

オペレーションマニュアル



WAVELAB CAST

For Podcast and Social Media Content Creation

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

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

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

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

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

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2024.

All rights reserved.

WaveLab Cast_2.0.20_ja-JP_2024-04-16

目次

| | | | |
|----|-----------------------------------|-----|-----------------------------------------|
| 5 | 新機能 | 65 | 操作の取り消し/再実行 |
| 9 | WaveLab Cast について | 65 | ドラッグ操作 |
| 9 | OS 共通のマニュアル | 67 | ズーム |
| 9 | ヘルプシステム | 74 | プリセット (Presets) |
| 11 | マニュアルの構成 | 78 | クリップボードへのオーディオ情報のコピー |
| 12 | 表記規則 | 78 | 現在のファイルへのフォーカス設定 |
| 14 | はじめに | 79 | 再生とトランスポート |
| 14 | スタートアップアシスタントウィンドウ | 79 | トランスポートバー |
| 21 | システムの設定 | 88 | タイムルーラーからの再生の開始 |
| 21 | サウンドカードとバックグラウンド再生 | 89 | フォーカスされたオーディオチャンネルの再生 |
| 21 | レイテンシー | 90 | ジョグ/シャトル再生 |
| 22 | ASIO-Guard | 92 | オーディオモニタージュウィンドウでの再生 |
| 22 | オーディオ接続の定義 | 94 | オーディオファイルの編集 |
| 29 | WaveLab Cast の概念 | 94 | オーディオエディターウィンドウ |
| 29 | 一般的な編集ルール | 96 | チャンネルコントロール領域 |
| 29 | 基本的なウィンドウの動作 | 96 | オーディオファイルのスナップの対象 |
| 29 | オーディオデータの選択 | 97 | 「編集 (Edit)」タブ (オーディオエディター) |
| 34 | 値の編集 | 101 | オーディオエディターでのファイルの取扱い |
| 34 | スライダー | 121 | ミックスダウンとレンダリング |
| 34 | 表の項目名の変更 | 122 | オーディオ属性の変更 |
| 35 | ピークファイル | 123 | メタデータ (Metadata) |
| 35 | 処理精度 | 126 | 「無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)」ダイアログ |
| 35 | EBU ラウドネス標準 R-128 | 128 | オーディオを自主規制音に置き換える |
| 37 | メッセージの設定の初期化 | 129 | 鉛筆ツールによる波形の修正 |
| 38 | ワークスペースウィンドウ | 130 | オーディオの解析 |
| 38 | オーディオエディター | 130 | オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 (Global Analysis) |
| 38 | オーディオモニタージュ | 140 | オーディオエディターのみ: 3D 周波数解析 |
| 39 | ツールウィンドウ | 143 | オフライン処理 |
| 39 | ツールウィンドウとメーターウィンドウのドッキング/切り離し | 143 | 「ゲイン (Gain)」ダイアログ |
| 41 | スライドアウトウィンドウ | 144 | 「レベルノーマライザー (Level Normalizer)」ダイアログ |
| 41 | 「ファイル (File)」タブ | 145 | ラウドネスノーマライザー |
| 43 | 「情報 (Info)」ダイアログ | 147 | オーディオファイルのフェード |
| 44 | コマンドバー | 148 | クロスフェード |
| 45 | ステータスバー | 150 | オーディオモニタージュ (Audio Montage) |
| 46 | コンテキストメニュー | 150 | オーディオモニタージュのファイル構造 |
| 47 | タイムルーラーとレベルルーラー | 151 | オーディオモニタージュウィンドウ |
| 52 | オーディオエディター/オーディオモニタージュウィンドウのタブの管理 | 156 | オーディオモニタージュの各タブ |
| 53 | フルスクリーンモードの有効化 | 162 | オーディオモニタージュでの信号の流れ |
| 53 | デフォルトのワークスペースのレイアウトにリセット | 162 | オーディオモニタージュの作成 |
| 54 | ファイルの操作 | 166 | オーディオモニタージュの複製 |
| 54 | ファイルを開く | 167 | オーディオモニタージュ属性 |
| 56 | ファイルを閉じる | 168 | 破損したオーディオファイルの参照情報 |
| 56 | ファイルの保存 | 170 | オーディオモニタージュの合成 |
| 58 | ファイルの削除 | 180 | クリップの編集 |
| 58 | ファイル名の変更 | 192 | ソースファイル管理 |
| 59 | ファイルブラウザー | 193 | クリップエンベロープ |
| 62 | ファイルの切り替え | 200 | ダッキング |
| 62 | 最近使用したファイル | 202 | オーディオモニタージュでのフェードおよびクロスフェード |
| 63 | 一時ファイル | 205 | トラックエフェクト |
| 64 | お気に入りファイル | 214 | ミックスダウン - レンダリング機能 |

| | | | |
|------------|------------------------------------------|------------|------------------------|
| 215 | オーディオ CD の読み込み | 288 | Touch Bar (macOS のみ) |
| 216 | 録音 | 290 | 設定 WaveLab Cast |
| 216 | オーディオエディターでの録音 | 290 | 環境設定 |
| 219 | オーディオモニタージュウインドウでの録音 | 294 | オーディオファイル環境設定 |
| 223 | 入力のモニタリング | 295 | 索引 |
| 225 | 録音中のマーカーの作成 | | |
| 226 | マスターセクション | | |
| 226 | マスターセクションウィンドウ | | |
| 237 | マスターセクションのバイパス | | |
| 237 | マスターセクションでのレンダリング | | |
| 240 | マスターセクションプリセット | | |
| 244 | バックグラウンドタスクのモニタリング | | |
| 244 | 音飛び | | |
| 245 | マーカー | | |
| 245 | マーカーの種類 | | |
| 245 | 「マーカー (Markers)」ウィンドウ | | |
| 248 | マーカーの作成 | | |
| 249 | マーカーの削除 | | |
| 250 | マーカーの移動 | | |
| 250 | 特定の種類のマーカーを非表示にする | | |
| 251 | 1つのマーカーの種類の交換 | | |
| 251 | マーカー名の変更 | | |
| 252 | マーカーの選択 | | |
| 252 | マーカー間のオーディオの選択 | | |
| 252 | オーディオモニタージュウ内のクリップへのマーカーのロック | | |
| 253 | マーカーを使用して YouTube や Spotify 用のチャプターを作成する | | |
| 256 | メータリング | | |
| 256 | メーターウィンドウ | | |
| 256 | メーターの設定 | | |
| 257 | メーターのリセット | | |
| 257 | メーターウィンドウでのプリセットの使用 | | |
| 257 | レベルメーター | | |
| 260 | スペクトロスコープ | | |
| 261 | ループ | | |
| 261 | ループの作成 | | |
| 263 | オーディオ CD の読み込み | | |
| 263 | 「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログ | | |
| 264 | オーディオ CD からオーディオを読み込む | | |
| 266 | ビデオ | | |
| 266 | ビデオトラック | | |
| 269 | ビデオクリップの編集 | | |
| 270 | ビデオウィンドウ | | |
| 271 | ビデオファイルの互換性 | | |
| 272 | ビデオのフレームレート | | |
| 274 | アプリケーション間のコピー操作 | | |
| 275 | オーディオの範囲を別のオーディオアプリケーションにコピーする | | |
| 277 | Podcast の作成 | | |
| 277 | Podcast のホストサービス | | |
| 277 | ホストサービスにアップロードする前にファイルをエンコードする | | |
| 278 | Podcast のエピソードをアップロードする | | |
| 279 | 「公開 (Publish)」タブ | | |
| 281 | カスタマイズ | | |
| 281 | ショートカットのカスタマイズ | | |
| 285 | プラグインの整理 | | |

新機能

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

追加された新機能: バージョン 2.0.20

ハイライト

新しい言語: 簡体字中国語

- このアプリケーションで使用できる言語に簡体字中国語が追加されました。

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

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

スタートアップアシスタントのデザインの改善

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

Steinberg Built-in ASIO Driver

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

レインボーディスプレイ

- オーディオエディターとオーディオモニタージュウウィンドウの両方で使用できる新しいレインボーディスプレイでは、オーディオ素材のスペクトラム属性を反映した複数の色でオーディオ波形が視覚化されます。「レインボーディスプレイ」を参照してください。

アプリケーション間のコピー操作

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

その他の新機能

新しい自動クロスフェードオプション

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

Opus ファイル形式

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

「ゲイン (Gain)」ダイアログのクロスフェードオプション

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

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

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

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

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

オーディオモニタージュ: クリップにランダムな色を割り当てる

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

色分けされたエフェクトプラグインキャプションバー

- エフェクトプラグインウィンドウにコンテキストベースのカラーコードを使用できるようになりました。「[「トラックエフェクトプラグインのカラーコード」](#)」を参照してください。

VST-2 プラグインを無視 (Ignore VST-2 Plug-ins)

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

その他

カーソルの同期オプション

- 編集カーソルの位置と再生カーソルの位置をステータスバーで同期できるようになりました。「[「ステータスバー」](#)」を参照してください。

新しいタイムグリッドオプション

- オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウィンドウのクリップに、タイムルーラーの目盛り (タイムルーラーのメインティック) に合わせてグリッドを表示できるようになりました。「[「タイムルーラーのメニュー」](#)」を参照してください。

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

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

エフェクトプラグインの新しい挿入モードオプション

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

再生カーソルのカスタマイズ

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

ツールチップ表示の遅延のカスタマイズ

- ユーザーインターフェースコントロールにマウスカーソルを合わせてからツールチップが表示されるまでの時間を設定できるようになりました。また、ツールチップを一切表示しないように選択することもできます。「[「表示形式 \(Display\)」タブ \(グローバル環境設定\)](#)」を参照してください。

追加された新機能: バージョン 2.0.0

ハイライト

スタートアップアシスタント

- 新しい**スタートアップアシスタント**を使用すると、ワークフローに適した作業環境を選択する、オーディオファイル、オーディオモニタージュ、一括処理セット、またはプロジェクトを作成する/開く、オーディオ接続を確立する、などの操作をすべて1箇所で行なえます。さらに、WaveLabに関する情報やニュース、便利なリンクも表示されます。「[スタートアップアシスタントウィンドウ](#)」を参照してください。

その他の新機能

キーボード入力とマウス入力の表示

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

スタートアップアシスタントを使用してファイルからオーディオモニタージュを作成する

- 新しい**スタートアップアシスタント**を使用すると、オーディオファイルをいくつかのシンプルなステップでオーディオモニタージュに合成できます。「[スタートアップアシスタントを使用してオーディオモニタージュを作成する](#)」を参照してください。

新しいズーム機能

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

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

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

編集カーソルをエンベロープポイントに移動する新しいオプション

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

YouTube や Spotify 用のチャプター作成

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

その他

タイムルーラーの目盛りに基づくオーディオ選択範囲のクオンタイズ

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

クリップのキューポイントオプションの改善

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

アンカーにスナップするエンベロープポイント

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

WaveLab Cast について

WaveLab Cast へようこそ！Podcast の録音、編集、公開、YouTube などのビデオコンテンツの作成など、さまざまなシーンの音源制作において、WaveLab Cast は最適な選択肢です。

Podcast やソーシャルメディア媒体の購読者は、最高品質のオーディオとビデオを求めています。新規のファンを勝ち取るには、音質・画質、明瞭さ、良質なコンテンツの追求について妥協しないことが必須です。WaveLab Cast には、Podcast やインタビューを作成するのに役立つ録音、編集、調整、配信用ツールが数多く備わっています。これらのツールは高品質で使いやすいため、魅力的な仕上がりを実現し、購読者をさらに獲得するのに最適です。

ぜひ楽しんでください！

WaveLab 制作チームより

OS 共通のマニュアル

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

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

注意事項:

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

ヘルプシステム

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

マニュアル

本製品のマニュアルは複数のマニュアルで構成されています。

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

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

オペレーションマニュアル (Operation Manual)

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

プラグインリファレンス (Plug-in Reference)

付属のプラグインの機能とパラメーターの説明が記載されています。

ツールチップと詳細情報

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

ヒント

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

補足

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

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

これは何? (What's This?)

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

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

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

関連リンク

[情報ライン](#) (183 ページ)

[「表示形式 \(Display\)」 タブ \(グローバル環境設定\)](#) (290 ページ)

キーボード入力とマウス入力の可視化

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

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

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

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

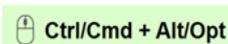
例: 入力動作の可視化



マウスの左ボタン



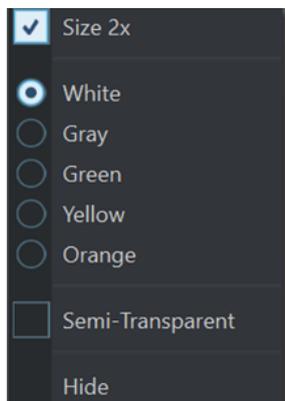
マウスの右ボタン



修飾キー

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

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



サイズ 2 倍 (Size 2x)

マウス入力と修飾キーの表示を元のサイズの 2 倍に拡大します。

白 (White)

ウィンドウの背景色を白に設定します。

グレー (Gray)

ウィンドウの背景色をグレーに設定します。

緑 (Green)

ウィンドウの背景色を緑に設定します。

黄色 (Yellow)

ウィンドウの背景色を黄色に設定します。

オレンジ (Orange)

ウィンドウの背景色をオレンジに設定します。

半透明 (Semi-Transparent)

ウィンドウの不透明度を下げます。

表示しない (Hide)

ウィンドウの表示を非表示にします。

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

マニュアルの構成

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

ユーザーインターフェースの説明

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

基本的な概念の説明

特定のソフトウェア機能の概念と機能を説明するトピック。

手順の説明

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

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

ヒント

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

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

表記規則

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

構造上の要素

前提

手順を開始する前に完了しておく必要があるアクションや条件を記述します。

手順

特定の結果を得るために必要な手順を示します。

重要

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

補足

その他の事項や関連情報を示します。

ヒント

役に立つ追加の情報を表示します。

例

例を示します。

結果

手順の結果を説明します。

手順終了後の項目

手順を実行したあとに行なう操作または必要事項を示します。

関連リンク

本書に記載のある関連トピックを示します。

マークアップ

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

例

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

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

例

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

ファイル名やフォルダーのパスは異なるフォントで表示されます。

例

example_file.txt

キーボードショートカット

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

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

例

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

はじめに

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

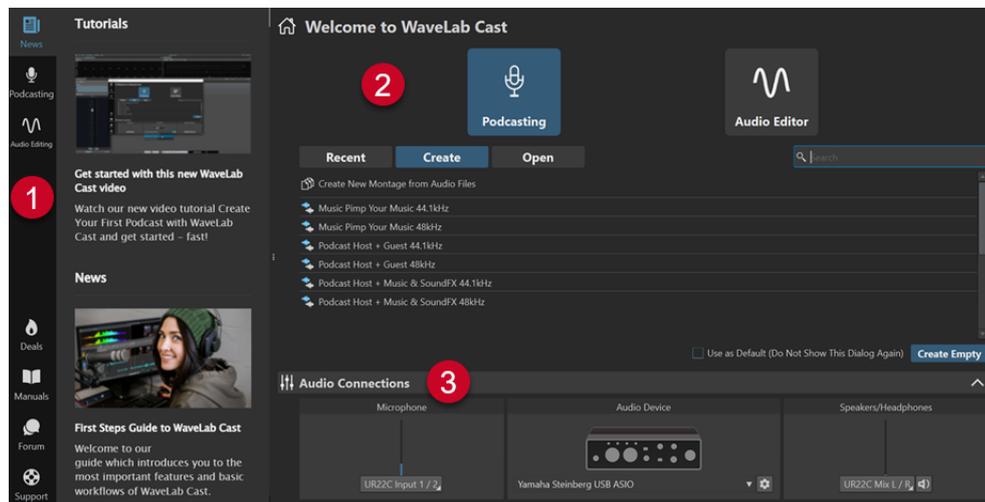
関連リンク

[システムの設定](#) (21 ページ)

スタートアップアシスタントウィンドウ

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

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



スタートアップアシスタントウィンドウは以下の要素で構成されます。

1 情報パネル:

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

2 オプションの選択:

● ポッドキャストイング (Podcasting)

以下のオプションから選択できます。

- **最近使用したもの (Recent):** 最近使用したオーディオモンタージュのリストから選択し、「開く (Open)」ボタンをクリックして開くことができます。
- **作成 (Create):** テンプレートを選択するか、「オーディオファイルから新規モンタージュを作成 (Create New Montage from Audio Files)」を選択して、オーディオモンタージュをゼロから作成できます。
- **開く (Open):** オーディオモンタージュをフィールドにドラッグして開くか、「オーディオモンタージュファイルを参照 (Browse Audio Montage Files)」をクリックしてオーディオモンタージュに移動して開くことができます。

補足

「ポッドキャストイング (Podcasting)」に関連するワークフローのためのワークスペースがオーディオモンタージュウィンドウです。

かわりに空の WaveLab ウィンドウを開くには、「最近使用したもの (Recent)」タブまたは「作成 (Create)」タブを選択した状態で、右下の「空のファイルを作成 (Create Empty)」をクリックします。このオプションは、スタートアップモード、つまり WaveLab を起動したときに開く最初のスタートアップアシスタントウィンドウでのみ使用できます。

ヒント

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

● オーディオエディター (Audio Editor)

以下のオプションから選択できます。

- **最近使用したもの (Recent):** 最近使用したオーディオファイルのリストから選択し、「開く (Open)」ボタンをクリックして開くことができます。
- **開く (Open):** オーディオファイルをフィールドにドラッグして開くか、「オーディオファイルを参照 (Browse Audio Files)」をクリックしてオーディオファイルに移動して開くことができます。

補足

「オーディオ編集 (Audio Editing)」に関連するワークフローのためのワークスペースがオーディオエディターです。

かわりに空の WaveLab ウィンドウを開くには、「最近使用したもの (Recent)」タブを選択した状態で、右下の「空のファイルを作成 (Create Empty)」をクリックします。このオプションは、スタートアップモード、つまり WaveLab を起動したときに開く最初のスタートアップアシスタントウィンドウでのみ使用できます。

ヒント

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

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

ヒント

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

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

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

3 「オーディオ接続 (Audio Connections)」パネル:

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

補足

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

ヒント

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

補足

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

スタートアップアシスタントを手動で開く

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

以下のいずれかの操作を行ないます。

- ワークスペース上部のメニューバーにある「ファイル (File)」をクリックし、「スタートアップアシスタントを開く (Open Startup Assistant)」を選択します。

- コマンドバーの「スタートアップアシスタントを開く (Open Startup Assistant)」アイコン  をクリックします。
- **[Alt/Opt]+[Home]** を押します。

関連リンク

[スタートアップアシスタントウィンドウ \(14 ページ\)](#)

スタートアップアシスタントによるオーディオモンタージュの作成

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

ヒント

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

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

- 既存のオーディオファイルをベースとして使用し、必要に応じてテンプレートと組み合わせてオーディオモンタージュを作成できます。
これにより、選択したオーディオファイルを含む新しいオーディオモンタージュが**オーディオモンタージュ**ウィンドウで作成されます。
- テンプレートを選択することで、オーディオモンタージュの一般的な設定から始められます。この方法では、対応するオーディオファイルをあとから選択したり録音したりできます。
これにより、テンプレートで指定されたトラックとサンプリングレートが設定された新しいオーディオモンタージュが**オーディオモンタージュ**ウィンドウで開かれます。
たとえば、「**Podcast Host + Music & SoundFX 44.1 kHz**」テンプレートを選択すると、「**Host**」、「**Music**」、「**Sound FX**」というラベルの付いた3つのトラックが作成されますが、トラックに実際のオーディオは含まれていません。オーディオファイルをあとから選択してトラックに割り当てることができます。

補足

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

関連リンク

[スタートアップアシスタントウィンドウ \(14 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュ \(Audio Montage\) \(150 ページ\)](#)

[オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成する \(164 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュへのオーディオファイルの挿入 \(172 ページ\)](#)

スタートアップアシスタントを使用してオーディオモンタージュを作成する

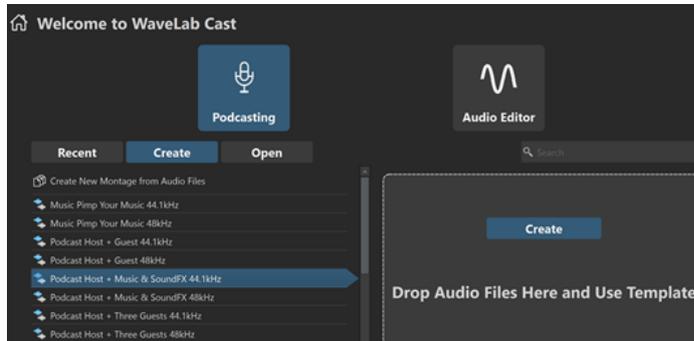
スタートアップアシスタントの「**作成 (Create)**」ボタンを使用すると、ゼロから、またはテンプレートや既存のオーディオファイルを使用して新しいオーディオモンタージュを設定できます。

前提条件

1つまたは複数のオーディオファイルを使用できるようにしておきます。

手順

1. スタートアップアシスタントウィンドウで、「ポッドキャストिंग (Podcasting)」を選択します。
2. 「作成 (Create)」をクリックします。

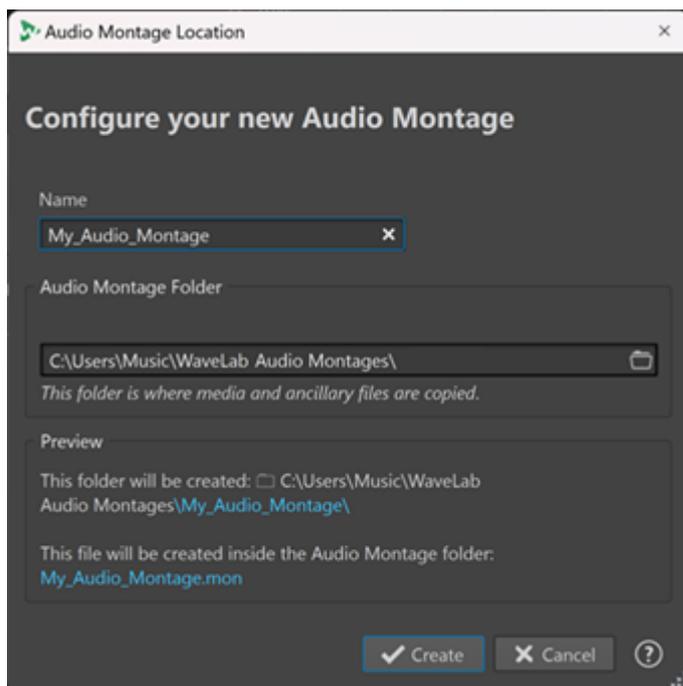


3. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - テンプレートをベースにオーディオモンタージュを作成するには、テンプレートを選択します。名前をダブルクリックするか、リストの右側のパネルで「作成 (Create)」をクリックします。新規オーディオモンタージュに既存のファイルを含めるには、オーディオモンタージュで使用するファイルをパネルにドラッグします。
 - 既存のオーディオファイルを使用してオーディオモンタージュを作成するには、「オーディオファイルから新規モンタージュを作成 (Create New Montage from Audio Files)」を選択して、「作成 (Create)」をクリックします。
ファイルブラウザが開きます。
オーディオファイルに移動して選択し、「開く (Open)」をクリックします。
 - オーディオモンタージュをゼロから作成するには、右下の「空のファイルを作成 (Create Empty)」をクリックします。

ヒント

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

4. 前の手順で最初の2つのオプションのいずれかを選択した場合、「オーディオモンタージュの場所 (Audio Montage Location)」ダイアログが自動で開きます。「名前 (Name)」フィールドで名前を割り当て、オーディオモンタージュフォルダーの保存先を設定します。「作成 (Create)」をクリックしてオーディオモンタージュを作成します。



関連リンク

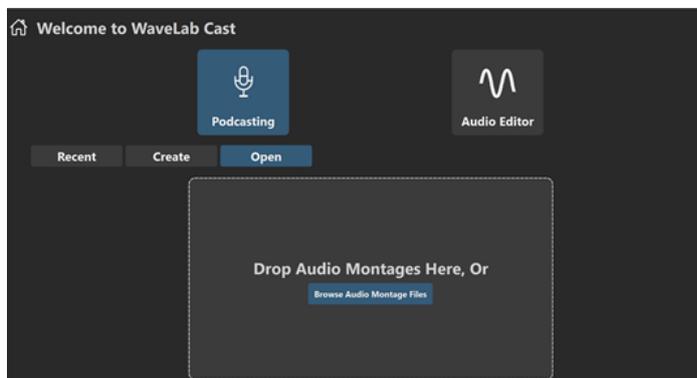
- [スタートアップアシスタントウィンドウ \(14 ページ\)](#)
- [「オーディオモンタージュの場所 \(Audio Montage Location\)」ダイアログ \(164 ページ\)](#)
- [オーディオモンタージュ \(Audio Montage\) \(150 ページ\)](#)
- [スタートアップアシスタントによるオーディオモンタージュの作成 \(17 ページ\)](#)
- [オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成する \(164 ページ\)](#)

スタートアップアシスタントを使用してオーディオモンタージュを開く

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

手順

1. スタートアップアシスタントウィンドウで、「ポッドキャスト (Podcasting)」を選択します。
2. 「開く (Open)」をクリックします。



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

結果

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

関連リンク

[スタートアップアシスタントウィンドウ \(14 ページ\)](#)

[「オーディオモンタージュの場所 \(Audio Montage Location\)」ダイアログ \(164 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュ \(Audio Montage\) \(150 ページ\)](#)

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

[オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成する \(164 ページ\)](#)

システムの設定

作業を始める前に、システムの設定を行なう必要があります。

重要

接続を行なう前に、すべての機器の電源をオフにしてください。

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

関連リンク

[オーディオ接続の定義 \(22 ページ\)](#)

サウンドカードとバックグラウンド再生

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

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

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオ接続 (Audio Connections)」を選択します。
2. 「オプション (Options)」 タブを選択します。
3. 「WaveLab Cast がバックグラウンドの場合はドライバーを解放する (Release Driver when WaveLab Cast is in Background)」をオンにします。

関連リンク

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

レイテンシー

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

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

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

関連リンク

[ASIO-Guard \(22 ページ\)](#)

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

ASIO-Guard

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

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

補足

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

関連リンク

[ASIO-Guard の設定 \(22 ページ\)](#)

ASIO-Guard の設定

ASIO-Guard のバッファの長さを指定できます。

手順

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

関連リンク

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

オーディオ接続の定義

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

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

サードパーティー製サウンドカードを装備していない場合は、「**Steinberg built-in ASIO**」 (Windows) ドライバーまたは「**内蔵オーディオ (Built-in Audio)**」 (macOS のみ) オプションを選択できます。また、**Steinberg built-in ASIO** ドライバーはほとんどのサードパーティー製サウンドカードで使用できます。これにより、異なるサンプリングレートで録音および再生を行なうことができます。

関連リンク

[オーディオドライバーの選択 \(23 ページ\)](#)

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

[録音 \(216 ページ\)](#)

オーディオドライバーの選択

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

補足

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

手順

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

関連リンク

- [「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(24 ページ\)](#)
- [ASIO ドライバー \(23 ページ\)](#)
- [Steinberg Built-In ASIO Driver の設定 \(Windows のみ\) \(23 ページ\)](#)

ASIO ドライバー

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

関連リンク

- [オーディオドライバーの選択 \(23 ページ\)](#)
- [Steinberg Built-In ASIO Driver の設定 \(Windows のみ\) \(23 ページ\)](#)

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

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

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

補足

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

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオ接続 (Audio Connections)」を選択します。
2. 「オーディオデバイス (Audio Device)」ポップアップメニューを開き、ASIO ドライバーを選択します。

- 必要に応じて、「コントロールパネル (Control Panel)」ボタンをクリックして、設定を行いません。

関連リンク

[オーディオドライバーの選択 \(23 ページ\)](#)

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

「オーディオ接続 (Audio Connections)」 タブ

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

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

グローバル設定

オーディオデバイス (Audio Device)

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

ポート名 (Port Names)

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

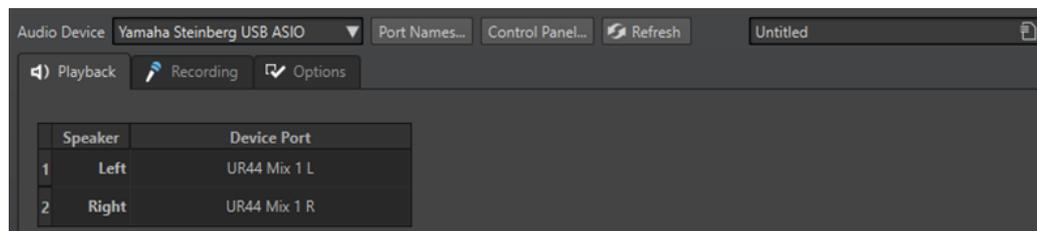
コントロールパネル (Control Panel)

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

内容を更新 (Refresh)

オーディオデバイスを再認識し、デバイスの変更を反映します。

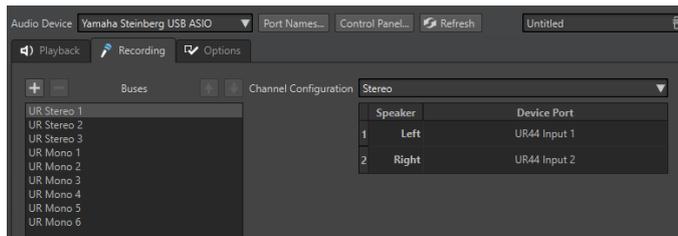
「再生 (Playback)」 タブ



このタブでは、再生に使用するバスを選択できます。

「録音 (Recording)」 タブ

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



このタブでは、録音に使用するバスを選択できます。

バスを追加 (Add Bus) **+**

新しい録音バスをバスリストに追加します。

選択したバスを削除 (Remove Selected Bus) **-**

選択したバスをバスリストから削除します。

バスを上へ移動 (Move Bus Up) **↑**

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

バスを下へ移動 (Move Bus Down) **↓**

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

チャンネル構成 (Channel Configuration)

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

バスリスト

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

「オプション (Options)」 タブ

このタブでは、バッファの数とコントロールドライバーの機能を指定できます。

ASIO-Guard

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

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

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

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

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

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

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

WaveLab Cast がバックグラウンドの場合はドライバーを解放する (Release Driver when WaveLab Cast is in Background)

このオプションがオンの場合、WaveLab Cast がバックグラウンドのときに ASIO ドライバーが解放されます。これにより、アクティブなアプリケーションがサウンドカードを使用できるようになります。

推奨サンプリングレート (Preferred Sample Rate)

再生時の推奨サンプリングレートを指定できます。

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

新しいサンプリングレートで動作するように WaveLab Cast がオーディオデバイスにリクエストすると、ドライバーはタスクの完了時に WaveLab Cast にフィードバックを送信します。ほとんどのドライバーでは、サンプリングレートの変更のタイムアウトを指定する必要はありません。ただし、ドライバーによってはフィードバックを遅れて送信する場合やフィードバックを送信しない場合があります。このような場合のためにタイムアウトを指定できます。

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

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

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

関連リンク

[ASIO-Guard \(22 ページ\)](#)

[マスターセクション \(226 ページ\)](#)

[再生とトランスポート \(79 ページ\)](#)

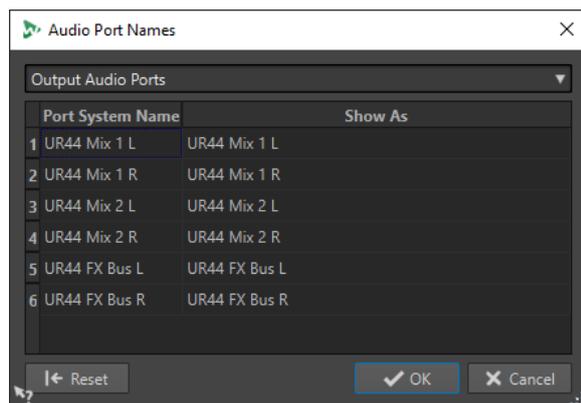
[録音 \(216 ページ\)](#)

オーディオポートにカスタム名を指定する

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

手順

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



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

関連リンク

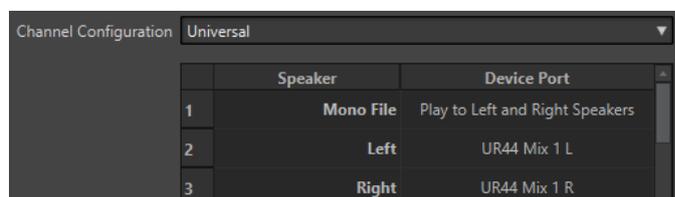
[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(24 ページ\)](#)

モノラルファイルオーディオストリームを専用スピーカーに送る

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

手順

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



関連リンク

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

macOS 上で複数のオーディオデバイスを組み合わせる

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

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

前提条件

使用するすべての外部オーディオデバイスを接続しておきます。

手順

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

ヒント

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

WaveLab Cast の概念

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

関連リンク

[全般的な編集ルール \(29 ページ\)](#)

[基本的なウィンドウの動作 \(29 ページ\)](#)

全般的な編集ルール

Steinberg 社のすべての製品で、共通の編集操作を使用できます。

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

補足

製品の動作は、環境設定によっても異なります。

関連リンク

[WaveLab Cast の概念 \(29 ページ\)](#)

基本的なウィンドウの動作

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

関連リンク

[WaveLab Cast の概念 \(29 ページ\)](#)

オーディオデータの選択

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

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

関連リンク

[ドラッグによる範囲の選択 \(30 ページ\)](#)

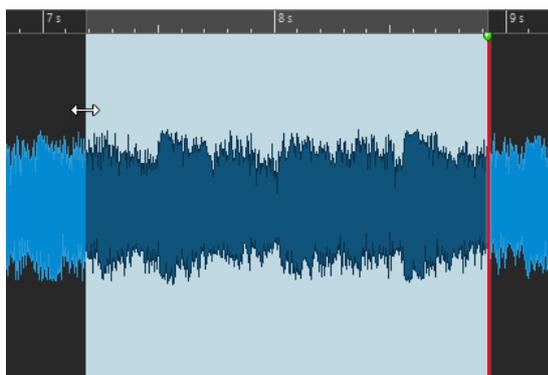
[オーディオファイルのチャンネルの選択 \(30 ページ\)](#)

ドラッグによる範囲の選択

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

選択できる手順

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



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

関連リンク

[オーディオデータの選択 \(29 ページ\)](#)

[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウインドウ \(151 ページ\)](#)

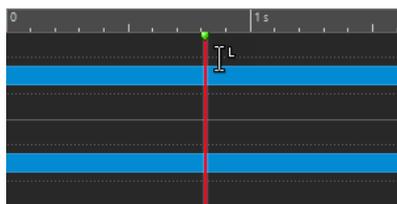
オーディオファイルのチャンネルの選択

オーディオエディターでは、操作を 1 つのチャンネルのみに適用するか、ステレオファイル全体に対して適用するかを選択できます。

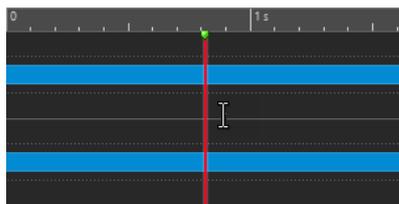
選択できる手順

- 波形ウィンドウ内をクリックしたときに選択されるチャンネルは、クリックする位置によって異なります。
編集カーソルには、どのチャンネルが選択されているかが表示されます。操作の対象となるチャンネルは、マウスポインターでわかります。

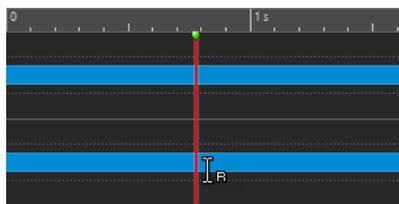
- 左チャンネルを選択するには、左チャンネルの上半分をクリックします。



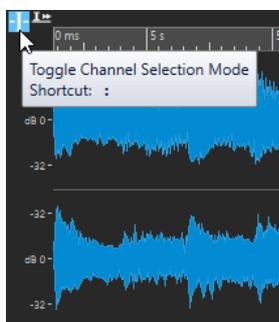
- 両方のチャンネルを選択するには、左チャンネルと右チャンネルの境界周辺の領域をクリックします。



- 右チャンネルを選択するには、右チャンネルの下半分をクリックします。



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



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

関連リンク

[オーディオデータの選択 \(29 ページ\)](#)

[選択範囲を別のチャンネルに移動する \(32 ページ\)](#)

[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)

[フォーカスされたオーディオチャンネルの再生 \(89 ページ\)](#)

タイムルーラーの目盛りに基づくオーディオ選択範囲のクオンタイズ

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

前提条件

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

手順

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

補足

この機能はスナップオプションとは関係がなく、いつでも使用できます。

関連リンク

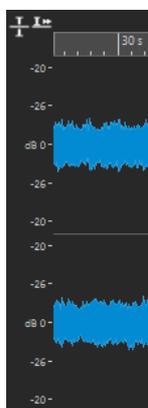
[タイムルーラーとレベルルーラー \(47 ページ\)](#)

選択範囲を別のチャンネルに移動する

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

手順

1. **オーディオエディター**の波形ウィンドウで範囲を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - チャンネルコントロール領域で、選択範囲の移動先のチャンネルをクリックします。



- キーボードショートカットを使用して選択範囲を次/前のチャンネルに移動する場合は、**[Alt]** + **[Page Down]** または **[Alt]** + **[Page Up]** を押します。
 - マウスを使用して選択範囲を別のチャンネルに移動する場合は、**[Ctrl]/[command]** + **[Shift]** を押しながら選択範囲を別の位置に動かします。
-

関連リンク

[オーディオフィールのチャンネルの選択 \(30 ページ\)](#)

[チャンネルコントロール領域 \(96 ページ\)](#)

[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)

オーディオエディターのオーバービュー内の選択

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

手順

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

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)

選択範囲の移動

長さを保持したまま場所を変更したい選択範囲を移動できます。

手順

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

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)

選択範囲の拡大と縮小

オーディオエディターまたは**オーディオモニター**ジュウウィンドウで選択範囲のサイズを変更できます。

以下のオプションを利用できます。

マウスとキーボードショートカットを使用する方法

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

キーボードショートカットのみを使用する方法

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

選択範囲の削除

さまざまな方法で、選択した範囲を削除できます。

オーディオエディター

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

切り取る (Crop)

選択範囲以外のデータを削除します。

削除 (Delete)

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

オーディオモニタージュウウィンドウ

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

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

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

選択範囲がない場合、選択されているクリップが削除されます。

値の編集

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

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

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

スライダー

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

スライダーで値を調節するには、以下のオプションを利用できます。

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

関連リンク

[WaveLab Cast の概念 \(29 ページ\)](#)

表の項目名の変更

マーカーウィンドウおよびクリップウィンドウの表内の項目名を変更できます。

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

- 次の項目名を変更するには、[↓] を押します。これにより、編集モードのまま次項目にフォーカスを移動できます。

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(245 ページ\)](#)

[「クリップ \(Clips\)」 ウィンドウ \(180 ページ\)](#)

ピークファイル

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

ピークファイルは、対応する波形が描画される時間を短縮します。ピークファイルがオーディオファイルと同じ場所に保存されます。

処理精度

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

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

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

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

補足

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

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

関連リンク

[一時ファイル \(63 ページ\)](#)

[「オーディオ \(Audio\)」 タブ \(グローバル環境設定\) \(292 ページ\)](#)

EBU ラウドネス標準 R-128

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

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

LOUDNESSの計測

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

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

LOUDNESSレンジ

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

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

トゥルーピーク

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

名前と単位

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

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

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

関連リンク

[LOUDNESSノーマライザー\(145ページ\)](#)

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出\(Global Analysis\)\(130ページ\)](#)

[「オーディオ/MIDI形式\(Formats\)」タブ\(グローバル環境設定\)\(293ページ\)](#)

メッセージの設定の初期化

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

手順

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

結果

すべてのメッセージボックス設定がデフォルト値にリセットされます。

関連リンク

[「オプション \(Options\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(294 ページ\)](#)

ワークスペースウィンドウ

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

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

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

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

ワークスペースウィンドウの各要素

ワークスペースウィンドウには、以下の要素が含まれています。

- メニューバー。
- 一連のツールウィンドウ。使用できるツールは、作業しているファイルタイプによって異なります。ツールウィンドウは個別にオン/オフにできます。

関連リンク

[オーディオエディター \(38 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュ \(38 ページ\)](#)

オーディオエディター

オーディオエディターには、サンプル精度のオーディオ編集を行なうためのツールと機能が用意されています。

オーディオエディターには、さまざまなメータリングツールが含まれます。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)

オーディオモニタージュ

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

各オーディオトラックには、複数のクリップを配置できます。クリップは、ハードディスク上にあるソースファイル(オーディオファイル)の参照情報やファイルの開始/終了位置などの情報を表わしています。オーディオモニタージュ内のクリップの編集は非破壊的です。つまり、それによって元のオーディオファイルが影響を受けることはありません。

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

関連リンク

[オーディオモンタージュ \(Audio Montage\) \(150 ページ\)](#)

ツールウィンドウ

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

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

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

関連リンク

[ツールウィンドウを開く/閉じる \(39 ページ\)](#)

ツールウィンドウを開く/閉じる

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

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

関連リンク

[ツールウィンドウ \(39 ページ\)](#)

ツールウィンドウとメーターウィンドウのドッキング/切り離し

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

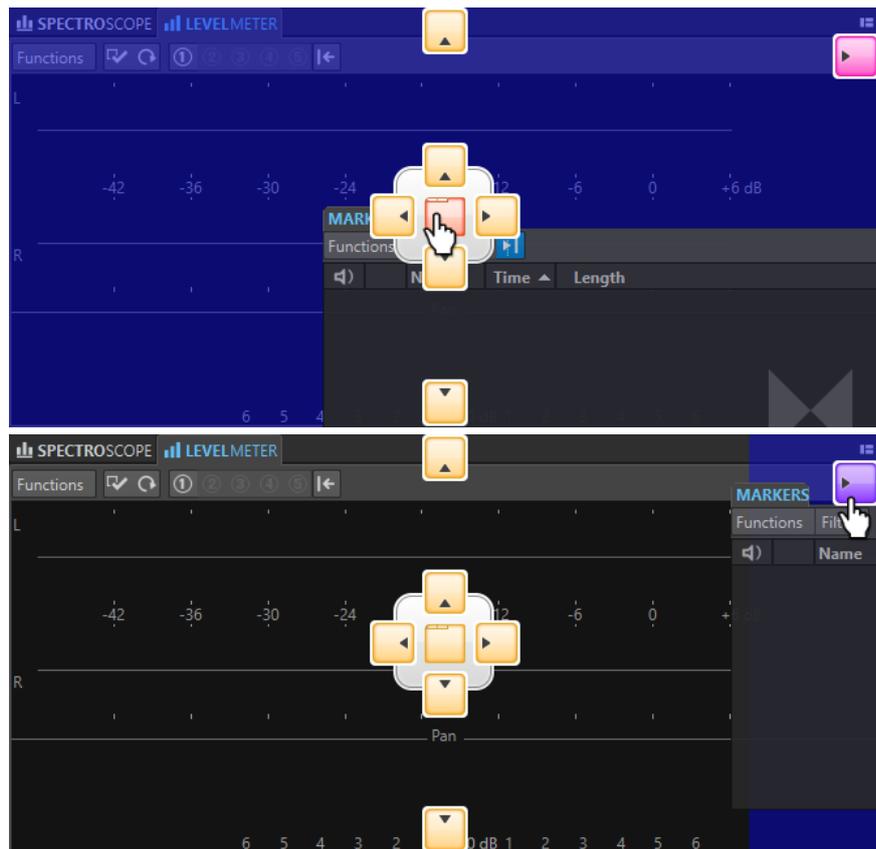
- ツールウィンドウまたはメーターウィンドウを切り離すには、それぞれのタブを別の場所にドラッグします。
これにより、ツールウィンドウまたはメーターウィンドウが、自由に移動できるフローティングウィンドウになります。
- ツールウィンドウまたはメーターウィンドウを他の場所にドッキングするには、キャプションバーをクリックしたままにするか、キャプションバーの右側にある「**オプション (Options)**」ボタンをクリックして「**タブグループを任意の場所にドッキング (Dock Tab Group Elsewhere)**」を選択します。

補足

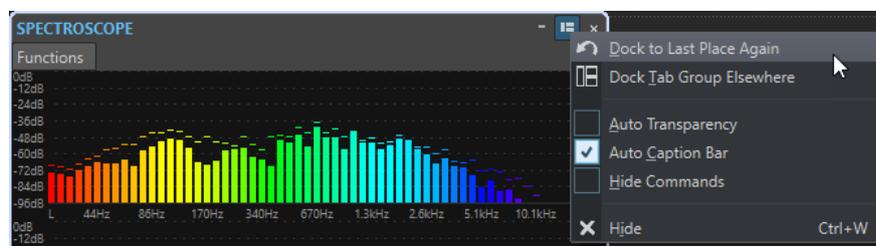
黄色のアイコンはドッキングウィンドウの場所を示します。

ピンクのアイコンはスライドアウトウィンドウの場所を示します。

ウィンドウをいずれかの場所にドラッグします。



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



関連リンク

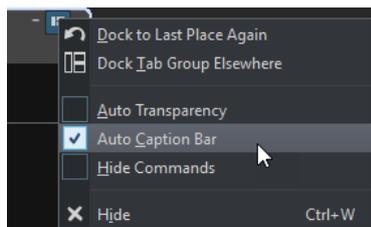
[スライドアウトウィンドウ \(41 ページ\)](#)

フローティングメーターウィンドウのキャプションバーを非表示にする

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

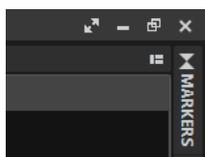
手順

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

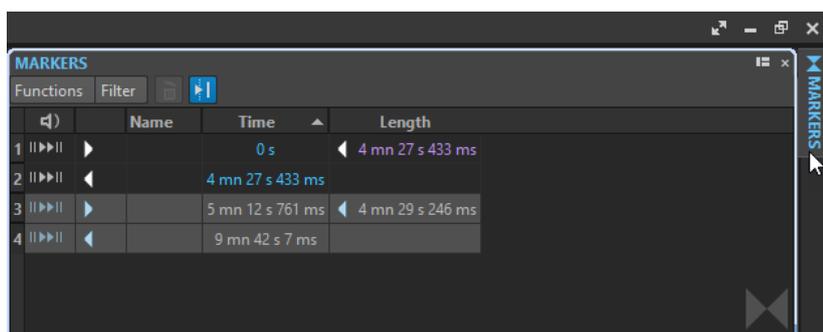


スライドアウトウィンドウ

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



スライドアウトウィンドウタブ

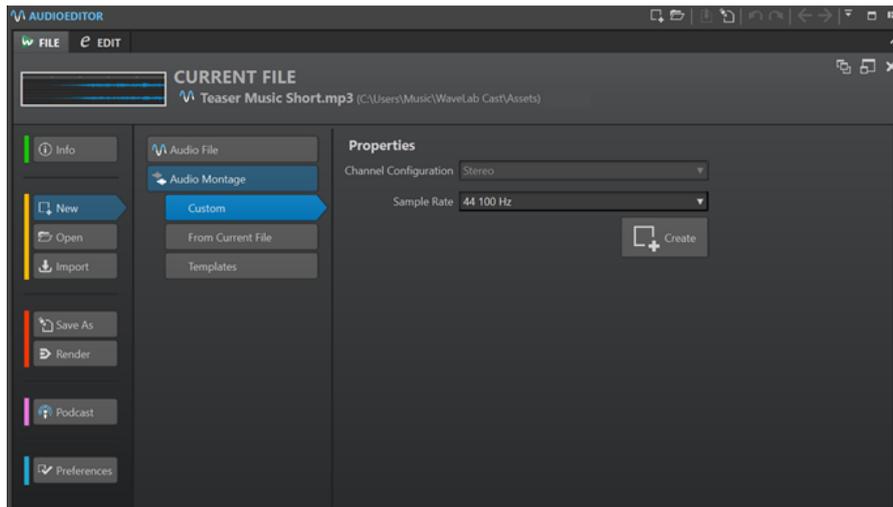


開いたスライドアウトウィンドウ

「ファイル (File)」 タブ

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

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



情報 (Info)

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

新規 (New)

オーディオファイルまたはオーディオモンタージュを作成できます。

開く (Open)

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

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

読み込む (Import)

さまざまな形式のファイルを開くことができます。以下の形式に対応しています。

- **オーディオファイルをモンタージュに読み込み (Audio File to Montage)**
- **ビデオ**
- **オーディオ CD (Audio CD)**

名前を付けて保存 (Save As)

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

レンダリング (Render)

アクティブなファイル、選択したオーディオ範囲、または特定のマーカーの付いたオーディオリージョンをレンダリングできます。

Podcast

Podcast を公開できます。

ユーザー設定 (Preferences)

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

- **グローバル (Global)**
- **オーディオ接続 (Audio Connections)**
- **ショートカット (Shortcuts)**
- **プラグイン (Plug-ins)**
- **オーディオファイル (Audio Files)**

関連リンク

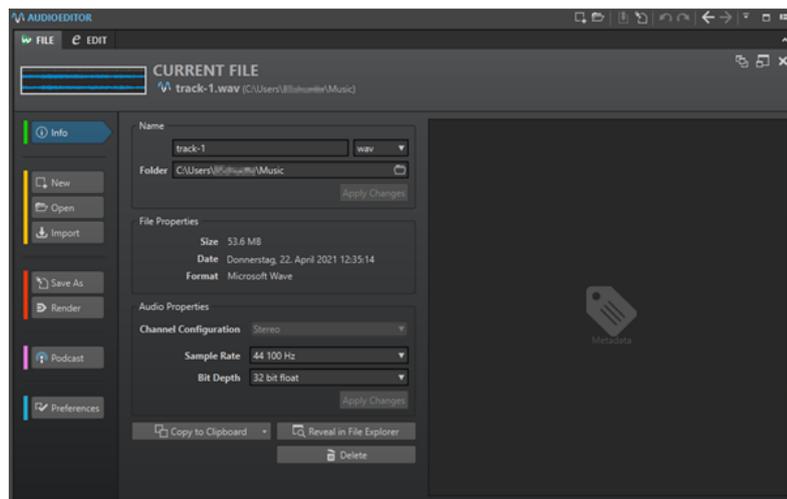
[「情報 \(Info\)」 ダイアログ \(43 ページ\)](#)

[設定 WaveLab Cast \(290 ページ\)](#)

「情報 (Info)」 ダイアログ

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

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



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

名前 (Name)

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

ファイル属性 (File Properties)

アクティブなファイルのサイズ、日付、およびファイル形式が表示されます。

オーディオ属性 (Audio Properties)

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

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

これらの属性は編集できます。

メタデータ (Metadata)

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

クリップボードにコピー (Copy to Clipboard)

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

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

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

削除 (Delete)

アクティブなファイルを削除します。

関連リンク

[「ファイルブラウザ \(File Browser\)」ウィンドウ \(59 ページ\)](#)

コマンドバー

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



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

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

新規 (New)

オーディオファイルまたはオーディオモンタージュを作成できます。

開く (Open)

オーディオファイル オーディオモンタージュ を開くことができます。

保存 (Save)

アクティブなファイルを保存します。

名前を付けて保存 (Save As)

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

元に戻す (Undo)

変更を取り消します。

やり直し (Redo)

取り消した変更をやり直します。

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

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

コマンドバーをカスタマイズ (Customize Command Bar)

コマンドバーに表示するボタンを選択できます。

ウィンドウを最大化 (Maximize Window)

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

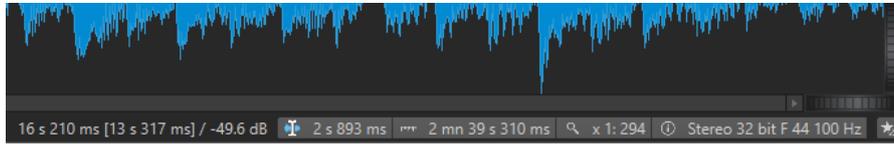
レイアウトオプション (Layout Options)

コマンドバーおよびトランスポートバーの位置を設定できます。

ステータスバー

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

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



時間/レベル (dB)

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

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

カーソルを同期 (Synchronize Cursor)

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

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

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

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

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

補足

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

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

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

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

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

表示倍率 (Zoom Indicator)

現在の表示倍率が表示されます。

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

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

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

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

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

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

バックグラウンド情報

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



関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(47 ページ\)](#)

コンテキストメニュー

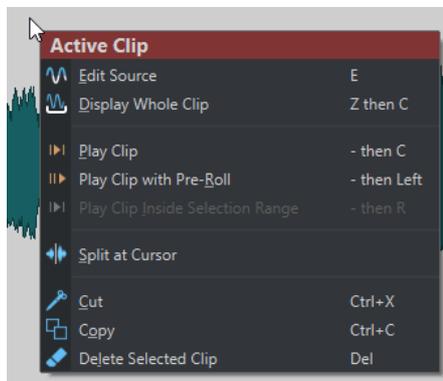
WaveLab Cast にはさまざまなコンテキストメニューが用意されており、そこにはアクティブウィンドウに関するコマンドやオプションが表示されます。

コンテキストメニューは特定の領域を右クリックすると表示されます。

ヒント

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

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



オーディオモンタージュウィンドウのコンテキストメニュー

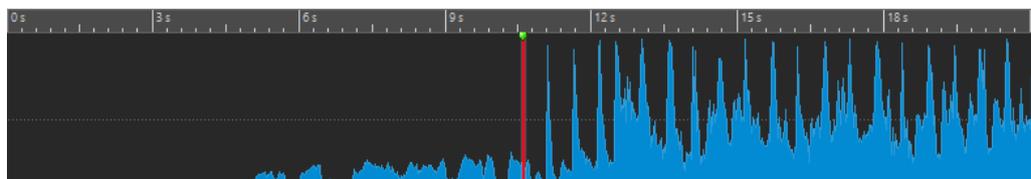
関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(47 ページ\)](#)

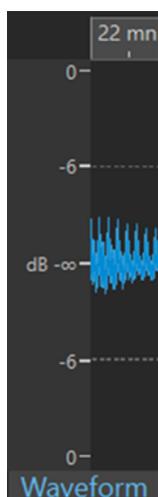
タイムルーラーとレベルルーラー

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

タイムルーラー



レベルルーラー (オーディオエディターのみ)



オーディオエディターのレベルルーラー

関連リンク

[オーディオモニタージュウインドウ \(151 ページ\)](#)

[タイムルーラーとレベルルーラーのオプション \(47 ページ\)](#)

[「時間の表示形式 \(Time Format\)」 ダイアログ \(50 ページ\)](#)

タイムルーラーとレベルルーラーのオプション

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

関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(47 ページ\)](#)

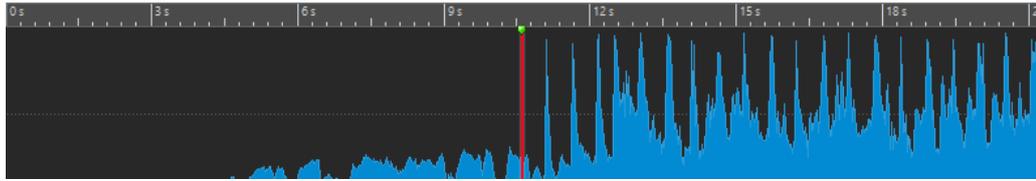
[タイムルーラーのメニュー \(47 ページ\)](#)

[レベルルーラーのメニュー \(オーディオエディターのみ\) \(49 ページ\)](#)

タイムルーラーのメニュー

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

- タイムルーラーのメニューを開くには、タイムルーラーを右クリックします。



タイムコード (Timecode)

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

時/分/秒 (Clock)

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

サンプル (Samples)

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

小節と拍 (Bars and Beats)

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

ファイルサイズ (File Size) (オーディオエディターのみ)

位置がメガバイト単位で表示されます。小数点以下はキロバイトを表わします。

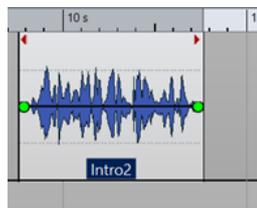
グリッドの表示 (Show Grid)

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

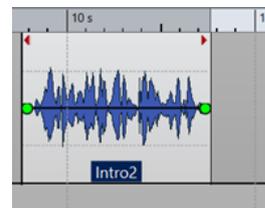
- オーディオエディターでは、メインビューとオーバービューに設定を個別に適用できます。
- オーディオモニタージュウウィンドウでは、さらに3つのオプションがあります。
 - 非表示 (Hide)
 - 背景に表示 (Show in the Background)
 - クリップの上に表示 (Show Over Clips)



非表示 (Hide)



背景に表示 (Show in the Background)



クリップの上に表示 (Show Over Clips)

補足

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

時間の表示形式 (Time Format)

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

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

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

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

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

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

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

関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(47 ページ\)](#)

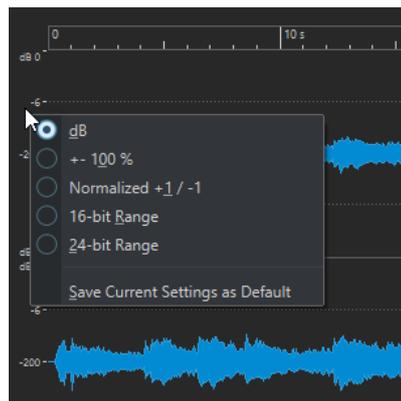
[「時間の表示形式 \(Time Format\)」ダイアログ \(50 ページ\)](#)

[レベルルーラーのメニュー \(オーディオエディターのみ\) \(49 ページ\)](#)

レベルルーラーのメニュー (オーディオエディターのみ)

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

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



dB

レベル形式をデシベルに設定します。

+100%

レベル形式をパーセントに設定します。

ノーマライズ済み +1 / -1 (Normalized +1 / -1)

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

16 ビットスケール (16-bit range)

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

24 ビットスケール (24-bit range)

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

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

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

関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(47 ページ\)](#)

[タイムルーラーのメニュー \(47 ページ\)](#)

拍節ベース表示の操作

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

手順

1. **オーディオエディター**または**オーディオモニター**ジュウウィンドウで、タイムルーラーを右クリックして、「**小節と拍 (Bars and Beats)**」を選択します。
 2. タイムルーラーを右クリックし、「**時間の表示形式 (Time Format)**」を選択します。
 3. 「**小節と拍 (Bars and Beats)**」タブで、オーディオファイルに適した値に「**拍子記号 (Time Signature)**」と「**テンポ (Tempo)**」を設定します。
 4. 「**4 分音符あたりの分解能 (Ticks per Quarter Note)**」を希望する値に設定します。
たとえば、MIDI シーケンサーで使用している値と同じ値に設定できます。
 5. 「**OK**」をクリックします。
-

関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(47 ページ\)](#)

[「時間の表示形式 \(Time Format\)」ダイアログ \(50 ページ\)](#)

編集カーソル位置の設定

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

編集カーソルはさまざまな方法で移動できます。

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

関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(47 ページ\)](#)

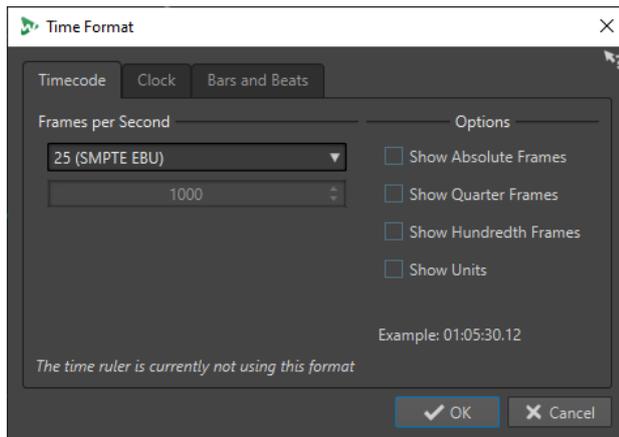
[「時間の表示形式 \(Time Format\)」ダイアログ \(50 ページ\)](#)

「時間の表示形式 (Time Format)」ダイアログ

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

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

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



「タイムコード (Timecode)」 タブ

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

フレーム/秒 (Frames per Second)

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

絶対フレームを表示 (Show Absolute Frames)

フレーム数で時間が表示されます。他の時間単位は表示されません。

1/4 フレーム (Show Quarter Frames)

フレームの 1/4 単位の値が時間形式に追加されます。

1/100 フレーム (Show Hundredth Frames)

フレームの 1/100 単位の値が時間形式に追加されます。

時間の単位を表示する (h/mn/s/ms) (Show Units)

ルーラーの時間形式に時間の単位が追加されます。

「時/分/秒 (Clock)」 タブ

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

時間の単位を表示する (h/mn/s/ms) (Show Units)

ルーラーの時間形式に時間の単位が追加されます。

数値のみを区切って表示する (Compact)

単位なしの時間を表示します。

「小節と拍 (Bars and Beats)」 タブ

このタブでは、小節と拍ルーラーの表示方法を設定できます。

拍子記号 (Time Signature)

音楽ベースの時間表示に使用する拍子記号を設定できます。

テンポ (Tempo)

音楽ベースの時間表示に使用するテンポを設定できます。

4分音符あたりの分解能 (Ticks per Quarter Note)

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

ティックを表示 (Show Ticks)

小節と拍ルーラーのティックの表示/非表示を切り替えることができます。

関連リンク

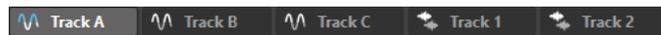
[タイムルーラーとレベルルーラー \(47 ページ\)](#)

オーディオエディター/オーディオモンタージュウィンドウのタブの管理

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

ファイルタブ

ファイルタブを右クリックすると、以下のオプションが表示されます。



オーディオモンタージュを作成 (Create Audio Montage)

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

追加先 (Add to)

アクティブなファイルを別のエディターに追加できます。

閉じる (Close)

アクティブなタブを閉じます。

このタブ以外をすべて閉じる (Close All But This)

アクティブなファイル以外のすべてのファイルを閉じます。

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

すべてのオーディオファイルを閉じます。

情報 (Info)

アクティブなファイルに関する情報を表示します。

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

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

クリップボードにコピー (Copy to Clipboard)

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

最近使用したファイル (Recent Files)

最近使用したファイルを開くことができます。

関連リンク

[ファイルを閉じる \(56 ページ\)](#)

[オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成する \(164 ページ\)](#)

フルスクリーンモードの有効化

WaveLab Cast をフルスクリーンで使用できます。

手順

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

デフォルトのワークスペースのレイアウトにリセット

手順

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

ファイルの操作

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

関連リンク

[「ファイル \(File\)」タブでファイルを開く \(55 ページ\)](#)

[ファイルの保存 \(56 ページ\)](#)

[ファイルブラウザ \(59 ページ\)](#)

ファイルを開く

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

ファイルは 1 つ開くことも、同時に複数開くこともできます。

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

スタートアップアシスタントを使用してファイルを開く

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

手順

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

ヒント

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

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

「ファイル (File)」 タブでファイルを開く

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

手順

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

結果

1つのファイルを選択した場合は、そのファイルが開きます。

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

関連リンク

[ファイルを閉じる \(56 ページ\)](#)

[ファイルの保存 \(56 ページ\)](#)

[クリップボードからファイルを開く \(55 ページ\)](#)

クリップボードからファイルを開く

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

手順

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

結果

新しいファイルタブにファイルが開きます。

ファイルを開いて WaveLab を起動する

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

以下のいずれかの操作を行ないます。

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

結果

WaveLab が起動し、アプリケーションでファイルが開きます。

関連リンク

[「表示形式 \(Display\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(290 ページ\)](#)

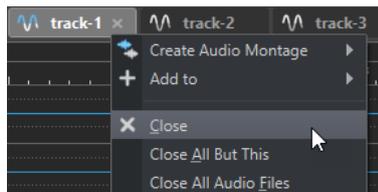
[ファイルを開く \(54 ページ\)](#)

ファイルを閉じる

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

選択できる手順

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



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

関連リンク

[「ファイル \(File\)」タブでファイルを開く \(55 ページ\)](#)

ファイルの保存

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

重要

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

選択できる手順

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

関連リンク

[タブ変更インジケーター \(56 ページ\)](#)

タブ変更インジケーター

タブの角の色で、ファイルが保存されているかどうか分かります。

タブの右上の色

白

ファイルは変更されていません。

緑 (オーディオエディターのみ)

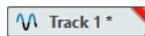
ファイルはデコードされたファイル形式を使用しており、保存されています。

赤

ファイルは変更されており、変更内容がまだ保存されていません。

変更未保存インジケーター

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



タブ名の色

紫

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

保存時のファイルに戻す

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

手順

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

結果

最後に保存した状態のファイルがディスクから読み込まれます。

自動バックアップ

ファイルのバックアップを自動的に作成して、データ損失を防げます。

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

オーディオモニタージュの保存

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

- オーディオモニタージュファイルには、オーディオファイルの参照情報しか含まれていません。オーディオモニタージュが参照しているオーディオファイルの名前を変更するには、**オーディオエデ**

イターの「情報 (Info)」ウィンドウでオーディオファイルの名前を変更します。クリップの参照情報がすべて自動的に更新されます。

- オーディオモニターに名称未設定のオーディオファイルを参照しているクリップが含まれている場合は、オーディオモニターを保存する前にオーディオファイルを保存します。

関連リンク

[ファイル名の変更 \(58 ページ\)](#)

[ファイルの保存 \(56 ページ\)](#)

ファイルの削除

WaveLab Cast 内から、アクティブなファイルを削除できます。

前提条件

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

手順

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

結果

ファイルとそのピークおよびマーカーファイルが削除されます。

ファイル名の変更

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

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

関連リンク

[ピークファイル \(35 ページ\)](#)

[ファイル名の変更 \(58 ページ\)](#)

ファイル名の変更

WaveLab Cast でファイル名を変更できます。

前提条件

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

手順

1. 名前を変更するファイルを開きます。

2. 以下のいずれかを行ないます。

- 「ファイル」タブを選択し、「情報 (Info)」をクリックして、「名前 (Name)」、「フォルダー (Folder)」またはファイル拡張子を新たに指定して、「変更を適用 (Apply Changes)」をクリックします。
- **[F2]** を押して、「名前 (Name)」、「フォルダー (Folder)」またはファイル拡張子を新たに指定して、「OK」をクリックします。

関連リンク

[ファイル名の変更 \(58 ページ\)](#)

[「ファイル \(File\)」タブ \(41 ページ\)](#)

ファイルブラウザー

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

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

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

特定の種類のファイルだけを表示することもできます。

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

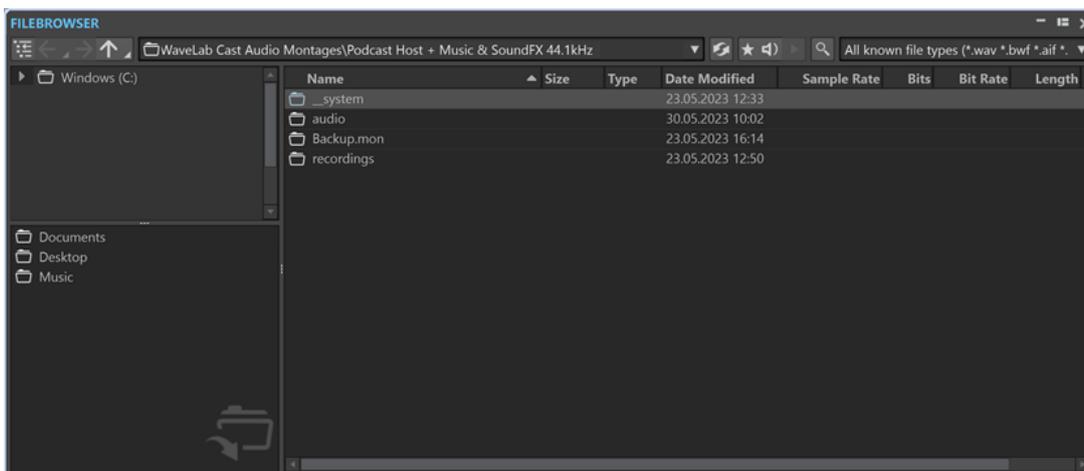
関連リンク

[「ファイルブラウザー \(File Browser\)」ウィンドウ \(59 ページ\)](#)

「ファイルブラウザー (File Browser)」ウィンドウ

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

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



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



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

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



ファイルのリストおよびファイル階層をナビゲートできます。

場所 (Location)

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

内容を更新 (Refresh)



コンテンツを手動で再読み込みして、更新や変更を反映できます。

補足

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

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



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

自動再生モード (Auto Play Mode)



このボタンをオンにすると、ファイルを選択したときに自動で再生されます。

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



選択したオーディオファイルを再生します。

検索 (Search)



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

ファイルタイプリスト

表示するファイルタイプとファイル形式を選択できます。

フォルダツリー

コンピューター上で使用できるフォルダが表示されます。

お気に入りフォルダ

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

ファイルリスト

各ファイルの以下の情報を表示します。

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

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

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

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

フォルダーの作成 (Create Folder)

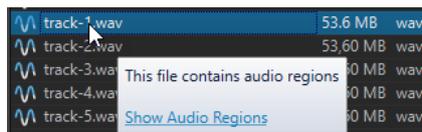
ファイルリスト内で右クリックして「**フォルダーの作成 (Create Folder)**」を選択すると、ファイルを整理するための新規フォルダーを追加できます。

オーディオリージョン (Audio Regions)

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

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

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



関連リンク

- [「ファイルブラウザ \(File Browser\)」ウィンドウ \(59 ページ\)](#)
- [お気に入りフォルダーリストにフォルダーを追加する \(62 ページ\)](#)
- [「メタデータ \(Metadata\)」ウィンドウ \(124 ページ\)](#)
- [「情報 \(Info\)」ダイアログ \(43 ページ\)](#)

お気に入りフォルダーリストにフォルダーを追加する

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

手順

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

関連リンク

[「ファイルブラウザ \(File Browser\)」ウィンドウ \(59 ページ\)](#)

ファイルの切り替え

複数のファイルを開いて、各ファイルを切り替えられます。

選択できる手順

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

最近使用したファイル

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

最近使用したファイルを開く

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

手順

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

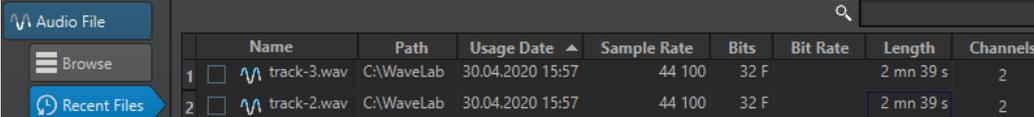
関連リンク

[「最近使用したファイル \(Recent Files\)」 タブ \(63 ページ\)](#)

「最近使用したファイル (Recent Files)」 タブ

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

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



| | Name | Path | Usage Date | Sample Rate | Bits | Bit Rate | Length | Channels |
|---|-------------|------------|------------------|-------------|------|----------|-----------|----------|
| 1 | track-3.wav | C:\WaveLab | 30.04.2020 15:57 | 44 100 | 32 F | | 2 mn 39 s | 2 |
| 2 | track-2.wav | C:\WaveLab | 30.04.2020 15:57 | 44 100 | 32 F | | 2 mn 39 s | 2 |

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

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

検索フィールド

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

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

メディアで見つからないファイルをリストから削除します。

選択したファイル項目を削除 (Remove Selected Files)

選択したファイルをすべてリストから削除します。

開く (Open)

選択したファイルを開きます。

最近使用したファイルの名前によるフィルタリング

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

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

一時ファイル

WaveLab Cast はオーディオファイル処理の中間結果を保存する目的で一時ファイルを作成します。このファイルは元に戻す/やり直すコマンドを利用する際にも使用されます。

お気に入りファイル

頻繁に使用するファイルをお気に入りファイルのリストに追加できます。

- お気に入りファイルリストを開くには、「**ファイル (File)**」 > 「**開く (Open)**」を選択し、ファイルの種類を選択して「**お気に入り (Favorites)**」をクリックします。
- 開いているファイルをお気に入りファイルリストに追加するには、「**現在のファイルを追加 (Add Current File)**」をクリックします。
- お気に入りファイルリストからファイルを開くには、ファイルリストからファイルを選択し、「**開く (Open)**」をクリックします。
- お気に入りファイルリストからファイルを削除するには、削除するファイルを選択し、「**選択したファイル項目を削除 (Remove Selected Files)**」をクリックします。
- メディアにもう存在しないファイルをリストから削除するには、「**存在しないファイルの項目を削除 (Remove Non-Existing Files)**」をクリックします。

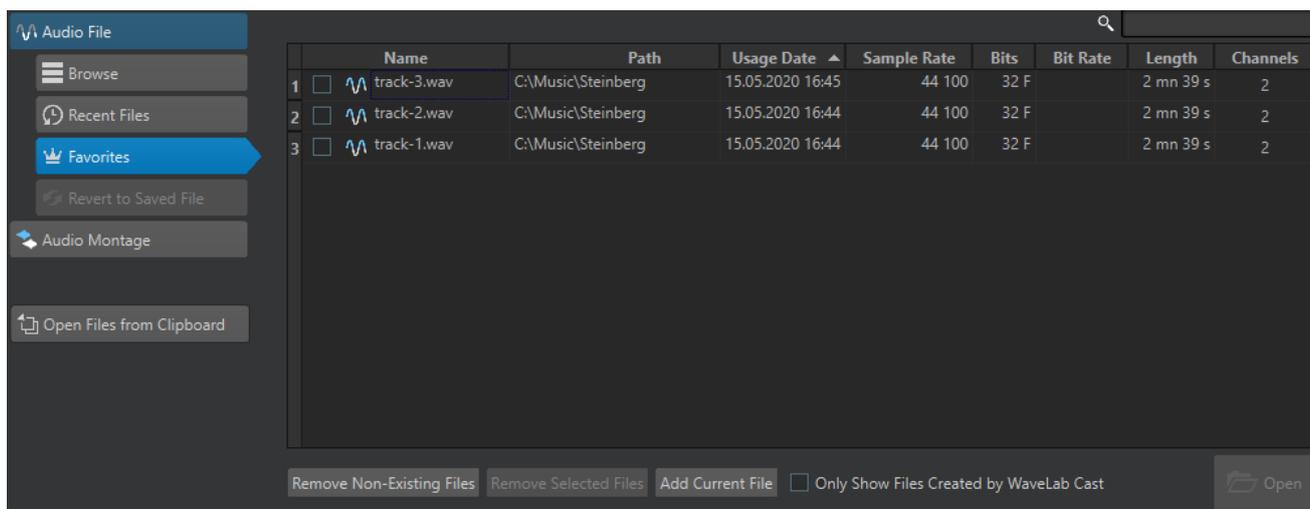
関連リンク

[「お気に入り \(Favorites\)」タブ \(64 ページ\)](#)

「お気に入り (Favorites)」タブ

このタブでは、お気に入りファイルのリストを表示および編集できます。

- 「**お気に入り (Favorites)**」タブを開くには、「**ファイル (File)**」 > 「**開く (Open)**」を選択し、ファイルの種類を選択して「**お気に入り (Favorites)**」をクリックします。



お気に入りファイルリスト

お気に入りファイルが表示されます。

検索 (Search)

「お気に入り (Favorites)」タブの検索フィールドを使用すると、お気に入りファイルリストを名前でもフィルタリングできます。

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

メディアで見つからないファイルをリストから削除します。

選択したファイル項目を削除 (Remove Selected Files)

選択したファイルをすべてリストから削除します。

現在のファイルを追加 (Add Current File)

開いているファイルをお気に入りファイルリストに追加します。

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

WaveLab Cast で作成されてから一度も開かれていないファイルのみを表示します。

これにより、たとえば WaveLab Cast で作成されたファイルに、「名前を付けて保存 (Save As)」オプションや「実行 (Render)」オプションからすばやくアクセスできます。

開く (Open)

選択したファイルを WaveLab Cast で開きます。

関連リンク

[お気に入りファイル](#) (64 ページ)

お気に入りファイルのフィルタリング

「お気に入り (Favorites)」タブの検索フィールドを使用すると、お気に入りファイルリストを名前でフィルタリングできます。

- 「お気に入り (Favorites)」タブの検索フィールドに、特定のファイル名またはファイル名の一部を入力します。
- 検索フィールドからお気に入りファイルのリストにフォーカスを切り替えるには、**[↓]** を押しします。
- 最近使用したファイルのリストから検索フィールドにフォーカスを切り替えるには、**[Ctrl]/[command]+[F]** を押しします。

関連リンク

[「お気に入り \(Favorites\)」タブ](#) (64 ページ)

操作の取り消し/再実行

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

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

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

関連リンク

[エフェクトの変更を元に戻す](#)

ドラッグ操作

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

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

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

補足

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

- タブグループ内でタブの順序を変更するには、タブを横方向にドラッグします。
- 別のウィンドウにタブを移動するには、タブを縦方向にドラッグします。
- ファイルを開くには、WaveLab Cast の「**ファイルブラウザ (File Browser)**」ウィンドウ、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac)、または他のアプリケーションから、タブバーにファイルをドラッグします。
- ファイルのコピーを作成するには、タブをタブバーの別の場所へ縦方向にドラッグし、**[Ctrl]/[command]** を押したままマウスボタンを放します。
- ツールウィンドウとメーターウィンドウはドラッグでドッキングしたり切り離したりできます。

関連リンク

[ツールウィンドウとメーターウィンドウのドッキング/切り離し \(39 ページ\)](#)

オーディオエディターとオーディオモニタージュウウィンドウでのドラッグ操作

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

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

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウウィンドウ \(151 ページ\)](#)

[「ファイルブラウザー \(File Browser\)」ウィンドウ \(59 ページ\)](#)

マスターセクションでのドラッグ操作

マスターセクションでドラッグを行なって、エフェクトの順序を変更できます。

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

関連リンク

[マスターセクションウィンドウ \(226 ページ\)](#)

ズーム

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

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

スクロールホイールによるズーム

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

手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。



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

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

補足

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

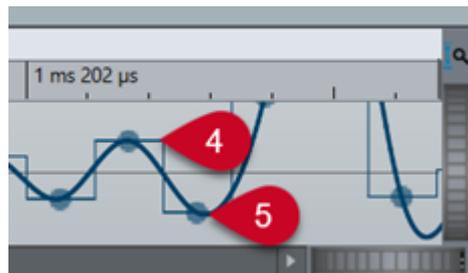
補足

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

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

補足

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



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

関連リンク

[ズーム \(67 ページ\)](#)

マウスを使用したズーム

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

手順

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

ヒント

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

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

ヒント

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

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

関連リンク

[ズーム \(67 ページ\)](#)

オーディオ範囲を選択した状態でのズーム

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

手順

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

関連リンク

[ズーム \(67 ページ\)](#)

キーボードを使用したズーム

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

手順

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

関連リンク

[環境設定 \(290 ページ\)](#)

[ズーム \(67 ページ\)](#)

タブバーのズームオプション

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

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

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(97 ページ\)](#)

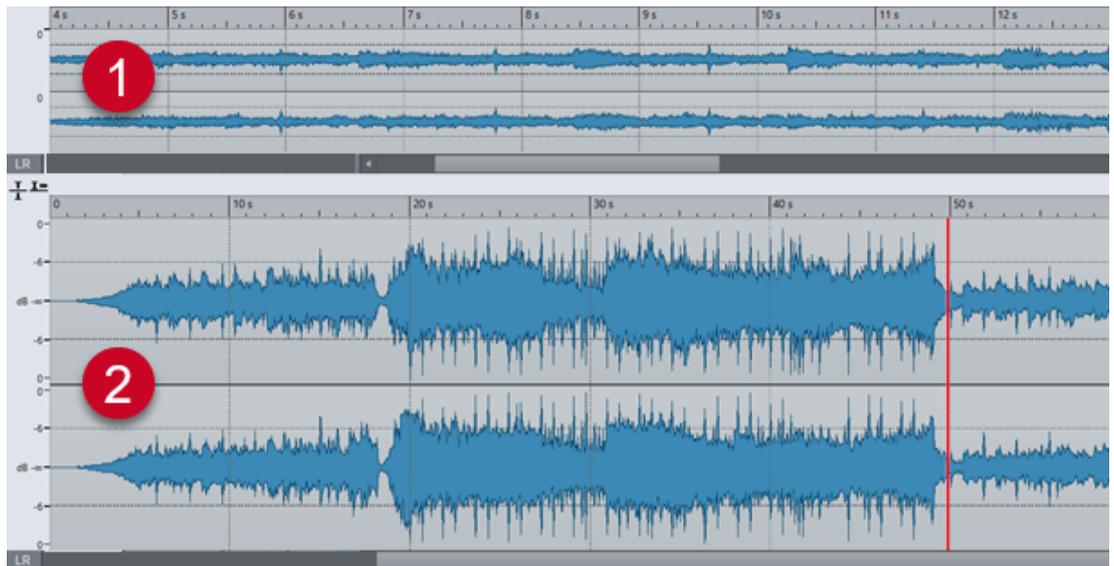
[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモニタージュウ\) \(156 ページ\)](#)

[ズーム \(67 ページ\)](#)

オーディオエディター固有のズームオプション

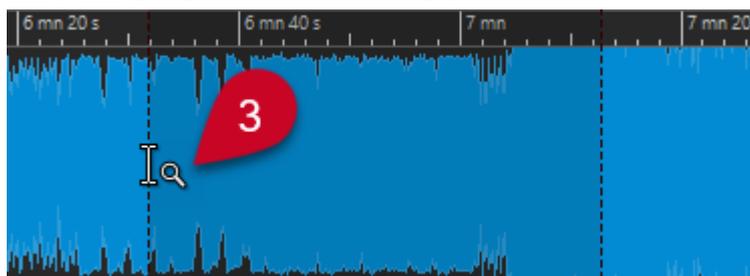
オーディオエディターには、追加のズームツールなど、このエディターでのみ使用できるいくつかのズームオプションがあります。

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



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

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



関連リンク

[ズーム \(67 ページ\)](#)

[オーディオエディターでズームレベルを設定する \(71 ページ\)](#)

[ズームツールを使用したズーム \(71 ページ\)](#)

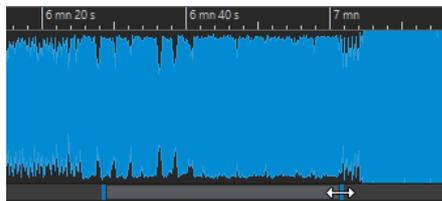
[レベルルーラーによるズーム \(72 ページ\)](#)

オーディオエディターでズームレベルを設定する

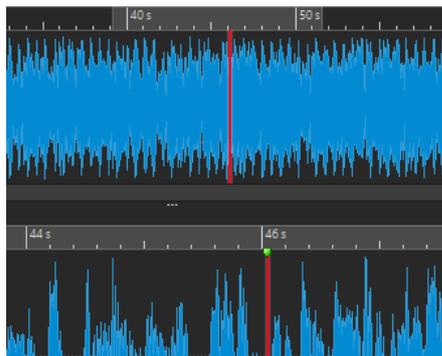
オーディオエディターでは、オーバービュー領域とメインビュー領域に異なるズームレベルを設定できます。

手順

- 以下のオプションを利用できます。
 - スクロールバーを使用してズームレベルを調節するには、スクロールバーの端をドラッグします。



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



- ズームレベルを調節するには、範囲インジケータの端をドラッグします。
-

関連リンク

[ズーム \(67 ページ\)](#)

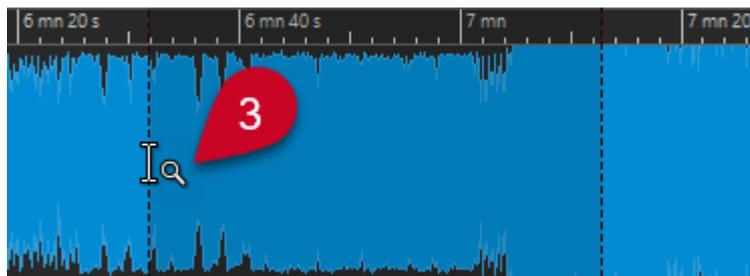
[オーディオエディター固有のズームオプション \(70 ページ\)](#)

ズームツールを使用したズーム

ズームツールを使用すると、波形の細部を拡大してメインビューに表示できます。

手順

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



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

ヒント

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

結果

選択範囲が拡大されてメインビュー全体に表示されます。

関連リンク

[オーディオエディター固有のズームオプション \(70 ページ\)](#)

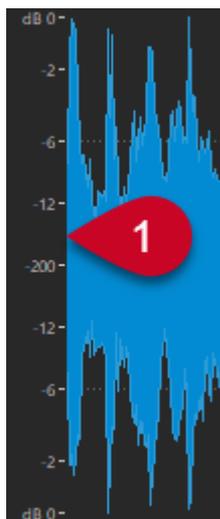
[ズーム \(67 ページ\)](#)

レベルルーラーによるズーム

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

手順

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



- 垂直ズームを 0dB にリセットするには、レベルルーラーをダブルクリックします。

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

関連リンク

[オーディオエディター固有のズームオプション \(70 ページ\)](#)

[ズーム \(67 ページ\)](#)

オーディオモニタージュ固有のズームオプション

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

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

関連リンク

[ズームボタンを使用したズーム \(73 ページ\)](#)

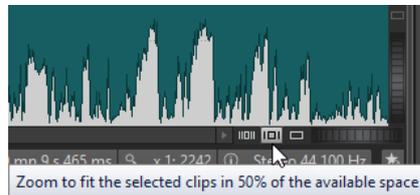
[ズームによる表示トラックの増減 \(73 ページ\)](#)

ズームボタンを使用したズーム

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

手順

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



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

関連リンク

[オーディオモニタージュ固有のズームオプション \(73 ページ\)](#)

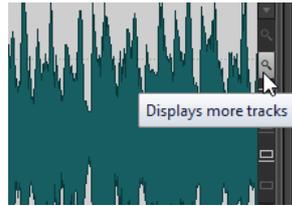
[ズーム \(67 ページ\)](#)

ズームによる表示トラックの増減

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

手順

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



- 表示されるトラック数を減らすには、大きな虫眼鏡アイコンをクリックします。
 - 1つのトラックをオーディオモニタージュウィンドウ全体に表示するには、トラックコントロール領域の下部にある下矢印をクリックします。トラックの設定ポップアップメニューで「ズームイン (Zoom In)」を選択します。
 - 再度ズームアウトするには、トラックコントロール領域の中央下部分にある下矢印をクリックし、「ズームアウト (Zoom Out)」を選択します。
- また、トラックを右クリックして、ポップアップメニューから「クリップ全体を表示 (Display Whole Clip)」を選択することもできます。

関連リンク

[オーディオモニタージュ固有のズームオプション \(73 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(151 ページ\)](#)

[ズーム \(67 ページ\)](#)

プリセット (Presets)

一般的に使用する設定を保存するプリセットを作成できます。

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

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

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

関連リンク

[プリセットの保存 \(74 ページ\)](#)

[プリセットの読み込み \(75 ページ\)](#)

[VST プラグインのデフォルトのプリセットの保存 \(76 ページ\)](#)

プリセットの保存

プリセットを保存して、あとでロードできます。

手順

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

5. 「保存 (Save)」をクリックします。
-

関連リンク

[プリセットの読み込み](#) (75 ページ)

プリセットの読み込み

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

手順

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

関連リンク

[プリセットの保存](#) (74 ページ)

プリセットの変更

プリセットを変更して、変更内容を保存できます。

手順

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

プリセットの削除

手順

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

一時プリセット

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

関連リンク

[プリセットの一時的な保存](#) (76 ページ)

[一時的なプリセットの呼び出し](#) (76 ページ)

プリセットの一時的な保存

手順

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

関連リンク

- [一時プリセット \(75 ページ\)](#)
- [一時的なプリセットの呼び出し \(76 ページ\)](#)

一時的なプリセットの呼び出し

手順

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

関連リンク

- [一時プリセット \(75 ページ\)](#)
- [プリセットの一時的な保存 \(76 ページ\)](#)

VST プラグインのデフォルトのプリセットの保存

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

手順

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



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

結果

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

関連リンク

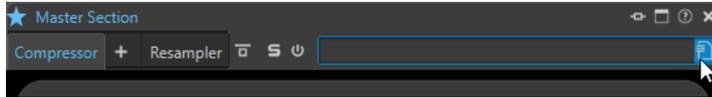
- [デフォルトのプリセットの読み込み \(77 ページ\)](#)
- [デフォルトのプリセットの削除 \(77 ページ\)](#)

デフォルトのプリセットの読み込み

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

手順

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



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

関連リンク

[VST プラグインのデフォルトのプリセットの保存 \(76 ページ\)](#)

[デフォルトのプリセットの削除 \(77 ページ\)](#)

デフォルトのプリセットの削除

デフォルトのプリセットとして保存したプリセットを削除できます。

手順

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



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

結果

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

関連リンク

[VST プラグインのデフォルトのプリセットの保存 \(76 ページ\)](#)

[デフォルトのプリセットの読み込み \(77 ページ\)](#)

クリップボードへのオーディオ情報のコピー

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

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

手順

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

現在のファイルへのフォーカス設定

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

手順

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

再生とトランスポート

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

関連リンク

[トランスポートバー \(79 ページ\)](#)

トランスポートバー

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

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

初期設定では、トランスポートバーの拡張オプションが非表示になっています。

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



再生速度の詳細設定 (Playback Speed)

再生速度を指定できるメニューが開きます。

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

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

補足

プリロールは、特定の位置の少し前から再生を開始できる機能です。

ポストロールは、特定の位置の少しあとで再生を停止できる機能です。

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

オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)

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

- 「範囲を自動選択 (Auto Select Range)」をオンにすると、編集作業に従って範囲が自動的に選択されます。
- 「新しい時間選択範囲の始めから再生 (Play from Start of New Time Selection)」をオンにすると、マウスを左から右にドラッグして範囲を選択して再生を開始したとき、選択範囲の始めから再生がスタートします。再生を停止して再度開始したり編集カーソルを移動したりした場合、再生は編集カーソルの位置から開始します。この項目をオフにすると、再生は常に編集カーソルの位置から開始します。

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

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

再生対象としてさまざまなオーディオ範囲を選択できます。

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

オーディオモニタージュウウィンドウだけで使用できる追加オプション:

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

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

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

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

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

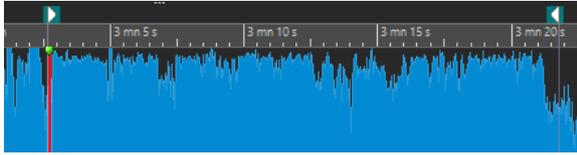
以下のいずれかのアンカーを選択できます。

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

オーディオモニタージュウウィンドウだけで使用できる追加オプション:

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

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



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

編集カーソルをファイルの始め/終わりへ移動します。

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

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

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

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

ループ (Loop)

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

再生を停止 (Stop Playback)

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

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

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

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

再生中のオーディオがアクティブなオーディオファイルでない場合、再生ボタンの色が変わります。この現象は、たとえば再生中に別のファイルウィンドウに切り替えた場合に起こります。



アクティブウィンドウで再生中の再生ボタン (左) と別のウィンドウで再生中の再生ボタン (右)

前回停止した位置から再生を開始することもできます。このボタンを右クリックすると、「リードシーケンス (Lead Sequence)」ポップアップメニューが開きます。

- 「開始 (Start)」を選択すると、カーソルの位置から再生が始まります。
- 「最後の中断から再開 (Resume from Last Interruption)」を選択すると、前回停止した位置から再生が始まります。

録音 (Record)

「録音 (Recording)」ダイアログが表示されます。

タイムディスプレイ

編集カーソルの位置または再生位置を表示します。クリックすると別の時間単位を選択できます。

関連リンク

[プリロールとポストロール \(85 ページ\)](#)

再生ボタン

トランスポートバーの**再生 ▶** ボタンをクリックすると、編集カーソルの位置から、アクティブなオーディオファイルまたはオーディオモンタージュが再生されます。

キーボードの **[Space]** または **[Enter]** キーを使用して再生を開始することもできます。再生中に **[Space]** を押すと再生が停止します。再生中に **[Enter]** を押すと、前回再生を開始した位置からもう一度再生されます。

「ループ」ボタンをオンにしている場合、オーディオの範囲を選択していれば、その選択範囲がループ再生されます。範囲が選択されていない場合は、ファイル全体がループ再生されます。

標準の再生コマンドは、「オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)」、「アンカー位置から再生 (Play from Anchor)」、および「アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)」オプションの影響を受けません。

「再生を停止 (Stop Playback)」ボタン

トランスポートバーの「再生を停止 (Stop Playback)」**■** ボタンまたはテンキーの **[0]** をクリックしたときの動作は、状況によって異なります。

- 停止している状態で「再生を停止 (Stop Playback)」操作を行なうと、編集カーソルは、前回の再生開始マーカーまたは選択範囲の開始位置のいずれか近い方へ移動します。最終的にはファイルの始めへ移動します。
- 選択範囲がない場合または編集カーソルが選択範囲の左側にある場合、カーソルはファイルの始めへ移動します。

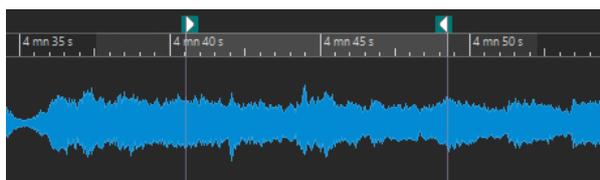
オーディオの範囲再生

トランスポートバーの「オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)」オプションを使用してオーディオを範囲再生できます。

手順

1. トランスポートバーで「オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)」を右クリックして、再生する範囲の種類を選択します。
2. 必要に応じて、「プリロールを実行 (Perform Pre-Roll)」と「ポストロールを実行 (Perform Post-Roll)」をオンにします。
3. 再生したい範囲内に編集カーソルを置くか、範囲を選択します。

この選択範囲と、オンにした場合はプリロール/ポストロール時間が、タイムルーラーに表示されます。



4. 選択範囲を再生するには、トランスポートバーの「オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)」ボタンをクリックするか、**[F6]** を押します。

結果

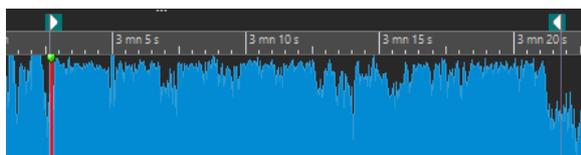
選択範囲が再生されます。プリロール設定とポストロール設定が反映されます。「ループ (Loop)」モードが有効な場合、プリロールは最初のループの前にものみ、ポストロールは最後のループのあとにものみ使用されます。

アンカー位置から再生またはアンカー位置まで再生

トランスポートバーの「アンカー位置から再生 (Play from Anchor)」オプションまたは「アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)」オプションを使用して、アンカー位置から、または特定のアンカー位置まで、オーディオを再生できます。

手順

1. トランスポートバーで、「アンカー位置から再生 (Play from Anchor)」または「アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)」を右クリックしてアンカータイプを選択します。
2. 選択したアンカータイプに応じて、オーディオエディターまたはオーディオモニターウィンドウで、再生したい範囲内に編集カーソルを配置します。
たとえば、「リージョン開始マーカー (Region Start Marker)」を選択した場合、再生を開始または終了したいリージョンマーカーペアの領域内の任意の場所をクリックします。緑色のアンカーマーカーが、選択したアンカーへジャンプします。



3. 必要に応じて、「プリロールを実行 (Perform Pre-Roll)」と「ポストロールを実行 (Perform Post-Roll)」をオンにします。
4. アンカーマーカー位置から再生するには、トランスポートバーの「アンカー位置から再生 (Play from Anchor)」ボタンをクリックするか、**[F7]** を押します。アンカーマーカー位置まで再生するには、トランスポートバーの「アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)」ボタンをクリックするか、**[F8]** を押します。

結果

アンカーから再生が始まるか、アンカーで再生が停止します。プリロール設定とポストロール設定が反映されます。

「アンカー位置から再生 (Play from Anchor)」機能および「アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)」機能

トランスポートバーの「アンカー位置から再生 (Play from Anchor)」機能や「アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)」機能の動作は、プリロール設定とポストロール設定に応じて異なります。

アンカー位置から再生 (Play from Anchor)

- ポストロールをオンにしている場合、アンカー位置から再生が始まり、ポストロール時間が経過した時点で再生が停止します。ポストロールが選択されていない場合、オーディオファイルまたはオーディオモニタージュの終わりまで再生が続けられます。
- プリロールをオンにしている場合、選択したアンカーからプリロール時間だけさかのぼって、再生が始まります。
- プリロールとポストロールをオンにしている場合、選択したアンカーからプリロール時間だけさかのぼって再生が始まり、アンカー位置のあと、ポストロール時間が経過した時点で再生が停止します。
- ループモードをオンにしている場合、プリロール設定とポストロール設定が反映されません。これによって、範囲設定を追加しなくても、編集カーソル位置前後をループ再生できます。

アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)

- カーソルから再生が始まり、選択したアンカーで再生が停止します。カーソルが選択したアンカー位置を過ぎている場合、選択したアンカーから再生が始まります。プリロールをオンにしている場合、プリロールが反映されます。
- プリロールをオンにしている場合、選択したアンカーからプリロール時間だけさかのぼって再生が始まり、選択したアンカーで停止します。
- アンカーが選択されていない場合、「アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)」はオフになります。
- ループ設定は無視されます。

「自動選択 (Auto Select)」モードの使用

オーディオ範囲やアンカーを再生する際に、自動選択モードと再生のショートカットを組み合わせることで、編集操作を簡単にモニタリングできます。

手順

1. トランスポートバーの「アンカー位置から再生 (Play from Anchor)」または「アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)」ボタンを右クリックし、「アンカーを自動選択 (Auto Select Anchor)」をオンにします。
2. 「オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)」ボタンを右クリックして、「範囲を自動選択 (Auto Select Range)」をオンにします。
3. オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウィンドウで、以下のいずれかの操作を行います。
 - 範囲を選択。
 - マーカーペアの領域内をクリック。
 - フェードイン、フェードアウト、またはクロスフェードをクリック。
 - オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウィンドウ内の任意の場所をクリック。
 - マーカーをドラッグ。

操作に応じて、最も適切な範囲またはアンカーが選択されます。たとえば、マーカーペアの領域内をクリックした場合、そのリージョンが再生範囲として選択されます。

選択された範囲またはアンカーがタイムルーラーに表示されます。

補足

「アンカーを自動選択 (Auto Select Anchor)」モードでも「範囲を自動選択 (Auto Select Range)」モードでも、トランスポートバーの範囲およびアンカーオプションの一部を変更して、別の範囲やアンカーを再生できます。ただし、マウスで編集を再開すると、範囲やアンカーが選択しなおされます。

4. 再生のショートカットを使用して再生を開始します。
 - 選択されているオーディオ範囲を再生するには、**[F6]** を押します。
 - アンカー位置から再生するには、**[F7]** を押します。
 - アンカー位置まで再生するには、**[F8]** を押します。

結果

選択範囲が再生されるか、アンカー位置から再生が開始されるか、またはアンカー位置で再生が停止します。プリロール設定とポストロール設定が反映されます。

補足

選択範囲は、他のすべての範囲より優先されます。他の範囲が自動選択されるようにするには、選択範囲の選択を解除します。

ループ再生

オーディオ範囲を選択している場合、選択範囲をループ再生できます。

再生中、ループ位置は常に更新されます。再生中にループの開始位置または終了位置を変更すると、ループが変更されます。これにより、リズム素材用に選択する位置を試聴できます。

範囲が選択されていない場合は、ファイル全体がループ再生されます。

オーディオモニタージュの一部をループ対象にすると、選択した範囲の境界内がループ再生されます。選択範囲は、空のトラックを含め、あらゆるトラックで設定できます。選択範囲の垂直方向の位置は、ループ再生には影響ありません。選択範囲の左右の境界のみが関係あります。

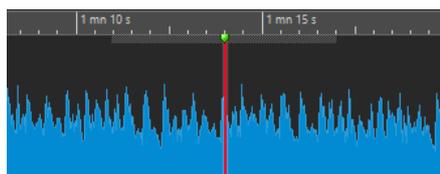
関連リンク

[ループ](#) (261 ページ)

プリロールとポストロール

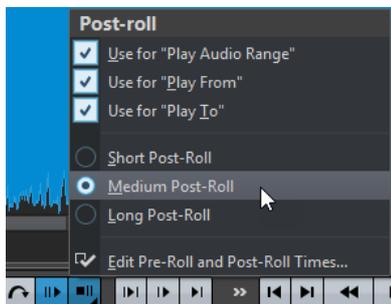
特定の位置の少し前から再生を開始したり (プリロール)、別の位置の少しあとで再生を停止したりできます (ポストロール)。

位置は、アンカーまたは範囲の最初と最後から選択できます。プリロール/ポストロール時間は、タイムルーラーに表示されます。



プリロール/ポストロールをオンにするには、トランスポートバーの「ポストロールを実行 (Perform Post-Roll)」と「プリロールを実行 (Perform Pre-Roll)」をオンにします。

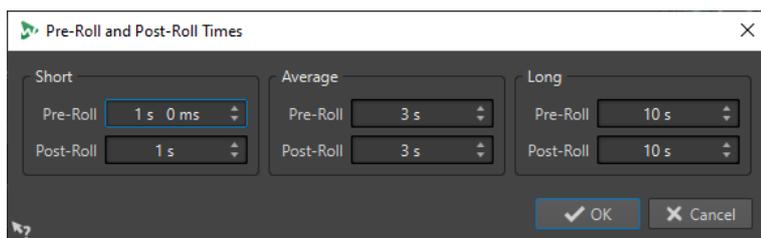
トランスポートバーのプリロールボタンまたはポストロールボタンを右クリックすると、プリロール/ポストロール時間を選択できます。また、ここでは、プリロール/ポストロールの再生オプションを選択したり、「プリロールとポストロールの時間 (Pre-Roll and Post-Roll Times)」ダイアログを表示したりできます。



「プリロールとポストロールの時間 (Pre-roll and Post-roll times)」ダイアログ

「プリロールとポストロールの時間 (Pre-Roll and Post-Roll Times)」ダイアログでは、プリロールとポストロールの正確な時間を指定できます。

- 「プリロールとポストロールの時間 (Pre-Roll and Post-Roll Times)」ダイアログを開くには、トランスポートバーのプリロールボタンまたはポストロールボタンを右クリックして、「プリロールおよびポストロールの時間を編集 (Edit Pre-Roll and Post-Roll Times)」を選択します。



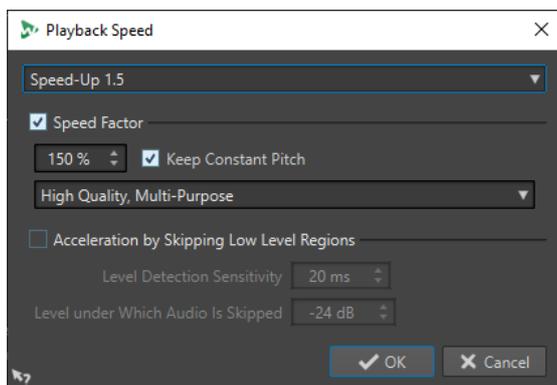
補足

このダイアログで行なった設定は、WaveLab Cast 全体にグローバルに適用されます。

「再生速度の詳細設定 (Playback Speed)」ダイアログ

このダイアログでは、アクティブなオーディオファイルと、アクティブなオーディオモニタージュのすべてのクリップの再生速度を指定できます。

- 「再生速度の詳細設定 (Playback Speed)」ダイアログを開くには、トランスポートバーの「再生速度の詳細設定 (Playback Speed)」を右クリックして「再生速度を編集 (Edit Playback Speed)」を選択します。



プリセット

名前を入力して設定をプリセットとして保存できます。そのあと、「**速度設定 (Speed Settings)**」ポップアップメニューからそのプリセットを選択できます。

標準速度に対する比率 (パーセンテージ) (Speed Factor)

通常の速度に対するパーセンテージで再生速度を設定します。

一定のピッチを維持 (Keep Constant Pitch)

オーディオのピッチが再生速度の変更による影響を受けないようにします。

音質ポップアップメニュー

3つのオプションから選択できます。

「**高品質 (多目的) (High Quality (Multi- Purpose))**」は、ほとんどのオーディオファイルに最適ですが、処理に時間がかかります。

「**高速プレビュー (Fast Preview)**」はすばやく処理され、設定をプレビューできます。

「**スピーチ (Speech)**」はボイス素材に最適です。

レベルの低い部分をスキップ (Acceleration by Skipping Low Level Regions)

スレッシュホールドレベルを下回るオーディオリージョンの再生をスキップします。

レベル検出の時間精度 (Level Detection Sensitivity)

レベル検出の感度を設定します。

再生するレベルの下限値 (Level under Which Audio Is Skipped)

再生時に除外する範囲のスレッシュホールドレベルを設定します。

補足

再生速度を変更しても、元のオーディオは変更されず、WaveLab Cast での再生速度だけが変更されません。

再生のショートカット

トランスポートバーのボタンに加えて、再生をコントロールするためのショートカットがあります。

[Space]

再生を開始または停止します。このショートカットは、**オーディオエディター**または**オーディオモニター**ジュウウィンドウがアクティブウィンドウでない場合でも使用できます。

テンキーの [0]

再生を停止します。再生を停止した状態でこのショートカットを押すと、編集カーソルは、前回の再生開始マーカーまたは選択範囲の開始位置のいずれか近い方へ移動します。最終的にはファイルの始めへ移動します。この操作は、トランスポートバーの「**再生を停止 (Stop Playback)**」をクリックすることと同じです。このショートカットは、**オーディオエディター**または**オーディオモニター**ジュウウィンドウがアクティブウィンドウでない場合でも使用できます。

[Enter]

再生を開始します。再生中に押すと、前回の開始位置から再生が再開します。この操作は、トランスポートバーの「**編集カーソル位置から再生を開始 (Start Playback from Edit Cursor)**」をクリックすることと同じです。

[Alt]+[Space]

マウスポインター位置から再生を開始します。

[F6]

トランスポートバーの「**範囲 (Ranges)**」セクションで選択している内容に従って、選択範囲の再生を開始します。

[F7]

トランスポートバーの「**アンカー (Anchors)**」セクションで選択している内容に従って、選択しているアンカーから再生を開始します。

[F8]

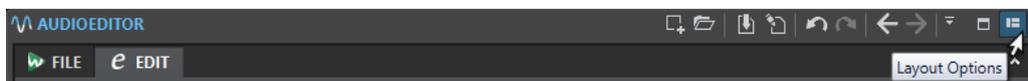
トランスポートバーの「**アンカー (Anchors)**」セクションで選択している内容に従って、選択しているアンカーまで再生を開始します。

トランスポートバーの位置の変更

エディターウィンドウの上、中央、下にトランスポートバーを配置できます。

手順

1. オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウウィンドウのタイトルバーの「**レイアウトオプション (Layout Options)**」をクリックします。



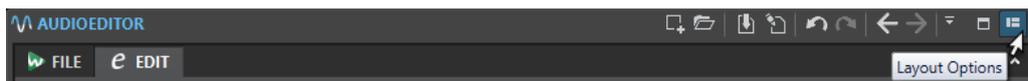
2. 「**トランスポートバー (Transport Bar)**」セクションで、トランスポートバーを「**上 (Top)**」、「**中央 (Middle)**」、または「**下 (Bottom)**」のどこに配置するかを選択します。
-

トランスポートバーの非表示

画面を広く使用するためにトランスポートバーを非表示にできます。

手順

1. オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウウィンドウのタイトルバーの「**レイアウトオプション (Layout Options)**」をクリックします。



2. 「**トランスポートバー (Transport Bar)**」セクションで、「**非表示 (Hidden)**」を選択します。
-

タイムルーラーからの再生の開始

タイムルーラーを使用すると、特定の位置へジャンプして、そこから再生を開始できます。

- タイムルーラーをダブルクリックすると、その位置から再生が始まります。再生は、「**再生を停止 (Stop Playback)**」をクリックするか、オーディオファイルまたはオーディオモニタージュウの終わりまで続きます。
- 再生位置を特定の位置に設定するには、再生中にタイムルーラーをクリックします。また、別のオーディオファイルまたはオーディオモニタージュウのタイムルーラーをクリックすることで、オーディオファイル間またはオーディオモニタージュウ間で再生をすばやく切り替えられます。
- マーカー位置から再生を開始するには、**[Ctrl]/[command]** を押したままマーカーをダブルクリックします。

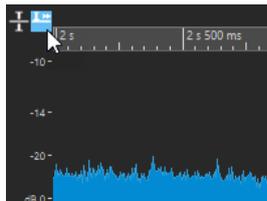
関連リンク
[タイムルーラーとレベルルーラー \(47 ページ\)](#)

フォーカスされたオーディオチャンネルの再生

再生中に、L/R、Mid/Side、マルチチャンネルオーディオファイルのチャンネルクラスター、または両方のオーディオチャンネルの再生を切り替えることができます。

手順

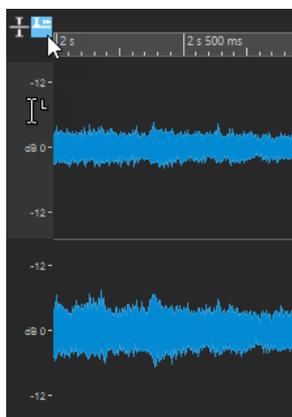
1. オーディオエディターで「フォーカスされたオーディオチャンネルを再生 (Play Back Focused Audio Channels)」をオンにします。



補足

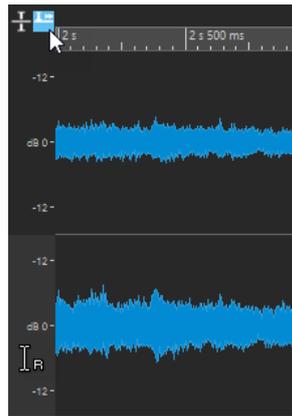
マルチチャンネルオーディオファイルに「フォーカスされたオーディオチャンネルを再生 (Play Back Focused Audio Channels)」オプションを使用している場合は、「ミュート (Mute)」ボタンと「ソロ (Solo)」を使用できません。

2. 再生を開始します。
3. 各オーディオチャンネルの再生を切り替える場合は、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 左または Mid のオーディオチャンネルを再生する場合は、レベルルーラーの上部をクリックします。



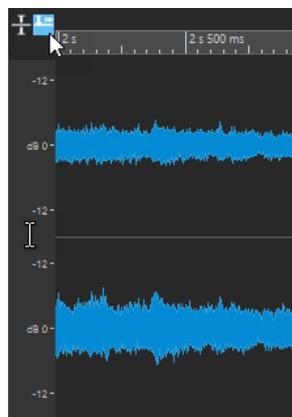
左のオーディオチャンネルを再生する際のカーソル位置

- 右または Side のオーディオチャンネルを再生する場合は、レベルルーラーの下部をクリックします。



右のオーディオチャンネルを再生する際のカーソル位置

- 両方のオーディオチャンネルを再生する場合は、レベルルーラーの中央の領域をクリックします。



左右のオーディオチャンネルを再生する際のカーソル位置

- マルチチャンネルオーディオファイルのチャンネルクラスターを再生する場合は、チャンネルクラスターのチャンネルコントロール領域をクリックします。
- キーボードショートカットを使用してオーディオチャンネルを切り替えるには、**[Alt] + [Page Down]** または **[Alt] + [Page Up]** を押します。

関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(47 ページ\)](#)

ジョグ/シャトル再生

ジョグ/シャトル再生は、再生を繰り返してオーディオファイルの特定の位置を見つけるのに便利です。ジョグ/シャトル再生を行なうには、再生中にタイムルーラーをクリックしてドラッグするか、「再生 (Play)」ツールを使用します。

関連リンク

[「再生 \(Play\)」ツールを使用したジョグ/シャトル再生 \(91 ページ\)](#)

[タイムルーラーを使用したジョグ/シャトル再生 \(91 ページ\)](#)

「再生 (Play)」 ツールを使用したジョグ/シャトル再生

「再生 (Play)」 ツールを使用すると、いずれかのチャンネルまたは両方のチャンネルを、任意の位置から再生できます。

手順

1. オーディオエディターで、「編集 (Edit)」 タブを選択します。
 2. 「ツール (Tools)」 セクションで、「再生 (Play)」 ツールを選択するか、**[Alt]** を押したままにします。
 3. 波形ウィンドウ内をクリックします。
 4. 波形ウィンドウで、再生を始めたい位置をクリックします。
カーソルの形は、左 (L) と右 (R) のどちらのチャンネルを再生するかを示します。チャンネルの中央で「再生 (Play)」 ツールを使用すると、両方のチャンネルが再生されます。
-

結果

再生は、マウスボタンを押している間、またはオーディオファイルの終わりまで続きます。再生が停止すると、カーソルは再生開始位置に移動します。

関連リンク

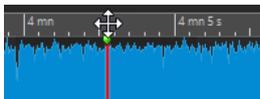
[ジョグ/シャトル再生 \(90 ページ\)](#)

タイムルーラーを使用したジョグ/シャトル再生

再生中にタイムルーラーをクリックして、選択した位置から再生できます。

手順

1. 再生を開始します。
2. タイムルーラーをクリックし、マウスボタンを押したまま左右にドラッグします。



3. ジョグ/シャトル再生が終了したら、マウスボタンを放します。
編集カーソルの位置からオーディオが再生され、短い範囲が一度だけループ再生されます。
-

関連リンク

[ジョグ/シャトル再生 \(90 ページ\)](#)

オーディオモニタージュウインドウでの再生

オーディオモニタージュウインドウでの再生のコントロールは、オーディオモニタージュウでのみ使用できるいくつかの機能を除いて、基本的にオーディオエディターと同じように機能します。

トラックのミュートおよびソロ

オーディオモニタージュウでトラックのミュート/ソロを設定するには、トラックコントロール領域で該当のボタンを使用します。

選択できる手順

- トラックのトラックコントロール領域で、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - トラックをミュートするには、「**ミュート (Mute)**」をクリックします。
トラックをミュートすると、ミュートボタンは黄色になります。
 - トラックをソロにするには、「**ソロ (Solo)**」をクリックします。
トラックをソロにすると、ソロボタンは赤色になります。
 - 複数のトラックをソロにするには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら、ソロにするすべてのトラックの「**ソロ (Solo)**」をクリックします。
 - トラックのソロ無効機能をオンにするには、**[Ctrl]/[command] + [Alt/Opt]** を押しながら「**ソロ (Solo)**」をクリックします。
このモードでは、他のトラックをソロにしても、そのトラックはミュートされません。ソロ無効をオフにするには、「**ソロ (Solo)**」を再度クリックします。

関連リンク

[トラックコントロール領域 \(151 ページ\)](#)

個々のクリップの再生

トラックの個々のクリップを再生できます。

手順

1. モニタージュウインドウで、再生したいクリップの下側を右クリックします。
 2. メニューで、以下のいずれかの再生オプションを選択します。
 - クリップを再生するには、「**クリップを再生 (Play Clip)**」を選択します。
 - クリップをプリロール付きで再生するには、「**クリップをプリロール付きで再生 (Play Clip with Pre-Roll)**」を選択します。
- 重なっているクリップや他のトラックのクリップはミュートされます。

トラックの選択範囲の再生

クリップで範囲を選択し、選択範囲を再生できます。

手順

1. モニタージュウインドウで、トラックのクリップ内または空の部分のいずれかで、範囲を選択します。
2. 選択範囲を右クリックして、「**選択範囲内のクリップを再生 (Play Clip Inside Selection Range)**」を選択します。

重なっているクリップや他のトラックのクリップはミュートされます。

オーディオファイルの編集

オーディオファイルの編集には、オーディオファイルを開く、変更する、保存するなどの作業が含まれます。

関連リンク

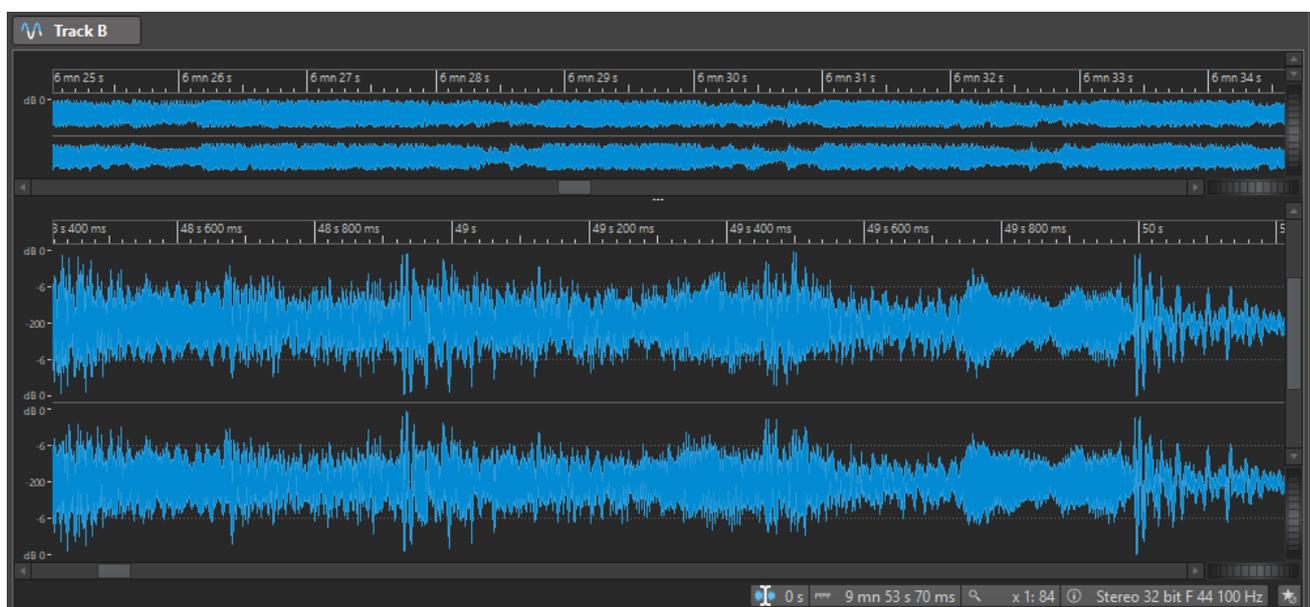
[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)

[オーディオエディターでのファイルの取扱い \(101 ページ\)](#)

[ミックスダウンとレンダリング \(121 ページ\)](#)

オーディオエディターウィンドウ

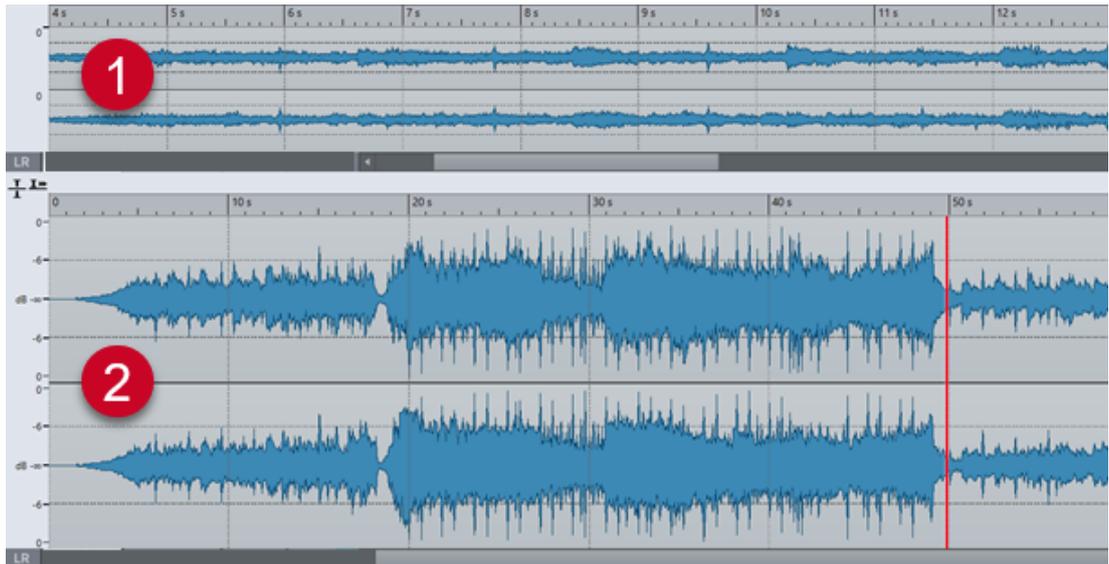
オーディオエディターウィンドウには、オーディオファイルがグラフィック表示されます。ここでは、個々のオーディオファイルを表示、再生、および編集します。



オーディオエディターには、オーディオが2つのビューで表示されます。

オーバービュー (1) は、プロジェクト内のナビゲーションとして機能します。

メインビュー (2) は、オーディオファイルを編集できる領域です。



ディスプレイモード

オーディオエディターのディスプレイモードを選択できます。オーバービューとメインビューに別々のモードを設定できます。

- 「**波形 (Waveform)**」 タブには、オーディオファイルの波形が表示されます。
- 「**レインボー (Rainbow)**」 タブには、スペクトラム属性がマルチカラー波形として表示されます。

関連リンク

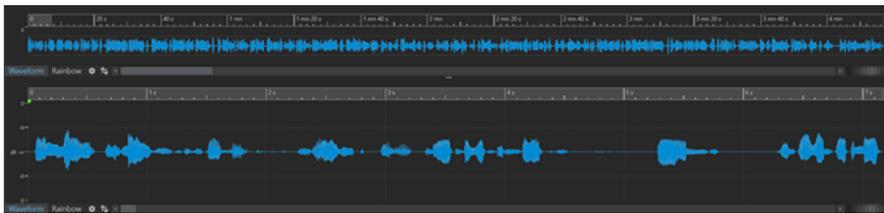
[波形ディスプレイ \(95 ページ\)](#)

[レインボーディスプレイ \(96 ページ\)](#)

波形ディスプレイ

波形ディスプレイには、オーディオファイルの波形が表示されます。横軸に時間、縦軸に振幅が示されます。

波形ディスプレイを開くには、波形ウィンドウの下にある「**波形 (Waveform)**」をクリックします。



関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)

[ディスプレイモード \(95 ページ\)](#)

[オーディオファイル環境設定 \(294 ページ\)](#)

レインボーディスプレイ

オーディオエディターをレインボーディスプレイに設定すると、オーディオファイルのスペクトラム属性が波形内に色で視覚化されます。

レインボーディスプレイを開くには、オーディオエディターウィンドウの下にある「レインボー (Rainbow)」をクリックします。

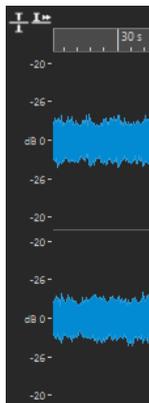


このように、オーディオ素材のスペクトラム属性を複数の色で波形に表示することで、オーディオファイルのビジュアル分析をすばやく実行できます。そのため、レインボーディスプレイは以下のような目的に使用できます。

- 音楽制作やマスタリングでは、特定の音色の存在などのパターンを特定したり、オーディオ素材内の問題のある部分 (低音が多すぎる、高周波数が多すぎるなど) を特定したりできます。
- 極端にノイズの多い録音でも、各種検証や研究において、重要な信号を容易に特定して抽出できます。
- 教育現場では、音の構造を説明したり学んだりするための視覚教材として使用できます。
- 言語学や音声分析では、さまざまなスペクトラムの特徴が、音素やイントネーションなどの音声の要素とどのような相関関係にあるかを知ることができます。

チャンネルコントロール領域

オーディオエディターの波形の左側にあるチャンネルコントロール領域では、チャンネルを選択できます。



ステレオオーディオファイルのチャンネルコントロール領域

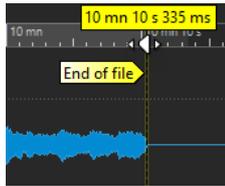
関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)

オーディオファイルのスナップの対象

マーカーや選択範囲の境界といった位置は、スナップの対象となり得ます。スナップの対象付近に要素をドラッグすると、要素がスナップの対象にぴったりとスナップします。これにより、正確な位置に項目を簡単に配置できます。

たとえば、いずれかのスナップの対象付近にマーカーを移動すると、マーカーがスナップの対象にぴったりとスナップします。スナップ位置を示すラベルが表示されます。

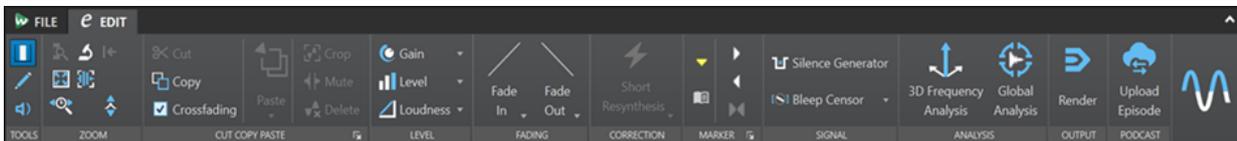


タイムラインをマウスでクリックしたままにすることで、カーソルをスナップ位置に配置できます。この状態でカーソルを動かすと、次のスナップの対象にカーソルがジャンプします。

「編集 (Edit)」タブ (オーディオエディター)

「編集 (Edit)」タブには、オーディオファイルを編集するためのツールが備わっています。

- オーディオエディターで「編集 (Edit)」をクリックします。



ツール

時間範囲 (Time Selection)

時間範囲を選択するためのツールです。

鉛筆 (Pen)

波形ウィンドウ内で波形を描くためのツールです。波形のエラーをすばやく修正できます。

再生 (Play)

クリックした位置からオーディオファイルを再生するためのツールです。

ズーム (Zoom)

ズーム (Zoom)

拡大する時間範囲を定義できるズームツールをアクティブにします。

時間 (Time)

選択した時間範囲が表示されるよう表示倍率を調整できるポップアップメニューが表示されます。「1対1に拡大 (Zoom in 1:1)」は、スクリーンの1ピクセルが1サンプルを表わすようにズームインします。

表示倍率を編集するには、「表示倍率の編集 (Edit Zoom Factor)」をクリックします。「表示倍率の設定 (Zoom Factor)」ダイアログが表示されます。以下の設定を編集できます。

- 「時間範囲を設定 (Set Time Range)」では、表示する時間範囲を設定できます。
- 「1ピクセルあたりのサンプル数 (Samples per Screen Point)」では、モニター画面の1ピクセルに含まれるオーディオサンプルの数を指定できます。
- 「1サンプルあたりのピクセル数 (Screen Points per Sample)」では、1つのオーディオサンプルを表わすピクセルの数を指定できます。

選択範囲を拡大表示 (Zoom Selection)

現在の選択範囲がウィンドウ全体に表示されるよう、ウィンドウをズームします。

最大倍率で表示 (Microscope)

最大限にズームインします。

すべて表示 (View All)

最大限にズームアウトします。

クリップ全体を表示 (Display Whole Clip)

アクティブなクリップが表示されるようにビューが調整されます。

オーディオズームイン (10 倍)/オーディオズームアウト (10 倍) (Zoom in Audio (10x)/Zoom out Audio (10x))

大きなステップでズームイン/ズームアウトします。

オーディオズームイン/オーディオズームアウト (Zoom in Audio/Zoom out Audio)

小さなステップでズームイン/ズームアウトします。

垂直ズームイン/垂直ズームアウト (Zoom in Vertically/Zoom out Vertically)

ズームイン/アウトして、レベルの低い/高い波形を表示します。

レベル (Level)

選択した dB 値未満のサンプルのみが表示されるよう、表示倍率を調整します。

ズームを 0dB にリセット (Reset Zoom to 0 dB)

0dB までのオーディオレベルが表示されるよう表示倍率を調整します。

カット/コピー/貼り付け (Cut Copy Paste)

切り取り (Cut)

オーディオ選択範囲をクリップボードに移動します。

コピー (Copy)

アクティブクリップまたはオーディオ選択範囲をクリップボードにコピーします。

クロスフェード (Crossfading)

この項目をオンにすると、以下のいずれかの編集操作を開始したときにクロスフェードが自動的に適用されます。

- 切り取り (Cut)
- 貼り付け (Paste)
- 切り取る (Crop)
- ミュート (Mute)
- 削除 (Delete)
- 「貼り付け (Paste)」メニューの「ファイルの前へ (Prepend)」、「ファイルの後へ (Append)」、「上書き (Overwrite)」、または「複数コピー (Multiple Copies)」

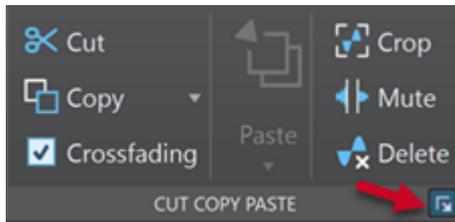
補足

シャープカットを実行する場合や、前後のオーディオとリンクしていないオーディオセグメントを挿入する場合など、特定の編集操作に対してクロスフェードが自動的に生成されないようにしたい場合は、このオプションをいつでも無効にできます。

ただし、このような特別な目的以外では、突然の音量変化やクリック音など、編集における一般的な問題を回避するためにこのオプションを有効にしておくことをおすすめします。フェードアウトとフェードインをシームレスに結合することで、オーディオセグメント間のなめらかで自然な移行を実現します。

補足

フェードとクロスフェードのグローバル設定を表示して編集するには、「**カット/コピー/貼り付け (Cut Copy Paste)**」パネルの右下角にあるボタンをクリックします。



貼り付け (Paste)

クリップボードの内容を貼り付けます。

「**貼り付け (Paste)**」を右クリックするとポップアップメニューが表示され、貼り付けの種類を選択できます。

- 「**ファイルの前へ (Prepend)**」を選択すると、ファイルの始めの前にオーディオが挿入されます。
- 「**ファイルの後へ (Append)**」を選択すると、ファイルの終わりのあとにオーディオが挿入されます。
- 「**選択した終了位置をまたいでクロスフェード (Crossfade Over Selected End)**」を選択すると、クリップボードの内容が貼り付けられ、クロスフェードが作成されます。

「**選択した終了位置をまたいでクロスフェード (Crossfade Over Selected End)**」にマウスカーソルを合わせると、ポップアップメニューが表示され、貼り付けるクロスフェードの種類を選択できます。

- 「**直線 (均等ゲイン) (Linear (Equal Gain))**」は、レベルを直線 (1 次関数) 的に変化させます。
- 「**正弦関数 (均等パワー) (Sinus (Equal Power))**」は、レベルをサインカーブ状に変化させます。オーディオミックスのパワーは一定に保たれます。
- 「**平方根 (均等パワー) (Square-Root (Equal Power))**」は、レベルを平方根 (スクエアルート) カーブ状に変化させます。オーディオミックスのパワーは一定に保たれます。
- 「**上書き (Overwrite)**」では、カーソル位置にあるオーディオが置き換えられます。
- 「**複数コピー (Multiple Copies)**」を選択すると、作成するコピーの数を入力できるダイアログが表示されます。
- 「**ミックス (Mix)**」では、2つのファイルが統合されます。範囲が選択されている場合は選択範囲から、範囲が選択されていない場合はカーソル位置から統合されます。
「**ミックス (Mix)**」を選択すると、クリップボードにあるオーディオと挿入先のオーディオのゲインと位相を指定できるダイアログが表示されます。クリップボードのデータは、選択範囲の長さに関係なく常にミックスされます。

切り取る (Crop)

選択範囲以外のデータを削除します。

クリップをミュート (Mute)

オーディオ選択範囲を無音に置き換えます。

削除 (Delete)

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

レベル (Level)

ゲイン (Gain)

「ゲイン (Gain)」ダイアログが表示されます。ゲインを適用してオーディオファイルのレベルを変更できます。

レベル (Level)

「レベルノーマライザー (Level Normalizer)」ダイアログが表示されます。オーディオファイルのピークレベルを変更できます。

ラウドネス (Loudness)

「ラウドネスノーマライザー (Loudness Normalizer)」ダイアログが表示されます。ファイルのラウドネスを指定できます。

フェード (Fading)

フェードイン/フェードアウト (Fade In/Fade Out)

フェードインまたはフェードアウトを適用できます。このボタンを右クリックすると、「カーブ」ポップアップメニューが開きます。

カーブ

プリセットフェードカーブを選択できます。

- 「直線 (1次) (Linear)」は、レベルを直線 (1次関数) 的に変化させます。
- 「正弦関数 1 (*) (Sinus (*))」は、レベルを正弦関数曲線 (サイン波) 状に変化させます。クロスフェードに使用すると、フェードの移行部分でラウドネス (RMS) が一定に保たれます。
- 「平方根 (*) (Square-root (*))」は、レベルを平方根曲線 (スクエアルート) 状に変化させます。クロスフェードに使用すると、フェードの移行部分でラウドネス (RMS) が一定に保たれます。
- 「正弦関数 2 (Sinusoid)」は、レベルを正弦関数曲線 (サイン波) 状に変化させます。
- 「対数関数 (Logarithmic)」は、レベルを対数関数曲線 (ロガリズムカーブ) 状に変化させます。
- 「指数関数 1 (Exponential)」は、レベルを指数関数曲線 (エクスポネンシャルカーブ) 状に変化させます。
- 「指数関数 2 (Exponential+)」は、レベルをよりはっきりとした指数関数曲線 (エクスポネンシャルカーブ) 状に変化させます。

修正 (Correction)

エラーの修正方法 (Error Correction Method)

エラーの修正方法を選択できます。

- 「ショートリシンセシス (Short Resynthesis)」は、小さなエラーに最適です。WaveLab Cast は最適な修正方法を見つけるためにエラーの隣接する周辺を分析します。
- 「なめらかな鉛筆線 (Smooth Pencil Line)」は、小さなクリックに特に適しています。この方法は、柔らかい鉛筆で正確に線を引くのと同じです。破損したサンプルを鉛筆の線に置き換えます。

マーカー (Marker)

標準マーカーを作成 (Create Generic Marker)

編集カーソルの位置にマーカーやマーカーペアを作成できます。

チャプターを生成 (Generate Chapters)

YouTube や Spotify で使用するために、設定したマーカーに基づいてオーディオ素材のチャプターを一覧にしたテキストファイルを作成できます。

リージョン開始マーカーを作成 (Create Region Start Marker)

編集カーソルの位置にリージョン開始マーカーを作成できます。

リージョン終了マーカーを作成 (Create Region End Marker)

編集カーソルの位置にリージョン終了マーカーを作成できます。

選択範囲の両端に標準マーカーを作成 (Create Generic Region from Selection)

オーディオ選択範囲の左右の端に標準リージョンマーカーを設定します。

信号 (Signal)

無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)

「無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)」ダイアログが表示されます。オーディオファイルに無音部分または環境音を挿入できます。

自主規制音 (Bleep Censor)

「自主規制音 (Bleep Censor)」ダイアログが表示されます。オーディオファイルの一部を、不適切な用語を隠す自主規制音などに置き換えることができます。

検出 (Analysis)

3D 周波数解析 (3D Frequency Analysis)

「3D 周波数解析 (3D Frequency Analysis)」ダイアログが表示されます。解析する周波数帯域を定義したり、3D 周波数解析グラフの外観を変更したりできます。

全般情報の検出 (Global Analysis)

「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログが表示されます。検出の種類を選択して、オーディオのピーク、ラウドネス、ピッチ、エラーなどを検出できます。

出力先 (Output)

レンダリング (Render)

レンダリング処理を開始します。

Podcast

エピソードをアップロード (Upload Episode)

Podcast のエピソードをホスティングサービスにアップロードできます。

オーディオエディターでのファイルの取扱い

オーディオエディターでファイルの編集を始める前に、基本的なファイルの扱い方を知っておくことをおすすめします。オーディオエディターでの編集は、オーディオモンタージュウィンドウでのクリップ編集のように、ソースファイルが処理されない非破壊編集ではないためです。

関連リンク

[オーディオモンタージュ \(Audio Montage\) \(150 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュウィンドウ \(151 ページ\)](#)

モノラル/ステレオの取扱い

WaveLab Cast は、モノラルファイルとステレオファイルの操作について非常に柔軟です。ステレオファイルの場合、すべての編集操作を一方のチャンネルに対して行なうことも、両方のチャンネルに対して行なうこともできます。

サポートされているファイル形式

WaveLab Cast では、さまざまなファイル形式のオーディオファイルを開いて保存できます。

AAC/MPEG-4 (.m4a、.mp4)

Advanced Audio Coding の略で、デジタルオーディオを非可逆方式で圧縮および符号化できるコーデックです。

重要

WaveLab Cast の OEM バージョンは AAC をサポートしていません。

AIFF (.aif、.aiff、.snd)

Audio Interchange File Format の略で、アップル社が定義した規格です。8 ビット、16 ビット、20 ビット、24 ビット、および 32-bit float のビット解像度がサポートされています。

FLAC (.flac)

Free Lossless Audio Codec の略で、デジタルオーディオを可逆圧縮できるコーデックです。

MPEG-1 Layer 2 (.mp2、.mpa、.mpg、.mus)

MP2 (Musicam ファイルと呼ばれることもあります) は、放送業界で使用される一般的なファイル形式です。

MPEG-1 Layer 3 (.mp3)

最も一般的なオーディオ圧縮方式です。MPEG 圧縮方式の大きなメリットは、音質をほとんど劣化させずにファイルサイズが大幅に縮小されることです。

補足

WaveLab Cast で MPEG 圧縮ファイルを開くと、ファイルは一時的な Wave ファイルに変換されます。保存時には、一時的な Wave ファイルは MP3 に再び変換されます。

Ogg Vorbis (.ogg)

特許による制限がないオープンな圧縮ファイル形式です。比較的高い音質を維持しながら、サイズが非常に小さいオーディオファイルを作成できます。

Opus (.opus)

ストリーミングに特に適した非可逆ファイル形式です。Ogg Vorbis の後継と考えることができ、Ogg Vorbis と同様に比較的優れたオーディオ品質を実現するため、他の非可逆形式に代わる優れた選択肢となります。

Wave (.wav)

8 ビット、16 ビット、20 ビット、24 ビット、32 ビット、32-bit float、64-bit float のビット解像度がサポートされています。

Wave 64 (.w64)

このファイル形式は Wave 形式によく似ていますが、録音や編集を行なうファイルのサイズに実質的に制限がないという重要な違いがあります。WaveLab Cast では、標準的な Wave ファイルのサイズは 2GB (ステレオファイル) に制限されています。

補足

Wave 64 はメタデータをサポートしていません。サイズの大きいファイルでメタデータが必要な場合は、Wave ファイルを使用して RF64 オプションを有効にしてください。

Windows Media Audio (.wma、.asf)

Microsoft 社独自の圧縮形式です。WaveLab Cast では、この形式でオーディオの読み込み/書き出しを行なえます (Windows のみ)。WMA サラウンド形式でオーディオの読み込み/書き出しを行なうには、Windows Media Player 9 以降をシステムにインストールする必要があります。

Original Sound Quality (.osq、読み取り専用)

WaveLab 独自のオーディオロスレス圧縮形式です。

関連リンク

[「Windows Media Audio エンコード \(Windows Media Audio Encoding\)」ダイアログ \(114 ページ\)](#)

[「Ogg Vorbis」ダイアログ \(112 ページ\)](#)

[「FLAC エンコード \(FLAC Encoding\)」ダイアログ \(112 ページ\)](#)

[「MP3 エンコード \(MP3 encoding\)」ダイアログ \(108 ページ\)](#)

[「MPEG-1 Layer 2 エンコード \(MPEG-1 Layer 2 Encoding\)」ダイアログ \(110 ページ\)](#)

[20-bit float、24-bit float、および 32-bit float ファイル \(103 ページ\)](#)

20-bit float、24-bit float、および 32-bit float ファイル

WaveLab Cast では 20 ビットおよび 24 ビットのオーディオファイルを扱えるというメリットがありますが、そのために 20 ビットまたは 24 ビット対応のオーディオカードを使用する必要はありません。ファイルの処理や編集は、オーディオカードがフル解像度 (64-bit float) をサポートしていない場合も含め、常にフル解像度で行なわれます。

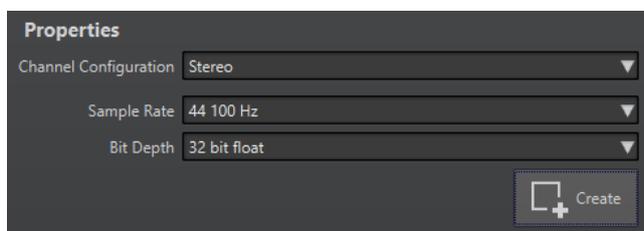
再生時は、取り付けられているカードに合わせて WaveLab Cast によって自動的に処理が調整されます。

新規オーディオファイルの作成

たとえば、別のオーディオファイルからサウンドを集めて合成するために、空のオーディオファイルを作成できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」を選択します。
2. 「オーディオファイル (Audio File)」 > 「カスタム (Custom)」を選択します。
3. オーディオ属性を指定して「作成 (Create)」をクリックします。



関連リンク

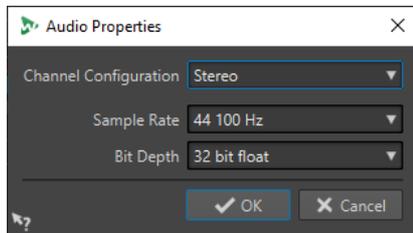
[「オーディオ属性 \(Audio Properties\)」ダイアログ \(104 ページ\)](#)

「オーディオ属性 (Audio Properties)」 ダイアログ

オーディオファイルのチャンネル構成、サンプリングレート、ビット解像度を変更できます。

新規オーディオファイルの作成時にこれらの属性を設定できます。

- 選択したオーディオファイルの属性を変更するには、「ファイル (File)」タブを選択して「情報 (Info)」をクリックするか、波形ウィンドウの右下にある「オーディオ属性 (Audio Properties)」ボタンをクリックします。



チャンネル構成 (Channel Configuration)

オーディオチャンネル数を選択できます。

サンプリングレート (Sample Rate)

1秒あたりのオーディオサンプル数を選択できます。

ビット解像度 (Bit Depth)

オーディオストリームのビット解像度を選択できます。

関連リンク

[「情報 \(Info\)」 ダイアログ \(43 ページ\)](#)

オーディオファイルの保存

手順

1. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - オーディオファイルを初めて保存する場合は、「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。
 - 以前に保存したことがあるオーディオファイルを保存するには、「保存 (Save)」ボタンをクリックするか、「ファイル (File)」 > 「保存 (Save)」を選択します。
2. 「名前を付けて保存 (Save As)」ウィンドウで、ファイルの名前と場所を指定します。
3. 「保存 (Save)」をクリックします。

結果

保存したあとでも元に戻す/やり直しを使用できます。

別の形式での保存

保存時に、ファイル形式、サンプリング周波数、ビット解像度、およびステレオ/モノラルの状態を変更できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。
2. 「名前を付けて保存 (Save As)」ウィンドウで、ファイルの名前と場所を指定します。
3. 「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。

4. 「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログで、ファイル形式を設定して属性を指定します。
5. 「OK」をクリックします。
6. 「保存 (Save)」をクリックします。

結果

新しいファイルが作成されます。元のファイルは、この操作の影響を受けません。

関連リンク

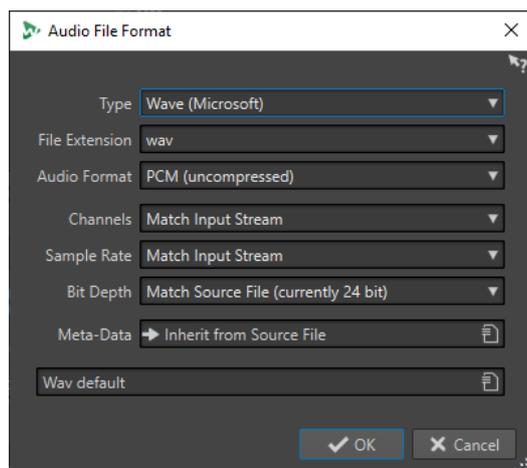
[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(105 ページ\)](#)
[形式変更 \(106 ページ\)](#)

「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログ

「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログでは、保存時のさまざまなファイル設定を変更できます。

- 「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」> 「書き出し (Export)」を選択し、「レンダリング (Render)」を選択します。次に「名前を設定 (Named File)」をオンにし、「形式 (Format)」フィールドをクリックして、「設定 (Edit)」を選択します。

このダイアログは、WaveLab Cast のその他さまざまな場所から表示することもできます。



種類 (Type)

オーディオファイルの種類を選択します。この設定は「フォーマット (Audio Format)」ポップアップメニューで利用できるオプションに影響します。

ファイル拡張子 (File Extension)

現在のファイルの種類に合ったファイル拡張子を選択します。

フォーマット (Audio Format)

現在のファイルの種類に合ったオーディオフォーマットを選択します。

チャンネル (Channels)

作成するファイルのオーディオチャンネル数を設定します。

以下のチャンネルを使用できます。

- 入力ストリームに合わせる (Match Input Stream)
- モノ (Mono)
- ステレオ (Stereo)

サンプリングレート (Sample Rate)

オーディオファイルのサンプリングレートを選択します。この設定を変更するとサンプリングレートの変換処理が行なわれます。

重要

これはシンプルな変換だけに使用することをおすすめします。プロフェッショナルな用途では、「**リサンプリング (Resample)**」プラグインを使用して、リミッターとディザリングを追加するのがよいでしょう。

ビット解像度 (Bit Depth)

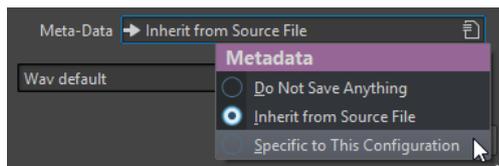
オーディオファイルのビット解像度を選択できます。このオプションは特定の種類のファイルだけに使用できます。

重要

ビット解像度を下げるのは、シンプルな変換を行なう場合だけにすることをおすすめします。プロフェッショナルな用途では、「**マスターセクション (Master Section)**」でディザリングを追加するのがよいでしょう。

メタデータ (Metadata)

ファイルと一緒に保存されるメタデータ設定を指定できます。このオプションはすべての種類のファイルに使用できるわけではありません。



- 「**なにも保存しない (Do Not Save Anything)**」を選択すると、メタデータはファイルと一緒に保存されなくなります。
- 「**ソースファイルから継承 (Inherit from Source File)**」を選択すると、ソースファイルのメタデータが使用されます。ソースのメタデータが空の場合は、デフォルトのメタデータが使用されます (使用できる場合)。
- 「**この設定専用 (Specific to This Configuration)**」を選択すると、メタデータを編集したり、メタデータプリセットに置き換えたりできます。メタデータを編集するには、「メタデータ (Metadata)」ポップアップメニューをもう一度開いて「**設定 (Edit)**」を選択します。

関連リンク

[別の形式での保存 \(104 ページ\)](#)

形式変更

オーディオファイルのサンプリングレート、ビット解像度、およびチャンネル数を変更する場合、複数の処理が行なわれます。

サンプリングレート

新しいサンプリングレートを指定すると、サンプリングレートの変換処理が行なわれます。

ビット解像度

別のビット解像度を指定すると、ファイルは8ビットに切り詰められるか、64ビットに膨らませられます。低いビット解像度に変換する場合は、ディザリングを追加することをおすすめします。

モノラル/ステレオ

モノラルのファイルをステレオに変換する場合、両方のチャンネルに同じオーディオ素材が使用されます。ステレオからモノラルに変換する場合、2つのチャンネルがミックスされません。

補足

- ビット解像度だけを変更したい場合は、「**情報 (Info)**」ウィンドウの「**オーディオ属性 (Audio Properties)**」セクションでビット解像度を変更してから、オーディオファイルを保存することもできます。
- 高品質のマスタリングを行ないたい場合は、「**オーディオ属性 (Audio Properties)**」セクションを使用してサンプリングレートとチャンネル数を変更するのではなく、**マスターセクション**のプラグインと機能を使用することをおすすめします。

選択範囲をオーディオファイルとしてレンダリング

開いているオーディオファイル内の選択範囲を、新しいオーディオファイルとしてレンダリングできます。

手順

1. **オーディオエディター**で、オーディオ範囲を選択します。
2. 「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
3. 「**出力 (Output)**」セクションで、「**レンダリング (Render)**」をクリックします。
4. 「**ソース (Source)**」ポップアップメニューから、「**オーディオ選択範囲 (Selected Audio Range)**」を選択します。
5. 「**出力 (Output)**」セクションで、ファイルの名前、場所、ファイル形式を指定します。
6. 「**開始 (Start)**」をクリックします。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(97 ページ\)](#)

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(105 ページ\)](#)

左/右チャンネルをオーディオファイルとしてレンダリング

個々のチャンネルを別々のファイルとして保存できます。

手順

1. **オーディオエディター**で、「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
2. 「**出力 (Output)**」セクションで、「**レンダリング (Render)**」をクリックします。
3. 「**出力 (Output)**」セクションで、ファイルの名前と場所を指定します。
4. 「**形式 (Format)**」ポップアップメニューを開いて「**編集 (Edit)**」を選択します。
5. 「**オーディオファイル形式 (Audio File Format)**」ダイアログで、「**チャンネル (Channels)**」ポップアップメニューを開いて「**左チャンネル (Left Channel)**」または「**右チャンネル (Right Channel)**」を選択します。
6. その他の出力設定を行ない、「**OK**」をクリックします。
7. 「**開始 (Start)**」をクリックします。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(97 ページ\)](#)

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(105 ページ\)](#)

オーディオファイル形式プリセットの作成

手順

1. 「オーディオファイルの形式 (Audio File Format)」ダイアログで、オーディオファイル形式を指定します。
 2. 「プリセット (Presets)」ポップアップメニューを開いて「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。
 3. プリセットの名前を入力して「保存 (Save)」をクリックします。
-

関連リンク

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(105 ページ\)](#)

オーディオファイルのエンコード

オーディオをさまざまな形式で保存できます。オーディオを別の形式に変換する処理のことを、エンコードと呼びます。オーディオファイルの保存時に、多くのファイル形式ではさまざまなエンコードパラメーターを選択できます。

関連リンク

[「MP3 エンコード \(MP3 encoding\)」ダイアログ \(108 ページ\)](#)

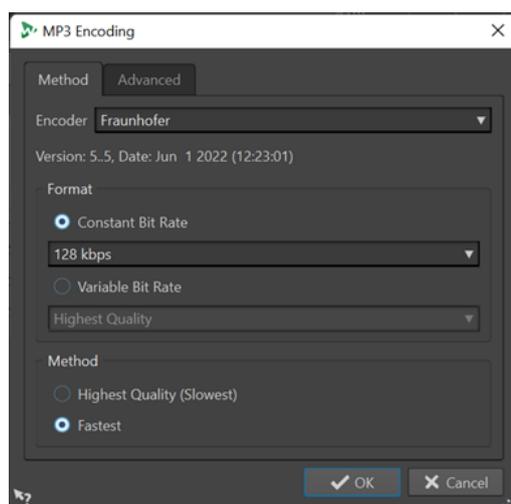
[「MPEG-1 Layer 2 エンコード \(MPEG-1 Layer 2 Encoding\)」ダイアログ \(110 ページ\)](#)

[「Opus オーディオファイルエンコーディング \(Opus Audio File Encoding\)」ダイアログ \(113 ページ\)](#)

「MP3 エンコード (MP3 encoding)」ダイアログ

MP3 オーディオファイルを保存する際に、エンコード設定を調節できます。

「MP3 エンコード (MP3 encoding)」ダイアログは、出力ファイル形式を選択できるほとんどの場所から表示できます。



例

オーディオファイルを開きます。「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。「オーディオファイル

形式 (Audio File Format) ダイアログで、種類に「**MPEG Layer-3**」を設定します。「**エンコード (Encoding)**」フィールドをクリックして「**編集 (Edit)**」を選択します。

「処理方法 (Method)」タブ

エンコーダー (Encoder)

エンコーダー(「**Fraunhofer**」または「**Lame**」)を選択できます。

固定ビットレート/可変ビットレート (Constant Bit Rate/Variable Bit Rate)

ビットレートはオーディオ信号をエンコードするのに使用されるデータの量に関係します。値が大きいほどクオリティは上がりますが、出力ファイルのサイズが大きくなります。「**可変ビットレート (Variable Bit Rate)**」を選択すると、オーディオ素材の複雑さに応じてレートが変わります。

音質最優先/処理速度最優先 (Highest Quality (Slowest)/Fastest)

希望の音質を選択できます。音質を高くすると、オーディオ信号の分析と圧縮に要するリソースと時間が長くなります。

補足

「**音質最優先 (Highest Quality (Slowest))**」では、オーディオファイルは特定のサンプリングレートである必要があります。この場合、サンプリングレートが入力のサンプリングレートと一致していないと、メッセージが表示されます。

「詳細設定 (Advanced)」タブ

ファイルの長さや再生位置情報を VBR ヘッダーに追加 (Add File Length and Playback Position Information to VBR Header)

VBR ヘッダーにデータを追加します。これにより、再生デバイスが MP3 ファイルの長さを推定し、MP3 ファイル内の任意の時間位置にジャンプできます。

補足

この項目は Fraunhofer エンコーダーを選択した場合にのみ使用できます。

補助データを埋め込んで時間とディレイを補正 (Embed Ancillary Data for Time and Delay Compensation)

デコードされたファイルが元のファイルの長さや正確に一致するように、補助データを埋め込みます。

補足

この項目は Fraunhofer エンコーダーを選択した場合にのみ使用できます。

以下の項目は、「**Lame**」エンコーダーにのみ使用できます。

インテンシティーステレオコーディングを許可 (Allow Intensity Stereo Coding)

スペクトラムの一部を再構成することでビットレートを下げます。

「オリジナルレコーディング」フラグを設定 (Specify as "Original Recording")

エンコードするファイルを、オリジナルレコーディングされたファイルに設定します。

「プライベート」フラグを設定 (Write Private Bit)

これはカスタムフラグです。

著作権フラグを設定 (Write Copyright Flag)

エンコードするファイルを、著作権で保護されている作品に設定します。

訂正コードを挿入 (Write Check-Sum)

このファイルのデータにエラーがないか、他のアプリケーションでチェックできるようになります。

フレームサイズを大きくする (Create Long Frames)

ファイル内のヘッダー情報を減らしてファイルサイズをより小さくします。対応していないデコーダーもあるので注意してください。

関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(108 ページ\)](#)

「AAC エンコード (AAC Encoding)」 ダイアログ

AAC オーディオファイルを保存する際に、エンコード設定を調節できます。

補足

AAC エンコードのオプションを使用できるかどうかは、オペレーティングシステムによって異なります。

「AAC エンコード (AAC Encoding)」 ダイアログは、出力ファイル形式を選択できる WaveLab Cast のほとんどの場所からアクセスできます。

例

オーディオファイルを開きます。「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログで、種類に「AAC (Advanced Audio Coding)」を選択し、「エンコード (Encoding)」フィールドをクリックして「編集 (Edit)」を選択します。

エンコーダー (Encoder)

エンコーダーを選択できます。

- 「Microsoft Media Foundation」は Windows のデフォルトエンコーダーです。
- 「Apple Audio Toolbox」は macOS のデフォルトエンコーダーです。

ビットレート (Bit rate)

ビットレートはオーディオ信号をエンコードするのに使用されるデータの量に関係します。値が大きいほどクオリティは上がりますが、出力ファイルのサイズが大きくなります。

Windows では「固定ビットレート (Constant Bit Rate)」しか選択できませんが、macOS ではさまざまなビットレートモードを選択できます。

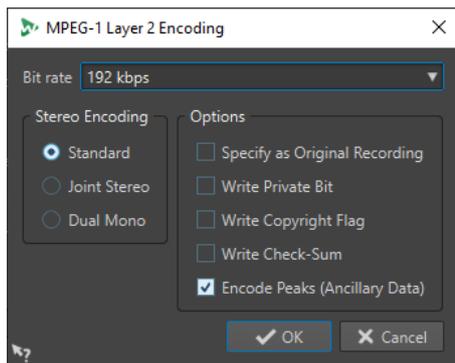
関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(108 ページ\)](#)

「MPEG-1 Layer 2 エンコード (MPEG-1 Layer 2 Encoding)」 ダイアログ

MPEG-1 Layer 2 (MP2) オーディオファイルを保存する際に、エンコード設定を調節できます。

「MPEG-1 Layer 2 エンコード (MPEG-1 Layer 2 encoding)」ダイアログは、出力ファイル形式を選択できるほとんどの場所から表示できます。



例

オーディオファイルを開きます。「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログで、種類に「MPEG Layer-2」を設定します。「エンコード (Encoding)」フィールドをクリックして「編集 (Edit)」を選択します。

ビットレート (Bit rate)

ビットレートを設定します。ビットレートはオーディオ信号をエンコードするのに使用されるデータの量に関係します。値が大きいほどクオリティーは上がりますが、出力ファイルのサイズが大きくなります。

ステレオエンコード (Stereo Encoding)

「標準 (Standard)」モードでは左右チャンネル間の関連情報は利用されません。ただし、2つのチャンネルのうち複雑な方のためにエンコードしやすい方のスペースが利用されることがあります。

「ジョイントステレオ (Joint Stereo)」モードでは左右チャンネルの関連情報が利用されます。これによってスペースとクオリティーの比率 (データサイズあたりの音質) が向上します。

「デュアルモノ (Dual Mono)」モードでは、それぞれのチャンネルが別々にエンコードされます。このモードは、互いに無関係な信号が左右チャンネルに振り分けられている場合に使用することをおすすめします。

「オリジナルレコーディング」フラグを設定 (Specify as Original Recording)

エンコードするファイルを、オリジナルレコーディングされたファイルに設定します。

「プライベート」フラグを設定 (Write Private Bit)

これはカスタムフラグです。

著作権フラグを設定 (Write Copyright Flag)

エンコードするファイルを、著作権で保護されている作品に設定します。

訂正コードを挿入 (Write Check-Sum)

このファイルのデータにエラーがないか、他のアプリケーションでチェックできるようになります。

ピークをエンコード (補助データ) (Encode Peaks (Ancillary Data))

DIGAS など他のシステムとの互換性を持たせるには、この項目をオンにする必要があります。

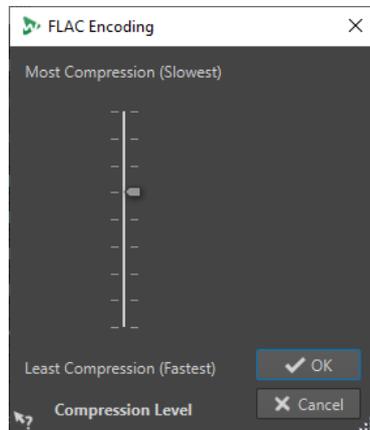
関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(108 ページ\)](#)

「FLAC エンコード (FLAC Encoding)」 ダイアログ

FLAC オーディオファイルを保存する際に、エンコード設定を調節できます。

「FLAC エンコード (FLAC Encoding)」 ダイアログは、出力ファイル形式を選択できるほとんどの場所から表示できます。



例

オーディオファイルを開きます。「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログで、種類に「FLAC」を設定します。「エンコード (Encoding)」フィールドをクリックして「編集 (Edit)」を選択します。

圧縮レベル (Compression Level)

圧縮レベルを指定できます。圧縮幅を大きくするほど、エンコーディングに時間がかかります。

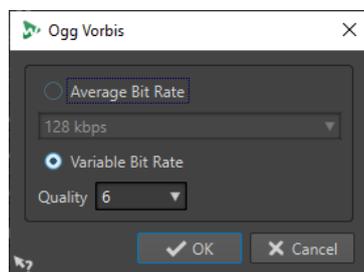
関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(108 ページ\)](#)

「Ogg Vorbis」 ダイアログ

Ogg Vorbis オーディオファイルを保存する際に、エンコード設定を調節できます。

「Ogg Vorbis」 ダイアログは、出力ファイル形式を選択できるほとんどの場所から表示できます。



例

オーディオファイルを開きます。「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログで、種類に「Ogg Vorbis」を設定します。「エンコード (Encoding)」フィールドをクリックして「編集 (Edit)」を選択します。

平均ビットレート (Average Bit Rate)

この項目をオンにすると、エンコードの際、ファイル内の平均ビットレートが一定に保たれます。これによってファイルサイズと素材の時間が比例するため、特定の位置を見つけやすくなります。ただし、「**可変ビットレート (Variable Bit Rate)**」オプションの場合と比べると、ファイルサイズのわりに音質が低くなる場合があります。

可変ビットレート (Variable Bit Rate)

この項目をオンにすると、素材の複雑さに応じてエンコード処理中にファイルのビットレートが変化します。これにより、通常は同じファイルサイズでも固定ビットレートの場合よりも音質がよくなります。

「**音質 (Quality)**」フィールドで音質を選択します。音質の設定を下げると作成されるファイルが小さくなります。

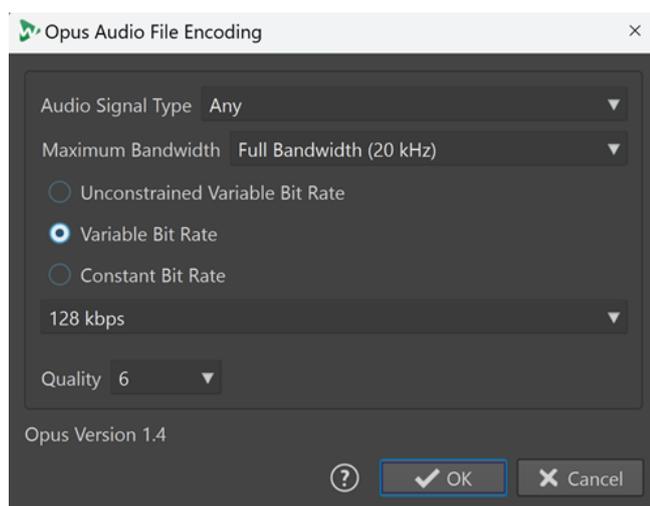
関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(108 ページ\)](#)

「Opus オーディオファイルエンコーディング (Opus Audio File Encoding)」ダイアログ

オーディオファイルを Opus ファイル形式で保存する際に、エンコード設定を調節できます。

「Opus オーディオファイルエンコーディング (Opus Audio File Encoding)」ダイアログは、出力ファイル形式を選択できるほとんどの場所から表示できます。



例

オーディオファイルを開きます。「**ファイル (File)**」 > 「**名前を付けて保存 (Save As)**」を選択します。「**形式 (Format)**」フィールドをクリックして「**設定 (Edit)**」を選択します。「**オーディオファイル形式 (Audio File Format)**」ダイアログで、種類に「**Opus**」を設定します。「**エンコード (Encoding)**」フィールドをクリックして「**編集 (Edit)**」を選択します。

オーディオ信号タイプ (Audio Signal Type)

オーディオ素材のコンテンツタイプを指定できます (「**楽曲 (Music)**」、「**ボイス (Voice)**」、または「**すべて (Any)**」)。「**楽曲 (Music)**」または「**ボイス (Voice)**」の場合、オーディオ信号タイプに合わせてエンコード処理が自動的に調整されるため、処理後のオーディオ品質が向上する場合があります。

最大帯域幅 (Maximum Bandwidth)

オーディオファイルの帯域幅が特定の最大値を超えないようにします。つまり、エンコーダーはこのしきい値を超えた周波数を切り捨てます。

可変ビットレート (制約なし) (Unconstrained Variable Bit Rate)

このオプションをオンにすると、エンコード中にファイル内のビットレートが素材の複雑さに基づいて動的に調整され、制約なしで変化します。これにより、「**固定ビットレート (Constant Bit Rate)**」設定と比べて、処理後のファイルの品質/サイズ比が向上する場合があります

可変ビットレート (Variable Bit Rate)

このオプションをオンにすると、エンコード処理中にファイル内のビットレートが素材の複雑さに基づいて動的に調整され、指定したビットレート値に連続的に近付けられます。これにより、「**固定ビットレート (Constant Bit Rate)**」設定と比べて、処理後のファイルの品質/サイズ比が向上する場合があります

固定ビットレート (Constant Bit Rate)

このオプションをオンにすると、オーディオ素材の複雑さに関係なく、エンコード処理中にファイル内のビットレートが一定に保たれます。

補足

これにより、可変ビットレート設定と比べて、処理後のファイルの品質/サイズ比が低下する場合があります。

補足

ビットレートはオーディオ信号をエンコードするのに使用されるデータの量に関係します。値が大きいくほど音質はよくなりますが、出力ファイルのサイズが大きくなります。

音質 (Quality)

「0」 (非常に低い) から「10」 (非常に高い) の範囲で音質を選択できます。

補足

音質の設定を下げると作成されるファイルが小さくなります。大きい値を設定するほど音質はよくなりますが、エンコーダーがオーディオファイル进行处理する時間が長くなります。

関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(108 ページ\)](#)

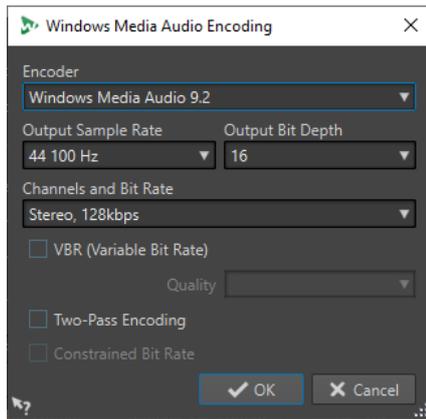
「Windows Media Audio エンコード (Windows Media Audio Encoding)」ダイアログ

Windows Media Audio (WMA) ファイルを保存する際に、エンコード設定を調節できます。

補足

このダイアログは Windows でのみ使用できます。

「Windows Media Audio エンコード (Windows Media Audio Encoding)」ダイアログは、出力ファイル形式を選択できるほとんどの場所から表示できます。



例

オーディオファイルを開きます。「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログで、種類に「Windows Media Audio (WMA)」を設定します。「エンコード (Encoding)」フィールドをクリックして「編集 (Edit)」を選択します。

エンコーダー (Encoder)

エンコーダーを設定します。

出力サンプリングレート (Output Sample Rate)

エンコーディングで出力されるファイルのサンプリングレートを設定します。値が大きいほど音質はよくなりますが、出力ファイルのサイズも大きくなります。

出力ビット解像度 (Output Bit Depth)

エンコーディングで出力されるファイルのビット解像度を設定します。

補足

エンコーダーによっては、このパラメーターを設定できない場合があります。

チャンネル/ビットレート (Channels and Bit Rate)

ここでは選択したエンコード方法と出力サンプリングレートによって利用できる項目が変わります。

VBR (可変ビットレート) (VBR (Variable Bit Rate))

この項目をオンにすると、素材の複雑さに応じてエンコード処理中にファイルのビットレートが変化します。これにより、通常は同じファイルサイズでも固定ビットレートの場合よりも音質がよくなります。

「音質 (Quality)」フィールドで音質を選択します。音質の設定を下げると作成されるファイルが小さくなります。

2パスエンコード (Two-Pass Encoding)

この項目をオンにすると、エンコードの音質は高くなりますが、処理に2倍の時間がかかります。

固定ビットレート (Constrained Bit Rate)

「VBR」と「2パスエンコード (Two-Pass Encoding)」がオンの場合にのみ使用でき、この項目を使用するとビットレートを制限することでピークを回避できます。CDやDVDなどのメディアに使用することをおすすめします。

関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(108 ページ\)](#)

選択範囲を新しいファイルに変換

ドラッグアンドドロップまたは波形ウィンドウのコンテキストメニューを使用して、選択範囲を新しいファイルに変換できます。

関連リンク

[ドラッグによって選択範囲を新しいファイルに変換 \(116 ページ\)](#)

[メニューを使用して選択範囲を新しいファイルに変換 \(116 ページ\)](#)

ドラッグによって選択範囲を新しいファイルに変換

手順

1. **オーディオエディター**の波形ウィンドウで範囲を選択します。
2. 選択範囲を波形ウィンドウの上のタブバーにドラッグして、マウスボタンを放します。

結果

選択範囲が新しいステレオウィンドウに表示されます。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)

メニューを使用して選択範囲を新しいファイルに変換

手順

1. **オーディオエディター**の波形ウィンドウで範囲を選択します。
2. 選択範囲を右クリックして「**選択範囲を新規ウィンドウへコピー (Copy Selection to New Window)**」を選択します。
3. サブメニューから、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **複製 (Duplicate)**
 - **ステレオバージョン (Stereo Version)**
 - **モノラルミックスダウン (Mono Mixdown)**
 - **モノラルミックスダウン (左チャンネルから右チャンネルを減算) (Mono Mixdown (Subtract Right Channel from Left Channel))**

結果

選択範囲が新しいステレオウィンドウまたはモノラルウィンドウに表示されます。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)

ステレオからモノラル/モノラルからステレオへの変換

オーディオファイルをモノラルからステレオに変換したり、ステレオからモノラルに変換したりできます。

モノラルファイルをステレオファイルに変換すると、両方のチャンネルに同じオーディオ素材が含まれるオーディオファイルが作成されます。たとえば、このファイルをさらに処理して、実際のステレオに加工できます。ステレオファイルをモノラルファイルに変換すると、ステレオチャンネルがモノラルチャンネルにミックスされます。

関連リンク

[選択範囲をステレオからモノラルに変換 \(117 ページ\)](#)

[保存時にステレオからモノラルに変換 \(117 ページ\)](#)

[選択範囲をモノラルからステレオに変換 \(118 ページ\)](#)

選択範囲をステレオからモノラルに変換

手順

1. 波形ウィンドウで、ステレオの範囲を選択します。
2. 「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」を選択します。
3. 「オーディオファイル (Audio File)」 > 「現在のファイルから (From Current File)」を選択します。
4. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - モノラルに変換するときステレオの左右のチャンネルをミックスするには、「**モノラルミックスダウン (Mono Mixdown)**」をクリックします。
 - モノラルに変換するとき、反転した右チャンネルに左チャンネルをミックスするには、「**モノラルミックスダウン (左チャンネルから右チャンネルを減算) (Mono Mixdown (Subtract Right Channel from Left Channel))**」をクリックします。

作成されるモノラルの波形は、両方のチャンネル間の差になります。これにより、たとえば、波形ファイルが本物のステレオファイルなのかステレオファイルに変換されたモノラルファイルなのかを確認できます。

結果

選択範囲が新しいモノラルウィンドウに表示されます。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)

保存時にステレオからモノラルに変換

手順

1. 波形ウィンドウで、ステレオの範囲を選択します。
 2. 「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。
 3. 「名前を付けて保存 (Save As)」ウィンドウで、ファイルの名前と場所を指定します。
 4. 「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。
 5. 「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログで、「チャンネル (Channels)」ポップアップメニューを開き、いずれかのモノラル設定を選択します。
 6. 「OK」をクリックします。
 7. 「保存 (Save)」をクリックします。
-

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(105 ページ\)](#)

選択範囲をモノラルからステレオに変換

手順

1. 波形ウィンドウで、モノラルの範囲を選択します。
 2. 「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」を選択します。
 3. 「オーディオファイル (Audio File)」 > 「現在のファイルから (From Current File)」を選択します。
 4. 「ステレオバージョン (Stereo Version)」をクリックします。
 5. 「作成 (Create)」をクリックします。
-

結果

選択範囲が新しいステレオウィンドウに表示されます。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)

特殊な貼り付けオプション

オーディオエディターの「貼り付け (Paste)」ポップアップメニューで、追加の貼り付けオプションを使用できます。

- 特殊な貼り付けオプションにアクセスするには、オーディオエディターを開いて「編集 (Edit)」タブを選択します。「カット/コピー/貼り付け (Cut Copy Paste)」セクションで、「貼り付け (Paste)」を右クリックします。

上書き (Overwrite)

挿入するオーディオのためにデータを移動してスペースを空けるのではなく、貼り付け先ファイルのデータを上書きします。上書きされる量は、貼り付け先ファイルで選択されている範囲によって異なります。

- 貼り付け先ファイルで範囲が選択されていない場合、貼り付ける選択範囲と同じ長さの範囲が上書きされます。
- 貼り付け先ファイルで範囲が選択されている場合、その範囲が貼り付ける選択範囲に置き換えられます。

ファイルの後へ (Append)

ファイルの終わりのあとにオーディオを貼り付けます。

ファイルの前へ (Prepend)

ファイルの始めの前にオーディオを貼り付けます。

複数コピー (Multiple copies)

作成するコピーの数を入力できるダイアログが表示されます。

ミックス (Mix)

2つのファイルを統合します。範囲が選択されている場合は選択範囲から、範囲が選択されていない場合はカーソル位置から統合されます。クリップボードにあるオーディオと挿入先のオーディオのゲインを指定できます。

クリップボードにあるすべてのデータは、選択範囲の長さに関係なく常にミックスされます。

オーディオの移動

ドラッグ、または切り取りと貼り付けによって、ファイル内のオーディオの順序を変更できます。

ドラッグによるオーディオの移動

手順

1. **オーディオエディター**で、範囲を選択します。
 2. 同じファイル内の選択範囲の外、または別の波形ウィンドウに選択範囲をドラッグします。
-

結果

選択範囲が元の位置から削除されて、ドロップした位置に挿入されます。

補足

2つのファイル間の移動を取り消すには、まず移動先のウィンドウで貼り付けを取り消してから、元のウィンドウで切り取り操作を取り消す必要があります。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)

切り取りと貼り付けによるオーディオの移動

手順

1. **オーディオエディター**で、範囲を選択します。
 2. 以下のいずれかの方法でオーディオを切り取ります。
 - オーディオエディターで、「**編集 (Edit)**」タブを選択し、「**切り取り (Cut)**」をクリックします。
 - **[Ctrl]/[command] + [X]** を押します。
 3. 選択範囲の挿入方法を選択します。
 - オーディオを挿入したい場合は、同じファイル内または別のファイル内で挿入先の位置を 1 回クリックします。
 - オーディオの一部を置き換えたい場合は、その範囲を選択します。
 4. 選択範囲を貼り付けるには、以下のいずれかを行ないます。
 - 「**編集 (Edit)**」タブを選択して「**貼り付け (Paste)**」をクリックするか、+ を押します。
 - **[Ctrl]/[command] + [V]** を押します。
-

結果

選択範囲が元の位置から削除されて、ドロップした位置に挿入されます。

補足

2つのファイル間の移動を取り消すには、まず移動先のウィンドウで貼り付けを取り消してから、元のウィンドウで切り取り操作を取り消す必要があります。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)
[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(97 ページ\)](#)

オーディオのコピー

同じファイル内または異なるオーディオファイル間で、オーディオのセクションをコピーできます。

ステレオ/モノラルをコピーまたはドラッグした場合の取扱い

ステレオファイルまたはモノラルファイルを別の場所にドラッグまたはコピーした場合、その場所に
応じてファイルの挿入方法が決まります。

ステレオ/モノラルをファイル間でドラッグすると、以下のように扱われます。

| ドラッグするセクション | ドロップ先の波形 | 処理 |
|-------------|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ステレオ | ステレオ | ドラッグしたオーディオは、常に両方のチャンネルに挿入されます。 |
| ステレオ | モノラル | 左チャンネルのみが挿入されます。 |
| モノラル | ステレオ | ドロップする垂直方向の位置に応じて処理が異なります。処理の内容はカーソルの形によって示されます。片方のチャンネルのみに挿入することも、両方のチャンネルに同じオーディオ素材を挿入することもできます。 |

ステレオ/モノラルをファイル間でコピーして貼り付けると、以下のように扱われます。

| コピーするセクション | 貼り付け先の波形 | 処理 |
|------------|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ステレオ | ステレオ | 波形カーソルが貼り付け先ファイルの両方のチャンネルにまたがっている場合、両方のチャンネルに挿入されます。 |
| モノラル | モノラル | 波形カーソルが片方のチャンネルのみに収まっている場合、そのチャンネルのみに貼り付けられます。左チャンネルのオーディオは左チャンネルに貼り付けられ、右チャンネルのオーディオは右チャンネルに貼り付けられます。 |
| ステレオ | モノラル | 左チャンネルのみが貼り付けられます。 |
| モノラル | ステレオ | 波形カーソルが片方と両方のどちらのチャンネルにあるかに応じて処理が異なります。片方のチャンネルに貼り付けられるか、両方のチャンネルに同じオーディオ素材が挿入されません。 |

サンプリングレートの競合

オーディオを1つのウィンドウから別のウィンドウにコピーまたは移動する場合に、2つのファイルのサンプリングレートが異なっていると、コピーまたは移動されたサウンドは不適切なピッチ(速度)で再生されます。そのような操作を行なおうとすると、警告が表示されます。

サンプリングレートの不一致をエフェクティブに使用することもできますが、ほとんどの場合は意図して起こる現象ではありません。サンプリングレートの競合を防ぐ方法は2つあります。

- 編集を始める前に、ソースファイルのサンプリングレートをターゲットファイルと同じサンプリングレートに変換します。
- オーディオを追加する前に、ターゲットファイルのサンプリングレートをソースファイルと同じサンプリングレートに変換します。

コピーアンドペーストによるオーディオの複製

手順

1. **オーディオエディター**で、範囲を選択します。
 2. 以下のいずれかのコピー方法を使用します。
 - 「**編集 (Edit)**」タブを選択して「**コピー (Copy)**」をクリックするか、+を押します。
 - **[Ctrl]/[command]+[C]**を押します。
 3. 選択範囲の挿入方法を選択します。
 - オーディオを挿入したい場合は、同じファイル内または別のファイル内で挿入先の位置を1回クリックします。
 - オーディオファイルの一部を置き換えるには、その部分を選択します。
 4. 選択範囲を貼り付けるには、以下のいずれかを行ないます。
 - 「**編集 (Edit)**」タブを選択して「**貼り付け (Paste)**」をクリックするか、+を押します。
 - **[Ctrl]/[command]+[V]**を押します。
-

関連リンク

- [オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)
- [「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(97 ページ\)](#)

ドラッグによるオーディオのコピー

手順

1. **オーディオエディター**で、範囲を選択します。
 2. 選択範囲内をクリックして、同じファイル内の選択範囲の外、または別の波形ウィンドウにドラッグします。
-

結果

選択範囲が、指定した位置に挿入されます。その位置よりあとにあったオーディオは、右側へ移動します。

関連リンク

- [オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)

ミックスダウンとレンダリング

オーディオファイルのリージョンまたはオーディオファイル全体を1つのオーディオファイルにレンダリングできます。

関連リンク

- [マスターセクションでのレンダリング \(237 ページ\)](#)
- [オーディオファイルのレンダリング \(122 ページ\)](#)

オーディオファイルのレンダリング

前提条件

オーディオファイルを設定しておきます。

手順

1. **オーディオエディター**で、「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
 2. 「**出力 (Output)**」セクションで、「**レンダリング (Render)**」をクリックします。
 3. 「**ソース (Source)**」メニューで、オーディオファイルのどの部分をレンダリングするかを指定します。
 4. 「**実行後の値 (Result)**」セクションで、「**名前を設定 (Named File)**」をオンにします。
 5. 「**出力先 (Output)**」セクションの「**場所 (Location)**」フィールドで、レンダリングされたファイルを保存する場所を指定します。
 6. 「**出力先 (Output)**」セクションで、「**形式 (Format)**」フィールドをクリックして「**編集 (Edit)**」をクリックします。
 7. 「**オーディオファイル形式 (Audio File Format)**」ダイアログで設定を行ないます。
 8. 「**OK**」をクリックします。
 9. 必要に応じて、「**オプション (Options)**」セクションでその他の設定を行ないます。
 10. 「**開始 (Start)**」をクリックします。
-

結果

オーディオファイルがレンダリングされます。

関連リンク

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(105 ページ\)](#)

オーディオ属性の変更

オーディオファイルのサンプリングレートとビット解像度を変更できます。

これらの値を変更しても、「**名前を付けて保存 (Save As)**」とは異なり) オーディオファイルの処理は行われません。ただし、以下のルールが適用されます。

- サンプリングレートを変更した場合、新しいピッチでファイルが再生されます。
- ビット解像度を変更した場合、そのファイルを次回保存するときに、ファイルが新しい精度に変換されます。

補足

この操作は元に戻せません。低いビット解像度でファイルを保存した場合、そのファイルの変換は永続的です。

手順

1. **オーディオエディター**で、オーディオファイルを開きます。
2. 「**ファイル (File)**」タブを選択します。
3. 「**情報 (Info)**」をクリックします。
4. 「**オーディオ属性 (Audio Properties)**」セクションで、新しい「**サンプリングレート (Sample Rate)**」と「**ビット解像度 (Bit Depth)**」を選択します。

5. 「変更を適用 (Apply Changes)」をクリックします。

関連リンク

[「情報 \(Info\)」 ダイアログ \(43 ページ\)](#)

メタデータ (Metadata)

メタデータは、オーディオコンテンツに関する属性で構成され、アルバムのタイトル、作成者、タイトルの録音日などが含まれています。選択したオーディオファイルのファイル形式に応じて、データの内容は変わります。

オーディオファイルまたはオーディオモニタージュを開くとき、ファイルで見つかったメタデータが読み込まれます。オーディオファイルおよびオーディオモニタージュ用に、異なるメタデータプリセットを作成できます。

「**メタデータ (Metadata)**」ウィンドウにはメタデータのプレビューが表示されます。ファイルのメタデータをすべて表示したり、メタデータを編集したりするには、「**メタデータ (Metadata)**」ダイアログを開きます。

すべてのファイル形式でメタデータを保存できるわけではありません。出力ファイル形式に応じて、すべてのメタデータまたは一部のメタデータのみがオーディオファイルに保存されます。以下のファイル形式ではメタデータを含められます。

- .wav
- .mp3
- .ogg
- .wma
- .flac
- .m4a
- .mp4

MP3 では、以下のメタデータタイプを使用できます。

- ID3v1 と ID3v2 (画像のサポートを含む)

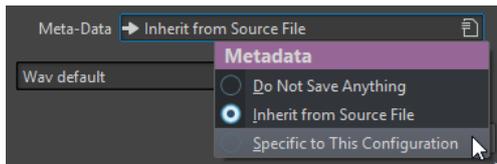
補足

- MP4 は、ID3v2 には対応していません。ただし、WaveLab Cast では ID3v2 と同じエディターを使用します。
- 「(i)」の付いているメタデータコードは、そのフィールドが iTunes 互換であることを示します。作詞と画像のフィールドも iTunes 互換のフィールドです。

WAV では、以下のメタデータタイプを使用できます。

- BWF
- ID3 (画像のサポートを含む)

「**オーディオファイル形式 (Audio File Format)**」ダイアログでオーディオファイルを保存または録音する場合、メタデータを使用しないようにするか、メタデータをソースファイルから継承するか、またはファイルのメタデータを編集するかを指定できます。



メタデータは、手動で入力するか、自動的に生成できます。

以下のオプションは自動的に生成できます。

- Unique Source Identifier (USID)
「BWF」タブの「基本 (Basics)」タブで「USID」をオンにできます。

WaveLab Castにはいくつかのメタデータプリセットが用意されています。これを例として使用し、必要に応じてカスタマイズできます。メタデータプリセットの読み込みは、「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログの「メタデータプリセット (Metadata Presets)」ポップアップメニューから、または「メタデータ (Metadata)」ダイアログから行ないます。

関連リンク

[「メタデータ \(Metadata\)」ウィンドウ \(124 ページ\)](#)

[「メタデータ \(Metadata\)」ダイアログ \(125 ページ\)](#)

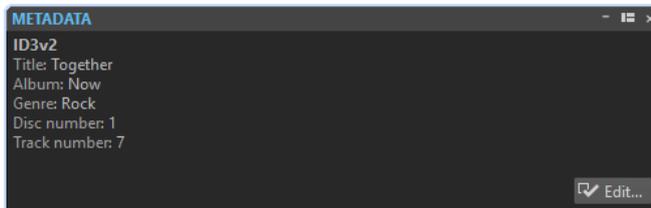
[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(105 ページ\)](#)

[メタデータプリセット \(126 ページ\)](#)

「メタデータ (Metadata)」ウィンドウ

「メタデータ (Metadata)」ウィンドウでは、オーディオエディター、オーディオモニタージュウインドウ、または一括処理セットウィンドウでファイルのメタデータを表示したり編集したりできます。

- 「メタデータ (Metadata)」ウィンドウを開くには、オーディオエディター、オーディオモニタージュウインドウ、または一括処理セットウィンドウを開き、「ツールウィンドウ (Tool Windows)」>「メタデータ (Metadata)」を選択します。



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

プレビュー

プレビューウィンドウには選択したオーディオファイル、オーディオモニタージュ、または一括処理のメタデータが表示されます。

設定 (Edit)

選択したファイルのすべてのメタデータを表示して編集できる「メタデータ (Metadata)」ダイアログを開きます。

関連リンク

[メタデータ \(Metadata\) \(123 ページ\)](#)

[「メタデータ \(Metadata\)」ダイアログ \(125 ページ\)](#)

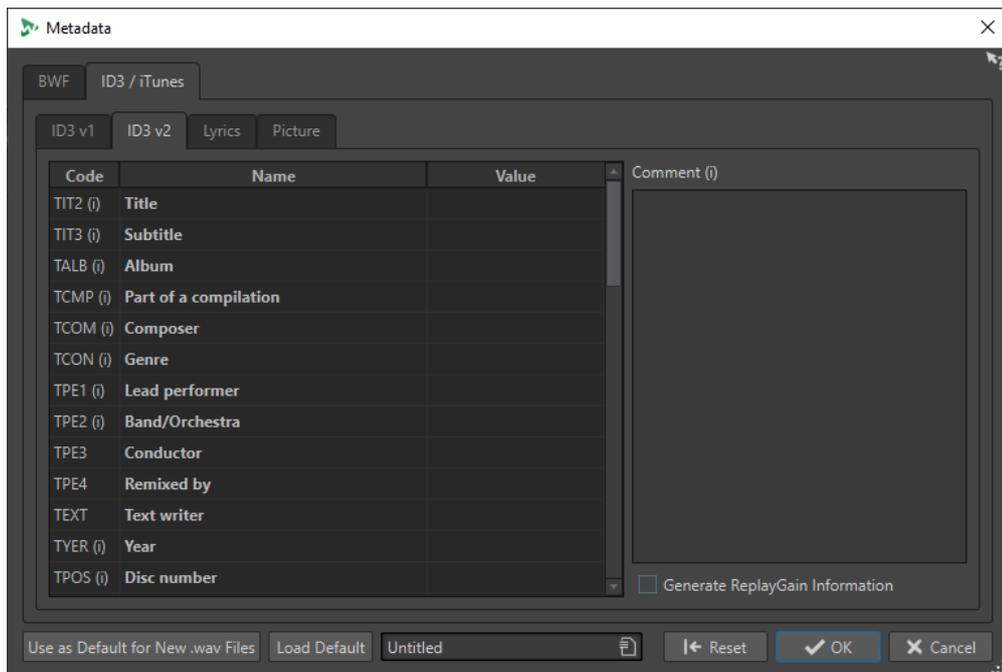
[メタデータの編集 \(125 ページ\)](#)

「メタデータ (Metadata)」 ダイアログ

このダイアログでは、オーディオファイルに埋め込むメタデータを定義できます。

- 「**メタデータ (Metadata)**」 ダイアログを開くには、「**メタデータ (Metadata)**」 ウィンドウを開いて「**設定 (Edit)**」をクリックします。

メタデータの追加の処理は、ファイルの種類によって異なる場合があります。



WAV ファイルの「メタデータ (Metadata)」 ダイアログ

オーディオエディターでファイルの「**メタデータ (Metadata)**」 ダイアログを開いた場合、オーディオファイルに保存されているメタデータを編集できます。このメタデータはあとでディスクに保存されます。

オーディオモニタージュウウィンドウでファイルの「**メタデータ (Metadata)**」 ダイアログを開いた場合、オーディオモニタージュウのレンダリング時に作成されたオーディオファイルのメタデータを編集できます。WAV 形式にレンダリングする場合、メタデータはそれらのファイルに関連付けられます。

関連リンク

[メタデータ \(Metadata\) \(123 ページ\)](#)

[「メタデータ \(Metadata\)」 ウィンドウ \(124 ページ\)](#)

[メタデータの編集 \(125 ページ\)](#)

メタデータの編集

オーディオファイル、オーディオモニタージュウ、および一括処理のメタデータを編集できます。

前提条件

オーディオファイル、オーディオモニタージュウ、または一括処理を開いておきます。

手順

1. 「**メタデータ (Metadata)**」 ウィンドウで、「**設定 (Edit)**」をクリックします。

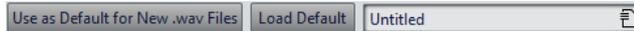
2. 「メタデータ (Metadata)」 ダイアログで、設定を行ないます。
3. 「OK」 をクリックします。

関連リンク

- [メタデータ \(Metadata\) \(123 ページ\)](#)
- [「メタデータ \(Metadata\)」 ウィンドウ \(124 ページ\)](#)
- [「メタデータ \(Metadata\)」 ダイアログ \(125 ページ\)](#)

メタデータプリセット

「**メタデータ (Metadata)**」 ダイアログで、メタデータプリセットを保存し、WAV、MP3、MP4、および M4A ファイルにプリセットを適用できます。



「**新規 .wav ファイルのデフォルト値として使用 (Use as Default for New .wav Files)**」 オプションを使用すると、一連のメタデータをデフォルト値として定義できます。

新しいファイルを作成するときにメタデータを追加しない場合、ファイルの保存またはレンダリング時にこのデフォルトのメタデータがファイルに適用されます。たとえば、BWF メタデータ付きの WAV ファイルを保存または録音し、Unique Material Identifier を自動的に追加できます。

デフォルトのメタデータプリセットを編集するには、「**デフォルト値を読み込む (Load Default)**」を選択してプリセットを編集します。

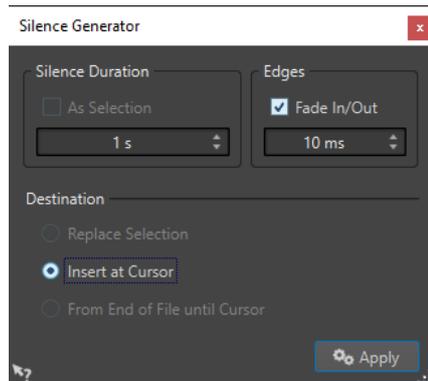
関連リンク

- [「メタデータ \(Metadata\)」 ダイアログ \(125 ページ\)](#)

「無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)」 ダイアログ

「**無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)**」 ダイアログでは、オーディオファイルに無音部分を挿入できます。

- 「**無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)**」 ダイアログを開くには、**オーディオエディター**で「**編集 (Edit)**」 タブを選択し、「**無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)**」 をクリックします。



無音部分の長さ (Silence Duration)

「**選択範囲と同じ (As Selection)**」 をオンにすると、アクティブなオーディオの選択範囲のサイズを無音部分のサイズとして使用します。下の値フィールドで無音部分のサイズを指定します。

範囲両端の処理 (Edges)

「フェードイン/アウト (Fade In/Out)」をオンにすると、無音部分の始めと終わりにクロスフェードが適用され、サウンドの移行がなめらかになります。下の値フィールドでフェードタイムを指定します。

保存先 (Destination)

- 「**選択範囲を置き換え (Replace Selection)**」を選択すると、現在のオーディオ選択範囲が無音に置き換えられます。
- 「**カーソル位置に挿入 (Insert at Cursor)**」を選択すると、カーソル位置に無音部分が挿入されます。
- 「**ファイルの終わりからカーソルまで挿入 (From End of File until Cursor)**」を選択すると、オーディオファイルの終了位置からカーソル位置の間に無音が挿入されます。これによってオーディオファイル自体のサイズが大きくなります。また、この項目をオンにすると無音部分のサイズが自動的に決まるため、「**無音部分の長さ (Silence Duration)**」設定は無視されます。

関連リンク

[無音の挿入およびオーディオと無音の置き換え \(127 ページ\)](#)

無音の挿入およびオーディオと無音の置き換え

オーディオファイル内の任意の位置に無音を指定の長さで挿入したり、置き換えたりすることができます。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - **オーディオエディター**で、挿入する無音データが始まる位置にカーソルを設定します。
 - 既存のオーディオセクションを無音に置き換えるには、**オーディオエディター**で範囲を選択します。
2. 「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
3. 「**信号 (Signal)**」セクションで、「**無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)**」をクリックします。
4. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 「**無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)**」ダイアログで「**選択範囲と同じ (As Selection)**」をオフにして、長さを指定します。操作内容を「**カーソル位置に挿入 (Insert at Cursor)**」に設定します。
 - 「**無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)**」ダイアログで無音部分の長さを「**選択範囲と同じ (As Selection)**」、操作内容を「**選択範囲を置き換え (Replace Selection)**」に設定します。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックします。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(97 ページ\)](#)

[「無音部分の作成/挿入 \(Silence Generator\)」ダイアログ \(126 ページ\)](#)

選択範囲のミュート

「**選択範囲をミュート (Mute Selection)**」機能を使用すると、選択範囲が完全な無音に置き換えられます。

手順

1. **オーディオエディター**で、範囲を選択します。
 2. 「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
 3. 「**Signal**」セクションで、「**選択範囲をミュート (Mute Selection)**」をクリックします。
-

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(97 ページ\)](#)

オーディオを自主規制音に置き換える

オーディオファイルの一部を、不適切な用語などを隠す自主規制音に置き換えることができます。

手順

1. **オーディオエディター**で、範囲を選択します。
 2. 「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
 3. 「**Signal**」セクションで、「**Bleep Censor**」をクリックします。
 4. 「**Bleep Censor**」ダイアログで、自主規制音の周波数とレベルを指定します。
 5. 必要に応じて、「**クロスフェード (Crossfading)**」をオンにし、クロスフェードタイムを指定します。
これにより、自主規制音をかける範囲の始めと終わりにクロスフェードが作成されます。
 6. 「**適用 (Apply)**」をクリックします。
-

関連リンク

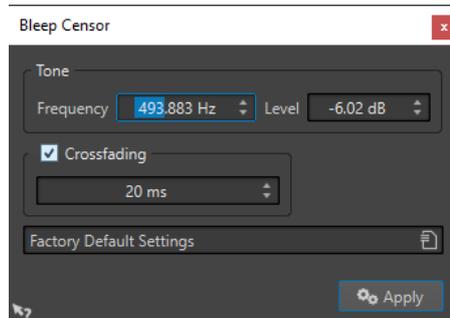
[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(97 ページ\)](#)

[「自主規制音 \(Bleep Censor\)」ダイアログ \(128 ページ\)](#)

「自主規制音 (Bleep Censor)」ダイアログ

「**自主規制音 (Bleep Censor)**」ダイアログでは、自主規制音を指定できます。

- 「**自主規制音 (Bleep Censor)**」ダイアログを開くには、**オーディオエディター**で「**編集 (Edit)**」タブを選択し、「**信号 (Signal)**」セクションで「**自主規制音 (Bleep Censor)**」をクリックします。



周波数 (Frequency)

自主規制音の周波数を指定できます。

レベル (Level)

自主規制音のレベルを指定できます。

クロスフェード (Crossfading)

この項目をオンにすると、自主規制音をかける範囲の始めと終わりにクロスフェードが作成され、サウンドの移行がなめらかになります。クロスフェードタイムを指定できます。

プリセット

自主規制音プリセットを保存したり呼び出したりできます。

関連リンク

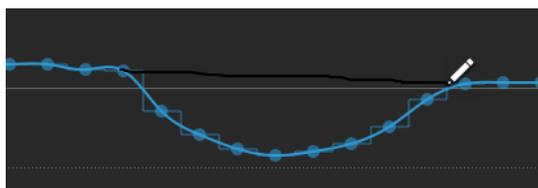
[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(97 ページ\)](#)

[オーディオを自主規制音に置き換える \(128 ページ\)](#)

鉛筆ツールによる波形の修正

鉛筆ツールを使用すると、波形ウィンドウ内で波形を描けます。これにより、波形のエラーをすばやく修正できます。

鉛筆ツールは、ズーム解像度が 1:8 (スクリーンの 1 ピクセルが 8 サンプルに相当) 以上の場合に使用できます。



- 波形を描くには、**オーディオエディター**の「**編集 (Edit)**」タブで**鉛筆ツール**を選択し、波形ウィンドウ内をクリックして新しい波形を描きます。
- 両方のチャンネルの波形を同時に描くには、**[Shift]** を押したまま描きます。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(97 ページ\)](#)

オーディオの解析

WaveLab Cast には、オーディオを解析してエラーを検出するためのさまざまなツールが備わっています。

たとえば、一連のオーディオメーターや **3D 周波数解析** を使用できます。また、オーディオのサンプルを検査してエラーや異常を見つけるためのツールもいくつか用意されています。

関連リンク

[オーディオエディターのみ: 3D 周波数解析 \(140 ページ\)](#)

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\) \(130 ページ\)](#)

オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 (Global Analysis)

オーディオエディターでは、オーディオに高度な解析を実行し、特定の属性を含んだ部分を発見することができます。この機能は、グリッチやクリッピングを含むサンプルなど、問題のある範囲を検出する場合に役立ちます。また、音のピッチなどの一般的な情報を確認することもできます。

オーディオファイルの一部を解析すると、WaveLab Cast でその範囲またはそのオーディオファイルがスキャンされ、情報が抽出されてダイアログに表示されます。また、音が非常に大きい範囲やほとんど無音の範囲など、特定の特性に一致する範囲がファイル内で WaveLab Cast によってマーキングされます。これらのポイント間を参照したり、マーカーを設定したり、ズームインしたりできます。ほとんどのタブでは、解析をどのように実行するかを正確に設定できます。タブはそれぞれ、特定の解析分野に特化しています。

「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」ダイアログは以下のタブで構成されています。各タブは異なる種類の解析を表わしています。

- 「**ピーク (Peaks)**」タブでは、値が非常に高い個々のサンプルを検出できます。
- 「**ラウドネス (Loudness)**」タブでは、レベルが高い部分を検出できます。
- 「**ピッチ (Pitch)**」タブでは、サウンドまたはオーディオ範囲の正確なピッチを検出できます。
- 「**その他 (Extra)**」タブでは、DC オフセットおよび重要なビット解像度についての情報が提供されます。
- 「**エラー (Errors)**」タブでは、グリッチおよびオーディオにクリッピングが含まれる範囲を検出できます。

ほとんどの種類の解析で、ファイル内のピークやグリッチなどを示す多くの箇所が検出されます。

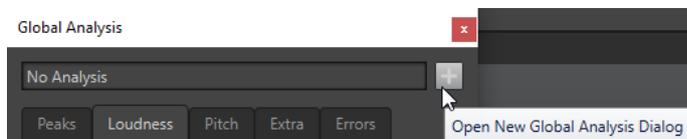
全般情報の検出準備

「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」ダイアログでは、さまざまな検出オプションを利用できます。

手順

1. **オーディオエディター**で、前のバージョンと置き換えるオーディオ範囲を選択します。
ファイル全体を解析したい場合は、**[Ctrl]/[command] + [A]** を押します。「**オーディオファイルの設定 (Audio Files Preferences)**」ダイアログの「**選択範囲がない場合はファイル全体を処理する (Process Whole File If There Is No Selection)**」をオンにすると、範囲が選択されていない場合はファイル全体が自動的に処理されます。
2. **オーディオエディター**で、「**編集 (Edit)**」タブを選択します。

3. 「検出 (Analysis)」セクションで、「全般情報の検出 (Global Analysis)」をクリックします。
4. 必要に応じて、「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログの上部にある「新しく「全般情報の検出」ダイアログを開く (Open New Global Analysis Dialog)」をクリックして別の「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログを開きます。



関連リンク

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\) \(130 ページ\)](#)

検出の種類を選択

検出の種類をいくつかの中から選ぶことができます。

補足

検出の種類に関係なく、ファイルの検出にはある程度の時間がかかります。そのため、目的の情報を取得するために必要な種類だけを選択することをおすすめします。

検出の種類を選択するには、「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログの対応するタブでその検出を有効にします。

- ピーク検出を行なうには、「ピーク (Peaks)」タブを選択して、「ピークを検出 (Find Peaks)」をオンにします。
- ラウドネス検出を行なうには、「ラウドネス (Loudness)」タブを選択して、「ラウドネスを検出 (Analyze Loudness)」をオンにします。
- ピッチ検出を行なうには、「ピッチ (Pitch)」タブを選択して、「平均ピッチを検出 (Find Average Pitch)」をオンにします。
- DC オフセットの情報の検出を行なうには、「その他 (Extra)」タブを選択して、「DC オフセットを検出 (Find DC Offset)」をオンにします。
- エラー検出を行なうには、「エラー (Errors)」タブを選択して、「グリッチと推定されるポイントを検出 (Find Possible Glitches)」や「クリッピングのあるサンプルを検出 (Find Clipped Samples)」をオンにします。

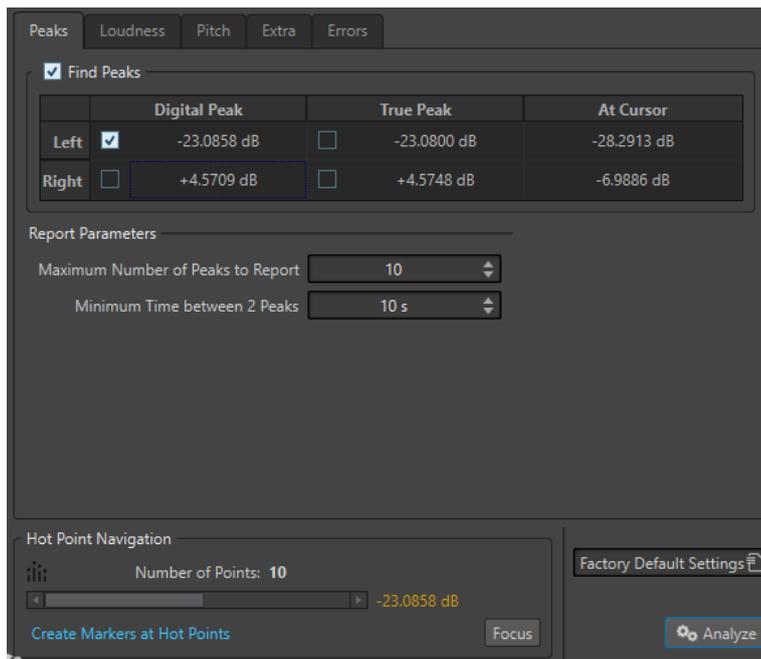
関連リンク

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\) \(130 ページ\)](#)

「ピーク (Peaks)」タブ (全般情報の検出)

このタブでは、オーディオのデジタルピークの値 (値が非常に高い個々のサンプル) を見つけるための設定を適用できます。

- 「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログで、「ピーク (Peaks)」タブを選択します。



ピークを検出 (Find Peaks)

ピーク検出を有効にします。

デジタルピーク (Digital Peak)/トゥルーピーク (True Peak)

対象範囲内の最大ピーク値を表示します。表示欄をクリックすると、ダイアログ左下角の「ポイントの数 (Number of Points)」セクション欄にピークの数が表示されます。スクロールバーを使ってメインビューをスクロールし、該当する範囲を目で確認できます。

カーソル位置 (At Cursor)

検出を実行した時点のオーディオファイルのカーソル位置のレベルを表示します。

検出ポイント数の上限 (Maximum Number of Peaks to Report)

検出されるピーク数を制限するには、この欄を利用します。たとえば、「1」にセットすると、最大レベルのピークが1つだけ表示されます。

ピーク検出の最小間隔 (Minimum Time Between 2 Peaks)

ここでは、ピークが密集しないように最小間隔を設定します。たとえば **1 s** (1 秒) に設定すると、1つのポイントから1秒以内には次のポイントが作成されなくなります。

検出の結果

「ピークを検出 (Find Peaks)」の欄に、対象範囲内の最大ピーク値と検出を実行した時点の波形カーソル位置のサンプルのレベルが表示されます。

関連リンク

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\) \(130 ページ\)](#)

「ラウドネス (Loudness)」タブ (全般情報の検出)

このタブでは、聴感上、ボリュームが大きすぎるまたは小さすぎると感じられる範囲を見つけるための設定を適用できます。

補足

聴感上、ボリュームが大きいと感じられる範囲を特定するには、長い範囲のオーディオを確認する必要があります。

- 「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログで、「ラウドネス (Loudness)」タブを選択します。

以下のオプションは、「RMS ラウドネス (RMS Loudness)」タブと「EBU R-128」タブの両方で利用できます。

ラウドネス検出ポイント数の上限 (Maximum Number of Loudness Points to Report)

検出されるホットポイントの数を制限するには、この欄を利用します。値が大きいポイントのみが検出されます。たとえば、**1**にセットすると、ラウドネスが最大の部分、または同じ最大値が検出された複数部分のうちの1つが表示されます。

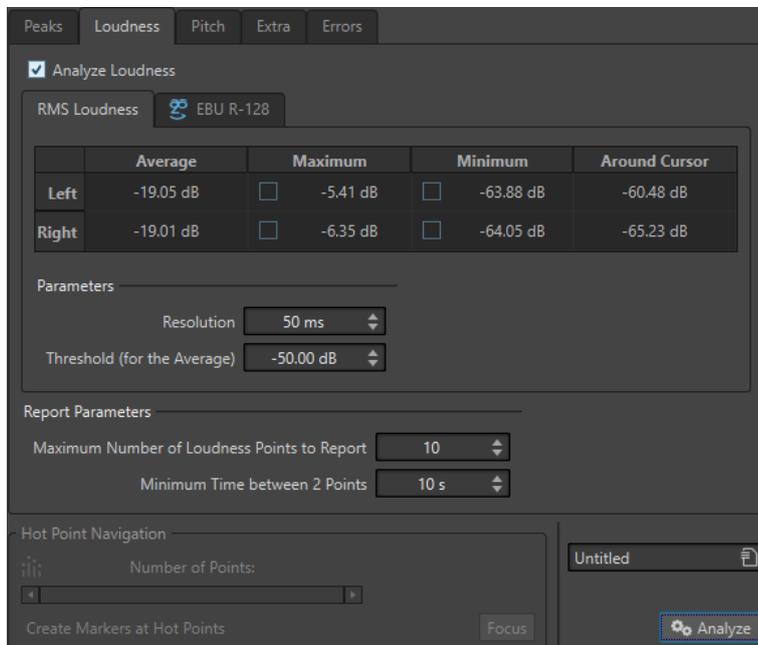
検出ポイントの最小間隔 (Minimum Time between 2 Points)

ここでは、ホットポイントが密集しないように最小間隔を設定します。たとえば**1 s** (1秒)に設定すると、1つのポイントから1秒以内には次のポイントが作成されなくなります。

ラウドネスを検出 (Analyze Loudness)

RMS ラウドネス検出を有効にします。

「RMS ラウドネス (RMS Loudness)」タブ



ラウドネスを検出 (Analyze Loudness)

RMS ラウドネス検出を有効にします。

平均負荷 (Average)

検出範囲全体のラウドネスを表示します。

最大 (Maximum)

対象範囲の中で一番ラウドネスの高い部分のレベルを表示します。表示欄をクリックすると、検出されたラウドネスの高い箇所数がダイアログ左下角の「**ポイントの数 (Number of Points)**」欄に表示されます。

最小 (Minimum)

対象範囲の中で一番ラウドネスの低い部分のレベルを表示します。表示欄をクリックすると、検出されたラウドネスの低い箇所数がダイアログ左下角の「**ポイントの数 (Number of Points)**」欄に表示されます。この値はオーディオ素材の S/N 比に関する有益な情報です。

カーソルの周囲 (Around Cursor)

検出を実行した時点のオーディオファイルのカーソル位置のラウドネス値を表示します。

解像度 (Resolution)

測定や平均化の対象とするオーディオの長さ (デュレーション) を指定します。この値を下げると、音が大きい/小さいオーディオに含まれている非常に短い音も検出されます。値を上げると、より長めの音でないとホットポイントが検出されにくくなります。

スレッシュホールド (平均値用) (Threshold (for the Average))

この欄の設定は休止を含んだ録音素材でも平均値が正しく計算されるように機能します。ここでは、無音部分とみなすスレッシュホールドレベルを設定します。これにより、この設定値以下の信号はすべて平均値の計算対象から除外されます。

「EBU R-128」タブ

5_1_4_01.wav (C:\Music\WAV_44.1_16Bit-Interleaved\5.1.4)
From: 207 ms / Length: 1 s 918 ms

Peaks Loudness Pitch Extra Errors

Analyze Loudness

RMS Loudness EBU R-128

| | |
|------------------------------|----------------------------------------------------------|
| Integrated Loudness | -5.8 LUFS (reference + 17.2 LU) |
| Loudness Range | 0.0 LU |
| Short-Term Loudness: Maximum | <input type="checkbox"/> -∞ LUFS (reference - 121 LU) |
| Short-Term Loudness: Minimum | <input type="checkbox"/> - |
| Momentary Loudness: Maximum | <input type="checkbox"/> -5.8 LUFS (reference + 17.2 LU) |
| Momentary Loudness: Minimum | <input type="checkbox"/> -5.8 LUFS (reference + 17.2 LU) |

Report Parameters

Maximum Number of Loudness Points to Report

Minimum Time between 2 Points

Hot Point Navigation

Number of Points:

Create Markers at Hot Points

統合ラウドネス (Integrated Loudness)

ラウドネス検出基準値に従って、対象範囲の統合ラウドネス (プログラムラウドネスともいう) を表示します。この値は、オーディオのラウドネスを平均で示します。

ラウドネスレンジ (Loudness Range)

ラウドネス検出基準値に従ってラウドネスレンジを表示します。この値は、プログラム内のラウドネスの統計的分布に基づくため、極端な値は排除されます。

ショートタームラウドネス: 最大 (Short-Term Loudness): (Maximum)

対象範囲の中で一番ラウドネスの高い範囲 (3 秒間) のレベルを表示します。表示欄をクリックすると、検出されたラウドネスの高い箇所数がダイアログ左下角の「ポイントの数 (Number of Points)」欄に表示されます。

ショートタームラウドネス: 最小 (Short-Term Loudness): (Minimum)

対象範囲の中で一番ラウドネスの低い範囲 (3 秒間) のレベルを表示します。表示欄をクリックすると、検出されたラウドネスの低い箇所数がダイアログ左下角の「ポイントの数 (Number of Points)」欄に表示されます。この値はオーディオ素材の S/N 比に関する有益な情報です。

モーメンタリーラウドネス: 最大 (Momentary Loudness): (Maximum)

対象範囲の中で一番ラウドネスの高い瞬間的な範囲 (400 ミリ秒) のレベルを表示します。表示欄をクリックすると、検出されたラウドネスの高い箇所数がダイアログ左下角の「ポイントの数 (Number of Points)」欄に表示されます。

モーメンタリーラウドネス: 最小 (Momentary Loudness): (Minimum)

対象範囲の中で一番ラウドネスの低い瞬間的な範囲 (400 ミリ秒) のレベルを表示します。表示欄をクリックすると、検出されたラウドネスの低い箇所数がダイアログ左下角の「ポイントの数 (Number of Points)」欄に表示されます。

関連リンク

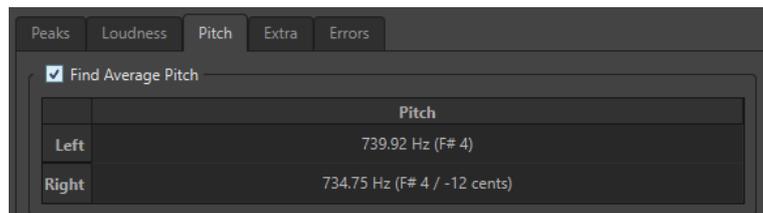
[EBU ラウドネス標準 R-128 \(35 ページ\)](#)

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\) \(130 ページ\)](#)

「ピッチ (Pitch)」 タブ (全般情報の検出)

このタブでは、オーディオ範囲の平均ピッチを検出するための設定を適用できます。

- 「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログで、「ピッチ (Pitch)」タブを選択します。



このタブの設定を使用すると、たとえばピッチシフト用の情報を収集して、ある音を別の音にそろえることができます。ヘルツ (Hz) 単位と半音およびセント (= 半音の 1/100) 単位で、各チャンネルのピッチが表示されます。ディスプレイには対象範囲全体の値が表示されるため、ダイアログ下部にあるホットポイントコントロールはこのタブでは使用されません。

「ピッチ (Pitch)」タブを使用する場合の注意点を以下に示します。

- 結果は範囲全体の平均値です。
- この方法は、(コードやハーモニーではなく) 単音の素材のみに対して使用できます。
- このアルゴリズムは、対象範囲でピッチが比較的安定していることを想定しています。

- 素材は、他の音から比較的良好に分離している必要があります。
- 音のアタック部分ではなくサステイン部分を検出の対象にすることをおすすめします。通常、アタック部分ではピッチは安定していません。
- 合成音の種類によっては、基本周波数 (一次倍音) が弱くアルゴリズムが機能しにくい場合があります。

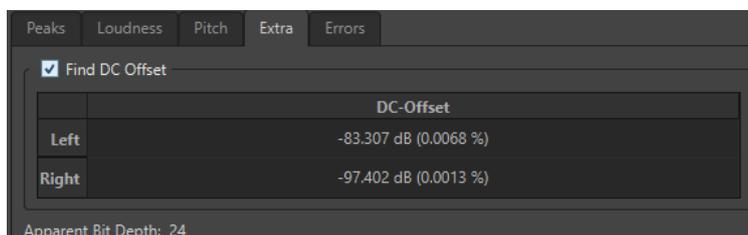
関連リンク

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\)](#) (130 ページ)

「その他 (Extra)」 タブ (全般情報の検出)

このタブでは、対象範囲の平均 DC オフセットと「**実際のビット解像度 (Apparent Bit Depth)**」が表示されます。

- 「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」 ダイアログで、「**その他 (Extra)**」 タブを選択します。



「**実際のビット解像度 (Apparent Bit Depth)**」は、オーディオの実際の解像度を検出します。この機能は、24ビットファイルが実際に24ビットの解像度をもつかどうかを確認する場合や、そのファイルが実際には16ビット解像度で録音されたあと、24ビットに変換されたかどうかを確認する場合などに役立ちます。

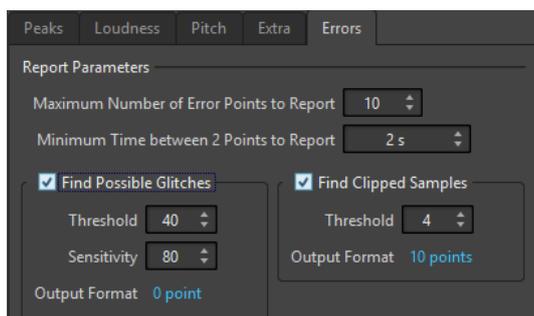
関連リンク

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\)](#) (130 ページ)

「エラー (Errors)」 タブ (全般情報の検出)

このタブでは、グリッチおよびオーディオにクリッピングが含まれる範囲を検出できます。

- 「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」 ダイアログで、「**エラー (Errors)**」 タブを選択します。



検出ポイント数の上限 (Maximum Number of Error Points to Report)

検出されるホットポイントの数を制限できます。

検出ポイントの最小間隔 (Minimum Time between 2 Points to Report)

ここでは、ホットポイントが密集しないように最小間隔を設定します。たとえば「**1 s**」(1秒)に設定すると、1つのポイントから1秒以内には次のポイントが作成されなくなります。

グリッチと推定されるポイントを検出 (Find Possible Glitches)

グリッチ検出を有効にします。

- 「**スレッシュホールド (Threshold)**」には、グリッチとみなされるレベルの変化の値を設定します。値が大きいほどホットポイントの検出頻度が下がります。
- 「**反復再生の幅 (Sensitivity)**」は、グリッチの判定基準とするレベル変化が起こる時間的な間隔を表わす値です。値が大きいほどホットポイントの検出頻度が下がります。
- 「**出力ファイルの形式 (Output Format)**」は、検出されたクリッピング箇所の数を表示します。表示欄をクリックすると、検出されたクリッピング箇所の数がダイアログ左下角の「**ポイントの数 (Number of Points)**」欄に表示されます。

補足

このアルゴリズムによって検出された箇所がすべて実際にグリッチであるとは限りません。必要に応じ、検出された箇所をメインビューで拡大したり再生したりして、本当に問題があるか確認してください。

クリッピングのあるサンプルを検出 (Find Clipped Samples)

クリッピング検出を有効にします。

- 隣り合っている多数のサンプルのレベルが連続して最大になっている場合はクリッピングと考えられます。「**スレッシュホールド (Threshold)**」欄を使用して、これに該当する箇所がないかをチェックします。「**スレッシュホールド (Threshold)**」欄では、クリッピングの判定基準とする隣り合ったサンプルの数を正確に指定できます。この条件に当てはまる箇所がクリッピング箇所として検出されます。
- 「**出力ファイルの形式 (Output Format)**」は、検出されたクリッピング箇所の数を表示します。表示欄をクリックすると、検出されたクリッピング箇所の数がダイアログ左下角の「**ポイントの数 (Number of Points)**」欄に表示されます。

関連リンク

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\)](#) (130 ページ)

エラーの検出

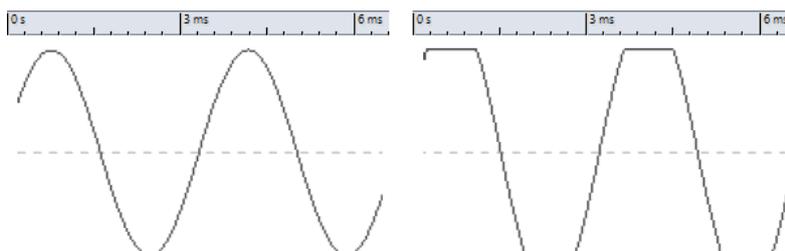
グリッチやオーディオにクリッピングが含まれる範囲などのエラーを検出できます。

グリッチ

- オーディオに生じる乱れです。デジタル転送の問題や、編集中の不注意などによって生じます。グリッチがあると、オーディオでクリックノイズやポップノイズが聞こえます。

クリッピング

- デジタルシステムでは、ある一定数のレベルまでしか適切に表現できません。録音されたサウンドレベルが高すぎる場合や、デジタル処理によってレベルが上がってしまい、システムで処理できなくなった場合は、ハードクリッピングが起これ、強い歪みが生じます。



クリッピング発生前と発生後の正弦波

検出の結果

検出されたグリッチとクリッピングの件数が通知されます。

全般情報の検出の実行

前提条件

オーディオエディターで「編集 (Edit)」タブを選択して、「全般情報の検出 (Global Analysis)」を選択し、実行したい検出に対応するタブを選択しておきます。

手順

1. 「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログでパラメーターを設定します。
ほとんどのタブで、検出の実行方法を設定できます。
 2. 「ピーク (Peaks)」タブまたは「ラウドネス (Loudness)」タブを選択した場合は、検出したい位置にカーソルを移動します。
「ピーク (Peaks)」タブと「ラウドネス (Loudness)」タブには、カーソル位置に対応する範囲の値が表示されます。
 3. 「検出 (Analyze)」をクリックします。
-

全般情報の検出結果

検出の種類に応じて、検出機能を適用したオーディオに対して1つ以上の値が返されます。

「ピッチ (Pitch)」と「その他 (Extra)」の検出では、1つの値だけが返されます。その他の種類の検出機能では、ファイル内のピークやグリッチなどを示す多くの箇所が検出されます。このような箇所のことをホットポイントといいます。

関連リンク

[全般情報の検出結果の確認 \(138 ページ\)](#)

全般情報の検出結果の確認

全般情報の検出結果では、ホットポイントがマーキングされます。見つかった箇所を参照して検出結果を確認できます。

前提条件

オーディオエディターで「編集 (Edit)」タブを選択し、「全般情報の検出 (Global Analysis)」をクリックして検出を実行しておきます。

手順

1. 「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログで、確認したい値が表示されているタブをクリックします。
2. 表示で、対象範囲全体の最大値/最小値を確認します。
3. どの値を参照したいか決めます。
4. 参照する値をクリックします。
5. ダイアログボックス下部で「ポイントの数 (Number of Points)」の値を確認します。
この値は、検出機能で見つかった箇所の数を示します。
6. 「ポイントの数 (Number of Points)」の値の下にあるスクロールバーを使用して、検出箇所を参照します。

編集カーソルは波形ウィンドウ内の位置を示します。

7. 別の属性を参照するには、対応するタブをクリックしてから値ボタンをクリックします。

補足

ダイアログを閉じるか、「**検出 (Analyze)**」をもう一度クリックするまで、検出結果は保存されません。

関連リンク

[全般情報の検出の実行 \(138 ページ\)](#)

[検出位置へのマーカーの作成 \(139 ページ\)](#)

検出位置へのマーカーの作成

検出位置にマーカーを作成すると、全般情報の検出結果を簡単に確認できます。

前提条件

オーディオエディターで「**編集 (Edit)**」タブを選択し、「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」をクリックして検出を実行しておきます。

手順

1. 「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」ダイアログで、検出位置にマーカーを作成したい検出の種類を選択します。
マーカーを追加できるのは一度に1つのチャンネルだけです。
 2. 「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」ダイアログの下部にある「**検出位置にマーカーを作成 (Create Markers at Hot Points)**」をクリックします。
対応するチャンネルのすべての検出位置に一時マーカーが追加されます。
-

結果

マーカーの名前は、「検出位置番号 (チャンネル)」という規則で付けられます。たとえば、左チャンネルにある3番目の検出位置のマーカーは、3 (L) という名前になります。

関連リンク

[全般情報の検出の実行 \(138 ページ\)](#)

[全般情報の検出結果の確認 \(138 ページ\)](#)

[検出位置の表示 \(139 ページ\)](#)

検出位置の表示

全般情報の検出後、ディスプレイで特定の検出位置を表示できます。

前提条件

オーディオエディターで「**編集 (Edit)**」タブを選択し、「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」をクリックして検出を実行しておきます。

手順

1. 「**ポイントの数 (Number of Points)**」スクロールバーを使用して、現在の位置に位置インジケータを移動します。
2. 「**表示 (Focus)**」をクリックします。

波形ウィンドウが選択した箇所にズームインします。「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」ダイアログが下の部分だけになります。

3. 「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」ダイアログを全体表示に戻すには、「**表示 (Focus)**」ボタンをもう一度クリックします。

関連リンク

[全般情報の検出の実行 \(138 ページ\)](#)

[検出位置へのマーカーの作成 \(139 ページ\)](#)

[全般情報の検出結果の確認 \(138 ページ\)](#)

オーディオエディターのみ: 3D 周波数解析

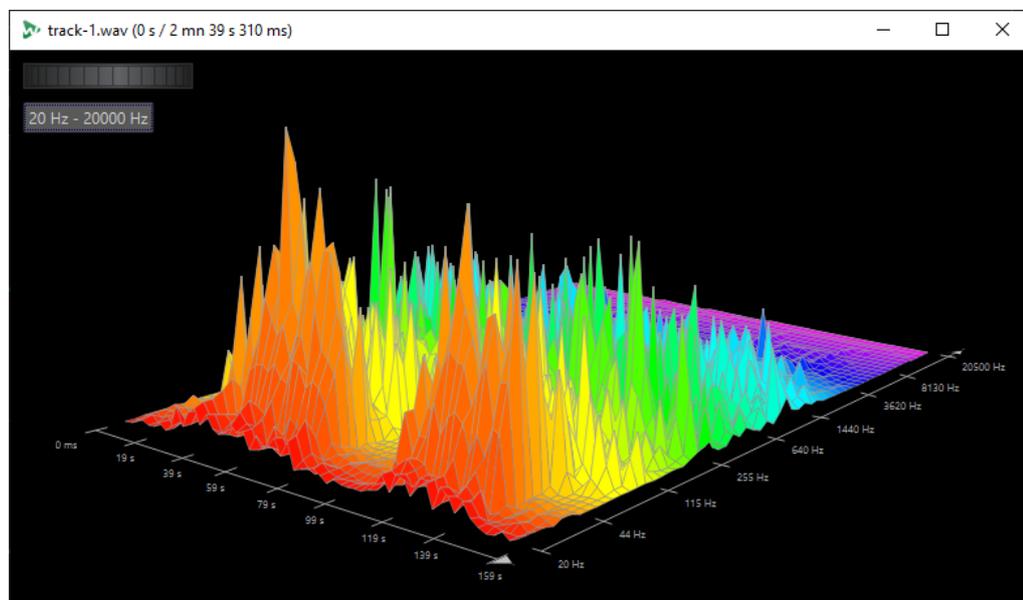
3D 周波数解析を使用すると、周波数軸でオーディオファイルを参照できます。

「3D 周波数解析 (3D Frequency Analysis)」機能は、以下の目的に使用できます。

- ミックス内の周波数スペクトラムの分布を確認する。
- イコライザー処理のもとになるデータとして、減じる周波数と増幅する周波数を確認する。
- さまざまなサウンドの構成を確認する。

波形表示 (時間軸) では、あるサウンドがファイル内のどこで始まりどこで終わるかについては情報を得られますが、ファイルの音色に関する情報は得られません。周波数グラフ (周波数軸) ではこの情報が提供されます。WaveLab Cast で使用されているグラフは、FFT (高速フーリエ変換) プロットとよく呼ばれることがあります。ステレオ録音を選択した場合、2つのチャンネルがミックスされて解析されます。

ホイールコントロールを使用すると、さまざまな角度から周波数スペクトラムを参照できます。たとえば、複数の **3D 周波数解析** ウィンドウを開き、それぞれのウィンドウを別々の視点から参照できます。これにより、一方向からだけでは見えにくいグラフもよく見えるようになります。



関連リンク

[3D 周波数解析グラフの作成 \(141 ページ\)](#)

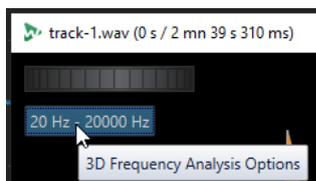
[「3D 周波数解析オプション \(3D Frequency Analysis Options\)」ダイアログ \(141 ページ\)](#)

3D 周波数解析グラフの作成

オーディオの選択範囲の長さは、解析の精度に影響します。選択範囲が短いと、結果は非常に詳細になります。サウンドの最も大きなゆれが見られるのはサウンドのアタック部分であるため、この部分だけを個別に解析することを検討してください。

手順

1. 波形ウィンドウで、ファイル内で解析する範囲を選択します。
範囲を選択しなかった場合は、オーディオファイル全体が解析されます。
2. オーディオエディターで、「編集 (Edit)」タブを選択します。
3. 「検出 (Analysis)」セクションで、「3D 周波数解析 (3D Frequency Analysis)」をクリックします。
4. 解析パラメーターを編集するには、「3D 周波数解析オプション (3D Frequency Analysis Options)」ボタンをクリックします。



5. パラメーターを調節して「OK」をクリックします。
オーディオが再び解析されます。

関連リンク

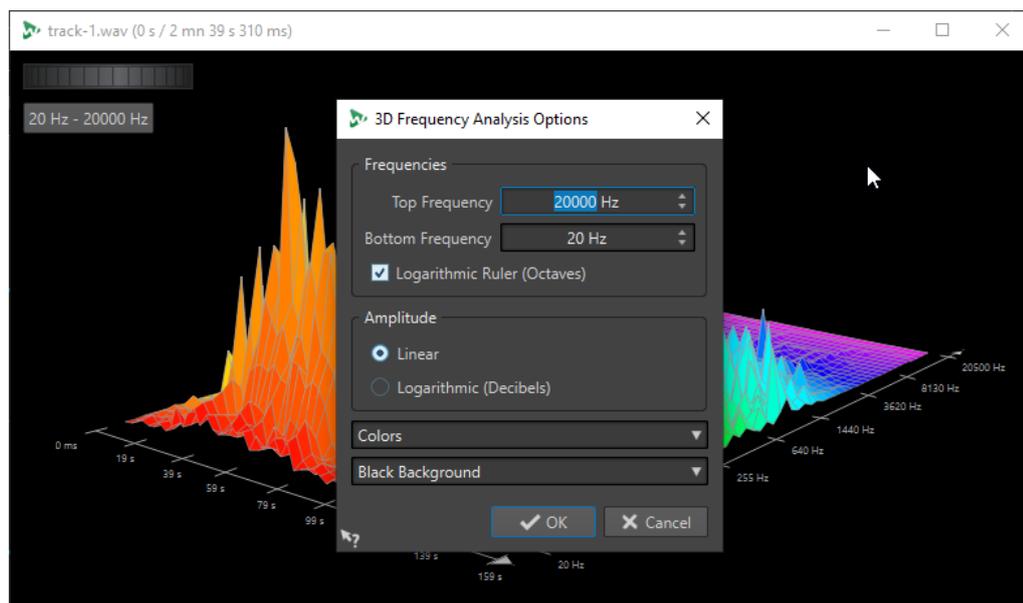
[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(97 ページ\)](#)

[「3D 周波数解析オプション \(3D Frequency Analysis Options\)」ダイアログ \(141 ページ\)](#)

「3D 周波数解析オプション (3D Frequency Analysis Options)」ダイアログ

「3D 周波数解析 (3D Frequency Analysis)」ダイアログのオプションダイアログでは、解析する周波数帯域を定義したり、3D 周波数解析グラフの外観を変更したりできます。

- 「3D 周波数解析 (3D Frequency Analysis)」ダイアログで、「3D 周波数解析オプション (3D Frequency Analysis Options)」ボタンをクリックします。



上限/下限の周波数 (Top Frequency/Bottom Frequency)

解析する周波数帯域の上限値/下限値を指定します。

対数ルーラー (オクターブ) (Logarithmic Ruler (Octaves))

周波数帯域を等間隔に配置されたオクターブに分割します。

振幅値 (レベル) (Amplitude)

ピークを振幅 (「直線 (1 次) (Linear)」) またはパワー (「対数関数 (デシベル) (Logarithmic Decibels)」) のどちらに正比例させるかを選択します。

色の設定 (Colors)

グラフのカラーパターンを定義します。

背景

背景色を定義します。

関連リンク

[オーディオエディターのみ: 3D 周波数解析 \(140 ページ\)](#)

オフライン処理

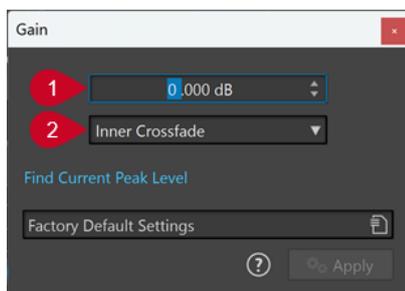
オフライン処理は、さまざまな編集操作やエフェクト適用に役立ちます。たとえば、リアルタイム処理を行なうとコンピューターの動作速度が遅くなりすぎる場合や、複数のパスが必要な編集を行なう場合に便利です。

処理を行なった場合、オーディオファイルの変更は永続的です。

「ゲイン (Gain)」 ダイアログ

「ゲイン (Gain)」 ダイアログでは、特定のゲイン値を設定してオーディオ範囲のレベルを変更したり、2種類のクロスフェードから選択して、選択範囲から周囲のオーディオ素材へシームレスに移行させたりできます。

- 「ゲイン (Gain)」 ダイアログを開くには、オーディオエディターで「編集 (Edit)」 タブを選択し、「レベル (Level)」 セクションで「ゲイン (Gain)」 をクリックします。



1 ゲイン (dB 単位)

ここに入力した値だけオーディオレベルが増減します。

2 クロスフェードの種類

以下のオプションを選択できます。

- 「クロスフェードなし (No Crossfade)」を選択すると、オーディオ範囲の最初や最後にクロスフェードを生成することなく、範囲全体に指定したゲイン値が追加されます。
- 「インナークロスフェード (Inner Crossfade)」を選択すると、オーディオ範囲全体に指定したゲイン値が追加され、オーディオ範囲の最初と最後 (選択範囲の内側) にクロスフェードが生成されます。
- 「アウタークロスフェード (Outer Crossfade)」を選択すると、オーディオ範囲全体に指定したゲイン値が追加され、オーディオ範囲の最初と最後 (選択範囲の外側) にクロスフェードが生成されます。つまり、範囲の内側のオーディオはゲイン変更の影響を受けませんが、クロスフェードは適用されず、範囲の外側のオーディオはゲイン変更の影響を受けませんが、境界部分にクロスフェードが適用されます。

補足

WaveLab は、オーディオファイルの最初または最後にゲイン調整が適用されているかどうかを自動的に認識し、それに応じてクロスフェードを設定します。

- ファイルの最初にゲイン変更を適用した場合は、右の境界にのみクロスフェードが生成されます。

- ファイルの最後にゲイン変更を適用した場合は、左の境界にのみクロスフェードが生成されます。

「現在のピークレベルを検出する (Find Current Peak Level)」をクリックすると、オーディオの選択範囲のピークレベル、または範囲を選択していない場合はファイル全体のピークレベルを検出できます。この機能は、クリッピングを発生させることなく (0dB を超えることなく)、ファイルのゲイン全体をどれだけ上げられるかを計算する場合などに使用できます。

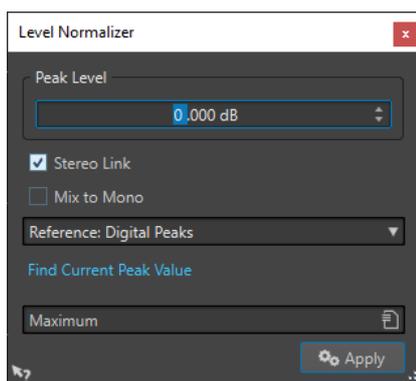
補足

また、この処理によって、音が歪むまでゲインを上げてクリッピングを意図的に発生させることもできます。通常は意図して起こす現象ではありませんが、適度なクリッピングによりミックスに迫力に加え、ドラムサウンドのアタックを強調したりできます。

「レベルノーマライザー (Level Normalizer)」 ダイアログ

このダイアログでは、オーディオファイルのピークレベルを変更できます。

- 「レベルノーマライザー (Level Normalizer)」 ダイアログを開くには、オーディオエディターで「編集 (Edit)」タブを選択し、「レベル (Level)」セクションで「レベル (Level)」をクリックします。



ピークレベル (Peak Level)

オーディオの選択範囲に適用するピークレベル (dB 単位) を入力します。

左右チャンネルに同一処理 (Stereo Link)

両方のチャンネルにゲインを適用します。

基準 (Reference)

このポップアップメニューでは、WaveLab Cast でサンプル値 (デジタルピーク) とアナログ信号ピーク (トゥルーピーク) のどちらを使用するかを選択します。

モノラルにミックス (Mix to Mono)

左右のチャンネルをミックスします。生成後のモノラルファイルのピークレベルは、指定した値になります。これにより、クリッピングを発生させることなくミックスできます。

現在のピークレベルを検出 (Find Current Peak Value)

オーディオの現在の選択範囲のピークレベル、または範囲を選択していない場合はオーディオファイル全体のピークレベルを検出できます。

ラウドネスノーマライザー

ラウドネスノーマライザーを使用することで特定のラウドネスを実現できます。

ラウドネスを特定の値に上げると、クリッピングが発生する場合があります。クリッピングの発生を防ぐために、処理の一環としてピークリミッター (「Peak Master」プラグイン) を使用できます。ラウドネスノーマライザーは、ラウドネスを上げると同時に (必要に応じて) 信号内のピークを制限し、目的のラウドネスを実現します。

この処理には複数の段階があり、最初にオーディオの解析、次に最終的なレンダリングが行なわれます。

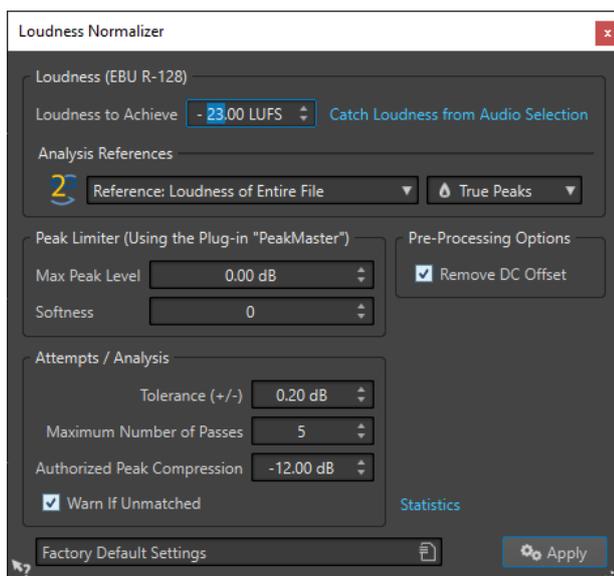
関連リンク

[「ラウドネスノーマライザー \(Loudness Normalizer\)」ダイアログ \(145 ページ\)](#)

「ラウドネスノーマライザー (Loudness Normalizer)」ダイアログ

このダイアログでは、ファイルのラウドネスを指定できます。

- 「ラウドネスノーマライザー (Loudness Normalizer)」ダイアログを開くには、オーディオエディターで「編集 (Edit)」タブを選択し、「レベル (Level)」セクションで「ラウドネス (Loudness)」をクリックします。



ラウドネス (EBU R-128) (Loudness (EBU R-128))

ターゲットラウドネス (Loudness to Achieve)

ゲインを上げるだけでは目的のラウドネスを実現できない場合は、リミッターを使用してクリッピングを防ぐ必要があります。

ここでは、ターゲットラウドネスを指定します。放送用の EBU R-128 の推奨は -23LUFS です。

この値を上げると、リミッターの通常の機能範囲を超えるゲインが必要となり、歪みが生じる場合があります。

ラウドネスの指定後に「数値データ (Statistics)」を使用することをおすすめします。これによって、ゲインをどれだけ上げる必要があるか、およびピークの制限が必要かどうかわかります。大幅な制限が必要な場合、オーディオ品質が低下してしまうことがあります。そのような場合、処理の適用後に警告が表示されるため、処理を取り消せます。

オーディオ範囲からラウドネスを検出 (Catch Loudness from Audio Selection)

「ターゲットラウドネス (Loudness to Achieve)」の値がオーディオファイルまたはオーディオの選択範囲で検出された平均ラウドネスに設定されます。

基準 (Reference)

このポップアップメニューでは基準を選択できます。ファイル全体のラウドネス (EBU R-128 推奨)、オーディオ範囲 (3 秒間) ごとの平均値で最大のラウドネス (「ラウドネスレンジの上限 (Top of Loudness Range)」)、またはオーディオ範囲 (3 秒間) 内で最大のラウドネス (「最大ショートタームラウドネス (Maximum Short-Term Loudness)」) から選択します。

ピーク (Peaks)

このポップアップメニューでは、WaveLab Cast でサンプル値 (「デジタルピーク (Digital Peaks)」) とアナログ信号ピーク (「トゥルーピーク (True Peaks)」) のどちらを制限するかを選択します。

ピークリミッター (Peak Limiter)

最大ピークレベル (Max Peak Level)

ここでは、処理後のオーディオの最大ピークレベルを指定します。この値を下げると、ラウドネスが下がります。

ソフトネス (Softness)

Peak Master の動作に影響します。ラウドネス値を上げると、その分、大きく聞こえるようになりますが、サウンドがほんの少し粗くなる場合もあります。

この欄では、そうした音質とラウドネスのバランスを調節します。

事前処理オプション (Pre-Processing Options)

DC オフセットの除去 (Remove DC Offset)

ファイル内に DC オフセットがあると、ラウドネスの計算に影響が出ます。「DC オフセットの除去 (Remove DC Offset)」を実行すると、DC オフセットがゼロに設定されます。この項目をオンにすることをおすすめします。

試行/検出 (Attempts/Analysis)

許容差 (+/-) (Tolerance (+/-))

「ターゲットラウドネス (Loudness to Achieve)」を実現するためにピークリミッターが必要な場合は、ピークリミッター自体によってラウドネス値が少し下がります。この幅をあらかじめ計算して、その分だけゲインの変更幅を自動的にずらすことはできません。このため、最適なゲイン設定を見つけるために複数のシミュレーション計算が実行されます。この項目では、その計算の精度を指定できます。

最大パス数 (Maximum Number of Passes)

WaveLab Cast は設定された精度に達するまで何度も検出操作を繰り返します (マルチパス処理)。この欄では、この繰り返しの最大数 (上限値) を設定できます。

指定ピークレベル圧縮率 (Authorized Peak Compression)

コンプレッションをかけすぎるとオーディオの音質が下がるため、コンプレッションの度合いを制限できます。設定できる値は -1 ~ -20dB の間です。ただし、「ターゲットラウドネス (Loudness to Achieve)」を下げる方がよい結果が得られます。

不一致の場合は警告 (Warn If Unmatched)

この項目をオンにすると、ノーマライズ処理を行っても設定されたラウドネスや精度の設定値を実現できない場合、それを示す警告メッセージが表示されます。

数値データ (Statistics)

処理対象に関する情報を示すウィンドウを表示します。現在の DC オフセット値、ラウドネス、ピークレベル、ターゲットラウドネス値を得るのに必要なゲインが表示されます。また、リミッターの必要性の有無が表示されます。

関連リンク

[ラウドネスノーマライザー \(145 ページ\)](#)

[EBU ラウドネス標準 R-128 \(35 ページ\)](#)

オーディオファイルのフェード

フェードインとはレベルが徐々に増していくこと、フェードアウトとはレベルが徐々に減っていくことです。

フェードを作成するには、各フェードイン/フェードアウト箇所に対してフェードの種類をそれぞれ選択します。

フェードインとフェードアウトの作成

手順

1. **オーディオエディター**で、範囲を選択します。
 2. 「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
 3. フェードインとフェードアウトのどちらを作成したいかに応じて、「**フェード (Fading)**」セクションで、以下のいずれかの項目を選択します。
 - デフォルトのフェードタイプを適用するには、「**フェードイン (Fade In)**」アイコンまたは「**フェードアウト (Fade Out)**」アイコンをクリックします。
 - 別のフェードタイプを選択するには、フェードアイコンの下の「**フェードイン (Fade In)**」または「**フェードアウト (Fade Out)**」を選択します。ポップアップメニューで、作成するフェードタイプを選択します。
-

簡易フェードの適用

「**簡易フェード (Easy Fade)**」機能を使用すると、ショートカットを使用して、オーディオファイルにデフォルトのフェードインまたはフェードアウトを素早く適用できます。

フェードのカーブ形状は、「**編集 (Edit)**」タブの「**フェード (Fading)**」セクションにある「**フェードイン (Fade In)**」および「**フェードアウト (Fade Out)**」の設定によって決まります。

手順

1. **オーディオエディター**で、以下のいずれかを選択します。
 - オーディオファイルの始めからフェードインを終了させたい位置まで
 - フェードアウトを開始したい位置からオーディオファイルの終わりまで
 2. **[Ctrl]/[command] + [D]**を押します。
-

クロスフェード

クロスフェードとは、2つのサウンドが、一方は徐々にフェードイン、もう一方は徐々にフェードアウトしていくことです。

オーディオセグメントを別のセグメントに貼り付けるときにクロスフェードを個別に作成することも、特定の編集操作を実行するたびにクロスフェードを自動的に生成するように設定することもできます。

関連リンク

[自動クロスフェードの有効化 \(149 ページ\)](#)

[クロスフェードの作成 \(148 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(97 ページ\)](#)

クロスフェードの作成

コピーアンドペーストを行ない、ポップアップメニューからクロスフェードオプションを選択することで、2つのオーディオ選択範囲の間に個別のクロスフェードを作成できます。

手順

1. **オーディオエディター**で、「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
2. フェードインを適用するオーディオファイルの最初にオーディオ選択範囲を作成します。
3. 「**カット/コピー/貼り付け (Cut Copy Paste)**」パネルで、「**コピー (Copy)**」をクリックします。
4. フェードアウトを適用するオーディオファイルの最後にオーディオ選択範囲を作成します。

補足

選択範囲によって実際のクロスフェードの長さが決まり、その結果がステータスバーに表示されます。範囲は、選択したオーディオファイル内、または別のウィンドウから選択できます。ただし、この選択範囲は、前の手順でコピーした選択範囲の長さ以下である必要があります。

5. 「**貼り付け (Paste)**」セクションで、「**選択した終了位置をまたいでクロスフェード (Crossfade Over Selected End)**」を選択します。
6. ポップアップメニューからクロスフェードの種類（「**直線 (均等ゲイン) (Linear (Equal Gain))**」、「**正弦関数 (均等パワー) (Sinus (Equal Power))**」、または「**平方根 (均等パワー) (Square-Root (Equal Power))**」)を選択します。

結果

クロスフェードが作成されます。

補足

貼り付け先の選択範囲の後ろにあるオーディオは、さらに後ろに移動されます。

コピーされた選択範囲でクロスフェード範囲を超過したオーディオは、フルレベルに設定されます。

補足

両方のファイルで、クロスフェード部分にフルレベルのセクションが含まれている場合 (両方のファイルをノーマライズした場合など)、クリッピングや歪みが生じることがあります。これを防ぐには、両方のファイルの振幅を 3～6dB 下げたうえでもう一度処理を行なってください。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(97 ページ\)](#)

自動クロスフェードの有効化

オーディオセグメントの切り取り、貼り付け、挿入、ミュート、削除などの操作に対して自動クロスフェードを有効にできます。

手順

1. オーディオエディターで、「編集 (Edit)」タブを選択します。
 2. 「カット/コピー/貼り付け (Cut Copy Paste)」パネルで、「クロスフェード (Crossfading)」をオンにします。
-

結果

この項目をオンにすると、以下のいずれかの編集操作を開始したときにクロスフェードが自動的に適用されます。

- 切り取り (Cut)
- 貼り付け (Paste)
- 切り取る (Crop)
- クリップをミュート (Mute)
- 削除 (Delete)
- 「貼り付け (Paste)」メニューの「ファイルの前へ (Prepend)」、「ファイルの後へ (Append)」、「上書き (Overwrite)」、または「複数コピー (Multiple Copies)」

補足

オーディオファイルの最初または最後を切り取った場合は、かわりにフェードインまたはフェードアウトが生成されます。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(97 ページ\)](#)

オーディオモンタージュ (Audio Montage)

オーディオモンタージュは、マルチトラックに対応するノンディストラクティブ (非破壊) 編集環境です。

オーディオファイルをオーディオモンタージュに読み込むことができます。オーディオモンタージュに読み込まれたオーディオファイルは「クリップ」と呼ばれます。クリップは単に元のオーディオファイルを参照したものであるため、オーディオモンタージュでは、元のオーディオファイルに影響を与えることなく自由に編集や変更を行なえます。

オーディオモンタージュは、Podcast、Spotify、YouTube、マルチメディア作業用にファイルを合成したりレンダリングしたりするのに特に適しています。

補足

オーディオモンタージュに含まれるステレオまたはモノラルのオーディオトラックは最大2つで、ビデオトラックは1つです。これらのトラックを使用して、グラフィックに基づいた直感的な作業を行なえるようになります。

クリップには、ハードディスク上にあるソースファイル (オーディオファイル) の参照情報に加え、ファイルの開始/終了位置に関する情報が含まれます。これにより、クリップはソースファイルの一部のみを再生できます。さらに、複数のクリップが同じソースファイルを参照できます。

関連リンク

[オーディオモンタージュのファイル構造 \(150 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュウィンドウ \(151 ページ\)](#)

[カスタムオーディオモンタージュをゼロから作成する \(163 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュの合成 \(170 ページ\)](#)

[クリップの編集 \(180 ページ\)](#)

オーディオモンタージュのファイル構造

WaveLab では、作成したオーディオモンタージュごとに指定のフォルダーが自動的に作成されます。.mon の拡張子を持つオーディオモンタージュの必須ファイルはこのフォルダーに自動的に保存されます。このフォルダーには、オーディオモンタージュに関連するその他のファイルやサブフォルダーを含めることができます。

オーディオモンタージュフォルダー

オーディオモンタージュフォルダーを使用すると、オーディオモンタージュに関連付けられたすべてのファイルとサブフォルダーを1か所に保存できます。そうすることで、オーディオモンタージュの全体像を把握できるほか、オーディオモンタージュを別のコンピューターに転送したり、別のユーザーと共有したりするのが容易になるためおすすめです。

補足

- オーディオモンタージュフォルダーの名前は自由に付けることができます。ただし、関係がはっきりするように、.mon ファイルと同じ名前を使用することをおすすめします。

- オーディオモンタージュに関連付けられたオーディオファイルは指定のフォルダーに保存するのがおすすですが、別の場所に保存することもできます。

オーディオモンタージュ (.mon) ファイル

オーディオモンタージュフォルダーに保存される .mon ファイルはオーディオモンタージュ作業の中心であり、狭い意味ではオーディオモンタージュそのものを構成しています。この中心的なファイルは「オーディオモンタージュ (Audio Montage)」ウィンドウで開かれ、読み込み、編集、解析、レンダリングに関するすべての機能にここからアクセスできます。 .mon ファイルは他のファイルとリンクするという点でデータベースとして機能します。これらのファイルはオーディオモンタージュがクリップとして参照するものであり、元のソースファイルに影響を与えることなく非破壊的な方法で編集できます。「オーディオモンタージュ (Audio Montage)」ウィンドウで適用した設定はすべて .mon ファイルに保存されます。

補足

複数の .mon ファイルを 1 つのオーディオモンタージュフォルダーに保存できます。これは、オーディオモンタージュの別のバージョンを保持しておきたい場合などに便利です。

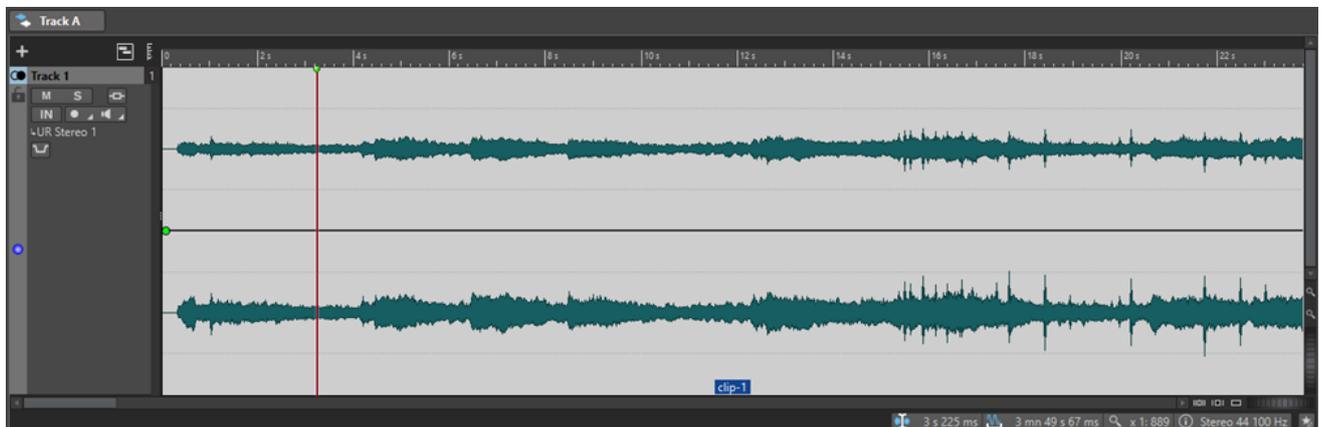
関連リンク

[オーディオモンタージュ \(Audio Montage\) \(150 ページ\)](#)

オーディオモンタージュウィンドウ

オーディオモンタージュウィンドウでは、オーディオモンタージュの合成、表示、再生、編集を行なえます。

オーディオモンタージュウィンドウでは、トラックとクリップの概要を確認できます。



関連リンク

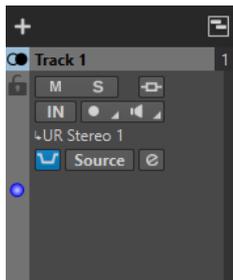
[オーディオモンタージュの各タブ \(156 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(151 ページ\)](#)

トラックコントロール領域

トラックコントロール領域では順序の変更、ミュート、ソロ、トラックのルーティングなど、いくつかのトラック設定とオプションが利用できます。トラックタイプにはそれぞれ専用のコントロールがあります。

トラック全体をスクロールしたり、サイズを変更したりできます。



モノラルトラックまたはステレオトラックのトラックコントロール領域

トラックコントロール領域の最上部では、以下のオプションを利用できます。

トラックを追加 (Add Track)

オーディオモンタージュにトラックを追加できます。

関連リンク

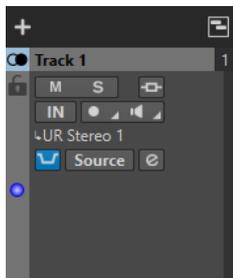
[ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域 \(152 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュウィンドウ \(151 ページ\)](#)

ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域

ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域では、たとえばソロトラックのミュート、トラックエフェクトの追加、ルーティングオプションの指定、入力信号のモニタリング、トラックの録音可能化などが行なえます。

オプション (Options)



モノラルトラックまたはステレオトラックのトラックコントロール領域

トラックコントロール領域オプション

ロック (Lock)

トラックへのすべての編集を無効にします。

ミュート (Mute)

トラックをミュートします。

ソロ (Solo)

トラックをソロにします。

エフェクト (Effects)

以下を行なえる「**エフェクト (Effects)**」ポップアップメニューが開きます。

- 「**エフェクトを追加 (Add Effects)**」をクリックしてトラックにエフェクトを追加します。これを行なうと、「**エフェクト (Effects)**」ボタンが緑色に変わります。

補足

「エフェクト (Effects)」 ボタンが緑色で強調表示されている場合、そのエフェクトがトラックに適用されていることを示します。

入力信号 (Audio Input)

録音に使用する入力信号を選択できます。

録音 (Record)

録音できる状態にするためには、対応するトラックを録音可能にする必要があります。

「録音 (Record)」 ボタンの右側の矢印をクリックすると、以下のオプションが表示されます。

「録音のファイル属性 (File Properties for Recording)」 を選択すると、録音するオーディオファイルの名前、場所およびビット解像度を指定できるダイアログが開きます。

「録音位置が最後のマーカーに到達したときに停止 (Stop When Record Position Reaches Last Marker)」 をオンにすると、モンタージュに表示される最後のマーカーに録音位置が到達したときに録音が停止します。非表示マーカーは反映されません。最後のマーカーの作成と移動は録音中に行なえます。この項目はすべてのオーディオモンタージュに適用されます。

「録音位置が次のマーカーに到達したときに停止 (Stop When Record Position Reaches Next Marker)」 をオンにすると、モンタージュに表示される次のマーカーに録音位置が到達したときに録音が停止します。非表示マーカーは反映されません。この項目はすべてのオーディオモンタージュに適用されます。

処理モニター (Monitor)

入力信号をモニタリングできます。

ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)

低レイテンシーの入力信号をモニタリングできます。「ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)」 が有効になっている場合、オーディオモンタージュとエフェクトを通すことなく、入力信号を直接モニタリングできます。

「ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)」 はデフォルトで有効になっています。

Ducker オン/オフ (Ducker On/Off)

ダッキングのオン/オフを切り替えられます。ダッキングをオンにすると、ボイスモジュレータートラックを選択して調節を行なえます。

ソース (Source)

「変調トラック (Modulator Tracks)」 が開き、ダッキングに使用するトラックを選択できます。

Ducker の設定

Ducker プラグインが開き、ダッキング設定を編集してダッキングエフェクトを微調整できます。

すべてのトラックの高さを変更 (Change Track Height of All Tracks)

トラックコントロール領域の左下部分で、すべてのトラックの高さを同時に変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

アクティブなトラックの高さを変更 (Change Track Height of Active Track)

トラックコントロール領域の中央下部分で、アクティブなトラックの高さを変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

アクティブなトラックとその下のトラックの高さを変更 (Change Track Height of Active Track and Track Below)

トラックコントロール領域の右下部分で、アクティブなトラックとその下のトラックの高さを変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

トラックピークメーター

トラックピークメーターはオーディオトラックのボリュームレベルを示します。これはトラックコントロール領域の右側に配置されています。

トラックポップアップメニュー

このポップアップメニューには、トラックに関するすべてのオプションが表示されます。

- 「**トラック (Track)**」ポップアップメニューを開くには、トラックコントロール領域を右クリックします。

トラックを追加 (Add Track)

アクティブなトラックの下にトラックを1つ追加します。

L/R をモノラルトラックに分割 (Split into Left/Right Mono Tracks)

ステレオトラックを、ステレオトラックの左右のチャンネルを表わす2つのモノラルトラックに変換します。オーディオ素材は変更されません。

トラックを削除 (Remove Track)

アクティブなトラックを削除します。

ダッキングコントロールを表示 (Show Ducking Controls)

トラックコントロール領域でダッキングコントロールをオンにします。

トラックの設定メニュー

- **トラックの設定**メニューを開くには、トラックコントロール領域の中央下部にある下向きの矢印をクリックします。

ズームイン (Zoom In)

アクティブなトラックをいっぱいの高さで表示します。

ズームアウト (Zoom Out)

できるだけ多くのトラックを表示します。

トラックを上へ移動/トラックを下へ移動 (Move Track Up/Move Track Down)

アクティブなトラックを上または下に移動します。

トラックの色 (Track Color)

アクティブなトラックの色を選択するサブメニューが表示されます。

関連リンク

[ダッキング \(200 ページ\)](#)

[トラックダッキングの Ducker 設定 \(201 ページ\)](#)

[入力のモニタリング \(223 ページ\)](#)

[ダイレクトモニタリング \(224 ページ\)](#)

[トラックピークメーター \(156 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(151 ページ\)](#)

ビデオトラックのトラックコントロール領域

ビデオトラックのトラックコントロール領域では、たとえばビデオのサムネイルのオン/オフの切り替えや、フレーム番号の表示/非表示などが行なえます。ビデオトラックの下の対応するオーディオトラックには、モノラルおよびステレオトラックと同じオプションがあります。

オプション



トラック名 (Track Name)

トラック名を変更できます。トラック名をダブルクリックすると、トラック名を入力できる「トラック名 (Track Name)」ダイアログが表示されます。

ロック (Lock)

トラックへのすべての編集を無効にします。

サムネイルを表示 (Show Thumbnails)

ビデオトラックのサムネイルをオン/オフにできます。

フレーム番号を表示 (Show Frame Numbers)

各サムネイルに対応するビデオフレーム番号を表示できます。

すべてのトラックの高さを変更 (Change Track Height of All Tracks)

トラックコントロール領域の左下部分で、すべてのトラックの高さを同時に変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

アクティブなトラックの高さを変更 (Change Track Height of Active Track)

トラックコントロール領域の中央下部分で、アクティブなトラックの高さを変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

アクティブなトラックとその下のトラックの高さを変更 (Change Track Height of Active Track and Track Below)

トラックコントロール領域の右下部分で、アクティブなトラックとその下のトラックの高さを変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

トラックポップアップメニュー

このポップアップメニューには、トラックに関するすべてのオプションが表示されます。

- 「トラック (Track)」ポップアップメニューを開くには、トラックコントロール領域を右クリックします。

トラックを追加 (Add Track)

アクティブなトラックの下にトラックを追加できます。

トラックを削除 (Remove Track)

アクティブなトラックを削除します。

トラックの設定メニュー

- **トラックの設定メニュー**を開くには、トラックコントロール領域の中央下部にある下向きの矢印をクリックします。

ズームイン (Zoom In)

アクティブなトラックをいっぱいの高さで表示します。

ズームアウト (Zoom Out)

できるだけ多くのトラックを表示します。

トラックを上へ移動/トラックを下へ移動 (Move Track Up/Move Track Down)

アクティブなトラックを上または下に移動します。

関連リンク

[ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域 \(152 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(151 ページ\)](#)

トラックピークメーター

トラックピークメーターには、ステレオトラックの左右のチャンネルのボリュームレベルが表示されます。**オーディオモンタージュ**ウィンドウのトラックコントロール領域の右側に配置されています。

トラックピークメーターは、どのトラックがどの位のレベルで再生されているかの概要を示します。左のバーには左のステレオチャンネルのボリュームレベルが表示され、右のバーには右のステレオチャンネルのボリュームレベルが表示されます。



関連リンク

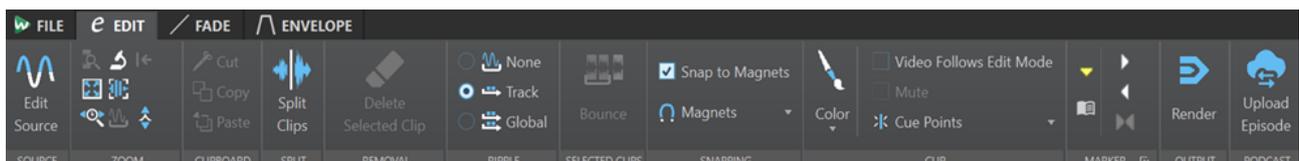
[ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域 \(152 ページ\)](#)

オーディオモンタージュの各タブ

オーディオモンタージュウィンドウの各タブでは、オーディオモンタージュの編集に必要なツールやオプションにアクセスできます。たとえば、クリップ内のフェードを編集したり、ズーム設定を行ったり、オーディオモンタージュをレンダリングしたりできます。

「編集 (Edit)」タブ (オーディオモンタージュ)

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



ソース (Source)

ソースを編集 (Edit Source)

クリップのソースオーディオファイルをオーディオエディターで開きます。

ズーム (Zoom)

ズーム (Zoom)

拡大する時間範囲を定義できる**ズーム**ツールをアクティブにします。

時間 (Time)

選択した時間範囲が表示されるよう表示倍率を調整できるポップアップメニューが表示されます。「**1 対 1 に拡大 (Zoom in 1:1)**」は、スクリーンの 1 ピクセルが 1 サンプルを表わすようにズームインします。

表示倍率を編集するには、「**表示倍率の編集 (Edit Zoom Factor)**」をクリックします。「**表示倍率の設定 (Zoom Factor)**」ダイアログが表示されます。以下の設定を編集できます。

- 「**時間範囲を設定 (Set Time Range)**」では、表示する時間範囲を設定できます。
- 「**1 ピクセルあたりのサンプル数 (Samples per Screen Point)**」では、モニター画面の 1 ピクセルに含まれるオーディオサンプルの数を指定できます。
- 「**1 サンプルあたりのピクセル数 (Screen Points per Sample)**」では、1 つのオーディオサンプルを表わすピクセルの数を指定できます。

選択範囲を拡大表示 (Zoom Selection)

現在の選択範囲がモンタージュウィンドウ全体に表示されるよう、ウィンドウをズームします。

最大倍率で表示 (Microscope)

最大限にズームインします。

すべて表示 (View All)

最大限にズームアウトします。

クリップ全体を表示 (Display Whole Clip)

アクティブなクリップが表示されるようにビューが調整されます。

オーディオズームイン (10 倍)/オーディオズームアウト (10 倍) (Zoom in Audio (10x)/Zoom out Audio (10x))

大きなステップでズームイン/ズームアウトします。

オーディオズームイン/オーディオズームアウト (Zoom in Audio/Zoom out Audio)

小さなステップでズームイン/ズームアウトします。

垂直ズームイン/垂直ズームアウト (Zoom in Vertically/Zoom out Vertically)

ズームイン/アウトして、レベルの低い/高い波形を表示します。

レベル (Level)

選択した dB 値未満のサンプルのみが表示されるよう、表示倍率を調整します。

ズームを 0dB にリセット (Reset Zoom to 0 dB)

0dB までのオーディオレベルが表示されるよう表示倍率を調整します。

クリップボード (Clipboard)

切り取り (Cut)

オーディオ選択範囲を切り取ってクリップボードに保存します。

コピー (Copy)

アクティブクリップまたはオーディオ選択範囲をクリップボードにコピーします。

貼り付け (Paste)

クリップボードの内容を貼り付けます。

分割 (Split)

クリップを分割 (Split Clips)

編集カーソルまたは再生カーソルの位置でクリップを分割します。

選択範囲の処理 (Removal)

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

アクティブなトラック上にある選択範囲内のクリップの一部を削除し、クリップの右側の部分を左に移動してギャップを埋めます。

選択範囲がない場合、選択されているクリップが削除されます。

リップル (Ripple)

なし (None)

自動シフト機能を無効にします。

トラック (Track)

この項目をオンにすると、クリップを水平方向に移動したときに、アクティブなトラック上で編集クリップの右側にあるすべてのクリップも移動します。この項目は、クリップを移動したり、サイズを変更したり、複数のクリップを同時に挿入または貼り付けたりする場合にも適用されます。

グローバル (Global)

この項目をオンにすると、クリップを水平方向に移動したときに、編集クリップの右側にあるすべてのトラック上のすべてのクリップも移動します。クリップを移動したり、サイズを変更したり、複数のクリップを同時に挿入または貼り付けたりする場合に、このオプションが反映されます。

選択されたクリップ (Selected Clips)

バウンス (Bounce)

選択したクリップをレンダリングして、それらのクリップを1つのクリップに置き換えます。

スナップ (Snapping)

吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)

この項目をオンにすると、クリップの開始位置、時間選択範囲境界、マーカーなど、「吸着項目 (Magnets)」ポップアップメニューでオンになっているすべての要素が吸着項目にスナップします。

吸着項目 (Magnets)

特定の要素の動作を吸着項目に設定できます。

クリップ (Clip)

カラー (Color)

アクティブなクリップにカラーを適用できます。

ビデオを編集モードに追従させる (Video Follows Edit Mode)

この項目をオンにすると、「ビデオ (Video)」ウィンドウのビデオが自動的に各編集内容に追従します。これにより、ビデオのどこを編集しているか即座に確認できます。

クリップをミュート (Mute)

アクティブクリップをミュートします。

キューポイント (Cue Points)

このポップアップメニューでは、フロントキューポイントとバックキューポイントを調節できます。

- **フロントキューポイント (Front Cue Point)**
 - 「表示 (Show)」は、既存のフロントキューポイントを表示します。
 - 「カーソル位置にセット (Set at Cursor)」は、クリップの開始位置を基準として、固定された位置にフロントキューポイントを設定します。
 - 「デフォルトのギャップ位置に設定 (Set at Default Gap Position)」は、フロントキューポイントをクリップの開始位置の2秒前に配置します。
 - 「フェードイン終了位置に追従 (Follows Fade In End Point)」は、フロントキューポイントをフェードインの終了位置に設定します。
 - 「フェードアウト開始位置に追従 (Follows Fade Out Start Point)」は、フロントキューポイントをフェードアウトの開始位置に設定します。
- **バックキューポイント (Back Cue Point)**
 - 「表示 (Show)」は、既存のバックキューポイントを表示します。
 - 「カスタマイズ済み終了キューポイント (Custom Cue End)」をオンにすると、クリップの終了位置を基準として、設定された位置にバックキューポイントを設定できます。これにより、クリップごとにギャップを個別に編集できます。
 - 「終了オフセット (End Offset)」を選択すると、「バックキューポイントのオフセット (Back Cue Point Offset)」ダイアログが表示され、クリップの終了位置を基準として、指定した位置にバックキューポイントを設定できます。

マーカー (Marker)

標準マーカーを作成 (Create Generic Marker)

編集カーソルの位置にマーカーやマーカーペアを作成できます。

チャプターを生成 (Generate Chapters)

YouTube や Spotify で使用するために、設定したマーカーに基づいてオーディオ素材のチャプターを一覧にしたテキストファイルを作成できます。

出力 (Output)

レンダリング (Render)

「レンダリング (Render)」タブを開き、レンダリングの設定を行ったり、オーディオモンタージュをレンダリングしたりできます。

Podcast

エピソードをアップロード (Upload Episode)

Podcast のエピソードをホスティングサービスにアップロードできます。

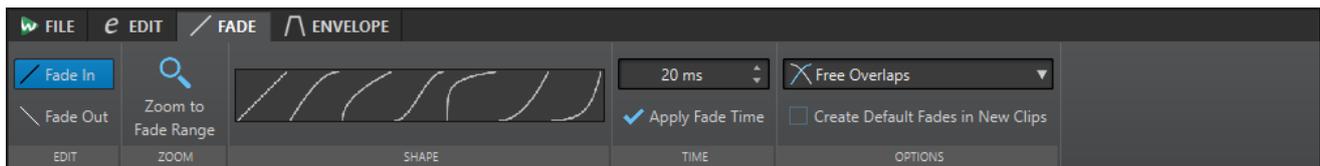
関連リンク

[クリップのソースファイルの編集 \(192 ページ\)](#)

[クリップとキューポイント \(191 ページ\)](#)

「フェード (Fade)」タブ (オーディオモンタージュ)

- オーディオモンタージュウィンドウで「フェード (Fade)」をクリックします。



編集 (Edit)

フェードイン/フェードアウト (Fade In/Fade Out)

フェードインとフェードアウトの設定を切り替えることができます。

ズーム (Zoom)

フェード範囲にズーム (Zoom to Fade Range)

アクティブなクリップのフェードイン/フェードアウト範囲が表示されるようにビューが調節されます。

カーブ形状 (Shape)

カーブ

プリセットフェードカーブを選択できます。

- 「直線 (1次) (Linear)」は、レベルを直線 (1次関数) 的に変化させます。
- 「正弦関数 1 (*) (Sinus (*))」は、レベルを正弦関数曲線 (サイン波) 状に変化させます。クロスフェードに使用すると、フェードの移行部分でラウドネス (RMS) が一定に保たれます。
- 「平方根 (*) (Square-root (*))」は、レベルを平方根曲線 (スクエアルート) 状に変化させます。クロスフェードに使用すると、フェードの移行部分でラウドネス (RMS) が一定に保たれます。
- 「正弦関数 2 (Sinusoid)」は、レベルを正弦関数曲線 (サイン波) 状に変化させます。
- 「対数関数 (Logarithmic)」は、レベルを対数関数曲線 (ロガリズムカーブ) 状に変化させます。
- 「指数関数 1 (Exponential)」は、レベルを指数関数曲線 (エクスポネンシャルカーブ) 状に変化させます。
- 「指数関数 2 (Exponential+)」は、レベルをよりはっきりとした指数関数曲線 (エクスポネンシャルカーブ) 状に変化させます。

フェードタイム (Fade Time)

フェードタイム (Fade Time)

クリップのフェードイン/フェードアウトタイムを指定できます。

フェードタイムを適用 (Apply Fade Time)

特定のクリップのフェードイン/フェードアウトタイムを適用します。

オプション (Options)

重複部の設定

このポップアップメニューでは、自動クロスフェードのパラメーターを設定できます。

- 「自動フェード: オフ (No Automatic Crossfading)」をオンにすると、クリップが重なっても自動クロスフェードが実行されません。

- 「重複部の設定なし (Free Overlaps)」をオンにすると、クリップが同一トラック上の別のクリップに重なったときに自動クロスフェードが作成されます。クロスフェードの長さは、重なる部分の長さによって決まります。

新規クリップに標準フェードを作成 (Create Default Fades in New Clips)

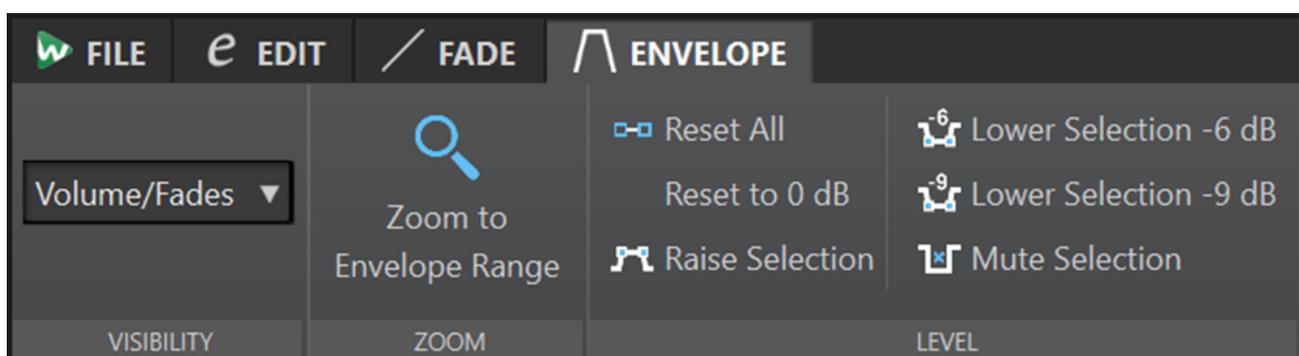
この項目をオンにすると、すべての新規クリップのフェードインおよびフェードアウトが、デフォルトのカーブ形状と長さで作成されます。クリップを分割して作成されたクリップには、デフォルトのフェードタイムのみが使用されます。

関連リンク

[オーディオモンタージュの各タブ \(156 ページ\)](#)

「エンベロープ (Envelope)」タブ (オーディオモンタージュ)

- オーディオモンタージュウィンドウで、「エンベロープ (Envelope)」をクリックします。



表示 (Visibility)

エンベロープタイプ (Envelope Type)

エンベロープのタイプを設定します。選択したタイプに応じて、さまざまなオプションを選択できます。以下の項目を利用できます。

- 「すべてを隠す (Hide All)」は、すべてのエンベロープを非表示にします。
- 「ボリューム/フェード (Volume/Fades)」は、ボリューム/フェードエンベロープのみを表示します。

ズーム (Zoom)

エンベロープ範囲にズーム (Zoom to Envelope Range)

アクティブなクリップのアクティブなエンベロープが表示されるようにビューが調節されます。

レベル (Level)

すべてをリセット (Reset All)

エンベロープを初期状態にリセットします。

0dB にリセット (Reset to 0 dB)

フェードイン/フェードアウトポイントの間にあるエンベロープリージョン全体を、初期状態の単独リージョンに置換します。

選択範囲を上げる (Raise Selection)

レベルエンベロープポイントを追加し、選択範囲のオーディオレベルを上げるカーブを20 ミリ秒の減衰と増幅で描きます。作成したエンベロープリージョンを上下にドラッグして、レベルを調節します。

選択範囲を 6dB 下げる (Lower Selection -6 dB)

選択したオーディオに対して、レベルを -6 dB 下げるエンベロープカーブを描きます。このとき、音声の減衰・増幅にかかる時間は20 ミリ秒となります。作成したエンベロープリージョンを上下にドラッグして、レベルを調節します。

選択範囲を 9dB 下げる (Lower Selection -9 dB)

選択したオーディオに対して、レベルを -9 dB 下げるエンベロープカーブを描きます。このとき、音声の減衰・増幅にかかる時間は20 ミリ秒となります。作成したエンベロープリージョンを上下にドラッグして、レベルを調節します。

選択範囲をミュート (Mute Selection)

レベルエンベロープポイントを追加し、選択範囲をミュートするカーブを描きます (デフォルトの20 ミリ秒の減衰と増幅でレベルをゼロに下げます)。

関連リンク

[クリップエンベロープ \(193 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュの各タブ \(156 ページ\)](#)

オーディオモンタージュでの信号の流れ

オーディオ信号は、特定の決まりに従って WaveLab Cast のさまざまなセクションを通過します。

1. オーディオサンプルを読み込み
2. クリップのエンベロープを操作
3. クリップのトラックスロットへのミックス (重なり合うクリップなど)
4. トラックレベルを設定
5. 各トラックをステレオバスへミックスし、**マスターセクション**へ送信

マスターセクションでの信号の流れ

1. 各プラグインスロットでチャンネル/サンプリングレートを変更可能
2. **マスターセクション**メーター
3. 再生、またはファイル形式へのレンダリング

オーディオモンタージュの作成

オーディオモンタージュを作成する場合、一般的なセットアップから始める「トップダウン」アプローチと、個々のファイルを基盤として使用する「ボトムアップ」アプローチがあります。

WaveLab には、オーディオモンタージュを作成する2つの基本的な方法があります。

トップダウンアプローチ: 一般的なセットアップから始める

WaveLab には複数のデフォルトテンプレートが用意されており、ワンクリックでオーディオモンタージュの大まかなレイアウトを設定できます。

たとえば、ホスト、楽曲、サウンドエフェクトを含むポッドキャストを作成するには、「**Podcast Host + Music & SoundFX 44.1kHz**」テンプレートを選択します。これにより、3つの空のトラック (「Host」のラベルが付いたモノラルトラック、「Music」のラベルが付いたステレオトラック

ク、「SoundFX」のラベルが付いたもう1つのステレオトラック)を含むオーディオモンタージュが**オーディオモンタージュ**ウィンドウで開きます。

テンプレートを選択したあと、トラックにオーディオファイルを追加したり (クリップとして表示される)、トラックにオーディオを録音したりできます。

「**カスタム (Custom)**」オプションを選択すると、チャンネル数やサンプリングレートなどの一般的な属性を定義してオーディオモンタージュを設定できます。

ボトムアップアプローチ: オーディオファイルを基盤として使用する

オーディオファイルをオーディオモンタージュの基盤として使用し、そこからオーディオモンタージュを構築できます。

カスタムオーディオモンタージュをゼロから作成する

空のオーディオモンタージュを新規作成してカスタマイズできます。

手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**新規 (New)**」を選択します。
2. 「**オーディオモンタージュ (Audio Montage)**」 > 「**カスタム (Custom)**」を選択します。
3. オーディオモンタージュのチャンネル構成とサンプリングレートを指定します。
4. 「**オーディオモンタージュの場所 (Audio Montage Location)**」ダイアログで、オーディオモンタージュの名前を入力し、オーディオモンタージュフォルダーを保存する場所を選択します。
5. 「**作成 (Create)**」をクリックします。

結果

新しいオーディオモンタージュフォルダーが作成され、そこに同じ名前の .mon ファイルが格納されます。

関連リンク

[オーディオモンタージュのファイル構造 \(150 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュ属性 \(167 ページ\)](#)

[オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成する \(164 ページ\)](#)

テンプレートをベースにオーディオモンタージュを作成する

オーディオモンタージュの一般的な設定を確立する場合、複数のデフォルトテンプレートから選択できます。

手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**新規 (New)**」を選択します。
 2. 「**オーディオモンタージュ (Audio Montage)**」 > 「**テンプレート (Templates)**」を選択します。
 3. テンプレートを選択します。
 4. 「**オーディオモンタージュの場所 (Audio Montage Location)**」ダイアログで、オーディオモンタージュの名前を入力し、オーディオモンタージュフォルダーを保存する場所を選択します。
 5. 「**作成 (Create)**」をクリックします。
-

結果

新しいオーディオモンタージュフォルダーが作成され、そこに同じ名前の .mon ファイルが格納されます。

関連リンク

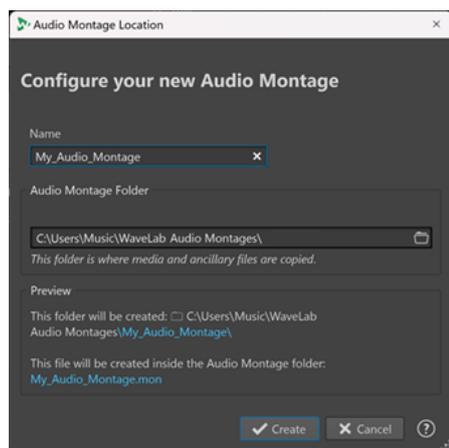
[オーディオモンタージュのファイル構造 \(150 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュ属性 \(167 ページ\)](#)

[オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成する \(164 ページ\)](#)

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

「オーディオモンタージュの場所 (Audio Montage Location)」 ダイアログでは、オーディオモンタージュの名前を入力したり、オーディオモンタージュフォルダーを保存する場所を選択したりできます。



名前 (Name)

オーディオモンタージュの名前を入力できます。オーディオモンタージュを作成するためにテンプレートを選択した場合は、テンプレート名が名前として提案されますが、この名前は上書きできます。

オーディオモンタージュフォルダー (Audio Montage Folder)

下の入力フィールドには、新しいオーディオモンタージュフォルダーのパスを指定できます。

プレビュー (Preview)

新しいオーディオモンタージュフォルダーと新しいオーディオモンタージュ (.mon) ファイルのパスのプレビューが表示されます。

作成 (Create)

新しいオーディオモンタージュフォルダーとオーディオモンタージュファイルの作成を開始します。

キャンセル (Cancel)

操作をキャンセルします。

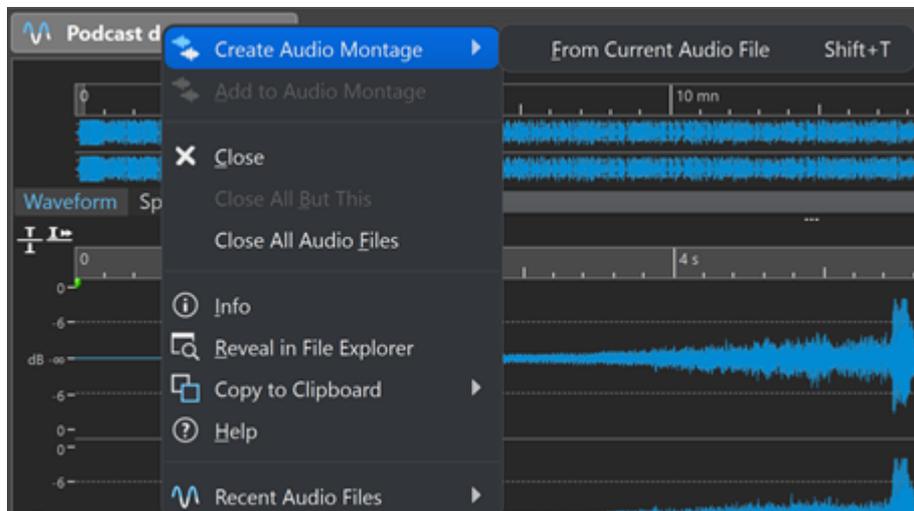
オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成する

オーディオファイルまたはオーディオファイル内の時間範囲からオーディオモンタージュを作成できます。

手順

1. **オーディオエディター**で、オーディオモンタージュの作成に使用するオーディオファイルを開きます。

- 必要に応じて、オーディオファイルの特定のセクションを新規オーディオモンタージュとして開きたい場合は、オーディオファイルで時間範囲を選択します。
- オーディオファイルのファイルタブを右クリックします。
- 「オーディオモンタージュを作成 (Create Audio Montage)」 > 「現在のオーディオファイルから作成 (From Current Audio File)」を選択します。



- 「オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成 (Create Audio Montage from Audio File)」ダイアログで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - オーディオファイルを新規オーディオモンタージュで開くには、「ファイル全体 (Whole File)」を選択します。
 - オーディオファイルの時間範囲を新規オーディオモンタージュで開くには、「現在の時間範囲 (Current Time Selection)」を選択します。
- 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - オーディオファイルに含まれるマーカーを新規オーディオモンタージュに読み込むには、「マーカーを読み込む (Import Markers)」をオンにします。
 - 標準リージョンマーカーの位置でオーディオファイルを分割するには、「標準リージョンマーカーの位置で分割 (Split at Generic Region Markers)」をオンにします。
- 「OK」をクリックします。

結果

オーディオファイルが新規オーディオモンタージュとして開かれます。

関連リンク

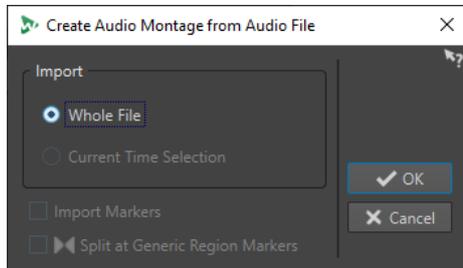
[「オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成 \(Create Audio Montage from Audio File\)」ダイアログ \(165 ページ\)](#)

「オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成 (Create Audio Montage from Audio File)」ダイアログ

このダイアログでは、オーディオファイルまたはオーディオファイル内の時間範囲のいずれかを指定して、新しいオーディオモンタージュとして開くことができます。さらに新しいオーディオモンタージュにマーカーを読み込んで、特定のマーカー位置で分割するよう指定もできます。

「オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成 (Create Audio Montage from Audio File)」ダイアログを開くには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- オーディオファイルのファイルタブを右クリックして、「オーディオモンタージュを作成 (Create Audio Montage)」 > 「現在のオーディオファイルから作成 (From Current Audio File)」を選択します。
- オーディオエディターでオーディオファイルを開いて「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」 > 「現在のファイルから作成 (From Current File)」を選択し、「現在のオーディオファイルから作成 (From Current Audio File)」を選択して「作成 (Create)」をクリックします。



ファイル全体 (Whole File)

この項目をオンにすると、オーディオファイルが新しいオーディオモンタージュとして開かれます。

現在の時間範囲 (Current Time Selection)

この項目をオンにすると、オーディオファイルで選択した時間範囲が新しいオーディオモンタージュとして開かれます。

マーカを読み込む (Import Markers)

この項目をオンにすると、オーディオファイルに含まれるマーカが新しいオーディオモンタージュに読み込まれます。

標準リージョンマーカの位置で分割

標準リージョンマーカを含むオーディオファイルを使用する場合にこの項目をオンにすると、新しいオーディオモンタージュに読み込む際にオーディオファイルがマーカ位置で分割されます。マーカの範囲外のオーディオは削除されます。

関連リンク

[オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成する \(164 ページ\)](#)

新しいオーディオモンタージュを作成するその他の方法

新しいオーディオモンタージュの作成には、いくつかの方法があります。

- WAV ファイルをオーディオモンタージュに変換
- オーディオモンタージュの複製
- **[Ctrl]/[Opt]** を押しながらタブバーのモンタージュタブをドラッグ

関連リンク

[オーディオモンタージュの複製 \(166 ページ\)](#)

オーディオモンタージュの複製

オーディオモンタージュはさまざまな方法で複製できます。作成済みのオーディオモンタージュと同じプロパティやオーディオファイルを使用して、すばやく新しいオーディオモンタージュを作成できます。

以下の複製オーディオモンタージュを利用できます。

空白 (同じプロパティを使用) (Empty (With Same Properties))

元のオーディオモンタージュのチャンネル設定とサンプリングレートで新しいオーディオモンタージュを作成します。クリップは含まれません。

完全に複製 (同じオーディオファイルを使用) (Exact Duplicate (Using the Same Audio Files))

元のオーディオモンタージュの完全な複製を作成します。新しいモンタージュ上のクリップは元のオーディオファイルを参照します。複製されたオーディオモンタージュは元のオーディオモンタージュのチャンネル設定とサンプリングレートを使用します。

この機能は、複数のバージョンのオーディオモンタージュを作成して、さまざまなバリエーションを試す場合などに便利です。ただし、実際のオーディオファイルに処理や編集を適用すると、その内容がすべてのオーディオモンタージュに反映されます。

また、**[Ctrl]/[command]** を押しながらタブをタブバーにドラッグしても、オーディオモンタージュの完全な複製を作成できます。

関連リンク

[オーディオモンタージュの複製 \(167 ページ\)](#)

オーディオモンタージュの複製

手順

- 複製するオーディオモンタージュを開きます。
- オーディオモンタージュウィンドウで、「ファイル (File)」タブを選択します。
- 「新規 (New)」 > 「オーディオモンタージュ (Audio Montage)」 > 「現在のファイルから作成 (From Current File)」を選択します。
- 「現在のオーディオモンタージュから作成 (From Current Audio Montage)」セクションから、以下のいずれかを選択します。
 - 空白 (同じプロパティを使用) (Empty (With Same Properties))
 - 完全に複製 (同じオーディオファイルを使用) (Exact Duplicate (Using the Same Audio Files))
- 「作成 (Create)」をクリックします。

結果

オーディオモンタージュの複製が新しいタブに開かれます。

関連リンク

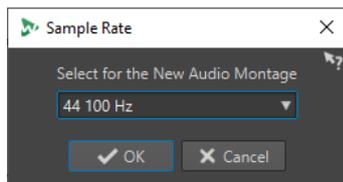
[オーディオモンタージュの複製 \(166 ページ\)](#)

オーディオモンタージュ属性

「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ダイアログでは、オーディオモンタージュのサンプリングレートを定義できます。

選択したオーディオモンタージュのサンプリングレート設定を開くには、以下のいずれかを行ないます。

- 選択したオーディオモンタージュのサンプリングレート設定を開くには、「ファイル (File)」タブを選択して「情報 (Info)」をクリックします。
- モンタージュウィンドウの右下にある「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ボタンをクリックします。「サンプリングレート (Sample Rate)」ダイアログが開きます。



オーディオモンタージュのサンプリングレートを変更する

「サンプリングレート (Sample Rate)」ダイアログで、オーディオモンタージュのチャンネル構成を変更できます。

手順

1. モンタージュウィンドウの右下にある「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ボタンをクリックします。
2. 「サンプリングレート (Sample Rate)」ダイアログで、新しいサンプリングレートを選択します。
3. 「OK」をクリックします。

関連リンク

[オーディオモンタージュ属性 \(167 ページ\)](#)

破損したオーディオファイルの参照情報

オーディオモンタージュは単一または複数のオーディオファイルを参照して構成されています。これらの参照情報は、たとえばオーディオファイルをハードディスク上の別の場所に移動すると、破損する場合があります。WaveLab Cast が破損した参照情報を検出した場合、ファイルの新しい保存先を指定したり、所在が不明なオーディオファイルを別のオーディオファイルに置き換えたりできます。

関連リンク

[破損したオーディオファイルの参照情報の修復 \(168 ページ\)](#)

[「所在不明ファイル \(Missing Files\)」ダイアログ \(169 ページ\)](#)

破損したオーディオファイルの参照情報の修復

オーディオファイルの参照情報が破損したオーディオモンタージュを開いた場合、「所在不明ファイル (Missing Files)」ダイアログが自動的に開きます。

手順

1. 「所在不明ファイル (Missing Files)」ダイアログで、所在不明のオーディオファイルの修復したい参照情報を選択します。
2. 「検索する場所 (Where to Search)」フィールドで新しいオーディオファイルの参照情報の保存場所を指定します。
3. 必要に応じて、「サブフォルダーも検索する (Search Sub-Folders)」をオンにして、サブフォルダーも検索対象に含めます。
4. 以下のいずれかを行ないます。
 - 所在が不明のファイルと同名のオーディオファイルが自動で検索されるようにするには、「同じ名前のファイルを探す (Find Files with the Same Name)」をクリックします。
「代替ファイルを以下から選択してください (Select a Replacement)」フィールドで新しいオーディオファイルの参照情報を選択し、「OK」をクリックします。

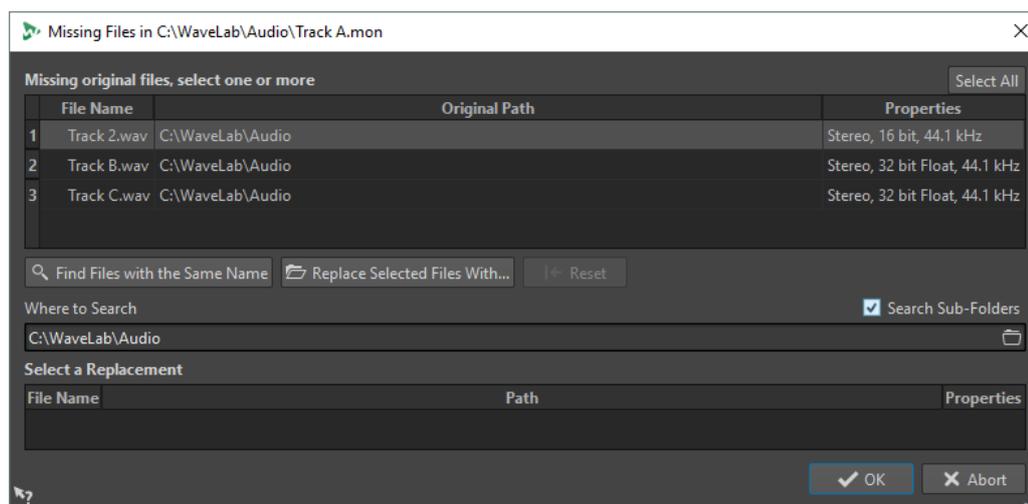
- 所在不明ファイルと置き換えるオーディオファイルを選択するには、「**代替ファイルの場所を指定 (Replace Selected Files With)**」をクリックし、新しいファイルを選択して「**開く (Open)**」をクリックします。

関連リンク

[「所在不明ファイル \(Missing Files\)」 ダイアログ \(169 ページ\)](#)

「所在不明ファイル (Missing Files)」 ダイアログ

オーディオモンタージュを開いたときに、オーディオモンタージュが参照するファイルが所在不明の場合、このダイアログが表示されます。このダイアログで、それらのファイルを検索するか、代替ファイルを選択できます。



所在不明の元のファイル

所在不明ファイルのリストが表示されます。いずれのファイルも、既存のファイルで置き換えることができます。複数のファイルの代替ファイルを指定するには、ファイルを選択し、「**検索する場所 (Where to Search)**」フィールドに新しいパスを入力します。

有効な代替ファイルを関連付けできたファイルには、緑色のチェックマークがつきます。赤いチェックマークがついたファイルには、有効な代替ファイルを関連付けできていません。ただし、代替ファイルの候補がダイアログの下部に表示されます。

同じ名前のファイルを探す (Find Files with the Same Name)

WaveLab Cast で、「**検索する場所 (Where to Search)**」フィールドに指定したフォルダー内で、所在不明のファイルと同じ名前のファイルがすべて検索されます。

代替ファイルの場所を指定 (Replace Selected Files With)

所在不明のファイルを特定の代替ファイルで置き換えます。

表示をリセット (Reset)

選択した所在不明ファイルに割り当てることができる、すべての代替ファイルを下のリストから削除します。

検索する場所 (Where to Search)

ファイルの検索場所を指定します。「**同じ名前のファイルを探す (Find Files with the Same Name)**」をクリックして、検索を開始します。

代替ファイルのリスト

代替ファイルとして使用できるファイルのリストが表示されます。エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) からリストにファイルをドラッグすることもできます。

オーディオモンタージュの合成

トラックとクリップを追加して、オーディオモンタージュを合成します。

関連リンク

[トラック](#) (170 ページ)

[クリップ](#) (172 ページ)

トラック

トラックはクリップを整理するための構造を提供します。モノラルトラック、ステレオトラック、およびビデオトラックを追加できます。

- モノラルおよびステレオトラックを使用すると、オーディオモンタージュにクリップを追加できます。
- ビデオトラックを使用すると、オーディオモンタージュにビデオを追加できます。

関連リンク

[ビデオトラック](#) (266 ページ)

[トラックの追加](#) (170 ページ)

トラックの追加

ステレオトラック、モノラルトラック、およびビデオトラックを追加できます。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 「オーディオモンタージュ (Audio Montage)」ウィンドウで、トラックコントロール領域の最上部にある「+」をクリックします。
 - トラックコントロール領域を右クリックして「**トラック (Track)**」ポップアップメニューを開き、「**トラックを追加 (Add Track)**」を選択します。
 2. オーディオモンタージュに追加するトラックタイプを選択します。
-

関連リンク

[トラック](#) (170 ページ)

[トラックコントロール領域](#) (151 ページ)

トラックリストでのトラックの移動

トラックリストではトラックを上下に移動できます。

選択できる手順

- 「オーディオモンタージュ (Audio Montage)」ウィンドウでトラックを選択して、トラックリスト内で上下にドラッグします。
 - トラックコントロール領域の下側で、下向きの矢印をクリックして「**トラックを上へ移動 (Move Track Up)**」または「**トラックを下へ移動 (Move Track Down)**」を選択します。
-

関連リンク

[トラック](#) (170 ページ)

[トラックコントロール領域](#) (151 ページ)

トラックサイズの変更

トラックの高さと幅は自由に変更できます。

トラックの高さと幅の変更方法は、各トラックのトラックコントロール領域のどの位置をクリックしてドラッグするかによって変わります。

選択できる手順

- すべてのトラックの高さを同時に変更するには、トラックコントロール領域の左下部分をクリックしてドラッグします。
- アクティブなトラックの高さを変更するには、トラックコントロール領域の中央下部分をクリックしてドラッグします。
- アクティブなトラックとその下のトラックの高さを比率を維持しながら変更するには、トラックコントロール領域の右下部分をクリックしてドラッグします。

関連リンク

[トラック \(170 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(151 ページ\)](#)

トラックの削除

クリップを含むトラックを削除すると、クリップも削除されます。ただし、クリップが参照しているオーディオファイルは影響されません。

手順

- トラックコントロール領域で、削除するトラックのトラックコントロール領域を右クリックして「**トラックを削除 (Remove Track)**」をクリックします。

関連リンク

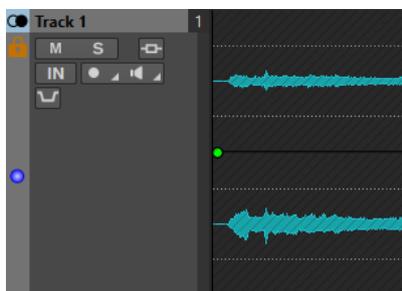
[トラック \(170 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(151 ページ\)](#)

トラックのロック/ロック解除

誤って移動、編集、または削除されないように、トラックをロックできます。

- トラックをロックするには、トラックコントロール領域の「**ロック (Lock)**」ボタンをクリックします。



- トラックのロックを解除するには、トラックコントロール領域の「**ロック (Lock)**」ボタンを再度クリックします。

関連リンク

[トラック \(170 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(151 ページ\)](#)

ステレオトラックをモノラルトラックに分割

ステレオトラックは、L/R または Mid/Side のモノラルトラックに分割できます。これは仮想的な分割で、オーディオファイルが変更されたり、新しく作成されたりすることはありません。

手順

- **オーディオモンタージュ** ウィンドウで、分割するトラックのトラックコントロール領域を右クリックして、「**L/R をモノラルトラックに分割 (Split into Left/Right Mono Tracks)**」を選択します。

結果

トラックが分割されます。トラックにクリップがある場合は、ステレオの両側が別々のクリップになり、個別に移動および編集できます。

モノラルトラックは自動的にグループ化され、移動やサイズ変更は常に一緒に行なわれます。

関連リンク

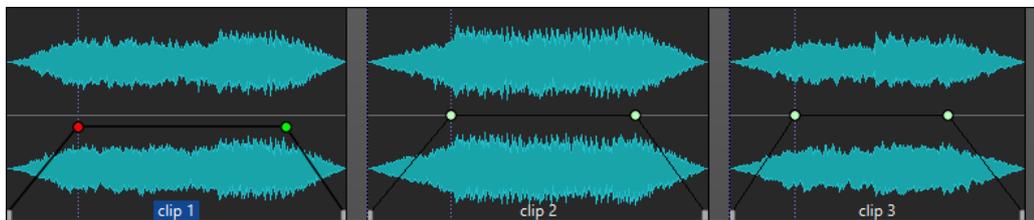
[トラックコントロール領域 \(151 ページ\)](#)

クリップ

オーディオモンタージュに挿入したオーディオファイルはクリップとして表示されます。クリップには、ハードディスク上にあるソースファイル (オーディオファイル) の参照情報、ファイルの開始/終了位置、フェードといった情報が含まれます。これによりクリップはソースオーディオファイルの一部のみを再生できます。

さらに、複数のクリップが同じソースファイルを参照できます。クリップには、元のソースファイルの参照情報だけが含まれ、オーディオデータは含まれていません。さらに、複数のクリップが同じソースファイルを参照できます。

アクティブなオーディオモンタージュのクリップは、「**クリップ (Clips)**」ウィンドウで確認できます。



トラック上の3つのクリップ

関連リンク

[クリップの編集 \(180 ページ\)](#)

オーディオモンタージュへのオーディオファイルの挿入

オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入すると、オーディオファイルはクリップとして表示されます。オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する方法はいくつかあります。

関連リンク

[クリップ \(172 ページ\)](#)

[ドラッグアンドドロップを使って、オーディオファイルをオーディオモンタージュに挿入する \(173 ページ\)](#)

[コンテキストメニューを使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する \(173 ページ\)](#)

[コピーアンドペーストを使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する \(174 ページ\)](#)

[エクスプローラー \(Windows\) または Finder \(Mac\) を使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する \(174 ページ\)](#)

[「ファイルブラウザー \(File Browser\)」ウィンドウを使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する \(174 ページ\)](#)

[ドラッグアンドドロップを使って、オーディオファイルリージョンをオーディオモンタージュに挿入する \(175 ページ\)](#)

[他のオーディオモンタージュからオーディオファイルをコピーして、オーディオモンタージュに挿入する \(175 ページ\)](#)

[ステレオオーディオファイルをモノラルトラックに、またはモノラルオーディオファイルをステレオトラックに挿入する \(177 ページ\)](#)

[「クリップ \(Clips\)」ウィンドウを使って、オーディオモンタージュにクリップを挿入する \(178 ページ\)](#)
[スタートアップアシスタントによるオーディオモンタージュの作成 \(17 ページ\)](#)

ドラッグアンドドロップを使って、オーディオファイルをオーディオモンタージュに挿入する

波形ウィンドウからモンタージュウィンドウにオーディオファイル全体もしくはオーディオファイルの一部をドラッグして、オーディオモンタージュに挿入できます。

手順

1. **オーディオエディター**の波形ウィンドウで以下のいずれかを行ないます。
 - オーディオファイル全体をオーディオモンタージュに追加するには、オーディオファイルタブをオーディオモンタージュタブにドラッグして、トラックにドロップします。
 - オーディオファイルの一部をオーディオモンタージュに追加するには、オーディオモンタージュに追加するオーディオパートを選択して、オーディオモンタージュタブにドラッグし、トラックにドロップします。
2. 「**ファイルの読み込み (Import Files)**」ダイアログで調整を行ない、「**OK**」をクリックします。

結果

元のファイルと同じ名前のクリップが作成されます。

関連リンク

[「ファイルの読み込み \(Import Files\)」ダイアログ \(176 ページ\)](#)

[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュウィンドウ \(151 ページ\)](#)

コンテキストメニューを使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する

モンタージュウィンドウのコンテキストメニューからオーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入できます。

手順

1. モンタージュウィンドウで、トラックの空白部分を右クリックします。
2. 「**挿入 (Insert)**」ポップアップメニューから「**オーディオファイルの挿入 (Insert Audio Files)**」を選択し、トラックに配置するオーディオファイルを選択します。
3. 「**ファイルの読み込み (Import Files)**」ダイアログで調整を行ない、「**OK**」をクリックします。

結果

元のファイルと同じ名前のクリップが作成されます。

関連リンク

[「ファイルの読み込み \(Import Files\)」ダイアログ \(176 ページ\)](#)

コピーアンドペーストを使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する

波形ウィンドウからモンタージュウィンドウにオーディオファイル全体もしくはオーディオファイルの一部をコピーアンドペーストして、オーディオモンタージュに挿入できます。

手順

1. **オーディオエディター**の波形ウィンドウで、クリップに参照させたいオーディオ範囲を選択します。
2. 「**編集 (Edit)**」タブを選択して「**コピー (Copy)**」をクリックするか、**[Ctrl]/[command] + [C]** を押します。
3. モンタージュウィンドウで、クリップを挿入したいトラックを選択します。
編集カーソルの位置にクリップが挿入されます。
4. 「**編集 (Edit)**」タブを選択して「**貼り付け (Paste)**」をクリックするか、**[Ctrl]/[command] + [V]** を押します。

結果

元のファイルと同じ名前のクリップが作成されます。

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) からモンタージュウィンドウにオーディオファイルをコピーアンドペーストして、オーディオモンタージュに挿入できます。

手順

1. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) でオーディオファイルを選択し、**[Ctrl]/[command] + [C]** を押します。
2. モンタージュウィンドウで、クリップを挿入したい位置に編集カーソルを配置します。
3. 「**編集 (Edit)**」タブを選択して「**貼り付け (Paste)**」をクリックするか、**[Ctrl]/[command] + [V]** を押します。

結果

元のファイルと同じ名前のクリップが作成されます。

「ファイルブラウザー (File Browser)」ウィンドウを使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する

「**ファイルブラウザー (File Browser)**」ウィンドウからモンタージュウィンドウにオーディオファイルをドラッグアンドドロップして、オーディオモンタージュに挿入できます。

補足

以下の操作は、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) から実行できます。

手順

1. 「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」 > 「**ファイルブラウザー (File Browser)**」を選択します。

2. 「**ファイルブラウザー (File Browser)**」ウィンドウで、クリップに参照させたいオーディオファイルを選択してトラックにドラッグします。
 3. 「**ファイルの読み込み (Import Files)**」ダイアログで調整を行いません。
-

結果

元のファイルと同じ名前のクリップが作成されます。

関連リンク

[「ファイルブラウザー \(File Browser\)」ウィンドウ \(59 ページ\)](#)

[「ファイルの読み込み \(Import Files\)」ダイアログ \(176 ページ\)](#)

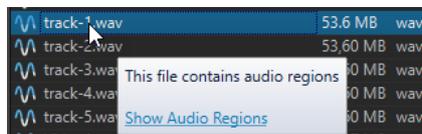
ドラッグアンドドロップを使って、オーディオファイルリージョンをオーディオモンタージュに挿入する

オーディオファイルにマーカーリージョンを定義した場合、定義したリージョンを「**ファイルブラウザー (File Browser)**」ウィンドウからトラックにドラッグできます。

手順

1. 「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」 > 「**ファイルブラウザー (File Browser)**」を選択します。
2. 「**ファイルブラウザー (File Browser)**」ウィンドウで、オーディオモンタージュにマーカーリージョンを挿入するオーディオファイルを選択します。

「**ファイルブラウザー (File Browser)**」ウィンドウの右側のオーディオリージョンセクションに、選択したファイルのマーカーリージョンが表示されます。このセクションは初期設定では非表示になっています。オーディオリージョンセクションを表示するには、マーカーを含むオーディオファイルを選択して「**オーディオリージョンを表示 (Show Audio Regions)**」をクリックします。



3. トラックにリージョンをドラッグします。
-

結果

元のファイルと同じ名前のクリップが作成されます。

関連リンク

[「ファイルブラウザー \(File Browser\)」ウィンドウ \(59 ページ\)](#)

他のオーディオモンタージュからオーディオファイルをコピーして、オーディオモンタージュに挿入する

複数のオーディオモンタージュを開いている場合、ドラッグアンドドロップまたはコピー/貼り付けを使用して、オーディオモンタージュ間でクリップをコピーできます。

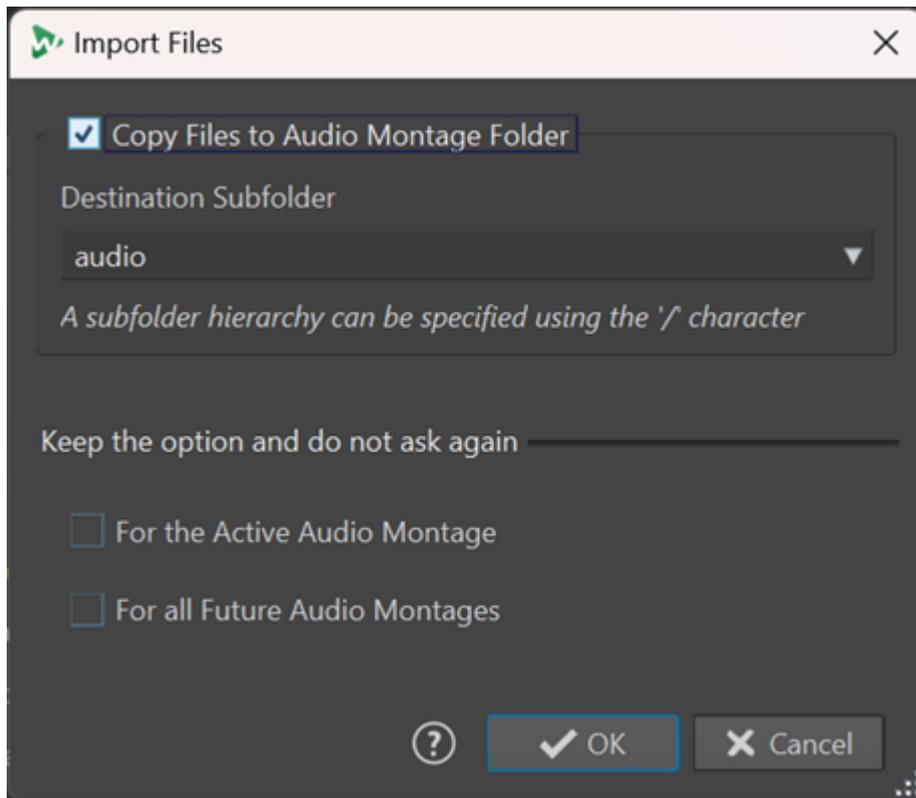
手順

1. 他のオーディオモンタージュに挿入したいクリップをコピー元のオーディオモンタージュ内から選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行いません。
 - クリップを他のオーディオモンタージュのタブにドラッグして、トラックにドロップします。

- **[Ctrl]/[command]+[C]**を押します。他のオーディオモンタージュを開いて、クリップを挿入したい位置に編集カーソルを配置します。**[Ctrl]/[command]+[V]**を押します。

「ファイルの読み込み (Import Files)」ダイアログ

オーディオファイルをオーディオモンタージュに読み込む際、「ファイルの読み込み (Import Files)」ダイアログを使用すると、オーディオモンタージュフォルダーまたはそのいずれかのサブフォルダーに元のオーディオファイルのコピーを作成するかどうか、またこの選択を今後の読み込みのために保存するかどうかを選択できます。



オーディオモンタージュフォルダーにファイルをコピー (Copy Files to Audio Montage Folder)

オーディオファイルの複製を作成してオーディオモンタージュフォルダーに保存します。このオプションは初期設定では有効になっており、ソースファイルがオーディオモンタージュ内で変更されることはありません。つまり、**オーディオエディター**での編集による影響を受けません。

必要に応じて、「保存先サブフォルダー (Destination Subfolder)」メニューでオーディオモンタージュフォルダーのサブフォルダーをオーディオファイルの複製場所として選択できます。フォルダー階層を指定するには「/」を使用します。

補足

- 「オーディオモンタージュフォルダーにファイルをコピー (Copy Files to Audio Montage Folder)」をオフにしても、**オーディオモンタージュの統合機能**を使用して、ソースファイルやそのコピーをオーディオモンタージュフォルダーまたはそのいずれかのサブフォルダーにあとから追加できます。
- 前に読み込んだオーディオファイルと同じオーディオモンタージュに再び追加する場合、「ファイルの読み込み (Import Files)」ダイアログは表示されません。

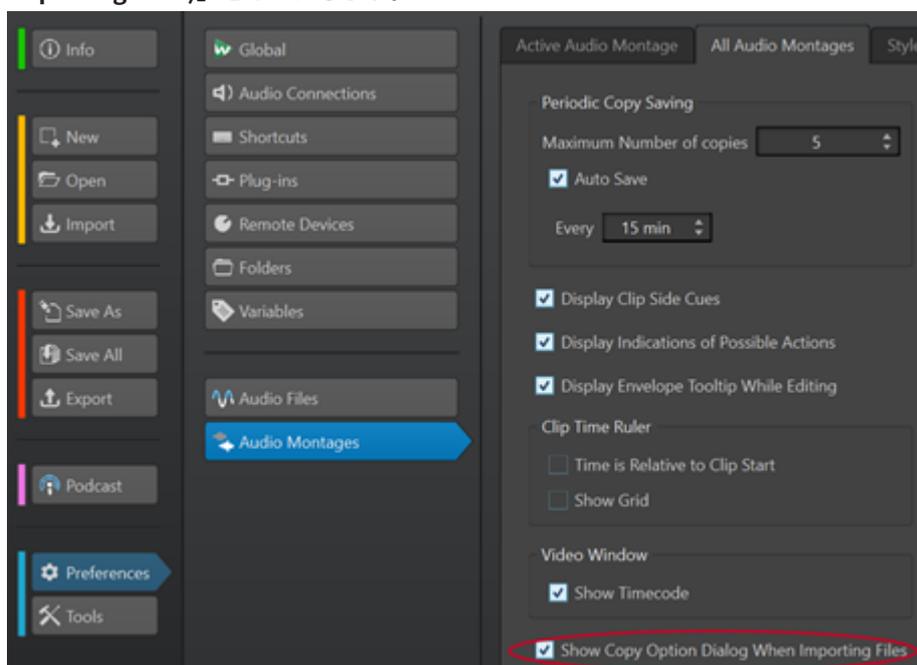
選択内容を保存し、今後確認しない (Keep the option and do not ask again)

現在の「オーディオモンタージュフォルダーにファイルをコピー (Copy Files to Audio Montage Folder)」設定を今後の読み込み操作のために保存するには、「アクティブなオーディオモンタージュについて (For the Active Audio Montage)」または「以降すべてのオーディオモンタージュについて (For all Future Audio Montages)」をオンにします。

これにより、アクティブなオーディオモンタージュにオーディオファイルをさらに読み込む場合や今後のオーディオモンタージュにオーディオファイルを読み込む場合に、それぞれのダイアログが再び表示されることはありません。

補足

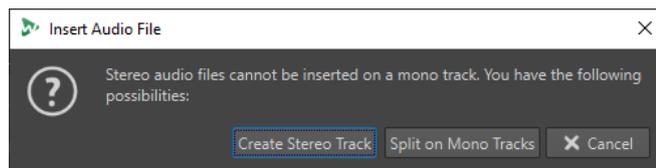
このオプションをリセットするには、オーディオモンタージュの「ユーザー設定 (Preferences)」の「すべてのオーディオモンタージュ (All Audio Montages)」パネルまたは「アクティブなオーディオモンタージュ (Active Audio Montage)」パネルで「ファイル読み込み時にコピーオプションダイアログを表示 (Show Copy Option Dialog When Importing Files)」をオンにします。



ステレオオーディオファイルをモノラルトラックに、またはモノラルオーディオファイルをステレオトラックに挿入する

ステレオオーディオファイルをモノラルトラックに挿入する際に、ステレオトラックを自動的に作成するか、ステレオファイルを2つのモノラルトラックに分割するかを設定できます。

ステレオオーディオファイルをモノラルトラックに挿入する



ステレオオーディオファイルをモノラルトラックに挿入する際に、「オーディオファイルの挿入 (Insert Audio File)」ダイアログで以下の項目を利用できます。

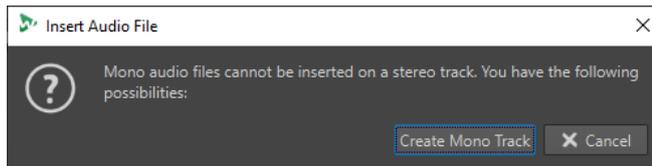
ステレオトラックを作成 (Create Stereo Track)

ステレオトラックを作成してステレオオーディオファイルを挿入します。

モノラルトラックに分割 (Split on Mono Tracks)

ステレオオーディオファイルを2つのモノラルトラックに分割します。最初のトラックの下にすでにモノラルトラックがある場合は、このトラックが2つめのモノラルファイルに使用されます。2つめのモノラルトラックがない場合は、モノラルトラックが自動的に作成されます。

モノラルオーディオファイルをステレオトラックに挿入する



モノラルオーディオファイルをステレオトラックに挿入する際に、「**モノラルトラックを作成 (Create Mono Track)**」を選択すると、ステレオトラックの下に自動的にモノラルトラックが作成され、モノラルオーディオファイルがここに挿入されます。

関連リンク

[オーディオモンタージュへのオーディオファイルの挿入 \(172 ページ\)](#)

「クリップ (Clips)」 ウィンドウを使って、オーディオモンタージュにクリップを挿入する

「**クリップ (Clips)**」ウィンドウからモンタージュウィンドウにクリップをドラッグアンドドロップして、オーディオモンタージュに挿入できます。

手順

1. 「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」 > 「**クリップ (Clips)**」を選択します。
2. 1つまたは複数のクリップを選択して、トラックにドラッグします。

結果

元のファイルと同じ名前のクリップが作成されます。

オーディオモンタージュとオーディオファイル間のサンプリングレートの不一致を解決する

オーディオモンタージュのサンプリングレートが、挿入するオーディオファイルのサンプリングレートと異なる場合、WaveLab Cast では、オーディオモンタージュ自体のサンプリングレートかオーディオファイルのコピーのサンプリングレートを調整して一致させることができます。

前提条件

オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入すると、「**不一致のサンプリングレート (Mismatched Sample Rates)**」ダイアログが表示されてサンプリングレートの不一致を警告します。

「**不一致のサンプリングレート (Mismatched Sample Rates)**」ダイアログで、以下のいずれかを行ないます。

- オーディオモンタージュをオーディオファイルのサンプリングレートに設定するには、「**オーディオモンタージュを変更 (Change Audio Montage)**」をクリックします。

補足

このオプションは、すべてのオーディオファイルのサンプリングレートが同じで、オーディオモンタージュにまだオーディオクリップが含まれていない場合のみ使用できます。後者は、たとえばテンプレートを使用する場合などです。

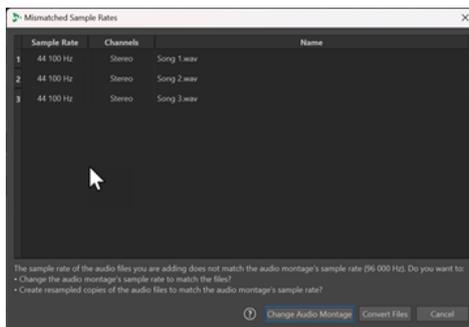
- オーディオファイルのコピーを作成し、それらをオーディオモンタージュのサンプリングレートに設定するには、「複数のファイルを変換 (Convert Files)」をクリックします。
作成されるファイルは 32-bit float のファイルで、ディザリング処理はされません。ファイル名には、元のファイルと同じ名前に、接尾辞に新しいサンプリングレートが付けられます。この名前の既存のファイルがある場合、そのファイルは再作成されません。

関連リンク

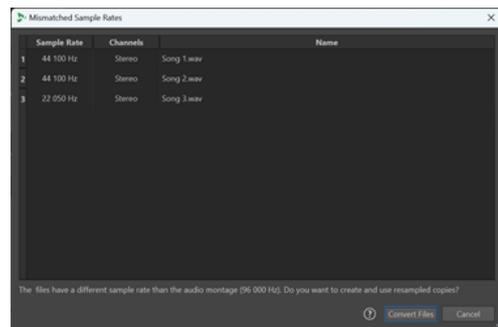
[「不一致のサンプリングレート \(Mismatched Sample Rates\)」ダイアログ \(179 ページ\)](#)

「不一致のサンプリングレート (Mismatched Sample Rates)」ダイアログ

オーディオファイルをオーディオモンタージュに挿入する際、サンプリングレートが異なる場合には、「不一致のサンプリングレート (Mismatched Sample Rates)」ダイアログを使用して問題を解決できます。



挿入するすべてのオーディオファイルに同じサンプリングレートが設定された空のオーディオモンタージュの「不一致のサンプリングレート (Mismatched Sample Rates)」ダイアログ



挿入するオーディオファイルに既存のクリップや異なるサンプリングレートが設定されたオーディオモンタージュの「不一致のサンプリングレート (Mismatched Sample Rates)」ダイアログ

オーディオモンタージュを変更 (Change Audio Montage)

オーディオモンタージュをオーディオファイルのサンプリングレートに設定します。

補足

このオプションは、すべてのオーディオファイルのサンプリングレートが同じで、オーディオモンタージュにまだオーディオクリップが含まれていない場合のみ使用できます。

複数のファイルを変換 (Convert Files)

オーディオファイルのコピーを作成し、それらをオーディオモンタージュのサンプリングレートに設定します。

関連リンク

[オーディオモンタージュとオーディオファイル間のサンプリングレートの不一致を解決する \(178 ページ\)](#)

クリップの編集

すべてのクリップが「**クリップ (Clips)**」ウィンドウに表示されます。このウィンドウでは、クリップの編集と再配置、およびオーディオモンタージュへのドラッグができます。

アクティブなクリップは、クリップリスト内でハイライト表示されます。

関連リンク

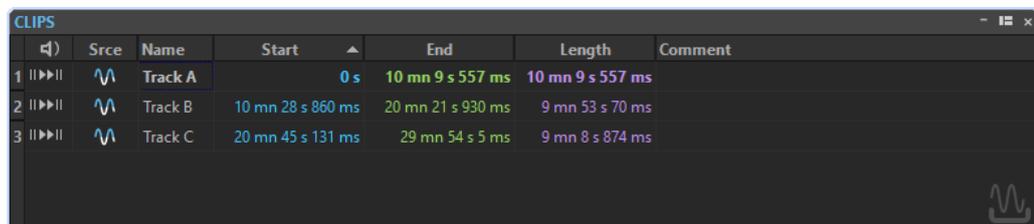
[クリップ \(172 ページ\)](#)

[「クリップ \(Clips\)」ウィンドウ \(180 ページ\)](#)

「クリップ (Clips)」ウィンドウ

このウィンドウには、アクティブなオーディオモンタージュに配置されているクリップのリストが詳細情報とともに表示されます。

- 「**クリップ (Clips)**」ウィンドウを開くには、オーディオモンタージュを開いて「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」 > 「**クリップ (Clips)**」を選択します。



| | Srcce | Name | Start | End | Length | Comment |
|---|-------|---------|-------------------|-------------------|------------------|---------|
| 1 | ▶▶ | Track A | 0 s | 10 mn 9 s 557 ms | 10 mn 9 s 557 ms | |
| 2 | ▶▶ | Track B | 10 mn 28 s 860 ms | 20 mn 21 s 930 ms | 9 mn 53 s 70 ms | |
| 3 | ▶▶ | Track C | 20 mn 45 s 131 ms | 29 mn 54 s 5 ms | 9 mn 8 s 874 ms | |

クリップリスト (Clip List)

「**クリップ (Clips)**」ウィンドウでは以下のコラムが利用できます。

- 「**プリロール再生/再生 (Play Pre-Roll/Play)**」は、プリロールの有無に関係なくクリップを再生できます。
- 「**ソース (Srcce)**」をクリックすると、モンタージュウィンドウでそのクリップが選択されます。
- 「**名前 (Name)**」にはクリップの名前が表示されます。名前をダブルクリックすると、クリップの新しい名前を入力できます。
- 「**エフェクト (FX)**」には、クリップにエフェクトが含まれているかどうかが表示されます。「**エフェクト (FX)**」インジケーターをクリックすると、クリップのエフェクトが開きます。
- 「**プリギャップ (Pre-Gap)**」には、前のクリップまでの距離が表示されます。プリギャップの値をダブルクリックして新しい距離の値を入力できます。
- 「**開始 (Start)**」にはクリップの開始時間が表示されます。
- 「**終了 (End)**」にはクリップの終了時間が表示されます。
- 「**長さ (デュレーション) (Length)**」にはクリップの長さが表示されます。
- 「**時間をロック (Time Lock)**」は、クリップをロックして、時間軸上で誤って編集されないようにします。
- 「**プリゲイン (Pre-Gain)**」では、クリップのプリゲインを設定できます。
- 「**コメント (Comment)**」では、クリップにコメントを追加できます。

また、プリギャップあり/なしでクリップを再生できます。使用できる再生ボタンは以下のとおりです。

プリロール付きで始めから再生



プリロール付きで始めから再生します。

また、**[Alt]** を押したまま「**プリロール付きで始めから再生 (From Start with Pre-Roll)**」をクリックすると、短いプリロール付きで始めから再生できます。

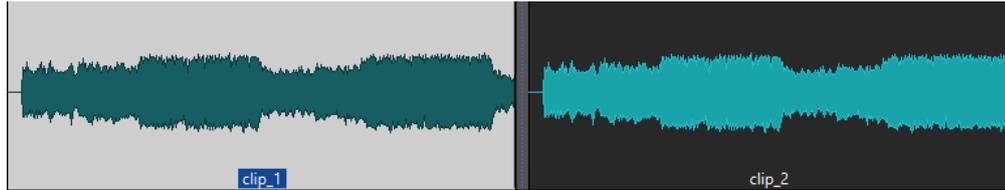
始めから再生



始めから再生します。

アクティブクリップと非アクティブクリップ

アクティブクリップとは、最後に選択、クリック、または編集したクリップです。一度にアクティブになるのは、1つのクリップだけです。アクティブクリップの名前は青色の背景で強調表示されます。一部の編集作業はアクティブクリップに対してのみ実行できます。



アクティブクリップ (左) と非アクティブクリップ (右)

- 「**アクティブクリップ (Active Clip)**」メニューを開くには、クリップを右クリックします。

関連リンク

[クリップの選択](#) (181 ページ)

クリップの選択

クリップのほとんどの編集操作では、クリップを選択する必要があります。複数のクリップを同時に選択できます。

以下のオプションから選択します。

- クリップを選択するには、クリップをクリックします。
- 複数のクリップを選択するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらかリップをクリックします。
- クリップ内のオーディオ範囲を選択するには、選択範囲の開始位置に編集カーソルを置き、**[Shift]** を押しながらかリップの終了位置をクリックします。
- 複数の隣接するクリップを含むオーディオ範囲を選択するには、クリップの上部をダブルクリックします。2回目のクリックのあと、ドラッグしてオーディオ範囲を選択します。

オーディオモンタージュ内の選択範囲

トラックで選択された領域を選択範囲といいます。クリップの一部または全体や、トラックの空白の部分を選択範囲に含めることができます。1つ以上のトラック上で範囲選択できます。

- 選択範囲を行なうには、トラックの上部領域をクリックし、1つまたは複数のトラック上で左右にドラッグします。

選択範囲は、以下のように使用できます。

- 選択範囲を切り取りまたは削除してクリップを編集、あるいは選択範囲のサイズにクリップをトリミング
- 選択範囲を他のトラックにドラッグして、新しいクリップを作成
- 選択範囲を**オーディオエディター**にドラッグして、ソースオーディオファイルの選択範囲を含むモンタージュウィンドウを開く

- オーディオモンタージュ全体や、選択範囲と交差する部分があるクリップのみなど、選択範囲のみを再生
- ループを設定し、トランスポートバーの「**ループ (Loop)**」モードを選択して、選択範囲内をループ再生

オーディオモンタージュでの選択範囲の作成および編集

選択範囲は、サイズ変更、作成、移動、および削除できます。

- トラックの空白の部分に選択範囲を作成するには、クリックしてドラッグします。範囲の開始/終了位置および長さは情報ラインに表示されます。
- クリップ内に選択範囲を作成するには、クリップの上側をクリックしてドラッグします。範囲の開始/終了位置および長さは情報ラインに表示されます。
- 2つのマーカーの間に選択範囲を作成するには、マーカーの間でダブルクリックします。
- クリップから選択範囲を作成するには、「**クリップ (Clips)**」ウィンドウを開き、**[Alt]** を押しながら、対応するクリップの左側の番号をダブルクリックします。選択したクリップにズームインするには、クリップの左側の番号をクリックします。
- 選択範囲のサイズを変更するには、**[Shift]** を押したまま左右にドラッグするか、選択範囲の側辺をクリックしてドラッグします。
- 選択範囲を移動するには、**[Ctrl]/[command] + [Shift]** を押しながら、選択範囲を左右にドラッグします。
- 選択範囲の選択を解除するには、オーディオモンタージュ内の別の場所をクリックするか、**[Esc]** を押します。

関連リンク

[「クリップ \(Clips\)」ウィンドウ \(180 ページ\)](#)

クリップの並べ替え

モンタージュウィンドウでは、クリップを自由に並べ替えられます。

オーディオモンタージュでのドラッグによるクリップの並べ替え

「**クリップ (Clips)**」ウィンドウで、クリップをリストの別の位置にドラッグすると、クリップの順番を変更できます。

手順

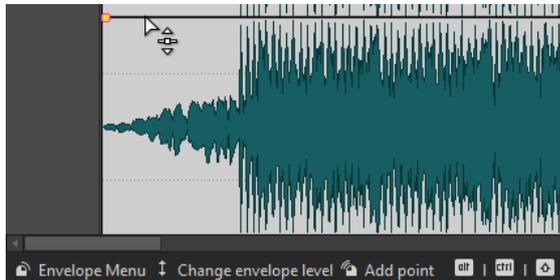
1. 「**クリップ (Clips)**」ウィンドウを開きます。
2. クリップリストで、リストの別の位置にクリップをドラッグします。
複数のクリップを選択してドラッグすると、複数のクリップを同時に移動できます。複数のクリップを選択した場合、そのうちの一番左のクリップと、一番右のクリップの間にあるすべてのクリップが移動します。

関連リンク

[「クリップ \(Clips\)」ウィンドウ \(180 ページ\)](#)

情報ライン

オーディオモンタージュウィンドウの下部にある情報ラインには、マウスポインターの位置に応じて、(修飾キーと一緒にまたは単独で) マウスボタンをクリックした場合の動作結果が表示されます。



情報ラインでは、以下のアイコンが使用されます。

シングルクリック



クリックした場合の動作結果を示します。

ダブルクリック



ダブルクリックした場合の動作結果を示します。

右クリック



右クリックするとメニューが表示されることを示します。メニュー名がアイコンの右側に表示されます。

[Ctrl]/[command] + クリック



[Ctrl]/[command] キーを押しながらクリックすると追加の機能を使用できることを示します。

[Alt] + クリック



[Alt] キーを押しながらクリックすると追加の機能を使用できることを示します。

[Shift] + クリック



[Shift] キーを押しながらクリックすると追加の機能を使用できることを示します。

上下にドラッグ



クリックして上下にドラッグした場合の動作結果を示します。

左右にドラッグ



クリックして左右にドラッグした場合の動作結果を示します。

任意の方向へドラッグ



項目をクリックしてオーディオモンタージュ内で任意の方向にドラッグした場合の動作結果を示します。

オーディオモンタージュの外へドラッグ



項目をクリックしてオーディオモンタージュの外にドラッグした場合の動作結果を示します。

クリップの移動/サイズ変更、またはエンベロープ値の変更



クリップの移動やサイズ変更、エンベロープ値の変更などの操作中に表示されます。

修飾キーの組み合わせ

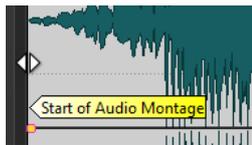


修飾キーの組み合わせを使用できることを示します。

オーディオモンタージュのスナップの対象

マーカーやクリップの開始/終了などの位置は、スナップの対象 (吸着項目) となります。スナップの対象付近に要素をドラッグすると、要素がスナップの対象にぴったりとスナップします。これにより、正確な位置に項目を簡単に配置できます。

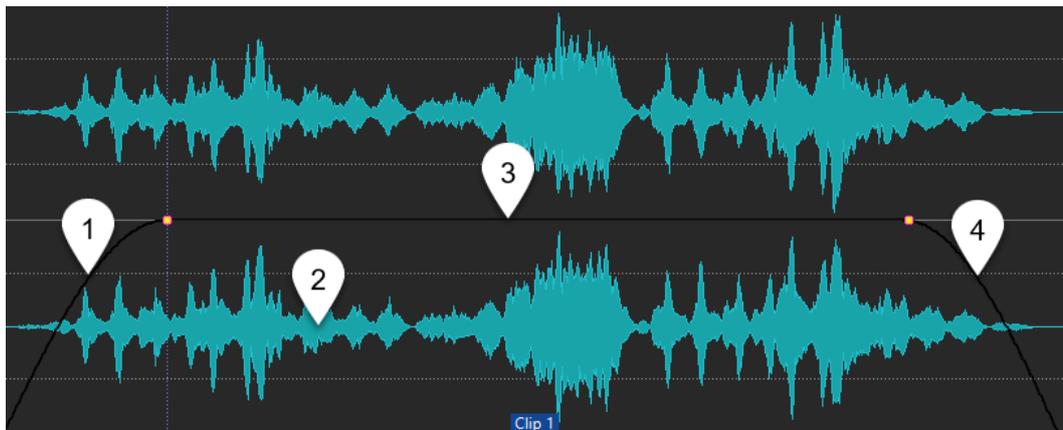
たとえば、クリップを移動したり、クリップのサイズを変更したりするときに、クリップの側面またはフロントキューポイントがスナップの対象 (吸着項目) に近づくとき、クリップはその位置にスナップします。スナップ位置を示すラベルが表示されます。



カーソルをスナップの対象位置に配置するには、タイムラインをクリックしてマウスボタンを押したままにします。この状態でカーソルを垂直に動かすと、次のスナップの対象にカーソルがジャンプします。

クリップのコンテキストメニュー

クリップのコンテキストメニューから、多くの編集機能を使用できます。クリップのどこで右クリックするかに応じて、使用できるコンテキストメニューが変わります。



1 フェードインセクション

「フェードイン (Fade In)」ポップアップメニューが表示されます。フェードインを編集できます。

2 サステインセクション

「エンベロープ (Envelope)」ポップアップメニューが表示されます。エンベロープを編集できます。

3 フェードアウトセクション

「フェードアウト (Fade Out)」ポップアップメニューが表示されます。フェードアウトを編集できます。

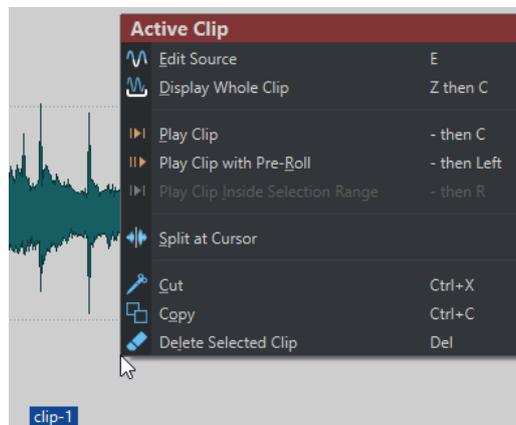
関連リンク

[「アクティブクリップ \(Active Clip\)」メニュー \(185 ページ\)](#)

「アクティブクリップ (Active Clip)」メニュー

「アクティブクリップ (Active Clip)」ポップアップメニューでは、プリロールの有無に関係なく、アクティブなクリップを編集または再生できます。

- 「アクティブクリップ (Active Clip)」ポップアップメニューを開くには、クリップを右クリックします。



ソースを編集 (Edit Source)

クリップのソースオーディオファイルをオーディオエディターで開きます。

クリップ全体を表示 (Display Whole Clip)

アクティブなクリップが表示されるようにビューが調整されます。

クリップを再生 (Play Clip)

アクティブなクリップを再生します。

クリップをプリロール付きで再生 (Play Clip with Pre-Roll)

プリロールありでアクティブなクリップを再生します。

選択範囲内のクリップを再生 (Play Clip Inside Selection Range)

選択されているオーディオ範囲を再生します。重なっているクリップや他のトラックのクリップはミュートされます。

カーソル位置で分割 (Split at Cursor)

アクティブなクリップを編集カーソルの位置で分割します。また、編集カーソルをダブルクリックするか、**[S]** を押すことでも、編集カーソル位置でクリップを分割できます。

切り取り (Cut)

アクティブなクリップを切り取ってクリップボードに移動します。これでオーディオモンタージュトラックの別の位置に貼り付けることができます。

コピー (Copy)

アクティブなクリップをクリップボードにコピーします。

削除 (Delete)

アクティブなクリップを削除します。

関連リンク

[クリップのソースファイルの編集](#) (192 ページ)

[クリップのコンテキストメニュー](#) (184 ページ)

クリップの移動とクロスフェード

クリップを他のクリップに重ねたり、移動したり、クリップ間にクロスフェードを作成したりできます。

関連リンク

[クリップの移動](#) (186 ページ)

クリップの移動

1つのクリップまたは選択したすべてのクリップを別の位置にドラッグできます。

補足

クリップのチャンネル構成が移動先のトラックと一致している必要があります。

手順

1. モンタージュウィンドウで、移動したいクリップを選択します。
 2. クリップ領域をクリックして、クリップを任意の方向にドラッグします。
ドラッグ中、クリップの現在の開始位置が情報ラインに表示されます。
-

関連リンク

[クリップの移動とクロスフェード](#) (186 ページ)

クリップの移動とクロスフェードのオプション

WaveLab には、クリップの移動とクロスフェードに役立つオプションが用意されています。

リップル

リップルは、クリップを移動するときに右側のクリップを移動するかどうかを設定します。**オーディオモンタージュ**ウィンドウの「**編集 (Edit)**」タブで、リップルのオプションを使用できます。

トラック (Track)

この項目をオンにすると、クリップを水平方向に移動したときに、アクティブなトラック上で編集クリップの右側にあるすべてのクリップも移動します。この項目は、クリップを移動したり、サイズを変更したり、複数のクリップを同時に挿入または貼り付けたりする場合にも適用されます。

グローバル (Global)

この項目をオンにすると、クリップを水平方向に移動したときに、編集クリップの右側にあるすべてのトラック上のすべてのクリップも移動します。クリップを移動したり、サイズを変更したり、複数のクリップを同時に挿入または貼り付けたりする場合に、このオプションが反映されます。

なし (None)

リップル機能を無効にします。つまり、選択したクリップのみが移動します。

補足

初期設定では、標準トラックのクリップを移動すると、リファレンストラックのクリップにはリップルが適用されません。ただし、「リップル (Ripple)」パネル下部の「追加オプション (Additional Options)」から「グローバルなリップルがリファレンストラックに影響する (Global Ripple Affects Reference Tracks)」をオンにすることで、リップルプロセスにリファレンストラックのクリップを含めることができます。

クロスフェード

オーディオモンタージュウィンドウの「フェード (Fade)」タブの「オプション (Options)」セクションで、以下のクロスフェードオプションを使用できます。

重複部の設定

このポップアップメニューでは、自動クロスフェードの動作を設定できます。

- 「自動フェード: オフ (No Automatic Crossfading)」をオンにすると、クリップが重なっても自動クロスフェードが実行されません。
- 「重複部の設定なし (Free Overlaps)」をオンにすると、クリップが同一トラック上の別のクリップに重なったときに自動クロスフェードが作成されます。クロスフェードの長さは、重なる部分の長さによって決まります。

オプション

- 「新規クリップに標準フェードを作成 (Create Default Fades in New Clips)」をオンにすると、すべての新規クリップのフェードインおよびフェードアウトが、デフォルトのカーブ形状と長さで作成されます。クリップを分割して作成されたクリップには、デフォルトのフェードタイムのみが使用されます。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(156 ページ\)](#)

[「フェード \(Fade\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(159 ページ\)](#)

重なり合うクリップ

クリップを相互に重なり合うように移動できます。

以下の点に注意してください。

- オーディオモンタージュのトラックは、ポリフォニックです。つまり、各トラックで複数の重なり合うクリップを同時に再生できます。重なり合うクリップは半透明で表示されるため、下にあるクリップとその波形を確認できます。
- クロスフェードのオプションには、クリップを重ねたときにレベルエンベロープカーブを自動的に調節するものがあります。

クリップの複製

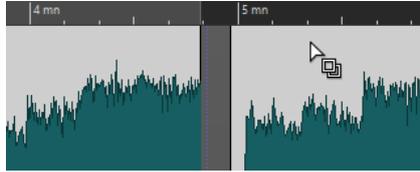
ドラッグアンドドロップを使って、1つ以上のクリップをすばやく複製できます。クリップは同じトラックの別の位置、別のトラック、または別のオーディオモンタージュにドラッグして複製できます。

補足

クリップのチャンネル構成が移動先のトラックと一致している必要があります。

手順

1. モンタージュウィンドウで、1つ以上のクリップを選択します。
2. クリップの上部分をクリックして、同じトラックの別の位置、別のトラック、または別のオーディオモンタージュタブにドラッグできます。



カーソルをクリップの上部分に合わせて、カーソルの表示が変わります。

ドラッグ中に表示される点線は、コピーされたうちの最初のクリップが配置される位置を示します。配置位置は、情報ラインにも示されます。

オーディオモンタージュウィンドウの「編集 (Edit)」タブで設定できる「リップル (Ripple)」の設定が反映されます。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(156 ページ\)](#)

クリップの色の設定

個々のクリップを確認しやすくするために、オーディオモンタージュのクリップに色を割り当てたり、選択した各クリップにランダムな固有の色を自動的に割り当てたりできます。

手順

1. オーディオモンタージュウィンドウで、「編集 (Edit)」タブを選択します。
2. 「クリップ (Clip)」セクションで、「カラー (Color)」をクリックします。
3. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - アクティブクリップに色を割り当てる、または複数の選択クリップに色を割り当てるには、カラーパレットから色を選択します。
 - アクティブクリップをデフォルトカラーにリセットするには、「デフォルトカラーにリセット (Reset Default Color)」を選択します。
 - 選択した各クリップにランダムな色を自動的に割り当てるには、「ランダムカラーを適用 (Apply Random Colors)」を選択します。

補足

- カラーパレットには 20 色用意されています。選択したクリップが 20 個までであれば、重複することなく異なる色が自動的に割り当てられます。それ以上のクリップを選択した場合は、パレットの色が再びランダムに割り当てられます。
- 色はランダムに割り当てられるため、同じクリップセットにこの機能を繰り返し適用すると、繰り返すたびに異なる結果が生成されます。

クリップのサイズ変更

クリップの開始位置と終了位置を調整してサイズを変更できます。

手順

1. クリップの左または右の端にマウスポインターを合わせます。
2. **トリミング**  アイコンが表示されたら、クリックして左右にドラッグし、オーディオのサイズが希望どおりになったらマウスボタンを放します。

補足

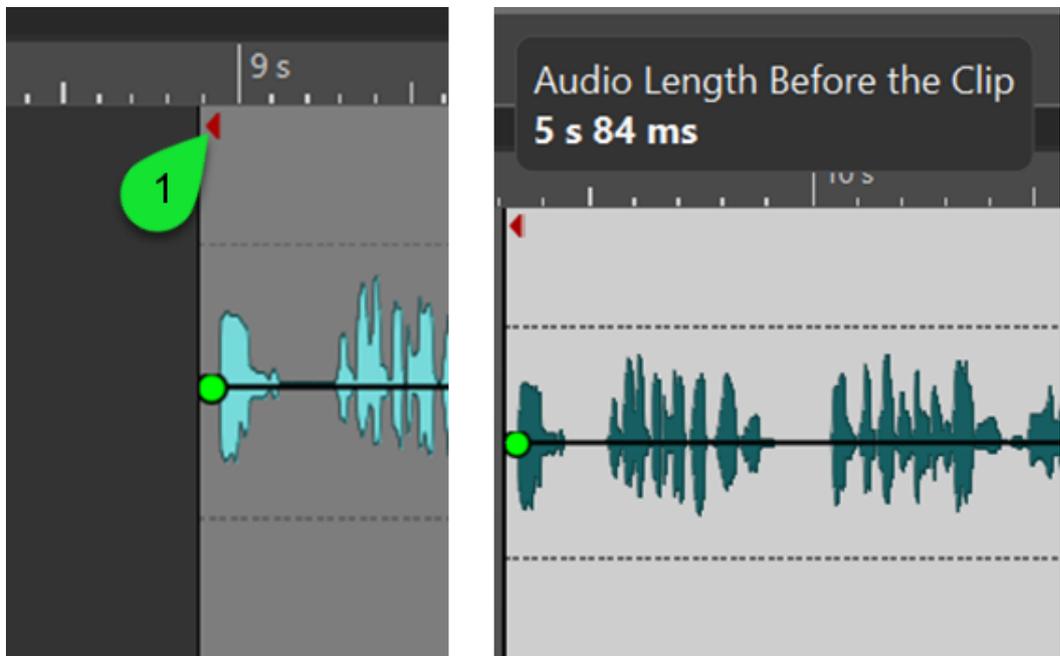
- クリップの側辺は、クリップが参照しているオーディオファイルの開始/終了位置までしかドラッグできません。

ヒント

- 選択した複数のクリップのサイズを同じ値だけ変更するには、**[Alt]** を押しながらドラッグします。

補足

クリップのサイズを変更しても、クリップ側辺の左右のオーディオは消去されたわけではなく、引き続き利用できます。かわりに、そのオーディオは一時的に無効になり、表示、編集、処理から除外されます。この操作を行なうと、クリップの左右の端に**クリップ側面のキュー** (1) と呼ばれる小さな赤い矢印が表示されます。クリップ側面のキューにマウスポインターを合わせると、クリップ内の現在アクティブでないオーディオの長さに関する情報が表示されます。時間の単位はタイムルーラーの設定に基づきます。



手順終了後の項目

表示、編集、処理から現在除外されているオーディオ情報を再び表示するには、クリップの左または右の境界にマウスポインターを合わせます。**トリミング**  アイコンが表示されたら、クリックして左右にドラッグし、オーディオのサイズが希望どおりになったらマウスボタンを放します。

選択クリップのバウンス

クリップをバウンスすると、複数のクリップを1つのクリップにレンダリングできます。これによりモンタージュフォルダーに新しいオーディオファイルが作成されます。レンダリング時にはクリップのエンベロープ設定やゲイン設定が反映されます。トラックエフェクトはレンダリングされません。

クリップをバウンスすると、新しいクリップが使用する新しいオーディオファイルが作成されます。新しいクリップにエンベロープ設定とゲイン設定は含まれません。レンダリング後の新しいクリップは、以前のクリップと同じように聞こえます。レンダリング後も、オーディオはトラックプラグインを介して処理されます。

関連リンク

[選択したクリップからクリップを作成](#) (190 ページ)

選択したクリップからクリップを作成

複数のクリップを1つのクリップにレンダリングできます。クリップのプラグイン、エンベロープ設定、ゲイン設定が新しいクリップにレンダリングされます。

手順

1. オーディオモンタージュで、1つのクリップにレンダリングするクリップを選択します。
2. 「編集 (Edit)」タブを選択します。
3. 「選択されたクリップ (Selected Clips)」セクションで、「バウンス (Bounce)」をクリックします。

結果

選択したクリップが1つのクリップにレンダリングされます。

関連リンク

[選択クリップのバウンス](#) (190 ページ)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモンタージュ\)](#) (156 ページ)

クリップの分割

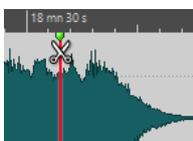
1つのクリップを2つの独立したクリップに分割できます。2つのクリップは同じ名前と設定になります。分割されたクリップが1つのクリップと同様に再生されるよう、エンベロープとフェードが変換されます。

前提条件

左右のクリップに自動的にクロスフェードを作成するかどうかを決めておきます。このオプションのオン/オフを切り替えるには、「フェード (Fade)」タブを選択し、「オプション (Options)」セクションで「新規クリップに標準フェードを作成 (Create Default Fades in New Clips)」のオン/オフを切り替えます。

手順

1. モンタージュウィンドウで、クリップを分割したい場所をクリックします。
2. クリップの上側で、編集カーソルの位置にマウスポインターを置きます。カーソルがはさみの形になります。



3. ダブルクリックします。

結果

クリップが2つに分割されます。

クリップの削除

クリップを削除しても、クリップが参照しているオーディオファイルは削除されません。

手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - クリップを右クリックして「**削除 (Delete)**」を選択します。
 - クリップを選択して **[Delete]** を押します。
選択範囲を確実になくすには、**[Esc]** を押します。
-

選択範囲内のクリップの一部を削除する

選択範囲内のクリップの一部を削除すると、選択範囲が削除され、クリップの右側の部分が左に移動してギャップが埋まります。

手順

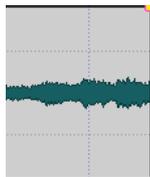
1. モンタージュウィンドウで、クリップ内の範囲を選択します。
 2. 「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
 3. 「**選択範囲の処理 (Removal)**」セクションで、「**選択範囲を削除 (Delete Selected Range)**」をクリックします。
-

結果

選択範囲が削除され、クリップの右側部分が左側に移動してオーディオデータの隙間を埋めます。

クリップとキューポイント

キューポイントとは、クリップに定義された位置マーカーのことです。クリップの内側と外側のどちらにでも配置できます。キューポイントは縦の点線で示されます。



クリップを移動する場合、キューポイントはすべての種類の側辺、マーカー、または位置にスナップします。キューポイントにはいくつかの用途があります。

- キューポイントをオーディオの適切な位置に設定して、クリップの位置を他のクリップなどに揃えます。
- キューポイントをクリップの開始位置の前に設定し、あらかじめ設定した空白を空けてクリップを並べます。
- キューポイントをクリップのフェードイン/フェードアウトポイントに設定し、クロスフェード時に定義済みのフェードの長さを保持します。

補足

各クリップに1つのキューポイントのみ設定できます。別のキューポイント挿入オプションを選択すると、キューポイントが新しい位置に移動します。

関連リンク

[キューポイントの追加 \(192 ページ\)](#)

キューポイントの追加

キューポイントは、各クリップに1つ追加できます。

手順

1. オーディオモンタージュで、キューポイントを設定したいクリップの位置をクリックします。
 2. 「編集 (Edit)」タブを選択します。
 3. 「クリップ (Clip)」セクションで、「キューポイント (Cue Points)」を選択します。
 4. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - カーソル位置にセット (Set at cursor)
 - デフォルトのギャップ位置に設定 (Set at Default Gap Position)
 - フェードイン終了位置に追従 (Follows Fade In End Point)
 - フェードアウト開始位置に追従 (Follows Fade Out Start Point)
 5. 必要に応じて、「カスタマイズ済み終了キューポイント (Custom Cue End)」を選択して終了キューポイントを独自に指定します。
-

関連リンク

[クリップとキューポイント \(191 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(156 ページ\)](#)

ソースファイル管理

現在のオーディオモンタージュで使用されているファイルをオーディオエディターで編集できます。

関連リンク

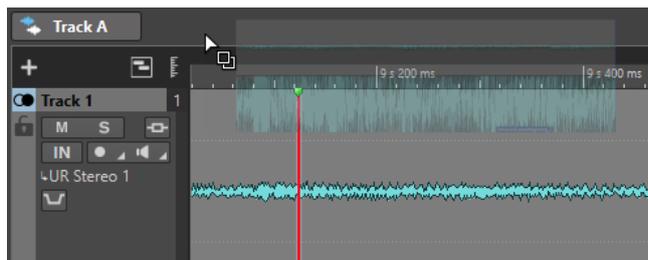
[クリップのソースファイルの編集 \(192 ページ\)](#)

クリップのソースファイルの編集

オーディオモンタージュの編集では、クリップが参照している実際のオーディオファイルの処理や編集が必要となる場合があります。

以下のいずれかの方法で、クリップのソースファイルを編集します。

- 編集したいクリップを右クリックして「ソースを編集 (Edit Source)」を選択します。クリップのソースファイルがオーディオエディターで開かれます。クリップを編集し、保存して、オーディオモンタージュに戻ります。
- クリップをダブルクリックして、タブリストまたはオーディオエディターにドラッグします。



以下の点に注意してください。

- この方法による編集内容はソースオーディオファイルに反映されるため、他のオーディオモンタージュにあるクリップを含め、編集したオーディオファイルを使用するすべてのクリップに影響します。
- ファイルをセーブした後も、オーディオファイルのすべての変更は元に戻す/やり直すことができます。これらの変更は、開いているすべてのオーディオモンタージュにすぐに反映されます。
- 「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を使用して別の名前でソースオーディオファイルを保存した場合、元のファイルを参照している開いているすべてのオーディオモンタージュが新しいファイルを参照します。

クリップエンベロープ

オーディオモンタージュのクリップには、ボリューム、フェード、およびパンニングのエンベロープを作成できます。

個別のレベルエンベロープカーブを作成して、レベルのオートメーション、フェードやクロスフェードの作成、およびクリップセクションのミュートを行なえます。

「エンベロープ (Envelope)」タブを開くか、エンベロープカーブを右クリックして、エンベロープの設定を編集できます。設定メニューのオプションは、フェードイン、フェードアウト、またはサステインのどの部分をクリックしたかによって変わります。

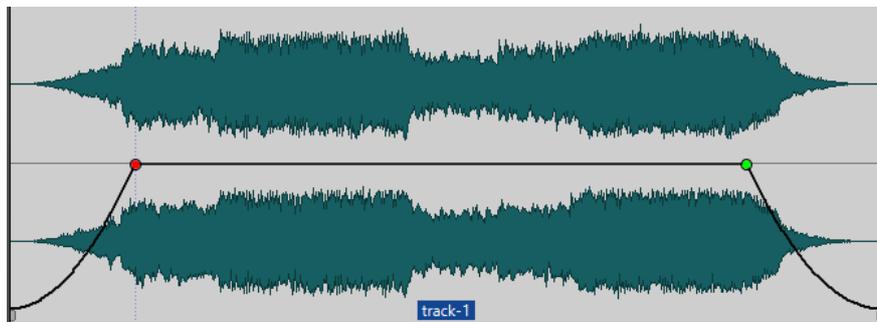
関連リンク

[「エンベロープ \(Envelope\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(161 ページ\)](#)

レベルエンベロープ

初期設定では、すべてのクリップにレベルエンベロープカーブが表示されます。エンベロープはフェードイン部分、サステイン部分、およびフェードアウト部分の3つの部分で構成されています。

カーブの左右にあるポイントは、フェードイン/フェードアウトの接合ポイントで、フェード部分とサステイン部分が切り換わる点を表わします。フェードインの開始位置とフェードアウトの終了位置にはグレーのポイントがあり、完全にズームアウトした状態でも短いフェードを確認できます。



エンベロープカーブは、エンベロープポイント、フェードイン、またはフェードアウトが定義済みかどうかを示します。カーブに加え、レベルエンベロープの変更も波形に反映されます。

関連リンク

[クリップエンベロープ \(193 ページ\)](#)

エンベロープの選択

ボリューム/フェードエンベロープとパンエンベロープを選択できます。

手順

1. オーディオモンタージュでクリップを選択します。
2. 「エンベロープ (Envelope)」タブを選択します。
3. 「表示 (Visibility)」セクションで「エンベロープタイプ (Envelope Type)」ポップアップメニューを開いて、「ボリューム/フェード (Volume/Fades)」エンベロープと「パン (Pan)」エンベロープのどちらを編集するかを選択します。

関連リンク

[クリップエンベロープ \(193 ページ\)](#)

[「エンベロープ \(Envelope\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(161 ページ\)](#)

エンベロープカーブを隠す

デフォルトでは、すべてのクリップにエンベロープが表示されます。これらのエンベロープは非表示にできます。ただし、非表示にしても、エンベロープは有効なままです。

手順

1. オーディオモンタージュでクリップを選択します。
2. 「エンベロープ (Envelope)」タブを選択します。
3. 「表示 (Visibility)」セクションで、「エンベロープタイプ (Envelope Type)」ポップアップメニューを開いて「すべてを隠す (Hide All)」を選択します。

関連リンク

[クリップエンベロープ \(193 ページ\)](#)

[「エンベロープ \(Envelope\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(161 ページ\)](#)

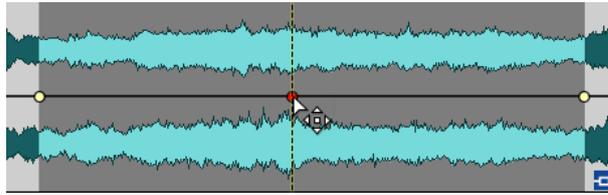
エンベロープカーブポイントの追加

カーブポイントを使用すると、クリップにボリュームカーブ、パンカーブ、およびフェードカーブを作成できます。カーブポイントを追加または移動して、エンベロープカーブを編集できます。1つまたは複数のエンベロープカーブポイントを追加できます。

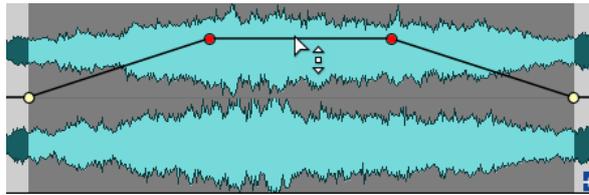
選択できる手順

- カーブポイントを追加するには、エンベロープカーブをダブルクリックします。
エンベロープカーブをダブルクリックした後にマウスボタンを押したままにすると、カーブポイントを別の位置に移動できます。
- 選択範囲内に複数のカーブポイントを追加するには、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 3つのカーブポイントを追加するには、範囲を選択して、選択範囲内のエンベロープカーブをダブルクリックします。

これにより、選択範囲の開始位置と終了位置、およびクリックした位置にカーブポイントが作成されます。選択範囲にすでにカーブポイントが含まれている場合、エンベロープカーブをダブルクリックすると2つのカーブポイントが作成されます。

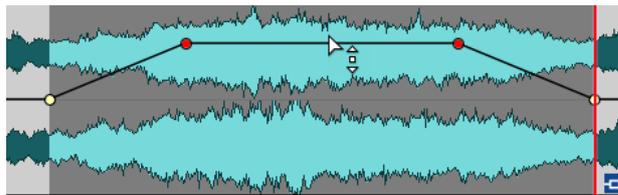


- 選択範囲の開始位置に2つ、終了位置に2つの合計4つのカーブポイントを追加するには、範囲を選択して、エンベロープカーブをクリックして上下にドラッグします。
- 互いの距離が均等な4つのカーブポイントを追加するには、範囲を選択して **[Ctrl]/[command]** を押し、エンベロープカーブをクリックして上下にドラッグします。



これは、選択範囲にカーブポイントが含まれていない場合にのみ機能します。

- 中央の2つのカーブポイント間の距離が、最初と最後のカーブポイントとの間の距離よりも長い4つのカーブポイントを追加するには、範囲を選択して **[Ctrl]/[command] + [Alt]** を押し、エンベロープカーブをクリックして上下にドラッグします。



これは、選択範囲にカーブポイントが含まれていない場合にのみ機能します。

関連リンク

[クリップエンベロープ \(193 ページ\)](#)

[エンベロープカーブの編集 \(195 ページ\)](#)

エンベロープカーブの編集

エンベロープカーブの編集には、オペレーティングシステムで一般的に使用する編集操作の多くを適用できます。それらに加えて、いくつかの特定の手順が適用されます。

選択できる手順

- カーブポイントを削除するには、カーブポイントをダブルクリックします。サステイン部分とフェード部分の接点になっているカーブポイントは削除できません。
- 複数のカーブポイントを選択するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら選択したいカーブポイントをクリックします。
- ある範囲内のカーブポイントを選択するには、**[Alt]** を押しながら、クリックして選択範囲を囲むようにドラッグします。
- 複数のカーブポイントを削除するには、削除するカーブポイントをすべて選択し、そのうちの1つを右クリックして、「**選択した E ポイントを削除 (Delete Selected Points)**」を選択します。
- 選択したポイントすべてを移動するには、選択したポイントのうちの1つをクリックしてドラッグします。

- 連続した2つのポイントのレベルを変更するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら2つのポイントの間のセグメントを上下にドラッグします。
 - 連続した2つのポイントの時間位置を変更するには、**[Shift]** を押しながら2つのポイントの間のセグメントを左右にドラッグします。
 - エンベロープカーブ全体のレベルを変更するには、カーブポイントが選択されていないことを確認して、エンベロープカーブをクリックし、上下にドラッグします。選択したポイントの間のセグメントはドラッグしないでください。
 - すべての選択クリップのエンベロープを調節するには、**[Alt]** を押しながら、いずれかのエンベロープカーブを上下にドラッグします。これにより、複数のクリップのレベルまたはパンを一度に調節しながら、同時にステレオエンベロープの左右も調節できます。
 - フェードイン/フェードアウトポイントを垂直に移動するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらフェードポイントをクリックしてドラッグします。
 - 複数のエンベロープのレベルまたはフェードイン/フェードアウト時間を同時に変更するには、編集するクリップを選択して、**[Alt]** を押しながら、マウスでエンベロープを編集します。
-

関連リンク

[クリップエンベロープ \(193 ページ\)](#)

[エンベロープカーブポイントの追加 \(194 ページ\)](#)

エンベロープカーブのリセット

選択されたカーブポイントをデフォルト値の0dBにリセットできます。

選択できる手順

- 1つのカーブポイントを0dBにリセットするには、そのポイントを右クリックして「**選択したEポイントをリセット (Reset Selected Points)**」を選択します。
 - エンベロープカーブ全体をデフォルト値にリセットするには、エンベロープカーブを右クリックして、「**レベルを0dBにリセット (Reset level to 0 dB)**」を選択します。
-

関連リンク

[クリップエンベロープ \(193 ページ\)](#)

編集カーソルをエンベロープポイントに移動する

「**エンベロープ (Envelope)**」コンテキストメニューを使用すると、編集カーソルをエンベロープポイントの正確な位置に移動できます。

エンベロープポイントに編集カーソルを移動すると、たとえば、エンベロープポイントにマーカーを挿入する場合に便利です。また、別のトラックからエンベロープを編集する際に、エンベロープポイントにスナップできます。

手順

1. エンベロープポイントを右クリックします。
2. 「**エンベロープ (Envelope)**」コンテキストメニューから、「**編集カーソルをポイントへ移動 (Move Edit Cursor to Point)**」を選択します。

| Envelope | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|-----------------------|
|  | Reset All | B then Del |
|  | Delete Selected Points | B then Ctrl+Backspace |
|  | Deselect All Points | B then - |
|  | Select First Point | B then Home |
|  | Select Previous Point | B then Left |
|  | Select Next Point | B then Right |
| Move Edit Cursor to Point | | |
| | Reset Level to 0 dB | B then _ |
|  | Reset Selected Points | B then = |
|  | Raise Level of Selection with Envelope | B then End |
|  | Lower Level of Selection with Envelope by -3 dB | B then 3 |
|  | Lower Level of Selection with Envelope by -6 dB | B then 6 |
|  | Lower Level of Selection with Envelope by -9 dB | B then 9 |
|  | Mute Selection with Envelope | B then Backspace |

エンベロープポイントをアンカーにスナップさせる

エンベロープポイントをマウスで編集する場合、アクティブなアンカーにスナップするようにそれらを設定できます。

手順

1. オーディオエディターまたはオーディオモンタージュウィンドウで、「編集 (Edit)」タブを選択します。
2. 「スナップ (Snapping)」セクションで、「吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)」をオンにします。
3. マウスを使用してエンベロープポイントを移動します。

結果

エンベロープポイントをマウスで移動すると、以下のアンカーにスナップします。

- タイムルーラーのメインティック
- マーカー
- 編集カーソル
- 時間選択範囲境界

エンベロープポイント間の移動

オーディオモンタージュウィンドウでは、特定のエンベロープポイントにすばやく移動して選択できます。

「エンベロープ (Envelope)」コンテキストメニューを使用してエンベロープポイント間を移動したり特定のエンベロープポイントに移動したりすることで、エンベロープポイントを1つずつ手動で選択する時間と手間を節約し、たとえば、エンベロープポイントやレベルの最終確認などをすばやく行なえます。

手順

- エンベロープカーブを右クリックします。「エンベロープ (Envelope)」コンテキストメニューから、「最初のポイントを選択 (Select First Point)」、「前のポイントを選択 (Select Previous Point)」、または「次のポイントを選択 (Select Next Point)」を選択して、エンベロープカーブ上の任意のエンベロープポイントに移動します。

| Envelope | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|-----------------------|
|  | Reset All | B then Del |
|  | Delete Selected Points | B then Ctrl+Backspace |
|  | Deselect All Points | B then - |
|  | Select First Point | B then Home |
|  | Select Previous Point | B then Left |
|  | Select Next Point | B then Right |
| Move Edit Cursor to Point | | |
| | Reset Level to 0 dB | B then _ |
|  | Reset Selected Points | B then = |
|  | Raise Level of Selection with Envelope | B then End |
|  | Lower Level of Selection with Envelope by -3 dB | B then 3 |
|  | Lower Level of Selection with Envelope by -6 dB | B then 6 |
|  | Lower Level of Selection with Envelope by -9 dB | B then 9 |
|  | Mute Selection with Envelope | B then Backspace |

選択範囲のレベルを上げる

特定の減衰と増幅 (デフォルトは 20 ミリ秒) でオーディオレベルを上げ、そのあとでレベルを調節できます。

手順

- モンタージュウィンドウのクリップ上で、レベルを上げたい範囲を選択します。
- エンベロープカーブを右クリックして、「エンベロープを使用して選択範囲のレベルを上げる (Raise Level of Selection with Envelope)」を選択します。

選択範囲のレベルが上がります。

3. 選択範囲のエンベロープをクリックして、上下にドラッグしてレベルを調節します。
-

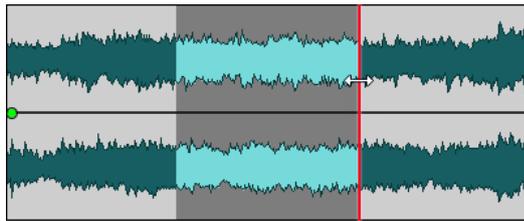
クリップの選択範囲のミュート

選択範囲のボリュームを -144 dB に下げて、ミュートできます。

ミュートされた範囲は、エンベロープカーブを上下にドラッグしても影響されません。

手順

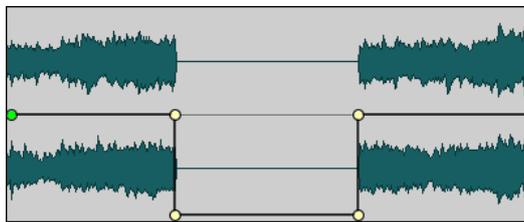
1. モンタージュウィンドウのクリップ上で、ミュートしたい範囲を選択します。



2. エンベロープカーブを右クリックして、「エンベロープで選択範囲をミュート (Mute Selection with Envelope)」を選択します。
-

結果

選択範囲がミュートされます。ミュートされた範囲には、20 ミリ秒のフェードインとフェードアウトが適用されます。

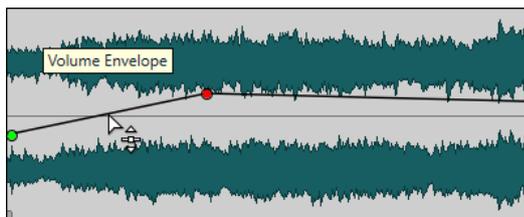


クリップのレベルエンベロープ全体の変更

デフォルトのエンベロープカーブにはレベルエンベロープポイントが含まれていませんが、このエンベロープカーブを使用してクリップ全体のレベルを変更できます。

手順

1. モンタージュウィンドウで、エンベロープカーブの上にマウスポインターを置きます。マウスポインターが丸の上下に矢印がついた形で表示されます。



2. エンベロープカーブをクリックして上下にドラッグし、クリップのエンベロープレベルを変更します。
-

ダッキング

ダッキングを使用すると、2つのトラックを同時再生したときに別のトラックのオーディオが際立つよう、オーディオトラックのレベルを減衰できます。

ダッキングは一般的に音声コンテンツと音楽を同時に再生する場合に行ない、音楽用とボイスオーバー用とで2つの異なるトラックを作成する手法を用います。ダッキングを適用すると、ボイスオーバートラックのオーディオが再生されると同時に、自動的に作成されたレベルエンベロープカーブによって、音楽トラックのレベルが下げられます。これにより、リスナーは音声コンテンツが前面にあり、音楽が背面にあると認識します。

ここでは、音楽が含まれるトラックをキャリアトラックと呼びます。ボイス録音が含まれるトラックはモジュレータートラックと呼びます。

キャリアトラックのためのモジュレータートラックには、複数のボイストラックを選択できます。また、モジュレータートラックにダッキングを適用して、特定のボイストラックを他より際立たせることもできます。

関連リンク

[トラック用のボイスオーバーダッキングエフェクトの作成 \(200 ページ\)](#)

[トラックダッキングの Ducker 設定 \(201 ページ\)](#)

トラック用のボイスオーバーダッキングエフェクトの作成

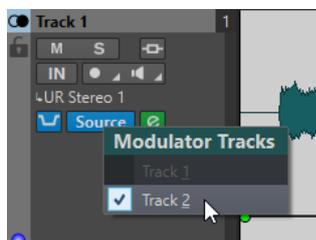
ダッキング機能を使用すると、音楽はレベルを下げて(背後で)再生されるようになり、リスナーはボイスの音声前面にあると認識することができます。

前提条件

音楽トラックとボイスオーバートラックの2つのオーディオトラックを追加しておきます。一方のトラック(ボイス録音)に信号が発生するたびにもう一方のトラック(音楽)のレベルを減衰させたいとします。

手順

1. モンタージュウィンドウで、キャリアトラック(音楽を含むトラック)を選択します。
2. キャリアトラックのトラックコントロール領域で「**Ducker オン/オフ (Ducker On/Off)**」をオンにします。
3. 「**ソース (Source)**」をクリックして「**変調トラック (Modulator Tracks)**」メニューを開いて、1つ以上のモジュレータートラック(ボイス録音を含むトラック)を選択します。



4. オーディオモンタージュを再生します。
ボイストラックに信号が含まれている間は、音楽トラックの音量が下がります。
 5. 必要に応じて「**Ducker 設定 (Ducker Settings)**」をクリックして **Ducker** プラグインを開き、ダッキングエフェクトを微調整するためにダッキング設定を変更してください。
 6. 複数のモジュレータートラックを使用している場合は、モジュレータートラックにもダッキングを適用できます。
-

関連リンク

[トラックの追加 \(170 ページ\)](#)

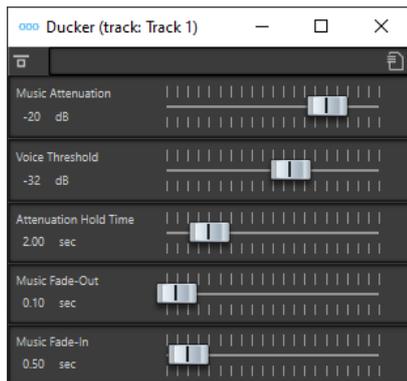
[ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域 \(152 ページ\)](#)

[トラックダッキングの Ducker 設定 \(201 ページ\)](#)

トラックダッキングの Ducker 設定

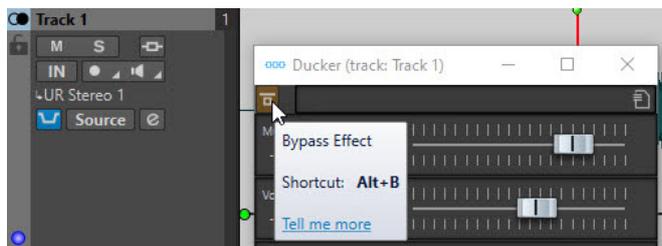
Ducker の設定で、ダッキングエフェクトをトラックに適用する方法を指定できます。

- Ducker の設定を開くには、トラックのコントロール領域の「**Ducker オン/オフ (Ducker On/Off)**」をオンにして、「**Ducker 設定 (Ducker Settings)**」をクリックします。



エフェクトをバイパス (Bypass Effect)

この項目がオンの場合、Ducker は再生時に無視されます。



プリセット (Presets)

ダッキングプリセットを保存したりロードしたりできます。

Music Attenuation

音楽トラック (キャリア) に適用されるリダクションレベルを指定できます。

Voice Threshold

ダッキングをトリガーするボイストラック (モジュレーター) のスレッシュホールドレベルを指定できます。ボイストラックのレベルがスレッシュホールドを超えると、音楽トラック (キャリア) のレベルが下げられます。

Attenuation Hold Time

ボイストラックのレベルが設定したボイススレッシュホールドを下回ってから、そのあと元のレベルに増幅され始めるまでの時間を指定できます。

Music Fade-Out

音楽レベルが 0dB から指定された「**Music Attenuation**」に到達する時間を指定できます。

Music Fade-In

「**Voice Threshold**」で設定された値よりもボイストラック (モジュレーター) のレベルが低くなった場合に、「**Attenuation Hold Time**」で指定した時間の後にレベルが元に戻るまでの時間を指定できます。

関連リンク

[ダッキング \(200 ページ\)](#)

[ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域 \(152 ページ\)](#)

オーディオモンタージュでのフェードおよびクロスフェード

フェードインとはレベルが徐々に増していくこと、フェードアウトとはレベルが徐々に減っていくことです。クロスフェードとは、2つのサウンドが、一方は徐々にフェードイン、もう一方は徐々にフェードアウトしていくことです。

関連リンク

[クリップにフェードを作成する \(202 ページ\)](#)

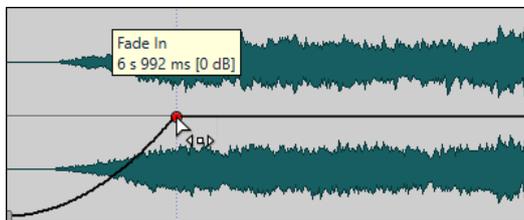
クリップにフェードを作成する

初期設定では、すべてのクリップにフェードインおよびフェードアウトの接合ポイントが表示されます。接合ポイントを水平方向にドラッグすると、クリップのフェードインまたはフェードアウトを作成できます。

レベルエンベロープと同様に、フェードにもエンベロープポイントを追加できます。

- フェードインを作成するには、クリップの開始位置にあるフェードインポイントをクリックして、右にドラッグします。
- フェードアウトを作成するには、クリップの終了位置にあるフェードアウトポイントをクリックして、左にドラッグします。
- 特定の時間位置にフェードインまたはフェードアウトを作成するには、「フェード (Fade)」タブの「フェードタイムを適用 (Apply Fade Time)」オプションを使用します。時間フィールドにフェードタイムの値を入力し、「フェードタイムを適用 (Apply Fade Time)」をクリックします。
- フェードイン/フェードアウトポイントを垂直に移動するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらいポイントをドラッグします。
- 選択したクリップすべてのフェードイン/フェードアウトポイントを同時に調節するには、**[Alt]** を押しながらいフェードイン/フェードアウトポイントを上下にドラッグします。これにより、複数のクリップのフェードを一度に調節できます。
- クロスフェードを作成するには、クリップを他のクリップに重ねます。接合ポイントで、クロスフェードが自動的に作成されます。

作成されたフェードイン/フェードアウトカーブがクリップに表示され、フェードが波形にも反映されます。フェードインポイントにマウスを重ねると、フェードインタイムが秒とミリ秒、ボリュームが dB で表示されます。



関連リンク

[オーディオモンタージュでのフェードおよびクロスフェード \(202 ページ\)](#)

[「フェード \(Fade\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(159 ページ\)](#)

「フェードイン/フェードアウト (Fade In/Fade Out)」メニュー

このメニューでは、さまざまなプリセットフェードカーブや、その他のフェード関連のオプションを選択できます。

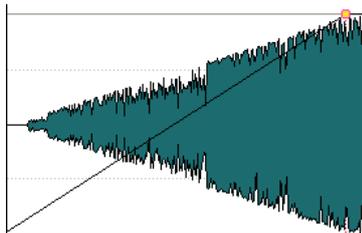
- 「フェードイン (Fade In)」または「フェードアウト (Fade Out)」ポップアップメニューを開くには、フェードインまたはフェードアウトポイントを右クリックします。

フェードイン範囲にズーム/フェードアウト範囲にズーム (Zoom to Fade In Range/Zoom to Fade Out Range)

アクティブなクリップのフェードイン/フェードアウト範囲が中心となるようにビューの表示が調節されます。

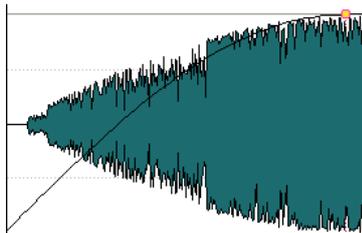
直線 (1次) (Linear)

レベルを直線 (1次関数) 的に変化させます。



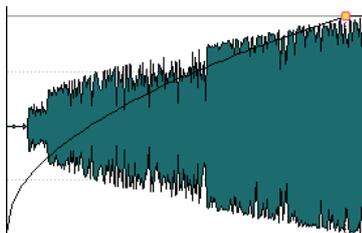
正弦関数 1 (*) (Sinus (*))

レベルを正弦関数曲線 (サイン波) の最初の 4 分の 1 の部分の形状に変化させます。クロスフェードに使用すると、フェードの移行部分でラウドネス (RMS) が一定に保たれます。



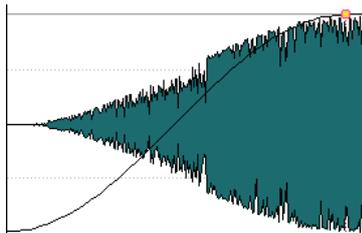
平方根 (*) (Square-root (*))

レベルを平方根曲線 (スクエアルート) 状に変化させます。クロスフェードに使用すると、フェードの移行部分でラウドネス (RMS) が一定に保たれます。



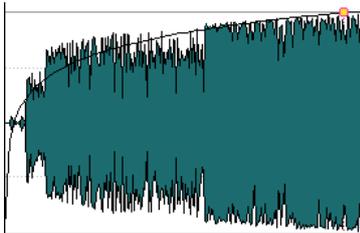
正弦関数 2 (Sinusoid)

レベルを正弦関数曲線 (サイン波) の中間部分の形状に変化させます。



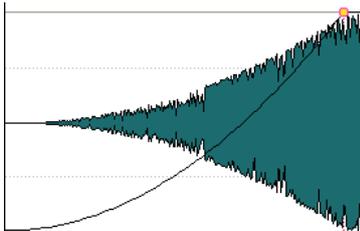
対数関数 (Logarithmic)

レベルを対数関数曲線 (ログリズムカーブ) 状に変化させます。



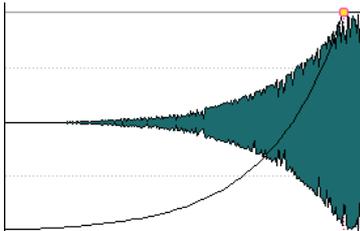
指数関数 1 (Exponential)

レベルを指数関数曲線 (エクスポネンシャルカーブ) 状に変化させます。



指数関数 2 (Exponential+)

レベルを変化の急な指数関数曲線 (エクスポネンシャルカーブ) 状に変化させます。



関連リンク

[オーディオモンタージュでのフェードおよびクロスフェード \(202 ページ\)](#)

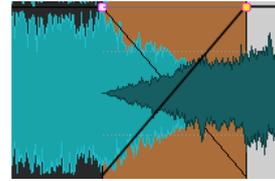
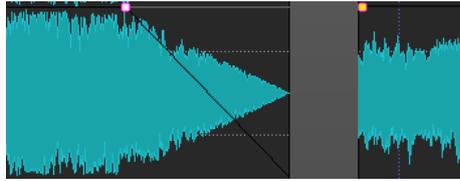
クロスフェードの編集

形状と長さが異なるフェードインおよびフェードアウトのカーブから成るクロスフェードを作成できます。

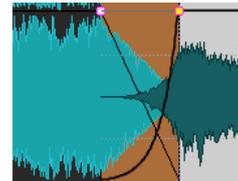
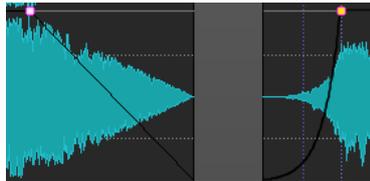
デフォルトの自動クロスフェードの形状は直線 (1 次) です。フェードインとフェードアウトには、同じ形状と長さを使用されます。クロスフェードには、以下のような決まりがあります。

- フェードインおよびフェードアウトを含みます。
- クロスフェード内のフェードインおよびフェードアウトカーブは、フェードと同様に編集できます。
- クロスフェードのサイズを左右対称に変更するには、**[Shift]** を押しながらクロスフェード領域をクリックして、左右にドラッグします。
- 長さを保持したままクロスフェード範囲を移動するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらクロスフェード領域をクリックして、左右にドラッグします。
- 他のクリップと重なり合うようにクリップを移動してクロスフェードを作成したときに、いずれのクリップの重複部分にもフェードが設定されていない場合、デフォルトのクロスフェードが作成されます。
- フェードカーブが設定されているクリップを移動して、フェードが設定されていないクリップの側面と重ねた場合、移動先のクリップには、移動したクリップと同じ形状のフェードが振幅を一定に

保持した状態で作成されます。これは、移動先のクリップのフェードアウトの長さが0に設定されている場合にのみ適用されます。



- 両方のクリップに別々のフェードカーブが設定されている場合、左右非対称のクロスフェードが作成されます。



関連リンク

[クリップの移動とクロスフェードのオプション \(186 ページ\)](#)

トラックエフェクト

オーディオモンタージュのトラックに VST エフェクトプラグインを追加できます。トラックエフェクトはトラック内のすべてのクリップに影響します。

オーディオモンタージュでは、VST 2 および VST 3 プラグインを使用できます。各トラックに対して最大 4 つの VST エフェクトプラグインを使用して個別に処理できます。

補足

トラックに使用するエフェクトは、オーディオトラックがモノラルの場合でも、ステレオオーディオに対応している必要があります。

関連リンク

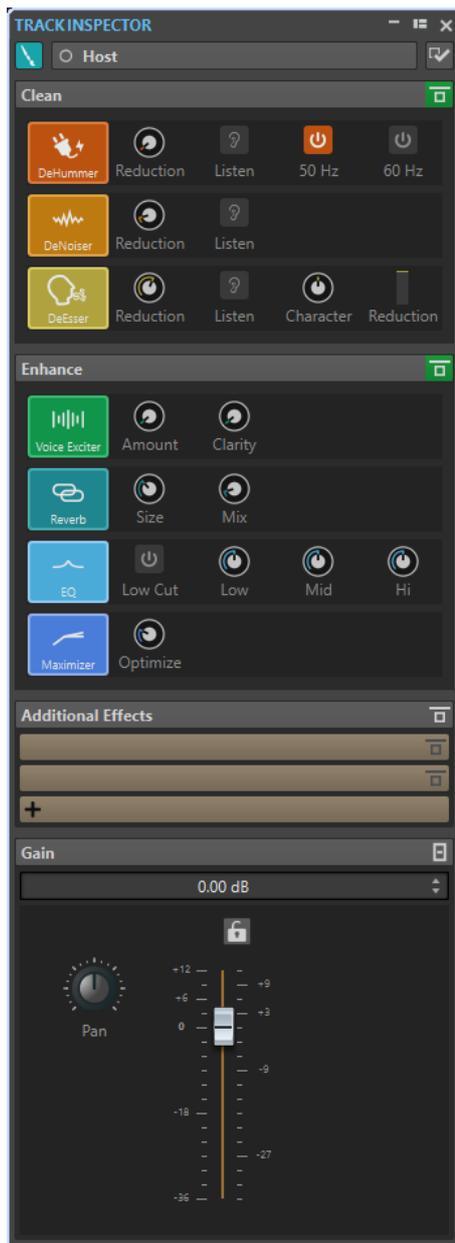
[「トラックインスペクター \(Track Inspector\)」 ウィンドウ \(205 ページ\)](#)

[トラックへのエフェクトの追加 \(211 ページ\)](#)

「トラックインスペクター (Track Inspector)」 ウィンドウ

このウィンドウでは、オーディオ信号をきれいにし品質を高めたり、トラックにエフェクトプラグインを追加したり、ゲイン設定やパン設定を行ったりできます。**DeEsser**、**DeNoiser**、および **DeHummer** を使用してオーディオ信号をきれいにできます。**Voice Exciter**、**Reverb**、**EQ**、および **Maximizer** を使用してオーディオ信号の品質を高められます。

- 「トラックインスペクター (Track Inspector)」 ウィンドウを開くには、オーディオモンタージュを開いて「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「トラックインスペクター (Track Inspector)」を選択します。



トラックの色と名前

トラックの色 (Track Color)

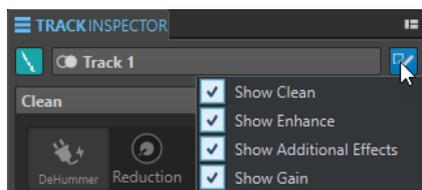
アクティブなトラックの波形の色を指定できます。

名前 (Name)

アクティブなトラックの名前を指定できます。

ペインの表示 (Pane Visibility)

トラックインスペクターウィンドウのペインの表示/非表示を切り替えます。



以下の項目を利用できます。

- クリーンを表示 (Show Clean)
- エンハンスを表示 (Show Enhance)
- その他のエフェクトを表示 (Show Additional Effects)
- ゲインを表示 (Show Gain)

クリーン (Clean)

「クリーン (Clean)」ペインには、オーディオから不要な音やノイズをリアルタイムで除去するための **DeHummer**、**DeNoiser**、および **DeEsser** が含まれます。

クリーンペインを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Clean Pane)

「クリーン (Clean)」ペインの折りたたんだ状態と広げた状態を切り替えます。

ここに表示されたすべてのエフェクトをバイパス (Bypass All Effects Displayed Here)

再生時およびレンダリング時にすべてのエフェクト処理をバイパスします。

DeHummer

DeHummer を使用することで、接地不良や不安定な録音機器によって発生するハム音を抑制できます。これは対応する周波数をオーディオから除去することで行なわれます。

使用できるパラメーターは以下のとおりです。

- **Reduction** でハム音を抑制する量を指定できます。
- **Listen** でオーディオ素材から除去した信号を聞くことができます。これにより、オーディオの必要な部分まで除去していないかを確認できます。
- **50 Hz** と **60 Hz** で 50 Hz または 60 Hz の基本周波数の倍音を除去できます。このような不快な周波数は、シールドが十分でない録音機器による電子ノイズなどが原因で発生します。

DeNoiser

DeNoiser を使用すると、オーディオ素材から環境音などのノイズを除去できます。

使用可能なパラメーターは以下のとおりです。

- **Reduction** でノイズを抑制する量を指定できます。
- **Listen** で元のオーディオ素材から除去した信号を聞くことができます。これにより、オーディオの必要な部分まで除去していないかを確認できます。

DeEsser

DeEsser は主にボーカル録音で使用され、過剰な歯擦音を軽減できるコンプレッサーです。これはたとえば、マイクに近づきすぎたりイコライザー処理を行なった際に、サウンド全体は適切なのに不要な歯擦音が発生したときに使用できます。

ボイスを録音する際、**DeEsser** は通常チェーンのマイクプリアンプとコンプレッサー/リミッターの間に配置されます。これにより、コンプレッサー/リミッターが信号全体のダイナミクスを余計に制限するのを防ぎます。

使用可能なパラメーターは以下のとおりです。

- **Reduction** で歯擦音を抑制する量を指定できます。
- **Listen** で元のオーディオ素材から除去した信号を聞くことができます。これにより、オーディオの必要な部分まで除去していないかを確認できます。
- **Character** で **DeEsser** が適用される周波数を指定できます。たとえば、男性の低い声に対しては、**Character** を低く設定することが一般的です。また、女性や子どもの高い声に対しては、**Character** を高く設定することが一般的です。
- **Reduction** メーターで **DeEsser** がどれだけ適用されているかを確認できます。

Enhance

「**エンハンス (Enhance)**」ペインにはオーディオの明瞭さ、表現力、重厚さをリアルタイムで増加させるための **Voice Exciter**、**Reverb**、**EQ**、および **Maximizer** が含まれます。

エンハンスペインを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Enhance Pane)

「**エンハンス (Enhance)**」ペインの折りたたんだ状態と広げた状態を切り替えます。

ここに表示されたすべてのエフェクトをバイパス (Bypass All Effects Displayed Here)

再生時およびレンダリング時にすべてのエフェクト処理をバイパスします。

Voice Exciter

Voice Exciter で高調波を追加して、ボイス録音をより明瞭にできます。

使用可能なパラメーターは以下のとおりです。

- **Amount** でエフェクトのかかり具合を指定できます。
- **Clarity** でボイス録音をより明瞭にできます。

Reverb

Reverb で少し単調に聞こえる録音に空間的な広がりを持たせることができます。

使用可能なパラメーターは以下のとおりです。

- **Size** で空間の広さを指定できます。
- **Mix** でドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定できます。

EQ

3バンドの **EQ** で **Low**、**Mid**、および **High** の周波数帯域を抑制または増幅できます。さらに、**Low Cut** フィルターで 30 Hz 未満の周波数をカットしてより明瞭さを高められます。

EQ バンドの仕様は以下のとおりです。

- **Low**: ローシェルピング、250 Hz、12 dB/octave
- **Mid**: ピーキング、1500 Hz、Q 1、12 dB/octave
- **Hi**: ハイシェルピング、5000 Hz、12 dB/octave

Maximizer

Maximizer で信号が -1 dB を超えることなく、録音の音圧を上げてパンチを追加できます。 **Optimize** ダイアルで適用されるコンプレッションの量を指定できます。

その他のエフェクト (Additional Effects)

「**その他のエフェクト (Additional Effects)**」ペインでさらにトラックエフェクトを追加できます。

その他のエフェクトペインを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Additional Effects Pane)

「**その他のエフェクト (Additional Effects)**」ペインの折りたたんだ状態と広げた状態を切り替えます。

ここに表示されたすべてのエフェクトをバイパス (Bypass All Effects Displayed Here)

再生時およびレンダリング時にすべてのエフェクト処理をバイパスします。

エフェクトを追加 (Add Effect)

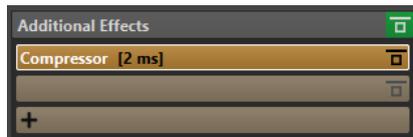
エフェクトを追加できます。

エフェクト名

エフェクト名をクリックすると、対応するエフェクトウィンドウが開きます。エフェクト名を右クリックすると「**プラグイン (Plug-ins)**」メニューが表示され、新しいエフェクトを選択できます。

レイテンシー (Latency)

プラグインにレイテンシーがある場合は、プラグイン名の隣にレイテンシーの値が表示されます。



プリセット (Presets)

プラグインプリセットを保存したり呼び出したりできます。

エフェクトオプション (Effect Options)

新規プラグインの選択とプラグインの削除を行なえる「**プラグイン (Plug-ins)**」メニューを開きます。

エフェクトをバイパス (Bypass Effect)

再生中またはレンダリング中もプラグインをバイパスします。このボタンをオンにしても信号はプラグインによって処理されますが、再生されるサウンドには適用されません。

ゲイン (Gain)

このペインでは、トラックのゲインとパン設定を編集できます。

ゲインペインを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Gain Pane)

「**ゲイン (Gain)**」ペインの折りたたんだ状態と広げた状態を切り替えます。

ここに表示されたすべてのエフェクトをバイパス (Bypass All Effects Displayed Here)

再生時およびレンダリング時にすべてのエフェクト処理をバイパスします。

ゲイン (Gain)

エフェクトのゲインを設定できます。

パン (Pan)

トラックエフェクトのパンを設定できます。

関連リンク

[トラックエフェクト \(205 ページ\)](#)

[プリセット \(Presets\) \(74 ページ\)](#)

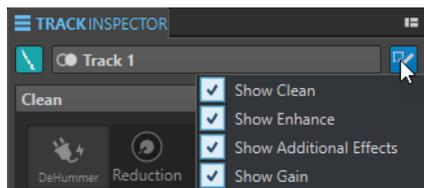
[トラックインスペクターウィンドウでのペインの表示/非表示の切り替え \(209 ページ\)](#)

トラックインスペクターウィンドウでのペインの表示/非表示の切り替え

必要なペインに集中するために、**トラックインスペクターウィンドウ**のペインの表示/非表示を切り替えられます。

手順

1. **トラックインスペクターウィンドウ**で、「**ペインの表示 (Pane Visibility)**」をクリックします。



2. 表示するペインを選択します。以下の項目を利用できます。

- **クリーンを表示 (Show Clean)**

- エンハンスを表示 (Show Enhance)
 - その他のエフェクトを表示 (Show Additional Effects)
 - ゲインを表示 (Show Gain)
-

関連リンク

[「トラックインスペクター \(Track Inspector\)」 ウィンドウ \(205 ページ\)](#)

トラックエフェクトプラグインのカラーコード

トラックエフェクトプラグインとマスターセクションプラグインを区別するために、カラーコードを使用できます。

プラグインウィンドウのキャプションバーにカラーコードを使用するには、「**ユーザー設定 (Preferences)**」の「**プラグイン (Plug-ins)**」ページの「**全般 (General)**」タブで「**コンテキストカラーのキャプションバーを使用 (Use Context-colored Caption Bars)**」をオンにします。

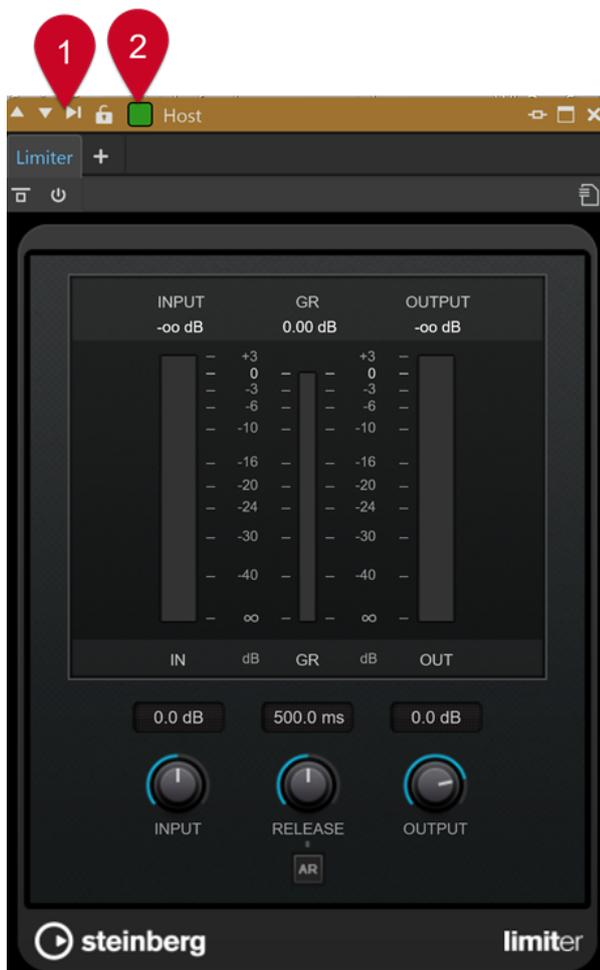
初期設定では、トラックエフェクトプラグインのキャプションバーの背景色はオレンジ色です。

補足

アクティブなウィンドウは、キャプションバーが濃い色で強調表示されます。

これに加えて、個々のトラックに割り当てたカスタムカラーをトラックエフェクトキャプションバーのカラーボックスに表示できます。これを行なうには、「**ユーザー設定 (Preferences)**」の「**プラグイン (Plug-ins)**」ページの「**全般 (General)**」タブで「**キャプションバーにカラーセクションの色を表示 (Show Color Section Color in Caption Bar)**」をオンにします。

例:



トラックプラグインエフェクト (キャプションバーがオレンジ色 (1)) を緑色のカスタムカラー (キャプションバーのカラーボックスに表示 (2)) が割り当てられたトラックに適用した状態。

関連リンク

[「プラグイン \(Plug-ins\)」 タブ \(ユーザー設定\) \(286 ページ\)](#)

トラックへのエフェクトの追加

オーディオモンタージュのすべてのトラックにエフェクトプラグインを追加できます。

関連リンク

[「トラックインスペクター \(Track Inspector\)」 ウィンドウでのエフェクトの追加 \(211 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域からエフェクトを追加する \(212 ページ\)](#)

[トラックからエフェクトを削除する \(212 ページ\)](#)

「トラックインスペクター (Track Inspector)」 ウィンドウでのエフェクトの追加

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
 2. エフェクトを追加するトラックを選択します。
 3. 「トラックインスペクター (Track Inspector)」 ウィンドウの「その他のエフェクト (Additional Effects)」 ペインで、エフェクトスロットを右クリックしてプラグインを選択します。
-

結果

選択したプラグインのウィンドウが表示されます。

補足

再生中でもプラグインを追加できます。ただし、レイテンシーが0を越えるプラグインを追加する場合は、タイミングのずれを防ぐため、停止してから再生しなおすことをおすすめします。また、ごく一部の VST プラグインでは、パラメーターの設定によって、レイテンシーが変わる場合があります。この場合、再生をいったん停止し、レイテンシーが変わったあとにもう一度再生してください。

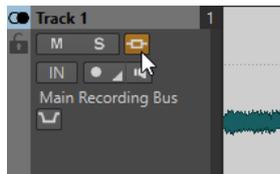
関連リンク

[「トラックインスペクター \(Track Inspector\)」ウィンドウ \(205 ページ\)](#)

トラックコントロール領域からエフェクトを追加する

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
2. モノラルトラックまたはステレオトラックのトラックコントロール領域で「エフェクト (Effects)」をクリックします。



3. 「エフェクト (Effects)」メニューでトラックエフェクトを選択します。
-

結果

選択したプラグインのウィンドウが表示されます。

補足

再生中でもプラグインを追加できます。ただし、レイテンシーが0を越えるプラグインを追加する場合は、タイミングのずれを防ぐため、停止してから再生しなおすことをおすすめします。また、ごく一部の VST プラグインでは、パラメーターの設定によって、レイテンシーが変わる場合があります。この場合、再生をいったん停止し、レイテンシーが変わったあとにもう一度再生してください。

関連リンク

[ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域 \(152 ページ\)](#)

トラックからエフェクトを削除する

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
 2. 「トラックインスペクター (Track Inspector)」ウィンドウを開きます。
 3. 「その他のエフェクト (Additional Effects)」ペインで、削除したいエフェクトを右クリックして「プラグインを削除 (Remove Plug-in)」を選択します。
-

結果

スロットからエフェクトが削除されます。

関連リンク

[「トラックインスペクター \(Track Inspector\)」ウィンドウ \(205 ページ\)](#)
[トラックへのエフェクトの追加 \(211 ページ\)](#)

エフェクトの順序の変更

リスト内のエフェクトの順序によって処理の順序が決まります。

手順

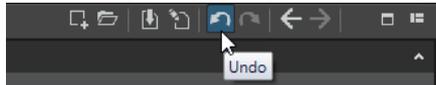
1. オーディオモンタージュを開きます。
 2. 「**トラックインスペクター (Track Inspector)**」ウィンドウのエフェクトリストで、順序を変更したいエフェクトをドラッグします。
-

エフェクトの変更を元に戻す

エフェクト設定のすべての変更は元に戻す/やり直すことができます。ただし、WaveLab Cast に変更が登録されるのは、プラグインウィンドウを閉じるか、プラグインウィンドウで他のタブを選択したときだけです。

手順

1. プラグインウィンドウで、他のウィンドウをクリックして、設定を元に戻したいプラグインからフォーカスを外します。
2. 設定を元に戻したいプラグインを再度フォーカスします。
3. 「**オーディオモンタージュ (Audio Montage)**」ウィンドウのコンマンドバーで、「**元に戻す (Undo)**」または「**やり直し (Redo)**」をクリックします。

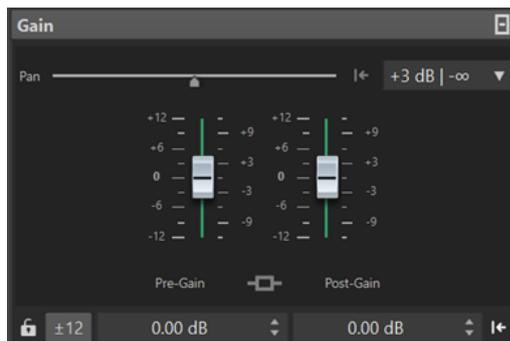


エフェクトのゲインの設定

エフェクトの**ゲイン**は、トラックごとに設定できます。

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
2. 「**トラックインスペクター (Track Inspector)**」ウィンドウで「**ゲイン (Gain)**」を調節します。



関連リンク

[「トラックインスペクター \(Track Inspector\)」 ウィンドウ \(205 ページ\)](#)

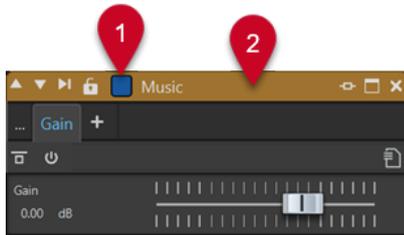
トラックエフェクトプラグインのカラーコード

エフェクトプラグインウィンドウにコンテキストベースのカラーコードを使用できるようになり、特定のトラックにどのエフェクトが適用されているかを識別できるようになりました。

「ユーザー設定 (Preferences)」の「プラグイン (Plug-ins)」ページの「全般 (General)」タブで「コンテキストカラーのキャプションバーを使用 (Use Context-colored Caption Bars)」をオンにすると、トラックエフェクトプラグインウィンドウにオレンジ色のキャプションバーが表示されて見分けやすくなります。アクティブなウィンドウは、キャプションバーが濃い色で強調表示されます。

さらに、「ユーザー設定 (Preferences)」の「プラグイン (Plug-ins)」ページの「全般 (General)」タブで「キャプションバーにカラーセクションの色を表示 (Show Color Section Color in Caption Bar)」をオンにすることで、現在選択しているトラックに割り当てられている色を示すカラーボックスを表示することもできます。デフォルトカラーが設定されている場合、ボックスは表示されません。

例:



- 1 青色 (キャプションバーのカラーボックスに表示) が割り当てられたトラック
- 2 アクティブなトラックエフェクトプラグインウィンドウ (明るいオレンジ色のキャプションバーで表示)

ミックスダウン - レンダリング機能

レンダリング機能を使用すると、オーディオモンタージュ全体またはオーディオモンタージュの選択範囲を1つのオーディオファイルにミックスダウンできます。

オーディオモンタージュから1つのオーディオファイルを生成する場合、ミックスダウンが必要です。

関連リンク

[マスターセクションでのレンダリング \(237 ページ\)](#)

オーディオモンタージュをオーディオファイルにレンダリング

1つのオーディオモンタージュの複数の領域、または複数のオーディオモンタージュ全体を1つのオーディオファイルにレンダリングできます。

前提条件

オーディオモンタージュを設定しておきます。

手順

1. オーディオモンタージュウィンドウで、「編集 (Edit)」タブを選択します。
2. 「出力 (Output)」セクションで、「レンダリング (Render)」をクリックします。

3. 「ソース (Source)」メニューで、オーディオファイルのどの部分をレンダリングするかを指定します。
 4. 「実行後の値 (Result)」セクションで、「名前を設定 (Named File)」をオンにします。
 5. 「出力先 (Output)」セクションで、「形式 (Format)」フィールドをクリックして「編集 (Edit)」をクリックします。
 6. 「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログで設定を行ないます。
 7. 「OK」をクリックします。
 8. 必要に応じて、「オプション (Options)」セクションでその他の設定を行ないます。
 9. 「開始 (Start)」をクリックします。
-

結果

オーディオモンタージュがレンダリングされます。

関連リンク

[ミックスダウン - レンダリング機能 \(214 ページ\)](#)

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(105 ページ\)](#)

オーディオ CD の読み込み

オーディオ CD ファイルを読み込むことができます。読み込んだオーディオ CD はオーディオモンタージュとして開かれます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「読み込む (Import)」を選択します。
 2. 「オーディオ CD (Audio CD)」をクリックします。
 3. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) から読み込むオーディオ CD プログラムファイルを選択して、「読み込む (Import)」をクリックします。
-

結果

読み込まれたオーディオ CD は、名称未設定の新規オーディオモンタージュとして開かれます。これにはオーディオ CD ファイルに保存されていたすべてのオーディオトラックが含まれます。

録音

オーディオエディターとオーディオモニタージュウインドウでオーディオを録音できます。

以下の録音方法を使用できます。

- **オーディオエディター**では、「録音 (Recording)」ダイアログで複数のオプションを使用してファイルを録音できます。
- **オーディオモニタージュウインドウ**では、同時に複数のオーディオモニタージュトラックを録音できます。
- 入力信号をモニタリングしてエフェクトを聴きながら録音できます。

関連リンク

[オーディオエディターでの録音 \(216 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウインドウでの録音 \(219 ページ\)](#)

[「録音 \(Recording\)」ダイアログ \(216 ページ\)](#)

[入力のモニタリング \(223 ページ\)](#)

オーディオエディターでの録音

手順

1. **オーディオエディター**で「録音 (Record)」 ボタンをクリックするか、テンキーの **[*]** を押します。
「録音 (Recording)」ダイアログが開きます。
2. 「録音 (Recording)」ダイアログでオプションを選択します。
3. 「録音 (Record)」 をクリックして、録音を開始します。
録音中は、「録音 (Recording)」ダイアログの背景色が赤色に変わります。
4. 録音を休止するには、「休止 (Pause)」 ボタンをクリックします。
5. 「停止 (Stop)」 をクリックして録音を終了します。
6. (オプション) もう一度録音したい場合は、再度「録音 (Record)」 をクリックします。

関連リンク

[「録音 \(Recording\)」ダイアログ \(216 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウインドウでの録音 \(219 ページ\)](#)

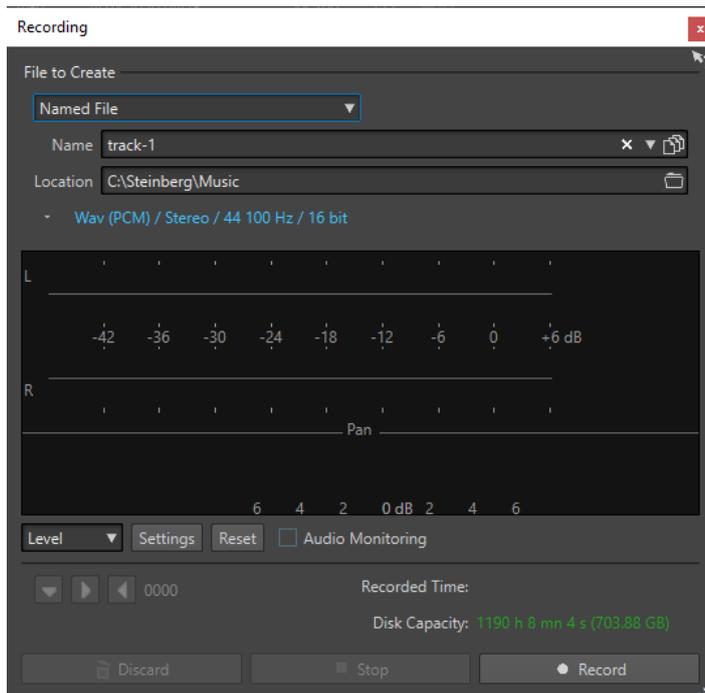
「録音 (Recording)」ダイアログ

「録音 (Recording)」ダイアログでは、録音のパラメーターを設定したり、オーディオファイルの録音を開始したりできます。

「録音 (Recording)」ダイアログを開くには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **オーディオエディター**を開き、トランスポートバーで「録音 (Record)」をクリックします。
- その他のワークスペースでは、**[Alt/Opt]** を押しながらトランスポートバーの「録音 (Record)」をクリックします。

- オーディオモニタージュウィンドウで、**[Alt/Opt] + [R]** を押します。



メインボタン



キャンセル (Discard)

録音を停止し、これまでに録音されたオーディオを削除します。

停止 (Stop)

録音を停止します。

録音 (Record)

録音を開始します。録音オプションに応じて、「**休止 (Pause)**」モードが有効になります。

設定 (Settings)

作成ファイル (File to create)

「**一時ファイル (Temporary File)**」を録音し、あとで改めて名前を付けて保存するか、「**名前を設定 (Named File)**」で最初から名前と場所を指定して録音するかを選択します。

名前 (Name)

書き込まれるファイル名 (パスを除く) を指定します。入力時には、選択したフォルダー内の同じ文字で始まるすべてのファイルが表示されます。選択したフォルダーのすべてのファイルを表示するには、リストアイコンをクリックします。

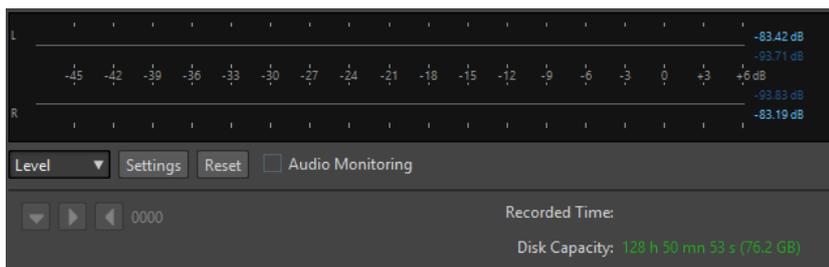
場所 (Location)

録音内容を保存するフォルダーを指定します。

オーディオファイルの形式

「**オーディオファイル形式 (Audio File Format)**」ダイアログが表示されます。ファイル形式を指定できます。

メーター表示



レベル/スペクトラム (Level/Spectrum)

レベルメーターとスペクトロメーターのどちらを使用するかを指定できます。

設定 (Settings)

「レベル (Level)」表示が選択されている場合、このボタンで「レベルメーター設定 (Level Meter Settings)」ダイアログが開いてメーター設定をカスタマイズできます。

「スペクトラム (Spectrum)」表示が選択されている場合は、メーターに表示するオーディオレベルを選択できるポップアップメニューが開きます。「スペクトラム (Spectrum)」表示の場合は以下の設定を使用できます。

- 高いオーディオレベルのみ表示する (Restrict to High Audio Levels)
- 中程度のオーディオレベルを含める (Include Medium Audio Levels)
- 低いオーディオレベルを含める (Include Low Audio Levels)

表示をリセット (Reset)

ピークの表示値をリセットします。

オーディオモニタリング (Audio Monitoring)

この項目をオンにすると、オーディオ入力信号が出力ポートにも送られます。

マーカーボタン

録音中にマーカーを設定できます。

関連リンク

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(105 ページ\)](#)

[録音用のレベルメーターとスペクトロメーター \(218 ページ\)](#)

[「レベル/パンメーターの設定 \(Level/Pan Meter Settings\)」ダイアログダイアログ \(258 ページ\)](#)

録音用のレベルメーターとスペクトロメーター

「録音 (Recording)」ダイアログの下部にはメーターが表示されます。これは、入力信号の入力レベルと周波数スペクトラムの確認に便利です。

「オーディオモニタリング (Audio Monitoring)」チェックボックスをオンにすると、メーターが有効になります。

メーターをリセットするには、「表示をリセット (Reset)」ボタンをクリックします。

レベルメーター

レベルメーターでは、水平バーで各チャンネルのピークレベル (外側のバー) と平均ラウドネス (VU、内側のバー) が表示されます。値も数字で表示されます。「設定 (Settings)」ボタンをクリックすると、「レベル/パンメーターの設定 (Level/Pan Meter Settings)」ダイアログが表示されます。

スペクトロメーター

スペクトロメーターでは、周波数スペクトラムが棒グラフで連続的にグラフィック表示されます。「設定 (Settings)」ポップアップメニューで、高いオーディオレベルのみ表示するか、中程度または低いオーディオレベルを含めるかを選択できます。

関連リンク

[「録音 \(Recording\)」ダイアログ \(216 ページ\)](#)

ディスク空き領域インジケーター

「録音 (Recording)」ダイアログの一番下にあるこのインジケーターには、「作成ファイル (File to Create)」セクションで指定したハードディスク、または一時ファイル用に選択したハードディスクのおおよその空き容量が表示されます。

補足

ハードディスクの空き容量が 30 秒未満になると、ディスク空き領域インジケーターは赤色で表示されます。

関連リンク

[「録音 \(Recording\)」ダイアログ \(216 ページ\)](#)

オーディオモニタージュウインドウでの録音

オーディオモニタージュウの単一または複数のトラックを直接録音できます。これにより、Podcast の各出演者を別々のトラックに録音できます。

接続している ASIO デバイスによって、WaveLab Cast が利用可能な入力バスを自動で検出して、ステレオ/モノラル入力バスを「オーディオ接続 (Audio Connections)」で作成します。

関連リンク

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

[録音用に入力バスを自動で割り当てる \(ASIO デバイスのみ\) \(219 ページ\)](#)

[録音用の入力バスを手動で割り当てる \(220 ページ\)](#)

[自動ファイル属性を使用した録音 \(221 ページ\)](#)

[カスタムファイル属性を使用した録音 \(221 ページ\)](#)

[複数のトラックでの録音 \(222 ページ\)](#)

録音用に入力バスを自動で割り当てる (ASIO デバイスのみ)

録音を開始する前に、入力バスを割り当てる必要があります。たとえば、Steinberg UR インターフェースなどの ASIO デバイスを使用している場合、入力ポートが自動で作成されます。

補足

ASIO デバイスを使用していない場合は、手動で入力バスを割り当てる必要があります。

手順

1. お使いのデバイスをコンピューターに接続して、WaveLab Cast を起動します。
2. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオ接続 (Audio Connections)」を選択します。
3. 「録音 (Recording)」をクリックします。

- お使いの ASIO デバイスが「**オーディオデバイス (Audio Device)**」メニューで選択されていることを確認します。
入力バスが自動で割り当てられます。
- オーディオモニタージュを作成します。
- モノラルまたはステレオトラックを作成します。
- トラックコントロール領域で「**イン (IN)**」をクリックして各トラックで使用する入力バスを選択します。

結果

WaveLab Cast で録音の準備ができました。

関連リンク

[録音用の入力バスを手動で割り当てる \(220 ページ\)](#)

[自動ファイル属性を使用した録音 \(221 ページ\)](#)

[カスタムファイル属性を使用した録音 \(221 ページ\)](#)

[複数のトラックでの録音 \(222 ページ\)](#)

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

[トラックコントロール領域 \(151 ページ\)](#)

録音用の入力バスを手動で割り当てる

録音を開始する前に、入力バスを割り当てる必要があります。

補足

たとえば、Steinberg UR インターフェースなどの ASIO デバイスを使用している場合、入力バスが自動で作成されます。

手順

- お使いのデバイスをコンピューターに接続して、WaveLab Cast を起動します。
- 「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**オーディオ接続 (Audio Connections)**」を選択します。
- 「**録音 (Recording)**」をクリックします。
- バスのリストで、録音に使用するバスを選択します。
- バスをさらに追加するには、「**バスを追加 (Add Bus)**」をクリックして追加の入力バスを割り当てます。
- 「**チャンネル構成 (Channel Configuration)**」メニューで、「**モノラル (Mono)**」または「**ステレオ (Stereo)**」のどちらで録音するか選択します。
- 「**デバイスポート (Device Port)**」コラムで入力ポートを割り当てます。

結果

WaveLab Cast で録音の準備ができました。

関連リンク

[録音用に入力バスを自動で割り当てる \(ASIO デバイスのみ\) \(219 ページ\)](#)

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

[自動ファイル属性を使用した録音 \(221 ページ\)](#)

[カスタムファイル属性を使用した録音 \(221 ページ\)](#)

[複数のトラックでの録音 \(222 ページ\)](#)

自動ファイル属性を使用した録音

自動ファイル属性を使用した録音は、オーディオモニタージュウインドウで一番手軽に録音する方法です。

録音するファイルのファイル名が自動的に生成されます。録音されたファイルは、アクティブなオーディオモニタージュウのデータフォルダーに保存されます。録音されたファイルのビット解像度は、一時ファイル用に定義されているビット解像度と同じです。

手順

1. モニタージュウインドウでトラックを選択して、録音を開始する位置をクリックします。
2. トランスポートバーで、「録音 (Record)」をクリックします。
3. 録音を開始するには、「入力信号 (Audio Input)」メニューで入力バスを選択します。
4. 以下のいずれかを行ないます。
 - 録音を停止するには、トランスポートバーの「停止 (Stop)」をクリックします。
 - 録音を停止して破棄するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらトランスポートバーの「停止 (Stop)」をクリックします。これにより、録音されたファイルが削除されます。

関連リンク

[録音用の入力バスを手動で割り当てる \(220 ページ\)](#)

[録音用に入力バスを自動で割り当てる \(ASIO デバイスのみ\) \(219 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(151 ページ\)](#)

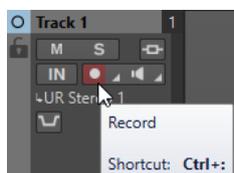
[「録音のファイル属性 \(File Properties for Recording\)」ダイアログ \(223 ページ\)](#)

カスタムファイル属性を使用した録音

オーディオモニタージュウインドウで録音をする際に、録音するファイルの名前、場所およびビット解像度を指定できます。

手順

1. モニタージュウインドウでトラックを選択して、録音を開始する位置をクリックします。
2. トラックコントロール領域で、「入力信号 (Audio Input)」をクリックして入力バスを選択します。
3. 「録音 (Record)」を右クリックして、「録音のファイル属性 (File Properties for Recording)」をクリックします。



4. 「録音のファイル属性 (File Properties for Recording)」ダイアログで設定を行ない、「録音可能なトラック (Record Enable Track)」をクリックします。
トラックの録音準備ができました。
5. トランスポートバーで、「録音 (Record)」をクリックします。
6. 以下のいずれかを行ないます。
 - 録音を停止するには、トランスポートバーの「停止 (Stop)」をクリックします。

- 録音を停止して破棄するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらトランスポートバーの「**停止 (Stop)**」をクリックします。これにより、録音されたファイルが削除されます。

関連リンク

[録音用の入力バスを手動で割り当てる \(220 ページ\)](#)

[録音用に入力バスを自動で割り当てる \(ASIO デバイスのみ\) \(219 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(151 ページ\)](#)

[「録音のファイル属性 \(File Properties for Recording\)」ダイアログ \(223 ページ\)](#)

複数のトラックでの録音

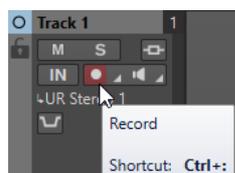
複数のオーディオモニタージュトラックで同時に録音できます。

前提条件

録音用の入力バスを割り当てておきます。

手順

- モニタージュウィンドウで、録音を開始する位置をクリックします。
- 必要に応じて、「**処理モニター (Monitor)**」をクリックして入力信号をモニタリングし、レベルを調節します。
- 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 自動ファイル属性を使用してオーディオファイルを録音するには、トラックコントロール領域で「**録音 (Record)**」をクリックして、入力バスを選択します。



- 録音するオーディオファイルのファイル名、場所、およびビット解像度を指定するには、「**録音 (Record)**」を右クリックして「**録音のファイル属性 (File Properties for Recording)**」をクリックします。「**録音のファイル属性 (File Properties for Recording)**」ダイアログで設定を行ない、「**録音可能なトラック (Record Enable Track)**」をクリックします。

トラックの録音準備ができました。

- 必要に応じて、録音を行なうすべてのトラックに対して手順3を繰り返します。
- トランスポートバーで、「**録音 (Record)**」をクリックして録音を開始します。
- 以下のいずれかを行ないます。
 - 録音を停止するには、トランスポートバーの「**停止 (Stop)**」をクリックします。
 - 複数のトラックを同時に録音しているときに1つのトラックの録音を停止するには、そのトラックのトラックコントロール領域で「**録音 (Record)**」をクリックします。
 - 録音を停止して破棄するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらトランスポートバーの「**停止 (Stop)**」をクリックします。これにより、録音されたファイルが削除されます。

関連リンク

[録音用の入力バスを手動で割り当てる \(220 ページ\)](#)

[録音用に入力バスを自動で割り当てる \(ASIO デバイスのみ\) \(219 ページ\)](#)

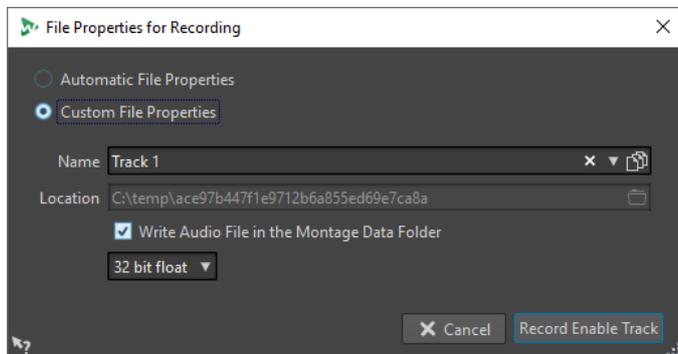
[トラックコントロール領域 \(151 ページ\)](#)

[「録音のファイル属性 \(File Properties for Recording\)」ダイアログ \(223 ページ\)](#)

「録音のファイル属性 (File Properties for Recording)」ダイアログ

このダイアログでは、録音するトラックのファイル名、場所、およびビット解像度を指定できます。

- 「録音のファイル属性 (File Properties for Recording)」ダイアログを開くには、トラックコントロール領域で「録音 (Record)」を右クリックして、「録音のファイル属性 (File Properties for Recording)」をクリックします。



自動ファイル属性 (Automatic File Properties)

この項目をオンにすると、録音するファイルのファイル名が自動的に生成されます。録音されたファイルは、アクティブなオーディオモニターズのデータフォルダーに保存されます。録音されたファイルのビット解像度は、一時ファイル用に定義されているビット解像度と同じです。

カスタムファイル属性 (Custom File Properties)

この項目をオンにすると、録音するオーディオファイルのファイル名と場所を指定できます。

オーディオファイルをモニターズのデータフォルダーに書き込む (Write Audio File in the Montage Data Folder)

この項目をオンにすると、録音されたオーディオファイルはオーディオモニターズのデータフォルダーに保存されます。カスタムフォルダーを指定するには、この項目をオフにします。

ビット解像度

録音するオーディオファイルのビット解像度を指定できます。

関連リンク

[オーディオモニターズウィンドウでの録音 \(219 ページ\)](#)

入力のモニタリング

入力のモニタリングとは、録音の準備中または録音中に、エフェクトを通った入力信号を試聴することです。これにより、WaveLab Cast の設定によって入力信号にかかるエフェクトを聴くことができます。

エフェクトチェーン、オーディオハードウェア、およびドライバーによっては、モニタリングする信号にレイテンシーが発生する場合があります。

オーディオモニターズとエフェクトを通る信号をモニタリングするか、「**ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)**」を使って WaveLab Cast とエフェクトを通る前の入力信号を直接聴くか選択できます。「**ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)**」は、入力信号のモニタリングよりもレイテンシーが低くなります。「**ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)**」はデフォルトで有効になっています。

関連リンク

[入力信号のモニタリング \(224 ページ\)](#)

[ダイレクトモニタリング \(224 ページ\)](#)

入力信号のモニタリング

入力信号をモニタリングすることで、オーディオモニタージュやエフェクトを通る信号を確認できます。

前提条件

オーディオ入力信号を設定しておきます。

手順

1. オーディオモニタージュを開き、エフェクトを設定します。
2. モニタリングするトラックのトラックコントロール領域で、「**オーディオ入力を選択 (Select Audio Input)**」をクリックしてオーディオ入力を選択します。
3. 「**処理モニター (Monitor)**」をクリックします。

結果

入力信号をモニタリングできます。

補足

モニタリングする信号はレイテンシー値に従って遅延します。レイテンシー値はエフェクトチェイン、オーディオハードウェア、およびドライバーに依存します。

関連リンク

[トラックコントロール領域 \(151 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウィンドウでの録音 \(219 ページ\)](#)

ダイレクトモニタリング

「**ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)**」が有効になっている場合、オーディオモニタージュとエフェクトを通すことなく、入力信号を直接モニタリングできます。ダイレクトモニタリングにより、低レイテンシーの入力信号をモニタリングできます。レイテンシーは、お使いのオーディオデバイスのバッファサイズに依存します。

前提条件

オーディオ入力信号を設定しておきます。

手順

1. オーディオモニタージュを開きます。
2. モニタリングするトラックのトラックコントロール領域で、「**オーディオ入力を選択 (Select Audio Input)**」をクリックしてオーディオ入力を選択します。
3. 「**処理モニター (Monitor)**」を右クリックして「**ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)**」をオンにします。

結果

オーディオトラックの入力レベルをモニタリングできます。

関連リンク

[オーディオモニタージュウインドウでの録音 \(219 ページ\)](#)

録音中のマーカの作成

録音中にマーカボタンをクリックすると、録音されたファイルにマーカを追加できます。

手順

1. 「録音 (Recording)」ダイアログを開きます。
 2. 設定を行ない、録音を開始します。
 3. 作成するマーカの種類を選択します。
 - 番号の付いた標準マーカを作成するには、黄色のマーカボタンをクリックするか、**[Ctrl]/[command]+[M]** を押します。
 - 番号の付いた標準リージョン開始および終了マーカを作成するには、白色のボタンをクリックするか、**[Ctrl]/[command]+[L]** / **[Ctrl]/[command]+[R]** を押します。
-

結果

マーカボタンをクリックするたびにマーカが作成されます。

補足

2つ以上のリージョン開始マーカを続けて挿入し、その間にリージョン終了マーカを挿入しなかった場合、一番後ろの開始マーカのみが保持されます。リージョン終了マーカについても同様です。

関連リンク

[「録音 \(Recording\)」ダイアログ \(216 ページ\)](#)

マスターセクション

マスターセクションは、WaveLab のリアルタイムサウンド処理の心臓部で、オーディオ信号が WaveLab から出力される前に通る最終部分です。ここでは、マスターレベルの調節とエフェクトの追加を行ないます。

マスターセクションの設定とエフェクトは、以下の場合に反映されます。

- 波形ウィンドウでオーディオファイルを再生する場合。
- オーディオモニターを再生する場合。
- レンダリング機能を使用する場合。

関連リンク

[マスターセクションウィンドウ \(226 ページ\)](#)

[マスターセクションでのレンダリング \(237 ページ\)](#)

マスターセクションウィンドウ

このウィンドウでは、エフェクトプラグインの適用、マスターレベルの調節、およびオーディオファイルやオーディオモニターのリレンダリングを行なえます。

- マスターセクションウィンドウを開くには、「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「マスターセクション (Master Section)」を選択します。



マスターセクションは次のペインで構成されています。

- エフェクトエフェクト
- リサンプリング (Resampling)
- マスターレベル (Master Level)

関連リンク

[「エフェクト \(Effects\)」 ペイン \(228 ページ\)](#)

[「リサンプリング \(Resampling\)」 ペイン \(233 ページ\)](#)

[「マスターレベル \(Master Level\)」 ペイン \(235 ページ\)](#)

信号の経路

マスターセクションウィンドウの各ペインは、マスターセクションの処理ブロックに対応しています。

信号は、上から下へ各ブロックを通過します。

1. WaveLab Cast からの信号

2. エフェクト

エフェクトスロットを並べ替えると信号の経路に影響します。

3. リサンプリング (Resampling)

4. マスターレベル (Master Level)

マスターセクションのメーターには、「マスターレベル (Master Level)」ペインとオーディオハードウェアまたはディスク上のファイルの間の信号が表示されます。

5. オーディオハードウェアまたはディスク上のファイル

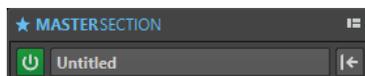
マスターセクションでは、信号はすべてのプラグインを通過します。これは、一部のプラグインがソロになっている場合も同様です。ただし、この場合、ミュートされたプラグインは再生プロセスではバイパスされるため、サウンドは影響を受けません。

関連リンク

[マスターセクションウィンドウ \(226 ページ\)](#)

マスターセクションのツール

マスターセクションウィンドウの一番上にあるオプションを使用すると、再生中にマスターセクションをバイパスしたり、マスターセクションをリセットしたり、プリセットの保存や呼び出しを行なったりできます。



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

この項目をオンにすると、再生中、マスターセクションが無視されます。ただし、ファイルへのレンダリングでは、すべてのプラグインがそのまま適用されます。

プリセット (Presets)

マスターセクションプリセットを保存したり読み込んだりできます。「プリセット (Presets)」ポップアップメニューでは、初期値バンクおよびエフェクトを保存したり読み込んだりするのための追加オプションを使用できます。

マスターセクションをリセット (Reset Master Section)

スロットのアクティブなエフェクトをすべて削除し、マスター出力を 0 dB に設定します。

関連リンク

[マスターセクションウィンドウ \(226 ページ\)](#)

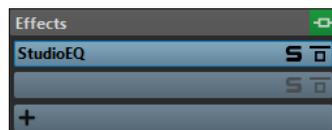
[マスターセクションプリセットの保存 \(241 ページ\)](#)

「エフェクト (Effects)」 ペイン

マスターセクションのこのペインでは、最大 5 個のエフェクトプラグインをシリアル接続で追加し、管理できます。

「エフェクト (Effects)」 ペインを折りたたむ/広げる、または完全に表示する/非表示にするといった操作を行なえます。

- 「エフェクト (Effects)」 ペインを折りたたむ/広げるには、そのペインをクリックします。
- 「エフェクト (Effects)」 ペインの表示/非表示を切り替えるには、ペインヘッダーを右クリックして「エフェクトを表示 (Show Effects)」のオン/オフを切り替えます。



ペインを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Pane)

ペインを広げるか、折りたたみます。

すべてのエフェクトをバイパス (Bypass All Effects)

再生時およびレンダリング時にすべてのエフェクト処理をバイパスします。

エフェクトを追加 (Add Effect)

空のエフェクトスロットにエフェクトを追加できます。

エフェクトプラグイン名

プラグインをスロットに追加したら、プラグイン名をクリックすることで対応するプラグインウィンドウを開いたり閉じたりできます。

「プリセット (Presets)」 ポップアップメニュー

プリセット設定を保存および読み込みできます。「プリセット (Presets)」ポップアップメニューでは、初期値バンクおよびエフェクトを保存したり読み込んだりするための追加オプションを使用できます。

「エフェクトオプション (Effect Options)」 コンテキストメニュー

エフェクトスロットに別のエフェクトを読み込むことができます。また、以下のオプションを利用できます。

- 「プラグインを削除 (Remove Plug-in)」を選択すると、スロットからエフェクトを削除できます。
- 「挿入モード (Insert Mode)」をオンにすると、コピーアンドペーストやメニューからの選択によって新しいプラグインを追加した場合に、選択したスロットの下にあるすべてのプラグインが自動的に 1 つ下に移動します。

補足

この項目をオフにすると、プラグインを追加した場合に、選択したスロットにそのプラグインが追加され、他のプラグインが移動することはありません。つまり、このスロットの既存のプラグインが新しいプラグインで置き換えられます。

- 「すべてのプラグインを下へ移動 (Shift All Plug-ins Down)」 / 「すべてのプラグインを上へ移動 (Shift All Plug-ins Up)」を使用すると、エフェクトを別の位置に移動できます。

- 「**アクティブ (Active)**」をオンにすると、エフェクトがオンになります。「**アクティブ (Active)**」をオフにすると、エフェクトが再生およびレンダリングから除外されます。

ソロ (バイパス) (Solo (Bypass))

プラグインをソロにします。

エフェクトをバイパス (Bypass Effect)

再生中またはレンダリング中もプラグインをバイパスします。このボタンをオンにしても信号はプラグインによって処理されますが、再生されるサウンドには適用されません。

関連リンク

[マスターセクションウィンドウ \(226 ページ\)](#)

サポート対象のエフェクトプラグインフォーマット

WaveLab Cast は WaveLab Cast 固有のプラグイン、VST 2 プラグイン、VST 3 プラグインをサポートしています。

WaveLab Cast 固有のプラグイン

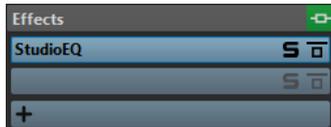
WaveLab Cast には、**Resampler** プラグインなど、いくつかの固有のプラグインがあります。

VST プラグイン

Steinberg 社の VST プラグインフォーマットは、多くのプログラムおよびプラグインメーカーによってサポートされています。WaveLab Cast は多数の VST プラグインを備えています。その他のプラグインを Steinberg 社や他のメーカーから個別に購入することもできます。

エフェクトの設定

インストールしたエフェクトプラグインの形式が WaveLab Cast でサポートされていれば、**マスターセクション**の「**エフェクト (Effects)**」ペインでそのエフェクトプラグインを選択して適用できます。



- 「**エフェクト (Effects)**」ペイン内でエフェクトプラグインをスロットに挿入するには、スロットをクリックしてポップアップメニューでエフェクトを選択します。エフェクトを選択すると、自動的にエフェクトがオンになり、エフェクトのコントロールパネルが表示されます。

ヒント

「**検索 (Search)**」フィールドに名前の一部を入力して特定のプラグインを検索できます。[↓] キーと [↑] キーを使用して、マッチが表示されたリスト内を移動できます。プラグインを選択するには、**Return** を押します。プラグインリストにフォーカスがある状態で **Tab** を押すと、フォーカスが「**検索 (Search)**」フィールドに戻ります。

- エフェクトをオフにするには、スロットを右クリックし、メニューで「**アクティブ (Active)**」の選択を解除します。エフェクトをオンにするには、もう一度「**アクティブ (Active)**」をオンにします。
- エフェクトプラグインを削除するには、スロットを右クリックして、ポップアップメニューから「**プラグインを削除 (Remove Plug-in)**」を選択します。
- プラグインウィンドウの表示/非表示を切り替えるには、エフェクトスロットをクリックします。

- エフェクトをソロにするには、そのエフェクトの「**ソロ (バイパス) (Solo (Bypass))**」ボタンをクリックします。これにより、この特定のエフェクトのサウンドだけを確認できます。コントロールパネルでエフェクトをバイパスすることもできます。
- スロットの順序を変更して信号がエフェクトを通過する順序を変更するには、スロットをクリックして新しい場所にドラッグします。

関連リンク

[「エフェクト \(Effects\)」 ペイン \(228 ページ\)](#)

[マスターセクションウィンドウ \(226 ページ\)](#)

マスターセクション用プラグインウィンドウ

マスターセクションのプラグインウィンドウでは、**マスターセクション**のエフェクトプラグインの調節を行なえます。

- プラグインウィンドウを表示するには、**マスターセクション**ウィンドウの「**エフェクト (Effects)**」ペインのエフェクトスロットをクリックします。



プラグインチェーン (Plug-in Chain)

アクティブなオーディオファイルのエフェクトが、プラグインウィンドウの一番上のプラグインチェーンに表示されます。

プラグインが表示されたタブまたは空のタブを右クリックすると、そのスロットで新しいプラグインを選択できます。

エフェクトをバイパス (Bypass Effect)

この項目をオンにすると、再生中およびレンダリング中、プラグインがバイパスされます。ただし、エフェクトをバイパスしても、依然として再生中にはCPUの処理能力が消費されます。こちらも参照してください: [エフェクトのバイパスとオフの比較](#)

ソロ (バイパス) (Solo (Bypass))

プラグインをソロにします。

エフェクトのオン/オフ (Switch Effect On/Off)

プラグインをオフにすると、そのプラグインは再生でもレンダリングの実行でも除外されます。こちらも参照してください: [エフェクトのバイパスとオフの比較](#)

プリセット (Presets)

プラグイン用のプリセットを保存したり読み込んだりするのためのメニューを開きます。

関連リンク

[マスターセクションウィンドウ \(226 ページ\)](#)

[「エフェクト \(Effects\)」 ペイン \(228 ページ\)](#)

[エフェクトプラグインのプリセット \(233 ページ\)](#)

[エフェクトのバイパスとオフの比較 \(232 ページ\)](#)

マスターセクションエフェクトプラグインのカラーコード

マスターセクションプラグインにカラーコードを使用できます。

これを行なうには、「ユーザー設定 (Preferences)」の「プラグイン (Plug-ins)」ページの「全般 (General)」タブで「コンテキストカラーのキャプションバーを使用 (Use Context-colored Caption Bars)」をオンにします。

これにより、マスターセクションプラグインをキャプションバーのダークブルーの背景色で識別できるようになります。

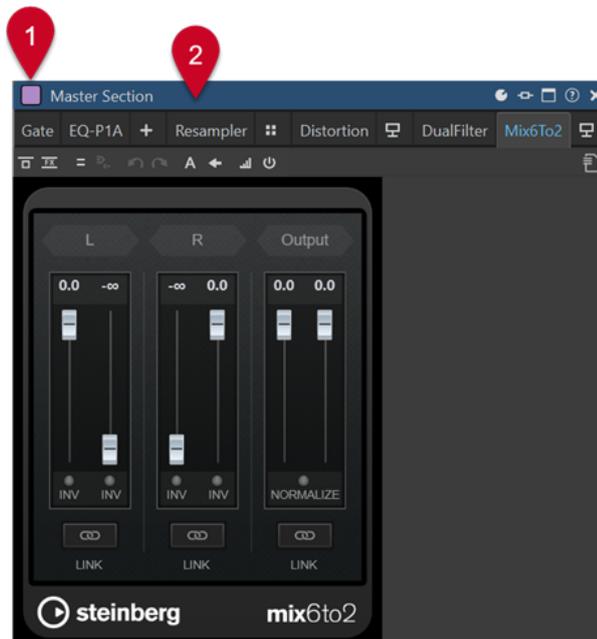
さらに、特定のマスターセクションエフェクトプラグインが適用されている場所を示すために、「ユーザー設定 (Preferences)」の「プラグイン (Plug-ins)」ページの「全般 (General)」タブで「キャプションバーにカラーセクションの色を表示 (Show Color Section Color in Caption Bar)」をオンにすることで、キャプションバーにカラーボックスを表示することもできます。

各セクションには以下の色が自動的に割り当てられます。

キャプションバーのボックス

| セクション | 色 |
|-----------------|--------|
| エフェクト | ダークブルー |
| リサンプリング | シアン |
| 最終段エフェクト/ディザリング | ダークレッド |
| プレイバック処理 | 紫 |

例:



マスターセクションプラグイン (キャプションバーがダークブルー (2)) を「プレイバック処理 (Playback Processing)」セクション (紫のボックス (1)) に適用した状態。

関連リンク

[「プラグイン \(Plug-ins\)」タブ \(ユーザー設定\) \(286 ページ\)](#)

エフェクトのバイパスとオフの比較

エフェクトを無効にする際は、エフェクトをバイパスすることも、エフェクトをオフにすることもできます。ただし、リアルタイム処理、レンダリング、および再生の動作においては、エフェクトをバイパスすることと、エフェクトをオフにすることには違いが生じます。

| | エフェクトをバイパス | エフェクトをオフ |
|------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|--------------------------------|
| エフェクトをバイパスした場合と、エフェクトをオフにした場合では、リアルタイム処理はどうなりますか？ | エフェクトはサウンドに反映されなくなりますが、処理はバックグラウンドで継続され、CPUの処理能力が消費されます。 | エフェクトは読み込まれず、CPUの処理能力は消費されません。 |
| エフェクトをバイパスした場合と、エフェクトをオフにした場合では、レンダリング処理はどうなりますか？ | エフェクトは読み込まれず、CPUの処理能力は消費されません。 | エフェクトは読み込まれず、CPUの処理能力は消費されません。 |
| 再生中にバイパスのオン/オフを切り替えた場合と、エフェクトのオン/オフを切り替えた場合、どうなりますか？ | 異常や途切れなく再生が続きます。 | 少し途切れが発生する場合があります。 |

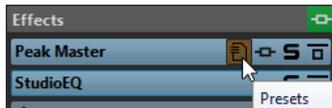
関連リンク

[マスターセクション用プラグインウィンドウ \(230 ページ\)](#)

エフェクトプラグインのプリセット

WaveLab Cast には、付属のエフェクトプラグイン用にファクトリープリセットが数多く用意されています。プリセットはそのまま使ったり、オリジナルの設定を行なうときのスタートポイントとして使ったりできます。

サードパーティ製のプラグインには、独自のファクトリープリセットが用意されている場合があります。エフェクトのプリセットにアクセスするには、そのエフェクトのコントロールパネルウィンドウにある「**プリセット (Presets)**」ボタンまたはそのエフェクトのエフェクトスロットの「**プリセット (Presets)**」ボタンをクリックします。利用できる機能はプラグインの種類によって異なります。



関連リンク

[プリセット \(Presets\) \(74 ページ\)](#)

[VST 2 プラグインのプリセット \(233 ページ\)](#)

VST 2 プラグインのプリセット

VST 2 プラグインには、独自のプリセット処理方法があります。

このタイプのエフェクトで「**プリセット (Presets)**」ボタンをクリックすると、以下の項目があるポップアップメニューが表示されます。

バンクの読み込み (Load Bank)/バンクを保存 (Save Bank)

プリセット一式の読み込みおよび保存を行ないます。このファイル形式は Cubase に対応します。

初期値バンクの読み込み (Load Default Bank)/初期値バンクの保存 (Save Default Bank)

プリセットの初期値一式を読み込むか、または初期値バンクとして現在のプリセット一式を保存します。

エフェクトの読み込み (Load Effect)/エフェクトを保存 (Save Effect)

プリセットを読み込みまたは保存します。これも Cubase に準拠します。

現在のプログラム名の編集 (Edit Name of Current Program)

プリセットの名前を定義できます。

プリセットリスト

呼び出されているプリセットのいずれかを選択できます。

関連リンク

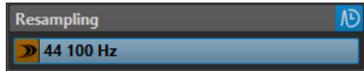
[エフェクトプラグインのプリセット \(233 ページ\)](#)

「リサンプリング (Resampling)」ペイン

マスターセクションのこのペインでは、信号をリサンプリングできます。**Resampling** プラグインでは、マスターゲインとメーターの前、およびリミッターとディザリングの前のピークを確認できます。

「**リサンプリング (Resampling)**」ペインを折りたたむ/広げる、または完全に表示する/非表示にするといった操作を行なえます。

- 「**リサンプリング (Resampling)**」ペインを折りたたむ/広げるには、そのペインをクリックします。
- 「**リサンプリング (Resampling)**」ペインの表示/非表示を切り替えるには、ペインヘッダーを右クリックして「**リサンプリング (Resampling)**」のオン/オフを切り替えます。



ペインを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Pane)

ペインを広げるか、折りたたみます。

オン/オフ (On/Off)

リサンプリングエフェクトをオン/オフにします。

推奨サンプリングレートを使用 (Use Preferred Sample Rate)

この項目をオンにすると、「オーディオ接続 (Audio Connections)」タブで推奨サンプリングレートとして指定したサンプリングレートに合わせてリサンプリングが行なわれます。

補足

このサンプリングレートは再生にのみ使用されます。これにより、オーディオデバイスがサポートしていないサンプリングレートを再生できます。

サンプリングレートメニュー

サンプリングレートを選択できます。

関連リンク

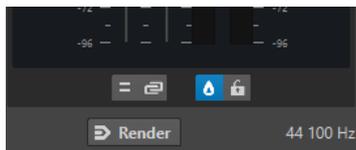
[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(24 ページ\)](#)

[マスターセクションウィンドウ \(226 ページ\)](#)

オーディオドライバーのサンプリングレート

オーディオドライバーのサンプリングレートはマスターセクションウィンドウの右下に表示されます。サンプリングレートは、再生または録音を開始すると表示されます。

この値は、再生中のオーディオファイルまたはオーディオモニタージュのサンプリングレート、あるいはマスターセクションの「リサンプリング (Resampling)」ペインで設定したサンプリングレートです。



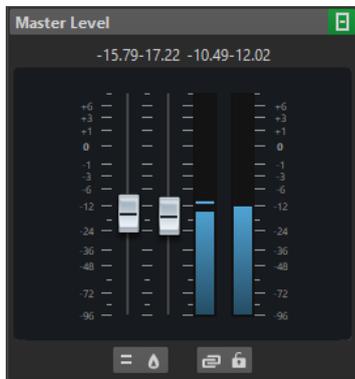
関連リンク

[「リサンプリング \(Resampling\)」ペイン \(233 ページ\)](#)

[マスターセクションウィンドウ \(226 ページ\)](#)

「マスターレベル (Master Level)」 ペイン

マスターセクションのこのペインでは、アクティブなオーディオファイルのマスターレベルをコントロールできます。



フェーダー

「マスターレベル (Master Level)」 ペインのフェーダーは、最終的な出力レベルをコントロールします。フェーダーを使用して、オーディオハードウェアに送られる信号のレベルを最適化できます。

補足

特にマスタリングの際にクリッピングを防ぐことが重要です。クリッピングはマスターセクションのクリッピングゲージによって示されます。

メーター

これらのメーターを使用して、信号レベルの概要を確認できます。フェーダーの上にある数値フィールドには、各チャンネルのピークレベルが表示されます。信号でクリッピングが発生すると、ピークインジケータは赤くなります。この場合、次の操作を行ないます。

- フェーダーを下げます。
- クリッピングゲージを右クリックして「ピークをリセット (Reset Peaks)」を選択し、クリッピングゲージをリセットします。
- 該当範囲をもう一度再生し、クリッピングが発生しなくなるまでこれを繰り返します。

設定 (Settings)

オーディオチャンネル処理

オーディオチャンネルをミックスまたはフィルターできます。以下の項目を利用できます。

- 「デフォルトチャンネル (Default Channels)」が選択されている場合、オーディオステリウムは変更されません。
- 「モノラルにミックス (Mix to Mono)」は、ステレオチャンネルをモノラルチャンネルにミックスします。

トゥルーピークアナライザー (True Peak Analyzer)

「トゥルーピークアナライザー (True Peak Analyzer)」をオンにすると、「マスターレベル」メーターにアナログ信号ピーク (トゥルーピーク) が表示されます。このボタンをオフにすると、サンプル値 (デジタルピーク) が表示されます。

フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)

フェーダーを個々に調節するか、一緒に調節するかを設定します。

「**フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)**」をオフにすると、片方のフェーダーを動かすともう一方のフェーダーも同じ量だけ動きます。「**フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)**」をオンにすると、チャンネルのレベルを個別に調節して、不適切なステレオバランスを修正できます。

「**フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)**」をオンにした状態でフェーダーをずらしたあとで「**フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)**」をオフにすると、両方のチャンネル間のレベルオフセットを維持したまま、全体のレベルを調節できます。

移動範囲の端近くや、いったんマウスボタンを放したあとは、フェーダーのオフセットは保持されません。

フェーダーをロック (Lock Faders)

フェーダーをロックします。ロックされたフェーダーはマウスで変更できません。リモートコントロールやショートカットなどの他の編集操作は行なえます。

関連リンク

[マスターセクションウィンドウ \(226 ページ\)](#)

ステレオチャンネルをモノラルチャンネルにミックスする

マスターセクションでは、ステレオトラックの左右のチャンネルを2つのモノラルチャンネルにミックスします。「**モノラルにミックス (Mix to Mono)**」オプションは、ステレオミックスをモノラル再生したときの状態を確認する場合に役立ちます。この場合、クリッピングを避けるために、出力レベルは自動的に -6dB 減衰されます。

手順

1. マスターセクションの「**マスターレベル (Master Level)**」ペインで、「**オーディオチャンネル処理 (Audio Channel Processing)**」をクリックします。
2. 「**モノラルにミックス (Mix to Mono)**」を選択します。

補足

「**モノラルにミックス (Mix to Mono)**」をオンにすると、マスターレベルを調節していない場合でも、「**マスターレベル (Master Level)**」ペインのインジケータが点灯します。これは、誤って「**モノラルにミックス (Mix to Mono)**」をオンにしたままにすることを避けるためです。

-
3. 設定を適用するには、ファイルをレンダリングします。
-

関連リンク

[「マスターレベル \(Master Level\)」ペイン \(235 ページ\)](#)

マルチチャンネルをステレオまたはモノラルチャンネルにミックスする

マスターセクションでは、サラウンドチャンネルをステレオチャンネルやモノラルチャンネルにミックスします。このオプションは、サラウンドミックスをモノラル再生またはステレオ再生したときの状態を確認したりする場合に役立ちます。この場合、クリッピングを避けるために、出力レベルは自動的に -6dB 減衰されます。

手順

1. マスターセクションの「**マスターレベル (Master Level)**」ペインで、「**オーディオチャンネル処理 (Audio Channel Processing)**」をクリックします。
2. 「**ステレオにミックス (Mix to Stereo)**」または「**モノラルにミックス (Mix to Mono)**」を選択します。

補足

「ステレオにミックス (Mix to Stereo)」または「モノラルにミックス (Mix to Mono)」をオンにすると、マスターレベルを調節していない場合でも、「マスターレベル (Master Level)」ペインのインジケータが点灯します。これは、誤って「モノラルにミックス (Mix to Mono)」をオンにしたままにすることを避けるためです。

3. 設定を適用するには、ファイルをレンダリングします。

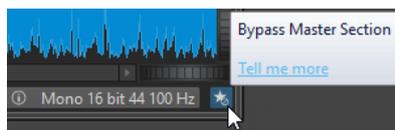
関連リンク

[「マスターレベル \(Master Level\)」ペイン \(235 ページ\)](#)

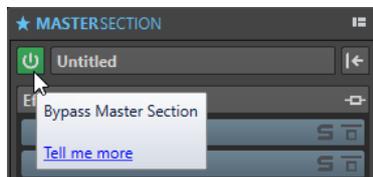
マスターセクションのバイパス

初期設定では、マスターセクションはオンになっています。ファイルごとに、またはグローバルにマスターセクションをバイパスできます。

- オーディオファイルごと、またはオーディオモンタージュごとにマスターセクションをバイパスするには、波形/モンタージュウィンドウの下部にある「マスターセクションをバイパス (Bypass Master Section)」ボタンをオンにします。



- マスターセクションをグローバルにバイパスするには、マスターセクションの左上にある「マスターセクションをバイパス (Bypass Master Section)」ボタンをオンにします。



関連リンク

[マスターセクションウィンドウ \(226 ページ\)](#)

マスターセクションでのレンダリング

マスターセクションで「実行 (Render)」をクリックしてエフェクトをレンダリングすると、エフェクトはファイルに永続的に書き込まれます。再生時にリアルタイムですべての処理を実行する場合と異なり、オーディオ出力をディスク上のファイルに保存できます。

マスターセクションからの出力をディスク上のファイルに書き込むことで、マスターセクションの処理をオーディオファイルに適用したり、オーディオモンタージュをオーディオファイルにミキシングしたりできます。

関連リンク

[マスターセクションウィンドウ \(226 ページ\)](#)

ファイルのレンダリング

前提条件

オーディオファイルまたはオーディオモニタージュを設定しておきます。

手順

1. マスターセクションで、設定を行ないます。
2. マスターセクションの一番下で、「実行 (Render)」をクリックします。
3. レンダリング設定を行ないます。
4. 「実行後の値 (Result)」セクションで、「名前を設定 (Named File)」をオンにします。
5. 「形式 (Format)」フィールドをクリックして「形式を編集 (Edit Format)」を選択します。
6. 「オーディオファイルの形式 (Audio File Format)」ダイアログで設定を行ない、「OK」をクリックします。
7. レンダリング処理の設定が完了したら、「OK」をクリックします。

結果

ファイルがレンダリングされます。

補足

いくつかのファイルを使用している場合、複数のレンダリング操作を同時に実行できます。

関連リンク

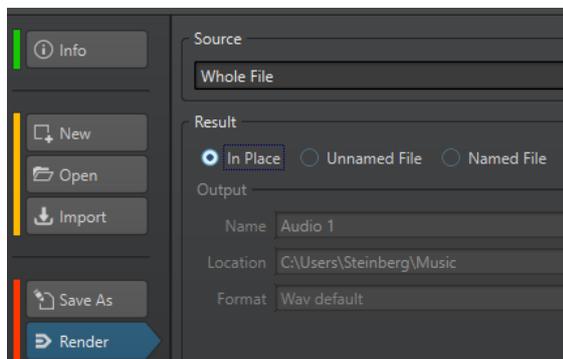
[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(105 ページ\)](#)
[オーディオファイル形式プリセットの作成 \(108 ページ\)](#)

直接レンダリング

オーディオエディターでは、オーディオファイルの一部または全体を処理できます。この機能を使えば、オーディオファイル内の複数のオーディオ範囲をすばやく処理したり、オーディオファイルで複数のプラグインの効果をすばやくテストしたりできます。

次の場所で「直接レンダリング (Render in Place)」機能を選択できます。

- オーディオエディターの「レンダリング (Render)」タブ
直接レンダリングを開始するには、「レンダリング (Render)」をクリックして、いずれかの「ソース (Source)」を選び、「置き換え (In Place)」をオンにして「開始 (Start)」をクリックします。
「オプション (Options)」セクションで追加のレンダリング設定を行なうことができます。



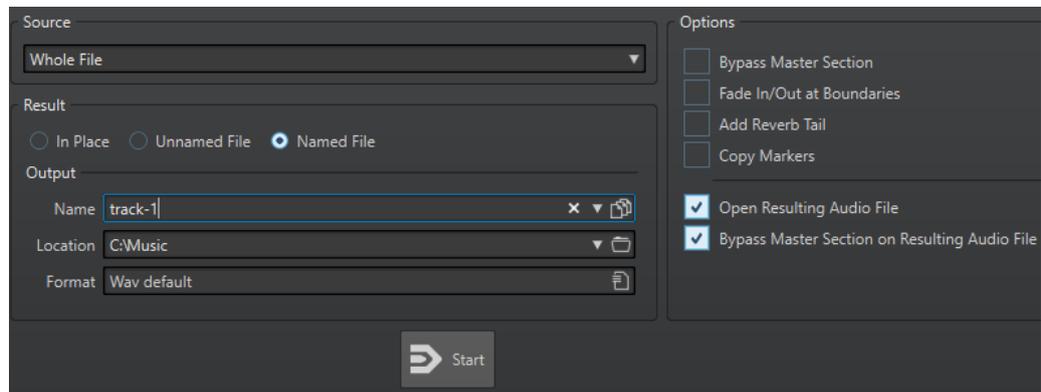
関連リンク

[マスターセクションの「レンダリング \(Render\)」タブ \(239 ページ\)](#)

マスターセクションの「レンダリング (Render)」タブ

このタブでは、オーディオファイルのレンダリング対象範囲と処理後の形式を選択できます。

- 「レンダリング (Render)」タブを開くには、マスターセクションの一番下にある「実行 (Render)」をクリックします。



以下のオプションは、オーディオファイルとオーディオモンタージュのレンダリングの両方で表示されます。

ソース (Source)

- 「オーディオ選択範囲 (Selected Audio Range)」は、選択しているオーディオ範囲を処理します。
- 「特定のリージョン (Specific Region)」は、リージョンマーカーで指定したオーディオ範囲を処理します。この項目の隣のポップアップメニューで、レンダリングするリージョンを選択します。

置き換え (In Place)

この項目をオンにすると、元のファイルの対象範囲がレンダリングされたオーディオ範囲で置き換えられます。このオプションはオーディオファイルだけに使用できます。

名称未設定のファイル (Unnamed File)

この項目をオンにすると、ファイルに「名称未設定 (untitled)」という名前が付けられません。

名前を設定 (Named File)

この項目をオンにすると、レンダリングされたファイルの名前を指定できます。

名前 (Name)

レンダリングされたファイルの名前を入力します。矢印アイコンをクリックすると、いくつかの自動的な名前オプションから選択できるメニューが表示されます。

場所 (Location)

レンダリングされたファイルを保存するフォルダーを選択します。

形式 (Format)

メニューが開き、ファイル形式を選択できます。

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

この項目をオンにすると、レンダリング時にマスターセクションのプラグインとゲインはバイパスされます。

リバーブテールを追加 (Add Reverb Tail)

この項目をオンにした場合、リバーブなどのエフェクトによってオーディオファイルの終わりが後ろに延びると、レンダリングされたファイルにその部分が含まれます。

一部のプラグインでは、WaveLab Cast で残響時間を設定できません。その場合、この項目をオンにしても効果がありません。そのようなプラグインには、「Silence」プラグインを追加して、ファイルの終わりにサンプルを付け加えられます。

マーカータータをコピー (Copy Markers)

この項目をオンにすると、対象範囲内にマーカーがある場合、レンダリングされたファイルにもそのマーカーがコピーされます。

除外リージョンをスキップ (Skip Exclusion Regions)

この項目をオンにすると、ミュート対象として設定したオーディオ範囲はスキップされ、結果に含まれなくなります。

レンダリング後のオーディオファイルを開く (Open Resulting Audio File)

この項目をオンにすると、レンダリングされたファイルは新しいウィンドウで開かれます。

処理済のオーディオファイルのマスターセクションをバイパスする (Bypass Master Section on Resulting Audio File)

この項目をオンにすると、レンダリング後、処理済のオーディオファイルの再生では、マスターセクション全体がバイパスされます。この設定は、波形ウィンドウまたはモニタージュウィンドウの右下にあるボタンをクリックすることにより切り替えられます。

補足

この項目はオンにすることをおすすめします。エフェクトはファイルにすでに適用済みであり、新しいファイルに再びエフェクトをかける必要はないためです。

オーディオファイルの「レンダリング (Render)」タブ

以下の「レンダリング (Render)」タブのオプションは、オーディオファイルのレンダリングのみで使用できます。

ソース (Source)

「ファイル全体 (Whole File)」は、ファイル全体を処理します。

置き換え (In Place)

この項目をオンにすると、元のファイルの対象範囲がレンダリングされたオーディオ範囲で置き換えられます。

オーディオモニタージュの「レンダリング (Render)」タブ

以下の「レンダリング (Render)」タブのオプションは、オーディオモニタージュのレンダリングのみで使用できます。

ソース (Source)

マスターセクションプリセット

マスターセクションで適用した設定をプリセットとして保存し、あとから再び読み込むことができます。

関連リンク

[マスターセクションプリセットの保存 \(241 ページ\)](#)

[マスターセクションプリセットの読み込み \(242 ページ\)](#)

マスターセクションプリセットの保存

マスターセクションで行なったすべての設定をプリセットとして保存できます。保存される設定には、使用するプラグインの種類、各プラグインの設定、ディザリングオプションなどが含まれます。

手順

1. マスターセクションを設定します。
2. マスターセクションの一番上にある「プリセット (Presets)」をクリックし、「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。
3. マスターセクションプリセットフォルダーに新しいサブフォルダーを作成するには、「マスターセクションプリセットの保存 (Save Master Section Preset)」ダイアログで、パス名をクリックして名前を入力し、「OK」をクリックします。
4. 「ファイル名」フィールドにプリセットの名前を入力します。
5. プリセットに保存するオプションを選択します。
6. 「保存 (Save)」をクリックします。

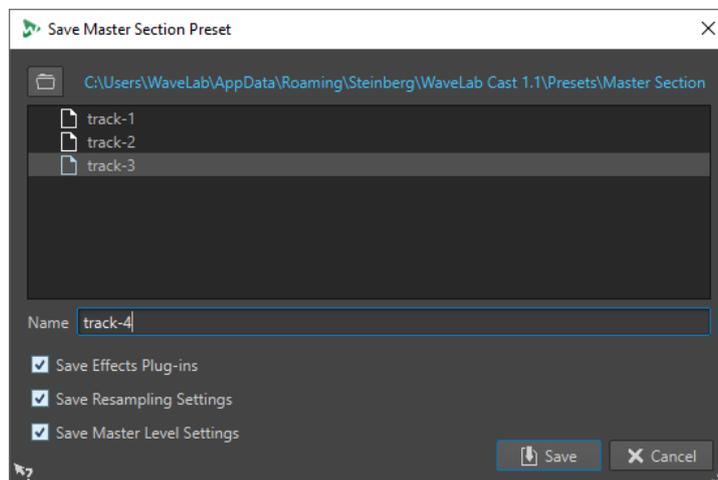
関連リンク

[「マスターセクションプリセットの保存 \(Save Master Section Preset\)」ダイアログ \(241 ページ\)](#)
[マスターセクションプリセットの読み込み \(242 ページ\)](#)

「マスターセクションプリセットの保存 (Save Master Section Preset)」ダイアログ

このダイアログでは、マスターセクションの設定をプリセットとして保存したり、現在のマスターセクションのどの部分をプリセットに含めるか指定したりできます。

- 「マスターセクションプリセットの保存 (Save Master Section Preset)」ダイアログを開くには、マスターセクションの一番上にある「プリセット (Presets)」をクリックし、「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。



場所

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) でプリセットのルートフォルダーを開きます。ここでは、プリセットの保存用のサブフォルダーを作成できます。

プリセットリスト

既存のすべてのプリセットがリストされています。

名前 (Name)

保存するプリセットの名前を指定できます。

エフェクトプラグインを保存する (Save Effects Plug-ins)

この項目をオンにすると、エフェクトプラグインがプリセットとともに保存されます。

リサンプリング設定を保存 (Save Resampling Settings)

この項目をオンにすると、リサンプリングの設定がプリセットとともに保存されます。

マスターレベルの設定も保存する (Save Master Level Settings)

この項目をオンにすると、マスターレベルの設定がプリセットとともに保存されます。

関連リンク

[マスターセクションプリセットの保存 \(241 ページ\)](#)

マスターセクションプリセットの読み込み

あらかじめ保存しておいたマスターセクションプリセットおよび一時的に記録したマスターセクションプリセットを読み込むことができます。

マスターセクションウィンドウの一番上にある「プリセット (Presets)」ポップアップメニューを開きます。

- 以前に Presets\Master Section フォルダーに保存したプリセットを読み込むには、「プリセット (Presets)」ポップアップメニューでプリセットを選択します。
- いずれかの場所にあるプリセットを読み込むには、「プリセットの読み込み (Load Preset)」を選択し、プリセットを選択して「開く (Open)」をクリックします。
- 一時的に保存したプリセットを読み込むには、「設定を呼び出す (Restore)」サブメニューを開き、プリセットを選択します。

関連リンク

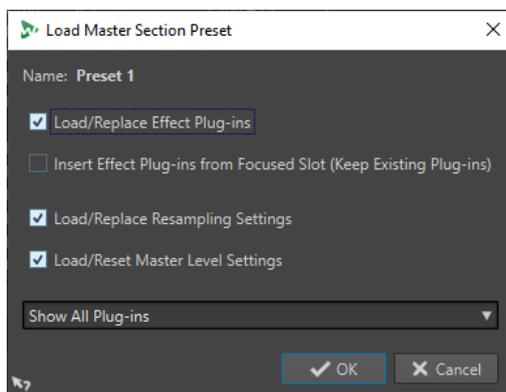
[「マスターセクションプリセットの読み込み \(Load Master Section Preset\)」ダイアログ \(242 ページ\)](#)

「マスターセクションプリセットの読み込み (Load Master Section Preset)」ダイアログ

このダイアログでは、保存したマスターセクションプリセットを開くときにマスターセクションプリセットのどの部分を読み込むかを指定できます。

- 「マスターセクションプリセットの読み込み (Load Master Section Preset)」ダイアログを開くには、マスターセクションの一番上にある「プリセット (Presets)」をクリックし、「プリセットの読み込み (Load Preset)」を選択します。

このダイアログは、マスターセクションの「プリセット (Presets)」ポップアップメニューで指定した場合のみ表示されます。マスターセクションの一番上にある「プリセット (Presets)」ポップアップメニューを開き、「プリセット選択時にオプションダイアログを表示 (Open Options Dialog when Selecting Preset)」をオンにします。



これで、一時的に保存したプリセットを読み込んだり、保存したプリセットを開いたりする場合に、以下のオプションのあるダイアログが表示されます。

名前 (Name)

プリセットの名前が表示されます。

エフェクトプラグインを読み込む/置き換える (Load/Replace Effect Plug-ins)

この項目をオンにすると、アクティブなエフェクトプラグインが削除され、新しいプラグインは一番上のスロットから挿入されます。

フォーカスされたスロットからエフェクトプラグインを挿入する (既存のプラグインを保持) (Insert Effect Plug-ins from Focused Slot (Keep Existing Plug-ins))

この項目をオンにすると、現在のエフェクトプラグインが保持され、新しいプラグインは一番上のスロットから挿入されます。

リサンプリング設定を読み込む/置き換える (Load/Replace Resampling Settings)

この項目をオンにすると、現在のリサンプリング設定がリセットされ、新しい設定が読み込まれます。

マスターレベル設定を読み込む/リセットする (Load/Reset Master Level settings)

この項目をオンにすると、現在のマスターレベルの設定がリセットされ、新しい設定が読み込まれます。

関連リンク

[マスターセクションプリセットの読み込み](#) (242 ページ)

マスターセクションの「プリセット (Presets)」ポップアップメニュー

このポップアップメニューには、マスターセクションプリセットの保存、管理、および読み込みを行なうためのオプションが表示されます。

- 「プリセット (Presets)」ポップアップメニューを開くには、マスターセクションの一番上にあるプリセットペインをクリックします。



保存 (Save)

既存のプリセットに行なった変更を保存します。

名前を付けて保存 (Save As)

プリセットの名前と場所を指定できるダイアログが表示されます。

プリセットの整理 (Organize Presets)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で「Master Section」フォルダーが開きます。プリセットの名前を変更したり、プリセットを削除したりできます。

プリセットの読み込み (Load Preset)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) でマスターセクションプリセットを読み込むことができます。たとえば、別のソースから提供された、デフォルトのルートフォルダーにないプリセットを読み込みたい場合に、この機能は役立ちます。

プリセット選択時にオプションダイアログを表示 (Open Options Dialog when Selecting Preset)

この項目をオンにすると、プリセットを選択したときに、選択したプリセットの読み込み方法を選択できるダイアログが表示されます。

設定を一時的に記録 (Store Temporarily)

いずれかのスロットを選択してプリセットを一時的に保存できます。

設定を呼び出す (Restore)

以前に保存したプリセットを呼び出せます。

保存済みのプリセットのリスト

マスターセクションの「Presets」フォルダーに保存されているプリセットのリストです。

関連リンク

[マスターセクションプリセット](#) (240 ページ)

バックグラウンドタスクのモニタリング

レンダリング中に処理をモニタリングして、タスクを休止したりキャンセルしたりできます。

オーディオエディターウィンドウおよびオーディオモニタージュウィンドウの下のステータスバーに、現在のレンダリング処理の進捗状況が表示されます。対応するボタンで、レンダリングをキャンセルしたり休止したりできます。



関連リンク

[環境設定](#) (290 ページ)

バックグラウンドタスクのキャンセル

バックグラウンドで実行しているレンダリング処理をキャンセルできます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - ステータスバーで「キャンセル (Cancel)」をクリックします。



- キーボードで **[Alt/Opt]+[.]** を押します。

関連リンク

[バックグラウンドタスクのモニタリング](#) (244 ページ)

音飛び

音飛びが最もよく発生するのは、コンピューターの処理パワーが足りず、使用されているエフェクトプラグインをすべて処理できないときです。

音飛びを防ぐため、以下を試してみてください。

- 使用するエフェクトの数を減らします。
- リアルタイム処理のかわりに、レンダリングを行ないます。次に、エフェクトを適用せずに、処理済みのファイルからマスタリングを行ないます。ファイルへのレンダリング時に音飛びは発生しません。
- バックグラウンドでファイルを処理しないようにします。

上記のどれも効果がなかった場合は、オーディオカードの環境設定を確認します。オーディオバッファの設定を変更しなければならない場合があります。リアルタイムのマスタリング処理で音飛びが発生する場合は、リマスタリングをおすすめします。再生を停止し、音飛びインジケーターをクリックしてリセットしたうえで、もう一度試してみてください。

マーカー

マーカーを使用すると、ファイルの特定の位置を保存して名前を付けられます。マーカーは編集操作や再生時に便利です。

たとえば、以下の用途に使用できます。

- キューポイントや絶対時間の位置を指定する。
- 問題のあるセクションをハイライトする。
- トラックを視覚的に区別する。
- 特定の位置に波形カーソルを設定する。
- 2つの位置間にあるすべてのオーディオを選択する。

補足

「マーカー (Markers)」ウィンドウの機能はオーディオファイルおよびオーディオモンタージュの機能と同じです。ただし、オーディオモンタージュの「マーカー (Markers)」ウィンドウには、クリップに関する追加のオプションが用意されています。

関連リンク

[マーカーの種類 \(245 ページ\)](#)

[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(245 ページ\)](#)

[マーカーの作成 \(248 ページ\)](#)

マーカーの種類

さまざまなマーカーの種類を使用して、特定の位置にすばやく移動できます。

利用できるマーカーの種類は以下のとおりです。

標準マーカー

位置を指定したり、2点間のすべてのオーディオを選択したりできます。標準マーカーは、録音中に作成できます。

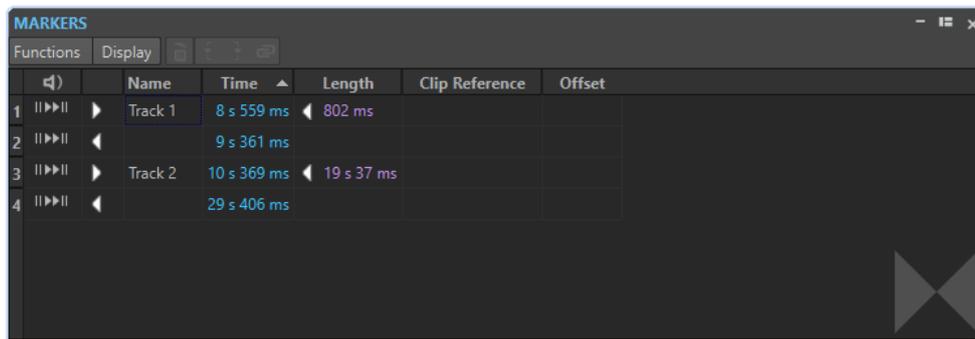
リージョン開始/終了マーカー

標準リージョンの開始位置と終了位置を設定します。リージョン開始/終了マーカーは録音中に作成でき、2つ1組で使用します。

「マーカー (Markers)」ウィンドウ

このウィンドウでは、オーディオファイルやオーディオモンタージュの操作中に、マーカーを作成、編集、および使用できます。

- 「マーカー (Markers)」ウィンドウを開くには、オーディオファイルまたはオーディオモンタージュを開き、「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「マーカー (Markers)」を選択します。



オーディオファイルのマーカーウィンドウ

マーカーリスト

「マーカー (Markers)」 ウィンドウには、アクティブなファイルにおけるすべてのマーカーのリストとその詳細情報およびコントロールが表示されます。マーカーリストからインジケーターを作成および編集できます。

マーカー番号

マーカーの番号をクリックすると、波形がスクロールして対応するマーカーが表示されます。

プリロール付きで再生



オーディオをプリロール付きでマーカーの位置から再生します。

また、**[Alt]** を押したまま「プリロール付きで再生 (Play Pre-Roll)」をクリックすると、短いプリロール付きでマーカーの位置から再生できます。

再生 (Play)



オーディオをマーカーの位置から再生します。

マーカーの種類

マーカーの種類が表示されます。マーカーの種類を変更するには、マーカーアイコンをクリックし、ポップアップリストから別のマーカーの種類を選択します。

補足

オーディオモニターズの「マーカー (Markers)」 ウィンドウでは、CD 境界でクオンタイズされたタイトルマーカー (開始、境界、終了、インデックス) が緑色のフォントで表示されるため、そのマーカーがクオンタイズされているかどうか一目でわかります。

名前 (Name)

マーカー名が表示されます。名前を変更するには、対応するセルをダブルクリックし、新しい名前を入力します。

時間 (Time)

タイムルーラー上のマーカー位置が表示されます。位置を変更するには、対応するセルをダブルクリックし、新しい値を入力します。

チャンネル

マーカーが位置するチャンネルを表示します。チャンネルをクリックして別のチャンネルにマーカーを指定することも、「すべてのチャンネルに設定 (Set for All Channels)」を選択して全チャンネルにマーカーを設定することもできます。

長さ (デュレーション) (Length)

マーカーの開始位置と対応する終了マーカーの間の時間値が表示されます。

- 開始/終了マーカー間のリージョンをズームインするには、「長さ (デュレーション) (Length)」 コラムで、対応するセルをクリックします。
- 開始/終了マーカー間のリージョンを選択するには、「長さ (デュレーション) (Length)」 コラムで、対応するセルをダブルクリックします。この機能はオーディオエディターのマーカーにのみ使用できます。

参照クリップ (Clip Reference) (オーディオモニタージュウウィンドウのマーカーにのみ使用できます)

クリップの左端または右端、および対応する波形にマーカーをロックできます。クリップを移動すると、対応するマーカーも一緒に移動します。「参照クリップ (Clip reference)」 コラムには、クリップ名が表示されます。

オフセット (Offset) (オーディオモニタージュウウィンドウのマーカーにのみ使用できます)

マーカーと基準点の間の長さが表示されます。

「機能 (Functions)」 メニュー

オーディオエディターとオーディオモニタージュウウィンドウのどちらが開いているかによって、使用できるオプションが異なります。以下のオプションは、オーディオファイルとオーディオモニタージュウの両方で表示されます。

すべてを選択 (Select all)

マーカーリストのすべてのマーカーを選択します。

選択状態を反転 (Invert Selection States)

すべてのマーカーの選択状態を反転します。

すべてを選択解除 (Deselect all)

すべてのマーカーの選択を解除します。

選択したマーカーを削除 (Delete Selected markers)

選択したすべてのマーカーを削除します。

マーカーのデフォルト名 (Default Marker Names)

「マーカーのデフォルト名 (Default Marker Names)」ダイアログが表示されます。マーカーの種類ごとにマーカーのデフォルト名を指定できます。

チャプターを生成 (Generate Chapters)

YouTube や Spotify で使用するために、設定したマーカーに基づいてオーディオ素材のチャプターを一覧にしたテキストファイルを作成できます。

「機能 (Functions)」 メニューの以下のオプションは、オーディオファイルのみで使用できます。

時間範囲内を選択 (Select in Time Range)

波形ウィンドウの選択範囲内のマーカーを選択します。

「機能 (Functions)」 メニューの以下のオプションは、オーディオモニタージュウのみで使用できます。

アクティブクリップの開始位置に選択マーカーをロック (Bind Selected Markers to Start of Active Clip)

マーカーの基準位置を、アクティブクリップの開始位置に設定します。このクリップの開始位置を移動すると、マーカーも一緒に移動します。

アクティブクリップの終了位置に選択マーカーをロック (Bind Selected Markers to End of Active Clip)

マーカーの基準位置を、アクティブクリップの終了位置に設定します。このクリップの終了位置を移動すると、マーカーも一緒に移動します。

クリップへのマーカーロックを解除 (Detach Selected Markers from Their Associated Clip)

マーカーの基準位置をオーディオモニタージュウの開始位置に設定します。

再生に追従 (Follow Playback)

この項目をオンにすると、オーディオを再生したときのマーカー名の横の緑色のバーは最後に再生されたマーカーを示します。

マーカーをクリップ操作の対象に含める (Full Clip Attachment)

マーカーをクリップにロックして、クリップをコピー/削除すると、マーカーも一緒にコピー/削除されるようにします。

コマンドバーをカスタマイズ (Customize Command Bar)

「**キーボードショートカットの編集 (Customize Commands)**」ダイアログが表示されます。コマンドバーのボタンを表示するか非表示にするかを個別に設定できます。

「表示 (Display)」メニュー

「**表示 (Display)**」メニューを使用すると、マーカーリストおよびタイムラインに表示するマーカーの種類を設定できます。

マーカーの作成

停止モードまたは再生中に、波形ウィンドウおよびモニタージュウウィンドウでマーカーを作成できます。どのようなマーカーが必要か決まっている場合には、その特定のマーカーを作成できます。また、標準マーカーを作成することもできます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 再生を開始します。
 - 波形ウィンドウまたはモニタージュウウィンドウで、マーカーを挿入したい位置にカーソルを合わせます。
 - 以下のいずれかを行ないます。
 - オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウウィンドウで、「**編集 (Edit)**」タブを選択し、「**マーカー (Markers)**」セクションでマーカーアイコンをクリックします。
 - タイムルーラーの上部を右クリックし、コンテキストメニューからマーカーを選択します。
 - [Insert]** を押します。これにより、標準マーカーが作成されます。
ほかのマーカータイプのキーボードショートカットを表示するには、波形ウィンドウまたはモニタージュウウィンドウのタイムラインの上を右クリックします。
 - 必要に応じて、個別のチャンネルにマーカーを設定するには、**マーカーウィンドウ**の「**チャンネル (Channel)**」コラムでチャンネル名をクリックし、マーカーを設定するチャンネルを選択します。
-

関連リンク

- [オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)
- [オーディオモニタージュウウィンドウ \(151 ページ\)](#)
- [「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(245 ページ\)](#)
- [「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(97 ページ\)](#)
- [マーカーの削除 \(249 ページ\)](#)

選択範囲の開始位置および終了位置でのマーカーの作成

ループ再生、確認などの目的で選択範囲をマークできます。

手順

1. 波形ウィンドウまたはモニタージュウウィンドウで、範囲を選択します。
2. 以下のいずれかを行ないます。
 - **オーディオエディター**または**オーディオモニタージュウウィンドウ**で、「**編集 (Edit)**」タブを選択し、**マーカーセクションの「選択範囲の両端に標準マーカーを作成 (Create Generic Region from Selection)」**をクリックします。
 - 波形ウィンドウで、範囲を選択してから右クリックし、**マーカーペア**を選択します。
 - 波形ウィンドウまたはモニタージュウウィンドウで、範囲を選択してからタイムルーラーの上を右クリックし、**マーカーペア**を選択します。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)
[オーディオモニタージュウウィンドウ \(151 ページ\)](#)
[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(97 ページ\)](#)

マーカーの複製

マーカーの複製機能を利用することで、既存のマーカーからマーカーをすばやく作成できます。

手順

- **オーディオエディター**または**オーディオモニタージュウウィンドウ**で、**[Shift]** を押しながらマーカーをクリックしてドラッグします。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)
[オーディオモニタージュウウィンドウ \(151 ページ\)](#)

マーカーの削除

波形/モニタージュウウィンドウ、および「**マーカー (Markers)**」ウィンドウで、マーカーを削除できます。

関連リンク

[オーディオエディターやオーディオモニタージュウウィンドウでマーカーを削除する \(249 ページ\)](#)
[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウでのマーカーの削除 \(250 ページ\)](#)

オーディオエディターやオーディオモニタージュウウィンドウでマーカーを削除する

手順

- **オーディオエディター**や**オーディオモニタージュウウィンドウ**でマーカーを削除するには、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - **オーディオエディター**または**オーディオモニタージュウウィンドウ**で、マーカーを右クリックして、「**削除 (Delete)**」を選択します。

- マーカーアイコンをタイムルーターより上の領域までドラッグアンドドロップします。
-

関連リンク

[マーカーの削除 \(249 ページ\)](#)

[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウウィンドウ \(151 ページ\)](#)

「マーカー (Markers)」 ウィンドウでのマーカーの削除

この方法は、プロジェクトに多くのマーカーが存在している場合や、波形/モニタージュウウィンドウで削除したいマーカーが表示されていない場合に便利です。

手順

- 「マーカー (Markers)」 ウィンドウで、1 つ以上のマーカーを選択します。
または、「機能 (Functions)」 > 「すべてを選択 (Select All Markers)」 を選択します。
 - 「選択したマーカーを削除 (Delete Selected Markers)」 をクリックするか、「機能 (Functions)」 > 「選択したマーカーを削除 (Delete Selected Markers)」 を選択します。
-

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(245 ページ\)](#)

[マーカーの削除 \(249 ページ\)](#)

マーカーの移動

オーディオエディターやオーディオモニタージュウウィンドウでマーカーの位置を調節できます。

手順

- オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウウィンドウで、タイムルーター上の別の位置にマーカーをマウスでドラッグして移動します。
「吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)」 がオンになっている場合、マーカーはカーソル位置または選択範囲や波形の開始位置/終了位置にスナップします。
-

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(94 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウウィンドウ \(151 ページ\)](#)

[タイムルーターとレベルルーター \(47 ページ\)](#)

特定の種類のマーカーを非表示にする

画面を見やすくするために、特定の種類のマーカーを非表示にできます。

手順

- 「マーカー (Markers)」 ウィンドウで、「波形 (Display)」 を選択します。
 - 非表示にするマーカーの種類をオフにします。
マーカーを再び表示するには、対応するマーカーの種類をオンにします。
-

関連リンク
[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(245 ページ\)](#)

1つのマーカーの種類の交換

マーカーの種類を交換できます。

手順

1. 「マーカー (Markers)」 ウィンドウで、交換したいマーカーのアイコンをクリックします。
2. リストから新しいマーカーの種類を選択します。

関連リンク
[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(245 ページ\)](#)

マーカー名の変更

マーカー名を変更できます。

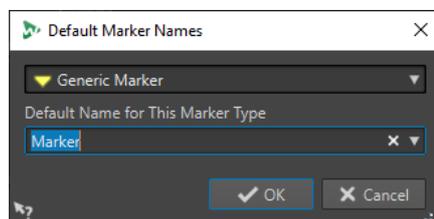
- 波形ウィンドウまたはモニタージュウィンドウでマーカー名を変更するには、マーカーを右クリックし、「名前の変更 (Rename)」を選択し、新しい名前を入力します。
- 「マーカー (Markers)」 ウィンドウでマーカー名を変更するには、「ファイル名 (Name)」 コラムのマーカー名をダブルクリックし、新しい名前を入力します。
- デフォルト名を編集するには、「マーカー (Markers)」 ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「マーカーのデフォルト名 (Default Marker Names)」を選択します。

関連リンク
[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(245 ページ\)](#)
[「マーカーのデフォルト名 \(Default Marker Names\)」 ダイアログ \(251 ページ\)](#)

「マーカーのデフォルト名 (Default Marker Names)」 ダイアログ

このダイアログでは、デフォルトのマーカー名を指定できます。

- 「マーカーのデフォルト名 (Default Marker Names)」 ダイアログを開くには、「マーカー (Markers)」 ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「マーカーのデフォルト名 (Default Marker Names)」を選択します。



マーカーの種類

デフォルト名を指定するマーカーの種類を選択できます。

このマーカータイプのデフォルト名 (Default Name for This Marker Type)

選択したマーカーの種類のデフォルト名を指定できます。

関連リンク
[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(245 ページ\)](#)

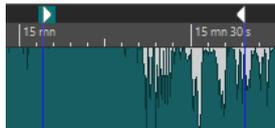
[マーカー名の変更](#) (251 ページ)

マーカーの選択

さまざまな方法で、マーカーを選択できます。

- 波形ウィンドウまたはモニタージュウィンドウで、マーカーをクリックします。
- 「マーカー (Markers)」ウィンドウで、セルをクリックします。対応するマーカーが選択されます。
- **[Ctrl]/[command]** または **[Shift]** を使用すると、複数のマーカーを選択できます。

マーカーアイコンの背景が変わり、選択されているマーカーがわかります。



関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ](#) (94 ページ)

[オーディオモニタージュウィンドウ](#) (151 ページ)

[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ](#) (245 ページ)

マーカー間のオーディオの選択

2つの隣り合ったマーカーや任意の2つのマーカー間のオーディオを選択できます。これにより、マーク済みのセクションを選択できます。

- 2つの隣り合ったマーカー間のオーディオを選択するには、**オーディオエディター**または**オーディオモニタージュウィンドウ**で2つの隣り合ったマーカーの間をダブルクリックします。
- 2つのマーカー間の複数のリージョンを選択するには、2つの隣り合ったマーカーの間をダブルクリックし、2度めのクリックのあとボタンを押したまま、隣接するリージョンにドラッグして選択します。
- リージョンマーカーペア間のオーディオを選択するには、**[Shift]** を押したままリージョンマーカーをダブルクリックします。
- 選択範囲をマーカーリージョンの終わりまで拡張するには、波形/モニタージュウィンドウで**[Shift]** を押したまま、選択したいマーカーリージョン内をダブルクリックします。
- 「マーカー (Markers)」ウィンドウを開いて特定のマーカーに関する詳細情報を表示するには、**[Alt]** を押したままマーカーをダブルクリックします。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ](#) (94 ページ)

[オーディオモニタージュウィンドウ](#) (151 ページ)

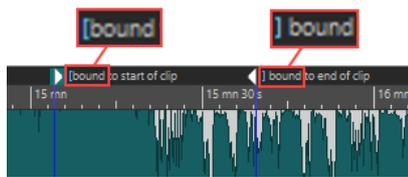
[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ](#) (245 ページ)

オーディオモニタージュ内のクリップへのマーカーのロック

オーディオモニタージュウィンドウで、マーカーをクリップにロックできます。これにより、オーディオモニタージュ内でクリップを移動したり、クリップのサイズを変更したりしても、クリップの開始位置/終了位置に対するマーカーの、相対位置はそのまま保持されます。

「マーカー (Markers)」ウィンドウの「機能 (Functions)」メニューを表示するか、**オーディオモニタージュウィンドウ**でマーカーを右クリックすると、クリップとマーカーのロックに関するオプションを表示できます。

マーカーがクリップ要素にロックされている場合、マーカー名の前に青色の文字が表示されます。



関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(245 ページ\)](#)

マーカーを使用して YouTube や Spotify 用のチャプターを作成する

YouTube や Spotify にオーディオ素材をアップロードする場合、視聴者がコンテンツの特定の部分を選択して再生できるように、オーディオ素材をチャプターに分割できます。

WaveLab では、マーカーペアに基づき、オーディオ素材のチャプターを示す YouTube と Spotify に対応したテキストファイルを生成できます。

手順

1. チャプターを定義するには、アクティブなオーディオファイルまたはオーディオモンタージュに最低 3 つのマーカーペアを設定して名前を付けます。

補足

- チャプターの最小の長さは 10 秒です。
- オーディオ素材の最初にマーカーが必要です。使用できるマーカーがない場合は、「イントロダクション (Introduction)」と呼ばれるチャプターが自動的に作成されます。

2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 「編集 (Edit)」タブを選択します。「マーカー (Marker)」パネルで「チャプターを生成 (Generate Chapters)」を選択します。
 - 「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「マーカー (Markers)」を選択して「マーカー (Markers)」ウィンドウを開きます。「機能 (Functions)」メニューから「チャプターを生成 (Generate Chapters)」を選択します。

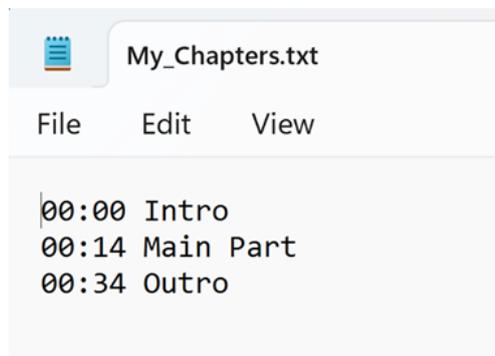
「チャプターの作成 (Chapter Generator)」ダイアログが開きます。
3. 「チャプターの作成 (Chapter Generator)」ダイアログで設定を行ない、「OK」をクリックします。

結果

オーディオ素材のチャプターを一覧にしたテキストファイルが作成されます。

例

チャプターを一覧にしたテキストファイル:



重要

- テキストファイルにチャプターが意図したとおりに表示されていない場合は、以下を確認します。
 - チャプターを定義する各マーカーペアに名前を割り当てている。
名前が付いていないマーカーペアは無視され、テキストファイルには含まれません。
 - すべてのマーカーペアの名前が文字で始まっている。
名前が数字で始まるマーカーペアは無視され、テキストファイルには含まれません。
 - チャプターの定義にリージョン終了マーカーを使用していない。
チャプター終了マーカーはチャプターの識別子として認識されず、テキストファイルには含まれません。

関連リンク

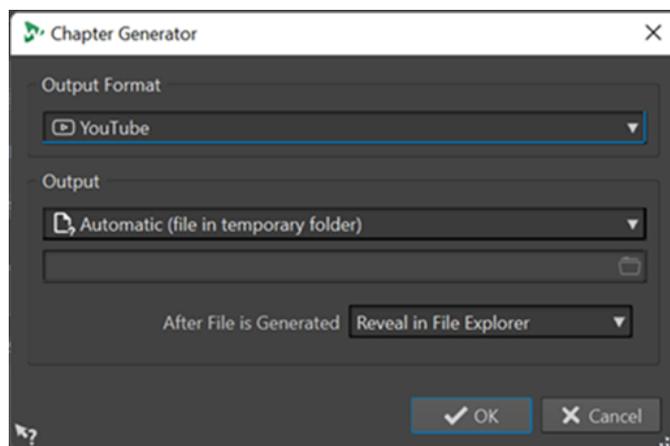
[「チャプターの作成 \(Chapter Generator\)」ダイアログ \(254 ページ\)](#)

[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(245 ページ\)](#)

「チャプターの作成 (Chapter Generator)」ダイアログ

「チャプターの作成 (Chapter Generator)」ダイアログでは、YouTube や Spotify で使用するために、オーディオ素材のチャプターを設定できます。

- 「チャプターの作成 (Chapter Generator)」ダイアログを開くには、「マーカー (Markers)」ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「チャプターを生成 (Generate Chapters)」を選択します。



出力ファイルの形式 (Output Format)

出力形式として、「YouTube」または「Spotify」を選択できます。

出力先 (Output)

テキストファイルの保存先を指定できます。以下のオプションから選択できます。

- **自動 (テンポラリーフォルダー内のファイル) (Automatic (file in temporary folder)):** テキストファイルを一時フォルダーに保存します。
- **特定のファイル (Specific file):** 下の行のフォルダーアイコンをクリックすると、特定のファイルに移動して選択できます。
- **プリンター (Printer):** テキストファイルをプリンターに送信できます。
- **クリップボード (Clipboard):** テキストファイルをクリップボードに送信します。

ファイル生成後の動作 (After File is generated)

チャプターを一覧にしたテキストファイルを作成したあとの動作を指定できます。以下のオプションから選択できます。

- **ファイルエクスプローラー上に表示 (Reveal in File Explorer):** エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) 上にテキストファイルを表示します。そこから開くことで、チャプターが正しく一覧表示されているかを確認できます。
- **なにもしない (Do Nothing):** テキストファイルを開かずに作成します。
- **関連付けられたアプリケーションを起動 (Launch Associated Application):** .txt ファイルを開くために指定したアプリケーションを起動します (ある場合)。これにより、チャプターが正しく一覧表示されているかを確認できます。

関連リンク

[マーカーを使用して YouTube や Spotify 用のチャプターを作成する \(253 ページ\)](#)

[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(245 ページ\)](#)

メータリング

WaveLab Cast には、オーディオのモニタリングと解析に利用できるさまざまなオーディオメーターが用意されています。メーターは、オーディオの再生、レンダリング、録音中にオーディオをモニタリングするために使用できます。また、再生停止時にはオーディオの選択範囲を解析するために使用できません。

関連リンク

[メーターウィンドウ \(256 ページ\)](#)

[メーターの設定 \(256 ページ\)](#)

メーターウィンドウ

WaveLab Cast には、オーディオのモニタリングと解析に利用できるさまざまなオーディオメーターが用意されています。メーターは、オーディオの再生、レンダリング、録音中にオーディオをモニタリングするために使用できます。また、再生停止時にはオーディオの選択範囲を解析するために使用できません。

メーターウィンドウには、「**メーター (Meters)**」メニューからアクセスできます。各オーディオメーターに対して、1つのインスタンスしか存在できません。

ほとんどのオーディオメーターでは、軸を回転して表示を縦/横に変更できます。一部のメーターは、設定ダイアログでスタイルを指定したりパラメーターをカスタマイズしたりすることもできます。

関連リンク

[メータリング \(256 ページ\)](#)

[ツールウィンドウとメーターウィンドウのドッキング/切り離し \(39 ページ\)](#)

メーターウィンドウを開く/閉じる

プロジェクトに不要なすべてのメーターウィンドウを閉じることができます。

- メーターウィンドウを開くには、「**メーター (Meters)**」を選択してメーターウィンドウを選択します。
- ドッキングされているメーターウィンドウを閉じるには、メーターウィンドウのタブを右クリックして「**表示しない (Hide)**」を選択します。
- 切り離されているメーターウィンドウを閉じるには、「**X**」ボタンをクリックします。

関連リンク

[メーターウィンドウ \(256 ページ\)](#)

メーターの設定

ほとんどのメーターは、それぞれの設定ダイアログで設定できます。たとえば、メーターの動作、スケール、表示色を調節できます。

- メーターの設定ダイアログを表示するには、「**機能 (Functions)**」 > 「**設定 (Settings)**」を選択します。

- 設定の変更後に設定ダイアログを閉じずに結果を確認するには、「**適用 (Apply)**」をクリックします。
- 設定ダイアログを閉じて変更を破棄するには、「**キャンセル (Cancel)**」をクリックします。この操作は、すでに「**適用 (Apply)**」ボタンをクリックしていても有効です。

関連リンク

[メーターウィンドウ \(256 ページ\)](#)

メーターのリセット

レベルメーターなど、一部のメーターの表示をリセットできます。

手順

- メーターウィンドウで、「**表示をリセット (Reset)**」をクリックするか、「**機能 (Functions)**」 > 「**表示をリセット (Reset)**」を選択します。
-

結果

メーターのすべての値と数値インジケーターがリセットされます。

関連リンク

[メーターウィンドウ \(256 ページ\)](#)

メーターウィンドウでのプリセットの使用

メーターウィンドウで行なった設定をプリセットとして保存できます。プリセットをプリセットボタンに割り当てることで、たとえば、異なるレベルスケールと表示モードをすばやく切り替えられます。

- 設定をプリセットとして保存するには、「**機能 (Functions)**」 > 「**設定 (Settings)**」を選択し、「**プリセット (Presets)**」をクリックして「**名前を付けて保存 (Save As)**」を選択します。
- プリセットをいずれかのプリセットボタンに割り当てるには、「**機能 (Functions)**」 > 「**設定 (Settings)**」を選択し、「**プリセット (Presets)**」をクリックして「**プリセットボタンに割り当てる (Assign to Preset Button)**」サブメニューからプリセットボタンを選択します。
- プリセットを適用するには、「**機能 (Functions)**」メニューからプリセットを選択するか、対応するプリセットボタンをクリックします。

関連リンク

[レベルメーター \(257 ページ\)](#)

[メーターウィンドウ \(256 ページ\)](#)

レベルメーター

レベルメーターには、オーディオファイルのピークと平均のラウドネス/デシベルレベルが表示されます。

- レベルメーターを開くには、「**メーター (Meters)**」 > 「**レベルメーター (Level Meter)**」を選択します。



レベルメーター

ウィンドウの上部には、以下のようにピークレベルと平均ラウドネスが表示されます。

レベルメーターには、以下のようにピークレベルと平均ラウドネスが表示されます。

- ピークレベルメーターには、各チャンネルのピークレベルがグラフィックと数値で表示されます。
- VU メーターは、各チャンネルの平均ラウドネス (RMS) を測定します。これらのメーターには慣性が組み込まれているため、ユーザーが定義した時間帯のラウドネスの変化が安定します。再生または入力信号をモニタリングしている場合は、各 VU メーターバーの後ろに、2 本の垂直線が表示されます。これらの線は、最新の最小 RMS 値の平均 (左側の線) および最新の最大 RMS 値の平均 (右側の線) を示しています。左側には、最小平均値と最大平均値の差が表示されます。これから、オーディオ素材のダイナミックレンジの概要を知ることができます。
- 最大ピーク値とラウドネス値は、メーターバーの右側に表示されます。最大ピーク値の右側にあるカッコ内の数値は、クリッピングの発生回数を示しています (0dB 信号ピーク)。1 と 2 の間の値であれば許容範囲ですが、数が大きい場合はマスターレベルを下げてもデジタルディストーションを防ぐ必要があります。
- 録音レベルは、あまりクリップされないように設定する必要があります。マスターレベルを高く設定しすぎると、音質と周波数特性が高い録音レベルで損なわれ、不要なクリッピングエフェクトが発生します。レベルを低く設定しすぎると、録音されている主なサウンドに比べてノイズレベルが高くなる可能性があります。

パンメーター

ウィンドウの下部には、ステレオオーディオファイルの左チャンネルと右チャンネルのレベルの差が表示されます。

- 上部のパンメーターには、チャンネル間のピークレベル差が表示されます。レベルバーが左右に移動して、どのチャンネルのラウドネスが最大かを示します。
- 下部にあるパンメーターは、チャンネル間のラウドネスの平均差を示しています。これにより、たとえば、ステレオ録音が適切に中央揃えされたかどうかを視覚的に確認できます。
- リアルタイムオーディオをモニタリングしている場合 (再生または入力)、各チャンネルの最大バランス差値 (ピークとラウドネス) は、メーターバーの左右に数値で表示されます。

関連リンク

[「レベル/パンメーターの設定 \(Level/Pan Meter Settings\)」ダイアログダイアログ \(258 ページ\)](#)

「レベル/パンメーターの設定 (Level/Pan Meter Settings)」ダイアログダイアログ

「レベル/パンメーターの設定 (Level/Pan Meter Settings)」ダイアログでは、メーターの動作、スケール、表示色を調節できます。

- 「レベル/パンメーターの設定 (Level/Pan Meter Settings)」ダイアログを開くには、「レベルメーター (Level Meter)」ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「設定 (Settings)」を選択します。

「ピークレベルメーター (Peak Meter)」 セクション

ピークメニュー

このポップアップメニューでは、WaveLab Cast でサンプル値を使用する場合は「デジタルピーク (Digital Peaks)」を選択し、WaveLab Cast でアナログ再構成サンプルを使用する場合は「トゥルーピーク (True Peaks)」を選択します。

動作 (Ballistics) - 下降率 (Release Rate)

表示されたピークが下がっていく速度を比率で設定します。

動作 (Ballistics) - ピークホールドタイム (Peak Hold Time)

ピーク値が表示される長さを設定します。ピークはラインまたは数値で表示できます。メーターが短すぎる場合、ラインのみが表示されます。

高レベル域/中レベル域/低レベル域 (Top Zone/Middle Zone/Low Zone)

これらのボタンを使うと、レベルメーターの高、中、低、それぞれのレベル範囲の表示に別々の表示色を設定できます。高レベル域と中レベル域の範囲を、それぞれの値を変更することで設定できます。

「VU メーター (ラウドネス) (VU-Meter (Loudness))」 セクション

VU メーター (ラウドネス) (VU-Meter (Loudness))

VU メーターをオン/オフにします。

動作 (Ballistics) - 解像度 (Resolution)

ラウドネスの判定に使用される時間を設定します。値が小さくなるほど、VU メーターがピークメーターのように反応します。

動作 (Ballistics) - 実行値検出解像度 (Range Inertia)

現時点までの最大値と最小値それぞれのラインの判定に使用される時間を設定します。この値によってラウドネスの変化に対するラインの反応速度が決まります。

「パンニングメーター (Panning Meter)」 セクション

パンニングメーター (Panning Meter)

「レベルメーター (Level Meter)」ウィンドウでパンニングメーターの表示オン/オフを切り替えます。

適用範囲 (Range)

パンニングメーターの dB 範囲を設定します。

ピーク (Peak) とラウドネス (Loudness) (L/R)

各要素の表示色を指定できます。

「全体の表示色 (Global Colors)」 セクション

このセクションでは、メーターの背景、文字と記号、座標軸の表示色を選択します。

「対象レベル範囲 (ピーク & VU メーター) (Global Range (Peak and VU-Meter))」 セクション

このセクションでは、表示されるレベル範囲の最小値と最大値を指定します。

関連リンク
[レベルメーター \(257 ページ\)](#)

スペクトロスコープ

スペクトロスコープには、周波数スペクトラムが図として表示されます。これらは 60 の個別の周波数帯域へと解析され、縦線として表示されます。

- **スペクトロスコープを開くには、「メーター (Meters)」 > 「スペクトロスコープ (Spectroscope)」** を選択します。



ピークレベルは、対応する帯域の上に水平線として表示され、最近のピーク値/最大値を示します。スペクトロスコープでは、スペクトラムの概要をすばやく確認できます。オーディオスペクトラムを詳細に解析する場合は、**スペクトロメーター**を使用します。

「機能 (Functions)」メニューで、高いオーディオレベルのみを表示するか、中程度および低いオーディオレベルも表示するかを指定できます。

以下の設定が利用できます。

- **高いオーディオレベルのみ表示する (Restrict to High Audio Levels)**
- **中程度のオーディオレベルを含める (Include Medium Audio Levels)**
- **低いオーディオレベルを含める (Include Low Audio Levels)**

ループ

サウンドをループさせることで、サンプルを部分的に何度も繰り返し、無限の長さの反復を作成できます。サンプラーの楽器演奏は、たとえば、オルガンサウンドのループをベースにしています。

WaveLab Cast では、オーディオ選択範囲によってループを定義します。

ループポイントに適した位置を見つけるために、以下の点に注意してください。

- 通常、長いループが最も自然に聞こえます。ただし、途中で安定した部分 (均一なサステイン部分) がないサウンドの場合、適切な長いループを見つけるのは難しいかもしれません。
たとえば、徐々に消えていくピアノの音をループするのは困難ですが、これは、ループの開始位置の方が終了位置よりも音が大きいからです。フルートの場合、サステイン部分のサウンドが安定しているため、簡単にループできます。
- アタックの少しあと、サステイン部分に入ってサウンドが安定したときに、ループの開始位置を設定するようにします。
- 長いループを設定する場合、なるべく遅く、ただしサウンドが消えていって無音になり始める前に、ループを終えるようにします。
- 短いループは、曲中で適切な位置を見つけるのが困難です。終わりの方に配置するようにしてみてください。

補足

ループ全般の詳細と、使用中のサンプラーの詳しい機能については、サンプラーのマニュアルを参照してください。

関連リンク

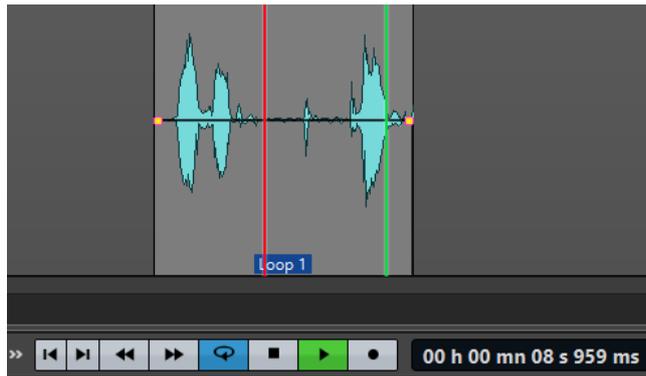
[ループの作成](#) (261 ページ)

ループの作成

オーディオ選択範囲をループさせたり、再生中にループ範囲を微調整したりできます。

手順

1. **オーディオエディター**で、ループさせたいオーディオ範囲を選択します。
2. **トランスポートバー**で、「**ループ (Loop)**」をオンにします。
3. 「**オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)**」を右クリックして「**マーカーペア間のリージョン (Region Between Marker Pairs)**」をオンにします。
4. 「**ループ (Loop)**」を右クリックして、「**ループモード (Loop Mode)**」メニューでオーディオを何回ループさせるかを選択します。以下の項目を利用できます。
 - **リピート再生 (Play Continuously)**
 - **2 回再生 (Play Twice)**
 - **3 回再生 (Play 3 Times)**
 - **4 回再生 (Play 4 Times)**
 - **5 回再生 (Play 5 Times)**
5. ループを再生します。



オーディオ選択範囲がループ再生されます。

6. 必要に応じて、選択範囲の左右の境界を移動して、ループ位置を調節します。
-

オーディオ CD の読み込み

通常の CD からタイトルを読み込み、任意のオーディオ形式でデジタル化し、コピーして保存することができます。

WaveLab Cast では、多くの CD ドライブがサポートされていますが、注意が必要な制限事項がいくつかあります。

- トラックを読み込む CD の著作権情報を確認し順守してください。

タイトルを読み込む場合、初期設定では「タイトル XX (Title XX)」という名前が付けられます。XX は、01 から始まる数値です。番号を付ける方法は変更できます。

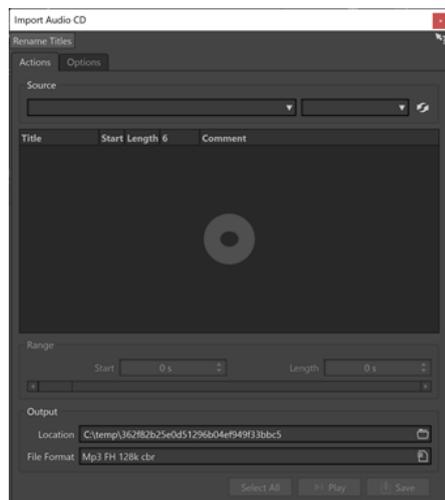
関連リンク

[オーディオ CD からオーディオを読み込む \(264 ページ\)](#)

「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログ

このダイアログでは、オーディオ CD から 1 つまたは複数のトラックを読み込めます。

- 「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」> 「読み込む (Import)」を選択して「オーディオ CD (Audio CD)」をクリックします。



「タイトル名を変更 (Rename Titles)」メニュー

名前

選択した名前変更方法に従ってタイトル名を変更します。

「操作内容 (Actions)」タブ

ソース (Source)

Windows では、オーディオを読み込む CD ドライブを選択します。macOS では、ファイルパスを選択します。

速度 (Speed)

書き込み速度を設定できます。最高速度は、書き込みデバイスおよびデバイス内のディスクによって異なります。

内容を更新 (Refresh)

「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログが開かれているときに CD を挿入した場合は、このボタンをクリックしてください。リストが更新され、CD のコンテンツが表示されます。

光メディアの取り出し

選択したドライブからメディアを取り出します。

タイトルリスト

CD 内の各タイトルを表示します。

対象範囲 (Range) - ファイル開始位置/長さ (Start/Length)

タイトルの一部だけを読み込む場合は、「ファイル開始位置 (Start)」フィールドと「長さ (Length)」フィールドを使用して開始位置と長さを定義します。

出力 (Output) - 場所 (Location)

出力場所を設定できます。

出力 (Output) - ファイル形式 (File Format)

出力ファイル形式を設定できます。

すべてを選択 (Select all)

タイトルリストのすべてのタイトルを選択します。

再生 (Play)

選択されているタイトルを再生します。

「オプション (Options)」 タブ

無音部分を削除 (Trim Silence)

この項目をオンにすると、読み込むタイトルの間にある無音部分が削除されます。デジタルレベルでの無音 (ゼロレベル値のサンプル) だけが削除されます。

CD 交換時に自動更新 (Automatically Refresh on CD Change)

この項目がオンになっている場合、WaveLab Cast は 1 秒に数回程度、ディスクドライブに新しい CD が挿入されていないかチェックします。新しい CD が検出されるとタイトルリストが自動的に更新されます。

関連リンク

[オーディオ CD の読み込み \(263 ページ\)](#)

オーディオ CD からオーディオを読み込む

WaveLab Cast のプロジェクトにオーディオ CD のオーディオを読み込むことができます。

手順

1. CD を CD-ROM/CD-R ドライブに挿入します。
2. 「ファイル (File)」 > 「読み込む (Import)」を選択します。
3. 「オーディオ CD (Audio CD)」をクリックします。
4. 「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログの「ソース (Source)」セクションで、読み込むドライブを選択し、読み込み速度を指定します。

5. タイトルリストで、読み込むタイトルを選択します。
 6. ファイルを 1 つだけ選択した場合、「**対象範囲 (Range)**」セクションで、「**ファイル開始位置 (Start)**」と「**長さ (Length)**」を定義して、タイトルの一部だけを読み込めます。
 7. 「**出力 (Output)**」セクションでフォルダーアイコンをクリックし、出力場所を選択します。
また、オーディオモニタージュトラックに任意の数のタイトルをドラッグできます。
 8. 「**出力 (Output)**」セクションで、「**ファイル形式 (File Format)**」フィールドをクリックし、読み込むオーディオファイルのファイル形式を選択します。
 9. 「**保存 (Save)**」をクリックします。
-

結果

指定した場所にタイトルが読み込まれます。

関連リンク

[「オーディオ CD の読み込み \(Import Audio CD\)」ダイアログ \(263 ページ\)](#)

ビデオ

WaveLab Cast では、オーディオモニターズにビデオファイルを追加できます。さまざまな形式のビデオファイルを WaveLab Cast 内部で再生したり、ビデオファイルからオーディオを抽出したり、ビデオと並行してオーディオを編集したりできます。

関連リンク

[ビデオファイルの互換性](#) (271 ページ)

[ビデオトラック](#) (266 ページ)

[ビデオウィンドウ](#) (270 ページ)

ビデオトラック

オーディオモニターズのビデオトラックを使用すると、オーディオモニターズにビデオファイルを追加できます。

読み込まれたビデオファイルはビデオトラックにクリップとして表示されます。サムネイルに動画のフレームが表示されます。ビデオの音声を収めたオーディオファイルは、ビデオトラックの下の新規オーディオモニターズトラックに配置されます。

形式が異なる複数のビデオファイルであっても、1つのビデオトラックに読み込めます。オーディオモニターズに作成できるビデオトラックは1つまでです。



関連リンク

[ビデオから抽出されたオーディオの編集](#) (268 ページ)

[ビデオトラックの追加](#) (266 ページ)

[既存のオーディオモニターズにビデオファイルを挿入する](#) (267 ページ)

[ビデオファイルを新規オーディオモニターズに読み込む](#) (267 ページ)

[トラック](#) (170 ページ)

ビデオトラックの追加

ビデオトラックはオーディオモニターズごとに1つ追加できます。

手順

- **オーディオモニターズウィンドウで、以下のいずれかを行ないます。**

- トラックコントロール領域最上部の「+」をクリックして、「**ビデオトラック (Video Track)**」を選択します。
 - トラックコントロール領域を右クリックして「**トラック (Track)**」ポップアップメニューを開き、「**トラックを追加 (Add Track)**」 > 「**ビデオトラック (Video Track)**」を選択します。
-

結果

初期設定では、新規トラックがアクティブなトラックの下に追加されます。新しいトラックをアクティブなトラックの上に配置するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら新しいトラックを追加します。

関連リンク

[トラックコントロール領域 \(151 ページ\)](#)

既存のオーディオモンタージュにビデオファイルを挿入する

ビデオファイルをオーディオモンタージュに挿入できます。

選択できる手順

- **オーディオモンタージュ**ウィンドウで、「**挿入 (Insert)**」タブを選択し、「**読み込む (Import)**」セクションで「**ビデオファイル (Video File)**」をクリックします。挿入するビデオファイルを選択して「**開く (Open)**」をクリックします。
自動的にビデオトラックが作成されます。
 - 挿入するビデオファイルを「**ファイル (Files)**」ウィンドウからビデオトラックにドラッグします。
 - 挿入するビデオファイルをエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) からビデオトラックにドラッグします。
-

結果

ビデオファイルがオーディオモンタージュに挿入されます。

関連リンク

[ビデオトラックの追加 \(266 ページ\)](#)

[ビデオファイルを新規オーディオモンタージュに読み込む \(267 ページ\)](#)

ビデオファイルを新規オーディオモンタージュに読み込む

ビデオファイルをビデオクリップとして新規オーディオモンタージュに読み込むことができます。

手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**読み込む (Import)**」 > 「**ビデオ (Video)**」を選択します。
 2. 読み込むビデオファイルを選択して「**読み込む (Import)**」をクリックします。
-

結果

読み込まれたビデオファイルはビデオトラックにクリップとして表示されます。サムネイルに動画のフレームが表示されます。ビデオの音声を収めたオーディオファイルは、ビデオトラックの下の新規オーディオモンタージュトラックに配置されます。

ビデオから抽出されたオーディオの編集

ビデオトラックのオーディオトラックを編集できます。ビデオファイルを読み込むと、オーディオが抽出され、ビデオトラックの下の新規オーディオモンタージュトラックに配置されます。

ビデオから抽出したオーディオを編集したあと、オーディオモンタージュをレンダリングして元オーディオを編集したオーディオに置き換えることができます。

サポートされている埋め込みオーディオ形式については、Steinberg の Web サイトにある Steinberg Support を参照してください。

関連リンク

[ビデオのオーディオを置き換える](#) (268 ページ)

ビデオのオーディオを置き換える

ビデオのオーディオトラックを、別のオーディオファイルや、元オーディオを編集したものに置き換えることができます。オーディオトラック全体を置き換えることも、一部を置き換えることもできます。

前提条件

オーディオを置き換えるビデオファイルをオーディオモンタージュに追加しておきます。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - ビデオのオーディオを元オーディオを編集したものに置き換えるには、元のオーディオファイルを編集します。
 - ビデオの元オーディオを別のオーディオに置き換えるには、元のオーディオトラックのオーディオを削除して新しいオーディオを追加します。

オーディオの編集が終わったら、オーディオモンタージュをレンダリングして新しいオーディオを含むビデオを作成できます。
2. ビデオトラックを選択します。
3. 「編集 (Edit)」 タブで「レンダリング (Render)」 をクリックします。
4. 「ソース (Source)」 メニューで「アクティブなビデオクリップの範囲 (Range of Active Video Clip)」 を選択します。
5. 「出力 (Output)」 セクションで、レンダリングするビデオファイルの「名前 (Name)」 と「場所 (Location)」 を指定します。

補足

レンダリングされるビデオファイルの形式は、元のビデオの形式と同じです。ビデオは再レンダリングされません。つまり、この処理で品質が低下することはありません。

6. 「オプション (Options)」 セクションで、以下のいずれかを行ないます。
 - 編集したオーディオを使用して元のビデオのコピーを作成するには、「**処理済のオーディオでビデオを作成 (Create Video with the Resulting Audio)**」 をオンにします。
 - レンダリングされたビデオを新しいオーディオモンタージュで開くには、「**新規オーディオモンタージュにビデオを再読み込み (Reimport Video in New Audio Montage)**」 をオンにします。
 - レンダリングされたビデオファイルのオーディオファイルをオーディオエディターで開くには、「**レンダリング後のオーディオファイルを開く (Open Rendered Audio File)**」 をオンにします。

7. 「開始 (Start)」をクリックします。

関連リンク

[既存のオーディオモンタージュにビデオファイルを挿入する \(267 ページ\)](#)

[ビデオファイルを新規オーディオモンタージュに読み込む \(267 ページ\)](#)

ビデオクリップの編集

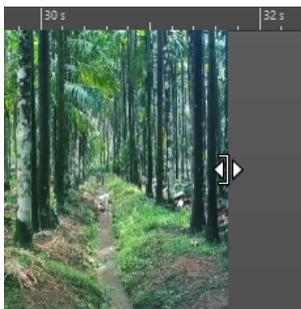
オーディオモンタージュにビデオファイルを読み込むと、自動的にビデオクリップが作成されます。

補足

ビデオファイルのオーディオの編集や調節を始める前に、専用のビデオエディターでビデオの編集を終わらせておくようにしてください。

ビデオクリップで作業するときは、以下の編集を行なえます。

- ビデオクリップをコピーするには、ビデオクリップの上部をクリックして別の場所にドラッグします。
- ビデオクリップの終了位置をトリミングするには、終了位置をクリックして左にドラッグします。



- ビデオクリップのすべての編集を無効にするには、ビデオトラックのトラックコントロール領域で「**ロック (Lock)**」をクリックします。



- ビデオクリップのオーディオクリップを編集するには、WaveLab Cast のオーディオ編集ツールを使用します。

関連リンク

[ビデオトラック \(266 ページ\)](#)

[ビデオトラックのトラックコントロール領域 \(155 ページ\)](#)

[既存のオーディオモンタージュにビデオファイルを挿入する \(267 ページ\)](#)

[ビデオファイルを新規オーディオモンタージュに読み込む \(267 ページ\)](#)

ビデオを編集モードに追従させる

「ビデオを編集モードに追従させる (Video Follows Edit Mode)」を使用すると、オーディオを編集しながらビデオウィンドウに常に映像のフィードバックを得ることができます。

- 「ビデオを編集モードに追従させる (Video Follows Edit Mode)」をオンにするには、「編集 (Edit)」タブを選択して、「クリップ (Clip)」セクションの「ビデオを編集モードに追従させる (Video Follows Edit Mode)」をオンにします。

「ビデオを編集モードに追従させる (Video Follows Edit Mode)」をオンにすると、行なう各編集操作に「ビデオ (Video)」ウィンドウ内のビデオが自動的に追従します。これにより、ビデオのどこを編集しているか即座に確認できます。

「ビデオを編集モードに追従させる (Video Follows Edit Mode)」使用中は、「ビデオ (Video)」ウィンドウから映像のフィードバックが得られます。つまり、編集カーソルの位置と画像が一致します。以下の操作中に映像のフィードバックが得られます。

- 範囲の選択および範囲境界線の調節
- オーディオクリップの移動
- オーディオクリップのナッジ
- オーディオクリップまたは範囲選択のサイズ変更
- オーディオクリップのフェードハンドルの調節

関連リンク

[ビデオウィンドウ \(270 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(156 ページ\)](#)

ビデオウィンドウ

オーディオモンタージュにビデオを読み込んで再生を開始すると、ビデオはビデオウィンドウの中で再生されます。ビデオウィンドウのサイズは変更できます。ドッキングを解除して、たとえば別画面に配置することもできます。

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

補足

パフォーマンスを最適化するには、ビデオウィンドウのドッキングを解除して独立したウィンドウで使用します。



関連リンク
[ビデオトラック \(266 ページ\)](#)

ビデオファイルの互換性

WaveLab Cast でビデオファイルの作業を行なうときは、そのビデオファイルタイプがサポートされていることを確認する必要があります。

補足

特定のビデオファイルを再生できない場合、外部アプリケーションを使用して互換性のある形式にファイルを変換します。

サポートされるビデオファイル形式については、Steinberg の Web サイトにあるヘルプセンターを参照してください。

関連リンク
[ビデオコンテナ形式 \(271 ページ\)](#)
[ビデオコーデック \(272 ページ\)](#)
[ビデオのフレームレート \(272 ページ\)](#)

ビデオコンテナ形式

ビデオやその他のマルチメディアファイルはコンテナ形式を使用します。

このコンテナにはビデオやオーディオを含むさまざまな情報のストリームとともに、オーディオとビデオと一緒に再生するために必要な同期情報などのメタデータも収められています。作成日、作成者、章のマークなどに関するデータもコンテナ形式に収められます。

WaveLab Cast では以下のコンテナ形式がサポートされています。

MOV

これは QuickTime ムービーです。

MPEG-4

この形式にはストリーミング、編集、ローカル再生、コンテンツの交換を行なうためのさまざまなメタデータを収めることができます。ファイル拡張子は .mp4 です。

AVI

Microsoft が導入したマルチメディアコンテナ形式です。

関連リンク

[ビデオファイルの互換性](#) (271 ページ)

[ビデオコーデック](#) (272 ページ)

ビデオコーデック

コーデックとは、ビデオやオーディオファイルのサイズを小さくして、コンピューターで扱いやすくするために使用されるデータ圧縮方式です。詳細については、Steinberg の Web サイトにあるヘルプセンターを参照してください。

関連リンク

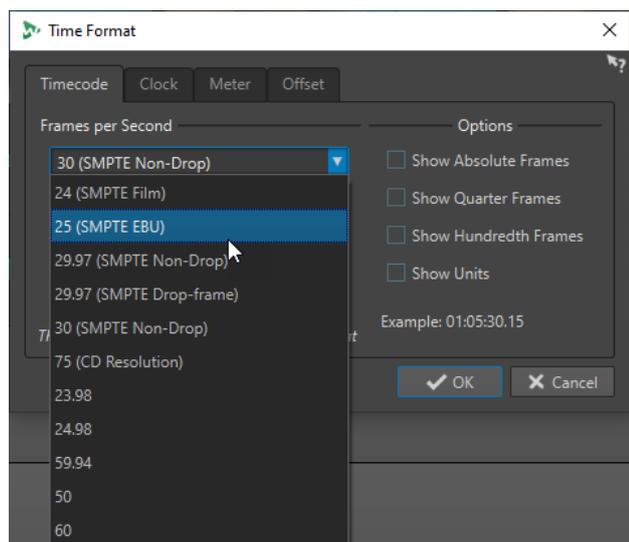
[ビデオファイルの互換性](#) (271 ページ)

[ビデオコンテナ形式](#) (271 ページ)

ビデオのフレームレート

WaveLab Cast はビデオやフィルムのさまざまなフレームレートをサポートしています。ビデオのフレームレートは、オーディオモンタージュのフレームレートと一致する必要があります。

WaveLab Cast は、読み込んだビデオのフレームレートを自動的に採用します。また、「**時間の表示形式 (Time Format)**」ダイアログから手動でフレームレートを調整することもできます。



以下のフレームレートをサポートします。

フレーム/秒 (Frames per Second)

フレームのカウント方式に関係なく、リアルタイムでビデオのフレームが進行する実際の速度が本当のフレームレートとなります。

WaveLab Cast は以下のフレームレートをサポートします。

23.98 fps

このフレームレートは、NTSC ビデオに転送され、2-3 プルダウンのテレシネ転送のために速度を落とす必要があるフィルムに使用されます。24 p と呼ばれる HD ビデオの種類にも使用されます。

24 fps

標準フィルムカメラの本当の速度です。

24.98 fps

このフレームレートは、一般には PAL と NTSC ビデオとフィルムソース間の転送を容易にするために使用されます。主にエラーを補正するために使用されます。

25 fps

PAL ビデオのフレームレートです。

29.97 fps/29.97 dfps

NTSC ビデオのフレームレートです。カウントはノンドロップかドロップフレームのいずれかになります。

30 fps/30 dfps

このフレームレートはビデオ標準ではなくなりましたが、音楽録音では一般的に使用されています。かつては白黒 NTSC 放送の標準でした。2-3 テレシネ転送を経てフィルムの速度にプルアップされた NTSC ビデオに相当します。カウントはノンドロップかドロップフレームのいずれかになります。

50 fps

このレートは 50 p とも呼ばれます。

59.94 fps

このビデオフレームレートは高解像度カメラでサポートされ、NTSC と互換性があります。

60 fps

このビデオフレームレートは多くの高解像度カメラでサポートされています。ただし、NTSC と互換性のある 59.94 fps のフレームレートの方がはるかに一般的です。

重要

可変フレームレート (VFR) のビデオ形式はサポートされていません。

関連リンク

[「時間の表示形式 \(Time Format\)」ダイアログ \(50 ページ\)](#)

アプリケーション間のコピー操作

アプリケーション間のワークフローを最適化するために、コピーアンドペーストやドラッグアンドドロップの簡単な操作で WaveLab から他のオーディオアプリケーションにオーディオ範囲を簡単に挿入できます。

WaveLab のソースエディター

この機能は、**オーディオエディター**と**オーディオモニター**ジュウインドウ両方のオーディオ選択範囲に使用できます。

以下の条件が適用されます。

オーディオエディター

- ステレオチャンネルまたはマルチチャンネルファイルの一部であっても、1つのモノラルチャンネルを選択するとこのチャンネルのみがコピーされます。
- ステレオファイルまたはサラウンドファイルのステレオチャンネルクラスターを選択すると、1対のチャンネルがコピーされます。
- サラウンドファイルで3つ以上のチャンネルを選択すると、そのファイルのすべてのチャンネルがコピーされます (たとえば、5.1 ファイルの場合は6チャンネル)。

オーディオモニター

- 選択範囲には複数のトラックやレーンを含めることができます。
- 選択したオーディオ範囲がモノラルチャンネルのみで構成されている場合、たとえば、モノラルトラックのすべてのレーンに対してモノラルミックスダウンが作成されます。
- その他のオーディオ選択範囲については、ステレオミックスダウンがクリップボードにコピーされます。

ターゲットアプリケーション

- ターゲットアプリケーションには、WaveLab 自体を含むあらゆるオーディオアプリケーションを使用できます。

補足

WaveLab をターゲットアプリケーションとして選択すると、標準的なコピー操作に比べて、より多くのストレージとメモリーリソースが消費されます。

- また、ターゲットとしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を選択することもできます。

バックグラウンド情報

従来のコピーアンドペースト操作やドラッグアンドドロップ操作と異なるのは、このプロセスが2つの段階に分かれていることです。

- 1 まず、専用のコマンドを使用して、選択したオーディオ範囲のコピーを生成する必要があります。
- 2 次に、そのコピーをドラッグするか、クリップボードから貼り付けることでターゲットアプリケーションに転送する必要があります。

補足

この機能を使用するために、ソースファイルを WaveLab Cast に保存する必要はありません。

選択したオーディオサンプルをターゲットに転送するために、WaveLab はキャッシュフォルダーに一時オーディオファイルを作成します。キャッシュフォルダーの場所や生成するオーディオのサンプル分解能を指定するには、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**グローバル (Global)**」を選択し、「**オーディオ (Audio)**」タブで対応する設定を行ないます。

一時ファイルのパスは、テキストとしてもファイルとしてもオペレーティングシステムのクリップボードにコピーされ、貼り付けまたはドラッグで別の場所に転送できます。つまり、ターゲットアプリケーションのファイルブラウザを使用してオーディオ素材にアクセスすることもできます。

補足

ターゲットアプリケーション (Cubase など) が許す場合は、一時ファイルの参照ではなく、一時ファイルのコピーをターゲットアプリケーションに読み込むことをおすすめします。

関連リンク

[「オーディオ \(Audio\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(292 ページ\)](#)

[オーディオの範囲を別のオーディオアプリケーションにコピーする \(275 ページ\)](#)

オーディオの範囲を別のオーディオアプリケーションにコピーする

WaveLab には、オーディオ素材を他のアプリケーションに転送し、ワークフローを中断することなく作業を続けられる特別なコピーアンドペースト機能が用意されています。

手順

1. **オーディオエディター**または**オーディオモニター**ジュウィンドウでオーディオ範囲を選択します。時間範囲に加えて、オーディオ範囲には複数のチャンネルまたはトラック/レーンを含めることができます。
2. 特別なコピー機能にアクセスするには、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 「**編集 (Edit)**」タブを選択します。「**コピー (Copy)**」ボタンを右クリックするか、その右側の下矢印をクリックしてメニューにアクセスします。

補足

オーディオエディターでは、「**カット/コピー/貼り付け (Cut Copy Paste)**」セクションに「**コピー (Copy)**」ボタンがあります。**オーディオモニター**ジュウィンドウでは、「**クリップボード (Clipboard)**」セクションに「**コピー (Copy)**」ボタンがあります。

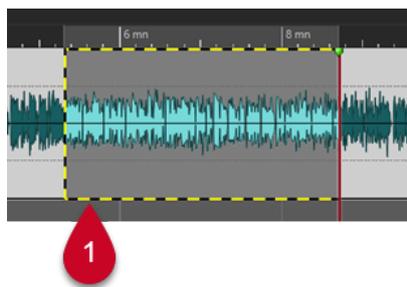
- **オーディオエディター**で、選択したオーディオ範囲を右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
3. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - すべてのエフェクトが適用された、選択したオーディオ範囲のレンダリングされたコピーを生成するには、「**システムのクリップボードにコピー (エフェクトあり) (Copy to System Clipboard (With Effects))**」を選択します。
 - エフェクトを適用せずに、選択したオーディオ範囲のコピーを生成するには、「**システムのクリップボードにコピー (エフェクトなし) (Copy to System Clipboard (No Effect))**」を選択します。

選択したオーディオ範囲が、アニメーション表示された破線の長方形の輪郭線 (1) で強調表示されます。

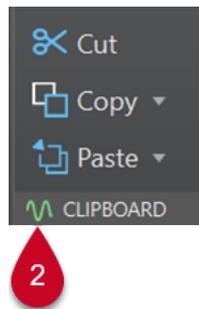
「編集 (Edit)」タブが選択されている場合、緑色のアイコン (2) は、クリップボード上のオーディオ範囲をアプリケーション間で転送できることを示しています。

補足

オーディオエディターでは、このアイコンは「カット/コピー/貼り付け (Cut Copy Paste)」キャプションバーの左側にあります。オーディオモニターージュウィンドウでは、このアイコンは「クリップボード (Clipboard)」キャプションバーに表示されます。



強調表示されたオーディオ範囲



オーディオモニターージュウィンドウのアイコン

補足

選択したオーディオ範囲に対してさらに編集操作を行なうと、アウトラインは表示されなくなります。ただし、次の手順で説明するとおり、データがクリップボード上にある限りは別のアプリケーションに貼り付けられます。

4. 選択したオーディオ範囲をターゲットアプリケーションですぐに編集できるようにするには、オーディオ範囲自体または緑色のアイコン (2) をターゲットアプリケーションの任意の場所にドラッグするか、**[Ctrl]/[command] + [V]** を使用して貼り付けます。

補足

すべてのオーディオアプリケーションで **[Ctrl]/[command] + [V]** キーボードショートカットを使用できるとは限りませんが、Cubase、Nuendo、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) などでは使用できます。

関連リンク

[アプリケーション間のコピー操作 \(274 ページ\)](#)

Podcast の作成

Podcast とは、オーディオファイルで構成されたエピソードのシリーズです。ユーザーはそれらをデバイスでストリーミングまたはダウンロードすることで音声を聴くことができます。オーディオ編集ツールやエフェクトを備えた WaveLab Cast を使って、Podcast のエピソードを作成したり、エピソードをさまざまなホストサービスにアップロードしたりできます。

オーディオエディターとモニタージュウインドウを使用して、Podcast のエピソードを作成できます。WaveLab Cast 内の各オーディオファイルまたはオーディオモニタージュは、個別に Podcast のエピソードとしてアップロードできます。

関連リンク

[Podcast のホストサービス \(277 ページ\)](#)

[Podcast のエピソードをアップロードする \(278 ページ\)](#)

Podcast のホストサービス

Podcast のホストサービスを利用して、Podcast をホストしたり配信したりできます。WaveLab Cast では、さまざまなホストサービスに Podcast を直接アップロードできます。

対応ホストサービス

WaveLab Cast は、以下のホストサービスへの直接アップロードに対応しています。

- Spreaker
- Podbean
- SoundCloud
- Buzzsprout
- Castos
- Blubrry
- Captivate

ホストサービスの承認

WaveLab Cast をホストサービスに接続するにはまず、WaveLab Cast とホストサービスとの接続を承認する必要があります。

承認のプロセスは選択したホストサービスによって異なります。

関連リンク

[Podcast のエピソードをアップロードする \(278 ページ\)](#)

ホストサービスにアップロードする前にファイルをエンコードする

ホストサービスにアップロードするオーディオファイルまたはオーディオモニタージュがエンコードされていない場合、エンコードすることができます。一部のホストサービスは、エンコードされたオーディオファイルにのみ対応しています。エンコードされたオーディオファイル形式には、たとえば MP3、MP4、M4A、MP2 などが挙げられます。

オーディオファイルまたはオーディオモンタージュをレンダリングする場合、**マスターセクション**のプラグインや設定が反映されます。

選択したオーディオファイルまたはオーディオモンタージュによって、以下が適用されます。

- アップロードしたいアクティブなオーディオファイルが既にエンコード済みの場合、「**オーディオファイルをエンコード (Encode Audio File)**」オプションはオフになっています。エンコード済みのオーディオファイルを再度エンコードすると、音質が低下することがあります。
- アクティブなオーディオファイルがエンコードされていない場合、「**オーディオファイルをエンコード (Encode Audio File)**」オプションを利用できますが、必須ではありません。ただし、ホストサービスによっては、オーディオファイルのエンコードは必須です。
- オーディオモンタージュは、ホストサービスにアップロードする前にレンダリングする必要があります。アクティブなファイルがオーディオモンタージュの場合、「**オーディオファイルをエンコード (Encode Audio File)**」オプションを使用して、オーディオモンタージュをレンダリングします。

アクティブなオーディオファイルまたはオーディオモンタージュを保存した場合、エンコードされたファイルも同じディレクトリに同じ名前と適切なファイル拡張子で保存されます。

アクティブなオーディオファイルまたはオーディオモンタージュが保存されなかった場合、レンダリングされたファイルの保存場所とファイル名を指定するダイアログが開きます。

関連リンク

[Podcast のエピソードをアップロードする \(278 ページ\)](#)

Podcast のエピソードをアップロードする

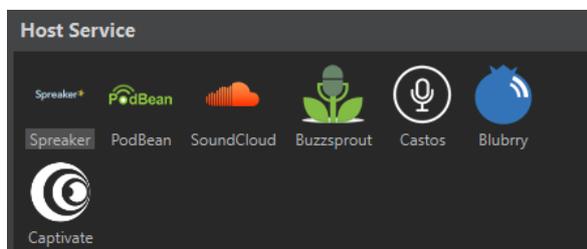
オーディオエディターまたは**オーディオモンタージュ**ウィンドウで作成したオーディオを Podcast のエピソードとしてアップロードできます。

前提条件

オーディオファイルまたはオーディオモンタージュを作成しておきます。

手順

1. **オーディオエディター**または**オーディオモンタージュ**ウィンドウで、「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
2. 「**Podcast**」セクションで、「**エピソードをアップロード (Upload Episode)**」をクリックします。「**公開 (Publish)**」タブが開きます。
3. 「**ホストサービス (Host Service)**」セクションで、エピソードをアップロードするホストサービスを選択します。

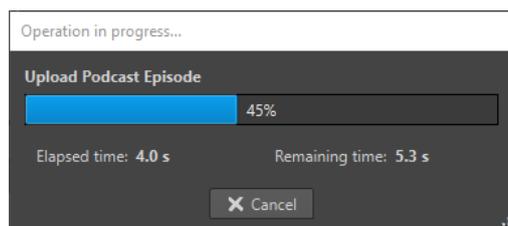


4. 「**作成 (Authorize)**」をクリックして、WaveLab Cast から選択したホストサービスへのアクセスを承認します。
選択したホストサービスの承認ページがデフォルトのインターネットブラウザで開きます。
5. ブラウザー内の指示に従って、承認プロセスを完了します。

- WaveLab Cast で Podcast のエピソードをアップロードする **Podcast** を選択します。
 - Podcast のエピソードの「**タイトル (Title)**」を指定します。
 - 選択したホストサービスによっては、オーディオファイルまたはオーディオモンタージュをエンコードする必要があります。オーディオファイルをエンコードするには、「**オーディオファイルをエンコード (Encode Audio File)**」をオンにして新しいエンコーダーを選択します。
 - 「**アップロード (Upload)**」をクリックします。
-

結果

オーディオファイルまたはオーディオモンタージュがレンダリングされ、選択したホストサービスにアップロードされます。



関連リンク

[「公開 \(Publish\)」 タブ \(279 ページ\)](#)

[ホストサービスにアップロードする前にファイルをエンコードする \(277 ページ\)](#)

「公開 (Publish)」 タブ

「**公開 (Publish)**」タブでは、Podcast のエピソードをアップロードするホストサービスを選択できません。さまざまなホストサービスやアップロードするオーディオファイルに使用するエンコーダーを選択できます。

- 「**公開 (Publish)**」タブを開くには、「**ファイル (File)**」タブを選択し、「**Podcast**」 > 「**公開 (Publish)**」をクリックします。

ホストサービス (Host Service)

Podcast のエピソードをアップロードするホストサービスを選択できます。

作成 (Authorize)

WaveLab Cast から選択したホストサービスへのアクセスを承認できます。

「**作成 (Authorize)**」をクリックすると、選択したホストサービスの承認ページがデフォルトのインターネットブラウザで開きます。

エピソード (Episode)

- 「**オーディオファイルをエンコード (Encode Audio File)**」を使用すると、オーディオファイルを別のオーディオファイル形式にエンコードできます。

補足

MP3 ファイルをアップロード用に選択している場合、「**オーディオファイルをエンコード (Encode Audio File)**」のオプションはオフになっています。ただし、**マスターセクション**で MP3 ファイルにエフェクトを加えている場合は、「**オーディオファイルをエンコード (Encode Audio File)**」のオプションが利用可能になります。

- 「**Podcast**」では、エピソードをアップロードする Podcast を選択できます。
- 「**使用可能な Podcast を更新 (Refresh Available Podcasts)**」を使用して、お使いの Spreaker アカウントから取得された Podcast の一覧を更新できます。

- 「**タイトル (Title)**」には、Podcast のエピソードのタイトルを入力できます。

アップロード (Upload)

オーディオファイルを選択したホストサービスにアップロードできます。

関連リンク

[Podcast の作成 \(277 ページ\)](#)

[Podcast のエピソードをアップロードする \(278 ページ\)](#)

カスタマイズ

カスタマイズとは、プログラムの動作や外観を希望どおりに設定することです。

関連リンク

[ショートカットのカスタマイズ](#) (281 ページ)

[プラグインの整理](#) (285 ページ)

[Touch Bar \(macOS のみ\)](#) (288 ページ)

ショートカットのカスタマイズ

WaveLab Cast では、多くの機能をショートカットで制御し、ワークフローを短縮できます。既存のショートカットを編集するか、新しいショートカットを作成できます。

ほとんどのショートカットは特定のエディターに制限されているため、同じショートカットを別のエディターで再利用できます。例外として、**マスターセクション**ではすべてのショートカットがアプリケーション全体に適用されます。

「**ショートカット (Shortcuts)**」タブの「**ナビゲーション (テンキー) (Navigation (Numeric Pad))**」セクションと「**表示およびナビゲーションコマンド (View and Navigation commands)**」セクションのショートカットは、WaveLab Cast のナビゲート専用です。

編集できないショートカットは、グレー表示されます。作成したショートカットは、エディターで青色で表示されます。

新しいショートカットは、最大 4 つのキーのキーシーケンスを指定して作成できます。操作を実行するには、これらのキーを特定の順序で押す必要があります。

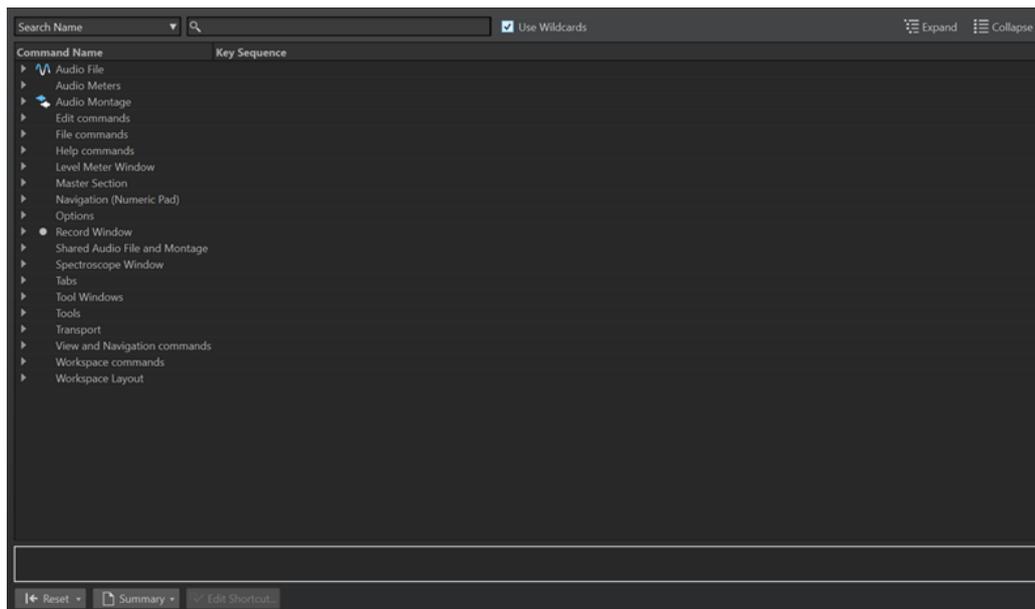
関連リンク

[「ショートカット \(Shortcuts\)」タブ \(ユーザー設定\)](#) (281 ページ)

「ショートカット (Shortcuts)」タブ (ユーザー設定)

このタブでは、WaveLab Cast で使用するショートカットをカスタマイズできます。WaveLab Cast のコマンドおよびメニューオプションに割り当てられているショートカットのリストが表示されます。

- 「**ショートカット (Shortcuts)**」タブを開くには、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**ショートカット (Shortcuts)**」を選択します。



検索ポップアップメニュー

検索を実行するコマンドリストの一部を選択します。

検索フィールド

コマンドを検索します。

ワイルドカードを使用 (Use Wildcards)

この項目をオンにすると、ワイルドカード文字 (「*」および「?」) を使用できます。

「*」は0文字以上の文字、「?」は任意の文字に一致します。

たとえば、「**キーボードショートカットで検索 (Search Keyboard Shortcut)**」を選択して「*」を入力すると、ショートカットが関連付けられているすべてのコマンドが表示されます。

広げる/折りたたむ (Expand/Collapse)

フォルダーツリーを広げるか、折りたたみます。

コマンドリスト

すべてのコマンドとそのショートカットが表示されます。コマンドリストの下のセクションには、選択されたコマンドの追加情報が表示されます。

リセット (Reset)

コマンドを初期設定にリセットします。

概要 (Summary)

メニューが表示され、すべてのコマンドとそのショートカットのリストを生成して HTML または印刷プレビューとして出力できます。

ショートカットを編集 (Edit Shortcut)

「**ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)**」ダイアログが表示されます。選択したコマンドのショートカットを編集できます。

関連リンク

[ショートカットのカスタマイズ \(281 ページ\)](#)

[ショートカットの編集 \(283 ページ\)](#)

ショートカットの編集

「ショートカット (Shortcuts)」タブでは、すべてのショートカットのリストを表示できます。また「ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)」ダイアログではショートカットを編集したり、定義したりできます。

「ショートカット (Shortcuts)」タブでは、メニューやダイアログごとに異なるコマンドセットが提供されます。

- 「ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「ショートカット (Shortcut)」を選択し、コマンドを選択して「ショートカットを編集 (Edit Shortcut)」をクリックします。「ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)」ダイアログが開きます。
- 1つのコマンドに1つのキーボードショートカットを定義できます。各ショートカットのキーストローク数は最大4つです。
- 一部またはすべてのショートカットをリセットして初期設定に戻すには、「表示をリセット (Reset)」ボタンを使用します。

関連リンク

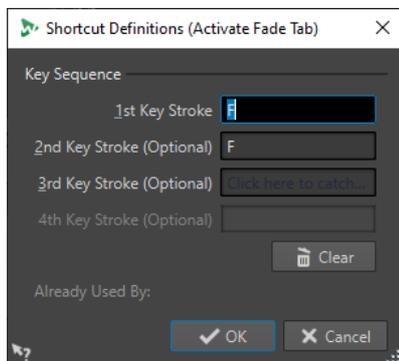
[「ショートカット \(Shortcuts\)」タブ \(ユーザー設定\) \(281 ページ\)](#)

[「ショートカットの定義 \(Shortcut Definitions\)」ダイアログ \(283 ページ\)](#)

「ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)」ダイアログ

このダイアログでは、特定の機能に、独自のショートカットを定義できます。

- 「ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「ショートカット (Shortcut)」を選択し、コマンドを選択して「ショートカットを編集 (Edit Shortcut)」をクリックします。



キーシーケンス (Key Sequence)

キー 1 (1st Key Stroke)

最大4つのキーで構成されるシーケンスの最初のキーを選択できます。このフィールドにフォーカスを合わせ、キーの組み合わせを押します。キーの名前が表示されない場合は、そのキーの中に該当する機能に対して使用できないものがあることを示しています。

キー 2/3/4 (オプション) (2nd/3rd/4th Key Stroke (optional))

コマンドの実行に必要な追加のキーを選択できます。最初、2回め、3回めのキーのあとにこのキーが押された場合にのみ、コマンドが実行されます。

消去 (Clear)

すべてのキーイベントフィールドの内容を消去します。

関連リンク

[ショートカットの編集 \(283 ページ\)](#)

[「ショートカット \(Shortcuts\)」 タブ \(ユーザー設定\) \(281 ページ\)](#)

キーシーケンスの定義

キーボードにキーシーケンスを定義できます。

Mac では、メインメニューのショートカットは、シングルキーのショートカットで構成する必要があります。

複数のキーストロークのキーボードショートカットを使用する場合、ショートカットが相互に競合しないことを確認してください。たとえば、**[Shift]+[L]** のあとに **[M]** を押すショートカットがあるときに、**[Shift]+[L]** というショートカットを定義すると、後者は無視されます。

手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**ショートカット (Shortcuts)**」 を選択します。
2. コマンドリストで、キーシーケンスを定義したいコマンドを選択して「**ショートカットを編集 (Edit Shortcut)**」をクリックするか、該当するコマンドの「**キーシーケンス (Key Sequence)**」 コラムをダブルクリックします。
3. 「**ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)**」 ダイアログで、「**キー (Key Stroke)**」 フィールド内をクリックし、キーシーケンスとして使用するボタンを押します。
4. 「**OK**」 をクリックします。

結果

ダイアログに指定されたキー/ボタンを押すと、該当する操作が実行されます。キーストロークは順番どおりに押す必要があります。

関連リンク

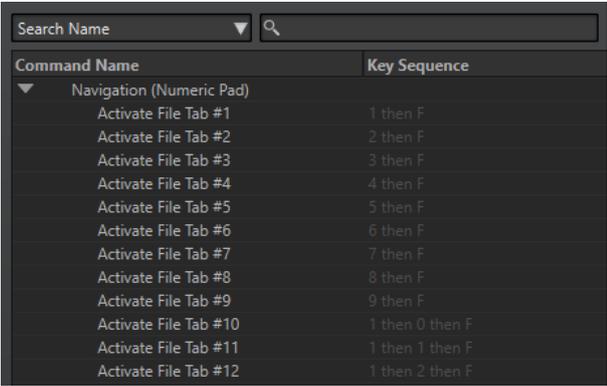
[「ショートカット \(Shortcuts\)」 タブ \(ユーザー設定\) \(281 ページ\)](#)

[「ショートカットの定義 \(Shortcut Definitions\)」 ダイアログ \(283 ページ\)](#)

インデックスキーボードショートカット

インデックスキーボードショートカットを使用すると、特定のマーカーやマスターセクションスロットなど、プロジェクト内の特定の場所にすばやく移動できます。

使用できるインデックスキーボードショートカットは、「**ショートカット (Shortcuts)**」 タブの「**ナビゲーション (テンキー) (Navigation (Numeric Pad))**」 セクションに表示されます。



| Command Name | Key Sequence |
|--------------------------|-----------------|
| Navigation (Numeric Pad) | |
| Activate File Tab #1 | 1 then F |
| Activate File Tab #2 | 2 then F |
| Activate File Tab #3 | 3 then F |
| Activate File Tab #4 | 4 then F |
| Activate File Tab #5 | 5 then F |
| Activate File Tab #6 | 6 then F |
| Activate File Tab #7 | 7 then F |
| Activate File Tab #8 | 8 then F |
| Activate File Tab #9 | 9 then F |
| Activate File Tab #10 | 1 then 0 then F |
| Activate File Tab #11 | 1 then 1 then F |
| Activate File Tab #12 | 1 then 2 then F |

- インデックスキーボードショートカットを使用するには、移動先のアイテムの番号を入力して、キーボードの対応するキーを押します。

例

ファイルウィンドウの5番目のマーカーに移動するには、テンキーの **[5]** を押したあとに **[M]** を押します。

10番目のファイルタブに移動するには、テンキーの **[1]**、続けて **[0]** を押したあとに **[F]** を押します。

関連リンク

[「ショートカット \(Shortcuts\)」 タブ \(ユーザー設定\) \(281 ページ\)](#)

すべてのショートカットリストの生成

すべてのショートカットが記載された HTML ファイルを生成するか、そのリストを印刷できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「ショートカット (Shortcuts)」 を選択します。
 2. 「概要 (Summary)」 をクリックし、以下のいずれかの操作を実行します。
 - 「印刷プレビュー (Print Preview)」ダイアログを開いてすべてのショートカットリストを印刷するには、「印刷プレビュー (Print Preview)」を選択します。印刷プレビュー (Print Preview) は、プリンターが接続されていないと選択できません。
 - すべてのショートカットリストを HTML ファイル形式で出力して標準のブラウザで開くには、「HTML レポート (HTML Report)」を選択します。
-

関連リンク

[「ショートカット \(Shortcuts\)」 タブ \(ユーザー設定\) \(281 ページ\)](#)

プラグインの整理

WaveLab Cast には、さまざまなプラグインが付属しています。特定のプラグインが WaveLab Cast で開かないようにしたり、プラグインを追加したりできます。

関連リンク

[「プラグイン \(Plug-ins\)」 タブ \(ユーザー設定\) \(286 ページ\)](#)

[オプションの VST プラグインの追加 \(285 ページ\)](#)

[プラグインが開かないようにする \(286 ページ\)](#)

オプションの VST プラグインの追加

追加の VST プラグインを保存するフォルダーを指定できます。これは、使用するサードパーティ製の VST プラグインを標準の VST フォルダーに保存したくない場合に役立ちます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「プラグイン (Plug-ins)」 を選択します。
 2. 「追加の VST プラグインフォルダー (WaveLab Cast 固有) (Additional VST Plug-in Folder (WaveLab specific))」 セクションでフォルダーアイコンをクリックし、追加したい VST プラグインが含まれているフォルダーを参照します。
-

関連リンク

[「プラグイン \(Plug-ins\)」 タブ \(ユーザー設定\) \(286 ページ\)](#)

プラグインが開かないようにする

WaveLab Cast で個々のプラグイン、プラグインフォルダー全体、または VST 2 プラグインを開かないようにできます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「プラグイン (Plug-ins)」 を選択します。
2. 以下のオプションから選択します。

- WaveLab Cast で VST 2 プラグインを開かないようにするには、「**VST-2 プラグインを無視 (Ignore VST-2 Plug-ins)**」をオンにします。
- WaveLab Cast で特定のフォルダー内のプラグインを開かないようにするには、「**以下のサブフォルダーに含まれるプラグインを無視 (複数のフォルダーを指定する場合はセミコロン ; で区切る) (Ignore Plug-ins Located in the following Subfolders (Separate Folder Names with a Semicolon))**」セクションでフォルダー名を指定します。
- 個々のプラグインを除外するには、「**読み込まないプラグイン (Do Not Load the Following Plug-ins)**」セクションにプラグイン名を入力します。

正確なファイル名 (パスとファイル拡張子なし) を入力します。

ファイル名は 1 行に 1 つずつ入力します。

名前の前にアスタリスク * を入力すると、その名前を含むすべてのプラグインが無視されます。

関連リンク

[「プラグイン \(Plug-ins\)」 タブ \(ユーザー設定\) \(286 ページ\)](#)

「プラグイン (Plug-ins)」 タブ (ユーザー設定)

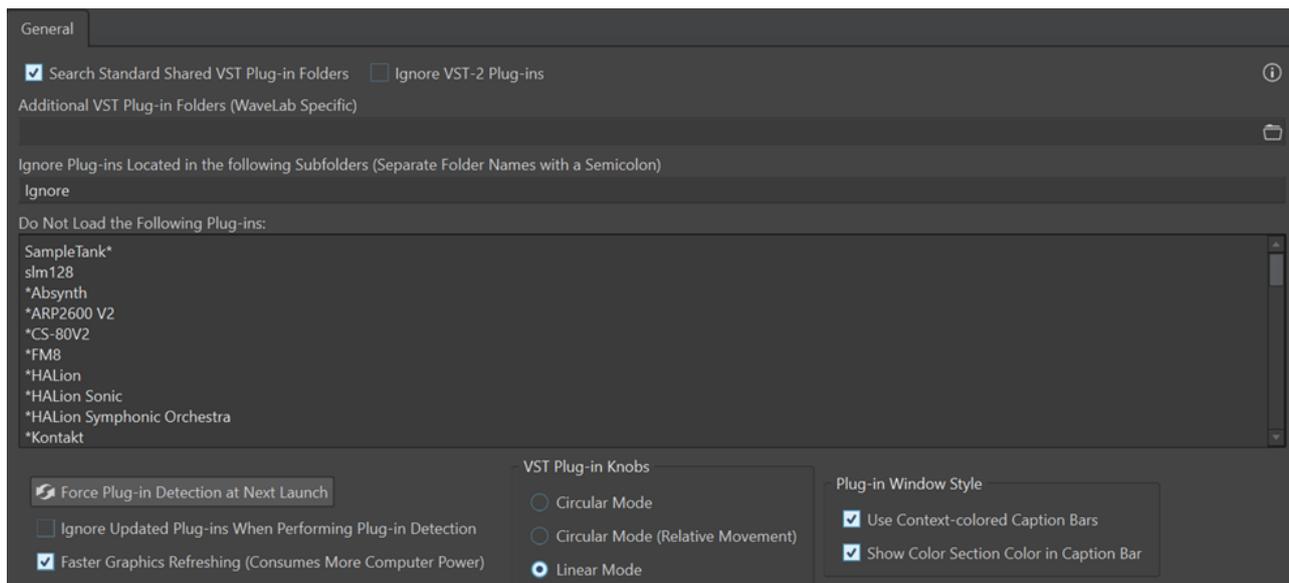
このタブでは、VST プラグインを管理するための多くのオプションを設定できます。

WaveLab Cast が VST プラグインを検索する場所を指定したり、無視するプラグインを指定したりできます。また、VST プラグインのコントロールがマウス操作に反応する方法や表示を更新する頻度も選択できます。

独自のファイル構造を使用して VST プラグインの整理と保存を行なう場合、このダイアログを使用して、読み込むプラグインと読み込まないプラグインを細かく制御できます。これは、特定のプラグインを無効にする場合や、WaveLab Cast で使用する予定がないプラグインを無視する場合に役立ちます。

- **プラグイン環境設定**を開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「プラグイン (Plug-ins)」を選択します。

「全般 (General)」 タブ



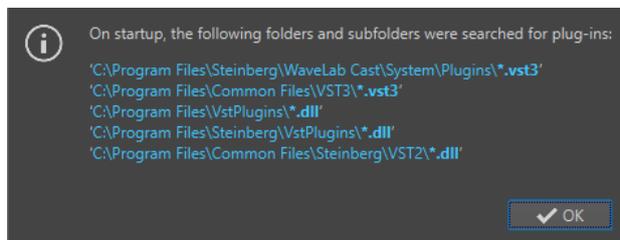
標準の共有 VST プラグインフォルダーを検索 (Search Standard Shared VST Plug-in Folders)

デフォルトの VST プラグインフォルダー内にある VST プラグインを検索するよう WaveLab Cast に指示します。

補足

アプリケーションの起動時に WaveLab Cast がプラグインを検索するフォルダーの情報については、ウィンドウの右上角にある情報アイコン ⓘ をクリックします。

たとえば、WaveLab Cast でプラグインが検出されなかった場合に、検索対象として指定したフォルダーが正しいかどうかを判断するのに役立ちます。



VST-2 プラグインを無視 (Ignore VST-2 Plug-ins)

古い VST 2 規格を使用しているプラグインを検索と表示の対象から除外できます。

補足

このオプションを完全に有効にするために、WaveLab Cast を再起動することをおすすめします。

追加の VST プラグインフォルダー (WaveLab Cast 固有) (Additional VST Plug-in Folders (WaveLab Cast Specific))

VST プラグインが保存されている他のフォルダーを指定します。

以下のサブフォルダーに含まれるプラグインを無視 (複数のフォルダーを指定する場合はセミコロン ; で区切る) (Ignore Plug-ins Located in the following Subfolders (Separate Folder Names with a Semicolon))

WaveLab Cast による VST プラグインの検索対象から除外するフォルダーの名前を指定します。

読み込まないプラグイン (Do Not Load the Following Plug-ins)

プラグインのファイル名 (パスとファイル拡張子なし) を各行に 1 つずつ入力して指定することで、WaveLab Cast で開かないプラグインを指定できます。

名前の前にアスタリスク (*) を入力すると、その名前を含むすべてのプラグインが無視されます。

次回起動時にプラグイン検出を実行 (Force Plug-in Detection at Next Launch)

WaveLab Cast を次回起動したとき、プラグインが検出されます。WaveLab Cast は、起動時間を短縮するため、WaveLab Cast の起動のたびにプラグインを検出しません。ただし、WaveLab Cast はプラグインのリストを保持しており、日付やサイズの変更を検出すると、自動的にこのリストを更新します。

プラグイン検出実行時、更新されたプラグインを無視 (Ignore Updated Plug-ins When Performing Plug-in Detection)

更新されたプラグインのプロパティが変更されているかどうかを確認しないようにします。頻繁に更新されるプラグインがある場合、このオプションにより WaveLab Cast の起動が高速化されます。

ただしメーカーによっては、複数のプラグインを 1 つのファイルにまとめる場合もあります。メーカーが追加したプラグインがあるにもかかわらず WaveLab Cast に表示されないことに気づいた場合、このオプションをオフにして WaveLab Cast を再起動してください。そのあと、このオプションは再度オンにできます。

表示をより頻繁に更新 (より多くの処理パワーが必要) (Faster Graphics Refreshing (Consumes More Computer Power))

VST プラグインの表示をより頻繁に更新します。

VST プラグインのノブ操作 (VST Plug-in Knobs)

プラグインのノブを使用するモードを設定します。選択できるオプションは、「回転 (Circular Mode)」、「相対的に回転 (Circular Mode (Relative Movement))」、および「直線 (Linear Mode)」です。

プラグインウィンドウスタイル (Plug-in Window Style)

- 「コンテキストカラーのキャプションバーを使用 (Use Context-colored Caption Bars)」と「キャプションバーにカラーセクションの色を表示 (Show Color Section Color in Caption Bar)」は、エフェクトプラグインと、それらが適用されているトラックを識別するのに役立つカラーコードを有効にします。

Touch Bar (macOS のみ)

キーボードの上にある Touch Bar に、WaveLab Cast の機能のショートカットを割り当てることができます。Touch Bar は、WaveLab Cast のどこで作業しているかに応じて、使用できるオプションのサブセットが変わります。Touch Bar は、必要に応じてカスタマイズできます。

補足

Touch Bar は、特定のアップル社製品でのみ使用できます。

関連リンク

[Touch Bar のカスタマイズ\(macOS のみ\) \(289 ページ\)](#)

Touch Bar のカスタマイズ(macOS のみ)

Touch Bar のカスタマイズウィンドウで Touch Bar をカスタマイズできます。

選択できる手順

- Touch Bar のカスタマイズウィンドウを開くには、「WaveLab Cast」 > 「Touch Bar をカスタマイズ (Customize Touch Bar)」を選択します。
 - Touch Bar にオプションを追加するには、カーソルを使用して、必要なオプションをカスタマイズウィンドウから Touch Bar にドラッグします。
設定が終了したら、Touch Bar で「完了」をタップするか、画面の「終了」をクリックします。
 - Touch Bar 内のオプションを並べ替えるには、オプションを右または左にドラッグします。
 - Touch Bar から項目を削除するには、オプションが Touch Bar から出るまで上にドラッグします。
-

関連リンク

[Touch Bar \(macOS のみ\) \(288 ページ\)](#)

設定 WaveLab Cast

WaveLab Cast は、ニーズに合わせて設定できます。

補足

環境設定で行なった設定は、別の WaveLab Cast ウィンドウに切り替えたときに適用されます。

環境設定

環境設定は、WaveLab Cast 全体に適用される設定です。WaveLab Cast で作業を始める前に、これらの環境設定でニーズに合わせて設定することをおすすめします。

- 環境設定を開くには、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**グローバル (Global)**」を選択します。

関連リンク

- [「全般 \(General\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(290 ページ\)](#)
- [「表示形式 \(Display\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(290 ページ\)](#)
- [「オーディオ \(Audio\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(292 ページ\)](#)
- [「オーディオ/MIDI 形式 \(Formats\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(293 ページ\)](#)
- [「オプション \(Options\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(294 ページ\)](#)

「全般 (General)」タブ (グローバル環境設定)

このタブでは、ユーザーインターフェースの言語を変更できます。変更を有効にするには、アプリケーションを再起動する必要があります。

- グローバル環境設定の「**全般 (General)**」タブを開くには、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**グローバル (Global)**」を選択して「**全般 (General)**」をクリックします。

関連リンク

[環境設定 \(290 ページ\)](#)

「表示形式 (Display)」タブ (グローバル環境設定)

「表示形式 (Display)」タブでは、アプリケーション全体に影響するユーザーインターフェースへの変更を行なえます。

- グローバル環境設定の「**表示形式 (Display)**」タブを開くには、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**グローバル (Global)**」を選択して、「**表示形式 (Display)**」をクリックします。

テーマ (Theme)

ユーザーインターフェースのカラーパターンを選択できます。

- 「**Dark**」は、ユーザーインターフェースを暗い配色に設定します。
- 「**Light**」は、ユーザーインターフェースを明るい配色に設定します。

履歴 (History)

「最近使用したファイル」メニューの最大項目数 (Maximum Number of Items in Recent File Menus)

最近使用したファイルのメニューに表示するファイルの最大数を設定します。

その他のオプション (Miscellaneous Options)

アプリケーションを高解像度で表示する (Show Application in High DPI) (Windows のみ)

この項目をオンにすると、ディスプレイが高解像度に対応している場合に WaveLab Cast が高解像度で表示されます。対応していない場合、この項目は無視されます。

補足

プラグインウィンドウは高解像度で表示されません。プラグインウィンドウが小さすぎる場合は、「アプリケーションを高解像度で表示する (Show Application in High DPI)」をオフにしてください。

倍率を 100 の倍数に制限 (Restrict Scaling to Multiples of 100)

この項目をオンにすると、100 の倍数のみの倍率が使用されます。たとえば、WaveLab Cast で 150% の倍率を使用している場合、適用される倍率は 200% になります。

この項目をオフにすると、150% などの中間の倍率を使用できるようになります。

システムのファイル選択ダイアログを使用してファイルを開く (Use the System File Selector to Open Files)

この項目をオンにすると、「名前を付けて保存 (Save As)」を選択したときに標準のファイル選択ダイアログが表示されます。

ファイルの保存時にクイックファイル選択ダイアログを開く (Open Quick File Selector When Saving Files)

この項目をオンにすると、保存のショートカットでファイルを保存した場合に「ファイル (File)」タブのかわりにダイアログが開きます。

使用していないリボンタブを隠す (Hide Unused Ribbon Tabs)

この項目をオンにすると、使用していないリボンタブが非表示になります。

起動時に WaveLab Cast ロゴを表示 (Show WaveLab Cast Logo on Startup)

起動中に WaveLab Cast のロゴを表示するかどうかを指定します。

アプリケーションがアクティブでないときは最前面のウィンドウを隠す (Hide Top Level Windows When the Application Is Not Active) (Windows のみ)

この項目をオンにすると、他にアクティブなアプリケーションがあるときは、すべてのフローティングウィンドウが自動的に非表示になります。この項目をオフにすると、フローティングウィンドウが他のアプリケーションウィンドウの前に表示されたままになります。

ツールチップの遅延 (Tooltip Delay)

ユーザーインターフェースコントロールにマウスカーソルを合わせてからツールチップが表示されるまでの時間を選択できます。

「300 ミリ秒 (300 milliseconds)」、「500 ミリ秒 (500 milliseconds)」、「700 ミリ秒 (700 milliseconds)」、「1 秒 (1 sec)」、「2 秒 (2 sec)」から選択できます。ツールチップを一切表示したくない場合は、「非表示 (Never Show)」を選択します。

再生カーソル (Playback Cursor)

カラー (Color)

再生カーソルの色をカスタマイズできます。

ミュートされたチャンネルを薄くする (Dim for Muted Channels)

この項目をオンにすると、ミュートされたオーディオチャンネルに重なる部分の再生カーソルが半透明になります。

幅 (Width)

再生カーソルの幅をカスタマイズできます。

「**細い (Thin)**」、「**中 (Medium)**」、または「**太い (Thick)**」に設定できます。

軌跡を表示 (Show Trail)

この項目をオンにすると、再生カーソルの動きに追従する透明な影が再生カーソルの左側に表示されます。

- 「**幅 (Width)**」では、軌跡の幅を設定できます。
「**わずか (Tiny)**」、「**狭い (Small)**」、「**中 (Medium)**」、または「**広い (Wide)**」に設定できます。
- 「**カラー (Color)**」では、軌跡の色を、再生カーソルと同じ色、白、または数種類のグレーに設定できます。
- 「**濃さ (Intensity)**」では、軌跡の可視性の度合いを設定できます。
「**わずか (Subtle)**」、「**マイルド (Mild)**」、「**ソフト (Soft)**」、「**適度 (Moderate)**」、または「**はっきり (Pronounced)**」に設定できます。

補足

再生カーソルの表示に関する設定は、「**Dark**」と「**Light**」のユーザーインターフェーステーマごとに個別に設定できます。

関連リンク

[環境設定 \(290 ページ\)](#)

[ファイルを開いて WaveLab を起動する \(55 ページ\)](#)

「オーディオ (Audio)」タブ (グローバル環境設定)

このタブでは、処理精度などのオーディオに関する環境設定を変更できます。

- グローバル環境設定の「**オーディオ (Audio)**」タブを開くには、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**グローバル (Global)**」を選択して「**オーディオ (Audio)**」をクリックします。

処理精度 (Processing Precision)

「**プラグイン処理 (Plug-in Processing)**」では、プラグインの処理精度を選択できます。

- 「**64 bit float**」を選択しており、プラグインが 64 ビットでのサンプリングに対応している場合、64 ビットの可逆圧縮で処理が行なわれます。
プラグインが 32 ビットでのサンプリングにのみ対応している場合、すべての 64-bit float サンプルは WaveLab Cast で自動的に 32-bit float に変換されてからプラグインへ送信されます。プラグイン処理が完了すると、32-bit float サンプルが WaveLab Cast で自動的に 64-bit float に損失なく再変換されます。
- 「**32 bit float**」を選択した場合、すべての 64-bit float のサンプルが WaveLab Cast で自動的に 32-bit float に変換されてからプラグインに送信されます。プラグイン処理が完了すると、32-bit float サンプルが WaveLab Cast で自動的に 64-bit float に損失なく再変換されます。

プラグインメニューでは、プラグインが 32-bit float または 64-bit float に対応している場合、プラグイン名の横に「32F」や「64F」が表示されます。

補足

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

「一時ファイル (Temporary Files)」では、オーディオ処理時に WaveLab Cast で作成される一時ファイルの解像度を選択できます。

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

補足

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

「システムのクリップボード (System Clipboard)」では、システムクリップボードの転送中に作成されるオーディオファイルの解像度を選択できます。

初期設定では、32-bit float に設定されています。ただし、ファイルの解像度が低くても品質を維持できることがわかった場合、値は自動的に下げられます。

関連リンク

[一時ファイル \(63 ページ\)](#)

[環境設定 \(290 ページ\)](#)

「オーディオ/MIDI 形式 (Formats)」タブ (グローバル環境設定)

このタブでは、WaveLab Cast で使用するいくつかのオーディオの形式と単位を設定できます。

- グローバル環境設定の「オーディオ/MIDI 形式 (Formats)」タブを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」を選択して「オーディオ/MIDI 形式 (Formats)」をクリックします。

形式

RMS 値に AES17 標準を使用 (Use AES17 Standard for RMS Values)

RMS 値の算出方法を設定します。

- この項目をオンにすると、フルスケールのサイン波のオーディオファイルのレベルは 0 dB として表示されます。これは AES 17 規格に準拠しています。
- この項目をオフにすると、フルスケールのサイン波のオーディオファイルのレベルは -3 dB として表示されます。

A3 の高さ (ピッチ変換などの基準値に使用) (Pitch of A3 (Used in Frequency to Note Conversions))

WaveLab Cast が基準とするピッチ (音の高さ) を周波数で指定します。周波数からノートへの変換では、このピッチが反映されます。

Windows 互換のファイル名を作成 (Create Windows-Compatible File Names) (macOS のみ)

Windows では、ファイル名に一部の文字 (| や \ など) を使用できません。この項目をオンにすると、ファイルを保存したときに、これらの文字が Windows のファイル名に使用できる文字に変換されます。

関連リンク

[環境設定 \(290 ページ\)](#)

「オプション (Options)」 タブ (グローバル環境設定)

このタブでは、メッセージボックスをデフォルトにリセットできます。

- グローバル環境設定の「オプション (Options)」タブを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」を選択して「オプション (Options)」をクリックします。

メッセージの設定を初期化 (Reset Default Answers)

すべてのメッセージボックス設定をデフォルト値にリセットします。たとえば、**次回以降このメッセージを表示しない**の設定がすべてオフになります。

関連リンク

[環境設定 \(290 ページ\)](#)

オーディオファイル環境設定

ここでは、オーディオエディターでの編集作業に関する設定を定義できます。ただし、これらの設定は WaveLab Cast の他の部分にも影響を及ぼします。編集および再生に関するデフォルト値を設定したり、波形表示の外観を調節したりできます。また、オーディオファイルとピークファイルに対する WaveLab Cast の動作を設定できます。

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

RF64 ファイル形式に対応 (Support RF64 File Format)

この項目をオンにすると、WaveLab Cast は 2GB 超のサイズに対応する形式の WAV ファイルを作成します。

補足

一部のアプリケーションは、このファイル形式に対応していません。

WAV ファイルのヘッダー部分にマーカー情報を書き込む (RIFF 形式/BWF 形式) (Write Markers in WAV File Header (RIFF Format/BWF Format))

この項目をオンにすると、WAV ファイルのヘッダー部分にマーカー情報が書き込まれます。このため、他のアプリケーションでそのファイルを開いても、常にマーカーを使用できます。

「WAV ファイルのヘッダー部分にマーカー情報を書き込む (RIFF 形式) (Write Markers in WAV File Header (RIFF Format))」がオンの場合、WAV ファイルのヘッダー部分にマーカー情報が RIFF 規格で書き込まれます。ただし、WaveLab Cast には RIFF 規格よりも多くのマーカーオプションがあります。

「WAV ファイルのヘッダー部分にマーカー情報を書き込む (BWF 形式) (Write Markers in WAV File Header (BWF Format))」がオンの場合、WAV ファイルのヘッダー部分にマーカー情報が BWF 規格で書き込まれます。この規格は以前の RIFF 規格に代わる規格です。ただし、すべてのアプリケーションが BWF 規格をサポートしているわけではありません。

索引

数字

3D 周波数
解析 [140](#)

A

AAC
エンコード [110](#)
AIFF [102](#)
ASIO
Steinberg ドライバー [23](#)
ドライバー [23](#)
ASIO ドライバー [23](#)
ASIO-Guard [22](#)
オーディオ接続 [24](#)
設定 [22](#)
レイテンシー [21](#)

B

BWF
メタデータ [123](#)

D

DC オフセット
全般情報の検出 [136](#)
DeEsser [205](#)
DeHummer [205](#)
DeNoiser [205](#)

E

EBU R-128 [35](#)
ラウドネス [293](#)
ラウドネスノーマライザー [145](#)
EQ [205](#)

F

FLAC [102](#)
エンコード [112](#)
FPS
ビデオ [272](#)

G

GPK
ピークファイル [35](#)

H

Hub [14](#)

I

ID3
メタデータ [123](#)

L

L/R
マスターレベル [235](#)

M

M4A
メタデータ [126](#)
macOS
集合デバイス [27](#)
出力 [27](#)
入力 [27](#)
複数のオーディオデバイス [27](#)
Maximizer [205](#)
Mid/Side
マスターレベル [235](#)
MP2 [102](#)
エンコード [110](#)
MP3 [102](#)
エンコード [108](#)
メタデータ [126](#)
MP4 [102](#)
メタデータ [126](#)
MPEG
MP2 [102](#), [110](#)
MP3 [102](#), [108](#)
MPEG-4 [102](#)

O

Ogg [102](#)
エンコード [112](#)
Opus
エンコード [113](#)
ファイル形式 [113](#)

P

Podcast [277](#)
アップロード [278](#)
エンコード [277](#)
公開 [279](#)
ホストサービス [277](#)

R

Reverb [205](#)
RF64 [102](#)

S

- Spotify
 - チャプター 253
- Steinberg
 - ASIO ドライバー 23

T

- Touch Bar 288
 - カスタマイズ 289

V

- Voice Exciter 205
- VST
 - プラグイン 205
- VST 2
 - プリセット 233
- VST プラグイン
 - 追加 285
- VU メーター
 - 設定 258

W

- WAV
 - メタデータ 126
- WaveLab
 - 設定 290
- Windows Media Audio
 - エンコード 114
- WMA 102
 - エンコード 114

Y

- YouTube
 - チャプター 253

あ

- アクセス
 - サウンドカード 21
- アクティブクリップ
 - メニュー 185
- 上げる
 - エンベロープレベル 198
- 値
 - 編集 34
- アプリケーション間
 - コピー 274
- アンカー 197
 - 再生 83, 84

い

- 一時ファイル 63
- 一時プリセット 75
- 移動
 - エンベロープポイント 198
 - オーディオ 119

- 移動 (続き)
 - クリップ 186
 - 進む 44
 - 選択範囲 33
 - トラック 170
 - 範囲 33
 - マーカー 250
 - 戻る 44
- 色 188
 - クリップ 172, 188
- 色の設定
 - タブ 56

う

- ウィンドウ
 - 動作 29

え

- エフェクト
 - 音飛び 244
 - オフにする 232
 - ゲイン 213
 - 削除 212
 - 順序の変更 213
 - 追加 211
 - トラック 205
 - トラックインスペクター 205
 - トラックコントロール領域 212
 - 並べ替え 67
 - バイパス 232
 - プリセット 233
 - マスターセクション 228
 - 元に戻す 213
- エラー
 - 全般情報の検出 136
- エンコード
 - AAC 110
 - FLAC 112
 - MP2 110
 - MP3 108
 - Ogg 112
 - Opus 113
 - Podcast 277
 - WMA 114
 - オーディオファイル 108

- 鉛筆ツール 129

- エンベロープ
 - 隠す 194
 - クリップ 193
 - クリップ用 193
 - 選択 194
 - パン 193
 - フェード 193
 - 編集 195
 - 編集カーソル 196
 - ポイントの追加 194
 - ボリューム 193
 - ミュート 199
 - リセット 196
 - レベル 193, 198

「エンベロープ」タブ
 オーディオモニタージュ 161
 エンベロープポイント
 移動 198
 カーソル位置 196
 スナップ 197
 選択 198
 編集 197
 エンベロープレベル
 上げる 198

お

オーディオ
 移動 119
 解析 130
 コピー 120
 選択 29
 範囲 30
 ビデオファイル 268
 ユーザー設定 292
 オーディオ CD
 読み込み 215, 263
 オーディオエディター 38
 ウィンドウ 94
 チャンネルコントロール 96
 ディスプレイモード 95
 ドラッグ操作 66
 波形 95
 レインボー 96
 録音 216
 オーディオ接続
 タブ 24
 定義 22
 ドライバー 23
 バス 24
 オーディオ属性
 サンプリングレート 104
 「情報」ダイアログ 43
 ダイアログ 104
 チャンネル構成 104
 ビット解像度 104
 変更 122
 オーディオドライバー 23
 サンプリングレート 234
 オーディオの移動
 切り取り 119
 ドラッグ操作 119
 貼り付け 119
 オーディオの選択範囲
 ズーム 69
 オーディオの範囲
 アプリケーション間のコピー 275
 再生 82
 ズーム 69
 オーディオファイル
 エンコード 108
 オーディオモニタージュ 17
 環境設定 294
 形式 104
 作成 103
 挿入 172
 フェード 147

オーディオファイル (続き)
 保存 104
 ミックスダウン 121
 リサンプリング 178
 レンダリング 122
 オーディオファイルの形式
 ダイアログ 105
 オーディオモニタージュ 38, 150
 ウィンドウ 151
 「エンベロープ」タブ 161
 オーディオファイル 164
 カスタム 163
 クロスフェード 202
 合成 170
 再生 92
 作成 17, 163
 参照情報 168
 サンプリングレート 178
 信号の経路 162
 スタートアップアシスタント 17
 スナップ 184
 スナップの対象位置 184
 選択範囲 181
 属性 167
 タブ 156
 トラックコントロール領域 151
 ドラッグ操作 66
 ファイル構造 150
 フェード 202
 「フェード」タブ 159
 複製 166
 編集 180
 「編集」タブ 156
 保存 57
 お気に入りファイル 64
 フィルタリング 65
 「お気に入りファイル」タブ 64
 押したキー
 表示 10
 音飛び 244
 ASIO-Guard 22
 オフライン処理 143

か

カーソル
 位置 50
 インジケーター 183
 エンベロープポイント 196
 カーソル位置
 マーカーの挿入 196
 開始
 再生 82
 解析
 3D 周波数 140
 オーディオ 130
 種類 131
 スペクトロスコープ 260
 全般情報の検出 130
 メータリング 256
 外部アプリケーション
 コピーアンドペースト 274

隠す

- エンベロープ 194
- トランスポートバー 88
- マーカー 250

重なり合う

- クリップ 187

可視化

- キーストローク 10
- マウス入力 10
- ユーザー入力 10

カスタマイズ 281

- Touch Bar 289
- ショートカット 281
- プリセット 74

カスタム

- オーディオモニタージュ 163

簡易フェード 147

環境設定

- オーディオファイル 294
- オプション 294
- グローバル 290
- 形式 293
- プラグイン 286

管理

- ソースファイル 192
- プラグイン 285

き

キーストローク

- 表示 10

キーボード

- ズーム 69

キーボードショートカット

- インデックス 284
- カスタマイズ 281
- 定義 284

キャンセル

- バックグラウンドタスク 244

キューポイント

- クリップ 191
- 追加 192

く

クオンタイズ

- 選択範囲 31
- タイムルーラー 31

グリッチ

- 検出 137

クリッピング

- 検出 137
- 発生 145
- マスターレベル 235

クリップ 172, 188

- アクティブ 185
- 移動 186
- 色 188
- ウィンドウ 180
- オーディオモニタージュ 150
- 重なり合う 187
- キューポイント 191
- クロスフェード 186

クリップ (続き)

- 交差 187
- 合成 170
- コンテキストメニュー 184
- 再生 92
- 削除 191
- 自動グループ化 186
- 順序の変更 182
- ソースファイル 192
- 並べ替え 182
- バウンス 190
- 非アクティブ 181
- フェード 202
- 複製 187
- 分割 190
- 編集 180
- リップル 186
- レンダリング 190
- クリップエフェクト
- 順序の変更 213
- クリップエンベロープ 193
- グローバル
- 環境設定 290
- クロスフェード 148
- オーディオモニタージュ 202
- クリップ 186
- 編集 204

け

形式

- 環境設定 293
- ビデオ 271

形式変更

- オーディオファイル 104

ゲイン 143

- エフェクト 213
- ダイアログ 143
- トラックインスペクター 205

言語

- ユーザーインターフェース 290

検出位置

- ディスプレイ 139
- マーカー 139

こ

交差

- クリップ 187

合成

- クリップ 170
- トラック 170

構造

- オーディオモニタージュ 150

コーデック

- ビデオ 272

互換性

- マスターセクションプリセット 242

コピー

- オーディオ 120
- 外部アプリケーション 275
- クリップボードへのオーディオ情報 78
- ステレオからモノラル 120

コピー (続き)
ビデオクリップ 269
モノラルからステレオ 120
コマンドバー 44
コンテキストメニュー 46
アクティブクリップ 185
クリップ 184
コンテナ形式
ビデオ 271
コントロール
チャンネル 96
コントロール領域
チャンネル 96

さ

「最近使用したファイル」タブ 63
再実行 65
サイズ変更
トラック 171
再生 79
アンカー 83, 84
オーディオの範囲 82
オーディオモニタージュ 92
開始 82
クリップ 92
再生ボタン 82
ショートカット 87
ジョグ/シャトル 90
速度 86
タイムルーラー 88
チャンネル 89
停止 82
停止ボタン 82
トランスポートバー 79
背景 21
プリロール 85
ポストロール 85
ループ 85
サウンドカード 21
アクセス 21
削除
クリップ 191
デフォルトのプリセット 77
トラック 171
プリセット 75
マーカー 249
作成
オーディオファイル 103
オーディオモニタージュ 17, 163
選択範囲 182
チャプター 253
フェード 147
フェードアウト 147
フェードイン 147
マーカー 248
無音部分 126
ループ 261
参照情報
修復 168
破損 168

サンプリングレート 104
オーディオドライバー 234
オーディオモニタージュ 167
正しくない 120
調節 178
不一致 178, 179
変更 168
マッチング 178

し

時/分/秒
形式 50
時間の表示形式
ダイアログ 50
自主規制音 128
挿入 128
自主規制音で消す 128
システム
設定 21
自動グループ化
オプション 186
クリップ 186
自動選択 84
集合デバイス
作成 27
修正
波形 129
修復
参照情報 168
種類
トラック 170
順序の変更
エフェクト 213
クリップ 182
小節と拍
形式 50
設定 50
「情報」ダイアログ 43
情報ライン 183
ショートカット
カスタマイズ 281
再生 87
タブ 281
編集 283
リスト 285
除外
プラグイン 286
ジョグ/シャトル 90
「再生」ツール 91
タイムルーラー 91
所在不明ファイル 168
ダイアログ 169
処理
精度 292
処理精度 35
信号の経路
オーディオモニタージュ 162

す

垂直ズーム
キーボード 69
スクロールホイール 67
マウス 68
レベルルーター 72

水平ズーム
キーボード 69
スクロールホイール 67
マウス 68

ズーム 67, 69
オーディオエディター 70-72
オーディオの範囲 69
オーディオモニター 73
オーバービュー 70, 71
キーボード 69
ズームツール 70, 71
ズームボタン 73
ズームレベル 71
スクロールホイール 67
選択中 69
選択範囲 69
タブバー 70
トラック 73
プリセット 73
編集カーソル 68
マウスホイール 68
マウスポインター 68
メインビュー 70
矢印キー 69
レベルルーター 72

ズームオプション
オーディオエディター 70, 71
オーディオモニター 73
キーボード 69
スクロールホイール 67
タブ 70
トラック 73
マウス 68

ズームセクション 70

ズームツール
オーバービュー 71
メインビュー 71

ズームレベル 71

スクロールホイール
ズーム 67

スタートアップアシスタント 14, 16, 17
オーディオモニター 17
開く 16
ファイルを開く 54

ステータスバー 45

ステレオ
コピー 120
ドラッグ操作 120
取扱い 102
分割 172
変換 116
モノラルへ 236

ステレオからモノラル 116

ステレオトラック
変換 172

スナップ 96
アンカーに 197
エンベロープポイント 197
オーディオモニター 184

スナップの対象
オーディオファイル 96

スナップの対象位置
オーディオモニター 184

スペクトロスコープ 260

スライダー 34

スライドアウトウィンドウ 41

せ

精度
処理 292

整理
プラグイン 285

設定
ASIO-Guard 22
WaveLab 290
言語 290
サウンドカード 21
システム 21

前後反転
エフェクトの変更 213

選択
エンベロープ 194
エンベロープポイント 198
範囲 30
マーカー 252

選択範囲
移動 32, 33
オーディオモニター 181
拡大 33
クオンタイズ 31
削除 33
作成 182
縮小 33
トラック 181
編集 182
ミュート 128

全般
タブ 290

全般情報の検出 130
「エラー」タブ 136
結果 138
実行 138
種類 131
「その他」タブ 136
「ピーク」タブ 131
「ピッチ」タブ 135
「ラウドネス」タブ 133

そ

挿入
オーディオファイル 172
自主規制音 128
ビデオファイル 267

ソースファイル
管理 [192](#)
クリップ [192](#)
編集 [192](#)

属性
オーディオ属性 [43](#)
オーディオモニタージュ [167](#)
メタデータ [123](#), [125](#)

速度
正しくない [120](#)

ソロ
トラック [92](#)
ソロ無効 [92](#)

た

ダイアログ
「不一致のサンプリングレート」ダイアログ [179](#)

タイムコード
形式 [50](#)
タイムストレッチ
再生速度の詳細設定 [86](#)

タイムルーラー [47](#)
オプション [47](#)
再生 [88](#)
ジョグ/シャトル [91](#)
メニュー [47](#)

ダイレクトモニタリング [224](#)

ダッキング
設定 [201](#)
適用 [200](#)
トラック [200](#)

タブ
色の設定 [56](#)
変更未保存インジケータ [56](#)

ち

置換
オーディオ [128](#)
ビデオ内のオーディオ [268](#)

チャプター
Spotify [253](#)
YouTube [253](#)
作成 [253](#)

チャプターの作成 [254](#)

チャンネル
コントロール [96](#)
再生 [89](#)
ステレオからモノラル [236](#)
選択 [30](#)
選択範囲 [32](#)
マルチチャンネルからステレオ [236](#)
マルチチャンネルからモノラル [236](#)

チャンネル構成 [104](#)

抽出
オーディオ [268](#)

調節
サンプリングレート [178](#)

直接レンダリング [238](#)

つ

追加
エフェクト [211](#)
キューポイント [192](#)
トラック [170](#)
トラックエフェクト [211](#)
ビデオトラック [266](#)
ツールウィンドウ [39](#)
切り離し [39](#)
閉じる [39](#)
ドッキング [39](#)
開く [39](#)

て

定義
キーボードショートカット [284](#)

停止
再生 [82](#)
停止ボタン [82](#)
ディスク空き領域インジケータ [219](#)
ディスプレイ
波形 [95](#)

適用
フェード [147](#)

デフォルトのプリセット
削除 [77](#)
保存 [76](#)
読み込み [77](#)

テンポ
拍節形式 [50](#)

と

トゥルーピーク
EBU R-128 [35](#)
解析 [131](#)
レベルノーマライザー [144](#)
レベルメーター [257](#)

閉じる
メーターウィンドウ [256](#)

ドライバー
ASIO [23](#)
Steinberg [23](#)
オーディオ [23](#)

トラック [170](#)
移動 [170](#)
エフェクト [205](#)
合成 [170](#)
コントロール領域 [151](#)
サイズ変更 [171](#)
削除 [171](#)
種類 [170](#)
ステレオからモノラル [172](#)
選択範囲 [181](#)
ソロ [92](#)
ソロ無効 [92](#)
ダッキング [200](#)
追加 [170](#)
ナビゲーター [151](#)
ビデオ [266](#)
ミュート [92](#)

トラック (続き)
 ロック 171
 ロック解除 171
ドラッグアンドドロップ 65
トラックインスペクター
 ウィンドウ 205
 エフェクト 211
 ペイン 209
トラックエフェクト
 削除 212
 順序の変更 213
 追加 211
トラックコントロール領域 151
 エフェクトの追加 212
 ステレオトラック 152
 トラックピークメーター 156
 ビデオトラック 155
 モノラルトラック 152
ドラッグ操作 65
 オーディオエディター 66
 オーディオモニター 66
 ステレオからモノラル 120
 マスターセクション 67
 モノラルからステレオ 120
トラックピークメーター 156
トラブルシューティング
 マスターセクションプリセット 242
トランスポートバー 79
 位置 88
 隠す 88
 再生ボタン 82
 停止ボタン 82
取り消し 65
トリミング
 ビデオクリップ 269

な

ナビゲーター 151
名前の変更
 表の項目 34
 ファイル 58
 マーカー 251
並べ替え
 エフェクト 67
 クリップ 182
 トラック 170

に

入力
 表示 10
 モニタリング 223

の

ノーマライズ
 ラウドネス 145
 レベル 144

は

倍精度
 一時ファイル 63
バイパス
 マスターセクション 237
バインディング
 マーカー 252
バウンス
 クリップ 190
波形
 オーディオエディター 95
 修正 129
 ディスプレイ 95
バス
 オーディオ接続 24
バックアップバックアップ
 自動 57
バックグラウンドタスク
 音飛び 244
 キャンセル 244
 モニタリング 244
パン
 エンベロープ 193
 トラックインスペクター 205
範囲
 移動 33
 選択 30
パンメーター
 設定 258
 レベルメーター 257

ひ

ピーク
 全般情報の検出 131
 トラックピークメーター 156
ピークファイル 35
ピッチ 135
 全般情報の検出 135
ビット解像度 35, 104
ビデオ 266
 ウィンドウ 270
ビデオクリップ 269
 コピー 269
 トリミング 269
 編集 269
 編集モード 270
ビデオトラック 266
 追加 266
ビデオファイル
 オーディオの置き換え 268
 オーディオの抽出 268
 コーデック 272
 互換性 271
 コンテナ形式 271
 挿入 267
 フレームレート 272
 読み込み 267
表 34
 名前の変更 34

表示

- 押したキー 10
- キーストローク 10
- トラック 73
- マウス入力 10
- ユーザー入力 10
- レインボー 96

表示形式

- ユーザー設定 290

開く

- スタートアップアシスタント 16
- メーターウィンドウ 256

ふ

ファイル

- 一時 63
- お気に入り 64
- 切り替え 62
- クリップボード 55
- 最近使用 62
- 削除 58
- 操作 54
- 閉じる 56
- 名前の変更 58
- 開く 54, 55
- フォーカス 78
- 保存 56
- レンダリング 238

ファイル形式

- AIFF 102
- FLAC 102
- MP2 102
- MP3 102
- MPEG 102
- Ogg 102
- Opus 113
- RF64 102
- WMA 102
- プリセット 108
- 変更 106

「ファイル」タブ 41

- 「情報」ダイアログ 43
- ファイルを開く 55

ファイルブラウザ 59

- ウィンドウ 59
- お気に入りフォルダー 62

ファイルを開く

- スタートアップアシスタント 54
- 「ファイル」タブ 55

「不一致のサンプリングレート」ダイアログ

- ダイアログ 179

フェード

- エンベロープ 193
- オーディオファイル 147
- オーディオモニタージュ 202
- カーブ 203
- クリップ 202
- クロスフェード 148
- 作成 147
- 種類 203
- 適用 147

フェードアウト 147

フェードイン 147

「フェード」タブ

- オーディオモニタージュ 159

フォーカス 78

フォルダー

- オーディオモニタージュ 150

複製

- オーディオモニタージュ 166
- クリップ 187
- マーカー 249

浮動小数点精度ファイル 103

プラグイン

- エフェクト 205
- オフにする 232
- 環境設定 286
- 管理 285
- 除外 286
- タブ 286
- 追加 285
- トラックインスペクター 205
- バイパス 232
- プリセット 233
- マスターセクション 229

プラグインウィンドウ

- マスターセクション 230

プリセット 74

- VST 2 233
- 以前の WaveLab バージョン 242
- 一時 75
- 一時保存 76
- エフェクト 76
- 削除 75
- ファイル形式 108
- 復元 76
- 変更 75
- 保存 74
- マスターセクション 240
- メータリング 257
- メタデータ 126
- 読み込み 75, 242

プリロール 85

- 長さ 86

フルスクリーン

- アクティブ化 53

フレーム/秒

- 形式 50

フレームレート

- ビデオ 272

分割

- クリップ 190
- トラック 172

へ

ヘルプ 9, 10

- スタートアップアシスタント 14

変換

- ステレオからモノラル 116
- ステレオファイル 116
- マーカー 251
- モノラルからステレオ 116
- モノラルファイル 116

変更

- オーディオ属性 122
- ファイル形式 106
- プリセット 75
- マーカーの種類 251

編集

- 値 34
- エンベロープ 195
- エンベロープポイント 197
- オーディオモニタージュ 180
- クリップ 180
- クロスフェード 204
- 選択範囲 182
- ソースファイル 192
- ビデオクリップ 269
- メタデータ 125

編集カーソル

- エンベロープポイントにスナップ 196
- マーカーの挿入 196

「編集」タブ

- オーディオモニタージュ 156

ほ

ホストサービス

- Podcast 277

ポストロール 85

- 長さ 86

保存

- オーディオファイル 104
- オーディオモニタージュ 57
- ファイル 56
- マスターセクションプリセット 241

ボリューム

- エンベロープ 193

ま

マーカー 245

- 移動 250
- ウィンドウ 245
- 隠す 250
- 検出位置 139
- 削除 249
- 作成 248
- 種類 245
- 選択 252
- 名前の変更 251
- バインディング 252
- 複製 249
- 変換 251
- 録音 225

マーカーの種類

- 変更 251

マウス入力

- 可視化 10

マウスの位置 183

マスターセクション 226

- ウィンドウ 226
- エフェクト 228
- サンプリングレート 234
- 信号の経路 227
- ステレオからモノラル 236

マスターセクション (続き)

- 設定 227
- ツール 227
- バイパス 237
- プラグインウィンドウ 230
- プラグイン形式 229
- プリセット 240, 242
- プリセットの保存 241
- プリセットの読み込み 242
- マスターレベル 235
- マルチチャンネルからステレオ 236
- マルチチャンネルからモノラル 236
- リサンプリング 233
- レンダリング 237
- 「レンダリング」タブ 239

マスターレベル

- マスターセクション 235

マッチング

- サンプリングレート 178

マルチチャンネル

- ステレオへ 236
- モノラルへ 236

み

ミックス

- ステレオからモノラル 236
- マルチチャンネルからステレオ 236
- マルチチャンネルからモノラル 236

ミックスダウン

- オーディオファイル 121
- オーディオモニタージュ 214

ミュート

- 選択範囲 128
- トラック 92

む

無音部分

- 作成 126
- 挿入 127

め

メーター

- VU 258
- スペクトロスコープ 260
- 設定 256
- トラックピーク 156
- パン 258
- パンメーター 257
- リセット 257
- レベル 257
- 録音 218

メーターウィンドウ

- 切り離し 39
- 閉じる 256
- ドッキング 39
- 開く 256

メータリング 256

- ウィンドウ 256
- プリセット 257

メタデータ 123
ウィンドウ 124
ダイアログ 125
プリセット 126
編集 125
メッセージの初期設定
リセット 37

も

元に戻す
エフェクトの変更 213
モニタリング
ダイレクトモニタリング 224
入力 223
バックグラウンドタスク 244
モノラル
コピー 120
専用のスピーカー 27
ドラッグ操作 120
変換 116
モノラルからステレオ 116
モニタージュ出力エフェクト
順序の変更 213
問題
サンプリングレート 120
ピッチ 120

ゆ

ユーザーインターフェース
言語 290
ユーザー設定
オーディオ 292
表示形式 290

よ

読み込み
オーディオ CD 263
ビデオファイル 267
マスターセクションプリセット 242

ら

ラウドネス
EBU R-128 35
基準 293
全般情報の検出 133
ノーマライザー 145
ラウドネスノーマライザー
ダイアログ 145

り

リサンプリング
オーディオファイル 178
マスターセクション 233
リセット
エンベロープ 196
メーター 257

リップル
オプション 186

る

ループ 261
再生 85
作成 261
ルーラー
小節と拍 50
タイムルーラー 47
レベルルーラー 47

れ

レイテンシー 21
レインボー
オーディオエディター 96
表示 96
レベル
マスター 235
レベルエンベロープカーブ 193
レベルノーマライザー
ダイアログ 144
レベルメーター 257
設定 258
レベルルーラー 47
オプション 47
垂直ズーム 72
ズーム 72
レンダリング
オーディオファイル 122
オーディオモニタージュ 214
音飛び 244
クリップ 190
直接 238
ファイル 238
マスターセクション 237
「レンダリング」タブ
マスターセクション 239

ろ

録音 216
オーディオエディター 216
オーディオモニタージュ 219
カスタムファイル属性 221
自動ファイル属性 221
スペクトロメーター 218
設定 216
ダイアログ 216
タブ 24
ディスク空き領域インジケーター 219
バス 220
複数のトラック 222
マーカー 225
レベルメーター 218
ロック
トラック 171
ロック解除
トラック 171

わ

- ワークスペース
 - ウィンドウ [38](#)
 - スライドアウトウィンドウ [41](#)
 - 要素 [38](#)
- ワークスペースのレイアウト
 - リセット [53](#)