

オペレーションマニュアル



Steinberg マニュアル制作チーム: Cristina Bachmann, Martina Becker, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, 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, 2023.

All rights reserved.

WaveLab LE_11.2.0_ja-JP_2023-02-28

目次

| | | | |
|--------------------------|--------------------------|------------------------|--|
| 5 | WaveLab LE について | 67 | 作業フォルダーとドキュメントフォルダー |
| 5 | OS 共通のマニュアル | 69 | クリップボードへのオーディオ情報のコピー |
| 5 | ヘルプシステム | 69 | 現在のファイルへのフォーカス設定 |
| 6 | 表記規則 | 70 再生 | |
| 8 | キーボードショートカット | 70 | トランスポートバー |
| 9 システムの設定 | | 73 | タイムルーラーからの再生の開始 |
| 9 | 機器の接続 | 73 | フォーカスされたオーディオチャンネルの再生 |
| 9 | サウンドカードとバックグラウンド再生 | 75 | ジョグ/シャトル再生 |
| 9 | レイテンシー | 76 | 再生中の自動スクロール |
| 10 | ASIO-Guard | 76 | オーディオモニタージュウウィンドウでの再生 |
| 10 | オーディオ接続の定義 | 78 オーディオファイルの編集 | |
| 15 | リモートデバイス | 78 | 波形ウィンドウ |
| 21 WaveLab LE の概念 | | 81 | オーディオエディターのタブ |
| 21 | 全般的な編集ルール | 89 | オーディオエディターでのファイルの取扱い |
| 21 | 「起動 (Startup)」 ダイアログ | 106 | ミックスダウン - オーディオファイルのレンダリング |
| 23 | 基本的なウィンドウの動作 | 107 | オーディオ属性の変更 |
| 23 | オーディオデータの選択 | 108 | メタデータ (Metadata) |
| 28 | スライダー | 111 | 「無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)」 ダイアログ |
| 29 | 表の項目名の変更 | 114 オーディオの解析 | |
| 29 | ピークファイル | 114 | 3D 周波数解析 |
| 30 | 処理精度 | 117 オフライン処理 | |
| 30 | メッセージの設定の初期化 | 117 | 「処理 (Process)」 タブ |
| 31 ワークスペースウィンドウ | | 118 | 処理の適用 |
| 31 | オーディオエディター | 119 | 「ゲイン (Gain)」 ダイアログ |
| 31 | オーディオモニタージュ | 119 | 「レベルノーマライザー (Level Normalizer)」 ダイアログ |
| 32 | RSS フェードエディター | 120 | 「エンベロープ (Envelope)」 ダイアログ |
| 32 | 「ファイル (File)」 タブ | 121 | オーディオファイルのフェード |
| 33 | 「情報 (Info)」 タブ | 122 | クロスフェード |
| 35 | ツールウィンドウ | 123 | 位相の反転 |
| 35 | スライドアウトウィンドウ | 123 | オーディオの前後反転 |
| 36 | ツールウィンドウのドッキング/切り離し | 124 | DC オフセット |
| 37 | コマンドバー | 124 | リサンプリング |
| 38 | ステータスバー | 126 オーディオモニタージュ | |
| 39 | コンテキストメニュー | 126 | モニタージュウウィンドウ |
| 39 | タイムルーラーとレベルルーラー | 130 | オーディオモニタージュの各タブ |
| 44 | タブの管理 | 139 | オーディオモニタージュでの信号の流れ |
| 45 | フルスクリーンモードの有効化 | 139 | オーディオモニタージュの作成 |
| 45 | デフォルトのワークスペースのレイアウトにリセット | 141 | オーディオモニタージュの複製 |
| 46 ファイルの操作 | | 142 | オーディオモニタージュ属性 |
| 46 | ファイルを開く | 143 | オーディオモニタージュの読み込みオプション |
| 47 | ファイルを閉じる | 143 | 破損したオーディオファイルの参照情報 |
| 47 | ファイルの保存 | 145 | オーディオモニタージュの合成 |
| 49 | ファイルの削除 | 152 | クリップの編集 |
| 49 | ファイル名の変更 | 164 | クリップのソースファイルの管理 |
| 50 | ファイルブラウザー | 164 | クリップエンベロープ |
| 53 | ファイルの切り替え | 169 | 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 |
| 53 | 最近使用したファイル | 173 | ミックスダウン - レンダリング機能 |
| 55 | 一時ファイル | 173 | 「メモ (Notes)」 ウィンドウ |
| 55 | 取り消しと再実行 | 174 | オーディオ CD の読み込み |
| 55 | 値の編集 | | |
| 56 | ドラッグ操作 | | |
| 57 | ワークスペースウィンドウ内のズーム | | |
| 63 | プリセット | | |

| | |
|------------|---|
| 175 | 録音 |
| 175 | オーディオエディターでの録音 |
| 179 | 録音中のマーカーの作成 |
| 181 | マスターセクション |
| 181 | マスターセクションウィンドウ |
| 190 | マスターセクションのバイパス |
| 191 | マスターセクションでのレンダリング |
| 194 | マスターセクションプリセット |
| 198 | バックグラウンドタスクのモニタリング |
| 199 | 音飛び |
| 200 | マーカー |
| 200 | マーカーの種類 |
| 200 | 「マーカー (Markers)」ウィンドウ |
| 203 | マーカーの作成 |
| 205 | マーカーの削除 |
| 206 | マーカーの移動 |
| 206 | マーカー間の移動 |
| 207 | 特定の種類のマーカーを非表示にする |
| 207 | 1つのマーカーの種類の変換 |
| 207 | マーカー名の変更 |
| 208 | マーカーの選択 |
| 208 | マーカー間のオーディオの選択 |
| 209 | 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 |
| 210 | ループ |
| 210 | ループの作成 |
| 212 | オーディオ CD の読み込み |
| 212 | 「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログ |
| 214 | オーディオ CD トラックの読み込み |
| 215 | RSS フィード |
| 215 | RSS フェードエディター |
| 217 | RSS フィードの作成 |
| 218 | RSS フィード公開用 FTP の設定 |
| 219 | RSS フィードの公開 |
| 220 | RSS フィードの公開が正常に行なわれたか確認する |
| 221 | カスタマイズ |
| 221 | 波形ウィンドウおよびモニタージュウィンドウのカスタマイズ |
| 223 | ショートカットのカスタマイズ |
| 227 | プラグインの整理 |
| 230 | Touch Bar (macOS のみ) |
| 232 | 設定 WaveLab LE |
| 232 | 環境設定 |
| 235 | オーディオファイル環境設定 |
| 239 | オーディオモニタージュの環境設定 |
| 243 | 索引 |

WaveLab LE について

OS 共通のマニュアル

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

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

注意事項:

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

ヘルプシステム

ヘルプシステムにアクセスするには、いくつかの方法があります。マニュアルはインターネット上で公開されており、そのほとんどは steinberg.help から PDF 形式でダウンロードできます。

マニュアル

本製品のマニュアルは複数のマニュアルで構成されています。

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

- Web ブラウザーのアドレスバーに「www.steinberg.help」と入力します。
- プログラムで、「**ヘルプ (Help)**」 > 「steinberg.help」を選択します。
- Windows: steinberg.help でアクティブなダイアログのヘルプを開くには、タイトルバーのクエスチョンマークアイコンをクリックしたときに表示される「**ヘルプ (Help)**」ボタンをクリックするか、**[F1]** を押します。
- macOS: steinberg.help でアクティブなダイアログのヘルプを開くには、ダイアログ内のクエスチョンマークアイコンをクリックしたときに表示される「**ヘルプ (Help)**」ボタンをクリックするか、**[command]+[?]** を押します。

オペレーションマニュアル (Operation Manual)

WaveLab LE 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

- ツールチップを表示するには、インターフェースアイコンにマウスを合わせます。
- 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、マウスと修飾キーを使用して実行できる編集の種類を表示するには、モニタージュウィンドウにマウスを合わせます。ウィンドウの下部の情報ラインに、ヘルプテキストが表示されます。

これは何? (What's This?)

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

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

- いずれかのウィンドウで、**[Shift] + [F1]** を押してインターフェース項目にマウスを合わせるか、または「ヘルプ (Help)」 > 「これは何? (What's This?)」を選択します。
- ダイアログのタイトルバー (Windows) またはダイアログ内 (macOS) のクエスチョンマークアイコンをクリックし、インターフェース項目またはメニュー項目にマウスを合わせます。

関連リンク

[情報ライン](#) (155 ページ)

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ィンドウで、「編集 (Edit)」をクリックします。

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

例

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

ファイル名やフォルダーのパスは異なるフォントで表示されます。

例

example_file.txt

表記上の要素

表記上の各要素は、以下の目的で使用されます。

前提

手順を開始する前に完了しておくこと、または満たす必要がある条件を示します。

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可能性のある事項、またはデータ損失のリスクを伴う事項を示します。

補足

考慮すべき事項を示します。

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

手順の結果を示します。

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

太字のテキストはメニュー、オプション、機能、ダイアログ、ウィンドウなどの名前を表わします。

例

「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。

太字のテキスト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して選択することを表わします。

例

「ファイル (File)」 > 「開く (Open)」を選択します。

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。

システムの設定

作業を始める前に、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。

関連リンク

[機器の接続 \(9 ページ\)](#)

[オーディオ接続の定義 \(10 ページ\)](#)

機器の接続

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。

サウンドカードとバックグラウンド再生

WaveLab LE 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 LE は再生を行なえません。

他のアプリケーションと WaveLab LE 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。

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 LE 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 LE 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 \(12 ページ\)](#)

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 LE 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 LE を操作する際には、最適で安定した再生と編集の精度が重要になります。

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 \(10 ページ\)](#)

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(12 ページ\)](#)

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。これにより、音飛びを抑えてより多くのトラックやプラグインを処理できるようになります。

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 \(10 ページ\)](#)

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 \(12 ページ\)](#)

オーディオ接続の定義

WaveLab LE 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 LE 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、「**Generic Low Latency**」(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、**Generic Low Latency** 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の選択 \(11 ページ\)](#)

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」 タブ \(12 ページ\)](#)

[録音 \(175 ページ\)](#)

オーディオドライバの選択

オーディオドライバを選択し、WaveLab LE 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に開発された ASIO ドライバ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 ドライバについてお問い合わせください。特定の ASIO ドライバが利用可能でない場合は、Generic Low Latency ASIO ドライバを使用できます。

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 \(12 ページ\)](#)

[ASIO ドライバ \(11 ページ\)](#)

[Generic Low Latency ASIO Driver の設定 \(Windows のみ\) \(11 ページ\)](#)

ASIO ドライバ

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の選択 \(11 ページ\)](#)

[Generic Low Latency ASIO Driver の設定 \(Windows のみ\) \(11 ページ\)](#)

Generic Low Latency ASIO Driver の設定 (Windows のみ)

特定の ASIO ドライバを利用できない場合は、Generic Low Latency ASIO Driver を使用できます。

補足

Generic Low Latency 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、「Generic Low Latency ASIO Driver」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

[オーディオドライバーの選択 \(11 ページ\)](#)

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(12 ページ\)](#)

「オーディオ接続 (Audio Connections)」タブ

このタブでは、WaveLab LE 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。サードパーティ製サウンドカードを装備していない場合は、「Generic Low Latency」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。

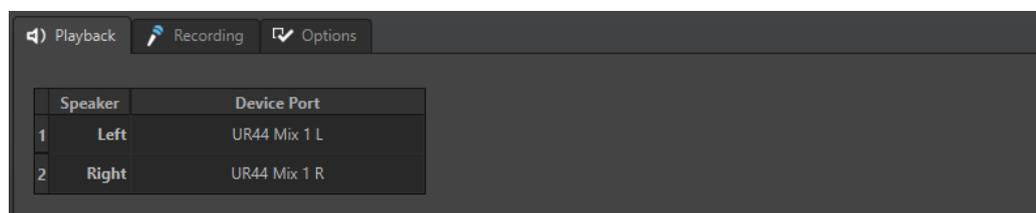
コントロールパネル (Control Panel)

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。

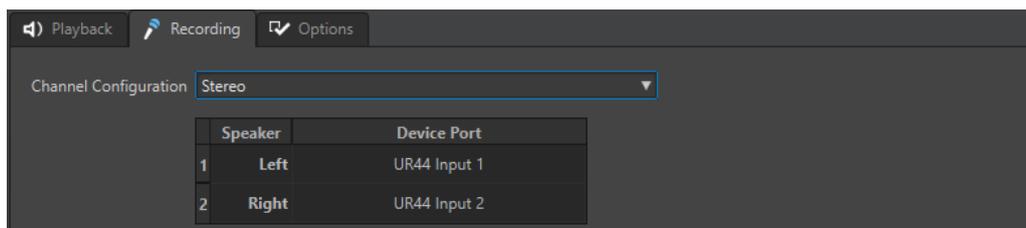
「再生 (Playback)」タブ



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 LE 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。

新しいバスを追加 (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/バスを下へ移動 (Move Bus Up/Move Bus Down)

バスリスト内で選択したバスを上/下に移動します。WaveLab LE 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 LE 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 LE is in Background)

このオプションがオンの場合、WaveLab LE 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 LE 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 LE 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 LE 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 LE 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 \(10 ページ\)](#)

[マスターセクション \(181 ページ\)](#)

[再生 \(70 ページ\)](#)

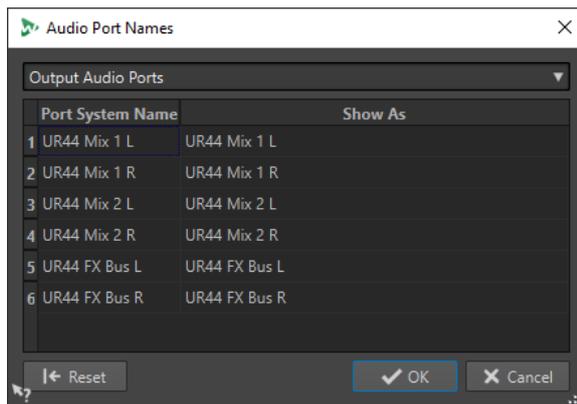
[録音 \(175 ページ\)](#)

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

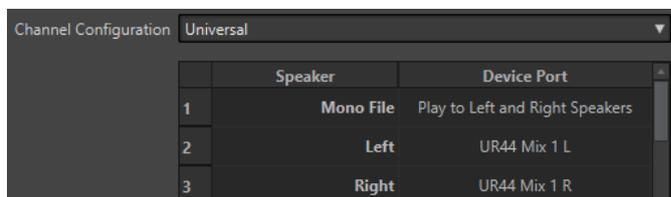
[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」 タブ \(12 ページ\)](#)

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 \(12 ページ\)](#)

リモートデバイス

Steinberg 社のリモートデバイスを使用して、WaveLab LE をリモートコントロールできます。

リモートコントロールデバイスのノブとスライダーを使用して、一部のコマンドをコントロールできます。

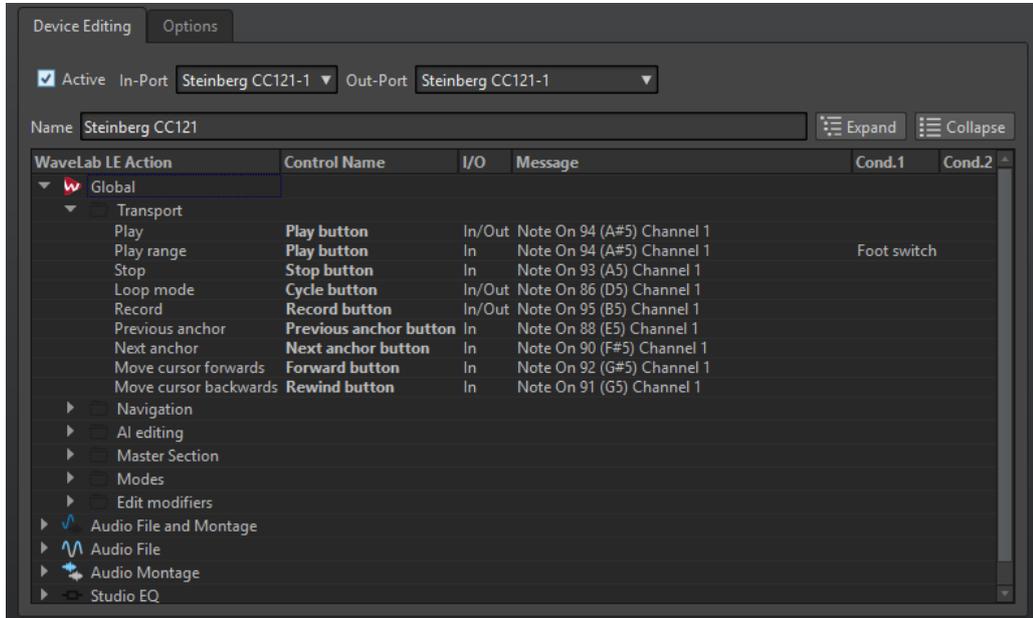
補足

サポートされているのは Steinberg 社のリモートデバイスのみです。

「リモートデバイス (Remote Devices)」 タブ

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

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



「デバイスの編集 (Device Editing)」 タブ

このタブでは、MIDI コントロールデバイスの選択、およびコントロールマップの表示を行なえます。

アクティブ (Active)

選択したデバイスを有効にし、MIDI ポートをスキャンします。

入力ポート/出力ポート (In-Port/Out-Port)

使用するデバイスの MIDI 入力/出力ポートを選択します。

名前 (Name)

マップ名を入力できます。

広げる/折りたたむ (Expand/Collapse)

コントロールマップのフォルダーツリーを広げるか、折りたたみます。

WaveLab LE の処理 (WaveLab LE Action List)

リモートコントロールできるパラメーターが表示されます。最上位のフォルダーはコンテキストを表わしています。コンテキストがアクティブになっているときだけ、関連パラメーターをコントロールできます。たとえば、オーディオファイルがアクティブな場合が該当します。

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

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

「オプション (Options)」 タブ

マウスホイールをエミュレート (Emulate mouse wheel)

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

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

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

高機能統合コントローラー CC121

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

この項では、CC121 用の WaveLab LE ファクトリープリセットについて説明します。コントローラーの使用の詳細については、CC121 のマニュアルを参照してください。CC121 は、元々 Cubase 用に設計されたコントローラーです。WaveLab LE の機能と CC121 コントロールの組み合わせのマッピングを以下に示します。以下に記載していないコントロールは、どのパラメーターにも割り当てられていません。

チャンネルセクション

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

フェーダー (Fader)

マスターセクションフェーダーをコントロールします。

「PAN」 ノブ

アクティブなトラックのゲインをコントロールします。

「m」 (ミュート)

アクティブなトラックをミュート/ミュート解除します。

ソロ (Solo)

アクティブなトラックをソロ/ソロ解除します。

CHANNEL SELECT

オーディオモニタージュ内の前/次のトラックを選択します。

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

EQ セクション

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

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

「EQ TYPE」をオンにした場合:

帯域幅ノブ (「Q」)

各 EQ バンドの Q (帯域幅) を調節します。

周波数ノブ (「F」)

各 EQ バンドの中心周波数を調節します。

ゲインノブ (「G」)

各 EQ バンドのゲインを調節します。

ON

EQ バンドをオン/オフにします。

ALL BYPASS

マスターセクションのすべてのプラグインのバイパスをオン/オフにします。

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

LOW ON

オーディオエディターに切り替わります。

LOW-MID ON

オーディオモニタージュウインドウに切り替わります。

HIGH ON

ユーザー設定タブを開きます。

バンド 1 の EQ ゲイン (「G」) ノブ

タイムラインを左右にスクロールします。

バンド 2 の EQ ゲイン (「G」) ノブ

タイムラインの水平ズームを調節します。

バンド 3 の EQ ゲイン (「G」) ノブ

タイムラインの垂直ズームを調節します。

バンド 4 の EQ ゲイン (「G」) ノブ

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

バンド 1 の EQ 周波数 (「F」) ノブ

オーディオエディターのオーバービュータイムラインを左右にスクロールします。

バンド 2 の EQ 周波数 (「F」) ノブ

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

バンド 3 の EQ 周波数 (「F」) ノブ

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

バンド 4 の EQ 周波数 (「F」) ノブ

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

トランスポートセクション

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

「<」 (前の) ボタン

カーソルの位置を左に移動します。

「<<」 (巻き戻し) ボタン

編集カーソルの位置を左に移動します。

「>>」 (早送り) ボタン

編集カーソルの位置を右に移動します。

「>」 (次へ) ボタン

カーソルの位置を右に移動します。

サイクルボタン

サイクルモードをオン/オフにします。

停止ボタン

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

再生ボタン

再生を開始します。

録音ボタン

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

ファンクションセクション

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

「VALUE」ノブ

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

「FUNCTION 1」ボタン

アクティブなクリップのフェードイン設定を調節します。

「FUNCTION 2」ボタン

アクティブなクリップのフェードアウト設定を調節します。

「FUNCTION 3」ボタン

アクティブなクリップのエンベロープレベルを調節します。

「FUNCTION 4」ボタン

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

AI KNOB セクション

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

補足

AI KNOB はオートメーションできるパラメーターにのみ使用できます。

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

AI KNOB

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

ロック

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

「CUBASE READY」インジケータ

「CUBASE READY」インジケータは、WaveLab LE では機能しません。

フットスイッチセクション

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

WaveLab LE の概念

この章では、WaveLab LE で作業を行なうときの一般的な概念について説明します。これらの手順に慣れることで、プログラムでの作業がより効率的になります。

関連リンク

[全般的な編集ルール \(21 ページ\)](#)

[基本的なウィンドウの動作 \(23 ページ\)](#)

[「起動 \(Startup\)」ダイアログ \(21 ページ\)](#)

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

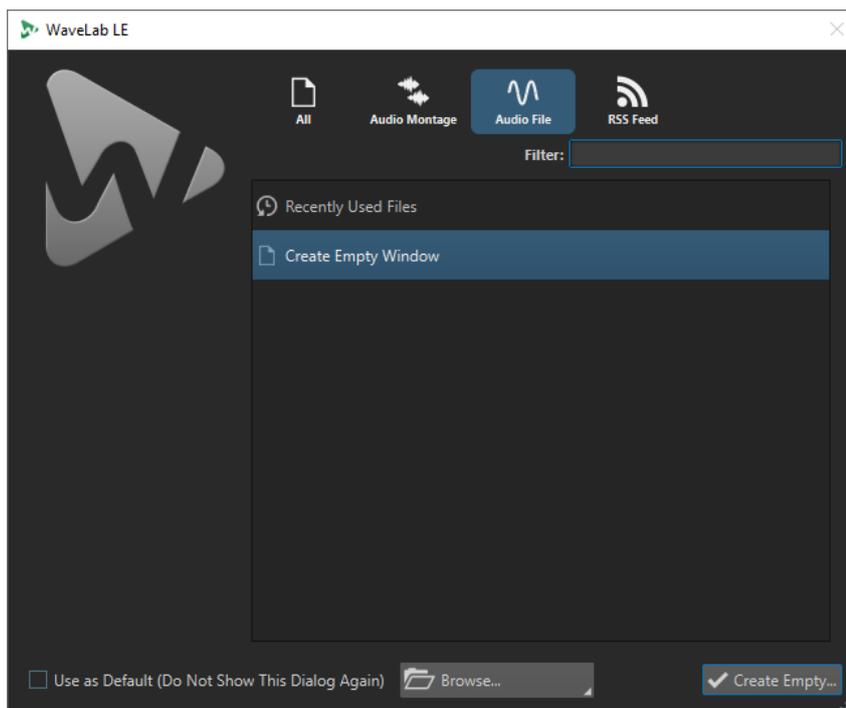
製品の動作は、環境設定によっても異なります。

関連リンク

[WaveLab LE の概念 \(21 ページ\)](#)

「起動 (Startup)」ダイアログ

WaveLab LE を起動すると、どのファイルを開くかを選択できる「**起動 (Startup)**」ダイアログが表示されます。



「起動 (Startup)」ダイアログでは、開くファイルタイプを選択できます。最近使用したファイルを開いたり、テンプレートから新規ファイルを作成したりできます。

以下のファイルタイプを利用できます。

- オーディオモンタージュ (Audio Montage)
- オーディオファイル (Audio File)
- RSS フィード (RSS Feed)

最近使用したもの (Recent)

最近使用したファイル (Recently Used Files)

WaveLab LE で最後に使用したファイルを開きます。

最近使用したファイルの一覧

最近使用したファイルを開くことができます。最近使用したファイルを開くには、ファイルを選択して「開く (Open)」をクリックします。

テンプレート (Templates)

空のウィンドウを作成 (Create Empty Window)

空の WaveLab LE ウィンドウを作成します。

その他のオプション

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))

この項目をオンにすると、これからは選択したオプションが使用され、起動画面は開かなくなります。この項目がオンになっている場合に「起動 (Startup)」ダイアログを表示するには、WaveLab LE の起動時に **[Ctrl]/[command]** を押します。

参照 (Browse)

開くファイルを選択できます。

空のプロジェクトを作成 (Create Empty)

空の WaveLab LE ウィンドウを作成します。

基本的なウィンドウの動作

WaveLab LE 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 LE の概念 \(21 ページ\)](#)

オーディオデータの選択

WaveLab LE 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 \(23 ページ\)](#)

[オーディオファイルのチャンネルの選択 \(25 ページ\)](#)

ドラッグによる範囲の選択

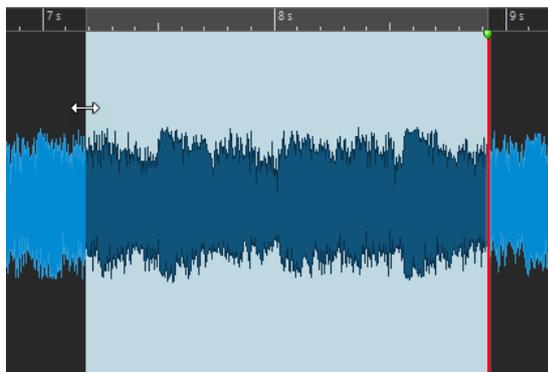
波形ウィンドウまたはモニタージュウィンドウでの範囲選択は、クリックアンドドラッグによる方法が一般的です。

選択できる手順

- 範囲を選択するには、波形ウィンドウまたはモニタージュウィ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。



- モニタージュウィ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 \(23 ページ\)](#)

[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

[モニタージュウウィンドウ \(126 ページ\)](#)

オーディオファイル内のオーディオ範囲の選択

オーディオファイルの選択範囲を編集、処理、または再生できます。

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

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

すべて (All)

波形全体を選択します。

切り替え (Toggle)

選択範囲のオン/オフを切り替えます。

拡張 (Extend)

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

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

- 「**始めから再生位置まで (From Start to Playback Position)**」は、再生位置から選択範囲の始めまで、または、選択範囲がない場合はファイルの始めまでの範囲を選択します。再生がオフになっている場合は、編集カーソル位置までが選択されます。
- 「**選択範囲を 2 倍にする (Double Selection Length)**」は、現在の選択範囲の長さを 2 倍にします。
- 「**選択範囲を半分にする (Halve Selection Length)**」は、現在の選択範囲の長さを半分 にします。

チャンネル (Channels)

メニューが開き、以下のオプションを選択できます。

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

リージョン (Regions)

メニューが開き、以下のオプションを選択できます。

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

関連リンク

[オーディオエディター \(31 ページ\)](#)

オーディオファイルのチャンネルの選択

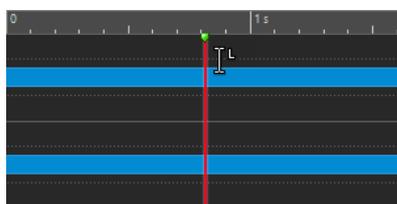
オーディオエディターでは、操作を 1 つのチャンネルのみに適用するか、ステレオファイル全体に対して適用するかを選択できます。

選択できる手順

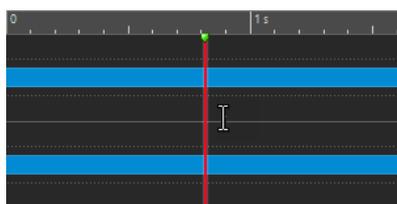
- 波形ウィンドウ内をクリックしたときに選択されるチャンネルは、クリックする位置によって異なります。

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。

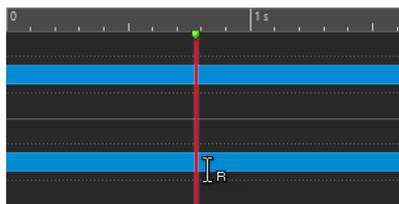
- 左チャンネルを選択するには、左チャンネルの上半分をクリックします。



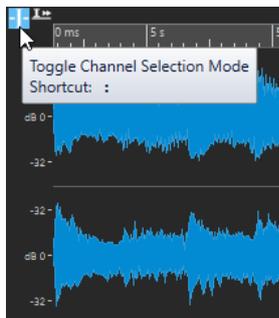
- 両方のチャンネルを選択するには、左チャンネルと右チャンネルの境界周辺の領域をクリックします。



- 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。



- 波形ウィンドウをクリックした際に、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、**[Tab]** または **[Tab] + [Shift]** を押します。
-

関連リンク

[オーディオデータの選択 \(23 ページ\)](#)

[選択範囲を別のチャンネルに移動する \(26 ページ\)](#)

[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

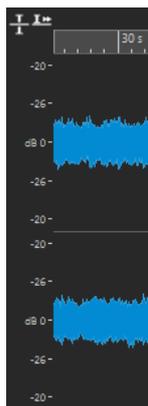
[フォーカスされたオーディオチャンネルの再生 \(73 ページ\)](#)

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。
 - 「**編集 (Edit)**」タブの「**時間範囲 (Time Selection)**」セクションで、「**チャンネル (Channels)**」をクリックし、「**他のチャンネルも選択 (Extend to All Channels)**」、「**左チャンネルのみ (Left Channel Only)**」、または「**右チャンネルのみ (Right Channel Only)**」を選択します。
 - チャンネルコントロール領域で、選択範囲の移動先のチャンネルをクリックします。



- 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、**[Tab]** または **[Tab]+[Shift]** を押します。
- マウスを使用して選択範囲を別のチャンネルに移動する場合は、**[Ctrl]/[command]+[Shift]** を押しながら選択範囲を別の位置に動かします。

関連リンク

[オーディオファイルのチャンネルの選択 \(25 ページ\)](#)

[チャンネルコントロール領域 \(78 ページ\)](#)

[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

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

[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

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. 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

[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

選択範囲の拡大と縮小

波形ウィンドウまたは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。

さまざまな方法で、選択範囲を拡大または縮小できます。

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]** を押し続けた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]** を押し続けたまま **[←]**/**[→]** 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]** を押し続けたまま **[←]**/**[→]** 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「切り取り (Cutting)」セクションに、以下のオプションがあります。

切り取る (Crop)

選択範囲以外のデータを削除します。

削除 (Delete)

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

オーディオモニタージュウウィンドウ

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

選択範囲を消去 (Erase Selected Range)

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

選択クリップを削除 (Delete Selected Clip)/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。

スライダー

WaveLab LE 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を変更できます。スライダーの値はさまざまな方法で変更できます。

- 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]** を押し続け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 LE の概念 \(21 ページ\)](#)

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、項目を選択してから **[Return]** を押し、新しい名前を入力します。
- 前後の項目名を変更するには、**[↑]** または **[↓]** を押します。これによって、編集モードを維持しながら、前後の項目にフォーカスを移動できます。

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(200 ページ\)](#)

[「クリップ \(Clips\)」ウィンドウ \(153 ページ\)](#)

ピークファイル

ピークファイル (拡張子「.gpk」) は、WaveLab LE 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 LE 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、これによって波形ウィンドウまたは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。初期設定では、ピークファイルはオーディオファイルと同じ場所に保存されます。

関連リンク

[ピーク表示の再描画 \(29 ページ\)](#)

ピーク表示の再描画

通常、ピークファイルの日付がオーディオファイルの日付よりも古い場合は、ピークファイルが自動的に更新されます。ただし、オーディオファイルの日付が自動的に更新されないこともあります。この場合、ピークファイルを強制的に再描画できます。

手順

1. **オーディオエディター**で、「**表示 (View)**」タブを選択します。
 2. 「**ピーク (Peaks)**」セクションで、「**表示を再描画 (Rebuild Display)**」をクリックします。
-

関連リンク

[ピークファイル \(29 ページ\)](#)

[「表示 \(View\)」タブ \(オーディオエディター\) \(81 ページ\)](#)

処理精度

WaveLab LE 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が、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 LE 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 \(55 ページ\)](#)

[「オーディオ \(Audio\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(234 ページ\)](#)

メッセージの設定の初期化

WaveLab LE 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 \(グローバル環境設定\) \(234 ページ\)](#)

ワークスペースウィンドウ

ワークスペースウィンドウは、特定のファイルタイプの編集および再生環境を提供します。各環境では、各ファイルタイプの特定の目的に応じた機能を使用できます。

- **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。
- **モニタージュウィンドウ:** オーディオモニタージュの合成および編集を行ないます。
- **RSS フィードエディター:** RSS フィードの準備やアップロードを行ないます。

ワークスペースウィンドウは高いカスタマイズ性を備えており、ワークフローに合わせて自由に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 \(31 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュ \(31 ページ\)](#)

[RSS フェードエディター \(32 ページ\)](#)

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。

波形ウィンドウにはオーディオファイルが図形化されて表示され、ファイルを表示、再生、および編集できます。

関連リンク

[オーディオファイルの編集 \(78 ページ\)](#)

オーディオモニタージュ

オーディオモニタージュでは、複数のオーディオクリップを1つのモニタージュに合成します。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) の参照情報やファイルの開始/終了位置といった情報が含まれます。

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

関連リンク
[オーディオモンタージュ \(126 ページ\)](#)

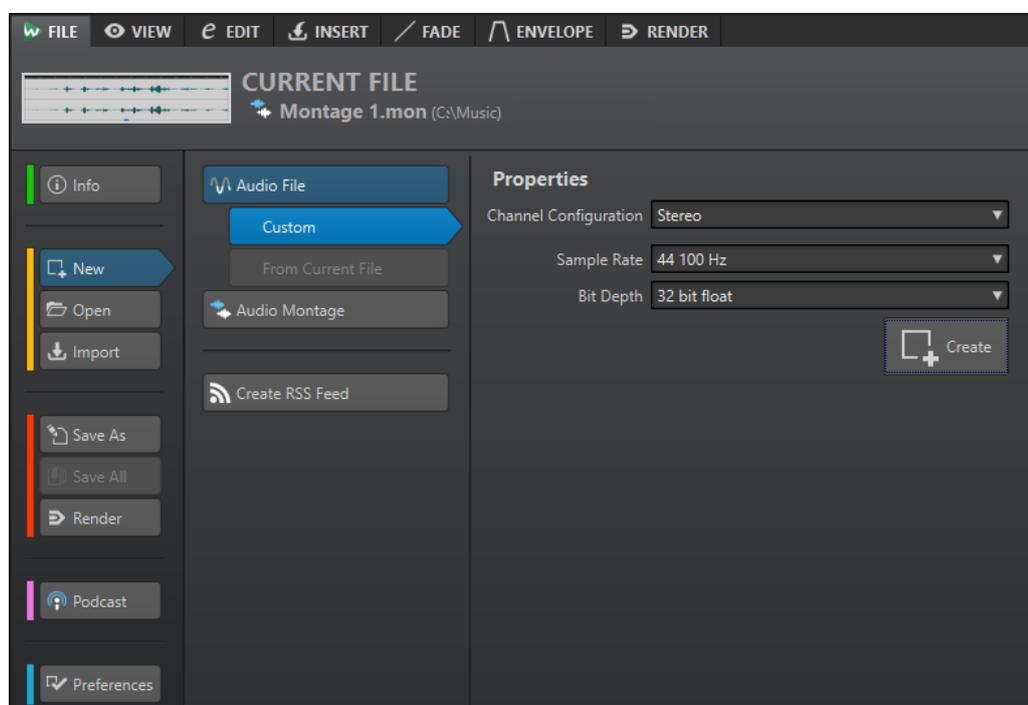
RSS フェードエディター

RSS フィードエディターでは、RSS フィードを構成したり、定義したり、インターネットに公開したりできます。

関連リンク
[RSS フィード \(215 ページ\)](#)

「ファイル (File)」 タブ

「ファイル (File)」 タブは WaveLab LE のコントロールセンターです。ここでは、ファイルを保存する、開く、レンダリングする、読み込む、書き出すなどの操作を行なえます。また、ファイルに関する詳細な情報が表示され、WaveLab LE 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、オーディオモンタージュ、または RSS フィードを作成できます。

開く (Open)

オーディオファイル、オーディオモンタージュ、または RSS フィードを開くことができます。

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)

オーディオファイルをオーディオ CD からオーディオモンタージュおよびオーディオ CD トラックに読み込むことができます。

名前を付けて保存 (Save As)

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

すべてを保存 (Save All)

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

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

書き出し (Export)

アクティブなファイルのレンダリングを行なえます。

ユーザー設定 (Preferences)

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

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

関連リンク

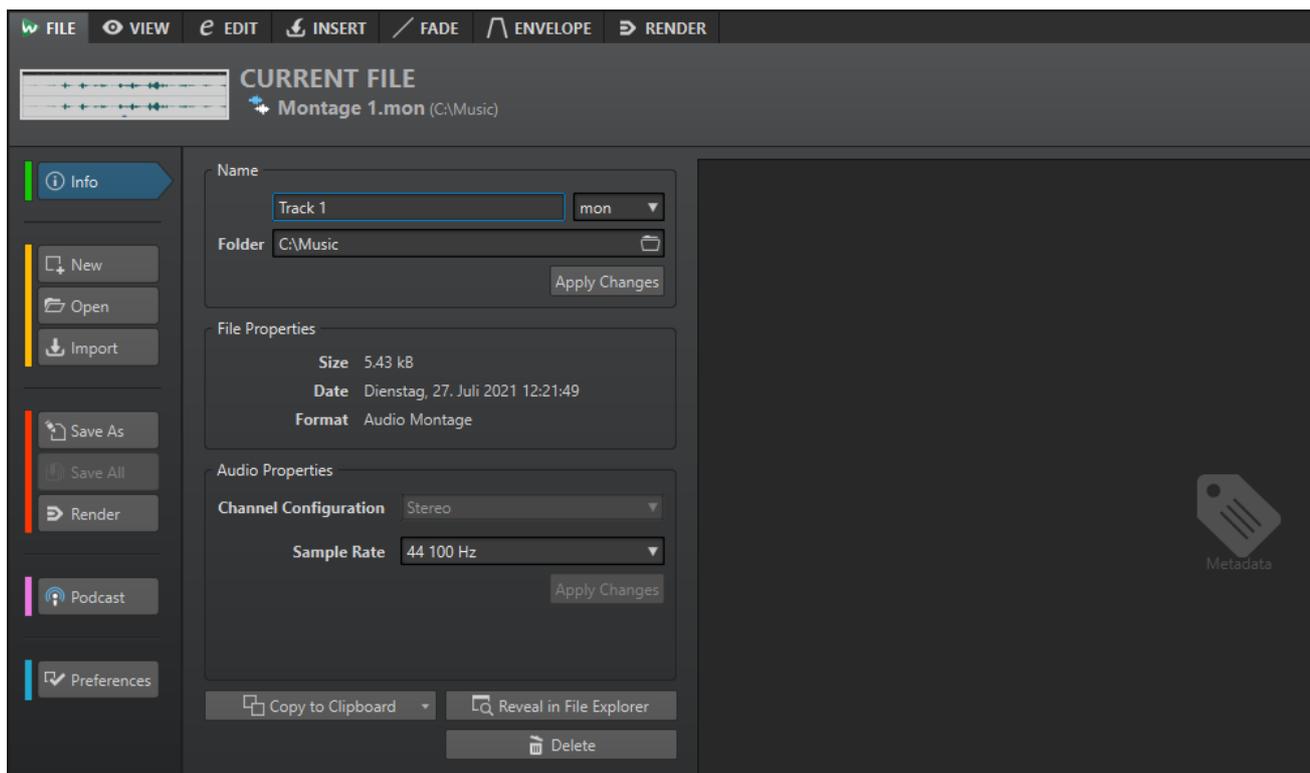
[「情報 \(Info\)」タブ \(33 ページ\)](#)

[設定 WaveLab LE \(232 ページ\)](#)

「情報 (Info)」タブ

「情報 (Info)」タブには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。

- 「情報 (Info)」タブを開くには、「ファイル (File)」タブを選択し、「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 \(50 ページ\)](#)

ツールウィンドウ

WaveLab LE 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 \(35 ページ\)](#)

ツールウィンドウを開く/閉じる

プロジェクトに不要なすべてのツールウィンドウを閉じることができます。

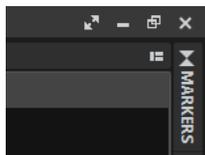
- ツールウィンドウを開くには、「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」を選択していずれかのツールウィンドウを選択します。
- ドッキングされているツールウィンドウを閉じるには、ツールウィンドウのタブを右クリックして「**表示しない (Hide)**」を選択します。
- 切り離されているツールウィンドウを閉じるには、「**X**」ボタンをクリックします。

関連リンク

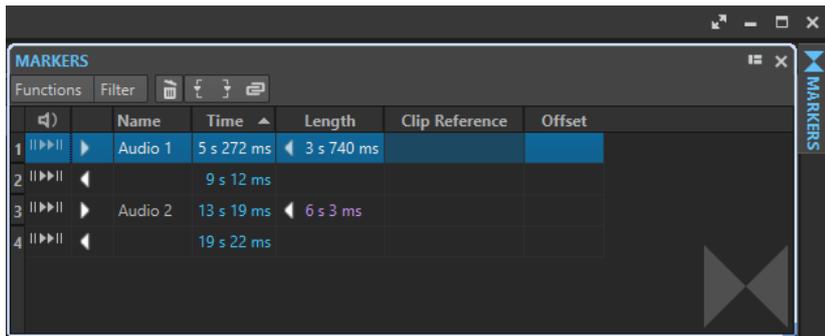
[ツールウィンドウ \(35 ページ\)](#)

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



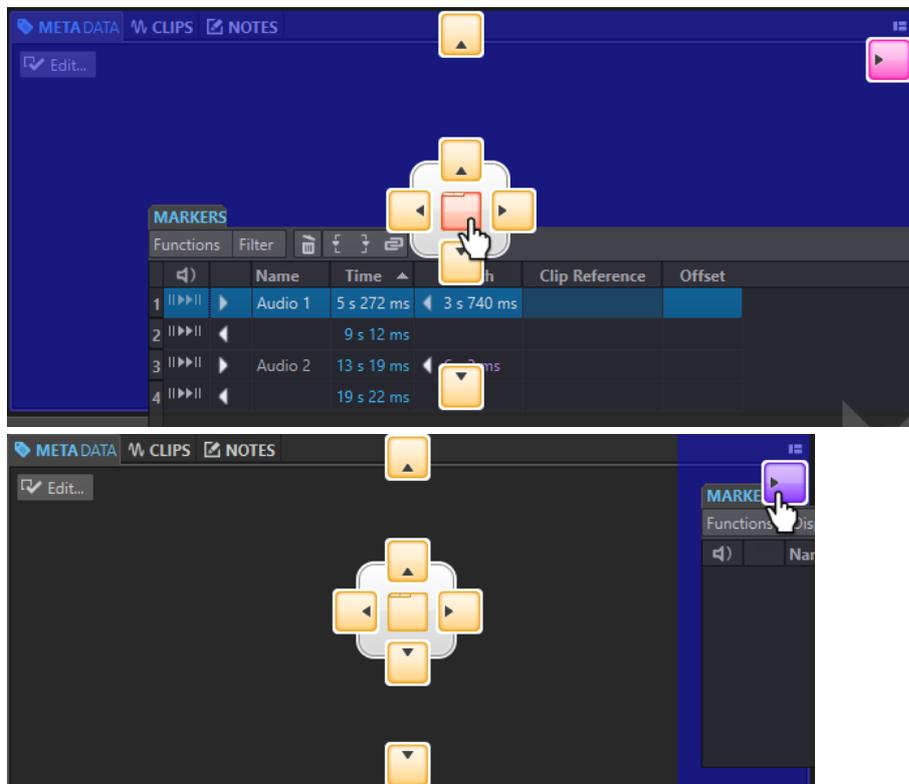
開いたスライドアウトウィンドウ

ツールウィンドウのドッキング/切り離し

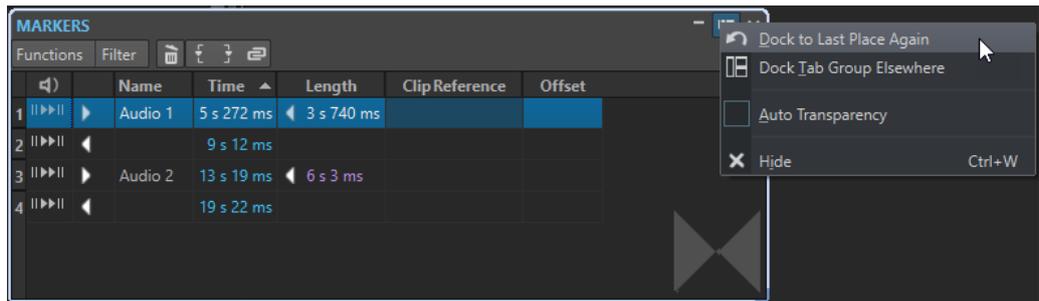
ツールウィンドウは、ドッキングウィンドウ、フローティングウィンドウ、またはスライドアウトウィンドウとして使用できます。これらのウィンドウは、ドラッグで自由に移動してさまざまな場所にドッキングできます。

- 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。

黄色のアイコンはドッキングウィンドウの場所、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 \(35 ページ\)](#)

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。また、テキストフィールドを使用して、開いているファイルをすばやく見つけてアクセスしたり、キーワードを適用したりできます。



新規 (New)

オーディオファイル、オーディオモンタージュ、または RSS フィードを作成できます。

開く (Open)

オーディオファイル、オーディオモンタージュ、または RSS フィード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。

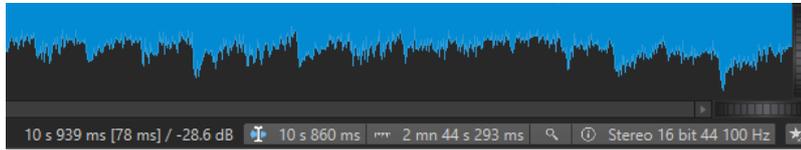
レイアウトオプション (Layout Options)

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ンタージュウィンドウの一番下に表示されるステータスバーには、ルーラーで指定した単位で、アクティブなウィンドウに関する情報が表示されます。

ステータスバーに表示される情報は、カーソルの位置や、選択したオーディオ範囲に応じて更新されます。



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。

編集カーソル位置のオーディオ情報 (Audio Information at Edit Cursor)

編集カーソル位置の時間が表示されます。この情報は、カーソルの位置を変更すると変わります。

- カーソル位置を設定するには、「**編集カーソル位置のオーディオ情報 (Audio Information at Edit Cursor)**」フィールドをクリックし、「**カーソル位置 (Cursor Position)**」ダイアログを開きます。
- カーソル位置をフォーカスするには、「**編集カーソル位置のオーディオ情報 (Audio Information at Edit Cursor)**」フィールドを右クリックします。

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) (オーディオモンタージュ)

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

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

ズームインしているときには、インジケータ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。インジケーターをクリックすると、「**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。インジケーターをクリックすると、「**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。



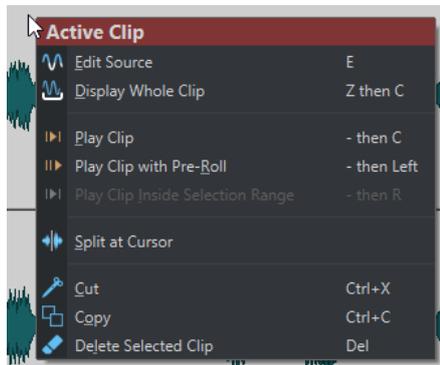
コンテキストメニュー

WaveLab LE 全体で、さまざまなコンテキストメニューを使用できます。コンテキストメニューでは、アクティブなウィンドウに固有のコマンドやオプションがグループ化されています。

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、ワークフローを短縮するのに役立ちます。

たとえば、ファイルのタブを右クリックすると、関連するいくつかのファイルオプションを含むコンテキストメニューが表示されます。波形ウィンドウのルーラーを右クリックすると、「**タイムルーラー (Time Ruler)**」コンテキストメニューが表示され、タイムルーラーの表示形式を変更するオプションにアクセスできます。

ほとんどのコンテキストメニューコマンドはタブ、ファイルウィンドウ、およびメインメニューにもありますが、一部のコマンドはコンテキストメニューにしかありません。機能を検索するときは、現在作業しているウィンドウを右クリックして、コンテキストメニューがあるかどうかを確認してください。



モニタージュウィンドウのコンテキストメニュー

関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(39 ページ\)](#)

タイムルーラーとレベルルーラー

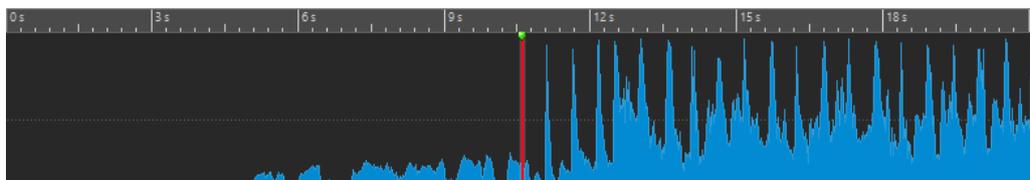
オーディオエディターの波形ウィンドウでは、タイムルーラーとレベルルーラーを表示できます。オーディオモニタージュウィンドウのモニタージュウィンドウでは、タイムルーラーを表示できます。

また、ルーラーに表示される時間とレベルの単位を設定することもできます。以下の単位を使用できます。

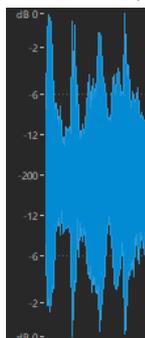
- タイムコード (Timecode)
- 時/分/秒 (Clock)
- サンプル (Samples)

- 小節と拍 (Bars and Beats)

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)



関連リンク

[モニタージュウウィンドウ \(126 ページ\)](#)

[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

[タイムルーラーとレベルルーラーのオプション \(40 ページ\)](#)

[「時間の表示形式 \(Time Format\)」 ダイアログ \(43 ページ\)](#)

タイムルーラーとレベルルーラーのオプション

波形ウィンドウの各ルーラーの時間形式とレベル (振幅) 形式を指定したり、モニタージュウウィンドウの各ルーラーの時間形式を指定したりできます。

関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(39 ページ\)](#)

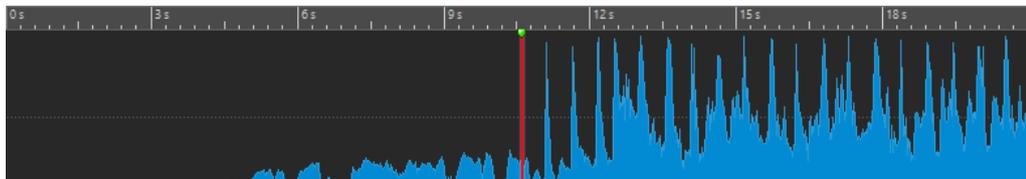
[タイムルーラーのメニュー \(40 ページ\)](#)

[レベルルーラーのメニュー \(オーディオエディターのみ\) \(41 ページ\)](#)

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、タイムルーラーの表示設定を行なえます。

- 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)

位置がサンプル数として表示されます。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、44.1kHzの場合、1秒間に44100個のサンプルがあります。「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) (オーディオモニタージュウウィンドウのみ)

モニタージュウウィンドウに垂直線をタイムルーラーの目盛りに揃えて表示します。

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波形ウィンドウまたは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 \(39 ページ\)](#)

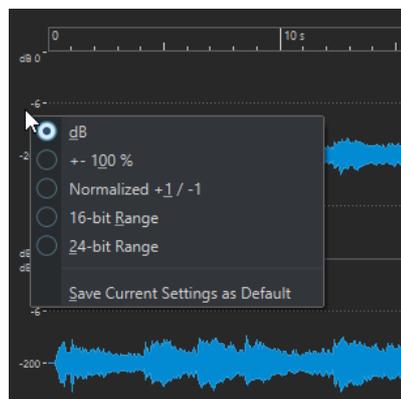
[「時間の表示形式 \(Time Format\)」ダイアログ \(43 ページ\)](#)

[レベルルーラーのメニュー \(オーディオエディターのみ\) \(41 ページ\)](#)

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 \(39 ページ\)](#)

[タイムルーラーのメニュー \(40 ページ\)](#)

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、音楽に相関した分割位置を見つけやすくなります。

手順

1. 波形ウィンドウまたはモニターウィンドウで、タイムルーラーを右クリックし、「**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 \(39 ページ\)](#)

[「時間の表示形式 \(Time Format\)」ダイアログ \(43 ページ\)](#)

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。

- 波形ウィンドウ、モニタージュウィンドウ、またはタイムルーラー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すると、範囲が選択解除されません。
- タイムルーラー内でクリックアンドドラッグします。
- トランスポートコントロールを使用します。
- オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウィンドウで「表示 (View)」タブを選択し、「カーソル (Cursor)」セクションのオプションを使用します。
- 矢印キーを使用します。
- マーカーをダブルクリックします。

関連リンク

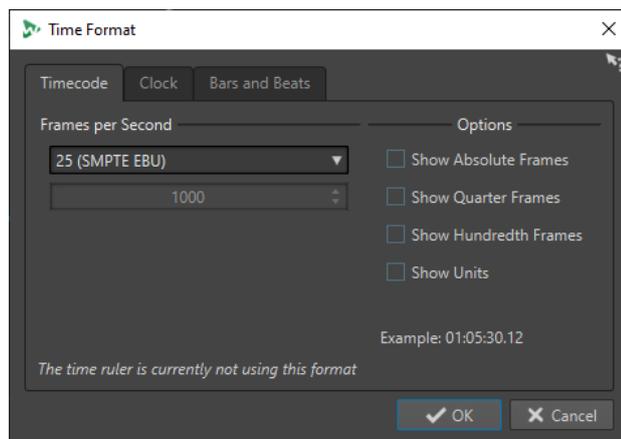
[タイムルーラーとレベルルーラー \(39 ページ\)](#)

[「時間の表示形式 \(Time Format\)」ダイアログ \(43 ページ\)](#)

「時間の表示形式 (Time Format)」ダイアログ

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

- 「時間の表示形式 (Time Format)」ダイアログを開くには、オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウィンドウでルーラーを右クリックして、「時間の表示形式 (Time Format)」を選択します。
オーディオエディターでは、オーバービューディスプレイとメインディスプレイに異なる時間表示形式を設定できます。



「タイムコード (Timecode)」タブ

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

フレーム/秒 (Frames per Second)

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

絶対フレームを表示 (Show Absolute Frames)

フレーム数で時間が表示されます。他の時間単位は表示されません。

1/4 フレーム (Show Quarter Frames)

フレームの 1/4 単位の値が時間形式に追加されます。

1/100 フレーム (Show Hundredth Frames)

フレームの 1/100 単位の値が時間形式に追加されます。

時間の単位を表示する (h/mn/s/ms) (Show Units)

ルーラーの時間形式に時間の単位が追加されます。

「時/分/秒 (Clock)」タブ

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

時間の単位を表示する (h/mn/s/ms) (Show Units)

ルーラーの時間形式に時間の単位が追加されます。

数値のみを区切って表示する (Compact)

単位なしの時間を表示します。

「小節と拍 (Bars and Beats)」タブ

このタブでは、小節と拍ルーラーの表示方法を設定できます。

拍子記号 (Time Signature)

音楽ベースの時間表示に使用する拍子記号を設定できます。

テンポ (Tempo)

音楽ベースの時間表示に使用するテンポを設定できます。

4 分音符あたりの分解能 (Ticks per Quarter Note)

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

ティックを表示 (Show Ticks)

小節と拍ルーラーのティックの表示/非表示を切り替えることができます。

関連リンク

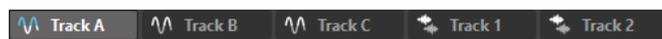
[タイムルーラーとレベルルーラー \(39 ページ\)](#)

タブの管理

タブは、WaveLab LE 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 \(47 ページ\)](#)

[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 \(140 ページ\)](#)

フルスクリーンモードの有効化

WaveLab LE 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 LE では、さまざまな方法でファイル进行操作できます。たとえば、WaveLab LE 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

[ファイルを開く \(46 ページ\)](#)

[ファイルの保存 \(47 ページ\)](#)

[ファイルブラウザ \(50 ページ\)](#)

ファイルを開く

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。

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。
例: 「**オーディオファイル (Audio File)**」
3. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) から開くファイルを選択します。
4. 「**開く (Open)**」をクリックします。

結果

選択したすべてのファイルが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 \(47 ページ\)](#)

[ファイルの保存 \(47 ページ\)](#)

[クリップボードからファイルを開く \(46 ページ\)](#)

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 WaveLab LE で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. WaveLab LE で、「**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

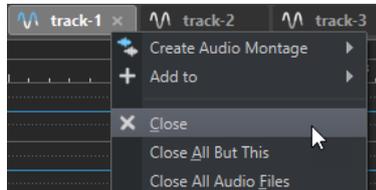
新しいファイルタブにファイルが開きます。

ファイルを閉じる

ファイルタブを閉じてファイルを閉じることができます。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

[ファイルを開く \(46 ページ\)](#)

ファイルの保存

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

重要

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

選択できる手順

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

関連リンク

[タブ変更インジケータ \(47 ページ\)](#)

[複数ファイルの同時保存 \(48 ページ\)](#)

タブ変更インジケータ

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。

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)

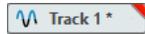
ファイルはデコードされたファイル形式を使用しており、保存されています。

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

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。



複数ファイルの同時保存

開いている一部またはすべてのファイルを一度に保存できます。

手順

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

ファイルのコピーの保存

作業中のファイルのコピーを保存できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。
 2. 名前と保存場所を指定します。
 3. 「保存 (Save)」を右クリックして「コピーを保存 (Save Copy)」を選択します。
-

保存時のファイルに戻す

作業中のファイルを最後に保存した状態に戻せます。この場合、ファイルを最後に保存したあとでファイルに加えた変更はすべて取り消されます。

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. 「保存時のファイルに戻す (Revert to Saved File)」をクリックします。
 4. 警告ダイアログで「はい (Yes)」をクリックすると、ファイルは最後に保存した状態に戻ります。
-

結果

最後に保存した状態のファイルがディスクから読み込まれます。

自動バックアップ

ファイルのバックアップを自動的に作成して、データ損失を防げます。

たとえば、「名前を付けて保存 (Save As)」を選択し、そのフォルダーですでに使用されているファイル名を指定した場合、既存のファイルを置き換えるか、既存のファイルを置き換えて古いファイルの名前を変更するかを尋ねるダイアログが表示されます。「置き換えて古いファイルを保持 (Replace and

Keep Old) をクリックした場合、置き換えられるオーディオファイルのバックアップの名前は、元の名前の後ろに .bak が付いたものになります。

オーディオモンタージュの保存

オーディオモンタージュの保存操作はオーディオファイルと同様です。ただし、オーディオモンタージュを保存するときにいくつかの注意点があります。

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

関連リンク

[ファイル名の変更 \(50 ページ\)](#)

[ファイルの保存 \(47 ページ\)](#)

ファイルの削除

WaveLab LE 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ておらず、開いている別のファイルに貼り付けられておらず、別のアプリケーションで開かれていない必要があります。

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す。

関連リンク

[ピークファイル \(29 ページ\)](#)

[ファイル名の変更 \(50 ページ\)](#)

ファイル名の変更

WaveLab LE 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 LE 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 \(49 ページ\)](#)

[「ファイル \(File\)」タブ \(32 ページ\)](#)

ファイルブラウザ

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

「ファイルブラウザ (File Browser)」ウィンドウには、標準的なすべてのブラウズ機能が用意されています。また、オーディオファイルおよびマーカーによって定義されたリージョンを再生するための追加のコントロールもあります。このウィンドウを使用すると、ファイルを別の場所にドラッグすることで、それら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。

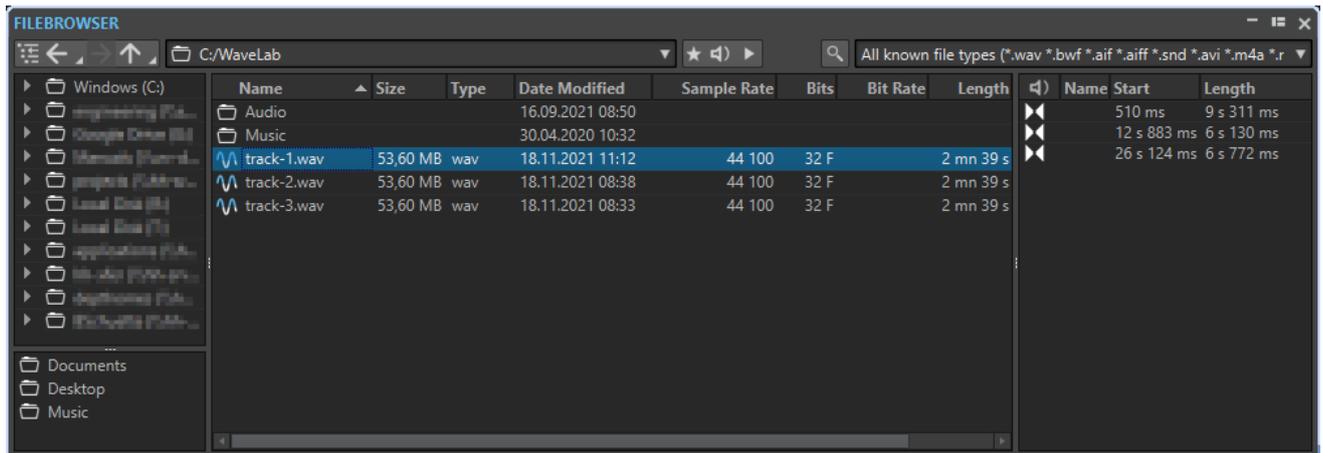
関連リンク

[「ファイルブラウザ \(File Browser\)」ウィンドウ \(50 ページ\)](#)

「ファイルブラウザ (File Browser)」ウィンドウ

このウィンドウでは、WaveLab LE でファイルを参照して開けます。

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



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

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

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

ファイルのリストおよびファイル階層をナビゲートできます。

場所

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。

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、オーディオモニタージュ、または一括処理のメタデータが表示されます。

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

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

フォルダーの作成 (Create Folder)

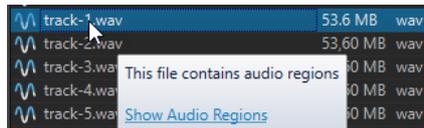
ファイルリスト内で右クリックして「**フォルダーの作成 (Create Folder)**」を選択すると、ファイルを整理するための新規フォルダーを追加できます。

オーディオリージョン (Audio Regions)

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

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

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



関連リンク

- 「**ファイルブラウザ (File Browser)**」ウィンドウ (50 ページ)
- 「**フォルダー (Folders)**」タブ (「**ユーザー設定 (Preferences)**」) (67 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 (52 ページ)
- 「**メタデータ (Metadata)**」ウィンドウ (109 ページ)
- 「**情報 (Info)**」タブ (33 ページ)

お気に入りフォルダーリストにフォルダーを追加する

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

手順

- 「**ファイルブラウザ (File Browser)**」ウィンドウで、以下のいずれかを行ないます。
 - フォルダーツリーからお気に入りフォルダー領域にフォルダーをドラッグします。

- フォルダを右クリックして「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。
 - 現在選択しているフォルダをお気に入りフォルダリストに追加する場合は、お気に入りフォルダ領域を右クリックして「選択したフォルダをお気に入りフォルダリストに追加 (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 \(50 ページ\)](#)

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表示するには、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。各操作の間には、すべてのキーを放す必要があります。
 - 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 LE 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。このリストを使用すると、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。「最近使用したファイル (Recent Files)」タブでは、より多くのファイルが表示され、追加のオプションが用意されています。

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。
-

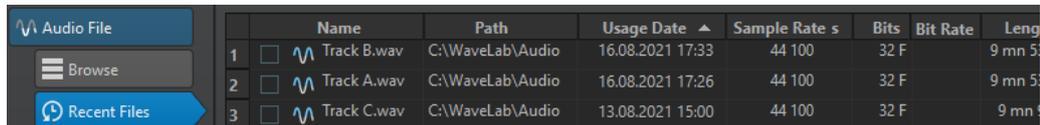
関連リンク

[「最近使用したファイル \(Recent Files\)」 タブ \(54 ページ\)](#)

「最近使用したファイル (Recent Files)」 タブ

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

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



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

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

WaveLab LE 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)」コラムのどちらか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、検索フィールドに検索する文字列を入力します。
- 検索フィールドから最近使用したファイルのリストにフォーカスを切り替えるには、**[↓]** を押します。
- 最近使用したファイルのリストから検索フィールドにフォーカスを切り替えるには、**[Ctrl]/[command]+[F]** を押します。

表示する最近使用したファイルの数の設定

最近使用したファイルのリストに表示するファイル数を指定できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」を選択します。
2. 「表示形式 (Display)」タブを選択します。

3. 「履歴 (History)」セクションで、「最近使用したファイル (Recent File)」メニューに表示する項目の最大数を設定します。
-

一時ファイル

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

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

補足

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

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

関連リンク

[ファイルを開いたり保存したりするフォルダーの指定 \(67 ページ\)](#)

[「オーディオ \(Audio\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(234 ページ\)](#)

取り消しと再実行

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。

戻る/進む

オーディオファイルおよびオーディオモニタージュウでは、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、および選択範囲に移動できます。

- 逆方向または順方向にナビゲートするには、オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウウィンドウのタイトルバーの「逆方向にナビゲート (Navigate Backwards)」 または「順方向にナビゲート (Navigate Forwards)」 をクリックします。

値の編集

プログラムのさまざまな場所で、テキストフィールドとノブの組み合わせを使用して、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)。各値は、以下の方法で編集できます。

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

ドラッグ操作

WaveLab LE 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。このヘルプでは、ドラッグアンドドロップをドラッグ操作といいます。

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

関連リンク

[ツールウィンドウのドッキング/切り離し \(36 ページ\)](#)

オーディオエディターおよびオーディオモニタージュウィンドウでのドラッグ操作

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

- オーディオファイルを別のオーディオファイルに挿入するには、ファイルのタイトルバーを別のファイルの波形にドラッグします。「**ファイルブラウザー (File Browser)**」ウィンドウ、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac)、または別のアプリケーションから、**オーディオエディター**にオーディオファイルをドラッグすることもできます。
- マーカーを移動するには、タイムルーター上の別の場所にマーカーをドラッグします。
- マーカーのコピーを作成するには、**[Shift]** を押したまま、タイムルーター上の別の場所にマーカーをドラッグします。
- マーカーを削除するには、タイムルーターより上の領域までマーカーをドラッグします。

- オーディオ選択範囲をコピーするには、オーディオの選択範囲を、同じファイルまたは別のファイルの波形領域にドラッグします。
- 選択範囲を拡大または縮小するには、選択範囲の始め/終わりに編集カーソルを置き、左右にドラッグします。
- 現在の選択範囲を解除することなく編集カーソルを移動してアンカーにスナップするには、**[Shift]** を押したまま、オーディオファイル/モニタージュ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、タイムルーラ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ラ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 **[Ctrl]+[Opt]** (Mac) を押したまま、マウスボタンを放します。

関連リンク

[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

[モニタージュウウィンドウ \(126 ページ\)](#)

[「ファイルブラウザー \(File Browser\)」ウィンドウ \(50 ページ\)](#)

RSS フェードウィンドウでのドラッグ操作

エピソードリストでドラッグを行なって、エピソードの順序を変更できます。

- エピソードリストでエピソードの順序を変更するには、エピソードを別の場所にドラッグします。

関連リンク

[RSS フィールド \(215 ページ\)](#)

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 \(181 ページ\)](#)

ワークスペースウィンドウ内のズーム

ワークスペースウィンドウ内では、通常のズームの手順でズームできます。

水平方向のズーム

- 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。

垂直方向のズーム

- 最大限にズームアウトすると、波形の高さがウィンドウ内に収まります。
- 徐々にズームインすると、画面上に全体の高さの一部だけが表示されるようになります。垂直スクロールバーを使用すると、表示されるセクションを正確に調節できます。ルーラーを確認すると、画面に表示されている波形の位置を把握できます。
- 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。

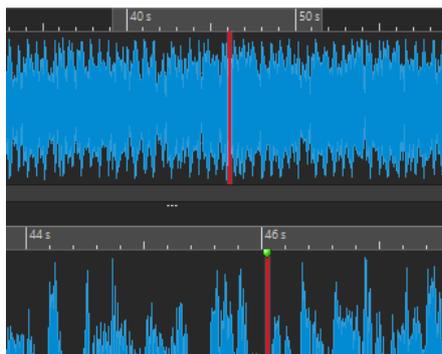
高いズームレベル

- ズームレベルが非常に高い場合、各サンプルはステップと点で表示されます。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。一方、点によって (特に値がゼロの) サンプルが見やすくなります。
- 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。

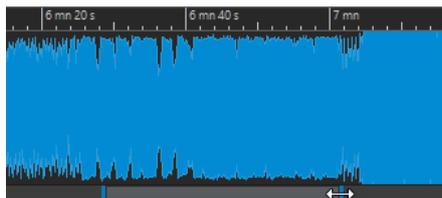


オーバービューおよびメインビューセクションでのズーム (オーディオエディターのみ)

- オーバービューおよびメインビューセクションで、異なるズームレベルを使用できます。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。
- ズームレベルを調節するには、範囲インジケーターの端をドラッグします。
- メインビューでスクロールするには、範囲インジケーターをドラッグします。範囲インジケーターはオーバービュー表示の一番上に表示されます。

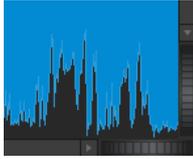


- スクロールバーを使用してズームレベルを調節するには、スクロールバーの端をドラッグします。



ズームコントロールを使用したズーム

メインビューとオーバービューには、水平ズームコントロールと垂直ズームコントロールがあります。



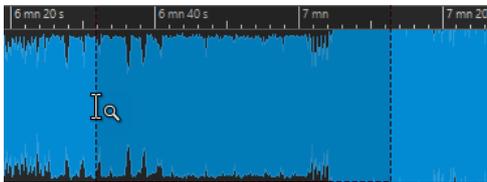
- 横方向にズームするには、「**水平ズーム (Horizontal Zoom)**」コントロールをクリックし、左右にドラッグするか、マウスホイールを使用します。
- 最大限にズームアウトするには、「**水平ズーム (Horizontal Zoom)**」コントロールをダブルクリックします。
- 縦方向にズームするには、「**垂直ズーム (Vertical Zoom)**」コントロールをクリックし、上下にドラッグするか、マウスホイールを使用します。
- 最適化された高さでデフォルトのズームを切り替えるには、「**垂直ズーム (Vertical Zoom)**」コントロールをダブルクリックします。

関連リンク

[ワークスペースウィンドウ内のズーム \(57 ページ\)](#)

ズームツールを使用したズーム

ズームツールは、波形の特定のセクションを波形ウィンドウ全体に拡大表示するために使用されます。このツールは**オーディオエディター**のみで使用できます。



関連リンク

[メインビューでのズームツールの使用 \(59 ページ\)](#)

[オーバービューでのズームツールの使用 \(60 ページ\)](#)

メインビューでのズームツールの使用

波形ウィンドウのメインビューで選択した範囲が拡大され、メインビュー全体に表示されます。

手順

1. **オーディオエディター**で、「**表示 (View)**」タブを選択します。
 2. 「**ズーム (Zoom)**」セクションで、「**ズーム (Zoom)**」をクリックします。
 3. 波形ウィンドウのメインビューで、左右にクリックアンドドラッグし、マウスボタンを放します。波形の選択された部分がメインビュー全体に表示されます。
-

関連リンク

[ズームツールを使用したズーム \(59 ページ\)](#)

[「表示 \(View\)」タブ \(オーディオエディター\) \(81 ページ\)](#)

オーバービューでのズームツールの使用

波形ウィンドウのオーバービューで選択した範囲がメインビューに表示されます。

手順

- 波形ウィンドウのオーバービューで、左右にクリックアンドドラッグし、マウスボタンを放しません。

結果

選択した波形の範囲がメインビューに表示されます。

関連リンク

[ズームツールを使用したズーム \(59 ページ\)](#)

マウスを使用したズーム

マウスを使用して、クリックアンドドラッグするかマウスホイールを使用すると、表示倍率を変更できます。

- 水平方向にズームするには、波形ウィンドウまたはモニタージュウウィンドウで、マウスポインターをタイムルーラー上に置き、上下にクリックアンドドラッグします。
- カーソル位置を保ちながら水平方向にズームするには、マウスポインターをタイムルーラー上に置き、**[Shift]** を押したまま上下にドラッグします。
また、マウスホイールを使用することもできます。**[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。
- マウスホイールを使用して、マウスポインターの位置を中心に水平方向にズームするには、**[Ctrl]/[command]** 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。
- マウスホイールを使用して垂直方向にズームするには、**[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。

オーディオエディターのみ

- 垂直方向にズームするには、波形ウィンドウで、マウスポインターをレベルルーラー上に置き、左右にクリックアンドドラッグします。
- 垂直ズームを 0dB にリセットするには、レベルルーラーをダブルクリックします。
- 現在表示されているサンプルの最小値と最大値に最適な値に垂直ズームを設定するには、レベルルーラーが 0dB に設定されていることを確認し、レベルルーラーをダブルクリックします。

関連リンク

[ワークスペースウィンドウ内のズーム \(57 ページ\)](#)

キーボードを使用したズーム

アクティブな波形ウィンドウまたはモニタージュウウィンドウですばやくズームするには、コンピューターキーボードの矢印キーを使用します。

- アクティブな波形ウィンドウまたはモニタージュウウィンドウで水平方向にズームするには、**[↑]** または **[↓]** を押します。
- アクティブな波形ウィンドウまたはモニタージュウウィンドウで垂直方向にズームするには、**[Shift]** を押したまま **[↑]** 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 \(232 ページ\)](#)

[ワークスペースウィンドウ内のズーム \(57 ページ\)](#)

ズームオプション

ズームオプションを使用すると、さまざまなズーム設定にすばやくアクセスできます。

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**ジュウィンドウの「**表示 (View)**」タブにある「**ズーム (Zoom)**」セクションで使用できます。

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指定できます。
- 「**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 ピクセルに対応す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示するピクセルの数を指定できます。

ズーム (Zoom)

拡大する時間範囲を定義できる**ズーム**ツールをアクティブにします。

選択範囲を拡大表示 (Zoom Selection)

現在の選択範囲がモニタージュ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。

クリップ全体を表示 (Display Whole Clip) (オーディオモニタージュウィンドウのみ)

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。

すべて表示 (View All)

オーディオ範囲全体を表示します。

最大倍率で表示 (Microscope)

最大限にズームインします。

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

大きなステップでズームイン/ズームアウトします。

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

小さなステップでズームイン/ズームアウトします。

レベル (Level)

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

垂直方向の表示最適化 (Optimize Vertical Zoom) (オーディオエディターのみ)

ピークが完全に表示されるように、垂直方向の表示倍率を変更します。この調整は、波形ウィンドウ/モニタージュウィンドウに表示されている波形セクションに応じて実行されます。

ズームを 0dB にリセット (Reset Zoom to 0 dB)

0dB までのオーディオレベルが表示されるよう表示倍率を調整します。

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

ズームイン/アウトして、レベルの低い/高い波形を表示します。

関連リンク

[ワークスペースウィンドウ内のズーム \(57 ページ\)](#)

[「表示 \(View\)」タブ \(オーディオエディター\) \(81 ページ\)](#)

[「表示 \(View\)」タブ \(オーディオモニタージュ\) \(130 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモニタージュ\) \(132 ページ\)](#)

オーディオモニタージュでのズーム

モニタージュウィンドウのズームオプションは、**オーディオエディター**のズームオプションと非常に良く似ています。ただし、トラックに対する追加のズームオプションがあります。

関連リンク

[モニタージュウィンドウ \(126 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュのズームボタン \(62 ページ\)](#)

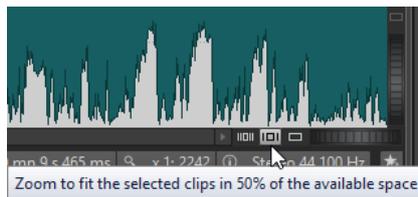
[オーディオモニタージュに表示されるトラックの増減 \(62 ページ\)](#)

[ワークスペースウィンドウ内のズーム \(57 ページ\)](#)

オーディオモニタージュのズームボタン

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。

- 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

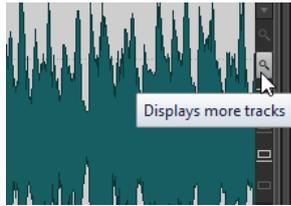
[オーディオモニタージュでのズーム \(62 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュに表示されるトラックの増減 \(62 ページ\)](#)

オーディオモニタージュに表示されるトラックの増減

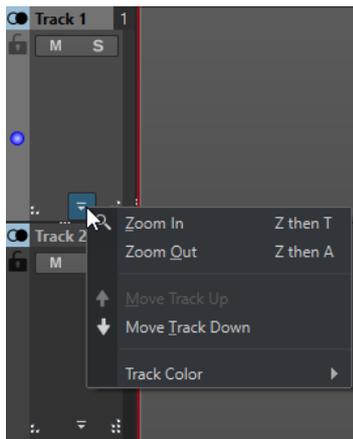
ズームインやズームアウトを行なって、**オーディオモニタージュ**ウィンドウに表示されるトラックを増減できます。

- 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つのトラックをモニタージュウイ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中央下部分にある下矢印をクリックし、**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でのズーム \(62 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(127 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュのズームボタン \(62 ページ\)](#)

プリセット

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 LE で表示されるほとんどのダイアログには、使用できるファクトリープリセットがいくつか用意されています。

プリセットは、カスタマイズして保存できます。次にプログラムを起動するときに、このプリセットを利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 \(64 ページ\)](#)

[プリセットの読み込み \(64 ページ\)](#)

[VST プラグインのデフォルトのプリセットの保存 \(65 ページ\)](#)

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 \(64 ページ\)](#)

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 \(64 ページ\)](#)

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、異なる設定を簡単にテストしたり比較したりするときに役立ちます。

関連リンク

[プリセットの一時的な保存 \(65 ページ\)](#)

[一時的なプリセットの呼び出し \(65 ページ\)](#)

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 \(65 ページ\)](#)

[一時的なプリセットの呼び出し \(65 ページ\)](#)

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 \(65 ページ\)](#)

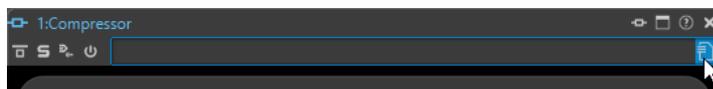
[プリセットの一時的な保存 \(65 ページ\)](#)

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、パラメーター設定が自動的に読み込まれるようになります。

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 \(66 ページ\)](#)

[デフォルトのプリセットの削除 \(66 ページ\)](#)

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 \(65 ページ\)](#)

[デフォルトのプリセットの削除 \(66 ページ\)](#)

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 \(65 ページ\)](#)

[デフォルトのプリセットの読み込み \(66 ページ\)](#)

作業フォルダーとドキュメントフォルダー

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

- 作業フォルダーには、一時ファイルが保存されます。
- ドキュメントフォルダーには、オーディオファイル、オーディオモンタージュなど、WaveLab LE 固有のファイルが含まれます。

関連リンク

[「フォルダー \(Folders\)」 タブ \(「ユーザー設定 \(Preferences\)」\) \(67 ページ\)](#)

ファイルを開いたり保存したりするフォルダーの指定

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

手順

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

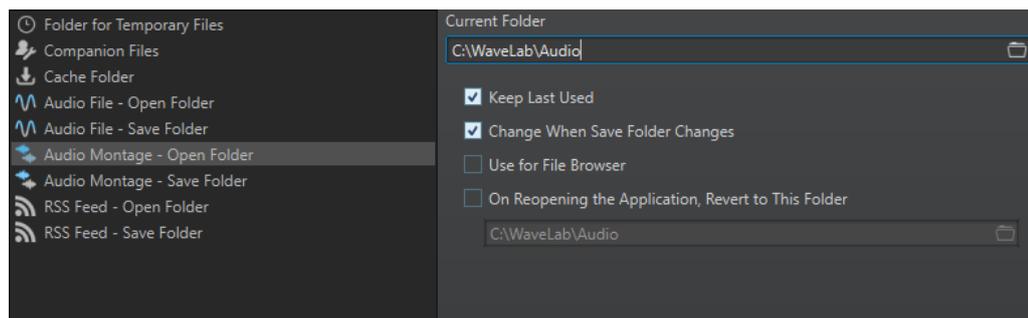
関連リンク

[「フォルダー \(Folders\)」 タブ \(「ユーザー設定 \(Preferences\)」\) \(67 ページ\)](#)

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

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

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



左側のリストで、設定を行なうフォルダーの種類を指定します。

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

一時ファイルを保存するフォルダーを指定します。

付属ファイル (Companion Files)

付属ファイルを保存するフォルダーを指定します。このファイルには、オーディオファイルの表示設定が含まれます。

キャッシュフォルダー (Cache Folder)

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

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

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

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

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

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

選択した項目によって、ダイアログの右側に表示される設定値は変わります。

現在のフォルダー (Current Folder)

このフィールドには、初期設定で使用されるフォルダーが表示されます。右側のフォルダーボタンをクリックすると、フォルダーを選択したり、新規フォルダーを作成したりできます。

最後に使用したフォルダーを表示 (Keep Last Used)

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

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

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

ファイルブラウザーに使用 (Use for File Browser)

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

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

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

フォルダーを表示 (Keep Last Used)」の動作が適用されます。つまり、ファイルタイプを選択すると、このファイルタイプに対して最後に使用されたフォルダーが表示されます。

これらの設定は、ファイルタイプごとに個別に指定できます。

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

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

クリップボードへのオーディオ情報のコピー

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

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

手順

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

現在のファイルへのフォーカス設定

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

手順

- 波形/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

この章では、再生機能とトランスポート機能をコントロールする方法について説明します。

関連リンク

[トランスポートバー \(70 ページ\)](#)

トランスポートバー

このコマンドバーでは、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、オーディオファイル内またはオーディオモンタージュ内のさまざまな位置をナビゲートしたり、「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。



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ン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。

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ン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)

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。

RSS フィードエディターのトランスポートバー

RSS フィードエディターでは、簡易トランスポートバーを使用して、選択した RSS フィードエピソードを再生できます。



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ニ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、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。

「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。

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。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。

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。このようにして、リズム素材用に選択する位置を試聴できます。

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。この範囲は、空のトラックを含め、あらゆるトラックから選択できます。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 \(210 ページ\)](#)

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/停止します。このショートカットは波形ウィンドウやモニタージュウウィンドウが非アクティブな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波形ウィンドウやモニタージュウウィンドウが非アクティブな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。

トランスポートバーの位置の変更

トランスポートバーは、ファイルウィンドウの上、中央、または下に配置できます。

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

関連リンク

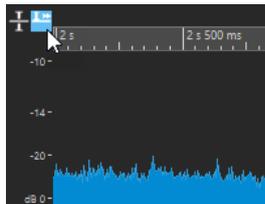
[タイムルーラーとレベルルーラー \(39 ページ\)](#)

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

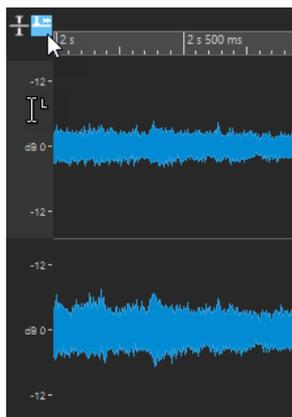
1. オーディオエディターで「フォーカスされたオーディオチャンネルを再生 (Play Back Focused Audio Channels)」をオンにします。



補足

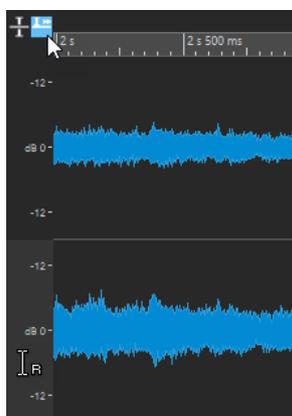
マルチチャンネルオーディオファイルに「フォーカスされたオーディオチャンネルを再生 (Play Back Focused Audio Channels)」オプションを使用している場合は、「ミュート (Mute)」ボタンと「ソロ (Solo)」を使用できません。

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。



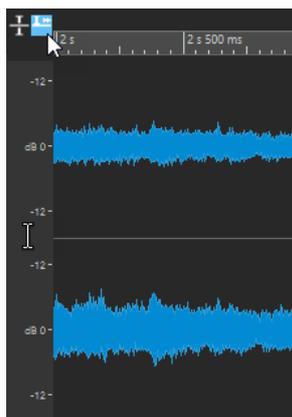
左のオーディオチャンネルを再生する際のカーソル位置

- 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、**[Tab]** または **[Tab] + [Shift]** 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 \(39 ページ\)](#)

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 \(75 ページ\)](#)
[タイムルーラーを使用したジョグ/シャトル再生 \(75 ページ\)](#)

「再生 (Play)」ツールを使用したジョグ/シャトル再生

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

手順

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

結果

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

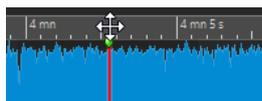
関連リンク
[ジョグ/シャトル再生 \(75 ページ\)](#)
[ジョグ/シャトル再生の設定 \(76 ページ\)](#)

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 \(75 ページ\)](#)

ジョグ/シャトル再生の設定

「オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)」で、「再生 (Play)」ツールの動作を定義できます。

「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオファイル (Audio Files)」を選択します。「編集 (Editing)」タブの「ジョグ/シャトル再生 (Playback Scrubbing)」セクションには、以下のオプションがあります。

- 「再生ツールでのみ使用する (Restrict to Play Tool)」をオンにすると、再生中にタイムルーターをクリックしてドラッグしても、ジョグ/シャトル再生は行なわれません。
- 「反復再生の幅 (Sensitivity)」設定では、「再生 (Play)」ツールでタイムルーターをクリックしてドラッグしたときに一度だけ再生されるオーディオループの長さを決定します。

関連リンク

[ジョグ/シャトル再生 \(75 ページ\)](#)

[「編集 \(Editing\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(235 ページ\)](#)

再生中の自動スクロール

再生モードにおけるビューのスクロール方法を決定できます。

- スクロールモードを設定するには、オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウインドウを開いて「表示 (View)」タブを選択し、「再生 (Playback)」セクションでいずれかのオプションをオンにします。

固定表示 (Static View)

スクロールを無効にします。

カーソルを継続移動 (View Follows Cursor)

再生カーソルが隠れてしまわないようにビューが自動的にスクロールします。

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操作は、オーディオエディターと同様です。ただし、いくつかの注意点があります。

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 \(127 ページ\)](#)

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。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。

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。
-

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。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。

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。
-

オーディオファイルの編集

オーディオファイルの編集とは、オーディオファイルを開き、編集して保存することです。

関連リンク

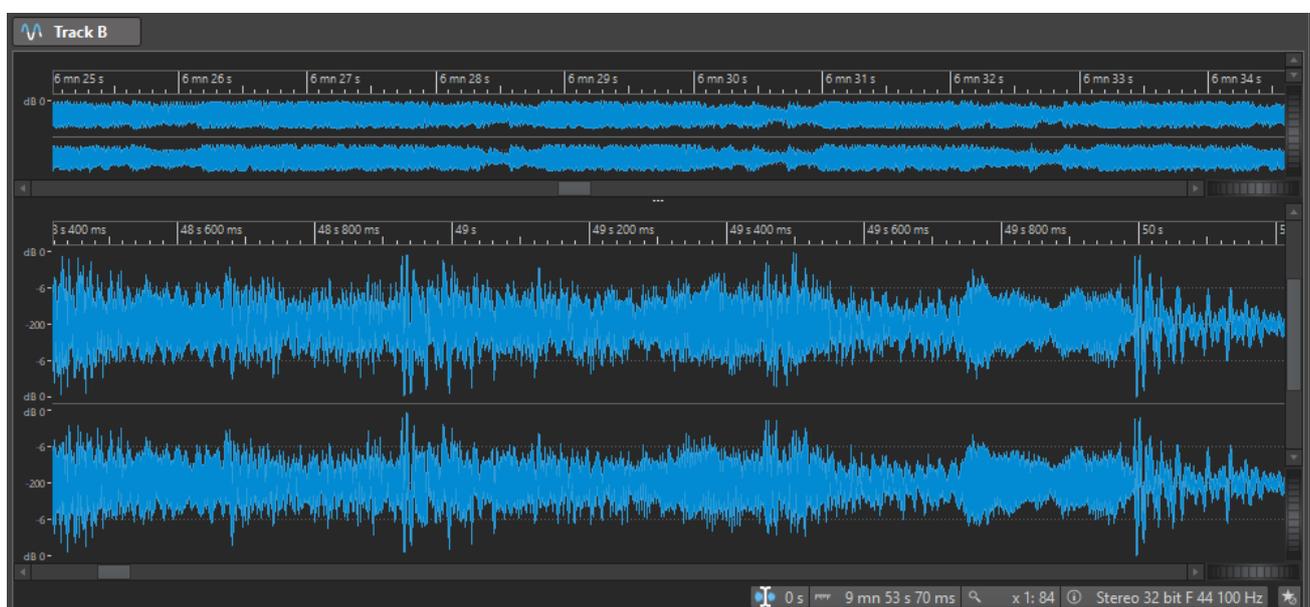
[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

[オーディオエディターでのファイルの取扱い \(89 ページ\)](#)

[ミックスダウン - オーディオファイルのレンダリング \(106 ページ\)](#)

波形ウィンドウ

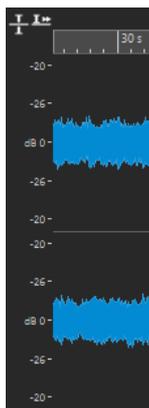
オーディオエディターの波形ウィンドウには、オーディオファイルがグラフィック表示されます。ここでは、個々のオーディオファイルを表示、再生、および編集します。



波形ウィンドウは2つのディスプレイで構成されます。1つのディスプレイはプロジェクト内をナビゲートするためのオーバービューとして、もう1つのディスプレイは編集用のメインビューとして使用できます。

チャンネルコントロール領域

チャンネルコントロール領域は波形ウィンドウの波形の左側にあります。この領域では、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

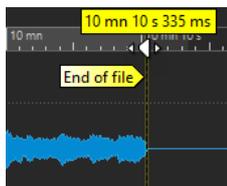
関連リンク

[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

オーディオファイルのスナップの対象

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

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



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動かすと、次のスナップの対象にカーソルがジャンプします。

関連リンク

[「吸着項目 \(Magnets\)」メニュー \(79 ページ\)](#)

「吸着項目 (Magnets)」メニュー

このポップアップメニューでは、スナップの対象となる位置を指定できます。「吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)」をオンにすると、吸着項目付近に項目を移動したとき、項目が吸着項目にぴったりとスナップします。

- 「吸着項目 (Magnets)」ポップアップメニューを開くには、オーディオエディターの「編集 (Edit)」タブを選択し、「スナップ (Snapping)」セクションの「吸着項目 (Magnets)」をクリックします。

以下の位置に項目をスナップできます。

ファイルの始め/終わり (Start/End of File)

ファイルの開始/終了位置付近に要素を移動したとき、要素がファイルの開始/終了位置にぴったりとスナップします。

タイムルーラーの目盛り (Time Ruler Marks)

タイムルーラーグリッド付近に要素を移動したとき、要素がタイムルーラーグリッドにぴったりとスナップします。

マーカー (Markers)

マーカー位置付近に要素を移動したとき、要素がマーカー位置にぴったりとスナップします。

選択範囲の端 (Selection Edges)

選択範囲の端付近に要素を移動したとき、要素が選択範囲の端にぴったりとスナップします。

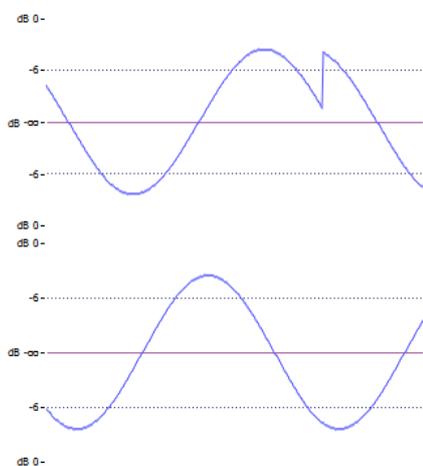
カーソル (Cursor)

編集カーソル付近に要素を移動したとき、編集カーソルにぴったりとスナップします。

ゼロクロッシング

ゼロクロッシングとは、波形がゼロレベルの軸と交差する点のことです。切り取り、貼り付け、ドラッグなどの編集操作を行なう場合、操作対象をゼロクロッシングに合わせて挿入していることを確認してください。

これらの操作をゼロクロッシングの位置で行なわないと、波形に不連続な部分が生じ、サウンドにクリック音やポップ音などが発生する可能性があります。



選択範囲の開始点と終了点が一番近くにあるゼロクロッシングに重なるように常に調整されるようにするには、オーディオエディターの「編集 (Edit)」タブで「ゼロクロッシング (Zero-Crossing)」をオンにします。

ゼロクロッシングの検出設定

選択範囲の境界を一番近いゼロクロッシング位置に自動的にスナップできます。「オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)」タブで、高倍率表示にしている場合にスナップするかどうかを指定したり、ゼロクロッシングを検出する範囲を指定したりできます。

手順

1. オーディオエディターで、「編集 (Edit)」タブを選択します。
 2. 「スナップ (Snapping)」セクションで、「ゼロクロッシング (Zero-Crossing)」をオンにします。
 3. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオファイル (Audio Files)」を選択します。
 4. 「オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)」タブで、「編集 (Edit)」タブを選択します。
 5. 「選択範囲をゼロクロッシングにスナップ (Snap Selection to Zero-Crossing)」セクションで設定を行ないます。
-

関連リンク
[オーディオファイル環境設定 \(235 ページ\)](#)

一番近くにあるゼロクロッシングへのカーソル位置の移動

一番近くにあるゼロクロッシングへ、カーソル位置を自動的に移動できます。

手順

1. オーディオエディターで、「表示 (View)」タブを選択します。
2. 「カーソル (Cursor)」セクションで、「ゼロクロッシングにスナップ (Snap to Zero-Crossing)」をクリックします。

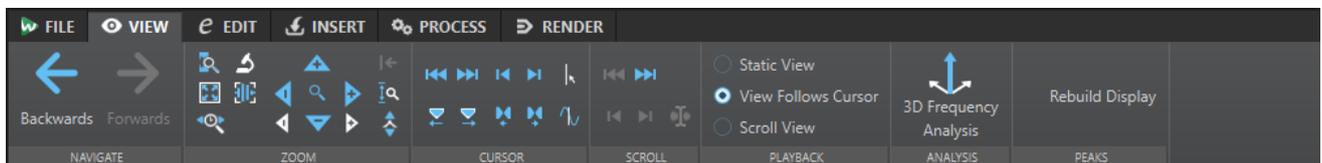
オーディオエディターのタブ

オーディオエディターの各タブでは、オーディオファイルの編集に必要なツールやオプションにアクセスできます。

関連リンク
[「表示 \(View\)」タブ \(オーディオエディター\) \(81 ページ\)](#)
[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(83 ページ\)](#)
[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオエディター\) \(86 ページ\)](#)
[「処理 \(Process\)」タブ \(オーディオエディター\) \(87 ページ\)](#)
[「レンダリング \(Render\)」タブ \(オーディオエディター\) \(88 ページ\)](#)

「表示 (View)」タブ (オーディオエディター)

- オーディオエディターで「表示 (View)」をクリックします。



ナビゲート (Navigate)

戻る/進む (Backwards/Forwards)

前/次のカーソル位置、表示倍率、または選択範囲に移動します。

ズーム (Zoom)

時間 (Time)

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

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

- 「時間範囲を設定 (Set Time Range)」では、表示する時間範囲を指定できます。
- 「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ピクセルに対応す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示するピクセルの数を指定できます。

ズーム (Zoom)

拡大する時間範囲を定義できるズームツールをアクティブにします。

選択範囲を拡大表示 (Zoom Selection)

現在の選択範囲がモニタージュウインドウ全体に表示されるよう、ウィンドウをズームします。

最大倍率で表示 (Microscope)

最大限にズームインします。

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

大きなステップでズームイン/ズームアウトします。

すべて表示 (View All)

最大限にズームアウトします。

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

小さなステップでズームイン/ズームアウトします。

レベル (Level)

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

垂直方向の表示最適化 (Optimize Vertical Zoom)

ピークが完全に表示されるように、垂直方向の表示倍率を変更します。この調整は、波形ウィンドウ/モニタージュウインドウに表示されている波形セクションに応じて実行されます。

ズームを 0dB にリセット (Reset Zoom to 0 dB)

0dB までのオーディオレベルが表示されるよう表示倍率を調整します。

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

ズームイン/アウトして、レベルの低い/高い波形を表示します。

カーソル (Cursor)

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

カーソルをファイルの始め/終わりへ移動します。

前のマーカーへ/次のマーカーへ (Previous Marker/Next Marker)

カーソルを前/次のマーカーに移動します。

選択範囲の始め/終わり (Start of Selection/End of Selection)

カーソルを時間選択範囲の始め/終わりに移動します。

前のリージョンの側辺へ/次のリージョンの側辺へ (Previous Region Edge/Next Region Edge)

カーソルを前/次のリージョンの端に移動します。

ゼロクロッシングにスナップ (Snap to Zero-Crossing)

カーソルをいちばん近いゼロクロッシング位置に移動させます。

カーソル位置を編集 (Edit Cursor Position)

「カーソル位置 (Cursor Position)」ダイアログが表示されます。カーソル位置を編集できます。

スクロール (Scroll)

ファイルの始め/終わり (Start/End)

オーディオの開始/終了位置を表示します。カーソルは移動しません。

選択範囲の始め/終わり (Start of Selection/End of Selection)

オーディオ選択範囲の開始/終了位置を表示します。カーソルは移動しません。

カーソル (Cursor)

カーソル位置を表示します。

再生 (Playback)

固定表示 (Static View)

スクロールを無効にします。

カーソルを継続移動 (View Follows Cursor)

再生カーソルが隠れてしまわないようにビューを自動的にスクロールします。

スクロール表示 (Scroll View)

再生カーソルが中心に固定されるようにビュー画面が自動的にスクロールします。

検出 (Analysis)

3D 周波数解析 (3D Frequency Analysis)

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

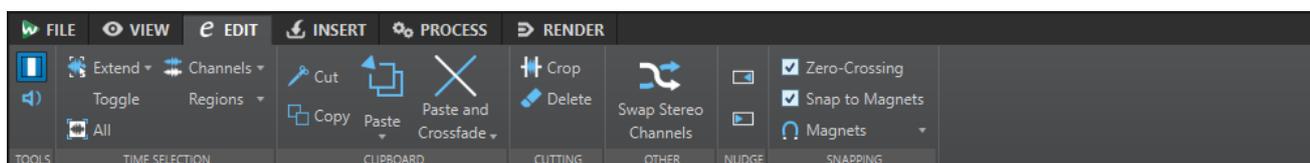
ピーク (Peaks)

ピーク表示を再描画 (Rebuild Peak Display)

通常、ピークファイルが作成された時間がオーディオファイルよりも古い場合は、ピークファイルが自動的に更新されます。ただし、オーディオファイルが作成された時間が不適切に設定されている場合もあります。このときには、ピークファイルは自動的に更新されません。このオプションを使用すると、ピークファイルを強制的に再描画できます。

「編集 (Edit)」タブ (オーディオエディター)

- オーディオエディターで「編集 (Edit)」をクリックします。



ツール (Tools)

時間範囲 (Time Selection)

時間範囲を選択するためのツールです。

再生 (Play)

クリックした位置からオーディオファイルを再生するためのツールです。

時間範囲 (Time Selection)

拡張 (Extend)

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

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

切り替え (Toggle)

現在のオーディオの選択状態を切り替えます。

すべて (All)

波形全体を選択します。

チャンネル (Channels)

このポップアップメニューでは、チャンネル選択を変更できます。

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

リージョン (Regions)

このポップアップメニューでは、2つのマーカーの間の範囲を選択できます。

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

クリップボード (Clipboard)

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。

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。

- 「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。
- 「ファイルの後へ (Append)」では、ファイルの終わりのあとにオーディオが貼り付けられます。
- 「ファイルの前へ (Prepend)」では、ファイルの始めの前にオーディオが貼り付けられます。
- 「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。

貼り付けとクロスフェード (Paste and Crossfade)

クリップボードの内容を貼り付けてクロスフェードを作成します。

「貼り付けとクロスフェード (Paste and Crossfade)」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。

切り取り (Cutting)

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。

その他 (Other)

ステレオチャンネルを入れ替え (Swap Stereo Channels)

オーディオの左右のチャンネルを入れ替えます。

ナッジ機能 (Nudge)

左ヘナッジ (Nudge Left)

オーディオ選択範囲を左にナッジします。

右ヘナッジ (Nudge Right)

オーディオ選択範囲を右にナッジします。

スナップ (Snapping)

ゼロクロッシング (Zero-Crossing)

この項目をオンにすると、選択範囲の始めと終わりが常に波形のゼロクロッシング位置に合わされます。

「ゼロクロッシング (Zero-Crossing)」をオンにして再生中にキーボードショートカットでマーカーを追加すると、マーカーが波形の一番近いゼロクロッシング位置にスナップします。これは以下のマーカータイプに適用されます。

- 標準マーカー
- リージョンマーカー

吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)

この項目がオンになっている場合、クリップ側辺、時間選択範囲の境界、カーソル、マーカーなどの要素を移動すると、「吸着項目 (Magnets)」ポップアップメニューでオンになっている吸着項目にぴったりと位置がそろいます。

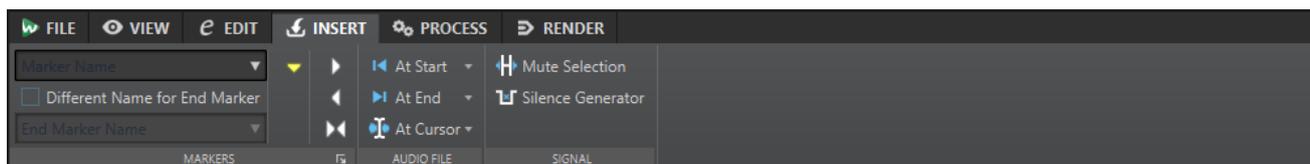
吸着項目 (Magnets)

ポップアップメニューから、スナップの対象となる項目を指定できます。

「挿入 (Insert)」タブ (オーディオエディター)

「挿入 (Insert)」タブではオーディオファイルにマーカー、オーディオファイル、および信号を追加できます。

- オーディオエディターで「挿入 (Insert)」をクリックします。



マーカー (Markers)

マーカー名 (Marker Name)

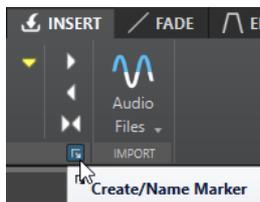
開始マーカーの名前を入力できます。入力しない場合、標準設定の名前が使用されます。
デフォルト名を編集するには、「マーカー (Markers)」ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「マーカーのデフォルト名 (Default Marker Names)」を選択します。

終了マーカーは別名で設定 (Different Name for End Marker)

この項目をオンにすると、「終了マーカー名 (End Marker Name)」フィールドに終了マーカーの別の名前を入力できます。
この項目をオフにすると、開始マーカーの名前が終了マーカーにも使用されます。

マーカーを作成して名前を設定 (Create/Name Marker)

マーカーセクションの右下角にある「マーカーを作成して名前を設定 (Create/Name Marker)」ボタンをクリックすると、「マーカーを作成 (Create Marker)」ダイアログが開きます。これにより、編集カーソルの位置にマーカーやマーカーペアを作成できます。



オーディオファイル (Audio File)

開始位置 (At Start)

アクティブなオーディオファイルの開始位置にオーディオファイルを挿入できます。

終了位置 (At End)

アクティブなオーディオファイルの終了位置にオーディオファイルを挿入できます。

カーソル位置 (At Cursor)

カーソル位置にオーディオファイルを挿入できます。

信号 (Signal)

選択範囲をミュート (Mute Selection)

オーディオ選択範囲を無音に置き換えます。

無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)

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

関連リンク

[「無音部分の作成/挿入 \(Silence Generator\)」ダイアログ \(111 ページ\)](#)

「処理 (Process)」タブ (オーディオエディター)

「処理 (Process)」タブでは、オフライン処理ツールにアクセスできます。

関連リンク

[オフライン処理 \(117 ページ\)](#)

「レンダリング (Render)」タブ (オーディオエディター)

「レンダリング (Render)」タブでは、オーディオファイルをミックスダウンできます。

- オーディオエディターで「レンダリング (Render)」をクリックします。



ソース (Source)

「ソース」ポップアップメニューでは、オーディオファイルのどの部分を処理するかを選択できます。以下の項目を利用できます。

ファイル全体 (Whole File)

オーディオの範囲全体を処理します。

特定のマーキングされたリージョン (Specific Marked Region)

特定のオーディオ範囲を処理して個別のファイルを生成します。

処理対象とするリージョンはポップアップメニューで指定します。

実行後の値 (Result)

置き換え (In Place)

この項目をオンにすると、元のファイルの対象範囲がレンダリングされたオーディオ範囲で置き換えられます。

名称未設定のファイル (Unnamed File)

この項目をオンにすると、名称未設定の一時ファイルがレンダリングされます。

名前を設定 (Named File)

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。

出力先 (Output)

名前 (Name)

レンダリングされたファイルの名前を入力できます。矢印アイコンをクリックすると、いくつかの名前オプションから選択できるポップアップメニューが表示されます。

場所 (Location)

レンダリングしたファイルの出力先フォルダーを選択できます。

形式 (Format)

ファイル形式を選択できるポップアップメニューが表示されます。

オプション (Options)

選択中のソースにより、使用できるオプションが異なります。

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

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、残響時間に関する情報が WaveLab LE に転送されません。その場合、この項目をオンにしても効果がありません。そのようなプラグインには、「Silence」プラグインを追加して、ファイルの終わりにサンプルを付け加えられます。

マーカータータをコピー (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、ミュートされているオーディオ範囲はスキップされ、結果に含まれなくなります。

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きます。

処理済のオーディオファイルのマスターセクションをバイパスする (Bypass Master Section on Resulting Audio File)

この項目をオンにすると、処理済のオーディオファイルの再生では、**マスターセクション**全体がバイパスされます。この設定は、波形ウィンドウまたはモニタージュウウィンドウの右下にあるボタンをクリックすることにより切り替えられます。

補足

この項目はオンにすることをおすすめします。こうしておくことで、新しいファイルをモニタリングする際、すでにファイルに適用されたエフェクトがバイパスされます。

レンダリング (Render)

開始 (Start)

レンダリング処理を開始します。

オーディオエディターでのファイルの取扱い

この項では、オーディオエディターでの主な編集操作について説明します。

モノラル/ステレオの取扱い

WaveLab LE では、ステレオを非常に柔軟に取扱いできます。すべての編集操作は、片方のチャンネルでも両方のチャンネルでも行なえます。

サポートされているファイル形式

WaveLab LE 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。

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、および 24 ビットのビット解像度がサポートされています。

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 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 LE 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。

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。

WavPack (.wv/.wvc)

このファイル形式では、32-bit float ファイルなどのデジタルオーディオをロスレス圧縮できます。

Windows Media Audio (.wma、.asf)

Microsoft 社独自の圧縮形式です。WaveLab LE 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 \(98 ページ\)](#)

[「Ogg Vorbis」 ダイアログ \(97 ページ\)](#)

[「FLAC エンコード \(FLAC Encoding\)」 ダイアログ \(97 ページ\)](#)

[「MP3 エンコード \(MP3 encoding\)」 ダイアログ \(95 ページ\)](#)

[20-bit float、24-bit float、および 32-bit float ファイル \(90 ページ\)](#)

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

WaveLab LE 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。

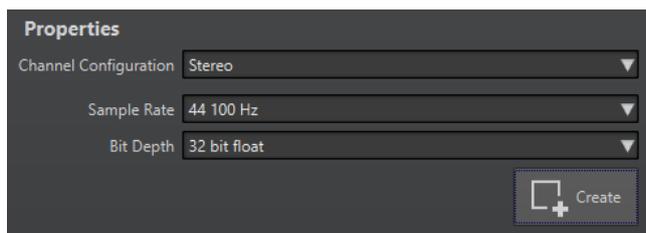
再生時は、取り付けられているカードに合わせて WaveLab LE によって自動的に処理が調整されます。

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

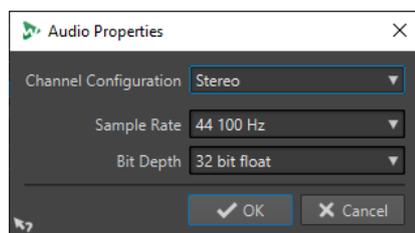
[「オーディオ属性 \(Audio Properties\)」 ダイアログ \(91 ページ\)](#)

「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

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 \(Info\)」 タブ \(33 ページ\)](#)

オーディオファイルの保存

手順

1. 以下のいずれかを行ないます。
 - 一度も保存されていないオーディオファイルを保存するには、「**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

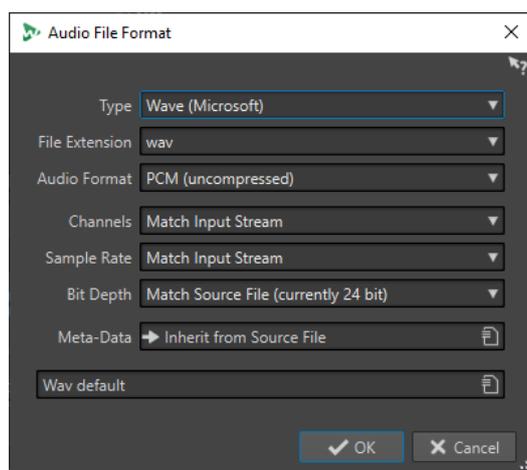
[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(92 ページ\)](#)
[形式変更 \(94 ページ\)](#)

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

このダイアログでは、ファイルの保存時に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 LE 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してください。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してください。

ビット解像度 (Bit Depth)

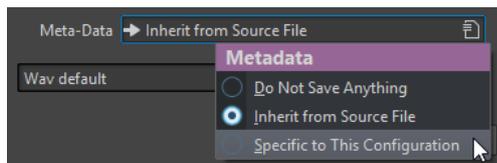
オーディオファイルのビット解像度を選択します。このオプションは特定の種類のファイルだけに使用できます。

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の場合、**マスターセクション**でディザリングを追加することをおすすめします。

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。このオプションは一部の種類のファイルだけに使用できます。



- 「**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 \(92 ページ\)](#)

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、ディザリングを追加することを検討してください。

モノラル/ステレオ

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

補足

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

選択範囲をオーディオファイルとしてレンダリング

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

手順

1. 波形ウィンドウで範囲を選択します。
2. **オーディオエディター**で、「**レンダリング (Render)**」タブを選択します。
3. 「**ソース (Source)**」セクションで、ポップアップメニューを開いて「**オーディオ選択範囲 (Selected Audio Range)**」を選択します。
4. 「**出力 (Output)**」セクションで、「**レンダリング (Render)**」をクリックします。
5. 「**ソース (Source)**」セクションで、ポップアップメニューを開いて「**オーディオ選択範囲 (Selected Audio Range)**」を選択します。
6. 「**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。
7. 「**形式 (Format)**」ポップアップメニューを開いて「**シングル形式を編集 (Edit Single Format)**」を選択します。
8. 「**オーディオファイル形式 (Audio File Format)**」ダイアログで、出力形式を指定して「**OK**」をクリックします。
9. 「**レンダリング (Render)**」セクションで、「**開始 (Start)**」をクリックします。

関連リンク

[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(83 ページ\)](#)

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(92 ページ\)](#)

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

各チャンネルを別々のファイルへ個別に保存できます。

手順

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

関連リンク

[「レンダリング \(Render\)」タブ \(オーディオエディター\) \(88 ページ\)](#)

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(92 ページ\)](#)

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 \(92 ページ\)](#)

オーディオファイルのエンコード

オーディオは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、一部のファイル形式ではさまざまなエンコードのオプションを指定できます。

関連リンク

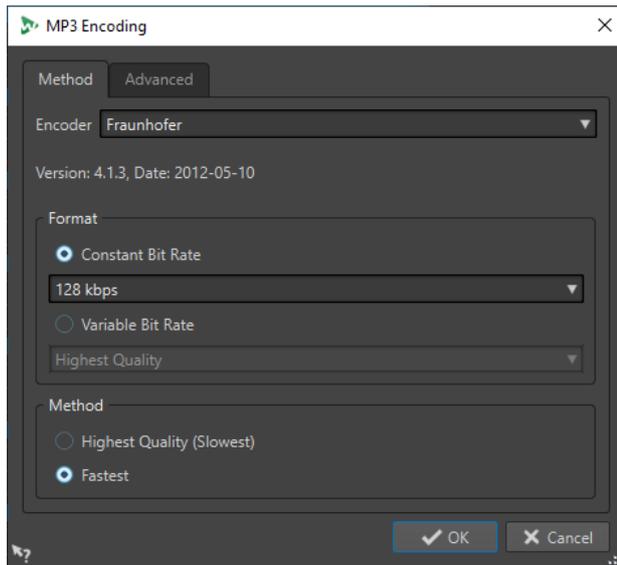
[「Ogg Vorbis」ダイアログ \(97 ページ\)](#)

[「Windows Media Audio エンコード \(Windows Media Audio Encoding\)」ダイアログ \(98 ページ\)](#)

「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場合のエンコードのオプションを編集できます。

「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。たとえば、オーディオファイルを開いて「ファイル (File)」>「名前を付けて保存 (Save As)」を選択し、「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログで、種類に「MPEG-1 Layer 3 (MP3)」を選択し、「エンコード (Encoding)」フィールドをクリックして設定 (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)

希望の音質を選択します。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。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。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。

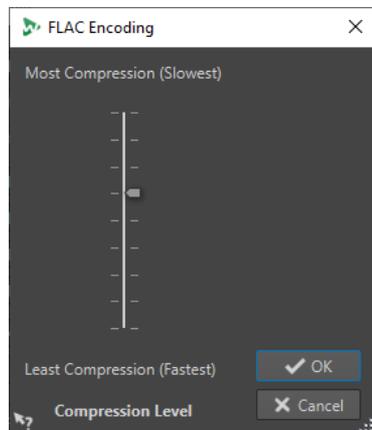
関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(95 ページ\)](#)

「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場合のエンコードのオプションを編集できます。

「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。たとえば、オーディオファイルを開いて「ファイル (File)」>「名前を付けて保存 (Save As)」を選択し、「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログで、種類に「FLAC」を選択し、「エンコード (Encoding)」フィールドをクリックして設定 (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

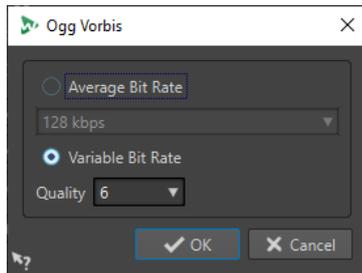
[オーディオファイルのエンコード \(95 ページ\)](#)

「Ogg Vorbis」ダイアログ

Ogg Vorbis オーディオファイルを保存する場合のエンコードのオプションを編集できます。

「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。たとえば、オーディオファイルを開いて「ファイル (File)」>「名前を付けて保存 (Save As)」を選択し、

「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。「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」を選択し、「エンコード (Encoding)」フィールドをクリックして設定 (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。

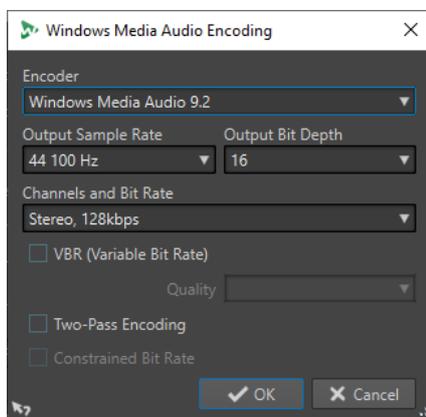
関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(95 ページ\)](#)

「Windows Media Audio エンコード (Windows Media Audio Encoding)」ダイアログ

Windows Media Audio (WMA) オーディオファイルを保存する場合のエンコードのオプションを編集できます。このダイアログは Windows システムだけで使用できます。

「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。たとえば、オーディオファイルを開いて「ファイル (File)」>「名前を付けて保存 (Save As)」を選択し、「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。「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)」を選択し、「エンコード (Encoding)」フィールドをクリックして設定 (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。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)

この項目は「VBR」と「2 パスエンコード (Two-Pass Encoding)」の両方が選択されている場合に利用できます。この機能はビットレートを一定の範囲内に保ってピークを防ぐのに使われます。これにより、CDやDVDなどのメディアに適したファイルが作成できます。

関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(95 ページ\)](#)

別のオーディオファイルへのオーディオファイルの挿入

複数のオーディオファイルから1つのオーディオファイルを合成できます。

手順

1. **オーディオエディター**で、別のオーディオファイルを挿入したいオーディオファイルを開きます。
 2. 編集カーソルの位置にオーディオファイルを挿入したい場合は、「**スナップの有効化 (Snap to Magnets)**」と、「**スナップ対象 (Magnets)**」ポップアップメニューの「**カーソル (Cursor)**」がオンになっていることを確認します。
編集カーソルが一番近くにあるゼロクロッシングへスナップします。これにより、グリッチを防げます。
 3. 「**挿入 (Insert)**」タブを選択します。
 4. 「**オーディオファイル (Audio File)**」セクションで、以下のいずれかの挿入オプションを選択します。
 - **開始位置 (At Start)**
 - **終了位置 (At End)**
 - **カーソル位置 (At Cursor)**「**カーソル位置 (At Cursor)**」を選択した場合、オーディオファイルは挿入位置で分割されます。分割された位置よりあとの部分は、右側へ移動します。
 5. ポップアップメニューで、挿入したいオーディオファイルを選択します。
-

関連リンク
[オーディオファイルのスナップの対象 \(79 ページ\)](#)

選択範囲を新しいファイルに変換

ドラッグアンドドロップするか、波形ウィンドウのコンテキストメニューを使用するか、またはオーディオエディターの「レンダリング (Render)」タブを使用するかして、選択範囲を新しいファイルに変換できます。

関連リンク
[「レンダリング \(Render\)」タブ \(オーディオエディター\) \(88 ページ\)](#)
[ドラッグによって選択範囲を新しいファイルに変換 \(100 ページ\)](#)
[メニューを使用して選択範囲を新しいファイルに変換 \(100 ページ\)](#)

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. 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
[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

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. 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
[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

ステレオからモノラルおよび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 \(101 ページ\)](#)

[保存時にステレオからモノラルに変換 \(101 ページ\)](#)

[選択範囲をモノラルからステレオに変換 \(102 ページ\)](#)

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。この機能を使用すれば、たとえば、波形ファイルがモノラルファイルをステレオ形式に変換したのではなく、実際のステレオファイルであることを確認できます。

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

[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

保存時にステレオからモノラルに変換

手順

1. 波形ウィンドウで、ステレオの範囲を選択します。
 2. 「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。
 3. 「名前を付けて保存 (Save As)」ウィンドウで、ファイルの名前と場所を指定します。
 4. 「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。
 5. 「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログで、「チャンネル (Channels)」ポップアップメニューを開き、いずれかのモノラル設定を選択します。

たとえば、「**モノ (ミックス -3 dB) (Mono (Mix -3 dB))**」を選択すると、3 dB 減衰したオーディオファイルが作成されます。
 6. 「OK」をクリックします。
 7. 「保存 (Save)」をクリックします。
-

関連リンク

[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(92 ページ\)](#)

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

[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

ステレオファイルのチャンネルの入れ替え

オーディオファイルの2つのチャンネルを入れ替えることができます。つまり、左チャンネルのオーディオを右チャンネルに移動し、右チャンネルのオーディオを左チャンネルに移動できます。

- オーディオエディターでオーディオファイル全体のチャンネルを入れ替えるには、「編集 (Edit)」タブを選択し、「切り取り (Cutting)」セクションで「ステレオチャンネルを入れ替え (Swap Stereo Channels)」をクリックします。
- オーディオファイルの選択範囲のチャンネルのみを入れ替えるには、波形ウィンドウで範囲を選択し、「編集 (Edit)」タブを選択して、「その他 (Other)」セクションで「ステレオチャンネルを入れ替え (Swap Stereo Channels)」をクリックします。

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、「クリップボード (Clipboard)」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)

「ミックス (Mix)」ダイアログが開きます。ここでは2つのファイルを統合できます。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. 波形ウィンドウ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

[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

切り取りと貼り付けを使用したオーディオの移動

手順

1. 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。
 - オーディオエディターで、「編集 (Edit)」タブを選択し、「貼り付け (Paste)」をクリックします。

- **[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

[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(83 ページ\)](#)

ナッジ移動によるオーディオの移動

「左/右ヘナッジ (Nudge left/right)」ツールを使用して、ファイル内で少しずつオーディオを移動できます。

手順

1. 波形ウィンドウで範囲を選択します。
 2. オーディオエディターで、「編集 (Edit)」タブを選択します。
 3. 「ナッジ機能 (Nudge)」セクションで、「左ヘナッジ (Nudge Left)」または「右ヘナッジ (Nudge Right)」をクリックします。
-

結果

オーディオは1ピクセルずつ移動します。この量が正確にどれだけになるかは、表示倍率によって異なります。たとえば、ステータスバーに「x1:256」と表示されている場合、選択範囲は256個のサンプル分、移動します。移動した選択範囲によって、移動先のオーディオは上書きされます。

関連リンク

[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(83 ページ\)](#)

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。 |

| 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 | 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す。 |

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。これを防ぐには2つの方法があります。

- 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レートに変換します。

コピーと貼り付けを使用したオーディオのコピー

手順

1. 波形ウィンドウで範囲を選択します。
2. 以下のいずれかのコピー方法を使用します。
 - オーディオエディターで、「編集 (Edit)」タブを選択し、「コピー (Copy)」をクリックします。

- **[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。
 - **オーディオエディター**で、「**編集 (Edit)**」タブを選択し、「**貼り付け (Paste)**」をクリックします。
 - **[Ctrl]/[command]+[V]** を押します。
-

関連リンク

[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

ドラッグによるオーディオのコピー

手順

1. 波形ウィンドウ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

[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

ミックスダウン - オーディオファイルのレンダリング

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 \(191 ページ\)](#)

[オーディオファイルのレンダリング \(106 ページ\)](#)

オーディオファイルのレンダリング

1 つのオーディオファイル形式 (シングルオーディオファイル形式) または同時に複数のオーディオファイル形式 (マルチオーディオファイル形式) にオーディオファイルをレンダリングできます。

前提条件

オーディオファイルを設定しておきます。

手順

1. **オーディオエディター**で、「**レンダリング (Render)**」タブを選択します。
2. 「**ソース (Source)**」セクションで、オーディオファイルのどの部分をレンダリングするかを指定します。

3. 「実行後の値 (Result)」セクションで、「名前を設定 (Named File)」をオンにします。
 4. 「出力先 (Output)」セクションで、「形式 (Format)」フィールドをクリックして「編集 (Edit)」をクリックします。
 5. 「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログで設定を行いません。
 6. 「OK」をクリックします。
 7. 必要に応じて、「レンダリング (Render)」タブでその他の設定を行いません。
 8. 「レンダリング (Render)」セクションで、「レンダリングを開始 (Start Rendering)」をクリックします。
-

結果

オーディオファイルがレンダリングされます。

関連リンク

[「レンダリング \(Render\)」タブ \(オーディオエディター\) \(88 ページ\)](#)

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(92 ページ\)](#)

オーディオ属性の変更

オーディオファイルのサンプリングレートとビット解像度を変更できます。

これらの値を変更しても、「名前を付けて保存 (Save As)」とは異なり) オーディオファイルの処理は行なわれません。ただし、以下のルールが適用されます。

- サンプリングレートを変更した場合、新しいピッチでファイルが再生されます。
- ビット解像度を変更した場合、そのファイルを次回保存するときに、ファイルが新しい精度に変換されます。

補足

この操作は元に戻せません。低いビット解像度でファイルを保存した場合、そのファイルの変換は永続的です。

手順

1. **オーディオエディター**で、オーディオファイルを開きます。
 2. 「**ファイル (File)**」タブを選択します。
 3. 「**情報 (Info)**」をクリックします。
 4. 「**オーディオ属性 (Audio Properties)**」セクションで、新しい「**サンプリングレート (Sample Rate)**」と「**ビット解像度 (Bit Depth)**」を選択します。
 5. 「**変更を適用 (Apply Changes)**」をクリックします。
-

関連リンク

[「情報 \(Info\)」タブ \(33 ページ\)](#)

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、トラックのタイトル、作成者、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ン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ンタージュ用に、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

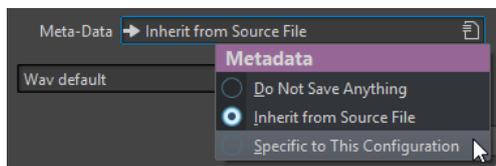
MP3 では、以下のメタデータタイプを使用できます。

- ID3v1 と ID3v2 (画像のサポートを含む)

WAV では、以下のメタデータタイプを使用できます。

- RIFF
- 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 LE 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。

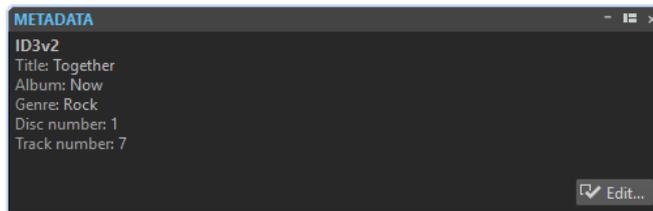
関連リンク

- [「メタデータ \(Metadata\)」 ウィンドウ \(109 ページ\)](#)
- [「メタデータ \(Metadata\)」 ダイアログ \(109 ページ\)](#)
- [「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」 ダイアログ \(92 ページ\)](#)
- [メタデータプリセット \(111 ページ\)](#)

「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。



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

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。

編集 (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

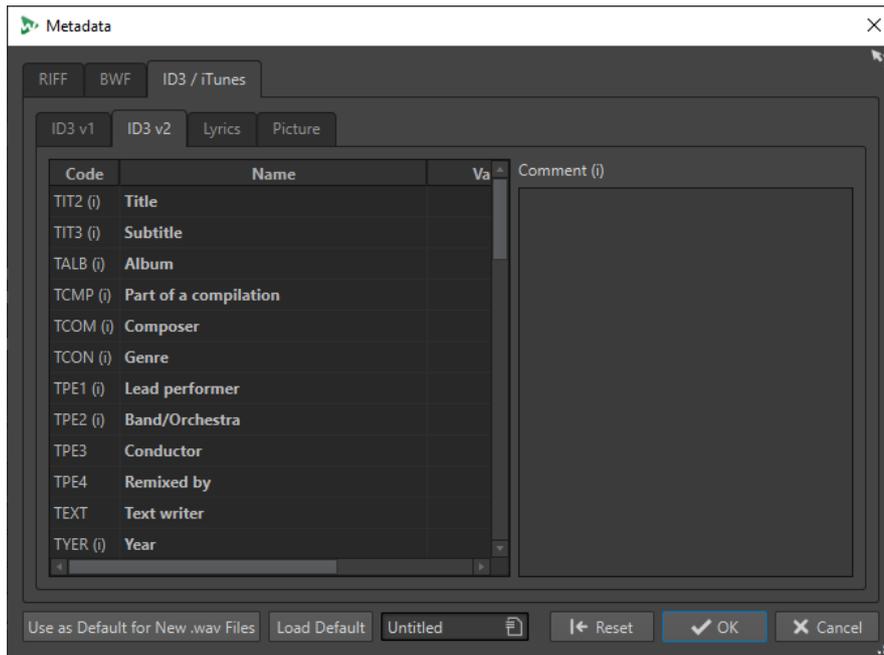
- [メタデータ \(Metadata\) \(108 ページ\)](#)
- [「メタデータ \(Metadata\)」 ダイアログ \(109 ページ\)](#)
- [メタデータの編集 \(110 ページ\)](#)
- [「ファイルブラウザー \(File Browser\)」 ウィンドウ \(50 ページ\)](#)

「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。

ファイルの種類ごとにメタデータの取扱いは異なります。



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。

オーディオモンタージュ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、オーディオモンタージュ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 \(Metadata\) \(108 ページ\)](#)

[「メタデータ \(Metadata\)」ウィンドウ \(109 ページ\)](#)

[メタデータの編集 \(110 ページ\)](#)

メタデータの編集

オーディオファイル、オーディオモンタージュ、および一括処理のメタデータを編集できます。

前提条件

オーディオファイル、オーディオモンタージュ、または一括処理を開いておきます。

手順

1. 「**メタデータ (Metadata)**」ウィンドウで、「**編集 (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

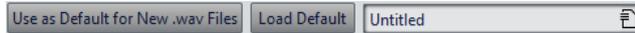
[メタデータ \(Metadata\) \(108 ページ\)](#)

[「メタデータ \(Metadata\)」ウィンドウ \(109 ページ\)](#)

[「メタデータ \(Metadata\)」ダイアログ \(109 ページ\)](#)

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、他のファイルにプリセットを適用できます。メタデータプリセットは、WAV、MP3、MP4、および M4A ファイルに適用できます。



「**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。

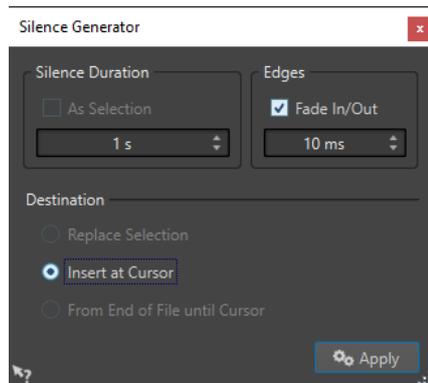
関連リンク

[「メタデータ \(Metadata\)」ダイアログ \(109 ページ\)](#)

「無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)」ダイアログ

このダイアログでは、オーディオファイルに無音部分を挿入できます。

- 「**無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)**」ダイアログを開くには、オーディオエディターで「**挿入 (Insert)**」タブを選択し、「**無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)**」をクリックします。



無音部分の長さ (Silence Duration)

「**選択範囲と同じ (As Selection)**」をオンにすると、アクティブなオーディオの選択範囲のサイズを無音部分のサイズとして使用します。下の値フィールドで無音部分のサイズを指定します。

範囲両端の処理 (Edges)

「**フェードイン/アウト (Fade In/Out)**」をオンにすると、無音部分の始めと終わりにクロスフェードが適用され、サウンドの移行がなめらかになります。下の値フィールドでフェードタイムを指定します。

保存先 (Destination)

- 「**選択範囲を置き換え (Replace Selection)**」を選択すると、現在のオーディオ選択範囲が無音に置き換えられます。
- 「**カーソル位置に挿入 (Insert at Cursor)**」を選択すると、カーソル位置に無音部分が挿入されます。
- 「**ファイルの終わりからカーソルまで挿入 (From End of File until Cursor)**」を選択すると、オーディオファイルの終了位置からカーソル位置の間に無音が挿入されます。これ

によってオーディオファイル自体のサイズが大きくなります。また、この項目をオンにすると無音部分のサイズが自動的に決まるため、「無音部分の長さ (Silence Duration)」設定は無視されます。

関連リンク
[無音データの挿入 \(112 ページ\)](#)

選択範囲の無音への置き換え

オーディオファイルの一部を、無音に置き換えられます。

手順

1. **オーディオエディター**で、範囲を選択します。
 2. 「**挿入 (Insert)**」タブを選択します。
 3. 「**Signal**」セクションで、「**無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)**」をクリックします。
 4. 「**無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)**」ダイアログで無音部分の長さを「**選択範囲と同じ (As Selection)**」、操作内容を「**選択範囲を置き換え (Replace Selection)**」に設定します。
 5. 「**適用 (Apply)**」をクリックします。
-

関連リンク
[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオエディター\) \(86 ページ\)](#)
[「無音部分の作成/挿入 \(Silence Generator\)」ダイアログ \(111 ページ\)](#)

無音データの挿入

指定した長さの無音データを、オーディオファイルの任意の位置に挿入できます。

手順

1. **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。
 2. 「**挿入 (Insert)**」タブを選択します。
 3. 「**信号 (Signal)**」セクションで、「**無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)**」をクリックします。
 4. 「**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。
 5. 操作内容を「**カーソル位置に挿入 (Insert at Cursor)**」に設定します。
 6. 「**適用 (Apply)**」をクリックします。
-

関連リンク
[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオエディター\) \(86 ページ\)](#)
[「無音部分の作成/挿入 \(Silence Generator\)」ダイアログ \(111 ページ\)](#)

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**の波形ウィンドウで範囲を選択します。

2. 「挿入 (Insert)」タブを選択します。
 3. 「Signal」セクションで、「**選択範囲をミュート (Mute Selection)**」をクリックします。
-

関連リンク

[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオエディター\) \(86 ページ\)](#)

オーディオの解析

WaveLab LE には、オーディオを解析するための 3D 周波数解析機能が備わっています。

関連リンク

[3D 周波数解析 \(114 ページ\)](#)

3D 周波数解析

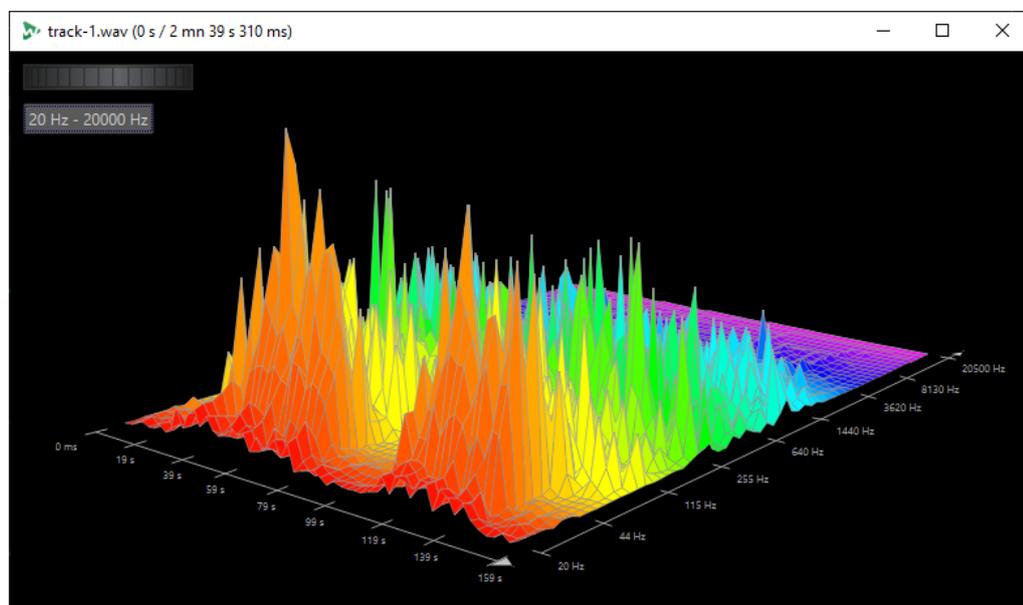
3D 周波数解析を使用すると、周波数軸でオーディオファイルを参照できます。

「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 LE 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 \(115 ページ\)](#)

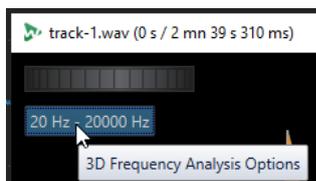
[「3D 周波数解析オプション \(3D Frequency Analysis Options\)」ダイアログ \(115 ページ\)](#)

3D 周波数解析グラフの作成

オーディオの選択範囲の長さは、解析の精度に影響します。選択範囲が短いと、結果は非常に詳細になります。サウンドの最も大きなゆれが見られるのはサウンドのアタック部分であるため、この部分だけを個別に解析することを検討してください。

手順

1. 波形ウィンドウで、ファイル内で解析する範囲を選択します。
範囲を選択しなかった場合は、オーディオファイル全体が解析されます。
2. オーディオエディターで、「表示 (View)」タブを選択します。
3. 「検出 (Analysis)」セクションで、「3D 周波数解析 (3D Frequency Analysis)」をクリックします。
4. 解析パラメーターを編集するには、「3D 周波数解析オプション (3D Frequency Analysis Options)」ボタンをクリックします。



5. パラメーターを調節して「OK」をクリックします。
オーディオが再び解析されます。

関連リンク

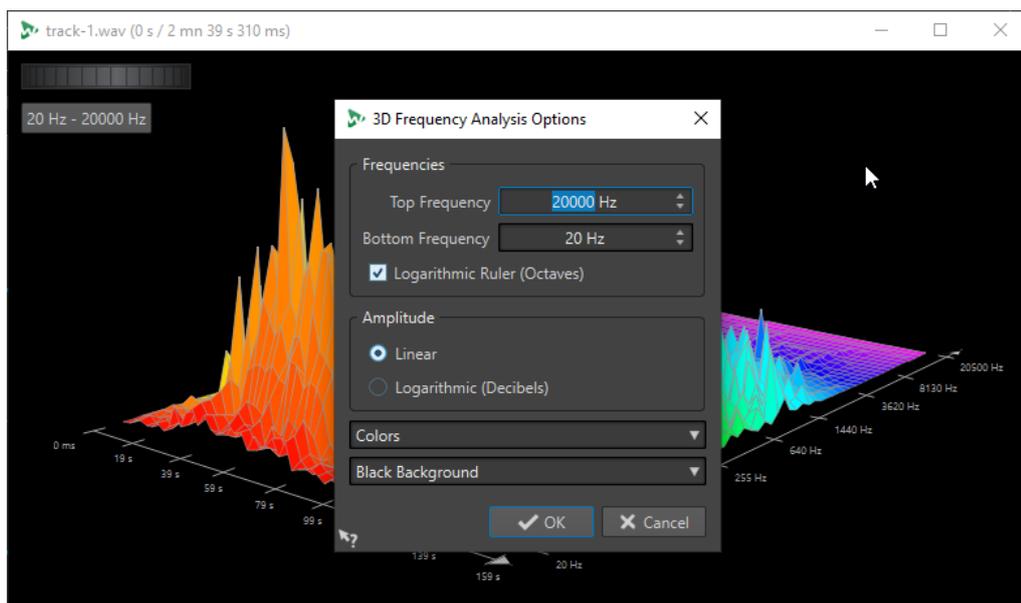
[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(83 ページ\)](#)

[「3D 周波数解析オプション \(3D Frequency Analysis Options\)」ダイアログ \(115 ページ\)](#)

「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

[3D 周波数解析 \(114 ページ\)](#)

オフライン処理

オフライン処理は、さまざまな編集操作やエフェクト適用に役立ちます。たとえば、リアルタイム処理を行なうとコンピューターの動作速度が遅くなりすぎる場合や、複数のパスが必要な編集を行なう場合に便利です。

処理を行なった場合、オーディオファイルの変更は永続的です。

関連リンク

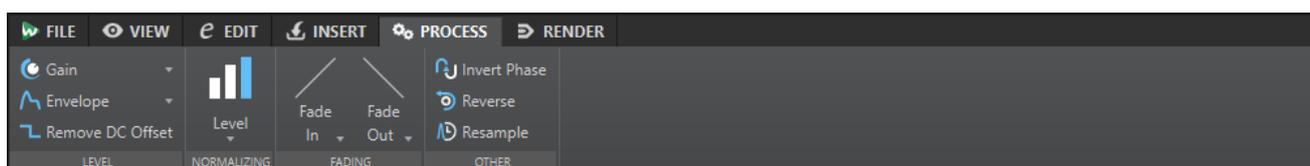
[「処理 \(Process\)」タブ \(117 ページ\)](#)

[処理の適用 \(118 ページ\)](#)

「処理 (Process)」タブ

「処理 (Process)」タブでは、オフライン処理ツールにアクセスできます。

- オーディオエディターで「処理 (Process)」をクリックします。



レベル (Level)

ゲイン (Gain)

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

エンベロープ (Envelope)

「エンベロープ (Envelope)」ダイアログが表示されます。選択範囲またはオーディオファイル全体に対してレベルエンベロープを作成し、適用できます。

これは、音の大きい部分と小さい部分を均等にする場合や高度なフェードイン/フェードアウトを作成する場合などに役立ちます。

DC オフセットの除去 (Remove DC Offset)

ファイル内に DC オフセットがあると、ラウドネスに影響が出ます。「DC オフセットの除去 (Remove DC Offset)」を実行すると、DC オフセットがゼロに設定されます。

ノーマライズ (Normalizing)

レベル (Level)

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

フェード (Fading)

フェードイン/フェードアウト (Fade In/Fade Out)

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

カーブ

プリセットフェードカーブを選択できます。

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

その他 (Other)

位相を反転 (Invert Phase)

信号の上下が逆転します。

前後反転 (Reverse)

アナログテープを逆再生した効果を作ります。

リサンプリング (Resample)

「**サンプリングレート (Sample Rate)**」ダイアログが表示されます。録音データのサンプリングレートを変更できます。

処理の適用

処理は、選択範囲またはファイル全体に適用できます。一部の操作では、ファイル全体を処理する必要があります。

補足

「**オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)**」の「**編集 (Editing)**」タブで「**選択範囲がない場合はファイル全体を処理する (Process Whole File If There Is No Selection)**」をオンにすると、選択範囲がない場合はファイル全体が自動的に処理されます。

手順

1. 波形ウィンドウで範囲を選択します。
 2. **オーディオエディター**で、「**処理 (Process)**」タブを選択します。
 3. 適用する処理の種類を選択します。
 4. ダイアログが表示されたら、設定を行ない、「**適用 (Apply)**」をクリックするとファイルにエフェクトが適用されます。
-

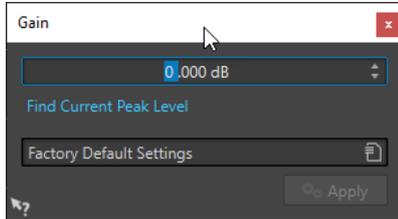
関連リンク

[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

「ゲイン (Gain)」 ダイアログ

このダイアログでは、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。

- 「ゲイン (Gain)」ダイアログを開くには、オーディオエディターで「処理 (Process)」タブを選択し、「レベル (Level)」セクションで「ゲイン (Gain)」をクリックします。



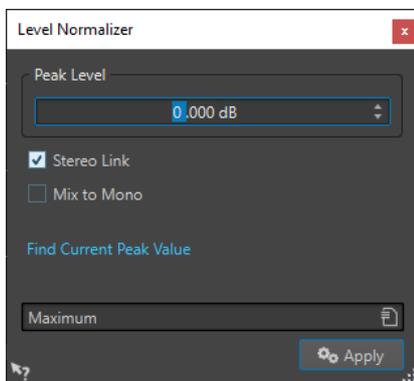
「現在のピークレベルを検出する (Find Current Peak Level)」をクリックすると、オーディオの選択範囲のピークレベル、または範囲を選択していない場合はファイル全体のピークレベルを検出できます。この機能は、クリッピングを発生させることなく (0dB を超えることなく)、ファイルのゲイン全体をどれだけ上げられるかを計算する場合などに役立ちます。

また、この処理によってクリッピングを発生させることもできます。クリッピングは、音が歪むまでゲインを上げると発生します。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音に迫力を出し、ドラムサウンドのアタックを強調したりできます。

「レベルノーマライザー (Level Normalizer)」 ダイアログ

このダイアログでは、オーディオファイルのピークレベルを変更できます。

- 「レベルノーマライザー (Level Normalizer)」ダイアログを開くには、オーディオエディターで「処理 (Process)」タブを選択し、「ノーマライズ (Normalizing)」セクションで「レベル (Level)」をクリックします。



ピークレベル (Peak Level)

オーディオの選択範囲に適用するピークレベル (dB 単位) を入力します。

左右チャンネルに同一処理 (Stereo Link)

両方のチャンネルにゲインを適用します。

モノラルにミックス (Mix to Mono)

左右のチャンネルをミックスします。生成後のモノラルファイルのピークレベルは、指定した値になります。これにより、クリッピングを発生させることなくミックスできます。

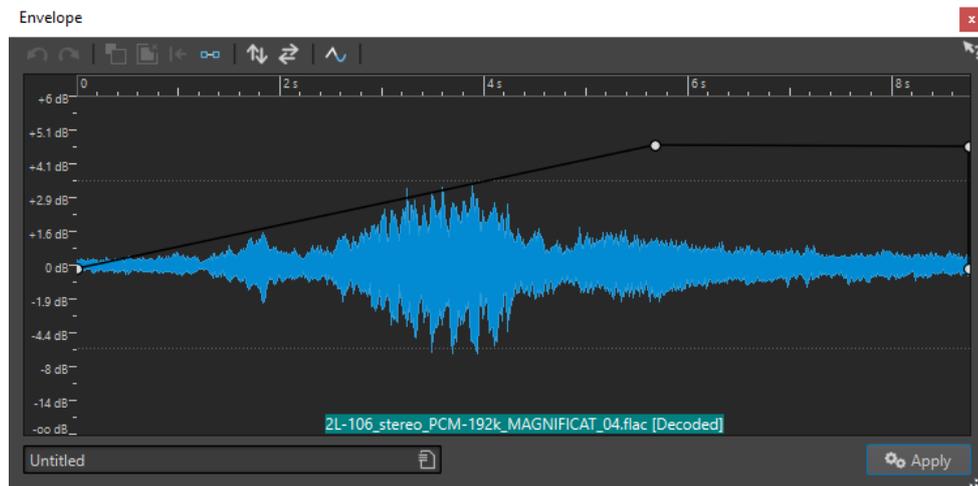
現在のピークレベルを検出 (Find Current Peak Value)

オーディオの現在の選択範囲のピークレベル、または範囲を選択していない場合はオーディオファイル全体のピークレベルを検出できます。

「エンベロープ (Envelope)」 ダイアログ

このダイアログでは、選択範囲またはオーディオファイル全体に対してレベルエンベロープを作成し、適用できます。これは、音の大きい部分と小さい部分を均等にする場合や高度なフェードイン/フェードアウトを作成する場合などに役立ちます。

- 「エンベロープ (Envelope)」 ダイアログを開くには、オーディオエディターで「処理 (Process)」タブを選択し、「レベル (Level)」セクションで「エンベロープ (Envelope)」をクリックします。



このダイアログには、エンベロープカーブ (最初は直線) 付きで波形が表示されます。垂直ルーラーにはレベルが示されます (dB 単位)。水平ルーラーにはタイムラインが示されます。

以下の項目を利用できます。

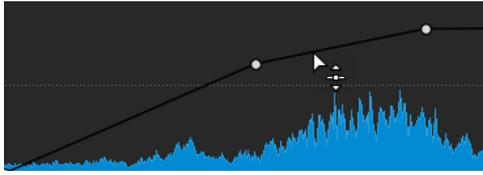
- 最後の操作を取り消し (Undo the Last Operation)
- 前回取り消した操作をやり直し (Redo the Last Undone Operation)
- E ポイントの選択を解除 (Deselect the Envelope Points)
- 選択した E ポイントを削除 (Delete the Selected Envelope Points)
- 選択した E ポイントをリセット (Reset the Selected Envelope Points)
- エンベロープ全体をリセット (Reset the Whole Envelope)
- エンベロープを上下に反転 (Flip the Envelope Around the Horizontal Axis)
- エンベロープを前後に反転 (Reverse the Envelope Time Sequence)
- エンベロープカーブを切り替え (Toggle the Envelope Smoothing)

基本的なエンベロープ操作

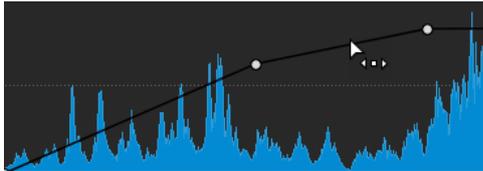
エンベロープカーブにポイントを追加することで、時間とともにオーディオ素材のボリュームが変わるようにエンベロープカーブを作成できます。マウスでディスプレイ内をポイントするか、ポイントをかすと、ディスプレイ上部の欄に現在の位置とレベルの変化が示されます。

- ポイントを追加するには、エンベロープカーブをダブルクリックします。
- ポイントを選択するには、ポイントをクリックします。
- 複数のポイントを選択するには、クリックしてポイントを囲むようにドラッグするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながらポイントをクリックします。
- ポイントを移動するには、ポイントをクリックしてドラッグします。複数のポイントを選択している場合、すべてのポイントが移動します。

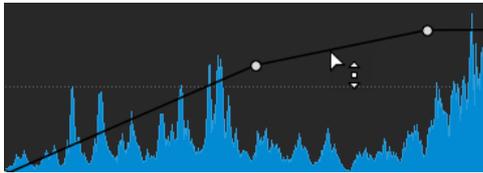
- エンベロープカーブ全体を上下に移動するには、エンベロープカーブをクリックして上下にドラッグします。



- カーブセグメントを垂直に移動するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらカーブをクリックして、上下にドラッグします。
- 2つのポイントを水平に移動するには、**[Shift]** を押しながら2つのポイント間のエンベロープカーブセグメントをクリックして、左右にドラッグします。



- 2つのポイントを垂直に移動するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら2つのポイント間のカーブセグメントをクリックして、上下にドラッグします。



オーディオファイルのフェード

フェードインとはレベルが徐々に増していくこと、フェードアウトとはレベルが徐々に減っていくことです。

フェードを作成するには、各フェードイン/フェードアウト箇所に対してフェードの種類をそれぞれ選択します。

フェードインおよびフェードアウトの作成

手順

1. 波形ウィンドウで範囲を選択します。
 2. **オーディオエディター**で、「**処理 (Process)**」タブを選択します。
 3. 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、「処理 (Process)」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。オーディオ範囲を別のオーディオ範囲に貼り付けると、クロスフェードを自動的に作成できます。

クロスフェードの作成

クロスフェードできるオーディオ素材は、同じオーディオファイル内の2つの異なるセクションか、2つの異なるオーディオファイルのいずれかです。

手順

1. 波形ウィンドウで、フェードインさせたい範囲を選択します。
 2. 「編集 (Edit)」タブを選択します。
 3. 「クリップボード (Clipboard)」セクションで、「コピー (Copy)」をクリックします。
 4. フェードアウトさせたい範囲を選択します。

この選択範囲の長さによって実際のクロスフェードの長さが決定され、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波形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. 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、「クリップボード (Clipboard)」セクションで、以下のいずれかの項目を選択します。
 - デフォルトのクロスフェードタイプを適用するには、「貼り付けとクロスフェード (Paste and Crossfade)」アイコンをクリックします。
 - 別のクロスフェードタイプを選択するには、クロスフェードアイコンの下の「貼り付けとクロスフェード (Paste and Crossfade)」をクリックします。ポップアップメニューで、作成するクロスフェードタイプを選択します。
-

結果

クロスフェードが作成されます。貼り付け先のファイルで選択範囲のあとにあった部分は、貼り付けられた部分のあとにくるように移動されます。

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部分は、フェードのあとにフルレベルで再生されます。

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範囲がすでに存在する場合 (たとえば、両方のファイルをノーマライズした場合)、クリッピングや歪みが発生することがあります。この場合、両方のファイルの振幅を 3 ~ 6dB 下げたうえでもう一度試してみてください。

手順終了後の項目

ファイルを再生し、必要に応じてクロスフェードを調節します。

関連リンク

[「貼り付けとクロスフェード \(Paste and Crossfade\)」 オプション \(123 ページ\)](#)

「貼り付けとクロスフェード (Paste and Crossfade)」 オプション

これらのオプションでは、貼り付けるクロスフェードの種類を選択できます。

- オーディオエディターの「編集 (Edit)」タブを選択し、「クリップボード (Clipboard)」セクションの「貼り付けとクロスフェード (Paste and Crossfade)」をクリックします。

直線 (均等ゲイン) (Linear (Equal gain))

レベルが直線 (1 次関数) 的に変化します。

正弦関数 (均等パワー) (Sinus (Equal power))

レベルがサインカーブ状に変化します。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))

レベルが平方根 (スクエアルート) カーブ状に変化します。オーディオミックスのパワーは一定に保たれます。

位相の反転

位相を反転すると、信号の上下が逆転します。この機能の最も一般的な使用目的は、2 つのチャンネルの位相が一致しないまま録音された場合にステレオ録音を修正することです。

オーディオ位相の反転

手順

1. オーディオファイルの特定の時間範囲の位相だけを反転したい場合は、波形ウィンドウで範囲を選択します。
 2. オーディオエディターで、「処理 (Process)」タブを選択します。
 3. 「その他 (Other)」セクションで、「位相を反転 (Invert Phase)」をクリックします。
-

オーディオの前後反転

オーディオファイルやオーディオファイルの一部を、テープを逆回転させているように前後を反転できます。

手順

1. オーディオファイルの特定の時間範囲だけを前後反転させたい場合は、波形ウィンドウで選択範囲を設定します。
2. オーディオエディターで、「処理 (Process)」タブを選択します。

3. 「時間 & ピッチ (Time & Pitch)」セクションで、「前後反転 (Reverse)」をクリックします。
-

DC オフセット

DC オフセットとは、信号の DC (直流) 成分が大きすぎる部分のことです。この現象が発生する最も一般的な原因は、さまざまな録音装置間のずれです。

DC オフセットは以下の理由から問題があります。

- ゼロクロッシングの位置が変わります。
- DC オフセットが発生しているファイルでは、一部の処理オプションで最適な結果が得られません。

DC オフセットの除去

手順

1. オーディオエディターで、DC オフセットを確認して修正するオーディオファイルを開きます。
2. 「処理 (Process)」タブを選択します。
3. 「レベル (Level)」セクションで、「DC オフセットの除去 (Remove DC Offset)」をクリックします。

オーディオファイルの DC オフセット値を示すダイアログが開きます。また、波形ウィンドウで範囲を選択してからこのオプションを選択すると、選択範囲のみの DC オフセットを確認できます。

補足

通常、この問題は録音全体を通して見られるため、この機能はファイル全体に適用することをおすすめします。

4. 「OK」をクリックすると、DC オフセットが除去されます。
-

リサンプリング

録音データのサンプリングレートを変更できます。この機能は、オーディオシステムで使用したいファイルがそのシステムでサポートされていないサンプリングレートで録音されている場合に役立ちます。

補足

- サンプリングレートを低い周波数から高い周波数に変換しても、音質は向上しません。いったん失われた高い周波数は、変換で復元できません。
 - 低い周波数にリサンプリングすると、高い周波数のデータは失われます。このため、サンプリングレートを低くしてからもう一度高くすると、音質は低下します。
-

関連リンク

[サンプリングレートの変換 \(125 ページ\)](#)

サンプリングレートの変換

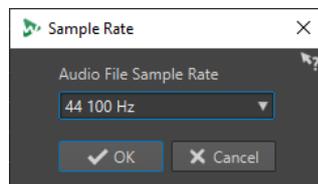
リサンプリングにより、オーディオファイルのサンプリングレートを別のサンプリングレートに変換できます。

補足

サンプリングレートの変換は、常にファイル全体に適用されます。

手順

1. オーディオエディターで、「処理 (Process)」タブを選択します。
2. 「時間 & ピッチ (Time & Pitch)」セクションで、「リサンプリング (Resample)」をクリックします。
3. 「サンプリングレート (Sample Rate)」ダイアログで、ポップアップメニューからサンプリングレートを選択します。



4. 「OK」をクリックします。
-

関連リンク

[リサンプリング \(124 ページ\)](#)

オーディオモンタージュ

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。オーディオクリップをアレンジ、編集、再生、および録音できます。

非破壊システムでは、オーディオファイルの一部を削除または変更した場合でも、そのオーディオが削除されたり不可逆的に変更されたりすることはありません。すべての編集処理を追跡するポインターにより、変更は簡単に元に戻すことができます。

オーディオモンタージュは、マスタリング、マルチメディア作業、ラジオ用スポット CM の製作などに適した優れたツールです。

基本的な用語

オーディオモンタージュに含まれるステレオまたはモノラルのオーディオトラック数は最大 2 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。

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。クリップはオーディオを入れるコンテナで、エンベロープカーブやフェードなど、多くの設定や機能が含まれています。

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) の参照情報やファイルの開始/終了位置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

[モンタージュウィンドウ \(126 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュの作成 \(139 ページ\)](#)

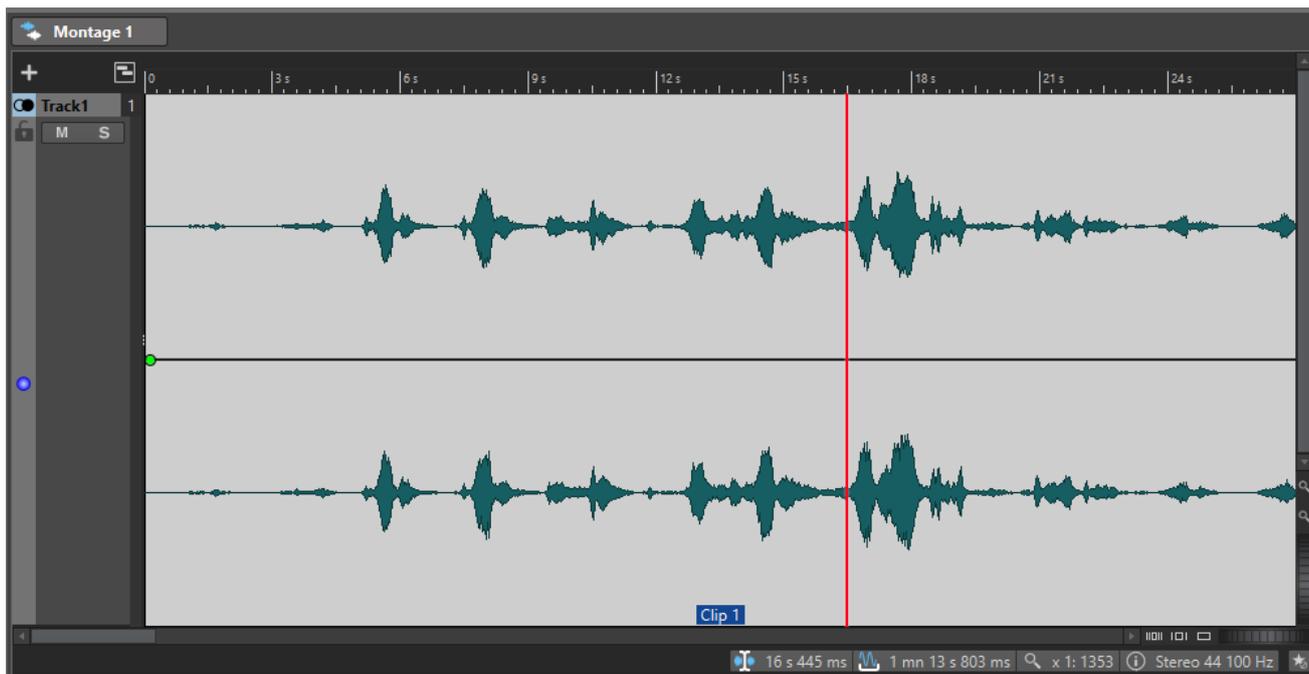
[オーディオモンタージュの合成 \(145 ページ\)](#)

[クリップの編集 \(152 ページ\)](#)

モンタージュウィンドウ

モンタージュウィンドウは、オーディオモンタージュを合成する場所です。このウィンドウでオーディオモンタージュを表示、再生、および編集します。

モンタージュウィンドウには、トラックとクリップが図形化されて表示されます。



関連リンク

[オーディオモンタージュの各タブ \(130 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(127 ページ\)](#)

トラックコントロール領域

トラックコントロール領域では順序の変更、ミュート、ソロ、トラックのルーティングなど、いくつかのトラック設定とオプションが利用できます。トラックタイプにはそれぞれ専用のコントロールがあります。

トラック全体をスクロールしたり、サイズを変更したりできます。



モノラルトラックまたはステレオトラックのトラックコントロール領域

トラックコントロール領域の最上部では、以下のオプションを利用できます。

トラックを追加 (Add Track)

オーディオモンタージュにトラックを追加できます。

ナビゲーター (Navigator)

オーディオモンタージュ全体の概要を表示して、すばやくナビゲートできるパネルを表示します。

ナビゲーターパネルのサイズを変更するには、パネルを右クリックして「小ナビゲーター (Small Navigator)」、「中ナビゲーター (Medium Navigator)」、または「大ナビゲーター (Large Navigator)」を選択します。



関連リンク

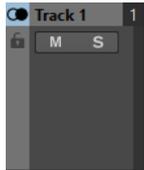
[ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域 \(128 ページ\)](#)

[モニタージュウインドウ \(126 ページ\)](#)

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



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。

入力バス (Input Bus)/チャンネル出力ルーティング (Channel Output Routing)

「入力バス (Input Bus)」、「チャンネル出力ルーティング (Channel Output Routing)」および「トラックのルーティング (Track Routing)」ダイアログを選択できます。ボタンにマウスポインターを合わせると、選択したルーティングオプションがツールチップに表示されます。

入力信号 (Audio Input)

録音に使用する入力信号を選択できます。

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設定を行なえます。

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)

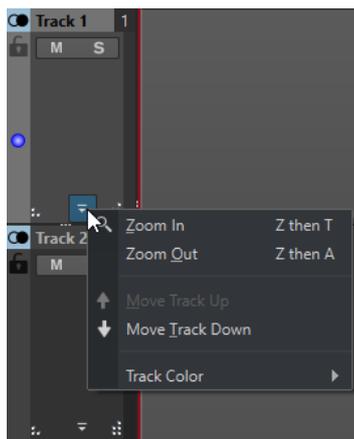
アクティブなトラックを削除します。

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。

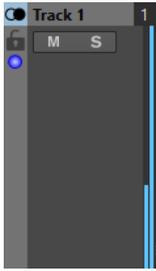
トラックの色 (Track Color)

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。

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。オーディオモニ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

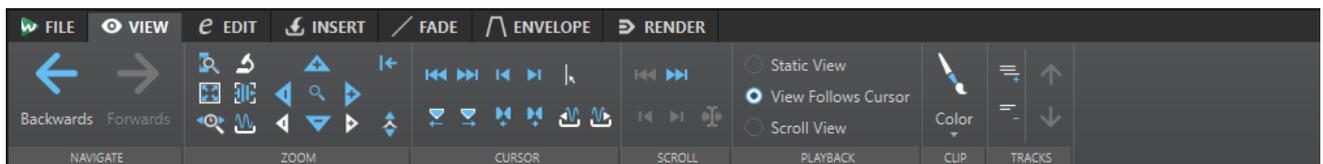
[ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域 \(128 ページ\)](#)

オーディオモニタージュの各タブ

オーディオモニタージュウィンドウの各タブでは、オーディオモニタージュの編集に必要なツールやオプションにアクセスできます。たとえば、クリップ内のエンベロープカーブやフェードを編集したり、ズーム設定を行ったり、オーディオを分析したり、オーディオモニタージュをレンダリングしたりできます。

「表示 (View)」タブ (オーディオモニタージュ)

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



ナビゲート (Navigate)

戻る/進む (Backwards/Forwards)

前/次のカーソル位置、表示倍率、または選択範囲に移動します。

ズーム (Zoom)

ズーム (Zoom)

拡大する時間範囲を定義できるズームツールをアクティブにします。

時間 (Time)

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

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

- 「時間範囲を設定 (Set Time Range)」では、表示する時間範囲を指定できます。
- 「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ピクセルに対応す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示する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ニタージュウィンドウ全体に表示されるよう、ウィンドウをズームします。

最大倍率で表示 (Microscope)

最大限にズームインします。

すべて表示 (View All)

最大限にズームアウトします。

クリップ全体を表示 (Display Whole Clip)

アクティブなクリップが表示されるようにビューが調整されます。

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

大きなステップでズームイン/ズームアウトします。

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

小さなステップでズームイン/ズームアウトします。

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

ズームイン/アウトして、レベルの低い/高い波形を表示します。

レベル (Level)

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

ズームを 0dB にリセット (Reset Zoom to 0 dB)

0dB までのオーディオレベルが表示されるよう表示倍率を調整します。

カーソル (Cursor)

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

カーソルをファイルの始め/終わりへ移動します。

前のマーカーへ/次のマーカーへ (Previous Marker/Next Marker)

カーソルを前/次のマーカーに移動します。

選択範囲の始め/終わり (Start of Selection/End of Selection)

カーソルを時間選択範囲の始め/終わりに移動します。

前のリージョンの側辺へ/次のリージョンの側辺へ (Previous Region Edge/Next Region Edge)

カーソルを前/次のリージョンの端に移動します。

カーソル位置を編集 (Edit Cursor Position)

「カーソル位置 (Cursor Position)」ダイアログが表示されます。カーソル位置を編集できません。

前のクリップ側辺へ/次のクリップ側辺へ (Previous Clip Edge/Next Clip Edge)

カーソルを前/次のクリップの端に移動します。

スクロール (Scroll)

ファイルの始め/終わり (Start/End)

オーディオの開始/終了位置を表示します。カーソルは移動しません。

選択範囲の始め/終わり (Start of Selection/End of Selection)

オーディオ選択範囲の開始/終了位置を表示します。カーソルは移動しません。

カーソル (Cursor)

カーソル位置を表示します。

再生 (Playback)

固定表示 (Static View)

スクロールを無効にします。

カーソルを継続移動 (View Follows Cursor)

再生カーソルが隠れてしまわないようにビューを自動的にスクロールします。

スクロール表示 (Scroll View)

再生カーソルが中心に固定されるようにビュー画面が自動的にスクロールします。

クリップ

カラー (Color)

アクティブなクリップにカラーを適用できます。

トラック (Tracks)

隠れたトラックを表示/表示するトラックを少なくする (Display More Tracks/Display Fewer Tracks)

モンタージュウィンドウに表示されるトラック数を変更できます。

前のトラックにフォーカス/次のトラックにフォーカス (Focus on Previous Track/Focus on Next Track)

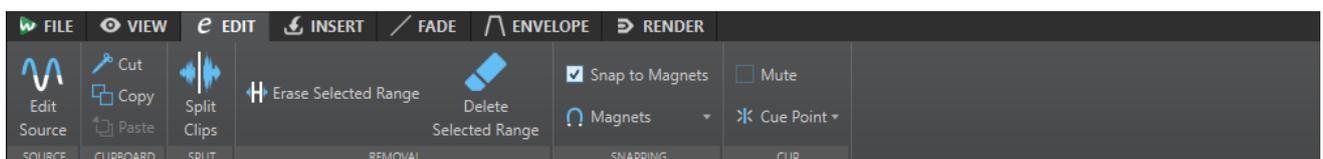
前/次のトラックにフォーカスを設定します。

関連リンク

[オーディオモンタージュの各タブ \(130 ページ\)](#)

「編集 (Edit)」タブ (オーディオモンタージュ)

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



ソース (Source)

ソースを編集 (Edit Source)

クリップのソースオーディオファイルをオーディオエディターで開きます。

クリップボード (Clipboard)

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。

貼り付け (Paste)

クリップボードの内容を貼り付けます。

分割 (Split)

無音部分で分割 (Split at Silences)

一定レベルの音がまとまっている範囲を別々のリージョンとして分割します。この項目を選択すると、リージョンの最小サイズ、無音部分の最小サイズ、無音部分と判定する信号レベルを指定できます。

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。

スナップ (Snapping)

吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)

この項目がオンになっている場合、クリップ側辺、時間選択範囲の境界、カーソル、マーカーなどの要素を移動すると、「吸着項目 (Magnets)」ポップアップメニューでオンになっている吸着項目にぴったりと位置がそろいます。

吸着項目 (Magnets)

ポップアップメニューから、スナップの対象となる項目を指定できます。

クリップ (Clip)

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 Point)

このポップアップメニューでは、キューポイントの設定を行なえます。

- 「**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、キューポイントをクリップの開始位置の2秒前に設定します。
- 「**フェードイン終了位置に追従 (Follows Fade In End Point)**」は、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、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。
- 「**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、設定された位置に終了キューポイントを設定できます。このオプションを使用すると、クリップごとにギャップを個別に編集できます。この項目をオフにすると、デフォルトの2秒のギャップが使用されます。
- 「**終了オフセット (End Offset)**」を選択すると、「**終了キューポイントのオフセット (End 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、指定した位置に終了キューポイントを設定できます。

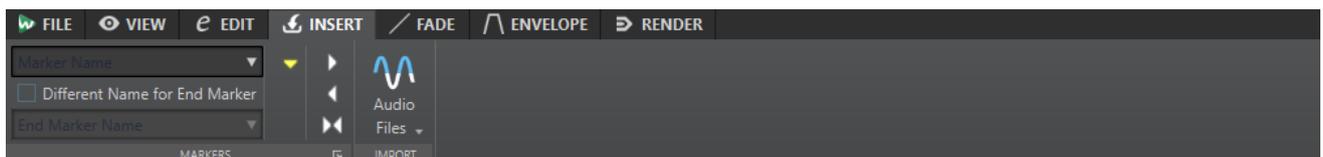
関連リンク

[クリップのソースファイルの編集 \(164 ページ\)](#)

[クリップとキューポイント \(163 ページ\)](#)

「挿入 (Insert)」タブ (オーディオモンタージュ)

- オーディオモンタージュウィンドウで「挿入 (Insert)」をクリックします。



マーカー (Markers)

マーカー名 (Marker Name)

開始マーカーの名前を入力できます。入力しない場合、標準設定の名前が使用されます。

デフォルト名を編集するには、「マーカー (Markers)」ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「マーカーのデフォルト名 (Default Marker Names)」を選択します。

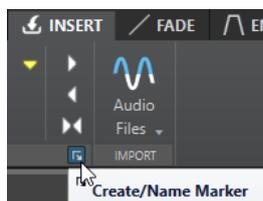
終了マーカーは別名で設定 (Different Name for End Marker)

この項目をオンにすると、「終了マーカー名 (End Marker Name)」フィールドに終了マーカーの別の名前を入力できます。

この項目をオフにすると、開始マーカーの名前が終了マーカーにも使用されます。

マーカーを作成して名前を設定 (Create/Name Marker)

マーカーセクションの右下角にある「マーカーを作成して名前を設定 (Create/Name Marker)」ボタンをクリックすると、「マーカーを作成 (Create Marker)」ダイアログが開きます。これにより、編集カーソルの位置にマーカーやマーカーペアを作成できます。



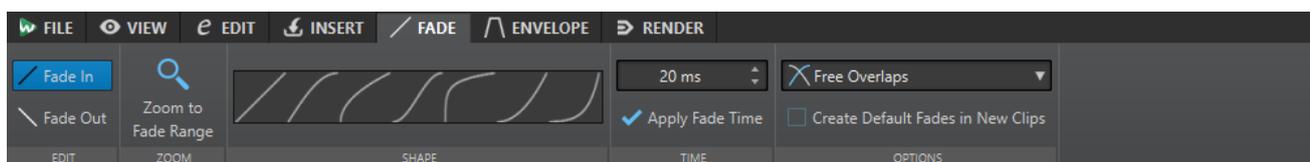
読み込む (Import)

オーディオファイル (Audio Files)

1つ以上のオーディオファイルを選択して、アクティブなトラックの編集カーソルの位置に挿入できます。

「フェード (Fade)」タブ (オーディオモニタージュ)

- オーディオモニタージュウィンドウで「フェード (Fade)」をクリックします。



編集 (Edit)

フェードイン/フェードアウト (Fade In/Fade Out)

フェードインとフェードアウトの設定を切り替えることができます。

ズーム (Zoom)

フェード範囲にズーム (Zoom to Fade Range)

アクティブなクリップのフェードイン/フェードアウト範囲が表示されるようにビューが調節されます。

カーブ形状 (Shape)

カーブ

プリセットフェードカーブを選択できます。

- 「直線 (1次) (Linear)」は、レベルを直線 (1次関数) 的に変化させます。
- 「正弦関数 1 (*) (Sinus (*))」は、レベルを正弦関数曲線 (サイン波) 状に変化させます。クロスフェードに使用すると、フェードの移行部分でラウドネス (RMS) が一定に保たれます。
- 「平方根 (*) (Square-root (*))」は、レベルを平方根曲線 (スクエアルート) 状に変化させます。クロスフェードに使用すると、フェードの移行部分でラウドネス (RMS) が一定に保たれます。
- 「正弦関数 2 (Sinusoid)」は、レベルを正弦関数曲線 (サイン波) 状に変化させます。
- 「対数関数 (Logarithmic)」は、レベルを対数関数曲線 (ログリズムカーブ) 状に変化させます。

- 「**指数関数 1 (Exponential)**」は、レベルを指数関数曲線 (エクスポネンシャルカーブ) 状に変化させます。
- 「**指数関数 2 (Exponential+)**」は、レベルをよりはっきりとした指数関数曲線 (エクスポネンシャルカーブ) 状に変化させます。

フェードタイム (Fade Time)

フェードタイム (Fade Time)

クリップのフェードイン/フェードアウトタイムを指定できます。

フェードタイムを適用 (Apply Fade Time)

特定のクリップのフェードイン/フェードアウトタイムを適用します。

オプション (Options)

重複部の設定

このポップアップメニューでは、自動クロスフェードの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、クリップが重なったときに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)

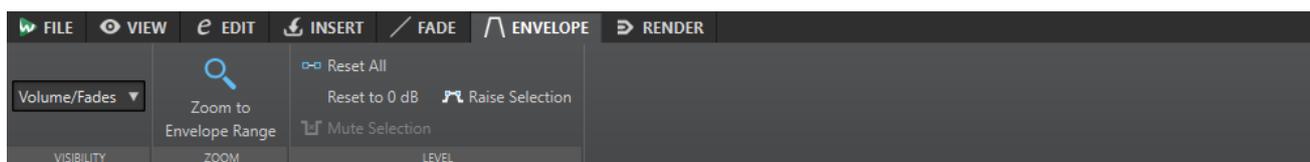
この項目をオンにすると、すべての新規クリップのフェードインおよびフェードアウトが、デフォルトのカーブ形状と長さで作成されます。クリップを分割して作成されたクリップには、デフォルトのフェードタイムのみが使用されます。

関連リンク

[オーディオモニタージュの各タブ](#) (130 ページ)

「エンベロープ (Envelope)」タブ (オーディオモニタージュ)

- オーディオモニ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。



セレクター (Selector)

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。選択したタイプによって、使用できるオプションが異なります。以下の項目を利用できます。

- 「**すべてを隠す (Hide All)**」は、すべてのエンベロープを非表示にします。
- 「**ボリューム/フェード (Volume/Fades)**」は、ボリューム/フェードエンベロープのみを表示します。
- 「**パン (Pan)**」は、パンエンベロープのみを表示します。下のメニューではパン補正を選択できます。

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。

ダッキング (Ducking)

「**ダッキング設定 (Ducking Settings)**」ダイアログが表示されます。このダイアログでは、隣り合った2つのトラック上のクリップ間でダッキングエフェクトを作成できます。このエフェクトは、一方のトラックにクリップが存在する場合に、もう一方のトラックのレベルまたはセンドエフェクトを変調します。

選択範囲をミュート (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)。

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。

関連リンク

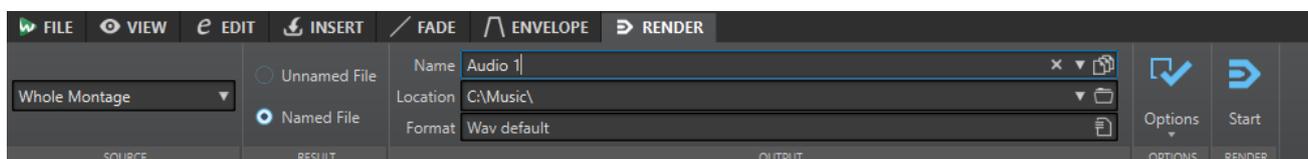
[クリップエンベロープ \(164 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュの各タブ \(130 ページ\)](#)

「レンダリング (Render)」タブ (オーディオモニタージュ)

「レンダリング (Render)」タブでは、オーディオモニタージュをオーディオファイルにミックスダウンできます。

- オーディオモニタージュウィンドウで「レンダリング (Render)」をクリックします。



ソース (Source)

ソースポップアップメニュー

「ソース」ポップアップメニューでは、オーディオモニタージュのどの部分を処理するかを選択できます。以下の項目を利用できます。

モニタージュ全体 (Whole Montage)

オーディオの範囲全体を処理します。

アクティブなトラック (Active Track)

最初のクリップの開始位置から最後のクリップの終了位置まで、アクティブなトラックを処理およびレンダリングします。ミュートされたクリップはレンダリングされません。

特定のマーキングされたリージョン (Specific Marked Region)

特定のオーディオ範囲を処理して個別のファイルを生成します。

処理対象とするリージョンはポップアップメニューで指定します。

実行後の値 (Result)

名称未設定のファイル (Unnamed File)

この項目をオンにすると、名称未設定の一時ファイルがレンダリングされます。

名前を設定 (Named File)

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。

出力先 (Output)

名前 (Name)

レンダリングされたファイルの名前を入力できます。矢印アイコンをクリックすると、いくつかの名前オプションから選択できるポップアップメニューが表示されます。

場所 (Location)

レンダリングしたファイルの出力先フォルダーを選択できます。

形式 (Format)

ファイル形式を選択できるポップアップメニューが表示されます。

オプション (Options)

選択中のソースにより、使用できるオプションが異なります。

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

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、残響時間に関する情報が WaveLab LE に転送されません。その場合、この項目をオンにしても効果がありません。そのようなプラグインには、「**Silence**」プラグインを追加して、ファイルの終わりにサンプルを付け加えられます。

マーカーデータをコピー (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。

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きます。

処理済のオーディオファイルのマスターセクションをバイパスする (Bypass Master Section on Resulting Audio File)

この項目をオンにすると、処理済のオーディオファイルの再生では、**マスターセクション**全体がバイパスされます。この設定は、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。こうしておく、新しいファイルをモニタリングする際、すでにファイルに適用されたエフェクトがバイパスされます。

レンダリング (Render)

開始 (Start)

レンダリング処理を開始します。

関連リンク

[オーディオモンタージュの各タブ \(130 ページ\)](#)

[マスターセクションの「レンダリング \(Render\)」タブ \(193 ページ\)](#)

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 LE 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

カスタムのオーディオモンタージュ属性を持つ空のオーディオモンタージュを新規作成できます。

オーディオモンタージュで使用するオーディオファイルのサンプリングレートは、ここで選択したサンプリングレートと一致している必要があります。

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サンプリングレートを指定します。
 4. 「**作成 (Create)**」をクリックします。
-

結果

オーディオモンタージュが作成されます。

関連リンク

[オーディオモンタージュ属性 \(142 ページ\)](#)

[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 \(140 ページ\)](#)

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

オーディオファイルまたはオーディオファイル内の時間範囲からオーディオモンタージュを作成できます。

手順

1. **オーディオエディター**で、オーディオモンタージュの作成に使用するオーディオファイルを開きます。
2. 必要に応じて、オーディオファイルの一部を新規オーディオモンタージュとして開きたい場合は、オーディオファイルで時間範囲を選択します。
3. オーディオファイルのファイルタブを右クリックします。
4. 「**オーディオモンタージュを作成 (Create Audio Montage)**」 > 「**現在のオーディオファイルから作成 (From Current Audio File)**」を選択します。
5. 「**オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成 (Create Audio Montage from Audio File)**」ダイアログで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - オーディオファイルを新規オーディオモンタージュで開くには、「**ファイル全体 (Whole File)**」を選択します。
 - オーディオファイルの時間範囲を新規オーディオモンタージュで開くには、「**現在の時間範囲 (Current Time Selection)**」を選択します。
6. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - オーディオファイルに含まれるマーカーを新規オーディオモンタージュに読み込むには、「**マーカーを読み込む (Import Markers)**」をオンにします。
 - 標準リージョンマーカーの位置でオーディオファイルを分割するには、「**標準リージョンマーカーの位置で分割 (Split at Generic Region Markers)**」をオンにします。
7. 「**OK**」をクリックします。

結果

オーディオファイルが新規オーディオモンタージュとして開かれます。

関連リンク

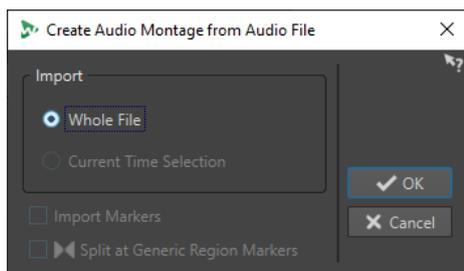
[「オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成 \(Create Audio Montage from Audio File\)」ダイアログ \(140 ページ\)](#)

「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 \(140 ページ\)](#)

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 \(141 ページ\)](#)

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 \(142 ページ\)](#)

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

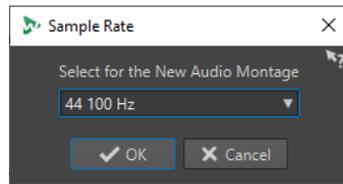
[オーディオモンタージュの複製 \(141 ページ\)](#)

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。



オーディオモニター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、オーディオモニターのチャンネル構成を変更できます。

手順

1. モニターウィンドウの右下にある「オーディオモニター属性 (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

[オーディオモニター属性 \(142 ページ\)](#)

オーディオモニターの読み込みオプション

オーディオモニターには、オーディオファイルやオーディオ CD トラックを読み込めます。

以下の読み込みオプションは、オーディオモニターウィンドウの「挿入 (Insert)」タブの「読み込む (Import)」セクションから選択できます。

- オーディオファイルを読み込むには、「オーディオファイル (Audio Files)」をクリックして、アクティブなトラックの編集カーソルの位置に読み込ませるオーディオファイルを選択します。
読み込むオーディオファイルが 1 つの場合、「貼り付け (Paste)」ポップアップメニューが表示されます。このポップアップメニューでは、クリップの挿入方法や既存のクリップへの影響などを指定できます。
複数のオーディオファイルを読み込む場合、「オーディオファイルの挿入 (Insert Audio Files)」ダイアログが表示されます。このダイアログでは、ファイルの挿入先を指定できます。

以下の読み込みオプションを使用するには、「ファイル (File)」 > 「読み込む (Import)」を選択します。

- オーディオファイルを読み込むには、「オーディオファイルをモニターに読み込み (Audio File to Montage)」をクリックし、読み込むオーディオファイルを選択して「読み込む (Import)」をクリックします。
- オーディオ CD から CD トラックを読み込むには、「オーディオ CD (Audio CD)」をクリックします。「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログで、抽出するオーディオ CD トラックを指定します。

破損したオーディオファイルの参照情報

オーディオモニター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 LE 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 \(144 ページ\)](#)

[「所在不明ファイル \(Missing Files\)」ダイアログ \(144 ページ\)](#)

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ニ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

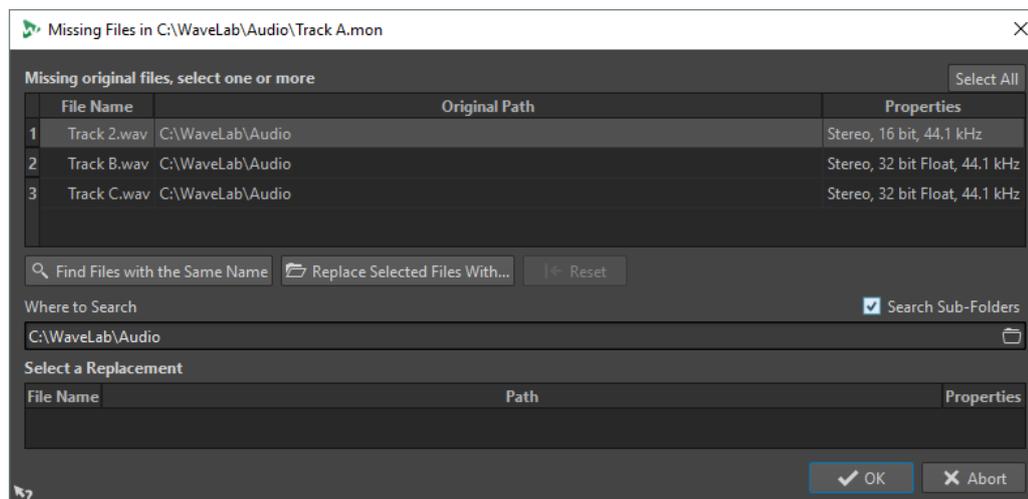
1. 「所在不明ファイル (Missing Files)」ダイアログで、所在不明のオーディオファイルの修復したい参照情報を選択します。
2. 「検索する場所 (Where to Search)」フィールドで新しいオーディオファイルの参照情報の保存場所を指定します。
3. 必要に応じて、「サブフォルダーも検索する (Search Sub-Folders)」をオンにして、サブフォルダーも検索対象に含めます。
4. 以下のいずれかを行ないます。
 - 所在が不明のファイルと同名のオーディオファイルが自動で検索されるようにするには、「同じ名前のファイルを探す (Find Files with the Same 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 \(144 ページ\)](#)

「所在不明ファイル (Missing Files)」ダイアログ

オーディオモニタージュを開いたときに、オーディオモニ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に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に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 LE 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](#) (145 ページ)

[クリップ](#) (148 ページ)

トラック

トラックは、クリップの編集に使用します。トラックには、モノラルオーディオトラックまたはステレオオーディオトラックがあります。

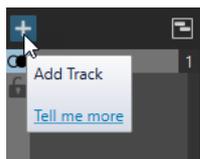
オーディオトラックを使用すると、オーディオモンタージュにクリップを追加できます。

トラックの追加

ステレオトラックおよびモノラルトラックを追加できます。

手順

1. 以下のいずれかを行ないます。
 - 「**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 \(145 ページ\)](#)

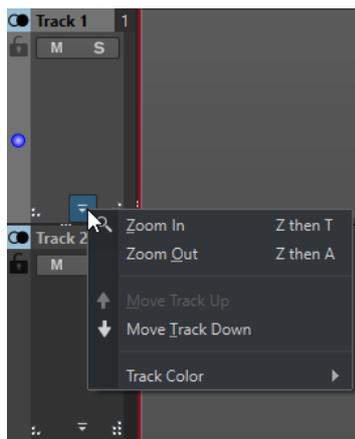
[トラックコントロール領域 \(127 ページ\)](#)

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 \(145 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(127 ページ\)](#)

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 \(145 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(127 ページ\)](#)

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

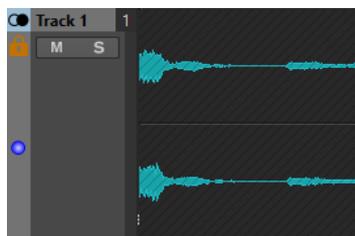
[トラック \(145 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(127 ページ\)](#)

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 \(145 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(127 ページ\)](#)

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

- **オーディオモニタージュ**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

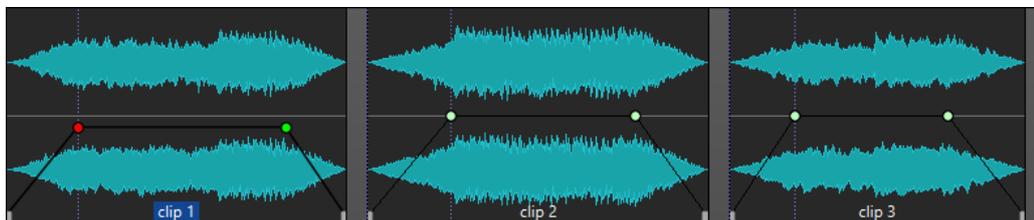
[トラックコントロール領域 \(127 ページ\)](#)

クリップ

オーディオモニタージュに挿入したオーディオファイルはクリップとして表示されます。クリップには、ハードディスクにあるソースオーディオファイルの参照情報だけでなく、ファイルの開始/終了位置、エンベロープカーブ、フェードなどの情報が含まれます。これによりクリップはソースオーディオファイルの一部のみを再生できます。

さらに、複数のクリップが同じソースファイルを参照できます。クリップには、元のソースファイルの参照情報だけが含まれ、オーディオデータは含まれていません。さらに、複数のクリップが同じソースファイルを参照できます。

アクティブなオーディオモニ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 \(152 ページ\)](#)

オーディオモニタージュへのオーディオファイルの挿入

オーディオモニ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。オーディオモニ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 \(148 ページ\)](#)

[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ニタージュに挿入する \(149 ページ\)](#)

[コンテキストメニューを使って、オーディオモニタージュにオーディオファイルを挿入する \(149 ページ\)](#)

[コピーアンドペーストを使って、オーディオモニタージュにオーディオファイルを挿入する \(149 ページ\)](#)

[エクスプローラー \(Windows\) または Finder \(Mac\) を使って、オーディオモニタージュにオーディオファイルを挿入する \(150 ページ\)](#)

[「ファイルブラウザー \(File Browser\)」ウィンドウを使って、オーディオモニタージュにオーディオファイルを挿入する \(150 ページ\)](#)

[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ニタージュに挿入する \(151 ページ\)](#)

[他のオーディオモニタージュからオーディオファイルをコピーして、オーディオモニタージュに挿入する \(151 ページ\)](#)

[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 \(151 ページ\)](#)

[「クリップ \(Clips\)」ウィンドウを使って、オーディオモニタージュにクリップを挿入する \(152 ページ\)](#)

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ニタージュに挿入する

波形ウィンドウからモニ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、オーディオモニ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。
 2. 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全体をオーディオモニ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ニ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ニタージュに追加するには、オーディオモニタージュに追加するオーディオパートを選択して、オーディオモニタージュタブにドラッグし、トラックにドロップします。
-

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

[波形ウィンドウ](#) (78 ページ)

[モニタージュウィンドウ](#) (126 ページ)

コンテキストメニューを使って、オーディオモニタージュにオーディオファイルを挿入する

モニ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ニタージュにオーディオファイルを挿入できます。

手順

1. モニ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. ポップアップメニューで、「**オーディオファイルの挿入 (Insert Audio Files)**」をクリックしてトラックに挿入するオーディオファイルを選択します。
-

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。

コピーアンドペーストを使って、オーディオモニ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ニ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、オーディオモニ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. モニ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、オーディオモニ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) からモニ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、オーディオモニ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. モニ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、オーディオモニ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)」ウィンドウからモニ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、オーディオモニ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。
-

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 \(50 ページ\)](#)

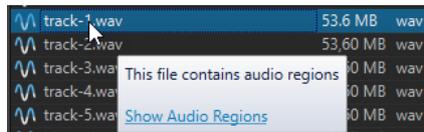
ドラッグアンドドロップを使って、オーディオファイルリージョンをオーディオモニタージュに挿入する

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、オーディオモニ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 \(50 ページ\)](#)

他のオーディオモニタージュからオーディオファイルをコピーして、オーディオモニタージュに挿入する

複数のオーディオモニ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、オーディオモニタージュ間でクリップをコピーできます。

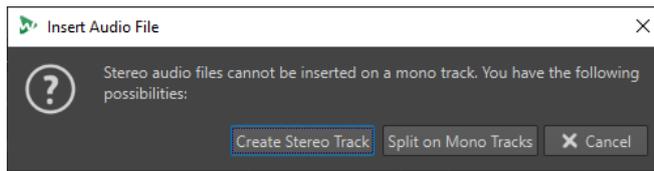
手順

1. 他のオーディオモニ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ニタージュ内から選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - クリップを他のオーディオモニ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。他のオーディオモニタージュを開いて、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。

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。

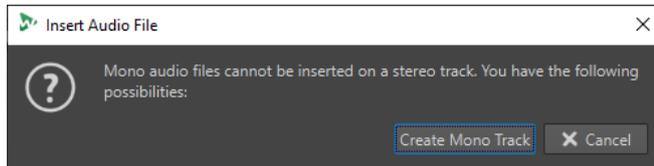
ステレオトラックを作成 (Create Stereo Track)

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

[オーディオモニターへのオーディオファイルの挿入 \(148 ページ\)](#)

「クリップ (Clips)」ウィンドウを使って、オーディオモニターにクリップを挿入する

「クリップ (Clips)」ウィンドウからモニターウィンドウにクリップをドラッグアンドドロップして、オーディオモニターに挿入できます。

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。

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ニター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

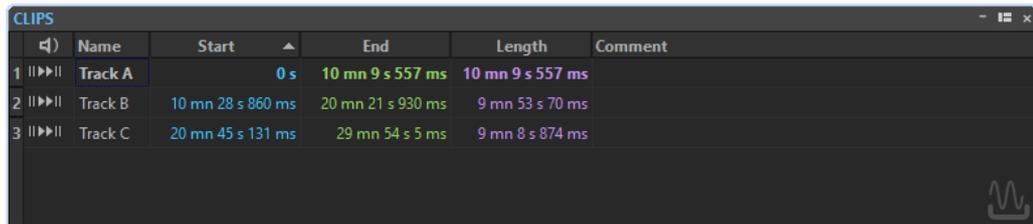
[クリップ \(148 ページ\)](#)

[「クリップ \(Clips\)」 ウィンドウ \(153 ページ\)](#)

「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ニ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、オーディオモニタージュを開いて「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「クリップ (Clips)」を選択します。



| | 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)

クリップリストの各コラムでは、各クリップの以下の設定を確認できます。

- 名前 (Name)
- 開始/終了の位置 (Start/end)
- 長さ (Length)
- 備考 (Comment)

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。

クリップの選択

複数の選択クリップを同時に編集できます。

- クリップを選択し、選択されている他のすべてのクリップの選択を解除するには、クリップの下側をダブルクリックします。
- クリップを選択するには、クリップをクリックします。選択したクリップは異なる色で表示されます。
- 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。
- クリップの一部の範囲を選択するには、**[Shift]** を押しながらかその範囲をクリックします。
- 隣接する複数のクリップを選択するには、クリップの上側をダブルクリックして、2度めのクリックのあとボタンを押したまま、隣接するクリップまでドラッグして選択します。

関連リンク

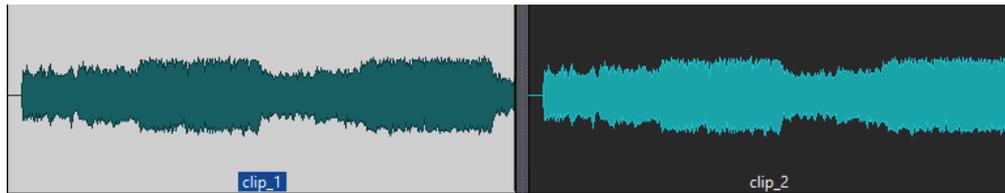
[「クリップ \(Clips\)」 ウィンドウ \(153 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュ内の選択範囲 \(154 ページ\)](#)

[「アクティブクリップ \(Active Clip\)」 メニュー \(157 ページ\)](#)

アクティブクリップと非アクティブクリップ

アクティブクリップとは、最後に選択、クリック、または編集したクリップです。一度にアクティブになるのは、1つのクリップだけです。初期設定では、アクティブクリップの名前ラベルがハイライト表示されます。一部の機能は、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 \(153 ページ\)](#)

オーディオモニ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ニタージュウィンドウを開く
- オーディオモニタージュ全体や、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

オーディオモニ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、オーディオモニ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 \(153 ページ\)](#)

クリップの並べ替え

モニ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。

オーディオモニ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

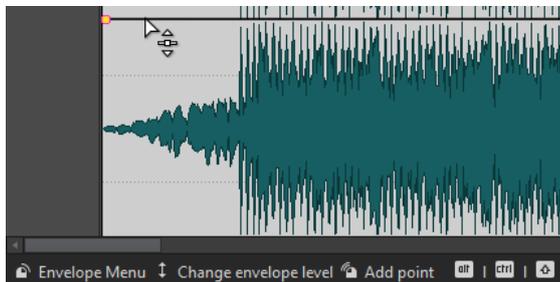
1. 「クリップ (Clips)」ウィンドウを開きます。
2. クリップリストで、リストの別の位置にクリップをドラッグします。
複数のクリップを選択してドラッグすると、複数のクリップを同時に移動できます。複数のクリップを選択した場合、そのうちの一番左のクリップと、一番右のクリップの間にあるすべてのクリップが移動します。

関連リンク

[「クリップ \(Clips\)」ウィンドウ \(153 ページ\)](#)

情報ライン

オーディオモニ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ニ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。

オーディオモニ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ニ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

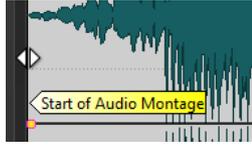


修飾キーの組み合わせを使用できることを示します。

オーディオモニ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。

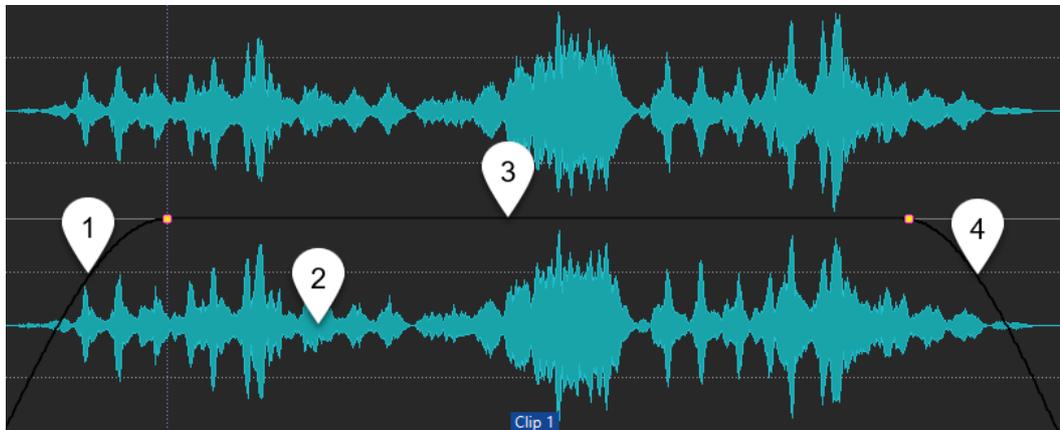
たとえば、クリップを移動したり、クリップのサイズを変更したりするときに、クリップの側辺またはキューポイントがスナップの対象 (吸着項目) に近づくとき、クリップはその位置にスナップします。スナップ位置を示すラベルが表示されます。



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 クリップの任意の場所

「アクティブクリップ (Active Clip)」ポップアップメニューが表示されます。アクティブクリップを編集できます。

3 サステインセクション

「エンベロープ (Envelope)」ポップアップメニューが表示されます。エンベロープを編集できます。

4 フェードアウトセクション

「フェードアウト (Fade Out)」ポップアップメニューが表示されます。フェードアウトを編集できます。

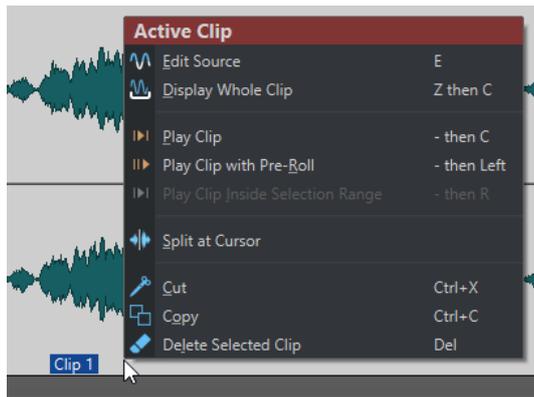
関連リンク

[「アクティブクリップ \(Active Clip\)」メニュー \(157 ページ\)](#)

「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ニ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](#) (164 ページ)

[クリップのコンテキストメニュー](#) (157 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](#) (159 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. モニ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 \(158 ページ\)](#)

クリップの移動とクロスフェードのオプション

クリップを移動したりクリップにクロスフェードを適用したりするときに役立ついくつかのオプションがあります。

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。オーディオモニ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。

クロスフェード

オーディオモニ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、クリップが重なったときに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 (Options)

- 「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 \(オーディオモニタージュ\) \(132 ページ\)](#)

[「フェード \(Fade\)」タブ \(オーディオモニタージュ\) \(135 ページ\)](#)

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。

- オーディオモニ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

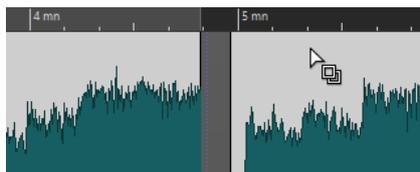
ドラッグアンドドロップを使って、1つ以上のクリップをすばやく複製できます。クリップは同じトラックの別の位置、別のトラック、または別のオーディオモニタージュにドラッグして複製できます。

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. モニ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ニタージュタブにドラッグできます。



カーソルをクリップの上部分に合わせると、カーソルの表示が変わります。

ドラッグ中に表示される点線は、コピーされたうちの最初のクリップが配置される位置を示します。配置位置は、情報ラインにも示されます。

オーディオモニ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

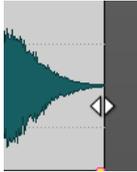
[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモニタージュ\) \(132 ページ\)](#)

クリップサイズの変更

ここでいうサイズ変更とは、クリップの開始位置または終了位置を移動することを意味します。これにより、元のオーディオファイルの表示範囲が広くなったり狭くなったりします。

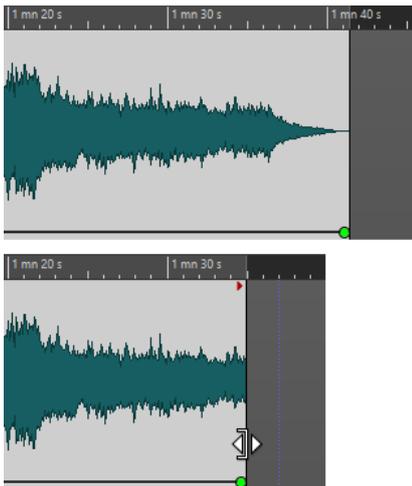
クリップのサイズを変更するには、クリップの左右の側辺をクリックして、開始/終了位置を左右に移動します。クリップの側辺は、クリップが参照しているオーディオファイルの開始/終了位置までしかドラッグできません。

[Alt] を押しながらサイズを変更すると、選択したすべてのクリップが同じ値だけ変更されます。



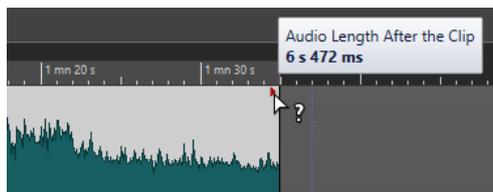
クリップのサイズ変更のインジケータ

クリップのサイズを変更すると、サイズ変更をクリップの開始位置と終了位置のどちらで行なったかに応じて、クリップの左上または右上に小さな三角形が表示されます。このインジケータは、たとえばクリップをカットしすぎてオーディオの始めや終わりが欠けているようなとき、エラーの発見と修正に役立ちます。



サイズ変更前のクリップとサイズ変更後のクリップ。右上のインジケータは、クリップのサイズが変更されたことを示します。

クリップのサイズ変更のインジケータにマウスポインターを合わせると、クリップ前後のオーディオの長さがツールチップに表示されます。ここに表示される時間単位は、タイムルーラーの時間単位に依存します。



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 \(159 ページ\)](#)

クリップの分割

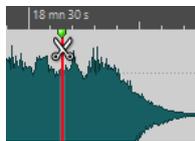
1つのクリップを2つの独立したクリップに分割できます。2つのクリップは同じ名前と設定になります。分割されたクリップが1つのクリップと同様に再生されるよう、エンベロープとフェードが変換されます。

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. モニタージュウウィンドウで、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。

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. モニタージュウウィンドウで、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

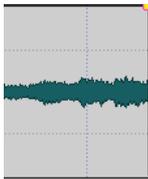
クリップを削除しても、クリップが参照しているオーディオファイルは削除されません。

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。

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 \(163 ページ\)](#)

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. オーディオモニタージュで、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 Point)」ポップアップメニューを開きます。
 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 \(163 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモニタージュ\) \(132 ページ\)](#)

クリップのソースファイルの管理

現在のオーディオモニターで使わ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](#) (164 ページ)

クリップのソースファイルの編集

オーディオモニターの編集では、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、オーディオモニターに戻ります。
- 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、他のオーディオモニター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ニター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ニターが新しいファイルを参照します。

クリップエンベロープ

オーディオモニターのクリップには、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。

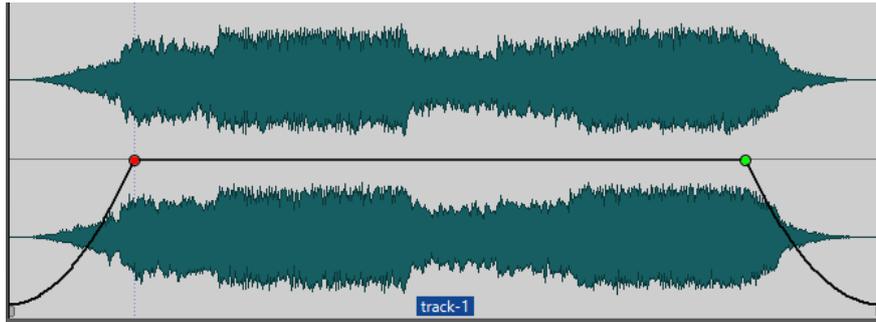
関連リンク

[「エンベロープ \(Envelope\)」タブ \(オーディオモニター\)](#) (136 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 \(164 ページ\)](#)

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. モニタージュウィンドウ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. 「選択 (Selector)」 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「パンエンベロープ (Pan)」 エンベロープのどちらを編集するか選択します。
-

関連リンク

[クリップエンベロープ \(164 ページ\)](#)

[「エンベロープ \(Envelope\)」 タブ \(オーディオモニタージュ\) \(136 ページ\)](#)

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. モニタージュウィンドウ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. 「選択 (Selector)」 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 \(164 ページ\)](#)

[「エンベロープ \(Envelope\)」 タブ \(オーディオモニタージュ\) \(136 ページ\)](#)

クリップエンベロープの編集

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。

関連リンク

[エンベロープカーブの編集 \(167 ページ\)](#)

エンベロープカーブポイントの追加

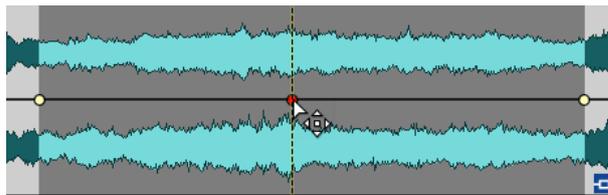
1 つまたは複数のエンベロープカーブポイントを追加できます。

選択できる手順

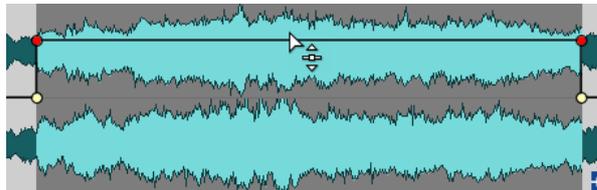
- カーブポイントを追加するには、エンベロープカーブをダブルクリックします。エンベロープカーブをダブルクリックした後にマウスボタンを押したままにすると、カーブポイントを別の位置に移動できます。
- 選択範囲内に複数のカーブポイントを追加するには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 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。

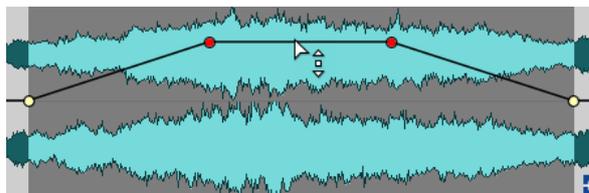


- 選択範囲の開始位置に 2 つ、終了位置に 2 つの合計 4 つのカーブポイントを追加するには、範囲を選択して、エンベロープカーブをクリックして上下にドラッグします。



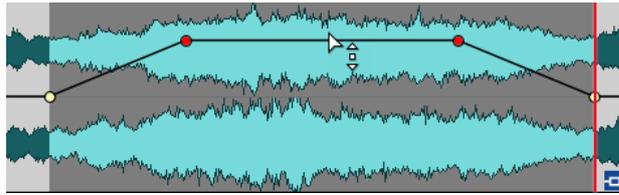
これは、選択範囲にカーブポイントが含まれていない場合にのみ機能します。初期設定では、1 つめと 2 つめのカーブポイントの間、および 3 つめと 4 つめのカーブポイントの間の距離は 20ms です。

- 互いの距離が均等な 4 つのカーブポイントを追加するには、範囲を選択して **[Ctrl]/[command]** を押し、エンベロープカーブをクリックして上下にドラッグします。



これは、選択範囲にカーブポイントが含まれていない場合にのみ機能します。

- 中央の 2 つのカーブポイント間の距離が、最初と最後のカーブポイントとの間の距離よりも長い 4 つのカーブポイントを追加するには、範囲を選択して **[Ctrl]/[command] + [Alt]** を押し、エンベロープカーブをクリックして上下にドラッグします。



これは、選択範囲にカーブポイントが含まれていない場合にのみ機能します。

関連リンク

[クリップエンベロープ \(164 ページ\)](#)

[エンベロープカーブの編集 \(167 ページ\)](#)

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 \(164 ページ\)](#)

[エンベロープカーブポイントの追加 \(166 ページ\)](#)

エンベロープカーブのリセット

選択されたカーブポイントをデフォルト値の 0dB にリセットできます。

選択できる手順

- 1つのカーブポイントを 0 dB にリセットするには、そのポイントを右クリックして「**選択した E ポイントをリセット (Reset Selected Points)**」を選択します。
- エンベロープカーブ全体をデフォルト値にリセットするには、エンベロープカーブを右クリックして、「**レベルを 0 dB にリセット (Reset level to 0 dB)**」を選択します。

関連リンク

[クリップエンベロープの編集 \(166 ページ\)](#)

[クリップエンベロープ \(164 ページ\)](#)

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

1. モニ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。
2. 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。

関連リンク

[クリップエンベロープの編集 \(166 ページ\)](#)

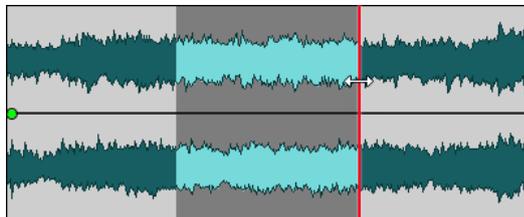
クリップの選択範囲のミュート

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

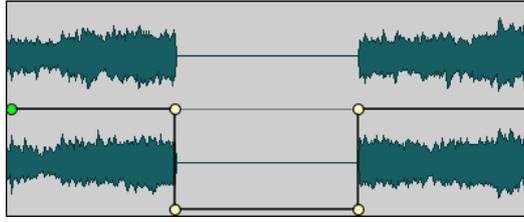
1. モニタージュウィンドウのクリップ上で、ミュートしたい範囲を選択します。



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。



関連リンク

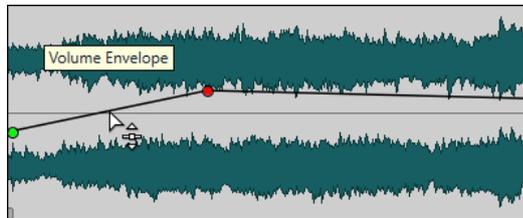
[クリップエンベロープの編集 \(166 ページ\)](#)

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. モニ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。

関連リンク

[クリップエンベロープの編集 \(166 ページ\)](#)

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

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 \(169 ページ\)](#)

クリップにフェードを作成する

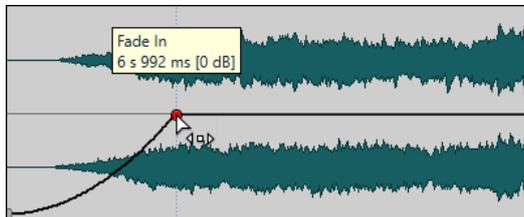
初期設定では、すべてのクリップにフェードインおよびフェードアウトの接合ポイントが表示されます。接合ポイントを水平方向にドラッグすると、クリップのフェードインまたはフェードアウトを作成できます。

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

[オーディオモニタージュでのフェードおよびクロスフェード \(169 ページ\)](#)

[「フェード \(Fade\)」タブ \(オーディオモニタージュ\) \(135 ページ\)](#)

「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。

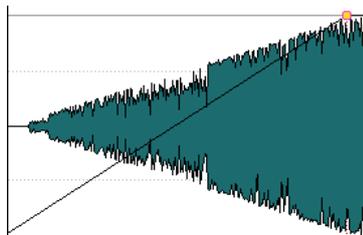
- 「フェードイン (Fade In)」または「フェードアウト (Fade Out)」ポップアップメニューを開くには、フェードインまたはフェードアウトポイントを右クリックします。

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。

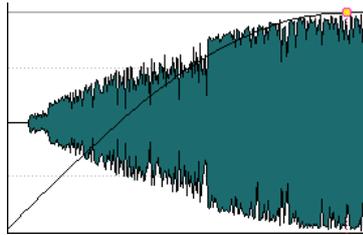
直線 (1 次) (Linear)

レベルを直線 (1 次関数) 的に変化させます。



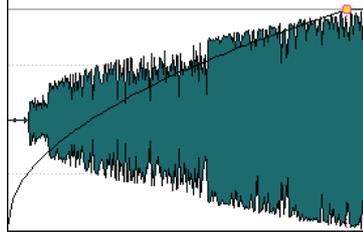
正弦関数 1 (*) (Sinus (*))

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。



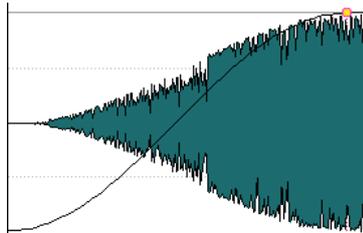
平方根 (*) (Square-root (*))

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。



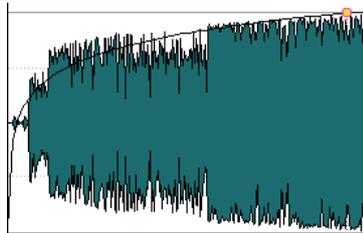
正弦関数 2 (Sinusoid)

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。



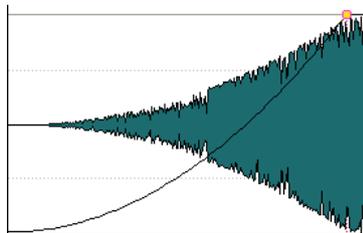
対数関数 (Logarithmic)

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。



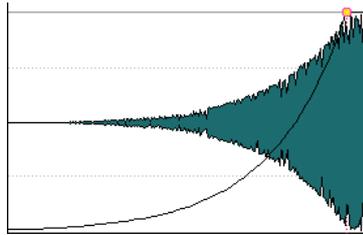
指数関数 1 (Exponential)

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

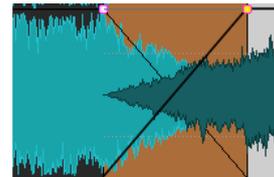
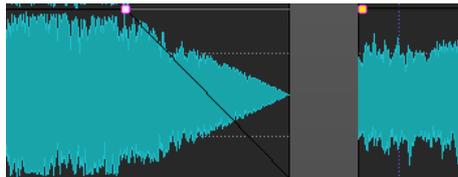
[オーディオモニタージュでのフェードおよびクロスフェード \(169 ページ\)](#)

クロスフェードの編集

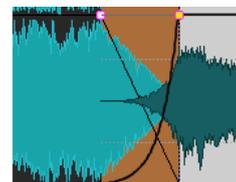
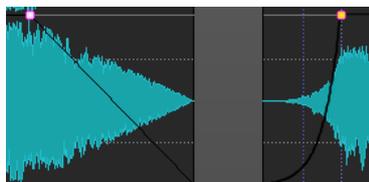
形状と長さが異なるフェードインおよびフェードアウトのカーブから成るクロスフェードを作成できます。

デフォルトの自動クロスフェードの形状は直線 (1 次) です。フェードインとフェードアウトには、同じ形状と長さが使用されます。クロスフェードには、以下のような決まりがあります。

- フェードインおよびフェードアウトを含みます。
- クロスフェード内のフェードインおよびフェードアウトカーブは、フェードと同様に編集できます。
- クロスフェードのサイズを左右対称に変更するには、**[Shift]** を押しながらクロスフェード領域をクリックして、左右にドラッグします。
- 長さを保持したままクロスフェード範囲を移動するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらクロスフェード領域をクリックして、左右にドラッグします。
- 他のクリップと重なり合うようにクリップを移動してクロスフェードを作成したときに、いずれのクリップの重複部分にもフェードが設定されていない場合、デフォルトのクロスフェードが作成されます。
- フェードカーブが設定されているクリップを移動して、フェードが設定されていないクリップの側面と重ねた場合、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 \(159 ページ\)](#)

ミックスダウン-レンダリング機能

レンダリング機能を使用すると、オーディオモニター全体またはオーディオモニターの選択範囲を1つのオーディオファイルにミックスダウンできます。

オーディオモニターから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 \(191 ページ\)](#)

オーディオモニターをオーディオファイルにレンダリング

1つのオーディオモニターの複数の領域、または複数のオーディオモニター全体を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

オーディオモニターを設定しておきます。

手順

1. **オーディオモニター** ウィンドウで、「**レンダリング (Render)**」タブを選択します。
2. 「**ソース (Source)**」セクションで、オーディオファイルのどの部分をレンダリングするかを指定します。
3. 「**実行後の値 (Result)**」セクションで、「**名前を設定 (Named File)**」をオンにします。
4. 「**出力先 (Output)**」セクションで、「**形式 (Format)**」フィールドをクリックして「**編集 (Edit)**」をクリックします。
5. 「**オーディオファイル形式 (Audio File Format)**」ダイアログで設定を行ないます。
6. 「**OK**」をクリックします。
7. 必要に応じて、「**レンダリング (Render)**」タブでその他の設定を行ないます。
8. 「**レンダリング (Render)**」セクションで、「**レンダリングを開始 (Start Rendering)**」をクリックします。

結果

オーディオモニターがレンダリングされます。

関連リンク

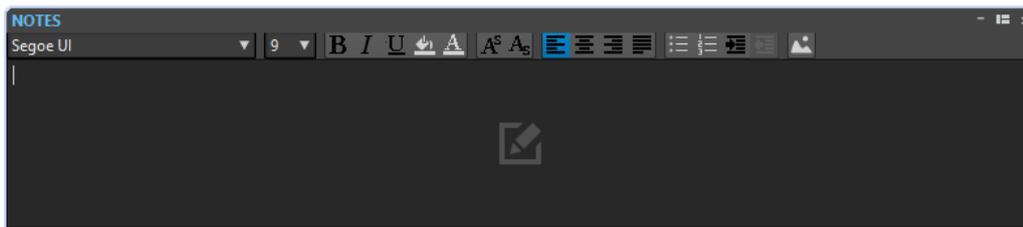
[ミックスダウン-レンダリング機能 \(173 ページ\)](#)

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(92 ページ\)](#)

「メモ (Notes)」ウィンドウ

このウィンドウでは、現在のオーディオモニターセッションに関するメモを入力できます。

- 「**メモ (Notes)**」ウィンドウを開くには、オーディオモニターを開いて「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」 > 「**メモ (Notes)**」を選択します。



このウィンドウに直接テキストを入力し、標準的な HTML テキストエディターコントロールを使用してテキストの書式を設定したり、イメージや箇条書きを追加したりできます。このメモは、オーディオモンタージュと共に保存されます。

オーディオ CD の読み込み

オーディオ CD ファイルを読み込むことができます。読み込んだオーディオ CD はオーディオモンタージュとして開かれます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「読み込む (Import)」 を選択します。
2. 「オーディオ CD (Audio CD)」 をクリックします。
3. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) から読み込むオーディオ CD プログラムファイルを選択して、「読み込む (Import)」 をクリックします。

結果

読み込まれたオーディオ CD は、名称未設定の新規オーディオモンタージュとして開かれます。これにはオーディオ CD ファイルに保存されていたすべてのオーディオトラックが含まれます。

録音

オーディオエディターとオーディオモンタージュウィンドウでオーディオを録音できます。

以下の録音方法を使用できます。

- **オーディオエディター**では、「**録音 (Recording)**」ダイアログで複数のオプションを使用してファイルを録音できます。
- **オーディオモンタージュウィンドウ**では、同時に複数のオーディオモン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 \(175 ページ\)](#)

[「録音 \(Recording\)」ダイアログ \(176 ページ\)](#)

オーディオエディターでの録音

録音を始める前に、「**録音 (Recording)**」ダイアログを設定します。

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)**」ダイアログの「**作成ファイル (File to Create)**」セクションで、プルダウンメニューを開き、名前付きファイルに録音するか、一時ファイルに録音するかを選択します。
3. ファイル名とファイルの保存先を選択します。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、オーディオ形式を選択します。
 - 下矢印ボタンをクリックして、プリセットのオーディオ形式を選択します。
 - オーディオ形式の文字列をクリックし、「**オーディオファイル形式 (Audio File Format)**」ダイアログを開きます。形式を選択し、「**OK**」をクリックします。
5. 以下のいずれかのオプションを選択して、オーディオファイルに録音するか、オーディオモンタージュトラックに録音するかを選択します。
 - **新規オーディオファイルウィンドウを作成 (Create New Audio File Window)**
 - **アクティブなオーディオファイルに追加 (Add to Active Audio File)**
 - **モンタージュのアクティブなトラックに追加 (Add to Active Track of Montage)**
6. 録音中に「**レベル (Level)**」を表示するか、「**スペクトラム (Spectrum)**」を表示するかを選択します。
7. 「**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。
8. 必要に応じて、「**休止 (Pause)**」ボタンをクリックして録音を休止します。
9. 必要に応じて、マーカー作成ボタンをクリックして録音中にマーカーを作成します。
10. 録音が終了したら、「**停止 (Stop)**」をクリックします。

11. (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

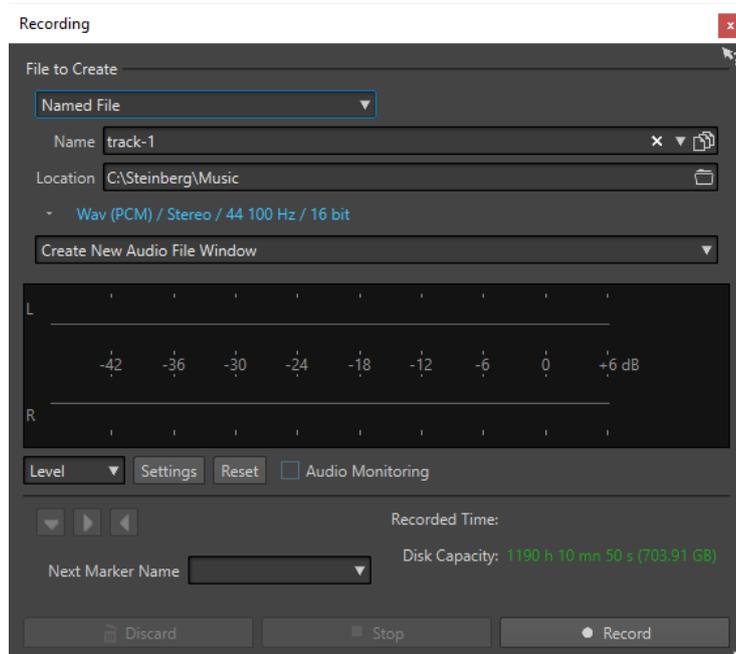
[「録音 \(Recording\)」ダイアログ \(176 ページ\)](#)

「録音 (Recording)」ダイアログ

このダイアログでは、録音の設定を行なって、オーディオファイルの録音を開始できます。

「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

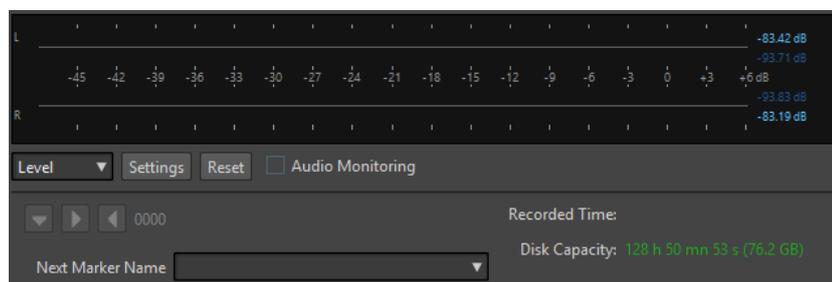
「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログが表示されます。ファイル形式を指定できます。

録音先

オーディオが録音される場所を指定できます。

- 「新規オーディオファイルウィンドウを作成 (Create New Audio File Window)」を選択した場合、オーディオは新規オーディオファイルウィンドウに録音されます。
- 「アクティブなオーディオファイルに追加 (Add to Active Audio File)」を選択した場合、オーディオはアクティブなオーディオファイルウィンドウの編集カーソルの位置に録音されます。オーディオファイルが開かれていない場合は、新しいオーディオファイルウィンドウが作成されます。
- 「モンタージュのアクティブなトラックに追加 (Add to Active Track of Montage)」を選択した場合、オーディオは既存のオーディオモンタージュの編集カーソルの位置に録音されます。オーディオモンタージュが開かれていない場合は、新しいオーディオモンタージュが作成されます。

メーター表示



レベル/スペクトラム (Level/Spectrum)

レベルメーターとスペクトロメーターのどちらを使用するかを指定できます。

設定 (Settings)

「レベル (Level)」表示が選択されている場合、このボタンで「レベルメーター設定 (Level Meter Settings)」ダイアログが開いてメーター設定をカスタマイズできます。

「スペクトラム (Spectrum)」表示が選択されている場合は、メーターに表示するオーディオレベルを選択できるポップアップメニューが開きます。「スペクトラム (Spectrum)」表示の場合は以下の設定を使用できます。

- 高いオーディオレベルのみ表示する (Restrict to High Audio Levels)
- 中程度のオーディオレベルを含める (Include Medium Audio Levels)
- 低いオーディオレベルを含める (Include Low Audio Levels)

表示をリセット (Reset)

ピークの表示値をリセットします。

オーディオモニタリング (Audio Monitoring)

この項目をオンにすると、オーディオ入力信号が出力ポートにも送られます。

マーカーボタン

録音中にマーカーを設定できます。

次のマーカー名 (Next Marker Name)

挿入しようとするマーカーの名前を編集します。

関連リンク

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(92 ページ\)](#)

[録音用のレベルメーターとスペクトロメーター \(178 ページ\)](#)

[「レベルメーター設定 \(Level Meter Settings\)」ダイアログ \(178 ページ\)](#)

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 \(176 ページ\)](#)

「レベルメーター設定 (Level Meter Settings)」ダイアログ

「レベルメーター設定 (Level Meter Settings)」ダイアログでは、メーターの動作、スケール、表示色を調節できます。

- 「レベルメーター設定 (Level Meter Settings)」ダイアログを開くには、「レベルメーター (Level Meter)」ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「設定 (Settings)」を選択します。

ピークレベルメーター

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))

VU メーター (ラウドネス) (VU-Meter (Loudness))

VU メーターをオン/オフにします。

動作 (Ballistics) - 解像度 (Resolution)

ラウドネスの判定に使用される時間を設定します。値が小さくなるほど、VU メーターがピークメーターのように反応します。

動作 (Ballistics) - 実行値検出解像度 (Range Inertia)

現時点までの最大値と最小値それぞれのラインの判定に使用される時間を設定します。この値によってラウドネスの変化に対するラインの反応速度が決まります。

全体の表示色 (Global Colors)

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))

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。

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 \(176 ページ\)](#)

録音中のマーカの作成

録音中にマーカボタンをクリックすると、録音されたファイルにマーカを追加できます。

手順

1. 「録音 (Recording)」ダイアログを開きます。
2. 必要に応じて、標準マーカを使用せずに、作成するマーカに名前を付けたい場合は、「次のマーカ名 (Next Marker Name)」フィールドにマーカの名前を入力します。
3. 設定を行ない、録音を開始します。
4. 作成するマーカの種類を選択します。
 - 番号の付いた標準マーカを作成するには、黄色のマーカボタンをクリックするか、**[Ctrl]/[command]+[M]** を押します。
 - 番号の付いた標準リージョン開始および終了マーカを作成するには、白色のボタンをクリックするか、**[Ctrl]/[command]+[L]** / **[Ctrl]/[command]+[R]** を押します。

結果

マーカボタンをクリックするたびにマーカが作成されます。

補足

2つ以上のリージョン開始マーカを続けて挿入し、その間にリージョン終了マーカを挿入しなかった場合、一番後ろの開始マーカのみが保持されます。リージョン終了マーカについても同様です。

関連リンク

[「録音 \(Recording\)」ダイアログ \(176 ページ\)](#)

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 から出力される前を通る最終部分です。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ジュを再生する場合。
- レンダリング機能を使用する場合。

関連リンク

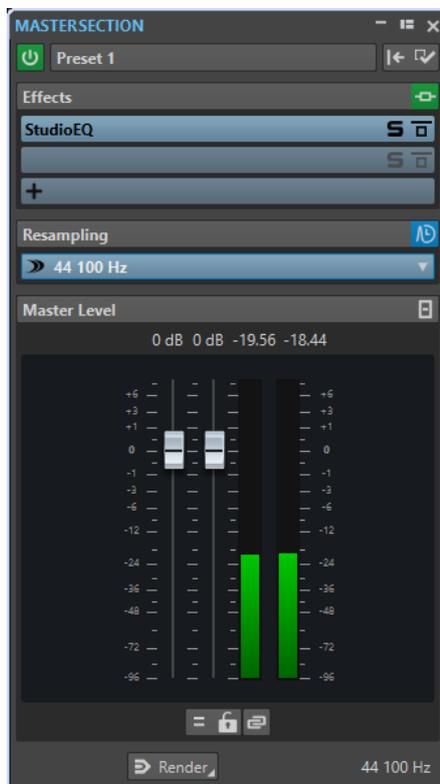
[マスターセクションウィンドウ \(181 ページ\)](#)

[マスターセクションでのレンダリング \(191 ページ\)](#)

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ジュのレンダリングを行なえます。

- マスターセクションウィンドウを開くには、「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「マスターセクション (Master Section)」を選択します。



マスターセクションは次のペインで構成されています。

- エフェクトエフェクト

- **リサンプリング (Resampling)**
- **マスターレベル (Master Level)**

関連リンク

- [「エフェクト \(Effects\)」 ペイン \(183 ページ\)](#)
- [「リサンプリング \(Resampling\)」 ペイン \(187 ページ\)](#)
- [「マスターレベル \(Master Level\)」 ペイン \(189 ページ\)](#)

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 LE 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

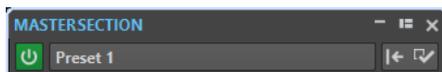
マスターセクションでは、信号はすべてのプラグインを通過します。これは、一部のプラグインがソロになっている場合も同様です。ただし、この場合、ミュートされたプラグインは再生プロセスではバイパスされるため、サウンドは影響を受けません。

関連リンク

- [マスターセクションウィンドウ \(181 ページ\)](#)

マスターセクションのツール

マスターセクションウィンドウの一番上にあるツールとオプションを使用すると、ファイルのレンダリング前に各種設定を行なったり、バイパス設定を行なったり、再生信号が**マスターセクション**を通過するかどうかを指定したりできます。



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

マスターセクションプリセットを保存したり読み込んだりできます。「**プリセット (Presets)**」ポップアップメニューでは、初期値バンクおよびエフェクトを保存したり読み込んだりするための追加オプションを使用できます。

マスターセクションをリセット (Reset Master Section)

スロットのアクティブなエフェクトをすべて削除し、マスター出力を 0 dB に設定します。

設定 (Settings)

マスターセクションの設定を行なえる「**設定**」ポップアップメニューが表示されます。

設定ポップアップメニュー

マスターセクションが非表示のときにプラグインウィンドウを非表示にする (Hide Plug-in Windows when Master Section is not Visible)

この項目をオンにすると、マスターセクションが非表示のときにプラグインウィンドウも非表示になります。

プラグインコントロールをプラグインパネルに表示 (Show Plug-in Controls in the Plug-in Window)

この項目をオンにすると、プラグインウィンドウにコントロール要素が表示されます。

プラグインチェーンウィンドウを使用 (Use Plug-in Chain Window)

開いているすべてのプラグインをウィンドウ内のタブに表示します。これによって、プラグインをすばやく切り替えられます。

プラグインウィンドウをマスターセクションと連結移動 (Plug-in Windows Move with Master Section)

この項目をオンにすると、フローティングのマスターセクションを移動するときにプラグインウィンドウも動きます。

セクションの表示 (Section Visibility)

マスターセクションの各セクションの表示/非表示を切り替えることができます。

再配置 (Rearrange)

アクティブなオーディオファイルのサンプリングレートやチャンネル構成に従って、マスターセクションが整理されます。マスターセクションの内部パスやすべてのアクティブなプラグインが状況に応じて配置し直されます。

この操作は再生やレンダリングの前に自動的に実行されます。ただし、モノラル/ステレオの入力信号や特定のサンプリングレートに対応していないプラグインもあるため、マスターセクションの配置を手動で実行したほうが便利ことがあります。そうした場合には、再生またはレンダリングの前に、このボタンをクリックすると、問題を示すメッセージが表示されます。

再生が行なわれている最中や、アクティブなオーディオファイルがないときには、このボタンをクリックしても何も起こりません。

関連リンク

[マスターセクションウィンドウ \(181 ページ\)](#)

[マスターセクションプリセットの保存 \(195 ページ\)](#)

「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 4 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)」ポップアップメニュー

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。
- 「**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 \(181 ページ\)](#)

サポート対象のエフェクトプラグインフォーマット

WaveLab LE は WaveLab LE 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 LE 固有のプラグイン

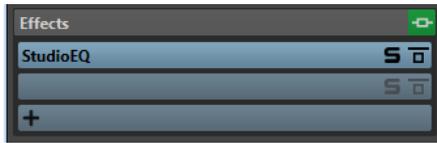
WaveLab LE には、**Resampler** プラグインなど、いくつかの固有のプラグインがあります。

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 LE 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

「エフェクト (Effects)」ペインにある利用できるエフェクトの数は、インストールしているプラグインの数と形式によって異なります。



- 「エフェクト (Effects)」ペイン内でスロット用にエフェクトプラグインを選択するには、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。
- エフェクトをオフにするには、スロットを右クリックして、「アクティブ (Active)」をオフにします。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。この機能により、そのエフェクトのみのサウンドを確認できます。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

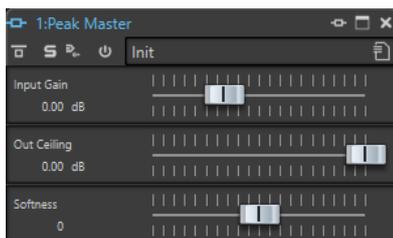
[「エフェクト \(Effects\)」ペイン \(183 ページ\)](#)

[マスターセクションウィンドウ \(181 ページ\)](#)

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設定を行なえます。

- プラグインウィンドウを表示するには、マスターセクションウィンドウの「エフェクト (Effects)」ペインのエフェクトスロットをクリックします。



プラグインチェーン (Plug-in Chain)

マスターセクションの「設定 (Settings)」ポップアップメニューで「プラグインチェーンウィンドウを使用 (Use Plug-in Chain Window)」がオンになっている場合、アクティブなオーディオファイルのエフェクトが、プラグインウィンドウの一番上のプラグインチェーンに表示されます。

プラグインが表示されたタブまたは空のタブを右クリックすると、そのスロットで新しいプラグインを選択できます。

エフェクトをバイパス (Bypass Effect)

この項目をオンにすると、再生中およびレンダリング中、プラグインがバイパスされます。ただし、エフェクトをバイパスしても、依然として再生中にはCPUの処理能力が消費されます。こちらも参照してください: [エフェクトのバイパスとオフの比較](#)

ソロ (バイパス) (Solo (Bypass))

プラグインをソロにします。

直接レンダリング (Render in Place)

オーディオを直接レンダリングします。バイパスされたプラグインは除外され、レンダリング後のオーディオには、境界でクロスフェードが作成されます。

エフェクトのオン/オフ (Switch Effect On/Off)

プラグインをオフにすると、そのプラグインは再生でもレンダリングの実行でも除外されます。こちらも参照してください: [エフェクトのバイパスとオフの比較](#)

プリセット (Presets)

プラグイン用のプリセットを保存したり読み込んだりする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 \(181 ページ\)](#)

[「エフェクト \(Effects\)」 ペイン \(183 ページ\)](#)

[エフェクトプラグインのプリセット \(187 ページ\)](#)

[エフェクトのバイパスとオフの比較 \(186 ページ\)](#)

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。 |

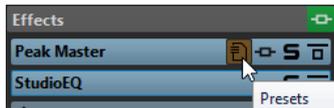
関連リンク

[マスターセクション用プラグインウィンドウ \(185 ページ\)](#)

エフェクトプラグインのプリセット

WaveLab LE 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 \(63 ページ\)](#)

[VST 2 プラグインのプリセット \(187 ページ\)](#)

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

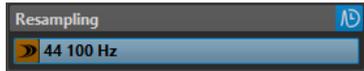
[エフェクトプラグインのプリセット \(187 ページ\)](#)

「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

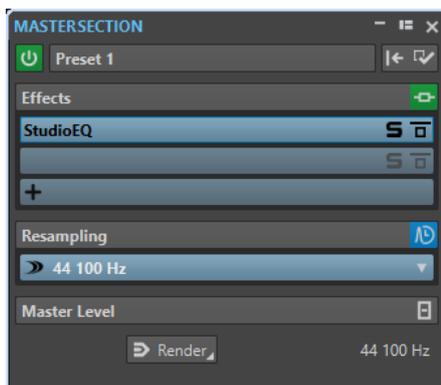
[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(12 ページ\)](#)

[マスターセクションウィンドウ \(181 ページ\)](#)

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。



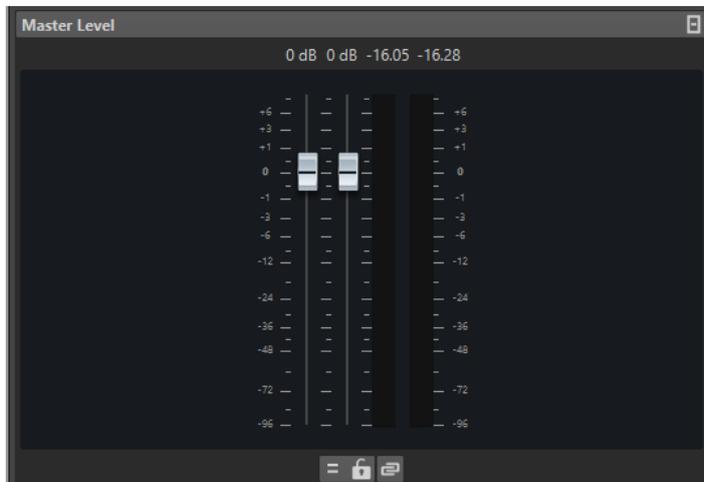
関連リンク

[「リサンプリング \(Resampling\)」ペイン \(187 ページ\)](#)

[マスターセクションウィンドウ \(181 ページ\)](#)

「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ケータによって示されます。

メーター

マスターセクションのメーターは、信号レベルを表示します。

これらのメーターを使用して、信号レベルの概要を確認できます。フェーダーの上にある数値フィールドには、各チャンネルのピークレベルが表示されます。信号でクリッピングが発生すると、ピークインジケータは赤くなります。この場合、次の操作を行ないます。

- フェーダーを下げます。
- クリッピングケータを右クリックして「**ピークをリセット (Reset Peaks)**」を選択し、クリッピングケータをリセットします。
- 該当範囲をもう一度再生し、クリッピングが発生しなくなるまでこれを繰り返します。

設定 (Settings)

オーディオチャンネル処理

オーディオチャンネルをミックスまたはフィルターできます。以下の項目を利用できます。

- 「**デフォルトチャンネル (Default Channels)**」が選択されている場合、オーディオストリームは変更されません。
- 「**モノラルにミックス (Mix to Mono)**」は、ステレオチャンネルをモノラルチャンネルにミックスします。

フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)

フェーダーを個々に調節するか、一緒に調節するかを設定します。

「**フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)**」をオフにすると、片方のフェーダーを動かすともう一方のフェーダーも同じ量だけ動きます。「**フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)**」をオンにすると、チャンネルのレベルを個別に調節して、不適切なステレオバランスを修正できます。

「**フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)**」をオンにした状態でフェーダーをずらしたあとで「**フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)**」をオフにすると、両方のチャンネル間のレベルオフセットを維持したまま、全体のレベルを調節できます。

移動範囲の端近くや、いったんマウスボタンを放したあとは、フェーダーのオフセットは保持されません。

フェーダーをロック (Lock Faders)

フェーダーをロックします。ロックされたフェーダーはマウスで変更できません。リモートコントロールやショートカットなどの他の編集操作は行なえます。

関連リンク

[マスターセクションウィンドウ \(181 ページ\)](#)

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。

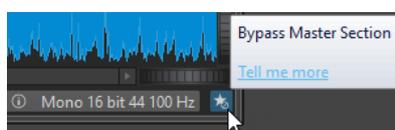
関連リンク

[「マスターレベル \(Master Level\)」ペイン \(189 ページ\)](#)

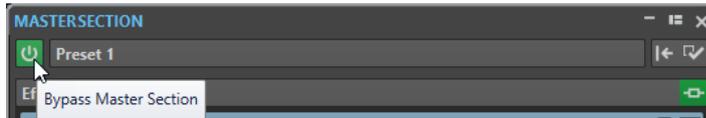
マスターセクションのバイパス

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ニタージュごとに**マスターセクション**をバイパスするには、波形/モニ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 \(181 ページ\)](#)

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 \(181 ページ\)](#)

ファイルのレンダリング

前提条件
オーディオファイルまたはオーディオモンタージュを設定しておきます。

手順

1. マスターセクションで、設定を行ないます。
2. マスターセクションの一番下で、「実行 (Render)」をクリックします。
3. レンダリング設定を行ないます。
4. 「実行後の値 (Result)」セクションで、「名前を設定 (Named File)」をオンにします。
5. 「形式 (Format)」フィールドをクリックして「形式を編集 (Edit Format)」を選択します。
6. 「オーディオファイルの形式 (Audio File Format)」ダイアログで設定を行ない、「OK」をクリックします。
7. レンダリング処理の設定が完了したら、「OK」をクリックします。

結果
ファイルがレンダリングされます。

補足

いくつかのファイルを使用している場合、複数のレンダリング操作を同時に実行できます。

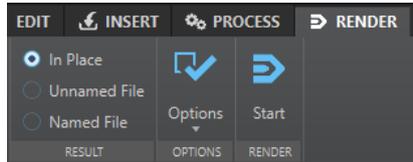
関連リンク
[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(92 ページ\)](#)
[オーディオファイル形式プリセットの作成 \(95 ページ\)](#)

直接レンダリング

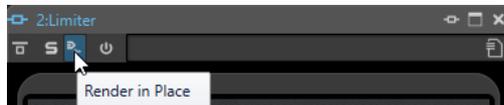
オーディオエディターでは、オーディオファイルの一部または全体を処理できます。この機能を使えば、オーディオファイル内の複数のオーディオ範囲をすばやく処理したり、オーディオファイルで複数のプラグインの効果をすばやくテストしたりできます。

次の場所で「**直接レンダリング (Render in Place)**」機能を選択できます。

- オーディオエディターの「**レンダリング (Render)**」タブ
直接レンダリングを開始するには、「**開始 (Start)**」をクリックします。



- マスターセクションで「**実行 (Render)**」を右クリックして「**直接レンダリング (Render in Place)**」を選択します。
- プラグインウィンドウのコマンドバー



「**レンダリング (Render)**」タブで「**直接レンダリング (Render in Place)**」を選択した場合、「**オプション (Options)**」ポップアップメニューで追加のレンダリング設定を行なえます。**マスターセクション**またはプラグインウィンドウで「**直接レンダリング (Render in Place)**」を選択した場合、次のレンダリング設定が常にオンになります。

- 境界にフェードイン/アウトを適用 (Fade-in/out at boundaries)
- バイパスされたプラグインを除外 (Exclude bypassed plug-ins)

補足

オーディオ範囲の処理が完了したあとは、プラグインや**マスターセクション**の自動的なバイパスは適用できません。

例

直接レンダリングの使用例を以下に示します。

ファイルを復元しているときに、3つの異なる「DeClicker」プラグインの使用を検討しているとします。最適な結果が得られるプラグインを使用します。

1. 3つのプラグインをすべて**マスターセクション**に読み込みます。
2. 範囲を選択し、プラグイン1をソロにして、範囲を再生します。
3. プラグイン2をソロにして、範囲を再生します。
4. プラグイン3をソロにして、範囲を再生します。
5. 一番気に入ったプラグインをソロにして、「**直接レンダリング (Render in Place)**」をクリックするか、**[Alt]+[A]**を押します。

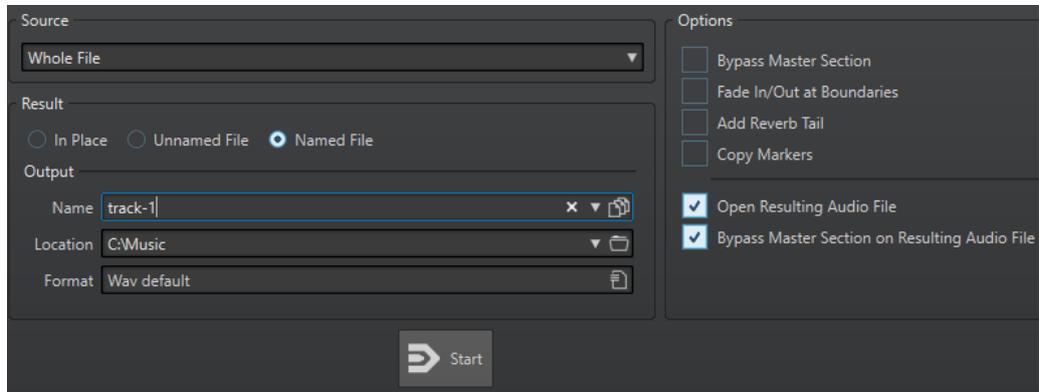
関連リンク

[マスターセクションの「レンダリング \(Render\)」タブ \(193 ページ\)](#)

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す。

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 LE 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。

マーカーデータをコピー (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)

「モニタージュ全体 (Whole Montage)」は、オーディオモニタージュ全体を処理します。

マスターセクションプリセット

マスターセクションで行なったすべての設定をプリセットとして保存し、それらを後で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 \(195 ページ\)](#)

[マスターセクションプリセットの読み込み \(196 ページ\)](#)

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。

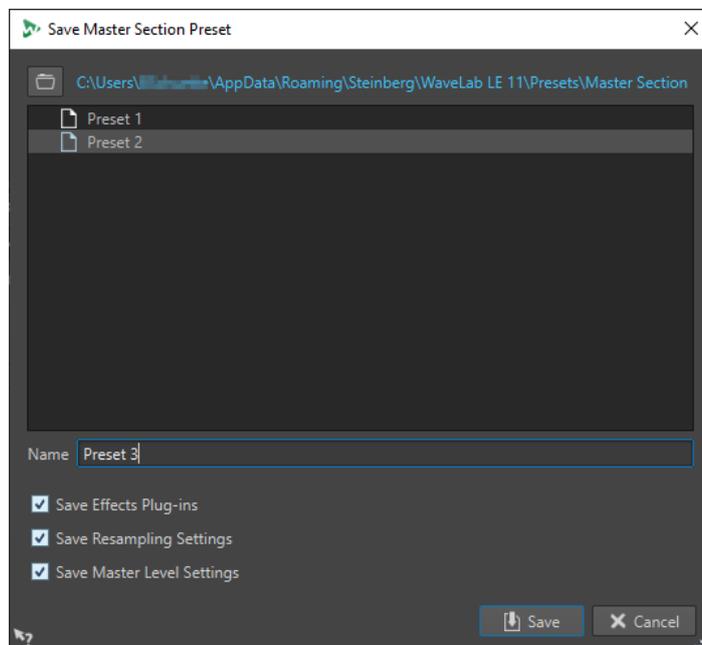
関連リンク

[「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 \(195 ページ\)](#)
[マスターセクションプリセットの読み込み \(196 ページ\)](#)

「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 \(195 ページ\)](#)

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

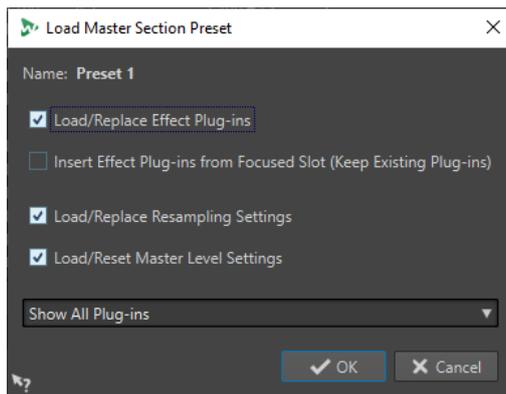
[「マスターセクションプリセットの読み込み \(Load Master Section Preset\)」ダイアログ \(196 ページ\)](#)

「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](#) (196 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](#) (194 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。

波形ウィンドウおよび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](#) (232 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](#) (198 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 \(200 ページ\)](#)

[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(200 ページ\)](#)

[マーカーの作成 \(203 ページ\)](#)

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。

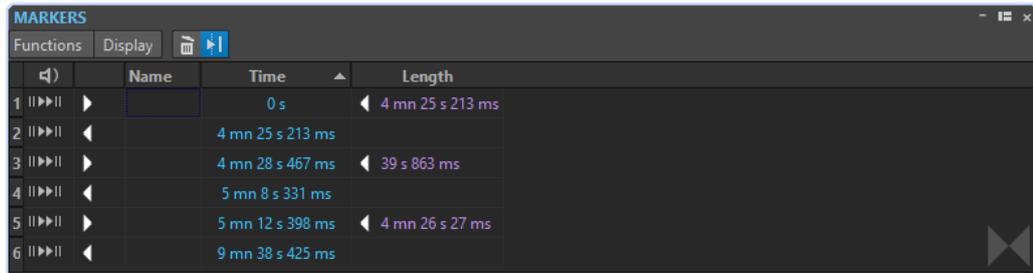
リージョン開始/終了マーカー

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。

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。

「機能 (Functions)」メニューの以下のオプションは、オーディオファイルのみで使用できます。

時間範囲内を選択 (Select in Time Range)

波形ウィンドウの選択範囲内のマーカーを選択します。

「機能 (Functions)」メニューの以下のオプションは、オーディオモニタージュのみで使用できます。

アクティブクリップの開始位置に選択マーカーをロック (Bind Selected Markers to Start of Active Clip)

マーカーの基準位置を、アクティブクリップの開始位置に設定します。このクリップの開始位置を移動すると、マーカーも一緒に移動します。

アクティブクリップの終了位置に選択マーカーをロック (Bind Selected Markers to End of Active Clip)

マーカーの基準位置を、アクティブクリップの終了位置に設定します。このクリップの終了位置を移動すると、マーカーも一緒に移動します。

クリップへのマーカーロックを解除 (Detach Selected Markers from Their Associated Clip)

マーカーの基準位置をオーディオモニタージュの開始位置に設定します。

再生に追従 (Follow Playback)

この項目をオンにすると、オーディオを再生したときのマーカー名の横の緑色のバーは最後に再生されたマーカーを示します。

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

1. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 再生を開始します。
 - 波形ウィンドウまたはモニタージュウウィンドウで、マーカーを挿入したい位置にカーソルを合わせます。
 2. 以下のいずれかを行ないます。
 - **オーディオエディター**または**オーディオモニタージュウウィンドウ**で、「**挿入 (Insert)**」タブを選択し、「**マーカー (Markers)**」セクションでマーカーアイコンをクリックします。
 - **オーディオエディター**または**オーディオモニタージュウウィンドウ**で、「**挿入 (Insert)**」タブを選択し、「**マーカー (Markers)**」セクションの右下隅にある「**マーカーを作成して名前を設定 (Create/Name Marker)**」をクリックします。これにより「**マーカーを作成 (Create Marker)**」ダイアログが開き、編集カーソルの位置または選択範囲の始めと終わりにさまざまなタイプのマーカーやマーカーペアを作成できます。
 - タイムルーラーの上部を右クリックし、コンテキストメニューからマーカーを選択します。
 - **[Insert]** を押します。これにより、標準マーカーが作成されます。
ほかのマーカータイプのキーボードショートカットを表示するには、波形ウィンドウまたはモニタージュウウィンドウのタイムラインの上を右クリックします。
 3. 必要に応じて、個別のチャンネルにマーカーを設定するには、**マーカーウィンドウ**の「**チャンネル (Channel)**」コラムでチャンネル名をクリックし、マーカーを設定するチャンネルを選択します。
-

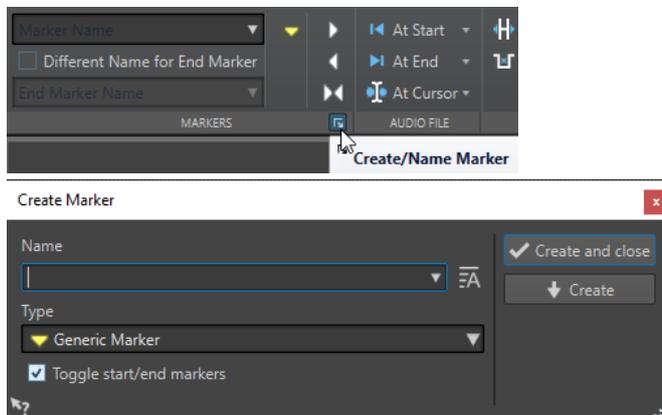
関連リンク

- [波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)
- [モニタージュウウィンドウ \(126 ページ\)](#)
- [「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(200 ページ\)](#)
- [「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオモニタージュウ\) \(134 ページ\)](#)
- [「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオエディター\) \(86 ページ\)](#)
- [マーカーの削除 \(205 ページ\)](#)
- [「マーカーを作成 \(Create Marker\)」ダイアログ \(204 ページ\)](#)

「マーカーを作成 (Create Marker)」 ダイアログ

このダイアログでは、編集カーソルの位置または選択範囲の始めと終わりにさまざまなタイプのマーカーやマーカーペアを作成できます。

- 「マーカーを作成 (Create Marker)」ダイアログを開くには、オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウウィンドウの「挿入 (Insert)」タブで、「マーカー (Markers)」セクションの右下にある「マーカーを作成して名前を設定 (Create/Name Marker)」をクリックします。

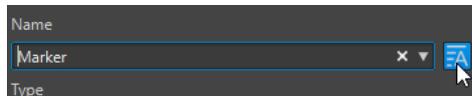


名前 (Name)

マーカーの名前を入力できます。このフィールドを空白のままにすると、標準の名前が作成されます。

デフォルト名 (Default Name)

「名前 (Name)」フィールドの右側のこのオプションをオンにすると、WaveLab LE により標準の名前が提案されます。



種類 (Type)

作成するマーカーの種類を指定します。

開始/終了マーカーを切り替え (Toggle Start/End Markers)

このオプションを有効にすると、開始マーカーを作成したときは対応する終了マーカーが選択され、終了マーカーを作成したときは対応する開始マーカーが選択されます。

作成して閉じる (Create and Close)

マーカーを作成して、「マーカーを作成 (Create Marker)」ダイアログを閉じます。

作成 (Create)

マーカーを作成して、「マーカーを作成 (Create Marker)」ダイアログは開いたままにします。

関連リンク

[マーカーの作成 \(203 ページ\)](#)

[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオエディター\) \(86 ページ\)](#)

選択範囲の開始位置および終了位置でのマーカーの作成

ループ再生、確認などの目的で選択範囲をマークできます。

手順

1. 波形ウィンドウまたはモニタージュウウィンドウで、範囲を選択します。
2. 以下のいずれかを行ないます。
 - **オーディオエディター**または**オーディオモニタージュウウィンドウ**で、「**挿入 (Insert)**」タブを選択し、「**マーカー (Markers)**」セクションでマーカーペアを選択します。
 - 波形ウィンドウで、範囲を選択してから右クリックし、マーカーペアを選択します。
 - 波形ウィンドウまたはモニタージュウウィンドウで、範囲を選択してからタイムルーラーの上を右クリックし、マーカーペアを選択します。

関連リンク

- [波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)
- [モニタージュウウィンドウ \(126 ページ\)](#)
- [「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオモニタージュ\) \(134 ページ\)](#)
- [「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオエディター\) \(86 ページ\)](#)

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

- 波形ウィンドウまたはモニタージュウウィンドウで、**[Shift]** を押したままマーカーをクリックしてドラッグします。

関連リンク

- [波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)
- [モニタージュウウィンドウ \(126 ページ\)](#)

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

- [波形/モニタージュウウィンドウでのマーカーの削除 \(205 ページ\)](#)
- [「マーカー \(Markers\)」ウィンドウでのマーカーの削除 \(206 ページ\)](#)

波形/モニタージュウウィンドウでのマーカーの削除

手順

- 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削除するには、以下のいずれかを行ないます。
 - 波形/モニタージュウウィンドウで、マーカーを右クリックし、「**削除 (Delete)**」を選択します。
 - マーカーアイコンをタイムルーラーより上の領域までドラッグアンドドロップします。

関連リンク

[マーカーの削除 \(205 ページ\)](#)

[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

[モニタージュウウィンドウ \(126 ページ\)](#)

「マーカー (Markers)」 ウィンドウでのマーカーの削除

この方法は、プロジェクトに多くのマーカーが存在している場合や、波形/モニタージュウウィンドウで削除したいマーカーが表示されていない場合に便利です。

手順

1. 「マーカー (Markers)」 ウィンドウで、1つ以上のマーカーを選択します。
または、「機能 (Functions)」 > 「すべてを選択 (Select All Markers)」を選択します。
2. 「選択したマーカーを削除 (Delete Selected Markers)」をクリックするか、「機能 (Functions)」 > 「選択したマーカーを削除 (Delete Selected Markers)」を選択します。

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(200 ページ\)](#)

[マーカーの削除 \(205 ページ\)](#)

マーカーの移動

波形ウィンドウおよびモニタージュウウィンドウで、マーカーの位置を調節できます。

手順

- 波形/モニタージュウウィンドウで、タイムルーラー上の別に位置にマーカーをドラッグします。
「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

[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

[モニタージュウウィンドウ \(126 ページ\)](#)

[タイムルーラーとレベルルーラー \(39 ページ\)](#)

マーカー間の移動

対応するマーカーボタンを使用して、前/次のマーカーにジャンプできます。

- 前/次のマーカーにジャンプするには、「表示 (View)」タブを選択し、「カーソル (Cursor)」セクションで「カーソルを前のマーカーへ移動 (Move Cursor to Previous Marker)」 / 「カーソルを次のマーカーへ移動 (Move Cursor to Next Marker)」をクリックします。
- 波形カーソルをマーカー位置に合わせるには、波形ウィンドウまたはモニタージュウウィンドウで、マーカーをダブルクリックします。

関連リンク

[マーカー \(200 ページ\)](#)

特定の種類のマーカーを非表示にする

画面を見やすくするために、特定の種類のマーカーを非表示にできます。

手順

1. 「マーカー (Markers)」 ウィンドウで、「波形 (Display)」 を選択します。
 2. 非表示にするマーカーの種類をオフにします。
マーカーを再び表示するには、対応するマーカーの種類をオンにします。
-

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(200 ページ\)](#)

1 つのマーカーの種類の変換

マーカーの種類を変換できます。

手順

1. 「マーカー (Markers)」 ウィンドウで、変換したいマーカーのアイコンをクリックします。
 2. リストから新しいマーカーの種類を選択します。
-

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(200 ページ\)](#)

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

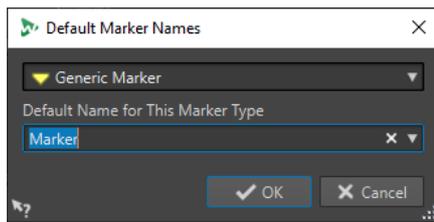
[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(200 ページ\)](#)

[「マーカーのデフォルト名 \(Default Marker Names\)」 ダイアログ \(207 ページ\)](#)

「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 \(200 ページ\)](#)

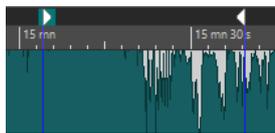
[マーカー名の変更 \(207 ページ\)](#)

マーカーの選択

さまざまな方法で、マーカーを選択できます。

- 波形ウィンドウまたはモンタージュウィンドウで、マーカーをクリックします。
- 「マーカー (Markers)」 ウィンドウで、セルをクリックします。対応するマーカーが選択されます。
- **[Ctrl]/[command]** または **[Shift]** を使用すると、複数のマーカーを選択できます。

マーカーアイコンの背景が変わり、選択されているマーカーがわかります。



関連リンク

[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

[モンタージュウィンドウ \(126 ページ\)](#)

[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(200 ページ\)](#)

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、波形ウィンドウまたはモン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/モン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

[波形ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

[モニタージュウィンドウ \(126 ページ\)](#)

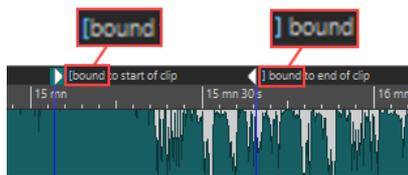
[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(200 ページ\)](#)

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 \(200 ページ\)](#)

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 LE 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

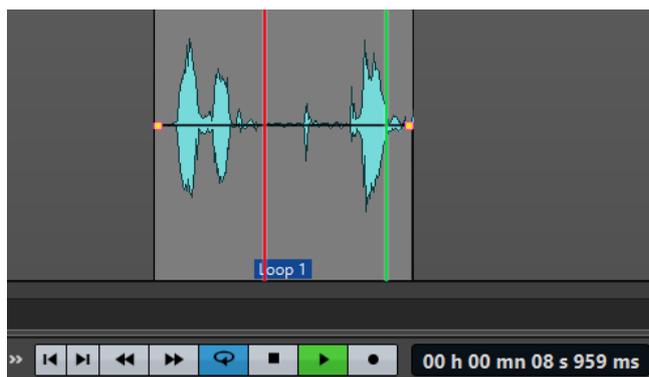
[ループの作成](#) (210 ページ)

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 からオーディオトラックを読み込み、デジタルコピーとして任意のオーディオ形式でハードディスクに保存できます。

WaveLab LE 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。

トラックを読み込む場合、初期設定ではトラック XX (Track XX) という名前が付けられます。XX は、01 から始まる数値です。番号を付ける方法は変更できます。

補足

オーディオ CD トラックの読み込みは、CD-ROM やハードディスクからファイルを読み込むよりも技術的に複雑です。これは、オーディオセクターは検出が困難な場合があるためです。CD 規格に完全には準拠していない CD では、問題が発生する可能性があります (特にコピー防止機能が設定されている場合)。

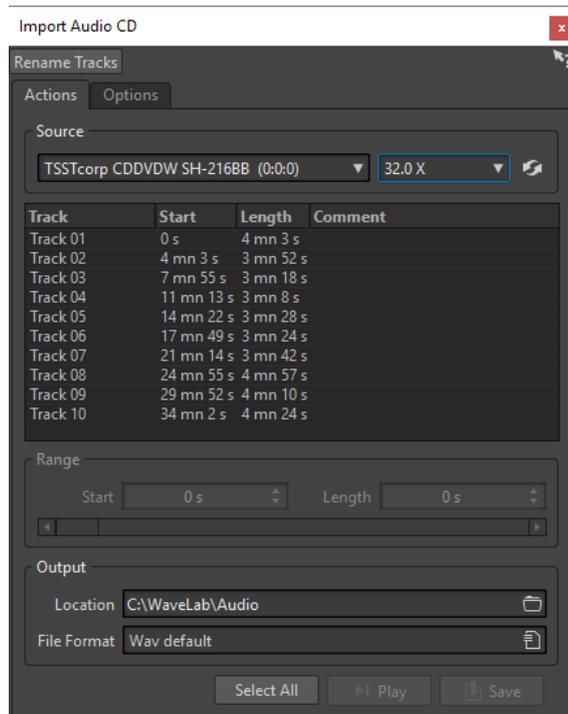
関連リンク

[オーディオ CD トラックの読み込み \(214 ページ\)](#)

「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 つ以上のトラックを読み込みます。

- 「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」> 「読み込む (Import)」を選択して「オーディオ CD (Audio CD)」をクリックします。



「トラック名を変更 (Rename Tracks)」 メニュー

トラック名

選択した名前変更方法に従ってトラック名を変更します。

「操作内容 (Actions)」 タブ

ソース (Source)

Windows では、オーディオ CD トラックを読み込む 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。

トラックリスト

CD 内の各トラックを表示します。

対象範囲 (Range) - ファイル開始位置/長さ (Start/Length)

トラック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)

トラックリスト内のすべての CD トラックを選択します。

再生 (Play)

選択した CD トラックを再生します。

「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、読み込むトラック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 LE 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 が検出されるとトラック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 \(212 ページ\)](#)

オーディオ CD トラックの読み込み

WaveLab LE 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. トラックリストで、読み込むトラックを選択します。
 6. (オプション) 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、トラック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 CD トラック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

指定した場所にトラックが読み込まれます。

関連リンク

[「オーディオ CD の読み込み \(Import Audio CD\)」 ダイアログ \(212 ページ\)](#)

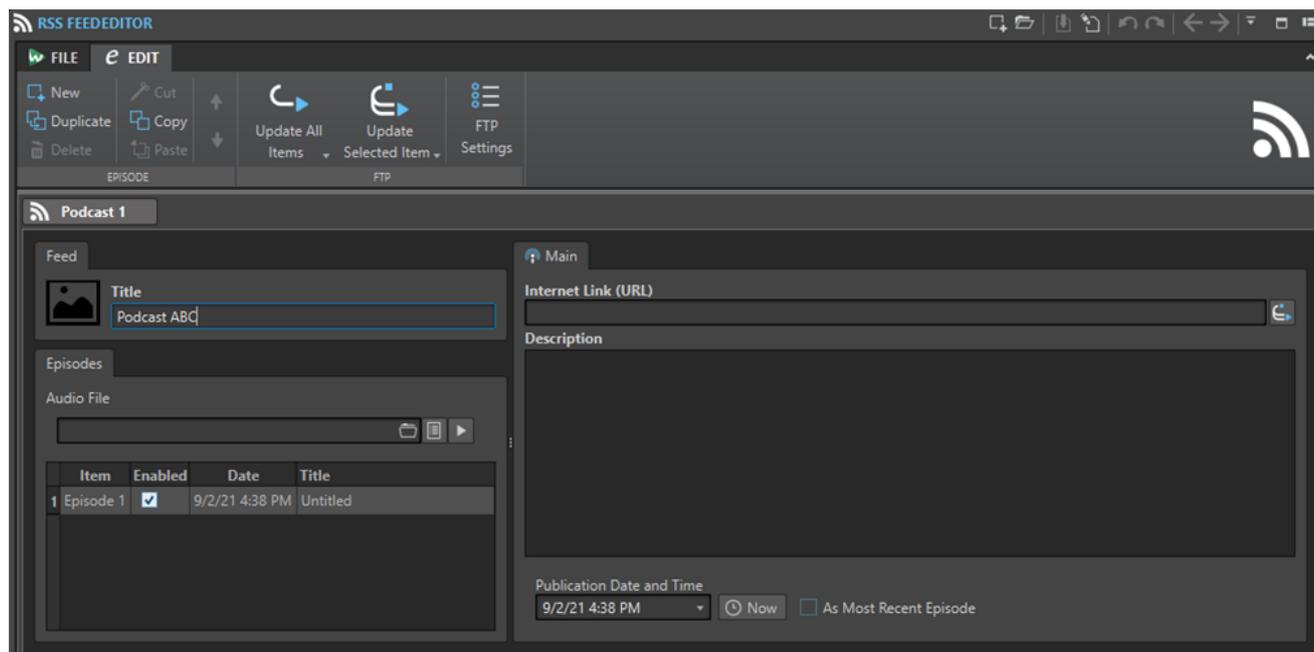
RSS フィード

Podcast は、携帯デバイスやコンピューターなどでの再生用に、インターネットを介してマルチメディアファイルを配信する方法の 1 つです。Podcast は RSS (Rich Site Summary) 規格に準拠して配信されます。

RSS (Rich Site Summary) は、インターネットを介したニュースなどの情報配信の規格です。RSS ニュースフィードでは、特定のトピックに関する短いメッセージが指定の Web サイトから送信されます。メッセージを購読するには、定期的に複数のフィードを監視して、新しいメッセージを自動ダウンロードできるプログラムが必要です。特別なフィードリーダーやインターネットブラウザなどをこれらのプログラムとして使用できます。

RSS フェードエディター

RSS フィードエディターは複数のタブに分割されています。**フィード**セクションと**エピソード**セクションには、フィードまたはエピソードに関する情報が表示されます。表示される情報は、ウィンドウ下側のリストで選択されている項目によって異なります。このペインでは、RSS フィードとエピソードに、ファイル、インターネットリンク、またはテキスト情報を追加できます。メインセクションには、基本的なフィードと RSS フィードに含まれるすべてのエピソードの項目リストが表示されます。



エピソード (Episode)

「**エピソード (Episodes)**」セクションでは、個々の RSS フィードエピソードを作成、削除、および移動できます。

新規 (New)

タイトルなしの新しいエピソードを追加します。

重複する文字 (Duplicate)

既存のエピソードからすべての情報をコピーして、新しいエピソードに追加します。

削除 (Delete)

選択したエピソードを削除します。または、「有効 (Enabled)」チェックボックスのチェックを外して、RSS フィードからエピソードを除外することもできます。

切り取り/コピー/貼り付け (Cut/Copy/Paste)

選択したエピソードを切り取り、コピー、または貼り付けします。

前の位置へ戻る/下に移動 (Move Up/Move Down)

リスト内で選択したエピソードを 1 つ上/下に移動します。または、ドラッグアンドドロップを使用します。

FTP

「FTP」セクションでは、FTP 経由で RSS フィードをアップロードする場所を定義できます。

すべての項目を更新 (Update All Items)

FTP サーバーに XML 形式の RSS フィードファイルをアップロードして更新します。関連付けられたすべてのメディアファイルもアップロードします (FTP サーバー上に存在しない場合のみ)。これは、RSS フィードをアップロードして更新するための最も一般的な機能です。

選択した項目を更新 (Update Selected Item)

FTP サーバーに XML 形式の RSS フィードファイルをアップロードして更新します。また、現在リストで選択している項目のメディアファイルをアップロードします (FTP サーバー上に存在しない場合のみ)。

すべての項目をアップロード/置換 (Upload/Replace All Items)

これは「すべての項目を更新 (Update All Items)」と同じ処理を行ないますが、項目に属するすべてのメディアファイルを常にアップロードして置き換えます。たとえば、オーディオデータを変更した場合、この機能が便利です。

選択した項目をアップロード/置換 (Upload/Replace Selected Items)

これは「選択した項目を更新 (Update Selected Item)」と同じ処理を行ないますが、リストで選択している項目のメディアファイルを常にアップロードして置き換えます。たとえば、オーディオデータを変更した場合、この機能が便利です。

FTP 設定 (FTP Settings)

「FTP 設定 (FTP Settings)」ダイアログが表示されます。この RSS フィードに関する FTP 設定を編集できます。

RSS フィード

「RSS フィード (RSS Feed)」セクションでは、RSS フィードの公開が正常に行なわれたかを確認したり、RSS フィードエディターのグローバルオプションを指定したりできます。

公開した RSS フィード (View Published RSS Feed)

デフォルトのブラウザを使用して (FTP マネージャーの設定に指定された URL から) RSS フィードを開きます。

フィード (Feed)

「フィード (Feed)」タブでは、RSS フィードのタイトルを指定できます。

エピソード (Episodes)

「エピソード (Episodes)」タブでは、エピソードのタイトルを指定できます。

メイン情報 (Main)

「メイン情報 (Main)」タブでは、RSS フィードにパラメーターを割り当てることができます。使用可能なパラメーターは、フィードまたはエピソードのどちらを選択したかによって変わります。フィールドラベルが太字のフィールドは必須です。

タイトル (Title)

フィードのタイトル (RSS フィードのトピックなど) を設定します。

内容 (Description)

フィードの内容についての詳細な説明を入力します。

インターネットリンク (URL) (Internet Link (URL))

ユーザーが閲覧するフィードのメインリンクです。フィードに関連した Web サイトをユーザーに紹介するために使用します。地球のアイコンをクリックすると、指定した URL の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。

オーディオファイル (Audio File) (エピソードにのみ有効)

エピソードに追加するオーディオファイルのパスを指定します。ブラウザのメディアリーダーでサポートされるすべての形式のオーディオファイルを指定できます。互換性が最も高いのは MP3 ファイルです。ファイルアイコンをクリックすると、WaveLab LE ですでに開かれているオーディオファイルがリストされます。エピソード用にいずれかのファイルを選択します。

または、オーディオファイルのリストアイコンをオーディオファイルペインにドラッグしても設定できます。再生アイコンをクリックすると、プレビューまたは確認用に、指定したファイルがシステムのデフォルトのメディアプレーヤーまたはビューアーで開きます。

画像 (Picture) (フィードにのみ有効)

RSS 標準では画像サイズが 144 x 400 ピクセル以下に規定されているため、画像は自動的にサイズ変更されます。画像アイコンをクリックすると、指定した画像がシステムのデフォルトのイメージビューアーで開きます。



画像アイコン

公開日時 (Publication Date and Time)

フィードまたはエピソードの公開日時を設定します。「現在の日時 (Now)」をクリックすると、システムの現在の日時がフィールドに入力されます。

最新のエピソード (As Most Recent Episode) (フィードにのみ有効)

この項目をオンにすると、最新のエピソードの日時とフィードの日時が自動的に一致します。

RSS フィードの作成

新しい RSS フィードまたはエピソードの作成には、いくつかの方法があります。

- 新しい RSS フィードを作成するには、「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」を選択して「RSS フィードの作成 (Create RSS Feed)」をクリックします。
- RSS フィードにタイトルなしの新しいエピソードを追加するには、RSS フィードエディターで「編集 (Edit)」タブを選択して、「新規 (New)」をクリックします。
- 選択したエピソードにオーディオファイルを追加するには、「メイン情報 (Main)」タブを選択し、「オーディオファイル (Audio File)」フィールドをクリックして「標準のファイルセレクターの選択 (Select File Using Standard Selector)」を選択します。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て「開く (Open)」をクリックします。
「ファイルブラウザ (File Browser)」ウィンドウから「オーディオファイル (Audio File)」フィールドにオーディオファイルをドラッグすることもできます。

- 選択したエピソードを複製するには、「編集 (Edit)」タブを選択して「複製 (Duplicate)」をクリックします。これによって新しいエピソードが追加され、既存のエピソードから新しいエピソードへすべての情報がコピーされます。

RSS フィード公開用 FTP の設定

FTP サーバーに RSS フィードをアップロードできるようにするには、最初に FTP サーバーの詳細情報を入力しておく必要があります。

手順

1. RSS フィードエディターで、「編集 (Edit)」タブを選択します。
 2. 「FTP」セクションで、「FTP 設定 (FTP Settings)」をクリックします。
 3. 「FTP 設定 (FTP Settings)」ダイアログで、以下の詳細情報を入力します。
 - FTP サーバーのログイン詳細情報。
 - フィードの相対パスおよびファイル名 (拡張子は .xml)。
 - フィードのパスを含む Web サイトアドレス。
 4. 「OK」をクリックします。
-

関連リンク

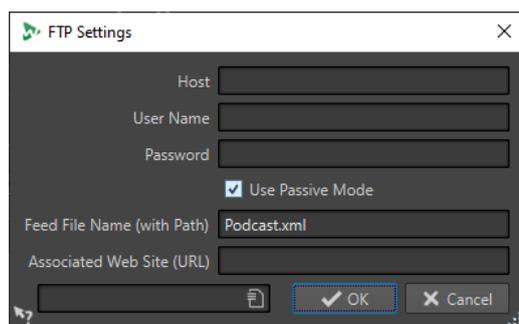
[RSS フェードエディター \(215 ページ\)](#)

[「FTP 設定 \(FTP Settings\)」ダイアログ \(218 ページ\)](#)

「FTP 設定 (FTP Settings)」ダイアログ

「FTP 設定 (FTP Settings)」ダイアログでは、RSS フィードのアップロード処理に必要なすべての情報を管理できます。

- 「FTP 設定 (FTP Settings)」ダイアログを開くには、RSS フィードエディターを開き、「編集 (Edit)」タブを選択して「FTP 設定 (FTP Settings)」をクリックします。



ホスト (Host)

FTP サーバーのホスト名または IP アドレスを入力します。

ユーザー名 (User Name)

FTP サーバーのログイン名を入力します。

パスワード (Password)

ログインパスワードを入力します。

パッシブモードを使用 (Use Passive Mode)

通常、この項目はオンにしておきます。FTP 接続に問題がある場合にのみオフにしてください。

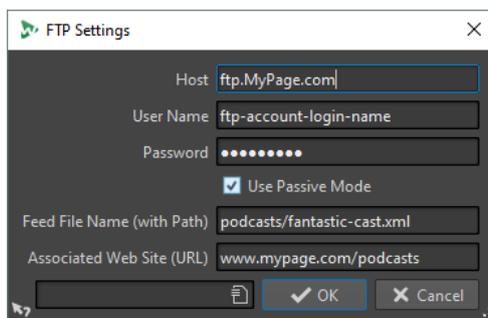
フィードのファイル名 (およびパス名) (Feed File Name (with Path))

FTP サーバーに表示される RSS ファイル名 (拡張子は .xml) および相対パスを入力します。ファイル名およびパスは RSS フィードの最終的なインターネットアドレスの一部になるため、長い名前にしないことをおすすめします。

関連 Web サイト (URL) (Associated Web Site (URL))

フィードのパスを含む、Web サイトのアドレスを入力します。

FTP 設定の例



- FTP ホストのアドレスはftp.MyPage.com、Web サイトのパブリックアドレスはwww.MyPage.comです。
- フィードファイル名はpodcasts/fantastic-cast.xml、関連 Web サイトの URL はwww.MyPage.com/podcastsです。
- RSS フィードのメディアファイルはftp.MyPage.com/podcastsの FTP サーバーにアップロードされます。
- 配信される RSS フィードファイル自体およびインターネットアドレスはwww.MyPage.com/podcasts/fantastic-cast.xmlです。

各 RSS フィードには、個別の FTP サイトの完全な情報が保存されます。ダイアログ下部にある「プリセット」機能を使用して、FTP サイトのプリセットを保存または読み込みすることもできます。

RSS フィードの公開

RSS フィードは WaveLab LE から FTP サーバーにアップロードできます。

前提条件

WaveLab LE で FTP を設定しておきます。

手順

1. **RSS フィードエディター**で、「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
 2. 「**FTP**」セクションで、以下のいずれかの項目を選択します。
 - すべての項目を更新 (Update All Items)
 - 選択した項目を更新 (Update Selected Item)
 - すべての項目をアップロード/置換 (Upload/Replace All Items)
 - 選択した項目をアップロード/置換 (Upload/Replace Selected Items)
 3. 「**FTP 設定 (FTP Settings)**」ダイアログで、FTP 設定が正しいことを確認し、「**OK**」をクリックします。
-

結果

RSS フィードが FTP サイトにアップロードされます。

関連リンク

[RSS フェードエディター \(215 ページ\)](#)

[RSS フィード公開用 FTP の設定 \(218 ページ\)](#)

RSS フィードの公開が正常に行なわれたか確認する

RSS フィードを作成および公開したら、アップロードが成功したかどうかを確認できます。

- デフォルトのインターネットブラウザを開き、インターネットに公開した直後の RSS フィードを受信するには、**RSS フィードエディター**を開き、「**編集 (Edit)**」タブを選択して「**公開した RSS フィードを表示 (View Published RSS Feed)**」をクリックします。

関連リンク

[RSS フェードエディター \(215 ページ\)](#)

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

[波形ウィンドウおよびモニタージュウウィンドウのカスタマイズ \(221 ページ\)](#)

[ショートカットのカスタマイズ \(223 ページ\)](#)

[プラグインの整理 \(227 ページ\)](#)

[Touch Bar \(macOS のみ\) \(230 ページ\)](#)

波形ウィンドウおよびモニタージュウウィンドウのカスタマイズ

波形、背景、カーソルラインの色を調節したり、ルーラーなど、ウィンドウの表示詳細を変更して、波形/モニタージュウウィンドウを設定できます。

カスタマイズは以下の方法で行なえます。

- デフォルトスタイルを変更する。
- 特定の条件に応じて異なるスタイルを割り当てる。(ファイル形式やファイル名など)

関連リンク

[波形ウィンドウまたはモニタージュウウィンドウへのカスタム色の割り当て \(221 ページ\)](#)

[条件に応じたカスタム色の割り当て \(222 ページ\)](#)

波形ウィンドウまたはモニタージュウウィンドウへのカスタム色の割り当て

手順

1. 波形ウィンドウとモニタージュウウィンドウのどちらの色をカスタマイズするかに応じて、以下のいずれかを行ないます。
 - 波形ウィンドウの場合は、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**オーディオファイル (Audio Files)**」を選択し、「**表示スタイル (Style)**」タブを選択します。
 - モニタージュウウィンドウの場合は、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**オーディオモニタージュ (Audio Montages)**」を選択し、「**表示スタイル (Style)**」タブを選択します。
2. 「**対象部分 (Parts)**」リストから、色を設定したい対象部分を選択します。
3. カラーピッカーまたは RGB フィールドを使用して色を指定します。

関連リンク

[波形ウィンドウおよびモニタージュウウィンドウのカスタマイズ \(221 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(236 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(オーディオモニタージュ環境設定\) \(239 ページ\)](#)

[色設定のコピー \(222 ページ\)](#)

条件に応じたカスタム色の割り当て

オーディオファイルの名前やプロパティに応じて、クリップごとに異なるカラーパターンを自動的に適用できます。

重要

色を再定義する場合、他の要素の色が見えなくならないように注意してください。

手順

1. 波形ウィンドウとモニタージュウィンドウのどちらの色をカスタマイズするかに応じて、以下のいずれかを行ないます。
 - 波形ウィンドウの場合は、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**オーディオファイル (Audio Files)**」を選択し、「**表示スタイル (Style)**」タブを選択します。
 - モニタージュウィンドウの場合は、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**オーディオモニタージュ (Audio Montages)**」を選択し、「**表示スタイル (Style)**」タブを選択します。
 2. 以下のいずれかを行ないます。
 - 「**オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)**」で、上部にあるメニューから「**条件**」のオプションのいずれかを選択します。
 - 「**オーディオモニタージュ環境設定 (Audio Montage Preferences)**」で、「**対象部分 (Parts)**」リストからいずれかの「**カスタム設定 (Custom)**」エントリーを選択します。
 3. カラーピッカーまたはRGBフィールドを使用して色を指定します。
 4. 「**以下の条件が当てはまる場合にスタイルを適用 (This Style Is Used If These Conditions Apply)**」セクションで、条件を指定します。
 5. 「**OK**」をクリックします。
-

関連リンク

[波形ウィンドウおよびモニタージュウィンドウのカスタマイズ \(221 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(236 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(オーディオモニタージュ環境設定\) \(239 ページ\)](#)

[色設定のコピー \(222 ページ\)](#)

色設定のコピー

波形ウィンドウまたはモニタージュウィンドウの色を設定するときに、ある対象部分の色設定、またはカスタムカラーパターン全体をコピーできます。

前提条件

「**オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)**」および「**オーディオモニタージュ環境設定 (Audio Montage Preferences)**」の「**表示スタイル (Style)**」タブで、波形ウィンドウとモニタージュウィンドウにカスタム色を割り当てることができます。

選択できる手順

- 色設定をコピーするには、色をコピーしたい対象部分を選択し、「**色を設定をコピー (Copy Color)**」を選択します。次にその色をコピーしたい対象部分を選択し、「**貼り付け (Paste)**」を選択します。
 - カスタム色設定のすべての色設定をコピーするには、コピーしたいカスタム色設定名を別のカスタム色設定名上にドラッグし、「**OK**」をクリックします。
-

関連リンク

[波形ウィンドウおよびモニタージュウインドウのカスタマイズ \(221 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(236 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(オーディオモニタージュ環境設定\) \(239 ページ\)](#)

ショートカットのカスタマイズ

WaveLab LE 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せん。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 LE 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。

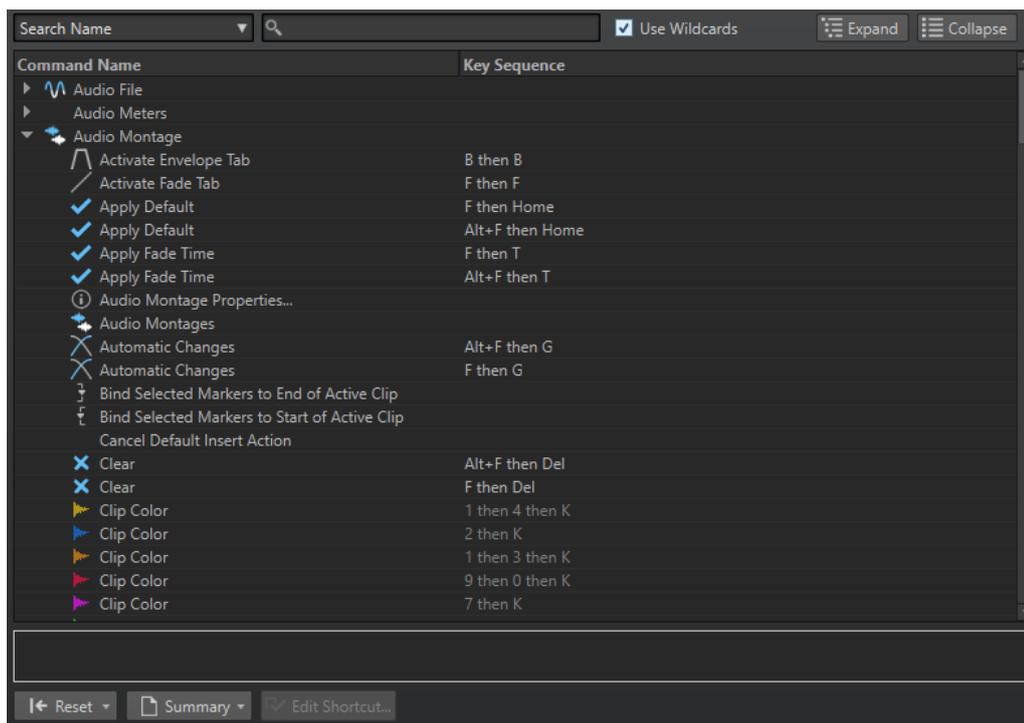
関連リンク

[「ショートカット \(Shortcuts\)」タブ \(ユーザー設定\) \(223 ページ\)](#)

「ショートカット (Shortcuts)」タブ (ユーザー設定)

このタブでは、WaveLab LE で使用するショートカットをカスタマイズできます。WaveLab LE 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せん。

広げる/折りたたむ (Expand/Collapse)

フォルダツリーを広げるか、折りたたみます。

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 \(223 ページ\)](#)

[ショートカットの編集 \(225 ページ\)](#)

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

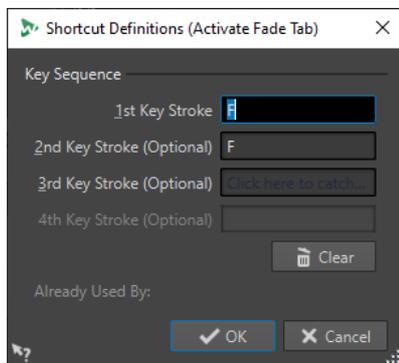
[「ショートカット \(Shortcuts\)」タブ \(ユーザー設定\) \(223 ページ\)](#)

[「ショートカットの定義 \(Shortcut Definitions\)」ダイアログ \(225 ページ\)](#)

「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 \(225 ページ\)](#)

[「ショートカット \(Shortcuts\)」 タブ \(ユーザー設定\) \(223 ページ\)](#)

キーシーケンスの定義

キーボードにキーシーケンスを定義できます。

Mac では、メインメニューのショートカットは、シングルキーのショートカットで構成する必要があります。

複数のキーストロークのキーボードショートカットを使用する場合、ショートカットが相互に競合しないことを確認してください。たとえば、**[Shift]+[L]** のあとに **[M]** を押すショートカットがあるときに、**[Shift]+[L]** というショートカットを定義すると、後者は無視されます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「ショートカット (Shortcuts)」 を選択します。
2. コマンドリストで、キーシーケンスを定義したいコマンドを選択して「ショートカットを編集 (Edit Shortcut)」をクリックするか、該当するコマンドの「キーシーケンス (Key Sequence)」 コラムをダブルクリックします。
3. 「ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)」 ダイアログで、「キー (Key Stroke)」 フィールド内をクリックし、キーシーケンスとして使用するボタンを押します。
4. 「OK」 をクリックします。

結果

ダイアログに指定されたキー/ボタンを押すと、該当する操作が実行されます。キーストロークは順番どおりに押す必要があります。

関連リンク

[「リモートデバイス \(Remote Devices\)」 タブ \(16 ページ\)](#)

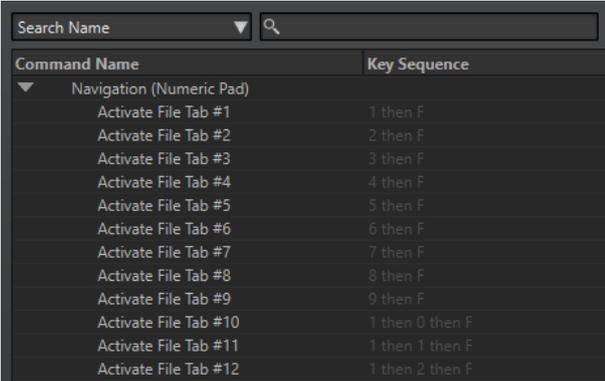
[「ショートカット \(Shortcuts\)」 タブ \(ユーザー設定\) \(223 ページ\)](#)

[「ショートカットの定義 \(Shortcut Definitions\)」 ダイアログ \(225 ページ\)](#)

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 \(ユーザー設定\) \(223 ページ\)](#)

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 \(ユーザー設定\) \(223 ページ\)](#)

プラグインの整理

WaveLab LE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 LE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 \(ユーザー設定\) \(228 ページ\)](#)

[オプションのVSTプラグインの追加 \(227 ページ\)](#)

[プラグインの除外 \(228 ページ\)](#)

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 LE 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 \(ユーザー設定\) \(228 ページ\)](#)

プラグインの除外

WaveLab LE で開かないプラグインのリストを指定できます。

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. 「読み込まないプラグイン (Do Not Load the Following Plug-ins)」 セクションに、開きたくないプラグインの名前を入力します。
 - 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 \(ユーザー設定\) \(228 ページ\)](#)

「プラグイン (Plug-ins)」 タブ (ユーザー設定)

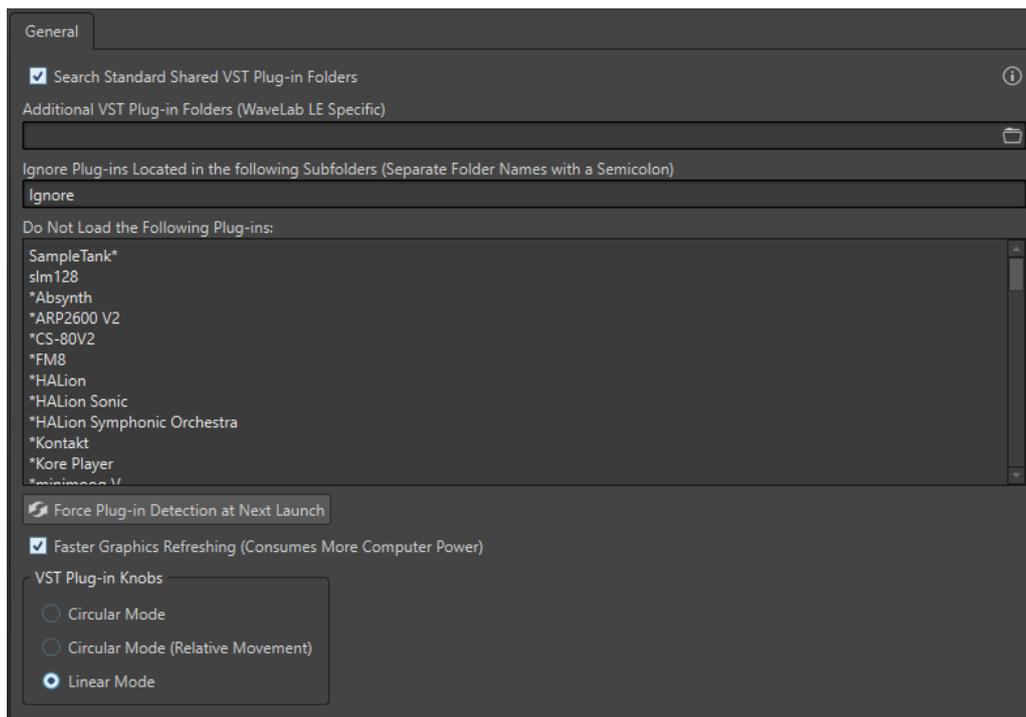
このタブでは、VST プラグインを管理するための多くのオプションを設定できます。

WaveLab LE 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 LE 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

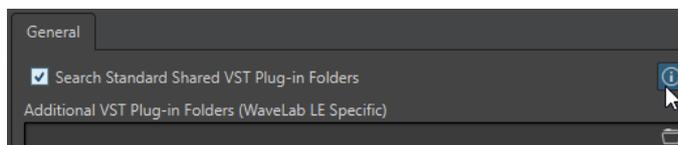


標準の共有 VST プラグインフォルダーを検索 (Search Standard Shared VST Plug-in Folders)

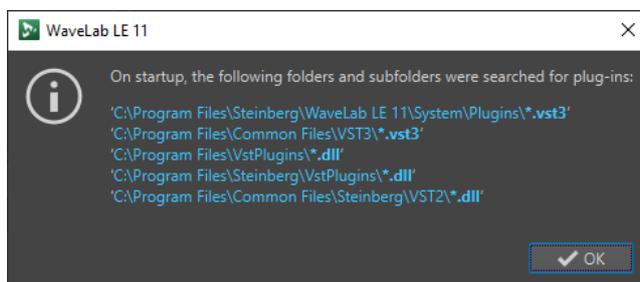
この項目をオンにすると、WaveLab LE はデフォルトの VST プラグインフォルダー内にある VST プラグインを検索します。

検索対象フォルダーの情報

情報アイコン ⓘ をクリックすると、WaveLab LE の起動時にプラグインが検索されたフォルダーが表示されます。



たとえば、WaveLab LE 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。



追加の VST プラグインフォルダー (WaveLab LE 固有) (Additional VST Plug-in Folders (WaveLab LE 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 LE 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)

WaveLab LE で開かないプラグインを指定します。ファイル名 (パスとファイル拡張子なし) を入力します。プラグイン名は 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。

次回起動時にプラグイン検出を実行 (Force Plug-in Detection at Next Launch)

WaveLab LE を次回起動したとき、プラグインが検出されます。WaveLab LE は、起動時間を短縮するため、WaveLab LE の起動のたびにプラグインを検出しません。ただし、WaveLab LE 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)

この項目をオンにすると、WaveLab LE は更新されたプラグインのプロパティに変更があるかの確認を行いません。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 LE 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 LE 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 LE を再起動してください。その後、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。

Touch Bar (macOS のみ)

キーボードの上にある Touch Bar に、WaveLab LE 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 LE 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\(macOS のみ\) \(231 ページ\)](#)

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 LE 11」 > 「Touch Bar をカスタマイズ (Customize Touch Bar)」を選択します。
 - Touch Bar にオプションを追加するには、カーソルを使用して、必要なオプションをカスタマイズウィンドウから Touch Bar にドラッグします。
設定が終了したら、Touch Bar で「完了」をタップするか、画面の「終了」をクリックします。
 - Touch Bar 内のオプションを並べ替えるには、オプションを右または左にドラッグします。
 - Touch Bar から項目を削除するには、オプションが Touch Bar から出るまで上にドラッグします。
-

関連リンク

[Touch Bar \(macOS のみ\) \(230 ページ\)](#)

設定 WaveLab LE

WaveLab LE 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 LE 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 LE 全体に適用される設定です。WaveLab LE 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 \(グローバル環境設定\) \(232 ページ\)](#)

[「表示形式 \(Display\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(232 ページ\)](#)

[「オーディオ \(Audio\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(234 ページ\)](#)

[「オプション \(Options\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(234 ページ\)](#)

「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 \(232 ページ\)](#)

「表示形式 (Display)」タブ (グローバル環境設定)

このタブでは、アプリケーション全体に関わるユーザーインターフェースのさまざまな変更を行なえます。これらのオプションを利用することで情報が表示され、使い勝手もよくなります。逆に、インターフェースを整理するためにこれらの機能を無効にすることもできます。

- 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。

表示形式 (Display)

テーマ (Theme)

WaveLab LE のカラーパターンを切り替えることができます。

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 LE が高解像度で表示されます。ディスプレイが高解像度に対応していない場合は、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 LE で 150 % の倍率を使用している場合、使用される倍率は 200 % になります。

この項目をオフにすると、150 % などの中間の倍率が使用可能になります。

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 LE ロゴを表示 (Show WaveLab LE Logo on Startup)

起動中に WaveLab LE のロゴを表示するかどうかを指定します。

ツールチップを表示 (Show Tooltips)

この項目をオンにすると、マーカーやコマンドバーボタンにマウスポインターを合わせたときにツールチップが表示されます。

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。

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。

関連リンク

[環境設定 \(232 ページ\)](#)

「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 LE 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 LE 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 LE 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 LE で自動的に 64-bit float に損失なく再変換されます。

プラグインメニューでは、プラグインが 32-bit float または 64-bit float に対応している場合、プラグイン名の横に「32F」や「64F」が表示されます。

補足

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

「一時ファイル (Temporary Files)」では、オーディオ処理時に WaveLab LE 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 LE 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。

関連リンク

[一時ファイル \(55 ページ\)](#)

[環境設定 \(232 ページ\)](#)

「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 \(232 ページ\)](#)

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 LE 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 LE の動作を設定できます。

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

関連リンク
[「編集 \(Editing\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(235 ページ\)](#)
[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(236 ページ\)](#)

「編集 (Editing)」タブ (オーディオファイル環境設定)

ディスプレイ

新しいオーディオファイルを開いたときにオーバービューを表示 (Show Overview When Opening New Audio Files)

この項目をオンにすると、オーディオファイルを開いたときに、「オーバービュー」も一緒に表示されます。この項目をオフにすると、メインビューだけが表示されます。

オーバービュー: 波形エリアにも範囲インジケータを表示 (表示機能のみ) (Overview: Passive Range Indicator Also Covers the Waveform)

この項目をオンにすると、オーバービューのタイムルーラーに表示される範囲インジケータが波形エリアにも表示されます。ただし、波形エリアでは、インジケータで範囲を変更することはできません。

サンプルレベルのズームで波形のアナログエミュレーションを表示 (Analog Waveform Emulation at Sample Level Zooming)

この項目をオンにすると、タイムラインのサンプルレベルで波形を拡大した場合、波形のアナログエミュレーションが表示されます。

オーバービューの表示倍率を自動調節する (Auto-Zoom for Overviews)

この項目をオンにすると、オーディオファイルを開いたとき、ファイル全体が見渡せるようにオーバービューの表示が自動的に調節されます。

タブにファイル拡張子も表示する (Display File Extension on Tabs)

この項目をオンにすると、タブにはファイル名が拡張子付きで表示されます。たとえば、piano ではなく piano.mp3 と表示されます。

開いたときに表示する範囲 (秒単位で指定) (Number of Seconds to Display on Opening)

オーディオファイルを初めて開いたときに、表示する時間範囲を指定できます。WaveLab LE は、この時間範囲に基づいて適切な表示倍率を計算します。

ファイル全体 (Whole Audio File)

この項目をオンにすると、ファイル全体が見渡せるように表示が自動的に調節されます。

編集

選択範囲がない場合はファイル全体を処理する (Process Whole File If There is No Selection)

この項目をオンにすると、オーディオファイルに処理を適用するときにオーディオが選択されていないと、ファイル全体が処理されます。この項目をオフにすると、同じ状況で警告メッセージが表示されます。

保存後に編集を取り消すことを許可 (Allow Undoing Edits after Saving File)

このオプションをオンにすると、ファイルを保存したあとでも編集を元に戻すことができます。ディスクスペースを節約したい場合やファイルの保存時にすべての一時ファイルを削除したい場合は、このオプションをオフにできます。

ジョグ/シャトル再生 (Playback Scrubbing)

再生ツールでのみ使用する (Restrict to Play Tool)

この項目をオンにすると、この機能は再生ツールでのみ使用できます。

反復再生の幅 (Sensitivity)

タイムルーラー上をドラッグした場合に反復再生されるオーディオの幅 (デュレーション) を設定します。

選択範囲をゼロクロッシングにスナップ (Snap Selection to Zero-Crossing)

高倍率表示の場合はスナップしない (Do Not Snap at High Zoom Factors)

この項目をオンにすると、波形が非常に大きくズームされているときにはスナップ機能がオフになります。

検索範囲 (Scan Range)

WaveLab LE で、対象となる位置の左右でゼロクロッシングをどこまで検索するかを指定します。

関連リンク

[オーディオファイル環境設定 \(235 ページ\)](#)

[ジョグ/シャトル再生 \(75 ページ\)](#)

「表示スタイル (Style)」 タブ (オーディオファイル環境設定)

このタブでは、波形ウィンドウの要素にカスタム色を指定できます。

テーマ (Theme)

デフォルトのスタイルか条件付きのスタイルから選択できます。

対象部分 (Parts)

色を設定できる部分が表示されます。色を編集する対象部分をクリックします。

表示しない (Hide) (特定の部分のみ)

選択した部分を非表示にします。

点線 (Dotted Line) (特定の部分のみ)

点線に変更します。

透明度 (Transparency) (特定の部分のみ)

選択した要素の透明度を設定します。

要素のサイズ (特定の部分のみ)

選択した要素のサイズを設定します。

該当する場合は両チャンネルを変更 (Change Both Channels If Applicable)

ステレオファイルの左右チャンネルに別々の色を設定できます。この項目をオンにすると、ファイルの左チャンネルの色設定が右チャンネルに、またはその逆に自動的に複製されます。

ミュートされたチャンネルの再生カーソルを灰色表示 (Dim Playback Cursor for Muted Channels)

この項目をオンにすると、再生カーソルがミュートされたオーディオチャンネルと重なる部分が半透明になります。

メインビューとオーバービューを変更 (Change Both Main View and Overview)

メインビューとオーバービューに別々の色を設定できます。この項目をオンにすると、メインビューの色設定がオーバービューに、またはその逆に自動的に複製されます。

カラーピッカー

選択した部分の色を選択します。色合いを選択するには円の中で希望する位置をクリックします。鮮やかさと明るさを調節するには三角形の中で希望する位置をクリックします。

赤/緑/青 (Red/Green/Blue)

RGB カラースペクトラムの赤、緑、青を指定します。

色の設定をコピー (Copy Color)

現在の色設定をクリップボードにコピーします。

貼り付け (Paste)

クリップボードにコピーされている色を貼り付けます。

以下の条件が当てはまる場合にスタイルを適用 (This Style Is Used If These Conditions Apply)

これらのオプションを使用すると、特定の色スタイルを適用する条件を定義できます。

拡張子が以下のいずれかに該当 (File Extension Is Any Of)

この項目をオンにすると、指定した拡張子に該当するファイルに対して色スタイルが適用されます。拡張子はセミコロン;で区切ってください。

ファイル名が以下のキーワードのいずれかを含む (Name Contains Any of These Keywords)

この項目をオンにすると、名前に特定のキーワードを含んでいるファイルに対して色スタイルが適用されます。キーワードはセミコロン;で区切ってください。

サンプリングレートが以下の範囲内 (Sample Rate Is in the Range)

この項目をオンにすると、サンプリングレートが指定した範囲内にあるファイルに対して色スタイルが適用されます。

ビット解像度が以下の範囲内 (Bit Depth Is in the Range)

この項目をオンにすると、ビット解像度が指定した範囲内にあるファイルに対して色スタイルが適用されます。

チャンネル数が以下に該当: (Number of Channels Is)

この項目をオンにすると、ファイルのチャンネル数が指定したチャンネル数に該当するファイルに対して色スタイルが適用されます。

関連リンク

[オーディオファイル環境設定 \(235 ページ\)](#)

[オーディオエディターの要素の色設定 \(238 ページ\)](#)

オーディオエディターの要素の色設定

オーディオエディターのさまざまな要素にはカスタム色を割り当てることができます。選択した要素に応じて、透明度、外観、ラインを点線にするかどうかなど、追加の設定を行なえます。

左チャンネル/右チャンネル (Left Channel/Right Channel)

波形 (Waveform)

波形の色です。

波形 (選択状態) (Waveform (Selected))

選択された部分の波形の色です。

波形の輪郭線 (Waveform Outline)

波形の輪郭線の色です。

波形の輪郭線 (選択状態) (Waveform Outline (Selected))

選択された部分の、波形の輪郭線の色です。

背景の上半分 (Background Top)

背景の上半分の色です。

背景の上半分 (選択状態) (Background Top (Selected))

選択された部分の、背景の上半分の色です。

背景の下半分 (Background Bottom)

背景の下半分の色です。

背景の下半分 (選択状態) (Background Bottom (Selected))

選択された部分の、背景の下半分の色です。

波形の横軸 (中心ライン) (Waveform Main Axis)

波形の横軸の色とそのスタイルです。

波形の横軸 (50% ライン) (Waveform 50% Axis)

波形の横軸 (50% ライン) の色とそのスタイルです。

波形の要素

チャンネル分割線 (Channel Separator)

チャンネル分割線の色です。

カーソル (編集) (Cursor (Edit))

編集カーソルの色、幅、および透明度です。

カーソル (編集、フォーカスなし) (Cursor (Edit, No Focus))

フォーカスされていないファイルの編集カーソルの色です。

カーソル (再生中) (Cursor (Play))

再生中のカーソルの色です。

プリ/ポストロールを表示 (Pre-/Post-Roll Indication)

プリ/ポストロールの表示の色です。

マーカーライン (Marker line)

マーカーラインの色と透明度 (オプション) です。

編集インジケータライン (Edit Indicator Line)

編集インジケータラインの色です。

編集インジケータヘッド (Edit Indicator Head)

編集インジケータヘッドの色です。

ファイル終了ライン (End of file indicator)

ファイル終了ラインの色です。

タイムルーラー スタイル (Time ruler style)

タイムルーラーの色とそのスタイルです。

タイムルーラーフォント (Time ruler font)

タイムルーラーのフォントの色とサイズです。

レベルルーラースタイル (Level ruler style)

レベルルーラーの色、そのスタイル、および透明度です。

レベルルーラーフォント (Level ruler font)

レベルルーラーのフォントの色とサイズです。

関連リンク

[オーディオファイル環境設定 \(235 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」 タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(236 ページ\)](#)

オーディオモンタージュの環境設定

ここでは、すべてのオーディオモンタージュまたはアクティブなオーディオモンタージュのみに適用する一般的なパラメーターを設定できます。

- 「オーディオモンタージュ環境設定 (Audio Montages Preferences)」 タブを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオモンタージュ (Audio Montages)」 を選択します。

関連リンク

[「表示スタイル \(Style\)」 タブ \(オーディオモンタージュ環境設定\) \(239 ページ\)](#)

「表示スタイル (Style)」 タブ (オーディオモンタージュ環境設定)

このタブでは、モンタージュウィンドウのクリップまたはクリップの一部にカスタム色を指定できません。

テーマ (Theme)

WaveLab LE のカラーパターンを切り替えることができます。

対象部分 (Parts)

色を設定できる部分が表示されます。色を編集する対象部分をクリックします。

チェックボックス

複数の項目を選択して、同時に複数項目の色を設定できます。

元に戻す (Undo)

最後に行なった変更を取り消します。この操作はファイルを保存したあとに行なうこともできます。

やり直し (Redo)

取り消した変更をやり直します。この操作はファイルを保存したあとに行なうこともできます。

表示しない (Hide)

選択した部分を非表示にします。

該当する場合は両チャンネルを変更 (Change Both Channels If Applicable)

ステレオクリップの左右チャンネルに別々の色を設定できます。この項目をオンにすると、クリップの左チャンネルの色設定が右チャンネルに、またはその逆に自動的に複製されます。

ミュートされたトラック上の再生カーソルを灰色表示 (Dim Playback Cursor for Muted Tracks)

この項目をオンにすると、再生カーソルがミュートされたトラックと重なる部分が半透明になります。

カラーピッカー

選択した部分の色を選択します。色合いを選択するには円の中で希望する位置をクリックします。鮮やかさと明るさを調節するには三角形の中で希望する位置をクリックします。

赤/緑/青 (Red/Green/Blue)

RGB カラースペクトラムの赤、緑、青を指定します。

色の設定をコピー (Copy Color)

現在の色設定をクリップボードにコピーします。

貼り付け (Paste)

クリップボードにコピーされている色を貼り付けます。

以下の条件が当てはまる場合にスタイルを適用 (This Style Is Used If These Conditions Apply)

これらのオプションを使用すると、特定の色スタイルを適用する条件を定義できます。

拡張子が以下のいずれかに該当 (File Extension Is Any Of)

この項目をオンにすると、指定した拡張子に該当するファイルを参照しているクリップに対して色スタイルが適用されます。拡張子はセミコロン;で区切ってください。

ファイル名が以下のキーワードのいずれかを含む (Name Contains Any of These Keywords)

この項目をオンにすると、名前に特定のキーワードを含んでいるクリップに対して色スタイルが適用されます。キーワードはセミコロン;で区切ってください。

サンプリングレートが以下の範囲内 (Sample Rate Is in the Range)

この項目をオンにすると、クリップが参照しているファイルのサンプリングレートが指定した範囲内にある場合に、そのクリップに対して色スタイルが適用されます。

ビット解像度が以下の範囲内 (Bit Depth Is in the Range)

この項目をオンにすると、クリップが参照しているファイルのビット解像度が指定した範囲内にある場合に、そのクリップに対して色スタイルが適用されます。

チャンネル数が以下に該当: (Number of Channels Is)

この項目をオンにすると、クリップのチャンネル数が指定したチャンネル数に該当する場合に、そのクリップに対して色スタイルが適用されます。

関連リンク

[オーディオモニタージュの環境設定 \(239 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュの要素の色設定 \(241 ページ\)](#)

オーディオモニタージュの要素の色設定

モニタージュウィンドウのさまざまな要素にカスタム色を割り当てることができます。

クリップの色 (Clip Colors)

設定可能なクリップタイプは以下のとおりです。

クロスフェード範囲 (Crossfade Region)

クリップの重複範囲の背景色を設定できます。

初期設定値 (Default)

色が指定されていないクリップに適用されるデフォルトの色です。

ロック (Locked)

完全ロックされたクリップに適用される色です。

ミュート (Muted)

ミュートされたクリップ適用される色です。

カスタム (Custom)

これらのオプションは、色のサブメニューに表示される項目です。「以下の条件が当てはまる場合にスタイルを適用 (This Style Is Used If These Conditions Apply)」セクションで、設定内容が自動的に適用されるよう条件を指定できます。

設定可能な色要素は以下のとおりです。

背景 (上部/下部) (Background Top/Bottom)

クリップの背景色です。背景は、上部から下部の色にグラデーション表示されます。

波形 (通常/選択状態) (Waveform (Normal/Selected))

選択されたクリップおよび選択されていないクリップの波形の色です。

波形の輪郭線 (通常/選択状態) (Waveform Outline (Normal/Selected))

選択されたクリップおよび選択されていないクリップの波形輪郭線の色です。

側辺 (Edge)

クリップの左右の辺の色です。

側辺 (選択クリップ) (Edge (Selected))

選択されたクリップの左右の辺の色です。

水平ライン (ゼロレベル) (Axis (Level Zero))

ゼロレベルを示す、クリップ中央の水平ライン (点線) の色です。

水平ライン (ハーフレベル) (Axis (Half Level))

50% レベルを示す、クリップ中央から半分の位置にある水平ライン (点線) の色です。

チャンネル分割線 (ステレオクリップ) (Channel Separator (Stereo Clip))

ステレオクリップの2つのチャンネルを分割するラインの色です。

クリップ名

クリップの名前ラベルの色です。

アクティブクリップの名前 (Active Clip Name)

アクティブなクリップの名前ラベルの色です。

アクティブクリップの名前の背景 (Active Clip Name Background)

アクティブなクリップの名前ラベルの背景色です。

その他 (Miscellaneous)

背景 (上部/下部) (Background Top/Bottom)

クリップがない領域のトラックビューの背景色です。

選択範囲の背景 (上部/下部) (Background (Selected Range) Top/Bottom)

選択範囲の背景色です。

カーソル (編集) / カーソル (編集、フォーカスなし) / カーソル (再生中) (Cursor (Edit) / Cursor (Edit, No Focus) / Cursor (Playback))

それぞれ該当するカーソルの色です。

マーカーライン (Marker line)

オーディオモニタージュのマーカーラインの色です。

キューポイントのライン / 終了キューポイントのライン (Cue Point Line / End Cue Point Line)

垂直のキューポイントのライン (点線) および終了キューポイントのラインの色です。

区切りごとの縦線 (時間軸) (Time Grid Lines)

区切りごとの縦線 (時間軸) の色です (タイムルーラーのメニューで表示をオンにした場合)。

関連リンク

[オーディオモニタージュの環境設定 \(239 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(オーディオモニタージュ環境設定\) \(239 ページ\)](#)

索引

数字

3D 周波数解析 [114](#)
オプション [115](#)

A

AIFF [89](#)
ASIO
Generic Low Latency Driver [11](#)
ドライバー [11](#)
ASIO-Guard [10](#)
オーディオ接続 [12](#)
設定 [10](#)
レイテンシー [9](#)

B

BWF
メタデータ [108](#)

C

CC121
コントロール [17](#)
リモートデバイス [15](#)

D

DC オフセット [124](#)
削除 [124](#)

F

FLAC [89](#)
エンコード [97](#)
FTP
RSS フィード [218](#)
RSS フィード公開 [218](#)

G

Generic Low Latency
ドライバー [11](#)
GPK
ピークファイル [29](#)

I

ID3
メタデータ [108](#)

L

L/R
マスターレベル [189](#)

M

M4A
メタデータプリセット [111](#)
Mid/Side
マスターレベル [189](#)
MP3 [89](#)
エンコード [95](#)
メタデータプリセット [111](#)
MP4
メタデータプリセット [111](#)
MPEG
MP3 [89, 95](#)

O

Ogg [89](#)
エンコード [97](#)

R

RSS フィード [215](#)
FTP 設定 [218](#)
エディター [215](#)
確認 [220](#)
公開 [219](#)
作成 [217](#)
RSS フェードウィンドウ
ドラッグ操作 [57](#)
RSS フェードエディター [32](#)

S

Silence
選択範囲の無音への置き換え [112](#)
挿入 [112](#)
steinberg.help [5](#)

T

Touch Bar [230](#)
カスタマイズ [231](#)

V

VST 2
プリセット [187](#)
VST プラグイン
追加 [227](#)

VU メーター
設定 178

W

WAV
メタデータプリセット 111
WaveLab
言語 232
設定 232
WavPack 89
Windows Media Audio
エンコード 98
WMA 89
エンコード 98

あ

アクティブクリップ 157
値の編集 55

い

位相の反転 123
一時ファイル 55
一時プリセット 65
復元 65
保存 65

色

オーディオエディター 238
オーディオモニタージュ
タブ 47
波形ウィンドウ 221, 236
モニタージュウィンドウ 221

う

ウィンドウ
動作 23

え

エフェクト
音飛び 199
オフにする 186
バイパス 186
プリセット 187
マスターセクション 183

エンコード

FLAC 97
MP3 95
Ogg 97
WMA 98
オーディオファイル 95

エンベロープ 164

クリップ用 164
操作 120
ダイアログ 120
パン 164
フェード 164
ボリューム 164
レベルエンベロープ 164

お

オーディオ
移動 103
解析 114
環境設定 234
コピー 104
前後反転 123
選択 23
範囲選択 23
オーディオ CD
読み込み 174, 212
オーディオ CD プログラム
読み込み 143
オーディオエディター 31
色 238
「処理」タブ 117
「処理内容」タブ 87
「挿入」タブ 86
タブ 81
チャンネルコントロール領域 78
ドラッグ 56
波形ウィンドウ 78
「表示」タブ 81
「編集」タブ 83
「レンダリング」タブ 88
オーディオ接続 9
タブ 12
定義 10
ドライバー 11
バス 12
オーディオ属性
「情報」タブ 33
ダイアログ 91
変更 107
オーディオチャンネル
再生 73
オーディオドライバー 11
サンプリングレート 188
オーディオの移動 103
オーディオの解析 114
オーディオの前後反転 123
オーディオファイル
環境設定 235
作成 90
フェード 121
別の形式での保存 92
保存 91
オーディオファイル形式 89
ダイアログ 92
変更 94
オーディオファイルの破損した参照情報 143
オーディオモニタージュ 31, 126
色 239
ウィンドウ 126
オーディオファイルから作成 140
オーディオファイルの破損した参照情報 143
環境設定 239
クロスフェード 169
合成 145
作成 139
信号パス 139
属性 142

オーディオモニタージュ (続き)

- タブ 130
- ドラッグ 56
- フェード 169
- 複製 141
- 保存 49

オーディオモニタージュウィンドウ

- 「エンベロープ」タブ 136
- 「挿入」タブ 134
- トラックコントロール領域 127
- 「表示」タブ 130
- 「フェード」タブ 135
- 「編集」タブ 132
- 「レンダリング」タブ 137

音飛び 199

- ASIO-Guard 10

オフライン処理 117

- 適用 118

か

カーソル

- 位置の設定 42
- カーソル位置のインジケーター 155

解析

- 3D 周波数解析 114
- オーディオの解析 114

カスタマイズ 221

- ショートカット 223
- 波形ウィンドウ 221
- プリセット 63
- モニタージュウィンドウ 221

環境設定

- オーディオ 234
- オーディオファイル 235
- オーディオモニタージュ 239
- オプション 234
- グローバル 232
- 全般 232
- ディスプレイ 232
- プラグイン 228

き

- キーシーケンス 226
- キーボードショートカット
- インデックス 226
- カスタマイズ 223
- キーシーケンス 226

機器

- 接続 9

起動

- ダイアログ 21

キューポイント

- クリップ 163
- 追加 163

<

クリッピング

- マスターレベル 189

クリップ 148

- アクティブ 157
- 移動 158, 159
- ウィンドウ 153
- オーディオモニタージュ 126
- オーディオモニタージュの合成 145
- オーディオモニタージュへのオーディオクリップの挿入 148
- 重なり合う 160
- キューポイント 163
- クリップのソースファイルの管理 164
- クリップのソースファイルの編集 164
- クロスフェード 158
- コンテキストメニュー 157
- サイズ変更 161
- 再生 77
- 削除 162
- 自動グループ化 159
- 順序の変更 155
- 選択 153
- 並べ替え 155
- 複製 160
- 分割 162
- 編集 152

クリップエンベロープ 164

- カーブの編集 167
- カーブのリセット 168
- カーブポイントの追加 166
- 隠す 165
- クリップの範囲のミュート 168
- 選択 165
- 選択範囲のレベル 168
- 表示 164
- 編集 166
- レベル 169

クリップのクロスフェード

- 編集 172

クリップのフェード

- カーブ 170
- 作成 169

グローバル環境設定

- オーディオ 234
- オプション 234
- 全般 232
- ディスプレイ 232

クロスフェード 122

- オーディオモニタージュ内 169
- 作成 122
- 「貼り付けとクロスフェード」オプション 123

け

ゲイン

- ダイアログ 119

言語 232

こ

コピー

- クリップボードへのオーディオ情報 69
- ファイル 48

コマンドバー 37

コンテキストメニュー 39
アクティブクリップ 157

さ

「最近使用したファイル」タブ 54
再実行 55
再生 70
オーディオモニタージュウインドウ内 76
クリップ 77
再生ボタン 71
ショートカット 72
ジョグ/シャトル 75
スクロール 76
選択したオーディオチャンネル 73
タイムルーラーから開始 73
停止ボタン 71
トランスポートバー 70
バックグラウンドで再生 9
ループ 71
サウンドカード 9
作業フォルダー 67
サンプリングレート
オーディオ属性 91
オーディオドライバー 188
オーディオモニタージュ 142, 143
競合 105
変換 125
リサンプリング 124

し

時/分/秒
形式 43
時間の表示形式
ダイアログ 43
システム
設定 9
小節と拍
形式 42
設定 42
「情報」タブ 33
情報ライン 155
ショートカット
カスタマイズ 223
再生 72
「ショートカットの定義」ダイアログ 225
タブ 223
編集 225
リスト 227
ジョグ/シャトル 75
環境設定 76
「再生」ツール 75
タイムルーラーの使用 75
所在不明ファイル 143
ダイアログ 144
処理精度 30
環境設定 234
信号パス
オーディオモニタージュ 139

す

ズーム 57
オーディオモニタージュ 62
オプション 61
キーボードの使用 60
ズームコントロール 59
ズームツール 59
マウスの使用 60
スクロール
再生中 76
ステータスバー 38
ステレオ
ステレオトラックをモノラルトラックに分割 147
取扱い 89, 104
モノラルへ 100, 190
スナップ 79, 156
ゼロクロッシング 80
スナップの対象
オーディオファイル 79
オーディオモニタージュ 156
スライダー 28
スライドアウトウィンドウ 35

せ

設定
WaveLab 232
ゼロクロッシング 80
選択範囲
移動 26, 27
拡大 27
削除 28
縮小 27
ミュート 112
無音への置き換え 112

そ

属性
オーディオ属性 33
オーディオモニタージュ 142
メタデータ 108
「メタデータ」ダイアログ 109
ソロ
ソロ無効 76
トラック 76
ソロ無効
トラック 76

た

タイムコード
形式 43
タイムルーラー 39
オプション 40
メニュー 40
タブ
色の設定 47
変更未保存インジケーター 47

ち

- チャンネル
 - ステレオからモノラルへ 190
 - 選択 25
 - 選択範囲 26
- チャンネル構成
 - オーディオ属性 91
- チャンネルコントロール領域 78
- 直接レンダリング 192

つ

- ツールウィンドウ 35
 - ドッキング/切り離し 36
 - 開く/閉じる 35

て

- 停止ボタン 71
- ディスク空き領域インジケータ 179
- ディスプレイ
 - 環境設定 232
- デフォルトのエフェクトプリセット
 - 削除 66
 - 保存 65
 - 読み込み 66
- テンポ
 - 拍節形式 42

と

- ドキュメントフォルダー 67
- ドライバー
 - ASIO 11
 - Generic Low Latency 11
 - オーディオ 11
- トラック 145
 - オーディオモニタージュの合成 145
 - サイズ変更 146
 - 削除 147
 - ソロ 76
 - ソロ無効 76
 - 追加 145
 - トラックコントロール領域 127
 - トラックリストでの移動 146
 - 表示の増減 62
 - ミュート 76
 - ロックとロック解除 147
- トラックコントロール領域 127
 - ステレオトラック 128
 - トラックピークメーター 130
 - ナビゲーター 127
 - モノラルトラック 128
- ドラッグ操作 56
- トラックピークメーター 130
- トランスポートバー 70
 - 位置 72
 - 隠す 72
 - 再生ボタン 71
 - 停止ボタン 71
- 取り消し 55

な

- ナッジ機能
 - オーディオの移動 104
- ナビゲーター 127
- ナビゲート 55
- 名前の変更
 - ファイル 49
 - マーカー 207

の

- ノーマライズ
 - レベルノーマライザー 119

は

- 倍精度
 - 一時ファイル 55
 - 処理精度 234
- 波形ウィンドウ 78
 - 色 221
 - カスタマイズ 221
 - チャンネルコントロール領域 78
- バス
 - オーディオ接続 12
- バックアップ
 - 自動バックアップ 48
- バックグラウンドタスク
 - 音飛び 199
 - キャンセル 198
 - モニタリング 198
- パン
 - エンベロープ 164
 - クリップエンベロープ 164

ひ

- ピーク
 - トラックピークメーター 130
- ピークファイル 29
 - 再描画 29
- ビット解像度 30
 - オーディオ属性 91

ふ

- ファイル
 - 一時 55
 - クリップボードから開く 46
 - コピー 48
 - 最近使用 53
 - 削除 49
 - 操作 46
 - 閉じる 47
 - 名前の変更 49
 - 開く 46
 - ファイルの切り替え 53
 - フォーカス 69
 - 保存 47
 - レンダリング 191

- ファイル形式
 - AIFF 89
 - FLAC 89
 - MP3 89
 - MPEG 89
 - Ogg 89
 - WavPack 89
 - WMA 89
 - 変更 94
- 「ファイル」タブ 32
- ファイルブラウザ 50
 - ウィンドウ 50
 - お気に入りフォルダー 52
- フェード
 - エンベロープ 164
 - オーディオファイル内 121
 - オーディオモニタージュ内 169
 - 簡易フェード 122
 - クロスフェード 122
 - 種類 170
 - フェードインおよびフェードアウトの作成 121
- フォーカス 69
- フォルダー 67
 - 指定 67
 - タブ 67
- 浮動小数点精度ファイル 90
- プラグイン
 - VST プラグインの追加 227
 - エフェクトのプリセット 187
 - 環境設定 228
 - 除外 228
 - 整理 227
 - マスターセクション 184
- プラグイン (Plug-ins)
 - オフにする 186
 - バイパス 186
- プラグインウィンドウ
 - マスターセクション 185
- プリセット 63
 - VST 2 187
 - 一時 65
 - オーディオファイルの形式 95
 - 削除 64
 - デフォルトのエフェクトプリセット 65
 - 変更 64
 - 保存 64
 - マスターセクション 194
 - メタデータ 111
 - 読み込み 64
- フルスクリーン
 - アクティブ化 45
- フレーム/秒
 - 形式 43
- 分割
 - クリップ 162
 - ステレオトラックをモノラルトラックに分割 147
- へ
- ヘルプ 5
- 変換
 - サンプリングレート 125
 - ステレオからモノラル 100
- 変換 (続き)
 - マーカの種類 207
 - モノラルからステレオ 100
 - リサンプリング 124
- ほ
- 保存
 - オーディオモニタージュ 49
 - ファイル 47
 - 複数のファイル 48
 - マスターセクションプリセット 195
- ボリューム
 - エンベロープ 164
- ボリュームレベル
 - トラックピークメーター 130
- ま
- マーカ
 - 移動 206
 - ウィンドウ 200
 - 隠す 207
 - クリップへのロック 209
 - 削除 205
 - 作成 203
 - 種類 200
 - 選択 208
 - 名前の変更 207
 - 複製 205
 - マーカの種類の交換 207
 - 録音 179
- マーカの種類 200
 - 交換 207
- マウス位置のインジケーター 155
- マスターセクション 181
 - ウィンドウ 181
 - 「エフェクト」ペイン 183
 - サポート対象のエフェクトプラグインフォーマット 184
 - サンプリングレート 188
 - 信号パス 182
 - ステレオチャンネルからモノラルチャンネルへ 190
 - 設定 182
 - ツール 182
 - ドラッグ操作 57
 - プラグインウィンドウ 185
 - プリセット 194
 - マスターセクションプリセットの保存 195
 - マスターセクションプリセットの読み込み 196
 - 「マスターレベル」ペイン 189
 - 「リサンプリング」ペイン 187
 - レンダリング 191
 - 「レンダリング」タブ 193
- マスターセクションプリセット 194
 - 保存 195
 - 読み込み 196
- マスターレベル
 - マスターセクション 189

み

- ミックス
 - ステレオチャンネルからモノラルチャンネルへ 190
- ミックスダウン
 - オーディオファイル 106
 - オーディオモンタージュ 173
- ミュート
 - トラック 76

む

- 無音部分
 - 作成/挿入 111

め

- メーター
 - 録音 178
- メタデータ 108
 - ウィンドウ 109
 - ダイアログ 109
 - プリセット 111
 - 編集 110
- メッセージの初期設定
 - リセット 30
- 「メモ」ウィンドウ 173

も

- モニタリング
 - バックグラウンドタスク 198
- モノラル
 - ステレオへ 100
 - 専用のスピーカー 15
 - 取扱い 89, 104
- モンタージュウィンドウ
 - 色 221
 - カスタマイズ 221

よ

- 読み込み
 - オーディオ CD トラック 212
 - オーディオモンタージュの読み込みオプション 143
 - オーディオモンタージュへのビデオの挿入 143

り

- リサンプリング 124, 125
 - マスターセクション 187
- リップル
 - クリップの移動とクロスフェード 159
- リモートデバイス
 - CC121 15, 17
 - タブ 16

る

- ループ 210
 - 再生 71
 - 作成 210

- ルーラー
 - 小節と拍 42
 - タイムルーラー 39
 - レベルルーラー 39

れ

- レイテンシー 9
- レベル
 - マスターレベル 189
- レベルノーマライザー
 - ダイアログ 119
- レベルメーター
 - 設定 178
- レベルルーラー 39
 - オプション 40
- レンダリング
 - オーディオファイル 106
 - オーディオモンタージュ 173
 - オーディオモンタージュからオーディオファイル 173
 - 音飛び 199
 - 直接 192
 - ファイル 191
 - マスターセクション 191

ろ

- 録音 175
 - スペクトロメーター 178
 - 設定 175
 - ダイアログ 176
 - タブ 12
 - ディスク空き領域インジケーター 179
 - マーカー 179
 - レベルメーター 178

わ

- ワークスペース
 - ウィンドウ 31
 - スライドアウトウィンドウ 35
 - 要素 31
- ワークスペースのレイアウト
 - リセット 45