

オペレーションマニュアル



WAVELAB PRO¹²
Audio Editing And Mastering Suite

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

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

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

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

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

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2024.

All rights reserved.

WaveLab Pro_12.0.20_ja-JP_2024-04-16

目次

6	新機能	103	ファイルの保存
16	WaveLab Pro について	105	ファイルの削除
16	OS 共通のマニュアル	105	ファイル名の変更
16	ヘルプシステム	106	ファイルブラウザ
19	マニュアルの構成	109	ファイルの切り替え
19	表記規則	110	命名規則
21	はじめに	112	ファイルグループ
21	スタートアップアシスタントウィンドウ	113	最近使用したファイル
32	システムの設定	115	一時ファイル
32	サウンドカードとバックグラウンド再生	116	お気に入りファイル
32	レイテンシー	117	操作の取り消し/再実行
33	ASIO-Guard	124	ドラッグ操作
33	オーディオ接続の定義	126	ズーム
44	CD/DVD/Blu-ray 等のディスクドライブ	136	プリセット (Presets)
44	リモートデバイス	139	テンプレート
54	WaveLab Pro の概念	144	作業フォルダーとドキュメントフォルダー
54	全般的な編集ルール	147	クリップボードへのオーディオ情報のコピー
54	基本的なウィンドウの動作	147	現在のファイルへのフォーカス設定
54	オーディオデータの選択	147	ナビゲーション同期 (Navigation Sync)
65	値の編集	150	プロジェクト
65	スライダー	150	プロジェクトの作成
66	表の項目名の変更	152	プロジェクトのプリセット
66	タブグループ	152	アクティブなプロジェクトの保存
69	ピークファイル	153	セッションをプロジェクトとして保存する
70	補助ファイル	153	既存のプロジェクトを開く
70	コンテキストフォルダー	153	「プロジェクト (Project)」メニュー
72	処理精度	155	プロジェクトの統合
73	EBU ラウドネス標準 R-128	157	プロジェクトのバックアップ
74	メッセージの設定の初期化	159	プロジェクトウィンドウ
75	ワークスペースウィンドウ	162	再生とトランスポート
75	オーディオエディター	162	トランスポートバー
76	オーディオモニタージュ	174	タイムルーラーからの再生の開始
76	一括処理セット (Batch Processor)	174	フォーカスされたオーディオチャンネルの再生
76	スクリプトエディター	176	マルチチャンネルファイルの再生
76	コントロールウィンドウ	177	ジョグ/シャトル再生
77	ツールウィンドウ	178	「タイムコード (Timecode)」ウィンドウ
78	ツールウィンドウとメーターウィンドウのドッキング/切り離し	179	ジョグ/シャトル再生機能
80	スライドアウトウィンドウ	180	再生中の自動スクロール
80	「ファイル (File)」タブ	181	オーディオモニタージュウィンドウでの再生
82	「情報 (Info)」ダイアログ	182	スピーカー構成
84	コマンドバー	185	オーディオファイルの編集
85	ステータスバー	185	オーディオエディターウィンドウ
87	コンテキストメニュー	188	ラウドネスオーバーレイ
87	コンテキストオプションバー	189	波形オーバーレイ
89	タイムルーラーとレベルルーラー	190	チャンネルコントロール領域
96	オーディオエディター/オーディオモニタージュウィンドウのタブの管理	191	オーディオファイルのスナップの対象
98	フルスクリーンモードの有効化	192	ゼロクロッシング
98	「ログ (Log)」ウィンドウ	193	オーディオキューポイントの検出
99	ファイルの操作	197	オーディオエディターのタブ
99	ファイルを開く	210	オーディオエディターでのファイルの取扱い
101	ファイルを閉じる	244	ミックスダウンとレンダリング
		246	オーディオ属性の変更
		247	メタデータ (Metadata)
		254	スナップショット (Snapshots)

255	「無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)」ダイアログ	516	トラック、トラックグループ、クリップ、またはモニタージュ出力へのエフェクトの適用
257	オーディオを自主規制音に置き換える	550	オーディオモニタージュ出力とリファレンストラックのA/B比較
258	鉛筆ツールによる波形の修正	553	タイトルマーカー
260	オーディオの解析	553	「アルバム (Album)」ウィンドウ
260	「検出 (Analyze)」タブ	566	ミックスダウン - レンダリング機能
262	ラウドネス検出	569	スナップショット
267	ビジュアル分析: ラウドネスプロファイル	570	ラウドネスメタノーマライザー
278	ビジュアル分析: スペクトラムプロファイル	576	「ナビゲーター (Navigator)」ウィンドウ
287	オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 (Global Analysis)	577	「メモ (Notes)」ウィンドウ
298	オーディオエディターのみ: オーディオファイルの比較 (Audio File Comparator)	577	オーディオモニタージュのバックアップ
300	オーディオエディターのみ: 3D 周波数解析	581	オーディオモニタージュの統合
303	エラーの修正	583	オーディオ CD の読み込み
303	「修正 (Correction)」タブ (オーディオエディターのみ)	583	AES-31 ファイルの書き出し/読み込み
306	オーディオファイルのエラーを検出	586	録音
309	オーディオファイルのエラーを修正	586	オーディオエディターでの録音
311	オフライン処理	593	オーディオモニタージュウィンドウでの録音
311	「処理 (Process)」タブ	597	入力でのモニタリング
313	処理の適用	599	録音中のマーカーの作成
313	「ゲイン (Gain)」ダイアログ	600	ライブ入力のレンダリング
314	「レベルノーマライザー (Level Normalizer)」ダイアログ	603	マスターセクション
315	ラウドネスノーマライザー	603	マスターセクションウィンドウ
317	「パンノーマライザー (Pan Normalizer)」ダイアログ	631	マスターセクションのバイパス
318	「エンベロープ (Envelope)」ダイアログ	632	マスターセクションでのレンダリング
320	オーディオファイルのフェード	640	スマートバイパス
320	クロスフェード	642	マスターセクションプリセット
322	位相の反転	647	バックグラウンドタスクのモニタリング
323	オーディオの前後反転	649	音飛び
323	DC オフセット	649	Ambisonics ミックス
324	タイムストレッチ	652	MixConvert V6
326	ピッチシフト	655	「プラグイン出力チャンネルのレイアウト (Plugin Output Channel Layout)」ダイアログ
329	ピッチバンド	657	マーカー
330	リサンプリング	657	マーカーの種類
331	エフェクトのモーフィング	658	「マーカー (Markers)」ウィンドウ
334	オーディオモニタージュ (Audio Montage)	663	マーカーの作成
334	オーディオモニタージュのファイル構造	668	マーカーの削除
335	ラウドネスオーバーレイ	670	マーカーの移動
336	オーディオモニタージュウィンドウ	670	複数のマーカーの移動
351	オーディオモニタージュの各タブ	672	マーカー間の移動
374	オーディオモニタージュでの信号の流れ	672	特定の種類のマーカーを非表示にする
375	オーディオモニタージュの作成	672	1つのマーカーの種類の変換
382	オーディオモニタージュの複製	674	マーカー名の変更
386	オーディオモニタージュ属性	674	マーカーの選択
387	オーディオモニタージュの読み込みオプション	675	マーカー間のオーディオの選択
388	破損したオーディオファイルの参照情報	675	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
390	オーディオモニタージュの合成	676	マーカーの読み込みと書き出し
423	オーディオモニタージュでのマルチチャンネル作業	681	マーカー情報の保存方法
429	クリップの編集	681	マーカーを使用して YouTube や Spotify 用のチャプターを作成する
477	ソースファイル管理	684	メータリング
483	スーパークリップ	684	メーターウィンドウ
486	クリップエンベロープ	685	リアルタイムと非リアルタイムのメータリング
502	ダッキング	685	メータリングモニターモード
505	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	685	メーターの設定
515	クリップのタイムストレッチ	686	マルチチャンネルメータリング
516	クリップのピッチシフト	686	メーターのリセット
		686	メーターウィンドウでのプリセットの使用
		687	レベルメーター
		690	ラウドネスメーター

692	フェーズスコープ	812	アプリケーション間のコピー操作
694	スペクトロスコープ	813	オーディオの範囲を別のオーディオアプリケーションにコピーする
694	スペクトロメーター	815	ARA 拡張機能としての WaveLab
698	ライブスペクトログラム	815	WaveLab ARA 拡張機能
699	ビットメーター	824	一括処理セット
700	オシロスコープ	825	一括処理セットウィンドウ
701	ウェーブスコープ	833	オフラインプラグイン
703	書き込み操作	835	一括処理セットでの作業
703	「オーディオ CD または DDP の書き込み (Write Audio CD or DDP)」ダイアログ	845	Watch フォルダー
705	「光ディスクを消去 (Erase Optical Media)」ダイアログ	857	XML ファイルを使用した一括処理
705	オーディオモニタージュの書き込み	861	バッチ変換 (Batch Conversion)
720	DDP イメージからオーディオ CD を書き込み	861	「バッチ変換 (Batch Conversion)」ダイアログ
722	オーディオ CD の形式について	862	ファイルのバッチ変換
726	スペクトラムの編集	863	名前のバッチ変更
726	レインボーディスプレイ	863	「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」ダイアログ
729	スペクトログラム	863	ファイル名のバッチ変更
730	ウェーブレットディスプレイ	865	マーカー名のバッチ変更
732	「スペクトログラムのオプション (Spectrogram Options)」ダイアログ	867	クリップ名のバッチ変更
733	「スペクトラム (Spectrum)」タブ	868	名前変更操作のカテゴリーと種類
740	スペクトラム処理	872	名前変更操作のリスト
745	オーディオ修復	873	「プレビュー (Preview)」セクション
746	スペクトラムウォーターマーク	873	範囲パラメーター
748	マスターセクション処理	875	すべての名前変更操作のプレビューと実行
751	自動分割	875	正規表現
751	オーディオファイルの自動分割	880	Podcast の作成
764	オーディオモニタージュの自動分割	880	Podcast のホストサービス
771	ループ	880	ホストサービスにアップロードする前にファイルをエンコードする
771	ループの作成	881	Podcast のエピソードをアップロードする
772	ループの調節	882	「公開 (Publish)」タブ
780	ループに適していないオーディオをループさせる	884	カスタマイズ
783	サンプルデータの属性	884	ワークスペースのレイアウト
785	信号音の作成	886	オーディオエディターとオーディオモニタージュウィンドウのカスタマイズ
785	信号音の作成	888	ショートカットのカスタマイズ
789	DTMF 信号の作成	894	コマンドバーのカスタマイズ
792	オーディオ CD の読み込み	895	プラグインの整理
792	「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログ	903	変数とテキストスニペット
795	オーディオ CD からオーディオを読み込む	906	スクリプト
796	インターネットでのタイトル名の検索	908	Touch Bar (macOS のみ)
796	インターネットへのタイトル名の登録申請	910	設定 WaveLab Pro
797	多重確認モード	910	環境設定
797	オーディオ CD のタイトルをオーディオモニタージュに変換する	920	オーディオファイル環境設定
799	ビデオ	927	オーディオモニタージュの環境設定
799	ビデオトラック	934	複数のコンピューターでの WaveLab Pro の設定の同期
802	ビデオクリップの編集	935	マルチユーザー設定
803	ビデオウィンドウ	935	外部エディター
804	ビデオファイルの互換性	937	代替の外部ファイルブラウザー
805	ビデオのフレームレート	938	外部ツール
808	WaveLab と外部アプリケーション	941	索引
809	WaveLab Exchange		
809	Cubase/Nuendo の外部エディターとしての WaveLab Pro		
810	WaveLab Pro の外部エディターとしての Cubase/Nuendo		

新機能

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

追加された新機能: バージョン 12.0.20

ハイライト

スタートアップアシスタント: デザインの改善

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

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

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

オーディオモニタージュ: 一致するように分割

- オーディオモニタージュウィンドウの「[処理 \(Process\)](#)」タブに追加されたこの新しいオプションを使用すると、アクティブクリップを複数の小さいクリップに分割し、別のトラックやレーンで選択したクリップの位置と長さに自動的に一致させることができます。「[クリップを分割してリファレンスクリップに一致させる](#)」を参照してください。

その他の新機能

ラウドネスプロファイルとスペクトラムプロファイル: 自動更新

- 新しい「[自動更新 \(Auto-Update\)](#)」オプションはスペクトラムプロファイルとラウドネスプロファイルで使用でき、オーディオファイルが変更されるとすぐに対応する分析を自動的に再実行するよう WaveLab Pro に指示します。「[ラウドネスプロファイル \(Loudness Profile\)](#)」タブを参照してください。

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

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

オーディオモニタージュ: 個々のリファレンストラックをラウドネス調整から除外

- [ラウドネスマッチング](#)機能を使用する際に、個々のリファレンストラックがそのあとのラウドネス調整の影響を受けないよう除外できるようになりました。「[A/B 比較のためのラウドネスマッチング](#)」を参照してください。

レインボーカラーのデザインヘルパー

- 「[レインボー波形の設定 \(Rainbow Waveform Settings\)](#)」ダイアログにデザインオプションが追加されました。「[レインボー波形の設定 \(Rainbow Waveform Settings\)](#)」ダイアログ」を参照してください。

その他

命名規則のための新しいタイトル番号変数

- 「**タイトル (Title)**」要素の命名規則自動変数の中で、インデックスをゼロ埋めされた2桁の数字(「01」)に設定するか、タイトル数に基づいてゼロ埋めされた数字(「1」)に設定するかを選択できるようになりました。「**命名規則 (Naming Scheme)**」**ダイアログ**」を参照してください。

ラウドネス検出: フォントサイズの調節

- ラウドネス検出の結果を表示するためのフォントサイズを複数から選択できるようになりました。「**ラウドネス検出 (Loudness Analysis)**」**レポートウィンドウの「オプション (Options)**」**セクション**」を参照してください。

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

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

追加された新機能: バージョン 12.0.0

ハイライト

新しい言語: 簡体字中国語

- このアプリケーションで使用できる言語に簡体字中国語が追加されました。

スタートアップアシスタント

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

Steinberg Built-in ASIO Driver

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

プロジェクト構造とハンドリングの強化

- WaveLabのプロジェクトは、使いやすさについて概念的に見直されています。プロジェクト全体を統合フォルダーに、またはZIPファイルとしてバックアップし、他のコンピューターに転送したり他のユーザーと共有したりできます。「**プロジェクト**」を参照してください。

ラウドネス検出

- 新しい「**ラウドネス検出 (Loudness Analysis)**」ツールを使用すると、オーディオを分析してリファレンス素材と比較したり、オーディオ標準と照合したり、結果のレポートを作成したりできます。「**ラウドネス検出**」を参照してください。

ビジュアル分析: ラウドネスプロファイル

- 新しい**ラウドネスプロファイル**機能を使用すると、オーディオのラウドネスやダイナミクスの詳細な分析をグラフィカルに視覚化できます。「**ビジュアル分析: ラウドネスプロファイル**」を参照してください。

ビジュアル分析: スペクトラムプロファイル

- 新しい**スペクトラムプロファイル**機能を使用すると、オーディオの平均周波数を視覚化できます。「**ビジュアル分析: スペクトラムプロファイル**」を参照してください。

オーディオモニタージュのバックアップ

- 「**処理 (Process)**」タブのこの新しいオプションを使用すると、オーディオモニタージュをすべての参照ファイルとともに独立した新しいフォルダーやZIPアーカイブファイルにコピーして、別のコンピューターで使用したり別のユーザーと共有したりできます。「**処理 (Process)**」**タブ (オーディオモニタージュ)**」を参照してください。

オーディオモニタージュ:トラックを非表示にする

- 「[トラックを非表示にする \(Sideline Track\)](#)」オプションを使用すると、トラックを非表示にして無効にし、オーディオモニタージュから一時的に切り離すことができます。非表示にしたトラックはいつでも再び有効にできます。「[トラックを非表示にする](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュ: マルテストトラック

- オーディオモニタージュで使用できる新しいトラックタイプが追加され、オーディオモニタージュで簡単にマルチテストを実行できるようになりました。「[マルチテストトラック](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュ: A/B 比較のための特定周波数帯域のモニタリングフィルター

- オーディオモニタージュ出力をリファレンストラックと比較したり、リファレンストラックを別のリファレンストラックと比較したりしながら特定の周波数帯域をモニタリングするためのフィルターを設定してカスタマイズできるようになりました。「[個々の周波数帯域を分離してモニタリングする](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュ: リファレンストラックとのラウドネスマッチング

- リファレンストラックのラウドネスに合わせてオーディオモニタージュの出力を自動的に調整し、A/B 比較の客観的な基準を提供するオプションが追加されました。「[A/B 比較のためのラウドネスマッチング](#)」を参照してください。

マスターセクション: 再生プラグインをスピーカー構成に割り当てるオプション

- 最大 8 つのスピーカー構成を再生プラグインチェーンプリセットに関連付けられるようになりました。「[スピーカー構成 \(Speaker Configuration\) ペイン](#)」を参照してください。

レインボーディスプレイ

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

アプリケーション間のコピー操作

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

ARA プラグイン

- WaveLab Pro のオーディオエディターは、ARA インターフェイスと VST 3 をサポートするさまざまな外部オーディオアプリケーションに統合できるようになりました。「[ARA 拡張機能としての WaveLab](#)」を参照してください。

その他の新機能

Black Valve

- **Black Valve** は現代のボーカル処理に特化したプラグインで、クリーニング、特性の追加、典型的なボーカルエフェクトなど、さまざまな側面に対応する多彩なモジュールが搭載されています。このプラグインの詳細は、『[プラグインリファレンス](#)』に記載されています。[Black Valve](#) を参照してください。

EQ-P1A

- **EQ-P1A** は、クラシックなアナログイコライザーをベースにした、ユニークなサウンドと低域の増幅/減衰で有名なビンテージチューブ EQ プラグインです。ローシェルフフィルターとハイシェルフフィルターに加え、ハイピークフィルターを備えています。このプラグインの詳細は、『[プラグインリファレンス](#)』に記載されています。[EQ-P1A](#) を参照してください。

EQ-M5

- **EQ-M5** は特徴的なビンテージチューブ EQ プラグインで、特に Mid 処理に適しています。ローフィルター、ミッドフィルター、ハイピークフィルターを備えています。このプラグインの詳細は、『[プラグインリファレンス](#)』に記載されています。[EQ-M5](#) を参照してください。

Raiser

- **Raiser** は、オーディオ素材のラウドネスを大きく高めることができる汎用性の高いリミッタープラグインです。ソロトラックやフルミックスのなめらかなリミッティングから、パーカッシブな素材に最適なかなり思い切ったリミッティングまで、幅広く対応します。このプラグインの詳細は、『プラグインリファレンス』に記載されています。[Raiser](#) を参照してください。

SampleAlign

- **SampleAlign** プラグインを使用すると、ステレオファイルの一方のオーディオチャンネルを、もう一方のチャンネルに対して相対的に遅らせることができます。つまり、いずれかのチャンネルまたは左右のオーディオチャンネルの両方のサンプルを変更します。このプラグインの詳細は、『プラグインリファレンス』に記載されています。[SampleAlign](#) を参照してください。

TestGenerator

- **TestGenerator** プラグインには、改良された信号発生器、追加の波形タイプ、およびノイズが搭載されています。これにより、パルス信号を使用して、各チャンネルの出力信号を個別にオン/オフにできるようになりました。このプラグインの詳細は、『プラグインリファレンス』に記載されています。[TestGenerator](#) を参照してください。

VoxComp

- **VoxComp** は、ボーカル処理用に設計されたコンプレッサープラグインです。非常に適応性のあるアルゴリズムを使用しており、希望する結果を簡単に実現できます。このプラグインの詳細は、『プラグインリファレンス』に記載されています。[VoxComp](#) を参照してください。

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

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

キーボード入力とマウス入力の表示

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

コンテキストフォルダーへのレンダリング

- WaveLab Pro では、レンダリングされたオーディオの保存先として、コンテキストフォルダーを設定できるようになりました。「[コンテキストフォルダー](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュ: オプションの dB レベルルーラー

- **オーディオモニタージュ** ウィンドウにレベルルーラーを表示できるようになりました。「[タイムルーラーとレベルルーラー](#)」を参照してください。

新しい命名規則フィルター

- フィルターを適用してファイル名を変換できるようになりました。「[命名規則 \(Naming Scheme\) ダイアログ](#)」を参照してください。

垂直方向の自動最大ズーム

- この新しい自動ズーム機能は、水平方向にスクロールしたり、静かな部分にズームしたりすると、垂直方向のスペース全体を埋めるように波形ビューを自動的に調節します。「[垂直方向の自動最大ズーム](#)」を参照してください。

ナビゲーション同期 (Navigation Sync)

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

ラウドネスオーバーレイ

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

波形オーバーレイ

- オーディオエディターのスペクトログラムビューまたはウェーブレットビューを波形ビューにオーバーレイし、波形オーバーレイの透明度を調節できるようになりました。「[波形オーバーレイ](#)」を参照してください。

オーディオキューポイントの検出

- オーディオエディターとオーディオモニタージュウインドウはどちらも、オーディオをドラッグで選択すると、オーディオキューポイントと呼ばれるオーディオ範囲の適切な開始位置と終了位置が自動的に特定されるようになりました。「[オーディオキューポイントの検出](#)」を参照してください。

トランジェント間を [Tab] で移動する新機能

- **[Tab]** を使用して、オーディオキューポイント (トランジェント) 間を前後に移動できるようになりました。「[オーディオキューポイントの検出の設定](#)」を参照してください。

オーディオエディター: 新しい自動クロスフェードオプション

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

Opus ファイル形式

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

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

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

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

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

オーディオモニタージュ: 新しいクリップの整列オプション

- 「[クリップを整列 \(Align Clips\)](#)」ダイアログに、「[アンカーへの整列 \(Alignment to Anchor\)](#)」と「[オーディオとの相関 \(Audio Correlation\)](#)」という2つの方法が追加されました。「[クリップを整列 \(Align Clips\) ダイアログ](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュ: ソースファイルの一括置換

- 新しい「[オーディオファイルの一括置換 \(Bulk Audio File Replacement\)](#)」機能を使用すると、オーディオモニタージュのすべてのクリップのソースオーディオファイルを同時に置換できます。「[ソースファイルの一括置換](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュ: スーパークリップ機能の改善

- スーパークリップとサブモニタージュの作成、編集、操作を簡単に行なえるように、スーパークリップ機能が改善され、簡素化されました。「[スーパークリップ](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュ: 「インスペクター (Inspector)」 ウィンドウですべてのプラグインのオン/オフを切り替える

- 「[インスペクター \(Inspector\)](#)」ウィンドウで、すべてのエフェクトプラグインのオン/オフを同時に切り替えられるようになりました。「[インスペクター \(Inspector\) ウィンドウ](#)」を参照してください。

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

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

色分けされたプラグインキャプションバー

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

オーディオモニタージュ: セーフモードでプラグインの問題を特定する

- オーディオモニタージュのプラグインに関する問題が生じた場合、プラグインを読み込まずに開くセーフモードで開けるようになりました。「[プラグインの問題を特定するためにオーディオモニタージュをセーフモードで開く](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュ: プラグイン設定の複製

- あるプラグインに対して行なった設定を、同じオーディオモニタージュの同種の別のプラグインに転送することで、プラグインごとにパラメーターを設定する時間と手間を節約し、複数のトラックやクリップのプラグイン設定を簡単に同期させることができました。「[プラグイン設定を複製してオーディオモニタージュの別のプラグインに適用する](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュ: クリップの新しい「ラウドネスメタノーマライザー (Loudness Meta Normalizer)」オプション

- オーディオモニタージュのアクティブクリップを特定のラウドネスに設定し、他のすべてのクリップのラウドネスを同じ値だけシフトできるようになりました。さらに、WaveLab Pro には、ピークレベルが最も高いクリップを自動的に識別して指定したピーク限度を満たすように調整し、それに応じて他のすべてのクリップをオフセットする機能も追加されました。「[ラウドネスメタノーマライザー \(Loudness Meta Normalizer\) ダイアログ](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュの統合

- 新しい「**統合 (Consolidate)**」機能は、オーディオモニタージュで使用されているすべてのオーディオファイルを収集して1つのフォルダーに保存します。これにより、別のマシンやユーザーにデータを転送する際にアセットが欠けることはありません。「[オーディオモニタージュの統合](#)」を参照してください。

YouTube や Spotify 用のチャプター作成

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

スペクトラムの編集: 新しい自動再生オプション

- 新しい自動再生オプションをオンにすると、オーディオ素材を編集するたびに、選択したオーディオ範囲が現在のプリロールとポストロールの設定を反映した状態で自動的に再生されます。「[スペクトラム \(Spectrum\) タブ](#)」を参照してください。

スペクトラム処理の最大時間範囲の拡大

- WaveLab Pro のスペクトラム処理で扱えるオーディオリージョンの最大長が60秒から20分に拡大されました。「[スペクトラム処理](#)」を参照してください。

プラグイン: VST-2 プラグインを無視するオプション

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

オーディオモニタージュ: プラグインのウォームアップ

- プラグインのウォームアップフェーズを指定できるようになりました。これにより、プラグインとオーディオモニタージュクリップとの相互作用が向上する場合があります。「[すべてのオーディオモニタージュ \(All Audio Montages\) タブ](#)」を参照してください。

その他

Audio Analyzer プラグインの強化

- **Audio Analyzer** モノパス一括処理セットプラグインが強化されました。このプラグインの詳細は、『[プラグインリファレンス](#)』に記載されています。[Audio Analyzer](#) を参照してください。

Meta Leveler および Loudness Meta Normalizer プラグインの強化

- **Meta Leveler** および **Loudness Meta Normalizer** 一括処理セットプラグインが強化されました。これらのプラグインの詳細は、『プラグインリファレンス』の [ラウドネスメタノーマライザー](#) と [メタレベラー](#) を参照してください。

タイムルーラーの目盛りに基づくオーディオ選択範囲のクオンタイズ

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

カーソルの同期オプション

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

新しいタイムグリッドオプション

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

タイムルーラーの単位としてのサンプルブロック

- タイムルーラーを **サンプルブロック** に分割して、範囲を指定できるようになりました。「[時間の表示形式 \(Time Format\)](#)」 [ダイアログ](#)」を参照してください。

ドラッグアンドドロップやエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) でファイルを開くための新しいオプション

- ドラッグアンドドロップやエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を使用してファイルを開く際、最後に使用したファイルを新しいファイルと一緒に開くかどうかを選択できるようになりました。「[ファイルを開いて WaveLab を起動する](#)」を参照してください。

色分けされたタブ名

- 紫色のタブ名は、タブに関連付けられたオーディオファイルがないことを示すようになりました。「[タブ変更インジケーター](#)」を参照してください。

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

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

オーディオ範囲を選択した状態でのズーム

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

2つめの「タイムコード (Timecode)」ウィンドウ

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

サポートされているファイル形式としての Text/Excel

- ユーザーの要望に応え、オーディオファイルをテキストファイルまたは Excel ファイルとして保存するオプションを再導入しました (ファイル拡張子: .atxt)。「[サポートされているファイル形式](#)」を参照してください。

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

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

グローバルな用語変更

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

オーディオモニタージュ: 録音位置が選択マーカーに到達したとき録音を停止

- 「[録音位置が選択したマーカーに到達すると停止 \(Stop When Record Position Reaches Selected Marker\)](#)」オプションを使用すると、録音位置が選択マーカーに到達したとき、自動的に録音が停止するようになります。「[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](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュ: トラックコントロール領域のすべてのエフェクトをバイパスするオプション

- トラックコントロール領域の「[エフェクト \(Effects\)](#)」ポップアップメニューに、すべてのエフェクトをバイパスするオプションが追加されました。「[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](#)」を参照してください。

クリップのキューポイントオプションの改善

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

レンダリング時のソースファイルごとの独立したフォルダー

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

選択したファイルをエクスプローラーで表示するオプション

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

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

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

オーディオモニタージュ: 未加工クリップをアクティブなトラックにコピー

- 選択した「未加工」状態のクリップ、つまりエフェクトやオートメーションを適用していないクリップをアクティブなトラックにコピーできるようになりました。「[クリップ \(Clips\)](#)」メニュー」を参照してください。

テキストレポートレポートオプションの改善

- クリップリスト、マーカーリスト、またはファイルリストをテキストとして書き出す際に、それぞれのダイアログで選択できるオプションが追加されました。「[クリップリストをテキストとして書き出し \(Export Clip List as Text\)](#)」ダイアログ」を参照してください。

オーディオモニタージュ: コンテキストオプション情報バー

- オーディオモニタージュウインドウでクリップを移動またはサイズ変更する際、[リップル](#)オプションと[自動グループ化](#)オプションのキーボードショートカットがタブバーの上の新しい[コンテキストオプション情報バー](#)に表示されるようになりました。これにより、ワークフローを中断することなくこれらのオプションにアクセスできるようになり、対応するキーボードショートカットを覚える必要もありません。「[クリップの移動とクロスフェードのオプション](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュ: リップルと自動グループ化を使用する際にリファレンストラックを含める

- リップルと自動グループ化のアクションを実行する際に、リファレンストラックを含めるかどうかを選択できるようになりました。「[クリップの移動とクロスフェードのオプション](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュ: クリップにランダムな色を割り当てる

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

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

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

オーディオモニタージュ: エンベロープポイント間のすばやい移動

- オーディオモニタージュウィンドウで、特定のエンベロープポイントにすばやく移動して選択できるようになりました。「[エンベロープポイント間の移動](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュ: 各タイトルの始めと終わりを再生

- アルバムの各タイトルの始めと終わりを再生するオプションが追加されました。「[アルバム \(Album\) ウィンドウ](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュ: ISRC コードの増分値

- ISRC コード生成の増分値を指定できるようになりました。「[アルバムウィザード \(Album Wizard\) ダイアログ](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュ: クリップの位置を変更することなくマーカーを調節できる新しいアルバムウィザードオプション

- クリップの位置を維持したままアルバムのタイトルにマーカーを挿入できるようになりました。「[アルバムウィザード \(Album Wizard\) ダイアログ](#)」を参照してください。

エフェクトプラグインの新しい挿入モードオプション

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

CSV ファイルからマーカーを読み込む

- CSV ファイルからマーカーを読み込めるようになりました。「[CSV ファイルからマーカーを読み込む](#)」を参照してください。

再設計された「[スペクトログラムのオプション \(Spectrogram Options\) ダイアログ](#)」

- 「[スペクトログラムのオプション \(Spectrogram Options\) ダイアログ](#)」が再設計されました。「[スペクトログラムのオプション \(Spectrogram Options\) ダイアログ](#)」を参照してください。

ドラッグアンドドロップを使ってマスターセクションプラグインを一括処理セットに追加する

- マスターセクションプラグインを一括処理セットのプラグインリストにドラッグで追加できるようになりました。「[一括処理へのプラグインの追加](#)」を参照してください。

一括処理セットでのプラグインチェーンの結合

- 「[一括処理セット \(Batch Processor\) ウィンドウ](#)」で、前に読み込んだプラグインチェーンに新しいプラグインチェーンを追加することで、複数のプラグインチェーンを結合できるようになりました。「[一括処理セットでのプラグインチェーンの保存と読み込み](#)」を参照してください。

スライドアウトウィンドウを自動的に非表示にするオプション

- ウィンドウの外側をクリックした場合やアプリケーションの別の部分にフォーカスを移動した場合に、スライドアウトウィンドウを自動的に閉じるか、開いたままにするかを選択できるようになりました。「[「表示形式 \(Display\)」タブ \(グローバル環境設定\)](#)」を参照してください。

編集カーソルの点滅速度の調節

- 編集カーソルの点滅速度を好みに合わせて調節できるようになりました。「[「表示形式 \(Display\)」タブ \(グローバル環境設定\)](#)」を参照してください。

再生カーソルのカスタマイズ

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

ツールチップ表示の遅延のカスタマイズ

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

オーディオモンタージュ: クリップ側面のキューの表示/非表示オプション

- クリップ側面のキューを表示するかどうかを選択できるようになりました。これはクリップの左右の境界に表示される小さな赤い矢印で、クリップがトリミングされており、現在は一部のみが表示されていることを示すものです。「[「すべてのオーディオモンタージュ \(All Audio Montages\)」タブ](#)」を参照してください。

オーディオモンタージュ: アンカーにスナップするエンベロープポイント

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

WaveLab Pro について

オーディオ編集とマスタリングの神髄を体験できる WaveLab Pro をお買い上げいただきありがとうございます。このアプリケーションはマスタリングのプロフェッショナルに最も支持されているだけでなく、各分野のエキスパートに使用されています。

登場してから 25 年以上、WaveLab Pro はオーディオのマスタリング、解析、編集、修復、バッチ変換、およびオーサリング用のアプリケーションとして常に選ばれ続けてきました。

WaveLab はハイエンドのスタジオ、プロデューサー、放送業界、サウンドデザイナー、ミュージシャン、ビデオなどのデジタルアーカイブ、セキュリティサービスなど、さまざまな業界で使用されています。幅広いオーディオタスクに対応するための一連のオーディオ処理ツール、サードパーティ製プラグインとの互換性、および拡張された外部エフェクトのサポートなどが一つに統合された、非常に機能豊富なアプリケーションです。難解なテクノロジーによって作業が滞ることはありません。わかりやすく直感的なユーザーインターフェースを、いかなるスタイルにも合うようカスタマイズできます。さらに、柔軟な一括処理セットにより効率も高まります。

WaveLab はユーザーに寄り添いながら、熟練したソフトウェアエンジニアによって作り上げられており、その使い勝手の良い機能や高品質なオーディオエンジンを使用することで、常に満足度の高い結果を得られるでしょう。

WaveLab Pro が最高のオーディオ作成の大きな手助けとなり、直感的な操作性によってこれまで以上に作業効率を高められることを願っています。

ぜひ楽しんでください！

WaveLab 制作チームより

OS 共通のマニュアル

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

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

注意事項:

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

ヘルプシステム


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

マニュアル

本製品のマニュアルは複数のマニュアルで構成されています。

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

- Web ブラウザーのアドレスバーに「www.steinberg.help」と入力します。

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

オペレーションマニュアル (Operation Manual)

WaveLab Pro 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。

スクリプト (Scripting)

WaveLab Pro のスクリプトで呼び出しできるオブジェクトや機能の説明が記載されています。

DDP Player

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

ツールチップと詳細情報

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

ヒント

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

補足

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

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

これは何? (What's This?)

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

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

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

関連リンク

[情報ライン](#) (438 ページ)

[「表示形式 \(Display\)」タブ \(グローバル環境設定\)](#) (912 ページ)

キーボード入力とマウス入力の可視化

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

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

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

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

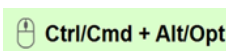
例: 入力動作の可視化



マウスの左ボタン



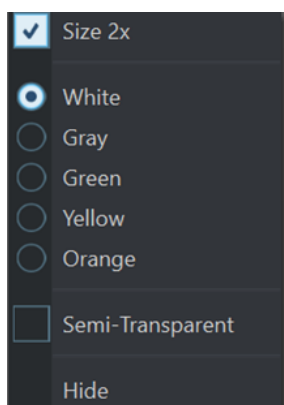
マウスの右ボタン



修飾キー

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

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



サイズ 2 倍 (Size 2x)

マウス入力と修飾キーの表示を元のサイズの 2 倍に拡大します。

白 (White)

ウィンドウの背景色を白に設定します。

グレー (Gray)

ウィンドウの背景色をグレーに設定します。

緑 (Green)

ウィンドウの背景色を緑に設定します。

黄色 (Yellow)

ウィンドウの背景色を黄色に設定します。

オレンジ (Orange)

ウィンドウの背景色をオレンジに設定します。

半透明 (Semi-Transparent)

ウィンドウの不透明度を下げます。

表示しない (Hide)

ウィンドウの表示を非表示にします。

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

マニュアルの構成

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

ユーザーインターフェースの説明

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

基本的な概念の説明

特定のソフトウェア機能の概念と機能を説明するトピック。

手順の説明

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

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

ヒント

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

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

表記規則

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

構造上の要素

前提

手順を開始する前に完了しておく必要があるアクションや条件を記述します。

手順

特定の結果を得るために必要な手順を示します。

重要

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

補足

その他の事項や関連情報を示します。

ヒント

役に立つ追加の情報を表示します。

例

例を示します。

結果

手順の結果を説明します。

手順終了後の項目

手順を実行したあとに行なう操作または必要事項を示します。

関連リンク

本書に記載のある関連トピックを示します。

マークアップ

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

例

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

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

例

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

ファイル名やフォルダーのパスは異なるフォントで表示されます。

例

example_file.txt

キーボードショートカット

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

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

例

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

はじめに

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

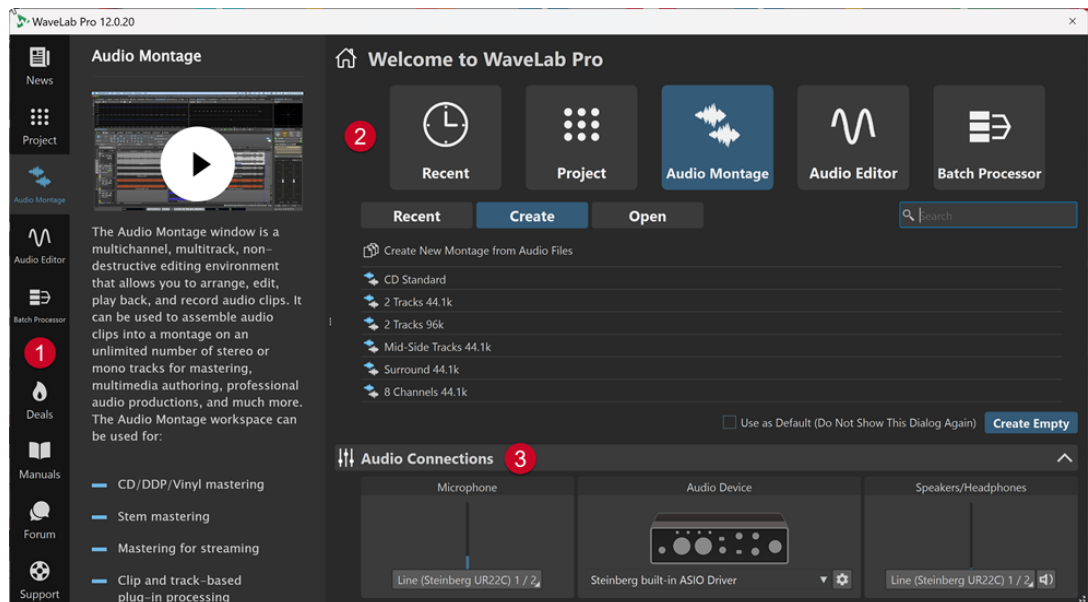
関連リンク

[システムの設定 \(32 ページ\)](#)

スタートアップアシスタントウィンドウ

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




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



スタートアップアシスタントウィンドウは以下の要素で構成されます。

1 情報パネル:

- **「News」** には、Steinberg 社に関連するニュースが表示されます。
- **「Project」** には、プロジェクトに関する一般的な情報が表示されます。
- **「Audio Montage」** には、オーディオモンタージュに関する一般的な情報が表示されます。
- **「Audio Editor」** には、オーディオファイル編集に関する一般的な情報が表示されます。
- **「Batch Processor」** には、一括処理セットに関する一般的な情報が表示されます。
- **「Deals」** には、現在および今後予定されている Steinberg 社のプロモーションや割引に関する情報が表示されます。

-  「Manuals」には、WaveLabのマニュアルへのリンクが表示されます。ユーザーマニュアルは、PDFファイルとWebHelp形式で提供されています。
-  「Forum」には、WaveLabフォーラムへのリンクが表示されます。このフォーラムは、WaveLabユーザーが経験を共有し、互いに助け合う場所です。
-  「Support」には、Steinbergサポートチームへのリンクが表示されます。ここでは、WaveLabのエキスパートがあらゆる問題を解決し、ユーザーの皆さまの質問にお答えいたします。

2 オプションの選択:

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

ヒント

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

ヒント

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

- 「すべてのファイルタイプを表示 (Show All File Types)」  はデフォルト設定で、フィルターは適用されません。
- 「プロジェクトファイルのみ表示 (Only Show Project Files)」  は、最近使用したプロジェクトのみ表示します。
- 「オーディオモンタージュファイルのみ表示 (Only Show Audio Montage Files)」  は、最近使用したオーディオモンタージュのみ表示します。
- 「オーディオファイルのみ表示 (Only Show Audio Files)」  は、最近使用したオーディオファイルのみ表示します。
- 「一括処理セットファイルのみ表示 (Only Show Batch Processor Files)」  は、最近使用した一括処理セットのみ表示します。

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

- **プロジェクト (Project):** プロジェクトを作成したり開いたりできます。
- **オーディオモンタージュ (Audio Montage):** オーディオモンタージュを作成したり開いたりできます。
- **オーディオエディター (Audio Editor):** オーディオファイルを作成したり開いたりできます。
- **一括処理セット (Batch Processor):** 一括処理セットを作成したり開いたりできます。

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


ヒント

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

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

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

3 「オーディオ接続 (Audio Connections)」パネル:

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

補足

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

ヒント

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


補足

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

スタートアップアシスタントを手動で開く

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

以下のいずれかの操作を行ないます。

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

関連リンク

[スタートアップアシスタントウィンドウ \(21 ページ\)](#)

スタートアップアシスタントによるプロジェクトの作成

新規プロジェクトを作成する最も簡単ですばい方法は、**スタートアップアシスタント**を使用することです。

ヒント

WaveLab Pro でのプロジェクトの使用に関する一般的な情報を表示するには、**スタートアップアシスタント**ウィンドウの左側の情報パネルにある「**Project**」タイルをクリックします。

スタートアップアシスタントでプロジェクトを作成する方法はいくつかあります。

- テンプレートを選択する。
- オーディオファイル、オーディオモンタージュ、一括処理セットを選択し、必要に応じてテンプレートと組み合わせて新規プロジェクトに含める。
- 空のプロジェクトを作成する。

補足

WaveLab でプロジェクトを作成する方法はほかにもあり、ワークフローによってはそちらの方が便利かもしれません。それらの説明は、このマニュアルの各セクションで確認してください。

関連リンク

[スタートアップアシスタントを使用してプロジェクトを作成する \(24 ページ\)](#)

[プロジェクト \(150 ページ\)](#)

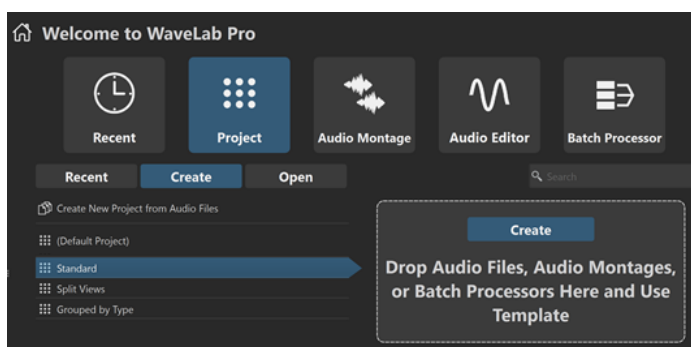
[プロジェクトの作成 \(150 ページ\)](#)

スタートアップアシスタントを使用してプロジェクトを作成する

スタートアップアシスタントの「**作成 (Create)**」ボタンを使用すると、ゼロから、またはテンプレートや既存のオーディオファイルをベースに新しいプロジェクトを設定できます。

手順

1. **スタートアップアシスタント**ウィンドウで、「**プロジェクト (Project)**」を選択します。
2. 「**作成 (Create)**」をクリックします。



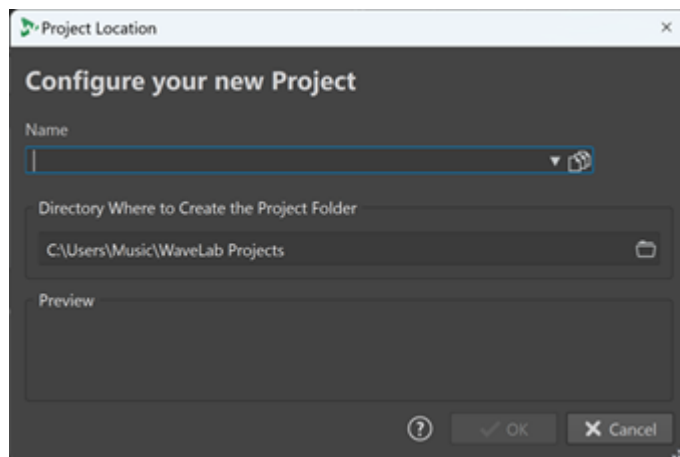
3. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - テンプレートをベースにプロジェクトを作成するには、テンプレートを選択します。名前をダブルクリックするか、リストの右側のパネルで「**作成 (Create)**」をクリックします。新規プロジェクトに既存のファイルを含めるには、プロジェクトで使用するファイルをパネルにドラッグします。

- 既存のオーディオファイルを使用してプロジェクトを作成するには、「**オーディオファイルから新規プロジェクトを作成 (Create New Project from Audio Files)**」を選択して、「**作成 (Create)**」をクリックします。
ファイルブラウザが開きます。
オーディオファイルに移動して選択し、「**開く (Open)**」をクリックします。
- プロジェクトをゼロから作成するには、右下の「**空のファイルを作成 (Create Empty)**」をクリックします。

ヒント

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

4. 前の手順で最初の2つのオプションのいずれかを選択した場合、「**プロジェクトの場所 (Project Location)**」ダイアログが自動で開きます。「**名前 (Name)**」フィールドで名前を割り当て、必要に応じてフィールド横の下矢印をクリックし、「**日付 (Date)**」や「**時刻 (Time)**」などの変数値を設定します。プロジェクトフォルダーを保存する場所を指定します。「**OK**」をクリックすると、プロジェクトが作成されます。



関連リンク

[スタートアップアシスタントウィンドウ \(21 ページ\)](#)

[プロジェクト \(150 ページ\)](#)

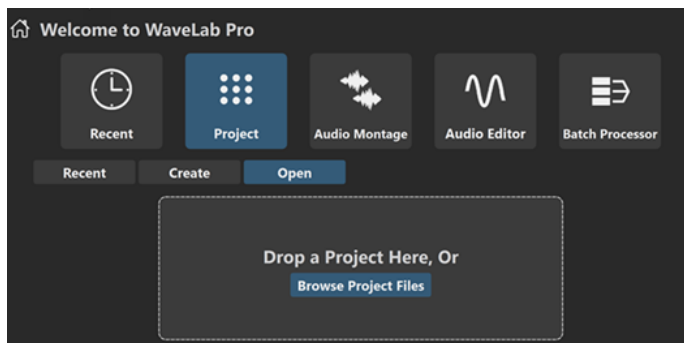
[スタートアップアシスタントによるプロジェクトの作成 \(24 ページ\)](#)

スタートアップアシスタントを使用してプロジェクトを開く

スタートアップアシスタントの「**開く (Open)**」ボタンを使用すると、ドラッグアンドドロップで既存のプロジェクトを開いたり、プロジェクトファイルに移動して開いたりできます。

手順

1. スタートアップアシスタントウィンドウで、「**プロジェクト (Project)**」を選択します。
2. 「**開く (Open)**」をクリックします。



- 1つのプロジェクトファイルをパネルにドラッグするか、「プロジェクトファイルを参照 (Browse Project Files)」をクリックしてファイルに移動します。

結果

プロジェクトファイルが開きます。

関連リンク

[スタートアップアシスタントウィンドウ \(21 ページ\)](#)

[プロジェクト \(150 ページ\)](#)

[スタートアップアシスタントによるプロジェクトの作成 \(24 ページ\)](#)

スタートアップアシスタントによるオーディオモンタージュの作成

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

ヒント

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

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

- 既存のオーディオファイルをベースとして使用し、必要に応じてテンプレートと組み合わせてオーディオモンタージュを作成できます。
これにより、選択したオーディオファイルを含む新しいオーディオモンタージュが**オーディオモンタージュウィンドウ**で作成されます。
- テンプレートを選択することで、オーディオモンタージュの一般的な設定から始められます。この方法では、対応するオーディオファイルをあとから選択したり録音したりできます。
これにより、テンプレートで指定されたトラックとサンプリングレートが設定された新しいオーディオモンタージュが**オーディオモンタージュウィンドウ**で開かれます。

補足

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

関連リンク

[スタートアップアシスタントウィンドウ \(21 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュ \(Audio Montage\) \(334 ページ\)](#)

[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 \(378 ページ\)](#)

スタートアップアシスタントを使用してオーディオモンタージュを作成する

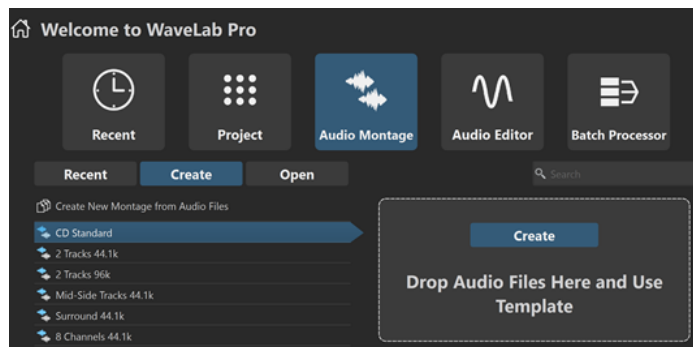
スタートアップアシスタントの「作成 (Create)」ボタンを使用すると、ゼロから、またはテンプレートや既存のオーディオファイルを使用して新しいオーディオモンタージュを設定できます。

前提条件

1 つまたは複数のオーディオファイルを使用できるようにしておきます。

手順

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

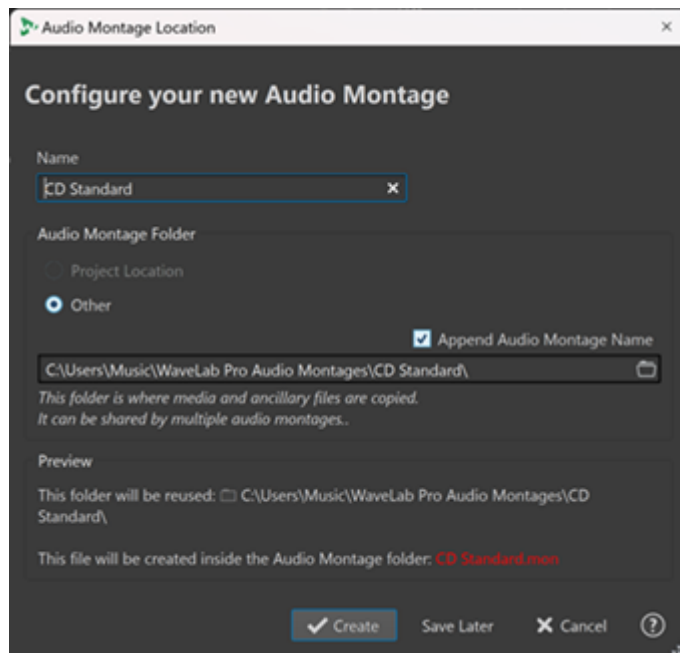


3. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - テンプレートをベースにオーディオモンタージュを作成するには、テンプレートを選択します。名前をダブルクリックするか、リストの右側のパネルで「作成 (Create)」をクリックします。新規オーディオモンタージュに既存のファイルを含めるには、オーディオモンタージュで使用するファイルをパネルにドラッグします。
 - 既存のオーディオファイルを使用してオーディオモンタージュを作成するには、「オーディオファイルから新規モンタージュを作成 (Create New Montage from Audio Files)」を選択して、「作成 (Create)」をクリッ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

ヒント

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

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



関連リンク

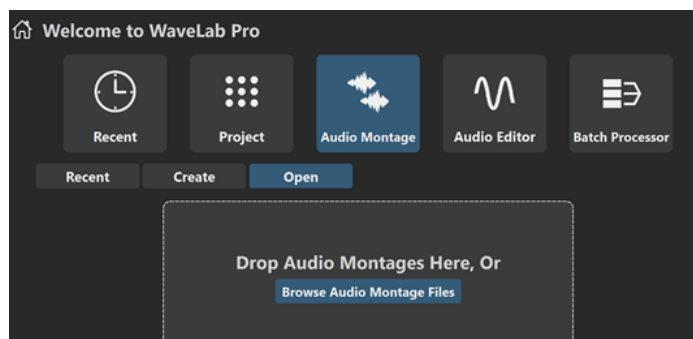
- [スタートアップアシスタントウィンドウ \(21 ページ\)](#)
- [「オーディオモンタージュの場所 \(Audio Montage Location\)」ダイアログ \(377 ページ\)](#)
- [オーディオモンタージュ \(Audio Montage\) \(334 ページ\)](#)
- [スタートアップアシスタントによるオーディオモンタージュの作成 \(26 ページ\)](#)
- [オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成する \(378 ページ\)](#)

スタートアップアシスタントを使用してオーディオモンタージュを開く

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

手順

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



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

結果

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

関連リンク

[スタートアップアシスタントウィンドウ](#) (21 ページ)

[「オーディオモンタージュの場所 \(Audio Montage Location\)」ダイアログ](#) (377 ページ)

[オーディオモンタージュ \(Audio Montage\)](#) (334 ページ)

[スタートアップアシスタントによるオーディオモンタージュの作成](#) (26 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](#) (378 ページ)

スタートアップアシスタントによる一括処理セットの作成

新規**一括処理セット**を作成する最も簡単ですばやい方法は、**スタートアップアシスタント**を使用することです。

ヒント

WaveLab Pro での一括処理セットの使用に関する一般的な情報を表示するには、**スタートアップアシスタント**ウィンドウの左側の情報パネルにある「**Batch Processor**」タイルをクリックします。

スタートアップアシスタントで一括処理セットを作成する方法は2つあります。ワークフローに最も適したアプローチを選択しましょう。

- 既存のオーディオファイルをベースとして使用し、必要に応じてテンプレートと組み合わせて一括処理セットを作成できます。
これにより、オーディオファイルを含む新しい一括処理セットが**一括処理セット**ウィンドウで開きます。
- テンプレートを選択することで、一括処理セットの一般的な設定から始められます。この方法では、対応するオーディオファイルをあとから選択したり録音したりできます。
これにより、新しい一括処理セットが**一括処理セット**ウィンドウで開きます。

補足

WaveLab で一括処理セットを設定する方法はほかにもあり、ワークフローによってはそちらの方が便利かもしれません。それらの説明は、このマニュアルの各セクションで確認してください。

関連リンク

[スタートアップアシスタントウィンドウ](#) (21 ページ)

[一括処理セット](#) (824 ページ)

[一括処理へのオーディオファイルの追加](#) (836 ページ)

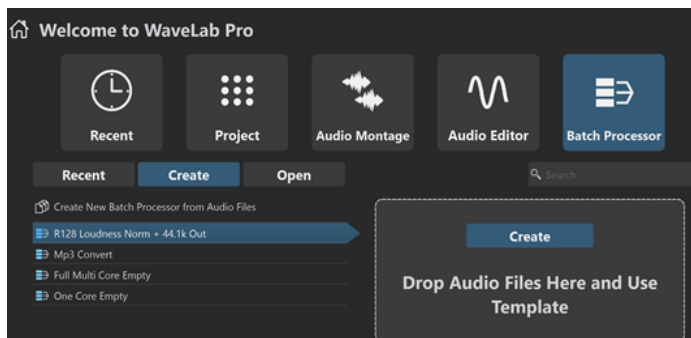
[一括処理へのオーディオモンタージュの追加](#) (837 ページ)

スタートアップアシスタントを使用して一括処理セットを作成する

スタートアップアシスタントの「**作成 (Create)**」ボタンを使用すると、テンプレートや既存のオーディオファイルを使用して新しい一括処理セットを設定できます。

手順

1. **スタートアップアシスタント**ウィンドウで、「**一括処理セット (Batch Processor)**」を選択します。
2. 「**作成 (Create)**」をクリックします。



3. 以下のいずれかの操作を行ないます。

- テンプレートをベースに一括処理セットを作成するには、テンプレートを選択します。名前をダブルクリックするか、リストの右側のパネルで「作成 (Create)」をクリックします。新規一括処理セットに既存のファイルを含めるには、一括処理セットで使用するファイルをパネルにドラッグします。
- 既存のオーディオファイルを使用して一括処理セットを作成するには、「オーディオファイルから新規一括処理セットを作成 (Create New Batch Processor from Audio Files)」を選択して、「作成 (Create)」をクリックします。
ファイルブラウザが開きます。
オーディオファイルに移動して選択し、「開く (Open)」をクリックします。
- 一括処理セットをゼロから作成するには、右下の「空のファイルを作成 (Create Empty)」をクリックします。

ヒント

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

結果

一括処理セットウィンドウに切り替わります。

関連リンク

[スタートアップアシスタントウィンドウ \(21 ページ\)](#)

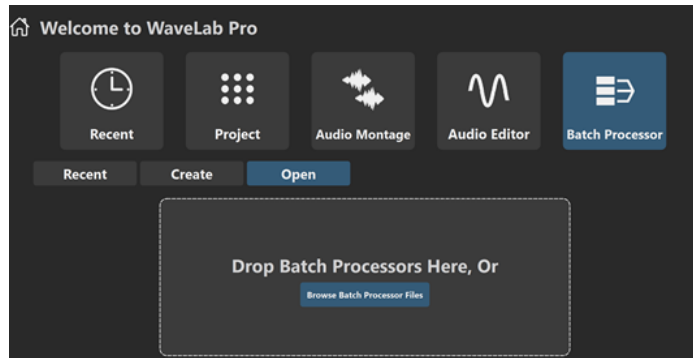
[一括処理セット \(824 ページ\)](#)

スタートアップアシスタントを使用して一括処理セットを開く

スタートアップアシスタントの「開く (Open)」ボタンを使用すると、既存の一括処理セットを開いたり、既存のオーディオファイルをテンプレートと組み合わせて新規一括処理セットを設定したりできます。

手順

1. スタートアップアシスタントウィンドウで、「一括処理セット (Batch Processor)」を選択します。
2. 「開く (Open)」をクリックします。



3. 1つまたは複数の既存の一括処理セットファイルをパネルにドラッグするか、「**一括処理セットファイル**を参照 (**Browse Batch Processor Files**)」をクリックしてファイルに移動します。

結果

一括処理セットファイルが**一括処理セット**ウィンドウで開きます。

関連リンク

[スタートアップアシスタントウィンドウ \(21 ページ\)](#)

[一括処理セット \(824 ページ\)](#)

システムの設定

作業を始める前に、システムの設定を行なう必要があります。

重要

接続を行なう前に、すべての機器の電源をオフにしてください。

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

関連リンク

[オーディオ接続の定義 \(33 ページ\)](#)

サウンドカードとバックグラウンド再生

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

WaveLab Pro 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 Pro は再生を行なえません。

手順

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

関連リンク

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」 タブ \(35 ページ\)](#)

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

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

関連リンク

[ASIO-Guard \(33 ページ\)](#)

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(35 ページ\)](#)

ASIO-Guard

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

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

補足

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

関連リンク

[ASIO-Guard の設定 \(33 ページ\)](#)

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 \(35 ページ\)](#)

オーディオ接続の定義

WaveLab Pro 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 Pro 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。

また、デバイスのバッファの設定と、外部エフェクトへの接続設定を実行できます。ステレオ再生およびステレオ録音を実行するには、少なくとも 2 つのチャンネルを選択する必要があります。

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

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

関連リンク

[オーディオドライバーの選択 \(34 ページ\)](#)

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(35 ページ\)](#)

[録音 \(586 ページ\)](#)

[外部エフェクト \(41 ページ\)](#)

オーディオドライバーの選択

オーディオドライバーを選択し、WaveLab Pro 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関連された ASIO ドライバーからハードウェアにアクセスすることをおすすめします。ASIO ドライバーがインストールされていない場合は、オーディオハードウェアの製造者に利用できる ASIO ドライバーについてお問い合わせください。特定の ASIO ドライバーを利用できない場合は、Steinberg Built-In ASIO Driver を使用できます。

手順

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

関連リンク

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(35 ページ\)](#)

[ASIO ドライバー \(34 ページ\)](#)

[Steinberg Built-In ASIO Driver の設定 \(Windows のみ\) \(34 ページ\)](#)

ASIO ドライバー

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

関連リンク

[オーディオドライバーの選択 \(34 ページ\)](#)

[Steinberg Built-In ASIO Driver の設定 \(Windows のみ\) \(34 ページ\)](#)

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

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

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

補足

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

手順

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

関連リンク

[オーディオドライバーの選択 \(34 ページ\)](#)

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(35 ページ\)](#)

「オーディオ接続 (Audio Connections)」タブ

このタブでは、WaveLab Pro 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、「Steinberg built-in ASIO」ドライバー (Windows) または「内蔵オーディオ」 (macOS のみ) オプションを選択できます。

ポート名 (Port Names)

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

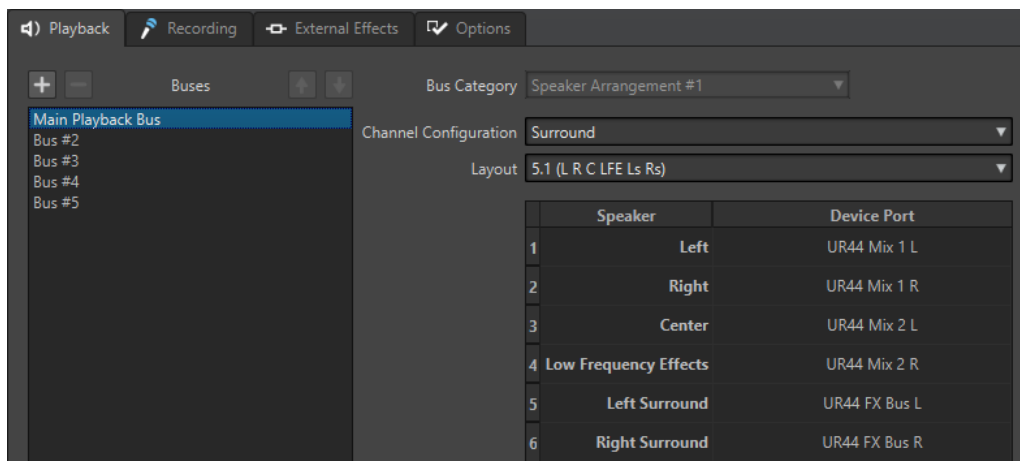
コントロールパネル (Control Panel)

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

内容を更新 (Refresh)

オーディオデバイスを再認識し、デバイスの変更を反映します。

「再生 (Playback)」 タブ



このタブでは、再生に使用するバスを追加できます。サラウンドシステムでモニタリングを行なう場合は、ここでサラウンドスピーカー出力を指定します。

バスを追加 (Add Bus)

新しい再生バスをバスリストに追加します。

選択したバスを削除 (Remove Selected Bus)

選択したバスをバスリストから削除します。

バスを上へ移動 (Move Bus Up)

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

バスを下へ移動 (Move Bus Down)

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

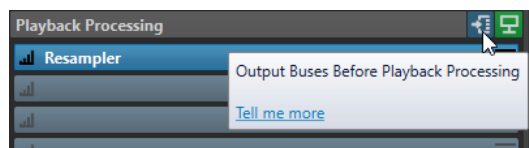
バスリスト

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。

バスのカテゴリ (Bus Category)

選択したバスにカテゴリを割り当てることができます。カテゴリに応じて、WaveLab Pro のさまざまなエリアでそのバスを選択できるようになります。以下のカテゴリを利用できます。

- **未使用 (Unused)**
- カテゴリが「リファレンストラック (Reference Track)」のバスは、リファレンストラックの「ルーティング (Routing)」メニューに表示されます。
- カテゴリが「プレイバック処理前 (Before Playback Processing)」のバスは、「プレイバック処理前の出力バス (Output Buses Before Playback Processing)」をクリックしたときにマスターセクションの「プレイバック処理 (Playback Processing)」ペインに表示されます。



- カテゴリが「スピーカー構成 (Speaker Configuration)」のバスは、マスターセクションの「スピーカー構成 (Speaker Configuration)」ペインに表示されます。これによ

り、さまざまなスピーカーを切り替えることができます。「スピーカー構成 #1 (Speaker Configuration #1)」はメイン再生バスです。

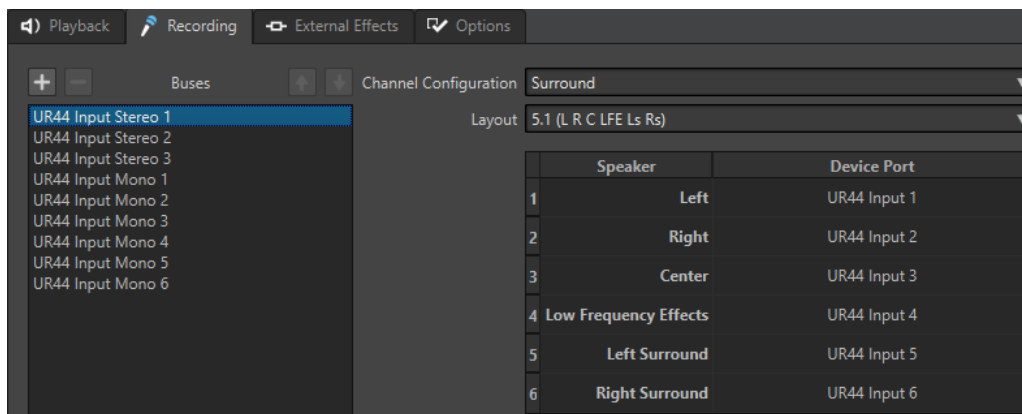


チャンネル構成 (Channel Configuration)

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

「録音 (Recording)」タブ

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



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

バスを追加 (Add Bus) **+**

新しい録音バスをバスリストに追加します。

選択したバスを削除 (Remove Selected Bus) **-**

選択したバスをバスリストから削除します。

バスを上へ移動 (Move Bus Up) **↑**

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

バスを下へ移動 (Move Bus Down) **↓**

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

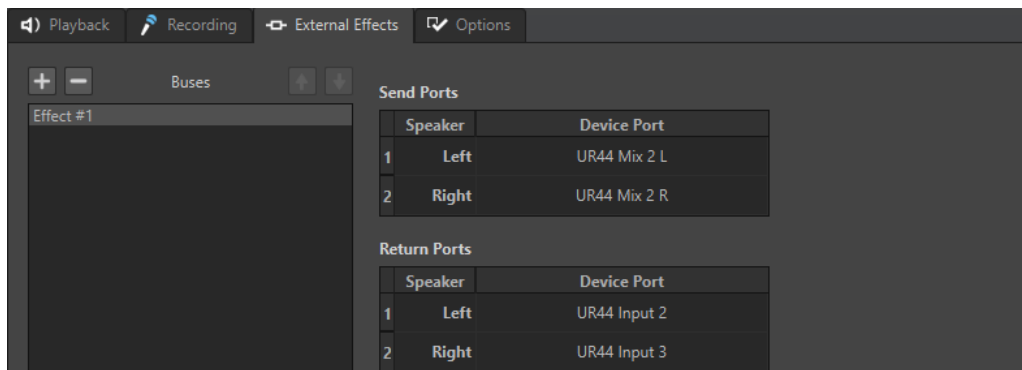
チャンネル構成 (Channel Configuration)

録音バスをデバイスポートにルーティングします。「モノラル (Mono)」、「ステレオ (Stereo)」、「サラウンド (Sur) (Surround)」、「Ambisonics」、「マルチモノ (Multi Mono)」、または「マルチステレオ (Multi Stereo)」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。

「外部エフェクト (External Effects)」タブ



このタブでは、外部エフェクトを追加できます。ここで作成した外部エフェクトバスは、**External FX** プラグインの「オーディオバス (Audio Bus)」メニューで使用できます。



バスを追加 (Add Bus) **+**

新しいバスをバスリストに追加します。

選択したバスを削除 (Remove Selected Bus) **-**

選択したバスをバスリストから削除します。

バスを上へ移動 (Move Bus Up) **↑**

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

バスを下へ移動 (Move Bus Down) **↓**

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

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

ドライバーを解放 (Release Driver)

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

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

推奨サンプリングレート (Preferred Sample Rate)

再生時の推奨サンプリングレートを指定できます。

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

新しいサンプリングレートで動作するように WaveLab Pro 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 Pro 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 Pro 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 Pro 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 \(33 ページ\)](#)

[マスターセクション \(603 ページ\)](#)

[再生とトランスポート \(162 ページ\)](#)

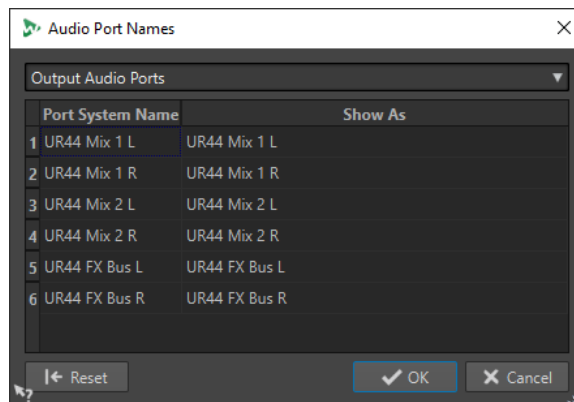
[録音 \(586 ページ\)](#)

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作成できます。

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いません。
6. 「OK」をクリックします。

関連リンク

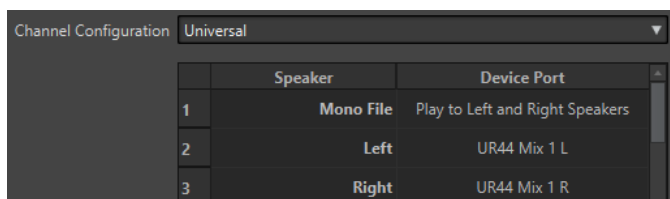
[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(35 ページ\)](#)

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 \(35 ページ\)](#)

macOS 上で複数のオーディオデバイスを組み合わせる

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

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

前提条件

使用するすべての外部オーディオデバイスを接続しておきます。

手順

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

ヒント

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

外部エフェクト

WaveLab Pro で外部エフェクトを使用できます。

外部エフェクトを使用するには、外部エフェクトバスを設定する必要があります。外部エフェクトバスは、Send バス (出力) と Return バス (入力) で構成されます。

各オーディオバスに対して一度に有効となる外部エフェクトは 1 つだけです。オーディオバスに複数の外部エフェクトが割り当てられている場合、ほかのすべての外部エフェクトはバイパスされます。ある外部エフェクトが使用されなくなり、ほかの外部エフェクトが同じオーディオバスを使用している場合、そのもう一方の外部エフェクトがアクティブになります。

「オーディオ接続 (Audio Connections)」で設定した外部エフェクトは、**External FX** プラグインで使用できます。

External FX プラグインは、**マスターセクション**の「**エフェクト (Effects)**」ペイン、オーディオモニターの場合には**インスペクター**で、クリップエフェクト、トラックエフェクト、および出力エフェクトとして使用できます。

例

External FX プラグインを**マスターセクション**で Insert エフェクトとして追加した場合、オーディオは対応するオーディオ出力に送信され、外部エフェクトデバイスで処理されて、指定したオーディオ入力を介してプラグインに戻されます。

重要

外部エフェクトに対しては、**Resampler** プラグインを使用できません。

関連リンク

[External FX プラグイン \(42 ページ\)](#)

[「インスペクター \(Inspector\)」 ウィンドウ \(518 ページ\)](#)

[マスターセクションウィンドウ \(603 ページ\)](#)

External FX プラグイン

External FX プラグインを使用すると、外部エフェクトデバイスを**マスターセクション**に追加したり、**インスペクター**からオーディオモニタージュに追加したりできます。

- **External FX** プラグインを開くには、**マスターセクション**または**インスペクター**のエフェクトリストに追加します。



画像

「**External FX**」ウィンドウに画像を追加できます。外部エフェクトに画像を追加することで、外部エフェクトに行なった設定を記憶できます。

- 画像を拡大するには、画像を右クリックして、「**画像を表示 (Show Picture)**」を選択します。
- 画像を削除するには、画像を右クリックして、「**画像を削除 (Remove Picture)**」を選択します。

オーディオバス (Audio Bus)

外部エフェクトのオーディオバスを選択できます。

レイテンシー (Latency)

外部エフェクトにレイテンシーを適用できます。「**Auto (自動)**」を選択してレイテンシーが WaveLab によって自動的に補正されるようにするか (レンダリング時のみ有効)、レイテンシーの補正值を自分で設定できます (ミリ秒)。この ASIO ドライバーによって適用されるレイテンシーは、WaveLab によって自動的に反映されます。

「検出 (Detect)」を使用してオーディオ信号のレイテンシーを測定できます。

Send Gain/Return Gain

Send ゲインと Return ゲインを調節できます。通常時は 0 dB に設定することをおすすめします。必要に応じて、外部エフェクトの入力レベルを調節します。

レベルメーターにより、外部エフェクト機器への入力および出力信号を確認できます。

「Send Gain」 / 「Return Gain」 セクションの上部にあるインジケータには、Send 信号をアナログ信号に変換するときに歪みとなり得るクリッピングを表示します。

関連リンク

[外部エフェクト \(41 ページ\)](#)

Send バスおよび Return バスへの外部エフェクトの割り当て

外部エフェクトデバイスを使用するには、そのデバイスを Send バスおよび Return バスに割り当てる必要があります。

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. 「外部エフェクト (External Effects)」タブを選択します。
3. 「新しいバスを追加 (Add a new bus)」をクリックします。
4. バスリストでバスを選択して、バスの「Send ポート (Send Ports)」と「Return ポート (Return Ports)」を指定します。
 - 「Send ポート (Send Ports)」はオーディオを WaveLab Pro から外部エフェクトデバイスに送信します。
 - 「Return ポート (Return Ports)」は外部エフェクトデバイスで処理されたオーディオを受け取ります。

結果

追加した外部エフェクトバスは、マスターセクションとインスペクターの External FX プラグインで使用できるようになります。

関連リンク

[External FX プラグイン \(42 ページ\)](#)

[外部エフェクトの使用 \(43 ページ\)](#)

外部エフェクトの使用

External FX プラグインを使用すると、WaveLab Pro に外部エフェクトデバイスを追加できます。

前提条件

「オーディオ接続 (Audio Connections)」で外部エフェクトを設定しておきます。

手順

1. マスターセクションまたはインスペクターで、エフェクトリストに External FX を追加します。
2. External FX ウィンドウで「Audio Bus」メニューを開き、「オーディオ接続 (Audio Connections)」で設定したバスを選択します。
3. 「Latency」セクションで、「検出 (Detect)」をクリックしてオーディオ信号のレイテンシーを測定します。

レイテンシーとは、WaveLab Pro から送信されたオーディオ信号が外部エフェクトデバイスを通じて WaveLab Pro に戻されるまでにかかる時間です。WaveLab Pro では、レイテンシーに合わせて自動的に調整が行なわれます。

4. 「Send Gain」と「Return Gain」のフェーダーを使用して、出力オーディオと入力オーディオのゲインを調節します。
-

手順終了後の項目

以上の手順で、ソフトウェアプラグインエフェクトと同様に、外部ハードウェアエフェクトによって信号を処理できます。**External FX** プラグインを使用してファイルをレンダリングする場合、レンダリング中に再生は行なえません。

関連リンク

[External FX プラグイン \(42 ページ\)](#)

[Send バスおよび Return バスへの外部エフェクトの割り当て \(43 ページ\)](#)

CD/DVD/Blu-ray 等のディスクドライブ

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

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

リモートデバイス

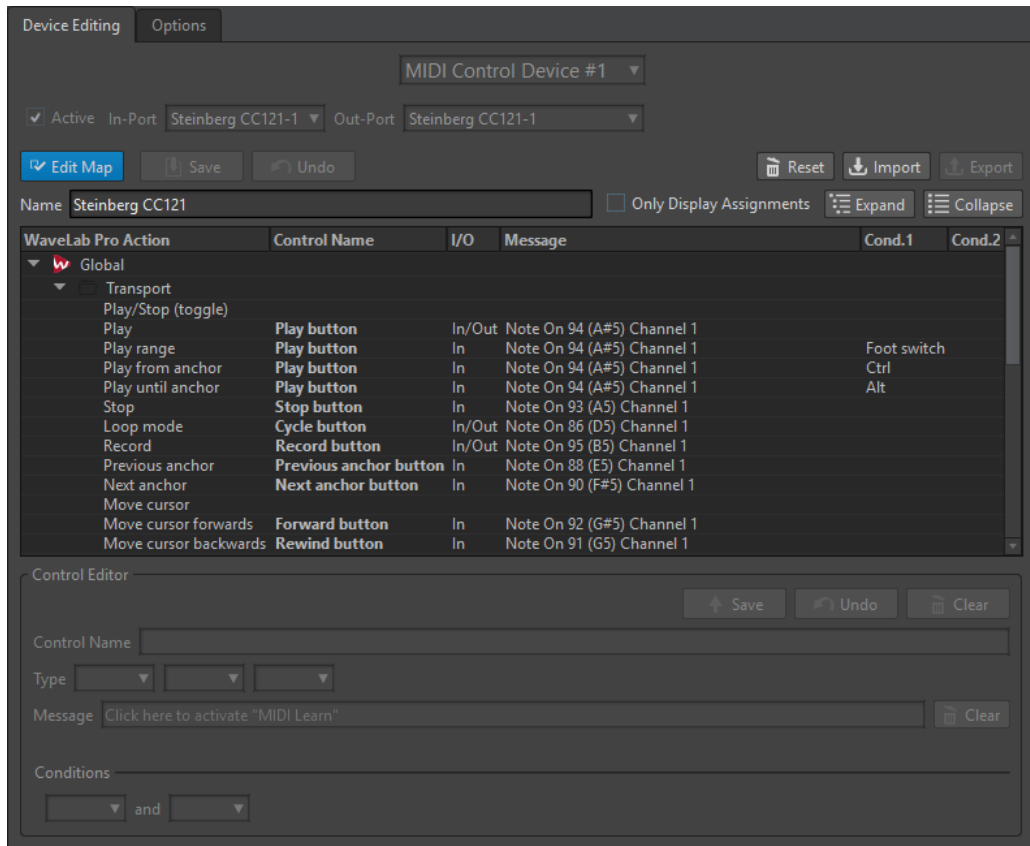
WaveLab Pro をリモートコントロールできます。

リモートコントロールデバイスのノブやスライダーでいくつかの操作をコントロールできます。キーボードショートカットに割り当てることができるコマンドはすべて、MIDI トリガーにも割り当てることができます。

「リモートデバイス (Remote Devices)」 タブ

このタブでは、WaveLab Pro をリモートコントロールするデバイスを選択し、MIDI コントロールデバイスのコントロールマップを表示および編集できます。

- 「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、コントロールマップの表示、MIDI コントローラーへの WaveLab Pro コマンドの割り当て、およびコントロール割り当ての読み込み/書き出しを行なえます。

デバイスメニュー

編集する MIDI デバイスを選択します。「メニューの MIDI ショートカット (MIDI Shortcuts for Menus)」を選択し、MIDI ショートカットで使用する MIDI 入力ポートを定義します。ショートカットは、「ショートカット (Shortcuts)」タブで割り当てることができます。

接続されている MIDI コントロールデバイスのスロットを選択するには、「MIDI コントロールデバイス #1 (MIDI Control Device #1)」～「MIDI コントロールデバイス #10 (MIDI Control Device #10)」を選択し、MIDI 入出力ポートを設定してデバイスを割り当てます。

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。

マップを編集 (Edit Map)

選択したデバイスの MIDI コントロールマップの編集モードを有効にします。編集モードを閉じるには、再度クリックします。

保存 (Save)

MIDI コントロールマップに適用した変更を保存します。

元に戻す (Undo)

MIDI コントロールマップに適用した変更を元に戻します。

リセット (Reset)

マップにファクトリープリセットが設定されている場合、「**リセット (Reset)**」ボタンをクリックするとマップに行なったすべての変更がリセットされます。マップにファクトリープリセットが設定されていない場合、マップはクリアされます。

読み込む (Import)

MIDI デバイスのメーカーや WaveLab Pro の他のユーザーなどから入手したマップ定義ファイル (XML ファイル) を選択するファイルブラウザーが表示されます。

書き出し (Export)

マップ定義ファイル (XML ファイル) を書き出します。このファイルは他の WaveLab Pro のユーザーと共有できます。

名前 (Name)

マップ名を入力できます。

割り当てを表示 (編集不可) (Only Display Assignments)

この項目をオンにすると、リモートコントロールに関連付けられているパラメーターだけがコントロールマップに表示されます。

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 Pro の処理 (WaveLab Pro Action List)

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

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

コントロールエディター (Control editor) - 保存 (Save)

コントロールを作成または変更したあと、このボタンをクリックして保存します。

コントロールエディター (Control editor) - 元に戻す (Undo)

コントロールを変更した場合、このボタンをクリックすると変更を元に戻せます。

コントロールエディター (Control editor) - クリア (Clear)

選択したコントロールに適用されている設定を削除します。

コントロール名 (Control name)

コントロールの名前を入力できます。

重要

各コントロールには名前を付ける必要があります。

種類 (Type)

選択したコントロールの種類を編集できます。

複数の種類のコントロールを1つのパラメーターに関連付けできる場合、1つめのプルダウンメニューから種類を選択できます。一部のパラメーターでは**相対編集**か**絶対編集**かを選択できます。たとえば、**マスターセクション**スライダーは、リモートのモーターフェーダー (**絶対編集**) または無限回転ノブ (**相対編集**) に関連付けることができます。

MIDI メッセージの解釈には複数のプロトコルがサポートされています。2 つめのメニューからプロトコルを選択できます。「MIDI 学習 (MIDI learn)」機能では、受信した MIDI メッセージに基づいて、このプロトコルを自動的に変更できます。

リモートコントロールではメッセージが送信されますが、WaveLab Pro からのメッセージの受信も行なわれます (ボタンを点灯したり、モーターフェーダーを動かしたりします)。3 つめのメニューからモードを選択できます。

メッセージ (Message)

「MIDI 学習 (MIDI learn)」機能をアクティブにします。この機能をアクティブにすると、MIDI コントローラーのコントロール (ノブ、フェーダーなど) を使用できます。MIDI メッセージが受信されると、MIDI アクティビティが数ミリ秒間停止したあとに検出されます。結果が「メッセージ (Message)」フィールドに表示されます。結果は、WaveLab Pro によってコントロール識別子として使用されます。

消去 (Clear)

コントロールを識別する MIDI イベントを消去できます。

条件 (Conditions)

修飾キーは、MIDI コントローラー (フットスイッチなど) またはコンピューターキー ([Ctrl]/[command]、[Shift] など) でアクティブにできる WaveLab Pro パラメーターです。リモートコントロールを 1 つか 2 つの修飾キーに関連付けると、1 つのリモートコントロールを使用して複数のパラメーターを編集できます。

「オプション (Options)」 タブ

このタブでは、「MIDI 学習 (MIDI Learn)」機能を使用して、MIDI リモートコントロールデバイスのコントロールに機能を割り当てることができます。

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 Pro 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 Pro 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。

MIDI リモートコントロールデバイスの選択

前提条件

MIDI リモートコントロールデバイスを PC/Mac に接続しておきます。

手順

1. 「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。
 2. 「デバイスの編集 (Device editing)」タブで、MIDI コントロールデバイススロットのいずれかを選択するか、一番上にあるプルダウンメニューから「メニューの MIDI ショートカット (MIDI shortcuts for menus)」を選択します。
 3. 「アクティブ (Active)」を選択し、選択したデバイスをアクティブにします。
 4. 「入力ポート (In-Port)」メニューおよび「出力ポート (Out-Port)」ポップアップメニューで、MIDI 入力ポートと出力ポートを選択します。
-

パラメーターへの MIDI コントローラーの割り当て

Steinberg リモートコントロールデバイス (CC121 など) を使用している場合、コントロールにはパラメーターがすでに割り当てられています。これらの初期設定はカスタマイズできます。

前提条件

MIDI リモートコントロールデバイスを設定しておきます。

手順

1. 「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。
 2. ダイアログの一番上にあるプルダウンメニューで、MIDI コントロールデバイスを選択します。
 3. 「デバイスの編集 (Device editing)」タブで、「マップを編集 (Edit map)」ボタンをクリックします。
 4. ツリーから、リモートコントロールしたいパラメーターをクリックします。
 5. 「コントロールエディター (Control editor)」セクションの「コントロール名 (Control name)」フィールドに名前を入力します。
 6. コントロールの種類を選択します。
MIDI リモートコントロールデバイスのコントロールの種類に応じて、相対値 (ノブ)、トリガー値 (ボタン)、または絶対値 (フェーダー) のコントロールを選択する必要があります。
 7. 「メッセージ (Message)」フィールド内をクリックし、MIDI リモートコントロールデバイスの割り当てたいコントロールを動かします。
コントローラーの名前が、「メッセージ (Message)」フィールドに表示されます。
 8. 「このコントロールは変更されています (This Control is Modified)」というメッセージの右にある「保存 (Save)」をクリックします。
 9. 「マップを編集 (Edit Map)」ボタンの右にある「保存 (Save)」をクリックします。
-

結果

これで MIDI コントローラーに機能が割り当てられました。

プラグインへのカスタムパラメーターの割り当て

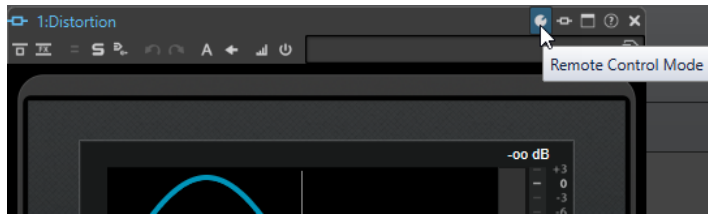
さまざまな VST 3 プラグインにカスタムパラメーターを割り当てることができます。

前提条件

「リモートデバイス (Remote Devices)」タブで、プラグインカスタムパラメーターに MIDI コントローラーのコントロールを割り当てておきます。Steinberg CC121 コントローラーを使用している場合、パラメーターがデフォルトで割り当てられています。

手順

1. マスターセクションまたはインスペクターウィンドウから、MIDI リモートコントロールデバイスでコントロールするプラグインを開きます。
2. 「編集 (Edit)」モードにするには、**[Ctrl]/[command]** を押したまま、プラグインウィンドウの一番上にある円のアイコンをクリックします。



3. 「OK」をクリックします。
MIDI 学習モードに入ったことが、アイコンで示されます。
4. プラグインパラメーター上にマウスを動かして、割り当てる MIDI コントローラーを動かします。
割り当てるすべてのパラメーターとコントロールに対して、この手順を繰り返します。
5. 終了したら、ツールアイコンをクリックして「編集 (Edit)」モードを終了し、「OK」をクリックします。

結果

割り当てた内容が保存されます。これで、MIDI リモートコントロールデバイスを使用して、割り当てられたパラメーターをコントロールできます。「リモートコントロールモード (Remote control mode)」が有効になっている場合、カスタムパラメーターを使用してプラグインをコントロールできます。一度に有効にできるプラグインは1つだけです。

プラグインに対してリモートコントロールが有効になっている場合、同じパラメーターでコントロールされる他のアプリケーション設定よりも、プラグインが優先されます。

プラグインのすべてのリモートコントロールの割り当てを削除するには、**[Ctrl]/[command]** と **[Shift]** を押したまま、「リモートコントロールモード (Remote control mode)」ボタンをクリックします。

関連リンク

[高機能統合コントローラー CC121 \(50 ページ\)](#)

リモートコントロール定義ファイルの読み込み/書き出し

マップ定義ファイルは、リモートデバイスへのコントロールの割り当てを含む XML 形式のファイルです。マップ定義ファイルは、他のユーザーと交換したり、バックアップコピーを作成したりできます。

「リモートデバイス (Remote Devices)」タブで、「デバイスの編集 (Device Editing)」タブを選択します。

- マップ定義ファイルを読み込むには、「読み込む (Import)」をクリックし、マップ定義ファイルの場所を参照して、ファイルを選択します。
- マップ定義ファイルを書き出すには、「書き出す (Export)」をクリックし、ファイルを保存する場所を指定します。

関連リンク

[「リモートデバイス \(Remote Devices\)」タブ \(44 ページ\)](#)

リモートコントロールデバイス設定での変更の編集

「リモートデバイス (Remote Devices)」タブの「コントロールエディター (Control Editor)」セクションで、マップに適用した変更を保存、リセット、元に戻す、または削除できます。

- 変更を保存するには、「保存 (Save)」をクリックします。

- MIDI リモートコントロールデバイスのファクトリープリセットを復元するには、「**リセット (Reset)**」をクリックします。コントロールデバイスにファクトリープリセットが設定されていない場合、マップはクリアされます。
- 最後に行なった変更を元に戻すには、「**元に戻す (Undo)**」をクリックします。
- 選択したコントロールのコントロール定義を削除したり、選択したコントロールの割り当てを解除するには、「**クリア (Clear)**」をクリックします。

修飾キーを使用してパラメーターをリモートコントロールする

単一のコントローラーで、1つまたは2つの修飾キーを使用してさまざまなパラメーターをコントロールできます。修飾キーには、MIDI コントローラー (フットスイッチなど) またはコンピューターキーボードの修飾キー (たとえば **[Shift]** や **[Ctrl]/[command]**) を使用できます。

修飾キーを指定するには、「**リモートデバイス (Remote Devices)**」タブを開き、パラメーターの編集中に「**条件 (Conditions)**」セクションで修飾キーを選択します。

無限に回転するノブコントローラーの編集ステップを変更するには、**[Shift]** および **[Alt]** 修飾キーを次のように使用します。

- **[Shift]** を押すと、値がより小さなステップで編集されます。
- **[Alt]** を押すと、値がより大きなステップで編集されます。

高機能統合コントローラー CC121

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

補足

CC121 は、元々 Cubase 用に設計されたコントローラーです。

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

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

チャンネルセクション

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

フェーダー (Fader)

マスターセクションフェーダーをコントロールします。

「PAN」ノブ

アクティブなトラックのゲインをコントロールします。

「m」(ミュート)

アクティブなトラックをミュート/ミュート解除します。

ソロ (Solo)

アクティブなトラックをソロ/ソロ解除します。

CHANNEL SELECT

オーディオモニタージュ内の前/次のトラックを選択します。

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

EQ セクション

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

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

「EQ TYPE」をオンにした場合:

帯域幅ノブ (「Q」)

各 EQ バンドの Q (帯域幅) を調節します。

周波数ノブ (「F」)

各 EQ バンドの中心周波数を調節します。

ゲインノブ (「G」)

各 EQ バンドのゲインを調節します。

ON

EQ バンドをオン/オフにします。

ALL BYPASS

マスターセクションのすべてのプラグインのバイパスをオン/オフにします。

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

LOW ON

オーディオエディターに切り替わります。

LOW-MID ON

オーディオモニタージュウィンドウに切り替わります。

HIGH-MID ON

一括処理セットウィンドウに切り替わります。

HIGH ON

ユーザー設定タブを開きます。

バンド 1 の EQ ゲイン (「G」) ノブ

タイムラインを左右にスクロールします。

バンド 2 の EQ ゲイン (「G」) ノブ

タイムラインの水平ズームを調節します。

バンド 3 の EQ ゲイン (「G」) ノブ

タイムラインの垂直ズームを調節します。

バンド 4 の EQ ゲイン (「G」) ノブ

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

バンド 1 の EQ 周波数 (「F」) ノブ

オーディオエディターのオーバービュータイムラインを左右にスクロールします。

バンド 2 の EQ 周波数 (「F」) ノブ

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

バンド 3 の EQ 周波数 (「F」) ノブ

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

バンド 4 の EQ 周波数 (「F」) ノブ

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

トランスポートセクション

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

「<」 (前の) ボタン

カーソルの位置を左に移動します。

「<<」 (巻き戻し) ボタン

編集カーソルの位置を左に移動します。

「>>」 (早送り) ボタン

編集カーソルの位置を右に移動します。

「>」 (次へ) ボタン

カーソルの位置を右に移動します。

サイクルボタン

サイクルモードをオン/オフにします。

停止ボタン

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

再生ボタン

再生を開始します。

録音ボタン

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

ファンクションセクション

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

「VALUE」ノブ

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

「FUNCTION 1」ボタン

アクティブなクリップのフェードイン設定を調節します。

「FUNCTION 2」ボタン

アクティブなクリップのフェードアウト設定を調節します。

「FUNCTION 3」 ボタン

アクティブなクリップのエンベロープレベルを調節します。

「FUNCTION 4」 ボタン

オーディオモニタージュウウィンドウの「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 Pro は、Steinberg 社の CC121、CI2+、CMC-AI コントローラーなどの AI KNOB を使用してコントロールできます。AI KNOB を使用すると、マウスポインターを置いたパラメーターをコントロールできます。

補足

AI KNOB はオートメーションできるパラメーターにのみ使用できます。

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

AI KNOB

VST 3 プラグインパラメーターをコントロールしたり、マウスホイールをエミュレートしてスクロールなどを行ったり、フォーカスされた数値フィールドを編集したりできます。AI KNOB を使用してパラメーターをコントロールするには、コントロールしたいパラメーター上にマウスポインターを動かして、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 (LOCK)

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

JOG

ジョグモードをオンにします。ジョグモードがオンになっているときに「LOCK」を押すと、シャトルモードになります。

「CUBASE READY」 インジケータ

「CUBASE READY」インジケータは、WaveLab Pro 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 Pro の概念

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

関連リンク

[全般的な編集ルール \(54 ページ\)](#)

[基本的なウィンドウの動作 \(54 ページ\)](#)

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 Pro の概念 \(54 ページ\)](#)

基本的なウィンドウの動作

WaveLab Pro 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 Pro の概念 \(54 ページ\)](#)

オーディオデータの選択

WaveLab Pro 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 \(55 ページ\)](#)

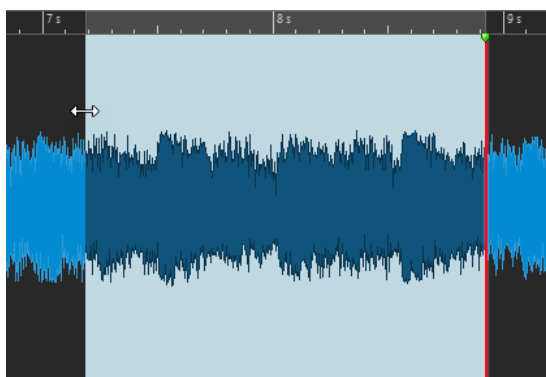
[オーディオファイルのチャンネルの選択 \(61 ページ\)](#)

ドラッグによる範囲の選択

オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウ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、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 \(54 ページ\)](#)

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウウィンドウ \(336 ページ\)](#)

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。

範囲 (Range)

「範囲 (Range)」をクリックすると、「範囲選択 (Range Selection)」ダイアログが表示されます。このダイアログでは、選択範囲を非常に正確に定義できます。

「範囲 (Range)」ボタンの右側の矢印をクリックすると、プリセットリストが表示されます。プリセットリストでは、選択範囲のファクトリープリセットとカスタムプリセットを選択できます。

すべて (All)

波形全体を選択します。

切り替え (Toggle)

選択範囲のオン/オフを切り替えます。

拡張 (Extend)

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

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

チャンネル (Channels)

以下のオプションから選択できます。

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

リージョン (Regions)

以下のオプションから選択できます。

- 「**タイトル (Title)**」は、編集カーソルの前後にある 2 つのタイトルマーカー間を選択します。
- 「**ループマーカー間 (Loop Region)**」は、編集カーソルの前後にある 2 つのループマーカー間を選択します。
- 「**除外リージョン (Exclusion Region)**」は、編集カーソルの前後にある 2 つの除外マーカー間を選択します。
- 「**標準マーカー間 (Generic Region)**」は、編集カーソルの前後にある 2 つの標準マーカー間を選択します。

関連リンク

[「範囲選択 \(Range Selection\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)
[オーディオエディター \(75 ページ\)](#)

オーディオモニタージュ内のオーディオ範囲の選択

オーディオモニタージュの選択範囲を編集、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、**オーディオモニタージュ**ウィンドウで「**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。

範囲 (Range)

「**範囲 (Range)**」ボタンをクリックすると、「**範囲選択 (Range Selection)**」ダイアログが表示されます。このダイアログでは、選択範囲を非常に正確に定義できます。

「**範囲 (Range)**」ボタンの右側の矢印をクリックすると、プリセットリストが表示されます。プリセットリストでは、選択範囲のファクトリープリセットとカスタムプリセットを選択できます。

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。
- 「選択範囲を半分ににする (Halve Selection Length)」は、現在の選択範囲の長さを元の長さの 50% にします。

切り替え (Toggle)

現在の選択範囲のオン/オフを切り替えます。

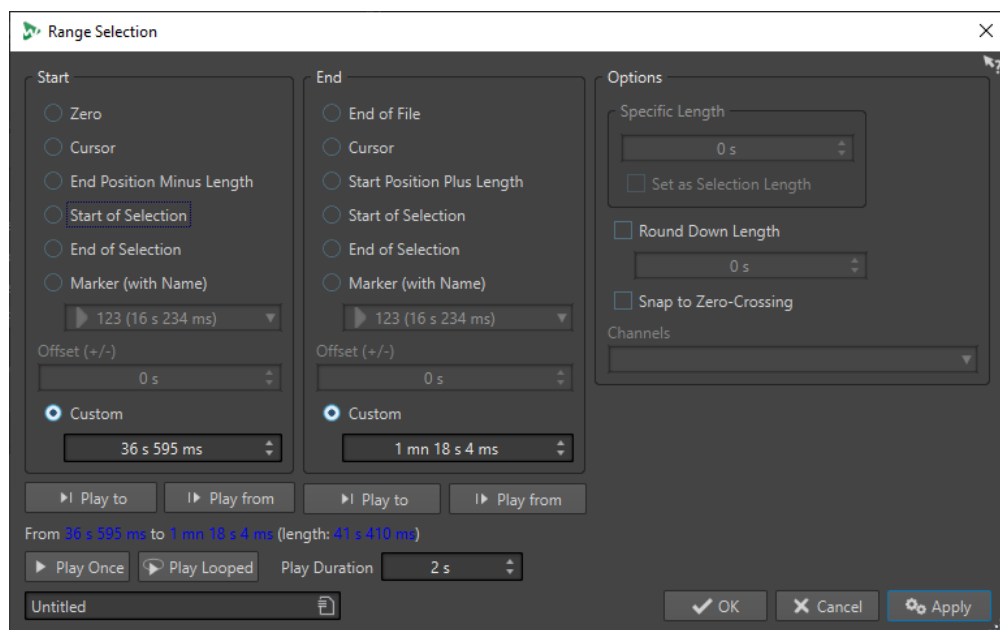
関連リンク

[「範囲選択 \(Range Selection\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)

「範囲選択 (Range Selection)」ダイアログ

このダイアログでは、編集、処理、または再生を行なうオーディオ範囲を指定できます。

- 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、「編集 (Edit)」タブを選択し、「範囲 (Range)」をクリックします。



開始 (Start)

ファイルの始め (ゼロ) (Zero)

対象範囲の開始位置がファイルの始めに設定されます。

カーソル位置 (Cursor)

対象範囲の開始位置が編集カーソル位置に設定されます。

終了位置から範囲の長さを引いた位置 (End Position Minus Length)

対象範囲の開始位置が、指定した終了位置から「長さを設定 (Specific Length)」の値を引いた位置に設定されます。

選択範囲の始め (Start of Selection)

対象範囲の開始位置が選択範囲の始めに設定されます。

選択範囲の終わり (End of Selection)

対象範囲の開始位置が選択範囲の終わりに設定されます。

名前を付けたマーカー (Marker (with Name))

対象範囲の開始位置が、下のプルダウンメニューで選択したマーカーに設定されます。

オフセット (+/-) (Offset (±))

選択した開始位置に対してオフセットを設定できます。

時間で設定 (Custom)

対象範囲の開始時間を設定できます。時間の単位はタイムルーラーに選択されているものと同じになります。

終了 (End)

ファイルの終わり (End of File)

対象範囲の終了位置がファイルの終わりに設定されます。

カーソル位置 (Cursor)

対象範囲の終了位置が編集カーソル位置に設定されます。

開始位置に範囲の長さを足した位置 (Start Position Plus Length)

対象範囲の終了位置が、指定した開始位置に「長さを設定 (Specific Length)」の値を足した位置に設定されます。

選択範囲の始め (Start of Selection)

対象範囲の終了位置が現在の選択範囲の始めに設定されます。

選択範囲の終わり (End of Selection)

対象範囲の終了位置が現在の選択範囲の終わりに設定されます。

名前を付けたマーカー (Marker (with Name))

対象範囲の終了位置が、下のプルダウンメニューで選択したマーカーに設定されます。

オフセット (+/-) (Offset (±))

選択した終了位置に対してオフセットを設定できます。

時間で設定 (Custom)

対象範囲の終了時間を設定できます。時間の単位はタイムルーラーに選択されているものと同じになります。

オプション (Options)

長さを設定 (Specific Length)

選択範囲の長さを指定できます。

選択範囲から長さを設定 (Set as Selection Length)

このボタンを押すと、現在の選択範囲の長さが維持され、新しい選択範囲に対して使用されます。これで選択範囲を別の位置に動かすことができます。

長さの切り下げ (Round Down Length)

この項目をオンにすると、選択範囲が値のフィールドで設定された長さに揃えられます (値が切り捨てられます)。

ゼロクロッシングにスナップ (Snap to 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。

チャンネル (Channels)

選択範囲に含めるチャンネルを指定します。左右のいずれかまたは両方を選択できます。

再生オプション

再生オプションでは、設定したオーディオ範囲を試聴できます。

この位置まで再生 (Play to)

設定した位置までの範囲を再生します。

この位置から再生 (Play from)

設定した位置からあとの範囲を再生します。

再生 (Play once)

選択範囲を 1 回、再生します。

ループ再生 (Play looped)

選択範囲をリピート再生します。

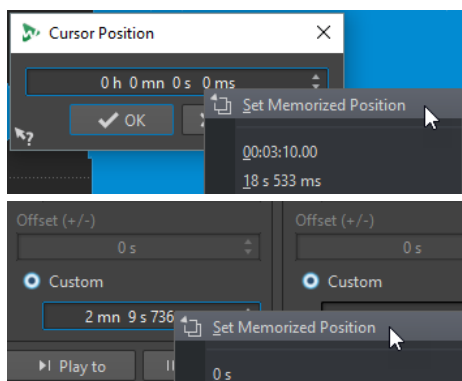
再生範囲の長さ (Play duration)

再生する長さ (デュレーション) を設定します。このフィールドは「開始 (From)」 / 「終了 (To)」パラメーターの設定よりも優先されるので注意してください。

選択範囲の長さ と カーソル位置を記録する

選択範囲の長さ と 編集カーソル位置の情報を内部メモリーに記録しておけば、WaveLab Pro の複数の場所でこれらの値を使用できます。

- アクティブな選択範囲の長さを保存するには、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で、「編集 (Edit)」タブを選択して「コピー (Copy)」を右クリックします。「**選択範囲の長さを記録 (Memorize Selection Length)**」を選択します。
- 編集カーソルの位置を保存するには、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で、「編集 (Edit)」タブを選択して「コピー (Copy)」を右クリックします。「**カーソル位置を記録 (Memorize Cursor Position)**」を選択します。
- 記録した情報を適用するには、時間設定フィールドを右クリックし、「**記録した位置を設定 (Set memorized position)**」または「**記録した長さを設定 (Set memorized duration)**」を選択します。



オーディオファイルのチャンネルの選択

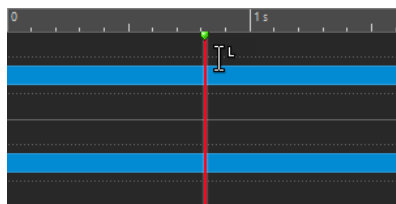
オーディオエディターでは、個別のチャンネル、ステレオファイルの両方のチャンネル、またはマルチチャンネルオーディオファイルのチャンネルクラスターを選択できます。これにより、操作を1つのチャンネルのみ、ステレオファイルの両方のチャンネルに、またはマルチチャンネルファイルのチャンネルクラスターに適用できます。

選択できる手順

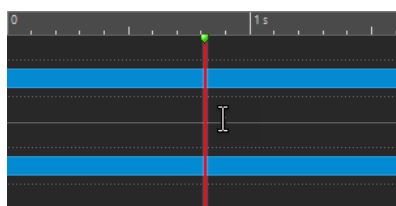
- 波形ウィンドウ内をクリックしたときに選択されるチャンネルは、クリックする位置によって異なります。

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

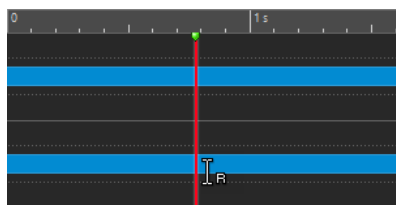
- 左チャンネルを選択するには、左チャンネルの上半分をクリックします。



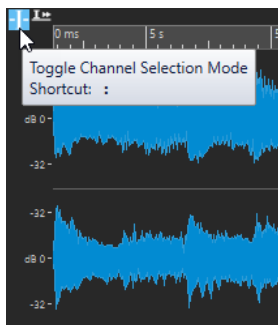
- 両方のチャンネルを選択するには、左チャンネルと右チャンネルの境界周辺の領域をクリックします。



- 右チャンネルを選択するには、右チャンネルの下半分をクリックします。



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



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

関連リンク

[オーディオデータの選択 \(54 ページ\)](#)

[選択範囲を別のチャンネルに移動する \(63 ページ\)](#)

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

[フォーカスされたオーディオチャンネルの再生 \(174 ページ\)](#)

タイムルーラーの目盛りに基づくオーディオ選択範囲のクオンタイズ

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

前提条件

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

手順

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

補足

この機能はスナップオプションとは関係がなく、いつでも使用できます。

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

関連リンク

[「吸着項目 \(Magnets\)」メニュー \(191 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(199 ページ\)](#)

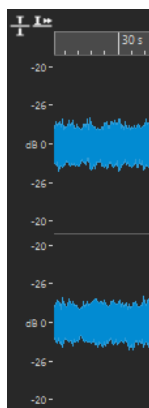
[タイムルーラーとレベルルーラー \(89 ページ\)](#)

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。



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

関連リンク

[オーディオファイルのチャンネルの選択 \(61 ページ\)](#)

[チャンネルコントロール領域 \(190 ページ\)](#)

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

オーディオエディターのオーバービュー内の選択

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

手順

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

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

選択範囲の移動

長さを保持したまま場所を変更したい選択範囲を移動できます。

手順

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

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

選択範囲の拡大と縮小

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

以下のオプションを利用できます。

マウスとキーボードショートカットを使用する方法

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

キーボードショートカットのみを使用する方法

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

選択範囲の削除

さまざまな方法で、選択した範囲を削除できます。

オーディオエディター

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

切り取る (Crop)

選択範囲以外のデータを削除します。

削除 (Delete)

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

オーディオモニタージュウウィンドウ

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

クリップを切り取り (Crop Clip)

選択範囲以外のデータを削除します。

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。

すべてのトラック上の選択範囲を消去 (Erase Selected Range on All Tracks)

このオプションにアクセスするには、「**選択範囲を消去 (Erase Selected Range)**」オプションの右側の矢印アイコンをクリックします。すべてのトラック上で選択範囲内のクリップを消去し、オーディオデータの隙間はそのまま残します。

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

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

選択範囲がない場合、選択されているクリップが削除されます。

すべてのトラック上の選択範囲を削除 (Delete Selected Range on All Tracks)

このオプションにアクセスするには、「**選択クリップを削除 (Delete Selected Clip)**」オプションの右側の矢印アイコンをクリックします。選択範囲内にあるすべてのトラック上のクリップを削除し、クリップの右側の部分を左に移動してオーディオデータの隙間を埋めます。

値の編集

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

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

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

スライダー

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

スライダーで値を調節するには、以下のオプションを利用できます。

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

関連リンク

[WaveLab Pro の概念 \(54 ページ\)](#)

表の項目名の変更

マーカーウィンドウ、アルバム 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せん。

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

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

[「アルバム \(Album\)」ウィンドウ \(553 ページ\)](#)

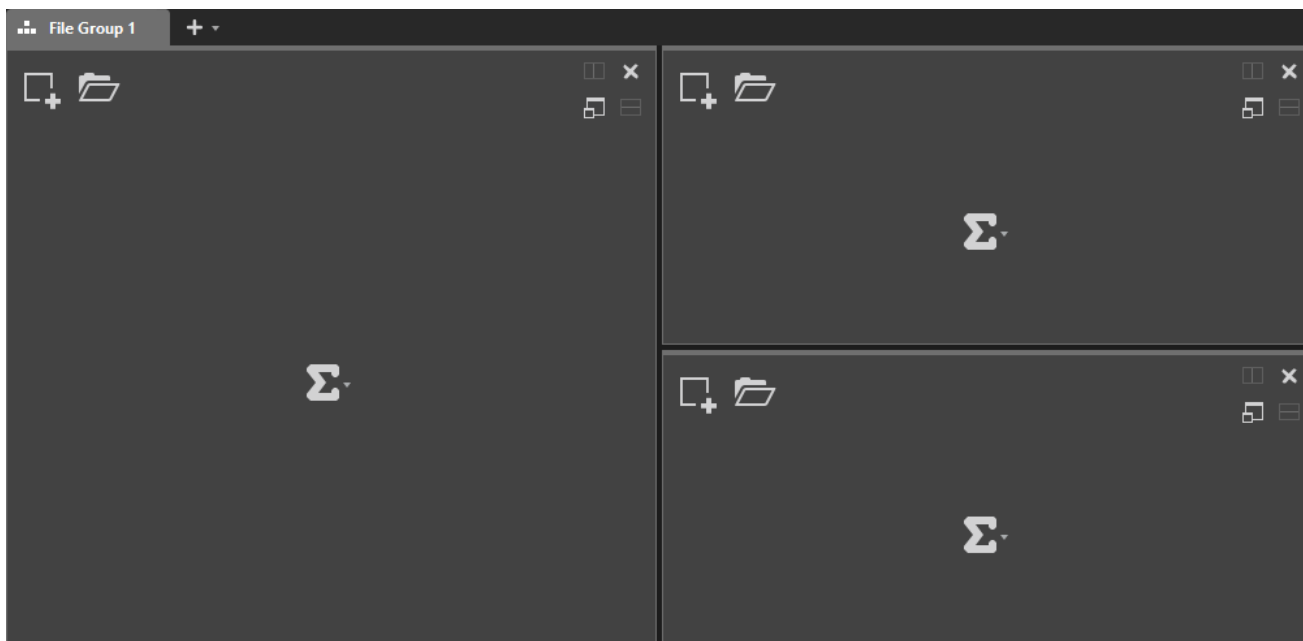
[「クリップ \(Clips\)」ウィンドウ \(429 ページ\)](#)

タブグループ

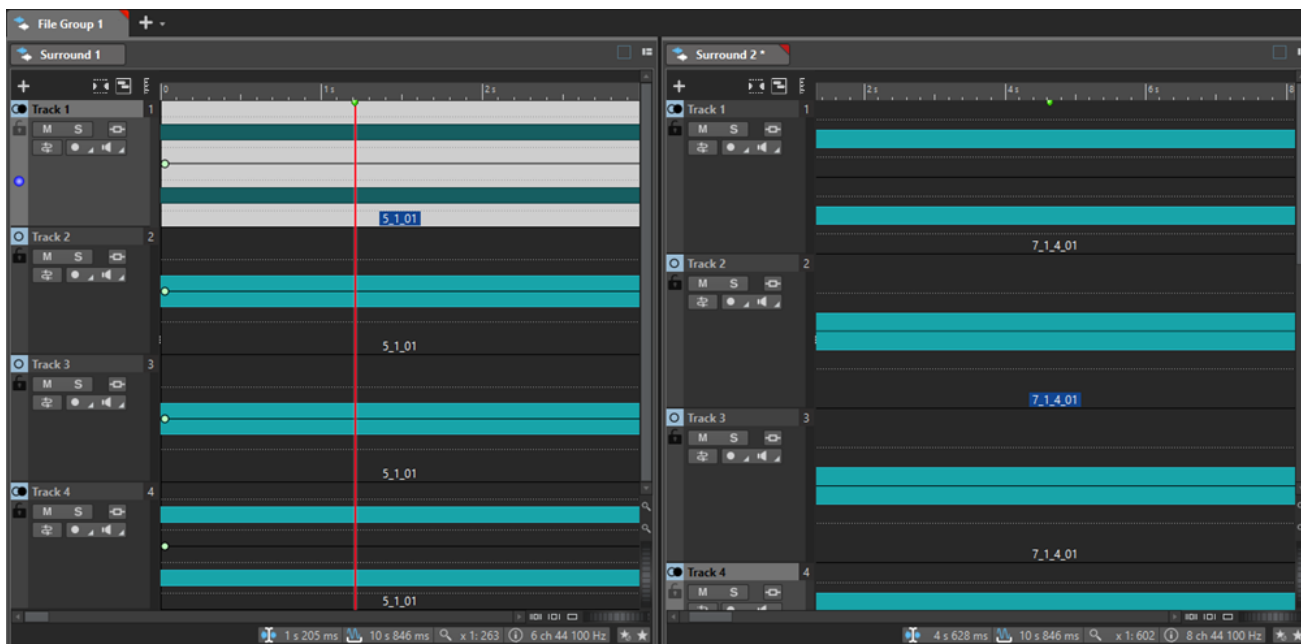
タブグループを使用すると、複数のウィンドウ間を移動せずに、さまざまなファイル、ツールウィンドウ、またはメーターの内容を同時に表示できます。それぞれのタブグループには、独自の内容とタブバーがあります。

コントロールウィンドウでは、タブグループにツールウィンドウとメーターを表示できます。3つのファイルタブグループを使用できます。

空のファイルタブグループ



オーディオモンタージュのファイルタブグループ



タブグループをコントロールウィンドウにドッキング



関連リンク

[ファイルタブグループの作成 \(67 ページ\)](#)

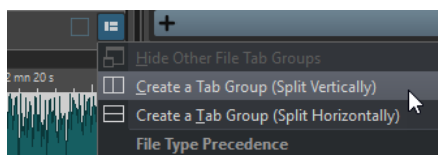
[タブグループの使用 \(68 ページ\)](#)

[コントロールウィンドウ \(76 ページ\)](#)

ファイルタブグループの作成

手順

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



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

関連リンク

[タブグループ \(66 ページ\)](#)

[タブグループの使用 \(68 ページ\)](#)

空のタブグループにファイルタブグループを作成

手順

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

関連リンク

[タブグループ \(66 ページ\)](#)

[タブグループの使用 \(68 ページ\)](#)

タブグループの使用

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

ツールウィンドウのタブグループ

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

ファイルタブグループ

- ファイルタブグループを閉じるには、**タブグループ**ボタンをクリックして「**すべてを隠す (Hide All)**」を選択します。
- タブグループ内のタブの順序を変更するには、タブを水平方向にドラッグしてタブバーの新しい場所に移動します。
- 別のプロジェクトにタブを移動するには、別のプロジェクトにタブをドラッグします。
- オーディオファイルにタブの内容を貼り付けるには、波形上にタブをドラッグします。カーソル位置にタブが挿入されます。

- アクティブなファイルタブグループを最大化するには、「**ファイルタブグループオプション (File Tab Group Options)**」ポップアップメニューを開き、「**他のファイルタブグループを隠す (Hide Other File Tab Groups)**」を選択します。
すべてのファイルタブグループを表示するには、「**ファイルタブグループオプション (File Tab Group Options)**」ポップアップメニューを開き、「**他のファイルタブグループを表示 (Show Other File Tab Groups)**」を選択します。
タブグループのファイルタブのヘッダーをダブルクリックして他のファイルタブグループの表示/非表示を切り替えることもできます。

関連リンク

[タブグループ \(66 ページ\)](#)

[ファイルタブグループの作成 \(67 ページ\)](#)

ピークファイル

ピークファイル (拡張子「.gpk」) は、WaveLab Pro 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 Pro によって自動的に作成されます。ピークファイルには波形に関する情報が含まれており、これによって**オーディオエディター**または**オーディオモニター**ジュウインドウ内で波形がどのように描かれるかが決まります。

ピークファイルは、対応する波形が描画される時間を短縮します。

関連リンク

[ピークファイルの動作の設定 \(69 ページ\)](#)

[ピーク表示の再描画または更新 \(69 ページ\)](#)

ピークファイルの動作の設定

ピークファイルの動作は、「**オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)**」の「**ファイル (File)**」タブで設定できます。

- ピークファイルを別の場所に保存するには、「**関連ファイルの場所 (Location of Associated Files)**」セクションでファイルの場所を指定します。
- オーディオファイルの保存時にピークファイルを作成するには、「**オーディオファイルの保存時にピークファイルも作成 (Create peak files when writing Audio Files)**」をオンにします。
- オーディオファイルを閉じるときにピークファイルを削除するには、「**オーディオファイルを閉じるときにピークファイルを削除 (Delete peak files when closing Audio Files)**」をオンにします。

関連リンク

[ピークファイル \(69 ページ\)](#)

[「ファイル \(File\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(922 ページ\)](#)

ピーク表示の再描画または更新

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

手順

1. 「**表示 (View)**」タブを選択します。
2. 「**ピーク (Peaks)**」セクションで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- オーディオエディターで「表示を再描画 (Rebuild Display)」をクリックします。
 - オーディオモニタージュウウィンドウで、「ピークファイルを更新 (Update Peak Files)」をクリックします。
-

関連リンク

[ピークファイル \(69 ページ\)](#)

[「表示 \(View\)」タブ \(オーディオエディター\) \(197 ページ\)](#)

補助ファイル

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

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

補助ファイルには、以下をはじめとする表示設定を含めることができます。

- ウィンドウサイズと位置
- ズームレベル
- スクロール位置
- 表示モード (「波形 (Waveform)」 / 「スペクトラム (Spectrum)」 / 「ラウドネス (Loudness)」)
- スナップショット

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

関連リンク

[マスターセクションプリセット \(642 ページ\)](#)

[「ファイル \(File\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(922 ページ\)](#)

コンテキストフォルダー

プロジェクト固有の階層に関連付けることなく、さまざまなプロジェクト上で利用できるコンテキストフォルダーを設定できます。

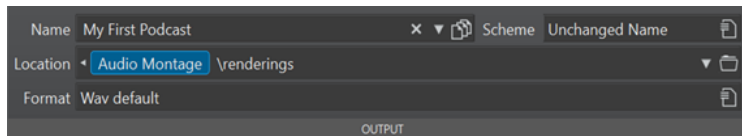
オーディオファイルのレンダリング時に固定のフォルダーパスを使用すると、それ以降のプロジェクトで再利用できないというデメリットがあります。そのため、WaveLab Pro にはかわりにコンテキストフォルダーを使用するというオプションが用意されています。

コンテキストファイルはレンダリングプリセットに保存されますが、絶対的なパスはこの方法では保存できません。そのため、コンテキストフォルダーは保管と再利用という点で非常に汎用的です。これらは以下のプレースホルダーとして機能します。

- アクティブなプロジェクトフォルダー
- アクティブなオーディオモニタージュウフォルダー
- アクティブなオーディオファイルフォルダー

レンダリングオプションにアクセスするには、オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウウィンドウで、「レンダリング (Render)」タブを選択します。「出力 (Output)」セクションの「場所 (Location)」フィールドで、オーディオレンダリングの保存先を設定できます。

コンテキストフォルダーは、「場所 (Location)」入力フィールドに色付きのタグが表示されます。



例: 「**Audio Montage\renderings**」を選択すると、オーディオモンタージュがどこにあるかに関係なく、レンダリングされたファイルがアクティブなオーディオモンタージュフォルダーのサブフォルダー(「**renderings**」)に保存されます。あとでそのファイルを別のシステムにコピーしても、新しい場所に相対的にレンダリングできるため、追加の手順は必要ありません。

ヒント

WaveLab Pro のこの機能は、以下の機能と組み合わせて使用することを検討してください。これらの機能をうまく組み合わせることで、自動化された柔軟な方法でレンダリング先を設定できます。

- 「出力 (Output)」セクションの「ソースファイルごとに独立したフォルダーを維持 (Keep Independent Folder for Each Source File)」をオンにすると、レンダリングパスをオーディオモンタージュまたはオーディオファイルと一緒に保存できます。
- 「出力 (Output)」セクションの「命名規則 (Scheme)」プリセットを使用すると、ファイル名だけでなくカスタムサブフォルダーも生成できます。
- 「プリセット (Presets)」セクションの「プリセット (Presets)」を使用すると、あらかじめ定義されたフォルダーを保存できます。

関連リンク

[「レンダリング \(Render\)」タブ \(オーディオエディター\) \(207 ページ\)](#)

[「レンダリング \(Render\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(370 ページ\)](#)

[コンテキストフォルダーへのオーディオのレンダリング \(71 ページ\)](#)

コンテキストフォルダーへのオーディオのレンダリング

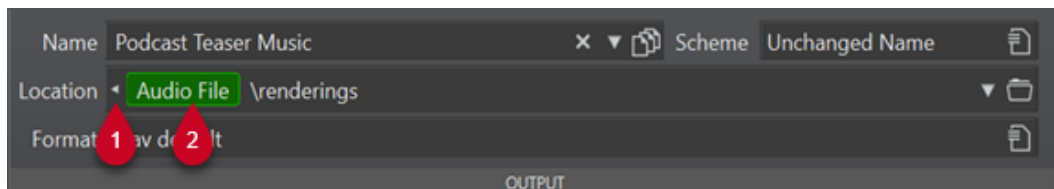
アクティブなオーディオファイルまたはオーディオモンタージュをコンテキストフォルダーにレンダリングできます。

前提条件

レンダリングするアクティブなオーディオファイルまたはオーディオモンタージュを用意しておきます。

手順

1. **オーディオエディター**または**オーディオモンタージュ**ウィンドウで、「**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、「**場所 (Location)**」入力フィールドの左側の矢印 (1) をクリックします。



3. メニューから定義済みのフォルダーを選択します。

補足

- 「**オーディオファイル (Audio File)**」オプションは、オーディオファイルがアクティブなときのみ選択できます。

- 「オーディオモンタージュ (Audio Montage)」 オプションは、オーディオモンタージュがアクティブなときのみ選択できます。
- 「プロジェクト (Project)」 オプションは、プロジェクトがアクティブなときのみ選択できません。

色付きのタグ (2) は、コンテキストフォルダーを表わします。

補足

保存先としてのコンテキストフォルダーを削除するには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 色付きのタグが表示された状態で、矢印 (1) をもう一度クリックします。
- 色付きのタグ自体 (2) をクリックして、メニューから「コンテキストフォルダーを削除 (Remove Contextual Folder)」を選択します。

-
4. 必要に応じて、コンテキストフォルダータブ (2) の右側に **[W]** (Windows) または **[M]** (macOS) と入力し、サブフォルダーの名前を入力します (あるいは、複数のサブフォルダーを **[W]** (Windows) または **[M]** (macOS) で区切って入力します)。

そのサブフォルダーが存在しない場合は、自動的に作成されます。

補足

現在のコンテキストに基づいて、コンテキストフォルダーのフォルダーパスをツールチップに表示するには、色付きのタグにマウスカーソルを合わせます。

関連リンク

[「レンダリング \(Render\)」 タブ \(オーディオエディター\) \(207 ページ\)](#)

[「レンダリング \(Render\)」 タブ \(オーディオモンタージュ\) \(370 ページ\)](#)

[コンテキストフォルダー \(70 ページ\)](#)

処理精度

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

WaveLab Pro 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 \(115 ページ\)](#)

[「オーディオ \(Audio\)」 タブ \(グローバル環境設定\) \(915 ページ\)](#)

EBU ラウドネス標準 R-128

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

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

ラウドネスの計測

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

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

ラウドネスレンジ

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

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

トゥルーピーク

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

名前と単位

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

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

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

関連リンク

[ラウドネスノーマライザー \(315 ページ\)](#)

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\) \(287 ページ\)](#)

[「パンノーマライザー \(Pan Normalizer\)」 ダイアログ \(317 ページ\)](#)

[「オーディオ/MIDI 形式 \(Formats\)」 タブ \(グローバル環境設定\) \(916 ページ\)](#)

メッセージの設定の初期化

WaveLab Pro 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 \(グローバル環境設定\) \(919 ページ\)](#)

ワークスペースウィンドウ

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

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

- **オーディオエディター:** オーディオファイルの表示および編集を行ないます。
- **オーディオモニタージュウィンドウ:**トラック上のオーディオクリップの合成と編集を行なうための非破壊的な編集環境です。
- **一括処理セットウィンドウ:** オフラインエフェクト、VST プラグイン、および**マスターセクション**プリセットで複数のオーディオファイルをまとめて処理します。
- **スクリプトエディター:** WaveLab Pro でスクリプトを記述して実行します。
- **コントロールウィンドウ:** ツールウィンドウをまとめて表示します。特にマルチモニター環境で便利です。

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

ワークスペースウィンドウの各要素

ワークスペースウィンドウには、以下の要素が含まれています。

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

関連リンク

[オーディオエディター \(75 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュ \(76 ページ\)](#)

[一括処理セット \(Batch Processor\) \(76 ページ\)](#)

[スクリプトエディター \(76 ページ\)](#)

[コントロールウィンドウ \(76 ページ\)](#)

オーディオエディター

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

機能には、さまざまなメータリングツール、信号の生成機能、比較機能、およびエラーの修正ツールが含まれます。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

オーディオモンタージュ

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

トラックベースとクリップベースのエフェクト、ボリュームとパンのオートメーション、さまざまなフェード機能やクロスフェード機能などの機能を使用できます。オーディオモンタージュウィンドウを使用すると、音楽 CD の作成、マスタリング、マルチメディア作業、ラジオ用スポット CM、Podcast の製作などを行なえます。オーディオモンタージュのチャンネル構成に応じて、各トラックを最大 6 つの別々のサラウンドチャンネルまたは最大 8 つのマルチオーディオチャンネルに転送できます。

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

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

関連リンク

[オーディオモンタージュ \(Audio Montage\) \(334 ページ\)](#)

一括処理セット (Batch Processor)

このエディターでは、**マスターセクション**のプラグインやプリセット、オフラインエフェクトなど、一括処理セット固有のプラグインを使用して、複数のオーディオファイルまたはオーディオモンタージュファイルを一括処理できます。

処理したファイルの別ファイル形式による保存、ファイル名の変更、一括処理終了時の外部アプリケーションの実行が可能です。

関連リンク

[一括処理セット \(824 ページ\)](#)

スクリプトエディター

スクリプトエディターでは、スクリプトを記述して実行します。

関連リンク

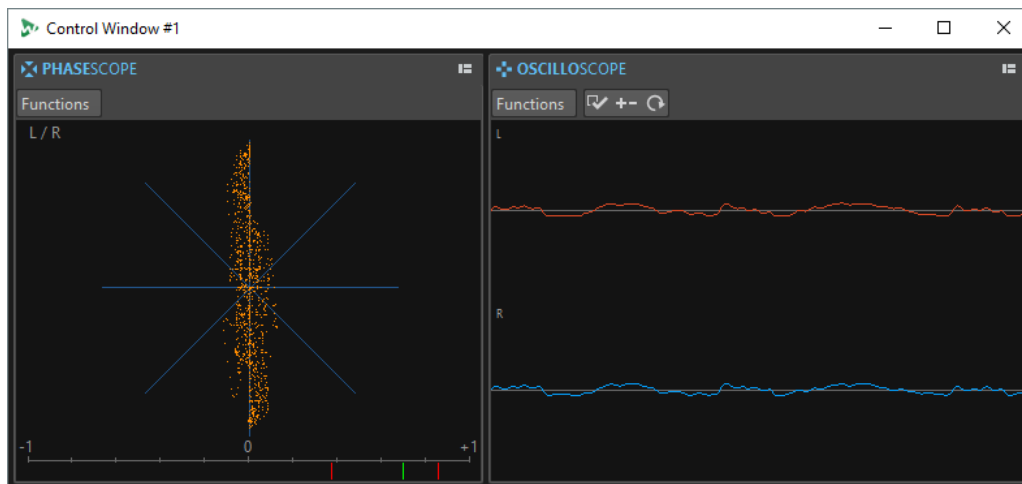
[スクリプト \(906 ページ\)](#)

コントロールウィンドウ

コントロールウィンドウを使用すると、複数のツールウィンドウやメーターウィンドウを 1 箇所にまとめて簡単にアクセスできます。

たとえば、サブディスプレイに**コントロールウィンドウ**を配置し、頻繁に使用するツールウィンドウやメーターウィンドウをこのコントロールウィンドウで管理できます。

コントロールウィンドウの枠は最大 4 つまで作成できます。



ツールウィンドウとメーターウィンドウをコントロールウィンドウにドッキング

ツールウィンドウとメーターウィンドウをコントロールウィンドウにドッキングできます。

手順

1. コントロールウィンドウにドッキングするツールウィンドウまたはメーターウィンドウのタブを右クリックします。
2. 「コントロールウィンドウにドッキング (Dock to Control Window)」を選択し、サブメニューから「コントロールウィンドウ (Control Window)」のいずれかを選択します。

タブグループをコントロールウィンドウにドッキング

タブグループをコントロールウィンドウにドッキングできます。

手順

1. タブグループのキャプションバーの右側にある「オプション (Options)」をクリックします。
2. 「タブグループをコントロールウィンドウにドッキング (Dock Tab Group to Control Window)」を選択し、サブメニューから「コントロールウィンドウ (Control Window)」を選択します。

ツールウィンドウ

WaveLab Pro 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 \(78 ページ\)](#)

ツールウィンドウを開く/閉じる

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

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

関連リンク

[ツールウィンドウ \(77 ページ\)](#)

ツールウィンドウとメーターウィンドウのドッキング/切り離し

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

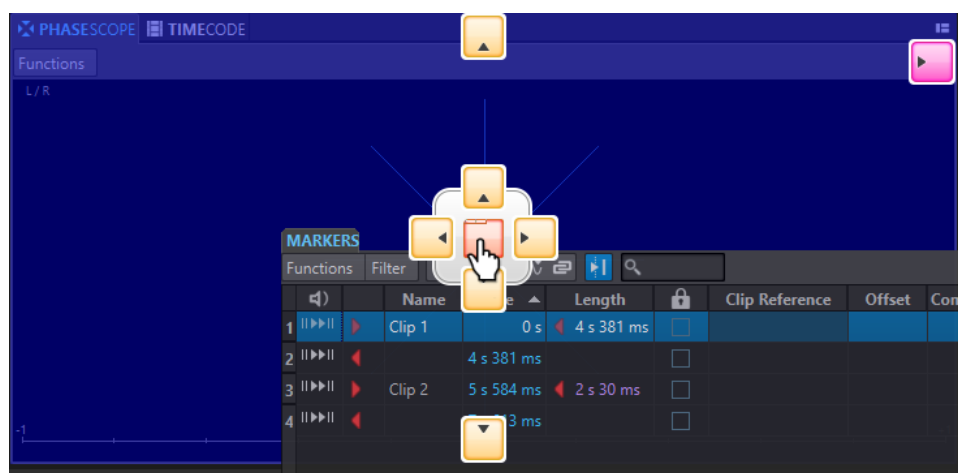
- ツールウィンドウまたはメーターウィンドウを切り離すには、それぞれのタブを別の場所にドラッグします。
これにより、ツールウィンドウまたはメーターウィンドウが、自由に移動できるフローティングウィンドウになります。
- ツールウィンドウまたはメーターウィンドウを他の場所にドッキングするには、キャプションバーをクリックしたままにするか、キャプションバーの右側にある「**オプション (Options)**」ボタンをクリックして「**タブグループを任意の場所にドッキング (Dock Tab Group Elsewhere)**」を選択します。

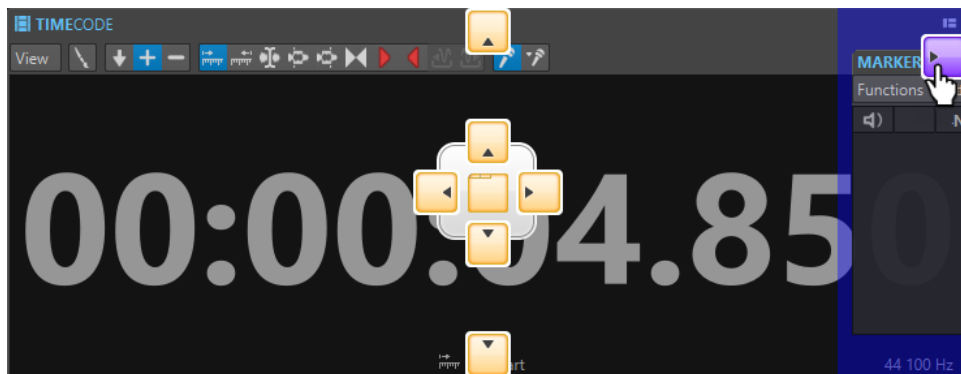
補足

黄色のアイコンはドッキングウィンドウの場所を示します。

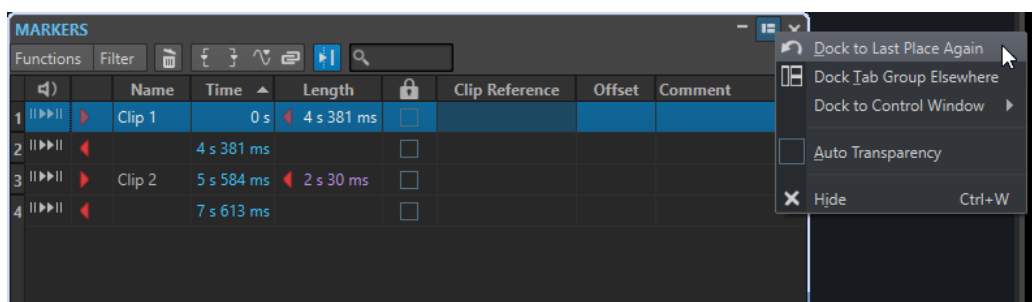
ピンクのアイコンはスライドアウトウィンドウの場所を示します。

ウィンドウをいずれかの場所にドラッグします。





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



- ツールウィンドウまたはメーターウィンドウをコントロールウィンドウ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「コントロールウィンドウにドッキング (Dock to Control Window)」を選択します。次に、そのツールウィンドウまたはメーターウィンドウをどのコントロールウィンドウにドッキングするかを選択します。また、ツールウィンドウまたはメーターウィンドウをコントロールウィンドウにドラッグアンドドロップすることもできます。

関連リンク

[スライドアウトウィンドウ \(80 ページ\)](#)
[コントロールウィンドウ \(76 ページ\)](#)

フローティングウィンドウの透明度の設定

ツールウィンドウおよびメーターウィンドウがアクティブでない場合に、これらのウィンドウが半透明になるように設定できます。

環境設定でフローティングウィンドウの透明度を調整したり、個々のウィンドウの半透明化を有効にしたりすることができます。

- 透明度の値を指定するには、「ファイル (File)」>「ユーザー設定 (Preferences)」>「グローバル (Global)」を選択し、「表示形式 (Display)」タブを選択します。「ツールウィンドウ (Tool Windows)」セクションで、「ウィンドウの透明度 (Window Transparency)」フィールドに値を指定します。
- ツールウィンドウまたはメーターウィンドウの半透明化をオンにするには、ウィンドウの右上にある「タブグループ (Tab Group)」ボタンをクリックし、「ウィンドウの半透明化 (Auto Transparency)」を選択します。

関連リンク

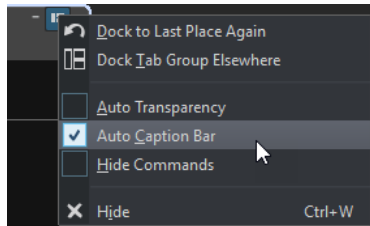
[環境設定 \(910 ページ\)](#)

フローティングメーターウィンドウのキャプションバーを非表示にする

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

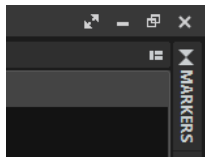
手順

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

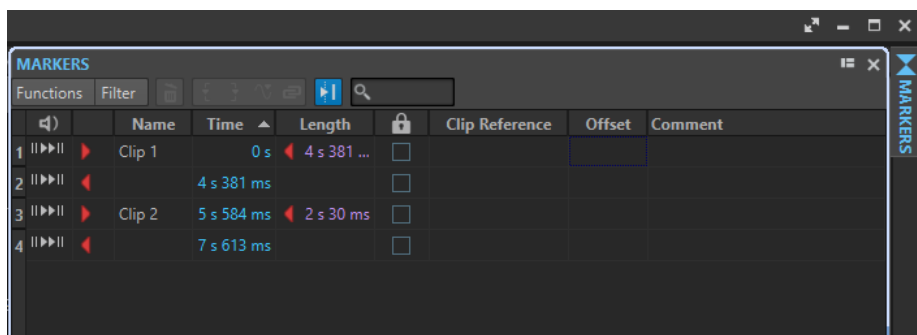


スライドアウトウィンドウ

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



スライドアウトウィンドウタブ

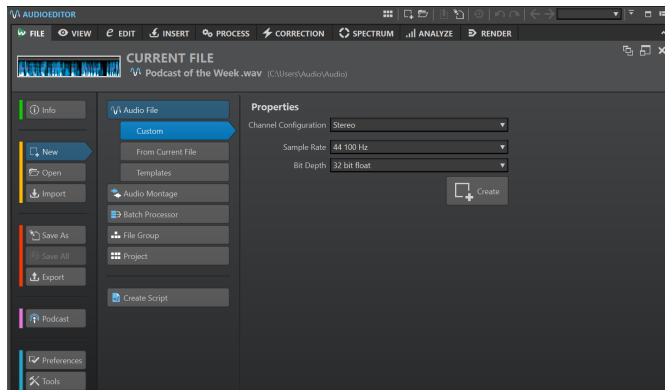


開いたスライドアウトウィンドウ

「ファイル (File)」 タブ

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

「ファイル (File)」 パネルでは、オーディオファイルやオーディオモンタージュの保存、開く、レンダリング、バックアップ、読み込み、書き出しを実行できます。また、ファイルに関する詳細な情報が表示され、WaveLab Pro 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、一括処理セット、ファイルグループ、プロジェクト、またはスクリプトファイルを作成できます。新規ファイルを作成するか、テンプレートを使用できます。

開く (Open)

オーディオファイル、オーディオモンタージュ、一括処理セット、プロジェクト、またはスクリプトファイルを開いたり、オーディオモンタージュを**セーフモード**で開いたり、保存したファイルやバックアップに戻したりできます。

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

読み込む (Import)

さまざまな形式のファイルを開くことができます。以下の形式に対応しています。

- **オーディオファイルをモンタージュに読み込み (Audio File to Montage)**
- **DDP**
- **CD キュー (CD Cue)**
- **AES-31**
- **オーディオ CD プログラム**
- **不明なオーディオ (Unknown Audio)**
このオプションは、開きたいオーディオファイルの形式を WaveLab Pro がどのように処理するかを指定できます。
- **ファイルグループ (File Groups)**
- **オーディオ CD (Audio CD)**

名前を付けて保存 (Save As)

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

すべてを保存 (Save All)

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

フィルターを使用して、変更されたすべてのファイル、オーディオファイルのみ、オーディオモンタージュのみ、またはその他のすべてのファイル (一括処理セットファイルなど) を表示できます。

書き出し (Export)

アクティブなファイルや選択したデータのレンダリング、ファイルグループのテキストファイルへの書き出し、オーディオモンタージュやプロジェクトのバックアップの作成、オーディオモンタージュの AES-31 への書き出しを行なえます。

Podcast

Podcast を公開できます。

ユーザー設定 (Preferences)

WaveLab Pro の環境設定を表示および変更します。WaveLab Pro 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)
- 変数 (Variables)
- オーディオファイル (Audio Files)
- オーディオモンタージュ (Audio Montages)

ツール (Tools)

以下のツールにアクセスできます。

- DDP から CD (DDP to CD)
- オーディオファイルの自動分割 (Auto Split Audio Files)
- 信号音の作成 (Signal Generator)
- DTMF 信号の作成 (DTMF Generator)
- バッチ変換 (Batch Conversion)
- 名前のバッチ変更 (Batch Renaming)

関連リンク

[「情報 \(Info\)」ダイアログ \(82 ページ\)](#)

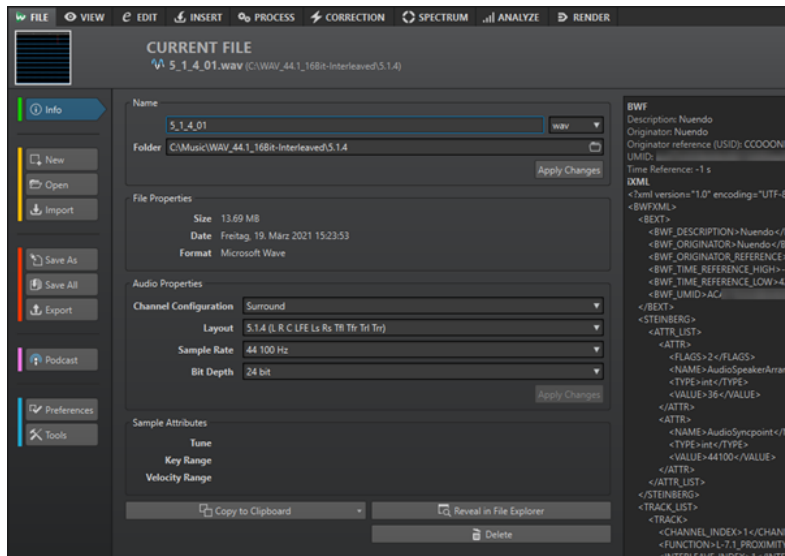
[設定 WaveLab Pro \(910 ページ\)](#)

[「ファイル属性の設定 \(Special File Format\)」ダイアログ \(234 ページ\)](#)

「情報 (Info)」ダイアログ

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

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



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

名前 (Name)

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

ファイル属性 (File Properties)

アクティブなファイルのサイズ、日付、およびファイル形式が表示されます。

オーディオ属性 (Audio Properties)

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

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

これらの属性は編集できます。

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

音楽的な属性であるチューン、キー範囲、およびベロシティ範囲が表示されます。

メタデータ (Metadata)

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

クリップボードにコピー (Copy to Clipboard)

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

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

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

削除 (Delete)

アクティブなファイルを削除します。

関連リンク

[「ファイルブラウザー \(File Browser\)」ウィンドウ \(106 ページ\)](#)

コマンドバー

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



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

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

プロジェクトの機能 (Project Functions)

プロジェクトの作成と管理に関するさまざまなオプションを選択できるメニューを開きます。

新規 (New)

オーディオファイル、オーディオモニタージュ、一括処理セット、またはスクリプトファイルを作成できます。新規ファイルを作成するか、テンプレートを使用できます。

開く (Open)

オーディオファイル、オーディオモニタージュ、一括処理セット、プロジェクト、またはスクリプトファイルを開くことができます。

保存 (Save)

アクティブなファイルを保存します。

名前を付けて保存 (Save As)

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

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

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

元に戻す (Undo)

変更を取り消します。

やり直し (Redo)

取り消した変更をやり直します。

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

オーディオエディターおよびオーディオモニタージュウィンドウでは、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。

ファイル検索とキーワード (File Search and Keywords)

テキストフィールドでは、開いているファイルを検索したり、キーワードを適用したりできます。

キーワードは、「キーボードショートカットの編集 (Customize commands)」ダイアログのコマンド、または「ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)」ダイアログのプリセットに割り当てられるカスタムワードです。

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、トランスポートバー、およびファイルグループタブの位置を設定できます。

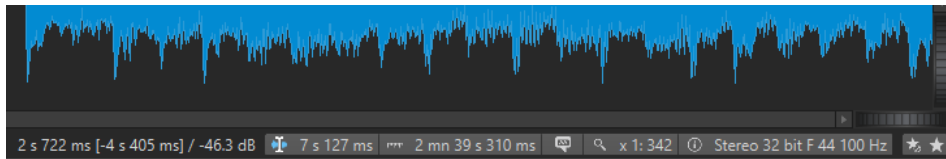
関連リンク

[WaveLab Exchange](#) (809 ページ)

ステータスバー

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

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



時間/レベル (dB)

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

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

カーソルを同期 (Synchronize Cursor)

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

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

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

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

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

補足

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

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

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

オーディオモニタージュウウィンドウでは、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ニタージュのサイズが表示されます。

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

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

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

表示倍率 (Zoom Indicator)

現在の表示倍率が表示されます。

- 詳細なズーム設定が行なえるポップアップメニューを開くには、インジケータ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、オーディオチャンネルの数と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、「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ダイアログが開きます。

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の「プレイバック処理 (Playback Processing)」ペインのみがアクティブになり、マスターセクションのその他のペインはすべてバイパスされます。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。

マスターセクションプリセット (Master Section Presets)

- 「マスターセクションプリセットの保存 (Save Master Section Preset)」をクリックすると、「マスターセクションプリセットの保存 (Save Master Section Preset)」ダイアログが表示されます。アクティブなマスターセクション設定を補助ファイルまたはオーディオモンタージュの中に保存できます。
- 「マスターセクションプリセットの読み込み (Load Master Section Preset)」をクリックすると、マスターセクションに、以前オーディオファイルまたはオーディオモンタージュに保存された設定が適用されます。
- 「スーパークリップとしてのレンダリング時にマスターセクションのプリセットを含める (Include Master Section Preset when Rendering as Super Clip)」をオンにすると、オーディオモンタージュのスーパークリップのレンダリング時に、オーディオモンタージュとともに保存されているマスターセクションプリセットが使用されます (オーディオモンタージュウィンドウのみ)。

バックグラウンド情報

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



関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(89 ページ\)](#)

コンテキストメニュー

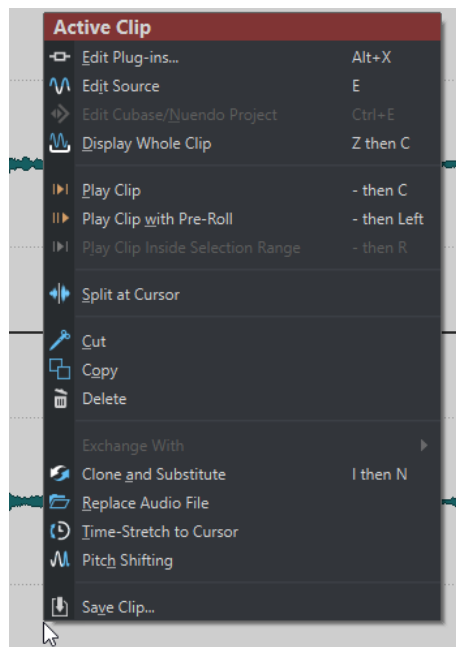
WaveLab Pro にはさまざまなコンテキストメニューが用意されており、そこにはアクティブウィンドウに関するコマンドやオプションが表示されます。

コンテキストメニューは特定の領域を右クリックすると表示されます。

ヒント

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

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



オーディオモニタージュウィンドウのコンテキストメニュー

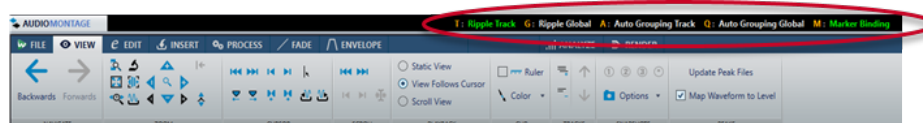
関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(89 ページ\)](#)

コンテキストオプションバー

マウスで操作を実行すると、状況に応じて、**コンテキストオプション**情報バーにワークフローの特定の段階で使用できるキーボードショートカットが表示されます。

コンテキストオプションバーを使用すると、ワークフローを中断してマウスクリックでタブパネルからオプションを選択する時間を節約できるため、スムーズな編集を実現できます。



コンテキストオプションバーは以下の機能に使用できます。

- オーディオモニタージュウィンドウでクリップを移動またはサイズ変更する際のリップル、自動グループ化、マーカーのバインド。
- オーディオキューポイントの検出。

コンテキストオプション情報バーのオプションは、「キーボードショートカット」+「オプション」として表示されます。

これらは次のように色分けされています。

オレンジ

キーボードショートカット、つまり単一のキーによるショートカットを示します。

緑

対応するオプションが現在オンであることを示します。

白

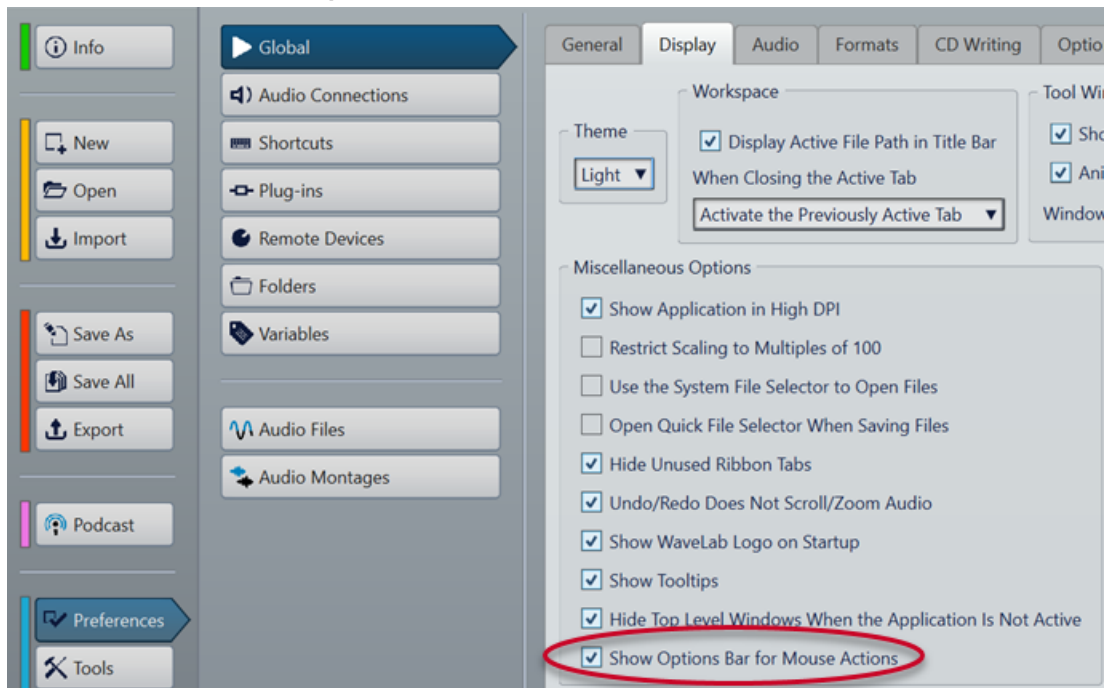
対応するオプションが現在オフであることを示します。

青

対応するオプションが操作を実行することを示します。

コンテキストオプション情報バーを非表示にするには、「ファイル (File)」>「ユーザー設定 (Preferences)」>「グローバル (Global)」を選択します。「表示形式 (Display)」タブを選択して、「マウス操作に対しオプションバーを表示 (Show Options Bar for Mouse Actions)」をオフにします。

コンテキストオプションバーを表示するには、「ファイル (File)」>「ユーザー設定 (Preferences)」>「グローバル (Global)」を選択します。「表示形式 (Display)」タブを選択して、「マウス操作に対しオプションバーを表示 (Show Options Bar for Mouse Actions)」をオンにします。



補足

マウスボタンを押したままいずれかの操作を実行すると、コンテキストオプションバーがわずかに遅れて表示されることがあります。これは、単なるクリックやダブルクリックでコンテキストオプションバーが表示されないようにするためです。

キーボードショートカットは、コンテキストオプションバーが表示されている間だけ有効です。

コマンドを実行するには、対応するキーを押して放します。キーは押したままにしません。

関連リンク

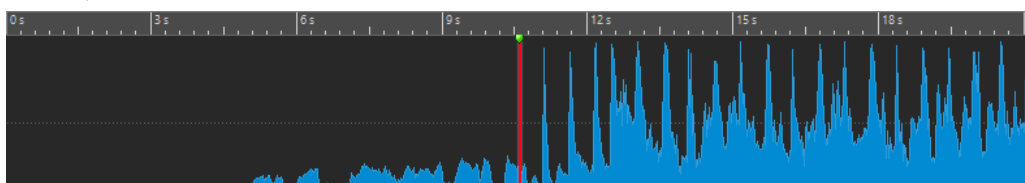
[クリップの移動とクロスフェードのオプション \(453 ページ\)](#)

[オーディオキューポイントの検出 \(193 ページ\)](#)

タイムルーラーとレベルルーラー

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

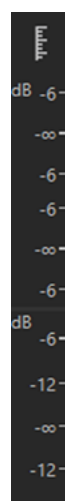
タイムルーラー



レベルルーラー (オーディオエディターのみ)




オーディオエディターのレベルルーラー



オーディオモニタージュウウィンドウのレベルルーラー

補足

オーディオモニタージュウウィンドウでは、上部のレベルルーラーアイコン  をクリックしてレベルルーラーを表示するか非表示にするかを選択できます。

レベルルーラーはビデオトラックと映像トラックには使用できません。

関連リンク

[オーディオモニタージュウウィンドウ \(336 ページ\)](#)

[タイムルーラーとレベルルーラーのオプション \(90 ページ\)](#)

[「時間の表示形式 \(Time Format\)」 ダイアログ \(94 ページ\)](#)

タイムルーラーとレベルルーラーのオプション

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

関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(89 ページ\)](#)

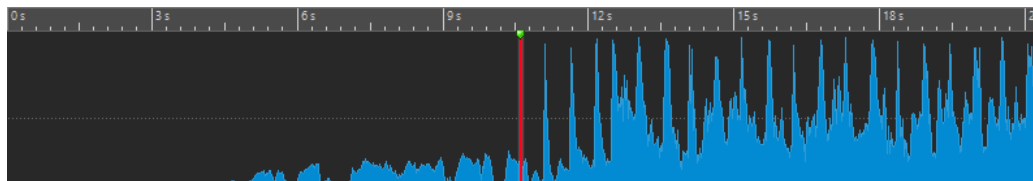
[タイムルーラーのメニュー \(90 ページ\)](#)

[レベルルーラーのメニュー \(オーディオエディターのみ\) \(92 ページ\)](#)

タイムルーラーのメニュー

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

- タイムルーラーのメニューを開くには、タイムルーラーを右クリックします。



タイムコード (Timecode)

さまざまな SMPTE タイムコードの種類と CD 分解能用のフレーム/秒が表示されます。

タイムコードの種類は「時間の表示形式 (Time Format)」ダイアログで指定できます。

時/分/秒 (Clock)

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

サンプル (Samples)

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

サンプルブロック (Sample Blocks)

サンプル数または長さに基づいてタイムルーラーをサンプルブロックに分割します。個々のサンプルブロックのサイズは「時間の表示形式 (Time Format)」ダイアログで指定できます。

小節と拍 (Bars and Beats)

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

ファイルサイズ (File Size) (オーディオエディターのみ)

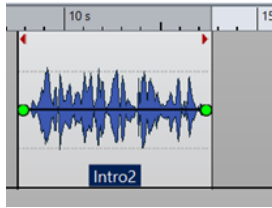
位置がメガバイト単位で表示されます。小数点以下はキロバイトを表わします。

グリッドの表示 (Show Grid)

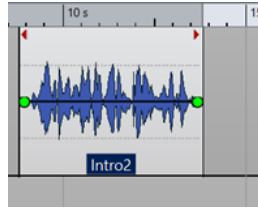
オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウウィンドウに、タイムルーラーの目盛り (タイムルーラーのメインティック) に合わせてグリッドを表示します。

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

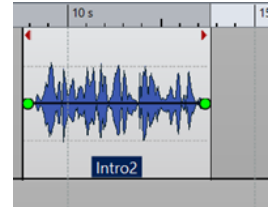
- 背景に表示 (Show in the Background)
- クリップの上に表示 (Show Over Clips)



非表示 (Hide)



背景に表示 (Show in the Background)



クリップの上に表示 (Show Over Clips)

補足

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

時間の表示形式 (Time Format)

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

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

この項目をオンにすると、タイムルーラーはすべての新規のオーディオエディターまたはオーディオモニタージュウ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。

ルーラーの基準点を BWF タイムリファレンスに設定 (Set Ruler's Origin to BWF Reference) (オーディオエディターのみ)

この項目をオンにすると、最初のサンプルが BWF タイムリファレンスに合わせられます (タイムリファレンスが存在する場合)。

再生範囲を表示 (Show Playback Range)

この項目をオンにすると、「オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)」コマンドで再生されたオーディオ範囲がタイムルーラーに表示されます。

再生アンカーを表示 (Show Playback Anchor)

この項目をオンにすると、「この位置から再生 (Play From)」および「この位置まで再生 (Play To)」コマンドに対応するオーディオアンカーを示すマーカーが、タイムルーラーの下に表示されます。

プリロール/ポストロールを表示 (Show Pre-/Post-Roll)

この項目をオンにすると、プリロールおよびポストロール時間が表示されます。

関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(89 ページ\)](#)

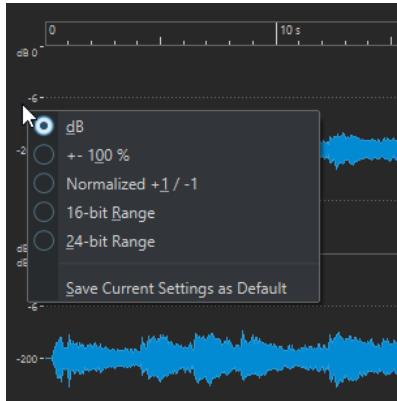
[「時間の表示形式 \(Time Format\)」ダイアログ \(94 ページ\)](#)

[レベルルーラーのメニュー \(オーディオエディターのみ\) \(92 ページ\)](#)

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 \(89 ページ\)](#)

[タイムルーラーのメニュー \(90 ページ\)](#)

拍節ベース表示の操作

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

手順

1. **オーディオエディター**または**オーディオモニター**ジュウィンドウで、タイムルーラーを右クリックして、「**小節と拍 (Bars and Beats)**」を選択します。
2. タイムルーラーを右クリックし、「**時間の表示形式 (Time Format)**」を選択します。
3. 「**小節と拍 (Bars and Beats)**」タブで、オーディオファイルに適した値に「**拍子記号 (Time Signature)**」と「**テンポ (Tempo)**」を設定します。
4. 「**4 分音符あたりの分解能 (Ticks per Quarter Note)**」を希望する値に設定します。

たとえば、MIDI シーケンサーで使用している値と同じ値に設定できます。

5. 「OK」をクリックします。

関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(89 ページ\)](#)

[「時間の表示形式 \(Time Format\)」 ダイアログ \(94 ページ\)](#)

編集カーソル位置の設定

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

編集カーソルはさまざまな方法で移動できます。

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

関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(89 ページ\)](#)

[「時間の表示形式 \(Time Format\)」 ダイアログ \(94 ページ\)](#)

ルーラーの開始位置の設定

初期設定では、オーディオファイルはルーラー位置 0 から始まります。ただし、この 0 の位置をファイルの別の位置に設定することもできます。

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** ジュウィンドウで、タイム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。
 2. 「**オフセット (Offset)**」タブを選択します。
 3. 「**タイムルーラーの基準点 (Time ruler offset)**」オプションのいずれかを選択し、「**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 \(89 ページ\)](#)

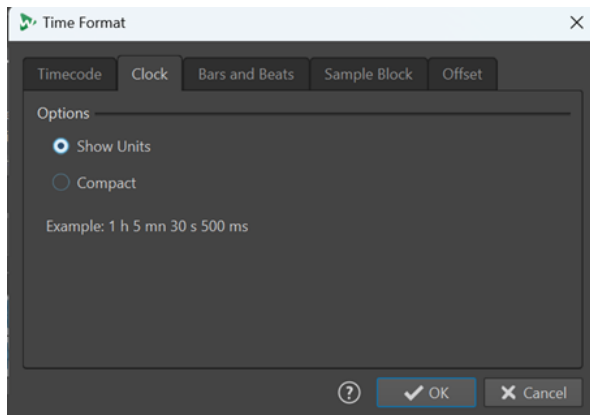
[「時間の表示形式 \(Time Format\)」 ダイアログ \(94 ページ\)](#)

「時間の表示形式 (Time Format)」 ダイアログ

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

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

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



「タイムコード (Timecode)」 タブ

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

フレーム/秒 (Frames per Second)

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

絶対フレームを表示 (Show Absolute Frames)

フレーム数で時間が表示されます。他の時間単位は表示されません。

1/4 フレーム (Show Quarter Frames)

フレームの 1/4 単位の値が時間形式に追加されます。

1/100 フレーム (Show Hundredth Frames)

フレームの 1/100 単位の値が時間形式に追加されます。

時間の単位を表示する (h/mn/s/ms) (Show Units)

ルーラーの時間形式に時間の単位が追加されます。

「時/分/秒 (Clock)」 タブ

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

時間の単位を表示する (h/mn/s/ms) (Show Units)

ルーラーの時間形式に時間の単位が追加されます。

数値のみを区切って表示する (Compact)

単位なしの時間を表示します。

「小節と拍 (Bars and Beats)」 タブ

このタブでは、**小節と拍**ルーラーの表示方法を設定できます。

拍子記号 (Time Signature)

音楽ベースの時間表示に使用する拍子記号を設定できます。

テンポ (Tempo)

音楽ベースの時間表示に使用するテンポを設定できます。

4分音符あたりの分解能 (Ticks per Quarter Note)

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

ティックを表示 (Show Ticks)

小節と拍ルーラーのティックの表示/非表示を切り替えることができます。

サンプルブロック (Sample Blocks)

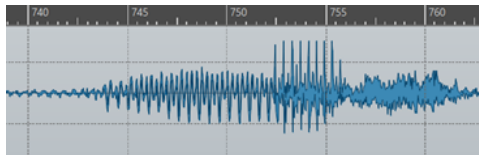
このタブでは、タイムルーラーをサンプルブロックに分割するための設定を変更できます。

ヒント

- サンプルブロックをタイムルーラーの単位として使用する場合は、タイムルーラーのメニューで「グリッドの表示 (Show grid)」をオンにすることをおすすめします。
- オーディオエディターのオーバービューに異なるタイムルーラーの単位を設定すると、2つのビューを同期してオーディオを2つの異なる角度から解析できます。

「サンプルブロックのサイズ (Sample Block Size)」メニューでは、以下のオプションから選択して個々のサンプルブロックの範囲を指定できます。

- 長さ: 5ミリ秒から1秒までの値を指定することで、オーディオ素材を同じ長さのチャンクに分割して視覚化します。これにより、サウンドセグメントのシーケンシングを把握できます。
- サンプル数: 64サンプルから65536サンプルまでの値を指定することで、1つのサンプルブロックに含まれるサンプル数を設定できます。メニューに表示される値は、2のべき乗の原理に基づいており、標準的なオーディオセグメントを表わしています。このオプションは、ドライバーやプラグインなどによるオーディオ録音のエラーを特定するのに役立ちます。



例: 「サンプルブロックのサイズ (Sample Block Size)」を5ミリ秒の長さに設定した場合

「オフセット (Offset)」タブ

このタブでは、「タイムルーラーの基準点 (Time Ruler Offset)」を設定できます。

ファイルの始め (ゼロ) (Zero (default))

ルーラーのタイムオフセットを無効にします。

現在のカーソル位置に設定 (Set Zero-Point at Cursor Position)

現在のカーソル位置をルーラーの開始位置に設定します。カッコ内には現在のカーソル位置が表示されます。

BWF タイムリファレンスをゼロ点に設定 (Set Zero-Point at BWF Time Reference) (オーディオエディターのみ)

オーディオファイルに BWF メタデータが含まれる場合、対応するタイムリファレンス値がオフセットとして使用されます。

最初のサンプルの時間を設定 (Set Time of First Sample)

ルーラーのゼロ位置の時間を設定します。

関連リンク

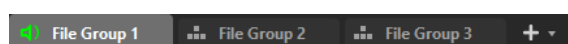
[タイムルーラーとレベルルーラー \(89 ページ\)](#)

オーディオエディター/オーディオモニタージュウウィンドウのタブの管理

オーディオエディターやオーディオモニタージュウウィンドウにあるタブは、WaveLab Pro におけるファイルのコンテナです。ファイルグループタブとファイルタブがあります。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。ファイルグループタブおよびファイルタブの「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。

ファイルグループタブ

ファイルグループ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。



変更されたファイルを保存 (Save Modified Files)

ファイルグループ内の変更されたファイルのうち、どのファイルを保存するかを指定できます。

すべてのファイルを閉じる (Close All Files)

すべてのファイルタブを閉じます。

ファイルを選択して閉じる (Select Files to Close)

閉じるファイルを指定できる「閉じるファイル (Files to Close)」ダイアログが表示されます。

一時ファイルを永続ファイルに設定 (Set Temporary Files to Permanent Files)

ファイルグループに永続的に含まれていないすべてのファイルをファイルグループに追加します。

閉じてプロジェクトから削除 (Close and Remove from Project)

ファイルグループを閉じてプロジェクトから削除します。

他のファイルグループをプロジェクトから削除 (Remove Other File Groups from Project)

アクティブなファイルグループ以外のすべてのファイルグループをプロジェクトから削除します。

名前の変更 (Rename)

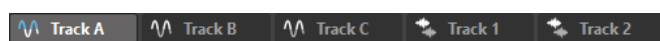
ファイルグループの名前を変更できます。

ファイル名を書き出し (Export File Names)

ファイルグループで使用されているすべてのファイルを一覧にしたテキストファイルを作成できます。

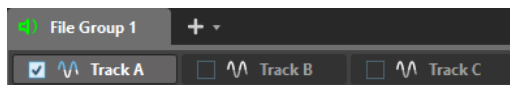
ファイルタブ

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。



タブにチェックを付ける/タブのチェックを外す (Check Tab/Uncheck Tab)

タブにチェックを付けたり、外したりできます。これにより、「レンダリング (Render)」タブですべてのファイルタブを一度にレンダリングしたり、チェックの付いたタブのあるすべてのオーディオファイルからオーディオモニタージュを作成したりできます。



一度にすべてのタブにチェックを付ける、またはすべてのタブのチェックを外すには、ファイルタブの右側のチェックボックスをオン/オフします。

選択したタブを別のファイルタブにドラッグすることもできます。

オーディオモニタージュを作成 (Create Audio Montage)

さまざまなソースからオーディオモニタージュを作成できます。以下の項目を利用できます。

- 「現在のオーディオファイルから作成 (From Current Audio File)」は、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ニタージュを作成します。
- 「選択されたタブから (From Checked Tabs)」は、チェックの付いたタブのあるすべてのオーディオファイルからオーディオモニタージュを作成します。
タブにチェックを付けるには、ファイルタブを右クリックして「タブにチェックを付ける (Check Tab)」を選択します。そのあと、オーディオモニタージュの作成に使用するすべてのタブをアクティブにできます。
- 「すべてのオーディオファイルタブから (From All Audio File Tabs)」は、すべてのオーディオファイルタブからオーディオモニタージュを作成します。

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。

閉じた後にプロジェクト内に保持 (Keep in Project after Closing)

この項目をオンにすると、ファイルを閉じてもファイルがプロジェクト内に残ります。

ファイルは「プロジェクトマネージャー (Project Manager)」ウィンドウから再度開くことができます。

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。

新規 (アクティブなファイルに基づく) (New (Based on Active File))

ソースタブと同じ設定で新しいファイルタブを開くことができます。このオプションは、ファイルタブの隣の空白の部分を右クリックすると表示されます。

関連リンク

[ファイルを閉じる \(101 ページ\)](#)

[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 \(378 ページ\)](#)

フルスクリーンモードの有効化

WaveLab Pro をフルスクリーンで使用できます。

手順

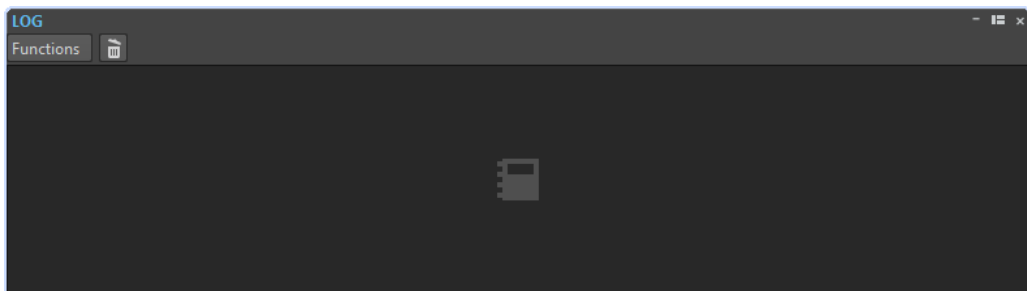
- 「ワークスペース (Workspace)」 > 「フルスクリーン (Full Screen)」を選択します。
-

「ログ (Log)」ウィンドウ

このウィンドウでは、WaveLab Pro が出したログメッセージを表示できます。

たとえば、WaveLab Pro のスクリプト言語を使用する場合、`logWindow()` 関数はこのウィンドウにメッセージを出力します。切り替えボタンを使用すると、表示されるメッセージのタイプをフィルタリングできます。

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



消去 (Clear)

ウィンドウ内のメッセージをすべて削除します。

エラーを表示 (Show Errors)

エラーメッセージを表示します。

警告メッセージを表示 (Show Warnings)

警告メッセージを表示します。

非公開メモを表示 (Show Notes)

メモを表示します。

ファイルの操作

WaveLab Pro では、さまざまな方法でファイルを操作できます。たとえば、頻繁に使用するファイル設定をテンプレートとして保存したり、命名規則を使用してファイル名を変更したり、お気に入りファイルのリストを作成したりできます。

関連リンク

[「ファイル \(File\)」タブでファイルを開く \(100 ページ\)](#)

[ファイルの保存 \(103 ページ\)](#)

[ファイルブラウザー \(106 ページ\)](#)

ファイルを開く

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

ファイルは 1 つ開くことも、同時に複数開くこともできます。

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

スタートアップアシスタントを使用してファイルを開く

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

手順

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

ヒント

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

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

「ファイル (File)」 タブでファイルを開く

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

手順

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

結果

1つのファイルを選択した場合は、そのファイルが開きます。

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

関連リンク

[ファイルを閉じる \(101 ページ\)](#)

[ファイルの保存 \(103 ページ\)](#)

[クリップボードからファイルを開く \(100 ページ\)](#)

[ファイルを専用タブグループで自動的に開く \(101 ページ\)](#)

クリップボードからファイルを開く

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

手順

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

結果

新しいファイルタブにファイルが開きます。

ファイルを開いて WaveLab を起動する

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

以下のいずれかの操作を行ないます。

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

補足

「環境設定 (Global Preferences)」の「表示形式 (Display)」タブには、この方法でファイルを開く際に、最後に使用したファイルを新しいファイルと一緒に開くかどうかを選択できるオプションが用意されています。

結果

WaveLab が起動し、アプリケーションでファイルが開きます。

関連リンク

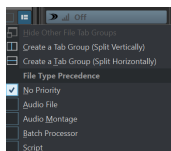
[「表示形式 \(Display\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(912 ページ\)](#)

[ファイルを開く \(99 ページ\)](#)

ファイルを専用タブグループで自動的に開く

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

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

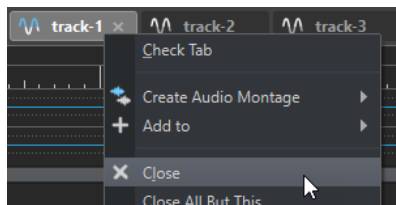


ファイルを閉じる

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

選択できる手順

- ファイルグループタブまたは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。
- ファイルグループのすべてのファイルを一度に閉じるには、ファイルグループタブを右クリックし、「すべてのファイルを閉じる (Close All Files)」を選択します。
- 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。
- 閉じるファイルタブを個別に選択するには、ファイルグループタブを右クリックし、「ファイルを選択して閉じる (Select Files to Close)」を選択します。この操作により、「閉じるファイル (Files to close)」ダイアログが表示されます。閉じるファイルを選択できます。

- 初期設定では、ファイルを閉じるとプロジェクトからそのファイルが削除されます。ファイルを閉じてプロジェクト内にファイルを保持するには、ファイルタブを右クリックして「閉じた後にプロジェクト内に保持 (Keep in Project after Closing)」をオンにします。

関連リンク

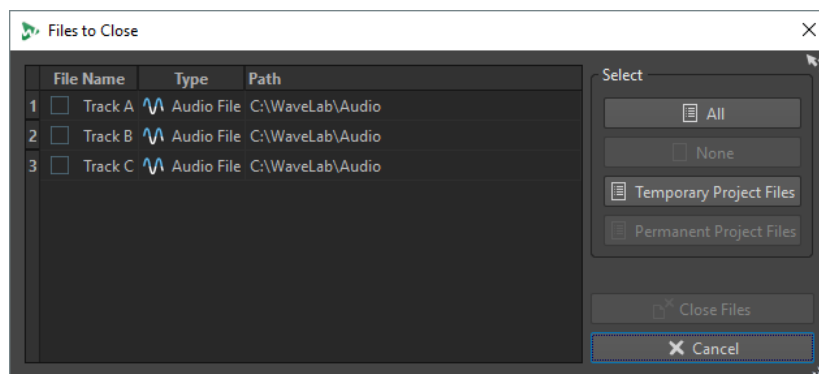
[「ファイル \(File\)」 タブでファイルを開く \(100 ページ\)](#)

[「閉じるファイル \(Files to Close\)」 ダイアログ \(102 ページ\)](#)

「閉じるファイル (Files to Close)」 ダイアログ

「閉じるファイル (Files to Close)」 ダイアログでは、閉じるファイルを指定できます。

- 「閉じるファイル (Files to Close)」 ダイアログを開くには、ファイルグループタブを右クリックして「ファイルを選択して閉じる (Select Files to Close)」を選択します。



ファイルリスト

開いているファイルがすべて表示されます。閉じたいファイルをチェックします。初期設定では、アクティブなファイルのみが開いたままになり、他のすべてのファイルは閉じられません。

すべて (All)

すべてのファイルを選択できます。

なし (None)

すべてのファイルを選択解除できます。

一時プロジェクトファイル (Temporary Project Files)

WaveLab Pro で開かれているファイルのうち、「プロジェクトマネージャー」で「プロジェクトで永続的に使用中 (Permanently in Project)」に設定されていないすべてのファイルを選択できます。

永続プロジェクトファイル (Permanent Project Files)

WaveLab Pro で開かれているファイルのうち、「プロジェクトマネージャー」で「プロジェクトで永続的に使用中 (Permanently in Project)」に設定されているすべてのファイルを選択できます。

ファイルを閉じる (Close Files)

選択したファイルを閉じます。

関連リンク

[プロジェクトウィンドウ \(159 ページ\)](#)

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](#) (103 ページ)

[複数ファイルの同時保存](#) (104 ページ)

タブ変更インジケータ

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

タブの右上の色

白

ファイルは変更されていません。

緑 (オーディオエディターのみ)

ファイルはデコードされたファイル形式を使用しており、保存されています。

赤

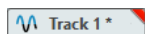
ファイルは変更されており、変更内容がまだ保存されていません。

黄色

ファイルは Cubase でレンダリング済みです。

変更未保存インジケータ

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



タブ名の色

紫

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

複数ファイルの同時保存

開いている一部またはすべてのファイルを一度に保存できます。

手順

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

ファイルのコピーの保存

作業中のファイルのコピーを保存できます。

手順

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

保存時のファイルに戻す

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

手順

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

結果

最後に保存した状態のファイルがディスクから読み込まれます。

自動バックアップ

ファイルのバックアップを自動的に作成して、データ損失を防げます。

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

オーディオモンタージュの保存

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

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

関連リンク

[ファイル名の変更](#) (106 ページ)

[ファイルの保存](#) (103 ページ)

ファイルの削除

WaveLab Pro 内から、アクティブなファイルを削除できます。

前提条件

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

手順

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

結果

ファイルとそのピークおよびマーカーファイルが削除されます。

ファイル名の変更

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

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

オーディオモンタージュはオーディオファイルの参照情報を使用します。

関連リンク

[ピークファイル](#) (69 ページ)

[ファイル名の変更](#) (106 ページ)

ファイル名の変更

WaveLab Pro 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 Pro 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 \(105 ページ\)](#)

[「ファイル \(File\)」タブ \(80 ページ\)](#)

ファイルブラウザー

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

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

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

特定の種類のファイルだけを表示することもできます。

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

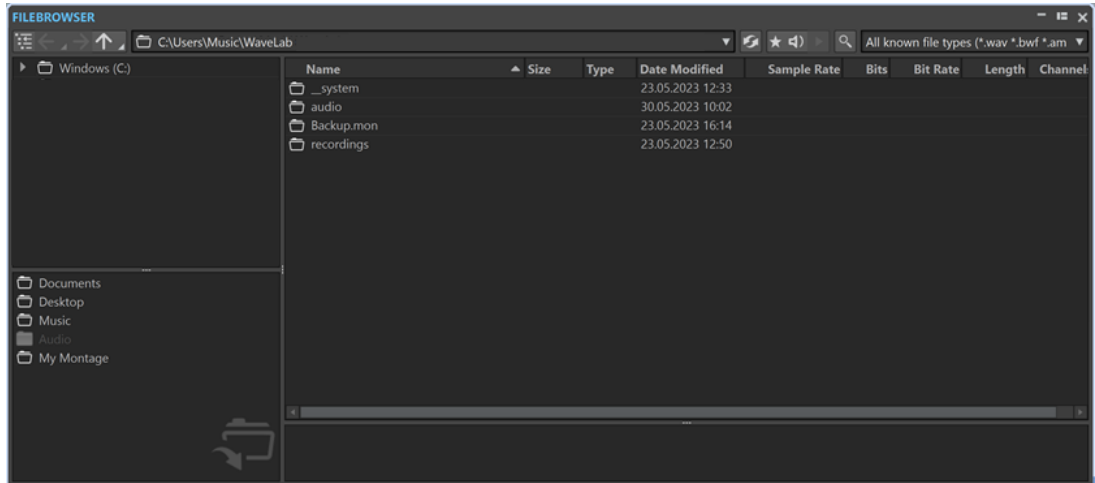
関連リンク

[「ファイルブラウザー \(File Browser\)」ウィンドウ \(106 ページ\)](#)

「ファイルブラウザー (File Browser)」ウィンドウ

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

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



フォルダーツリーに現在のフォルダーを表示 (Show Current Folder in Folder Tree)



フォルダー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ーもフォルダーツリーに表示されます。

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



ファイルのリストおよびファイル階層をナビゲートできます。

場所 (Location)

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

内容を更新 (Refresh)



コンテンツを手動で再読み込みして、更新や変更を反映できます。

補足

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

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



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

自動再生モード (Auto Play Mode)



このボタンをオンにすると、ファイルを選択したときに自動で再生されます。

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



選択したオーディオファイルを再生します。

検索 (Search)



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

ファイルタイプリスト

表示するファイルタイプとファイル形式を選択できます。

フォルダーツリー

コンピューター上で使用できるフォルダーが表示されます。

お気に入りフォルダー

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

ファイルリスト

各ファイルの以下の情報を表示します。

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

「**ファイルブラウザ (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)

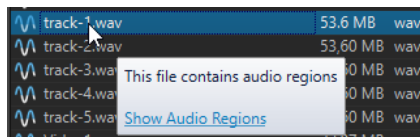
ファイルリスト内で右クリックして「**フォルダーの作成 (Create Folder)**」を選択すると、ファイルを整理するための新規フォルダーを追加できます。

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。



プレビュー

波形をクリックすることで、選択しているオーディオファイルを任意の位置から聴くことができます。オーディオファイルにマーカーが含まれる場合は、波形内にも表示されます。

マーカーの位置からプレビューを開始する場合は、「**オーディオリージョン (Audio Regions)**」セクションのマーカーアイコンをクリックします。

プレビューウィンドウのサイズを変更するには、対応するバーを上下にドラッグします。バーを一番下までドラッグすると、プレビュー機能はオフになります。

関連リンク

[「ファイルブラウザー \(File Browser\)」ウィンドウ \(106 ページ\)](#)

[「フォルダー \(Folders\)」タブ \(「ユーザー設定 \(Preferences\)」\) \(145 ページ\)](#)

[お気に入りフォルダーリストにフォルダーを追加する \(109 ページ\)](#)

[「メタデータ \(Metadata\)」ウィンドウ \(249 ページ\)](#)

[「情報 \(Info\)」ダイアログ \(82 ページ\)](#)

お気に入りフォルダーリストにフォルダーを追加する

「**ファイルブラウザー (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

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

関連リンク

[「ファイルブラウザー \(File Browser\)」ウィンドウ \(106 ページ\)](#)

ファイルの切り替え

複数のファイルを開いて、各ファイルを切り替えられます。

選択できる手順

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

- アクティブなファイルと最後に編集したファイルを切り替えるには、**[F5]** を押します。

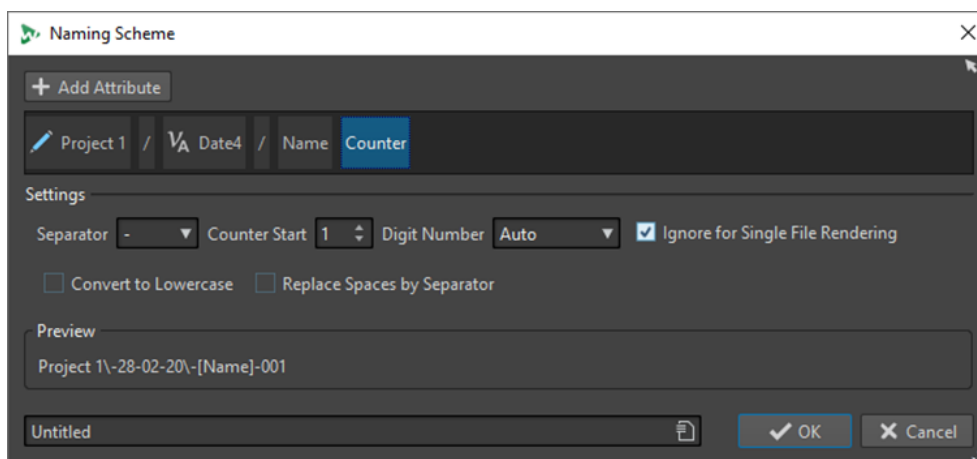
命名規則

オーディオファイルまたはオーディオモンタージュをレンダリングする際、命名規則に従って名前を付けた複数のファイルを作成できます。

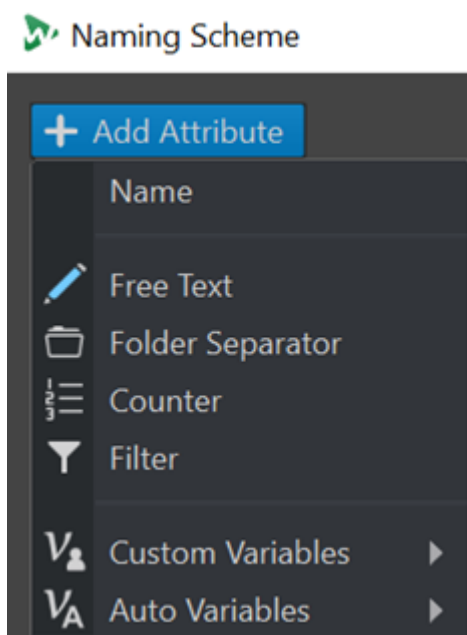
「命名規則 (Naming Scheme)」 ダイアログ

「命名規則 (Naming Scheme)」 ダイアログでは、レンダリングするオーディオファイルまたはオーディオモンタージュの命名規則を定義できます。命名規則はプリセットとして保存できます。

- 「命名規則 (Naming Scheme)」 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ンタージュウィンドウの「レンダリング (Render)」 タブを選択します。「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。「出力 (Output)」 セクションで「命名規則 (Scheme)」 ポップアップメニューを開き、「設定 (Edit)」 を選択します。



属性を追加 (Add Attribute)



以下の命名規則属性を追加できます。

- フリーテキスト (Free Text)

- **フォルダーの区切り (Folder Separator)**

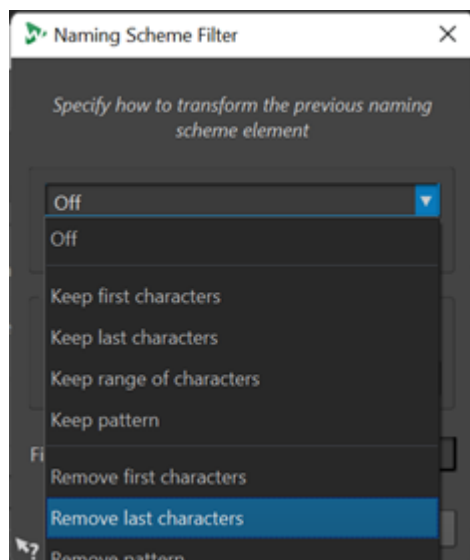
指定した命名規則に従ってフォルダー構造を作成できます。

- **カウント (Counter)**

- **フィルター (Filter)**

フィルターを適用してファイル名を変換することができます。

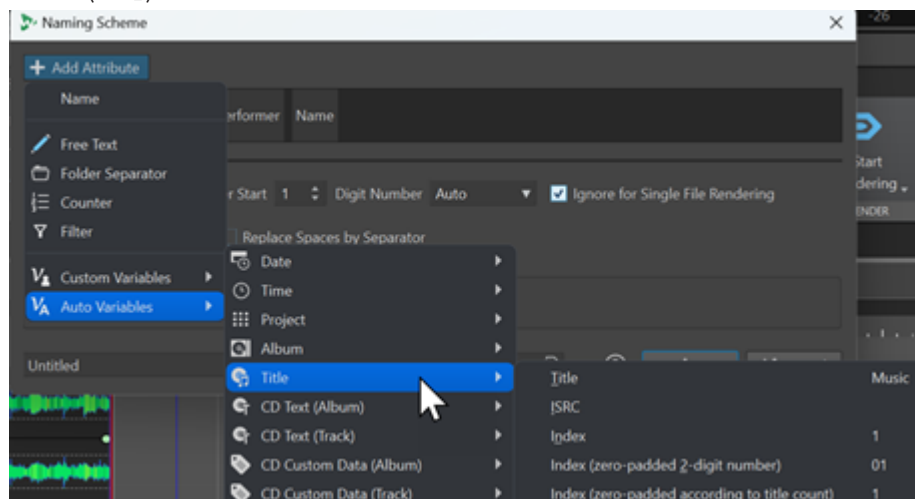
たとえば、変換する要素が「piano_v1」の場合、フィルターを使用して接尾辞「_v1」を削除できます。



- 「**カスタム変数 (Custom Variables)**」では、命名規則の変数をカスタマイズできます。

- 「**自動変数 (Auto Variables)**」では、「**日付 (Date)**」、「**時刻 (Time)**」、「**タイトル (Title)**」などの要素の変数を設定できます。

たとえば、「**タイトル (Title)**」要素の変数の中で、インデックスをゼロ埋めされた2桁の数字(「01」)にするか、タイトル数に基づいてゼロ埋めするかなどを設定できます。



使用する属性

命名規則の属性が表示されます。属性の順序はドラッグで変更できます。

区切り (Separator)

スペースやコンマなどの区切りを選択できます。

カウンター初期値 (Counter Start)

カウンターの初期値を選択できます。

桁数 (Digit Number)

桁数のスタイルを選択できます。

単一ファイルをレンダリングする場合は無視 (Ignore for Single File Rendering)

複数のファイルをレンダリングする場合のみ命名規則を適用します。

小文字に変換 (Convert to Lowercase)

生成される名前のすべての文字を小文字に変換します。

スペースを区切り文字で置換 (Replace Spaces by Separator)

すべてのスペースを選択した区切り文字に置き換えます。

プレビュー

現在の設定のプレビューが表示されます。

プリセット

命名規則プリセットを保存したり適用したりできます。

命名規則の定義

レンダリング後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ファイル名を構成する名前属性を組み合わせてることによって、命名規則を定義できます。

手順

1. 「命名規則 (Naming Scheme)」ダイアログで、「属性を追加 (Add Attribute)」をクリックして追加する属性を選択します。
2. 「設定 (Settings)」セクションで、設定を行ないます。
3. 「OK」をクリックします。

関連リンク

[「命名規則 \(Naming Scheme\)」ダイアログ \(110 ページ\)](#)

ファイルグループ

ファイルグループは WaveLab Pro プロジェクトの構成要素です。各プロジェクトには複数のファイルグループを含めることができます。

1つのファイルグループにはさまざまなファイルタイプ (オーディオファイル、オーディオモンタージュ、一括処理セットファイルなど) を含めることができます。これにより、すべてのファイルを1つのファイルグループにまとめることができます。また、ファイルタイプごとに異なるファイルグループにまとめて見やすくすることもできます。この場合、ファイルグループのアイコンはそれぞれのファイルタイプを表わすアイコンに変わります。

各ファイルグループには、カスタマイズ可能な複数のタブグループを含めることができます。タブグループごとに優先するタイプを設定し、WaveLab Pro でタブグループを開いたときにデフォルトで開かれるファイルのタイプを指定できます。

ファイルグループはテキストファイルとして書き出すことができます。また、ファイルパスを含むテキストファイルを使用して、ファイルグループをプロジェクトに読み込むこともできます。これらのファイルグループは新しいファイルグループタブとして開かれます。

ファイルグループオプションは、ファイルグループタブのコンテキストメニューから選択できます。

ファイルグループのタブの色は、変更されたあとにまだ保存されていないファイルがファイルグループに含まれているかどうかや、特定のファイルがどのファイルグループに属しているかを示します。

関連リンク

[ファイルグループの作成](#) (113 ページ)

[タブ変更インジケータ](#) (103 ページ)

ファイルグループの作成

空のファイルグループまたはテンプレートベースのファイルグループを作成できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」 を選択します。
 2. 「ファイルグループ (File Group)」 をクリックします。
 3. 以下のいずれかを行ないます。
 - 空のファイルグループを作成するには、「カスタム (Custom)」 をクリックし、いずれかのオプションを選択して「作成 (Create)」 をクリックします。
 - テンプレートベースのファイルグループを作成するには、「テンプレート (Templates)」 をクリックし、テンプレートを選択します。
-

結果

新しいファイルグループが作成されます。テンプレートを選択した場合は、選択したテンプレートをベースとして、対応するレイアウトと設定を含む新しいファイルグループが作成されます。

関連リンク

[プロジェクトウィンドウ](#) (159 ページ)

[テンプレート](#) (139 ページ)

開いているファイルの検索

コマンドバーの「タブ検索とキーワード (Tab Search and Keywords)」フィールドを使用すると、すべてのファイルタブを検索して該当するファイルタブを開くことができます。これにより、多くのファイルを開いている場合に、ファイルタブをすばやく切り替えることができます。



- ファイルタブを開くには、「ファイル検索とキーワード (File Search and Keywords)」フィールドをクリックするか、**[Ctrl]/[command] + [F]** を押して、開きたいファイルの名前を入力します。入力を途中でやめるか **[Return]** を押すとすぐに、その検索語句を含む最初のファイルタブがアクティブになります。
- その検索語句を含む次のファイルタブに切り替えるには、**[Ctrl]/[command] + [Tab]** を押します。
- その検索語句を含む前のファイルタブに切り替えるには、**[Ctrl]/[command] + [Shift] + [Tab]** を押します。
- 検索直前にアクティブになっていたファイルタブに戻るには、検索フィールド内のテキストを削除します。

関連リンク

[コマンドバー](#) (84 ページ)

最近使用したファイル

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

最近使用したファイルを開く

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

手順

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

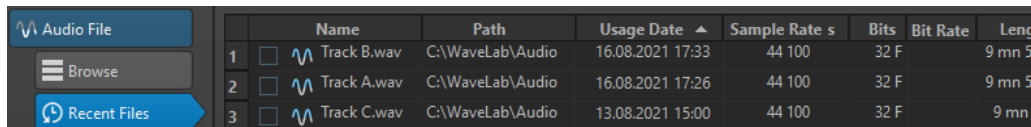
関連リンク

[「最近使用したファイル \(Recent Files\)」タブ \(114 ページ\)](#)

「最近使用したファイル (Recent Files)」タブ

このタブでは、WaveLab Pro 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

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

WaveLab Pro 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、検索フィールドにテキストを入力します。
- 検索フィールドから最近使用したファイルのリストにフォーカスを切り替えるには、[↓] を押し
ます。
- 最近使用したファイルのリストから検索フィールドにフォーカスを切り替えるには、[Ctrl]/
[command]+[F] を押し
ます。

表示する最近使用したファイルの数の設定

最近使用したファイルのリストに表示するファイル数を指定できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」を選択します。
 2. 「表示形式 (Display)」タブを選択します。
 3. 「履歴 (History)」セクションで、以下の領域に表示する項目の最大数を設定します。
 - 「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」ウィンドウの最大項目数 (Maximum Number of Items in Recent Files Window)
 - 「最近使用したフォルダー」メニューの最大項目数 (Maximum Number of Items in the Recent Folders Menu)
-

一時ファイル

WaveLab Pro 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 Pro 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。

一時ファイルを保存するフォルダーを3つまで指定できます。複数のドライブを使用している場合は、
一時ファイルを別々のハードドライブ (パーティションではない) に保存することで、パフォーマンスを
高速化できます。

たとえば、ソースファイルがC:ドライブに存在する場合は、一時フォルダーとしてD:\temp および
E:\temp を指定できます。これにより、パフォーマンスが向上し、ハードディスクドライブのディスク
の断片化が減少します。

初期設定では、WaveLab Pro 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 \(145 ページ\)](#)

[「オーディオ \(Audio\)」 タブ \(グローバル環境設定\) \(915 ページ\)](#)

お気に入りファイル

頻繁に使用するファイルをお気に入りファイルのリストに追加できます。

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

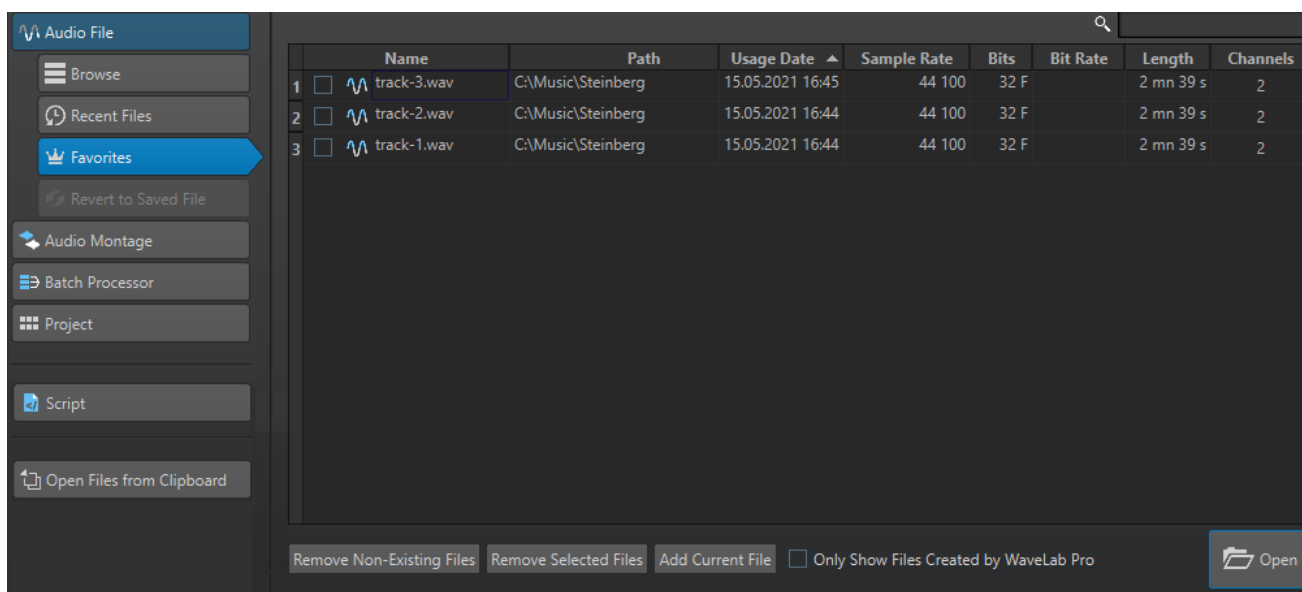
関連リンク

[「お気に入り \(Favorites\)」 タブ \(116 ページ\)](#)

「お気に入り (Favorites)」 タブ

このタブでは、お気に入りファイルのリストを表示および編集できます。

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



お気に入りファイルリスト

お気に入りファイルが表示されます。

検索 (Search)

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

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

メディアで見つからないファイルをリストから削除します。

選択したファイル項目を削除 (Remove Selected Files)

選択したファイルをすべてリストから削除します。

現在のファイルを追加 (Add Current File)

開いているファイルをお気に入りファイルリストに追加します。

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

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

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

開く (Open)

選択したファイルを WaveLab Pro で開きます。

関連リンク

[お気に入りファイル](#) (116 ページ)

お気に入りファイルのフィルタリング

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

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

関連リンク

[「お気に入り \(Favorites\)」タブ](#) (116 ページ)



操作の取り消し/再実行

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

初期設定では、**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。

- 取り消し/再実行時にスクロールおよびズーム設定を除外するには、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**グローバル (Global)**」を選択し、「**表示形式 (Display)**」タブを選択して「**元に戻す/やり直し操作でオーディオをスクロール/ズームしない (Undo/Redo Does Not Scroll/Zoom Audio)**」をオフにします。

この機能が便利なのは、たとえば、操作を実行して変更された領域を拡大表示し、操作を取り消して変更内容を確認する場合です。このような場合、スナップショットを復元したり、スクロールやズームの設定を変更しない方が作業しやすくなります。

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

関連リンク

[バージョン履歴 \(118 ページ\)](#)

[エフェクトの変更を元に戻す \(534 ページ\)](#)

[プラグインウィンドウの操作を元に戻す/やり直す \(545 ページ\)](#)

バージョン履歴

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

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

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

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

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

関連リンク

[オーディオモニタージュの「履歴 \(History\)」ウィンドウ \(119 ページ\)](#)

[オーディオエディターの「履歴 \(History\)」ウィンドウ \(120 ページ\)](#)

前のバージョンに戻す

オーディオファイルまたはオーディオモニタージュを前のバージョンに戻すことができます。

手順

1. **オーディオモニター**ジュウインドウまたは**オーディオエディター**で、「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」 > 「**履歴 (History)**」を選択します。
2. 「**履歴 (History)**」ウィンドウで、以下のいずれかを行ないます。
 - 戻す先のバージョンをダブルクリックします。
 - 戻す先のバージョンを右クリックして、「**選択したバージョンを復元 (Restore Selected Version)**」を選択します。
 - 戻す先のバージョンを右クリックして、「**選択したバージョンを新しいタブで開く (Open Selected Version in New Tab)**」を選択します。

関連リンク

[オーディオモニタージュの「履歴 \(History\)」ウィンドウ \(119 ページ\)](#)

[オーディオエディターの「履歴 \(History\)」ウィンドウ \(120 ページ\)](#)

オーディオを前のバージョンからのサンプルに置き換える

オーディオエディターでは、オーディオ選択範囲を前のバージョンに含まれる同じオーディオ範囲に置き換えられます。これにより、前のオーディオバージョンを復元しつつ、選択範囲外のオーディオに行なった編集は保持できます。

手順

1. **オーディオエディター**で、前のバージョンと置き換えるオーディオ範囲を選択します。
2. 「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」 > 「**履歴 (History)**」を選択します。
3. 「**履歴 (History)**」ウィンドウで復元するバージョンを右クリックし、「**選択したオーディオをこのバージョンのサンプルに置き換える (Replace Selected Audio with Samples from This Version)**」を選択します。

結果

オーディオを前のバージョンからのサンプルと置き換えると、履歴に新しいバージョンが作成されます。必要に応じて、復元したオーディオは置き換えられたオーディオ範囲の前後に存在するオーディオと自動的にクロスフェードを作成します。

「**履歴内の編集を検索 (Locate Edit in History)**」オプションを使用すると、「**履歴 (History)**」ウィンドウ内にある編集のバージョンをすばやく見つけることができます。

関連リンク

[履歴内の編集の検索 \(124 ページ\)](#)

オーディオモニタージュの「履歴 (History)」ウィンドウ

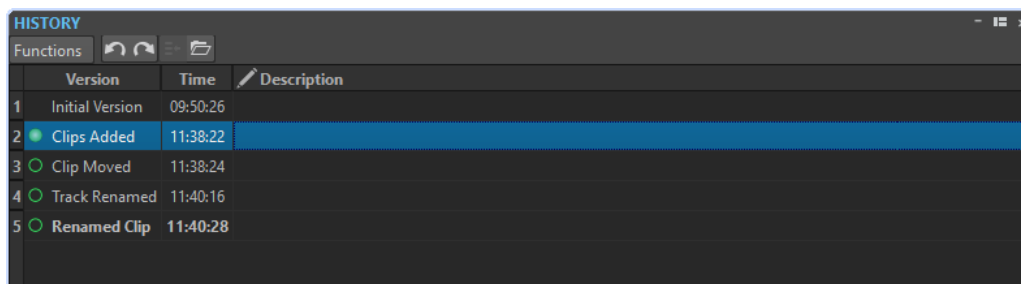
オーディオモニタージュの「**履歴 (History)**」ウィンドウには、アクティブなオーディオモニタージュの利用できるすべてのバージョンが表示されます。操作の取り消しと再実行や、前のバージョンの復元を行なえます。

補足

最初のバージョンはリストの一番上に、

最新のバージョンはリストの一番下に表示されます。

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



履歴リスト

履歴リストでは以下のコラムが利用できます。

バージョン (Version)

該当するバージョンを作成した操作のタイプが表示されます。

時間 (Time)

操作の時刻が表示されます。

内容 (Description)

バージョンの説明を追加できます。

「機能 (Functions)」メニュー

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

元に戻す (Undo)/やり直し (Redo)

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

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

選択したバージョンを復元します。

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

選択したバージョンを新しいタブで開きます。

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

選択したバージョンを履歴から削除します。

履歴をクリア (Clear History)

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

元に戻したバージョンを保持 (Keep Undone Versions)

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

オーディオエディターの「履歴 (History)」ウィンドウ

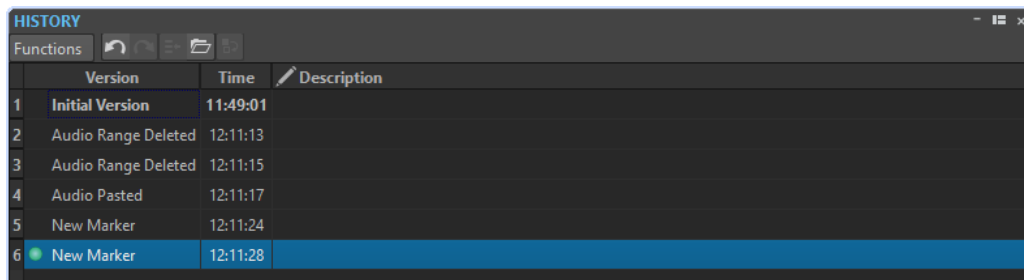
オーディオエディターの「履歴 (History)」ウィンドウには作業中のオーディオファイルのすべてのバージョンが表示されます。操作の取り消しと再実行や、前のバージョンの復元を行なえます。

補足

最初のバージョンはリストの一番上に、

最新のバージョンはリストの一番下に表示されます。

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



履歴リスト

履歴リストでは以下のコラムが利用できます。

バージョン (Version)

該当するバージョンを作成した操作のタイプが表示されます。

時間 (Time)

操作の時刻が表示されます。

内容 (Description)

バージョンの説明を追加できます。

「機能 (Functions)」メニュー

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

元に戻す (Undo)/やり直し (Redo)

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

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

選択したバージョンを復元します。

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

選択したバージョンを新しいタブで開きます。

選択したオーディオをこのバージョンのサンプルに置き換える (Replace Selected Audio with Samples from This Version)

オーディオ選択範囲を、選択した履歴のバージョンに収められた同じ範囲にあるオーディオサンプルに置き換えます。

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

選択したバージョンを履歴から削除します。

履歴をクリア (Clear History)

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

元に戻したバージョンを保持 (Keep Undone Versions)

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

編集インジケータ

編集インジケータはオーディオエディターでのみ使用でき、オーディオのどの部分が編集されたかを確認できます。これにより、オーディオの他の部分に加えた変更は維持したまま、編集した部分の前のバージョンを復元できます。

編集インジケータは、オーディオファイルの編集位置またはその周辺に配置されます。オーディオチャンネルごとに、個別の編集インジケータがあります。編集インジケータは各オーディオチャンネルの下に配置されます。編集インジケータは表示と非表示を切り替えたり、スナップ機能を使用して吸着項目にスナップさせたりできます。初期設定では、編集インジケータはオーディオエディターのメインビューにのみ表示されます。編集インジケータはオーバービューでもオンにできます。

各ビューおよびオーディオファイルで編集インジケータの表示/非表示を個別に切り替えるには、「編集インジケータの表示/非表示 (Show/Hide Edit Indicators)」をクリックします。

補足

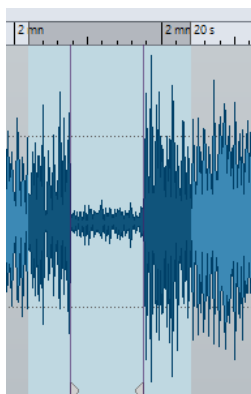
編集インジケータはオーディオファイルを編集するか、元に戻す/やり直し操作を行なうと自動的に作成されます。編集インジケータに対して編集や名前の変更はできません。編集インジケータは一時的なものであり、オーディオファイルと一緒に保存されません。

編集インジケータの色は、「ファイル (File)」 > 「オーディオファイル (Audio Files)」 > 「表示スタイル (Style)」で編集できます。

編集インジケータの種類

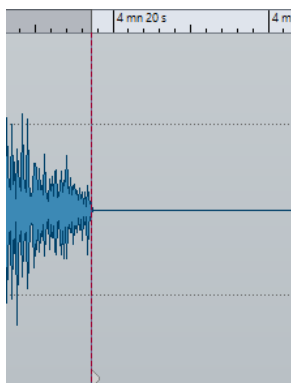
2つの編集インジケータ間の変更されたオーディオ

変更されたオーディオ範囲が2つの編集インジケータによって囲まれますが、オーディオ範囲の外側のオーディオは変更されません。これを使用すると、「復元 (Recover)」機能を使用してオーディオ部分を前のバージョンに置き換えることができます。これにより、2つの編集インジケータの外側に位置するオーディオに加えた変更が影響されることはありません。



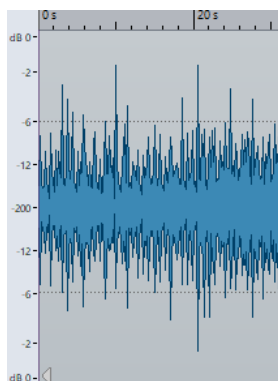
オーディオファイルの終了位置を切り取り

この編集インジケータは、オーディオファイルの終了位置が切り取られたことを示します。編集インジケータの端に編集カーソルを置くと、「復元 (Recover)」機能を使用できます。



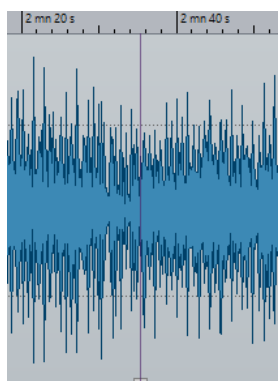
オーディオファイルの開始位置を切り取り

この編集インジケータは、オーディオファイルの開始位置が切り取られたことを示します。オーディオファイルの開始位置に編集カーソルを置くと、「復元 (Recover)」機能を使用できます。



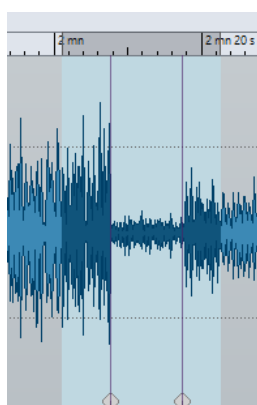
オーディオを切り取り

この編集インジケータは、オーディオが切り取られたことを示します。編集インジケータの左右のオーディオは同じオーディオファイルに属しています。編集インジケータ周辺のオーディオ範囲を選択すると、「復元 (Recover)」機能を使用できます。



接合されたオーディオ

この編集インジケータは、その左右のオーディオが異なるオーディオファイルに属して接合されたファイルであることを示します。この場合、「復元 (Recover)」機能は使えません。ただし、「履歴 (History)」ウィンドウの「選択したオーディオをこのバージョンのサンプルに置き換える (Replace Selected Audio with Samples from This Version)」を使用すると、オーディオ選択範囲を、選択した履歴のバージョンに収められた同じ範囲にあるオーディオサンプルに置き換えられます。



関連リンク

[オーディオファイルのスナップの対象 \(191 ページ\)](#)

履歴内の編集の検索

オーディオエディターの「履歴 (History)」ウィンドウで編集インジケータの位置を検索し、特定の編集がいつ行なわれたのかを確認したり、編集の状況を確認したり、オーディオを以前のバージョンのサンプルに置き換えたりできます。

手順

1. **オーディオエディター**で、編集インジケータの位置または2つの編集インジケータの間に編集カーソルを置きます。
 2. 「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
 3. 「**履歴 (History)**」セクションで「**復元 (Recover)**」を右クリックして、「**履歴内の編集を検索 (Locate Edit in History)**」をクリックします。
-

関連リンク

[編集インジケータ](#) (121 ページ)

[オーディオを前のバージョンからのサンプルに置き換える](#) (119 ページ)

元のオーディオサンプルの復元

選択範囲を元のオーディオサンプルと置き換えられます。これにより、あるオーディオセクションではすべての編集を元に戻しつつ、オーディオファイルのそれ以外の部分に行なった編集は保持できます。

元のオーディオサンプルを復元すると、「**履歴 (History)**」ウィンドウに新しいバージョンが作成されません。

補足

復元機能を実行するためには、編集されたオーディオセクションの左右両側のオーディオが同じオーディオファイルに属している必要があります。

手順

1. **オーディオエディター**で、編集インジケータの位置または2つの編集インジケータの間に編集カーソルを置きます。
 2. 「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
 3. 「**履歴 (History)**」セクションで「**復元 (Recover)**」をクリックします。
-

結果

編集が元に戻され、対応する編集インジケータが削除されます。

関連リンク

[編集インジケータ](#) (121 ページ)

ドラッグ操作

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

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

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

補足

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

関連リンク

[ツールウィンドウとメーターウィンドウのドッキング/切り離し \(78 ページ\)](#)

オーディオエディターとオーディオモニタージュウウィンドウでのドラッグ操作

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

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

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウインドウ \(336 ページ\)](#)

[「ファイルブラウザー \(File Browser\)」ウィンドウ \(106 ページ\)](#)

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 \(603 ページ\)](#)

一括処理セットウィンドウでのドラッグ操作

- プラグインの処理順序を変更するには、オーディオプラグインチェーンウィンドウ内にプラグインをドラッグします。
- 一括処理にファイルを追加するには、バッチ変換ツールまたは一括処理セットにファイルタブをドラッグします。

関連リンク

[一括処理セットウィンドウ \(825 ページ\)](#)

ズーム

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

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

スクロールホイールによるズーム

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

手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。



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

補足

- 最大限にズームアウトすると、ファイル全体がウィンドウ内に収まります。
- 最大限にズームインすると、各サンプルが数ピクセルで画面上に表示されます。これによって、波形をサンプル精度で編集できます。

- 縦方向にズームするには、「**垂直ズーム (Vertical Zoom)**」スクロールホイール (2) をクリックし、上下にドラッグするか、マウスホイールを使用します。
最適化された高さでデフォルトのズームを切り替えるには、「**垂直ズーム (Vertical Zoom)**」スクロールホイール (2) をダブルクリックします。

補足

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

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

補足

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



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

関連リンク
[ズーム \(126 ページ\)](#)

マウスを使用したズーム

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

手順

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

ヒント

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

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

ヒント

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

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

関連リンク
[ズーム \(126 ページ\)](#)

オーディオ範囲を選択した状態でのズーム

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

手順

1. **オーディオモニタージュウインドウ**または**オーディオエディター**で、クリックアンドドラッグでオーディオ範囲を選択します。
2. 選択範囲内をクリックし、マウスボタンを押した状態で、**[Shift]** を押したままにします。

3. マウスを上動かすとズームインし、下動かすとズームアウトします。
 4. 選択したオーディオ範囲を調節するには、マウスボタンをそのまま押した状態で **[Shift]** を放し、左右にドラッグします。
-

関連リンク

[ズーム \(126 ページ\)](#)

キーボードを使用したズーム

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

手順

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

補足

「**ズームキーの間隔 (Interval for Zoom Key Command)**」オプションで、ズームの間隔を設定できます。このオプションは、「ユーザー設定 (Preferences)」の「**グローバル (Global)**」ページにある「**オプション (Options)**」タブで設定できます。

関連リンク

[環境設定 \(910 ページ\)](#)

[ズーム \(126 ページ\)](#)

タブバーのズームオプション

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

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

関連リンク

[「表示 \(View\)」タブ \(オーディオエディター\) \(197 ページ\)](#)

[「表示 \(View\)」タブ \(オーディオモニタージュ\) \(351 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモニタージュ\) \(354 ページ\)](#)

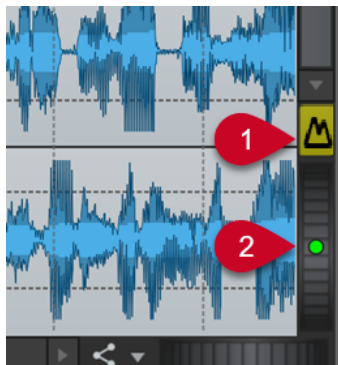
[ズーム \(126 ページ\)](#)

垂直方向の自動最大ズーム

「ピークへの自動ズーム (Automatic Zoom to Peaks)」オプションは、波形がウィンドウの垂直方向のスペース全体を埋めるように自動的にスケーリングします。これにより、オーディオ素材のピークをすばやく特定でき、クロスフェードなどの操作が容易になります。

「ピークへの自動ズーム (Automatic Zoom to Peaks)」ボタン (1) をクリックするか、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[↑]** を押すことで、オーディオモニタージュウウィンドウまたはオーディオエディター (メインビューとオーバービューの両方) の波形の垂直方向の自動最大ズームをオン/オフできます。

スクロールホイールの中央の緑色の LED (2) は、垂直方向の自動最大ズームがオンであることを表わしています。



オーディオエディターの「ピークへの自動ズーム (Automatic Zoom to Peaks)」ボタン

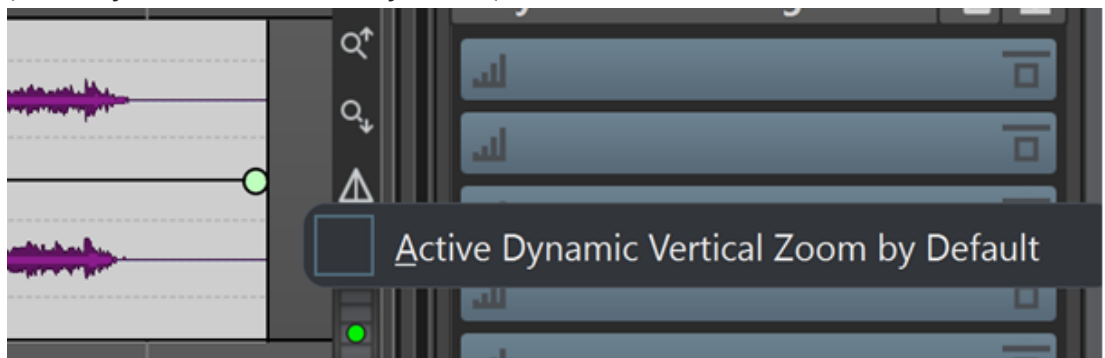


オーディオモニタージュウウィンドウの「ピークへの自動ズーム (Automatic Zoom to Peaks)」ボタン

「ピークへの自動ズーム (Automatic Zoom to Peaks)」をオンにすると、このビューで利用できるスペースを最大限に使用するように波形が垂直方向に自動的にズームされ、波形の表示されている部分のピークがズームされます。

ヒント

「ピークへの自動ズーム (Automatic Zoom to Peaks)」を永続的にオンにするには、「ピークへの自動ズーム (Automatic Zoom to Peaks)」ボタンを右クリックして「初期設定で動的垂直ズームを有効化 (Active Dynamic Vertical Zoom by Default)」を選択します。



例

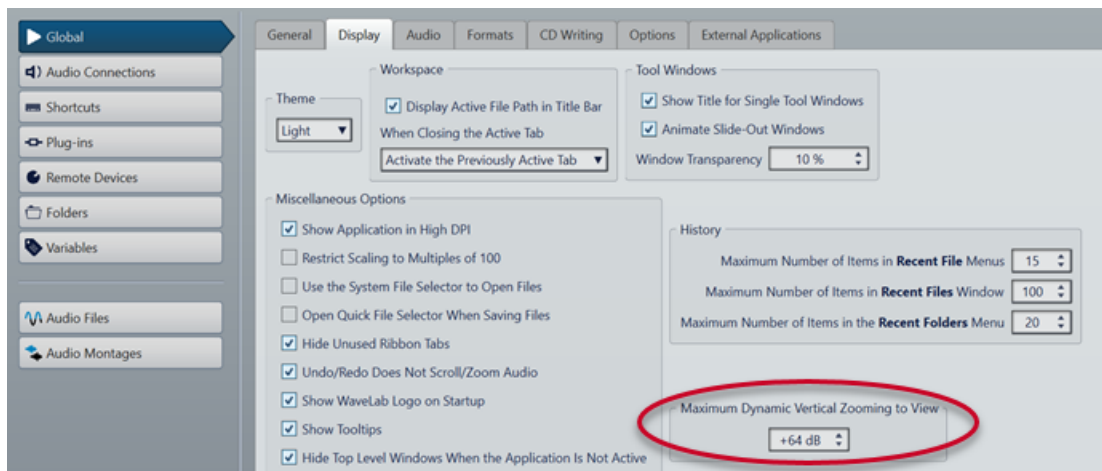
オーディオ素材の静かな部分に水平方向にスクロール/ズームしている間、波形は垂直方向のスペース全体を埋めるように拡大され続けます。

補足

- レベルルーラーはズームレベルに合わせて自動的に調整されます。
- たとえば、スクロールホイールを使用するなどして手動の垂直ズーム操作を実行すると、「ピークへの自動ズーム (Automatic Zoom to Peaks)」が自動的にオフになります。
- 「ピークへの自動ズーム (Automatic Zoom to Peaks)」機能は、すべてのトラック、およびオーディオモニターズに表示されるすべてのクリップにグローバルに適用されます。
- 「ピークへの自動ズーム (Automatic Zoom to Peaks)」機能は、波形ビューでのみ機能し、スペクトログラムビューでは効果がありません。

ヒント

「ユーザー設定 (Preferences)」の「グローバル (Global)」セクションでは、「表示形式 (Display)」タブから「ビューの垂直ズームの最大値 (Maximum Dynamic Vertical Zooming to View)」にアクセスできます。ここでは、波形の視覚的な最大拡大率を指定できます。



関連リンク

[「表示形式 \(Display\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(912 ページ\)](#)

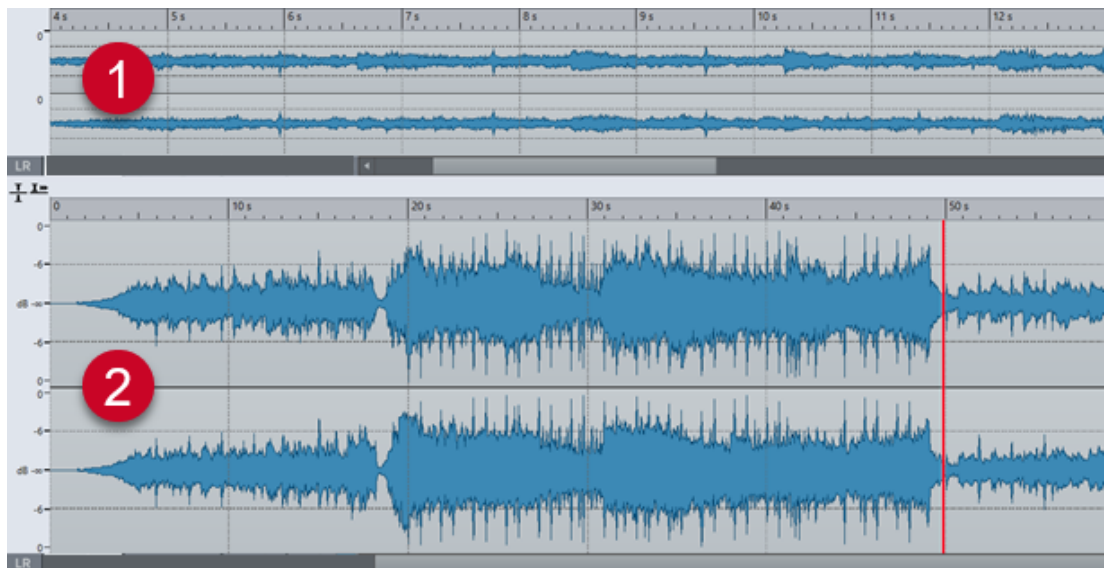
[レベルルーラーによるズーム \(134 ページ\)](#)

[ズーム \(126 ページ\)](#)

オーディオエディター固有のズームオプション

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

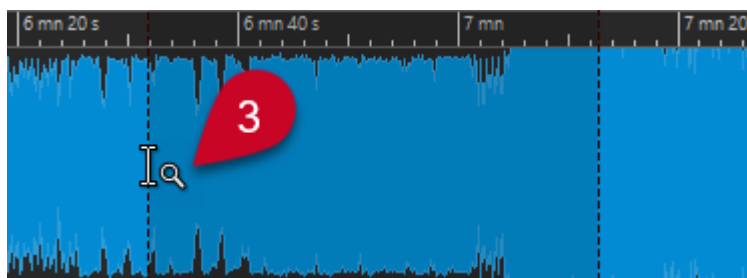
オーディオエディターでは、オーバービュー (1) とメインビュー (2) に別々のズームレベルを設定できます。



オーバービューでは、タイムルーター上の範囲インジケータが、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。

「他のビューに同期する (Sync with Other View)」 がオフになっている場合のみ、範囲インジケータが表示されます。

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



関連リンク

[ズーム \(126 ページ\)](#)

[オーディオエディターでズームレベルを設定する \(132 ページ\)](#)

[ズームツールを使用したズーム \(133 ページ\)](#)

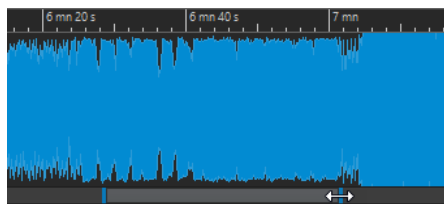
[レベルルーターによるズーム \(134 ページ\)](#)

オーディオエディターでズームレベルを設定する

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

手順

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



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



- ズームレベルを調節するには、範囲インジケータの端をドラッグします。
-

関連リンク


[ズーム \(126 ページ\)](#)

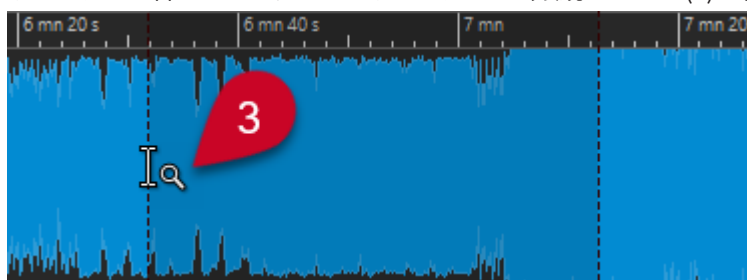
[オーディオエディター固有のズームオプション \(131 ページ\)](#)

ズームツールを使用したズーム

ズームツールを使用すると、波形の細部を拡大してメインビューに表示できます。


手順

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



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

ヒント

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

結果

選択範囲が拡大されてメインビュー全体に表示されます。

関連リンク

[オーディオエディター固有のズームオプション \(131 ページ\)](#)

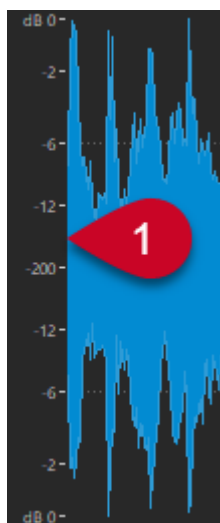
[ズーム \(126 ページ\)](#)

レベルルーラーによるズーム

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

手順

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



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

関連リンク

[オーディオエディター固有のズームオプション \(131 ページ\)](#)

[ズーム \(126 ページ\)](#)

オーディオモニタージュ固有のズームオプション

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

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

関連リンク

[ズームボタンを使用したズーム \(135 ページ\)](#)

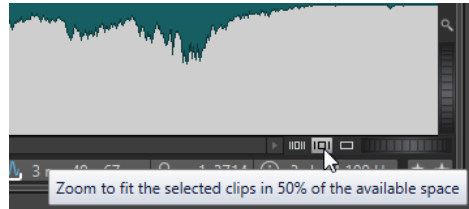
[ズームによる表示トラックの増減 \(135 ページ\)](#)

ズームボタンを使用したズーム

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

手順

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



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

関連リンク

[オーディオモニタージュ固有のズームオプション \(134 ページ\)](#)

[ズーム \(126 ページ\)](#)

ズームによる表示トラックの増減

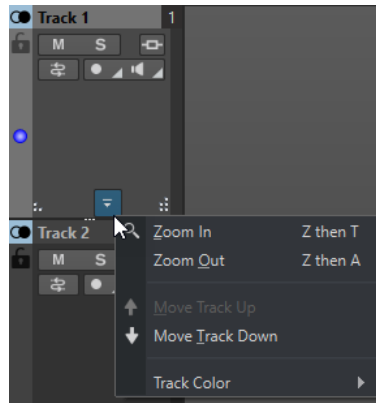
ズームインやズームアウトを行なって、オーディオモニタージュウインドウに表示されるトラックを増減できます。

手順

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



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



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

関連リンク

[オーディオモニタージュ固有のズームオプション \(134 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

[ズーム \(126 ページ\)](#)

プリセット (Presets)

一般的に使用する設定を保存するプリセットを作成できます。

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

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

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

関連リンク

[プリセットの保存 \(136 ページ\)](#)

[プリセットの読み込み \(137 ページ\)](#)

[VST プラグインのデフォルトのプリセットの保存 \(138 ページ\)](#)

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 \(137 ページ\)](#)

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 \(136 ページ\)](#)

プリセットの変更

プリセットを変更して、変更内容を保存できます。

手順

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

プリセットの削除

手順

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

一時プリセット

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

関連リンク
[プリセットの一時的な保存 \(138 ページ\)](#)
[一時的なプリセットの呼び出し \(138 ページ\)](#)

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 \(137 ページ\)](#)
- [一時的なプリセットの呼び出し \(138 ページ\)](#)

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

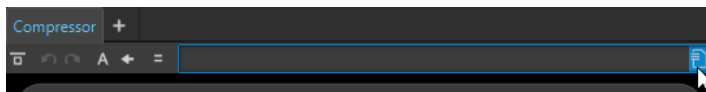
- [一時プリセット \(137 ページ\)](#)
- [プリセットの一時的な保存 \(138 ページ\)](#)

VST プラグインのデフォルトのプリセットの保存

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

手順

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



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

結果

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

関連リンク

- [デフォルトのプリセットの読み込み \(139 ページ\)](#)
- [デフォルトのプリセットの削除 \(139 ページ\)](#)

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 \(138 ページ\)](#)

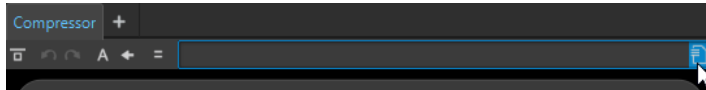
[デフォルトのプリセットの削除 \(139 ページ\)](#)

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 \(138 ページ\)](#)

[デフォルトのプリセットの読み込み \(139 ページ\)](#)

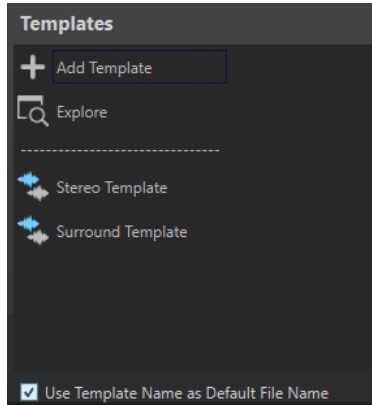
テンプレート

好みのファイル設定をテンプレートとして保存できます。これにより、新しいオーディオファイル、オーディオモニタージュ、プロジェクト、または一括処理セットを作成する際の時間と手間を節約できます。

「テンプレート (Templates)」 タブ

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

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



利用できるテンプレートのリスト

保存されているすべてのテンプレートが表示されます。

テンプレートを追加 (Add Template)

新しいテンプレートを追加したり、既存のテンプレートを更新したりできます。

選択フォルダーを開く (Explore)

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

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

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

テンプレートの作成

アクティブなオーディオモンタージュ、オーディオファイル、プロジェクト、または一括処理セットアップからテンプレートを作成し、そのテンプレートをもとに新しいファイルを作成できます。

手順

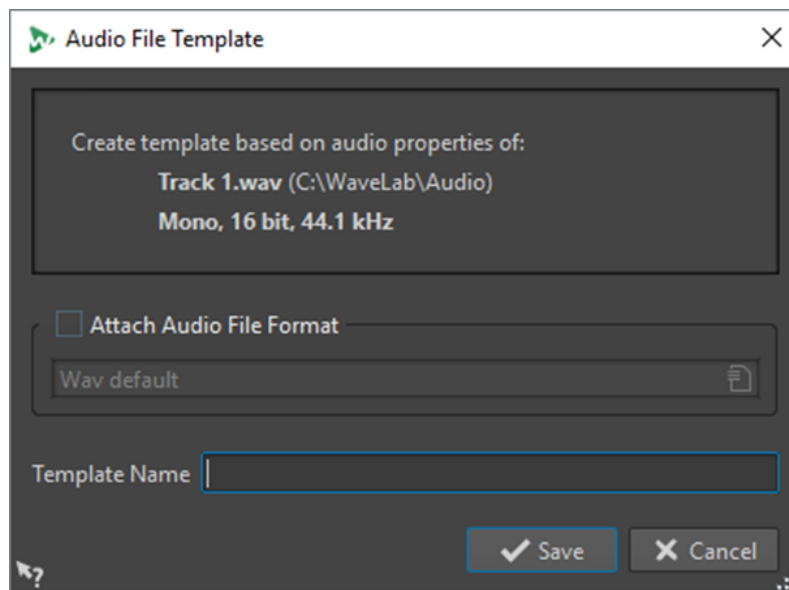
1. 「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」を選択します。
2. テンプレートを作成するファイルの種類を選択します。
3. 「テンプレート (Templates)」をクリックします。
4. 「テンプレート (Templates)」タブで、以下のいずれかを行ないます。
 - 新しいテンプレートを作成するには、「テンプレートを追加 (Add Template)」をクリックし、設定を行なって「作成 (Create)」をクリックします。
 - 既存のテンプレートを更新するには、「テンプレートを追加 (Add Template)」をクリックし、更新するテンプレートの名前を入力して「作成 (Create)」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

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

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

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

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



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

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

テンプレート名 (Template Name)

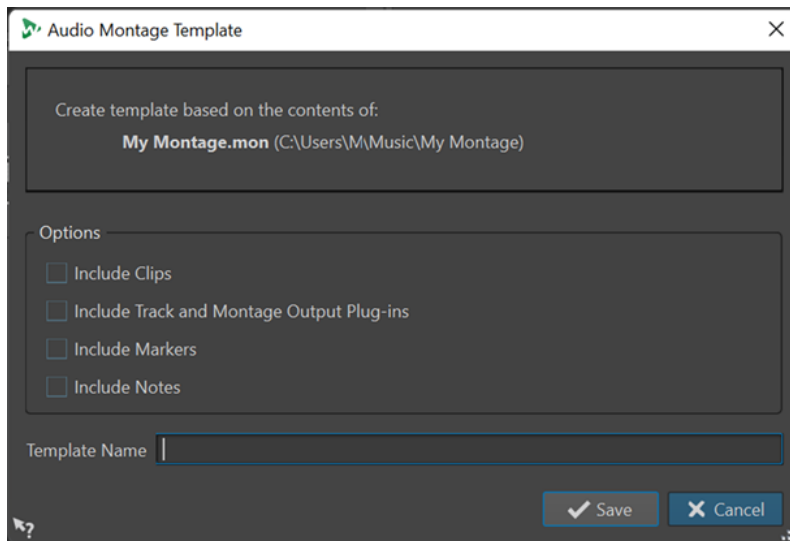
テンプレートの名前を入力できます。

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

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

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

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



クリップを含める (Include Clips)

クリップをテンプレートに保存します。

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

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

マーカーを含める (Include Markers)

マーカーをテンプレートの一部として保存します。

メモを含める (Include Notes)

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

テンプレート名 (Template Name)

テンプレートの名前を入力できます。

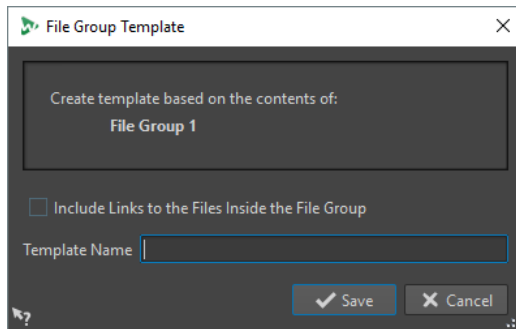
関連リンク

[「メモ \(Notes\)」ウィンドウ \(577 ページ\)](#)

「ファイルグループテンプレート (File Group Template)」ダイアログ

「**ファイルグループテンプレート (File Group Template)**」ダイアログには、作成するテンプレートのベースとなるファイルグループ名が表示されます。また、ファイルグループ内のファイルへのリンクをテンプレートに含めるかどうかを指定したり、テンプレート名を指定したりもできます。

- 「**ファイルグループテンプレート (File Group Template)**」ダイアログを開くには、「**ファイル (File)**」 > 「**新規 (New)**」を選択します。「**ファイルグループ (File Group)**」をクリックし、「**テンプレート (Templates)**」をクリックします。「**テンプレート (Templates)**」タブで「**テンプレートを追加 (Add Template)**」をクリックします。



ファイルグループ内のファイルへのリンクを含める (Include Links to the Files Inside the File Group)

ファイルグループの一部であるファイルへのリンクをテンプレートに含めます。

テンプレート名 (Template Name)

テンプレートの名前を入力できます。

テンプレートからファイルを作成

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

手順

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

テンプレートの削除

手順

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

テンプレート名の変更

手順

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

テンプレートをデフォルトとして保存

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

手順

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

関連リンク

[コマンドバー \(84 ページ\)](#)

テンプレートのショートカットを定義

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

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

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」を選択します。
2. 開くファイルのタイプを選択します。
3. 「テンプレート (Templates)」を選択します。
4. テンプレートを右クリックして、「ショートカットを定義 (Define Shortcut)」を選択します。
5. 「ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)」ダイアログで、選択したテンプレートのショートカットを編集します。
6. 「OK」をクリックします。

関連リンク

[「テンプレート \(Templates\)」タブ \(140 ページ\)](#)

作業フォルダーとドキュメントフォルダー

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

- **作業フォルダー**は、一時ファイルの保存に使用します。
- **ドキュメントフォルダー**には、オーディオファイルやオーディオモニタージュなど、WaveLab Pro 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 \(Preferences\)」\) \(145 ページ\)](#)

ファイルを開いたり保存したりするフォルダーの指定

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

手順

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

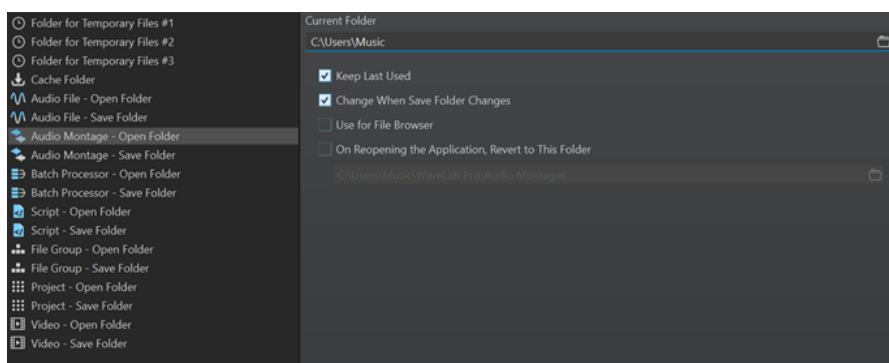
関連リンク

[「フォルダー \(Folders\)」タブ \(「ユーザー設定 \(Preferences\)」\)](#) (145 ページ)

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

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

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



左側のリストで、調節を行なうフォルダーの種類を指定します。

一時ファイル用フォルダー #1/#2/#3 (Folder for Temporary Files #1/#2/#3)

一時ファイルの保存用に3つのフォルダーを指定できます。システムが複数のハードディスクで構成されている場合、ハードディスクごとに1つの一時ファイル用フォルダーを指定することで、ファイル操作を高速化できます。

キャッシュフォルダー (Cache Folder)

「デコードされたファイルにキャッシュフォルダーを使用 (Use Cache Folder for Decoded Files)」をオンにすると、キャッシュフォルダーを指定できます。キャッシュフォルダーには、MP3 ファイルなどの圧縮ファイル形式のファイルを操作するときに作成される 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 Pro 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。

一括処理セット - フォルダーを開く/フォルダーを保存 (Batch Processor - Open Folder/Save Folder)

一括処理セット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。

ファイルグループ - フォルダーを開く/フォルダーを保存 (File Group - Open Folder/Save Folder)

ファイルグループ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。

プロジェクト - フォルダーを開く/フォルダーを保存 (Project - Open Folder/Save Folder)

プロジェクト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。

スクリプト (オーディオファイル/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 (Script (Audio File/Audio Montage) - Open Folder/Save Folder)

スクリプトファイルを開くときと保存するときのデフォルトフォルダーを指定します。

選択した項目によって、ダイアログの右側に表示される設定値は変わります。

現在のフォルダー (Current Folder)

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

最後に使用したフォルダーを表示 (Keep Last Used)

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

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

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

ファイルブラウザーに使用 (Use for File Browser)

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

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

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

これらの設定は、ファイルタイプごとに個別に指定できます。

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

WaveLab Pro を起動するたびに特定のフォルダーにリセットできます。これによって、保存するとき/開くときのフォルダーへの変更は一時的なものになり、WaveLab Pro 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/モニタージュウィンドウにフォーカスを切り替えたい場合は、「現在のファイルにフォーカスを合わせる (Set Focus on Current File)」オプションを使用します。

手順

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

ナビゲーション同期 (Navigation Sync)

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

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

補足


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

オーディオモニタージュウィンドウで「ピークへの自動ズーム (Automatic Zoom to Peaks)」がオンになっている場合、このビューの垂直ズームは同期されません。

選択したビューのナビゲーション操作を同期する

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

手順

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

補足

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

ヒント

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

コンピューターの画面が十分に大きい場合は、2つのビューを上下に並べて表示するワークスペースレイアウトを作成することをおすすめします。

結果

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

- スクロール
- ズーム
- 時間範囲の選択
- 編集カーソルの移動

関連リンク


[ナビゲーション同期 \(Navigation Sync\) \(147 ページ\)](#)

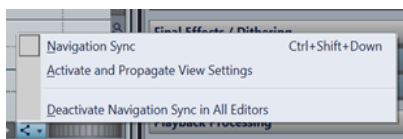
[「ナビゲーション同期 \(Navigation Sync\)」メニュー \(148 ページ\)](#)

[ワークスペースのレイアウト \(884 ページ\)](#)

「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」メニュー

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

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




ナビゲーション同期 (Navigation Sync)

このビューの「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」を有効にします。これにより、このビューは「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」ボタンがオンになっている他のビュ

一の設定を自動的に継承します。つまり、「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」が有効になっているビューのナビゲーション設定が、アクティブなビューにコピーされます。


補足

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

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

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


ヒント

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

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

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

ヒント

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

プロジェクト

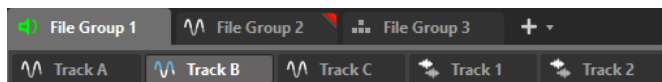
WaveLab Pro では、プロジェクトは特定の WaveLab Pro セッションに関連付けられたすべてのファイルの参照情報のコンテナとして機能し、セッション全体を管理したり呼び出したりできます。

プロジェクトファイル (拡張子: *.wpr) には個々の WaveLab Pro セッションに関連するメディアデータ (オーディオファイル、オーディオモニタージュファイル、一括処理セットファイル、プリセット、プロジェクト設定など) への参照が含まれています。

WaveLab Pro セッション全体を別のコンピューターに転送するには、プロジェクトを ZIP ファイルとしてアーカイブするか、すべてのプロジェクトデータを含む統合フォルダーを作成できます。

一度に開けるプロジェクトは 1 つだけです。以前保存したプロジェクトを開いたり新しいプロジェクトを作成したりすると、現在開かれているプロジェクトは閉じられます。

各プロジェクトには複数のファイルグループを含めることができます。各ファイルグループには独自のタブがあります。



プロダクション全体をプロジェクトとして保存しておけば、どのワークステーションの WaveLab Pro でも開くことができます。そのためには、ソースファイルが、ターゲットワークステーションから同じ相対パスまたは絶対パスで使用できる必要があります。

プロジェクトは WaveLab Pro の編集機能を利用するために必ず必要というわけではありませんが、プロジェクトを作成することで作業をより効果的に整理できます。

補足

プロジェクトを使用しないことを選択した場合でも、以前の WaveLab Pro セッションで編集したすべてのファイルを再び開くことができます。

関連リンク


[ファイルグループ \(112 ページ\)](#)

[プロジェクトウィンドウ \(159 ページ\)](#)

プロジェクトの作成

空のプロジェクトまたはテンプレートベースのプロジェクトを作成できます。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」を選択し、「プロジェクト (Project)」を選択します。
 - コマンドバーの「プロジェクトの機能 (Project Functions)」  ボタンをクリックします。
2. 手順 1 で行なった内容に応じて、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 「新規の空のプロジェクト (New Empty Project)」を選択します。
 - 「空のファイルを作成 (Create Empty)」をクリックするか、「テンプレート (Templates)」をクリックして、使用できるオプションから選択します。

関連リンク

[テンプレート \(139 ページ\)](#)

[テンプレートの作成 \(140 ページ\)](#)

デフォルトプロジェクトの作成

今後、空のプロジェクトを作成する際に使用するデフォルトプロジェクトを定義できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」 を選択します。
2. 「プロジェクト (Project)」 > 「テンプレート (Templates)」 を選択します。
3. 「テンプレートを追加 (Add Template)」 をクリックします。
4. 「プロジェクトテンプレート (Project Template)」 ダイアログに、プロジェクト名を入力します。
5. 「保存 (Save)」 をクリックします。
「テンプレート (Templates)」 セクションに新しいプロジェクトテンプレートが表示されます。
6. 名前を右クリックして「初期値として保存 (Set as Default)」 をオンにします。

補足

デフォルトのプロジェクトテンプレートを変更して別の既存のプロジェクトテンプレートをデフォルトのテンプレートとして設定するには、「テンプレート (Templates)」 セクションでそのテンプレートを右クリックして「初期値として保存 (Set as Default)」 を選択します。

結果

デフォルトプロジェクトが作成されます。今後、「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」 > 「プロジェクト (Project)」 > 「テンプレート (Templates)」、またはスタートアップアシスタントウィンドウのプロジェクトリストからそのプロジェクトを選択できます。

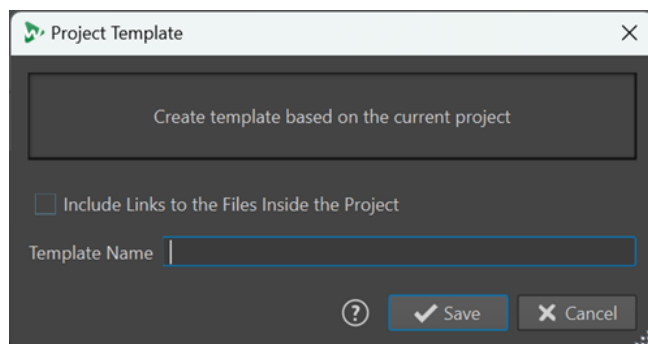
関連リンク

[「プロジェクトテンプレート \(Project Template\)」 ダイアログ \(151 ページ\)](#)

「プロジェクトテンプレート (Project Template)」 ダイアログ

「プロジェクトテンプレート (Project Template)」 ダイアログでは、プロジェクトテンプレートの作成時にさまざまなオプションを設定できます。

- 「プロジェクトテンプレート (Project Template)」 ダイアログを開くには、「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」 を選択し、「プロジェクト (Project)」 をクリックして、「テンプレート (Templates)」 をクリックします。「テンプレート (Templates)」 セクションで「テンプレートを追加 (Add Template)」 をクリックします。



プロジェクト内のファイルへのリンクを含める (Include Links to the Files Inside the Project)

プロジェクトの一部であるファイルへのリンクをテンプレートに含めます。

テンプレート名 (Template Name)

テンプレートの名前を入力できます。

関連リンク

[デフォルトプロジェクトの作成 \(151 ページ\)](#)

プロジェクトのプリセット

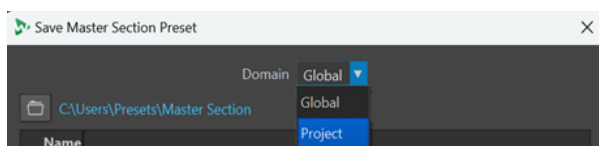
プロジェクトを保存する際に、プリセットをグローバルまたはローカルに保存できます。

WaveLab Pro では、プリセットは複数のコンテキストで使用されます。

プリセットをグローバルに保存するかどうかを選択できます。これは、プロジェクトとは関係なくいつでも使用できることを意味します。または、プリセットをローカルに保存することもできます。この場合、保存したプリセットは現在のプロジェクトにのみ使用でき、プロジェクトを閉じた後はアクセスできなくなりますが、そのプロジェクトを再度開くと復元されます。

例: マスターセクションのプリセット


- 1 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。
- 2 「**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、「**グローバル (Global)**」または「**プロジェクト (Project)**」を選択します。



アクティブなプロジェクトの保存

アクティブなプロジェクトの保存には、プロジェクトメディアの参照とプロジェクトの設定が含まれます。

手順

1. 「**プロジェクト (Project)**」メニュー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。
 - ワークスペース上部の「**ファイル (File)**」をクリックして、「**プロジェクト (Project)**」を選択します。
 - コマンドバーの「**プロジェクトの機能 (Project Functions)**」  ボタンをクリックします。
2. 「**保存 (Save)**」を選択します。

関連リンク

[プロジェクトのプリセット \(152 ページ\)](#)

[プロジェクト \(150 ページ\)](#)

[「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 \(642 ページ\)](#)


セッションをプロジェクトとして保存する

WaveLab Pro セッション全体をプロジェクトとして保存できます。

前提条件


- 新しいプロジェクトに含めるファイルを開いておきます。
- 現在アクティブなプロジェクトがない状態にしておきます。

手順

1. 「プロジェクト (Project)」メニュー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。
 - ワークスペース上部の「ファイル (File)」をクリックして、「プロジェクト (Project)」を選択します。
 - コマンドバーの「プロジェクトの機能 (Project Functions)」 ボタンをクリックします。
 2. 「現在のセッションを新規プロジェクトとして保存 (Save Current Session as New Project)」を選択します。
 3. 「プロジェクトの場所 (Project Location)」ダイアログで新しいプロジェクトの名前を入力し、プロジェクトフォルダーのファイルパスを指定します。
-

既存のプロジェクトを開く

手順

1. 「プロジェクト (Project)」メニュー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。
 - ワークスペース上部の「ファイル (File)」をクリックして、「プロジェクト (Project)」を選択します。
 - コマンドバーで、「プロジェクトの機能 (Project Functions)」 ボタンをクリックします。
 2. プロジェクトがどのように保存されたかによって、「開く (Open)」または「ZIP アーカイブからプロジェクトを開く (Open Project from ZIP Archive)」を選択するか、メニューから最近使用したプロジェクトを選択します。
-

結果

コマンドバーの「プロジェクトの機能 (Project Functions)」 ボタンが緑色に変わり、プロジェクトがアクティブであることを示します。

「プロジェクト (Project)」メニュー

「プロジェクト (Project)」メニューには、プロジェクトを操作するための幅広いオプションが用意されています。

「プロジェクト (Project)」メニュー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。

- ワークスペース上部の「ファイル (File)」をクリックして、「プロジェクト (Project)」を選択します。
- コマンドバーで、「プロジェクトの機能 (Project Functions)」 ボタンをクリックします。

開く (Open)

既存のプロジェクトファイルを選択して開くことができます。

現在アクティブなプロジェクトがある場合は、自動的に閉じます。

ZIP アrchiveからプロジェクトを開く (Open Project from ZIP Archive)

WaveLab Pro に ZIP ファイルとしてアーカイブされたプロジェクトファイルを選択して開くことができます。

保存 (Save)

プロジェクトに関する設定を含めてプロジェクトを保存します。

補足

このオプションは、プロジェクトがアクティブな場合のみ使用できます。

現在のセッションを新規プロジェクトとして保存 (Save Current Session As new Project)

現在の WaveLab Pro セッションを新規プロジェクトとして保存します。これには、現在開いているすべてのファイルグループが、**マスターセッションプリセット**およびその他の設定とともに含まれます。

補足

このオプションは、アクティブなプロジェクトがない場合のみ使用できます。

他のバージョンを保存 (Save Other Version)

現在のプロジェクトに新しい名前を割り当て、名前に通し番号を付けて保存できます。

閉じる (Close)

関連するすべてのファイルとファイルグループを含めて、アクティブなプロジェクトを閉じます。

新規の空のプロジェクト (New Empty Project)

新規プロジェクトを作成します。プロジェクトテンプレートがある場合はそれを使用します。

補足

使用できるデフォルトのプロジェクトテンプレートがない場合は、「**ファイル (File)**」タブの「**プロジェクト (Project)**」セクションの「**テンプレート (Templates)**」タブが開き、プロジェクトテンプレート（「**Standard**」、「**Split Views**」、または「**Grouped by Type**」）を選択し、「**プロジェクトの場所 (Project Location)**」ダイアログで新しいプロジェクトを設定できます。

統合 (Consolidate)

プロジェクトに関連付けられたメディアファイルがプロジェクトフォルダーにまだ保存されていない場合、そこにコピーします。

ヒント

この方法でプロジェクトファイルを統合すると自律したプロジェクトとなり、他のコンピューターに転送したり他の WaveLab Pro ユーザーと共有したりできます。

バックアップ (Back up)

プロジェクトに関連付けられているメディアファイルと設定を、新しい独立したプロジェクトフォルダーにコピーするか、1つの ZIP ファイルとして保存します。

File Explorer 上に表示 (Reveal in File Explorer)

プロジェクトフォルダーをエクスプローラー (Windows) で表示します。

関連リンク

[「プロジェクトテンプレート \(Project Template\)」ダイアログ \(151 ページ\)](#)

プロジェクトの統合

「**統合 (Consolidate)**」機能を使用すると、プロジェクトに関連付けられたファイルをまとめて管理できます。

WaveLab Pro では、プロジェクトに関連付けられたすべてのファイルを専用のプロジェクトフォルダーに保存できます。ただし、どこか別の場所からプロジェクトにファイルを挿入し、プロジェクトフォルダーには含めず元の場所に保持することもできます。このような場合に「**統合 (Consolidate)**」機能が役立ちます。

「**統合 (Consolidate)**」オプションの典型的な使用例:

- プロジェクトを別のコンピューターで操作する、あるいは別のユーザーと共有して作業を続ける場合。

「**統合 (Consolidate)**」オプションを使用すると、プロジェクトフォルダーの外にあるすべての参照ファイルのコピーを作成して、アクティブなプロジェクトのフォルダーに含めることができます。こうすれば、別のマシンやユーザーにプロジェクトを転送する際に必要な情報が欠けることはありません。


- プロジェクトに読み込み、あとから削除したファイルがプロジェクトフォルダーに含まれたままになっており、不要なメモリー領域を専有している場合。

「**統合 (Consolidate)**」オプションを使用すると、アクティブなプロジェクトが現在参照していないファイルを特定して削除できます。

プロジェクトの統合

「**統合 (Consolidate)**」オプションを使用して、プロジェクトフォルダーの内容の確認、編集、最適化を行なえます。

手順

1. 「**プロジェクト (Project)**」メニュー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。
 - ワークスペース上部の「**ファイル (File)**」をクリックして、「**プロジェクト (Project)**」を選択します。
 - コマンドバーの「**プロジェクトの機能 (Project Functions)**」 ボタンをクリックします。
 2. 「**統合 (Consolidate)**」を選択します。
 3. 「**プロジェクトの統合 (Consolidate Project)**」ダイアログで必要な調整を行ない、「**統合 (Consolidate)**」をクリックします。
 4. プロジェクトをエクスプローラー (Windows) に表示するには、「**ファイルエクスプローラー上にプロジェクトを表示 (Reveal Project in File Explorer)**」を選択します。
-

関連リンク

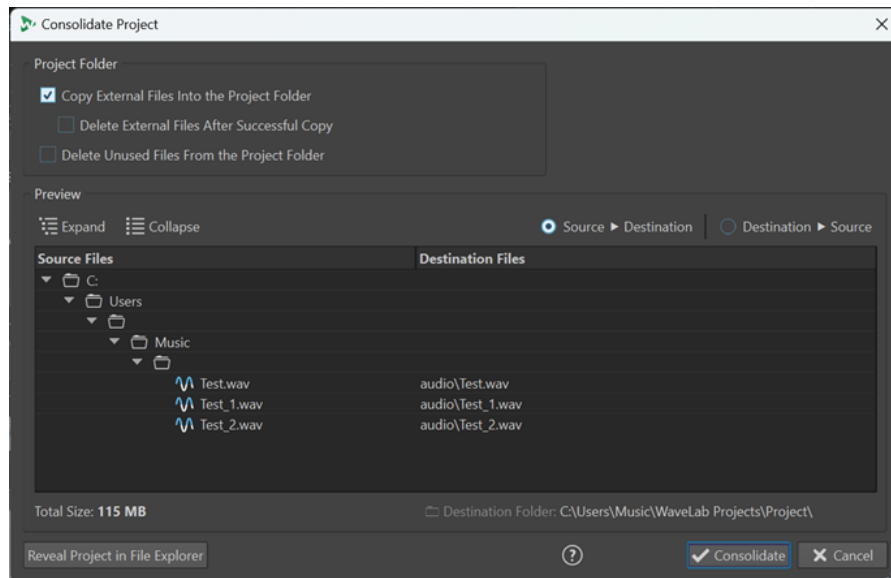
[「プロジェクトの統合 \(Consolidate Project\)」ダイアログ \(156 ページ\)](#)

[プロジェクトの統合 \(155 ページ\)](#)

「プロジェクトの統合 (Consolidate Project)」 ダイアログ

「プロジェクトの統合 (Consolidate Project)」ダイアログでは、プロジェクトフォルダーを設定し、その中のファイルを表示したり編集したりできます。

「プロジェクトの統合 (Consolidate Project)」ダイアログを開くには、「プロジェクト (Project)」メニューから「統合 (Consolidate)」を選択します。



プロジェクトフォルダー

外部ファイルをプロジェクトフォルダーにコピー (Copy External Files Into The Project Folder)

アクティブなプロジェクトに参照されていて、そのプロジェクトフォルダーにまだ含まれていないすべてのファイルをそのフォルダーにコピーします。

ヒント

プロジェクトを別のコンピューターで操作する、あるいは別の WaveLab ユーザーと共有する場合は、この機能を選択することをおすすめします。そうすれば、必要な情報が欠けることはありません。

システム内の不要な重複を防ぐために、「正常にコピーされたあとは外部ファイルを削除 (Delete External Files After Successful Copy)」をオンにすることで元の外部ファイルを削除できます。

補足

その前に、削除するファイルが他の WaveLab Pro プロジェクトで参照されていないかを確認してください。

未使用のファイルをプロジェクトフォルダーから削除 (Delete Unused Files From the Project Folder)

プロジェクトに現在関連付けられていないプロジェクトフォルダー内のファイルをフォルダーから削除します。

補足

不要なファイルだけを削除するようにしてください。

今後プロジェクトに追加する可能性のあるファイルや参照用に必要なファイルなど、プロジェクトフォルダー内の関連ファイルは、現在は「未使用」でも、フォルダー内に保持しておくか、このオプションをオンにする前に別の場所にコピーしておきます。

プレビュー (Preview)

- 「**プレビュー (Preview)**」ディスプレイには、このダイアログの「**プロジェクトフォルダー (Project Folder)**」セクションで設定に加えた変更が反映されます。
- プロジェクトで現在参照されているファイルが表示されるほか、「**プレビュー (Preview)**」セクションには、プロジェクトフォルダーに保存されている、アクティブプロジェクトに関連付けられていないファイルも一覧表示されます。

「**プレビュー (Preview)**」セクションのオプション:

広げる (Expand)

すべてのリストエントリが表示されるようにフォルダーツリーを広げます。

折りたたむ (Collapse)

フォルダーツリーのすべてのレベルを非表示にします。

ソース コピー先 (Source Destination)

ソースファイル (コピー元のファイル) が左側のコラムに表示されます。

右側のコラムにはコピー先のファイルパスが表示されます。

コピー先 ソース (Destination Source)

ソースファイル (コピー元のファイル) が右側のコラムに表示されます。

左側のコラムにはコピー先のファイルパスが表示されます。

関連リンク

[プロジェクトの統合 \(155 ページ\)](#)

[プロジェクトの統合 \(155 ページ\)](#)

プロジェクトのバックアップ

WaveLab Pro プロジェクトのバックアップコピーを作成できます。

プロジェクト全体を新しい独立したプロジェクトフォルダーにコピーすることも、ZIP ファイルとして保存することもできます。バックアップコピーには、プロジェクトで参照されているすべてのファイル、**マスターセクション**プリセットとその他のオプションプリセット、編集領域のレイアウトに関する設定が含まれます。

この方法でプロジェクトのコピーを作成すると自律したプロジェクトとなり、他のコンピューターに転送したり他の WaveLab Pro ユーザーと共有したりできます。


プロジェクトのバックアップコピーを作成する

プロジェクトデータ全体のバックアップコピーを1つのフォルダーに保存したり、ZIP ファイルとして保存したりできます。

これにより、プロジェクトを複数のコンピューターで操作したり、別の WaveLab Pro ユーザーと共有したりすることが容易になります。

手順

1. 「**プロジェクト (Project)**」メニュー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。

- ワークスペース上部の「ファイル (File)」をクリックして、「プロジェクト (Project)」を選択します。
 - コマンドバーの「プロジェクトの機能 (Project Functions)」  ボタンをクリックします。
- 「バックアップ (Back Up)」を選択します。
- 「プロジェクトのバックアップ (Project Backup)」ダイアログで必要な調整を行ない、「開始 (Start)」をクリックします。

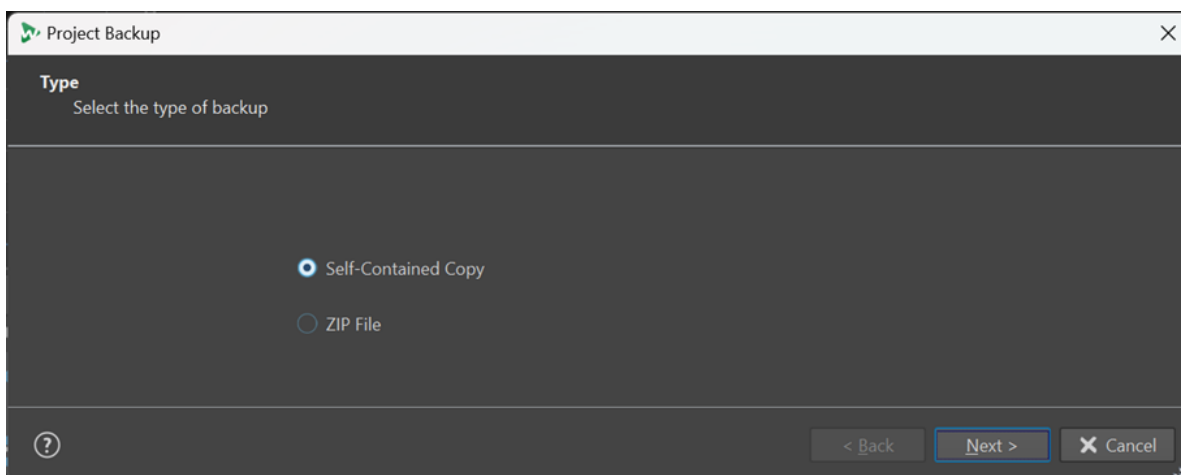
結果

プロジェクトのバックアップコピーが専用フォルダーに、または ZIP ファイルとして保存されます。これには、プロジェクトに関連付けられたすべてのファイルが含まれます。

「プロジェクトのバックアップ (Project Backup)」ダイアログ

「プロジェクトのバックアップ (Project Backup)」ダイアログでは、プロジェクトデータのバックアップコピーを保存するための調整を行なえます。

「プロジェクト (Project)」メニューから「バックアップ (Back up)」を選択して「プロジェクトのバックアップ (Project Backup)」ダイアログを開くことができます。



種類 (Type)

- **自己完結型コピー (Self-Contained Copy)**
アクティブなプロジェクトに関連するすべてのファイル、プリセット、編集領域の設定の独立した正確なコピーを作成し、1つのフォルダーに保存します。
- **ZIP ファイル (ZIP File)**
バックアップコピーを1つのアーカイブファイルとして保存します。
以下の圧縮方式から選択できます。
 - **圧縮なし、保存のみ (最高速) (None, Just Store (very fast))**
 - **高速圧縮 (Fast Compression)**
 - **中 (Medium Compression)**
 - **最高圧縮 (低速) (Best Compression (slow))**

補足

メディアファイルの多くは、「最高圧縮 (低速) (Best Compression (slow))」を選択したとしても ZIP ファイルへの変換で大幅にサイズを小さくすることはできません。そのため、ほかのオプションと比べてはるかに処理時間の短い「圧縮なし、保

存のみ (最高速) (None, Just Store (very fast))」がデフォルト設定となっています。

- **パスワード (Password)**

バックアップコピーを不正使用から守るためのパスワードを設定できます。

補足

- このオプションをオンにするとバックアップ処理に時間がかかります。
- このパスワードは ZIP フォルダー内のファイルを開く際に必要なため、必ず覚えておいて、ファイルへのアクセスが必要なほかのユーザーに伝えてください。

- **アーカイブされたファイルをテスト (Test Archived Files)**

フォルダーの中身と元のプロジェクトデータが同じであることを確認します。

補足

これは、たとえばプロジェクトをほかのユーザーと共有する前に、バックアップコピーが完全であることを確認するための追加チェックです。

保存先 (Destination)

バックアップフォルダーまたは ZIP ファイルに名前を割り当てて保存先フォルダーを選択できます。

補足

「ZIP ファイル名 (ZIP File Name)」 / 「プロジェクトのバックアップ名 (Project Backup Name)」フィールドに新しい名前を入力しない場合は元のプロジェクトの名前が使用されます。同じ名前の既存のバックアップコピーと区別するために、必要に応じて名前の最後にバージョン番号 (「_#2」など) が追加されます。

オプションとプレビュー (Options and Preview)

含めるファイルを選択して結果をプレビューできます。

- **未使用のファイルをコピー (Copy Unused Files)**

元のプロジェクトフォルダーには含まれていて、現在はプロジェクトまたはそのオーディオモニタージュで参照されていない「未使用」のファイルをバックアップコピーに含めるかどうかを選択できます。

ヒント

別バージョンのファイルやノートなど、将来プロジェクトに再び使用する可能性があるファイルを元のプロジェクトフォルダーに意図的に追加した場合は、このオプションをオンにすることをおすすめします。

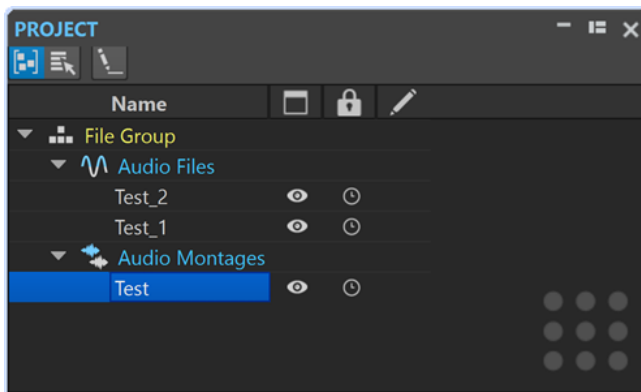
- **プレビュー (Preview)**

バックアップ処理に含まれるファイルの概要が表示されます。

プロジェクトウィンドウ

プロジェクトウィンドウを使用すると、WaveLab Pro 内のすべてのプロジェクトファイルにアクセスしたり、それらを編集したりできます。

- プロジェクトウィンドウを開くには、「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「プロジェクト (Project)」を選択します。



ファイルまたはファイルグループをクリックすると、その項目がフォーカスされます。クリックしたファイルまたはファイルグループが WaveLab Pro で開かれていない場合は開かれます。

ツールバーには以下の項目があります。

ファイルを種類でソート (Sort Files by Type)

ファイルタイプに応じて、サブフォルダー内のファイルをグループ化します。

補足

オフにすると、ファイルはファイルタブに基づいてソートされます。

複数のファイルを選択 (ドラッグアンドドロップ用) (Select Multiple Files (for Drag and Drop))

プロジェクトリストで複数のファイルを選択できます。そのあと、ファイルをオーディオモニターなどにドラッグできます。



選択したファイルグループの名前を変更 (Rename Selected File Group)

選択したグループの名前を変更できます。

プロジェクトリストには以下の項目があります。

ステータス (Open Status)



このコラムには、WaveLab Pro でファイルが開かれているかどうかが表示されます。目のアイコン  が付いたファイルは開かれています。ファイルを閉じるには、その目のアイコン  をクリックします。

ファイルが「プロジェクトに常駐 (Persistent in Project)」に設定されている場合、そのファイルタブは閉じられますが、プロジェクトウィンドウには引き続きそのファイルが残ります。ファイル名をクリックするとファイルを再度開くことができます。ファイルが「セッションファイル (Session File)」に設定されている場合、そのファイルタブは閉じられ、プロジェクトウィンドウからファイルが削除されます。

プロジェクトに常駐とセッションファイル

プロジェクト内の個々のファイルを、ファイルを閉じてもプロジェクトに永続的に残る常駐ファイルとして設定するか、ファイルタブを閉じるとプロジェクトから削除されるセッションファイルとして設定するかを選択できます。

変更ステータス (Modification Status)



このコラムでは、プロジェクト内のファイルが変更されているかどうかを確認できます。ファイルへの変更はチェックマークで表わされます。

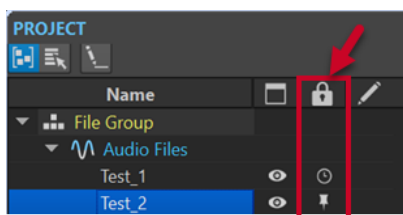
プロジェクトの常駐ファイルとセッションファイル




ファイルは、WaveLab Pro のプロジェクトの一部として永続的に使用することも、プロジェクトに一時的に含めることもできます。

プロジェクトウィンドウで、ファイルを常駐ファイルとして定義するかセッションファイルとして定義するかを選択できます。

- 常駐ファイルは、ファイルを閉じてもプロジェクトに永続的に残ります。
- セッションファイルはプロジェクトに一時的に含まれます。つまり、ファイルタブを閉じるとプロジェクトから削除されます。

使用例: 数百個のファイルを含むプロジェクトを作成しておきます。「**プロジェクトに常駐 (Persistent in Project)**」として設定するオプションを使用すると、プロジェクト内に数百個のファイルがあっても、開いているタブは2つか3つですみます。これにより、大量のファイル資産を保持しながら編集ワークスペースが散らからないというメリットがあります。





プロジェクトウィンドウの「**プロジェクトでのファイルの常駐 (File Persistence in Project)**」コラムの  のピンアイコン  は、そのファイルが常駐ファイル (プロジェクトに永続的に含まれる) であることを示します。時計のアイコン  は、そのファイルがセッションファイル (プロジェクトに一時的に含まれる) であることを示します。このアイコンをクリックすることでファイルのステータスを変更できます。

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) からプロジェクトウィンドウのファイルリストにファイルをドラッグすると、ファイルがプロジェクトに永続的に追加されます。これにより、新しいタブを追加することなく、複数のファイルをプロジェクトにすばやく追加できます。

プロジェクトのファイルのステータスを変更する

ファイルのステータスを変更するには、以下のいずれかを行ないます。

- セッションファイルのファイルタブを右クリックして、「**閉じた後にプロジェクト内に保持 (Keep in Project after Closing)**」を選択します。
- プロジェクトウィンドウで、「**プロジェクトでのファイルの常駐 (File Persistence in Project)**」コラムの対応するボタン ( または ) をクリックしてステータスを変更します。
- プロジェクトウィンドウで、「**ファイルグループ (File Group)**」を右クリックして、「**セッションファイルを常駐として設定 (Mark Session Files as Persistent)**」を選択します。

関連リンク

[プロジェクトウィンドウ \(159 ページ\)](#)

再生とトランスポート

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

関連リンク


[トランスポートバー \(162 ページ\)](#)

トランスポートバー

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

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

初期設定では、トランスポートバーの拡張オプションが非表示になっています。

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



プリセット (Presets)

プリセットを保存したり適用したりできます。

ジョグ/シャトル (Jog and Shuttle)

この機能を使用すると、希望するスピードでオーディオを再生したり逆再生したりできます。

再生速度の詳細設定 (Playback Speed)

再生速度を指定できるメニューが開きます。

範囲をスキップ (Skip Range)

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

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

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

補足

プリロールは、特定の位置の少し前から再生を開始できる機能です。

ポストロールは、特定の位置の少しあとで再生を停止できる機能です。

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

オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)

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

- 「**範囲を自動選択 (Auto Select Range)**」をオンにすると、編集作業に従って範囲が自動的に選択されます。
- 「**新しい時間選択範囲の始めから再生 (Play from Start of New Time Selection)**」をオンにすると、マウスを左から右にドラッグして範囲を選択して再生を開始したとき、選択範囲の始めから再生がスタートします。再生を停止して再度開始したり編集カーソルを移動したりした場合、再生は編集カーソルの位置から開始します。この項目をオフにすると、再生は常に編集カーソルの位置から開始します。
「**新しい時間選択範囲の始めから再生 (Play from Start of New Time Selection)**」と「**ループ (Loop)**」をオンにした場合、新しい範囲を選択すると再生が自動的に再開されます。
- 「**編集中にトラックをソロにする (Solo Track When Editing)**」をオンにすると、モニタージュウウィンドウで範囲の編集中にマウスボタンを押したままにした場合、ショートカットで再生を開始すると、「**オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)**」、「**アンカー位置から再生 (Play from Anchor)**」、または「**アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)**」でトラックがソロになります。この項目はオーディオモニタージュウウィンドウだけで使用できます。

再生対象としてさまざまなオーディオ範囲を選択できます。

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

オーディオモニタージュウウィンドウだけで使用できる追加オプション:

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

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

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

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

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

以下のいずれかのアンカーを選択できます。

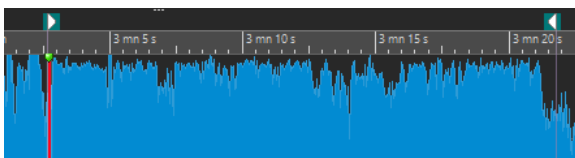
- **編集カーソル (Edit Cursor)**
- **ファイルの始め (Start of File)**

- 時間選択範囲の開始位置 (Start of Selected Time Range)
- 時間選択範囲の終了位置 (End of Selected Time Range)
- すべてのマーカー (Any Marker)
- リージョン開始マーカー (Region Start Marker)
- リージョン終了マーカー (Region End Marker)

オーディオモニタージュウィンドウだけで使用できる追加オプション:

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

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



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

編集カーソルをファイルの始め/終わりへ移動します。

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

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

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

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

ループ (Loop)

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

再生を停止 (Stop Playback)

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

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

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

アクティブなオーディオファイルまたはオーディオモニターが編集カーソルの位置から再生されます。この項目は、「クリップ (Clips)」ウィンドウのアクティブなクリップなど、他のソースの再生にも使用できます。

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



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

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

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

録音 (Record)

「録音 (Recording)」ダイアログが表示されます。

タイムディスプレイ

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

関連リンク

[プリロールとポストロール \(169 ページ\)](#)

再生ボタン

トランスポートバーの再生▶ボタンをクリックすると、編集カーソルの位置から、アクティブなオーディオファイルまたはオーディオモニターが再生されます。また、「クリップ (Clips)」ウィンドウのアクティブなクリップなど、他のソースの再生にも使用できます。

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

「ループ」ボタンをオンにしている場合、オーディオの範囲を選択していれば、その選択範囲がループ再生されます。範囲を選択していない場合は、ループマーカーによってリージョンが定義されていれば、リージョンがループ再生されます。選択範囲もループマーカーもない場合は、ファイル全体がループ再生されます。

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

「再生を停止 (Stop Playback)」ボタン

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

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

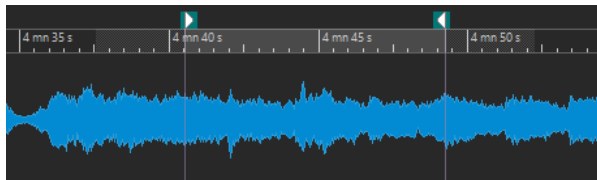
- 選択範囲がない場合または編集カーソルが選択範囲の左側にある場合、カーソルはファイルの始めへ移動します。

オーディオの範囲再生

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

手順

1. トランスポートバーで「オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)」を右クリックして、再生する範囲の種類を選択します。
2. 必要に応じて、「プリロールを実行 (Perform Pre-Roll)」と「ポストロールを実行 (Perform Post-Roll)」をオンにします。
3. 再生したい範囲内に編集カーソルを置くか、範囲を選択します。
この選択範囲と、オンにした場合はプリロール/ポストロール時間が、タイムルーラーに表示されます。



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

結果

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

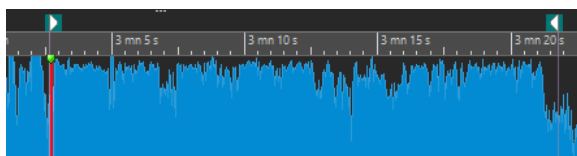
アンカー位置から再生またはアンカー位置まで再生

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

手順

1. トランスポートバーで、「アンカー位置から再生 (Play from Anchor)」または「アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)」を右クリックしてアンカータイプを選択します。
2. 選択したアンカータイプに応じて、オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウインドウで、再生したい範囲内に編集カーソルを配置します。

たとえば、「リージョン開始マーカ (Region Start Marker)」を選択した場合、再生を開始または終了したいリージョンマーカペアの領域内の任意の場所をクリックします。緑色のアンカーマーカが、選択したアンカーへジャンプします。



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

結果

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

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

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

アンカー位置から再生 (Play from Anchor)

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

アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)

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

「自動選択 (Auto Select)」モードの使用

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

手順

- トランスポートバーの「アンカー位置から再生 (Play from Anchor)」または「アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)」ボタンを右クリックし、「アンカーを自動選択 (Auto Select Anchor)」をオンにします。
- 「オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)」ボタンを右クリックして、「範囲を自動選択 (Auto Select Range)」をオンにします。

3. **オーディオエディター**または**オーディオモンタージュ**ウィンドウで、以下のいずれかの操作を行います。

- 範囲を選択。
- マーカーペアの領域内をクリック。
- フェードイン、フェードアウト、またはクロスフェードをクリック。
- **オーディオエディター**または**オーディオモンタージュ**ウィンドウ内の任意の場所をクリック。
- マーカーをドラッグ。

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

選択された範囲またはアンカーがタイムルーラーに表示されます。

補足

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

4. 再生のショートカットを使用して再生を開始します。

- 選択されているオーディオ範囲を再生するには、**[F6]** を押します。
- アンカー位置から再生するには、**[F7]** を押します。
- アンカー位置まで再生するには、**[F8]** を押します。

結果

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

補足

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

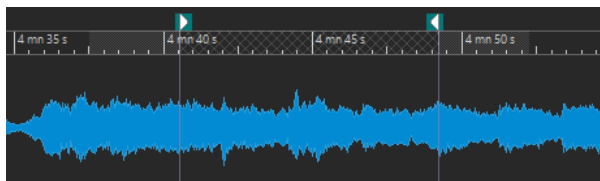
再生中の範囲のスキップ

再生中、選択したオーディオ範囲を自動的にスキップできます。

手順

1. トランスポートバーで、「**範囲をスキップ (Skip Range)**」をオンにします。
2. 「**プリロールを実行 (Perform Pre-Roll)**」と「**ポストロールを実行 (Perform Post-Roll)**」をオンにします。
3. 「**オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)**」機能を使用したい場合は、「**範囲 (Ranges)**」のいずれかのモードをオンにします。
4. 「**範囲 (Ranges)**」のモードに応じて、以下のいずれかを行います。
 - 「**時間範囲 (Time Selection)**」をオンにした場合、波形ウィンドウでオーディオ範囲を選択します。
 - 「**マーカーペア間のリージョン (Region Between Marker Pairs)**」をオンにした場合、マーカーペアの間をクリックします。

タイムルーターに、スキップされるオーディオ範囲と、プリロール時間およびポストロール時間が表示されます。



5. 「オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)」を選択するか、**[F6]** を押します。

結果

再生中、選択範囲がスキップされます。

ヒント

ファクトリープリセットを使用して、再生中に選択範囲をスキップすることもできます。「**範囲をスキップ (Skip Range)**」をオンにして、オーディオ範囲を選択し、**[Shift] + [F6]** を押します。

補足

時間範囲が設定されている場合、または除外開始と除外終了マーカーが設定されている場合、このモードは**再生 ▶ (「編集カーソル位置から再生を開始 (Start Playback from Edit Cursor)」)** ボタンでも有効です。この場合、プリロールおよびポストロール時間は無視されます。

ループ再生

オーディオ範囲を選択している場合、選択範囲をループ再生できます。

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

範囲が選択されていない場合は、ファイル全体がループ再生されます。

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

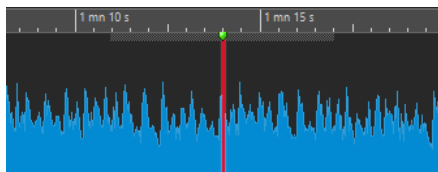
関連リンク

[ループ](#) (771 ページ)

プリロールとポストロール

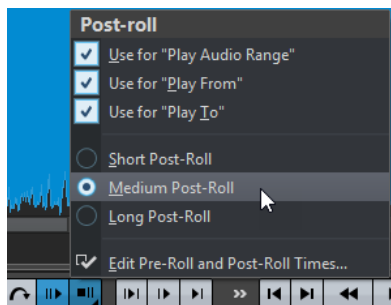
特定の位置の少し前から再生を開始したり (プリロール)、別の位置の少しあとで再生を停止したりできます (ポストロール)。

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



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

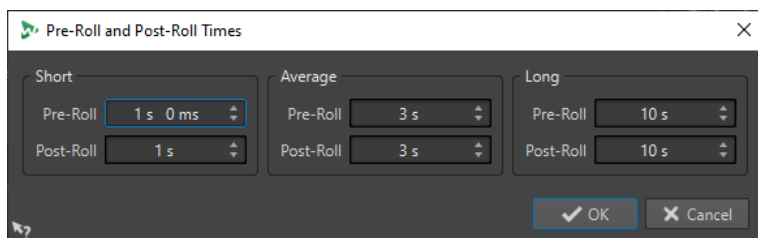
トランスポートバーのプリロールボタンまたはポストロールボタンを右クリックすると、プリロール/ポストロール時間を選択できます。また、ここでは、プリロール/ポストロールの再生オプションを選択したり、「**プリロールとポストロールの時間 (Pre-Roll and Post-Roll Times)**」ダイアログを表示したりできます。



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

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

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



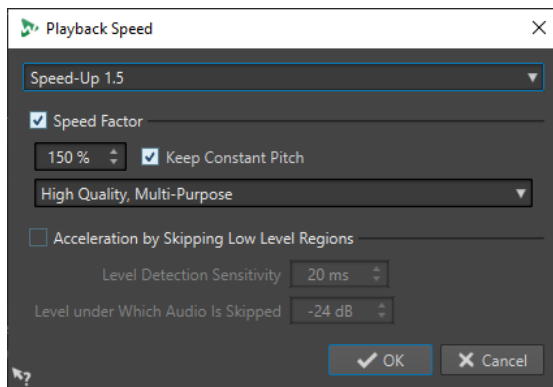
補足

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

「再生速度の詳細設定 (Playback Speed)」ダイアログ

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

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



プリセット

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

標準速度に対する比率 (パーセンテージ) (Speed Factor)

通常の速度に対するパーセンテージで再生速度を設定します。

一定のピッチを維持 (Keep Constant Pitch)

オーディオのピッチが再生速度の変更による影響を受けないようにします。

音質ポップアップメニュー

3つのオプションから選択できます。

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

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

「**スピーチ (Speech)**」はボイス素材に最適です。

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

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

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

レベル検出の感度を設定します。

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

再生時に除外する範囲のスレッシュホールドレベルを設定します。

補足

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

再生のショートカット

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

[Space]

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

テンキーの [0]

再生を停止します。再生を停止した状態でこのショートカットを押すと、編集カーソルは、前回の再生開始マーカーまたは選択範囲の開始位置のいずれか近い方へ移動します。最終的にはファイルの始めへ移動します。この操作は、トランスポートバーの「**再生を停止 (Stop Playback)**」をクリックすることと同じです。このショートカットは、**オーディオエディタ**

—またはオーディオモニタージュウィンドウがアクティブウィンドウでない場合でも使用できます。

[Enter]

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

[Alt]+[Space]

マウスポインター位置から再生を開始します。

[F6]

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

[F7]

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

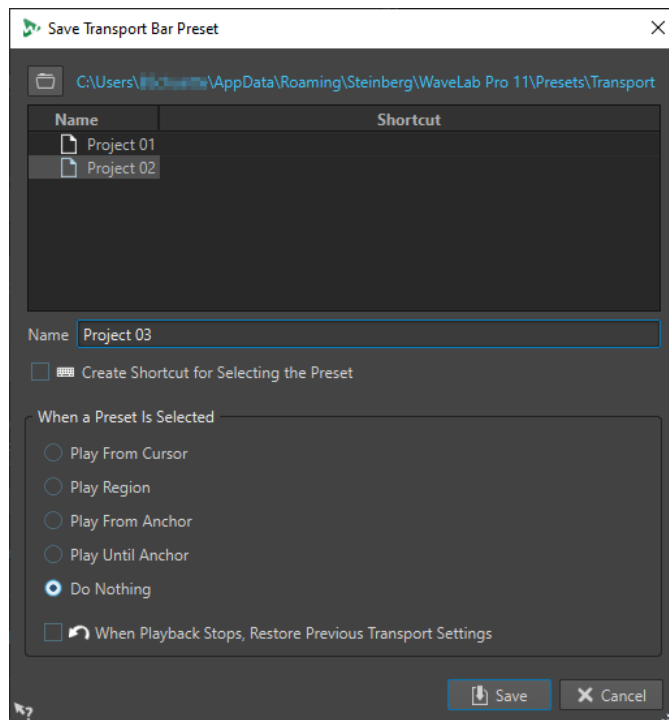
[F8]

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

「トランスポートバープリセットを保存 (Save Transport Bar Preset)」ダイアログ

「トランスポートバープリセットを保存 (Save Transport Bar Preset)」ダイアログでは、好みのトランスポートバー設定をプリセットとして保存できます。

- 「トランスポートバープリセットを保存 (Save Transport Bar Preset)」ダイアログを開くには、トランスポートバーの「プリセット (Presets)」フィールドをクリックして、「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。



パス

クリックするとエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) でプリセットのルートフォルダーが表示され、プリセット用のサブフォルダーを作成できます。

プリセットリスト

既存のすべてのプリセットがリストされています。

名前 (Name)

プリセットの名前を指定できます。

プリセットの選択にショートカットを作成 (Create Shortcut for Selecting the Preset)

この項目をオンにして「保存 (Save)」をクリックした場合、「ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)」ダイアログが表示され、このプリセットのショートカットを定義できます。

プリセットにショートカットが割り当てられている場合、この項目はグレー表示されます。既存のショートカットを変更するには、プリセットリスト内のプリセット名をダブルクリックします。

プリセットを選択したときの動作 (When a Preset Is Selected)

ショートカットに、カスタマイズした再生コマンドを割り当てます。たとえば、短いプリロール/ポストロールを適用して範囲を再生するショートカットや、プリロール/ポストロールなしで範囲を再生するショートカットを設定できます。

再生を停止後、前のトランスポート設定を復元 (When Playback Stops, Restore Previous Transport Settings)

再生開始前の状態に設定を戻します。これにより、特別な再生を実行して、再生後すぐに標準の設定に自動的に戻すことができます。

トランスポートバーの位置の変更

エディターウィンドウの上、中央、下にトランスポートバーを配置できます。

手順

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



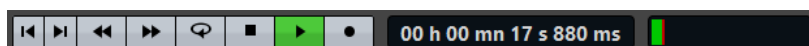
2. 「トランスポートバー (Transport Bar)」セクションで、「非表示 (Hidden)」を選択します。

オーディオ処理の負荷 (Audio-Processing Load)

トランスポートバーの「オーディオ処理の負荷 (Audio-Processing Load)」ディスプレイには、再生中のプラグインのオーディオ処理の負荷の平均が表示されます。これにより、使用できるプラグインの数を確認できます。

緑色のバーは、アクティブなすべてのプラグインのオーディオ処理の負荷の平均を表わします。負荷が100%になると音飛びが発生しやすくなります。赤色のバーは、最後に処理した最大のオーディオの負荷を表わします。

- 「オーディオ処理の負荷 (Audio-Processing Load)」機能のオン/オフを切り替えるには、トランスポートバーを右クリックして「オーディオ処理の負荷 (Audio-Processing Load)」をクリックします。



タイムルーラーからの再生の開始

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

- タイムルーラーをダブルクリックすると、その位置から再生が始まります。再生は、「再生を停止 (Stop Playback)」をクリックするか、オーディオファイルまたはオーディオモニ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ニ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ニ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

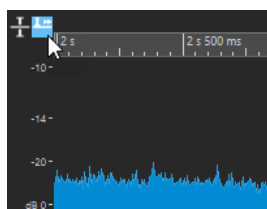
[タイムルーラーとレベルルーラー \(89 ページ\)](#)

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。



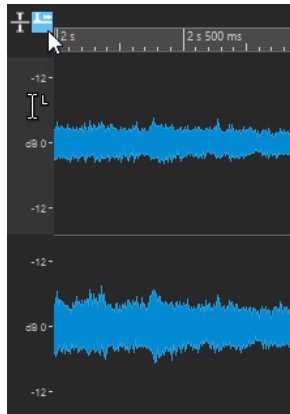
補足

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。

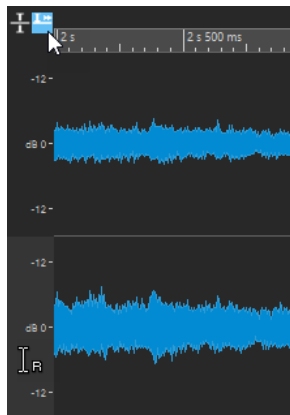
3. 各オーディオチャンネルの再生を切り替える場合は、以下のいずれかの操作を行います。

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



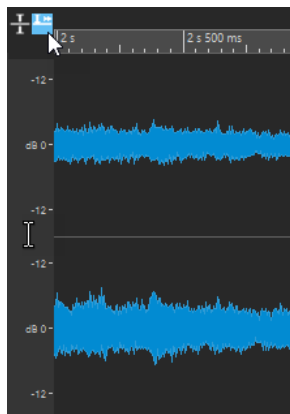
左のオーディオチャンネルを再生する際のカーソル位置

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



右のオーディオチャンネルを再生する際のカーソル位置

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



左右のオーディオチャンネルを再生する際のカーソル位置

- マルチチャンネルオーディオファイルのチャンネルクラスターを再生する場合は、チャンネルクラスターのチャンネルコントロール領域をクリックします。

- キーボードショートカットを使用してオーディオチャンネルを切り替えるには、**[Alt] + [Page Down]** または **[Alt] + [Page Up]** を押します。
-

関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(89 ページ\)](#)

[マルチチャンネルのオーディオファイル \(210 ページ\)](#)

マルチチャンネルファイルの再生

オーディオデバイス設定に従い、マルチチャンネルファイルを再生できます。

前提条件

「**オーディオ接続 (Audio Connections)**」タブで、オーディオ再生に使用する入出力バスとデバイスを指定しておきます。

補足

設定上、すべてのオーディオチャンネルを再生できない場合は、ステレオでマルチチャンネルファイルを再生できます。

手順

1. **オーディオエディター**または**オーディオモニター**で、マルチチャンネルファイルを開きます。
2. 再生を開始します。

オーディオ機器の設定が正しく行なわれている場合は、マルチチャンネルファイルが再生されます。オーディオデバイスの設定上、マルチチャンネルファイルのすべてのチャンネルを再生できない場合は、「**オーディオデバイスの接続の不備 (Incomplete Audio Device Connections)**」ダイアログが開きます。

3. 「**オーディオデバイスの接続の不備 (Incomplete Audio Device Connections)**」ダイアログで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 再生を停止するには、「**停止 (再生なし) (Stop (No Playback))**」をクリックします。
 - 「**オーディオ接続 (Audio Connections)**」タブを開いてオーディオデバイス設定に変更を加えるには、「**オーディオ接続を開く (Open Audio Connections)**」をクリックします。
 - 再生を開始しつつ、再生できないすべてのチャンネルをミュートするには、「**続行 (一部のオーディオチャンネルはミュートされます) (Continue (Some Audio Channels Will Be Muted))**」をクリックします。
 - マルチチャンネルオーディオファイルをステレオで再生するには、「**マスターセクションの再生用項目「ステレオにミックス」をオンにする (Activate the Master Section "Mix to Stereo" Option for Playback)**」をクリックします。

補足

マルチチャンネルファイルをステレオにミックスするのではなく、**マスターセクションの MixConvert V6** プラグインを使用することをおすすめします。

関連リンク

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(35 ページ\)](#)

[「ファイル \(File\)」タブでファイルを開く \(100 ページ\)](#)

[マスターセクション \(603 ページ\)](#)

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 \(177 ページ\)](#)

[タイムルーラーを使用したジョグ/シャトル再生 \(177 ページ\)](#)

「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。Mid/Side モードがオンになっている場合、カーソルの形は Mid (M) と Side (S) 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 \(177 ページ\)](#)

[Mid/Side の編集 \(243 ページ\)](#)

[ジョグ/シャトル再生の設定 \(178 ページ\)](#)

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 \(177 ページ\)](#)

ジョグ/シャトル再生の設定

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

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

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

関連リンク

[ジョグ/シャトル再生 \(177 ページ\)](#)

[「編集 \(Editing\)」 タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(920 ページ\)](#)

「タイムコード (Timecode)」 ウィンドウ

「タイムコード (Timecode)」 ウィンドウには、録音経過時間、さまざまな位置に対する相対的な時間オフセット、およびコンテキストに応じた表示色を表示できます。

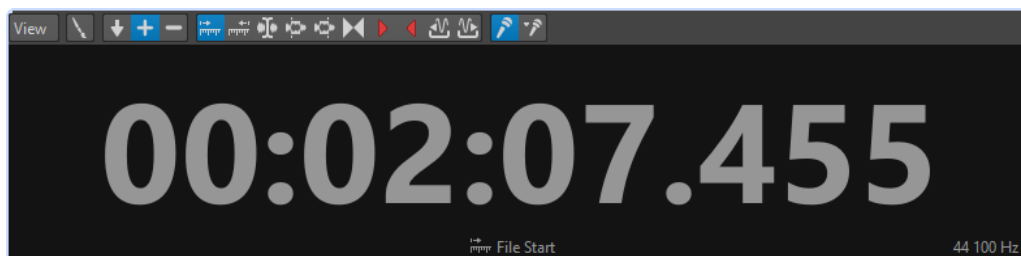
補足

再生中は、曲の位置が表示されます。再生中でない場合は、編集カーソルの位置が表示されます。

- 「タイムコード (Timecode)」 ウィンドウを開くには、「メーター (Meters)」 > 「タイムコード #1 (Timecode #1)」を選択します。
- 2 つめの「タイムコード (Timecode)」 ウィンドウを開くには、「メーター (Meters)」 > 「タイムコード #2 (Timecode #2)」を選択します。

ヒント

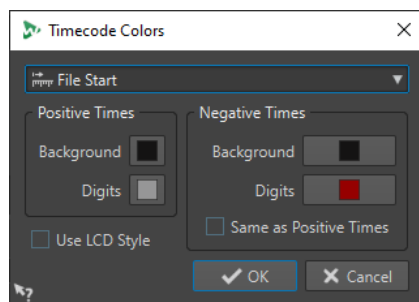
「タイムコード (Timecode)」 ウィンドウを 2 つ開くことで、2 つの異なる基準点からの時間を表示できます。たとえば、オーディオモニタージュの開始位置から編集カーソル位置までの時間と、アクティブクリップの開始位置から編集カーソル位置までの時間の両方を同時に表示できます。



「表示 (View)」 メニュー

色の設定 (Edit Colors)

「タイムコードの色 (Timecode Colors)」 ダイアログが表示されます。「タイムコード (Timecode)」 ウィンドウの色を編集できます。



精度を下げる (Reduced Precision)

タイムコードに表示される桁数が少なくなります。

正の時間 (Positive Times)

正の値が表示されます。「負の時間 (Negative Times)」もオンになっている場合、(正または負の) 最も近いオフセットが表示されます。

負の時間 (Negative Times)

負の値が表示されます。「正の時間 (Positive Times)」もオンになっている場合、(正または負の) 最も近いオフセットが表示されます。

ファイルの始め (File Start)

タイムルーターの開始位置からの相対位置を表示します。時間の表示形式はルーターの設定に基づきます。

ファイルの終わり (File End)

タイムルーターの終了位置からの相対位置を表示します。時間の表示形式はルーターの設定に基づきます。

オフセットディスプレイ

オフセットをどの位置から表示するかを選択できます。使用できる位置は、「編集カーソル (Edit Cursor)」、「選択範囲の始め (Selection Start)」、「選択範囲の終わり (Selection End)」、「マーカー (Marker)」、「タイトル開始 (Title Start)」、「タイトル終了 (Title End)」、「クリップの開始位置 (Clip Start)」、「クリップの終了位置 (Clip End)」です。

録音経過時間 (Recorded Time)

この項目をオンにして録音を開始すると、「タイムコード (Timecode)」ウィンドウに録音経過時間が表示されます。

録音経過時間 (最後のマーカーから) (Recorded Time (from Last Marker))

この項目をオンにして録音を開始すると、「タイムコード (Timecode)」ウィンドウに、最後に挿入されたマーカーからの録音経過時間が表示されます。

ジョグ/シャトル再生機能

ジョグ/シャトル再生機能を使用すると、希望するスピードでオーディオを再生したり逆再生したりできるため、オーディオファイル内およびオーディオモニタージュ内の精密なポイントを見つけるのに役立ちます。

ヒント

「ジョグ/シャトル」再生機能にはプロセッサの処理能力が必要です。再生に支障が出る場合は、ウィンドウサイズを小さくしてみてください。

ジョグ再生機能の使用

ジョグ再生機能とは、基準となる再生位置の前後にオーディオをドラッグしてオーディオを再生する機能で、オープンリールテープを再生用ヘッドの前後に回転させる操作とよく似ています。

手順

1. **オーディオエディター**または**オーディオモニター**ジュウインドウを拡大し、詳細を表示します。
 2. トランスポートバーで、「**ジョグ/シャトル (Jog and Shuttle)**」をオンにします。
オーディオエディターまたは**オーディオモニター**ジュウインドウの中央に垂直線が表示されます。ここが再生位置です。
 3. タイムルーラーの上にある領域をクリックして左右にドラッグすると、オーディオが再生されます。
垂直線の左へドラッグすると、オーディオが順方向に再生され、右へドラッグすると、逆再生されます。
-

シャトル再生機能の使用

シャトル再生機能を使用すると、速度と方向をコントロールしながらオーディオを再生し続けることができます。

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**ジュウインドウを拡大し、詳細を表示します。
 2. トランスポートバーで、「**ジョグ/シャトル (Jog and Shuttle)**」をオンにします。
オーディオエディターまたは**オーディオモニター**ジュウインドウの中央に垂直線が表示されます。ここが再生位置です。
 3. **オーディオエディター**内または**オーディオモニター**ジュウインドウ内をクリックして、垂直線を左右にドラッグします。
垂直線の左をクリックすると、オーディオが逆再生され、右をクリックすると、順方向に再生されます。
垂直線からポインターまでの距離で再生速度が決まります。垂直線から離れた位置へポインターを動かすと、再生速度が速くなります。
 4. 再生ボタンを放すと再生が停止します。
 5. トランスポートバーで「**ジョグ/シャトル (Jog and Shuttle)**」をオフにします。
-

再生中の自動スクロール

再生モードにおけるビューのスクロール方法を設定できます。

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

固定表示 (Static View)

スクロールを無効にします。

カーソルを継続移動 (View Follows Cursor)

再生カーソルを見失わないように、ビューを自動的にスクロールします。

スクロール表示 (Scroll View)

再生カーソルがビューの中心に固定されるようにビュー画面がスクロールします。

ヒント

再生中に音飛びする場合は、「**固定表示 (Static View)**」をオンにしてください。

オーディオモニタージュウィンドウでの再生

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

トラックのミュートおよびソロ

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

選択できる手順

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

関連リンク

[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

個々のクリップのミュート

トラック全体をミュートするかわりに、個々のクリップをミュートすることができます。

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. ミュートしたいクリップを選択して、「**機能 (Functions)**」 > 「**選択クリップをミュート/ミュート解除 (Mute/Unmute Selected Clips)**」を選択するか、「**クリップをミュート (Mute)**」コラムのチェックボックスをオンにします。
-

個々のクリップの再生

トラックの個々のクリップを再生できます。

手順

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

トラックの選択範囲の再生

クリップで範囲を選択し、選択範囲を再生できます。

手順

1. モニタージュウインドウで、トラックのクリップ内または空の部分のいずれかで、範囲を選択します。
 2. 選択範囲を右クリックして、「**選択範囲内のクリップを再生 (Play Clip Inside Selection Range)**」を選択します。
- 重なっているクリップや他のトラックのクリップはミュートされます。
-

スピーカー構成

最大 8 つのスピーカー設定を構成し、レイテンシーなしで切り替えることができます。さらに、個々のスピーカー構成を特定の再生プラグインチェーンに関連付けることもできます。

スピーカーや再生プラグインチェーンの切り替えは、以下のような場合に便利です。

さまざまなリスナーの状況をシミュレートしてミックスを最適化する

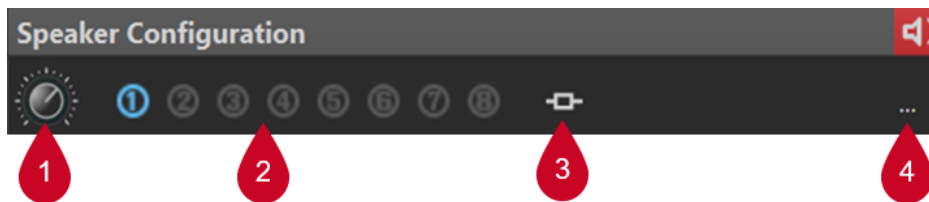
スタジオのモニターや車のスピーカー、イヤホンや携帯電話のスピーカーなど、オーディオ再生にはさまざまなデバイスが使用されます。これらの状況をシミュレートする機能は極めて重要です。これにより、さまざまな種類のスピーカーやヘッドフォンでミックスがどのように聞こえるかをよりよく理解し、それに応じて最適化できるようになります。

再生するデバイスやシステムに関係なくミックスが適切に再生されれば、そのミックスは一般的にバランスが取れていると見なされます。

このことから、スピーカー構成を切り替えてさまざまな再生環境をシミュレートすると、異なるスピーカーや再生プラグインによってミックスのさまざまな問題が明らかになり、幅広い問題を特定して解決できます。たとえば、ハイエンドなスタジオモニターで再生すると、安価なヘッドフォンでは聞こえない問題を発見できることがあります。また、逆も同様です。

耳の疲労を防ぐ

長時間同じスピーカーでミックスを聴くと耳が疲労し、客観的な判断が難しくなる場合があります。スピーカーを切り替えることで、耳をリフレッシュし、疲労を防ぐことができます。



「オーディオ接続 (Audio Connections)」タブでスピーカー構成を設定したあと、マスターセクションの「スピーカー構成 (Speaker Configuration)」ペインで構成 (2) を選択できます。

ダイヤル (1) を使用して、各構成のゲインを個別に設定できます。

補足

- スピーカーのゲインはメーターには反映されません。そのため、メーターにクリッピングが示されていなくても、信号ではクリッピングが生じている可能性があります。
- スピーカーのゲインは、ファイルのレンダリングや CD の書き込みには影響しません。
- ゲインはサンプルに影響するため、ゲインを変更するとディザー設定はリセットされます。これは、曲の静かな部分をモニタリングしているときに影響があります。

ゲイン設定は、アクティブ構成に保存されます。「オーディオ接続 (Audio Connections)」ダイアログで、スピーカー構成をプリセットとして保存できます。「オーディオ接続 (Audio Connections)」ダイアログにアクセスするには、「ファイル (File)」>「ユーザー設定 (Preferences)」を選択するか、マスターセクションの「スピーカー構成 (Speaker Configuration)」ペインで対応するボタン (4) をクリックします。

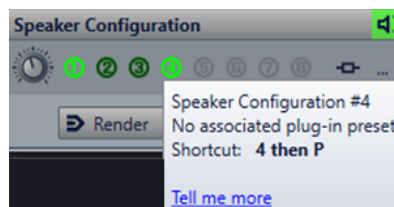
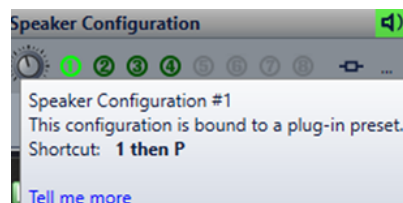
「スピーカー構成 (Speaker Configuration)」ペインの「プラグインの関連付け (Plug-in Association)」オプション (3) を使用すると、各スピーカー構成を選択したときにプラグインが自動的に読み込まれるように、再生プラグインチェーンをスピーカー構成に関連付けることができます。

補足

プラグインによってはアクティブ化に時間がかかるため、再生プラグインチェーンをスピーカー構成に関連付けることで、スピーカー構成を切り替える際に遅延が生じることがあります。

ヒント

再生プラグインチェーンプリセットがスピーカー構成に関連付けられているかどうかを確認するには、ボタンにマウスカーソルを合わせて対応するツールチップを表示させます。



関連リンク

[「スピーカー構成 \(Speaker Configuration\)」ペイン \(630 ページ\)](#)

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(35 ページ\)](#)

スピーカー構成の設定

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. 「オーディオ接続 (Audio Connections)」タブで、「オーディオデバイス (Audio Device)」を選択します。
3. 「再生 (Playback)」タブで、編集したいスピーカー構成を選択します。
4. 再生用のオーディオポートを選択し、ポートに名前を設定します。
5. 「録音 (Recording)」タブで、編集したいスピーカー構成を選択します。
6. 録音と入力モニタリング用のオーディオポートを選択し、ポートに名前を設定します。

補足

入力の選択はスピーカー構成には影響を受けません。

オーディオファイルの編集

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

関連リンク

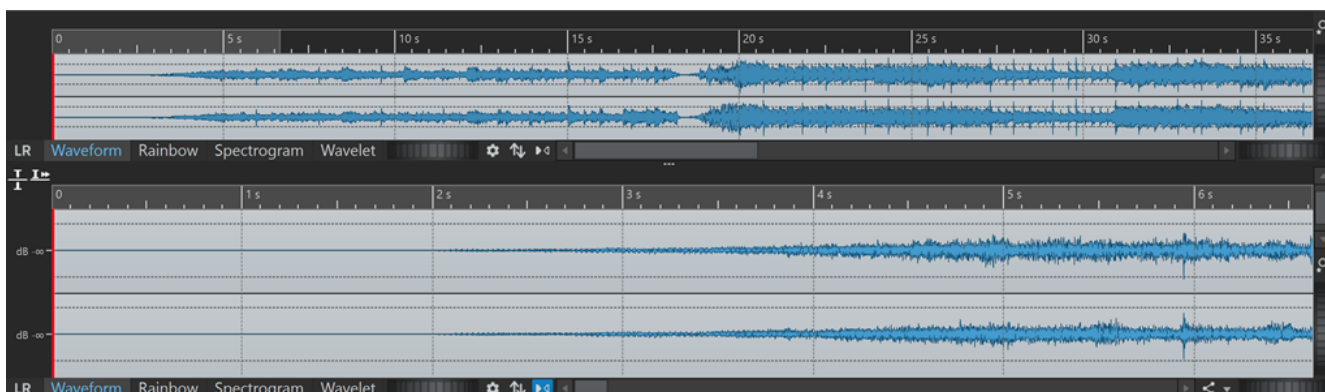
[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

[オーディオエディターでのファイルの取扱い \(210 ページ\)](#)

[ミックスダウンとレンダリング \(244 ページ\)](#)

オーディオエディターウィンドウ

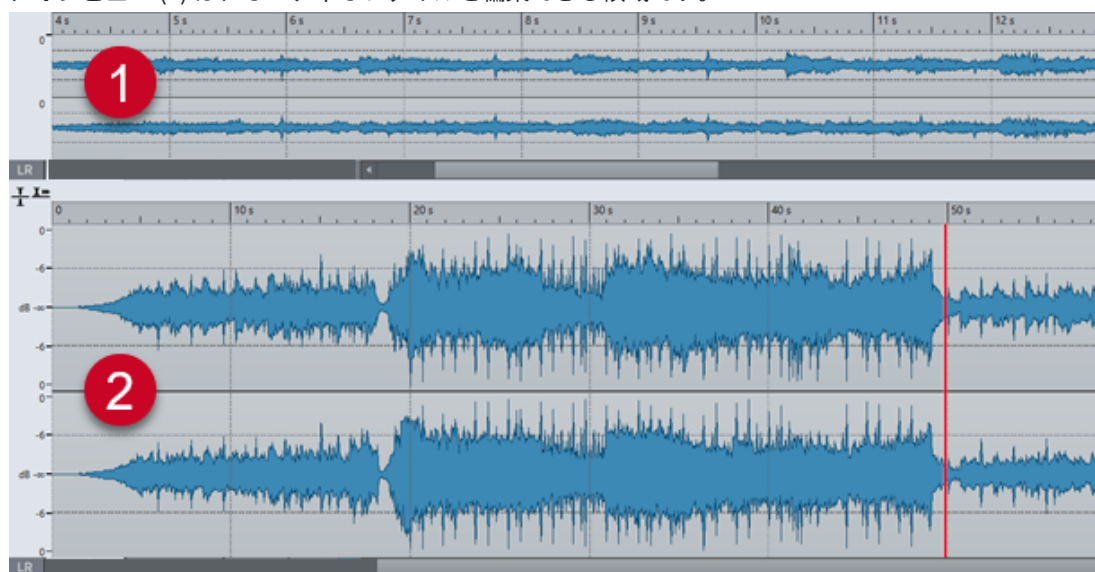
オーディオエディターウィンドウには、オーディオファイルがグラフィック表示されます。ここでは、個々のオーディオファイルを表示、再生、および編集します。



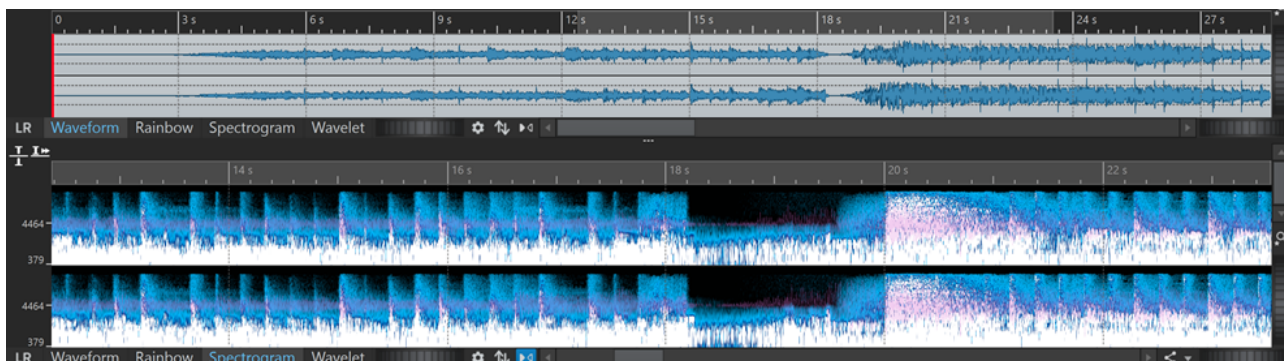
オーディオエディターには、オーディオが2つのビューで表示されます。

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

メインビュー (2) は、オーディオファイルを編集できる領域です。



これら2つのディスプレイでは、異なるディスプレイモードを選択できます。たとえば、一方には波形を表示し、もう一方にはスペクトログラムを表示できます。



下部にある「他のビューに同期する (Sync with Other View)」をクリックするとオーディオエディターの2つのビューが同期され、どちらのビューにもオーディオファイルの同じ部分が表示されます。

ディスプレイモード

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

- 「**波形 (Waveform)**」タブには、オーディオファイルの波形が表示されます。
- 「**レインボー (Rainbow)**」タブには、スペクトラム属性がマルチカラー波形として表示されます。
- 「**スペクトログラム (Spectrogram)**」タブには、オーディオが「スペクトログラム」として表示されます。
- 「**ウェーブレット (Wavelet)**」タブには、オーディオが楽音として周波数で表示されます。

関連リンク

[波形ディスプレイ \(186 ページ\)](#)

[レインボーディスプレイ \(187 ページ\)](#)

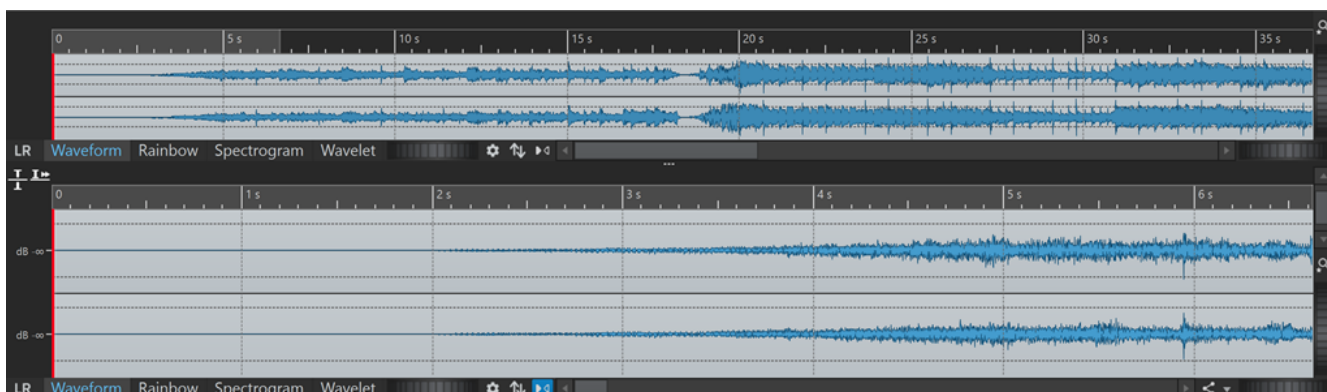
[スペクトログラムディスプレイ \(187 ページ\)](#)

[ウェーブレットディスプレイ \(188 ページ\)](#)

波形ディスプレイ

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

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



関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

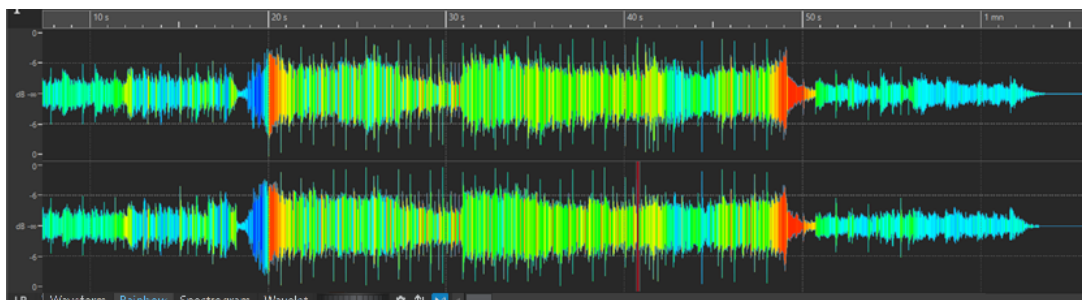
[ディスプレイモード \(186 ページ\)](#)

[オーディオファイル環境設定 \(920 ページ\)](#)

レインボーディスプレイ

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

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



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

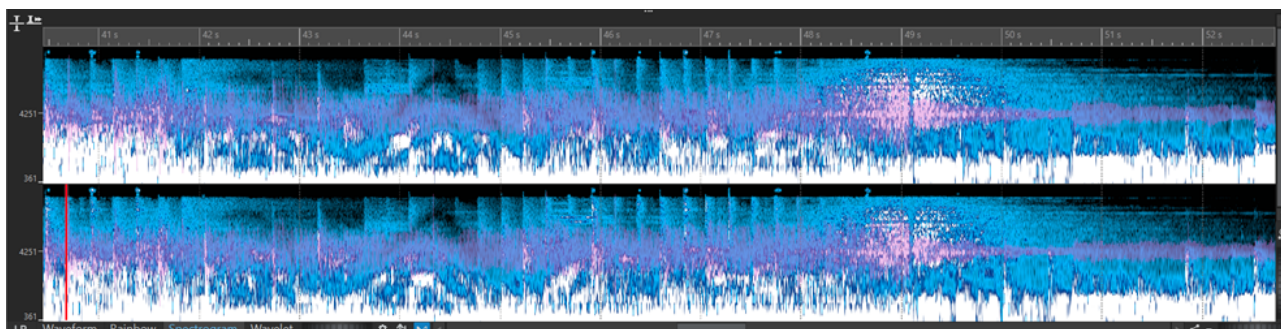
- 音楽制作やマスタリングでは、特定の音色の存在などのパターンを特定したり、オーディオ素材内の問題のある部分 (低音が多すぎる、高周波数が多すぎるなど) を特定したりできます。
- 極端にノイズの多い録音でも、各種検証や研究において、重要な信号を容易に特定して抽出できます。
- 教育現場では、音の構造を説明したり学んだりするための視覚教材として使用できます。
- 言語学や音声分析では、さまざまなスペクトラムの特徴が、音素やイントネーションなどの音声の要素とどのような相関関係にあるかを知ることができます。

スペクトログラムディスプレイ

スペクトログラムを使用すると、各エリアのレベル分布を周波数スペクトラムで表示できます。

スペクトログラムは WaveLab Pro のスペクトラム編集ツールで編集できます。

スペクトログラムディスプレイを開くには、波形ウィンドウの下にある「**スペクトログラム (Spectrogram)**」をクリックします。



「**スペクトラム (Spectrum)**」タブは**スペクトログラム**と組み合わせて、独自の編集ツールおよび修正ツールとして使用できます。

関連リンク

[スペクトラムの編集 \(726 ページ\)](#)

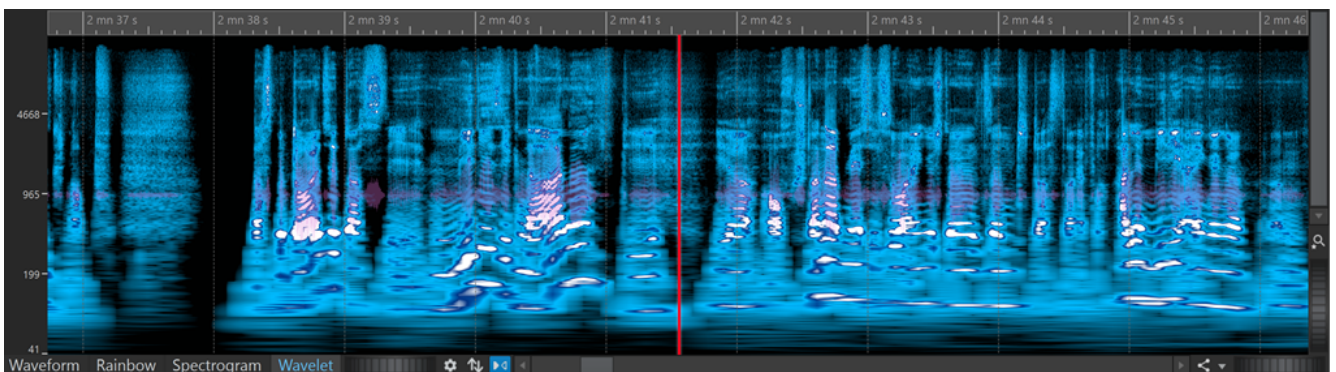
[「スペクトラム \(Spectrum\)」タブ \(733 ページ\)](#)

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

ウェーブレットディスプレイ

ウェーブレットディスプレイには、高周波数の高時間分解能と低周波数の高周波数分解能が表示されます。ウェーブレットスペクトログラムは WaveLab Pro のスペクトラム編集ツールで編集できます。

ウェーブレットディスプレイを開くには、波形ウィンドウの下にある「**ウェーブレット (Wavelet)**」をクリックします。



「**ウェーブレット (Wavelet)**」タブは**スペクトログラム**と組み合わせて、独自の編集ツールおよび修正ツールとして使用できます。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

[ディスプレイモード \(186 ページ\)](#)

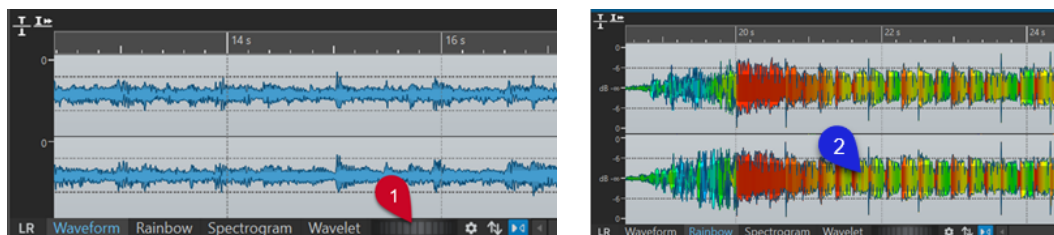
[スペクトラムの編集 \(726 ページ\)](#)

ラウドネスオーバーレイ

オーディオエディターの**波形ビュー**または**レインボービュー**を **RMS ラウドネスビュー**にオーバーレイし、オーバーレイの透明度を調節できます。

RMS ラウドネスのオーバーレイを使用することで、ピークとラウドネスの両方を常に表示できます。これにより、ダイナミクスが変化するオーディオセクションを簡単に特定できます。

波形ビューまたは**レインボービュー**を **RMS ラウドネスビュー**にオーバーレイするには、下部のスクロールホイール (1) を使用します。スクロールホイールを右に回すほど **RMS ラウドネスオーバーレイ** (2) の不透明度が高くなり、はっきりと表示されます。スクロールホイールを左に回すほど **RMS ラウドネスオーバーレイ**の透明度が高くなります。スクロールホイールを一番左まで回すと透明度が 100% に設定され、**RMS ラウドネス**のオーバーレイが非表示になります。



波形ビューのラウドネスオーバーレイのスクロールホイール レインボービューのラウドネスオーバーレイ

RMS ラウドネスオーバーレイ (2) の表示/非表示を切り替えるには、スクロールホイール (1) をダブルクリックします。

補足

この機能は、**オーディオモニター** ジュウィンドウの**波形ビュー**と**レインボービュー**でも使用できます。

補足

- **波形ビュー**と**レインボービュー**ではグラフィックスのレンダリングが異なるため、透明度の設定はそれぞれ独立しています。
- **オーディオエディター**と**オーディオモニター** ジュウィンドウの透明度の設定もそれぞれ独立しています。

追加設定にアクセスするには、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**オーディオファイル (Audio Files)**」 > 「**編集 (Editing)**」を選択して、「**ラウドネス波形オーバーレイ (Loudness Waveform Overlay)**」セクションで任意のパラメーターを設定します。

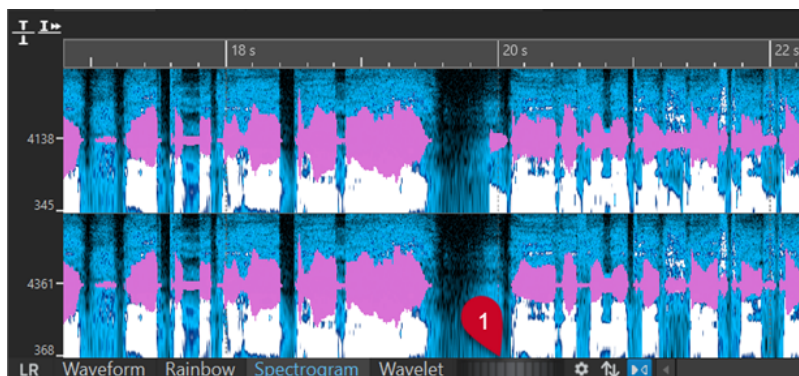
関連リンク

[「編集 \(Editing\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(920 ページ\)](#)


波形オーバーレイ

オーディオエディターの**スペクトログラム**ビューまたは**ウェーブレット**ビューを**波形**ビューにオーバーレイし、**波形オーバーレイ**の透明度を調節できます。

スペクトログラムビューまたは**ウェーブレット**ビューを**波形**ビューにオーバーレイするには、「**ウェーブレット (Wavelet)**」タブの右側にあるスクロールホイール (1) を使用します。スクロールホイールを右に回すほど**波形オーバーレイ**の不透明度が高くなり、はっきりと表示されます。スクロールホイールを左に回すほど**波形オーバーレイ**の透明度が高くなります。スクロールホイールを一番左まで回すと透明度が 100% に設定され、**波形オーバーレイ**が非表示になります。



スペクトログラムビューまたはウェーブレットビューでは、「**スペクトログラムのオプション (Spectrogram Options)**」ダイアログを使用して、波形オーバーレイの色を指定するなどの追加設定を行なえます。

「**スペクトログラムのオプション (Spectrogram Options)**」ダイアログを開くには、「**設定の編集 (Edit Settings)**」をクリックします。

波形オーバーレイの表示/非表示を切り替えるには、スクロールホイール (1) をダブルクリックします。

関連リンク

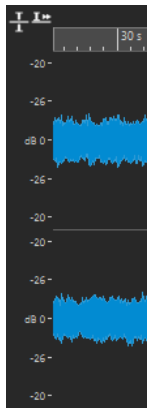
[「スペクトログラムのオプション \(Spectrogram Options\)」ダイアログ \(732 ページ\)](#)

[スペクトログラム \(729 ページ\)](#)

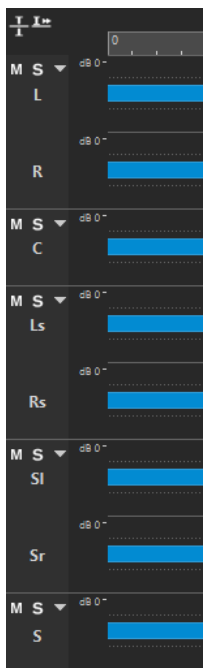
[ウェーブレットディスプレイ \(730 ページ\)](#)

チャンネルコントロール領域

オーディオエディターの波形の左側にあるチャンネルコントロール領域では、チャンネルの選択に加えて、マルチチャンネルのオーディオファイルの各チャンネルに対しミュートやソロを実行できます。



ステレオオーディオファイルのチャンネルコントロール領域



マルチチャンネルオーディオファイルのチャンネルクラスターのチャンネルコントロール領域

「m」 (ミュート)

チャンネルクラスターをミュートにします。これは再生のみに影響し、レンダリングには影響しません。

ソロ (Solo)

チャンネルクラスターをソロにします。これは再生のみに影響し、レンダリングには影響しません。

チャンネルクラスターを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Channel Cluster)

個々のチャンネルクラスターの展開と折りたたみを切り替えます。

関連リンク

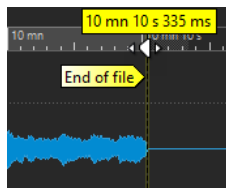
[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

[マルチチャンネルのオーディオファイル \(210 ページ\)](#)

オーディオファイルのスナップの対象

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

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



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

関連リンク

[「吸着項目 \(Magnets\)」メニュー \(191 ページ\)](#)

「吸着項目 (Magnets)」メニュー

「吸着項目 (Magnets)」ポップアップメニューでは、スナップの対象とする位置を定義できます。「吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)」をオンにすると、吸着項目付近に別の項目を移動したとき、その項目が吸着項目にぴったりとスナップします。

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

以下の位置に項目をスナップできます。

ファイルの始め (Start of File)

ファイルの始めに要素を近づけるとスナップします。

ファイルの終わり (End of File)

ファイルの終わりに要素を近づけるとスナップします。

タイムルーラーの目盛り (Time Ruler Marks)

タイムルーラーに要素を近づけると、タイムルーラーグリッドにスナップします。

マーカー (Markers)

マーカーに要素を近付けると、マーカーの位置にスナップします。

編集インジケータ (Edit Indicators)

編集インジケータの選択範囲の端に要素を近付けるとスナップします。

選択範囲の端 (Selection Edges)

選択範囲の端に要素を近付けるとスナップします。

カーソル (Cursor)

編集カーソルに要素を近付けると、カーソルにスナップします。

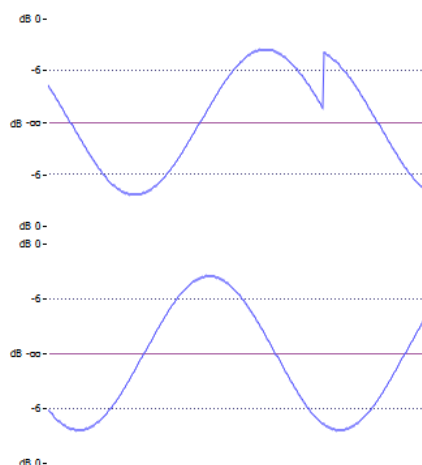
関連リンク

[タイムルーターの目盛りに基づくオーディオ選択範囲のクオンタイズ \(62 ページ\)](#)

ゼロクロッシング

ゼロクロッシングとは、波形がゼロレベルの軸と交差する点のことです。切り取り、貼り付け、ドラッグなどの編集操作を行なうには、オーディオ素材をゼロクロッシングに挿入することをおすすめします。

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



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

ゼロクロッシングの検出設定

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

手順

1. オーディオエディターで、「編集 (Edit)」タブを選択します。
2. 「スナップ (Snapping)」セクションで、「ゼロクロッシング (Zero-Crossing)」をオンにします。
3. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオファイル (Audio Files)」を選択します。

4. 「オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)」タブで、「編集 (Edit)」タブを選択します。
 5. 「選択範囲をゼロクロッシングにスナップ (Snap Selection to Zero-Crossing)」セクションで設定を行ないます。
-

関連リンク

[オーディオファイル環境設定 \(920 ページ\)](#)

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。
-

マーカー作成時にゼロクロッシングにスナップ

「ゼロクロッシング (Zero-Crossing)」をオンにすると、再生中、キーボードショートカットでマーカーを作成するときに、波形の一番近いゼロクロッシング位置にマーカーをスナップさせることができます。

これは以下のマーカータイプに対応します。

- 標準マーカー
 - リージョンマーカー
 - ループマーカー
 - 除外マーカー
-

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。
 3. マーカーを作成します。
-

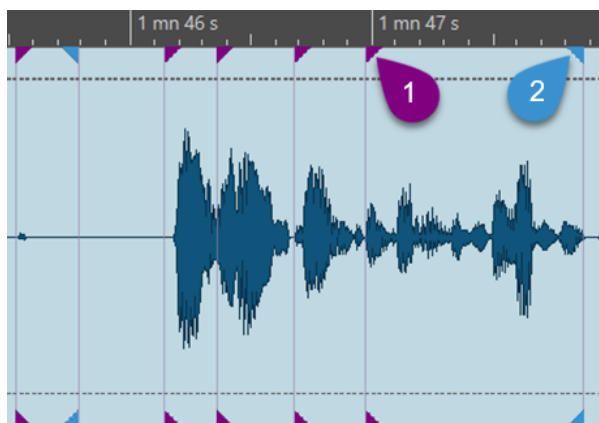
関連リンク

[マーカーの作成 \(663 ページ\)](#)

オーディオキューポイントの検出

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はどちらも、オーディオをドラッグで選択すると、オーディオキューポイントと呼ばれるオーディオ範囲の適切な開始位置と終了位置が自動的に特定されます。

オーディオキューポイントとは、オーディオ信号の開始位置と終了位置を示すマーカーです。開始位置 (1) は「トランジェント」、終了位置 (2) は「リリース」とも呼ばれます。



補足

オーディオエディターでは、オーディオキューポイントは波形ビューにのみ表示されます。

オーディオキューポイントの検出では、通常、リリースポイントよりもトランジェントポイントの方が多く特定されて表示されます。なぜなら、サウンドの特性として、トランジェントの検出の方がリリースの検出よりも信頼性が高いためです。たとえば、あるサウンドにおいて、最初に音量が大きくなるスピードより消えていくスピードの方がゆっくりである場合、終了位置の特定はかなり主観的な判断になります。さらに、終了位置が次のトランジェントと重なることもしばしばあります。

オーディオキューポイントの作成

オーディオエディターとオーディオモニタージュウィンドウでオーディオキューポイントを作成できます。

前提条件

- オーディオモニタージュウィンドウでオーディオモニタージュを開いておくか、オーディオエディターを波形ビューに設定しておきます。
- 「編集 (Edit)」タブの「スナップ (Snapping)」セクションで「吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)」をオンにしておきます。

手順

1. 「編集 (Edit)」タブの「スナップ (Snapping)」セクションで、「吸着項目 (Magnets)」をクリックします。ポップアップメニューで、「オーディオの始まり (トランジェント) (Audio Starts (Transients))」をオンにする (トランジェントを作成して表示する) か、「オーディオの終わり (リリース) (Audio Ends (Releases))」をオンにする (リリースを作成して表示する) か、または両方をオンにします。
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - マウスで時間範囲を選択します。
 - タイムルーラーの下部で編集カーソルをドラッグします。
 - オーディオ領域で編集カーソルをドラッグし、**[Shift]** を押します。

結果

WaveLab Pro によってリアルタイムのオーディオ解析が実行され、オーディオキューポイントが連続的に作成されて表示されます。

補足

オーディオキューポイントは揮発性で、ファイルと一緒に保存されず、マウスや編集カーソルを 5 秒の時間範囲内で左右にドラッグして指定したオーディオファイルやクリップのセクションにのみ表示されます。

オーディオキューポイントの検出の設定

オーディオキューポイントの検出では、好みやワークフローに合わせてさまざまなオプションを選択できます。

「表示 (View)」タブ

「表示 (View)」 > 「カーソル (Cursor)」

前のトランジェント (Previous Transient)

編集カーソルを 15 秒の時間範囲内にある前のトランジェントに移動します。

ヒント

「[Tab] によるトランジェントの移動」機能:

[Shift] + [Tab] を押して編集カーソルを前のトランジェントに移動することもできます。

次のトランジェント (Next Transient)

編集カーソルを 15 秒の時間範囲内にある次のトランジェントに移動します。

ヒント

「[Tab] によるトランジェントの移動」機能:

[Tab] を押して編集カーソルを次のトランジェントに移動することもできます。

補足

「表示 (View)」タブの 2 つのオプションである「前のトランジェント (Previous Transient)」と「次のトランジェント (Next Transient)」はスナップオプションとは関係がなく、「吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)」がオフになっていても機能します。

「編集 (Edit)」タブ

「編集 (Edit)」 > 「スナップ (Snapping)」 > 「吸着項目 (Magnets)」

このポップアップメニューでは以下のオプションを選択できます。

オーディオの始まり (トランジェント) (Audio Starts (Transients))

トランジェントを作成して表示します。

オーディオの終わり (リリース) (Audio Ends (Releases))

リリースを作成して表示します。

さらに、「スナップ (Snapping)」の横にある「追加オプション (Additional Options)」 をクリックすると「オーディオのキューポイント (Audio Cue Points)」ダイアログが開き、以下のオプションを選択できます。

消去 (Clear)

現在のビューからオーディオキューポイントをすべて削除します。

表示を固定 (Sticky)

オンにすると、マウスボタンを放してもオーディオキューポイントが表示されたままになります。

ヒント

「表示を固定 (Sticky)」をオンにすると、以下の操作を行なえます。

- 2つのオーディオキューポイントの間をダブルクリックすると、対応する範囲のオーディオを選択できます。ダブルクリックしたあとマウスボタンを押したまま左右にドラッグすると、選択範囲を拡大/縮小できます。
- マーカーやクリップの側辺など、その他のオーディオ要素をオーディオキューポイントにスナップできます。

オプション... (Options...)

「ユーザー設定 (Preferences)」の「グローバル (Global)」ページの「オーディオ (Audio)」タブが表示され、オーディオキューポイントの作成方法と表示方法をさらにカスタマイズできます。

グローバル環境設定

「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」 > 「オーディオ (Audio)」

「オーディオキューポイントの検出 (Audio Cue Point Detection)」セクションでは、以下のオプションを選択できます。

カーソル周辺のオーディオキューポイント数の上限 (Maximum number of audio cue points around cursor)

1から10までの数字を選択できます。数字が大きいほど、より多くのオーディオキューポイントが表示されます。

WaveLab Proでは、現在のマウス位置の前後5秒の範囲内のオーディオが解析されます。ここで指定する数値によって、この範囲内に表示されるオーディオキューポイントの密度が決まります。

ヒント

大きい数値は、「編集 (Edit)」 > 「スナップ (Snapping)」 > 「吸着項目 (Magnets)」 > 「追加オプション (Additional Options)」からアクセスできる「表示を固定 (Sticky)」と組み合わせて使用することをおすすめします。

ワークスペースが散らかるのを防ぎたい場合は、この数値を小さくすることをおすすめします。

アクティブになるタイミング (When to Activate)

オーディオキューポイントの作成と表示に必要なアクションを選択できます。

- マウスでの時間選択 (Time Selection with the Mouse)
- 編集カーソルをタイムルーラー上でドラッグ (Dragging the Edit Cursor on the Time Ruler)
- 編集カーソルをマウスでドラッグ (+ [Shift]) (Dragging the Edit Cursor with the Mouse (+ Shift))

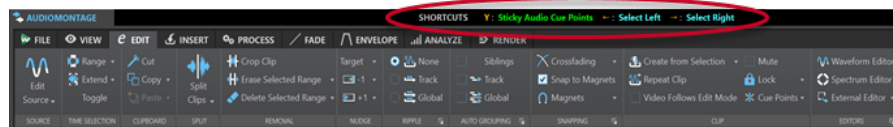
ヒント

WaveLab Pro にオーディオキューポイントを一切表示しないようにするには、3つのオプションをすべてオフにします。

ヒント

オーディオキューポイントの作成や表示のアクションを実行する際、ワークフローを中断したり「表示 (View)」タブや「編集 (Edit)」タブの関連オプションをクリックしたりする必要はありません。これらのオプションに対応するキーボードショートカットは、タブバーの上のコンテキストオプション情報バーに表示されます。

- 表示を固定 (Sticky): [Y]
- 左を選択 (Select Left): [←]
- 右を選択 (Select Right): [→]



オーディオエディターのタブ

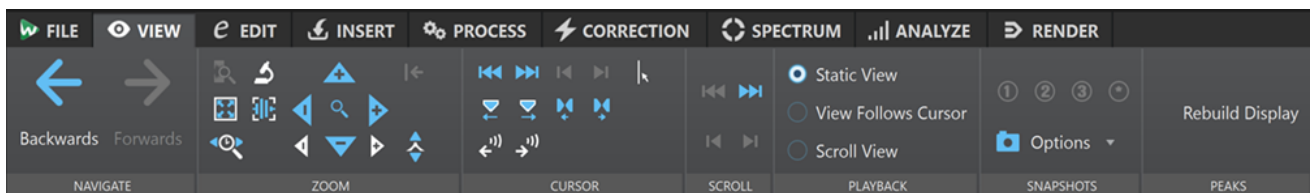
オーディオエディターの各タブでは、オーディオファイルの編集に必要なツールやオプションにアクセスできます。

関連リンク

- 「表示 (View)」タブ (オーディオエディター) (197 ページ)
- 「編集 (Edit)」タブ (オーディオエディター) (199 ページ)
- 「挿入 (Insert)」タブ (オーディオエディター) (205 ページ)
- 「処理 (Process)」タブ (オーディオエディター) (206 ページ)
- 「修正 (Correction)」タブ (オーディオエディター) (206 ページ)
- 「スペクトラム (Spectrum)」タブ (オーディオエディター) (206 ページ)
- 「検出 (Analyze)」タブ (オーディオエディター) (207 ページ)
- 「レンダリング (Render)」タブ (オーディオエディター) (207 ページ)

「表示 (View)」タブ (オーディオエディター)

- オーディオエディターで「表示 (View)」をクリックします。



ナビゲート (Navigate)

戻る/進む (Backwards/Forwards)

前/次のカーソル位置、表示倍率、または選択範囲に移動します。

ズーム (Zoom)

時間 (Time)

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

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

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

ズーム (Zoom)

拡大する時間範囲を定義できるズームツールをアクティブにします。

選択範囲を拡大表示 (Zoom Selection)

現在の選択範囲がモニタージュ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。

ズームを 0dB にリセット (Reset Zoom to 0 dB)

0dB までのオーディオレベルが表示されるよう表示倍率を調整します。

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

ズームイン/アウトして、レベルの低い/高い波形を表示します。

カーソル (Cursor)

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

カーソルをファイルの始め/終わりへ移動します。

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

カーソルを前/次のマーカーに移動します。

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

カーソルを時間選択範囲の始め/終わりに移動します。

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

カーソルを前/次のリージョンの端に移動します。

ゼロクロッシングにスナップ (Snap to Zero-Crossing)

カーソルをいちばん近いゼロクロッシング位置に移動させます。

カーソル位置を編集 (Edit Cursor Position)

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

スクロール (Scroll)

ファイルの始め/終わり (Start/End)

オーディオの開始/終了位置を表示します。カーソルは移動しません。

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

オーディオ選択範囲の開始/終了位置を表示します。カーソルは移動しません。

再生 (Playback)

固定表示 (Static View)

スクロールを無効にします。

カーソルを継続移動 (View Follows Cursor)

再生カーソルを見失わないように、ビューを自動的にスクロールします。

スクロール表示 (Scroll View)

再生カーソルが中心に固定されるようにビュー画面が自動的にスクロールします。

スナップショット (Snapshots)

スナップショットを撮ったり、呼び出したり、編集したりできます。

プリセット (Presets)

ボタン「1」、「2」、および「3」を使用すると、スクロール位置、表示倍率、カーソル位置、およびオーディオ選択範囲のスナップショットを保存できます。いちばん右のプリセットボタンは、すべてのオーディオモンタージュに使用できるグローバルプリセットです。

オプション (Options)

スナップショットプリセットを適用するときに復元する設定を選択できます。以下の項目を利用できます。

- スクロール位置とズーム (Scroll Position and Zoom)
- カーソル位置 (Cursor Position)
- オーディオ選択範囲 (Audio Selection)

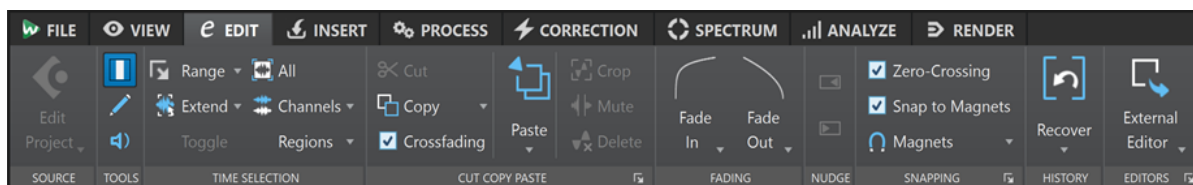
ピーク (Peaks)

ピーク表示を再描画 (Rebuild Peak Display)

通常、ピークファイルの日付がオーディオファイルの日付よりも古い場合は、ピークファイルが自動的に更新されます。ただし、オーディオファイルに表示されたデータが正しくなく、ファイルが自動的に更新されないこともあります。その場合、このオプションをオンにしておくことでピークファイルを強制的に再描画できます。

「編集 (Edit)」タブ (オーディオエディター)

- オーディオエディターで「編集 (Edit)」をクリックします。



ソース (Source)

プロジェクトを編集 (Edit Project)

WaveLab Pro のオーディオファイルまたはクリップを使用して作業する場合、そのオーディオファイルのプロジェクトを Cubase/Nuendo で開くことができます。これにより、Cubase/Nuendo のミックス段階で特定した問題を修正できます。

「プロジェクトを編集 (Edit Project)」を選択すると、そのオーディオファイルの対応するシーケンサープロジェクトが開きます。

ツール (Tools)

時間範囲 (Time Selection)

時間範囲を選択するためのツールです。

鉛筆 (Pen)

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

再生 (Play)

クリックした位置からオーディオファイルを再生するためのツールです。

時間範囲 (Time Selection)

範囲 (Range)

「範囲選択 (Range Selection)」ダイアログが表示されます。正確な選択範囲を定義できます。

拡張 (Extend)

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

- 「ファイルの始めまで拡張 (Extend to Start of File)」は、オーディオファイルの始めまで選択範囲を広げます。範囲が選択されていない場合、編集カーソル位置からファイルの終わりまでが選択されます。
- 「ファイルの終わりまで拡張 (Extend to End of File)」は、オーディオファイルの終わりまで選択範囲を広げます。範囲が選択されていない場合、編集カーソル位置からファイルの終わりまでが選択されます。
- 「前のマーカーまで拡張 (Extend to Previous Marker)」は、選択範囲の左端を、左方向の一番近いマーカーまたはオーディオファイルの始めまで広げます。範囲が選択されていない場合、前のマーカー位置まで選択範囲を広げます。
- 「次のマーカーまで拡張 (Extend to Next Marker)」は、選択範囲の右端を、右方向の一番近いマーカーまたはオーディオファイルの終わりまで広げます。範囲が選択されていない場合、次のマーカー位置まで選択範囲を広げます。
- 「カーソルまで拡張 (Extend to Cursor)」は、選択範囲を編集カーソル位置まで広げます。
- 「ファイルの始めからカーソルまで (From Start of File Until Cursor)」は、オーディオファイルの始めから編集カーソル位置までの範囲を選択します。
- 「カーソルからファイルの終わりまで (From Cursor to End of File)」は、編集カーソル位置からオーディオファイルの終わりまでの範囲を選択します。

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

切り替え (Toggle)

現在のオーディオの選択状態をオン/オフにします。

すべて (All)

波形全体を選択します。

チャンネル (Channels)

チャンネル選択を変更できます。

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

リージョン (Regions)

2つのマーカーの間の範囲を選択できます。

- 「タイトル (Title)」は、編集カーソルの前後にある2つのタイトルマーカー間を選択します。
- 「ループマーカー間 (Loop Region)」は、編集カーソルの前後にある2つのループマーカー間を選択します。
- 「除外リージョン (Exclusion Region)」は、編集カーソルの前後にある2つの除外マーカー間を選択します。
- 「標準マーカー間 (Generic Region)」は、編集カーソルの前後にある2つの標準マーカー間を選択します。

カット/コピー/貼り付け (Cut Copy Paste)

切り取り (Cut)

オーディオ選択範囲を切り取ってクリップボードに保存します。

コピー (Copy)

アクティブクリップまたはオーディオ選択範囲をクリップボードにコピーします。

「**コピー (Copy)**」を右クリックすると、その他のオプションを含むポップアップメニューが表示されます。

- 「**カーソル位置を記録 (Memorize Cursor Position)**」は、編集カーソルの位置をクリップボードにコピーします。
- 「**選択範囲の長さを記録 (Memorize Selection Length)**」は、アクティブな選択範囲の長さをクリップボードにコピーします。

クロスフェード (Crossfading)

このオプションをオンにすると、オーディオセクションに対して以下のいずれかの編集操作を実行した場合に、そのセクションの左右の境界にクロスフェードが自動的に適用されます。

- **切り取り (Cut)**
- **貼り付け (Paste)**
- **切り取る (Crop)**
- **ミュート (Mute)**
- **削除 (Delete)**
- 「**貼り付け (Paste)**」メニューの「**ファイルの前へ (Prepend)**」、「**ファイルの後へ (Append)**」、「**上書き (Overwrite)**」、または「**複数コピー (Multiple Copies)**」
さらに、このオプションをオンにすると、ドラッグでオーディオを挿入した場合や、「**挿入 (Insert)**」タブの「**オーディオファイル (Audio File)**」パネルからオプションを選択した場合に、指定した挿入位置に自動的にクロスフェードが生成されます。

補足

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

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

貼り付け (Paste)

クリップボードの内容を貼り付けます。

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

- 「**ファイルの前へ (Prepend)**」を選択すると、ファイルの始めの前にオーディオが挿入されます。
- 「**ファイルの後へ (Append)**」を選択すると、ファイルの終わりのあとにオーディオが挿入されます。
- 「**選択した終了位置をまたいでクロスフェード (Crossfade Over Selected End)**」を選択すると、選択したオーディオファイルの終了位置のあとにクリップボードの内容が貼り付けられ、クロスフェードが作成されます。オーディオファイルの終了位置に選択範囲を作成してクロスフェードの長さを定義したら、「**選択した終了位置をまたいでクロスフェード (Crossfade Over Selected End)**」にマウスカーソルを合わせるとポップアップメニューが開きます。このメニューでは、オーディオファイルとそのあとに貼り付けられたオーディオコンテンツとの間の移行をなめらかにするために適用されるクロスフェードの種類を選択できます。

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

切り取る (Crop)

選択範囲以外のデータを削除します。

クリップをミュート (Mute)

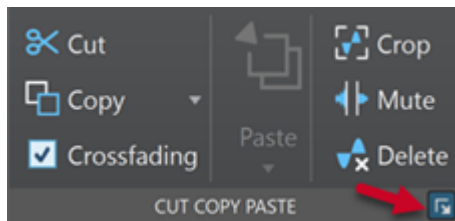
オーディオ選択範囲を無音に置き換えます。

削除 (Delete)

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

補足

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



フェード (Fading)

フェードイン/フェードアウト (Fade In/Fade Out)

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

カーブ

プリセットフェードカーブを選択できます。

- 「直線 (1 次) (Linear)」は、レベルを直線 (1 次関数) 的に変化させます。
- 「正弦関数 1 (*) (Sinus (*))」は、レベルを正弦関数曲線 (サイン波) 状に変化させます。クロスフェードに使用すると、フェードの移行部分でラウドネス (RMS) が一定に保たれます。

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

ナッジ機能 (Nudge)

左ヘナッジ (Nudge Left)

オーディオ選択範囲を左にナッジします。

右ヘナッジ (Nudge Right)

オーディオ選択範囲を右にナッジします。

スナップ (Snapping)

ゼロクロッシング (Zero-Crossing)

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

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

これは以下のマーカータイプに対応します。

- 標準マーカー
- リージョンマーカー
- ループマーカー
- 除外マーカー

吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)

この項目をオンにすると、クリップの開始位置、時間選択範囲境界、マーカーなど、「吸着項目 (Magnets)」ポップアップメニューでオンになっているすべての要素が吸着項目にスナップします。

吸着項目 (Magnets)

特定の要素の動作を吸着項目に設定できます。

履歴 (History)

復元 (Recover)

選択範囲を元のオーディオサンプルに置き換えます。これにより、あるオーディオセクションではすべての編集を元に戻しつつ、オーディオファイルのそれ以外の部分に行なった編集は保持できます。

履歴内の編集を検索 (Locate Edit in History)

「履歴 (History)」ウィンドウで、編集カーソル位置のバージョンを強調表示できます。

エディター (Editors)

外部エディター (External Editor)

オーディオ選択範囲を SpectraLayers などの外部エディターで開くことができます。**エディター**セクションの右下角にある「**エディターリストを編集 (Edit Editor List)**」をクリックして、「**環境設定 (Global Preferences)**」で「**外部アプリケーション (External Applications)**」タブを開き、そこで外部エディターのパスを指定できます。

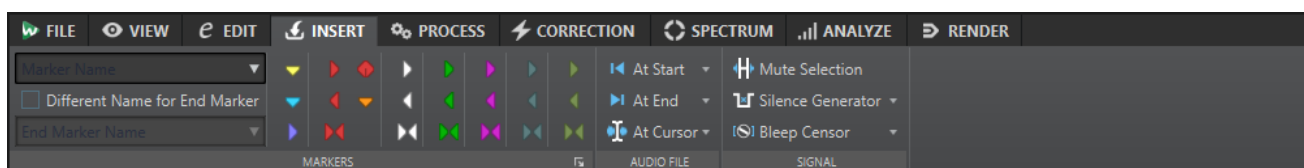
関連リンク

- [オーディオファイル環境設定 \(920 ページ\)](#)
- [元のオーディオサンプルの復元 \(124 ページ\)](#)
- [オーディオエディターの「履歴 \(History\)」ウィンドウ \(120 ページ\)](#)
- [外部エディター \(935 ページ\)](#)
- [タイムルーターの目盛りに基づくオーディオ選択範囲のクオンタイズ \(62 ページ\)](#)
- [クロスフェード \(320 ページ\)](#)
- [自動クロスフェードの有効化 \(321 ページ\)](#)
- [クロスフェードの作成 \(321 ページ\)](#)

「挿入 (Insert)」タブ (オーディオエディター)

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

- オーディオエディターで「挿入 (Insert)」をクリックします。



マーカー

マーカー名 (Marker Name)

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

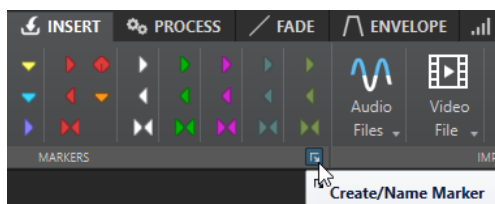
終了マーカーは別名で設定 (Different Name for End Marker)

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

この項目をオフにすると、開始マーカーの名前が終了マーカーにも使用されます。

マーカーを作成して名前を設定 (Create/Name Marker)

マーカーセクションの右下角にある「**マーカーを作成して名前を設定 (Create/Name Marker)**」ボタンをクリックすると、「**マーカーを作成 (Create Marker)**」ダイアログが開き、編集カーソルの位置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。



オーディオファイル (Audio File)

開始位置 (At Start)

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

終了位置 (At End)

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

カーソル位置 (At Cursor)

カーソル位置にオーディオファイルを挿入できます。

信号 (Signal)

選択範囲をミュート (Mute Selection)

オーディオ選択範囲を無音に置き換えます。

無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)

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

自主規制音 (Bleep Censor)

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

関連リンク

[「無音部分の作成/挿入 \(Silence Generator\)」ダイアログ \(255 ページ\)](#)

[「自主規制音 \(Bleep Censor\)」ダイアログ \(258 ページ\)](#)

「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 \(311 ページ\)](#)

「修正 (Correction)」タブ (オーディオエディター)

「修正 (Correction)」タブから、エラーの検出と修正ツールにアクセスできます。

関連リンク

[エラーの修正 \(303 ページ\)](#)

「スペクトラム (Spectrum)」タブ (オーディオエディター)

「スペクトラム (Spectrum)」タブでは、高品質のリニアフェーズフィルターを使用して、オーディオの修正および処理を行なうスペクトラム範囲の選択処理を行なえます。

関連リンク

[スペクトラムの編集 \(726 ページ\)](#)

「検出 (Analyze)」 タブ (オーディオエディター)

「検出 (Analyze)」タブには、オーディオの検出およびさまざまなエラーの検出するためのツールが備わっています。

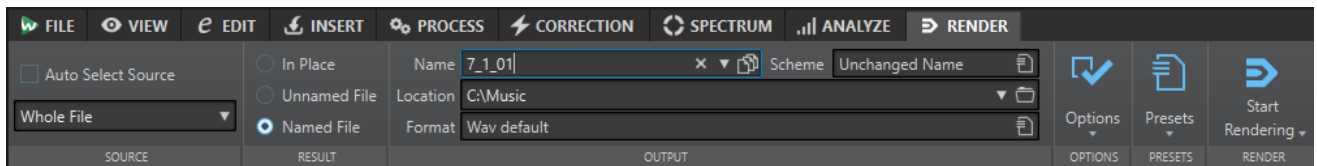
関連リンク

[オーディオの解析](#) (260 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)

ソースを自動選択 (Auto Select Source)

オーディオファイル内の選択範囲に基づいてソースを自動的に選択します。範囲が選択されていない場合は、オーディオファイル全体が処理されます。

「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。

オーディオ選択範囲 (Selected Audio Range)

複数のトラックやレーンを含むオーディオ選択範囲を処理およびレンダリングします。

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。

すべてのマーキングされたリージョン (All Marked Regions)

マーカーの設定されたオーディオ範囲をすべて処理して個別のファイルを生成します。1つのオーディオファイルで複数の異なるリージョンを定義すると、1回の操作ですべて処理できます。

処理対象とするリージョンはポップアップメニューで指定します。

実行後の値 (Result)

置き換え (In Place)

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

名称未設定のファイル (Unnamed File)

名称未設定の一時ファイルがレンダリングされます。

名前を設定 (Named File)

レンダリングされたファイルの名前を指定できます。

出力先 (Output)

名前 (Name)

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

命名規則 (Scheme)

ファイル名の命名規則を指定できます。

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。

以下のオプションから選択できます。

- 「場所 (Location)」フィールドに固定のフォルダーパスを入力します。
- フォルダーアイコンをクリックしてフォルダーを選択します。
- 「場所 (Location)」フィールドの左にある矢印をクリックして表示されるメニューからコンテキストフォルダーを選択します。

補足

オーディオスライスごとに独立したレンダリングパスを維持し、オーディオファイルを切り替えるとそれに応じてレンダリングパスが変更されるようにするには、「ソースファイルごとに独立したフォルダーを維持 (Keep Independent Folder for Each Source File)」をオンにします。

形式 (Format)

シングルファイル形式またはマルチファイル形式を選択できるポップアップメニューが表示されます。

オプション (Options)

選択中のソースにより、使用できるオプションが異なります。

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

レンダリング時にマスターセクションのプラグインとゲインをバイパスします。

マスターセクションプリセットの自動保存 (Auto Save Master Section Preset)

この項目をオンにすると、ファイルのレンダリング時に、オーディオファイルの補助ファイルにマスターセクションプリセットが自動的に保存されます。オーディオエディターの右下角にある「マスターセクションプリセットの読み込み (Load Master Section Preset)」オプションを使用して、マスターセクションプリセットを読み込むことができます。

境界にフェードイン/アウトを適用 (Fade In/Out at Boundaries)

この項目をオンにすると、新規ファイルが作成された場合、その両端にフェードイン/アウトが適用され、オーディオファイルの一部が処理された場合、隣り合うオーディオとの間にクロスフェードが適用されます。

クロスフェードを適用すると、処理された部分とされない部分とのサウンドの移り変わりがなめらかになります。フェードの長さ (デュレーション) とライン (カーブ) の形状は「ユーザー設定 (Preferences)」で設定できます。設定されたフェードタイムが処理されたファイルの長さの半分を超える場合、フェードは適用されません。

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

マーカーをコピー (Copy Markers)

この項目をオンにすると、対象範囲内にマーカーがある場合、レンダリングされたファイルにもそのマーカーがコピーされます。

除外リージョンをスキップ (Skip Exclusion Regions)

この項目をオンにすると、ミュートされているオーディオ範囲はスキップされ、結果に含まれなくなれます。

レンダリング後のオーディオファイルを開く (Open Resulting Audio File)

レンダリングされたファイルを新しいウィンドウで開きます。

新規ファイルグループにファイルを開く (Open Files in New File Group)

レンダリングされたオーディオファイルを新しいファイルグループに読み込みます。

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（「**プレイバック処理 (Playback Processing)**」セクションを除く）がバイパスされます。この設定は、**オーディオエディター**または**オーディオモニター**ジュウウィンドウの右下のボタンをクリックしてオン/オフを切り替えることができます。

補足

すでに適用されているエフェクトを通して新しいファイルをモニタリングしないように、このオプションはオンにすることをおすすめします。

プリセット (Presets)

プリセット (Presets)

このポップアップメニューでは、レンダリングプリセットを保存したり呼び出したりできます。ファイルの名前と保存場所を除くすべての設定が保存および復元されます。

レンダリング (Render)

レンダリングを開始 (Start Rendering)

レンダリング処理を開始します。これは**マスターセクション**の「**レンダリング (Render)**」タブにある「**開始 (Start)**」をクリックするのと同じです。

レンダリングを開始 (リアルタイム) (Start Rendering (Real Time))

レンダリング処理をリアルタイムに開始します。これにより、レンダリング中にオーディオを聴くことができます。

関連リンク

[補助ファイル \(70 ページ\)](#)

オーディオエディターでのファイルの取扱い

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

関連リンク

[オーディオモンタージュ \(Audio Montage\) \(334 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュウィンドウ \(336 ページ\)](#)

モノラル/ステレオの取扱い

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

マルチチャンネルのオーディオファイル

マルチチャンネルのオーディオファイルは複数のオーディオチャンネルがセットになったものです。これらのチャンネルはチャンネルクラスターの形でまとめられています。チャンネルクラスターとは、1つのチャンネルまたは1対のチャンネルで構成されるチャンネルの論理的なグループです。

例

- フロント L/R はステレオチャンネルクラスターです
 - バック L/R はステレオチャンネルクラスターです
 - C はモノラルチャンネルクラスターです
 - LFE はモノラルチャンネルクラスターです
-

マルチチャンネルオーディオファイルとそのチャンネルクラスターの編集は、ステレオやモノラルのオーディオファイルを WaveLab Pro で編集するのと同じ方法で行なえます。

サポートされているマルチチャンネルファイル形式

WaveLab Pro は最大 22.2 チャンネルレイアウトの Wave マルチチャンネルファイルをサポートしています。

WaveLab Pro は最大 7 次 (64 チャンネル) の Ambisonics ファイルを開けます。Ambisonics ファイルはモノラルチャンネルのセットとして開かれます。

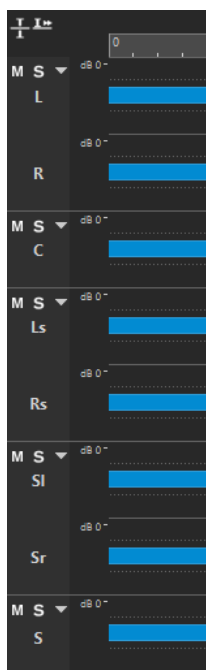
利用できるマルチチャンネルレイアウト

3 チャンネルから最大 24 チャンネルまでの以下のマルチチャンネルレイアウトが利用できます。

```
3 channels
LR+LFE (L R LFE)
LRC (L R C)
LRS (L R S)
4 channels
LRC+LFE (L R C LFE)
LRS+LFE (L R LFE S)
LRCS (L R C S)
Quadro (L R Ls Rs)
5 channels
LRCS+LFE (L R C LFE S)
Quadro+LFE (L R LFE Ls Rs)
5.0 (L R C Ls Rs)
6 channels
5.1 (L R C LFE Ls Rs)
6.0 Cine (L R C Ls Rs Cs)
6.0 Music (L R Ls Rs SI Sr)
7 channels
6.1 Cine (L R C LFE Ls Rs Cs)
6.1 Music (L R LFE Ls Rs SI Sr)
7.0 Cine (SDDS) (L R C Ls Rs Lc Rc)
7.0 Music (Dolby) (L R C Ls Rs SI Sr)
8 channels
7.1 Cine (SDDS) (L R C LFE Ls Rs Lc Rc)
7.1 Cine Full Rear (L R C LFE Ls Rs Lcs Rcs)
7.1 Music (Dolby) (L R C LFE Ls Rs SI Sr)
7.1 Proximity (L R C LFE Ls Rs Pl Pr)
8.0 Cine (L R C Ls Rs Lc Rc Cs)
8.0 Music (L R C Ls Rs Cs SI Sr)
8.0 Cube (L R Ls Rs Tfl Tfr Trl Trr)
7.1 Cine Top Center (L R C LFE Ls Rs Cs Tc)
7.1 Cine Center High (L R C LFE Ls Rs Cs Tfc)
7.1 Cine Front High (L R C LFE Ls Rs Tfl Tfr)
7.1 Cine Side High (L R C LFE Ls Rs Tsl Tsr)
9 channels
8.1 Music (L R C LFE Ls Rs Cs SI Sr)
8.1 Cine (L R C LFE Ls Rs Lc Rc Cs)
5.0.4 (L R C Ls Rs Tfl Tfr Trl Trr)
7.0.2 (L R C Ls Rs SI Sr Tsl Tsr)
10 channels
5.1.4 (L R C LFE Ls Rs Tfl Tfr Trl Trr)
7.1.2 (L R C LFE Ls Rs SI Sr Tsl Tsr)
10.0 Auro-3D (L R C Ls Rs Tc Tfl Tfr Trl Trr)
11 channels
7.0.4 (L R C Ls Rs SI Sr Tfl Tfr Trl Trr)
11.0 Auro-3D (L R C Ls Rs Tc Tfl Tfc Tfr Trl Trr)
10.1 Auro-3D (L R C LFE Ls Rs Tc Tfl Tfr Trl Trr)
12 channels
10.2 Experimental (L R C LFE Ls Rs Tfl Tfc Tfr Trl Trr LFE2)
7.1.4 (L R C LFE Ls Rs SI Sr Tfl Tfr Trl Trr)
11.1 Auro-3D (L R C LFE Ls Rs Tc Tfl Tfc Tfr Trl Trr)
13 channels
7.0.6 (L R C Ls Rs SI Sr Tfl Tfr Trl Trr Tsl Tsr)
13.0 Auro-3D (L R C Ls Rs SI Sr Tc Tfl Tfc Tfr Trl Trr)
14 channels
7.1.6 (L R C LFE Ls Rs SI Sr Tfl Tfr Trl Trr Tsl Tsr)
12.2 (L R C LFE Ls Rs Lc Rc Tfl Tfc Tfr Trl Trr LFE2)
13.1 Auro-3D (L R C LFE Ls Rs SI Sr Tc Tfl Tfc Tfr Trl Trr)
14.0 (L R Ls Rs SI Sr Tfl Tfr Trl Trr Bfl Bfr Brl Brr)
24 channels
22.2 (L R C LFE Ls Rs Lc Rc Cs SI Sr Tc Tfl Tfc Tfr Trl Trc Trr LFE2 Tsl Tsr Bfl Bfc Bfr)
```

マルチチャンネルオーディオエディター

マルチチャンネルのオーディオファイルは、オーディオエディターではチャンネルクラスターとして表示されます。各チャンネルクラスターにはチャンネルコントロール領域があり、ミュート、ソロ、チャンネルクラスターを折りたたむ/広げるなどの操作が行なえます。



チャンネルコントロール領域

関連リンク

- [マルチチャンネルのオーディオファイルを編集 \(212 ページ\)](#)
- [サポートされているファイル形式 \(215 ページ\)](#)
- [チャンネルコントロール領域 \(190 ページ\)](#)

マルチチャンネルのオーディオファイルを編集

WaveLab Pro のツールを使用して、マルチチャンネルのオーディオファイルを編集できます。

マルチチャンネルのオーディオファイルから 1 つ以上のチャンネルを選択して、それをコピーアンドペーストできます。

マルチチャンネルのオーディオファイルの 1 つ以上のチャンネルを外部エディターで編集できます。たとえば 4 つのチャンネルを選択し、それらを SpectraLayers で編集できます。

WaveLab Pro のオフライン処理ツールはマルチチャンネルのオーディオファイルに対応しています。

関連リンク

- [サポートされているファイル形式 \(215 ページ\)](#)
- [オーディオファイルのチャンネルの選択 \(61 ページ\)](#)
- [コピーアンドペーストによるオーディオの複製 \(242 ページ\)](#)
- [外部エディター \(935 ページ\)](#)
- [マスターセクションのツール \(605 ページ\)](#)
- [オフライン処理 \(311 ページ\)](#)

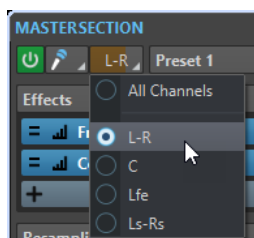
マスターセクションで個々のチャンネルクラスターを処理する

マルチチャンネルオーディオファイルの個々のチャンネルクラスターを選択し、**マスターセクション**で再生やレンダリングを行なうことができます。

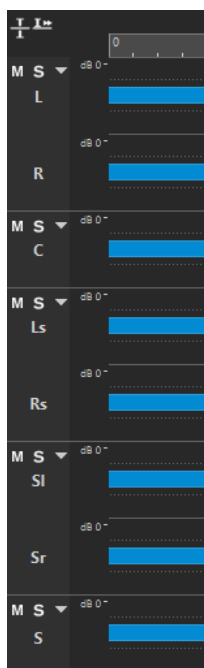
手順

1. チャンネルクラスターを選択するには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **マスターセクション**で、**チャンネルセレクター**をクリックして1つのチャンネルクラスターまたは「**全チャンネル (All Channels)**」を選択します。



- **チャンネルコントロール領域**で、チャンネルクラスターをダブルクリックします。すべてのチャンネルクラスターを選択するには、チャンネルコントロール領域を再度ダブルクリックします。



選択したチャンネルクラスターが**マスターセクション**の**チャンネルセレクター**メニューに表示されます。

2. **マスターセクション**で設定を行ない、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - フロント L/R のオーディオポートまたはモノラルオーディオポートでチャンネルクラスターを再生する場合は、再生を開始します。
オーディオポートは「**オーディオ接続 (Audio Connections)**」タブで設定できます。
 - 選択したチャンネルクラスターをレンダリングする場合は、「**レンダリング (Render)**」を右クリックして「**直接レンダリング (Render in Place)**」を選択します。

関連リンク

[オーディオファイルのチャンネルの選択](#) (61 ページ)

[マスターセクションのツール](#) (605 ページ)

[オフライン処理](#) (311 ページ)

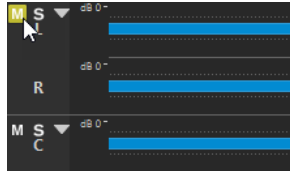
[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ](#) (35 ページ)

チャンネルクラスターのミュートとソロ

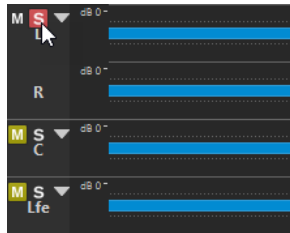
マルチチャンネルのオーディオファイルのチャンネルクラスターには、個別にミュートまたはソロを設定できます。

選択できる手順

- チャンネルコントロール領域で、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - チャンネルクラスターをミュートするには、「**ミュート (Mute)**」をクリックします。



- チャンネルクラスターをソロにするには、「**ソロ (Solo)**」をクリックします。



- 複数のチャンネルクラスターをソロにするには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら、ソロにするすべてのチャンネルクラスターの「**ソロ (Solo)**」をクリックします。
- チャンネルクラスターのソロ無効機能をオンにするには、**[Ctrl]/[command] + [Alt/Opt]** を押しながら「**ソロ (Solo)**」をクリックします。

補足

このモードでは、他のクラスターをソロにしても、チャンネルクラスターはミュートされません。ソロ無効をオフにするには、「**ソロ (Solo)**」を再度クリックします。

関連リンク

[マルチチャンネルのオーディオファイル \(210 ページ\)](#)

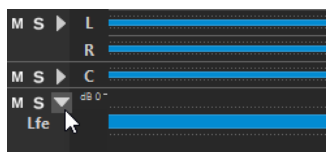
[チャンネルコントロール領域 \(190 ページ\)](#)

チャンネルクラスターの折りたたみと展開

マルチチャンネルのオーディオファイルのチャンネルクラスターは、個別に折りたたんだり広げたりすることができます。

選択できる手順

- チャンネルコントロール領域で、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - チャンネルクラスターを折りたたむには、「**チャンネルクラスターを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Channel Cluster)**」をクリックします。



- チャンネルクラスターを展開するには、「**チャンネルクラスターを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Channel Cluster)**」をクリックします。

- 1つを除いて、すべてのチャンネルクラスターを折りたたむには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら、広げたままするチャンネルクラスターの「**チャンネルクラスターを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Channel Cluster)**」をクリックします。
 - すべてのチャンネルクラスターを折りたたむには、**[Shift]** を押しながら任意のチャンネルクラスターの「**チャンネルクラスターを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Channel Cluster)**」をクリックします。
-

関連リンク

[マルチチャンネルのオーディオファイル \(210 ページ\)](#)

[チャンネルコントロール領域 \(190 ページ\)](#)

サポートされているファイル形式

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

AAC/MPEG-4 (.m4a、.mp4)

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

重要

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

ADPCM – Microsoft/Dialogic (.vox)

ゲームや電話音声アプリケーションに一般的に使用される形式です。リニア PCM よりビットレートが低いため、記憶域/帯域幅が少なく済みます。

AIFF (.aif、.aiff、.snd)

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

A-LAW (.alaw、.vox)

8 ビット解像度を使用する、電話通信用のオーディオ符号化および圧縮技術です。EU の電話システムでは、A-law エンコードを使用して信号をデジタル化しています。

Ambisonics (.amb/.ambix)

WaveLab Pro では、Ambisonics ファイル (7 次、64 チャンネル) を開いたり書き込んだりできます。

FLAC (.flac)

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

MPEG-1 Layer 2 (.mp2、.mpa、.mpg、.mus)

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

MPEG-1 Layer 3 (.mp3)

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

補足

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

Ogg Vorbis (.ogg)

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

Opus (.opus)

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

Raw PCM ファイル (.raw、.bin、.pcm、.\$\$\$)

この形式には、ビット解像度やサンプリングレートに関する情報は含まれていません。この形式のファイルを開くと、ビット解像度とサンプリングレートを指定するように、WaveLab Pro にメッセージが表示されます。この操作を正しく実施しなければ、意図したとおりにファイルは再生されません。

補足

ファイルの種類 \$\$\$ は、WaveLab Pro の一時ファイル形式です。コンピューターがクラッシュした場合には、ハードディスクで \$\$\$ ファイルを開いてデータを部分的に復元できます。

Sound Designer II (.sd2)

Pro Tools などの Digidesign アプリケーションで使用するオーディオファイル形式のことです。8 ビット、16 ビット、および 24 ビットのビット解像度がサポートされています。

Sun/Java (.snd、.au)

Sun および NeXT コンピューターで使用されるオーディオファイル形式です。8 ビット、16 ビット、および 24 ビットのビット解像度がサポートされています。

Text/Excel (.atxt)

波形をテキストとして表わしたものです。オーディオファイルをテキストファイルとして保存したあとで Excel などの表計算アプリケーションで開くことによって、オーディオファイルをテキスト形式の 10 進数で表示し、サンプル値を編集できます。波形を表わしているテキストファイルを WaveLab Pro で開くと、デコードされ、オーディオファイルとして開かれます。このようなファイルは圧縮されていないため、サイズが非常に大きくなる場合があります。64-bit float のファイルを .atxt 形式にした場合、一部のデータが失われてしまいます。これは、精度を損なうことなくバイナリ浮動小数点値をテキスト形式の 10 進数で表現できないためです。

U-LAW (.ulaw、.vox)

8 ビットの解像度を使用する、Windows と Web 電話でサポートされているオーディオ符号化および圧縮技術です。米国の電話システムでは、U-law エンコードを使用して信号をデジタル化しています。

Wave (.wav)

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

WaveLab Pro は最大 22.2 チャンネルレイアウトの Wave マルチチャンネルファイルをサポートしています。

Wave 64 (.w64)

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

補足

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

WavPack (.wav/.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せん。

Windows Media Audio (.wma、.asf)

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

RF64

「オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)」の「ファイル (File)」タブで、RF64 ファイル形式のサポートを有効にできます。このオプションを有効にすると、ファイルサイズが 2GB を超えるとすぐに、標準的な Wave ファイル形式が、RF64 ファイル形式に自動的に切り替えられます。パフォーマンスの低下や中断は発生しません。これは、非常に長いセッションを録音するときに役立ちます。RF64 ファイルは .wav 拡張子を使用しますが、ファイルサイズが 2GB を超える場合は RF64 規格をサポートしているアプリケーションのみで開くことができます。

Original Sound Quality (.osq、読み取り専用)

WaveLab 独自のオーディオロスレス圧縮形式です。

関連リンク

- [「Windows Media Audio エンコード \(Windows Media Audio Encoding\)」ダイアログ \(231 ページ\)](#)
- [「Ogg Vorbis」ダイアログ \(229 ページ\)](#)
- [「FLAC エンコード \(FLAC Encoding\)」ダイアログ \(228 ページ\)](#)
- [「MP3 エンコード \(MP3 encoding\)」ダイアログ \(225 ページ\)](#)
- [「MPEG-1 Layer 2 エンコード \(MPEG-1 Layer 2 Encoding\)」ダイアログ \(227 ページ\)](#)
- [20-bit float、24-bit float、および 32-bit float ファイル \(217 ページ\)](#)

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

WaveLab Pro 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。

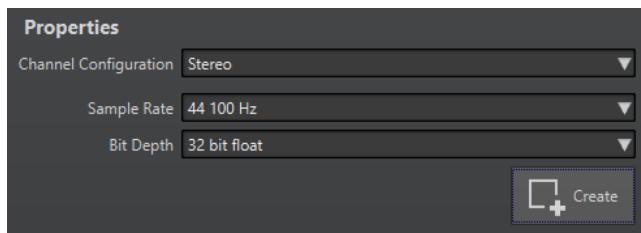
再生時は、取り付けられているカードに合わせて WaveLab Pro によって自動的に処理が調整されます。

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

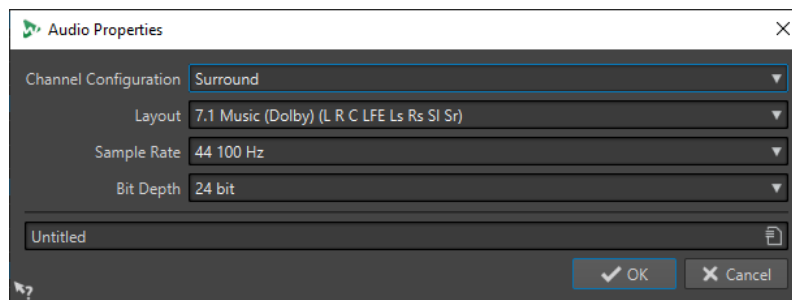
[「オーディオ属性 \(Audio Properties\)」 ダイアログ \(218 ページ\)](#)

「オーディオ属性 (Audio Properties)」 ダイアログ

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

新規オーディオファイルの作成時にこれらの属性を設定できます。

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



チャンネル構成 (Channel Configuration)

オーディオチャンネル数を選択できます。

サンプリングレート (Sample Rate)

1秒あたりのオーディオサンプル数を選択できます。

ビット解像度 (Bit Depth)

オーディオストリームのビット解像度を選択できます。

関連リンク

[「情報 \(Info\)」 ダイアログ \(82 ページ\)](#)

オーディオファイルの保存

手順

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

3. 「保存 (Save)」をクリックします。

結果

保存したあとでも元に戻す/やり直しを使用できます。

別の形式での保存

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

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。
2. 「名前を付けて保存 (Save As)」ウィンドウで、ファイルの名前と場所を指定します。
3. 「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。
4. 「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログで、ファイル形式を設定して属性を指定します。
5. 「OK」をクリックします。
6. 「保存 (Save)」をクリックします。

結果

新しいファイルが作成されます。元のファイルは、この操作の影響を受けません。

関連リンク

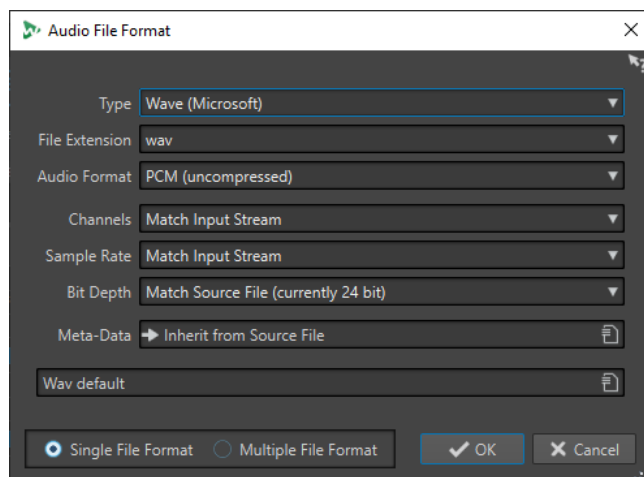
[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(219 ページ\)](#)
[形式変更 \(221 ページ\)](#)

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

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

- 「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」 > 「書き出し (Export)」を選択し、「レンダリング (Render)」 > 「単一 (Single)」、または「レンダリング (Render)」 > 「複数 (Multi)」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 Pro 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。マルチチャンネルのオーディオモンタージュの場合は複数のファイルを作成できます。

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)**

- **マルチモノ (Multi Mono)**

- **マルチステレオ (Multi Stereo)**

複数のステレオファイルを同時に録音できます。たとえば、このオプションを選択して6つのチャンネルを持つバスを録音すると、3つのステレオファイルが作成されます。

- **マルチステレオ/モノ (Multi Stereo/Mono)**

複数のステレオファイルとモノファイルを同時に録音できます。たとえば、このオプションを選択して6つのチャンネルを持つバスを録音すると、5.1サラウンド設定に一致するように2つのステレオファイルと2つのモノファイルが作成されます。

- **マルチチャンネル (Multi Channel)**

サンプリングレート (Sample Rate)

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

重要

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

ビット解像度 (Bit Depth)

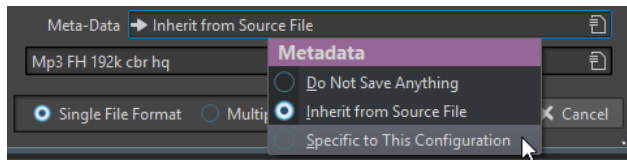
オーディオファイルのビット解像度を選択できます。このオプションは特定の種類のファイルだけに使用できます。

重要

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

メタデータ (Metadata)

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



- 「**なにも保存しない (Do Not Save Anything)**」を選択すると、メタデータはファイルと一緒に保存されなくなります。
- 「**ソースファイルから継承 (Inherit from Source File)**」を選択すると、ソースファイルのメタデータが使用されます。ソースのメタデータが空の場合は、デフォルトのメタデータが使用されます (使用できる場合)。たとえば、この設定を使用して、Unique Material Identifier (BWF 規格) 付きの Wave ファイルを作成できます。
- 「**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。

シングルファイル形式 (Single File Format)/マルチファイル形式 (Multiple File Format)

「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログと「マルチオーディオファイル形式 (Multi Audio File Format)」ダイアログを切り替えます。

関連リンク

[別の形式での保存 \(219 ページ\)](#)

形式変更

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

サンプリングレート

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

ビット解像度

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

モノラル/ステレオ

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

補足

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

選択範囲をオーディオファイルとしてレンダリング

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

手順

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

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(199 ページ\)](#)

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(219 ページ\)](#)

左/右チャンネルをオーディオファイルとしてレンダリング

個々のチャンネルを別々のファイルとして保存できます。たとえば、デュアルモノファイルを編集するときにこのオプションを使用できます。

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「**シングル形式を編集 (Edit Single Format)**」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 \(オーディオエディター\) \(207 ページ\)](#)

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(219 ページ\)](#)

シングル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 \(219 ページ\)](#)

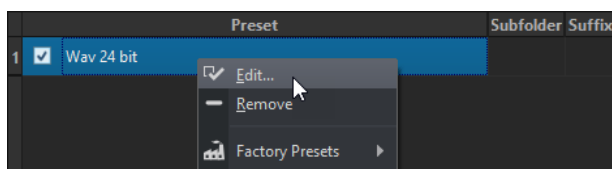
マルチオーディオファイル形式プリセットの作成

前提条件

マルチファイル形式プリセットに追加する各オーディオファイル形式のプリセットを作成しておきます。

手順

1. 「オーディオファイルの形式 (Audio File Format)」ダイアログで、「マルチファイル形式 (Multiple File Format)」をクリックします。
2. 「追加」をクリックし、使用したいプリセットを選択します。
3. オーディオファイル形式プリセットを必要な数だけ追加します。
4. 既存のプリセットを変更するには、プリセットを右クリックして、「設定 (Edit)」を選択します。



5. 「プリセット (Presets)」ポップアップメニューを開き、「名前を付けて保存 (Save As)」を選択してマルチ形式をプリセットとして保存します。

関連リンク

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(219 ページ\)](#)

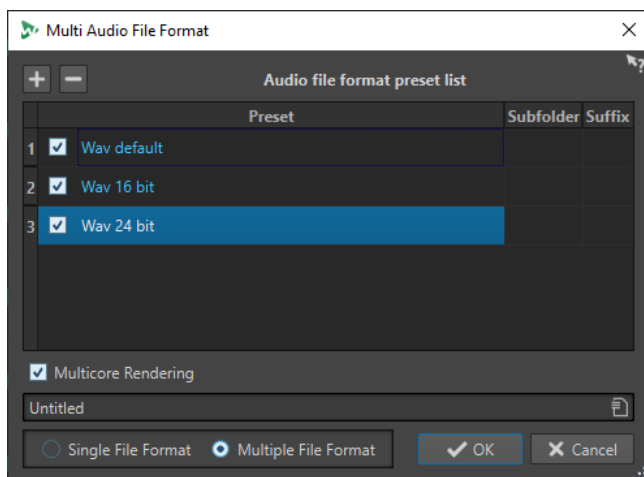
[「マルチオーディオファイル形式 \(Multi Audio File Format\)」ダイアログ \(223 ページ\)](#)

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

「マルチオーディオファイル形式 (Multi Audio File Format)」ダイアログでは、オーディオファイル形式プリセットを選択できます。これにより、オーディオファイルまたはオーディオモンタージュを、複数のファイル形式にレンダリングできます。

- 「マルチオーディオファイル形式 (Multi 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)」 > 「単一 (Single)」、または「レンダリング (Render)」 > 複数 (Multi)を選択します。「形式 (Format)」フィールドをクリックして、「マルチ形式を編集 (Edit Multi Format)」を選択します。

「マルチオーディオファイル形式 (Multi Audio File Format)」ダイアログは、一括処理セットウィンドウの「形式 (Format)」タブから開くこともできます。



追加ボタン

メニューが開き、プリセットリストに追加するファイル形式プリセットを選択できます。

削除ボタン

選択したプリセットをリストから削除します。

プリセットリスト

選択したオーディオファイル形式プリセット、ファイルのレンダリング先のサブフォルダー (オプション)、およびレンダリングしたファイルの接尾辞 (オプション) が表示されます。「**サブフォルダー (Subfolder)**」欄を使用すると、出力ファイルを異なるサブフォルダーに分類できます。「**接尾辞 (Suffix)**」コラムを使用すると、ファイル名の競合を防げます。

マルチコアレンダリング (Multicore Rendering)

この項目をオンにすると、すべてのオーディオファイルが別々の CPU コア (可能な場合) で処理されます。これにより、レンダリングが高速化されます。

補足

複数の CPU コアを使用する一括処理セットを実行する場合は、「**マルチコアレンダリング (Multicore Rendering)**」オプションをオフにすることをおすすめします。

シングルファイル形式 (Single File Format)/マルチファイル形式 (Multiple File Format)

「オーディオファイルの形式 (Audio File Format)」ダイアログと「マルチオーディオファイル形式 (Multi Audio File Format)」ダイアログを切り替えます。

オーディオファイルのエンコード

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

関連リンク

[「MP3 エンコード \(MP3 encoding\)」ダイアログ \(225 ページ\)](#)

[「MPEG-1 Layer 2 エンコード \(MPEG-1 Layer 2 Encoding\)」ダイアログ \(227 ページ\)](#)

[「FLAC エンコード \(FLAC Encoding\)」ダイアログ \(228 ページ\)](#)

[「Ogg Vorbis」ダイアログ \(229 ページ\)](#)

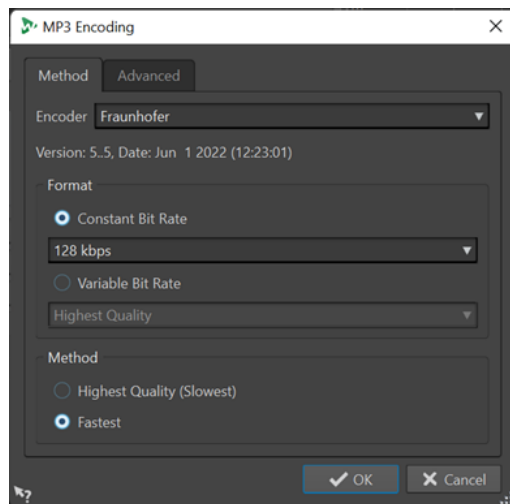
[「Opus オーディオファイルエンコーディング \(Opus Audio File Encoding\)」ダイアログ \(230 ページ\)](#)

[「Windows Media Audio エンコード \(Windows Media Audio Encoding\)」ダイアログ \(231 ページ\)](#)

「MP3 エンコード (MP3 encoding)」 ダイアログ

MP3 オーディオファイルを保存する際に、エンコード設定を調節できます。

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



例

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

「処理方法 (Method)」 タブ

エンコーダー (Encoder)

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

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

ビットレートはオーディオ信号をエンコードするのに使用されるデータの量に関係します。値が大きいほどクオリティは上がりますが、出力ファイルのサイズが大きくなります。「可変ビットレート (Variable Bit Rate)」を選択すると、オーディオ素材の複雑さに応じてレートが変わります。

音質最優先/処理速度最優先 (Highest Quality (Slowest)/Fastest)

希望の音質を選択できます。音質を高くすると、オーディオ信号の分析と圧縮に要するリソースと時間が長くなります。

補足

「音質最優先 (Highest Quality (Slowest))」では、オーディオファイルは特定のサンプリングレートである必要があります。この場合、サンプリングレートが入力のサンプリングレートと一致していないと、メッセージが表示されます。

「詳細設定 (Advanced)」 タブ

ファイルの長さや再生位置情報を VBR ヘッダーに追加 (Add File Length and Playback Position Information to VBR Header)

VBR ヘッダーにデータを追加します。これにより、再生デバイスが MP3 ファイルの長さを推定し、MP3 ファイル内の任意の時間位置にジャンプできます。

補足

この項目は Fraunhofer エンコーダーを選択した場合にのみ使用できます。

補助データを埋め込んで時間とディレイを補正 (Embed Ancillary Data for Time and Delay Compensation)

デコードされたファイルが元のファイルの長さと同様に正確に一致するように、補助データを埋め込みます。

補足

この項目は Fraunhofer エンコーダーを選択した場合にのみ使用できます。

以下の項目は、「Lame」エンコーダーにのみ使用できます。

インテンシティーステレオコーディングを許可 (Allow Intensity Stereo Coding)

スペクトラムの一部を再構成することでビットレートを下げます。

「オリジナルレコーディング」フラグを設定 (Specify as "Original Recording")

エンコードするファイルを、オリジナルレコーディングされたファイルに設定します。

「プライベート」フラグを設定 (Write Private Bit)

これはカスタムフラグです。

著作権フラグを設定 (Write Copyright Flag)

エンコードするファイルを、著作権で保護されている作品に設定します。

訂正コードを挿入 (Write Check-Sum)

このファイルのデータにエラーがないか、他のアプリケーションでチェックできるようになります。

フレームサイズを大きくする (Create Long Frames)

ファイル内のヘッダー情報を減らしてファイルサイズをより小さくします。対応していないデコーダーもあるので注意してください。

関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(224 ページ\)](#)

「AAC エンコード (AAC Encoding)」ダイアログ

AAC オーディオファイルを保存する際に、エンコード設定を調節できます。

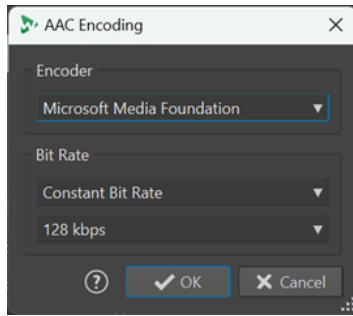
補足

AAC エンコードのオプションを使用できるかどうかは、オペレーティングシステムによって異なります。

「AAC エンコード (AAC Encoding)」ダイアログは、出力ファイル形式を選択できる WaveLab Pro のほとんどの場所からアクセスできます。

例

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



Windows の「AAC エンコード (AAC Encoding)」ダイアログ



macOS の「AAC エンコード (AAC Encoding)」ダイアログ

エンコーダー (Encoder)

エンコーダーを選択できます。

- 「Microsoft Media Foundation」は Windows のデフォルトエンコーダーです。
- 「Apple Audio Toolbox」は macOS のデフォルトエンコーダーです。

ビットレート (Bit rate)

ビットレートはオーディオ信号をエンコードするのに使用されるデータの量に関係します。値が大きいほどクオリティーは上がりますが、出力ファイルのサイズが大きくなります。

Windows では「固定ビットレート (Constant Bit Rate)」しか選択できませんが、macOS ではさまざまなビットレートモードを選択できます。

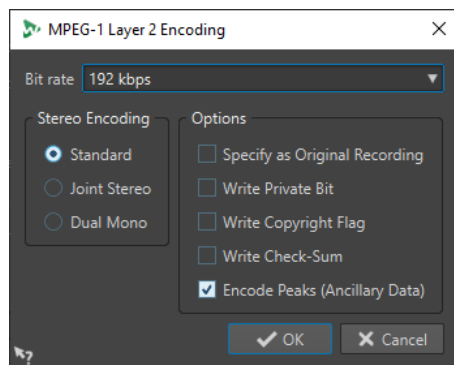
関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(224 ページ\)](#)

「MPEG-1 Layer 2 エンコード (MPEG-1 Layer 2 Encoding)」ダイアログ

MPEG-1 Layer 2 (MP2) オーディオファイルを保存する際に、エンコード設定を調節できます。

「MPEG-1 Layer 2 エンコード (MPEG-1 Layer 2 encoding)」ダイアログは、出力ファイル形式を選択できるほとんどの場所から表示できます。



例

オーディオファイルを開きます。「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログで、種類に「MPEG Layer-2」を設定します。「エンコード (Encoding)」フィールドをクリックして「編集 (Edit)」を選択します。

ビットレート (Bit rate)

ビットレートを設定します。ビットレートはオーディオ信号をエンコードするのに使用されるデータの量に関係します。値が大きいくほどクオリティーは上がりますが、出力ファイルのサイズが大きくなります。

ステレオエンコード (Stereo Encoding)

「標準 (Standard)」モードでは左右チャンネル間の相関情報は利用されません。ただし、2つのチャンネルのうち複雑な方のためにエンコードしやすい方のスペースが利用されることがあります。

「ジョイントステレオ (Joint Stereo)」モードでは左右チャンネルの相関情報が利用されます。これによってスペースとクオリティーの比率 (データサイズあたりの音質) が向上します。

「デュアルモノ (Dual Mono)」モードでは、それぞれのチャンネルが別々にエンコードされます。このモードは、互いに無関係な信号が左右チャンネルに振り分けられている場合に使用することをおすすめします。

「オリジナルレコーディング」フラグを設定 (Specify as Original Recording)

エンコードするファイルを、オリジナルレコーディングされたファイルに設定します。

「プライベート」フラグを設定 (Write Private Bit)

これはカスタムフラグです。

著作権フラグを設定 (Write Copyright Flag)

エンコードするファイルを、著作権で保護されている作品に設定します。

訂正コードを挿入 (Write Check-Sum)

このファイルのデータにエラーがないか、他のアプリケーションでチェックできるようになります。

ピークをエンコード (補助データ) (Encode Peaks (Ancillary Data))

DIGAS など他のシステムとの互換性を持たせるには、この項目をオンにする必要があります。

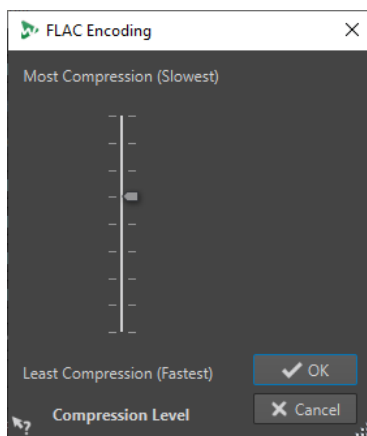
関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(224 ページ\)](#)

「FLAC エンコード (FLAC Encoding)」ダイアログ

FLAC オーディオファイルを保存する際に、エンコード設定を調節できます。

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



例

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

圧縮レベル (Compression Level)

圧縮レベルを指定できます。圧縮幅を大きくするほど、エンコーディングに時間がかかります。

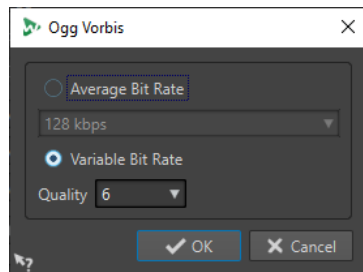
関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(224 ページ\)](#)

「Ogg Vorbis」ダイアログ

Ogg Vorbis オーディオファイルを保存する際に、エンコード設定を調節できます。

「Ogg Vorbis」ダイアログは、出力ファイル形式を選択できるほとんどの場所から表示できます。



例

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

平均ビットレート (Average Bit Rate)

この項目をオンにすると、エンコードの際、ファイル内の平均ビットレートが一定に保たれます。これによってファイルサイズと素材の時間が比例するため、特定の位置を見つけやすくなります。ただし、「可変ビットレート (Variable Bit Rate)」オプションの場合と比べると、ファイルサイズのわりに音質が低くなる場合があります。

可変ビットレート (Variable Bit Rate)

この項目をオンにすると、素材の複雑さに応じてエンコード処理中にファイルのビットレートが変化します。これにより、通常は同じファイルサイズでも固定ビットレートの場合よりも音質がよくなります。

「音質 (Quality)」フィールドで音質を選択します。音質の設定を下げると作成されるファイルが小さくなります。

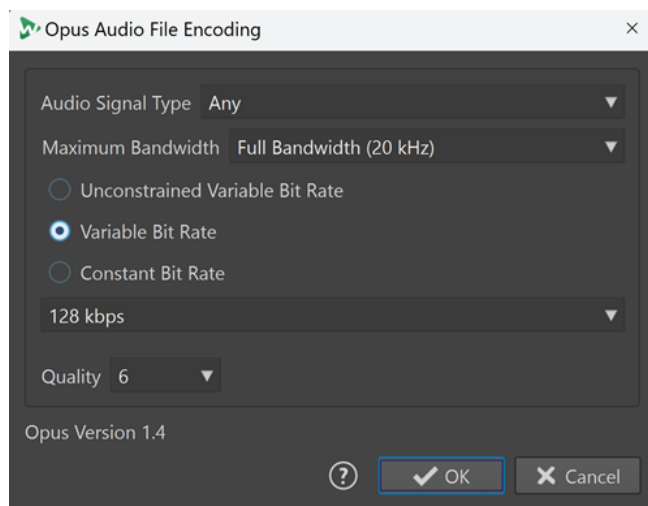
関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(224 ページ\)](#)

「Opus オーディオファイルエンコーディング (Opus Audio File Encoding)」ダイアログ

オーディオファイルを Opus ファイル形式で保存する際に、エンコード設定を調節できます。

「Opus オーディオファイルエンコーディング (Opus Audio File Encoding)」ダイアログは、出力ファイル形式を選択できるほとんどの場所から表示できます。



例

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

オーディオ信号タイプ (Audio Signal Type)

オーディオ素材のコンテンツタイプを指定できます (「楽曲 (Music)」、「ボイス (Voice)」、または「すべて (Any)」)。「楽曲 (Music)」または「ボイス (Voice)」の場合、オーディオ信号タイプに合わせてエンコード処理が自動的に調整されるため、処理後のオーディオ品質が向上する場合があります。

最大帯域幅 (Maximum Bandwidth)

オーディオファイルの帯域幅が特定の最大値を超えないようにします。つまり、エンコーダーはこのしきい値を超えた周波数を切り捨てます。

可変ビットレート (制約なし) (Unconstrained Variable Bit Rate)

このオプションをオンにすると、エンコード中にファイル内のビットレートが素材の複雑さに基づいて動的に調整され、制約なしで変化します。これにより、「固定ビットレート (Constant Bit Rate)」設定と比べて、処理後のファイルの品質/サイズ比が向上する場合があります

可変ビットレート (Variable Bit Rate)

このオプションをオンにすると、エンコード処理中にファイル内のビットレートが素材の複雑さに基づいて動的に調整され、指定したビットレート値に連続的に近付けられます。これにより、「固定ビットレート (Constant Bit Rate)」設定と比べて、処理後のファイルの品質/サイズ比が向上する場合があります

固定ビットレート (Constant Bit Rate)

このオプションをオンにすると、オーディオ素材の複雑さに関係なく、エンコード処理中にファイル内のビットレートが一定に保たれます。

補足

これにより、可変ビットレート設定と比べて、処理後のファイルの品質/サイズ比が低下する場合があります。

補足

ビットレートはオーディオ信号をエンコードするのに使用されるデータの量に関係します。値が大きいほど音質はよくなりますが、出力ファイルのサイズが大きくなります。

音質 (Quality)

「0」 (非常に低い) から「10」 (非常に高い) の範囲で音質を選択できます。

補足

音質の設定を下げると作成されるファイルが小さくなります。大きい値を設定するほど音質はよくなりますが、エンコーダーがオーディオファイル进行处理する時間が長くなります。

関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(224 ページ\)](#)

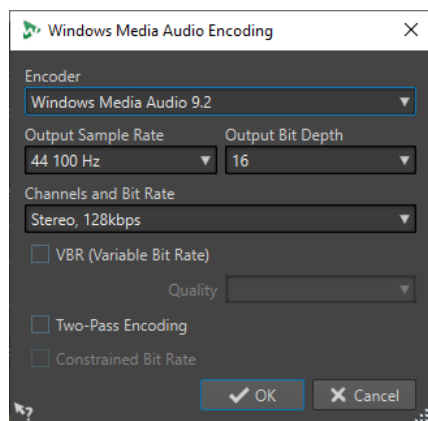
「Windows Media Audio エンコード (Windows Media Audio Encoding)」 ダイアログ

Windows Media Audio (WMA) ファイルを保存する際に、エンコード設定を調節できます。

補足

このダイアログは Windows でのみ使用できます。

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



例

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

エンコーダー (Encoder)

エンコーダーを設定します。

出力サンプリングレート (Output Sample Rate)

エンコーディングで出力されるファイルのサンプリングレートを設定します。値が大きいほど音質はよくなりますが、出力ファイルのサイズも大きくなります。

出力ビット解像度 (Output Bit Depth)

エンコーディングで出力されるファイルのビット解像度を設定します。

補足

エンコーダーによっては、このパラメーターを設定できない場合があります。

チャンネル/ビットレート (Channels and Bit Rate)

ここでは選択したエンコード方法と出力サンプリングレートによって利用できる項目が変わります。

VBR (可変ビットレート) (VBR (Variable Bit Rate))

この項目をオンにすると、素材の複雑さに応じてエンコード処理中にファイルのビットレートが変化します。これにより、通常は同じファイルサイズでも固定ビットレートの場合よりも音質がよくなります。

「音質 (Quality)」フィールドで音質を選択します。音質の設定を下げると作成されるファイルが小さくなります。

2パスエンコード (Two-Pass Encoding)

この項目をオンにすると、エンコードの音質は高くなりますが、処理に2倍の時間がかかります。

固定ビットレート (Constrained Bit Rate)

「VBR」と「2パスエンコード (Two-Pass Encoding)」がオンの場合にのみ使用でき、この項目を使用するとビットレートを制限することでピークを回避できます。CDやDVDなどのメディアに使用することをおすすめします。

関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(224 ページ\)](#)

別のオーディオファイルへのオーディオファイルの挿入

複数のオーディオファイルから1つのオーディオファイルを合成できます。

手順

1. **オーディオエディター**で、別のオーディオファイルを挿入したいオーディオファイルを開きます。編集カーソルの位置にオーディオファイルを挿入したい場合は、「**吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)**」と、「**吸着項目 (Magnets)**」ポップアップメニューの「**カーソル (Cursor)**」がオンになっていることを確認します。編集カーソルが一番近くにあるゼロクロッシングへスナップします。
2. 「**挿入 (Insert)**」タブを選択します。
3. 「**オーディオファイル (Audio File)**」セクションで、以下のいずれかの挿入オプションを選択します。
 - **開始位置 (At Start)**
 - **終了位置 (At End)**
 - **カーソル位置 (At Cursor)**

「**カーソル位置 (At Cursor)**」を選択した場合、オーディオファイルは挿入位置で分割されます。分割された位置よりあとの部分は、右側へ移動します。

4. ポップアップメニューから、クリップとして挿入したいオーディオファイルを選択します。
-

関連リンク

[オーディオファイルのスナップの対象](#) (191 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 \(オーディオエディター\)](#) (207 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](#) (233 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](#) (233 ページ)

ドラッグによって選択範囲を新しいファイルに変換

手順

1. オーディオエディターの波形ウィンドウで範囲を選択します。
 2. 選択範囲を波形ウィンドウの上のタブバーにドラッグして、マウスボタンを放します。
-

結果

選択範囲が新しいステレオウィンドウに表示されます。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ](#) (185 ページ)

メニューを使用して選択範囲を新しいファイルに変換

手順

1. オーディオエディターの波形ウィンドウで範囲を選択します。
 2. 選択範囲を右クリックして「**選択範囲を新規ウィンドウへコピー (Copy Selection to New Window)**」を選択します。
 3. サブメニューから、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **複製 (Duplicate)**
 - **ステレオバージョン (Stereo Version)**
 - **モノラルミックスダウン (Mono Mixdown)**
 - **モノラルミックスダウン (左チャンネルから右チャンネルを減算) (Mono Mixdown (Subtract Right Channel from Left Channel))**
-

結果

選択範囲が新しいステレオウィンドウまたはモノラルウィンドウに表示されます。

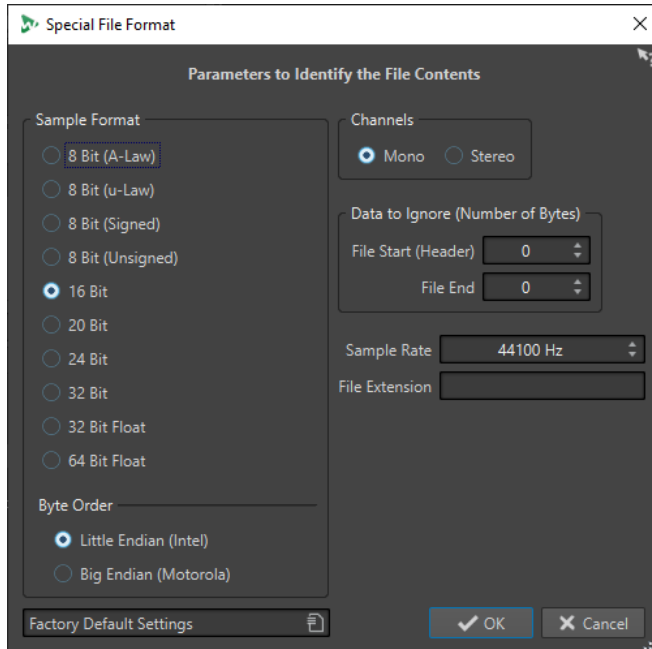
関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ](#) (185 ページ)

「ファイル属性の設定 (Special File Format)」 ダイアログ

「不明なオーディオ (Unknown Audio)」 オプションからファイルを開く場合、オーディオファイルの形式を処理する方法を指定できます。

- 「ファイル属性の設定 (Special File Format)」 ダイアログを開くには、「ファイル (File)」 > 「読み込む (Import)」 を選択します。「不明なオーディオ (Unknown Audio)」 をクリックし、開くファイルを選択します。



サンプルデータの形式 (Sample Format)

ファイル内のサンプルデータのバイナリー形式を指定します。

バイトの順序 (Byte Order)

バイトを処理する順序を指定します。この項目は 16 ビット以上の場合のみ有効です。

チャンネル (Channels)

オーディオファイル内のオーディオチャンネル数を指定します。

除外するデータ (バイト数) (Data to Ignore (Number of Bytes))

オーディオファイルの始めと終わりの何バイトを無視するかを指定します。

サンプリングレート (Sample Rate)

オーディオファイルのサンプリングレートを指定します。

ファイル拡張子 (File Extension)

オーディオファイルのファイル拡張子の初期値を指定します。このダイアログを閉じたあとでファイル選択ダイアログを開くと、指定した拡張子のファイルだけが表示されます。

デュアルモノファイル

デュアルモノファイルとは、1つのステレオ録音の左チャンネルと右チャンネルを構成する2つのモノラルファイルです。ファイル名にチャンネルタグが含まれていれば、複数のデュアルモノファイルを同時に開いて、自動的にグループ化できます。

ステレオファイルなどのデュアルモノファイルは、**オーディオエディター**、**オーディオモンタージュ**、および**一括処理セット**ウィンドウで開けます。

「オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)」の「ファイル (File)」タブで、左右のチャンネルのチャンネル ID と、ファイル保存時にデュアルモノファイルに追加するチャンネル ID を設定できます。最大 7 つの名前記述子を定義できます。各記述子は、「接尾辞 (Suffix)」または「高度 (Advanced)」のいずれかの種類に設定できます。

「高度 (Advanced)」モードでは、ファイル名の任意の場所にチャンネル ID を配置できます。この場合、名前パターンを定義する必要があります。名前パターンには (キャプチャー) セクションが必要です。

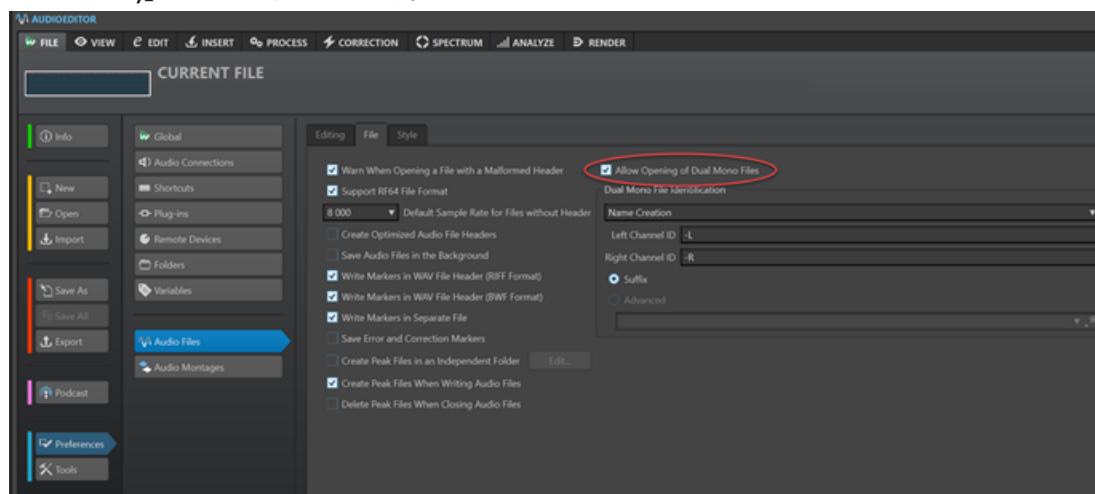
名前のマッチングでは大文字と小文字は区別されず、ファイル拡張子は無視されます。

初期設定では、WaveLab Pro はファイル名が L/R、-L/-R、または L/_R で終わっていれば左右のチャンネルとして認識します。

オーディオエディターでデュアルモノファイルを開く

前提条件

「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオファイル (Audio Files)」を選択して、「ファイル (File)」タブの「デュアルモノファイルの読み込みに対応 (Allow Opening of Dual Mono Files)」をオンにしておきます。



補足

2 つの無関係のモノラルファイルを誤ってデュアルモノファイルとして開いてしまうことを避けるために、デュアルモノファイルを開く場合にのみ、「デュアルモノファイルの読み込みに対応 (Allow Opening of Dual Mono Files)」をオンにするようにしてください。

開こうとしているすべてのデュアルモノファイルを同じフォルダーに保存しておきます。

手順

1. デュアルモノファイルを開くオーディオファイルを開きます。
2. 「ファイル (File)」 > 「開く (Open)」を選択します。
3. 「オーディオファイル (Audio File)」 > 「参照 (Browse)」を選択します。
4. ファイルの場所を参照します。
5. 開くデュアルモノファイルを選択し、「開く (Open)」をクリックします。

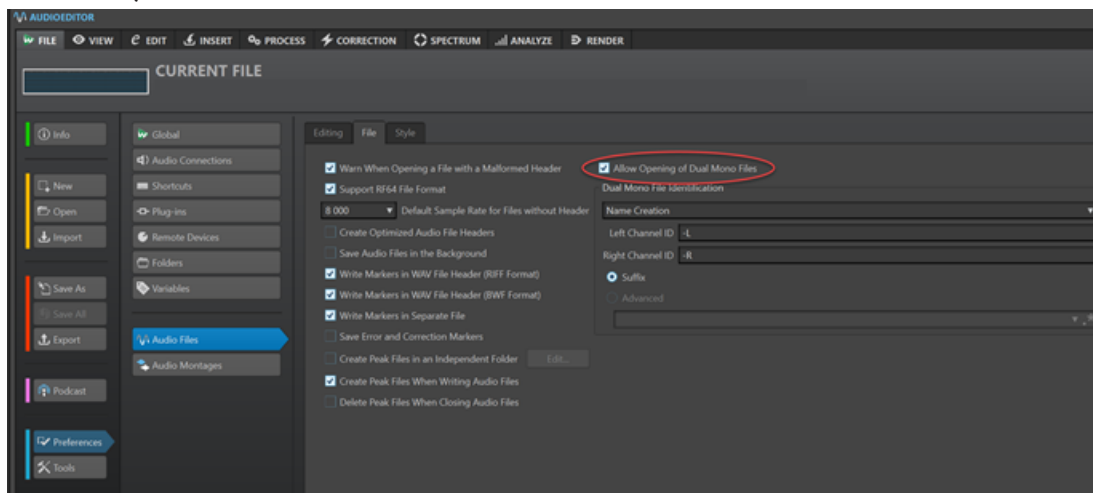
補足

この場合、ファイルを選択して「開く (Open)」をクリックするかわりにファイルをダブルクリックしてもファイルは開きません。

オーディオモニタージュウィンドウでデュアルモノファイルを開く

前提条件

「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオファイル (Audio Files)」を選択して、「ファイル (File)」タブの「デュアルモノファイルの読み込みに対応 (Allow Opening of Dual Mono Files)」をオンにしておきます。



補足

2つの無関係のモノラルファイルを誤ってデュアルモノファイルとして開いてしまうことを避けるために、デュアルモノファイルを開く場合にのみ、「デュアルモノファイルの読み込みに対応 (Allow Opening of Dual Mono Files)」をオンにするようにしてください。

開こうとしているすべてのデュアルモノファイルを同じフォルダーに保存しておきます。

手順

1. デュアルモノファイルを開くオーディオモニタージュを開きます。
2. 「ファイル (File)」 > 「開く (Open)」を選択します。
3. 「オーディオファイル (Audio File)」 > 「参照 (Browse)」を選択します。
4. ファイルの場所を参照します。
5. 開くデュアルモノファイルを選択し、「開く (Open)」をクリックします。

補足

この場合、ファイルを選択して「開く (Open)」をクリックするかわりにファイルをダブルクリックしてもファイルは開きません。

6. 「オーディオファイルの挿入 (Insert Audio Files)」ダイアログで、設定を行いません。
7. 「OK」をクリックします。

関連リンク

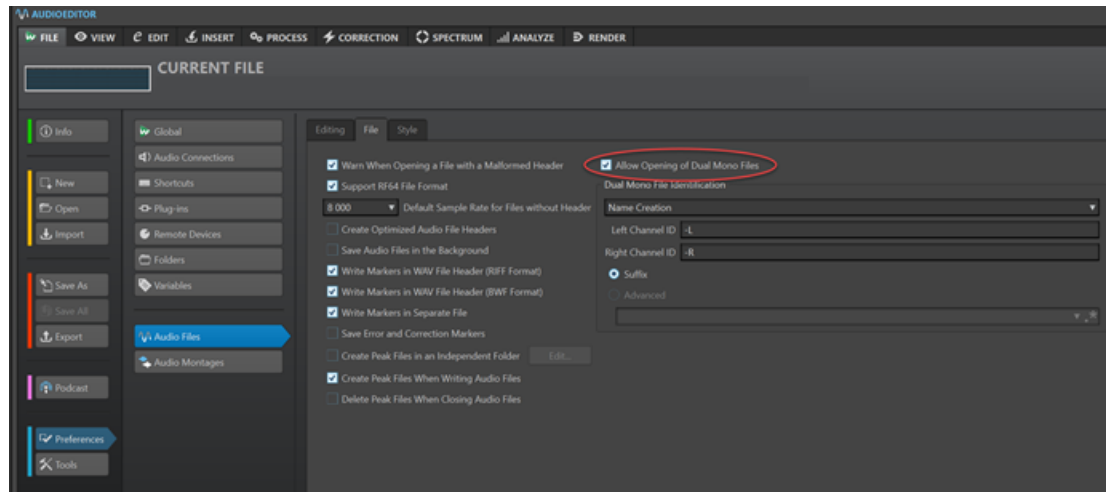
[「ファイル \(File\)」 タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(922 ページ\)](#)

[「オーディオファイルの挿入 \(Insert Audio Files\)」 ダイアログ \(420 ページ\)](#)

一括処理セットウィンドウでデュアルモノファイルを開く

前提条件

「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオファイル (Audio Files)」 を選択して、「ファイル (File)」 タブの「デュアルモノファイルの読み込みに対応 (Allow Opening of Dual Mono Files)」をオンにしておきます。



補足

2つの無関係のモノラルファイルを誤ってデュアルモノファイルとして開いてしまうことを避けるために、デュアルモノファイルを開く場合にのみ、「デュアルモノファイルの読み込みに対応 (Allow Opening of Dual Mono Files)」をオンにするようにしてください。

開こうとしているすべてのデュアルモノファイルを同じフォルダーに保存しておきます。

手順

- 一括処理セットウィンドウで、「ファイルブラウザー (File Browser)」 ウィンドウから「処理対象ファイル (Files to Process)」 リストにデュアルモノファイルをドラッグするか、「編集 (Edit)」 タブの「挿入 (Insert)」 オプションを使用します。

File	Output
1 audio_L.mp3 audio_R.mp3 (C:\WaveLab\Audio Files)	audio.wav (C:\WaveLab\Audio Files)

デュアルモノファイルがリストに紫色で表示されます。

ステレオからモノラル/モノラルからステレオへの変換

オーディオファイルをモノラルからステレオに変換したり、ステレオからモノラルに変換したりできます。

モノラルファイルをステレオファイルに変換すると、両方のチャンネルに同じオーディオ素材が含まれるオーディオファイルが作成されます。たとえば、このファイルをさらに処理して、実際のステレオに加工できます。ステレオファイルをモノラルファイルに変換すると、ステレオチャンネルがモノラルチャンネルにミックスされます。

関連リンク

- [選択範囲をステレオからモノラルに変換 \(238 ページ\)](#)
- [保存時にステレオからモノラルに変換 \(238 ページ\)](#)
- [選択範囲をモノラルからステレオに変換 \(239 ページ\)](#)

選択範囲をステレオからモノラルに変換

手順

1. 波形ウィンドウで、ステレオの範囲を選択します。
2. 「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」を選択します。
3. 「オーディオファイル (Audio File)」 > 「現在のファイルから (From Current File)」を選択します。
4. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - モノラルに変換するときステレオの左右のチャンネルをミックスするには、「**モノラルミックスダウン (Mono Mixdown)**」をクリックします。
 - モノラルに変換するとき、反転した右チャンネルに左チャンネルをミックスするには、「**モノラルミックスダウン (左チャンネルから右チャンネルを減算) (Mono Mixdown (Subtract Right Channel from Left Channel))**」をクリックします。作成されるモノラルの波形は、両方のチャンネル間の差になります。これにより、たとえば、波形ファイルが本物のステレオファイルなのかステレオファイルに変換されたモノラルファイルなのかを確認できます。

結果

選択範囲が新しいモノラルウィンドウに表示されます。

関連リンク

- [オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

保存時にステレオからモノラルに変換

手順

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

関連リンク

- [オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)
- [「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(219 ページ\)](#)

選択範囲をモノラルからステレオに変換

手順

1. 波形ウィンドウで、モノラルの範囲を選択します。
 2. 「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」を選択します。
 3. 「オーディオファイル (Audio File)」 > 「現在のファイルから (From Current File)」を選択します。
 4. 「ステレオバージョン (Stereo Version)」をクリックします。
 5. 「作成 (Create)」をクリックします。
-

結果

選択範囲が新しいステレオウィンドウに表示されます。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

ステレオファイルのチャンネルの入れ替え

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

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

関連リンク

[「処理 \(Process\)」タブ \(オーディオエディター\) \(206 ページ\)](#)

特殊な貼り付けオプション

オーディオエディターの「**貼り付け (Paste)**」ポップアップメニューで、追加の貼り付けオプションを使用できます。

- 特殊な貼り付けオプションにアクセスするには、**オーディオエディター**を開いて「**編集 (Edit)**」タブを選択します。「**カット/コピー/貼り付け (Cut Copy Paste)**」セクションで、「**貼り付け (Paste)**」を右クリックします。

上書き (Overwrite)

挿入するオーディオのためにデータを移動してスペースを空けるのではなく、貼り付け先ファイルのデータを上書きします。上書きされる量は、貼り付け先ファイルで選択されている範囲によって異なります。

- 貼り付け先ファイルで範囲が選択されていない場合、貼り付ける選択範囲と同じ長さの範囲が上書きされます。
- 貼り付け先ファイルで範囲が選択されている場合、その範囲が貼り付ける選択範囲に置き換えられます。

ファイルの後へ (Append)

ファイルの終わりのあとにオーディオを貼り付けます。

ファイルの前へ (Prepend)

ファイルの始めの前にオーディオを貼り付けます。

複数コピー (Multiple copies)

作成するコピーの数を入力できるダイアログが表示されます。

ミックス (Mix)

2つのファイルを統合します。範囲が選択されている場合は選択範囲から、範囲が選択されていない場合はカーソル位置から統合されます。クリップボードにあるオーディオと挿入先のオーディオのゲインを指定できます。

クリップボードにあるすべてのデータは、選択範囲の長さに関係なく常にミックスされます。

オーディオの移動

ドラッグ、または切り取りと貼り付けによって、ファイル内のオーディオの順序を変更できます。

ドラッグによるオーディオの移動

手順

1. **オーディオエディター**で、範囲を選択します。
2. 同じファイル内の選択範囲の外、または別の波形ウィンドウに選択範囲をドラッグします。

結果

選択範囲が元の位置から削除されて、ドロップした位置に挿入されます。

補足

2つのファイル間の移動を取り消すには、まず移動先のウィンドウで貼り付けを取り消してから、元のウィンドウで切り取り操作を取り消す必要があります。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

切り取りと貼り付けによるオーディオの移動

手順

1. **オーディオエディター**で、範囲を選択します。
 2. 以下のいずれかの方法でオーディオを切り取ります。
 - **オーディオエディター**で、「**編集 (Edit)**」タブを選択し、「**切り取り (Cut)**」をクリックします。
 - **[Ctrl]/[command] + [X]** を押します。
 3. 選択範囲の挿入方法を選択します。
 - オーディオを挿入したい場合は、同じファイル内または別のファイル内で挿入先の位置を 1 回クリックします。
 - オーディオの一部を置き換えたい場合は、その範囲を選択します。
 4. 選択範囲を貼り付けるには、以下のいずれかを行ないます。
 - 「**編集 (Edit)**」タブを選択して「**貼り付け (Paste)**」をクリックするか、+ を押します。
 - **[Ctrl]/[command] + [V]** を押します。
-

結果

選択範囲が元の位置から削除されて、ドロップした位置に挿入されます。

補足

2つのファイル間の移動を取り消すには、まず移動先のウィンドウで貼り付けを取り消してから、元のウィンドウで切り取り操作を取り消す必要があります。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(199 ページ\)](#)

ナッジ移動によるオーディオの移動

ナッジツールを使用して、オーディオファイル内の選択範囲を左右に少しずつ移動させることができます。

手順

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

結果

オーディオは1ピクセルずつ移動します。正確な距離は、どれだけズームしているかによって決まります。

例

たとえば、ステータスバーに **「x1:256」** と表示されている場合、選択範囲は256個のサンプル分、移動します。移動した選択範囲によって、移動先のオーディオは上書きされます。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(199 ページ\)](#)

オーディオのコピー

同じファイル内または異なるオーディオファイル間で、オーディオのセクションをコピーできます。

ステレオ/モノラルをコピーまたはドラッグした場合の取扱い

ステレオファイルまたはモノラルファイルを別の場所にドラッグまたはコピーした場合、その場所に応じてファイルの挿入方法が決まります。

ステレオ/モノラルをファイル間でドラッグすると、以下のように扱われます。

ドラッグするセクション	ドロップ先の波形	処理
ステレオ	ステレオ	ドラッグしたオーディオは、常に両方のチャンネルに挿入されます。

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。サンプリングレートの競合を防ぐ方法は2つあります。

- 編集を始める前に、ソースファイルのサンプリングレートをターゲットファイルと同じサンプリングレートに変換します。
- オーディオを追加する前に、ターゲットファイルのサンプリングレートをソースファイルと同じサンプリングレートに変換します。

コピーアンドペーストによるオーディオの複製

手順

1. オーディオエディターで、範囲を選択します。
2. 以下のいずれかのコピー方法を使用します。
 - 「編集 (Edit)」タブを選択して「コピー (Copy)」をクリックするか、+ を押します。

- **[Ctrl]/[command]+[C]** を押します。
3. 選択範囲の挿入方法を選択します。
 - オーディオを挿入したい場合は、同じファイル内または別のファイル内で挿入先の位置を 1 回クリックします。
 - オーディオファイルの一部を置き換えるには、その部分を選択します。
 4. 選択範囲を貼り付けるには、以下のいずれかを行ないます。
 - 「**編集 (Edit)**」タブを選択して「**貼り付け (Paste)**」をクリックするか、+ を押します。
 - **[Ctrl]/[command]+[V]** を押します。
-

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(199 ページ\)](#)

ドラッグによるオーディオのコピー

手順

1. **オーディオエディター**で、範囲を選択します。
 2. 選択範囲内をクリックして、同じファイル内の選択範囲の外、または別の波形ウィンドウにドラッグします。
-

結果

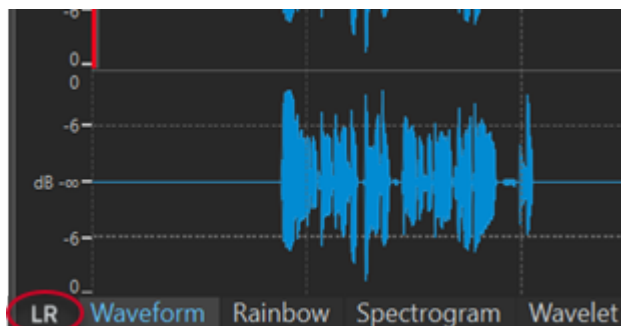
選択範囲が、指定した位置に挿入されます。その位置よりあとにあったオーディオは、右側へ移動します。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

Mid/Side の編集

オーディオ素材の編集、処理、モニタリングは、L/R と Mid/Side のどちらかの領域で行なえます。スペクトラム編集には、**波形ビュー**に加えて、たとえば編集を Mid チャンネルと Side チャンネルに制限する Mid/Side 編集を使用できます。



オーバービューおよびメインビューの左下にある「**LR/MS**」ボタンで、L/R モードと Mid/Side モードを切り替えることができます。上のトラックには Mid 信号が表示され、下のトラックには Side 信号が表示されます。オーバービューとメインビューには独立した LR/MS コントロールがあります。これにより、たとえばオーバービューには L/R チャンネルを表示し、メインビューには Mid/Side チャンネルを表示できます。

補足

オーディオエディターでオーディオサンプルが Mid/Side モードで視覚化されていても、**マスターセクション**には元の L/R エンコーディングで転送されます。この処理は、再生とレンダリングの両方に適用されます。**マスターセクション**で M/S 処理を実行するには、WaveLab Pro に付属している M/S エンコード/デコードプラグインを使用することを検討してください。使用できるプラグインの詳細については、『**プラグインリファレンス**』を参照してください。

- 波形ディスプレイとカーソルの形は、L/R と M/S のどちらのモードがアクティブになっているかを示します。
- **ゲイン**や**レベル**などのオフライン処理を、Mid チャンネルと Side チャンネルに個別に適用できません。
- 再生ツールを使用すると、Mid チャンネルと Side チャンネルを個別に再生できます。

ミックスダウンとレンダリング

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のリージョンまたはオーディオファイル全体を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 \(632 ページ\)](#)

[オーディオファイルのレンダリング \(244 ページ\)](#)

[オーディオファイルをリアルタイムにレンダリングする \(245 ページ\)](#)

オーディオファイルのレンダリング

前提条件

オーディオファイルを設定しておきます。マルチファイル形式にレンダリングする場合、ファイル形式プリセットを作成しておきます。

手順

1. **オーディオエディター**で、「**レンダリング (Render)**」タブを選択します。
2. 「**ソース (Source)**」セクションで、オーディオファイルのどの部分をレンダリングするかを指定します。
3. 「**実行後の値 (Result)**」セクションで、「**名前を設定 (Named File)**」をオンにします。
4. 「**出力先 (Output)**」セクションの「**場所 (Location)**」フィールドで、レンダリングされたファイルを保存する場所を指定します。
5. 「**出力先 (Output)**」セクションで、「**形式 (Format)**」フィールドをクリックして以下のいずれかを行ないます。
 - シングルファイル形式にレンダリングする場合、「**シングル形式を編集 (Edit Single Format)**」を選択します。
 - マルチファイル形式にレンダリングする場合、「**マルチ形式を編集 (Edit Multi Format)**」を選択します。
6. 「**オーディオファイル形式 (Audio File Format)**」ダイアログで設定を行ないます。
 - マルチファイル形式を追加する場合、「**マルチオーディオファイル形式 (Multi Audio File Format)**」ダイアログで「**プラス**」アイコンをクリックし、レンダリングするファイル形式プリセットを選択します。

7. 「OK」をクリックします。
 8. 必要に応じて、「レンダリング (Render)」タブでその他の設定を行ないます。
 9. 「レンダリング (Render)」セクションで、「レンダリングを開始 (Start Rendering)」をクリックします。
-

結果

オーディオファイルがレンダリングされます。

関連リンク

- [「レンダリング \(Render\)」タブ \(オーディオエディター\) \(207 ページ\)](#)
- [「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(219 ページ\)](#)
- [「マルチオーディオファイル形式 \(Multi Audio File Format\)」ダイアログ \(223 ページ\)](#)
- [マルチオーディオファイル形式プリセットの作成 \(223 ページ\)](#)

オーディオファイルをリアルタイムにレンダリングする

オーディオファイルをリアルタイムにレンダリングすると、レンダリング中にオーディオファイルを聴くことができます。リアルタイムレンダリングは、シングルファイル形式およびマルチファイル形式のレンダリングに使用できます。

前提条件

オーディオファイルを設定しておきます。マルチファイル形式にレンダリングする場合、ファイル形式プリセットを作成しておきます。

手順

1. 「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ます。以下のいずれかの操作を行ないます。
 - シングルファイル形式にレンダリングする場合、「シングル形式を編集 (Edit Single Format)」を選択します。
 - マルチファイル形式にレンダリングする場合、「マルチ形式を編集 (Edit Multi Format)」を選択します。
 5. 「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログで任意のパラメーターを設定します。
 - マルチファイル形式を追加する場合、「マルチオーディオファイル形式 (Multi Audio File Format)」ダイアログで「+」ボタンをクリックし、レンダリングするファイル形式プリセットを選択します。
 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)」を右クリックして、「レンダリングを開始 (リアルタイム) (Start Rendering (Real Time))」を選択します。
 9. 「リアルタイムレンダリング (Real-Time Rendering)」ダイアログで「開始 (Start)」をクリックします。
-

結果

オーディオファイルがレンダリングされます。

関連リンク

[「レンダリング \(Render\)」タブ \(オーディオエディター\) \(207 ページ\)](#)

[「マルチオーディオファイル形式 \(Multi Audio File Format\)」ダイアログ \(223 ページ\)](#)

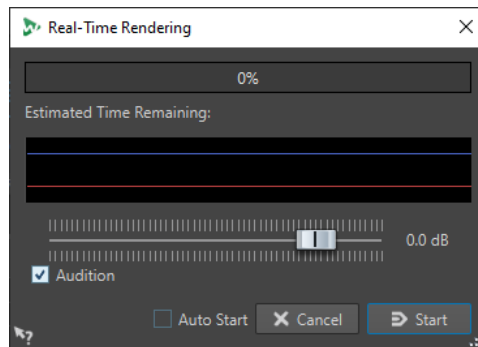
[マルチオーディオファイル形式プリセットの作成 \(223 ページ\)](#)

[「リアルタイムレンダリング \(Real-Time Rendering\)」ダイアログ \(246 ページ\)](#)

「リアルタイムレンダリング (Real-Time Rendering)」ダイアログ

このダイアログを使用すると、レンダリング中のオーディオファイルをリアルタイムで聴くことができます。

- 「リアルタイムレンダリング (Real-Time Rendering)」ダイアログを開くには、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。「レンダリングを開始 (Start Rendering)」を右クリックし、「レンダリングを開始 (リアルタイム) (Start Rendering (Real Time))」をクリックします。



ゲイン (Gain)

モニタリング中のオーディオ信号のゲインを指定できます。

試聴 (Audition)

この項目をオンにすると、レンダリングされたオーディオ信号がオーディオデバイスの出力に送信されます。

オートスタート (Auto Start)

この項目をオンにすると、「リアルタイムレンダリング (Real-Time Rendering)」ダイアログが開いたときにレンダリング処理が自動的に開始されます。

関連リンク

[オーディオファイルをリアルタイムにレンダリングする \(245 ページ\)](#)

オーディオ属性の変更

オーディオファイルのサンプリングレートとビット解像度を変更できます。

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

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

補足

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

手順

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

関連リンク

[「情報 \(Info\)」ダイアログ \(82 ページ\)](#)

メタデータ (Metadata)

メタデータは、オーディオコンテンツに関する属性で構成され、アルバムのタイトル、作成者、タイトルの録音日などが含まれています。選択したオーディオファイルのファイル形式に応じて、データの内容は変わります。

オーディオファイル、オーディオモンタージュ、または一括処理を開くとき、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、オーディオモンタージュ、および一括処理用に、異なるメタデータプリセットを作成できます。テンプレートから新しいファイルを作成する場合、プリセットのメタデータを使用できる場合は、新しいファイルでそのメタデータを継承できます。

「**メタデータ (Metadata)**」ウィンドウにはメタデータのプレビューが表示されます。ファイルのメタデータをすべて表示したり、メタデータを編集したりするには、「**メタデータ (Metadata)**」ダイアログを開きます。

すべてのファイル形式でメタデータを保存できるわけではありません。出力ファイル形式に応じて、すべてのメタデータまたは一部のメタデータのみがオーディオファイルに保存されます。以下のファイル形式ではメタデータを含められます。

- .wav
- .mp3
- .ogg
- .wma
- .flac
- .m4a
- .mp4

MP3 では、以下のメタデータタイプを使用できます。

- ID3v1 と ID3v2 (画像のサポートと ReplayGain 標準を含む)
ID3v2 メタデータには TCMP (コンパイルの一部) を追加できます。

補足

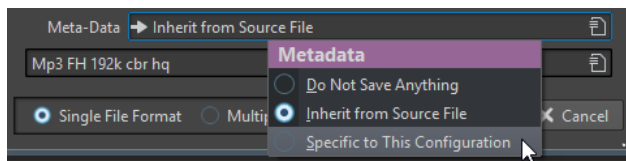
- MP4 は、ID3v2 には対応していません。ただし、WaveLab Pro では ID3v2 と同じエディターを使用します。

- 「(i)」の付いているメタデータコードは、そのフィールドが iTunes 互換であることを示します。作詞と画像のフィールドも iTunes 互換のフィールドです。

WAV では、以下のメタデータタイプを使用できます。

- RIFF
RIFF メタデータに ITRK (トラック番号)、TRCK (トラック番号)、および IFRM (トラックの総数) を追加できます。互換性の観点から、ITRK フィールドと TRCK フィールドの両方にトラック番号を追加することをおすすめします。
- BWF マーカー
- BWF バージョン 2 (EBU R-128 のラウドネスサポート)
- USID および UMID 標準 (Unique Source Identifier および Unique Material Identifier) をサポートする BWF
- iXML (EBU R-128 のラウドネスサポートあり)
- aXML (XML データを添付するための BWF 規格)
- CART (放送専用の AES 規格)
- MD5 (「その他 (Extra)」タブ)
- 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。
- UMID (「BWF」、「Unique Material Identifier (UMID)」タブ)
- ラウドネスおよびトゥルーピークの値* (「BWF」、「ラウドネス (Loudness)」タブ)
- BWF データの挿入 (「iXML」タブ)
- 時間マーカー (「CART」タブ)
- MD5 チェックサム* (「その他 (Extra)」タブ)
- ReplayGain 情報* (「ID3」、「ID3v2」タブ)

(* これらのオプションを指定すると、ファイルの書き込み時にファイルが検査されるため、ファイルの書き込み処理にかかる時間が長くなります。

WaveLab Pro 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 \(249 ページ\)](#)

[「メタデータ \(Metadata\)」 ダイアログ \(249 ページ\)](#)

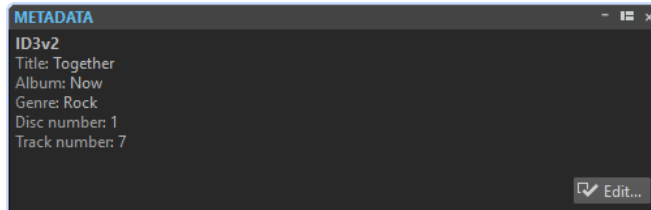
[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」 ダイアログ \(219 ページ\)](#)

[メタデータプリセット \(251 ページ\)](#)

「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。

設定 (Edit)

選択したファイルのすべてのメタデータを表示して編集できる「メタデータ (Metadata)」 ダイアログを開きます。

関連リンク

[メタデータ \(Metadata\) \(247 ページ\)](#)

[「メタデータ \(Metadata\)」 ダイアログ \(249 ページ\)](#)

[メタデータの編集 \(250 ページ\)](#)

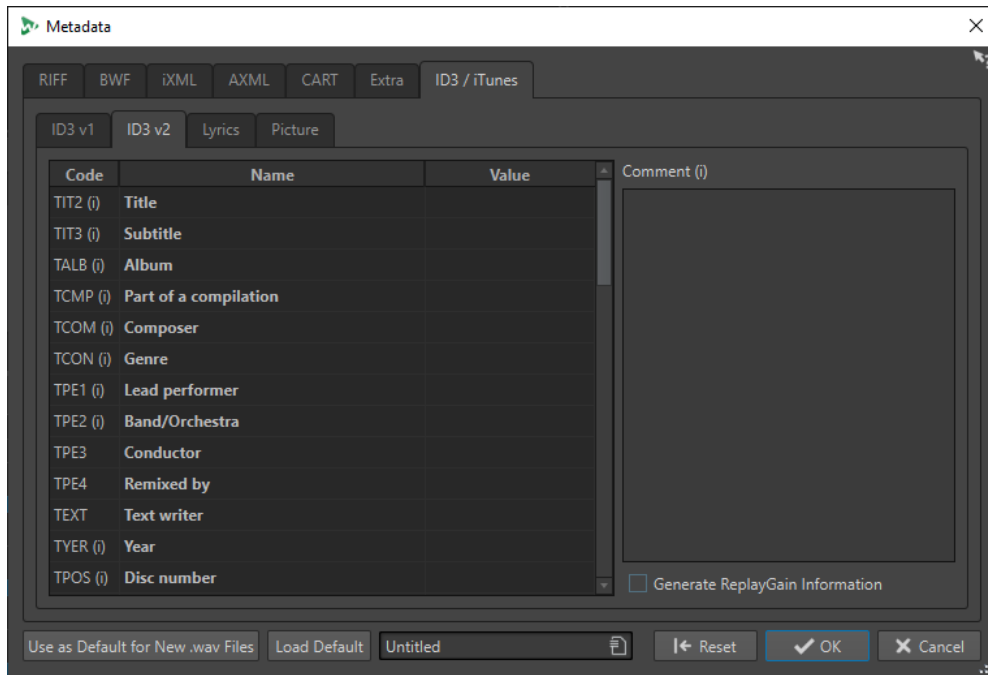
[「ファイルブラウザー \(File Browser\)」 ウィンドウ \(106 ページ\)](#)

「メタデータ (Metadata)」 ダイアログ

このダイアログでは、オーディオファイルに埋め込むメタデータを定義できます。

- 「メタデータ (Metadata)」 ダイアログを開くには、「メタデータ (Metadata)」 ウィンドウを開いて「設定 (Edit)」 をクリックします。

メタデータの追加の処理は、ファイルの種類によって異なる場合があります。



WAV ファイルの「メタデータ (Metadata)」ダイアログ

オーディオエディターでファイルの「メタデータ (Metadata)」ダイアログを開いた場合、オーディオファイルに保存されているメタデータを編集できます。このメタデータはあとでディスクに保存されます。

オーディオモニタージュウインドウ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 (Metadata)」ダイアログを開いた場合、オーディオモニタージュウのレンダリング時または一括処理セットによる処理時に作成された WAV、MP3、MP4、および M4A 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、MP3 形式、MP4 形式、または M4A 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。

補足

「(i)」の付いているメタデータコードは、そのフィールドが iTunes 互換であることを示します。作詞と画像のフィールドも iTunes 互換のフィールドです。

関連リンク

[メタデータ \(Metadata\) \(247 ページ\)](#)

[「メタデータ \(Metadata\)」ウィンドウ \(249 ページ\)](#)

[メタデータの編集 \(250 ページ\)](#)

メタデータの編集

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

前提条件

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

手順

1. 「メタデータ (Metadata)」ウィンドウで、「設定 (Edit)」をクリックします。
2. 「メタデータ (Metadata)」ダイアログで、設定を行ないます。

3. 「OK」をクリックします。

関連リンク

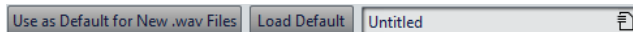
[メタデータ \(Metadata\) \(247 ページ\)](#)

[「メタデータ \(Metadata\)」ウィンドウ \(249 ページ\)](#)

[「メタデータ \(Metadata\)」ダイアログ \(249 ページ\)](#)

メタデータプリセット

「**メタデータ (Metadata)**」ダイアログで、メタデータプリセットを保存し、WAV、MP3、MP4、および M4A ファイルにプリセットを適用できます。



「**新規 .wav ファイルのデフォルト値として使用 (Use as Default for New .wav Files)**」オプションを使用すると、一連のメタデータをデフォルト値として定義できます。

新しいファイルを作成するときにメタデータを追加しない場合、ファイルの保存またはレンダリング時にこのデフォルトのメタデータがファイルに適用されます。たとえば、BWF メタデータ付きの WAV ファイルを保存または録音し、Unique Material Identifier を自動的に追加できます。

デフォルトのメタデータプリセットを編集するには、「**デフォルト値を読み込む (Load Default)**」を選択してプリセットを編集します。

関連リンク

[「メタデータ \(Metadata\)」ダイアログ \(249 ページ\)](#)

CART とマーカー

WaveLab Pro では、CART マーカーがある場合は読み込まれ、ファイルの既存のマーカーと統合されません。

CART 規格には最大 8 個のマーカーを含められます。WaveLab Pro では、マーカー名が CART 規格に従っていれば、マーカーが保存されます。

「**メタデータ (Metadata)**」ダイアログの「**CART**」タブで「**時間マーカーを生成 (Generate Time Markers)**」をオンにすると、少なくとも 1 つの CART テキストフィールドに情報が含まれていればマーカーが生成されます。

ファイルをレンダリングするときに CART マーカーとファイルのマーカーを統合できるようにするには、**マスターセクション**の「**実行 (Render)**」機能を使用して「**マーカーをコピー (Copy Markers)**」オプションをオンにする必要があります。

関連リンク

[メタデータ \(Metadata\) \(247 ページ\)](#)

[「メタデータ \(Metadata\)」ダイアログ \(249 ページ\)](#)

[マスターセクションウィンドウ \(603 ページ\)](#)

メタデータと変数

変数を使用すると、メタデータをより効率的に扱うことができます。変数オプションを使用すれば、同じ情報を何度も入力することなく、ファイルにすばやくメタデータを追加できます。

また、日付やファイル名などの情報をすばやく追加できます。

この機能のポイントは、メタデータと変数を一度設定すれば、同じプロジェクトからさまざまなバージョンのファイルを出力できるということです。

関連リンク

[メタデータ \(Metadata\) \(247 ページ\)](#)

[変数とテキストスニペット \(903 ページ\)](#)

[「アルバム \(Album\)」 ウィンドウ \(553 ページ\)](#)

一括処理セットウィンドウのメタデータ

そのためには、一括処理セットの「**メタデータ (Metadata)**」ダイアログを設定して、メタデータを一括処理対象のファイルに適用する必要があります。

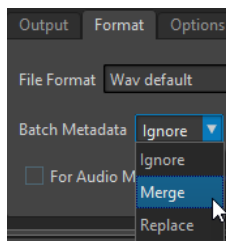
一括処理セットウィンドウの「**形式 (Format)**」タブにある「**一括処理メタデータ (Batch Metadata)**」ポップアップメニューでは、以下のオプションを利用できます。

- 「**無視 (Ignore)**」を選択すると、一括処理するファイルのメタデータが一括処理メタデータによって変更されなくなります。
- 「**統合 (Merge)**」を選択すると、一括処理メタデータがソースファイルのメタデータに統合されます。

補足

「**統合 (Merge)**」オプションは WAV ファイルに対してのみ機能します。

- 「**置換 (Replace)**」を選択すると、ソースファイルのメタデータが一括処理メタデータに置き換わります。

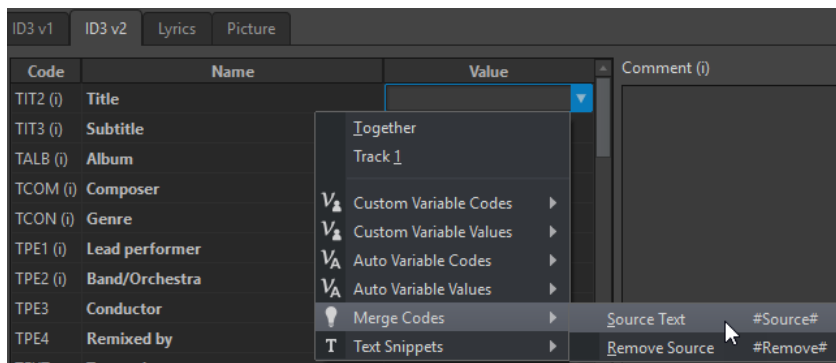


例

メタデータの統合

メタデータの著作権情報フィールドに誤りがあるファイルが 1000 個あるとします。一括処理オプションでは、ファイルのメタデータを保持したまま、著作権情報フィールドのみを編集できます。

ただし、複雑な一括処理メタデータには「**統合 (Merge)**」オプションを使用することもできます。オーディオファイルを処理して、ソースオーディオファイルのどのメタデータを使用し、一括処理のどのメタデータを使用するか指定できます。これを行なうには、一括処理セットの「**メタデータ (Metadata)**」ダイアログで、「**コードを統合 (Merge Codes)**」オプションを使用します。



値フィールドに「**#Source#**」と入力すると、一括処理の際にソースオーディオファイルのメタデータの値が使用されます。値フィールドに「**#Remove#**」と入力すると、一括処理の際にソースオーディオファイルのメタデータの対応する値が削除されます。統合処理を開始するには、統合したい値フィールドにコードを設定する必要があります。

「**#Source#**」オプションと「**#Remove#**」オプションを使用してメタデータを統合する方法の例を以下に示します。

- 一括処理セットには、すでにメタデータを持つオーディオファイルが含まれているとします。
- 上記のオプションを使用した一括処理メタデータが設定されているとします。

一括処理を開始すると、メタデータは以下のように統合されます。

- オーディオファイルのメタデータの値フィールド A に Jazz というテキストが含まれており、一括処理メタデータの値フィールド A が空の場合は、作成される出力ファイルの値フィールド A には Jazz というテキストが含まれます。
- オーディオファイルのメタデータの値フィールド B が空で、一括処理メタデータの値フィールド B に Modern というテキストが含まれている場合、作成される出力ファイルの値フィールド B には Modern というテキストが含まれます。
- ソースオーディオファイルと一括処理メタデータの両方の値フィールド C にテキストが含まれている場合、どちらのメタデータを使用するか指定するには、一括処理セットの「**メタデータ (Metadata)**」ダイアログでさらに編集作業を行なう必要があります。

「**#Source#**」コードと「**#Remove#**」コードの使用例。

- コードが使用されておらず、ソースオーディオファイルに Piano というテキスト、一括処理メタデータに Trumpet というテキストがあるとします。この場合、Piano が保持されます。ソースオーディオファイルのメタデータは一括処理メタデータよりも優先されるためです。
- ソースオーディオファイルに Piano というテキスト、一括処理メタデータに Electric **#Source#** というテキストがあるとします。この場合、作成される出力ファイルには Electric Piano というテキストが含まれます。
- ソースオーディオファイルに Piano というテキスト、一括処理メタデータに **#Remove#** というテキストがあるとします。この場合、値フィールドから Piano が削除されます。
- ソースオーディオファイルに Piano というテキスト、一括処理メタデータに **#Remove#Trumpet** というテキストがあるとします。この場合、Piano が削除されて Trumpet が追加されます。

関連リンク

[メタデータ \(Metadata\) \(247 ページ\)](#)

[「メタデータ \(Metadata\)」ダイアログ \(249 ページ\)](#)

[一括処理セットウィンドウ \(825 ページ\)](#)

スナップショット (Snapshots)

オーディオファイルのスナップショットを保存して、現在のビュー設定をキャプチャーできます。

スナップショットはいつでも呼び出したり、更新したりできます。

保存したスナップショットを選択すると、ビュー設定がすべて復元されます。また、「スナップショット (Snapshots)」セクションで特定のビュー属性の項目をオンにして、該当の属性だけを呼び出すこともできます。

関連リンク

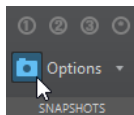
[「表示 \(View\)」タブ \(オーディオエディター\) \(197 ページ\)](#)

現在のビューのキャプチャー

現在のビューをキャプチャーすると、現在の表示倍率、カーソル位置、スクロール位置、および時間範囲が保存されます。

手順

1. **オーディオエディター**または**オーディオモニター**ジュウウィンドウでビューを設定します。
2. 「**表示 (View)**」タブを選択します。
3. 「**スナップショット (Snapshots)**」セクションで、「**スナップショットを撮る (Take Snapshot)**」をクリックします。



4. いずれかのプリセットボタンをクリックして、スナップショットを保存します。

結果

スナップショットが保存され、対応するプリセットボタンをクリックすると呼び出すことができます。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

[「表示 \(View\)」タブ \(オーディオエディター\) \(197 ページ\)](#)

[スナップショットの呼び出し \(254 ページ\)](#)

[スナップショットの更新 \(255 ページ\)](#)

スナップショットの呼び出し

手順

1. **オーディオエディター**または**オーディオモニター**ジュウウィンドウで、「**表示 (View)**」タブを選択します。
2. 「**スナップショット (Snapshots)**」セクションで、「**オプション (Options)**」ポップアップメニューを開きます。
3. 呼び出すビュー設定をオンにします。
4. 「**プリセット (Preset)**」ボタンをクリックします。

関連リンク

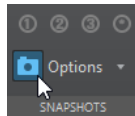
[「表示 \(View\)」タブ \(オーディオエディター\) \(197 ページ\)](#)

スナップショットの更新

既存のスナップショットを現在のビューで更新できます。

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**ジュウウィンドウで任意のビューを設定します。
2. 「**表示 (View)**」 タブを選択します。
3. 「**スナップショット (Snapshots)**」 セクションで、「**スナップショットを撮る (Take Snapshot)**」をクリックします。



4. 更新するプリセットボタンをクリックします。

結果

選択したスナップショットが新しいスナップショットで置き換えられます。

関連リンク

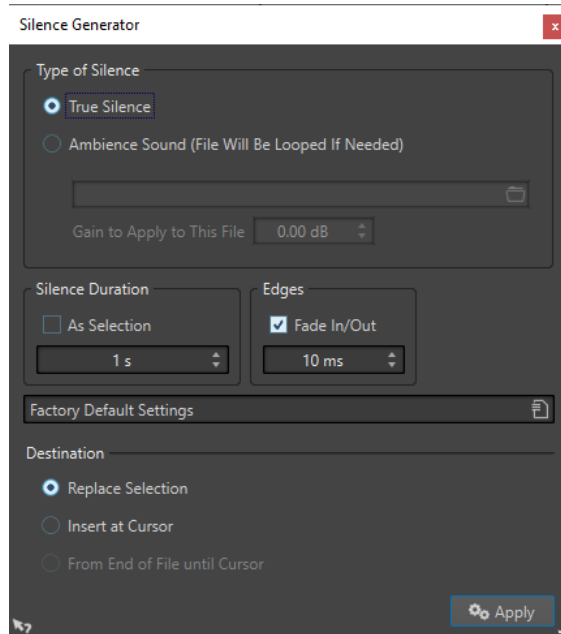
[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

[「表示 \(View\)」 タブ \(オーディオエディター\) \(197 ページ\)](#)

「無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)」 ダイアログ

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

- 「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。



無音部分の種類 (Type of Silence)

- 「**完全な無音 (True Silence)**」 をオンにすると、デジタルレベルでの無音を挿入できます。

- 「**環境音ファイル (長さが足りない場合はループ) (Ambience Sound File (Looped If Not Long Enough))**」をオンにすると、環境音を含むオーディオファイルを選択できます。
「**上記ファイルに適用するゲイン (Gain to Apply to This File)**」では、環境音のゲインを増減させることができます。

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

[無音と環境音 \(256 ページ\)](#)

[無音の挿入およびオーディオと無音の置き換え \(256 ページ\)](#)

無音と環境音

完全な無音を挿入すると、不自然な録音になってしまうことがあります。これが特に当てはまるのが、音声を録音する場合や屋外での録音です。このような録音では、通常は自然なバックグラウンドノイズが聞こえるためです。より自然な録音にするには、環境音が録音されたファイルを挿入します。

環境音ファイルの属性 (ステレオ/モノラルやサンプリングレートなど) は、無音を挿入するファイルの属性と同じである必要があります。

ファイルの長さは自由です。無音部分の方が指定するファイルよりも長い場合はファイルがリピート挿入されます。

無音の挿入およびオーディオと無音の置き換え

オーディオファイル内の任意の位置に完全な無音や環境音を指定の長さで挿入したり、置き換えたりすることができます。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - **オーディオエディター**で、挿入する無音データが始まる位置にカーソルを設定します。
 - 既存のオーディオセクションを無音に置き換えるには、**オーディオエディター**で範囲を選択します。

2. 「挿入 (Insert)」タブを選択します。
 3. 「信号 (Signal)」セクションで、「無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)」をクリックします。
 4. 「無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)」ダイアログで、無音部分の種類を選択します。
 - 完全な無音 (True Silence)
 - 環境音 (Ambience Sound)
このオプションでは、環境音が含まれるファイルを選択する必要があります。
 5. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 「選択範囲と同じ (As Selection)」をオフにして、長さを指定します。操作内容を「カーソル位置に挿入 (Insert at Cursor)」に設定します。
 - 無音部分の長さを「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。
 6. 「適用 (Apply)」をクリックします。
-

関連リンク

[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオエディター\) \(205 ページ\)](#)

[「無音部分の作成/挿入 \(Silence Generator\)」ダイアログ \(255 ページ\)](#)

選択範囲のミュート

「選択範囲をミュート (Mute Selection)」機能を使用すると、選択範囲が完全な無音に置き換えられます。

手順

1. オーディオエディターで、範囲を選択します。
 2. 「挿入 (Insert)」タブを選択します。
 3. 「Signal」セクションで、「選択範囲をミュート (Mute Selection)」をクリックします。
-

関連リンク

[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオエディター\) \(205 ページ\)](#)

オーディオを自主規制音に置き換える

オーディオファイルの一部を、不適切な用語などを隠す自主規制音に置き換えることができます。

手順

1. オーディオエディターで、範囲を選択します。
 2. 「挿入 (Insert)」タブを選択します。
 3. 「Signal」セクションで、「Bleep Censor」をクリックします。
 4. 「Bleep Censor」ダイアログで、自主規制音の周波数とレベルを指定します。
 5. 必要に応じて、「クロスフェード (Crossfading)」をオンにし、クロスフェードタイムを指定します。
これにより、自主規制音をかける範囲の始めと終わりにクロスフェードが作成されます。
 6. 「適用 (Apply)」をクリックします。
-

関連リンク

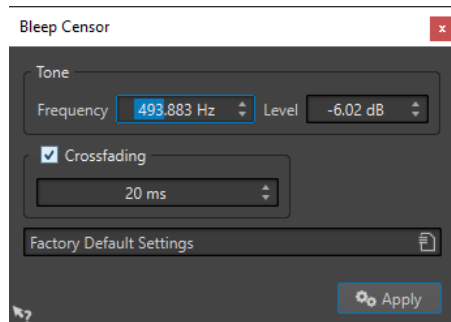
[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオエディター\) \(205 ページ\)](#)

[「自主規制音 \(Bleep Censor\)」ダイアログ \(258 ページ\)](#)

「自主規制音 (Bleep Censor)」ダイアログ

「自主規制音 (Bleep Censor)」ダイアログでは、自主規制音を指定できます。

- 「自主規制音 (Bleep Censor)」ダイアログを開くには、オーディオエディターで「挿入 (Insert)」タブを選択し、「信号 (Signal)」セクションで「自主規制音 (Bleep Censor)」をクリックします。



周波数 (Frequency)

自主規制音の周波数を指定できます。

レベル (Level)

自主規制音のレベルを指定できます。

クロスフェード (Crossfading)

この項目をオンにすると、自主規制音をかける範囲の始めと終わりにクロスフェードが作成され、サウンドの移行がなめらかになります。クロスフェードタイムを指定できます。

プリセット

自主規制音プリセットを保存したり呼び出したりできます。

関連リンク

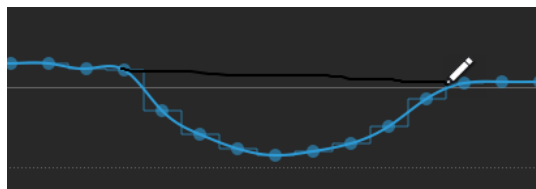
[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオエディター\) \(205 ページ\)](#)

[オーディオを自主規制音に置き換える \(257 ページ\)](#)

鉛筆ツールによる波形の修正

鉛筆ツールを使用すると、波形ウィンドウ内で波形を描けます。これにより、波形のエラーをすばやく修正できます。

鉛筆ツールは、ズーム解像度が 1:8 (スクリーンの 1 ピクセルが 8 サンプルに相当) 以上の場合に使用できます。



- 波形を描くには、オーディオエディターの「編集 (Edit)」タブで鉛筆ツールを選択し、波形ウィンドウ内をクリックして新しい波形を描きます。
- 両方のチャンネルの波形を同時に描くには、**[Shift]** を押したまま描きます。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(199 ページ\)](#)

オーディオの解析

WaveLab Pro には、オーディオを解析してエラーを検出するためのさまざまなツールが備わっています。

オーディオを参考資料や標準の規格に照準を当てて比較したり、オーディオ自体をさまざまな側面から分析することができます。

たとえば、一連のオーディオメーターや **3D 周波数解析** を使用できます。また、オーディオのサンプルを検査してエラーや異常を見つけるためのツールもいくつか用意されています。

関連リンク

[「検出 \(Analyze\)」タブ \(260 ページ\)](#)

[オーディオエディターのみ: 3D 周波数解析 \(300 ページ\)](#)

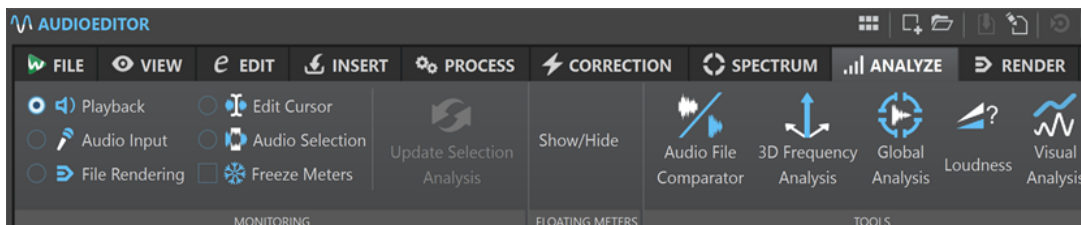
[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\) \(287 ページ\)](#)

[オーディオエディターのみ: オーディオファイルの比較 \(Audio File Comparator\) \(298 ページ\)](#)

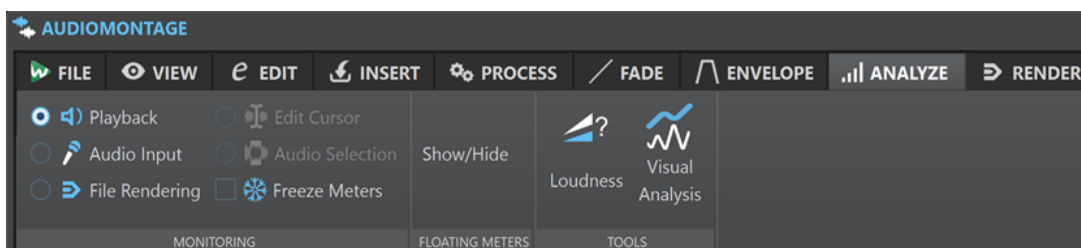
「検出 (Analyze)」タブ

「検出 (Analyze)」タブではオーディオを解析できます。分析機能の中には**オーディオエディター**と**オーディオモンタージュ**ウィンドウの両方で使用できるものもありますが、一方でしか使用できないツールもあります。

- **オーディオエディター**または**オーディオモンタージュ**ウィンドウで、「**検出 (Analyze)**」をクリックします。



オーディオエディターの「検出 (Analyze)」タブ



オーディオモンタージュウィンドウの「検出 (Analyze)」タブ

ツール (Tools)

オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 (Global Analysis)

「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」ダイアログが表示されます。オーディオファイルのピーク、ラウドネス、ピッチ、DC オフセット、エラーなどを検出できます。

オーディオエディターのみ: オーディオファイルの比較 (Audio File Comparator)

「オーディオファイルの比較 (Audio File Comparator)」ダイアログが表示されます。2つのオーディオファイルを比較できます。

オーディオエディターのみ: 3D 周波数解析

「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。

ラウドネス (Loudness)

オーディオ素材のラウドネスを解析したり、参考資料や標準規格と比較したりするための調整を行なえる「ラウドネス検出 (Loudness Analysis)」ダイアログが表示されます。

ビジュアル分析 (Visual Analysis)

オーディオ素材の「ラウドネスプロファイル (Loudness Profile)」または「スペクトラムのプロファイル (Spectral Profile)」を作成できる「分析 (Analysis)」ダイアログが表示されます。

モニタリング

再生

これは標準のメータリングモードです。メーターには、再生中のオーディオの情報が表示されます。メータリングは**マスターセクション**のあとに行なわれるため、エフェクト、ディザリング、およびマスターフェーダーが反映されます。オーディオファイル、オーディオモンタージュ、アルバムのタイトルリストなどの再生をモニタリングできます。

入力信号 (Audio Input)

このモードでは、メーターにオーディオ入力の情報が表示されます。通常、このモードは録音時に使用します。**マスターセクション**の設定は反映されません。この項目は「録音 (Recording)」ダイアログが開かれているときのみ機能します。

ファイルのレンダリング (File Rendering)

このモードでは、ファイルのレンダリング時または録音時にディスクに書き込まれている内容をモニタリングできます。平均および最小/最大のピーク値が計算されます。レンダリング後、表示を更新するかモニターモードを変更するまでメーターは「フリーズ」したままになります。

編集カーソル (Edit Cursor)

このモードではメーターは固定で、停止モードで編集カーソルがある位置のオーディオのレベルとその他の値が表示されます。このモードでは、オーディオファイルの特定の位置をリアルタイムに解析できます。**マスターセクション**の設定は反映されません。

オーディオ選択範囲 (Audio Selection)

このモードでは、選択範囲の平均値が計算されてメーターに表示されます。**マスターセクション**の設定は反映されません。

選択範囲を変更する場合は、「**選択範囲の解析内容を更新 (Update Selection Analysis)**」をクリックしてメーター表示を更新する必要があります。

メーター表示を「フリーズ」 (Freeze Meters)

このモードは、開いているすべてのメーターの値を「フリーズ」します。別のモニターモードを選択するか「**メーター表示を「フリーズ」 (Freeze Meters)**」をオフにするまでメーターは「フリーズ」したままになります。

フローティングメーター (Floating Meters)

表示/非表示 (Show/Hide)

フローティングメーターの表示/非表示を切り替えます。

ラウドネス検出

「**ラウドネス検出 (Loudness Analysis)**」ツールを使用すると、オーディオを分析してリファレンス素材と比較したり、オーディオ標準と照合したりできます。この機能は、**オーディオエディター**または**オーディオモニター**ジュウインドウでオーディオファイルとオーディオモニタージュウに使用できます。エディターごとにオプションが若干異なります。

補足

「**一括処理セット (Batch Processor)**」でオーディオファイルに同様の分析を行なうには、**Audio Analyzer** プラグインを使用します。

関連リンク

[オーディオ素材のラウドネス検出 \(262 ページ\)](#)

[オーディオ素材をリファレンスやオーディオ標準と比較する \(264 ページ\)](#)

[「ラウドネス検出 \(Loudness Analysis\)」レポートウィンドウの「オプション \(Options\)」セクション \(264 ページ\)](#)

オーディオ素材のラウドネス検出

オーディオエディターまたは**オーディオモニター**ジュウインドウでラウドネス検出を実行できます。

どちらのエディターも手順は基本的に同じですが、**オーディオエディター**と**オーディオモニター**ジュウインドウでは設定できる内容が異なります。

前提条件

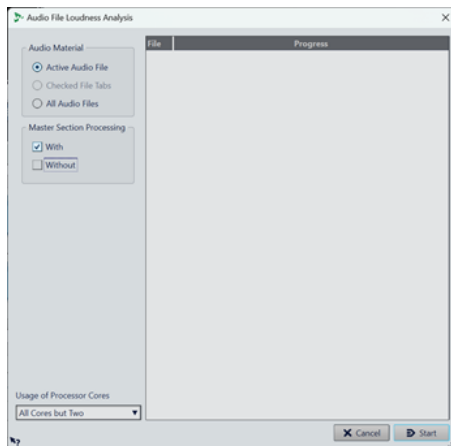
オーディオモニタージュウインドウでタイトルを検出する場合、タイトルマーカーを設定してオーディオリージョンを定義しておきます。

補足

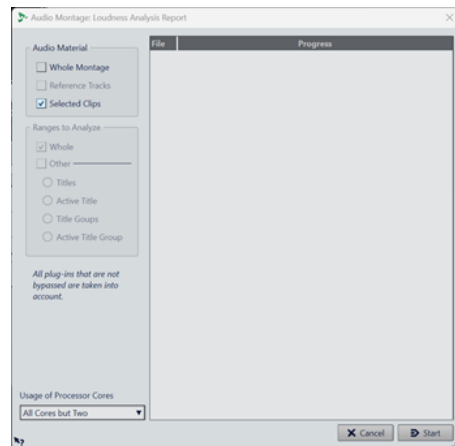
選択したクリップを検出する場合、マーカーを設定する必要はありません。

手順

1. 「**検出 (Analyze)**」タブを選択し、「**ツール (Tools)**」パネルの「**ラウドネス (Loudness)**」をクリックします。
ラウドネス検出ダイアログが開きます。



オーディオエディターのラウドネス検出ダイアログ



オーディオモンタージュウィンドウのラウドネス検出ダイアログ

2. 「オーディオ素材 (Audio Material)」 セクションで、検出対象を選択します。

- **オーディオエディター:**
「アクティブなオーディオファイル (Active Audio File)」、**「チェックされたファイルタブ (Checked File Tabs)」、**または**「すべてのオーディオファイル (All Audio Files)」。**
- **オーディオモンタージュ:**
「モンタージュ全体 (Whole Montage)」、**「リファレンストラック (Reference Tracks)」**、または**「選択されたクリップ (Selected Clips)」。**

3. 下のセクションで、以下のオプションを選択します。

- **オーディオエディター:**
「**マスターセクションの処理 (Master Section Processing)**」を適用するかどうか (**「あり (With)」** または **「なし (Without)」**) を指定して検出を実行できます。また、両方を選択して比較することもできます。
- **オーディオモンタージュ:**
「**オーディオ素材 (Audio Material)**」領域で「**モンタージュ全体 (Whole Montage)**」か「**リファレンストラック (Reference Tracks)**」を選択すると、「**分析範囲 (Ranges to Analyze)**」を選択できます。つまり、「**全体 (Whole)**」または「**その他 (Other)**」の下に表示されているいずれかのオプション (**「タイトル (Titles)」**、**「アクティブなタイトル (Active Title)」**、**「タイトルグループ (Title Groups)」**、または **「アクティブなタイトルグループ (Active Title Group)」**) を選択できます。

4. 必要に応じて、ダイアログ下部でプロセッサコアの使用方法を指定できます。

5. 「**開始 (Start)**」をクリックして検出を開始します。ラウドネスとピークが検出されます。

補足

クリッププラグインから**マスターセクション**プラグインに至るまで、オーディオパスのすべてのプラグインが検出に含まれます。そのため、結果の値は基本的にレンダリング後のファイルを検出した値に相当します。

結果

レポートウィンドウに検出結果が表示されます。

ヒント

結果が表示されたあと、「ツール (Tools)」パネルの「ラウドネス (Loudness)」をもう一度クリックすると、レポートウィンドウを開いたまま新しい検出を開始できます。これにより、複数のレポートウィンドウを並べて表示して比較できます。

関連リンク

[ラウドネス検出 \(262 ページ\)](#)

[オーディオ素材をリファレンスやオーディオ標準と比較する \(264 ページ\)](#)

オーディオ素材をリファレンスやオーディオ標準と比較する

「ラウドネス検出 (Loudness Analysis)」ダイアログでは、オーディオをリファレンス素材と比較したり、オーディオ標準と照合したりするために、どの値を表示するかを定義できます。

前提条件

オーディオ素材の最初の分析を実行しておきます。「ラウドネス検出 (Loudness Analysis)」レポートウィンドウの下部に結果を表示しておきます。

手順

1. 「ラウドネス検出 (Loudness Analysis)」レポートウィンドウ上部の「オプション (Options)」ボタンをクリックします。
2. 「オプション (Options)」セクションで必要な調整を行ない、自分に関係のある値を表示します。

結果

「オプション (Options)」セクションで設定を調整すると、レポートウィンドウの下部セクションの表示はその都度更新されます。

手順終了後の項目

「ラウドネス検出 (Loudness Analysis)」ダイアログの右上にある「書き出し (Export)」ボタンをクリックすると、結果の値を「HTML」、「Adobe PDF」、「スプレッドシート (csv) (Spreadsheet (csv))」、「マークダウン (Markdown)」、「プレーンテキスト (txt) (Plain Text (txt))」、または「XML」のいずれかの形式で書き出すことができます。

コンテンツの表示や出力の保存について、下のセクションでさらに設定できます。

関連リンク

[ラウドネス検出 \(262 ページ\)](#)

[オーディオ素材のラウドネス検出 \(262 ページ\)](#)

[「ラウドネス検出 \(Loudness Analysis\)」レポートウィンドウの「オプション \(Options\)」セクション \(264 ページ\)](#)

[ラウドネスメタノーマライザー \(570 ページ\)](#)

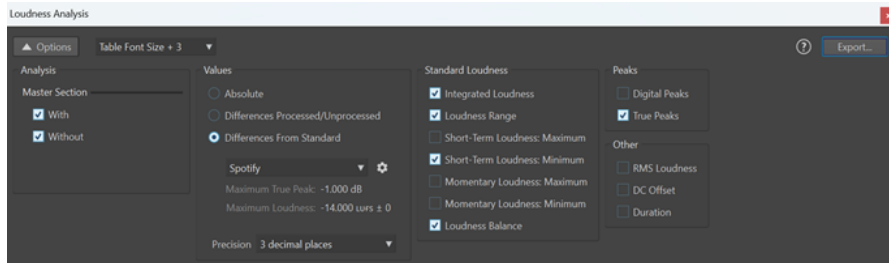
「ラウドネス検出 (Loudness Analysis)」レポートウィンドウの「オプション (Options)」セクション

「ラウドネス検出 (Loudness Analysis)」レポートウィンドウの「オプション (Options)」セクションでは、検出結果の表示に関する調節を行なえます。

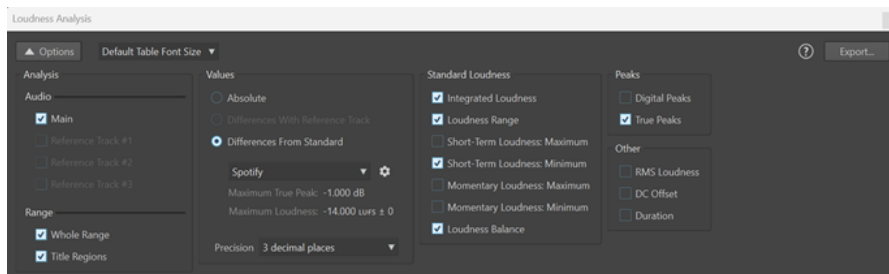
「オプション (Options)」セクションにアクセスするには、オーディオエディターまたはオーディオモニターウィンドウの「ラウドネス検出 (Loudness Analysis)」ダイアログで最初のラウドネス検出を実行したあと、レポートウィンドウ上部の検出結果が表示される表の上にある「オプション (Options)」ボタンをクリックします。

補足

選択できるオプションは、**オーディオエディター**と**オーディオモニタージュ**で異なります。また、検出を開始する前に設定したパラメータによっても変わります。そのため、「**分析 (Analysis)**」セクションや「**対象範囲 (Range)**」セクションなど、レポートウィンドウの一部のオプションの範囲はここに記載されている内容と異なる場合があります。



例: オーディオエディターの「ラウドネス検出 (Loudness Analysis)」レポートウィンドウの「オプション (Options)」セクション



例: オーディオモニタージュウィンドウの「ラウドネス検出 (Loudness Analysis)」レポートウィンドウの「オプション (Options)」セクション

「オプション (Options)」ボタン

「ラウドネス検出 (Loudness Analysis)」レポートウィンドウの「オプション (Options)」セクションの表示/非表示を切り替えます。

表のフォントサイズ (Table Font Size)

「デフォルトの表のフォントサイズ (Default Table Font Size)」で画面上の表示が小さすぎる場合、このメニューで検出結果を表示するためのフォントサイズを3種類から選択できます。

分析 (Analysis)

● オーディオエディター:

オーディオに適用した**マスターセクション**処理を検出結果に含めるか (「**あり (With)**」)、無視するか (「**なし (Without)**」)、「**あり (With)**」と「**なし (Without)**」の両方を選択して**マスターセクション**処理を適用したオーディオと適用していないオーディオのラウドネス比較を表示するかを選択できます。

● オーディオモニタージュ:

検出結果のどの値を表示するかを、「**メイン (Main)**」のオーディオモニタージュ、またはオーディオのラウドネスと最大3つのリファレンストラックとの比較から選択できます。検出を開始したときの選択によっては、「**対象範囲 (Range)**」セクションで、「**範囲全体 (Whole Range)**」または「**タイトルリージョン (Title Regions)**」の値を表示するかどうかを選択できます。

値 (Values)

検出結果のどの値を表示するかを選択できます。

- 「**絶対値 (Absolute)**」を表示するように選択できます。

- **オーディオエディターのみ:** 未処理の状態のオーディオを処理済みの状態と比較できます (**「処理済みと未処理の差分 (Differences Processed/Unprocessed)」**)。
オーディオモニタージュのみ: オーディオとリファレンストラックを比較した結果の値に集中できます (**「リファレンストラックとの差 (Differences With Reference Track)」**)。

補足


- 黄色で強調表示された値は、オーディオ素材とリファレンスとの差を表わします。
- オーディオがオーディオ標準に適合しているかどうかを確認できます (**「標準からの差 (Differences From Standard)」**)。以下のデフォルト標準を比較に使用できます。「Spotify」、「SpotifyLoud」、「YouTube」、「Apple Music」、「Deezer」、「SoundCloud」、「EBU R128」、「AES Internet Streaming」、「Netflix」、「Amazon Music」。ドロップダウンメニューの下には、**「最大トゥルーピーク (Maximum True Peak)」**と**「最大ラウドネス (Maximum Loudness)」**の対応する基準値が表示されます。

補足

ラウドネスとトゥルーピークの値は異なる色で強調表示されます。

- 緑は、オーディオ素材の値がリファレンスの対応する値と一致していることを示します。標準の場合は、素材が各標準の要件を満たしていることを意味します。
- 赤は、ソース素材のラウドネスが高すぎてリファレンスと一致しないことを示します。
- オレンジは、ソース素材のラウドネスが低すぎてリファレンスと一致しないことを示します。

補足

デフォルトの標準に加えて、5つのカスタムリファレンスを定義できます。これを行なうには、右側の歯車アイコン  をクリックして、「**カスタムオーディオリファレンスエディター (Custom Audio Reference Editor)**」ダイアログでパラメーターを設定します。

このコラムの下部では、表示する値の**「精度 (Precision)」**を設定できます (**「整数 (Whole numbers)」**または小数点以下3桁まで)。

標準ラウドネス (Standard Loudness)

以下の値を1つまたは複数選択して表示できます。**「統合ラウドネス (Integrated Loudness)」**、**「ラウドネスレンジ (Loudness Range)」**、**「ショートタームラウドネス: 最大 (Short-Term Loudness: Maximum)」**、**「ショートタームラウドネス: 最小 (Short-Term Loudness: Minimum)」**、**「モーメンタリーラウドネス: 最大 (Momentary Loudness: Maximum)」**、**「モーメンタリーラウドネス: 最小 (Momentary Loudness: Minimum)」**、**「ラウドネスバランス (Loudness Balance)」**。

ピーク (Peaks)

「デジタルピーク (Digital Peaks)」、**「トゥルーピーク (True Peaks)」**、またはその両方を選択できます。

その他 (Other)

以下の追加パラメーターを表示できます。

「RMS ラウドネス (RMS Loudness)」、**「DC オフセット (DC Offset)」**、**「デュレーション (Duration)」**。

「書き出し (Export)」ボタン

表示された値を書き出すことができます。

ヒント

検出結果が表示される表には、結果の評価に役立ついくつかの追加機能が用意されています。

- コラムのヘッダーをクリックすると、値を昇順で表示するか降順で表示するかを切り替えることができます。表の左上をクリックすると、すべてのコラムの値の順序を元に戻すことができます。
- **オーディオモニター**ジュウウィンドウでは、行のヘッダーをクリックすると、オーディオの対応する部分にビューが自動的にズームされ、行の値が太字で強調表示されます。ヘッダーをもう一度クリックすると、完全にズームアウトされ、標準のフォントに戻ります。

オーディオエディターでは、行のヘッダーをクリックすると、対応するオーディオファイルが自動的にアクティブになり、行の値が太字で強調表示されます。ヘッダーをもう一度クリックすると、標準のフォントに戻ります。

関連リンク

[ラウドネス検出 \(262 ページ\)](#)

[オーディオ素材のラウドネス検出 \(262 ページ\)](#)

[オーディオ素材をリファレンスやオーディオ標準と比較する \(264 ページ\)](#)

ビジュアル分析: ラウドネスプロファイル

「**分析 (Analysis)**」ウィンドウでは、オーディオの詳細なラウドネスプロファイルを作成して視覚化できます。

この機能はリアルタイムメーターの欠点を補うものです。リアルタイムメーターでは、一般的に、オーディオのデュレーション全体のすべてのパラメーターをモニタリングすることはできないため、たとえば短いサウンドイベントを見落としてしまうリスクがあります。しかし、**ラウドネスプロファイル**なら、オーディオ素材のデュレーション全体を通してラウドネスの概要を確認し、その変化を追跡できます。

ラウドネス検出は、マスタリング前やマスタリング中、あるいはマスタリングセッション後の品質保証を目的に、指針として使用できます。

ヒント

初心者の方は、「**分析 (Analysis)**」ウィンドウで設定を試すことによってオーディオ特性やオーディオ処理の効果を知ることができるため、学習プロセスに役立ちます。

この機能は、**オーディオエディター**のオーディオファイルにも**オーディオモニター**ジュウウィンドウのクリップにも使用できます。

関連リンク

[「ラウドネスプロファイル \(Loudness Profile\)」タブ \(271 ページ\)](#)

[ラウドネスプロファイルの作成: バージョン A \(Version A\) \(268 ページ\)](#)

[ラウドネスプロファイルの作成: バージョン B \(Version B\) \(269 ページ\)](#)

[ラウドネスプロファイルの比較 \(269 ページ\)](#)

LOUDNESS PROFILEの作成: バージョン A (Version A)

オーディオエディターの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ウィンドウの選択したクリップに対してラウドネスプロファイルを作成できます。

手順

1. **オーディオエディター**でファイルを開くか、**オーディオモニタージュウィンドウ**でクリップを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」 > 「**ビジュアル分析 (Visual Analysis)**」を選択します。
 - **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**上部の「**検出 (Analyze)**」タブをクリックして、「**ビジュアル分析 (Visual Analysis)**」を選択します。
3. 「**ラウドネスプロファイル (Loudness Profile)**」タブを選択します。
4. 使用できるオプションを選択して、対応するパラメーターを設定します。
5. 「**分析 (Analyze)**」をクリックします。

結果

分析結果が「バージョン A (Version A)」として保存されます。これらの結果は**オーディオエディター**の「**波形 (Waveform)**」ビューまたは**オーディオモニタージュ**の選択されたクリップに視覚的に表示されます。

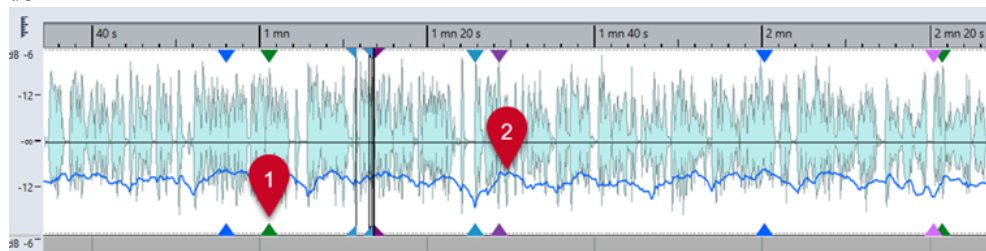
色分けされたマーカーは、それぞれの測定値のホットスポットを示します。そこにマウスカーソルを合わせると、値と種類が表示されます。

補足

2つの三角形(上向きと下向き)で表わされるホットスポットは、オーディオ素材の他の部分と比べて突出していることから、モニタリングで特に重要であると考えられる値を示します。ホットスポットには、すべてのチャンネルや各ステレオチャンネルクラスターに適用されるものもあれば、**トゥルーピーク**や**RMS**の値のように、特定のオーディオチャンネルを参照するものもあります。

さらに、値を連続するカーブとして表示するかどうか也可以选择できます。カーブ上の任意の位置にマウスカーソルを合わせると、タイムライン上の対応するポイントの値が表示されます。

例



オーディオモニタージュのクリップのラウドネスプロファイル

- 1 **RMS ラウドネス**のホットスポット
- 2 **ショートタームラウドネス**のカーブ

手順終了後の項目

また、個別のオーディオファイルとして実際にレンダリングしなくても、レンダリング状態のファイルのラウドネスプロファイルを作成できます。作成されたラウドネスプロファイルには「バージョン B

(Version B)」という名前が付けられ、未処理の状態と処理済みの状態のラウドネス属性の比較に使用できます。

関連リンク

[ビジュアル分析: ラウドネスプロファイル \(267 ページ\)](#)

[「ラウドネスプロファイル \(Loudness Profile\)」 タブ \(271 ページ\)](#)

[ラウドネスプロファイルの作成: バージョン B \(Version B\) \(269 ページ\)](#)

ラウドネスプロファイルの作成: バージョン B (Version B)

個別のオーディオファイルとして実際にレンダリングすることなく、最終的に処理された状態のオーディオファイルまたはクリップのラウドネス属性に関する詳細な情報を取得するには、「バージョン B (Version B)」という名前のラウドネスプロファイルを作成します。

前提条件

レンダリングされていないオーディオファイルまたはクリップの「バージョン A (Version A)」のラウドネスプロファイルを作成しておきます。

手順

1. **オーディオエディター**でファイルを開くか、**オーディオモニター**ジュウィンドウでクリップを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」 > 「**ビジュアル分析 (Visual Analysis)**」を選択します。
 - **オーディオエディター**または**オーディオモニター**ジュウィンドウ上部の「**検出 (Analyze)**」タブをクリックして、「**ビジュアル分析 (Visual Analysis)**」を選択します。
3. 「**ラウドネスプロファイル (Loudness Profile)**」タブを選択します。
4. 使用できるオプションを選択して、対応するパラメーターを設定します。
5. 「**レンダリングを分析 (Analyze Rendering)**」ボタンをクリックします。
6. 「**オーディオレンダリング (Audio Rendering)**」ウィンドウで、「**開始 (Start)**」を押します。

結果

分析結果が「バージョン B (Version B)」という名前で保存されます。

手順終了後の項目

結果を**オーディオエディター**の「**波形 (Waveform)**」ビューまたは**オーディオモニター**ジュの選択したクリップで視覚的に表示するには、「**分析 (Analysis)**」ウィンドウ下部で「**バージョン B (Version B)**」をオンにします。

関連リンク

[ビジュアル分析: ラウドネスプロファイル \(267 ページ\)](#)

[「ラウドネスプロファイル \(Loudness Profile\)」 タブ \(271 ページ\)](#)

[ラウドネスプロファイルの作成: バージョン A \(Version A\) \(268 ページ\)](#)

[ラウドネスプロファイルの比較 \(269 ページ\)](#)

ラウドネスプロファイルの比較

未レンダリング状態のオーディオファイルまたはクリップのラウドネスプロファイルを、レンダリング状態のラウドネスプロファイルと比較できます。また、異なるオーディオモニタージュのクリップのラウドネスプロファイルや2つのオーディオファイルのラウドネスプロファイルと比較することもできます。

前提条件

- 未処理のオーディオファイルまたはクリップを処理済み/レンダリングされたものと比較するには、「分析 (Analysis)」ウィンドウでオーディオファイルまたはクリップの「バージョン A (Version A)」と「バージョン B (Version B)」を作成しておきます。
- 異なるオーディオモニターまたは2つのオーディオファイルのクリップを比較するには、各クリップの「バージョン A (Version A)」のラウドネスプロファイルを作成しておきます。

重要

効果的に比較するには、両方のオーディオファイルまたはクリップの長さ、チャンネル数、サンプリングレートが同じである必要があります。さらに、「分析 (Analysis)」ウィンドウで両方のファイルまたはクリップに同じラウドネスプロファイル設定を使用していることを確認します。

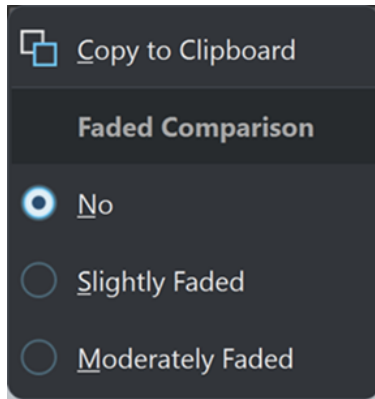
選択できる手順

- 以下のオプションから選択します。
 - 「バージョン A (Version A)」または「バージョン B (Version B)」の結果を表示するには、対応するボタンをオンにします。

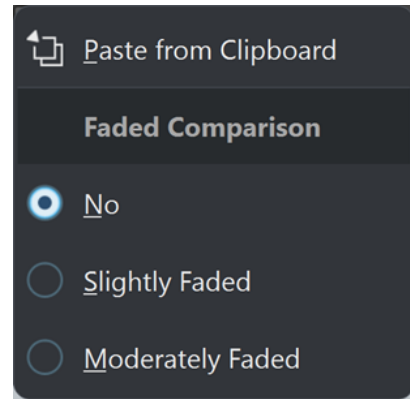
ヒント

「バージョン A (Version A)」と「バージョン B (Version B)」をすばやく切り替えるには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらいずれかのボタンをクリックします。

- クリップまたはオーディオファイルの未処理と処理済みのバージョンを1つのビューに両方表示して比較するには、「バージョン A (Version A)」と「バージョン B (Version B)」をオンにします。
- 2つのバージョンの差を表示するには、「差 (Difference)」をオンにします。
- 異なるオーディオファイルのカーブを視覚的に比較するには、「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」機能を使用します。「バージョン A (Version A)」だけを選択すると、**[F5]** を押してファイルを切り替えることができます。
- 2つの異なるオーディオファイルのラウドネスプロファイルを比較するには、最初のオーディオファイルの「バージョン A (Version A)」を選択します。「バージョン A (Version A)」ボタンの右側の矢印をクリックします。ポップアップメニューから「クリップボードにコピー (Copy to Clipboard)」を選択します。2つめのオーディオファイルの「バージョン B (Version B)」を選択します。「バージョン B (Version B)」ボタンの右側の矢印をクリックします。ポップアップメニューから「クリップボードから貼り付け (Paste from Clipboard)」を選択します。



ファイル 1 のバージョン A: クリップボードにコピー (Copy to Clipboard)



ファイル 2 のバージョン B: クリップボードから貼り付け (Paste from Clipboard)

関連リンク

[ナビゲーション同期 \(Navigation Sync\) \(147 ページ\)](#)

[ビジュアル分析: ラウドネスプロファイル \(267 ページ\)](#)

[「ラウドネスプロファイル \(Loudness Profile\)」タブ \(271 ページ\)](#)

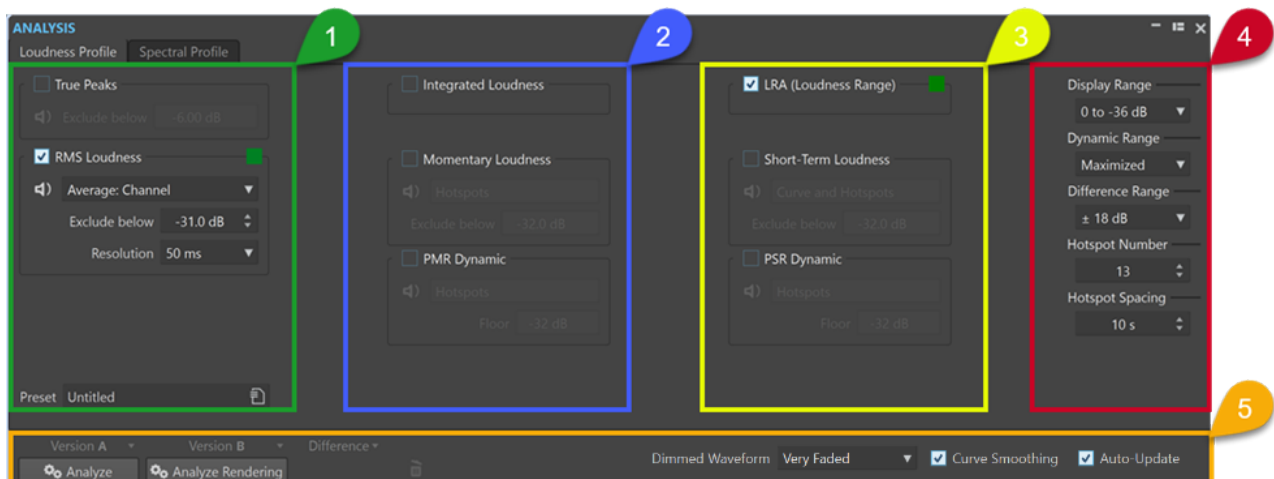
[ラウドネスプロファイルの作成: バージョン A \(Version A\) \(268 ページ\)](#)

[ラウドネスプロファイルの作成: バージョン B \(Version B\) \(269 ページ\)](#)

「ラウドネスプロファイル (Loudness Profile)」タブ


「ラウドネスプロファイル (Loudness Profile)」タブでは、ラウドネスに関する「ビジュアル分析 (Visual Analysis)」のパラメーターを設定したり、結果の表示方法を指定したりできます。

- 「ラウドネスプロファイル (Loudness Profile)」タブ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。
 - 「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「ビジュアル分析 (Visual Analysis)」を選択します。
 - 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上部の「検出 (Analyze)」タブをクリックして、「ビジュアル分析 (Visual Analysis)」を選択します。



ラウドネスプロファイルを確立するには、オーディオを分析するための測定タイプを最大 8 つ選択し、それらのパラメーターを設定します。

そのほとんどまたはすべてに以下の機能を使用できます。

- 再生ボタン  (「統合ラウドネス (Integrated Loudness)」と「ラウドネスレンジ (Loudness Range)」では使用できません) は、選択した測定タイプのすべてのホットスポットのみを線形シーケンスで再生します。ホットスポット同士を明確に区別できるように、各ホットスポットの前に1秒の無音データを自動的に挿入します。さらに、トランスポートバーで指定したプリロールとポストロールの設定が適用されます。

補足

オーディオモニタージュウインドウでは、ホットスポットの再生がアクティブクリップに制限されます。

- カラーボタンを使用すると、各測定タイプを明確に区別するために固有の色を設定できます。

補足

カラーボタンは対応する測定タイプが有効になっている場合のみ表示されます。

コラム 1



トゥルーピーク (True Peaks)

チャンネルごとにトゥルーピークを検出して表示します。

- 「これ以下を除外 (Exclude below)」には、スレッシュホールド値を定義して、その値に満たないトゥルーピーク値をホットスポットの候補から除外できます。

RMS ラウドネス (RMS Loudness)

各オーディオチャンネルのオーディオ信号の平均出力を測定します。

- 再生ボタンの右側の表示メニューでは、以下のオプションを選択できます。
 - **ホットスポット (Hotspots):** カーブを表示せず、ホットスポットのみを表示します。
 - **曲線とホットスポット (Curve and Hotspots):** 曲線とホットスポットの両方を表示します。
 - **バランスカーブ (Balance Curve):** ステレオフィールの2チャンネル間のバランスを表わすカーブを表示します。マルチチャンネルファイルの場合、ステレオチャンネルクラスターごとに1つのカーブが生成されます。
 - **平均: チャンネル (Average: Channel):** 各オーディオチャンネルの平均ラウドネスを表わすカーブを表示します。
 - **平均: バランス (Average: Balance):** チャンネル間の平均ラウドネスバランスを表わすカーブを表示します。
- 「これ以下を除外 (Exclude below)」には、スレッシュホールド値を定義して、その値に満たない RMS 値をホットスポットの候補から除外できます。
- 「解像度 (Resolution)」には、平均化の対象とするオーディオスライスの長さを指定します。

値を小さくすると、分析対象となるオーディオスライスのサイズが小さくなるため、オーディオをより詳細に調べることができます。

値を大きくすると、測定対象となるオーディオスライスのサイズが大きくなるため、設定に応じてサウンドをより広範囲に評価できます。

プリセット (Preset)

プリセットを保存したり整理したりできます。

コラム 2

2

統合ラウドネス (Integrated Loudness)

- **平均 (Average):** オーディオファイルまたはクリップ全体の平均ラウドネスを表わす水平線を表示します。
オーディオモニタージュウウィンドウで複数のクリップを選択した場合、クリップ間の音量差を視覚的に確認できます。
オーディオエディターでは、オーディオファイルのレンダリング状態と元の状態の差を確認できます。
- **曲線 (Curve):** 統合ラウドネスが時間とともにどのように変化し、最終的に平均値に至るかを表わす曲線を表示します。
- **平均と曲線 (Average and Curve):** オーディオファイルまたはクリップ全体の平均ラウドネスを表わす水平線と、統合ラウドネスが時間とともにどのように変化し、最終的に平均値に至るかを表わす曲線の両方を表示します。

モーメンタリーラウドネス (Momentary Loudness)

EBU R128 標準で指定された 400 ミリ秒の分解能でラウドネスを測定します。この結果得られるローリング平均値は、100 ミリ秒ごとに継続的に更新されます。

- **再生ボタンの右側の表示メニュー**では、以下のオプションを選択できます。
 - **ホットスポット (Hotspots):** カーブを表示せず、ホットスポットのみを表示します。
 - **曲線とホットスポット (Curve and Hotspots):** 曲線とホットスポットの両方を表示します。
- 「**これ以下を除外 (Exclude below)**」には、スレッシュホールド値を定義して、その値に満たないモーメンタリーラウドネス値をホットスポットの候補から除外できます。

PMR (ピーク値とモーメンタリーラウドネス値の比率) (PMR Dynamic (Peak to Momentary Loudness Ratio))

ピークレベルとモーメンタリーラウドネスレベルの差を取り込んで表示します。「**PSR (PSR Dynamic)**」と似ていますが、より密度の高いオーディオパートに適しています。

- **再生ボタンの右側の表示メニュー**では、以下のオプションを選択できます。
 - **ホットスポット (Hotspots):** カーブを表示せず、ホットスポットのみを表示します。
 - **曲線とホットスポット (Curve and Hotspots):** 曲線とホットスポットの両方を表示します。
- 「**フロア (Floor)**」には、スレッシュホールド値を定義して、その値に満たないモーメンタリーラウドネス値をホットスポットの候補から除外できます。

コラム 3

3

LRA (ラウドネスレンジ) (LRA (Loudness Range))

- **平均 (Average):** 2 本の水平線を表示します。上の線はラウドネスレンジ内でラウドネスが最も高い部分を表わし、下の線は最も低い部分を表わします。
- **曲線 (Curve):** オーディオ素材の中でラウドネスが最も低い部分と最も高い部分が時間とともにどのように変化し、最終的に平均値に至るかを表わす曲線を表示します。
- **平均と曲線 (Average and Curve):** 上の線はラウドネスレンジ内でラウドネスが最も高い部分を表わし、下の線は最も低い部分を表わす 2 本の水平線と、オーディオ素材の中

でラウドネスが最も低い部分と最も高い部分が時間とともにどのように変化し、最終的に平均値に至るかを表わす曲線の両方を表示します。

R128 標準に従って 2 本の水平線を表示します。上の線はラウドネスレンジ内でラウドネスが最も高い部分を表わし、下の線は最も低い部分を表わします。

オーディオモニター ジュウィンドウで複数のクリップを選択した場合は、クリップ間のラウドネスレンジの違いが視覚的に表示されます。

オーディオエディター では、オーディオファイルのレンダリング状態と元の状態の差を一目で確認できます。

ショートタームラウドネス (Short-Term Loudness)

EBU R128 標準で指定された 3 秒の分解能でラウドネスを測定します。この結果得られるローリング平均値は、100 ミリ秒ごとに継続的に更新されます。この測定にはすべてのチャンネルが反映されます。

- **再生ボタンの右側の表示メニュー**では、以下のオプションを選択できます。
 - **ホットスポット (Hotspots)**: カーブを表示せず、ホットスポットのみを表示します。
 - **曲線とホットスポット (Curve and Hotspots)**: 曲線とホットスポットの両方を表示します。
- 「**これ以下を除外 (Exclude below)**」には、スレッショルド値を定義して、その値に満たないショートタームラウドネス値をホットスポットの候補から除外できます。

PSR (ピークレベルとショートタームのラウドネス比) (PSR Dynamic (Peak to Short-Term Loudness Ratio))

トゥルーピークレベルとショートタームラウドネスレベルの差を取り込んで表示します。

PSR 値によって、オーディオ素材の圧縮の程度を評価し、さらに圧縮を適用する余地がどの程度残っているかを見極めることができます。

PSR 値はオーディオ素材のダイナミックレンジに比例します。PSR 値が小さいほど、オーディオ素材は大きく圧縮されます。

- **再生ボタンの右側の表示メニュー**では、以下のオプションを選択できます。
 - **ホットスポット (Hotspots)**: カーブを表示せず、ホットスポットのみを表示します。
 - **曲線とホットスポット (Curve and Hotspots)**: 曲線とホットスポットの両方を表示します。
- 「**フロア (Floor)**」には、スレッショルド値を定義して、その値に満たないショートタームラウドネス値をホットスポットの候補から除外できます。

ヒント

オーディオの静かな部分の小さなピークから PSR ホットスポットが検出されないように、「**フロア (Floor)**」を大きい値に設定することをおすすめします。これにより、オーディオ素材のラウドネスが最も高い部分に焦点を当てることができます。

補足

曲線には 2 種類あります。

- **時間変動曲線**は、タイムラインに沿ってオーディオコンテンツを連続的にトレースします。これにより、特定の特性を持つオーディオの特定の部分に焦点を当てることができます。
- **水平線**は、オーディオファイルまたは選択したクリップ全体の平均値を表わします。それぞれの曲線は、オーディオファイルまたは選択したクリップ全体の平均値を表わします。

これらは、1つのオーディオファイルやクリップの異なるラウドネスプロファイル(つまり、「バージョン A (Version A)」と「バージョン B (Version B)」)や、異なるクリップまたはオーディオファイル同士を比較するのに便利です。

ヒント

これは、アルバムのタイトル/クリップ間の不一致を識別するのに便利です。

コラム 4



表示範囲 (Display Range)

「RMS ラウドネス (RMS Loudness)」、**「ショートタームラウドネス (Short-Term Loudness)」、**「モーメンタリーラウドネス (Momentary Loudness)」の曲線タイプの垂直ズームツールとして機能し、垂直空間のデシベル範囲を決定します。

ヒント

最も重要な変化だけを主に確認したい場合は、小さい値を選択することをおすすめします。

ラウドネス範囲全体の変化を表示するには、大きい値を選択します。

ダイナミックレンジ (Dynamic Range)

「PSR」および「PMR」の曲線タイプの垂直ズームツールとして機能し、表示範囲とデシベル値の関係を決定します。

ヒント

オーディオ素材のダイナミックレンジ全体を表示するには、「**最大化 (Maximized)**」を選択することをおすすめします。

異なるオーディオファイルやクリップを比較するために固定の基準点を設定するには、特定の値の範囲を選択します。

差の範囲 (Difference Range)

RMS バランスおよびその他の**差分曲線**の垂直ズームツールとして機能します。

これは、表示範囲と軸の上下のデシベルとの関係を示します。値が小さいほど、差が拡大して表示されます。

ホットスポット数 (Hotspot Number)

表示するホットスポットの数を制限し、最も高いものだけを選択します。

たとえば、この値を「**1**」に設定すると、ラウドネスが最も大きい部分だけが表示されます。同様に、この値を「**2**」に設定すると、ラウドネスが最も大きい2つの部分が表示されます。

ホットスポットの間隔 (Hotspot Spacing)

ホットスポット同士の表示位置が近くなりすぎないように、ホットスポット間の距離をコントロールします。

たとえば、この値を「**1 s**」に設定すると、ホットスポット間に少なくとも1秒の間隔が確保されます。

ヒント

希望する数のホットスポットが表示されるよう、十分に小さい値を設定してください。

下部



「バージョン A (Version A)」または「バージョン B (Version B)」の分析結果、あるいはその両方を同時に表示できます。

補足

初期設定では、ホットスポットは表示されますが、曲線が表示されるかどうかは選択した分析パラメーターによって異なります。

- 「分析 (Analyze)」をクリックすると、オーディオエディターのアクティブな未処理のオーディオファイル、またはオーディオモンタージュウィンドウの未処理の選択クリップのラウドネス属性の分析が開始されます。
その結果、「バージョン A (Version A)」という名前のラウドネスプロファイルが作成されます。
「バージョン A (Version A)」をクリックすると、レンダリングされていないオーディオファイルやクリップのラウドネス関連のホットスポット、値、曲線を表示できます。
- 「レンダリングを分析 (Analyze Rendering)」をクリックすると、処理を適用した状態 (オーディオファイルまたはクリップがレンダリングされた状態) で分析が開始され、「バージョン B (Version B)」という名前のラウドネスプロファイルが作成されます。

補足

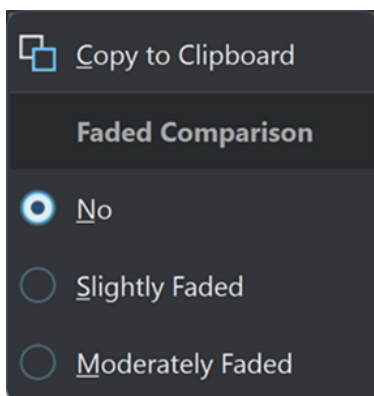
オーディオファイルの場合、分析はマスターセクションプラグインに基づいて行なわれます。

オーディオモンタージュのクリップの場合、分析にはクリップエフェクト、トラックエフェクト、出力エフェクト、マスターセクションプラグインなどのあらゆる処理が含まれます。

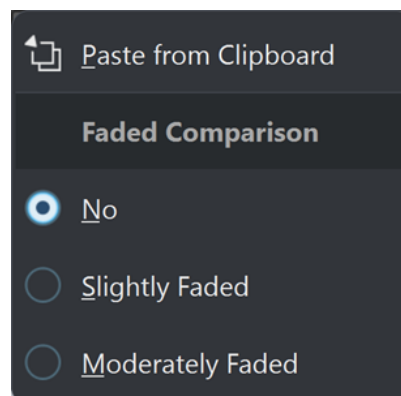
その結果、追加するプラグインやエフェクトが多いほど分析が完了するまでの時間が長くなります。

- 「バージョン B (Version B)」をクリックすると、レンダリングされたオーディオファイルやクリップのラウドネス関連のホットスポット、値、曲線を表示できます。

「バージョン A (Version A)」ボタン/「バージョン B (Version B)」ボタンの右下角にある矢印をクリックすると、さらなるオプションにアクセスできます。



バージョン A: クリップボードにコピー (Copy to Clipboard)



バージョン B: クリップボードから貼り付け (Paste from Clipboard)

- ● 「バージョン A (Version A)」の「クリップボードにコピー (Copy to Clipboard)」および「バージョン B (Version B)」の「クリップボードから貼り付け (Paste from Clipboard)」を使用

して分析結果を保存しておけば、分析結果にあとからアクセスして、それらを互いに比較したり、別のオーディオファイルと比較したりできます。

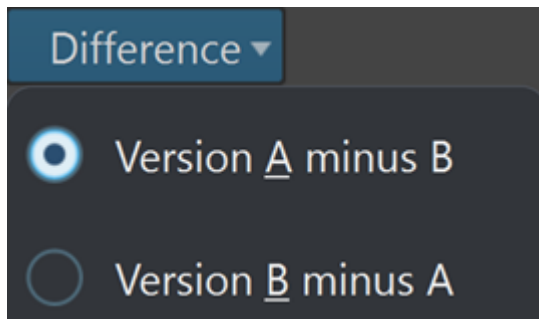
- **表示を薄くする (Faded Comparison)**

「バージョン A (Version A)」と「バージョン B (Version B)」を比較する際、「なし (No)」をオンにすると選択したバージョンの曲線が薄くなりません。ただし、一方のバージョンの表示を薄くすることで「バージョン A (Version A)」と「バージョン B (Version B)」の曲線を見分けやすくなります。「わずかに薄くする (Slightly Faded)」をオンにすると選択したバージョンの曲線の不透明度がわずかに下がり、「適度に薄くする (Moderately Faded)」をオンにすると不透明度がさらに下がります。

ヒント

曲線を薄くするのではなく、波形ディスプレイの不透明度を下げるには、「波形を薄くする (Dimmed Waveform)」メニューからいずれかのオプションを選択します。

- 「差 (Difference)」は、「バージョン A (Version A)」と「バージョン B (Version B)」を比較した結果を表わす曲線を表示します。



「差 (Difference)」ボタンの右下角にある矢印をクリックすると、以下のオプションを選択できます。

- 「バージョン A 引く B (Version A minus B)」は、「バージョン A (Version A)」から「バージョン B (Version B)」の分析結果を引き、その差を表示します。
- 「バージョン B 引く A (Version B minus A)」は、「バージョン B (Version B)」から「バージョン A (Version A)」の分析結果を引き、その差を表示します。
- 「バージョン A (Version A)」と「バージョン B (Version B)」を比較する際、「波形を薄くする (Dimmed Waveform)」メニューで「なし (No)」をオンにすると選択したバージョンの曲線が薄くなりません。ただし、一方のバージョンの表示を薄くすることで「バージョン A (Version A)」と「バージョン B (Version B)」の曲線を見分けやすくなります。「わずかに薄くする (Slightly Faded)」をオンにすると選択したバージョンの曲線の不透明度がわずかに下がり、「適度に薄くする (Moderately Faded)」や「非常に薄くする (Very Faded)」をオンにすると不透明度がさらに下がります。
- 「曲線をなめらかに (Curve Smoothing)」をオンにするとなめらかな曲線が表示されますが、クオンタイズされた値間の外挿や補間によって、精度がわずかに落ちる可能性があります。そのため、値の正確さや曲線のクオンタイズの精度を優先する場合は、このオプションをオフにすることをおすすめします。
- 「自動更新 (Auto-Update)」をオンにすると、WaveLab Pro はオーディオファイルが変更されるとすぐに分析を自動的に再実行します。

補足

この項目をオフにすると、オーディオ素材を変更したあと、ラウドネスプロファイルは自動的に削除されます。

ヒント

ラウドネスプロファイルの分析結果は大量のメモリーを消費するため、不要になったら削除することをおすすめします。これを行なうには、「**差 (Difference)**」ボタンの右側にあるごみ箱ボタンをクリックします。

関連リンク

[ビジュアル分析: ラウドネスプロファイル \(267 ページ\)](#)
[ラウドネスプロファイルの作成: バージョン A \(Version A\) \(268 ページ\)](#)
[ラウドネスプロファイルの作成: バージョン B \(Version B\) \(269 ページ\)](#)
[ラウドネスプロファイルの比較 \(269 ページ\)](#)

ビジュアル分析: スペクトラムプロファイル

「**分析 (Analysis)**」ウィンドウでは、オーディオのスペクトラムプロファイル (オーディオの平均周波数を視覚化したもの) を作成できます。

補足

平均周波数とは、周波数の重心のことで、スペクトル重心とも呼ばれます。曲線上の値が大きいほど、サウンドは明るくなります。

スペクトラム検出は、マスタリング前やマスタリング中、あるいはマスタリングセッション後の品質保証を目的に、指針として使用できます。

ヒント

初心者の方は、「**分析 (Analysis)**」ウィンドウで設定を試すことによってオーディオ特性やオーディオ処理の効果を知ることができるため、学習プロセスに役立ちます。

この機能は、**オーディオエディター**のオーディオファイルにも**オーディオモニタージュウ**ウィンドウのクリップにも使用できます。

関連リンク

[「スペクトラムのプロファイル \(Spectral Profile\)」タブ \(282 ページ\)](#)
[スペクトラムのプロファイルの作成: バージョン A \(Version A\) \(278 ページ\)](#)
[スペクトラムのプロファイルの作成: バージョン B \(Version B\) \(280 ページ\)](#)
[スペクトラムプロファイルの比較 \(280 ページ\)](#)

スペクトラムのプロファイルの作成: バージョン A (Version A)

オーディオエディターの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ウ**ウィンドウの選択したクリップに対してスペクトラムのプロファイルを作成できます。

手順

1. **オーディオエディター**でファイルを開くか、**オーディオモニタージュウ**ウィンドウでクリップを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」 > 「**ビジュアル分析 (Visual Analysis)**」を選択します。
 - **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**ウィンドウ上部の「**検出 (Analyze)**」タブをクリックして、「**ビジュアル分析 (Visual Analysis)**」を選択します。

3. 「スペクトラムのプロファイル (Spectral Profile)」 タブを選択します。
4. 使用できるオプションを選択して、対応するパラメーターを設定します。
5. 「分析 (Analyze)」 をクリックします。

結果

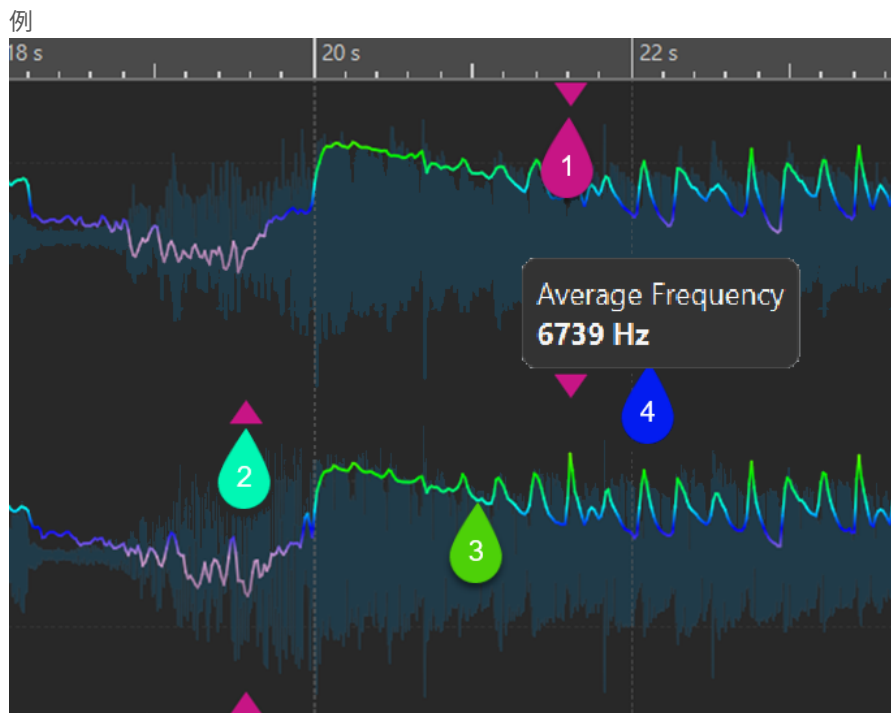
分析結果が「バージョン A (Version A)」として保存されます。これらの結果はオーディオエディターの「波形 (Waveform)」ビューまたはオーディオモニターズの選択されたクリップに視覚的に表示されます。

- 平均周波数の値が連続するカーブとして表示されます。カーブ上の任意の位置にマウスカーソルを合わせると、タイムライン上の対応するポイントの値が表示されます。
- 色分けされたマーカーは、それぞれの測定値のホットスポットを示します。そこにマウスカーソルを合わせると、値と種類が表示されます。

補足

ホットスポットは、オーディオ素材の他の部分と比べて突出していることから、モニタリングで特に重要であると考えられる値を示します。

- 上向き矢印は低周波数のホットスポットを示します。
- 下向き矢印は高周波数のホットスポットを示します。



オーディオエディターのスペクトラムのプロファイル

- 1 高周波数のホットスポットを示す下向き矢印
- 2 低周波数のホットスポットを示す上向き矢印
- 3 明るさのカーブ
- 4 明るさの値 (平均周波数)

手順終了後の項目

また、個別のオーディオファイルとして実際にレンダリングしなくても、レンダリング状態のファイルのスペクトラムのプロファイルを作成できます。作成されたスペクトラムのプロファイルには「バージョン B (Version B)」という名前が付けられ、未処理の状態と処理済みの状態の平均周波数の比較に使用できます。

関連リンク

[ビジュアル分析: スペクトラムプロファイル \(278 ページ\)](#)
[「スペクトラムのプロファイル \(Spectral Profile\)」 タブ \(282 ページ\)](#)
[ラウドネスプロファイルの作成: バージョン B \(Version B\) \(269 ページ\)](#)

スペクトラムのプロファイルの作成: バージョン B (Version B)

個別のオーディオファイルとして実際にレンダリングすることなく、最終的に処理された状態のオーディオファイルまたはクリップの平均周波数に関する詳細な情報を取得するには、「バージョン B (Version B)」という名前のスペクトラムのプロファイルを作成します。

前提条件

レンダリングされていないオーディオファイルまたはクリップの「バージョン A (Version A)」のスペクトラムのプロファイルを作成しておきます。

手順

1. **オーディオエディター**でファイルを開くか、**オーディオモンタージュ**ウィンドウでクリップを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」 > 「**ビジュアル分析 (Visual Analysis)**」を選択します。
 - **オーディオエディター**または**オーディオモンタージュ**ウィンドウ上部の「**検出 (Analyze)**」タブをクリックして、「**ビジュアル分析 (Visual Analysis)**」を選択します。
3. 「**スペクトラムのプロファイル (Spectral Profile)**」タブを選択します。
4. 使用できるオプションを選択して、対応するパラメーターを設定します。
5. 「**レンダリングを分析 (Analyze Rendering)**」ボタンをクリックします。
6. 「**オーディオレンダリング (Audio Rendering)**」ウィンドウで、「**開始 (Start)**」を押します。

結果

分析結果が「バージョン B (Version B)」という名前で保存されます。

手順終了後の項目

結果を**オーディオエディター**の「**波形 (Waveform)**」ビューまたは**オーディオモンタージュ**の選択したクリップで視覚的に表示するには、「**分析 (Analysis)**」ウィンドウの「バージョン B (Version B)」をオンにします。

関連リンク

[ビジュアル分析: スペクトラムプロファイル \(278 ページ\)](#)
[「スペクトラムのプロファイル \(Spectral Profile\)」 タブ \(282 ページ\)](#)
[スペクトラムのプロファイルの作成: バージョン A \(Version A\) \(278 ページ\)](#)

スペクトラムプロファイルの比較

未レンダリング状態のオーディオファイルまたはクリップのスペクトラムプロファイルを、レンダリング状態のスペクトラムプロファイルと比較できます。また、異なるオーディオモンタージュのクリップ

のスペクトラムプロファイルや2つのオーディオファイルのスペクトラムプロファイルを比較することもできます。

前提条件

- 未処理のオーディオファイルまたはクリップを処理済み/レンダリングされたものと比較するには、「分析 (Analysis)」ウィンドウでオーディオファイルまたはクリップの「バージョン A (Version A)」と「バージョン B (Version B)」を作成しておきます。
- 異なるオーディオモニタージュまたは2つのオーディオファイルのクリップを比較するには、各クリップの「バージョン A (Version A)」のスペクトラムプロファイルを作成しておきます。

重要

効果的に比較するには、両方のオーディオファイルまたはクリップの長さ、チャンネル数、サンプリングレートが同じである必要があります。さらに、「分析 (Analysis)」ウィンドウで両方のファイルまたはクリップに同じスペクトラムプロファイル設定を使用していることを確認します。

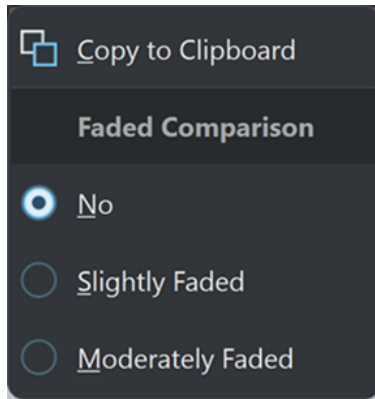
選択できる手順

- 以下のオプションから選択します。
 - 「バージョン A (Version A)」または「バージョン B (Version B)」の結果を表示するには、対応するボタンをオンにします。

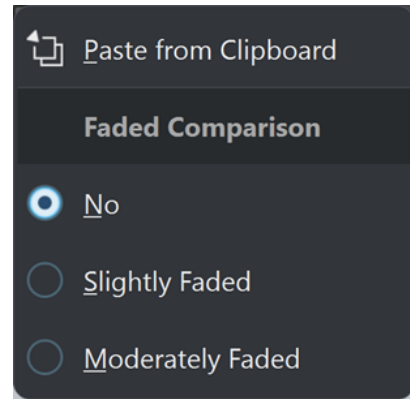
ヒント

「バージョン A (Version A)」と「バージョン B (Version B)」をすばやく切り替えるには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらいずれかのボタンをクリックします。

- クリップまたはオーディオファイルの未処理と処理済みのバージョンを1つのビューに両方表示して比較するには、「バージョン A (Version A)」と「バージョン B (Version B)」を同時にオンにします。
- 2つのバージョンの差を表示するには、「差 (Difference)」をオンにします。
- 異なるオーディオファイルのカーブを比較するには、「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」機能を使用します。「バージョン A (Version A)」だけを選択すると、**[F5]** を押してファイルを切り替えることができます。
- 2つの異なるオーディオファイルのスペクトラムプロファイルを比較するには、最初のオーディオファイルの「バージョン A (Version A)」を選択します。「バージョン A (Version A)」ボタンの右側の矢印をクリックします。ポップアップメニューから「クリップボードにコピー (Copy to Clipboard)」を選択します。2つめのオーディオファイルの「バージョン B (Version B)」を選択します。「バージョン B (Version B)」ボタンの右側の矢印をクリックします。ポップアップメニューから「クリップボードから貼り付け (Paste from Clipboard)」を選択します。



ファイル 1 のバージョン A: クリップボードにコピー (Copy to Clipboard)



ファイル 2 のバージョン B: クリップボードから貼り付け (Paste from Clipboard)

関連リンク

[ナビゲーション同期 \(Navigation Sync\)](#) (147 ページ)

[ビジュアル分析: スペクトラムプロファイル](#) (278 ページ)

[「スペクトラムのプロファイル \(Spectral Profile\)」 タブ](#) (282 ページ)

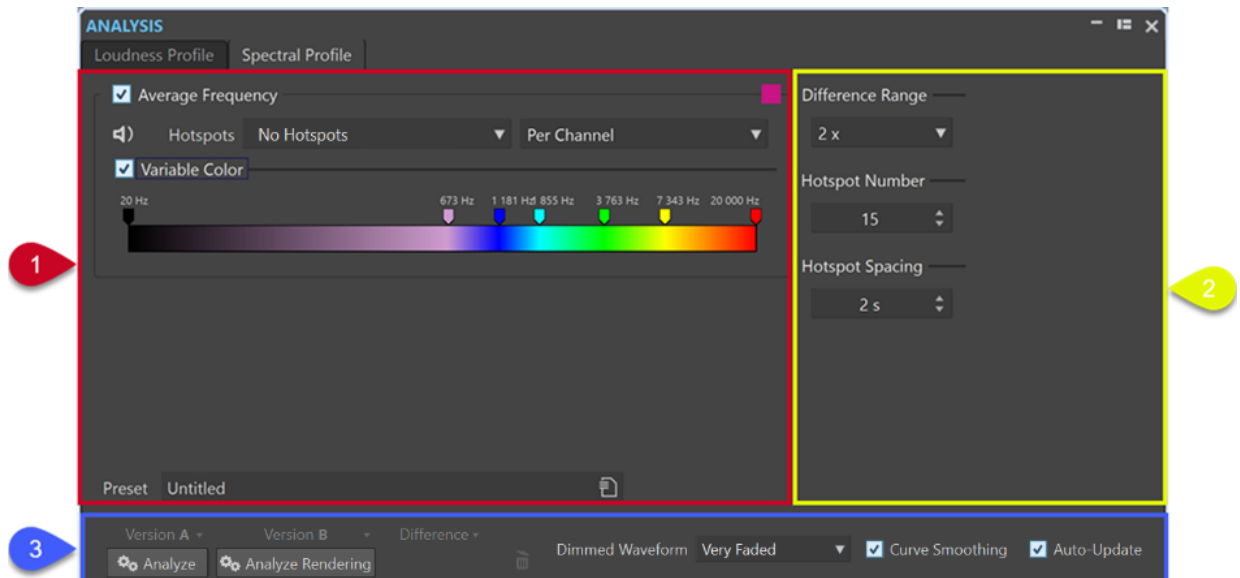
[スペクトラムのプロファイルの作成: バージョン A \(Version A\)](#) (278 ページ)

[スペクトラムのプロファイルの作成: バージョン B \(Version B\)](#) (280 ページ)

「スペクトラムのプロファイル (Spectral Profile)」 タブ

「スペクトラムのプロファイル (Spectral Profile)」タブでは、周波数に関する「ビジュアル分析 (Visual Analysis)」のパラメーターを設定したり、結果の表示方法を指定したりできます。

- 「スペクトラムのプロファイル (Spectral Profile)」タブ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。
 - 「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「ビジュアル分析 (Visual Analysis)」を選択します。
 - 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上部の「検出 (Analyze)」タブをクリックして、「ビジュアル分析 (Visual Analysis)」を選択します。



左上セクション



平均周波数 (Average Frequency)

周波数の平均値を曲線として表わす分析結果の視覚表示をオン/オフします。
メニューの右側の**カラー**ボタンを使用すると、曲線に固有の色を設定できます。

再生



すべてのホットスポットのみを線形シーケンスで再生します。ホットスポット同士を明確に区別できるように、各ホットスポットの前に1秒の無音データを自動的に挿入します。さらに、トランスポートバーで指定したプリロールとポストロールの設定が適用されます。

補足

オーディオモニタージュウインドウでは、ホットスポットの再生がアクティブクリップに制限されません。

ホットスポット (Hotspots)

表示するホットスポットを選択できます。

- **ホットスポットなし (No Hotspots):** ホットスポットを表示しません。
- **最低周波数の平均 (Lowest Frequency Averages):** 最低平均周波数のホットスポットのみを表示します。
- **最高周波数の平均 (Highest Frequency Averages):** 最高平均周波数のホットスポットのみを表示します。
- **最低および最高周波数の平均 (Both Lowest and Highest Frequency Averages):** 最低平均周波数と最高平均周波数の両方のホットスポットを表示します。

「ホットスポット (Hotspots)」メニューの右側の「**スペクトラム平均バランス (Spectral Average Balance)**」メニューでは、ホットスポットの表示方法を「**チャンネル毎 (Per Channel)**」、「**チャンネルクラスターあたり (Per Channel Cluster)**」、「**バランスカーブ (Balance Curve)**」から選択できます。さらに、チャンネルごと、チャンネルクラスターごと、またはバランスのスペクトラム平均値を表示することもできます。

可変カラー (Variable Color) (バランス曲線および差分曲線には使用できません)

このオプションをオンにすると、下のスライダーを使用して曲線上の周波数の色を定義できます。これにより、曲線を比較したり、特に明るい、または特に暗い領域を識別したりすることが容易になります。

以下のオプションから選択できます。

- 色を追加するには、カラーバーを右クリックして、「**ここでカラーハンドルを作成 (Create Color Handle Here)**」を選択します。
- 色のグラデーションを変更するには、カラーバーの上のいずれかのカラーハンドルをクリックしてドラッグします。
- カラーハンドルの色を編集するには、カラーハンドルを右クリックして「**色の設定 (Edit Color)**」を選択し、「**色の選択 (Color Selection)**」ウィンドウを開きます。
- 色が表わす周波数を編集するには、カラーハンドルを右クリックして「**周波数を編集 (Edit Frequency)**」を選択し、周波数の数値を入力します。

- カラーハンドルを削除するには、そのハンドルを右クリックして「**削除 (Delete)**」を選択します。

ヒント

カラーハンドル同士が非常に近く、ラベルが重なっている場合は、そのラベルにマウスマウスカーソルを合わせると、それぞれの周波数がツールチップに表示されます。

プリセット (Preset)

プリセットを保存したり整理したりできます。

右上セクション

2

差の範囲 (Difference Range)

垂直ズームツールとして機能し、表示範囲と軸の上下の周波数との関係を示します。値が小さいほど、差が拡大して表示されます。

ホットスポット数 (Hotspot Number)

表示するホットスポットの数を制限し、最も高いものだけを選択します。たとえば、この値を「**1**」に設定すると、最も明るい部分だけが表示されます。同様に、この値を「**2**」に設定すると、最も明るい2つの部分が表示されます。

ホットスポットの間隔 (Hotspot Spacing)

ホットスポット同士の表示位置が近くなりすぎないように、ホットスポット間の距離をコントロールします。たとえば、この値を「**1 s**」に設定すると、ホットスポット間に少なくとも1秒の間隔が確保されます。

ヒント

希望する数のホットスポットが表示されるよう、十分に小さい値を設定してください。

下部

3

「バージョン A (Version A)」または「バージョン B (Version B)」の分析結果、あるいはその両方を同時に表示できます。

- 「**分析 (Analyze)**」をクリックすると、オーディオエディターのアクティブな未処理のオーディオファイル、またはオーディオモニタージュウウィンドウの未処理の選択クリップのスペクトラム属性の分析が開始されます。その結果、「バージョン A (Version A)」という名前のスペクトラムプロファイルが作成されます。「バージョン A (Version A)」をクリックすると、レンダリングされていないオーディオファイルやクリップの周波数関連のホットスポット、値、曲線を表示できます。
- 「**レンダリングを分析 (Analyze Rendering)**」をクリックすると、処理を適用した状態 (オーディオファイルまたはクリップがレンダリングされた状態) で分析が開始され、「バージョン B (Version B)」という名前のスペクトラムプロファイルが作成されます。

補足

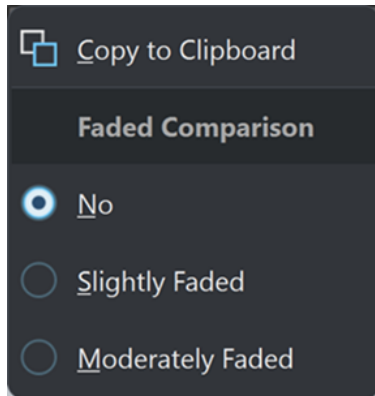
オーディオファイルの場合、分析は**マスターセクション**プラグインに基づいて行なわれます。

オーディオモニタージュのクリップの場合、分析にはクリップエフェクト、トラックエフェクト、出力エフェクト、**マスターセクション**プラグインなどのあらゆる処理が含まれます。

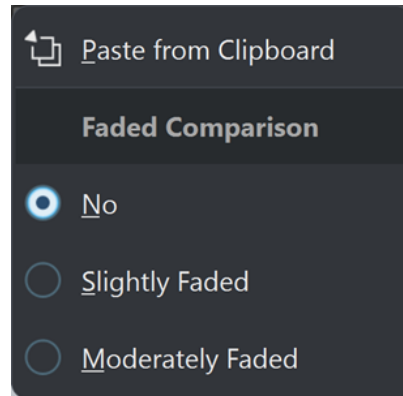
その結果、追加するプラグインやエフェクトが多いほど分析が完了するまでの時間が長くなります。

- 「バージョン B (Version B)」をクリックすると、レンダリングされたオーディオファイルやクリップの周波数関連のホットスポット、値、曲線を表示できます。

「バージョン A (Version A)」ボタン/「バージョン B (Version B)」ボタンの右下角にある矢印をクリックすると、さらなるオプションにアクセスできます。



バージョン A: クリップボードにコピー (Copy to Clipboard)



バージョン B: クリップボードから貼り付け (Paste from Clipboard)

- ● 「バージョン A (Version A)」の「クリップボードにコピー (Copy to Clipboard)」および「バージョン B (Version B)」の「クリップボードから貼り付け (Paste from Clipboard)」を使用して分析結果を保存しておけば、分析結果にあとからアクセスして、それらを互いに比較したり、別のオーディオファイルと比較したりできます。

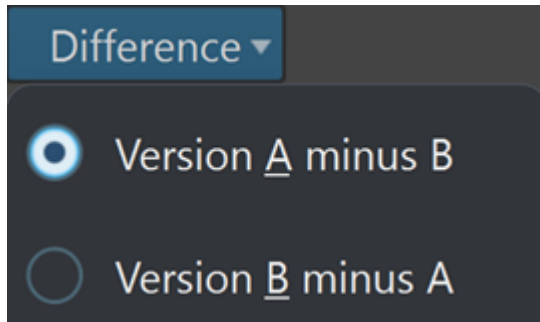
- **表示を薄くする (Faded Comparison)**

「バージョン A (Version A)」と「バージョン B (Version B)」を比較する際、「なし (No)」をオンにすると選択したバージョンの曲線が薄くなりません。ただし、一方のバージョンの表示を薄くすることで「バージョン A (Version A)」と「バージョン B (Version B)」の曲線を見分けやすくなります。「わずかに薄くする (Slightly Faded)」をオンにすると選択したバージョンの曲線の不透明度がわずかに下がり、「適度に薄くする (Moderately Faded)」をオンにすると不透明度がさらに下がります。

ヒント

曲線を薄くするのではなく、波形ディスプレイの不透明度を下げるには、「波形を薄くする (Dimmed Waveform)」メニューからいずれかのオプションを選択します。

- 「差 (Difference)」は、「バージョン A (Version A)」と「バージョン B (Version B)」を比較した結果を表わす曲線を表示します。



「差 (Difference)」 ボタンの右下角にある矢印をクリックすると、以下のオプションを選択できます。

- 「バージョン A 引く B (Version A minus B)」は、「バージョン A (Version A)」から「バージョン B (Version B)」の分析結果を引き、その差を表示します。
- 「バージョン B 引く A (Version B minus A)」は、「バージョン B (Version B)」から「バージョン A (Version A)」の分析結果を引き、その差を表示します。
- 「バージョン A (Version A)」と「バージョン B (Version B)」を比較する際、「波形を薄くする (Dimmed Waveform)」メニューで「なし (No)」をオンにすると選択したバージョンの曲線が薄くなりません。ただし、一方のバージョンの表示を薄くすることで「バージョン A (Version A)」と「バージョン B (Version B)」の曲線を見分けやすくなります。「わずかに薄くする (Slightly Faded)」をオンにすると選択したバージョンの曲線の不透明度がわずかに下がり、「適度に薄くする (Moderately Faded)」や「非常に薄くする (Very Faded)」をオンにすると不透明度がさらに下がります。
- 「曲線をなめらかに (Curve Smoothing)」をオンにするとなめらかな曲線が表示されますが、クオンタイズされた値間の外挿や補間によって、精度がわずかに落ちる可能性があります。そのため、値の正確さや曲線のクオンタイズの精度を優先する場合は、このオプションをオフにすることをおすすめします。
- 「自動更新 (Auto-Update)」をオンにすると、WaveLab Pro はオーディオファイルが変更されるとすぐに分析を自動的に再実行します。

補足

この項目をオフにすると、オーディオ素材を変更したあと、スペクトラムプロファイルは自動的に削除されます。

ヒント

スペクトラムプロファイルの分析結果は大量のメモリーを消費するため、不要になったら削除することをおすすめします。これを行なうには、「差 (Difference)」 ボタンの右側にあるごみ箱ボタンをクリックします。

関連リンク

[ビジュアル分析: スペクトラムプロファイル \(278 ページ\)](#)

[スペクトラムのプロファイルの作成: バージョン A \(Version A\) \(278 ページ\)](#)

[ラウドネスプロファイルの作成: バージョン B \(Version B\) \(269 ページ\)](#)

オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 (Global Analysis)

オーディオエディターでは、オーディオに高度な解析を実行し、特定の属性を含んだ部分を発見することができます。この機能は、グリッチやクリッピングを含むサンプルなど、問題のある範囲を検出する場合に役立ちます。また、音のピッチなどの一般的な情報を確認することもできます。

オーディオファイルの一部を解析すると、WaveLab Pro でその範囲またはそのオーディオファイルがスキャンされ、情報が抽出されてダイアログに表示されます。また、音が非常に大きい範囲やほとんど無音の範囲など、特定の特性に一致する範囲がファイル内で WaveLab Pro によってマーキングされます。これらのポイント間を参照したり、マーカーを設定したり、ズームインしたりできます。ほとんどのタブでは、解析をどのように実行するかを正確に設定できます。タブはそれぞれ、特定の解析分野に特化しています。

「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログは以下のタブで構成されています。各タブは異なる種類の解析を表わしています。

- 「ピーク (Peaks)」タブでは、値が非常に高い個々のサンプルを検出できます。
- 「ラウドネス (Loudness)」タブでは、レベルが高い部分を検出できます。
- 「ピッチ (Pitch)」タブでは、サウンドまたはオーディオ範囲の正確なピッチを検出できます。
- 「その他 (Extra)」タブでは、DC オフセットおよび重要なビット解像度についての情報が提供されます。
- 「エラー (Errors)」タブでは、グリッチおよびオーディオにクリッピングが含まれる範囲を検出できます。

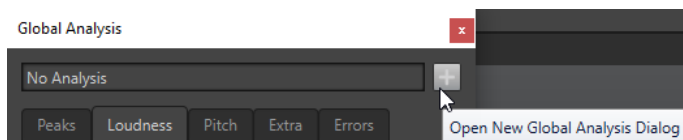
ほとんどの種類の解析で、ファイル内のピークやグリッチなどを示す多くの箇所が検出されます。

全般情報の検出準備

「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログでは、さまざまな検出オプションを利用できます。

手順

1. オーディオエディターで、前のバージョンと置き換えるオーディオ範囲を選択します。
ファイル全体を解析したい場合は、**[Ctrl]/[command] + [A]** を押します。「オーディオファイルの設定 (Audio Files Preferences)」ダイアログの「選択範囲がない場合はファイル全体を処理する (Process Whole File If There Is No Selection)」をオンにすると、範囲が選択されていない場合はファイル全体が自動的に処理されます。
2. オーディオエディターで、「検出 (Analyze)」タブを選択します。
3. 「ツール (Tools)」セクションで、「全般情報の検出 (Global Analysis)」をクリックします。
4. 必要に応じて、「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログの上部にある「新しく「全般情報の検出」ダイアログを開く (Open New Global Analysis Dialog)」をクリックして別の「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログを開きます。



関連リンク

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\) \(287 ページ\)](#)

検出の種類を選択

検出の種類をいくつかの中から選ぶことができます。

補足

検出の種類に関係なく、ファイルの検出にはある程度の時間がかかります。そのため、目的の情報を取得するために必要な種類だけを選択することをおすすめします。

検出の種類を選択するには、「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログの対応するタブでその検出を有効にします。

- ピーク検出を行なうには、「**ピーク (Peaks)**」タブを選択して、「**ピークを検出 (Find Peaks)**」をオンにします。
- ラウドネス検出を行なうには、「**LOUDNESS (Loudness)**」タブを選択して、「**LOUDNESSを検出 (Analyze Loudness)**」をオンにします。
- ピッチ検出を行なうには、「**PITCH (Pitch)**」タブを選択して、「**平均ピッチを検出 (Find Average Pitch)**」をオンにします。
- DC オフセットの情報の検出を行なうには、「**その他 (Extra)**」タブを選択して、「**DC オフセットを検出 (Find DC Offset)**」をオンにします。
- エラー検出を行なうには、「**エラー (Errors)**」タブを選択して、「**グリッチと推定されるポイントを検出 (Find Possible Glitches)**」や「**クリッピングのあるサンプルを検出 (Find Clipped Samples)**」をオンにします。

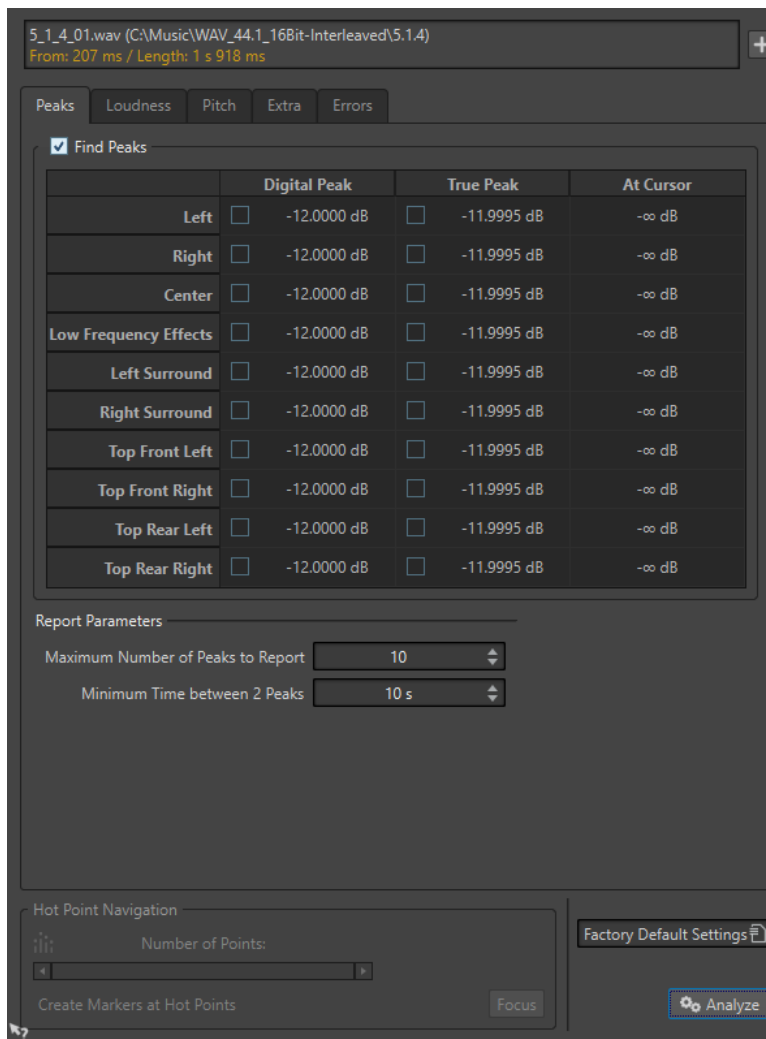
関連リンク

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\) \(287 ページ\)](#)

「ピーク (Peaks)」タブ (全般情報の検出)

このタブでは、オーディオのデジタルピークとトゥルーピークの値 (値が非常に高い個々のサンプル) を見つけるための設定を適用できます。

- 「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログで、「**ピーク (Peaks)**」タブを選択します。



ピークを検出 (Find Peaks)

ピーク検出を有効にします。

デジタルピーク (Digital Peak)/トゥルーピーク (True Peak)

対象範囲内の最大ピーク値を表示します。表示欄をクリックすると、ダイアログ左下角の「ポイントの数 (Number of Points)」セクション欄にピークの数が表示されます。スクロールバーを使ってメインビューをスクロールし、該当する範囲を目で確認できます。

カーソル位置 (At Cursor)

検出を実行した時点のオーディオファイルのカーソル位置のレベルを表示します。

検出ポイント数の上限 (Maximum Number of Peaks to Report)

検出されるピークの数制限するには、この欄を利用します。たとえば、「1」に設定すると、最大レベルのピークが1つだけ表示されます。

ピーク検出の最小間隔 (Minimum Time Between 2 Peaks)

ここでは、ピークが密集しないように最小間隔を設定します。たとえば1 s (1秒) に設定すると、1つのポイントから1秒以内には次のポイントが作成されなくなります。

検出の結果

「ピークを検出 (Find Peaks)」の欄に、対象範囲内の最大ピーク値と検出を実行した時点の波形カーソル位置のサンプルのレベルが表示されます。

関連リンク

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\) \(287 ページ\)](#)

「ラウドネス (Loudness)」 タブ (全般情報の検出)

このタブでは、聴感上、ボリュームが大きすぎるまたは小さすぎると感じられる範囲を見つけるための設定を適用できます。

補足

聴感上、ボリュームが大きいと感じられる範囲を特定するには、長い範囲のオーディオを確認する必要があります。

- 「全般情報の検出 (Global Analysis)」 ダイアログで、「ラウドネス (Loudness)」 タブを選択します。

以下のオプションは、「RMS ラウドネス (RMS Loudness)」 タブと 「EBU R-128」 タブの両方で利用できます。

ラウドネス検出ポイント数の上限 (Maximum Number of Loudness Points to Report)

検出されるホットポイントの数を制限するには、この欄を利用します。値が大きいポイントのみが検出されます。たとえば、**1** にセットすると、ラウドネスが最大の部分、または同じ最大値が検出された複数部分のうちの1つが表示されます。

検出ポイントの最小間隔 (Minimum Time between 2 Points)

ここでは、ホットポイントが密集しないように最小間隔を設定します。たとえば **1 s** (1 秒) に設定すると、1 つのポイントから 1 秒以内には次のポイントが作成されなくなります。

ラウドネスを検出 (Analyze Loudness)

RMS ラウドネス検出を有効にします。

「RMS ラウドネス (RMS Loudness)」 タブ

	Average	Maximum	Minimum	Around Cursor
Left	-12.00 dB	<input type="checkbox"/> -11.98 dB	<input type="checkbox"/> -70.40 dB	-27.01 dB
Right	-12.00 dB	<input type="checkbox"/> -11.98 dB	<input type="checkbox"/> -70.40 dB	-27.01 dB
Center	-12.00 dB	<input type="checkbox"/> -11.98 dB	<input type="checkbox"/> -70.40 dB	-27.01 dB
Low Frequency Effects	-12.00 dB	<input type="checkbox"/> -11.98 dB	<input type="checkbox"/> -70.40 dB	-27.01 dB
Left Surround	-12.00 dB	<input type="checkbox"/> -11.98 dB	<input type="checkbox"/> -70.40 dB	-27.01 dB
Right Surround	-12.00 dB	<input type="checkbox"/> -11.98 dB	<input type="checkbox"/> -70.40 dB	-27.01 dB
Top Front Left	-12.00 dB	<input type="checkbox"/> -11.98 dB	<input type="checkbox"/> -70.40 dB	-27.01 dB
Top Front Right	-12.00 dB	<input type="checkbox"/> -11.98 dB	<input type="checkbox"/> -70.40 dB	-27.01 dB
Top Rear Left	-12.00 dB	<input type="checkbox"/> -11.98 dB	<input type="checkbox"/> -70.40 dB	-27.01 dB
Top Rear Right	-12.00 dB	<input type="checkbox"/> -11.98 dB	<input type="checkbox"/> -70.40 dB	-27.01 dB

ラウドネスを検出 (Analyze Loudness)

RMS ラウドネス検出を有効にします。

平均負荷 (Average)

検出範囲全体のラウドネスを表示します。

最大 (Maximum)

対象範囲の中で一番ラウドネスの高い部分のレベルを表示します。表示欄をクリックすると、検出されたラウドネスの高い箇所の数がダイアログ左下角の「**ポイントの数 (Number of Points)**」欄に表示されます。

最小 (Minimum)

対象範囲の中で一番ラウドネスの低い部分のレベルを表示します。表示欄をクリックすると、検出されたラウドネスの低い箇所の数がダイアログ左下角の「**ポイントの数 (Number of Points)**」欄に表示されます。この値はオーディオ素材の S/N 比に関する有益な情報です。

カーソルの周囲 (Around Cursor)

検出を実行した時点のオーディオファイルのカーソル位置のラウドネス値を表示します。

解像度 (Resolution)

測定や平均化の対象とするオーディオの長さ (デュレーション) を指定します。この値を下げると、音が大きい/小さいオーディオに含まれている非常に短い音も検出されます。値を上げると、より長めの音でないとホットポイントが検出されにくくなります。

スレッシュホールド (平均値用) (Threshold (for the Average))

この欄の設定は休止を含んだ録音素材でも平均値が正しく計算されるように機能します。ここでは、無音部分とみなすスレッシュホールドレベルを設定します。これにより、この設定値以下の信号はすべて平均値の計算対象から除外されます。

「EBU R-128」タブ

Integrated Loudness	-5.8 LUFS (reference + 17.2 LU)
Loudness Range	0.0 LU
Short-Term Loudness: Maximum	<input type="checkbox"/> -∞ LUFS (reference - 121 LU)
Short-Term Loudness: Minimum	<input type="checkbox"/> -
Momentary Loudness: Maximum	<input type="checkbox"/> -5.8 LUFS (reference + 17.2 LU)
Momentary Loudness: Minimum	<input type="checkbox"/> -5.8 LUFS (reference + 17.2 LU)

統合ラウドネス (Integrated Loudness)

ラウドネス検出基準値に従って、対象範囲の統合ラウドネス (プログラムラウドネスともいう) を表示します。この値は、オーディオのラウドネスを平均で示します。

ラウドネスレンジ (Loudness Range)

ラウドネス検出基準値に従ってラウドネスレンジを表示します。この値は、プログラム内のラウドネスの統計的分布に基づくため、極端な値は排除されます。

ショートタームラウドネス: 最大 (Short-Term Loudness): (Maximum)

対象範囲の中で一番ラウドネスの高い範囲 (3 秒間) のレベルを表示します。表示欄をクリックすると、検出されたラウドネスの高い箇所の数がダイアログ左下角の「**ポイントの数 (Number of Points)**」欄に表示されます。

ショートタームラウドネス: 最小 (Short-Term Loudness): (Minimum)

対象範囲の中で一番ラウドネスの低い範囲 (3 秒間) のレベルを表示します。表示欄をクリックすると、検出されたラウドネスの低い箇所の数がダイアログ左下角の「**ポイントの数**

「(Number of Points)」欄に表示されます。この値はオーディオ素材の S/N 比に関する有益な情報です。

モーメンタリーラウドネス: 最大 (Momentary Loudness): (Maximum)

対象範囲の中で一番ラウドネスの高い瞬間的な範囲 (400 ミリ秒) のレベルを表示します。表示欄をクリックすると、検出されたラウドネスの高い箇所の数がダイアログ左下角の「ポイントの数 (Number of Points)」欄に表示されます。

モーメンタリーラウドネス: 最小 (Momentary Loudness): (Minimum)

対象範囲の中で一番ラウドネスの低い瞬間的な範囲 (400 ミリ秒) のレベルを表示します。表示欄をクリックすると、検出されたラウドネスの低い箇所の数がダイアログ左下角の「ポイントの数 (Number of Points)」欄に表示されます。

関連リンク

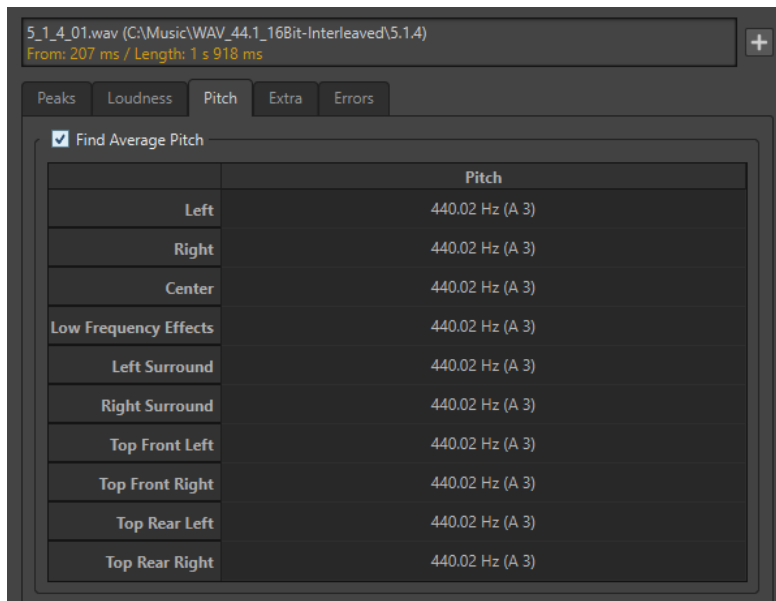
[EBU ラウドネス標準 R-128 \(73 ページ\)](#)

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\) \(287 ページ\)](#)

「ピッチ (Pitch)」 タブ (全般情報の検出)

このタブでは、オーディオ範囲の平均ピッチを検出するための設定を適用できます。

- 「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログで、「ピッチ (Pitch)」タブを選択します。



このタブの設定を使用すると、たとえばピッチシフト用の情報を収集して、ある音を別の音にそろえることができます。ヘルツ (Hz) 単位と半音およびセント (= 半音の 1/100) 単位で、各チャンネルのピッチが表示されます。ディスプレイには対象範囲全体の値が表示されるため、ダイアログ下部にあるホットポイントコントロールはこのタブでは使用されません。

「ピッチ (Pitch)」タブを使用する場合の注意点を以下に示します。

- 結果は範囲全体の平均値です。
- この方法は、(コードやハーモニーではなく) 単音の素材のみに対して使用できます。
- このアルゴリズムは、対象範囲でピッチが比較的安定していることを想定しています。
- 素材は、他の音から比較的よく分離している必要があります。
- 音のアタック部分ではなくサステイン部分を検出の対象にすることをおすすめします。通常、アタック部分ではピッチは安定していません。

- 合成音の種類によっては、基本周波数 (一次倍音) が弱くアルゴリズムが機能しにくい場合があります。

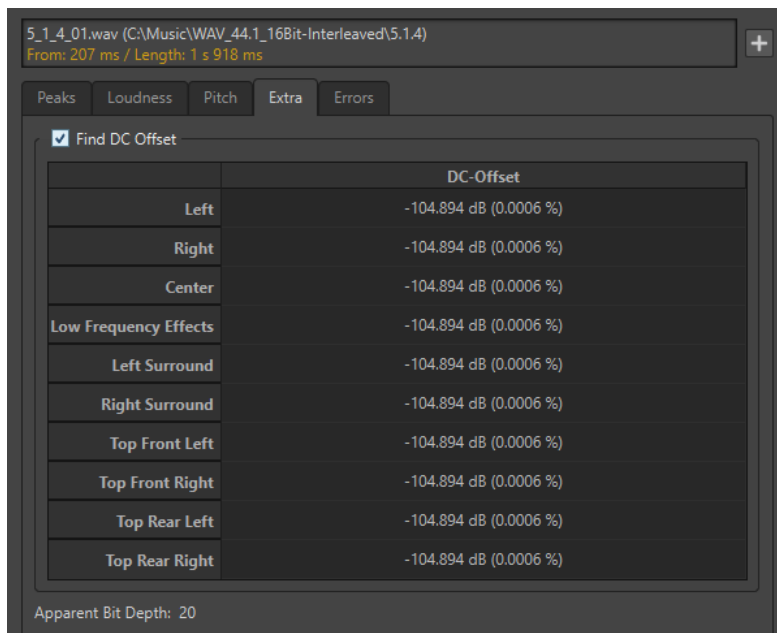
関連リンク

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\) \(287 ページ\)](#)

「その他 (Extra)」 タブ (全般情報の検出)

このタブでは、対象範囲の平均 DC オフセットと「**実際のビット解像度 (Apparent Bit Depth)**」が表示されます。

- 「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」 ダイアログで、「**その他 (Extra)**」 タブを選択します。



「**実際のビット解像度 (Apparent Bit Depth)**」は、オーディオの実際の解像度を検出します。この機能は、24ビットファイルが実際に24ビットの解像度をもつかどうかを確認する場合や、そのファイルが実際には16ビット解像度で録音されたあと、24ビットに変換されたかどうかを確認する場合などに役立ちます。

補足

より正確なビット解像度を調べるには、**ビットメーター**を使用します。

関連リンク

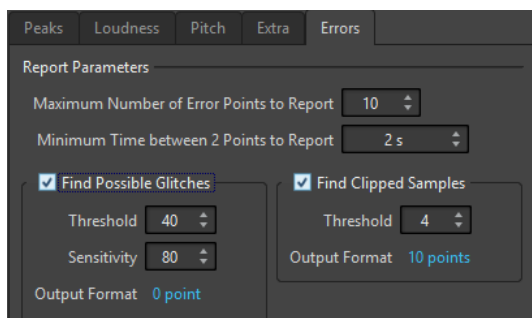
[ビットメーター \(699 ページ\)](#)

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\) \(287 ページ\)](#)

「エラー (Errors)」 タブ (全般情報の検出)

このタブでは、グリッチおよびオーディオにクリッピングが含まれる範囲を検出できます。

- 「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」 ダイアログで、「**エラー (Errors)**」 タブを選択します。



検出ポイント数の上限 (Maximum Number of Error Points to Report)

検出されるホットポイントの数を制限できます。

検出ポイントの最小間隔 (Minimum Time between 2 Points to Report)

ここでは、ホットポイントが密集しないように最小間隔を設定します。たとえば「1 s」(1秒) に設定すると、1つのポイントから1秒以内には次のポイントが作成されなくなります。

グリッチと推定されるポイントを検出 (Find Possible Glitches)

グリッチ検出を有効にします。

- 「スレッシュホールド (Threshold)」には、グリッチとみなされるレベルの変化の値を設定します。値が大きいほどホットポイントの検出頻度が下がります。
- 「反復再生の幅 (Sensitivity)」は、グリッチの判定基準とするレベル変化が起こる時間的な間隔を表わす値です。値が大きいほどホットポイントの検出頻度が下がります。
- 「出力ファイルの形式 (Output Format)」は、検出されたクリッピング箇所を表示します。表示欄をクリックすると、検出されたクリッピング箇所の数ダイアログ左下角の「ポイントの数 (Number of Points)」欄に表示されます。

補足

このアルゴリズムによって検出された箇所がすべて実際にグリッチであるとは限りません。必要に応じ、検出された箇所をメインビューで拡大したり再生したりして、本当に問題があるか確認してください。

クリッピングのあるサンプルを検出 (Find Clipped Samples)

クリッピング検出を有効にします。

- 隣り合っている多数のサンプルのレベルが連続して最大になっている場合はクリッピングと考えられます。「スレッシュホールド (Threshold)」欄を使用して、これに該当する箇所がないかをチェックします。「スレッシュホールド (Threshold)」欄では、クリッピングの判定基準とする隣り合ったサンプルの数を正確に指定できます。この条件に当てはまる箇所がクリッピング箇所として検出されます。
- 「出力ファイルの形式 (Output Format)」は、検出されたクリッピング箇所を表示します。表示欄をクリックすると、検出されたクリッピング箇所の数ダイアログ左下角の「ポイントの数 (Number of Points)」欄に表示されます。

関連リンク

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\) \(287 ページ\)](#)

エラーの検出

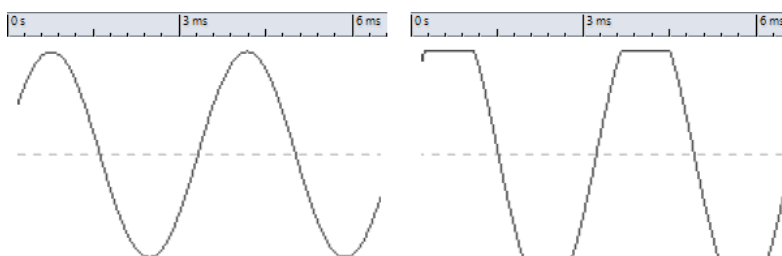
グリッチやオーディオにクリッピングが含まれる範囲などのエラーを検出できます。より詳細なエラー検出を行なうには、「エラーの修正 (Error Correction)」ウィンドウを使用します。

グリッチ

- オーディオに生じる乱れです。デジタル転送の問題や、編集中の不注意などによって生じます。グリッチがあると、オーディオでクリックノイズやポップノイズが聞こえます。

クリッピング

- デジタルシステムでは、ある一定数のレベルまでしか適切に表現できません。録音されたサウンドレベルが高すぎる場合や、デジタル処理によってレベルが上がってしまい、システムで処理できなくなった場合は、ハードクリッピングが起これ、強い歪みが生じます。



クリッピング発生前と発生後の正弦波

検出の結果

検出されたグリッチとクリッピングの件数が通知されます。

関連リンク

[エラーの修正](#) (303 ページ)

全般情報の検出の実行

前提条件

オーディオエディターで「**検出 (Analysis)**」タブを選択して、「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」を選択し、実行したい検出に対応するタブを選択しておきます。

手順

- 「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」ダイアログでパラメーターを設定します。
ほとんどのタブで、検出の実行方法を設定できます。
- 「**ピーク (Peaks)**」タブまたは「**ラウドネス (Loudness)**」タブを選択した場合は、検出したい位置にカーソルを移動します。
「**ピーク (Peaks)**」タブと「**ラウドネス (Loudness)**」タブには、カーソル位置に対応する範囲の値が表示されます。
- 「**検出 (Analyze)**」をクリックします。

全般情報の検出結果

検出の種類に応じて、検出機能を適用したオーディオに対して1つ以上の値が返されます。

「**ピッチ (Pitch)**」と「**その他 (Extra)**」の検出では、1つの値だけが返されます。その他の種類の検出機能では、ファイル内のピークやグリッチなどを示す多くの箇所が検出されます。このような箇所のことをホットポイントといいます。

関連リンク

[全般情報の検出結果の確認](#) (297 ページ)

全般情報の検出結果の確認

全般情報の検出結果では、ホットポイントがマーキングされます。見つかった箇所を参照して検出結果を確認できます。

前提条件

オーディオエディターで「検出 (Analyze)」タブを選択し、「全般情報の検出 (Global Analysis)」をクリックして検出を実行しておきます。

手順

1. 「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログで、確認したい値が表示されているタブをクリックします。
2. 表示で、対象範囲全体の最大値/最小値を確認します。
3. どの値を参照したいか決めます。
4. 参照する値をクリックします。
5. ダイアログボックス下部で「ポイントの数 (Number of Points)」の値を確認します。
この値は、検出機能で見つかった箇所の数を示します。
6. 「ポイントの数 (Number of Points)」の値の下にあるスクロールバーを使用して、検出箇所を参照します。
編集カーソルは波形ウィンドウ内の位置を示します。
7. 別の属性を参照するには、対応するタブをクリックしてから値ボタンをクリックします。

補足

ダイアログを閉じるか、「検出 (Analyze)」をもう一度クリックするまで、検出結果は保存されません。

関連リンク

[全般情報の検出の実行 \(296 ページ\)](#)

[検出位置へのマーカの作成 \(297 ページ\)](#)

検出位置へのマーカの作成

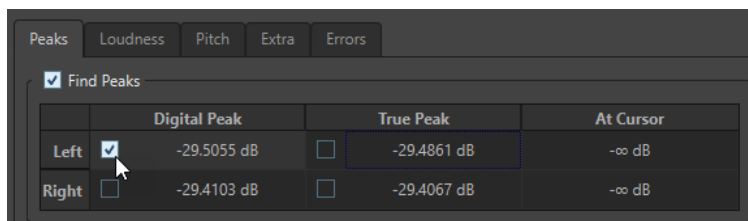
検出位置にマーカを作成すると、全般情報の検出結果を簡単に確認できます。

前提条件

オーディオエディターで「検出 (Analyze)」タブを選択し、「全般情報の検出 (Global Analysis)」をクリックして検出を実行しておきます。

手順

1. 「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログで、検出位置にマーカを作成したい検出の種類を選択します。
マーカを追加できるのは一度に1つのチャンネルだけです。



2. 「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」ダイアログの下部にある「**検出位置にマーカーを作成 (Create Markers at Hot Points)**」をクリックします。

対応するチャンネルのすべての検出位置に一時マーカーが追加されます。

結果

マーカーの名前は、「検出位置番号 (チャンネル)」という規則で付けられます。たとえば、左チャンネルにある 3 番目の検出位置のマーカーは、3 (L) という名前になります。

関連リンク

[全般情報の検出の実行 \(296 ページ\)](#)

[全般情報の検出結果の確認 \(297 ページ\)](#)

[検出位置の表示 \(298 ページ\)](#)

検出位置の表示

全般情報の検出後、ディスプレイで特定の検出位置を表示できます。

前提条件

オーディオエディターで「**検出 (Analyze)**」タブを選択し、「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」をクリックして検出を実行しておきます。

手順

1. 「**ポイントの数 (Number of Points)**」スクロールバーを使用して、現在の位置に位置インジケータを移動します。
 2. 「**表示 (Focus)**」をクリックします。
波形ウィンドウが選択した箇所にズームインします。「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」ダイアログが下の部分だけになります。
 3. 「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」ダイアログを全体表示に戻すには、「**表示 (Focus)**」ボタンをもう一度クリックします。
-

関連リンク

[全般情報の検出の実行 \(296 ページ\)](#)

[検出位置へのマーカーの作成 \(297 ページ\)](#)

[全般情報の検出結果の確認 \(297 ページ\)](#)

オーディオエディターのみ: オーディオファイルの比較 (Audio File Comparator)

オーディオファイルを比較して違いを見つけられます。

「**オーディオファイルの比較 (Audio File Comparator)**」機能は、以下の目的に使用できます。

- イコライザーを使用した場合の影響を画面と耳で確認する。
- プロセッサによって加えられたノイズを確認する。
- データ圧縮の影響を確認する。
- 同じものと思われる 2 つの録音バージョンを比較して、実際に同じものかどうかを確認する。

比較した 2 つのオーディオファイルの違いだけが含まれる差分オーディオファイルを作成できます。違いがわずかしかない場合、違いを簡単に確認できるように増幅できます。

オーディオファイル内で違いが検出された位置には、マーカーを自動的に追加できます。

関連リンク

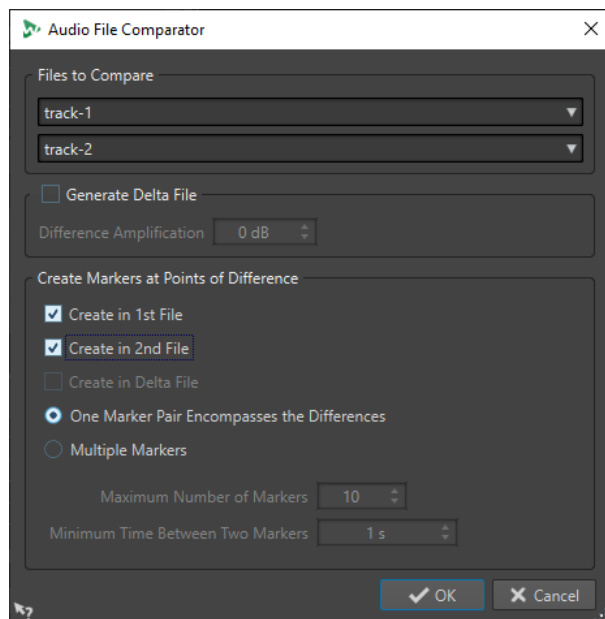
[オーディオファイルの比較 \(300 ページ\)](#)

[「オーディオファイルの比較 \(Audio File Comparator\)」 ダイアログ \(299 ページ\)](#)

「オーディオファイルの比較 (Audio File Comparator)」 ダイアログ

このダイアログでは、2つのオーディオファイルを比較できます。

- 「オーディオファイルの比較 (Audio File Comparator)」ダイアログを開くには、オーディオエディターで「検出 (Analyze)」タブを選択し、「オーディオファイルの比較 (Audio File Comparator)」をクリックします。



比較するファイル (Files to Compare)

比較する2つのオーディオファイルを選択できます。

差分ファイルを作成 (Generate Delta File)

この項目をオンにすると、比較した2つのファイルの違いだけを含む、差分ファイルが作成されます。

差分の増幅 (Difference Amplification)

違いを簡単に確認できるように、差分ファイルで違いを増幅します。

異なるポイントにマーカーを作成する (Create Markers at Points of Difference)

違いが検出された位置にマーカーを挿入します。違いを示すマーカーは1つめのファイル、2つめのファイル、または差分ファイル内に挿入できます

相違点を含むマーカーペア1つ (One Marker Pair Encompasses the Differences)

この項目をオンにすると、相違点のある範囲を含むマーカーペアが1つ挿入されます。

複数のマーカー (Multiple Markers)

この項目をオンにすると、「最大マーカー数 (Maximum Number of Markers)」および「マーカー間の最小間隔 (Minimum Time Between Two Markers)」の設定に基づいて複数のマーカーが挿入されます。

- 「最大マーカー数 (Maximum Number of Markers)」では、挿入する最大マーカー数を設定します。
- 「マーカー間の最小間隔 (Minimum Time Between Two Markers)」では、マーカーを挿入するときの、マーカー間の最小間隔を設定します。

関連リンク

[オーディオエディターのみ: オーディオファイルの比較 \(Audio File Comparator\) \(298 ページ\)](#)

オーディオファイルの比較

「ファイルの比較 (File Comparator)」では、2つのファイルの違いを確認できます。

手順

1. 比較するファイルを開きます。
 2. **オーディオエディター**で、「**検出 (Analyze)**」タブを選択します。
 3. 「**ツール (Tools)**」セクションで、「**オーディオファイルの比較 (Audio File Comparator)**」をクリックします。
 4. 2つ以上のオーディオファイルを開いている場合、比較したい2つのファイルを選択します。
 5. (オプション)「**差分ファイルを作成 (Generate Delta File)**」をオンにします。
比較したオーディオファイルの違いだけが含まれる新しいオーディオファイルが作成されます。
 6. 必要に応じて、「**異なるポイントにマーカーを作成する (Create Markers at Points of Differences)**」セクションでマーカーの設定を行ないます。
これにより、違いを見つけやすいように、違いがあった位置にマーカーが作成されます。マーカーは対応するチャンネルに配置されます。
 7. 「**OK**」をクリックします。
-

関連リンク

[「検出 \(Analyze\)」タブ \(オーディオエディター\) \(207 ページ\)](#)

[「オーディオファイルの比較 \(Audio File Comparator\)」ダイアログ \(299 ページ\)](#)

オーディオエディターのみ: 3D 周波数解析

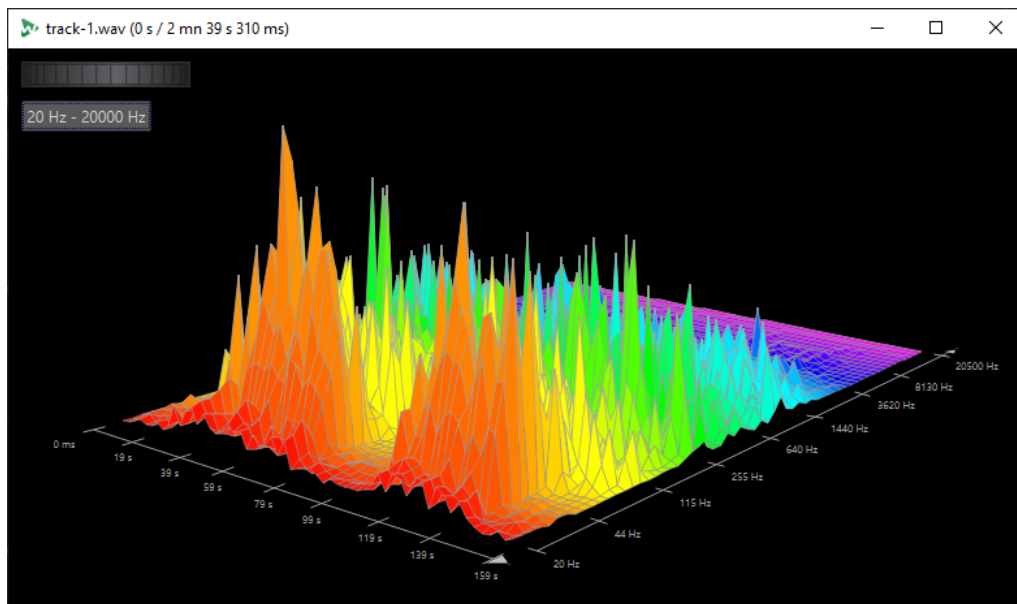
3D 周波数解析を使用すると、周波数軸でオーディオファイルを参照できます。

「3D 周波数解析 (3D Frequency Analysis)」機能は、以下の目的に使用できます。

- ミックス内の周波数スペクトラムの分布を確認する。
- イコライザー処理のもとになるデータとして、減じる周波数と増幅する周波数を確認する。
- 周波数スペクトラムで、フィルターによって除去したい環境音に占められている部分を確認する。

波形表示 (時間軸) では、あるサウンドがファイル内のどこで始まりどこで終わるかについては情報を得られますが、ファイルの音色に関する情報は得られません。周波数グラフ (周波数軸) ではこの情報が提供されます。WaveLab Pro 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 \(301 ページ\)](#)

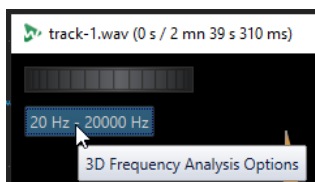
[「3D 周波数解析オプション \(3D Frequency Analysis Options\)」 ダイアログ \(302 ページ\)](#)

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、「検出 (Analyze)」タブを選択します。
3. 「ツール (Tools)」セクションで、「3D 周波数解析 (3D Frequency Analysis)」をクリックします。
オーディオが解析されます。
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

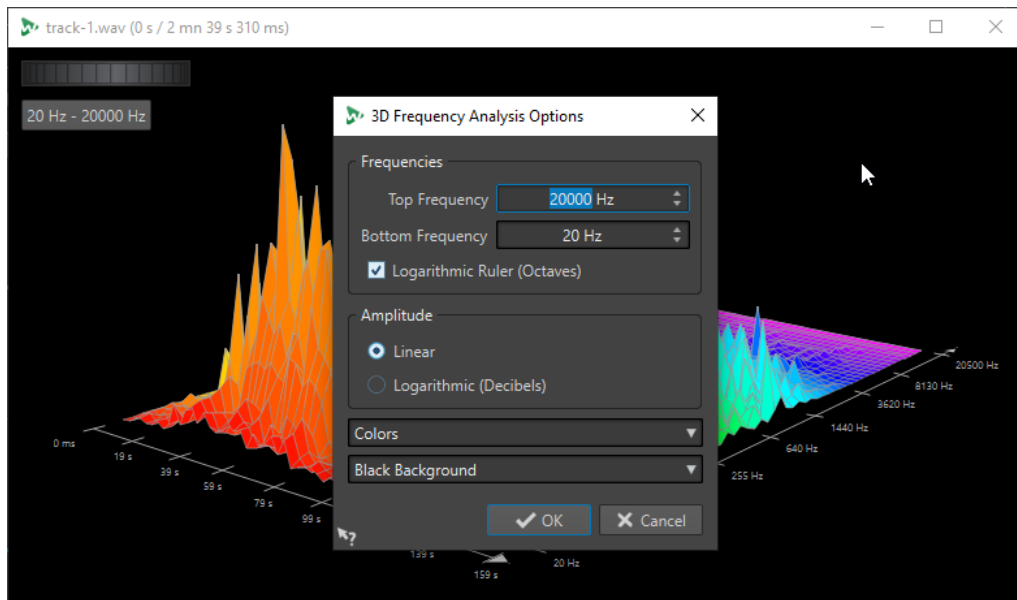
[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(199 ページ\)](#)

[「3D 周波数解析オプション \(3D Frequency Analysis Options\)」 ダイアログ \(302 ページ\)](#)

「3D 周波数解析オプション (3D Frequency Analysis Options)」 ダイアログ

「3D 周波数解析 (3D Frequency Analysis)」ダイアログのオプションダイアログでは、解析する周波数帯域を定義したり、3D 周波数解析グラフの外観を変更したりできます。

- 「3D 周波数解析 (3D Frequency Analysis)」ダイアログで、「3D 周波数解析オプション (3D Frequency Analysis Options)」ボタンをクリックします。



上限/下限の周波数 (Top Frequency/Bottom Frequency)

解析する周波数帯域の上限値/下限値を指定します。

対数ルーラー (オクターブ) (Logarithmic Ruler (Octaves))

周波数帯域を等間隔に配置されたオクターブに分割します。

振幅値 (レベル) (Amplitude)

ピークを振幅 (「直線 (1 次) (Linear)」) またはパワー (「対数関数 (デシベル) (Logarithmic Decibels)」) のどちらに正比例させるかを選択します。

色の設定 (Colors)

グラフのカラーパターンを定義します。

背景

背景色を定義します。

関連リンク

[オーディオエディターのみ: 3D 周波数解析 \(300 ページ\)](#)

エラーの修正

オーディオファイル内の不要な雑音やデジタルノイズを検索できます。個々のオーディオエラーの検出、マーキングと名前指定、ジャンプ、再生、および除去を行なえます。オーディオエディターの「修正 (Correction)」タブから、エラーの検出と修正ツールにアクセスできます。

WaveLab Pro には自動エラー検出のオプションが複数用意されていますので、さまざまな設定を試してみることをおすすめします。同様に、エラーにはいくつもの原因や影響が考えられるため、WaveLab Pro には「ショートリシンセシス (Short Resynthesis)」、「なめらかな鉛筆線 (Smooth Pencil Line)」、「インペインティング (Inpainting)」などの複数の修正方法が用意されており、ニーズに最も適したものを選ぶことができます。

補足

WaveLab Pro のエラー検出および修正の機能は、オーディオファイルに少数存在するエラーを検出し修正するためのものです。古いレコードなど、クリックノイズが多く含まれるオーディオファイルには、DeClicker プラグインの使用をおすすめします。これには、たとえば RestoreRig プラグインの DeClicker モジュールなどが挙げられます。

関連リンク

[「修正 \(Correction\)」タブ \(オーディオエディターのみ\) \(303 ページ\)](#)

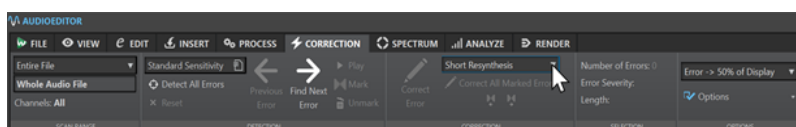
[オーディオファイルのエラーを検出 \(306 ページ\)](#)

[オーディオファイルのエラーを修正 \(309 ページ\)](#)

「修正 (Correction)」タブ (オーディオエディターのみ)

オーディオエディターで使用できる「修正 (Correction)」タブでは、さまざまなエラー検出および修正ツールにアクセスできます。

- オーディオエディターで「修正 (Correction)」をクリックします。



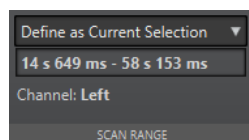
検索範囲 (Scan Range)

このセクションでは、エラーを検索したいオーディオの範囲を指定できます。

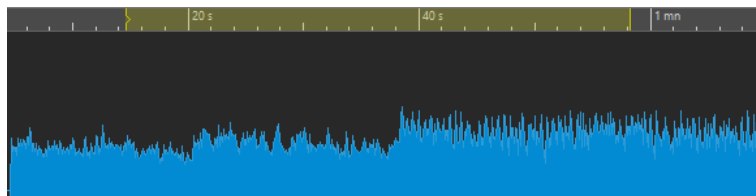
検索範囲 (Scan Range)

- 「ファイル全体 (Entire File)」では、オーディオファイル全体でエラーをスキャンします。
- 「選択範囲に設定 (Define as Current Selection)」では、オーディオ選択範囲でエラーを検索します。いったん定義したら、この検出範囲を変更せずにオーディオ選択範囲を変更できます。

オーディオ選択範囲はチャンネルごとに個別に作成できます。選択したチャンネルは「検索範囲 (Scan Range)」セクションに表示されます。



ルーラー上に検索範囲インジケータが表示されます。



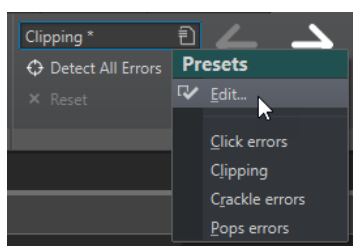
検出 (Detection)

このセクションでは、エラーの検出方法を指定できます。

プリセット (Presets)

エラー検出プリセットを指定して「**エラー検出設定 (Error Detection Configuration)**」ダイアログにアクセスし、エラー検出プリセットを定義できます。

「**エラー検出設定 (Error Detection Configuration)**」を開くには「**編集 (Edit)**」をクリックします。



すべてのエラーを検出 (Detect All Errors)

対象範囲を終わりまで検索し、検出されたエラーの前後にペアのエラーマーカーを作成します。修正は行なわれません。

リセット (Reset)

「**すべてのエラーを検出 (Detect All Errors)**」をクリックすることで、検出および記録されたエラー範囲を WaveLab Pro が消去し、すべてのエラーマーカーを削除します。

前のエラー (Previous Error)

現在の位置から見て1つ前のエラーに戻ります。

次のエラーを検索 (Find Next Error)

次のエラーを選択します。「**すべてのエラーを検出 (Detect All Errors)**」を使用してエラーが検出されエラーマーカーが作成されている場合、「**次のエラーを検索 (Find Next Error)**」で次のエラーにジャンプできます。

「**すべてのエラーを検出 (Detect All Errors)**」を使用していない場合、「**次のエラーを検索 (Find Next Error)**」をクリックすると、次のエラーが検出され選択されますが、エラーマーカーは作成されません。

再生 (Play)

現在選択されている検出範囲のオーディオを再生します。トランスポートバーで行なったプリロールとポストロールの設定が反映されます。

マーカー (Mark)

オーディオ選択範囲の開始位置と終了位置にエラーマーカーを作成しますが、修正は行ないません。チャンネルを2つ選択している場合は、各チャンネルに1対のエラーマーカーが作

成されます。チャンネルを1つ選択している場合は、選択したチャンネルのみに1対のエラーマーカーが作成されます。

修正マーカーペアを削除 (Unmark)

選択されているエラーマーカーペアを削除します。

修正 (Correction)

このセクションでは、エラーの修正に使用する方法を指定できます。

エラーを修正 (Correct Error)

通常使用するエラー修正方法で対象範囲を修正します。ポップアップメニューからは、異なる修正方法を選択できます。

エラーの修正方法 (Error Correction Method)

エラーの修正方法を選択できます。

- 「なめらかな鉛筆線 (Smooth Pencil Line)」は、小さなクリックに特に適しています。この方法は、柔らかい鉛筆で正確に線を引くのと同じです。破損したサンプルを鉛筆の線に置き換えます。
- 「ショートリシンセシス (Short Resynthesis)」は、小さなエラーに最適です。WaveLab Pro は最適な修正方法を見つけるためにエラーの隣接する周辺を分析します。
- 「インペインティング (Inpainting)」は、大きなエラーに最適です。WaveLab Pro は最適な修正方法を見つけるためにオーディオファイルのより広い範囲を分析します。
「修復 (Inpainting)」は、スペクトラムインペインティングを使用して破損したサンプルを置き換えます。エラーの修正にあたっては、既存の設定に従い、帯域幅全体にスペクトラムインペインティングが適用されます。エラーの修正のため、さらなるインペイントのオプションを利用するには、**スペクトラムエディター**を使用します。

マーカーの付いたエラーをすべて修正 (Correct All Marked Errors)

指定した範囲内のマーカーの付いたエラーをすべて修正します。

前の修正 (Previous Correction)/次の修正 (Next Correction)

前/次の修正マーカーペアの位置へ移動します。

選択範囲 (Selection)

このセクションには、以下のエラーに関する情報が表示されます。

エラー数 (Number of Errors)

検索範囲内で検出されたエラーの数を表示します。

エラーの深刻度 (Error Severity)

選択したエラーの起きる見込みを特定します。クリッピングエラーの場合、エラーの深刻度の値は、同値のサンプルが連続している数を照会します。たとえばエラーの深刻度が4である場合、4つ以上の連続するサンプルが同じ値を持つことを意味します。その他のエラータイプについては、値が高いほど、検出されたオーディオ部分にエラーが含まれている可能性が高いことを示します。

「エラー検出設定 (Error Detection Configuration)」ダイアログでは、エラー検出時に WaveLab Pro が無視しないエラー深刻度の値を指定できます。

長さ (Length)

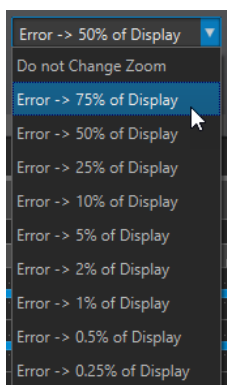
選択したエラー範囲の長さを表示します。

オプション (Option)

このセクションでは、検出したエラーの再生、表示、およびマーキングに関する設定が表示されます。

ズーム倍率

このポップアップメニューでは、エラー表示時の水平方向のズーム倍率を指定できます。



オプション (Option)

このポップアップメニューには以下のオプションがあります。

- 「**自動再生 (Auto-Play)**」をオンにすると、エラーが検出または修正された場合、その範囲が自動的に再生されます。
- 「**自動垂直ズーム (Auto Vertical Zoom)**」をオンにすると、「**前のエラー (Previous Error)**」および「**次のエラーを検索 (Find Next Error)**」ボタンでエラー間を移動する際、自動的にエラーの垂直ズームインが行なわれます。
- 「**修正したエラーの付近にマーカーペアを作成 (Set Markers around Corrected Errors)**」をオンにすると、エラーを修正するたびに、そのオーディオ範囲の前後に修正マーカーが作成されます。クロスフェードによって修正が行なわれた場合、修正マーカー間の距離はエラーマーカーの範囲よりも広くなる場合があります。
- 「**修正後にマーカーペアを削除 (Remove Markers After Correction)**」をオンにすると、エラーを修正するたびにエラーマーカーのペアが削除されます。

関連リンク

[エラーの修正 \(303 ページ\)](#)

[オーディオファイルのエラーを修正 \(309 ページ\)](#)

[オーディオファイルのエラーを検出 \(306 ページ\)](#)

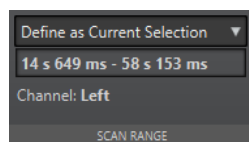
[エラー検出設定ダイアログ \(308 ページ\)](#)

オーディオファイルのエラーを検出

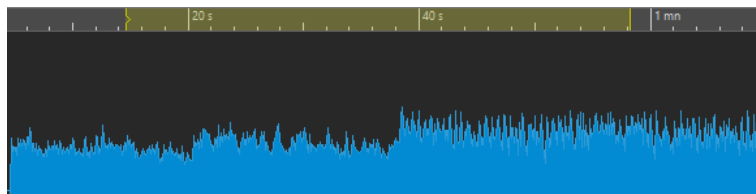
WaveLab Pro では、オーディオファイルのエラーを自動検出できます。検出したエラーにはさまざまな修正方法を適用できます。

手順

1. **オーディオエディター**で、「**修正 (Correction)**」タブを選択します。
2. 「**検索範囲 (Scan Range)**」セクションで、以下のいずれかを行ないます。
 - オーディオファイル全体でエラーをスキャンする場合は、「**ファイル全体 (Entire File)**」を選択します。
 - オーディオ選択範囲のエラーをスキャンするには、オーディオファイル内で範囲を選択し、「**選択範囲に設定 (Define as Current Selection)**」を選択します。
オーディオ選択範囲はすべてのチャンネルに作成することも、チャンネルごとに個別に作成することもできます。選択したチャンネルは「**スキャン範囲 (Scan Range)**」セクションに表示されます。



いったん定義したら、この検出範囲を変更せずにオーディオ選択範囲を変更できます。ルーラー上に検索範囲インジケーターが表示されます。

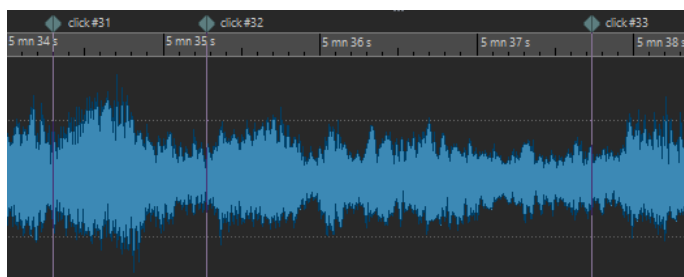


補足

WaveLab Pro のエラー検出および修正の機能は、少数存在するエラーを検出し修正するためのものです。検出するエラーが多すぎる場合は、オーディオ選択範囲を削減してください。

3. 「検出 (Detection)」 セクションで、以下のいずれかを行ないます。

- 次のエラーを検索する場合は、「**次のエラーを検索 (Find Next Error)**」をクリックします。オーディオファイルが分析され、最初に検出されたエラー範囲が選択されます。
- すべてのエラーを検出する場合は、「**すべてのエラーを検出 (Detect All Errors)**」をクリックします。オーディオファイルが分析され、エラーがエラーマーカーでマーキングされます。マーカーはスキャン範囲を定義したチャンネルの上部に作成されます。



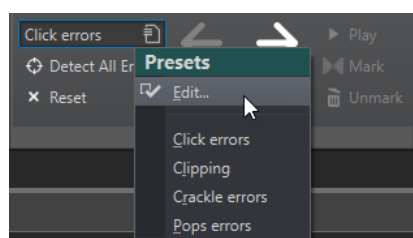
エラーマーカー

補足

マーカーウィンドウの**チャンネル**コラムを使用すると、エラーマーカーを別のチャンネルに拡張できます。

4. エラー検出は、ニーズに合わせて設定できます。「検出 (Detection)」 セクションで、以下のいずれかを行ないます。

- 「**プリセット (Presets)**」をクリックして「**編集 (Edit)**」を選択すると、「**エラー検出設定 (Error Detection Configuration)**」ダイアログが表示されます。このダイアログで設定を行ない、「**検索 (Search)**」をクリックします。



- すでにエラー検出プリセットが保存されている場合は、「**プリセット (Presets)**」をクリックして、ポップアップメニューからプリセットを選択します。

手順終了後の項目

WaveLab Pro のエラー修正機能を使用して、検出されたエラーを修正します。

関連リンク

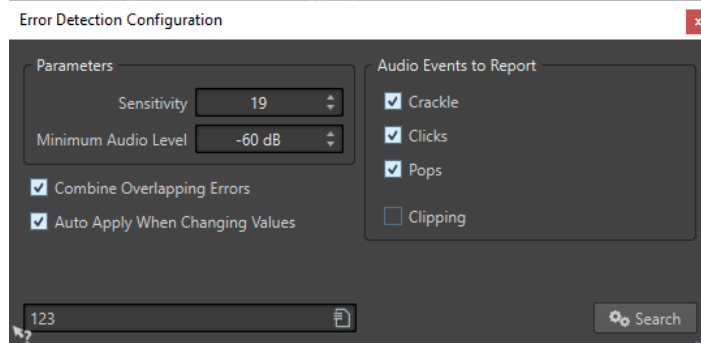
[エラーの修正 \(303 ページ\)](#)

[エラー検出設定ダイアログ \(308 ページ\)](#)

[オーディオファイルのエラーを修正 \(309 ページ\)](#)

エラー検出設定ダイアログ

- オーディオエディターの「**修正 (Correction)**」タブで、「**検出 (Detection)**」セクションの「**プリセット (Presets)**」をクリックします。
すでにエラー検出プリセットを保存している場合は、「**編集 (Edit)**」をクリックして「**エラー検出設定 (Error Detection Configuration)**」ダイアログを開きます。



反復再生の幅 (Sensitivity)

エラー検出の感度を指定できます。値が高いほど潜在的なエラーを多く検出できます。ただしこれは、報告するエラーが実際にエラーである可能性を下げることになります。

補足

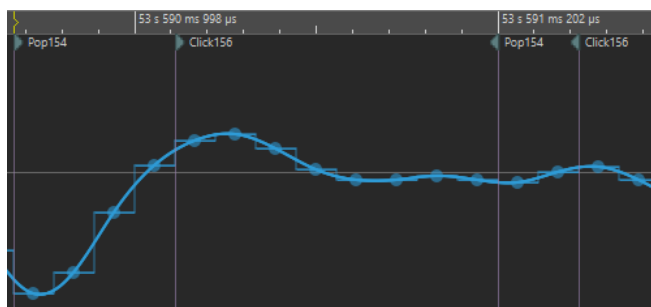
報告できるエラー数には制限があります。エラー検出数が多すぎるという警告メッセージが表示された場合は、「**感度 (Sensitivity)**」の値を小さくしてみてください。

最小オーディオレベル (Minimum Audio Level)

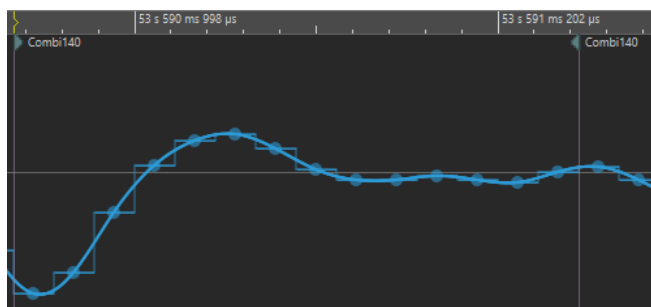
エラーが報告対象になるために必要なオーディオレベルの最小値を指定できます。

重なり合うエラーを結合 (Combine Overlapping Errors)

エラーが他のエラーと重なり合うことや、大きなエラー領域の中に小さなエラー領域が入り込むことがあります。「**重なり合うエラーを結合 (Combine Overlapping Errors)**」をオンにすると、重なり合うエラーや別のエラー領域の中に入り込んだエラー領域は、1つのエラー領域に結合されます。



クリックのエラーとポップのエラーが重なり合っている例



2つのエラーが1つのエラーとして結合された例

値変更時に自動適用 (Auto Apply When Changing Values)

この項目をオンにすると、「**エラー検出設定 (Error Detection Configuration)**」ダイアログで設定を変更したとき、エラーマーカーが自動更新されるようになります。これにより、設定がエラー検出に与える影響をいち早く確認できます。

報告するエラーの種類

検出するエラーの種類を選択できます。WaveLab Pro は以下の種類のエラーを検出できます。

- **クラックル (Crackle)**: 極めて短いインパルスノイズ
- **クリック (Clicks)**: 中規模のインパルスノイズ
- **ポップ (Pops)**: 長いインパルスノイズ
- **クリッピング (Clipping)**: 同じレベルを持つサンプルが複数連続したもの

関連リンク

[エラーの修正 \(303 ページ\)](#)

[オーディオファイルのエラーを修正 \(309 ページ\)](#)

[エラー検出設定ダイアログ \(308 ページ\)](#)

オーディオファイルのエラーを修正

オーディオエディターでオーディオファイルのエラーの修正を行なえます。

前提条件

手動または WaveLab Pro の検出ツールでオーディオファイルのエラーを特定しておきます。

手順

1. オーディオエディターで、「**修正 (Correction)**」タブをクリックします。
2. 「**修正 (Correction)**」セクションで、「**エラーの修正方法**」ポップアップメニューからエラーの修正方法を選択します。

3. 「**修正 (Correction)**」セクションで、以下のいずれかを行ないます。

- エラーを修正する場合は、エラーマーカーペアの領域内をクリックするか、オーディオ範囲を選択して、「**エラーを修正 (Correct Error)**」をクリックします。
 - エラーマーカーでマーキングされたすべてのエラーを修正するには、「**マーカーの付いたエラーをすべて修正 (Correct All Marked Errors)**」をクリックします。
-

結果

選択した修正方法でエラーが修正されます。修正したオーディオ範囲の開始位置と終了位置に修正マーカーが作成されます。

関連リンク

[エラーの修正 \(303 ページ\)](#)

[オーディオファイルのエラーを検出 \(306 ページ\)](#)

[「修正 \(Correction\)」タブ \(オーディオエディターのみ\) \(303 ページ\)](#)

[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

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

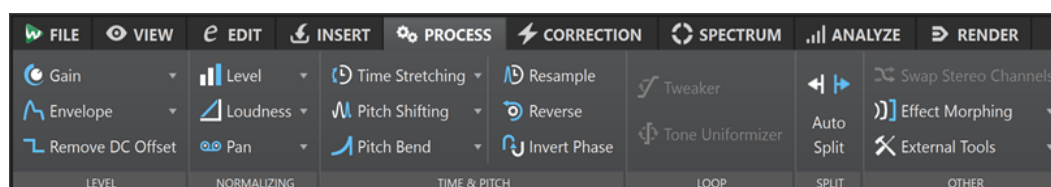
[「処理 \(Process\)」タブ \(311 ページ\)](#)

[処理の適用 \(313 ページ\)](#)

「処理 (Process)」タブ

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

- オーディオエディターで「処理 (Process)」をクリックします。



レベル (Level)

ゲイン (Gain)

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

エンベロープ (Envelope)

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

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

DC オフセットの除去 (Remove DC Offset)

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

ノーマライズ (Normalizing)

レベル (Level)

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

ラウドネス (Loudness)

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

パン (Pan)

「**パンノーマライザー (Pan Normalizer)**」ダイアログが表示されます。ステレオファイルの両方のチャンネルのレベルまたはラウドネスを統一できます。また、可能な限り最適なステレオバランスを実現できます。

時間 & ピッチ (Time & Pitch)

タイムストレッチ (Time Stretching)

「**タイムストレッチ (Time Stretching)**」ダイアログが表示されます。オーディオの選択範囲の時間を変更できます。

ピッチシフト (Pitch Shifting)

「**ピッチシフト (Pitch Shifting)**」ダイアログが表示されます。オーディオのピッチを変更できます。

ピッチバンド (Pitch Bend)

「**ピッチバンド (Pitch Bend)**」ダイアログが表示されます。エンベロープカーブを使用してオーディオのピッチを少しずつ変更できます。

リサンプリング (Resample)

「**サンプリングレート (Sample Rate)**」ダイアログが表示されます。オーディオのサンプリングレートを変更できます。

前後反転 (Reverse)

選択範囲のオーディオの前後を反転します。

位相を反転 (Invert Phase)

位相を反転させます。

ループ (Loop)

調整 (Tweaker)

「**ループ調整 (Loop Tweaker)**」ダイアログが表示されます。ループの開始位置と終了位置を調節し、境界部分にクロスフェードを適用できます。

音の均質化 (Tone Uniformizer)

「**ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)**」ダイアログが表示されます。ループにあまり適していないサウンドからループを作成できます。

分割 (Split)

自動分割 (Auto Split)

「**自動分割 (Auto Split)**」ダイアログが表示されます。クリップの分割方法を指定できます。

一致するように分割 (Split to Match)

アクティブクリップを小さいクリップに分割し、選択したリファレンスクリップの位置と長さに正確に一致させます。

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。

エフェクトのモーフィング (Effect Morphing)

「**エフェクトのモーフィング (Effect Morphing)**」ダイアログが表示されます。異なるエフェクトまたは処理を適用した2つのオーディオ範囲を徐々にミキシングできます。

外部ツール (External Tools)

外部ツールの実行と構成ができます。

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。

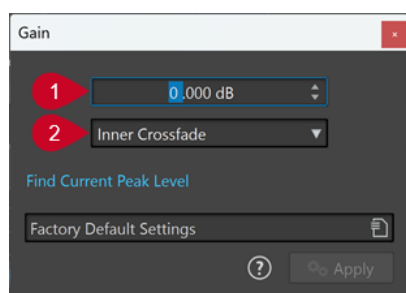
関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

「ゲイン (Gain)」 ダイアログ

「ゲイン (Gain)」ダイアログでは、特定のゲイン値を設定してオーディオ範囲のレベルを変更したり、2種類のクロスフェードから選択して、選択範囲から周囲のオーディオ素材へシームレスに移行させたりできます。

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



1 ゲイン (dB 単位)

ここに入力した値だけオーディオレベルが増減します。

2 クロスフェードの種類

以下のオプションを選択できます。

- 「**クロスフェードなし (No Crossfade)**」を選択すると、オーディオ範囲の最初や最後にクロスフェードを生成することなく、範囲全体に指定したゲイン値が追加されます。

- 「**インナークロスフェード (Inner Crossfade)**」を選択すると、オーディオ範囲全体に指定したゲイン値が追加され、オーディオ範囲の最初と最後 (選択範囲の内側) にクロスフェードが生成されます。
- 「**アウトァークロスフェード (Outer Crossfade)**」を選択すると、オーディオ範囲全体に指定したゲイン値が追加され、オーディオ範囲の最初と最後 (選択範囲の外側) にクロスフェードが生成されます。つまり、範囲の内側のオーディオはゲイン変更の影響を受けませんが、クロスフェードは適用されず、範囲の外側のオーディオはゲイン変更の影響を受けませんが、境界部分にクロスフェードが適用されます。

補足

「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**グローバル (Global)**」を選択すると、クロスフェードの長さや形状をグローバルに設定できます。「**オーディオ (Audio)**」タブをクリックすると、フェードとクロスフェードのオプションが表示されます。

補足

WaveLab は、オーディオファイルの最初または最後にゲイン調整が適用されているかどうかを自動的に認識し、それに応じてクロスフェードを設定します。

- ファイルの最初にゲイン変更を適用した場合は、右の境界にのみクロスフェードが生成されます。
- ファイルの最後にゲイン変更を適用した場合は、左の境界にのみクロスフェードが生成されます。

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

補足

また、この処理によって、音が歪むまでゲインを上げてクリッピングを意図的に発生させることもできます。通常は意図して起こす現象ではないですが、適度なクリッピングによりミックスに迫力や、ドラムサウンドのアタックを強調したりできます。

関連リンク

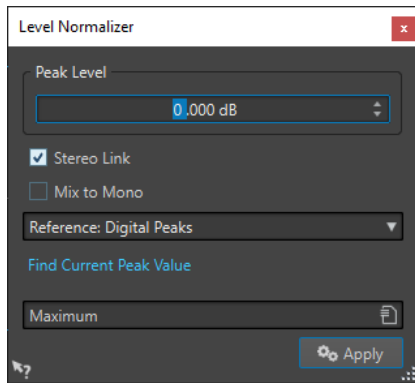
[「オーディオ \(Audio\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(915 ページ\)](#)

「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。

このダイアログは、一括処理セットウィンドウでマルチパスプラグインとしても利用できます。



ピークレベル (Peak Level)

オーディオの選択範囲に適用するピークレベル (dB 単位) を入力します。

左右チャンネルに同一処理 (Stereo Link)

両方のチャンネルにゲインを適用します。

基準 (Reference)

このポップアップメニューでは、WaveLab Pro でサンプル値 (デジタルピーク) とアナログ信号ピーク (トゥルーピーク) のどちらを使用するかを選択します。

モノラルにミックス (Mix to Mono)

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

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

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

ラウドネスノーマライザー

ラウドネスノーマライザーを使用することで特定のラウドネスを実現できます。

ラウドネスを特定の値に上げると、クリッピングが発生する場合があります。クリッピングの発生を防ぐために、処理の一環としてピークリミッター (「**Peak Master**」プラグイン) を使用できます。**ラウドネスノーマライザー**は、ラウドネスを上げると同時に (必要に応じて) 信号内のピークを制限し、目的のラウドネスを実現します。

この処理には複数の段階があり、最初にオーディオの解析、次に最終的なレンダリングが行なわれません。

関連リンク

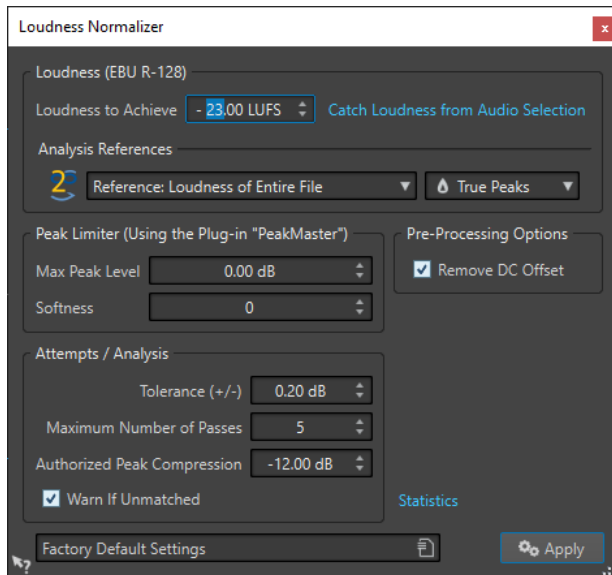
[「ラウドネスノーマライザー \(Loudness Normalizer\)」ダイアログ \(315 ページ\)](#)

「ラウドネスノーマライザー (Loudness Normalizer)」ダイアログ

このダイアログでは、ファイルのラウドネスを指定できます。

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

このダイアログは、一括処理セットウィンドウでマルチパスプラグインとしても利用できます。



ラウドネス (EBU R-128) (Loudness (EBU R-128))

ターゲットラウドネス (Loudness to Achieve)

ゲインを上げるだけでは目的のラウドネスを実現できない場合は、リミッターを使用してクリッピングを防ぐ必要があります。

ここでは、ターゲットラウドネスを指定します。放送用の EBU R-128 の推奨は -23LUFS です。

この値を上げると、リミッターの通常の機能範囲を超えるゲインが必要となり、歪みが生じる場合があります。

ラウドネスの指定後に「数値データ (Statistics)」を使用することをおすすめします。これによって、ゲインをどれだけ上げる必要があるか、およびピークの制限が必要かどうかわかります。大幅な制限が必要な場合、オーディオ品質が低下してしまうことがあります。そのような場合、処理の適用後に警告が表示されるため、処理を取り消せます。

オーディオ範囲からラウドネスを検出 (Catch Loudness from Audio Selection)

「ターゲットラウドネス (Loudness to Achieve)」の値がオーディオファイルまたはオーディオの選択範囲で検出された平均ラウドネスに設定されます。

基準 (Reference)

このポップアップメニューでは基準を選択できます。ファイル全体のラウドネス (EBU R-128 推奨)、オーディオ範囲 (3 秒間) ごとの平均値で最大のラウドネス (「ラウドネスレンジの上限 (Top of Loudness Range)」)、またはオーディオ範囲 (3 秒間) 内で最大のラウドネス (「最大ショートタームラウドネス (Maximum Short-Term Loudness)」) から選択します。

ピーク (Peaks)

このポップアップメニューでは、WaveLab Pro でサンプル値 (「デジタルピーク (Digital Peaks)」) とアナログ信号ピーク (「トゥルーピーク (True Peaks)」) のどちらを制限するかを選択します。

ピークリミッター (Peak Limiter)

最大ピークレベル (Max Peak Level)

ここでは、処理後のオーディオの最大ピークレベルを指定します。この値を下げると、ラウドネスが下がります。

ソフトネス (Softness)

Peak Master の動作に影響します。ラウドネス値を上げると、その分、大きく聞こえるようになりますが、サウンドがほんの少し粗くなる場合もあります。

この欄では、そうした音質とラウドネスのバランスを調節します。

事前処理オプション (Pre-Processing Options)

DC オフセットの除去 (Remove DC Offset)

ファイル内に DC オフセットがあると、ラウドネスの計算に影響が出ます。「**DC オフセットの除去 (Remove DC Offset)**」を実行すると、DC オフセットがゼロに設定されます。この項目をオンにすることをおすすめします。

試行/検出 (Attempts/Analysis)

許容差 (+/-) (Tolerance (+/-))

「**ターゲットラウドネス (Loudness to Achieve)**」を実現するためにピークリミッターが必要な場合は、ピークリミッター自体によってラウドネス値が少し下がります。この幅をあらかじめ計算して、その分だけゲインの変更幅を自動的にずらすことはできません。このため、最適なゲイン設定を見つけるために複数のシミュレーション計算が実行されます。この項目では、その計算の精度を指定できます。

最大パス数 (Maximum Number of Passes)

WaveLab Pro は設定された精度に達するまで何度も検出操作を繰り返します (マルチパス処理)。この欄では、この繰り返しの最大数 (上限値) を設定できます。

指定ピークレベル圧縮率 (Authorized Peak Compression)

コンプレッションをかけすぎるとオーディオの音質が下がるため、コンプレッションの度合いを制限できます。設定できる値は -1 ~ -20dB の間です。ただし、「**ターゲットラウドネス (Loudness to Achieve)**」を下げる方がよい結果が得られます。

不一致の場合は警告 (Warn If Unmatched)

この項目をオンにすると、ノーマライズ処理を行っても設定されたラウドネスや精度の設定値を実現できない場合、それを示す警告メッセージが表示されます。

一括処理の場合は、このオプションを利用できません。

数値データ (Statistics)

処理対象に関する情報を示すウィンドウを表示します。現在の DC オフセット値、ラウドネス、ピークレベル、ターゲットラウドネス値を得るのに必要なゲインが表示されます。また、リミッターの必要性の有無が表示されます。

関連リンク

[ラウドネスノーマライザー \(315 ページ\)](#)

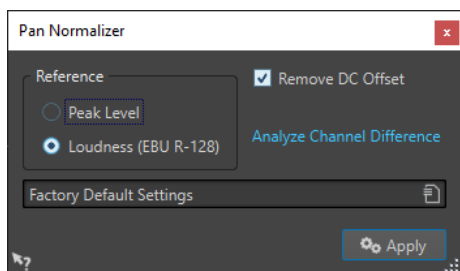
[EBU ラウドネス標準 R-128 \(73 ページ\)](#)

「パンノーマライザー (Pan Normalizer)」 ダイアログ

このダイアログでは、ステレオファイルの両方のチャンネルのレベルまたはラウドネスを統一できます。また、可能な限り最適なステレオバランスを実現できます。

- 「**パンノーマライザー (Pan 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「**パン (Pan)**」をクリックします。

このダイアログは、**一括処理セット**ウィンドウでマルチパスプラグインとしても利用できます。



このプロセスでは、まずオーディオを解析し、次に必要なレベルの変更を実行します。この処理を適用するには、ステレオファイル内に対象となるステレオの選択範囲が必要です。

ピークレベル (Peak Level)

ピークレベルの一番低いチャンネルが他のチャンネルのピークレベルに合うよう増幅されます。

ラウドネス (EBU R-128) (Loudness (EBU R-128))

両方のチャンネルのラウドネスが検出され、両方のチャンネルが同じラウドネスになるように各チャンネルのゲインが調整されます。パンノーマライザーによってクリッピングが新たに発生することはありません。

DC オフセットの除去 (Remove DC Offset)

ファイル内に DC オフセットがあると、ラウドネスの計算に影響が出ます。「DC オフセットの除去 (Remove DC Offset)」を実行すると、DC オフセットがゼロに設定されます。この項目をオンにすることをおすすめします。

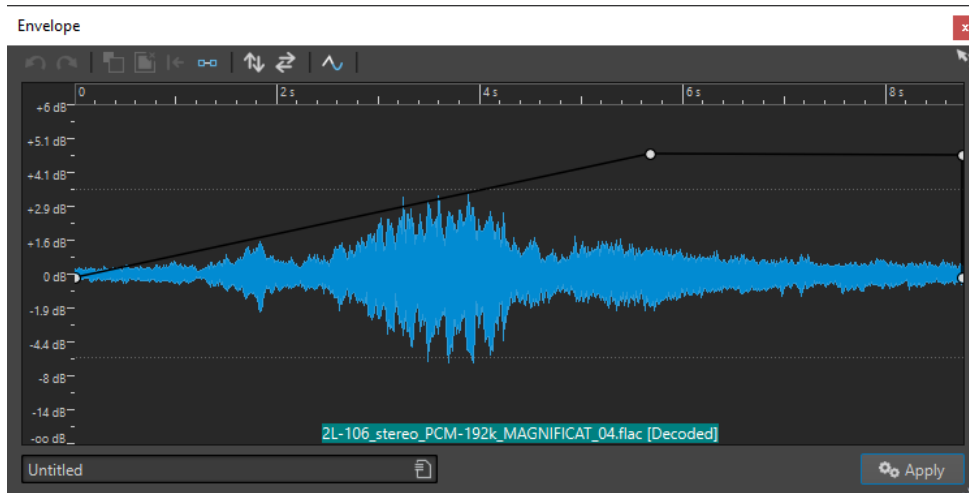
チャンネル間の差異を検出 (Analyze Channel Difference)

現在の左右チャンネルのラウドネス比が表示されます。表示の内容は「処理の基準 (Reference)」のオプションによって変わります。

「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。

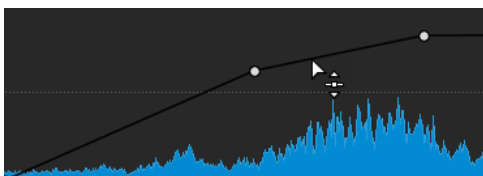
以下の項目を利用できます。

- 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)

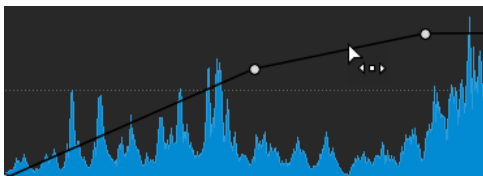
基本的なエンベロープ操作

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、ポイントを動かすと、ディスプレイ上部の欄に現在の位置とレベルの変化が示されます。

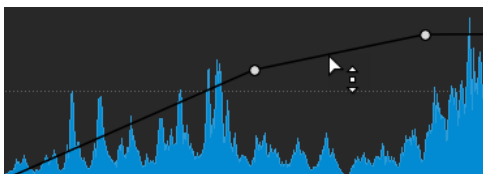
- ポイントを追加するには、エンベロープカーブをダブルクリックします。
- ポイントを選択するには、ポイントをクリックします。
- 複数のポイントを選択するには、クリックしてポイントを囲むようにドラッグするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながらポイントをクリックします。
- ポイントを移動するには、ポイントをクリックしてドラッグします。複数のポイントを選択している場合、すべてのポイントが移動します。
- エンベロープカーブ全体を上下に移動するには、エンベロープカーブをクリックして上下にドラッグします。



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



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



オーディオファイルのフェード

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

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

フェードインとフェードアウトの作成

手順

1. **オーディオエディター**で、範囲を選択します。
 2. 「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
 3. フェードインとフェードアウトのどちらを作成したいかに応じて、「**フェード (Fading)**」セクションで、以下のいずれかの項目を選択します。
 - デフォルトのフェードタイプを適用するには、「**フェードイン (Fade In)**」アイコンまたは「**フェードアウト (Fade Out)**」アイコンをクリックします。
 - 別のフェードタイプを選択するには、フェードアイコンの下の「**フェードイン (Fade In)**」または「**フェードアウト (Fade Out)**」を選択します。ポップアップメニューで、作成するフェードタイプを選択します。
-

簡易フェードの適用

「**簡易フェード (Easy Fade)**」機能を使用すると、ショートカットを使用して、オーディオファイルにデフォルトのフェードインまたはフェードアウトを素早く適用できます。

フェードのカーブ形状は、「**編集 (Edit)**」タブの「**フェード (Fading)**」セクションにある「**フェードイン (Fade In)**」および「**フェードアウト (Fade Out)**」の設定によって決まります。

手順

1. **オーディオエディター**で、以下のいずれかを選択します。
 - オーディオファイルの始めからフェードインを終了させたい位置まで
 - フェードアウトを開始したい位置からオーディオファイルの終わりまで
 2. **[Ctrl]/[command] + [D]**を押します。
-

クロスフェード

クロスフェードとは、2つのサウンドが、一方は徐々にフェードイン、もう一方は徐々にフェードアウトしていくことです。

オーディオセグメントを別のセグメントに貼り付けるときにクロスフェードを個別に作成することも、特定の編集操作を実行するたびにクロスフェードを自動的に生成するように設定することもできます。

関連リンク

[自動クロスフェードの有効化 \(321 ページ\)](#)

[クロスフェードの作成 \(321 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(199 ページ\)](#)

クロスフェードの作成

コピーアンドペーストを行ない、ポップアップメニューからクロスフェードオプションを選択することで、2つのオーディオ選択範囲の間に個別のクロスフェードを作成できます。

手順

1. **オーディオエディター**で、「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
2. フェードインを適用するオーディオファイルの最初にオーディオ選択範囲を作成します。
3. 「**カット/コピー/貼り付け (Cut Copy Paste)**」パネルで、「**コピー (Copy)**」をクリックします。
4. フェードアウトを適用するオーディオファイルの最後にオーディオ選択範囲を作成します。

補足

選択範囲によって実際のクロスフェードの長さが決まり、その結果がステータスバーに表示されます。範囲は、選択したオーディオファイル内、または別のウィンドウから選択できます。ただし、この選択範囲は、前の手順でコピーした選択範囲の長さ以下である必要があります。

5. 「**貼り付け (Paste)**」セクションで、「**選択した終了位置をまたいでクロスフェード (Crossfade Over Selected End)**」を選択します。
6. ポップアップメニューからクロスフェードの種類（「**直線 (均等ゲイン) (Linear (Equal Gain))**」、「**正弦関数 (均等パワー) (Sinus (Equal Power))**」、または「**平方根 (均等パワー) (Square-Root (Equal Power))**」)を選択します。

結果

クロスフェードが作成されます。

補足

貼り付け先の選択範囲の後ろにあるオーディオは、さらに後ろに移動されます。

コピーされた選択範囲でクロスフェード範囲を超過したオーディオは、フルレベルに設定されます。

補足

両方のファイルで、クロスフェード部分にフルレベルのセクションが含まれている場合 (両方のファイルをノーマライズした場合など)、クリッピングや歪みが生じることがあります。これを防ぐには、両方のファイルの振幅を3～6dB下げたうえでもう一度処理を行なってください。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(199 ページ\)](#)

自動クロスフェードの有効化

オーディオセグメントの切り取り、貼り付け、挿入、ミュート、削除などの操作に対して自動クロスフェードを有効にできます。

手順

1. **オーディオエディター**で、「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
2. 「**カット/コピー/貼り付け (Cut Copy Paste)**」パネルで、「**クロスフェード (Crossfading)**」をオンにします。

結果

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

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

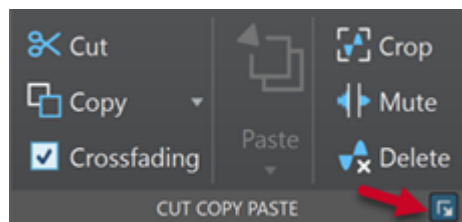
さらに、「クロスフェード (Crossfading)」オプションをオンにすると、ドラッグでオーディオを挿入した場合や、「挿入 (Insert)」タブの「オーディオファイル (Audio File)」パネルからオプションを選択した場合に、指定した挿入位置に自動的にクロスフェードが生成されます。

補足

オーディオファイルの最初または最後を切り取った場合は、かわりにフェードインまたはフェードアウトが生成されます。

補足

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



関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(199 ページ\)](#)

位相の反転

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

オーディオ位相の反転

手順

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

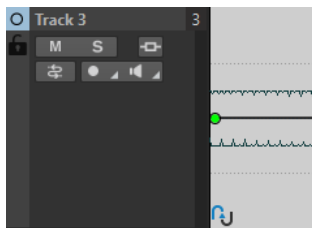
オーディオモンタージュクリップの位相の反転

手順

1. オーディオモンタージュウィンドウで、「処理 (Process)」タブを選択します。
 2. 「処理 (Process)」セクションで、「位相を反転 (Invert Phase)」をクリックします。
-

結果

反転した位相は、モンタージュウィンドウでアイコンによって示されます。



オーディオの前後反転

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

手順

1. オーディオファイルの特定の時間範囲だけを前後反転させたい場合は、波形ウィンドウで選択範囲を設定します。
 2. オーディオエディターで、「処理 (Process)」タブを選択します。
 3. 「時間 & ピッチ (Time & Pitch)」セクションで、「前後反転 (Reverse)」をクリックします。
-

DC オフセット

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

DC オフセットは以下の理由から問題があります。

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

DC オフセットの除去

手順

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

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

補足

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

4. 「OK」をクリックすると、DC オフセットが除去されます。

タイムストレッチ

タイムストレッチとは、ピッチを変更せずに録音の長さを変えられる操作です。

タイムストレッチを使用すると、オーディオ素材を長くしたり短くしたりできます。この機能は多くの場合、オーディオの選択範囲の時間を他の部分に合わせて調整するために使用されます。ストレッチ処理を行なう素材を選択し、「**タイムストレッチ (Time Stretching)**」ダイアログのオプションを使用してストレッチ比率を求めます。状況に応じて、長さやテンポを指定できます。

補足

WaveLab Pro では、ZPlane 技術を使用して高品質のタイムストレッチを実現しています。

関連リンク

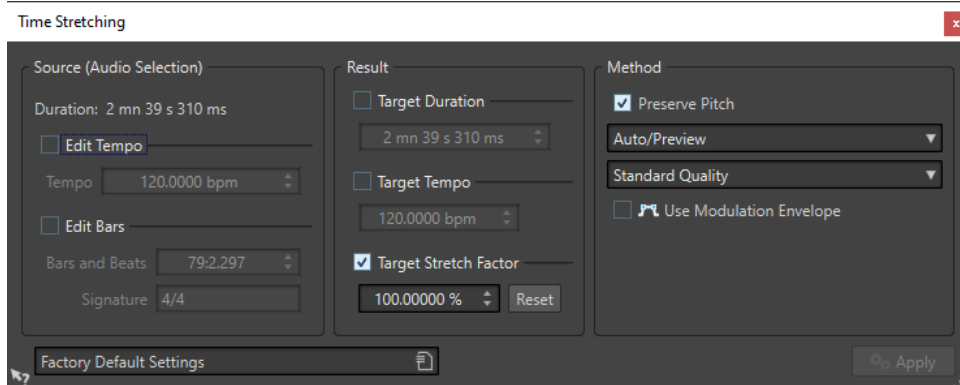
- [「タイムストレッチ \(Time Stretching\)」ダイアログ \(324 ページ\)](#)
- [タイムストレッチの制限 \(326 ページ\)](#)

「タイムストレッチ (Time Stretching)」ダイアログ

このダイアログでは、オーディオの選択範囲の時間を変更できます。通常、ピッチは保持されます。選択範囲を、指定した時間 (分、秒、およびミリ秒単位)、テンポ (bpm 単位)、またはストレッチ比率 (パーセント) に伸縮できます。

- 「**タイムストレッチ (Time Stretching)**」ダイアログを開くには、**オーディオエディター**で「**処理 (Process)**」タブを選択し、「**時間 & ピッチ (Time & Pitch)**」セクションで「**タイムストレッチ (Time Stretching)**」をクリックします。

このダイアログは、一括処理セットウィンドウで、モノパスプラグインとしても利用できます。



現在の値 (対象範囲) (Source (audio selection))

時間 (デュレーション) (Duration)

「**テンポを設定 (Edit Tempo)**」をオンにすると、オーディオソースのテンポを変更できます。小節と拍の数およびストレッチの比率は自動的に更新されます。

「**小節を設定 (Edit Bars)**」をオンにすると、オーディオソースの小節と拍の数および拍子記号を設定できます。ソースのテンポ値とストレッチの比率は自動的に更新されます。

実行後の値 (Result)

ターゲットとする時間 (Target duration)

この項目をオンにすると、オーディオソースの長さ (デュレーション) が変わります。

ターゲットとするテンポ (Target tempo)

この項目をオンにすると、オーディオソースのテンポが変わります。この項目を指定する場合は、現在のテンポ値または小節と拍の値を指定する必要があります。

ターゲットとするストレッチ比率 (Target stretch factor)

オーディオの長さ (デュレーション) が変わる度合いを表わします。他の設定値を変更すると、この欄の値も自動的に更新されます。手動で値を指定してこの項目をオンにすることもできます。

リセット (Reset)

ストレッチ比率を 100% (ストレッチなし) にリセットします。

処理方法 (Method)

ピッチを保持 (Preserve pitch)

この項目をオンにすると、タイムストレッチを適用してもオーディオ素材のピッチが保持されます。この項目をオフにすると、ストレッチの比率に応じてピッチも変化します。

「処理方法 (Method)」ポップアップメニュー

以下の項目を利用できます。

- オーディオがモノフォニックまたはスピーチでない場合は、「**高品質 (多目的) (High Quality (Multi-Purpose))**」を選択します。
- 「**高速プレビュー (Fast Preview)**」は処理速度が速く、設定を素早くプレビューするのに最適です。
- 「**モノフォニック素材 (Monophonic Material)**」は、楽器演奏などにおける (伴奏無しの) ソロやメロディラインの処理に最適です。このオプションでは、タイムストレッチの際にフォルマントが保持されます。
- 「**スピーチ (Speech)**」は声の素材に最適です。このオプションでは、タイムストレッチの際にフォルマントが保持されます。

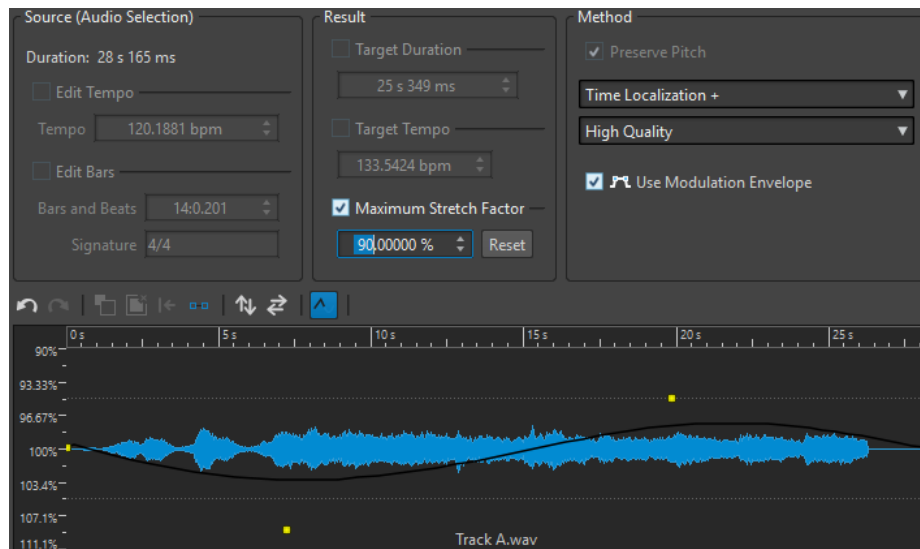
「精度 (Accuracy)」ポップアップメニュー

ピッチシフトの際、デュレーションの精度を優先するか、ピッチの精度を優先するかを設定できます。

- 「**デュレーションの精度を優先 (Favor Duration Accuracy)**」を選択すると、元のオーディオの長さが保持されます。
- 「**ピッチの精度を優先 (Favor Pitch Accuracy)**」を選択すると、ピッチシフト実行後のオーディオの長さが若干変わる場合があります。

モジュレーションエンベロープを使用 (Use modulation envelope)

この項目をオンにすると、時間に沿ってストレッチ比率が調整されます。「**実行後の値 (Result)**」セクションで、モジュレーションエンベロープの「**ストレッチの最大比率 (Maximum Stretch Factor)**」を設定できます。



関連リンク
[タイムストレッチ \(324 ページ\)](#)

タイムストレッチの制限

タイムストレッチは複雑なデジタル信号処理 (DSP) 操作であり、音質がある程度影響を受けてしまうのは避けられません。

- 音声の場合、ストレッチ比率を $\pm 30\%$ の範囲内に抑えると、よい結果が得られます。
- 複合音楽の場合、 $\pm 10\%$ の範囲に制限するようにします。
- ピアノの独奏といった繊細なサウンドの場合、 $\pm 3\%$ の範囲に制限するようにします。

関連リンク
[タイムストレッチ \(324 ページ\)](#)

ピッチシフト

ピッチシフトにより、サウンドの長さを変更したり保持したりしながら、ピッチの検出と変更を行なえます。この機能は、ライブ録音したボーカルのピッチの外れた部分を修正したり、キックドラムのサンプルのピッチを特定の曲に合わせてチューニングしたりする場合に役立ちます。

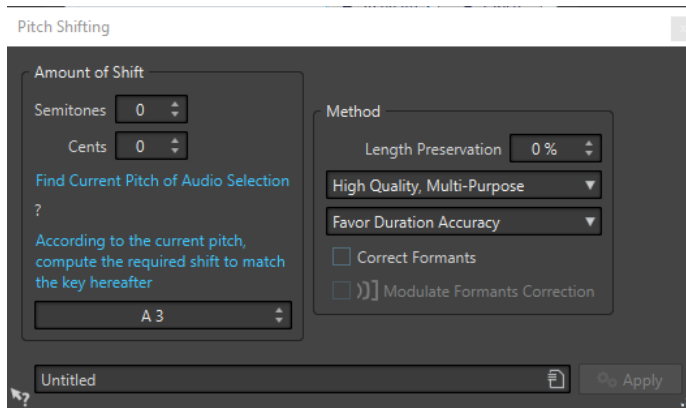
関連リンク
[「ピッチシフト \(Pitch Shifting\)」ダイアログ \(326 ページ\)](#)

「ピッチシフト (Pitch Shifting)」ダイアログ

このダイアログでは、サウンドのピッチを変更できます。オーディオファイルとオーディオモニタージュクリップのピッチを変更できます。

- オーディオファイル用に「ピッチシフト (Pitch Shifting)」ダイアログを開くには、オーディオエディターで「処理 (Process)」タブを選択し、「時間 & ピッチ (Time & Pitch)」セクションで「ピッチシフト (Pitch Shifting)」をクリックします。
- オーディオモニタージュクリップ用に「ピッチシフト (Pitch Shifting)」ダイアログを開くには、クリップの下部を右クリックし、「ピッチシフト (Pitch Shifting)」を選択します。

このダイアログは、一括処理セットウィンドウで、モノパスプラグインとしても利用できます。



オーディオファイル用の「ピッチシフト (Pitch Shifting)」ダイアログ

シフトの度合い (Amount of Shift)

半音 (Semitones)

ピッチ変更の幅を半音単位で指定できます。

セント (Cents)

ピッチ変更の幅をセント単位で指定できます。

選択範囲のピッチを検出 (Find current pitch of audio selection)

クリックすると選択範囲に対してピッチ検出が実行され、その結果が下に表示されます。このオプションはオーディオファイルだけに使用できます。

選択範囲のピッチと以下のキーとの差を検出してシフト値を自動設定 (According to the current pitch, compute the required shift to match the key hereafter)

ここをクリックすると、選択範囲から検出されたピッチとこの欄の設定値を比べて、「シフトの度合い (Amount of Shift)」が自動設定されます。このオプションはオーディオファイルだけに使用できます。

ピッチ欄

結果のピッチを指定します。

処理方法 (Method)

長さの保持 (Length preservation)

処理によって選択範囲の長さにどの程度影響を与えるかを指定します。

- 設定値が 100 % の場合、選択範囲の長さ (デュレーション) は処理を実行したあとも変わりません。
- 設定値を 0 % にすると、アナログテープレコーダーでテープの再生速度を変更した場合と同じような結果が得られます。たとえば、ピッチを 1 オクターブ上げると選択範囲の長さは半分になります。

ピッチの変更幅が大きい場合は、この欄の値が小さいほどピッチシフトのクオリティーもよくなります。

「処理方法 (Method)」ポップアップメニュー

以下の項目を利用できます。

- オーディオがモノフォニックまたはスピーチでない場合は、「高品質 (多目的) (High Quality (Multi-Purpose))」を選択します。
- 「モノフォニック素材 (Monophonic Material)」は、単独無伴奏のメロディラインに最適です。このオプションでは、ピッチシフトの際にフォルマントが保持されます。

- 「**スピーチ (Speech)**」はボイス素材に最適です。このオプションでは、ピッチシフトの際にフォルマントが保持されます。

「精度 (Accuracy)」ポップアップメニュー

ピッチシフトの際、デュレーションの精度を優先するか、ピッチの精度を優先するかを設定できます。

- 「**デュレーションの精度を優先 (Favor Duration Accuracy)**」を選択して「**長さの保持 (Length Preservation)**」を100%に設定した場合、ピッチシフト実行後のオーディオはソースオーディオと長さが同じになります。
- 「**ピッチの精度を優先 (Favor Pitch Accuracy)**」を選択した場合、ピッチシフト実行後のオーディオはソースオーディオとはわずかに異なる長さになる場合があります。

フォルマントを修正 (Correct formants)

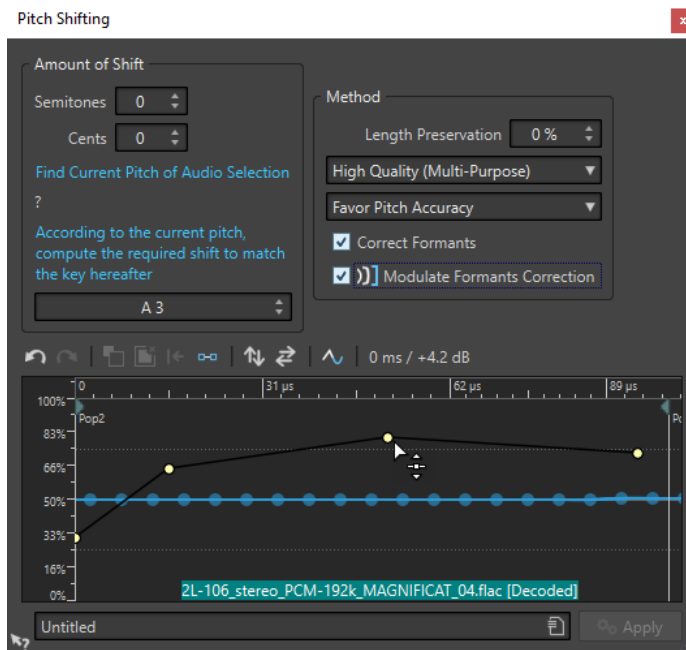
この項目をオンにすると、ボーカル素材のピッチを変更した場合にボーカルらしい自然なサウンドが得られます。この機能を利用すると処理時間が増えるので、ボーカル以外の素材ではオフにしておいてください。

補足

この機能を使用すると信号レベルがかなり高くなる場合があります。

フォルマントの修正を調整 (Modulate formants correction)

この項目をオンにすると、エンベロープを介してフォルマントの修正を時間的に変化させられます。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。「**フォルマントの修正を調整 (Modulate Formants Correction)**」をオンにすると、「**ピッチシフト (Pitch Shifting)**」ダイアログの底部でエンベロープセクションが利用できるようになります。



補足

エンベロープが使用されず、フォルマントの修正がオンの場合、100%の修正が実行されます。

関連リンク
[ピッチシフト \(326 ページ\)](#)

ピッチベンド

ピッチベンドを使用すると、サウンドのピッチを時間に沿って変更できます。

この機能を使用すると、標準的なテープストップエフェクトを作成したり、あるトラックのテンポとピッチを別のトラックにブレンドしたりできます。

「**ピッチベンド (Pitch Bend)**」ダイアログでは、ピッチに適用するエンベロープカーブを描けます。エンベロープの垂直ルーラーにピッチオフセットが表示されます。エンベロープが影響する範囲は調節できます。ピッチの値をプラスにすると、ピッチが高く短いサウンドになり、ピッチの値をマイナスにすると、ピッチが低く長いサウンドになります。

ピッチベンドを使用してピッチを変更すると、オーディオの長さが影響されます。ただし、「**長さの保持 (Length Preservation)**」オプションを使用すると、実行後のオーディオのタイムストレッチを制御できます。

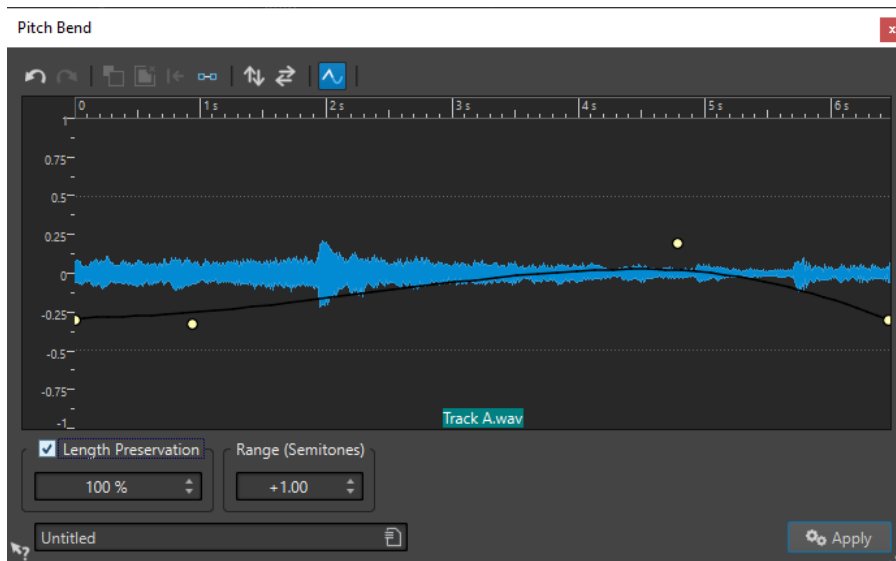
関連リンク

[「ピッチベンド \(Pitch Bend\)」ダイアログ](#) (329 ページ)

「ピッチベンド (Pitch Bend)」ダイアログ

このダイアログでは、エンベロープカーブを使用してサウンドのピッチを少しずつ変更できます。

- 「**ピッチベンド (Pitch Bend)**」ダイアログを開くには、オーディオエディターで「**処理 (Process)**」タブを選択し、「**時間 & ピッチ (Time & Pitch)**」セクションで「**ピッチベンド (Pitch Bend)**」をクリックします。



ピッチベンドエンベロープ

エンベロープカーブを編集して、サウンドのピッチを変更できるようにします。エンベロープポイントを追加するには、エンベロープカーブをダブルクリックします。それから、エンベロープポイントをドラッグすることでピッチベンドエンベロープをカスタマイズできます。

ピッチベンドエンベロープの表示の上には、エンベロープを編集するための以下のオプションが用意されています。

- **直前の操作を取り消し (Undo the Last Operation)**

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

長さの保持 (Length preservation)

この項目をオンにすると、ピッチベンドの操作によって選択部分の長さがどのように変化するかを指定できます。

- 設定値が 100 の場合、選択範囲の長さ (デュレーション) は処理を実行したあとも変わりません。
- 設定値を 0 にすると、アナログテープレコーダーでテープの再生速度を変更した場合と同じような結果が得られます。たとえば、ピッチを 1 オクターブ上げると選択範囲の長さは半分になります。

ピッチの変更幅が大きい場合は、この欄の値が小さいほどピッチシフトのクオリティーもよくなります。

範囲 (半音) (Range (Semitones))

ピッチを変更できる最大幅を半音単位で指定します。ピッチを示す垂直ルーラーの表示単位もこの値に応じて変化します。

関連リンク

[ピッチベンド \(329 ページ\)](#)

リサンプリング

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

補足

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

補足

「Resampler」プラグインを「高 (High)」品質モードで使用すると、オーディオエディターで「リサンプリング (Resample)」オプションを使用した場合と同じクオリティーのサンプリングレートになります。ただしこれは、「サンプリングレート (Sample Rate)」ダイアログのサンプリングレートが、「Resampler」の「サンプリングレート」ポップアップメニューの値に存在する場合のみです。カスタムサンプリングレートを選択した場合は別のアルゴリズムが使用されるため、「Resampler」で得られるクオリティーよりも低くなります。

関連リンク

[サンプリングレートの変換 \(331 ページ\)](#)

サンプリングレートの変換

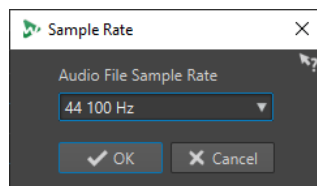
サンプリングにより、オーディオファイルのサンプリングレートを別のサンプリングレートに変換できます。

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 \(330 ページ\)](#)

エフェクトのモーフィング

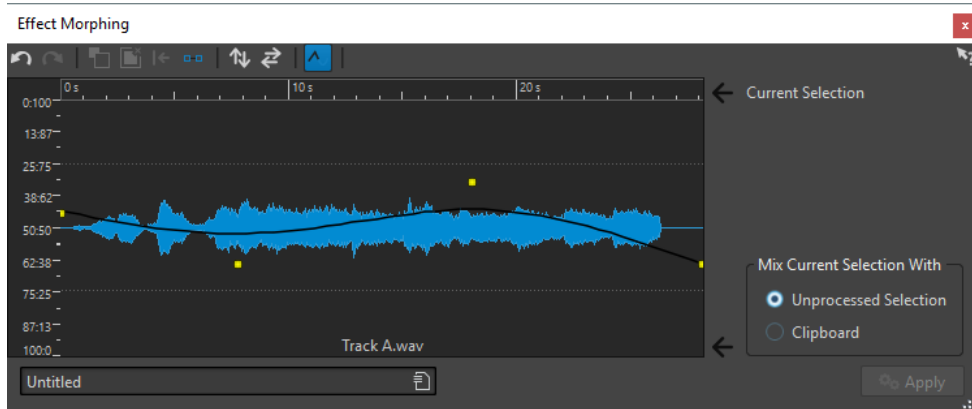
エフェクトのモーフィングを使用すると、あるエフェクトから別のエフェクトへ、または未処理のオーディオセグメントから処理済みのオーディオセグメントへ、スムーズなモーフィングを行なうことができます。

エフェクトのモーフィングは常に2つのオーディオ範囲に対して適用されます。たとえば、同一のオーディオ範囲の処理済みと未処理の2つのバージョンを使用します。

「エフェクトのモーフィング (Effect Morphing)」ダイアログ

このダイアログでは、異なるエフェクトまたは処理を適用した2つのオーディオ範囲を徐々にミキシングできます。

- 「**エフェクトのモーフィング (Effect Morphing)**」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、「**その他 (Other)**」セクションで「**エフェクトモーフィング (Effect Morphing)**」をクリックします。



このダイアログには、現在の選択範囲と、エンベロープカーブ (初期設定では直線) が中央に表示された波形ディスプレイがあります。エンベロープにポイントを追加することで、モーフィング処理に使用するカーブを作成できます。

ダイアログ上部で以下のオプションを利用できます。

- 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)

ダイアログの右下角で以下のオプションを利用できます。

現在の選択範囲とミックスする内容 (Mix Current Selection With)

「未処理範囲 (Unprocessed Selection)」は、オーディオ選択範囲と、同一オーディオの未処理のバージョンのミキシングを行ないます。

「クリップボード (Clipboard)」は、オーディオ選択範囲とクリップボードにあるオーディオのミキシングを行ないます。

関連リンク

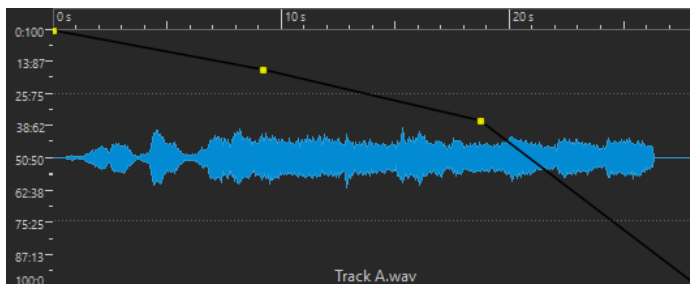
[基本的なエンベロープ操作 \(319 ページ\)](#)

エフェクトのモーフィングの設定

手順

1. **オーディオエディター**で、エフェクトのモーフィングを適用したい2つのオーディオファイルを開きます。
エフェクトのモーフィングは常に2つのオーディオ範囲に対して適用されます。
2. 波形ウィンドウで、エフェクトのモーフィングを行なう範囲を選択します。
3. **マスターセクションエフェクト**または**オフライン処理**を使用して、選択範囲を処理します。
タイムストレッチなど、選択範囲の長さを変更する処理またはエフェクトは使用できません。
4. 「**処理 (Process)**」タブを選択します。

5. 「その他 (Other)」セクションで、「エフェクトモーフィング (Effect Morphing)」をクリックします。
6. 「未処理範囲 (Unprocessed Selection)」がオンになっていることを確認します。
現在の処理対象選択範囲と、同一の選択範囲の未処理のバージョンのミキシングが行なわれます。
7. 時間に沿って、エンベロープポイントを 0～100% の間で調節します。
これにより、モーフィングのレベルと方向が決定されます。たとえば、開始を 100%、終了を 0% にすると、エフェクトにフェードアウトがかかります。



8. 「適用 (Apply)」をクリックします。
-

異なる処理を行なったオーディオ範囲のエフェクトのモーフィング

エフェクトのモーフィングは、異なる処理を行なった2つのオーディオ範囲の間で適用できます。

前提条件

オーディオエディターで範囲を選択して、選択範囲を処理しておきます。

手順

1. 結果を選択して **[Ctrl]/[command] + [C]** を押します。
 2. 処理を取り消します。
 3. 選択範囲をもう一度処理します。今度は、別のエフェクトを適用します。
 4. 「処理 (Process)」タブを選択します。
 5. 「その他 (Other)」セクションで、「エフェクトモーフィング (Effect Morphing)」をクリックします。
 6. 「エフェクトのモーフィング (Effect Morphing)」ダイアログで、「クリップボード (Clipboard)」をオンにします。
 7. 「適用 (Apply)」をクリックします。
-

結果

カーブを使用して2つの異なる処理方法のモーフィングを行なえます。

補足

クリップボードには別の wave ファイルをコピーすることもできます。ただし、クリップボードのサイズと選択範囲のサイズが一致する必要があります。

オーディオモンタージュ (Audio Montage)

オーディオモンタージュは、マルチチャンネルおよびマルチトラックに対応するノンディストラクティブ (非破壊) 編集環境です。

オーディオファイルをオーディオモンタージュに読み込むことができます。オーディオモンタージュに読み込まれたオーディオファイルは「クリップ」と呼ばれます。クリップは単に元のオーディオファイルを参照したもので、オーディオモンタージュでは、元のオーディオファイルに影響を与えることなく自由に編集や変更を行なえます。

トラックベースとクリップベースのエフェクト、ボリュームとパンのオートメーションだけでなく、さまざまなフェード機能やクロスフェード機能などのノンディストラクティブ編集機能を使用できます。マルチチャンネル対応により、サラウンドミックスを作成できます。

オーディオモンタージュは、アルバム/オーディオ CD の作成、マスタリング、マルチメディア作業、ラジオ用スポット CM の製作などに特に適しています。

補足

オーディオモンタージュに含まれるステレオトラック、モノラルトラック、マルチトラック、映像トラックのトラック数は無制限です。また、最大 3 つのリファレンストラックと単一のビデオトラックを含めることもできます。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または論理的な作業を行なえるようになります。オーディオモンタージュのチャンネル構成に応じて、各トラックを 1 つのステレオ出力にルーティングしたり、別々のサラウンドオーディオチャンネルまたはマルチオーディオチャンネルにルーティングしたりできます。

トラックに配置できるクリップの数は無制限です。

クリップには、ハードディスク上にあるソースファイル (オーディオファイル) の参照情報に加え、ファイルの開始/終了位置に関する情報が含まれます。これにより、クリップはソースファイルの一部のみを再生できます。さらに、複数のクリップが同じソースファイルを参照できます。

関連リンク

[オーディオモンタージュのファイル構造 \(334 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュウィンドウ \(336 ページ\)](#)

[カスタムオーディオモンタージュをゼロから作成する \(375 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュの合成 \(390 ページ\)](#)

[クリップの編集 \(429 ページ\)](#)

オーディオモンタージュのファイル構造

WaveLab では、作成したオーディオモンタージュごとに指定のフォルダーが自動的に作成されます。.mon の拡張子を持つオーディオモンタージュの必須ファイルはこのフォルダーに自動的に保存されます。このフォルダーには、オーディオモンタージュに関連するその他のファイルやサブフォルダーを含めることができます。

オーディオモンタージュフォルダー

オーディオモンタージュフォルダーを使用すると、オーディオモンタージュに関連付けられたすべてのファイルとサブフォルダーを 1 か所に保存できます。そうすることで、オーディオモンタージュの全体

像を把握できるほか、オーディオモンタージュを別のコンピューターに転送したり、別のユーザーと共有したりするのが容易になるためおすすめです。

補足

- オーディオモンタージュフォルダーの名前は自由に付けることができます。ただし、関係がはっきりするように、.mon ファイルと同じ名前を使用することをおすすめします。
- オーディオモンタージュに関連付けられたオーディオファイルは指定のフォルダーに保存するのがおすすめですが、別の場所に保存することもできます。

オーディオモンタージュ (.mon) ファイル

オーディオモンタージュフォルダーに保存される .mon ファイルはオーディオモンタージュ作業の中心であり、狭い意味ではオーディオモンタージュそのものを構成しています。この中心的なファイルは「**オーディオモンタージュ (Audio Montage)**」ウィンドウで開かれ、読み込み、編集、解析、レンダリングに関するすべての機能にここからアクセスできます。.mon ファイルは他のファイルとリンクするという点でデータベースとして機能します。これらのファイルはオーディオモンタージュがクリップとして参照するものであり、元のソースファイルに影響を与えることなく非破壊的な方法で編集できます。「**オーディオモンタージュ (Audio Montage)**」ウィンドウで適用した設定はすべて .mon ファイルに保存されます。

補足

複数の .mon ファイルを1つのオーディオモンタージュフォルダーに保存できます。これは、オーディオモンタージュの別のバージョンを保持しておきたい場合などに便利です。

関連リンク

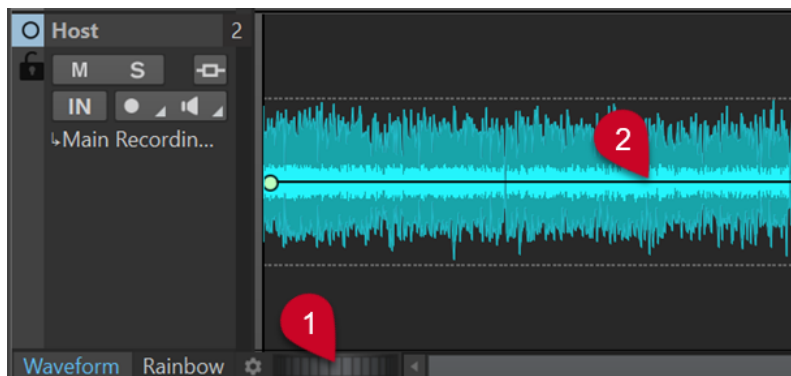
[オーディオモンタージュ \(Audio Montage\) \(334 ページ\)](#)

ラウドネスオーバーレイ

オーディオモンタージュウィンドウの**波形ビュー**または**レインボービュー**を **RMS ラウドネスビュー** にオーバーレイし、オーバーレイの透明度を調節できます。

RMS ラウドネスのオーバーレイを使用することで、ピークとラウドネスの両方を常に表示できます。これにより、ダイナミクスが変化するオーディオセクションを簡単に特定できます。

波形ビューまたは**レインボービュー**を **RMS ラウドネスビュー**にオーバーレイするには、スクロールホイール (1) を使用します。スクロールホイールを右に回すほど **RMS ラウドネスオーバーレイ** (2) の不透明度が高くなり、はっきりと表示されます。スクロールホイールを左に回すほど **RMS ラウドネスオーバーレイ**の透明度が高くなります。スクロールホイールを一番左まで回すと透明度が 100% に設定され、**RMS ラウドネス**のオーバーレイが非表示になります。



オーディオモンタージュウィンドウの波形ビューのラウドネスオーバーレイ

RMS ラウドネスオーバーレイ (2) の表示/非表示を切り替えるには、スクロールホイール (1) をダブルクリックします。

補足

この機能は、**オーディオエディター**の**波形ビュー**と**レインボービュー**でも使用できます。

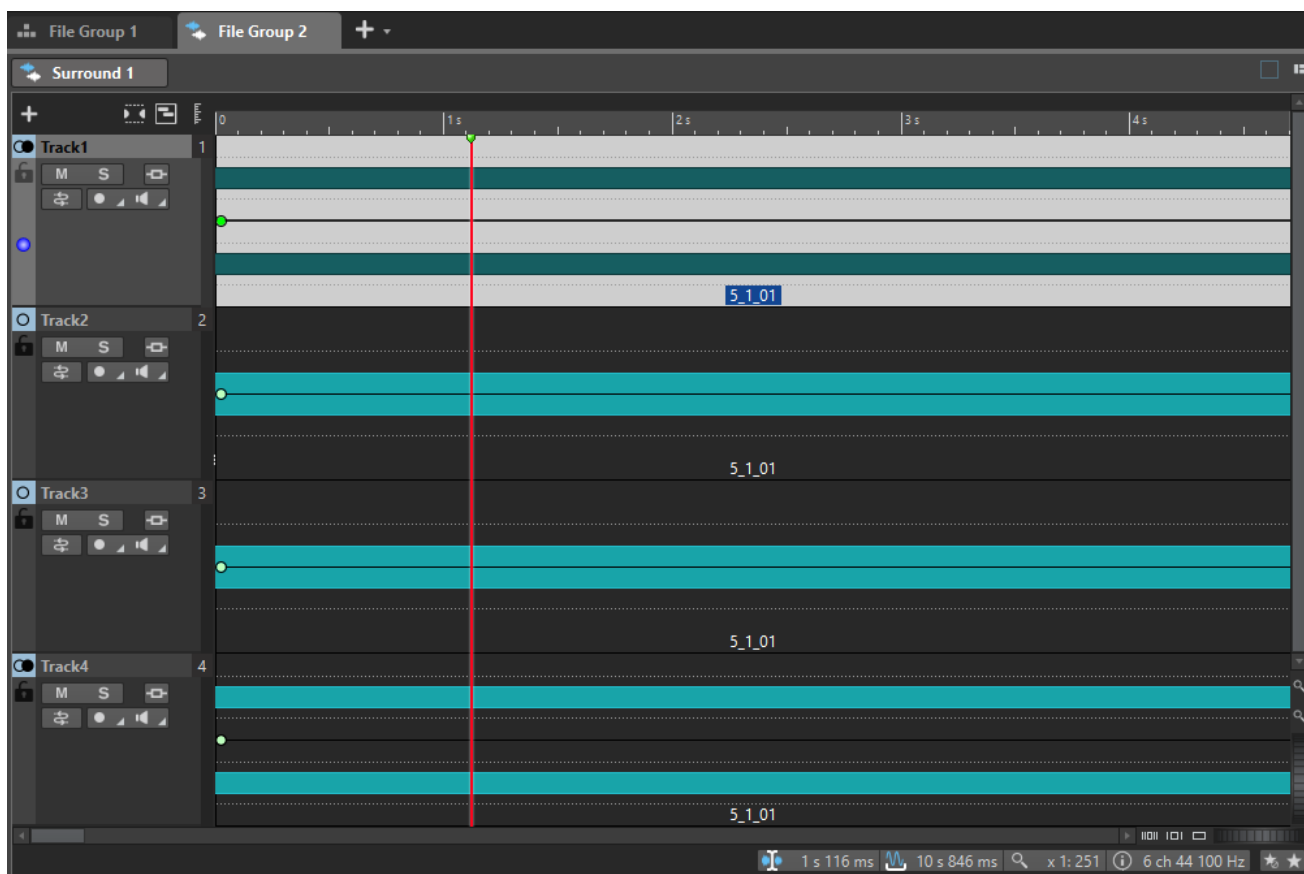
補足

- **波形ビュー**と**レインボービュー**ではグラフィックスのレンダリングが異なるため、透明度の設定はそれぞれ独立しています。
- **オーディオエディター**と**オーディオモンタージュウィンドウ**の透明度の設定もそれぞれ独立しています。

オーディオモンタージュウィンドウ

オーディオモンタージュウィンドウでは、オーディオモンタージュの合成、表示、再生、編集を行なえます。

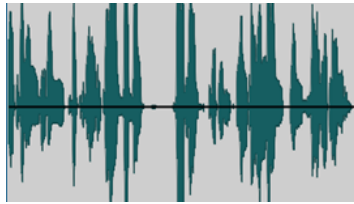
オーディオモンタージュウィンドウでは、トラックとクリップの概要を確認できます。



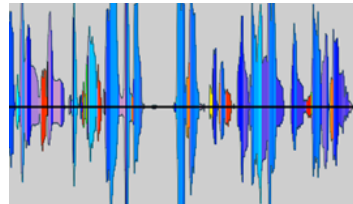
オーディオモンタージュウィンドウには2種類のビューを表示できます。

- 「**波形 (Waveform)**」には、オーディオモンタージュのクリップが参照しているオーディオファイルの波形が表示されます。
- 「**レインボー (Rainbow)**」には、カスタマイズできる特定の色を波形に沿って割り当てることで、オーディオモンタージュのクリップが参照しているオーディオファイルのスペクトラム属性が視覚化されます。

いずれかのビューをアクティブにするには、**オーディオモンタージュウィンドウ**の下部にあるそれぞれのタブをクリックします。



波形ビュー



レインボービュー

関連リンク

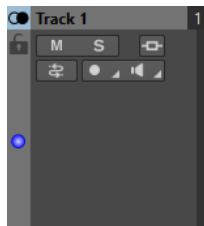
[オーディオモンタージュの各タブ \(351 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

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。

グループ全体をミュート/ソロ (Grouped Mute/Solo)

この項目をオンにすると、トラックグループのいずれかのトラックをミュート/ソロにした場合に、そのトラックグループのすべてのトラックがミュート/ソロになります。この項目は、オーディオモンタージュに少なくとも1つのトラックグループが含まれている場合に使用できます。

タイトルナビゲーター (Title Navigator)

「**タイトルナビゲーター (Title Navigator)**」ポップアップメニューを使用すると、オーディオモンタージュの複数のトラックやレーンにまたがって表示されるタイトル間を素早く移動できます。各タイトルはタイトルマーカのペアによって決定され、タイトルマーカのペア内に位置するクリップは、すべてのトラックまたはレーン上で範囲指定されています。

ナビゲーター

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

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



関連リンク

[ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域 \(338 ページ\)](#)

[ビデオトラックのトラックコントロール領域 \(347 ページ\)](#)

[映像トラックのトラックコントロール領域 \(349 ページ\)](#)

[リファレンストラックのトラックコントロール領域 \(342 ページ\)](#)

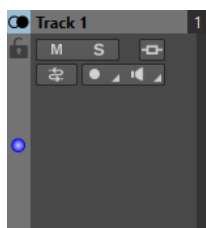
[タイトルナビゲーター \(410 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュウィンドウ \(336 ページ\)](#)

ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域

ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域では、たとえばソロトラックのミュート、トラックエフェクトの追加、ルーティングオプションの指定、入力信号のモニタリング、トラックの録音可能化などが行なえます。

オプション (Options)



モノラルトラックまたはステレオトラックのトラックコントロール領域

トラックコントロール領域オプション

トラック名 (Track Name)

トラック名を変更できます。トラック名をダブルクリックすると、トラック名を入力できる「**トラック名 (Track Name)**」ダイアログが表示されます。

ロック (Lock)

トラックへのすべての編集を無効にします。

ミュート (Mute)

トラックをミュートします。

ソロ (Solo)

トラックをソロにします。

エフェクト (Effects)

以下を行なえる「**エフェクト (Effects)**」ポップアップメニューが開きます。

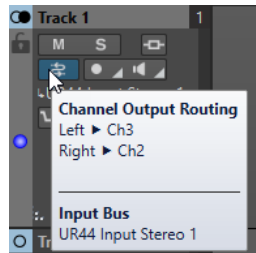
- 「**エフェクトを追加 (Add Effects)**」をクリックしてトラックにエフェクトを追加します。これを行なうと、「**エフェクト (Effects)**」ボタンが緑色に変わります。
- 「**すべてをバイパス (Bypass All)**」をオンにしてすべてのエフェクトをバイパスします。

補足

「エフェクト (Effects)」 ボタンが緑色で強調表示されている場合、そのエフェクトがトラックに適用されていることを示します。

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

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



録音 (Record)

録音できる状態にするためには、対応するトラックを録音可能にする必要があります。

「録音 (Record)」 ボタンの右側の矢印をクリックすると、以下のオプションが表示されます。

「録音のファイル属性 (File Properties for Recording)」を選択すると、録音するオーディオファイルの名前、場所およびビット解像度を指定できるダイアログが開きます。

「録音位置が最後のマーカーに到達したときに停止 (Stop When Record Position Reaches Last Marker)」をオンにすると、モンタージュに表示される最後のマーカーに録音位置が到達したときに録音が停止します。非表示マーカーは反映されません。最後のマーカーの作成と移動は録音中に行なえます。この項目はすべてのオーディオモンタージュに適用されます。

「録音位置が次のマーカーに到達したときに停止 (Stop When Record Position Reaches Next Marker)」をオンにすると、モンタージュに表示される次のマーカーに録音位置が到達したときに録音が停止します。非表示マーカーは反映されません。この項目はすべてのオーディオモンタージュに適用されます。

「録音位置が選択したマーカーに到達すると停止 (Stop When Record Position Reaches Selected Marker)」をオンにすると、録音位置が選択マーカーに到達したときに録音が停止します。

補足

この機能を利用するには、「マーカー (Marker)」 ウィンドウまたはタイムラインでマーカーを選択しておく必要があります。

非表示マーカーは反映されません。この項目はすべてのオーディオモンタージュに適用されます。

処理モニター (Monitor)

入力信号をモニタリングできます。

ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)

低レイテンシーの入力信号をモニタリングできます。「ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)」が有効になっている場合、オーディオモンタージュとエフェクトを通すことなく、入力信号を直接モニタリングできます。

- ダイレクトモニタリングを有効化するには、「処理モニター (Monitor)」を右クリックして「ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)」をオンにします。

Ducker オン/オフ (Ducker On/Off)

ダッキングのオン/オフを切り替えられます。ダッキングをオンにすると、ボイスモジュレータートラックを選択して調節を行なえます。

ソース (Source)

「**変調トラック (Modulator Tracks)**」が開き、ダッキングに使用するトラックを選択できます。

Ducker の設定

Ducker プラグインが開き、ダッキング設定を編集してダッキングエフェクトを微調整できます。

すべてのトラックの高さを変更 (Change Track Height of All Tracks)

トラックコントロール領域の左下部分で、すべてのトラックの高さを同時に変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

アクティブなトラックの高さを変更 (Change Track Height of Active Track)

トラックコントロール領域の中央下部分で、アクティブなトラックの高さを変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

アクティブなトラックとその下のトラックの高さを変更 (Change Track Height of Active Track and Track Below)

トラックコントロール領域の右下部分で、アクティブなトラックとその下のトラックの高さを変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

トラックピークメーター

トラックピークメーターはオーディオトラックのボリュームレベルを示します。これはトラックコントロール領域の右側に配置されています。

トラックポップアップメニュー

このポップアップメニューには、トラックに関するすべてのオプションが表示されます。

- 「**トラック (Track)**」ポップアップメニューを開くには、トラックコントロール領域を右クリックします。

トラックを追加 (Add Track)

アクティブなトラックの下にトラックを1つ追加します。

トラックを複製 (Duplicate Track)

アクティブなトラックの複製を作成します。複製はアクティブなトラックの下に追加されます。

チャンネルを分割 (Split Channels)

チャンネルを分割できます。

「**L/R をモノラルトラックに分割 (Split into Left/Right Mono Tracks)**」は、ステレオトラックをそ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。

「**Mid/Side をモノラルトラックに分割 (Split into Mid/Side Mono Tracks)**」は、ステレオトラックを Mid/Side 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。この機能は、ステレオトラックの各チャンネルが Mid/Side で録音されていることを想定していません。オーディオ素材は変更されません。

トラックにクリップをコピー (Copy Clips to Track)

トラックのすべてのクリップ、または選択したクリップのみを別のトラックにコピーできます。このとき、プラグインやエンベロープ設定を一緒にコピーするかどうかを選択できます。

トラックを削除 (Remove Track)

アクティブなトラックを削除します。

トラックを非表示にする (Sideline Track)

トラックを非表示 (無効) にし、オーディオモンタージュから一時的に切り離します。

オーディオモンタージュが非表示になっている場合、トラックコントロール領域の左上に緑色の「+」記号が表示されます。

「+」記号をクリックして、「**トラックを追加 (Add Track)**」メニューから非表示のトラックを選択することで、選択したトラックを「非表示 → 表示」へとアクティブに変更します。

「+」記号はデフォルトカラー (白) にリセットされます。

レーンを追加 (Add Lane)

アクティブなトラックにレーンを1つ追加します。

2つのレーンにクリップを互い違いに配置 (Stagger Clips Across Two Lanes)

2つの隣接するトラックにクリップを互い違いに並べられます。レーンにタイトルマーカーのペアが含まれている場合、それぞれのタイトルは2つのレーンに互い違いに並べられます。レーンにタイトルが含まれていない場合、すべてのクリップが2つのレーンに互い違いに並べられます。この項目は、トラックに1つまたは2つのレーンがある場合のみ利用できます。

レーンをトラックに変換 (Convert Lanes to Tracks)

各レーンをトラックに変換します。トラックにトラックプラグインが含まれている場合は、以下のオプションを利用できます。

- **最初のトラックにエフェクトを追加 (Add Effects to First Track)**
- **各トラックにエフェクトを追加 (Add Effects to Each Track)**
- **トラックグループにエフェクトを追加 (Add Effects to Track Group)**

選択したトラックをこのトラック上のレーンに変換 (Convert Selected Tracks to Lanes on This Track)

選択したすべてのトラックを削除して、それぞれのクリップをアクティブなトラックの新規レーンに挿入します。

選択したトラックをグループに追加 (Add Selected Tracks to Group)

選択したトラックを既存のトラックグループまたは新規トラックグループに追加できます。

トラックグループを編集 (Edit Track Groups)

「**トラックグループ (Track Groups)**」ダイアログを開き、トラックグループの作成、トラックグループへのトラックの追加、トラックやトラックグループの名前の変更を行なえます。また、トラックグループ内のトラックの波形の色も設定できます。

選択したトラックのグループ化を解除 (Ungroup Selected Tracks)

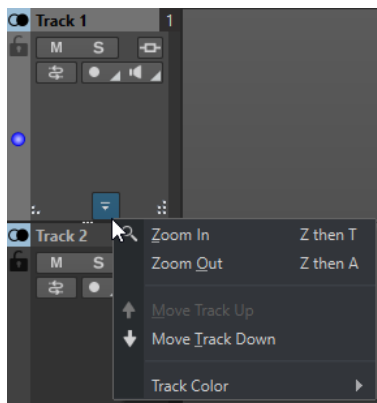
トラックグループから選択したトラックを削除します。

ダッキングコントロールを表示 (Show Ducking Controls)

トラックコントロール領域でダッキングコントロールをオンにします。

トラックの設定メニュー

- **トラックの設定メニュー**を開くには、トラックコントロール領域の中央下部にある下向きの矢印をクリックします。



ズームイン (Zoom In)

アクティブなトラックをいっぱいの高さで表示します。

ズームアウト (Zoom Out)

できるだけ多くのトラックを表示します。

トラックを上へ移動/トラックを下へ移動 (Move Track Up/Move Track Down)

アクティブなトラックを上または下に移動します。

トラックの色 (Track Color)

アクティブなトラックの色を選択するサブメニューが表示されます。

関連リンク

[「録音のファイル属性 \(File Properties for Recording\)」ダイアログ \(597 ページ\)](#)

[その他のエフェクトの追加方法 \(529 ページ\)](#)

[ダッキング \(502 ページ\)](#)

[トラックダッキングの Ducker 設定 \(504 ページ\)](#)

[入力のモニタリング \(597 ページ\)](#)

[ダイレクトモニタリング \(598 ページ\)](#)

[トラックピークメーター \(350 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

[「トラックのルーティング \(Track Routing\)」ダイアログ \(427 ページ\)](#)

リファレンストラックのトラックコントロール領域

リファレンストラックのトラックコントロール領域では、たとえばリファレンストラックを聴くことや、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などが行なえます。

オプション



トラック名 (Track Name)

トラック名を変更できます。トラック名をダブルクリックすると、トラック名を入力できる「**トラック名 (Track Name)**」ダイアログが表示されます。

ロック (Lock)

トラックへのすべての編集を無効にします。

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。

単独でリッスン (Listen Alone)

他のすべてのトラックをミュートしながらリファレンストラックを有効にできます。

処理モニター (Monitor)

入力信号をモニタリングできます。

ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)

低レイテンシーの入力信号をモニタリングできます。「ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)」が有効になっている場合、オーディオモンタージュとエフェクトを通すことなく、入力信号を直接モニタリングできます。

- ダイレクトモニタリングを有効化するには、「処理モニター (Monitor)」を右クリックして「ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)」をオンにします。

エフェクト (Effects)

「エフェクト (Effects)」ポップアップメニューが表示されます。トラックに使用するエフェクトを選択できます。ハイライトされたアイコンは、トラックにトラックエフェクトがかかっていることを示します。

すべてのトラックの高さを変更 (Change Track Height of All Tracks)

トラックコントロール領域の左下部分で、すべてのトラックの高さを同時に変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

アクティブなトラックの高さを変更 (Change Track Height of Active Track)

トラックコントロール領域の中央下部分で、アクティブなトラックの高さを変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

アクティブなトラックとその下のトラックの高さを変更 (Change Track Height of Active Track and Track Below)

トラックコントロール領域の右下部分で、アクティブなトラックとその下のトラックの高さを変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

トラックポップアップメニュー

このポップアップメニューには、トラックに関するすべてのオプションが表示されます。

- 「トラック (Track)」ポップアップメニューを開くには、トラックコントロール領域を右クリックします。

トラックを追加 (Add Track)

アクティブなトラックの下にトラックを追加できます。

トラックを複製 (Duplicate Track)

アクティブなトラックの複製を作成します。複製はアクティブなトラックの下に追加されます。

トラックにクリップをコピー (Copy Clips to Track)

トラックのすべてのクリップ、または選択したクリップのみを別のトラックにコピーできます。このとき、プラグインやエンベロープ設定を一緒にコピーするかどうかを選択できます。

トラックを削除 (Remove Track)

アクティブなトラックを削除します。

トラックを非表示にする (Sideline Track)

トラックを非表示 (無効) にし、オーディオモンタージュから一時的に切り離します。

オーディオモンタージュでトラックが非表示になっている場合、トラックコントロール領域の左上に緑色の「+」記号が表示されます。

「+」記号をクリックして、「**トラックを追加 (Add Track)**」メニューから非表示のトラックを選択することで、選択したトラックを「非表示 → 表示」へとアクティブに変更します。

「+」記号はデフォルトカラー (白) にリセットされます。

レーンを追加 (Add Lane)

アクティブなトラックにレーンを1つ追加します。

2つのレーンにクリップを互い違いに配置 (Stagger Clips Across Two Lanes)

2つの隣接するトラックにクリップを互い違いに並べられます。レーンにタイトルマーカーのペアが含まれている場合、それぞれのタイトルは2つのレーンに互い違いに並べられます。レーンにタイトルが含まれていない場合、すべてのクリップが2つのレーンに互い違いに並べられます。この項目は、トラックに1つまたは2つのレーンがある場合のみ利用できます。

レーンをトラックに変換 (Convert Lanes to Tracks)

各レーンをトラックに変換します。トラックにトラックプラグインが含まれている場合は、以下のオプションを利用できます。

- **最初のトラックにエフェクトを追加 (Add Effects to First Track)**
- **各トラックにエフェクトを追加 (Add Effects to Each Track)**
- **トラックグループにエフェクトを追加 (Add Effects to Track Group)**

選択したトラックをこのトラック上のレーンに変換 (Convert Selected Tracks to Lanes on This Track)

選択したすべてのトラックを削除して、それぞれのクリップをアクティブなトラックの新規レーンに挿入します。

選択したトラックをグループに追加 (Add Selected Tracks to Group)

選択したトラックを既存のトラックグループまたは新規トラックグループに追加できます。

トラックグループを編集 (Edit Track Groups)

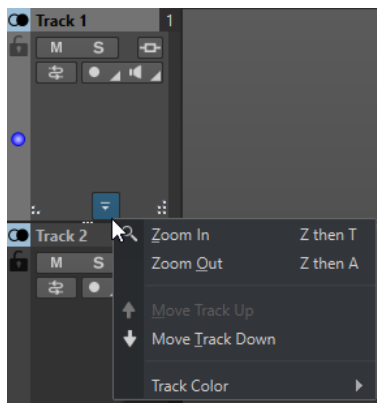
「**トラックグループ (Track Groups)**」ダイアログを開き、トラックグループの作成、トラックグループへのトラックの追加、トラックやトラックグループの名前の変更を行なえます。また、トラックグループ内のトラックの波形の色も設定できます。

選択したトラックのグループ化を解除 (Ungroup Selected Tracks)

トラックグループから選択したトラックを削除します。

トラックの設定メニュー

- **トラックの設定**メニューを開くには、トラックコントロール領域の中央下部にある下向きの矢印をクリックします。



ズームイン (Zoom In)

アクティブなトラックをいっぱいの高さで表示します。

ズームアウト (Zoom Out)

できるだけ多くのトラックを表示します。

トラックを上へ移動/トラックを下へ移動 (Move Track Up/Move Track Down)

アクティブなトラックを上または下に移動します。

トラックの色 (Track Color)

アクティブなトラックの色を選択するサブメニューが表示されます。

関連リンク

[追加の出カバスへのリファレンストラックのルーティング \(398 ページ\)](#)

[入力のモニタリング \(597 ページ\)](#)

[ダイレクトモニタリング \(598 ページ\)](#)

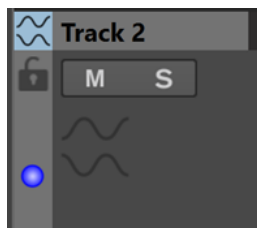
[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

[「トラックのルーティング \(Track Routing\)」ダイアログ \(427 ページ\)](#)

マルチトラックのトラックコントロール領域

マルチトラックのトラックコントロール領域では、マルチトラックへの録音、レンダリング、再生、ミュート、エフェクトの追加を行なえます。

オプション



マルチトラックのトラックコントロール領域

トラックコントロール領域オプション

トラック名 (Track Name)

トラック名を変更できます。トラック名をダブルクリックすると、トラック名を入力できる「**トラック名 (Track Name)**」ダイアログが表示されます。

ロック (Lock)

トラックへのすべての編集を無効にします。

ミュート (Mute)

トラックをミュートします。

ソロ (Solo)

トラックをソロにします。

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せん。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せん。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。

トラックを複製 (Duplicate Track)

アクティブなトラックの複製を作成します。複製はアクティブなトラックの下に追加されます。

トラックにクリップをコピー (Copy Clips to Track)

トラックのすべてのクリップ、または選択したクリップのみを別のトラックにコピーできます。このとき、プラグインやエンベロープ設定を一緒にコピーするかどうかを選択できます。

トラックを削除 (Remove Track)

アクティブなトラックを削除します。

トラックを非表示にする (Sideline Track)

トラックを非表示 (無効) にし、オーディオモンタージュから一時的に切り離します。

オーディオモンタージュでトラックが非表示になっている場合、トラックコントロール領域の左上に緑色の「+」記号が表示されます。

「+」記号をクリックして、「**トラックを追加 (Add Track)**」メニューから非表示のトラックを選択することで、選択したトラックを「非表示 → 表示」へとアクティブに変更します。

「+」記号はデフォルトカラー (白) にリセットされます。

レーンを追加 (Add Lane)

アクティブなトラックにレーンを1つ追加します。

2つのレーンにクリップを互い違いに配置 (Stagger Clips Across Two Lanes)

2つの隣接するトラックにクリップを互い違いに並べられます。レーンにタイトルマーカーのペアが含まれている場合、それぞれのタイトルは2つのレーンに互い違いに並べられま

す。レーンにタイトルが含まれていない場合、すべてのクリップが2つのレーンに互い違いに並べられます。この項目は、トラックに1つまたは2つのレーンがある場合のみ利用できます。

レーンをトラックに変換 (Convert Lanes to Tracks)

各レーンをトラックに変換します。トラックにトラックプラグインが含まれている場合は、以下のオプションを利用できます。

- 最初のトラックにエフェクトを追加 (Add Effects to First Track)
- 各トラックにエフェクトを追加 (Add Effects to Each Track)
- トラックグループにエフェクトを追加 (Add Effects to Track Group)

選択したトラックをこのトラック上のレーンに変換 (Convert Selected Tracks to Lanes on This Track)

選択したすべてのトラックを削除して、それぞれのクリップをアクティブなトラックの新規レーンに挿入します。

トラックの設定メニュー

- **トラックの設定**メニューを開くには、トラックコントロール領域の中央下部にある下向きの矢印をクリックします。

ズームイン (Zoom In)

アクティブなトラックをいっぱいの高さで表示します。

ズームアウト (Zoom Out)

できるだけ多くのトラックを表示します。

トラックを上へ移動/トラックを下へ移動 (Move Track Up/Move Track Down)

アクティブなトラックを上または下に移動します。

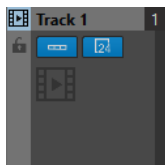
トラックの色 (Track Color)

アクティブなトラックの色を選択するサブメニューが表示されます。

ビデオトラックのトラックコントロール領域

ビデオトラックのトラックコントロール領域では、たとえばビデオのサムネイルのオン/オフの切り替えや、フレーム番号の表示/非表示などが行なえます。ビデオトラックの下の対応するオーディオトラックには、モノラルおよびステレオトラックと同じオプションがあります。

オプション



トラック名 (Track Name)

トラック名を変更できます。トラック名をダブルクリックすると、トラック名を入力できる「トラック名 (Track Name)」ダイアログが表示されます。

ロック (Lock)

トラックへのすべての編集を無効にします。

サムネイルを表示 (Show Thumbnails)

ビデオトラックのサムネイルをオン/オフにできます。

フレーム番号を表示 (Show Frame Numbers)

各サムネイルに対応するビデオフレーム番号を表示できます。

すべてのトラックの高さを変更 (Change Track Height of All Tracks)

トラックコントロール領域の左下部分で、すべてのトラックの高さを同時に変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

アクティブなトラックの高さを変更 (Change Track Height of Active Track)

トラックコントロール領域の中央下部分で、アクティブなトラックの高さを変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

アクティブなトラックとその下のトラックの高さを変更 (Change Track Height of Active Track and Track Below)

トラックコントロール領域の右下部分で、アクティブなトラックとその下のトラックの高さを変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

トラックポップアップメニュー

このポップアップメニューには、トラックに関するすべてのオプションが表示されます。

- 「**トラック (Track)**」ポップアップメニューを開くには、トラックコントロール領域を右クリックします。

トラックを追加 (Add Track)

アクティブなトラックの下にトラックを追加できます。

トラックを削除 (Remove Track)

アクティブなトラックを削除します。

トラックを非表示にする (Sideline Track)

トラックを非表示 (無効) にし、オーディオモンタージュから一時的に切り離します。

オーディオモンタージュでトラックが非表示になっている場合、トラックコントロール領域の左上に緑色の「+」記号が表示されます。

「+」記号をクリックして、「**トラックを追加 (Add Track)**」メニューから非表示のトラックを選択することで、選択したトラックを「非表示 → 表示」へとアクティブに変更します。

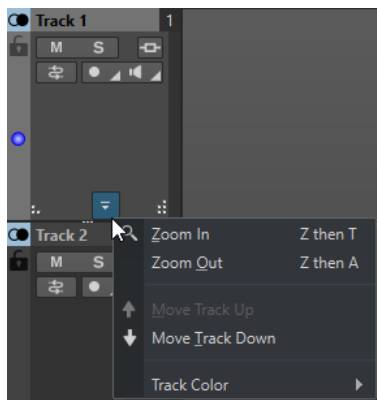
「+」記号はデフォルトカラー (白) にリセットされます。

トラックグループを編集 (Edit Track Groups)

トラックグループの追加、削除および整理が行なえるダイアログが開きます。

トラックの設定メニュー

- **トラックの設定**メニューを開くには、トラックコントロール領域の中央下部にある下向きの矢印をクリックします。



ズームイン (Zoom In)

アクティブなトラックをいっぱいの高さで表示します。

ズームアウト (Zoom Out)

できるだけ多くのトラックを表示します。

トラックを上へ移動/トラックを下へ移動 (Move Track Up/Move Track Down)

アクティブなトラックを上または下に移動します。

関連リンク

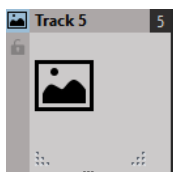
[ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域 \(338 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

映像トラックのトラックコントロール領域

映像トラックのトラックコントロール領域を使用すると、映像トラックに画像を追加できます。

オプション



トラック名 (Track Name)

トラック名を変更できます。トラック名をダブルクリックすると、トラック名を入力できる「トラック名 (Track Name)」ダイアログが表示されます。

ロック (Lock)

トラックへのすべての編集を無効にします。

すべてのトラックの高さを変更 (Change Track Height of All Tracks)

トラックコントロール領域の左下部分で、すべてのトラックの高さを同時に変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

アクティブなトラックの高さを変更 (Change Track Height of Active Track)

トラックコントロール領域の中央下部分で、アクティブなトラックの高さを変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

アクティブなトラックとその下のトラックの高さを変更 (Change Track Height of Active Track and Track Below)

トラックコントロール領域の右下部分で、アクティブなトラックとその下のトラックの高さを変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

トラックポップアップメニュー

このポップアップメニューには、トラックに関するすべてのオプションが表示されます。

- 「トラック (Track)」ポップアップメニューを開くには、トラックコントロール領域を右クリックします。

トラックを追加 (Add Track)

アクティブなトラックの下にトラックを追加できます。

トラックを削除 (Remove Track)

アクティブなトラックを削除します。

トラックを非表示にする (Sideline Track)

トラックを非表示 (無効) にし、オーディオモンタージュから一時的に切り離します。

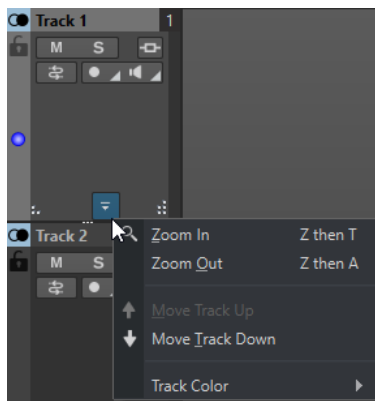
オーディオモンタージュでトラックが非表示になっている場合、トラックコントロール領域の左上に緑色の「+」記号が表示されます。

「+」記号をクリックして、「**トラックを追加 (Add Track)**」メニューから非表示のトラックを選択することで、選択したトラックを「非表示 → 表示」へとアクティブに変更します。

「+」記号はデフォルトカラー (白) にリセットされます。

トラックの設定メニュー

- **トラックの設定**メニューを開くには、トラックコントロール領域の中央下部にある下向きの矢印をクリックします。



ズームイン (Zoom In)

アクティブなトラックをいっぱいの高さで表示します。

ズームアウト (Zoom Out)

できるだけ多くのトラックを表示します。

トラックを上へ移動/トラックを下へ移動 (Move Track Up/Move Track Down)

アクティブなトラックを上または下に移動します。

関連リンク

[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

トラックピークメーター

トラックピークメーターには、ステレオトラックの左右のチャンネルのボリュームレベルが表示されます。**オーディオモンタージュ**ウィンドウのトラックコントロール領域の右側に配置されています。

トラックピークメーターは、どのトラックがどの位のレベルで再生されているかの概要を示します。左のバーには左のステレオチャンネルのボリュームレベルが表示され、右のバーには右のステレオチャンネルのボリュームレベルが表示されます。



関連リンク

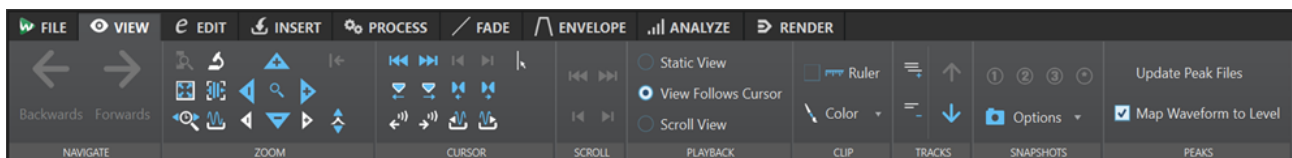
[ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域 \(338 ページ\)](#)

オーディオモンタージュの各タブ

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

「表示 (View)」タブ (オーディオモンタージュ)

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



ナビゲート (Navigate)

戻る/進む (Backwards/Forwards)

前/次のカーソル位置、表示倍率、または選択範囲に移動します。

ズーム (Zoom)

ズーム (Zoom)

拡大する時間範囲を定義できるズームツールをアクティブにします。

時間 (Time)

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

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

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

選択範囲を拡大表示 (Zoom Selection)

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

最大倍率で表示 (Microscope)

最大限にズームインします。

すべて表示 (View All)

最大限にズームアウトします。

クリップ全体を表示 (Display Whole Clip)

アクティブなクリップが表示されるようにビューが調整されます。

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

大きなステップでズームイン/ズームアウトします。

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

小さなステップでズームイン/ズームアウトします。

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

ズームイン/アウトして、レベルの低い/高い波形を表示します。

レベル (Level)

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

ズームを 0dB にリセット (Reset Zoom to 0 dB)

0dB までのオーディオレベルが表示されるよう表示倍率を調整します。

カーソル (Cursor)

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

カーソルをファイルの始め/終わりへ移動します。

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

カーソルを前/次のマーカーに移動します。

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

カーソルを時間選択範囲の始め/終わりに移動します。

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

カーソルを前/次のリージョンの端に移動します。

カーソル位置を編集 (Edit Cursor Position)

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

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

カーソルを前/次のクリップの端に移動します。

スクロール (Scroll)

ファイルの始め/終わり (Start/End)

オーディオの開始/終了位置を表示します。カーソルは移動しません。

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

オーディオ選択範囲の開始/終了位置を表示します。カーソルは移動しません。

再生 (Playback)

固定表示 (Static View)

スクロールを無効にします。

カーソルを継続移動 (View Follows Cursor)

再生カーソルを見失わないように、ビューを自動的にスクロールします。

スクロール表示 (Scroll View)

再生カーソルが中心に固定されるようにビュー画面が自動的にスクロールします。

クリップ

目盛り (Ruler)

この項目をオンにすると、ソースオーディオファイルのマーカークルーラーとともにクリップに表示されます。

カラー (Color)

アクティブクリップに色を割り当てたり、選択したクリップにランダムカラーを適用したり、デフォルトのクリップの色をリセットしたりできます。

トラック (Tracks)

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

モンタージュウィンドウに表示されるトラック数を変更できます。

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

前/次のトラックにフォーカスを設定します。

スナップショット (Snapshots)

スナップショットを撮ったり、呼び出したり、編集したりできます。

スナップショットを撮る (Take Snapshot)

スナップショット機能を有効/無効にします。この項目をオンにすると、プリセットボタンをクリックしてスナップショットを保存できます。

プリセット

ボタン「1」、「2」、および「3」を使用すると、スクロール位置、表示倍率、カーソル位置、オーディオ選択範囲、およびクリップ選択範囲のスナップショットを保存できます。右端のプリセットボタンは、すべてのオーディオモンタージュに使用できるグローバルプリセットです。

オプション (Options)

スナップショットプリセットを適用するときに復元する設定を選択できます。以下の項目を利用できます。

- スクロール位置とズーム (Scroll Position and Zoom)
- カーソル位置 (Cursor Position)
- オーディオの選択範囲 (Audio Selection)
- クリップの選択範囲 (Clip Selection)

ピーク (Peaks)

ピークファイルを更新 (Update Peak Files)

オーディオファイルのピークファイルを更新します。

レベルを波形表示に反映 (Map Waveform to Level)

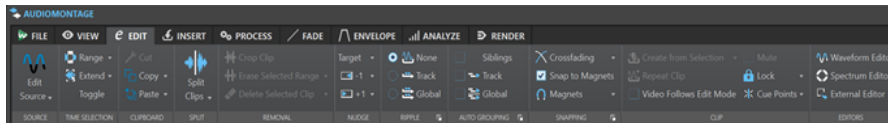
この項目をオンにすると、レベルエンベロープの変更が波形に反映されます。

関連リンク

[オーディオモンタージュの各タブ \(351 ページ\)](#)

「編集 (Edit)」タブ (オーディオモンタージュ)

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



ソース (Source)

ソースを編集 (Edit Source)

クリップのソースオーディオファイルをオーディオエディターで開きます。

Cubase プロジェクトを編集 (Edit Cubase Project)

そのクリップに関連付けられた Cubase プロジェクトを開きます。

時間範囲 (Time Selection)

範囲 (Range)

「範囲選択 (Range Selection)」ダイアログが表示されます。正確な選択範囲を定義できます。

「範囲 (Range)」を右クリックして「プリセット (Preset)」ポップアップメニューを開き、ファクトリープリセットやカスタムプリセットを選択することもできます。

拡張 (Extend)

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

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

- 「**選択範囲を右へ移動 (Shift Selection to the Right)**」は、選択範囲をその長さの分だけ右へ移動します。
- 「**再生位置から終わりまで (From Playback Position to End)**」は、再生位置から選択範囲の終わりまで、または、選択範囲がない場合はファイルの終わりまでの範囲を選択します。再生がオフになっている場合は、編集カーソル位置までが選択されます。
- 「**始めから再生位置まで (From Start to Playback Position)**」は、再生位置から選択範囲の始めまで、または、選択範囲がない場合はファイルの始めまでの範囲を選択します。再生がオフになっている場合は、編集カーソル位置までが選択されます。
- 「**選択範囲を 2 倍にする (Double Selection Length)**」は、現在の選択範囲の長さを 2 倍にします。
- 「**選択範囲を半分にする (Halve Selection Length)**」は、現在の選択範囲の長さを元の長さの 50% にします。

切り替え (Toggle)

選択範囲のオン/オフを切り替えます。

クリップボード (Clipboard)

切り取り (Cut)

オーディオ選択範囲を切り取ってクリップボードに保存します。

コピー (Copy)

アクティブクリップまたはオーディオ選択範囲をクリップボードにコピーします。

「**コピー (Copy)**」を右クリックすると、その他のオプションを含むポップアップメニューが表示されます。

- 「**カーソル位置を記録 (Memorize Cursor Position)**」は、編集カーソルの位置をクリップボードにコピーします。
- 「**選択範囲の長さを記録 (Memorize Selection Length)**」は、アクティブな選択範囲の長さ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、その他の貼り付けオプションを含むポップアップメニューが表示されます。

分割 (Split)

選択クリップを分割 (Split Selected Clips)

編集カーソルまたは再生カーソルの位置で選択クリップを分割します。

すべてのトラック上のクリップを分割 (Split Clips on All Tracks)

すべてのトラック上のクリップを編集カーソルまたは再生カーソルの位置で分割します。

選択範囲の処理 (Removal)

クリップを切り取り (Crop Clip)

選択範囲の外側にある部分のクリップを削除します。

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の一部を消去し、ギャップはそのまま残します。

すべてのトラックから選択範囲を消去するには、「**選択範囲を消去 (Erase Selected Range)**」を右クリックして、「**すべてのトラック上の選択範囲を消去 (Erase Selected Range on All Tracks)**」を選択します。

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

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。

すべてのトラックから選択範囲を削除するには、「**選択範囲を削除 (Delete Selected Range)**」を右クリックして、「**すべてのトラック上の選択範囲を削除 (Delete Selected Range on All Tracks)**」を選択します。

ナッジ機能 (Nudge)

ターゲット (Target)

ナッジ機能の影響を受ける項目を選択できます。

- 「**項目を自動選択 (Auto Select Item)**」は、ユーザーの直前の操作に基づいて、ナッジ対象となる要素を自動選択します。たとえば、直前にクリップを選択または移動した場合、「**クリップの位置 (Clip Position)**」が自動的に選択されます。
- 「**クリップの位置 (Clip Position)**」は選択クリップを移動します。
- 「**クリップの左辺/右辺 (Clip's Left/Right Edge)**」はアクティブクリップのサイズを変更します。
- 「**クリップのフェードイン/アウト (Clip's Fade In/Fade Out)**」は、アクティブクリップのフェードイン/フェードアウトの接合ポイントを移動します。ステレオエンベロープの場合は、フェードイン/フェードアウトの両側が調節されます。
- 「**クリップのクロスフェード (Clip's Crossfade)**」は、クロスフェードにある両方のクリップの接合ポイントを移動して、クロスフェードゾーンを狭めたり広げたりします。これは、重なり合うペアの2番め (右側) のクリップを選択した場合にのみ機能します。
- 「**編集カーソル (Edit Cursor)**」は編集カーソルを移動します。
- 「**時間選択範囲の左境界/時間選択範囲の右境界 (Left Edge of Selected Time Range/ Right Edge of Selected Time Range)**」は、選択範囲の左右の境界を移動します。
- 「**選択マーカー (Selected Marker)**」は選択したマーカーを移動します。
- 「**アクティブなクリップのボリューム (Volume of Active Clip)**」は、「**ユーザー設定 (Preferences)**」の「**ゲイン (Gain)**」設定に基づいて、アクティブクリップのボリュームを徐々に調節します。
- 「**選択クリップすべてのボリューム (Volume of All Selected Clips)**」は、「**オーディオモンタージュ環境設定 (Audio Montage Preferences)**」の「**ゲイン (Gain)**」設定に従って、すべての選択クリップのボリュームを段階的に調節します。
- 「**アクティブなクリップのパン (Pan of Active Clip)**」はアクティブクリップのパンを調節します。「**ナッジ移動: + (Nudge +)**」で左に、「**ナッジ移動: - (Nudge -)**」で右にパンします。
- 「**選択クリップすべてのパン (Pan of All Selected Clips)**」はすべての選択クリップのパンを調節します。「**ナッジ移動: + (Nudge +)**」で左に、「**ナッジ移動: - (Nudge -)**」で右にパンします。

ナッジ移動: - (Nudge -)

「**オーディオモンタージュ環境設定 (Audio Montage Preferences)**」で指定した量だけ、ターゲットを左または下に移動します。

「**左ヘナッジ (Nudge Left)**」を右クリックするとポップアップメニューが表示され、ナッジの振幅を変更できます。

ナッジ移動: + (Nudge +)

「オーディオモンタージュ環境設定 (Audio Montage Preferences)」で指定した量だけ、ターゲットを右または上に移動します。

「右ヘナッジ (Nudge Right)」を右クリックするとポップアップメニューが表示され、ナッジの振幅を変更できます。

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。

追加オプション



「グローバルなリップルがリファレンストラックに影響する (Global Ripple Affects Reference Tracks)」オプションをオン/オフすることで、グローバルなリップルプロセスを開始するときにリファレンストラックを含めるか除外するかを選択できます。

自動グループ化 (Auto Grouping)

関連コンテンツ (Siblings)

この項目をオンにすると、クリップを水平方向に移動またはサイズを変更した場合に、移動またはサイズ変更しているクリップと垂直方向の位置および長さが同じすべてのトラック上のすべてのクリップも同じように移動またはサイズ変更されます。

クリップの下側をダブルクリックすると、クリップのすべての関連コンテンツも選択されます。複数のクリップをすでに選択している場合、クリップの下側をダブルクリックするとそのクリップだけが選択されます。

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、同一トラック上の重なり合うすべてのクリップ、または隣り合うすべてのクリップも移動します。

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、すべてのトラック上の垂直に重なるすべてのクリップも移動します。

追加オプション



「グローバルな自動グループ化がリファレンストラックに影響する (Global Auto Grouping Affects Reference Tracks)」オプションをオン/オフすることで、クリップを自動的にグループ化するときにリファレンストラックを含めるか除外するかを選択できます。

スナップ (Snapping)

クロスフェード (Crossfading)

このポップアップメニューでは、クロスフェードのスナップオプションを選択できます。

- 「**クロスフェード作成時には波形にスナップ (Snap to Waveform When Crossfading)**」をオンにすると、クリップを左側のクリップにドラッグしてクロスフェードを作成したとき、クリップ波形間の関係が適切になるように、移動したクリップの位置が自動調整されます。この相関処理によって、位相が合ったクロスフェードが得られます。
- 「**左クリップへのスナップ時にはクロスフェードを作成し、波形にスナップ (Create Crossfade and Snap to Waveform When Snapping to Left Clip)**」をオンにすると、クリップの開始位置が左側の別クリップの終了位置にスナップするように移動したとき、クリップが少し左に移動し、2つの波形間の相関が最適になるように短いクロスフェードが作成されます。この相関処理によって、位相が合ったクロスフェードが得られます。

- 「**左クリップへのスナップ時にはクロスフェードを作成 (フェードアウトに基づく) (Create Crossfade When Snapping to Left Clip (Based on Fade Out))**」をオンにすると、クリップの開始位置が左側の別クリップの終了位置にスナップするように移動したとき、クリップが少し左に移動し、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、右にあるクリップのフェードインの長さになります。フェードインの長さが0の場合、左にあるクリップのフェードアウトの長さが、かわりの基準として使用されます。左にあるクリップのフェードアウトも0の場合は、「**左クリップへのスナップ時にはクロスフェードを作成し、波形にスナップ (Create Crossfade and Snap to Waveform When Snapping to Left Clip)**」がオンであればこの機能が実行されます。

吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)

この項目をオンにすると、クリップの開始位置、時間選択範囲境界、マーカーなど、「**吸着項目 (Magnets)**」ポップアップメニューでオンになっているすべての要素が吸着項目にスナップします。

吸着項目 (Magnets)

特定の要素の動作を吸着項目に設定できます。

追加オプション



「**オーディオのキューポイント (Audio Cue Points)**」ダイアログを開きます。

- 「**消去 (Clear)**」を選択すると、オーディオのキューポイントがビューから消去されます。
- 「**表示を固定 (Sticky)**」をオンにすると、マウスボタンを放してもオーディオのキューポイントが表示されたままになります。
- 「**オプション... (Options...)**」を選択すると、「**ユーザー設定 (Preferences)**」の「**グローバル (Global)**」ページの「**オーディオ (Audio)**」タブが表示され、オーディオのキューポイントの追加設定を行なえます。

クリップ (Clip)

選択範囲から作成 (Create from Selection)

選択範囲からクリップを作成できます。以下の項目を利用できます。

- 「**選択範囲からクリップを作成 (Create Clip from Selection)**」は、選択範囲の開始位置と終了位置でクリップを分割します。選択範囲にクリップが重なっていない場合は、空のクリップが作成されます。

- 「**選択した範囲をミュートされたレーンにコピー (Copy Selected Range to Muted Lane)**」は、選択した範囲をクリップとしてミュートされたレーンにコピーします。オーディオモンタージュにミュートされたレーンが含まれていない場合、ミュートされたレーンが作成されます。これにより、元の選択範囲のバックアップを維持したまま、選択範囲を外部エディターで編集できます。

クリップの連続コピー作成 (Repeat clip)

「**クリップの連続コピー作成 (Repeat Clip)**」ダイアログが表示され、クリップを連続コピーする方法を指定できます。

ビデオを編集モードに追従させる (Video Follows Edit Mode)

この項目をオンにすると、「**ビデオ (Video)**」ウィンドウのビデオが自動的に各編集内容に追従します。これにより、ビデオのどこを編集しているか即座に確認できます。

クリップをミュート (Mute)

アクティブクリップをミュートします。

ロック (Lock)

このポップアップメニューでは、アクティブクリップをロックできます。

- 「**すべてロック (Full Lock)**」をオンにすると、クリップが誤って編集されないようにクリップがロックされます。
- 「**時間をロック (Time Lock)**」をオンにすると、クリップの位置およびサイズがロックされます。その他の編集オプションは使用できます。

キューポイント (Cue Points)

このポップアップメニューでは、フロントキューポイントとバックキューポイントを調節できます。

- **フロントキューポイント (Front Cue Point)**
 - 「**表示 (Show)**」は、既存のフロントキューポイントを表示します。
 - 「**カーソル位置にセット (Set at Cursor)**」は、クリップの開始位置を基準として、固定された位置にフロントキューポイントを設定します。
 - 「**デフォルトのギャップ位置に設定 (Set at Default Gap Position)**」は、クリップの開始位置の前の、デフォルトのギャップ設定で指定された分だけ離れた位置にフロントキューポイントを挿入します。
デフォルトのギャップは「**アクティブなオーディオモンタージュ (Active Audio Montage)**」タブの「**オーディオモンタージュ環境設定 (Audio Montage Preferences)**」で指定できます。
 - 「**フェードイン終了位置に追従 (Follows Fade In End Point)**」は、フロントキューポイントをフェードインの終了位置に設定します。
 - 「**フェードアウト開始位置に追従 (Follows Fade Out Start Point)**」は、フロントキューポイントをフェードアウトの開始位置に設定します。
- **バックキューポイント (Back Cue Point)**
 - 「**表示 (Show)**」は、既存のバックキューポイントを表示します。
 - 「**カスタマイズ済み終了キューポイント (Custom Cue End)**」をオンにすると、クリップの終了位置を基準として、設定された位置にバックキューポイントを設定できます。これにより、クリップごとにギャップを個別に編集できます。
この項目をオフにすると、「**オーディオモンタージュ環境設定 (Audio Montage Preferences)**」で指定したデフォルトのギャップが使用されます。
 - 「**終了オフセット (End Offset)**」を選択すると、「**バックキューポイントのオフセット (Back Cue Point Offset)**」ダイアログが表示され、クリップの終了位置を基準として、指定した位置にバックキューポイントを設定できます。

エディター (Editors)

補足

新しいクリップの挿入時にクリップエフェクトを複製してしまわないよう、外部エディターで作業をする際はクリップエフェクトを使用しないことをおすすめします。

波形エディター (Waveform Editor)

オーディオ選択範囲をインラインの「**波形エディター (Waveform Editor)**」で開きます。これにより、ノンディストラクティブ (非破壊) 環境でオーディオ選択範囲を編集できます。

スペクトラムエディター (Spectrum Editor)

オーディオ選択範囲をインラインの「**スペクトラムエディター (Spectrum Editor)**」で開きます。これにより、ノンディストラクティブ (非破壊) 環境でオーディオ選択範囲を編集できます。

外部エディター (External Editor)

オーディオ選択範囲を開く外部エディターを選択できます。

エディターリストを編集 (Edit Editor List)



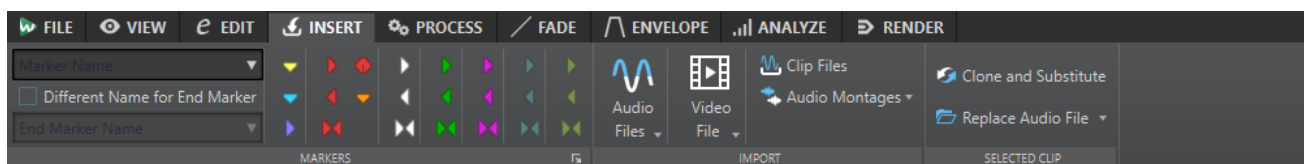
「**ユーザー設定 (Preferences)**」の「**グローバル (Global)**」ページの「**外部アプリケーション (External Applications)**」タブが表示され、外部エディターのパスを指定できます。

関連リンク

- [クリップのソースファイルの編集 \(479 ページ\)](#)
- [外部エディター \(935 ページ\)](#)
- [オーディオモンタージュの各タブ \(351 ページ\)](#)
- [オーディオモンタージュの環境設定 \(927 ページ\)](#)
- [クリップとキューポイント \(474 ページ\)](#)
- [オーディオキューポイントの検出 \(193 ページ\)](#)

「挿入 (Insert)」タブ (オーディオモンタージュ)

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



マーカー

マーカー名 (Marker Name)

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

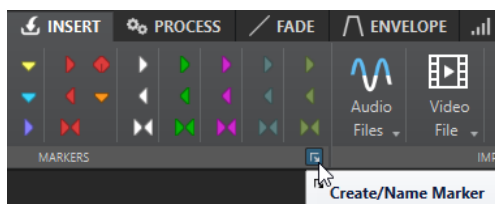
終了マーカーは別名で設定 (Different Name for End Marker)

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

この項目をオフにすると、開始マーカーの名前が終了マーカーにも使用されます。

マーカーを作成して名前を設定 (Create/Name Marker)

マーカーセクションの右下角にある「マーカーを作成して名前を設定 (Create/Name Marker)」ボタンをクリックすると、「マーカーを作成 (Create Marker)」ダイアログが開き、編集カーソルの位置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。



読み込む (Import)

オーディオファイル (Audio Files)

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

ビデオファイル (Video File)

ビデオファイルを選択して、ビデオトラックの編集カーソルの位置に挿入できます。オーディオモンタージュにビデオトラックが存在しない場合、ビデオトラックが作成されます。

クリップファイル (Clip Files)

ファイルブラウザーが開き、そこから1つ以上のクリップを選択して、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。複数のクリップを同時に読み込むと、クリップはファイル名のアルファベット順に並べられ、デフォルトのギャップの設定分間隔を置いて挿入されます。デフォルトのギャップは「オーディオモンタージュの環境設定 (Audio Montages Preferences)」の「アクティブなオーディオモンタージュ (Active Audio Montage)」タブで設定できます。

オーディオモンタージュ

オーディオモンタージュを選択して、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。

選択されたクリップ (Selected Clip)

オリジナルの複製を作成して置換 (Clone and Substitute)

ソースオーディオファイルのコピーを作成します。クリップはこの新しいファイルを参照します。これにより、元のオーディオファイルを参照する他のクリップに影響を与えることなく、新規ソースファイルを変更できます。

複製されたオーディオファイルは、「edits.mon」オーディオモンタージュサブフォルダーに保存されます。

オーディオファイルの置換 (Replace Audio file)

クリップのすべての設定を保持したまま、クリップの参照先を別のオーディオファイルに変更できます。オーディオファイルの長さは、クリップの終了位置以上である必要があります。ステレオファイルをモノラルファイル、またはモノラルファイルをステレオファイルで置換することはできません。矢印のアイコンをクリックすると、最近使用したフォルダーのリストが表示されます。

関連リンク

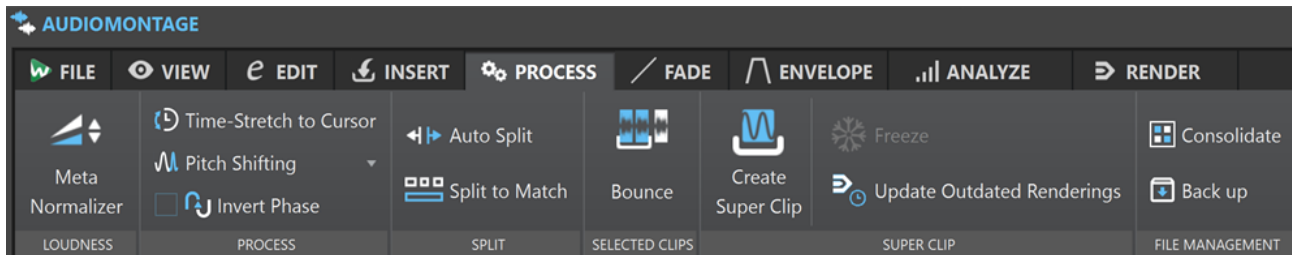
[「アクティブなオーディオモンタージュ \(Active Audio Montage\)」タブ \(927 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュの各タブ \(351 ページ\)](#)

「処理 (Process)」タブ (オーディオモンタージュ)

このタブでは処理ツールを呼び出せます。

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



ラウドネス

メタノーマライザー (Meta Normalizer)

「ラウドネスメタノーマライザー (Loudness Meta Normalizer)」ダイアログが表示されます。オーディオモンタージュの各クリップのラウドネスを調節して、同じ値に統一できます。また、EBU R-128 オーディオ測定推奨およびトゥルーピーク検出を反映しながら、オーディオ出力全体を調節することもできます。

処理 (Process)

カーソル地点までの長さタイムストレッチ (Time-Stretch to Cursor)

「タイムストレッチ (Time Stretching)」ダイアログが表示されます。クリップの終了位置をモンタージュの編集カーソルの位置にタイムストレッチできます。この機能を使用すると、クリップで使用されているオーディオ範囲を含む、元のオーディオファイルの複製が作成されます。処理は複製ファイルに適用され、クリップはこの複製ファイルを参照ようになります。元のオーディオファイルや、元のオーディオファイルを参照する他のクリップには影響はありません。

複製されたオーディオファイルは、「edits.mon」オーディオモンタージュサブフォルダーに保存されます。

ピッチシフト (Pitch Shifting)

「ピッチシフト (Pitch Shifting)」ダイアログが表示されます。クリップのピッチを変更できます。この機能を使用すると、クリップで使用されているオーディオ範囲を含む、元のオーディオファイルの複製が作成されます。処理は複製ファイルに適用され、クリップはこの複製ファイルを参照ようになります。元のオーディオファイルや、元のオーディオファイルを参照する他のクリップには影響はありません。

複製されたオーディオファイルは、「edits.mon」オーディオモンタージュサブフォルダーに保存されます。

位相を反転 (Invert Phase)

クリップの位相を反転させます。反転した位相は、波形ウィンドウでアイコンによって示されます。

分割 (Split)

自動分割 (Auto Split)

「自動分割 (Auto Split)」ダイアログが表示されます。クリップの分割方法を指定できます。

一致するように分割 (Split to Match)

アクティブクリップを小さいクリップに分割し、選択したリファレンスクリップの位置と長さに正確に一致させます。

選択されたクリップ (Selected Clips)

バウンス (Bounce)

選択したクリップをレンダリングして、それらを1つのクリップに置き換えます。

スーパークリップ (Super Clip)

スーパークリップを作成 (Create Super Clip)

選択したクリップを、サブモンタージュを参照するスーパークリップで置き換えます。

フリーズ (Freeze)

スーパークリップを永続的なオーディオファイルにレンダリングして、そのクリップを親モンタージュ内の通常のクリップに変換します。

期限切れのレンダリングの更新 (Update Outdated Renderings)

スーパークリップの元のオーディオモンタージュで行なわれた変更を親モンタージュに適用します。

ファイル管理 (File Management)

統合 (Consolidate)

オーディオモンタージュが参照しているファイルを管理するためのパラメーターを設定できる「**オーディオモンタージュを統合 (Consolidate Audio Montage)**」ダイアログが表示されます。

バックアップ (Back Up)

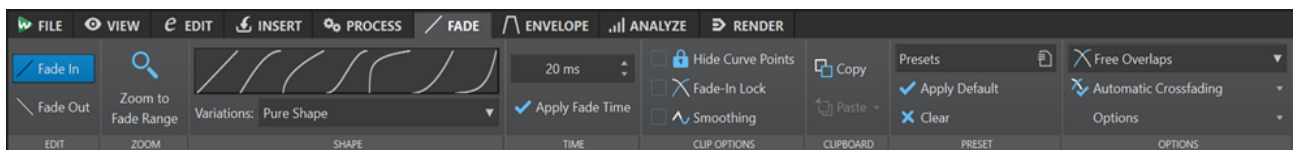
オーディオモンタージュをすべての参照ファイルとともにコピーできます。「**自己完結型コピー (Self-Contained Copy)**」を選択すると独立した新しいフォルダーにコピーされ、「**ZIP ファイル (ZIP File)**」をオンにすると ZIP アーカイブファイルにコピーされます。

関連リンク

[「アクティブなオーディオモンタージュ \(Active Audio Montage\)」タブ \(927 ページ\)](#)
[オーディオモンタージュの各タブ \(351 ページ\)](#)

「フェード (Fade)」タブ (オーディオモンタージュ)

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



編集 (Edit)

フェードイン/フェードアウト (Fade In/Fade Out)

フェードインとフェードアウトの設定を切り替えることができます。

ズーム (Zoom)

フェード範囲にズーム (Zoom to Fade Range)

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

カーブ形状 (Shape)

カーブ

プリセットフェードカーブを選択できます。

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

フェード属性 (Variations)

クロスフェードが作成される時、フェードイン/フェードアウトの形状は、クロスフェード内のボリューム分布に合わせて最適化されます。以下の項目を利用できます。

- 「**純粋な数式ラインを使用 (Pure Shape)**」を選択すると、フェードの形状は変更されず、定義されたとおりに使用されます。フェードイン/フェードアウトプリセットが選択されている場合、これがデフォルト設定になります。
- クロスフェードのフェードイン/フェードアウトカーブに「**振幅を一定に保持 (Amplitude Compensation)**」を選択すると、そのクロスフェード範囲では、フェードイン/フェードアウト部分の合計ゲインが常に一定に保たれます。短いクロスフェードには、このオプションの使用をおすすめします。
- 「**振幅とパワーを補正 (Medium Compensation)**」を選択すると、「振幅を一定に保持 (Amplitude Compensation)」と「**パワーを一定に保持 (Power Compensation)**」の中間の補正が適用されます。これら 2 つのオプションでは期待どおりの結果が得られなかった場合に、このオプションの使用をおすすめします。
- 「**パワーを一定に保持 (Power Compensation)**」を選択すると、クロスフェード範囲内ではクロスフェードのパワーが一定に保たれます。タイプが完全に異なるオーディオ素材同士をクロスフェードさせると、それぞれの高調波がクロスフェードの接合ポイントで相互に打ち消し合って、全体の音量が下がることがあります。クロスフェード範囲内のパワーを一定に保つことで、これを解決できます。フェードカーブに「**正弦関数 1 (*) (Sinus (*))**」または「**平方根 (*) (Square-Root (*))**」のいずれかを使用する場合には、この項目を選択しなくても、一定パワーのクロスフェードが適用されます。

補足

単独フェード (クロスフェードではない) に補正オプションを適用すると、カーブの形状が変わります。ただし、補正を適用したフェード部分がクロスフェードの一部になった場合にのみ、実際の補正が適用されます。

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。

クリップオプション (Clip Options)

カーブポイントを隠す (Hide Curve Points)

エンベロープカーブポイントを非表示にします。これにより、エンベロープポイントはマウスで編集できなくなります。ただし、カーブ全体は上下にドラッグできます。

フェードインロック (Fade-In Lock)

この項目をオンにすると、クリップが重なるように移動しても、フェードイン/フェードアウトが自動的に調整されません。このオプションは、クリップを他のクリップと重なる場合に、設定したフェードを変更したくないときに便利です。

この項目をオフにすると、クリップが別のクリップと重なり合ったとき、フェードイン/フェードアウトが自動的に変更されます。

「自動フェード: オフ (No Automatic Crossfading)」が全体に影響するのに対して、このオプションはクリップごとに適用されます。

スムージング (Smoothing)

エンベロープカーブの角度を緩やかにします。これにより、よりなめらかで、自然なエンベロープカーブになります。

クリップボード (Clipboard)

コピー (Copy)

フェードイン/フェードアウトの形状をクリップボードにコピーします。

貼り付け (Paste)

このポップアップメニューでは、貼り付けの動作を設定できます。

- 「カーブ形状のみを貼り付け (Paste Shape Only)」は、フェードイン/フェードアウトの形状をクリップボードにコピーした形状で置換します。元の長さは保持されます。
- 「選択したクリップに貼り付け (Paste to Selected Clips)」は、選択したすべてのクリップのフェードイン/フェードアウトの形状をクリップボードにコピーした形状で置換します。

プリセット (Preset)

プリセット (Presets)

このポップアップメニューでは、フェードプリセットの保存や呼び出しを行ったり、自動フェード/クロスフェードのデフォルト設定を指定したりできます。

初期値を適用 (Apply Default)

現在のフェードイン/フェードアウトを、「プリセット (Presets)」ポップアップメニューで指定したデフォルト設定で置換します。

消去 (Clear)

フェードインカーブを削除します。

オプション (Options)

重複部の設定

このポップアップメニューでは、自動クロスフェードのパラメーターを設定できます。

- 「自動フェード: オフ (No Automatic Crossfading)」をオンにすると、クリップが重なっても自動クロスフェードが実行されません。

- 「**重複部の設定なし (Free Overlaps)**」をオンにすると、クリップが同一トラック上の別のクリップに重なったときに自動クロスフェードが作成されます。クロスフェードの長さは、重なる部分の長さによって決まります。
- 「**重複部はフェードイン設定に従う (Fade-In Constrains Overlaps)**」をオンにすると、クリップが重なる長さの最大値は、クリップのフェードインの長さの設定、つまり、クロスフェードタイムによって決まります。右側のクリップ (重なる部分にフェードインが含まれるクリップ) が重複部の設定時間を超えて左に移動した場合、もう一方のクリップのサイズが徐々に変更されます。もう一方のクリップを右に移動しても同じ結果になります。
- 「**重複部はフェードアウト設定に従う (Fade Out Constrains Overlaps)**」をオンにすると、クリップが重なる長さの最大値は、クリップのフェードアウトの長さの設定、つまり、クロスフェードタイムによって決まります。左側のクリップ (重なる部分にフェードアウトが含まれるクリップ) が重複部の設定時間を超えて右に移動した場合、もう一方のクリップのサイズが徐々に変更されます。もう一方のクリップを左に移動しても同じ結果になります。

自動クロスフェード (Automatic Crossfading)

このポップアップメニューでは、自動クロスフェードのさまざまなオプションを選択できます。

- 「**異なるレーンのクリップ間のクロスフェード (Crossfades between Clips on Different Lanes)**」をオンにすると、レーン上のクリップを移動したときに、クリップが同じトラックの別のレーンにある他のクリップに重なると、クロスフェードが自動的に作成されます。
- 「**アクティブなトラックのクリップに自動クロスフェードを適用 (Automatic Crossfades with Clips on Active Track)**」をオンにすると、クリップを移動したときに、クリップがアクティブなトラックにある他のクリップに重なると、クロスフェードが自動的に作られます。
- 「**すべてのトラックのクリップに自動フェード (Allow Multiple Automatic Crossfades)**」をオンにすると、複数のクリップを移動したときに、各トラックまたはレーンで他のクリップに重なると、それらすべてに自動クロスフェードが作成されます。このオプションオフにすると、複数のクリップを同時に移動した場合でも、クロスフェードはドラッグしたクリップにのみ作成されます。

オプション (Options)

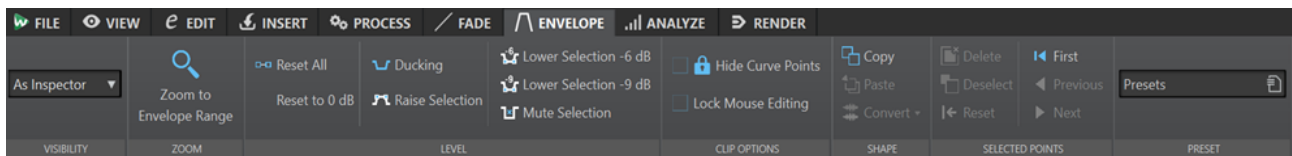
- 「**新規クリップに標準フェードを作成 (Create Default Fades in New Clips)**」をオンにすると、すべての新規クリップのフェードインおよびフェードアウトが、デフォルトのカーブ形状と長さで作成されます。クリップを分割して作成されたクリップには、デフォルトのフェードタイムのみが使用されます。
- 「**クリップ側辺の調整時にフェードタイムを固定 (Lock Fade Times When Adjusting Clip Edges)**」をオンにすると、クリップ側辺を調節しても、クリップの開始位置または終了位置から、定義されたフェードイン/フェードアウトの長さが固定されます。そのため、側辺をドラッグしてクリップのサイズを変更しても、それに応じて対応するフェード接合ポイントが移動し、フェードの長さが保持されます。

関連リンク

[オーディオモンタージュの各タブ \(351 ページ\)](#)

「エンベロープ (Envelope)」タブ (オーディオモンタージュ)

- オーディオモンタージュウィンドウで、「エンベロープ (Envelope)」をクリックします。



表示 (Visibility)

エンベロープタイプ (Envelope Type)

エンベロープのタイプを設定します。選択したタイプに応じて、さまざまなオプションを選択できます。以下の項目を利用できます。

- 「すべてを隠す (Hide All)」は、すべてのエンベロープを非表示にします。
- 「ボリューム/フェード (Volume/Fades)」は、ボリューム/フェードエンベロープのみを表示します。
- 「インスペクターに従う (As Inspector)」は、インスペクターウィンドウの「オートメーション/エンベロープ (Automation/Envelope)」ペインで選択したエンベロープを表示します。

ズーム (Zoom)

エンベロープ範囲にズーム (Zoom to Envelope Range)

アクティブなクリップのアクティブなエンベロープが表示されるようにビューが調節されません。

レベル (Level)

すべてをリセット (Reset All)

エンベロープを初期状態にリセットします。

0dB にリセット (Reset to 0 dB)

フェードイン/フェードアウトポイントの間にあるエンベロープリージョン全体を、初期状態の単独リージョンに置換します。

ダッキング

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

選択範囲を上げる (Raise Selection)

レベルエンベロープポイントを追加し、選択範囲のオーディオレベルを上げるカーブを20ミリ秒の減衰と増幅で描きます。作成したエンベロープリージョンを上下にドラッグして、レベルを調節します。

選択範囲を 6dB 下げる (Lower Selection -6 dB)

選択したオーディオに対して、レベルを -6 dB 下げるエンベロープカーブを描きます。このとき、音声の減衰・増幅にかかる時間は20ミリ秒となります。作成したエンベロープリージョンを上下にドラッグして、レベルを調節します。

選択範囲を 9dB 下げる (Lower Selection -9 dB)

選択したオーディオに対して、レベルを -9 dB 下げるエンベロープカーブを描きます。このとき、音声の減衰・増幅にかかる時間は20ミリ秒となります。作成したエンベロープリージョンを上下にドラッグして、レベルを調節します。

選択範囲をミュート (Mute Selection)

レベルエンベロープポイントを追加し、選択範囲をミュートするカーブを描きます (デフォルトの 20 ミリ秒の減衰と増幅でレベルをゼロに下げます)。

クリップオプション (Clip Options)

カーブポイントを隠す (Hide Curve Points)

エンベロープカーブポイントを非表示にします。これにより、エンベロープポイントはマウスで編集できなくなります。ただし、カーブ全体は上下にドラッグできます。

マウスによる編集をロック (Lock Mouse Editing)

この項目をオンにすると、すべてのエンベロープがロックされ、マウスで編集できなくなります。エンベロープとエンベロープポイントは表示されたままです。

カーブ形状 (Shape)

コピー (Copy)

フェード部分を除き、エンベロープのカーブ形状を専用クリップボードにコピーします。

貼り付け (Paste)

現在のエンベロープの形状をクリップボードにコピーした形状で置換します。フェード部分は変更されません。

変換 (Convert)

- 「ステレオに変換 (Convert to Stereo)」は、左右のチャンネルのエンベロープを個別に作成します。
- 「モノラルに変換 (Convert to Mono)」は、左右のチャンネルのエンベロープをまとめて 1 つのエンベロープにします。

選択されたポイント (Selected Points)

削除 (Delete)

アクティブなクリップ内にある選択されたエンベロープポイントを削除します。

選択を解除 (Deselect)

アクティブなクリップ内にある選択されたエンベロープポイントの選択を解除します。

表示をリセット (Reset)

アクティブなクリップ内にある選択されたエンベロープポイントをデフォルト値にリセットします。

プリセット (Preset)

プリセット (Presets)

このポップアップメニューでは、エンベローププリセットを保存したり呼び出したりできます。

関連リンク

[クリップエンベロープ \(486 ページ\)](#)

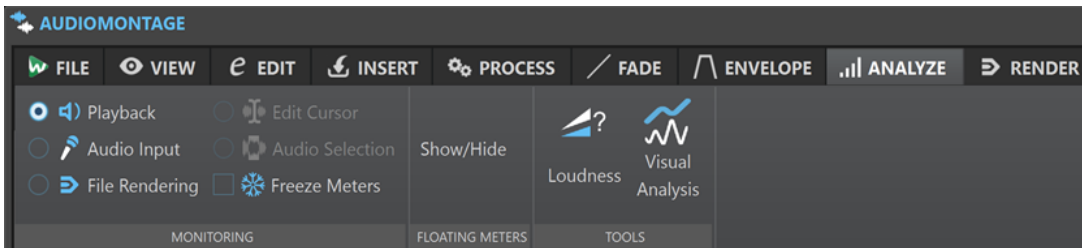
[オーディオモンタージュの各タブ \(351 ページ\)](#)

[Pan Law \(499 ページ\)](#)

「検出 (Analyze)」タブ

「検出 (Analyze)」タブには、オーディオをモニタリングするためのツールが備わっています。

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



モニタリング

再生

これは標準のメータリングモードです。メーターには、再生中のオーディオの情報が表示されます。メータリングは**マスターセクション**のあとに行なわれるため、エフェクト、ディザリング、およびマスターフェーダーが反映されます。オーディオファイル、オーディオモンタージュ、アルバムのタイトルリストなどの再生をモニタリングできます。

入力信号 (Audio Input)

このモードでは、メーターにオーディオ入力の情報が表示されます。通常、このモードは録音時に使用します。**マスターセクション**の設定は反映されません。この項目は「録音 (Recording)」ダイアログが開かれているときのみ機能します。

ファイルのレンダリング (File Rendering)

このモードでは、ファイルのレンダリング時または録音時にディスクに書き込まれている内容をモニタリングできます。平均および最小/最大のピーク値が計算されます。レンダリング後、表示を更新するかモニターモードを変更するまでメーターは「フリーズ」したままになります。

メーター表示を「フリーズ」 (Freeze Meters)

このモードは、開いているすべてのメーターの値を「フリーズ」します。別のモニターモードを選択するか「メーター表示を「フリーズ」 (Freeze Meters)」をオフにするまでメーターは「フリーズ」したままになります。

フローティングメーター (Floating Meters)

表示/非表示 (Show/Hide)

フローティングメーターの表示/非表示を切り替えます。

ツール (Tools)

ラウドネス (Loudness)

オーディオ素材のラウドネスを解析したり、参考資料や標準規格と比較したりするための調整を行なえる「ラウドネス検出 (Loudness Analysis)」ダイアログが表示されます。

ビジュアル分析 (Visual Analysis)

オーディオ素材の「ラウドネスプロファイル (Loudness Profile)」または「スペクトラムのプロファイル (Spectral Profile)」を作成できる「分析 (Analysis)」ダイアログが表示されます。

関連リンク

[オーディオモンタージュの各タブ \(351 ページ\)](#)

[ラウドネス検出 \(262 ページ\)](#)

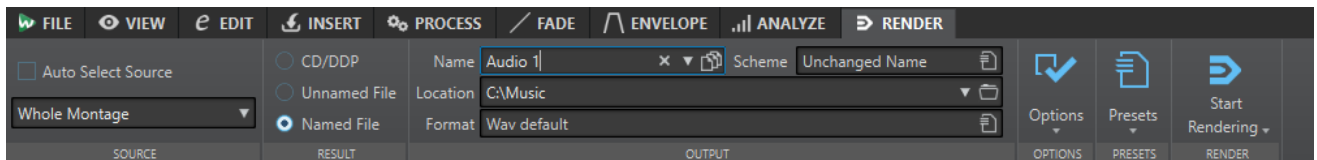
[ビジュアル分析: ラウドネスプロファイル \(267 ページ\)](#)

[ビジュアル分析: スペクトラムプロファイル \(278 ページ\)](#)

「レンダリング (Render)」タブ (オーディオモンタージュ)

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

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



ソース (Source)

ソースを自動選択 (Auto Select Source)

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範囲によってソースオプションが変わります。範囲が選択されていない場合は、オーディオモンタージュ全体が処理されます。

ソースポップアップメニュー

「ソース」ポップアップメニューでは、オーディオモンタージュのどの部分を処理するかを選択できます。

「**単一ファイルの出力 (Single Output)**」セクションで選択したソースからは、レンダリング時に1つのファイルが生成されます。「**複数ファイルの出力 (Multiple Outputs)**」セクションで選択したソースからは、レンダリング時に同時に複数のファイルが生成されます。「**複数ファイルの出力 (Multiple Outputs)**」を使用すると、ファイル名は選択されたソースに応じて自動的に生成されます。一部のソースについては、「**出力先 (Output)**」セクションの「**命名規則 (Scheme)**」オプションで名前をカスタマイズできます。

以下の項目を利用できます。

モンタージュ全体 (Whole Montage)

オーディオ素材全体を処理およびレンダリングします。

アクティブなビデオクリップの範囲 (Range of Active Video Clip)

すべてのオーディオトラックに含まれるビデオクリップの開始位置から終了位置までのオーディオを処理およびレンダリングします。アクティブなビデオのコピーが作成されます。

オーディオ選択範囲 (Selected Audio Range)

複数のトラックやレーンを含むオーディオ選択範囲を処理およびレンダリングします。

選択されたクリップの結合 (Union of Selected Clips)

選択されている最初のクリップで始まり、選択されている最後のクリップで終わるオーディオ範囲を処理します。選択されているクリップだけが処理対象になります。

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。

アクティブなトラックグループ (Active Track Group)

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のトラックグループ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およびトラックはレンダリングされません。

選択されたタイトル (Selected Title)

「アルバム (Album)」ウィンドウで選択されているタイトルを処理およびレンダリングします。

タイトルグループ (Title Group)

タイトルグループを処理およびレンダリングします。処理対象となるグループはこのオプションの下のポップアップメニューで選択できます。

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。

選択されたすべてのトラック (All Selected Tracks)

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、選択した各トラックを処理およびレンダリングして個別のファイルを生成します。ミュートされたクリップおよびトラックはレンダリングされません。

すべてのトラックグループ (All Track Groups)

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、各トラックグループを処理およびレンダリングして個別のファイルを生成します。ミュートされたクリップおよびトラックはレンダリングされません。

すべてのタイトル (All Titles)

すべてのタイトルを処理およびレンダリングします。

グループのすべてのタイトル (All Titles in Group)

選択されているタイトルグループ内のすべてのタイトルを処理およびレンダリングします。

すべてのマーキングされたリージョン (All Marked Regions)

マーカーの設定されたオーディオ範囲をすべて処理して個別のファイルを生成します。1つのオーディオファイルで複数の異なるリージョンを定義すると、1回の操作ですべて処理できます。

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。

すべてのクリップグループ (All Clip Groups)

モンタージュグループがそれぞれ処理され、別々のファイルが生成されます。グループ名はファイル名に使用されます。

すべての選択されたクリップ (All Selected Clips)

選択クリップがそれぞれ処理され、別々のファイルが生成されます。クリップ名はファイル名に使用されます。

実行後の値 (Result)

CD/DDP

オーディオモンタージュから CD または DDP ファイルを作成できます。

名称未設定のファイル (Unnamed File)

名称未設定の一時ファイルがレンダリングされます。

名前を設定 (Named File)

レンダリングされたファイルの名前を指定できます。

出力先 (Output)

名前 (Name)

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

命名規則 (Scheme)

ファイル名の命名規則を指定できます。

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。

以下のオプションから選択できます。

- 「場所 (Location)」フィールドに固定のフォルダーパスを入力します。
- フォルダーアイコンをクリックしてフォルダーを選択します。
- 「場所 (Location)」フィールドの左にある矢印をクリックして表示されるメニューからコンテキストフォルダーを選択します。

補足

個々のオーディオモンタージュごとに独立したレンダリングパスを維持し、オーディオモンタージュを切り替えるとそれに応じてレンダリングパスが変更されるようにするには、「ソースファイルごとに独立したフォルダーを維持 (Keep Independent Folder for Each Source File)」をオンにします。

形式 (Format)

シングルファイル形式またはマルチファイル形式を選択できるポップアップメニューが表示されます。

オプション (Options)

選択中のソースにより、使用できるオプションが異なります。

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

レンダリング時にマスターセクションのプラグインとゲインをバイパスします。

マスターセクションプリセットの自動保存 (Auto Save Master Section Preset)

ファイルのレンダリング時に、マスターセクションプリセットがオーディオモンタージュに自動的に保存されます。モンタージュウィンドウの右下角にある「マスターセクションプリセットの読み込み (Load Master Section Preset)」オプションを使用して、マスターセクションプリセットを読み込むことができます。

境界にフェードイン/アウトを適用 (Fade In/Out at Boundaries)

この項目をオンにすると、新規ファイルが作成された場合、その両端にフェードイン/アウトが適用され、オーディオファイルの一部が処理された場合、隣り合うオーディオとの間にクロスフェードが適用されます。

クロスフェードを適用すると、処理された部分とされない部分とのサウンドの移り変わりがなめらかになります。フェードの長さ (デュレーション) とライン (カーブ) の形状は「ユーザー設定 (Preferences)」で設定できます。設定されたフェードタイムが処理されたファイルの長さの半分を超える場合、フェードは適用されません。

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

マーカーをコピー (Copy Markers)

この項目をオンにすると、対象範囲内にマーカーがある場合、レンダリングされたファイルにもそのマーカーがコピーされます。

CD イメージとキューシートを作成 (Create CD Image and Cue Sheet)

この項目をオンにすると、オーディオモンタージュが、付随するキューシートと一緒に CD イメージとして書き出されます。キューシートとは、イメージファイル内のタイトルの情報が記録されたテキストファイルです。そのキューシートとイメージファイルは、それらの機能に対応している CD 書き込みソフト (WaveLab Pro を含む) に読み込んで CD に書き込みます。このオプションはすべてのサンプリングレートで使用できます。

結果からオーディオモンタージュを作成 (Create Audio Montage from Result)

レンダリングされたオーディオファイルを新しいオーディオモンタージュに読み込みます。

レンダリング後のオーディオファイルを開く (Open Resulting Audio File)

レンダリングされたファイルを新しいウィンドウで開きます。

File Explorer 上に表示 (Reveal in File Explorer)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開いて、選択したファイルの場所に移動します。

新規ファイルグループにファイルを開く (Open Files in New File Group)

レンダリングされたオーディオファイルを新しいファイルグループに読み込みます。

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 (「**プレイバック処理 (Playback Processing)**」セクションを除く) がバイパスされます。この設定は、**オーディオエディター**または**オーディオモンタージュ**ウィンドウの右下のボタンをクリックしてオン/オフを切り替えることができます。

補足

すでに適用されているエフェクトを通して新しいファイルをモニタリングしないように、このオプションはオンにすることをおすすめします。

タイトルの前の休止部分を含む (Include Pause before Title)

この項目をオンにしてアルバムのタイトルをレンダリングすると、レンダリングされたファイルの各タイトルの前に休止部分が追加されます。

タイトルの後の休止部分を含む (Include Pause after Title)

この項目をオンにしてアルバムのタイトルをレンダリングすると、レンダリングされたファイルの各タイトルのあとに休止部分が含まれます。

オーディオモンタージュを変更せずにオーディオファイルをレンダリング (Render Audio File, Do Not Change Audio Montage)

この項目をオンにすると、選択されているタイトルが個別のオーディオファイルにレンダリングされます。

オーディオモンタージュ上の同じトラックを置き換え (Replace on Same Audio Montage Track)

この項目をオンにすると、選択されたモンタージュトラック上のクリップが、レンダリングされたファイルで置き換えられます。

オーディオモンタージュ上の次の空トラックに追加 (Add to Next Empty Audio Montage Track)

この項目をオンにすると、レンダリングされたファイルが次の空のオーディオモンタージュトラックに追加されます。元のクリップは保持されます。

新規オーディオモンタージュトラックに追加 (Add to New Audio Montage Track)

この項目をオンにすると、レンダリングされたファイルが新しいオーディオモンタージュトラックに追加されます。元のクリップは保持されます。

オーディオモンタージュ処理をバイパス (Bypass Audio Montage Processing)

この項目をオンにすると、エフェクトとトラックゲインを含めずにクリップがレンダリングされます。

ボリューム/パンエンベロープを無視 (Bypass Volume/Pan Envelopes)

この項目をオンにすると、選択されたクリップがボリュームやパンエンベロープなしでレンダリングされます。

クリップをレンダリングしたオーディオファイルに置き換える (Replace Clips with Rendered Audio Files)

この項目をオンにすると、選択されたクリップがレンダリングされたオーディオファイルで置き換えられます。

プリセット (Presets)

プリセット (Presets)

このポップアップメニューでは、レンダリングプリセットを保存したり呼び出したりできます。ファイルの名前と保存場所を除くすべての設定が保存および復元されます。

レンダリング (Render)

レンダリングを開始 (Start Rendering)

レンダリング処理を開始します。これはマスターセクションの「レンダリング (Render)」タブにある「開始 (Start)」をクリックするのと同じです。

レンダリングを開始 (リアルタイム) (Start Rendering (Real Time))

レンダリング処理をリアルタイムに開始します。これにより、レンダリング中にオーディオを聴くことができます。

関連リンク

[オーディオモンタージュの各タブ \(351 ページ\)](#)

[マスターセクションの「レンダリング \(Render\)」タブ \(636 ページ\)](#)

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 Pro 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 (ポストエフェクトモードがオフの場合)
3. クリップエフェクト
4. クリップのエンベロープを操作 (ポストエフェクトモードがオンの場合)
5. クリップのパン
6. クリップごとのゲインを調節 (「クリップ (Clips)」 ウィンドウ)
7. 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)
8. トラックエフェクト

9. トラックレベルを設定
10. 各トラックを、オーディオモンタージュのオーディオ属性で設定した数 (1 ~ 8) のチャンネルを含むバスへミックス
11. オーディオチャンネルにマスター出力のプラグインを適用
12. チャンネルのマスターセクション入力への送信

マスターセクションでの信号の流れ

1. 各プラグインスロットでチャンネル/サンプリングレートを変更可能
2. マスターセクションメーター
3. マスターセクションの「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)」ペイン
4. 「プレイバック処理 (Playback Processing)」ペイン
5. 各メーター
6. 再生用のスピーカーゲイン
7. 再生、またはファイル形式へのレンダリング

オーディオモンタージュの作成

オーディオモンタージュを作成する場合、一般的なセットアップから始める「トップダウン」アプローチと、個々のファイルを基盤として使用する「ボトムアップ」アプローチがあります。

WaveLab には、オーディオモンタージュを作成する 2 つの基本的な方法があります。

トップダウンアプローチ: 一般的なセットアップから始める

WaveLab には複数のデフォルトテンプレートが用意されており、ワンクリックでオーディオモンタージュの大まかなレイアウトを設定できます。

たとえば、CD を作成するには「**CD Standard**」テンプレートを選択します。これにより、オーディオファイルが含まれていないステレオトラック 1 つのオーディオモンタージュが**オーディオモンタージュ**ウィンドウで開きます。

テンプレートを選択したあと、トラックにオーディオファイルを追加したり (クリップとして表示される)、トラックにオーディオを録音したりできます。

「**カスタム (Custom)**」オプションを選択すると、チャンネル数やサンプリングレートなどの一般的な属性を定義してオーディオモンタージュを設定できます。

ボトムアップアプローチ: オーディオファイルを基盤として使用する

オーディオファイルをオーディオモンタージュの基盤として使用し、そこからオーディオモンタージュを構築できます。

カスタムオーディオモンタージュをゼロから作成する

空のオーディオモンタージュを新規作成してカスタマイズできます。

手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**新規 (New)**」を選択します。
2. 「**オーディオモンタージュ (Audio Montage)**」 > 「**カスタム (Custom)**」を選択します。
3. オーディオモンタージュのチャンネル構成とサンプリングレートを指定します。

4. 「オーディオモンタージュの場所 (Audio Montage Location)」ダイアログで、オーディオモンタージュの名前を入力し、オーディオモンタージュフォルダーを保存する場所を選択します。

補足

「あとで保存 (Save Later)」 ボタンをクリックするとこの手順をスキップできます。こうしておけば、オーディオモンタージュの場所をあとから設定できます。

5. 「作成 (Create)」 をクリックします。
-

結果

新しいオーディオモンタージュフォルダーが作成され、そこに同じ名前の .mon ファイルが格納されます。

関連リンク

[オーディオモンタージュのファイル構造 \(334 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュ属性 \(386 ページ\)](#)

[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 \(378 ページ\)](#)

[複数の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 \(380 ページ\)](#)

[開いているすべての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 \(380 ページ\)](#)

テンプレートをベースにオーディオモンタージュを作成する

オーディオモンタージュの一般的な設定を確立する場合、複数のデフォルトテンプレートから選択できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」 を選択します。
2. 「オーディオモンタージュ (Audio Montage)」 > 「テンプレート (Templates)」 を選択します。
3. 「CD Standard」、「2 Tracks 44.1k」、「2 Tracks 96k」、「Mid-Side Tracks 44.1k」、「Surround 44.1k」、「8 Channels 44.1k」 からテンプレートを選択します。
4. 「オーディオモンタージュの場所 (Audio Montage Location)」ダイアログで、オーディオモンタージュの名前を入力し、オーディオモンタージュフォルダーを保存する場所を選択します。

補足

「あとで保存 (Save Later)」 ボタンをクリックするとこの手順をスキップできます。こうしておけば、オーディオモンタージュの場所をあとから設定できます。

5. 「作成 (Create)」 をクリックします。
-

結果

新しいオーディオモンタージュフォルダーが作成され、そこに同じ名前の .mon ファイルが格納されます。

関連リンク

[オーディオモンタージュのファイル構造 \(334 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュ属性 \(386 ページ\)](#)

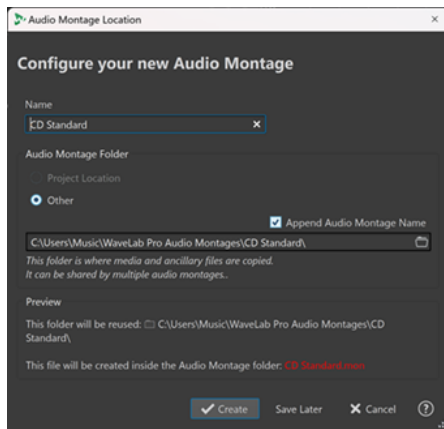
[オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成する \(378 ページ\)](#)

[複数の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 \(380 ページ\)](#)

[開いているすべての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 \(380 ページ\)](#)

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

「オーディオモンタージュの場所 (Audio Montage Location)」 ダイアログでは、オーディオモンタージュの名前を入力したり、オーディオモンタージュフォルダーを保存する場所を選択したりできます。



名前 (Name)

オーディオモンタージュの名前を入力できます。オーディオモンタージュを作成するためにテンプレートを選択した場合は、テンプレート名が名前として提案されますが、この名前は上書きできます。

オーディオモンタージュフォルダー (Audio Montage Folder)

フォルダーを「プロジェクトの場所 (Project Location)」に保存するか、別の場所 (「その他 (Other)」) に保存するかを選択できます。

補足

「プロジェクトの場所 (Project Location)」は、開かれているアクティブなプロジェクトに対してのみ使用できます。

プロジェクトフォルダーの場所には、プロジェクトフォルダーをルートフォルダーとしてオーディオモンタージュの新しいサブフォルダーを作成できます。

下の入力フィールドには、新しいオーディオモンタージュフォルダーのパスを指定できます。「オーディオモンタージュの名前を追加 (Append Audio Montage Name)」をオンにすると、新しいフォルダーにはオーディオモンタージュの名前が自動的に付けられます。

補足

オーディオモンタージュファイル (.mon) を対応するオーディオモンタージュフォルダーにあとから簡単に割り当てられるため、「オーディオモンタージュの名前を追加 (Append Audio Montage Name)」をオンにすることをおすすめします。

プレビュー (Preview)

新しいオーディオモンタージュフォルダーと新しいオーディオモンタージュ (.mon) ファイルのパスのプレビューが表示されます。

作成 (Create)

新しいオーディオモンタージュフォルダーとオーディオモンタージュファイルの作成を開始します。

あとで保存 (Save Later)

パラメーターの設定をスキップしてダイアログを閉じます。オーディオモンタージュの場所はあとから選択できます。

キャンセル (Cancel)

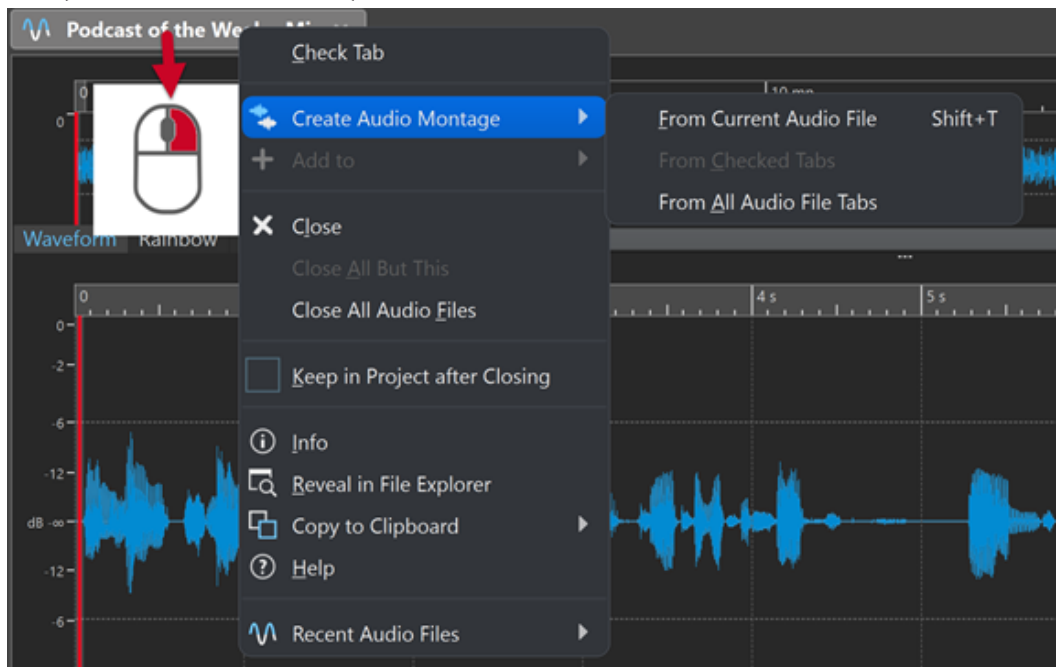
操作をキャンセルします。

オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成する

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

手順

1. **オーディオエディター**で、オーディオモンタージュの作成に使用するオーディオファイルを開きます。
2. 必要に応じて、オーディオファイルの特定のセクションを新規オーディオモンタージュとして開きたい場合は、オーディオファイルで時間範囲を選択します。
3. オーディオファイルのファイルタブを右クリックします。
4. 「**オーディオモンタージュを作成 (Create Audio Montage)**」 > 「**現在のオーディオファイルから作成 (From Current Audio File)**」を選択します。



5. 「**オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成 (Create Audio Montage from Audio File)**」ダイアログで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - オーディオファイルを新規オーディオモンタージュで開くには、「**ファイル全体 (Whole File)**」を選択します。
 - オーディオファイルの時間範囲を新規オーディオモンタージュで開くには、「**現在の時間範囲 (Current Time Selection)**」を選択します。
6. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - オーディオファイルに含まれるマーカーを新規オーディオモンタージュに読み込むには、「**マーカーを読み込む (Import Markers)**」をオンにします。
 - 標準リージョンマーカーの位置でオーディオファイルを分割するには、「**標準リージョンマーカーの位置で分割 (Split at Generic Region Markers)**」をオンにします。
 - タイトルマーカーの位置でオーディオファイルを分割するには、「**タイトルマーカーの位置で分割 (Split at Title 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 \(379 ページ\)](#)

[複数の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 \(380 ページ\)](#)

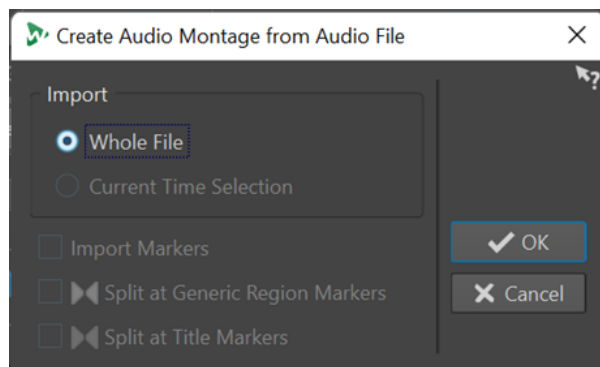
[開いているすべてのオーディオファイルからオーディオモンタージュを作成する \(380 ページ\)](#)

「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。

マーカーを読み込む (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ー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ーの位置で分割

標準リージョンマーカー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ー位置で分割されます。マーカーの範囲外のオーディオは削除されます。

タイトルマーカの位置で分割 (Split at Title Markers)

タイトル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

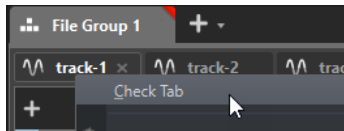
[オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成する \(378 ページ\)](#)

複数の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

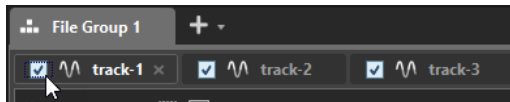
WaveLab Pro で開いている複数のオーディオファイルからオーディオモンタージュを作成できます。各オーディオファイルはオーディオモンタージュにクリップとして追加されます。

手順

1. **オーディオエディター**で、オーディオファイルのファイルタブを右クリックして「**タブにチェックを付ける (Check Tab)**」を選択します。



2. オーディオモンタージュに追加するオーディオファイルのファイルタブをアクティブにします。



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)**」 > 「**選択されたタブから (From Checked Tabs)**」を選択します。
5. 「**オーディオファイルの挿入 (Insert Audio Files)**」ダイアログで、オーディオファイルを挿入する場所を指定します。
6. 「**OK**」をクリックします。

関連リンク

[オーディオエディター/オーディオモンタージュウィンドウのタブの管理 \(96 ページ\)](#)

[開いているすべての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 \(380 ページ\)](#)

[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 \(378 ページ\)](#)

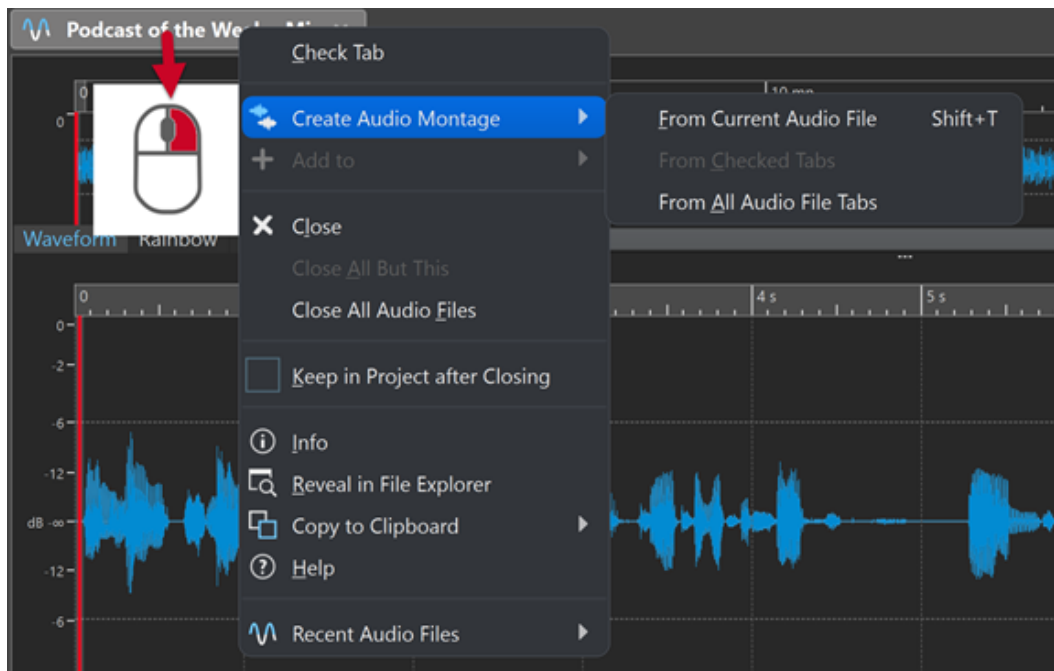
[「オーディオファイルの挿入 \(Insert Audio Files\)」ダイアログ \(420 ページ\)](#)

開いているすべての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

WaveLab Pro で開いているすべての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できます。各オーディオファイルはオーディオモンタージュにクリップとして追加されます。

手順

1. **オーディオエディター**で、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。
2. 「**オーディオモンタージュを作成 (Create Audio Montage)**」 > 「**すべてのオーディオファイルタブから (From All Audio File Tabs)**」を選択します。



3. 「オーディオファイルの挿入 (Insert Audio Files)」ダイアログで、オーディオファイルを挿入する場所を指定します。
 4. 「OK」をクリックします。
-

関連リンク

- [オーディオエディター/オーディオモンタージュウィンドウのタブの管理 \(96 ページ\)](#)
- [複数の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 \(380 ページ\)](#)
- [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 \(378 ページ\)](#)
- [「オーディオファイルの挿入 \(Insert Audio Files\)」ダイアログ \(420 ページ\)](#)

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。

- キューシート/CD イメージをオーディオモンタージュとして読み込み
- タイトルをオーディオモンタージュに読み込み
- 「自動分割 (Auto Split)」機能を使用して、WAV ファイルからオーディオモンタージュを作成
- AES-31 プロジェクトファイルをオーディオモンタージュに読み込み
- XML テキストファイルをオーディオモンタージュに読み込み
- WAV ファイルをオーディオモンタージュに変換
- レンダリング時の出力ファイルをモンタージュで開く
- オーディオモンタージュの複製
- DDP ファイルをオーディオモンタージュに読み込み
- **[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
- スクリプトを使用してオーディオモンタージュを作成

関連リンク

- [オーディオモンタージュの複製 \(382 ページ\)](#)

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。

カスタマイズして複製 (Customized Duplicate)

オーディオモンタージュの複製にオーディオモンタージュのどの部分を含めるかを指定できます。

複製 (オーディオファイルを再作成) (Duplicate (Recreate Audio Files))

オーディオモンタージュとそこに含まれるオーディオファイルを一緒にコピーして、独立したオーディオモンタージュを新しく作成できます。「モンタージュの複製 (Clone completely)」機能には、いくつかの用途があります。

- 他のオーディオモンタージュに影響を与えることなくオーディオファイルを処理する。
- 未使用のオーディオ部分を削除して、特定の側面に焦点を当てた別バージョンの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を分割して、特定の名前を付けて保存する。
- 必要なオーディオ素材のみを残して、オーディオモンタージュプロジェクトのサイズを小さくする。

補足

「複製 (オーディオファイルを再作成) (Duplicate (Recreate Audio Files))」では、エフェクトはファイルに取り込まれません。

関連リンク

[オーディオモンタージュの複製 \(382 ページ\)](#)

オーディオモンタージュの複製

手順

1. 複製するオーディオモンタージュを開きます。
2. 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。
3. 「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。

4. 「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))
 - カスタマイズして複製 (Customized Duplicate)
 - 複製 (オーディオファイルを再作成) (Duplicate (Recreate Audio Files))
5. 「作成 (Create)」をクリックします。
6. 「カスタマイズして複製 (Customized Duplicate)」または「複製 (オーディオファイルを再作成) (Duplicate (Recreate Audio Files))」を選択した場合は、ダイアログが開きます。ダイアログで設定を行ない、「OK」をクリックします。

結果

オーディオモンタージュの複製が新しいタブに開かれます。

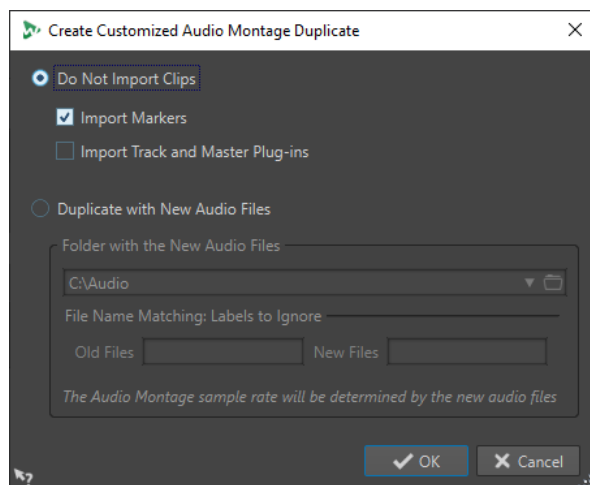
関連リンク

[オーディオモンタージュの複製 \(382 ページ\)](#)

「カスタマイズしたオーディオモンタージュの複製の作成 (Create Customized Audio Montage Duplicate)」ダイアログ

このダイアログでは、オーディオモンタージュのどの部分を複製に含めるかを指定できます。

- 「カスタマイズしたオーディオモンタージュの複製の作成 (Create Customized Audio Montage Duplicate)」ダイアログを開くには、オーディオモンタージュを開いて「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、「カスタマイズして複製 (Customized Duplicate)」を選択して「作成 (Create)」をクリックします。



クリップを読み込まない (Do Not Import Clips)

この項目をオンにすると、元のオーディオモンタージュのクリップは読み込まれません。このオプションは、たとえばすべてのCD マーカーが配置されたオーディオモンタージュを開き、別のオーディオクリップを挿入して、元のオーディオモンタージュと比較する場合などに使用できます。

マーカーを読み込む (Import Markers)

この項目をオンにすると、元のオーディオモンタージュのマーカーが読み込まれます。

トラックとマスターのプラグインを読み込む (Import Track and Master Plug-ins)

この項目をオンにすると、元のオーディオモンタージュのトラックとマスタープラグインが読み込まれます。

新規オーディオファイルを使用して複製 (Duplicate with New Audio Files)

この項目をオンにすると、元のオーディオモンタージュのオーディオファイルを新しいオーディオファイルに置き換えることができます。この機能を実行するには、新しいオーディオファイルを含むフォルダーを指定します。

置き換えに使用するオーディオファイルのファイル名が元のオーディオファイルと異なる場合は、元のファイルと新しいファイルの違いを指定できます。

たとえば、ファイル piano_96k.wav をファイル piano_44k.wav で置き換えるには、「古いファイル (Old Files)」フィールドに **96k** と指定し、「新しいファイル (New Files)」フィールドに **44k** と指定します。

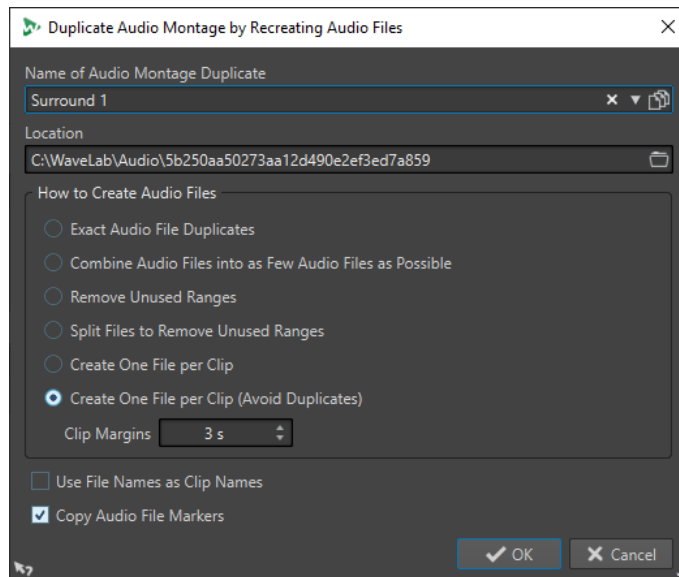
一致するオーディオファイルがない場合は、かわりに空のクリップを作成しておいて、あとから空のクリップをオーディオファイルに置き換えることができます。

元のモンタージュのサンプリングレートと新しいモンタージュのサンプリングレートが異なる場合は、位置、長さ、エンベロープ、およびマーカーの設定がサンプリングレートに合わせて調整されます。

「オーディオファイルを再作成してモンタージュを複製 (Duplicate Audio Montage by Recreating Audio Files)」ダイアログ

実際のオーディオファイルの複製を含むオーディオモンタージュのコピーを作成して、新しく独立したオーディオモンタージュを作成できます。このダイアログでは、選択したオーディオモンタージュをどのように複製するかを指定できます。

- 「オーディオファイルを再作成してモンタージュを複製 (Duplicate Audio Montage by Recreating Audio Files)」ダイアログを開くには、オーディオモンタージュを開いて「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、「複製 (オーディオファイルを再作成) (Duplicate (Recreate Audio Files))」を選択して「作成 (Create)」をクリックします。



オーディオモンタージュの複製の名前 (Name of Audio Montage Duplicate)

オーディオモンタージュの複製のファイル名を指定します。

場所 (Location)

オーディオモンタージュの複製と、それに含まれるすべてのオーディオファイルを作成するフォルダーの場所を指定します。

オーディオファイルを完全に複製 (Exact Audio File Duplicates)

この項目をオンにすると、複製されたオーディオファイルは、元のファイルの完全なコピーになります。未使用の範囲は削除されません。

ファイルは非圧縮形式で再作成され、保存されます。たとえば、オーディオモンタージュに含まれる MP3 は PCM ファイルとして再作成されます。つまり、ファイル形式が変換されるのではなく、内容が再作成されます。

オーディオファイルをできるだけ少ないオーディオファイルにまとめる (Combine Audio Files into as Few Audio Files as Possible)

この項目をオンにすると、元のオーディオファイルで使用されているすべての範囲がコピーされ、1つのオーディオファイルに組み込まれます。複製内のクリップは、これを参照します。ファイルには、オーディオモンタージュの複製ファイルと同じ名前が付けられます。

補足

オーディオモンタージュにモノラルとステレオのクリップの両方が含まれている場合、組み合わせたオーディオファイルが2つ存在することになります。モノラル素材用に1つ (接尾辞M) とステレオ素材用に1つ (接尾辞S) です。

不用領域を削除 (Remove Unused Ranges)

この項目をオンにすると、同じ数のオーディオファイルが作成されますが、ファイル内で未使用の範囲は削除されます。これにより、ファイルサイズが小さくなります。

不用領域を削除し、各オーディオファイルは分割 (Split Files to Remove Unused Ranges)

この項目をオンにすると、ファイル内の未使用の範囲が削除され、範囲が削除されたときにファイルが複数の新しいファイルに分割されます。

1つのクリップに対して1つのファイルを作成 (Create One File per Clip)

この項目をオンにすると、オーディオモンタージュの複製内のすべてのクリップは、そのクリップで使用されるオーディオだけが含まれる一意のファイルを参照します。ファイルには、クリップの名前が付けられます。同じ名前のクリップが複数存在する場合は、番号が追加されます。

1つのクリップに対して1つのファイルを作成 (重複を避ける) (Create One File per Clip (Avoid Duplicates))

この項目をオンにすると、オーディオモンタージュの複製内のすべてのクリップは、そのクリップで使用されるオーディオだけが含まれる一意のファイルを参照します。ファイルには、クリップの名前が付けられます。ただし、2つのクリップが同じオーディオ範囲を使用している場合は、これらのクリップに対して共通のファイルが作成されます。

クリップ余白 (Clip Margins)

作成したオーディオファイル内のクリップ範囲の開始/終了位置の前後に、秒数を追加できます。これにより、複製したオーディオモンタージュのクリップをあとで延ばすことができます。

ファイル名をクリップ名として使用 (Use File Names as Clip Names)

この項目をオンにすると、複製したモンタージュ内のクリップに、対応するオーディオファイルの名前が付けられます。

オーディオファイルのマーカー情報も複製 (Copy Audio File Markers)

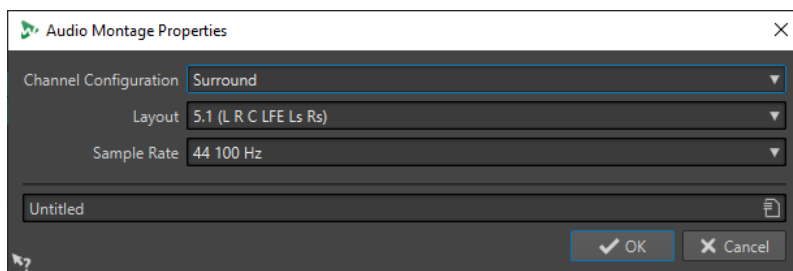
この項目をオンにすると、再作成されたファイルに、元のオーディオファイル内のマーカーが含まれます。

オーディオモンタージュ属性

「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ダイアログでは、チャンネル構成 (モノラル、ステレオ、サラウンド、Ambisonics、マルチモノ)、オーディオチャンネルのレイアウト、およびオーディオモンタージュのサンプリングレートを定義できます。

選択したオーディオモンタージュのオーディオモンタージュ属性を開くには、以下のいずれかを行いません。

- 「ファイル (File)」タブを選択して「情報 (Info)」をクリックします。
- モンタージュウィンドウの右下にある「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ボタンをクリックします。「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ダイアログが開きます。



「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ダイアログでは、選択したオーディオモンタージュに対して以下の設定を行なえます。

モード (Mode)

オーディオモンタージュのチャンネルモードを以下から選択できます。

- モノ (Mono)
- ステレオ (Stereo)
- サラウンド (Sur) (Surround)
- Ambisonics
- マルチモノ (Multi Mono)

チャンネル

オーディオモンタージュの出力時のチャンネル数および構成を設定できます。この項目は「サラウンド (Sur)」、「Ambisonics」、および「マルチモノ (Multi Mono)」モードでのみ使用できます。

サンプリングレート (Sample Rate)

オーディオモンタージュのサンプリングレートを選択します。

オーディオモンタージュのサンプリングレートを変更する

「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ダイアログで、オーディオモンタージュのサンプリングレートを変更できます。

手順

1. モンタージュウィンドウの右下にある「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ボタンをクリックします。
 2. 「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ダイアログで新しいサンプリングレートを選択します。
 3. 「OK」をクリックします。
-

関連リンク

[オーディオモンタージュ属性 \(386 ページ\)](#)

オーディオモンタージュのチャンネル構成の変更

「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ダイアログで、オーディオモンタージュのチャンネル構成を変更できます。

手順

1. モンタージュウィンドウの右下にある「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ボタンをクリックします。
 2. 「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ダイアログで、新しいモード (ステレオ、モノラル、マルチチャンネル) とオーディオチャンネルの数を選択します。
 3. 「OK」をクリックします。
-

関連リンク

[オーディオモンタージュ属性 \(386 ページ\)](#)

オーディオモンタージュの読み込みオプション

オーディオモンタージュには、オーディオファイル、オーディオモンタージュ、ビデオファイル、DDP イメージなど、異なる形式のファイルを読み込みます。

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

- オーディオファイルを読み込むには、「オーディオファイル (Audio Files)」をクリックして、アクティブなトラックの編集カーソルの位置に読み込ませるオーディオファイルを選択します。
読み込むオーディオファイルが1つの場合、「貼り付け(Paste)」ポップアップメニューが表示されます。このポップアップメニューでは、クリップの挿入方法や既存のクリップへの影響などを指定できます。
複数のオーディオファイルを読み込む場合、「オーディオファイルの挿入 (Insert Audio Files)」ダイアログが表示されます。このダイアログでは、ファイルの挿入先を指定できます。
- ビデオファイルを読み込むには、「ビデオファイル (Video Files)」をクリックして、ビデオトラックの編集カーソルの位置に読み込みたいビデオファイルを選択します。利用できるビデオトラックがない場合は、ビデオトラックが作成されます。
- クリップを読み込むには、「クリップファイル (Clip 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クリップを選択します。
複数のクリップを同時に読み込むと、クリップは設定した「デフォルトのギャップ (Default Gap)」の分だけ離してファイル名のアルファベット順に挿入されます。デフォルトのギャップは「オーディオモンタージュの環境設定 (Audio Montages Preferences)」の「アクティブなオーディオモンタージュ (Active Audio Montage)」タブで設定できます。
- オーディオモンタージュを読み込むには、「オーディオモンタージュ (Audio Montages)」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モンタージュを選択します。

以下の読み込みオプションを使用するには、「ファイル (File)」 > 「読み込む (Import)」を選択します。

- オーディオファイルを読み込むには、「オーディオファイルをモンタージュに読み込み (Audio File to Montage)」をクリックし、読み込むオーディオファイルを選択して「読み込む (Import)」をクリックします。

- DDP イメージを読み込むには、「**DDP**」をクリックします。エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で読み込むファイルを選択し、「**読み込む (Import)**」をクリックします。
- CD キューファイルとそのオーディオデータを読み込むには、「**CD キュー (CD Cue)**」をクリックします。エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で読み込むファイルを選択し、「**読み込む (Import)**」をクリックします。
- AES-31 ファイルを読み込むには、「**AES-31**」をクリックします。エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で読み込むファイルを選択し、「**読み込む (Import)**」をクリックします。
- オーディオ CD プログラムファイルを読み込むには、「**オーディオ CD プログラム (Basic Audio CD)**」をクリックします。エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で読み込むファイルを選択し、「**読み込む (Import)**」をクリックします。
- XML ファイルとして保存されているオーディオモンタージュを読み込むには、「**XML**」をクリックします。エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で読み込むファイルを選択し、「**読み込む (Import)**」をクリックします。
- 形式の不明なオーディオファイルを開くには、「**不明なオーディオ (Unknown Audio)**」をクリックします。「**ファイル属性の設定 (Special File Format)**」ダイアログで、開きたいオーディオファイルの形式を処理する方法を指定できます。
- オーディオ CD からタイトルを読み込むには、「**オーディオ CD (Audio CD)**」をクリックします。「**オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)**」ダイアログで、抽出するタイトルを指定します。
- ファイルグループを読み込むには、「**ファイルグループ (File Group)**」をクリックします。エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で読み込むファイルグループを選択し、「**読み込む (Import)**」をクリックします。

関連リンク

[オーディオモンタージュとオーディオファイル間のサンプリングレートの不一致を解決する \(422 ページ\)](#)

[「オーディオファイルの挿入 \(Insert Audio Files\)」ダイアログ \(420 ページ\)](#)

[スーパークリップ \(483 ページ\)](#)

[「ファイル属性の設定 \(Special File Format\)」ダイアログ \(234 ページ\)](#)

[「アクティブなオーディオモンタージュ \(Active Audio Montage\)」タブ \(927 ページ\)](#)

破損したオーディオファイルの参照情報

オーディオモンタージュは単一または複数のオーディオファイルを参照して構成されています。これらの参照情報は、たとえばオーディオファイルをハードディスク上の別の場所に移動すると、破損する場合があります。WaveLab Pro 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 \(388 ページ\)](#)

[「所在不明ファイル \(Missing Files\)」ダイアログ \(389 ページ\)](#)

破損したオーディオファイルの参照情報の修復

オーディオファイルの参照情報が破損したオーディオモンタージュを開いた場合、「**所在不明ファイル (Missing Files)**」ダイアログが自動的に開きます。

手順

1. 「**所在不明ファイル (Missing Files)**」ダイアログで、所在不明のオーディオファイルの修復したい参照情報を選択します。
2. 「**検索する場所 (Where to Search)**」フィールドで新しいオーディオファイルの参照情報の保存場所を指定します。

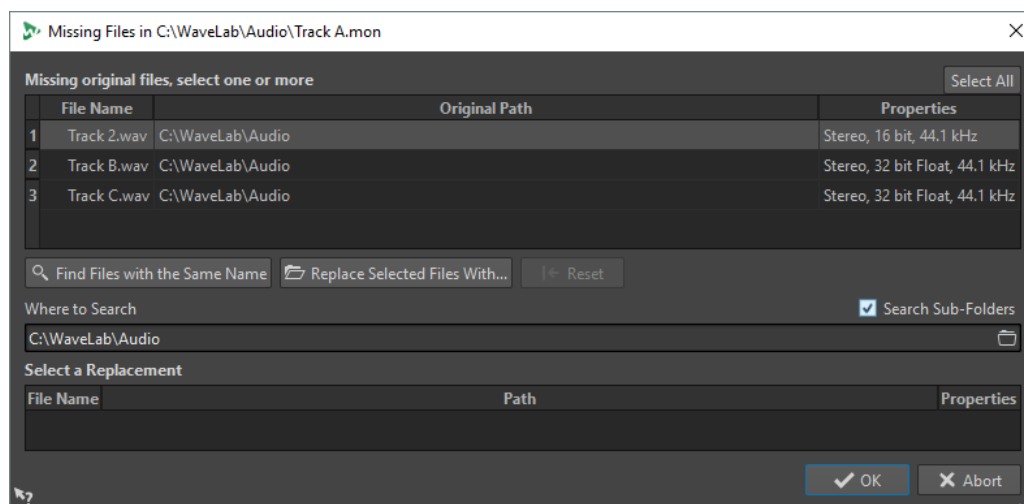
- 必要に応じて、「サブフォルダーも検索する (Search Sub-Folders)」をオンにして、サブフォルダーも検索対象に含めます。
- 以下のいずれかを行ないます。
 - 所在が不明のファイルと同名のオーディオファイルが自動で検索されるようにするには、「**同じ名前のファイルを探す (Find Files with the Same Name)**」をクリックします。
「**代替ファイルを以下から選択してください (Select a Replacement)**」フィールドで新しいオーディオファイルの参照情報を選択し、「**OK**」をクリックします。
 - 所在不明ファイルと置き換え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 \(389 ページ\)](#)

「所在不明ファイル (Missing Files)」ダイアログ

オーディオモンタージュを開いたときに、オーディオモンタージュが参照するファイルが所在不明の場合、このダイアログが表示されます。このダイアログで、それらのファイルを検索するか、代替ファイルを選択できます。



所在不明の元のファイル

所在不明ファイルのリストが表示されます。いずれのファイルも、既存のファイルで置き換えることができます。複数のファイルの代替ファイルを指定するには、ファイルを選択し、「**検索する場所 (Where to Search)**」フィールドに新しいパスを入力します。

有効な代替ファイルを関連付けできたファイルには、緑色のチェックマークがつきます。赤いチェックマークがついたファイルには、有効な代替ファイルを関連付けできていません。ただし、代替ファイルの候補がダイアログの下部に表示されます。

同じ名前のファイルを探す (Find Files with the Same Name)

WaveLab Pro 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、クリップ、およびレーンを追加して、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](#) (390 ページ)

[クリップ](#) (410 ページ)

[レーン](#) (405 ページ)

トラック

トラックはクリップを整理するための構造を提供します。さまざまなオーディオトラックタイプに加えて、WaveLab Pro にはビデオトラックや映像トラックなどのトラックタイプも用意されています。

- モノラルおよびステレオトラックを使用すると、オーディオモンタージュにクリップを追加できます。
- マルテストトラックを使用すると、マルチテストを実行できます。
- 映像トラックを使用すると、オーディオモンタージュに画像を追加できます。
- ビデオトラックを使用すると、オーディオモンタージュに動画を追加できます。
- リファレンストラックを使用すると、参照オーディオファイルまたは入力信号とミックスとの比較をレイテンシーなしで行なえます。

関連リンク

[リファレンストラック](#) (395 ページ)

[ビデオトラック](#) (799 ページ)

[トラックの追加](#) (390 ページ)

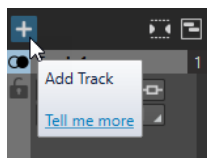
[レーン](#) (405 ページ)

トラックの追加

モノラルトラック、ステレオトラック、リファレンストラック、マルチテストトラック、ビデオトラック、および映像トラックを追加できます。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 「**オーディオモンタージュ (Audio Montage)**」ウィンドウで、トラックコントロール領域の最上部にある「+」をクリックします。



- トラックコントロール領域を右クリックして「**トラック (Track)**」ポップアップメニューを開き、「**トラックを追加 (Add Track)**」を選択します。
2. オーディオモンタージュに追加するトラックタイプを選択します。
-

関連リンク

[トラック \(390 ページ\)](#)

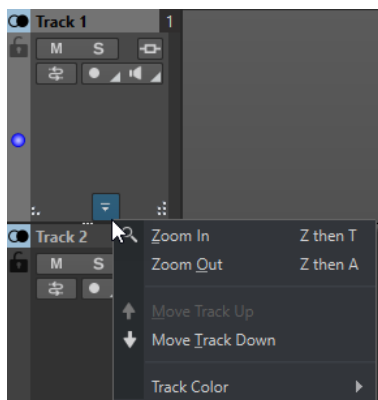
[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

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 \(390 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

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 \(390 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

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 \(390 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

トラックの選択

複数のトラックを同時に選択できます。これにより、同時に複数トラックのグループ化またはグループ解除や、複数の個別のトラックのレンダリングなどが行なえます。

選択できる手順

- トラックを選択するには、トラックのトラックコントロール領域をクリックします。選択したトラックのトラックコントロール領域は背景色が変わります。
 - 複数のトラックを選択するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら、選択する各トラックのトラックコントロール領域をクリックします。
 - 連続して並ぶトラックを選択するには、**[Shift]** を押しながら、選択する各トラックのトラックコントロール領域をクリックします。
-

関連リンク

[トラックグループ \(401 ページ\)](#)

[クリップの選択 \(434 ページ\)](#)

[選択クリップとアクティブクリップ \(433 ページ\)](#)

選択したトラックとアクティブなトラック

WaveLab Pro では、トラックの状態には非選択、選択、そしてアクティブがあります。編集機能にはアクティブなトラックにしか適用されないものもありますが、それ以外のものは選択したトラックに適用されます。

- 選択したトラックとは、何らかのトラック選択手順によって選択されたトラックです。同時に複数のトラックを選択できます。これにより、選択した複数トラックのトラックグループへの追加や、複数トラックのレンダリングが行なえます。

選択したトラックのトラックコントロール領域は背景色が変わります。

- アクティブなトラックとは、最後に選択、クリック、または編集したトラックのことです。一度にアクティブにできるのは、1つのトラックだけです。一部の機能はアクティブなトラックに対してのみ適用されます。

アクティブなトラックは、トラックコントロール領域の左端に青い点で表示されます。



関連リンク

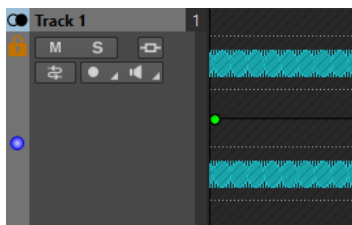
[トラックの選択](#) (392 ページ)

[トラックグループ](#) (401 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](#) (390 ページ)

[トラックコントロール領域](#) (337 ページ)

トラックを非表示にする

トラックを非表示にして一時的に無効にすることにより、リソースの消費が抑えられ、再生とレンダリングから除外されます。

少なくとも 1 つのトラックが有効であれば、オーディオモンタージュ内のトラックを、トラックの種類に関係なくいくつでも非表示にできます。

トラックの非表示は、多くのトラックやエフェクトを含む複雑で入り組んだプロジェクトで作業をする場合に特に便利です。以下の目的に使用します。

- **リソースの節約:** 非表示にしたトラックはリソースを消費しないため、現在使用していないトラックを一時的に非表示にすることで、他のトラックやタスクのために CPU の処理能力を解放できます。
- **プロジェクトの管理:** トラックを非表示にすると、トラックの概要がすっきりと整理され、管理しやすくなります。使用していないトラックを非表示にして無効にすることで、ワークスペースが散らかりません。

ヒント

プロジェクトにマルチテストトラックやリファレンストトラックが含まれている場合、それらを使用していないときは非表示にすることを検討してください。

- フォーカスの維持: 未使用のトラックやあまり重要でないトラックを一時的に非表示にして無効にすることで、プロジェクトの重要な部分にフォーカスできます。
- クリップの保持: 非表示にしたトラックのクリップは、リップルや自動グループ化など、複数クリップの編集操作の影響を受けません。つまり、トラックを非表示にすることで、これらのトラックのクリップを編集から除外できます。
- 再利用のためのアーカイブ: トラックの非表示は、完全に削除するのではなく一時的に除外するだけなので、気が変わったらいつでも戻すことができます。
- バージョン管理: トラックを非表示にすることで、トラックの異なるバージョンをいくつも保持できるため、編集と処理を追跡し、以前のバージョンと新しいバージョンを簡単に切り替えて比較できます。

関連リンク

[ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域 \(338 ページ\)](#)

[リファレンストラックのトラックコントロール領域 \(342 ページ\)](#)

[ビデオトラックのトラックコントロール領域 \(347 ページ\)](#)

[映像トラックのトラックコントロール領域 \(349 ページ\)](#)

トラックを非表示にして無効にする

オーディオモンタージュウィンドウで編集タスクと処理タスクを実行する際のリソースを節約するために、オーディオモンタージュでトラックを非表示にできます。

非表示にしたトラックは無効になりますが、いつでも再び有効にできます。

トラックコントロール領域でトラックを右クリックして、「**トラック (Track)**」メニューから以下のオプションを選択します。

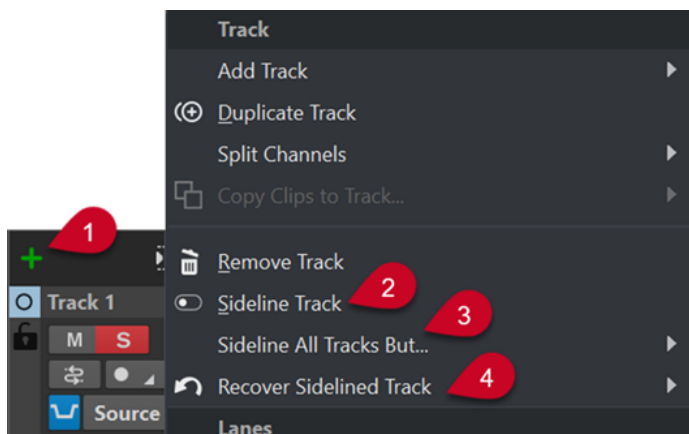
- 「**トラックを非表示にする (Sideline Track)**」は、トラックを非表示にして無効化します。
- 「**これ以外のすべてのトラックを非表示にする (Sideline All Tracks But)**」は、このメニューから選択したトラックを除くすべてのトラック (アクティブなトラックと現在非表示になっているその他のトラックを含む) を非表示にして無効にします。

結果

選択に応じて、1つのトラック、あるいは特定のトラックを除くすべてのトラックが非表示になって無効化されます。トラックコントロール領域の左上にある「+」記号が緑色に変わり、オーディオモンタージュに非表示のトラックが含まれていることを示します。

手順終了後の項目

- 非表示のトラックを再び表示して有効化するには、トラックコントロール領域の左上にある「+」をクリックして、「**トラックを追加 (Add Track)**」メニューから1つまたはすべての非表示トラックを選択します。
- 非表示のトラックを再び表示して有効化し、特定のトラックのあとに配置するには、トラックコントロール領域でトラックを右クリックして、「**非表示になったトラックを復元 (Recover Sideline Track)**」メニューから1つまたはすべての非表示トラックを選択します。

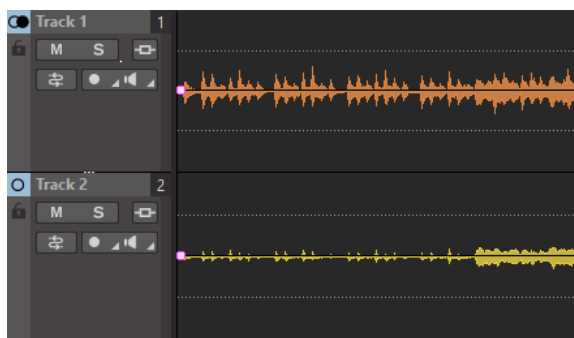


- 1 「+」記号: 緑色はオーディオモンタージュに非表示のトラックがあることを示します。
- 2 「トラックを非表示にする (Sideline Track)」オプション: トラックを非表示にして無効化します。
- 3 「これ以外のすべてのトラックを非表示にする (Sideline All Tracks But)」オプション: 特定のトラックを除くすべてのトラックを非表示にして無効化します。
- 4 「非表示になったトラックを復元 (Recover Sidelined Track)」オプション: 特定のトラックまたはすべてのトラックを復元します。

L/R および Mid/Side モノラルトラック

ステレオオーディオトラックは、2つのモノラルトラック (「L/R」モードまたは「Mid/Side」モード) 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。

Mid/Side モノラルトラックに分割すると、上のトラックには Mid 信号が表示され、下のトラックには Side 信号が表示されます。これにより、Mid 信号と Side 信号に個別のエフェクトプラグインを適用したり、個別のエンベロープを使用したりできます。



モンタージュ出力では、Mid/Side 信号が自動的に L/R 信号に変換されます。

リファレンストラック

リファレンストラックを使用して、参照オーディオファイルまたは入力信号とミックスとの比較をレイテンシーなしで行なえます。

リファレンストラックは以下のような場合に使用できます。

- 異なるマスターの比較
- WaveLab Pro またはハードウェアモニターコントローラーで最大3つのリファレンストラックを使用した、ゼロレイテンシーでのミックスの A/B 比較
- マスター版と未マスター版のオーディオファイルの比較

- 外部機器ミックスとミックスの比較
 - 異なる曲とミックスの比較
 - 外部機器を使用しながら、リファレンストラックの出力を別のモンタージュトラックに録音する
- リファレンストラックは異なるバスにルーティングできます。リファレンストラックは常にステレオトラックです。

レイテンシーのあるプラグインを使用しても、リファレンストラック間の切り替えの際にディレイは生じません。

ヒント

リファレンストラックをすばやく切り替えるには、キーボードショートカットを使用します。

- 選択したリファレンストラックのオン/オフを切り替えるには、**[O]** を押します。
- 複数のリファレンストラックを切り替えるには、**テンキー [1]**、**テンキー [2]** または **テンキー [3]** を押してから **[N]** を押します。

リファレンストラックは、オーディオの編集ではなく、オーディオの比較に使用します。リファレンストラックのクリップは、「編集 (Edit)」タブで「リップル (Ripple)」パネルの「グローバルなリップルがリファレンストラックに影響する (Global Ripple Affects Reference Tracks)」または「自動グループ化 (Auto Grouping)」パネルの「グローバルな自動グループ化がリファレンストラックに影響する (Global Auto Grouping Affects Reference Tracks)」をオンにしていない限り、「グローバルリップル (Global Ripple)」オプションと「自動グループ化 (Auto Grouping)」オプションの影響を受けません。アルバムウィザードにはリファレンストラックは反映されません。「ラウドネスメタノーマライザー (Loudness Meta Normalizer)」には、リファレンストラックに対し「単独でリッスン (Listen Alone)」がオンになっている場合のみ、リファレンストラックのクリップが反映されます。この場合、リファレンストラックのクリップのみが反映されます。

関連リンク

[リファレンストラックのルーティング \(396 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(354 ページ\)](#)

[クリップの移動とクロスフェードのオプション \(453 ページ\)](#)

リファレンストラックのルーティング

リファレンストラックはマスターセクション出力、マスターセクションの「プレイバック処理 (Playback Processing)」ペイン、および追加の出力バスにルーティングできます。

リファレンストラックのルーティングを使用すると、モンタージュ出力以外の出力にリファレンストラックをルーティングできます。これにより、リファレンストラックの出力とモンタージュの出力を切り替えることでミックスを比較できます。たとえば、出力バス間の切り替えはハードウェアモニターコントローラーを使用して行なえます。

リファレンストラックは録音のソースとしても使用できます。リファレンストラックをプラグイン経由で外部エフェクトに送って追加処理させます。それからモンタージュトラックの録音を有効にして、処理済みのリファレンストラックを録音します。

関連リンク

[リファレンストラック \(395 ページ\)](#)

メイン再生バスへのリファレンストラックのルーティング

リファレンストラックを「メイン再生バス (Main Playback Bus)」にルーティングすると、リファレンストラックのトラックエフェクトおよびクリップエフェクト以外のすべてのモンタージュ出力のエフェクトがバイパスされます。また、すべてのマスターセクションエフェクトはバイパスされ、レイテンシーがゼロになります。

リファレンストラックはメーターをバイパスします。このため WaveLab Pro のメーターには、リファレンストラックをモニタリングしていてもミックスダウンの信号が表示されます。

手順

1. モンタージュウィンドウでリファレンストラックを追加します。
2. リファレンストラックの「**単独でリッスン (Listen Alone)**」をオンにします。

補足

リファレンストラックの「**単独でリッスン (Listen Alone)**」をオンにすると、他のトラックはすべてミュートされ、リファレンストラックをレイテンシーやグリッチなしでリッスンできます。

3. トラックコントロール領域で「**ルーティング (Routing)**」をクリックします。
 4. 「**ルーティング (Routing)**」メニューの「**出力バス (リッスン) (Output Bus (Listen))**」セクションで、「**メイン再生バス (Main Playback Bus)**」を選択します。
-

関連リンク

[リファレンストラックのトラックコントロール領域 \(342 ページ\)](#)

マスターセクションのプレイバック処理へのリファレンストラックのルーティング

リファレンストラックを「**マスターセクションのプレイバック処理 (Master Section Playback Processing)**」の出力にルーティングすると、リファレンストラックのトラックエフェクトおよびクリップエフェクト以外のすべてのオーディオモンタージュエフェクトがバイパスされます。また、「**プレイバック処理 (Playback Processing)**」エフェクト以外のすべての**マスターセクション**エフェクトがバイパスされます。

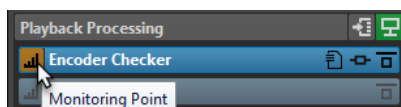
手順

1. モンタージュウィンドウでリファレンストラックを追加します。
2. リファレンストラックの「**単独でリッスン (Listen Alone)**」をオンにします。

補足

リファレンストラックの「**単独でリッスン (Listen Alone)**」をオンにすると、レイテンシーを発生させるのは「**ASIO-Guard**」とマスターセクションの「**プレイバック処理 (Playback Processing)**」ペインのエフェクトのみになります。

3. トラックコントロール領域で「**ルーティング (Routing)**」をクリックします。
4. 「**ルーティング (Routing)**」メニューの「**出力バス (リッスン) (Output Bus (Listen))**」セクションで、「**マスターセクションのプレイバック処理 (Master Section Playback Processing)**」を選択します。
5. 必要に応じて、WaveLab Pro のメーターにリファレンストラックのメーターを表示させるには、**マスターセクション**の「**プレイバック処理 (Playback Processing)**」ペインにある「**モニタリングポイント (Monitoring Point)**」をオンにします。



これによりたとえば、A/B テスト実施中にメーターを比較できます。この場合 A と B を切り替えるときレイテンシーが発生する場合があることに気を付けてください。

関連リンク

- [リファレンストラックのトラックコントロール領域 \(342 ページ\)](#)
- [「プレイバック処理 \(Playback Processing\)」 ペイン \(625 ページ\)](#)
- [ASIO-Guard \(33 ページ\)](#)

追加の出力バスへのリファレンストラックのルーティング

リファレンストラックに追加の出力バスを定義できます。これにより、ハードウェアコンソールを使用して、リファレンストラックとモンタージュミックスをゼロレイテンシーで比較できます。追加の出力バスを使用して、外部機器を使用しながら、リファレンストラック出力を別のモンタージュトラックに録音することもできます。トラックは同時に複数のバスにセンドできます。

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. 「再生 (Playback)」 タブで「新しいバスを追加 (Add a new bus)」をクリックします。
3. 必要に応じて、バス名をクリックして新しい名前を入力します。
4. バスにオーディオポートを割り当てます。
5. トラックリストの下のメニューをクリックして「リファレンストラック (Reference Track)」を選択します。
6. モンタージュウィンドウでリファレンストラックを追加します。
7. トラックコントロール領域で「ルーティング (Routing)」をクリックします。
8. 「ルーティング (Routing)」 ポップアップメニューでカスタムバスを選択します。

関連リンク

- [リファレンストラックのトラックコントロール領域 \(342 ページ\)](#)
- [トラックの追加 \(390 ページ\)](#)
- [オーディオモンタージュウィンドウでの録音 \(593 ページ\)](#)

マルチテストトラック

マルチテストトラックを使用すると、マルチテストを実行できます。このテストは、レンダリングしたオーディオの位相を反転した信号とオーディオモンタージュ出力を組み合わせることで、違いがある部分が音で表わされ、同一の領域が無音になります。

マルチテストはオーディオ処理における一般的な測定手法です。このテストは、一方の信号からもう一方の信号を引き、その結果得られた信号を再生することで2つのオーディオ信号の違いを識別します。2つの信号が同一であれば、再生時に無音になります。同一でなければ、2つの信号の差が残留音となります。

WaveLab Pro では、オーディオモンタージュにマルチテストトラックを追加することでマルチテストを実行できます。マルチテストトラックでは、信号の位相が自動的に反転します。

重要

マルチテストトラックの信号は、どの出力プラグインでも処理されません。この信号はレイテンシーが補正され、残りのオーディオモンタージュの出力信号 (マルチテストトラック以外のすべて) とミックスされます。

補足

- マルテストトラックのデフォルトの出カルーティングはL/Rです。そのため、サラウンドサウンドのオーディオモンタージュでこれらのトラックを使用してマルチテストを実行することはできません。
- マルテストトラックでマルチテストを実行する際、**マスターセクション**の処理は反映されません。
- マルテストトラックはトラックグループに追加できません。

ヒント

マルチテストトラックは一度に複数アクティブにしても意味がないため、マルチテストトラックをオーディオモンタージュに複数追加する場合は、トラックコントロールのコンテキストメニューから「**トラックを非表示にする (Sideline Track)**」を選択して、現在使用していないトラックを一時的に非表示にして無効にすることをおすすめします。

マルチテストトラックによるマルチテストの実行は、次の目的に利用できます。

- 品質保証: プラグインを使用する際、クリップのトランジションに無音部分が含まれていないことや、ランダムな歪みの影響を受けていないことを確認します。
- オーディオ解析: よく似た2つのトラックの違いを識別して解析します。
- サウンドデザイン: マルテストによって明らかになった特定のサウンド要素を抽出して分離し、インスピレーションとして利用します。
- マスタリング: ミックスに加える編集が意図した結果を生み、それ以外の望ましくない変更をもたらさないことを確認します。

関連リンク

[マルチテストを実行する \(399 ページ\)](#)

[トラックを非表示にして無効にする \(394 ページ\)](#)

マルチテストを実行する

マルチテストを実行して、オーディオモンタージュのレンダリングによって引き起こされる可能性のある問題を明らかにできます。

手順

1. 「**レンダリング (Render)**」タブでオーディオモンタージュ全体をレンダリングします。
2. トラックコントロール領域の左上にある「+」をクリックして、「**トラックを追加 (Add Track)**」メニューから「**マルチテストトラック (Null Test Track)**」を選択します。
3. レンダリングされたオーディオファイルをオーディオモンタージュのマルチテストトラックに読み込みます。
4. オーディオモンタージュ全体を再生します。

結果

再生時に音が出なければ、2つのオーディオ信号は同一です。

補足

完全な無音 (オーディオ処理では「パーフェクト NULL」とも呼ばれる) は、実際のマルチテストではめったに実現しません。なぜなら、クオンタイズ精度の損失や乱数性などの小さな問題が生じる可能性が高いからです。一般的に、結果が無音であるほど、2つのオーディオ信号は似ています。

関連リンク
[マルチトラック \(398 ページ\)](#)

映像トラックへの画像の追加

映像トラックには JPG、JPEG、PNG、BMP、GIF、TIF および TIFF 形式のファイルを追加できます。

前提条件

オーディオモンタージュウィンドウで、オーディオモンタージュに映像トラックを追加しておきます。

手順

1. 映像トラックで、画像を挿入する位置に編集カーソルを合わせます。
 2. 映像トラックの空白の部分を右クリックして、「**ファイルの挿入 (Insert Files)**」をクリックします。
 3. 画像を選択して「**開く (Open)**」をクリックします。
-

関連リンク
[トラック \(390 ページ\)](#)
[トラックの追加 \(390 ページ\)](#)

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

1. **オーディオモンタージュ**ウィンドウで、分割するトラックのトラックコントロール領域を右クリックします。
 2. 以下のいずれかを行ないます。
 - ステレオトラックを2つのモノラルトラック L/R に分割するには、「**チャンネルを分割 (Split Channels)**」 > 「**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。
 - ステレオトラックを2つのモノラルトラック Mid/Side に分割するには、「**チャンネルを分割 (Split Channels)**」 > 「**Mid/Side をモノラルトラックに分割 (Split into Mid/Side 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、編集、または処理できます。トラックにクリップがない場合、この操作は、トラックを削除して2つの新しいモノラルトラックを挿入することと同じです。

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。

ステレオクリップを Mid/Side モノラルトラックにドラッグすると、ステレオクリップは自動的に Mid/Side 信号に分割されます。再生中やレンダリング中のモンタージュ出力では、Mid/Side チャンネルが自動的に L/R チャンネルに変換されます。

関連リンク
[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

トラックグループ

トラックグループとはトラックの集まりで、出力がミックスされ、**インスペクター**のグループエフェクト、モンタージュエフェクト、ゲイン設定、およびパン設定を介してルーティングされるものです。これにより、トラックグループ全体にエフェクトをかけつつも、グループ内の個々のトラックにもエフェクトをかけられるようになります。これはステムマスタリングを行なう際などに便利です。

関連リンク

[「インスペクター \(Inspector\)」 ウィンドウ \(518 ページ\)](#)

[「トラックグループ \(Track Groups\)」 ダイアログ \(401 ページ\)](#)

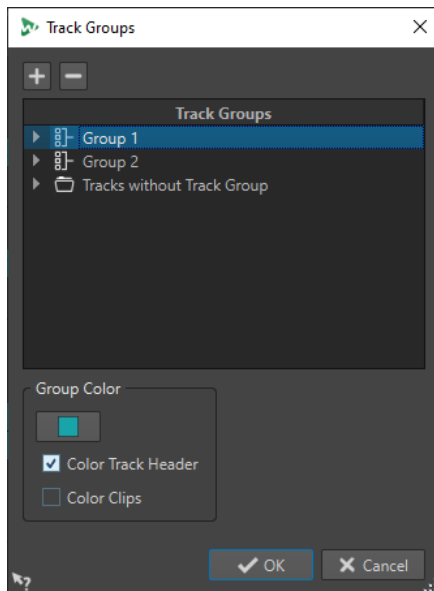
[トラックのグループ化 \(402 ページ\)](#)

[クリップグループ \(472 ページ\)](#)

「トラックグループ (Track Groups)」 ダイアログ

このダイアログでは、トラックグループの作成、トラックグループへのトラックの追加、トラックやトラックグループの名前の変更を行なえます。また、トラックグループ内のトラックの波形の色も設定できます。

- 「**トラックグループ (Track Groups)**」 ダイアログを開くには、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、「**トラックグループを編集 (Edit Track Groups)**」を選択します。



トラックグループを追加 (Add Track Group)

新規で空のトラックグループを「**トラックグループ (Track Groups)**」リストに追加します。

トラックグループを削除 (Remove Track Group)

「**トラックグループ (Track Groups)**」リストから選択したトラックグループを削除します。

トラックグループ (Track Groups)

このリストには、すべてのトラックグループとそれに含まれるトラック、およびトラックグループに属さないトラックが表示されます。トラックやトラックグループをダブルクリックすると、名前の入力や変更が行なえます。

ドラッグアンドドロップで、トラックを他のトラックグループ、または「**トラックグループに属さないトラック (Tracks without Track Group)**」リストに移動できます。

トラックの色 (Track Color)

選択したトラックのクリップ波形の色を選択できます。デフォルトカラーを適用するには、カラーボタンをクリックして「**デフォルトカラーにリセット (Reset Default Color)**」を選択します。

グループの色 (Group Color)

選択したトラックグループにカラーを選択できます。デフォルトカラーを適用するには、カラーボタンをクリックして「**デフォルトカラーにリセット (Reset Default Color)**」を選択します。以下の要素にカラーを適用できます。

- 「**トラックヘッダーの色を設定 (Color Track Header)**」をオンにすると、選択したトラックグループのトラックコントロール領域に選択した色が表示されます。
- 「**クリップの色を設定 (Color Clips)**」をオンにすると、選択したトラックグループのクリップの波形に選択した色が適用されます。

デフォルトカラーを適用するには、カラーボタンをクリックして「**デフォルトカラーにリセット (Reset Default Color)**」を選択します。

関連リンク

[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

[トラックグループ \(401 ページ\)](#)

[トラックのグループ化 \(402 ページ\)](#)

トラックのグループ化

1つ以上のトラックを新規または既存のトラックグループに追加できます。

手順

1. モンタージュウィンドウで、トラックグループに追加するトラックを選択します。
2. 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、「**選択したトラックをグループに追加 (Add Selected Tracks to Group)**」を選択します。
3. 「**トラックグループ (Track Group)**」ダイアログで、以下のいずれかを行ないます。
 - 選択したトラックを新規のトラックグループに追加するには、「**トラックグループを追加 (Add Track Group)**」をクリックしてトラックグループの名前を入力し、「**選択したグループにトラックを追加 (Add Tracks to Selected Group)**」をクリックします。
 - 選択したトラックを既存のトラックグループに追加するには、トラックグループを選択して「**選択したグループにトラックを追加 (Add Tracks to Selected Group)**」をクリックします。

結果

選択したトラックがグループ化されます。

手順終了後の項目

これにより、**インスペクター**ウィンドウでトラックグループにエフェクトを追加できます。

関連リンク

[トラックグループ \(401 ページ\)](#)

[トラックの選択 \(392 ページ\)](#)

[「トラックグループ \(Track Groups\)」ダイアログ \(401 ページ\)](#)

[トラックグループの色の設定 \(404 ページ\)](#)

[「インスペクター \(Inspector\)」ウィンドウでのエフェクトの追加 \(528 ページ\)](#)

トラックを他のトラックグループに移動する

トラックグループから別のトラックグループに、または「**トラックグループに属さないトラック (Tracks without Track Group)**」リストに、トラックを移動できます。

手順

1. トラックコントロール領域を右クリックして、「**トラックグループを編集 (Edit Track Groups)**」を選択します。
2. 「**トラックグループ (Track Groups)**」ダイアログ内で、トラックを他のトラックグループに、または「**トラックグループに属さないトラック (Tracks without Track Group)**」リストにドラッグアンドドロップします。

関連リンク

[トラックグループ \(401 ページ\)](#)

[「トラックグループ \(Track Groups\)」ダイアログ \(401 ページ\)](#)

トラックグループからトラックを削除

トラックグループから1つまたは複数のトラックを削除できます。

手順

1. モンタージュウィンドウで、グループ化を解除するトラックを選択します。
2. 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、「**選択したトラックのグループ化を解除 (Ungroup Selected Tracks)**」を選択します。
これによりトラックグループからすべてのトラックが削除される場合は、次のようになります。
 - **インスペクターウィンドウの「グループ (Groups)」セクション**でトラックグループにエフェクトが割り当てられていない場合、トラックグループは削除されます。
 - トラックグループにエフェクトが割り当てられている場合は、「**選択したトラックのグループ化を解除 (Ungroup Selected Tracks)**」ダイアログが開きます。
3. 「**選択したトラックのグループ化を解除 (Ungroup Selected Tracks)**」ダイアログで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 選択したトラックをトラックグループから削除しても、空になったトラックグループとそのエフェクトを維持する場合は、「**トラックを削除して空白のグループを保持 (Remove Tracks and Keep Empty Group)**」を選択します。
 - トラックグループを削除する場合は、「**トラックとグループを削除 (Remove Tracks and Group)**」を選択します。

関連リンク

[トラックグループ \(401 ページ\)](#)

[「トラックグループ \(Track Groups\)」ダイアログ \(401 ページ\)](#)

トラックグループのミュート/ソロ

トラックグループのいずれかのトラックをミュート/ソロにしたときに、そのトラックグループのすべてのトラックをミュート/ソロにできます。

前提条件

オーディオモンタージュに少なくとも1つのトラックグループを含めておきます。

手順

1. トラックコントロール領域の最上部で、「**グループ全体をミュート/ソロ (Grouped Mute/Solo)**」をオンにします。
 2. トラックのトラックコントロール領域で、「**ミュート (Mute)**」または「**ソロ (Solo)**」をクリックします。
-

結果

トラックグループのすべてのトラックがミュート/ソロになります。

関連リンク

- [トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)
- [トラックグループ \(401 ページ\)](#)

トラックグループの色の設定

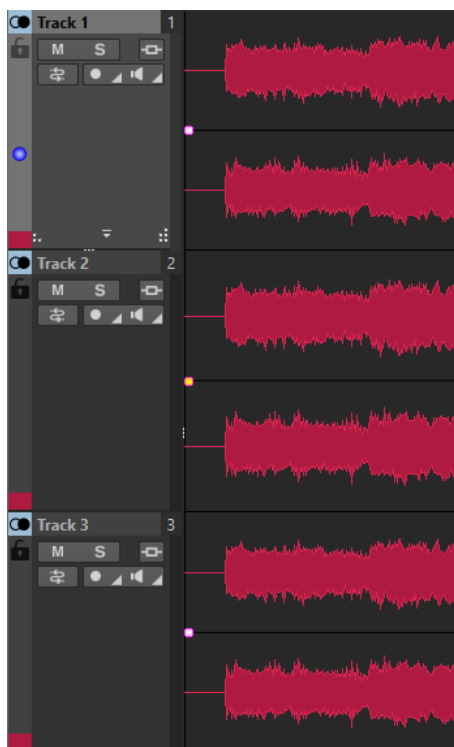
トラックグループに色を割り当てることで、どのトラックがトラックグループに属しているかを一目で確認できます。設定した色は、クリップの波形とトラックコントロール領域に適用されます。

手順

1. 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、「**トラックグループを編集 (Edit Track Groups)**」を選択します。
 2. 「**トラックグループ (Track Group)**」ダイアログで、以下のいずれかを行ないます。
 - トラックグループの色を変更するには、「**トラックグループ (Track Groups)**」リストでトラックグループを選択し、「**グループの色 (Group Color)**」セクションで色を設定します。
 - トラックグループ内の個々のトラックの色を変更するには、「**トラックグループ (Track Groups)**」リストでトラックを選択し、「**トラックの色 (Track Color)**」セクションで色を選択します。
 3. 「**OK**」をクリックします。
-

結果

クリップの波形や各トラックのトラックコントロール領域が選択した色で表示されます。



関連リンク

[トラックグループ \(401 ページ\)](#)

[「トラックグループ \(Track Groups\)」 ダイアログ \(401 ページ\)](#)

レーン

トラックはレーンに分割できます。これにより、同じトラックのクリップを異なるレーンに並行して配置し、ステレオマスタリングなどを行なうことができます。

ステレオトラック、モノラルトラックまたはリファレンストラックには、最大 8 レーンまで追加できます。トラックにレーンが 1 つしかない場合、レーンはトラックのように動作します。つまり、レーンコントロール領域は使用できません。

ステレオトラックにはステレオレーンのみ、モノラルトラックにはモノラルレーンのみを作成できません。

関連リンク

[トラックへのレーンの追加 \(405 ページ\)](#)

[レーンコントロール領域 \(409 ページ\)](#)

トラックへのレーンの追加

ステレオトラック、モノラルトラックまたはリファレンストラックには、最大 8 レーンまで追加できます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - トラックにレーンがない場合は、トラックコントロール領域を右クリックします。
 - トラックにすでにレーンがある場合は、その下に新しいレーンを追加するレーンを選択して、トラックコントロールエリアを右クリックします。
- 「レーンを追加 (Add Lane)」を選択します。

- 必要に応じて、最初の 2 ステップを繰り返し、必要な数のレーンを追加します。
-

関連リンク

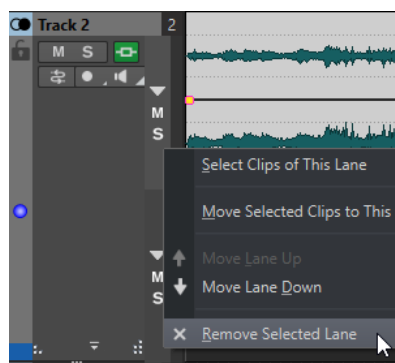
[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

レーンの削除

個々のレーンを削除できます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 削除するレーンのレーンコントロール領域を右クリックして、「**選択したレーンを削除 (Remove Selected Lane)**」を選択します。



- 削除するレーンの空白の部分をクリックして、「**レーン (Lane)**」 > 「**選択したレーンを削除 (Remove Selected Lane)**」を選択します。
-

関連リンク

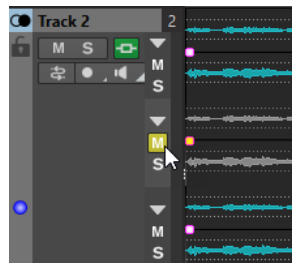
[レーンコントロール領域 \(409 ページ\)](#)

レーンのミュートとソロ

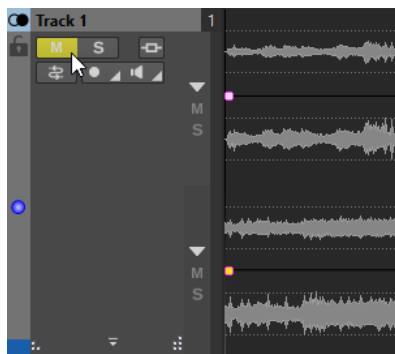
個々のレーンをミュートやソロにできます。

選択できる手順

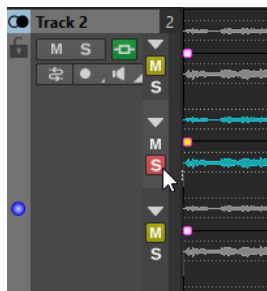
- レーンのレーンコントロール領域で、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - レーンをミュートするには、「**ミュート (Mute)**」をクリックします。



- すべてのレーンをミュートするには、トラックの「**ミュート (Mute)**」をクリックします。



- レーンをソロにするには、「ソロ (Solo)」をクリックします。



- 複数のレーンをソロにするには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら、ソロにするすべてのレーンの「ソロ (Solo)」をクリックします。
- レーン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、他のレーンをソロにしても、そのレーン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

[レーンコントロール領域 \(409 ページ\)](#)

レーンからトラックへの変換

トラックのレーンを独立したトラックに変換できます。

手順

1. 独立したトラックに変換したいレーンが含まれ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ます。
2. 「**レーンをトラックに変換 (Convert Lanes to Tracks)**」を選択します。
3. トラックにエフェクトが含まれている場合、以下のいずれかの項目を利用できます。
 - 最初の新しいトラックにのみエフェクトを追加する場合は、「**最初のトラックにエフェクトを追加 (Add Effects to First Track)**」をクリックします。
 - 新しいトラックそれぞれにエフェクトをコピーする場合は、「**各トラックにエフェクトを追加 (Add Effects to Each Track)**」をクリックします。
 - 新しいトラックとトラックエフェクトが含まれたトラックグループを作成するには、「**トラックグループにエフェクトを追加 (Add Effects to Track Group)**」をクリックします。

関連リンク

[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

トラックからレーンへの変換

選択したトラックを、アクティブなトラック上の個別のレーンに変換できます。

手順

1. レーンに変換するトラックを選択します。
 2. レーンを追加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ます。
 3. 「**選択したトラックをこのトラック上のレーンに変換 (Convert Selected Tracks to Lanes on This Track)**」を選択します。
-

関連リンク

[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

レーンの折りたたみと展開

個々のレーンを折りたたんだり広げたりすることができます。

選択できる手順

- レーン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。
 - レーンを折りたたんだり広げたりするには、「**レーンを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Lane)**」をクリックします。
 - 1つを除くすべてのレーンを折りたたむには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら、広げたままするレーンの「**レーンを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Lane)**」をクリックします。
 - すべてのレーンを折りたたむには、**[Shift]** を押しながら、任意のレーンの「**レーンを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Lane)**」をクリックします。
-

関連リンク

[レーンコントロール領域 \(409 ページ\)](#)

レーン間のクリップ交換

レーン間でクリップ同士を素早く交換できます。これによりたとえば、クリップの異なるバージョンを比較できます。

前提条件

レーン間でクリップを交換する際は、以下のルールが適用されます。

- トラックに2つ以上のレーンが存在する。
- 交換するクリップが異なるレーン上にあり、互いに50%以上重なっている。

補足

交換できるクリップは1レーンにつき1個のみ。

手順

1. モンタージュウィンドウで、他のクリップと交換するクリップの下側を右クリックします。
 2. 「**アクティブクリップ (Active Clip)**」メニューで「**置換 (Exchange With)**」を選択し、交換するクリップを選択します。
-

関連リンク

[「アクティブクリップ \(Active Clip\)」メニュー \(442 ページ\)](#)

レーンコントロール領域

レーンコントロール領域では、レーンのミュート、ソロ、折りたたみおよび展開が行なえます。対応する「**レーン (Lane)**」ポップアップメニューにはレーン選択オプションがあり、レーンを上下に移動させることができます。

レーンコントロール領域はトラックコントロール領域の右側にあります。これはトラックにレーンが存在する場合にのみ表示されます。



レーンを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Lane)

個々のレーンを折りたたんだり広げたりすることができます。

「m」 (ミュート)

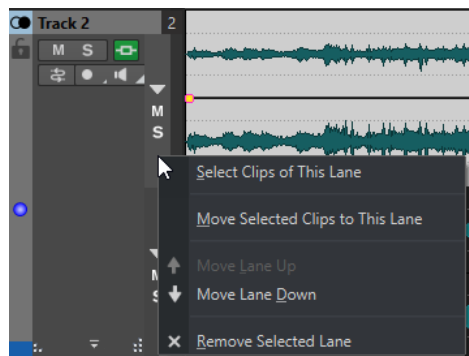
レーンをミュートします。

ソロ (Solo)

レーンをソロにします。

レーンポップアップメニュー

- 「**レーン (Lane)**」ポップアップメニューを開くには、レーンコントロール領域を右クリックします。



このレーンのクリップを選択 (Select Clips of This Lane)

他のレーンやトラックで選択したクリップの選択を解除しないまま、このレーンのクリップを選択します。

選択したクリップをこのレーンに移動 (Move Selected Clips to This Lane)

選択したクリップを他のレーンからこのレーンに移動します。選択するクリップは同じレーンに属する必要があります。

レーンを上へ移動 (Move Lane Up)/レーンを下へ移動 (Move Lane Down)

選択したレーンを上または下に移動します。

選択したレーンを削除 (Remove Selected Lane)

選択したレーンを削除します。

関連リンク

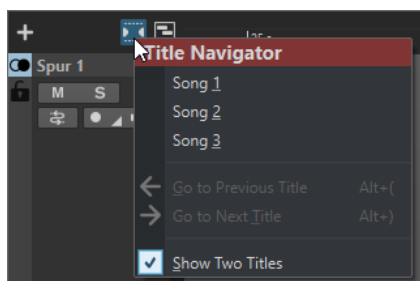
[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

[レーンのミュートとソロ \(406 ページ\)](#)

タイトルナビゲーター

「**タイトルナビゲーター (Title Navigator)**」ポップアップメニューを使用すると、オーディオモンタージュの複数のトラックやレーンにまたがって表示されるタイトル間を素早く移動できます。各タイトルはタイトルマーカのペアによって決定され、タイトルマーカのペア内に位置するクリップは、すべてのトラックまたはレーン上で範囲指定されています。

- 「**タイトルナビゲーター (Title Navigator)**」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の上部にある「**タイトルナビゲーター (Title Navigator)**」をクリックします。



タイトルリスト

タイトルリストには、オーディオモンタージュのタイトル開始マーカの名前が表示されます。タイトル開始マーカの名前は、「**マーカ (Markers)**」ウィンドウで編集するか、タイトル開始マーカを右クリックして「**名前を変更 (Rename)**」を選択することで編集できます。

前のタイトルへ移動 (Go to Previous Title)

選択したタイトルの左側にあるタイトルにジャンプします。

次のタイトルへ移動 (Go to Next Title)

選択したタイトルの右側にあるタイトルにジャンプします。

2つのタイトルを表示 (Show Two Titles)

この項目をオンにすると、タイトルリストの中から2つのタイトルを選択してモンタージュウィンドウに表示できます。これにより、たとえば2つのタイトル間の移行を編集する際など、全体像をより把握しやすくなります。

関連リンク

[タイトルマーカ \(553 ページ\)](#)

[「マーカ \(Markers\)」ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

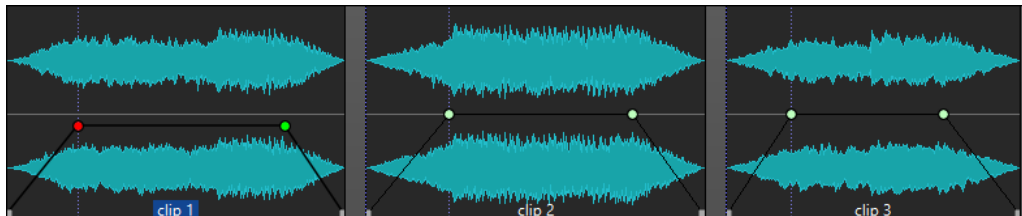
クリップ

オーディオモンタージュに挿入したオーディオファイルはクリップとして表示されます。クリップには、ハードディスクにあるソースオーディオファイルの参照情報だけでなく、ファイルの開始/終了位置、ボリューム、パンカーブ、フェードなどの情報が含まれます。これによりクリップはソースオーディオファイルの一部のみを再生できます。

さらに、複数のクリップが同じソースファイルを参照できます。クリップには、元のソースファイルの参照情報だけが含まれ、オーディオデータは含まれていません。さらに、複数のクリップが同じソースファイルを参照できます。

クリップにはエンベロープやエフェクトを使用することもできます。

アクティブなオーディオモンタージュのクリップは、「**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 \(429 ページ\)](#)

オーディオモンタージュへのオーディオファイルの挿入

オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入すると、オーディオファイルはクリップとして表示されます。オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する方法はいくつかあります。

関連リンク

[クリップ \(410 ページ\)](#)

[ドラッグアンドドロップを使って、オーディオファイルをオーディオモンタージュに挿入する \(411 ページ\)](#)

[コンテキストメニューを使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する \(412 ページ\)](#)

[コピーアンドペーストを使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する \(412 ページ\)](#)

[エクスプローラー \(Windows\) または Finder \(Mac\) を使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する \(413 ページ\)](#)

[「ファイルブラウザー \(File Browser\)」ウィンドウを使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する \(413 ページ\)](#)

[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ジョンをオーディオモンタージュに挿入する \(414 ページ\)](#)

[他のオーディオモンタージュからオーディオファイルをコピーして、オーディオモンタージュに挿入する \(414 ページ\)](#)

[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 \(416 ページ\)](#)

[「クリップ \(Clips\)」ウィンドウを使って、オーディオモンタージュにクリップを挿入する \(417 ページ\)](#)

[スタートアップアシスタントによるオーディオモンタージュの作成 \(26 ページ\)](#)

ドラッグアンドドロップを使って、オーディオファイルをオーディオモンタージュに挿入する

波形ウィンドウからモンタージュウィンドウにオーディオファイル全体もしくはオーディオファイルの一部をドラッグして、オーディオモンタージュに挿入できます。

手順

1. **オーディオエディター**の波形ウィンドウで以下のいずれかを行ないます。

- オーディオファイル全体をオーディオモンタージュに追加するには、オーディオファイルタブをオーディオモンタージュタブにドラッグして、トラックにドロップします。

- オーディオファイルの一部をオーディオモンタージュに追加するには、オーディオモンタージュに追加するオーディオパートを選択して、オーディオモンタージュタブにドラッグし、トラックにドロップします。

2. 「ファイルの読み込み (Import Files)」ダイアログで調整を行ない、「OK」をクリックします。

結果

元のファイルと同じ名前のクリップが作成されます。

関連リンク

[「ファイルの読み込み \(Import Files\)」ダイアログ \(414 ページ\)](#)

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュウィンドウ \(336 ページ\)](#)

コンテキストメニューを使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する

モンタージュウィンドウのコンテキストメニューからオーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入できます。

手順

1. モンタージュウィンドウで、トラックの空白部分を右クリックします。
 2. 「挿入 (Insert)」ポップアップメニューから「オーディオファイルの挿入 (Insert Audio Files)」を選択し、トラックに配置するオーディオファイルを選択します。
 3. 「ファイルの読み込み (Import Files)」ダイアログで調整を行ない、「OK」をクリックします。
-

結果

元のファイルと同じ名前のクリップが作成されます。

関連リンク

[「ファイルの読み込み \(Import Files\)」ダイアログ \(414 ページ\)](#)

コピーアンドペーストを使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する

波形ウィンドウからモンタージュウィンドウにオーディオファイル全体もしくはオーディオファイルの一部をコピーアンドペーストして、オーディオモンタージュに挿入できます。

手順

1. **オーディオエディター**の波形ウィンドウで、クリップに参照させたいオーディオ範囲を選択します。
 2. 「編集 (Edit)」タブを選択して「コピー (Copy)」をクリックするか、**[Ctrl]/[command] + [C]**を押します。
 3. モンタージュウィンドウで、クリップを挿入したいトラックを選択します。
編集カーソルの位置にクリップが挿入されます。
 4. 「編集 (Edit)」タブを選択して「貼り付け (Paste)」をクリックするか、**[Ctrl]/[command] + [V]**を押します。
-

結果

元のファイルと同じ名前のクリップが作成されます。

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) からモンタージュウィンドウにオーディオファイルをコピーアンドペーストして、オーディオモンタージュに挿入できます。

手順

1. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) でオーディオファイルを選択し、**[Ctrl]/[command]+[C]** を押します。
 2. モンタージュウィンドウで、クリップを挿入したい位置に編集カーソルを配置します。
 3. 「編集 (Edit)」タブを選択して「貼り付け (Paste)」をクリックするか、**[Ctrl]/[command]+[V]** を押します。
-

結果

元のファイルと同じ名前のクリップが作成されます。

「ファイルブラウザー (File Browser)」ウィンドウを使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する

「ファイルブラウザー (File Browser)」ウィンドウからモンタージュウィンドウにオーディオファイルをドラッグアンドドロップして、オーディオモンタージュに挿入できます。

補足

以下の操作は、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) から実行できます。

手順

1. 「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「ファイルブラウザー (File Browser)」を選択します。
 2. 「ファイルブラウザー (File Browser)」ウィンドウで、クリップに参照させたいオーディオファイルを選択してトラックにドラッグします。
 - オーディオファイルを1つ選択した場合、「貼り付け (Paste)」ポップアップメニューが表示されます。
 - オーディオファイルを複数選択した場合、「ファイルの読み込み (Import Files)」ダイアログが表示されます。
 3. 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1つ選択した場合、「ファイルの読み込み (Import Files)」ダイアログで調整を行ないます。
 - オーディオファイルを複数選択した場合、ファイルの順序と配置場所を指定して、「OK」をクリックします。次に、ポップアップメニューから挿入オプションを選択します。
-

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。

関連リンク

- [「ファイルブラウザー \(File Browser\)」ウィンドウ \(106 ページ\)](#)
- [「ファイルの読み込み \(Import Files\)」ダイアログ \(414 ページ\)](#)

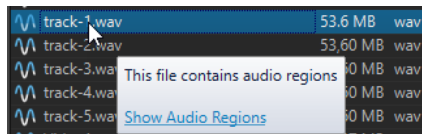
ドラッグアンドドロップを使って、オーディオファイルリージョンをオーディオモンタージュに挿入する

オーディオファイルにマーカーリージョンを定義した場合、定義したリージョンを「ファイルブラウザー (File Browser)」ウィンドウからトラックにドラッグできます。

手順

1. 「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「ファイルブラウザー (File Browser)」を選択します。
2. 「ファイルブラウザー (File Browser)」ウィンドウで、オーディオモンタージュにマーカーリージョンを挿入するオーディオファイルを選択します。

「ファイルブラウザー (File Browser)」ウィンドウの右側のオーディオリージョンセクションに、選択したファイルのマーカーリージョンが表示されます。このセクションは初期設定では非表示になっています。オーディオリージョンセクションを表示するには、マーカーを含むオーディオファイルを選択して「オーディオリージョンを表示 (Show Audio Regions)」をクリックします。



3. トラックにリージョンをドラッグします。
 4. ポップアップメニューから挿入オプションを選択します。
-

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。

関連リンク

[「ファイルブラウザー \(File Browser\)」ウィンドウ \(106 ページ\)](#)

他のオーディオモンタージュからオーディオファイルをコピーして、オーディオモンタージュに挿入する

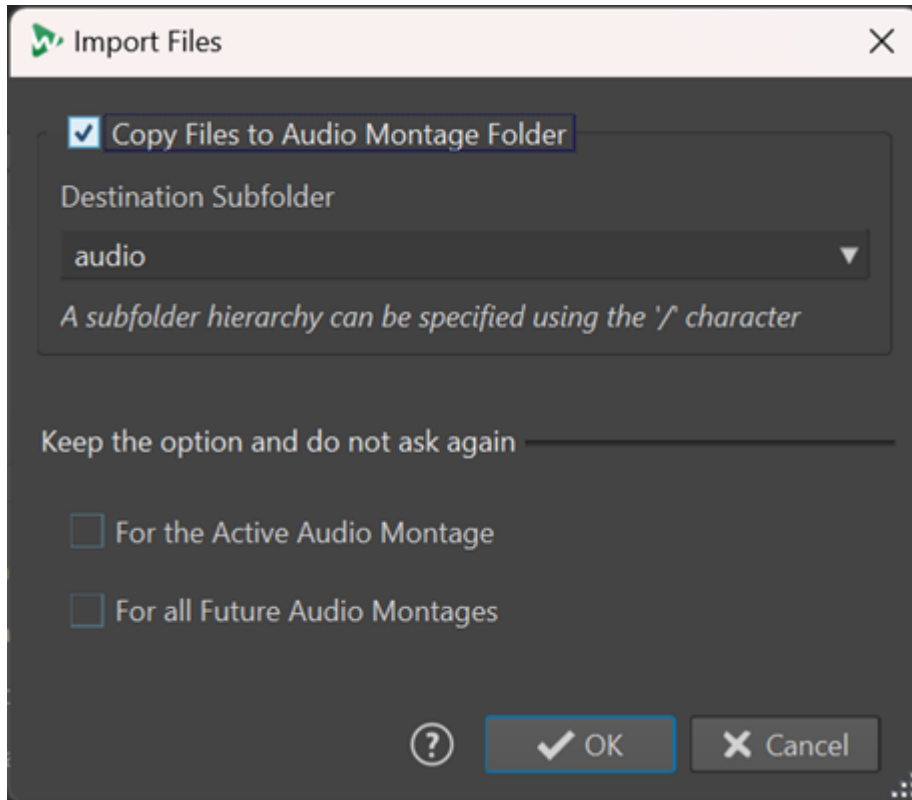
複数のオーディオモンタージュを開いている場合、ドラッグアンドドロップまたはコピー/貼り付けを使用して、オーディオモンタージュ間でクリップをコピーできます。

手順

1. 他のオーディオモンタージュに挿入したいクリップをコピー元のオーディオモンタージュ内から選択します。
 2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - クリップを他のオーディオモンタージュのタブにドラッグして、トラックにドロップします。
 - **[Ctrl]/[command] + [C]** を押します。他のオーディオモンタージュを開いて、クリップを挿入したい位置に編集カーソルを配置します。 **[Ctrl]/[command] + [V]** を押します。
-

「ファイルの読み込み (Import Files)」ダイアログ

オーディオファイルをオーディオモンタージュに読み込む際、「ファイルの読み込み (Import Files)」ダイアログを使用すると、オーディオモンタージュフォルダーまたはそのいずれかのサブフォルダーに元のオーディオファイルのコピーを作成するかどうか、またこの選択を今後の読み込みのために保存するかどうかを選択できます。



オーディオモンタージュフォルダーにファイルをコピー (Copy Files to Audio Montage Folder)

オーディオファイルの複製を作成してオーディオモンタージュフォルダーに保存します。このオプションは初期設定では有効になっており、ソースファイルがオーディオモンタージュ内で変更されることはありません。つまり、**オーディオエディター**での編集による影響を受けません。

必要に応じて、「**保存先サブフォルダー (Destination Subfolder)**」メニューでオーディオモンタージュフォルダーのサブフォルダーをオーディオファイルの複製場所として選択できます。フォルダー階層を指定するには「/」を使用します。

補足

- 「**オーディオモンタージュフォルダーにファイルをコピー (Copy Files to Audio Montage Folder)**」をオフにしても、**オーディオモンタージュの統合機能**を使用して、ソースファイルやそのコピーをオーディオモンタージュフォルダーまたはそのいずれかのサブフォルダーにあとから追加できます。
- 前に読み込んだオーディオファイルと同じオーディオモンタージュに再び追加する場合、「**ファイルの読み込み (Import Files)**」ダイアログは表示されません。

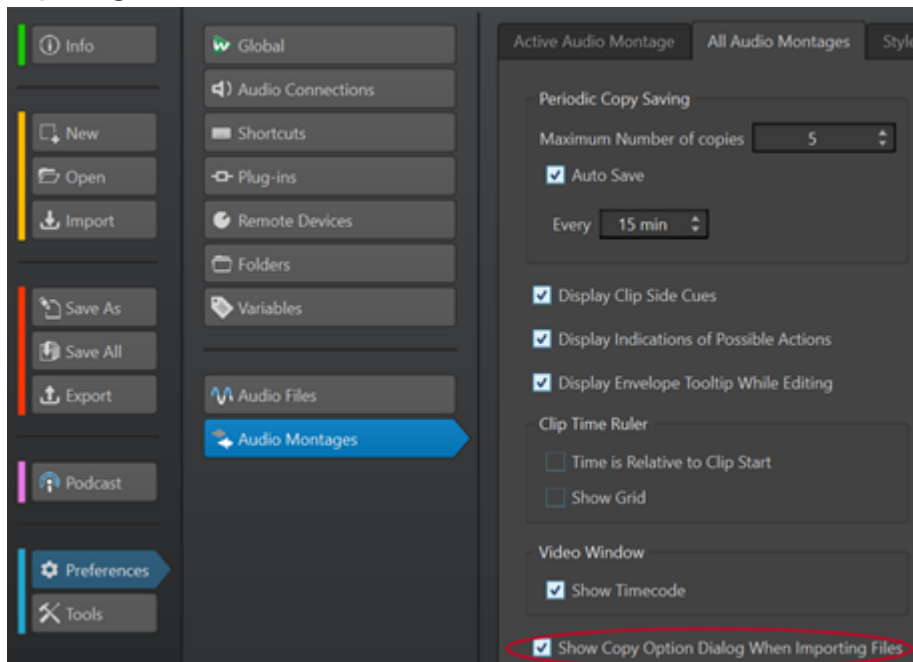
選択内容を保存し、今後確認しない (Keep the option and do not ask again)

現在の「**オーディオモンタージュフォルダーにファイルをコピー (Copy Files to Audio Montage Folder)**」設定を今後の読み込み操作のために保存するには、「**アクティブなオーディオモンタージュについて (For the Active Audio Montage)**」または「**以降すべてのオーディオモンタージュについて (For all Future Audio Montages)**」をオンにします。

これにより、アクティブなオーディオモンタージュにオーディオファイルをさらに読み込む場合や今後のオーディオモンタージュにオーディオファイルを読み込む場合に、それぞれのダイアログが再び表示されることはありません。

補足

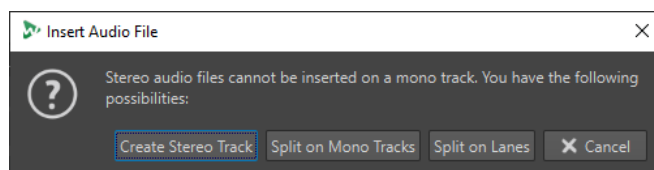
このオプションをリセットするには、オーディオモンタージュの「ユーザー設定 (Preferences)」の「すべてのオーディオモンタージュ (All Audio Montages)」パネルまたは「アクティブなオーディオモンタージュ (Active Audio Montage)」パネルで「ファイル読み込み時にコピーオプションダイアログを表示 (Show Copy Option Dialog When Importing Files)」をオンにします。



ステレオオーディオファイルをモノラルトラックに、またはモノラルオーディオファイルをステレオトラックに挿入する

ステレオオーディオファイルをモノラルトラックに挿入する際に、ステレオトラックを自動的に作成するか、ステレオファイルを2つのモノラルトラックに分割するか、ステレオトラックを2つのレーン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。

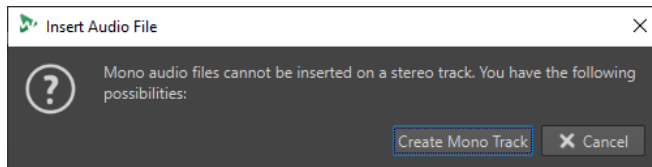
モノラルトラックに分割 (Split on Mono Tracks)

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。

レーンに分割 (Split on Lanes)

ステレオオーディオファイルを2つのレーンに分割します。ターゲットレーンの下にすでに2つめのレーンがある場合は、このレーンが2つめのモノラルファイルに使用されます。2つめのレーンがない場合は、2つめのレーンが自動的に作成されます。

モノラルオーディオファイルをステレオトラックに挿入する



モノラルオーディオファイルをステレオトラックに挿入する際に、「**モノラルトラックを作成 (Create Mono Track)**」を選択すると、ステレオトラックの下に自動的にモノラルトラックが作成され、モノラルオーディオファイルがここに挿入されます。

関連リンク

[オーディオモンタージュへのオーディオファイルの挿入 \(411 ページ\)](#)

「クリップ (Clips)」 ウィンドウを使って、オーディオモンタージュにクリップを挿入する

「**クリップ (Clips)**」ウィンドウからモンタージュウィンドウにクリップをドラッグアンドドロップして、オーディオモンタージュに挿入できます。

手順

1. 「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」 > 「**クリップ (Clips)**」を選択します。
2. 1つまたは複数のクリップを選択して、トラックにドラッグします。
1つのクリップをトラック上のクリップにドラッグする場合は、ポップアップメニューから挿入オプションを選択する必要があります。

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。

クリップの挿入オプション

1つのクリップを他のクリップにドラッグする際、さまざまなクリップの挿入オプションを使用できます。たとえば、デフォルトのフェードを作成できます。また、一度に複数のクリップを挿入することもできます。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。

貼り付け、ディスクからの読み込み、ドラッグアンドドロップなどを使用してクリップを挿入できます。

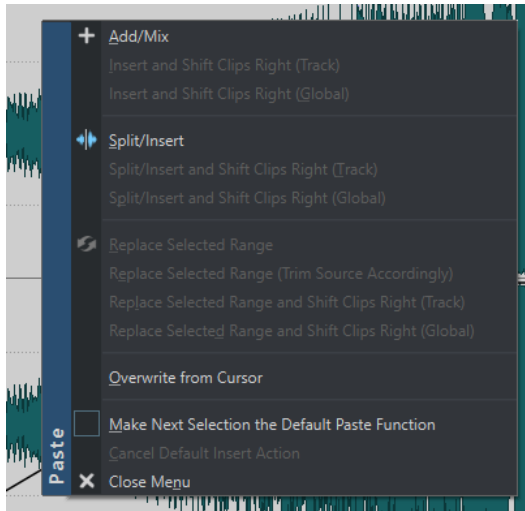
関連リンク

[1つのクリップの挿入 \(418 ページ\)](#)

[「オーディオファイルの挿入 \(Insert Audio Files\)」ダイアログ \(420 ページ\)](#)

1つのクリップの挿入

オーディオモンタージュ内の別のクリップがある位置に1つのクリップを挿入すると、ポップアップメニューが表示されます。いずれかのメニュー項目を選択して、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します。



挿入/ミックス (Add/Mix)

挿入先のトラックにすでに存在しているクリップに影響を与えずに、クリップを挿入します。ただし、挿入するオーディオクリップと別のオーディオクリップで重なる箇所がある場合、重複部分にクロスフェードが作成されます (自動クロスフェードオプションが有効な場合のみ)。

挿入してクリップを右へ移動 (トラック) (Insert and Shift Clips Right (Track))

そのクリップの右側にある (同じトラック上の) すべてのクリップが右へ移動します。

挿入してクリップを右へ移動 (全体) (Insert and Shift Clips Right (Global))

そのクリップの右側にある (すべてのトラック上の) すべてのクリップが右へ移動します。

挿入/分割 (Split/Insert)

挿入位置が既存のクリップ内にある場合のみ、この項目を使用できます (オーディオトラックのみ)。既存のクリップが分割され、右側の部分が右へ移動します。他のクリップには影響しません。

挿入/分割してクリップを右へ移動 (トラック) (Split/Insert and Shift Clips Right (Track))

「分割/挿入 (Split/Insert)」機能が適用され、さらに同じトラック上にある他のクリップすべてが右へ移動します (オーディオトラックのみ)。

挿入/分割してクリップを右へ移動 (全体) (Split/Insert and Shift Clips Right (Global))

分割/挿入 (Split/Insert)」機能が適用され、さらにすべてのトラック上にある他のクリップすべてが右へ移動します (オーディオトラックのみ)。

選択範囲を置換 (Replace Selected Range)

挿入先のトラックで範囲を選択している場合のみ、この項目を使用できます。選択範囲のあるクリップが選択範囲の両端で分割され、挿入されたクリップがその範囲と置き換わります。その範囲の右側の部分は、(挿入されたクリップと選択範囲の長さに応じて) 左または右へ移動します。そのため、挿入されたクリップのあとにはギャップはできません。

選択範囲を置換 (選択範囲のサイズを保持) (Replace Selected Range (Trim Source Accordingly))

挿入先のトラックで範囲を選択しており、その選択範囲が挿入するクリップよりも短い場合のみ、この項目を使用できます。挿入されるクリップは選択範囲のみを置換します。挿入される範囲は現在の選択範囲に応じてトリミングされます。

選択範囲を置換してクリップを右へ移動 (トラック) (Replace Selected Range and Shift Clips Right (Track))

「**選択範囲を置換 (Replace Selected Range)**」機能が適用され、さらに同じトラック上にある他のクリップすべてが右へ移動します。

選択範囲を置換してクリップを右へ移動 (全体) (Replace Selected Range and Shift Clips Right (Global))

「**選択範囲を置換 (Replace Selected Range)**」機能が適用され、さらにすべてのトラック上にある他のクリップすべてが右へ移動します。

カーソル以降を置換 (Overwrite from Cursor)

編集カーソルの位置にクリップを挿入します。挿入されたクリップが他のクリップと重なる場合、重複部分が既存のクリップから削除されます。

次に選択した貼り付け機能をデフォルトの貼り付け機能にする (Make Next Selection the Default Paste Function)

この項目をオンにすると、メニューからデフォルトのオプションを選択できます。このデフォルトオプションはオーディオを挿入するときに適用されます。ただし、オプションが状況に合っていない場合、オーディオは処理されず、デフォルトのオプションは無効になります。たとえば、範囲選択がされていない状態で「**選択範囲を置換 (Replace Selected Range)**」を使用している場合です。

- デフォルトの挿入処理を無効にするには、「**編集 (Edit)**」タブを選択し、「**貼り付け (Paste)**」ボタンを右クリックして「**デフォルトの挿入処理をキャンセル (Cancel Default Insert Action)**」を選択します。

メニューを閉じる (Close Menu)

クリップは追加されません。

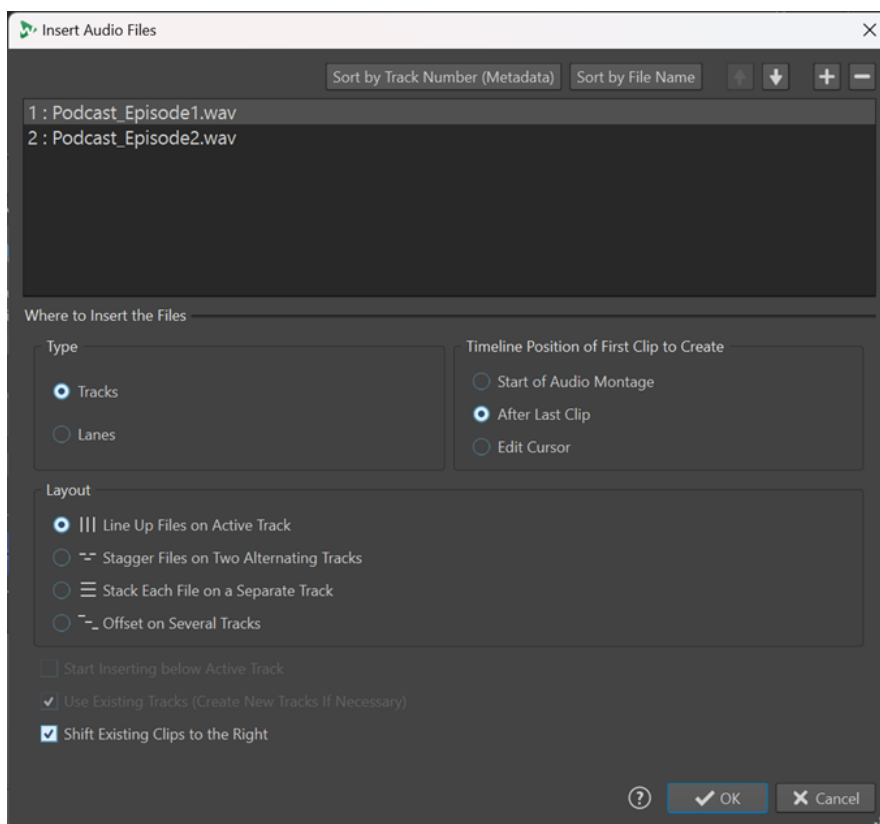
関連リンク

[クリップの挿入オプション \(417 ページ\)](#)

[「オーディオファイルの挿入 \(Insert Audio Files\)」ダイアログ \(420 ページ\)](#)

「オーディオファイルの挿入 (Insert Audio Files)」 ダイアログ

ディスクからの読み込み、またはドラッグアンドドロップによってオーディオモンタージュに複数のオーディオクリップを挿入すると、「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。トラックまたはレーンにファイルを追加できます。



オーディオファイルリスト

このリストには、オーディオモンタージュに挿入するオーディオファイルが表示されます。

トラック番号 (メタデータ) で並べ替え (Sort by Track Number (Metadata))

オーディオファイルリストのオーディオファイルを、メタデータのトラック番号順に並び替えます。WaveLab Pro は、メタデータのトラック番号情報を以下の順序で検索します。

- 1 RIFF
- 2 ID3v2
- 3 CART

同じトラック番号のメタデータを持つオーディオファイルはオレンジ色で表示されます。トラック番号のメタデータが含まれていないオーディオファイルは、ファイルリストの最後に赤で表示されます。

ファイル名で並べ替え (Sort by File Name)

オーディオファイルリストのオーディオファイルをファイル名順に並べ替えます。

上下矢印ボタン

リスト内で選択したファイルを上下に移動します。

ファイルの追加 (Add File)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) が開き、リストに追加するオーディオファイルを選択できます。

ファイルの削除ボタン

選択したファイルをリストから削除します。

種類

トラック (Tracks)

この項目をオンにすると、オーディオファイルはトラックに挿入されます。

レーン (Lanes)

この項目をオンにすると、オーディオファイルはレーンに挿入されます。挿入するオーディオファイルにステレオファイルとモノラルファイルが含まれている場合、「**レーン (Lanes)**」の項目は使用できません。

最初のクリップの位置 (Position of First Clip)

オーディオモンタージュの開始位置 (Start of Audio Montage)

この項目をオンにすると、最初のクリップがオーディオモンタージュの開始位置に挿入されます。

編集カーソル (Edit Cursor)

この項目をオンにすると、最初のクリップが編集カーソルの位置に挿入されます。

レイアウト (Layout)

アクティブなトラック上のファイルを順に並べる (Line up Files on Active Track)/アクティブなレーン上にファイルを並べる (Line up Files on Active Lane)

この項目をオンにすると、クリップはオーディオモンタージュに追加され、1つのトラック/レーン上に連続して並べられ、「**デフォルトのギャップ (Default Gap)**」の分だけ離して配置されます。デフォルトのギャップは「**オーディオモンタージュの環境設定 (Audio Montages Preferences)**」の「**アクティブなオーディオモンタージュ (Active Audio Montage)**」タブで設定できます。

2つの隣接するトラックにファイルを互い違いに配置 (Stagger Files on Two Alternating Tracks)/2つの隣接するレーンにファイルを互い違いに配置 (Stagger Files on Two Alternating Lanes)

この項目をオンにすると、クリップはオーディオモンタージュに追加され、2つの隣接するトラックまたはレーンに互い違いに並べられます。

各ファイルを個別のトラックに配置 (Stack Each File on a Separate Track)/各ファイルを個別のレーンに配置 (Stack Each File on a Separate Lane)

この項目をオンにすると、以下の設定に従ってクリップがオーディオモンタージュの別々のトラックまたはレーンに追加されます。

- 「**アクティブなトラックの下から挿入開始 (Start Inserting below Active Track)**」/**アクティブなレーンの下から挿入開始 (Start Inserting below Active Lane)**」をオンにすると、追加されたファイルの新規トラック/レーンはアクティブなトラック/レーンの下に挿入されます。
- 「**既存のトラックを使用 (必要な場合は新規トラックを作成) (Use Existing Tracks (Create New Tracks If Necessary))**」/**既存のレーンを使用 (必要に応じて新規レーンを作成) (Use Existing Lanes (Create New Lanes If Necessary))**」をオンにすると、ファイルは既存のトラック/レーンに追加されます。ファイル数が既存のトラック数またはレーン数よりも多い場合は、新しいトラックまたはレーンが作成されます。

複数のトラック上に続けて配置 (Offset on Several Tracks)

この項目をオンにすると、オーディオモンタージュの各トラックにクリップが順に追加されます。

挿入先の既存クリップを右に移動 (Shift Existing Clips to the Right)

この項目をオンにすると、オーディオモンタージュ内の既存のクリップが、新しく追加した最初のファイルの長さと同じだけ右に移動されます。

関連リンク

[レーン \(405 ページ\)](#)

[クリップの挿入オプション \(417 ページ\)](#)

[1つのクリップの挿入 \(418 ページ\)](#)

[「アクティブなオーディオモンタージュ \(Active Audio Montage\)」 タブ \(927 ページ\)](#)

オーディオモンタージュとオーディオファイル間のサンプリングレートの不一致を解決する

オーディオモンタージュのサンプリングレートが、挿入するオーディオファイルのサンプリングレートと異なる場合、WaveLab Pro では、オーディオモンタージュ自体のサンプリングレートかオーディオファイルのコピーのサンプリングレートを調整して一致させることができます。

前提条件

オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入すると、「**不一致のサンプリングレート (Mismatched Sample Rates)**」ダイアログが表示されてサンプリングレートの不一致を警告します。

「**不一致のサンプリングレート (Mismatched Sample Rates)**」ダイアログで、以下のいずれかを行ないます。

- オーディオモンタージュをオーディオファイルのサンプリングレートに設定するには、「**オーディオモンタージュを変更 (Change Audio Montage)**」をクリックします。

補足

このオプションは、すべてのオーディオファイルのサンプリングレートが同じで、オーディオモンタージュにまだオーディオクリップが含まれていない場合のみ使用できます。後者は、たとえばテンプレートを使用する場合などです。

- オーディオファイルのコピーを作成し、それらをオーディオモンタージュのサンプリングレートに設定するには、「**複数のファイルを変換 (Convert Files)**」をクリックします。

これにより、リサンプリングされたオーディオファイルは、「`edits.mon`」オーディオモンタージュサブフォルダーに作成されます。作成されるファイルは 32-bit float のファイルで、ディザリング処理はされません。ファイル名には、元のファイルと同じ名前に、接尾辞に新しいサンプリングレートが付けられます。この名前の既存のファイルがある場合、そのファイルは再作成されません。

関連リンク

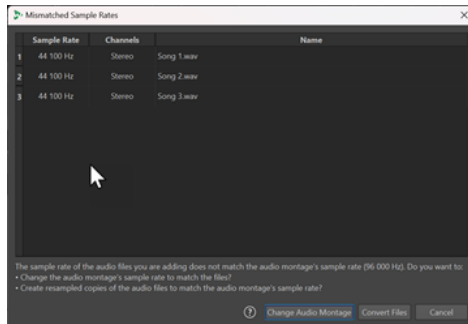
[「すべてのオーディオモンタージュ \(All Audio Montages\)」 タブ \(928 ページ\)](#)

[「不一致のサンプリングレート \(Mismatched Sample Rates\)」 ダイアログ \(423 ページ\)](#)

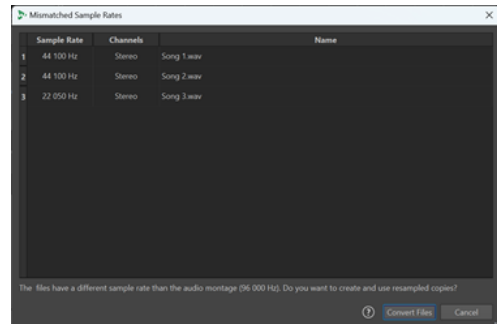
[「挿入 \(Insert\)」 タブ \(オーディオモンタージュ\) \(360 ページ\)](#)

「不一致のサンプリングレート (Mismatched Sample Rates)」ダイアログ

オーディオファイルをオーディオモンタージュに挿入する際、サンプリングレートが異なる場合には、「不一致のサンプリングレート (Mismatched Sample Rates)」ダイアログを使用して問題を解決できます。



挿入するすべてのオーディオファイルに同じサンプリングレートが設定された空のオーディオモンタージュの「不一致のサンプリングレート (Mismatched Sample Rates)」ダイアログ



挿入するオーディオファイルに既存のクリップや異なるサンプリングレートが設定されたオーディオモンタージュの「不一致のサンプリングレート (Mismatched Sample Rates)」ダイアログ

オーディオモンタージュを変更 (Change Audio Montage)

オーディオモンタージュをオーディオファイルのサンプリングレートに設定します。

補足

このオプションは、すべてのオーディオファイルのサンプリングレートが同じで、オーディオモンタージュにまだオーディオクリップが含まれていない場合のみ使用できます。

複数のファイルを変換 (Convert Files)

オーディオファイルのコピーを作成し、それらをオーディオモンタージュのサンプリングレートに設定します。

ヒント

環境設定の「オーディオ (Audio)」タブで「リサンプリングの変換品質 (Resample Conversion Quality)」を調節できます。

関連リンク

[「オーディオ \(Audio\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(915 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュとオーディオファイル間のサンプリングレートの不一致を解決する \(422 ページ\)](#)

オーディオモンタージュでのマルチチャンネル作業

オーディオモンタージュ内でマルチチャンネルのオーディオファイルを開くことができます。マルチチャンネルのオーディオファイルの各トラックは、チャンネルクラスターで構成されています。チャンネルクラスターとはチャンネルの論理的なグループです。これは常に1つのチャンネルまたは1対のチャンネルになります。

個々のチャンネルクラスターにプラグインを追加できます。

オーディオモンタージュのチャンネルレイアウトは、マルチチャンネルファイルのチャンネルと互換性がある必要があります。たとえば5.1のオーディオファイルやステレオファイルは、5.1または7.1の

オーディオモンタージュのチャンネルレイアウトで開くことができます。しかし、ステレオのオーディオモンタージュのチャンネルレイアウトで5.1のオーディオファイルを開くことはできません。

WaveLab Pro でマルチチャンネルのオーディオファイルを使用するには、複数の入出力を持つオーディオカードまたはオーディオインターフェースが必要です。また、「**オーディオ接続 (Audio Connections)**」タブでASIOドライバーを設定し、内部の入出力チャンネルとオーディオカード間の接続も設定する必要があります。

関連リンク

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(35 ページ\)](#)

マルチチャンネル構成

オーディオモンタージュごとに、使用するチャンネルの数を設定できます。

選択する構成は、次のような要素によって変わります。

- オーディオカードで使用できる出力の数。オーディオカードで使用できる出力数が4つの場合、サラウンドフォーマットで使用できるチャンネルは4つ以下です。
- オーディオモンタージュをサラウンドフォーマットにミックスするかどうか。そうではない場合、Ambisonics ファイルを扱うときなどには「**マルチモノ (Multi Mono)**」モードを選択します。
- 最終的なサラウンドミックスの用途。たとえば、5.1 サラウンド設定互換のミックスにする場合は、「**サラウンド (Surround)**」モードの「**5.1 (L R C LFE Ls Rs)**」を選択します。

WaveLab Pro では、すべてのマルチチャンネル構成は内部的にサラウンドチャンネルに割り当てられます。つまり、チャンネルは**マスターセクション**を経由してオーディオカードに送られるか、マルチチャンネルファイルまたはモノラル/ステレオファイルのセットにレンダリングされます。

関連リンク

[オーディオモンタージュのサラウンドモード \(424 ページ\)](#)

オーディオモンタージュのサラウンドモード

「**サラウンド (Surround)**」モードを使用しているオーディオモンタージュでは、さまざまなマルチチャンネル構成を選択できます。

オーディオモンタージュの「**情報 (Info)**」タブで「**サラウンド (Surround)**」を選択します。「**レイアウト (Layout)**」ポップアップメニューでは、以下のマルチチャンネルレイアウトを選択できます。


```
3 channels
LR+LFE (L R LFE)
LRC (L R C)
LRS (L R S)
4 channels
LRC+LFE (L R C LFE)
LRS+LFE (L R LFE S)
LRCS (L R C S)
Quadro (L R Ls Rs)
5 channels
LRCS+LFE (L R C LFE S)
Quadro+LFE (L R LFE Ls Rs)
5.0 (L R C Ls Rs)
6 channels
5.1 (L R C LFE Ls Rs)
6.0 Cine (L R C Ls Rs Cs)
6.0 Music (L R Ls Rs SI Sr)
7 channels
6.1 Cine (L R C LFE Ls Rs Cs)
6.1 Music (L R LFE Ls Rs SI Sr)
7.0 Cine (SDDS) (L R C Ls Rs Lc Rc)
7.0 Music (Dolby) (L R C Ls Rs SI Sr)
8 channels
7.1 Cine (SDDS) (L R C LFE Ls Rs Lc Rc)
7.1 Cine Full Rear (L R C LFE Ls Rs Lcs Rcs)
7.1 Music (Dolby) (L R C LFE Ls Rs SI Sr)
7.1 Proximity (L R C LFE Ls Rs Pl Pr)
8.0 Cine (L R C Ls Rs Lc Rc Cs)
8.0 Music (L R C Ls Rs Cs SI Sr)
8.0 Cube (L R Ls Rs Tfl Tfr Trl Trr)
7.1 Cine Top Center (L R C LFE Ls Rs Cs Tc)
7.1 Cine Center High (L R C LFE Ls Rs Cs Tfc)
7.1 Cine Front High (L R C LFE Ls Rs Tfl Tfr)
7.1 Cine Side High (L R C LFE Ls Rs Tsl Tsr)
9 channels
8.1 Music (L R C LFE Ls Rs Cs SI Sr)
8.1 Cine (L R C LFE Ls Rs Lc Rc Cs)
5.0.4 (L R C Ls Rs Tfl Tfr Trl Trr)
7.0.2 (L R C Ls Rs SI Sr Tsl Tsr)
10 channels
5.1.4 (L R C LFE Ls Rs Tfl Tfr Trl Trr)
7.1.2 (L R C LFE Ls Rs SI Sr Tsl Tsr)
10.0 Auro-3D (L R C Ls Rs Tc Tfl Tfr Trl Trr)
11 channels
7.0.4 (L R C Ls Rs SI Sr Tfl Tfr Trl Trr)
11.0 Auro-3D (L R C Ls Rs Tc Tfl Tfc Tfr Trl Trr)
10.1 Auro-3D (L R C LFE Ls Rs Tc Tfl Tfr Trl Trr)
12 channels
10.2 Experimental (L R C LFE Ls Rs Tfl Tfc Tfr Trl Trr LFE2)
7.1.4 (L R C LFE Ls Rs SI Sr Tfl Tfr Trl Trr)
11.1 Auro-3D (L R C LFE Ls Rs Tc Tfl Tfc Tfr Trl Trr)
13 channels
7.0.6 (L R C Ls Rs SI Sr Tfl Tfr Trl Trr Tsl Tsr)
13.0 Auro-3D (L R C Ls Rs SI Sr Tc Tfl Tfc Tfr Trl Trr)
14 channels
7.1.6 (L R C LFE Ls Rs SI Sr Tfl Tfr Trl Trr Tsl Tsr)
12.2 (L R C LFE Ls Rs Lc Rc Tfl Tfc Tfr Trl Trr LFE2)
13.1 Auro-3D (L R C LFE Ls Rs SI Sr Tc Tfl Tfc Tfr Trl Trr)
14.0 (L R Ls Rs SI Sr Tfl Tfr Trl Trr Bfl Bfr Brl Brr)
24 channels
22.2 (L R C LFE Ls Rs Lc Rc Cs SI Sr Tc Tfl Tfc Tfr Trl Trc Trr LFE2 Tsl Tsr Bfl Bfc Bfr)
```

関連リンク

[「情報 \(Info\)」 ダイアログ \(82 ページ\)](#)

トラックチャンネルの出力チャンネルへの割り当て

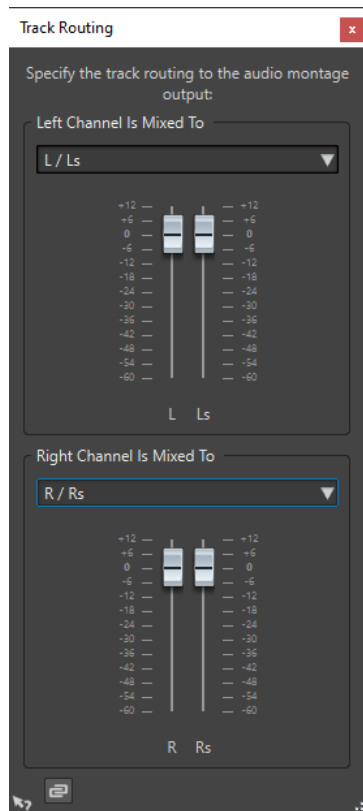
マルチチャンネル構成を選択した場合、トラックチャンネルを作成して、サラウンド出力チャンネルに手動で割り当てる必要があります。

手順

1. 「オーディオモンタージュ (Audio Montage)」ウィンドウで、オーディオトラックのトラックコントロール領域で「チャンネル出力ルーティング (Channel Output Routing)」をクリックして、「トラックのルーティング (Track Routing)」を選択します。

それぞれのトラックには個別の「トラックのルーティング (Track Routing)」ダイアログがあります。「トラックのルーティング (Track Routing)」ダイアログは同時に複数開くことができます。

2. 「トラックのルーティング (Track Routing)」ダイアログで、該当のチャンネルをオンにして、トラックを各出力チャンネルにルーティングします。



使用できるチャンネルは選択したチャンネル構成によって変わります。

3. 「OK」をクリックします。

結果

サラウンドフォーマットを選択した場合、トラックチャンネルを複数またはすべてのサラウンド出力チャンネルにルーティングできます。

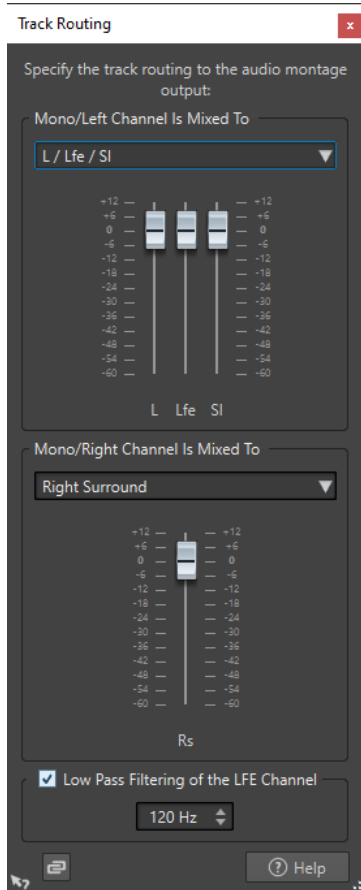
関連リンク

[「トラックのルーティング \(Track Routing\)」ダイアログ \(427 ページ\)](#)
[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

「トラックのルーティング (Track Routing)」 ダイアログ

このダイアログでは、オーディオモンタージュのトラックチャンネルをどのモンタージュ出力チャンネルに送るかを設定します。使用できるチャンネルは、選択したチャンネル構成によって変わります。

- 「トラックのルーティング (Track Routing)」 ダイアログを開くには、「オーディオモンタージュ (Audio Montage)」 ウィンドウで、オーディオトラックのトラックコントロール領域で「チャンネル出力ルーティング (Channel Output Routing)」 をクリックして、「トラックのルーティング (Track Routing)」 を選択します。



オーディオチャンネル出力先 (上チャンネル) (Top Audio Channel Is Sent To)

トラックの左チャンネルを送信するオーディオ出力先を選択できます。

オーディオチャンネル出力先 (下チャンネル) (Bottom Audio Channel Is Sent To)

トラックの右チャンネルを送信するオーディオ出力先を選択できます。

ゲイン (Gain)

各チャンネルにゲインスライダーがあります。これにより、各チャンネルのゲインを個別に設定できます。

LFE チャンネルのローパスフィルター (Low Pass Filtering of the LFE Channel)

LFE 出力が選択されている場合、トラックの信号にローパスフィルター (12dB/オクターブ) をかけて、低周波の成分だけを通過させることができます。フィルターのカットオフ周波数は調節できます。

フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)

フェーダーを個々に調節するか、一緒に調節するかを設定します。

「フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)」をオフにすると、片方のフェーダーを動かすともう一方のフェーダーも同じ量だけ動きます。「フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)」をオンにすると、チャンネルのゲインを個別に調節できるようになります。

関連リンク

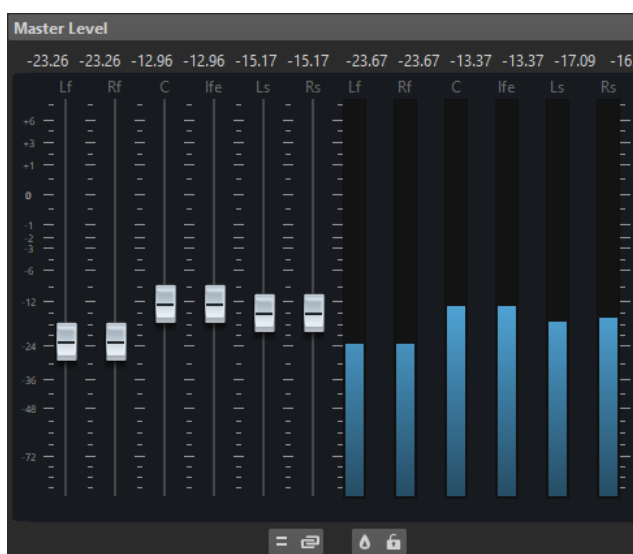
[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

[トラックチャンネルの出力チャンネルへの割り当て \(426 ページ\)](#)

マスターセクションでのマルチチャンネル構成

マルチチャンネルのオーディオモンタージュの再生を開始すると、マスターセクションの項目が自動的に再配置されます。マスターセクションの上部にある、「設定 (Settings)」メニューの「再アレンジ (Rearrange)」をクリックすると、再生を開始せずにマスターセクションの項目を再配置できます。

選択したチャンネル構成の出力チャンネルが、出力チャンネルごとに1つのレベルフェーダーとクリッピングインジケータと共にマスターセクションに表示されます。



関連リンク

[マスターセクション \(603 ページ\)](#)

マルチチャンネル構成のステレオミックスダウンのモニタリング

マスターセクションで、マルチチャンネル構成のステレオミックスダウンをモニタリングできます。これにより、たとえばサラウンドプロジェクトのステレオミックスダウン設定をプレビューできます。

手順

1. マスターセクションで、「マスターレベル (Master Level)」ペインを開きます。
 2. マスターメーターの下にある「オーディオチャンネル処理 (Audio Channel Processing)」をクリックします。
 3. 「ステレオにミックス (Mix to Stereo)」を選択します。
-

マスターエフェクトとマルチチャンネルオーディオモンタージュ

マルチチャンネルのオーディオモンタージュのエフェクトの取扱いは、ステレオモードでのエフェクトの取扱いに似ています。ただし、すべてのプラグインがマルチチャンネル操作に対応しているわけではありません。非対応のプラグインを挿入しようとする、警告メッセージが表示されます。

クリップの編集

すべてのクリップが「**クリップ (Clips)**」ウィンドウに表示されます。このウィンドウでは、クリップの編集と再配置、およびオーディオモンタージュへのドラッグができます。

アクティブなクリップは、クリップリスト内でハイライト表示されます。

関連リンク

[クリップ \(410 ページ\)](#)

[「クリップ \(Clips\)」ウィンドウ \(429 ページ\)](#)

「クリップ (Clips)」ウィンドウ

このウィンドウには、アクティブなオーディオモンタージュに配置されているクリップのリストが詳細情報とともに表示されます。

- 「**クリップ (Clips)**」ウィンドウを開くには、オーディオモンタージュを開いて「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」 > 「**クリップ (Clips)**」を選択します。

	Src	Name	Track	Lane	FX	Pre-Gap	Start	End	Length	Lock	Mute	Pre-Gain	Post-Gain	Comment
1	▶▶▶▶	Track A	1	1		0 s	0 s	10 mn 9 s 465 ms	10 mn 9 s 465 ms	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 dB	0 dB	<input type="checkbox"/>
2	▶▶▶▶	Track B	2	2		0 s	10 mn 9 s 465 ms	20 mn 5 s 240 ms	9 mn 55 s 775 ms	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 dB	0 dB	<input type="checkbox"/>
3	▶▶▶▶	Track C	2	2		2 s 227 ms	20 mn 7 s 466 ms	20 mn 15 s 615 ms	8 s 149 ms	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 dB	0 dB	<input type="checkbox"/>
4	▶▶▶▶	Track D	2	2		3 s 644 ms	20 mn 19 s 259 ms	20 mn 24 s 800 ms	5 s 541 ms	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 dB	0 dB	<input type="checkbox"/>

クリップリスト (Clip List)

「**クリップ (Clips)**」ウィンドウでは以下のコラムが利用できます。

- 「**プリロール再生/再生 (Play Pre-Roll/Play)**」は、プリロールの有無に関係なくクリップを再生できます。
- 「**ソース (Src)**」をクリックすると、モンタージュウィンドウでそのクリップが選択されます。
- 「**名前 (Name)**」にはクリップの名前が表示されます。名前をダブルクリックすると、クリップの新しい名前を入力できます。
- 「**トラック (Track)**」にはクリップのトラック番号が表示されます。トラック番号をクリックして、クリップを別のトラックに移動できます。
- 「**レーン (Lane)**」にはクリップのレーン番号が表示されます。レーン番号をクリックして、クリップを別のレーンに移動できます。
- 「**エフェクト (FX)**」には、クリップにエフェクトが含まれているかどうかが表示されます。「**エフェクト (FX)**」インジケータをクリックすると、クリップのエフェクトが開きます。
- 「**プリギャップ (Pre-Gap)**」には、前のクリップまでの距離が表示されます。プリギャップの値をダブルクリックして新しい距離の値を入力できます。
- 「**開始 (Start)**」にはクリップの開始時間が表示されます。開始値をダブルクリックして新しい開始値を入力できます。

- 「終了 (End)」にはクリップの終了時間が表示されます。終了値をダブルクリックして新しい終了値を入力できます。
- 「長さ (デュレーション) (Length)」にはクリップの長さが表示されます。長さの値をダブルクリックして新しい長さの値を入力できます。
- 「ロック (Lock)」は、クリップをロックして、誤って編集されないようにします。
- 「時間をロック (Time Lock)」は、クリップをロックして、時間軸上で誤って編集されないようにします。
- 「プリゲイン (Pre-Gain)」では、クリップのプリゲインを設定できます。
- 「ポストゲイン (Post-Gain)」では、クリップのポストゲインを設定できます。
- 「コメント (Comment)」では、クリップにコメントを追加できます。

また、クリップをミュートまたはロックしたり、クリップ名を検索したり、プリギャップあり/なしでクリップを再生したりできます。再生ボタンは以下のとおり機能します。

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。

「エフェクト (FX)」コラムのアイコンはクリップに1つ以上のプラグインが含まれていることを示します。「エフェクト (FX)」アイコンをダブルクリックすると、「インスペクター (Inspector)」ウィンドウが表示されます。

- 選択したクリップにズームインするには、クリップ名をクリックします。
- クリップに対応する時間範囲を選択するには、**[Alt]** を押しながら、クリップ名の左側の番号をダブルクリックします。
- ズームインと時間範囲の選択を同時に行なうには、クリップ名の左側の番号をダブルクリックします。

「選択 (Select)」メニュー

すべてのクリップを選択 (Select All Clips)

オーディオモンタージュ内のすべてのクリップを選択します。

アクティブなトラック上のクリップを選択 (Select Clips on Active Track)

選択トラックにあるすべてのクリップを選択します。

時間選択範囲内のクリップを選択 (Select Clips Inside Selected Time Range)

すべてのトラックで、クリップ全体が時間選択範囲内に含まれるすべてのクリップを選択します。

カーソル位置にあるクリップを選択 (アクティブなトラック上) (Select Clip Located at the Cursor Position (on Active Track))

アクティブなトラック上でカーソルと重なる最初のクリップを選択します。

カーソル位置にあるクリップを選択 (すべてのトラック上) (Select Clip Located at the Cursor Position (on All Tracks))

すべてのトラック上で、カーソルと重なるすべてのクリップを選択します。

カーソルの前にあるクリップを選択 (アクティブなトラック上) (Select Clips Located Before the Cursor (on Active Track))

アクティブなトラック上で、終了位置がカーソルの左にあるすべてのクリップを選択します。

カーソルの前にあるクリップを選択 (すべてのトラック) (Select Clips Located Before the Cursor (on All Tracks))

すべてのトラックで、終了位置がカーソルの左にあるすべてのクリップを選択します。

カーソルの後にあるクリップを選択 (アクティブなトラック上) (Select Clips Located After the Cursor (on Active Track))

アクティブなトラック上の、開始位置がカーソルの右にあるすべてのクリップを選択します。

カーソルの後にあるクリップを選択 (すべてのトラック) (Select Clips Located After the Cursor (on All Tracks))

すべてのトラックで、開始位置がカーソルの右にあるすべてのクリップを選択します。

選択を反転 (Inverse Selection)

選択しているすべてのクリップの選択を解除し、他のすべてのクリップを選択します。

クリップの選択をすべて解除 (Deselect All Clips)

選択しているすべてのクリップの選択を解除します。

選択コマンドからリファレンストラックを除外 (Omit Reference Tracks from Select Commands)

このオプションを有効にすると、「選択 (Select)」メニューの「すべてを選択解除 (Deselect All)」以外のすべての選択コマンドは、リファレンストラック上のクリップには適用されません。

「機能 (Functions)」メニュー

選択クリップをバウンス (Bounce Selected Clips)

選択したクリップをレンダリングして、それらのクリップを1つのクリップに置き換えます。

選択されたクリップからスーパークリップを作成 (Create Super Clip from Selected Clips)

選択したクリップを、サブモンタージュを参照するスーパークリップで置き換えます。

クリップリストをテキストとして書き出し (Export Clip List as Text)

デフォルトのテキストエディターでプレーンテキストのクリップリストを開きます。

名前のバッチ変更 (Batch Renaming)

「クリップ名のバッチ変更 (Batch Clip Renaming)」ダイアログが表示されます。任意の数のクリップ名変更を一括処理できます。

選択クリップの名前を元のオーディオファイル名に変更 (Use Audio File Name for Selected Audio Clips)

選択した各クリップの名前を、参照するオーディオファイルの名前に変更します。

BWF タイムスタンプの更新 (選択クリップ) (Update BWF Time Stamps (Selected Clips))

選択したクリップが参照する各オーディオファイルのタイムスタンプを更新して、オーディオモンタージュのクリップ位置に反映します。

WAV オーディオファイルのファイルヘッダーには、タイムスタンプ (ブロードキャスト WAV 形式) を含めることができます。このタイムスタンプによって、別のアプリケーションでオーディオを正確な位置に挿入できます。オーディオファイルは変更済みとしてマークされ、保存する必要があります。

選択クリップを各 BWF タイムスタンプ位置に移動 (Move Selected Clips to Their Related BWF Time Stamp)

オーディオファイルにタイムスタンプが含まれる場合に、選択クリップを、それぞれのソースオーディオファイルに含まれるタイムスタンプの位置に移動します。

クリップを整列 (Align Clips)

クリップの整列操作を簡単に実行できる「クリップを整列 (Align Clips)」ダイアログが表示されます。

選択されたクリップを拡大表示 (Zoom in on Selected Clips)

選択されたすべてのクリップがウィンドウにちょうど収まる倍率で表示します。

選択クリップのサイズをアクティブクリップに合わせて変更 (Resize Selected Clips to Match the Active Clip)

アクティブクリップの長さを、すべての選択クリップの長さを変更する際の基準として使用します。

選択クリップをミュート/ミュート解除 (Mute/Unmute Selected Clips)

すべての選択クリップをミュート/ミュート解除します。

選択クリップをロック/ロック解除 (Lock/Unlock Selected Clips)

選択したクリップをロックして、誤って編集されないようにします。選択したクリップがすでにロックされている場合はロック解除されます。

移動およびサイズ変更をロック/ロック解除 (Lock/Unlock Moving and Resizing)

クリップの位置およびサイズをロックします。その他の編集オプションは使用できます。

すべてのエフェクトをオンにする (選択クリップ) (Activate All Effects (selected clips))/すべてのエフェクトをオフにする (選択クリップ) (Deactivate All Effects (selected clips))

オーディオモンタージュの選択クリップに割り当てられたすべてのエフェクトのオン/オフを同時に切り替えることができます。

このオプションは以下のような場合に非常に便利です。

- 曲数が多いアルバム、高いサンプリングレートやオーバーサンプリングで録音されたアルバムなどの CPU リソースを管理する。
- 録音中の CPU 消費に起因するレイテンシーの問題を回避する。
- 不要なノイズやグリッチなど、プロジェクトの問題の原因を特定する (個々のクリップまたは複数のクリップでプラグインを選択し、オン/オフを切り替えてオーディオ素材を調べることができるため)。

補足

- バイパスされたプラグインとは異なり、オフにしたプラグインはリソースを消費しません。
- このリクエストの処理には時間がかかることがあります。プラグインのバイパスとは異なり、プラグインのオン/オフはすぐには反映されません。

「オプション (Options)」メニュー

選択されたクリップだけを表示 (Only Show Selected Clips)

この項目をオンにすると、モンタージュウィンドウで選択されたクリップのみが表示されます。この機能は、特定のグループ (「クリップグループ (Clip Groups)」ウィンドウ) または特定のオーディオファイル (「ファイルブラウザー (File Browser)」ウィンドウ) に属するクリップのみを表示する場合に役立ちます。

オーディオクリップを表示 (Show Audio Clips)

この項目をオンにすると、オーディオクリップが表示されます。

リファレンストラックのクリップを表示 (Show Clips of Reference Tracks)

この項目をオンにすると、リファレンストラックにあるクリップが表示されます。

ビデオクリップを表示 (Show Video Clips)

この項目をオンにすると、ビデオクリップが表示されます。

静止画クリップを表示 (Show Picture Clips)

この項目をオンにすると、静止画クリップが表示されます。

全体のプリギャップを表示 (Show Global Pre-Gaps)

同じトラック上かどうにかかわらず、クリップの開始位置と直前のクリップの終了位置の間のギャップの長さが「**プリギャップ (Pre-Gap)**」欄に表示されます。クリップが重なり合う場合、長さが赤色で表示されます。

各トラックのプリギャップを表示 (Show Pre-Gaps by Track)

同じトラック上のクリップの開始位置と前のクリップの終了位置の間のギャップの長さが表示されます。クリップが重なり合う場合、長さが赤色で表示されます。

選択時にクリップをズーム (Zoom the Clip When Selected)

この項目をオンにすると、リストのクリップを選択するたびに、クリップがトラック領域いっぱいにならば最適な方法で表示されます。

選択時にクリップ全体を表示する (Make Clip Entirely Visible When Selected)

この項目をオンにすると、リストのクリップを選択するたびに、トラック領域がスクロールまたはズームされ、クリップ全体が表示されます。

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。

関連リンク

[「ファイルブラウザ \(File Browser\)」ウィンドウ \(106 ページ\)](#)

[「クリップグループ \(Clip Groups\)」ウィンドウ \(472 ページ\)](#)

[「クリップ \(Clips\)」ウィンドウでクリップを別のトラックまたはレーンに移動する \(452 ページ\)](#)

選択クリップとアクティブクリップ

オーディオモンタージュの選択クリップとアクティブクリップには違いがあります。編集機能には、個々のクリップ（「アクティブクリップ」）のみに対して実行できるものと、複数のクリップ（「選択クリップ」）に対して実行できるものがあります。

選択クリップ

- 選択クリップとは、何らかのクリップの選択方法によって選択されたクリップです。
- 選択クリップは、選択されていないクリップよりも明るい背景色で表示されます。
- 同時に複数のクリップを選択できます。これにより、コピー、移動、削除などの編集をすべてのクリップに対して一度に実行できます。

補足

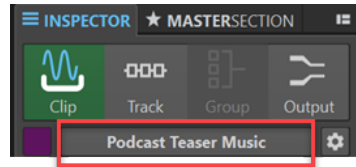
クリップの上部を右クリックすると「**クリップ (Clips)**」メニューが開きます。

アクティブクリップ (Active Clip)

- 一度にアクティブになるのは、1つのクリップだけです。
- アクティブクリップとは、最後に選択、クリック、または編集したクリップです。

- オーディオモンタージュウィンドウのアクティブクリップの名前は青色の背景で強調表示されます。
- アクティブクリップの名前は「インスペクター (Inspector)」ウィンドウに表示されます。

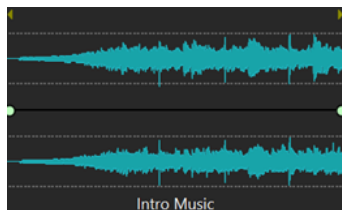
例: オーディオモンタージュのアクティブクリップとして設定された「Podcast Teaser Music」というクリップが表示された「インスペクター (Inspector)」ウィンドウ



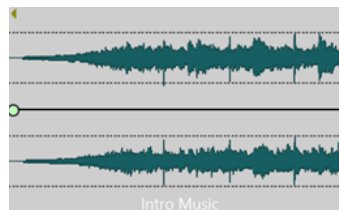
- クリップは同時にアクティブクリップにも選択クリップにもなり、その場合は名前の背景が青く、クリップ自体の背景が明るく表示されますが、アクティブクリップが必ずしも選択クリップであるとは限りません。
- オーディオモンタージュで1つまたは複数のクリップを選択した場合、必ずしもアクティブクリップがあるとは限りません。
- 一部の編集作業はアクティブクリップに対してのみ実行できます。

補足

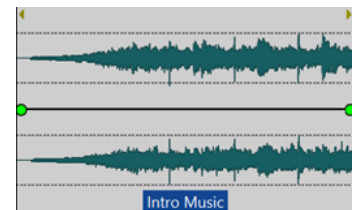
クリップの下側で右クリックすると、「アクティブクリップ (Active Clip)」メニューが表示されます。



選択されていないクリップ



選択クリップ



アクティブクリップ

関連リンク

[クリップの選択 \(434 ページ\)](#)

[「クリップ \(Clips\)」メニュー \(444 ページ\)](#)

[「アクティブクリップ \(Active Clip\)」メニュー \(442 ページ\)](#)

クリップの選択

クリップのほとんどの編集操作では、クリップを選択する必要があります。複数のクリップを同時に選択できます。

以下のオプションから選択します。

- クリップを選択し、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、クリップの下部をクリックします。
- 複数のクリップを選択するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらかリップの下部をクリックします。
- クリップ内のオーディオ範囲を選択するには、選択範囲の開始位置に編集カーソルを置き、**[Shift]** を押しながらかリップの終了位置をクリックします。

- 複数の隣接するクリップを含むオーディオ範囲を選択するには、クリップの上部をダブルクリックします。2回目のクリックのあと、ドラッグしてオーディオ範囲を選択します。
- 長方形で範囲を囲んで複数のトラック上の複数のクリップを選択するには、**[Ctrl]/[command]** + **[Shift]** を押しながら任意の場所をクリックし、長方形を描くようにドラッグします。
- クリップの選択オプションの概要については、「**クリップ (Clips)**」ウィンドウを開きます。「**選択 (Select)**」メニューからオプションを選択するか、クリップの上部を右クリックして、「**クリップ (Clips)**」ポップアップメニューからオプションを選択します。
- 複数のクリップを選択し、そのいずれかをアクティブクリップとして指定するには、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - **[Ctrl]/[command]** または **[Shift]** を押しながらクリップをクリックして選択します。アクティブクリップにするクリップを **[Ctrl]/[command]** を押しながらクリックします。
 - アクティブクリップとして設定するクリップをクリックします。次に、**[Ctrl]/[command]** + **[Shift]** を押しながらクリックアンドドラッグでクリップをさらに選択します。

オーディオモンタージュ内の選択範囲

トラックで選択された領域を選択範囲といいます。クリップの一部または全体や、トラックの空白の部分を選択範囲に含めることができます。1つ以上のトラック上で範囲選択できます。

- 選択範囲を行なうには、トラックの上部領域をクリックし、1つまたは複数のトラック上で左右にドラッグします。

選択範囲は、以下のように使用できます。

- 選択範囲を切り取りまたは削除してクリップを編集、あるいは選択範囲のサイズにクリップをトリミング
- 選択範囲を他のトラックにドラッグして、新しいクリップを作成
- 選択範囲を**オーディオエディター**にドラッグして、ソースオーディオファイルの選択範囲を含むモンタージュウィンドウを開く
- オーディオモンタージュ全体や、選択範囲と交差する部分があるクリップのみなど、選択範囲のみを再生
- ループを設定し、トランスポートバーの「**ループ (Loop)**」モードを選択して、選択範囲内をループ再生

オーディオモンタージュでの選択範囲の作成および編集

選択範囲は、サイズ変更、作成、移動、および削除できます。

- トラックの空白の部分に選択範囲を作成するには、クリックしてドラッグします。範囲の開始/終了位置および長さは情報ラインに表示されます。
- クリップ内に選択範囲を作成するには、クリップの上側をクリックしてドラッグします。範囲の開始/終了位置および長さは情報ラインに表示されます。
- 2つのマーカーの間に選択範囲を作成するには、マーカーの間でダブルクリックします。
- リージョンマーカーペアから選択範囲を作成するには、**[Shift]** を押しながら開始/終了マーカーをダブルクリックします。「**マーカー (Markers)**」ウィンドウで、リージョンマーカーの「**長さ (デュレーション) (Length)**」欄をダブルクリックしても選択範囲を作成できます。
- アルバムのタイトルから選択範囲を作成するには、「**アルバム (Album)**」ウィンドウを開き、対応するタイトルの左側の番号をダブルクリックします。
- クリップから選択範囲を作成するには、「**クリップ (Clips)**」ウィンドウを開き、**[Alt]** を押しながら、対応するクリップの左側の番号をダブルクリックします。選択したクリップにズームインするには、クリップの左側の番号をクリックします。

- 選択範囲のサイズを変更するには、**[Shift]** を押したまま左右にドラッグするか、選択範囲の側辺をクリックしてドラッグします。
- 選択範囲を移動するには、**[Ctrl]/[command] + [Shift]** を押しながら、選択範囲を左右にドラッグします。
- 選択範囲の選択を解除するには、オーディオモンタージュ内の別の場所をクリックするか、**[Esc]** を押します。

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

[「アルバム \(Album\)」 ウィンドウ \(553 ページ\)](#)

[「クリップ \(Clips\)」 ウィンドウ \(429 ページ\)](#)

クリップの並べ替え

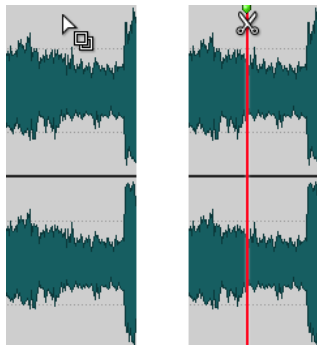
モンタージュウィンドウでは、クリップを自由に並べ替えられます。

マウスゾーン

クリップにある各領域をマウスゾーンといいます。特定のマウスゾーンでクリックしてドラッグすると、クリップを特定の方法で並べ替えることができます。

デフォルトでは、マウスゾーンには以下の基本的な機能があります。

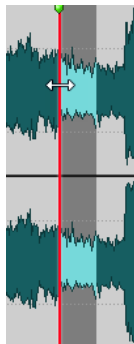
クリップの最上部



以下の操作を行なえます。

- クリップまたはドラッグによって選択したクリップの範囲をコピーします。
- ダブルクリックしてソースファイルを表示
- ダブルクリックするか **[S]** を押してカーソル位置でクリップを分割

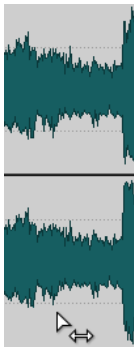
クリップの上側



以下の操作を行なえます。

- クリップ内の範囲を選択
- 右クリックして、「**クリップ (Clips)**」メニューを表示

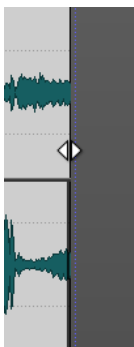
クリップの下側



以下の操作を行なえます。

- ドラッグしてクリップを移動
- 右クリックして、「**アクティブクリップ (Active Clip)**」メニューを表示

クリップの側辺



以下の操作を行なえます。

- 側辺をドラッグしてクリップのサイズを変更 (オーディオソースは固定)
- **[Ctrl]/[command]** を押しながらかリップの左右いずれかの側辺をドラッグして、サイズを変更 (オーディオも移動)

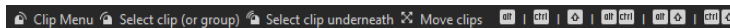
クリップ名



- ダブルクリックしてクリップの名前を変更できます。

補足

マウスゾーン上でマウスポインターを移動すると、左下の情報ラインに対応する動作が表示されます。



関連リンク

[「クリップ \(Clips\)」メニュー \(444 ページ\)](#)

[「アクティブクリップ \(Active Clip\)」メニュー \(442 ページ\)](#)

オーディオモンタージュでのドラッグによるクリップの並べ替え

「クリップ (Clips)」ウィンドウで、クリップをリストの別の位置にドラッグすると、クリップの順番を変更できます。

手順

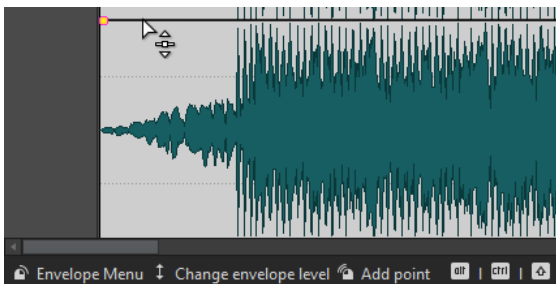
1. 「クリップ (Clips)」ウィンドウを開きます。
2. クリップリストで、リストの別の位置にクリップをドラッグします。
「重なり合うクリップを一緒に移動 (Move Overlapping Clips Together)」が反映されます。
複数のクリップを選択してドラッグすると、複数のクリップを同時に移動できます。複数のクリップを選択した場合、そのうちの一番左のクリップと、一番右のクリップの間にあるすべてのクリップが移動します。

関連リンク

[「クリップ \(Clips\)」ウィンドウ \(429 ページ\)](#)

情報ライン

オーディオモンタージュウィンドウの下部にある情報ラインには、マウスポインターの位置に応じて、(修飾キーと一緒にまたは単独で) マウスボタンをクリックした場合の動作結果が表示されます。



- 情報ラインのオン/オフを切り替えるには、「オーディオモンタージュ環境設定 (Audio Montage Preferences)」を開き、「すべてのオーディオモンタージュ (All Audio Montages)」タブで「実行可能なアクションの指示を表示する (Display Indications of Possible Actions)」のオン/オフを切り替えます。

情報ラインでは、以下のアイコンが使用されます。

シングルクリック



クリックした場合の動作結果を示します。

ダブルクリック



ダブルクリックした場合の動作結果を示します。

右クリック



右クリックするとメニューが表示されることを示します。メニュー名がアイコンの右側に表示されます。

[Ctrl]/[command] + クリック



[Ctrl]/[command] キーを押しながらクリックすると追加の機能を使用できることを示します。

[Alt] + クリック



[Alt] キーを押しながらクリックすると追加の機能を使用できることを示します。

[Shift] + クリック



[Shift] キーを押しながらクリックすると追加の機能を使用できることを示します。

上下にドラッグ



クリックして上下にドラッグした場合の動作結果を示します。

左右にドラッグ



クリックして左右にドラッグした場合の動作結果を示します。

任意の方向へドラッグ



項目をクリックしてオーディオモンタージュ内で任意の方向にドラッグした場合の動作結果を示します。

オーディオモンタージュの外へドラッグ



項目をクリックしてオーディオモンタージュの外にドラッグした場合の動作結果を示します。

クリップの移動/サイズ変更、またはエンベロープ値の変更



クリップの移動やサイズ変更、エンベロープ値の変更などの操作中に表示されます。

修飾キーの組み合わせ



修飾キーの組み合わせを使用できることを示します。

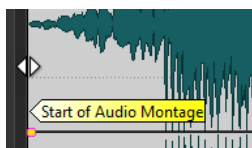
関連リンク

[「すべてのオーディオモンタージュ \(All Audio Montages\)」タブ \(928 ページ\)](#)

オーディオモンタージュのスナップの対象

マーカーやクリップの開始/終了などの位置は、スナップの対象 (吸着項目) に指定できます。スナップの対象付近に要素をドラッグすると、要素がスナップの対象にぴったりとスナップします。これにより、正確な位置に項目を簡単に配置できます。

たとえば、クリップを移動したり、クリップのサイズを変更したりするときに、クリップの側面またはフロントキューポイントがスナップの対象 (吸着項目) に近づくとき、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。

関連リンク

[「吸着項目 \(Magnets\)」メニュー \(440 ページ\)](#)

吸着項目へのスナップの有効化

スナップ機能を使用するには、「吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)」をオンにする必要があります。

手順

1. オーディオモンタージュウィンドウで、「編集 (Edit)」タブを選択します。
2. 「スナップ (Snapping)」セクションで、「吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)」をオンにします。

関連リンク

[オーディオモンタージュのスナップの対象 \(439 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(354 ページ\)](#)

[「吸着項目 \(Magnets\)」メニュー \(440 ページ\)](#)

「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、吸着項目付近に別の項目を移動したとき、その項目が吸着項目にぴったりとスナップします。

- 「吸着項目 (Magnets)」ポップアップメニューを開くには、オーディオモンタージュウィンドウの「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。

モンタージュの開始位置 (Start of Montage)

オーディオモンタージュの開始位置がスナップ対象になります。

クリップの開始位置 (Clip Start)

クリップの開始位置がスナップ対象になります。

クリップの終了位置 (Clip End)

クリップの終了位置がスナップ対象になります。

クリップのフロントキューポイント (Clip Front Cue Point)

クリップのフロントキューポイントがスナップ対象になります。

クリップのバックキューポイント (Clip Back Cue Point)

クリップの終了位置の後ろにあるキューポイントがスナップ対象になります。この項目をオフにすると、すべてのバックキューポイントが、オーディオモンタージュで非表示になります。

タイムルーラーの目盛り (Time Ruler Marks)

ルーラーに表示されたメイン時間単位がスナップ対象になります。

マーカー (Markers)

マーカーがスナップ対象になります。

オーディオファイル内マーカー (Markers in Audio Sources)

クリップの元のオーディオファイル内のマーカーが表示されている場合、そのマーカーがスナップ対象になります。

時間選択範囲境界 (Time Selection Edges)

時間選択範囲の境界がスナップ対象になります。

カーソル (Cursor)

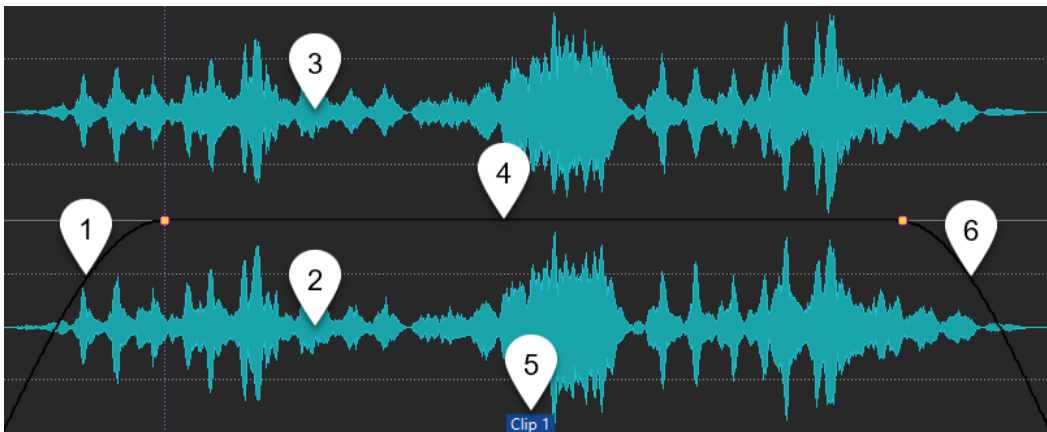
編集カーソルがスナップ対象になります。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(354 ページ\)](#)

クリップのコンテキストメニュー

クリップのコンテキストメニューから、多くの編集機能を使用できます。クリップのどこで右クリックするかに応じて、使用できるコンテキストメニューが変わります。



1 フェードインセクション

「フェードイン (Fade In)」ポップアップメニューが表示されます。フェードインを編集できます。

2 クリップの下側

「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 クリップの上側

「クリップ (Clip)」ポップアップメニューが表示されます。クリップの特定範囲を選択したり、クリップをロックしたりできます。

4 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。

5 クリップ名

「エフェクト (Effects)」ポップアップメニューが表示されます。クリップにエフェクトを追加できます。

6 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

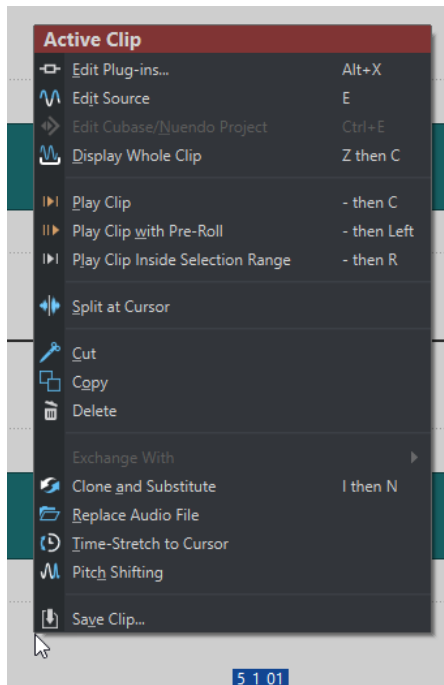
[「アクティブクリップ \(Active Clip\)」メニュー \(442 ページ\)](#)

[「クリップ \(Clips\)」メニュー \(444 ページ\)](#)

「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、クリップの下部部分を右クリックします。



プラグインの編集 (Edit Plug-ins)

アクティブなクリップに適用されたプラグインのプラグインウィンドウを開きます。クリップ名を右クリックしてプラグインを選択することでも、対応するプラグインウィンドウを開くことができます。

ソースを編集 (Edit Source)

クリップのソースオーディオファイルをオーディオエディターで開きます。

Cubase/Nuendo プロジェクトを編集 (Edit Cubase/Nuendo Project)

オーディオファイルのプロジェクトを Cubase/Nuendo で開きます。

これにより、Cubase 上でミキシング段階での問題を発見したり、これらの問題を Cubase/Nuendo で修正したりできます。

クリップ全体を表示 (Display Whole Clip)

アクティブなクリップが表示されるようにビューが調整されます。

クリップを再生 (Play Clip)

アクティブなクリップを再生します。

クリップをプリロール付きで再生 (Play Clip with Pre-Roll)

プリロールありでアクティブなクリップを再生します。

選択範囲内のクリップを再生 (Play Clip Inside Selection Range)

選択されているオーディオ範囲を再生します。重なっているクリップや他のトラックのクリップはミュートされます。

カーソル位置で分割 (Split at Cursor)

アクティブなクリップを編集カーソルの位置で分割します。また、編集カーソルをダブルクリックするか、**[S]** を押すことでも、編集カーソル位置でクリップを分割できます。

切り取り (Cut)

アクティブなクリップを切り取ってクリップボードに移動します。これでオーディオモンタージュトラックの別の位置に貼り付けることができます。

コピー (Copy)

アクティブ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。

削除 (Delete)

アクティブなクリップを削除します。

オリジナルの複製を作成して置換 (Clone and Substitute)

ソースオーディオファイルのコピーを作成します。クリップはこの新しいファイルを参照します。これにより、元のオーディオファイルを参照する他のクリップに影響を与えることなく、新規ソースファイルを変更できます。

複製されたオーディオファイルは、「edits.mon」オーディオモンタージュサブフォルダーに保存されます。

オーディオファイルの置換 (Replace Audio file)

クリップのすべての設定を保持したまま、クリップの参照先を別のオーディオファイルに変更できます。オーディオファイルの長さは、クリップの終了位置以上である必要があります。ステレオファイルをモノラルファイル、またはモノラルファイルをステレオファイルで置換することはできません。矢印のアイコンをクリックすると、最近使用したフォルダーのリストが表示されます。

カーソル地点までの長さにタイムストレッチ (Time-Stretch to Cursor)

「タイムストレッチ (Time Stretching)」ダイアログが表示されます。クリップの終了位置をモンタージュの編集カーソルの位置にタイムストレッチできます。この機能を使用すると、クリップで使用されているオーディオ範囲を含む、元のオーディオファイルの複製が作成されます。処理は複製ファイルに適用され、クリップはこの複製ファイルを参照ようになります。元のオーディオファイルや、元のオーディオファイルを参照する他のクリップには影響はありません。

複製されたオーディオファイルは、「edits.mon」オーディオモンタージュサブフォルダーに保存されます。

ピッチシフト (Pitch Shifting)

「ピッチシフト (Pitch Shifting)」ダイアログが表示されます。クリップのピッチを変更できます。この機能を使用すると、クリップで使用されているオーディオ範囲を含む、元のオーディオファイルの複製が作成されます。処理は複製ファイルに適用され、クリップはこの複製ファイルを参照ようになります。元のオーディオファイルや、元のオーディオファイルを参照する他のクリップには影響はありません。

複製されたオーディオファイルは、「edits.mon」オーディオモンタージュサブフォルダーに保存されます。

クリップを保存 (Save Clip)

クリップを別のファイルとしてディスクに保存できます。この機能は、たとえばフェード、エンベロープ、クリップエフェクトの構成を完璧に作成したあとに、オーディオモンタージュのクリップでいろいろ試してみたい場合などに便利です。

クリップを保存しておけば、再読み込みすることでいつでも完璧なバージョンに戻せます。ただし、保存されたクリップはあくまで元のファイルへの参照情報であり、オーディオデータは含まれていません。

関連リンク

[クリップのソースファイルの編集 \(479 ページ\)](#)

[WaveLab Pro の外部エディターとしての Cubase/Nuendo \(810 ページ\)](#)















[クリップの保存と読み込み \(446 ページ\)](#)

[クリップのコンテキストメニュー \(441 ページ\)](#)

「クリップ (Clips)」メニュー

「クリップ (Clips)」ポップアップメニューでは、クリップの選択、ロック、ズームなど、クリップに関する操作を行なえます。

- 「クリップ (Clips)」ポップアップメニューを開くには、クリップの上半分を右クリックします。

Clips		
	Cut	Ctrl+X
	Copy	Ctrl+C
	Copy <u>R</u> aw Clips to the Active Track	
	Create Clip from Selection	D then S
	Copy Selected Range to <u>M</u> uted Lane	D then E
	Delete Selected Clip	Del
	Bounce Selected Clips	Shift+C
	<u>C</u> reate Super Clip from Selected Clips	
	<u>Z</u> oom in on Selected Clips	Z then S
	Mute/ <u>U</u> nmute Selected Clips	
	<u>L</u> ock/Unlock Selected Clips	
	<u>L</u> ock/Unlock Moving and Resizing	
	Activate all <u>p</u> lug-ins (selected clips)	
	<u>D</u> eactivate all plug-ins (selected clips)	
	<u>S</u> how/Hide Mid/Side Channels	
	Create Mid/Side <u>T</u> racks with Selected Clips	
	Select <u>A</u> ll Clips	Ctrl+A
	Select Clips on <u>A</u> ctive Track	Ctrl+Shift+A
	Select Clips Inside Selected Time Range	Ctrl+U then G
	Select Clips Located Before the <u>c</u> ursor (on Active Track)	Ctrl+U then L
	Select Clips Located Before the Cursor (on <u>A</u> ll Tracks)	Ctrl+U then Shift+L
	Select Clips <u>L</u> ocated After the Cursor (on Active Track)	Ctrl+U then R
	Select Clips Located After the Cursor (on <u>A</u> ll Tracks)	Ctrl+U then Shift+R
	<u>I</u> nverse Selection	Ctrl+U then I
	<u>D</u> eselect All Clips	Shift+Esc

切り取り (Cut)

選択したクリップまたは選択範囲を切り取ってクリップボードに移動します。

コピー (Copy)

選択したクリップまたは選択範囲をコピーしてクリップボードに移動します。

未加工クリップをアクティブなトラックにコピー (Copy Raw Clips to the Active Track)

選択した「未加工」状態のクリップ、つまりエフェクトやオートメーションを適用していないクリップをアクティブなトラックにコピーします。

選択範囲からクリップを作成 (Create Clip from Selection)

選択範囲の開始位置と終了位置でクリップを分割します。選択範囲にクリップが重なっていない場合は、空のクリップが作成されます。

選択した範囲をミュートされたレーンにコピー (Copy Selected Range to Muted Lane)

選択した範囲をクリップとしてミュートされたレーンにコピーします。オーディオモンタージュにミュートされたレーンが含まれていない場合、ミュートされたレーンが作成されます。これにより、元の選択範囲のバックアップを維持したまま、選択範囲を外部エディターで編集できます。

選択クリップを削除 (Delete Selected Clip)

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。選択範囲がある場合、選択範囲が削除されます。削除された選択範囲の右側にあるクリップが左側に移動して隙間を埋めます。

選択クリップをバウンス (Bounce Selected Clips)

選択したクリップをレンダリングして、それらのクリップを1つのクリップに置き換えます。

選択されたクリップからスーパークリップを作成 (Create Super Clip from Selected Clips)

選択したクリップを、サブモンタージュを参照するスーパークリップで置き換えます。

選択されたクリップを拡大表示 (Zoom in on Selected Clips)

選択されたすべてのクリップがウィンドウにちょうど収まる倍率で表示します。

選択クリップをミュート/ミュート解除 (Mute/Unmute Selected Clips)

すべての選択クリップをミュート/ミュート解除します。

選択クリップをロック/ロック解除 (Lock/Unlock Selected Clips)

誤って編集されないようにクリップをロックします。

移動およびサイズ変更をロック/ロック解除 (Lock/Unlock Moving and Resizing)

クリップの位置およびサイズをロックします。その他の編集オプションは使用できます。

Mid/Side チャンネルの表示/非表示 (Show/Hide Mid/Side Channels)

選択したステレオクリップの左/右のチャンネルと Mid/Side のチャンネルを切り替えます。

選択したクリップで Mid/Side トラックを作成 (Create Mid/Side Tracks with Selected Clips)

選択したステレオクリップの Mid チャンネルと Side チャンネルを含む2つのモノラルトラックを作成します。

すべてのクリップを選択 (Select All Clips)

オーディオモンタージュ内のすべてのクリップを選択します。

アクティブなトラック上のクリップを選択 (Select Clips on Active Track)

アクティブなトラック上のすべてのクリップを選択します。

時間選択範囲内のクリップを選択 (Select Clips Inside Selected Time Range)

すべてのトラックで、クリップ全体が時間選択範囲内に含まれるすべてのクリップを選択します。

カーソルの前にあるクリップを選択 (アクティブなトラック上) (Select Clips Located Before the Cursor (on Active Track))

アクティブなトラック上で、終了位置がカーソルの左にあるすべてのクリップを選択します。

カーソルの前にあるクリップを選択 (すべてのトラック) (Select Clips Located Before the Cursor (on All Tracks))

すべてのトラックで、終了位置がカーソルの左にあるすべてのクリップを選択します。

カーソルの後にあるクリップを選択 (アクティブなトラック上) (Select Clips Located After the Cursor (on Active Track))

選択されたトラック上の、開始位置がカーソルの右にあるすべてのクリップを選択します。

カーソルの後にあるクリップを選択 (すべてのトラック) (Select Clips Located After the Cursor (on All Tracks))

すべてのトラックで、開始位置がカーソルの右にあるすべてのクリップを選択します。

選択を反転 (Inverse Selection)

選択しているすべてのクリップの選択を解除し、他のすべてのクリップを選択します。

クリップの選択をすべて解除 (Deselect All Clips)

選択しているすべてのクリップの選択を解除します。

関連リンク

[クリップのコンテキストメニュー](#) (441 ページ)

クリップの保存と読み込み

クリップは個別のファイルとしてディスクに保存できます。この機能は、たとえばフェード、エンベロープ、クリップエフェクトの構成を完璧に作成したあとに、オーディオモンタージュのクリップでいろいろ試してみたい場合などに便利です。

クリップを保存しておけば、再読み込みすることでいつでも完璧なバージョンに戻せます。ただし、保存されたクリップはあくまで元のファイルへの参照情報であり、オーディオデータは含まれていません。

関連リンク

[クリップの保存](#) (446 ページ)

[クリップの読み込み](#) (447 ページ)

クリップの保存

手順

1. モンタージュウィンドウで、クリップの下側を右クリックします。
 2. ポップアップメニューから「**クリップを保存 (Save Clip)**」を選択します。
 3. 「**クリップに名前を付けて保存 (Save Clip As)**」ダイアログで、名前と場所を指定して「**保存 (Save)**」をクリックします。
-

関連リンク

[クリップの読み込み](#) (447 ページ)

クリップの読み込み

前提条件

ステレオクリップにはステレオトラック、モノラルクリップにはモノラルトラックを選択しておきます。

手順

1. モンタージュウィンドウで、クリップを挿入したいトラック上の空白の部分をクリックします。
2. ポップアップメニューから「**クリップファイルの挿入 (Insert Clip Files)**」を選択します。
3. 拡張子が .clip のファイルを選択し、「**開く (Open)**」をクリックします。

結果

アクティブなトラックにクリップが挿入されます。複数のクリップを選択した場合、最初のクリップはオーディオモンタージュのカーソルの位置に配置され、以降のクリップはデフォルトのギャップに応じて配置されます。デフォルトのギャップは「**オーディオモンタージュの環境設定 (Audio Montages Preferences)**」の「**アクティブなオーディオモンタージュ (Active Audio Montage)**」タブで設定できます。複数のクリップを読み込むと、クリップはファイル名のアルファベット順にソートされます。

関連リンク

[クリップの保存 \(446 ページ\)](#)

[「アクティブなオーディオモンタージュ \(Active Audio Montage\)」タブ \(927 ページ\)](#)

クリップ名のフィルタリング

「**クリップ (Clips)**」ウィンドウの検索フィールドを使用すると、クリップリストをフィルタリングできます。

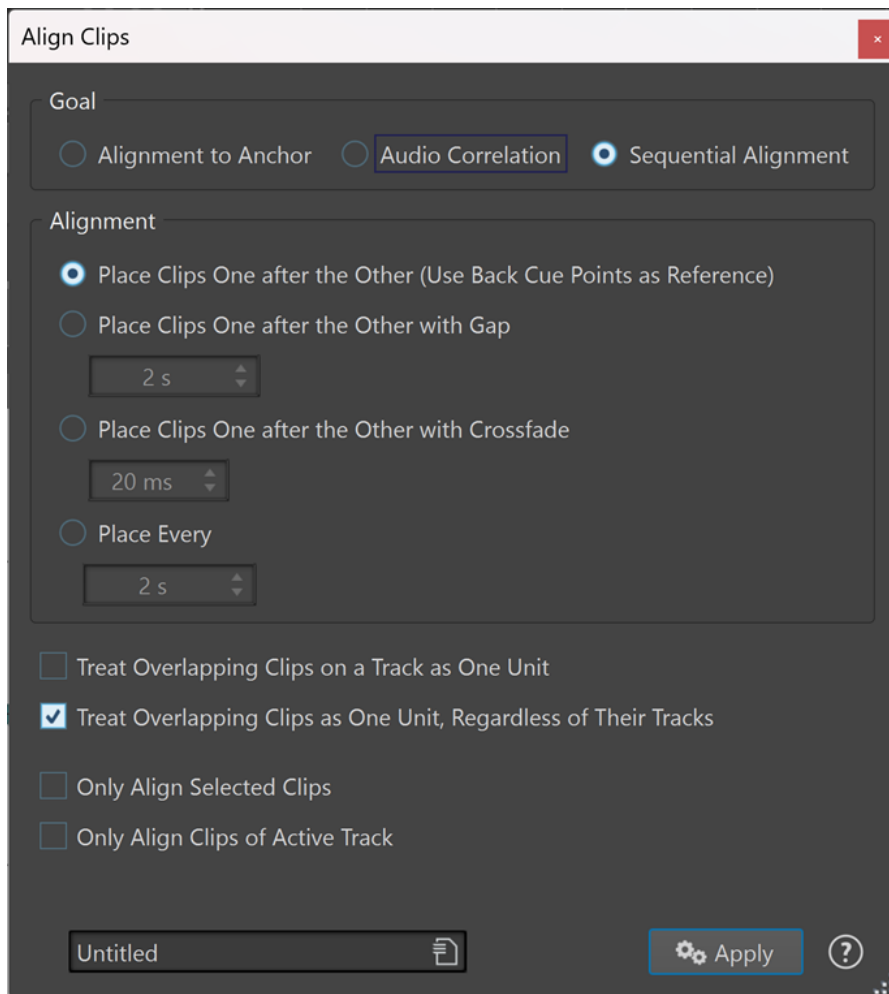
「**名前 (Name)**」および「**備考 (Comment)**」コラムを対象にしてテキスト検索を実行できます。「**備考 (Comment)**」コラムのテキスト検索を実行するには、このコラムをソートする必要があります。「**備考 (Comment)**」コラムがソートされていない場合は、「**名前 (Name)**」コラムが検索対象になります。「**すべてのクリップを選択 (Select All)**」機能では、フィルターされた項目が選択されます。

- クリップを検索するには、検索フィールドをクリックして、テキストを入力します。
- 検索フィールドからクリップリストにフォーカスを切り替えるには **[↓]** キーを押します。
- クリップ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。

「クリップを整列 (Align Clips)」ダイアログ

「**クリップを整列 (Align Clips)**」ダイアログには、クリップの整列操作を実行するための複数のオプションが用意されています。

- 「**クリップを整列 (Align Clips)**」ダイアログを開くには、「**クリップ (Clips)**」ウィンドウを開き、「**機能 (Functions)**」 > 「**クリップを整列 (Align Clips)**」を選択します。



補足

クリップが、属しているグループを離れて個別に移動することがあります。

目的 (Goal)

アンカーへの整列 (Alignment to Anchor)

選択したクリップを、左端 (「**選択クリップの開始位置 (Start of Selected Clip)**」) または右端 (「**選択クリップの終了位置 (End of Selected Clip)**」) がアンカー位置 (編集カーソル、アクティブクリップの開始位置/終了位置、または時間選択範囲の開始位置/終了位置) に揃うように移動できます。

オーディオとの相関 (Audio Correlation)

オーディオコンテンツの解析 (波形マッチング) に基づいて、2つのクリップを整列させることができます。「**アクティブなクリップを別のクリップ内の選択したオーディオに一致するように移動 (Move Active Clip to Match the Selected Audio Within Another Clip)**」セクションの「**オーディオ検索の長さ (Audio Search Length)**」入力フィールドで、解析の検索範囲を設定できます。

順次的に整列 (Sequential Alignment)

選択した2つ以上のクリップを、間にスペースを空けて特定の位置で整列させることができます。

- **クリップを順に並べる (バックキューポイントを基準に使用) (Place Clips One after the Other (Use Back Cue Points as Reference))**

アクティブなトラックに選択したクリップを順番に配置します。各クリップは、前のクリップのバックキューポイントに揃えられます。

- **間隔をあけてクリップを順に配置する (Place Clips One after the Other with Gap)**
アクティブなトラックに選択したクリップを配置します。値フィールドで、クリップの終了位置から次のクリップの開始位置までの時間を指定します。
- **クロスフェードありでクリップを順に配置する (Place Clips One after the Other with Crossfade)**
アクティブなトラックに選択したクリップを配置し、クリップ間にクロスフェードを作成します。時間フィールドで、クロスフェードの時間を指定します。
- **一定時間ごとに均等配置 (Place Every)**
前のクリップの開始位置を基準とした特定の位置に、各クリップの開始位置を設定します。この場合、クリップを相互に重ねることができます。時間フィールドで、クリップの開始位置から次のクリップの開始位置までの時間を指定します。
- **同じトラックの重なり合うクリップを1つのまとまりとして扱う (Treat Overlapping Clips on a Track as One Unit)**
同じトラックの、隣り合うまたは重なり合うすべてのクリップを1つのまとまりとして扱います。つまり、すべてのクリップが同じオフセット値で揃えられます。
- **トラックに関係なく、重なり合うクリップを1つのまとまりとして扱う (Treat Overlapping Clips as One Unit, Regardless of Their Tracks)**
異なるトラックにある場合でも、隣り合うまたは重なり合うすべてのクリップを1つのまとまりとして扱います。つまり、すべてのクリップが同じオフセット値で揃えられます。
- **選択されたクリップだけを整列 (Only Align Selected Clips)**
この項目をオンにすると、選択したクリップのみが移動します。重なり合うクリップグループのいずれかのクリップが選択されていない場合は、グループが移動しません。
- **アクティブなトラック上のクリップのみを整列 (Only Align Clips of Active Track)**
この項目をオンにすると、アクティブなトラックのクリップのみが移動します。たとえば、重なり合うクリップのグループの中にアクティブなトラックに属さないクリップが含まれる場合、グループは移動しません。

ヒント

このダイアログを開いたままにしておくと、複数の整列操作を連続で実行できます。

2つのクリップを整列させる

オーディオコンテンツの解析に基づいて、オーディオモンタージュの2つのクリップを整列させることができます。

前提条件

整列させる2つのクリップをオーディオモンタージュに含めておきます。


- **参照クリップ:** アクティブクリップを整列させる基準となるクリップです。
- **アクティブクリップ:** このクリップが移動し、波形の開始位置が参照クリップの選択したオーディオ範囲に揃えられます。

手順

1. 参照クリップ内のオーディオ範囲を選択して、整列を適用する場所を指定します。

補足

整列は参照クリップ内のどこにでも適用できます。時間範囲は、対応するオーディオ相関解析を実行するオーディオ範囲を設定します。

2. 「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「クリップ (Clips)」 > 「クリップを整列 (Align Clips)」
 を選択して「クリップを整列 (Align Clips)」ダイアログを開きます。
3. 「目的 (Goal)」セクションで、「オーディオとの相関 (Audio Correlation)」をオンにします。
4. 「オーディオ検索の長さ (Audio Search Length)」入力フィールドで検索範囲を指定します。これにより、解析対象となるオーディオ素材が決まります。
たとえば、オーディオ検索の長さを 3 秒に設定すると、アクティブクリップの開始位置はオーディオ選択範囲の中心の 3 秒前から始まり 3 秒後に終わるタイムウィンドウ内に揃えられます。

補足

この解析は、コンピューターに大きな負荷がかかるため、検索範囲をできるだけ短く、時間範囲をできるだけ正確にすることをおすすめします。

5. 「適用 (Apply)」をクリックします。

結果

アクティブクリップが移動し、参照クリップの位置に揃えられます。

補足

関連のないオーディオ素材を含む 2 つのクリップを整列させることもできます。この場合、最も小さい位相キャンセルが検出された検索範囲内のポイントで整列が有効になります。

関連リンク

[選択クリップとアクティブクリップ \(433 ページ\)](#)

[「クリップを整列 \(Align Clips\)」ダイアログ \(447 ページ\)](#)

クリップリストをテキストとして書き出し

名前、ソースファイル、トラック、クリップの長さなど、クリップリストの情報を書き出すことができます。

手順

1. 「クリップ (Clips)」ウィンドウを開きます。
2. 「クリップ (Clips)」ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「クリップリストをテキストとして書き出し (Export Clip List as Text)」を選択します。
3. 書き出す情報の項目をオンにします。
4. ポップアップメニューから出力形式を選択します。
5. 「OK」をクリックします。

結果

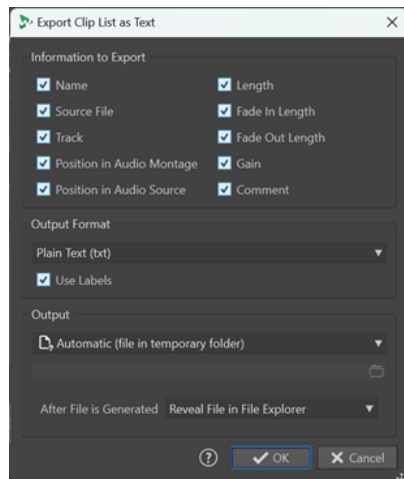
クリップリストが、選択した出力形式で表示されます。「印刷 (Print)」を選択すると、「印刷プレビュー (Print Preview)」ウィンドウが開きます。テキストファイルは一時ファイル用フォルダーに保存されます。

関連リンク
[一時ファイル \(115 ページ\)](#)

「クリップリストをテキストとして書き出し (Export Clip List as Text)」 ダイアログ

このダイアログでは、クリップリストをさまざまなファイル形式で書き出したり、印刷したりできます。書き出すファイルにどのクリップ情報を含めるかを選択できます。

- 「クリップリストをテキストとして書き出し (Export Clip List as Text)」 ダイアログを開くには、「クリップ (Clips)」 ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「クリップリストをテキストとして書き出し (Export Clip List as Text)」 を選択します。



書き出す情報 (Information to Export)

書き出すクリップ情報を選択できます。

出力ファイルの形式 (Output Format)

書き出すファイルの出力形式を選択できます。

出力 (Output)

出力の手法を以下のとおりに設定できます。

- 「特定のファイル (Specific File)」を選択すると、下の入力フィールドにファイルパスを指定できます。
- 「自動 (テンポラリーフォルダー内のファイル) (Automatic (file in temporary folder))」を選択すると、一時フォルダーにファイルが自動的に作成されます。
- 「印刷プレビュー (Print Preview)」を選択すると、プレビューダイアログが表示され、テキストの印刷に関する調節を行なえます。
- 「テキストをクリップボードにコピー (Copy Text to Clipboard)」を選択すると、テキストがクリップボードにコピーされます。

ファイル生成後の動作 (After File is Generated)

ファイルを生成したあとの動作を指定できます。

- 「なにもしない (Do Nothing)」を選択すると、ファイルを開くことなくファイルが作成されます。
- 「ファイルエクスプローラー上にファイルを表示 (Reveal File in File Explorer)」を選択すると、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) にファイルが表示されます。
- 「関連アプリケーションでファイルを開く (Open File in Associated Application)」を選択すると、生成されたファイル形式を開くアプリケーションを指定していれば、そのアプリケーションが起動されます。

- 「**ファイルパスをクリップボードにコピー (Copy File Path to Clipboard)**」を選択すると、ファイルパスがクリップボードにコピーされます。

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 \(452 ページ\)](#)

クリップの移動

1つのクリップまたは選択したすべてのクリップを別の位置にドラッグできます。

補足

クリップのチャンネル構成が移動先のトラックと一致している必要があります。

手順

1. モンタージュウィンドウで、移動したいクリップを選択します。
 2. 移動中のクリップを自動的にグループ化するには、「**編集 (Edit)**」タブの「**自動グループ化 (Auto Grouping)**」セクションで以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 移動しているクリップと垂直方向の位置および長さが同じすべてのトラック上のすべてのクリップを移動する場合は、「**関連コンテンツ (Siblings)**」をオンにします。
 - クリップを移動するときに、同じトラック上の重なり合うすべてのクリップ、または隣り合うすべてのクリップを移動する場合は、「**トラック (Tracks)**」をオンにします。
 - クリップを移動するときに、すべてのトラック上の重なり合うすべてのクリップ、または隣り合うすべてのクリップを移動する場合は、「**グローバル (Global)**」をオンにします。
 3. クリップの下側をクリックして、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 \(452 ページ\)](#)
[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(354 ページ\)](#)

「クリップ (Clips)」ウィンドウでクリップを別のトラックまたはレーンに移動する

「**クリップ (Clips)**」ウィンドウでは、クリップを別のトラックまたはレーンに素早く移動できます。

手順

1. 「**クリップ (Clips)**」ウィンドウを開きます。
 2. クリップの「**トラック (Tracks)**」コラムまたは「**レーン (Lanes)**」コラムをクリックします。
 3. クリップの移動先のトラックまたはレーンを選択します。
-

関連リンク
[「クリップ \(Clips\)」ウィンドウ \(429 ページ\)](#)
[クリップの移動 \(452 ページ\)](#)

クリップの移動とクロスフェードのオプション

WaveLab には、クリップの移動とクロスフェードに役立つオプションが用意されています。複数のクリップを一度に移動するかクリップごとに操作するかを選択し、自動クロスフェードなどを作成します。

リップル

リップルは、クリップを移動するときに右側のクリップを移動するかどうかを設定します。オーディオモンタージュウィンドウの「編集 (Edit)」タブで、リップルのオプションを使用できます。

トラック (Track)

この項目をオンにすると、クリップを水平方向に移動したときに、アクティブなトラック上で編集クリップの右側にあるすべてのクリップも移動します。この項目は、クリップを移動したり、サイズを変更したり、複数のクリップを同時に挿入または貼り付けたりする場合にも適用されます。

グローバル (Global)

この項目をオンにすると、クリップを水平方向に移動したときに、編集クリップの右側にあるすべてのトラック上のすべてのクリップも移動します。クリップを移動したり、サイズを変更したり、複数のクリップを同時に挿入または貼り付けたりする場合に、このオプションが反映されます。

なし (None)

リップル機能を無効にします。つまり、選択したクリップのみが移動します。

補足

初期設定では、標準トラックのクリップを移動すると、リファレンストラックのクリップにはリップルが適用されません。ただし、「リップル (Ripple)」パネル下部の「追加オプション (Additional Options)」 から「グローバルなリップルがリファレンストラックに影響する (Global Ripple Affects Reference Tracks)」をオンにすることで、リップルプロセスにリファレンストラックのクリップを含めることができます。

自動グループ化

オーディオモンタージュウィンドウの「編集 (Edit)」タブで、自動グループ化オプションを使用できます。

関連コンテンツ (Siblings)

この項目をオンにすると、クリップを水平方向に移動またはサイズを変更した場合に、移動またはサイズ変更しているクリップと垂直方向の位置および長さが同じすべてのトラック上のすべてのクリップも同じように移動またはサイズ変更されます。

クリップの下側をダブルクリックすると、クリップのすべての関連コンテンツも選択されます。複数のクリップをすでに選択している場合、クリップの下側をダブルクリックするとそのクリップだけが選択されます。

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、同一トラック上の重なり合うすべてのクリップ、または隣り合うすべてのクリップも移動します。

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、すべてのトラック上の垂直に重なるすべてのクリップも移動します。

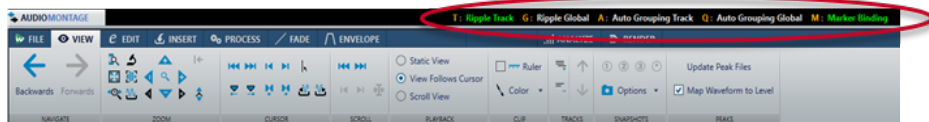
補足

初期設定では、標準トラックのクリップを移動すると、リファレンストラックのクリップには**自動グループ化**が適用されません。ただし、「**自動グループ化 (Auto Grouping)**」パネル下部の「**追加オプション (Additional Options)**」 ボタンから「**グローバルな自動グループ化がリファレンストラックに影響する (Global Auto Grouping Affects Reference Tracks)**」をオンにすることで、**自動グループ化**プロセスにリファレンストラックのクリップを含めることができます。

ヒント

クリップをドラッグで移動する際、ワークフローを中断して「**編集 (Edit)**」タブの「**リップル (Ripple)**」オプションや「**自動グループ化 (Auto Grouping)**」オプションをクリックする必要はありません。これらのオプションのキーボードショートカットは、タブバーの上の**コンテキストオプション**情報バーに表示されます。

- **リップル (トラック) (Ripple Track): [T]**
- **リップル (グローバル) (Ripple Global): [G]**
- **自動グループ化 (トラック) (Auto Grouping Track): [A]**
- **自動グループ化 (グローバル) (Auto Grouping Global): [Q]**
- **マーカーのバインド (Marker Binding): [M]**



クロスフェード

オーディオモンタージュウィンドウの「**フェード (Fade)**」タブの「**オプション (Options)**」セクションで、以下のクロスフェードオプションを使用できます。

重複部の設定

このポップアップメニューでは、自動クロスフェードの動作を設定できます。

- 「**自動フェード: オフ (No Automatic Crossfading)**」をオンにすると、クリップが重なっても自動クロスフェードが実行されません。
- 「**重複部の設定なし (Free Overlaps)**」をオンにすると、クリップが同一トラック上の別のクリップに重なったときに自動クロスフェードが作成されます。クロスフェードの長さは、重なる部分の長さによって決まります。
- 「**重複部はフェードイン設定に従う (Fade-In Constrains Overlaps)**」をオンにすると、クリップが重なる長さの最大値は、クリップのフェードインの長さの設定、つまり、クロスフェードタイムによって決まります。右側のクリップ (重なる部分にフェードインが含まれるクリップ) が重複部の設定時間を超えて左に移動した場合、もう一方のクリップのサイズが徐々に変更されます。もう一方のクリップを右に移動しても同じ結果になります。
- 「**重複部はフェードアウト設定に従う (Fade Out Constrains Overlaps)**」をオンにすると、クリップが重なる長さの最大値は、クリップのフェードアウトの長さの設定、つまり、クロスフェードタイムによって決まります。左側のクリップ (重なる部分にフェードアウトが含まれるクリップ) が重複部の設定時間を超えて右に移動した場合、もう一方のクリップのサイズが徐々に変更されます。もう一方のクリップを左に移動しても同じ結果になります。

自動クロスフェード (Automatic Crossfading)

このポップアップメニューでは、自動クロスフェードのさまざまなオプションを選択できます。

- 「異なるレーンのクリップ間のクロスフェード (Crossfades between Clips on Different Lanes)」をオンにすると、レーン上のクリップを移動したときに、クリップが同じトラックの別のレーンにある他のクリップに重なると、クロスフェードが自動的に作成されます。
- 「アクティブなトラックのクリップに自動クロスフェードを適用 (Automatic Crossfades with Clips on Active Track)」をオンにすると、クリップを移動したときに、クリップがアクティブなトラックにある他のクリップに重なると、クロスフェードが自動的に作られます。
- 「すべてのトラックのクリップに自動フェード (Allow Multiple Automatic Crossfades)」をオンにすると、複数のクリップを移動したときに、各トラックまたはレーンで他のクリップに重なると、それらすべてに自動クロスフェードが作成されます。このオプションオフにすると、複数のクリップを同時に移動した場合でも、クロスフェードはドラッグしたクリップにのみ作成されます。

オプション

- 「新規クリップに標準フェードを作成 (Create Default Fades in New Clips)」をオンにすると、すべての新規クリップのフェードインおよびフェードアウトが、デフォルトのカーブ形状と長さで作成されます。クリップを分割して作成されたクリップには、デフォルトのフェードタイムのみが使用されます。
- 「クリップ側辺の調整時にフェードタイムを固定 (Lock Fade Times When Adjusting Clip Edges)」をオンにすると、クリップ側辺を調節しても、クリップの開始位置または終了位置から、定義されたフェードイン/フェードアウトの長さが固定されます。そのため、側辺をドラッグしてクリップのサイズを変更しても、それに応じて対応するフェード接合ポイントが移動し、フェードの長さが保持されます。

オーディオモンタージュウィンドウの「編集 (Edit)」タブの「スナップ (Snapping)」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。

クロスフェード (Crossfading)

このポップアップメニューでは、クロスフェードのスナップオプションを選択できます。

- 「クロスフェード作成時には波形にスナップ (Snap to Waveform When Crossfading)」をオンにすると、クリップを左側のクリップにドラッグしてクロスフェードを作成したとき、クリップ波形間の関係が適切になるように、移動したクリップの位置が自動調整されます。この相関処理によって、位相が合ったクロスフェードが得られます。
- 「左クリップへのスナップ時にはクロスフェードを作成し、波形にスナップ (Create Crossfade and Snap to Waveform When Snapping to Left Clip)」をオンにすると、クリップの開始位置が左側の別クリップの終了位置にスナップするように移動したとき、クリップが少し左に移動し、2つの波形間の相関が最適になるように短いクロスフェードが作成されます。この相関処理によって、位相が合ったクロスフェードが得られます。
- 「左クリップへのスナップ時にはクロスフェードを作成 (フェードアウトに基づく) (Create Crossfade When Snapping to Left Clip (Based on Fade Out))」をオンにすると、クリップの開始位置が左側の別クリップの終了位置にスナップするように移動したとき、クリップが少し左に移動し、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、右にあるクリップのフェードインの長さになります。フェードインの長さが0の場合、左にあるクリップのフェードアウトの長さが、かわりの基準として使用されます。左にあるクリップのフェードアウトも0の場合は、「左クリップへのスナップ時にはクロスフェードを作成し、波形にスナップ (Create Crossfade and

Snap to Waveform When Snapping to Left Clip)」がオンであればこの機能が実行されます。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(354 ページ\)](#)

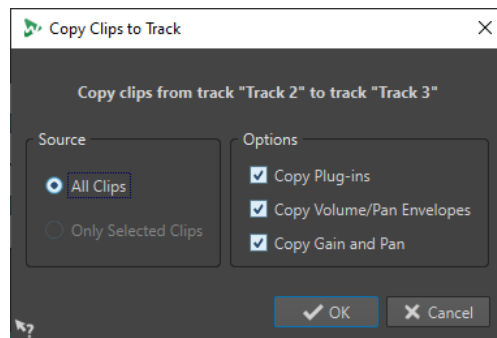
[「フェード \(Fade\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(363 ページ\)](#)

クリップを別のトラックにコピー

トラックのすべてのクリップ、または選択したクリップのみを別のトラックにコピーできます。このとき、プラグインやエンベロープ設定を一緒にコピーするかどうかを選択できます。

手順

1. 特定のクリップだけを別のトラックにコピーするには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらコピーするクリップをクリックします。
複数のクリップを選択する場合は、**[Ctrl]/[command] + [Shift]** を押しながらドラッグすることもできます。
2. トラックのヘッダー領域を右クリックしてポップアップメニューを開きます。
3. ポップアップメニューから「**トラックにクリップをコピー (Copy Clips to Track)**」を選択し、クリップのコピー先のトラックを選択します。
4. 「**トラックにクリップをコピー (Copy Clips to Track)**」ダイアログで、以下のいずれかを行ないます。
 - すべてのクリップを選択したトラックにコピーするには、「**すべてのクリップ (All Clips)**」をクリックします。
 - 選択したクリップだけを選択したトラックにコピーするには、「**選択されたクリップのみ (Only Selected Clips)**」をクリックします。
 - クリップと一緒にプラグイン、エンベロープ、ゲインとパンの設定のいずれかまたはすべてをコピーするには、「**プラグインをコピー (Copy Plug-ins)**」、「**ボリューム/パンエンベロープをコピー (Copy Volume/Pan Envelopes)**」、「**ゲインとパンをコピー (Copy Gain and Pan)**」のいずれかまたはすべてを有効にします。



関連リンク

[クリップの移動とクロスフェード \(452 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

他のクリップへのスナップ時のクロスフェードの最適化

「**吸着項目 (Magnets)**」オプションを使用するなどして、クリップの終了位置と次のクリップの開始位置を合わせて並べた場合、交点の波形は一致しない場合がほとんどです。レベルの急な変化によるポツ

ブノイズやクリックノイズ (カチッという音) を防ぐため、クリップを他のクリップにスナップするときにはクロスフェードを最適化できます。

「編集 (Edit)」タブの「スナップ (Snapping)」セクションで、「クロスフェード (Crossfading)」ポップアップメニューを開いて「クロスフェード作成時には波形にスナップ (Snap to Waveform When Crossfading)」をオンにします。この項目をオンにすると、クリップを移動してクリップの開始位置が他のクリップの終了位置にスナップしたとき、以下の動作が起こります。

- WaveLab Pro がクリップの短い範囲で波形をスキャンして、2つのクリップの波形が最も一致する位置を検出します。これは「**波形マッチング (Wave Matching)**」ウィンドウの自動位相一致機能と同じです。「**波形マッチング (Wave Matching)**」ウィンドウのメニューで、検索範囲を選択して、クリップを検索する範囲を指定できます。
- 移動したクリップは、2つの波形が最も一致する部分に配置されるよう、わずかに調整されます。これにより、短いクロスフェードが作成されます。

補足

この機能は、移動するクリップの開始位置を左側にあるクリップの終了位置にスナップするなど、右から左に移動するときのみ適用されます。

関連リンク

[オーディオモンタージュのスナップの対象 \(439 ページ\)](#)

[「波形マッチング \(Wave Matching\)」ウィンドウ \(514 ページ\)](#)

重なり合うクリップ

クリップを相互に重なり合うように移動できます。

以下の点に注意してください。

- オーディオモンタージュのトラックは、ポリフォニックです。つまり、各トラックで複数の重なり合うクリップを同時に再生できます。重なり合うクリップは半透明で表示されるため、下にあるクリップとその波形を確認できます。
- 下にあるクリップを選択するには、クロスフェード領域でクリップの下側をクリックします。
- 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。

選択範囲からクリップを作成

選択範囲からクリップを作成できます。

手順

1. モンタージュウィンドウで範囲を選択します。

補足

選択範囲にクリップが重なっていない場合は、空のクリップが作成されます。

2. 「編集 (Edit)」タブを選択します。
3. 「クリップ (Clip)」セクションで、「**選択範囲から作成 (Create from Selection)**」をクリックして以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 選択範囲からクリップを作成するには、「**選択範囲からクリップを作成 (Create Clip from Selection)**」をクリックします。選択範囲にクリップが重なっていない場合は、空のクリップが作成されます。

- 選択範囲をクリップとしてミュートされたレーンにコピーするには、「**選択した範囲をミュートされたレーンにコピー (Copy Selected Range to Muted Lane)**」をクリックします。これにより、元の選択範囲のバックアップを維持したまま、選択範囲を外部エディターで編集できます。
-

関連リンク

[クリップの編集 \(429 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(354 ページ\)](#)

クリップの複製

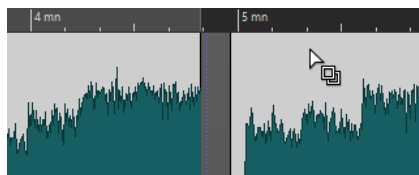
ドラッグアンドドロップを使って、1つ以上のクリップをすばやく複製できます。クリップは同じトラックの別の位置、別のトラック、または別のオーディオモンタージュにドラッグして複製できます。

補足

クリップのチャンネル構成が移動先のトラックと一致している必要があります。

手順

1. モンタージュウィンドウで、1つ以上のクリップを選択します。
2. クリップの上部分をクリックして、同じトラックの別の位置、別のトラック、または別のオーディオモンタージュタブにドラッグできます。



カーソルをクリップの上部分に合わせると、カーソルの表示が変わります。

ドラッグ中に表示される点線は、コピーされたうちの最初のクリップが配置される位置を示します。配置位置は、情報ラインにも示されます。

クリップを1つドラッグした場合、ポップアップメニューが表示されます。クリップの複製に適用するオプションを選択します。オーディオモンタージュウィンドウの「**編集 (Edit)**」タブで設定できる「**リップル (Ripple)**」と「**自動グループ化 (Auto Grouping)**」の設定が反映されます。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(354 ページ\)](#)

クリップの連続コピー作成

クリップのコピーを複数作成し、オーディオモンタージュの現在のトラック上にさまざまな間隔で配置できます。

補足

クリップの連続コピー作成では、重なり合うクリップは作成されません。

手順

1. モンタージュウィンドウで、連続コピーを作成したいクリップを選択します。

2. 必要に応じて、編集カーソルを配置します。
3. 「編集 (Edit)」タブを選択します。
4. 「クリップ (Clip)」セクションで、「クリップの連続コピー作成 (Repeat Clip)」をクリックします。
5. 「クリップの連続コピー作成 (Repeat Clip)」ダイアログで、以下のいずれかの選択を行ないます。
 - 「作成コピー数 (Count)」を選択して、コピー数を指定します。
 - 「カーソルまで並べる (Repeat Until Cursor)」を選択します。
6. 「配置方法 (Placement)」でいずれかのオプションを選択します。
7. 「OK」をクリックします。

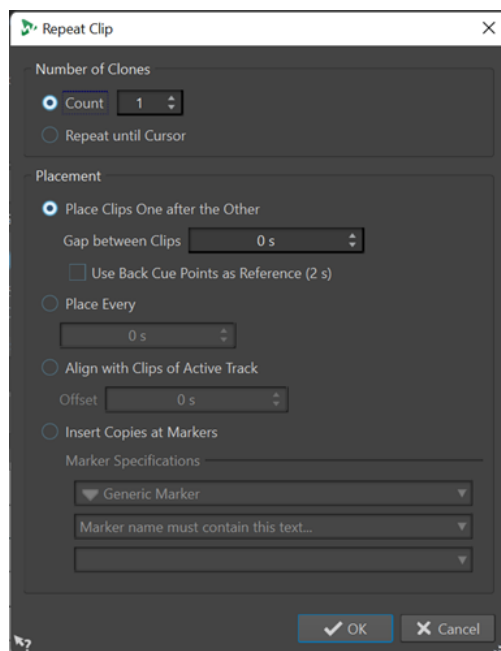
結果

クリップの連続コピーが作成されます。「カーソルまで並べる (Repeat until Cursor)」オプションを選択すると、オーディオモンタージュのカーソルの左側に最後のクリップの開始位置が配置されます。

「クリップの連続コピー作成 (Repeat Clip)」ダイアログ

このダイアログでは、作成するコピーの数を指定したり、配置や間隔をコントロールしたりできます。

- 「クリップの連続コピー作成 (Repeat Clip)」ダイアログを開くには、オーディオモンタージュウィンドウで「編集 (Edit)」タブを選択し、「クリップ (Clip)」セクションの「クリップの連続コピー作成 (Repeat Clip)」をクリックします。



コピー方法 (Number of Clones)

「作成コピー数 (Count)」: 指定した数のコピーを作成します。

「カーソルまで並べる (Repeat until Cursor)」: 編集カーソルの位置までコピーを作成します。

配置方法 (Placement)

「クリップを順に並べる (Place Clips One after the Other)」: トラックにクリップを順に並べます。

「バックキューポイントを基準に使用 (Use Back Cue Points as Reference)」: アクティブなトラックに選択されたクリップを順に並べます。各クリップは、前のクリップのバックキューポイントに揃えられます。

「**クリップの間隔 (Gap between Clips)**」を使用すると、クリップの間隔を設定できます。

「**一定時間ごとに均等配置 (Place Every)**」: 下のフィールドで指定する時間間隔ごとにコピーしたクリップを配置します。この間隔は、連続する2つのクリップの開始位置の間の時間です。

「**アクティブなトラックのクリップに揃える (Align with Clips of Active Track)**」: アクティブなトラック上のクリップの開始位置 (「**オフセット (Offset)**」フィールドで設定したオフセット値を含める) に合わせて、コピーされたクリップを配置します。

「**マーカー位置にコピーを挿入 (Insert Copies at Markers)**」: 特定のマーカーに合わせて、コピーされたクリップを配置します。マーカーは下のメニューで指定します。

選択範囲のドラッグによる新しいクリップの作成

選択範囲をドラッグして新しいクリップを作成できます。

手順

1. **オーディオモンタージュ**ウィンドウで、範囲を選択します。
選択範囲が複数のクリップにまたがる場合、アクティブなクリップの一部である選択範囲のみがコピーされます。
2. クリップの上側をクリックして、選択範囲を新しい位置にドラッグします。
ドラッグ中、ポインタの位置が情報ラインに表示されます。吸着項目の設定が反映されます。
3. いずれかの挿入オプションを選択します。

補足

選択範囲をコピーする場合、エンベロープやエフェクトはコピーされません。

クリップの色の設定

個々のクリップを確認しやすくするために、オーディオモンタージュのクリップに色を割り当てたり、選択した各クリップにランダムな固有の色を自動的に割り当てたりできます。

手順

1. **オーディオモンタージュ**ウィンドウで、「**表示 (View)**」タブを選択します。
2. 「**クリップ (Clip)**」セクションで、「**カラー (Color)**」をクリックします。
3. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - アクティブクリップに色を割り当てる、または複数の選択クリップに色を割り当てるには、カラーパレットから色を選択します。
 - アクティブクリップをデフォルトカラーにリセットするには、「**デフォルトカラーにリセット (Reset Default Color)**」を選択します。
 - 選択した各クリップにランダムな色を自動的に割り当てるには、「**ランダムカラーを適用 (Apply Random Colors)**」を選択します。

補足

- カラーパレットには20色用意されています。選択したクリップが20個までであれば、重複することなく異なる色が自動的に割り当てられます。それ以上のクリップを選択した場合は、パレットの色が再びランダムに割り当てられます。
 - 色はランダムに割り当てられるため、同じクリップセットにこの機能を繰り返し適用すると、繰り返すたびに異なる結果が生成されます。
-

補足

また、「**インスペクター (Inspector)**」ウィンドウの「**クリップ (Clip)**」タブにある「**クリップの色 (Clip Color)**」オプションから、クリップの色の設定にアクセスすることもできます。ただし、この場合、色の設定は「**インスペクター (Inspector)**」ウィンドウで現在表示されているクリップにのみ適用されます。

補足

初期設定では、「**レインボー (Rainbow)**」ディスプレイを選択すると、対応する「**レインボー (Rainbow)**」の色が表示されます。かわりに、クリップに割り当てたカスタムカラーを表示するには、「**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)**」 > 「**すべてのオーディオモンタージュ (All Audio Montages)**」を選択して、「**色付きクリップをレインボー表示より優先 (Colored Clips Take Priority Over Rainbow Display)**」をオンにします。

関連リンク

[「インスペクター \(Inspector\)」ウィンドウ \(518 ページ\)](#)
[レインボーディスプレイ \(726 ページ\)](#)

クリップのサイズ変更

クリップの開始位置と終了位置を調整してサイズを変更できます。

オーディオモンタージュのタイムライン、またはサイズ変更したクリップの側辺に対してオーディオソースを固定できます。

クリップ側面のキュー

クリップのサイズを変更しても、クリップ側辺の左右のオーディオは消去されたわけではなく、引き続き利用できます。かわりに、そのオーディオは一時的に無効になり、表示、編集、処理から除外されます。この操作を行なうと、クリップの左右の端に**クリップ側面のキュー (1)**と呼ばれる小さな赤い矢印が表示されます。クリップ側面のキューにマウスポインターを合わせると、クリップ内の現在アクティブでないオーディオの長さに関する情報が表示されます。時間の単位はタイムルーラーの設定に基づきます。




補足

クリップ側面のキューの表示/非表示は、「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)」 > 「すべてのオーディオモンタージュ (All Audio Montages)」を選択すると表示される「クリップ側面のキューを表示 (Display Clip Side Cues)」オプションで切り替えることができます。

オーディオソースを固定したままでクリップサイズを変更する

オーディオソースを固定したままで、オーディオモンタージュのタイムラインに対して相対的にクリップのサイズを変更できます。

手順

1. クリップの左または右の端にマウスポインターを合わせます。
2. **トリミング**  アイコンが表示されたら、クリックして左右にドラッグし、オーディオのサイズが希望どおりになったらマウスボタンを放します。

ドラッグ中、クリップの開始/終了位置および長さが情報ラインに表示されます。


補足

- クリップの側面は、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。
- クリップの右側をドラッグする場合、「**リップル (Ripple)**」の設定が反映されます。「**トラック (Track)**」がオンの場合、クリップのサイズを変更すると、同じトラックの右側にあるすべてのクリップが移動します。「**グローバル (Global)**」がオンの場合、オーディオモンタージュ内のすべてのトラックのすべてのクリップが移動します。

ヒント

- 選択した複数のクリップのサイズを同じ値だけ変更するには、**[Alt]** を押しながらドラッグします。


手順終了後の項目

表示、編集、処理から現在除外されているオーディオ情報を再び表示するには、クリップの左または右の境界にマウスポインターを合わせます。**トリミング**  アイコンが表示されたら、クリックして左右にドラッグし、オーディオのサイズが希望どおりになったらマウスボタンを放します。

オーディオソースをクリップの端に固定した状態でクリップのサイズを変更する

クリップのサイズを変更する際、移動するクリップの端にオーディオソースを固定できます。

手順

1. クリップの左または右の端にマウスポインターを合わせます。
2. **トリミング**  アイコンが表示されたら、**[Ctrl]/[command]** を押しながらクリックして左右にドラッグし、オーディオのサイズが希望どおりになったらマウスボタンを放します。
ドラッグ中、クリップの開始/終了位置および長さが情報ラインに表示されます。


補足

- クリップの側辺は、クリップが参照しているオーディオファイルの開始/終了位置までしかドラッグできません。
 - **オーディオモンタージュ** ウィンドウの「**編集 (Edit)**」タブで設定できるスナップ機能と自動グループ化機能が反映されます。
-

ヒント

- 選択した複数のクリップのサイズを同じ値だけ変更するには、**[Alt] + [Ctrl]/[command]** を押しながらドラッグします。
-

手順終了後の項目

表示、編集、処理から現在除外されているオーディオ情報を再び表示するには、クリップの左または右の境界にマウスポインターを合わせます。**トリミング**  アイコンが表示されたら、クリックして左右にドラッグし、オーディオのサイズが希望どおりになったらマウスボタンを放します。

クリップの切り取り

クリップを切り取ることができます。つまり、オーディオ素材の一部を選択して、その前後のオーディオを表示、編集、処理から除外できます。

手順

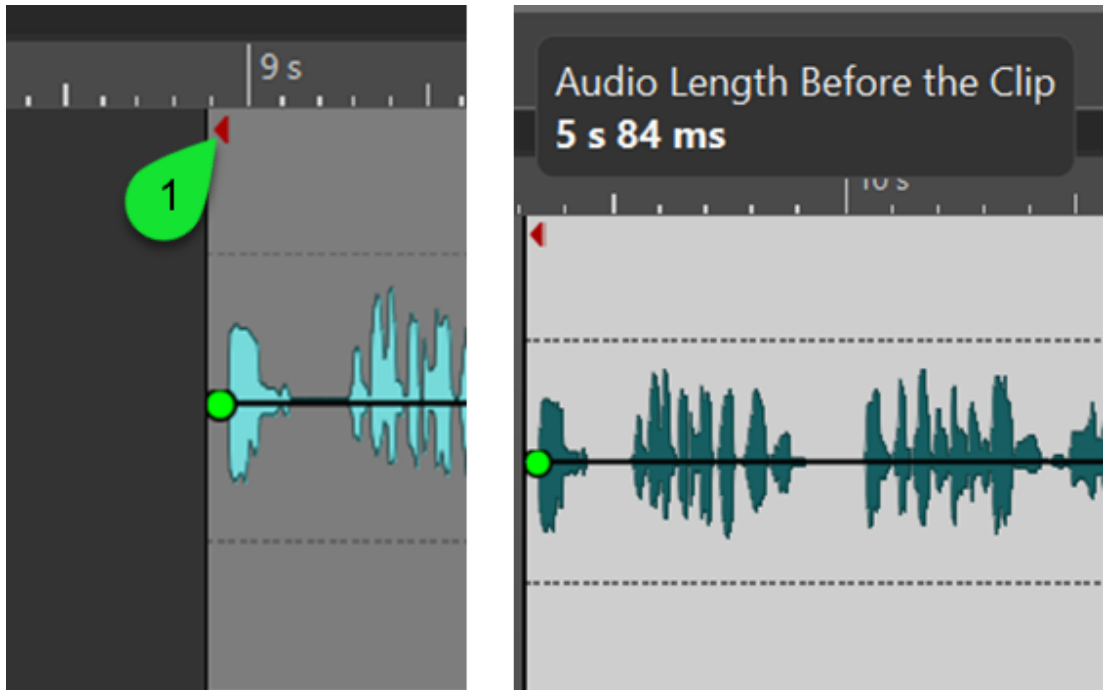
1. クリップのオーディオ範囲を選択します。
 2. 「**編集 (Edit)**」タブの「**選択範囲の処理 (Removal)**」セクションで、「**クリップを切り取り (Crop Clip)**」をクリックします。
-

結果

選択範囲の前後のオーディオが非破壊的な方法で削除されます。

補足

切り取りを実行しても、オーディオ選択範囲の左右のオーディオが完全に消去されたわけではなく、再び取り戻すことができます。この操作を行なうと、クリップの左右の端に**クリップ側面のキュー** (1) と呼ばれる小さな赤い矢印が表示されます。クリップ側面のキューにマウスポインターを合わせると、クリップ内の現在アクティブでないオーディオの長さに関する情報が表示されます。時間の単位はタイムルールの設定に基づきます。



補足

クリップ側面のキューの表示/非表示は、「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)」 > 「すべてのオーディオモンタージュ (All Audio Montages)」を選択すると表示される「クリップ側面のキューを表示 (Display Clip Side Cues)」オプションで切り替えることができます。

選択クリップのバウンス

クリップをバウンスすると、複数のクリップを1つのクリップにレンダリングできます。これによりモンタージュフォルダーに新しいオーディオファイルが作成されます。1つのクリップのエフェクトをレンダリングして、そのクリップが使用する新しいオーディオファイルを作成できます。レンダリング時にはクリップのプラグイン、エンベロープ設定、ゲイン設定が反映されます。トラックエフェクトと出力エフェクトはレンダリングされません。

クリップをバウンスすると、新しいクリップが使用する新しいオーディオファイルが作成されます。新しいクリップには、プラグイン、エンベロープ設定、ゲイン設定は含まれません。レンダリング後の新しいクリップは、以前のクリップと同じように聴こえます。レンダリング後も、オーディオはトラックプラグインと出力プラグインを介して処理されます。

関連リンク

[選択したクリップからクリップを作成 \(464 ページ\)](#)

[クリップエフェクトをクリップにレンダリングする \(465 ページ\)](#)

選択したクリップからクリップを作成

複数のクリップを1つのクリップにレンダリングできます。クリップのプラグイン、エンベロープ設定、ゲイン設定が新しいクリップにレンダリングされます。

手順

1. オーディオモンタージュで、1つのクリップにレンダリングするクリップを選択します。

2. 「**レンダリング (Render)**」タブを選択します。
 3. 「**選択されたクリップ (Selected Clips)**」セクションで、「**バウンス (Bounce)**」をクリックします。
-

結果

選択したクリップが1つのクリップにレンダリングされます。

関連リンク

[選択クリップのバウンス \(464 ページ\)](#)

[「レンダリング \(Render\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(370 ページ\)](#)

クリップエフェクトをクリップにレンダリングする

プロセッサの処理能力を節約するために、1つのクリップのエフェクトをレンダリングして、そのクリップが使用する新しいオーディオファイルを作成できます。クリップをレンダリングすると、それらのエフェクトはクリップの一部となり、クリッププラグインは削除されます。

手順

1. オーディオモンタージュでクリップを選択します。
 2. 「**レンダリング (Render)**」タブを選択します。
 3. 「**選択されたクリップ (Selected Clips)**」セクションで、「**バウンス (Bounce)**」をクリックします。
-

結果

選択したクリップにクリップエフェクトがレンダリングされます。

関連リンク

[選択クリップのバウンス \(464 ページ\)](#)

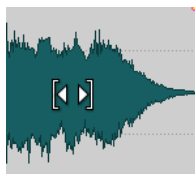
[「レンダリング \(Render\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(370 ページ\)](#)

クリップ内でのオーディオのスライド

クリップ内でオーディオをスライドします。これにより、オーディオソースのどこをクリップが参照するかが変わります。

手順

1. モンタージュウィンドウで、クリップの下側にマウスポインターを置きます。
2. **[Ctrl]/[command] + [Alt]** を押しながら左右にドラッグしてオーディオソースをスライドします。



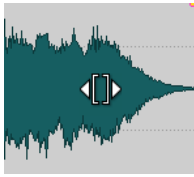
オーディオソースを固定したままでのクリップの移動

オーディオソースの位置を固定したままクリップを移動できます。

手順

1. モンタージュウィンドウで、クリップの下側にマウスポインターを置きます。

2. **[Shift]+[Alt]** を押しながら左右にドラッグしてクリップを移動します。



オーディオソースの隠れていた他の部分が表示されます。

クリップの分割

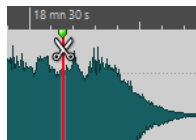
1つのクリップを2つの独立したクリップに分割できます。2つのクリップは同じ名前と設定になります。分割されたクリップが1つのクリップと同様に再生されるよう、エンベロープとフェードが変換されます。

前提条件

左右のクリップに自動的にクロスフェードを作成するかどうかを決めておきます。このオプションのオン/オフを切り替えるには、「**フェード (Fade)**」タブを選択し、「**オプション (Option)**」セクションで「**オプション (Option)**」をクリックして、「**新規クリップに標準フェードを作成 (Create Default Fades in New Clips)**」のオン/オフを切り替えます。

手順

1. モンタージュウィンドウで、クリップを分割したい場所をクリックします。
2. 以下のいずれかを行ないます。
 - 1つのトラック上のクリップを分割するには、クリップの上部分にある編集カーソル位置にマウスポインターを置いてダブルクリックします。



カーソルがはさみの形になります。

編集カーソル位置または再生位置ですべてのトラック上のクリップを分割するには、「**編集 (Edit)**」タブを選択し、「**分割 (Split)**」セクションで「**クリップを分割 (Split Clips)**」を右クリックして、「**すべてのトラック上のクリップを分割 (Split Clips on All Tracks)**」を選択します。

編集カーソル位置または再生位置で、すべてのトラックから選択されたクリップのみ分割するには、「**編集 (Edit)**」タブを選択し、「**分割 (Split)**」セクションで「**クリップを分割 (Split Clips)**」を右クリックして、「**選択クリップを分割 (Split Selected Clips)**」を選択します。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(354 ページ\)](#)

クリップを分割してリファレンスクリップに一致させる

WaveLab Pro では、アクティブクリップを自動的に分割したり切り取ったりして、選択した1つまたは複数のクリップの位置と長さを別のトラックやレーンに正確に一致させることができます。たとえば、マスタリングされていない複数の曲をアナログ機材で処理し、元のクリップと完全に一致するように録音を個々のタイトルに自動的に再分割できます。

一般的な使用例:

アルバムのタイトルをアナログ機材で再生し、その信号をオーディオモンタージュのトラックに録音すると、対応するトラックに1つの長いクリップができます。この録音を手動で個々のクリップやタイトルに分割しなおすこともできますが、これは非常に時間のかかる作業です。

処理されていない元のタイトルもオーディオモンタージュの一部であり、別のトラック上に個々のクリップで表わされている場合、WaveLab Pro では録音を個別のクリップに自動的に分割し、それらの長さやタイムライン上の位置を、元のクリップの境界に基づいて一致させることでこの面倒な作業を省くことができます。

前提条件

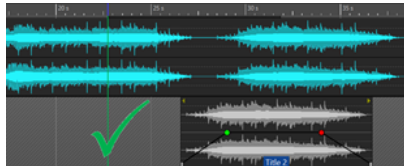
オーディオモンタージュのトラック (通常はリファレンストラック) に、1つまたは複数のクリップを含めておきます。リファレンストラックに一致させるクリップを別のトラックまたはレーンに配置しておきます。

手順

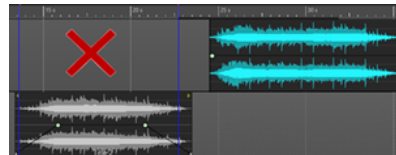
1. リファレンストラックのクリップを選択します。
2. 分割してリファレンスクリップに一致させるクリップを **[Ctrl]/[command]** を押しながらクリックして、アクティブクリップとして設定します。
3. 「処理 (Process)」タブを選択します。
4. 「分割 (Split)」セクションで、「一致するように分割 (Split to Match)」をクリックします。

重要

リファレンスクリップとアクティブクリップがタイムライン上で重なるように、つまり、これらのクリップが共通のタイムライン範囲を持つようにします。そうしないと、WaveLab Pro はこれらを一致させることができません。



OK: 両方のトラックのクリップに共通のタイムライン範囲がある



NG: 両方のトラックのクリップに共通のタイムライン範囲がない

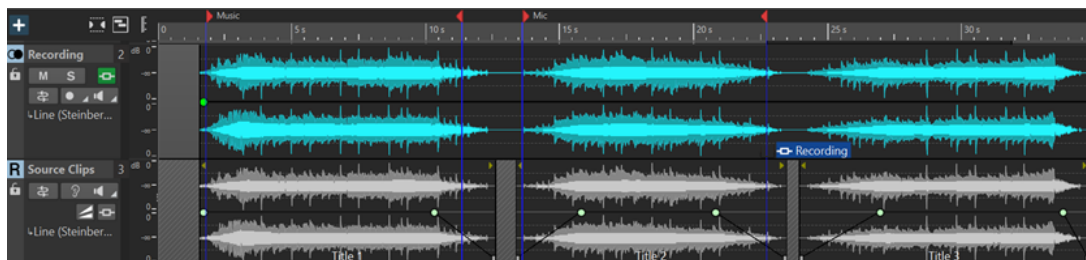
ヒント

[Alt] を押しながら「一致するように分割 (Split to Match)」ボタンをクリックすると、マーカーからリファレンスクリップへの連結が、「一致するように分割 (Split to Match)」機能で揃えられたクリップに移動します。

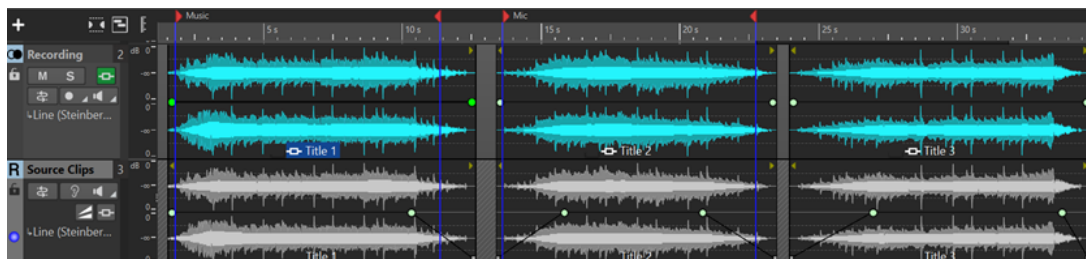
結果

アクティブクリップが分割されるか (選択したリファレンストラックが1つのみの場合は) 切り取られて、リファレンストラック上で選択したクリップの位置と長さに揃えられます。

例:



最初の状態 (「一致するように分割 (Split to Match)」を適用する前): 複数のタイトルが含まれた「Source Clips」という名前のリファレンストラックと、別のトラックに「Recording」という名前の1つの長いクリップがあるオーディオモンタージュ



結果 (「一致するように分割 (Split to Match)」を適用したあと): 「Recording」トラックの長いクリップが個々のクリップに分割されて、リファレンストラックのクリップに揃えられた

関連リンク

[「処理 \(Process\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(362 ページ\)](#)

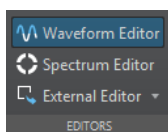
[選択クリップとアクティブクリップ \(433 ページ\)](#)

インラインエディターでのクリップの編集

インラインエディター (波形エディターまたはスペクトラムエディター) では、クリップのコピーが自動的に作成されて保存されるため、元のオーディオファイルを変更することなくクリップを編集できます。

手順

1. モンタージュウィンドウで範囲を選択します。
2. 「編集 (Edit)」タブを選択します。
3. 「エディター (Editors)」セクションで、「波形エディター (Waveform Editor)」または「スペクトラムエディター (Spectrum Editor)」をクリックします。



オーディオの対象範囲が選択したインラインエディターで開きます。

4. インラインエディターで編集します。
5. ファイルを保存します。

結果

ファイルは、先の手順で選択した範囲内に新規クリップとして挿入されます。ファイルはオーディオモンタージュのデータフォルダーに保存されます。

インライン編集

非破壊編集が可能な「**波形エディター (Waveform Editor)**」および「**スペクトラムエディター (Spectrum Editor)**」では、クリップをインラインで編集できます。

選択範囲をインラインエディターで開くと、WaveLab Pro により元のオーディオファイルのコピーが作成されます。コピーはオーディオモンタージュのデータフォルダーに保存されます。これにより、元のオーディオファイルを変更することなく選択範囲を編集できます。

関連リンク

[インラインエディターでのクリップの編集 \(468 ページ\)](#)

選択範囲内のクリップの一部を消去

クリップの選択範囲を削除できます。選択範囲内のクリップの一部を消去すると、作成される 2 つのクリップの間にギャップが生じます。

手順

1. モンタージュウィンドウで、クリップ内の範囲を選択します。
2. 「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
3. 「**選択範囲の処理 (Removal)**」セクションで、「**選択範囲を消去 (Erase Selected Range)**」をクリックします。

「**クロスフェード作成時には波形にスナップ (Snap to Waveform when Crossfading)**」または「**左クリップへのスナップ時にはクロスフェードを作成 (フェードアウトに基づく) (Create Crossfade when Snapping to Left Clip (Based on Fade Out))**」がオンになっている場合、右側のクリップの位置は、2 つのクリップ間で位相が最も一致する部分に調整されます。

自動グループ化の設定が反映されます。

関連リンク

[スナップ \(Snapping\) \(358 ページ\)](#)

クリップの削除

クリップを削除しても、クリップが参照しているオーディオファイルは削除されません。

手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - クリップを右クリックして「**削除 (Delete)**」を選択します。
 - クリップを選択して **[Delete]** を押します。
選択範囲を確実になくすには、**[Esc]** を押します。

選択範囲内のクリップの一部を削除する

選択範囲内のクリップの一部を削除すると、選択範囲が削除され、クリップの右側の部分が左に移動してギャップが埋まります。

手順

1. モンタージュウィンドウで、クリップ内の範囲を選択します。
2. 「**編集 (Edit)**」タブを選択します。

3. 「**選択範囲の処理 (Removal)**」セクションで、「**選択範囲を削除 (Delete Selected Range)**」をクリックします。

いずれかの自動クロスフェードモードまたは「**新規クリップに標準フェードを作成 (Create Default Fades in New Clips)**」オプションがオンになっている場合、作成される2つのクリップの間にデフォルトのクロスフェードが作成されます。これにより、サウンド間の移行がなめらかになります。

結果

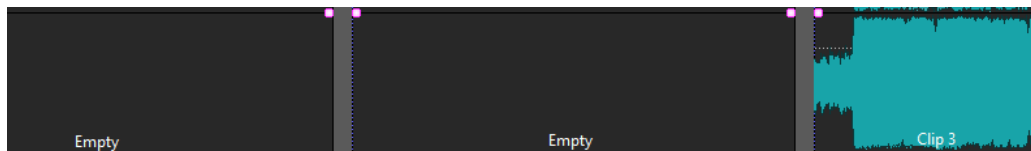
選択範囲が削除され、クリップの右側部分が左側に移動してオーディオデータの隙間を埋めます。

空のクリップの作成

選択範囲から空のクリップを作成できます。

クリップのオーディオファイルが所在不明の場合、空のクリップに所在不明のクリップの長さや位置が表示されます。空のクリップは、以下のように使用できます。

- オーディオモンタージュのテンプレートを作成するときのプレースホルダーとして。
- クリップのミュートのかわり。ただし、空のクリップの場合、オーディオモンタージュを複製したときにオーディオがコピーされません。
- リージョンの定義。クリップはオーディオモンタージュ内の開始位置と終了位置の情報を持つため、クリップで定義された範囲は、あらゆる目的の参照情報として使用できます。



手順

1. モンタージュウィンドウで、範囲を選択します。
 2. トラックの空白の部分を右クリックして、「**選択範囲から空のクリップを作成 (Create Empty Clip from Selection Range)**」を選択します。
-

関連リンク

[クリップのソースファイルの削除 \(470 ページ\)](#)

クリップのソースファイルの削除

クリップのソースファイルを削除することで、空のクリップを作成できます。これは、オーディオファイルをディスクから削除するものではありません。

手順

1. モンタージュウィンドウで、ソースオーディオファイルを削除するクリップを選択します。
 2. 「**挿入 (Insert)**」タブを選択します。
 3. 「**選択されたクリップ (Selected Clip)**」セクションで、「**オーディオファイルの置換 (Replace Audio File)**」をクリックし、「**ソースを削除 (Remove Source)**」を選択します。
-

クリップのロック

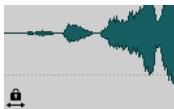
誤って移動、編集、または削除されないように、クリップをロックできます。

手順

1. モンタージュウィンドウでクリップを選択します。
 2. 以下のいずれかを行ないます。
 - 「編集 (Edit)」タブを開き、「クリップ (Clip)」セクションの「ロック (Lock)」ポップアップメニューを開いて「すべてロック (Full Lock)」または「時間をロック (Time Lock)」をオンにします。
 - 「クリップ (Clips)」ウィンドウで、「機能 (Functions)」を選択し、「選択クリップをロック/ロック解除 (Lock/Unlock Selected Clips)」または「移動およびサイズ変更をロック/ロック解除 (Lock/Unlock Moving and Resizing)」をオンにします。
-

結果

錠前のアイコンは、クリップがロックされていることを示します。



クリップのロック解除

以下のいずれかの方法で、クリップのロックを解除します。

- ロックされたクリップの下側をクリックし、メッセージが表示されたら「はい (Yes)」をクリックします。
- 「編集 (Edit)」タブを開き、「クリップ (Clip)」セクションの「ロック (Lock)」ポップアップメニューを開いて「すべてロック (Full Lock)」または「時間をロック (Time Lock)」をオフにします。

未加工クリップをアクティブなトラックにコピー

処理されたオーディオ素材と元のオーディオ素材を比較するには、「未加工」バージョンのクリップ (エフェクトやオートメーションを適用していない初期状態のクリップ) を1つまたは複数のトラックからアクティブトラックにコピーアンドペーストします。

この機能は、コピーアンドペーストの対象としてリファレンストラックを使用し、A/B 比較を実行する場合に特に便利です。

手順

1. コピーアンドペーストするクリップを選択します。
2. ターゲットトラックのヘッダーをクリックします。

補足

ターゲットはトラック上のレーンでも構いません。

3. いずれかの選択クリップの上半分を右クリックして、「未加工クリップをアクティブなトラックにコピー (Copy Raw Clips to the Active Track)」を選択します。
-

結果

「未加工」バージョンの選択クリップがアクティブトラックの同じタイムラインポジションにソースクリップとしてペーストされます。

関連リンク

[リファレンストラック \(395 ページ\)](#)

クリップグループ

クリップグループはクリップの集合のことで、「**クリップグループ (Clip Groups)**」ウィンドウから、またはグループのいずれかのクリップをクリックしてアクセスできます。

クリップは複数のグループに属することはできません。クリップをグループに追加すると、そのクリップは他のグループから自動的に削除されます。グループに対して特別な色を選択すると、トラックビューで簡単に見分けられます。

マスターセクションの「**実行 (Render)**」機能を使用して、すべてのグループを個別のファイルとしてレンダリングできます。

- 入れ子のグループを作成するには、グループを別のグループに追加します。
- グループを無効にするには、リスト内のチェックボックスをオフにします。グループを無効にすると、クリップを個別に移動できます。
- グループ名を変更するには、そのグループ名をダブルクリックして新しい名前を入力します。
- オーディオモンタージュでグループのすべてのクリップを選択して編集するには、グループをクリックします。

関連リンク

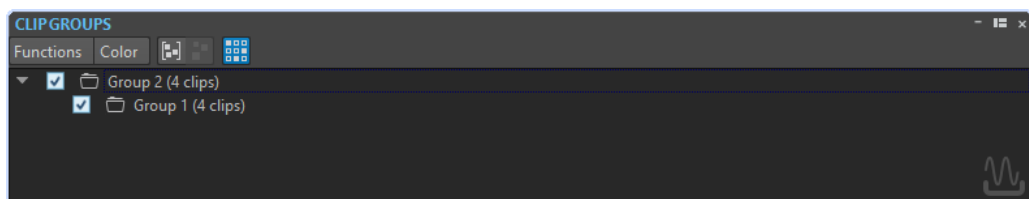
[スーパークリップ \(483 ページ\)](#)

[トラックグループ \(401 ページ\)](#)

「クリップグループ (Clip Groups)」ウィンドウ

このウィンドウには、現在のオーディオモンタージュの一部であるグループのリストが表示されます。

- 「**クリップグループ (Clip Groups)**」ウィンドウを開くには、オーディオモンタージュを開いて「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」 > 「**クリップグループ (Clip Groups)**」を選択します。



選択クリップをグループ化 (Group Selected Clips)

すべての選択クリップからグループを作成します。

選択グループを削除 (Remove Selected Group)

リストで選択したグループを削除します。クリップ自体がモンタージュから削除されるわけではありません。

クリックでグループを選択 (Click Selects Group)

この項目をオンにすると、トラックビューでクリップを選択したとき、同じグループ内のすべてのクリップが自動的に選択されます。

この項目をオフにした場合、グループ全体を選択するには、グループビューリストでグループ名をクリックする必要があります。これは、グループからクリップを削除せずに、グループ内のクリップの相対位置を変更したい場合に便利です。

カラー (Color)

グループの色を選択します。

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。

クリップのグループ化

手順

1. モンタージュウィンドウで、グループに追加したいクリップを選択します。
 2. 「クリップグループ (Clip Groups)」ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「選択クリップをグループ化 (Group Selected Clips)」を選択します。
 3. グループの名前を入力して「OK」をクリックします。
-

結果

新しいグループがグループリストに表示されます。グループに含まれるクリップの名前の前には、グループ名が付けられます。

既存のクリップグループへのクリップの追加

手順

1. モンタージュウィンドウで、グループに追加したいクリップを選択します。
 2. 「クリップグループ (Clip Groups)」ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「選択クリップをグループ化 (Group Selected Clips)」を選択します。
 3. クリップを追加したいグループを選択して「OK」をクリックします。
-

クリップグループの削除

手順

1. 「クリップグループ (Clip Group)」ウィンドウで、グループを選択します。
 2. 「機能 (Functions)」 > 「選択グループを削除 (Remove Selected Group)」を選択します。
-

結果

グループが削除されます。クリップ自体がモンタージュから削除されるわけではありません。

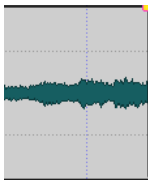
クリップグループの色の設定

手順

1. 「クリップグループ (Clip Groups)」ウィンドウで、グループを選択します。
 2. 「カラー (Color)」メニューを開いて色を選択します。
クリップに個別のカラー設定がある場合、グループのカラー設定は無視されます。
-

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「**吸着項目 (Magnets)**」メニューで有効になっている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。キューポイントのスナップ対象にすると、簡単に選択できるようになります。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 \(474 ページ\)](#)

[「吸着項目 \(Magnets\)」メニュー \(440 ページ\)](#)

キューポイントの追加

キューポイントは、各クリップに1つ追加できます。

手順

1. オーディオモンタージュで、キューポイントを設定したいクリップの位置をクリックします。
 2. 「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
 3. 「**クリップ (Clip)**」セクションで、「**キューポイント (Cue Points)**」を選択します。
 4. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **カーソル位置にセット (Set at cursor)**
 - **デフォルトのギャップ位置に設定 (Set at Default Gap Position)**
 - **フェードイン終了位置に追従 (Follows Fade In End Point)**
 - **フェードアウト開始位置に追従 (Follows Fade Out Start Point)**
 5. 必要に応じて、「**カスタマイズ済み終了キューポイント (Custom Cue End)**」を選択して終了キューポイントを独自に指定します。
-

関連リンク

[クリップとキューポイント \(474 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(354 ページ\)](#)

ナッジ機能

オーディオモンタージュウィンドウのナッジ機能を使用すると、微調整を行なえます。ナッジ機能の対象となるのは、クリップ、オブジェクト、プロパティです。

ナッジ移動できる要素

「ターゲット (Target)」ポップアップメニューには、ナッジ移動できる要素やプロパティのリストが表示されます。

- 「ターゲット (Target)」ポップアップメニューを開くには、オーディオモンタージュウィンドウの「編集 (Edit)」タブを選択し、「ナッジ機能 (Nudge)」セクションの「ターゲット (Target)」を右クリックします。

項目を自動選択 (Auto Select Item)

直前の操作に基づいて、ナッジ対象となる項目を自動選択します。たとえば、直前にクリップを選択または移動した場合、「ターゲット (Target)」メニューから「クリップの位置 (Clip Position)」が自動的に選択されます。ほとんどの場合、この機能により、ナッジ要素を手動でサブメニューから選択しなくても、ナッジ機能を使用できます。

クリップの位置 (Clip Position)

選択しているすべてのクリップを移動します。

クリップの左辺/右辺 (Clip's Left/Right Edge)

アクティブクリップのサイズを変更します。この機能はオーディオソースを固定したままでサイズを変更するのと似ています。

クリップのフェードイン/フェードアウト (Clip's Fade In/Fade Out)

アクティブクリップのフェードイン/フェードアウトの接合ポイントを移動します。エンベロープがステレオエンベロープの場合、フェードイン/フェードアウトの両側が調節されます。

クリップのクロスフェード (Clip's Crossfade)

クロスフェードにある両方のクリップの接合ポイントを移動して、クロスフェードゾーンを狭めたり広げたりします。このナッジ移動は、重なり合うペアの2番目 (右側) にあるクリップを選択した場合にのみ機能します。

編集カーソル (Edit Cursor)

編集カーソルを移動します。

時間選択範囲の左境界 (Left Edge of Selected Time Range)

選択範囲の左側の境界を移動します。

時間選択範囲の右境界 (Right Edge of Selected Time Range)

選択範囲の右側の境界を移動します。

選択マーカー (Selected Marker)

選択したオーディオモンタージュマーカーを移動します。マーカーを選択するには、ルーラーの上の領域でマーカーをクリックします。

アクティブなクリップのボリューム (Volume of Active Clip)

「オーディオモンタージュ環境設定 (Audio Montage Preferences)」の「ゲイン (Gain)」設定に従って、アクティブクリップのボリュームを段階的に調節します。

選択クリップすべてのボリューム (Volume of All Selected Clips)

「オーディオモンタージュ環境設定 (Audio Montage Preferences)」の「ゲイン (Gain)」設定に従って、すべての選択クリップのボリュームを段階的に調節します。

アクティブなクリップのパン (Pan of Active Clip)

アクティブクリップのパンを調節します。「ナッジ移動: + (Nudge +)」で左に、「ナッジ移動: - (Nudge -)」で右にパンします。

選択クリップすべてのパン (Pan of All Selected Clips)

すべての選択クリップのパンを調節します。「ナッジ移動: + (Nudge +)」で左に、「ナッジ移動: - (Nudge -)」で右にパンします。

クリップ、オブジェクト、属性のナッジ

ナッジ機能を使用するたびに、選択した要素が特定の長さだけナッジ移動します。

スナップ機能は適用されません。ナッジ移動した要素は位置にはスナップせず、自由に動かせます。

手順

1. オーディオモンタージュウィンドウで、ナッジ移動したいクリップを選択します。
 2. 「編集 (Edit)」タブを選択します。
 3. 「ナッジ機能 (Nudge)」セクションで、「ターゲット (Target)」をクリックします。
 4. 「ターゲット (Target)」ポップアップメニューで、ナッジ移動したい要素をオンにするか、「項目を自動選択 (Auto Select Item)」をオンにします。
 5. 「ナッジ機能 (Nudge)」セクションで「ナッジ移動: - (Nudge -)」または「ナッジ移動: + (Nudge +)」をクリックするか、トランスポートバーのナッジ移動アイコンを使用します。
ユーザー指定の修飾キーを押しながら操作すると、指定の長さより少なめまたは多めにナッジ移動できます。
-

ナッジ移動のデフォルトの振幅値の設定

要素の調整に使用するナッジ移動の値を設定できます。ナッジ移動幅を拡大または縮小する際、デフォルト値が基準になります。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオモンタージュ (Audio Montages)」を選択します。
 2. 「すべてのモンタージュ (All Audio Montages)」タブを選択します。
 3. 「ナッジ移動の基本的な振幅値 (Basic Amplitudes for Nudging)」セクションの「時間単位 (Time)」フィールドにナッジ幅のデフォルト値を指定します。
 4. 「ゲイン (Gain)」フィールドで、ボリュームナッジ用のデフォルトのゲイン振幅値を指定します。
-

クリップを Mid/Side ビューで表示

- Mid/Side ビューを有効にするには、クリップの上部を右クリックして「Mid/Side チャンネルの表示/非表示 (Show/Hide Mid/Side Channels)」を選択します。

補足

再生およびプラグイン処理には影響しません。

ソースファイル管理

アクティブなオーディオモンタージュで使用されているクリップのソースファイルを**ファイル**ウィンドウで管理できます。

ここでは、現在のオーディオモンタージュのクリップで使用されているすべてのファイルが、場所、サイズ、および最終変更日と共に表示されます。

関連リンク

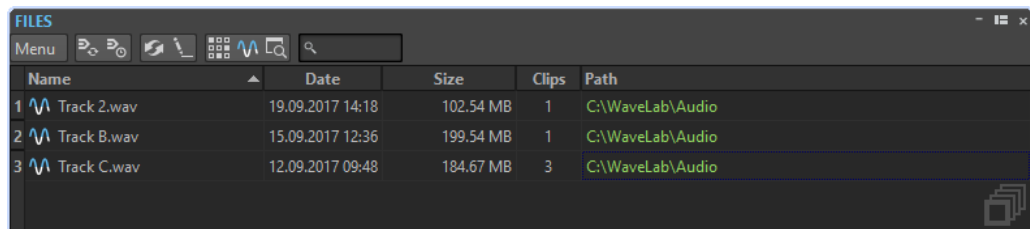
[「ファイル \(Files\)」ウィンドウ \(477 ページ\)](#)

[クリップのソースファイルの編集 \(479 ページ\)](#)

「ファイル (Files)」ウィンドウ

ファイルツールウィンドウでは、サブモンタージュ (スーパークリップ) を含め、アクティブなオーディオモンタージュで使用されているファイルを管理できます。

- 「ファイル (Files)」ウィンドウを開くには、オーディオモンタージュを開いて「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」 > 「**ファイル (Files)**」を選択します。



ファイルリスト

ファイルリストには、アクティブなオーディオモンタージュで使用されているファイルの名前、日付、サイズ、およびパスが表示されます。「**クリップ (Clips)**」コラムには、クリップがそのオーディオファイルを何回使用しているかが表示されます。ファイルの場所とタイプによって、パスの表示方法が変わります。

- オーディオモンタージュファイルの下の階層にある場合、パスは緑色で表示されます。
- サブフォルダーなど、オーディオモンタージュと同じパーティションにある場合、パスは青色で表示されます。
- オーディオモンタージュとは別のパーティションにある場合、パスは赤色で表示されます。

メニュー

置換 (Replace With)

選択したファイルを別のファイルと置換できます。

ファイル名の変更 (Rename File)

ファイル名を変更できます。オーディオモンタージュの参照は適宜更新されます。

ファイル名をテキストに書き出し (Export File Names as Text)

アクティブなオーディオモンタージュで使用されているすべてのファイルをリストするテキストファイルを作成します。

選択ファイルのクリップを選択 (Select Clips of Selected File)

選択したファイルを参照するすべてのクリップを選択します。

ソースを編集 (Edit Source)

選択したファイルをオーディオエディターまたはオーディオモンタージュウィンドウで開きます。

File Explorer 上に表示 (Reveal in File Explorer)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開いて、選択したファイルの場所に移動します。

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。

クリップのソースファイルの置き換え

クリップのソースファイルを他のファイルで置き換え、古いソースファイルを参照しているすべてのクリップの参照先を新しいソースファイルに変更できます。

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
 2. 「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「ファイル (Files)」を選択します。
 3. 「ファイル (Files)」ウィンドウで、置換したいファイルを選択します。
 4. 「メニュー (Menu)」 > 「置換 (Replace With)」を選択します。
 5. 置換後のファイルを選択します。
-

オーディオファイルの名前と保存場所の変更

オーディオモンタージュプロジェクトに含まれるオーディオファイルの名前と保存場所を変更できます。変更したファイルを参照するすべてのクリップは自動的に更新されます。

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
 2. 「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「ファイル (Files)」を選択します。
 3. 「ファイル (Files)」ウィンドウで、名前を変更するファイルを選択します。
 4. 「メニュー (Menu)」 > 「ファイル名の変更 (Rename File)」を選択します。
 5. 「ファイル名の変更 (Rename File)」ダイアログで、新しい名前を入力します。
 6. ファイルの新しい保存場所を入力するには、「フォルダーを変更 (Change folder)」をオンにして、ファイルの新しい保存場所を入力します。
 7. (オプション) 新しいファイル名に合わせて関連するクリップの名前を変更するには、「クリップ名を関連するファイル名に変更 (Rename Related Clips as File Name)」をオンにします。
 8. 「OK」をクリックします。
-

ファイル名をテキストで書き出し

ファイル名のリストは、テキストとしてさまざまな形式に書き出せます。リストには、アクティブなオーディオモンタージュで使用されているオーディオファイルの名前とパスが含まれます。

前提条件

オーディオモンタージュを設定しておきます。

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
 2. 「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「ファイル (Files)」を選択します。
 3. 「ファイル (Files)」ウィンドウで、「メニュー (Menu)」 > 「ファイル名をテキストに書き出す (Export File Names as Text)」を選択します。
 4. 書き出したい情報と、出力形式を選択します。
 5. 「OK」をクリックします。
-

結果

ファイル名のリストが、選択した出力形式で表示されます。「印刷 (Print)」を選択すると、「印刷プレビュー (Print Preview)」ウィンドウが開きます。テキストファイルは一時ファイル用フォルダーに保存されます。

クリップのソースファイルの編集

オーディオモンタージュの編集では、クリップが参照している実際のオーディオファイルの処理や編集が必要となる場合があります。

以下のいずれかの方法で、クリップのソースファイルを編集します。

- 編集したいクリップの下側を右クリックして「ソースを編集 (Edit Source)」を選択するか、クリップの最上部をダブルクリックします。クリップのソースファイルがオーディオエディターで開かれます。クリップを編集し、保存して、オーディオモンタージュに戻ります。
- クリップをダブルクリックして、タブリストまたはオーディオエディターにドラッグします。

以下の点に注意してください。

- この方法による編集内容はソースオーディオファイルに反映されるため、他のオーディオモンタージュにあるクリップを含め、編集したオーディオファイルを使用するすべてのクリップに影響します。
- ファイルをセーブした後も、オーディオファイルのすべての変更は元に戻す/やり直すことができます。これらの変更は、開いているすべてのオーディオモンタージュにすぐに反映されます。
- 「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を使用して別の名前でソースオーディオファイルを保存した場合、元のファイルを参照している開いているすべてのオーディオモンタージュが新しいファイルを参照します。

ソースファイルの複製と置換

オーディオソースファイルを複製することによって、クリップのソースファイルが編集された場合に、他のクリップが影響を受けるリスクを回避できます。

「オリジナルの複製を作成して置換 (Clone and Substitute)」機能を使用して、オーディオソースファイルのコピーを作成し、クリップの参照先を新しいファイルに変更できます。これにより、元のオーディオファイルや他のクリップに影響を与えることなく、ソースファイルを編集できます。

複製されたオーディオファイルのファイル名には、元のファイルと同じ名前に、接尾辞に「_#X」が付けられます (Xは数字)。

複製されたオーディオファイルは、「edits.mon」オーディオモンタージュサブフォルダーに保存されます。

自動生成フォルダーは、WaveLab Pro がオーディオモンタージュの参照先として新しいファイルを作成する必要がある場合に使用されます。自動生成フォルダーに保存されるファイルは一時ファイルで

はありません。つまり、WaveLab Pro を閉じても、ファイルは削除されません。これは、オーディオモンタージュがこのファイルの参照情報を含むためです。

関連リンク

[「アクティブなオーディオモンタージュ \(Active Audio Montage\)」タブ \(927 ページ\)](#)

クリップのソースファイルの複製と置換

手順

- モンタージュウィンドウで、クリップの下側を右クリックして、「**オリジナルの複製を作成して置換 (Clone and Substitute)**」を選択します。

結果

選択したクリップがソースファイルの複製で置換されます。元のファイルを参照していたすべてのクリップの参照先が新しいファイルに変更されます。

クリップのオーディオファイルの置き換え

クリップのオーディオファイルを置換して、複数のテイクを比較できます。

補足

ステレオファイルをモノラルファイル、またはモノラルファイルをステレオファイルで置換することはできません。

手順

1. モンタージュウィンドウで、クリップの下側を右クリックして、「**オーディオファイルの置換 (Replace Audio File)**」をクリックします。
2. 参照するファイルを選択して「**開く (Open)**」をクリックします。

結果

選択したオーディオファイルでクリップが置換されます。クリップのすべての設定は保持されます。クリップから置換後のファイルへの参照も有効なままです。

補足

オーディオモンタージュのソースファイルを一括置換するには、**ソースファイルの一括置換**機能を使用します。

関連リンク

[ソースファイルの一括置換 \(480 ページ\)](#)

[ソースファイルの一括置換 \(481 ページ\)](#)

ソースファイルの一括置換

たとえば、アルバム全体をインストゥルメンタルバージョンのタイトルに置き換えるなど、オーディオモンタージュのすべてのクリップを同時に置換するには、「**オーディオファイルの一括置換 (Bulk Audio File Replacement)**」機能を使用します。

「**オーディオファイルの一括置換 (Bulk Audio File Replacement)**」機能で置換ファイルが含まれているフォルダーを指定すると、名前の類似性に基づいて、対応する新しいオーディオファイルがオーディオモンタージュの元のソースファイルに自動的に割り当てられます。

例

あなたのバンドが、10タイトルの電子音楽で構成されるアルバムをレコーディングしたとします。このアルバムのリリース後、あなたは同じアルバムのアコースティックバージョンをリリースすることに決めました。「**オーディオファイルの一括置換 (Bulk Audio File Replacement)**」機能のおかげで、選択したフォルダーに対応するファイルがあれば、他のファイルパスを無視して元のタイトルのソースファイル (「intro.wav」など) をアコースティックバージョンのファイル (「intro_acoustic.wav」など) に自動的に割り当てて置き換えることができます。

関連リンク

[ソースファイルの一括置換 \(481 ページ\)](#)

[「オーディオファイルの一括置換 \(Bulk Audio File Replacement\)」ダイアログ \(482 ページ\)](#)

ソースファイルの一括置換

前提条件

- **オーディオモンタージュ** ウィンドウでオーディオモンタージュを開いておきます。
- このオーディオモンタージュの別のバージョンのソースファイルを含むフォルダーを作成しておきます。この別バージョンのソースファイルには、アクティブなオーディオモンタージュのクリップが参照するファイルと似た名前を付けておきます。

手順

1. 「**クリップ (Clips)**」 > 「**機能 (Functions)**」 > 「**オーディオファイルの一括置換 (Bulk Audio File Replacement)**」を選択します。
「**オーディオファイルの一括置換 (Bulk Audio File Replacement)**」ダイアログが開きます。
2. アクティブなオーディオモンタージュのすべてのクリップを置換するには、「**すべてのクリップ (All Clips)**」を選択します。選択したクリップのみを置換するには、「**選択されたクリップ (Selected Clips)**」を選択します。
3. 「**新規ファイルが収められるフォルダーを選択 (Select Folder Where New Files Are Located)**」をクリックして、フォルダーに移動します。
4. ソースファイルが対応する置換ファイルに適切に割り当てられていることを確認します。
5. 特定のソースファイルに対して別の置換ファイルを選択するには、「**置き換え (Replacement)**」コラムでファイルをダブルクリックし、かわりに使用するファイルに移動します。
6. 「**OK**」をクリックします。

結果

オーディオモンタージュのクリップのソースファイルが選択したフォルダー内の対応する新しいファイルで置き換えられます。

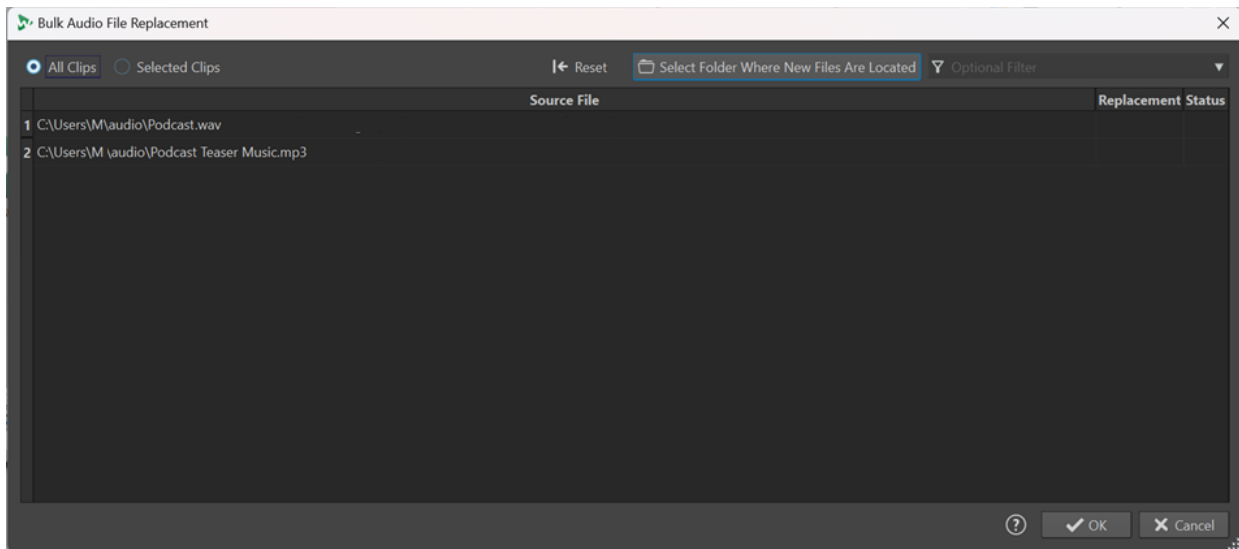
関連リンク

[ソースファイルの一括置換 \(480 ページ\)](#)

[「オーディオファイルの一括置換 \(Bulk Audio File Replacement\)」ダイアログ \(482 ページ\)](#)

「オーディオファイルの一括置換 (Bulk Audio File Replacement)」 ダイアログ

「オーディオファイルの一括置換 (Bulk Audio File Replacement)」 ダイアログでは、オーディオモンタージュ内のクリップが参照しているソースファイルを置換するオーディオファイルを選択して、オーディオモンタージュ内のすべてのファイルを一度に置換できます。



すべてのクリップ (All Clips)/選択されたクリップ (Selected Clips)

アクティブなオーディオモンタージュのすべてのクリップを置換するか、選択されたクリップだけを置換するかを選択できます。

新規ファイルが収められるフォルダーを選択 (Select Folder Where New Files Are Located)

置換ファイルのあるフォルダーに移動できます。

ソースファイル (Source File)

アクティブなオーディオモンタージュ内のクリップが参照しているソースファイルのパスが表示されます。

置き換え (Replacement)

WaveLab Pro によって自動的に特定された対応する新しいファイルのパスが表示されます。特定のファイルパスをダブルクリックして変更できます。

ステータス (Status)

- 「OK」は、新しいファイルのチャンネル数とサンプリングレートが元のソースファイルと完全に一致していることを示します。
- 「サンプリングレートの差分 (Sample Rate Difference)」は、2つのファイルのサンプリングレートが異なることを警告します。ただし、WaveLab Pro が自動的に必要なサンプリングを実行するため、ソースファイルが置換されなくなるわけではありません。
- 「サイズの不一致 (Size Mismatch)」は、2つのファイルのサイズが同じでないことを警告します。ただし、この不一致によってソースファイルが置換されなくなるわけではありません。
- 「チャンネルの不一致 (Channel Mismatch)」は、2つのファイルのチャンネル数が一致しないことを示します。該当するソースファイルを「置き換え (Replacement)」コラムの対応するファイルに置き換えることはできません。

補足

「置き換え (Replacement)」コラムと「ステータス (Status)」コラムの情報は、2つのファイルの差がどの程度であるか、また、それによって置換プロセスにどのような影響があるかが色で表示されます。

- **緑**は、ファイルに完全な互換性があることを意味します。
影響: 元のソースファイルと新しいファイルを置換できます。
 - **紫**は、WaveLab Pro によって自動的に解決できるサンプリングレートの問題があることを示します。
影響: 元のソースファイルと新しいファイルを置換できます。
 - **オレンジ**は、古いファイルと新しいファイルのサイズが一致しないことを示します。
影響: 元のソースファイルと新しいファイルを置換できます。
 - **赤**は、古いファイルと新しいファイルのチャンネルが一致しないことを示します。
影響: 元のソースファイルと新しいファイルを置換できません。「OK」を押すと、このファイルは無視され、元のソースファイルがオーディオモンタージュに保持されます。
-

関連リンク

[ソースファイルの一括置換 \(480 ページ\)](#)

[ソースファイルの一括置換 \(481 ページ\)](#)

スーパークリップ

スーパークリップは、別のオーディオモンタージュ (モノラルまたはステレオ) のレンダリング状態を表わすクリップです。スーパークリップのベースとなるソースモンタージュは、独立した個別のオーディオモンタージュです。任意のオーディオモンタージュからスーパークリップを作成したり、任意の数のスーパークリップをオーディオモンタージュに挿入したりできます。

重要

このマニュアルでは、スーパークリップがオーディオモンタージュに含まれた時点でこのオーディオモンタージュを親モンタージュと呼び、スーパークリップのベースとなったソースモンタージュをサブモンタージュと呼びます。サブモンタージュ自体にスーパークリップを含めることもできます。

スーパークリップは、特に入り組んだオーディオモンタージュの作成や管理に役立ちます。コンポーネントに変更を適用するたびに複雑な1つのモンタージュを操作するのではなく、小さくてシンプルなオーディオモンタージュから親モンタージュを構築できます。これにより、システムのパフォーマンスに関する時間とリソースを節約できます。

親モンタージュ内のスーパークリップは、他のクリップと同じように動作します。スーパークリップのベースとなっているサブモンタージュに対して編集を行なった場合、その変更を親モンタージュの一部であるスーパークリップのオーディオファイルに反映させるには、サブモンタージュをレンダリングする必要があります。これを行なえば、親モンタージュ内のすべてのスーパークリップをワンクリックで簡単に更新できるようになります。

例

あなたは15曲構成のアルバムを制作しており、曲ごとに複雑な編集処理が必要です。すべての編集を1つのオーディオモンタージュで行なうのではなく、15個のスーパークリップを作成し、それぞれが1曲のオーディオ素材を含む独立したオーディオモンタージュとして使用します。オーディオモンタージュをもう1つ作成し、そこに15個のスーパークリップを挿入して好きなように配置します。これで、スーパークリップが参照するサブモンタージュを個別に編集できるようになりました。編集したサブモンタージュをレンダリングしたあと、親モンタージュ内のスーパークリップはワンクリックで更新できます。


スーパークリップの作成

オーディオモンタージュのクリップをスーパークリップにレンダリングできます。このプロセスでは、親モンタージュ内のサブモンタージュとして使用できる新しいオーディオモンタージュが自動的に作成されます。

手順

1. スーパークリップを作成するオーディオモンタージュを開きます。
2. **オーディオモンタージュ**ウィンドウまたは「**クリップ (Clips)**」ウィンドウで、サブモンタージュとしてレンダリングするクリップを選択します。
3. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 「**処理 (Process)**」タブをクリックし、次に「**スーパークリップ (Super Clip)**」セクションの「**スーパークリップを作成 (Create Super Clip)**」をクリックします。
 - どれかの選択クリップの上側を右クリックして、「**選択されたクリップからスーパークリップを作成 (Create Super Clip from Selected Clips)**」を選択します。
 - 「**クリップ (Clips)**」ウィンドウで、「**機能 (Functions)**」 > 「**選択されたクリップからスーパークリップを作成 (Create Super Clip from Selected Clips)**」を選択します。
4. 必要に応じて、「**スーパークリップを作成 (Create Super Clip)**」ダイアログでスーパークリップの名前を入力します。
5. 自動生成される新しいオーディオモンタージュにトラックエフェクトを含めるには、「**トラックエフェクトを含める (Include Track Effects)**」をオンにします。
処理が二重に行なわれるのを防ぐため、出力エフェクトは含まれません。
6. 「**OK**」をクリックします。

結果

選択したクリップがスーパークリップにレンダリングされます。親オーディオモンタージュにはスーパークリップのアイコンと名前が表示されます 。スーパークリップの名前を変更するには、通常のクリップと同様に、名前をダブルクリックして新しい名前を入力します。

別のオーディオモンタージュへ既存のオーディオモンタージュを挿入

スーパークリップを使用して、既存のオーディオモンタージュを別のオーディオモンタージュに挿入できます。

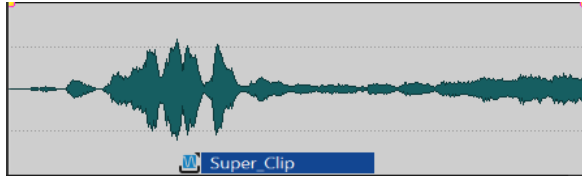
手順

1. 1つまたは複数のスーパークリップを作成するオーディオモンタージュを開きます。
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - モンタージュウィンドウの空白部分を右クリックして、「**オーディオモンタージュの挿入 (Insert Audio Montages)**」 > 「**参照 (Browse)**」を選択します。任意のオーディオモンタージュファイルを選択して、「**開く (Open)**」をクリックします。
 - エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) または WaveLab Pro 上から、任意のオーディオモンタージュをモンタージュウィンドウにドラッグします。
3. 表示される「**ファイルの読み込み (Import Files)**」ダイアログで、ファイルをオーディオモンタージュフォルダーまたはそのいずれかのサブフォルダーにコピーするか、WaveLab Pro によってこれをアクティブなオーディオモンタージュに制限するか、この選択を今後のオーディオモンタージュ用に記憶させるかを選択します。

4. 「スーパークリップを作成 (Create Super Clip)」ダイアログで、「作成 (Create)」をクリックします。

結果

選択したスーパークリップが、オーディオモンタージュ内の編集カーソルの位置に作成されます。



スーパークリップの編集

スーパークリップのソースオーディオモンタージュをもう一度開き、そこに含まれているクリップを編集できます。

手順

1. オーディオモンタージュウィンドウで、スーパークリップの下側を右クリックして、「ソースを編集 (Edit Source)」を選択するか、またはスーパークリップの上側をダブルクリックします。
スーパークリップのソースオーディオモンタージュが別のタブで開きます。
2. ソースオーディオモンタージュを編集します。
3. 変更を保存します。

親モンタージュのスーパークリップを更新する

スーパークリップの元のオーディオモンタージュで行なわれた変更を親モンタージュに適用できます。

前提条件

ソースオーディオモンタージュを編集したあとに保存しておきます。

手順

1. 親モンタージュを開きます。
2. 「処理 (Process)」タブをクリックし、「スーパークリップ (Super Clip)」パネルの「期限切れのレンダリングの更新 (Update Outdated Renderings)」をクリックします。

スーパークリップのフリーズ

フリーズは、スーパークリップを永続的なオーディオファイルにレンダリングして、そのクリップを親モンタージュ内の通常のクリップに変換します。

重要

スーパークリップをフリーズしたあとも、スーパークリップの元のソースオーディオモンタージュは引き続き利用できますが、親モンタージュには接続されていません。そのため、スーパークリップをフリーズしたら、ソースオーディオモンタージュファイルに適用した変更は、以前の親モンタージュでは更新できなくなります。

手順

1. 親モンタージュで、フリーズするスーパークリップを選択します。
 2. 「処理 (Process)」タブをクリックし、「スーパークリップ (Super Clip)」パネルの「フリーズ (Freeze)」をクリックします。
 3. 「OK」をクリックします。
-

結果

新しい .wav ファイルが作成され、親モンタージュの一部になります。以前のスーパークリップのソースオーディオモンタージュは以前の親モンタージュにはリンクされていません。

クリップエンベロープ

オーディオモンタージュのクリップには、ボリュームとフェード、パンニング、およびクリップにルーティングされるエフェクトのエンベロープを作成できます。

個別のレベルエンベロープカーブを作成して、レベルのオートメーション、フェードやクロスフェードの作成、およびクリップセクションのミュートを行なえます。

また、パンエンベロープを描いて、クリップのパン設定をオートメーションできます。モノラルクリップでは、パンはステレオ領域での左右の位置をコントロールします。ステレオクリップでは、パンの左右バランスを設定します。

「エンベロープ (Envelope)」タブを開くか、エンベロープカーブを右クリックして、エンベロープの設定を編集できます。設定メニューのオプションは、フェードイン、フェードアウト、またはサステインのどの部分をクリックしたかによって変わります。

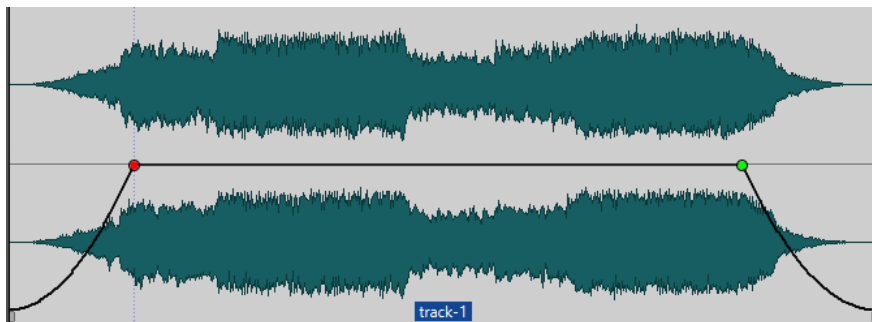
関連リンク

[「エンベロープ \(Envelope\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(366 ページ\)](#)
[プラグインをクリップにルーティング \(537 ページ\)](#)

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。

「表示 (View)」タブの「ピーク (Peaks)」セクションで、「レベルを波形表示に反映 (Map Waveform to Level)」オプションをオン/オフできます。

関連リンク

[クリップエンベロープ \(486 ページ\)](#)

[「表示 \(View\)」 タブ \(オーディオモンタージュ\) \(351 ページ\)](#)

エンベロープの選択

ボリューム/フェードエンベロープとパンエンベロープを選択できます。

手順

1. オーディオモンタージュでクリップを選択します。
 2. 「エンベロープ (Envelope)」 タブを選択します。
 3. 「表示 (Visibility)」 セクションで「エンベロープタイプ (Envelope Type)」 ポップアップメニューを開いて、「ボリューム/フェード (Volume/Fades)」 エンベロープと「パン (Pan)」 エンベロープのどちらを編集するかを選択します。
-

関連リンク

[クリップエンベロープ \(486 ページ\)](#)

[「エンベロープ \(Envelope\)」 タブ \(オーディオモンタージュ\) \(366 ページ\)](#)

エンベロープカーブを隠す

デフォルトでは、すべてのクリップにエンベロープが表示されます。これらのエンベロープは非表示にできます。ただし、非表示にしても、エンベロープは有効なままです。

手順

1. オーディオモンタージュでクリップを選択します。
 2. 「エンベロープ (Envelope)」 タブを選択します。
 3. 「表示 (Visibility)」 セクションで、「エンベロープタイプ (Envelope Type)」 ポップアップメニューを開いて「すべてを隠す (Hide All)」を選択します。
-

関連リンク

[クリップエンベロープ \(486 ページ\)](#)

[「エンベロープ \(Envelope\)」 タブ \(オーディオモンタージュ\) \(366 ページ\)](#)

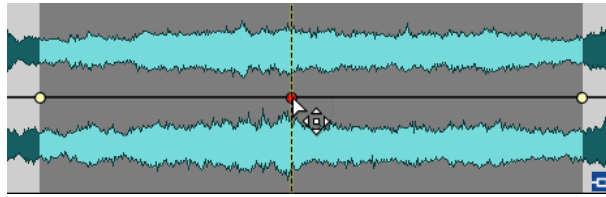
エンベロープカーブポイントの追加

カーブポイントを使用すると、クリップにボリュームカーブ、パンカーブ、およびフェードカーブを作成できます。カーブポイントを追加または移動して、エンベロープカーブを編集できます。1つまたは複数のエンベロープカーブポイントを追加できます。

選択できる手順

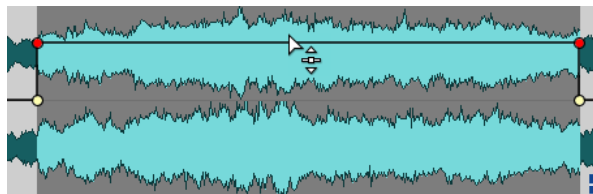
- カーブポイントを追加するには、エンベロープカーブをダブルクリックします。
エンベロープカーブをダブルクリックした後にマウスボタンを押したままにすると、カーブポイントを別の位置に移動できます。
- 選択範囲内に複数のカーブポイントを追加するには、以下のいずれかの操作を行いません。
 - 3つのカーブポイントを追加するには、範囲を選択して、選択範囲内のエンベロープカーブをダブルクリックします。

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。

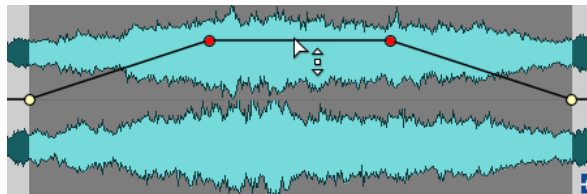


- 選択範囲の開始位置に2つ、終了位置に2つの合計4つのカーブポイントを追加するには、範囲を選択して、エンベロープカーブをクリックして上下にドラッグします。

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。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「環境設定 (Global Preferences)」の「オーディオ (Audio)」タブにある「フェード/クロスフェードの初期設定 (Default Fade/Crossfade)」設定によって決まります。

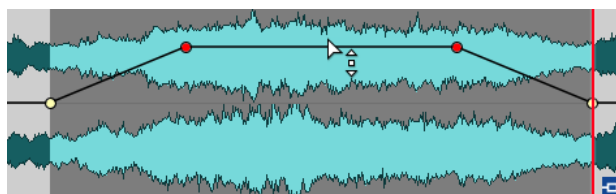


- 互いの距離が均等な4つのカーブポイントを追加するには、範囲を選択して **[Ctrl]/[command]** を押し、エンベロープカーブをクリックして上下にドラッグします。



これは、選択範囲にカーブポイントが含まれていない場合にのみ機能します。

- 中央の2つのカーブポイント間の距離が、最初と最後のカーブポイントとの間の距離よりも長い4つのカーブポイントを追加するには、範囲を選択して **[Ctrl]/[command] + [Alt]** を押し、エンベロープカーブをクリックして上下にドラッグします。



これは、選択範囲にカーブポイントが含まれていない場合にのみ機能します。

関連リンク

[クリップエンベロープ \(486 ページ\)](#)

[エンベロープカーブの編集 \(489 ページ\)](#)

[「オーディオ \(Audio\)」 タブ \(グローバル環境設定\) \(915 ページ\)](#)

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 \(486 ページ\)](#)

[エンベロープカーブポイントの追加 \(487 ページ\)](#)

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 \(486 ページ\)](#)

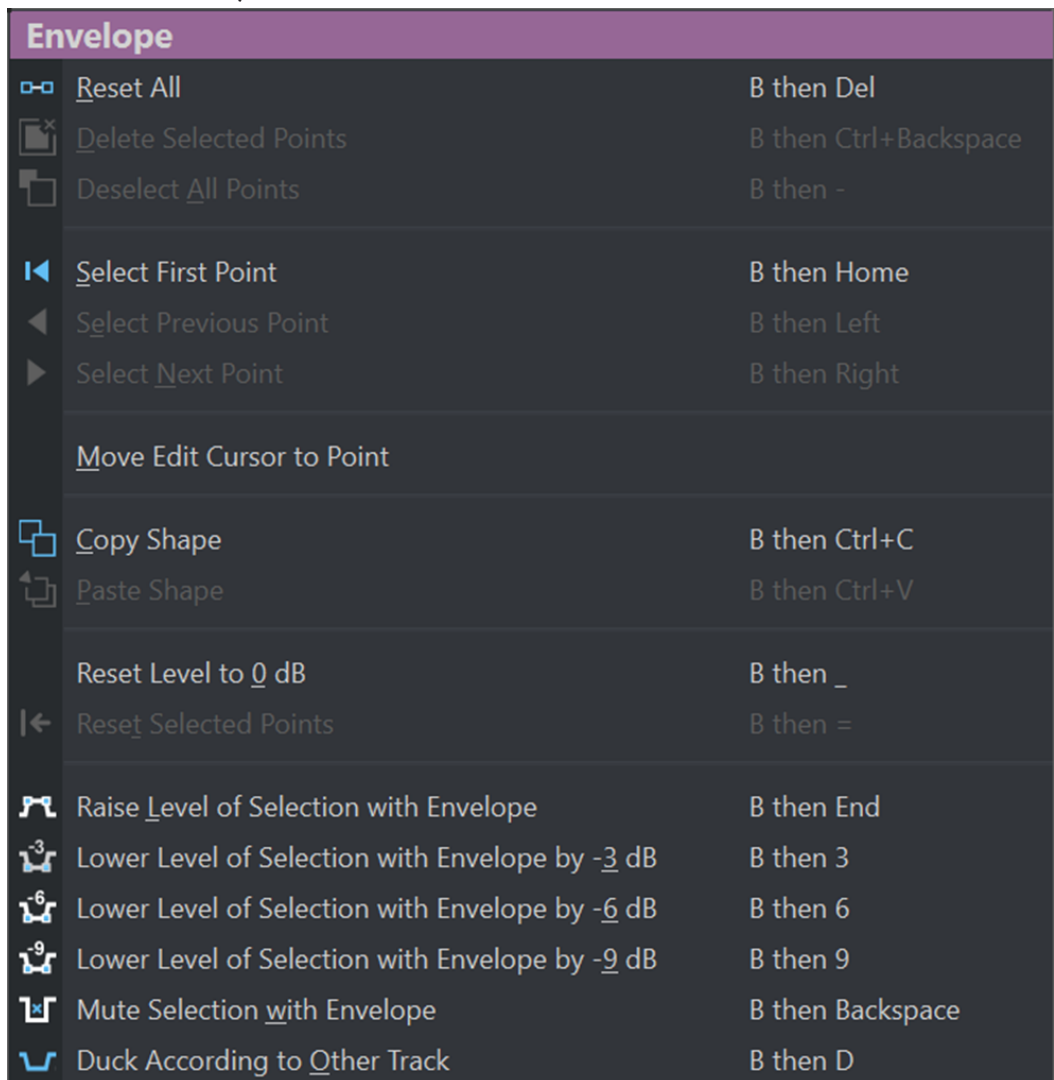
編集カーソルをエンベロープポイントに移動する

「エンベロープ (Envelope)」コンテキストメニューを使用すると、編集カーソルをエンベロープポイントの正確な位置に移動できます。

エンベロープポイントに編集カーソルを移動すると、たとえば、エンベロープポイントにマーカーを挿入する場合に便利です。また、別のトラックからエンベロープを編集する際に、エンベロープポイントにスナップできます。

手順

1. エンベロープポイントを右クリックします。
2. 「エンベロープ (Envelope)」コンテキストメニューから、「編集カーソルをポイントへ移動 (Move Edit Cursor to Point)」を選択します。



エンベロープポイントをアンカーにスナップさせる

エンベロープポイントをマウスで編集する場合、アクティブなアンカーにスナップするようにそれらを設定できます。

手順

1. オーディオエディターまたはオーディオモンタージュウィンドウで、「編集 (Edit)」タブを選択します。
2. 「スナップ (Snapping)」セクションで、「吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)」をオンにします。
3. マウスを使用してエンベロープポイントを移動します。

結果

エンベロープポイントをマウスで移動すると、以下のアンカーにスナップします。

- タイムルーラーのメインティック
- マーカー
- 編集カーソル
- 時間選択範囲境界

エンベロープポイント間の移動

オーディオモンタージュウィンドウでは、特定のエンベロープポイントにすばやく移動して選択できます。

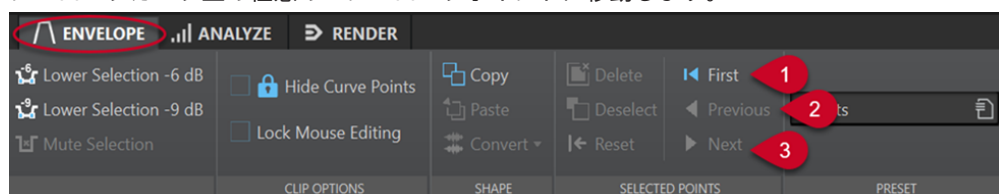
「エンベロープ (Envelope)」コンテキストメニューや「エンベロープ (Envelope)」タブを使用してエンベロープポイント間を移動したり特定のエンベロープポイントに移動したりすることで、エンベロープポイントを1つずつ手動で選択する時間と手間を節約し、たとえば、エンベロープポイントやレベルの最終確認などをすばやく行なえます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - エンベロープカーブを右クリックします。「エンベロープ (Envelope)」コンテキストメニューから、「最初のポイントを選択 (Select First Point)」、「前のポイントを選択 (Select Previous Point)」、または「次のポイントを選択 (Select Next Point)」を選択して、エンベロープカーブ上の任意のエンベロープポイントに移動します。

Envelope		
☐	Reset All	B then Del
✂	Delete Selected Points	B then Ctrl+Backspace
☐	Deselect All Points	B then -
⏪	Select First Point	B then Home
⏩	Select Previous Point	B then Left
⏩	Select Next Point	B then Right
<u>M</u> ove Edit Cursor to Point		
☐	Copy Shape	B then Ctrl+C
☐	Paste Shape	B then Ctrl+V
	Reset Level to 0 dB	B then _
⏪	Reset Selected Points	B then =
🔊	Raise Level of Selection with Envelope	B then End
🔊	Lower Level of Selection with Envelope by -3 dB	B then 3
🔊	Lower Level of Selection with Envelope by -6 dB	B then 6
🔊	Lower Level of Selection with Envelope by -9 dB	B then 9
🔊	Mute Selection with Envelope	B then Backspace
🔊	Duck According to Other Track	B then D

- 「エンベロープ (Envelope)」タブをアクティブにします。エンベロープカーブ上のエンベロープポイントをクリックして選択します。「選択されたポイント (Selected Points)」セクションで、「最初 (First)」(1)、「前へ (Previous)」(2)、または「次へ (Next)」(3) を選択して、エンベロープカーブ上の任意のエンベロープポイントに移動します。



ヒント

選択したエンベロープポイントの値はインスペクターで編集できます。

エンベロープのコピー

エンベロープカーブを別のクリップからコピーできます。

手順

1. モンタージュウィンドウで、エンベロープカーブを右クリックして、「カーブ形状をコピー (Copy Shape)」を選択します。

2. コピー先のクリップのエンベロープカーブを右クリックして、「**カーブ形状を貼り付け (Paste shape)**」を選択します。
-

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. モンタージュウィンドウのクリップ上で、レベルを上げたい範囲を選択します。
 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。
-

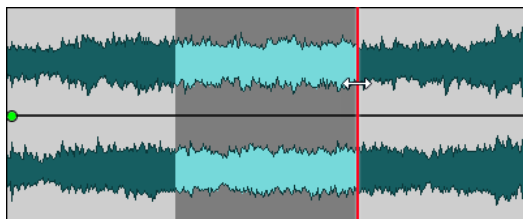
クリップの選択範囲のミュート

選択範囲のボリュームを -144 dB に下げて、ミュートできます。

ミュートされた範囲は、エンベロープカーブを上下にドラッグしても影響されません。

手順

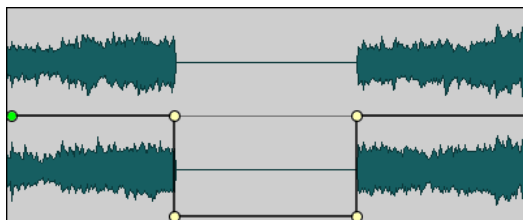
1. モンタージュウィンドウのクリップ上で、ミュートしたい範囲を選択します。



2. エンベロープカーブを右クリックして、「**エンベロープで選択範囲をミュート (Mute Selection with Envelope)**」を選択します。
-

結果

選択範囲がミュートされます。ミュートされた範囲には、20 ミリ秒のフェードインとフェードアウトが適用されます。



エンベローププリセットの作成

エンベローププリセットを作成すると、あとで読み込んで他のクリップに適用できます。サステイン部分(エンベローププリセット)とフェード部分用に別々のプリセットがあります。

手順

1. モンタージュウィンドウで、プリセットとして保存したいエンベロープカーブを持つクリップをアクティブにします。
 2. 「エンベロープ (Envelope)」タブを選択します。
 3. 「プリセット (Preset)」セクションで、「プリセット (Preset)」ポップアップメニューを開きます。
 4. 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。
 5. 「プリセットに名前を付けて保存 (Save Preset As)」ダイアログで、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

[「エンベロープ \(Envelope\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(366 ページ\)](#)

エンベローププリセットの適用

手順

1. モンタージュウィンドウで、エンベローププリセットを適用したいクリップをアクティブにします。
 2. 「エンベロープ (Envelope)」タブを選択します。
 3. 「プリセット (Preset)」セクションで、「プリセット (Preset)」ポップアップメニューを開きます。
 4. リストからプリセットを選択します。
-

結果

エンベロープカーブが適用されます。

補足

レベルエンベローププリセットはレベルエンベロープにのみ適用できます。パンプリセットやエフェクトプリセットなどの他のプリセットは、レベルエンベロープ以外のすべてのプリセットに適用できますが、レベルエンベロープには適用できません。

関連リンク

[「エンベロープ \(Envelope\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(366 ページ\)](#)

一部のエンベロープカーブのロック

一部のエンベロープカーブをロックすると、ロックされたレベルエンベロープカーブポイントが非表示になり、マウスで編集できなくなります。ただし、カーブ全体は上下にドラッグできます。

手順

1. モンタージュウィンドウで、エンベロープカーブポイントをロックしたいクリップをアクティブにします。
2. 「エンベロープ (Envelope)」タブを選択します。

3. 「クリップオプション (Clip Options)」セクションで、「カーブポイントを隠す (Hide Curve Points)」をオンにします。
-

関連リンク

[すべてのエンベロープカーブのロック](#) (495 ページ)

[「エンベロープ \(Envelope\)」タブ \(オーディオモンタージュ\)](#) (366 ページ)

すべてのエンベロープカーブのロック

すべてのエンベロープカーブを編集できないようにロックできます。

手順

1. オーディオモンタージュウィンドウで、「エンベロープ (Envelope)」タブを選択します。
 2. 「表示 (Visibility)」セクションで、「マウスによる編集をロック (Lock Mouse Editing)」をオンにします。
-

結果

エンベロープとエンベロープポイントは表示されますが、選択や編集はできません。

関連リンク

[一部のエンベロープカーブのロック](#) (494 ページ)

[「エンベロープ \(Envelope\)」タブ \(オーディオモンタージュ\)](#) (366 ページ)

クリップエンベロープを使用したパラメーターのオートメーション

クリップエンベロープはパラメーターのオートメーションに使用できます。VST 3 プラグインパラメーター、ボリューム/フェードおよびパンにクリップエンベロープを追加できます。

関連リンク

[クリップエンベロープを使用したプラグインパラメーターのオートメーション](#) (495 ページ)

[パンエンベロープのオートメーション](#) (496 ページ)

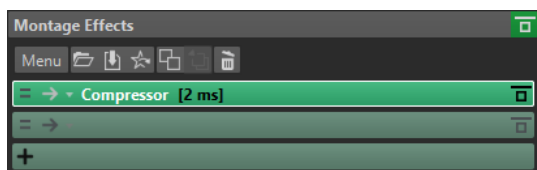
[ボリューム/フェードエンベロープのオートメーション](#) (498 ページ)

クリップエンベロープを使用したプラグインパラメーターのオートメーション

クリップエンベロープで各プラグインパラメーターを個別にオートメーションできます。

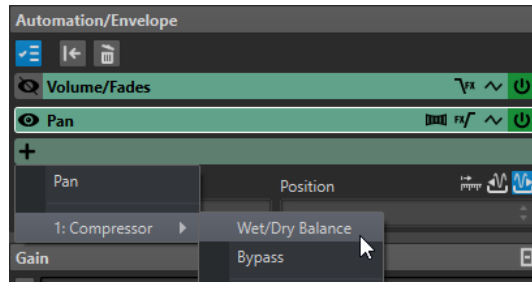
手順

1. モンタージュウィンドウで、プラグインパラメーターのオートメーションを適用するクリップを選択します。
2. インспекターウィンドウで、「モンタージュエフェクト (Montage Effects)」ペインにプラグインを追加します。



3. オートメーションエンベロープのパラメーターを作成するには、以下のいずれかの操作を行ないます。

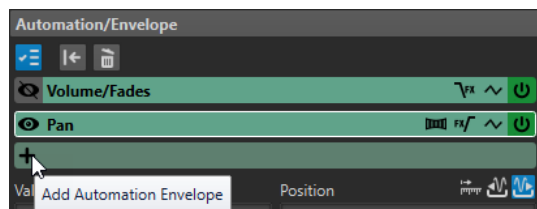
- プラグインウィンドウでオートメーションをかけるパラメーターを右クリックして、「**クリップオートメーションエンベロープを作成 (Create Clip Automation Envelope)**」を選択します。



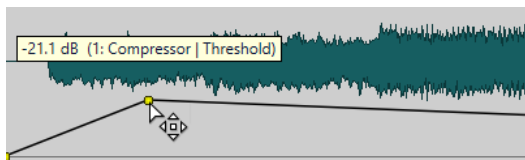
補足

サードパーティー製プラグインの中には、右クリックによるパラメーターの選択に対応していないものがあります。その場合は、次の方法でパラメーターを選択してください。

- 「**オートメーション/エンベロープ (Automation/Envelope)**」 ペインで「**自動エンベロープを追加 (Add Automation Envelope)**」をクリックして、オートメーションをかけるプラグインパラメーター (たとえば「**ウェット/ドライバランス (Wet/Dry Balance)**」や「**バイパス (Bypass)**」など) を選択します。



4. クリップ内でプラグインパラメーターのエンベロープを編集します。



見やすくするために、他のパラメーターのエンベロープを非表示にできます。「**オートメーション/エンベロープ (Automation/Envelope)**」ペインの「**オートメーションエンベロープの表示/非表示を切り替え (Show/Hide Automation Envelope Parameter)**」をクリックします。

関連リンク

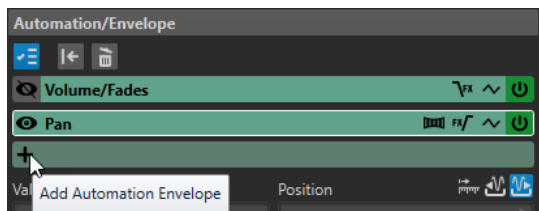
[クリップエンベロープを使用したパラメーターのオートメーション \(495 ページ\)](#)
[「インスペクター \(Inspector\)」 ウィンドウ \(518 ページ\)](#)

パンエンベロープのオートメーション

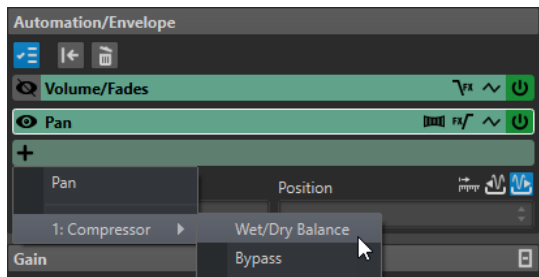
クリップエンベロープでパンエンベロープに個別にオートメーションをかけられます。

手順

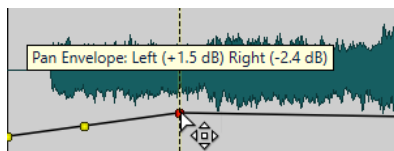
1. モンタージュウィンドウで、パンのオートメーションを適用するクリップを選択します。
2. インスペクターウィンドウの「**オートメーション/エンベロープ (Automation/Envelope)**」ペインで「**オートメーションエンベロープを追加 (Add Automation Envelope)**」をクリックします。



3. ポップアップメニューで「パン (Pan)」を選択します。



4. 必要に応じて、初期設定ではパンエンベロープはエフェクトの後に適用されますが、エフェクトの前にパンエンベロープを適用する場合は、「エフェクト適用の後または前のパンエンベロープ (Pan Envelope After or Before Effects)」をクリックします。
5. 必要に応じて、「Pan Law」をクリックし、使用するパン補正を選択します。以下の項目を利用できます。
- チャンネルダンプ (0 dB | -∞)
 - 出力維持 (+3 dB | -∞)
 - チャンネルブースト (+4.5 dB | -∞)
 - チャンネルブースト (+6 dB | -∞)
6. 必要に応じて、編集中的エンベロープを見やすくするために、他のパラメーターのエンベロープを非表示にできます。エンベロープを非表示にするには、「オートメーション/エンベロープ (Automation/Envelope)」ペインの「オートメーションエンベロープの表示/非表示を切り替え (Show/Hide Automation Envelope Parameter)」をクリックします。
7. クリップ内でパンエンベロープを編集します。



エンベロープポイントを選択して、インスペクターウィンドウの「オートメーション/エンベロープ (Automation/Envelope)」ペイン下部にある「値 (Value)」および「位置 (Position)」フィールドの値を編集することもできます。

関連リンク

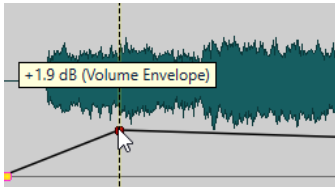
- [クリップエンベロープを使用したパラメーターのオートメーション \(495 ページ\)](#)
- [インスペクター \(Inspector\) ウィンドウ \(518 ページ\)](#)

ボリューム/フェードエンベロープのオートメーション

クリップエンベロープでボリューム/フェードエンベロープに個別にオートメーションをかけられます。

手順

1. モンタージュウィンドウで、ボリューム/フェードのオートメーションを適用するクリップを選択します。
2. インспекターウィンドウの「オートメーション/エンベロープ (Automation/Envelope)」ペインで「ボリューム/フェード (Volume/Fades)」を選択します。
3. 必要に応じて、初期設定ではボリューム/フェードエンベロープはエフェクトの後に適用されますが、エフェクトの前にボリューム/フェードエンベロープを適用する場合は、「エフェクト適用の後または前にレベル/フェードエンベロープを適用 (Level/Fade Envelope After or Before Effects)」をクリックします。
4. 必要に応じて、編集中的エンベロープを見やすくするために、他のパラメーターのエンベロープを非表示にできます。エンベロープを非表示にするには、「オートメーション/エンベロープ (Automation/Envelope)」ペインの「オートメーションエンベロープの表示/非表示を切り替え (Show/Hide Automation Envelope Parameter)」をクリックします。
5. クリップ内でボリューム/フェードエンベロープを編集します。



エンベロープポイントを選択して、インспекターウィンドウの「オートメーション/エンベロープ (Automation/Envelope)」ペイン下部にある「値 (Value)」および「位置 (Position)」フィールドの値を編集することもできます。

関連リンク

[クリップエンベロープを使用したパラメーターのオートメーション \(495 ページ\)](#)

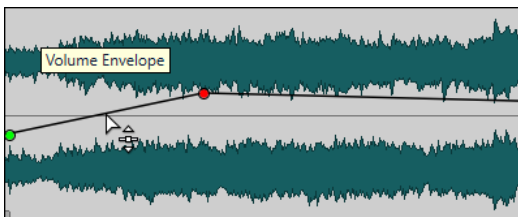
[「インспекター \(Inspector\)」ウィンドウ \(518 ページ\)](#)

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. モンタージュウィンドウで、エンベロープカーブの上にマウスポインターを置きます。マウスポインターが丸の上下に矢印がついた形で表示されます。



2. エンベロープカーブをクリックして上下にドラッグし、クリップのエンベロープレベルを変更します。

モノラルまたはステレオへのエンベロープの変換

ステレオクリップでは、2つのレベルエンベロープカーブを表示して、左右のチャンネルのレベルを別々にコントロールできます。

補足

ステレオに変換できるのは、レベルエンベロープだけです。

手順

1. モン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. 「カーブ形状 (Shape)」セクションで、「変換 (Convert)」をクリックします。
4. 「ステレオに変換 (Convert to Stereo)」または「モノラルに変換 (Convert to Mono)」を選択します。

関連リンク

[「エンベロープ \(Envelope\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(366 ページ\)](#)

Pan Law

オーディオ信号を左右に大きくパンすると、チャンネルの合計出力は、同じ信号を中央にパンした場合に比べて、およそ 3dB 低下します。Pan Law を使用すると、これを補正できます。

各種の補正設定を試して、最適なものを探します。パン補正はトラック、クリップおよびモンタージュ出力に設定できます。

- クリップにパン補正を設定するには、**モンタージュウィンドウの「エンベロープ (Envelope)」** タブで「Pan Law」ポップアップメニューを使用するか、**インスペクターウィンドウの「Pan Law」** ポップアップメニューおよびノブを使用します。
- トラックとモンタージュ出力にパン補正を設定するには、**インスペクターウィンドウの「Pan Law」** ポップアップメニューおよびノブを使用します。

使用できるパン補正は以下のとおりです。

チャンネルダンプ (Channel Damp) (0dB/mute)

この補正設定では、出力ロスが補正されません。信号が左右に大きくパンされた場合、チャンネルの合計出力は 3dB 低下します。

出力維持 (Constant Power) (+3dB/mute)

デフォルトの補正設定です。パンの位置にかかわらず、チャンネルの合計の出力が維持されます。

チャンネルブースト (Channel Boost) (+4.5dB/mute)

この補正設定を選択すると、信号が左右に大きくパンされた場合、チャンネルの合計出力は、信号が中央にパンされたときより高くなります。

チャンネルブースト (Channel Boost) (+6dB/mute)

この補正設定を選択すると、信号が左右に大きくパンされた場合、チャンネルの合計出力は、信号が中央にパンされたときより高くなります。上の項目と同じですが、パワーブーストが大きくなります。

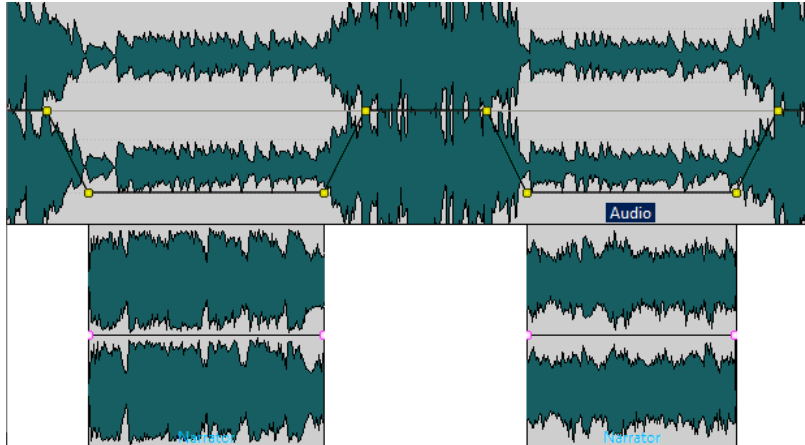
関連リンク

[「エンベロープ \(Envelope\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(366 ページ\)](#)

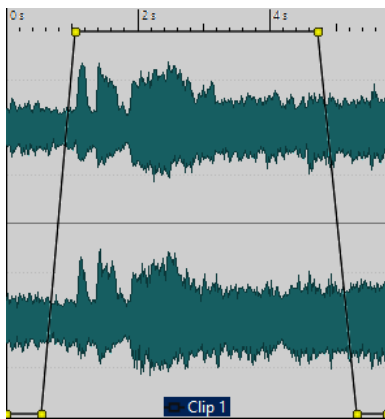
クリップのダッキング

WaveLab Pro では、トラックダッキングに加えて、個々のクリップにダッキングを適用することもできます。

「**ダッキング (Ducking)**」 オプションを使用すると、隣り合うトラックに他のクリップが存在する場合に、ダッキングが発生します。



また、クリップにルーティングされるエフェクトエンベロープのダッキングエフェクトを作成することもできます。クリッププラグインにはそれぞれ個々のエンベロープがあります。エンベロープをいちばん下まで下げると、ウェット信号だけが適用されます。エンベロープをいちばん上まで上げると、処理された信号/ウェット信号が最大になります。



補足

- クリップのダッキングは、クリップの変調とは別のものですが、コンセプトは同じです。クリップのダッキングの方が柔軟性は高いですが、より多くの手動調節が必要です。
- 変調クリップ (高いレベルで再生されるクリップ) は、ダッキングを適用するクリップの時間範囲内に配置する必要があります。
- 変調クリップに無音部分が含まれる場合、ダッキングは正常に機能しません。この場合、無音部分が含まれないように、各フレーズを個別のクリップに編集する必要があります。
- 「**ダッキング (Ducking)**」を実行した場合、ダッキングは一度に1つのクリップにだけ適用されます。たとえば、音楽が複数のクリップを継ぎ合わせて作られている場合、ボイスオーバーのクリップによってダッキングされるのは1つのクリップだけです。この問題を解決するには、クリップごとにこの機能を繰り返し実行するか、**マスターセクション**の「**レンダリング (Render)**」機能を使

用して1つのオーディオファイルにクリップをレンダリングし、オーディオモンタージュに新しいクリップとして再読み込みできるようにします。

関連リンク

- [プラグインをクリップにルーティング \(537 ページ\)](#)
- [クリップ用のボイスオーバーダッキングエフェクトの作成 \(501 ページ\)](#)
- [「ダッキング設定 \(Ducking Settings\)」 ダイアログ \(501 ページ\)](#)
- [ダッキング \(502 ページ\)](#)

クリップ用のボイスオーバーダッキングエフェクトの作成

ダッキング機能を使用すると、音楽はレベルを下げて (背後で) 再生されるようになり、リスナーはボイスの音声が前面にあると認識することができます。

前提条件

音楽トラックとボイスオーバートラックを含むオーディオモンタージュを作成し、オーディオモンタージュウィンドウの左側のトラックリストでそれらが隣り合うように配置しておきます。ボイスオーバークリップは音楽クリップの時間範囲内に配置してください。

手順

1. 音楽トラックでクリップを選択します。
 2. 「エンベロープ (Envelope)」タブを選択します。
 3. 「表示 (Visibility)」セクションで、「エンベロープタイプ (Envelope Type)」ポップアップメニューを開いて「ボリューム/フェード (Volume/Fades)」を選択します。
 4. 「レベル (Level)」セクションで、「ダッキング (Ducking)」をクリックします。
 5. 「ダッキング設定 (Ducking Settings)」ダイアログで、「変調クリップ (Modulator Clips)」つまりボイスオーバートラックを選択します。
ボイスオーバーのトラックが音楽トラックの上下のどちらにあるかに合わせて、「前のトラック (Previous Track)」または「次のトラック (Next Track)」を選択します。
 6. 「OK」をクリックします。
-

結果

ボイスオーバーのクリップによって、音楽のレベルが自動的に下げられます。

手順終了後の項目

オーディオを再生して、結果を確認します。ダッキングエフェクトを調整するために、エンベロープポイントを編集できます。

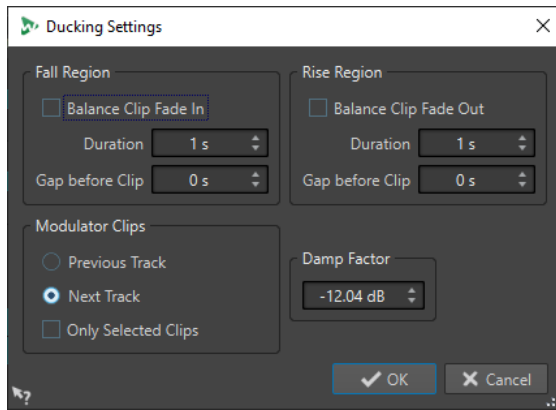
関連リンク

- [クリップのダッキング \(500 ページ\)](#)
- [「ダッキング設定 \(Ducking Settings\)」 ダイアログ \(501 ページ\)](#)

「ダッキング設定 (Ducking Settings)」 ダイアログ

「ダッキング設定 (Ducking Settings)」ダイアログでは、クリップのダッキングエフェクトを作成できます。

- 「ダッキング設定 (Ducking Settings)」ダイアログを開くには、オーディオモンタージュウィンドウで「エンベロープ (Envelope)」タブを選択し、「レベル (Level)」セクションの「ダッキング (Ducking)」をクリックします。



レベル減衰域 (Fall Region)

「基準クリップのフェードインに対応 (Balance Clip Fade In)」をオンにすると、「レベル減衰域 (Fall Region)」の増幅時間とギャップ (間隔) の設定が無視されます。かわりに、ボイスオーバーリップのフェードインの終了位置から、ダッキングエンベロープでボリュームが下げられます。

「増幅時間 (Duration)」は、ダッキング開始時に、設定した減衰レベルに達するまでの時間です。

「基準クリップと増幅域の間隔 (Gap before Clip)」は、レベル減衰域の終了位置からボイスオーバーリップの開始位置までの時間です。

レベル増幅域 (Rise Region)

「基準クリップのフェードアウトに対応 (Balance Clip Fade Out)」をオンにすると、「レベル増幅域 (Rise Region)」の増幅時間とギャップ (間隔) の設定が無視されます。かわりに、ボイスオーバーリップのフェードアウトの開始位置から、ダッキングエンベロープでボリュームが上げられます。

「増幅時間 (Duration)」は、ダッキング終了後、元のレベルに戻るまでの時間です。

「基準クリップと増幅域の間隔 (Gap before Clip)」は、ボイスオーバーリップの終了位置からレベル増幅域の開始位置までの時間です。

変調クリップ (Modulator Clips)

「前のトラック (Previous Track)」と「次のトラック (Next Track)」は、変調トラックが、ダッキングされるトラックの上 (「前のトラック (Previous Track)」) または下 (「次のトラック (Next Track)」) のどちらにあるかを選択します。

「選択されたクリップのみ (Only Selected Clips)」をオンにすると、変調トラックで選択されたクリップのみがダッキングの基準となります。

減衰レベル (Damp Factor)

ダッキングの量、つまり、ダッキングするクリップの減衰レベルを設定します。

ダッキング

ダッキングを使用すると、2つのトラックを同時再生したときに別のトラックのオーディオが際立つよう、オーディオトラックのレベルを減衰できます。

ダッキングは一般的に音声コンテンツと音楽を同時に再生する場合に行ない、音楽用とボイスオーバー用とで2つの異なるトラックを作成する手法を用います。ダッキングを適用すると、ボイスオーバートラックのオーディオが再生されると同時に、自動的に作成されたレベルエンベロープカーブによって、音楽トラックのレベルが下げられます。これにより、リスナーは音声コンテンツが前面にあり、音楽が背面にあると認識します。

ここでは、音楽が含まれるトラックをキャリアトラックと呼びます。ボイス録音が含まれるトラックはモジュレータートラックと呼びます。

キャリアトラックのためのモジュレータートラックには、複数のボイストラックを選択できます。また、モジュレータートラックにダッキングを適用して、特定のボイストラックを他より際立たせることもできます。

関連リンク

[トラック用のボイスオーバーダッキングエフェクトの作成 \(503 ページ\)](#)

[トラックダッキングの Ducker 設定 \(504 ページ\)](#)

[クリップのダッキング \(500 ページ\)](#)

トラック用のボイスオーバーダッキングエフェクトの作成

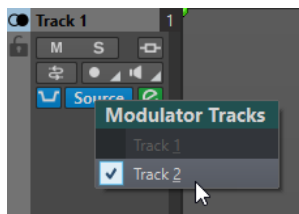
ダッキング機能を使用すると、音楽はレベルを下げて (背後で) 再生されるようになり、リスナーはボイスの音声が前面にあると認識することができます。

前提条件

音楽トラックとボイスオーバートラックの 2 つのオーディオトラックを追加しておきます。一方のトラック (ボイス録音) に信号が発生するたびにもう一方のトラック (音楽) のレベルを減衰させたいとします。

手順

1. モンタージュウィンドウで、キャリアトラック (音楽を含むトラック) を選択します。
2. キャリアトラックのトラックコントロール領域を右クリックし、「**ダッキングコントロールを表示 (Show Ducking Controls)**」をクリックします。
3. キャリアトラックのトラックコントロール領域で「**Ducker オン/オフ (Ducker On/Off)**」をオンにします。
4. 「**ソース (Source)**」をクリックして「**変調トラック (Modulator Tracks)**」メニューを開いて、1 つ以上のモジュレータートラック (ボイス録音を含むトラック) を選択します。



5. オーディオモンタージュを再生します。
ボイストラックに信号が含まれている間は、音楽トラックの音量が下がります。
6. 必要に応じて「**Ducker 設定 (Ducker Settings)**」をクリックして **Ducker** プラグインを開き、ダッキングエフェクトを微調整するためにダッキング設定を変更してください。
7. 複数のモジュレータートラックを使用している場合は、モジュレータートラックにもダッキングを適用できます。

関連リンク

[トラックの追加 \(390 ページ\)](#)

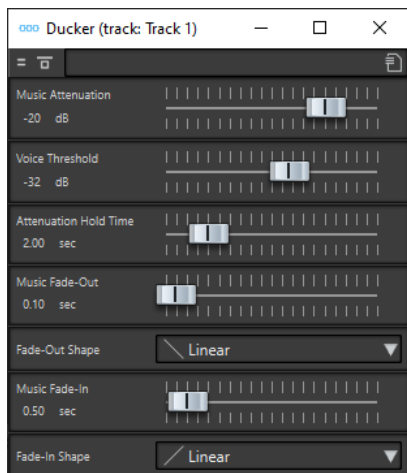
[ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域 \(338 ページ\)](#)

[トラックダッキングの Ducker 設定 \(504 ページ\)](#)

トラックダッキングの Ducker 設定

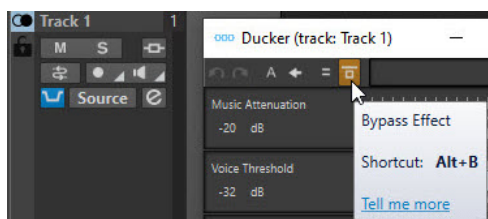
Ducker の設定で、ダッキングエフェクトをトラックに適用する方法を指定できます。

- Ducker の設定を開くには、トラックのコントロール領域の「Ducker オン/オフ (Ducker On/Off)」をオンにして、「Ducker 設定 (Ducker Settings)」をクリックします。



エフェクトをバイパス (Bypass Effect)

この項目がオンの場合、Ducker は再生時に無視されます。



プリセット (Presets)

ダッキングプリセットを保存したりロードしたりできます。

Music Attenuation

音楽トラック (キャリア) に適用されるリダクションレベルを指定できます。

Voice Threshold

ダッキングをトリガーするボイストラック (モジュレーター) のスレッシュホールドレベルを指定できます。ボイストラックのレベルがスレッシュホールドを超えると、音楽トラック (キャリア) のレベルが下げられます。

Attenuation Hold Time

ボイストラックのレベルが設定したボイススレッシュホールドを下回ってから、そのあと元のレベルに増幅され始めるまでの時間を指定できます。

Music Fade-Out

音楽レベルが 0dB から指定された「Music Attenuation」に到達する時間を指定できます。

フェードインの形状 (Fade-In Shape)/フェードアウトの形状 (Fade-Out Shape)

フェードアウトとフェードインのカーブの形状を選択できます。カーブの形状は以下のとおりです。

- 「直線 (1 次) (Linear)」は、レベルを直線 (1 次関数) 的に変化させます。
- 「正弦関数 1 (*) (Sinus (*))」は、レベルを正弦関数曲線 (サイン波) 状に変化させます。クロスフェードに使用すると、フェードの移行部分でラウドネス (RMS) が一定に保たれます。

- 「平方根 (*) (Square-root (*))」は、レベルを平方根曲線 (スクエアルート) 状に変化させます。クロスフェードに使用すると、フェードの移行部分でラウドネス (RMS) が一定に保たれます。
- 「正弦関数 2 (Sinusoid)」は、レベルを正弦関数曲線 (サイン波) 状に変化させます。
- 「対数関数 (Logarithmic)」は、レベルを対数関数曲線 (ロガリズムカーブ) 状に変化させます。
- 「指数関数 1 (Exponential)」は、レベルを指数関数曲線 (エクスポネンシャルカーブ) 状に変化させます。
- 「指数関数 2 (Exponential+)」は、レベルをよりはっきりとした指数関数曲線 (エクスポネンシャルカーブ) 状に変化させます。

Music Fade-In

「Voice Threshold」で設定された値よりもボイストラック (モジュレーター) のレベルが低くなった場合に、「Attenuation Hold Time」で指定した時間の後にレベルが元に戻るまでの時間を指定できます。

関連リンク

[ダッキング \(502 ページ\)](#)

[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 \(338 ページ\)](#)

オーディオモンタージュでのフェードおよびクロスフェード

フェードインとはレベルが徐々に増していくこと、フェードアウトとはレベルが徐々に減っていくことです。クロスフェードとは、2つのサウンドが、一方は徐々にフェードイン、もう一方は徐々にフェードアウトしていくことです。

関連リンク

[クリップにフェードを作成する \(505 ページ\)](#)

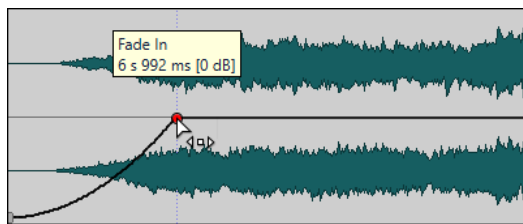
クリップにフェードを作成する

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せん。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。

作成されたフェードイン/フェードアウトカーブがクリップに表示され、フェードが波形にも反映されます。フェードインポイントにマウスを重ねると、フェードインタイムが秒とミリ秒、ボリュームが dB で表示されます。



関連リンク

[オーディオモンタージュでのフェードおよびクロスフェード \(505 ページ\)](#)

[「フェード \(Fade\)」 タブ \(オーディオモンタージュ\) \(363 ページ\)](#)

「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。

コピー (Copy)

フェードイン/フェードアウトの形状をクリップボードにコピーします。

貼り付け (Paste)

フェードイン/フェードアウトの形状と長さをクリップボードにコピーした形状と長さで置換します。

カーブ形状のみを貼り付け (Paste Shape Only)

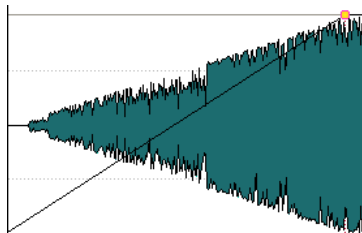
フェードイン/フェードアウトの形状をクリップボードにコピーした形状で置換します。元の長さは保持されます。

選択したクリップに貼り付け (Paste to Selected Clips)

選択したすべてのクリップのフェードイン/フェードアウトの形状をクリップボードにコピーした形状で置換します。元の長さは保持されます。

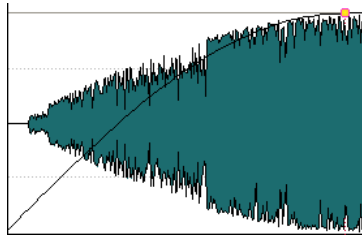
直線 (1 次) (Linear)

レベルを直線 (1 次関数) 的に変化させます。



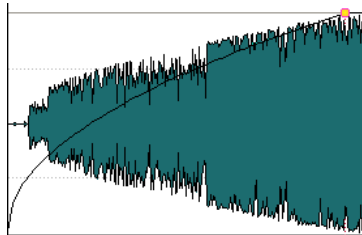
正弦関数 1 (*) (Sinus (*))

レベルを正弦関数曲線 (サイン波) の最初の 4 分の 1 の部分の形状に変化させます。クロスフェードに使用すると、フェードの移行部分でラウドネス (RMS) が一定に保たれます。



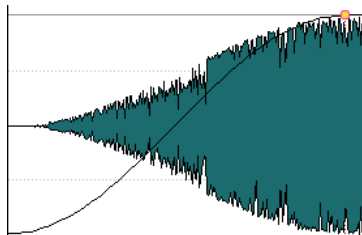
平方根 (*) (Square-root (*))

レベルを平方根曲線 (スクエアルート) 状に変化させます。クロスフェードに使用すると、フェードの移行部分でラウドネス (RMS) が一定に保たれます。



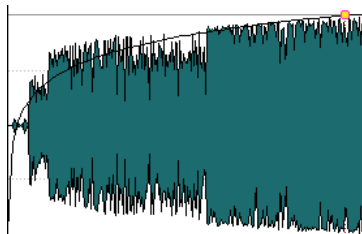
正弦関数 2 (Sinusoid)

レベルを正弦関数曲線 (サイン波) の中間部分の形状に変化させます。



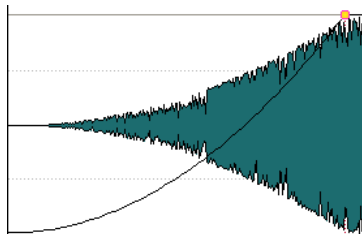
対数関数 (Logarithmic)

レベルを対数関数曲線 (ログリズムカーブ) 状に変化させます。



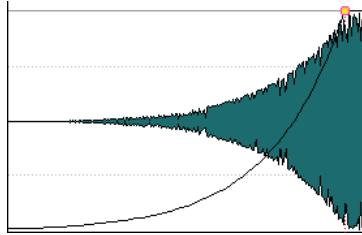
指数関数 1 (Exponential)

レベルを指数関数曲線 (エクスポネンシャルカーブ) 状に変化させます。



指数関数 2 (Exponential+)

レベルを変化の急な指数関数曲線 (エクスポネンシャルカーブ) 状に変化させます。



関連リンク

[オーディオモンタージュでのフェードおよびクロスフェード \(505 ページ\)](#)

フェードイン/フェードアウトをデフォルトとして保存

フェードイン/フェードアウトカーブのデフォルトの形状は直線 (1 次) です。この設定を変更して、フェードインとフェードアウトに、別々のデフォルトの形状または長さ (あるいはその両方) を設定できます。

手順

1. モンタージュウィンドウで、フェードイン/フェードアウトポイントを、デフォルトとして設定したい位置にドラッグします。
2. 「フェード (Fade)」 タブを選択します。
3. 「編集 (Edit)」 セクションで、「フェードイン (Fade In)」 または 「フェードアウト (Fade Out)」 をオンにします。
4. 「プリセット (Preset)」 セクションで、「プリセット (Preset)」 ポップアップメニューを開きます。
5. 現在のフェードをフェードまたはクロスフェード (あるいはその両方) のどちらのデフォルトとして保存するかに応じて、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 現在のフェードを自動フェードインの初期値として保存 (Save Current Fade as Default for Automatic Fade-Ins)
 - 現在のフェードを自動フェードアウトの初期値として保存 (Save Current Fade as Default for Automatic FadeOuts)
 - 自動クロスフェードの初期値として保存 (Save as default for automatic crossfades)

結果

クリップを選択して「フェード (Fade)」 タブの「初期値を適用 (Apply Default)」をクリックすると、保存したフェードが適用されます。また、「新規クリップに標準フェードを作成 (Create default fades in new clips)」 をオンにして新しいクリップを作成すると、デフォルトのフェードが使用されます。

補足

デフォルトのフェードはオーディオモンタージュごとに保存されます。複数のオーディオモンタージュで同じデフォルトのフェードを使用するには、オーディオモンタージュテンプレートファイルを更新します。

関連リンク

[オーディオモンタージュでのフェードおよびクロスフェード \(505 ページ\)](#)

[「フェード \(Fade\)」 タブ \(オーディオモンタージュ\) \(363 ページ\)](#)

デフォルトのフェードイン/フェードアウトの適用

手順

1. モンタージュウィンドウで、デフォルトのフェードイン/フェードアウトを適用したいクリップを選択します。
 2. 「フェード (Fade)」 タブを選択します。
 3. 「編集 (Edit)」 セクションで、「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。
 4. 「プリセット (Preset)」 セクションで、「初期値を適用 (Apply Default)」 をクリックします。
-

結果

フェードイン/フェードアウトタイムがデフォルト値に設定されます。

関連リンク

[オーディオモンタージュでのフェードおよびクロスフェード \(505 ページ\)](#)

[「フェード \(Fade\)」 タブ \(オーディオモンタージュ\) \(363 ページ\)](#)

新しいクリップへのデフォルトフェードの適用

「新規クリップに標準フェードを作成 (Create Default Fades in New Clips)」 がオンの場合、オーディオモンタージュで読み込みまたは録音された新しいクリップすべてに、フェードインおよびフェードアウトのデフォルトの形状と長さが適用されます。この場合、デフォルトのクロスフェードの形状が使用されます。これは、クリップの分割によって作成されたクリップにも適用されます。

手順

1. オーディオモンタージュを開いて「フェード (Fade)」 タブを選択します。
 2. 「オプション (Options)」 セクションで、「オプション (Options)」 ポップアップメニューを開きます。
 3. 「新規クリップに標準フェードを作成 (Create Default Fades in New Clips)」 をオンにします。
-

関連リンク

[オーディオモンタージュでのフェードおよびクロスフェード \(505 ページ\)](#)

[「フェード \(Fade\)」 タブ \(オーディオモンタージュ\) \(363 ページ\)](#)

クリップ側辺の調整時にフェードタイムを固定

手順

1. オーディオモンタージュを開いて「フェード (Fade)」 タブを選択します。
 2. 「オプション (Options)」 セクションで、「オプション (Options)」 ポップアップメニューを開きます。
 3. 「クリップ側辺の調整時にフェードタイムを固定 (Lock Fade Times When Adjusting Clip Edges)」 をオンにします。
-

結果

クリップ側辺を調節しても、クリップの開始位置または終了位置から、定義されたフェードイン/フェードアウトの長さが固定されます。

関連リンク

[オーディオモンタージュでのフェードおよびクロスフェード \(505 ページ\)](#)

[「フェード \(Fade\)」 タブ \(オーディオモンタージュ\) \(363 ページ\)](#)

フェードのコピー

フェードインまたはフェードアウトをコピーして、他のクリップに貼り付けできます。

手順

1. モンタージュウィンドウで、フェードイン/フェードアウトポイントを右クリックして、「**コピー (Copy)**」を選択します。
2. フェードを適用したいフェードイン/フェードアウトポイントを右クリックして、「**貼り付け (Paste)**」を選択します。

結果

クリップにフェードが適用されます。

関連リンク

[オーディオモンタージュでのフェードおよびクロスフェード \(505 ページ\)](#)

クリップごとのフェードの自動変更の無効化

クリップごとにフェードの自動変更を無効にできます。この機能は、クリップを他のクリップと重ねる場合に、設定したフェードを変更したくないときに使用できます。

手順

1. 「**オーディオモンタージュ (Audio Montage)**」ウィンドウで、フェードの自動変更を無効にしたいクリップを選択します。
2. 「**フェード (Fade)**」タブを選択します。
3. 「**クリップオプション (Clip Options)**」セクションで、「**フェードインロック (Fade-In Lock)**」をオンにします。

関連リンク

[オーディオモンタージュでのフェードおよびクロスフェード \(505 ページ\)](#)

[「フェード \(Fade\)」 タブ \(オーディオモンタージュ\) \(363 ページ\)](#)

オーディオモンタージュでのクロスフェードの自動作成

オーディオモンタージュのクロスフェードは、クリップの側辺が重なり合う場合に自動的に作成できます。作成されるクロスフェードの種類を指定できます。

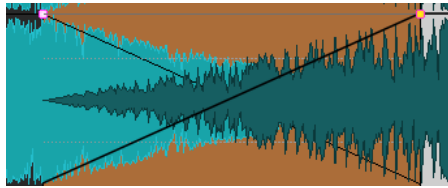
手順

1. オーディオモンタージュを開いて「**フェード (Fade)**」タブを選択します。
2. 「**オプション (Options)**」セクションで、重複部を設定するポップアップメニューを開き、以下のいずれかのクロスフェードタイプを選択します。
 - **重複部の設定なし (Free Overlaps)**
 - **重複部はフェードイン設定に従う (Fade-In Constrains Overlaps)**
 - **重複部はフェードアウト設定に従う (Fade Out Constrains Overlaps)**

3. クリップが他のクリップの側辺と重なるよう、クリップを移動します。

結果

重なり合う部分にクロスフェードが自動的に作成されます。



関連リンク

[オーディオモンタージュでのフェードおよびクロスフェード \(505 ページ\)](#)

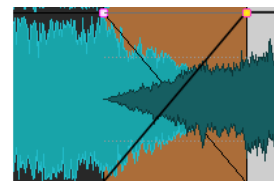
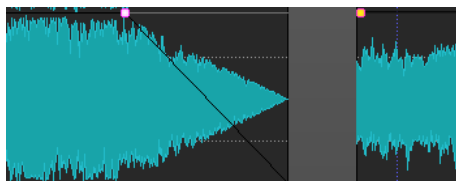
[「フェード \(Fade\)」 タブ \(オーディオモンタージュ\) \(363 ページ\)](#)

クロスフェードの編集

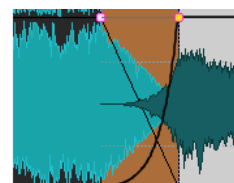
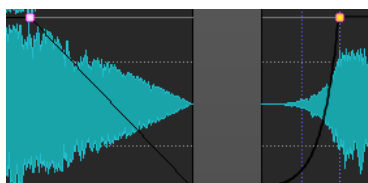
形状と長さが異なるフェードインおよびフェードアウトのカーブから成るクロスフェードを作成できます。

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、自動クロスフェードオプションのいずれかがオンであれば、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辺と重ねた場合、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。



また、他にもクロスフェード作成の際に結果に影響する要素があります。以下の例では、設定済みのフェードアウトと、未設定のフェードインが使用されています。設定されているフェードアウトカーブの種類によって、結果が変わります。

- フェードアウトが「**純粋な数式ラインを使用 (Pure Shape)**」を使用するプリセット (「**正弦関数 1 (*) (Sinus (*))**」または「**平方根 (*) (Square-Root (*))**」以外) の場合、対応するフェードインは、振幅を一定に保持した状態で同じプリセットを使用して作成されます。
- フェードアウトが補正属性を使用するプリセットの場合、フェードインは同じプリセットを使用しますが、補正が実行されるには「**純粋な数式ラインを使用 (Pure Shape)**」を選択している必要があります。
- 「**純粋な数式ラインを使用 (Pure Shape)**」を選択した状態で、フェードアウトに「**正弦関数 1 (*) (Sinus (*))**」または「**平方根 (*) (Square-Root (*))**」プリセットを使用している場合、フェードインにも「**純粋な数式ラインを使用 (Pure Shape)**」が選択されます。実際には、パワー補正が使用されます。これは、「**正弦関数 1 (*) (Sinus (*))**」および**平方根 (*) (Square-root (*))**カーブ自体が、一定パワーのクロスフェードを提供するためです。

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 \(453 ページ\)](#)

重複部はフェード設定に従うクロスフェードの作成

重複部はフェード設定に従うクロスフェードの作成を使用すると、クリップのフェード設定を保持したまま他のクリップとのクロスフェードを作成できます。たとえば、フェードインを作成したクリップを、前のクリップとクロスフェードさせるとします。「**重複部はフェードイン設定に従う (Fade In Constrains Overlaps)**」がアクティブな状態で右側のクリップを移動して左側のクリップに重ねた場合、右側のクリップのフェードインの形状は変わらないとともに、これが左側のクリップのフェードアウトの形状を決定します。

前提条件

重複部における、フェードイン/フェードアウト設定に従うクロスフェードを作成する場合、フェードイン/フェードアウト (0 に設定されていない) を重複部分に設定しておきます。存在しない場合、クロスフェードには「**重複部の設定なし (Free Overlaps)**」が適用されます。

以下の手順は、重複部がフェードイン設定に従う場合と、フェードアウト設定に従う場合の両方に当てはまります。ただし、後者の場合、重複部がフェードアウトの長さの設定に従い、それに合わせて、右側のクリップの左の側辺の長さを変更されます。

手順

1. オーディオモンタージュを開いて「**フェード (Fade)**」タブを選択します。
2. 「**オプション (Options)**」セクションで、重複部を設定するポップアップメニューを開きます。
3. 「**重複部はフェードイン設定に従う (Fade-In Constrains Overlaps)**」をオンにします。
4. 複数のクリップを含むトラックで、1つのクリップにフェードインカーブを作成します。
5. 別のクリップの右辺と重なり合うように、クリップを左にドラッグします。
重複部分でクロスフェードが作成されます。
6. フェードインポイントが、左側にあるクリップの右辺と重なるまで、クリップをさらにドラッグします。
7. 今度はクリップを右にドラッグします。
サイズが変更されたクリップが、徐々に現れます。元のクリップの長さは記憶されているため、サイズを変更したクリップはあとから復元できます。
8. 2つのクリップが重ならない元の位置に戻します。

9. 左側のクリップを右にドラッグして、右側のクリップに重ねます。そのあと、右にドラッグし続けます。
右にドラッグするにつれて、左側にあるクリップの右辺で、クリップのサイズが段階的に変更されます。
これらの設定は、「すべてのトラックのクリップに自動フェード (Allow Multiple Automatic Crossfades)」および「アクティブなトラックのクリップに自動クロスフェードを適用 (Automatic Crossfades with Clips on Active Track)」と併用できます。

関連リンク

[自動クロスフェード \(Automatic Crossfading\)](#) (366 ページ)

[「フェード \(Fade\)」 タブ \(オーディオモンタージュ\)](#) (363 ページ)

クリップ間のクロスフェード

「波形マッチング (Wave Matching)」 ウィンドウには、選択したクリップの開始部分が拡大して表示されます。また、隣接する2つのクリップのクロスフェードポイントを調節できます。

この機能は、2つの連続したクリップを接合させる場合に便利です。ウィンドウには左側のクリップの終了位置と右側のクリップの開始位置が拡大表示されます。このような接合は、短いクロスフェードを適用することで達成できます。

クロスフェードには主に以下の2つのタイプがあります。

アーティスティッククロスフェード

2つの曲をクロスフェードして、洗練された移行をさせる場合などに使用します。通常、このタイプのクロスフェードは非常に長く、モンタージュウィンドウで簡単に作成できます。

パッチクロスフェード

音が途切れて聞こえないように、オーディオの一部を置き換える場合などに使用します。この場合は、短いクロスフェードを使用することをおすすめします。このようなクロスフェードを作成するには、「**波形マッチング (Wave Matching)**」ウィンドウが最適です。

関連リンク

[「波形マッチング \(Wave Matching\)」 ウィンドウ](#) (514 ページ)

クリップ間のクロスフェードの調節

接合ポイントでのクリックノイズを防ぐには、クリップ間のクロスフェードを調節することが重要です。WaveLab Pro では、波形が分析され、最適なクロスフェードのオフセットが自動的に検出されます。

手順

1. モンタージュウィンドウで、1つのトラック上で隣接させたい2つのクリップを整列させます。
2. 右側にあるクリップを選択します。
3. 「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」 > 「**波形マッチング (Wave Matching)**」を選択します。
2つのクリップが拡大表示されます。
4. 「**波形マッチング (Wave Matching)**」ウィンドウで、ズームビューの上部にある表示倍率アイコンを使用するか、または「**メニュー (Menu)**」から表示倍率を選択します。
「**メニュー (Menu)**」 > 「**自動レベルズーム (Automatic level zooming)**」をオンにすると、ビューいっぱいまで波形が垂直方向に自動的にズームされます。
5. 必要に応じて、ズームビューで右側に配置されたクリップを移動またはサイズ変更します。

6. ズームビューの上部にある検索範囲アイコンを使用するか、または「**メニュー (Menu)**」から検索範囲を選択します。
7. 右側のクリップを左側と右側のどちらに移動するかを決定します。
 - クリップを左に移動するには、「**メニュー (Menu)**」 > 「**左に移動 (位相に合致) (Move to Left (Match Waveform))**」を選択します。
 - クリップを右に移動するには、「**メニュー (Menu)**」 > 「**右に移動 (波形に合わせる) (Move to Right (Match Waveform))**」を選択します。この機能は、2つのクリップがすでに重なっている場合に役立ちます。

結果

WaveLab Pro は接合ポイントの左でオーディオをスキャンし、音の打ち消し合いが発生しないように、位相が最も一致する位置に右側のクリップを移動します。右のクリップが左のクリップ上に移動すると、短いクロスフェードが自動的に作成されます。

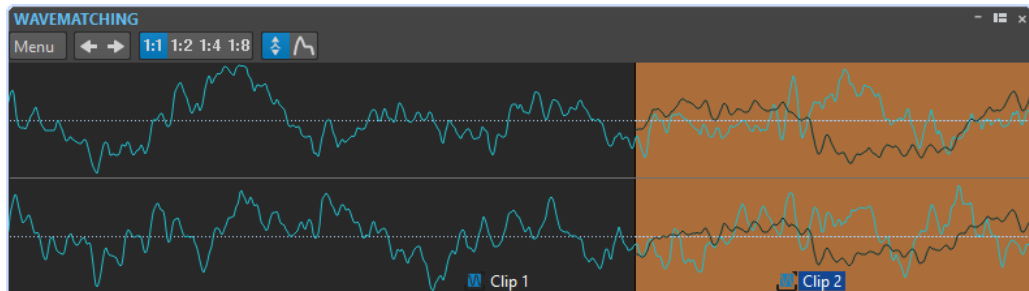
関連リンク

[「波形マッチング \(Wave Matching\)」 ウィンドウ \(514 ページ\)](#)

「波形マッチング (Wave Matching)」 ウィンドウ

「**波形マッチング (Wave Matching)**」 ウィンドウでは、隣接する2つのクリップの最適なクロスフェードの位置を見つけられます。

- 「**波形マッチング (Wave Matching)**」 ウィンドウを開くには、オーディオモンタージュを開いて「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」 > 「**波形マッチング (Wave Matching)**」を選択します。



「**メニュー (Menu)**」 で、以下のオプションを使用できます。

左に移動 (位相に合致) (Move to Left (Match Waveform))

接合ポイントの左でオーディオがスキャンされ、音の打ち消し合いが発生しないように、位相が最も一致する位置が検出されます。右側のクリップが左のクリップ上に移動します。接合が最もスムーズになるように、短いクロスフェードが自動的に作成されます。

右に移動 (波形に合わせる) (Move to Right (Match Waveform))

接合ポイントの右でオーディオがスキャンされ、音の打ち消し合いが発生しないように、位相が最も一致する位置が検出されます。右側のクリップがさらに右に移動します。接合が最もスムーズになるように、短いクロスフェードが自動的に作成されます。この機能は、2つのクリップがすでに重なっている場合に役立ちます。

検索範囲 (Search Range)

位相が最も一致する位置を検出する際に、WaveLab Pro にクリップをどのようにスキャンさせるかを指定します。値が大きいほど精度は高くなりますが、処理時間が長くなります。低音の多いサウンドの場合は、検索範囲を最短以外の設定にする必要があります。

表示倍率

表示倍率を設定します。たとえば、1:4 の場合、画面の 1 ピクセルがオーディオサンプル 4 つに対応します。

自動レベルズーム (Automatic Level Zooming)

ビューいっぱいになるまで波形が垂直方向に自動的にズームされます。

エンベロープを表示 (Show Envelope)

クリップのエンベロープカーブがビューに表示されます。どのカーブが表示されるかは、各クリップの設定によって変わります。

関連リンク

[クリップ間のクロスフェード \(513 ページ\)](#)

[クリップ間のクロスフェードの調節 \(513 ページ\)](#)

クリップのタイムストレッチ

タイムストレッチを使用すると、クリップの長さを調節できます。

最適な結果が得られるのは、少しまたは緩やかな量のタイムストレッチを使用したときです。

補足

すでにタイムストレッチを適用した素材にさらにタイムストレッチを適用するのは避けてください。

クリップにタイムストレッチを実行すると、クリップで使用されているオーディオ範囲を含む、元のオーディオファイルの複製が作成されます。タイムシフトは複製ファイルに適用され、クリップはこの複製ファイルを参照するようになります。

- 複製されたオーディオファイルのファイル名には、元のファイルと同じ名前に、接尾辞に_#Xが付付けられます (X は数字)。
- 複製されたオーディオファイルは、「オーディオモンタージュ環境設定 (Audio Montage Preferences)」で指定した自動生成フォルダーに保存されます。

関連リンク

[クリップのタイムストレッチ手順 \(515 ページ\)](#)

クリップのタイムストレッチ手順

手順

1. モンタージュウィンドウで、クリップの終了位置として設定したい位置に編集カーソルを移動します。
2. タイムストレッチしたいクリップの下側を右クリックして、「カーソル地点までの長さにタイムストレッチ (Time Stretch to Cursor)」を選択します。
3. 「タイムストレッチ (Time Stretch)」ダイアログで設定を行ない、「OK」をクリックします。他の項目はすでに編集カーソルの位置によって設定されているため、「処理方法 (Method)」セクションのみを編集できます。

結果

クリップが編集カーソルの位置まで伸縮します。

補足

複製された新しいオーディオファイルにはクリップで使用されているオーディオと完全に同じ範囲が含まれるため、「カーソル地点までの長さにタイムストレッチ (Time Stretch to Cursor)」を適用したあとは、サイズ変更によってクリップの長さを伸ばすことはできません。

関連リンク

- [クリップのタイムストレッチ \(515 ページ\)](#)
- [「タイムストレッチ \(Time Stretching\)」 ダイアログ \(324 ページ\)](#)

クリップのピッチシフト

ピッチシフトを使用すると、クリップのピッチを調節できます。

クリップにピッチシフトを実行すると、クリップで使用されているオーディオ範囲を含む、元のオーディオファイルの複製が作成されます。ピッチシフトは複製ファイルに適用され、クリップはこの複製ファイルを参照するようになります。

- 複製されたオーディオファイルのファイル名には、元のファイルと同じ名前に、接尾辞に「_#X」が付けられます (X は数字)。
- 複製されたオーディオファイルは、「edits.mon」オーディオモンタージュサブフォルダーに保存されます。

関連リンク

- [「アクティブなオーディオモンタージュ \(Active Audio Montage\)」 タブ \(927 ページ\)](#)
- [クリップのピッチシフト手順 \(516 ページ\)](#)

クリップのピッチシフト手順

手順

- モンタージュウィンドウで、ピッチシフトを適用したいクリップの下側を右クリックして、「**ピッチシフト (Pitch Shifting)**」を選択します。
 - 「**ピッチシフト (Pitch Shifting)**」ダイアログで設定を行ない、「**OK**」をクリックします。
-

関連リンク

- [「ピッチシフト \(Pitch Shifting\)」 ダイアログ \(326 ページ\)](#)
- [クリップのピッチシフト \(516 ページ\)](#)

トラック、トラックグループ、クリップ、またはモンタージュ出力へのエフェクトの適用

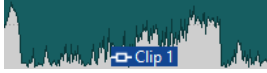
オーディオモンタージュの個別のクリップ、トラック、トラックグループ、または出力に VST エフェクトプラグインを追加できます。クリップエフェクトは個別のクリップのみ、トラックエフェクトはトラック上のすべてのクリップ、トラックグループのエフェクトはトラックグループに属するすべてのトラック、モンタージュ出力はオーディオモンタージュ全体に影響します。

オーディオモンタージュでは、VST 2 および VST 3 プラグインを使用できます。各クリップ、トラック、トラックグループおよびモンタージュ出力は、最大 16 個の VST エフェクトプラグインを使用して個別に処理できます。

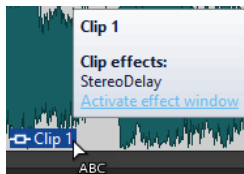
エフェクトは以下のように設定できます。

- インサートエフェクトとして。オーディオ全体がエフェクトで処理されます。
- センドエフェクト (スプリットモード) として (クリップエフェクトおよび特定の VST 2 プラグインのみ)。未処理のサウンド間のバランスおよびエフェクトのセンドレベルを、エフェクトのエンベロープカーブによって制御できます。

クリップ名の前にあるアイコンは、クリップにエフェクトが適用されていることを示します。



クリップ名にマウスポインターを合わせると、クリップに使用されているエフェクトが表示されます。



補足

- クリップの現在の再生位置でアクティブなエフェクトのみが、CPU 負荷に影響します。トラックおよびモンタージュ出力のエフェクトは常にアクティブです。
- オーディオモンタージュをコピーまたは開いてから初めて再生する場合、すべてのエフェクトがメモリーに読み込まれます。多くのエフェクトを使用している場合、再生が始まる前に、短い無音部分が発生することがあります。
- トラックに使用するエフェクトは、オーディオトラックがモノラルの場合でも、ステレオオーディオに対応している必要があります。

関連リンク

[トラック、トラックグループ、クリップ、またはモンタージュ出力へのエフェクトの追加 \(528 ページ\)](#)

[モンタージュ出力エフェクト \(517 ページ\)](#)

[「インスペクター \(Inspector\)」ウィンドウ \(518 ページ\)](#)

モンタージュ出力エフェクト

オーディオモンタージュには、モンタージュ出力エフェクトを追加できます。**マスターセクション**はすべてのオーディオモンタージュで共有されますが、モンタージュ出力エフェクトは各モンタージュに固有です。これにより、**マスターセクション**を必要としない、完全な内包型プロジェクトを作成できます。

モンタージュ出力エフェクトは、オーディオモンタージュの出力に配置されます。

補足

デザインングプラグインを使用したい場合は、モンタージュ出力に配置します。

関連リンク

[トラック、トラックグループ、クリップ、またはモンタージュ出力へのエフェクトの追加 \(528 ページ\)](#)

[「インスペクター \(Inspector\)」ウィンドウ \(518 ページ\)](#)

「インスペクター (Inspector)」 ウィンドウ

「インスペクター (Inspector)」ウィンドウではクリップ、トラック、トラックグループおよびオーディオモンタージュ出力へのエフェクトプラグインの追加、「マスターセクション (Master Section)」からのプラグインの読み込み、およびパンとゲインの設定を行なえます。

- インスペクターウィンドウを開くには、オーディオモンタージュを開いて「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「インスペクター (Inspector)」を選択します。



クリップ (Clip)/トラック (Track)/グループ (Group)/出力 (Output)

インスペクター最上部では、クリップ、トラック、トラックグループまたはモンタージュ出力のプラグインをインスペクターウィンドウに表示して編集するか選択できます。

クリップの色 (Clip Color)/トラックの色 (Track Color)/グループの色 (Group Color)

選択したクリップ、トラックまたはトラックグループの波形の色を指定できます。

クリップを選択 (Select Clip)/トラックを選択 (Select Track)/トラックグループを選択 (Select Track Group)

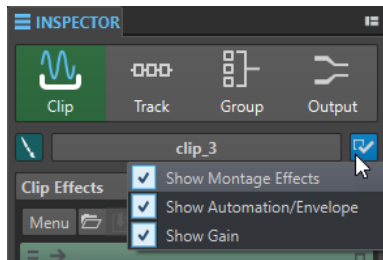
クリップ、トラックまたはトラックグループを選択できます。

クリップ名を編集 (Edit Clip Name)/トラック名を編集 (Edit Track Name)

選択したクリップまたはトラックの名前を指定できます。

ペインの表示 (Pane Visibility)

インスペクターウィンドウのペインの表示/非表示を切り替えます。



以下の項目を利用できます。

- 「クリップ (Clip)」を選択した場合、「モンタージュエフェクトを表示 (Show Montage Effects)」、「オートメーション/エンベロープを表示 (Show Automation/Envelope)」、および「ゲインを表示 (Show Gain)」を選択できます。
- 「トラック (Track)」を選択した場合、「クリーンを表示 (Show Clean)」、「エンハンスを表示 (Show Enhance)」、「モンタージュエフェクトを表示 (Show Montage Effects)」、および「ゲインを表示 (Show Gain)」を選択できます。
- 「グループ (Group)」を選択した場合、「モンタージュエフェクトを表示 (Show Montage Effects)」および「ゲインを表示 (Show Gain)」を選択できます。
- 「出力 (Output)」を選択した場合、「モンタージュエフェクトを表示 (Show Montage Effects)」および「ゲインを表示 (Show Gain)」を選択できます。

クリーン (Clean) (トラックのみ)

「クリーン (Clean)」ペインには、オーディオから不要な音やノイズをリアルタイムで除去するための DeHummer、DeNoiser、および DeEsser が含まれます。

クリーンペインを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Clean Pane)

「クリーン (Clean)」ペインの折りたたんだ状態と広げた状態を切り替えます。

ここに表示されたすべてのエフェクトをバイパス (Bypass All Effects Displayed Here)

再生時およびレンダリング時にすべてのエフェクト処理をバイパスします。

DeHummer

DeHummer を使用することで、接地不良や不安定な録音機器によって発生するハム音を抑制できます。これは対応する周波数をオーディオから除去することで行なわれます。

使用できるパラメーターは以下のとおりです。

- **Reduction** でハム音を抑制する量を指定できます。
- **Listen** でオーディオ素材から除去した信号を聞くことができます。これにより、オーディオの必要な部分まで除去していないかを確認できます。
- **50 Hz** と **60 Hz** で 50 Hz または 60 Hz の基本周波数の倍音を除去できます。このような不快な周波数は、シールドが十分でない録音機器による電子ノイズなどが原因で発生します。

DeNoiser

DeNoiser を使用すると、オーディオ素材から環境音などのノイズを除去できます。

使用可能なパラメーターは以下のとおりです。

- **Reduction** でノイズを抑制する量を指定できます。
- **Listen** で元のオーディオ素材から除去した信号を聞くことができます。これにより、オーディオの必要な部分まで除去していないかを確認できます。

DeEsser

DeEsser は主にボーカル録音で使用され、過剰な歯擦音を軽減できるコンプレッサーです。

これはたとえば、マイクに近づきすぎたりイコライザー処理を行ったりした際に、サウンド全体は適切なのに不要な歯擦音が発生したときに使用できます。

ボイスを録音する際、**DeEsser** は通常チェーンのマイクプリアンプとコンプレッサー/リミッターの間に配置されます。これにより、コンプレッサー/リミッターが信号全体のダイナミクスを余計に制限するのを防ぎます。

使用可能なパラメーターは以下のとおりです。

- **Reduction** で歯擦音を抑制する量を指定できます。
- **Listen** で元のオーディオ素材から除去した信号を聞くことができます。これにより、オーディオの必要な部分まで除去していないかを確認できます。
- **Character** で **DeEsser** が適用される周波数を指定できます。たとえば、男性の低い声に対しては、**Character** を低く設定することが一般的です。また、女性や子どもの高い声に対しては、**Character** を高く設定することが一般的です。
- **Reduction** メーターで **DeEsser** がどれだけ適用されているかを確認できます。

エンハンス (Enhance) (トラックのみ)

「エンハンス (Enhance)」ペインにはオーディオの明瞭さ、表現力、重厚さをリアルタイムで増加させるための **Voice Exciter**、**Reverb**、**EQ**、および **Maximizer** が含まれます。

エンハンスペインを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Enhance Pane)

「エンハンス (Enhance)」ペインの折りたたんだ状態と広げた状態を切り替えます。

ここに表示されたすべてのエフェクトをバイパス (Bypass All Effects Displayed Here)

再生時およびレンダリング時にすべてのエフェクト処理をバイパスします。

Voice Exciter

Voice Exciter で高調波を追加して、ボイス録音をより明瞭にできます。

使用可能なパラメーターは以下のとおりです。

- **Amount** でエフェクトのかかり具合を指定できます。
- **Clarity** でボイス録音をより明瞭にできます。

Reverb

Reverb で少し単調に聞こえる録音に空間的な広がりを持たせることができます。

使用可能なパラメーターは以下のとおりです。

- **Size** で空間の広さを指定できます。
- **Mix** でドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定できます。

EQ

3バンドの **EQ** で **Low**、**Mid**、および **High** の周波数帯域を抑制または増幅できます。さらに、**Low Cut** フィルターで 30 Hz 未満の周波数をカットしてより明瞭さを高められます。

EQ バンドの仕様は以下のとおりです。

- **Low**: ローシェルビング、250 Hz、12 dB/octave
- **Mid**: ピーキング、1500 Hz、Q 1、12 dB/octave
- **Hi**: ハイシェルビング、5000 Hz、12 dB/octave

Maximizer

Maximizer で信号が -1 dB を超えることなく、録音の音圧を上げてパンチを追加できます。**Optimize** ダイアルで適用されるコンプレッションの量を指定できます。

モンタージュエフェクト (Montage Effects)

「モンタージュエフェクト (Montage Effects)」ペインでは、エフェクトプラグインの追加と管理が行なえます。

エフェクトペインを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Effects Pane)

「エフェクト (Effects)」ペインの折りたたんだ状態と広げた状態を切り替えます。

ここに表示されたすべてのエフェクトをバイパス (Bypass All Effects Displayed Here)

再生時およびレンダリング時にすべてのエフェクト処理をバイパスします。

「メニュー (Menu)」ポップアップメニューには以下のオプションがあります。

選択したプラグインをアクティブクリップ/トラック/トラックグループ/出力から削除 (Remove Selected Plug-ins From Active Clip/Track/Track Group/the Output)

「モンタージュエフェクト (Montage Effects)」リストから選択したプラグインを削除します。

すべてのプラグインをアクティブクリップ/トラック/トラックグループ/出力から削除 (Remove All Plug-ins From Active Clip/Track/Track Group/the Output)

「モンタージュエフェクト (Montage Effects)」リストからすべてのプラグインを削除します。

選択したクリップから選択したプラグインを削除 (Remove Selected Plug-ins from Selected Clips)

選択したクリップから選択したプラグインを削除します。

選択したクリップからすべてのプラグインを削除 (Remove All Plug-ins from Selected Clips)

選択したクリップからすべてのプラグインを削除します。

コピー (Copy)

選択したプラグインとその設定をクリップボードにコピーします。

すべてをコピー (Copy All)

すべてのプラグインとその設定をクリップボードにコピーします。

貼り付け (挿入) (Paste (Insert))

クリップボードにコピーされたプラグインが、選択されている最初のスロットの前に挿入されます。スロットが選択されていない場合は、プラグインがプラグインリストの最後に挿入されます。

貼り付け (置換) (Paste (Replace))

選択したプラグインを、クリップボードにコピーされたプラグインで置換します。スロットが追加されていない場合、新しいスロットが作成されます。

すべてのエフェクトを有効化 (Activate All Effects)/すべてのエフェクトを無効化 (Deactivate All Effects)

オーディオモンタージュのすべてのプラグインのオン/オフを同時に切り替えることができます。

このオプションは以下のような場合に非常に便利です。

- 曲数が多いアルバム、高いサンプリングレートやオーバーサンプリングで録音されたアルバムなどの CPU リソースを管理する。
- 録音中の CPU 消費に起因するレイテンシーの問題を回避する。

- プラグインをオン/オフすることで、不要なノイズやグリッチなど、プロジェクトの問題の原因を特定して取り除く。

補足

- バイパスされたプラグインとは異なり、オフにしたプラグインはリソースを消費しません。
- このリクエストの処理には時間がかかることがあります。プラグインのバイパスとは異なり、プラグインのオン/オフはすぐには反映されません。

選択したクリップに貼り付け (Paste to Selected Clips)

クリップボードにコピーしたプラグインを選択したクリップに貼り付けます。

すべてのウィンドウを閉じる (Close All Windows)

現在のオーディオモンタージュに関連するすべてのプラグインウィンドウを閉じます。

プラグインマップ (Plug-in map)

「プラグインマップ (Plug-in Map)」ダイアログが開きます。オーディオモンタージュで使用されているすべてのプラグインと、それらが使用されているクリップ、トラックおよびトラックグループが表示されます。

モンタージュ内のすべてのプラグインをバイパス (Bypass All Plug-ins in the Montage)

この項目をオンにすると、再生中、アクティブなオーディオモンタージュのすべてのプラグインがバイパスされます。

プラグインウィンドウの動作 (Plug-in Window Handling)

「プラグインウィンドウの動作 (Plug-in Window Handling)」ダイアログが表示されます。プラグインウィンドウの表示方法を設定できます。

エフェクトを追加 (Add Effect)

エフェクトを追加できます。

「モンタージュエフェクト (Montage Effects)」ペインのツールバーでは以下のオプションを利用できます。

プラグインチェーンの読み込み (Load Plug-in Chain)

現在のプラグインを、ディスクに保存されているプラグインチェーンで置換します。プラグインチェーンプリセットには、「モンタージュエフェクト (Montage Effects)」ペイン、「クリーン (Clean)」ペイン、および「エンハンス (Enhance)」ペインで行なった設定が含まれています。

プラグインチェーンの保存 (Save Plug-in Chain)

現在のプラグインチェーンをプリセットとして保存します。プラグインチェーンプリセットには、「モンタージュエフェクト (Montage Effects)」ペイン、「クリーン (Clean)」ペイン、および「エンハンス (Enhance)」ペインで行なった設定が含まれています。

マスターセクションプラグインを読み込む (Import Master Section Plug-ins)

マスターセクションに読み込まれているプラグインを読み込みます。既存のプラグインは上書きされます。

コピー (Copy)

選択したプラグインとその設定をクリップボードにコピーします。

貼り付け (Paste)

クリップボードにコピーされたプラグインが、選択されている最初のスロットの前に挿入されます。スロットが選択されていない場合は、プラグインがプラグインリストの最後に挿入されます。

選択したプラグインを削除 (Remove Selected Plug-ins)

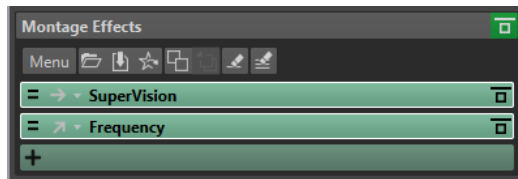
選択したプラグインを「**モンタージュエフェクト (Montage Effects)**」リストから削除します。**[Ctrl]/[command]** を押しながらプラグインをクリックすると、削除するプラグインを選択できます。

すべてのプラグインを削除 (Remove All Plug-ins)

「**モンタージュエフェクト (Montage Effects)**」リストからすべてのプラグインを削除します。

エフェクトリスト

エフェクトリストには選択したクリップ、トラック、トラックグループ、またはモンタージュ出力のエフェクトプラグインが表示されます。リストでは、エフェクトプラグインの置換、エフェクトの順序の変更、エフェクトの「**Send レベル (Send Level)**」、「**固定ゲイン (Fixed Gain)**」および「**終了前 (Tail)**」の編集が行なえます。



チャンネル処理 (Channel Processing)

処理対象チャンネルを指定できます。一方のチャンネルを選択すると、もう一方のチャンネルはバイパスされます。

処理済み信号のルーティング (クリップのみ)

選択したクリップの処理済み信号のルーティングを設定できます。エンベロープを使用して、ドライ信号と処理済み信号のミックス量をコントロールできます。以下のルーティングオプションを使用できます。

- インサート (標準) (Insert (Standard))
- ウェットをドライにブレンド (センド) (Blend Wet into Dry (Send))
- 並列処理 (Parallel Processing)

「**オートメーションエンベロープを編集 (Edit Automation Envelope)**」を選択すると、「**エンベロープ (Envelope)**」タブが表示され、オートメーションエンベロープが選択されます。

固定ゲイン (Fixed Gain)

プラグイン名の左側の矢印をクリックすると、プラグインのゲインの値を指定できます。

終了前 (Tail)

プラグイン名の左側の矢印をクリックすると、プラグインの終了前の値を指定できます。

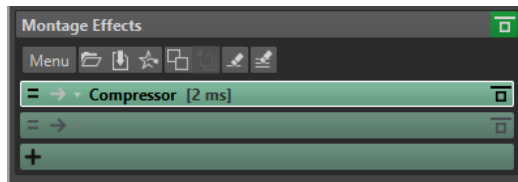
リバーブやディレイなどのエフェクトでは残響 (テール) が生じます。つまり、クリップ自体の終了位置を過ぎてもエフェクトサウンドが鳴り続けます。たとえば、「終了前 (Tail)」の値を指定しないでクリップにエコーを加えると、そのエコーはクリップの終了位置でミュートされてしまいます。エフェクトサウンドが自然に減衰していくよう、テール部分の長さを設定します。テールを生じる別のプラグインをクリップに追加した場合でも、減衰時間を増やす必要がない限り、「終了前 (Tail)」の値を別個に設定する必要はありません。クリップ全体のテール時間は各プラグインのテール時間の合計になります。「終了前 (Tail)」欄に設定できる最大値は 30 秒です。

エフェクト名 (Effect name)

エフェクト名をクリックすると、対応するエフェクトウィンドウが開きます。エフェクト名を右クリックすると「**プラグイン (Plug-in)**」メニューが表示され、新しいエフェクトを選択できます。

レイテンシー

プラグインにレイテンシーがある場合は、プラグイン名の隣にレイテンシーの値が表示されます。



プリセット (Presets)

プラグインプリセットを保存したり呼び出したりできます。

エフェクトオプション (Effect Options)

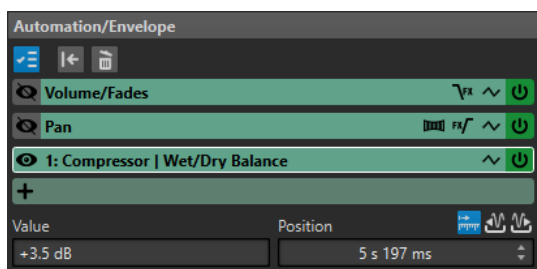
新規プラグインの選択とプラグインの削除を行なえる「プラグイン (Plug-ins)」メニューを開きます。

エフェクトをバイパス (Bypass Effect)

再生中またはレンダリング中もプラグインをバイパスします。このボタンをオンにしても信号はプラグインによって処理されますが、再生されるサウンドには適用されません。

オートメーション/エンベロープ (Automation/Envelope) (クリップのみ)

このセクションでは、パラメーターのオートメーションにクリップエンベロープを追加できます。プラグインパラメーター、ボリューム、パンおよびウェット/ドライにクリップエンベロープを追加できます。



「オートメーション/エンベロープ」ペインを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Automation/Envelope Pane)

「オートメーション/エンベロープ (Automation/Envelope)」ペインの折りたたんだ状態と広げた状態を切り替えます。

1つのエンベロープのみを表示 (Only Show One Envelope)

この項目をオンにすると、選択したエンベロープのみがモンタージュウィンドウに表示されます。

選択したエンベロープをリセット (Reset Selected Envelope)

選択したエンベロープを初期設定にリセットします。

選択したエンベロープを削除 (Remove Selected Envelope)

選択したエンベロープを削除します。「ボリューム/フェード (Volume/Fades)」エンベロープを削除することはできません。

オートメーションエンベロープの表示/非表示を切り替え (Show/Hide Automation Envelope)

オートメーションエンベロープの表示/非表示を切り替えます。

フォーカスされたエンベロープを選択 (Select the Focused Envelope)

エンベロープを選択できます。選択したエンベロープポイントの値と位置は、下の「値 (Value)」フィールドと「位置 (Position)」フィールドで編集できます。

Pan Law

パンエンベロープのパン補正を選択できます。設定項目は以下のとおりです。

- チャンネルダンプ (Channel Damp) (0dB/ミュート)
- 出力維持 (Constant Power) (+3dB/ミュート)
- チャンネルブースト (Channel Boost) (+4.5dB/ミュート)
- チャンネルブースト (Channel Boost) (+6dB/ミュート)

エフェクト適用の後または前にレベル/フェードエンベロープを適用 (Level/Fade Envelope After or Before Effects)

この項目をオンにすると、レベル/フェードエンベロープはクリップエフェクトスロットの前ではなく後に配置されます。これは、クリップのレベルを変更するダイナミクス系プラグインを使用するときに役立ちます。

エフェクト適用の後または前のパンエンベロープ (Pan Envelope After or Before Effects)

この項目をオンにすると、パンエンベロープはクリップエフェクトスロットの前ではなく後に配置されます。

エンベロープをリセット (Reset Envelope)

ボリューム/フェードエンベロープを初期設定にリセットします。

スムージング (Smoothing)

エンベロープカーブの角度を緩やかにします。これにより、自然なエンベロープカーブになります。

オートメーションエンベロープのオン/オフを切り替え (Activate/Deactivate Automation Envelope)

オートメーションスロットのオン/オフを切り替えられます。

削除 (Remove)

オートメーションスロットをリストから削除します。

オートメーションエンベロープを追加 (Add Automation Envelope)

リストにオートメーションエンベロープを追加できます。

値 (Value)

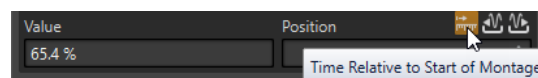
選択したエンベロープポイントの値を編集できます。このフィールドの形式は選択したパラメーターによって異なります。

位置 (Position)

選択したエンベロープポイントのタイムライン上の水平位置を編集できます。

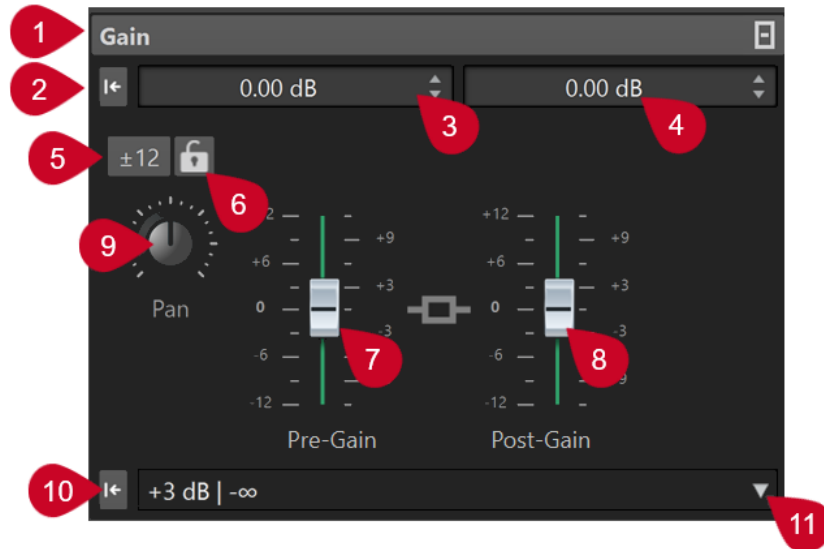
モンタージュウィンドウでタイムルーラーを右クリックして選択した形式は、「位置 (Position)」フィールドの形式としても使用されます。形式は「タイムコード (Timecode)」、「時/分/秒 (Clock)」、「サンプル (Samples)」または「小節と拍 (Bars and Beats)」から選択できます。

「モンタージュ開始位置からの相対時間 (Time Relative to Start of Montage)」、「クリップ開始位置からの相対時間 (Time Relative to Start of Clip)」および「クリップ終了位置からの相対時間 (Time Relative to End of Clip)」の各オプションは、モンタージュの開始位置、クリップの開始位置、クリップの終了位置のうちどこから位置を測定するか選択できます。



ゲイン (Gain)

このセクションでは、クリップ、トラック、トラックグループの「プリゲイン (Pre-Gain)」、「ポストゲイン (Post-Gain)」、「パン (Pan)」の設定を編集できます。「出力 (Output)」タブではオーディオモンタージュ全体のゲインを設定できます。



- 1 **ゲインペインを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Gain Pane)**
「ゲイン (Gain)」ペインの折りたたんだ状態と広げた状態を切り替えます。
- 2 **両方のフェーダーのゲインを 0dB にリセット (Reset Gain of Both Faders to 0 dB)**
「プリゲイン (Pre-Gain)」と「ポストゲイン (Post-Gain)」を 0 dB にリセットします。
- 3 **プリゲイン (Pre-Gain)**
プリゲインを数値で入力できます。
- 4 **ポストゲイン (Post-Gain)**
ポストゲインを数値で入力できます。
- 5 **ゲイン範囲 (Gain Range)**
ゲイン範囲を設定すると、それ以降のスライダー調節はこの範囲に制限され、スライダーの精度が高くなります。
- 6 **フェーダーをロック (Lock Fader)**
このオプションをオンにすると、スライダーをマウスで調節できなくなります。
- 7 **プリゲイン (Pre-Gain)**
「ゲイン (Gain)」ペイン下部の左のスライダーを調節することで「プリゲイン (Pre-Gain)」の値を指定できます。
- 8 **ポストゲイン (Post-Gain)**
「ゲイン (Gain)」ペイン下部の右のスライダーを調節することで「ポストゲイン (Post-Gain)」の値を指定できます。

補足

EBU R-128 の推奨に合わせる場合などには、「ラウドネスメタノーマライザー (Loudness Meta Normalizer)」を使用して、オーディオモンタージュの全体のゲインを変更して出力ラウドネスを設定できます。

- 9 **パンダイアル (クリップとトラックのみ)**
クリップエフェクトとトラックエフェクトのパンを設定できます。

10 パンをセンターにリセット (Reset Pan to Center) (クリップとトラックのみ)

クリップエフェクトとトラックエフェクトのパンを中央位置にリセットします。

11 パンモード (Pan Mode) (クリップとトラックのみ)

0dB やミュート以外のパンモードを選択して、信号を左右に大きくパンした場合のデシベルの低下を補正できます。

「出力 (Output)」タブだけで使用できる追加オプション:

ラウドネスマッチングを切り替え (Toggle Loudness Matching)

このオプションをオンにすると、出力のラウドネスがリファレンストラックのラウドネスに一致するように調整されます。

ラウドネス補正ゲインを更新 (Update the Loudness Correction Gains)

このオプションをオンにすると、ラウドネス補正ゲインが更新されます。

出力フィルター (Output Filters)



5つのボタンを使用して、オーディオモンタージュ出力とリファレンストラックに設定した周波数範囲のモニタリングフィルターを適用できます。

ウィンドウ左下の「フィルター設定 (Filter Settings)」ボタンをクリックするか、「ファイル (File)」>「ユーザー設定 (Preferences)」>「オーディオモンタージュ (Audio Montages)」を選択して「すべてのオーディオモンタージュ (All Audio Montages)」タブをクリックすると、フィルターの設定とカスタマイズを行なえます。

- 1 「LPF をソロ (ローパスフィルター) (Solo LPF (Low-pass Filter))」は、それよりも上の周波数を減衰する周波数を設定して、低周波数をモニタリング用に個々の周波数帯域として分離できます。
- 2 「BPF をソロ (バンドパスフィルター #1) (Solo BPF (Band-pass Filter #1))」は、個々の周波数帯域を設定して、モニタリング用に分離できます。
- 3 「BPF をソロ (バンドパスフィルター #2) (Solo BPF (Band-pass Filter #2))」は、個々の周波数帯域を設定して、モニタリング用に分離できます。
- 4 「BPF をソロ (バンドパスフィルター #3) (Solo BPF (Band-pass Filter #3))」は、個々の周波数帯域を設定して、モニタリング用に分離できます。
- 5 「HPF をソロ (ハイパスフィルター) (Solo HPF (High-pass Filter))」は、それよりも下の周波数を減衰する周波数を設定して、高周波数をモニタリング用に個々の周波数帯域として分離できます。

関連リンク

[トラックグループ \(401 ページ\)](#)

[Pan Law \(499 ページ\)](#)

[ラウドネスメタノーマライザー \(570 ページ\)](#)

[プリセット \(Presets\) \(136 ページ\)](#)

[インスペクターウィンドウでのペインの表示/非表示の切り替え \(528 ページ\)](#)

[クリップエンベロープ \(486 ページ\)](#)

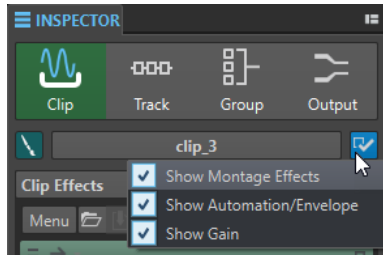
[「すべてのオーディオモンタージュ \(All Audio Montages\)」タブ \(928 ページ\)](#)

インスペクターウィンドウでのペインの表示/非表示の切り替え

必要なペインに集中するために、インスペクターウィンドウのペインの表示/非表示を切り替えられます。

手順

1. インスペクターウィンドウで、ペインの表示設定を行なうセクション (「クリップ (Clip)」、 「トラック (Track)」、または「グループ (Group)」) を選択します。
2. 「ペインの表示 (Pane Visibility)」 をクリックします。



3. 表示するペインを選択します。以下の項目を利用できます。
 - 「モンタージュエフェクトを表示 (Show Montage Effects)」: 「エフェクト (Effects)」 ペインの表示/非表示を切り替えられます。
 - 「オートメーション/エンベロープを表示 (Show Automation/Envelope)」: 「オートメーション/エンベロープ (Automation/Envelope)」 ペインの表示/非表示を切り替えられます。
 - 「ゲインを表示 (Show Gain)」: 「ゲイン (Gain)」 ペインの表示/非表示を切り替えられます。

関連リンク

[「インスペクター \(Inspector\)」 ウィンドウ \(518 ページ\)](#)

トラック、トラックグループ、クリップ、またはモンタージュ出力へのエフェクトの追加

エフェクトプラグインは、オーディオモンタージュのすべてのクリップ、トラック、または出力に追加できます。

関連リンク

[「インスペクター \(Inspector\)」 ウィンドウでのエフェクトの追加 \(528 ページ\)](#)

[その他のエフェクトの追加方法 \(529 ページ\)](#)

[クリップ、トラック、トラックグループ、またはモンタージュ出力へのマスターセクションエフェクトの追加 \(529 ページ\)](#)

[トラック、トラックグループ、クリップ、またはモンタージュ出力からのエフェクトの削除 \(532 ページ\)](#)

「インスペクター (Inspector)」 ウィンドウでのエフェクトの追加

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
2. インスペクターウィンドウで「クリップ (Clip)」、 「トラック (Track)」、 「グループ (Group)」、または「出力 (Output)」 をクリックします。
3. 「エフェクト (Effects)」 ペインで、エフェクトスロットをクリックしてプラグインを選択します。

ヒント

「**検索 (Search)**」フィールドに名前の一部を入力して特定のプラグインを検索できます。**[↓]** キーと **[↑]** キーを使用して、マッチが表示されたリスト内を移動できます。プラグインを選択するには、**Return** を押します。プラグインリストにフォーカスがある状態で **Tab** を押すと、フォーカスが「**検索 (Search)**」フィールドに戻ります。

結果

選択したプラグインのウィンドウが表示されます。

補足

再生中でもプラグインを追加できます。ただし、レイテンシーが0を越えるプラグインを追加する場合は、タイミングのずれを防ぐため、停止してから再生しなおすことをおすすめします。また、ごく一部の VST プラグインでは、パラメーターの設定によって、レイテンシーが変わる場合があります。この場合、再生をいったん停止し、レイテンシーが変わったあとにもう一度再生してください。

関連リンク

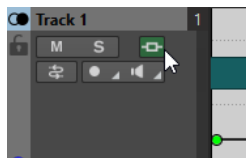
[「インスペクター \(Inspector\)」ウィンドウ \(518 ページ\)](#)

[トラック、トラックグループ、クリップ、またはモンタージュ出力へのエフェクトの適用 \(516 ページ\)](#)

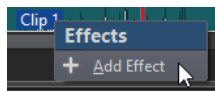
その他のエフェクトの追加方法

エフェクトの追加は、「**インスペクター (Inspector)**」ウィンドウだけでなく、トラックコントロール領域や波形ウィンドウからでも行なえます。

- トラックにエフェクトを追加するには、ステレオトラックとモノラルトラックのトラックコントロール領域の「**エフェクトを追加 (Add Effects)**」をクリックし、メニューからエフェクトを選択します。



- クリップにエフェクトを追加するには、モンタージュウィンドウでクリップ名を右クリックし、「**エフェクトを追加 (Add Effect)**」を選択して、メニューからエフェクトを選択します。



関連リンク

[ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域 \(338 ページ\)](#)

[「インスペクター \(Inspector\)」ウィンドウ \(518 ページ\)](#)

[トラック、トラックグループ、クリップ、またはモンタージュ出力へのエフェクトの適用 \(516 ページ\)](#)

クリップ、トラック、トラックグループ、またはモンタージュ出力へのマスターセクションエフェクトの追加

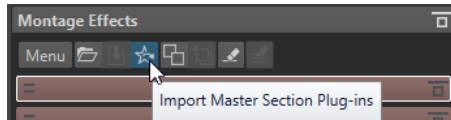
マスターセクションエフェクトは、オーディオモンタージュのクリップ、トラック、トラックグループ、または出力に追加できます。

前提条件

マスターセクションプラグインを設定しておきます。

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
2. 「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「インスペクター (Inspector)」を選択します。
3. インスペクターウィンドウで、マスターセクションエフェクトを追加するトラック、トラックグループ、クリップ、またはモンタージュ出力を選択します。
4. 「マスターセクションプラグインを読み込む (Import Master Section Plug-ins)」をクリックします。



結果

マスターセクションエフェクトがアクティブなトラック、トラックグループ、アクティブなクリップ、またはモンタージュ出力に追加されます。

補足

1つのマスターセクションエフェクトをコピーするには、マスターセクションスロットから「インスペクター (Inspector)」ウィンドウのエフェクトリストにドラッグします。

関連リンク

[「インスペクター \(Inspector\)」ウィンドウ \(518 ページ\)](#)

[マスターセクション \(603 ページ\)](#)

[トラック、トラックグループ、クリップ、またはモンタージュ出力へのエフェクトの適用 \(516 ページ\)](#)

エフェクトプラグインのカラーコード

カラーコードはエフェクトプラグインを区別するのに役立ちます。

プラグインウィンドウのキャプションバーに以下のカラーコードを使用するには、「ユーザー設定 (Preferences)」の「プラグイン (Plug-ins)」ページの「全般 (General)」タブで「コンテキストカラーのキャプションバーを使用 (Use Context-colored Caption Bars)」をオンにします。

プラグインキャプションバーのカラーコード

プラグインの種類	色
クリップ	緑
トラック	オレンジ
トラックグループ	青
モンタージュ出力	赤

補足

アクティブなウィンドウは、キャプションバーが濃い色で強調表示されます。

さらに、「ユーザー設定 (Preferences)」の「プラグイン (Plug-ins)」ページの「全般 (General)」タブで「キャプションバーにカラーセクションの色を表示 (Show Color Section Color in Caption Bar)」をオンにすることで、エフェクトプラグインウィンドウのキャプションバーにカラーボックスを表示することもできます。

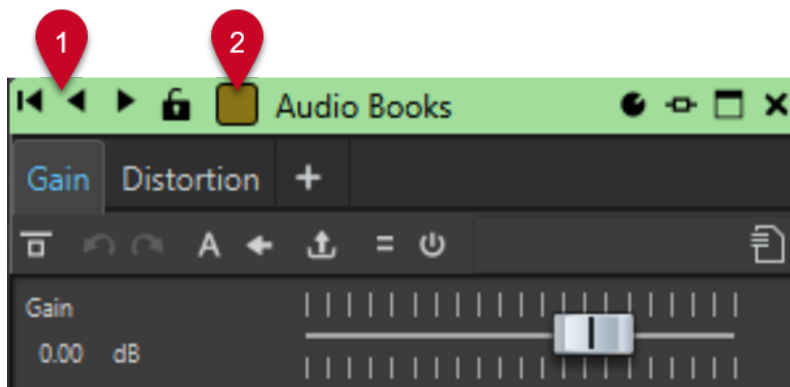
キャプションバーのカラーボックス

プラグインの種類	色
クリップ	現在割り当てられているクリップの色。 <div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;">ヒント</div> 同じプラグインが複数のクリップに適用されている場合、このカラーコードによって特定のプラグインに関連付けられているすべてのクリップを識別し、個々のプラグインへの意図しない変更を防ぐことができます。
トラック	現在割り当てられているトラックの色。トラックに色が割り当てられていない場合、このボックスには何も表示されません。
トラックグループ	現在割り当てられているトラックグループの色。トラックグループに色が割り当てられていない場合、このボックスには何も表示されません。
モンタージュ出力	カラーボックスはありません。

補足

初期設定では、「レインボー (Rainbow)」ディスプレイを選択すると、対応する「レインボー (Rainbow)」の色がクリップに表示されます。かわりに、個々のクリップに割り当てたカスタムカラーを表示するには、「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)」 > 「すべてのオーディオモンタージュ (All Audio Montages)」を選択して、「色付きクリップをレインボー表示より優先 (Colored Clips Take Priority Over Rainbow Display)」をオンにします。

例:



クリッププラグイン (キャプションバーが緑色 (1)) を茶色 (キャプションバーのカラーボックスに表示 (2)) が割り当てられたクリップに適用した状態。

関連リンク

[「プラグイン \(Plug-ins\)」タブ \(ユーザー設定\) \(898 ページ\)](#)

[「インスペクター \(Inspector\)」 ウィンドウ \(518 ページ\)](#)

[「すべてのオーディオモンタージュ \(All Audio Montages\)」 タブ \(928 ページ\)](#)

トラック、トラックグループ、クリップ、またはモンタージュ出力からのエフェクトの削除

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
 2. 「インスペクター (Inspector)」 ウィンドウで、「クリップ (Clip)」、「トラック (Track)」、「グループ (Group)」、または「出力 (Output)」を選択して、エフェクトを削除する場所を指定します。
 3. 「モンタージュエフェクト (Montage Effects)」 ペインで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - エフェクトを削除するには、そのエフェクトを右クリックして「プラグインを削除 (Remove Plug-in)」を選択します。
 - すべてのエフェクトを削除するには、「メニュー (Menu)」をクリックして「すべてのプラグインを削除 (Remove All Plug-ins)」を選択します。
-

結果

エフェクトスロットからエフェクトが削除されます。

関連リンク

[トラック、トラックグループ、クリップ、またはモンタージュ出力へのエフェクトの追加 \(528 ページ\)](#)

[「インスペクター \(Inspector\)」 ウィンドウ \(518 ページ\)](#)

[選択したクリップからエフェクトを削除する \(532 ページ\)](#)

選択したクリップからエフェクトを削除する

選択したクリップから選択したエフェクトのみまたはすべてのエフェクトを削除できます。

手順

1. オーディオモンタージュで、エフェクトを削除するクリップを選択します。
 2. 「インスペクター (Inspector)」 ウィンドウで「クリップ (Clips)」をクリックします。
 3. 必要に応じて、「モンタージュエフェクト (Montage Effects)」 ペインで **[Ctrl]/[command]** を押しながらエフェクトをクリックして削除するエフェクトを選択します。
 4. 「モンタージュエフェクト (Montage Effects)」 ペインで、「メニュー (Menu)」をクリックして以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 選択したクリップから選択したエフェクトを削除するには、「**選択したクリップから選択したプラグインを削除 (Remove Selected Plug-ins from Selected Clips)**」を選択します。
 - 選択したクリップからすべてのエフェクトを削除するには、「**選択したクリップからすべてのプラグインを削除 (Remove All Plug-ins from Selected Clips)**」を選択します。
-

関連リンク

[「インスペクター \(Inspector\)」 ウィンドウ \(518 ページ\)](#)

[トラック、トラックグループ、クリップ、またはモンタージュ出力からのエフェクトの削除 \(532 ページ\)](#)

エフェクトの順序の変更

リスト内のエフェクトの順序によって処理の順序が決まります。

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
 2. 「インスペクター (Inspector)」ウィンドウのエフェクトリストで、順序を変更したいエフェクトをドラッグします。
-

トラック、トラックグループ、クリップ、およびモンタージュ出力へのプラグインチェーンプリセットの適用

トラック、クリップ、またはモンタージュ出力のプラグインチェーンをプリセットとして保存して、別のオーディオモンタージュにあるクリップ、トラック、またはモンタージュ出力に適用できます。プラグインチェーンプリセットには、「モンタージュエフェクト (Montage Effects)」ペイン、「クリーン (Clean)」ペイン、および「エンハンス (Enhance)」ペインで行なった設定が含まれています。

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
 2. 「インスペクター (Inspector)」ウィンドウで、プラグインチェーンを設定します。
 3. 「モンタージュエフェクト (Montage Effects)」ペインで「プラグインチェーンの保存 (Save Plug-in Chain)」をクリックします。
 4. プラグインチェーンの名前と保存場所を入力して「保存 (Save)」をクリックします。
 5. プラグインチェーンを適用したいトラック、トラックグループ、クリップ、またはモンタージュ出力を選択します。
 6. 「エフェクト (Effects)」ペインで「プラグインチェーンの読み込み (Load Plug-in Chain)」をクリックします。
 7. プラグインチェーンを選択して、「開く (Open)」をクリックします。
-

関連リンク

[トラック、トラックグループ、クリップ、またはモンタージュ出力へのエフェクトの適用 \(516 ページ\)](#)

[「インスペクター \(Inspector\)」ウィンドウ \(518 ページ\)](#)

トラック、トラックグループ、クリップ、およびモンタージュ出力へのエフェクト設定のコピー

トラック、トラックグループ、クリップ、またはモンタージュ出力のエフェクトとその設定を、同じまたは別のモンタージュにある他のトラック、トラックグループ、クリップ、またはモンタージュ出力にコピーできます。

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
2. 「インスペクター (Inspector)」ウィンドウで、以下のいずれかを行ないます。
 - 設定のコピー元のエフェクトを選択して、「メニュー (Menu)」 > 「コピー (Copy)」を選択します。
 - 設定のコピー元のエフェクトを右クリックして「コピー (Copy)」を選択します。

- すべてのエフェクトとその設定をコピーするには、「メニュー (Menu)」 > 「すべてをコピー (Copy All)」をクリックします。
3. 以下のいずれかを行ないます。
- エフェクト設定を新しいスロットに貼り付ける場合、「メニュー (Menu)」 > 「貼り付け (挿入) (Paste (Insert))」を選択します。
 - 既存のエフェクトを置換するには、エフェクトを選択して「メニュー (Menu)」 > 「貼り付け (置換) (Paste (Replace))」を選択します。
 - エフェクト設定を選択されたクリップにコピーするには、「メニュー (Menu)」 > 「選択したクリップに貼り付け (Paste to Selected Clips)」を選択します。

関連リンク

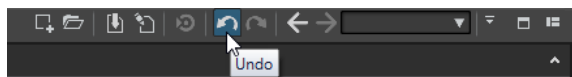
[トラック、トラックグループ、クリップ、またはモンタージュ出力へのエフェクトの適用 \(516 ページ\)](#)
[「インスペクター \(Inspector\)」 ウィンドウ \(518 ページ\)](#)

エフェクトの変更を元に戻す

エフェクト設定のすべての変更は元に戻す/やり直すことができます。ただし、WaveLab Pro に変更が登録されるのは、プラグインウィンドウを閉じるか、プラグインウィンドウで他のタブを選択したときだけです。

手順

1. プラグインウィンドウで、他のウィンドウをクリックして、設定を元に戻したいプラグインからフォーカスを外します。
2. 設定を元に戻したいプラグインを再度フォーカスします。
3. 「オーディオモンタージュ (Audio Montage)」 ウィンドウのコマンドバーで、「元に戻す (Undo)」または「やり直し (Redo)」をクリックします。



チャンネル処理

マスターセクション、プラグインウィンドウ、および「インスペクター (Inspector)」 ウィンドウでは、各プラグインについてどのチャンネルを処理するかを指定できます。これにより、各プラグインを Mid/Side モードなどで使用できます。

すべてのチャンネルを処理することも、左/右/Mid/Side のいずれかのチャンネルのみを処理することもできます。一方のチャンネルを選択すると、もう一方のチャンネルはバイパスされます。

チャンネルごとに異なるプラグインを使用するには、各チャンネルに1つのエフェクトスロットを使用します。

挿入 (Insert)

ステレオ (Stereo)

プラグインによってすべてのチャンネルが処理されます。

Mid/Side

プラグインによって Mid チャンネルと Side チャンネルのみが処理されます。

左 (Left)

プラグインによって左チャンネルのみが処理されます。右チャンネルは変更されません。

右 (Right)

プラグインによって右チャンネルのみが処理されます。左チャンネルは変更されません。

Mid

プラグインによって Mid チャンネルのみが処理されます。

Side

プラグインによって Side チャンネルのみが処理されます。

センド (ステレオヘリターン) (Send (Return to Stereo))**左 (Left)**

プラグインの左チャンネルのみが処理されます。プラグインの左のウェット信号が左右のドライ信号にミックスされます。

右 (Right)

プラグインの右チャンネルのみが処理されます。プラグインの右のウェット信号が左右のドライ信号にミックスされます。

Mid

プラグインの Mid チャンネルのみが処理されます。プラグインの Mid のウェット信号が Mid/Side のドライ信号にミックスされます。

Side

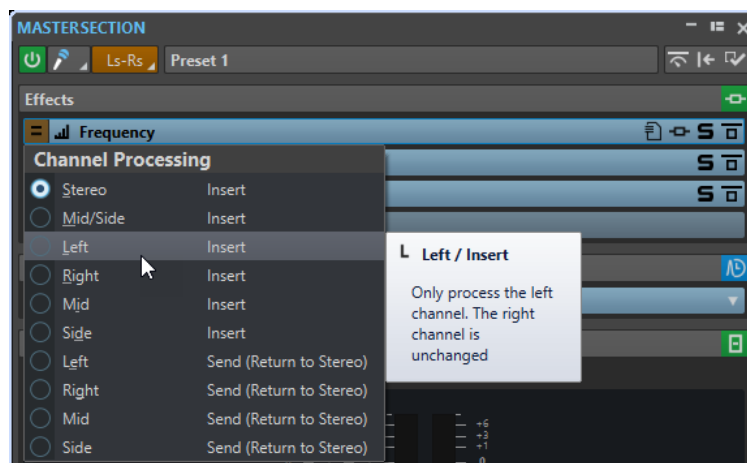
プラグインの Side チャンネルのみが処理されます。プラグインの Side のウェット信号が Mid/Side のドライ信号にミックスされます。

チャンネル処理の設定

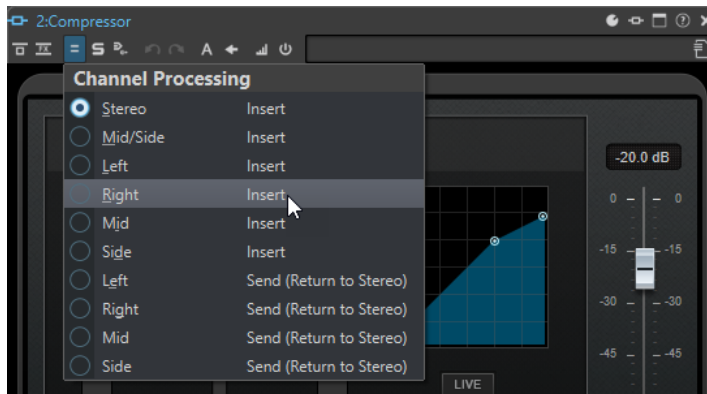
マスターセクション、プラグインウィンドウ、および「インスペクター (Inspector)」ウィンドウで、処理するチャンネルを設定できます。

マスターセクションでのチャンネル処理

マスターセクションの「エフェクト (Effects)」ペインで、「チャンネル処理 (Channel Processing)」をクリックし、処理するチャンネルを選択します。

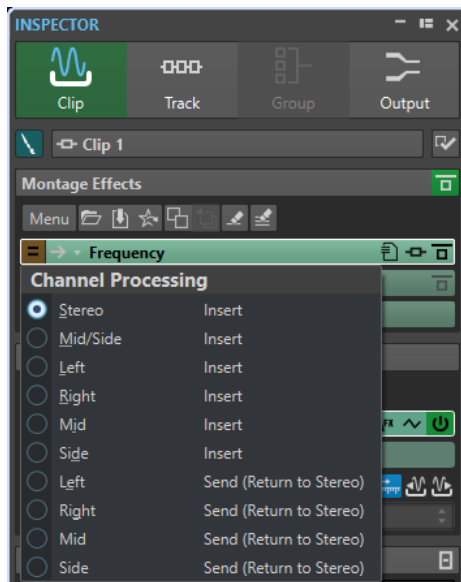
**プラグインウィンドウでのチャンネル処理**

プラグインウィンドウで、「チャンネル処理 (Channel Processing)」をクリックして処理するチャンネルを選択します。



「インスペクター (Inspector)」 ウィンドウでのチャンネル処理

「インスペクター (Inspector)」 ウィンドウで、プラグインの「処理チャンネル (Channel Processing)」メニューを開いて、処理するチャンネルを選択します。



クリッププラグインルーティング

クリッププラグインをクリップにルーティングできます。この機能とエンベロープを組み合わせると、プラグインでクリップのどの部分を処理するかを制御できます。

クリッププラグインにはそれぞれ個々のエンベロープがあります。エンベロープをいちばん下まで下げると、ドライ信号が出力されます。エンベロープをいちばん上まで上げると、処理された信号/ウェット信号が最大になります。

自動エンベロープは左右のオーディオチャンネルに個々に適用できます。

以下のルーティングオプションを使用できます。

インサート (標準) (Insert (Standard))

ドライ信号を処理された信号に置き換えます。

ウェットをドライにブレンド (センド) (Blend Wet into Dry (Send))

プラグイン出力のウェット部分をドライ信号にミックスします。ミックスされる量は、固定ゲインまたは自動エンベロープ、あるいはその両方によって決まります。対応するエンベロ

ープは、オーディオモンタージュウィンドウの「エンベロープ (Envelope)」タブにある「表示 (Visibility)」セクションで選択できます。

並列処理 (Parallel Processing)

処理された信号をドライ信号にミックスします。ドライ信号のレベルは変わりません。ミックスされる量は、固定ゲインまたは自動エンベロープ、あるいはその両方によって決まります。対応するエンベロープは、オーディオモンタージュウィンドウの「エンベロープ (Envelope)」タブにある「表示 (Visibility)」セクションで選択できます。

この処理モードは並列圧縮に使用できます。

「自動エンベロープを編集 (Edit Automation Envelope)」オプションを選択すると、「エンベロープ (Envelope)」タブが表示され、自動エンベロープが選択されます。

関連リンク

[プラグインをクリップにルーティング \(537 ページ\)](#)

[クリップのダッキング \(500 ページ\)](#)

プラグインをクリップにルーティング

プラグインをクリップ全体またはクリップの一部だけにルーティングできます。

手順

1. 「インスペクター (Inspector)」ウィンドウで「クリップ (Clip)」をクリックします。
 2. 「モンタージュエフェクト (Montage Effects)」ペインでエフェクトスロットをクリックし、エフェクトを追加します。
 3. エフェクトリストで、プラグインの「ルーティング (Routing)」をクリックして、以下のいずれかのルーティングオプションを選択します。
 - インサート (標準) (Insert (Standard))
 - ウェットをドライにブレンド (センド) (Blend Wet into Dry (Send))
 - 並列処理 (Parallel Processing)
 4. 「ウェットをドライにブレンド (センド) (Blend Wet into Dry (Send))」または「並列処理 (Parallel Processing)」を選択した場合、エフェクトエンベロープを編集してプラグインをクリップの一部だけにルーティングできます。「ルーティング (Routing)」をクリックして「自動エンベロープを編集 (Edit Automation Envelope)」を選択します。

オーディオモンタージュウィンドウの「エンベロープ (Envelope)」タブが表示され、エンベロープタイプとしてそのプラグインが選択されます。
 5. モンタージュウィンドウでエンベロープカーブを編集します。
-

関連リンク

[「インスペクター \(Inspector\)」ウィンドウでのエフェクトの追加 \(528 ページ\)](#)

[クリップのダッキング \(500 ページ\)](#)

[クリップエンベロープ \(486 ページ\)](#)

エフェクトエンベロープの使用

エフェクトエンベロープカーブを使用すると、「スプリットモード」を使用するクリップエフェクトのエフェクトセンドレベルのオートメーションを設定できます。

前提条件

クリップにセンドエフェクト（「スプリットモード」）プラグインを設定しておきます。

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
 2. 「エンベロープ (Envelope)」タブを選択します。
 3. 「エンベロープタイプ (Envelope Type)」ポップアップメニューで、エンベロープカーブを使用したいエフェクトを選択します。
 4. エンベロープカーブを描きます。
-

関連リンク

[トラック、トラックグループ、クリップ、またはモンタージュ出力へのエフェクトの適用 \(516 ページ\)](#)

ゲイン設定

「インスペクター (Inspector)」ウィンドウで、「プリゲイン (Pre-Gain)」と「ポストゲイン (Post-Gain)」の値を設定できます。これは、エフェクト処理前後のオーディオ信号にボリューム調整を適用することを意味します。

「プリゲイン (Pre-Gain)」と「ポストゲイン (Post-Gain)」のコントロールにアクセスするには、「インスペクター (Inspector)」ウィンドウの「ゲイン (Gain)」ペインを展開します。

- 「プリゲイン (Pre-Gain)」の値は、エフェクト処理に送信される前のオーディオ信号のボリュームを調整します。

補足

「プリゲイン (Pre-Gain)」の調整は、オーバードライブ、ディストーション、コンプレッサーなど、入力レベルに敏感なエフェクトへ大きな影響を与えます。

- 「ポストゲイン (Post-Gain)」の値は、エフェクト処理に送信されたあとのオーディオ信号のボリュームを調整します。「ポストゲイン (Post-Gain)」の調整は、エフェクト自体の特性を変えることなく、主にサウンド全体のボリュームを変更します。

補足

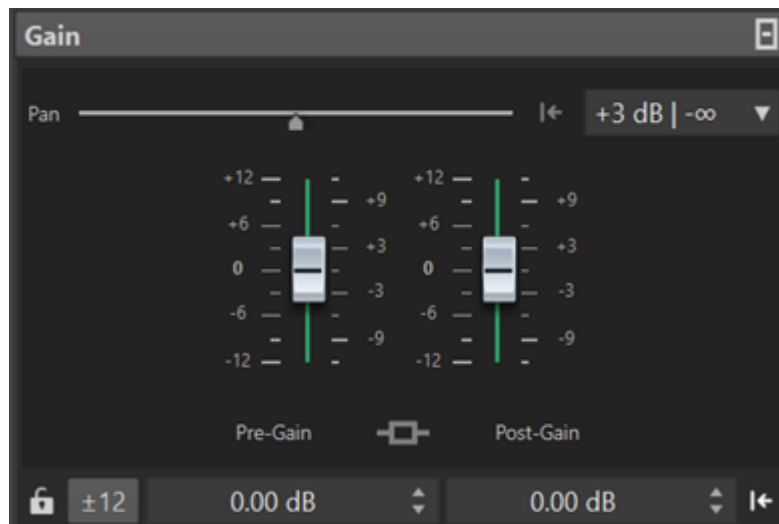
「クリップ (Clips)」ツールウィンドウを開いた状態で「インスペクター (Inspector)」ウィンドウの「ゲイン (Gain)」ペインでクリップの「プリゲイン (Pre-Gain)」と「ポストゲイン (Post-Gain)」の設定を変更すると、「クリップ (Clips)」ツールウィンドウの「プリゲイン (Pre-Gain)」コラムと「ポストゲイン (Post-Gain)」コラムの値が同時に自動更新されます。

エフェクトのパンとゲインの設定

エフェクトの「プリゲイン (Pre-Gain)」、「ポストゲイン (Post-Gain)」、「パン (Pan)」を個々のクリップ、トラック、トラックグループに設定できます。

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
2. 「インスペクター (Inspector)」ウィンドウで「クリップ (Clip)」、「トラック (Track)」、または「グループ (Group)」をクリックします。
3. エフェクトの「プリゲイン (Pre-Gain)」、「ポストゲイン (Post-Gain)」、「パン (Pan)」を調節します。



関連リンク

[「インスペクター \(Inspector\)」 ウィンドウ \(518 ページ\)](#)

[トラック、トラックグループ、クリップ、またはモンタージュ出力へのエフェクトの適用 \(516 ページ\)](#)

[エフェクト全体のゲインの設定 \(539 ページ\)](#)

エフェクト全体のゲインの設定

オーディオモンタージュの出力エフェクト全体のゲインを「インスペクター (Inspector)」ウィンドウの「出力 (Output)」タブで設定できます。

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
2. 「インスペクター (Inspector)」ウィンドウで「出力 (Output)」をクリックします。
3. 「ゲイン (Gain)」ペインで、全体の「プリゲイン (Pre-Gain)」と「ポストゲイン (Post-Gain)」を調節します。

関連リンク

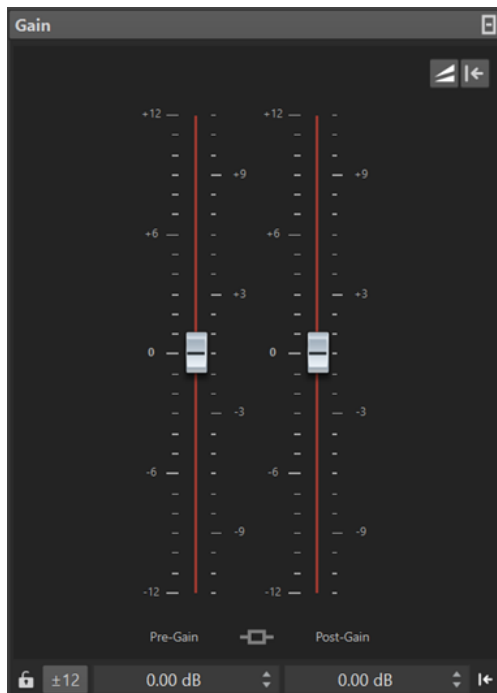
[「インスペクター \(Inspector\)」 ウィンドウ \(518 ページ\)](#)

[「インスペクター \(Inspector\)」 ウィンドウの出力ゲインペイン \(540 ページ\)](#)

[トラック、トラックグループ、クリップ、またはモンタージュ出力へのエフェクトの適用 \(516 ページ\)](#)

「インスペクター (Inspector)」 ウィンドウの出力ゲインペイン

「インスペクター (Inspector)」 ウィンドウの「出力 (Output)」 セクションには追加のコントロールがあります。



「インスペクター (Inspector)」 ウィンドウの「出力 (Output)」 セクションの「ゲイン (Gain)」 ペインでのみ使用できるコントロール:

ラウドネスマッチングを切り替え (Toggle Loudness Matching)

このオプションをオンにすると、オーディオモンタージュ出力がラウドネス基準として機能します。その場合、ラウドネスは変更されませんが、リファレンストラックのラウドネスはオーディオモンタージュ出力のラウドネスに一致するように調整されます。

ラウドネス補正ゲインを更新 (Update the Loudness Correction Gains)

このオプションをオンにすると、ラウドネス補正ゲインが更新されます。

補足

ラウドネス補正ゲインの更新は、ラウドネス基準に一致するように調整されたすべてのリファレンストラックや関連するオーディオモンタージュ出力に影響します。

関連リンク

[エフェクト全体のゲインの設定 \(539 ページ\)](#)

[「すべてのオーディオモンタージュ \(All Audio Montages\)」 タブ \(928 ページ\)](#)

[ゲイン設定 \(538 ページ\)](#)

[「インスペクター \(Inspector\)」 ウィンドウ \(518 ページ\)](#)

オーディオモンタージュのプラグインウィンドウ

オーディオモンタージュのプラグインウィンドウには、クリップ、トラック、トラックグループ、またはモンタージュ出力に使用されているエフェクトプラグインを表示できます。すべてのエフェクトを1つのプラグインウィンドウに表示するか、または各エフェクト、すべてのトラックエフェクト、すべてのトラックグループのエフェクト、すべてのクリップエフェクト、すべてのモンタージュ出力エフェクトを個別のウィンドウに表示できます。



プラグインチェーンウィンドウ



個別のプラグインウィンドウ

トラック、トラックグループ、クリップ、またはモンタージュ出力に新しいエフェクトプラグインを追加すると、プラグインウィンドウが自動的に表示されます。デフォルトでは、エフェクトはプラグインチェーンウィンドウに表示されます。エフェクトを実行する順序を変更するには、変更したい各エフェクトをエフェクトチェーンの新しい位置にドラッグします。

プラグインウィンドウでのエフェクトの表示方法は、「プラグインウィンドウの動作 (Plug-in Window Handling)」ダイアログで設定できます。

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。

Undo/Redo

最後に行なった操作を元に戻す、またはやり直します。この元に戻す/やり直しの機能は、WaveLab Pro の元に戻す/やり直しの機能とは独立しています。各プラグインウィンドウには、それぞれ独立した元に戻す/やり直しの履歴があります。また「**A/B の設定を切り替え (Switch between A/B Settings)**」機能の A と B の設定でも、元に戻す/やり直しの機能は独立しています。

補足

操作を元に戻すには **[Alt/Opt]+[Z]** のショートカットを使用でき、やり直すには **[Alt/Opt]+[Shift]+[Z]** のショートカットを使用できます。ショートカットを使用するには、プラグインウィンドウがアクティブになっている必要があります。ショートカットが機能しない場合は、プラグインのキャプションバーをクリックして、アクティブなウィンドウにしてください。

A/B の設定を切り替え (Switch between A/B Settings)

設定 A がオンのときには設定 B に切り替え、B がオンのときには A に切り替えます。

補足

A/B の設定を切り替えるには、**[Alt/Opt]+[T]** のショートカットを使用できます。ショートカットを使用するには、プラグインウィンドウがアクティブになっている必要があります。ショートカットが機能しない場合は、プラグインのキャプションバーをクリックして、アクティブなウィンドウにしてください。

A に設定をコピー (Copy Settings to A)/B に設定をコピー (Copy Settings to B)

プラグインパラメーター設定 A をプラグインパラメーター設定 B にコピーするか、その逆を行ないます。

エフェクトをバイパス (Bypass Effect)

この項目をオンにすると、再生中およびレンダリング中、プラグインがバイパスされます。ただし、エフェクトをバイパスしても、依然として再生中には CPU の処理能力が消費されません。

エフェクト信号のみ試聴 (Listen to Effect Signal Only)

この項目をオンにすると再生時に元の信号がバイパスされ、ウェットなエフェクト信号のみ試聴できるようになります。

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せん。

プリセット

プラグイン用のプリセットを保存したり読み込んだりするためのメニューを開きます。

関連リンク

[プラグインウィンドウを開く \(543 ページ\)](#)

[「プラグインウィンドウの動作 \(Plug-in Window Handling\)」ダイアログ \(548 ページ\)](#)

[マスターセクション用プラグインウィンドウ \(610 ページ\)](#)

[プラグインウィンドウの操作を元に戻す/やり直す \(545 ページ\)](#)

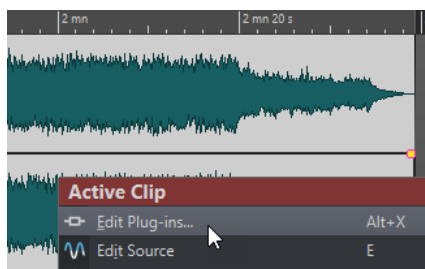
[2つのプラグイン設定を比較 \(547 ページ\)](#)

[エフェクトのバイパスとオフの比較 \(613 ページ\)](#)

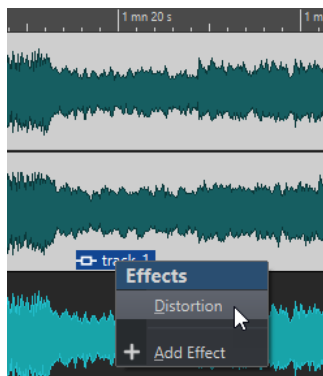
プラグインウィンドウを開く

プラグインウィンドウはさまざまな場所から開けます。

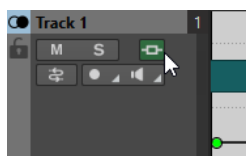
- 「インスペクター (Inspector)」ウィンドウからプラグインウィンドウを開くには、「エフェクト (Effects)」リストのプラグインをクリックします。
- 「マスターセクション (Master Section)」ウィンドウからプラグインウィンドウを開くには、「エフェクト (Effects)」リストのプラグインをクリックします。
- モンタージュウィンドウからクリップのプラグインウィンドウを開くには、クリップの下側を右クリックして、「プラグインの編集 (Edit Plug-ins)」を選択します。



クリップ名を右クリックしてプラグインを選択することもできます。



- トラックのプラグインウィンドウを開くには、トラックコントロール領域の「トラックエフェクト (Track Effects)」ボタンをクリックして、プラグインを選択します。



関連リンク

[オーディオモンタージュのプラグインウィンドウ \(540 ページ\)](#)

[「インスペクター \(Inspector\)」ウィンドウ \(518 ページ\)](#)

[マスターセクションウィンドウ \(603 ページ\)](#)

[「アクティブクリップ \(Active Clip\)」メニュー \(442 ページ\)](#)

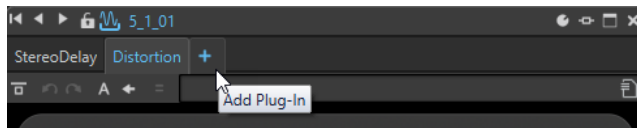
[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

プラグインウィンドウでのエフェクトの追加

「インスペクター (Inspector)」ウィンドウでクリップ、トラック、またはモンタージュ出力に追加されたエフェクトは、自動的にプラグインウィンドウに表示されます。プラグインウィンドウ内で、トラックまたはクリップにエフェクトを追加することもできます。

手順

1. 「プラグインウィンドウの動作 (Plug-in Window Handling)」ダイアログで、「プラグインチェーンウィンドウを使用 (Use Plug-in Chain Windows)」をオンにします。
2. エフェクトを追加したいクリップ、トラック、またはモンタージュ出力のプラグインウィンドウを開きます。
3. プラグインウィンドウで、「プラグインを追加 (Add Plug-in)」をクリックします。



4. メニューからエフェクトを選択します。
プラグインチェーンの最後にエフェクトが追加されます。
5. (オプション) 追加したエフェクトをプラグインチェーン内で移動するには、エフェクトを別の場所にドラッグします。

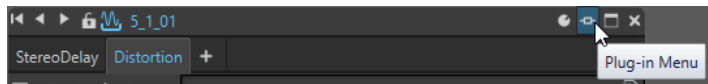
関連リンク

[「プラグインウィンドウの動作 \(Plug-in Window Handling\)」ダイアログ \(548 ページ\)](#)

プラグインウィンドウでのエフェクトの変更

手順

1. エフェクトを変更したいクリップ、トラック、トラックグループ、またはモンタージュ出力のプラグインウィンドウを開きます。
2. プラグインメニューアイコンをクリックして、メニューから新しいエフェクトを選択します。



3. (オプション) 変更したエフェクトをプラグインチェーンウィンドウ内で移動するには、別の場所にドラッグします。

関連リンク

[オーディオモンタージュのプラグインウィンドウ \(540 ページ\)](#)

[プラグインウィンドウでのエフェクトの追加 \(544 ページ\)](#)

プラグインウィンドウでのトラック、トラックグループ、クリップ、およびモンタージュ出力のエフェクトの切り替え

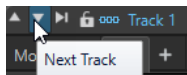
プラグインウィンドウでは、クリップ、トラック、トラックグループ、およびモンタージュ出力のエフェクトチェーン間を切り替えることができます。また、複数のプラグインウィンドウを開いている場合は、プラグインウィンドウ間を切り替えることもできます。

- プラグインウィンドウでエフェクトを選択するには、エフェクト名をクリックします。

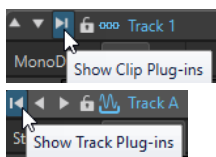
- アクティブなオーディオモンタージュのクリップを切り替えてそれぞれのエフェクトを表示するには、左右の矢印のアイコンを使用します。



- アクティブなオーディオモンタージュのトラックを切り替えてそれぞれのエフェクトを表示するには、上下の矢印のアイコンを使用します。



- オーディオモンタージュのクリップとトラックの両方に1つのプラグインウィンドウを使用している場合、「クリッププラグインを表示 (Show Clip Plug-ins)」または「トラックプラグインを表示 (Show Track Plug-ins)」アイコンをクリックして、アクティブなクリップとそのクリップを含むトラックのプラグイン間を切り替えることができます。



- プラグインウィンドウをロックするには、「ウィンドウをロック (Lock Window)」をオンにします。この項目をオンにすると、他のトラックやクリップを選択したときに、別のプラグインウィンドウが開きます。この項目をオフにすると、他のトラックやクリップを選択したときに、エフェクトが同じプラグインウィンドウに表示されます。



補足

「ウィンドウをロック (Lock Window)」ボタンは、「プラグインウィンドウの動作 (Plug-in Window Handling)」ダイアログで「プラグインチェーンウィンドウを使用 (Use Plug-in Chain Windows)」および「無制限にウィンドウを開く (Unlimited Number of Open Windows)」が選択された場合にのみ表示されます。

関連リンク

[オーディオモンタージュのプラグインウィンドウ \(540 ページ\)](#)

[「プラグインウィンドウの動作 \(Plug-in Window Handling\)」ダイアログ \(548 ページ\)](#)

プラグインウィンドウの操作を元に戻す/やり直す

プラグインのウィンドウごとに操作を元に戻す、またはやり直すことができます。

補足

各プラグインウィンドウには、それぞれ独立した元に戻す/やり直しの履歴があります。また「A/B の設定切り替え (Switch between A/B Settings)」機能の A と B の設定でも、元に戻す/やり直しの機能は独立しています。

手順

- プラグインウィンドウで、以下のいずれかを行ないます。
 - プラグインウィンドウのツールバーで、「最後に行なったパラメーター変更を取り消し (Undo Last Parameter Change)」または「最後に行なったパラメーター変更をやり直し (Redo Last Parameter Change)」をクリックします。

- 元に戻すには **[Alt/Opt]+[Z]** をクリック、やり直すには **[Alt/Opt]+[Shift]+[Z]** をクリックします。

補足

ショートカットを使用するには、プラグインウィンドウがアクティブになっている必要があります。ショートカットが機能しない場合は、プラグインのキャプションバーをクリックして、アクティブなウィンドウにしてください。

関連リンク

[オーディオモンタージュのプラグインウィンドウ \(540 ページ\)](#)

[マスターセクション用プラグインウィンドウ \(610 ページ\)](#)

[2つのプラグイン設定を比較 \(547 ページ\)](#)

セーフモード

オーディオモンタージュの**セーフモード**オプションは、プラグインに関する問題を解決するのに役立ちます。

オーディオモンタージュを**セーフモード**で開くと、プラグインが読み込まれません。

これにより、オーディオモンタージュが開かなくなったり、WaveLab がクラッシュしたりする原因となっている不具合のあるプラグインや古いプラグインがあっても、オーディオモンタージュの作業を続けることができます。これにより、作業に支障を生じさせることなく問題のあるプラグインを特定して削除できます。

セーフモードでは、オーディオモンタージュの編集と保存を行なえます。一時的に無効にしたプラグインの設定も含め、このモードで行なった変更は保存され、オーディオモンタージュを標準モードで再び開いたときに利用できます。

プラグインの問題を特定するためにオーディオモンタージュをセーフモードで開く

オーディオモンタージュで使用しているプラグインに関する問題が生じた場合は、プラグインを読み込まずに開く**セーフモード**で開いてみましょう。

手順

1. 「**ファイル (File)**」タブを選択します。
 2. 「**開く (Open)**」 > 「**オーディオモンタージュ (Audio Montage)**」 > 「**開く (セーフモード) (Open (Safe Mode))**」をクリックします。
 3. オーディオモンタージュを選択して、右下の「**開く (Open)**」ボタンをクリックします。
-

結果

オーディオモンタージュが**セーフモード**で開きます。すべてのエフェクトスロットがグレー表示され、プラグインコントロールにはアクセスできません。

手順終了後の項目

- 「**インスペクター (Inspector)**」ウィンドウで問題の原因となっている可能性のあるプラグインをオーディオモンタージュから削除し、標準モードで開きなおします。問題が解決しない場合は、不具合のあるプラグインや古いプラグインが見つかるまで別のプラグインを削除してみます。
- プラグインを再び読み込むには、以下の方法があります。
 - オーディオモンタージュを開いたまま**セーフモード**を終了し、「**インスペクター (Inspector)**」ウィンドウの「**メニュー (Menu)**」から「**すべてのプラグインをインスタンス化 (Instantiate All Plug-ins)**」を選択してすべてのプラグインを再度有効にします。

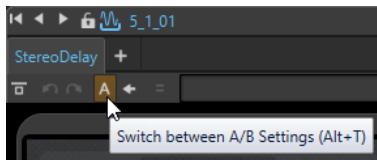
- オーディオモンタージュを閉じて標準モードで開きなおします。

2つのプラグイン設定を比較

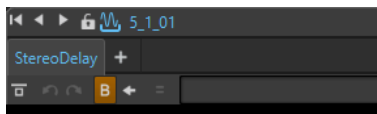
プラグインウィンドウで、2つの独立したプラグインパラメーター設定をすばやく比較できます。

手順

1. プラグインウィンドウで設定を行ないます。
2. 「A/B の設定を切り替え (Switch between A/B Settings)」をクリックします。



「A」ボタンが「B」に変わり、B の設定を行なえることが示されます。



3. プラグインのパラメーター設定 A と比較するプラグインパラメーター設定 B を作成します。
4. 再生を開始してから「A/B の設定を切り替え (Switch between A/B Settings)」をクリックすると、プラグイン設定を切り替えながら比較できます。

また **[Alt/Opt] + [T]** を押すと、A と B を素早く切り替えることができます。

補足

ショートカットを使用するには、プラグインウィンドウがアクティブになっている必要があります。ショートカットが機能しない場合は、プラグインのキャプションバーをクリックして、アクティブなウィンドウにしてください。

関連リンク


[オーディオモンタージュのプラグインウィンドウ \(540 ページ\)](#)

[マスターセクション用プラグインウィンドウ \(610 ページ\)](#)

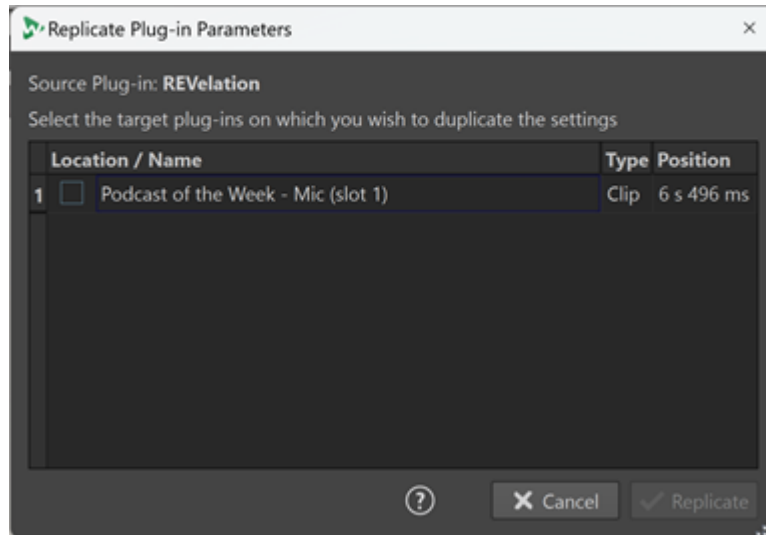
プラグイン設定を複製してオーディオモンタージュの別のプラグインに適用する

WaveLab Pro では、あるプラグインに対して行なった設定を、同じオーディオモンタージュの同種の別のプラグインに適用することで、プラグインごとにパラメーターを設定する時間と手間を節約し、複数のトラックやクリップのプラグイン設定を簡単に同期させることができます。

手順

1. 同種の別のプラグインに設定をコピーするプラグインをオーディオモンタージュで開きます。
2. プラグインの左上のメニューバーで「プラグインパラメーターを複製 (Replicate Plug-in Parameters)」ボタン  をクリックします。

「プラグインパラメーターを複製 (Replicate Plug-in Parameters)」ダイアログが開きます。



3. リストからターゲットプラグインを選択します。
4. 「複製 (Replicate)」をクリックします。

結果

元のプラグインに対して行なった設定が、「プラグインパラメーターを複製 (Replicate Plug-in Parameters)」ダイアログで選択したすべてのプラグインに適用されます。

補足

プラグインの選択は自動的に保存されるため、「プラグインパラメーターを複製 (Replicate Plug-in Parameters)」ダイアログを再び開くとこれらのプラグインがあらかじめ選択された状態になります。

すべてのプラグインウィンドウを閉じる

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
2. 「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「インスペクター (Inspector)」を選択します。
3. 「インスペクター (Inspector)」ウィンドウで、「メニュー (Menu)」 > 「すべてのウィンドウを閉じる (Close All Windows)」を選択します。

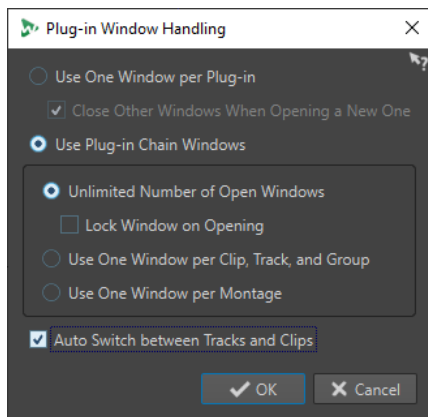
関連リンク

[「インスペクター \(Inspector\)」ウィンドウ \(518 ページ\)](#)

「プラグインウィンドウの動作 (Plug-in Window Handling)」ダイアログ

このダイアログでは、プラグインウィンドウの表示方法および動作を設定できます。

- 「プラグインウィンドウの動作 (Plug-in Window Handling)」ダイアログを開くには、「インスペクター (Inspector)」ウィンドウを開いて「メニュー (Menu)」 > 「プラグインウィンドウの動作 (Plug-in Window Handling)」を選択します。



プラグインごとにウィンドウを1つ使用 (Use One Window Per Plug-in)

この項目をオンにすると、各プラグインが個別のウィンドウに表示されます。

新規プラグインを開くとき、別のウィンドウを閉じる (Close Other Windows When Opening a New One)

新しいプラグインウィンドウを開くたびに、オーディオモンタージュの、開いているすべてのプラグインウィンドウを閉じます。つまり、1つのオーディオモンタージュに同時に表示されるプラグインは1つだけになります。

プラグインチェーンウィンドウを使用 (Use Plug-in Chain Windows)

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。

無制限にウィンドウを開く (Unlimited Number of Open Windows)

プラグインチェーンウィンドウを同時に無制限に表示できます。各トラック、各トラックグループ、および各クリップに1つのウィンドウを表示できます。

開いたウィンドウをロックする (Lock Window on Opening)

プラグインチェーンウィンドウを開くたびに、プラグインウィンドウが自動的にロックされます。

プラグインウィンドウがロックされているとき別のトラック、トラックグループ、またはクリップを選択すると、別のプラグインウィンドウが開きます。この項目をオフにすると、別のトラック、トラックグループ、またはクリップを選択したとき、エフェクトは同じプラグインウィンドウに表示されます。

クリップ、トラック、およびグループごとに1つのウィンドウを使用 (Use One Window per Clip, Track, and Group)

すべてのクリップ、すべてのトラック、すべてのトラックグループ、およびモンタージュ出力にそれぞれ1つのプラグインウィンドウを使用します。

モンタージュごとにウィンドウを1つ使用 (Use One Window per Montage)

1つのオーディオモンタージュにあるクリップ、トラック、トラックグループ、およびモンタージュ出力のすべてに1つのプラグインウィンドウを使用します。

トラックとクリップ間で自動切り替え (Auto Switch between Tracks and Clips)

この項目をオンにした場合、トラックコントロール領域をクリックすると、プラグインウィンドウが切り替わってトラックプラグインが表示されます。クリップをクリックすると、プラグインウィンドウが切り替わってクリッププラグインが表示されます。

関連リンク

[オーディオモンタージュのプラグインウィンドウ \(540 ページ\)](#)

オーディオモンタージュ出力とリファレンストラックの A/B 比較

WaveLab Pro では、オーディオモンタージュ出力とリファレンストラックの A/B 比較を実行できます。

オーディオモンタージュ出力とリファレンストラックを繰り返し切り替えながら再生することで、違いを聴き分けることができます。

WaveLab Pro には、A/B 比較用に以下の専用機能が用意されています。

ラウドネスマッチング

A/B 比較を実行する際、WaveLab Pro に組み込まれたラウドネスマッチングを使用すると便利です。オーディオモンタージュとリファレンストラック両方のラウドネスを解析したあと、各リファレンストラックとモンタージュ出力全体のラウドネスが同じになるようにゲインが自動的に調整されます。

一般に、ボリュームの大きいオーディオは品質に優れ、明瞭で、パンチがあり、精緻であると知覚されることから、この機能はラウドネスレベルの異なるオーディオトラックを比較する際に生じる知覚的バイアスを防ぐのに役立ちます。すべてのトラックを同じラウドネスレベルに設定することで、より客観的な基準を得られます。

周波数範囲の分離

5 種類の高品質なリアフィルターからいずれかを選択してオーディオモンタージュ出力やリファレンストラックに適用し、オーディオの特定の周波数範囲を分離して A/B 比較を実行できます。オーディオ素材を再生しながら出力とリファレンストラックを行ったり来たりする場合、この機能を使うことでレイテンシーの問題に影響されることなく特定の周波数範囲に集中できます。

このタイプのモニタリングは、以下のようなオーディオモンタージュ出力の作成に特に役立ちます。

均一

アルバム全体で均一なサウンドを作成できます。

バランスが取れている

周波数の偏りを避けることができます。

他の作品と比較する

リファレンス用に用意した他のオーディオと作成したオーディオを比較できます。

エラーがない

周波数に関するエラーや問題を解析して排除できます。

関連リンク

[すべてのトラックのラウドネスを同じレベルに設定する \(552 ページ\)](#)

[個々の周波数帯域を分離してモニタリングする \(550 ページ\)](#)

個々の周波数帯域を分離してモニタリングする

オーディオモンタージュ出力をリファレンストラックと比較したり、リファレンストラックを別のリファレンストラックと比較したりしながら特定の周波数帯域をモニタリングするためのフィルターを設定してカスタマイズできます。

前提条件

- レンダリングされた出力と少なくとも 1 つのリファレンストラックを含むオーディオモンタージュを開いておきます。
- 必要に応じて、「ユーザー設定 (Preferences)」ウィンドウの「すべてのオーディオモンタージュ (All Audio Montages)」タブの「モニタリングフィルター (出力) (Monitoring Filters (Output))」セクションで設定しておきます。

手順

1. 「インスペクター (Inspector)」ウィンドウを開きます。
 2. オーディオモンタージュ出力とリファレンストラックを切り替えながら再生して A/B 比較を実行しながら、「インスペクター (Inspector)」ウィンドウ下部の「出力フィルター (Output Filters)」セクションでフィルターボタンをクリックして周波数帯域をソロにします。
-

関連リンク


- [「すべてのオーディオモンタージュ \(All Audio Montages\)」タブ \(928 ページ\)](#)
- [リファレンストラック \(395 ページ\)](#)
- [オーディオモンタージュ出力とリファレンストラックの A/B 比較 \(550 ページ\)](#)


A/B 比較のためのラウドネスマッチング

WaveLab Pro は、リファレンストラックのラウドネスに合わせてオーディオモンタージュの出力を自動的に調整し、A/B 比較の客観的な基準を提供します。

ラウドネスマッチング機能を有効にすると、再生中に R-128 統合ラウドネス標準に従ってオーディオ素材が継続的に分析され、オーディオモンタージュ出力のラウドネスが同じラウドネスレベルに設定されます。

ラウドネスマッチングの設定とカラーコード

ラウドネスマッチング ボタン  を使用すると、ラウドネスマッチング処理を制御したりモニタリングしたりできます。


オーディオモンタージュのリファレンストラックのトラックコントロール領域と「インスペクター (Inspector)」ウィンドウの「出力 (Output)」セクションの「ゲイン (Gain)」ペインにあるラウドネスマッチング ボタン  は異なる状態に設定でき、その状態は色で表わされます。

- 青: 対応するリファレンストラックまたはオーディオモンタージュ出力はラウドネスリファレンスとして機能します。
- 黄: 対応するリファレンストラックまたはオーディオモンタージュ出力はラウドネス調整の受け手として動作します。
- 赤: 対応するリファレンストラックまたはオーディオモンタージュ出力はラウドネス調整の影響を受けません。
- グレー: ラウドネスマッチングは、対応するリファレンストラックまたはオーディオモンタージュ出力に対して無効になっています。

ヒント

ラウドネスマッチングボタンをクリックすることで、「青」の状態と「グレー」の状態を切り替えることができます。

ラウドネスマッチングを無効にする方法として、青の状態のラウドネスマッチングボタンをクリックすることもできます。

-
- ラウドネスマッチングボタンが青いときにダブルクリックすると分析を再開できます。
 - 時間の経過によるラウドネスの変動を補正し、ゲインを現在の値に再調整するには、「インスペクター (Inspector)」ウィンドウの「出力 (Output)」セクションの「ゲイン (Gain)」ペインで「ラウドネス補正ゲインを更新 (Update the Loudness Correction Gains)」  ボタンをクリックします。


- 黄色の状態の**ラウドネスマッチング**ボタンの横のラベルをクリックすると、対応するトラックに適用される補正ゲイン値とラウドネス偏差値の表示が切り替わります。

ヒント

オーディオモンタージュに2つ以上のリファレンストラックがある場合に、リファレンストラックやゲインペインがそれぞれにラウドネス調整の影響を受けないようにすると便利なことがあります。**ラウドネスマッチング**ボタンが黄色のときに、**[Ctrl]/[command]** を押しながらクリックするか右クリックして「**ラウドネス補正を無視 (Ignore Loudness Compensation)**」をオンにします。対応するボタンが赤色に変わります。

すべてのトラックのラウドネスを同じレベルに設定する



WaveLab Pro では、レンダリングされた出力と少なくとも1つのリファレンストラックを含むオーディオモンタージュのすべてのトラックのラウドネスを自動的に同じレベルに設定できます。

ラウドネスマッチングボタン  をクリックして、割り当てられている要素をラウドネスリファレンスとして指定します。

前提条件

- レンダリングされた出力と少なくとも1つのリファレンストラックを含むオーディオモンタージュを開いておきます。
- 必要に応じて、「**ユーザー設定 (Preferences)**」ウィンドウの「**すべてのオーディオモンタージュ (All Audio Montages)**」タブの「**ラウドネスイコライザー (Loudness Equalizer)**」セクションで設定しておきます。

以下のいずれかの操作を行ないます。

- オーディオモンタージュのリファレンストラックのラウドネスをオーディオモンタージュの出力レベルに設定するには、「**インスペクター (Inspector)**」ウィンドウの「**出力 (Output)**」セクションの「**ゲイン (Gain)**」ペインで**ラウドネスマッチング**ボタン  をクリックします。
- オーディオモンタージュの出力をリファレンストラックのラウドネスレベルに設定するには、リファレンストラックのトラックコントロール領域で**ラウドネスマッチング**ボタン  をクリックします。

ラウドネスマッチングボタンが青色に変わります。

結果

オーディオ素材が分析され、ラウドネスが調整されます。

- ラウドネスが変更されていない基準となるオーディオ素材の**ラウドネスマッチング**ボタンが青色に変わります。ラウドネスは継続的に更新され、ボタンの横に LUFS 単位で表示されます。
- ラウドネスが調整されたトラックのボタンは黄色に変わります。黄色の各ボタンの横には、アクティブマッチングとリアルタイムラウドネス値の偏差が表示され、継続的に更新されます。

オーディオモンタージュのすべてのトラックのラウドネスが同じレベルに設定されます。

補足

マスターセクションで追加したエフェクトはラウドネスマッチングに反映されないため、A/B 比較にラウドネスマッチングを使用する場合は、**マスターセクション**でエフェクトを使用しないことをおすすめします。

手順終了後の項目

「**ユーザー設定 (Preferences)**」の「**すべてのオーディオモンタージュ (All Audio Montages)**」タブの「**ラウドネスマッチング (Loudness Matching)**」セクションで関連パラメーターを設定すると、オーディオモンタージュ出力とリファレンスオーディオを切り替えながら再生して A/B 比較を実行できます。

ヒント

オーディオモンタージュ出力またはこれに相当する未処理の信号のかわりに、まったく異なるオーディオ素材をラウドネス基準として使用できます。これを行なうには、オーディオモンタージュ出力とこれに相当するリファレンストラック上の未処理の信号に加えて、関連のないリファレンスオーディオを含む 2 つめのリファレンストラックを作成します。A/B 比較の際に、後者をモニタリング用に有効にすることなく、**ラウドネスマッチング** ボタンを使用してラウドネスリファレンスに設定します。

関連リンク

[「すべてのオーディオモンタージュ \(All Audio Montages\)」タブ \(928 ページ\)](#)

[リファレンストラック \(395 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュ出力とリファレンストラックの A/B 比較 \(550 ページ\)](#)

タイトルマーカー

オーディオモンタージュのタイトル (通常は 1 つのクリップで構成されるが、複数の連続するクリップで構成されることもある) は、タイトルの開始マーカーと終了マーカー、またはタイトル境界マーカーで定義されます。

- タイトル境界マーカーは、タイトルの終了位置と次のタイトルの開始位置を示します。
- タイトルを定義しているタイトルマーカーを削除すると、「**アルバム (Album)**」ウィンドウからタイトルが削除されます。
- タイトルのマーカー位置を編集すると、変更が「**アルバム (Album)**」ウィンドウのタイトルに反映されます。
- タイトル開始マーカーの名前がタイトルの名前になります。マーカー名を変更するとタイトル名も変わり、タイトル名を変更するとマーカー名も変更されます。
- 「**タイトルナビゲーター (Title Navigator)**」ポップアップメニューでタイトルマーカーのペアを切り替えられます。

関連リンク

[「アルバム \(Album\)」ウィンドウ \(553 ページ\)](#)

[マーカー \(657 ページ\)](#)

[タイトルナビゲーター \(410 ページ\)](#)

[タイトルの並べ替え \(558 ページ\)](#)

「アルバム (Album)」ウィンドウ

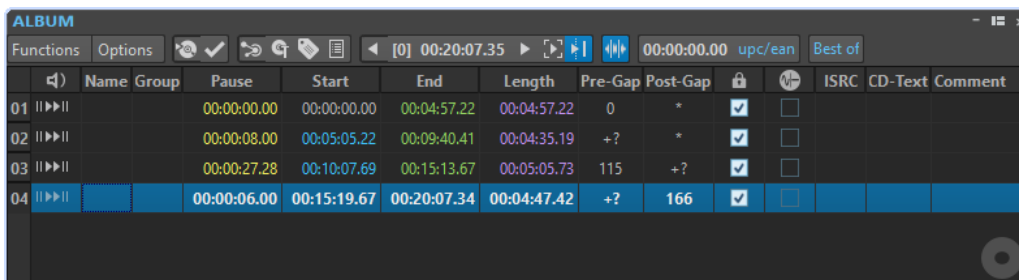
「**アルバム (Album)**」ウィンドウでは、オーディオ CD などのアルバムを作成するためのパラメーターを設定できます。

ここでは、アルバムタイトルのリストおよび各タイトルに関する情報が表示されます。個々のタイトルやアルバムの再生属性の編集、Red Book 規格への適合性の確認、CD-Text の追加と編集、UPC/EAN および ISRC コードの追加、アルバムレポートの生成、およびオーディオ CD への書き込みを行なうことができます。

オーディオモンタージュウィンドウでクリップを選択すると、対応するタイトルが「**アルバム (Album)**」ウィンドウでハイライト表示されます。

オーディオモンタージュのタイトルはタイトルマーカーで定義されます。タイトルリストのタイトルの順序はドラッグアンドドロップで変更できます。

- 「アルバム (Album)」 ウィンドウを開くには、オーディオモンタージュを開いて「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「アルバム (Album)」 を選択します。



タイトルリスト

プリロール付きで再生



対応するタイトルをプリロール付きで始めから再生します。

また、**[Alt]** を押したまま「プリロール付きで再生 (Play Pre-Roll)」 をクリックすると、対応するタイトルが短いプリロール付きで始めから再生されます。

再生 (Play)



対応するタイトルを始めから再生します。

[Ctrl]/[command] を押しながら三角のタイトル開始マーカーをダブルクリックしても、マーカー位置から再生を開始できます。

名前 (Name)

タイトル名が表示されます。名前を変更するには、対応するセルをダブルクリックし、新しいテキストを入力します。

グループ (Group)

タイトルグループを定義できます。タイトルリストのグループラベルにマウスポインターを合わせると、タイトルグループの長さが表示されます。

休止 (Pause)

2つのタイトルの間の休止時間が表示されます。

開始 (Start)

タイトルの開始位置が表示されます。

終了 (End)

タイトルの終了位置が表示されます。

長さ (デュレーション) (Length)

タイトル開始位置から対応する終了マーカーまたは境界マーカーまでの時間の値が表示されます。

プリギャップ (Pre-gap)

タイトルのプリギャップが表示されます。

ポストギャップ (Post-gap)

タイトルのポストギャップが表示されます。

ロック (Lock)

タイトルのコピー防止フラグのオン/オフを示します。CD-ROM ドライブは、このフラグが付いたタイトルを無視します。

補足

すべての CD-R ユニットがタイトルのコピー防止フラグに対応しているわけではありません。

補足

このオプションは、「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ダイアログでモードを「ステレオ (Stereo)」に設定したときのみ使用できます。

エンファシス (Emphasis)

エンファシスを使ってタイトルが録音されたかどうかを示します。この項目をオン/オフしても、オーディオにエンファシスが適用されたり削除されたりすることはありません。ファイルがどのように作成されたかを示すための項目です。

補足

このオプションは、「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ダイアログでモードを「ステレオ (Stereo)」に設定したときのみ使用できます。

ISRC

ISRC コードを入力できます。コードを変更するには、対応するセル内をダブルクリックして新しい値を入力します。

CD-Text

CD-Text を指定できます。CD-Text を変更するには、対応するセル内をダブルクリックして新しい値を入力します。

備考 (Comment)

セルをダブルクリックすることでコメントを入力できます。

「機能 (Functions)」メニュー

オーディオ CD または DDP の書き込み (Write Audio CD or DDP)

CD または DDP を書き込みできる「オーディオ CD または DDP を書き込み (Write Audio CD or DDP)」ダイアログが表示されます。

CD の適合性を確認 (Check CD Conformity)

オーディオモンタージュの設定が Red Book 規格に適合しているかを確認します。

アルバムウィザード (Album Wizard)

タイトルマーカの作成と調節を行なえる「アルバムウィザード (Album Wizard)」ダイアログが表示されます。

CD-Text データの編集 (Edit CD-Text)

「CD-Text の編集 (CD-Text Editor)」ダイアログが表示されます。CD に書き込むタイトルに関する説明テキストを入力できます。

補足

このオプションは、「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ダイアログでモードを「ステレオ (Stereo)」に設定したときのみ使用できます。

CD メタデータの編集 (Edit CD Metadata)

「CD メタデータ (CD Meta-Data)」ダイアログが表示されます。各タイトルとメタデータを関連付けできます。「マスターセクション (Master Section)」の「レンダリング (Render)」機能でタイトルをレンダリングすると、オーディオファイルはこのメタデータを継承します。

補足

このオプションは、「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ダイアログでモードを「ステレオ (Stereo)」に設定したときのみ使用できます。

ISRC コードをテキストファイルから読み込み (Import ISRC Codes from Text File)

ISRC コードが含まれているテキストファイルを読み込むことができます。

補足

このオプションは、「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ダイアログでモードを「ステレオ (Stereo)」に設定したときのみ使用できます。

タイトルの名前を CD-Text として変更 (Rename Titles as CD Text)

各タイトルの名前を CD-Text の「タイトル (Title)」フィールドに指定した名前で置き換えます。

補足

このオプションは、「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ダイアログでモードを「ステレオ (Stereo)」に設定したときのみ使用できます。

アルバムレポートを作成 (Generate Album Report)

アルバムのコンテンツを説明するテキストレポートを作成できる「アルバムレポート (Album Report)」ダイアログが表示されます。

補足

このオプションは、「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ダイアログでモードを「ステレオ (Stereo)」に設定したときのみ使用できます。

前のタイトルを再生 (Play Previous Title)/次のタイトルを再生 (Play Next Title)

プリロール設定に応じて、アクティブなタイトルの前/次のタイトルを試聴できます。

各タイトルの始めと終わりを順に再生 (Play All Title Starts and Ends)

タイトル間の移行をモニタリングできます。「アルバム (Album)」ウィンドウの「タイトル再生時間を編集 (Edit Title Playback Times)」ダイアログで、この機能で再生する長さを設定できます。

ヒント

再生を開始するタイトルに編集カーソルを合わせます。

再生に追従 (Follow Playback)

この項目をオンにすると、オーディオモンタージュを再生したときのタイトル名の横の緑色のバーは再生中のタイトルを示します。

「オプション (Options)」 メニュー

CD の休止時間にもオーディオを含める (Audio in CD Pauses)

CD を作成する場合、通常はタイトルマーカー間のセクションのみが書き込まれ、タイトル間の休止部分は無音データに置き換えられます。ただし、「**CD の休止時間にもオーディオを含める (Audio in CD Pauses)**」がオンの場合、タイトル間のすべてのオーディオを含む、オーディオモンタージュの完全なイメージが書き込まれます。これにより、タイトル間または第 1 タイトルの前のオーディオを聴くことができるようになり、隠しタイトルなどを作成できます。

並べ替え時にトラックの後の休止部分を保持 (Preserve Post-Pauses When Reordering)

この項目をオンにすると、タイトルの順序を変更したときにタイトルの後の休止部分が保持されます。この項目をオフにすると、タイトルの順序を変更したときにタイトルの前の休止部分が保持されます。

タイトル #1 からの相対時間を表示 (Show Times Relative to Title #1)

この項目をオンにすると、第 1 タイトルの前の休止部分を除き、第 1 タイトルの開始位置がタイムコード基準になります。

CD の絶対ゼロ位置からの相対時間を表示 (Show Times Relative to CD's Absolute Zero)

この項目をオンにすると、第 1 タイトルの前の休止部分を含み、CD の開始位置がタイムコード基準になります。

タイムコード (CD フレーム) (Timecode with CD Frames)

この項目をオンにすると、タイムコードが時間、分、秒、および CD フレームで表示されます。

タイムコード (+ミリ秒) (Timecode with Milliseconds)

この項目をオンにすると、タイムコードが時間、分、秒、およびミリ秒で表示されます。

プリロールモード (Pre-Roll Mode)

この項目をオンにすると、この「**アルバム (Album)**」ウィンドウのコマンドを使用して再生したとき、すべてのタイトルがプリロール時間付きで開始されます。

各タイトルの始めを順に再生 (Play All Title Starts)

「**機能 (Functions)**」メニューまたは「**アルバム (Album)**」ツールバーを使用して「**各タイトルの始めと終わりを順に再生 (Play All Title Starts and Ends)**」をオンにした場合、このオプションを選択するとすべてのタイトルの始めが再生され、タイトルの移行をモニタリングできます。

補足

タイトルの始めと終わりを再生するには、「**各タイトルの終わりを順に再生 (Play All Title Ends)**」もオンにします。

タイトルの始めにプリロールを追加するには、「**プリロールモード (Pre-Roll Mode)**」をオンにします。

各タイトルの終わりを順に再生 (Play All Title Ends)

「**機能 (Functions)**」メニューまたは「**アルバム (Album)**」ツールバーを使用して「**各タイトルの始めと終わりを順に再生 (Play All Title Starts and Ends)**」をオンにした場合、このオプションを選択するとすべてのタイトルの終わりが再生され、タイトルの移行をモニタリングできます。

補足

タイトルの始めと終わりを再生するには、「**各タイトルの始めを順に再生 (Play All Title Starts)**」もオンにします。

タイトル再生時間を編集 (Edit Title Playback Times)

タイトルの再生に関連する時間値を調節できる「**タイトル再生時間を編集 (Edit Title Playback Times)**」ダイアログが表示されます。

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。

ツールバー

以下の項目は、「**アルバム (Album)**」ウィンドウのツールバーからのみ使用できます。

タイトル内の位置 (Position in Title)

再生/編集カーソルの位置を、そのカーソルがあるタイトルの開始位置との相対位置で示します。

UPC/EAN コード (UPC/EAN Code)

UPC/EAN コードを指定できる「**UPC/EAN コード (UPC/EAN Code)**」ダイアログが表示されます。

アルバム名 (Album Title)

アルバムの名前が表示されます。名前をクリックすると「**CD-Text の編集 (CD-Text Editor)**」ウィンドウが開きます。

関連リンク

[オーディオモンタージュ属性 \(386 ページ\)](#)

[「CD-Text の編集 \(CD-Text Editor\)」ダイアログ \(708 ページ\)](#)

タイトルの並べ替え

「**アルバム (Album)**」ウィンドウでタイトルを並べ替えることができます。

前提条件

アルバムをコンパイルするためのタイトルを作成しておきます。

手順

- 「**アルバム (Album)**」ウィンドウで、「**ファイル名 (Name)**」コラムのタイトル名をクリックし、別の位置にドラッグします。

関連リンク

[「アルバム \(Album\)」ウィンドウ \(553 ページ\)](#)

タイトルのグループ化

グループ化されたタイトルを同時にレンダリングして、グループ化されたタイトルのアルバムレポートを作成できます。

前提条件

モンタージュウィンドウでタイトルを作成しておきます。

手順

1. 「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」 > 「**アルバム (Album)**」を選択します。

2. 「アルバム (Album)」 ウィンドウで、タイトルの「グループ (Group)」 コラムをクリックしてグループを選択します。

関連リンク

[トラック \(390 ページ\)](#)

[「アルバム \(Album\)」 ウィンドウ \(553 ページ\)](#)

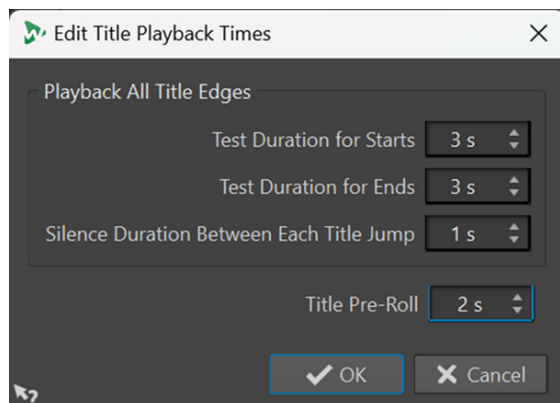
[アルバムレポート \(710 ページ\)](#)

[「レンダリング \(Render\)」 タブ \(オーディオモンタージュ\) \(370 ページ\)](#)

「タイトル再生時間を編集 (Edit Title Playback Times)」 ダイアログ

「タイトル再生時間を編集 (Edit Title Playback Times)」 ダイアログでは、「アルバム (Album)」 ウィンドウの再生コマンドを使用した場合の、タイトルの再生に関連する時間値を編集できます。

- 「タイトル再生時間を編集 (Edit Title Playback Times)」 ダイアログを開くには、「アルバム (Album)」 ウィンドウを開き、「オプション (Options)」 > 「タイトル再生時間を編集 (Edit Title Playback Times)」 を選択します。



開始位置のテストのデュレーション (Test Duration for Starts)

「アルバム (Album)」 ウィンドウの「オプション (Options)」 メニューで「各タイトルの始めを順に再生 (Play All Title Starts)」 をオンにすると、タイトルの始めの再生時間を設定できます。

終了位置のテストのデュレーション (Test Duration for Ends)

「アルバム (Album)」 ウィンドウの「オプション (Options)」 メニューで「各タイトルの終わりを順に再生 (Play All Title Ends)」 をオンにすると、タイトルの終わりの再生時間を設定できます。

各タイトルジャンプ間の無音時間 (Silence Duration Between Each Title Jump)

タイトルの移行部分に指定した時間の無音部分を挿入します。

タイトルのプリロール (Title Pre-Roll)

「アルバム (Album)」 ウィンドウの「オプション (Options)」 メニューで「プリロールモード (Pre-Roll Mode)」 をオンにした場合、ここでタイトル開始前の再生時間を指定します。このオプションは、「アルバム (Album)」 ウィンドウで以下のオプションをオンにした場合のみ使用できます。

- 次のタイトルを再生 (Play Next Title)
- 前のタイトルを再生 (Play Previous Title)
- 各タイトルの始めを順に再生 (Play All Title Starts) (「各タイトルの終わりを順に再生 (Play All Title Ends)」 がオフの場合)

関連リンク

[「アルバム \(Album\)」 ウィンドウ \(553 ページ\)](#)

タイトルのメタデータ

アルバムの個々のタイトルまたはアルバム全体とメタデータを関連付けできます。「**マスターセクション (Master Section)**」の「**レンダリング (Render)**」機能でタイトルをレンダリングすると、オーディオファイルはこのメタデータを継承できます。

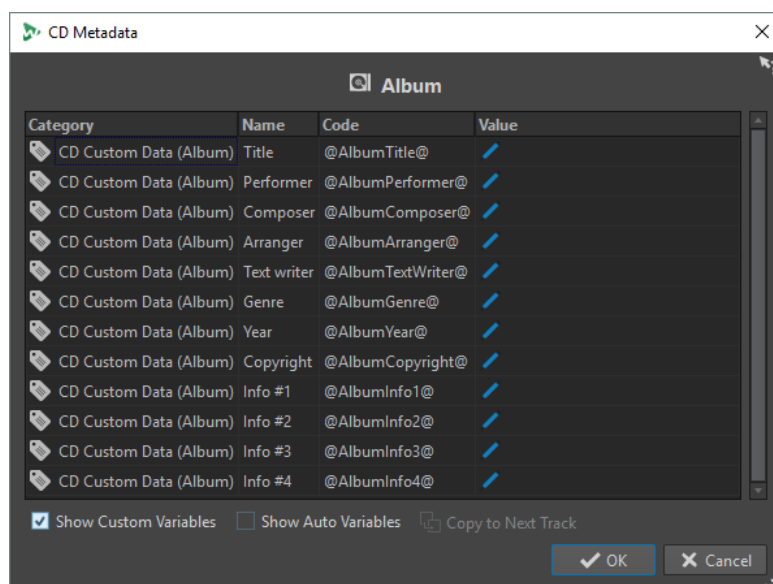
通常の CD-Text は Unicode ではないため、最適なテキストデータが提供されない場合があります。この問題を解決するために、WaveLab Pro では Unicode 文字を含めることができる変数が使用されます。この変数は、CD-Text 変数のかわりにさまざまな場所で使用できます。

変数として、以下に示す 2 種類があります。

- 自動変数 (Auto Variables)
- カスタム変数 (Custom Variables)

自動変数は、WaveLab Pro によって自動的に追加されます。ISRC、タイトル名、CD-Text などです。カスタム変数は手動で編集して、タイトルにメタデータを追加できます。

- タイトルのメタデータを確認して編集するには、「**アルバム (Album)**」ウィンドウを開き、「**機能 (Functions)**」 > 「**CD メタデータの編集 (Edit CD Meta-Data)**」を選択します。



補足

このダイアログでは、メタデータを編集します。メタデータの項目は、「**メタデータ (Metadata)**」ダイアログで指定します。

関連リンク

[マスターセクションでのレンダリング \(632 ページ\)](#)

[「アルバム \(Album\)」 ウィンドウ \(553 ページ\)](#)

[メタデータ \(Metadata\) \(247 ページ\)](#)

クリップからタイトルを作成

「**アルバムウィザード (Album Wizard)**」ダイアログでは、タイトルマーカーやタイトル境界マーカーをクリップリージョンやクロスフェードポイントから生成できます。「**CD の適合性を確認 (Check CD)**

Conformity) オプションを使用すると、オーディオモンタージュをオーディオ CD に書き込みできるかどうか確認できます。

前提条件

オーディオ CD に書き込みたい素材がオーディオモンタージュに含まれていることを確認します。タイトルの長さは 4 秒以上必要です。

手順

1. 「アルバム (Album)」 ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「アルバムウィザード (Album Wizard)」を選択します。
2. 「アルバムウィザード (Album Wizard)」 ダイアログで設定を編集し、「適用 (Apply)」をクリックします。
3. 「アルバム (Album)」 ウィンドウでタイトルを試聴して、必要に応じて修正します。
4. 必要に応じて、「アルバム (Album)」 ウィンドウで「機能 (Functions)」 > 「CD の適合性を確認 (Check CD Conformity)」を選択します。
 - 警告メッセージが表示された場合、修正して再度 CD の適合性を確認します。
 - 警告メッセージが表示されなければ、オーディオモンタージュをオーディオ CD に書き込みできます。

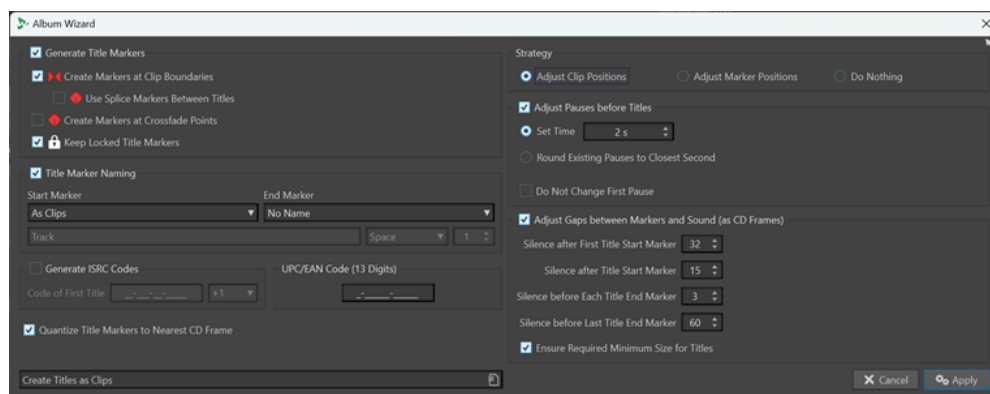
関連リンク

- [「アルバムウィザード \(Album Wizard\)」 ダイアログ \(561 ページ\)](#)
- [トラック間にもオーディオを含める \(Audio in Pauses\) \(565 ページ\)](#)
- [「アルバム \(Album\)」 ウィンドウ \(553 ページ\)](#)
- [タイトルの並べ替え \(558 ページ\)](#)

「アルバムウィザード (Album Wizard)」 ダイアログ

「アルバムウィザード (Album Wizard)」 ダイアログでは、オーディオモンタージュのタイトルマーカーを作成したり調節したりできます。

- 「アルバムウィザード (Album Wizard)」 ダイアログを開くには、「アルバム (Album)」 ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「アルバムウィザード (Album Wizard)」を選択します。



タイトルマーカーを生成 (Generate Title Markers)

サブ項目に従って、タイトルマーカーを自動的に生成します。

クリップ境界にマーカーを作成 (Create markers at clip boundaries)

重複部分を持たないすべてのクリップの開始/終了位置にタイトル開始/終了マーカーを追加します。

タイトルの間に境界マーカを使用 (Use Splice Markers Between Titles)

開始/終了マーカのかわりに1つの境界マーカを作成し、標準的な休止のかわりに休止スペースを作成します。休止はタイトル内に保持されます。この機能は、インターネット配信やポータブルプレーヤーとの互換性を保つのに役立ちます。

クロスフェード地点にマーカを作成 (Create markers at crossfade points)

すべてのクロスフェード交点にタイトル境界マーカを作成します。

ヒント

重なり合うクリップを CD 上で別々のタイトルにしたい場合は、この項目をオンにすることをおすすめします。

ロックされたタイトルマーカを保持 (Keep Locked Title Markers)

通常、「アルバムウィザード (Album Wizard)」ダイアログの設定を適用すると、モンタージュに作成されていたタイトルマーカが削除されます。ただし、「**ロックされたタイトルマーカを保持 (Keep Locked Title Markers)**」をオンにすると、ロックされたタイトルマーカが保持されます。

タイトルマーカ名の設定 (Title Marker Naming)

マーカの命名規則を設定できます。

開始マーカ (Start marker)

タイトル開始マーカの命名規則を選択できます。以下の項目を利用できます。

- 「クリップ名と同じ (As Clips)」: 対応するクリップの名前を使用します。
- 「特定の名前 (Specific name)」: 下の欄で指定した名前を使用します。
- 「特定の名前 + 1 桁の数字 (Specific name + number X)」: 指定した名前と数字を使用します。
- 「特定の名前 + 2 桁の数字 (Specific name + number XX)」: 指定した名前と数字 (ゼロ埋め) を使用します。
- 「特定の名前 + 数字 (自動) (Specific name + number (auto))」: 「特定の名前 + 2 桁の数字 (Specific name + number XX)」と同じですが、タイトル番号が 10 以上の場合に選択します。
- 「1 桁の数字 + 特定の名前 (Number X + specific name)」: 1 桁の数字と指定の名前を使用します。
- 「2 桁の数字 + 特定の名前 (Number XX + specific name)」: 数字 (ゼロ埋め) と指定した名前を使用します。
- 「数字 (自動) + 特定の名前 (Number (auto) + specific name)」: 「2 桁の数字 + 特定の名前 (Number XX + specific name)」と同じですが、タイトル番号が 10 以上の場合に選択します。
- 「カスタム (Custom)」: 「マーカ名の変更 (Rename Markers)」ダイアログが表示されます。設定内容に合わせて、複数のマーカの名前を変更できます。

終了マーカ (End marker)

タイトル終了マーカの名前を選択できます。以下の項目を利用できます。

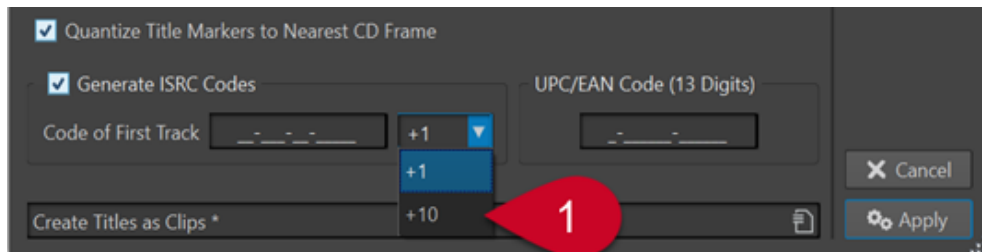
- 名前なし (No name)
- 開始マーカ名と同じ (As start marker)
- 開始マーカ名 + 「(終了)」 (As Start Marker + "(End)")
- カスタム (Custom)

ISRC コードを生成 (Generate ISRC Codes)

タイトルの ISRC コードを作成できます。各コードはここで指定したコードに基づきます。それ以降の ISRC コードには増分値 (1) を選択できます。

補足

一般的に、ISRC コードの最後の桁はタイトルの順序を示すように設定されます。ただし、ヨーロッパのラベルの中には、別のタイトルのバージョンを示すために最後の桁を使用するものもあります。「+10」 (1) の値を選択することで、最後の桁を保持できます。



UPC/EAN コード (13 桁の数字) (UPC/EAN Code (13 Digits))

CD の UPC/EAN コードを指定できます (オプション)。

タイトルマーカーを最も近い CD フレームにクオンタイズ (Quantize Title Markers to Nearest CD Frame)

マーカーを最も近い CD フレームにクオンタイズします。

動作の指定 (Strategy)

クリップとマーカーの操作方法を 3 つの動作から選択できます。

クリップ位置を調整 (Adjust Clip Positions)

このオプションをオンにすると、**アルバムウィザード**でマーカーを挿入した際に、アルバムのタイトル内のクリップが再配置されます。

- 「**各タイトル前の休止時間を調整 (Adjust Pauses before Titles)**」は、サブ項目に基づいて、タイトル前の休止を自動的に調整します。
- 「**設定時間 (Set Time)**」を使用すると、タイトル間の休止の長さを指定できます。
- 「**既存の休止から最も近い秒単位に調整 (Round Existing Pauses to Closest Second)**」は、タイトル間の既存の休止を秒単位に調整します。
- 「**最初の休止時間を変更しない (Do Not Change First Pause)**」は、オーディオモンタージュの開始位置と第 1 タイトルの間の休止を変更しません。

補足

Red Book 規格に準拠するために、休止時間を 2 秒以外に変更する場合は、この項目をオンにする必要があります。

- 「**マーカーとサウンド間のギャップを調整 (CD フレーム) (Adjust Gaps between Markers and Sound (as CD Frames))**」は、サブ項目に基づいて、タイトルマーカーの前後のスペースを微調整します。これにより、性能の高くない CD プレーヤーがタイトルの開始位置を誤って認識したり、タイトルの実際の終了位置より前で再生をやめたりするのを回避できます。

補足

ほとんどの場合はデフォルト設定で十分です。

- 「**第 1 タイトル開始マーカー後の無音部分 (Silence after First Title Start Marker)**」を使用すると、アルバムの第 1 タイトルの前に無音のフレームを追加できます。通常、第 1 タイトルには他のタイトルよりも長い休止時間が必要です。これは性能の高くない CD プレーヤーが第 1 タイトルの開始位置を誤って認識しないようにするためです。
- 「**各タイトル開始マーカー後の無音部分 (Silence after Title Start Marker)**」を使用すると、アルバムの各タイトルの前に無音のフレームを追加し、性能の低い CD プレーヤーがタイトルの開始位置を誤って認識しないようにできます。
- 「**各タイトル終了マーカー前の無音部分 (Silence before Each Title End Marker)**」を使用すると、アルバムの各タイトルのあとに無音のフレームを追加し、性能の低い CD プレーヤーがタイトルの実際の終了位置よりも前で再生をやめることのないようにできます。
- 「**最終タイトル終了マーカー前の無音部分 (Silence before Last Title End Marker)**」を使用すると、アルバムの最終タイトルのあとに無音のフレームを挿入できます。これにより、性能の低い CD プレーヤーが実際のタイトルの終了位置よりも前で再生をやめてしまうのを防いだり、CD の終わりでプレーヤーの動作ノイズやモーターノイズが邪魔になる場合に、そのタイミングを後ろへずらしたりできます。
- 「**各タイトルを規定の最小サイズ以上にする (Ensure Required Minimum Size for Titles)**」は、各タイトルが Red Book 規格で定められた最小サイズ以上になるようにマーカーを調整します。

マーカー位置を調整 (Adjust Marker Positions)

このオプションをオンにすると、**アルバムウィザード**でマーカーを挿入した際に、アルバムのタイトル内のクリップの位置が固定されたままになります。

補足

アルバムのタイトルの位置を最終のものとし、マーカーだけを追加したい場合はこのオプションをオンにすることをおすすめします。

- 「**最初のマーカーをこの位置に配置 (Place First Marker at Position)**」は、オーディオモンタージュの開始位置から秒単位で指定できる絶対距離に最初のマーカーを挿入します。

補足

この設定は、あらゆるオフセット仕様より優先されます。

- 「**タイトル前の開始マーカーまたは境界マーカーのオフセット (Start or Splice Marker Offset Before Title)**」は、指定したオフセットを反映しながら、タイトルの最初のクリップの開始前に開始マーカーおよび境界マーカーを挿入します。
- 「**タイトル後の終了マーカーのオフセット (End Marker Offset After Title)**」は、指定したオフセットを反映しながら、タイトルの最後のクリップの終了後に終了マーカーを挿入します。

補足

この設定は境界マーカーには影響しません。

- 「**終了マーカーがある場合は保存 (Preserve End Marker, if any)**」は、既存の終了マーカーの位置をオーディオモンタージュの最後のクリップの後に維持します。

補足

この設定は、あらゆるオフセット仕様より優先されます。

なにもしない (Do Nothing)

このオプションをオンにすると、調整は行なわれません。

補足

ISRC の生成などの無関係な作業に**アルバムウィザード**を使用する場合はこのオプションを選択することをおすすめします。

関連リンク

[「名前のバッチ変更 \(Batch Renaming\)」 ダイアログ \(マーカー用\) \(866 ページ\)](#)

トラック間にもオーディオを含める (Audio in Pauses)

オーディオ CD にオーディオモンタージュを書き込む場合、通常はタイトルマーカー間のセクションのみが書き込まれ、タイトル間の休止部分は無音データに置き換えられます。ただし、「**CD の休止時間にもオーディオを含める (Audio in CD Pauses)**」がオンの場合、タイトル間のすべてのオーディオを含む、オーディオモンタージュの完全なイメージが CD に書き込まれます。

「**アルバム (Album)**」 ウィンドウで、「**CD の休止時間にもオーディオを含める (Audio in CD Pauses)**」をオンにできます。

関連リンク

[「アルバム \(Album\)」 ウィンドウ \(553 ページ\)](#)

[タイトルマーカーの位置を調節してオーディオ範囲を非表示にする \(565 ページ\)](#)

[第 1 タイトルの前へクリップを配置する \(565 ページ\)](#)

タイトルマーカーの位置を調節してオーディオ範囲を非表示にする

ライブ録音で、2 つの曲の間に拍手の音が入っている場合、拍手の部分が曲の間になるようにタイトルマーカーを移動して、「**CD の休止時間にもオーディオを含める (Audio in CD Pauses)**」をオンにします。この場合、これらの曲を単独で再生した場合は拍手部分が聞こえませんが、タイトル全体を再生すると聞こえます。

手順

1. モンタージュウィンドウで、第 1 タイトルの終了マーカーを、曲が終わる位置 (ただし拍手部分の前) に配置します。
 2. 必要に応じて、次のタイトルの開始マーカーを、曲が始まる位置に配置します。
 3. 「**アルバム (Album)**」 ウィンドウで、「**オプション (Options)**」 > 「**CD の休止時間にもオーディオを含める (Audio in CD Pauses)**」を選択します。
-

関連リンク

[トラック間にもオーディオを含める \(Audio in Pauses\) \(565 ページ\)](#)

[「アルバム \(Album\)」 ウィンドウ \(553 ページ\)](#)

第 1 タイトルの前へクリップを配置する

アルバムの第 1 タイトルの前に隠しタイトルなどを作成できます。

手順

1. モンタージュウィンドウで、オーディオモンタージュの第 1 タイトルの開始マーカーの前に、タイトルマーカーが設定されていないクリップを配置します。

補足

隠しタイトルの配置位置は、モンタージュの開始位置ではなく、モンタージュの開始位置からずらし離して配置することをおすすめします。

2. 「**アルバム (Album)**」ウィンドウで、「**オプション (Options)**」 > 「**CD の休止時間にもオーディオを含める (Audio in CD Pauses)**」を選択します。
3. CD の書き込みを続行します。
CD の書き込みのあとに隠しタイトルを確認するには、第 1 タイトルの最初から再生します。

関連リンク

[トラック間にもオーディオを含める \(Audio in Pauses\) \(565 ページ\)](#)

[「アルバム \(Album\)」ウィンドウ \(553 ページ\)](#)

ミックスダウン - レンダリング機能

レンダリング機能を使用すると、オーディオモンタージュ全体またはオーディオモンタージュの選択範囲を、1つのオーディオファイル(マルチチャンネルオーディオモンタージュの場合は複数のファイル)にミックスダウンできます。また、オーディオ CD、CD イメージとキューシート、または新しいオーディオモンタージュにレンダリングすることもできます。

オーディオモンタージュから 1つのオーディオファイルを生成する場合、ミックスダウンが必要です。レンダリング機能には、以下の使用方法があります。

- CPU 負荷が大きいモンタージュから CD を書き込みます。これは、最初にすべてのトラックとクリップのエフェクト処理をレンダリングして新しいモンタージュを作成しなおしたあとに、2段階目の処理として CD を書き込めるためです。
- オーディオファイル、オーディオモンタージュ、またはオーディオモンタージュのマーカーリージョンを、同時に複数のファイル形式(マルチオーディオファイル形式)にレンダリングします。
- 個々のサラウンドチャンネルのステレオ/モノラルの状態を保持したまま、サラウンドチャンネルを複数のファイルとしてレンダリングします。
- CD イメージとキューシートを作成します。
- オーディオモンタージュ全体を 1つのファイルにレンダリングしたり、1回の操作で別々の箇所を複数のオーディオファイルにレンダリングします。たとえば、アルバムの複数のリージョン、グループ、クリップ、またはタイトルを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 \(632 ページ\)](#)

オーディオモンタージュをオーディオファイルにレンダリング

オーディオモンタージュを 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)にレンダリングできます。

前提条件

オーディオモンタージュを設定しておきます。マルチファイル形式にレンダリングする場合、ファイル形式プリセットを作成しておきます。

手順

1. **オーディオモンタージュ**ウィンドウで、「**レンダリング (Render)**」タブを選択します。

2. 「ソース (Source)」セクションで、オーディオファイルのどの部分をレンダリングするかを指定します。
 3. 「実行後の値 (Result)」セクションで、「名前を設定 (Named File)」をオンにします。
 4. 「出力先 (Output)」セクションで、「形式 (Format)」フィールドをクリックして以下のいずれかを行ないます。
 - シングルファイル形式にレンダリングする場合、「**シングル形式を編集 (Edit Single Format)**」を選択します。
 - マルチファイル形式にレンダリングする場合、「**マルチ形式を編集 (Edit Multi Format)**」を選択します。
 5. 「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログまたは「**マルチオーディオファイル形式 (Multi Audio File Format)**」ダイアログで設定を行ないます。
 6. 必要に応じて、マルチファイル形式を追加する場合、「**マルチオーディオファイル形式 (Multi Audio File Format)**」ダイアログで「**プラス**」アイコンをクリックし、レンダリングするファイル形式プリセットを選択します。
 7. 「OK」をクリックします。
 8. 必要に応じて、「**レンダリング (Render)**」タブでその他の設定を行ないます。
 9. 「**レンダリング (Render)**」セクションで、「**レンダリングを開始 (Start Rendering)**」をクリックします。
-

結果

オーディオモンタージュがレンダリングされます。

サラウンドミックスを「**マルチステレオ/モノ (Multi Stereo/Mono)**」のファイルにレンダリングした場合、レンダリング後のファイルのモノラル/ステレオ属性は、サラウンドチャンネルの属性を反映します。オーディオモンタージュで6チャンネル (5.1) のサラウンドモードが使用されている場合、2つのステレオファイル (Lf/Rf および Ls/Rs) と2つのモノラルファイル (C/Lfe) がレンダリングされます。レンダリング後のファイルの名前には、ファイルが属するサラウンドチャンネルの名前が反映されます。

「**マルチステレオ/モノ (Multi Stereo/Mono)**」オプションを使用して、8チャンネル構成のファイルをレンダリングすると、チャンネルは奇数と偶数のペア (1-2、3-4 など) にグループ化されます。ペアのうち、1つのチャンネルだけにルーティングされたトラックには、モノラルファイルが作成されます。

Windows の場合、1つのマルチチャンネルサラウンドファイルを WMA 5.1 および 7.1 サラウンド形式にレンダリングできます。これには Windows Media Audio 9 Professional エンコーダーを使用します。

関連リンク

[ミックスダウン - レンダリング機能 \(566 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(354 ページ\)](#)

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(219 ページ\)](#)

[「マルチオーディオファイル形式 \(Multi Audio File Format\)」ダイアログ \(223 ページ\)](#)

[マルチオーディオファイル形式プリセットの作成 \(223 ページ\)](#)

オーディオモンタージュをリアルタイムでオーディオファイルにレンダリング

オーディオモンタージュをオーディオファイルにリアルタイムにレンダリングすると、レンダリング中にオーディオファイルを聴くことができます。リアルタイムレンダリングは、シングルファイル形式およびマルチファイル形式のレンダリングに使用できます。

前提条件

オーディオモンタージュを設定しておきます。マルチファイル形式にレンダリングする場合、ファイル形式プリセットを作成しておきます。

手順

1. 「**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ます。以下のいずれかの操作を行ないます。
 - シングルファイル形式にレンダリングする場合、「**シングル形式を編集 (Edit Single Format)**」を選択します。
 - マルチファイル形式にレンダリングする場合、「**マルチ形式を編集 (Edit Multi Format)**」を選択します。
 5. 「**オーディオファイル形式 (Audio File Format)**」ダイアログで任意のパラメーターを設定します。
 - マルチファイル形式を追加する場合、「**マルチオーディオファイル形式 (Multi Audio File Format)**」ダイアログで「+」ボタンをクリックし、レンダリングするファイル形式プリセットを選択します。
 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)**」を右クリックして、「**レンダリングを開始 (リアルタイム) (Start Rendering (Real Time))**」を選択します。
 9. 「**リアルタイムレンダリング (Real-Time Rendering)**」ダイアログで「**開始 (Start)**」をクリックします。
-

結果

オーディオモンタージュがレンダリングされます。

サラウンドミックスを「**マルチステレオ/モノ (Multi Stereo/Mono)**」のファイルにレンダリングした場合、レンダリング後のファイルのモノラル/ステレオ属性は、サラウンドチャンネルの属性を反映します。オーディオモンタージュで6チャンネル (5.1) のサラウンドモードが使用されている場合、2つのステレオファイル (Lf/Rf および Ls/Rs) と2つのモノラルファイル (C/Lfe) がレンダリングされます。レンダリング後のファイルの名前には、ファイルが属するサラウンドチャンネルの名前が反映されます。

「**マルチステレオ/モノ (Multi Stereo/Mono)**」オプションを使用して、8チャンネル構成のファイルをレンダリングすると、チャンネルは奇数と偶数のペア (1-2、3-4 など) にグループ化されます。ペアのうち、1つのチャンネルだけにルーティングされたトラックには、モノラルファイルが作成されます。

Windows の場合、1つのマルチチャンネルサラウンドファイルを WMA 5.1 および 7.1 サラウンド形式にレンダリングできます。これには Windows Media Audio 9 Professional エンコーダーを使用します。

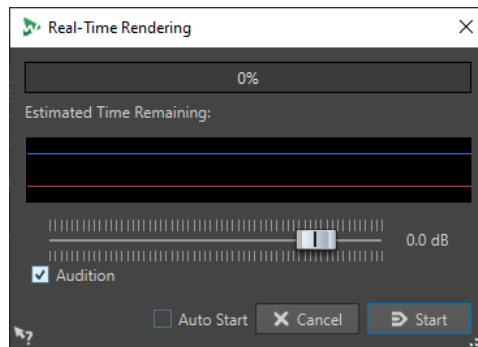
関連リンク

- [「マルチオーディオファイル形式 \(Multi Audio File Format\)」 ダイアログ \(223 ページ\)](#)
- [マルチオーディオファイル形式プリセットの作成 \(223 ページ\)](#)
- [「リアルタイムレンダリング \(Real-Time Rendering\)」 ダイアログ \(569 ページ\)](#)

「リアルタイムレンダリング (Real-Time Rendering)」 ダイアログ

このダイアログを使用すると、レンダリング中のオーディオファイルをリアルタイムで聴くことができます。

- 「リアルタイムレンダリング (Real-Time Rendering)」 ダイアログを開くには、「オーディオモンタージュ (Audio Montage)」 ウィンドウで「レンダリング (Render)」 タブを選択し、「レンダリングを開始 (Start Rendering)」 を右クリックして「レンダリングを開始 (リアルタイム) (Start Rendering (Real Time))」 をクリックします。



ゲイン (Gain)

モニタリング中のオーディオ信号のゲインを指定できます。

試聴 (Audition)

この項目をオンにすると、レンダリングされたオーディオ信号がオーディオデバイスの出力に送信されます。

オートスタート (Auto Start)

この項目をオンにすると、「リアルタイムレンダリング (Real-Time Rendering)」 ダイアログが開いたときにレンダリング処理が自動的に開始されます。

関連リンク

- [オーディオモンタージュをリアルタイムでオーディオファイルにレンダリング \(568 ページ\)](#)

スナップショット

オーディオモンタージュの複数のスナップショットを撮って、現在のスクロール位置、表示倍率、カーソル位置、オーディオの選択範囲、およびクリップの選択状態をキャプチャーできます。

スナップショットはいつでも呼び出したり、更新したりできます。

保存したスナップショットを選択すると、ビュー設定がすべて復元されます。また、「スナップショット (Snapshots)」 セクションで特定のビュー属性の項目をオンにして、該当の属性だけを呼び出すこともできます。


関連リンク

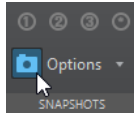
- [スナップショット \(Snapshots\) \(353 ページ\)](#)

現在のビューのキャプチャー

現在のビューをキャプチャーすると、現在の表示倍率、カーソル位置、スクロール位置、クリップ選択状態、および時間範囲が保存されます。

手順

1. モンタージュウィンドウのビューを設定します。
2. 「表示 (View)」 タブを選択します。
3. 「スナップショット (Snapshots)」 セクションで、「スナップショットを撮る (Take Snapshot)」  をクリックします。



4. いずれかのプリセットボタンをクリックして、スナップショットを保存します。


結果

スナップショットが保存され、対応するプリセットボタンをクリックすると呼び出すことができます。

スナップショットの更新

スナップショットを現在のビューで更新できます。

手順

1. モンタージュウィンドウのビューを設定します。
2. 「表示 (View)」 タブを選択します。
3. 「スナップショット (Snapshots)」 セクションで、「スナップショットを撮る (Take Snapshot)」  をクリックします。
4. 更新するプリセットボタンをクリックします。

結果

選択したスナップショットが新しいスナップショットで置き換えられます。

ラウドネスメタノーマライザー

メタノーマライザーは、オーディオモンタージュのラウドネスとピークレベルの管理に不可欠なマスタリングツールです。マスタリングを開始する前にクリップのピークやラウドネスレベルを調整したり、マスタリング処理の最後に出カラウドネスや最大ピークを微調整したりできます。

メタノーマライザーを使用すると、クリップレベル、オーディオモンタージュの出カレベル、**マスターセクション**の出カレベルを必要に応じて変更できます。3つの領域はそれぞれカスタマイズできます。

初期設定では、**メタノーマライザー**使用時にリファレンストラックのクリップは反映されません。ただし、リファレンストラックの「**単独でリスン (Listen Alone)**」をオンにすると、**メタノーマライザー**はリファレンストラックのクリップのみを処理してその他のトラックのクリップを無視します。

メタノーマライザーはゲイン値を変更することで動作し、オーディオ圧縮を適用しないため、元のサウンド品質が損なわれることはありません。

ラウドネスは EBU R-128 標準に基づいて計算されます。

補足

ラウドネスレベルを一定にするためにオーディオモンタージュのすべてのクリップのラウドネスを上げると、クリッピングを引き起こす可能性があります。**メタノーマライザー**にとって、クリッピングを防止することは、一貫して高いラウドネスレベルを確保することよりも優先されます。そのため、クリッピングのリスクが高まる場合、**メタノーマライザー**はすべてのクリップのラウドネスを相対的に下げます。これを防ぐには、「**ラウドネスメタノーマライザー (Loudness Meta Normalizer)**」ダイアログで「**最大ピークレベル (Maximum Peak Level)**」ポップアップメニューから「**ピークを制限しない (Do not Restrict Peaks)**」を選択します。

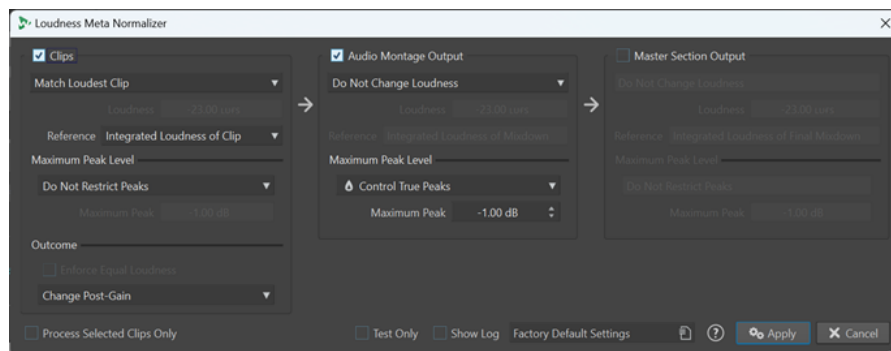
ヒント

マスターセクションで**メタノーマライザー**を適用する場合にクリッピングを生じさせないようにするには、**マスターセクション**に送信する前にオーディオモンタージュのミックスダウン出力を制限します。

「ラウドネスメタノーマライザー (Loudness Meta Normalizer)」ダイアログ

「**ラウドネスメタノーマライザー (Loudness Meta Normalizer)**」ダイアログでは、オーディオモンタージュのすべてのクリップのラウドネスレベルが一定になるようにラウドネスを調整できます。また、オーディオモンタージュ出力全体または**マスターセクション**出力のラウドネスを、EBU R-128 標準に従ってノーマライズすることもできます。

- 「**ラウドネスメタノーマライザー (Loudness Meta Normalizer)**」ダイアログを開くには、**オーディオモンタージュ**ウィンドウで「**処理 (Process)**」タブを選択し、「**ラウドネス (Loudness)**」セクションで「**メタノーマライザー (Meta Normalizer)**」をクリックします。



クリップ (Clips)/オーディオモンタージュ出力 (Audio Montage Output)/マスターセクション出力 (Master Section Output)

- 「**クリップ (Clips)**」をオンにすると、オーディオモンタージュのすべてのクリップのゲイン設定が個別に調整されます。
- 「**オーディオモンタージュ出力 (Audio Montage Output)**」をオンにすると、オーディオモンタージュのミックスダウンが指定したラウドネスまたはピークレベルに一致するようにオーディオモンタージュのポストゲイン設定が変更されます。
- 「**マスターセクション出力 (Master Section Output)**」をオンにすると、**Final Effects/Dithering** プラグインを適用する前に、オーディオモンタージュのミックスダウンが指定したラウドネスまたはピークレベルに一致するように**マスターセクション**のゲインフェーダーが調整されます。この操作ではオーディオモンタージュ自体は変更されません。

ラウドネスの一致メニュー

一致させるラウドネスを選択できます。以下の項目を利用できます。

- **ラウドネスを変更しない (Do Not Change Loudness)**
ラウドネス検出を実行せず、指定どおりにピークを制限します。
- クリップのみ:
ラウドネスが最も高いクリップに一致 (Match Loudest Clip)
ラウドネスが最も高いクリップを自動的に特定し、他のすべてのクリップをそのラウドネスレベルに設定します。
- クリップのみ:
アクティブクリップのラウドネスに一致 (Match Loudness of Active Clip)
すべてのクリップをアクティブクリップのラウドネスレベルに設定します。
- **特定のラウドネスを設定 (Set Specific Loudness)**
すべてのクリップ、オーディオモンタージュ出力、または**マスターセクション**出力を、指定したラウドネスレベルにそれぞれ設定します。
- クリップのみ:
アクティブクリップのラウドネスを設定、その他をシフト (Set Active Clip's Loudness, Shift Others)
アクティブクリップのラウドネスを指定したラウドネスに設定し、元のラウドネスに関係なく、他のすべてのクリップを同じ量だけオフセットします。
これにより、クリップ間のラウドネス比が維持されます。
このオプションは特にステムマスタリングに適しています。
使用例:
以下の7つのファイルがあります。
 - **Main Mix**
 - **Drum Stem**
 - **Bass Stem**
 - **Guitar Stem**
 - **Keyboard Stem**
 - **Vocal Stem**
 - **Backing Vocal Stem**このオプションを使用すると、**Main Mix** ファイルを -18 LUFS Integrated Max などの特定の値にノーマライズしたあと、個々のラウドネスレベルが異なるすべてのステムファイルのレベルを「**ラウドネスメタノーマライザー (Loudness Meta Normalizer)**」で同じ量だけ自動的に調整できます。
- クリップのみ:
最も高いピークを持つクリップをピークノーマライズして、他をシフト (Peak Normalize Predominant Clip, Shift Others)
ピークレベルが最も高いクリップを自動的に識別して指定したピーク限度を満たすように調整したあと、それに応じて「**ラウドネスメタノーマライザー (Loudness Meta Normalizer)**」で他のすべてのクリップを自動的にオフセットできます。
これにより、クリップ間のラウドネス比が維持されます。

補足

このオプションではピーク値のみが反映され、ラウドネス値は無視されます。

使用例:

他者が編集した CD 用のファイルに、不要なヘッドルームが多く混在していたとします。追加のマスタリングタスクを実行することなく CD のラウドネスレベルを最大化したい場合、このオプションを使用すると、すべてのタイトルのピークレベルを同じ量だけ一度にシフトできます。

- クリップのみ:

ピークレベルを均一にする (Equalize Peak Levels)

ピークレベルが最も高いクリップを自動的に識別し、他のすべてのクリップを同じピークレベルに設定します。

補足

このオプションではピーク値のみが反映され、ラウドネス値は無視されます。

- オーディオモンタージュとマスターセクション出力のみ:

ピークレベルをノーマライズ (Normalize Peak Level)

オーディオモンタージュまたはマスターセクション出力のレベルを、指定したピークレベル値にそれぞれ設定します。

補足

初期設定では、クリッピングを防止することは**メタノーマライザー**の最優先事項であり、このセクションの他のどの設定よりも優先されます。そのため、クリップのラウドネスレベルは必要に応じて比率を維持したまま自動的に下げられるため、**ラウドネスの一致**メニューからオプションを選択したあとも個々のクリップのラウドネスが変化することがあります。

ラウドネス (Loudness)

一致させるラウドネスを設定します。たとえば、EBU R-128 標準に準拠するには -23 LUFS を選択します。

基準 (Reference)

基準として使用するラウドネスを選択できます。

クリップ (Clips)

クリップでは以下のオプションを利用できます。

- **クリップの統合ラウドネス (Integrated Loudness of Clip):** すべてのクリップのラウドネス (EBU R-128 標準に従って標準の統合ラウドネス値を使用)
- **ラウドネスレンジの上限 (Top of Loudness Range):** ラウドネスレンジ (LRA) のピーク。つまり、ラウドネスが最も高いオーディオセグメントの平均ラウドネスレベル

補足

ラウドネスが異常に高い単一のサウンドが結果に影響を与えないように、3 秒未満のオーディオセグメントのうち、ラウドネスが最も高い 10% は計算から除外されます。

- **ショートタームラウドネス: 最大 (Maximum Short-Term Loudness):** ショートタームラウドネス検出の最高値

オーディオモンタージュ出力 (Audio Montage Output)

オーディオモンタージュ出力については、以下のオプションが利用できます。

- **ミックスダウンの統合ラウドネス (Integrated Loudness of Mixdown):** ミックスダウン全体のラウドネス (EBU R-128 標準に従って標準の統合ラウドネス値を使用)
- **ラウドネスレンジの上限 (Top of Loudness Range):** ラウドネスレンジ (LRA) のピーク。つまり、ラウドネスが最も高いオーディオセグメントの平均ラウドネスレベル

補足

ラウドネスが異常に高い単一のサウンドが結果に影響を与えないように、3秒未満のオーディオセグメントのうち、ラウドネスが最も高い10%は計算から除外されます。

- **ショートタームラウドネス: 最大 (Maximum Short-Term Loudness):** ショートタームラウドネス検出の最高値

マスターセクション出力 (Master Section Output)

マスターセクション出力については、以下のオプションが利用できます。

- **最終ミックスダウンの統合ラウドネス (Integrated Loudness of Final Mixdown):** 最終ミックスダウン全体のラウドネス (EBU R-128 標準に従って標準の統合ラウドネス値を使用)
- **ラウドネスレンジの上限 (Top of Loudness Range):** ラウドネスレンジ (LRA) のピーク。つまり、ラウドネスが最も高いオーディオセグメントの平均ラウドネスレベル

補足

ラウドネスが異常に高い単一のサウンドが結果に影響を与えないように、3秒未満のオーディオセグメントのうち、ラウドネスが最も高い10%は計算から除外されます。

- **ショートタームラウドネス: 最大 (Maximum Short-Term Loudness):** ショートタームラウドネス検出の最高値

最大ピークレベル (Maximum Peak Level)

以下のオプションから選択できます。

- **ピークを制限しない (Do Not Restrict Peaks)**
メタノーマライザーがクリッピング防止のためにピークを制限しないようにします。

補足

「ピークを制限しない (Do Not Restrict Peaks)」をオンにすると、オーディオレベルが0dBを超える場合があります。

ただし、これに起因する問題は、あとから信号の経路でレベルリダクション手法を用いてピークを調整することで解決できます。一般的に、クリッピングは再生時やファイルへの保存時にオーディオストリームの最終段階で発生します。

- **デジタルピークを制御 (Control Digital Peaks)**
デジタル領域で測定したピークを基準として、サンプル値を制限します。
- **トゥルーピークを制御 (Control True Peaks)**
アナログ信号をシミュレートして測定したピークを基準として、再構成されたアナログサンプル値を制限します。
- **最大ピーク (Maximum Peak)**
上限となる最大ピーク値を設定します。

結果 (Outcome)

このセクションはクリップにのみ利用できます。以下のオプションから選択できます。

ラウドネスを強制的に均一化 (Enforce Equal Loudness)

補足

このオプションは、**ラウドネスの一致**メニューから選択した以下のいずれかの項目と組み合わせて使用します。

- **ラウドネスが最も高いクリップに一致 (Match Loudest Clip)**
- **アクティブクリップのラウドネスに一致 (Match Loudness of Active Clip)**
- **特定のラウドネスを設定 (Set Specific Loudness)**

「**トゥルーピークを制御 (Control True Peaks)**」または「**デジタルピークを制御 (Control Digital Peaks)**」を選択した状態で、クリップが基準ラウドネスを満たすのに必要なゲインに達しない場合にターゲットラウドネスを下げます。これにより、すべてのクリップが同じラウドネスに設定され、クリッピングが防止されます。

たとえば、ターゲットラウドネスが -8 LUFS に設定されていても、オーディオモンタージュに -9 LUFS にしか達しないクリップがあれば、すべてのクリップは -9 LUFS に設定されます。

プリゲインを変更 (エフェクトを除外) (Change Pre-Gain (Exclude Effects))

クリップエフェクトを反映させずにクリップの「**プリゲイン (Pre-Gain)**」レベルを調節します。

補足

現在の「**プリゲイン (Pre-Gain)**」の値は「**クリップ (Clips)**」ウィンドウとインスペクターの「**クリップ (Clip)**」パネルに表示されます。

ポストゲインを変更 (Change Post-Gain)

クリップの「**ポストゲイン (Post-Gain)**」レベルを調節します (クリップエフェクトが反映されます)。

現在の「**ポストゲイン (Post-Gain)**」の値は「**クリップ (Clips)**」ウィンドウとインスペクターの「**クリップ (Clip)**」パネルに表示されます。

選択したクリップのみを処理 (Process Selected Clips Only)

「**ラウドネスメタノーマライザー (Loudness Meta Normalizer)**」ダイアログで行なった設定を選択したクリップのみに適用し、他のすべてのクリップを無視します。その結果、選択されていないクリップは、出力ラウドネスの分析に使用されるオーディオモンタージュのミックスダウンには反映されません。

追加オプション

テストのみ (Test Only)

分析のテスト実行を行ない、計算結果をログウィンドウに表示します。

補足

テスト分析を実行しても、オーディオモンタージュのクリップにゲインの変更は適用されません。

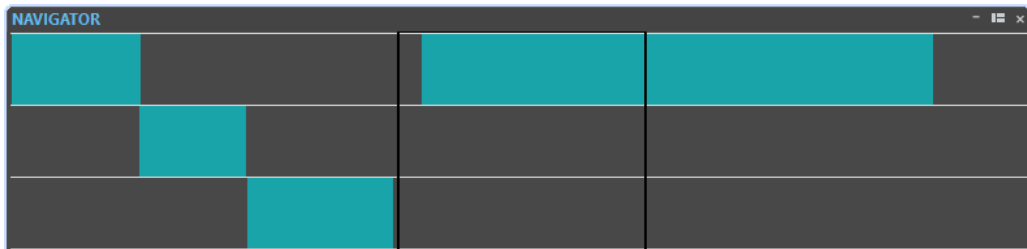
ログを表示 (Show Log)

分析後に、結果の詳細な概要を表示するログウィンドウを開きます。

「ナビゲーター (Navigator)」ウィンドウ

このウィンドウでは、アクティブな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ます。

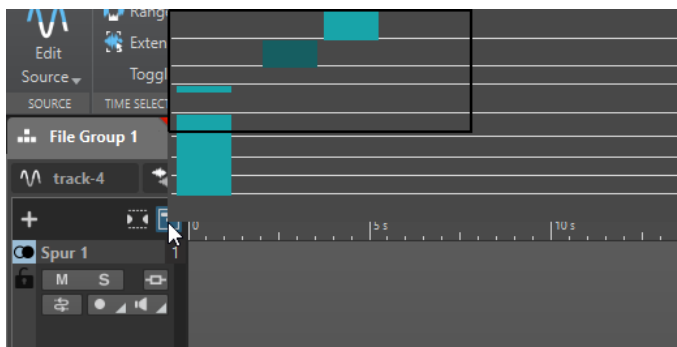
- 「ナビゲーター (Navigator)」ウィンドウを開くには、オーディオモンタージュを開いて「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「ナビゲーター (Navigator)」を選択します。



各クリップは、色付きブロックで表わされます。黒い長方形の枠は、ウィンドウに表示されている内容を示します。

トラックコントロールエリアでは、ナビゲーターウィンドウの小さいバージョンを利用できます。

- トラックコントロール領域でナビゲーターウィンドウを開くには、トラックコントロール領域上部の「ナビゲーター (Navigator)」をクリックします。



関連リンク

[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

「ナビゲーター (Navigator)」ウィンドウでのナビゲート

「ナビゲーター (Navigator)」ウィンドウを使用すると、大規模なオーディオモンタージュ内の特定の場所にすばやく移動できます。

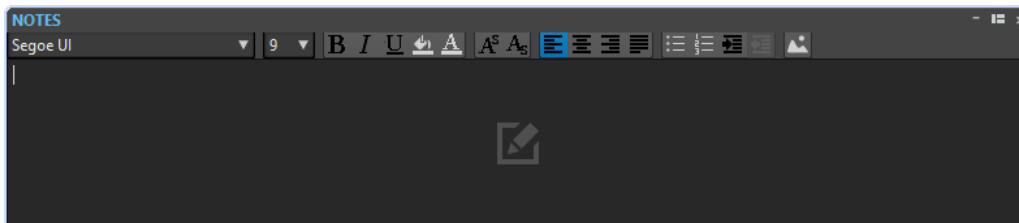
マウスを上下左右にドラッグすると、メインのオーディオモンタージュウィンドウがスクロールされ、オーディオモンタージュ内をナビゲートできます。

- 長方形の側辺をドラッグして、縦または横のサイズを変更すると、アクティブなウィンドウの表示範囲を調節できます。
- クリップにズームインするには、対応するブロックをクリックします。クリップが長方形の中にある場合は、ダブルクリックします。
- ズームアウトするには、ウィンドウ内の他の場所を右クリックします。

「メモ (Notes)」 ウィンドウ

このウィンドウでは、現在のオーディオモンタージュセッションに関するメモを入力できます。

- 「メモ (Notes)」ウィンドウを開くには、オーディオモンタージュを開いて「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「メモ (Notes)」を選択します。



このウィンドウに直接テキストを入力し、標準的な HTML テキストエディターコントロールを使用してテキストの書式を設定したり、イメージや箇条書きを追加したりできます。このメモは、オーディオモンタージュと共に保存されます。

オーディオモンタージュのバックアップ

個々のオーディオモンタージュファイル (.mon)、またはオーディオモンタージュによって参照されているすべてのファイルを含むオーディオモンタージュデータ全体のバックアップコピーを作成できます。

WaveLab Pro では、以下の 2 つの方法でオーディオモンタージュのバックアップコピーを保存できます。

オーディオモンタージュファイルの定期的なコピー保存

オーディオモンタージュファイル (.mon) のバックアップコピーを定期的に自動保存するように WaveLab Pro を設定できます。これは、作業内容が失われるのを防ぎ、ある時点で新しく保存したバージョンに適用した変更を破棄することに決めた場合に、以前のバージョンのファイルに戻すことができる便利な方法です。

すべての関連ファイルを含むオーディオモンタージュのバックアップコピー

オーディオモンタージュを複数のコンピューターで作業したり、別の WaveLab Pro ユーザーと共有や交換を行なったりするために、.mon ファイルと、そのファイルによって参照されているすべてのファイルを含むオーディオモンタージュデータ全体のバックアップコピーを 1 つのフォルダーに保存できます。

関連リンク

[オーディオモンタージュファイルの定期的なコピー保存 \(577 ページ\)](#)

[すべての関連ファイルを含むオーディオモンタージュのバックアップコピーを作成する \(579 ページ\)](#)

オーディオモンタージュファイルの定期的なコピー保存

前のバージョンをバックアップとして保持し、必要に応じて元に戻せるように、オーディオモンタージュファイル (.mon) のコピーを定期的に自動保存するように WaveLab Pro を設定できます。

オーディオモンタージュを保存するたびに、以前に保存されたバージョンがオーディオモンタージュファイルと同じフォルダー内の Backup.mon サブフォルダーにコピーされます。このバックアップフォルダーは WaveLab Pro によって自動的に作成されます。バックアップファイルには Montage_#X という名前が付けられます。Montage はオーディオモンタージュ名、X は数字のプレースホルダーです。

前のバージョンをいくつ保持するかを指定できます (最大 1000)。指定したバックアップ数に達すると、最も古いファイルが上書きされます。

補足

バックアップファイル名に追加される数字は、バックアップファイルの作成日や変更日とは無関係です。どのバックアップファイルが最新のものかを知るために、ファイルの作成日や変更日を確認することをおすすめします。

未保存または名称未設定のオーディオモンタージュもバックアップされます。名称未設定のオーディオモンタージュのバックアップファイルは一時フォルダーに保存され、Y_#X という数字を使用した名前が付けられます。Y はオーディオモンタージュを識別するための数字で、X はバックアップファイルの番号です。

関連リンク

[オーディオモンタージュファイルの定期的なバックアップの設定 \(578 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュのバックアップファイルを開く \(578 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュのバックアップ \(577 ページ\)](#)

オーディオモンタージュファイルの定期的なバックアップの設定

バックアップとして保存するオーディオモンタージュコピーの最大数とバックアップ間隔を設定できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 「**オーディオモンタージュ (Audio Montage)**」 で、「**すべてのオーディオモンタージュ (All Audio Montages)**」 タブを選択します。
2. 「**定期的にコピーを保存 (Periodic Copy Saving)**」 セクションで、バックアップコピーの最大数を指定します。
バックアップ機能を無効にするには、これを 0 に設定します。
3. 「**保存周期 (Every)**」 を 1 ~ 120 分の間で設定し、バックアップ間隔を指定します。
4. 必要に応じて、「**一定時間ごとに自動保存 (Auto Save)**」 をオンにして、オーディオモンタージュファイルを保存する頻度を指定します。

オーディオモンタージュのバックアップファイルを開く

オーディオモンタージュのバックアップファイルを開いて、前のバージョンのオーディオモンタージュを復元できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「開く (Open)」 を選択します。
2. 「**オーディオモンタージュ (Audio Montage)**」 をクリックします。
3. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - アクティブな (未保存の) オーディオモンタージュを閉じて最後に保存したバージョンを開くには、「**保存時のファイルに戻す (Revert to Saved File)**」 をクリックします。これにより、アクティブなオーディオモンタージュが最後に保存したコピーに置き換えられます。
 - アクティブな (未保存の) オーディオモンタージュを開いたまま、保存したバージョンを新しいウィンドウで開くには、「**バックアップに戻す (Revert to Backup)**」 をクリックします。

補足

「ユーザー設定 (Preferences)」の「定期的にコピーを保存 (Periodic Copy Saving)」の設定に関係なく、「保存時のファイルに戻す (Revert to Saved File)」オプションはいつでも使用できます。

すべての関連ファイルを含むオーディオモンタージュのバックアップコピーを作成する

オーディオモンタージュデータ全体のバックアップコピーを保存し、それを1つのフォルダーに統合して保存できます。

これにより、オーディオモンタージュを複数のコンピューターで操作したり、別の WaveLab Pro ユーザーと共有したりすることが容易になります。

手順

1. オーディオモンタージュをオーディオモンタージュウィンドウで開いた状態で、「処理 (Process)」タブをクリックします。
2. 「バックアップ (Back Up)」を選択します。
3. 「オーディオモンタージュのバックアップ (Audio Montage Backup)」ダイアログで必要な調整を行ない、「開始 (Start)」をクリックします。

結果

オーディオモンタージュデータのバックアップコピーが出力先フォルダーに保存されます。これには、.mon ファイルに加えて、バックアップの統合処理に影響されない元のオーディオモンタージュフォルダーなどに保存されていたかどうかに関係なく、オーディオモンタージュに関連付けられたすべてのファイルが含まれます。

関連リンク

[「オーディオモンタージュのバックアップ \(Audio Montage Backup\)」ダイアログ \(579 ページ\)](#)
[オーディオモンタージュのバックアップ \(577 ページ\)](#)

「オーディオモンタージュのバックアップ (Audio Montage Backup)」ダイアログ

「オーディオモンタージュのバックアップ (Audio Montage Backup)」ダイアログでは、オーディオモンタージュデータのバックアップコピーを1つのフォルダーに保存するための調整を行なえます。

種類 (Type)

- **自己完結型コピー (Self-Contained Copy)**
アクティブなオーディオモンタージュに関連するすべてのファイルに対して、独立した正確なコピーを作成し、1つのフォルダーに保存します。
- **ZIP ファイル (ZIP File)**
バックアップコピーを1つのアーカイブファイルとして保存します。
以下の圧縮方式から選択できます。
 - 圧縮なし、保存のみ (最高速) (None, Just Store (very fast))
 - 高速圧縮 (Fast Compression)
 - 中 (Medium Compression)
 - 最高圧縮 (低速) (Best Compression (slow))

補足

メディアファイルの多くは、「**最高圧縮 (低速) (Best Compression (slow))**」を選択したとしても ZIP ファイルへの変換で大幅にサイズを小さくすることはできません。そのため、ほかのオプションと比べてはるかに処理時間の短い「**圧縮なし、保存のみ (最高速) (None, Just Store (very fast))**」がデフォルト設定となっています。

- **パスワード (Password)**

バックアップフォルダーを不正使用から守るためのパスワードを設定できます。

補足

- このオプションをオンにするとバックアップ処理に時間がかかります。
- このパスワードは ZIP フォルダー内のファイルを開く際に必要なため、必ず覚えておいて、ファイルへのアクセスが必要なほかのユーザーに伝えてください。

- **アーカイブされたファイルをテスト (Test Archived Files)**

フォルダーの中身と元のデータが同じであることを確認します。

補足

これは、たとえばオーディオモンタージュをほかのユーザーと共有する前に、バックアップコピーが完全であることを確認するための追加チェックです。

保存先 (Destination)

バックアップフォルダーに名前を割り当てて保存先フォルダーを選択できます。

補足

「**オーディオモンタージュのバックアップ名 (Audio Montage Backup Name)**」に新しい名前を入力しない場合は元のオーディオモンタージュフォルダーの名前が使用されます。同じ名前の既存のバックアップコピーと区別するために、必要に応じてファイル名の最後にバージョン番号 (「_#2」など) が追加されます。

オプションとプレビュー (Options and Preview)

含めるファイルを選択して結果をプレビューできます。

- **未使用のファイルをコピー (Copy Unused Files)**

元のオーディオモンタージュフォルダーには含まれていて、現在はオーディオモンタージュで参照されていない「未使用」のファイルをバックアップフォルダーに追加するかどうかを選択できます。

ヒント

別バージョンのタイトルやノートなど、将来オーディオモンタージュに再び使用する可能性があるファイルを元のオーディオモンタージュフォルダーに意図的に追加した場合は、このオプションをオンにすることをおすすめします。

- **プレビュー (Preview)**

バックアップ処理に含まれるファイルの概要が表示されます。

関連リンク

[すべての関連ファイルを含むオーディオモンタージュのバックアップコピーを作成する \(579 ページ\)](#)
[オーディオモンタージュのバックアップ \(577 ページ\)](#)

オーディオモンタージュの統合

「**統合 (Consolidate)**」 オプションを使用すると、オーディオモンタージュフォルダー内の変更内容を追跡し、その中のファイルやオーディオモンタージュに関連するその他のファイルを管理できます。

WaveLab Pro では、オーディオモンタージュごとに指定のフォルダーが自動的に作成されます。オーディオモンタージュに関連するファイルをこの場所に保存するかどうかを選択できます。ただし、どこか別の場所からオーディオモンタージュにファイルを挿入し、オーディオモンタージュフォルダーには含めず元の場所に保持することもできます。一方、オーディオモンタージュフォルダーには、このフォルダーに手で保存したオーディオタイトルの別のバージョンやメモ、ある時点でオーディオモンタージュに読み込み、あとから削除したファイルなど、オーディオモンタージュファイルが参照していないファイルを含めることもできます。

「**統合 (Consolidate)**」 オプションの典型的な使用例:

- オーディオモンタージュを別のコンピューターで操作する、あるいは別のユーザーと共有して作業を続ける場合。

「**統合 (Consolidate)**」 オプションを使用すると、オーディオモンタージュフォルダーの外にあるすべての参照ファイルのコピーを作成して、アクティブなオーディオモンタージュのフォルダーに含めることができます。こうすれば、別のマシンやユーザーにプロジェクトを転送する際に必要な情報が欠けることはありません。

- オーディオモンタージュに読み込み、あとから削除したファイルがオーディオモンタージュフォルダーに含まれたままになっており、不要なメモリー領域を専有している場合。

「**統合 (Consolidate)**」 オプションを使用すると、アクティブなオーディオモンタージュが現在参照していないファイルを特定して削除できます。

関連リンク

[オーディオモンタージュの統合 \(581 ページ\)](#)

[「オーディオモンタージュを統合 \(Consolidate Audio Montage\)」 ダイアログ \(582 ページ\)](#)

オーディオモンタージュの統合

「**統合 (Consolidate)**」 オプションを使用して、オーディオモンタージュフォルダーの内容の確認、編集、最適化を行なえます。

手順

1. オーディオモンタージュをオーディオモンタージュウィンドウで開いた状態で、「**処理 (Process)**」 タブをクリックします。
2. 「**統合 (Consolidate)**」 を選択します。
3. 「**オーディオモンタージュを統合 (Consolidate Audio Montage)**」 ダイアログで必要な調整を行ない、「**統合 (Consolidate)**」 をクリックします。
4. オーディオモンタージュをエクスプローラー (Windows) に表示するには、「**ファイルエクスプローラー上にオーディオモンタージュを表示 (Reveal Audio Montage in File Explorer)**」 を選択します。

関連リンク

[オーディオモンタージュの統合 \(581 ページ\)](#)

[「オーディオモンタージュを統合 \(Consolidate Audio Montage\)」 ダイアログ \(582 ページ\)](#)

「オーディオモンタージュを統合 (Consolidate Audio Montage)」ダイアログ

「オーディオモンタージュを統合 (Consolidate Audio Montage)」ダイアログでは、アクティブなオーディオモンタージュフォルダー内のファイルを表示して編集できます。

オーディオモンタージュを開いた状態で、「処理 (Process)」タブをクリックして「統合 (Consolidate)」を選択すると「オーディオモンタージュを統合 (Consolidate Audio Montage)」ダイアログにアクセスできます。

オーディオモンタージュフォルダー (Audio Montage Folder)

外部ファイルをオーディオモンタージュフォルダーにコピー (Copy External Files Into The Audio Montage Folder)

アクティブなオーディオモンタージュに参照されていて、そのオーディオモンタージュフォルダーに含まれていないすべてのファイルをそのフォルダーにコピーします。

ヒント

オーディオモンタージュを別のコンピューターで操作する、あるいは別の WaveLab ユーザーと共有する場合は、このオプションを選択することをおすすめします。そうすれば、必要な情報が欠けることはありません。

システム内の不要な重複を防ぐために、「正常にコピーされたあとは外部ファイルを削除 (Delete External Files After Successful Copy)」をオンにすることで元の外部ファイルを削除できます。

補足

その前に、削除するファイルが他のオーディオモンタージュで参照されていないかや、他の WaveLab Pro プロジェクトで使用されていないかを確認してください。

未使用のファイルをオーディオモンタージュフォルダーから削除 (Delete Unused Files From the Audio Montage Folder)

オーディオモンタージュに現在関連付けられていないオーディオモンタージュフォルダー内のファイルをフォルダーから削除します。

補足

不要なファイルだけを削除するようにしてください。

今後オーディオモンタージュに追加する可能性のあるファイルや参照用に必要なファイルなど、オーディオモンタージュフォルダー内の関連ファイルは、現在は「未使用」でも、フォルダー内に保持しておくか、このオプションをオンにする前に別の場所にコピーしておきます。

プレビュー (Preview)

- 「プレビュー (Preview)」ディスプレイには、このダイアログの「オーディオモンタージュフォルダー (Audio Montage Folder)」セクションで設定に加えた変更が反映されます。
- オーディオモンタージュで現在参照されているファイルが表示されるほか、「プレビュー (Preview)」セクションには、オーディオモンタージュフォルダーに保存されている、アクティブオーディオモンタージュに関連付けられていないファイルも一覧表示されます。

「プレビュー (Preview)」セクションのオプション:

広げる (Expand)

すべてのリストエントリが表示されるようにフォルダーツリーを広げます。

折りたたむ (Collapse)

フォルダーツリーのすべてのレベルを非表示にします。

ソース コピー先 (Source Destination)

ソースファイル (コピー元のファイル) が左側のコラムに表示されます。

右側のコラムにはコピー先のファイルパスが表示されます。

コピー先 ソース (Destination Source)

ソースファイル (コピー元のファイル) が右側のコラムに表示されます。

左側のコラムにはコピー先のファイルパスが表示されます。

関連リンク

[オーディオモンタージュの統合 \(581 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュの統合 \(581 ページ\)](#)

オーディオ CD の読み込み

オーディオ CD ファイルを読み込むことができます。読み込んだオーディオ CD はオーディオモンタージュとして開かれます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「読み込む (Import)」を選択します。
2. 「オーディオ CD (Audio CD)」をクリックします。
3. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) から読み込むオーディオ CD プログラムファイルを選択して、「読み込む (Import)」をクリックします。

結果

読み込まれたオーディオ CD は、名称未設定の新規オーディオモンタージュとして開かれます。これにはオーディオ CD ファイルに保存されていたすべてのオーディオトラックが含まれます。

AES-31 ファイルの書き出し/読み込み

AES-31 規格は、異なるオーディオデバイスおよびソフトウェア間における、ファイル形式の非互換性問題を解決するためのファイルフォーマットです。イベントの時間位置やフェードなどの設定を保持したまま、ワークステーション間でプロジェクトをやり取りするのに使用できます。

AES-31 のデフォルトのオーディオファイル形式は Broadcast Wave です。ハードウェアやソフトウェアの種類に関わらず、AES-31 規格に対応し、Broadcast Wave ファイルを読み込みできるすべてのデジタルオーディオワークステーション間で、AES-31 ファイルをやり取りまたは使用できます。

書き出されるファイルは XML ファイルですが、.adl (audio decision list) という拡張子が付けられません。

AES-31 ファイルへの書き出し

オーディオモンタージュを AES-31 ファイルに書き出すと、書き出したファイルには、オーディオファイルの参照情報を含む、すべてのオーディオトラックデータが含まれます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「書き出し (Export)」を選択します。
2. 「オーディオモンタージュを AES-31 に書き出し (Audio Montage to AES-31)」をクリックします。

3. ファイルの名前と保存場所を指定して、「書き出す (Export)」をクリックします。
 4. 「AES-31 書き出しオプション (AES-31 Export Options)」ダイアログで設定を編集し、「OK」をクリックします。
-

「AES-31 書き出しオプション (AES-31 Export Options)」ダイアログ

- 「AES-31 書き出しオプション (AES-31 Export Options)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」> 「書き出す (Export)」を選択し、「オーディオモンタージュを AES-31 に書き出し (Audio Montage to AES-31)」を選択します。次に、ファイルの名前と保存場所を指定して、「書き出す (Export)」をクリックします。

リニアフェードをレンダリングしてファイル化する (Render Linear Fades as Audio Files)

この項目をオンにすると、WaveLab Pro によって自動的に計算されるリニアフェードが小さなオーディオファイルにレンダリングされ、正確なオーディオエフェクトが保持されます。

カーブフェードをレンダリングしてファイル化する (Render Curved Fades as Audio Files)

この項目をオンにすると、WaveLab Pro によって自動的に計算される複雑なフェードが小さなオーディオファイルにレンダリングされ、正確なオーディオエフェクトが保持されます。

クロスフェードをレンダリングしてファイル化する (Render Crossfades as Audio Files)

この項目をオンにすると、WaveLab Pro によって自動的に計算されるクロスフェードが小さなオーディオファイルにレンダリングされ、正確なオーディオエフェクトが保持されます。

ミュートされたクリップは無視 (Skip Muted Clips)

この項目をオンにすると、ミュートされたクリップは AES-31 ファイルに含まれません。

書き出し後、ファイルを読み込む (After Exporting, Import File)

この項目をオンにすると、書き出されたファイルがすぐに読み込まれます。これにより、書き出し結果を確認できます。

AES-31 ファイルの読み込み

手順

1. 「ファイル (File)」> 「読み込む (Import)」を選択します。
 2. 「AES-31」をクリックします。
 3. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で読み込む AES-31 ファイルを選択し、「読み込む (Import)」をクリックします。
 4. 「AES-31 読み込みオプション (AES-31 Import Options)」ダイアログで設定を編集し、「OK」をクリックします。
-

結果

読み込まれた AES-31 ファイルが、新しい名称未設定のオーディオモンタージュとして開きます。このオーディオモンタージュには、AES-31 ファイルに保存されたすべてのオーディオトラックが含まれます。

「AES-31 読み込みオプション (AES-31 Import Options)」ダイアログ

- 「AES-31 読み込みオプション (AES-31 Import Options)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」> 「読み込む (Import)」を選択し、「AES-31」を選択します。次に、AES-31 ファイルを選択して「読み込む (Import)」をクリックします。

可能な場合はリニアフェードファイルを使用 (ない場合はダイナミックフェードを作成) (Use Linear Fade Files, If Available (Otherwise, Create Dynamic Fades))

この項目をオンにすると、リニアフェードに使用できるオーディオファイルが使用されます。使用できるファイルがない場合は、ダイナミックフェードが作成されます。

可能な場合はカーブフェードファイルを使用 (ない場合はダイナミックフェードを作成) (Use Curved Fade Files, If Available (Otherwise, Create Dynamic Fades))

この項目をオンにすると、複雑なフェードに使用できるオーディオファイルが使用されます。使用できるファイルがない場合は、ダイナミックフェードが作成されます。

Nuendo で作成された AES-31 ファイルの読み込み

Steinberg 社の Nuendo で作成されたプロジェクトなどを、AES-31 ファイルとして WaveLab Pro に読み込みます。

この場合、Nuendo のマーカー名に特定のコードを追加すると、WaveLab Pro 固有のマーカーに簡単に変換できます。たとえば、Nuendo で書き出された AES-31 ファイルを WaveLab Pro に読み込むと、ファイルに含まれるマーカーは、読み込み時に WaveLab Pro マーカーとして解釈されます。

タイトルマーカーの場合、以下のコードを使用できます。

マーカーの種類	マーカーコード	マーカー名の例
タイトルの開始位置	[t-start]	So it begins [t-start]
タイトルの終了位置	[t-end]	The end [t-end] of the road
タイトル境界	[t-splice]	Intermission [t-splice]
タイトルインデックス	[t-index]	[t-index] Hello

- Nuendo では、特定のマーカー用にマーカートラックを作成する必要があります。
- 特定のマーカーが含まれる AES-31 プロジェクトを読み込む場合、WaveLab Pro ではマーカーコードは表示されません。

録音

オーディオエディターとオーディオモニタージュウインドウでオーディオを録音できます。

以下の録音方法を使用できます。

- **オーディオエディター**では、「**録音 (Recording)**」ダイアログで複数のオプションを使用してファイルを録音できます。
- **オーディオモニタージュウインドウ**では、同時に複数のオーディオモニタージュトラックを録音できます。
- 入力信号をモニタリングしてエフェクトを聴きながら録音できます。

関連リンク

[オーディオエディターでの録音 \(586 ページ\)](#)






[オーディオモニタージュウインドウでの録音 \(593 ページ\)](#)

[「録音 \(Recording\)」ダイアログ \(586 ページ\)](#)

[入力のモニタリング \(597 ページ\)](#)

オーディオエディターでの録音

手順

1. **オーディオエディター**で「**録音 (Record)**」 ボタンをクリックするか、テンキーの **[*]** を押します。
「**録音 (Recording)**」ダイアログが開きます。
2. 「**録音 (Recording)**」ダイアログでオプションを選択します。
3. 「**録音 (Record)**」 をクリックして、録音を開始します。
自動開始オプションのいずれかを選択した場合、指定した自動開始条件が満たされるまで、録音は「**休止 (Pause)**」モードになります。
録音中は、「**録音 (Recording)**」ダイアログの背景色が赤色に変わります。
4. 録音を休止するには、「**休止 (Pause)**」 ボタンをクリックします。
5. 「**停止 (Stop)**」 をクリックして録音を終了します。
6. (オプション) もう一度録音したい場合は、再度「**録音 (Record)**」 をクリックします。

関連リンク

[「録音 \(Recording\)」ダイアログ \(586 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウインドウでの録音 \(593 ページ\)](#)

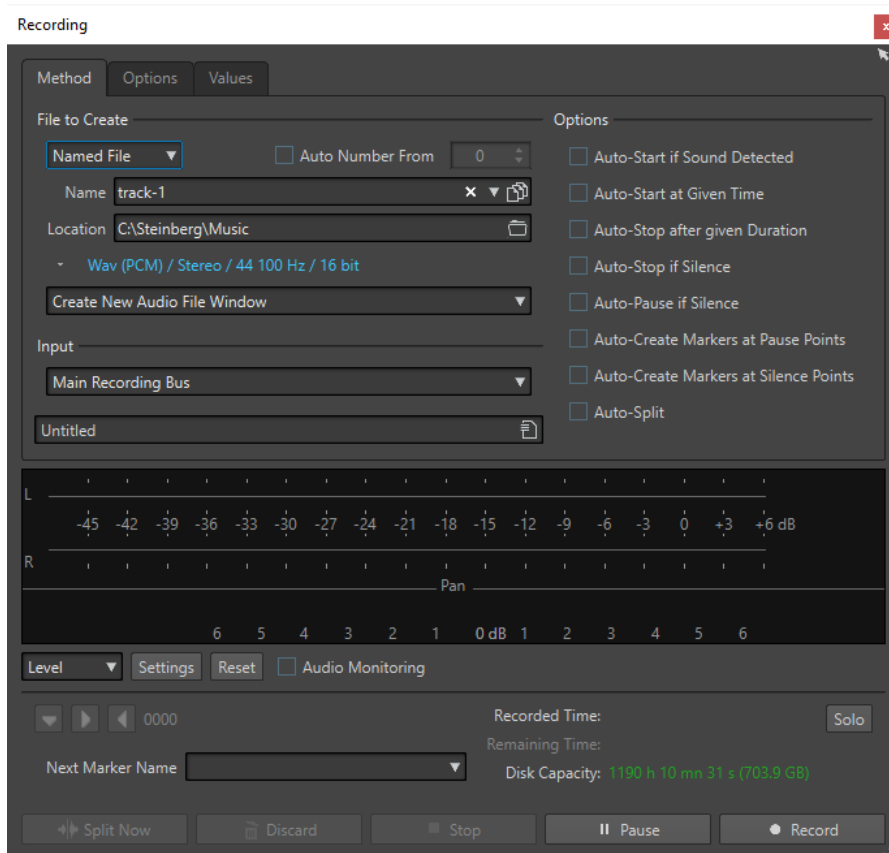
「録音 (Recording)」ダイアログ

「**録音 (Recording)**」ダイアログでは、録音のパラメーターを設定したり、オーディオファイルの録音を開始したりできます。

「**録音 (Recording)**」ダイアログを開くには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **オーディオエディター**を開き、トランスポートバーで「**録音 (Record)**」をクリックします。

- その他のワークスペースでは、**[Alt/Opt]** を押しながらトランスポートバーの「録音 (Record)」をクリックします。
- **オーディオモニタージュウィンドウ**で、**[Alt/Opt] + [R]** を押します。



メインボタン



分割 (Split now)

録音の進行中に、すでに録音されたオーディオを新規ウィンドウで開きます。このボタンをクリックすると、ファイルを分割するタイミングを設定できます。名前付きファイルを録音中で、休止状態ではなく、「自動分割 (Auto-Split)」が有効になっていない場合に、ボタンは有効になります。

キャンセル (Discard)

録音を停止し、これまでに録音されたオーディオを削除します。

停止 (Stop)

録音を停止します。

休止

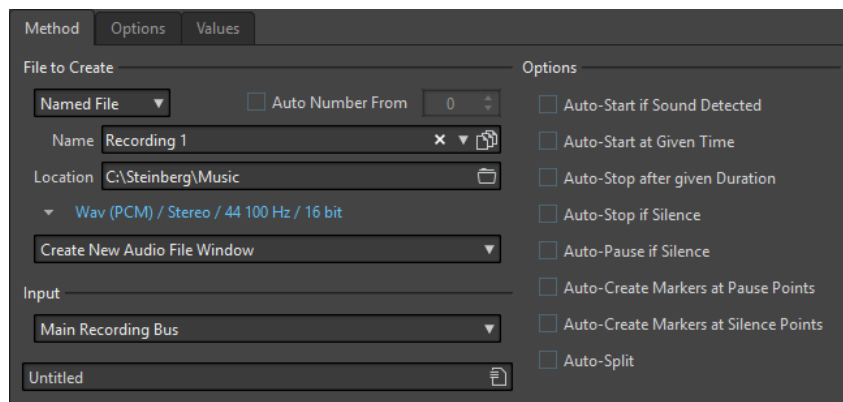
録音を休止します。

録音 (Record)

録音を開始します。録音オプションに応じて、「休止 (Pause)」モードが有効になります。

「動作内容 (Method)」 タブ

このタブでは、録音を自動的に開始、停止、および休止するためのオプションを定義できます。入力デバイスを選択し、特定のタイミングで録音を開始したり、特定の時間後に録音を停止したりするように設定できます。



作成ファイル (File to create)

一時ファイルを録音し、あとで改めて名前を付けて保存するか、最初から名前と場所を指定したファイルの形で録音するかを選択します。

番号を自動追加: 最初の値 (Auto number from)

この項目をオンにして複数のファイルを録音すると、ファイルのファイル名に連番が付与されます。

名前 (Name)

書き込まれるファイル名 (パスを除く) を指定します。入力時には、選択したフォルダー内の同じ文字で始まるすべてのファイルが表示されます。選択したフォルダーのすべてのファイルを表示するには、リストアイコンをクリックします。

場所 (Location)

録音内容を保存するフォルダーを指定します。

オーディオファイルの形式

「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログが表示されます。ファイル形式を指定できます。

録音先

オーディオが録音される場所を指定できます。

- 「新規オーディオファイルウィンドウを作成 (Create New Audio File Window)」を選択した場合、オーディオは新規オーディオファイルウィンドウに録音されます。
- 「アクティブなオーディオファイルに追加 (Add to Active Audio File)」を選択した場合、オーディオはアクティブなオーディオファイルウィンドウの編集カーソルの位置に録音されます。オーディオファイルが開かれていない場合は、新しいオーディオファイルウィンドウが作成されます。
- 「モンタージュのアクティブなトラックに追加 (Add to Active Track of Montage)」を選択した場合、オーディオは既存のオーディオモンタージュの編集カーソルの位置に録音されます。オーディオモンタージュが開かれていない場合は、新しいオーディオモンタージュが作成されます。

入力 (Input)

録音に使用する入力バスを選択できます。

入力音検出時に自動開始 (Auto-start if sound detected)

この項目をオンにすると、入力信号が「各種設定値 (Values)」タブで指定したスレッショルドレベルを超えた時点で録音が始まります。

設定時刻に自動開始 (Auto-Start at Given Time)

この項目をオンにすると、設定された時刻に録音が始まります。この時刻は「各種設定値 (Values)」タブで設定します。

設定時間後に自動停止 (Auto-Stop after Given Duration)

この項目をオンにすると、「各種設定値 (Values)」タブで指定した時間 (デュレーション) が経過した時点で録音が自動的に停止します。

無音検出時に自動停止 (Auto-stop if silence)

この項目をオンにすると、入力信号が一定の時間、指定したスレッショルドレベルを下回ると録音が自動的に停止します。このレベルと時間の長さ (デュレーション) は「各種設定値 (Values)」タブで指定します。

無音検出時に自動休止 (Auto-pause if silence)

この項目をオンにすると、入力信号が一定の時間、指定したスレッショルドレベルを下回ると録音が自動的に休止します。このレベルと時間の長さ (デュレーション) は「各種設定値 (Values)」タブで指定します。

休止時にマーカーを自動作成 (Auto-create markers at pause point)

この項目をオンにすると、録音中に「休止 (Pause)」ボタンをクリックするたびに標準マーカーが作成されます。

無音部分にマーカーを自動作成 (Auto-create markers at silence points)

この項目をオンにすると、入力信号が一定の時間、指定したスレッショルドレベルを下回るたびに標準マーカーが作成されます。このレベルと時間の長さ (デュレーション) は「各種設定値 (Values)」タブで指定します。

自動分割 (Auto-Split)

この項目をオンにすると、特定の時間の経過後または特定のファイルサイズになると録音データが自動的に複数のオーディオファイルに分割されます。「自動分割 (Auto-Split)」はライブ録音など、長時間にわたる録音の際に役立ちます。

「自動分割 (Auto-Split)」オプションは、「名前を設定 (Named File)」が選択されている場合のみ使用できます。「自動分割 (Auto-Split)」を選択すると、オーディオファイル名の「番号を自動追加: 最初の値 (Auto number from)」オプションが自動的にオンになります。分割されたファイル同士は連続しています。つまり、ファイル間にギャップはありません。

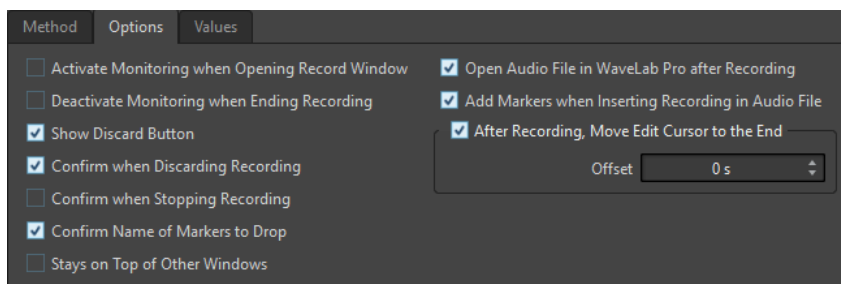
- 設定したファイルサイズごとに新規録音ファイルを作成するには、「各種設定値 (Values)」タブを選択し、「自動分割パラメーター (Auto-Split Parameters)」セクションで「ファイルサイズ (File Size)」を指定します。
- 設定した時間が経過するごとに新規録音ファイルを作成するには、「各種設定値 (Values)」タブを選択し、「自動分割パラメーター (Auto-Split Parameters)」セクションで「時間 (デュレーション) (File Duration)」を指定します。

補足

「自動分割 (Auto-Split)」で録音された各ファイルは、空のフォルダーに保存することをおすすめします。これにより、「番号を自動追加: 最初の値 (Auto number from)」オプションで、その場所にすでに存在する名前のファイルが作成されるのを防ぎます。

「オプション (Options)」タブ

このタブでは、録音処理に関する詳細設定を行なえます。



録音ウィンドウを開いたときにモニタリングをオン (Activate monitoring when opening record window)

この項目をオンにすると、「録音 (Recording)」ダイアログが開いたときにモニタリングがオンになります。この項目をオフにすると、「録音 (Record)」を押すか、「処理モニター (Monitor)」をオンにした場合に、メーターとオーディオスルーが表示されます。

録音の停止時にモニタリングをオフ (Deactivate monitoring when ending recording)

この項目をオンにすると、録音が終了したときにオーディオスルーが非アクティブになります。これにより、オーディオデバイス入力ポートが解放されます。

「キャンセル」ボタンを表示 (Show Discard button)

「キャンセル (Discard)」ボタンを表示するか非表示にするかを設定します。

録音を破棄する際に確認 (Confirm when discarding recording)

この項目をオンにすると、録音を破棄する前に確認メッセージが表示されます。

録音を停止する際に確認 (Confirm when stopping recording)

この項目をオンにすると、録音を停止する前に確認メッセージが表示されます。

マーカー追加時に名前を確認 (Confirm name of markers to drop)

この項目をオンにすると、作成したマーカーの名前を入力するように求められます。

録音後、オーディオファイルを WaveLab Pro で開く (Open Audio File in WaveLab Pro after Recording)

この項目をオンにすると、録音後に WaveLab Pro でオーディオファイルが開きます。

録音をオーディオファイルに挿入時にマーカーを追加 (Add Markers when Inserting Recording in Audio File)

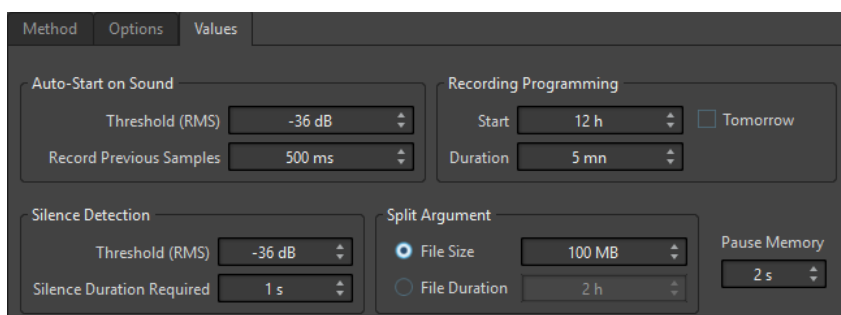
この項目をオンにすると、録音がオーディオファイルに挿入された場合に、マーカーが新しいサンプルを囲むように追加されます。

録音後、編集カーソルを終了位置へ移動 (After Recording, Move Edit Cursor at the End)

この項目をオンにすると、編集カーソルが録音の終了位置に移動します。

「各種設定値 (Values)」タブ

このタブでは、さまざまな録音オプションの値を設定できます。



入力音検出時の自動開始 - スレッシュホールド (RMS) (Auto-Start on Sound - Threshold (RMS))

録音を実行するサウンドレベルを指定できます。

入力音検出時の自動開始 - 先行録音時間 (Auto-Start on Sound - Record Previous Samples)

録音の開始時点よりも少し前の入力信号を録音に取り込むことができます。この機能は録音の最初の部分で音が欠けてしまうといったトラブルを避けるのに役立ちます。これは、「**入力音検出時に自動開始 (Auto-Start if Sound Detected)**」がオンになっている場合にのみ関係してくる機能です。

無音部分の検出基準 - スレッシュホールド (RMS)/基準とする時間 (Silence Detection - Threshold (RMS)/Silence Duration Required)

「**無音検出時に自動停止 (Auto-Stop if Silence)**」と「**無音部分にマーカーを自動作成 (Auto-Create Markers at Silence Points)**」の両オプションで使用されるスレッシュホールド値です。「**基準とする時間 (Silence Duration Required)**」設定と組み合わせて使用することで、入力信号が一定の時間スレッシュホールド値を下回るたびに、指定した動作が行なわれるようにします。

録音機能のプログラム設定 - 録音の開始時刻 (Recording Programming - Start)

「**設定時刻に自動開始 (Auto-Start at Given Time)**」がオンになっている場合に、録音開始の時刻を設定します。

録音機能のプログラム設定 - 時間 (デュレーション) (Recording Programming - Duration)

「**設定時間後に自動停止 (Auto-Stop after given Duration)**」がオンになっている場合に、録音時間の長さを設定します。

録音機能のプログラム設定 - 明日 (Recording Programming - Tomorrow)

この項目をオンにすると、翌日の時刻を指定できます (午前0時から)。

自動分割パラメーター (Auto-Split Parameters)

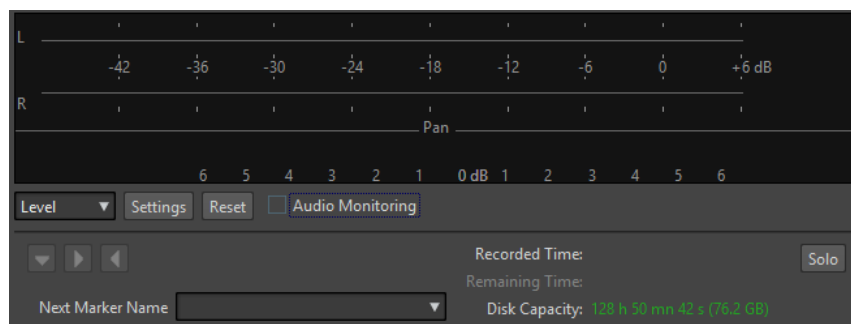
「**ファイルサイズ (File Size)**」をオンにすると、録音ファイルのサイズが右のフィールドで設定された値に達した時点で新しい録音ファイルが作成されます。このオプションは「**処理方法 (Method)**」タブで「**自動分割 (Auto-Split)**」がオンになっている場合にのみ有効になります。

「**時間 (デュレーション) (File Duration)**」をオンにすると、録音ファイルの時間の長さが右のフィールドで設定された値に達した時点で新しい録音ファイルが作成されます。このオプションは「**処理方法 (Method)**」タブで「**自動分割 (Auto-Split)**」がオンになっている場合にのみ有効になります。

休止後の先行録音時間 (Pause Memory)

「**休止 (Pause)**」ボタンを使用している場合に、「時間をさかのぼって」録音を再開するための安全バッファです。録音を再開する際はこのバッファを使用して、「**休止 (Pause)**」ボタンがクリックされる前の入力信号を録音データに取り込みます。これによって、「**休止 (Pause)**」ボタンのクリックが少し遅くなっても、録音を再開できます。

メーター表示



レベル/スペクトラム (Level/Spectrum)

レベルメーターとスペクトロメーターのどちらを使用するかを指定できます。

設定 (Settings)

「レベル (Level)」表示が選択されている場合、このボタンで「レベル/パンメーターの設定 (Level/Pan 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。

ソロ (Solo)

このウィンドウのサイズと他のすべての WaveLab Pro ウィンドウの表示/非表示を瞬時に切り替えます。

関連リンク

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(219 ページ\)](#)

[録音用のレベルメーターとスペクトロメーター \(592 ページ\)](#)

[「レベル/パンメーターの設定 \(Level/Pan Meter Settings\)」ダイアログダイアログ \(688 ページ\)](#)

録音用のレベルメーターとスペクトロメーター

「録音 (Recording)」ダイアログの下部にはメーターが表示されます。これは、入力信号の入力レベルと周波数スペクトラムの確認に便利です。

「オーディオモニタリング (Audio Monitoring)」チェックボックスをオンにすると、メーターが有効になります。この処理は、「録音 (Recording)」ダイアログの「オプション (Options)」タブにある「録音ウィンドウを開いたときにモニタリングをオン (Activate Monitoring when Opening Record Window)」がオンになっている場合には、自動的に実行されます。

メーターをリセットするには、「表示をリセット (Reset)」ボタンをクリックします。

レベルメーター

レベルメーターでは、水平バーで各チャンネルのピークレベル (外側のバー) と平均ラウドネス (VU、内側のバー) が表示されます。値も数字で表示されます。「設定 (Settings)」ボタンをクリックすると、「レベル/パンメーターの設定 (Level/Pan Meter Settings)」ダイアログが表示されます。

スペクトロメーター

スペクトロメーターでは、周波数スペクトラムが棒グラフで連続的にグラフィック表示されます。「設定 (Settings)」ポップアップメニューで、高いオーディオレベルのみ表示するか、中程度または低いオーディオレベルを含めるかを選択できます。

関連リンク

[「録音 \(Recording\)」ダイアログ \(586 ページ\)](#)

ディスク空き領域インジケーター

「録音 (Recording)」ダイアログの一番下にあるこのインジケーターには、「作成ファイル (File to Create)」セクションで指定したハードディスク、または一時ファイル用に選択したハードディスクのおおよその空き容量が表示されます。

補足

ハードディスクの空き容量が 30 秒未満になると、ディスク空き領域インジケーターは赤色で表示されます。

関連リンク

[「録音 \(Recording\)」ダイアログ \(586 ページ\)](#)

オーディオモニタージュウウィンドウでの録音

オーディオをオーディオモニタージュウのクリップとして録音できます。

接続している ASIO デバイスによって、WaveLab Pro が利用可能な入力バスを自動で検出して、ステレオ/モノラル入力バスを「オーディオ接続 (Audio Connections)」で作成します。

関連リンク

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(35 ページ\)](#)

[録音用に入力バスを自動で割り当てる \(ASIO デバイスのみ\) \(593 ページ\)](#)

[録音用の入力バスを手動で割り当てる \(594 ページ\)](#)

[自動ファイル属性を使用した録音 \(595 ページ\)](#)

[カスタムファイル属性を使用した録音 \(595 ページ\)](#)

[複数のトラックでの録音 \(596 ページ\)](#)

録音用に入力バスを自動で割り当てる (ASIO デバイスのみ)

録音を開始する前に、入力バスを割り当てる必要があります。たとえば、Steinberg UR インターフェースなどの ASIO デバイスを使用している場合、入力ポートが自動で作成されます。

補足

ASIO デバイスを使用していない場合は、手動で入力バスを割り当てる必要があります。

手順

1. お使いのデバイスをコンピューターに接続して、WaveLab Pro を起動します。
2. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオ接続 (Audio Connections)」を選択します。
3. 「録音 (Recording)」をクリックします。

- お使いの ASIO デバイスが「オーディオデバイス (Audio Device)」メニューで選択されていることを確認します。
入力バスが自動で割り当てられます。
- オーディオモニタージュウを作成します。
- モノラルまたはステレオトラックを作成します。
- トラックコントロール領域で「イン (IN)」をクリックして各トラックで使用する入力バスを選択します。

結果

WaveLab Pro で録音の準備ができました。

関連リンク

[録音用の入力バスを手動で割り当てる \(594 ページ\)](#)

[自動ファイル属性を使用した録音 \(595 ページ\)](#)

[カスタムファイル属性を使用した録音 \(595 ページ\)](#)

[複数のトラックでの録音 \(596 ページ\)](#)

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(35 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

録音用の入力バスを手動で割り当てる

録音を開始する前に、入力バスを割り当てる必要があります。

補足

たとえば、Steinberg UR インターフェースなどの ASIO デバイスを使用している場合、入力バスが自動で作成されます。

手順

- お使いのデバイスをコンピューターに接続して、WaveLab Pro を起動します。
- 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオ接続 (Audio Connections)」を選択します。
- 「録音 (Recording)」をクリックします。
- バスのリストで、録音に使用するバスを選択します。
- バスをさらに追加するには、「バスを追加 (Add Bus)」をクリックして追加の入力バスを割り当てます。
- 「チャンネル構成 (Channel Configuration)」メニューで、「モノラル (Mono)」、「ステレオ (Stereo)」、「サラウンド (Sur) (Surround)」、「Ambisonics」、「マルチモノ (Multi Mono)」または「マルチステレオ (Multi Stereo)」のどれで録音するか選択します。
- 「デバイスポート (Device Port)」コラムで入力ポートを割り当てます。

結果

WaveLab Pro で録音の準備ができました。

関連リンク

[録音用に入力バスを自動で割り当てる \(ASIO デバイスのみ\) \(593 ページ\)](#)

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(35 ページ\)](#)

[自動ファイル属性を使用した録音 \(595 ページ\)](#)

[カスタムファイル属性を使用した録音 \(595 ページ\)](#)

[複数のトラックでの録音 \(596 ページ\)](#)

自動ファイル属性を使用した録音

自動ファイル属性を使用した録音は、オーディオモニタージュウインドウで一番手軽に録音する方法です。

録音するファイルのファイル名が自動的に生成されます。録音されたファイルは、アクティブなオーディオモニタージュウのデータフォルダーに保存されます。録音されたファイルのビット解像度は、一時ファイル用に定義されているビット解像度と同じです。

手順

1. モニタージュウインドウでトラックを選択して、録音を開始する位置をクリックします。
2. トランスポートバーで、「録音 (Record)」をクリックします。
3. 録音を開始するには、「入力信号 (Audio Input)」メニューで入力バスを選択します。
4. 以下のいずれかを行ないます。
 - 録音を停止するには、トランスポートバーの「停止 (Stop)」をクリックします。
 - 録音を停止して破棄するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらトランスポートバーの「停止 (Stop)」をクリックします。これにより、録音されたファイルが削除されます。

関連リンク

[録音用の入力バスを手動で割り当てる \(594 ページ\)](#)

[録音用に入力バスを自動で割り当てる \(ASIO デバイスのみ\) \(593 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

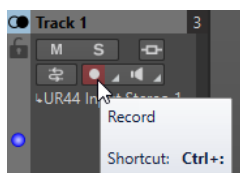
[「録音のファイル属性 \(File Properties for Recording\)」ダイアログ \(597 ページ\)](#)

カスタムファイル属性を使用した録音

オーディオモニタージュウインドウで録音をする際に、録音するファイルの名前、場所およびビット解像度を指定できます。

手順

1. モニタージュウインドウでトラックを選択して、録音を開始する位置をクリックします。
2. トラックコントロール領域で、「入力信号 (Audio Input)」をクリックして入力バスを選択します。
3. 「録音 (Record)」を右クリックして、「録音のファイル属性 (File Properties for Recording)」をクリックします。



4. 「録音のファイル属性 (File Properties for Recording)」ダイアログで設定を行ない、「録音可能なトラック (Record Enable Track)」をクリックします。
トラックの録音準備ができました。
5. トランスポートバーで、「録音 (Record)」をクリックします。
6. 以下のいずれかを行ないます。
 - 録音を停止するには、トランスポートバーの「停止 (Stop)」をクリックします。

- 録音を停止して破棄するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらトランスポートバーの「**停止 (Stop)**」をクリックします。これにより、録音されたファイルが削除されます。

関連リンク

[録音用の入力バスを手動で割り当てる \(594 ページ\)](#)

[録音用に入力バスを自動で割り当てる \(ASIO デバイスのみ\) \(593 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

[「録音のファイル属性 \(File Properties for Recording\)」ダイアログ \(597 ページ\)](#)

複数のトラックでの録音

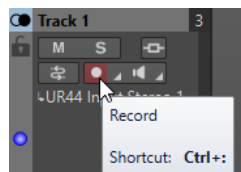
複数のオーディオモニタージュトラックで同時に録音できます。

前提条件

録音用の入力バスを割り当てておきます。

手順

- モニタージュウィンドウで、録音を開始する位置をクリックします。
- 必要に応じて、「**処理モニター (Monitor)**」をクリックして入力信号をモニタリングし、レベルを調節します。
- 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 自動ファイル属性を使用してオーディオファイルを録音するには、トラックコントロール領域で「**録音 (Record)**」をクリックして、入力バスを選択します。



- 録音するオーディオファイルのファイル名、場所、およびビット解像度を指定するには、「**録音 (Record)**」を右クリックして「**録音のファイル属性 (File Properties for Recording)**」をクリックします。「**録音のファイル属性 (File Properties for Recording)**」ダイアログで設定を行ない、「**録音可能なトラック (Record Enable Track)**」をクリックします。

トラックの録音準備ができました。

- 必要に応じて、録音を行なうすべてのトラックに対して手順3を繰り返します。
- トランスポートバーで、「**録音 (Record)**」をクリックして録音を開始します。
- 以下のいずれかを行ないます。
 - 録音を停止するには、トランスポートバーの「**停止 (Stop)**」をクリックします。
 - 複数のトラックを同時に録音しているときに1つのトラックの録音を停止するには、そのトラックのトラックコントロール領域で「**録音 (Record)**」をクリックします。
 - 録音を停止して破棄するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらトランスポートバーの「**停止 (Stop)**」をクリックします。これにより、録音されたファイルが削除されます。

関連リンク

[録音用の入力バスを手動で割り当てる \(594 ページ\)](#)

[録音用に入力バスを自動で割り当てる \(ASIO デバイスのみ\) \(593 ページ\)](#)

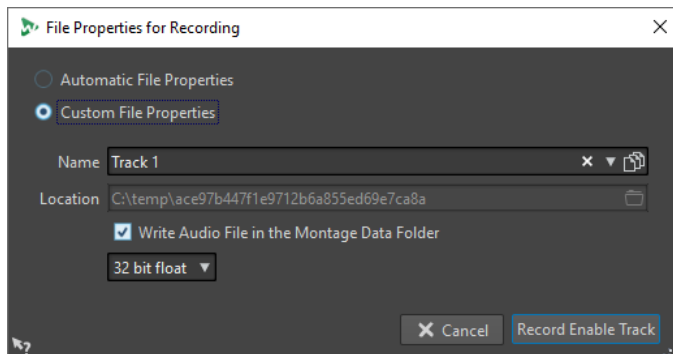
[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

[「録音のファイル属性 \(File Properties for Recording\)」ダイアログ \(597 ページ\)](#)

「録音のファイル属性 (File Properties for Recording)」ダイアログ

このダイアログでは、録音するトラックのファイル名、場所、およびビット解像度を指定できます。

- 「録音のファイル属性 (File Properties for Recording)」ダイアログを開くには、トラックコントロール領域で「録音 (Record)」を右クリックして、「録音のファイル属性 (File Properties for Recording)」をクリックします。



自動ファイル属性 (Automatic File Properties)

この項目をオンにすると、録音するファイルのファイル名が自動的に生成されます。録音されたファイルは、アクティブなオーディオモニターズのデータフォルダーに保存されます。録音されたファイルのビット解像度は、一時ファイル用に定義されているビット解像度と同じです。

カスタムファイル属性 (Custom File Properties)

この項目をオンにすると、録音するオーディオファイルのファイル名と場所を指定できます。

オーディオファイルをモニターズのデータフォルダーに書き込む (Write Audio File in the Montage Data Folder)

この項目をオンにすると、録音されたオーディオファイルはオーディオモニターズのデータフォルダーに保存されます。カスタムフォルダーを指定するには、この項目をオフにします。

ビット解像度

録音するオーディオファイルのビット解像度を指定できます。

関連リンク

[オーディオモニターズウィンドウでの録音 \(593 ページ\)](#)

入力のモニタリング

入力のモニタリングとは、録音の準備中または録音中に、エフェクトを通った入力信号を試聴することです。これにより、WaveLab Pro の設定によって入力信号にかかるエフェクトを聴くことができます。

エフェクトチェーン、オーディオハードウェア、およびドライバーによっては、モニタリングする信号にレイテンシーが発生する場合があります。

オーディオモニターズとエフェクトを通る信号をモニタリングするか、「**ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)**」を使って WaveLab Pro とエフェクトを通る前の入力信号を直接聴くか選択できます。「**ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)**」は、入力信号のモニタリングよりもレイテンシーが低くなります。「**ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)**」はデフォルトで有効になっています。

関連リンク

[入力信号のモニタリング \(598 ページ\)](#)

[ダイレクトモニタリング \(598 ページ\)](#)

入力信号のモニタリング

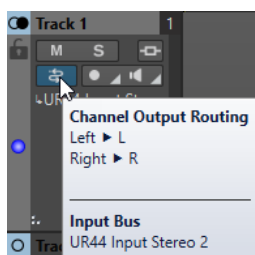
入力信号をモニタリングすることで、オーディオモニタージュやエフェクトを通る信号を確認できます。

前提条件

オーディオ入力信号を設定しておきます。

手順

1. オーディオモニタージュを開き、エフェクトを設定します。
2. モニタリングするトラックのトラックコントロール領域で、「**入力バス (Input Bus)**」をクリックして入力バスを選択します。



3. 「**処理モニター (Monitor)**」をクリックします。
-

結果

入力信号をモニタリングできます。

補足

モニタリングする信号はレイテンシー値に従って遅延します。レイテンシー値はエフェクトチェーン、オーディオハードウェア、およびドライバーに依存します。

関連リンク

[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウィンドウでの録音 \(593 ページ\)](#)

ダイレクトモニタリング

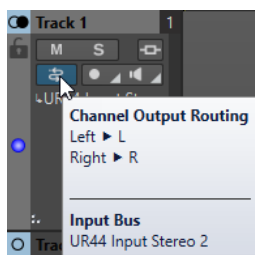
「**ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)**」が有効になっている場合、オーディオモニタージュとエフェクトを通ることなく、入力信号を直接モニタリングできます。ダイレクトモニタリングにより、低レイテンシーの入力信号をモニタリングできます。

前提条件

オーディオ入力信号を設定しておきます。

手順

1. オーディオモニタージュを開きます。
2. モニタリングするトラックのトラックコントロール領域で、「**入力バス (Input Bus)**」をクリックして入力バスを選択します。



3. 「処理モニター (Monitor)」を右クリックして「ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)」をオンにします。

結果

オーディオトラックの入力レベルをモニタリングできます。

関連リンク

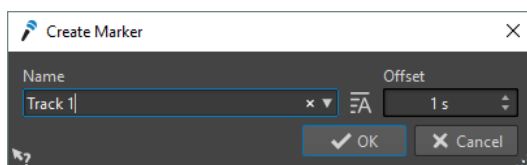
[オーディオモニタージュウインドウでの録音 \(593 ページ\)](#)

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. (オプション) 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、以下の操作を行ないます。
 - 「オプション (Options)」タブを選択し、「マーカ追加時に名前を確認 (Confirm Name of Markers to Drop)」をオンにします。
 - 「次のマーカ名 (Next Marker Name)」フィールドにマーカ名を入力します。
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。



作成するマーカ名を確認することを選択した場合、マーカを作成するたびにダイアログが開きます。このダイアログでは、名前を入力しオフセットを指定できます。これにより、コマンドを実行する前の特定のタイミングにマーカを配置できます。

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ーを続けて挿入し、その間にリージョン終了マーカーを挿入しなかった場合、一番後ろの開始マーカーのみが保持されます。リージョン終了マーカーについても同様です。

関連リンク

[「録音 \(Recording\)」 ダイアログ \(586 ページ\)](#)

ライブ入力のレンダリング

マスターセクションでオーディオ入力のモニタリングとレンダリングを行なえます。必要に応じて、ライブ入力のレンダリングにプラグインを追加することもできます。また、プラグインや出力形式の異なる複数のライブ入力ストリームを並行してレンダリングすることもできます。

補足

ライブ入力のレンダリングの最大数は、使用できるオーディオ入力とシステム全体のパフォーマンスによって決まります。

ライブ入力のレンダリングの設定

ライブ入力をレンダリングするには、入力バスを割り当てる必要があります。

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. 「録音 (Recording)」 タブを選択します。
 3. 入力バスを割り当てます。
-


関連リンク

[録音用の入力バスを手動で割り当てる \(594 ページ\)](#)

[録音用に入力バスを自動で割り当てる \(ASIO デバイスのみ\) \(593 ページ\)](#)

ライブ入力ストリームのレンダリング

手順

1. マスターセクションで「ライブ入力 (Live Input)」  を右クリックします。
 2. 「入力バス (Input Bus)」 セクションで入力バスを選択します。
 3. 必要に応じて、マスターセクションで入力バスにエフェクトを追加します。
 4. オーディオモニタージュウウィンドウで、「レンダリング (Render)」 タブを選択します。
 5. 「出力先 (Output)」 セクションで、レンダリングするファイルの名前、場所、ファイル形式を指定します。
 6. 「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。
 7. 必要に応じて、「ライブ入力のレンダリング (Live Input Rendering)」 ダイアログでパラメーターを設定します。
 8. 「レンダリング (Render)」 をクリックします。
-

結果

「**ライブ入力のレンダリング (Live Input Rendering)**」ダイアログが開きます。これにより、レンダリングする2つの入力ストリームを個別に設定できます。

補足

レンダリング時には、**マスターセクション**のプラグイン設定がレンダリングタスクにコピーされます。これにより、進行中のレンダリングタスクに影響を与えることなくプラグインの設定を変更できます。

関連リンク

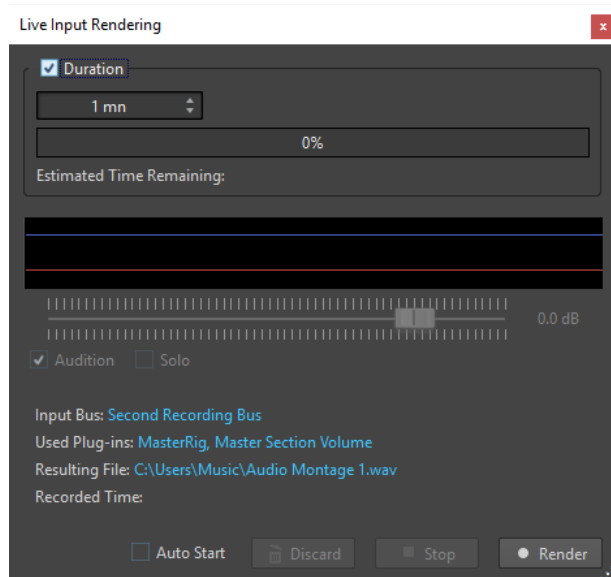
[ライブ入力のレンダリングの設定 \(600 ページ\)](#)

[「ライブ入力のレンダリング \(Live Input Rendering\)」ダイアログ \(601 ページ\)](#)

「ライブ入力のレンダリング (Live Input Rendering)」ダイアログ

「**ライブ入力のレンダリング (Live Input Rendering)**」ダイアログでは、ライブ入力のレンダリングに関する調節を行なえます。

- 「**ライブ入力の (Live Input Rendering)**」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「**ライブ入力 (Live Input)**」を右クリックして、ポップアップメニューから「**ライブ入力のレンダリング (Live Input Rendering)**」を選択します。



時間 (Duration)

この項目をオンにすると、レンダリングの時間を指定できます。

ゲイン

レンダリング中にレンダリングされるファイルのゲインを指定できます。

試聴 (Audition)

この項目をオンにすると、レンダリングされた信号が録音の開始後にオーディオデバイス出力に送信されます。

ソロ (Solo)

この項目をオンにすると、複数のレンダリングタスクを同時に実行した場合にこのタスクだけが再生されます。

オートスタート (Auto Start)

この項目をオンにすると、「**ライブ入力のレンダリング (Live Input Rendering)**」ダイアログを開いたときにレンダリングが自動的に開始されます。

キャンセル (Discard)

レンダリングを停止して、それまでにレンダリングしたデータを削除します。

停止 (Stop)

ファイルへのレンダリングを停止します。

レンダリング (Render)

ファイルへのレンダリングを開始します。

関連リンク

[ライブ入カストリーム](#)のレンダリング (600 ページ)

複数のライブ入カストリームの同時レンダリング

複数のライブ入カストリームを同時にレンダリングできます。これにより、複数のライブ入カストリームを一括で録音できます。ライブ入力のレンダリングの最大数は、使用できるオーディオ入力とシステム全体のパフォーマンスによって決まります。

前提条件

最初のライブ入カストリームを設定しておきます。

手順

1. マスターセクションで「**ライブ入力 (Live Input)**」を右クリックします。
2. 「**入力バス (Input Bus)**」セクションで、2つめの入力バスを選択します。
3. 必要に応じて、マスターセクションで、2つめの入力バスにエフェクトを追加します。
4. オーディオモニタージュウウィンドウで、「**レンダリング (Render)**」タブを選択します。
5. 「**出力先 (Output)**」セクションで、レンダリングするファイルの名前、場所、ファイル形式を指定します。
6. 「**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

これにより、レンダリングする2つの入カストリームを個別に設定できます。

補足

レンダリング時には、**マスターセクション**のプラグイン設定がレンダリングタスクにコピーされます。これにより、進行中のレンダリングタスクに影響を与えることなくプラグインの設定を変更できます。

関連リンク

[ライブ入力のレンダリングの設定](#) (600 ページ)

マスターセクション

マスターセクションは、WaveLab のリアルタイムサウンド処理の心臓部で、オーディオ信号が WaveLab から出力される前に通る最終部分です。ここでは、マスターレベルの調節、エフェクトの追加、リサンプリング、ディザリングの適用を行ないます。

マスターセクションの設定とエフェクトは、以下の場合に反映されます。

- 波形ウィンドウでオーディオファイルを再生する場合。
- オーディオモニタージュを再生する場合。
マスターセクションのエフェクトは、オーディオモニタージュのすべてのクリップとトラックに適用されることに注意してください。
- レンダリング機能を使用する場合。
- **Audio input** プラグインを使用する場合。
- オーディオモニタージュから CD を書き込む場合。

関連リンク

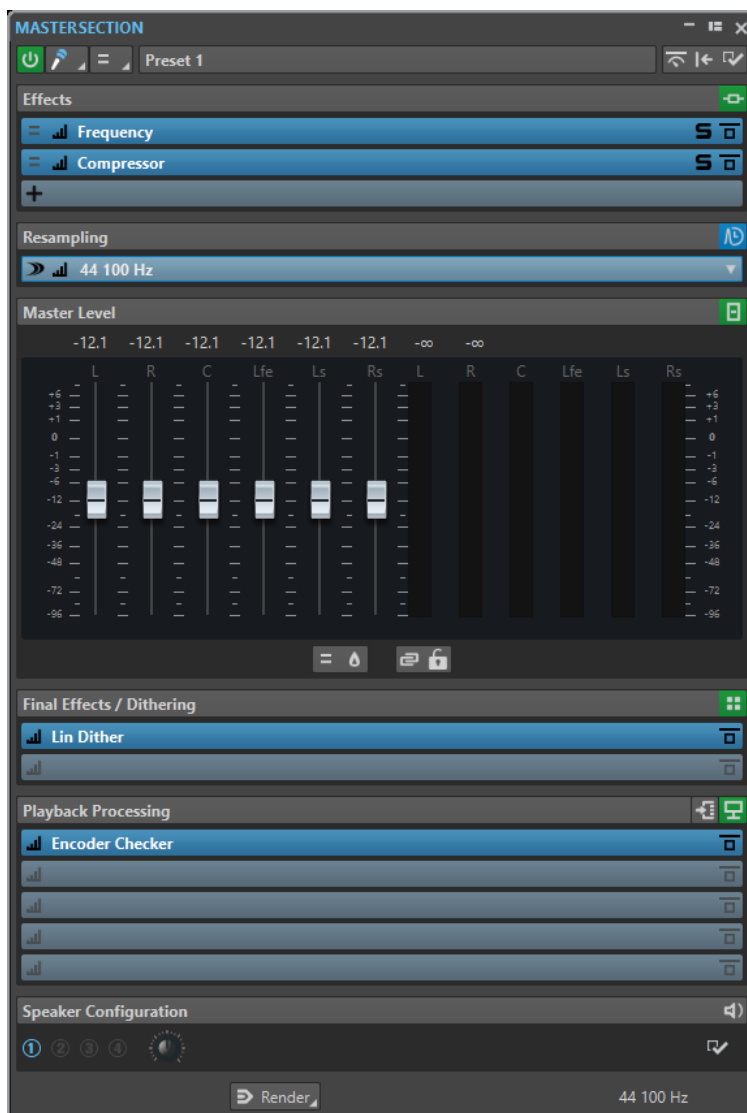
[マスターセクションウィンドウ \(603 ページ\)](#)

[マスターセクションでのレンダリング \(632 ページ\)](#)

マスターセクションウィンドウ

このウィンドウでは、エフェクトプラグインの適用、マスターレベルの調節、ディザリングの適用、およびオーディオファイルやオーディオモニタージュのレンダリングを行なえます。

- マスターセクションウィンドウを開くには、「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「マスターセクション (Master Section)」を選択します。



マスターセクションは次のペインで構成されています。

- エフェクトエフェクト
- リサンプリング (Resampling)
- マスターレベル (Master Level)
- 最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)
- プレイバック処理 (Playback Processing)
- スピーカー構成 (Speaker Configuration)

関連リンク

[「エフェクト \(Effects\)」 ペイン \(607 ページ\)](#)

[「リサンプリング \(Resampling\)」 ペイン \(617 ページ\)](#)

[「マスターレベル \(Master Level\)」 ペイン \(619 ページ\)](#)

[「最終段エフェクト/ディザリング \(Final Effects/Dithering\)」 ペイン \(622 ページ\)](#)

[「プレイバック処理 \(Playback Processing\)」 ペイン \(625 ページ\)](#)

[「スピーカー構成 \(Speaker Configuration\)」 ペイン \(630 ページ\)](#)

信号の経路

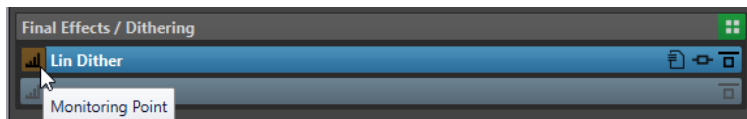
マスターセクションウィンドウの各ペインは、マスターセクションの処理ブロックに対応しています。

信号は、上から下へ各ブロックを通過します。

1. WaveLab Pro 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「プレイバック処理 (Playback Processing)」ペインの間の信号が表示されます。
5. 最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)
6. プレイバック処理 (Playback Processing)
メーターウィンドウのメーターには、「プレイバック処理 (Playback Processing)」ペインと「スピーカー構成 (Speaker Configuration)」ペインの間の信号が表示されます。
7. スピーカー構成 (Speaker Configuration)
8. 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。

初期設定では、オシロスコープやウェーブスコープといった WaveLab Pro のほかのメーターには、「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)」ペインの直後の信号が表示されます。スロットの「モニタリングポイント (Monitoring Point)」をオンにすると、特定のスロットの直後の信号を表示することもできます。

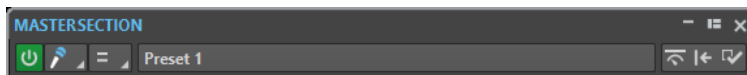


関連リンク

[マスターセクションウィンドウ \(603 ページ\)](#)

マスターセクションのツール

マスターセクションウィンドウの一番上にあるツールとオプションを使用すると、ファイルのレンダリング前にさまざまな設定を行なえます。



マスターセクションをバイパス (Bypass Master Section)

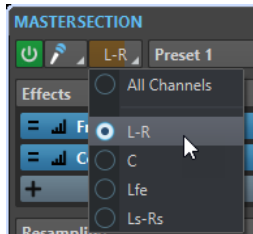
この項目をオンにすると、再生中、マスターセクションの「プレイバック処理 (Playback Processing)」ペインのみがアクティブになり、マスターセクションの他のすべてのペインはバイパスされます。ただし、ファイルへのレンダリングでは、すべてのプラグインがそのまま適用されます。

ライブ入力 (Live Input)

この項目をオンにすると、オーディオ入力信号がモニターされ、レンダリングできるようになります。複数のオーディオ入力を同時にレンダリングできます。

チャンネルセクター

マルチチャンネルのオーディオファイルからは、1つのチャンネルクラスターまたはすべてのチャンネルクラスターを選択できます。1つのチャンネルクラスターを選択した場合、**マスターセクション**の下部にある「**直接レンダリング (Render in Place)**」オプションでレンダリングを実行するか、フロントL/Rのオーディオポートまたはモノラルオーディオポートでチャンネルクラスターを再生できます。オーディオポートは「**オーディオ接続 (Audio Connections)**」ダイアログで設定できます。



プリセット (Presets)

マスターセクションプリセットを保存したり読み込んだりできます。「**プリセット (Presets)**」ポップアップメニューでは、初期値バンクおよびエフェクトを保存したり読み込んだりするための追加オプションを使用できます。

スマートバイパス (Smart Bypass)

「**スマートバイパス (Smart Bypass)**」ダイアログが表示されます。特殊なバイパス設定を行なえます。

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。

補足

初期設定では、「**プレイバック処理 (Playback Processing)**」セクションはこの操作から除外されます。リセット処理に「**プレイバック処理 (Playback Processing)**」セクションを含めるには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら「**マスターセクションをリセット (Reset Master Section)**」ボタンをクリックします。

設定 (Settings)

マスターセクションの調節を行なえる「**設定**」ポップアップメニューが表示されます。

設定ポップアップメニュー

マスターセクションが非表示のときにプラグインウィンドウを非表示にする (Hide Plug-in Windows when Master Section is not Visible)

この項目をオンにすると、**マスターセクション**が非表示のときにプラグインウィンドウも非表示になります。

プラグインコントロールをプラグインパネルに表示 (Show Plug-in Controls in the Plug-in Window)

この項目をオンにすると、プラグインウィンドウにコントロール要素が表示されます。

プラグインチェーンウィンドウを使用 (Use Plug-in Chain Window)

開いているすべてのプラグインをウィンドウ内のタブに表示します。これによって、プラグインをすばやく切り替えられます。

プラグインウィンドウをマスターセクションと連結移動 (Plug-in Windows Move with Master Section)

この項目をオンにすると、フローティングの**マスターセクション**を移動するときにプラグインウィンドウも動きます。

起動時に前回の設定状態を再現する (Restore Last Configuration at Next Start-Up)

この項目をオンにすると、WaveLab Pro を次回再び起動したときに、「**プレイバック処理 (Playback Processing)**」セクションを除く**マスターセクション**のプラグイン構成とフェーダーの位置が復元されます。

補足

最後に使用したスピーカー構成が再生プラグインプリセットに関連付けられている場合は、「**起動時に前回の設定状態を再現する (Restore Last Configuration at Next Start-Up)**」の設定に関係なく、この構成が優先されて読み込まれます。

セクションの表示 (Section Visibility)

マスターセクションの各セクションの表示/非表示を切り替えることができます。

16 ビットディザリングをモニター (Monitor 16 Bit Dithering)

再生時にディザリングプラグインのエフェクトがどのように聞こえるかを確認できます。さまざまなディザリングプラグインを試すことで、オーディオに最適なディザリングエフェクトを備えたプラグインを見つけられます。

再配置 (Rearrange)

アクティブなオーディオファイルのサンプリングレートやチャンネル構成に従って、**マスターセクション**が整理されます。**マスターセクション**の内部バスやすべてのアクティブなプラグインが状況に応じて配置し直されます。

この操作は再生やレンダリングの前に自動的に実行されます。ただし、モノラル/ステレオの入力信号や特定のサンプリングレートに対応していないプラグインもあるため、**マスターセクション**の配置を手動で実行したほうが便利ことがあります。そうした場合には、再生またはレンダリングの前に、このボタンをクリックすると、問題を示すメッセージが表示されます。

再生が行なわれている最中や、アクティブなオーディオファイルがないときには、このボタンをクリックしても何も起こりません。

関連リンク

[「最終段エフェクト/ディザリング \(Final Effects/Dithering\)」 ペイン \(622 ページ\)](#)

[マスターセクションウィンドウ \(603 ページ\)](#)

[マスターセクションプリセットの保存 \(642 ページ\)](#)

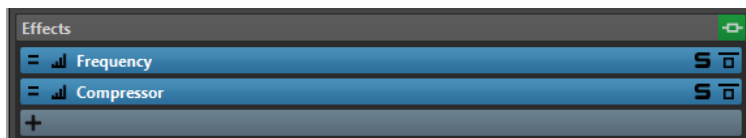
[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」 タブ \(35 ページ\)](#)

「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 16 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。

チャンネル処理

VST プラグインでステレオ信号をどのように処理するかを指定できます。すべてのチャンネルを処理することも、左/右/Mid/Side のいずれかのチャンネルのみを処理することもできます。これにより、VST プラグインで Mid/Side チャンネルを使用できます。

モニタリングポイント (Monitoring Point)

オシロスコープやウェーブスコープなど、WaveLab Pro のほかのメーターに、このプラグインの直後の信号を表示できます。

モニタリングポイントを指定しない場合、モニタリングポイントは「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)」セクションと「プレイバック処理 (Playback Processing)」セクションの間に設定されます。

マスターセクションの「マスターレベル (Master Level)」メーターには、常にフェーダーを通過したあとのレベルが表示されます。

エフェクトプラグイン名

プラグインをスロットに追加したら、プラグイン名をクリックすることで対応するプラグインウィンドウを開いたり閉じたりできます。

「プリセット (Presets)」ポップアップメニュー

プリセット設定を保存および読み込みできます。「プリセット (Presets)」ポップアップメニューでは、初期値バンクおよびエフェクトを保存したり読み込んだりするための追加オプションを使用できます。

「エフェクトオプション (Effect Options)」コンテキストメニュー

エフェクトスロットに別のエフェクトを読み込むことができます。また、以下のオプションを利用できます。

- 「プラグインを削除 (Remove Plug-in)」を選択すると、スロットからエフェクトを削除できます。
- 「挿入モード (Insert Mode)」をオンにすると、コピーアンドペーストやメニューからの選択によって新しいプラグインを追加した場合に、選択したスロットの下にあるすべてのプラグインが自動的に1つ下に移動します。

補足

この項目をオフにすると、プラグインを追加した場合に、選択したスロットにそのプラグインが追加され、他のプラグインが移動することはありません。つまり、このスロットの既存のプラグインが新しいプラグインで置き換えられます。

- 「すべてのプラグインを下へ移動 (Shift All Plug-ins Down)」 / 「すべてのプラグインを上へ移動 (Shift All Plug-ins Up)」を使用すると、エフェクトを別の位置に移動できます。
- 「アクティブ (Active)」をオンにすると、エフェクトがオンになります。「アクティブ (Active)」をオフにすると、エフェクトが再生およびレンダリングから除外されます。
- 「ロック (Lock)」をオンにすると、エフェクトスロットがロックされます。ロックされたスロットのプラグインは固定されます。マスターセクションプリセットを読み込んだ

り、「**マスターセクションをリセット (Reset Master Section)**」を使用したりしても、そのプラグインは削除されません。

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 \(603 ページ\)](#)

サポート対象のエフェクトプラグインフォーマット

WaveLab Pro は WaveLab Pro 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 Pro 固有のプラグイン

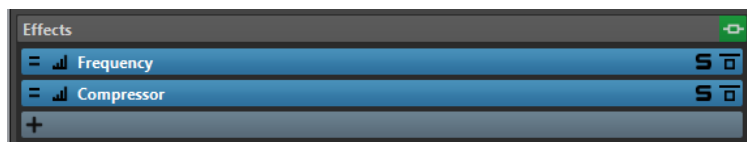
WaveLab Pro には、**Audio Input** プラグインや **External FX** プラグインなど、いくつかの固有のプラグインがあります。これらのプラグインは、ASIO ドライバーを使用している場合のみ使用できます。

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 Pro は多数の VST プラグインを備えています。その他のプラグインを Steinberg 社や他のメーカーから個別に購入することもできます。

エフェクトの設定

インストールしたエフェクトプラグインの形式が WaveLab Pro でサポートされていれば、**マスターセクション**の「**エフェクト (Effects)**」ペインでそのエフェクトプラグインを選択して適用できます。



- 「**エフェクト (Effects)**」ペイン内でエフェクトプラグインをスロットに挿入するには、スロットをクリックしてポップアップメニューでエフェクトを選択します。エフェクトを選択すると、自動的にエフェクトがオンになり、エフェクトのコントロールパネルが表示されます。

ヒント

「**検索 (Search)**」フィールドに名前の一部を入力して特定のプラグインを検索できます。[↓] キーと [↑] キーを使用して、マッチが表示されたリスト内を移動できます。プラグインを選択するには、**Return** を押します。プラグインリストにフォーカスがある状態で **Tab** を押すと、フォーカスが「**検索 (Search)**」フィールドに戻ります。

- エフェクトをオフにするには、スロットを右クリックし、メニューで「**アクティブ (Active)**」の選択を解除します。エフェクトをオンにするには、もう一度「**アクティブ (Active)**」をオンにします。
- エフェクトプラグインを削除するには、スロットを右クリックして、ポップアップメニューから「**プラグインを削除 (Remove Plug-in)**」を選択します。
- プラグインウィンドウの表示/非表示を切り替えるには、エフェクトスロットをクリックします。

- エフェクトをソロにするには、そのエフェクトの「**ソロ (バイパス) (Solo (Bypass))**」ボタンをクリックします。これにより、この特定のエフェクトのサウンドだけを確認できます。コントロールパネルでエフェクトをバイパスすることもできます。
- スロットの順序を変更して信号がエフェクトを通過する順序を変更するには、スロットをクリックして新しい場所にドラッグします。

関連リンク

[「エフェクト \(Effects\)」 ペイン \(607 ページ\)](#)

[マスターセクションウィンドウ \(603 ページ\)](#)

マスターセクション用プラグインウィンドウ

マスターセクションのプラグインウィンドウでは、**マスターセクション**のエフェクトプラグインの調節を行なえます。

- プラグインウィンドウを表示するには、**マスターセクション**ウィンドウの「**エフェクト (Effects)**」ペインのエフェクトスロットをクリックします。



プラグインチェーン (Plug-in Chain)

マスターセクションの「**設定 (Settings)**」ポップアップメニューで「**プラグインチェーンウィンドウを使用 (Use Plug-in Chain Window)**」がオンになっている場合、アクティブなオーディオファイルのエフェクトが、プラグインウィンドウの一番上のプラグインチェーンに表示されます。

プラグインが表示されたタブまたは空のタブを右クリックすると、そのスロットで新しいプラグインを選択できます。

Undo/Redo

最後に行なった操作を元に戻す、またはやり直します。この元に戻す/やり直しの機能は、WaveLab Pro の元に戻す/やり直しの機能とは独立しています。各プラグインウィンドウには、それぞれ独立した元に戻す/やり直しの履歴があります。また「**A/B の設定を切り替え (Switch between A/B Settings)**」機能の A と B の設定でも、元に戻す/やり直しの機能は独立しています。

補足

元に戻すには **[Alt/Opt]+[Z]** のショートカットを使用でき、やり直すには **[Alt/Opt]+[Shift]+[Z]** のショートカットを使用できます。ショートカットを使用するには、プラグインウィンドウがアクティブになっている必要があります。ショートカットが機能しない場合は、プラグインのキャプションバーをクリックして、アクティブなウィンドウにしてください。

A/B の設定を切り替え (Switch between A/B Settings)

設定 A がオンのときには設定 B に切り替え、B がオンのときには A に切り替えます。

補足

A/B の設定を切り替えるには、**[Alt/Opt]+[T]** のショートカットを使用できます。ショートカットを使用するには、プラグインウィンドウがアクティブになっている必要があります。ショートカットが機能しない場合は、プラグインのキャプションバーをクリックして、アクティブなウィンドウにしてください。

B に設定をコピー (Copy Settings to B)

プラグインパラメーター設定 A をプラグインパラメーター設定 B にコピーするか、その逆を行いません。

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](#)

エフェクト信号のみ試聴 (Listen to Effect Signal Only)

この項目をオンにすると再生時に元の信号がバイパスされ、ウェットなエフェクト信号のみ試聴できるようになります。

チャンネル処理

VST プラグインでステレオ信号をどのように処理するかを指定できます。すべてのチャンネルを処理することも、左/右/Mid/Side のいずれかのチャンネルのみを処理することもできます。これにより、VST プラグインで Mid/Side チャンネルを使用できます。

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。

モニタリングポイント (Monitoring Point)

オシロスコープやウェーブスコープなど、WaveLab Pro のほかのメーターに、このプラグインの直後の信号を表示できます。

モニタリングポイントを指定しない場合、モニタリングポイントは「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)」セクションと「プレイバック処理 (Playback Processing)」セクションの間に設定されます。

マスターセクションの「マスターレベル (Master Level)」メーターには、常にフェーダーを通過したあとのレベルが表示されます。

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 \(603 ページ\)](#)
- [「エフェクト \(Effects\)」 ペイン \(607 ページ\)](#)
- [エフェクトプラグインのプリセット \(614 ページ\)](#)
- [プラグインウィンドウの操作を元に戻す/やり直す \(545 ページ\)](#)
- [2つのプラグイン設定を比較 \(547 ページ\)](#)
- [オーディオモニタージュのプラグインウィンドウ \(540 ページ\)](#)
- [エフェクトのバイパスとオフの比較 \(613 ページ\)](#)

マスターセクションエフェクトプラグインのカラーコード

マスターセクションプラグインにカラーコードを使用できます。

これを行なうには、「ユーザー設定 (Preferences)」の「プラグイン (Plug-ins)」ページの「全般 (General)」タブで「コンテキストカラーのキャプションバーを使用 (Use Context-colored Caption Bars)」をオンにします。

これにより、マスターセクションプラグインをキャプションバーのダークブルーの背景色で識別できるようになります。

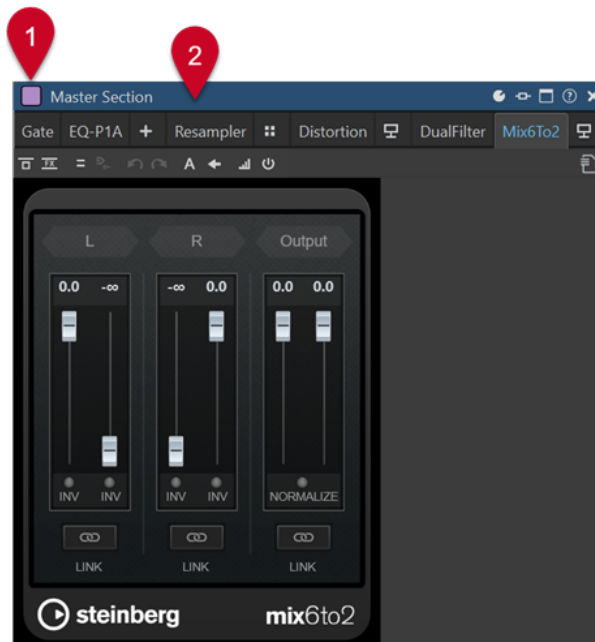
さらに、特定のマスターセクションエフェクトプラグインが適用されている場所を示すために、「ユーザー設定 (Preferences)」の「プラグイン (Plug-ins)」ページの「全般 (General)」タブで「キャプションバーにカラーセクションの色を表示 (Show Color Section Color in Caption Bar)」をオンにすることで、キャプションバーにカラーボックスを表示することもできます。

各セクションには以下の色が自動的に割り当てられます。

キャプションバーのボックス

セクション	色
エフェクト	ダークブルー
リサンプリング	シアン
最終段エフェクト/ディザリング	ダークレッド
プレイバック処理	紫

例:



マスターセクションプラグイン (キャプションバーがダークブルー (2)) を「プレイバック処理 (Playback Processing)」セクション (紫のボックス (1)) に適用した状態。

関連リンク

[「プラグイン \(Plug-ins\)」タブ \(ユーザー設定\) \(898 ページ\)](#)

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

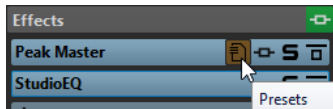
[マスターセクション用プラグインウィンドウ \(610 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュのプラグインウィンドウ \(540 ページ\)](#)

エフェクトプラグインのプリセット

WaveLab Pro には、付属のエフェクトプラグイン用にファクトリープリセットが数多く用意されています。プリセットはそのまま使ったり、オリジナルの設定を行なうときのスタートポイントとして使ったりできます。

サードパーティ製のプラグインには、独自のファクトリープリセットが用意されている場合があります。エフェクトのプリセットにアクセスするには、そのエフェクトのコントロールパネルウィンドウにある「**プリセット (Presets)**」ボタンまたはそのエフェクトのエフェクトスロットの「**プリセット (Presets)**」ボタンをクリックします。利用できる機能はプラグインの種類によって異なります。



関連リンク

[プリセット \(Presets\) \(136 ページ\)](#)

[VST 2 プラグインのプリセット \(614 ページ\)](#)

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 \(614 ページ\)](#)

チャンネル処理

マスターセクション、プラグインウィンドウ、および「**インスペクター (Inspector)**」ウィンドウでは、各プラグインについてどのチャンネルを処理するかを指定できます。これにより、各プラグインを Mid/Side モードなどで使用できます。

すべてのチャンネルを処理することも、左/右/Mid/Side のいずれかのチャンネルのみを処理することもできます。一方のチャンネルを選択すると、もう一方のチャンネルはバイパスされます。

チャンネルごとに異なるプラグインを使用するには、各チャンネルに 1 つのエフェクトスロットを使用します。

挿入 (Insert)

ステレオ (Stereo)

プラグインによってすべてのチャンネルが処理されます。

Mid/Side

プラグインによって Mid チャンネルと Side チャンネルのみが処理されます。

左 (Left)

プラグインによって左チャンネルのみが処理されます。右チャンネルは変更されません。

右 (Right)

プラグインによって右チャンネルのみが処理されます。左チャンネルは変更されません。

Mid

プラグインによって Mid チャンネルのみが処理されます。

Side

プラグインによって Side チャンネルのみが処理されます。

センド (ステレオヘリターン) (Send (Return to Stereo))

左 (Left)

プラグインの左チャンネルのみが処理されます。プラグインの左のウェット信号が左右のドライ信号にミックスされます。

右 (Right)

プラグインの右チャンネルのみが処理されます。プラグインの右のウェット信号が左右のドライ信号にミックスされます。

Mid

プラグインの Mid チャンネルのみが処理されます。プラグインの Mid のウェット信号が Mid/Side のドライ信号にミックスされます。

Side

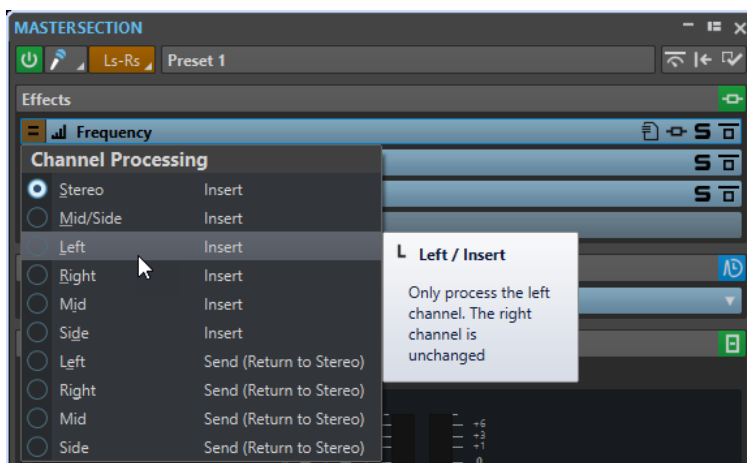
プラグインの Side チャンネルのみが処理されます。プラグインの Side のウェット信号が Mid/Side のドライ信号にミックスされます。

チャンネル処理の設定

マスターセクション、プラグインウィンドウ、および「インスペクター (Inspector)」ウィンドウで、処理するチャンネルを設定できます。

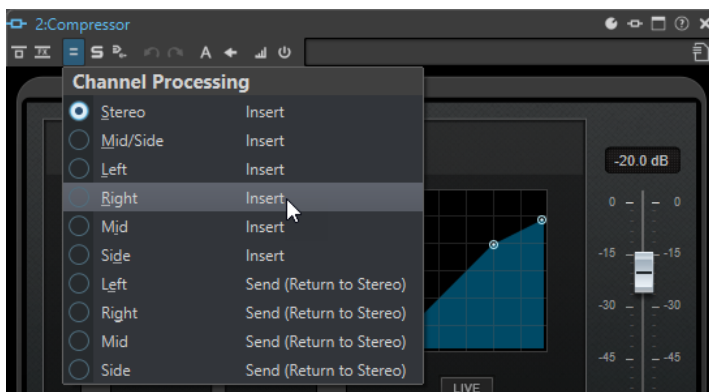
マスターセクションでのチャンネル処理

マスターセクションの「エフェクト (Effects)」ペインで、「チャンネル処理 (Channel Processing)」をクリックし、処理するチャンネルを選択します。



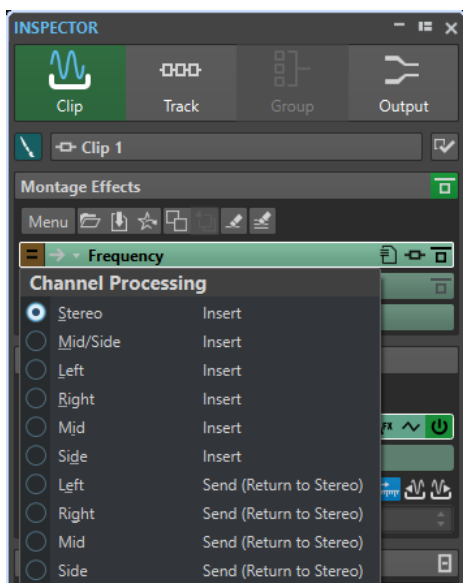
プラグインウィンドウでのチャンネル処理

プラグインウィンドウで、「チャンネル処理 (Channel Processing)」をクリックして処理するチャンネルを選択します。



「インスペクター (Inspector)」ウィンドウでのチャンネル処理

「インスペクター (Inspector)」ウィンドウで、プラグインの「処理チャンネル (Channel Processing)」メニューを開いて、処理するチャンネルを選択します。



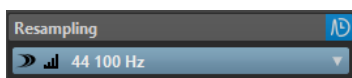
「リサンプリング (Resampling)」 ペイン

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。

「サンプリングレートメニューのカスタマイズ (Customize Sample Rate Menu)」ダイアログを使用して、共通サンプリングレート値のいずれかを選択したり、カスタムサンプリングレート値を作成したりできます。



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。

モニタリングポイント (Monitoring Point)

オシロスコープやウェーブスコープなど、WaveLab Pro のほかのメーターに、このプラグインの直後の信号を表示できます。

モニタリングポイントを指定しない場合、モニタリングポイントは「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)」セクションと「プレイバック処理 (Playback Processing)」セクションの間に設定されます。

マスターセクションの「マスターレベル (Master Level)」メーターには、常にフェーダーを通過したあとのレベルが表示されます。

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。

共通サンプリングレートのいずれかを選択したり、「カスタマイズ (Customize)」をクリックして「サンプリングレートメニューのカスタマイズ (Customize Sample Rate Menu)」ダイアログを開き、カスタムサンプリングレートを指定したりできます。選択したサンプリングレートは再生とレンダリングに使用されます。

関連リンク

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(35 ページ\)](#)

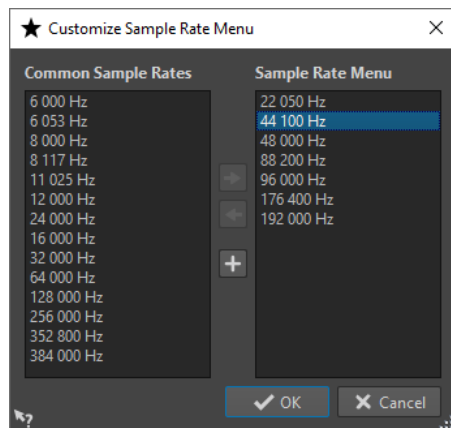
[「サンプリングレートメニューのカスタマイズ \(Customize Sample Rate Menu\)」ダイアログ \(618 ページ\)](#)

[マスターセクションウィンドウ \(603 ページ\)](#)

「サンプリングレートメニューのカスタマイズ (Customize Sample Rate Menu)」ダイアログ

「サンプリングレートメニューのカスタマイズ (Customize Sample Rate Menu)」ダイアログでは、「リサンプリング (Resampling)」ペインのサンプリングレートポップアップメニューで使用できるサンプリングレートの値をカスタマイズできます。共通サンプリングレートの値をメニューに追加したり、カスタムサンプリングレートを作成したりできます。

- 「サンプリングレートメニューのカスタマイズ (Customize Sample Rate Menu)」ダイアログを開くには、マスターセクションウィンドウで「リサンプリング (Resampling)」ペインを開き、サンプリングレートをクリックして「カスタマイズ (Customize)」を選択します。



共通サンプリングレートをメニューに追加 (Add Common Sample Rate to Menu)

選択したサンプリングレートをサンプリングレートポップアップメニューに追加します。

サンプリングレートをメニューから削除 (Remove Sample Rate from Menu)

選択したサンプリングレートをサンプリングレートポップアップメニューから削除します。

カスタムサンプリングレートを追加 (Add Custom Sample Rate)

「出力サンプリングレート (Custom Sample Rate)」ダイアログが表示されます。カスタムサンプリングレートの値を指定できます。

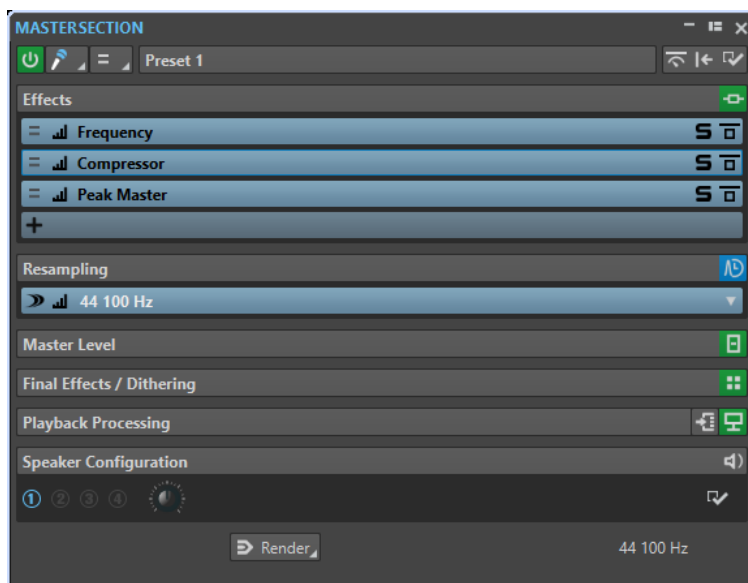
関連リンク

[「リサンプリング \(Resampling\)」ペイン \(617 ページ\)](#)

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。



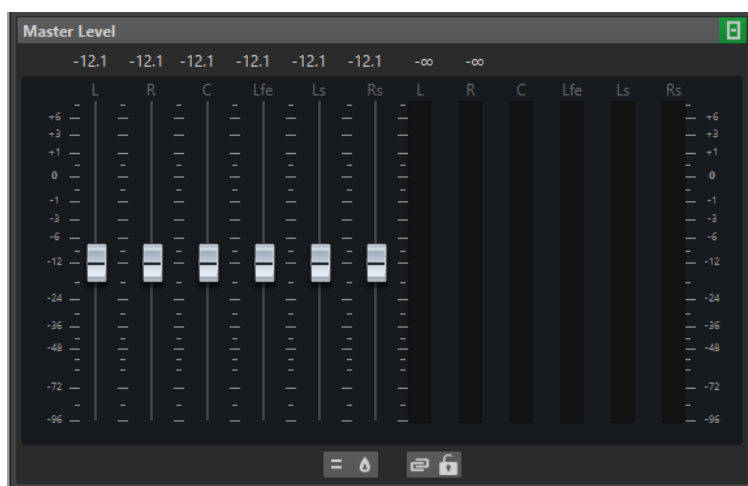
関連リンク

[「リサンプリング \(Resampling\)」 ペイン \(617 ページ\)](#)

[マスターセクションウィンドウ \(603 ページ\)](#)

「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。

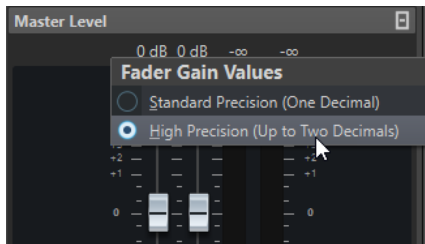


フェーダー

「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。

フェーダーゲインの値の区切り文字後に表示する小数を 1 桁にするか 2 桁にするかを指定できます。

- 区切り文字後の桁数を選択するには、フェーダーゲインの値を右クリックして「**区切り文字後の小数は 1 桁 (One Decimal after Separator)**」または「**区切り文字後の小数は最大 2 桁 (Up to Two Decimals after Separator)**」を選択します。



補足

特にマスタリングの際にクリッピングを防ぐことが重要です。クリッピングは**マスターセクション**のクリッピングゲーターによって示されます。

メーター

マスターセクションのメーターは、ディザリングや他のポストマスターフェーダーをかけたプラグインを適用する前の信号レベルを表示します。

これらのメーターを使用して、信号レベルの概要を確認できます。フェーダーの上にある数値フィールドには、各チャンネルのピークレベルが表示されます。信号でクリッピングが発生すると、ピークインジケーターは赤くなります。この場合、次の操作を行いません。

- フェーダーを下げます。
- クリッピングゲーターを右クリックして「**ピークをリセット (Reset Peaks)**」を選択し、クリッピングゲーターをリセットします。
- 該当範囲をもう一度再生し、クリッピングが発生しなくなるまでこれを繰り返します。

補足

重要なレベル測定には、**レベルメーター**を使用することをおすすめします。レベルメーターは、**マスターセクション**全体のあと (ディザリングのあと) に適用され、オーディオハードウェアに送られる実際の信号レベルが示されるため、レベルメーターのほうが正確です。

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。
- 「**モノラルにミックス (L-R) (Mix to Mono (L-R))**」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。このとき、左チャンネルから右チャンネルを削除します。両方のチャンネルが同じ場合は、無音になります。これにより、オーディオが本当にモノラルかどうかを確認できます。
- 「**左チャンネルのみ (Left Channel Only)**」は、左のステレオチャンネルを2つのモノラルチャンネルにミックスします。
- 「**右チャンネルのみ (Right Channel Only)**」は、右のステレオチャンネルを2つのモノラルチャンネルにミックスします。
- 「**Mid チャンネルのみ (Mid Channel Only)**」は、Mid ステレオチャンネルを2つのモノラルチャンネルにミックスします。

- 「**Side チャンネルのみ (Side Channel Only)**」は、Side ステレオチャンネルを2つのモノラルチャンネルにミックスします。
- 3つ以上のチャンネルを含むサラウンド設定の場合、「**ステレオにミックス (Mix to Stereo)**」によってサラウンドチャンネルをステレオチャンネルにミックスできます。

トゥルーピークアナライザー (True Peak Analyzer)

「**トゥルーピークアナライザー (True Peak Analyzer)**」をオンにすると、「**マスターレベル**」メーターにアナログ信号ピーク(トゥルーピーク)が表示されます。このボタンをオフにすると、サンプル値(デジタルピーク)が表示されます。

フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)

フェーダーを個々に調節するか、一緒に調節するかを設定します。

「**フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)**」をオフにすると、片方のフェーダーを動かすともう一方のフェーダーも同じ量だけ動きます。「**フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)**」をオンにすると、チャンネルのレベルを個別に調節して、不適切なステレオバランスを修正できます。

「**フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)**」をオンにした状態でフェーダーをずらしたあとで「**フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)**」をオフにすると、両方のチャンネル間のレベルオフセットを維持したまま、全体のレベルを調節できます。

移動範囲の端近くや、いったんマウスボタンを放したあとは、フェーダーのオフセットは保持されません。

フェーダーをロック (Lock Faders)

フェーダーをロックします。ロックされたフェーダーはマウスで変更できません。リモートコントロールやショートカットなどの他の編集操作は行なえます。

関連リンク

[マスターセクションウィンドウ \(603 ページ\)](#)

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

「**オーディオチャンネル処理 (Audio Channel Processing)**」ポップアップメニューで「**デフォルトチャンネル (Default Channels)**」以外のオプションを選択した場合、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ーが点灯します。これは、誤ってオーディオチャンネル処理を使用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 \(619 ページ\)](#)

マルチチャンネルをステレオまたはモノラルチャンネルにミックスする

マスターセクションでは、サラウンドチャンネルをステレオチャンネルやモノラルチャンネルにミックスします。このオプションは、サラウンドミックスをモノラル再生またはステレオ再生したときの状態を確認したりする場合に役立ちます。この場合、クリッピングを避けるために、出力レベルは自動的に -6dB 減衰されます。

手順

1. マスターセクションの「マスターレベル (Master Level)」ペインで、「オーディオチャンネル処理 (Audio Channel Processing)」をクリックします。
2. 「ステレオにミックス (Mix to Stereo)」または「モノラルにミックス (Mix to Mono)」を選択します。

補足

「オーディオチャンネル処理 (Audio Channel Processing)」ポップアップメニューで「デフォルトチャンネル (Default Channels)」以外のオプションを選択した場合、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ーが点灯します。これは、誤ってオーディオチャンネル処理を使用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

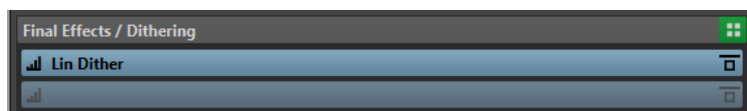
[「マスターレベル \(Master Level\)」ペイン \(619 ページ\)](#)

「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)」ペイン

マスターセクションのこのペインでは、オーディオハードウェアに送られたりファイルとしてディスクに保存されたりする前の信号に、最終段エフェクトおよびディザリングを追加できます。

「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)」ペインを折りたたむ/広げる、または完全に表示する/非表示にするといった操作を行なえます。

- 「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)」ペインを折りたたむ/広げるには、そのペインをクリックします。
- 「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)」ペインの表示/非表示を切り替えるには、ペインヘッダーを右クリックして「最終段エフェクト/ディザリングを表示 (Show Final Effects/Dithering)」のオン/オフを切り替えます。



ペインを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Pane)

ペインを広げるか、折りたたみます。

すべてのエフェクトをバイパス

「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)」ペインのエフェクトをバイパスします。

モニタリングポイント (Monitoring Point)

オシロスコープやウェーブスコープなど、WaveLab Pro のほかのメーターに、このプラグインの直後の信号を表示できます。

モニタリングポイントを指定しない場合、モニタリングポイントは「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)」セクションと「プレイバック処理 (Playback Processing)」セクションの間に設定されます。

マスターセクションの「マスターレベル (Master Level)」メーターには、常にフェーダーを通過したあとのレベルが表示されます。

「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のための追加オプションを使用できます。

「エフェクトオプション (Effect Options)」コンテキストメニュー

エフェクトスロットに別のエフェクトを読み込むことができます。また、以下のオプションを利用できます。

- 「プラグインを削除 (Remove Plug-in)」を選択すると、スロットからエフェクトを削除できます。
- 「挿入モード (Insert Mode)」をオンにすると、コピーアンドペーストやメニューからの選択によって新しいプラグインを追加した場合に、選択したスロットの下にあるすべてのプラグインが自動的に1つ下に移動します。

補足

この項目をオフにして「置換モード (Replace Mode)」をオンにすると、プラグインを追加した場合に、選択したスロットにそのプラグインが追加され、他のプラグインが移動することはありません。つまり、このスロットの既存のプラグインが置き換えられません。

- 「プラグインを下へ移動 (Shift Plug-in Down)」 / 「プラグインを上へ移動 (Shift Plug-in Up)」を使用すると、エフェクトを別の位置に移動できます。
- 「Internal Dithering」を使用すると、エフェクトスロットに Internal ディザリングを追加できます。
- 「アクティブ (Active)」をオンにすると、エフェクトがオンになります。「アクティブ (Active)」をオフにすると、エフェクトが再生およびレンダリングから除外されます。
- 「ロック (Lock)」をオンにすると、エフェクトスロットがロックされます。ロックされたスロットのプラグインは固定されます。マスターセクションプリセットを読み込んだり、「マスターセクションをリセット (Reset Master Section)」を使用したりしても、そのプラグインは削除されません。

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 \(603 ページ\)](#)

ディザリング

ディザリングとは、デジタル録音において低レベルの歪みの可聴性を下げるために、少量のノイズを信号に加える技術です。サンプリング段階の前に少量のランダムノイズをアナログ信号に加えると、量子化誤差の影響が低減されます。

極めて低レベルの特殊なノイズを加えることで、量子化誤差を最小化できます。このとき加えるノイズは、録音データでは非常に低レベルの静かなヒス音として知覚されます。ただし、これはほとんど視聴者が気付かない程度で、ディザリングなしの場合に生じる音の歪みよりも望ましいです。Internal

Dithering プラグインの「**ノイズシェーピング (Noise Shaping)**」オプションを使用すると、このノイズを聴覚上知覚できない周波数までフィルタリングできます。

WaveLab Pro でディザリングが適用されるのは、録音データのビット数を減らす場合や (24 ビットから 16 ビットに移行する場合など)、処理を適用する場合です。WaveLab Pro の内蔵ディザリングアルゴリズム、Lin Dither アルゴリズム、または外部ディザリングプラグインを使用できます。

補足

ディザリングは常に出力バスのフェーダー段階のあと、およびすべての種類のオーディオ処理のあとで適用する必要があります。

関連リンク

[ディザリングプラグイン \(624 ページ\)](#)

ディザリングプラグイン

WaveLab Pro には、Internal ディザリングと **Lin Pro Dither** ディザリングという 2 つのディザリングプラグインが用意されています。ただし、他のディザリングプラグインを追加することもできます。

- マスターセクションでディザリングプラグインを選択してオンにするには、「**最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)**」ペインでプラグインのスロットをクリックして、ポップアップメニューでいずれかのオプションを選択します。
- ディザリングプラグインをオフにするには、「**最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)**」ポップアップメニューを開いて、「**プラグインを削除 (Remove Plug-in)**」を選択します。

「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)」ペインへの他のプラグインの追加

Internal または UV22HR ディザリング以外のディザリングプラグインを使用したい場合は、「**最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)**」ペインにプラグインを追加できます。

補足

マスターセクションのメーターは、「**最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)**」ペインの前の信号を表示します。クリッピングを防ぐために、レベル/パンメーターを使用できるときは各メーターを確認して、プラグインの出力レベルを調節してください。

手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**プラグイン (Plug-ins)**」を選択します。
 2. 「**整理 (Organize)**」タブを選択します。
 3. 「**最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)**」ペインに追加したいプラグインをリストで選択し、そのプラグインの「**最終 (Final)**」コラムのチェックボックスをオンにします。
-

結果

「**最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)**」ペインのポップアップメニューにプラグインが表示され、「**マスターレベル**」フェーダーのあとに挿入できるようになります。「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**プラグイン (Plug-in)**」 > 「**整理 (Organize)**」タブ > 「**エフェクト (Effect)**」コラムで対応するエントリーがオンになっている場合は、このプラグインは通常のプリマスターエフェクトとしても選択できます。

ディザリングを適用する場合

基本的なルールとして、オーディオファイルを低い解像度に変換する場合はディザリングを適用します。たとえば、24ビットのファイルをCDマスタリング用に16ビット形式にするケースがあります。

ただし、16ビットまたは24ビットのファイルをそのままの解像度で再生したりレンダリングしたりする場合でも、WaveLab Proでリアルタイム処理を使用しているときはディザリングを適用する必要があります。その理由は、WaveLab Proでは最高のオーディオ品質を保つために64ビット(浮動小数点数)の解像度で内部処理を行なっているからです。そのため、何らかの処理を行なうと、オーディオデータは元の16ビットや24ビットではなく、この高い解像度で扱われることになり、ディザリングが必要になります。

リアルタイム処理の例として、レベル調整、エフェクト、オーディオモニタージュでの2つ以上のクリップのミキシングなどがあります。実際には、16ビットのファイルが16ビット解像度で再生されるのは、フェードやエフェクトなしで「**マスターレベル**」フェーダーを0.00(レベル調整なし、マスターレベルインジケーターをオフ)に設定したときだけです。

補足

ディザリングを適用する必要があるかどうかを確認するには、**ビットメーター**を使用してオーディオ信号の実際の解像度を確認します。

関連リンク

[ビットメーター](#) (699 ページ)

ディザリングプラグインの品質テスト

マスターセクションで量子化ノイズとディザリング信号のレベルを上げることで、各ディザリングプラグインの品質を比較できます。

- この項目を有効にするには、マスターセクションの一番上にある「**設定 (Settings)**」をクリックし、「**16ビットディザリングをモニター (Monitor 16 Bit Dithering)**」をオンにします。

これにより、ディザリングプラグインをオンにしてオーディオ範囲を再生したときに、ディザリングプラグインのエフェクトがどのように聞こえるか、自分の耳で確認できます。さまざまなディザリングプラグインを試すことで、オーディオに最適なエフェクトを備えたプラグインを見つけられます。

重要

ディザリング品質のテストが終わったら、「**16ビットディザリングをモニター (Monitor 16 Bit Dithering)**」は必ずオフにしてください。

補足

16ビットへのディザリングのみを行なってください。それ以外の場合、結果に意味はありません。

「プレイバック処理 (Playback Processing)」 ペイン

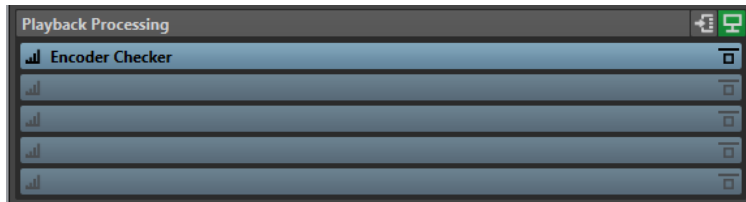
マスターセクションのこのペインには、オーディオエンコーダーを比較できる「**Encoder Checker**」があります。「**プレイバック処理**」スロットにユーザー固有のポストプロセスプラグインを追加することもできます。

補足

「**プレイバック処理 (Playback Processing)**」ペインに指定したプラグインは、再生処理にのみ適用されます。ファイルやCDのレンダリング時には適用されません。

「**プレイバック処理 (Playback Processing)**」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。

- 「**プレイバック処理 (Playback Processing)**」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。
- 「**プレイバック処理 (Playback Processing)**」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「**プレイバック処理 (Playback Processing)**」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

「**プレイバック処理 (Playback Processing)**」ペインのエフェクトをバイパスします。

プレイバック処理前の出力バス (Output Buses Before Playback Processing)

オーディオを送信する出力バスを選択できます。これにより、「**プレイバック処理 (Playback Processing)**」エフェクトがかかっていないミックスを聴くことができます。出力バスは「**オーディオ接続 (Audio Connections)**」の「**再生 (Playback)**」タブで設定できます。

バスに「**プレイバック処理前 (Before Playback Processing)**」カテゴリーを割り当てると、「**プレイバック処理 (Playback Processing)**」ペインの「**プレイバック処理前の出力バス (Output Buses Before Playback Processing)**」メニューでこのバスを選択できるようになります。

モニタリングポイント (Monitoring Point)

オシロスコープやウェーブスコープなど、WaveLab Pro のほかのメーターに、このプラグインの直後の信号を表示できます。

モニタリングポイントを指定しない場合、モニタリングポイントは「**最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)**」セクションと「**プレイバック処理 (Playback Processing)**」セクションの間に設定されます。

マスターセクションの「**マスターレベル (Master Level)**」メーターには、常にフェーダーを通過したあとのレベルが表示されます。

「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エフェクトを追加できます。独自のプラグインを読み込んだり、付属の「**Encoder Checker**」を使用したりできます。また、以下のオプションを利用できます。

- 「**プラグインを削除 (Remove Plug-in)**」を選択すると、スロットからエフェクトを削除できます。
- 「**挿入モード (Insert Mode)**」をオンにすると、コピーアンドペーストやメニューからの選択によって新しいプラグインを追加した場合に、選択したスロットの下にあるすべてのプラグインが自動的に1つ下に移動します。

補足

この項目をオフにすると、プラグインを追加した場合に、選択したスロットにそのプラグインが追加され、他のプラグインが移動することはありません。つまり、このスロットの既存のプラグインが新しいプラグインで置き換えられます。

- 「すべてのプラグインを下へ移動 (Shift All Plug-ins Down)」 / 「すべてのプラグインを上へ移動 (Shift All Plug-ins Up)」を使用すると、エフェクトを別の位置に移動できません。
- 「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。
- 「ロック (Lock)」をオンにすると、エフェクトスロットがロックされます。ロックされたスロットのプラグインは固定されます。マスターセクションプリセットを読み込んだり、「マスターセクションをリセット (Reset Master Section)」を使用したりしても、そのプラグインは削除されません。

「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

[「プラグイン \(Plug-ins\)」タブ \(ユーザー設定\) \(898 ページ\)](#)
[マスターセクションウィンドウ \(603 ページ\)](#)

Encoder Checker

Encoder Checker プラグインを使用すると、異なるオーディオエンコーダーで得られる音質を比較できます。このプラグインは、マスターセクションの「プレイバック処理 (Playback Processing)」ペインで適用できます。

Encoder Checker を使用すると、最適なエンコーダー設定を見つけたり、他のプラグインによる圧縮時の影響を確認したりできます。**Encoder Checker** は再生にのみ使用され、オーディオファイルのレンダリング時にはバイパスされます。

重要

Encoder Checker はマルチチャンネルオーディオモニタージュをサポートしていません。

補足

Encoder Checker ダイアログで選択するエンコーダーが多いほど、より多くのプロセッサ処理能力が消費されます。また、オーディオファイルに適用される圧縮率が高いほど、レイテンシーも大きくなります。実際のレイテンシーは、最も大きいレイテンシーのエンコーダーによって決まります。

エンコードしたオーディオファイルの音質の確認

手順

1. エンコーダーの音質を確認したいオーディオファイルを開きます。
2. マスターセクションの「プレイバック処理 (Playback Processing)」ペインでエフェクトスロットを右クリックし、「Steinberg」 > 「Encoder Checker」を選択します。
3. 「Encoder Checker」で番号の付いた最初のフィールドをクリックし、ファクトリープリセットを設定するか、「設定 (Edit)」を選択してカスタムオーディオファイル形式を指定します。
4. (オプション) 他のフィールドにもオーディオファイル形式を指定します。

- オーディオファイルを再生します。
- 「元のサウンド (Original Sound)」と数字のアイコンをクリックして、元のオーディオのサウンドとエンコーダーのサウンドを比較します。

「Encoder Checker」ウィンドウがアクティブな場合、キーボードの [1]、[2]、および [3] キーを押すとエンコーダーが切り替わり、[.] を押すと元のサウンドが選択されます。

補足

エンコーダーを選択または編集すると、新しいエンコーダーの設定が、プラグインによってアクティブな他のエンコーダーおよび元のサウンドに同期されます。これにより、短いノイズが発生する場合があります。

手順終了後の項目

最適なエンコーダーが見つかったら、「レンダリング (Render)」をクリックして、オーディオファイルを選択した形式にレンダリングします。「一括処理セット (Batch Processor)」をクリックし、選択したエンコーダーに対応するオーディオファイル形式プリセットを使用して、一括処理セットウィンドウを開くこともできます。

ブラインドモードを使用してエンコードしたオーディオファイルの音質を確認する

エンコーダーの音質を耳だけを頼りに確認するには、「ブラインド (Blind)」モードを使用します。これにより、再生中のエンコーダーがどれか分からない状態にして、エンコーダーを比較できます。

手順

- エンコーダーの音質を確認したいオーディオファイルを開きます。
 - マスターセクションの「プレイバック処理 (Playback Processing)」ペインでエフェクトスロットを右クリックし、「Steinberg」>「Encoder Checker」を選択します。
 - 「Encoder Checker」で最初のフィールドをクリックし、ファクトリープリセットを設定するか、「設定 (Edit)」を選択してカスタムオーディオファイル形式を指定します。
 - (オプション) 他のフィールドにもオーディオファイル形式を指定します。
 - 以下のいずれかを行ないます。
 - エンコーダーのみを比較するには、「ブラインド (エンコーダー) (Blind (Encoders))」をオンにします。この機能を利用するには、少なくとも2つのエンコーダーを選択する必要があります。
 - エンコーダーと元のサウンドも含めて比較するには、「ブラインド (エンコーダー + 元のサウンド) (Blind (Encoders + Original Sound))」をオンにします。
 - オーディオファイルを再生します。
 - エンコーダーを切り替えるには、上下左右の矢印キーを使用します。
 - [+] および [-] キーを使用して、再生中のエンコーダーを評価します。
 - 「ブラインド (Blind)」モードをオフにします。
-

結果

最後に聴いたエンコーダーがハイライトされ、それぞれのエンコーダーの評価が表示されます。

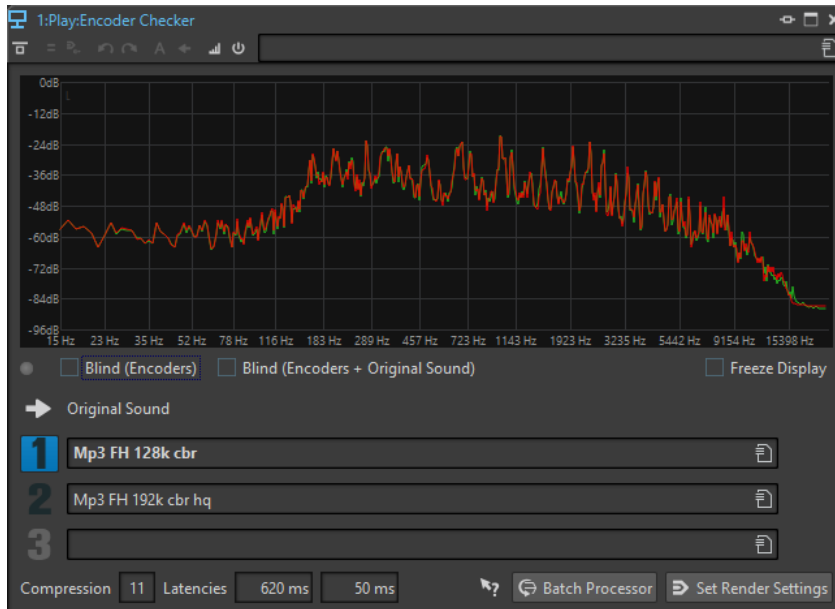
手順終了後の項目

最適なエンコーダーが見つかったら、「レンダリング (Render)」をクリックして、オーディオファイルを選択した形式にレンダリングします。

「Encoder Checker」ダイアログ

このダイアログでは、異なるエンコーダーで得られるオーディオの音質を比較できます。

- 「Encoder Checker」ダイアログを開くには、「プレイバック処理 (Playback Processing)」ページのエフェクトスロットを右クリックし、「Steinberg」 > 「Encoder Checker」を選択します。



ディスプレイ

元のサウンド (緑色) および選択したエンコーダー (赤色) のスペクトラム (FFT) が表示されます。これにより、エンコーダーがオーディオスペクトラムに与える大体の影響が分かります。

切り替えインジケータ LED

「ブラインド (Blind)」モードでは、矢印キーを押して新しいエンコーダーを選択するたびに LED が点灯します。

ブラインド (エンコーダー) (Blind (Encoders))

この項目をオンにすると、元のサウンドが選択されます。矢印キーを使用すると、エンコーダーがランダムに使用されます。[↑] と [↓] を使用して、どのエンコーダーが選択されているか分からないようにエンコーダーを切り替えることができます。

[+] と [-] を使用して、再生中のエンコーダーを評価できます。評価の結果は、「ブラインド (Blind)」モードをオフにしたときに表示されます。

ブラインド (エンコーダー + 元のサウンド) (Blind (Encoders + Original Sound))

この項目をオンにすると、エンコーダーと元のサウンドがランダムに選択されます。矢印キーを使用して、どのエンコーダーが選択されているか分からない状態にして、エンコーダーおよび元のサウンドを切り替えることができます。

[+] および [-] キーを使用して、再生中のエンコーダーを評価できます。評価の結果は、「ブラインド (Blind)」モードをオフにしたときに表示されます。

表示をフリーズ (Freeze Display)

この項目をオンにすると、FFT 表示がフリーズされます。

元のサウンド (Original Sound)

元のオーディオを再生します。

プリセット

選択したオーディオエンコーダーに切り替えます。

評価

「**ブラインド (Blind)**」モード中に押した「+」と「-」マークの数を表示します。

圧縮 (Compression)

16 ビットファイルサイズを基準とした、オーディオ圧縮率のリアルタイムの推定値です。

レイテンシー (Latencies)

1 つめのレイテンシーの値は、別のエンコーダーを選択したときに新しいエンコーダーが聴こえるまでの待ち時間を示します。2 つめのレイテンシーの値は、エンコーダーを切り替えたときのディレイを示します。

一括処理セット (Batch Processor)

モニタリング中のオーディオファイル形式に対応するオーディオファイル形式プリセットを使用して、**一括処理セット**ウィンドウを開きます。

「レンダリング」タブを開く (Open Render Tab)

任意の「**Encoder Checker**」設定を出力ファイル形式として定義した状態で「**レンダリング (Render)**」タブを開きます。

「スピーカー構成 (Speaker Configuration)」ペイン

マスターセクションの「**スピーカー構成 (Speaker Configuration)**」ペインでは、「**オーディオ接続 (Audio Connections)**」タブで設定したスピーカー構成を選択できます。

「**スピーカー構成 (Speaker Configuration)**」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。

- 「**スピーカー構成 (Speaker Configuration)**」ペインを折りたたむ/広げるには、ペインヘッダーをクリックします。
- 「**スピーカー構成 (Speaker Configuration)**」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「**スピーカー構成を表示 (Show Speaker Configuration)**」のオン/オフを切り替えます。



1 スピーカー構成のゲイン (Speaker Configuration Gain)

スピーカー構成のゲインを編集できます。

プラスのゲインは「**スピーカー構成 (Speaker Configuration)**」ペインの右上角に赤色の LED **1**、マイナスのゲインはオレンジ色の LED で示されます。ゲインがゼロの場合、LED はダークグリーン (オフ) になります。このゲインはファイルにはレンダリングされません。

2 スピーカー構成 (#1 ~ #8) (Speaker Configuration (#1 to #8))

最大 8 つの異なるスピーカー構成から選択できます。

3 プラグインの関連付け (Plug-in Association)

以下のメニュー項目から選択できます。

- **現在の再生プラグインと結合 (Bind With Current Playback Plug-ins)**

現在の再生プラグインチェーンをプリセットとして保存し、アクティブなスピーカー構成に関連付けます。

補足

個々のプラグインの現在の表示状態は再生プラグインプリセットと一緒に保存され、プリセットに関連付けられたスピーカー構成を選択すると自動的に設定されます。

この項目を適用した場合、スピーカー構成を選択すると関連付けられたプラグインチェーンが自動的に読み込まれ、現在読み込まれている再生プラグインが置き換えられます。

補足

既存のプラグインがない場合は、空のプリセットが保存されます。これにより、スピーカー構成を選択すると、空の再生プラグインチェーンプリセットが適用されるため、現在読み込まれているプラグインはすべて削除されます。

- **結合を解除 (Remove Binding)**

アクティブなスピーカー構成に関連付けられている再生プラグインチェーンから切り離します。これにより、スピーカー構成を選択しても再生プラグインプリセットは読み込まれず、既存の再生プラグインがそのまま残ります。

4 オーディオコネクション (Audio Connections)

「オーディオ接続 (Audio Connections)」ダイアログが表示され、スピーカーを個々のスピーカー構成に割り当てることができます。

関連リンク

[スピーカー構成](#) (182 ページ)

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」 タブ](#) (35 ページ)

[マスターセクションウィンドウ](#) (603 ページ)

スピーカー構成の LED 色

スピーカー構成の LED は、オーディオにゲインが適用されているかどうかを示します。この LED は、マスターセクション下部の「スピーカー構成 (Speaker Configuration)」ペインにあります。

ダークグリーン

ゲインは適用されず、ディザリングは保持されます。

赤

プラスのゲインが適用され、ディザリングはキャンセルされます。クリッピングが生じることがあります。

オレンジ

マイナスのゲインが適用されます。クリッピングが生じることはありませんが、ディザリングはキャンセルされます。

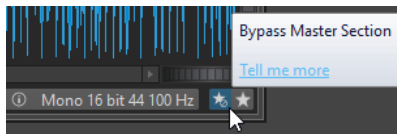
関連リンク

[マスターセクション](#) (603 ページ)

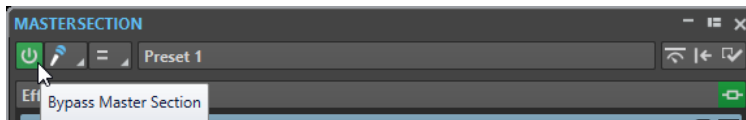
マスターセクションのバイパス

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、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。マスターセクションをバイパスした場合、再生中はマスターセクションの「プレイバック処理 (Playback Processing)」ペインのみアクティブになります。

- 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ゴ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。マスターセクションのほかのすべてのペインはバイパスされます。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。



関連リンク

[マスターセクションウィンドウ \(603 ページ\)](#)

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。

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) にレンダリングできます。

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。マルチチャンネルオーディオモンタージュの場合、選択した構成でチャンネルごとに別々のファイルを作成できます。

レンダリングにはいくつかの使用方法があります。

- 完成したオーディオモンタージュをオーディオファイルにミックスダウンする。
- マスターセクションのエフェクト、ディザリング、およびその他の設定を適用し、ファイルを処理して新しいオーディオファイルに保存する。新しいオーディオファイルの形式を選択できるため、たとえば、エフェクトを追加して MP3 ファイルを作成したりできます。
- オーディオファイルの一部または複数の箇所を、直接レンダリングするか新しいファイルにレンダリングする。

マルチファイル形式のレンダリング

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) にレンダリングできます。マルチファイル形式にレンダリングするには、最初にそれらの形式のファイル形式プリセットを作成する必要があります。

マルチオーディオファイル形式プリセットを作成することもできます。マルチオーディオファイル形式プリセットとは、シングルファイル形式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ウィンドウ \(603 ページ\)](#)

ファイルのレンダリング

1つのファイル形式(シングルファイル形式)または複数のファイル形式(マルチファイル形式)にレンダリングできます。

前提条件

オーディオファイルまたはオーディオモンタージュを設定しておきます。マルチファイル形式にレンダリングする場合、必要なオーディオファイル形式プリセットを作成しておきます。

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. 以下のいずれかを行ないます。
 - 1つのファイルをレンダリングするには、「**単一 (Single)**」をクリックします。
 - 複数のファイルをレンダリングするには、「**複数 (Multi)**」をクリックします。
4. レンダリング設定を行ないます。
5. 「**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。
6. 「**形式 (Format)**」フィールドをクリックして、以下のいずれかを行ないます。
 - シングルファイル形式にレンダリングする場合、「**シングル形式を編集 (Edit Single Format)**」を選択し、「**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。
 - マルチファイル形式にレンダリングする場合、「**マルチ形式を編集 (Edit Multi Format)**」を選択し、「**マルチオーディオファイル形式 (Multi Audio File Format)**」ダイアログで「**追加**」をクリックし、レンダリングするファイル形式プリセットを選択します。
7. 「**OK**」をクリックします。
8. 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。「**タスク (Tasks)**」ウィンドウで進捗状況を確認できます。

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 \(219 ページ\)](#)

[「マルチオーディオファイル形式 \(Multi Audio File Format\)」ダイアログ \(223 ページ\)](#)

[シングルオーディオファイル形式プリセットの作成 \(222 ページ\)](#)

[マルチオーディオファイル形式プリセットの作成 \(223 ページ\)](#)

[「タスク \(Tasks\)」ウィンドウ \(648 ページ\)](#)

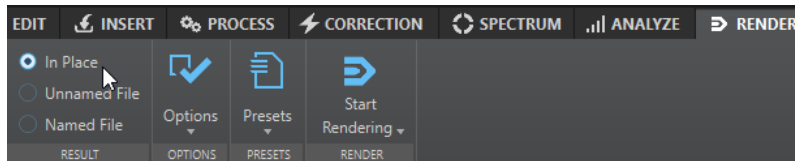
直接レンダリング

オーディオエディターでは、オーディオファイルの一部または全体を処理できます。この機能を使えば、オーディオファイル内の複数のオーディオ範囲をすばやく処理したり、オーディオファイルで複数のプラグインの効果をすばやくテストしたりできます。

次の場所で「**直接レンダリング (Render in Place)**」機能を選択できます。

- **オーディオエディター**の「**レンダリング (Render)**」タブ

直接レンダリングを開始するには、「レンダリングを開始 (Start Rendering)」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 \(636 ページ\)](#)

[オーディオの選択範囲の直接レンダリング \(634 ページ\)](#)

オーディオの選択範囲の直接レンダリング

オーディオファイルの一部または全部にプラグインをレンダリングできます。

前提条件

オーディオエディターで、レンダリングしたいオーディオファイルを開き、マスターセクションを設定しておきます。

手順

1. **マスターセクション**の一部のプラグインだけを使用したい場合は、必要に応じて使用するプラグインをソロにします。
 2. 波形ウィンドウで、処理するオーディオ範囲を選択します。
 3. 「**レンダリング (Render)**」タブを選択します。
 4. 「**ソース (Source)**」セクションで、「**ソース**」ポップアップメニューを開いて「**オーディオ選択範囲 (Selected Audio Range)**」を選択します。
 5. 「**実行後の値 (Result)**」セクションで、「**置き換え (In Place)**」をオンにします。
 6. 「**オプション (Options)**」セクションで、ポップアップメニューを開いてレンダリング設定を行います。
 7. 「**レンダリング (Render)**」セクションで、「**開始 (Start)**」をクリックします。
-

結果

オーディオの選択範囲またはオーディオファイル全体が処理されます。


関連リンク

[直接レンダリング \(633 ページ\)](#)


マスターセクション設定を一括処理で使用する

一括処理セットを**マスターセクション**と同じプラグイン構成で設定できます。これにより、より多くのファイルをバッチで処理することも、またはオフラインプロセッサをオーディオ処理チェーンに追加することもできます。

手順

1. **マスターセクション**の下部で、**一括処理**  ボタンの右側の下矢印をクリックします。
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 新しい一括処理セットを開くには、「**設定から一括処理セットを作成 (Create Batch Processor from Settings)**」を選択します。

補足

または、**一括処理**  ボタンをクリックすることもできます。

- 開いている一括処理セットに**マスターセクション**プラグインを適用するには、「**現在の一括処理セットにプラグインを追加 (Add Plugins to Current Batch Processor)**」を選択します。

補足

一括処理セットが開かれていない場合、「**現在の一括処理セットにプラグインを追加 (Add Plugins to Current Batch Processor)**」オプションは使用できません。

結果

一括処理セットウィンドウのプラグイン設定が**マスターセクション**のプラグイン設定と同じになります。

手順終了後の項目

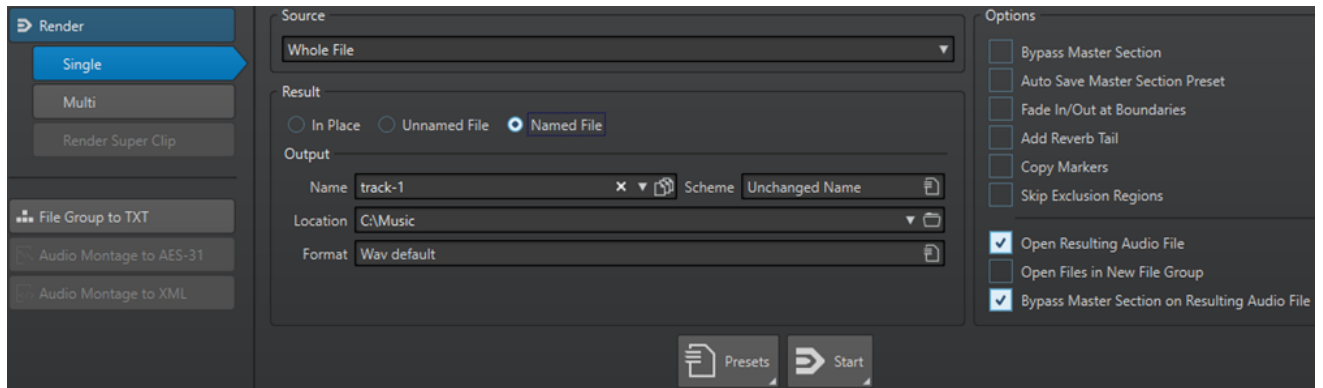
一括処理へのファイルの追加や、プラグインチェーンの追加構成などを行なえます。

関連リンク
[一括処理セット \(824 ページ\)](#)

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、処理後の形式、および処理後の操作を選択できます。

- 「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。シングルファイル形式にレンダリングする場合、「単一 (Single)」を選択します。マルチファイル形式にレンダリングする場合、「複数 (Multi)」を選択します。



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。(アルバムのタイトルなど)
- 「すべてのリージョン (All Regions)」は、マーカーの設定されたオーディオ範囲をすべて処理します。設定に応じて別々のファイルが生成されるか、現在のオーディオファイル内で直接、処理されます。1つのオーディオファイルで複数の異なるリージョンを定義すると、1回の操作ですべて直接処理できます。この項目の隣のポップアップメニューで、どの種類のマーカーが設定されたリージョンをレンダリングするかを選択します。

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。

命名規則 (Scheme)

カスタム変数、テキストスニペット、自動変数などに従って、ファイル名を自動的に作成できます。たとえば、複数のソースをレンダリングする場合は、この項目をオンにして、レンダリングされたすべてのファイルに数字の接頭辞を追加できます。

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)

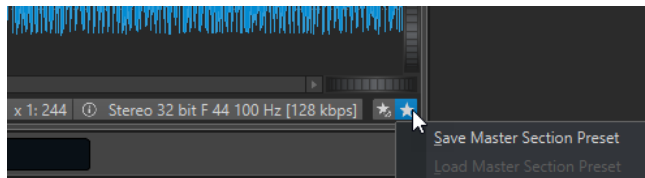
メニューが開き、ファイル形式を選択できます。

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。

マスターセクションプリセットの自動保存 (Auto Save Master Section Preset)

この項目をオンにすると、ファイルのレンダリング時に、オーディオファイルまたはオーディオモニタージュに**マスターセクション**プリセットが自動的に保存されます。波形ウィンドウまたはモニタージュウィンドウの右下角にある「**マスターセクションプリセット (Master Section Presets)**」の「**マスターセクションプリセットの読み込み (Load Master Section Preset)**」オプションで、**マスターセクション**プリセットを読み込みます。



境界にフェードイン/アウトを適用 (Fade In/Out at Boundaries)

この項目をオンにすると、新規ファイルが作成された場合、その両端にフェードイン/アウトが適用され、オーディオファイルの一部が処理された場合、隣り合うオーディオとの間にクロスフェードが適用されます。

クロスフェードを適用すると、処理された部分とされない部分とのサウンドの移り変わりがなめらかになります。フェードの長さ (デュレーション) とライン (カーブ) の形状は「**オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)**」で設定できます。設定されたフェードタイムが処理されたファイルの長さの半分を超える場合、フェードは適用されません。

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 Pro で残響時間を設定できません。その場合、この項目をオンにしても効果がありません。そのようなプラグインには、「**Silence**」プラグインを追加して、ファイルの終わりにサンプルを付け加えられます。

マーカータータをコピー (Copy Markers)

この項目をオンにすると、対象範囲内にマーカーがある場合、レンダリングされたファイルにもそのマーカーがコピーされます。

除外リージョンをスキップ (Skip Exclusion Regions)

この項目をオンにすると、ミュート対象として設定したオーディオ範囲はスキップされ、結果に含まれなくなります。

レンダリング後のオーディオファイルを開く (Open Resulting Audio File)

この項目をオンにすると、レンダリングされたファイルは新しいウィンドウで開かれます。

新規ファイルグループにファイルを開く (Open Files in New File Group)

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ファイルグループで開かれます。

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ン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。

オーディオモンタージュの「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、オーディオモンタージュのレンダリングのみで使用できます。

ソース (Source)

- 「**モンタージュ全体 (Whole Montage)**」は、オーディオモンタージュ全体を処理します。
- 「**選択されたクリップの結合 (Union of Selected Clips)**」は、選択されている最初のクリップで始まり、選択されている最後のクリップで終わるオーディオ範囲を処理します。選択されているクリップだけが処理対象になります。
- 「**選択されたタイトル (Selected Title)**」は、「**アルバム (Album)**」ウィンドウで選択されているタイトルを処理します。
- 「**すべてのクリップグループ (All Clip Groups)**」は、クリップグループをそれぞれ処理し、別々のファイルに生成します。グループ名は出力ファイル名に使用されます。
- 「**すべての選択されたクリップ (All Selected Clips)**」は、クリップをそれぞれ処理し、別々のファイルに生成します。クリップ名は出力ファイル名に使用されます。
- 「**タイトルグループ (Title Group)**」は、選択されているタイトルグループを処理します。
- 「**グループのすべてのタイトル (All Titles in Group)**」は、選択されているタイトルグループ内のすべてのタイトルを処理します。

「ソース (Source)」の設定により、使用できる追加オプションが異なります。

CD イメージとキューシートを作成 (Create CD Image and Cue Sheet)

この項目をオンにすると、オーディオモンタージュが CD イメージとして書き出されます。また、そのイメージファイルのキューシート (タイトルの情報が記録されたテキストファイル) も一緒に書き出されます。そのキューシートとイメージファイルは、それらの機能

に対応している CD 書き込みソフト (WaveLab Pro を含む) に読み込んで CD に書き込みます。CD イメージは Wave ファイルです。このオプションはすべてのサンプリングレートで使用できます。

結果からオーディオモンタージュを作成 (Create Audio Montage from Result)

この項目をオンにすると、レンダリングされたオーディオファイルが新しいオーディオモンタージュに読み込まれます。

オーディオモンタージュを変更せずにオーディオファイルをレンダリング (Render Audio File, Do Not Change Audio Montage)

この項目をオンにすると、レンダリングされたオーディオファイルが指定された場所に保存され、オーディオモンタージュは変更されません。

オーディオモンタージュ上の同じトラックを置き換え (Replace on Same Audio Montage Track)

この項目をオンにすると、オーディオモンタージュトラックがレンダリングされたオーディオファイルで置き換えられます。

オーディオモンタージュ上の次の空トラックに追加 (Add to Next Empty Audio Montage Track)

この項目をオンにすると、レンダリングされたオーディオファイルが次の空のオーディオモンタージュトラックに追加されます。

新規オーディオモンタージュトラックに追加 (Add to New Audio Montage Track)

この項目をオンにすると、レンダリングされたオーディオファイルが新しいオーディオモンタージュトラックに追加されます。

オーディオモンタージュ処理をバイパス (Bypass Audio Montage Processing)

この項目をオンにすると、エフェクトとトラックゲインを含めずにクリップがレンダリングされます。

ボリューム/パンエンベロープを無視 (Bypass Volume/Pan Envelopes)

この項目をオンにすると、レンダリング時にボリューム/パンエンベロープがバイパスされます。

クリップをレンダリングしたオーディオファイルに置き換える (Replace Clips with Rendered Audio Files)

この項目をオンにすると、選択されたクリップがレンダリングされたオーディオファイルで置き換えられます。

タイトルの前の休止部分を含む (Include Pause before Title)

この項目をオンにしてアルバムのタイトルをレンダリングすると、レンダリングされたファイルの各タイトルの前に休止部分が含まれます。

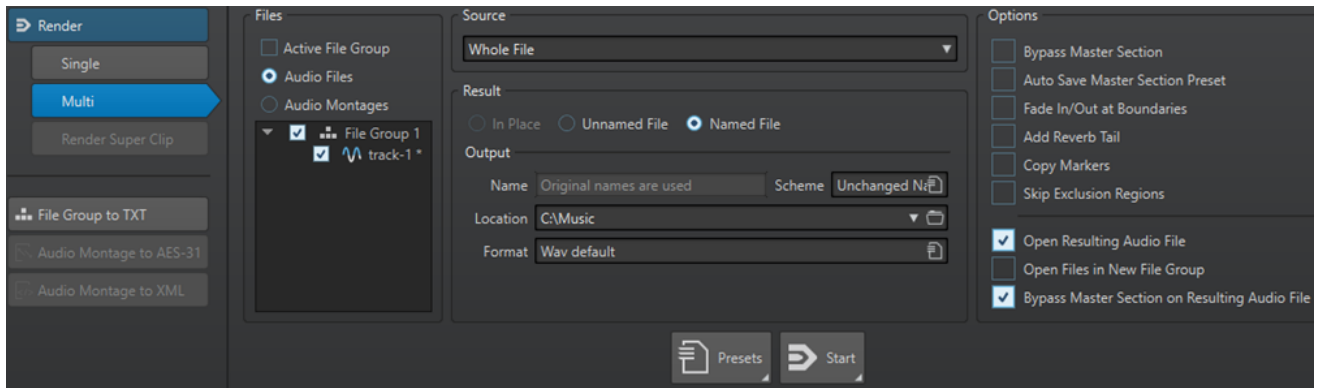
タイトルの後の休止部分を含む (Include Pause after Title)

この項目をオンにしてアルバムのタイトルをレンダリングすると、レンダリングされたファイルの各タイトルのあとに休止部分が含まれます。

「レンダリング (Render)」の「複数 (Multi)」タブ

「レンダリング (Render)」タブの「複数 (Multi)」タブでは、複数のオーディオファイルおよびオーディオモンタージュを一度にレンダリングできます。

- マルチファイル形式の「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。次に、「複数 (Multi)」を選択します。



ファイルリストには、開いているすべてのファイルグループと、それらに含まれているファイルが表示されます。ファイルリストをフィルタリングして、アクティブなファイルグループのみを表示したり、オーディオファイルまたはオーディオモンタージュのみを表示したりできます。

ファイルリストで、レンダリングするファイルを選択します。

「**レンダリング (Render)**」タブで、複数のファイルタブを選択してファイルをレンダリングすることもできます。

関連リンク

[タブにチェックを付ける/タブのチェックを外す \(Check Tab/Uncheck Tab\) \(97 ページ\)](#)

スマートバイパス

スマートバイパスを使用すると、レベルを補正した処理済みの信号と元の信号を比較できます。この機能は、たとえば、マスタリング中に録音レベルの最終調節をするときなどに特に役立ちます。

スマートバイパスでは、**マスターセクション**への入力時点の信号と**マスターセクション**からの出力時点の信号が比較され、その結果に応じてレベルが調節されます。

スマートバイパスを使用する主な理由は、オーディオを処理するときには信号のレベルやラウドネスが変わってしまうことがよくあるためです。処理済みの信号を元の信号と比較する場合、聴覚上、このラウドネスの変化が知覚されてしまいます。ラウドネスの変化に影響されずにエフェクトのサウンドを比較する必要がある場合、レベルの補正が必要です。

スマートバイパスの使用

手順

1. マスターセクションの一番上にある、「**スマートバイパス (Smart Bypass)**」をクリックします。
2. 「**スマートバイパス (Smart Bypass)**」ダイアログで、いずれかの再生モードを選択します。
キーボードショートカットを使用して、「**再生 (Play)**」オプションを選択することもできます。「**元のオーディオ (Original audio)**」を選択するには **[A]** を、「**処理オーディオ + レベル補正 (Processed audio + level correction)**」を選択するには **[B]** を、「**処理後のオーディオ (Processed audio)**」を選択するには **[C]** を押します。
3. いずれかの「**レベル補正 (Level Correction)**」モードを選択します。
4. 選択内容に応じて、以下のオプションを使用できます。
 - 「**ラウドネス (RMS) を参照 (Match Loudness (RMS))**」または「**ピークを参照 (Match Peaks)**」を選択した場合は、解析する時間範囲を「**解析時間 (Analysis Time)**」の欄に指定し、ステップ5に進みます。

- 「**レベル補正量 (Custom Correction)**」を選択した場合は、値を指定して再生を開始し、ステップ7に進みます。
5. オーディオを再生し、解析が完了するのを待ちます。
「**解析時間 (Analysis Time)**」の欄に指定した時間の間、待ちます。
 6. 「**ゲインを更新 (Update Gains)**」をクリックします。
選択した補正方法に応じて、対応するボタンの下に、適用されるレベル補正が表示されます。
また、**[U]**を押すとゲインを更新できます。
 7. 3つの再生モードオプションを切り替えて、レベル補正した処理済みのオーディオ、レベル補正していない処理済みのオーディオ、元のオーディオ (未処理のオーディオ) を比較します。
解析時間を変更した場合や、別の位置から再生を開始した場合は、設定時間の間待機してから、「**ゲインを更新 (Update Gains)**」をもう一度クリックし、解析を更新する必要があります。
-

「スマートバイパス (Smart bypass)」ダイアログ

「スマートバイパス (Smart Bypass)」ダイアログでは、フェーダーを含め、「**エフェクト (Effects)**」スロットのアクティブなエフェクトをすべてバイパスするかどうかを選択できます。これにより、**マスターセクション**の処理によって生じたレベルの差を補正できます。

- 「**スマートバイパス (Smart Bypass)**」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「**スマートバイパス (Smart Bypass)**」をクリックします。

補足

これは、再生にのみ適用され、ファイルのレンダリングには適用されません。

再生 (Play) - 元のオーディオ (Original audio)

マスターセクションの入力で未処理の信号が監視されます。

再生 (Play) - 処理オーディオ + レベル補正 (Processed audio + level correction)

マスターセクションの出力の信号と、適用されたレベル補正が監視されます。補正済みのレベルを聴くには、最初に「**ゲインを更新 (Update Gains)**」をクリックしておきます。

再生 (Play) - 処理後のオーディオ (Processed audio)

レベル補正のないマスターセクションの出力の信号が監視されます。

レベル補正 (Level correction) - ラウドネス(RMS)を参照 (Match loudness (RMS))

この項目をオンにすると、処理済みの信号のラウドネスが元の信号のラウドネスに一致するように、出力が調整されます。

レベル補正 (Level correction) - ピークを参照 (Match peaks)

この項目をオンにすると、処理済みの信号のピークレベルが元の信号のピークレベルに一致するように、出力が調整されます。

レベル補正 (Level correction) - レベル補正量 (Custom correction)

カスタムレベルの補正を設定できるようになります (分析なし)。

レベル補正 (Level correction) - 解析時間 (Analysis time)

基準ラウドネスを計算するために使用するサンプルの数が決定されます。

レベル補正 (Level correction) - ゲインを更新 (Update gains)

ボリュームの検出が更新されます。

マスターセクションプリセット

マスターセクションで適用した設定をプリセットとして保存し、あとから再び読み込むことができます。

関連リンク

[マスターセクションプリセットの保存 \(642 ページ\)](#)

[マスターセクションプリセットの読み込み \(644 ページ\)](#)

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. 必要に応じて「プリセットの選択にショートカットを作成 (Create shortcut for selecting the preset)」をオンにすると、「保存 (Save)」をクリックしたあとに、プリセットを開くためのショートカットが割り当てられます。
7. 「保存 (Save)」をクリックします。

関連リンク

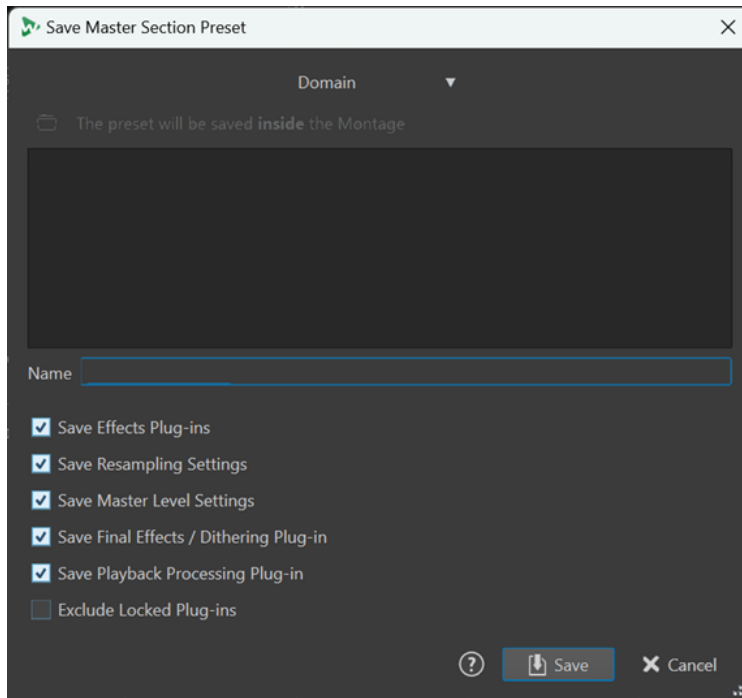
[「マスターセクションプリセットの保存 \(Save Master Section Preset\)」ダイアログ \(642 ページ\)](#)

[マスターセクションプリセットの読み込み \(644 ページ\)](#)

「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。



ドメイン (Domain)

プリセットをグローバルに保存していつでも利用できるようにするか、ローカルに保存して現在のプロジェクトまたはオーディオモンタージュでのみ利用できるかを選択できます。

場所

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) でプリセットのルートフォルダーを開きます。ここでは、プリセットの保存用のサブフォルダーを作成できます。

プリセットリスト

既存のすべてのプリセットがリストされています。

名前 (Name)

保存するプリセットの名前を指定できます。

エフェクトプラグインを保存する (Save Effects Plug-ins)

この項目をオンにすると、エフェクトプラグインがプリセットとともに保存されます。

リサンプリング設定を保存 (Save Resampling Settings)

この項目をオンにすると、リサンプリングの設定がプリセットとともに保存されます。

マスターレベルの設定も保存する (Save Master Level Settings)

この項目をオンにすると、マスターレベルの設定がプリセットとともに保存されます。

最終段エフェクト/ディザリングプラグインを保存 (Save Final Effects/Dithering Plug-in)

この項目をオンにすると、最終段エフェクト/ディザリングプラグインがプリセットとともに保存されます。

プレイバック処理プラグインを保存 (Save Playback Processing Plug-in)

この項目をオンにすると、プレイバック処理プラグインがプリセットとともに保存されます。

ロックされたプラグインを除外する (Exclude Locked Plug-ins)

この項目をオンにすると、ロックされたプラグインはマスターセクションプリセットとして保存されません。

関連リンク

[マスターセクションプリセットの保存 \(642 ページ\)](#)

マスターセクションプリセットの読み込み

あらかじめ保存しておいたマスターセクションプリセットおよび一時的に記録したマスターセクションプリセットを読み込むことができます。

マスターセクションウィンドウの一番上にある「**プリセット (Presets)**」ポップアップメニューを開きます。

- 以前に Presets\Master Section フォルダーに保存したプリセットを読み込むには、「**プリセット (Presets)**」ポップアップメニューでプリセットを選択します。
- いずれかの場所にあるプリセットを読み込むには、「**プリセットの読み込み (Load Preset)**」を選択し、プリセットを選択して「**開く (Open)**」をクリックします。
- 一時的に保存したプリセットを読み込むには、「**設定を呼び出す (Restore)**」サブメニューを開き、プリセットを選択します。

補足

マスターセクションプリセットは、以前の WaveLab Pro バージョンでは個別の .vs ファイルとして保存されていましたが、WaveLab Pro 12 ではプロジェクトの一部として保存されます。以前のバージョンで作成したマスターセクションプリセットを WaveLab Pro 12 で正しく識別して処理するために、WaveLab Pro 11 を使用して対応するオーディオファイルを開き、そこに関連付けられているマスターセクションプリセットを読み込んで、それらを個々のプリセットとして保存することをおすすめします。そのあと、WaveLab Pro 12 でプリセットを読み込んで保存すると、対応するプロジェクトとオーディオファイルにそれらが関連付けられるため、.vs ファイルのようにプリセットが失われたり誤って削除されたりすることはありません。

関連リンク

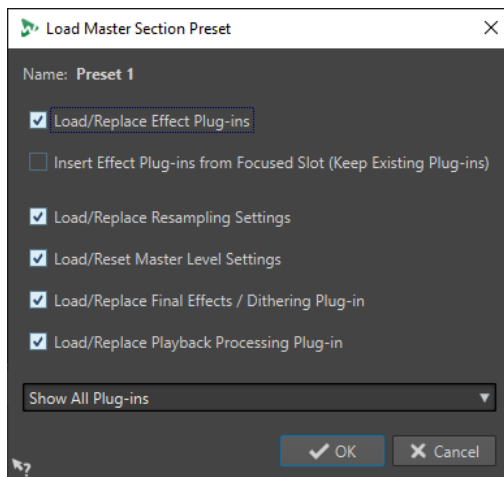
[「マスターセクションプリセットの読み込み \(Load Master Section Preset\)」ダイアログ \(644 ページ\)](#)

「マスターセクションプリセットの読み込み (Load Master Section Preset)」ダイアログ

このダイアログでは、保存したマスターセクションプリセットを開くときにマスターセクションプリセットのどの部分を読み込むかを指定できます。

- 「**マスターセクションプリセットの読み込み (Load Master Section Preset)**」ダイアログを開くには、マスターセクションの一番上にある「**プリセット (Presets)**」をクリックし、「**プリセットの読み込み (Load Preset)**」を選択します。

このダイアログは、マスターセクションの「**プリセット (Presets)**」ポップアップメニューで指定した場合のみ表示されます。マスターセクションの一番上にある「**プリセット (Presets)**」ポップアップメニューを開き、「**プリセット選択時にオプションダイアログを表示 (Open Options Dialog when Selecting Preset)**」をオンにします。



これで、一時的に保存したプリセットを読み込んだり、保存したプリセットを開いたりする場合に、以下のオプションのあるダイアログが表示されます。

名前 (Name)

プリセットの名前が表示されます。

エフェクトプラグインを読み込む/置き換える (Load/Replace Effect Plug-ins)

この項目をオンにすると、アクティブなエフェクトプラグインが削除され、新しいプラグインは一番上のスロットから挿入されます。

フォーカスされたスロットからエフェクトプラグインを挿入する (既存のプラグインを保持) (Insert Effect Plug-ins from Focused Slot (Keep Existing Plug-ins))

この項目をオンにすると、現在のエフェクトプラグインが保持され、新しいプラグインは一番上のスロットから挿入されます。

リサンプリング設定を読み込む/置き換える (Load/Replace Resampling Settings)

この項目をオンにすると、現在のリサンプリング設定がリセットされ、新しい設定が読み込まれます。

マスターレベル設定を読み込む/リセットする (Load/Reset Master Level settings)

この項目をオンにすると、現在のマスターレベルの設定がリセットされ、新しい設定が読み込まれます。

最終段エフェクト/ディザリングプラグインを読み込む/置き換える (Load/Replace Final Effects/Dithering Plug-in)

この項目をオンにすると、現在の最終段エフェクト/ディザリングプラグインが削除され、新しいプラグインが挿入されます。

プレイバック処理プラグインを読み込む/置き換える (Load/Replace Playback Processing Plug-in)

この項目をオンにすると、現在のポストプロセスプラグインが削除され、新しいプラグインが挿入されます。

プラグインの表示オプション

すべてのプラグインを表示するか、すべてのプラグインを隠すか、またはプリセットを保存したときに表示されていたプラグインだけを表示するかを選択できます。以下の項目を利用できます。

- すべてのプラグインを表示 (Show All Plug-ins)
- すべてのプラグインを隠す (Hide All Plug-ins)
- 保存されたプラグインの表示設定を呼び出す (Restore Saved Plug-in Visibility)

関連リンク

[マスターセクションプリセットの読み込み \(644 ページ\)](#)

オーディオファイルまたはオーディオモニタージュへの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の現在の設定を、オーディオファイルとともに保存したり、オーディオモニタージュ内に保存したりできます。

- マスターセクションの現在の設定をオーディオファイルとともに保存するには、波形ウィンドウの右下にある「**マスターセクションプリセット設定 (Master Section Preset Settings)**」ポップアップメニューを開き、「**マスターセクションプリセットの保存 (Save Master Section Preset)**」を選択します。「**マスターセクションプリセットの保存 (Save Master Section Preset)**」ダイアログで設定を行ない、「**保存 (Save)**」をクリックします。
プリセットは補助ファイルに保存されます。
- マスターセクションの現在の設定をオーディオモニタージュの一部として保存するには、モニタージュウィンドウの右下にある「**マスターセクションプリセット設定 (Master Section Preset Settings)**」ポップアップメニューを開き、「**マスターセクションプリセットの保存 (Save Master Section Preset)**」を選択します。「**マスターセクションプリセットの保存 (Save Master Section Preset)**」ダイアログで設定を行ない、「**保存 (Save)**」をクリックします。

オーディオファイルまたはオーディオモニタージュへのマスターセクションプリセットの読み込み

オーディオファイルとともに保存されているか、またはオーディオモニタージュ内に保存されているマスターセクションの設定を、プロジェクトに適用できます。

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オプション「**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)**」がオンになっている場合は、マスターセクションプリセットを適用するときに「**マスターセクションプリセットの読み込み (Load Master Section Preset)**」ダイアログが表示されます。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。

- 開いているオーディオファイルとともに保存されているマスターセクションプリセットを読み込むには、波形ウィンドウの右下にある「**マスターセクションプリセット設定 (Master Section Preset Settings)**」ポップアップメニューを開き、「**マスターセクションプリセットの読み込み (Load Master Section Preset)**」を選択します。
- 開いているオーディオモニタージュ内に保存されているマスターセクションプリセットを読み込むには、モニタージュウィンドウの右下にある「**マスターセクションプリセット設定 (Master Section Preset Settings)**」ポップアップメニューを開き、「**マスターセクションプリセットの読み込み (Load Master Section Preset)**」を選択します。

レンダリング時にマスターセクションプリセットを含める

オーディオモニタージュとともに保存されているマスターセクションプリセットを、スーパークリップのオーディオモニタージュのレンダリング処理に含めることができます。

オーディオモニタージュでこの項目をオンにすると、そのオーディオモニタージュのイメージを親モニタージュに使用してレンダリングする場合は常に、そのオーディオモニタージュに関連付けられているマスターセクションプリセットがレンダリング処理に使用されます。

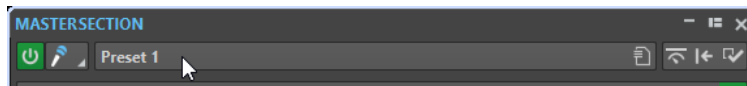
- スーパークリップのレンダリング時にマスターセクションプリセットを含めるには、モニタージュウィンドウの右下にある「**マスターセクションプリセット設定 (Master Section Preset)**

Settings)」ポップアップメニューを開き、「スーパークリップとしてのレンダリング時にマスターセクションのプリセットを含める (Include Master Section Preset when Rendering as Super Clip)」を選択します。

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。

現在のプリセットにショートカットを設定 (Define Shortcut for Current Preset)

「ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)」ダイアログが表示されます。キーシーケンスとキーワードを定義できます。

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 \(642 ページ\)](#)

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。

タスクを休止したりキャンセルしたりできます。この機能は、長時間かかるプロセスを複数実行中に、処理の負荷を下げて編集に集中する場合に便利です。

タスクの開始時に「タスク (Tasks)」ウィンドウを自動的に開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」を選択します。「オプション (Options)」タブを選択し、「タスクが開始されたときにバックグラウンドタスクモニターを表示する (Make Tasks Monitor Visible When Task Starts)」をオンにします。

オーディオエディターウィンドウおよびオーディオモニタージュウィンドウの下のステータスバーに、現在のレンダリング処理の進捗状況が表示されます。「タスク (Tasks)」ウィンドウを表示しなくても、ここから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 \(910 ページ\)](#)

[「タスク \(Tasks\)」ウィンドウ \(648 ページ\)](#)

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。



- タスクウィンドウで「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

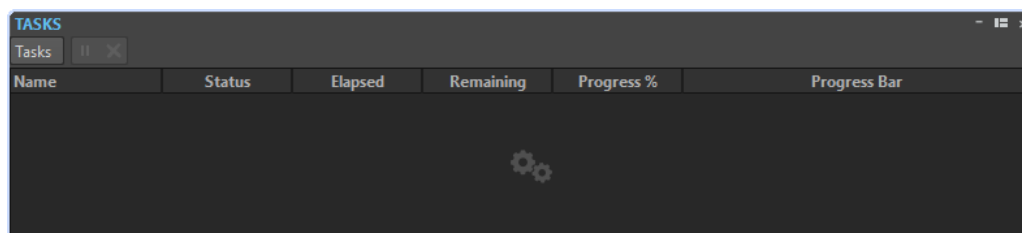
[バックグラウンドタスクのモニタリング \(647 ページ\)](#)

[「タスク \(Tasks\)」ウィンドウ \(648 ページ\)](#)

「タスク (Tasks)」ウィンドウ

このウィンドウでは、バックグラウンドで処理中のすべてのレンダリング処理を表示できます。

- 「タスク (Tasks)」ウィンドウを開くには、「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「タスク (Tasks)」を選択します。



レンダリング処理中、バックグラウンドのタスクのリストに、レンダリング対象のファイルについての以下の情報が表示されます。

- 名前 (Name)
- 現在の状況 (Status)
- 経過時間 (Elapsed)
- 残り時間 (Remaining)

- 進捗状況 % (Progress %)
- プログレスバー (Progress bar)

「**休止 (Pause)**」 ボタンと 「**キャンセル (Cancel)**」 ボタンで、レンダリング処理を休止およびキャンセルできます。

「**タスク (Tasks)**」 メニューから、以下のオプションを選択できます。

処理を一時停止 (Suspend)

選択したタスクを一時停止します。

すべての処理を一時停止 (Suspend all)

すべてのタスクを一時停止します。

処理を再開 (Resume)

選択した休止中のタスクを再開します。

すべての処理を再開 (Resume all)

すべての休止中のタスクを再開します。

キャンセル (Cancel)

選択したタスクをキャンセルします。

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。

Ambisonics ミックス

WaveLab Pro は、「.wav」、「.amb」および「.ambix」形式のマルチモノオーディオファイルを読み込みおよび書き込みできます。マスターセクションの **VST AmbiDecoder** プラグインを使用すると、Ambisonics オーディオファイルをステレオまたはサラウンドで再生できます。

Ambisonics オーディオファイルのオーディオチャンネルは、デコーディングを行なう前に個別に処理できます。これにより、たとえば WaveLab Pro でオーディオ素材を準備してから Nuendo でさらにオーサリングできます。

Ambisonics のチャンネル構成は、オーディオファイルやオーディオモニタージュの出力チャンネルレイアウトとして割り当てることができます。

補足

Ambisonics のオーディオ入力を処理する際は VST 2 プラグインではなく VST 3 プラグインの使用をおすすめします。VST 3 プラグインの方がマルチチャンネル処理に適しているためです。

Ambisonics オーディオの再生

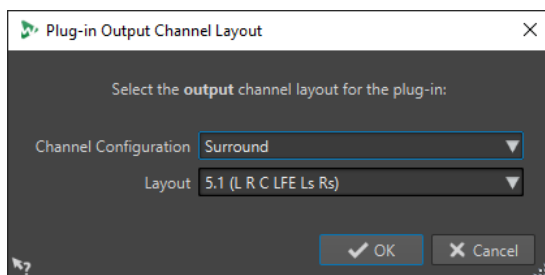
WaveLab Pro では、Ambisonics オーディオをデコードして、ヘッドフォンまたはスピーカーでモニタリングできます。デコードには、**VST AmbiDecoder** または対応するサードパーティー製のデコーダープラグインを使用できます。

前提条件

「**オーディオ接続 (Audio Connections)**」タブで、入力バスと出力バス、およびオーディオ再生に使用するデバイスを指定しておきます。

手順

1. **オーディオエディター**または**オーディオモニター**ジュウウィンドウで、Ambisonics オーディオファイルを開きます。
2. **マスターセクション**で、「**エフェクト (Effects)**」ペインに **VST AmbiDecoder** プラグインを追加します。
3. 「**プラグイン出力チャンネルのレイアウト (Plug-in Output Channel Layout)**」ダイアログで、Ambisonics オーディオファイルの「**チャンネル構成 (Channel Configuration)**」を選択して「**OK**」をクリックします。



4. **VST AmbiDecoder** ウィンドウで、設定を調節します。
 5. オーディオファイルを再生します。
-

関連リンク

[Ambisonics ミックス \(649 ページ\)](#)

[VST AmbiDecoder \(650 ページ\)](#)

VST AmbiDecoder

VST AmbiDecoder プラグインは、ヘッドフォンまたはステレオチャンネルおよびマルチチャンネルスピーカーセットアップでの再生用に Ambisonics オーディオを変換します。

- **VST AmbiDecoder** プラグインを開くには、**マスターセクション**でエフェクトスロットにこれを追加します。



[入力形式] > [出力形式]

入力信号および出力信号のオーディオ形式が表示されます。

Output

ヘッドフォンによるバイノーラル再生用の「Headphones」モードか、ステレオスピーカーセットアップによる再生用の「Speakers」モードを選択できます。

HRTF モード

バイノーラル再生用に頭部伝達関数 (HRTF) モードを設定できます。このオプションは「Headphones」モードでのみ使用できます。

使用可能な HRTF モードは以下のとおりです。

- 「Standard」：標準 HRTF アルゴリズムが使用されます。
- 「Facebook」：facebook.com で VR ビデオ再生に使用されている HRTF アルゴリズムが使用されます。
このモードを使用できるかどうかは、「Main Mix」バスの Ambisonics の次数によって変わります。
- 「YouTube」：youtube.com の VR ビデオ再生に使用する HRTF アルゴリズムが使用されます。
このモードを使用できるかどうかは、「Main Mix」バスの Ambisonics の次数によって変わります。
- 「SOFA」：SOFA ファイル形式で保存された HRTF を使用できます。
このモードは SOFA ファイルを読み込んだ場合のみ使用できます。SOFA ファイルを選択するには、「SOFA」ボタンの右側にある三角形をクリックします。
- 「IMMERSE」：IMMERSE with VST AmbiDecoder アプリケーションで HRTF プロファイルを使用できます。

IMMERSE プロファイルを選択する、またはプロファイルの更新を確認するには、「IMMERSE」ボタンの右側にある三角形をクリックします。

このモードを使用するには、IMMERSE with VST AmbiDecoder の有効なライセンスが必要です。このアプリケーションのライセンスの取得や使用方法については、Steinberg の Web サイトを参照してください。

Head Tracking

このボタンをオンにすると、**VST AmbiDecoder** が「**Head Tracking**」ウィンドウからヘッドトラッキングデータを受信します。このボタンをオフにすると、**VST AmbiDecoder** パネルの「**Yaw**」、「**Pitch**」、「**Roll**」コントロールを使用して回転角を設定できます。

Yaw

Yaw の回転角を設定します。

Pitch

Pitch の回転角を設定します。

Roll

Roll の回転角を設定します。

Head-Locked Signal

VST AmbiDecoder のサイドチェーン入力に送信される、ヘッドトラッキングデータが固定された音声信号のゲインを設定します。

Front Focus

Ambisonics スフィアの定義されたセクターの強調をオン/オフします。

Off-Focus

「**Front Focus**」セクターの外にあるサウンドの減衰量を設定します。

Size

「**Front Focus**」の角度、つまり「**Off-Focus**」値の量が減衰されない Ambisonics スフィアのセクターを設定します。

Follow Head

このオプションをオンにすると、「**Front Focus**」が上の「**Head Tracking**」セクションの設定に従います。これにより、たとえばヘッドトラッキング付きの VR コントローラーを使用する際に、見ている方向からのサウンドを強調できます。オフにすると、「**Azimuth**」と「**Elevation**」を手動で制御できます。これにより、たとえばプリミックスされた Ambisonics オーディオのサウンドフィールドのバランスを取りなおすことができます。

Azimuth

「**Front Focus**」範囲の方位角を設定します。このパラメーターは「**Follow Head**」がオフの場合のみ使用できます。

Elevation

「**Front Focus**」範囲の仰角を設定します。このパラメーターは「**Follow Head**」がオフの場合のみ使用できます。

関連リンク

[Ambisonics ミックス \(649 ページ\)](#)

[Ambisonics オーディオの再生 \(650 ページ\)](#)

MixConvert V6

MixConvert V6 は、1つのマルチチャンネルオーディオソースを別のマルチチャンネルの形式に変換するプラグインです。このプラグインは、マルチチャンネルのサラウンドミックスをチャンネル数の少ない形式にダウンミックスするためにもっとも頻繁に使用されます。たとえば、5.1のサラウンドミックスをステレオミックスにする場合などです。

マスターセクションに **MixConvert V6** プラグインを追加すると、「**プラグイン出力チャンネルのレイアウト (Plug-in Output Channel Layout)**」ダイアログが開きます。ここでは、プラグインの出力チャ

ンネルのレイアウトを選択できます。このチャンネルレイアウトは、**MixConvert V6** プラグインウィンドウでも変更できます。

関連リンク

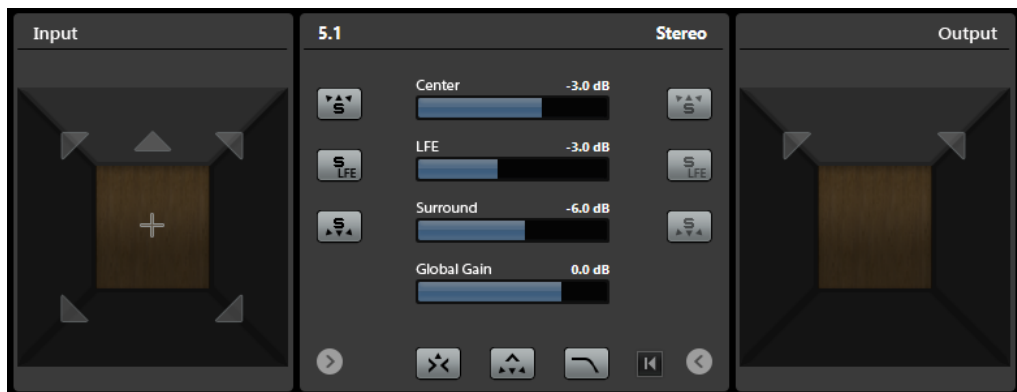
[MixConvert V6 プラグインパネル \(653 ページ\)](#)

[「プラグイン出力チャンネルのレイアウト \(Plug-in Output Channel Layout\)」ダイアログ \(655 ページ\)](#)

MixConvert V6 プラグインパネル

MixConvert V6 プラグインパネルでは、サラウンドチャンネルのレベルを設定したり、入出力チャンネルをソロまたはミュートにしたりできます。

- **MixConvert V6** プラグインを開くには、**マスターセクション**でエフェクトスロットにこれを追加します。



このプラグインパネルは、「Input」セクション、「Output」セクション、中央セクションの3つに分かれています。「Input」セクションと「Output」セクションは、初期設定では非表示になっています。

- 「Input」セクションと「Output」セクションの表示/非表示を切り替えるには、それぞれに対応するボタンを押します。



「Input」セクション

すべての入力チャンネルが表示され、チャンネルをソロまたはミュートにできます。

「Output」セクション

すべての出力チャンネルが表示され、チャンネルをソロまたはミュートにできます。

中央セクションには、メインのプラグインパラメーターと、複数のスピーカーチャンネルをまとめてソロにできるボタンが表示されます。

Input Channel Configuration

入力チャンネル構成を表示します。

Output Channel Configuration/Select Output Channel Configuration

出力チャンネル構成を表示します。

MixConvert V6 を Insert エフェクトとして使用している場合は、このポップアップメニューを使用して出力チャンネル構成を設定できます。

ソロチャンネルボタン

入力ディスプレイまたは出力ディスプレイのすべてのフロントチャンネル、LFE チャンネル、またはすべてのサラウンドチャンネルをソロにします。他のチャンネルはすべてミュートされます。

センターチャンネルのソロチャンネルを Listen (Listen to Solo Channels on Center Channel)

すべてのソロチャンネルをセンターチャンネルにルーティングします。センターチャンネルがない場合、ソロチャンネルから送られる信号は、左右のスピーカーに均等に振り分けられます。

フロントチャンネルのサラウンドチャンネルを Listen (Listen to Surround Channels on Front Channels)

サイドチャンネルを含むすべてのサラウンドチャンネルをソロにし、それらをフロントスピーカーにルーティングまたはダウンミックスします。

Center Level

フロントセンターチャンネルのレベルを設定します。

LFE Fader Level

LFE チャンネルのレベルを設定します。

Surround Level

サラウンドチャンネルのレベルを設定します。サラウンドチャンネルのレベルを個々に調節することはできません。

Global Gain Level

すべての出力チャンネルのレベルを設定します。

Activate/Deactivate Low-Pass Filter

LFE チャンネルに適用されるローパスフィルターのオン/オフを切り替えます。

パラメーターをリセット (Reset Parameters)

[Alt/Opt] を押しながらこのボタンをクリックすると、パンナーのすべてのパラメーターがデフォルト値にリセットされます。

関連リンク

[MixConvert V6 \(652 ページ\)](#)

MixConvert V6 でチャンネルをソロにする

入力ディスプレイまたは出力ディスプレイのスピーカーアイコンをクリックするか、中央セクションのソロチャンネルボタンをクリックするとチャンネルをソロまたはミュートにできます。

入力チャンネルをソロにすると、ダウンミックスでチャンネルをソロにした場合、どのように影響するかを聴くことができます。出力チャンネルをソロにすると、ダウンミックスでソロにしたチャンネルだけを聴くことができます。

手順

- **MixConvert V6** でチャンネルをソロにするには、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - チャンネルをソロにするには、対応するスピーカーアイコンをクリックします。
複数のチャンネルを同時にソロにできます。他のチャンネルはすべてミュートされます。
チャンネルのソロ状態を解除するには、対応するスピーカーアイコンを再びクリックします。
 - チャンネルを排他的にソロにするには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら対応するスピーカーアイコンをクリックします。

- すべてのフロントチャンネルまたはすべてのサラウンドチャンネルをソロにするには、中央セクションの対応するボタンをクリックします。
- LFE チャンネルをソロにするには、チャンネルディスプレイの中央にある、対応する十字アイコンをクリックします。

補足

または、中央セクションの「Solo Input/Output LFE Channel」 ボタンをクリックします。

- チャンネルをミュートするには、**[Shift]** を押しながら対応するスピーカーアイコンをクリックします。

関連リンク

[MixConvert V6 プラグインパネル \(653 ページ\)](#)

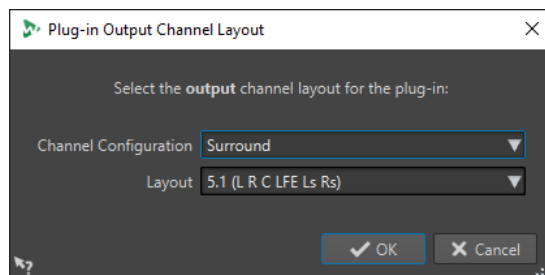
「プラグイン出力チャンネルのレイアウト (Plug-in Output Channel Layout)」 ダイアログ

マスターセクションの「エフェクト (Effects)」 ペインにプラグインを挿入する際は、プラグインの出力チャンネルのレイアウトを指定できます。

「プラグイン出力チャンネルのレイアウト (Plug-in Output Channel Layout)」 ダイアログで行なった設定は、マスターセクションプリセットに含まれます。

- 「プラグイン出力チャンネルのレイアウト (Plug-in Output Channel Layout)」 ダイアログを開くには、マスターセクションの「エフェクト (Effects)」 ペインに VST AmbiDecoder または MixConvert V6 プラグインを追加します。
- その他のプラグインに対して「プラグイン出力チャンネルのレイアウト (Plug-in Output Channel Layout)」 ダイアログを開くには、「ユーザー設定 (Preferences)」の「プラグイン (Plug-ins)」 タブの「整理 (Organize)」 タブで、それらのプラグインを指定する必要があります。「アウト (Out)」 列で、チェックボックスをオンにします。

次にそれらのプラグインをマスターセクションに追加するときは、「プラグイン出力チャンネルのレイアウト (Plug-in Output Channel Layout)」 ダイアログが開きます。



チャンネル構成 (Channel Configuration)

チャンネル構成を選択できます。以下の項目を利用できます。

- ステレオ (Stereo)
- サラウンド (Sur) (Surround)
- Ambisonics
- マルチモノ (Multi Mono)

レイアウト (Layout)

サラウンド、Ambisonics、またはマルチモノチャンネル構成のレイアウトを選択できます。

関連リンク

[「プラグイン \(Plug-ins\)」タブ \(ユーザー設定\) \(898 ページ\)](#)

[Ambisonics オーディオの再生 \(650 ページ\)](#)

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。
- アルバムのタイトルを設定する。
- オーディオファイルのセクションをループ再生する。

1ファイル内に設定できるマーカー数に制限はありません。

タイトル、ループ、ミュート、リージョン、エラー、および修正マーカータイプは、2つ1組で使用します。マーカーペアの一方のマーカーを削除すると、もう一方のマーカーも削除されます。

これらの種類のマーカーの作成、削除、および移動には特殊なルールがあります (開始位置があって終了位置がないタイトルは作成できない、終了位置があって開始位置がないループは作成できないなど)。タイトルマーカーの場合、常に両端のマーカーが存在する必要があります。たとえば、タイトル開始マーカーを削除した場合、対応する終了マーカーも削除されます。

ループ、ミュート、修正、エラー、タイトル、およびリージョンマーカーの場合も、両端のマーカーが存在する場合のみ機能します。

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ニタージュの機能と同じです。ただし、オーディオモニタージュの「**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 \(657 ページ\)](#)

[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

[マーカーの作成 \(663 ページ\)](#)

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。

一時マーカー

あらゆる目的に使用できます。一時マーカーは、対応するファイルを閉じると削除されます。

再生開始マーカー

再生の開始位置を設定します。

タイトル開始/終了マーカー

タイトルの開始位置と終了位置を表わします。タイトルマーカーは2つ1組で使用します。

タイトル境界マーカー

あるタイトルが終わると同時に別のタイトルが始まる場合に使用します。

タイトルインデックスマーカー

タイトルにインデックスを作成するために使用します。

リージョン開始/終了マーカー

標準リージョンの開始位置と終了位置を設定します。リージョン開始/終了マーカーは録音中に作成でき、2つ1組で使用します。

ループ開始/終了マーカー

ループ位置を設定するために使用します。**オーディオエディター**の「**処理 (Process)**」タブからループ編集機能にアクセスする際に必要です。ループ開始/終了マーカーは、オーディオの再生時には、「**ループ (Loop)**」モードに連結されます。このマーカーは編集時や、サウンドをサンプラーに転送する前にループを作成する場合に役立ちます。ループマーカーは2つ1組で使用します。

除外開始/終了マーカー

セクションを一時的に無音化できます。トランスポートバーの「**範囲をスキップ (Skip Range)**」をオンにすると、除外リージョン間のセクションがスキップされます。**マスターセクション**の「**実行 (Render)**」機能でも、レンダリング対象のリージョンから除外できます。除外マーカーは2つ1組で使用します。

エラー開始/終了マーカー

短い雑音などのエラーをハイライトするために使用します。「**オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)**」の「**ファイル (File)**」タブにある「**エラーマーカーと修正マーカーを保存 (Save Error and Correction Markers)**」をオンにすると、エラー開始/終了マーカーはオーディオファイルに保存されます。エラー開始/終了マーカーは手動で配置することもできますが、主に**エラー修正ツール**と組み合わせて使用します。

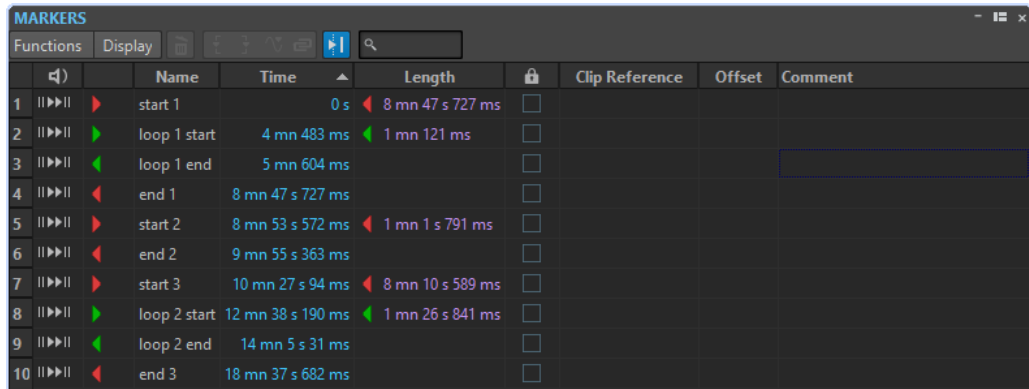
修正開始/終了マーカー

以前にエラーとしてマークしたリージョンで実行済みの修正をハイライトするために使用します。「**オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)**」の「**ファイル (File)**」タブにある「**エラーマーカーと修正マーカーを保存 (Save Error and Correction Markers)**」をオンにすると、修正開始/終了マーカーはオーディオファイルに保存されます。修正マーカーは手動で配置することもできますが、主に**エラー修正ツール**と組み合わせて使用します。

「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ニ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ニタージュを開き、「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」 > 「**マーカー (Markers)**」を選択します。



	Name	Time	Length	Lock	Clip Reference	Offset	Comment
1	start 1	0 s	8 mn 47 s 727 ms	<input type="checkbox"/>			
2	loop 1 start	4 mn 483 ms	1 mn 121 ms	<input type="checkbox"/>			
3	loop 1 end	5 mn 604 ms		<input type="checkbox"/>			
4	end 1	8 mn 47 s 727 ms		<input type="checkbox"/>			
5	start 2	8 mn 53 s 572 ms	1 mn 1 s 791 ms	<input type="checkbox"/>			
6	end 2	9 mn 55 s 363 ms		<input type="checkbox"/>			
7	start 3	10 mn 27 s 94 ms	8 mn 10 s 589 ms	<input type="checkbox"/>			
8	loop 2 start	12 mn 38 s 190 ms	1 mn 26 s 841 ms	<input type="checkbox"/>			
9	loop 2 end	14 mn 5 s 31 ms		<input type="checkbox"/>			
10	end 3	18 mn 37 s 682 ms		<input type="checkbox"/>			

オーディオモンタージュのマーカーウィンドウ

マーカーリスト

「マーカー (Markers)」ウィンドウには、アクティブなファイルにおけるすべてのマーカーのリストとその詳細情報およびコントロールが表示されます。マーカーリストからインジケーターを作成および編集できます。

マーカー番号

マーカーの番号をクリックすると、波形がスクロールして対応するマーカーが表示されます。

プリロール付きで再生



オーディオをプリロール付きでマーカーの位置から再生します。

また、[Alt] を押したまま「プリロール付きで再生 (Play Pre-Roll)」をクリックすると、短いプリロール付きでマーカーの位置から再生できます。

再生 (Play)



オーディオをマーカーの位置から再生します。

マーカーの種類

マーカーの種類が表示されます。マーカーの種類を変更するには、マーカーアイコンをクリックし、ポップアップリストから別のマーカーの種類を選択します。

補足

オーディオモンタージュの「マーカー (Markers)」ウィンドウでは、CD 境界でクオンタイズされたタイトルマーカー (開始、境界、終了、インデックス) が緑色のフォントで表示されるため、そのマーカーがクオンタイズされているかどうか一目でわかります。

名前 (Name)

マーカー名が表示されます。名前を変更するには、対応するセルをダブルクリックし、新しい名前を入力します。

時間 (Time)

タイムルーラー上のマーカー位置が表示されます。位置を変更するには、対応するセルをダブルクリックし、新しい値を入力します。

チャンネル

マーカーが位置するチャンネルを表示します。チャンネルをクリックして別のチャンネルにマーカーを指定することも、「すべてのチャンネルに設定 (Set for All Channels)」を選択して全チャンネルにマーカーを設定することもできます。

長さ (デュレーション) (Length)

マーカーの開始位置と対応する終了マーカーまたは境界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。

ロック (Lock)

マーカーをロックできます。マーカーをロックすることで、波形ウィンドウやモニタージュウィンドウ内の別の位置にマーカーが不用意にドラッグされるのを防げます。マーカーをロックするには、対応するチェックボックスをオンにします。

参照クリップ (Clip Reference) (オーディオモニタージュウ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。

備考 (Comment)

セルをダブルクリックすることでコメントを入力できます。

「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。

時間範囲内を選択 (Select in Time Range)

選択範囲内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。

削除するマーカーを選択 (Select Markers to Delete)

「マーカーを削除 (Delete Markers)」 ダイアログが表示されます。さまざまな基準に従ってマーカーを選択して削除できます。

コピー (Copy)

以下の項目のサブメニューが表示されます。

- 「すべてのマーカーをコピー (Copy All Markers)」 を選択すると、すべてのマーカーがクリップボードにコピーされます。これらのマーカーを貼り付けると、マーカーはファイルの開始位置に対して相対的に配置されます。
- 「選択範囲内のマーカーをコピー (Copy Markers in Selected Range)」 を選択すると、開いているオーディオファイルまたはオーディオモニタージュの選択範囲内にあるすべて

てのマーカーがクリップボードにコピーされます。これらのマーカーを貼り付けると、マーカーは最初にコピーされたマーカーに対して相対的に配置されます。

マーカーを貼り付け (Paste Markers)

クリップボードにコピーされたマーカーを、編集カーソルの位置に貼り付けます。コピー元と貼り付け先のファイルでサンプリングレートが異なる場合は、マーカーの貼り付け時に反映されます。

マーカーの種類の変換 (Convert Marker Types)

「マーカーの種類の変換 (Convert Marker Types)」ダイアログが表示されます。マーカーの種類を変換できます。

複数のマーカーを移動 (Move Multiple Markers)

「複数のマーカーを移動 (Move Multiple Markers)」ダイアログが表示されます。移動するマーカーを選択し、その長さを指定できます。

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。

名前のバッチ変更 (Batch Renaming)

「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」ダイアログが表示されます。複数のマーカーの名前をまとめて変更できます。

チャプターを生成 (Generate Chapters)

YouTube や Spotify で使用するために、設定したマーカーに基づいてオーディオ素材のチャプターを一覧にしたテキストファイルを作成できます。

マーカーリストをテキストとして書き出し (Export Markers List as Text)

「マーカーリストをテキストとして書き出し (Export Markers List as Text)」ダイアログが表示されます。マーカーのリストをさまざまなファイル形式または印刷出力として書き出すことができます。書き出すファイルに含めるマーカーに関する情報を設定できます。

マーカーを XML ファイルから読み込み (Import Markers from XML File)

XML ファイルからマーカーを読み込むことができます。マーカーの書き出し時に作成されたファイルとして XML ファイルがフォーマットされている必要があります。

マーカーの作成 (Generate Markers)

「マーカーを作成 (Generate Markers)」ダイアログが表示されます。作成するマーカーを指定できます。

コマンドバーをカスタマイズ (Customize Command Bar)

マーカーに関するメニューおよびショートカットをカスタマイズできるダイアログが表示されます。

「機能 (Functions)」メニューの以下のオプションは、オーディオモンタージュのみで使用できます。

アクティブクリップのオーディオファイルのマーカーをオーディオモンタージュに読み込む (Import Markers from Active Clip's Audio File to Audio Montage)

クリップの元ファイルにあるすべてのマーカーをオーディオモンタージュに自動的に追加します。

ヒント

マーカーを表示するには、「表示 (View)」タブの「クリップ (Clip)」セクションで「目盛り (Ruler)」をオンにします。

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。

アクティブクリップのオーディオサンプルに選択マーカーをロック (Bind Selected Markers to Audio Samples of Active Clip)

選択されたマーカーを、アクティブクリップの基準になっているオーディオサンプルとの相対的な距離を保持してロックします。オーディオサンプルがモニタージュの開始位置に対して移動すると、マーカーも移動します。

クリップへのマーカーロックを解除 (Detach Selected Markers from Their Associated Clip)

マーカーの基準位置をオーディオモニタージュの開始位置に設定します。

再生に追従 (Follow Playback)

この項目をオンにすると、オーディオを再生したときのマーカー名の横の緑色のバーは最後に再生されたマーカーを示します。

選択マーカーをロック (Lock Selected Marker)

選択したマーカーをロックします。この項目をオンにすると、マーカーを移動したり削除したりできなくなります。

新規マーカーを最適クリップに自動ロック (Automatically Attach New Marker to the Most Suitable Clip)

たとえば、クリップの終了位置またはそれを少し越えた位置に存在する終了マーカーや、クリップ内に存在するあらゆるマーカーが対象になります。マーカーの種類および最も近いクリップとの相対位置に応じて、リンクの種類が設定されます。

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。

関連リンク

[マーカーの読み込みと書き出し](#) (676 ページ)

[「チャプターの作成 \(Chapter Generator\)」ダイアログ](#) (683 ページ)

マーカーのフィルタリング

検索フィールドを使用すると、マーカーのリストを名前フィルタリングできます。

「[名前 \(Name\)](#)」および「[備考 \(Comment\)](#)」コラムを対象にしてテキスト検索できます。ソートされたコラムのみが検索対象になります。「[すべてを選択 \(Select all\)](#)」機能で選択される対象は、フィルタリングされた項目のみになります。

- 「**マーカー (Markers)**」ウィンドウのツールバーで、検索フィールド内をクリックし、検索文字列を入力します。ワイルドカード文字も使用できます。「*」は0文字以上の文字、「?」は任意の文字に一致します。
- 検索フィールドからマーカーリストにフォーカスを切り替えるには、**[↓]**を押します。
- マーカー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。
- すべてのマーカーが再び表示されるようにするには、検索をキャンセルします。

関連リンク

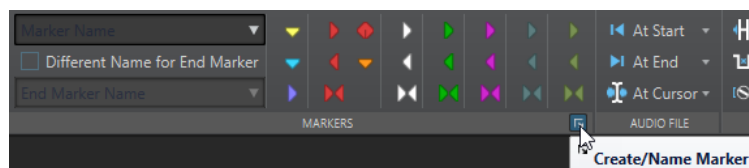
[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

マーカーの作成

停止モードまたは再生中に、波形ウィンドウおよびモニタージュウィンドウでマーカーを作成できます。たとえば、複数のマーカーを作成したり、選択範囲をマークしたりできます。どのようなマーカーが必要か決まっている場合には、その特定のマーカーを作成できます。また、標準マーカーを作成することもできます。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 再生を開始します。
 - 波形ウィンドウまたはモニタージュウィンドウで、マーカーを挿入したい位置にカーソルを合わせます。
2. 以下のいずれかを行ないます。
 - **オーディオエディター**または**オーディオモニタージュウィンドウ**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ィンドウのタイムラインの上を右クリックします。
 - **オーディオモニタージュ**でタイトル開始/終了マーカーを作成するには、「**アルバム (Album)**」ウィンドウを開き、「**アルバムウィザード (Album Wizard)**」を使用します。この操作は、停止モードのみで実行できます。
3. 必要に応じて、個別のチャンネルにマーカーを設定するには、**マーカーウィンドウ**の「**チャンネル (Channel)**」コラムでチャンネル名をクリックし、マーカーを設定するチャンネルを選択します。

関連リンク

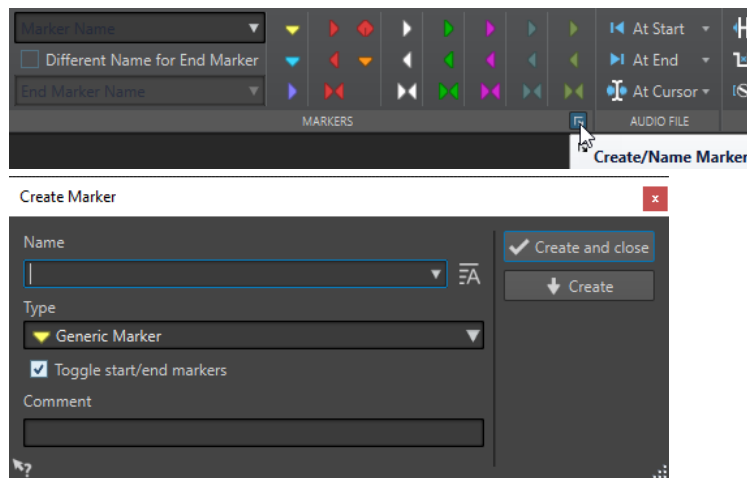
[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

- [オーディオモニタージュウインドウ \(336 ページ\)](#)
- [「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(658 ページ\)](#)
- [「挿入 \(Insert\)」 タブ \(オーディオモニタージュ\) \(360 ページ\)](#)
- [「挿入 \(Insert\)」 タブ \(オーディオエディター\) \(205 ページ\)](#)
- [マーカーの削除 \(668 ページ\)](#)
- [「マーカーを作成 \(Create Marker\)」 ダイアログ \(664 ページ\)](#)

「マーカーを作成 (Create Marker)」 ダイアログ

このダイアログでは、編集カーソルの位置または選択範囲の始めと終わりにさまざまなタイプのマーカーやマーカーペアを作成できます。

- 「マーカーを作成 (Create Marker)」 ダイアログを開くには、オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウインドウの「挿入 (Insert)」 タブで、「マーカー (Markers)」 セクションの右下角にある「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。

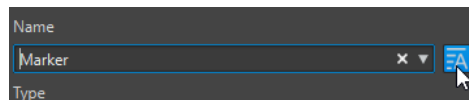


名前 (Name)

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 Pro 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。

コメント (Comment)

コメントを入力できます。マーカーウィンドウではコメントの閲覧と編集を行なえます。

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 \(663 ページ\)](#)

[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオエディター\) \(205 ページ\)](#)

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ターの上を右クリックし、マーカーペアを選択します。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウウィンドウ \(336 ページ\)](#)

[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオモニタージュ\) \(360 ページ\)](#)

[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオエディター\) \(205 ページ\)](#)

マーカーの複製

マーカーの複製機能を利用することで、既存のマーカーからマーカーをすばやく作成できます。

手順

- **オーディオエディター**または**オーディオモニタージュウウィンドウ**で、**[Shift]** を押しながらマーカーをクリックしてドラッグします。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウウィンドウ \(336 ページ\)](#)

複数マーカーの作成

時間選択範囲内に複数のマーカーを一度に作成できます。たとえば、拍ごとにマーカーを作成したり、デモ音源を提供するときに無音データを挿入する目安としてマーカーを作成したりできます。

手順

1. 作成したマーカーを挿入する場所を設定するには、以下のいずれかを行ないます。
 - 特定の時間範囲内にマーカーを作成するには、波形ウィンドウまたはモニタージュウウィンドウで範囲を選択します。

- カーソル位置からオーディオの終わりまでマーカーを作成したり、カーソル位置から一定数のマーカーを作成したりするには、最初のマーカーを作成する場所にカーソル位置を合わせます。
2. 「マーカー (Markers)」 ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「マーカーの作成 (Generate Markers)」 を選択します。
3. マーカーの種類を選択し、マーカー間のギャップを指定します。マーカーペアを選択している場合は、リージョンの長さを指定します。
4. (オプション) 「名前の設定 (Naming)」 をオンにして、命名規則を選択します。
5. 番号を付与する方式を選択します。
6. 「OK」 をクリックすると、マーカーが作成されます。

関連リンク

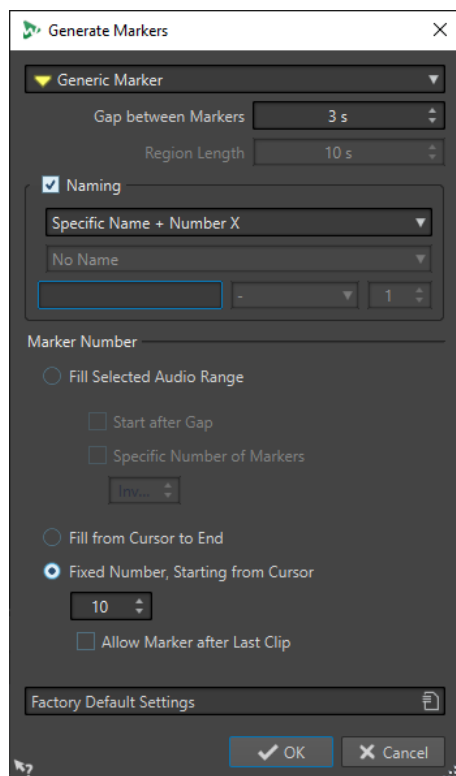
[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

[「マーカーを作成 \(Generate Markers\)」 ダイアログ \(666 ページ\)](#)

「マーカーを作成 (Generate Markers)」 ダイアログ

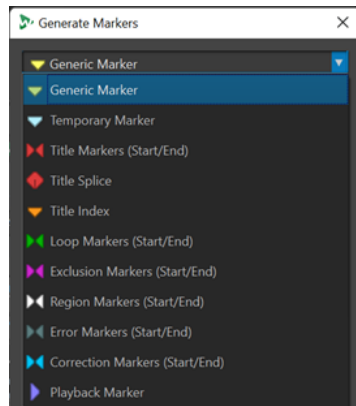
このダイアログでは、時間選択範囲内に一定の間隔でマーカーを作成できます。時間選択範囲内をすべて選択するか、カーソル位置からオーディオの終わりまでの間のリージョンを選択するか、または作成するマーカーの数を指定できます。

- 「マーカーを作成 (Generate Markers)」 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)」 > 「マーカーの作成 (Generate Markers)」 を選択します。



マーカーの種類

作成するマーカーの種類を指定します。



マーカー間のギャップ/リージョン間のギャップ (Gap between Markers/Gap between Regions)

2つのマーカーまたはリージョン間の時間を設定します。

リージョンの長さ (Region Length)

作成するリージョンの長さを設定します。

名前の設定 (Naming)

マーカーの命名規則を設定できます。

1つのマーカーを選択しているか、開始/終了マーカーを選択しているかに応じて、1つのマーカーの命名規則を指定するか、または開始/終了マーカーそれぞれに1つの命名規則を指定できます。

「カスタム (Custom)」を選択すると、「マーカー名の変更 (Rename Markers)」ダイアログが表示されます。ここでは名前のバッチ変更で使用できるカスタム命名規則を指定できます。

名前の設定フィールド

マーカーのベース名、名前とマーカー番号の間の区切り文字 (オプション)、およびマーカーインデックスの開始値を指定できます。

ベース名は、「カスタム (Custom)」命名規則のベースにも使用されます。

オーディオ選択範囲内 (Fill Selected Audio Range)

オーディオ選択範囲内にマーカーを作成します。

ギャップの後ろから開始 (Start after Gap)

この項目をオンにすると、ダイアログの一番上で指定したギャップの時間だけ離して、最初に作成されたマーカーが挿入されます。

固定の数のマーカー (Specific Number of Markers)

この項目をオンにすると、作成するマーカーの数を指定できます。

カーソル位置からオーディオの終わりまで (Fill from Cursor to End)

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間にマーカーが作成されます。

固定の数のマーカー (カーソル位置から開始) (Fixed Number, Starting from Cursor)

編集カーソル位置から、指定した数のマーカーまたはリージョンを作成します。

最後のクリップの後ろにマーカーを作成する (Allow Marker after Last Clip) (オーディオモントージュのみ)

「固定の数のマーカー (カーソル位置から開始) (Fixed Number, Starting from Cursor)」がオンになっている場合に、最後のクリップの後ろを越えてマーカーを作成するかどうかを設定します。

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

[「名前のバッチ変更 \(Batch Renaming\)」 ダイアログ \(マーカー用\) \(866 ページ\)](#)

マーカーの削除

波形/モニタージュウウィンドウ、「マーカー (Markers)」 ウィンドウ、および「マーカーを削除 (Delete Markers)」 ダイアログで、マーカーを削除できます。

関連リンク

[オーディオエディターやオーディオモニタージュウウィンドウでマーカーを削除する \(668 ページ\)](#)

[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウでのマーカーの削除 \(668 ページ\)](#)

[種類別のマーカーの削除 \(669 ページ\)](#)

[「マーカーを削除 \(Delete Markers\)」 ダイアログ \(669 ページ\)](#)

オーディオエディターやオーディオモニタージュウウィンドウでマーカーを削除する

手順

- **オーディオエディターやオーディオモニタージュウウィンドウでマーカーを削除するには、以下のいずれかの操作を行ないます。**
 - **オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウウィンドウで、マーカーを右クリックして、「削除 (Delete)」を選択します。**
 - **マーカーアイコンをタイムルーターより上の領域までドラッグアンドドロップします。**

関連リンク

[マーカーの削除 \(668 ページ\)](#)

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウウィンドウ \(336 ページ\)](#)

「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 \(658 ページ\)](#)

[マーカーの削除 \(668 ページ\)](#)

種類別のマーカーの削除

この方法は、波形/モニタージュウウィンドウ全体または選択範囲内で、特定の種類のマーカーを削除する場合に便利です。

手順

1. 必要に応じて、特定の時間範囲内のマーカーのみを削除する場合は、波形/モニタージュウウィンドウで範囲を選択します。
2. 「マーカー (Markers)」ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「削除するマーカーを選択 (Select Markers to Delete)」を選択します。
3. 「マーカーを削除 (Delete Markers)」ダイアログで、削除するマーカーの種類を選択します。
4. (オプション) 削除するマーカーの条件を定義します。
5. 「対象範囲 (Range)」セクションで、マーカーを削除する範囲を選択します。
対象範囲を選択済みで、この範囲を使用したい場合は、「オーディオ選択範囲内 (In Selected Audio Range)」をオンにします。
6. 「削除 (Delete)」をクリックします。

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

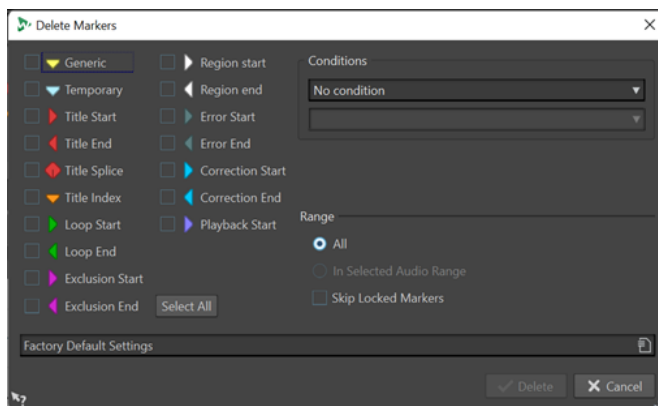
[マーカーの削除 \(668 ページ\)](#)

[「マーカーを削除 \(Delete Markers\)」ダイアログ \(669 ページ\)](#)

「マーカーを削除 (Delete Markers)」ダイアログ

このダイアログでは、マーカーの種類および条件を選択して、削除するマーカーを定義できます。

- 「マーカーを削除 (Delete Markers)」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)」 > 「削除するマーカーを選択 (Select Markers to Delete)」を選択します。



マーカーの種類

削除するマーカーの種類を選択できます。

条件 (Conditions)

削除するマーカーの条件を選択できます。たとえば、「以下のテキストを含むマーカー名 (Marker name must contain this text)」などです。

すべてを選択 (Select all)

すべてのマーカーの種類を選択/選択解除します。

対象範囲 (Range) - すべて (All)

すべてのマーカーを削除するにはこのモードを選択してください。

対象範囲 (Range) - オーディオ選択範囲内 (In Selected Audio Range)

時間選択範囲内のすべてのマーカーを削除するにはこのモードを選択してください。

対象範囲 (Range) - ロックされたマーカーはスキップする (Skip Locked Markers)

この項目をオンにすると、ロックされているマーカーは削除されません。

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

[種類別のマーカーの削除 \(669 ページ\)](#)

マーカーの移動

オーディオエディターやオーディオモニタージュウウィンドウでマーカーの位置を調節できます。

手順

- **オーディオエディター**または**オーディオモニタージュウウィンドウ**で、タイムルーラー上の別の位置にマーカーをマウスでドラッグして移動します。
「吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)」がオンになっている場合、マーカーはカーソル位置または選択範囲や波形の開始位置/終了位置にスナップします。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウウィンドウ \(336 ページ\)](#)

[タイムルーラーとレベルルーラー \(89 ページ\)](#)

[複数のマーカーの移動 \(670 ページ\)](#)

複数のマーカーの移動

マーカー同士の相対的な位置関係を保ったまま、複数のマーカーを同時に移動できます。

手順

1. 必要に応じて、特定の時間範囲内のマーカーのみ移動する場合は、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. 「マーカー (Markers)」 ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「複数のマーカーを移動 (Move Multiple Markers)」を選択します。
3. マーカーを移動する時間幅を指定します。
4. 移動するマーカーの種類を選択します。
5. (オプション) 必要に応じて正規表現を使用して、条件を定義します。
6. (オプション) 対象範囲を選択済みで、この範囲を使用したい場合は、「オーディオ選択範囲内 (In Selected Audio Range)」をオンにします。
7. 「OK」をクリックします。

関連リンク

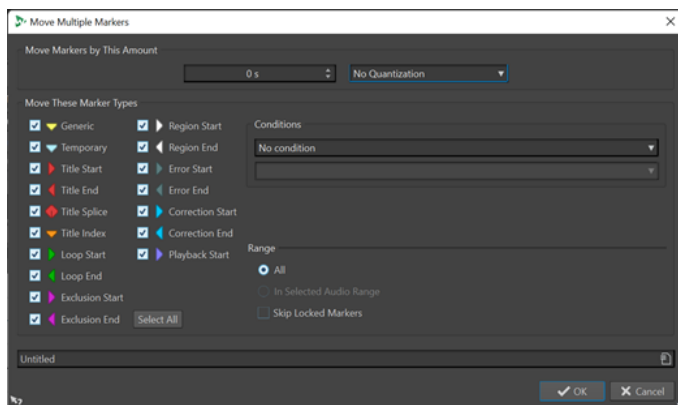
[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

[「複数のマーカーを移動 \(Move Multiple Markers\)」 ダイアログ \(671 ページ\)](#)

「複数のマーカーを移動 (Move Multiple Markers)」 ダイアログ

このダイアログでは、特定の幅だけ移動させるマーカーを指定できます。

- 「複数のマーカーを移動 (Move Multiple Markers)」 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)」 > 「複数のマーカーの移動 (Move Multiple Markers)」 を選択します。



マーカーの移動距離 (Move Markers by This Amount)

マーカーを移動する時間幅を定義します。負の値を指定するとマーカーが左に移動します。クオンタイズメニューを使用すると、マーカーを移動したあとにクオンタイズを適用できます。以下の項目を利用できます。

- クオンタイズなし (No Quantization)
- ゼロクロッシングにスナップ (Snap to Zero Crossing)
- 24 FPS にクオンタイズ (Quantize to 24 FPS)
- 25 FPS にクオンタイズ (Quantize to 25 FPS)
- 30 FPS にクオンタイズ (Quantize to 30 FPS)
- CD フレーム (75 FPS) にクオンタイズ (Quantize to CD Frames (75 FPS))
- 1 秒にクオンタイズ (Quantize to 1 Second)

移動するマーカーの種類 (Move These Marker Types)

移動するマーカーの種類を選択できます。

条件 (Conditions)

移動するマーカーの条件を選択できます。たとえば、「以下のテキストを含むマーカー名 (Marker name must contain this text)」 などです。

すべてを選択 (Select all)

すべてのマーカーの種類を選択/選択解除します。

対象範囲 (Range) - すべて (All)

すべてのマーカーを移動するにはこのモードを選択してください。

対象範囲 (Range) - オーディオ選択範囲内 (In Selected Audio Range)

時間選択範囲内のすべてのマーカーを移動するにはこのモードを選択してください。

対象範囲 (Range) - ロックされたマーカーはスキップする (Skip Locked Markers)

この項目をオンにすると、ロックされているマーカーは移動しません。

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

[複数のマーカーの移動 \(670 ページ\)](#)

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](#) (657 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](#) (658 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](#) (658 ページ)

[特定の種類のすべてのマーカーの変換](#) (672 ページ)

特定の種類のすべてのマーカーの変換

WaveLab Pro では、特定の種類のすべてのマーカーを別の種類のマーカーに1回の操作で変換できます。

たとえば、すべてのループマーカーをタイトルマーカーに変換できます。

手順

1. 必要に応じて、特定の時間範囲内のマーカーのみ変換する場合は、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. 「マーカー (Markers)」ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「マーカーの種類を変換 (Convert Marker Types)」を選択します。

3. 「マーカーの種類を交換 (Convert Marker Types)」ダイアログで、「開始 (From)」と「終了 (To)」のポップアップメニューを使用して、ソースとターゲットのマーカーの種類を指定します。
4. (オプション) 条件を指定します。
5. すべてのマーカーを交換するか、選択範囲内のマーカーのみを交換するかを選択します。
6. 「OK」をクリックします。

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

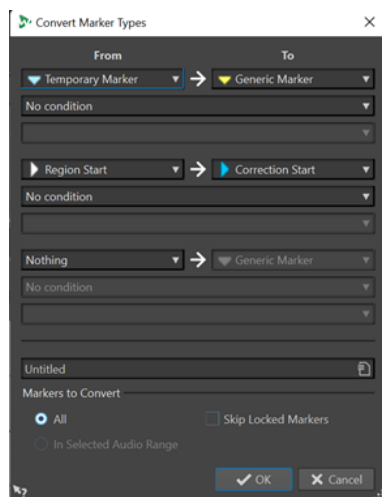
[1つのマーカーの種類の交換 \(672 ページ\)](#)

[「マーカーの種類を交換 \(Convert Marker Types\)」ダイアログ \(673 ページ\)](#)

「マーカーの種類を交換 (Convert Marker Types)」ダイアログ

このダイアログでは、マーカーの種類を交換できます。

- 「マーカーの種類を交換 (Convert Marker Type)」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)」 > 「マーカーの種類を交換 (Convert Marker Types)」を選択します。



開始 (From)

交換前のマーカーの種類を指定します。

終了 (To)

交換後のマーカーの種類を指定します。

条件プルダウンメニュー

交換の条件を指定できます。オプションを選択し、下のテキストフィールドに文字列を入力します。

変換するマーカー (Markers to Convert) - すべて (All)

すべてのマーカーを交換します。

変換するマーカー (Markers to Convert) - オーディオ選択範囲内 (In Selected Audio Range)

オーディオ選択範囲内のマーカーのみを交換します。

変換するマーカー (Markers to Convert) - ロックされたマーカーはスキップする (Skip Locked Markers)

ロックされているマーカーを交換対象から除外します。

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

[特定の種類のすべてのマーカーの変換 \(672 ページ\)](#)

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。
- 指定した設定に従って複数のマーカー名をバッチ変更するには、「マーカー (Markers)」ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」を選択します。
- 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

[名前のバッチ変更 \(863 ページ\)](#)

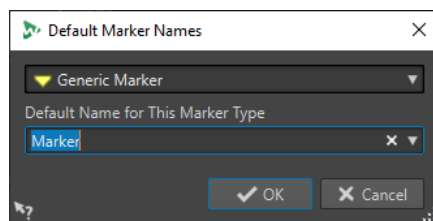
[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

[「マーカーのデフォルト名 \(Default Marker Names\)」 ダイアログ \(674 ページ\)](#)

「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 \(658 ページ\)](#)

[マーカー名の変更 \(674 ページ\)](#)

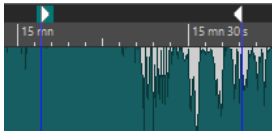
マーカーの選択

さまざまな方法で、マーカーを選択できます。

- 波形ウィンドウまたはモニタージュウィンドウで、マーカーをクリックします。
- 「マーカー (Markers)」ウィンドウで、セルをクリックします。対応するマーカーが選択されます。

- **[Ctrl]/[command]** または **[Shift]** を使用すると、複数のマーカーを選択できます。

マーカーアイコンの背景が変わり、選択されているマーカーがわかります。



関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウィンドウ \(336 ページ\)](#)

[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

マーカー間のオーディオの選択

2つの隣り合ったマーカーや任意の2つのマーカー間のオーディオを選択できます。これにより、マーク済みのセクションを選択できます。

- 2つの隣り合ったマーカー間のオーディオを選択するには、**オーディオエディター**または**オーディオモニタージュウィンドウ**で2つの隣り合ったマーカーの間をダブルクリックします。
- 2つのマーカー間の複数のリージョンを選択するには、2つの隣り合ったマーカーの間をダブルクリックし、2度めのクリックのあとボタンを押したまま、隣接するリージョンにドラッグして選択します。
- リージョンマーカーペア間のオーディオを選択するには、**[Shift]** を押したままリージョンマーカーをダブルクリックします。
- 選択範囲をマーカーリージョンの終わりまで拡張するには、**波形/モニタージュウィンドウ**で**[Shift]** を押したまま、選択したいマーカーリージョン内をダブルクリックします。
- 「**マーカー (Markers)**」ウィンドウを開いて特定のマーカーに関する詳細情報を表示するには、**[Alt]** を押したままマーカーをダブルクリックします。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウィンドウ \(336 ページ\)](#)

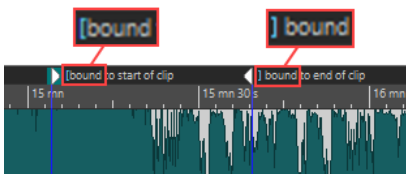
[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

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 \(658 ページ\)](#)

マーカーの読み込みと書き出し

マーカーをさまざまな出力形式に書き出したり、XML ファイルや CSV ファイルからオーディオファイルとオーディオモンタージュの両方に読み込んだりできます。

書き出すマーカーファイルには以下の情報を含めることができます。

- マーカーの種類
- マーカー名
- リージョンの長さ
- コメント
- マーカーを含むファイルのサンプリングレート (XML ファイルのみ)
- タイムライン上の各マーカーの位置

補足

オーディオエディターでは、オーディオファイルの終了位置より後ろにあるマーカーは読み込まれません。

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

[CSV ファイルからマーカーを読み込む \(677 ページ\)](#)

[XML ファイルからマーカーを読み込む \(676 ページ\)](#)

[XML マーカーファイルを複数のファイルに読み込む \(860 ページ\)](#)

XML ファイルからマーカーを読み込む

XML ファイルからマーカーを読み込むことができます。

XML ファイルからマーカーを読み込むには、XML ファイルの書式がマーカーの書き出しで作成されたファイルの書式と一致していることを確認します。テキストエディターやスクリプトを使用してカスタム XML マーカーファイルを作成する場合は、書き出したマーカーファイルを参照として使用することをおすすめします。マーカーファイルには、少なくともマーカーの位置がサンプル位置単位で含まれている必要があります。

ヒント

XML マーカーファイルを一括処理に読み込んで、マーカー構造を複数のファイルに適用することもできます。

手順

1. 「マーカー (Markers)」 ウィンドウを開きます。
2. 「機能 (Functions)」 > 「マーカーを XML ファイルから読み込み (Import Markers from XML File)」を選択します。
3. 開く XML ファイルを選択します。
4. 「開く (Open)」をクリックします。

補足

読み込まれた XML ファイルにサンプリングレートとサンプル内のマーカー位置が含まれており、読み込まれたマーカーのサンプリングレートがターゲットファイルのサンプリングレートと異なる場合は、マーカー位置がターゲットサンプリングレートに合わせて自動的に調整されます。

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

[マーカーの読み込みと書き出し \(676 ページ\)](#)

CSV ファイルからマーカーを読み込む

CSV ファイルからマーカーを読み込むことができます。

CSV マーカーファイルは、オーディオの品質保証を担う部門が、録音の特定のポイントを設定する際に使用される場合があります。

補足

WaveLab Pro では、CSV マーカーファイルの読み込みは、主に外部アプリケーションからの情報の取得を目的としています。マーカー情報を WaveLab Pro 内部で転送する場合は、かわりに XML の読み込み機能を使用することをおすすめします。

前提条件

- この形式をサポートしている外部のオーディオアプリケーション (Nuendo など) から CSV マーカーファイルを書き出すか、スプレッドシートアプリケーションを使用して CSV マーカーファイルを作成しておきます。

補足

CSV 形式は明確に定義されていますが、オーディオに関する CSV ファイルの規格はありません。WaveLab Pro はタブ、コンマ、セミコロンなどの標準的な区切り文字に対応しています。時間に関連するフィールドについて、WaveLab Pro は以下をサポートしています。

- ミリ秒単位のフレームを持つタイムコード
 - アクティブファイルのタイムルーラーに合わせた特定のフレームレートを持つタイムコード
 - アクティブなファイルが CSV ファイルの生成に使用したオーディオアプリケーションと同じサンプリングレートを共有しているサンプル位置
-
- WaveLab Pro でオーディオファイルまたはオーディオモンタージュを作成して開いておきます。

手順

1. 「マーカー (Markers)」 ウィンドウを開きます。
 2. 「機能 (Functions)」 > 「CSV ファイルからマーカーを読み込み (Import Markers from CSV File)」を選択します。
 3. 開く CSV ファイルを選択します。
 4. 「開く (Open)」をクリックします。
 5. 「CSV ファイルからマーカーをインポート (Import Markers from CSV File)」ダイアログで必要な調整を行ない、「OK」をクリックします。
-

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

[マーカーの読み込みと書き出し \(676 ページ\)](#)

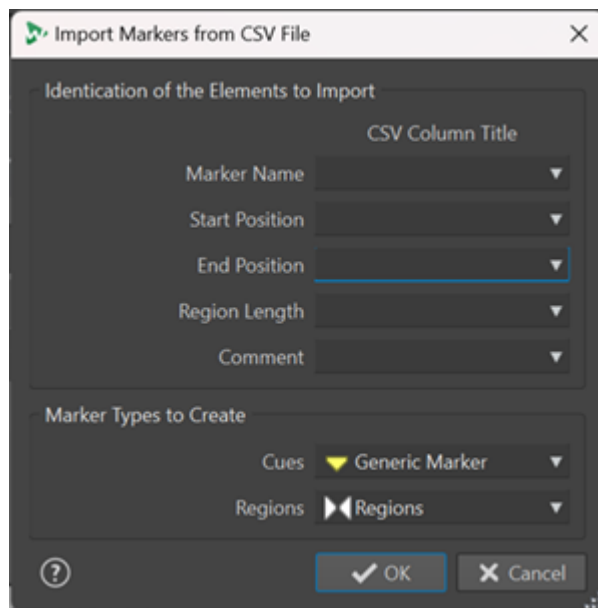
[XML ファイルからマーカーを読み込む \(676 ページ\)](#)

[「CSV ファイルからマーカーをインポート \(Import Markers from CSV File\)」 ダイアログ \(678 ページ\)](#)

「CSV ファイルからマーカーをインポート (Import Markers from CSV File)」 ダイアログ

「CSV ファイルからマーカーをインポート (Import Markers from CSV File)」 ダイアログでは、データの読み込みに反映される列を WaveLab Pro がはっきりと識別できるようにするための情報を入力できます。

入力フィールドの右側の下矢印をクリックすると、フィールドに入力する情報の候補が表示されます。



マーカー名 (Marker Name)

マーカー名を定義する CSV 列を選択できます。

開始位置 (Start Position)

マーカーの開始位置を定義する CSV 列を選択できます。

補足

これは必須フィールドです。

終了位置 (End Position)

マーカーの終了位置を定義する CSV 列を選択できます。

リージョンの長さ (Region Length)

オーディオリージョンの長さを定義する CSV 列を選択できます。

補足

CSV ファイルにリージョンが含まれておらず、キューのみが含まれている場合は、「終了位置 (End Position)」と「リージョンの長さ (Region Length)」を指定する必要はありません。かわりに「無視 (Ignore)」を選択できます。

コメント (Comment)

コメントが追加されている CSV 列を選択できます。

作成するマーカータイプ (Marker Types to Create)

キューおよびリージョン用に作成するマーカーのタイプを選択できます。

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

[マーカーの読み込みと書き出し \(676 ページ\)](#)

[CSV ファイルからマーカーを読み込む \(677 ページ\)](#)

[XML ファイルからマーカーを読み込む \(676 ページ\)](#)

マーカーリストをテキストとして書き出し

マーカーリストをテキストとして書き出せます。マーカーリストには、マーカー名、位置、リージョンの長さ、種類、および備考が含まれます。

手順

1. 「マーカー (Markers)」 ウィンドウを開きます。
 2. 「機能 (Functions)」 > 「マーカーリストをテキストとして書き出し (Export Markers List as Text)」を選択します。
 3. 「マーカーリストをテキストとして書き出し (Export Markers List as Text)」 ダイアログで必要な調整を行いません。
 4. 「OK」をクリックします。
-

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 \(145 ページ\)](#)

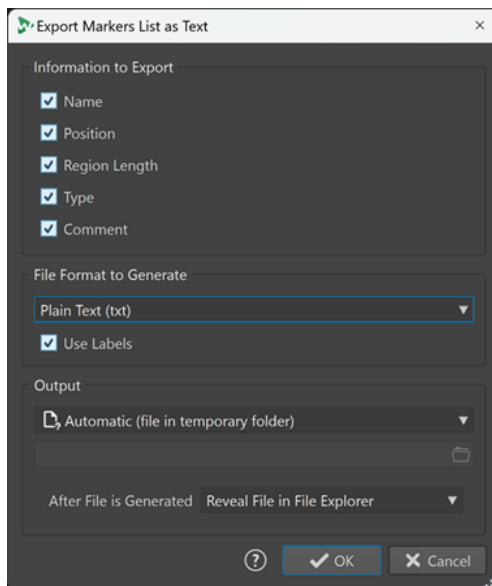
[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

[「マーカーリストをテキストとして書き出し \(Export Markers List as Text Dialog\)」 ダイアログ \(679 ページ\)](#)

「マーカーリストをテキストとして書き出し (Export Markers List as Text Dialog)」 ダイアログ

このダイアログでは、マーカーのリストをさまざまなファイル形式または印刷出力として書き出せます。書き出すファイルに含めるマーカー情報を設定できます。

- 「マーカーリストをテキストとして書き出し (Export Markers List as Text)」 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)」 > 「マーカーリストをテキストとして書き出し (Export Markers List as Text)」を選択します。



書き出す情報 (Information to Export)

書き出すテキストに含める情報を指定できます。以下の情報が利用できます。

- 名前 (Name)
- 位置 (Position)
- リージョンの長さ (Region Length)
- 種類 (Type)
- 備考 (Comment)

生成するファイル形式 (File Format to Generate)

書き出すマーカーリストの出力形式を選択できます。以下の出力形式が利用可能です。

- 「**プレーンテキスト (txt) (Plain Text (txt))**」は、拡張子が TXT のテキストファイルを作成します。UTF-8 文字コードが使用されます。
- 「**スプレッドシート (csv) (Spreadsheet (csv))**」は、拡張子が CSV のテキストファイルを作成します。テキストアイテムは、「**ユーザー設定 (Preferences)**」での指定に従って文字で区切られます。この形式のファイルは、スプレッドシートから読み込むことができます。UTF-8 文字コードが使用されます。
- 「**マークダウン (md) (Markdown (md))**」は、拡張子が MD のファイルを作成します。UTF-8 文字コードが使用されます。
- 「**XML**」は、拡張子が XML のファイルを作成します。UTF-8 文字コードが使用されます。
- 「**HTML**」は、拡張子が HTML の Web ブラウザーファイルを作成します。UTF-8 文字コードが使用されます。
- 「**Adobe PDF**」は、拡張子が PDF のファイルを作成します。
- 「**Open Office (odf)**」は、拡張子が ODF のファイルを作成します。

ラベルを使用 (Use Labels)

この項目をオンにすると、テキストの各チャンクに説明用のラベルが追加されます。

出力 (Output)

出力の手法を以下のとおりに設定できます。

- 「**特定のファイル (Specific File)**」を選択すると、下の入力フィールドにファイルパスを指定できます。

- 「自動 (テンポラリーフォルダー内のファイル) (Automatic (file in temporary folder))」を選択すると、一時フォルダーにファイルが自動的に作成されます。
- 「印刷プレビュー (Print Preview)」を選択すると、プレビューダイアログが表示され、テキストの印刷に関する調節を行なえます。
- 「テキストをクリップボードにコピー (Copy Text to Clipboard)」を選択すると、テキストがクリップボードにコピーされます。

ファイル生成後の動作 (After File is Generated)

ファイルを生成したあとの動作を指定できます。

- 「なにもしない (Do Nothing)」を選択すると、ファイルを開くことなくファイルが作成されます。
- 「ファイルエクスプローラー上にファイルを表示 (Reveal File in File Explorer)」を選択すると、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) にファイルが表示されます。
- 「関連アプリケーションでファイルを開く (Open File in Associated Application)」を選択すると、生成されたファイル形式を開くアプリケーションを指定していれば、そのアプリケーションが起動されます。
- 「ファイルパスをクリップボードにコピー (Copy File Path to Clipboard)」を選択すると、ファイルパスがクリップボードにコピーされます。

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

[マーカーリストをテキストとして書き出し \(679 ページ\)](#)

マーカー情報の保存方法

WaveLab Pro では、ファイル形式とは関係のないマーカー情報を保存する方法として MRK ファイルを使用できます。

ただし、アプリケーション間でマーカー情報をやり取りできるようにするために、WaveLab Pro で Wave ファイルのヘッダーに一部の情報を保存することもできます。

補足

初期設定では、MRK ファイルは作成されず、情報は Wave ファイルのヘッダーに保存されます。

関連リンク

[マーカー \(657 ページ\)](#)

[「ファイル \(File\)」 タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(922 ページ\)](#)

マーカーを使用して YouTube や Spotify 用のチャプターを作成する

YouTube や Spotify にオーディオ素材をアップロードする場合、視聴者がコンテンツの特定の部分を選択して再生できるように、オーディオ素材をチャプターに分割できます。


WaveLab では、マーカーペアに基づき、オーディオ素材のチャプターを示す YouTube と Spotify に対応したテキストファイルを生成できます。

手順

1. チャプターを定義するには、アクティブなオーディオファイルまたはオーディオモンタージュに最低3つのマーカーペアを設定して名前を付けます。

補足

- チャプターの最小の長さは10秒です。
- オーディオ素材の最初にマーカーが必要です。使用できるマーカーがない場合は、「イントロダクション (Introduction)」と呼ばれるチャプターが自動的に作成されます。

2. 「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「マーカー (Markers)」を選択して「マーカー (Markers)」ウィンドウを開きます。「機能 (Functions)」メニューから「チャプターを生成 (Generate Chapters)」を選択します。

「チャプターの作成 (Chapter Generator)」ダイアログが開きます。

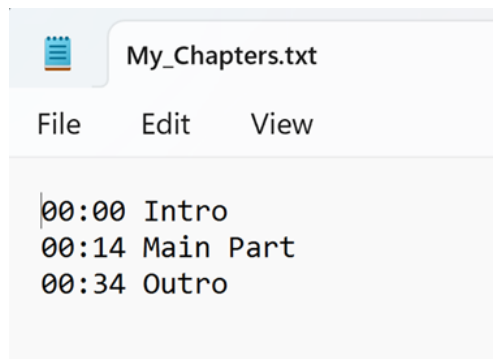
3. 「チャプターの作成 (Chapter Generator)」ダイアログで設定を行ない、「OK」をクリックします。

結果

オーディオ素材のチャプターを一覧にしたテキストファイルが作成されます。

例

チャプターを一覧にしたテキストファイル:



重要

- テキストファイルにチャプターが意図したとおりに表示されていない場合は、以下を確認します。
 - チャプターを定義する各マーカーペアに名前を割り当てている。
名前が付いていないマーカーペアは無視され、テキストファイルには含まれません。
 - すべてのマーカーペアの名前が文字で始まっている。
名前が数字で始まるマーカーペアは無視され、テキストファイルには含まれません。
 - チャプターの定義にリージョン終了マーカーを使用していない。
チャプター終了マーカーはチャプターの識別子として認識されず、テキストファイルには含まれません。


関連リンク

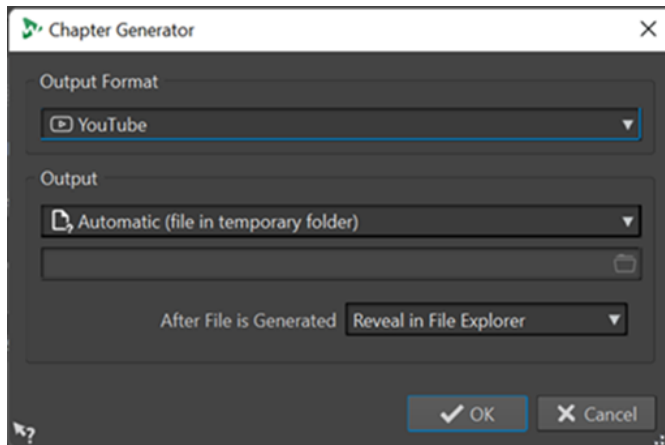
[「チャプターの作成 \(Chapter Generator\)」ダイアログ \(683 ページ\)](#)

[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

「チャプターの作成 (Chapter Generator)」ダイアログ

「チャプターの作成 (Chapter Generator)」ダイアログでは、YouTube や Spotify で使用するために、オーディオ素材のチャプターを設定できます。

- 「チャプターの作成 (Chapter Generator)」ダイアログを開くには、「マーカー (Markers)」ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「チャプターを生成 (Generate Chapters)」  を選択します。



出力ファイルの形式 (Output Format)

出力形式として、「YouTube」または「Spotify」を選択できます。

出力先 (Output)

テキストファイルの保存先を指定できます。以下のオプションから選択できます。

- **自動 (テンポラリーフォルダー内のファイル) (Automatic (file in temporary folder)):** テキストファイルを一時フォルダーに保存します。
- **特定のファイル (Specific file):** 下の行のフォルダーアイコンをクリックすると、特定のファイルに移動して選択できます。
- **プリンター (Printer):** テキストファイルをプリンターに送信できます。
- **クリップボード (Clipboard):** テキストファイルをクリップボードに送信します。

ファイル生成後の動作 (After File is generated)

チャプターを一覧にしたテキストファイルを作成したあとの動作を指定できます。以下のオプションから選択できます。

- **ファイルエクスプローラー上に表示 (Reveal in File Explorer):** エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) 上にテキストファイルを表示します。そこから開くことで、チャプターが正しく一覧表示されているかを確認できます。
- **なにもしない (Do Nothing):** テキストファイルを開かずに作成します。
- **関連付けられたアプリケーションを起動 (Launch Associated Application):** .txt ファイルを開くために指定したアプリケーションを起動します (ある場合)。これにより、チャプターが正しく一覧表示されているかを確認できます。

関連リンク

[マーカーを使用して YouTube や Spotify 用のチャプターを作成する \(681 ページ\)](#)

[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

メータリング

WaveLab Pro には、オーディオのモニタリングと解析に利用できるさまざまなオーディオメーターが用意されています。メーターは、オーディオの再生、レンダリング、録音中にオーディオをモニタリングするために使用できます。また、再生停止時にはオーディオの選択範囲を解析するために使用できません。

関連リンク

[メーターウィンドウ \(684 ページ\)](#)

[メーターの設定 \(685 ページ\)](#)

[マルチチャンネルメータリング \(686 ページ\)](#)

メーターウィンドウ

WaveLab Pro には、オーディオのモニタリングと解析に利用できるさまざまなオーディオメーターが用意されています。メーターは、オーディオの再生、レンダリング、録音中にオーディオをモニタリングするために使用できます。また、再生停止時にはオーディオの選択範囲を解析するために使用できません。

メーターウィンドウには、「**メーター (Meters)**」メニューからアクセスできます。各オーディオメーターに対して、1つのインスタンスしか存在できません。

オーディオメーターは、WaveLab Pro ウィンドウおよび**コントロールウィンドウ**で使用できます。

ほとんどのオーディオメーターでは、軸を回転して表示を縦/横に変更できます。一部のメーターは、設定ダイアログでスタイルを指定したりパラメーターをカスタマイズしたりすることもできます。

関連リンク

[メータリング \(684 ページ\)](#)

[ツールウィンドウとメーターウィンドウのドッキング/切り離し \(78 ページ\)](#)

メーターウィンドウを開く/閉じる

プロジェクトに不要なすべてのメーターウィンドウを閉じることができます。

- メーターウィンドウを開くには、「**メーター (Meters)**」を選択してメーターウィンドウを選択します。
- ドッキングされているメーターウィンドウを閉じるには、メーターウィンドウのタブを右クリックして「**表示しない (Hide)**」を選択します。
- 切り離されているメーターウィンドウを閉じるには、「**X**」ボタンをクリックします。

関連リンク

[メーターウィンドウ \(684 ページ\)](#)

リアルタイムと非リアルタイムのメータリング

メーターは、リアルタイム (オーディオの再生中) または非リアルタイム (停止モード中) でのオーディオの測定に使用できます。

メータリングモニターモード

モニタリングするオーディオソースと、メーターに情報を表示するモードを選択できます。

以下のメータリングモードは、オーディオエディターの「検出 (Analyze)」タブの「モニタリング (Monitoring)」セクションにあります。

再生 (Playback)

これは標準のメータリングモードです。メーターには、再生中のオーディオの情報が表示されます。メータリングは**マスターセクション**のあとに行なわれるため、エフェクト、ディザリング、およびマスターフェーダーが反映されます。オーディオファイル、オーディオモンタージュ、タイトルリストなどをモニタリングできます。

入力信号 (Audio Input)

このモードでは、メーターにオーディオ入力の情報が表示されます。通常、このモードは録音時に使用します。**マスターセクション**の設定は反映されません。

メーター表示を「フリーズ」 (Freeze Meters)

このモードは、開いているすべてのメーターの値を「フリーズ」します。別のモニターモードを選択するまでメーターは「フリーズ」したままになります。

ファイルのレンダリング (File Rendering)

このモードでは、ファイルのレンダリング時または録音時にディスクに書き込まれている内容をモニタリングできます。「オーディオ選択範囲 (Audio Selection)」と同様に、平均および最小/最大のピーク値が計算されます。レンダリング後、表示を更新するかモニターモードを変更するまでメーターは「フリーズ」したままになります。

編集カーソル (Edit Cursor)

このモードではメーターは固定で、停止モードで編集カーソルがある位置のオーディオのレベルとその他の値が表示されます。このモードでは、オーディオファイルの特定の位置を非リアルタイムに解析できます。**マスターセクション**の設定は反映されません。

オーディオ選択範囲 (Audio Selection)

このモードでは、選択範囲の平均値が計算されてメーターに表示されます。**マスターセクション**の設定は反映されません。

選択範囲を変更する場合は、「**選択範囲の解析内容を更新 (Update Selection Analysis)**」をクリックしてメーター表示を更新する必要があります。

選択範囲の解析内容を更新 (Update Selection Analysis)

オーディオ選択範囲を再び解析してメーター表示を更新します。

メーターの設定

ほとんどのメーターは、それぞれの設定ダイアログで設定できます。たとえば、メーターの動作、スケール、表示色を調節できます。

- メーターの設定ダイアログを表示するには、「**機能 (Functions)**」 > 「**設定 (Settings)**」を選択します。
- 設定の変更後に設定ダイアログを閉じずに結果を確認するには、「**適用 (Apply)**」をクリックします。

- 設定ダイアログを閉じて変更を破棄するには、「**キャンセル (Cancel)**」をクリックします。この操作は、すでに「**適用 (Apply)**」ボタンをクリックしていても有効です。

関連リンク

[メーターウィンドウ \(684 ページ\)](#)

マルチチャンネルメータリング

WaveLab Pro では、マルチ I/O オーディオカードの入力と出力にルーティングできる 8 つのオーディオチャンネルを備えています。オーディオモニタージュは、最大 8 つのチャンネルを使用したさまざまなサラウンドチャンネル構成をサポートしています。

WaveLab Pro では複数のメーターを表示できます。オーディオモニタージュで複数のチャンネルを操作している場合、各チャンネルに独自のメーターが割り当てられます。これはすべてのメーターに適用されます (最大で 8 つのリアルタイム FFT、8 つのレベルメーター、4 つのパンメーター、4 つのフェーズスコープなど)。サラウンド構成を選択する場合、各メーターにはそれぞれのサラウンドチャンネル (Lf、Rf、LFE など) が示されます。

3 つ以上のチャンネルで作業する場合は、フローティングメーターウィンドウを使用することをおすすめします。これは、サイズを簡単に変更できるためです。

メーターのリセット

レベルメーターなど、一部のメーターの表示をリセットできます。

手順

- メーターウィンドウで、「**表示をリセット (Reset)**」をクリックするか、「**機能 (Functions)**」 > 「**表示をリセット (Reset)**」を選択します。

結果

メーターのすべての値と数値インジケーターがリセットされます。

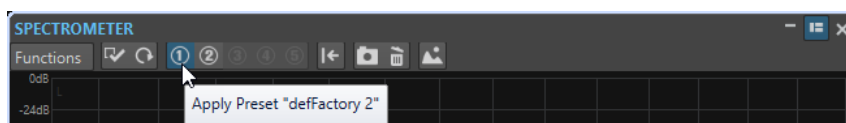
関連リンク

[メーターウィンドウ \(684 ページ\)](#)

メーターウィンドウでのプリセットの使用

メーターウィンドウで行なった設定をプリセットとして保存できます。プリセットをプリセットボタンに割り当てることで、たとえば、異なるレベルスケールと表示モードをすばやく切り替えられます。

- 設定をプリセットとして保存するには、「**機能 (Functions)**」 > 「**設定 (Settings)**」を選択し、「**プリセット (Presets)**」をクリックして「**名前を付けて保存 (Save As)**」を選択します。
- プリセットをいずれかのプリセットボタンに割り当てるには、「**機能 (Functions)**」 > 「**設定 (Settings)**」を選択し、「**プリセット (Presets)**」をクリックして「**プリセットボタンに割り当てる (Assign to Preset Button)**」サブメニューからプリセットボタンを選択します。
- プリセットを適用するには、「**機能 (Functions)**」メニューからプリセットを選択するか、対応するプリセットボタンをクリックします。



プリセットボタン 1~5

関連リンク

[メーターウィンドウ \(684 ページ\)](#)

レベルメーター

レベルメーターには、オーディオファイルのピークと平均のラウドネス/デシベルレベルが表示されます。また、ステレオファイルの左チャンネルと右チャンネルのバランスも表示されます。

- レベルメーターを開くには、「メーター (Meters)」 > 「レベルメーター (Level Meter)」を選択します。



レベルメーター

ウィンドウの上部には、以下のようにピークレベルと平均ラウドネスが表示されます。

- ピークレベルメーターには、各チャンネルのピークレベルがグラフィックと数値で表示されます。
- VU メーターは、各チャンネルの平均ラウドネス (RMS) を測定します。これらのメーターには慣性が組み込まれているため、ユーザーが定義した時間帯のラウドネスの変化が安定します。再生または入力信号をモニタリングしている場合は、各 VU メーターバーの後ろに、2本の垂直線が表示されます。これらの線は、最新の最小 RMS 値の平均 (左側の線) および最新の最大 RMS 値の平均 (右側の線) を示しています。左側には、最小平均値と最大平均値の差が表示されます。これから、オーディオ素材のダイナミックレンジの概要を知ることができます。
- リアルタイムオーディオをモニタリングしている場合 (再生または入力) は、最大ピーク値とラウドネス値は、メーターバーの右側に表示されます。最大ピーク値の右側にあるカッコ内の数値は、クリッピングの発生回数を示しています (0dB 信号ピーク)。1 と 2 の間の値であれば許容範囲ですが、数が大きい場合はマスターレベルを下げてデジタルディストーションを防ぐ必要があります。
- 録音レベルは、あまりクリップされないように設定する必要があります。マスターレベルを高く設定しすぎると、音質と周波数特性が高い録音レベルで損なわれ、不必要なクリッピングエフェクトが発生します。レベルを低く設定しすぎると、録音されている主なサウンドに比べてノイズレベルが高くなる可能性があります。

パンメーター

ウィンドウの下部には、ステレオオーディオファイルの左チャンネルと右チャンネルのレベルの差が表示されます。

- 上部のパンメーターには、チャンネル間のピークレベル差が表示されます。レベルバーが左右に移動して、どのチャンネルのラウドネスが最大かを示します。
- 下部にあるパンメーターは、チャンネル間のラウドネスの平均差を示しています。これにより、たとえば、ステレオ録音が適切に中央揃えされたかどうかを視覚的に確認できます。
- リアルタイムオーディオをモニタリングしている場合 (再生または入力)、各チャンネルの最大バランス差値 (ピークとラウドネス) は、メーターバーの左右に数字で表示されます。

関連リンク

[「レベル/パンメーターの設定 \(Level/Pan Meter Settings\)」ダイアログダイアログ \(688 ページ\)](#)

「レベル/パンメーターの設定 (Level/Pan Meter Settings)」 ダイアログダイアログ

「レベル/パンメーターの設定 (Level/Pan Meter Settings)」 ダイアログでは、メーターの動作、スケール、表示色を調節できます。

- 「レベル/パンメーターの設定 (Level/Pan Meter Settings)」 ダイアログを開くには、「レベルメーター (Level Meter)」 ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「設定 (Settings)」 を選択します。

「ピークレベルメーター (Peak Meter)」 セクション

ピークメニュー

このポップアップメニューでは、WaveLab Pro でサンプル値を使用する場合は「デジタルピーク (Digital Peaks)」を選択し、WaveLab Pro でアナログ再構成サンプルを使用する場合は「トゥルーピーク (True Peaks)」を選択します。

動作 (Ballistics) - 下降率 (Release Rate)

表示されたピークが下がっていく速度を比率で設定します。

動作 (Ballistics) - ピークホールドタイム (Peak Hold Time)

ピーク値が表示される長さを設定します。ピークはラインまたは数値で表示できます。メーターが短すぎる場合、ラインのみが表示されます。

高レベル域/中レベル域/低レベル域 (Top Zone/Middle Zone/Low Zone)

これらのボタンを使うと、レベルメーターの高、中、低、それぞれのレベル範囲の表示に別々の表示色を設定できます。高レベル域と中レベル域の範囲を、それぞれの値を変更することで設定できます。

カーソルモード (Cursor Mode) - 単位 (Unit)

どの単位を使用してピーク値を表示するか指定できます。

カーソルモード (Cursor Mode) - 単一样本の値を表示 (Show Value of Single Sample)

この項目をオンにすると、カーソル位置にある単独のサンプルの値が表示されます。この項目をオフにすると、カーソル周辺のいくつかのサンプルを使ってピーク値が決定されます。一般的に、この機能は波形を大きく拡大して詳細をチェックしているときはオンにします。

「VU メーター (ラウドネス) (VU-Meter (Loudness))」 セクション

VU メーター (ラウドネス) (VU-Meter (Loudness))

VU メーターをオン/オフにします。

モードポップアップメニュー

このポップアップメニューでは、標準モードと3つの K-System モードから選択できます。K-System モードの設定は「表示色 (Zones)」 セクションに表示されます。

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。

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、VU 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。

カーソルモード (Cursor Mode) - 検出サンプル数 (Samples to Scan)

編集カーソル位置で VU メーターの値を算出するのに使うサンプルの数を設定します。この機能を利用するには、オーディオエディターの「検出 (Analyze)」タブにある「編集カーソル (Edit Cursor)」のモニタリングモードがオンになっている必要があります。

「パンニングメーター (Panning Meter)」 セクション

パンニングメーター (Panning Meter)

「レベルメーター (Level Meter)」ウィンドウでパンニングメーターの表示オン/オフを切り替えます。

適用範囲 (Range)

パンニングメーターの dB 範囲を設定します。

ピーク (Peak) とラウドネス (Loudness) (L/R)

各要素の表示色を指定できます。

「全体の表示色 (Global Colors)」 セクション

このセクションでは、メーターの背景、文字と記号、座標軸の表示色を選択します。

「対象レベル範囲 (ピーク & VU メーター) (Global Range (Peak and VU-Meter))」 セクション

このセクションでは、表示されるレベル範囲の最小値と最大値を指定します。

関連リンク

[レベルメーター \(687 ページ\)](#)

[メータリングモニターモード \(685 ページ\)](#)

K-System VU メーターモード

K-System は、標準化されたメータリング、モニター調整、およびレベル設定の方法を統合したものです。

WaveLab Pro では、3つのメータリングモードから選択できます。これらはすべて、0dB の VU ポイントを標準レベルメーターより低く設定します。K-System を十分活用するには、0 VU が 83dB と等しくなるようにモニターレベルを調整する必要があります。

ピンクノイズの基準信号と SPL レベルメーターを使用することをおすすめします。ノイズメーターが 1チャンネルあたり 83dB の SPL または 2チャンネル同時に再生したときに 86dB の SPL を示すように、C 特性 (SLOW 応答) を使用して再生レベルを調整します。

K-System には3つのメーター動作モードがあります (「レベル/パンメーターの設定 (Level/Pan Meter Settings)」ダイアログの「VU メーター (VU-Meter)」ポップアップで選択できます)。各モードは用途が異なります。

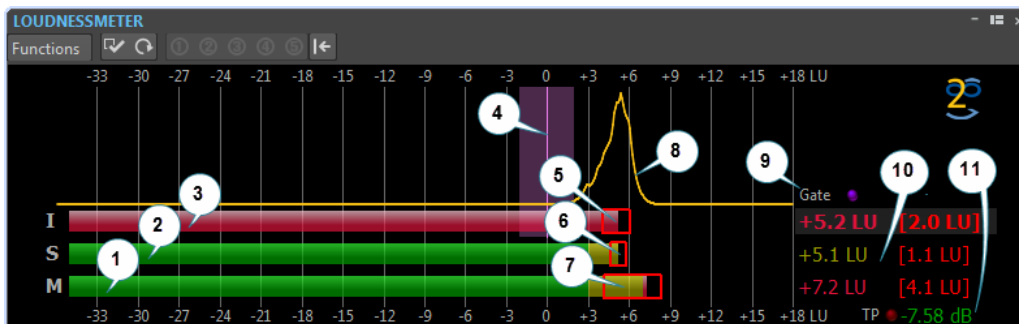
- K-System 20: 0 VU を標準 VU モードより 20dB 下げます。クラシック音楽など、ダイナミックレンジが非常に広い音楽用です。
- K-System 14: 0 VU を標準 VU モードより 14dB 下げます。ポップス、R&B、ロックなど、ダイナミックレンジがやや広い音楽用です。

- K-System 12: 0 VU を標準 VU モードより 12dB 下げます。放送用です。

ラウドネスメーター

「ラウドネスメーター」は、EBU R-128 標準に従ってラウドネスをモニタリングするオーディオメーターです。

- ラウドネスメーターを開くには、「メーター (Meters)」 > 「ラウドネスメーター (Loudness Meter)」を選択します。



1. モーメンタリーラウドネスバー

100 ミリ秒ごとに 400 ミリ秒単位のラウドネスを算出して表示します。

2. ショートタームラウドネスバー

1 秒ごとに 3 秒単位のラウドネスを算出して表示します。

3. 統合ラウドネスバー

平均ラウドネスを表示します。100 ミリ秒ごとに 400 ミリ秒単位でラウドネスを測定して平均ラウドネスを算出するため、このバーは時間とともに変化します。

4. ターゲットラウドネス

紫色の垂直線は、「ラウドネスメーターの設定 (Loudness Meter Settings)」ダイアログで設定されたターゲットラウドネスに対応します。垂直線の周りの紫色の影は、許容範囲を示します。

5. EBU R-128 ラウドネスレンジ (LRA)

このラウドネスレンジは、ラウドネス分布のパーセンタイル 10 と 95 の推定値の違いを表示します。低い方の 10% のパーセンタイルは、たとえば、ミュージックトラックのフェードアウト部分がラウドネスレンジを占めることを防ぎます。高い方の 95% のパーセンタイルは、映画の銃声などの異常に大きなサウンドが大きなラウドネスレンジを占めないようにします。

EBU R-128 ラウドネスレンジ、ショートタームラウドネスのダイナミックレンジ、モーメンタリーラウドネスのダイナミックレンジは、ダイナミクスに関してすぐにフィードバックするため (不足、良、過剰)、ダイナミクスの圧縮が必要かどうかを判断するのに役立ちます。

6. ショートタームラウドネスのダイナミックレンジ

このラウドネスレンジは、現時点までのラウドネス測定の最大値と最小値をモニタリングして、ショートタームダイナミクスに関する情報を提供します。

7. モーメンタリーラウドネスのダイナミックレンジ

このラウドネスレンジは、現時点までのラウドネス測定の最大値と最小値をモニタリングして、モーメンタリーダイナミクスに関する情報を提供します。

8. ラウドネスカーブ

このカーブは、曲中のラウドネスの分布範囲を表示します。オーディオ信号は小さいブロックに分割され、各ブロックのラウドネスが算出されます。このカーブからは、特定のラウドネスのオーディオイベントが他のすべてのイベントと比べてどのくらいの頻度でファイル内に出現するかがわかります。カーブにピークがある場合、その特定のラウドネスが曲中で頻繁に発生していることとなります。

このカーブは常に正規化されます。ピークは曲中で最も出現するラウドネスを示します。LRA は 10%/95% の許容範囲で、カーブの左側から始まり右側で終わるため、このカーブは LRA に関連しています。

9. ゲート LED

オーディオが測定から除外されたときにゲート LED が点灯します。EBU 標準では、平均ラウドネスに対して特定のレベルより低いオーディオは破棄されます。

10. バーの数値

このセクションには、バーの数値が表示されます。カッコ内の値はラウドネスレンジです。

11. ツールピーク LED

ツールピーク LED はツールピークの検出に基づき、クリッピングが検出されると点灯します。

関連リンク

[ラウドネスメーターの設定 \(691 ページ\)](#)

[EBU ラウドネス標準 R-128 \(73 ページ\)](#)

ラウドネスメーターの設定

「ラウドネスメーターの設定 (Loudness Meter Settings)」ダイアログでは、「ラウドネスメーター (Loudness Meter)」ウィンドウの外観を設定できます。

- 「ラウドネスメーターの設定 (Loudness Meter Settings)」ダイアログを開くには、「ラウドネスメーター (Loudness Meter)」ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「設定 (Settings)」を選択します。

ショートタームラウドネス/モーメンタリーラウドネス (Short-term Loudness/Momentary Loudness)

高レベル域/中レベル域/低レベル域 (Top Zone/Middle Zone/Low Zone)

メーターの高レベル域、中レベル域、低レベル域の表示色を指定できます。

開始 (From)

中レベル域および高レベル域の開始位置を指定できます。

最大値を表示 (Show Maximum Values)

この項目をオンにすると、ラウドネスレンジの値ではなく、ショートタームラウドネスとモーメンタリーラウドネスの最大値が表示されます。

ラウドネスレンジ (Loudness Range)

この項目をオンにすると、ショートタームラウドネスレンジ/モーメンタリーラウドネスレンジを表わす、動く長方形が表示されます。

動作 (Ballistics)

ショートタームラウドネス/モーメンタリーラウドネスのラウドネスレンジの慣性を設定します。慣性とは、ラウドネスが最小値または最大値を超えた場合に、範囲の境界が相互に一致するまでの速度です。

統合ラウドネス (Integrated Loudness)

ターゲットラウドネス (Target Loudness)

一致させたい最適なラウドネスを指定できます。放送用の EBU R-128 の推奨は -23 dB です。

許容範囲 (Acceptable Deviation)

ターゲットラウドネスから離れてもよい許容範囲とみなすラウドネスレンジを指定します。

許容範囲外 (Outside the Acceptable Deviation)

許容範囲外のレンジの表示色を指定できます。

ラウドネスレンジ (Loudness Range)

レンジの表示色

レンジのサイズが関連付けられている値より大きい場合 (「**過剰 (Too Much)**」)、関連付けられている値と同じ場合 (「**良 (Good)**」)、または関連付けられている値より低い場合 (「**不足 (Not Enough)**」) のレンジの表示色を指定できます。

下位 (Below)/開始 (From)

不足とみなすラウドネスレンジ (「**下位 (Below)**」) と、過剰とみなすラウドネスレンジ (「**開始 (From)**」) を指定します。

トランジション (Transition)

「**良 (Good)**」から「**過剰 (Too Much)**」または「**良 (Good)**」から「**不足 (Not Enough)**」に表示色が変わる速さを指定できます。0% に設定すると、スレッシュホールドに達した瞬間に色が変わります。100% に設定すると、色が徐々に変わります。

その他の色設定 (Additional Settings)

背景/文字と記号/グリッド/カーブ (Background/Marks/Grid/Curve)

ラウドネスメーターの背景、文字と記号、グリッド線、ラウドネス分布カーブの表示色を設定できます。

ピークホールドタイム (Peak Hold Time)

トゥルーピークが検出されたあと、ピークの LED が点灯する長さを指定します。

ラウドネスヒストグラムを表示 (Show Loudness Histogram)

この項目をオンにすると、ラウドネスメーターにラウドネスヒストグラムが表示されます。

スケール (Scale)

このセクションでは、表示されるレベル範囲の上限と下限を指定できます。

EBU の推奨は EBU +9 スケールと EBU +18 スケールです。これらのスケールはどちらも、0 LU (EBU の推奨ラウドネスである -23 LUFS) を中心に表示されます。

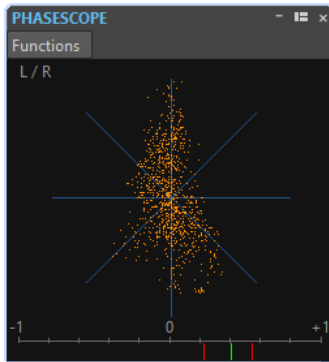
関連リンク

[ラウドネスメーター \(690 ページ\)](#)

フェーズスコープ

フェーズスコープは、2 つのステレオチャンネル間の位相と振幅の関係を示しています。

- フェーズスコープを開くには、「**メーター (Meters)**」 > 「**フェーズスコープ (Phasescope)**」を選択します。



フェーズスコープの読み取り

フェーズスコープの動作は以下のとおりです。

- 垂直線は完全なモノラル信号を示しています (左右のチャンネルが同じ)。
- 水平線は、左チャンネルが右チャンネルと同じですが、位相が逆であることを示しています。
- 丸みのある形状は、バランスのとれたステレオ信号を示しています。いずれかの側に傾いている場合は、そちら側のチャンネルのパワーが強いことを示します。
- 完全な円は、一方のチャンネルに正弦波があり、他方のチャンネルには、同じ正弦波が45度ずれて存在することを示しています。
- 一般的に、線の形がよく見えるほど、その信号には低音が多く、表示がスプレー状であるほど信号には高周波が多くあります。

位相相関メーター

表示の下部にある位相相関メーターの動作は以下のとおりです。

- 緑色の線は現在の位相相関を示しており、2本の赤色の線は最近の最小値および最大値を示しています。
- モノラル信号では、メーターは+1を示します。これは両方のチャンネルが完全に同相であることを示しています。
- メーターが-1を示す場合、2つのチャンネルは同じですが、一方が反転していることを示しています。
- 一般的に、優れたミックスの場合は、メーターは0と+1の間の値を示します。

位相相関メーターは「オーディオ選択範囲を分析 (Analyze audio selection)」モードでも利用でき、選択範囲の平均値を表示できます。

フェーズスコープの設定

「フェーズスコープの設定 (Phasescope Settings)」ダイアログでは、メーターの動作、スケール、表示色を調節できます。

- 「フェーズスコープの設定 (Phasescope Settings)」ダイアログを開くには、「フェーズスコープ (Phasescope)」ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「設定 (Settings)」を選択します。

背景

背景色を変更するには、ここをクリックします。

2D表示 (2D Display)

2D表示の座標軸と信号の色を調節できます。

サイズ自動設定 (最大) (Auto-Size (Maximize))

この項目をオンにすると、ウィンドウに合わせて表示が最適化されます。

相関表示 (Correlation Display)

位相相関メーターの各要素の表示色を選択します。また、最大値/最小値のピークホールドタイムを調節します。

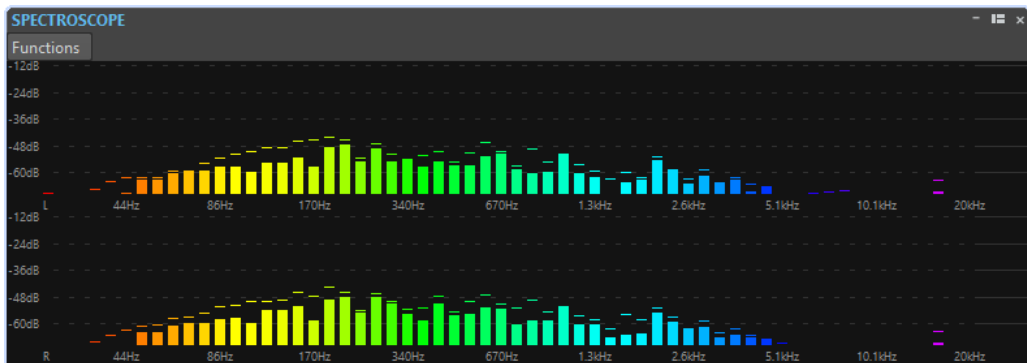
表示サンプル数 (Number of Samples to Display)

この項目は位相の表示時間に影響するので、値を変更すると表示の密度が変わります。サンプリングレートの高いオーディオ素材では値を上げた方が一般により結果が得られます。

スペクトロスコープ

スペクトロスコープには、周波数スペクトラムが図として表示されます。これらは 60 の個別の周波数帯域へと解析され、縦線として表示されます。

- **スペクトロスコープ**を開くには、「メーター (Meters)」 > 「**スペクトロスコープ (Spectroscope)**」を選択します。



ピークレベルは、対応する帯域の上に水平線として表示され、最近のピーク値/最大値を示します。**スペクトロスコープ**では、スペクトラムの概要をすばやく確認できます。オーディオスペクトラムを詳細に解析する場合は、**スペクトロメーター**を使用します。

「機能 (Functions)」メニューで、高いオーディオレベルのみを表示するか、中程度および低いオーディオレベルも表示するかを指定できます。

以下の設定が利用できます。

- **高いオーディオレベルのみ表示する (Restrict to High Audio Levels)**
- **中程度のオーディオレベルを含める (Include Medium Audio Levels)**
- **低いオーディオレベルを含める (Include Low Audio Levels)**

スペクトロメーター

スペクトロメーターは、FFT (高速フーリエ変換) 技術を使用して周波数グラフを表示することで、正確かつ詳細な周波数解析をリアルタイムに提供します。

- **スペクトロメーター**を開くには、「メーター (Meters)」 > 「**スペクトロメーター (Spectrometer)**」を選択します。



現在の周波数スペクトラムは、線形のグラフとして表示されます。スペクトラムのピークは、短い水平線として表示されます。

スペクトロメーターウィンドウ内のズーム

「スペクトロメーター (Spectrometer)」ウィンドウで、周波数範囲にズームインできます。

- 周波数範囲にズームインするには、スペクトラム画面をクリックして長方形を描くようにドラッグします。選択した周波数帯域がウィンドウいっぱいになるように表示がズームされます。
- フルスケール表示に戻るには、「機能 (Functions)」 > 「最大ズームアウト (Zoom out Fully)」を選択するか、スペクトラム画面をダブルクリックします。

スペクトロメーターのスナップショット

現在のスペクトラムのスナップショットを撮って、たとえば、EQを追加した場合の影響を確認できます。

スナップショットはスペクトラムのグラフに表示されます。最大5つのスナップショットを表示できます。6番目のスナップショットを撮ると、1つめのスナップショットが置き換えられます。



- スナップショットを撮るには、「機能 (Functions)」 > 「スナップショットを追加 (Add Snapshot)」を選択します。
- 最後に撮ったスナップショットを消去するには、「機能 (Functions)」 > 「最後に撮ったスナップショットを消去 (Erase Last Snapshot)」を選択します。

FFT データを ASCII テキストとして書き出す

FFT (高速フーリエ変換) 解析とは、波形を時間軸から周波数軸に変換する方法のことで、表示された FFT データをテキストファイルとして書き出せます。

手順

1. オーディオエディターで、「検出 (Analysis)」タブを選択します。
2. 「モニタリング (Monitoring)」セクションで、「編集カーソル (Edit Cursor)」または「オーディオ選択範囲 (Audio Selection)」をオンにします。

3. 「スペクトロメーター (Spectrometer)」 ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「FFT データの書き出し (ASCII) (Export FFT data as ASCII)」 を選択します。
4. ファイル名と保存場所を指定します。
5. 「保存 (Save)」 をクリックします。

結果

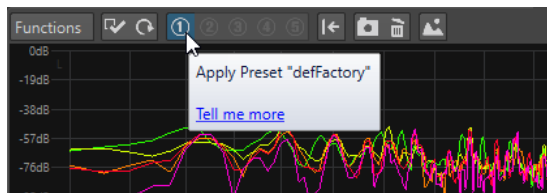
出力したテキストファイルは、Microsoft Excel や、テキストファイルからグラフ作成ができる、その他のアプリケーションに読み込めます。

スペクトロメーターの設定のプリセットを作成する

スペクトロメーターの設定をプリセットとして最大5つ保存して、プリセットボタンに割り当てることができます。これにより、異なるスペクトロメーター設定をすばやく比較できます。

手順

1. 「スペクトロメーター (Spectrometer)」 ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「設定 (Settings)」 を選択します。
2. 「スペクトロメーターの設定 (Spectrometer Settings)」 ダイアログで、設定を行ないます。
3. 「プリセット (Presets)」 メニューをクリックし、「プリセットボタンに割り当てる (Assign to Preset Button)」 を選択します。
4. プリセットを割り当てるボタンを選択します。
5. 「OK」 をクリックして「スペクトロメーターの設定 (Spectrometer Settings)」 ダイアログを閉じます。
6. 再生しながら「プリセットを適用 (Apply Preset)」 ボタンをクリックして、プリセット間を切り替えます。



関連リンク

[「スペクトロメーターの設定 \(Spectrometer Settings\)」 ダイアログ \(696 ページ\)](#)

「スペクトロメーターの設定 (Spectrometer Settings)」 ダイアログ

「スペクトロメーターの設定 (Spectrometer Settings)」 ダイアログでは、メーターの動作と表示を調節できます。また、最大5組のスペクトロメーター設定をプリセットボタンに割り当てることができます。

- 「スペクトロメーターの設定 (Spectrometer Settings)」 ダイアログを開くには、「スペクトロメーター (Spectrometer)」 ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「設定 (Settings)」 を選択します。

「処理内容 (Process)」 タブ

解析ブロックサイズ (Analysis Block Size)

この値を大きく設定するほど、周波数領域での解像度が上がります (スペクトラムの分割数が増えます)。それと同時に、時間的な精度は下がります。つまり、この値を大きくするほど、特定の周波数が時間軸上のどこで始まりどこで終わるかを知らることが困難になります。

補足

このブロックサイズ値を上げるほど、プロセッサの処理能力も必要になり、レイテンシー (遅延) も大きくなってきます。このため、大きな設定値はオフラインモニタリングの場合にしか使用できないこともあります。

解析範囲の重複度 (Analysis Overlapping)

より正確な結果を得るため、WaveLab は重なっているブロックを分析できます。この設定では、このブロックの重なるのサイズを指定します。値が大きいほど結果も正確になります。

補足

この値を上げると、それに応じてプロセッサの処理能力も必要になります。設定値が 50% の場合は必要な処理パワーが 2 倍、75% の場合は 4 倍といった具合に増えます。

窓関数 (Smoothing Window)

スペクトログラムを最適化するためにサンプルデータの前処理を行なう方法 (メソッド) を選択できます。

「表示形式 (Display)」 タブ

周波数帯域 (Frequency Ruler)

フルスケール表示の対象となる周波数帯域を設定します。表示される周波数の最小値は「**解析ブロックサイズ (Analysis Block Size)**」の設定によって決まります。また、実際に表示される周波数の最大値はサンプリングレートによって決まります。

対数スケール (Logarithmic Scale)

このオプションをオンにすると、各オクターブが周波数軸上に等間隔で表示されます。高周波数域の表示解像度を上げた方がいい場合は、この項目をオフにしてください。

レベルルーラー (Level Ruler)

レベルルーラーの表示範囲を dB 単位で設定します。

0dB にノーマライズ表示 (Normalize Display to 0 dB)

この項目をオンにすると、波形の最大レベルが 0 dB 位置にくるように表示オフセットが設定されます。この項目は非リアルタイムモードのみで使用できます。

スケールを最適化 (Optimize Scale)

レベル範囲全体の中で大事な部分だけが表示されるようにレベルスケールが最適化されます。この項目は非リアルタイムモードのみで使用できます。

表示スタイル (Display Type)

折れ線とバーグラフの表示を切り替えられます。

ピークホールドタイム (Peak Hold Time)

メーターに表示されるピークレベルを保持する時間 (長さ) を指定します。

色の設定 (Colors)

折れ線、座標軸、背景などの色を選択します。

プリセット (Presets)

スペクトロメーターの設定をプリセットとして最大5つ保存できます。これにより、再生中にスペクトロメーター設定をすばやく切り替えることができます。

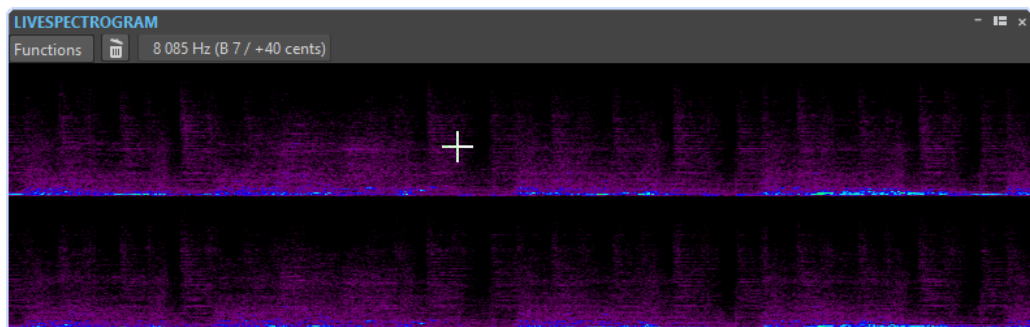
関連リンク

[スペクトロメーターの設定のプリセットを作成する \(696 ページ\)](#)

ライブスペクトログラム

ライブスペクトログラムには、オーディオストリームの最後の数秒が表示されます。これにより、スペクトログラム内の乱れを検出したり、ノイズのレベルや周波数をモニタリングしたりできます。

- **ライブスペクトログラム**を開くには、「**メーター (Meters)**」 > 「**ライブスペクトログラム (Live Spectrogram)**」を選択します。



ライブスペクトログラム設定

ライブスペクトログラム設定では、ライブスペクトログラムの動作と表示を調節できます。

- **ライブスペクトログラム設定**を開くには、「**ライブスペクトログラム (Live Spectrogram)**」ウィンドウを開き、「**機能 (Functions)**」メニューを開きます。

消去 (Clear)

スペクトログラムを消去します。

再生時に消去する (Clear on Playback)

再生開始時にスペクトログラムを消去します。

左からスクロールを開始 (Start Scrolling from Left)

この項目をオンにすると、「**ライブスペクトログラム (Live Spectrogram)**」ウィンドウの左端からスペクトログラムがスクロールを開始します。

右からスクロールを開始 (Start Scrolling from Right)

この項目をオンにすると、「**ライブスペクトログラム (Live Spectrogram)**」ウィンドウの右端からスペクトログラムがスクロールを開始します。

スクロールの再開 (Wrap)

この項目をオンにすると、「**ライブスペクトログラム (Live Spectrogram)**」ウィンドウの右端に到達したときに、スペクトログラムが左から再開します。

低速スクロール (Slow Scroll Speed)/中速スクロール (Medium Scroll Speed)/高速スクロール (Fast Scroll Speed)

スペクトログラムのスクロール速度を選択できます。

既定のスタイル (Default Style)

スペクトログラムを「スペクトログラムのオプション (Spectrogram Options)」ダイアログでデフォルトに設定したスタイルで表示します。

現在のオーディオファイルのスタイル (Style of Current Audio File)

スペクトログラムをアクティブなオーディオファイルのスタイルで表示します。

カスタムスタイル (Custom Style)

「スペクトログラムのオプション (Spectrogram Options)」ダイアログが表示され、スペクトログラムのスタイルをカスタマイズできます。

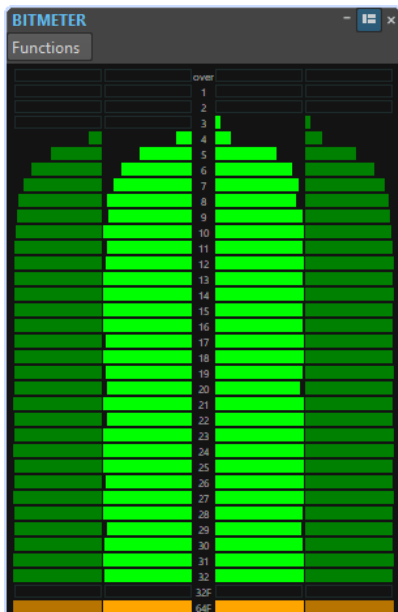
表示を縦/横に切り替え (Rotate)

スペクトログラムの軸を回転させて、表示を縦/横に変更できます。

ビットメーター

ビットメーターは、何ビットが使用されているかを表示します。

- ビットメーターを開くには、「メーター (Meters)」 > 「ビットメーター (Bit-Meter)」を選択します。



最大ビット数はオーディオファイルの解像度と同じになると思われるかもしれませんが、これが該当しない場合もあります。

オーディオファイルに対して何らかのリアルタイム処理を実行するとすぐに、オーディオデータは、はるかに高い解像度で処理されて (64 ビット浮動小数点数)、クリアなオーディオ品質が実現します。16 ビットのファイルが 16 ビット解像度で再生されるのは、たとえば、フェードやエフェクトなしでマスターフェーダーを 0.00 に設定したときなどです。

ビットメーターの読み方

- 内側のメーターは、使用されているビット数を示します。
- 外側のメーターは、最近、何ビットが使用されたかを示します。
- 「Over」セグメントは、クリッピングを示します。
- 「32F」セグメントは、32-bit float 解像度のサンプルを示します。
- 「64F」セグメントは、64-bit float 解像度のサンプルを示します。

ビットメーターの用途

ビットメーターは、以下の場合に役立ちます。

- ディザリングが必要かどうかを確認する。再生しているときや、16ビットまでミックスダウンしていて、16ビット以上が使用されることを**ビットメーター**が示している場合、ディザリングを適用する必要があります。
- オーディオファイルの実際の解像度を見る。たとえば、ファイルが24ビット形式でも16ビットしか使用されていない場合や、32ビットのファイルで24ビットだけを使用している場合があります。
- プラグインの出力のビット解像度を見る。
- サンプルが32-bit float か、64-bit float かを確認したり、モニタリングポイントにおいてどのビット解像度 (8ビット~32ビット) なのかを確認する。

関連リンク

[ビットメーターの詳細設定 \(700 ページ\)](#)

ビットメーターの詳細設定

「**ビットメーターの詳細設定 (Bit Meter Settings)**」ダイアログでは、**ビットメーター**の動作と表示を調節できます。

- 「**ビットメーターの詳細設定 (Bit Meter Settings)**」ダイアログを開くには、「**ビットメーター (Bit Meter)**」ウィンドウを開き、「**機能 (Functions)**」 > 「**設定 (Settings)**」を選択します。

色の設定 (Colors)

それぞれの表示色ボタンをクリックして、メーターのセグメント、座標軸、背景などの色を調節できます。

ホールドタイム (Bit Hold Time)

外側のメーターでピーク値が保持される時間を設定します。

表示モード (Bit Display)

ビットの表示方法を設定します。「**信号レベルに対応 (Intuitive Mode (Proportional to Signal Level))**」では、信号の絶対値が表示されます。通常のレベルメーターと同じように、信号レベルが高くなるとバーグラフも高くなります。

「**実ビット (符号つきサンプル値) (True Mode (Signed Samples))**」では、ビットのダイレクトマッピングがメーターに表示されます。ただし、実際の値は負の場合があるため、レベルとダイレクトに相関があるわけではありません。このモードでは、オーディオ信号レベルに関係なくすべてのビットが表示されるため、全範囲を確認したい場合に適しています。

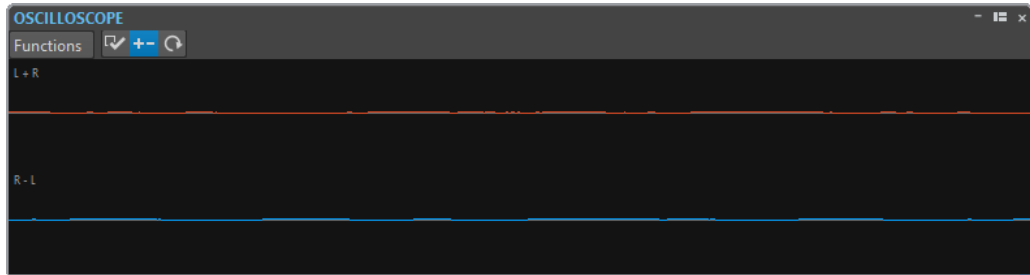
関連リンク

[ビットメーター \(699 ページ\)](#)

オシロスコープ

オシロスコープを使用すると、再生カーソル位置の周辺の波形を拡大して表示できます。

- オシロスコープを開くには、「**メーター (Meters)**」 > 「**オシロスコープ (Oscilloscope)**」を選択します。



ステレオのオーディオを解析しているときには、**オシロスコープ**には通常、異なるレベルの2つのチャンネルが表示されます。ただし、「機能 (Functions)」メニューで「**和と差を表示 (Show Sum and Subtraction)**」をオンにすると、**オシロスコープ**の上半分に2つのチャンネルの和が表示され、下半分に差が表示されます。

オシロスコープの詳細設定

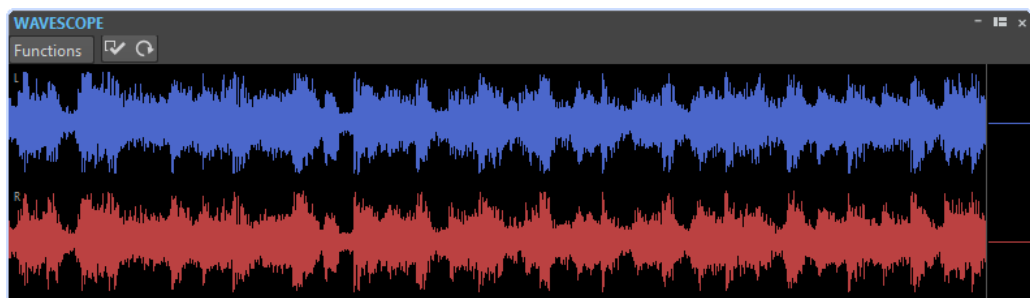
「**オシロスコープの詳細設定 (Oscilloscope Settings)**」ダイアログでは、表示色を設定し、「**自動ズーム (Auto-Zoom)**」を有効にするかどうかを選択できます。「**自動ズーム (Auto-zoom)**」を有効にした状態では、最高レベルが常に表示の上部に達するように表示が最適化されます。この場合、小さな信号も確認できます。

- 「**オシロスコープの詳細設定 (Oscilloscope Settings)**」ダイアログを開くには、「**オシロスコープ (Oscilloscope)**」ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「**設定 (Settings)**」を選択します。

ウェーブスコープ

ウェーブスコープメーターには、モニタリング対象のオーディオ信号のリアルタイムな波形図が表示されます。これは、「**ファイルのレンダリング (File Rendering)**」メータリングモニタリングモードが有効なときに、ファイルを録音またはレンダリングするのに役に立ちます。

- **ウェーブスコープ**を開くには、「**メーター (Meters)**」 > 「**ウェーブスコープ (Wavescope)**」を選択します。



関連リンク

[メータリングモニターモード \(685 ページ\)](#)

[ウェーブスコープの設定 \(701 ページ\)](#)

ウェーブスコープの設定

「**ウェーブスコープの設定 (Wavescope Settings)**」ダイアログでは、背景、座標軸、および波形表示のさまざまな色の設定を行ったり、波形レンダリングの速度および垂直ズームを設定したりできます。

- 「**ウェーブスコープの設定 (Wavescope Settings)**」ダイアログを開くには、「**ウェーブスコープ (Wavescope)**」ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「**設定 (Settings)**」を選択します。

色の設定 (Colors)

波形表示の色を選択できます。

波形レンダリングの速度 (Waveform Rendering Speed)

波形表示の密度を設定します。

「ライブスペクトログラムと同じにする (Same As Live Spectrogram)」をオンにすると、ウェーブスコープディスプレイのレンダリング速度がライブスペクトログラムディスプレイと同じになります。

レベルズーム (Level Zoom)

レベルズームを設定します。波形の振幅が低い場合は、値を上げると見やすくなります。

ペインの端に達したら波形をクリアする (Clear Waveform when Reaching Right of Pane)

この項目をオンにすると、カーソルが表示の右端に達するたびに波形表示がクリアされます。この項目をオフにすると、新しい波形によって前の波形が上書きされます。

関連リンク

[ウェーブスコープ \(701 ページ\)](#)

書き込み操作

CD の書き込み処理を開始するには、CD の書き込み準備をすべて完了させておく必要があります。この手順を実行する前の準備については、「[アルバム \(Album\)](#)」ウィンドウに関するセクションを参照してください。

関連リンク

[「アルバム \(Album\)」ウィンドウ \(553 ページ\)](#)

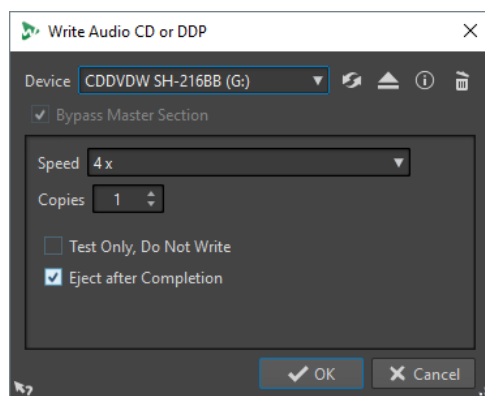
[オーディオモンタージュの書き込み \(705 ページ\)](#)

[「オーディオ CD または DDP の書き込み \(Write Audio CD or DDP\)」ダイアログ \(703 ページ\)](#)

「オーディオ CD または DDP の書き込み (Write Audio CD or DDP)」ダイアログ

このダイアログでは、オーディオ CD プロジェクトおよびオーディオモンタージュをオーディオ CD または DDP イメージに書き込みます。

- オーディオモンタージュをオーディオ CD または DDP イメージに書き込むには、「[アルバム \(Album\)](#)」ウィンドウを開き、「[機能 \(Functions\)](#)」 > 「[オーディオ CD または DDP の書き込み \(Write Audio CD or DDP\)](#)」を選択します。



オーディオ CD または DDP イメージにオーディオファイルを書き込む場合とオーディオモンタージュを書き込む場合では、以下の項目は同じです。

ドライブ (Device)

書き込みに使用するドライブを選択するか、「[DDP イメージ \(DDP Image\)](#)」を選択してハードディスクに 1 組の DDP ファイルを書き込みます。

補足

Mac では、WaveLab Pro を起動したあとでドライブにディスクを挿入してください。起動前にメディアを挿入すると、ドライブはオペレーティングシステムに制御されるため、WaveLab Pro では使用できません。

デバイスを更新 (Update the Device List)

システムに接続されている光学ドライブをスキャンします。この処理は、このダイアログが開くときに自動的に行なわれます。新しい空のディスクを挿入したら、「[速度 \(Speed\)](#)」ポップアップメニューを更新するために内容を更新するアイコンをクリックします。

光メディアの取り出し (Eject Optical Medium)

選択したドライブ内の光メディアを取り出します。

デバイス情報 (Device Information)

「デバイス情報 (Device Information)」ダイアログが開き、選択したデバイスの情報が表示されます。

光ディスクを消去 (Erase Optical Media)

選択したドライブにある光ディスクが書き換えできるディスクであれば、光ディスクの内容を消去します。

「DDP イメージ (DDP Image)」を選択している場合、このボタンをクリックすると既存の DDP ファイルが消去されます。

マスターセクションをバイパス (Bypass Master Section)

この項目をオンにすると、オーディオ信号は、ディスクに書き込まれる前に**マスターセクション**によって処理されません。

保存する場所 (Destination Folder) (「DDP イメージ (DDP Image)」を選択する必要があります)

保存先のパスを指定できます。存在しないパスを入力すると、自動的に作成されます。

ファイル一覧情報 (TOC) とカスタマー情報を書き込む (Write Table of Contents and Customer Information) (「DDP イメージ (DDP Image)」を選択する必要があります)

この項目をオンにすると、IDENT.TXT というファイルが、DDP フォルダに書き込まれます。このファイルには、トラックのファイル一覧情報と一部のカスタマー情報が含まれます。このファイルは、公式には DDP 仕様の一部ではありませんが、DDP イメージの受信者は、ファイルを識別するために使用できます。

速度 (Speed)

書き込み速度を選択できます。最高速度は、書き込みデバイスおよびデバイス内のディスクによって決まります。

枚数 (Copies)

書き込むコピーの数を設定できます。

テストのみ。書き込みは実行しない (Test Only, Do Not Write)

この項目をオンにして「OK」をクリックすると、CD の書き込みテスト (シミュレーション) が開始されます。このテストが無事に完了すれば、実際の書き込みも問題なく行なえます。書き込みテストで問題が生じた場合は、書き込み速度を下げてもう一度試してみてください。

書き込み前に一時ファイルを作成 (Render to Temporary File before Writing) (オーディオモントージュの書き込みにものみ利用できます)

この項目をオンにすると、書き込み前にディスクイメージが作成されるため、バッファアンダーランの危険がなくなります。プロジェクトにおいて、書き込み時に多くのオーディオプラグインを使用する場合は、この項目が役に立ちます。複数のコピーを書き込む場合は自動的にオンに設定されます。この項目を利用すると書き込み操作にかかる時間は長くなりますが、より高速な書き込み速度を選択できます。

完了後にディスクを排出 (Eject after completion)

この項目がオンになっている場合、書き込みが終わると、ディスクが排出されます。

関連リンク

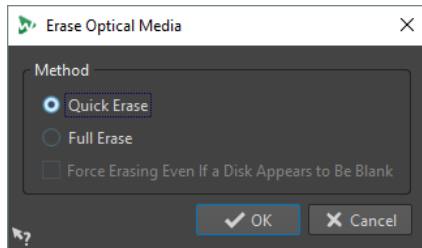
[書き込み操作 \(703 ページ\)](#)

[「アルバム \(Album\)」ウィンドウ \(553 ページ\)](#)

「光ディスクを消去 (Erase Optical Media)」ダイアログ

このダイアログでは、書き込み前に光ディスクの内容をすばやくまたは完全に消去できます。

- 「光ディスクを消去 (Erase Optical Media)」ダイアログを開くには、「オーディオ CD または DDP を書き込み (Write Audio CD or DDP)」ダイアログを開いてごみ箱のアイコンをクリックします。



クイック消去 (Quick Erase)

ディスクのファイル一覧情報を消去します。

すべて消去 (Full Erase)

ディスクのすべての部分を消去します。

ブランクと表示されたディスクも強制的に消去 (Force Erasing Even If a Disk Appears to Be Blank)

この項目をオンにすると、ブランクと認識されたディスクも消去します。部分的な消去または最小限の消去を行なったディスクを完全に消去する場合に、この項目を使用します。

関連リンク

[「オーディオ CD または DDP の書き込み \(Write Audio CD or DDP\)」ダイアログ \(703 ページ\)](#)

オーディオモンタージュの書き込み

オーディオモンタージュを、オーディオ CD または DDP イメージに書き込みます。

関連リンク

[オーディオ CD へのオーディオモンタージュの書き込み \(705 ページ\)](#)

[DDP イメージへのオーディオモンタージュの書き込み \(706 ページ\)](#)

オーディオ CD へのオーディオモンタージュの書き込み

前提条件

オーディオモンタージュを設定し、「環境設定 (Global Preferences)」で CD の書き込み設定を行なっておきます。

補足

Mac では、WaveLab Pro を起動したあとでドライブにディスクを挿入してください。起動前にメディアを挿入すると、ドライブはオペレーティングシステムに制御されるため、WaveLab Pro では使用できません。

手順

- 必要に応じて、「アルバム (Album)」ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「CD の適合性を確認 (Check CD Conformity)」を選択し、すべての設定が Red Book 規格に準拠していることを確認します。
- 空の CD をドライブに挿入します。

3. 「アルバム (Album)」ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「オーディオ CD または DDP の書き込み (Write Audio CD or DDP)」を選択します。
 4. 「デバイス (Device)」プルダウンメニューで、使用する書き込みデバイスを選択します。
 5. マスターセクションをバイパスする場合は、「マスターセクションをバイパス (Bypass Master Section)」を選択します。
 6. 「速度 (Speed)」プルダウンメニューで、書き込み速度を選択します。
 7. 書き込むコピーの数を選択します。
複数のコピーを書き込む場合、「書き込み前に一時ファイルを作成 (Render to Temporary File before Writing)」をオンにすることをおすすめします。
 8. (オプション) 以下の1つ以上の項目をオンにします。
 - 書き込み操作が成功するかどうかをテストするには、「テストのみ。書き込みは実行しない (Test Only, Do Not Write)」をオンにします。
 - オーディオモニタージュで多数のプラグインを使用する場合は、「書き込み前に一時ファイルを作成 (Render to Temporary File before Writing)」をオンにします。これによって、オーディオデータは、十分な速さで CD ライターに送信されます。
 - 書き込み操作後にディスクを自動的に取り出すには、「完了後にディスクを排出 (Eject after completion)」をオンにします。
 9. 「OK」をクリックします。
-

結果

書き込み操作が開始されます。

関連リンク

[「アルバム \(Album\)」ウィンドウ \(553 ページ\)](#)

[「オーディオ CD または DDP の書き込み \(Write Audio CD or DDP\)」ダイアログ \(703 ページ\)](#)

DDP イメージへのオーディオモニタージュの書き込み

前提条件

オーディオモニタージュを設定し、「環境設定 (Global Preferences)」で CD の書き込み設定を行なっておきます。

手順

1. 必要に応じて、「アルバム (Album)」ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「CD の適合性を確認 (Check CD Conformity)」を選択し、すべての設定が Red Book 規格に準拠していることを確認します。
 2. 「アルバム (Album)」ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「オーディオ CD または DDP の書き込み (Write Audio CD or DDP)」を選択します。
 3. 「ドライブ (Device)」プルダウンメニューで、「DDP イメージ (DDP Image)」を選択します。
 4. マスターセクションをバイパスする場合は、「マスターセクションをバイパス (Bypass Master Section)」を選択します。
 5. 保存先フォルダーを指定します。
 6. 必要に応じて、「ファイル一覧情報 (TOC) とカスタマー情報を書き込む (Write Table of Contents and Customer Information)」をオンにして、DDP ファイルに関する情報が含まれるテキストファイルを作成します。
 7. 書き込み操作を開始するには、「OK」をクリックします。
-

関連リンク

[「アルバム \(Album\)」 ウィンドウ \(553 ページ\)](#)

[「オーディオ CD または DDP の書き込み \(Write Audio CD or DDP\)」 ダイアログ \(703 ページ\)](#)

任意のサンプリングレートでのオーディオモンタージュの書き込み

オーディオモンタージュが 44.1kHz でなくても、CD/DDP に書き込めます。これを行なうには、**マスターセクション**で「**Resampler**」プラグインを設定します。この手順は自動化されていないので、リサンプリング音質、リミッター、およびディザリングをカスタマイズできます。

前提条件

オーディオモンタージュを設定しておきます。

手順

1. **マスターセクション**で、「**エフェクト (Effects)**」スロットに **Resampler** プラグインを追加します。
 2. **Resampler** で、「**Output Sample Rate**」を **44100 kHz** に設定します。
 3. 必要に応じて、**マスターセクション**の最後に、**ピークマスター**と**ディザリング**プラグインを追加します。
 4. 他のオーディオモンタージュの書き込みと同じように、オーディオモンタージュを書き込みます。
-

関連リンク

[オーディオ CD へのオーディオモンタージュの書き込み \(705 ページ\)](#)

[DDP イメージへのオーディオモンタージュの書き込み \(706 ページ\)](#)

タイトル間の移行の確認

タイトルが始まる前にプリロール時間を設定したうえで、すべてのタイトルを再生できます。こうすることで、タイトル間の移行を確認できます。

前提条件

オーディオモンタージュを設定しておきます。

手順

1. 「**アルバム (Album)」** ウィンドウで、「**オプション (Options)**」 > 「**タイトル再生時間を編集 (Edit Title Playback Times)**」を選択します。
 2. 設定を行ない、「**OK**」をクリックします。
 3. 「**アルバム (Album)」** ウィンドウで、「**機能 (Functions)**」 > 「**各タイトルの始めを順に再生 (Play All Title Starts)**」を選択します。
-

結果

各タイトルの開始位置と終了位置が、「**タイトル再生時間を編集 (Edit Title Playback Times)**」ダイアログで設定された値に従って再生されます。

関連リンク

[「アルバム \(Album\)」 ウィンドウ \(553 ページ\)](#)

CD-Text

CD-Text とは、Red Book CD 規格の拡張仕様です。これにより、アルバムとタイトルの名前、作詞者、作曲家、ディスク ID などのテキスト情報をオーディオ CD に保存できます。

テキストデータは、CD-Text 形式をサポートする CD プレーヤー上に表示されます。CD-Text は、オーディオ CD レポートに含めることもできます。

補足

CD-Text の機能は、「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」で「ステレオ (Stereo)」モードを選択した場合にのみ有効になります。

関連リンク

- [オーディオモンタージュ属性 \(386 ページ\)](#)
- [「CD-Text の編集 \(CD-Text Editor\)」ダイアログ \(708 ページ\)](#)
- [CD-Text の読み込み \(709 ページ\)](#)

「CD-Text の編集 (CD-Text Editor)」ダイアログ

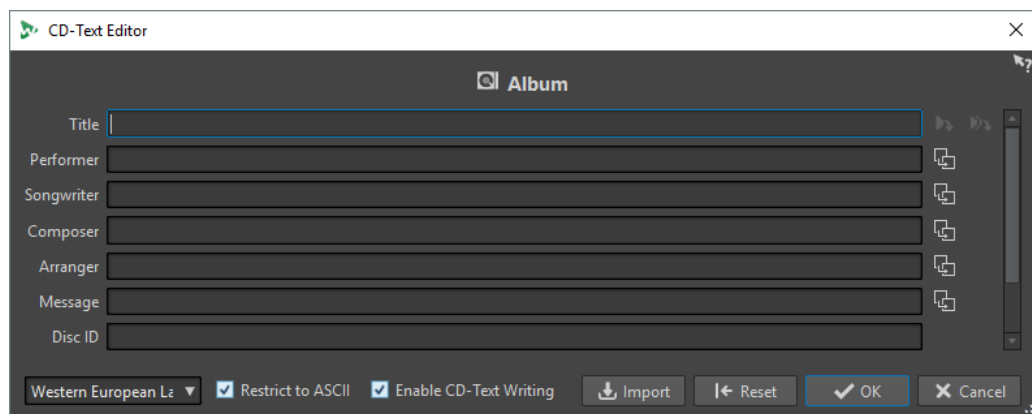
このダイアログでは、CD とそのタイトルの名前、アーティストや作詞者などの情報を指定し、CD-Text として CD に含めることができます。

ディスク自体に関する情報と個々のトラックに関する情報を追加できます。これらの情報は、水平方向にスクロールするテキストフィールド内に入力します。ディスク全体用のフィールドのペインが 1 つと、各トラック用にそれぞれのペインがあります。

補足

CD-Text の機能は、「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」で「ステレオ (Stereo)」モードを選択した場合にのみ有効になります。

- 「CD-Text の編集 (CD-Text Editor)」ダイアログを開くには、「アルバム (Album)」ウィンドウで、CD-Text を編集するタイトルを選択し、「機能 (Functions)」>「CD-Text データの編集 (Edit CD-Text)」を選択します。



タイトルマーカー名をコピー (Copy Title Marker Name)



タイトルマーカー名をこのフィールドにコピーします。

タイトルの開始マーカー名をすべてのタイトルにコピー (Copy Title Start Marker Name to All Titles)



各タイトルの開始マーカ名を、対応するタイトルのタイトルフィールドにコピーします。

後続のすべてのタイトルにテキストをコピー (Copy Text to All Following Titles)



そのタイトル以降のすべてのタイトルにテキストをコピーします。

スクロールバー

すべての CD-Text データをナビゲートできます。最初の位置がアルバム全体に対応し、その他の位置が各タイトルに対応します。

言語 (Language)

CD の文字コードを選択できます。

補足

文字が CD-Text 互換でない場合、「?」という文字が表示されます。

ASCII コードに制限 (Restrict to ASCII)

「**西ヨーロッパ言語 (Western European language)**」のオプションを選択する場合、ASCII コードに文字を限定して、CD プレーヤーとの互換性を高くすることをおすすめします。この項目をオンにして、互換性のない文字を入力すると、「?」という文字が表示されます。

CD-Text の書き込みを許可 (Enable CD-Text Writing)

この項目をオンにすると、CD-Text が CD に書き込まれます。

読み込む (Import)

CD-Text が含まれているテキストファイルを読み込むことができます。

リセット (Reset)

設定をデフォルトの値にリセットします。

関連リンク

[CD-Text \(708 ページ\)](#)

[「アルバム \(Album\)」ウィンドウ \(553 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュ属性 \(386 ページ\)](#)

[タイトルのメタデータ \(560 ページ\)](#)

CD-Text の読み込み

標準 CSV テキストファイルに UTF-8 形式で書き込まれた CD-Text を読み込むことができます。

- CD-Text を読み込むには、「**CD-Text の編集 (CD-Text Editor)**」ダイアログで「**読み込み (Import)**」をクリックして、読み込むテキストファイルを選択します。

CD-Text を読み込むと、「**CD-Text の編集 (CD-Text Editor)**」ダイアログの内容が置き換えられます。

CSV の区切り文字は、「**環境設定 (Global Preferences)**」の「**オーディオ/MIDI 形式 (Formats)**」タブで設定できます。CSV ファイルにはテキストのみを入力し、フィールド数は 1 行あたり 1 ~ 7 つにします。テキストは以下の順番にする必要があります。

1. タイトル
2. アーティスト
3. 作詞
4. 作曲
5. 編曲
6. メモ

7. ディスク ID

関連リンク

[CD-Text \(708 ページ\)](#)

[「CD-Text の編集 \(CD-Text Editor\)」ダイアログ \(708 ページ\)](#)

[「オーディオ/MIDI 形式 \(Formats\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(916 ページ\)](#)

アルバムレポート

アルバムレポートは、アクティブなアルバムについての詳細なレポートです。このレポートには、すべてのタイトルのリストと、ISRC コード、タイトル時間、および CD-Text が記載されます。

アルバムレポートは、HTML、Adobe PDF、XML、シンプルなテキスト形式、CSV 形式で出力するか、または印刷できます。レポートに表示する詳細な項目の選択およびカスタムロゴの表示もできます。たとえば、お客様、アルバムアートワークのデザイナー、または配給会社にマスターコピーを提供する場合などに、アルバムレポートを付けて送ることができます。

変数として、以下に示す 2 種類があります。

- 工場変数: プロジェクトの実際の内容に基づいて、タイトルの数、タイトル時間、タイトル名など、プロジェクトに関して自動的に生成される情報を提供します。
- ユーザー定義変数: 会社名や著作権情報など、ユーザー固有のデータが含まれています。

変数とともに、アルバムレポートには、作曲者、アーティストなど、指定した任意の CD-Text を含めることができます。

補足

アルバムレポートは、「**オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)**」で「**ステレオ (Stereo)**」モードを選択した場合にのみ有効になります。

関連リンク

[アルバムレポートの作成 \(710 ページ\)](#)

[「アルバムレポート \(Album Report\)」ダイアログ \(711 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュ属性 \(386 ページ\)](#)

アルバムレポートの作成

アルバムレポートは、オーディオモンタージュの準備が完了し、CD を書き込む準備ができてから作成することをおすすめします。

手順

1. アルバムレポートを作成するオーディオモンタージュを開きます。

補足

オーディオモンタージュは、ステレオモードになっている必要があります。

2. 「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」 > 「**アルバム (Album)**」を選択します。
3. 「**アルバム (Album)**」ウィンドウで、「**機能 (Functions)**」 > 「**アルバムレポートを作成 (Generate Album Report)**」を選択します。
4. 「**リッチテキスト (Rich Text)**」タブの「**結果 (Output Format)**」セクションで、以下の出力形式のいずれかを指定します。
 - HTML

- Adobe PDF
 - 印刷 (Print)
 - XML
 - CSV
5. 設定を行いません。
 6. 必要に応じて、「Raw テキスト (Raw Text)」タブで、キューシートテンプレートを選択するか、キューシート情報を入力します。
 7. アルバムレポートを特定の場所に保存するには、「ファイル名と場所を指定 (Specify File Name and Location)」をオンにして、ファイルの名前と場所を指定します。
 8. 「適用 (Apply)」をクリックします。
-

関連リンク

[アルバムレポート \(710 ページ\)](#)

[「アルバム \(Album\)」ウィンドウ \(553 ページ\)](#)

[「アルバムレポート \(Album Report\)」ダイアログ \(711 ページ\)](#)

「アルバムレポート (Album Report)」ダイアログ

このダイアログでは、アルバムレポートを作成し、このレポートに含める情報を指定できます。

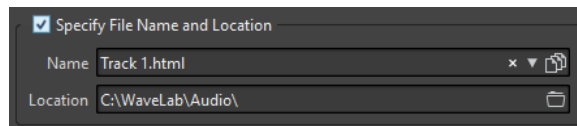
- 「アルバムレポート (Album Report)」ダイアログを開くには、「アルバム (Album)」ウィンドウで「機能 (Functions)」 > 「アルバムレポートを作成 (Generate Album Report)」を選択します。

グローバルオプション

「リッチテキスト (Rich Text)」タブと「Raw テキスト (Raw Text)」タブでは、以下の項目を利用できます。

ファイル名と場所を指定 (Specify File Name and Location)

レポートの名前と場所を指定できます。「適用 (Apply)」をクリックすると、ファイルが作成されます。



「リッチテキスト (Rich Text)」タブ

タイトル (Titles)

すべてのタイトルのアルバムレポートを作成するか、特定のタイトルグループのアルバムレポートを作成するかを選択できます。

フォント (Font)

レポートで使用するフォントを指定できます。

フォントサイズ (Font Size)

レポートで使用するフォントサイズを指定できます。

ヘッダー画像 (Header Image)

レポートの最上部に挿入する画像を選択できます。WaveLab Pro は SVG 形式を含む、さまざまな画像形式をサポートしています。

画像を中央揃え (Center Image)

ヘッダー画像を水平方向に中央揃えします。オフにすると、画像は左側に配置されます。

画像幅 (Image Width)

ヘッダー画像の幅を指定できます。幅と高さの比率は自動的に保持されます。

ヘッダー (Header)

レポートの最初に一般的な情報を追加します。

カスタムテキスト (Custom Text)

レポートの最上部に挿入するテキストを入力できます。カスタム変数を挿入するには、テキストフィールドを右クリックします。

追加挿入行 (Extra Lines)

ヘッダーに追加する情報を以下から選択できます。

- 日付 (Date)
- オーディオモンタージュ名 (Audio Montage Name)
- UPC/EAN コード (UPC/EAN Code)
- トラック数 (Number of Tracks)
- ディスクの長さ (合計時間) (Disc Duration)

空の変数の行をスキップ (Skip Lines with Empty Values)

この項目をオンにすると、行に空の変数が含まれている場合、行はレポートに追加されません。

CD のプリギャップを無視 (Ignore CD Pre-Gap)

この項目をオンにすると、レッドブック CD の開始位置のデフォルトの 2 秒のギャップが無視されます。

ISRC

ISRC コードを表示する欄をレポートに追加します。

プリエンファシス設定 (Pre-Emphasis Status)

トラックのプリエンファシス状態を表示する欄をレポートに追加します。

コピー設定 (Copy Status)

トラックのコピー設定を表示する欄をレポートに追加します。

時間の詳細 (Time Details)

休止時間、トラック開始位置、および使用可能なサブインデックスの説明をレポートに追加します。

休止 (Pause)

この項目をオンにすると、休止情報がレポートに含まれます。

サブインデックス (Sub-Indexes)

この項目をオンにすると、タイトルのサブインデックスがレポートに記載されます。

タイトルに対して相対的なサブインデックス (Sub-Indexes Relative to Title)

サブインデックスの値を、対応するタイトルの開始位置からの相対位置に設定します。オフにすると、アルバムの開始位置からの相対位置になります。

開始時間 (オーディオモンタージュ) (Start Time (in Audio Montage))

オーディオモンタージュの開始位置からのイベントタイムを表示するために、レポートに欄を追加します。

開始時間 (CD) (Start Time (on CD))

CDの開始位置からのイベントタイムを表示するために、レポートに欄を追加します。

CD-Text

この項目をオンにすると、CD-Text がレポートに含まれます。レポートに含める CD-Text 情報を指定できます。

結果 (Output Format)

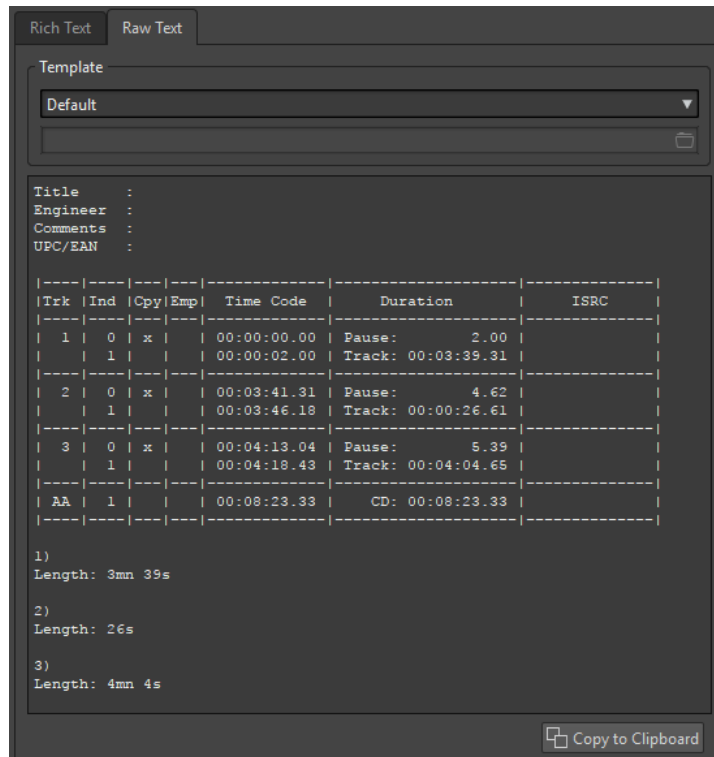
レポートの出力形式を選択できます。

- 「HTML」をオンにすると、UTF-8 文字コードで html ファイルが作成されます。
- 「Adobe PDF」をオンにすると、PDF ファイルが作成されます。
- 「印刷 (Print)」をオンにすると、レポートのプレビューが作成され、レポートを印刷できます。プリンターが接続されていない場合は、プレビューには何も表示されません。
- 「XML」をオンにすると、CD 情報を含む XML ファイルが作成されます。
- 「CSV」をオンにすると、スプレッドシートに読み込める CSV ファイルが作成されます。CSV ファイルは、アルバムレポートの主な属性のみを保存できます。CSV の区切り文字の種類は、「環境設定 (Global Preferences)」の「オーディオ/MIDI 形式 (Formats)」タブで設定できます。
- 「レポートを英語で作成する (Use English for Report)」がオンの場合は、プログラムで設定されている言語ではなく、英語でレポートが作成されます。

値の形式 (Value Format)

「値の形式 (Value Format)」ダイアログが表示されます。自動生成された値の形式を編集できます。これらの変数は、このダイアログに保存されたプリセットの一部になります。

「Raw テキスト (Raw Text)」タブ



テンプレート (Template)

レポートレイアウトのテンプレートを選択できます。「カスタム (Custom)」を選択すると、独自のキューシートテンプレートを作成できます。

キューシートフィールド

キューシートを記述できます。

クリップボードにコピー (Copy to Clipboard)

テキストをクリップボードにコピーします。

関連リンク

[アルバムレポート \(710 ページ\)](#)

[アルバムレポートの作成 \(710 ページ\)](#)

[キューシートテンプレート \(714 ページ\)](#)

キューシートテンプレート

キューシートは、UTF-8 の Raw テキストに基づいた別形式のアルバムレポートで、さまざまな方法でカスタマイズできます。キューシートを作成するには、コマンドと変数の概念を利用するため、コンピューターについての理解とプログラミングについての多少の知識が必要です。

ヒント

初期設定のキューシートのテンプレートをコピーしてキューシートのカスタムテンプレートを作成することができます。初期設定のテンプレートは以下の場所にあります。

- Windows: C:\Program Files\Steinberg\WaveLab Pro 9.5\Factory Presets\Presets\AudioCdCueSheetTemplates\
- macOS: /Applications/WaveLab Pro 9.5.app/Contents/Factory Presets/Presets/AudioCdCueSheetTemplates/

キューシートには、多くのコード、コマンド、および変数があり、これらをテキストファイル(テンプレート)に配置します。キューシートを作成するようにプログラムに指示すると、テンプレートで見つかったコードに基づいてテキストファイルが作成されます。

変数が見つかった場合は、CDに関する情報に置き換えられます。たとえば、NUM_TRACKSという変数があります。この変数が見つかると、CDに含まれている実際のタイトル数に置き換えられます。

一方、コマンドは、プログラムに何らかの操作を実行させるための命令です。たとえば、「TIMECODE SEPARATOR =」というコマンドのあとにいくつかの特殊文字を続けることで、タイムコード値の間にどの文字を挿入するかをプログラムに指示できるため、タイムコード値を「00:00:00.00」、「00 00 00 00」、またはその他の任意の形式で出力できます。

以下のコードは、特定の目的のために入力できます。

\$

変数。\$の直後に続くテキストは、コマンド名です。たとえば、\$TITLE のようになります。変数は、行のどの位置にでも配置でき、1行に任意の数の変数を利用できます。

#

コマンド。#の後に続くテキストは、コマンド名です。たとえば、#FOR EACH TRACK のようになります。1行には1つのコマンドしか配置できず、その行には他に何も配置しないようにします。

;

行がセミコロン;で始まっている場合、その行はコメントとして解釈されます。その行の文字はキューシートで使用されません。これは、たとえば、メモをとるのに役立ちます。

他のすべてのテキスト文字は、それぞれの行、または変数の間に入力でき、そのまま使用されます。たとえば、タイトル: \$TITLE と入力し、入力したタイトルが My Greatest Hits である場合、タイトル: My Greatest Hits というテキストがキューシートに表示されます。

利用できるコマンドとその使用方法の詳細については、付属のテンプレートを開くと調べられます。以下の変数を利用できます。

タイトル番号

T0

10進数 (1、22 など)

T1

空欄を詰めて位置揃えされる 2 桁の数値 (1、22 など)

T2

ゼロを使って位置揃えされる 2 桁の数値 (01、22 など)

タイトルインデックス

I0

10進数 (1、22 など)

I1

空欄を詰めて位置揃えされる 2 桁の数値 (1、22 など)

I2

ゼロを使って位置揃えされる 2 桁の数値 (01、22 など)

コピー防止機能のステータス

C1

「x」または「」

C2

「Y」または「N」

エンファシスのステータス

E1

「x」または「」

E2

「Y」または「N」

インデックスの絶対時間

TIME_IA_0

10進数

TIME_IA_1

空欄を詰めて位置揃えされる 7 桁の 10 進数

TIME_IA_2

「hh:mm:ss:ff」という形式の時間

TIME_IA_3

「hh:mm:ss:ff」という形式の時間。空欄を詰めて位置揃え。先頭のゼロは表示されない

TIME_IA_4

「hh:mm:ss:ff」という形式の時間。短縮して表示。時間 (hh) がない場合は表示されない

TIME_IA_5

「mm:ss:ff」という形式の時間。時間は表示されない

TIME_IA_6

「mm:ss:ff」という形式の時間。空欄を詰めて位置揃え。先頭のゼロは表示されず、時間は表示されない

TIME_IA_7

「mm:ss:ff」という形式の時間。必要がなければ分は表示されず、時間は表示されない

TIME_IA_8

「1h 2mn 3s 4f」という形式の時間

TIME_IA_9

「1h 2mn 3s」という形式の時間

CDの開始位置からの相対的なインデックスタイム

TIME_IR_0

10進数

TIME_IR_1

空欄を詰めて位置揃えされる7桁の10進数

TIME_IR_2

「hh:mm:ss:ff」という形式の時間

TIME_IR_3

「hh:mm:ss:ff」という形式の時間。空欄を詰めて位置揃え。先頭のゼロは表示されない

TIME_IR_4

「hh:mm:ss:ff」という形式の時間。短縮して表示。時間(hh)がない場合は表示されない

TIME_IR_5

「mm:ss:ff」という形式の時間。時間は表示されない

TIME_IR_6

「mm:ss:ff」という形式の時間。空欄を詰めて位置揃え。先頭のゼロは表示されず、時間は表示されない

TIME_IR_7

「mm:ss:ff」という形式の時間。必要がなければ分は表示されず、時間は表示されない

TIME_IR_8

「1h 2mn 3s 4f」という形式の時間

TIME_IR_9

「1h 2mn 3s」という形式の時間

タイトルの開始位置からの相対的なインデックスタイム

TIME_IT_0

10進数

TIME_IT_1

空欄を詰めて位置揃えされる7桁の10進数

TIME_IT_2

「hh:mm:ss:ff」という形式の時間

TIME_IT_3

「hh:mm:ss:ff」という形式の時間。空欄を詰めて位置揃え。先頭のゼロは表示されない

TIME_IT_4

「hh:mm:ss:ff」という形式の時間。短縮して表示。時間 (hh) がない場合は表示されない

TIME_IT_5

「mm:ss:ff」という形式の時間。時間は表示されない

TIME_IT_6

「mm:ss:ff」という形式の時間。空欄を詰めて位置揃え。先頭のゼロは表示されず、時間は表示されない

TIME_IT_7

「mm:ss:ff」という形式の時間。必要がなければ分は表示されず、時間は表示されない

TIME_IT_8

「1h 2mn 3s 4f」という形式の時間

TIME_IT_9

「1h 2mn 3s」という形式の時間

休止時間

TIME_PA_0

10進数

TIME_PA_1

空欄を詰めて位置揃えされる7桁の10進数

TIME_PA_2

「hh:mm:ss:ff」という形式の時間

TIME_PA_3

「hh:mm:ss:ff」という形式の時間。空欄を詰めて位置揃え。先頭のゼロは表示されない

TIME_PA_4

「hh:mm:ss:ff」という形式の時間。短縮して表示。時間 (hh) がない場合は表示されない

TIME_PA_5

「mm:ss:ff」という形式の時間。時間は表示されない

TIME_PA_6

「mm:ss:ff」という形式の時間。空欄を詰めて位置揃え。先頭のゼロは表示されず、時間は表示されない

TIME_PA_7

「mm:ss:ff」という形式の時間。必要がなければ分は表示されず、時間は表示されない

TIME_PA_8

「1h 2mn 3s 4f」という形式の時間

TIME_PA_9

「1h 2mn 3s」という形式の時間

タイトルの長さ

TIME_TR_0

10進数

TIME_TR_1

空欄を詰めて位置揃えされる 7 桁の 10 進数

TIME_TR_2

「hh:mm:ss:ff」という形式の時間

TIME_TR_3

「hh:mm:ss:ff」という形式の時間。空欄を詰めて位置揃え。先頭のゼロは表示されない

TIME_TR_4

「hh:mm:ss:ff」という形式の時間。短縮して表示。時間 (hh) がない場合は表示されない

TIME_TR_5

「mm:ss:ff」という形式の時間。時間は表示されない

TIME_TR_6

「mm:ss:ff」という形式の時間。空欄を詰めて位置揃え。先頭のゼロは表示されず、時間は表示されない

TIME_TR_7

「mm:ss:ff」という形式の時間。必要がなければ分は表示されず、時間は表示されない

TIME_TR_8

「1h 2mn 3s 4f」という形式の時間

TIME_TR_9

「1h 2mn 3s」という形式の時間

アルバムの長さ

TIME_CD_0

10 進数

TIME_CD_1

空欄を詰めて位置揃えされる 7 桁の 10 進数

TIME_CD_2

「hh:mm:ss:ff」という形式の時間

TIME_CD_3

「hh:mm:ss:ff」という形式の時間。空欄を詰めて位置揃え。先頭のゼロは表示されない

TIME_CD_4

「hh:mm:ss:ff」という形式の時間。短縮して表示。時間 (hh) がない場合は表示されない

TIME_CD_5

「mm:ss:ff」という形式の時間。時間は表示されない

TIME_CD_6

「mm:ss:ff」という形式の時間。空欄を詰めて位置揃え。先頭のゼロは表示されず、時間は表示されない

TIME_CD_7

「mm:ss:ff」という形式の時間。必要がなければ分は表示されず、時間は表示されない

TIME_CD_8

「1h 2mn 3s 4f」という形式の時間

TIME_CD_9

「1h 2mn 3s」という形式の時間

その他

NUM_TRACKS

10 進数でのトラックの合計数

UPC

UPC/EAN コード

ISRC

ISRC コード (ISRC)

ファイル (File)

ファイル名 (パスなし)

PFILE

ファイル名 (パスを含む)

TRACK_NAME

トラック名

TRACK_COMMENT

トラックメモ

関連リンク

[アルバムレポート \(710 ページ\)](#)

[キューシートテンプレートの作成 \(719 ページ\)](#)

キューシートテンプレートの作成

キューシートテンプレートを作成し、アルバムレポートを作成するたびに読み込みます。

手順

1. アルバムのタイトルが含まれ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は、ステレオモードになっている必要があります。
2. 「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「アルバム (Album)」を選択します。
3. 「アルバム (Album)」ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「アルバムレポートを作成 (Generate Album Report)」を選択します。
4. 「Raw テキスト (Raw Text)」タブを選択します。
5. 「テンプレート (Template)」セクションで、テンプレートメニューを開き、以下のいずれかを行います。
 - 空のキューシートで開始する場合、「カスタム (Custom)」を選択します。
 - 既存のキューシートで開始し編集する場合、利用できるキューシートのいずれかを選択します。
 - カスタムテンプレートで開始する場合、「カスタム (Custom)」を選択し、フォルダーアイコンをクリックして表示するテキストファイルを選択します。

ヒント

初期設定のキューシートのテンプレートをコピーしてキューシートのカスタムテンプレートを作成することができます。初期設定のテンプレートは以下の場所にあります。

- Windows: C:\Program Files\Steinberg\WaveLab Pro 11\Factory Presets\Presets\AudioCdCueSheetTemplates\

- macOS: /Applications/WaveLab Pro 11.app/Contents/Factory Presets/Presets/AudioCdCueSheetTemplates/

6. キューシート情報を入力します。
7. 「ファイル名と場所を指定 (Specify File Name and Location)」をオンにして、ファイルの名前と場所を指定します。
8. 「適用 (Apply)」をクリックしてキューシートテンプレートを保存します。

関連リンク

[キューシートテンプレート \(714 ページ\)](#)

[アルバムレポート \(710 ページ\)](#)

[「アルバムレポート \(Album Report\)」ダイアログ \(711 ページ\)](#)

[「アルバム \(Album\)」ウィンドウ \(553 ページ\)](#)

DDP イメージからオーディオ CD を書き込み

WaveLab Pro または別のアプリケーションで作成した DDP イメージから CD を書き込めます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ツール (Tools)」 > 「DDP イメージからのオーディオ CD の書き込み (Write Audio CD from DDP Image)」を選択します。
2. 「DDP イメージからオーディオ CD を書き込み (Write Audio CD from DDP Image)」ダイアログで、「ドライブ (Device)」ドロップダウンメニューを開き、使用するディスク書き込みデバイスを選択します。
3. 「速度 (Speed)」プルダウンメニューで、書き込み速度を選択します。
4. DDP イメージフォルダーを選択します。
5. (オプション) 以下の 1 つ以上の項目をオンにします。
 - 書き込み操作が成功するかどうかをテストするには、「テストのみ。書き込みは実行しない (Test Only, Do Not Write)」をオンにします。
 - 書き込み操作後にディスクを自動的に取り出すには、「完了後にディスクを排出 (Eject after completion)」をオンにします。
6. 書き込み操作を開始するには、「OK」をクリックします。

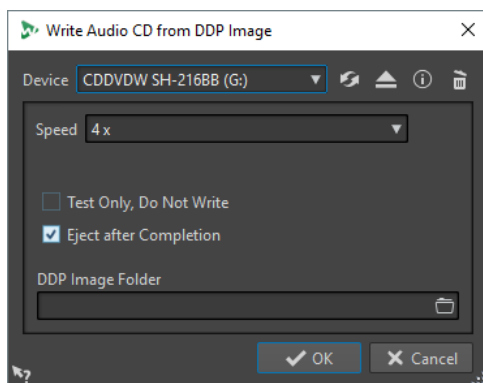
関連リンク

[「DDP イメージからオーディオ CD を書き込み \(Write Audio CD from DDP Image\)」ダイアログ \(720 ページ\)](#)

「DDP イメージからオーディオ CD を書き込み (Write Audio CD from DDP Image)」ダイアログ

このダイアログでは、WaveLab Pro または別のアプリケーションで作成した DDP イメージから CD を書き込めます。

- 「DDP イメージからオーディオ CD を書き込み (Write Audio CD From DDP Image)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」 > 「ツール (Tools)」 > 「DDP イメージからのオーディオ CD の書き込み (Write Audio CD from DDP Image)」を選択します。



デバイス (Device)

書き込みに使用するドライブを選択できます。

補足

Mac では、WaveLab Pro を起動したあとでドライブにディスクを挿入してください。起動前にメディアを挿入すると、ドライブはオペレーティングシステムに制御されるため、WaveLab Pro では使用できません。

デバイスを更新 (Update the Device List)

システムに接続されている光学ドライブをスキャンします。この処理は、このダイアログが開くときに自動的に行なわれます。新しい空のディスクを挿入したら、「速度 (Speed)」メニューを更新するために内容を更新するアイコンをクリックします。

光メディアの取り出し (Eject Optical Medium)

選択したドライブ内の光メディアを取り出します。

デバイス情報 (Device Information)

「デバイス情報 (Device Information)」ダイアログが開き、選択したデバイスの情報が表示されます。

光ディスクを消去 (Erase Optical Disc)

選択したドライブにある光ディスクが書き換えできるディスクであれば、光ディスクの内容を消去します。「DDP イメージ (DDP Image)」を選択している場合、このボタンをクリックすると既存の DDP ファイルが消去されます。

速度 (Speed)

書き込み速度を選択できます。最高速度は、書き込みデバイスおよびデバイス内のディスクによって異なります。お使いのコンピューターシステムやハードディスクの速度などが要件を満たしている場合にのみ、最高速度での書き込みができます。

テストのみ。書き込みは実行しない (Test Only, Do Not Write)

この項目をオンにして「OK」をクリックすると、CD の書き込みテスト (シミュレーション) が開始されます。このテストが無事に完了すれば、実際の書き込みも問題なく行なえます。書き込みテストで問題が生じた場合は、書き込み速度を下げてもう一度試してみてください。

完了後にディスクを排出 (Eject after completion)

この項目がオンになっている場合、書き込みが終わると、ディスクが排出されます。

DDP イメージフォルダー (DDP Image folder)

DDP イメージのソースパスを指定できます。

関連リンク

[DDP イメージからオーディオ CD を書き込み \(720 ページ\)](#)

オーディオ CD の形式について

CD 形式に関する背景情報を知ると、CD の作成方法について理解を深めるのに役立ちます。

関連リンク

[基本的な CD 形式 \(722 ページ\)](#)

基本的な CD 形式

CD ディスクには、オーディオ CD、CD-ROM、CD-I など、さまざまな形式があります。これらはすべて少しずつ異なります。

オーディオ CD の仕様は、Red Book と呼ばれています。WaveLab Pro は、この規格に準拠しています。

補足

Red Book CD は、実際のファイル形式ではありません。CD のオーディオはすべて、1 つの大きなファイルに保存されます。これは各ファイルが別々に保存されるハードディスクなどとは異なります。すべてのオーディオは、実際には、1 つの長いデジタルデータのストリームであることに注意してください。

関連リンク

[オーディオ CD の形式について \(722 ページ\)](#)

オーディオ CD のイベントの種類

CD 上のオーディオの各セクションを指定するために、3 種類のイベントを使用できます。

タイトルの開始

1 枚の CD には、最大 99 のタイトルを含めることができます。各タイトルは、開始位置のみで識別されます。

タイトルのサブインデックス

高性能の CD プレーヤーでは、1 つのタイトルをサブインデックスに分割できます (単にインデックスと呼ぶこともあります)。サブインデックスは、タイトル内の重要な位置を特定するために使用します。各タイトルには、98 のサブインデックスを含めることができます。ただし、サブインデックスを検索して見つけるのは難しく時間がかかるため、この情報は多くの CD プレーヤーで無視されます。

休止 (Pause)

休止は各タイトルの前に追加されます。休止の長さは変更できます。一部の CD プレーヤーでは、タイトル間の休止情報が表示されます。

関連リンク

[オーディオ CD の形式について \(722 ページ\)](#)

フレーム、位置、スモールフレーム、ビット

オーディオ CD 上のデータは、複数のフレームに分割されています。

1 フレームは、588 のステレオサンプルから構成されています。75 フレームで、1 秒のオーディオが構成されます。75×588=44100 になり、CD 形式のサンプリング周波数は 44100Hz (1 秒あたりのサンプル数が 44100) であるため、この値はオーディオ 1 秒と等しくなります。WaveLab Pro で CD 上のデー

タの位置を指定する場合、mm:ss:ff (分: 秒: フレーム) という形式で行ないます。1 秒は 75 フレームあるので、フレームの値は 0 から 74 です。

技術的に、CD でフレームより小さいものを指定する方法はありません。そのため、CD トラックのサンプルの長さがフレームの正確な数と等しくない場合、末尾に空白のオーディオを追加する必要があります。また、CD 上である位置を識別するには、1 フレームより近い位置を指定することはできません。フレームの途中にあるデータが必要な場合でも、フレーム全体を読み込む必要があります。これもハードディスクとは異なる点です。ハードディスクでは、周囲のデータを読み込むことなく、ディスク上の任意のバイトを取得できます。

しかし、フレームは CD で最小のデータブロックではなく、スモールフレームと呼ばれるものがあります。1 つのスモールフレームは、588 ビットで構成されます。98 のスモールフレームで、通常の 1 フレームが構成されます。各スモールフレームには、ステレオサンプル 6 つ分のスペースだけがあります。そのため、実際のオーディオ以外に多くのスペースをデータ用に使用できるようになります。エンコード、レーザー同期、エラー修正、およびトラック境界を識別するための PQ データのための情報があります。この PQ データは、自分で CD を作成するユーザーにとって非常に重要です。WaveLab Pro ではこれを簡単に扱うことができます。

関連リンク
[オーディオ CD の形式について \(722 ページ\)](#)

PQ コードの取扱い

PQ コードは、タイトルの開始、サブインデックス、および休止に関する情報を提供します。

しかし、CD を作成する場合、多くのルールを考慮する必要があります。たとえば、各タイトルの前には無音フレームをいくつか挿入し、サブインデックスはわずかに早く、CD 全体の始めと終わりには休止時間を設定する必要があります。

オーディオモニターから CD を作成する場合、これらのルールと設定は「**アルバムウィザード (Album Wizard)**」によって処理されます。これらの設定を変更しなければ、CD の適切な動作を保証するデフォルト値が使われます。ただし、その場合も PQ コードは希望どおりに調節できます。そのため、設定を変更しないことをおすすめします。

WaveLab Pro では、直観的なタイトルマーカーだけがユーザーに対して表示され、CD に書き込まれる PQ コードはそれによって自動的に生成されます。

関連リンク
[オーディオ CD の形式について \(722 ページ\)](#)
[「アルバムウィザード \(Album Wizard\)」 ダイアログ \(561 ページ\)](#)

ISRC コード

国際標準レコーディングコード (ISRC) は、商品流通を目的とする CD のみで使用される識別コードです。WaveLab Pro では、オーディオトラックごとに ISRC コードを指定できます。これらのコードは、出版社またはクライアントから提供されます。

ISRC コードは、以下のように構成されています。

- 国名コード (ASCII 文字で 2 文字)
- 登録者コード (ASCII 文字または数字で 3 文字)
- 録音した年 (2 桁の数字または ASCII 文字)
- シリアル番号 (5 桁の数字または ASCII 文字)

多くの場合、文字を読みやすくするために文字のグループがハイフンで区切られていますが、ハイフンはコードの一部ではありません。

関連リンク
[オーディオ CD の形式について \(722 ページ\)](#)
[ISRC コードの読み込み \(724 ページ\)](#)

ISRC コードの読み込み

標準テキストファイルに書き込まれた ISRC コードを読み込むことができます。ISRC テキストファイルには、1 行あたり 1 つの ISRC コードを入力します。

- ISRC コードを読み込むには、「**アルバム (Album)**」ウィンドウで「**機能 (Functions)**」 > 「**ISRC コードをテキストファイルから読み込み (Import ISRC Codes from Text File)**」を選択し、読み込むテキスト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
[ISRC コード \(723 ページ\)](#)
[「アルバム \(Album\)」ウィンドウ \(553 ページ\)](#)

UPC/EAN コード


UPC/EAN コード (統一商品コード/欧州商品コード) は、商品流通を目的とする商品 (CD など) のカタログ番号です。CD では、このコードは「メディアカタログ番号」とも呼ばれ、1 枚のディスクにこのコードが 1 つ割り当てられています。これらのコードは、出版社またはクライアントから提供されます。

UPC は、米国とカナダで広く使用されている 12 桁のバーコードです。EAN-13 は、GS1 標準化機構が定義した 13 桁 (12 桁 + 1 桁のチェックサム) のバーコード規格です。現在では、EAN は International Article Number (国際商品番号) という名前に変更されていますが、略称は引き続き使用されています。

関連リンク
[オーディオ CD の形式について \(722 ページ\)](#)

プリエンファシス

CD プリエンファシスとは、リプロダクション時に周波数を下げて全体的な S/N 比を改善するために、周波数帯域内において、ほかの周波数帯域 (通常は低周波数帯域) に比べて一部の周波数帯域 (通常は高周波数帯域) の大きさを増幅する処理のことです。

プリエンファシスは一般に、電気通信、デジタルオーディオ録音、レコードカッティング、および FM 放送の送信に使用されます。トラックにプリエンファシスを行なっている場合、「**オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)**」ダイアログの「**プリエンファシス**」 コラムにチェックマークが表示されることがあります。

関連リンク
[オーディオ CD の形式について \(722 ページ\)](#)
[「オーディオ CD の読み込み \(Import Audio CD\)」ダイアログ \(792 ページ\)](#)

ディスクアットワンス - 複製用の CD-R を実際の CD に書き込む

WaveLab Pro では、オーディオ CD はディスクアットワンスモードのみで書き込まれます。

- 実際の CD 制作用のマスターとして使用する CD-R を作成する場合、CD-R をディスクアットワンスモードで書き込む必要があります。このモードでは、ディスク全体が 1 回の行程で書き込まれます。CD を書き込む方法は、他にもトラックアットワンスおよびマルチセッションがあります。これらの書き込み方式を使用する場合、CD-R からマスタリングを行なおうとすると、さまざまな録音行程をリンクするために作成されたリンクブロックが、修正できないエラーと認識されます。また、CD 再生時にこれらのリンクが原因でクリックノイズが発生してしまうこともあります。

- ディスクアットワンスモードでは、トラック間の休止時間の長さを、より柔軟に指定できます。
- ディスクアットワンスは、サブインデックスをサポートする唯一のモードです。

関連リンク

[オーディオ CD の形式について \(722 ページ\)](#)

オンザフライ書き込みと CD イメージ

WaveLab Pro では、CD をオンザフライ方式で書き込みます。そのため、書き込み前に CD イメージは作成されません。この方式では、CD/DVD の書き込み時間が短縮され、必要なディスク領域が減ります。ただし、CD/DVD を書き込む前にイメージを作成することもできます。

関連リンク

[DDP イメージからオーディオ CD を書き込み \(720 ページ\)](#)

スペクトラムの編集

スペクトラムの編集では、周波数スペクトラム全体ではなく、各周波数範囲を個別に編集したり処理したりできます。

スペクトラムの編集は、オーディオの修正に適しています。**マスターセクション**で個々の周波数帯域を処理することもできます。スペクトラムの編集は、いずれかのスペクトラム範囲ツールを使用して定義されたスペクトラムリージョンに対して機能します。選択したリージョンは、時間と周波数帯域によって定義されます。これにより、選択したリージョンの時間軸と周波数軸の両方でオーディオを編集し処理できます。

スペクトラムの編集では、さまざまなタイプの処理を実行できます。この機能はオーディオの修正用に開発されましたが、オーディオを装飾したり特殊なエフェクトを加えるために使用することもできます。

ステレオファイルの L/R チャンネルまたは Mid/Side チャンネルでスペクトラムの編集を実行できます。

スペクトラムの編集手順は以下のとおりです。

- 編集するリージョンを定義します。
- 「**スペクトラム (Spectrum)**」タブでリージョンを編集します。フィルタリング操作を適用したり、リージョンをコピーしたり、**マスターセクション**に送ってエフェクトを適用したりできます。

関連リンク

[スペクトログラム \(729 ページ\)](#)

[ウェーブレットディスプレイ \(730 ページ\)](#)

[「スペクトラム \(Spectrum\)」タブ \(733 ページ\)](#)

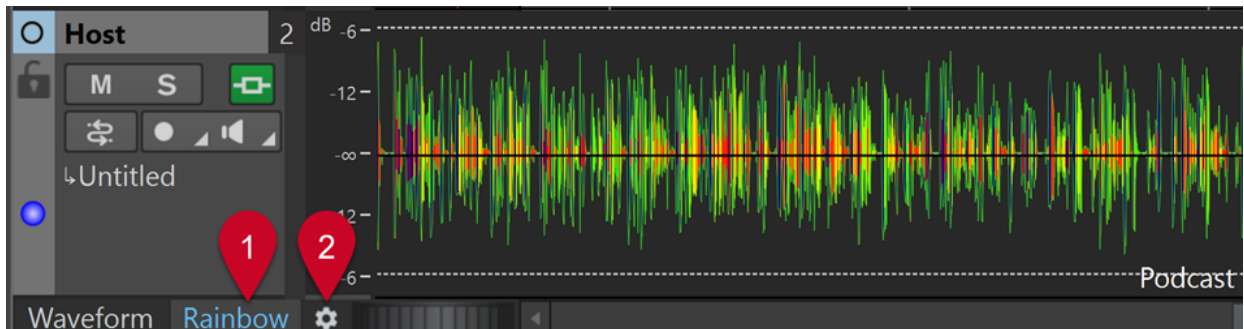
[スペクトラム処理 \(740 ページ\)](#)

[マスターセクション \(603 ページ\)](#)

レインボーディスプレイ

オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウィンドウのレインボーディスプレイでは、周波数成分に基づいてカラーが波形に割り当てられます。

- **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**でオーディオファイルの**レインボービュー**を表示するには、ウィンドウ下部の「**レインボー (Rainbow)**」(1)をクリックします。
- ディスプレイをカスタマイズするには、**設定**ボタン(2)をクリックします。
これにより、「**レインボー波形の設定 (Rainbow Waveform Settings)**」ダイアログが開き、対応するパラメーターを設定できます。



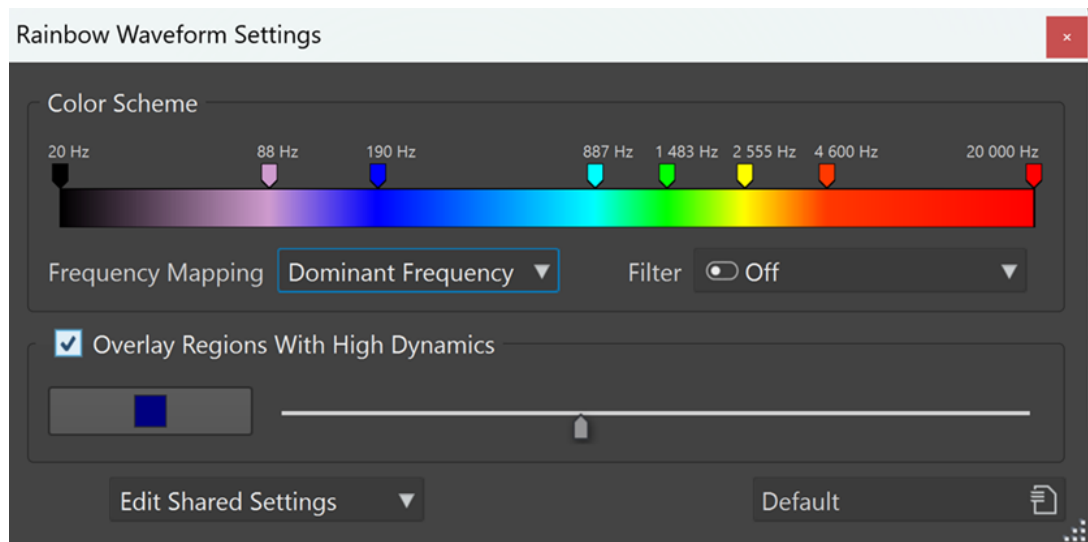
オーディオモニタージュウインドウのレインボーディスプレイ

関連リンク

[「レインボー波形の設定 \(Rainbow Waveform Settings\)」ダイアログ \(727 ページ\)](#)

「レインボー波形の設定 (Rainbow Waveform Settings)」ダイアログ

「レインボー波形の設定 (Rainbow Waveform Settings)」ダイアログでは、オーディオエディターとオーディオモニタージュウインドウでレインボーディスプレイをカスタマイズできます。



カラスキーム (Color Scheme)

特定の周波数の色をカスタマイズできます。

- 色を追加するには、カラーバーを右クリックして、「**ここでカラーハンドルを作成 (Create Color Handle Here)**」を選択します。
- 色のグラデーションを変更するには、カラーハンドルをクリックしてドラッグします。
- カラーハンドルの色を編集するには、カラーハンドルを右クリックして「**色の設定 (Edit Color)**」を選択し、「**色の選択 (Color Selection)**」ウィンドウを開きます。
- 周波数を編集するには、カラーハンドルを右クリックして「**周波数を編集 (Edit Frequency)**」を選択し、周波数の数値を入力します。
- カラーハンドルを削除するには、そのハンドルを右クリックして「**削除 (Delete)**」を選択します。
- すべてのカラーハンドルを削除するには、カラーバーを右クリックして、「**すべてのカラーハンドルを削除 (Remove All Color Handles)**」を選択します。
- 用意されたカラーマップから選択してカラーバーに適用するには、カラーバーを右クリックして、「**カラーマップを適用 (Apply Color Map)**」を選択します。

補足

カラーバーに4つ以上のカラーハンドルがある場合、カラーマップは2つめのハンドルと最後から2つめのハンドルの間の範囲に適用されます。カラーハンドルが2つまたは3つの場合、カラーマップはすべてのハンドルに適用されます。

カラーハンドルが多いほど、カラーマップのレンダリングが向上します。

- 特定の周波数関連属性を持つ複数のカラーハンドルを一度に作成するには、カラーバーを右クリックし、「**カラーハンドルを生成 (Generate Color Handles)**」を選択します。これにより、均等に分散された周波数、女性の声のフォルマント、男性の声のフォルマントのオプションが表示されたメニューから選択できます。

補足

周波数に均等に分散されたカラーハンドルの生成を選択した場合、既存のカラーハンドルが4つ以上あれば、2つめのハンドルと最後から2つめのハンドルの間に新しいハンドルが作成されます。これにより、特定の周波数範囲内のハンドルに焦点を当てることができます。既存のハンドルが2つまたは3つの場合、すべてのハンドルが置き換えられます。

フォルマントハンドルの生成を選択した場合、すべての既存のカラーハンドルが置き換えられます。

ヒント

カラーハンドル同士が非常に近く、ラベルが重なっている場合は、そのラベルにマウスカーソルを合わせると、それぞれの周波数がツールチップに表示されます。

周波数マッピング (Frequency Mapping)

以下のオプションを選択できます。

- 「**平均周波数 (Average Frequency)**」は、タイムライン上の平均周波数に基づいて色をマッピングします。
- 「**優位周波数 (Dominant Frequency)**」は、タイムライン上の最も目立つ周波数に色をマッピングします。

補足

一般的に優位周波数は平均周波数よりも低いので、オーディオ素材のスペクトラムの複数の側面を調べるには、異なるカラーパターンを使用する必要があるかもしれません。

フィルター (Filter)

オーディオを分析する前に、周波数フィルタリングを適用します。

複数のオプションから選択して、低周波数または高周波数を減衰できます。

例: トランジェントに焦点を当てるには、低周波数を減衰するフィルターを適用することをおすすめします。

補足

- このオプションのデフォルト設定は「**オフ (Off)**」です。
- 他の設定を選択したり修正したりすると、新しい解析プロセスが自動的に実行されます。

ダイナミクスの大きいリージョンをオーバーレイ (Overlay Regions With High Dynamics)

オーディオ素材の中で、ダイナミクスの大きい部分を特定の色で表示できます。左側のカラーセクターボタンで色を選択できます。右側のスライダーで感度を調節できます。右に動かすとスレッシュホールドが低くなり、より多くのオーディオ範囲が影響を受けます。

共有設定を編集 (Edit Shared Settings)/ファイルのプライベート設定を編集 (Edit File Private Settings)

- **オーディオエディター:** 設定を編集してすべてのファイルに共有するか (「共有設定を編集 (Edit Shared Settings)」)、特定のファイルにのみ適用するか (「ファイルのプライベート設定を編集 (Edit File Private Settings)」) を選択できます。
- **オーディオモニタージュウインドウ:** 設定を編集してすべてのファイルに共有できます (「共有設定を編集 (Edit Shared Settings)」)。

これにより、オーディオ素材や編集の目的に応じて個々のカラーパターンを適用できます。

補足

共有設定をあとから編集しても、「プライベート」設定が割り当てられているファイルには影響しません。

「プライベート」ファイル用に (またはそのファイルを参照するオーディオモニタージュウのクリップに) カスタマイズした設定を今後の WaveLab セッション用に保存して再び読み込むには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「フォルダー (Folders)」で「補助ファイル (Ancillary Files)」を有効にします。

プリセット (Presets)

プリセットの保存、整理、読み込みを行なえます。

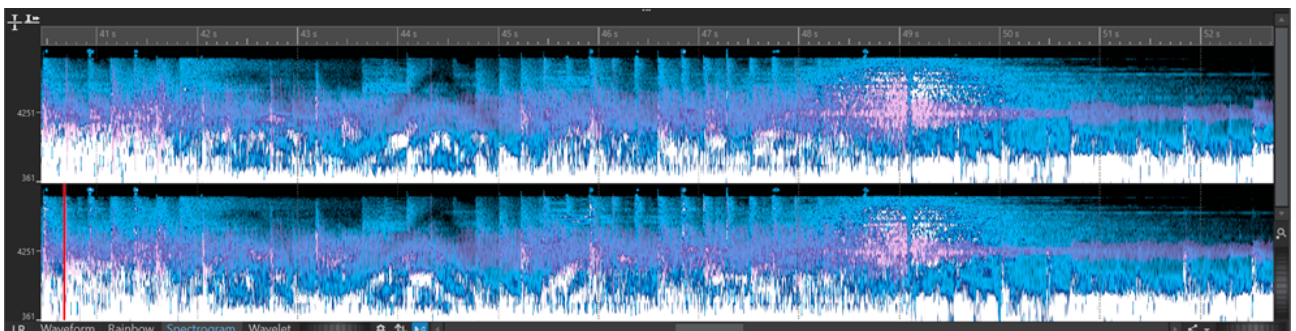
関連リンク

[補助ファイル \(70 ページ\)](#)

スペクトログラム

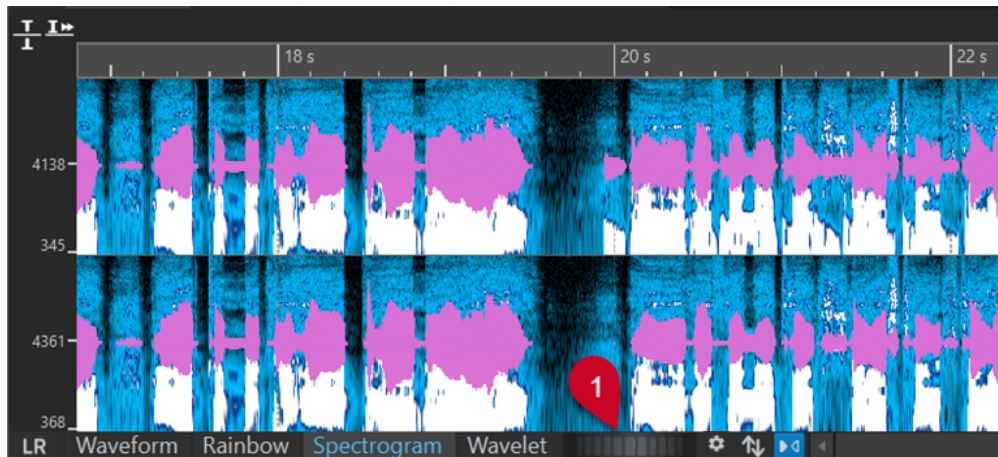
オーディオエディターのスペクトログラムには、時系列に沿って周波数スペクトラムが表示されます。

- **オーディオエディターで、オーディオファイルのスペクトログラムビューを表示するには、波形表示の下にある「スペクトログラム (Spectrogram)」をクリックします。**



スペクトログラムディスプレイ

- スクロールホイール (1) を使用して、**スペクトログラムビューを波形ビューにオーバーレイ**できます。スクロールホイールを右に回すほど波形オーバーレイの不透明度が高くなり、はっきりと表示されます。スクロールホイールを左に回すほど波形オーバーレイの透明度が高くなります。スクロールホイールを一番左まで回すと透明度が 100% に設定され、波形オーバーレイが非表示になります。



スペクトログラムビューの波形オーバーレイ

- オーディオファイルのスペクトラムビューを表示して、スペクトラムの編集モードを有効にするには、オーディオエディターの「**スペクトラム (Spectrum)**」タブを選択します。
- L/R チャンネルと Mid/Side チャンネルのスペクトラムビューを切り替えるには、スペクトログラムの左下にある「**LR/MS**」ボタンをクリックします。

各垂直線は、特定の時間における周波数スペクトラムを表わします。

- 「**スペクトログラム (Spectrogram)**」では時間範囲と周波数範囲を作成できます。
スペクトログラムで周波数範囲を作成する場合、「**スペクトラム (Spectrum)**」タブで WaveLab Pro のスペクトラム編集ツールを使用して**スペクトログラム**を編集できます。定義した周波数範囲にマウスポインターを合わせると、その範囲の周波数帯域と時間範囲がツールチップに表示されます。
「**編集 (Edit)**」タブで WaveLab Pro の編集ツールを使用してスペクトログラムを編集することもできます。
- 低周波数はディスプレイの下部、高周波数はディスプレイの上部に表示されます。
- 「**スペクトログラムのオプション (Spectrogram Options)**」ダイアログでは、周波数スペクトラムと波形オーバーレイの表示方法を指定できます。
- 左側の垂直ルーラーには、周波数帯域が示されます (Hz 単位)。
- ステータスバーには、マウスポインターのある位置の時間/周波数が示されます。
- スペクトラムの編集モードが有効になっている場合は、スペクトログラムを右クリックするとその他の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。

関連リンク

[スペクトラムの編集 \(726 ページ\)](#)

[オーディオエディター \(75 ページ\)](#)

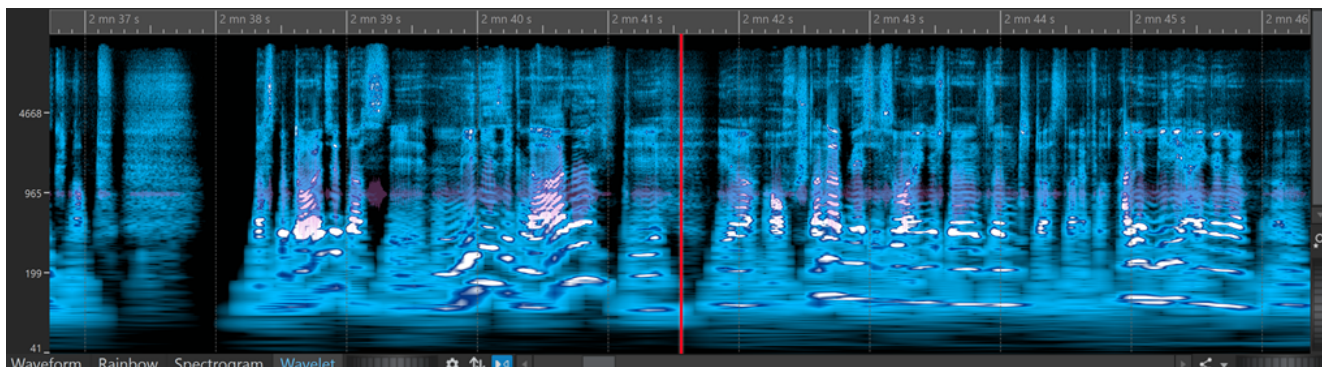
[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(199 ページ\)](#)

[「スペクトログラムのオプション \(Spectrogram Options\)」ダイアログ \(732 ページ\)](#)

ウェーブレットディスプレイ

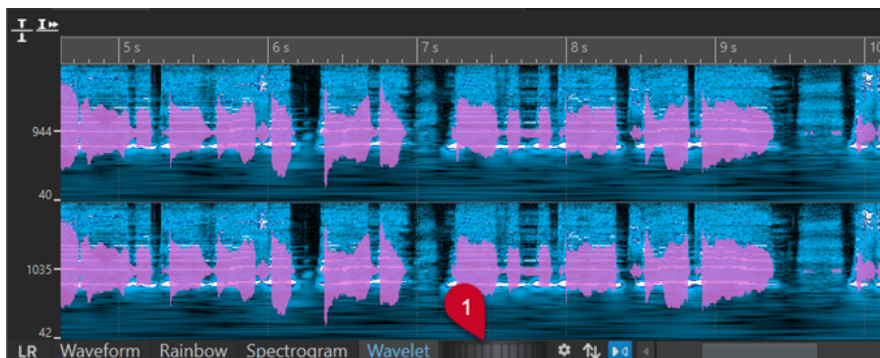
ウェーブレットディスプレイには、高周波数の高時間分解能と低周波数の高周波数分解能が表示されません。

- **オーディオエディター**で、オーディオファイルの**ウェーブレットディスプレイ**を表示するには、波形表示の下にある「**ウェーブレット (Wavelet)**」をクリックします。



ウェーブレットディスプレイ

- スクロールホイール (1) を使用して、**ウェーブレットビュー**を**波形ビュー**にオーバーレイできます。スクロールホイールを右に回すほど波形オーバーレイの不透明度が高くなり、はっきりと表示されます。スクロールホイールを左に回すほど波形オーバーレイの透明度が高くなります。スクロールホイールを一番左まで回すと透明度が 100% に設定され、波形オーバーレイが非表示になります。



ウェーブレットビューの波形オーバーレイ

- L/R チャンネルと Mid/Side チャンネルの**ウェーブレットディスプレイ**を切り替えるには、**ウェーブレットディスプレイ**の左下にある「**LR/MS**」ボタンをクリックします。

各垂直線は、特定の時間における周波数スペクトラムを表わします。

- **ウェーブレットディスプレイ**では時間範囲と周波数範囲を作成できます。
ウェーブレットディスプレイで周波数範囲を作成する場合、「**スペクトラム (Spectrum)**」タブで WaveLab Pro のスペクトラム編集ツールを使用してウェーブレットを編集できます。定義した周波数範囲にマウスポインターを合わせると、その範囲の周波数帯域と時間範囲がツールチップに表示されます。
「**編集 (Edit)**」タブで WaveLab Pro の編集ツールを使用してウェーブレットを編集することもできます。
- 低周波数はディスプレイの下部、高周波数はディスプレイの上部に表示されます。
- 「**スペクトログラムのオプション (Spectrogram Options)**」ダイアログでは、周波数スペクトラムと波形オーバーレイの表示方法を指定できます。
- 左側の垂直ルーラーには、周波数帯域が示されます (Hz 単位)。
- ステータスバーには、マウスポインターのある位置の時間/周波数が示されます。
- スペクトラムの編集モードが有効になっている場合は、**ウェーブレットディスプレイ**を右クリックするとその他の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。

補足

性能に制約があるため、ウェーブレットディスプレイではスペクトログラムほどの拡大/縮小はできません。

関連リンク

[スペクトラムの編集 \(726 ページ\)](#)

[オーディオエディター \(75 ページ\)](#)

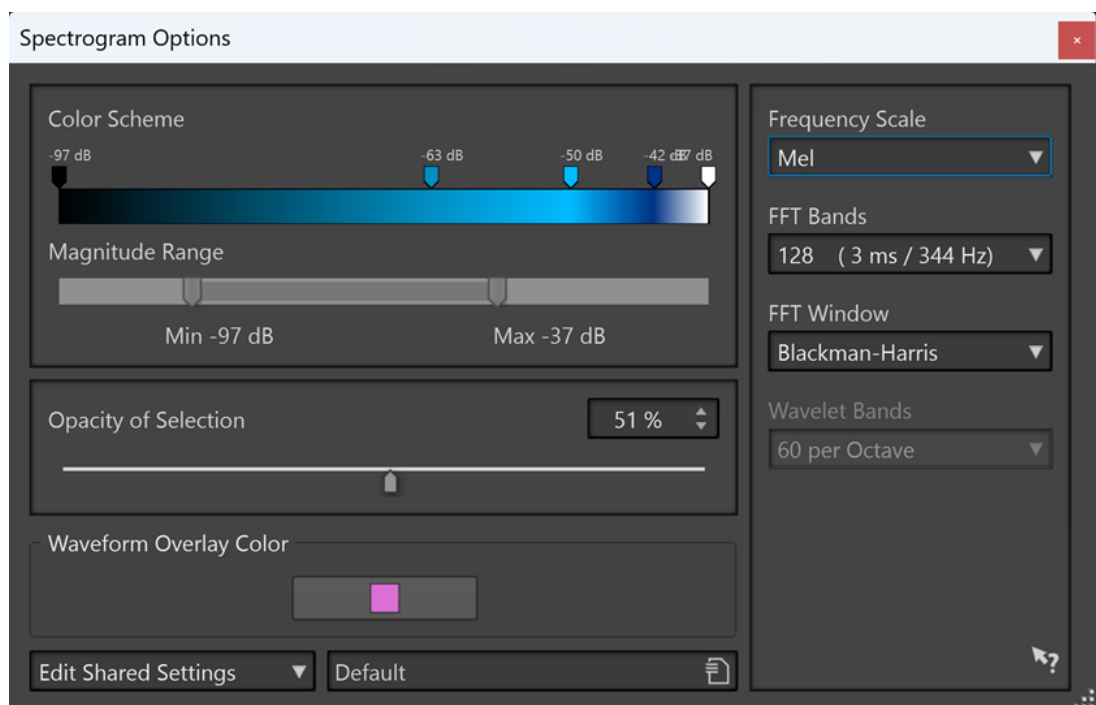
[「編集 \(Edit\)」 タブ \(オーディオエディター\) \(199 ページ\)](#)

[「スペクトログラムのオプション \(Spectrogram Options\)」 ダイアログ \(732 ページ\)](#)

「スペクトログラムのオプション (Spectrogram Options)」 ダイアログ

「スペクトログラムのオプション (Spectrogram Options)」 ダイアログでは、スペクトログラムおよびウェーブレットディスプレイに周波数スペクトラムをどのように表示するかを設定できます。

- 「スペクトログラムのオプション (Spectrogram Options)」 ダイアログを開くには、「スペクトラム (Spectrum)」 タブの「オプション (Options)」 セクションで「スペクトログラム (Spectrogram)」 をクリックします。



以下の項目を利用できます。

カラーパターン (Color Scheme)

スペクトログラムおよびウェーブレットディスプレイの周波数レベルのカラーパターンをカスタマイズできます。

- 各周波数レベルのカラーパターンを変更するには、マウスを使ってカラーハンドルを動かします。
- カラーハンドルの色を変更するには、カラーハンドルを右クリックして色を選択します。
- 新しいカラーハンドルを作成するには、カラーバーをダブルクリックします。

振幅の範囲 (Magnitude Range)

スペクトログラムおよびウェーブレットディスプレイに表示する、スペクトラムの振幅範囲を指定できます。

選択範囲のあいまい度 (Opacity of Selection)

スペクトログラムおよびウェーブレットディスプレイの選択範囲の不透明度を指定できます。

波形オーバーレイの色 (Waveform Overlay Color)

スペクトログラムおよびウェーブレットビューの波形オーバーレイの色を指定できます。

共有設定を編集 (Edit Shared Settings)/ファイルのプライベート設定を編集 (Edit File Private Settings)

設定を編集してすべてのファイルに共有するか (「**共有設定を編集 (Edit Shared Settings)**」)、特定のファイルにのみ適用するか (「**ファイルのプライベート設定を編集 (Edit File Private Settings)**」) を選択できます。

これにより、オーディオ素材や編集の目的に応じて個々のカラーパターンを適用できます。

補足

共有設定をあとから編集しても、「プライベート」に設定されているファイルには影響しません。

周波数のスケール (Frequency Scale)

周波数スペクトラムを**スペクトログラム**のどのスケールで表示するかを選択できます。「**ログ (Log)**」を選択すると、周波数スペクトラムは対数スケールで表示されるため、オクターブが等間隔に配置されます。これは、人間の聴覚によるピッチの知覚方法に最も近くなります。「**Mel**」、「**Bark**」、「**ERB**」は音響心理学的なスケールです。

FFT 帯域幅 (FFT Bands)

スペクトログラムの時間分解能と周波数分解能の間のバランスを調節できます。値が大きいほど検出される周波数は増えますが、時間軸上での位置精度が落ちます。

FFT ウィンドウ (FFT Window)

オーディオ解析のノイズを最も効果的に削減する形状を選択できます。

ウェーブレット帯域幅 (Wavelet Bands)

ウェーブレットディスプレイのオクターブごとの帯域数を設定できます。

プリセット (Presets)

スペクトラム処理設定のプリセットを保存したり呼び出したりできます。

関連リンク

[スペクトログラム \(729 ページ\)](#)

[ウェーブレットディスプレイ \(730 ページ\)](#)

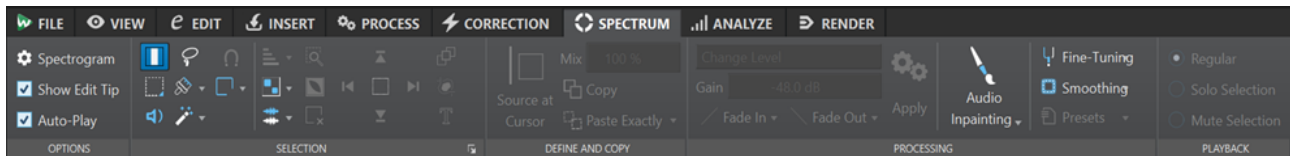
[波形オーバーレイ \(189 ページ\)](#)

[補助ファイル \(70 ページ\)](#)

「スペクトラム (Spectrum)」 タブ

「**スペクトラム (Spectrum)**」タブでは、高品質のリニアフェーズフィルターを使用して、オーディオの修正および処理を行なうスペクトラム範囲の選択処理を行なえます。

- オーディオエディターで「**スペクトラム (Spectrum)**」をクリックします。



オプション (Options)

「オプション (Options)」セクションでは、スペクトログラムディスプレイとウェーブレットディスプレイをカスタマイズできます。

スペクトログラム (Spectrogram)

周波数スペクトラムの表示方法を設定できます。

編集のヒントを表示 (Show Edit Tip)

この項目をオンにすると、オーディオ素材を編集する際にマウスポインターの横にツールチップが表示されます。

自動再生 (Auto-Play)

この項目をオンにすると、オーディオ素材を編集するたびに、選択したオーディオ範囲が現在のプリロールとポストロールの設定を反映した状態で自動的に再生されます。

選択範囲 (Selection)

「選択範囲 (Selection)」セクションでは、処理対象とするスペクトラムを選択できます。すべての選択操作は元に戻す/やり直すことができます。

時間範囲 (Time Selection)

時間範囲を選択するためのツールです。このツールを選択すると、スペクトラムの編集機能は無効になります。

長方形選択 (Rectangle Selection)

周波数の上下を固定した状態で周波数範囲を選択するツールです。

再生 (Play)

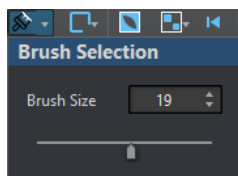
クリックした位置からオーディオファイルを再生するためのツールです。

なげなわ選択 (Lasso Selection)

形を自由に描画してスペクトラム範囲を作成するツールです。

ブラシ選択 (Brush Selection)

丸いブラシを使用してスペクトラム範囲を描画するツールです。ブラシのサイズは変更できます。



自動選択 (Magic Wand)

このツールでスペクトログラムをクリックすると、「時間の拡大 (Time Expansion)」と「周波数の拡大 (Frequency Expansion)」の値に応じて、dB 値に近い周辺のスペクトラムコンテンツが自動的に選択されます。



スナップモード (Snap Mode)

この項目をオンにすると、**なげなわ選択**または**長方形選択**ツールを使用して選択範囲を作成する際に、マウスポインターがスペクトラムの検出ポイントにスナップします。

選択モード (Selection Modes)

スペクトラム範囲を追加および削除するための選択オプションです。

- 「**新規選択 (New Selection)**」は、スペクトラム内に新しい選択範囲を作成し、古い選択範囲を削除します。
- 「**選択範囲を追加 (Add Selection)**」は、スペクトラムに新しい選択範囲を追加し、古い選択範囲も保持します。**[Shift]** を押しながらかlickすることで選択範囲を追加することもできます。
- 「**選択範囲から削除 (Remove From Selection)**」は、既存の選択範囲の一部を削除します。**[Ctrl]/[command] + [Shift]** を押しながらかlickすることで、既存の選択範囲の一部を削除することもできます。

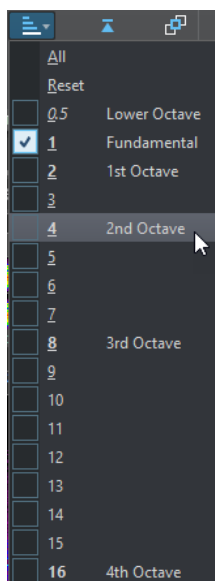
選択範囲はクリックして動かすことができます。移動を水平方向に制限するには、**[Shift]** を押しながらかlickしてマウスを動かします。移動を垂直方向に制限するには、**[Alt] + [Shift]** を押しながらかlickしてマウスを動かします。

すべてのリージョン (Deselect All Regions)

すべての周波数範囲の選択を解除します。

倍音 (Harmonics)

選択範囲の形状を維持したまま、スペクトラム範囲に倍音を追加できます。初期設定では、倍音は追加されません。



設定の編集 (Edit Settings)

スペクトログラムディスプレイとウェーブレットディスプレイのさまざまなオプションを選択できます。

- 「**グループ編集 (Group Editing)**」がオンの場合、複数のリージョンを選択すると、選択したすべてのリージョンの移動やサイズ変更を同時に実行できます。選択範囲のグループ編集のオン/オフは、リージョンをダブルクリックして切り替えることもできます。
グループからリージョンを削除するには、リージョンを右クリックして「**このリージョンの選択を解除 (Deselect This Region)**」を選択します。
選択したすべてのリージョンの選択を解除するには、**スペクトログラム**または**ウェーブレットディスプレイ**をダブルクリックするか、**[Esc]**を押します。
「**グループ編集 (Group Editing)**」がオフの場合、リージョンを個別にグループ化できます。グループ化したいリージョンを、**[Shift]**を押しながらクリックします。すると、他のリージョンを変更することなくリージョンの移動やサイズ変更を行なえます。
- 「**サイズ変更フレームを表示 (Show Resizing Frame)**」をオンにすると、選択したリージョンの周りにフレームが表示されます。このフレームを使用して、選択したリージョンのサイズを変更できます。

チャンネルの選択

スペクトラム範囲を、「**単独チャンネル (Single Channel)**」に配置するか、「**チャンネルクラスター (Channel Cluster)**」に配置するか、または「**全チャンネル (All Channels)**」に配置するかを選択できます。「**チャンネルクラスター (Channel Cluster)**」のオプションは、マルチチャンネルオーディオファイルに対してのみ選択できます。

補足

スペクトラム範囲がない場合は、**[Shift]**を押していずれかのスペクトラム範囲ツールを使用することで左右いずれかのチャンネルに選択範囲を作成できます。スペクトラム範囲がある場合は、**[Shift]**を押して別の選択範囲を追加できます。

選択範囲を拡大表示 (Zoom Selection)

時間軸と周波数軸の両方で選択したリージョンにズームインします。

選択を反転 (Invert Selection)

選択した時間範囲内で周波数範囲を反転します。

すべての選択範囲をクリア (Clear All Selections)

すべての選択範囲を解除します。

ファイルの始めまで選択/ファイルの終わりまで選択 (Select until Start of File/Select until End of File)

オーディオファイルの始め/終わりまで選択範囲を広げます。

いちばん上まで選択/いちばん下まで選択 (Select until Top/Select until Bottom)

周波数軸の最上部/最下部まで選択範囲を広げます。

選択範囲を共有 (Share Selection)

この項目をオンにすると、同じファイルグループのすべてのオーディオファイルで選択範囲を共有できます。これにより、たとえばシステム内のすべてのオーディオファイルで同じ選択範囲を使用できます。選択範囲は他のオーディオファイルに収まる必要があります。

同じファイルグループの別のオーディオファイルと選択範囲を共有するには、「**選択範囲を共有 (Share Selection)**」をオンにし、選択範囲を作成してから別のオーディオファイルタブを選択します。

補足

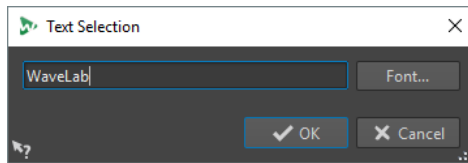
この処理を、各オーディオファイルに個別に適用する必要があります。

切り取る (Crop)

選択範囲の外側にあるすべてのオーディオを削除します。

テキストの選択 (Text Selection)

長方形選択ツールを使用して、テキストの輪郭となる選択範囲と置き換える長方形を選択します。これにより、オーディオの保護などを目的として、スペクトラム内にウォーターマークを作成できます。



範囲選択 (Range Selection)

「範囲選択 (Range Selection)」ダイアログを開きます。このダイアログでは、選択範囲と周波数範囲を非常に正確に設定できます。

設定およびコピー (Define and Copy)

カーソル位置のソース (Source at Cursor)

選択範囲の長方形を現在のカーソル位置に複製し、コピー操作のソースリージョンとして定義します。これにより、コピー元の選択範囲と編集対象の選択リージョンが確実に同じサイズになります。この機能により、コピー先リージョンの置き換えに最適なソースリージョンをすばやく見つけることができます。

ミックス (Mix)

ソース周波数とターゲット周波数をミックスできます。100%に設定すると、ソースリージョンのすべてがターゲットリージョンにコピーされます。

コピー (Copy)

選択したオーディオスペクトラムをクリップボードにコピーします。オーディオスペクトラムをコピーしたオーディオファイルを閉じると、クリップボードの内容は削除されます。ソースオーディオファイルのオーディオスペクトラムを修正すると、クリップボードの内容も更新されます。

そのまま貼り付け (Paste Exactly)

「カーソル位置のソース (Source at Cursor)」がオンになっている場合、「そのまま貼り付け (Paste Exactly)」を選択すると、定義されたソースリージョンがそのまま貼り付けられます。

「カーソル位置のソース (Source at Cursor)」がオフになっている場合、「そのまま貼り付け (Paste Exactly)」を選択すると、クリップボードの内容が貼り付けられます。

アンビエンスを貼り付け (Paste Ambience)

ソースリージョンの平均周波数が貼り付けられます。元のダイナミクスとピッチが不鮮明になり、コピー元のリージョンがわかりにくくなります。オーディオ素材にもよりますが、これにより繰り返しを防げる場合があります。

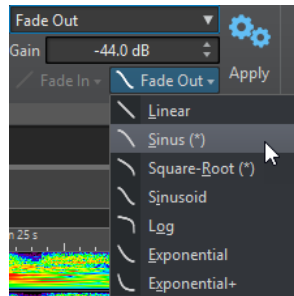
処理 (Processing)

処理アルゴリズム (Processing Algorithm)

「処理アルゴリズム (Processing Algorithm)」ポップアップメニューでは、選択したオーディオスペクトラムに適用する処理アルゴリズムの種類を選択できます。以下の項目を利用できます。

- **レベルの変更 (Change Level):** 設定したゲインに従って、選択したリージョンのレベルが減衰または増幅されます。
- **ピークをぼかす (Blur Peaks):** 設定したゲインに従って、選択範囲でレベルが最も高い周波数のレベルが減衰または増幅されます。ゲインを負の値に設定すると、周波数がぼかされます。たとえば、ハウリングを除去する場合に、この機能が便利です。

- **分散 (Dispersion):** 設定したゲインに従って、周波数帯域の内容は変えずに、選択したリージョンのダイナミクスと周波數位相を不鮮明にします。
- **マスターセクション (Master Section):** マスターセクションのプラグインを選択範囲にレンダリングできます。
- **フェードアウト (Fade Out):** 時間軸に沿ってリージョンの周波数帯域を徐々にフィルタリングし、フェードアウトします。「処理 (Processing)」セクションの「**フェードアウトの形状 (Fade Out Shape)**」オプションを使用すると、フェードアウトの形状を選択できます。



- **フェードイン (Fade In):** 時間軸に沿ってリージョンの周波数帯域を徐々に通過させ、フェードインします。「処理 (Processing)」セクションの「**フェードインの形状 (Fade In Shape)**」オプションを使用すると、フェードインの形状を選択できます。
- **「フェードアウト - フェードイン (Fade Out then Fade In)」:** 周波数帯域をフェードアウトさせた後、再びフェードインさせます。「処理 (Processing)」セクションの「**フェードインの形状 (Fade In Shape)**」および「**フェードアウトの形状 (Fade Out Shape)**」オプションを使用すると、フェードの形状を選択できます。
- **フェードイン - フェードアウト (Fade In then Fade Out):** 周波数帯域をフェードインさせた後、再びフェードアウトさせます。「処理 (Processing)」セクションの「**フェードインの形状 (Fade In Shape)**」および「**フェードアウトの形状 (Fade Out Shape)**」オプションを使用すると、フェードの形状を選択できます。
- **ノイズミキシングオプション**を使用すると、設定したゲインに応じて、さまざまな種類のノイズをスペクトラム範囲にミックスできます。
- **画像をトランスコード (Transcode Picture):** ウォーターマークの追加などを目的として、スペクトログラムに画像を挿入できます。

補足

画像のスケーリングは周波数リニアがベースとなっているため、スペクトラムはリニアスケールで表示することをおすすめします。リニア周波数スケールは「**スペクトログラムのオプション (Spectrogram Options)**」ダイアログで有効にできます。

ゲイン (Gain)

フィルター処理のレベルを設定します。ゲイン設定を負にするとエフェクトが減衰され、ゲイン設定を正にするとエフェクトが増幅されます。

フェードイン (Fade In)

フェード処理アルゴリズムに使用するフェードインの形状を選択できます。

フェードアウト (Fade Out)

フェード処理アルゴリズムに使用するフェードアウトの形状を選択できます。

適用 (Apply)

選択した処理アルゴリズムを適用します。

オーディオインペインティング (Audio Inpainting)

オーディオ修復アルゴリズムを使用すると、スペクトラム内のサウンドを削除したり減衰したりできます。オーディオ修復は、選択範囲の左右の内容に基づいてスペクトラム範囲を復元します。

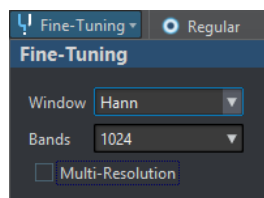
以下の項目を利用できます。

- 「**周囲のリージョンを表示 (Show Surrounding Region)**」をオンにすると、**オーディオインペインティング**機能に反映される周辺領域の長さをカスタマイズできます。周辺領域のサイズはマウスを使用して変更できます。カスタマイズされるのはアクティブなリージョンだけです。
- 「**周波数帯域 (Bands)**」では、このアルゴリズムが機能する周波数帯域の数を設定できます。リズム素材を扱う場合や高周波数を修正する場合は、低い値を使用します。和声的な素材を扱う場合や低周波数を修正する場合は、高い値を使用します。
- 「**精度 (Precision)**」では、オーディオインペインティングの精度を指定できます。精度を低くすると、ぼやけたスペクトラムになります。精度を高くすると、精密なスペクトラムになります。精度を高く設定するほど処理時間が長くなります。
- 「**元のスペクトラムの維持 (Persistence of Original)**」では、選択範囲内のコンテンツにオーディオインペインティングを適用する際に、元のスペクトラムをどの程度維持するかを指定できます。選択範囲内のコンテンツを無視する場合は、値を「0%」に設定します。選択範囲内の元のスペクトラムを減衰する場合は、値を「100%」に設定します。

微調整 (Fine-Tuning)

オーディオ処理の品質をコントロールできます。

- 「**ウィンドウ (Window)**」では、オーディオ処理のノイズを最も効果的に削減できるスムージング形状を選択できます。
- 「**バンド (Bands)**」では、このアルゴリズムが機能する周波数帯域の数を設定できます。リズム素材を扱う場合は、低い値を使用します。和声的な素材を扱う場合は、高い値を使用します。高周波数を修正する場合は低い値を使用し、低周波数を修正する場合は高い値を使用します。
- 「**多重解像度 (Multiresolution)**」をオンにすると、複数の帯域設定を同時に使用できます。ただし、処理時間が長くなります。



スムージング (Smoothing)

「**スムージング (Smoothing)**」オプションを使用すると、時間軸と周波数軸の両方で、処理した信号と処理されない信号との間にクロスフェードを作成できます。

以下の項目を利用できます。

- 「**時間 (Time)**」を使用すると、時間軸上で、処理した信号と処理されない信号との間のクロスフェードの長さを設定できます。
- 「**周波数 (Frequencies)**」を使用すると、周波数軸上で、処理した部分と処理されない部分の間にクロスフェードを作成できます。値が大きいと、選択されたリージョンには境界帯域付近にある処理されていない信号が多く含まれることとなります。
- 「**範囲外 (Outside)**」をオンにすると、選択範囲の外側の領域にスムージングエフェクトが適用されます。
- 「**範囲内 (Inside)**」をオンにすると、選択範囲の内側の領域にスムージングエフェクトが適用されます。

プリセット (Presets)

スペクトラム処理プリセットを保存したり呼び出したりできます。

再生 (Playback)

標準 (Regular)

この項目をオンにすると、「再生 (Play)」を押したときに、一切のフィルターをかけることなくすべての周波数が再生されます。

選択範囲をソロにする (Solo Selection)

この項目をオンにすると、「再生 (Play)」を押したときに、選択したスペクトラムだけが再生されます。

選択範囲をミュート (Mute Selection)

この項目をオンにすると、「再生 (Play)」を押したときに、選択したスペクトラムがミュートされます。

関連リンク

[「範囲選択 \(Range Selection\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)

[スペクトラムウォーターマーク \(746 ページ\)](#)

[「スペクトログラムのオプション \(Spectrogram Options\)」ダイアログ \(732 ページ\)](#)

スペクトラム処理

スペクトラム処理は、最大 20 分のオーディオリージョンをオフライン処理するために使用できます。この種の処理は、オーディオ素材内の不要なサウンドノイズを高い精度で削減、削除、または置換するために使用できます。

補足

長いオーディオリージョンには、**マスターセクション**処理を適用することもできます。これを行なうには、**長方形選択**ツールを使用し、「**スペクトラム (Spectrum)**」タブの「**処理アルゴリズム (Processing Algorithm)**」メニューで「**マスターセクション (Master Section)**」を選択します。

たとえば、不要なノイズ (携帯電話の呼び出し音など) を含むライブ録音の一部を、クリーンな信号を含むスペクトラムの類似したリージョンのコピーで置換できます。

補足

一般的には、スペクトラムのコピーと貼り付けを組み合わせた場合、ソースリージョンとコピー先リージョンが適切に選択されているときに最高の結果が得られます。

時間/周波数リージョンを定義したあと、スペクトラム処理機能を使用できます。

フィルタリング操作により、選択したリージョンをさまざまな方法でフィルタリングできます。

コピー操作により、スペクトラムリージョンをコピーして別のリージョンに適用できます。

関連リンク

[スペクトラムの編集 \(726 ページ\)](#)

[「スペクトラム \(Spectrum\)」タブ \(733 ページ\)](#)

スペクトラムの編集のためのリージョンの定義

スペクトラムの編集機能はすべて、選択したリージョンに(マスターセクション処理を使用する場合は選択範囲から)適用されます。スペクトログラムまたはウェーブレットディスプレイで設定されたリージョンには、時間範囲と周波数帯域が含まれます。

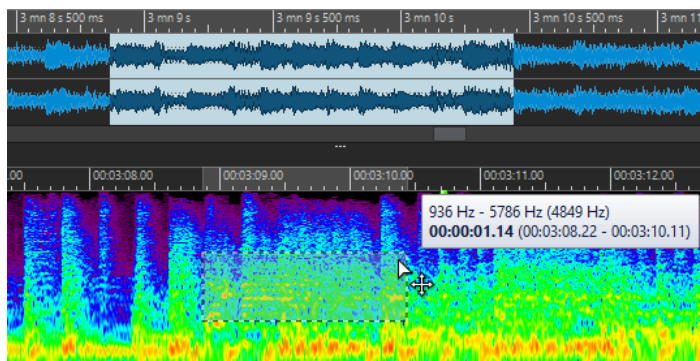
手順

1. オーディオエディターで、スペクトラムの編集を行ないたい時間範囲にズームインしておきます。
2. 「スペクトラム (Spectrum)」タブを選択します。
3. 「選択範囲 (Selection)」セクションで、いずれかのスペクトラム範囲ツールを選択します。
4. スペクトログラム内またはウェーブレットディスプレイ内で、編集したいリージョンを囲むようにドラッグします。

ステレオファイルにリージョンを定義するときは、対応するリージョンが別のチャンネルに自動的に作成されます。

左右どちらかのチャンネルのみにリージョンを定義する場合は、スペクトラム範囲ツールで、**[Shift]** を押しながらかlickしてドラッグします。

選択範囲はオーバービューディスプレイにも表示されます。これにより、選択範囲の時間軸と周波数軸の両方を確認できます。波形ディスプレイの選択範囲の端を調節することで、周波数範囲に対して時間範囲のサイズを変更することもできます。



5. (オプション) 定義したリージョンを移動するには、リージョンをクリックしてドラッグします。
6. (オプション) 定義したリージョンのサイズを変更するには、ポインターをリージョンの境界に移動し、クリックしてドラッグします。

手順終了後の項目

「スペクトラム (Spectrum)」タブで、選択したリージョンを処理します。

関連リンク

[ウェーブレットディスプレイ \(730 ページ\)](#)

[スペクトログラム \(729 ページ\)](#)

[「スペクトラム \(Spectrum\)」タブ \(733 ページ\)](#)

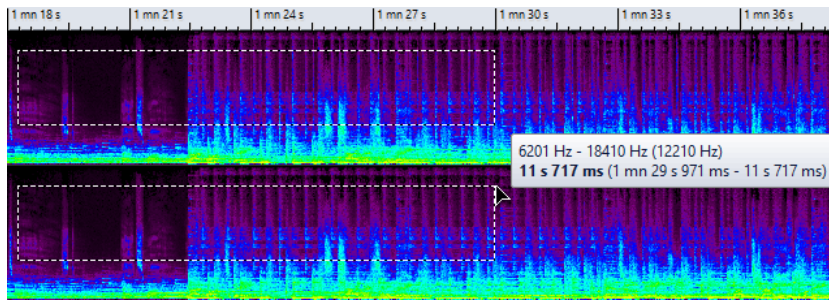
個々の周波数のフィルタリング

個々の周波数のフィルタリングは、オーディオを修正する場合に役立ちます。

手順

1. 「スペクトラム (Spectrum)」タブで、「選択範囲 (Selection)」セクションのいずれかのスペクトラム範囲ツールを選択します。

2. ディスプレイをスペクトログラムまたはウェーブレットに設定して、スペクトラム範囲を作成します。



3. 「処理 (Processing)」 セクションで、処理の種類を選択します。
4. 「適用 (Apply)」 をクリックします。

関連リンク

[ウェーブレットディスプレイ \(730 ページ\)](#)

[スペクトログラム \(729 ページ\)](#)

[「スペクトラム \(Spectrum\)」 タブ \(733 ページ\)](#)

リージョンのコピーによるスペクトラムの編集

リージョンのコピーによるスペクトラムの編集は、オーディオ素材から不要なサウンドを削除するのに便利です。

手順

1. オーディオエディターで、「スペクトラム (Spectrum)」 タブを選択します。
2. 「選択範囲 (Selection)」 セクションで、いずれかの選択ツールを選択します。
3. ディスプレイをスペクトログラムまたはウェーブレットに設定して、ソースリージョンを定義します。
4. 「設定およびコピー (Define and Copy)」 セクションで、「コピー (Copy)」 をクリックします。
ソースリージョンを別のオーディオファイルにコピーするには、**[Ctrl]/[command] + [C]** を使用します。
5. ターゲットリージョンとして定義したい位置に再生カーソルを置きます。
6. 「設定およびコピー (Define and Copy)」 セクションで、「ミックス (Mix)」 オプションを使用して、ターゲットリージョンにコピーしたいソースリージョンの量を指定します。
7. 「そのまま貼り付け (Paste Exactly)」 / 「アンビエンスを貼り付け (Paste Ambience)」 ポップアップメニューを右クリックして、適用する貼り付け方法を選択します。以下の項目を利用できます。
 - 定義したソースリージョンをターゲットリージョンにコピーする場合は、「そのまま貼り付け (Paste Exactly)」 を選択します。
 - ソースリージョンの平均周波数をコピーすることで、元のダイナミクスとピッチを不鮮明にし、コピー元のリージョンをわかりにくくする場合は、「アンビエンスを貼り付け (Paste Ambience)」 を選択します。

このメニューで選択した貼り付け方法は、デフォルトとして保存されます。

ソースリージョンを別のオーディオファイルに貼り付ける場合、**[Ctrl]/[command] + [V]** を使用することもできます。

オーディオが貼り付けられ、「スムージング (Smoothing)」 がオンになっている場合には、時間軸と周波数軸の両方にクロスフェードがかかります。

- オーディオを再生して、結果を確認します。

関連リンク

[ウェーブレットディスプレイ \(730 ページ\)](#)

[スペクトログラム \(729 ページ\)](#)

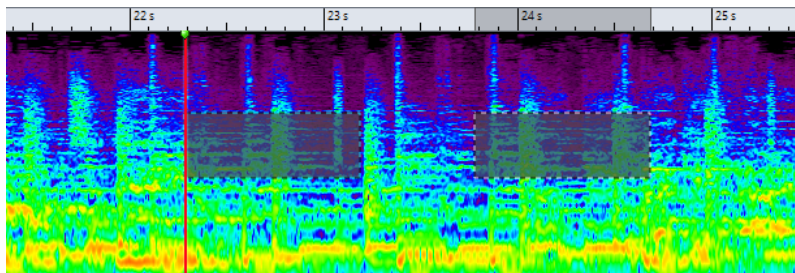
[「スペクトラム \(Spectrum\)」タブ \(733 ページ\)](#)

ターゲットリージョンを定義してスペクトラムリージョンをコピーする

リージョンをコピーしてスペクトラム編集を使用するには、ソースリージョンからターゲットリージョンにオーディオをコピーする前に、同じ周波数帯域と長さを使用して、ターゲットリージョンとソースリージョンを定義する必要があります。

手順

- オーディオエディターで、「**スペクトラム (Spectrum)**」タブを選択します。
- 「**選択範囲 (Selection)**」セクションで、いずれかの選択ツールを選択します。
- ディスプレイを**スペクトログラム**または**ウェーブレット**に設定して、ターゲットリージョンを定義します。
- 「**設定およびコピー (Define and Copy)**」セクションで、「**カーソル位置のソース (Source at Cursor)**」をクリックします。
- ソースリージョンとして定義したい位置に再生カーソルを置きます。



左の長方形で編集カーソルの位置にソースリージョンを定義し、右の長方形でターゲットリージョンを定義します。

ステレオファイルの一方のチャンネルにソースリージョンを定義している場合、左チャンネルの上部または右チャンネルの下部をクリックすると、もう一方のチャンネルにソースリージョンを定義できます。ソースリージョンは同じオーディオファイル内にある必要があります。

- 「**設定およびコピー (Define and Copy)**」セクションで、「**ミックス (Mix)**」オプションを使用して、ターゲットリージョンにコピーしたいソースリージョンの量を指定します。
- 「**そのまま貼り付け (Paste Exactly)**」 / 「**アンビエンスを貼り付け (Paste Ambience)**」ポップアップメニューを右クリックして、適用する貼り付け方法を選択します。以下のいずれかの項目を利用できます。
 - 定義したソースリージョンをターゲットリージョンにコピーする場合は、「**そのまま貼り付け (Paste Exactly)**」を選択します。
 - ソースリージョンの平均周波数をコピーすることで、元のダイナミクスとピッチを不鮮明にし、コピー元のリージョンをわかりにくくする場合は、「**アンビエンスを貼り付け (Paste Ambience)**」を選択します。

このメニューで選択した貼り付け方法は、デフォルトとして保存されます。

オーディオが貼り付けられ、「**スムージング (Smoothing)**」がオンになっている場合には、時間軸と周波数軸の両方にクロスフェードがかかります。

8. オーディオを再生して、結果を確認します。

「カーソル位置のソース (Source at Cursor)」がオンになっている場合は、**[F6]** を押すとソースが再生されます。「カーソル位置のソース (Source at Cursor)」がオフになっている場合は、**[F6]** を押すと選択範囲が再生されます。

関連リンク

[ウェーブレットディスプレイ \(730 ページ\)](#)

[スペクトログラム \(729 ページ\)](#)

[「スペクトラム \(Spectrum\)」タブ \(733 ページ\)](#)

[コピー操作によってスペクトラムを編集する場合のルールとヒント \(744 ページ\)](#)

コピー操作によってスペクトラムを編集する場合のルールとヒント

オーディオを修正する目的で、**スペクトログラム**または**ウェーブレットディスプレイ**でコピー操作を行なう場合は、「**Source at Cursor**」機能を使用すると便利です。まず、ソースリージョンとコピー先リージョンを定義してから、ソースリージョンからコピー先リージョンにオーディオをコピーします。

- 削除したいサウンドの直前または直後にソースリージョンを設定すると、正確な処理を行なえる場合があります。そのようなソースリージョンには、ノイズがあるコピー先リージョンと似た周波数スペクトラムが含まれている可能性が高いためです。
- 低周波数帯域から低～中周波数帯域では、サウンドを中断させずに不要なノイズをマスキングしたり削除したりすることは困難です。ノイズを削除する際にオーディオのフローを中断しないような、限定的な周波数帯域を見つけることが重要です。

関連リンク

[ターゲットリージョンを定義してスペクトラムリージョンをコピーする \(743 ページ\)](#)

[ウェーブレットディスプレイ \(730 ページ\)](#)

[スペクトログラム \(729 ページ\)](#)

新規ウィンドウへのスペクトラム範囲のコピー

手順

1. ディスプレイを**スペクトログラム**または**ウェーブレット**に設定して、スペクトラム範囲を作成します。
 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。
-

結果

スペクトラム範囲が新しいウィンドウに表示されます。

関連リンク

[ウェーブレットディスプレイ \(730 ページ\)](#)

[スペクトログラム \(729 ページ\)](#)

[「スペクトラム \(Spectrum\)」タブ \(733 ページ\)](#)

スペクトラム範囲から新しいオーディオファイルを作成する

スペクトラム範囲を、選択した周波数だけを含む新しいオーディオファイルにレンダリングできます。

手順

1. ディスプレイを**スペクトログラム**または**ウェーブレット**に設定して、スペクトラム範囲を作成します。
 2. 「**スペクトラム (Spectrum)**」タブの「**スペクトラム (Selection)**」セクションで、「**選択を反転 (Invert Selection)**」をクリックします。
 3. 「**処理 (Processing)**」セクションで「**処理アルゴリズム (Processing Algorithm)**」ポップアップメニューを開き、「**マスターセクション (Master Section)**」を選択します。
 4. **マスターセクション**で、「**マスターレベル (Master Level)**」フェーダーを一番下までドラッグします。
これにより不要な周波数が抑えられます。
 5. 「**レンダリング (Render)**」タブを選択します。
 6. 「**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。
 7. 「**実行後の値 (Result)**」セクションで、「**一時ファイルを作成 (Unnamed File)**」または「**名前を設定 (Named File)**」を選択します。
 8. 「**レンダリング (Render)**」セクションで、「**開始 (Start)**」をクリックします。
-

結果

レンダリングされたオーディオファイルが新しいタブに表示されます。

関連リンク

- [ウェーブレットディスプレイ \(730 ページ\)](#)
- [スペクトログラム \(729 ページ\)](#)
- [「スペクトラム \(Spectrum\)」タブ \(733 ページ\)](#)
- [「レンダリング \(Render\)」タブ \(オーディオエディター\) \(207 ページ\)](#)

オーディオ修復

オーディオ修復アルゴリズムを使用すると、スペクトラム内のサウンドを削除したり減衰したりできます。オーディオ修復は、周辺領域の内容に基づいてスペクトラム範囲を復元します。

関連リンク

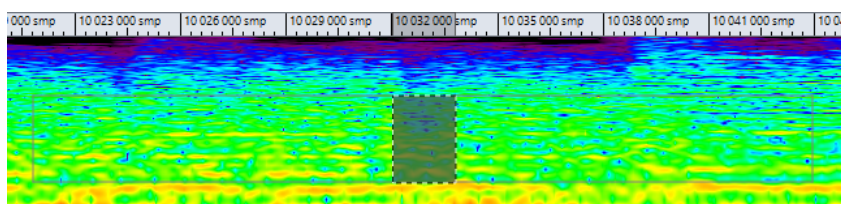
- [オーディオ修復の適用 \(745 ページ\)](#)

オーディオ修復の適用

手順

1. **オーディオエディター**で、「**スペクトラム (Spectrum)**」タブを選択します。
2. 「**選択範囲 (Selection)**」セクションで、いずれかの**スペクトラム範囲ツール**を選択します。
3. **スペクトログラム**内または**ウェーブレットディスプレイ**内をクリックし、修正したい範囲を囲むように**スペクトラム範囲**を作成します。
4. 必要に応じて、「**周辺のリージョンを表示 (Show Surrounding Region)**」をオンにすると、マウスを使用して**周辺領域**のサイズを変更できます。

スペクトラム範囲の周辺領域は、オーディオインペインティングでスペクトラム範囲を修正する際にソースとして使用されるスペクトラムを決定します。



5. 「処理 (Processing)」セクションで「オーディオ修復 (Audio Inpainting)」を右クリックし、その他の設定を行ないます。
 6. 「オーディオ修復 (Audio Inpainting)」をクリックします。
-

関連リンク

[オーディオ修復 \(745 ページ\)](#)

[ウェーブレットディスプレイ \(730 ページ\)](#)

[スペクトログラム \(729 ページ\)](#)

[「スペクトラム \(Spectrum\)」タブ \(733 ページ\)](#)

スペクトラムウォーターマーク

スペクトラムにテキストや画像をトランスコードすることで、ウォーターマークを設定できます。設定したウォーターマークは他のスペクトログラムアプリケーションでも表示できます。ウォーターマークは非可逆エンコーディングに対応しています。



ウォーターマークファイルを作成すれば、**オーディオミキサー**や **Audio Injector** といった一括処理プラグインを使用して、複数のファイルにウォーターマークを適用できます。

関連リンク

[スペクトログラムにテキストをトランスコードする \(746 ページ\)](#)

[スペクトログラムに画像をトランスコードする \(747 ページ\)](#)

スペクトログラムにテキストをトランスコードする

スペクトログラムにテキストをトランスコードすることで、ウォーターマークを設定できます。トランスコードはオーディオファイル内の可聴部分で行われます。

手順

1. オーディオエディターで、「スペクトラム (Spectrum)」タブを選択します。
2. 「選択範囲 (Selection)」セクションで、**長方形選択ツール**を選択します。

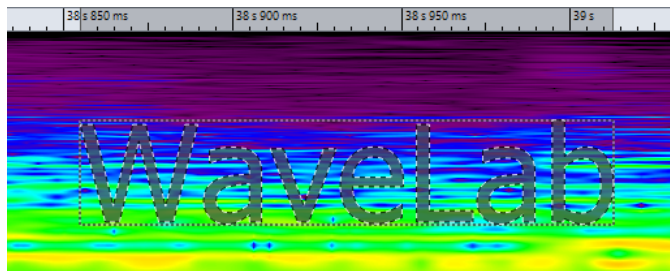
3. **スペクトログラム**内または**ウェーブレットディスプレイ**内で、テキストを適用するリージョンを定義します。

補足

テキストのスケールリングは周波数リニアがベースとなっているため、スペクトラムはリニアスケールで表示することをおすすめします。リニア周波数スケールは「**スペクトログラムのオプション (Spectrogram Options)**」ダイアログで有効にできます。

4. 「**選択範囲 (Selection)**」セクションで、「**テキストの選択 (Text Selection)**」をクリックします。
5. 「**テキストの選択 (Text Selection)**」ダイアログで、テキストを入力して「**OK**」をクリックします。

テキストフレームはサイズを変更したり移動したりできます。



6. 「**処理 (Processing)**」セクションで「**処理アルゴリズム (Processing Algorithm)**」ポップアップメニューを開き、「**レベルの変更 (Change Level)**」またはいずれかの**ノイズミキシング**オプションを選択します。
7. 「**ゲイン (Gain)**」のレベルを指定します。
たとえば、高周波数部分にテキストを配置して「**ゲイン (Gain)**」を「-120dB」に設定した場合、テキストはスペクトラム上に表示されますが聴こえません。
8. 「**適用 (Apply)**」をクリックします。

結果

テキストがスペクトログラムに書き込まれます。

関連リンク

[スペクトラムウォーターマーク \(746 ページ\)](#)

[ウェーブレットディスプレイ \(730 ページ\)](#)

[スペクトログラム \(729 ページ\)](#)

[「スペクトラム \(Spectrum\)」タブ \(733 ページ\)](#)

[「スペクトログラムのオプション \(Spectrogram Options\)」ダイアログ \(732 ページ\)](#)

スペクトログラムに画像をトランスコードする

スペクトログラムに画像をトランスコードすることで、ウォーターマークを設定できます。トランスコードはオーディオファイル内の可聴部分で行われます。

手順

1. **オーディオエディター**で、「**スペクトラム (Spectrum)**」タブを選択します。
2. 「**選択範囲 (Selection)**」セクションで、**長方形選択ツール**を選択します。
3. **スペクトログラム**内または**ウェーブレットディスプレイ**内で、画像を適用するリージョンを定義します。

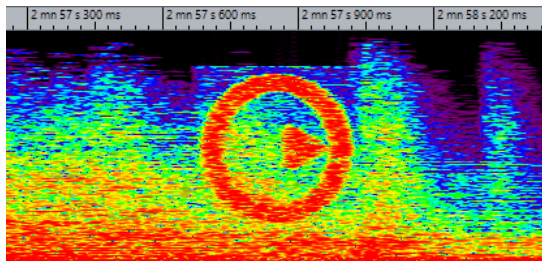
補足

テキストのスケールリングは周波数リニアがベースとなっているため、スペクトラムはリニアスケールで表示することをおすすめします。リニア周波数スケールは「**スペクトログラムのオプション (Spectrogram Options)**」ダイアログで有効にできます。

4. 「**ゲイン (Gain)**」のレベルを指定します。
5. 「**処理 (Processing)**」セクションで「**処理アルゴリズム (Processing Algorithm)**」ポップアップメニューを開き、「**画像のトランスコード (Transcode Picture)**」を選択します。
6. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) でトランスコードする画像を選択し、「**開く (Open)**」をクリックします。
7. 「**適用 (Apply)**」をクリックします。

結果

画像がスペクトログラムに書き込まれます。



関連リンク

[スペクトラムウォーターマーク \(746 ページ\)](#)

[ウェーブレットディスプレイ \(730 ページ\)](#)

[スペクトログラム \(729 ページ\)](#)

[「スペクトラム \(Spectrum\)」タブ \(733 ページ\)](#)

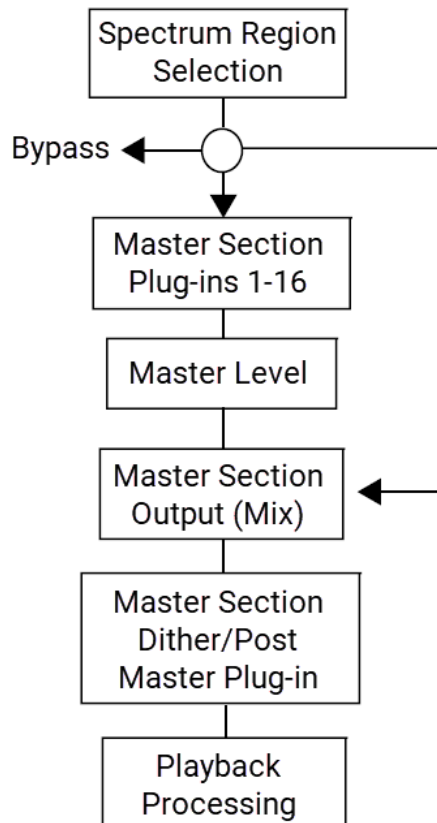
[「スペクトログラムのオプション \(Spectrogram Options\)」ダイアログ \(732 ページ\)](#)

マスターセクション処理

「**マスターセクション (Master Section)**」モードでは、**マスターセクション**で個々の周波数帯域を処理できます。

スペクトラムの選択されているリージョンまたは選択されていないリージョンは、別々に処理できます。また、多数のフィルター (バンドパス/ローパス/ハイパス) を使って、**マスターセクション**エフェクトの影響を受けるように、周波数帯域を調節することもできます。

信号は分割されて、一部 (選択したスペクトラムまたは選択されていないスペクトラム) はプラグインに送信され、残りの部分は**マスターセクション**出力後に、この処理済み信号にミックスできます。



矢印は、スペクトラムリージョンの選択範囲に対して適用できる3つのルーティングオプションを示します。選択されていないスペクトラムにも同じオプションを使用できますが、リージョンの選択範囲と同じルーティング先は使用できません。

スペクトラム範囲は**マスターセクション**を通過し、選択されていない部分は出力ミックスに送られません。

関連リンク

- [マスターセクション処理 \(748 ページ\)](#)
- [ウェーブレットディスプレイ \(730 ページ\)](#)
- [スペクトログラム \(729 ページ\)](#)
- [マスターセクション \(603 ページ\)](#)
- [マスターセクション処理の適用 \(749 ページ\)](#)

マスターセクション処理の適用

手順

1. オーディオエディターで、「**スペクトラム (Spectrum)**」タブを選択します。
 2. 「**選択範囲 (Selection)**」セクションで、選択ツールを選択します。
 3. スペクトログラム内またはウェーブレットディスプレイ内で、プラグイン処理を適用するリージョンを定義します。
 4. 「**処理 (Processing)**」セクションで「**処理アルゴリズム (Processing Algorithm)**」ポップアップメニューを開き、「**マスターセクション (Master Section)**」を選択します。
 5. 「**適用 (Apply)**」をクリックして設定を適用します。
-

関連リンク

[マスターセクション処理 \(748 ページ\)](#)

[ウェーブレットディスプレイ \(730 ページ\)](#)

[スペクトログラム \(729 ページ\)](#)

[「スペクトラム \(Spectrum\)」タブ \(733 ページ\)](#)

自動分割

自動分割機能を使用すると、オーディオエディター内のオーディオファイルやオーディオモンタージュ内のクリップを特定のルールに従って、自動的に分割できます。

自動分割では、元のファイルを参照しながら、新しいオーディオファイルまたはオーディオモンタージュクリップを作成できます。新しいオーディオファイルやクリップには、自動的に名前を付けたり番号を割り振ったりできます。

関連リンク

[オーディオエディターの「自動分割 \(Auto Split\)」ダイアログ \(751 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュの自動分割 \(764 ページ\)](#)

オーディオファイルの自動分割

自動分割機能は、たとえば、1つのオーディオファイルに録音したセッションをテイクごとに分割したり、1つのドラムループを個別の打音サンプルに分割したりする場合に使用できます。また、アルバムのマスターファイルから個別のトラックを出力したり、1つの楽器の録音セッションでオーディオ情報がある箇所間のリージョンを無音化したりすることもできます。

自動分割では、オーディオファイルを以下の箇所分割できます。

- マーカー (Markers)
- 無音部分を含むリージョンで分割
- ビート検出を使用し、ビートで分割
- 特定の区間で分割
- テキストファイルで指定した特定のリージョン位置で分割

関連リンク

[オーディオエディターの「自動分割 \(Auto Split\)」ダイアログ \(751 ページ\)](#)

[テキストファイルによるリージョン位置の指定 \(762 ページ\)](#)

[オーディオファイルで自動分割を使用する例 \(763 ページ\)](#)

オーディオエディターの「自動分割 (Auto Split)」ダイアログ

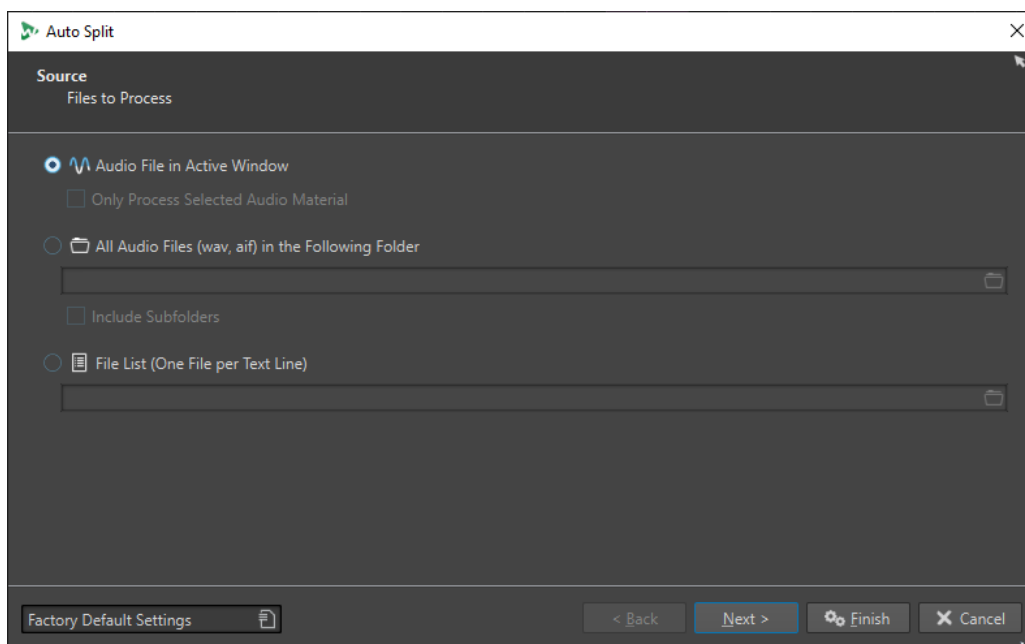
このダイアログでは、オーディオファイルの自動分割ルールを設定できます。

- オーディオファイルで「自動分割 (Auto Split)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」 > 「ツール (Tools)」 > 「自動分割 (Auto Split)」を選択します。

オーディオエディターで「処理 (Process)」タブを選択し、「自動分割 (Auto Split)」をクリックして開くこともできます。

「自動分割 (Auto Split)」ダイアログは一連のページで構成されており、それぞれのページには、選択した自動分割方法に応じて異なるパラメーターとオプションが表示されます。

ソース (Source)



このページでは、分割するファイルを選択します。

アクティブウィンドウ内のオーディオファイル (Audio File in Active Window)

この項目をオンにすると、アクティブウィンドウ内のオーディオファイルが分割されます。

選択されたデータの実行 (Only Process Selected Audio Material)

この項目をオンにすると、オーディオファイル内の選択範囲が分割されます。

以下のフォルダー内にあるすべてのオーディオファイル (WAV、AIF) (All Audio Files (wav, aif) in the Following Folder)

この項目をオンにすると、分割対象となるファイルを収納するフォルダーを指定できます。

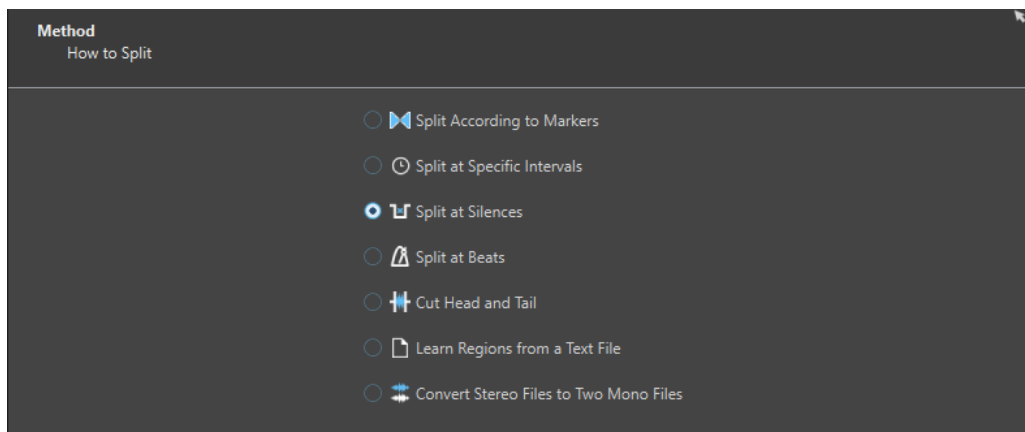
サブフォルダーを含める (Include Subfolders)

この項目をオンにすると、サブフォルダー内のオーディオファイルも分割されます。

以下のテキストファイルで指定したファイル (1行 = 1ファイル名) (File List (One File per Text Line))

この項目をオンにすると、分割対象となるオーディオファイルのファイル名が記載されたテキストファイル (UTF-8形式) を指定できます。各オーディオファイル名は別々のテキスト行に入力してください。

処理方法 (Method)



このページでは、分割の種類を選択します。以下の種類を利用できます。

マーカーに従って分割 (Split According to Markers)

特定のマーカー位置でファイルを分割します。この項目を選択すると、次のページで、分割に使用されるマーカーの種類を指定できます。

特定の間隔で分割 (Split at Specific Intervals)

特定の時間的な間隔でファイルを分割します。この項目を選択すると、次のページで、時間的な間隔 (各リージョンの長さ) を指定できます。

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すべての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、次のページで、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。

ビートで分割 (Split at Beats)

オーディオ素材内のビートを検出し、ビートごとに別々のリージョンに分割します。この項目を選択すると、次のページで、ビート検出の感度、分割基準とするビート最小レベル、リージョンの最小サイズを指定できます。

特定の範囲を切り取り/削除 (Cut Head and Tail)

ファイルの始めと終わりのいずれか、または両方の部分を削除します。削除対象は無音部分または指定した部分になります。セクションの指定については、次のページを参照してください。

リージョン位置をテキストファイルで指定 (Learn Regions from a Text File)

テキストファイルに保存されたリージョン記述に従ってオーディオファイルを分割します。テキストファイルはオーディオファイルと同じフォルダーに配置し、同じファイル名を使用する必要があります。

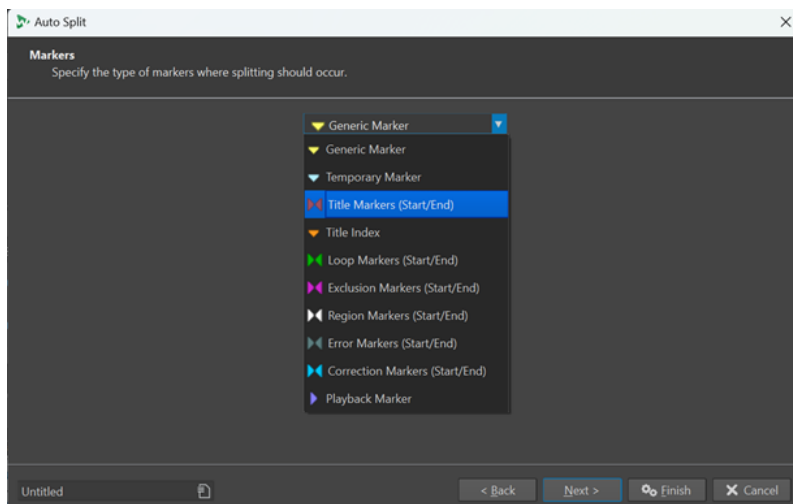
ステレオファイルを2つのモノラルファイルに変換する (Convert Stereo Files to Two Mono Files)

ステレオファイルを2つのモノラルファイルに分割します。

補足

このページで選択するオプションにより、「自動分割 (Auto Split)」ダイアログの次のページで使用できるオプションが決定されます。

マーカー (Markers)



このページは、前のページで「マーカーに従って分割 (Split According to Markers)」を選択している場合に表示されます。

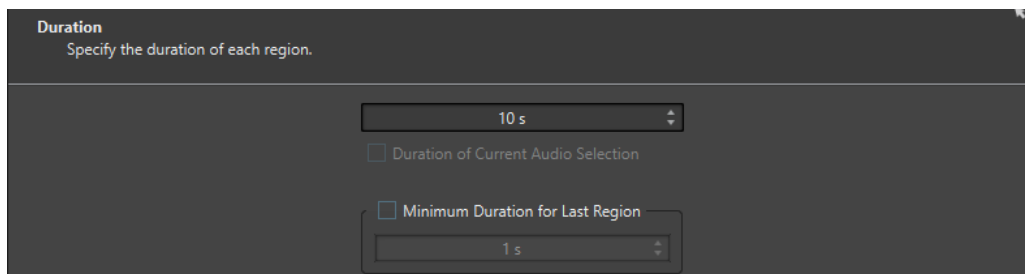
マーカーの種類

分割に使用されるマーカーの種類を選択できます。たとえば「標準マーカー (Generic Marker)」を選択した場合、ファイルは標準マーカーの位置で分割されます。

リージョンを反転 (Invert Regions)

この項目をオンにすると、開始/終了マーカー間の領域の外側に自動分割設定が適用されます。

分割後の長さ (Duration)



このページは、前のページで「特定の区間で分割 (Split at Specific Intervals)」を選択している場合に表示されます。

分割後の長さ (Duration)

分割後の各リージョンのサイズ (デュレーション) を設定できます。

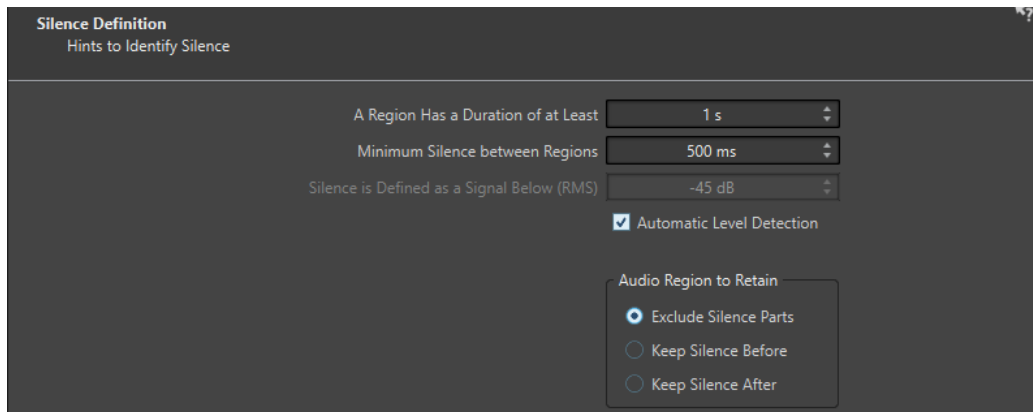
現在のオーディオ選択範囲のサイズ (デュレーション) (Duration of Current Audio Selection)

オーディオファイルで選択範囲を設定している場合、分割後の各リージョンの長さを選択範囲と同じ長さに設定できます。

最後のリージョンの最小サイズ (デュレーション) (Minimum Duration for Last Region)

この項目をオンにすると、オーディオファイルの最後のリージョンの最小サイズを指定できます。残り時間が指定値より短い場合は、最後のリージョンが対応する長さだけ延長されます。

無音部分の定義 (Silence Definition)



このページは、前のページで「無音部分で分割 (Split at Silences)」を選択している場合に表示されません。

分割リージョンの最小サイズ (A Region Has a Duration of at Least)

分割によって作成されるリージョンの最小サイズ (デュレーション) を設定できます。無音ではない部分がこの長さより短い場合は、分割されたリージョンにはなりません。

リージョン間の無音部分の最小サイズ (Minimum Silence between Regions)

無音部分の最小サイズ (デュレーション) を設定できます。この長さより短い無音リージョンは分割時に反映されません。

無音部分の検出基準レベル (RMS) (Silence is Defined as a Signal Below (RMS))

無音部分の判定基準となるスレッシュホールドレベルを設定できます。この設定値に満たないレベルは無音と見なされます。以下の「自動レベル検出 (Automatic Level Detection)」オプションを使用すると、無音部分を自動的に検出できます。

自動レベル検出 (Automatic Level Detection)

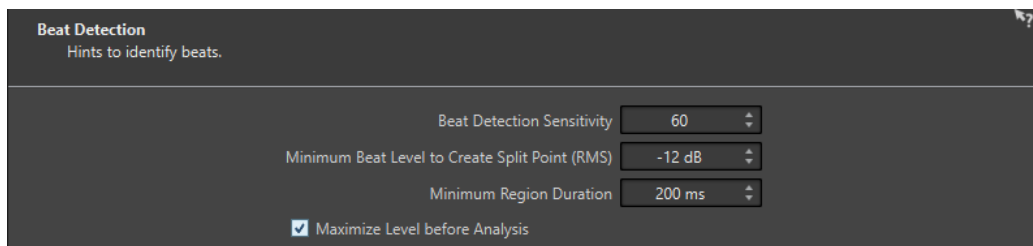
この項目をオンにすると、WaveLab Pro は無音部分を自動的に検出し、それに応じてファイルを分割します。

保持されるオーディオリージョン (Audio Region to Retain)

分割後に保持するオーディオリージョンの無音部分を指定できます。以下の項目を利用できます。

- 「無音部分を除外 (Exclude Silence Parts)」をオンにすると、オーディオを分割する際にオーディオリージョンの無音部分が除外されます。
- 「信号前の無音時間を維持 (Keep Silence Before)」をオンにすると、オーディオ範囲にあるオーディオ信号前の無音部分が、処理後に得られるオーディオ範囲に含まれます。
- 「信号後の無音時間を維持 (Keep Silence After)」をオンにすると、オーディオ範囲にあるオーディオ信号後の無音部分が、処理後に得られるオーディオ範囲に含まれます。

ビートを検出 (Beat Detection)



このページは、前のページで「**ビートで分割 (Split at Beats)**」を選択している場合に表示されます。

ビート検出の感度 (Beat Detection Sensitivity)

ビート検出アルゴリズムの感度を指定できます。ソース素材によっては、さまざまな感度の値を試す必要があります。

分割ポイントを作成するビート最小レベル (RMS) (Minimum Beat Level to Create Split Point (RMS))

分割ポイントの作成に必要なビート最小レベルを指定できます。レベルがこの値以上のビートで分割ポイントが作成されます。

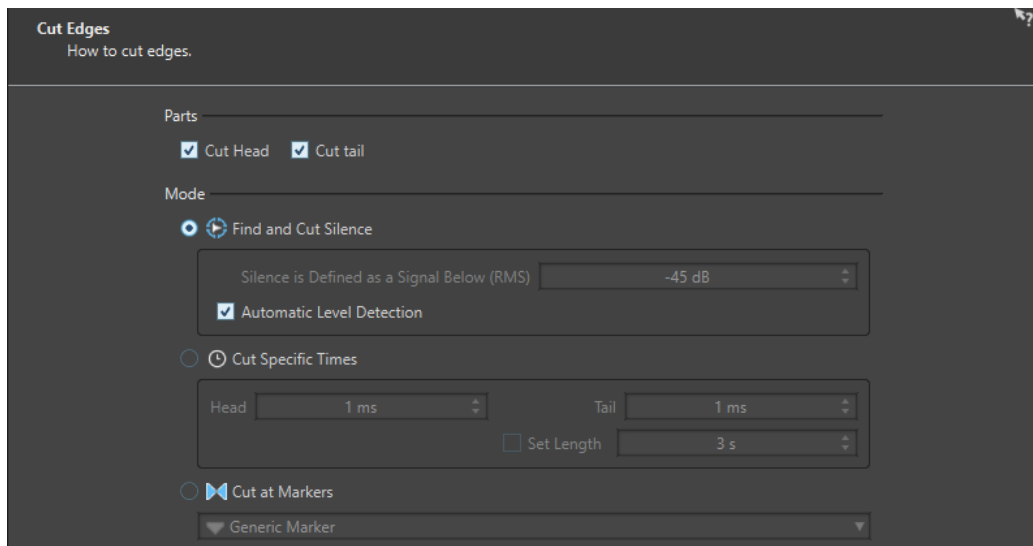
リージョンの最小サイズ (デュレーション) (Minimum Region Duration)

分割によって作成されるリージョンの最小サイズ (デュレーション) を設定できます。分割により大量の小さなリージョンが生成される場合、リージョンの最小サイズを大きくするのも良いかもしれません。

解析前にレベルを最大化 (Maximize Level before Analysis)

この項目をオンにすると、ビートを検出しやすくするためにオーディオレベルが最大化されます。この処理は非破壊的なもので、オーディオファイルのレベルは変更されません。

切り取り範囲の設定 (Cut Edges)



このページは、前のページで「**特定の範囲を切り取り/削除 (Cut Head and Tail)**」を選択している場合に表示されます。

ファイルの始めを削除 (Cut Head)

この項目をオンにすると、ファイルの始めのオーディオが削除されます。

ファイルの終わりを削除 (Cut Tail)

この項目をオンにすると、ファイルの終わりのオーディオが削除されます。

無音部分を検出して削除 (Find and Cut Silence)

この項目をオンにすると、ファイルの最初または最後から無音部分が削除されます。

無音部分の検出基準レベル (RMS) (Silence is Defined as a Signal Below (RMS))

無音部分の判定基準となるスレッショルドレベルを設定できます。この設定値に満たないレベルは無音と見なされます。以下の「**自動レベル検出 (Automatic Level Detection)**」オプションを使用すると、無音部分を自動的に検出できます。

自動レベル検出 (Automatic Level Detection)

この項目をオンにすると、WaveLab Pro は無音部分を自動的に検出し、それに応じてファイルを分割します。この処理はオーディオファイルを 2 回読み取るため、時間が長めにかかります。

特定範囲の切り取り (Cut Specific Times)

この項目をオンにすると、オーディオファイルの「開始後 (Head)」と「終了前 (Tail)」の削除範囲を長さで指定できます。

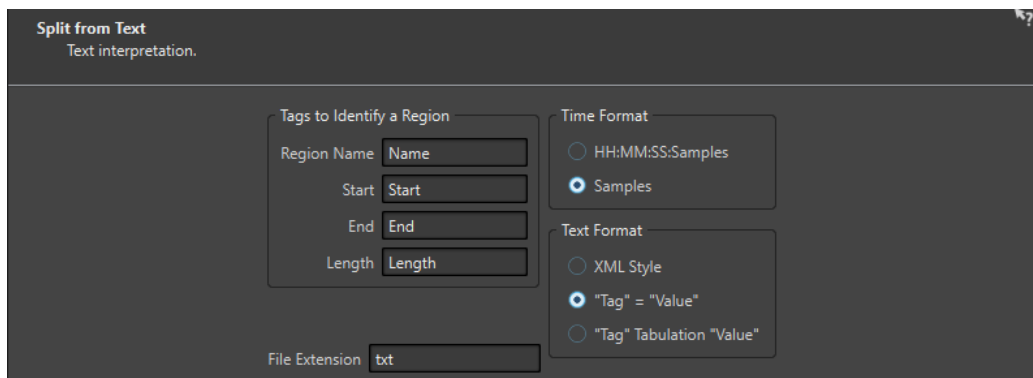
長さを指定 (Set Length)

この項目をオンにすると、オーディオファイルに必要な長さを指定できます。

マーカー位置に基づいた切り取り (Cut at Markers)

この項目をオンにすると、マーカーの周辺部分を削除できます。下のメニューでは、どのマーカータイプにこの項目を適用するか選択できます。

テキストベースで分割 (Split from Text)



このページは、前のページで「リージョン位置をテキストファイルで指定 (Learn Regions from a Text File)」を選択している場合に表示されます。

リージョン特定タグ (Tags to Identify a Region)

オーディオファイル内のリージョンを識別するためにテキストファイル内で使用するタグ名を指定できます。リージョンを特定するには、テキストファイル内でタグを 3 つ指定する必要があります。リージョンの識別には、以下のタグを組み合わせで使用できます。

- 「リージョン名 (Region Name)」、「ファイル開始位置 (Start)」、「ファイル終了位置 (End)」
- 「リージョン名 (Region Name)」、「ファイル開始位置 (Start)」、「長さ (Length)」

時間の表示形式 (Time Format)

リージョンの識別に使用する時間の表示形式を指定できます。以下の時間の表示形式を使用できます。

- HH:MM:SS:サンプル数 (時間:分:秒:サンプル) (HH:MM:SS:Samples)
- サンプル (Samples)

テキスト形式 (Text Format)

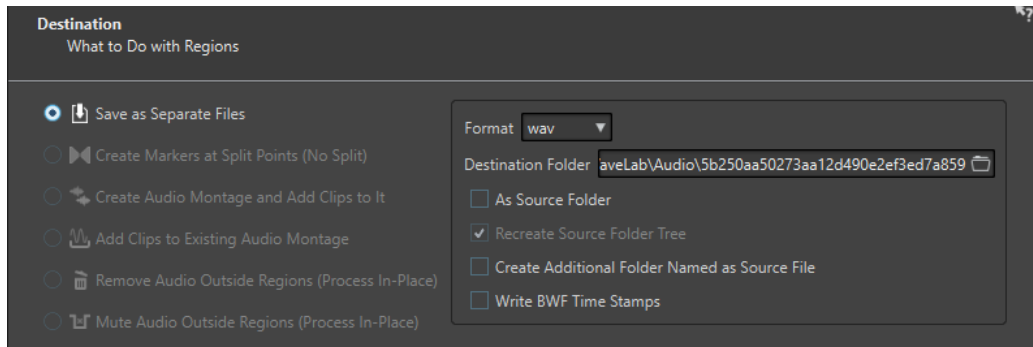
リージョンの識別に使用するテキスト形式を指定できます。次のテキスト形式を使用できます。

- XML 形式 (XML Style)
- 「タグ」 = 「値」 ("Tag" = "Value")
- 「タグ」タブ記号「値」 ("Tag" Tabulation "Value")

ファイル拡張子 (File Extension)

テキストファイルのファイル拡張子を指定できます。たとえば「txt」や「xml」などが使用できます。テキストファイルはオーディオファイルと同じフォルダーに配置し、同じファイル名を使用する必要があります。テキスト形式は UTF-8 でなければなりません。

保存先 (Destination)



このページでは、自動分割で作成されたリージョンに対する操作を指定します。

「自動分割 (Auto Split)」ダイアログの「処理方法 (Method)」ページで選択したオプションによっては、適用できないオプションはグレー表示されます。

各リージョンを別々のファイルとして保存 (Save as Separate Files)

この項目をオンにすると、分割された各リージョンは個別のオーディオファイルとして保存されます。

分割ポイントにマーカーを作成 (分割はしない) (Create Markers at Split Points (No Split))

この項目をオンにすると、分割位置にマーカーが作成されます。これにより、ファイルを作成することなく自動分割の設定を試すことができます。最適な設定が見つかったら、別の動作を行なうオプションに切り替えられます。

オーディオモンタージュを作成してクリップを追加 (Create Audio Montage and Add Clips to It)

この項目をオンにすると、各分割領域のクリップを含むオーディオモンタージュが作成されます。クリップは元のオーディオファイルを参照します。以下の項目を利用できます。

- 「クリップ間にフェードを作成 (Create Fade In/Out in Clips)」をオンにすると、クリップごとにフェードイン/フェードアウトが作成されます。
- 「クリップ間にクロスフェードを作成 (Create Crossfades between Clips)」をオンにすると、クリップ間にクロスフェードが作成されます。
- 「クリップ間の距離 (Interval between Clips)」を使用すると、クリップ間の距離を指定できます。「クリップ間にクロスフェードを作成 (Create Crossfades between Clips)」をオンにすると、ここで指定した時間がクロスフェードタイムに使用されます。

既存のオーディオモンタージュにクリップを追加 (Add Clips to Existing Audio Montage)

この項目をオンにすると、最後にアクティブにしたオーディオモンタージュのアクティブなトラックのカーソル位置に、分割された各リージョンがクリップとして追加されます。この項目を使用する前に、正しいトラックとカーソル位置が選択されていることを確認してください。

リージョン外のオーディオを削除 (元のファイルを変更) (Remove Audio Outside Regions (Process In-Place))

この項目をオンにすると、分割されたリージョンの外側にあるオーディオはオーディオファイルから削除されます。以下の項目を利用できます。

- 「**最低でもこの静けさを維持 (Keep at Least This Silence)**」は、分割ファイルに保持する無音部分の長さの最小値を指定できます。これにより、オーディオを削除しすぎることを防ぎます。無音部分がここで指定する時間より短い場合、この項目により無音部分が追加されることはありません。
- 「**クロスフェードの残りの部分 (Crossfade Remaining Parts)**」をオンにすると、削除された範囲の前後のオーディオ範囲が保持され、クロスフェードされます。

リージョン外を無音データに置換 (元のファイルを変更) (Mute Audio Outside Regions (Process In-Place))

この項目をオンにすると、分割されたリージョンの外側にあるオーディオが無音に置き換えられます。たとえば、環境音を除去して完全な無音に置き換えられます。以下の項目を利用できます。

- 「**完全な無音 (True Silence)**」をオンにすると、ミュートされた音声にはデジタルな無音、つまり完全な無音が使用されます。
- 「**環境音ファイル (長さが足りない場合はループ) (Ambience Sound File (Looped If Not Long Enough))**」をオンにすると、ミュートされたオーディオリージョンに使用する環境音が含まれたオーディオファイルを選択できます。
- 「**上記ファイルに適用するゲイン (Gain to Apply to This File)**」では、環境音ファイルのレベルを増減させることができます。

形式 (Format)

処理後に得られるオーディオファイルの形式を選択できます。

保存先のフォルダー (Destination Folder)

処理後に得られるオーディオファイルの保存先のフォルダーを指定できます。

元のファイルと同じフォルダー (As Source Folder)

この項目をオンにすると、処理後に得られるオーディオファイルはソースファイルと同じフォルダーに保存されます。

元のフォルダー階層を再現 (Recreate Source Folder Tree)

この項目をオンにして複数ファイルを処理すると、処理後に得られるオーディオファイルはソースオーディオファイルと同じフォルダー階層で保存されます。

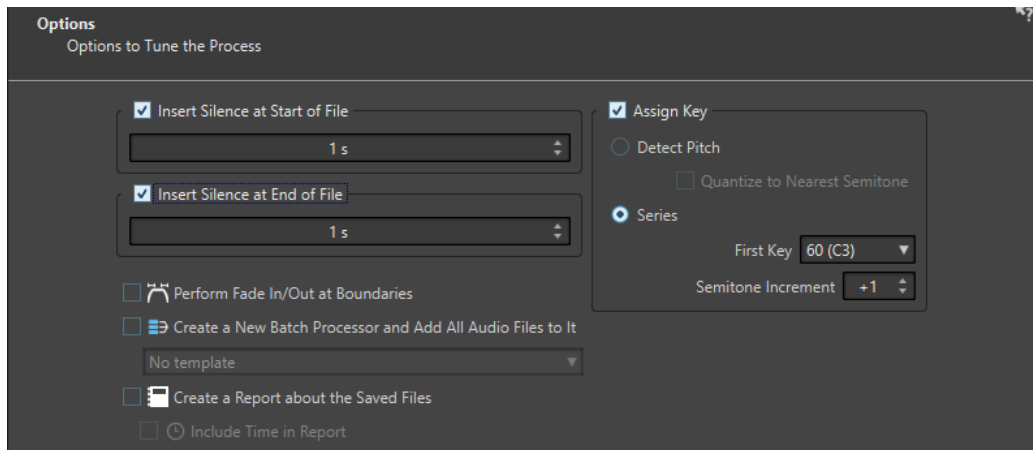
ファイルと同名のフォルダーを作成 (Create Additional Folder Named as Source File)

この項目をオンにすると、処理後に得られるオーディオファイルはソースファイルと同じ名前のフォルダーに保存されます。

BWF タイムスタンプを記録 (Write BWF Time Stamps)

この項目をオンにすると、分割ポイントに BWF タイムスタンプが追加されます。

オプション (Options)



このページでは、ファイルの開始位置や終了位置に無音データを挿入したり、ファイルにルートキーのノートナンバーを自動的に割り当てることができます。

ファイル開始位置に無音データを挿入 (Insert Silence at Start of File)

この項目をオンにすると、処理後に得られるオーディオファイルの開始位置に追加する無音部分の長さを指定できます。

ファイル終了位置に無音データを挿入 (Insert Silence at End of File)

この項目をオンにすると、処理後に得られるオーディオファイルの終了位置に追加する無音部分の長さを指定できます。

範囲内でフェードイン/アウトを実行 (Perform Fade In/Out at Boundaries)

この項目をオンにすると、処理後に得られる各オーディオファイルの開始位置と終了位置にデフォルトの長さのフェードが追加されます。デフォルトのフェードの長さやフェードの形状は、「環境設定 (Global Preferences)」の「オーディオ (Audio)」タブで編集できます。

新規バッチプロセスを作成し、すべてのオーディオファイルを処理対象にする (Create a New Batch Processor and Add All Audio Files to It)

この項目をオンにすると、処理後に得られるオーディオファイルは「一括処理セット (Batch Processor)」で開かれます。これにより、処理後に得られるすべてのオーディオファイルに一括処理オプションをすばやく適用できます。

一括処理セットテンプレート (Batch Processor Template)

処理後に得られるオーディオファイルに使用する一括処理セットテンプレートを選択できます。

保存したファイルのレポートを作成 (Create a Report about the Saved Files)

この項目をオンにすると、WaveLab Pro は処理後に得られるオーディオファイルと追加のファイル情報を一覧にしたテキストファイルを作成します。テキストファイルは自動的にデフォルトのテキストファイル用アプリケーションで開きます。

レポートにファイル時間情報を含める (Include Time in Report)

この項目をオンにすると、処理後に得られる各オーディオファイルの時間情報がレポートに追加されます。

キー割り当て (Assign Key)

この項目をオンにすると、WaveLab Pro は処理後に得られるオーディオファイルのキーまたはルートキーの設定に対し、MIDI ノートナンバーを割り当てます。この情報はサンプラーなどで使用されます。

ピッチを検出 (Detect Pitch)

この項目をオンにすると、WaveLab Pro は各オーディオファイルのピッチを自動的に検出します。

半音単位で最も近いキーに設定 (Quantize to Nearest Semitone)

この項目をオンにすると、WaveLab Pro は半音単位で最も近いキーを設定します。

配列順に自動設定 (Series)

この項目をオンにすると、処理後に得られるオーディオファイルに対して特定のキー配列を設定できます。

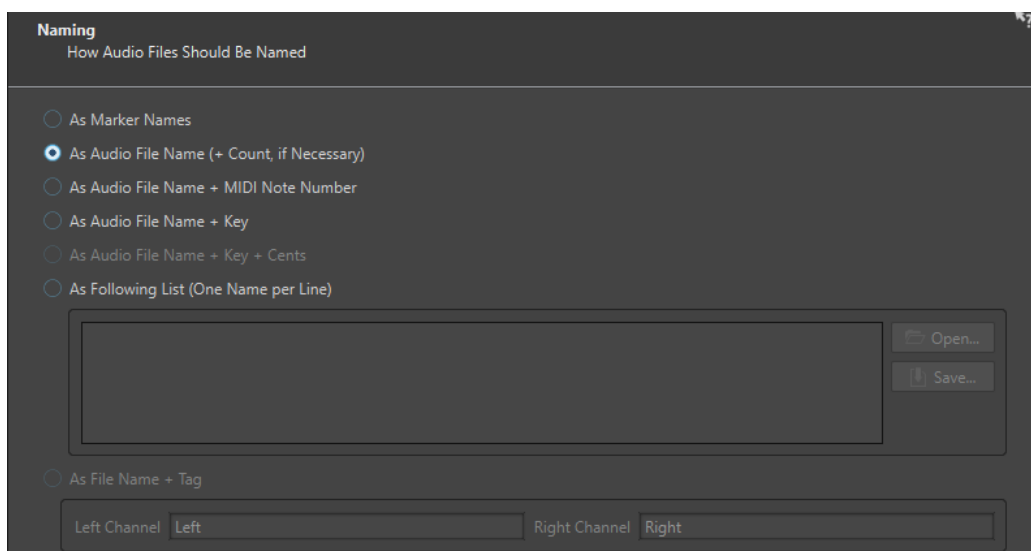
開始キー (音名) (First Key)

配列内の最初のオーディオファイルのノートナンバーを指定できます。

設定幅 (半音単位) (Semitone Increment)

処理後に得られるオーディオファイルには、直前のファイルのノートナンバーにここで選択した半音数分増加したノートナンバーが与えられます。

名前の設定 (Naming)



このページでは、自動分割で作成されたファイルまたはマーカーへの名前の付け方を指定します。

マーカー名 (As Marker Names)

この項目をオンにして、これまでのダイアログで「マーカーに従って分割 (Split According to Markers)」を選択していた場合、分割位置を定義するマーカーにちなんでファイル名が決定されます。

補足

この項目を使用するには、マーカー名を指定しておく必要があります。

オーディオファイル名 (必要に応じて番号を付ける) (As Audio File Name (+ Count, if Necessary))

この項目をオンにすると、処理後に得られるファイルには、ソースファイルの名前に値が増加するインデックス番号が付いたファイル名が与えられます。

オーディオファイル名 + MIDI ノートナンバー (As Audio File Name + MIDI Note Number)

この項目をオンにすると、処理後に得られるファイルには、ソースファイルの名前にキーの MIDI ノートナンバーが付いたファイル名が与えられます。

オーディオファイル名 + キー (As Audio File Name + Key)

この項目をオンにすると、処理後に得られるファイルには、ソースファイルの名前にキー (C3 など) が付いたファイル名が与えられます。

オーディオファイル名 + キー + セント (As Audio File Name + Key + Cents)

この項目をオンにすると、処理後に得られるファイルには、ソースファイルの名前にキー (C3 など) およびピッチ微調整 (セント) の値が付いたファイル名が与えられます。

以下のリストに従う (1 行 = 1 ファイル名) (As Following List (One Name per Line))

この項目をオンにすると、処理後に得られるファイルには、以下に指定する名前リストに従うファイル名が与えられます。

- リストをテキストファイルとして保存するには、「**保存 (Save)**」を選択して名前と保存場所を入力し、「**保存 (Save)**」を選択します。
- 保存済みの命名規則ファイルを開くには、「**開く (Open)**」をクリックして、開きたいテキストファイルを選択し、「**開く (Open)**」をクリックします。

ファイル名 + タグ (As File Name + Tag)

この項目は、「**処理方法 (Method)**」ページで「**ステレオファイルを 2 つのモノラルファイルに変換する (Convert Stereo Files to Two Mono Files)**」を選択した場合に利用できます。この項目をオンにすると、処理後に得られるモノラルファイルには、元のステレオファイルの名前に「**左チャンネル (Left Channel)**」と「**右チャンネル (Right Channel)**」フィールドで指定した終了タグが付いたファイル名が与えられます。

完了 (Finish)

「**完了 (Finish)**」ボタンはすべてのページで使用できます。設定が正しいことがわかっている場合は、すべてのページを確認せずに「**完了 (Finish)**」をクリックしても構いません。たとえば、プリセット使用時に、残りのページで設定を変更する必要がない場合は、すぐに「**完了 (Finish)**」をクリックします。

関連リンク

[オーディオファイルの自動分割 \(751 ページ\)](#)

[マーカー名の変更 \(674 ページ\)](#)

[「オーディオ \(Audio\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(915 ページ\)](#)

[一括処理セットウィンドウ \(825 ページ\)](#)

テキストファイルによるリージョン位置の指定

テキストファイルに保存されたリージョン記述に従ってオーディオファイルを分割できます。

各リージョンの名前、開始位置、および終了位置 (またはリージョンの長さ) を記載する必要があります。テキストファイルは、分割しようとするオーディオファイルと同じフォルダーに入れてください。そのテキストファイルはオーディオファイルと同じ名前で、WaveLab Pro ダイアログで設定した拡張子を備えている必要があります (txt、xml など)。

4 つのタグを使用してリージョンを指定できます。

- リージョン名 (Region name)
- 開始 (Start)
- 終了 (End)
- 長さ (Length)

これらのタグは「**自動分割 (Auto Split)**」ダイアログでカスタマイズできます。テキストファイルでは、「**End**」または「**Length**」パラメーターのいずれかを指定する必要があります。

各パラメーターは、別々のテキスト行に指定してください。

時間の値はサンプル数またはタイムコード形式で設定する必要があります。

- 時間:分:秒:サンプル数

3つのテキスト形式を使用できます。

- タグ = 値: タグ名、イコール記号、値の順に記述します。
- タグタブ記号値 ("Tag" Tabulation "Value"): タグ名、タブ記号、値の順に記述します。
- XML 形式 (XML Style): < と > で囲んだタグ名、値、</ と > で囲んだタグ名の順に記述します。

テキストファイルは UTF-8 形式にする必要があります。

関連リンク

[オーディオエディターの「自動分割 \(Auto Split\)」ダイアログ \(751 ページ\)](#)

オーディオファイルで自動分割を使用する例

長時間の録音を複数のサンプルに分割できます。これは、Steinberg 社の HALion などのサンプラーで作業する場合に役立ちます。

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. 「**処理 (Process)**」タブを選択します。
3. 「**分割 (Split)**」セクションで、「**自動分割 (Auto Split)**」をクリックします。
4. 「**自動分割 (Auto Split)**」ダイアログで、「**アクティブウィンドウ内のオーディオファイル (Audio File in Active Window)**」を選択し、「**次へ (Next)**」をクリックします。
5. 「**無音部分で分割 (Split at Silences)**」を選択し、「**次へ (Next)**」をクリックします。
6. オーディオファイルに合わせてページを設定し、「**次へ (Next)**」をクリックします。
最初の設定は、録音されている最も短いノートの長さに合わせて調整します。2つめの設定は、2つのノート間の最も短い無音部分の長さに合わせて調整します。3つめの設定は、ノート間の無音部分のレベルに合わせて調整します。
7. 「**各リージョンを別々のファイルとして保存 (Save as Separate Files)**」を選択し、新しいファイルの形式と保存場所を指定します。「**次へ (Next)**」をクリックします。
8. 「**オプション (Options)**」ページで「**キーを割り当てる (Assign Key)**」をオンにして、「**ピッチを検出 (Detect Pitch)**」を選択し、「**次へ (Next)**」をクリックします。
これで、各サンプルに正しいキーが割り当てられます。「**半音単位で最も近いキーに設定 (Quantize to Nearest Semitone)**」をオンにすると、WaveLab Pro により、最も近い半音に合わせてキーが設定されます。オフにすると、ピッチのずれに従ってサンプルの「**ピッチ微調整 (Detune)**」設定も調整される場合があります。
9. 名前設定オプションの「**オーディオファイル名 + キー (As Audio File Name + Key)**」を選択し、「**完了 (Finish)**」をクリックします。

結果

設定に従ってファイルが分割され、指定した場所に新しいファイルが作成されます。

オーディオモニタージュの自動分割

自動分割機能を使用して、アクティブクリップを分割できます。自動分割機能はさまざまな場面で使用できます。たとえば、1つのクリップに録音したセッションをテイクごとに分割したり、1つのドラムループを個別の打音サンプルに分割したりできます。また、アルバムのマスターファイルから個別のトラックを出力したり、1つの楽器の録音セッションでオーディオ情報がある箇所間のリージョンを無音化したりすることもできます。

解析時、オーディオモニタージュのオーディオファイルのみが対象です。エンベロープとエフェクトは無視されます。

自動分割では、アクティブクリップを以下の箇所で分割できます。

- マーカー
- 特定の間隔で分割
- 無音部分で分割
- ビートで分割

関連リンク

[オーディオモニタージュウィンドウの「自動分割 \(Auto Split\)」ダイアログ \(764 ページ\)](#)

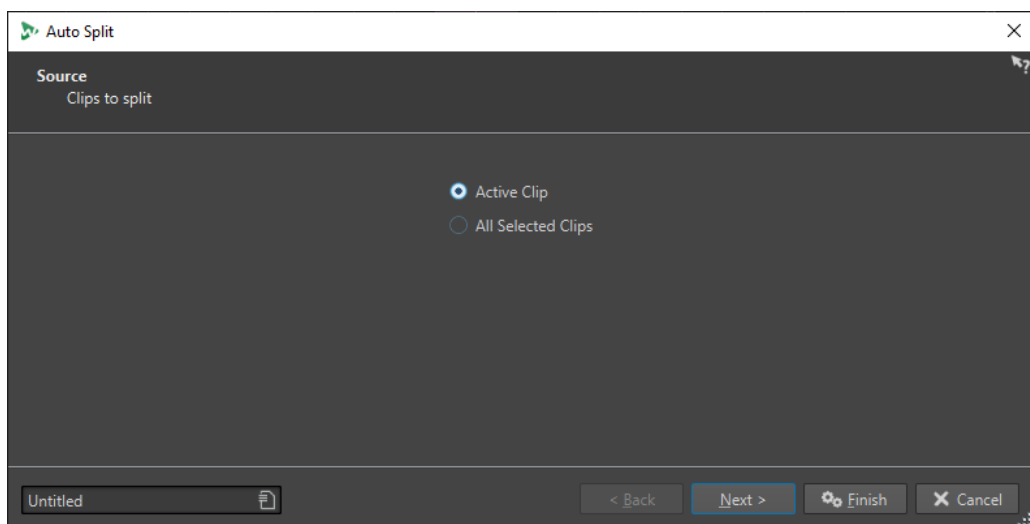
オーディオモニタージュウィンドウの「自動分割 (Auto Split)」ダイアログ

このダイアログでは、オーディオモニタージュの自動分割ルールを設定できます。

- オーディオモニタージュで「自動分割 (Auto Split)」ダイアログを開くには、オーディオモニタージュウィンドウを開き、「処理 (Process)」タブを選択して「自動分割 (Auto Split)」をクリックします。

「自動分割 (Auto Split)」ダイアログは一連のページで構成されており、それぞれのページには、選択した自動分割方法に応じて異なるパラメーターとオプションが表示されます。

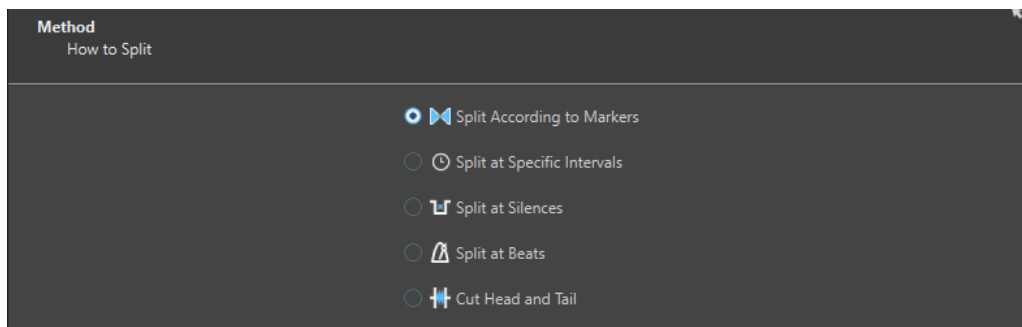
ソース (Source)



このページでは、分割するクリップを選択します。以下の項目を利用できます。

- アクティブクリップ (Active Clip)
- すべての選択されたクリップ (All Selected Clips)

処理方法 (Method)



このページでは、分割の種類を選択します。

マーカーに従って分割 (Split According to Markers)

特定のマーカー位置でファイルを分割します。この項目を選択すると、次のページで、分割に使用されるマーカーの種類を指定できます。

特定の間隔で分割 (Split at Specific Intervals)

特定の時間的な間隔でファイルを分割します。この項目を選択すると、次のページで、時間的な間隔 (各リージョンの長さ) を指定できます。

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すべての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、次のページで、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。

ビートで分割 (Split at Beats)

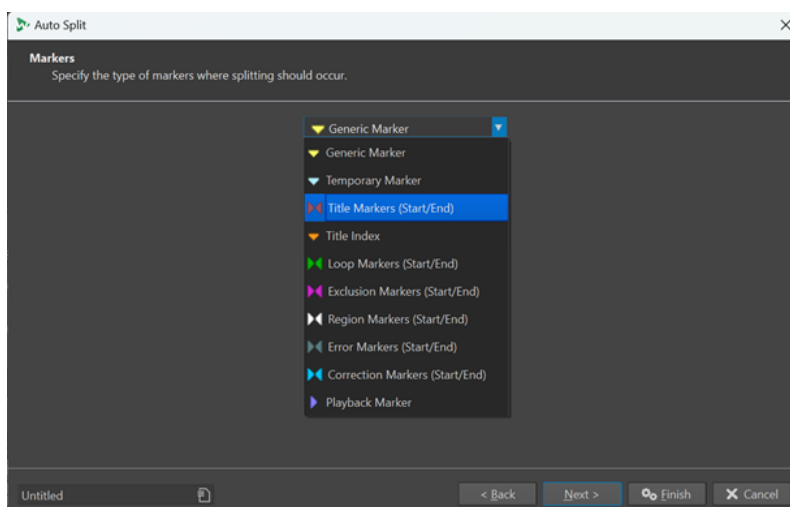
オーディオ素材内のビートを検出し、ビートごとに別々のリージョンに分割します。この項目を選択すると、次のページで、ビート検出の感度、分割基準とするビート最小レベル、リージョンの最小サイズを指定できます。

特定の範囲を切り取り/削除 (Cut Head and Tail)

ファイルの始めと終わりのいずれか、または両方の部分を削除します。削除対象は無音部分、または指定した部分になります。

このページで選択するオプションにより、「自動分割 (Auto Split)」ダイアログの次のページで使用できるオプションが決定されます。

マーカー (Markers)



このページは、前のページで「**マーカーに従って分割 (Split According to Markers)**」を選択している場合に表示されます。

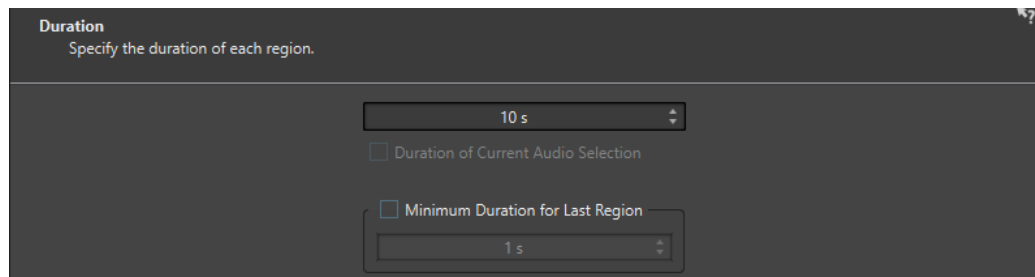
分割後の長さ (Duration)

マーカーの種類

分割に使用されるマーカーの種類を選択できます。たとえば「**標準マーカー (Generic Marker)**」を選択した場合、ファイルは標準マーカーの位置で分割されます。

リージョンを反転 (Invert Regions)

この項目をオンにすると、開始/終了マーカー間の領域の外側に自動分割設定が適用されます。



このページは、前のページで「**特定の区間で分割 (Split at Specific Intervals)**」を選択している場合に表示されます。

分割後の長さ (Duration)

分割後の各リージョンのサイズ (デュレーション) を設定できます。

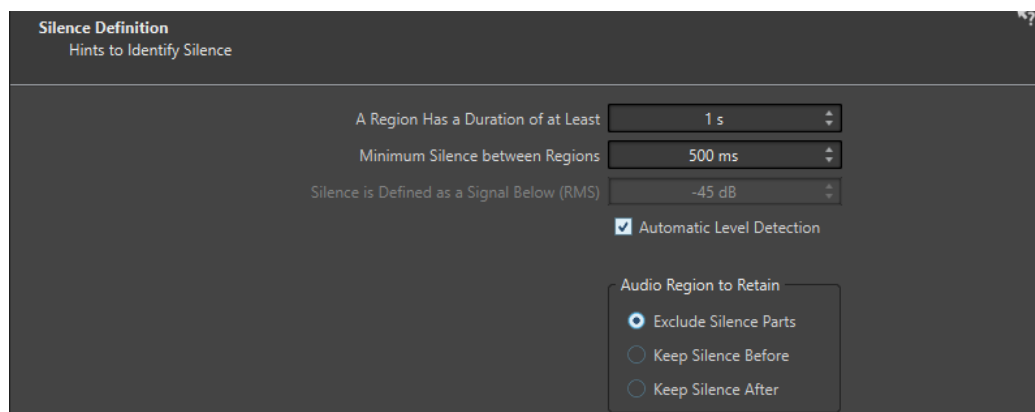
現在のオーディオ選択範囲のサイズ (デュレーション) (Duration of Current Audio Selection)

オーディオファイルで選択範囲を設定している場合、分割後の各リージョンの長さを選択範囲と同じ長さに設定できます。

最後のリージョンの最小サイズ (デュレーション) (Minimum Duration for Last Region)

この項目をオンにすると、オーディオファイルの最後のリージョンの最小サイズを指定できます。残り時間が指定値より短い場合は、最後のリージョンが対応する長さだけ延長されます。

無音部分の定義 (Silence Definition)



このページは、前のページで「**無音部分で分割 (Split at Silences)**」を選択している場合に表示されます。

分割リージョンの最小サイズ (A Region Has a Duration of at Least)

分割によって作成されるリージョンの最小サイズ (デュレーション) を設定できます。無音ではない部分がこの長さより短い場合は、分割されたリージョンにはなりません。

リージョン間の無音部分の最小サイズ (Minimum Silence between Regions)

無音部分の最小サイズ (デュレーション) を設定できます。この長さより短い無音リージョンは分割時に反映されません。

無音部分の検出基準レベル (RMS) (Silence is Defined as a Signal Below (RMS))

無音部分の判定基準となるスレッシュドレベルを設定できます。この設定値に満たないレベルは無音と見なされます。以下の「**自動レベル検出 (Automatic Level Detection)**」オプションを使用すると、無音部分を自動的に検出できます。

自動レベル検出 (Automatic Level Detection)

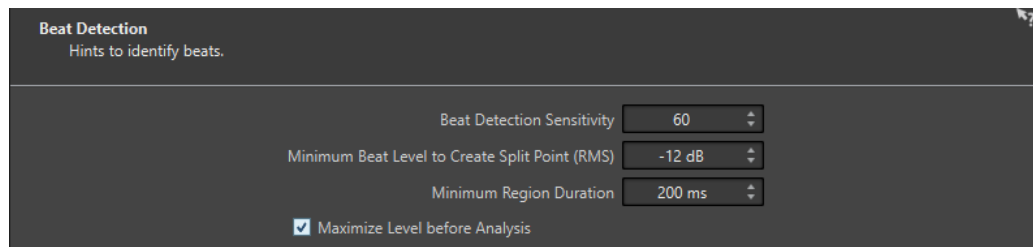
この項目をオンにすると、WaveLab Pro は無音部分を自動的に検出し、それに応じてファイルを分割します。

保持されるオーディオリージョン (Audio Region to Retain)

分割後に保持するオーディオリージョンの無音部分を指定できます。以下の項目を利用できます。

- 「**無音部分を除外 (Exclude Silence Parts)**」をオンにすると、オーディオを分割する際にオーディオリージョンの無音部分が除外されます。
- 「**信号前の無音時間を維持 (Keep Silence Before)**」をオンにすると、オーディオ範囲にあるオーディオ信号前の無音部分が、処理後に得られるオーディオ範囲に含まれます。
- 「**信号後の無音時間を維持 (Keep Silence After)**」をオンにすると、オーディオ範囲にあるオーディオ信号後の無音部分が、処理後に得られるオーディオ範囲に含まれます。

ビートを検出 (Beat Detection)



このページは、前のページで「**ビートで分割 (Split at Beats)**」を選択している場合に表示されます。

ビート検出の感度 (Beat Detection Sensitivity)

ビート検出アルゴリズムの感度を指定できます。ソース素材によっては、さまざまな感度の値を試す必要があります。

分割ポイントを作成するビート最小レベル (RMS) (Minimum Beat Level to Create Split Point (RMS))

分割ポイントの作成に必要なビート最小レベルを指定できます。レベルがこの値以上のビートで分割ポイントが作成されます。

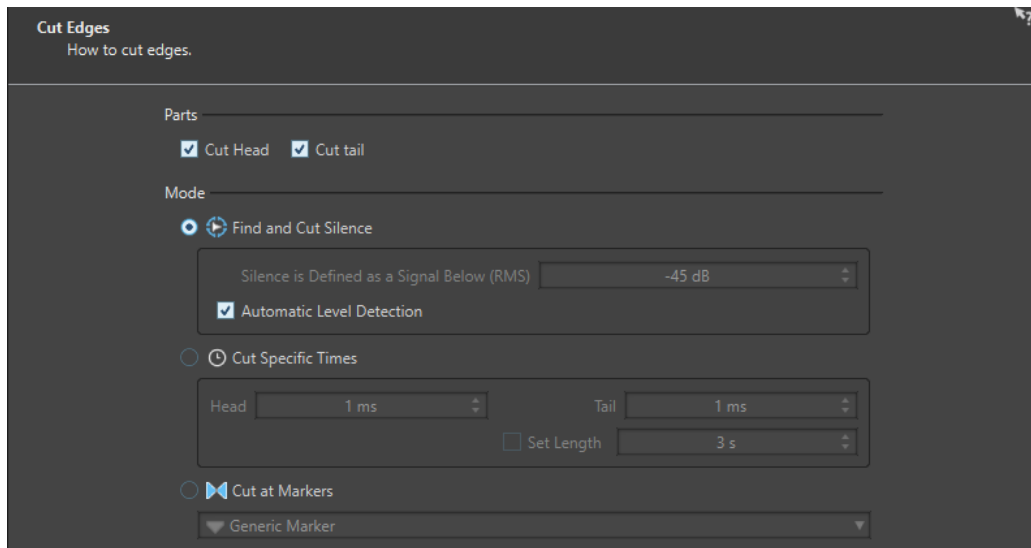
リージョンの最小サイズ (デュレーション) (Minimum Region Duration)

分割によって作成されるリージョンの最小サイズ (デュレーション) を設定できます。分割により大量の小さなリージョンが生成される場合、リージョンの最小サイズを大きくするのも良いかもしれません。

解析前にレベルを最大化 (Maximize Level before Analysis)

この項目をオンにすると、ビートを検出しやすくするためにオーディオレベルが最大化されます。この処理は非破壊的なもので、オーディオファイルのレベルは変更されません。

切り取り範囲の設定 (Cut Edges)



このページは、前のページで「特定の範囲を切り取り/削除 (Cut Head and Tail)」を選択している場合に表示されます。

ファイルの始めを削除 (Cut Head)

この項目をオンにすると、ファイルの始めのオーディオが削除されます。

ファイルの終わりを削除 (Cut Tail)

この項目をオンにすると、ファイルの終わりのオーディオが削除されます。

無音部分を検出して削除 (Find and Cut Silence)

この項目をオンにすると、ファイルの最初または最後から無音部分が削除されます。

無音部分の検出基準レベル (RMS) (Silence is Defined as a Signal Below (RMS))

無音部分の判定基準となるスレッショルドレベルを設定できます。この設定値に満たないレベルは無音と見なされます。以下の「自動レベル検出 (Automatic Level Detection)」オプションを使用すると、無音部分を自動的に検出できます。

自動レベル検出 (Automatic Level Detection)

この項目をオンにすると、WaveLab Pro は無音部分を自動的に検出し、それに応じてファイルを分割します。この処理はオーディオファイルを 2 回読み取るため、時間が長めにかかります。

特定範囲の切り取り (Cut Specific Times)

この項目をオンにすると、オーディオファイルの「開始後 (Head)」と「終了前 (Tail)」の削除範囲を長さで指定できます。

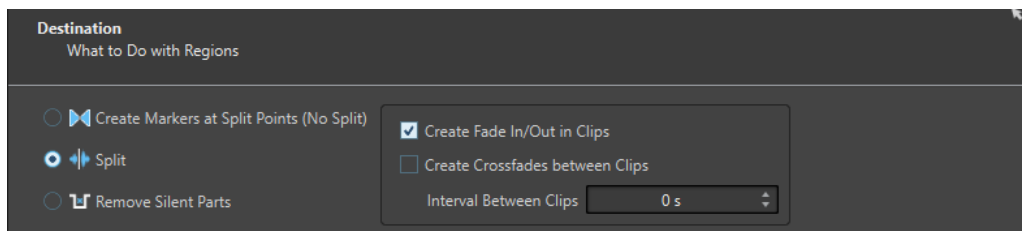
長さを指定 (Set Length)

この項目をオンにすると、オーディオファイルに必要な長さを指定できます。

マーカー位置に基づいた切り取り (Cut at Markers)

この項目をオンにすると、マーカーの周辺部分を削除できます。下のメニューでは、どのマーカータイプにこの項目を適用するか選択できます。

保存先 (Destination)



4 ページめでは、自動分割で作成されたリージョンに対する操作を指定します。

「自動分割 (Auto Split)」ダイアログの「処理方法 (Method)」ページで選択したオプションによっては、適用できないオプションはグレー表示されます。

分割ポイントにマーカーを作成 (分割はしない) (Create Markers at Split Points (No Split))

この項目をオンにすると、分割位置にマーカーが作成されます。これにより、ファイルを作成することなく自動分割の設定を試すことができます。最適な設定が見つかったら、別の動作を行なうオプションに切り替えられます。

分割 (Split)

この項目オンにすると、分割された各リージョンは、アクティブなオーディオモンタージュのアクティブなトラックのカーソル位置にクリップとして追加されます。この項目を使用する前に、正しいトラックとカーソル位置が選択されていることを確認してください。

無音部分を削除 (Remove Silent Parts)

この項目をオンにすると、分割されたリージョンの外側にあるオーディオが無音に置き換えられます。たとえば、環境音を除去して完全な無音に置き換えられます。

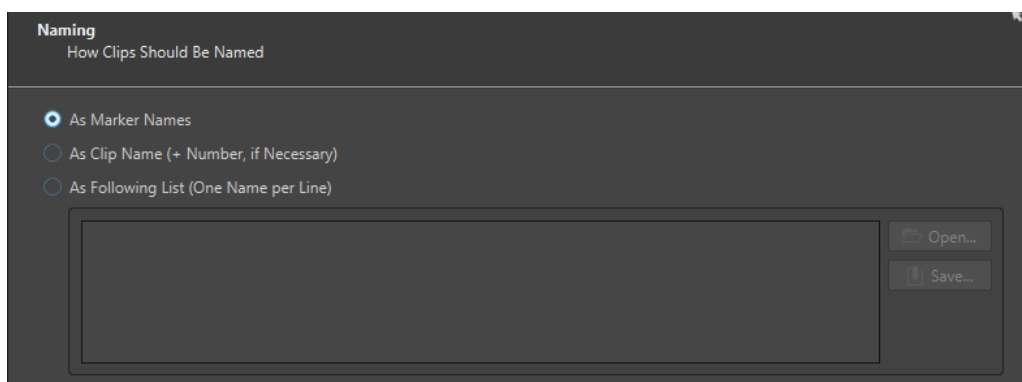
クリップ間の距離 (Interval Between Clips)

処理後に得られるクリップ間を隔てる時間を指定できます。

クリップ間にフェードを作成 (Create Fade In/Out in Clips)

この項目をオンにすると、各クリップの開始位置と終了位置にデフォルトの長さのフェードが追加されます。デフォルトのフェードの長さやフェードの形状は、「環境設定 (Global Preferences)」の「オーディオ (Audio)」タブで編集できます。

名前設定 (Naming)



このページでは、自動分割で作成されたクリップへの名前の付け方を指定します。

マーカー名 (As Marker Names)

この項目をオンにして、これまでのダイアログで「マーカーに従って分割 (Split According to Markers)」を選択していた場合、分割位置を定義するマーカーにちなんでクリップ名が決定されます。

補足

この項目を使用するには、マーカー名を指定しておく必要があります。

クリップ名 (必要に応じて番号を付ける) (As Clip Name (+ Number, if Necessary))

この項目をオンにすると、処理後に得られるクリップには、ソースクリップの名前に値が増加するインデックス番号を追加したクリップ名が与えられます。

以下のリストに従う (1行=1ファイル名) (As Following List (One Name per Line))

この項目をオンにすると、処理後に得られるクリップには、以下に指定する名前リストに従うクリップ名が与えられます。

- リストをテキストファイルとして保存するには、「**保存 (Save)**」を選択して名前と保存場所を入力し、「**保存 (Save)**」を選択します。
- 保存済みの命名規則ファイルを開くには、「**開く (Open)**」をクリックして、開きたいテキストファイルを選択し、「**開く (Open)**」をクリックします。

完了 (Finish)

「**完了 (Finish)**」ボタンはすべてのページで使用できます。設定が正しいことがわかっている場合は、すべてのページを確認せずに「**完了 (Finish)**」をクリックしても構いません。たとえば、プリセット使用時に、残りのページで設定を変更する必要がない場合は、すぐに「**完了 (Finish)**」をクリックします。

関連リンク

[オーディオモニタージュの自動分割 \(764 ページ\)](#)

[マーカー名の変更 \(674 ページ\)](#)

[「オーディオ \(Audio\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(915 ページ\)](#)

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 Pro では、ループマーカーまたはオーディオ選択範囲によってループを定義します。ループマーカーは、他の種類のマーカーと同じように追加、移動、編集できます。

ループポイントに適した位置を見つけるために、以下の点に注意してください。

- 通常、長いループが最も自然に聞こえます。ただし、途中で安定した部分 (均一なサステイン部分) がないサウンドの場合、適切な長いループを見つけるのは難しいかもしれません。
たとえば、徐々に消えていくピアノの音をループするのは困難ですが、これは、ループの開始位置の方が終了位置よりも音が大きいからです。フルートの場合、サステイン部分のサウンドが安定しているため、簡単にループできます。
- アタックの少しあと、サステイン部分に入ってサウンドが安定したときに、ループの開始位置を設定するようにします。
- 長いループを設定する場合、なるべく遅く、ただしサウンドが消えていって無音になり始める前に、ループを終えるようにします。
- 短いループは、曲中で適切な位置を見つけるのが困難です。終わりの方に配置するようにしてみてください。

補足

ループ全般の詳細と、使用中のサンプラーの詳細な機能については、サンプラーのマニュアルを参照してください。

関連リンク

[ループの作成 \(771 ページ\)](#)

[ループの調節 \(772 ページ\)](#)

ループの作成

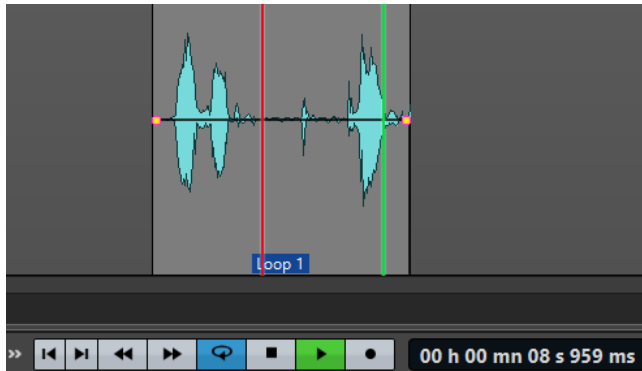
オーディオ選択範囲をループさせたり、ループマーカーを使って再生中にループ範囲を微調整したりできます。

手順

1. **オーディオエディター**で、ループさせたいオーディオ範囲を選択します。
2. オーディオ選択範囲を右クリックして、「**選択範囲をループに設定 (Create Loop from Selection)**」を選択します。
3. トランスポートバーで、「**ループ (Loop)**」をオンにします。
4. 「**オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)**」を右クリックして「**マーカーペア間のリージョン (Region Between Marker Pairs)**」をオンにします。
5. 「**ループ (Loop)**」を右クリックして、「**ループモード (Loop Mode)**」メニューでオーディオを何回ループさせるかを選択します。以下の項目を利用できます。
 - **リピート再生 (Play Continuously)**
 - **2回再生 (Play Twice)**

- 3 回再生 (Play 3 Times)
- 4 回再生 (Play 4 Times)
- 5 回再生 (Play 5 Times)

6. ループを再生します。



オーディオ選択範囲がループ再生されます。

7. 必要に応じて、マーカー位置または選択範囲の左右の境界を移動して、ループ位置を調節します。
8. 必要に応じて、選択範囲の左右の境界を移動して、ループ位置を調節します。

手順終了後の項目

この方法では、切り換わりのポイントでクリックが発生したり音色が急に变化したりすることがあるため、必ずしもよいループを作成できるわけではありません。

この方法はループの基本的な長さの設定に使用し、「**ループ調整 (Loop Tweaker)**」と「**ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)**」を使ってループを最適化することをおすすめします。

関連リンク

[ループに適していないオーディオをループさせる \(780 ページ\)](#)

[ループの調節 \(772 ページ\)](#)

[「ループ調整 \(Loop Tweaker\)」ダイアログ \(773 ページ\)](#)

[「ループ音の均質化 \(Loop Tone Uniformizer\)」ダイアログ \(781 ページ\)](#)

ループの調節

基本的なループでは、切り換わりのポイントでクリックが発生したり音色が急に变化したりすることがあります。こういったループを調節することで、なめらかなループを作成できます。「**ループ調整 (Loop Tweaker)**」ダイアログでは、既存のループ範囲が適切にループするように調節したり、ループの作成に適していない素材からループを作成したりできます。

2つのループマーカーの間の範囲を読み取って、ループポイントを自動的に検出できます。ループポイント設定時の精度は、パラメーターを指定して決定できます。

ループポイントの自動検出がうまくいかない場合は、ループの開始位置と終了位置周辺の波形範囲をクロスフェードすることで、なめらかなループが作成されるように波形を処理できます。

関連リンク

[「ループ調整 \(Loop Tweaker\)」ダイアログ \(773 ページ\)](#)

[ループの調節方法 \(777 ページ\)](#)

「ループ調整 (Loop Tweaker)」 ダイアログ

このダイアログでは、ループの開始位置と終了位置を調節し、境界部分にクロスフェードを適用できます。ループの開始位置と終了位置は、ループ開始マーカとループ終了マーカで指定します。

オーディオファイル内にループマーカのペアが複数ある場合は、ループマーカペアの間の領域をクリックすると、それぞれの開始位置と終了位置を調節できます。

- 「ループ調整 (Loop Tweaker)」 ダイアログを開くには、オーディオエディターを開きます。「処理 (Process)」 タブを選択します。「ループ (Loop)」 セクションで、「調整 (Tweaker)」 をクリックします。

「ループポイント (Loop Points Adjustment)」 タブ

このタブでは、波形を左右にドラッグすることによってループ範囲を手動で調節できます。また、自動検出ボタンを使用して、一番近くにあるループの作成に適したループポイントを見つけることもできます。この機能の目的は、2つの波形がなるべくきっちりと一致するように、ゼロクロッシング位置で波形をそろえて並べることです。

補足

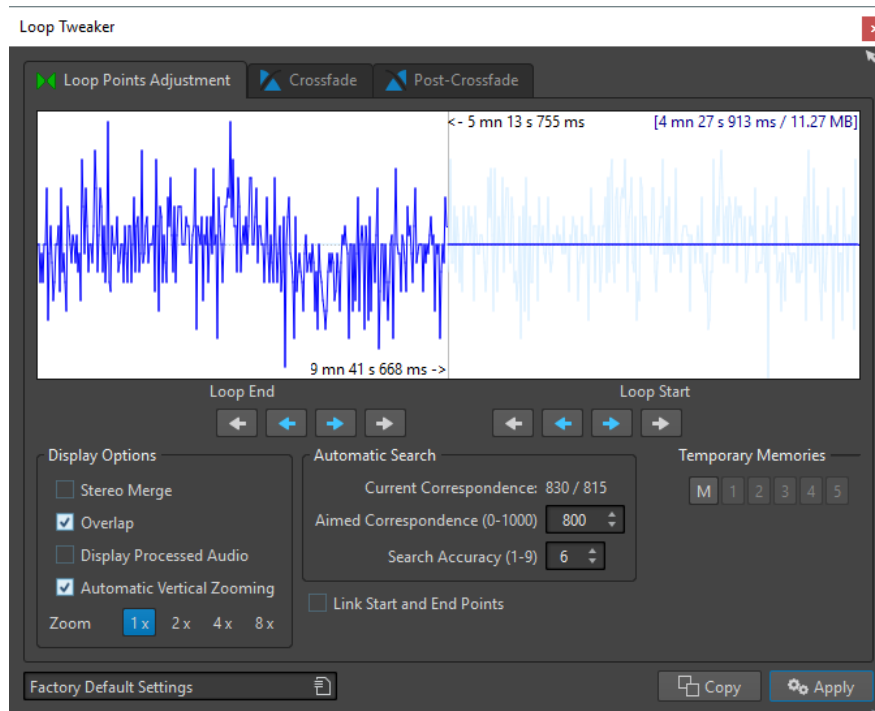
このダイアログでループの開始位置と終了位置を調節すると、メイン波形ウィンドウ内のループ開始マーカとループ終了マーカも同時に移動します。この動作は、マーカを移動させる量および選択している表示倍率に応じて、画面上で確認できない場合があります。

ヒント

- ループマーカを調節した場合の違いを確認するには、再生中にトランスポートバーの「ループ (Loop)」 をオンにします。
- ループポイントを調節しただけでクロスフェードやループ後のフェードを使用していない場合は、「適用 (Apply)」 をクリックする必要はありません。
- 「ループ調整 (Loop Tweaker)」 ダイアログを開いたまま、メイン波形ウィンドウのマーカの位置を手動で変更することもできます。

補足

サラウンドオーディオファイルに「ループ調整 (Loop Tweaker)」 機能を使用すると、L/R チャンネルのみが表示されて波形の位置合わせに使用されますが、すべてのチャンネルが処理されます。



このダイアログの上部には、ループマーカーの間にある波形の開始部分と終了部分が表示されます。このダイアログの下部では、以下のオプションを使用できます。

ループ終了 (Loop End) - 内側の矢印

ループの終了位置を左右へ移動します。

ループ終了 (Loop End) - 外側の矢印

ループ終了位置の前後で一番近くにあるループの作成に適したループポイントを自動的に検索し、その位置へループ終了位置を移動します。

ループ開始 (Loop Start) - 内側の矢印

ループの開始位置を左右へ移動します。

ループ開始 (Loop Start) - 外側の矢印

ループ開始位置の前後で一番近くにあるループの作成に適したループポイントを自動的に検索し、その位置へループ開始位置を移動します。

左右チャンネルを重ねて表示 (Stereo Merge)

この項目をオンにすると、ステレオファイルで左右の波形が重ねて表示されます。オフにすると、各チャンネルが別々のセクションに表示されます。

ループの開始/終了部を重ねて表示 (Overlap)

この項目をオンにすると、左右それぞれのセクションに表示されている波形がそのまま反対側のセクションにも表示されます。これにより、ループの前とあとの波形がどのような状態か確認できます。

処理後のオーディオを表示 (Display Processed Audio)

この項目は、クロスフェードを適用したあとでのみ意味があります。この項目をオンにすると、クロスフェードが適用された波形のプレビューが表示されます。この項目をオフにすると、クロスフェードが適用されていない状態が表示されます。

垂直方向の倍率を自動設定 (Automatic Vertical Zooming)

この項目をオンにすると、波形が常に縦方向いっぱいに表示されるよう、縦の表示倍率が調整されます。

ズーム (Zoom)

表示倍率を設定します。

現在の類似度 (Current Correspondence)

ループポイント周辺の波形の一致度を表わします。左側の値はいくつかの波形周期にわたる類似度、右側はループポイント前後にあるサンプルの類似度を表わします。値が大きいほど2つのポイントがよくなじんでいることを示しています。

基準とする類似度 (0~1000) (Aimed Correspondence (0-1000))

ループポイントに適した位置を自動検索する機能を設定します。ここでは、見つかった箇所と比較対象の箇所が一致しているとみなす類似度を指定します。値が大きいほどポイント同士が似ている必要があることになります。値を 1000 に設定すると、2つのポイントが 100% 同じでなくてはなりません。

検出精度 (1~9) (Search Accuracy (1-9))

ループポイントに適した位置の自動検索の際に基準とする間隔をサンプル数で指定します。値が大きいほど精度は高まりますが、処理時間が長くなります。

開始/終了部を連結移動 (Link Start and End Points)

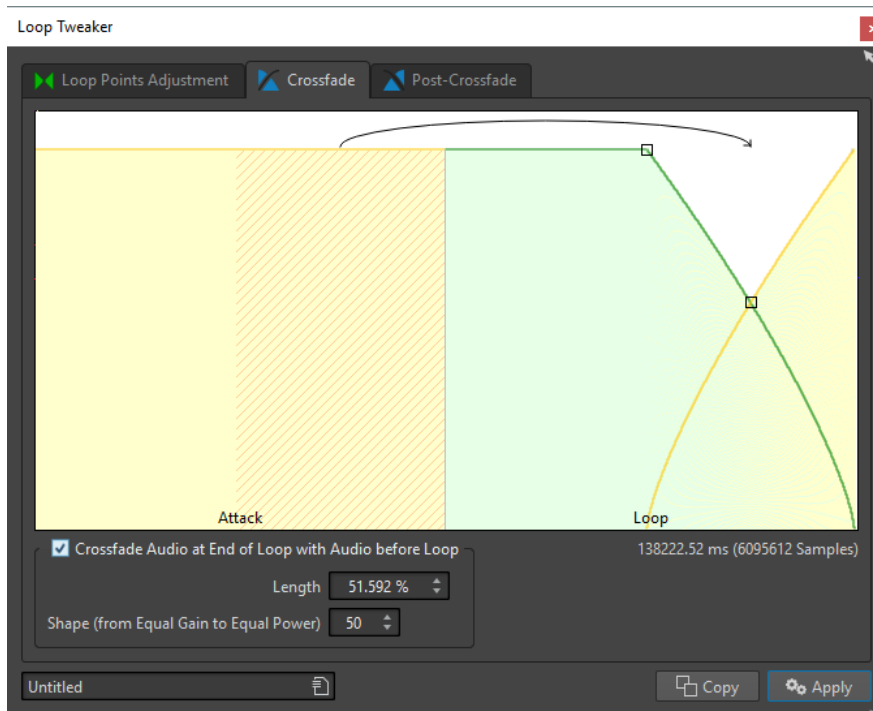
この項目をオンにすると、ループポイントを手動で調節したときに、開始位置と終了位置が一緒に移動します。つまり、ループの長さはまったく同じでループ全体が動くことになります。

一時メモリー (Temporary Memories)

ループポイントの組み合わせを最大で5つ、ボタンに記憶させ、それを自由に呼び出せます。この機能を使うとさまざまなループ設定を試してみることができます。ループポイントの組み合わせを保存するには、「M」ボタンをクリックしてからボタン1~5をクリックします。

「クロスフェード (Crossfade)」 タブ

このタブでは、ループの終了部分のオーディオとループの開始部分のオーディオの間にクロスフェードを適用できます。これにより、ループの終わりから始まりへ、なめらかに移行させることができます。特に、ループの作成に適していない素材を使用する場合に便利です。クロスフェードエンベロープを調節するには、エンベロープのドラッグポイントまたは値のスライダーを使用します。クロスフェードを作成するには「適用 (Apply)」をクリックします。



ループの終わりとループ以前のオーディオをクロスフェード (Crossfade Audio at End of Loop with Audio before Loop)

ループ後のフェードを有効にするには、このチェックボックスをオンにします。「適用 (Apply)」をクリックするとクロスフェードが適用されます。

長さ (Length)

クロスフェードの長さを設定します。一般的には再生してみて問題ない範囲でクロスフェードは短めに設定します。

補足

- クロスフェードが長いとループはスムーズになります。ただし、処理される範囲が増えるので、その分、サウンドキャラクターが変わります。
- クロスフェードが短いと元のサウンドをより保てますが、その分、なめらかさが減ります。

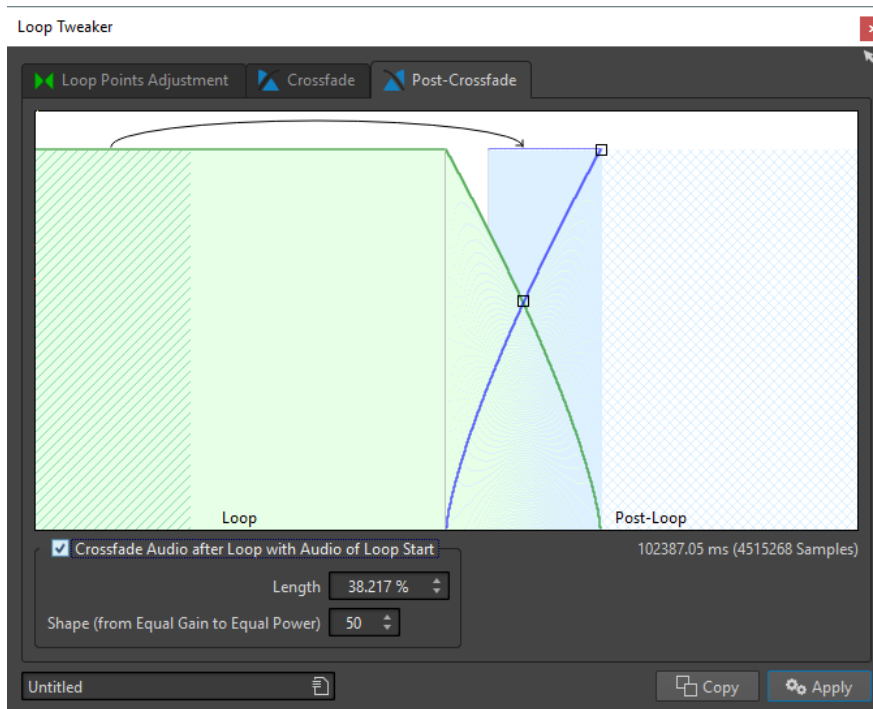
カーブ形状: ゲイン均等～パワー均等 (Shape (from Equal Gain to Equal Power))

クロスフェードのカーブ形状を指定します。シンプルなサウンドに対しては値を小さめに、複雑なサウンドには大きめに設定します。

「ループ後のフェード (Post-Crossfade)」タブ

ループ後のフェードとは、ループ後に再生が続く際にグリッチが生じないように、ループのあとのオーディオにループをクロスフェードすることです。ループ後のフェードはループのコピーをオーディオにミキシングすることで作成します。

このタブでは、ループのコピーをオーディオにミキシングすることで、ループの終了位置にクロスフェードを適用できます。クロスフェードエンベロープを調節するには、エンベロープのドラッグポイントまたは値のスライダーを使用します。ループ後のフェードを作成するには「適用 (Apply)」をクリックします。



ループ以降のオーディオとループの始めをクロスフェード (Crossfade Audio after Loop with Audio of Loop Start)

ループ後のフェードを有効にするには、このチェックボックスをオンにします。「適用 (Apply)」をクリックするとクロスフェードが適用されます。

長さ (Length)

クロスフェードの長さを設定します。一般的には再生してみて問題ない範囲でループ後のフェードは短めに設定します。

補足

- ループ後のフェードが長いとループはスムーズになります。ただし、処理される範囲が増えるので、その分、サウンドキャラクターが変わります。
- ループ後のフェードが短いと元のサウンドをより保てますが、その分、なめらかさが減ります。

カーブ形状: ゲイン均等～パワー均等 (Shape (from Equal Gain to Equal Power))

ループ後のフェードのカーブ形状を指定します。シンプルなサウンドに対しては値を小さめに、複雑なサウンドには大きめに設定します。

ループの調節方法

「ループ調整 (Loop Tweaker)」ダイアログを使用してループを調節できます。

手順

- オーディオエディターで、ループマーカーを使用して基本的なループを設定します。
- 調節するループのループ開始マーカーとループ終了マーカーの間をクリックして、そのループを選択します。
- 「処理 (Process)」タブを選択します。
- 「ループ (Loop)」セクションで、「調整 (Tweaker)」をクリックします。
- 「ループ調整 (Loop Tweaker)」ダイアログで、ループを調節します。

6. 「適用 (Apply)」をクリックします。

関連リンク

[ループの作成 \(771 ページ\)](#)

[「ループ調整 \(Loop Tweaker\)」ダイアログ \(773 ページ\)](#)

ループポイントの手動による移動

切り換わりのポイントでループにグリッチやポップ音が残っている場合、「**ループ調整 (Loop Tweaker)**」ダイアログを使用してポイントを少しずつ移動させて、グリッチを取り除けます。

この操作は波形ディスプレイでループポイントを移動させる作業と似ていますが、適切なループポイントを見つけやすいように視覚的に確認できる点が異なります。

「**ループ調整 (Loop Tweaker)**」ダイアログの「**ループポイント (Loop Points Adjustment)**」タブで、2種類の方法を使用してループポイントを手動で移動できます。

- 波形を左右にドラッグする。
- 波形の下の青色の矢印を使用して、オーディオを少しずつ左右に移動する。クリックするたびに、1サンプルずつループポイントが移動します。

ループポイントを手動で移動する場合は以下のように操作します。

- 終了位置を前後に移動するには、ディスプレイの左側を移動します。
- 開始位置を前後に移動するには、ディスプレイの右側を移動します。
- 開始位置と終了位置を同時に移動するには、「**開始/終了部を連結移動 (Link Start and End Points)**」をオンにします。この場合、いずれかのループポイントを調節すると、ループの長さが変わらないよう保持されたまま、ループ全体が移動します。
- 波形ウィンドウでループマーカを調節することもできます。

ループポイントに適した位置の自動的な検出

「**ループ調整 (Loop Tweaker)**」ダイアログでは、ループポイントに適した位置を自動的に検出できます。

手順

1. **オーディオエディター**で、調節したいループのループ開始マーカとループ終了マーカの間をクリックして、そのループを選択します。
2. 「**処理 (Process)**」タブを選択します。
3. 「**ループ (Loop)**」セクションで、「**調整 (Tweaker)**」をクリックします。
4. 「**ループ調整 (Loop Tweaker)**」ダイアログの「**ループポイント (Loop Points Adjustment)**」タブで、「**開始/終了部を連結移動 (Link Start and End Points)**」がオフになっていることを確認します。
5. 「**自動検出 (Automatic Search)**」セクションで、「**基準とする類似度 (Aimed Correspondence)**」と「**検出精度 (Search Accuracy)**」を指定します。
6. 白の矢印ボタンをクリックして、ループポイントに適した位置の自動検出を開始します。
WaveLab Pro により、現在の位置と適合するポイントが検出されるまで、前または後ろにオーディオがスキャンされます。マウスを右クリックすると、いつでもスキャンを停止できます。その場合、検出済みの最適な箇所に戻ります。
7. ループを再生して確認します。

8. (オプション) より適したループポイントを探したい場合は、検出を繰り返します。
-

ループポイントの一時的な保存

ループポイントを一時的に保存したり、保存したループポイントを呼び出したりすることで、異なるループ設定を比較できます。

前提条件

基本的なループを設定して「**ループ調整 (Loop Tweaker)**」ダイアログを開いておきます。

補足

- 波形ウィンドウとモニタージュウインドウのそれぞれに、ループポイントを一時的に保存できる5つのスロットがあります。ループポイントの組み合わせが複数あるファイルの場合、誤ったループポイントの組み合わせを呼び出さないように注意する必要があります。
 - 一時的に保存されるのはループ位置のみです。
-

手順

1. 「**ループポイント (Loop Points Adjustment)**」タブの「**一時メモリー (Temporary Memories)**」セクションで、「**M**」をクリックします。
 2. 5つのメモリースロットのいずれかを選択します。
-

ループのクロスフェード

クロスフェードにより、ループの終わりから始まりへ、なめらかに移行させることができます。特に、ループの作成に適していない素材を使用する場合に便利です。

場合によっては、グリッチが生じないループが見つからないことがあります。特にステレオ素材では、ループに適した箇所が片方のチャンネルにしか見つからないことがあります。

このような場合は、クロスフェードによってループの終わりをぼかすことで、自然にループするように処理できます。このように処理するには、ループの開始位置より前の部分をループの終了位置より前の部分とミキシングします。

補足

このテクニックを使うと波形が変わってしまい、サウンドに影響が出ます。

クロスフェードの作成

手順

1. **オーディオエディター**で、できるだけ適切なループを作成します。
2. 「**処理 (Process)**」タブを選択します。
3. 「**ループ (Loop)**」セクションで、「**調整 (Tweaker)**」をクリックします。
4. 「**ループ調整 (Loop Tweaker)**」ダイアログで、クロスフェードまたはループ後のフェードのどちらを作成するか決定します。
 - クロスフェードを作成する場合は、「**クロスフェード (Crossfade)**」タブをクリックします。
 - ループ後のフェードを作成する場合は、「**ループ後のフェード (Post-Crossfade)**」タブをクリックします。

5. 「ループの終わり」とループ以前のオーディオをクロスフェード (Crossfade Audio at End of Loop with Audio before Loop)」(「クロスフェード (Crossfade)」タブ) または「ループ以降のオーディオとループの始めをクロスフェード (Crossfade Audio after Loop with Audio of Loop Start)」(「ループ後のフェード (Post-Crossfade)」タブ) がオンになっていることを確認します。
6. クロスフェードの長さを指定します。長さハンドルをドラッグするか、グラフの下の「長さ (Length)」の値を調節します。
7. クロスフェードカーブを指定します。カーブハンドルをドラッグするか、「カーブ形状: ゲイン均等～パワー均等 (Shape (from Equal Gain to Equal Power))」の値を調節します。
8. 「適用 (Apply)」をクリックします。
サウンドが処理されます。

補足

クロスフェードを適用したあとでループポイントを移動しないでください。波形は、その時点のループ設定に合わせて処理されています。

手順終了後の項目

- 「ループポイント (Loop Points Adjustment)」タブを開いて「処理後のオーディオを表示 (Display Processed Audio)」をオンにすることで、クロスフェードを視覚的に確認できます。この項目をオンにすると、クロスフェードが適用された波形のプレビューが表示されます。この項目をオフにすると、元の波形が表示されます。オン/オフを切り替えることで、2つの波形を比較できます。

ループ後のフェード

ループ後のフェードとは、ループ後に再生が続く際にグリッチが生じないように、ループのあとのオーディオにループをクロスフェードすることです。ループ後のフェードはループのコピーをオーディオにミキシングすることで作成します。

ループ後のフェードは、「ループ調整 (Loop Tweaker)」ダイアログの「ループ後のフェード (Post-Crossfade)」タブで設定します。

ループ後のフェードでは、ループの開始位置直後の波形部分を解析して、ループの終了位置以降の特定範囲を処理します。その範囲のサイズは、長さのパラメーターで調節します。それ以外は通常のクロスフェードと同じです。

ループに適していないオーディオをループさせる

レベルが減衰し続ける音や音色の変化を繰り返す音は、ループさせるのが困難です。「ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)」ダイアログを使用すると、このような音からループを作成できます。

「ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)」では、音が適切にループするように、レベルおよび音色の特性の変化を均質化する処理を行いません。これは、ソフトシンセまたはハードウェアのサンプラ一用にループ音のサンプルを作成する場合などに役立ちます。

「ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)」には、再生がループの開始位置に近づいたときに元の音を処理範囲にフェードインさせるクロスフェードオプションがあります。

「ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)」を使用するには、ループマーカーのペアを設定してループを作成しておく必要があります。ループの元の長さは変わりません。

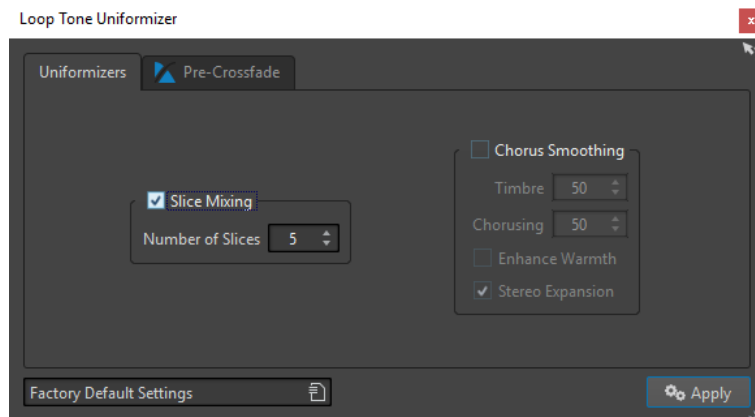
「ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)」 ダイアログ

このダイアログでは、ループに適していないオーディオからループサウンドを作成できます。このようなオーディオの例として、一般的に、レベルが減衰し続ける音や音色の変化を繰り返す音があります。

- 「ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)」 ダイアログを開くには、オーディオエディターを開いて「処理 (Process)」タブを選択し、「ループ (Loop)」セクションで「ループ音の均質化 (Tone Uniformizer)」を選択します。

「ループ音の均質化 (Uniformizers)」 タブ

このタブでは、ループさせる音の均質化に使用する方法を指定できます。



スライスミックス (Slice Mixing)

ループが複数のスライスに分割され、サウンド全体が均一になるようにそのスライスがミックスされます。

スライスミックスを使用する場合は、スライス数を指定する必要があります。必要なスライス数を知るにはテストしてみるしかありませんが、一般的に、スライス数が多いほど自然な音になります。ただし、スライス数にはプログラム上の制限があるため、各スライスには20ミリ秒未満にはできません。

たとえば、8つのスライスを指定した場合、ループは長さが等しい8つの部分に分割されます。次に、これらの部分が重ねられて、1つのサウンドとしてミックスされます。この操作が8回繰り返されます。この新しいオーディオによってループ内のすべてのオーディオが置き換えられますが、その際、位相のオフセットによって音の打ち消し合いが発生しないように適切に処理されます。

スライスミックス (Slice Mixing) - スライス数 (Number of Slices)

使用するスライス数が増えるほどサウンドが変化します。

音色スムージング (Chorus Smoothing)

フェーズボコーダーの原理を使用して高調波フィルタリングを行いません。楽器のアンサンブルや合唱のサウンドをループさせる場合におすすめです。音色を大きく変化させることができます。

音色スムージング (Chorus Smoothing) - 均質度 (Timbre)

音色の特性を平均化する度合いを設定します。値が大きいほど効果も大きくなります。

音色スムージング (Chorus Smoothing) - コーラス (Chorusing)

コーラスエフェクトの深さを設定します。

音色スムージング (Chorus Smoothing) - 暖かみを増強 (Enhance Warmth)

よりなめらかで暖かみのあるサウンドが得られます。

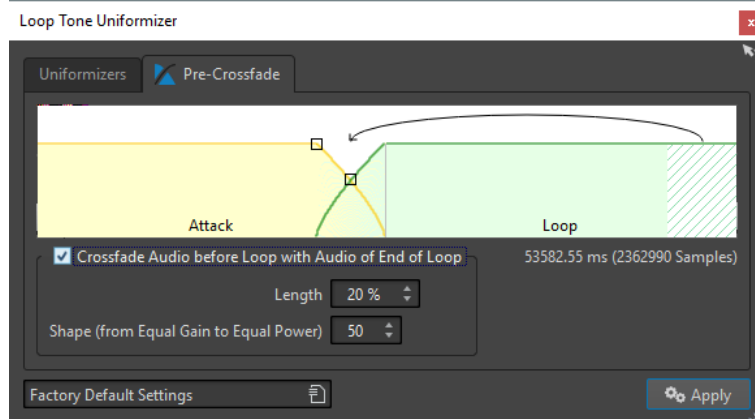
音色スムージング (Chorus Smoothing) - ステレオ音像の拡がり (Stereo Expansion)

ステレオ音像を左右に広げます。

「ループ前フェード (Pre-Crossfade)」 タブ

このタブでは、再生時にループ範囲へスムーズに移行するように、ループの終わりと新しく処理する範囲の開始部分をクロスフェードできます。クロスフェードを調節するには、エンベロープのドラッグポイントまたは値のスライダーを使用します。

この機能を使用する必要があるのは、「ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)」ではループ内の音色のみが変更されるためです。そのため、クロスフェードを適用しないと、ループへの移行が思ったよりなめらかでないということになります。



ループ以前のオーディオとループの終わりをクロスフェード (Crossfade Audio before Loop with Audio of End of Loop)

「適用 (Apply)」をクリックするとクロスフェードが適用されます。

長さ (Length)

クロスフェードの長さを設定します。一般的には再生してみて問題ない範囲でループ後のフェードは短めに設定します。

- クロスフェードが長いとループはスムーズになります。ただし、処理される範囲が増えるので、その分、サウンドキャラクターが変わります。
- クロスフェードが短いと元のサウンドをより保てますが、その分、なめらかさが減ります。

カーブ形状: ゲイン均等～パワー均等 (Shape (from Equal Gain to Equal Power))

クロスフェードのカーブ形状を指定します。シンプルなサウンドに対しては値を小さめに、複雑なサウンドには大きめに設定します。

ループさせるのが難しいオーディオのループ

手順

1. **オーディオエディター**で、ループマーカーを使用して基本的なループを設定します。
2. 調節するループのループ開始マーカーとループ終了マーカーの間をクリックして、そのループを選択します。
3. 「**処理 (Process)**」タブを選択します。
4. 「**ループ (Loop)**」セクションで、「**ループ音の均質化 (Tone Uniformizer)**」をクリックします。

5. 「ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)」ダイアログで、「スライスミックス (Slice Mixing)」と「音色スムージング (Chorus Smoothing)」のいずれかまたは両方がオンになっていることを確認し、設定を行いません。
6. 必要に応じて、「ループ前フェード (Pre-Crossfade)」タブを選択し、クロスフェードを設定します。
7. 「適用 (Apply)」をクリックします。
サウンドが処理されます。「適用 (Apply)」をクリックするたびに、新しいループが設定されます。これにより、さまざまな設定をすばやく試すことができます。

補足

クロスフェードを適用したあとでループポイントを移動しないでください。波形は、その時点のループ設定に合わせて処理されています。

手順終了後の項目

「ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)」ダイアログを使用したあとは、ループの終わりからファイルの終わりへの移行が不自然になることがあります。これを修正するには、「ループ調整 (Loop Tweaker)」ダイアログを使用してループ後のフェードを作成します。

関連リンク

- 「ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)」ダイアログ (781 ページ)
- 「ループ調整 (Loop Tweaker)」ダイアログ (773 ページ)

サンプルデータの属性

サンプルデータの属性を使用すると、ハードウェアまたはソフトウェアのサンプラーに読み込ませる前に、オーディオサンプルの設定を定義できます。

サンプルデータの属性を指定してもサンプルの処理は行なわれません。受け取るサンプラーが使用できるファイル属性が設定されるだけです。これには、サンプルのピッチ (自動的に検出可能)、サンプルの対象となるキー範囲、および占有するベロシティ範囲に関する情報が含まれています。WAV ファイルおよび AIFF ファイルの場合は、この情報はファイルのヘッダーに保存されます。初期設定では、オーディオファイルにサンプルデータの属性はありません。

サンプルデータの属性の編集

手順

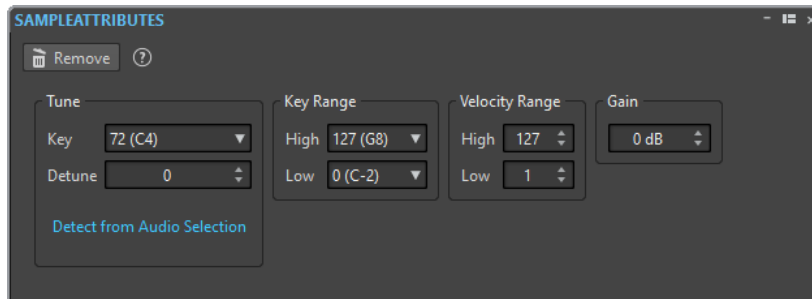
1. オーディオエディターを開きます。
2. 「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「サンプルデータの属性 (Sample Attributes)」を選択します。
3. 「サンプルデータの属性 (Sample Attributes)」ウィンドウで、「作成 (Create)」をクリックします。
4. 必要に応じて、オーディオの選択範囲のピッチを自動的に検出する場合は、オーディオ範囲を選択し、「選択範囲から検出 (Detect from Audio Selection)」を選択します。
5. サンプルデータの属性を指定します。
6. オーディオファイルを保存し、オーディオファイルに指定されているサンプルデータの属性設定を保存します。

サンプルデータの属性は、WAV ファイルおよび AIFF ファイルのみに保存されます。

「サンプルデータの属性 (Sample Attributes)」 ウィンドウ

このウィンドウでは、オーディオサンプルにサンプルデータの属性を作成できます。

- 「サンプルデータの属性 (Sample Attributes)」 ウィンドウを開くには、オーディオエディターを開き、「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「サンプルデータの属性 (Sample Attributes)」を選択します。



作成/削除 (Create/Remove)

アクティブなオーディオファイルにサンプルデータの属性を作成/削除します。

ピッチの設定 (Tune) - キー (Key)

基本ピッチのサウンドを再生するキーを指定します。

ピッチの設定 (Tune) - ピッチ微調整 (Detune)

サンプルの再生ピッチを細かく調節できます。調節幅は上下方向に 1/4 音 (半音の ±50%) です。

選択範囲から検出 (Detect from Audio Selection)

オーディオの選択範囲のピッチを検出します。オーディオの選択範囲にピッチのはっきりした音が 1 つだけある必要があります。

キー範囲 (Key Range) - 最大 (High)/最小 (Low)

マルチサンプルのキーマップに属するサンプルに対してキー範囲を指定します。

ベロシティー範囲 (Velocity Range) - 最大 (High)/最小 (Low)

ベロシティーレイヤーを備えたマルチサンプルのキーマップに属するサンプルのベロシティー範囲を指定します。

ゲイン (Gain)

WAV ファイルと AIFF ファイルにサンプル属性ゲインを指定できます。この項目は再生ボリュームには影響しません。

信号音の作成

WaveLab Pro では、合成音や DTMF 信号または MF 信号を作成できます。

信号音の作成

「信号音の作成 (Signal Generator)」機能を使用すると、モノラルまたはステレオの複雑な合成音を作成できます。

異なる波形のレイヤーを重ねたり、(ステレオファイルを出力する場合に) 左右のチャンネルの設定を別々に調節したりできます。

「信号音の作成 (Signal Generator)」機能は、以下の目的に使用できます。

- オーディオ装置の仕様のテスト
- テープレコーダーの調整など、さまざまな測定
- 信号の処理方法のテスト
- 教育目的

「信号音の作成 (Signal Generator)」機能は、正弦波やのこぎり波、パルス波などの多くの基本的な波形や、さまざまな種類のノイズを生成できる波形ジェネレーターをベースにしています。

「信号音の作成 (Signal Generator)」では、特性 (「オーディオファイル (Source)」タブ)、周波数 (「周波数 (Frequency)」タブ)、および振幅 (「レベル (Level)」タブ) によりさまざまな設定が可能です。

最大 64 のレイヤーを組み合わせて信号音を作成したり、左右のチャンネルに別々の設定を行ったりできます。

補足

「信号音の作成 (Signal Generator)」は、楽曲のサウンドを合成するための機能ではありません。

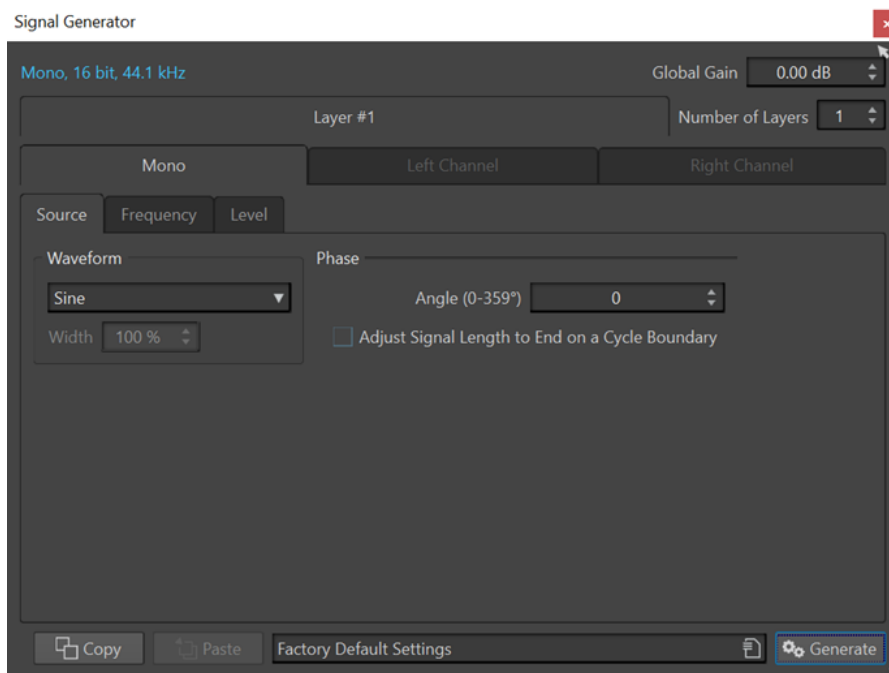
関連リンク

[「信号音の作成 \(Signal Generator\)」ダイアログ \(785 ページ\)](#)

「信号音の作成 (Signal Generator)」ダイアログ

このダイアログでは、モノラルまたはステレオの複雑な合成音を作成できます。

- 「信号音の作成 (Signal Generator)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」 > 「ツール (Tools)」 > 「信号音の作成 (Signal Generator)」を選択します。



オーディオ属性

「オーディオ属性 (Audio Properties)」ダイアログが表示されます。サンプリングレート、ビット解像度などを設定できます。

全体のゲイン (Global Gain)

すべてのレイヤーを統合した全体的なレベルを調節します。

レイヤーの総数 (Number of Layers)

レイヤーの数、たとえば、組み合わせて合成しようとする信号の合計数を設定します。

モノラル (Mono)/左チャンネル (Left Channel)/右チャンネル (Right Channel)

設定を適用するチャンネルを設定します。

コピー (Copy)

現在のレイヤーのすべての設定をコピーします。

貼り付け (Paste)

選択したレイヤーに設定を貼り付けます。

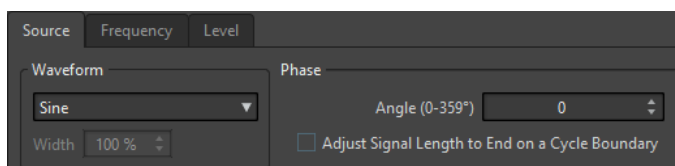
補足

「貼り付け (Paste)」をクリックすると、選択したタブだけでなく、すべてのタブのオーディオファイル、周波数、およびレベルの設定が置き換えられます。

作成 (Generate)

設定を適用します。

「オーディオファイル (Source)」タブ



波形 (Waveform)

選択したレイヤーで使用する波形を選択できます。

幅 (Width)

パルス波を選択した場合、このパラメーターでパルス波の幅を設定できます。選択したパルス波に応じて、幅をパーセンテージで指定する場合とサンプル数で指定する場合があります。

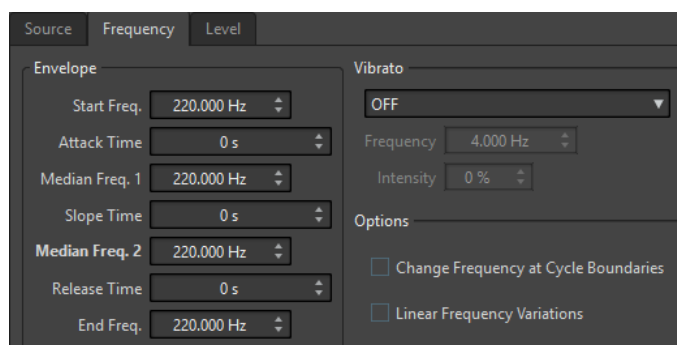
角度 (0 ~ 359°) (Angle (0-359°))

選択したレイヤーの信号の位相を設定します。

長さを周期の終わりに合わせる (Adjust Signal Length to End on a Cycle Boundary)

この項目をオンにすると、位相の設定にかかわらず、生成された波形は振動周期が終わる位置で終了します。

「周波数 (Frequency)」タブ



「エンベロープ (Envelope)」セクション

このセクションでは、選択したレイヤーの周波数エンベロープを設定できます。このエンベロープは、4つのポイントの周波数値と、それらのポイント間に設定する3つの時間値で構成されています。

周波数エンベロープを使わない平坦なピッチが必要な場合は、すべての時間値をゼロにしたうえで、「中間周波数 2 (Median Freq. 2)」のパラメーターに周波数を設定してください。

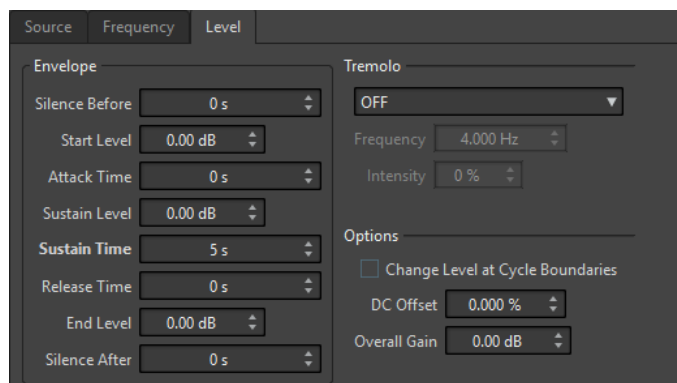
「ビブラート (Vibrato)」セクション

このセクションでは、選択したレイヤーの信号にビブラートを加えることができます。ビブラートの波形を選択し、周波数を設定して、強度を調節します。

周波数を直線 (1 次関数) 的に変更 (Linear Frequency Variations)

この項目をオンにすると、周波数は直線的に変わります。

「レベル (Level)」タブ



エンベロープ (Envelope)

このセクションでは、選択したレイヤーのボリュームエンベロープを設定できます。このエンベロープは、3つのポイントのレベル値と、それらのポイント間に設定する3つの時間値で構成されています。また、「信号前の無音時間 (Silence Before)」と「信号後の無音時間 (Silence After)」では、選択したレイヤーの信号の前と後の無音時間を指定できます。

補足

「全体のゲイン (Overall Gain)」ではレイヤーの全体的なレベルが決まります。

トレモロ (Tremolo)

このセクションでは、選択したレイヤーの信号にトレモロ (継続的なレベル変動) を加えることができます。トレモロの波形を選択し、周波数を設定して、強度を調節します。

周期単位でレベルを変更 (Change Level at Cycle Boundaries)

この項目をオンにすると、トレモロはサンプルからサンプルへと連続的に適用されるのではなく、周期 (サイクル) ごとに再計算されます。

DC オフセット (DC Offset)

選択したレイヤーの信号に DC オフセットを加えることができます。

全体のゲイン (Overall Gain)

選択したレイヤーの全体的なレベルを設定できます。

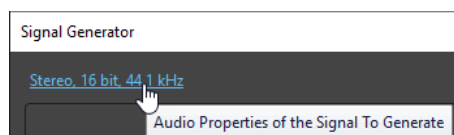
関連リンク

[信号音の作成 \(785 ページ\)](#)

オーディオ信号の生成

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ツール (Tools)」 > 「信号音の作成 (Signal Generator)」を選択します。
2. 「信号音の作成 (Signal Generator)」ダイアログで、オーディオ属性をクリックします。



3. 「オーディオ属性 (Audio Properties)」ダイアログで、チャンネル、サンプリングレート、およびビット解像度を設定します。
4. 「レイヤーの総数 (Number of Layers)」パラメーターを設定し、信号音の作成に使用するレイヤー数を選択します。
5. 「全体のゲイン (Global Gain)」を設定します。
6. レイヤーごとに、「オーディオファイル (Source)」、「周波数 (Frequency)」、および「レベル (Level)」の各タブで設定を編集します。
7. ステレオチャンネルを選択している場合、「全チャンネル (All Channels)」、「左チャンネル (Left Channel)」、または「右チャンネル (Right Channel)」を選択し、左右のいずれか、または両方のチャンネルで設定を変更できます。
8. すべての設定が完了したら、「作成 (Generate)」をクリックします。
ファイルが作成され、新しいウィンドウに表示されます。

関連リンク

[「信号音の作成 \(Signal Generator\)」ダイアログ \(785 ページ\)](#)

DTMF 信号の作成

「**DTMF 信号の作成 (DTMF Generator)**」機能を使用すると、DTMF (Dual-Tone Multi-Frequency) 信号または MF 信号を作成できます。これらの信号はアナログ電話で使用されています。

DTMF 信号および MF 信号は、2つの正弦波と可変周波数を組み合わせて作成されます。プッシュ方式の電話機の場合、押すボタンによって周波数の異なる2つの正弦波が作成されます。このダイヤルパルスは電話交換局でデコードされ、押された文字や番号が識別されます。

関連リンク

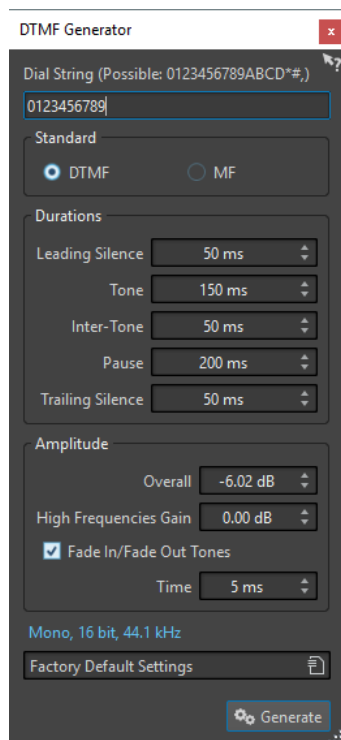
[「DTMF 信号の作成 \(DTMF Generator\)」ダイアログ \(789 ページ\)](#)

[DTMF ファイルの作成 \(790 ページ\)](#)

「DTMF 信号の作成 (DTMF Generator)」ダイアログ

このダイアログでは、DTMF 信号または MF 信号を作成できます。

- 「**DTMF 信号の作成 (DTMF Generator)**」ダイアログを開くには、「**ファイル (File)**」 > 「**ツール (Tools)**」 > 「**DTMF 信号の作成 (DTMF Generator)**」を選択します。



文字列 (Dial String)

DTMF 信号に変換する数を入力できます。DTMF に使用できる文字は「**0123456789ABCD*#,)**」、MF に使用できる文字は「**0123456789ABC*#,)**」です。

DTMF

DTMF は、最も広く使用されている標準です。DTMF の文字列は、16 文字に制限されます。

MF

MF では、DTMF とは異なる周波数が使用されます。MF の文字列は、15 文字に制限されません。

信号音前の無音部 (Leading Silence)

最初の信号音の前にある無音部分の長さを指定します。

信号音 (Tone)

各信号音の長さを設定します。

信号音の間隔 (Inter-Tone)

信号音の間の時間的な間隔を調節します。

休止 (Pause)

文字列内の休止の長さを決定します。文字列にコンマを入力すると、休止が挿入されます。

信号音後の無音部 (Trailing Silence)

最後の信号音のあとの無音部分の長さを指定します。

全体 (Overall)

信号音のミックスのレベルを制御します。

高周波数ゲイン (High Frequencies Gain)

DTMF 信号は 2 つの信号音間のミックスで構成されています。1 つは高周波数信号音で、もう 1 つが低周波数信号音です。この設定をゼロのままにして 2 つの信号音を同じ振幅にするか、または高周波数信号音を最大 12dB まで上げるか、どちらかを選択できます。電話回線によっては、高周波数信号音が低周波信号音よりも 2dB 高く設定されることがあります。

信号音のフェードイン/アウト (Fade In/Fade Out Tones)

この項目をオンにすると、生成された信号音がフェードインおよびフェードアウトします。

時間単位 (Time)

対応する項目をオンにした場合、フェード時間を設定できます。

オーディオ属性 (Audio Properties)

「オーディオ属性 (Audio Properties)」ダイアログが表示されます。サンプリングレート、ビット解像度などを設定できます。

関連リンク

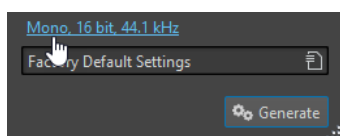
[DTMF 信号の作成 \(789 ページ\)](#)

[DTMF ファイルの作成 \(790 ページ\)](#)

DTMF ファイルの作成

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ツール (Tools)」 > 「DTMF 信号の作成 (DTMF Generator)」を選択します。
2. 「DTMF 信号の作成 (DTMF Generator)」ダイアログで、ダイアログの最上部にあるテキストフィールドに文字列を入力します。
使用できる文字はテキストフィールドの上に表示されています。
3. 使用する標準を選択します。
4. 「長さ (Durations)」および「振幅値 (レベル) (Amplitude)」を設定します。
5. ビット解像度とサンプリングレートを選択するには、オーディオ属性をクリックします。



「オーディオ属性 (Audio Properties)」ダイアログが表示されます。オーディオファイルの設定を編集できます。

6. 「作成 (Generate)」をクリックします。
ファイルが作成され、新しいウィンドウに表示されます。
-

関連リンク

[DTMF 信号の作成 \(789 ページ\)](#)

「DTMF 信号の作成 (DTMF Generator)」ダイアログ (789 ページ)

オーディオ CD の読み込み

通常の CD からタイトルを読み込み、任意のオーディオ形式でデジタル化し、コピーして保存することができます。

WaveLab Pro では、多くの CD ドライブがサポートされていますが、注意が必要な制限事項がいくつかあります。

- CD-ROM/CD-R ドライブからオーディオを取り込むためのさまざまなプロトコルがあります。WaveLab Pro では、できるだけ多くの方式をサポートしていますが、特定のドライブで本製品が問題なく動作するという保証はありません。これは CD-Text と ISRC にも当てはまりません。
- トラックを読み込む CD の著作権情報を確認し順守してください。

タイトルを読み込む場合、初期設定では「タイトル XX (Title XX)」という名前が付けられます。XX は、01 から始まる数値です。番号を付ける方法は変更できます。

補足

- オーディオ CD からのタイトルの読み込みは、CD-ROM やハードディスクからファイルを読み込むよりも技術的に複雑です。これは、オーディオセクターは検出が困難な場合があるためです。CD 規格に完全には準拠していない CD では、問題が発生する可能性があります (特にコピー防止機能が設定されている場合)。
- エンファシスを使ってオーディオ CD からタイトルを読み込んだあとで自分の CD で使用する場合、オーディオモニターで、そのタイトルのエンファシスをオンにする必要があります。

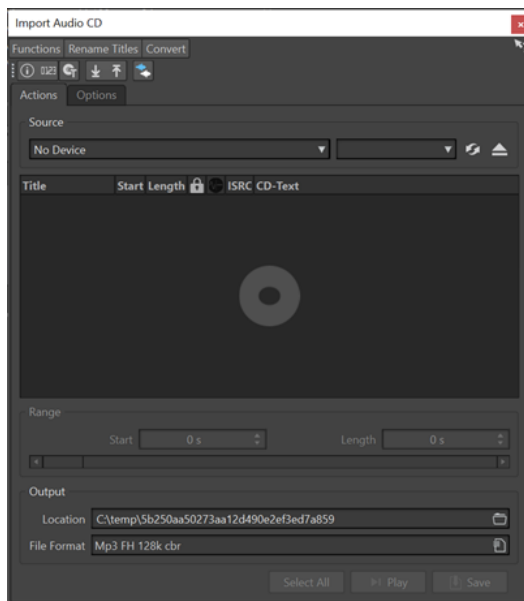
関連リンク

[オーディオ CD からオーディオを読み込む \(795 ページ\)](#)

「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログ

このダイアログでは、オーディオ CD から 1 つまたは複数のトラックを読み込めます。

- 「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」> 「読み込む (Import)」を選択して「オーディオ CD (Audio CD)」をクリックします。



「機能 (Functions)」メニュー

CD 情報 (CD Info)

CD の再生時間および UPC/EAN コード (情報がある場合) が表示されます。

ISRC コードの抽出 (Extract ISRC Codes)

ISRC コードを読み取ってタイトルリストに表示します。CD ドライブによっては、時間がかかる場合があります。

CD-Text の調査 (Examine CD-Text)

「CD-Text」ダイアログが表示されます。CD-Text を参照できます。すべての CD ドライブで CD-Text がサポートされているわけではありません。

CD-Text の抽出 (Extract CD-Text)

CD-Text を抽出し、主な内容をタイトルリストに表示します。

「タイトル名を変更 (Rename Titles)」メニュー

名前

選択した名前変更方法に従ってタイトル名を変更します。

インターネット (gnudb) でトラック名を検索 (Search Track Names on the Internet (gnudb))

インターネットのデータベースからタイトル名を検索します。アルバムが検出されると、タイトルリストが更新されます。

インターネット (gnudb) にトラック名を登録申請 (Submit Track Names to the Internet (gnudb))

CD 情報の gnudb データベースに、アルバムの情報を登録申請します。

「変換 (Convert)」メニュー

すべての CD トラックをオーディオモンタージュに変換 (Convert All CD Tracks to Audio Montage)

すべてのタイトルを抽出し、それらを使用してオーディオモンタージュを作成します。

選択した CD トラックをオーディオモンタージュに変換 (Convert Selected CD Tracks to Audio Montage)

選択したタイトルを抽出し、それらを使用してオーディオモンタージュを作成します。

「操作内容 (Actions)」 タブ

ソース (Source)

オーディオを読み込む CD ドライブを選択します。

速度 (Speed)

書き込み速度を設定できます。最高速度は、書き込みデバイスおよびデバイス内のディスクによって異なります。

内容を更新 (Refresh)

「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」 ダイアログが開かれているときに CD を挿入した場合は、このボタンをクリックしてください。リストが更新され、CD のコンテンツが表示されます。

光メディアの取り出し

選択したドライブからメディアを取り出します。

タイトルリスト

CD 内の各タイトルを表示します。

対象範囲 (Range) - ファイル開始位置/長さ (Start/Length)

タイトルの一部だけを読み込む場合は、「ファイル開始位置 (Start)」 フィールドと「長さ (Length)」 フィールドを使用して開始位置と長さを定義します。

出力 (Output) - 場所 (Location)

出力場所を設定できます。

出力 (Output) - ファイル形式 (File Format)

出力ファイル形式を設定できます。

すべてを選択 (Select all)

タイトルリストのすべてのタイトルを選択します。

再生 (Play)

選択されているタイトルを再生します。

「オプション (Options)」 タブ

無音部分を削除 (Trim Silence)

この項目をオンにすると、読み込むタイトルの間にある無音部分が削除されます。デジタルレベルでの無音 (ゼロレベル値のサンプル) だけが削除されます。

CD 交換時に自動更新 (Automatically Refresh on CD Change)

この項目がオンになっている場合、WaveLab Pro は 1 秒に数回程度、ディスクドライブに新しい CD が挿入されていないかチェックします。新しい CD が検出されるとタイトルリストが自動的に更新されます。

ISRC コードを自動抽出 (Automatically Extract ISRC Codes)

この項目をオンにすると、CD を挿入したときに ISRC コードが自動的に抽出されます。

CD-Text を自動抽出 (Automatically Extract CD-Text)

この項目をオンにすると、CD を挿入したときに CD-Text が自動的に抽出されます。

インターネットでトラック名を自動検索 (Automatically Search Track Names on the Internet)

この項目をオンにすると、CD を挿入したときにタイトル名がインターネットで自動的に検索されます。

第 1 トラック前の休止時間 (ある場合) を読み込み (Grab Pause before First Track (If Available))

この項目をオンにすると、第 1 タイトルの前にオーディオ部分がある場合、そのオーディオ部分が第 1 タイトルとともに抽出されます。これにより、隠れたボーナスタイトルを読み込むことができます。

日本語の CD-Text デコーダーを使用 (Use a Japanese CD-Text decoder)

この項目をオンにすると、CD-Text データが日本語として処理されます (次回抽出時)。

ピークファイルを作成 (Create Peak File)

この項目をオンにすると、レンダリングされたファイルとともにピークファイルが作成されます。

CD フレーム単位で時間表示 (Show times with CD frame units)

この項目をオンにすると、時間が CD フレーム単位で表示されます。CD フレームは 1 秒あたり 75 個あります。

マスターセクション経由で再生 (Play through Master Section)

このボタンをオンにすると、**マスターセクション**が無視されます。オフにすると、オーディオが**マスターセクション**経由で再生されます。

タイトルおよび CD-Text をメタデータに変換 (Convert Titles and CD-Text to Metadata)

この項目をオンにすると、読み込んだタイトルを MP3 や WAV などのメタデータに対応したオーディオファイル形式に変換する場合、各タイトルの名前と CD-Text がファイルヘッダーに自動的に追加されます。

多重確認モード (低速) を使用 (Ultra-Safe Mode (slow))

この項目をオンにすると、読み込み結果が同じになるまで、タイトルが何度か読み込まれます (チェックサムを使用します)。ディスクに保存する前に、タイトルの読み込み結果を同じにするまで何回読み込むかを設定してください。

タイトル前後の読み取り時間 (Read Audio Before and After Titles)

この機能を利用するとタイトルの前やあとにあるオーディオも一緒に読み込むことができます。タイトルの位置が不正に設定された CD などにも対応できます。

関連リンク

[オーディオ CD の読み込み \(792 ページ\)](#)

オーディオ CD からオーディオを読み込む

WaveLab Pro のプロジェクトにオーディオ CD のオーディオを読み込むことができます。

手順

1. CD を CD-ROM/CD-R ドライブに挿入します。
2. 「ファイル (File)」 > 「読み込む (Import)」を選択します。
3. 「オーディオ CD (Audio CD)」をクリックします。
4. 「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログの「ソース (Source)」セクションで、読み込むドライブを選択し、読み込み速度を指定します。
5. (オプション) ファイルの名前を変更し、番号を付ける方法を指定します。

タイトルをすべて読み込む場合、タイトルには一意の名前が必要です。

6. 必要に応じて、「オプション (Options)」タブの「タイトル前後の読み取り時間 (Read Audio Before and After Titles)」セクションで、各タイトルの前やあとにあるオーディオを読み込む長さを指定します。
 7. タイトルリストで、読み込むタイトルを選択します。
 8. ファイルを 1 つだけ選択した場合、「対象範囲 (Range)」セクションで、「ファイル開始位置 (Start)」と「長さ (Length)」を定義して、タイトルの一部だけを読み込みます。
 9. 「出力 (Output)」セクションでフォルダーアイコンをクリックし、出力場所を選択します。
また、オーディオモニタージュトトラックに任意の数のタイトルをドラッグできます。
 10. 「出力 (Output)」セクションで、「ファイル形式 (File Format)」フィールドをクリックし、読み込むオーディオファイルのファイル形式を選択します。
 11. 「保存 (Save)」をクリックします。
-

結果

指定した場所にタイトルが読み込まれます。

関連リンク

[「オーディオ CD の読み込み \(Import Audio CD\)」ダイアログ \(792 ページ\)](#)

インターネットでのタイトル名の検索

CD 情報の gnudb データベースを使用して、CD に関する情報を検索できます。

前提条件

gnudb 機能を使用する場合は、インターネットに接続しておきます。

手順

1. CD を CD-ROM/CD-R ドライブに挿入します。
 2. 「ファイル (File)」 > 「読み込む (Import)」を選択します。
 3. 「オーディオ CD (Audio CD)」をクリックします。
 4. 「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログで、「タイトル名を変更 (Rename Titles)」 > 「インターネット (gnudb) でタイトル名を検索 (Search Title Names on the Internet (gnudb))」を選択します。
-

関連リンク

[「オーディオ CD の読み込み \(Import Audio CD\)」ダイアログ \(792 ページ\)](#)

インターネットへのタイトル名の登録申請

CD 情報の gnudb データベースに、オーディオ CD の情報を登録申請できます。

前提条件

gnudb 機能を使用する場合は、インターネットに接続しておきます。

手順

1. CD を CD-ROM/CD-R ドライブに挿入します。

2. 「ファイル (File)」 > 「読み込む (Import)」を選択します。
3. 「オーディオ CD (Audio CD)」をクリックします。
4. 「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログで、各タイトル名を変更します。
5. 「タイトル名を変更 (Rename Titles)」 > 「インターネット (gnudb) にタイトル名を登録申請 (Submit Title Names to the Internet (gnudb))」を選択します。
6. 「CD 情報を登録申請 (Submit CD Information)」ダイアログでフィールドに必要な事項を入力し、E メールアドレスを入力します。

補足

送信エラーのレポートを送信するためには E メールアドレスが必要です。E メールアドレスはデータベースに保存されません。

gnudb データベースでは、タイトルごとに異なるアーティストやジャンルを入力することはできません。タイトルごとにアーティストが異なる場合、タイトル名を「Title/Artist」のように入力します。

7. 「OK」をクリックします。
-

関連リンク

[「オーディオ CD の読み込み \(Import Audio CD\)」ダイアログ \(792 ページ\)](#)

多重確認モード

タイトルの一部を適切に読み込めず、オーディオに望ましくないクリック音やポップ音が発生することがあります。これは、CD ドライブの性能によります。この問題を解決するには、「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログで「**多重確認モード (Ultra-Safe Mode)**」をオンにします。

この項目をオンにすると、ディスクに保存する前に、トラックの読み込み結果を同じにするまで何回読み込むかを指定できます。

関連リンク

[「オーディオ CD の読み込み \(Import Audio CD\)」ダイアログ \(792 ページ\)](#)

オーディオ CD のタイトルをオーディオモンタージュに変換する

オーディオ CD のタイトルをオーディオモンタージュに変換できます。

手順

1. CD を CD-ROM/CD-R ドライブに挿入します。
2. 「ファイル (File)」 > 「読み込む (Import)」を選択します。
3. 「オーディオ CD (Audio CD)」をクリックします。
4. 必要に応じて、「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログの「オプション (Options)」タブで、オーディオ CD の変換時に CD から抽出する情報を選択します。
5. 選択したトラックのみを変換するか、すべてのトラックを変換するかを指定します。
 - 選択したタイトルのみを変換するには、「**変換 (Convert)**」 > 「**選択したタイトルをオーディオモンタージュに変換 (Convert Selected Titles to Audio Montage)**」を選択します。

- すべてのタイトルを変換するには、「**変換 (Convert)**」 > 「**すべてのタイトルをオーディオモンタージュに変換 (Convert All Titles to Audio Montage)**」を選択します。
-

結果

変換が終了すると、読み込まれたファイルが**オーディオモンタージュ**ウィンドウで開かれます。

関連リンク

[「オーディオ CD の読み込み \(Import Audio CD\)」ダイアログ \(792 ページ\)](#)

ビデオ

WaveLab Pro では、オーディオモニターズにビデオファイルを追加できます。さまざまな形式のビデオファイルを WaveLab Pro 内部で再生したり、ビデオファイルからオーディオを抽出したり、ビデオと並行してオーディオを編集したりできます。

関連リンク

[ビデオファイルの互換性](#) (804 ページ)

[ビデオトラック](#) (799 ページ)

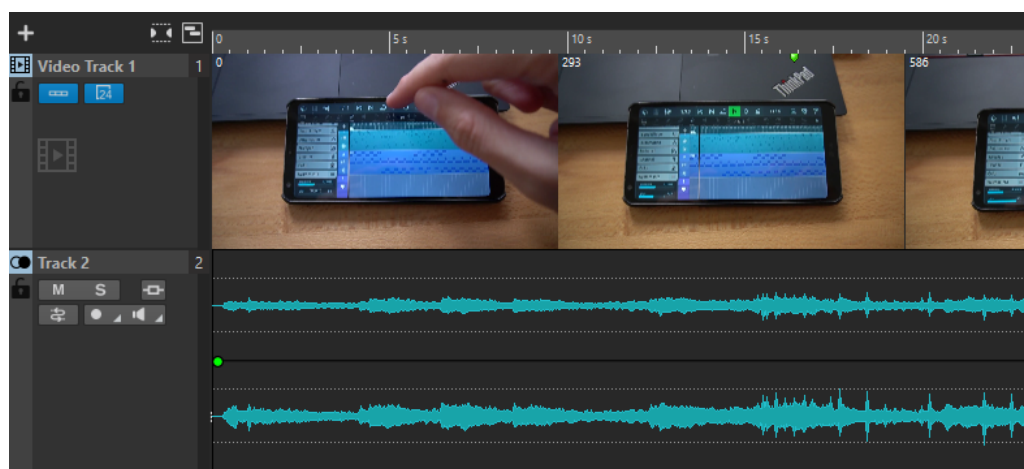
[ビデオウィンドウ](#) (803 ページ)

ビデオトラック

オーディオモニターズのビデオトラックを使用すると、オーディオモニターズにビデオファイルを追加できます。

読み込まれたビデオファイルはビデオトラックにクリップとして表示されます。サムネイルに動画のフレームが表示されます。ビデオの音声を収めたオーディオファイルは、ビデオトラックの下の新規オーディオモニターズトラックに配置されます。

形式が異なる複数のビデオファイルであっても、1つのビデオトラックに読み込みます。オーディオモニターズに作成できるビデオトラックは1つまでです。



関連リンク

[ビデオから抽出されたオーディオの編集](#) (801 ページ)

[ビデオトラックの追加](#) (799 ページ)

[既存のオーディオモニターズにビデオファイルを挿入する](#) (800 ページ)

[ビデオファイルを新規オーディオモニターズに読み込む](#) (800 ページ)

[トラック](#) (390 ページ)

ビデオトラックの追加

ビデオトラックはオーディオモニターズごとに1つ追加できます。

手順

- オーディオモニタージュウウィンドウで、以下のいずれかを行ないます。
 - トラックコントロール領域最上部の「+」をクリックして、「ビデオトラック (Video Track)」を選択します。
 - トラックコントロール領域を右クリックして「トラック (Track)」ポップアップメニューを開き、「トラックを追加 (Add Track)」 > 「ビデオトラック (Video Track)」を選択します。
-

結果

初期設定では、新規トラックがアクティブなトラックの下に追加されます。新しいトラックをアクティブなトラックの上に配置するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら新しいトラックを追加します。

関連リンク

[トラックコントロール領域 \(337 ページ\)](#)

既存のオーディオモニタージュウにビデオファイルを挿入する

ビデオファイルをオーディオモニタージュウに挿入できます。

選択できる手順

- 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、「読み込む (Import)」セクションで「ビデオファイル (Video File)」をクリックします。挿入するビデオファイルを選択して「開く (Open)」をクリックします。
自動的にビデオトラックが作成されます。
 - 挿入するビデオファイルを「ファイル (Files)」ウィンドウからビデオトラックにドラッグします。
 - 挿入するビデオファイルをエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) からビデオトラックにドラッグします。
-

結果

ビデオファイルがオーディオモニタージュウに挿入されます。

補足

ファイルに含まれたオーディオのサンプリングレートがオーディオモニタージュウのサンプリングレートに一致しない場合、「不一致のサンプリングレート (Mismatched Sample Rates)」ダイアログが開きます。このダイアログでは、リサンプリングされたオーディオのコピーを作成できます。

関連リンク

[ビデオトラックの追加 \(799 ページ\)](#)

[ビデオファイルを新規オーディオモニタージュウに読み込む \(800 ページ\)](#)

[「不一致のサンプリングレート \(Mismatched Sample Rates\)」ダイアログ \(423 ページ\)](#)

ビデオファイルを新規オーディオモニタージュウに読み込む

ビデオファイルをビデオクリップとして新規オーディオモニタージュウに読み込むことができます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「読み込む (Import)」 > 「ビデオ (Video)」を選択します。
 2. 読み込むビデオファイルを選択して「読み込む (Import)」をクリックします。
-

結果

読み込まれたビデオファイルはビデオトラックにクリップとして表示されます。サムネイルに動画のフレームが表示されます。ビデオの音声を収めたオーディオファイルは、ビデオトラックの下の新規オーディオモンタージュトラックに配置されます。

ビデオから抽出されたオーディオの編集

ビデオトラックのオーディオトラックを編集できます。ビデオファイルを読み込むと、オーディオが抽出され、ビデオトラックの下の新規オーディオモンタージュトラックに配置されます。

ビデオから抽出したオーディオを編集したあと、オーディオモンタージュをレンダリングして元オーディオを編集したオーディオに置き換えることができます。

サポートされている埋め込みオーディオ形式については、Steinberg の Web サイトにある Steinberg Support を参照してください。

関連リンク

[ビデオのオーディオを置き換える \(801 ページ\)](#)

ビデオのオーディオを置き換える

ビデオのオーディオトラックを、別のオーディオファイルや、元オーディオを編集したものに置き換えることができます。オーディオトラック全体を置き換えることも、一部を置き換えることもできます。

前提条件

オーディオを置き換えるビデオファイルをオーディオモンタージュに追加しておきます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - ビデオのオーディオを元オーディオを編集したものに置き換えるには、元のオーディオファイルを編集します。
 - ビデオの元オーディオを別のオーディオに置き換えるには、元のオーディオトラックのオーディオを削除して新しいオーディオを追加します。

オーディオの編集が終わったら、オーディオモンタージュをレンダリングして新しいオーディオを含むビデオを作成できます。

- ビデオトラックを選択します。
- 「**レンダリング (Render)**」タブを選択します。
- 「**ソース (Source)**」メニューで「**アクティブなビデオクリップの範囲 (Range of Active Video Clip)**」を選択します。
- 「**出力 (Output)**」セクションで、レンダリングするビデオファイルの「**名前 (Name)**」と「**場所 (Location)**」を指定します。

補足

レンダリングされるビデオファイルの形式は、元のビデオの形式と同じです。ビデオは再レンダリングされません。つまり、この処理で品質が低下することはありません。

- 「**オプション (Options)**」セクションで、「**オプション (Options)**」をクリックして以下のいずれかを行ないます。
 - 編集したオーディオを使用して元のビデオのコピーを作成するには、「**処理済のオーディオでビデオを作成 (Create Video with the Resulting Audio)**」をオンにします。

- レンダリングされたビデオを新しいオーディオモンタージュで開くには、「**新規オーディオモンタージュにビデオを再読み込み (Reimport Video in New Audio Montage)**」をオンにします。
- レンダリングされたビデオファイルのオーディオファイルを**オーディオエディター**で開くには、「**レンダリング後のオーディオファイルを開く (Open Rendered Audio File)**」をオンにします。

7. 「**レンダリング (Render)**」セクションで、「**レンダリングを開始 (Start Rendering)**」をクリックします。

関連リンク

[既存のオーディオモンタージュにビデオファイルを挿入する \(800 ページ\)](#)

[ビデオファイルを新規オーディオモンタージュに読み込む \(800 ページ\)](#)

ビデオクリップの編集

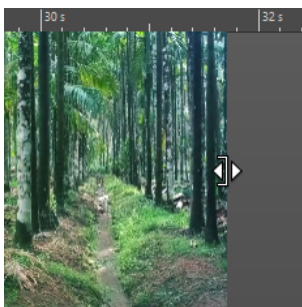
オーディオモンタージュにビデオファイルを読み込むと、自動的にビデオクリップが作成されます。

補足

ビデオファイルのオーディオの編集や調節を始める前に、専用のビデオエディターでビデオの編集を終わらせておくようにしてください。

ビデオクリップで作業するときは、以下の編集を行なえます。

- ビデオクリップをコピーするには、ビデオクリップの上部をクリックして別の場所にドラッグします。
- ビデオクリップの終了位置をトリミングするには、終了位置をクリックして左にドラッグします。



- ビデオクリップのすべての編集を無効にするには、ビデオトラックのトラックコントロール領域で「**ロック (Lock)**」をクリックします。



- ビデオクリップのオーディオクリップを編集するには、WaveLab Pro のオーディオ編集ツールを使用します。

関連リンク

[ビデオトラック \(799 ページ\)](#)

[ビデオトラックのトラックコントロール領域 \(347 ページ\)](#)

[既存のオーディオモンタージュにビデオファイルを挿入する \(800 ページ\)](#)

[ビデオファイルを新規オーディオモンタージュに読み込む \(800 ページ\)](#)

ビデオを編集モードに追従させる

「ビデオを編集モードに追従させる (Video Follows Edit Mode)」を使用すると、オーディオを編集しながらビデオウィンドウに常に映像のフィードバックを得ることができます。

- 「ビデオを編集モードに追従させる (Video Follows Edit Mode)」をオンにするには、「編集 (Edit)」タブを選択して、「クリップ (Clip)」セクションの「ビデオを編集モードに追従させる (Video Follows Edit Mode)」をオンにします。

「ビデオを編集モードに追従させる (Video Follows Edit Mode)」をオンにすると、行なう各編集操作に「ビデオ (Video)」ウィンドウ内のビデオが自動的に追従します。これにより、ビデオのどこを編集しているか即座に確認できます。

「ビデオを編集モードに追従させる (Video Follows Edit Mode)」使用中は、「ビデオ (Video)」ウィンドウから映像のフィードバックが得られます。つまり、編集カーソルの位置と画像が一致します。以下の操作中に映像のフィードバックが得られます。

- 範囲の選択および範囲境界線の調節
- オーディオクリップの移動
- オーディオクリップのナッジ
- オーディオクリップまたは範囲選択のサイズ変更
- オーディオクリップのフェードハンドルの調節

関連リンク

[ビデオウィンドウ \(803 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(354 ページ\)](#)

ビデオウィンドウ

オーディオモンタージュにビデオを読み込んで再生を開始すると、ビデオはビデオウィンドウの中で再生されます。ビデオウィンドウのサイズは変更できます。ドッキングを解除して、たとえば別画面に配置することもできます。

- ビデオウィンドウを開くには、「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「ビデオ (Video)」を選択します。

補足

パフォーマンスを最適化するには、ビデオウィンドウのドッキングを解除して独立したウィンドウで使用します。



関連リンク

[ビデオトラック \(799 ページ\)](#)

[ビデオトラックのタイムコードのオン/オフを切り替える \(804 ページ\)](#)

ビデオトラックのタイムコードのオン/オフを切り替える

ビデオウィンドウのタイムコードは、時間、分、秒とフレームを使用して各デバイスの位置を示す時間を表わします。各フレームには、ビジュアルフィルムまたはビデオフレームが表示されます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオモンタージュ (Audio Montages)」を選択します。
2. 「すべてのオーディオモンタージュ (All Audio Montages)」をクリックします。
3. 「ビデオウィンドウ (Video Window)」セクションで、「タイムコードを表示 (Show Timecode)」をオンまたはオフにします。

関連リンク

[「すべてのオーディオモンタージュ \(All Audio Montages\)」タブ \(928 ページ\)](#)

ビデオファイルの互換性

WaveLab Pro でビデオファイルの作業を行なうときは、そのビデオファイルタイプがサポートされていることを確認する必要があります。

補足

特定のビデオファイルを再生できない場合、外部アプリケーションを使用して互換性のある形式にファイルを変換します。

サポートされるビデオファイル形式については、Steinberg の Web サイトにあるヘルプセンターを参照してください。

関連リンク

[ビデオコンテナ形式 \(805 ページ\)](#)

[ビデオコーデック \(805 ページ\)](#)
[ビデオのフレームレート \(805 ページ\)](#)

ビデオコンテナ形式

ビデオやその他のマルチメディアファイルはコンテナ形式を使用します。

このコンテナにはビデオやオーディオを含むさまざまな情報のストリームとともに、オーディオとビデオを一緒に再生するために必要な同期情報などのメタデータも収められています。作成日、作成者、章のマークなどに関するデータもコンテナ形式に収められます。

WaveLab Pro では以下のコンテナ形式がサポートされています。

MOV

これは QuickTime ムービーです。

MPEG-4

この形式にはストリーミング、編集、ローカル再生、コンテンツの交換を行なうためのさまざまなメタデータを収めることができます。ファイル拡張子は .mp4 です。

AVI

Microsoft が導入したマルチメディアコンテナ形式です。

関連リンク

[ビデオファイルの互換性 \(804 ページ\)](#)
[ビデオコーデック \(805 ページ\)](#)

ビデオコーデック

コーデックとは、ビデオやオーディオファイルのサイズを小さくして、コンピューターで扱いやすくするために使用されるデータ圧縮方式です。詳細については、Steinberg の Web サイトにあるヘルプセンターを参照してください。

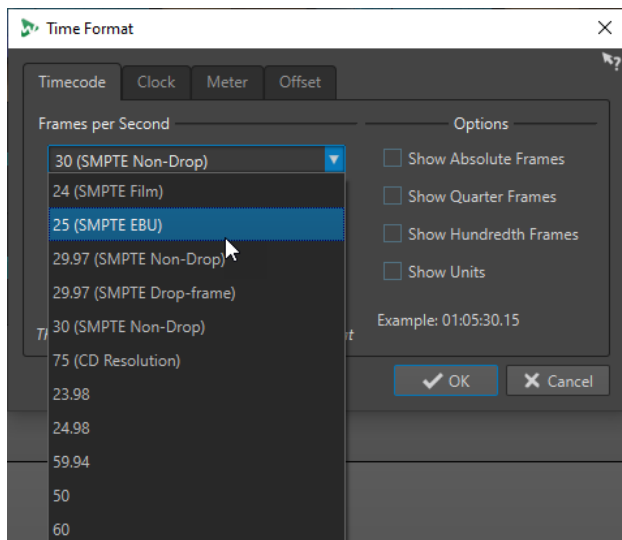
関連リンク

[ビデオファイルの互換性 \(804 ページ\)](#)
[ビデオコンテナ形式 \(805 ページ\)](#)

ビデオのフレームレート

WaveLab Pro はビデオやフィルムのさまざまなフレームレートをサポートしています。ビデオのフレームレートは、オーディオモニタージューのフレームレートと一致する必要があります。

WaveLab Pro は、読み込んだビデオのフレームレートを自動的に採用します。また、「時間の表示形式 (Time Format)」ダイアログから手動でフレームレートを調整することもできます。



以下のフレームレートをサポートします。

フレーム/秒 (Frames per Second)

フレームのカウント方式に関係なく、リアルタイムでビデオのフレームが進行する実際の速度が本当のフレームレートとなります。

WaveLab Pro は以下のフレームレートをサポートします。

23.98 fps

このフレームレートは、NTSC ビデオに転送され、2-3 プルダウンのテレシネ転送のために速度を落とす必要があるフィルムに使用されます。24 p と呼ばれる HD ビデオの種類にも使用されます。

24 fps

標準フィルムカメラの本当の速度です。

24.98 fps

このフレームレートは、一般には PAL と NTSC ビデオとフィルムソース間の転送を容易にするために使用されます。主にエラーを補正するために使用されます。

25 fps

PAL ビデオのフレームレートです。

29.97 fps/29.97 dfps

NTSC ビデオのフレームレートです。カウントはノンドロップかドロップフレームのいずれかになります。

30 fps/30 dfps

このフレームレートはビデオ標準ではなくなりましたが、音楽録音では一般的に使用されています。かつては白黒 NTSC 放送の標準でした。2-3 テレシネ転送を経てフィルムの速度にプルアップされた NTSC ビデオに相当します。カウントはノンドロップかドロップフレームのいずれかになります。

50 fps

このレートは 50 p と呼ばれます。

59.94 fps

このビデオフレームレートは高解像度カメラでサポートされ、NTSC と互換性があります。

60 fps

このビデオフレームレートは多くの高解像度カメラでサポートされています。ただし、NTSC と互換性のある 59.94 fps のフレームレートの方がはるかに一般的です。

重要

可変フレームレート (VFR) のビデオ形式はサポートされていません。

関連リンク

[「時間の表示形式 \(Time Format\)」ダイアログ \(94 ページ\)](#)

WaveLab と外部アプリケーション

DAW などの外部アプリケーションと WaveLab Pro を組み合わせる方法はいくつかあります。

WaveLab Pro には、WaveLab Pro と他のオーディオアプリケーションを含むアプリケーション間のワークフローを最適化するための以下の機能が用意されています。

- **WaveLab Exchange** では、WaveLab Pro を Cubase Pro、Cubase Artist、Nuendo の外部エディターとして使用できます (逆も同様)。
- WaveLab Pro ARA 拡張機能は ARA インターフェースと VST 3 をサポートするさまざまな DAW に統合でき、外部アプリケーションから離れることなく WaveLab Pro のオーディオ編集機能にアクセスできます。
- 使いやすいアプリケーション間のコピー操作により、コピーアンドペーストやドラッグアンドドロップの簡単な操作で WaveLab から他のオーディオアプリケーションにオーディオ範囲を簡単に挿入できます。

関連リンク

[WaveLab Exchange \(809 ページ\)](#)

[アプリケーション間のコピー操作 \(812 ページ\)](#)

[ARA 拡張機能としての WaveLab \(815 ページ\)](#)

WaveLab Exchange

WaveLab Pro を Cubase Pro、Cubase Artist、Nuendo の外部エディターとして使用できます (逆も同様)。

重要

- WaveLab Exchange は、Cubase Pro 8.5.10 以降、Cubase Artist 8.5.10 以降、および Nuendo 7.1.20 以降でのみ使用できます。
- WaveLab Exchange は、Wave のファイル形式をサポートしています。

Cubase/Nuendo の外部エディターとしての WaveLab Pro

Cubase/Nuendo のオーディオイベントを WaveLab Pro で開くことができます。これにより、WaveLab Pro の編集機能を、Cubase/Nuendo のオーディオイベントに適用できます。

たとえば、以下の高度な編集オプションが WaveLab Pro で使用できます。

- オーディオのエラー修正
- オーディオスペクトラムの編集
- 個々のチャンネルの編集と処理
- Mid/Side の編集と処理
- ラウドネスのノーマライズ (EBU R-128 推奨)
- 解析メーター、全般情報の検出 (EBU R-128 推奨)、3D 周波数解析
- RestoreRig
- MasterRig

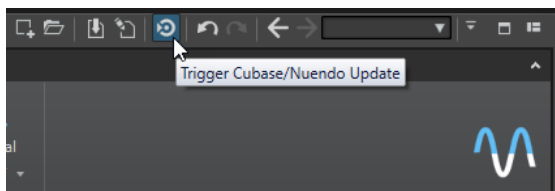
WaveLab Pro で Cubase/Nuendo のオーディオイベントを編集する

前提条件

WaveLab Pro で編集するオーディオイベントが含まれる Cubase/Nuendo プロジェクトを Cubase/Nuendo で開いておきます。

手順

1. WaveLab Pro で編集するオーディオイベントを、Cubase/Nuendo のプロジェクトウィンドウで選択します。
「**オブジェクトの選択 (Object Selection)**」 ツールを使用して、オーディオイベントの一部だけを選択することもできます。
2. 「**Audio**」 > 「**WaveLab で編集 (Edit in WaveLab)**」 を選択します。
3. WaveLab Pro でオーディオイベントを編集します。
4. 編集が終わったら、コマンドバーの「**Cubase/Nuendo の更新をトリガー (Trigger Cubase/Nuendo Update)**」をクリックします。



結果

オーディオイベントに対して行なった変更が、Cubase/Nuendo プロジェクトに適用されます。

WaveLab Pro の外部エディターとしての Cubase/Nuendo

WaveLab Pro のオーディオファイルまたはクリップを使用して作業する場合、そのオーディオファイルのプロジェクトを Cubase/Nuendo で開くことができます。これにより、Cubase 上でミキシング段階での問題を発見したり、これらの問題を Cubase/Nuendo で修正したりできます。

そのあと、同じファイル名を使用して Cubase/Nuendo でオーディオファイルを書き出せば、そのオーディオファイルまたはクリップは自動的に WaveLab Pro 上で更新されます。

Cubase/Nuendo プロジェクトを WaveLab Exchange 用に準備する

手順

1. Cubase/Nuendo で、WaveLab Exchange を使用したいプロジェクトを開きます。
 2. 「ファイル (File)」 > 「書き出し (Export)」 > 「オーディオミックスダウン (Audio Mixdown)」を選択します。
 3. 「オーディオミックスダウン書き出し (Export Audio Mixdown)」ダイアログで、ファイル名とパスを指定します。
 4. 「ファイル形式 (File Format)」ポップアップメニューで、「Wave ファイル (Wave File)」または「Wave 64 ファイル (Wave 64 File)」を選択します。
 5. 「iXML チャンクを挿入 (Insert iXML Chunk)」をオンにします。
 6. 「書き出し (Export)」をクリックします。
-

オーディオファイルを Cubase/Nuendo で編集する

前提条件

WaveLab Exchange を使用する Cubase/Nuendo プロジェクトを準備しておきます。

手順

1. WaveLab Pro のオーディオエディターでオーディオファイルを開きます。
ファイルタブの上の黄色のラインは、そのファイルが Cubase/Nuendo でレンダリングされたことを示します。
2. 「編集 (Edit)」タブを選択します。
3. 「ソース (Source)」セクションで、「プロジェクトを編集 (Edit Project)」をクリックします。
そのオーディオファイルを含む Cubase/Nuendo プロジェクトが開きます。
4. Cubase/Nuendo でオーディオファイルを編集します。
5. 「ファイル (File)」 > 「書き出し (Export)」 > 「オーディオミックスダウン (Audio Mixdown)」を選択します。

6. 「オーディオミックスダウン書き出し (Export Audio Mixdown)」ダイアログで、「iXML チャンクを挿入 (Insert iXML Chunk)」をオンにします。

重要

ファイル名とパスは変更しないでください。

7. 「書き出し (Export)」をクリックします。
-

関連リンク

[Cubase/Nuendo プロジェクトを WaveLab Exchange 用に準備する \(810 ページ\)](#)
[タブ変更インジケータ \(103 ページ\)](#)

アプリケーション間のコピー操作

アプリケーション間のワークフローを最適化するために、コピーアンドペーストやドラッグアンドドロップの簡単な操作で WaveLab から他のオーディオアプリケーションにオーディオ範囲を簡単に挿入できます。

WaveLab のソースエディター

この機能は、**オーディオエディター**と**オーディオモニター**の両方のオーディオ選択範囲に使用できます。

以下の条件が適用されます。

オーディオエディター

- ステレオチャンネルまたはマルチチャンネルファイルの一部であっても、1つのモノラルチャンネルを選択するとこのチャンネルのみがコピーされます。
- ステレオファイルまたはサラウンドファイルのステレオチャンネルクラスターを選択すると、1対のチャンネルがコピーされます。
- サラウンドファイルで3つ以上のチャンネルを選択すると、そのファイルのすべてのチャンネルがコピーされます (たとえば、5.1 ファイルの場合は6チャンネル)。

オーディオモニター

- 選択範囲には複数のトラックやレーンを含めることができます。
- 選択したオーディオ範囲がモノラルチャンネルのみで構成されている場合、たとえば、モノラルトラックのすべてのレーンに対してモノラルミックスダウンが作成されます。
- その他のオーディオ選択範囲については、ステレオミックスダウンがクリップボードにコピーされます。

ターゲットアプリケーション

- ターゲットアプリケーションには、WaveLab 自体を含むあらゆるオーディオアプリケーションを使用できます。

補足

WaveLab をターゲットアプリケーションとして選択すると、標準的なコピー操作に比べて、より多くのストレージとメモリーリソースが消費されます。

- また、ターゲットとしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を選択することもできます。

バックグラウンド情報

従来のコピーアンドペースト操作やドラッグアンドドロップ操作と異なるのは、このプロセスが2つの段階に分かれていることです。

- 1 まず、専用のコマンドを使用して、選択したオーディオ範囲のコピーを生成する必要があります。
- 2 次に、そのコピーをドラッグするか、クリップボードから貼り付けることでターゲットアプリケーションに転送する必要があります。

補足

この機能を使用するために、ソースファイルを WaveLab Pro に保存する必要はありません。

選択したオーディオサンプルをターゲットに転送するために、WaveLab はキャッシュフォルダーに一時オーディオファイルを作成します。キャッシュフォルダーの場所や生成するオーディオのサンプル分解能を指定するには、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**グローバル (Global)**」を選択し、「**オーディオ (Audio)**」タブで対応する設定を行ないます。

一時ファイルのパスは、テキストとしてもファイルとしてもオペレーティングシステムのクリップボードにコピーされ、貼り付けまたはドラッグで別の場所に転送できます。つまり、ターゲットアプリケーションのファイルブラウザを使用してオーディオ素材にアクセスすることもできます。

補足

ターゲットアプリケーション (Cubase など) が許す場合は、一時ファイルの参照ではなく、一時ファイルのコピーをターゲットアプリケーションに読み込むことをおすすめします。

関連リンク

[「オーディオ \(Audio\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(915 ページ\)](#)

[オーディオの範囲を別のオーディオアプリケーションにコピーする \(813 ページ\)](#)

オーディオの範囲を別のオーディオアプリケーションにコピーする

WaveLab には、オーディオ素材を他のアプリケーションに転送し、ワークフローを中断することなく作業を続けられる特別なコピーアンドペースト機能が用意されています。

手順

1. **オーディオエディター**または**オーディオモニター**ジュウィンドウでオーディオ範囲を選択します。時間範囲に加えて、オーディオ範囲には複数のチャンネルまたはトラック/レーンを含めることができます。
2. 特別なコピー機能にアクセスするには、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 「**編集 (Edit)**」タブを選択します。「**コピー (Copy)**」ボタンを右クリックするか、その右側の下矢印をクリックしてメニューにアクセスします。

補足

オーディオエディターでは、「**カット/コピー/貼り付け (Cut Copy Paste)**」セクションに「**コピー (Copy)**」ボタンがあります。オーディオモニタージュウィンドウでは、「**クリップボード (Clipboard)**」セクションに「**コピー (Copy)**」ボタンがあります。

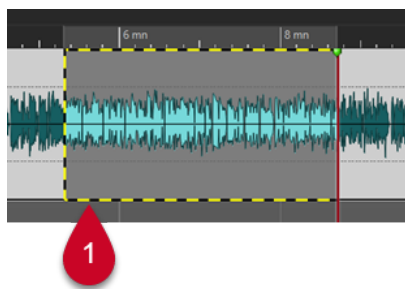
- 選択したオーディオ範囲を右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
3. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - すべてのエフェクトが適用された、選択したオーディオ範囲のレンダリングされたコピーを生成するには、「**システムのクリップボードにコピー (エフェクトあり) (Copy to System Clipboard (With Effects))**」を選択します。
 - エフェクトを適用せずに、選択したオーディオ範囲のコピーを生成するには、「**システムのクリップボードにコピー (エフェクトなし) (Copy to System Clipboard (No Effect))**」を選択します。

選択したオーディオ範囲が、アニメーション表示された破線の長方形の輪郭線 (1) で強調表示されます。

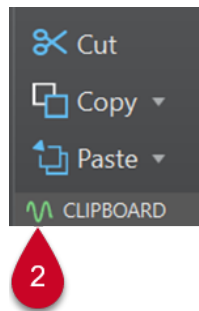
「編集 (Edit)」タブが選択されている場合、緑色のアイコン (2) は、クリップボード上のオーディオ範囲をアプリケーション間で転送できることを示しています。

補足

オーディオエディターでは、このアイコンは「カット/コピー/貼り付け (Cut Copy Paste)」キャプションバーの左側にあります。オーディオモニターージュウィンドウでは、このアイコンは「クリップボード (Clipboard)」キャプションバーに表示されます。



強調表示されたオーディオ範囲



オーディオモニターージュウィンドウのアイコン

補足

選択したオーディオ範囲に対してさらに編集操作を行なうと、アウトラインは表示されなくなります。ただし、次の手順で説明するとおり、データがクリップボード上にある限りは別のアプリケーションに貼り付けられます。

4. 選択したオーディオ範囲をターゲットアプリケーションですぐに編集できるようにするには、オーディオ範囲自体または緑色のアイコン (2) をターゲットアプリケーションの任意の場所にドラッグするか、**[Ctrl]/[command] + [V]** を使用して貼り付けます。

補足

すべてのオーディオアプリケーションで **[Ctrl]/[command] + [V]** キーボードショートカットを使用できるとは限りませんが、Cubase、Nuendo、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) などでは使用できます。

関連リンク

[アプリケーション間のコピー操作 \(812 ページ\)](#)

ARA 拡張機能としての WaveLab

WaveLab Pro は、ARA インターフェースと VST 3 をサポートするさまざまな外部オーディオアプリケーションに統合できます。

以下の DAW が公式にサポートされています。

- Cubase 13
- Nuendo 13
- Studio One 6.5
- Reaper 6.82

補足

Soundforge や Sequoia など、ARA (Audio Random Access) と VST 3 をサポートするその他のアプリケーションでも WaveLab ARA を実行できると思われるかもしれませんが、Steinberg ではテストを行っていないため、公式にはサポートされていません。

プロジェクトで ARA 拡張機能を使用する方法については、DAW のユーザーマニュアルを参照してください。たとえば、Cubase と Nuendo のユーザーマニュアルは [steinberg.help](https://www.steinberg.help) からダウンロードできます。

重要

WaveLab Pro を ARA 拡張機能として別のアプリケーションのいずれかのプロジェクトに追加するには、WaveLab Pro をインストールし、別のアプリケーションを開いておく必要があります。

WaveLab ARA 拡張機能

WaveLab Pro ARA 拡張機能は、WaveLab Pro **オーディオエディター** に共通する幅広い機能と要素を提供します。

そのレイアウトとデザインは、使い慣れた WaveLab Pro のユーザーインターフェースに可能な限り近付けられています。

ビューオプション

WaveLab ARA 編集環境では、以下のビューを使用できます。

- **波形 (Waveform)**
- **レインボー (Rainbow)**
- **スペクトログラム (Spectrogram)**
- **ウェーブレット (Wavelet)**

ビューに関連する以下の機能を使用できます。

- **他のビューに同期する (Sync with Other View)**
- **編集インジケータの表示/非表示 (Show/Hide Edit Indicators)**
- **L/R および M/S の編集を切り替え (Switch between L/R and M/S Editing)**

- **ピークへの自動ズーム (Automatic Zoom to Peaks)**

補足

個々のオプションの説明は、WaveLab Pro スタンドアロンバージョンの各セクションを参照してください。

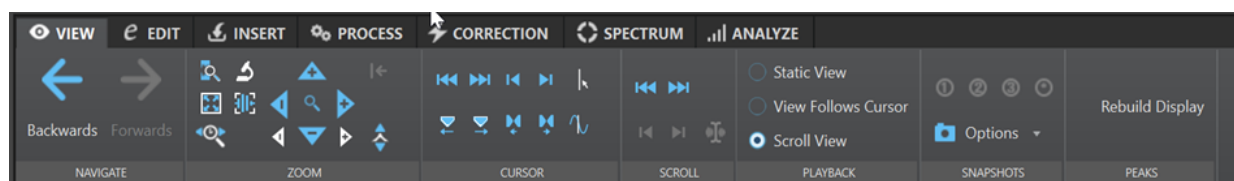
関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(185 ページ\)](#)

[ディスプレイモード \(186 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウウィンドウ \(336 ページ\)](#)

「表示 (View)」 タブ



ナビゲート (Navigate)

- 戻る (Backwards)
- 進む (Forwards)

ズーム (Zoom)

- 選択範囲を拡大表示 (Zoom Selection)
- ズーム (Zoom)
- ズーム時間 (Zoom Time)
- 最大倍率で表示 (Microscope)
- すべて表示 (View All)
- 水平ズーム (Horizontal Zoom)/垂直ズーム (Vertical Zoom)
- ズームイン (Zoom in)/ズームアウト (Zoom out)
- ズームレベル (Zoom Level) (「ズームを 0dB にリセット (Zoom to 0 db)」を含む)

カーソル (Cursor)

- ファイルの始めへ (Move Cursor to Start of File)
- ファイルの終わりへ (Move Cursor to End of File)
- カーソルを選択範囲の始めへ移動 (Move Cursor to Start of Selection)
- カーソルを選択範囲の終わりへ移動 (Move Cursor to End of Selection)
- カーソル位置を編集 (Edit Cursor Position)
- カーソルを次のマーカーへ移動 (Move Cursor to Next Marker)/カーソルを前のマーカーへ移動 (Move Cursor to Previous Marker)
- カーソルを次のリージョンの側辺へ移動 (Move Cursor to Next Region Edge)/カーソルを前のリージョンの側辺へ移動 (Move Cursor to Previous Region Edge)

スクロール (Scroll)

- ファイルの始めへ移動 (Scroll to Start of File)/ファイルの終わりへ移動 (Scroll to End of File)

- 選択範囲の始めへ移動 (Scroll to Start of Selection)/選択範囲の終わりへ移動 (Scroll to End of Selection)
- カーソル位置に移動 (Scroll to Cursor)

再生 (Playback)

- 固定表示 (Static View)
- カーソルを継続移動 (View Follows Cursor)
- スクロール表示 (Scroll View)

スナップショット (Snapshots)

- 「設定を呼び出す (Restore)」 オプション
- スクロール位置とズーム (Scroll Position and Zoom)
- カーソル位置 (Cursor Position)
- オーディオの選択範囲 (Audio Selection)

ピーク (Peaks)

- 表示を再描画 (Rebuild Display)

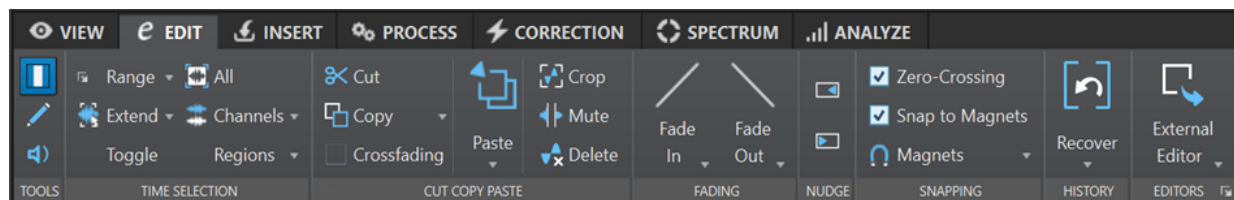
補足

個々のオプションの説明は、WaveLab Pro スタンドアロンバージョンのオーディオエディターの「表示 (View)」タブに関する各セクションを参照してください。

関連リンク

[「表示 \(View\)」タブ \(オーディオエディター\) \(197 ページ\)](#)

「編集 (Edit)」タブ



ツール (Tools)

- 時間範囲 (Time Selection)
- 鉛筆 (Pen)
- 再生 (Play)

時間範囲 (Time Selection)

- 範囲 (Range)
- 拡張 (Extend)
- 切り替え (Toggle)
- すべて (All)
- チャンネル (Channels)
- リージョン (Regions)

カット/コピー/貼り付け (Cut Copy Paste)

- 切り取り (Cut)

- コピー (Copy) (アプリケーション間のコピーを含む)
- 「クロスフェード (Crossfading)」オプション
- 貼り付け (Paste)
- 切り取る (Crop)
- クリップをミュート (Mute)
- 削除 (Delete)

フェード (Fading)

- フェードイン (Fade in) (すべての形状)
- フェードアウト (Fade out) (すべての形状)

ナッジ機能 (Nudge)

- 左ヘナッジ (Nudge Left)
- 右ヘナッジ (Nudge Right)

スナップ (Snapping)

- ゼロクロッシング (Zero-Crossing)
- 吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)
- 吸着項目 (Magnets)

履歴 (History)

- 復元 (Recover)

エディター (Editors)

- 外部エディター (External Editors)

WaveLab Pro の対応するスタンドアロン環境設定で設定した外部エディターが表示されます。

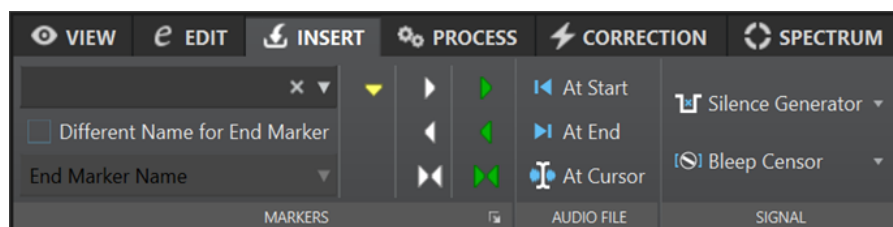
補足

個々のオプションの説明は、WaveLab Pro スタンドアロンバージョンのオーディオエディターの「編集 (Edit)」タブに関する各セクションを参照してください。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(199 ページ\)](#)

「挿入 (Insert)」タブ



マーカー (Markers)

- マーカー名 (Marker Name)
- 終了マーカーは別名で設定 (Different Name for End Marker)
- 標準マーカーを作成 (Create Generic Marker)

- リージョン開始マーカーを作成 (Create Region Start Marker)/リージョン終了マーカーを作成 (Create Region End Marker)
- 選択範囲の両端に標準マーカーを作成 (Create Generic Region from Selection)
- ループ開始マーカーを作成 (Create Loop Start Marker)/ループ終了マーカーを作成 (Create Loop End Marker)
- 選択範囲をループに設定 (Create Loop from Selection)
- 「マーカーを作成して名前を設定 (Create/Name Marker)」 オプション

オーディオファイル (Audio File)

- 開始位置 (At Start)
- 終了位置 (At End)
- カーソル位置 (At Cursor)

信号 (Signal)

- 無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)
- 自主規制音 (Bleep Censor)

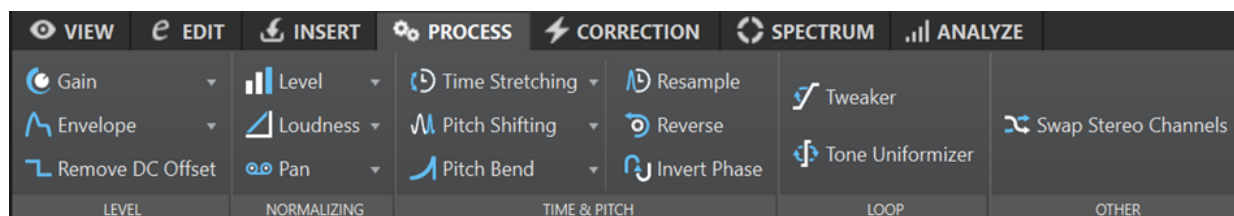
補足

個々のオプションの説明は、WaveLab Pro スタンドアロンバージョンのオーディオエディターの「挿入 (Insert)」タブに関する各セクションを参照してください。

関連リンク

[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオエディター\) \(205 ページ\)](#)

「処理 (Process)」タブ



レベル (Level)

- ゲイン (Gain)
- エンベロープ (Envelope)
- DC オフセットの除去 (Remove DC Offset)

ノーマライズ (Normalizing)

- レベル (Level)
- ラウドネス (Loudness)
- パン (Pan)

時間 & ピッチ (Time & Pitch)

- タイムストレッチ (Time Stretching)
- ピッチシフト (Pitch Shifting)
- ピッチバンド (Pitch Bend)
- リサンプリング (Resample)

- 前後反転 (Reverse)
- 位相を反転 (Invert Phase)

ループ (Loop)

- 調整 (Tweaker)
- 音の均質化 (Tone Uniformizer)

補足

このセクションのいずれかのオプションを使用するには、ループマーカーが必要です。

その他 (Other)

- ステレオチャンネルを入れ替え (Swap Stereo Channels)

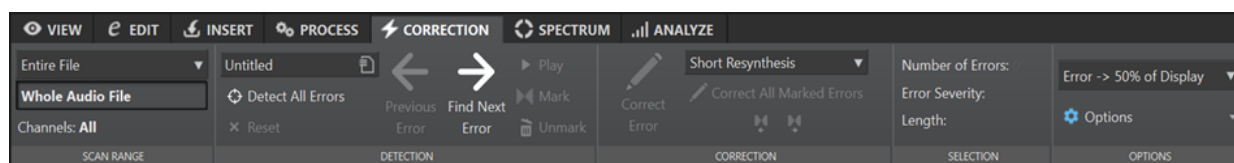
補足

個々のオプションの説明は、WaveLab Pro スタンドアロンバージョンのオーディオエディターの「処理 (Process)」タブに関する各セクションを参照してください。

関連リンク

[「処理 \(Process\)」タブ \(オーディオエディター\) \(206 ページ\)](#)

「修正 (Correction)」タブ



検索範囲 (Scan Range)

- ファイル全体 (Entire File)
- 選択範囲に設定 (Define as Current Selection)
- チャンネル (Channels)

検出 (Detection)

- エラー検出設定 (Error Detection Configuration)
- すべてのエラーを検出 (Detect All Errors)
- 表示をリセット (Reset)
- 前のエラー (Previous Error)
- 次のエラーを検索 (Find Next Error)
- 再生 (Play)
- マーカー (Mark)
- 修正マーカーペアを削除 (Unmark)

修正 (Correction)

- エラーを修正 (Correct Error)
- ショートリシンセシス (Short Resynthesis)
- なめらかな鉛筆線 (Smooth Pencil Line)
- インペインティング (Inpainting)

- マーカーの付いたエラーをすべて修正 (Correct All Marked Errors)
- 前の修正 (Previous Correction)
- 次の修正 (Next Correction)

選択範囲 (Selection)

- エラー数 (Number of Errors)
- エラーの深刻度 (Error Severity)
- 長さ (Length)

オプション (Options)

- 自動再生 (Auto-Play)
- 自動垂直ズーム (Auto Vertical Zoom)
- 修正したエラーの付近にマーカーペアを作成 (Set Markers around Corrected Errors)
- 修正後にマーカーペアを削除 (Remove Markers after Correction)

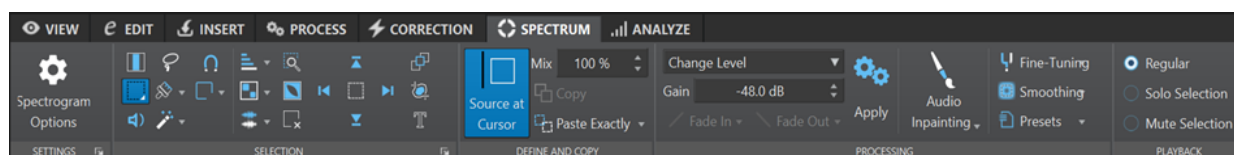
補足

個々のオプションの説明は、WaveLab Pro スタンドアロンバージョンのオーディオエディターの「修正 (Correction)」タブに関する各セクションを参照してください。

関連リンク

[「修正 \(Correction\)」タブ \(オーディオエディター\) \(206 ページ\)](#)

「スペクトラム (Spectrum)」タブ



設定 (Settings)

- スペクトログラムのオプション (Spectrogram Options)
- スペクトログラムの編集設定 (Spectrogram Edit Settings)

選択範囲 (Selection)

- 時間 (Time)
- 対象範囲 (Range)
- 再生 (Play)
- なげなわ (Lasso)
- ブラシ (Brush)
- 自動選択 (Magic Wand)
- スナップモード (Snap Mode)
- 選択モード (Selection Modes)
 - 新規 (New)
 - 追加 (Add)
 - 削除 (Remove)
- 倍音 (Harmonics)

- 設定を編集 (Edit Settings):
 - グループ編集 (Group Editing)
 - フレームのサイズ変更 (Show Resizing Frame)
- チャンネル (Channels):
 - 単一 (Single)
 - すべて (All)
- ズーム (Zoom)
- 反転 (Invert)
- すべてをクリア (Clear All)
- 一番上まで選択 (Select up to Top)/一番下まで選択 (Select up to Bottom)/ファイルの始めまで選択 (Select up to Start of File)/ファイルの終わりまで選択 (Select up to End of File)
- 選択範囲を共有 (Share Selection)
- 切り取る (Crop)
- テキストの選択 (Text Selection)
- 範囲選択 (Range Selection)

設定およびコピー (Define and Copy)

- カーソル位置のソース (Source at Cursor)
- ミックス量 (Mix Amount)
- コピー (Copy)
- そのまま貼り付け (Paste Exactly)/アンビエンスを貼り付け (Paste Ambience)

処理 (Processing)

- 「オプション (Options)」メニュー:
 - レベルの変更 (Change Level)
 - ピークをぼかす (Blur Peaks)
 - 分散 (Dispersion)
 - フェードアウト (Fade Out)
 - フェードイン (Fade In)
 - フェードアウト - フェードイン (Fade Out then Fade In)
 - フェードイン - フェードアウト (Fade In then Fade Out)
 - ノイズミキシング (Noise Mixing):
 - ホワイト (White)
 - ピンク (Pink)
 - ブラウン (Brown)
 - 画像の変換 (Transcode Picture)
- ゲイン (Gain)
- フェードイン (Fade In)
- フェードアウト (Fade Out)
- 適用 (Apply)
- オーディオインペインティング (Audio Inpainting)
- 微調整 (Fine Tuning)

- スムージング (Smoothing)
- プリセット (Presets)

再生 (Playback)

- 標準 (Regular)
- 選択範囲をソロにする (Solo Selection)
- 選択範囲をミュート (Mute Selection)

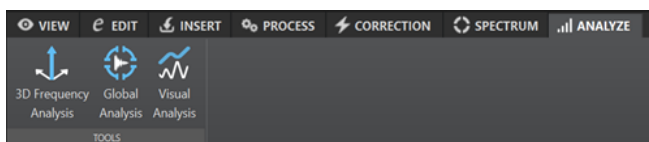
補足

個々のオプションの説明は、WaveLab Pro スタンドアロンバージョンのオーディオエディターの「処理 (Process)」タブに関する各セクションを参照してください。

関連リンク

[「スペクトラム \(Spectrum\)」タブ \(オーディオエディター\) \(206 ページ\)](#)

「検出 (Analyze)」タブ



ツール (Tools)

- 3D 周波数解析 (3D Frequency Analysis)
- 全般情報の検出 (Global Analysis)
- ビジュアル分析 (Visual Analysis)

補足

個々のオプションの説明は、WaveLab Pro スタンドアロンバージョンのオーディオエディターの「検出 (Analyze)」タブに関する各セクションを参照してください。

関連リンク

[「検出 \(Analyze\)」タブ \(オーディオエディター\) \(207 ページ\)](#)

一括処理セット

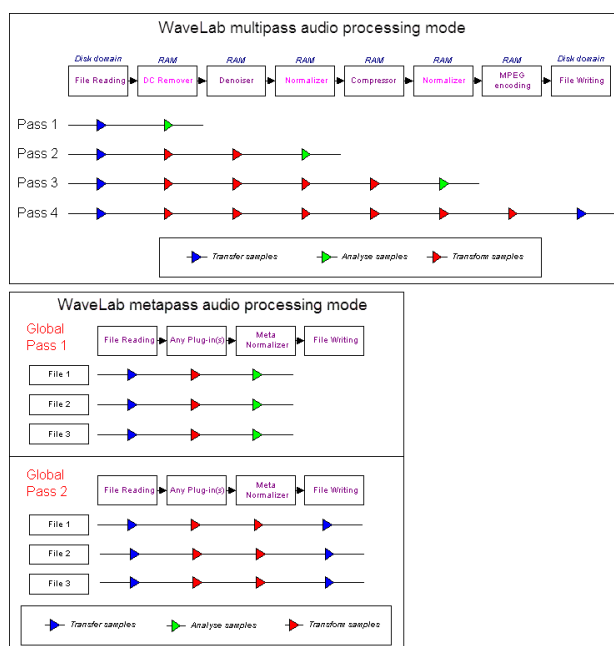
WaveLab Pro の一括処理セットでは、**マスターセクション**のプラグインやプリセット、オフラインエフェクトなど、一括処理セット固有のプラグインを使用して複数のオーディオファイルまたはオーディオモニタージュファイルを処理できます。

処理されたファイルは、指定したフォルダーにそれぞれ保存されます。ファイル形式の変更や一連のルールに基づくファイル名の変更、一括処理終了時の外部アプリケーションの実行ができます。マルチコアプロセッサでは、マルチプロセッシングによって複数のファイルを必要なだけ一度に処理できます。

一括処理セットファイルを保存すると、必要に応じて一括処理を繰り返し実行できます。たとえば、1つのフォルダーに保存した24ビットのオーディオファイルをノーマライズし、フェードアウトとディザーを加えて16ビット、44.1kHzに変換するとします。この一連の処理を一括処理セットファイルとして保存しておけば、元のファイルを更新するたびに同じ一括処理を再実行できます。一括処理プレートを使用してこの手順を簡略化できます。

WaveLab Pro の一括処理セットのメリット

マルチパスプラグインの処理時には、プラグインチェーンの他のプラグインは必要ときだけ使用され、ファイルの書き込みは1回の書き込み処理に縮小されます。これにより、一括処理セットのパフォーマンスが向上します。下図は、一括処理セットによるマルチパスプラグインの高度な活用方法を示しています。



メタデータの一括処理

メタデータを一括処理できます。それには、**一括処理セット**ウィンドウで「**メタデータ (Metadata)**」ダイアログを設定して、メタデータを一括処理対象のファイルに適用します。

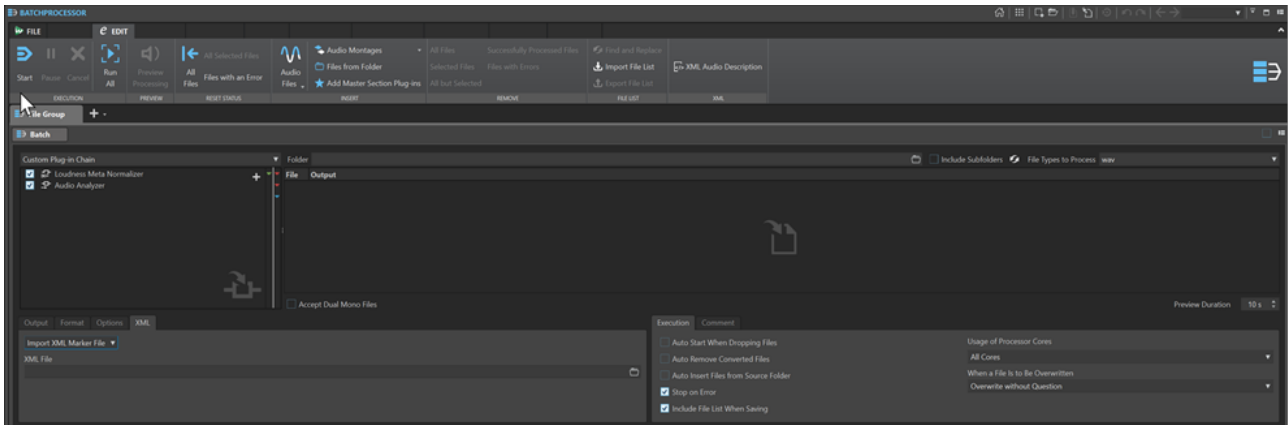
関連リンク

[一括処理セットウィンドウ \(825 ページ\)](#)

[一括処理セットでの作業 \(835 ページ\)](#)
[一括処理セットウィンドウのメタデータ \(252 ページ\)](#)

一括処理セットウィンドウ

このウィンドウでは、**マスターセクション**のプラグインやプリセット、オフラインエフェクトなどのプラグインを使用して複数のオーディオファイルまたはオーディオモンタージュファイル进行处理できます。



関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(一括処理セット\) \(825 ページ\)](#)
[オーディオプラグインチェーン \(827 ページ\)](#)
[処理対象ファイル \(827 ページ\)](#)
[「出力 \(Output\)」タブ \(一括処理セット\) \(829 ページ\)](#)
[「形式 \(Format\)」タブ \(一括処理セット\) \(830 ページ\)](#)
[「オプション \(Options\)」タブ \(一括処理セット\) \(831 ページ\)](#)
[「XML」タブ \(一括処理セット\) \(831 ページ\)](#)
[「実行」タブ \(一括処理セット\) \(832 ページ\)](#)
[「備考 \(Comment\)」タブ \(一括処理セット\) \(832 ページ\)](#)
[一括処理セットの「プラグイン \(Plug-ins\)」ウィンドウ \(832 ページ\)](#)

「編集 (Edit)」タブ (一括処理セット)

実行 (Execution)

開始 (Start)

一括処理を実行します。

休止 (Pause)

処理を中断して CPU 負荷を軽減します。「**休止 (Pause)**」を再度クリックすると、処理を続行できます。

キャンセル (Cancel)

実行中の処理をキャンセルします。

すべてを実行 (Run All)

開いているすべての一括処理を順に実行します。一括処理は、前の一括処理が終わったときに開始されます。エラーが発生しても新しい一括処理は開始されます。アクティブな処理を停止すると、グローバル処理が停止します。

プレビュー (Preview)

処理をプレビュー (Preview Processing)

一括処理する任意のファイルで、一括処理セットの効果をプレビューできます。プレビューには、すべてのエフェクトおよびファイル形式が含まれます。

ステータスをリセット (Reset Status)

すべてのファイル (All Files)

ステータスがDoneまたはErrorのファイルをTo doに設定します。

選択されたすべてのファイル (All Selected Files)

選択されたファイルのうち、ステータスがDoneまたはErrorのすべてのファイルをTo doに設定します。

エラーを含むファイル (Files with an Error)

ステータスがErrorのファイルをTo doに設定します。

挿入 (Insert)

オーディオファイル (Audio Files)

一括処理に追加するオーディオファイルを選択します。

オーディオモンタージュ (Audio Montages)

一括処理に追加するオーディオモンタージュを選択します。

フォルダー内のファイル (Files from Folder)

「フォルダーからファイルを追加 (Add Files from Folder)」ダイアログが表示されます。特定の種類のファイルをフォルダーから一括処理に追加できます。

マスターセクションプリセットを追加 (Add Master Section Preset)

一括処理にマスターセクションプラグインを追加します。

削除 (Remove)

すべてのファイル (All Files)

処理されていないすべてのファイルをリストから削除します。

選択されたファイル (Selected Files)

処理されていない選択したファイルをリストから削除します。

選択されたファイル以外 (All but Selected)

処理されていないすべてのファイルのうち、選択されていないファイルをリストから削除します。

正常に処理されたファイル (Successfully Processed Files)

ステータスがSuccessのすべてのファイルをリストから削除します。

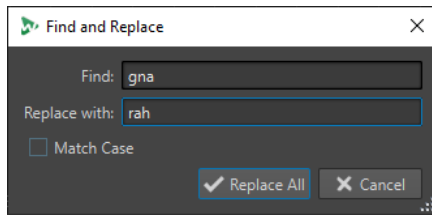
エラーを含むファイル (Files with Errors)

ステータスがErrorのすべてのファイルをリストから削除します。

ファイルリスト (File List)

検索と置換 (Find and Replace)

一括処理セットファイルで参照しているファイルの名前が変更されたか別の場所に移動した場合、「検索 (Find)」と「置換 (Replace with)」オプションを使って、一括処理セットリスト内のファイル名やファイルの場所を変更できます。



ファイルリストを読み込む (Import File List)

一括処理セットに追加するファイルのファイルパスが記載されたテキストファイルを選択できます。

ファイルリストを書き出す (Export File List)

一括処理セットリストのファイルパスをテキストファイルに書き出します。書き出されたテキストファイルは自動的にデフォルトのテキストエディターで開きます。

XML

XML オーディオの説明 (XML Audio Description)

「XML オーディオの説明 (XML Audio Description)」ダイアログが表示されます。読み込む XML ファイルの構造を理解する方法を WaveLab Pro に指示できます。

関連リンク

- [フォルダーから一括処理へのファイルの追加 \(837 ページ\)](#)
- [一括処理セット内でのファイル名と場所の検索と置換 \(841 ページ\)](#)
- [一括処理セットでのファイルリストの読み込みと書き込み \(841 ページ\)](#)
- [「XML オーディオの説明 \(XML Audio Description\)」ダイアログ \(858 ページ\)](#)

オーディオプラグインチェーン

プラグインチェーンを作成できます。プラグインを追加して、オーディオ信号を上から下へ流します。プラグインセクションからプラグインをドラッグして、リストを設定します。

- リストからプラグインを削除するには、プラグインを選択して **[Delete]** を押すか、プラグインを右クリックして「**削除 (Remove)**」を選択します。
- リストからすべてのプラグインを削除するには、プラグインチェーン内で右クリックして「**すべてを削除 (Remove All)**」を選択します。
- プラグインを編集するには、プラグインをダブルクリックするか、プラグインを右クリックして「**編集 (Edit)**」を選択します。

オーディオプラグインチェーンの右側にある赤色、緑色、および青色の矢印は、プラグインがリストに追加されたときのオーディオ信号パスを視覚化しています。

プラグインをオフにすることで、プラグインを処理から除外できます。

処理対象ファイル

ここでは、処理対象ファイルを指定します。ドラッグアンドドロップでファイルをリストに追加するか、「**編集 (Edit)**」タブの挿入オプションを使用できます。

コンテキストメニューの項目

ファイルを右クリックすると、以下の項目を含むコンテキストメニューを表示できます。

ステータスをリセット (Reset Status)

選択したファイルのステータスを unprocessed に設定します。

削除 (Remove)

選択したファイルをリストから削除します。

WaveLab Pro で開く

WaveLab Pro で選択したファイルを開きます。

Windows エクスプローラー/Finder 上に表示 (Reveal in Windows Explorer/Finder)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で選択したファイルのフォルダーを開きます。

デフォルトのアプリケーションで開く (Open with Default Application)

選択したファイルを標準のアプリケーション (メディアプレーヤーなど) で開きます。

処理をプレビュー (Preview Processing)

選択したファイルで、一括処理セットの効果をプレビューできます。プレビューには、すべてのエフェクトおよびファイル形式が含まれます。

オーディオファイルの挿入 (Insert Audio Files)

ファイルリストに追加するオーディオファイルを選択できるサブメニューが表示されます。

オーディオモンタージュの挿入 (Insert Audio Montages)

ファイルリストに追加するオーディオモンタージュを選択できるサブメニューが表示されます。

ファイルリストの上の項目

ファイルリストの上には、以下の設定項目があります。

フォルダー (Folder)

一括処理に追加するフォルダーを選択します。

一括処理を開始するたびに、選択したフォルダーがスキャンされ、フォルダー内で見つかったオーディオファイルが処理されます。

このパスは、ファイル出力オプション「**指定したパス + フォルダー構造を再現 (Explicit Path + Recreate Folder Structure)**」の基準としても使用されます。

この項目をオフにするには、パス名を消去します。

補足

フォルダーモードで XML ファイルを使用する場合、「**処理対象のファイルの種類 (File Types to Process)**」メニューで「**XML 記述子 (XML Descriptors)**」を選択する必要があります。

サブフォルダーを含める (Include Subfolders)

この項目をオンにすると、選択したフォルダーのサブフォルダーもスキャンされます。これらのサブフォルダー内のオーディオファイルが一括処理に追加されます。

フォルダーを更新 (Refresh Folder)

選択したフォルダー（「**サブフォルダーを含める (Include Subfolders)**」がオンの場合はサブフォルダーも）を更新します。フォルダー内のすべてのオーディオファイルが一括処理に追加されます。

処理対象のファイルの種類 (File Types to Process)

一括処理に追加するファイルの種類を指定します。すべての種類のファイルが一括処理に追加されるようにも設定できます。

ファイルリストの下項目

ファイルリストの下には、以下の設定項目があります。

デュアルモノファイルの処理を許可 (Accept Dual Mono Files)

この項目をオンにすると、デュアルモノファイルを一括処理に追加できます。

プレビュー時間 (Preview Duration)

プレビュー時間の長さを設定します。

「出力 (Output)」 タブ (一括処理セット)

「出力 (Output)」 タブでは、処理するファイルの出力場所を指定できます。

出力先フォルダーの種類

出力先フォルダーの種類を定義します。以下の種類を利用できます。

- **一時的 (取り消し可能) (Temporary (Can Be Undone))**
処理したオーディオを一時ファイルに書き込みます。このためには、ソースファイルをオーディオエディターで開いておく必要があります。
- **ソースパスと同じ (As Source Path)**
ファイルを現在のフォルダーにレンダリングします。
- **ソースパスのサブフォルダー (Subfolder of Source Path)**
ファイルを現在のフォルダー内のカスタマイズ可能なサブフォルダーにレンダリングします。
- **ソースパス内の「Output」サブフォルダー (Subfolder "Output" in Source Path)**
ファイルを Watch フォルダーの「Output」サブフォルダーにレンダリングします。このサブフォルダーは WaveLab Pro によって自動的に作成されます。
- **指定したパス (Explicit Path)**
ファイルを出力先フォルダーにレンダリングします。このフォルダーは、一括処理セットウィンドウ上部の「フォルダー (Folder)」フィールドで指定する必要があります。
- **指定したパス + フォルダー構造を再現 (Explicit Path + Recreate Folder Structure)**
ファイルを出力先フォルダーにレンダリングします。このフォルダーは、一括処理セットウィンドウ上部の「フォルダー (Folder)」フィールドで指定して、フォルダー構造を再現する必要があります。

補足

WaveLab Pro はこのフォルダーを参照してフォルダー階層を再現するため、設定するフォルダーのパスは処理するすべてのオーディオファイルに共通するソースフォルダーにつながっている必要があります。

- **指定したパス + ソースフォルダー (Explicit Path + Source Folder)**
ファイルを出力先フォルダーにレンダリングします。このフォルダーは、一括処理セットウィンドウ上部の「フォルダー (Folder)」フィールドで指定する必要があります。**WaveLab Pro** によって、ソースフォルダーの名前がパスに追加されます。
- **指定したパス + ソースフォルダー (2 レベル) (Explicit Path + Source Folder (2 Levels))**
ファイルを出力先フォルダーにレンダリングします。このフォルダーは、一括処理セットウィンドウ上部の「フォルダー (Folder)」フィールドで指定する必要があります。**WaveLab Pro** によって、ソースフォルダーとその親フォルダーの名前がパスに追加されます。
- **指定したパス + ソースフォルダー (3 レベル) (Explicit Path + Source Folder (3 Levels))**
ファイルを出力先フォルダーにレンダリングします。このフォルダーは、一括処理セットウィンドウ上部の「フォルダー (Folder)」フィールドで指定する必要があります。

す。**WaveLab Pro** によって、ソースフォルダーとその親フォルダーの名前に加え、ソースパスのその他の要素が1つパスに追加されます。

● **オーディオ出力なし (No Audio Output)**

出力ファイルを書き込まずにファイルを処理します。

Watch フォルダーを使用している場合、新しいオーディオファイルをレンダリングせずに、**Audio Analyzer** プラグインを使用してソースのオーディオファイルからテキストファイルを作成するとき以外は、この項目を選択する意味はありません。**WaveLab Pro** は常に、Watch フォルダーの「Output」サブフォルダーにテキストファイルを書き出します。

補足

Watch フォルダーでは、この情報を含む XML ファイルを使用して出力先フォルダーを指定することもできます。

パス

ファイルをレンダリングするフォルダーを指定します。

ファイル名の変更 (Rename Files)

ソースファイル名を名前変更プリセットで処理し、レンダリングされたファイルに新しい名前を付けます。

名前変更フィールド

「**ファイル名の変更 (Rename Files)**」ダイアログが表示されます。名前変更規則を設定できます。

命名規則 (Name Scheme)

レンダリングするオーディオファイルまたはオーディオモンタージュの命名規則を定義できます。命名規則はプリセットとして保存できます。

関連リンク

[命名規則](#) (110 ページ)

「形式 (Format)」タブ (一括処理セット)

このタブでは、処理するファイルのファイル形式と、メタデータの扱い方を指定できます。

ファイル形式 (File Format)

シングルファイル形式またはマルチファイル形式の「**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。

一括処理メタデータ (Batch Metadata)

以下のいずれかのオプションから、一括処理のメタデータを処理する方法を選択できます。

- 一括処理のメタデータを無視して、オーディオファイルのメタデータを保持します。
- 一括処理のメタデータとオーディオファイルのメタデータを統合します。
- オーディオファイルのメタデータを一括処理のメタデータに置き換えます。

これらのオプションは、「**オーディオファイル形式 (Audio File Format)**」ダイアログで「**ソースファイルから継承 (Inherit From Source File)**」がオンになっている場合のみ、有効です。

オーディオモンタージュの場合、CD イメージとキューシートにレンダリング (For Audio Montages, Render CD Images and Cue Sheets)

この項目をオンにすると、オーディオモンタージュがキューシート付き CD イメージとしてレンダリングされます。

「オプション (Options)」 タブ (一括処理セット)

このタブでは、一括処理に関する詳細設定を行なえます。

ピークファイルを作成 (Create Peak Files)

この項目をオンにすると、レンダリングされた各ファイルに対してピークファイルが作成されます。

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 Pro に転送されません。その場合、この項目をオンにしても効果がありません。そのようなプラグインには、「Silence」プラグインを追加して、ファイルの終わりにサンプルを付け加えられます。

マーカーをコピー (Copy Markers)

この項目をオンにすると、対象範囲内にマーカーがある場合、レンダリングされたファイルにもそのマーカーがコピーされます。

処理終了後に外部ツールを実行 (On Success, Run External Tool)

一括処理の終了後に実行する外部ツールを選択できます。たとえば、処理後のファイルを E メールで送信したり、アップロードしたり、アーカイブしたりできます。ツールを選択できるようにするには、「外部ツールの構成 (Configure External Tools)」ダイアログでツールを指定する必要があります。

Watch フォルダを使用している場合、この項目の設定は無視されます。

有効なヘッダーのないオーディオファイル (Audio Files without Valid Header)

- 「不明なオーディオファイルを許可 (Accept Unknown Audio)」をオンにすると、サンプリングレート、ビット解像度、エンディアン、チャンネル数などのヘッダー情報を含まないオーディオファイルを一括処理できます。

「プリセット (Presets)」フィールドをクリックすると、「ファイル属性の設定 (Special File Format)」ダイアログが開きます。このダイアログでは、開きたいオーディオファイルの形式を処理する方法を指定できます。

- 「ヘッダーのサンプリングレートを処理 (Reinterpret Header Sample Rate)」をオンにすると、一括処理内のオーディオストリームに適用するサンプリングレートを指定できます。

重要

このオプションをオンにすると、不適切なサンプリングレートのファイルが生成される場合があるため、注意してください。

関連リンク

[「ファイル属性の設定 \(Special File Format\)」ダイアログ \(234 ページ\)](#)

「XML」 タブ (一括処理セット)

一括処理セットウィンドウの「XML」タブでは、XML マーカーファイル、つまり一括処理するオーディオファイルに関する情報を含むファイルを指定して読み込むことができます。

処理 (Process)

「XML マーカーファイルを読み込み (Import XML Marker File)」では、XML マーカーファイルを一括処理セットに読み込むことで、マーカー構造を複数のファイルに適用できます。XML 処理を使用しない場合、「XML 処理なし (No XML Process)」を選択します。

XML ファイル (XML File)

読み込む XML マーカーファイルのパスを指定できます。

関連リンク

[マーカーの読み込みと書き出し \(676 ページ\)](#)

「実行」タブ (一括処理セット)

このタブでは、一括処理に関する詳細設定を行なえます。

ファイルをドロップすると自動開始 (Auto Start When Dropping Files)

この項目をオンにすると、リストにファイルをドラッグすると自動的に処理が開始されます。

変換済みファイルを自動削除 (Auto Remove Converted Files)

この項目をオンにすると、正常に処理されたファイルはリストから削除されます。

ソースフォルダーからファイルを自動追加 (Auto Insert Files from Source Folder)

この項目をオンにすると、「開始 (Start)」をクリックしたときに、指定したソースフォルダー内のファイルがファイルリストに自動的に追加されます。

エラー時に停止 (Stop on Error)

この項目をオンにすると、エラー発生時にグローバル処理が停止します。この項目をオフにすると、エラーに関連するファイルが赤色でマークされ、次のファイルが処理されます。

Watch フォルダーを使用している場合、この項目の設定は無視されます。

保存時にファイルリストを含める (Include File List When Saving)

この項目をオンにすると、ファイルのリスト (ステータス付き) が一括処理セットドキュメントとともに保存されます。

プロセッサコアの使用 (Usage of Processor Cores)

同時に使用するコアの数を選択できます。このポップアップメニューの内容は、使用しているコンピューターのハードウェアによって異なります。

ファイル上書き時の動作 (When a File is to Be Overwritten)

ファイルが上書きされる際の動作を指定します。以下の項目を利用できます。

- 確認せずに上書き (Overwrite without Question)
- 停止して確認 (Stop and Ask)
- エラーとして報告 (Report as Error)
- スキップして完了としてマークする (Skip and Mark as Done)
- ファイル名を自動変更 (Auto-Rename)

Watch フォルダーを使用している場合、この項目の設定は無視されます。

「備考 (Comment)」タブ (一括処理セット)

このタブでは、アクティブな一括処理セットドキュメントに関するコメントを入力できます。

一括処理セットの「プラグイン (Plug-ins)」ウィンドウ

一括処理セットの「プラグイン (Plug-ins)」ウィンドウを使用すると、一括処理セットのプラグインおよびマスターセクションプリセットを選択できます。プラグインまたはプリセットは、アクティブな一括処理セットドキュメントのオーディオプラグインチェーンにドラッグできます。プラグインをダブルクリックして、チェーンの最後に追加することもできます。

- 「プラグイン (Plug-ins)」 ウィンドウを開くには、一括処理セットファイルを開き、「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「一括処理セットのプラグイン (Batch Processor Plug-ins)」 を選択します。



以下のカテゴリーから、プラグインまたはマスターセクションプリセットを選択できます。

マスターセクションプリセット (Master Section Presets)

マスターセクションプリセットのリストです。

マスターセクションプラグイン (Master Section Plug-ins)

マスターセクションで使用できるすべてのプラグインのリストです。

モノパスプラグイン (Monopass Plug-ins)

モノパスプラグインのリストです。モノパスプラグインとは、オーディオ信号が1回だけ通過すれば処理が完了するプラグインを指します。このようなプラグインはマスターセクションでは使用できません。

マルチパスプラグイン (Multipass Plug-ins)

マルチパスプラグインのリストです。マルチパスプラグインとは、オーディオが変更される前に少なくとも1回は解析が必要となるプラグインを指します。このようなプラグインはマスターセクションでは使用できません。一括処理セット固有のプラグインも存在します。

メタパスプラグイン (Metapass Plug-ins)

メタパスプラグインのリストです。メタパスプラグインとは、オーディオが一度解析され、他のすべてのファイルが解析されたあとに、その結果に基づいて処理を行なうプラグインを指します。このプラグインはマスターセクションでは使用できず、一括処理セット固有です。

関連リンク

[オフラインプラグイン \(833 ページ\)](#)

オフラインプラグイン

さまざまな種類のプラグインを一括処理に適用できます。

利用できる一括処理プラグインの種類は以下のとおりです。

- **モノパスプラグイン**は処理時に1つのパスのみを必要とします。モノパスプラグインのエフェクトは、信号を処理して次のプラグインにその信号を出力します。

- **マルチパスプラグイン**は、オーディオの処理前に複数のパス (1 つ以上の解析パスと、そのあとの処理パス) を必要とします。一部のマルチパスプラグインは**一括処理セット**ウィンドウ固有のプラグインですが、**オーディオエディター**でオフラインプラグインとして利用できるプラグインもあります。
- **メタパスプラグイン**は**一括処理セット**ウィンドウ固有のプラグインです。オーディオの処理を行なう前に、すべてのオーディオファイルに対して 1 つ以上の解析パスを必要とします。メタパスプラグインは、オーディオ解析後、エフェクトチェーン内のほかのすべてのプラグインを考慮した上でオーディオの処理を行ないます。

マスターセクションプリセット

マスターセクションで新しいプリセットを保存するたびに更新されるプリセットです。このプリセットには、**マスターセクション**のゲイン設定も含まれます。

マスターセクションプラグイン

すべて**マスターセクション**から利用できるプラグインです。マスターセクションと同じように分類されています。

関連リンク

[メタパスプラグイン](#) (834 ページ)

[信号レベルの増加時におけるクリッピングの防止](#) (834 ページ)

メタパスプラグイン

メタパスプラグインは、一括処理するすべてのファイルを解析し、結果を収集してから、ファイルごとにさまざまな量の処理を行ないます。1 つのファイルの解析結果が、他のファイルの処理方法に影響を与える場合もあります。

メタパスプラグインの典型的な例は、「**Loudness Meta Normalizer**」です。このプラグインは多くのファイルを処理でき、一括処理するファイルの中でラウドネスが最も高いファイルのラウドネスをすべてのファイルに設定できます。

メタパスプラグインは、他の種類のプラグインと自由に組み合わせて使用できます。たとえば、「**Loudness Meta Normalizer**」と一般的な**ノーマライザー**の両方を同じ一括処理で使用できます。メタパスプラグインをマルチパスプラグインと組み合わせて使用することもできます。

メタパスプラグインは、2 つの処理パスを必要とします。最初のパスで、一括処理するすべてのファイルを解析し、2 回目のパスで、すべてのファイルを処理します。

この処理方法は、各ファイルを必要に応じて 2 回以上解析/処理する他のマルチパスプラグインとは異なります。

信号レベルの増加時におけるクリッピングの防止

プラグインにより、信号レベルが増加することはよくあります。注意を怠ると、一括処理が終了したときにファイルのサウンドが歪んでいる場合があります。これを防ぐために、「**Level Normalizer**」マルチパスプラグインの「**クリッピング時のみ補正 (Only if Clipping)**」項目を使用できます。

WaveLab Pro では 64 ビットの内部処理を使用しているため、オーディオストリーム内で信号が 0dB (フルレベル) を超えて増幅されても問題はありません。十分なヘッドルームがあるため、信号はクリッピングしません。ただし、0dB を超える信号が一括処理セットの出力で 16 ビットファイルに変換されると、クリッピングが発生します。

この問題を解決するために、「**Level Normalizer**」エフェクトを信号チェーンの最後に挿入できます。Level Normalizer はレベルを上下させ、信号がファイルに変換される直前に、信号のピークを指定

した値に正確に調整します。この処理は、「クリッピング時のみ補正 (Only if clipping)」がオンになっていない場合でも便利です。

クリッピングを防止するだけの目的で「Level Normalizer」を適用する場合には、「クリッピング時のみ補正 (Only if Clipping)」をオンにします。この項目をオンにすると、信号の出力が下がることはありますが、プラグイン内での増幅によってオーディオでクリッピングが発生するのを防げます。

このため、歪みを一切発生させないリミッターとして、「Level Normalizer」を使用できます。

ビット解像度を下げる場合は、Level Normalizer プラグインのあとにディザリングプラグインを追加します。

一括処理セットでの作業

マスターセクションのプラグインやプリセット、オフラインエフェクトなど、一括処理セット固有のプラグインを使用して、オーディオファイルまたはオーディオモンタージュファイルを一括処理できます。

関連リンク

[一括処理セットファイルの作成 \(835 ページ\)](#)

[一括処理へのファイルの追加 \(836 ページ\)](#)

[一括処理の実行と停止 \(843 ページ\)](#)

一括処理セットファイルの作成

一括処理セットファイルを使用すると、一括処理セットを設定できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」を選択します。
すでにデフォルトテンプレートを指定している場合は、「新規 (New)」をクリックすると、デフォルトテンプレートの設定が適用された新しいテンプレートが開きます。
 2. 「一括処理セット (Batch Processor)」をクリックします。
 3. 以下のいずれかを行ないます。
 - 空の一括処理セットファイルを開くには、「空のファイルを作成 (Create Empty)」を選択します。
 - WaveLab Pro で開かれているすべてのファイルを含む一括処理セットファイルを作成するには、「現在のファイルから作成 (From Current File)」を選択します。
 - テンプレートから一括処理セットファイルを作成するには、「テンプレート (Templates)」を選択して使用するテンプレートをクリックします。
-

一括処理セットファイルの保存

前提条件

一括処理を設定しておきます。

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一括処理セット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。

- 保存済みの一括処理セットファイルを保存するには、「**保存 (Save)**」をクリックするか、「**ファイル (File)**」 > 「**保存 (Save)**」を選択します。
2. ファイル名と保存場所を指定します。
 3. 必要に応じて、「**ファイルリストを含める (Include File List)**」をオンにします。
 4. 「**保存 (Save)**」をクリックします。
-

「一括処理セットに名前を付けて保存 (Save Batch Processor As)」ダイアログ

このダイアログでは、保存する一括処理セットファイルの名前と場所を指定できます。

- 「**一括処理セットを保存 (Save Batch Processor)**」ダイアログを開くには、「**名前を付けて保存 (Save As)**」ボタンをクリックするか、「**ファイル (File)**」 > 「**名前を付けて保存 (Save As)**」を選択します。

名前 (Name)

書き込むファイルの名前を指定します。

場所 (Location)

ファイルを保存する場所を指定します。

ファイルリストを含める (Include File List)

この項目をオンにすると、ファイルリストと各ファイルのステータスも一緒に保存されます。

保存 (Save)

ファイルを保存します。

コピーを保存 (Save Copy)

開いている一括処理セットファイルのコピーを保存します。一括処理ではソースファイルが引き続き参照されます。「**コピーを保存 (Save Copy)**」オプションを選択するには、「**保存 (Save)**」ボタンの右下にある矢印をクリックします。

一括処理へのファイルの追加

オーディオファイルとオーディオモンタージュを一括処理に追加できます。

関連リンク

- [一括処理へのオーディオファイルの追加 \(836 ページ\)](#)
- [一括処理へのオーディオモンタージュの追加 \(837 ページ\)](#)
- [フォルダーから一括処理へのファイルの追加 \(837 ページ\)](#)
- [デフォルトフォルダーから一括処理へのファイルの追加 \(838 ページ\)](#)

一括処理へのオーディオファイルの追加

前提条件

新しい一括処理ファイルを作成するか、既存のファイルを開いておきます。

手順

1. **一括処理セット**ウィンドウで、「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
2. 「**挿入 (Insert)**」セクションで、「**オーディオファイル (Audio Files)**」をクリックします。
3. 「**参照 (Browse)**」を選択します。
4. 追加するオーディオファイルの場所を参照して、ファイルを選択します。

5. 「開く (Open)」をクリックします。

結果

オーディオファイルが一括処理に追加されます。

補足

「**処理対象ファイル (Files to Process)**」ウィンドウを右クリックし、「**オーディオファイルの挿入 (Insert Audio Files)**」 > 「**ファイルグループ (File Group)**」 > 「**すべてを選択 (Select All)**」を選択するか、開いているオーディオファイルのいずれかをリストから選択して、オーディオファイルを追加することもできます。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(一括処理セット\) \(825 ページ\)](#)

一括処理へのオーディオモンタージュの追加

前提条件

新しい一括処理ファイルを作成するか、既存のファイルを開いておきます。

手順

1. 一括処理セットウィンドウで、「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
 2. 「**挿入 (Insert)**」セクションで、「**オーディオモンタージュ (Audio Montages)**」をクリックします。
 3. 「**参照 (Browse)**」を選択します。
 4. 追加するオーディオモンタージュの場所を参照して、モンタージュを選択します。
 5. 「**開く (Open)**」をクリックします。
-

結果

オーディオモンタージュが一括処理に追加されます。

補足

「**処理対象ファイル (Files to Process)**」ウィンドウを右クリックし、「**オーディオモンタージュの挿入 (Insert Audio Montages)**」 > 「**ファイルグループ (File Group)**」 > 「**すべてを選択 (Select All)**」を選択するか、開いているオーディオモンタージュのいずれかをリストから選択して、オーディオモンタージュを追加することもできます。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(一括処理セット\) \(825 ページ\)](#)

フォルダーから一括処理へのファイルの追加

フォルダーに含まれるすべてのファイルを一括処理に追加できます。

前提条件

新しい一括処理ファイルを作成するか、既存のファイルを開いておきます。

手順

1. 一括処理セットウィンドウで、「**編集 (Edit)**」タブを選択します。

2. 「挿入 (Insert)」セクションで、「フォルダー内のファイル (Files from Folder)」をクリックします。
 3. 「フォルダーからファイルを追加 (Add Files from Folder)」ダイアログで、フォルダーの場所を指定します。
 4. 必要に応じて、サブフォルダー内のファイルも含める場合は、「サブフォルダーを含める (Include Subfolders)」をオンにします。
 5. ファイルの種類を指定します。
 6. 「OK」をクリックします。
-

結果

すべてのファイルが処理対象ファイルのリストに追加されます。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(一括処理セット\) \(825 ページ\)](#)

デフォルトフォルダーから一括処理へのファイルの追加

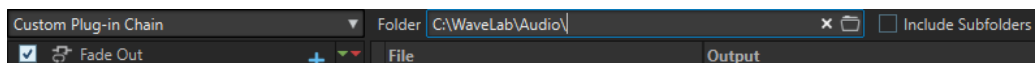
デフォルトフォルダーを指定して、そこに一括処理対象のファイルを格納できます。一括処理を開始するたびに、選択したフォルダーがスキャンされ、フォルダー内で見つかったオーディオファイルがファイルリストに追加されて処理されます。

前提条件

新しい一括処理ファイルを作成するか、既存のファイルを開いておきます。

手順

1. 一括処理セットウィンドウで、「実行 (Execution)」タブを選択します。
2. 「ソースフォルダーからファイルを自動追加 (Auto Insert Files from Source Folder)」を有効にします。
3. 「フォルダー (Folder)」フィールドでソースフォルダーを指定します。



4. サブフォルダー内のファイルも含める場合、「サブフォルダーを含める (Include Subfolders)」をオンにします。
 5. 「処理対象のファイルの種類 (File Types to Process)」ポップアップメニューで、処理対象に含めるオーディオファイルの種類を選択します。
 6. 一括処理を開始するには、「編集 (Edit)」タブを選択して「開始 (Start)」をクリックします。
-

関連リンク

[「実行」タブ \(一括処理セット\) \(832 ページ\)](#)

カスタムプラグインチェーンと関連付けられたマスターセクションプリセット

共通のカスタムプラグインチェーン、または各ファイルに関連付けられた**マスターセクションプリセット**でファイルを一括処理できます。プラグインを一切使用せず、ファイル形式変換やメタデータ処理など、**一括処理セット**ウィンドウの他の機能だけを使用することもできます。

一括処理へのプラグインの追加

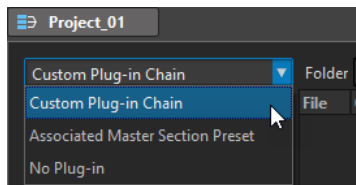
カスタムプラグインチェーンを作成し、一括処理に追加できます。

前提条件

新しい一括処理ファイルを作成するか、既存のファイルを開いておきます。

手順

1. 一括処理ポップアップメニューを開き、「**カスタムプラグインチェーン (Custom Plug-in Chain)**」を選択します。



2. 「**プラグイン (Plug-in)**」ウィンドウで、以下のいずれかを行ないます。
 - 使用するプラグインまたは**マスターセクションプリセット**を選択し、「**カスタムプラグインチェーン (Custom Plug-in Chain)**」にドラッグします。
 - プラグインまたは**マスターセクションプリセット**をダブルクリックすると、プラグインチェーンの最後に追加されます。
 - リスト内の既存のプラグインをアクティブにして、「**カスタムプラグインチェーン (Custom Plug-in Chain)**」にドラッグします。

ヒント

一括処理セットで使用する前に、**マスターセクション**でプラグインを微調整できます。

オーディオ信号パス

一括処理のオーディオ信号パスは、オーディオプラグインチェーンリストの赤色、緑色、および青色の矢印で表わされます。

- 赤色の矢印は、信号が処理されたあと、次のプラグインに送られることを表わしています。
- 緑色の矢印は、信号はオーディオチェーンのこの段階で解析されますが、この時点では変更されないため、次のプラグインには送られないことを表わしています。オーディオストリームの終わりに達すると、処理は再開されます。信号が次にこのプラグインに到達すると、信号は変更され、次のプラグインに送られます。一部のプラグインでは、信号が次のプラグインに送られる前に複数回の解析を必要とします。
- 青色の矢印は、この段階で信号の処理が完了しており、ディスクに信号が書き込まれることを表わしています。
- 垂直の分割線は、メタパスが実行されていることを表わしています。つまり、ファイルが順に読み込まれ、再度処理されることを表わしています。

補足

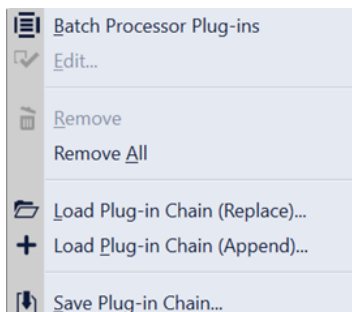
複数の解析パスを要求したり、オーディオストリームを再開させることなく後続のチェーンに信号を送ったりするマルチパスプラグインも存在します。この動作は、プラグインの設定とオーディオ素材によって異なり、他の影響を受けることはありません。

一括処理からのファイルとプラグインの削除

手順

- 「カスタムプラグインチェーン (Custom Plug-in Chain)」または「処理対象ファイル (Files to Process)」リストで、削除する項目を右クリックして「削除 (Remove)」または「すべてを削除 (Remove All)」を選択するか、項目を選択して **[Delete]** を押します。

一括処理セットでのプラグインチェーンの保存と読み込み



選択できる手順

- 「一括処理セット (Batch Processor)」ウィンドウでプラグインチェーンを保存するには、「カスタムプラグインチェーン (Custom Plug-in Chain)」セクション内で右クリックして、「プラグインチェーンの保存 (Save Plug-in Chain)」を選択します。ファイル名と保存場所を指定して、「保存 (Save)」をクリックします。
- 前に保存したプラグインチェーンを読み込んで、「一括処理セット (Batch Processor)」ウィンドウの既存のプラグインチェーンと置き換えるには、「カスタムプラグインチェーン (Custom Plug-in Chain)」セクション内で右クリックして、「プラグインチェーンを読み込み (置き換え) (Load Plug-in Chain (Replace))」を選択します。プラグインチェーンが含まれているファイルに移動して、「開く (Open)」をクリックします。
- 前に保存したプラグインチェーンを、既存のプラグインチェーンを置き換えることなく、「一括処理セット (Batch Processor)」ウィンドウの既存のプラグインチェーンに追加するには、「カスタムプラグインチェーン (Custom Plug-in Chain)」セクション内で右クリックして、「プラグインチェーンを読み込み (追加) (Load Plug-in Chain (Append))」を選択します。プラグインチェーンが含まれているファイルに移動して、「開く (Open)」をクリックします。これにより、選択したプラグインチェーンが、「一括処理セット (Batch Processor)」ウィンドウ内の前に読み込んだプラグインチェーンの最後に追加されます。

ヒント

「プラグインチェーンを読み込み (追加) (Load Plug-in Chain (Append))」では、複数のプラグインチェーンを柔軟に組み合わせてさまざまなプラグインチェーンを作成できます。

関連リンク

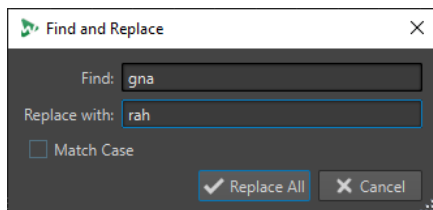
[オーディオプラグインチェーン \(827 ページ\)](#)

一括処理セット内でのファイル名と場所の検索と置換

一括処理セットで参照するファイルの名前が変更されたか異なる位置に移動された場合、「**検索と置換 (Find and Replace)**」を使用して、一括処理セットリスト内のファイル名およびファイル位置を素早く変更できます。

手順

1. 一括処理セットウィンドウで、「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
2. 「**ファイルリスト (File List)**」セクションで「**検索と置換 (Find and Replace)**」をクリックします。
3. 「**検索と置換 (Find and Replace)**」ダイアログで、検索と置換を行なうファイル名と場所を指定します。



4. 「**すべて置換 (Replace All)**」をクリックします。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(一括処理セット\) \(825 ページ\)](#)

一括処理セットでのファイルリストの読み込みと書き込み

一括処理に追加するファイルのファイルパスが記載されたテキストファイルを読み込みます。一括処理セットファイルリストのファイルパスをテキストファイルとして書き出すこともできます。

手順

1. 一括処理セットウィンドウで、「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
2. 「**ファイルリスト (File List)**」セクションで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 一括処理に追加するすべてのファイルのファイルパスが記載されたテキストファイルを読み込むには、「**ファイルリストを読み込む (Import File List)**」をクリックし、テキストファイルを選択してから「**開く (Open)**」をクリックします。
 - ファイルリストをテキストとして書き出すには、「**ファイルリストを書き出す (Export File List)**」をクリックします。
テキストファイルは自動的にデフォルトのテキストエディターで開きます。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(一括処理セット\) \(825 ページ\)](#)

一括処理内のプラグインの順序の変更

前提条件

新しい一括処理ファイルを作成するか、既存のファイルを開いておきます。

手順

- オーディオプラグインチェーンリストからプラグインまたは**マスターセクションプリセット**を選択し、別の場所にドラッグします。
-

一括処理の効果のプレビュー

一括処理する任意のファイルで、一括処理セットの効果を確認できます。プレビューには、すべてのエフェクトおよびファイル形式が含まれます。

前提条件

一括処理を設定しておきます。

手順

1. **一括処理セット**ウィンドウの右下角にある「**プレビュー時間 (Preview Duration)**」を設定します。プレビュー時間は2～59秒の間で設定できます。
 2. プレビューするファイルを右クリックし、「**処理をプレビュー (Preview Processing)**」を選択します。
-

開いているファイルの処理

開いているファイルを確認する際、注意すべき点があります。

- 開いているファイルと同じ場所に同じ名前でも新しいファイルを作成することはできません。ただし、チャンネル数が既存のファイルと異なる場合(モノラルからステレオ、またはその逆に変更した場合など)は別です。この場合は、新しいドキュメントが作成され、名称未設定のウィンドウで新たに開かれます。

一括処理の出力形式の選択

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)にレンダリングできます。

前提条件

新しい一括処理ファイルを作成するか、既存のファイルを開いておきます。

手順

1. **一括処理セット**ウィンドウで、「**形式 (Format)**」タブを選択します。
 2. 「**ファイル形式 (File Format)**」フィールドをクリックします。
 3. 「**シングル形式を編集 (Edit Single Format)**」または「**マルチ形式を編集 (Edit Multi Format)**」を選択します。
 4. 「**オーディオファイル形式 (Audio File Format)**」ダイアログで設定を行ない、「**OK**」をクリックします。
-

一括処理のファイル保存場所の設定

前提条件

新しい一括処理ファイルを作成するか、既存のファイルを開いておきます。

手順

1. 一括処理セットウィンドウで、「出力 (Output)」タブを選択します。
 2. 出力先フォルダーの種類と、オーディオファイルをレンダリングするフォルダーを設定します。
-

上書き時の動作の指定

前提条件

新しい一括処理ファイルを作成するか、既存のファイルを開いておきます。

手順

1. 「実行 (Execution)」タブを選択します。
 2. 「ファイル上書き時の動作 (When a File Is to Be Overwritten)」ポップアップメニューで、上書き時の動作を以下から選択します。
 - 確認せずに上書き (Overwrite without Question)
 - 停止して確認 (Stop and Ask)
 - エラーとして報告 (Report as Error)
 - スキップして完了としてマークする (Skip and Mark as Done)
 - ファイル名を自動変更 (Auto-Rename)
-

レンダリングされたオーディオファイル名の変更

一括処理セットウィンドウの名前変更機能を使用すると、レンダリングされたファイルに、カスタムルールに従った新しい名前を設定できます。

前提条件

一括処理セットファイルを開いておきます。

手順

1. 一括処理セットウィンドウで、「出力 (Output)」タブを選択します。
 2. 「名前の変更 (Renaming)」をオンにして、名前変更フィールドをクリックします。
 3. 設定を行ない、「OK」をクリックします。
-

一括処理の実行と停止

すべての設定が完了したら、一括処理を開始できます。処理作業は、いつでも一時停止したりキャンセルしたりできます。

- 一括処理を開始するには、「編集 (Edit)」タブを選択して「開始 (Start)」をクリックします。
- 一括処理を休止するには、「編集 (Edit)」タブを選択して「休止 (Pause)」をクリックします。「休止 (Pause)」を再度クリックすると、一括処理を続行できます。
- 一括処理をキャンセルするには、「編集 (Edit)」タブを選択して「キャンセル (Cancel)」をクリックします。

一括処理セットのステータスアイコン

「**処理対象ファイル (Files to Process)**」リストで、ファイル番号の横にあるアイコンは、ファイルのステータスを表わしています。

緑色の円

ファイルを処理できることを表わしています。

歯車のアイコン

ファイルが処理中であることを表わしています。このステータスのファイルがある場合は、**一括処理セット**ウィンドウを閉じられません。

黄色の点

処理が部分的に完了したことを表わしています。たとえば、ファイルの解析 (解析パス) は終了したが、処理 (変更パス) は行なわれていない状態を指します。

緑色の点

ファイルが正常に処理されたことを表わしています。ファイルを再度処理するには、ステータスをリセットする必要があります。

赤色の点

エラーが発生したことを表わしています。

一括処理セット適用済みファイルのステータスのリセット

処理済みのファイルに再度一括処理を適用するには、これらのファイルのステータスをリセットする必要があります。

- 「**処理対象ファイル (Files to Process)**」リストにある1つ以上のファイルのステータスをリセットするには、ファイルを選択して右クリックし、「**ステータスをリセット (Reset Status)**」を選択します。
- 「**処理対象ファイル (Files to Process)**」リストにあるすべてのファイルのステータスをリセットするには、「**編集 (Edit)**」タブを選択し、「**ステータスをリセット (Reset Status)**」セクションで「**すべてのファイル (All Files)**」をクリックします。
- 「**処理対象ファイル (Files to Process)**」リストにある、エラーが発生したすべてのファイルのステータスをリセットするには、「**編集 (Edit)**」タブを選択し、「**ステータスをリセット (Reset Status)**」セクションで「**エラーを含むファイル (Files with an Error)**」をクリックします。

一括処理中のマルチタスク

コンピューターで同時に使用する CPU コアの数を選択できます。利用できるコアの数は、使用しているコンピューターのハードウェアによって異なります。

各タスクは1つのコアを使用します。このため、マルチタスク設定は、同時に実行できるタスクの最大数を示します。常に最大値を使用することは、次の理由からおすすめしません。

- 一括処理中にコンピューターで作業を続ける場合は、処理能力に余裕を持たせておく必要があります。
- ディスクの動作が遅くなります。
- 表示性能が低下し、ユーザーインターフェースの反応が悪くなります。
- プロセッサがハイパースレッディングを使用している場合、コアの半数は仮想コアであるため、実際のコアよりも処理性能は低下します。

多数の大きなファイルを書き込む場合は、マルチタスクの使用は必ずしもおすすめできません。ファイルの断片化の原因になる可能性があるためです。SSD ドライブを使用していない限り、処理後のファイルを読み込むのに時間がかかる可能性があります。

補足

使用するコアの数はいつでも変更できます。すでに実行中のタスクは、新しい設定に応じて続行されるか一時停止されます。

一括処理で使用するプロセッサコア数の選択

手順

1. 一括処理セットウィンドウで、「**実行 (Execution)**」タブを選択します。
 2. 「**プロセッサコアの使用 (Usage of Processor Cores)**」ポップアップメニューを開き、使用するプロセッサコアの数を選択します。
-

Watch フォルダー

Watch フォルダーを使用して、一括処理タスクを自動化できます。Watch フォルダーにファイルをコピーすると、定義済み的一括処理セットがそれらのファイルに自動的に適用されます。

一括処理セットには、WaveLab Pro のすべてのオーディオ処理機能を使用できます。たとえば、VST プラグインチェーンを使用した処理、R-128 準拠のラウドネスのノーマライズ、オーディオ解析のレポート、MP3 変換を行なえます。

補足

Watch フォルダー機能を最大限に活用するには、WaveLab Pro の**一括処理セット**ウィンドウでの作業に慣れている必要があります。

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) の任意のフォルダーを Watch フォルダーに定義できます。Watch フォルダーにファイルを追加するには、ファイルをドラッグまたはコピーするか、任意のアプリケーションから Watch フォルダーに保存します。Watch フォルダーでは、オーディオファイルとオーディオモニタージュの両方を処理できます。

オーディオ処理の種類別に複数の Watch フォルダーを設定できます。

WaveLab Pro は、起動していない場合でも、Watch フォルダーにコピーされたすべてのファイルを処理します。

Watch フォルダーを設定するには、一括処理セットを設定し、Watch フォルダーを作成したあと、Watch フォルダーを一括処理セットに関連付けてから Watch フォルダーをアクティブにします。そのあとでファイルを Watch フォルダーにドラッグすると、ファイルが自動的に処理されます。

Watch フォルダーには、サブフォルダーが含まれるフォルダー内のファイルをドラッグできます。処理されたファイルは、ソースファイルと同じフォルダー構造で出力先フォルダーに出力されます。

処理対象のオーディオファイルを XML ファイルに指定して、その XML ファイルを Watch フォルダーにドラッグすることもできます。

関連リンク

- [「Watch フォルダー \(Watch Folders\)」ウィンドウ \(846 ページ\)](#)
- [Watch フォルダー用的一括処理セットの設定 \(846 ページ\)](#)
- [Watch フォルダーの使用 \(851 ページ\)](#)
- [一括処理セット \(824 ページ\)](#)
- [XML ファイルを使用した一括処理 \(857 ページ\)](#)

Watch フォルダー用の一括処理セットの設定

既存の一括処理セットの設定を Watch フォルダーに関連付けるか、Watch フォルダー用に新しい一括処理セットを設定できます。

Watch フォルダーには、複数の一括処理セットタスクを関連付けできます。たとえば、Watch フォルダーにファイルをコピーすると、96 kbps の MP3 ファイル、192 kbps の MP3 ファイル、OGG ファイル、およびノーマライズされた WAVE ファイルが自動的に生成されるようになります。

- 一括処理セットを編集するには、「**Watch フォルダー (Watch Folders)**」ウィンドウで一括処理セットをダブルクリックします。
- 一括処理セットの出力先フォルダーを編集するには、「**Watch フォルダー (Watch Folders)**」ウィンドウで一括処理セットの「**出力先フォルダー (Output Folder)**」コラムをダブルクリックします。

重要

起動時に検証ダイアログを表示するプラグインは使用できません。

関連リンク

[一括処理セットでの作業 \(835 ページ\)](#)

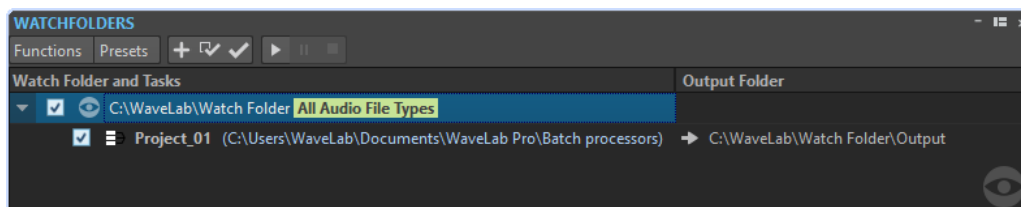
[一括処理中のマルチタスク \(844 ページ\)](#)

[「Watch フォルダー \(Watch Folders\)」ウィンドウ \(846 ページ\)](#)

「Watch フォルダー (Watch Folders)」ウィンドウ

このウィンドウでは、Watch フォルダーを設定または編集できます。

- 「**Watch フォルダー (Watch Folders)**」ウィンドウを開くには、**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)**」 > 「**Watch フォルダー (Watch Folders)**」を選択します。



補足

「**Watch フォルダー (Watch Folders)**」ウィンドウで行なった設定は、編集すると自動的に保存されません。

Watch フォルダーリスト

Watch フォルダーリストには、選択した Watch フォルダーと関連付けられた一括処理セットが表示されます。

- Watch フォルダーを編集するには、リスト内のフォルダーをダブルクリックします。
- 一括処理セットを実行対象から除外するには、「**Watch フォルダー (Watch Folder)**」ウィンドウで、対応するチェックボックスの選択を解除します。

「機能 (Functions)」メニュー

Watch フォルダータスクを追加 (Add Watch Folder task)

「Watch フォルダータスクを追加 (Add Watch Folder Task)」ダイアログを開きます。新しい Watch フォルダーを一括処理セットに割り当てることができます。

Watch フォルダータスクを削除 (Remove Watch Folder Task)

選択した Watch フォルダータスクを削除します。

設定 (Settings)

「Watch フォルダー設定 (Watch Folder Settings)」ダイアログを開きます。Watch フォルダーに関する追加の設定を行なえます。

設定を検証 (Check Configuration)

Watch フォルダーの設定が有効でアクティブにできる状態かを検証します。検証は、Watch フォルダーをアクティブにすると自動的に行なわれます。

開始 (Start)

Watch フォルダーをアクティブにします。アクティブな Watch フォルダーにファイルをドラッグすると、関連付けられた一括処理セットが適用されます。

休止 (Pause)

Watch フォルダーを休止にします。

停止 (Stop)

Watch フォルダーを停止します。実行中のすべてのタスクがキャンセルされます。

「プリセット (Presets)」メニュー

名前を付けて保存 (Save As)

アクティブな Watch フォルダー設定をプリセットとして保存します。

プリセットリスト

Watch フォルダー設定のプリセットを選択できます。

関連リンク

[Watch フォルダー \(845 ページ\)](#)

Watch フォルダーの定義

前提条件

一括処理セットを設定しておきます。

手順

1. 一括処理セットウィンドウで、以下のいずれかを行ないます。
 - 「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「Watch フォルダー (Watch Folders)」を選択して、「Watch フォルダー (Watch Folders)」ウィンドウを開きます。「Watch フォルダー (Watch Folders)」ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「Watch フォルダータスクを追加 (Add Watch Folder Task)」を選択します。
 - 「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「Watch フォルダー (Watch Folders)」を選択して、「Watch フォルダー (Watch Folders)」ウィンドウを開きます。「Watch フォルダー (Watch Folders)」ウィンドウで、「+」アイコンをクリックします。
 - Watch フォルダーとして定義するフォルダーまたは一括処理セットファイルを「Watch フォルダー (Watch Folders)」ウィンドウにドラッグします。それによって「Watch フォルダー

タスク (Watch Folder Task) ダイアログが開き、対応するフォルダーまたは一括処理セットファイルがデフォルトに設定されます。

2. 「**Watch フォルダータスクを追加 (Add Watch Folder Task)**」ダイアログで、以下の操作を行いません。
 - Watch フォルダーとして使用するフォルダーのパスを指定します。
 - 処理対象のファイルの種類を指定します。
 - 選択した Watch フォルダー内で実行する一括処理セットのパスを指定します。

一括処理セットウィンドウで一括処理セットをすでに開いている場合、その一括処理セットが「**一括処理セットファイル (Batch Processor File)**」フィールドにデフォルトで設定されます。
3. 「**OK**」をクリックします。
Watch フォルダー設定が Watch フォルダーリストに追加されます。
4. 「**Watch フォルダー (Watch Folders)**」ウィンドウで、「**機能 (Functions)**」 > 「**設定 (Settings)**」を選択し、Watch フォルダーの追加設定を行いません。
5. 「**機能 (Functions)**」 > 「**設定を検証 (Verify Configuration)**」を選択し、Watch フォルダー設定を検証します。
6. (オプション) Watch フォルダーに別の一括処理セットを割り当てます。

手順終了後の項目

設定が完了したら、Watch フォルダーをアクティブにする必要があります。

関連リンク

[「Watch フォルダー \(Watch Folders\)」ウィンドウ \(846 ページ\)](#)

[XML ファイルを使用した一括処理 \(857 ページ\)](#)

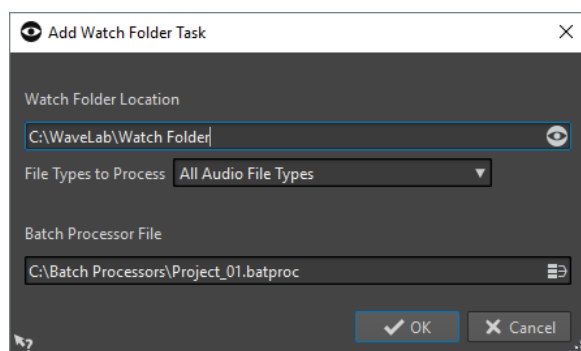
[「Watch フォルダータスクを追加 \(Add Watch Folder Task\)」ダイアログ \(848 ページ\)](#)

[「Watch フォルダー設定 \(Watch Folder Settings\)」ダイアログ \(852 ページ\)](#)

「Watch フォルダータスクを追加 (Add Watch Folder Task)」ダイアログ

このダイアログでは、Watch フォルダーの場所、関連付けられた一括処理セット、および処理対象のファイルの種類を指定できます。

- 「**Watch フォルダータスクを追加 (Add Watch Folder Task)**」ダイアログを開くには、「**Watch フォルダー (Watch Folder)**」ウィンドウを開き、「**機能 (Functions)**」 > 「**Watch フォルダータスクを追加 (Add Watch Folder Task)**」を選択するか、「+」アイコンをクリックします。



Watch フォルダーの場所 (Watch Folder Location)

Watch フォルダーの場所を指定します。

処理対象のファイルの種類 (File Types to Process)

Watch フォルダーに関連付けるファイルの種類を選択します。対応するファイル形式のファイルのみが一括処理に追加されます。

一括処理セットファイル (Batch Processor File)

Watch フォルダーに関連付ける一括処理セットファイルを指定します。

テキストフィールドの右にあるアイコンをクリックすると、開いているすべての一括処理セットのリストおよび最近使用したすべての一括処理セットのリストが表示されます。

関連リンク

[Watch フォルダーの定義 \(847 ページ\)](#)

Watch フォルダー設定のアクティブ化

Watch フォルダーを設定したら、アクティブにできます。

前提条件

一括処理セットを設定し、Watch フォルダーを 1 つ以上作成しておきます。

手順

1. 「Watch フォルダー (Watch Folders)」ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「開始 (Start)」を選択します。
2. 「Watch フォルダーのアクティブ化 (Watch Folder Activation)」ダイアログで設定を行ない、「アクティブにする (Activate)」をクリックします。

結果

Watch フォルダー設定がアクティブになります。Watch フォルダーにファイルをドラッグすると、関連付けられた一括処理セットが実行されます。

重要

アクティブな Watch フォルダー設定に加えた変更を適用するには、Watch フォルダーを停止してから開始する必要があります。

手順終了後の項目

システムトレイアイコンから、アクティブな Watch フォルダーに関する情報にアクセスしたり、処理を休止または停止したりできます。

関連リンク

[Watch フォルダー \(845 ページ\)](#)

バックグラウンドでの Watch フォルダーの処理

WaveLab Pro の Watch フォルダー機能は、バックグラウンドタスクとして使用できます。このため、WaveLab Pro の追加のインスタンスがバックグラウンドで起動します。2 つのインスタンスは同時に実行できます。

GUI モードは、主に Watch フォルダーの設定および機能のテストに使用されます。すべての設定が完了したら、WaveLab Pro のバックグラウンドインスタンスを使用して Watch フォルダー設定をアクティブにできます。

バックグラウンドインスタンスは、Watch フォルダーの設定後に使用できます。Watch フォルダーにファイルをドラッグすると、WaveLab Pro のバックグラウンドインスタンスでファイルが処理されま

す。バックグラウンドインスタンスは、オペレーティングシステムの起動時に自動的に起動するように設定できます。

補足

バックグラウンドインスタンスは、作業を行なうインスタンスとは独立しています。

関連リンク

[「Watch フォルダーのアクティブ化 \(Watch Folder Activation\)」ダイアログ \(850 ページ\)](#)
[Watch フォルダー \(845 ページ\)](#)

バックグラウンドインスタンスのスタートアップ起動

WaveLab Pro のバックグラウンドインスタンスは、オペレーティングシステムの起動時に自動的に起動するように設定できます。

- 自動起動機能をオンまたはオフにするには、「**Watch フォルダーのアクティブ化 (Watch Folder Activation)**」ダイアログを開き、「**コンピューターの起動時に Watch フォルダーをアクティブにする (Activate Watch Folders at Computer Startup)**」を選択します。

WaveLab Pro を使用せずに、自動起動機能をオフにすることもできます。

- Windows の場合、以下の場所にある WatchFolders.Ink ファイルを削除します。
C:\Users\[ユーザー名]\AppData\Roaming\Microsoft\Windows\Start Menu\Programs\Startup
- Mac の場合、ログイン項目リストから WaveLab Pro のエントリーを削除します。
システム環境設定/ユーザーとグループ/ログイン項目

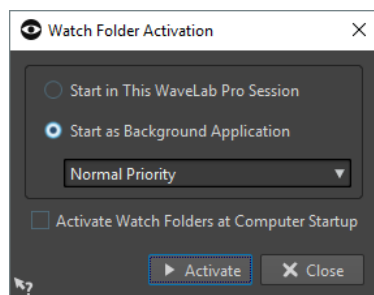
関連リンク

[Watch フォルダー設定のアクティブ化 \(849 ページ\)](#)
[Watch フォルダー \(845 ページ\)](#)

「Watch フォルダーのアクティブ化 (Watch Folder Activation)」ダイアログ

「**Watch フォルダーのアクティブ化 (Watch Folder Activation)**」ダイアログでは、Watch フォルダーを GUI モードで実行するか、バックグラウンドアプリケーションとして実行するかを指定できます。

- 一括処理セットウィンドウの「**Watch フォルダー (Watch Folders)**」ウィンドウで、Watch フォルダータスクを設定して、「**機能 (Functions)**」 > 「**開始 (Start)**」を選択します。



WaveLab のこのセッションで起動 (Start in This WaveLab Session)

この項目をオンにすると、アクティブな WaveLab Pro インスタンスが Watch フォルダー内のファイルの処理に使用されます。ファイルが Watch フォルダーにコピーされると、対応する一括処理セットファイルがアクティブになります。この場合、WaveLab Pro 内で処理の進捗状況を確認できます。

このモードは、Watch フォルダーを設定する場合に便利です。

バックグラウンド アプリケーションとして起動 (Start as Background Application)

この項目をオンにすると、WaveLab Pro の新しいインスタンスがバックグラウンドで起動します。このインスタンスが Watch フォルダーの処理に使用されます。

優先度

Watch フォルダー内のファイルの処理に WaveLab Pro のバックグラウンドインスタンスを使用すると、ファイルの処理中に他のプログラムが遅くなる可能性があります。バックグラウンドインスタンスでコンピューターのリソースを使用する優先度を設定できます。

以下の優先度を選択できます。

- 「**中程度の優先度 (Normal Priority)**」: WaveLab Pro のバックグラウンドインスタンスは他のすべてのコンピューターと同じ優先度で実行されます。
- 「**低い優先度 (Low Priority)**」: WaveLab Pro のバックグラウンドインスタンスは低い優先度で実行されます。処理は遅くなりますが、プロセッサの多くの処理能力を他のアプリケーションに使用できます。
- 「**最低の優先度 (Lowest Priority)**」: WaveLab Pro のバックグラウンドインスタンスは最低の優先度で実行されます。処理は遅くなりますが、「**低い優先度 (low priority)**」より多くのプロセッサの処理能力を、他のアプリケーションに使用できます。

コンピューターの起動時に Watch フォルダーをアクティブにする (Activate Watch Folder at Computer Startup)

この項目をオンにすると、コンピューターの起動時に WaveLab Pro のバックグラウンドインスタンスが自動的に起動します。このインスタンスが Watch フォルダー内のファイルの処理に使用されます。

関連リンク

[Watch フォルダー \(845 ページ\)](#)

Watch フォルダーの使用

Watch フォルダーを設定したら、ファイルの処理を開始できます。

前提条件

1 つ以上の一括処理セットファイルを設定し、1 つ以上の Watch フォルダーに関連付けて、Watch フォルダー設定をアクティブにしておきます。

手順

- Watch フォルダーにファイルをドラッグ、コピー、または保存します。
フォルダー全体を Watch フォルダーにドラッグすることもできます。

補足

- Watch フォルダーに空のフォルダーをドラッグした場合、そのフォルダーは自動的に削除されます。
- 「**Scheduled フォルダー (Scheduled Folder)**」項目を設定した場合は、Watch フォルダー内の「Scheduled」サブフォルダーにファイルを追加します。「Scheduled」サブフォルダー以外に追加したファイルはすぐに処理されます。

結果

設定に従ってファイルが処理されます。

関連リンク

[Watch フォルダー \(845 ページ\)](#)

Watch フォルダー設定をプリセットとして保存

Watch フォルダー設定をプリセットとして保存して、プリセットリストに追加できます。ただし、プリセットには、独立したファイルである一括処理セットファイルは含まれません。

手順

1. Watch フォルダーを設定します。
2. 「Watch フォルダー (Watch Folders)」ウィンドウで、「プリセット (Presets)」 > 「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)」ダイアログで、以下のいずれかを行ないます。
 - プリセットをデフォルトフォルダーに保存するには、プリセットの名前を入力して「保存 (Save)」をクリックします。
 - プリセットをデフォルトフォルダーのカスタムサブフォルダーに保存するには、フォルダーアイコンをクリックし、サブフォルダーの名前を入力して「OK」をクリックします。次にサブフォルダーを選択し、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

[Watch フォルダー \(845 ページ\)](#)

「Watch フォルダー設定 (Watch Folder Settings)」ダイアログ

このダイアログでは、Watch フォルダーの操作に関する調節を行なえます。

- 「Watch フォルダー設定 (Watch Folder Settings)」ダイアログを開くには、「Watch フォルダー (Watch Folders)」ウィンドウで「機能 (Functions)」 > 「設定 (Settings)」を選択します。

「メイン情報 (Main)」タブ

入力ファイルの処理後の動作 (After Processing Input File)

入力ファイルが正常に処理されたあと、フォルダーからそのファイルを削除する必要があります。以下の項目を利用できます。

- 「Sources」サブフォルダーに入力ファイルを移動 (Move Input File to the “Sources” Subfolder)
この項目をオンにすると、処理されたファイルが Watch フォルダー内の「Sources」というフォルダーに移動します。元のフォルダー構造が保持されます。

補足

XML ファイルを使用して処理対象のファイルを記述する場合、オーディオファイルは Watch フォルダー外の任意の場所に置けます。この場合、「Sources サブフォルダーにファイルを移動 (Move it to the "Sources" subfolder)」の設定は無視されます。

- 入力ファイルを削除 (Delete Input File)
この項目をオンにすると、処理されたファイルが Watch フォルダーから削除されます。

入力ファイルが処理できない場合 (If an Input File Cannot Be Processed)

入力ファイルを正常に処理できない場合、フォルダーからそのファイルを削除する必要があります。以下の項目を利用できます。

- 「Errors」サブフォルダーに入力ファイルを移動 (Move Input File to the “Errors” Subfolder)

この項目をオンにすると、ファイルを正常に処理できない場合、ファイルが Watch フォルダー内の「Errors」というフォルダーに移動します。元のフォルダー構造が保持されます。

- **入力ファイルを削除 (Delete Input File)**

この項目をオンにすると、ファイルを正常に処理できない場合、ファイルが Watch フォルダーから削除されます。

「Scheduled」フォルダー (Scheduled Folder)

Watch フォルダーを処理する時間範囲を指定できます。これによって、たとえば深夜時間や昼休憩中にファイルが自動的に処理されるようになります。

これを行なうには、Watch フォルダー内に「Scheduled」という名前のフォルダーを作成し、「**Scheduled フォルダー (Scheduled Folder)**」項目をオンにして、時間範囲を指定します。

「Scheduled」サブフォルダーの外にコピーされたファイルはすぐに処理されます。

処理後の通知 (Notification after Processing)

この項目をオンにすると、ファイルが正常に処理されたときにシステムトレイに通知がポップアップ表示されます。通知をクリックすると、最後のファイルがレンダリングされたフォルダーが開きます。

各 Watch フォルダーに readme ファイルを追加 (Add Readme File to Each Watch Folder)

この項目をオンにすると、各 Watch フォルダーのルートフォルダーにreadme.htmlという名前のファイルが追加されます。readme ファイルには、Watch フォルダーの設定に関する情報が含まれます。

「詳細設定 (Advanced)」タブ

タイミング (Timing)

- **更新確認間隔 (Poll Period)**

WaveLab Pro で Watch フォルダーをスキャンする間隔を指定します。短い時間を指定すると、Watch フォルダーにコピーされたファイルが早く処理されます。

- **処理開始前に遅延させる (Delay before Processing Starts)**

処理の開始前に、ファイルが Watch フォルダーに完全に書き込まれている必要があります。したがって、WaveLab Pro はファイルサイズの増加度とファイルのタイムスタンプを監視します。これらの値が変わらない場合、WaveLab Pro は指定の時間待ってから、一括処理セットを開始します。

ファイルがサードパーティのアプリケーションによって書き込まれる場合 (たとえば Cubase でのミックスダウン)、2 秒に設定することをおすすめします。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コピーまたは移動する場合は、より小さい値に設定できます。

- **補助ファイルを待機 (Wait for Ancillary File)**

オーディオファイルがマーカーファイル (.mrk) とともに Watch フォルダーにコピーされる場合、両方のファイルが Watch フォルダーに存在するときのみ処理が開始される必要があります。値には、WaveLab Pro がマーカーファイルを待機する時間を指定します。

マーカーファイルとオーディオファイルを一緒に処理することがない場合は、0 に設定できます。

一括処理セットで「デュアルモノファイルの処理を許可 (Accept Dual-Mono Files)」をオンにした場合、WaveLab Pro は、デュアルモノファイルの両方のモノラルオーディオファイルを待機します。「**補助ファイルを待機 (Wait for Ancillary File)**」項目は、「**オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)**」で設定できる命名規則解析によるデュアルモノファイルの機能とは連動していません。

ログファイル (Log File)

Watch フォルダー内の一括処理に関するメッセージを継続的に記録するログファイルを作成できます。ログファイルは、Watch フォルダー設定内のエラーの場所を特定するのに役立ちます。

- **ファイルパス (File Path)**

ログファイルの名前と場所を指定できます。

分散ネットワーク環境で Watch フォルダーを使用する場合、各コンピューターに個別のログファイルが作成されます。

- **Watch フォルダーをアクティブにしたときにログファイルを消去 (Clear Log File when Activating Watch Folders)**

この項目をオンにすると、Watch フォルダーがアクティブになるたびにログファイルが消去されます。マークアップ形式のログファイルの場合、この項目は常にオンになります。

- **エラーのみをレポート (Only Report Errors)**

この項目をオンにすると、ログファイルにエラーメッセージのみが書き込まれます。

- **形式 (Format)**

ログファイルはプレーンテキストファイルかマークアップファイル (XML または HTML) かどちらかを選択できます。

マークアップファイルでは、Watch フォルダーが非アクティブになったときにのみ終了タグが追加されます。分散コンピューティング環境の場合、このタグはマスターコンピューターによって追加されます。

関連リンク

[XML ファイルを使用した一括処理 \(857 ページ\)](#)

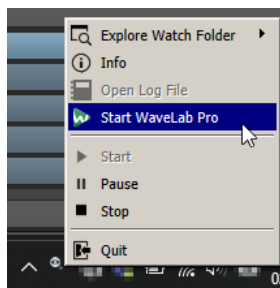
[デュアルモノファイル \(234 ページ\)](#)

[Watch フォルダー \(845 ページ\)](#)

Watch フォルダーのシステムトレイアイコン

Watch フォルダーがアクティブな場合、システムトレイアイコンに進捗状況やエラーに関する情報が表示されます。また、アクティブな Watch フォルダーに関していくつかの機能を使用できます。

コンテキストメニューを開くには、システムトレイアイコンをクリックします。



Windows のシステムトレイアイコン

Watch フォルダーを参照 (Explore Watch Folder)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) でアクティブな Watch フォルダーを開きます。

情報 (Info)

正常に処理されたファイルの数およびエラーメッセージの数に関するポップアップメッセージが開きます。

ログファイルを開く (Open Log File)

Watch フォルダーのログファイルを開きます。

WaveLab Pro を起動 (Start WaveLab Pro)

システムトレイアイコンが WaveLab Pro のバックグラウンドインスタンスに対応している場合、この項目をクリックすると、WaveLab Pro の新しいインスタンスが起動します。

WaveLab Pro のインスタンスがすでに表示されている場合、新しいインスタンスは前面に表示されます。

開始 (Start)

Watch フォルダーをアクティブにします。この項目を使用できない場合、Watch フォルダーがアクティブではありません。

休止 (Pause)

この項目をオンにすると、WaveLab Pro によって Watch フォルダーが停止されます。ファイルが処理中の場合、処理が休止されます。「**休止 (Pause)**」をオフにするとすぐに、処理が続行されます。

停止 (Stop)

この項目をオンにすると、WaveLab Pro によって Watch フォルダーが停止され、実行中の一括処理セットがすべてキャンセルされます。

終了 (Quit)

WaveLab Pro が終了し、アクティブなすべての一括処理がキャンセルされます。この項目は、WaveLab Pro がバックグラウンドで実行している場合にものみ使用できます。

システムトレイのステータスアイコン

システムトレイアイコンは、Watch フォルダーのステータスに応じて変化します。

アクティブ



Watch フォルダーがアクティブであることを表わしています。

処理中



Watch フォルダーが処理中であることを表わしています。

休止



Watch フォルダーが休止していることを表わしています。

停止



Watch フォルダーが停止していることを表わしています。

エラー



処理中にエラーが発生したことを表わしています。ただし、処理は停止されていません。

関連リンク

[Watch フォルダー \(845 ページ\)](#)

フォルダ構造

WaveLab Pro によって Watch フォルダ内に自動的に作成されるサブフォルダには、いくつかの種類があります。

「**Output**」、「**Sources**」、「**Errors**」、「**Scheduled**」、および「**\$TEMP\$**」は WaveLab Pro 用に予約されています。これらと同じ名前のサブフォルダは作成できません。

Output

新しい一括処理を作成したとき、処理されたファイルがデフォルトで書き込まれるフォルダです。出力先フォルダは、各一括処理セットの「**出力 (Output)**」タブで変更できます。

Sources

ファイルが正常に処理されたとき、処理されたファイルがデフォルトで移動するフォルダです。これを使用するには、Watch フォルダ設定で対応する項目をオンにする必要があります。

Errors

処理できなかったファイルが移動するフォルダです。これを使用するには、Watch フォルダ設定で対応する項目をオンにする必要があります。

Scheduled

一部のファイルを特定の時間にのみ処理したい場合に、それらのファイルを格納するフォルダです。これらのファイルは、Watch フォルダ設定で指定された時間にのみ処理されます。

\$TEMP\$

WaveLab Pro によって処理中に作成および削除される一時フォルダです。

関連リンク

[Watch フォルダ](#) (845 ページ)

コマンドラインパラメーターを使用した WaveLab Pro バックグラウンドアプリケーションのコントロール

コマンドラインパラメーターを使用して、WaveLab Pro のバックグラウンドインスタンスをコントロールできます。

以下の項目を利用できます。

--serviceLaunch

このコマンドでは、WaveLab Pro のバックグラウンドインスタンスが起動します。コマンドの後ろに以下を指定する必要があります。

- **alone**: WaveLab Pro のバックグラウンドインスタンスを起動させます。

このコマンドでは、WaveLab Pro のバックグラウンドインスタンスはデフォルトで停止モードで起動します。このコマンドには、「**--serviceCommand start**」や「**--servicePriority low**」などのコマンドを続けられます。

```
--serviceLaunch alone --serviceCommand start --servicePriority low
```

--serviceAuto

このコマンドでは、「**Watch フォルダのアクティブ化 (Watch Folder Activation)**」ダイアログで「**コンピューターの起動時に Watch フォルダをアクティブにする (Activate Watch Folders at Computer Startup)**」を最後に選択したときにアクティブだったモードで、WaveLab Pro のバックグラウンドプロセスが起動します。

そのインスタンスでは、Watch フォルダが自動的にアクティブになります。

--serviceCommand

このコマンドでは、WaveLab Pro のバックグラウンドインスタンスが起動、休止、または停止します。コマンドの後ろに、以下のいずれかのオプションを指定する必要があります。

- 「**start**」 : WaveLab Pro のバックグラウンドインスタンスを起動します。
- 「**pause**」 : WaveLab Pro のバックグラウンドインスタンスを休止します。
- 「**stop**」 : WaveLab Pro のバックグラウンドインスタンスを停止します。

--servicePriority

このコマンドでは、WaveLab Pro のバックグラウンドインスタンスでコンピューターの処理能力が使用される優先度を設定します。コマンドの後ろに、以下のいずれかのオプションを指定する必要があります。

- normal
- low
- lowest

--serviceStatus

このコマンドでは、WaveLab Pro によって Watch フォルダのステータスがファイルに出力されます。このコマンドの後ろには、オプションとしてファイル名を指定する必要があります。また、WaveLab Pro をバックグラウンドインスタンスとして実行する必要があります。

ステータスファイルには、WaveLab Pro の状態 (実行中/休止/停止)、エラーメッセージの数、および正常処理メッセージの数の情報が含まれます。

このコマンドは、Watch フォルダシステムのステータスを確認するのに役立ちます。

```
--serviceStatus "d:\tests\status.txt"
```

関連リンク

[Watch フォルダ](#) (845 ページ)

XML ファイルを使用した一括処理

WaveLab Pro は、XML ファイルからオーディオファイルの場所やメタデータなどの情報を読み込みます。

これは、大量のオーディオファイルの取扱いやタグ付けするのに役立ちます。また、WaveLab Pro への一括入力や WaveLab Pro からの一括出力を XML ファイルで制御することもできます。

WaveLab Pro では、入力 XML ファイルを処理するために特別な形式で保存する必要はありませんが、そのファイルのプロパティに関する詳細な情報を入力することをおすすめします。

XML 入力

XML ファイルを一括処理セットに追加して、WaveLab Pro へ情報を渡すことができます。

WaveLab Pro は以下のタイプの要素を識別できます。

入力ファイルのパスとファイル名

処理対象のオーディオファイルを探す場所を WaveLab Pro に指示します。これは必須の情報です。

出力ファイルのパス

オーディオファイルをレンダリングする場所を WaveLab Pro に指示します。これはオプションの情報です。

この情報は、「**出力 (Output)**」タブの一括処理の出力パス設定より優先されます。

メタデータ

WaveLab Pro で追加できるメタデータを処理対象のオーディオファイルに転送します。これはオプションの情報です。

プラグインチェーン (Plug-in Chain)

オーディオファイルの処理に使用するプラグインを WaveLab Pro に指示します。これにより、一括処理セットの設定を上書きする形で、各オーディオファイルのプラグイン処理を個別にカスタマイズできます。

ファイル形式 (File Format)

オーディオファイルの書き込みに使用するファイル形式を WaveLab Pro に指示します。これにより、一括処理セットの設定を上書きする形で、各オーディオファイルのファイル形式を個別にカスタマイズできます。

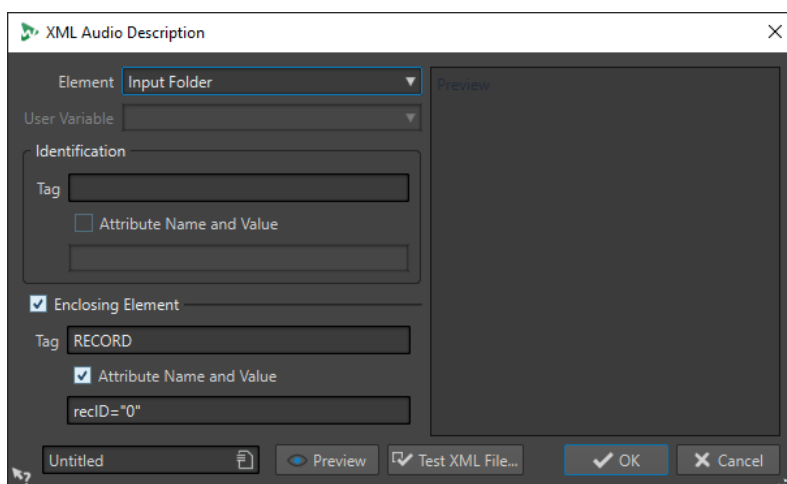
関連リンク

[「XML オーディオの説明 \(XML Audio Description\)」ダイアログ \(858 ページ\)](#)

「XML オーディオの説明 (XML Audio Description)」ダイアログ

このダイアログでは、WaveLab Pro が XML ファイルの構造を正しく解釈できるように、XML ファイルのプロパティに関する詳細な情報を入力できます。

- 「XML オーディオの説明 (XML Audio Description)」ダイアログにアクセスするには、一括処理セットウィンドウを開き、「編集 (Edit)」タブを選択します。「XML」セクションで、「XML オーディオの説明 (XML Audio Description)」をクリックします。



要素 (Element)

WaveLab Pro に識別させる XML ファイルの要素を選択します。入力ファイルと出力ファイルの場所を指定できます。設定できる要素は以下のとおりです。

- **入力フォルダー/出力先フォルダー (Input Folder/Output Folder)**
入力フォルダーは、オーディオファイルが格納されるフォルダーです。出力先フォルダーは、ファイルの保存先のフォルダーです。これらのパスは、XML ファイルからの相対パスで指定できます。
入力/出力フォルダーが見つからない場合、XML ファイルのパスがかわりに使用されません。
- **入力ファイル名/出力ファイル名 (Input File Name/Output File Name)**
入力/出力ファイルの名前です (Piano.wav など)。
- **入力ファイルパス/出力ファイルパス (Input File Path/Output File Path)**
ファイル名を含む入力/出力ファイルの絶対パスです (C:\AudioFiles\Piano.wav など)。

- **ユーザー変数 (メタデータの読み込み用) (User Variable (to Import Metadata))**

WaveLab Pro に識別させる XML ファイルのカスタム変数を指定します。この項目は、「要素 (Element)」ポップアップメニューで「ユーザー変数 (User Variable)」を選択している場合に使用できます。

カスタム変数は、WaveLab Pro のあらゆる場所で共有されます。変数を編集するには、「ファイル (File)」>「ユーザー設定 (Preferences)」>「変数 (Variables)」を選択します。

- **プラグインチェーン (Plug-in Chain)**

オーディオファイルの処理に使用するプラグインチェーンを指定できます。これにより、一括処理セットの設定を上書きする形で、各オーディオファイルのプラグイン処理を個別にカスタマイズできます。

- **ファイル形式 (File Format)**

オーディオファイルの書き込みに使用するファイル形式を指定できます。これにより、一括処理セットの設定を上書きする形で、各オーディオファイルのファイル形式を個別にカスタマイズできます。

入力の場合、「入力ファイルパス (Input File Path)」、「入力フォルダー (Input Folder)」、または「入力ファイル名 (Input File Name)」のいずれかを指定する必要があります。オーディオファイルが XML ファイルと同じフォルダーにある場合、「ファイル名 (File Name)」のみ指定すれば十分です。

出力設定を行っていない場合、一括処理セットの設定が使用されます。

識別 - タグ (Identification - Tag)

識別する要素を記述する XML タグを指定します。

識別 - 属性名と値 (Identification - Attribute Name and Value)

この項目をオンにすると、要素を識別するためのタグの XML 属性とその値を指定できます。テキストフィールドに、以下の書式で名前と値を記述する必要があります。

属性="値"

補足

各タグには属性を 1 つのみ指定できます。XML ファイルに他の属性が含まれている場合、WaveLab Pro によって無視されます。

囲み要素 (Enclosing Element)

この項目をオンにすると、要素を親タグでさらに識別する必要があります。

囲み要素 - タグ (Enclosing Element - Tag)

囲み要素の XML タグを指定します。

囲み要素 - 属性名と値 (Enclosing Element - Attribute Name and Value)

この項目をオンにすると、要素を識別するための囲み要素のタグの XML 属性とその値を指定できます。テキストフィールドに、以下の書式で名前と値を記述する必要があります。

属性="値"

補足

各タグには属性を 1 つのみ指定できます。XML ファイルに他の属性が含まれている場合、WaveLab Pro によって無視されます。

プレビューパネル

「XML オーディオの説明 (XML Audio Description)」ダイアログの右側にあるプレビューパネルには、WaveLab Pro で予測される XML ファイルの構造のプレビューが表示されます。

プレビュー (Preview)

「XML オーディオの説明 (XML audio description)」ダイアログで行なったすべての設定を反映した XML ファイルのプレビューを表示する「XML ファイルのプレビュー (XML File Preview)」ウィンドウを開きます。

XML ファイルを確認 (Test XML File)

選択した XML ファイルから正しいデータが抽出されていることを確認するために、設定に従って WaveLab Pro で分析する XML ファイルを選択します。

関連リンク

[XML 入力 \(857 ページ\)](#)

[変数とテキストスニペット \(903 ページ\)](#)

XML マーカーファイルを複数のファイルに読み込む

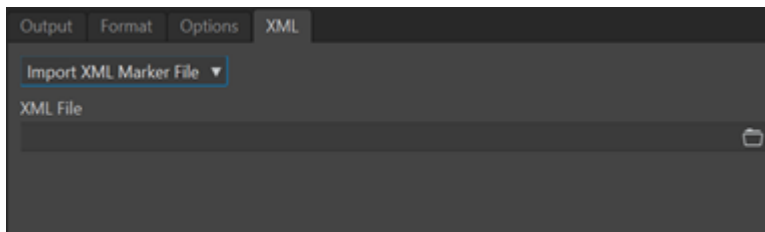
特定のマーカー構造を複数のファイルに適用するには、XML マーカーファイルを一括処理に追加します。

前提条件

- 一括処理を設定しておきます。
- 「マーカー (Markers)」ウィンドウで対応する機能を使用して XML マーカーファイルを作成しておきます。

手順

1. 一括処理セットウィンドウの左下部分で、「XML」タブを選択します。



2. ポップアップメニューから「XML マーカーファイルを読み込み (Import XML Marker File)」を選択します。
3. 「XML ファイル (XML File)」フィールドに、XML ファイルのパスを指定します。
4. 一括処理にオーディオファイルを追加します。
5. 「編集 (Edit)」タブで、「開始 (Start)」をクリックして一括処理を開始します。

結果

オーディオファイルが処理されて、XML マーカーのマーカー構造がすべてのファイルに統合されます。

関連リンク

[マーカーリストをテキストとして書き出し \(679 ページ\)](#)

[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(658 ページ\)](#)

バッチ変換 (Batch Conversion)

同時に複数のオーディオファイルを別の形式に変換できます。処理が不要な場合は、「バッチ変換 (Batch Conversion)」ダイアログを使用して変換を実行できます。

より複雑なバッチ変換には、一括処理を使用できます。

関連リンク

[「バッチ変換 \(Batch Conversion\)」ダイアログ \(861 ページ\)](#)

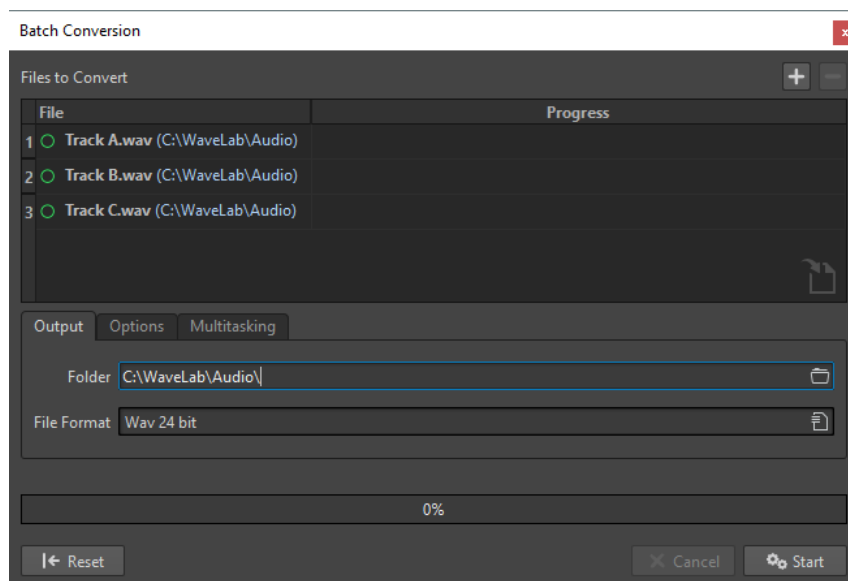
[ファイルのバッチ変換 \(862 ページ\)](#)

[一括処理セット \(824 ページ\)](#)

「バッチ変換 (Batch Conversion)」ダイアログ

このダイアログでは、複数のオーディオファイルのファイル形式をまとめて変換できます。

- 「バッチ変換 (Batch Conversion)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」 > 「ツール (Tools)」 > 「バッチ変換 (Batch Conversion)」を選択します。



ファイルの追加 (Add File)



リストに追加するファイルを選択できるダイアログが表示されます。

選択したファイル項目を削除 (Remove Selected Files)



選択した項目をリストから削除します。

変換するファイル (Files to Convert)

変換するファイルのリストが表示されます。

「出力 (Output)」 タブ

フォルダー (Folder)

変換したファイルを保存するフォルダーを指定できます。

ファイル形式 (File Format)

「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログが表示されます。ファイル形式を設定できます。

「オプション (Options)」 タブ

ファイルをドロップすると自動開始 (Auto Start When Dropping Files)

この項目をオンにすると、リストにファイルをドラッグすると自動的に変換が開始されます。

変換済みファイルを自動削除 (Auto Remove Converted Files)

この項目をオンにすると、正常に変換されたファイルはリストから削除されます。この項目をオフにすると、ファイルはリストに表示されたままで、ステータスを示す緑色のマークが表示されます。

エラー時に停止 (Stop on Error)

この項目をオンにすると、エラー発生時にグローバル処理が停止します。この項目をオフにすると、エラーに関連するファイルが赤色でマークされ、次のファイルが処理されます。

「マルチタスク (Multitasking)」 タブ

プロセッサコアの使用 (Usage of Processor Cores)

同時に使用するコアの数を選択できます。このポップアップメニューの内容は、使用しているコンピューターのハードウェアによって異なります。

関連リンク

[ファイルのバッチ変換 \(862 ページ\)](#)

ファイルのバッチ変換

一度のバッチ変換作業で、複数のオーディオファイルを別の形式に変換できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ツール (Tools)」 > 「バッチ変換 (Batch Conversion)」を選択します。
 2. プラスアイコンをクリックしてファイルを追加するか、ファイルを「変換するファイル (Files to Convert)」リストにドラッグします。
 3. 「出力 (Output)」タブで、ファイルを出力する場所とファイル形式を選択します。
 4. (オプション)「オプション (Options)」および「マルチタスク (Multitasking)」タブで詳細設定を行ないます。
 5. 「開始 (Start)」をクリックすると、ファイルの変換が開始されます。
-

関連リンク

[「バッチ変換 \(Batch Conversion\)」ダイアログ \(861 ページ\)](#)

名前のバッチ変更

名前のバッチ変更機能を使用すると、複数のファイル、マーカー、およびクリップの名前をバッチ変更できます。また、文字列の変換、削除、書式設定、読み込み、および挿入ができます。この機能により、ユーザーの指定したルールに従ってファイル名をバッチ変更できます。

簡単なオプションを使用してテキストマッチを行ったり、独自の正規表現を作成したりできます。名前のバッチ変更は、たとえば、大きなプロジェクトに属するすべての参照先ファイル、クリップ、およびマーカーに、そのプロジェクト用と簡単に特定できる名前を付ける場合に役立ちます。

以下の操作で、名前のバッチ変更を使用できます。

- ファイル名の変更
- オーディオモニタージュ内のクリップ名の変更
- オーディオファイルおよびオーディオモニタージュ内のマーカー名の変更

関連リンク

[「名前のバッチ変更 \(Batch Renaming\)」 ダイアログ \(863 ページ\)](#)

[ファイル名のバッチ変更 \(863 ページ\)](#)

[マーカー名のバッチ変更 \(865 ページ\)](#)

[クリップ名のバッチ変更 \(867 ページ\)](#)

[正規表現 \(875 ページ\)](#)

「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」 ダイアログ

ファイル、クリップ、およびマーカー用の「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」 ダイアログの各ページには、いくつかの違いがありますが、ほとんどの機能は共通しています。

「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」 ダイアログには3 ページあります。

1. 1 ページめでは、名前を変更するファイル、クリップ、またはマーカーを定義します。このページは、それぞれの名前変更操作で異なります。
2. 2 ページめでは、名前変更の実行方法を定義します。このページは、すべての名前変更操作で共通です。
3. 3 ページめでは、処理後の名前のプレビューが表示されます。

関連リンク

[「名前のバッチ変更 \(Batch Renaming\)」 ダイアログ \(ファイル用\) \(864 ページ\)](#)

[「名前のバッチ変更 \(Batch Renaming\)」 ダイアログ \(マーカー用\) \(866 ページ\)](#)

[「名前のバッチ変更 \(Batch Renaming\)」 ダイアログ \(クリップ用\) \(867 ページ\)](#)

ファイル名のバッチ変更

指定した設定に従って、複数のファイル名をバッチ変更できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ツール (Tools)」 > 「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」 を選択します。

2. 「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」ダイアログで、名前を変更するファイルを選択し、「次へ (Next)」をクリックします。
3. 名前のバッチ変更操作を定義し、「次へ (Next)」をクリックします。
4. 名前の変更が意図したとおりに実行されることを確認し、「完了 (Finish)」をクリックします。

関連リンク

[「名前のバッチ変更 \(Batch Renaming\)」ダイアログ \(ファイル用\) \(864 ページ\)](#)

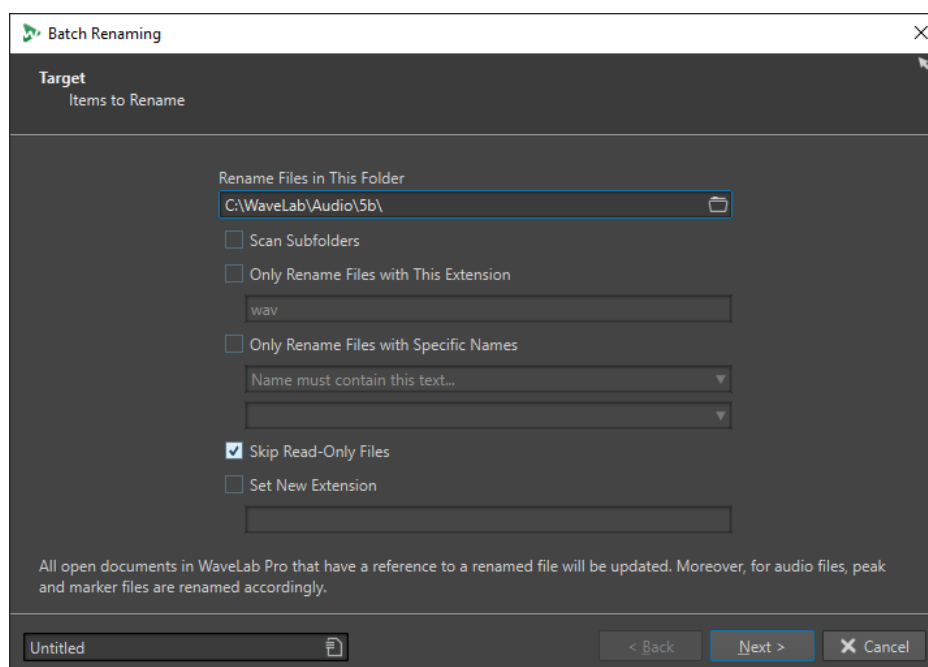
[名前変更操作のカテゴリと種類 \(868 ページ\)](#)

[すべての名前変更操作のプレビューと実行 \(875 ページ\)](#)

「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」ダイアログ (ファイル用)

このダイアログでは、個々のファイルの名前をバッチ変更できます。名前が変更されるファイルを参照する、開かれているファイルは、すべて自動的に更新されます。

- 「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」 > 「ツール (Tools)」 > 「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」を選択します。



このダイアログの最初のページでは、以下のいずれかのオプションを使用して、名前を変更するファイルを定義できます。

このフォルダー内のファイルの名前を変更 (Rename Files in This Folder)

名前を変更するファイルが含まれているフォルダーを指定できます。

サブフォルダーも検出 (Scan Subfolders)

この項目をオンにすると、サブフォルダー内にあるファイルも検出されます。

この拡張子のファイルのみ名前を変更 (Only Rename Files with This Extension)

この項目をオンにすると、下のテキストフィールドで指定した拡張子を持つファイルの名前だけが変更されます。

この名称のファイルのみ名前を変更 (Only Rename Files with Specific Names)

この項目をオンにすると、特定の名前に一致するファイルの名前だけが変更されます。下のテキストフィールドに文字列を入力し、メニューから以下のいずれかのオプションを選択できます。

- 以下のテキストを含む名前 (Name must contain this text)
- 以下のテキストを含まない名前 (Name must NOT contain this text)
- 以下のテキストを含む名前 (ワイルドカードあり) (Name must contain this text (with wildcards))
- 以下のテキストを含まない名前 (ワイルドカードあり) (Name must NOT contain this text (with wild cards))
- 以下の正規表現を含む名前 (Name must contain this regular expression)
- 以下の正規表現を含まない名前 (Name must NOT contain this regular expression)

読み取り専用ファイルはスキップする (Skip Read-Only Files)

この項目をオンにすると、読み取り専用のファイルは名前が変更されません。

拡張子を新しく設定 (Set New Extension)

この項目をオンにすると、ファイルの拡張子が下で指定した拡張子に置き換えられます。

関連リンク

[ファイル名のバッチ変更](#) (863 ページ)

マーカー名のバッチ変更

指定した設定に従って、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複数のマーカーの名前をバッチ変更できます。

手順

1. 必要に応じて、特定の時間範囲内のマーカーのみ名前を変更する場合は、波形ウィンドウまたはモンタージュウィンドウで範囲を選択します。
2. 「マーカー (Markers)」ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」を選択します。
3. オーディオの範囲を選択済みで、この選択範囲を使用したい場合は、「オーディオの選択範囲内のすべてのマーカー (All Markers in Audio Selection)」をオンにします。
4. 「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」ダイアログの「ターゲット (Target)」ページで設定を行ない、「次へ (Next)」をクリックします。
5. 名前のバッチ変更操作を定義し、「次へ (Next)」をクリックします。
6. プレビューリストで名前の変更が意図したとおりに実行されることを確認し、「完了 (Finish)」をクリックします。

関連リンク

[「名前のバッチ変更 \(Batch Renaming\)」ダイアログ \(マーカー用\)](#) (866 ページ)

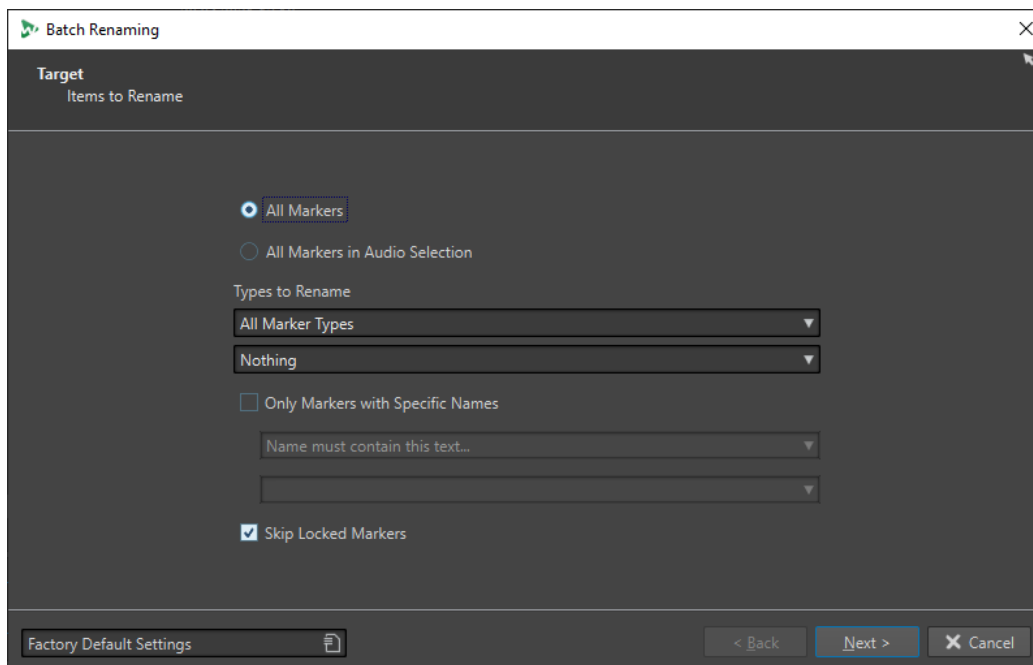
[名前変更操作のカテゴリと種類](#) (868 ページ)

[すべての名前変更操作のプレビューと実行](#) (875 ページ)

「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」 ダイアログ (マーカー用)

このダイアログでは、あらゆる種類のマーカーの名前をバッチ変更できます。

- マーカー用の「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」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)」 > 「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」を選択します。



すべてのマーカー (All Markers)

この項目をオンにすると、選択したファイル内のマーカーはすべて名前が変更されます。

オーディオの選択範囲内のすべてのマーカー (All Markers in Audio Selection)

この項目をオンにすると、選択したオーディオ範囲内のマーカーはすべて名前が変更されます。

名前の変更方法 (Types to Rename)

ここで選択した種類のマーカーだけが名前を変更されます。

この名前のマーカーのみ (Only Markers With Specific Names)

この項目をオンにすると、特定の名前に一致するマーカーの名前だけが変更されます。下のテキストフィールドに文字列を入力し、メニューから以下のいずれかのオプションを選択できます。

- 空白の名前 (Name must be empty)
- 以下のテキストを含む名前 (Name must contain this text)
- 以下のテキストを含まない名前 (Name must NOT contain this text)
- 以下のテキストを含む名前 (ワイルドカードあり) (Name must contain this text (with wildcards))
- 以下のテキストを含まない名前 (ワイルドカードあり) (Name must NOT contain this text (with wild cards))
- 以下の正規表現を含む名前 (Name must contain this regular expression)
- 以下の正規表現を含まない名前 (Name must NOT contain this regular expression)

ロックされたマーカーはスキップする (Skip Locked Markers)

この項目をオンにすると、ロックされているマーカーは名前が変更されません。

関連リンク

[マーカー名のバッチ変更 \(865 ページ\)](#)

クリップ名のバッチ変更

指定した設定に従って、複数のクリップ名をバッチ変更できます。

手順

1. 「クリップ (Clips)」 ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」 を選択します。
2. 「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」 ダイアログで、名前を変更するクリップを選択し、「次へ (Next)」 をクリックします。
3. 名前のバッチ変更操作を定義し、「次へ (Next)」 をクリックします。
4. プレビューリストで名前の変更が意図したとおりかどうかを確認し、「完了 (Finish)」 をクリックします。

関連リンク

[「名前のバッチ変更 \(Batch Renaming\)」 ダイアログ \(クリップ用\) \(867 ページ\)](#)

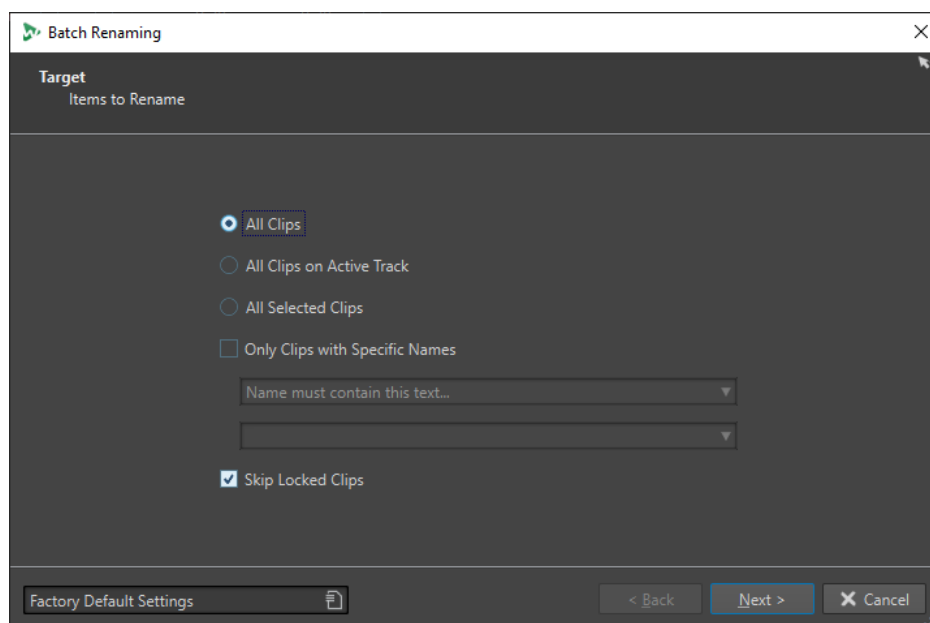
[名前変更操作のカテゴリーと種類 \(868 ページ\)](#)

[すべての名前変更操作のプレビューと実行 \(875 ページ\)](#)

「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」 ダイアログ (クリップ用)

このダイアログでは、オーディオモニタージュのクリップの名前をバッチ変更できます。

- クリップ用の「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」 ダイアログを開くには、「クリップ (Clips)」 ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」 を選択します。



このダイアログの最初のページでは、以下のいずれかのオプションを使用して、名前を変更するクリップを定義できます。

すべてのクリップ (All clips)

この項目をオンにすると、すべてのクリップ名が変更されます。

選択したトラック上のすべてのクリップ (All Clips on Selected Track)

この項目をオンにすると、選択したトラックのすべてのクリップ名が変更されます。

すべての選択されたクリップ (All Selected Clips)

この項目をオンにすると、選択したすべてのクリップ名が変更されます。

この名前のクリップのみ (Only Clips With Specific Names)

この項目をオンにすると、特定の名前に一致するクリップの名前だけが変更されます。下のテキストフィールドに文字列を入力し、メニューから以下のいずれかのオプションを選択できます。

- 空白の名前 (Name must be empty)
- 以下のテキストを含む名前 (Name must contain this text)
- 以下のテキストを含まない名前 (Name must NOT contain this text)
- 以下のテキストを含む名前 (ワイルドカードあり) (Name must contain this text (with wildcards))
- 以下のテキストを含まない名前 (ワイルドカードあり) (Name must NOT contain this text (with wild cards))
- 以下の正規表現を含む名前 (Name must contain this regular expression)
- 以下の正規表現を含まない名前 (Name must NOT contain this regular expression)

ロックされたクリップはスキップする (Skip locked clips)

この項目をオンにすると、ロックされているクリップは名前が変更されません。

関連リンク

[クリップ名のバッチ変更 \(867 ページ\)](#)

[「クリップ \(Clips\)」 ウィンドウ \(429 ページ\)](#)

名前変更操作のカテゴリーと種類

「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」ダイアログの 2 ページめで、クリップ、ファイル、またはマーカーに対して実行する名前変更操作を設定します。

「カテゴリー (Category)」プルダウンメニューには、名前変更操作カテゴリーのリストが表示されます。「種類 (Type)」プルダウンメニューには、さまざまな種類の名前変更操作のリストが表示されます。種類を選択すると、関連付けられたコントロールが表示されます。種類は、選択したカテゴリーによって異なります。

削除 (Remove)

すべて (All)

選択範囲内のすべての文字を削除します。

スペース (Spaces)

選択範囲内のすべてのスペースを削除します。

開始/終了位置のスペース (Spaces at Start/End)

選択範囲の最初と最後のすべてのスペースを削除します。

重複する文字 (Duplicate)

連続した同一の 2 文字を 1 文字に置換します。「文字 (Character)」フィールドに、削除する文字を指定します。

特殊文字 (Specific Characters)

1つ以上の文字をすべて削除します。「**文字 (Character)**」フィールドに、削除する文字を指定します。

囲まれたテキスト (Surrounded Text)

1つ以上の文字をすべて削除します。「**左側の文字 (Left Character)**」フィールドに、削除する最初の文字を指定します。「**右側の文字 (Right Character)**」フィールドに、削除する最後の文字を指定します。左右の文字とその間のすべての文字が削除されます。

出現回数ポップアップメニューで、該当する文字が複数見つかった場合にどの文字を削除するかを指定します。

変換 (Convert)

小文字に (To Lower Case)

選択範囲内のすべての文字を小文字に設定します。

大文字に (To Upper Case)

選択範囲内のすべての文字を大文字に設定します。

先頭文字を大文字に (Capitalize)

最初の文字を大文字に設定し、残りを小文字に設定します。メニューで、最初の単語の先頭文字だけを大文字にするか、すべての単語の先頭文字を大文字にするかを指定できます。

頭文字を大文字に (Initials to Upper Case)

個別に区切られた文字だけを大文字に設定します。たとえば、「u.s.a.」は「U.S.A.」に変換されます。

特定の文字列をテキストに (Specific Character to Text)

特定の文字列をカスタムの文字列に置き換えます。「**置き換える文字 (Character to Replace)**」フィールドに、置き換えたい文字を入力します。「**置き換え (Replacement)**」フィールドに、置き換え後の文字列を入力します。

数値にゼロを加える (Pad Number with Zeros)

選択範囲内にある数値の左側にゼロを付加します。下のメニューで、数値の桁数を指定します。

文字の順番を反転 (Invert Character Order)

選択範囲内の文字の順番を反転します。

新しい文字列と置き換え (Replace with New Text)

選択範囲を特定の文字列に置き換えます。下のテキストフィールドに、文字列を入力します。

挿入 (Insert)

なし (Nothing)

何も挿入しません。

カウンタ (Counter)

選択位置に数字を挿入し、挿入するごとに値を更新します。詳細オプションでカウンターを設定します。

特定の文字 (Specific Text)

選択位置に文字列を挿入します。下のテキストフィールドに、挿入する文字列を入力します。

元の名前の一部 (Part of Original Name)

元の名前の一部を (最初の操作が実行される前に)、選択位置に挿入します。下のテキストフィールドに、正規表現を入力します。アスタリスクをクリックすると、いくつかの正規表現へのショートカットを含むメニューが開きます。

テキストの両端に文字ペアを追加 (Pair of Characters around Text)

選択範囲の前後に特定の文字を挿入します。「左側の文字 (Left Character)」フィールドに、選択範囲の前に挿入する文字を指定します。「右側の文字 (Right Character)」フィールドに、選択範囲のあとに挿入する文字を指定します。

テキストの両端にスペースを追加 (Spaces around Text)

選択範囲の前後にスペースを挿入します。

特殊文字のあとにスペースを追加 (Space after Specific Characters)

特定の文字のあとにスペースを挿入します。下のフィールドに、あとにスペースを続ける文字を入力します。

先頭文字が大文字の各単語の前にスペースを追加 (Space before Each Capitalized Word)

大文字で始まる各単語の前にスペースを挿入します。たとえば、MyNicePianoはMy Nice Pianoに変換されます。

「最初の単語の先頭文字のみ大文字 (Only Capitalize First Word)」をオンにすると、最初の単語の先頭文字だけが大文字になります。

今日の日付/時刻 (Today's Date/Time)

現在の日時を挿入します。

Universal Unique Identifier

一意の ID を挿入します。録音データの定義などに便利です。

ランダムな単語 (Random Word)

ランダムな単語を挿入します。

外部データの読み込みと挿入 (Import and Insert External Data)

このカテゴリでは、ファイルまたは現在のコンテキストから取得した情報を挿入できます。このカテゴリは基本的にオーディオ向けで、一部の機能ではオーディオファイルのヘッダーを解析します。選択した「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」ダイアログによって、利用できるオプションは異なります。

サンプリングレート (Sample Rate)

ファイルのサンプリングレートを挿入します。下のフィールドに、接頭辞と接尾辞を入力し、読み込まれたデータの表示形式を選択します。

チャンネル数 (Number of Channels)

ファイルのチャンネル数を挿入します。下のフィールドに、接頭辞と接尾辞を入力し、読み込まれたデータの表示形式を選択します。

ビット解像度 (Bit Depth)

ファイルのビット解像度を挿入します。下のフィールドに、接頭辞と接尾辞を入力し、読み込まれたデータの表示形式を選択します。

ビットレート (Bit rate)

ファイルがエンコードされている場合は、ファイルのビットレートを挿入します。下のフィールドに、接頭辞と接尾辞を入力し、読み込まれたデータの表示形式を選択します。

可変/固定ビットレート (Variable/Constant Bit Rate)

ファイルがエンコードされている場合は、タグ「VBR」または「CBR」を挿入します。下のフィールドに、接頭辞と接尾辞を入力します。

ファイルの長さ (File Length)

ファイルの長さ (デュレーション) を挿入します。下のフィールドに、接頭辞と接尾辞を入力します。

ファイル拡張子 (File Extension)

ファイルの拡張子を挿入します。下のフィールドに、接頭辞と接尾辞を入力します。

ファイルの日付/時刻 (File's Date/Time)

選択位置にファイルの日時を挿入します。下の「形式 (Format)」フィールドに、日時を入力します。

フォルダー名 (Folder Name)

ファイルを含むフォルダーの名前を挿入します。下のフィールドに、接頭辞と接尾辞を入力します。

フォルダー名 (2つ上の位置) (Folder Name (2 Positions Up))

2つ上の階層に位置するフォルダーの名前を挿入します。下のフィールドに、接頭辞と接尾辞を入力します。

フォルダー名 (3つ上の位置) (Folder Name (3 Positions Up))

3つ上の階層に位置するフォルダーの名前を挿入します。下のフィールドに、接頭辞と接尾辞を入力します。

サンプル: MIDI ノート (Sample: MIDI Note)

可能な場合は、ファイルのサンプルの音符を挿入します。下のフィールドに、接頭辞と接尾辞を入力し、読み込まれたデータの表示形式を選択します。

サンプル: ディチューン (Sample: Detune)

可能な場合は、サンプルのディチューン情報を挿入します。下のフィールドに、接頭辞と接尾辞を入力します。

サンプル: キー範囲 (Sample: Key Range)

可能な場合は、サンプルのキー範囲を挿入します。下のフィールドに、接頭辞、接尾辞、および区切り文字を入力し、読み込まれたデータの表示形式を選択します。

サンプル: ベロシティー範囲 (Sample: Velocity Range)

可能な場合は、サンプルのベロシティー範囲を挿入します。下のフィールドに、接頭辞、接尾辞、および区切り文字を入力し、読み込まれたデータの表示形式を選択します。

メタデータ: タイトル (Metadata: Title)

該当する情報がファイルのメタデータに存在する場合は、タイトルを挿入します。下のフィールドに、接頭辞と接尾辞を入力します。

メタデータ: アーティスト (Metadata: Artist)

該当する情報がファイルのメタデータに存在する場合は、アーティストを挿入します。下のフィールドに、接頭辞と接尾辞を入力します。

メタデータ: ジャンル (Metadata: Genre)

該当する情報がファイルのメタデータに存在する場合は、ジャンルを挿入します。下のフィールドに、接頭辞と接尾辞を入力します。

メタデータ: アルバム (Metadata: Album)

該当する情報がファイルのメタデータに存在する場合は、アルバムを挿入します。下のフィールドに、接頭辞と接尾辞を入力します。

メタデータ: BWF の説明 (Metadata: BWF Description)

タイトル、アーティスト、ジャンル、アルバムなど、BWF の説明を挿入できます。

変数 (Variables)

変数の値を挿入します。変数の値は対応するソースオーディオファイルから取得されます。下のフィールドで変数名を入力します。

近隣のクリップ名 (Closest Clip's Name)

最も近くにあるクリップの名前を挿入します。

タイムラインポジション (Timeline Position)

ファイルのタイムライン上の位置を挿入します。下のフィールドに、接頭辞と接尾辞を入力します。

テキストファイルの第 [x] 行 (Line [x] from Text File)

指定した行を、テキストファイルから指定した名前変更操作に挿入します。下のフィールドに、文字列を収集するテキストファイル (UTF-8) の位置を指定します。

テーブルを参照して検索/置き換え (Find and Replace from Table)

このカテゴリでは、単語のテーブルを定義し、各単語を置き換え後の単語と関連付けることができます。この機能は、新しい形式に従って文字列を再設定する場合に便利です。たとえば、一連の数字を一連のタグにマッピングする場合に使用できます (連番000～「127」をC-2～「G8」(MIDIノート)に変更する場合など)。

テキストを検索 (Find Anywhere in Text)

テーブル内の単語が選択範囲内で見つかった場合は、該当する単語を指定した文字列に置き換えます。

完全に一致するテキストを検索 (Find Exact Text)

テーブルの単語と選択範囲内の単語が完全に一致する場合、該当する単語を指定した文字列に置き換えます。

種類の下で、検索する文字列のリストとそれぞれの置き換え後の文字列を定義できます。セルをダブルクリックすると、リストを編集できます。「**検索 (Find)**」セルが空の場合、そのセルは無視されます。

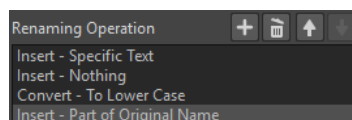
「**大文字/小文字を区別して検索 (Case Sensitive Search)**」をオンにすると、大文字と小文字を区別した検索が実行されます。「**大文字/小文字を維持 (Keep Letter Case)**」をオンにすると、置換テキストの大文字と小文字の区別が、検出されるテキストに反映されます。

関連リンク

[「名前のバッチ変更 \(Batch Renaming\)」ダイアログ \(863 ページ\)](#)

名前変更操作のリスト

「**名前のバッチ変更 (Batch Renaming)**」ダイアログの「**操作 (Operation)**」ページにあるこのセクションでは、名前変更操作の作成、削除、および並べ替えができます。



名前変更操作を追加 (Add Renaming Operation)



リストの最後に新しい名前変更操作を追加します。

選択した名前変更操作を削除 (Remove Selected Renaming Operation)



選択した名前変更操作をリストから削除します。

選択した名前変更操作を上へ移動 (Move Selected Renaming Operation Up)/選択した名前変更操作を下へ移動 (Move Selected Renaming Operation Down)



選択した名前変更操作を 1 つ上/下に移動します。

名前変更操作 (Renaming Operation)

元の名前に対して実行されるすべての名前変更操作のリストが表示されます。操作は順番に実行されます。

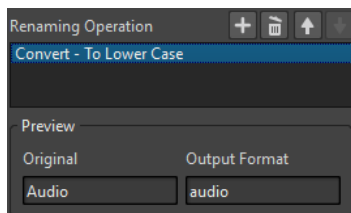
関連リンク

[「名前のバッチ変更 \(Batch Renaming\)」 ダイアログ \(863 ページ\)](#)

「プレビュー (Preview)」 セクション

「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」 ダイアログの「操作 (Operations)」 ページにあるこのセクションでは、選択した名前変更操作の結果をプレビューできます。

「オリジナル (Original)」 フィールドに名前を入力すると、変更内容が「結果 (Output Format)」 フィールドに自動的に反映されます。このプレビューは継続的に更新されます。



プレビューが所在不明のデータを表示できない場合、Xがかわりに表示されます。

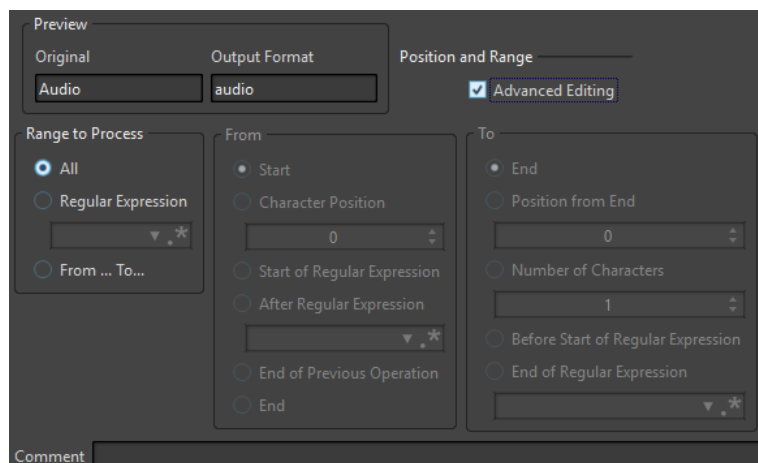
関連リンク

[「名前のバッチ変更 \(Batch Renaming\)」 ダイアログ \(863 ページ\)](#)

範囲パラメーター

「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」 ダイアログの「操作 (Operations)」 ページにある範囲パラメーターでは、操作を実行する名前の場所を指定できます。

- 範囲パラメーターにアクセスするには、「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」 ダイアログの下部にある「高度な編集 (Advanced Editing)」 をクリックします。



処理範囲 (Range to Process)

すべて (All)

この項目をオンにすると、操作によって名前全体が処理されます。

正規表現 (Regular Expression)

操作によって名前の一部のみを処理したい場合は、この項目を選択します。この場合、正規表現を定義する必要があります。アスタリスクをクリックすると、いくつかの正規表現へのショートカットを含むメニューが開きます。

範囲 (From/To)

この項目をオンにすると、「開始 (From)」および「終了 (To)」セクションで範囲の開始位置と終了位置を別々に設定できます。

開始 (From)

開始 (Start)

この項目をオンにすると、開始位置はソース名の開始位置になります。

先頭からの文字数 (Character Position)

この項目をオンにすると、開始位置はソース名の開始位置から一定距離だけ離れた位置になります。

正規表現の前から (Start of Regular Expression)

開始位置を、ソース名に適用した正規表現で検出された部分文字列の位置にする場合は、この項目を選択します。

正規表現の後から (After Regular Expression)

開始位置を、ソース名に適用した正規表現で検出された部分文字列の右にする場合は、この項目を選択します。

以前の操作の後から (End of Previous Operation)

この項目をオンにすると、開始位置は、前の操作で実行された変更の終了位置になります。

終了 (End)

この項目をオンにすると、終了位置はソース名の終了位置になります。

終了 (To)

終了 (End)

この項目をオンにすると、終了位置はソース名の終了位置になります。

終了からの文字数 (Position from End)

この項目をオンにすると、終了位置はソース名の終了位置から一定距離だけ前の位置になります。

開始からの文字数 (Number of Characters)

この項目をオンにすると、終了位置は指定した文字数を開始位置に加えた位置になります。

正規表現の前まで (Before Start of Regular Expression)

終了位置を、ソース名に適用した正規表現で検出された部分文字列の1つ前にする場合は、この項目を選択します。

正規表現の後まで (End of Regular Expression)

終了位置を、ソース名に適用した正規表現で検出された部分文字列の終了位置にする場合は、この項目を選択します。

備考 (Comment)

備考 (Comment)

名前のバッチ変更操作に備考を追加できます。

関連リンク

[「名前のバッチ変更 \(Batch Renaming\)」ダイアログ \(863 ページ\)](#)

すべての名前変更操作のプレビューと実行

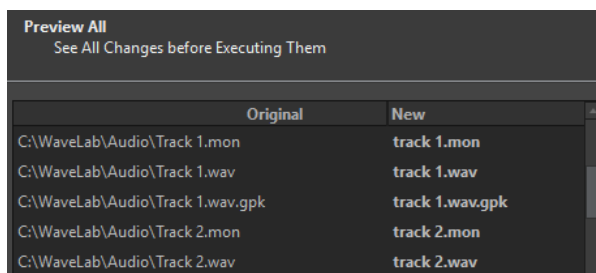
「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」ダイアログの最後のページでは、名前のバッチ変更を開始する前に、選択したすべてのファイル、クリップ、およびマーカーの名前の変更方法を確認できます。名前にランダムな項目が含まれる場合、その項目名はプレビューとは異なることが多くあります。

前提条件

「名前のバッチ変更 (Batch Renaming)」ダイアログの最初の 2 ページで設定をしておきます。

手順

1. リストで、変更内容が意図したとおりかどうかを確認します。



2. 「完了 (Finish)」をクリックします。

関連リンク

[「名前のバッチ変更 \(Batch Renaming\)」ダイアログ \(863 ページ\)](#)

正規表現

正規表現は、特殊な意味を持つ文字 (演算子という) を含む式です。このほかに、検索対象の文字列として通常の文字と数字を使用します。検索エンジンは、ターゲット文字列を 1 文字ずつ参照して、正規表現にマッチする文字列が見つかったとそこで停止します。

WaveLab Pro では、さまざまな場面で正規表現を使い、変換処理や名前の変更処理に複雑なテキストマッチ操作を組み込みます。正規表現とは、大量のテキスト内で特定の文字列を検索し、見つかった文字列に特定の操作を適用するメソッドを記述するための文字記号のセットです。正規表現を使用すると、名前のバッチ変更や一括処理などで強力な文字列検索/置換操作を実行できます。

WaveLab Pro では、アスタリスクが表示されている場所であればどこでも、独自の正規表現を作成できるフィールドが表示されます。また、基本的な構文を使用した正規表現を作成するためのショートカットが含まれるメニューも利用できます。

.*

正規表現アイコン

関連リンク

[一般的な正規表現 \(876 ページ\)](#)

一般的な正規表現

正規表現には多くのバージョンがあります。WaveLab Pro では、検索性能と使いやすさのバランスが取れた正規表現のバージョンを使用しています。

式という用語は、1つの文字、文字クラス、または () か {} で囲まれた副式を示します。正規表現の検索では、大文字と小文字は区別されません。

正規表現ポップアップメニュー

メニュー項目	演算子	説明
すべての文字 (Any character)	.	すべての文字を表わします。
文字列 (指定範囲) (Character in range)	[]	角カッコで囲まれた文字列は、1つの文字として扱われます。たとえば、[AEW13] は、A、E、W、1、3のいずれかです。カッコ内のハイフンは、文字の範囲を示します。たとえば、[F-I] は F、G、H、Iのいずれか、[A-Z0-9] はすべての文字とすべての数字にマッチします。
文字列 (指定範囲外) (Character not in range)	[^]	角カッコ内の先頭にあるカレットは、補足演算子です。この記号は、角カッコ内にある文字以外のすべての文字にマッチさせる場合に使用します。たとえば、[^E] は、E以外のすべての文字を示します。
0回/1回にマッチ (なるべく1回) (0 or 1 match (1 if possible))	?	先行する式に0回または1回マッチします。可能であれば1回マッチし、さらに続けて正規表現の残り部分が評価されます。
0回/1回にマッチ (なるべく0回) (0 or 1 match (0 if possible))	??	先行する式に0回または1回マッチします。可能であれば0回マッチします (正規表現の次のステップも評価され、優先されます)。
0回以上にマッチ (なるべく多く) (0 or more matches (as many as possible))	*	先行する式に0回以上にマッチします。なるべく多くの回数繰り返しマッチし、さらに続けて正規表現の残り部分が評価されます。
0回以上にマッチ (なるべく少なく) (0 or more matches (as few as possible))	*?	先行する式に0回以上にマッチします。なるべく少ない回数繰り返しマッチします (正規表現の次のステップも評価され、優先されます)。
1回以上にマッチ (なるべく多く) (1 or more matches (as many as possible))	+	先行する式に1回以上にマッチします。なるべく多くの回数繰り返しマッチし、さらに続けて正規表現の残り部分が評価されます。

メニュー項目	演算子	説明
1回以上にマッチ (なるべく少なく) (1 or more matches (as few as possible))	+?	先行する式に1回以上マッチします。なるべく少ない回数繰り返しマッチします (正規表現の次のステップも評価され、優先されます)。
OR		OR 演算子。2つの式を分けて最初の式または2つめの式のいずれかとマッチさせたい場合に使用します。たとえば、「Piano Drum」は、「Piano」または「Drum」を含むすべての文字列とマッチします。
NOT	!	否定演算子。「!」のあとの式が文字列にマッチしてはいけません。たとえば、「a!b」は、あとにbが来ていないすべてのaにマッチします。
グループ (Generic group)	()	グループ演算子。副式を作成する場合に便利です。
取り込み (Capture)	{}	取り込み演算子。初期設定では、見つかったテキストは正規表現全体に対応します。これに対し、正規表現の一部を{}で限定し、正規表現の一部がマッチしたら、そのマッチ部分が保持されるようにできます。たとえば、「abcdef」に対して正規表現「ab{cd}ef」を適用すると、「cd」が返されます。
テキストの始め (Beginning of text)	^	検索する文字列が、参照された文字列の始めにない限り指定する場合に使用します。参照された文字列の始めにない場合、マッチしても無視されます。
テキストの終わり (End of text)	\$	検索する文字列が、文字列の終わりにない限り指定する場合に使用します。参照された文字列の終わりにない場合、マッチしても無視されます。

「特殊文字 (Special Characters)」サブメニュー

このサブメニューでは、正規表現のすべての特殊文字を使用できます。

「ショートカット (Shortcuts)」サブメニュー

メニュー項目	演算子	説明
数字 (0-9) (Any digit (0-9))	/d	すべての数字を表わします。[0-9]と同じです。
数字以外 (0-9 以外) (Any non-digit (not 0-9))	/d	数字以外のすべての文字を表わします。[^0-9]と同じです。

メニュー項目	演算子	説明
英字 (a-z/A-Z) (Any letter (a-z or A-Z))	/l	すべての英字を表わします。[a-z]と同じです。
英字以外 (a-z/A-Z 以外) (Any non-letter (not a-z, not A-Z))	/l	英字以外のすべての文字を表わします。[^a-z]と同じです。
英数字 (a-z/A-Z/0-9) (Any alphabetic (a-z or A-Z or 0-9))	/w	すべての英数字を表わします。[0-9a-z]と同じです。
英数字以外 (a-z/A-Z/0-9 以外) (Any non-alphabetic (not a-z, not A-Z, not 0-9))	/w	英数字以外のすべての文字を表わします。[^0-9a-z]と同じです。
Number	/u	(符号なしの) 数値を表わします。
数値 (+/- も可) (Number (with possible +- before))	/i	数値を表わします。前に「+」記号または「-」記号が付いた数値も対象になります。
引用文字列 (Quoted string)	/q	引用文字列を表わします。
単語 (Simple word)	/z	単語 (スペースなどの文字以外の記号によって囲まれた文字列) を表わします。

「プリセット (Presets)」サブメニュー

メニュー項目	演算子	説明
最初の単語 (1st Word)	/z	(スペースで区切られた) 最初の単語を検索します。
2つ目の単語 (2nd Word)	/z/L+{/z}	(スペースで区切られた) 2つめの単語を検索します。
3つ目の単語 (3rd Word)	/z/L+/z/L+{/z}	(スペースで区切られた) 3つめの単語を検索します。
最後の単語 (Last word)	{/z}/L*\$	(スペースで区切られた) 最後の単語を検索します。
(丸カッコ内) 1つ目の文字列 (1st Expression in Parentheses)	*?{/(*?/)}	丸カッコで囲まれた最初の文字列を検索します。

メニュー項目	演算子	説明
(丸カッコ内) 2 つ目の文字列 (2nd Expression in Parentheses)	<code>.*?/(.*?{/})</code>	丸カッコで囲まれた 2 つめの文字列を検索します。
(丸カッコ内) 3 つ目の文字列 (3rd Expression in Parentheses)	<code>.*?/(.*?/(.*?/{.*?/})</code>	丸カッコで囲まれた 3 つめの文字列を検索します。
(丸カッコ内) 最後の文字列 (Last expression in parentheses)	<code>.*?/(.*?/).*</code>	丸カッコで囲まれた最後の文字列を検索します。
[角/かぎカッコ内] 1 つ目の文字列 (1st Expression in Brackets)	<code>.*?/[.*?/]</code>	角/かぎカッコで囲まれた最初の文字列を検索します。
[角/かぎカッコ内] 2 つ目の文字列 (2nd Expression in Brackets)	<code>.*?/[.*?/{.*?/}</code>	角/かぎカッコで囲まれた 2 つめの文字列を検索します。
[角/かぎカッコ内] 3 つ目の文字列 (3rd Expression in Brackets)	<code>.*?/[.*?/[.*?/{.*?/}</code>	角/かぎカッコで囲まれた 3 つめの文字列を検索します。
[角/かぎカッコ内] 最後の文字列 (Last Expression in Brackets)	<code>.*?/[.*?/).*</code>	角/かぎカッコで囲まれた最後の文字列を検索します。

関連リンク

[正規表現 \(875 ページ\)](#)

Podcast の作成

Podcast とは、オーディオファイルで構成されたエピソードのシリーズです。ユーザーはそれらをデバイスでストリーミングまたはダウンロードすることで音声を聴くことができます。オーディオ編集ツールやエフェクトを備えた WaveLab Pro を使って、Podcast のエピソードを作成したり、エピソードをさまざまなホストサービスにアップロードしたりできます。

オーディオエディターとモニタージュウインドウを使用して、Podcast のエピソードを作成できます。WaveLab Pro 内の各オーディオファイルまたはオーディオモニタージュは、個別に Podcast のエピソードとしてアップロードできます。

関連リンク

[Podcast のホストサービス \(880 ページ\)](#)

[Podcast のエピソードをアップロードする \(881 ページ\)](#)

Podcast のホストサービス

Podcast のホストサービスを利用して、Podcast をホストしたり配信したりできます。WaveLab Pro では、さまざまなホストサービスに Podcast を直接アップロードできます。

対応ホストサービス

WaveLab Pro は、以下のホストサービスへの直接アップロードに対応しています。

- Spreaker
- Podbean
- SoundCloud
- Buzzsprout
- Castos
- Blubrry
- Captivate

ホストサービスの承認

WaveLab Pro をホストサービスに接続するにはまず、WaveLab Pro とホストサービスとの接続を承認する必要があります。

承認のプロセスは選択したホストサービスによって異なります。

関連リンク

[Podcast のエピソードをアップロードする \(881 ページ\)](#)

ホストサービスにアップロードする前にファイルをエンコードする

ホストサービスにアップロードするオーディオファイルまたはオーディオモニタージュがエンコードされていない場合、エンコードすることができます。一部のホストサービスは、エンコードされたオーディオファイルにのみ対応しています。エンコードされたオーディオファイル形式には、たとえば MP3、MP4、M4A、MP2 などが挙げられます。

オーディオファイルまたはオーディオモンタージュをレンダリングする場合、**マスターセクション**のプラグインや設定が反映されます。

選択したオーディオファイルまたはオーディオモンタージュによって、以下が適用されます。

- アップロードしたいアクティブなオーディオファイルが既にエンコード済みの場合、「**オーディオファイルをエンコード (Encode Audio File)**」オプションはオフになっています。エンコード済みのオーディオファイルを再度エンコードすると、音質が低下することがあります。
- アクティブなオーディオファイルがエンコードされていない場合、「**オーディオファイルをエンコード (Encode Audio File)**」オプションを利用できますが、必須ではありません。ただし、ホストサービスによっては、オーディオファイルのエンコードは必須です。
- オーディオモンタージュは、ホストサービスにアップロードする前にレンダリングする必要があります。アクティブなファイルがオーディオモンタージュの場合、「**オーディオファイルをエンコード (Encode Audio File)**」オプションを使用して、オーディオモンタージュをレンダリングします。

アクティブなオーディオファイルまたはオーディオモンタージュを保存した場合、エンコードされたファイルも同じディレクトリに同じ名前と適切なファイル拡張子で保存されます。

アクティブなオーディオファイルまたはオーディオモンタージュが保存されなかった場合、レンダリングされたファイルの保存場所とファイル名を指定するダイアログが開きます。

関連リンク

[Podcast のエピソードをアップロードする](#) (881 ページ)

Podcast のエピソードをアップロードする

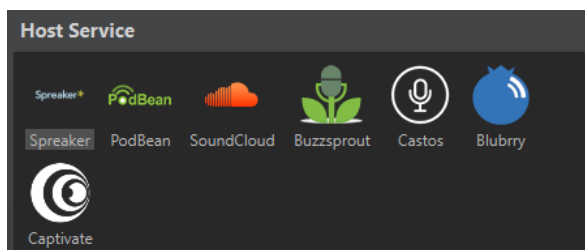
オーディオエディターまたは**オーディオモンタージュ**ウィンドウで作成したオーディオを Podcast のエピソードとしてアップロードできます。

前提条件

オーディオファイルまたはオーディオモンタージュを作成しておきます。

手順

1. **オーディオエディター**または**オーディオモンタージュ**ウィンドウで、「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
2. 「**Podcast**」セクションで、「**エピソードをアップロード (Upload Episode)**」をクリックします。「**公開 (Publish)**」タブが開きます。
3. 「**ホストサービス (Host Service)**」セクションで、エピソードをアップロードするホストサービスを選択します。

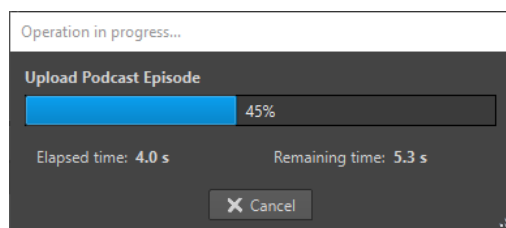


4. 「**作成 (Authorize)**」をクリックして、WaveLab Pro から選択したホストサービスへのアクセスを承認します。
選択したホストサービスの承認ページがデフォルトのインターネットブラウザで開きます。
5. ブラウザー内の指示に従って、承認プロセスを完了します。

- WaveLab Pro で Podcast のエピソードをアップロードする **Podcast** を選択します。
 - Podcast のエピソードの「**タイトル (Title)**」を指定します。
 - 選択したホストサービスによっては、オーディオファイルまたはオーディオモンタージュをエンコードする必要があります。オーディオファイルをエンコードするには、「**オーディオファイルをエンコード (Encode Audio File)**」をオンにして新しいエンコーダーを選択します。
 - 「**アップロード (Upload)**」をクリックします。
-

結果

オーディオファイルまたはオーディオモンタージュがレンダリングされ、選択したホストサービスにアップロードされます。



関連リンク

[「公開 \(Publish\)」 タブ \(882 ページ\)](#)

[ホストサービスにアップロードする前にファイルをエンコードする \(880 ページ\)](#)

「公開 (Publish)」 タブ

「**公開 (Publish)**」タブでは、Podcast のエピソードをアップロードするホストサービスを選択できません。さまざまなホストサービスやアップロードするオーディオファイルに使用するエンコーダーを選択できます。

- 「**公開 (Publish)**」タブを開くには、「**ファイル (File)**」タブを選択し、「**Podcast**」 > 「**公開 (Publish)**」をクリックします。

ホストサービス (Host Service)

Podcast のエピソードをアップロードするホストサービスを選択できます。

作成 (Authorize)

WaveLab Pro から選択したホストサービスへのアクセスを承認できます。

「**作成 (Authorize)**」をクリックすると、選択したホストサービスの承認ページがデフォルトのインターネットブラウザで開きます。

エピソード (Episode)

- 「**オーディオファイルをエンコード (Encode Audio File)**」を使用すると、オーディオファイルを別のオーディオファイル形式にエンコードできます。

補足

MP3 ファイルをアップロード用に選択している場合、「**オーディオファイルをエンコード (Encode Audio File)**」のオプションはオフになっています。ただし、**マスターセクション**で MP3 ファイルにエフェクトを加えている場合は、「**オーディオファイルをエンコード (Encode Audio File)**」のオプションが利用可能になります。

- 「**Podcast**」では、エピソードをアップロードする Podcast を選択できます。
- 「**使用可能な Podcast を更新 (Refresh Available Podcasts)**」を使用して、お使いの Spreaker アカウントから取得された Podcast の一覧を更新できます。

- 「**タイトル (Title)**」には、Podcast のエピソードのタイトルを入力できます。

アップロード (Upload)

オーディオファイルを選択したホストサービスにアップロードできます。

関連リンク

[Podcast の作成 \(880 ページ\)](#)

[Podcast のエピソードをアップロードする \(881 ページ\)](#)

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

- [ワークスペースのレイアウト \(884 ページ\)](#)
- [オーディオエディターとオーディオモニタージュウウィンドウのカスタマイズ \(886 ページ\)](#)
- [ショートカットのカスタマイズ \(888 ページ\)](#)
- [コマンドバーのカスタマイズ \(894 ページ\)](#)
- [プラグインの整理 \(895 ページ\)](#)
- [変数とテキストスニペット \(903 ページ\)](#)
- [スクリプト \(906 ページ\)](#)
- [Touch Bar \(macOS のみ\) \(908 ページ\)](#)

ワークスペースのレイアウト

ワークスペースのレイアウトは、シチュエーションに応じたさまざまな作業画面を作成するのに使われます。

WaveLab Pro を起動したときに常に表示されるワークスペースのレイアウトを作成できます。オプションで、開いていたスナップショットおよびファイルを自動的に開きなおすこともできます。

ワークスペースのレイアウトでは、任意の編集作業に適したレイアウトを保存して呼び出せます。ワークスペースのレイアウトは複雑になる可能性があるため、表示するツールウィンドウの数をタスクの実行に必要なものだけに減らすことをおすすめします。

関連リンク

- [ワークスペースレイアウトの操作 \(884 ページ\)](#)
- [「ワークスペースのレイアウト \(Workspace Layout\)」ダイアログ \(885 ページ\)](#)
- [ワークスペースのレイアウトプリセットを指定して WaveLab Pro を起動 \(886 ページ\)](#)

ワークスペースレイアウトの操作

コンピューターの設定や作業中のプロジェクトの種類によって、異なるウィンドウレイアウトを使用したいと思うことがあるかもしれません。そのような場合に、レイアウトプリセットを選択したり、独自のレイアウトを作成したりできます。

「このワークスペースと関連ウィンドウの配置を保存する (Save placement of this Workspace and its peripheral windows)」と「タブグループのレイアウトを保存する (Save layout of Tab Groups)」のいずれか、または両方を選択できます。

- レイアウトプリセットを選択するには、「**ワークスペース (Workspace)**」 > 「**レイアウト (Layout)**」を選択し、レイアウトプリセットを選択します。
- 現在のレイアウトをプリセットとして保存するには、「**ワークスペース (Workspace)**」 > 「**レイアウト (Layout)**」 > 「**名前を付けて保存 (Save As)**」を選択します。「**ワークスペースのレイアウト (Workspace Layout)**」ダイアログで、プリセットを保存するフォルダーを選択し、名前を入力して「**保存 (Save)**」をクリックします。
- 現在のレイアウトを初期値として保存するには、「**ワークスペース (Workspace)**」 > 「**レイアウト (Layout)**」 > 「**現在のレイアウトを初期値として保存する (Save Current Layout as Default)**」を選択します。

- デフォルトのレイアウトを復元するには、「ワークスペース (Workspace)」 > 「レイアウト (Layout)」 > 「デフォルトのレイアウトを復元 (Restore Default Layout)」を選択します。
- レイアウトプリセットフォルダーを整理するには、「ワークスペース (Workspace)」 > 「レイアウト (Layout)」 > 「プリセットファイルの整理 (Organize Preset Files)」を選択します。
エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) が開きます。そこで、フォルダーやサブフォルダーを作成して、レイアウトプリセットをその中にまとめることができます。フォルダー構造は「レイアウト (Layout)」メニューのサブメニューとして反映されます。

関連リンク

[ワークスペースのレイアウト \(884 ページ\)](#)

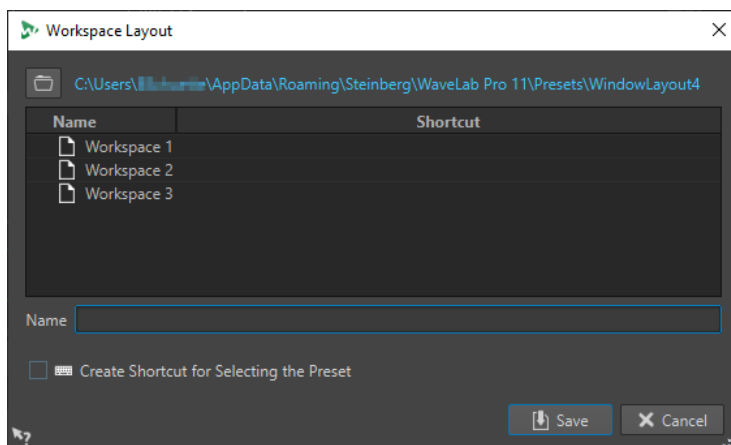
[「ワークスペースのレイアウト \(Workspace Layout\)」 ダイアログ \(885 ページ\)](#)

[ワークスペースのレイアウトプリセットを指定して WaveLab Pro を起動 \(886 ページ\)](#)

「ワークスペースのレイアウト (Workspace Layout)」 ダイアログ

このダイアログでは、アクティブなワークスペースのウィンドウレイアウトをプリセットとして保存できます。

- 「ワークスペースのレイアウト (Workspace Layout)」 ダイアログを開くには、「ワークスペース (Workspace)」 > 「レイアウト (Layout)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。



パス名

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)

プリセットの名前を指定します。

プリセットの選択にショートカットを作成 (Create Shortcut for Selecting the Preset)

この項目をオンにして「保存 (Save)」をクリックした場合、「ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)」ダイアログが開き、このプリセットに割り当てるショートカットを定義できます。

プリセットにショートカットが割り当てられている場合、この項目はグレー表示されます。既存のショートカットを変更するには、プリセットリスト内のプリセット名をダブルクリックします。

関連リンク

[ワークスペースのレイアウト \(884 ページ\)](#)

[ワークスペースレイアウトの操作 \(884 ページ\)](#)

[ワークスペースのレイアウトプリセットを指定して WaveLab Pro を起動 \(886 ページ\)](#)

ワークスペースのレイアウトプリセットを指定して WaveLab Pro を起動

コマンドラインにプリセット名を指定すると、指定したワークスペースレイアウトで WaveLab Pro を起動できます。

コマンドラインの書式は `-layout presetName` です。

プリセットがレイアウトプリセット内のフォルダーに保存されている場合、相対パスを指定する必要があります。プリセット名に空白が含まれている場合は、名前を半角引用符で囲んでください。(たとえば、`-layout "My Folder/presetName"`)

例

1. ワークスペースのレイアウトを設定し、「**Layout 1**」の名前を付けて保存します。
 2. コマンドラインに「**-layout "Layout 1"**」と指定して WaveLab Pro を起動します。
-

関連リンク

[ワークスペースのレイアウト \(884 ページ\)](#)

[ワークスペースレイアウトの操作 \(884 ページ\)](#)

[「ワークスペースのレイアウト \(Workspace Layout\)」ダイアログ \(885 ページ\)](#)

オーディオエディターとオーディオモニタージュウインドウのカスタマイズ

波形、背景、カーソルラインの色を調節したり、ルーラーなどの詳細な項目の表示を変更したりして、オーディオエディターとオーディオモニタージュウインドウを設定できます。

カスタマイズは以下の方法で行なえます。

- デフォルトスタイルを変更する。
- 特定の条件に応じて異なるスタイルを割り当てる。(ファイル形式やファイル名など)

関連リンク

[オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウインドウへのカスタム色の割り当て \(886 ページ\)](#)

[条件に応じたカスタム色の割り当て \(887 ページ\)](#)

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イ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。
 - モニタージュウインドウの場合は、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**オーディオモニタージュウ (Audio Montages)**」を選択し、「**表示スタイル (Style)**」タブを選択します。
2. 「**対象部分 (Parts)**」リストから、色を設定したい対象部分を選択します。

3. カラーピッカーまたは RGB フィールドを使用して色を指定します。
-

関連リンク

[オーディオエディターとオーディオモンタージュウィンドウのカスタマイズ \(886 ページ\)](#)
[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(925 ページ\)](#)
[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(931 ページ\)](#)
[色設定のコピー \(888 ページ\)](#)

条件に応じたカスタム色の割り当て

オーディオファイルの名前やプロパティに応じて、クリップごとに異なるカラーパターンを自動的に適用できます。

重要

色を再定義する場合、他の要素の色が見えなくならないように注意してください。

手順

1. 波形ウィンドウとモンタージュウィンドウのどちらの色をカスタマイズするかに応じて、以下のいずれかを行ないます。
 - 波形ウィンドウの場合は、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオファイル (Audio Files)」を選択し、「表示スタイル (Style)」タブを選択します。
 - モンタージュウィンドウの場合は、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオモンタージュ (Audio Montages)」を選択し、「表示スタイル (Style)」タブを選択します。
 2. 以下のいずれかを行ないます。
 - 「オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)」で、上部にあるメニューから「条件」のオプションのいずれかを選択します。
 - 「オーディオモンタージュ環境設定 (Audio Montage Preferences)」で、「対象部分 (Parts)」リストからいずれかの「カスタム設定 (Custom)」エントリーを選択します。
 3. カラーピッカーまたは RGB フィールドを使用して色を指定します。
 4. 「以下の条件が当てはまる場合にスタイルを適用 (This Style Is Used If These Conditions Apply)」セクションで、条件を指定します。
 5. 「OK」をクリックします。
-

関連リンク

[オーディオエディターとオーディオモンタージュウィンドウのカスタマイズ \(886 ページ\)](#)
[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(925 ページ\)](#)
[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(931 ページ\)](#)
[色設定のコピー \(888 ページ\)](#)

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

[オーディオエディターとオーディオモニタージュウィンドウのカスタマイズ \(886 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(925 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(931 ページ\)](#)

ショートカットのカスタマイズ

WaveLab Pro では、多くの機能をショートカットで制御し、ワークフローを短縮できます。既存のショートカットを編集するか、新しいショートカットを作成できます。

ほとんどのショートカットは特定のエディターに制限されているため、同じショートカットを別のエディターで再利用できます。例外として、**マスターセクション**ではすべてのショートカットがアプリケーション全体に適用されます。

「ショートカット (Shortcuts)」タブの「ナビゲーション (テンキー) (Navigation (Numeric Pad))」セクションと「表示およびナビゲーションコマンド (View and Navigation commands)」セクションのショートカットは、WaveLab Pro 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を作成する方法は以下のとおりです。

- 最大4つのキーのキーシーケンスを指定する。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。
- MIDI コマンドを指定する。これを行なうには、MIDI コントロールデバイスをコンピューターに接続する必要があります。
- キーワードを指定する。

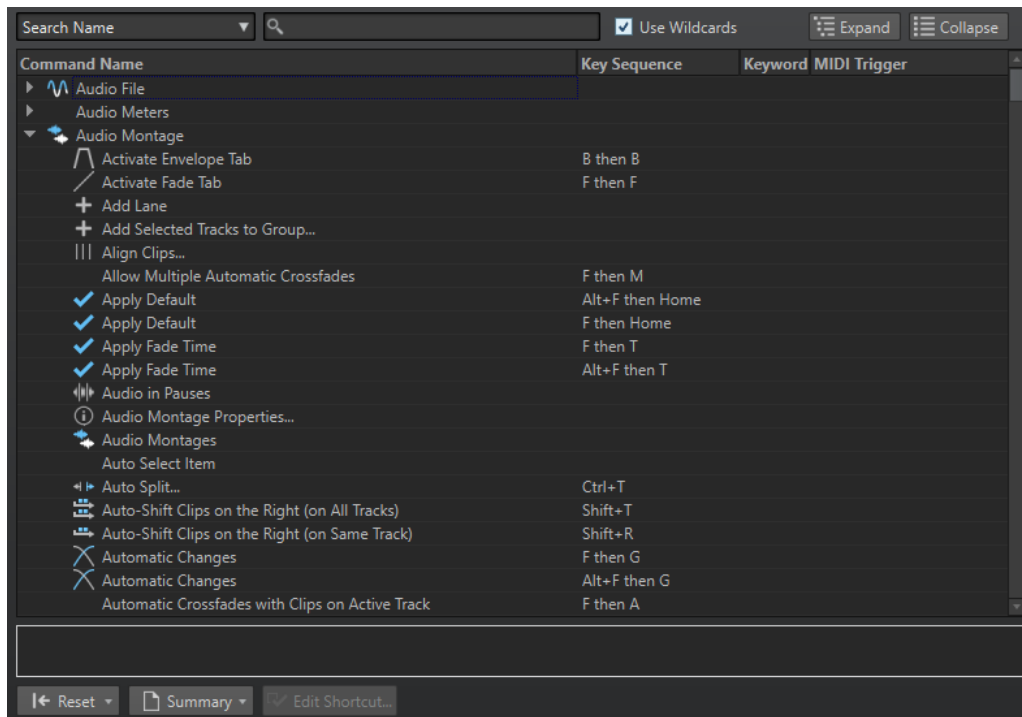
関連リンク

[「ショートカット \(Shortcuts\)」タブ \(ユーザー設定\) \(889 ページ\)](#)

「ショートカット (Shortcuts)」 タブ (ユーザー設定)

このタブでは、WaveLab Pro で使用するショートカットをカスタマイズできます。WaveLab Pro のコマンドおよびメニューオプションに割り当てられているショートカットのリストが表示されます。

- 「ショートカット (Shortcuts)」 タブを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「ショートカット (Shortcuts)」 を選択します。



検索ポップアップメニュー

検索を実行するコマンドリストの一部を選択します。

検索フィールド

コマンドを検索します。

ワイルドカードを使用 (Use Wildcards)

この項目をオンにすると、ワイルドカード文字 (「*」および「?」) を使用できます。

「*」は0文字以上の文字、「?」は任意の文字に一致します。

たとえば、「**キーボードショートカットで検索 (Search Keyboard Shortcut)**」を選択して「*」を入力すると、ショートカットが関連付けられているすべてのコマンドが表示されます。

広げる/折りたたむ (Expand/Collapse)

フォルダーツリーを広げるか、折りたたみます。

コマンドリスト

すべてのコマンドとそのショートカットが表示されます。コマンドリストの下のセクションには、選択されたコマンドの追加情報が表示されます。

リセット (Reset)

コマンドを初期設定にリセットします。

概要 (Summary)

メニューが表示され、すべてのコマンドとそのショートカットのリストを生成して HTML または印刷プレビューとして出力できます。

ショートカットを編集 (Edit Shortcut)

「ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)」ダイアログが表示されます。選択したコマンドのショートカットを編集できます。

関連リンク


[ショートカットのカスタマイズ \(888 ページ\)](#)

[ショートカットの編集 \(890 ページ\)](#)

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。
- キーワードを設定し、あとでコマンドを実行するために使用できます。キーワードは、コマンドバーの「ファイル検索とキーワード (File Search and Keywords)」フィールドに入力します。

- 外部 MIDI コントローラーで実行されるコマンドを定義できます。たとえば、MIDI キーボードからトランスポートコマンドを実行する場合に役立ちます。1つのシーケンスに最大3つの MIDI イベントを指定できます。MIDI ショートカットは、「MIDI トリガー (MIDI Trigger)」コラムに表示されます。
- 1つのコマンドに1つのキーボードショートカット、1つの MIDI ショートカット、または1つのキーワード、あるいはそのすべてを定義できます。各ショートカットのキーストローク数は最大4つ、MIDI イベントは最大3つです。キーワードの長さには制限はありません。
- 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

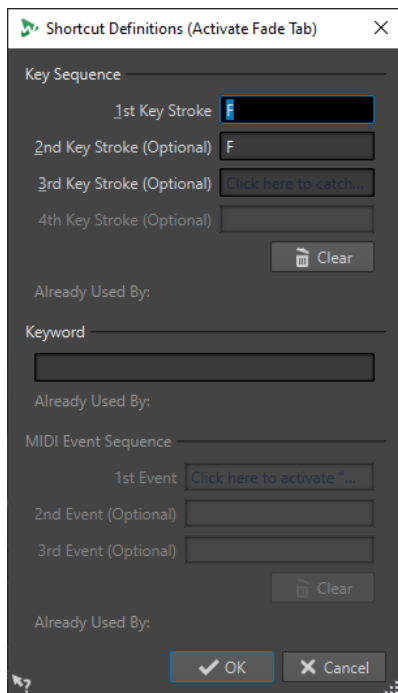
[「ショートカット \(Shortcuts\)」タブ \(ユーザー設定\) \(889 ページ\)](#)

[「ショートカットの定義 \(Shortcut Definitions\)」ダイアログ \(890 ページ\)](#)

「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。

キーワード (Keyword)

コマンドを実行するキーワードを入力します。

MIDI イベントシーケンス (MIDI Event Sequence)

このセクションは、MIDI 入力ポートが WaveLab Pro のユーザー設定で指定されている場合のみ利用できます。

イベント 1 (1st Event)

最大 4 つの MIDI イベントで構成されるシーケンスの最初の MIDI イベントを選択できます。設定するには、このフィールドにフォーカスを合わせ、MIDI イベントを外部 MIDI コントローラーから入力してください。

イベント 2/3 (オプション) (2nd/3rd Event (optional))

コマンドの実行に必要な追加の MIDI イベントを選択できます。最初と 2 回めの MIDI イベントのあとにこの MIDI イベントが発生した場合にのみ、コマンドが実行されます。

消去 (Clear)

すべての MIDI 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 \(890 ページ\)](#)

[「ショートカット \(Shortcuts\)」 タブ \(ユーザー設定\) \(889 ページ\)](#)

キーシーケンスの定義

キーボードまたは MIDI コントローラーにキーシーケンスを定義できます。

MIDI コントローラーにキーシーケンスを定義する場合、MIDI コントローラーがコンピューターに接続され、「**リモートデバイス (Remote Devices)**」タブで選択されていることを確認してください。

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 \(44 ページ\)](#)

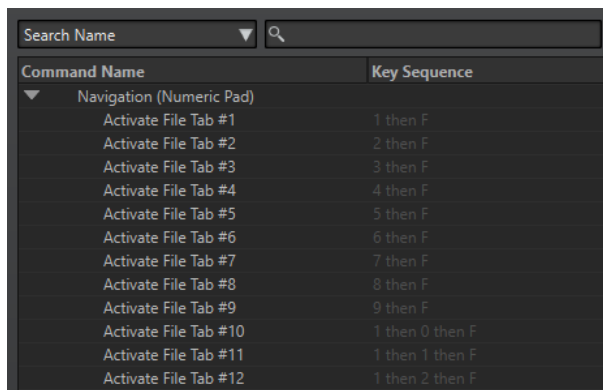
[「ショートカット \(Shortcuts\)」 タブ \(ユーザー設定\) \(889 ページ\)](#)

[「ショートカットの定義 \(Shortcut Definitions\)」 ダイアログ \(890 ページ\)](#)

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 \(ユーザー設定\) \(889 ページ\)](#)

キーワード

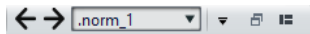
キーワードは、「**キーボードショートカットの編集 (Customize commands)**」ダイアログのコマンド、または「**ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)**」ダイアログのプリセットに割り当てられるカスタムワードです。「**ファイル検索とキーワード (File Search and Keywords)**」フィールドにキーワードを入力すると、対応するコマンドが実行されます。

例

たとえば、オーディオを -1 dB にすばやくノーマライズしたい場合、以下の手順を実行します。

1. **オーディオエディター**で、「**処理 (Process)**」タブを選択します。
2. 「**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。
3. 「**レベルノーマライザー (Level Normalizer)**」ダイアログで、「**ピークレベル (Peak Level)**」を -1dB に設定します。
4. 「**プリセット (Presets)**」フィールドをクリックして、「**名前を付けて保存 (Save As)**」を選択します。
5. 「**プリセットに名前を付けて保存 (Save Preset As)**」ダイアログで、プリセットの名前を入力し、「**プリセットの適用にショートカットを作成 (Create Shortcut for Applying the Preset)**」をオンにします。
6. 「**保存 (Save)**」をクリックします。
7. 「**ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)**」ダイアログの「**キーワード (Keyword)**」に **norm_1** を入力し、「**OK**」をクリックします。
8. これで、「**ファイル検索とキーワード (File Search and Keywords)**」フィールドに **.norm_1** を入力して **[Return]** を押すと、プリセットが実行されます。

キーワードの前のドットは、このテキストをキーワードとして処理するように WaveLab Pro に指示します。ドットを入力しない場合、「**ファイル検索とキーワード (File Search and Keywords)**」フィールドは、ファイルタブの検索に使用されます。



関連リンク

- [「ショートカット \(Shortcuts\)」 タブ \(ユーザー設定\) \(889 ページ\)](#)
- [「ショートカットの定義 \(Shortcut Definitions\)」 ダイアログ \(890 ページ\)](#)
- [開いているファイルの検索 \(113 ページ\)](#)

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

- 「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。
- 「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 \(ユーザー設定\) \(889 ページ\)](#)

MIDI コマンド用の MIDI コントローラーの選択

MIDI コマンドを使用する前に、MIDI コントローラーを選択する必要があります。

手順

- 「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)」 タブで、一番上にあるポップアップメニューから「メニューの MIDI ショートカット (MIDI Shortcuts for Menu)」を選択します。
- 「アクティブ (Active)」 を選択し、選択したデバイスをアクティブにします。
- 「入力ポート (In-Port)」 ポップアップメニューで MIDI 入力ポートを選択します。

コマンドバーのカスタマイズ

コマンドバーボタンを個別に表示または非表示にできます。これによって、不要なコマンドを削除して、コマンドバーをカスタマイズできます。

手順

- ツールウィンドウの、「メニュー (Menu)」を開いて「コマンドバーをカスタマイズ (Customize Command Bar)」を選択します。
- コマンドバーに特定のコマンドを表示するには、該当コマンドの「バー (Bar)」コラムのチェックボックスをオンにします。

3. 「OK」をクリックします。
-

プラグインの整理

WaveLab Pro には、さまざまなプラグインが付属しています。また、オプションのプラグインを追加できます。プロジェクトに関連するプラグインを把握するために、プラグインはグループに整理できます。

「プラグイン環境設定」の「整理 (Organize)」タブでは、プログラムで表示されるプラグインのメニューを指定できます。プラグインのリストには、プラグインのグループを表わすサブフォルダーがあります。

初期設定では、プラグインはベンダー、カテゴリー、マイプラグイン、および最近使用したプラグインのフォルダーに分類されています。

32 ビット版と 64 ビット版の WaveLab Pro が同じシステムで使用されている場合、この設定は共有されます。ただし、「プラグイン環境設定」の以下の項目は共有されません。

- 追加の VST プラグインフォルダー (Additional VST Plug-in Folders)
- 以下のサブフォルダーに含まれるプラグインを無視 (Ignore Plug-ins Located in the following Subfolders)

これは、32 ビットのプラグインが 64 ビットの WaveLab Pro で使用できない (その逆も同じ) ためです。

関連リンク

[「プラグイン \(Plug-ins\)」タブ \(ユーザー設定\) \(898 ページ\)](#)

[オプションの VST プラグインの追加 \(897 ページ\)](#)

[プラグインが開かないようにする \(897 ページ\)](#)

特定のプラグインメニューからプラグインを除外する

WaveLab Pro 内の特定の領域において、プラグインメニューからプラグインを除外できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「プラグイン (Plug-ins)」を選択します。
2. 「整理 (Organize)」タブを選択します。
3. プラグインのリストで、除外するプラグインに移動します。
4. そのプラグインのチェックボックスをオフにします。複数のプラグインを選択して、1 回のクリックでそれらすべてのプラグインを無効にできます。
 - プラグインをプラグイン選択メニューから除外するには、「エフェクト (Effect)」コラムのチェックボックスをオフにします。
 - プラグインをマスターセクションの「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)」ペインから除外するには、「最終 (Final)」コラムのチェックボックスをオフにします。
 - プラグインをマスターセクションの「プレイバック処理 (Playback Processing)」ペインから除外するには、「再生 (Play)」コラムのチェックボックスをオフにします。
 - プラグインがストリーミングされていないときにクリッププラグインを除外するには、「ダイナミクス (Dyn)」コラムのチェックボックスをオフにします。

この機能により、プラグインを使用する際に DSP の処理能力を節約できます。


関連リンク

[「プラグイン \(Plug-ins\)」 タブ \(ユーザー設定\) \(898 ページ\)](#)

「マイプラグイン (Favirotés)」メニューへのプラグインの追加

定期的を使用するプラグインは、プラグイン選択メニューの「マイプラグイン (Favirotés)」メニューに追加できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「プラグイン (Plug-ins)」を選択します。
2. 「整理 (Organize)」タブを選択します。
3. プラグインのリストで、マイプラグインに追加したいプラグインに移動します。
4. 該当するプラグインの「マイプラグイン (Favorites)」  コラムのチェックボックスをオンにします。

補足

「マイプラグイン (Favorites)」メニューが空の場合は、プラグイン選択メニューに表示されません。

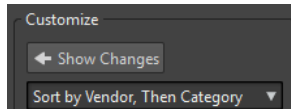
関連リンク

[「プラグイン \(Plug-ins\)」 タブ \(ユーザー設定\) \(898 ページ\)](#)

プラグイングループのカスタマイズ

「プラグイン環境設定」の「整理 (Organize)」タブで、プラグインの表示方法とソート順をカスタマイズできます。

- ツリーを更新するには、「変更を表示 (Show Changes)」をクリックします。



- プラグインのカスタムカテゴリーを作成するには、該当するプラグインの「カスタムカテゴリー (Custom Category)」コラムをクリックして、新しいカテゴリー名を入力します。[Alt] を押しながらクリックするとカテゴリーが削除されます。「|」で区切るとサブカテゴリーを作成できます (たとえば「Folder-1|Folder-2」)。複数のプラグインを選択した場合、選択したすべてのプラグインにカテゴリー名が適用されます。
- カスタムカテゴリーの名前を変更するには、「カスタムカテゴリー (Custom Category)」コラムでカテゴリー名をクリックし、ポップアップメニューから「カテゴリー名の変更 (Rename Category)」を選択します。「カテゴリー名を変更 (Rename Category)」ダイアログで、「検索 (Find)」フィールドに変更したいカテゴリー名を入力し、「置換 (Replace with)」フィールドに置換したい名前を入力します。「すべて置換 (Replace All)」をクリックします。
- 階層で使用されるカテゴリー名は、プラグインメーカーによって設定されます。カテゴリー名を変更するには、「カテゴリー名の変更 (Category Renaming)」表に移動し、「変更前 (Original)」コラムをクリックして、名前を変更したいカテゴリーを選択します。次に「変更後 (Modified)」コラムをクリックし、新しい名前を入力します。
- プラグイングループのソート順を変更するには、「カスタマイズ (Customize)」セクションのソート順のメニューで、カテゴリー順かベンダー順のどちらでソートするかを選択します。プラグインにベンダー名またはカテゴリーが設定されていない場合、そのプラグインが含まれるディスク上の

フォルダー名が、ベンダー名またはカテゴリーとして使用されます (VST プラグインルートフォルダーでない場合)。

- 同じ接頭辞で始まるすべてのプラグインを、1つのサブメニューにグループ化するには、「**接頭辞ごとにサブメニューを作成 (Create Submenus Based on Prefixes)**」をオンにし、同じ接頭辞で始まるプラグインの数を指定します。プラグイン数がこの数に達した場合にのみ、サブメニューが作成されます。
- プラグインの数が指定した値より少ない場合に、プラグインを1つのサブメニューにグループ化するには、「**階層を圧縮 (Compress Hierarchy)**」をオンにして、スレッシュホールドを指定します。プラグインの数がスレッシュホールドより少ない場合、ツリーの階層が1つのサブメニューに圧縮されます。これによって、小さすぎるサブメニューが作成されるのを回避できます。
- 「**最近使用 (Recently Used)**」カテゴリーを有効にするには、「**最近使用したプラグイン**」サブメニュー (Submenu with Recently Used Plug-ins) をオンにし、最近使用されたプラグインのうち、このカテゴリーに表示させる最大数を指定します。
- 「**最近使用 (Recently Used)**」カテゴリーは、すべての場所に適用するか、**マスターセクション**、オーディオモニタージュトラック、オーディオモニタージュクリップなどの特定の場所に限定するかを指定できます。「**最近使用 (Recently Used)**」カテゴリーを特定の場所に適用するには、「**最近使用したプラグイン**」個別メニュー (**Independent Recently Used Plug-ins Menus**) をオンにします。

関連リンク

[「プラグイン \(Plug-ins\)」タブ \(ユーザー設定\) \(898 ページ\)](#)

オプションの VST プラグインの追加

追加の VST プラグインを保存するフォルダーを指定できます。これは、使用するサードパーティ製の VST プラグインを標準の VST フォルダーに保存したくない場合に役立ちます。

手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**プラグイン (Plug-ins)**」を選択します。
2. 「**全般 (General)**」タブを選択します。
3. 「**追加の VST プラグインフォルダー (WaveLab Pro 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 \(ユーザー設定\) \(898 ページ\)](#)

プラグインが開かないようにする

WaveLab Pro で個々のプラグイン、プラグインフォルダー全体、または VST 2 プラグインを開かないようにできます。

手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**プラグイン (Plug-ins)**」を選択します。
2. 「**全般 (General)**」タブを選択します。
3. 以下のオプションから選択します。
 - WaveLab Pro で VST 2 プラグインを開かないようにするには、「**VST-2 プラグインを無視 (Ignore VST-2 Plug-ins)**」をオンにします。

- WaveLab Pro で特定のフォルダー内のプラグインを開かないようにするには、「以下のサブフォルダーに含まれるプラグインを無視 (複数のフォルダーを指定する場合はセミコロン ; で区切る) (Ignore Plug-ins Located in the following Subfolders (Separate Folder Names with a Semicolon))」セクションでフォルダー名を指定します。
- 個々のプラグインを除外するには、「読み込まないプラグイン (Do Not Load the Following Plug-ins)」セクションにプラグイン名を入力します。
正確なファイル名 (パスとファイル拡張子なし) を入力します。
ファイル名は 1 行に 1 つずつ入力します。
名前の前にアスタリスク * を入力すると、その名前を含むすべてのプラグインが無視されます。

関連リンク

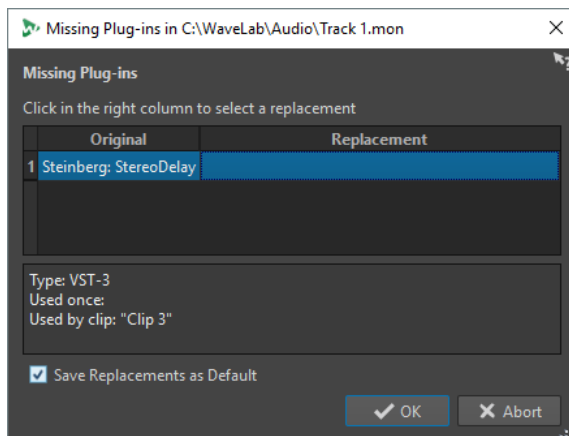
[「プラグイン \(Plug-ins\)」タブ \(ユーザー設定\) \(898 ページ\)](#)

所在不明のプラグインの置換

オーディオモニタージュを開いたときに、トラックまたはクリップのプラグインの一部が所在不明な場合、それらのプラグインを置換するプラグインを選択できます。

手順

1. 「所在不明のプラグイン (Missing Plug-ins)」ダイアログで、「置換 (Replacement)」コラムをクリックし、「元のプラグイン (Original)」コラムに表示されたプラグインを置換するプラグインを選択します。



2. 今後新しいプラグインを使用したい場合は、「置換したプラグインをデフォルトとして保存 (Save Replacements as Default)」をオンにします。
3. 「OK」をクリックします。

「プラグイン (Plug-ins)」タブ (ユーザー設定)

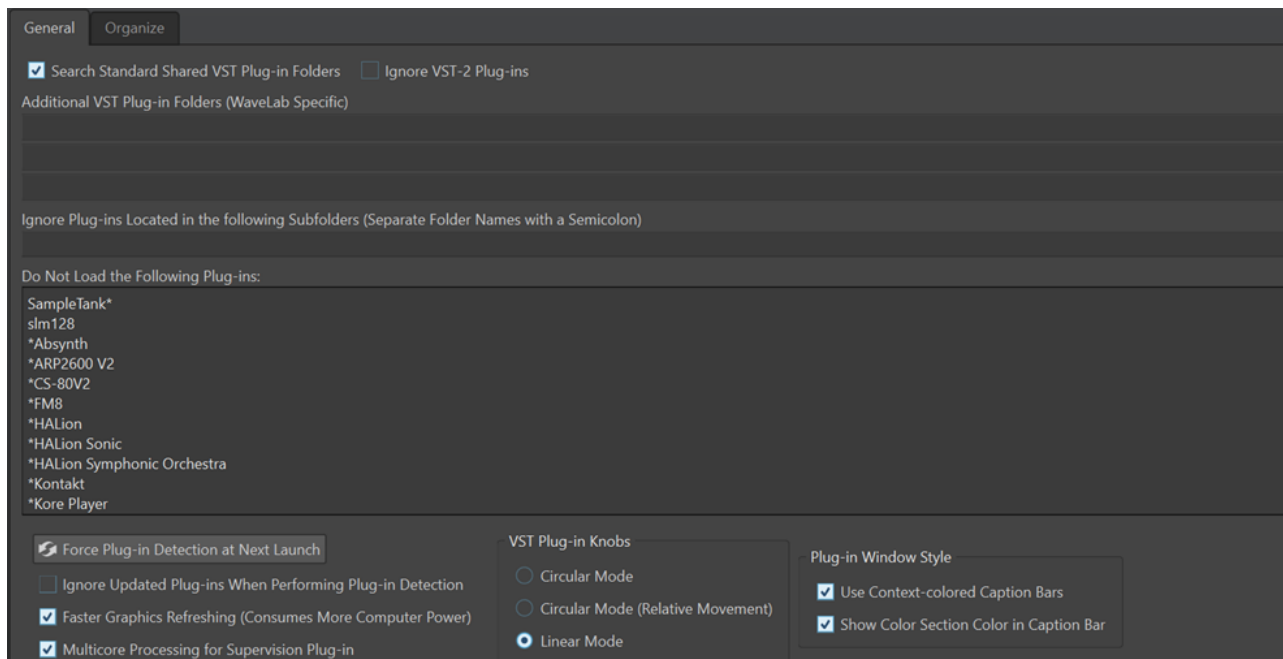
このタブでは、VST プラグインを管理するための多くのオプションを設定できます。

WaveLab Pro 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 Pro で使用する予定がないプラグインを無視する場合に役立ちます。

- プラグイン環境設定を開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「プラグイン (Plug-ins)」を選択します。

「全般 (General)」 タブ



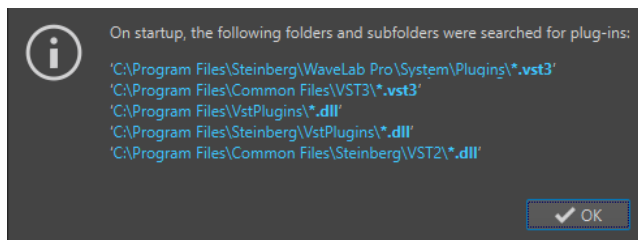
標準の共有 VST プラグインフォルダーを検索 (Search Standard Shared VST Plug-in Folders)

デフォルトの VST プラグインフォルダー内にある VST プラグインを検索するよう WaveLab Pro に指示します。

補足

アプリケーションの起動時に WaveLab Pro がプラグインを検索するフォルダーの情報については、ウィンドウの右上角にある情報アイコン ⓘ をクリックします。

たとえば、WaveLab Pro でプラグインが検出されなかった場合に、検索対象として指定したフォルダーが正しいかどうかを判断するのに役立ちます。



VST-2 プラグインを無視 (Ignore VST-2 Plug-ins)

古い VST 2 規格を使用しているプラグインを検索と表示の対象から除外できます。

補足

このオプションを完全に有効にするために、WaveLab Pro を再起動することをおすすめします。

追加の VST プラグインフォルダー (WaveLab Pro 固有) (Additional VST Plug-in Folders (WaveLab Pro 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 Pro による VST プラグインの検索対象から除外するフォルダーの名前を指定します。

読み込まないプラグイン (Do Not Load the Following Plug-ins)

プラグインのファイル名 (パスとファイル拡張子なし) を各行に 1 つずつ入力して指定することで、WaveLab Pro で開かないプラグインを指定できます。

名前の前にアスタリスク (*) を入力すると、その名前を含むすべてのプラグインが無視されます。

次回起動時にプラグイン検出を実行 (Force Plug-in Detection at Next Launch)

WaveLab Pro を次回起動したとき、プラグインが検出されます。WaveLab Pro は、起動時間を短縮するため、WaveLab Pro の起動のたびにプラグインを検出しません。ただし、WaveLab Pro はプラグインのリストを保持しており、日付やサイズの変更を検出すると、自動的にこのリストを更新します。

プラグイン検出実行時、更新されたプラグインを無視 (Ignore Updated Plug-ins When Performing Plug-in Detection)

更新されたプラグインのプロパティが変更されているかどうかを確認しないようにします。頻繁に更新されるプラグインがある場合、このオプションにより WaveLab Pro 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 Pro 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 Pro を再起動してください。そのあと、このオプションは再度オンにできます。

表示をより頻繁に更新 (より多くの処理パワーが必要) (Faster Graphics Refreshing (Consumes More Computer Power))

VST プラグインの表示をより頻繁に更新します。

Supervision プラグインのマルチコア処理 (Multicore Processing for Supervision Plug-in)

この項目をオンにすると、グラフィックスパフォーマンスを向上させるために Supervision プラグインが複数のコアで処理されます。

補足

このオプションは、少なくとも 8 つのコアを持つコンピューターでのみ使用することをおすすめします。

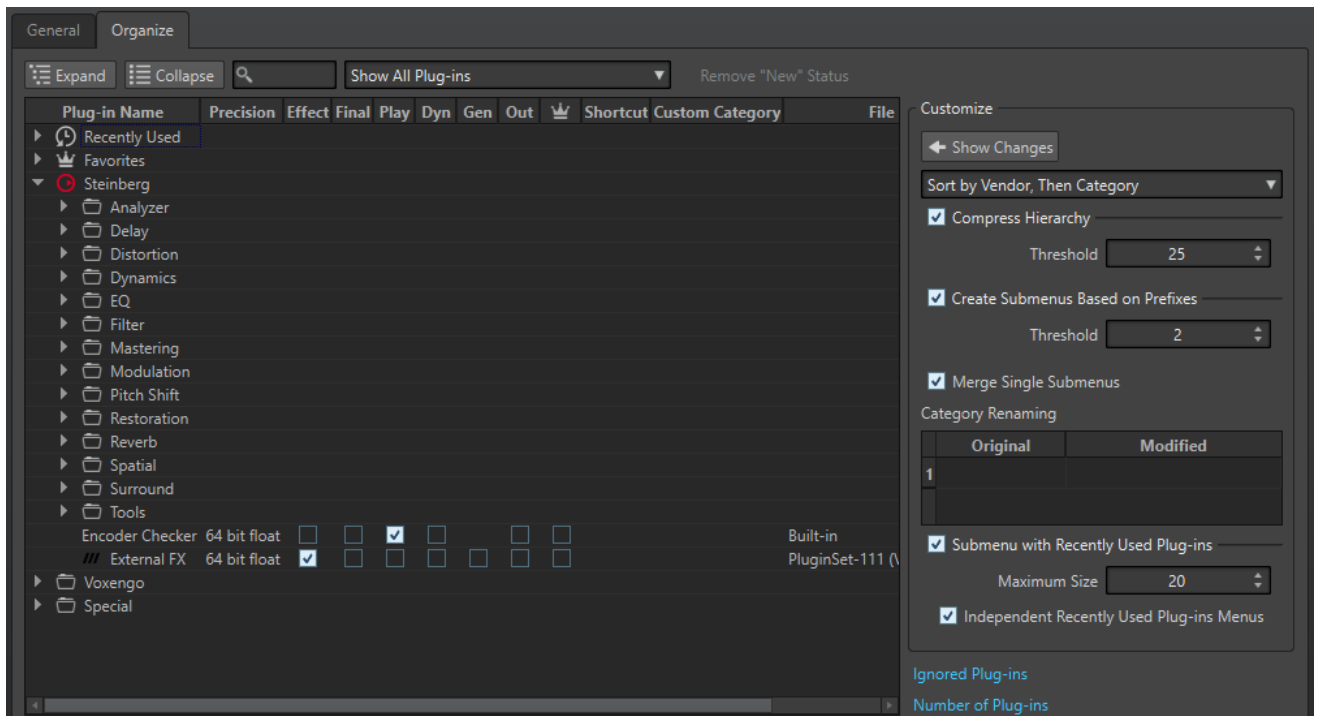
VST プラグインのノブ操作 (VST Plug-in Knobs)

プラグインのノブを使用するモードを設定します。選択できるオプションは、「回転 (Circular Mode)」、「相対的に回転 (Circular Mode (Relative Movement))」、および「直線 (Linear Mode)」です。

プラグインウィンドウスタイル (Plug-in Window Style)

- 「**コンテキストカラーのキャプションバーを使用 (Use Context-colored Caption Bars)**」をオンにすると、プラグインウィンドウのキャプションバーにカラーコードが表示され、エフェクトプラグインタイプを区別しやすくなります。
- エフェクトプラグインウィンドウのキャプションバーにカラーボックスを表示するには、「**キャプションバーにカラーセクションの色を表示 (Show Color Section Color in Caption Bar)**」をオンにします。カラーボックスの色は、プラグインが適用されている要素によって決まります。

「整理 (Organize)」 タブ



プラグインのリスト

WaveLab Pro のプラグインが階層で表示されます。「最終 (Final)」および「再生 (Play)」コラムでは、プラグイン選択メニューまたはマスターセクションの「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)」ペインおよび「プレイバック処理 (Playback Processing)」ペイン (あるいはその両方) にプラグインを表示させるかどうかを指定できます。

「マイプラグイン (Favorites)」リストにプラグインを追加したり、プラグインのショートカットを定義したり、カスタムカテゴリーを追加したりできます。また、一般的なユーザーインターフェースかプラグイン固有のユーザーインターフェースのどちらを使用するかを指定できます。

「精度 (Precision)」コラムには、各プラグインの処理精度が表示されます。64-bit float のプラグインでは倍精度の処理を実行できます。WaveLab Pro の他のエフェクトメニューでは、倍精度処理が可能なプラグインに 64-bit float を示す「64 F」が表示されます。

Leveler	64 F
/// MasterRig	64 F
Peak Master	64 F
Resampler	64 F

補足

64-bit float でのプラグイン処理には倍精度の処理が行なえますが、32-bit float の場合より処理に若干時間がかかります。

「アウト (Out)」コラムでは、**マスターセクション**にプラグインを挿入する際に、出力チャンネルレイアウトを変更するプラグインを指定できます。オンにした場合、「**プラグイン出力チャンネルのレイアウト (Plug-in Output Channel Layout)**」ダイアログが開き、プラグインの出力チャンネルレイアウトを選択できます。

VST AmbiDecoder や **MixConvert V6** といった Steinberg プラグインでは、**マスターセクション**にプラグインを追加した際にデフォルトで「**プラグイン出力チャンネルのレイアウト (Plug-in Output Channel Layout)**」ダイアログが開きます。

補足

出力チャンネルレイアウトの変更は、マルチチャンネルストリームを処理可能なプラグインに対してのみ推奨されます。

広げる/折りたたむ (Expand/Collapse)

フォルダツリーを広げるか、折りたたみます。

検索フィールド

プラグインのリストを名前フィルターできます。

- 検索フィールド内をクリックし、検索文字列を入力します。
- 検索フィールドからプラグインリストにフォーカスを切り替えるには、**[↓]** を押しします。
- プラグインリストから検索フィールドにフォーカスを切り替えるには、**[Ctrl]/[command] + [F]** を押しします。

「フィルター (Filter)」メニュー

特定の属性を持つプラグインのみを表示できます。

- **すべてのプラグインを表示 (Show All Plug-ins)**: すべてのプラグインを表示します。
- **新しいプラグインを表示 (Show New Plug-ins)**: 最近検出されたプラグインのみを表示します。
- **32-bit float プラグインを表示 (Show 32-bit float Plug-ins)**: 32-bit float 処理が可能なプラグインのみを表示します。
- **64-bit float プラグインを表示 (Show 64-bit float Plug-ins)**: 64-bit float 処理が可能なプラグインのみを表示します。
- **カスタムカテゴリーを持つプラグインを表示 (Show Plug-ins with a Custom Category)**: カスタムカテゴリーを持つプラグインのみを表示します。
- **カスタムカテゴリーのないプラグインを表示 (Show Plug-ins without a Custom Category)**: カスタムカテゴリーを持たないプラグインのみを表示します。

「new」のステータスを解除 (Remove “New” Status)

最近検出されたプラグインのnewステータスをリセットします。

変更を表示 (Show Changes)

現在の設定でプラグインツリーを更新します。

ソート

プラグインのソート方法を指定します。他のすべてのパラメーターがその階層に適用されません。

階層を圧縮 (Compress Hierarchy)

サブメニューとその下のサブメニューに含まれるプラグインの数が、指定した数 (「**スレッシュヨルド (Threshold)**」) より少ない場合、すべての項目が1つのサブメニューに統合されます。

「**スレッシュヨルド (Threshold)**」には、階層を圧縮するのに必要な項目の最小数を指定します。

接頭辞ごとにサブメニューを作成 (Create Submenus Based on Prefixes)

サブメニュー内の複数の項目が同じ接頭辞で始まる場合、その接頭辞の名前が付いたサブメニューを作成します。

「**スレッシュヨルド (Threshold)**」には、接頭辞の名前が付いたサブメニューの作成に必要な、同じ接頭辞で始まる項目の最小数を指定します。

単一のサブメニューに統合 (Merge Single Submenus)

サブメニューの下に別のサブメニューがあり、その中に項目が1つしか含まれない場合、サブメニューを統合します。

カテゴリ名の変更 (Category Renaming)

階層で使用されるカテゴリ名は、プラグインメーカーによって設定されます。このセクションでは、カテゴリ名を変更できます。これは、2つのカテゴリの名前を同じ名前に変更して、1つに統合するのに役立ちます。

「最近使用したプラグイン」サブメニュー (Submenu with Recently Used Plug-ins)

この項目をオンにすると、「**最近使用 (Recently Used)**」サブメニューが表示されます。

「**最大サイズ (Maximum Size)**」には、「**最近使用 (Recently Used)**」サブメニューに表示するプラグインの最大数を指定します。

「**「最近使用したプラグイン」個別メニュー (Independent Recently Used Plug-ins Menus)**」オプションでは、「**最近使用 (Recently Used)**」サブメニューをプラグインを選択できるすべての場所に適用するか、特定の場所のみに限定するかを選択できます。

無視されたプラグイン (Ignored Plug-ins)

「**無視されたプラグイン (Ignored Plug-ins)**」ダイアログが表示されます。読み込まれなかったプラグインを確認できます。このダイアログでは、アプリケーションを再起動したあとに、これらのプラグインを再スキャンするよう WaveLab Pro に指示できます。これは、完全に再スキャンするより高速です。

プラグインの数 (Number of Plug-ins)

WaveLab Pro で使用可能なプラグインの数が表示されます。

関連リンク

[トラック、トラックグループ、クリップ、またはモニタージュ出力へのエフェクトの適用 \(516 ページ\)](#)

変数とテキストスニペット

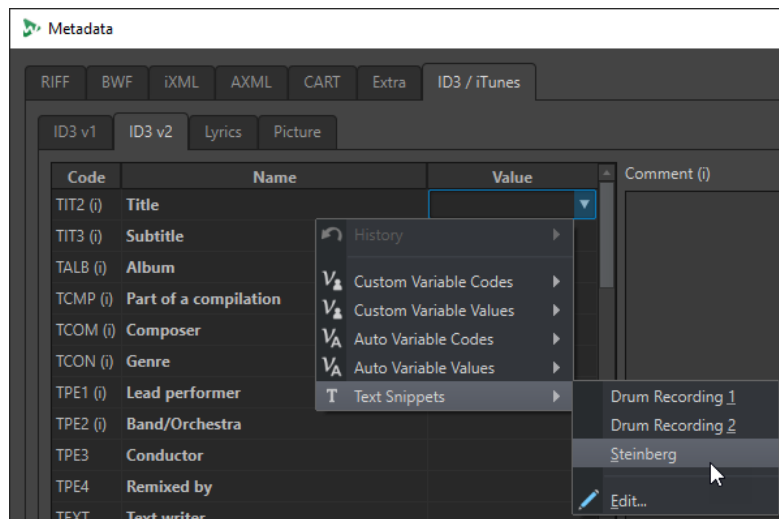
カスタム変数およびテキストスニペットを定義して使用したり、WaveLab Pro のさまざまな場所 (「**メタデータ (Metadata)**」ダイアログなど) で自動変数を使用したりできます。

カスタム変数は、オーディオファイル内に保存されるメタデータの指定のテキストにコードを置換するのに使用できます。たとえば、現在のプロジェクト名で置換される、%proj% という変数を定義できます。カスタム変数には、他の変数への参照も含まれます。たとえば、%comment% を @Date1@ に開始される %proj% と定義できます。

変数コードは、ファイル書き込み時の変数の値で置換されます。たとえば、メタデータがオーディオファイル内に保存されたときです。

自動変数は、WaveLab Pro によって自動的に設定されます。たとえば、現在の日付、サンプリングレート、ビット解像度、オーディオファイルに含まれるメタデータの値です。

テキストスニペットは、テキストフィールドへの入力時に頻繁に使用する単語を定義するのに使用できます。テキストスニペットは、「**テキストスニペット (Text Snippets)**」メニューからテキストフィールドに挿入できます。



一部の自動変数は、特定の状況でのみ使用されます。以下に例を示します。

- CD-Text の変数は、オーディオモンタージュをレンダリングするときのみ使用されます。
- オーディオ CD のタイトルに関連する自動変数は、オーディオモンタージュからタイトルをレンダリングするときのみ使用されます。

変数が不適切なコンテキストで使用された場合、空白に置換されます。

関連リンク

[変数とテキストスニペットの定義 \(904 ページ\)](#)

[変数とテキストスニペットの適用 \(905 ページ\)](#)

[「変数 \(Variables\)」タブ \(ユーザー設定\) \(905 ページ\)](#)

変数とテキストスニペットの定義

新しい変数およびテキストスニペットを作成して、値を定義できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「変数 (Variables)」を選択します。
2. 以下のいずれかを行ないます。
 - 「**カスタム変数 (Custom Variables)**」タブで、プラスアイコンをクリックして新しい変数を追加するか、変更したい既存の変数をダブルクリックします。
 - 「**テキストスニペット (Text Snippets)**」タブで、プラスアイコンをクリックして新しい定義を追加するか、変更したい既存の定義をダブルクリックします。
3. カスタム変数の場合、変数の名前、コード、および値を入力します。テキストスニペットの場合、テキストを入力します。

補足

変数コードは大文字と小文字が区別されます。コードはメニューから選択することをおすすめします。

関連リンク

[「変数 \(Variables\)」 タブ \(ユーザー設定\) \(905 ページ\)](#)

変数とテキストスニペットの適用

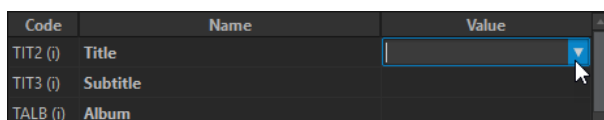
カスタム変数、自動変数、およびテキストスニペットは、WaveLab Pro のさまざまな場所で適用できます。

前提条件

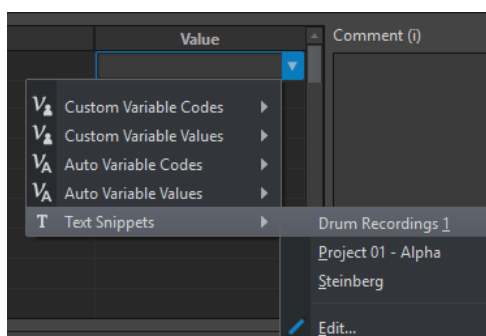
「**変数 (Variables)**」 タブで変数とテキストスニペットを定義しておきます。

手順

1. 値フィールドで、矢印アイコンをクリックします。複数のフィールドが選択されている場合、右クリックするとポップアップメニューが表示されます。



2. メニューから、カスタム変数、自動変数、またはテキストスニペットを選択します。



変数またはテキストスニペットが値フィールドに適用されます。

関連リンク

[「変数 \(Variables\)」 タブ \(ユーザー設定\) \(905 ページ\)](#)

「変数 (Variables)」 タブ (ユーザー設定)

このタブでは、カスタム変数を定義したり、自動変数を確認したり、テキストスニペットを定義したりできます。

- 「**変数 (Variables)**」 タブを開くには、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**変数 (Variables)**」 を選択します。

Category	Name	Code	Value
Album	Number of Titles	@NumCdTracks@	0
Album	Title Group	@CdTrackGroup@	
Album	UPC/EAN Code	@UpcEan@	
Title	Title	@CdTrackTitle@	
Title	ISRC	@ISRC@	
Title	Index	@TrackIndex@	
Title	Index (justified 0X)	@TrackIndex0X@	
CD Text (Album)	Title	@CdTextTitle@	
CD Text (Album)	Performer	@CdTextPerformer@	
CD Text (Album)	Songwriter	@CdTextSongWriter@	
CD Text (Album)	Composer	@CdTextComposer@	
CD Text (Album)	Arranger	@CdTextArranger@	
CD Text (Album)	Message	@CdTextMessage@	

プラスアイコン

新しいカスタム変数またはテキストスニペットを追加します。

マイナスアイコン

選択したカスタム変数またはテキストスニペットを削除します。

関連リンク

[変数とテキストスニペット \(903 ページ\)](#)

[変数とテキストスニペットの定義 \(904 ページ\)](#)

[変数とテキストスニペットの適用 \(905 ページ\)](#)

スクリプト

WaveLab Pro では強力なスクリプト言語を利用でき、上級ユーザーは独自のスクリプトを作成してタスクを自動化できます。基本的なスクリプトの使用は、特定の時間でファイルのトリミングや切り取りを行なう場合など、繰り返し実行する編集タスクを自動化する場合に便利です。

他の基本的な編集コマンド、オフライン処理の適用、マーカーの配置、および現在アクティブなファイルに関する情報の表示を実行するスクリプトを記述できます。スクリプトには、現在アクティブなオーディオファイルまたはオーディオモンタージュを編集するコマンドを記述できます。最近のスクリプト言語でプログラミングを行なった経験があれば、WaveLab Pro のユーティリティスクリプトを問題なく記述できます。

WaveLab Pro のスクリプト言語は、ECMAScript をベースに WaveLab Pro 固有のコマンドを加えたものです。

- WaveLab Pro の特定のスクリプト機能については『WaveLab Pro Scripting』マニュアルに記載されています。このマニュアルは、<https://steinberg.help/> からダウンロードできます。
- Windows には別のスクリプトインターフェースがあり、VBScript または JScript を使用して、外部アプリケーションから WaveLab Pro を制御できます。『WaveLab Pro ActiveX Scripting』マニュアルは、steinberg.help からダウンロードするか、以下のフォルダー内にあるものを参照してください。

Steinberg\WaveLab Pro 11\Tools\Windows Scripting\

- 使用できるコマンドのサブセットの詳細については、『ECMAScript Language Specification』を参照してください。

このマニュアルでは、WaveLab Pro 内から実行できるスクリプトについて説明されています。

関連リンク

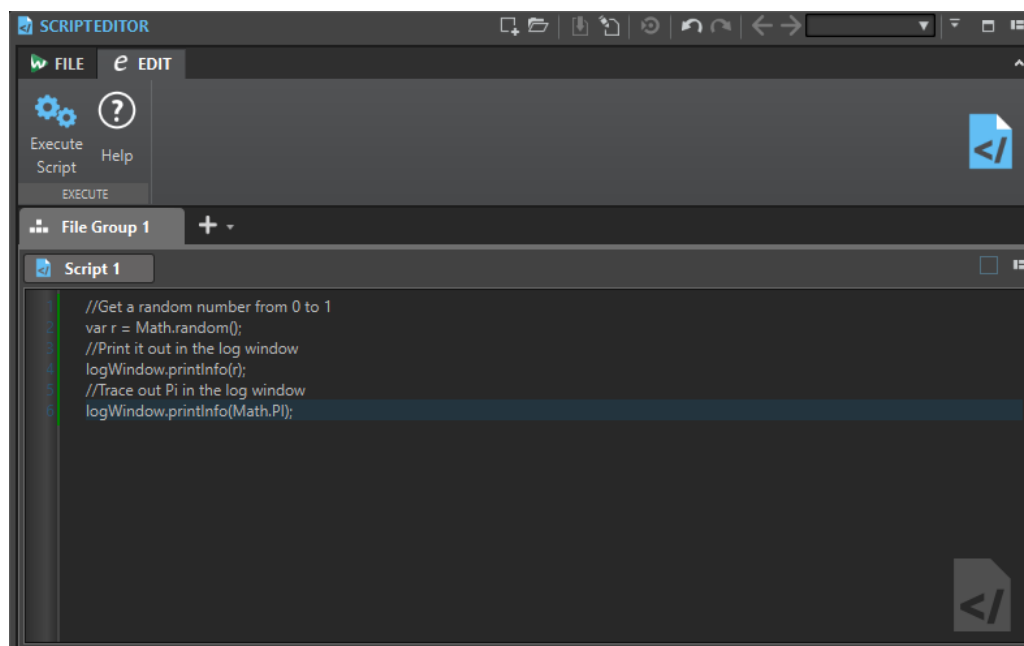
[スクリプトエディター \(907 ページ\)](#)

[スクリプトの記述および実行 \(907 ページ\)](#)

スクリプトエディター

スクリプトエディターを使用すると、WaveLab Pro でスクリプトを記述して実行できます。

- 新しいスクリプトファイルを開くには、「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」を選択し、「スクリプト (Script)」をクリックします。
- 保存したスクリプトファイルを開くには、「ファイル (File)」 > 「開く (Open)」を選択し、「スクリプト (Script)」をクリックします。スクリプトファイルを選択して「開く (Open)」をクリックします。



スクリプトを実行 (Execute Script)

スクリプトを実行します。

関連リンク

[スクリプト \(906 ページ\)](#)

[スクリプトの記述および実行 \(907 ページ\)](#)

スクリプトの記述および実行

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」を選択します。
2. 「スクリプトを作成 (Create Script)」をクリックします。
3. スクリプトエディターで、スクリプトを入力するか、外部テキストエディターからスクリプトをコピーして貼り付けます。
4. スクリプトを実行するには、「編集 (Edit)」タブを選択して、「スクリプトを実行 (Execute Script)」をクリックします。

補足

一度に実行できるのは1つのスクリプトだけです。

結果

構文エラーがなければ、スクリプトが実行されます。エラーがあれば、デバッグのためにダイアログに表示されます。

補足

コンテキストを理解できる、無料のユーティリティーテキストエディターもいくつかあります。これらのテキストエディターは、コードを部分的に色分けして強調表示することで、コードを読みやすく表示できます。このようなテキストエディターを使用してスクリプトの記述と編集を行なう場合、編集用の言語として JavaScript を使用するか、ファイルに .js (JavaScript) 拡張子を指定して保存します。

関連リンク

[スクリプトエディター \(907 ページ\)](#)

[スクリプト記述時の「ログ \(Log\)」ウィンドウの使用 \(908 ページ\)](#)

スクリプト記述時の「ログ (Log)」ウィンドウの使用

はじめに、「ログ (Log)」ウィンドウにテキストを出力する簡単なスクリプトを記述することをおすすめします。

以下の例では、簡単なテキストメッセージを「ログ (Log)」ウィンドウに出力します。

手順

1. 「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「ログ (Log)」を選択します。

2. 以下のスクリプトをコピーしてスクリプトエディターに貼り付けます。

```
//現在アクティブな波形内のサンプル数をテキストとして「ログ (Log)」ウィンドウに出力  
logWindow.println("This file has " + activeWave.size() + " samples");
```

補足

2つのスラッシュ (//) で始まるスクリプトの行はコメントを表わし、スクリプトの実行時には無視されます。

3. スクリプトを実行します。

結果

「ログ (Log)」ウィンドウに、アクティブなファイルに使用されているサンプルの数が表示されます。

関連リンク

[スクリプトエディター \(907 ページ\)](#)

[スクリプトの記述および実行 \(907 ページ\)](#)

[「ログ \(Log\)」ウィンドウ \(98 ページ\)](#)

Touch Bar (macOS のみ)

キーボードの上にある Touch Bar に、WaveLab Pro 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 Pro 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\(macOS のみ\) \(909 ページ\)](#)

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 Pro 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 \(macOS のみ\) \(908 ページ\)](#)

設定 WaveLab Pro

WaveLab Pro 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 Pro 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 Pro 全体に適用される設定です。WaveLab Pro 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) (910 ページ)
- 「**表示形式 (Display)**」タブ (グローバル環境設定) (912 ページ)
- 「**オーディオ (Audio)**」タブ (グローバル環境設定) (915 ページ)
- 「**オーディオ/MIDI 形式 (Formats)**」タブ (グローバル環境設定) (916 ページ)
- 「**CD の書き込み (CD Writing)**」タブ (グローバル環境設定) (918 ページ)
- 「**オプション (Options)**」タブ (グローバル環境設定) (919 ページ)
- 「**外部アプリケーション (External Applications)**」タブ (グローバル環境設定) (919 ページ)

「全般 (General)」タブ (グローバル環境設定)

このタブでは、設定ファイルの場所およびユーザーインターフェースの言語を変更できます。変更を有効にするには、アプリケーションを再起動する必要があります。

- グローバル環境設定の「**全般 (General)**」タブを開くには、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**グローバル (Global)**」を選択して「**全般 (General)**」をクリックします。

全般 (General)

言語 (Language)

ユーザーインターフェースの言語を選択できます。

設定情報の利用範囲 (Setting Location)

すべてのユーザーに共通 (Common for All Users)

このコンピューターのすべてのユーザーで環境設定が共有されます。

ユーザーごとに分ける (Independent for Each User)

このコンピューターの各ユーザーが独自の環境設定を使用できます。

アプリケーションフォルダー (小さいサイズで保存) (Application Folder (Portable Installation))

設定情報がアプリケーションフォルダーに保存されます。着脱可能な媒体にアプリケーションをインストールした場合には、この項目を選択します。

フォルダーを指定 (Specific Folder)

特定のフォルダーに設定情報を保存できます。

現在の設定フォルダーを開く (Open Setting Folder)

設定情報が保存されているフォルダーを開きます。これによって、設定情報の保存場所を確認したり、それらをバックアップしたりできます。

同期設定 (Synchronization Settings)

マスターフォルダー (Master Folder)

環境設定を保存する場所を指定できます。

起動するたびに同期 (Synchronize at Every Launch)

この項目をオンにすると、WaveLab Pro を起動するたびに設定が同期されます。

次の起動時に同期 (Synchronize at Next Launch)

この項目をオンにすると、WaveLab Pro を次回起動したときに設定が同期されます。

環境設定の取扱い

環境設定 (プリセット以外の設定すべて) を同期する方法を指定します。「環境設定を無視 (Ignore preferences)」または「環境設定を複製 (Mirror preferences)」のいずれかに設定できます。

プリセットの取扱い

マスターフォルダーに保存されるプリセットを同期する方法を指定します。以下の項目を利用できます。

- 「**プリセットを無視 (Ignore Presets)**」をオンにすると、プリセットは同期されません。
- 「**プリセットを複製 (Mirror Presets)**」をオンにすると、タイムスタンプにかかわらず、マスターフォルダーからプリセットが復元されます。ローカルで追加されたプリセットはすべて削除されます。
- 「**新規プリセットを読み込み (Import New Presets)**」をオンにすると、マスターフォルダーにあるプリセットがコンピューターにない場合、そのプリセットが読み込まれます。
- 「**古いプリセットを更新 (Update Old Presets)**」をオンにすると、上記と同じですが、マスターフォルダーに新しいバージョンのプリセットがある場合は上書きされます。

以下のプリセットフォルダーを無視 (複数のフォルダーを指定する場合はセミコロン;で区切る) (Ignore the following Preset Folders (Separate Them with a Semicolon))

設定の同期時に無視するプリセットフォルダーを指定できます。たとえば、「オーディオ接続 (Audio Connections)」の設定を無視するには、フィールドに「**Audio Connections**」と入力します。

マスターを更新 (Update Master)

このボタンをクリックすると、WaveLab Pro の起動時に使用された設定で、マスターフォルダーが更新されます。

補足

複数の WaveLab Pro ワークステーションが使用されている場合、この操作はシステム管理者が実行する必要があります。

関連リンク

[環境設定 \(910 ページ\)](#)

「表示形式 (Display)」 タブ (グローバル環境設定)

「表示形式 (Display)」タブでは、アプリケーション全体に影響するユーザーインターフェースへの変更を行なえます。

- グローバル環境設定の「表示形式 (Display)」タブを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」を選択して、「表示形式 (Display)」をクリックします。

テーマ (Theme)

ユーザーインターフェースのカラーパターンを選択できます。

- 「Dark」は、ユーザーインターフェースを暗い配色に設定します。
- 「Light」は、ユーザーインターフェースを明るい配色に設定します。

ワークスペース (Workspace)

アクティブなファイルの場所をタイトルバーに表示 (Display Active File Path in Title Bar)

ワークスペースのタイトルバーにアクティブなファイルのファイルパスが表示されます。

アクティブなタブを閉じたときの動作 (When Closing the Active Tab)

アクティブなタブを閉じたときのプログラムの動作を指定します。最後にアクティブだったタブを再びアクティブにするか (「前にアクティブだったタブをアクティブにする (Activate the Previously Active Tab)」)、現在アクティブなタブの左のタブをアクティブにするか (「左のタブをアクティブにする (Activate the Tab at Its Left)」)、現在アクティブなタブの右のタブをアクティブにするか (「右のタブをアクティブにする (Activate the Tab at Its Right)」) を選択できます。

ツールウィンドウ (Tool Windows)

単一ツールウィンドウのタイトルを表示 (Show Title for Single Tool Windows)

単一ツールウィンドウのタイトルバーの表示/非表示を切り替えることができます。

スライドアウトウィンドウを自動的に非表示 (Auto-Hide Slide-Out Window)

ウィンドウの外側をクリックした場合やアプリケーションの別の部分にフォーカスを移動した場合に、開いているスライドアウトウィンドウを自動的に閉じます。

スライドアウトウィンドウにアニメーションを適用 (Animate Slide-Out Windows)

アニメーション付きのスライドアウトウィンドウが表示されます。

ウィンドウの透明度 (Window Transparency)

透明度の設定をオンにしたウィンドウの透明度を設定します。

履歴 (History)

「最近使用したファイル」メニューの最大項目数 (Maximum Number of Items in Recent File Menus)

最近使用したファイルのメニューに表示するファイルの最大数を設定します。

「最近使用したファイル」タブの最大項目数 (Maximum Number of Items in Recent Files Tab)

「最近使用したファイル (Recent Files)」タブに表示するファイルの最大数を設定します。

「最近使用したフォルダー」メニューの最大項目数 (Maximum Number of Items in the Recent Folders Menu)

「最近使用したフォルダー (Recent Folders)」メニューに表示するフォルダーの最大数を設定します。

その他のオプション (Miscellaneous Options)

アプリケーションを高解像度で表示する (Show Application in High DPI) (Windows のみ)

この項目をオンにすると、ディスプレイが高解像度に対応している場合に WaveLab Pro が高解像度で表示されます。対応していない場合、この項目は無視されます。

補足

プラグインウィンドウは高解像度で表示されません。プラグインウィンドウが小さすぎる場合は、「アプリケーションを高解像度で表示する (Show Application in High DPI)」をオフにしてください。

倍率を 100 の倍数に制限 (Restrict Scaling to Multiples of 100)

この項目をオンにすると、100 の倍数のみの倍率が使用されます。たとえば、WaveLab Pro で 150% の倍率を使用している場合、適用される倍率は 200% になります。

この項目をオフにすると、150% などの中間の倍率を使用できるようになります。

システムのファイル選択ダイアログを使用してファイルを開く (Use the System File Selector to Open Files)

この項目をオンにすると、「名前を付けて保存 (Save As)」を選択したときに標準のファイル選択ダイアログが表示されます。

ファイルの保存時にクイックファイル選択ダイアログを開く (Open Quick File Selector When Saving Files)

この項目をオンにすると、保存のショートカットでファイルを保存した場合に「ファイル (File)」タブのかわりにダイアログが開きます。

使用していないリボンタブを隠す (Hide Unused Ribbon Tabs)

この項目をオンにすると、使用していないリボンタブが非表示になります。

元に戻す/やり直し操作でオーディオをスクロール/ズームしない (Undo/Redo Does Not Scroll/Zoom Audio)

この項目をオンにすると、オーディオファイルおよびオーディオモニタージュの元に戻す/やり直し操作で、操作の実行時にアクティブだったスナップショットは復元されません。

起動時に WaveLab Pro ロゴを表示 (Show WaveLab Pro Logo on Startup)

起動中に WaveLab Pro のロゴを表示するかどうかを指定します。

アプリケーションがアクティブでないときは最前面のウィンドウを隠す (Hide Top Level Windows When the Application Is Not Active) (Windows のみ)

この項目をオンにすると、他にアクティブなアプリケーションがあるときは、すべてのフローティングウィンドウが自動的に非表示になります。この項目をオフにすると、フローティングウィンドウが他のアプリケーションウィンドウの前に表示されたままになります。

マウス操作に対しオプションバーを表示 (Show Options Bar for Mouse Actions)

この項目をオンにすると、状況に応じて、コンテキストオプション情報バーにワークフローの特定の段階で使用できるキーボードショートカットが表示されます。

ツールチップの遅延 (Tooltip Delay)

ユーザーインターフェースコントロールにマウスカーソルを合わせてからツールチップが表示されるまでの時間を選択できます。

「300 ミリ秒 (300 milliseconds)」、「500 ミリ秒 (500 milliseconds)」、「700 ミリ秒 (700 milliseconds)」、「1 秒 (1 sec)」、「2 秒 (2 sec)」から選択できます。ツールチップを一切表示したくない場合は、「非表示 (Never Show)」を選択します。

特定のファイルで Wavelab を起動するとき (Upon Launching Wavelab with a Specific File)

ドラッグアンドドロップまたはエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で特定のファイルを開いて WaveLab を起動した場合に、最後に作業していたすべてのファイルと一緒に開くかどうかを選択できます。

ビューの垂直ズームの最大値 (Maximum Dynamic Vertical Zooming to View)

波形がウィンドウの垂直方向のスペース全体を埋めるように自動的にスケーリングします。

編集カーソル (Edit Cursor)

点滅速度 (Blink Rate)

編集カーソルの点滅頻度を好みに合わせて設定できます。

- 「点滅なし (No Blink)」を選択すると、点滅がオフになり、編集カーソルが静止した赤い線として表示されます。
- 「標準 (Standard)」を選択すると、点滅頻度がデフォルト値に設定されます。
- 「速い (Fast)」を選択すると、編集カーソルの点滅速度がデフォルト値よりも速くなります。

幅 (Width)

編集カーソルの幅をカスタマイズできます。

「細い (Thin)」、 「中 (Medium)」、または 「太い (Thick)」 に設定できます。

フォーカスあり (Focused)

エディタービューにキーボードフォーカスがあるときの編集カーソルの色をカスタマイズできます。

フォーカスなし (Non-Focused)

エディタービューにキーボードフォーカスがないときの編集カーソルの色をカスタマイズできます。

再生カーソル (Playback Cursor)

カラー (Color)

再生カーソルの色をカスタマイズできます。

ミュートされたチャンネルを薄くする (Dim for Muted Channels)

この項目をオンにすると、ミュートされたオーディオチャンネルに重なる部分の再生カーソルが半透明になります。

幅 (Width)

再生カーソルの幅をカスタマイズできます。

「細い (Thin)」、 「中 (Medium)」、または 「太い (Thick)」 に設定できます。

軌跡を表示 (Show Trail)

この項目をオンにすると、再生カーソルの動きに追従する透明な影が再生カーソルの左側に表示されます。

- 「幅 (Width)」では、軌跡の幅を設定できます。
「わずか (Tiny)」、 「狭い (Small)」、 「中 (Medium)」、または 「広い (Wide)」 に設定できます。
- 「カラー (Color)」では、軌跡の色を、再生カーソルと同じ色、白、または数種類のグレーに設定できます。
- 「濃さ (Intensity)」では、軌跡の可視性の度合いを設定できます。

「わずか (Subtle)」、「マイルド (Mild)」、「ソフト (Soft)」、「適度 (Moderate)」、または「はっきり (Pronounced)」に設定できます。

補足

再生カーソルの表示に関する設定は、「Dark」と「Light」のユーザーインターフェーステーマごとに個別に設定できます。

関連リンク

[環境設定 \(910 ページ\)](#)

[ファイルを開いて WaveLab を起動する \(100 ページ\)](#)

「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。**

リサンプリングの変換品質 (Resample Conversion Quality)

リサンプリングの変換品質を指定できます。

フェード/クロスフェードの初期設定 (Default Fade/Crossfade)

WaveLab Pro でデフォルト値として使用されるフェードやクロスフェードの長さ (デュレーション) とカーブ形状を指定できます。フェードやクロスフェードは、この指定に基づいて、特定の処理中に自動的に作成されます。

オーディオキューポイントの検出 (Audio Cue Point Detection)

このセクションでは、以下のオプションから選択できます。

- **「カーソル周辺のオーディオキューポイント数の上限 (Maximum number of audio cue points around cursor)」**では、1 から 10 までの数字を選択できます。数字が大きいくらいほど、より多くのオーディオキューポイントが表示されます。

WaveLab Pro では、現在のマウス位置の前後 5 秒の範囲内のオーディオが解析されます。ここで指定する数値によって、この範囲内に表示されるオーディオキューポイントの密度が決まります。

ヒント

大きい数値は、「編集 (Edit)」 > 「スナップ (Snapping)」 > 「吸着項目 (Magnets)」 > 「追加オプション (Additional Options)」からアクセスできる「表示を固定 (Sticky)」と組み合わせて使用することをおすすめします。

ワークスペースが散らかるのを防ぎたい場合は、この数値を小さくすることをおすすめします。

- **「アクティブになるタイミング (When to Activate)」**では、オーディオキューポイントの作成と表示に必要なアクションを選択できます。
 - **マウスでの時間選択 (Time Selection with the Mouse)**
 - **編集カーソルをタイムルーラー上でドラッグ (Dragging the Edit Cursor on the Time Ruler)**
 - **編集カーソルをマウスでドラッグ (+ [Shift]) (Dragging the Edit Cursor with the Mouse (+ Shift))**

- ヒント

WaveLab Pro にオーディオキューポイントを一切表示しないようにするには、3つのオプションをすべてオフにします。

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 Pro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 Pro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 Pro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 Pro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 Pro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 Proで作成される一時ファイルは32-bit floatです。64-bit floatのオーディオファイルまたは32ビットのPCMファイルを作成したい場合は、「64 bit float」を使用します。

補足

64-bit float の一時ファイルは倍精度ですが、32-bit float よりも読み込みや書き出しに時間がかかり、ファイルサイズも2倍になります。

「システムのクリップボード (System Clipboard)」では、システムクリップボードの転送中に作成されるオーディオファイルの解像度を選択できます。

初期設定では、32-bit float に設定されています。ただし、ファイルの解像度が低くても品質を維持できることがわかった場合、値は自動的に下げられます。

関連リンク

[一時ファイル \(115 ページ\)](#)

[環境設定 \(910 ページ\)](#)

「オーディオ/MIDI 形式 (Formats)」 タブ (グローバル環境設定)

このタブでは、WaveLab Pro で使用するいくつかのオーディオの形式と単位を設定できます。

- グローバル環境設定の「オーディオ/MIDI 形式 (Formats)」タブを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」を選択して「オーディオ/MIDI 形式 (Formats)」をクリックします。

形式

RMS 値に AES17 標準を使用 (Use AES17 Standard for RMS Values)

RMS 値の算出方法を設定します。

- この項目をオンにすると、フルスケールのサイン波のオーディオファイルのレベルは 0 dB として表示されます。これは AES 17 規格に準拠しています。
- この項目をオフにすると、フルスケールのサイン波のオーディオファイルのレベルは -3 dB として表示されます。

ラウドネス検出基準 (Loudness Analysis Reference)

ラウドネス検出基準値を定義できます。放送用の EBU R-128 の推奨は -23dB です。

ラウドネス基準値は以下のように使用します。

- 「ラウドネスメーター (Loudness Meter)」の下部のスケールにゼロポイントマーカを表示します。
- 「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログで基準値に関連するラウドネス値を表示します。
- 一括処理セットウィンドウの **Audio Analyzer** プラグインで基準値に関連するラウドネス値を表示します。
- 「検出 (Analyze)」タブの「ラウドネス検出 (Loudness Analysis)」ダイアログ (オーディオエディターとオーディオモニタージュウウィンドウで使用できます) で、オーディオ素材に関する値を比較します。

A3 の高さ (ピッチ変換などの基準値に使用) (Pitch of A3 (Used in Frequency to Note Conversions))

WaveLab Pro が基準とするピッチ (音の高さ) を周波数で指定します。周波数からノートへの変換では、このピッチが反映されます。

Windows 互換のファイル名を作成 (Create Windows-Compatible File Names) (macOS のみ)

Windows では、ファイル名に一部の文字 (| や \ など) を使用できません。この項目をオンにすると、ファイルを保存したときに、これらの文字が Windows のファイル名に使用できる文字に変換されます。

MIDI ノートの表示 (MIDI Note Display)

このセクションでは、WaveLab Pro でキーを表示する場合に、ピッチで表示するか、キーの MIDI ノート番号で表示するかを指定します。記譜法では、キーはそのピッチに従って表わされます。たとえば C3 は、下から 3 番めの C を表わします。

各キーは、0 から 127 までの MIDI ノート番号に相当します。たとえば C3 というキーは、MIDI ノート番号 48 に相当します。MIDI ノート番号によって、サンプラーが多数のサンプルを自動的に適切なキーに割り当てることができます。

数字の形式 (Numeric Style)

MIDI ノートを数字で表示する形式を指定します。

中央の C (ノート番号 60) (Middle C (Note #60))

MIDI ノートを解釈する音域 (0 ~ 127) を指定します。

波形 (Display)

アプリケーション全体にわたって MIDI ノートを表示する形式を選択します。

CSV 区切り文字 (CSV Delimiter)

CSV 区切り文字 (CSV Delimiter)

WaveLab Pro のいくつかの場所では、CSV テキスト形式でデータを書き出せます。ここでは、サードパーティのソフトウェアで CSV ファイルを読み込む場合に必要なテキスト区切り文字を指定できます。

[関連リンク](#)

[環境設定 \(910 ページ\)](#)

「CD の書き込み (CD Writing)」 タブ (グローバル環境設定)

このタブでは、CD への書き込みと DDP イメージの作成に関するさまざまなパラメーターを設定できます。

- **グローバル環境設定の「CD の書き込み (CD Writing)」タブを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」を選択して「CD の書き込み (CD Writing)」をクリックします。**

CD の書き込み

Burnproof を使用する (Use Burnproof)

CD 書き込みドライブでこの技術がサポートされている場合は、修正可能なバッファアンダーランエラーが自動的に修正されます。

ディスクオーバーフローを許可する (Allow Disc Overflow)

WaveLab Pro で、ディスクの公式容量より多くのデータ (最大 2 分) の書き込みを試行できるようにします。

オーディオ CD の最大サイズ (Maximum Audio CD size)

CD の最大長を指定できます。プロジェクトがこの長さを超えると、警告メッセージが表示されます。標準の最大長は 74 分です。

DDP の作成 (DDP Creation)

DDP の作成 (DDP Creation) - フォーマット 1.0 (Format 1.0)/フォーマット 2.0 (Format 2.0)

オーディオプロジェクトの DDP ファイルを作成するときの作成形式を選択します。

チェックサムファイル (CRC-32) を書き出す (Write Checksum File (CRC-32))

この項目をオンにすると、ハードディスクに作成される DDP ファイルに CHECKSUM.CHK という名前のファイルが追加されます。このファイルには、作成した DDP ファイルのエラー検出コード (CRC-32 チェックサム) が記録されます。

チェックサムファイル (MD5) を書き出す (Write Checksum File (MD5))

この項目をオンにすると、ハードディスクに作成される DDP ファイルに CHECKSUM.MD5 という名前のファイルが追加されます。このファイルには、作成した DDP ファイルのエラー検出コード (MD5 チェックサム) が記録されます。

ログファイルを書き込む (Write Log File)

この項目をオンにすると、ハードディスクに作成される DDP ファイルに gear.log という名前のファイルが追加されます。ログファイルには、すべての操作のログが記録されます。

ファイルがすでに存在するときは警告する (Warn If Files Already Exist)

この項目をオンにすると、指定した保存先フォルダーでファイルが上書きされるときに、警告メッセージが表示されます。

関連リンク
[環境設定 \(910 ページ\)](#)

「オプション (Options)」 タブ (グローバル環境設定)

このタブでは、アプリケーション全体の起動オプションを制御できます。また、メッセージボックスをデフォルトにリセットすることもできます。

- 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。

タスクが開始されたときにバックグラウンドタスクモニターを表示する (Make Tasks Monitor Visible When Task Starts)

この項目をオンにすると、バックグラウンドタスクが開始されたときに「タスク (Tasks)」ウィンドウが開きます。

時間のかかるタスクは完了時にサウンドを再生する (Play a Sound When a Long Task Completes)

この項目をオンにすると、タスクの終了時にサウンドが再生されます。サウンドは、タスクが正常に完了したかどうかに関係なく再生されます。

実行時間がこの値を超えたら再生: (Minimum Duration)

タスクの長さが指定した時間より長くなると、タスクの終了時にサウンドが再生されます。タスクの長さがこの時間より短い場合、サウンドは再生されません。

オーディオファイルの場所と名前 (Path and Name of the Audio File)

再生するオーディオファイルを選択できます。ファイル形式は、Windows では WAV、macOS では WAV または AIFF にする必要があります。

排他的タスクの場合のみサウンドを再生する (Only Play the Sound for Blocking Tasks)

この項目をオンにすると、タスクの実行中に WaveLab Pro 内で他の作業ができない場合のみ、タスク終了時にサウンドが再生されます。たとえば、バックグラウンドタスクの終了時にはサウンドは再生されません。

ズームキーの間隔 (Interval for Zoom Key Command)

ズームのショートカットキーを 1 回押すたびに波形の表示倍率が変化する度合いを指定できます。値が大きいくほど、少ないショートカットキーで拡大/縮小できます。

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 \(910 ページ\)](#)

「外部アプリケーション (External Applications)」 タブ (グローバル環境設定)

このタブでは、外部エディターと代替の外部ファイルブラウザを指定できます。

- グローバル環境設定の「外部アプリケーション (External Applications)」タブを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」を選択して「外部アプリケーション (External Applications)」をクリックします。

外部エディター (External Editors)

WaveLab Pro から開く外部エディターのパスを指定できます。

代替の外部ファイルブラウザー (Alternative External File Browser)

WaveLab Pro で「ファイルエクスプローラー/macOS Finder 上にフォルダーを表示 (Reveal Folder in File Explorer/Mac OS Finder)」または「ファイルエクスプローラー/macOS Finder 上にファイルを表示 (Reveal Files in File Explorer/macOS Finder)」を選択した場合に開く、代替の外部ファイルブラウザーを指定できます。

必要に応じて、「コマンドライン (Command Line)」フィールドにコマンドライン書式を入力できます。参照するファイルまたはフォルダーのプレースホルダーとして %1 を使用します。

関連リンク

[環境設定 \(910 ページ\)](#)

[外部エディター \(935 ページ\)](#)

[代替の外部ファイルブラウザー \(937 ページ\)](#)

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 Pro 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 Pro 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 \(オーディオファイル環境設定\) \(920 ページ\)](#)

[「ファイル \(File\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(922 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(925 ページ\)](#)

「編集 (Editing)」タブ (オーディオファイル環境設定)

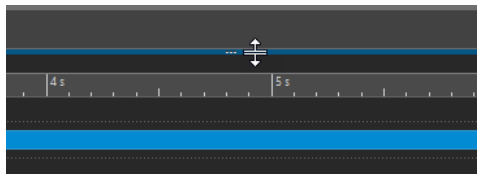
波形 (Display)

新しいオーディオファイルを開いたときにオーバービューを表示 (Show Overview When Opening New Audio Files)

この項目をオンにすると、オーディオファイルを開いたときに、「オーバービュー」も一緒に表示されます。この項目をオフにすると、メインビューだけが表示されます。

モノラルファイルおよびステレオファイルのみにオーバービューを表示 (Show Overview for Mono and Stereo Files Only)

この項目をオンにすると、モノラルおよびステレオのファイルを開く際にオーバービューウィンドウが表示され、マルチチャンネルのオーディオファイルを開く際には非表示になります。マルチチャンネルのオーディオファイルのオーバービューを表示するには、メインウィンドウの上部をクリックして下にドラッグします。



複数のタブグループで新規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 in Multiple Tab Groups)

この項目をオンにすると、2つ以上のタブグループを使用できる場合、オーディオファイルを開くとオーディオエディターにオーバービューも表示されます。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ターに表示される範囲インジケータが波形エリアにも表示されます。ただし、波形エリアでは、インジケータで範囲を変更することはできません。

サンプルレベルのズームで波形のアナログエミュレーションを表示 (Analog Waveform Emulation at Sample Level Zooming)

この項目をオンにすると、タイムラインのサンプルレベルで波形を拡大した場合、波形のアナログエミュレーションが表示されます。

オーバービューの表示倍率を自動調節する (Auto-Zoom for Overviews)

この項目をオンにすると、オーディオファイルを開いたとき、ファイル全体が見渡せるようにオーバービューの表示が自動的に調節されます。

タブにファイル拡張子も表示する (Display File Extension on Tabs)

この項目をオンにすると、タブにはファイル名が拡張子付きで表示されます。たとえば、pianoではなく piano.mp3 と表示されます。

開いたときに表示する範囲 (秒単位で指定) (Number of Seconds to Display on Opening)

オーディオファイルを初めて開いたときに、表示する時間範囲を指定できます。WaveLab Pro は、この時間範囲に基づいて適切な表示倍率を計算します。

ファイル全体 (Whole Audio File)

この項目をオンにすると、ファイル全体が見渡せるように表示が自動的に調節されます。

選択範囲がない場合はファイル全体を処理する (Process Whole File If There is No Selection)

この項目をオンにすると、オーディオファイルに処理を適用するときにオーディオが選択されていないと、ファイル全体が処理されます。この項目をオフにすると、同じ状況で警告メッセージが表示されます。

保存後に編集を取り消すことを許可 (Allow Undoing Edits after Saving File)

このオプションをオンにすると、ファイルを保存したあとでも編集を元に戻すことができます。ディスクスペースを節約したい場合やファイルの保存時にすべての一時ファイルを削除したい場合は、このオプションをオフにできます。

ジョグ/シャトル再生 (Playback Scrubbing)

再生ツールでのみ使用する (Restrict to Play Tool)

この項目をオンにすると、この機能は再生ツールでのみ使用できます。

反復再生の幅 (Sensitivity)

タイムルータ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 Pro で、対象となる位置の左右でゼロクロッシングをどこまで検索するかを指定します。

上向きのクロッシング位置 (Upward Crossing Point)/すべてのクロッシング位置 (Any Crossing Point)

オーディオ内のすべてのゼロクロッシング位置を検出するか (「**すべてのクロッシング位置 (Any Crossing Point)**」)、上向きのスロープを示すゼロクロスポイントに限定して検索するか (「**上向きのクロッシング位置 (Upward Crossing Point)**」) を選択できます。

補足

ループ選択には「**上向きのクロッシング位置 (Upward Crossing Point)**」を選択することをおすすめします。右上がりのスロープのみが反映されるため、このオプションを選択すると個々のゼロクロッシング位置間の距離が「**すべてのクロッシング位置 (Any Crossing Point)**」よりも長くなり、生成される結果が少なくなることに注意してください。

ラウドネス波形オーバーレイ (Loudness Waveform Overlay)

AES-17 スケーリング (AES-17 Scaling)

このオプションをオンにすると、正弦波の RMS ラウドネスがピーク値と一致します。

ヒント

オーディオ信号の RMS ラウドネスとピーク値を明確に区別するために、このオプションをオフにすることをおすすめします。そうすることで、ラウドネスディスプレイの高さがわずかに低くなります。

解像度 (Resolution)

RMS ラウドネス処理のオーディオスライスの長さを設定できます。値が小さいほどディスプレイがピークに近くなり、値が大きいほどピークに対する反応が弱くなります。

ヒント

ピークとラウドネスの差が大きな極めて動的なセクションを強調表示するには、大きい値を設定することをおすすめします。

補足

解像度を変更すると、すべてのオーディオイメージの表示が再構築されます。

関連リンク

[オーディオファイル環境設定 \(920 ページ\)](#)

[ジョグ/シャトル再生 \(177 ページ\)](#)

[ラウドネスオーバーレイ \(188 ページ\)](#)

「ファイル (File)」 タブ (オーディオファイル環境設定)

不明なヘッダーを含むファイルを開く場合は警告する (Warn When Opening a File with a Malformed Header)

この項目をオンにすると、破損しているファイルや他のアプリケーションによって適切な形式で保存されなかったファイルなど、ヘッダー情報が不適切なファイルを開こうとすると警告メッセージが表示されます。

この項目をオフにすると、WaveLab Pro はファイルを開こうとしますが、問題が含まれている可能性は示しません。

RF64 ファイル形式に対応 (Support RF64 File Format)

この項目をオンにすると、WaveLab Pro は 2GB 超のサイズに対応する形式の WAV ファイルを作成します。

補足

一部のアプリケーションは、このファイル形式に対応していません。

初期値サンプリングレート (ヘッダー情報のないファイルで使用) (Default Sample Rate for Files without Header)

ヘッダー部分にサンプリングレート情報のないオーディオファイルを開く場合、そのファイルに設定するサンプリングレートを指定します。

オーディオファイルをバックグラウンドで保存 (Save Audio Files in the Background)

この項目をオンにすると、WaveLab Pro はオーディオファイルをバックグラウンドで保存します。このため、保存中も他の作業を続けられます。

WAV ファイルのヘッダー部分にマーカ情報を書き込む (RIFF 形式/BWF 形式) (Write Markers in WAV File Header (RIFF Format/BWF Format))

この項目をオンにすると、WAV ファイルのヘッダー部分にマーカ情報が書き込まれます。このため、他のアプリケーションでそのファイルを開いても、常にマーカを使用できます。

「WAV ファイルのヘッダー部分にマーカ情報を書き込む (RIFF 形式) (Write Markers in WAV File Header (RIFF Format))」がオンの場合、WAV ファイルのヘッダー部分にマーカ情報が RIFF 規格で書き込まれます。ただし、WaveLab Pro には RIFF 規格よりも多くのマーカオプションがあります。

「WAV ファイルのヘッダー部分にマーカ情報を書き込む (BWF 形式) (Write Markers in WAV File Header (BWF Format))」がオンの場合、WAV ファイルのヘッダー部分にマーカ情報が BWF 規格 (以前の RIFF 規格に代わる規格) で書き込まれます。ただし、すべてのアプリケーションが BWF 規格をサポートしているわけではありません。

別のファイルにマーカ情報を書き込む (Write Markers in Separate File)

この項目をオンにすると、マーカ情報が別のファイル (拡張子は .mrk) に書き込まれます。このファイルはオーディオファイルと同じフォルダーに保存されます。このため、マーカをデフォルトでサポートしていないファイル形式にもマーカが含まれることとなります。

エラーマーカと修正マーカを保存 (Save Error and Correction Markers)

この項目をオンにすると、エラーマーカと修正マーカが他のマーカ情報と一緒に保存されます。

オーディオファイルの保存時にピークファイルも作成 (Create Peak Files When Writing Audio Files)

この項目をオンにすると、WaveLab Pro は、オーディオファイルをレンダリングするときにピークファイルを書き込みます。

オーディオファイルを閉じるときにピークファイルを削除 (Delete Peak Files When Closing Audio Files)

この項目をオンにすると、ピークファイルは使用後に削除されます。これによってディスクスペースを節約できますが、そのオーディオファイルを開くのに時間がかかります。

各オーディオファイルでビュー設定を保存 (Save View Settings with Each Audio File)

この項目をオンにすると、ビューの設定がオーディオファイルとともに保存されます。

関連ファイルの場所 (Location of Associated Files)

関連ファイル (補助ファイル) をどこに保存するかを選択できます。

- 「オーディオモンタージュまたはプロジェクトフォルダー (Audio Montage or Project Folder)」を選択すると、補助ファイルがオーディオモンタージュまたはプロジェクトフォルダーのサブフォルダーに保存され、サブフォルダーにはそれぞれ「cache.mon」または「cache.prj」という名前が付けられます。ただし、対応するオーディオファイルもそのオーディオモンタージュまたはプロジェクトフォルダーに保存されている場合に限ります。
- 「特定のフォルダー (Specific Folder)」を選択すると、補助ファイルが指定したフォルダーに保存されます。

ヒント

重要なデータを失うことなくフォルダーの内容を定期的に削除できるため、あとからメモリー領域を解放する必要があるとわかっている場合にはこのオプションを選択することをおすすめします。

- 「オーディオファイルと同じ場所 (Side by Side with Audio File)」を選択すると、補助ファイルが対応するオーディオファイルと同じディレクトリーに保存されます。

デュアルモノファイルの読み込みに対応 (Allow Opening of Dual Mono Files)

複数の選択したモノラルファイルを名前に基づいてステレオファイルとして識別し、単一のステレオファイルとして編集できます。

名前を作成 (Name Creation)/名前の解釈 (Name Interpretation)

命名規則として、1つの作成パターンと最大7つの解釈パターンを定義できます。

- 作成パターン (1つのみ) は、WaveLab Pro が、オーディオファイルに指定の接尾辞を追加して、デュアルモノファイルを作成するときに使用されます。デフォルトの接尾辞は「-L」と「-R」です。
- 解釈パターン (最大7つ) は、WaveLab Pro が、名前の検出に基づいてモノラルファイルの元のチャンネルを識別するのに使用されます。

左チャンネルの ID (Left Channel ID)/右チャンネルの ID (Right Channel ID)

左右のチャンネルファイルを名前で識別するのに使用される文字列です。たとえば、左チャンネルに「_l」、右チャンネルに「_r」を指定できます。

接尾辞 (Suffix)

この項目をオンにすると、チャンネルの ID の文字列がファイル名の末尾に追加されます。

高度 (Advanced)

この項目をオンにすると、チャンネル ID の文字列をファイル名の任意の場所に追加できます。ただし、これには名前パターンが必要です。名前パターンには {キャプチャー} セクションが必要です。

デュアルモノファイルを認識するためのデフォルトの接尾辞:

- -L/-R
- _L/_R
- .L/.R

補足

この項目は入力パターンにのみ使用できます。

関連リンク

[オーディオファイル環境設定 \(920 ページ\)](#)

「表示スタイル (Style)」 タブ (オーディオファイル環境設定)

このタブでは、**オーディオエディター**の要素にカスタム色を指定できます。

テーマ

デフォルトのスタイルか条件付きのスタイルから選択できます。

対象部分 (Parts)

色を設定できる部分が表示されます。色を編集する対象部分をクリックします。

表示しない (Hide) (特定の部分のみ)

選択した部分を非表示にします。

点線 (Dotted Line) (特定の部分のみ)

点線に変更します。

透明度 (Transparency) (特定の部分のみ)

選択した要素の透明度を設定します。

要素のサイズ (特定の部分のみ)

選択した要素のサイズを設定します。

該当する場合は両チャンネルを変更 (Change Both Channels If Applicable)

ステレオファイルの左右チャンネルに別々の色を設定できます。この項目をオンにすると、ファイルの左チャンネルの色設定が右チャンネルに、またはその逆に自動的に複製されます。

メインビューとオーバービューを変更 (Change Both Main View and Overview)

メインビューとオーバービューに別々の色を設定できます。この項目をオンにすると、メインビューの色設定がオーバービューに、またはその逆に自動的に複製されます。

カラーピッカー

選択した部分の色を選択します。色合いを選択するには円の中で希望する位置をクリックします。鮮やかさと明るさを調節するには三角形の中で希望する位置をクリックします。

赤 (Red)/緑 (Green)/青 (Blue)

RGB カラースペクトラムの赤、緑、青を指定します。

色の設定をコピー (Copy Color)

現在の色設定をクリップボードにコピーします。

貼り付け (Paste)

クリップボードにコピーされている色を貼り付けます。

以下の条件が当てはまる場合にスタイルを適用 (This Style Is Used If These Conditions Apply)

これらのオプションを使用すると、特定の色スタイルを適用する条件を定義できます。

Mid/Side の表示 (Mid/Side Display)

この項目をオンにすると、Mid/Side ビューに表示されるファイルに対して色スタイルが適用されます。

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 \(920 ページ\)](#)

[オーディオエディターの要素の色設定 \(926 ページ\)](#)

オーディオエディターの要素の色設定

オーディオエディターのさまざまな要素にはカスタム色を割り当てることができます。選択した要素に応じて、透明度、外観、ラインを点線にするかどうかなど、追加の設定を行なえます。

左チャンネル/右チャンネル (Left Channel/Right Channel)

波形 (Waveform)

波形の色です。

波形 (選択状態) (Waveform (Selected))

選択された部分の波形の色です。

波形の輪郭線 (Waveform Outline)

波形の輪郭線の色です。

波形の輪郭線 (選択状態) (Waveform Outline (Selected))

選択された部分の、波形の輪郭線の色です。

背景の上半分 (Background Top)

背景の上半分の色です。

背景の上半分 (選択状態) (Background Top (Selected))

選択された部分の、背景の上半分の色です。

背景の下半分 (Background Bottom)

背景の下半分の色です。

背景の下半分 (選択状態) (Background Bottom (Selected))

選択された部分の、背景の下半分の色です。

波形の横軸 (中心ライン) (Waveform Main Axis)

波形の横軸の色とそのスタイルです。

波形の横軸 (50% ライン) (Waveform 50% Axis)

波形の横軸 (50% ライン) の色とそのスタイルです。

波形の要素

チャンネル分割線 (Channel Separator)

チャンネル分割線の色です。

プリ/ポストロールを表示 (Pre-/Post-Roll Indication)

プリ/ポストロールの表示の色です。

マーカーライン (Marker line)

マーカーラインの色と透明度 (オプション) です。

編集インジケータライン (Edit Indicator Line)

編集インジケータラインの色です。

編集インジケータヘッド (Edit Indicator Head)

編集インジケータヘッドの色です。

ファイル終了ライン (End of file indicator)

ファイル終了ラインの色です。

タイムルーラー スタイル (Time ruler style)

タイムルーラーの色とそのスタイルです。

タイムルーラーフォント (Time ruler font)

タイムルーラーのフォントの色とサイズです。

レベルルーラースタイル (Level ruler style)

レベルルーラーの色、そのスタイル、および透明度です。

レベルルーラーフォント (Level ruler font)

レベルルーラーのフォントの色とサイズです。

関連リンク

[オーディオファイル環境設定 \(920 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」 タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(925 ページ\)](#)

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

[「アクティブなオーディオモンタージュ \(Active Audio Montage\)」 タブ \(927 ページ\)](#)

[「すべてのオーディオモンタージュ \(All Audio Montages\)」 タブ \(928 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」 タブ \(931 ページ\)](#)

「アクティブなオーディオモンタージュ (Active Audio Montage)」 タブ

このタブで行なった設定は、アクティブなオーディオモンタージュにのみ適用されます。

デフォルトのギャップ (Default Gap)

クリップのデフォルトのギャップを設定します。この設定は、複数のクリップを同時に挿入するときなど、各クリップの位置を離すために使用します。

ファイル読み込み時にコピーオプションダイアログを表示 (Show Copy Option Dialog When Importing Files)

アクティブなオーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する際に、「ファイルをオーディオモンタージュフォルダーにコピー (Copy File to the Audio Montage Folder)」オプションを表示するかどうかを選択できます。

関連リンク

[オーディオモンタージュの環境設定 \(927 ページ\)](#)

「すべてのオーディオモンタージュ (All Audio Montages)」タブ

このタブで行なった設定は、すべてのオーディオモンタージュに適用されます。

定期的にコピーを保存 (Periodic Copy Saving)

最大コピー数 (Maximum Number of Copies)

オーディオモンタージュのバックアップコピーをいくつ保持するかを指定できます。

一定時間ごとに自動保存 (Auto Save)

オーディオモンタージュが、下の時間フィールドに指定した間隔で自動的に保存されます。

表示オプション (Display Options)

色付きクリップをレインボー表示より優先 (Colored Clips Take Priority Over Rainbow Display)

レインボーディスプレイがアクティブになっている場合でも、特定の色を割り当てたクリップをカスタムカラーで表示します。これにより、他のすべてのクリップについてはレインボーディスプレイの利点を引き続き活かしながら、特定の色を割り当てたクリップをいつでも明確に識別できます。

クリップ側面のキューを表示 (Display Clip Side Cues)

クリップ側面のキューを表示するかどうかを選択できます。これはクリップの左右の境界に表示される小さな赤い矢印で、クリップがトリミングされており、現在は一部のみが表示されていることを示すものです。

実行可能なアクションの指示を表示する (Display Indications of Possible Actions)

オーディオモンタージュのステータスバーに、モンタージュウィンドウ内の現在のマウス位置で可能なことについてヒントが表示されます。

編集中にエンベロープのツールチップを表示する (Display Envelope Tooltip While Editing)

エンベロープをクリックしてドラッグしたときに、ツールチップが表示されます。ツールチップには、実行された編集の値が表示されます。

クリップのタイムルーラー (Clip Time Ruler) – 時間をクリップの開始位置に関連付け (Time is Relative to Clip Start)

「表示 (View)」タブの「クリップ (Clip)」セクションで「目盛り (Ruler)」がオンになっている場合、この項目を選択すると、クリップ開始位置のクリップルーラーの時間がゼロに設定されます。この項目をオフにすると、クリップルーラーの時間がオーディオファイルソースの時間に関連付けられます。

クリップのタイムルーラー (Clip Time Ruler) – グリッドの表示 (Show Grid)

オーディオモンタージュウィンドウに、タイムルーラーの目盛り (タイムルーラーのメインティック) に合わせてグリッドを表示します。

ビデオウィンドウ

「**タイムコードを表示 (Show Timecode)**」をオンにすると、**ビデオウィンドウ**に時間、分、秒を使用した時間と、各デバイスの位置を示すフレームが表示されます。各フレームには、ビジュアルフィルムまたはビデオフレームが表示されます。

レンダリング実行前にプラグインをリセット (Reset Plug-ins before Rendering)

この項目をオンにすると、レンダリング実行前にすべてのアクティブなプラグインが再読み込みされます。

レンダリングしたオーディオファイルにクリック音やノイズが発生する場合は、この項目をオンにします。

再生開始時にプラグインをリセット (Reset Plug-ins When Starting Playback)

この項目をオンにすると、再生を開始したときに、アクティブなすべてのエフェクトのプラグインによって、メモリー内のすべてのサンプルが解放されます。

再生位置がエフェクト (リバーブやディレイなど) を含むクリップの開始位置に達したときにクリック音やノイズが発生する場合は、この項目をオンにします。

補足

この項目をオンにすると、再生開始時の応答に遅延が生じる可能性があります。そのため、プラグインの数が多すぎるためにメモリー不足が発生する場合を除き、この項目はオフにすることをおすすめします。

ファイル読み込み時にコピーオプションダイアログを表示 (Show Copy Option Dialog When Importing Files)

オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する際に、「**ファイルをオーディオモンタージュフォルダーにコピー (Copy File to the Audio Montage Folder)**」オプションを表示するかどうかを選択できます。

その他の設定

ナッジ移動の基本的な振幅値 (Basic Amplitudes for Nudging) - 時間単位/ゲイン (Time/Gain)

ナッジコマンドを使ったときに対象が振幅する量を設定します。この設定は、オブジェクトや端の位置をナッジしたり、ボリュームゲインをナッジしたときに適用されます。

CD キューシート (CD Cue Sheets) - パスなしでオーディオファイル名を書き込む (Write Audio File Names without Path)

この項目をオンにすると、CD キューシートを生成するときに、パスなしでオーディオファイルが参照されます。

マルチコアによる処理 (Process with Multiple Cores)

この項目をオンにすると、WaveLab Pro は再生時やファイルレンダリング時のオーディオモンタージュの処理に複数の CPU コアを使用します。マルチコア非対応のプラグインを使用している場合を除き、この項目はオンにすることをおすすめします。

オーディオ無音時トラックのプラグイン処理を一時停止 (Suspend Track Plug-in Processing When Audio Is Silent)

この項目をオンにすると、入力信号が無音の場合、トラックプラグインとトラックグループプラグインがバイパスされるようになります。これにより、再生およびレンダリングにおけるシステムのパフォーマンスが大幅に向上することがあります。WaveLab Pro はリバーブ信号を自動検出し、これらのプラグインに対する無音信号の送信を続行します。

プラグインが無音状態の信号を受信していないとき、メーターがその状態を反映しない場合があります。この場合、「**無音後のホールドタイムの処理 (Processing Hold Time After Silence)**」の数値フィールドで指定した時間の間は無音信号の送信を続行するよう WaveLab Pro に指示できます。

プラグインのウォームアップ (Plug-in Warm-Up)

クリップ、タイトル、時間範囲などのオーディオ範囲を処理する前に、オーディオサンプル (通常は無音) を挿入することで、プラグインにウォームアップフェーズを与えます。このサンプルのプリフェッチによって、処理後のオーディオ品質が向上する場合があります。

以下のウォームアップオプションから選択できます。

- 「オフ (OFF)」を選択すると、このオプションが無効になります。
- 「500 ミリ秒 (500 milliseconds)」がデフォルト値です。
- 「1 秒 (1 second)」を選択すると、ウォームアップフェーズが延長されます。

クリップ上でオーディオファイルを置き換えたときの動作 (When an Audio File Is Replaced in a Clip)

クリップ上のオーディオファイルを置き換えたときに、それに応じてクリップのサイズが自動的に変更されます。

これは次の場合に適用されます。

- クリップのオーディオファイルを置き換えた場合
- オーディオモニタージュ内のオーディオファイルを置き換えた場合
- スーパークリップをレンダリングした場合
- ファイルが1つまたは複数のクリップによって使用されているシーケンサープロジェクトを再レンダリングした場合

クリップにロックされているマーカーは自動的に移動されます。

以下の項目は、クリップ内のオーディオファイルを置き換えたときの動作を設定します。

- 「クリップの長さをオーディオファイルに同期 (Synchronize Clip Length with Audio File)」をオンにすると、クリップの長さが新しいオーディオファイルの長さに設定されます。
- 「クリップを右に移動 (Shift Clips on the Right)」をオンにすると、そのクリップの右側にあるクリップの相対的な位置を保持します。

補足

これは、オーディオファイル全体に対応するクリップにのみ適用されます。クリップがオーディオファイルの一部だけに対応している場合、これらの項目を設定しても効果はありません。

新規クリップのデフォルト設定 (Default Settings for New Clips)

新規クリップの作成時に、レベル/フェードエンベロープまたはパンエンベロープを、クリップエフェクトの前後どちらかに適用するよう指定できます。以下の項目を利用できます。

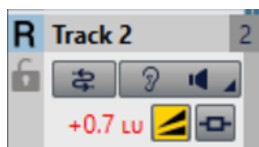
- エフェクト適用前のレベル/フェードエンベロープ (Level/Fade Envelope before Effects)
- エフェクト適用後のレベル/フェードエンベロープ (Level/Fade Envelope after Effects)
- エフェクト適用前のパンエンベロープ (Pan Envelope before Effects)
- エフェクト適用後のパンエンベロープ (Pan Envelope after Effects)

ラウドネスマッチング (Loudness Matching)

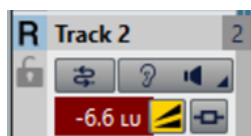
ラウドネスマッチングのさまざまなオプションを選択できます。

- 「ウォームアップ時間 (Warm-Up Time)」には、ラウドネスマッチングが開始される前に、ラウドネスレベルが計算される時間を秒単位で指定できます。

- 「**偏差警告 (Deviation Warning)**」では、現在のイコライズされたゲインと必要なゲインの偏差のしきい値を指定できます。これを超えると視覚的な警告が実行され、偏差レベルが赤色で強調表示されます。



- 「**ゲインを自動的にリセット (Reset Gain Automatically)**」をオンにすると、ゲインが必要なレベルに自動的に再調整されます。
- 「**ゲインの上限 (Ceil Gain)**」では、ゲインの上限を設定することで、ラウドネスの突然の急上昇によってスピーカーに負荷がかかるのを回避できます。上限に達すると、対応する黄色のボタンの横に値が赤色の背景で表示されます。



補足

この設定が意味を持つのは、まったく異なる、関連のないオーディオ信号を比較に使用する場合だけです。

モニタリングフィルター (出力) (Monitoring Filters (Output))

オーディオモニタージュ出力やリファレンストラックの特定の周波数帯域をモニタリングするフィルターを設定してカスタマイズできます。

- 「**ローパスフィルター (Low-pass Filter)**」は、それよりも上の周波数を減衰する周波数を設定して、低周波数をモニタリング用に個々の周波数帯域として分離できます。
- 「**バンドパスフィルター #1 (Band-pass Filter #1)**」は、個々の周波数帯域を設定して、モニタリング用に分離できます。
- 「**バンドパスフィルター #2 (Band-pass Filter #2)**」は、個々の周波数帯域を設定して、モニタリング用に分離できます。
- 「**バンドパスフィルター #3 (Band-pass Filter #3)**」は、個々の周波数帯域を設定して、モニタリング用に分離できます。
- 「**ハイパスフィルター (High-pass Filter)**」は、それよりも下の周波数を減衰する周波数を設定して、高周波数をモニタリング用に個々の周波数帯域として分離できます。

関連リンク

[オーディオモニタージュの環境設定 \(927 ページ\)](#)

「表示スタイル (Style)」 タブ

このタブでは、オーディオモニタージュウィンドウのクリップまたはクリップの一部にカスタム色を指定できます。

テーマ (Theme)

WaveLab Pro のカラーパターンを切り替えることができます。

対象部分 (Parts)

色を設定できる部分が表示されます。色を編集する対象部分をクリックします。

チェックボックス

複数の項目を選択して、同時に複数項目の色を設定できます。

元に戻す (Undo)

最後に行なった変更を取り消します。この操作はファイルを保存したあとに行なうこともできます。

やり直し (Redo)

取り消した変更をやり直します。この操作はファイルを保存したあとに行なうこともできます。

表示しない (Hide)

選択した部分を非表示にします。

該当する場合は両チャンネルを変更 (Change Both Channels If Applicable)

ステレオクリップの左右チャンネルに別々の色を設定できます。この項目をオンにすると、クリップの左チャンネルの色設定が右チャンネルに、またはその逆に自動的に複製されます。

カラーピッカー

選択した部分の色を選択します。色合いを選択するには円の中で希望する位置をクリックします。鮮やかさと明るさを調節するには三角形の中で希望する位置をクリックします。

赤 (Red)/緑 (Green)/青 (Blue)

RGB カラースペクトラムの赤、緑、青を指定します。

色の設定をコピー (Copy Color)

現在の色設定をクリップボードにコピーします。

貼り付け (Paste)

クリップボードにコピーされている色を貼り付けます。

以下の条件が当てはまる場合にスタイルを適用 (This Style Is Used If These Conditions Apply)

これらのオプションを使用すると、特定の色スタイルを適用する条件を定義できます。

拡張子が以下のいずれかに該当 (File Extension Is Any Of)

この項目をオンにすると、指定した拡張子に該当するファイルを参照しているクリップに対して色スタイルが適用されます。拡張子はセミコロン;で区切ってください。

ファイル名が以下のキーワードのいずれかを含む (Name Contains Any of These Keywords)

この項目をオンにすると、名前に特定のキーワードを含んでいるクリップに対して色スタイルが適用されます。キーワードはセミコロン;で区切ってください。

サンプリングレートが以下の範囲内 (Sample Rate Is in the Range)

この項目をオンにすると、クリップが参照しているファイルのサンプリングレートが指定した範囲内にある場合に、そのクリップに対して色スタイルが適用されます。

ビット解像度が以下の範囲内 (Bit Depth Is in the Range)

この項目をオンにすると、クリップが参照しているファイルのビット解像度が指定した範囲内にある場合に、そのクリップに対して色スタイルが適用されます。

チャンネル数が以下に該当: (Number of Channels Is)

この項目をオンにすると、クリップのチャンネル数が指定したチャンネル数に該当する場合に、そのクリップに対して色スタイルが適用されます。

関連リンク

[オーディオモニタージュの環境設定 \(927 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュの要素の色設定 \(933 ページ\)](#)

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。

Mid/Side

Mid/Side クリップに適用される色です。

ロック (Locked)

完全ロックされたクリップに適用される色です。

ミュート (Muted)

ミュートされたクリップ適用される色です。

カスタム設定 (Custom)

これらのオプションは、色のサブメニューに表示される項目です。「以下の条件が当てはまる場合にスタイルを適用 (This Style Is Used If These Conditions Apply)」セクションで、設定内容が自動的に適用されるよう条件を指定できます。

設定可能な色要素は以下のとおりです。

背景/選択範囲の背景 (上部/下部) (Background Top/Bottom (Normal/Selected/Selected Range))

選択されたクリップ、選択されていないクリップ、および選択範囲の背景の色です。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/選択範囲) (Waveform (Normal/Selected/Selected Range))

選択されたクリップ、選択されていないクリップ、および選択範囲の波形の色です。

波形の輪郭線 (通常/選択状態/選択範囲) (Waveform Outline (Normal/Selected/Selected Range))

選択されたクリップ、選択されていないクリップ、および選択範囲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。

側辺 (選択範囲) (Edge (Selected Range))

選択範囲内にある選択されたクリップの左右の辺の色です。

水平ライン (ゼロレベル) (Axis (Level Zero))

ゼロレベルを示す、クリップ中央の水平ライン (点線) の色です。

水平ライン (ハーフレベル) (Axis (Half Level))

50% レベルを示す、クリップ中央から半分の位置にある水平ライン (点線) の色です。

チャンネル分割線 (ステレオクリップ) (Channel Separator (Stereo Clip))

ステレオクリップの2つのチャンネルを分割するラインの色です。

クリップ名

クリップの名前ラベルの色です。

アクティブクリップの名前 (Active Clip Name)

アクティブなクリップの名前ラベルの色です。

アクティブクリップの名前の背景 (Active Clip Name Background)

アクティブなクリップの名前ラベルの背景色です。

その他 (Miscellaneous)

背景 (上部/下部) (Background Top/Bottom)

クリップがない領域のトラックビューの背景色です。

選択範囲の背景 (上部/下部) (Background (Selected Range) Top/Bottom)

選択範囲の背景色です。

マーカーライン (Marker Line)

オーディオモニタージュのマーカーラインの色です。

キューポイントのライン/終了キューポイントのライン (Cue Point Line/End Cue Point Line)

垂直のキューポイントのライン (点線) および終了キューポイントのラインの色です。

マーカーライン (ソースファイル) (Marker Line (Source File))

ソースファイルのモニタージュウィンドウのマーカーラインの色です。

補足

マーカーラインは、「表示 (View)」タブの「クリップ (Clip)」セクションで「目盛り (Ruler)」がオンになっている場合に表示されます。

タイムルーラー (ソースファイル) (Time Ruler (Source File))

ソースファイルのルーラーの色です。

補足

ソースファイルのルーラーは、「表示 (View)」タブの「クリップ (Clip)」セクションで「目盛り (Ruler)」がオンになっている場合に表示されます。

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 \(927 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(931 ページ\)](#)

複数のコンピューターでの WaveLab Pro の設定の同期

他のコンピューターにインストールした WaveLab Pro 用に、いくつかの設定を保存したファイルを作成できます。これらの設定を他の WaveLab Pro ワークステーションで使用すると、複数のコンピューターで設定の同期を保持できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」を選択します。
2. 「全般 (General)」タブを選択します。

3. 「設定情報の利用範囲 (Setting Location)」セクションで、設定を保存する場所を指定します。
-

マルチユーザー設定

管理などの目的で、スタジオやスクール内で複数の WaveLab Pro を使用している場合、1 台の WaveLab Pro をマスターとして設定できます。このマスターで共有設定にした環境設定やプリセットは、他の Wavelab で使用できます。

これらの設定は、ローカルネットワークなどに保存できます。

管理者がこれらの設定を更新した場合、他の WaveLab Pro をマスター設定と同期させることができます。この機能を個々のコンピューターで使用して、参照設定をバックアップしたり、必要に応じてマスター設定に戻したりすることもできます。

「環境設定 (Global Preferences)」の「全般 (General)」タブの設定は同期されません。これらの設定は、ユーザーごとに startup.ini (Windows) または startup.plist (Mac) に保存されます。

重要

Windows と Mac では設定を同期できません。

マルチユーザー設定の手順

マスターの WaveLab Pro で行なった設定は、他の WaveLab Pro で使用できます。

手順

1. 他の WaveLab Pro で使用したいすべての設定およびプリセットを、1 台の WaveLab Pro に設定します。
 2. マスターの WaveLab Pro の設定フォルダーを読み取り専用設定に設定します。
 3. マスター設定を使用したい別の WaveLab Pro を起動します。
 4. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」を選択します。
 5. 「全般 (General)」タブを選択します。
 6. 「同期設定 (Synchronization Settings)」セクションで、「マスターフォルダー」を設定し、設定を同期するタイミング、および環境設定またはプリセット (あるいはその両方) を同期に含めるかを指定します。
 7. WaveLab Pro を閉じます。
 8. 他の WaveLab Pro の startup.ini (Windows) または startup.plist (Mac) を、他の WaveLab Pro の設定フォルダーにコピーします。
-

結果

他の WaveLab Pro で、マスターの WaveLab Pro の設定が使用されます。

外部エディター

SpectraLayers、Melodyne 4、Izotope RX などの外部エディターを WaveLab Pro のワークフローに統合できます。これにより、オーディオファイルとクリップを現在の WaveLab Pro セッションから 1 つまたは複数の外部エディターで直接変更できます。

外部エディターは、オーディオクリップにクリップエフェクトを使用する前または後に使用できます。ただし、クリップエフェクトを追加する前に外部エディターでクリップを編集することをおすすめします。このワークフローの方が、必要な処理能力を抑えられます。

編集は元のオーディオのコピーに適用されます。これは、編集が非破壊的な環境で行なわれることを意味します。オーディオモンタージュの場合、WaveLab Pro はオーディオモンタージュの「DATA」フォルダー内に一時ファイルを作成します。オーディオファイルの場合、WaveLab Pro はユーザーロケーションまたは「ユーザー設定 (Preferences)」の「フォルダー (Folders)」タブで指定した場所に一時ファイルを作成します。

関連リンク

[「外部アプリケーション \(External Applications\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(919 ページ\)](#)

[「フォルダー \(Folders\)」タブ \(ユーザー設定 \(Preferences\)\) \(145 ページ\)](#)

外部エディターの設定

WaveLab Pro で外部エディターを使用するには、外部エディターのファイルの場所を指定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. 「外部アプリケーション (External Applications)」をクリックします。
 3. 「外部エディター (External Editors)」フィールドをクリックします。
 4. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、WaveLab Pro に統合する外部エディターを選択して「開く (Open)」をクリックします。
-

オーディオファイルを外部エディターで編集する

オーディオファイルを外部エディターで編集できます。これにより、元のファイルを変更することなく WaveLab Pro からオーディオファイルを編集できます。

前提条件

「環境設定 (Global Preferences)」で外部エディターを設定しておきます。

手順

1. **オーディオエディター**で、範囲を選択します。
モノラルチャンネルおよびステレオチャンネル上の範囲を選択できます。
 2. 「編集 (Edit)」タブを選択します。
 3. 「エディター (Editors)」セクションで「外部エディター (External Editor)」をクリックして、開く外部エディターを選択します。
 4. 外部エディターで編集を行ないます。
 5. 外部エディターで編集を行なったあと、WaveLab Pro でクリップを更新する必要があります。この手順は外部エディターによって異なります。
 - SpectraLayers では、「File」 > 「Replace Project Audio in WaveLab」を選択します。
 - Melodyne 4 では、「File」 > 「Replace Audio」を選択します。
-

結果

オーディオエディターに、編集したオーディオが新規オーディオファイルとして挿入されます。

関連リンク
[外部エディターの設定 \(936 ページ\)](#)

オーディオモンタージュを外部エディターで編集する

オーディオモンタージュクリップを外部エディターで編集できます。

前提条件

補足

新しいクリップの挿入時にクリップエフェクトを複製してしまわないよう、外部エディターで作業をする際はクリップエフェクトを使用しないことをおすすめします。

「**環境設定 (Global Preferences)**」で外部エディターを設定しておきます。

手順

1. **オーディオモンタージュ**ウィンドウで、クリップを選択するか、クリップ上に選択範囲を作成します。
 2. 「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
 3. 「**エディター (Editors)**」セクションで「**外部エディター (External Editor)**」をクリックして、開く外部エディターを選択します。
 4. 外部エディターで編集を行ないます。
 5. 外部エディターで編集を行なったあと、WaveLab Pro でクリップを更新する必要があります。この手順は外部エディターによって異なります。
 - SpectraLayers では、「**File**」 > 「**Replace Project Audio in WaveLab**」を選択します。
 - Melodyne 4 では、「**File**」 > 「**Replace Audio**」を選択します。
-

結果

範囲を選択して外部エディターで編集した場合は、編集したオーディオが新規オーディオクリップとして挿入されます。クリップ全体を選択して外部エディターで編集した場合は、クリップ全体が更新したクリップで置き換えられます。元のクリップのクリップエフェクトは新しいクリップにコピーされません。

関連リンク
[外部エディターの設定 \(936 ページ\)](#)

代替の外部ファイルブラウザー

初期設定では、WaveLab Pro はオーディオファイルなどを参照する際に OS のファイルブラウザーを使用します。ただし、「**ユーザー設定 (Preferences)**」で代替の外部ファイルブラウザーを指定することもできます。

関連リンク
[代替の外部ファイルブラウザーの設定 \(937 ページ\)](#)

代替の外部ファイルブラウザーの設定

手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**グローバル (Global)**」を選択します。

2. 「外部アプリケーション (External Applications)」を選択します。
 3. 「代替の外部ファイルブラウザ (Alternative External File Browser)」をオンにします。
 4. テキストフィールドをクリックしてファイルブラウザを開きます。
 5. 代替の外部ファイルブラウザのファイルの場所を指定します。
 6. 「OK」をクリックします。
-

関連リンク

[代替の外部ファイルブラウザ \(937 ページ\)](#)

[「外部アプリケーション \(External Applications\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(919 ページ\)](#)

外部ツール

外部ツールを WaveLab Pro で使用できるように設定を行なえます。作業しているファイルやフォルダー、または WaveLab Pro の設定フォルダーに対して処理を行なえるように、外部ツールにコマンドラインの引数を渡せます。

この機能は、オーディオファイルを別のアプリケーションで編集する場合や、すべてのオーディオファイルをバックアップ用の ZIP ファイルに圧縮する場合などに役立ちます。

外部ツールを定義すると、**オーディオエディター**および**一括処理セット**ウィンドウの「**外部ツール (External Tools)**」ポップアップメニューから選択することで、その外部ツールを実行できます。

補足

外部ツールは、それを定義したエディター内でのみ動作します。そのため、エディタータイプごとに独自の外部ツールキットを設定できます。

関連リンク

[外部ツールの構成 \(938 ページ\)](#)

外部ツールの構成

「**ツール (Tools)**」メニューから外部ツールを選択できるようにするには、外部ツールを構成する必要があります。

手順

1. **オーディオエディター**または**一括処理セット**ウィンドウで、「**外部ツールの構成 (Configure External Tools)**」ダイアログを開きます。
 2. 「**外部ツールの構成 (Configure External Tools)**」ダイアログで、**プラス**アイコンをクリックして新しいツール定義を作成します。
 3. タイトル、実行したい外部ツールへのパス、引数、初期フォルダー、および備考を指定します。
 4. (オプション) **プラス**アイコンを再度クリックして、ツール定義を追加します。
-

結果

外部ツールが構成され、「**ツール (Tools)**」メニューから選択できます。

外部ツールを構成したら、そのツールにショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

[「外部ツールの構成 \(Configure External Tools\)」ダイアログ \(939 ページ\)](#)

[ショートカットのカスタマイズ \(888 ページ\)](#)

一括処理後の外部ツールの実行

一括処理終了後に実行する外部ツールを指定できます。たとえば、圧縮ツールを実行して出力ファイルを圧縮したり、FTP ツールを実行してインターネットにファイルをアップロードしたりできます。

前提条件

一括処理後に実行したい外部ツールを構成しておきます。

手順

1. 一括処理セットウィンドウで、「オプション (Options)」タブを選択します。
2. 「処理終了後に外部ツールを実行 (On Success, Run External Tool)」ポップアップメニューから、一括処理後に実行したい外部ツールを選択します。

関連リンク

[外部ツールの構成 \(938 ページ\)](#)

[「外部ツールの構成 \(Configure External Tools\)」ダイアログ \(939 ページ\)](#)

「外部ツールの構成 (Configure External Tools)」ダイアログ

このダイアログでは、WaveLab Pro で使用する外部ツールを構成できます。たとえば、圧縮ツールを実行して出力ファイルを圧縮したり、FTP ツールを実行してインターネットにファイルをアップロードしたりできます。

- オーディオファイルの「外部ツールの構成 (Configure External Tools)」ダイアログを開くには、オーディオエディターの「処理 (Process)」タブで、「その他 (Other)」セクションの「外部ツール (External Tools)」をクリックし、「外部ツールを構成 (Configure External Tools)」を選択します。
- 一括処理セットの「外部ツールの構成 (Configure External Tools)」ダイアログを開くには、一括処理セットウィンドウで「オプション (Options)」タブを選択し、「処理終了後に外部ツールを実行 (On Success, Run External Tool)」ポップアップメニューを開いて「外部ツールを構成 (Configure External Tools)」を選択します。

外部ツールのリスト

定義されているすべての外部ツールのリストです。「ツール (Tools)」メニューと同じ順序で表示されます。

項目を作成

新しいツール定義を作成します。

項目を削除

リストから選択したツール定義を削除します。

選択した項目を 1 つ上/下に移動

選択したツール定義を 1 つ上または下に移動します。

タイトル (Title)

ツール定義のタイトルです。

アプリケーション (Application)

実行するアプリケーションのフルパスとファイル名です。

「引数 (Arguments)」テキストフィールド

アプリケーションに渡す引数のリストです。通常、WaveLab Pro でアクティブなファイル名など、1 つ以上の引数を渡します。必要な引数は、実行するアプリケーションによって異なります。関連のマニュアルを参照してください。

複数の引数を設定する場合、半角スペースで区切る必要があります。引数にスペースが含まれる場合は、その引数を半角引用符で囲んでください。

定義済み引数は、このテキストフィールドの隣にあるメニューボタンから選択できます。

引数ボタン

クリックすると、定義済み引数のリストが表示されます。これらの引数はプレースホルダーで、実行時には実際の値に置き換えられます。

たとえば、メニューから「**アクティブなファイル名とパス名 (Active file name with its path)**」を選択した場合、「**\$(FilePathAndName)**」というテキストが挿入されます。「**C:/Music/Piano.wav**」が WaveLab Pro でアクティブなファイルだと想定すると、実行時にこの記号が置き換えられます。

初期フォルダー (Initial Folder)

アプリケーションで必要になり得る参照パスを指定します。このパスは、アプリケーションによって異なります。この設定は任意です。

備考 (Comment)

コメントを入力できます。

実行前の処理 (Before Execution) - アクティブなファイルの変更が保存されていない場合に警告 (Warn If Active File Has Unsaved Changes) (オーディオエディターのみ)

この項目をオンにすると、外部ツールを実行する前にアクティブなファイルの変更が保存されていない場合、WaveLab Pro が警告メッセージを表示します。

実行前の処理 (Before Execution) - アクティブなファイルを閉じる (Close Active File) (オーディオエディターのみ)

この項目をオンにすると、外部ツールを実行する前に、WaveLab Pro がアクティブなファイルを閉じます。これは、アクティブなファイルを変更するツールを使用する場合に役立ちます。

実行前の処理 (Before Execution) - 再生を停止 (Stop Playback) (オーディオエディターのみ)

この項目をオンにすると、外部ツールを実行する前に、WaveLab Pro が再生を停止します。これは、ファイルを再生するツールを使用する場合に役立ちます。

関連リンク

[外部ツール \(938 ページ\)](#)

[外部ツールの構成 \(938 ページ\)](#)

索引

数字

3D 周波数
解析 300

A

AAC
エンコード 226

AES-31
書き出し 583
読み込み 583

AIFF 215

AMB 215

Ambisonics 210, 215, 649
VST AmbiDecoder 650
再生 650

AMBIX 215

ARA
拡張機能 815
機能 815

ASCII
FFT 695

ASIO
Steinberg ドライバー 34
ドライバ 34

ASIO ドライバ 34

ASIO-Guard 33
オーディオ接続 35
設定 33
レイテンシー 32

ATXT 215

Audio Random Access 815

B

BWF
メタデータ 247

C

CART
マーカ 251
メタデータ 247

CC121
コントロール 50
リモートコントロール 44

CD 720
書き込み 703
形式 722
作成 703
情報 796
ディスクドライブ 44

CD の書き込み
環境設定 918

CD-Text 708
アルバムレポート 710
エディタ 708
変数 903
読み込み 709

CSV
読み込み 677

Cubase
ARA 815
外部エディタ 809

D

DC オフセット
削除 323
全般情報の検出 294

DC オフセット (DC Offset) 323

DDP 720

DDP イメージ
書き込み 703

DeEsser 518

DeHummer 518

DeNoiser 518

DSP 326

DTMF 信号の作成 789
ダイアログ 789

DVD
ディスクドライブ 44

E

EBU R-128 73
解析 290
パンノーマライザ 317
ラウドネス 916
ラウドネスノーマライザ 315
ラウドネスメータ 690
ラウドネスメタノーマライザ 570

Encoder Checker 627
ダイアログ 629

Enhance 518

EQ 518

External FX
プラグイン 42

F

FFT 695
書き出し 695

FLAC 215
エンコード 228

FPS
ビデオ 805

G

gnudb 796
GPK
ピークファイル 69

H

Hub 21

I

ID3
メタデータ 247
ISRC 561, 723
読み込み 724
iXML 810
メタデータ 247

K

K-System 689

L

L/R
チャンネル処理 534, 614
トラック 395
マスターレベル 619
Lin Pro Dither 624
LR/MS
編集 243

M

M/S
トラック 395
M4A
メタデータ 251
macOS
集合デバイス 41
出力 41
入力 41
複数のオーディオデバイス 41
Maximizer 518
MF 信号 789
Mid/Side
クリップ 476
チャンネル処理 534, 614
トラック 395
編集 243
マスターレベル 619
MIDI
ショートカット 888
リモートコントロール 44
MixConsole V6 652
MixConvert V6
ソロ 654
プラグイン 653
MP2 215
エンコード 227

MP3 215
エンコード 225
メタデータ 251
MP4 215
メタデータ 251
MPEG
MP2 215, 227
MP3 215, 225
MPEG-4 215

N

Nuendo
AES-31 の読み込み 585
ARA 815
外部エディター 809

O

Ogg 215
エンコード 229
Opus
エンコード 230
ファイル形式 230

P

Pan Law 499
PCM
ビットメーター 699
Podcast 880
アップロード 881
エンコード 880
公開 882
ホストサービス 880
PQ コード 723

R

Red Book 規格
CD 形式 722
CD-Text 708
Resampler 330
Reverb 518
RF64 215

S

Spotify
チャプター 681
Steinberg
ASIO ドライバー 34
Surround
MixConsole V6 652

T

Touch Bar 908
カスタマイズ 909

UUPC/EAN [724](#)**V**Voice Exciter [518](#)

VST 2

プリセット [614](#)VST AmbiDecoder [650](#)

VST プラグイン

追加 [897](#)

VU メーター

K-System [689](#)設定 [688](#)**W**Watch フォルダー [845](#)アクティブ化 [849](#)ウィンドウ [846](#)現在の状況 [854](#)コマンドライン [856](#)システムトレイ [854](#)使用 [851](#)設定 [846](#), [852](#)追加 [848](#)定義 [847](#)背景 [849](#)フォルダー構造 [856](#)プリセット [852](#)

WAV

メタデータ [251](#)

WaveLab

外部エディター [809](#)設定 [910](#)

WaveLab ARA

拡張機能 [815](#)WaveLab Exchange [809](#)Wavescope [701](#)WavPack [215](#)

Windows Media Audio

エンコード [231](#)WMA [215](#)エンコード [231](#)

WPR

ファイル形式 [150](#)**X**

XML

一括処理セット [857](#)読み込み [676](#)

「XML」タブ

一括処理セット [831](#)**Y**

YouTube

チャプター [681](#)**あ**

アクセス

サウンドカード [32](#)

アクティブ化

Watch フォルダー [849](#)吸着項目 [440](#)スナップ [440](#)

アクティブクリップ

メニュー [442](#)アクティブなトラック [392](#)

上げる

エンベロープレベル [493](#)

アセット

オーディオモニタージュ [581](#)プロジェクト [155](#)

値

編集 [65](#)

アプリケーション

外部 [919](#)

アプリケーション間

コピー [812](#)

アルバム

再生 [559](#)アルバムウィザード [561](#)「アルバム」ウィンドウ [553](#)アルバムレポート [710](#)キューシート [714](#)作成 [710](#)ダイアログ [711](#)アンカー [491](#)再生 [166](#), [167](#)**い**

位相

反転 [322](#)位相相関 [692](#)

位置

記録 [60](#)一時ファイル [115](#)一時プリセット [137](#)一括処理セット [824](#)Watch フォルダー [845](#)XML [857](#)「XML」タブ [831](#)ウィンドウ [825](#)上書き [843](#)オーディオモニタージュの追加 [837](#)「オプション」タブ [831](#)オフラインプラグイン [833](#)外部ツール [939](#)「形式」タブ [830](#)コア [845](#)効果のプレビュー [842](#)作成 [29](#)実行 [843](#)「実行」タブ [832](#)出力 [842](#)「出力」タブ [829](#)信号の経路 [839](#)スタートアップアシスタント [29](#)ステータスアイコン [844](#)

- エンコード (続き)
 - 品質 627
 - ブラインドモード 628
- 鉛筆ツール 258
- エンベロープ
 - オートメーション 495
 - 隠す 487
 - 基本操作 319
 - クリップ 486
 - クリップ用 486
 - コピー 492
 - 選択 487
 - ダイアログ 318
 - パン 486
 - フェード 486
 - プリセット 494
 - 編集 489
 - 編集カーソル 490
 - ポイントの追加 487
 - ボリューム 486
 - ミュート 493
 - リセット 489
 - レベル 486, 493
 - ロック 494
- 「エンベロープ」タブ
 - オーディオモニタージュ 366
- エンベロープポイント
 - 移動 491
 - カーソル位置 490
 - スナップ 491
 - 選択 491
 - 編集 491
- エンベロープレベル
 - 上げる 493
- お**
- オーディオ
 - 移動 240
 - 解析 260
 - 休止 565
 - コピー 241
 - 前後反転 323
 - 選択 54
 - 範囲 55
 - ビデオファイル 801
 - ユーザー設定 915
- オーディオ CD
 - 書き込み 703
 - 読み込み 583, 792
- オーディオ CD プログラム
 - 読み込み 387
- オーディオエディター 75
 - 色 926
 - ウィンドウ 185
 - ウェーブレット 188
 - オーディオキューポイント 193
 - 「検出」タブ 207
 - 「修正」タブ 303
 - 「処理」タブ 206
 - 「スペクトラム」タブ 206
 - スペクトログラム 187
 - 「挿入」タブ 205
- オーディオエディター (続き)
 - タブ 197
 - チャンネルコントロール 190
 - ディスプレイモード 186
 - ドラッグ操作 125
 - トランジェント 193
 - 波形 186
 - 「表示」タブ 197
 - 「編集」タブ 199
 - レインボー 187
 - 「レンダリング」タブ 207
 - 録音 586
- オーディオ解析
 - 「検出」タブ 260
- オーディオキューポイント 193
- オーディオサンプル
 - 復元 124
- オーディオ修復 745
- オーディオ処理の負荷 174
- オーディオ信号
 - 作成 788
- オーディオ信号パス
 - 一括処理セット 839
- オーディオ接続
 - タブ 35
 - 定義 33
 - ドライバー 34
 - バス 35
- オーディオ属性
 - サンプリングレート 218
 - 「情報」ダイアログ 82
 - ダイアログ 218
 - チャンネル構成 218
 - ビット解像度 218
 - 変更 246
- オーディオとの相関 449
- オーディオドライバー 34
 - サンプリングレート 618
- オーディオの移動
 - 切り取り 240
 - ドラッグ操作 240
 - ナッジ機能 241
 - 貼り付け 240
- オーディオの選択範囲
 - ズーム 128
- オーディオの範囲
 - アプリケーション間のコピー 813
 - 再生 166
 - ズーム 128
- オーディオファイル
 - エラー 303
 - エンコード 224
 - オーディオモニタージュ 27
 - 環境設定 920
 - 組み合わせ 232
 - 形式 219
 - 作成 217
 - 修正 303
 - 挿入 232, 411
 - デュアルモノ 234
 - テンプレート 141
 - 比較 298
 - フェード 320

- オーディオファイル (続き)
 - 分割 751
 - 保存 218
 - ミックスダウン 244
 - リサンプリング 422
 - レンダリング 244
 - オーディオファイルの形式
 - ダイアログ 219
 - オーディオファイルの比較 298
 - オーディオモンタージュ 76, 334
 - CD への書き込み 705
 - DDP への書き込み 705
 - 色の設定 931
 - ウィンドウ 336
 - 「エンベロープ」タブ 366
 - オーディオキューポイント 193
 - オーディオファイル 378
 - 概要 576
 - カスタム 375
 - 環境設定 927
 - クロスフェード 505
 - 「検出」タブ 369
 - 合成 390
 - 再生 181
 - 作成 26, 27, 375
 - サラウンドモード 424
 - 参照情報 388
 - サンプリングレート 422
 - 「処理」タブ 362
 - 信号の経路 374
 - スタートアップアシスタント 26, 27
 - スナップ 439
 - スナップの対象位置 439
 - セーフモード 546
 - 選択範囲 435
 - 「挿入」タブ 360
 - 属性 386
 - タブ 351
 - チャンネルクラスター 423
 - テンプレート 141
 - 統合 581
 - トラックコントロール領域 337
 - ドラッグ操作 125
 - トランジェント 193
 - ナッジ機能 475
 - バックアップ 577
 - 「表示」タブ 351
 - 開いているオーディオファイル 380
 - ファイル構造 334
 - フェード 505
 - 「フェード」タブ 363
 - 複数のオーディオファイル 380
 - 複製 382
 - プラグイン 540
 - 編集 429
 - 「編集」タブ 354
 - 保存 105
 - マルチチャンネル 423
 - リアルタイムレンダリング 568
 - 「レンダリング」タブ 370
 - オートメーション
 - パラメーター 495
 - パン 495
 - オートメーション (続き)
 - フェード 495
 - ボリューム 495
 - オーバーレイ
 - 波形 189
 - ラウドネス 188, 335
 - お気に入りファイル 116
 - フィルタリング 117
 - 「お気に入りファイル」タブ 116
 - 押したキー
 - 表示 18
 - オシロスコープ 700
 - 設定 701
 - 音飛び 649
 - ASIO-Guard 33
 - 「オプション」タブ
 - 一括処理セット 831
 - オフライン処理 311
 - プラグイン 833
 - 親モンタージュ 483
 - 折りたたみ
 - レーン 408
- ## か
- カーソル
 - 位置 93
 - インジケーター 438
 - エンベロープポイント 490
 - スナップショット 254
 - カーソル位置
 - マーカーの挿入 490
 - 開始
 - 一括処理セット 843
 - 再生 165
 - 解析
 - 3D 周波数 300
 - エラー 303
 - オーディオ 260
 - オーディオファイルの比較 298
 - 種類 288
 - スペクトロスコープ 694
 - スペクトロメーター 694
 - 全般情報の検出 287
 - フェーズスコープ 692
 - メータリング 684
 - ライブスペクトログラム 698
 - ラウドネス 262
 - 外部
 - アプリケーション 919
 - エディター 935
 - ツール 938
 - ファイルブラウザ 937
 - 外部アプリケーション
 - ARA 815
 - コピーアンドペースト 812
 - 外部エディター
 - Cubase 809
 - Nuendo 809
 - WaveLab 809
 - 外部エフェクト 41
 - Return バス 43
 - Send バス 43

外部エフェクト (続き)

- 設定 43
- タブ 35
- バスの割り当て 43
- プラグイン 42

外部ツール

- 一括処理セット 939
- 設定 938

書き込み 703

- CD 703
- CD 形式 722
- DDP イメージ 703
- DDP から CD 720
- オーディオ CD 703
- オーディオモニタージュを CD に 705
- オーディオモニタージュを DDP に 705

書き出し

- AES-31 583
- FFT 695
- 一括処理セットファイルリスト 841
- クリップリスト 450
- ファイル名 478
- マーカー 676
- マーカーリスト 679

隠しタイトル 565

隠す

- エンベロープ 487
- トランスポートバー 173
- マーカー 672

確認

- エンコード 627

重なり合う

- クリップ 457

可視化

- キーストローク 18
- マウス入力 18
- ユーザー入力 18

カスタマイズ 884

- Touch Bar 909
- オーディオエディター 886
- オーディオモニタージュウインドウ 886
- コマンドバー 894
- ショートカット 888
- スクリプト 906
- テキストスニペット 903
- プラグイングループ 895
- プリセット 136
- 変数 903
- ワークスペース 884

カスタム

- オーディオモニタージュ 375

カラーコード

- プラグイン 516

空のクリップ

- 作成 470

簡易フェード 320

環境音

- 追加 255

環境設定

- CD の書き込み 918
- オーディオファイル 920
- オーディオモニタージュ 927
- オプション 919

環境設定 (続き)

- グローバル 910
- 形式 916
- プラグイン 898

完全な無音

- 追加 255

管理

- ソースファイル 477
- プラグイン 895
- プロジェクト 150

き

キーストローク

- 表示 18

キーボード

- ズーム 129
- キーボードショートカット
- インデックス 892
- カスタマイズ 888
- 定義 892

キーワード 893

キャプチャー

- スナップショット 570

キャンセル

- バックグラウンドタスク 648

キューシート

- テンプレート 714

吸着項目 191

- アクティブ化 440
- キューポイント 440
- メニュー 191

キューポイント

- 吸着項目 440
- クリップ 474
- 追加 474

切り取り

- クリップ 463

記録

- 位置 60

<

クオンタイズ

- 選択範囲 62
- タイムルーラー 62

組み合わせ

- オーディオファイル 232

クラスター 210

クリーン 518

グリッチ

- 検出 295

クリッピング

- 検出 295
- 信号レベル 834
- 発生 315
- マスターレベル 619

クリップ 410, 460

- Mid/Side 476
- アクティブ 433, 442
- 移動 452
- 色 460
- インライン編集 469

クリップ (続き)
ウィンドウ 429
エフェクト 516
オーディオのスライド 465
オーディオモニタージュ 334
重なり合う 457
空 470
キューポイント 474
切り取り 463
グループ 472
グループ化 473
クロスフェード 452, 453, 456
現在の状況 433
検索 447
交差 457
合成 390
コピー 456
コンテキストメニュー 441
サイズ変更 461
再生 182
削除 469
自動グループ化 452, 453
順序の変更 436
スーパークリップ 483
整列 447
選択 433
選択範囲 457
挿入 417
ソースの削除 470
ソースファイル 477
タイムストレッチ 515
ダッキング 500
追加 417
トリミング 461
ナッジ機能 476
名前のバッチ変更 867
並べ替え 438
バウンス 464
ピッチシフト 516
フェード 505
複製 458
分割 466, 751
編集 429
保存 446
マウスゾーン 436
未加工 444
ミュート 181
メニュー 444
読み込み 447
リップル 453
連続コピー作成 458
レンダリング 464
ロック 471
ロック解除 471
クリップエフェクト
削除 532
順序の変更 533
追加 528
ルーティング 536
クリップエンベロープ 486

クリップグループ 472
色を付ける 473
クリップの追加 473
削除 473
クリップ側面のキュー 461
クリッププラグイン
ルーティング 536
クリップ名
フィルタリング 447
クリップリスト
書き出し 450
クリップを整列
ダイアログ 447
グループ
クリップ 472
タブグループ 66
トラック 401
プラグイン 896
グループ化
クリップ 473
タイトル 558
トラック 401
グローバル
環境設定 910
クロスフェード 320
オーディオモニタージュ 505
クリップ 452, 456, 513
自動 510
調節 513
編集 511
ループ 779

け

形式
環境設定 916
ビデオ 805
「形式」タブ
一括処理セット 830
形式変更
オーディオファイル 219
ゲイン 313
インスペクター 518
エフェクト 538, 539
グローバル 539
ダイアログ 313
言語
ユーザーインターフェース 910
現在の状況
一括処理セット 844
検索
クリップ 447
検出
エラー 303
ゼロクロッシング 192
トランジェント 193
ループポイント 778
検出位置
ディスプレイ 298
マーカー 297
「検出」タブ 260
オーディオエディター 207
オーディオモニタージュ 369

こ

交差

クリップ 457

更新

スーパークリップ 485

スナップショット 255, 570

ピークファイル 69

合成

クリップ 390

トラック 390

構造

オーディオモニタージュ 334

高速フーリエ変換 695

コーデック

ビデオ 805

互換性

マスターセクションプリセット 644

コピー

エフェクト 533

エンベロープ 492

オーディオ 241

外部アプリケーション 813

クリップ 456

クリップボードへのオーディオ情報 147

ステレオからモノラル 241

ビデオクリップ 802

ファイル 104

フェード 510

モノラルからステレオ 241

コマンドバー 84

カスタマイズ 894

コマンドライン

Watch フォルダー 856

コンテキストメニュー 87

アクティブクリップ 442

クリップ 441

コンテナ形式

ビデオ 805

コントロール

チャンネル 190

コントロールウィンドウ 76

タブグループ 66

ドッキング 77

コントロール領域

チャンネル 190

さ

「最近使用したファイル」 タブ 114

再実行 117

最終段エフェクト

マスターセクション 622

サイズ変更

クリップ 461

トラック 391

再生 162

Ambisonics 650

アンカー 166, 167

オーディオの範囲 166

オーディオモニタージュ 181

開始 165

クリップ 182

再生 (続き)

再生ボタン 165

時間 559

ショートカット 171

ジョグ/シャトル 177

スキップ 168

スクロール 180

速度 170

タイムルーラー 174

チャンネル 174

停止 165

停止ボタン 165

トランスポートバー 162

背景 32

プリロール 169

ポストロール 169

マルチチャンネル 176

ループ 169

最大垂直ズーム 130

再描画

ピークファイル 69

サウンド

背景 256

サウンドカード 32

アクセス 32

作業フォルダー 144

削除

DC オフセット 323

一括処理セットファイル 840

一括処理セットプラグイン 840

エフェクト 532

クリップ 469

クリップグループ 473

デフォルトのプリセット 139

テンプレート 143

トラック 392

トラックグループからトラックを 403

プリセット 137

マーカー 668

レーン 406

作成

CD 703

DTMF ファイル 790

アルバムレポート 710

一括処理セット 29

一括処理セットファイル 835

オーディオ信号 788

オーディオファイル 217

オーディオモニタージュ 26, 27, 375

空のクリップ 470

キューシートテンプレート 719

信号 785

スーパークリップ 484

選択範囲 435

チャプター 681

テンプレート 140

フェード 320

フェードアウト 320

フェードイン 320

プロジェクト 24

マーカー 663, 666

無音部分 255

作成 (続き)

- ループ [771](#)
- レーン [405](#)
- サブモニタージュ [483](#)
 - 挿入 [484](#)
- サラウンドモード
 - オーディオモニタージュ [424](#)
- 参照情報
 - 修復 [388](#)
 - 破損 [388](#)
- サンプリングレート [218](#)
 - オーディオドライバー [618](#)
 - オーディオモニタージュ [386](#)
 - 書き込み [707](#)
 - カスタマイズ [618](#)
 - 正しくない [242](#)
 - 調節 [422](#)
 - 不一致 [422](#), [423](#)
 - 変換 [331](#)
 - 変更 [330](#), [386](#)
 - マッチング [422](#)
- サンプルデータの属性 [783](#)
 - AIFF [783](#)
 - WAV [783](#)
 - ウィンドウ [784](#)
 - 編集 [783](#)

し

- 時/分/秒
 - 形式 [94](#)
- 時間の表示形式
 - ダイアログ [94](#)
- 自主規制音 [257](#)
 - 挿入 [257](#)
- 自主規制音で消す [257](#)
- システム
 - 設定 [32](#)
- 実行
 - 一括処理セット [843](#)
- 「実行」タブ
 - 一括処理セット [832](#)
- 自動グループ化
 - オプション [453](#)
 - クリップ [452](#)
- 自動クロスフェード [510](#)
- 自動検出
 - ループポイント [778](#)
- 自動選択 [167](#)
- 自動分割 [751](#)
- シフト
 - ピッチ [326](#)
- シャトル [179](#)
- 集合デバイス
 - 作成 [41](#)
- 修正
 - エラー [303](#), [309](#)
 - 周波数のフィルタリング [741](#)
 - 波形 [258](#)
 - ピッチ [326](#)

修正方法

- インペインティング [303](#)
- ショートリシンセシス [303](#)
- なめらかな鉛筆線 [303](#)
- 修復
 - 参照情報 [388](#)
- 出力
 - 一括処理セット [842](#)
- 「出力」タブ
 - 一括処理セット [829](#)
- 種類
 - トラック [390](#)
- 順序の変更
 - 一括処理セットプラグイン [841](#)
 - エフェクト [533](#)
 - クリップ [436](#)
- 消去
 - 光ディスク [705](#)
- 小節と拍
 - 形式 [92](#)
 - 設定 [92](#)
- 「情報」ダイアログ [82](#)
- 情報ライン [438](#)
- ショートカット
 - カスタマイズ [888](#)
 - 再生 [171](#)
 - タブ [889](#)
 - 編集 [890](#)
 - リスト [894](#)
- ショートタームラウドネス [690](#)
- ショートリシンセシス [303](#)
- 除外
 - プラグイン [895](#), [897](#)
- ジョグ [179](#)
- ジョグ/シャトル [177](#)
 - 環境設定 [178](#)
 - 「再生」ツール [177](#)
 - タイムルーラー [177](#)
- ジョグ機能 [180](#)
- 所在不明
 - プラグイン [898](#)
- 所在不明ファイル [388](#)
 - ダイアログ [389](#)
- 処理
 - 精度 [915](#)
 - 適用 [313](#)
- 処理精度 [72](#)
- 「処理」タブ [311](#)
 - オーディオモニタージュ [362](#)
- 信号
 - DTMF 信号の作成 [789](#)
 - 作成 [785](#)
- 信号音の作成
 - ダイアログ [785](#)
- 信号の経路
 - 一括処理セット [839](#)
 - オーディオモニタージュ [374](#)

す

- 垂直ズーム
 - キーボード [129](#)
 - スクロールホイール [126](#)

- 垂直ズーム (続き)
 - ピークへ 130
 - マウス 128
 - レベルルーラー 134
- 垂直方向の自動最大ズーム 130
- 垂直方向の自動スケーリング 130
- 水平ズーム
 - キーボード 129
 - スクロールホイール 126
 - マウス 128
- スーパークリップ 483
 - 更新 485
 - 作成 484
 - フリーズ 485
 - 編集 485
- ズーム 126, 128
 - オーディオエディター 131-134
 - オーディオの範囲 128
 - オーディオモニタージュ 135
 - オーバービュー 131, 132
 - キーボード 129
 - ズームツール 131, 133
 - ズームボタン 135
 - ズームレベル 132
 - スクロールホイール 126
 - スナップショット 254
 - スペクトロメーター 695
 - 選択中 128
 - 選択範囲 128
 - タブバー 129
 - トラック 135
 - プリセット 135
 - 編集カーソル 128
 - マウスホイール 128
 - マウスポインター 128
 - メインビュー 131
 - 矢印キー 129
 - レベルルーラー 134
- ズームオプション
 - オーディオエディター 131, 132
 - オーディオモニタージュ 135
 - キーボード 129
 - スクロールホイール 126
 - タブ 129
 - トラック 135
 - マウス 128
- ズームセクション 129
- ズームツール
 - オーバービュー 133
 - メインビュー 133
- ズームレベル 132
- スキップ
 - 選択範囲 168
- スクリプト 906
 - エディター 907
 - 書き込み 907
 - 実行 907
 - ログ 908
- スクリプトエディター 907
- スクロール
 - 再生 180
 - スナップショット 254
- スクロールホイール
 - ズーム 126
- スタートアップアシスタント 21, 23, 24, 26, 29
 - 一括処理セット 29
 - オーディオモニタージュ 26, 27
 - 開く 23
 - ファイルを開く 99
 - プロジェクト 24
- ステータスバー 85
- ステレオ
 - コピー 241
 - ドラッグ操作 241
 - 取扱い 210
 - 分割 400
 - 変換 237
 - モノラルへ 621
- ステレオからモノラル 237
- ステレオトラック
 - 変換 400
- ステレオにミックス 176
- ステレオミックスダウン
 - マルチチャンネル 428
- ストレッチ
 - タイム 324
- スナップ 191
 - アクティブ化 440
 - アンカーに 491
 - エンベロープポイント 491
 - オーディオモニタージュ 439
 - 吸着項目 191
 - クロスフェード 456
 - ゼロクロッシング 192
- スナップショット 254, 569
 - キャプチャー 570
 - 更新 255, 570
 - スペクトロメーター 695
 - ビュー 254
 - 呼び出し 254
- スナップの対象
 - オーディオファイル 191
- スナップの対象位置
 - オーディオモニタージュ 439
- スピーカー
 - LED 631
 - 設定 182, 630
- スピーカー構成
 - 設定 184
- スペクトラム
 - オーディオ修復 745
 - 処理 740
 - 編集 726
- スペクトラムエディター
 - インライン 469
- 「スペクトラム」タブ
 - オーディオエディター 206
- スペクトラムの編集 741
 - ウォーターマーク 746
 - 周波数のフィルタリング 741
 - ターゲットリージョン 743
 - リージョンのコピー 742
- スペクトログラム 729
 - ウォーターマーク 746
 - オーディオエディター 187

スペクトログラム (続き)
 画像 747
 テキスト 746
 表示 187, 732
スペクトロスコープ 694
スペクトロメーター 694
 ズーム 695
 スナップショット 695
 設定 696
 プリセット 696
スマートバイパス 640
 ダイアログ 641
スライダー 65
スライド
 オーディオ 465
スライドアウトウィンドウ 80

せ

正規表現 875
精度
 処理 915
整理
 プラグイン 895
整列
 クリップ 447
セーフモード 546
設定
 ASIO-Guard 33
 Watch フォルダー 846, 852
 WaveLab 910
 外部エフェクト 43
 外部ツール 938
 言語 910
 サウンドカード 32
 システム 32
 スピーカー 182, 630
 チャンネル 387, 424
 同期 934
 ピークファイル 69
 マルチユーザー 935
ゼロクロッシング 192
 検出 192
前後反転
 エフェクトの変更 534
 オーディオ 323
選択
 エンベロープ 487
 エンベロープポイント 491
トラック 392
 範囲 55
 マーカー 674
選択したトラック 392
選択範囲
 移動 63, 64
 オーディオモニタージュ 435
 拡大 64
 クオンタイズ 62
 クリップ 457
 削除 64
 作成 435
 縮小 64
トラック 435

選択範囲 (続き)
 編集 435
 ミュート 257
全般
 タブ 910
全般情報の検出 287
 「エラー」タブ 294
 結果 297
 実行 296
 種類 288
 「その他」タブ 294
 「ピーク」タブ 288
 「ピッチ」タブ 293
 「ラウドネス」タブ 290

そ

挿入
 オーディオファイル 232, 411
 環境音 255
 完全な無音 255
 クリップ 417
 サブモニタージュ 484
 自主規制音 257
 ビデオファイル 800
 複数のクリップ 420
 「挿入」タブ
 オーディオエディター 205
 オーディオモニタージュ 360
ソースファイル
 管理 477
 クリップ 477
 置換 478, 480
 複製 479
 編集 479
ソート
 タイトル 558
属性
 オーディオ属性 82
 オーディオモニタージュ 386
 サンプル 783
 メタデータ 247, 249
速度
 正しくない 242
ソロ
 MixConvert V6 654
 チャンネルクラスター 214
トラック 181
トラックグループ 403
レーン 406
ソロ無効 181
チャンネルクラスター 214

た

ダイアログ
 「不一致のサンプリングレート」ダイアログ 423
タイトル 553
 グループ化 558
 トランジション 707
 並べ替え 558
 マーカー 553
 メタデータ 560

タイトルナビゲーター 410
タイムコード
 アクティブ化 804
 形式 94
 無効化 804
「タイムコード」ウィンドウ 178
タイムストレッチ 324
 DSP 326
 クリップ 515
 再生速度の詳細設定 170
 制限 326
 ダイアログ 324
タイムルーラー 89
 オプション 90
 再生 174
 ジョグ/シャトル 177
 メニュー 90
ダイレクトモニタリング 598
タスク
 ウィンドウ 648
 背景 648
ダッキング
 クリップ 500
 設定 501, 504
 適用 503
 トラック 502
 ボイスオーバー 501
タブ
 色の設定 103
 管理 96
 タブグループ 68
 変更未保存インジケーター 103
タブグループ 66
 管理 96
 作成 67
 使用 68
 ドッキング 77

ち

置換
 オーディオ 257
 所在不明のプラグイン 898
 ソースファイル 478, 480
 ビデオ内のオーディオ 801
チャプター
 Spotify 681
 YouTube 681
 作成 681
チャプターの作成 683
チャンネル
 オーディオモニタージュ 387
 コントロール 190
 再生 174
 ステレオからモノラル 621
 設定 424
 選択 61
 選択範囲 63
 マルチチャンネルからステレオ 622
 マルチチャンネルからモノラル 622
 割り当て 426

チャンネルクラスター 210, 423
 折りたたみ 214
 再生 212
 ソロ 214
 ソロ無効 214
 展開 214
 マスターセクション 212
 ミュート 214
チャンネル構成 218
チャンネル処理 534, 614
 設定 535, 615
抽出
 オーディオ 801
調節
 クロスフェード 513
 サンプリングレート 422
 ループ 772, 773
直接レンダリング 633
 オーディオ範囲 634
 選択範囲 634

つ

追加
 Watch フォルダー 848
 一括処理セットファイル 836
 一括処理セットプラグイン 839
 環境音 255
 完全な無音 255
 キューポイント 474
 クリップ 417
 トラック 390
 ビデオトラック 799
 レーン 405
ツール
 外部 938
ツールウィンドウ 77
 切り離し 78
 タブグループ 68
 閉じる 78
 ドッキング 77, 78
 開く 78
 ファイル 477
 プロジェクト 159

て

定義
 Watch フォルダー 847
 キーボードショートカット 892
 テキストスニペット 904
 変数 904
定義ファイル
 リモートコントロール 49
ディザリング 623
 Lin Pro Dither 624
 品質 625
 プラグイン 624
 マスターセクション 622
 ルール 625
停止
 一括処理セット 843
 再生 165

- 停止ボタン 165
- ディスク空き領域インジケーター 593
- ディスクアットワンス 724
- ディスプレイ
 - 波形 186
- テキストスニペット
 - カスタマイズ 903
 - 定義 904
 - 適用 905
- 適用
 - テキストスニペット 905
 - フェード 320
 - 変数 905
- デジタル信号処理 326
- デバイス
 - CC121 50
- デフォルトのプリセット
 - 削除 139
 - 保存 138
 - 読み込み 139
- デュアルモノ 234
 - 一括処理セット 237
 - オーディオエディター 235
 - オーディオモニタージュ 236
 - 開く 235
- 展開
 - レーン 408
- テンプレート 139
 - オーディオファイル 141
 - オーディオモニタージュ 141
 - 削除 143
 - 作成 140
 - デフォルト 144
 - 名前の変更 143
 - ファイルグループ 142
 - プロジェクト 151
- 「テンプレート」タブ 140
- テンポ
 - 拍節形式 92

- と

- 同期
 - オーディオファイル 147
 - オーディオモニタージュ 147
 - 設定 934
 - ビュー 147
- 統合
 - オーディオモニタージュ 581
 - プロジェクト 155
 - メタデータ 252
- トゥルーピーク
 - EBU R-128 73
 - 解析 288
 - ラウドネスメーター 690
 - ラウドネスメタノーマライザー 570
 - レベルノーマライザー 314
 - レベルメーター 687
- ドキュメントフォルダー 144
- 閉じる
 - プラグインウィンドウ 548
 - メーターウィンドウ 684

- ドッキング
 - コントロールウィンドウ 77
 - タブグループ 77
- ドライバー
 - ASIO 34
 - Steinberg 34
 - オーディオ 34
- トラック 390
 - L 395
 - M/S 395
 - Mid 395
 - R 395
 - Side 395
 - アクティブ 392
 - 移動 391
 - エフェクト 516
 - 画像 400
 - 基準 395
 - グループ化 401
 - 合成 390
 - コントロール領域 337
 - サイズ変更 391
 - 削除 392
 - 種類 390
 - ステレオからモノラル 400
 - 選択 392
 - 選択範囲 435
 - ソロ 181
 - ソロ無効 181
 - ダッキング 502
 - チャンネルクラスター 423
 - 追加 390
 - トラックグループから削除 403
 - ナビゲーター 337
 - マルチテスト 398
 - ビデオ 799
 - 非表示 393
 - ミュート 181
 - レーンへの変換 408
 - ロック 393
 - ロック解除 393
- ドラッグアンドドロップ 124
- トラックエフェクト
 - 削除 532
 - 順序の変更 533
 - 追加 528
- トラックグループ 401
 - 移動 403
 - 色を付ける 404
 - インスペクター 518
 - エフェクト 516
 - ソロ 403
 - ダイアログ 401
 - 追加 402
 - トラックの削除 403
 - ミュート 403
- トラックグループのエフェクト
 - 削除 532
- トラックコントロール領域 337
 - 映像トラック 349
 - ステレオトラック 338
 - トラックピークメーター 350
 - マルチテストトラック 345

トラックコントロール領域 (続き)

ビデオトラック 347
モノラルトラック 338
リファレンストラック 342

ドラッグ操作 124

一括処理セット 126
オーディオエディター 125
オーディオモニタージュ 125
ステレオからモノラル 241
マスターセクション 126
モノラルからステレオ 241

トラックのルーティング 427

トラックピークメーター 350

トラックを非表示にする 393

トラブルシューティング

オーディオモニタージュ 546
マスターセクションプリセット 644
ループ 780

トランジェント

オーディオエディター 193
オーディオモニタージュ 193
カスタマイズ 193
検出 193
表示 193

トランスポートバー 162

位置 173
オーディオ処理の負荷 174
隠す 173
再生ボタン 165
停止ボタン 165
プリセット 172

取り消し 117

トリミング

クリップ 461
ビデオクリップ 802

な

長さ

記録 60

ナッジ機能

オーディオ 241
クリップ 476
要素 475

ナビゲーション

同期 147

ナビゲーター 337, 576

名前のバッチ変更

クリップ 867
正規表現 875
ダイアログ 863
ファイル 863
プレビュー 875
マーカー 865

名前の変更

テンプレート 143
表の項目 66
ファイル 105
マーカー 674
命名規則 110

なめらかな鉛筆線 303

並べ替え

エフェクト 126
クリップ 438
タイトル 558
トラック 391

に

入力

表示 18
モニタリング 597

ぬ

ヌルテスト 398

トラック 398

の

ノイズ

シェーピング 623
背景 256

ノーマライズ

パン 317
ラウドネス 315, 570
レベル 314

は

バージョン履歴 118

オーディオエディター 120
オーディオモニタージュ 119

背景

サウンド 256

倍精度

一時ファイル 115

バイパス

スマート 640
マスターセクション 631

バインディング

マーカー 675

バウンス

クリップ 464

波形

オーディオエディター 186
オーバーレイ 189
修正 258
ディスプレイ 186

波形エディター

インライン 469

波形マッチング 514

場所

一括処理セット 841

バス

オーディオ接続 35

バックアップ

オーディオモニタージュ 577

バックアップバックアップ

自動 104

- バックグラウンドタスク
 - 音飛び 649
 - キャンセル 648
 - モニタリング 647
- バッチ変換 861
 - ファイル 862
- バッチ変換 (Batch Conversion)
 - ダイアログ 861
- パラメーター
 - オートメーション 495
- パン
 - インスペクター 518
 - エフェクト 538
 - エンベロープ 486
 - オートメーション 495
- 範囲
 - 移動 64
 - 選択 55
- 反転
 - 位相 322
- パンノーマライザー
 - ダイアログ 317
- パンメーター
 - 設定 688
 - レベルメーター 687
- ひ
- ピーク
 - 全般情報の検出 288
 - トラックピークメーター 350
- ピークファイル 69
 - 更新 69
 - 再描画 69
 - 設定 69
- ピークへの自動ズーム 130
- 比較
 - エンコード 628
 - オーディオファイル 298
 - 信号 640
 - プラグイン設定 547
 - ラウドネス 264
 - リファレンストラック 395
- 光ディスク
 - 消去 705
- 「備考」タブ
 - 一括処理セット 832
- ピッチ 293
 - シフト 326
 - 修正 326
 - 全般情報の検出 293
- ピッチシフト 326
 - クリップ 516
- ピッチバンド 329
 - ダイアログ 329
- ビット解像度 72, 218
- ビットメーター 699
 - 設定 700
- ビデオ 799
 - ウィンドウ 803
 - タイムコード 804
- ビデオクリップ 802
 - コピー 802
 - トリミング 802
 - 編集 802
 - 編集モード 803
- ビデオトラック 799
 - 追加 799
- ビデオファイル
 - オーディオの置き換え 801
 - オーディオの抽出 801
 - コーデック 805
 - 互換性 804
 - コンテナ形式 805
 - 挿入 800
 - フレームレート 805
 - 読み込み 800
- 非表示
 - トラック 393
- 表 66
 - 名前の変更 66
- 表示
 - ウェーブレット 188, 732
 - 押したキー 18
 - キーストローク 18
 - スペクトログラム 187, 732
 - トラック 135
 - マウス入力 18
 - ユーザー入力 18
 - レインボー 187
- 表示形式
 - ユーザー設定 912
- 表示スタイル
 - タブ 925
- 表示設定
 - 補助ファイル 70
- 「表示」タブ
 - オーディオエディター 197
- 標準
 - ラウドネス 262
- 開く
 - スタートアップアシスタント 23
 - デュアルモノ 235
 - プラグインウィンドウ 543
 - メーターウィンドウ 684
- ふ
- ファイル
 - 一時 115
 - お気に入り 116
 - 切り替え 109
 - クリップボード 100
 - グループ 112
 - 検索 113
 - コピー 104
 - 最近使用 113
 - 削除 105
 - 専用のタブで開く 101
 - 操作 99
 - 閉じる 101, 102
 - 名前のバッチ変更 863
 - 名前の変更 105
 - バッチ変換 862

- ファイル (続き)
 - 開く 99, 100
 - フォーカス 147
 - 保存 103
 - マルチチャンネル 210
 - レンダリング 633
- ファイルグループ 112
 - 作成 113
 - テンプレート 142
- ファイル形式
 - AIFF 215
 - FLAC 215
 - MP2 215
 - MP3 215
 - MPEG 215
 - Ogg 215
 - Opus 230
 - RF64 215
 - WavPack 215
 - WMA 215
 - WPR 150
 - 特殊 234
 - バッチ変換 861
 - 不明 234
 - プリセット 222
 - 変更 221
 - マルチチャンネル 210
- 「ファイル」タブ 80
 - 「情報」ダイアログ 82
 - ファイルを開く 100
- ファイルタブグループ 66
 - 作成 67
- ファイルブラウザ 106
 - ウィンドウ 106
 - お気に入りフォルダー 109
 - 外部 937
 - 代替 937
- ファイル保存場所
 - 変更 478
- ファイル名
 - 一括処理セット 841, 843
 - 書き出し 478
 - 変更 478
- ファイルを開く
 - スタートアップアシスタント 99
 - 「ファイル」タブ 100
- 「不一致のサンプリングレート」ダイアログ
 - ダイアログ 423
- フィルタリング
 - クリップ名 447
 - 周波数 741
 - マーカー 662
- フェーズスコープ 692
 - 設定 693
- フェード
 - エンベロープ 486
 - オーディオファイル 320
 - オーディオモニタージュ 505
 - オートメーション 495
 - カーブ 506
 - クリップ 505
 - クロスフェード 320
 - コピー 510
- フェード (続き)
 - 作成 320
 - 種類 506
 - 適用 320
 - デフォルトとして保存 508
 - 無効化 510
- フェードアウト 320
- フェードイン 320
- 「フェード」タブ
 - オーディオモニタージュ 363
- フォーカス 147
- フォルダー 144
 - Watch フォルダー 845
 - 一括処理セット 845
 - オーディオモニタージュ 334, 581
 - コンテキスト 70
 - 指定 145
 - プロジェクト 155
- 「フォルダー」タブ 145
- 復元
 - オーディオサンプル 124
 - オーディオファイル 303
 - ワークスペース 884
- 複数
 - タイトル 558
- 複数のクリップ
 - 挿入 420
- 複製
 - オーディオモニタージュ 382
 - クリップ 458
 - ソースファイル 479
 - マーカー 665
- 浮動小数点精度ファイル 217
- プラグイン
 - 一括処理セット 832
 - インスペクター 518
 - ウィンドウ 543
 - オーディオモニタージュ 540
 - オートメーション 495
 - オフにする 613
 - お気に入り 896
 - カラーコード 516
 - 環境設定 898
 - 管理 895
 - クリップエフェクト 516
 - グループ 895
 - 除外 895, 897
 - 所在不明 898
 - 整理 895
 - タブ 898
 - 置換 898
 - 追加 897
 - トラックエフェクト 516
 - トラックグループ 516
 - バイパス 613
 - プリセット 614
 - 古い 546
 - マスターセクション 609, 832
 - マルチパス 832
 - メタパス 832, 834
 - モノパス 832
 - モニタージュ出力 516, 517
 - 問題 546

- プラグインウィンドウ
 - エフェクトの切り替え 544
 - エフェクトの追加 544
 - エフェクトの変更 544
 - 動作 548
 - 閉じる 548
 - マスターセクション 610
 - 元に戻す 545
 - やり直し 545
- プラグイン設定
 - 比較 547
- プラグインチェーン
 - 一括処理セット 827, 840
 - プラグインチェーンの読み込み 840
 - プリセット 533
- フリーズ
 - スーパークリップ 485
- プリエンファシス 724
- プリゲイン
 - エフェクト 538
- プリセット 136
 - VST 2 614
 - Watch フォルダ 852
 - 以前の WaveLab バージョン 644
 - 一時 137
 - 一時保存 138
 - エフェクト 138
 - エンベロープ 494
 - 削除 137
 - スペクトロメーター 696
 - トランスポートバー 172
 - ファイル形式 222
 - 復元 138
 - プラグインチェーン 533
 - 変更 137
 - 保存 136
 - マスターセクション 642
 - メタリング 686
 - メタデータ 251
 - 読み込み 137, 644
- プリロール 169
 - 長さ 170
- フルスクリーン
 - アクティブ化 98
- プレイバック処理 625
- フレーム/秒
 - 形式 94
- フレームレート
 - ビデオ 805
- プレビュー
 - 一括処理エフェクト 842
- プロジェクト 150
 - 管理 150
 - 作成 24, 150
 - スタートアップアシスタント 24
 - デフォルト 151
 - テンプレート 151
 - 統合 155
- プロジェクトウィンドウ 159
- プロセッサコア
 - 一括処理セット 845
- 分割
 - オーディオファイル 751
 - クリップ 466, 751
 - 自動 751
 - トラック 400
- へ
- ヘルプ 16, 18
 - スタートアップアシスタント 21
- 変換
 - オーディオ CD 797
 - サンプリングレート 331
 - ステレオからモノラル 237
 - ステレオファイル 237
 - トラックからレーン 408
 - 複数のファイル 861
 - マーカー 672
 - モノラルからステレオ 237
 - モノラルファイル 237
 - リサンプリング 330
 - レーンからトラック 407
- 変更
 - オーディオ属性 246
 - サンプリングレート 330
 - ピッチ 329
 - ファイル形式 221
 - ファイル保存場所 478
 - ファイル名 478
 - プリセット 137
 - マーカーの種類 672
- 編集
 - Mid/Side 243
 - 値 65
 - エンベロープ 489
 - エンベロープポイント 491
 - オーディオモニタージュ 429
 - 外部エディター 936
 - クリップ 429
 - クロスフェード 511
 - サンプルデータの属性 783
 - スーパークリップ 485
 - スペクトログラム 741
 - 選択範囲 435
 - ソースファイル 479
 - ビデオクリップ 802
 - メタデータ 250
- 編集インジケータ 121
 - 検索 124
- 編集カーソル
 - エンベロープポイントにスナップ 490
 - 記録 60
 - マーカーの挿入 490
- 「編集」タブ
 - 一括処理セット 825
 - オーディオモニタージュ 354
- 変数
 - カスタマイズ 903
 - タブ 905
 - 定義 904
 - 適用 905
 - メタデータ 251

バンド

ピッチ 329

ほ

補助ファイル 70

ポストゲイン

エフェクト 538

ホストサービス

Podcast 880

ポストロール 169

長さ 170

保存

一括処理セットファイル 835

オーディオファイル 218

オーディオモニタージュ 105

クリップ 446

ファイル 103

複数のファイル 104

マスターセクション設定 646

マスターセクションプリセット 642

ループポイント 779

ボリューム

エンベロープ 486

オートメーション 495

ま

マーカー 657

CART 251

移動 670, 672

ウィンドウ 658

書き出し 676

隠す 672

検出位置 297

削除 668

作成 663, 666

種類 657

選択 674

タイトル 553

名前のバッチ変更 865

名前の変更 674

バインディング 675

フィルタリング 662

複数 665

複製 665

変換 672

読み込み 676, 677

録音 599

マーカーの種類

変更 672

マーカーリスト

書き出し 679

マウスゾーン 436

マウス入力

可視化 18

マウスの位置 438

マスターエフェクト

マルチチャンネル 429

マスターセクション 603

一括処理セット 635

ウィンドウ 603

エフェクト 607

マスターセクション (続き)

サンプリングレート 618

処理 748

信号の経路 605

ステレオからモノラル 621

ステレオミックスダウン 428

設定 605

設定の保存 646

チャンネル処理 534, 614

ツール 605

ディザリング 624

バイパス 631

プラグインウィンドウ 610

プラグイン形式 609

プリセット 642, 644

プリセットの保存 642

プリセットの読み込み 644

プリセットのレンダリング 646

プレイバック処理 625

マスターレベル 619

マルチチャンネル 428

マルチチャンネルからステレオ 622

マルチチャンネルからモノラル 622

リサンプリング 617

レンダリング 632

「レンダリング」タブ 636

マスターレベル

マスターセクション 619

マッチング

サンプリングレート 422

ラウドネス 262

マルチチャンネル 210

MixConsole V6 652

オーディオエディター 210

オーディオモニタージュ 423

再生 176, 212

ステレオへ 622

ステレオミックスダウン 428

設定 424

トラックのルーティング 427

編集 212

マスターエフェクト 429

マスターセクション 428

ミックスダウン 428

メータリング 686

モノラルへ 622

マルチチャンネルのオーディオファイル 210

マルチユーザー

設定 935

み

未加工クリップ 444

ミックス

ステレオからモノラル 621

マルチチャンネルからステレオ 622

マルチチャンネルからモノラル 622

ミックスダウン

オーディオファイル 244

オーディオモニタージュ 566

マルチチャンネル 428

メタノーマライザー 570

ミュート
クリップ 181
選択範囲 257
チャンネルクラスター 214
トラック 181
トラックグループ 403
レーン 406

む

無音部分
作成 255
種類 256
挿入 256
無効化
フェード 510

め

命名規則 110
ダイアログ 110
定義 112
メーター
VU 688
ウェーブスコープ 701
オシロスコープ 700
コントロールウィンドウ 77
スペクトロスコープ 694
スペクトロメーター 694
設定 685
トラックピーク 350
パン 688
パンメーター 687
ビット 699
フェーズスコープ 692
ライブスペクトログラム 698
ラウドネス 690
リセット 686
レベル 687
録音 592
メーターウィンドウ
切り離し 78
閉じる 684
ドッキング 78
開く 684
メータリング 684
ウィンドウ 684
停止モード 685
プリセット 686
マルチチャンネル 686
モニタリング 685
リアルタイム 685
メタデータ 247
一括処理セット 252
ウィンドウ 249
ダイアログ 249
タイトル 560
テキストスニペット 903
統合 252
プリセット 251
編集 250
変数 251, 903
メタノーマライザー 570

メタパス 834
メッセージの初期設定
リセット 74
「メモ」ウィンドウ 577

も

モーフィング
エフェクト 331
モーメンタリーラウドネス 690
元に戻す
エフェクトの変更 534
プラグインウィンドウ 545
モニタリング
ダイレクトモニタリング 598
入力 597
バックグラウンドタスク 647
メータリング 685
モノラル
コピー 241
専用のスピーカー 40
ドラッグ操作 241
変換 237
モノラルからステレオ 237
モニタージュ出力 517
モニタージュ出力エフェクト
削除 532
順序の変更 533
追加 528
問題
オーディオモニタージュ 546
サンプリングレート 242
ピッチ 242

や

やり直し
プラグインウィンドウ 545

ゆ

ユーザーインターフェース
言語 910
ユーザー設定
アプリケーション 919
オーディオ 915
表示形式 912

よ

呼び出し
スナップショット 254
読み込み
AES-31 583
CD-Text 709
ISRC 724
Nuendo ファイル 585
一括処理セットファイルリスト 841
オーディオ CD 792
オーディオ CD プログラム 387
オーディオファイル 387
クリップ 447

読み込み (続き)

- ビデオ 387
- ビデオファイル 800
- マーカー 676, 677
- マスターセクションプリセット 644

ら

- ライブスペクトログラム 698
 - 設定 698
- ライブ入力
 - レンダリング 600
- ラウドネス
 - EBU R-128 73
 - オーバーレイ 188, 335
 - 解析 262
 - 基準 916
 - ショートターム 690
 - 全般情報の検出 290
 - ノーマライザー 315
 - 比較 264
 - 標準 262
 - メタノーマライザー 570
 - モーメンタリー 690
- ラウドネス検出 262
 - オプション 264
 - 結果 262
 - ダイアログ 262
- ラウドネスノーマライザー
 - ダイアログ 315
- ラウドネスメーター 690
 - 設定 691
- ラウドネスメタノーマライザー 570
 - ダイアログ 571

り

- リアルタイム
 - レンダリング 207, 245
- リアルタイムレンダリング 370
 - オーディオモニタージュ 568
 - ダイアログ 569
- リサンプリング 331
 - オーディオファイル 422
 - カスタマイズ 618
 - マスターセクション 617
- リセット
 - エンベロープ 489
 - メーター 686
- リップル
 - オプション 453
- リファレンストラック 395
 - ルーティング 396
- リモートコントロール
 - CC121 44, 50
 - 定義ファイル 49
- リモートデバイス
 - タブ 44
- 履歴
 - オーディオエディター 120
 - オーディオモニタージュ 119
 - バージョン 118

履歴 (続き)

- 編集 124
- 編集インジケータ 121

る

- ルーティング
 - クリップエフェクト 536
 - トラック 427
 - リファレンストラック 396
- ループ 771
 - 移動 778
 - クロスフェード 779
 - 再生 169
 - 作成 771
 - 調節 772, 773
 - トラブルシューティング 780
 - ループ後のフェード 780
- ループ音の均質化 781
- ループ後のフェード 780
- ループ調整 773
- ループポイント
 - 検出 778
 - 自動検出 778
 - 保存 779
- ルーラー
 - 開始位置 93
 - 小節と拍 92
 - タイムルーラー 89
 - レベルルーラー 89

れ

- レイテンシー 32
- レインボー
 - オーディオエディター 187
 - 表示 187
- レーン 405
 - 折りたたみ 408
 - クリップ 408
 - 合成
 - レーン 390
 - コントロール領域 409
 - 削除 406
 - 作成 405
 - ソロ 406
 - 追加 405
 - 展開 408
 - トラックへの変換 407
 - ミュート 406
- レーンコントロール領域 409
- レベル
 - マスター 619
- レベルエンベロープカーブ 486
- レベルノーマライザー
 - ダイアログ 314
- レベルメーター 687
 - 設定 688
- レベルルーラー 89
 - オプション 90
 - 垂直ズーム 134
 - ズーム 134

連続コピー作成

クリップ 458

レンダリング

オーディオ範囲 634

オーディオファイル 244

オーディオモンタージュ 566

音飛び 649

クリップ 464

コンテキストフォルダー 70

選択範囲 634

ダイアログ 246

タスク 648

直接 633

ファイル 633

フォルダーパス 70

複数形式 632

マスターセクション 632

マスターセクションプリセット 646

ライブ入力 600

リアルタイム 207, 245, 370

「レンダリング」タブ

オーディオエディター 207

オーディオモンタージュ 370

マスターセクション 636

ろ

ログ

ウィンドウ 98

スクリプト 908

「ログ」ウィンドウ 98

録音 586

オーディオエディター 586

オーディオモンタージュ 593

カスタムファイル属性 595

自動ファイル属性 595

スペクトロメーター 592

設定 586

ダイアログ 586

タブ 35

ディスク空き領域インジケーター 593

バス 594

複数のトラック 596

マーカー 599

レベルメーター 592

ロック

エンベロープ 494

クリップ 471

トラック 393

ロック解除

クリップ 471

トラック 393

わ

ワークスペース

ウィンドウ 75

スライドアウトウィンドウ 80

復元 884

要素 75

レイアウト 884

割り当て

チャンネル 426