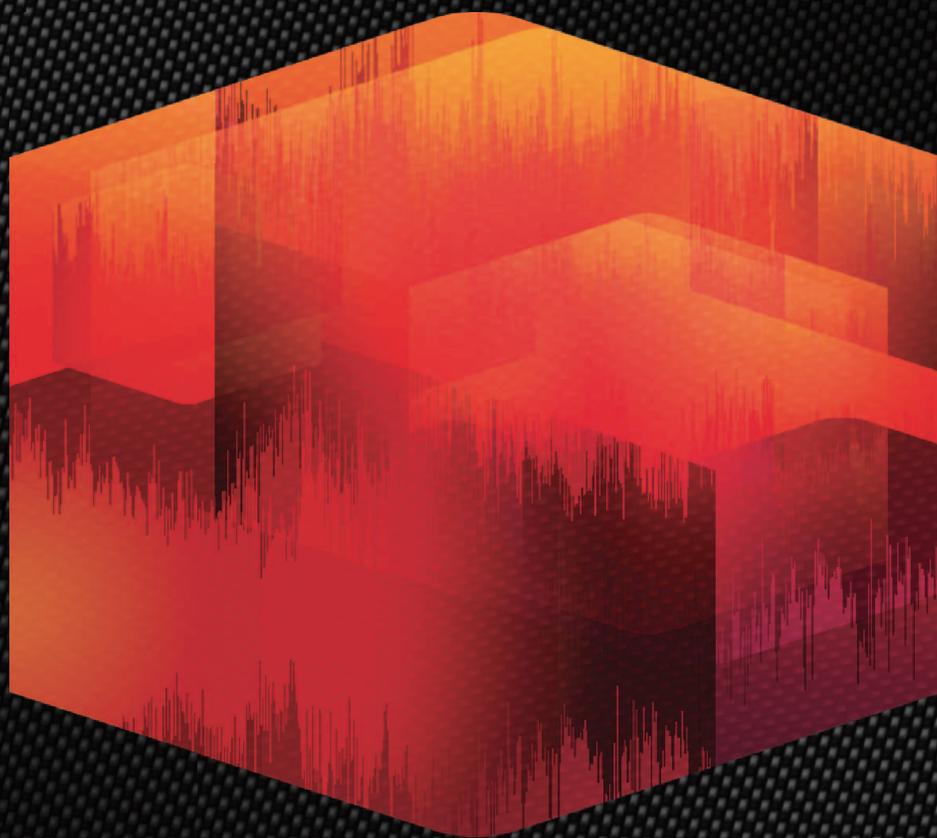


バージョン 11

SONY®
make.believe



Sound Forge™ Pro

クイック スタート ガイド

このクイック スタート ガイドでは、Sound Forge® Pro ソフトウェアの概要について説明しています。ソフトウェアの詳しい使用方法については、オンライン ヘルプを参照してください。オンライン ヘルプを表示するには、[ヘルプ] メニューの【目次と索引】を選択するか、[F1] キーを押します。

インストール後に初めて Sound Forge Pro ソフトウェアを起動すると、登録ウィザードが表示されます。このウィザードの指示に従うと、ソフトウェアを Sony Creative Software Inc に簡単にオンライン登録できます。また、<http://www.sonycreativesoftware.com/reg/software> にアクセスして、オンライン登録することもできます。

登録サポート

登録に関するサポートは、オンライン (<http://www.sonycreativesoftware.com/reg/faq>) またはファックス (米国：1-608-250-1745) をご利用ください。

カスタマー サービス/セールス

カスタマー サービス オプションの詳細については、<http://www.sonycreativesoftware.com/support/custserv.asp> をご覧ください。電話によるサポートをご希望の場合は、通常の営業時間内に次の電話番号までご連絡ください。

電話/ファックス	国
(800) 577-6642 (フリーダイヤル)	米国、カナダ、バージン諸島
(608) 203-7620	その他の各国
(608) 250-1745 (ファックス)	すべての国

テクニカル サポート

テクニカル サポート オプションの一覧について詳しくは、<http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp> をご覧ください。お電話の場合は、1-608-256-5555 までお問い合わせください。

Sound Forge ソフトウェア使用上のお客様の権利

Sound Forge ソフトウェアは、Sony Creative Software Inc. との間で締結したソフトウェア使用許諾契約書の条項に基づいてお客様にライセンス許諾されます。

お客様のプライバシーについて

Sony Creative Software Inc. は、お客様のプライバシーを尊重し、お客様による本ソフトウェアの使用を通じてお客様が提供する個人情報の保護に努めます。お客様による本ソフトウェアの使用は、ソフトウェア プライバシー ポリシーに準拠します。ソフトウェア使用許諾契約書に同意する前に、登録処理の一環として、このプライバシー ポリシーの条項に同意する必要があります。記載されている条項は、ソフトウェアの登録時に収集される情報に関するお客様の権利に関わるものですので、内容をよくお読みください。ソフトウェア プライバシーポリシーの全文は、お客様が参照できるように、<http://www.sonycreativesoftware.com/corporate/privacy.asp> に掲載されています。

ソフトウェアの適切な使用

Sound Forge ソフトウェアは、著作物の違法な複製および共有などの違法行為または著作権侵害行為を想定したものではありません。またかかる目的への使用は禁止されています。Sound Forge ソフトウェアのかかる目的への使用は、著作権に関する米国連邦法および国際法に違反するものであり、ソフトウェア使用許諾契約書の条項に違反します。かかる行為は、法律により罰せられることがあります。また、ソフトウェア使用許諾契約で定められている救済に違反します。

法定通知

ACID, ACIDized, ACIDplanet.com, ACIDplanet, the ACIDplanet logo, ACID XMC, Artist Integrated, the Artist Integrated logo, Beatmapper, Cinescore, CD Architect, DVD Architect, Jam Trax, Perfect Clarity Audio, Photo Go, Sound Forge, Super Duper Music Looper, Vegas, Vision Series, and Visual Creation Studio are the trademarks or registered trademarks of Sony Creative Software Inc. in the United States and other countries. その他の商標および登録商標は、米国およびその他の国におけるそれぞれの所有者の商標または登録商標です。

Apple Macintosh Audio Interchange File Format (AIFF) ファイル形式

Apple® Macintosh® Audio Interchange™ File Format (AIFF) is a trademark of Apple, Inc. in the United States and other countries.

Apple QuickTime

Apple® QuickTime® アプリケーションは、米国およびその他の国における Apple, Inc. の商標です。

Boost Software License —バージョン 1.0— 2003 年 8 月 17 日

このライセンスのもとで許諾された本ソフトウェアおよび関連文書（以下「ソフトウェア」）のコピーを取得した個人または組織に対し、ソフトウェアの使用、複製、表示、配信、実行、転送、ソフトウェアの派生物の作成を行う権利、およびかかる行為をソフトウェア提供先のサードパーティが行う権利が無償で付与されます。

本ソフトウェアおよび本声明文全体における著作権に関する通知は、上記で付与された権利、本制限事項および下記の免責事項を含め、本ソフトウェアのすべての部分的または完全なコピーおよび本ソフトウェアの派生物に記載する必要があります。但し、かかるコピーまたは派生物が、ソース言語プロセッサによって生成された自動実行オブジェクトコードの形態でのみ機能する場合を除きます。

本ソフトウェアは、明示または黙示を問わず、市場性の保証、特定の目的、権利、および権利不侵害を含む、いかなる保証もない現状有姿のまま提供されます。著作権保有者または本ソフトウェアの配布者は、契約の履行、不法行為、またはその他の原因に基づくか否かを問わず、本ソフトウェア、本ソフトウェアの使用、およびその他本ソフトウェアに起因するいかなる損害およびその他の損失に関して一切の責任を負いません。

Dolby, Dolby Digital AC-3、および AAC エンコーディング

この製品に含まれるプログラムの一部は、国際および米国の著作権法により、未発表の著作物として保護されています。これらの著作権および所有権は Dolby Laboratories に帰属します。これらの複製または公開、あるいは派生物の製作は、全部または一部を問わず、Dolby Laboratories による明示的な許可がない限り禁止されています。Copyright 1992 - 2008 Dolby Laboratories. All rights reserved.

Dolby Digital 5.1 Creator のテクノロジーは、商用または放送配布用のコンテンツの作成や Dolby の商標またはロゴを表示するコンテンツで使用するには意図されていません。商用配布のコンテンツでは、公認の Dolby Digital Professional Encoder のみを使用でき、Dolby Digital の商標とロゴを表示できます。

Dolby®, the double-D symbol, AC-3®, and Dolby Digital® are registered trademarks of Dolby Laboratories. AAC™ は Dolby Laboratories の商標です。

élastique Pro

この製品の一部では、zplane élastique Pro V2 のオーディオ タイムストレッチ技術を使用しています。

FLAC/Ogg ファイル形式

©2008, Xiph.org Foundation

Xiph.org Foundation の名称およびその貢献者の名前は、事前に具体的な書面による許可がない限り、本ソフトウェアから派生した製品の推奨または販売促進の目的に使用することはできません。

本ソフトウェアは、明示または黙示を問わず、著作権所有者および出資者により、市場性および特定目的への適合性の保証ならびに権利不侵害に関する保証を含む、いかなる保証もない現状有姿のまま提供されます。いかなる場合においても、Xiph.org Foundation またはその貢献者は、直接的、間接的、偶発的、特別、懲罰的、あるいは結果的な損害（代替商品またはサービスの調達、利用、データ、利益の損失、営業妨害に対する損害を含む）について、たとえこのような損害の生じる可能性が告知されていたとしても、契約、厳格な義務、不法行為（不履行その他を含む）の如何に関わらず一切の責任を負いません。

Gracenote

CD and music-related data from Gracenote, Inc., copyright © 2000-2008 Gracenote. Gracenote Software, copyright 2000-2008 Gracenote. This product and service may practice one or more of the following U.S. Patents: #5,987,525, #6,061,680, #6,154,773, #6,161,132, #6,230,192, #6,230,207, #6,240,459, #6,330,593, およびその他の発行済みまたは申請中の特許。Open Globe, Inc. 米国特許 6,304,523 のライセンスのもとで提供されたサービスおよび（または）製造された機器。

Gracenote および CDDDB は、Gracenote の登録商標です。Gracenote のロゴおよびロゴタイプ、MusicID、ならびに “Powered by Gracenote” ロゴは、Gracenote の商標です。

LPEC

“LPEC” は Sony の商標です。

Microsoft DirectX プログラミングインターフェイス

Portions utilize Microsoft® DirectX® technologies. Copyright © 1999 - 2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft Windows Media 9

一部では Microsoft Windows Media® テクノロジーを利用しています。Copyright © 1999 - 2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.

PNG file format

Copyright © 2008. World Wide Web Consortium (Massachusetts Institute of Technology, European Research Consortium for Informatics and Mathematics, Keio University). All rights reserved. This work is distributed under the W3C Software License in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.
<http://www.w3.org/Consortium/Legal/2002/copyright-software-20021231>.

Steinberg Media Technologies AG.

VST は Steinberg Media Technologies AG の登録商標です。

ASIO は Steinberg Media Technologies GmbH の登録商標です。

Tagged Image File Format (TIFF)。

Adobe Tagged Image™ は、米国およびその他の国における Adobe Systems Incorporated の登録商標です。All rights reserved.

Targa file format

Targa™ ファイル フォーマットは、Pinnacle Systems, Inc. の商標です。

Thomson Fraunhofer MP3

MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and Thomson.

この製品の提供により、この製品で作成したコンテンツを営利放送システム（地上波、衛星、ケーブル、その他の放送チャンネル）、ストリーミング アプリケーション（インターネット、イントラネット、その他のネットワーク）、その他の配信システム（有料オーディオまたはオーディオ オンデマンド アプリケーション、その他類似システム）、または物理メディア（CD、デジタル汎用ディスク、半導体チップ、ハードディスク ドライブ、メモリーカードなど）によって配布するライセンスが許諾されることも、何らかの権利が暗示されることもありません。

当該目的で使用する場合は、個々にライセンスが必要になります。詳しくは、<http://mp3licensing.com> を参照してください。

Sony Creative Software Inc.

8215 Greenway Blvd.

Suite 400

Middleton, WI 53562

USA

本書に記載されている情報は、予告なしに変更される場合があります。Sony Creative Software Inc. の代わりにいかなる保証または取り組みを表明するものではありません。本マニュアルの内容に関するすべての更新情報および追加情報は、Sony Creative Software Inc. の Web サイト (<http://www.sonycreativesoftware.com>) に掲載されます。本ソフトウェアは、ソフトウェア使用許諾契約書とソフトウェア プライバシー ポリシーの条項に従って提供されるものであり、使用および複製はかかる契約に従って実行するものとします。ソフトウェア使用許諾契約書に明示的に記載されている場合を除き、本ソフトウェアをコピーまたは配布することは一切禁じられています。本書のいかなる部分も、形式または目的を問わず、Sony Creative Software Inc. の書面による同意なしに複製または転送することは禁じられています。

Copyright © 2013. Sony Creative Software Inc.

Program Copyright © 2013. Sony Creative Software Inc. All rights reserved.

目次

はじめに.....	13
Sound Forge Pro ソフトウェアについて.....	13
サンプル ファイル.....	13
テクニカル サポート.....	13
ヘルプの使用.....	14
オンラインヘルプ.....	14
インタラクティブなチュートリアル.....	14
Web 上のヘルプ.....	15
Sound Forge Pro ワークスペースについて.....	17
メインウィンドウ.....	17
メインウィンドウのコンポーネント.....	17
データ ウィンドウ.....	18
タイトルバー.....	19
概要バー.....	19
ビデオストリップ.....	20
タイムルーラー.....	20
[次の編集ツール] ボタン.....	20
チャンネルの高さの最小化.....	20
レベルルーラー.....	20
CD レイアウトバー.....	21
レベルズーム.....	21
再生バー.....	21
スクロールバー.....	22
スクラブコントロール.....	23
選択範囲ステータスバー.....	23
タイムズーム.....	23
タイムズームの解像度.....	23
幅の最大化.....	24
データ ウィンドウを閉じる.....	24
データ ウィンドウの整列.....	24
ツールバー.....	25
ツールバーの表示.....	25
ツールバーのカスタマイズ.....	25
ツールバーのドッキング.....	25
ツールバーのフローティング.....	25
標準ツールバー.....	26
トランスポート ツールバー.....	27

概要.....	29
プロジェクトの作成.....	29
ファイルを開く.....	29
ピーク ファイル.....	30
ビデオ ファイルの操作.....	30
ファイルの再生.....	30
現在のカーソル位置を表示する.....	30
指定した位置からのファイルの再生.....	31
ループ再生モードでの再生.....	31
選択範囲の再生.....	32
選択範囲のステータスの表示.....	32
データ ウィンドウの作成.....	32
新しいファイルへのデータのコピー.....	33
ファイルの操作.....	33
ファイルの保存.....	33
[名前を付けて保存] / [名前を付けてレンダリング] ダイアログ ボックスの使用 ...	33
CD からのオーディオの取り込み.....	35
CDトラックのプレビュー.....	36
[CDからオーディオを取り込み] ダイアログ ボックスの表示の更新.....	36
オーディオの編集.....	37
コピー.....	37
貼り付け.....	38
切り取り.....	39
削除.....	40
トリミング/クロップ.....	40
ミキシング.....	40
取り消しとやり直しの使用.....	42
[取り消し/やり直し履歴] ウィンドウの使用.....	43
移動、ズーム、選択.....	45
カーソル位置の設定.....	45
スクラブ再生.....	45
スクラブコントロールスライダを使用したスクラブ.....	46
タイムライン上でのスクラブ.....	46
キーボードを使用したスクラブ.....	46
オーディオ イベント検出機能を使用したスクラブ.....	46
ズームと拡大.....	47
タイム ルーラーのズーム (水平方向).....	47
レベル ルーラーのズーム (垂直方向).....	48
拡大ツールの使用.....	49

ファイル プロパティとファイル形式の変更	51
ファイル プロパティの編集.....	51
[ファイル プロパティ] ウィンドウでのファイル プロパティの編集	51
ステータス バーでのファイル プロパティの編集	52
サンプル レートの変更	52
ビット深度の変更.....	52
ビット深度を増やす	52
ビット深度を減らす	53
モノラル/ステレオ チャンネルの変換.....	53
モノラルからステレオへの変換	53
ステレオからモノラルへの変換	54
ファイル形式の変換	54
マーカーとリージョンの使用	55
マーカーの使用	55
マーカーの挿入	55
マーカー名の指定または変更	55
マーカーの移動.....	55
マーカーの削除.....	55
すべてのマーカーとリージョンの削除	56
選択した領域内のすべてのマーカーとリージョンの削除.....	56
リージョンの使用.....	56
リージョンの挿入	56
リージョンの名前の指定または変更	56
リージョンの選択	56
リージョンの移動	56
リージョンの削除	56
すべてのマーカーとリージョンの削除	57
選択した領域内のすべてのマーカーとリージョンの削除.....	57
リージョン リストの使用	57
リージョン リストの表示	57
リージョン リストの操作	57
録音.....	59
新規録音の作成	59
録音の作成	60
プリロールとポストロールの設定	60
録音前バッファの設定	61
録音済みテイクの確認	61
既存のサウンド ファイルへの録音.....	61
現在のカーソル位置または選択範囲への録音	62
選択範囲への複数テイクの録音	63
録音済みテイクの確認	63

録音オプション	64
録音方法の選択	64
録音モードの選択	64
入力モニタの設定	64
DC オフセットの調整	65
録音の設定	65
サウンドカードの入力へのオーディオソースの接続	66
入力デバイスの選択とレベルの調整	67
DC オフセットの調整	68
オーディオの処理	69
プリセットの適用	69
プリセットの適用	69
プリセットの作成	70
プリセットの削除	70
パラメータのリセット	70
処理したオーディオのプレビュー	71
カスタムプレビューパラメータの設定	71
プレビュー時のプロセスのバイパス	71
データウィンドウでの選択範囲の調整	72
エフェクトの操作	75
エフェクトの追加	75
プラグインマネージャの使用	76
メディアファイルへのプラグインまたはチェーンの適用	76
プラグインの名前変更	77
プラグインの非表示	77
[FX お気に入り] メニューのエフェクトの整理	78
プラグインチェーンの使用	78
プラグインチェーンの作成	79
チェーンでのプラグインの追加、削除、整理	80
プラグインのプロパティの設定	81
エフェクトチェーンのプレビュー	81
エフェクトチェーンの適用	81
プラグインチェーンの適用	81
プラグインチェーンの作成	82
チェーンでのプラグインの追加、削除、整理	82
プラグインのプロパティの設定	83
エフェクトチェーンまたはプラグインプリセットのロード	83
エフェクトチェーンのプレビュー	84
エフェクトチェーンの適用	84
プリセットとしてのプラグインの保存	85
プリセットとしての個々のプラグイン設定の保存	85

処理ダイアログ ボックスの使用	86
オーディオのプレビュー	87
プリロールまたはポストロール付きのプレビュー	87
テール データの処理モードの選択	87
プリセットの作成	87
プリセットの削除	87
Sound Forge コントロールの使用	88
データ ウィンドウでの選択の変更	89
ウェット/ドライ ミキシングとフェード イン/アウトの変更	90
エンベロープの調整	91
エンベロープ ポイントの追加	91
エンベロープのフリップ	91
フェード プロパティの設定	91
エンベロープ ポイントの切り取り、コピー、貼り付け	92
別のデータ ウィンドウへのエンベロープのコピー	92
CD の書き込み	93
トラックアットワンス書き込みとディスクアットワンス書き込みについて	93
トラックアットワンス	93
ディスクアットワンス (シングルセッションまたは Red Book)	93
CD 書き込み用サンプル レートの訂正	93
モノラルトラックの CD への書き込み	93
トラックアットワンス (TAO) CD の書き込み	94
CD のクローズ	95
ディスクアットワンス (DAO) CD の書き込み	96
ディスクアットワンス CD 用トラックの作成と編集	96
ディスクアットワンス CD への CD テキストの書き込み	98
ディスクアットワンス CD の書き込み	99
索引	101

はじめに

Sound Forge Pro ソフトウェアについて

Sound Forge® Pro ソフトウェアをご購入いただき、また、Sony Creative Software Inc. ファミリー製品を継続的にご利用いただき、ありがとうございます。このソフトウェアは、ユーザーの期待に応える強力な機能を備え、さらにデジタルオーディオ編集をすばやく簡単に行うための多くの新機能が追加されています。

サンプル ファイル

このマニュアルでは、次に示す 6 つのオーディオ ファイルをサンプルとして取り上げ、Sound Forge のさまざまな機能を実際に試す際に使用します。これらのサンプル ファイルはアプリケーションと同じフォルダにインストールされます。

- Drumhit.pca
- Fill.pca
- Loop.pca
- Musicbed.pca
- Saxriff.pca
- Voiceover.pca

サンプル ファイルは、Sony Creative Software Inc. 独自の可逆圧縮されたオーディオ形式である Perfect Clarity Audio® (PCA) 形式で保存されています。

テクニカル サポート

Web サイト (<http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp>) には、テクニカル サポート、関連情報、プログラムのアップデート、ヒントとテクニック、ユーザー フォーラム、およびナレッジ ベースが掲載されています。

ヘルプの使用

Sound Forge には、次の 2 種類のヘルプが用意されています。

- ・ オンラインヘルプ
- ・ インタラクティブなチュートリアル

オンラインヘルプ

オンラインヘルプにアクセスするには、[ヘルプ] メニューの [目次と索引] を選択するか、[F1] キーを押します。



オンラインヘルプのウィンドウには、必要な情報の検索に使用できる以下の 4 つのタブがあります。

タブ	説明
目次	ヘルプトピックの一覧が表示されます。閉じた本のアイコン (📖) をクリックしてページを開き、参照するトピックのページアイコン (🔍) をクリックします。
インデックス	参照可能なヘルプトピックのキーワードの一覧が表示されます。スクロールバーを使用してキーワードの一覧をスクロールするか、[キーワードを入力してください] ボックスに語句を入力して関連するトピックをすばやく見つけることができます。トピックを選択して [表示] ボタンをクリックします。
検索	キーワードを入力すると、そのキーワードを含むオンラインヘルプ内のトピックがすべて表示されます。[探したい語句を入力してください] ボックスにキーワードを入力し、[検索開始] ボタンをクリックします。一覧からトピックを選択して、[表示] をクリックします。
お気に入り	頻繁にアクセスするトピックをフォルダに分類して保存しておくことができます。トピックをお気に入りに追加するには、[お気に入り] タブで [追加] ボタンをクリックします。

インタラクティブなチュートリアル

ソフトウェアに含まれている操作手順チュートリアルを使用すると、Sound Forge のさまざまな機能の使い方を学ぶことができます。

[ヘルプ] メニューの [操作手順チュートリアル] を選択することで、いつでもチュートリアルにアクセスできます。

Web 上のヘルプ

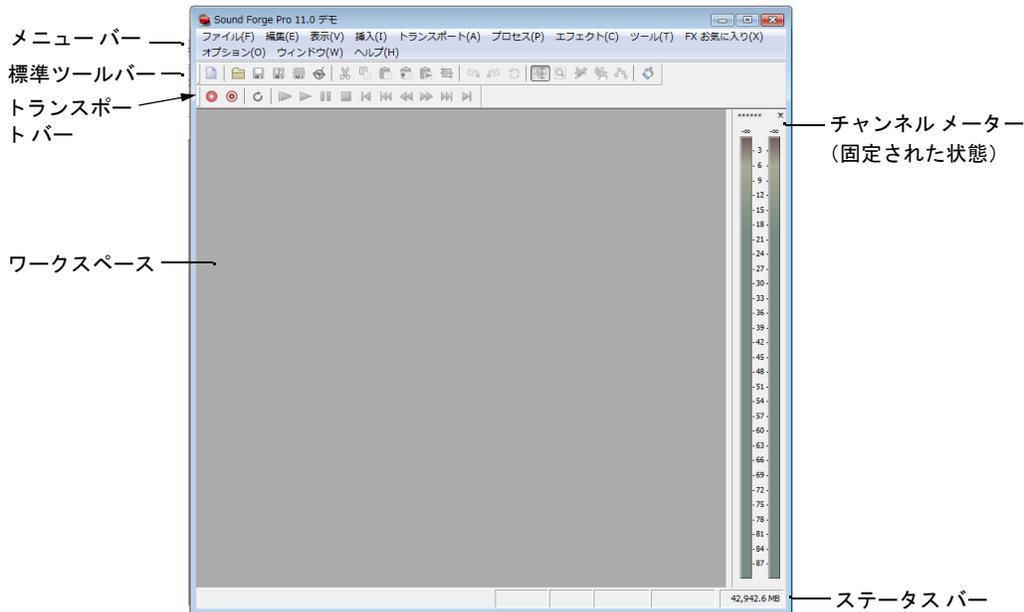
Sony Creative Software Inc. の Web サイトには、Sound Forge に関する詳しい情報が掲載されています。[ヘルプ] メニューの [Sony の Web サイト] を選択し、サブメニューで表示する項目を選択します。設定されているデフォルト Web ブラウザが起動して、Sony Web サイトの該当するページが表示されます。

Sound Forge Pro ワークスペースについて

この章では、Sound Forge® Pro のツールバーとコントロールについて詳しく説明します。

メインウィンドウ

アプリケーションを起動すると、メインウィンドウが表示されます。オーディオ編集はすべて、メインウィンドウのワークスペースで実行します。



メインウィンドウのコンポーネント

次の表で、メインウィンドウの主なコンポーネントについて説明します。

コンポーネント	説明
メニューバー	使用可能な機能のメニューが表示されます。
標準ツールバー	アプリケーションで最も頻繁に使用するいくつかのタスクをすばやく実行できます。詳しくは、26 ページの「標準ツールバー」を参照してください。
トランスポートバー	基本的なオーディオ トランスポート機能をすばやく実行できます。詳しくは、27 ページの「トランスポート ツールバー」を参照してください。
ステータスバー	ヘルプおよび処理情報が左側に表示されます。ボックスの右側には、再生サンプルレート、ビット深度、チャンネル設定、アクティブなデータ ウィンドウの長さ、CD の残り時間、および空き容量の合計が表示されます。 注：[残り CD 時間] ボックスは、アクティブなデータ ウィンドウに CDトラックが存在する場合のみ表示されます。 [残り CD 時間] ボックスと [空き容量] ボックス以外は、ダブルクリックするか右クリックして編集することができます。 データ ウィンドウが開かれていない場合は、 [空き容量] ボックスのみに値が表示されます。詳しくは、51 ページの「ファイル プロパティの編集」を参照してください。

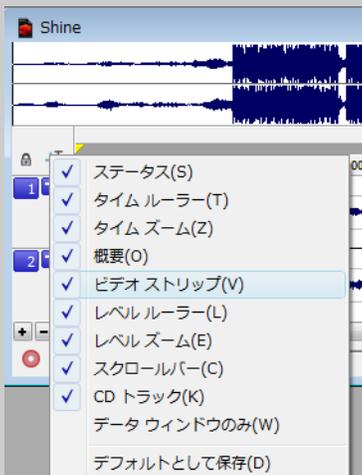
コンポーネント	説明
ワークスペース	データ ウィンドウの背面にあるエリアです。オーディオの選択範囲をワークスペースにドラッグすると、自動的に新しいデータ ウィンドウになります。リジョンリストや再生リストなどのウィンドウは、メインウィンドウ内でワークスペースの端に表示することも、単独のウィンドウとして表示することもできます。
チャンネル メーター	出力オーディオ信号のレベルが表示されます。これらのメーターは、[表示] メニューの [チャンネル メーター] を選択して、オン/オフを切り替えることができます。チャンネル メーターを右クリックすると、メーターの表示形式の詳細を設定可能なショートカットメニューが表示されます。

データ ウィンドウ

各サウンド ファイルはデータ ウィンドウで開きます。各データ ウィンドウには、波形や、ファイルに関するその他の情報がグラフ形式で表示されます。



ヒント：データ ウィンドウの表示部分をすばやく切り替える（デコレーション）には、[次の編集ツール] ボタン (⚡) を右クリックし、ショートカットメニューからコマンドを選択するか、[オプション] > [データ ウィンドウ] を選択します。



タイトルバー

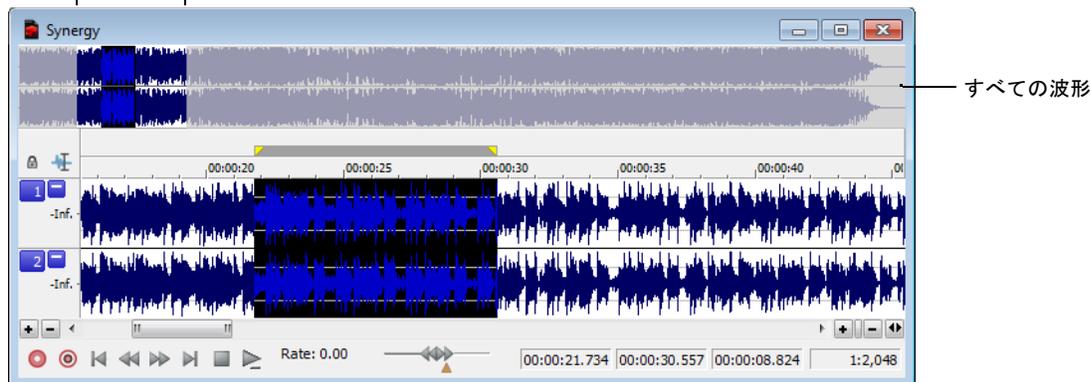
サウンドファイルのタイトルを表示します。[サマリー情報] ウィンドウでタイトルが指定されていない場合は、ファイル名が表示されます。

ダブルクリックすると、ウィンドウを最大化したり元のサイズに戻すことができます。

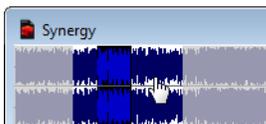
概要バー

ファイルの任意の部分にすばやく移動して再生することができます。

表示エリアと選択範囲

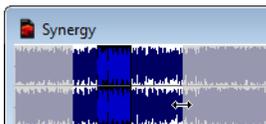


- すべての波形は、概要バーに表示されます。
- 波形の影になっていない部分は、データ ウィンドウに表示された波形の部分を表します。波形をナビゲートするには、この部分をドラッグします。
- 概要バーには、現在の選択範囲も表示されます。
- 概要バーをクリックするとカーソルが移動します。
- ダブルクリックすると、波形表示内でカーソルが中央に移動します。
- 概要バーで右クリックすると、データ ウィンドウの現在の位置からファイルの再生が切り替わります。
- 波形をナビゲートするには、波形の影になっていない部分をドラッグします。



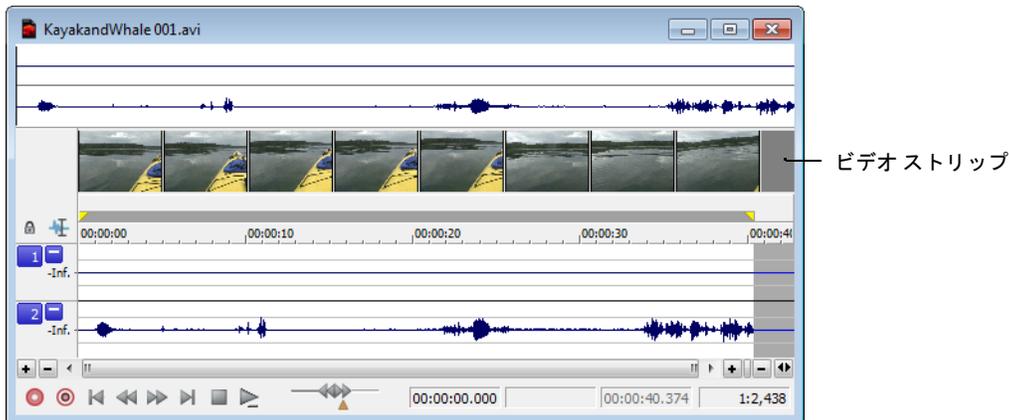
ヒント：オーディオイベントの検出でスクラブするには、Ctrl キーを押しながら波形の影になっていない部分をドラッグします。詳しくは、46 ページの「[オーディオイベント検出機能を使用したスクラブ](#)」を参照してください。

- 横方向にズームするには、波形の影になっていない部分の端をドラッグします。



ビデオストリップ

ビデオストリームを含むファイルを開くと、ファイルの操作に役立つビデオストリップがオーディオ波形の上に表示されます。



タイムルーラー

データ ウィンドウ内での現在の位置と、ルーラー タグが表示されます。

- ・ 右クリックすると、タイムルーラーのショートカットメニューが表示されます。
- ・ ドラッグすると、データ ウィンドウをスクロールできます。

[次の編集ツール] ボタン

クリックすると、編集、拡大、鉛筆、イベント、エンベロープの各ツールを切り替えることができます。

注：鉛筆ツールは、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [編集] タブにある [鉛筆ツールの最大ズーム比] の設定値より小さい拡大レベルでのみ使用できます。

チャンネルの高さの最小化

[最小化] ボタン () をクリックして個々のチャンネルの高さを低くするか、[復元] ボタン () をクリックして、高さを復元します。

Shift キーを押しながら [最小化] ボタンをクリックすると、クリックしたチャンネル以外の全チャンネルが最小化されます。

レベルルーラー

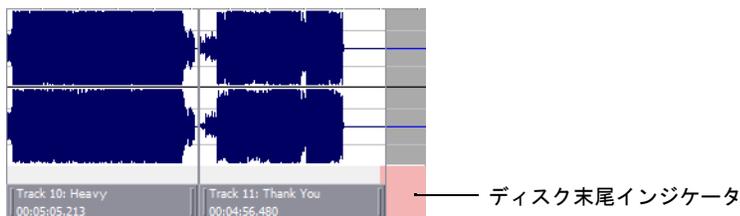
波形の振幅が表示されます。

- ・ 右クリックすると、ズームレベルとラベルを変更するためのレベルルーラーショートカットメニューが表示されます。
- ・ 垂直方向にズームするときには、表示を上下にドラッグします。

CD レイアウトバー

CD レイアウトバーには、ディスクアットワンス CD 用に作成したトラックに関する情報が表示されます。CD トラックごとにトラックの番号と長さが示されます。

CD レイアウトバーの右端には、ディスクの末尾を表す赤いインジケータが描画されます（ディスクの長さがわかっている場合）。



[トラック リスト] ウィンドウのトラック編集機能の多くは、CD レイアウトバーを使用して実行できます。

レベルズーム

少しずつ垂直方向にズーム インまたはズームアウトするには、[レベルズーム イン] ボタンまたは [レベルズームアウト] ボタンをクリックします。すばやくズームするには、これらのボタン間のエリアをクリックしてドラッグします。



詳しくは、47 ページの「ズームと拡大」を参照してください。

再生バー

再生バーのトランスポート ボタンを使用すると、再生を制御できます。

ボタン	説明
 アーム	Wave デバイスが開き、すべての録音バッファがロードされるので、 【録音】 ボタン () をクリックしてから実際に録音が始まるまでの時間差を最小限にできます。 [録音オプション] ウィンドウの 【モード】 ドロップダウン リストで 【新しいウィンドウを作成する】 を選択すると、データ ウィンドウが開いていない場合でも 【アーム】 ボタンと 【録音】 ボタンが有効になります。 【標準】 または 【リージョンを作成する】 を選択した場合、データ ウィンドウを作成するか、ファイルを開くまで 【アーム】 ボタンと 【録音】 ボタンは有効になりません。詳しくは、64 ページの「 録音オプション 」を参照してください。
 録音	録音を開始および停止します。詳しくは、次のいずれかのセクションを参照してください。 <ul style="list-style-type: none">59 ページの「新規録音の作成」61 ページの「既存のサウンドファイルへの録音」
 最初に移動	カーソルをファイルの先頭に移動します。
 前のトラックに移動	カーソルを前のディスクアットワンストラックまたはインデックスに移動します。インデックス マーカーをスキップするには [Ctrl] キーを押しながらクリックし、選択範囲を拡大するには [Shift] キーを押しながらクリックします。 ヒント： このボタンは、ディスクアットワンストラックがデータ ウィンドウ内にある場合にのみ表示されます。

ボタン	説明
 次のトラックに移動	<p>カーソルを次のディスクアットワンストラックまたはインデックスに移動します。インデックス マーカーをスキップするには [Ctrl] キーを押しながらかリックし、選択範囲を拡大するには [Shift] キーを押しながらかリックします。</p> <p>ヒント: このボタンは、ディスクアットワンストラックがデータ ウィンドウ内にある場合にのみ表示されます。</p>
 最後に移動	カーソルをファイルの最後に移動します。
 停止	再生を停止し、カーソルを再生前の位置に戻します。
 標準再生	<p>ファイルを標準モードで再生します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 選択範囲が指定されていない場合は、カーソル位置からファイルの最後まで再生されます。 選択範囲が指定されている場合は、最初から最後までが再生されます。 プラグインチェーンの効果は、ファイルを作成するとリアルタイムでプレビューされます。 プラグインチェーンをバイパスするには、[プラグインチェーン] ウィンドウでチェーンをバイパスします。詳しくは、81 ページの「エフェクトチェーンのプレビュー」を参照してください。
 サンプルとして再生	<p>再生をサンプルモードに設定します。サンプルモードで [再生] ボタン () をクリックすると、再生は以下の規則に従って実行されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ファイルにループが含まれている場合は、[サンプルの編集] ダイアログボックスで指定されている回数だけそれらのループが繰り返されます。この設定は、サウンドファイルがサンプラーでどのように再生されるかを聞いてみる場合に使用します。 ファイルにループが含まれていない場合は、ファイルは最初から最後まで一度だけ再生されます。 <p>注: このボタンは、ファイルでサンプルループが定義されている場合にのみ表示されます。</p>
 カットリストとして再生	<p>クリックすると、カーソル位置から再生が開始され、カットリストリージョンはすべてスキップされます。</p> <p>注: このボタンは、プレイリスト/カットリストリージョンを定義済みで、プレイリスト/カットリストをカットリストモードに設定してある場合にのみ表示されます。カットリストモードを使用するには、[編集] メニューの [プレイリスト/カットリスト] を選択し、サブメニューから [カットリストとして扱う] を選択します。</p>

スクロールバー

スクロールバー内のボックスは、波形表示に示されている波形部分を示します。ドラッグすると、サウンドファイルを時間で前後にスクロールし、現在の波形表示で見えないファイル部分を表示できます。

ヒント: スクロールボックスの端をドラッグして、ズームインまたはズームアウトすることができます。



スクラブコントロール

データ ウィンドウの下部にあるスクラブコントロール (◀▶) をドラッグすると、カーソル位置から前後にシャトルして、編集ポイントを見つけることができます。



ヒント : スクラブコントロールの上にマウスカーソルを移動し、マウスホイールを前後に動かします。

スクラブコントロールの下にある標準レートインジケータ (📏) をドラッグすると、再生速度を調整できます (または、ラベルをダブルクリックして再生レートを入力します)。

詳しくは、45 ページの「スクラブ再生」を参照してください。

選択範囲ステータスバー

選択範囲の開始位置、終了位置、および長さが表示されます。選択範囲が指定されていない場合は、カーソルの位置のみが表示されます。



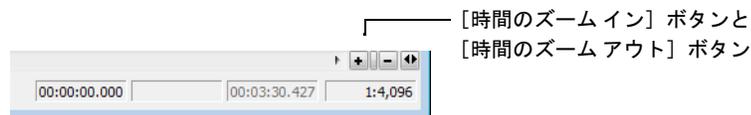
- 現在の値を編集するには、**【選択範囲の先頭】** ボックスをダブルクリックします。[Tab] キーまたは [Enter] キーを押すと、カーソルが新しい位置に移動します。
- 選択範囲の開始位置や終了位置を編集するには、**【選択範囲の先頭】** または **【選択範囲の長さ】** ボックスをダブルクリックします。[Tab] キーまたは [Enter] キーを押すと、選択範囲が更新されます。

ヒント : **【選択範囲の先頭】**、**【選択範囲の最後】**、または **【選択範囲の長さ】** の値をすばやく更新するには、+ または - と数値を入力します。例えば、選択範囲の右端を 1 秒延ばすには、**【選択範囲の最後】** ボックスをダブルクリックして「+1」と入力します。選択範囲の左端を左に 1 分移動するには、「-1:00」と入力します。

- 右クリックすると **【ステータス形式】** ショートカットメニューが表示され、時間形式を選択できます。

タイムズーム

少しずつ水平方向にズームインまたはズームアウトするには、**【時間のズームイン】** ボタンまたは **【時間のズームアウト】** ボタンをクリックします。すばやくズームするには、これらのボタン間のエリアをドラッグします。



タイムズームの解像度

画面の水平方向の 1 ポイントで表すデータのサンプル数を指定します。これによって、波形表示に示される時間の長さが決まります。解像度が小さい場合 (1:1、1:2、1:4、...) は、時間範囲は短く表示されます。

幅の最大化

クリックすると、Sound Forge ワークスペース内に収まるデータ ウィンドウの幅を広げることができます。

ヒント：[Ctrl] キーを押しながら [Enter] キーを押します。

データ ウィンドウを閉じる

データ ウィンドウを閉じるには、**【閉じる】** ボタンをクリックします。

ヒント：データ ウィンドウを最大化している場合、データ ウィンドウ タブの **【閉じる】** ボタンをクリックしてそのデータ ウィンドウを閉じます。



データ ウィンドウの整列

[ウィンドウ] メニューのコマンドを使用して、Sound Forge のワークスペースでデータ ウィンドウを整列させることができます。

ヒント：開いているウィンドウの中で前のウィンドウに切り替えるには [Ctrl] キーを押しながら [Tab] キーを、後ろのウィンドウに切り替えるには [Ctrl] キーと [Shift] キーを押しながら [Tab] キーを押します。

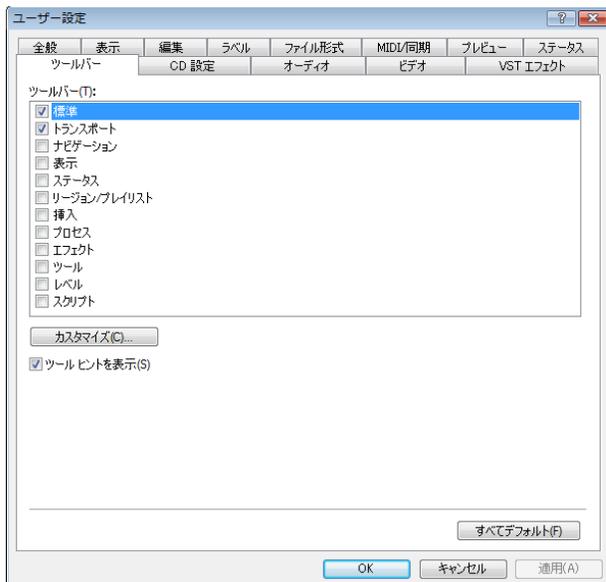
コマンド	説明
新しいウィンドウ	新しいデータ ウィンドウを作成します。
カスケード	開いているすべてのデータ ウィンドウを整列して、各ウィンドウのタイトルバーが見えるように重ねて表示します。
上下に並べて表示	開いているすべてのデータ ウィンドウを整列して、重ならないように上下に並べて表示します。 このコマンドは、最小化されていないウィンドウのみに適用されます。
左右に並べて表示	開いているすべてのデータ ウィンドウを整列して、重ならないように左右に並べて表示します。 このコマンドは、最小化されていないウィンドウのみに適用されます。
アイコンの整列	最小化されているデータ ウィンドウをワークスペースの下部に整列します。
すべて最大化	開いているすべてのデータ ウィンドウを最大化します。 【最大化されたデータ ウィンドウのタブ】 設定が 【上】 または 【下】 に設定されている場合は、各データ ウィンドウのタブも表示されます。
すべて最小化	開いているすべてのデータ ウィンドウを最小化します。
すべて元に戻す	最小化されているウィンドウを、元のウィンドウ サイズと位置に戻します。
すべて閉じる	開いているすべてのデータ ウィンドウを閉じます。
ウィンドウリスト	開いているすべてのデータ ウィンドウのリストを表示します。メニューからウィンドウを選択して、表示するデータ ウィンドウを切り替えます。

ツールバー

Sound Forge のツールバーには、プログラムの多くのコマンドと機能を簡単に実行できるボタンが含まれています。ツールバーは、ワークスペース内でドラッグしたり、ドッキング、サイズ変更、非表示、およびカスタマイズを行うことができます。

ツールバーの表示

1. **[表示]** メニューの **[ツールバー]** を選択します。[ユーザー設定] ダイアログボックスが表示され、使用可能なツールバーの一覧が表示されます。
2. ツールバーを表示するには、対応するチェックボックスをオンにして **[OK]** をクリックします。



表示するツールバーの
チェックボックスを
オンにします。

ツールバーのボタンを追加、
削除、または並べ替えるに
は、**[カスタマイズ]** をク
リックします。

ツールバーのカスタマイズ

1. **[表示]** メニューの **[ツールバー]** を選択します。[ユーザー設定] ダイアログボックスが表示され、使用可能なツールバーの一覧が表示されます。
2. 設定するツールバーのチェックボックスをオンにして、**[カスタマイズ]** をクリックします。[ツールバーのカスタマイズ] ダイアログボックスが表示されます。
3. [ツールバーのカスタマイズ] ダイアログボックスのコントロールを使用して、選択したツールバーのボタンを追加、削除、または並び替えることができます。**[リセット]** をクリックすると、ツールバーはデフォルトの設定に戻ります。
4. **[OK]** をクリックします。

ツールバーのドッキング

フローティング ツールバーをメイン画面の端にドラッグすると、ドッキングされます。

ツールバーのフローティング

ウィンドウ内に表示されているツールバーを端から離すようにドラッグすると、フローティング ツールバーになります。

標準ツールバー

アプリケーションを起動すると、標準ツールバーがデフォルトで表示されます。このツールバーには、頻繁に使用するさまざまなコマンドをすばやく実行できるボタンが含まれています。

-
-  **新規**：新しいデータ ウィンドウを作成します。詳しくは、[32 ページ](#)の「[データ ウィンドウの作成](#)」を参照してください。
-
-  **開く**：[開く] ダイアログ ボックスを表示します。
-
-  **保存**：現在のオーディオ データを保存します。詳しくは、[33 ページ](#)の「[ファイルの保存](#)」を参照してください。
-
-  **名前を付けて保存**：現在のファイルを新しい名前または形式で保存します。詳しくは、[33 ページ](#)の「[\[名前を付けて保存\] / \[名前を付けてレンダリング\] ダイアログ ボックスの使用](#)」を参照してください。
-
-  **レンダリング**：現在のプロジェクト ファイルをメディア ファイルにレンダリングします。詳しくは、[33 ページ](#)の「[\[名前を付けて保存\] / \[名前を付けてレンダリング\] ダイアログ ボックスの使用](#)」を参照してください。
-
-  **パブリッシュ**：パブリッシュのセットアップウィザードを起動し、メディア ファイルを Web にアップロードできるようにします。
-
-  **切り取り**：選択されているオーディオ データを削除し、クリップボードに保存します。データが選択されていない場合は、このコマンドを実行しても何も起こりません。詳しくは、[39 ページ](#)の「[切り取り](#)」を参照してください。
-
-  **コピー**：選択されているオーディオ データをクリップボードにコピーします。データが選択されていない場合は、このコマンドを実行しても何も起こりません。詳しくは、[37 ページ](#)の「[コピー](#)」を参照してください。
-
-  **貼り付け**：クリップボードのデータのコピーを現在の挿入ポイントに挿入します。選択範囲が指定されている場合は、クリップボードのデータによって選択されているデータが置換されます。詳しくは、[38 ページ](#)の「[貼り付け](#)」を参照してください。
-
-  **ミックス**：クリップボードのデータのコピーと現在のオーディオ ファイルをミキシングします。ミキシングの開始位置は、出力先データ ウィンドウの現在のカーソル位置か、選択範囲の開始または終了位置のいずれかになります。詳しくは、[40 ページ](#)の「[ミキシング](#)」を参照してください。
-
-  **クリップボードの再生**：クリップボードにあるオーディオを再生します。詳しくは、[37 ページ](#)の「[クリップボードの内容のプレビュー](#)」を参照してください。
-
-  **トリミング**：選択されているデータを除くすべてのデータをファイルから削除します。データが選択されていない場合は、このコマンドを実行しても何も起こりません。このコマンドでは、データはクリップボードにコピーされません。詳しくは、[40 ページ](#)の「[トリミング/クロップ](#)」を参照してください。
-
-  **取り消し**：最後の編集操作を元に戻します。詳しくは、[42 ページ](#)の「[取り消しとやり直しの使用](#)」を参照してください。
-
-  **やり直し**：取り消した編集操作を元に戻します。詳しくは、[42 ページ](#)の「[取り消しとやり直しの使用](#)」を参照してください。
-
-  **繰り返し**：最後の操作を繰り返し実行します。このコマンドはほとんどの処理に対して使用できます。前の操作で指定したパラメータが繰り返し使用されます。新しいパラメータを指定するには、[Shift] キーを押しながらこのボタンをクリックします。
-
-  **編集ツール**：編集ツールを選択します。
-
-  **拡大ツール**：拡大ツールを選択します。
-
-  **鉛筆ツール**：鉛筆ツールを選択します。
-
-  **イベントツール**：イベント ツールを選択します。
-
-  **エンベロープツール**：エンベロープ ツールを選択します。詳しくは、[91 ページ](#)の「[エンベロープの調整](#)」を参照してください。
-
-  **操作手順チュートリアル**：[操作手順チュートリアル] ウィンドウを開いて、チュートリアルを選択したり、Sound Forge の機能に関する説明を表示したりできます。
-

トランスポート ツールバー

トランスポートバーもデフォルトで表示されます。このバーにはオーディオ トランスポート ボタンが含まれています。

 **録音**：クリックすると、[録音] ダイアログボックスが表示されます。詳しくは、59 ページの「録音」を参照してください。

 **ループ再生**：選択されたデータを連続モードで再生します。

注：選択範囲が指定されていない場合は、サウンドファイル全体が無限ループで再生されます。

 **すべて再生**：このボタンをクリックすると、カーソル位置、選択範囲、または再生リストに関係なく、ファイル全体が最初から最後まで再生されます。

楽器ファイルの再生の動作は、標準データ ウィンドウでの再生と少し異なります。

- ・ サンプルが選択されていない場合、[すべて再生] をクリックするとデータ ウィンドウですべてのサンプルが再生されます。
- ・ サンプルが選択されている場合、[すべて再生] をクリックするとデータ ウィンドウで選択されたすべてのサンプルが再生されます。

 **再生**：このボタンをクリックすると、現在の再生モードでファイルが再生されます。

楽器ファイルの再生の動作は、標準データ ウィンドウでの再生と少し異なります。

- ・ サンプルが選択されていない場合、[再生] をクリックするとカーソル位置からデータ ウィンドウの最後まですべてのサンプルが再生されます。
- ・ サンプルが選択されている場合、[再生] をクリックするとカーソル位置からデータ ウィンドウの最後まで選択されたすべてのサンプルが再生されます。

ヒント：再生モードと一時停止モードとの切り替えに F12 キーおよびスペースバーのショートカットを使用する場合は、[全般設定] タブで [スペースバー+F12 は、再生/停止ではなく再生/一時停止] チェックボックスをオンにします。このモードでは、カーソル位置が保持されます。

 **一時停止**：再生を一時停止して、カーソルを現在の位置に保持します。

 **停止**：再生を停止して、カーソルを元の位置に戻します。

 **最初に移動**：カーソルをファイルの先頭に移動します。

 **前のトラックに移動**：カーソルを前のディスクアットワンストラックまたはインデックスに移動します。インデックス マーカーをスキップするには [Ctrl] キーを押しながらクリックし、選択範囲を拡大するには [Shift] キーを押しながらクリックします。

注：このボタンは、ディスクアットワンストラックがデータ ウィンドウ内にある場合のみ使用できます。

 **巻き戻し**：カーソルを現在のファイル内で逆方向に移動します。

 **早送り**：カーソルを現在のファイル内で順方向に移動します。

 **次のトラックに移動**：カーソルを次のディスクアットワンストラックまたはインデックスに移動します。インデックス マーカーをスキップするには [Ctrl] キーを押しながらクリックし、選択範囲を拡大するには [Shift] キーを押しながらクリックします。

注：このボタンは、ディスクアットワンストラックがデータ ウィンドウ内にある場合のみ使用できます。

 **最後に移動**：カーソルをファイルの最後に移動します。

概要

The Sound Forge® Pro デジタルオーディオ編集ツールは、音楽に携わるすべてのユーザーのためのツールです。非常に規模の大きいプログラムであり、最も高度かつ専門的な作業を行うユーザーのみが必要とするような機能も備わっています。しかし、どのようなユーザーにとっても Sound Forge の基本を確実に理解しておくことは重要です。この章では、Sound Forge の基本機能について説明します。

プロジェクトの作成

Sound Forge のプロジェクトファイルを使用すると、破壊的な影響を与えることなく、メディア ファイルを整理したり編集したりすることができます。プロジェクト ファイルを保存すると、.frg ファイルが作成され、メディア ファイルおよびプロジェクトでの作業中に作成されたすべての一時ファイルが格納されるサブフォルダが作成されます。frg ファイルはマルチメディア ファイルではありませんが、編集の終了後に最終ファイルとしてレンダリングするために使用されます。プロジェクトのコピー、切り取り、貼り付け、およびその他の編集作業のプロセスは、ソース ファイルに影響を与えず実行されるので、安心して編集作業を行うことができます。プロジェクト ファイル内では、最後に保存した時点より前の操作も含め、以前に行った操作を取り消すこともできます。プロジェクト ファイルでの作業が完了したら、【ファイル】メニューの【レンダリング】オプションを使用して、作業内容をメディア ファイルに保存します。

注： 前述の高度な取り消し／やり直し機能を使用するには、【ユーザー設定】ダイアログボックスの【全般】タブにある【保存済みの内容の取り消しを許可する】チェックボックスをオンにする必要があります。【ユーザー設定】ダイアログボックスにアクセスするには、【オプション】メニューの【ユーザー設定】を選択します。

1. 【ファイル】メニューの【名前を付けて保存】を選択して、現在のデータ ウィンドウをプロジェクト ファイルに保存します。【名前を付けて保存】ダイアログボックスが表示されます。
2. 【保存先】ドロップダウンリストを使用して、プロジェクトを保存するフォルダを参照します。
3. 【ファイルの種類】ドロップダウンリストから、【Sound Forge Pro プロジェクトファイル (*.frg)】を選択します。
4. 【ファイル名】ボックスに、ファイルの名前を入力します。
5. 【保存】ボタンをクリックします。指定した名前で .frg ファイルが作成され、ファイル名をベースにしたフォルダ名 (projectname_frg など) が付いた一時ファイル用のフォルダが同じ場所に作成されます。

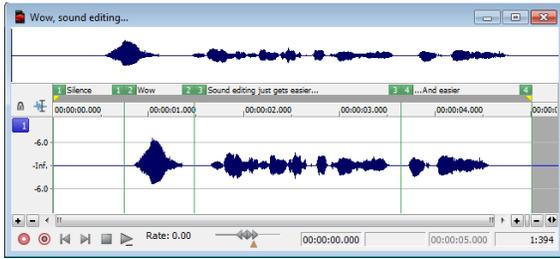
重要： この処理によって作成されたプロジェクトフォルダは削除しないでください。削除すると、プロジェクトファイルを使用できなくなります。

ファイルを開く

1. 【ファイル】メニューの【開く】を選択します。【開く】ダイアログボックスが表示されます。

ヒント： 標準ツールバーの【開く】ボタン (📁) をクリックするか、Ctrl キーを押しながら O キーを押すこともできます。

2. ダイアログボックスの上部にある【場所】ドロップダウンリストを使用してメディア ファイルを見つけ、選択します。
3. 【開く】をクリックします。ファイルが開き、波形を含むデータ ウィンドウが表示されます。



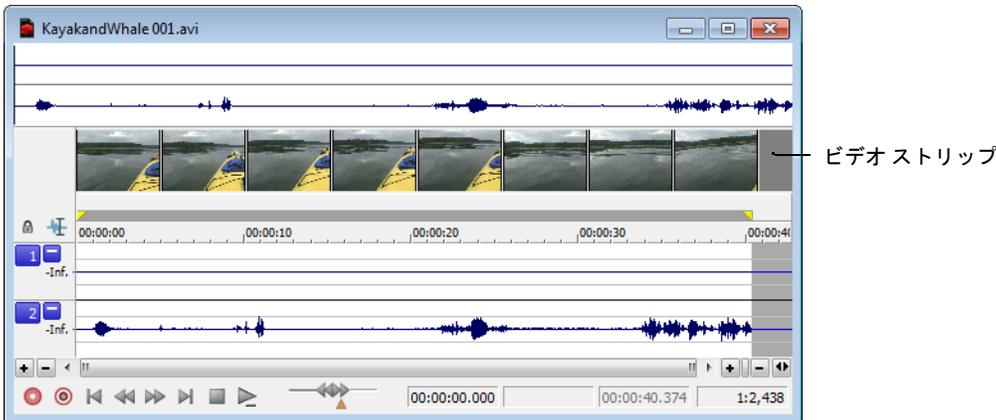
ピーク ファイル

初めてファイルを開くと、ファイル全体がスキャンされ、ピーク ファイルが作成されます。ピーク ファイルは、オーディオファイルと同じ名前（ただし拡張子は .sfk）で同じ場所に保存されます。このピーク ファイルは、元のファイルが編集されると自動的に更新されます。

ビデオ ファイルの操作

Sound Forge アプリケーションでは、多くの形式のビデオ ファイルを開いたり保存することができます。このソフトウェアでビデオ ファイルを編集することはできませんが、開いて保存することにより、ビデオにオーディオをアタッチまたはデタッチしたり、ビデオのオーディオを編集することはできます。オーディオを編集した後は、オーディオとビデオを同時にプレビューできるようになります。

ビデオを含むメディア ファイルを開くと、データ ウィンドウのオーディオの上部にあるビデオ ストリップにビデオ部分が表示されます。



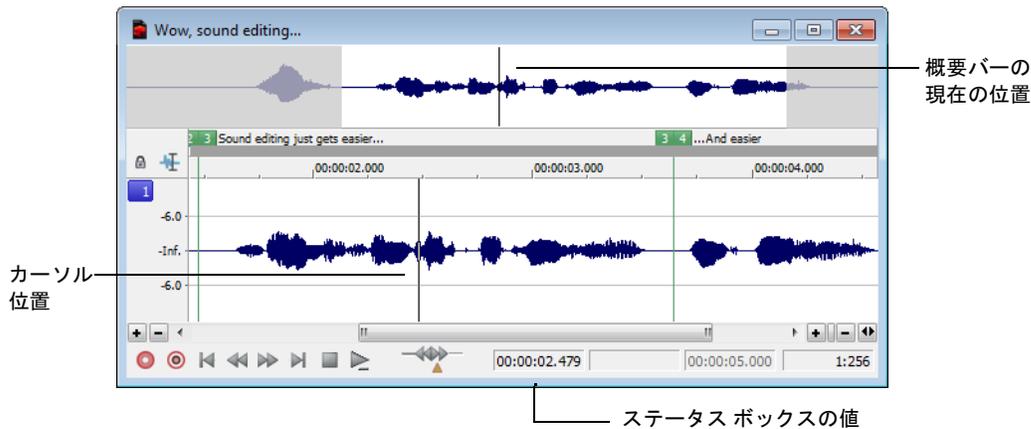
ファイルの再生

ファイルを再生するには、ファイルを開いた後で、トランスポート バーの下部にある [すべて再生] ボタン (▶) をクリックします。詳しくは、27 ページの「トランスポート ツールバー」を参照してください。

現在のカーソル位置を表示する

ファイルが再生されると、次の3つの方法で現在の再生位置がデータ ウィンドウに表示されます。

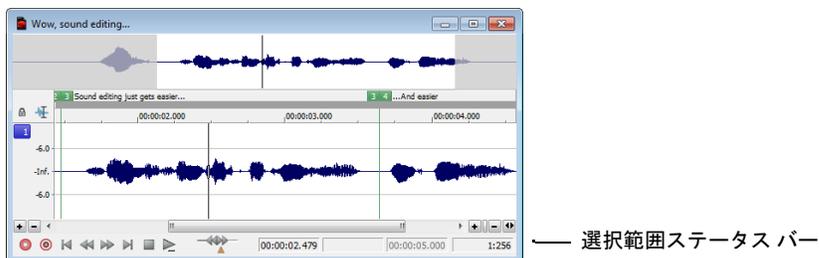
- ・ カーソルは、データ ウィンドウの表示領域全体を移動します。
- ・ ファイル全体における現在の再生位置は、概要バーに表示されます。
- ・ 再生バーの最初の選択範囲ステータス ボックスには、ユーザーが指定した形式で現在の位置が表示されます。



指定した位置からのファイルの再生

再生は、ファイル内のどの位置からでも開始できます。

1. データ ウィンドウ内をクリックしてカーソルを置きます。カーソルが点滅し、波形表示の高さいっぱいに表示されます。
2. トラックバーの [再生] ボタン (▶) をクリックします。カーソルの位置からファイルが再生されます。音が聞こえない場合、間違って小さい選択範囲を作成した可能性があります。選択範囲を選択したかどうかを確認するには、データ ウィンドウの右下隅にあるステータス ボックスを調べます。



- ・ 最初のボックスにしか値が表示されていない場合、選択範囲はありません。
- ・ 3 つのボックスすべてに値が表示されている場合、選択範囲が作成されています。データ ウィンドウの任意の場所をクリックして選択範囲をクリアします。

詳しくは、[32 ページの「選択範囲のステータスの表示」](#)を参照してください。

ループ再生モードでの再生

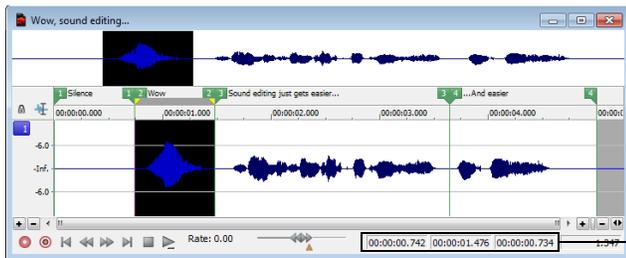
ファイル全体または一定の選択範囲を、ループ再生モードで再生することができます。ループ再生モードでは、オーディオは繰り返しループ再生されます。

ループ再生モードのオン/オフを切り替えるには、トラックバーの [ループ再生] ボタン (🔁) をクリックするか、[Q] キーを押します。

選択範囲の再生

波形表示内で範囲を選択すると、オーディオ データの特定の部分のみを再生することができます。

1. データ ウィンドウ内でマウスをドラッグします。マウスのドラッグに合わせて波形が選択されます。
2. [再生] ボタン (▶) をクリックします。選択した範囲のみが再生されます。



選択範囲ステータス バー

00:00:00.742 00:00:01.476 00:00:00.734

選択範囲のステータスの表示

選択範囲が指定されている場合は、データ ウィンドウの右下隅にある選択範囲のステータス バーのボックスに値が表示されます。これらの値は、選択範囲の開始位置、終了位置、および長さを示しています。値を編集するには、ボックスをダブルクリックします。

選択していない場合

00:00:02.207 00:00:05.000

|
カーソル位置

選択

00:00:00.742 00:00:01.476 00:00:00.734

| | |
選択範囲の 選択範囲の 選択範囲の
先頭 末尾 長さ

ステータス形式の選択

ステータスの値は、サポートされている任意の形式で表示できます。形式を変更するには、右クリックしてショートカットメニューから新しい形式を選択します。

データ ウィンドウの作成

1. [ファイル] メニューの [新規] を選択します。[新しいウィンドウ] ダイアログ ボックスが表示されます。



2. [新しいウィンドウ] ダイアログ ボックスを次のように設定します。
 - a. [サンプル レート] ドロップダウン リストからサンプル レートを選択します。
 - b. [ビット深度] ドロップダウン リストからビット深度を選択します。
 - c. [チャンネル] ドロップダウン リストから設定を選択して、ファイルに格納されるチャンネル数を選択します。詳しくは、51 ページの「[ファイル プロパティの編集](#)」を参照してください。
3. [OK] をクリックします。指定された属性を持つ新しいデータ ウィンドウが表示されます。

新しいファイルへのデータのコピー

新しいデータ ウィンドウにデータをコピーすることによって、新しいオーディオ ファイルを作成できます。

1. オーディオ ファイルを開き、範囲を選択します。
2. [編集] メニューの [コピー] を選択するか、[コピー] ボタン (📄) をクリックします。選択範囲がクリップボードにコピーされます。
3. 新しいデータ ウィンドウを作成します。詳しくは、32 ページの「データ ウィンドウの作成」を参照してください。
4. [編集] メニューの [貼り付け] を選択するか、[貼り付け] ボタン (📄) をクリックします。選択したデータが新しいデータ ウィンドウに貼り付けられます。

ファイルの操作

ファイルは、WAV や AIFF などの一般的なオーディオ形式や、Windows Media® などのストリーミングメディア形式など、さまざまな形式で保存できます。標準テンプレートを使用してファイルを保存したり、必要に応じて設定をカスタマイズすることができます。カスタム設定を作成したら、それらの設定をテンプレートとして保存することができます。

開いているすべてのファイルを一度に保存したり、開いているすべてのファイルをワークスペース ファイルとして保存するオプションがあります。

ファイルの保存

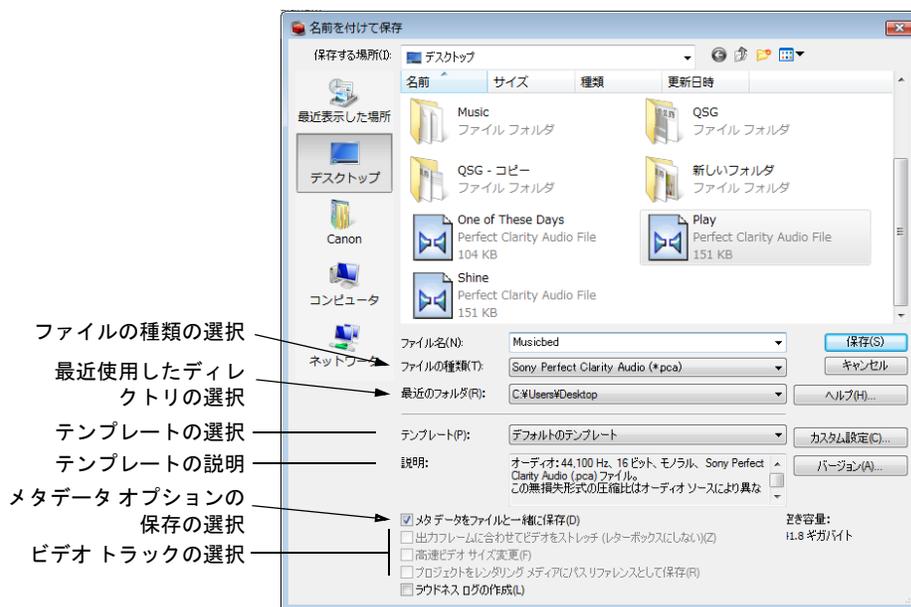
1. データ ウィンドウの任意の場所をクリックして選択します。
2. [ファイル] メニューの [保存] を選択します。

注：新しいファイルを保存する場合は、[名前を付けて保存] ダイアログ ボックスが表示されます。既に保存したことがあるファイルの場合は、[保存] を選択すると自動的に保存されます。

[名前を付けて保存] / [名前を付けてレンダリング] ダイアログ ボックスの使用

[名前を付けて保存] ダイアログ ボックスでは、オーディオ ファイルを新しい名前、別の形式、または新しい属性で保存できます。

[名前を付けてレンダリング] ダイアログ ボックスでは、標準テンプレートを使用してファイルをレンダリングしたり、必要に応じて設定をカスタマイズすることができます。カスタム設定を作成したら、それらの設定をテンプレートとして保存することができます。



1. データ ウィンドウの任意の場所をクリックして選択します。
2. [ファイル] メニューの [名前を付けて保存] を選択し、[名前を付けて保存] ダイアログ ボックスを表示します。
Sound Forge プロジェクト ファイルで作業中の場合は、[名前を付けて保存] ダイアログ ボックスでプロジェクトを別の名前または場所に保存できます。プロジェクトをメディア ファイルとして保存するには、[名前を付けてレンダリング] を選択します。
3. ファイルを保存するフォルダを選択します。
 - [保存先] ドロップダウン リストからドライブおよびフォルダを選択します。
 - [最近使用したフォルダ] ドロップダウン リストからフォルダを選択して、以前にファイルを保存したフォルダを選択できます。
4. [ファイル名] ボックスに名前を入力するか、参照ウィンドウからファイルを選択して既存のファイルを置き換えます。
5. [ファイルの種類] ドロップダウン リストからファイルの種類を選択します。
ファイル形式がサポートされていないことがわかっている場合は、[Raw オーディオ] を選択し、[カスタム] ボタンをクリックして、[カスタム テンプレート] ダイアログ ボックスを表示し、形式パラメータを指定できます。
6. [テンプレート] ドロップダウン リストから設定を選択してファイルの保存に使用する属性を選択するか、[カスタム] ボタンをクリックして新しいテンプレートを作成します。

注：

- モノラルからステレオに変換すると、データは両方のチャンネルに保存されます。ステレオからモノラルに変換すると、両方のチャンネルのデータは1つのチャンネルにミキシングされます。
- ビットレートを決定するときは、 $1K = 1024$ で計算されます。

7. メタデータ (別のアプリケーションから埋め込まれたデータ、リージョン、マーカ、ディスクアットワンス CD トラック、コマンド、プレイリスト、サンプラー情報など) をファイル内に保持する場合は、[メタ データをファイルと一緒に保存] チェックボックスをオンにします。このチェックボックスをオフにすると、データは無視されます。

注： 選択されたファイルの種類がファイル内のすべてのメタデータをサポートしていない場合は、メタデータを .sfl 拡張子 (メディア ファイルと同じベース名を使用) の付いた外部ファイルに保存することを要求するメッセージが表示されます。メタデータは、以下のいずれかの形式で内部で保存できます。

- MP3
- PCA
- SFA
- WAV
- WAV64
- Windows Media 形式 (WMA および WMV)

8. ソース メディア設定と異なるアスペクト比の形式で保存する場合は、[出力フレームのサイズに合わせてビデオをストレッチ (レターボックスにしない)] チェック ボックスをオンにします。このチェックボックスをオフにすると、黒いバーがフレームの上下 (レターボックス) および左右 (ピラーボックス) に表示され、アスペクト比が維持されます。
9. レンダリングしたビデオに許容できないレベルの映像劣化が見られる場合は、[高速ビデオ サイズ変更] チェック ボックスをオフにします (これらの劣化はストリーミングと MPEG 形式で最も顕著に発生します)。このオプションをオフにすると、劣化は修正できますが、レンダリング時間が大幅に長くなります。
10. レンダリング ファイル内の Sound Forge プロジェクトのパスを保存する場合は、[プロジェクトをレンダリングメディアにパス リファレンスとして保存] チェックボックスをオンにします。プロジェクトへのパスを保存しておくこと、別のプロジェクトでそのファイルを使用するときに、簡単にソース プロジェクトに戻ることができます。

注： プロジェクトが保存されていない場合、またはサードパーティ製のファイルフォーマット プラグインを使用してレンダリングした場合は、このチェック ボックスは使用できません。

11. Sound Forge でファイルのラウドネスを解析し、そのラウドネス値をまとめたログファイルを作成する場合は、**【ラウドネス ログの生成】** チェック ボックスをオンにします。

ラウドネス ログは、名前に **_loud.txt** が付加されたサウンドファイルと同じフォルダおよびベース名を使用して作成されます。

ログには、ファイル名、形式、ラウドネス計測モード、およびファイル全体のラウドネス値が記録されます。

重要：ラウドネス ログは、プラグインチェーンの後、かつレンダリングファイルにコーデックが適用される前に実行されます。オーディオ圧縮は、オーディオレベルに影響を与える可能性があるため、**【ツール】 > 【ラウドネス ログの生成】** を選択し、圧縮形式で保存する前にログを作成します。

ラウドネスを計測するときに6チャンネル以上を含むオーディオをサラウンドオーディオとして処理する場合は、**【ユーザー設定】** ダイアログボックスの**【ステータス】** タブで**【6チャンネルを含むファイルのサラウンド処理を有効にする】** チェックボックスをオンにします（レフトサラウンドおよびライトサラウンドチャンネルに最大1.5dBが適用されます）。このチェックボックスがオフの場合、すべてのチャンネルが均等にラウドネス計測に反映されます。

12. **【保存】** ボタン をクリックします。

CDからのオーディオの取り込み

CDからデータを取り込んでSound Forgeワークスペースでトラックを開くことができます。

ヒント： **【エクスプローラ】** ウィンドウで.cdaファイルをダブルクリック（またはワークスペースにドラッグ）すると、**【CDからオーディオを取り込み】** ダイアログボックスを開かずにCDトラックを取り込むことができます。また、**【開く】** ダイアログボックスの**【ファイルの種類】** ドロップダウンリストから**【CDオーディオ (*.cda)】** を選択して、オーディオを取り込むこともできます。

重要： Sound Forge ソフトウェアは、著作物の違法な複製および共有などの違法行為または著作権侵害行為を想定したのではなく、またかかる目的への使用は禁止されています。Sound Forge ソフトウェアのかかる目的への使用は、著作権に関する米国連邦法および国際法に違反するものであり、ソフトウェア使用許諾契約書の条項に違反します。かかる行為は、法律により罰せられることがあります。また、ソフトウェア使用許諾契約で定められている救済に違反します。

1. ドライブにCDを挿入します。
2. **【ファイル】** メニューの**【CDからオーディオを取り込み】** を選択します。システムのCDドライブが識別されます。**【CDからの音楽ファイルの取り込み】** ダイアログボックスが表示されます。システムに複数のCD-ROMまたはDVD-ROMドライブが装備されている場合は、ダイアログボックスの下の方にある**【ドライブ】** ドロップダウンリストからドライブを選択する必要があります。



3. [アクション] ドロップダウンリストから、CD オーディオの取り込み方法を選択します。

方法	説明
指定したトラックを読み取り	取り込むトラックを CD から選択できます。各トラックは別々のデータ ウィンドウに取り込まれます。
ディスク全体を読み取り	ディスク上のすべてのトラックを自動的に取り込みます。CD 全体が 1 つのデータ ウィンドウに取り込まれます。
指定した範囲を読み取り	指定した時間の範囲からオーディオを取り込みます。[開始]、[終了]（または [長さ]）ボックスに適切な値を入力します。指定された範囲のオーディオが 1 つのデータ ウィンドウに取り込まれます。

4. [アクション] ドロップダウン リストから [指定したトラックを読み取り] または [指定した範囲を読み取り] を選択している場合は、抽出するトラックまたは時間範囲を選択します。

注：選択内容をプレビューするには、[再生] をクリックします。再生中は、このボタンは [停止] ボタンに変わります。

5. 必要に応じて取り込みオプションを選択します。
- 取り込まれた各トラックをファイルのリージョンリストに追加する場合は、[各トラックのリージョンを作成] チェックボックスをオンにします。
 - 取り込まれたファイル内の、元のトラックでインデックスがあったすべてのポイントにマーカーを配置する場合は、[インデックス変更を表すマーカーを作成] チェックボックスをオンにします。
6. 取り込まれた各トラックのディスクアットワンス CD トラックを作成する場合は、[フルサブコードスキャンから CD トラックを作成する] チェックボックスをオンにします。

注：[フルサブコードスキャンから CD トラックを作成する] チェックボックスをオンにすると、ディスク上の PQ データに基づいてディスクアットワンストラック リストが自動的に作成されます。

データがディスクに存在する場合は、ISRC データが各トラックに追加されます。[CD 情報] ウィンドウで、ユニバーサル製品コード/メディアカタログ番号が更新されます。

7. [ドライブ] ドロップダウンリストから、オーディオを取り込む CD を含む CD ドライブを選択します。
8. Gracenote MusicID を使用して CD 情報を取得する場合は、[MusicID] ボタンをクリックします。
CD 情報が入手できない場合は、[CD 情報] ボタンをクリックしてダイアログボックスを開き、CD 情報を編集できます。編集した情報は、Gracenote に送信して、Gracenote Media Database に登録できます。
9. [速度] ドロップダウン リストから、オーディオの取り込み速度を選択します。ギャップやグリッチが発生する場合は、速度を落とすか、[設定] をクリックして、オーディオ取り込みの最適化設定を調整します。

注：取り込みを開始する前に CD を取り出すには、[取り出し] ボタンをクリックします。

10. [OK] をクリックします。CD からデータの取り込みが開始され、進行状況メーターが表示されます。

CD トラックのプレビュー

[CD からオーディオを取り込み] ダイアログボックスでトラックを選択し、[再生] ボタンをクリックすると、CD から取り込む前にトラックをプレビューできます。プレビューを終了するには、[停止] ボタンをクリックします。

[CD からオーディオを取り込み] ダイアログボックスの表示の更新

システムの CD-ROM ドライブに新しい CD または DVD を挿入した後で、[更新] ボタンをクリックします。こうすると、[CD からオーディオを取り込み] ダイアログボックスをいったん閉じて開き直さなくても、新しい CD の内容を表示することができます。

オーディオの編集

初めて Sound Forge を使用する場合、コピー、貼り付け、切り取り、削除（クリア）、トリミング、ミキシングなどのシブな操作をいくつか組み合わせれば、複雑な編集作業のほとんどを実行できることを覚えておいてください。次の表で、基本的な編集操作について簡単に説明します。

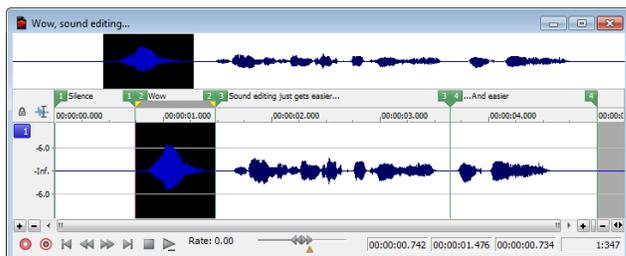
編集操作	説明
コピー	データをウィンドウからクリップボードにコピーします。
貼り付け	クリップボードの内容を、ウィンドウの現在のカーソル位置に挿入します。データ ウィンドウで選択範囲が指定されている場合は、貼り付けられたデータによって現在の選択範囲が置換されます。
切り取り	ウィンドウからデータを削除し、クリップボードにコピーします。
削除（クリア）	ウィンドウからデータを削除しますが、クリップボードにはコピーしません。
トリミング/クロップ	ウィンドウ内の選択範囲を除くすべてのデータを削除します。
Mix	現在のカーソル位置または現在の選択範囲の開始位置から、クリップボードのデータと現在のウィンドウのデータとミックスします。

コピー

元のファイルを変更せずに、オーディオ データをデータ ウィンドウからクリップボードにコピーできます。クリップボードにコピーしたオーディオ データは、既存のファイルに貼り付けたり、新しいファイルを作成するために使用したりすることができます。

クリップボードへのデータのコピー

1. Voiceover.pca ファイルを開きます。このファイルはアプリケーションと同じフォルダにあります。
2. 「Wow」を含む範囲を選択します。



3. [編集] メニューの [コピー] を選択するか、[コピー] ボタン (📄) をクリックします。選択したデータがクリップボードにコピーされますが、波形に変化はありません。

クリップボードの内容のプレビュー

クリップボードの内容をプレビューするには、[表示] メニューの [クリップボード] を選択し、サブメニューから [再生] を選択します。

クリップボードの内容の再利用

クリップボードにコピーしたオーディオ データは、何回でもウィンドウに貼り付けたりミキシングすることができます。新しいデータと置換するまで、コピーしたデータはクリップボードに残ります。

貼り付け

クリップボードにコピーしたオーディオ データは、既存のデータ ウィンドウに貼り付けまたはミックスしたり、新しいデータ ウィンドウを作成するために使用したりすることができます。

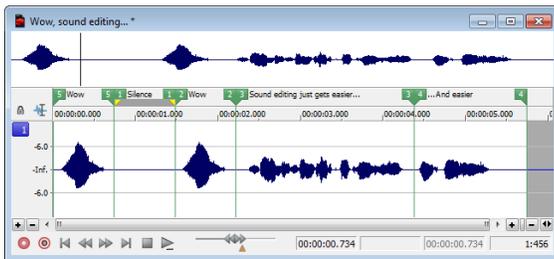
既存のデータ ウィンドウへのデータの貼り付け

注：

- マルチチャンネル ファイルに貼り付けたデータは、すべてのチャンネルに挿入されます。マルチチャンネル ファイル内の各チャンネルの長さは必ず同じでなければなりません。選択されていないチャンネルには無音が貼り付けられます。複数のチャンネルが選択された場合は、選択したすべてのチャンネルに同じデータが貼り付けられ、選択されていないチャンネルには無音が貼り付けられます。チャンネルが選択されていない場合は、すべてのチャンネルに同じデータが貼り付けられます。
- 異なるサンプル レートのデータを貼り付けると、クリップボード内のデータは、データの貼り付け先のウィンドウのレートと同じレートで再生されます。
- 元のサウンドデータにリージョン、マーカー、またはループがある場合は、それらも一緒に貼り付けられます。この機能を無効にするには、[オプション] メニューの [選択範囲にロック] > [マーカー/リージョン] コマンドをオフにします。

- データを切り取るか、コピーした後に、カーソルを Voiceover.pca ファイルの先頭に移動するには、再生バーの [最初に移動] ボタン (⏮) をクリックします。
 - データの切り取りまたはコピーについては詳しくは、37 ページの「コピー」または 39 ページの「切り取り」を参照してください。
 - 再生バーの詳細については、21 ページの「再生バー」を参照してください。
- [編集] メニューの [貼り付け] を選択するか、[貼り付け] ボタン (📄) をクリックします。クリップボードのデータがファイルに挿入され、「Wow」のデータが波形の左側に表示されます。

注：選択されている状態で [貼り付け] コマンドを実行すると、選択されているデータが削除されてから貼り付けデータが挿入されます。



- ファイルに貼り付けられたデータを確認するには、[すべて再生] ボタン (▶) をクリックします。「Wow. Wow. Sound editing just gets easier and easier」と再生されます。

選択範囲のドラッグ&ドロップによる貼り付け

- 編集ツール (🔗) を選択します。
- データ ウィンドウ内でマウスをドラッグして、Voiceover.pca 内の任意の範囲を選択します。

ヒント：[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [全般] タブで [ドロップされたファイルを常に新しいウィンドウで開く] チェック ボックスがオフになっている場合は、[Ctrl] キーを押しながら [エクスプローラ] ウィンドウからファイル (またはリージョン) をデータ ウィンドウにドラッグして、データ ウィンドウにデータを貼り付けることができます。このチェック ボックスがオンの場合は、Sound Forge ワークスペースにファイルをドロップすると、常に新しいデータ ウィンドウが作成されます。

3. [Ctrl] キーを押しながら、データを貼り付ける場所に選択範囲をドラッグします。カーソルが文字 P とともにマウスポインタとして表示され (🖱️)、貼り付ける場所を示す縦の線が表示されます。
ドラッグ中にマウスの右ボタンをクリックすると、ミックス、貼り付け、および CD トラックのドラッグ&ドロップモードを切り替えることができます。
4. マウスボタンを離して選択範囲をドロップすると、選択範囲が貼り付けられます。

新しいデータ ウィンドウへの貼り付け

クリップボードのデータを使用して新しいデータ ウィンドウを作成するには、[編集] メニューの [特殊貼り付け] を選択し、サブメニューから [新規に貼り付け] を選択します。クリップボードのデータを含んだ新しいウィンドウが作成されます。

切り取り

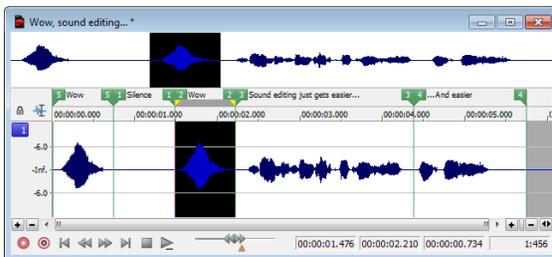
切り取り機能を使用すると、サウンドデータの一部をデータ ウィンドウから削除し、別のファイルに貼り付けまたはミックスするまで、クリップボードに保存しておくことができます。サウンドデータを切り取ると、クリップボードの前の内容に上書きされます。切り取りとコピーのどちらの機能を使うかについては、次の情報に従って判断してください。

- データをコピーすると、元のファイルには影響ありません。
- データを切り取ると、元のファイルが変更されます。

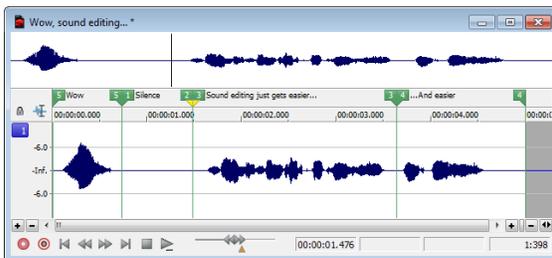
ウィンドウからのデータの切り取り

注：マルチチャンネル ファイルの個々のチャンネルからデータを切り取ると、データを切り取ったチャンネルの最後の波形は無音となります。マルチチャンネル ファイル内の各チャンネルの長さは、必ず同じでなければなりません。

1. Voiceover.pca の 2 つ目の「Wow」が含まれる範囲を選択します (ここに示す例では「Wow」は 2 つあります)。



2. [編集] メニューの [切り取り] を選択するか、[切り取り] ボタン (✂️) をクリックします。選択されたデータがファイルから削除され、クリップボードに保存されます。



3. [すべて再生] ボタン (▶️) をクリックします。「Wow. Sound editing just gets easier and easier」と再生されます。

削除

選択範囲を削除すると、データは完全に削除され、クリップボードにはコピーされません。データを削除するには、**【編集】**メニューの**【削除（クリア）】**を選択します（または Delete キーを押します）。

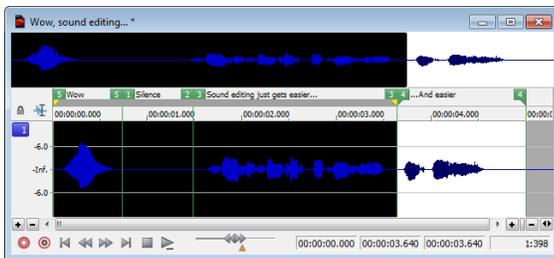
注：

- マルチチャンネルファイルの個々のチャンネルからデータを削除する場合、波形には、削除されたチャンネルの末尾に無音部分が追加されます。マルチチャンネルファイル内の各チャンネルの長さは、必ず同じでなければなりません。
- 【カットリストとして処理】** コマンド（**【編集】**メニューの**【プレイリスト／カットリスト】**で使用可能）が選択されている場合、選択範囲を削除すると、**【カットリスト】**ウィンドウ内にリージョンが作成されますが、選択範囲は削除されません。

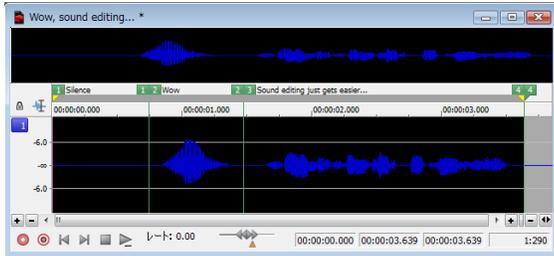
トリミング／クロップ

トリミングを実行すると、選択した範囲のみを残して、その周囲のすべてのデータを削除することができます。

- Voiceover.pca で「Wow, sound editing just gets easier」の部分を選択し、2つ目の「and easier.」は選択しないでおきます。



- 【編集】**メニューの**【トリミング／クロップ】**を選択します（または Ctrl キーと T キーを押します）。データ ウィンドウに「Wow, sound editing just gets easier」だけが残ります。



ミキシング

ミキシングは、現在のカーソル位置でクリップボードの内容のコピーをミックスできる強力な編集機能です。

選択範囲のドラッグ&ドロップによるミックス

- Drumhit.pca ファイルを開いて再生します。このファイルには、スネア ドラムとクラッシュ シンバルのサウンドが含まれています。
- 編集ツール () を選択します。
- データ ウィンドウの上にマウスをドラッグして波形全体を選択します。

ヒント： **【ユーザー設定】** ダイアログボックスの **【全般】** ページで **【ドロップされたファイルを常に新しいウィンドウで開く】** チェックボックスがオフになっている場合は、**【エクスプローラ】** ウィンドウからファイル（またはリージョン）をデータ ウィンドウにドラッグして、データ ウィンドウにデータを貼り付けることができます。このチェックボックスがオンの場合、Sound Forge ワークスペースにファイルをドロップすると、常に新しいデータ ウィンドウが作成されます。

4. 選択範囲を Voiceover.pca ファイルの先頭にドラッグします。カーソルが文字 M とともにマウス ポインタとして表示され (4)、ミキシングする場所を示すグレーの選択ボックスが表示されます。ミキシング レベルとフェード レベルを示すエンベロープが描画されます ([ミックス/置換] ダイアログ ボックスで最後に使用された設定がデフォルトで使用されます)。
- ドラッグ中にマウスの右ボタンをクリックすると、ミックス、貼り付け、および CD トラックのドラッグ&ドロップモードを切り替えることができます。

ヒント: ファイル間でミックスを行う際に、フェードインカーブとフェードアウトカーブで出力先とファイルの長さを考慮に入れるには、[ユーザー設定] ダイアログボックスの [編集] タブにある [ミックスを選択範囲に自動クロスフェード] チェックボックスをオンにします。

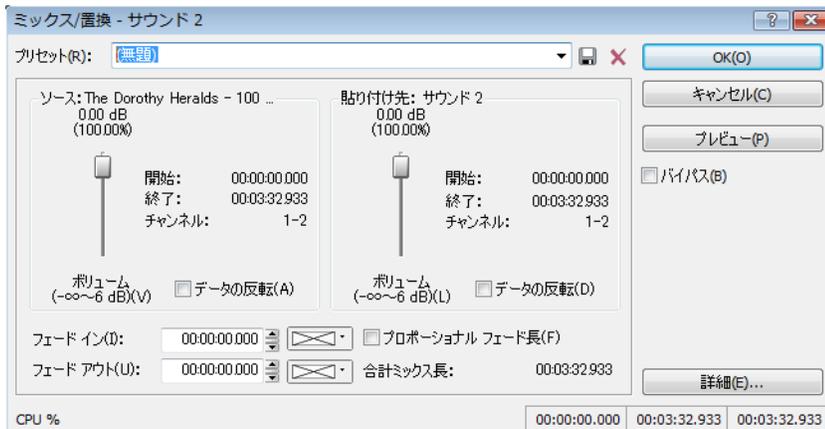
5. マウス ボタンを離して選択範囲をドロップすると、[ミックス/置換] ダイアログボックスが表示されます。[ミックス/置換] ダイアログボックスが表示されないようにするには、[Shift] キーを押しながらマウス ボタンを離します。ミックス設定をカスタマイズするには、[ミックス/置換] ダイアログボックスの [プリセット] ドロップダウンリストから設定を選択するか、コントロールを必要に応じて調整します。

項目	説明
ソース	<p>[ソース] フェーダーをドラッグして、ミックスする選択範囲のボリュームを調整します。</p> <p>この設定を変更すると、データ ウィンドウでウェットゲインエンベロープのサステイン部分をドラッグするのと同じ効果が得られます。</p> <p>[データの反転] チェックボックスをオンにすると、ベースラインでソースオーディオが反転 (フェーズが逆転) します。データを反転させると、2つのサウンドファイルのトランジションを一致させてフェーズ関係を比較することができます。</p>
貼り付け先	<p>[貼り付け先] フェーダーをドラッグして、ミックスする選択範囲のボリュームを調整します。</p> <p>この設定を変更すると、データ ウィンドウでドライゲインエンベロープのサステイン部分をドラッグするのと同じ効果が得られます。</p> <p>[データの反転] チェックボックスをオンにすると、ベースラインで貼り付け先のオーディオが反転 (フェーズが逆転) します。データを反転させると、2つのサウンドファイルのトランジションを一致させてフェーズ関係を比較することができます。</p>
フェードイン	<p>[フェードイン] ボックスに値を入力 (またはスピナー コントロールを使用) して、ソースと貼り付け先のオーディオ間のフェードインの長さを設定します。</p> <p>この設定を変更すると、データ ウィンドウでエンベロープのアタック部分をドラッグするのと同じ効果が得られます。</p> <p>[フェードカーブ] ボタン () をクリックし、メニューからカーブの種類を選択してフェードインの速度を設定します。</p>
プロポーショナルフェード長	<p>フェードの長さを選択範囲の割合で指定する場合は、[プロポーショナルフェード長] チェックボックスをオンにします。</p>
フェードアウト	<p>[フェードアウト] ボックスに値を入力 (またはスピナー コントロールを使用) して、ソースと貼り付け先のオーディオ間のフェードアウトの長さを設定します。</p> <p>この設定を変更すると、データ ウィンドウでエンベロープのアタック部分をドラッグするのと同じ効果が得られます。</p> <p>[フェードカーブ] ボタン () をクリックし、メニューからカーブの種類を選択してフェードアウトの速度を設定します。</p>
詳細情報	<p>処理する選択範囲の変更に使用できる追加コントロールをダイアログボックスの下部に表示する場合にクリックします。</p>

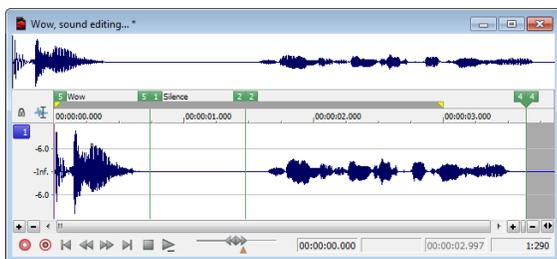
6. [OK] をクリックして、ミキシングを適用します。

クリップボードからのオーディオのミックス

1. Drumhit.pca ファイルを開いて再生します。このファイルには、スネア ドラムとクラッシュ シンバルのサウンドが含まれています。
2. Drumhit.pca のウィンドウがアクティブであることを確認してから、[編集] メニューの [すべて選択] を選択するか、Ctrl キーを押しながら A キーを押します。波形全体が選択されます。
3. [編集] メニューの [コピー] を選択するか、[コピー] ボタン (📄) をクリックします。
4. Voiceover.pca のデータ ウィンドウをアクティブにし、再生バーの [最初に移動] ボタン (⏮) をクリックします。カーソルがファイルの先頭に移動します。
5. [編集] メニューの [特殊貼り付け] を選択し、サブメニューから [ミックス] を選択するか、[ミックス] ボタン (🔗) をクリックします。[ミックス/置換] ダイアログボックスが表示されます。



6. ソースおよび貼り付け先の各ボリューム フェーダーが 0 dB に設定されていることを確認し、[OK] をクリックします。ドラムをたたく音が音声の部分に均等にミキシングされます。



ファイルをプレビューすると、ミキシング後もファイルの長さが変わっていないことがわかります。

取り消しとやり直しの使用

編集操作は、最後に保存した時点より前のものも含めて、簡単に取り消したりやり直すことができます。

- 編集操作を元に戻すには、[編集] メニューの [取り消し] を選択するか、標準ツールバーの [取り消し] ボタン (🗑) をクリックします。
- 取り消した編集操作をやり直すには、[編集] メニューの [やり直し] を選択するか、標準ツールバーの [やり直し] ボタン (🔄) をクリックします。

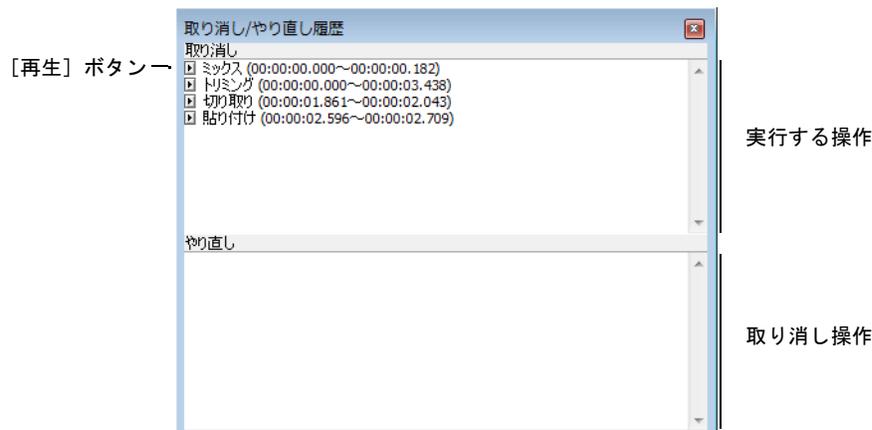
重要： 保存済みの内容を取り消す機能は、デフォルトでは無効です。この機能を有効にするには、[オプション] メニューの [ユーザー設定] を選択し、[全般] タブの [保存済みの内容の取り消しを許可する] チェックボックスをオンにします。このオプションが有効な場合は、ファイルを閉じるかソフトウェアを終了するまで、取り消し/やり直し履歴が保持されます。

[取り消し/やり直し履歴] ウィンドウの使用

[取り消し/やり直し履歴] ウィンドウは、最初はわかりにくいかもしれませんが、一度マスターするととても役に立ちます。このウィンドウでは、複数の操作を取り消したり、やり直したりすることで、さまざまなバージョンを視聴できます。

[取り消し/やり直し履歴] ウィンドウを表示するには、[表示] メニューの [取り消し/やり直し履歴] を選択します（または、Alt キーを押しながら F キーを押します）。

注：オーディオファイルの取り消し/やり直し履歴は、ファイルを閉じるかソフトウェアを終了するまで保持されます。取り消し/やり直し履歴を無期限に保持する場合、Sound Forge プロジェクト (.frg) ファイルを使用してください。



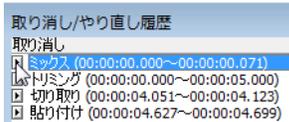
取り消しとやり直し

1. Voiceover.pca データ ウィンドウがアクティブであることを確認してから、[表示] メニューの [取り消し/やり直し履歴] を選択します。[取り消し/やり直し履歴] ウィンドウが表示されます。前の手順を実行した場合、ウィンドウは次の図のようになります。

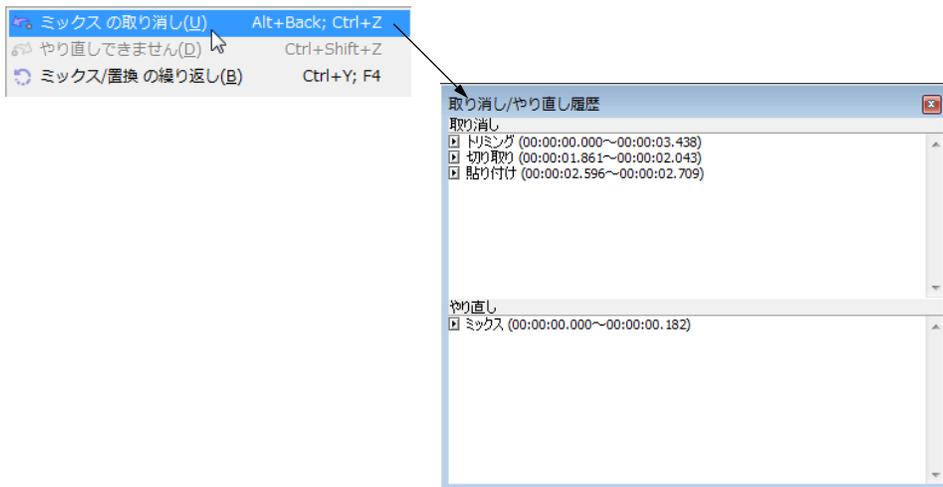


[取り消し] ペインの上部に [ミックス] 操作が表示される点に注目してください。該当するリストの一番上には、常に直前の操作が表示されます。

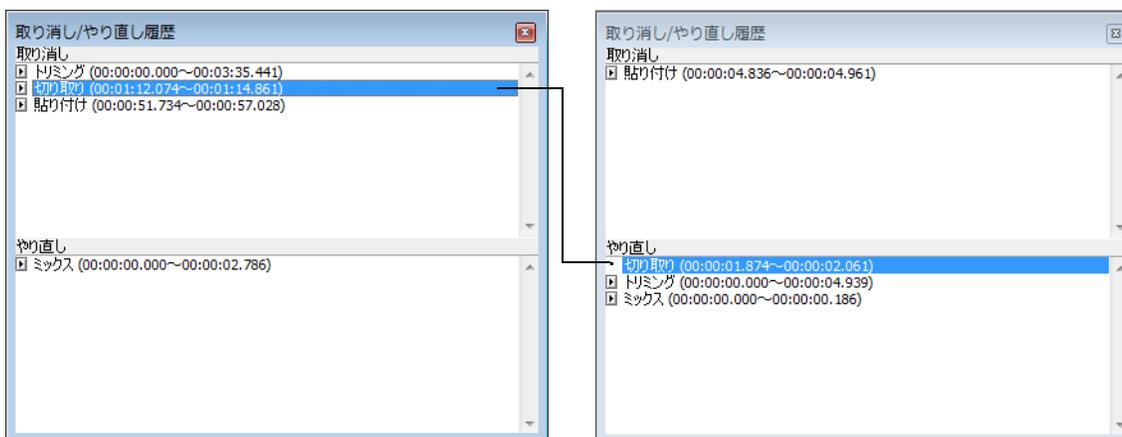
[取り消し] ペインで、[ミックス] 操作に相当する [再生] ボタン (▶) をクリックします。オーディオファイルがドラムトラックなしで再生されます。



2. [ミックス] 操作を選択し、[編集] メニューの [取り消し] を選択します。ドラムトラックが Voiceover.pca データ ウィンドウから取り込まれ、[ミックス] 操作が [やり直し] ペインに移動します。



3. [やり直し] ペインで、[ミックス] 操作に相当する [再生] ボタン (▶) をクリックします。オーディオファイルが、ミックスされたドラムトラック付きで再生されます。
4. [ミックス] 操作を再度選択し、[編集] メニューの [やり直し] を選択します。ドラムトラックが Voiceover.pca の波形に再度ミックスされ、[ミックス] 操作が [取り消し] ペインに戻ります。
5. [取り消し] ペインの [トリミング/クロップ] 操作を選択し、[取り消し] ボタン (↶) をクリックします。[ミックス] 操作だけが取り消され、[やり直し] ペインに移動します。これは、操作の取り消しややり直しは、元々実行された順序でのみ実行できるためです。
6. [取り消し] ペインの [切り取り] 操作をダブルクリックします。[切り取り] 操作と [トリミング/クロップ] 操作がどちらも波形で取り消され、[やり直し] ペインに移動します。



ヒント： [取り消し/やり直し] ウィンドウで操作をすばやく取り消したりやり直したりするには、操作をダブルクリックします。

現在のファイルの取り消し/やり直し履歴のクリア

現在のファイルの取り消し/やり直し履歴をクリアすると、ファイルの一時取り消し/やり直しファイルが削除されてディスクの空き容量が増加します。ただし、これらの一時ファイルを削除すると、前回保存されてからファイルに加えた変更内容を取り消しできなくなります（[ユーザー設定] ダイアログボックスの [全般] タブで [保存済みの内容の取り消しを許可する] チェックボックスをオンにしている場合は除きます）。現在のファイルの取り消し/やり直し履歴をクリアするには、[編集] メニューに移動し、[取り消し/やり直し履歴をクリア] を選択します。

注： ファイルの取り消し/やり直し履歴は、ファイルを閉じるかソフトウェアを終了したときにも自動的にクリアされます。

移動、ズーム、選択

この章では、Sound Forge® Pro の移動機能と選択機能の一部について説明します。

カーソル位置の設定

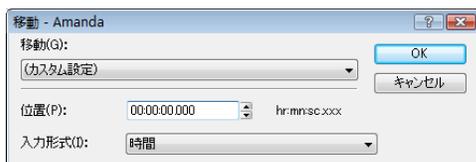
波形のどこをクリックしてもカーソルを配置できますが、カーソルをより正確に配置する必要が生じることがあります。[移動] ダイアログボックスを使用すると、カーソルをオーディオファイル内の特定のポイントに移動し、そのポイントをデータウィンドウの中心とすることができます。

ヒント：カーソルの配置には、さまざまなキーボードショートカットも使用できます。詳細については、[ヘルプ] メニューの [キーボードショートカット] を選択してください。

1. [編集] メニューの [移動] を選択します。[移動] ダイアログボックスが表示されます。

ヒント：次の方法を使用することもできます。

- ・ 波形を右クリックして、[カーソル] を選択し、サブメニューから [移動] を選択します。
- ・ [Ctrl] キーを押しながら [G] キーを押します。



2. カーソル位置を設定するには、次のいずれかの方法を使用します。
 - ・ [移動] ドロップダウンリストからプリセットを選択します。
 - ・ [入力形式] ドロップダウンリストから形式を選択して、[位置] ボックスに適切な値を入力します。
3. [OK] をクリックします。データウィンドウの指定された位置にカーソルが配置されます。

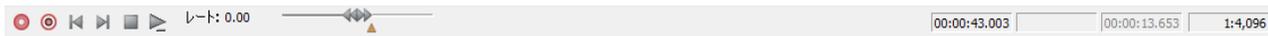
スクラブ再生

スクラブは、再生速度と再生方向を正確に制御することが可能なタイムライン再生機能の1つです。リニアスクラブと対数スケールスクラブの両方を使用できます。

ヒント：キーボードまたはマルチメディアコントローラを使用している場合に、スクラブの速度と範囲を制御するには、[ユーザー設定] ダイアログボックスの [編集] タブで [JKL / シャトル速度] ドロップダウンリストから設定を選択します。

スクラブコントロールスライダを使用したスクラブ

データ ウィンドウの下部にあるスクラブコントロールスライダ (◀▶) は、前後 (左右) にドラッグすることができます。順方向と逆方向のどちらの場合でも、スライダを中央から離れた位置にドラッグするほど再生速度が速くなります。



注：スクラブコントロールの下部にある【標準レート】インジケータ (▲) をドラッグするか、【レート】をダブルクリックして再生レートを入力し、再生速度を調整することもできます。

タイムライン上でのスクラブ

タイムラインを使用してプロジェクトをスクラブすることができます。

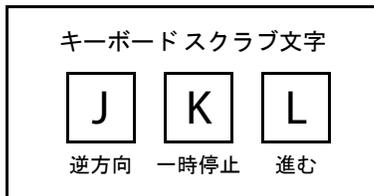
1. カーソルをタイムライン上に置き、マウス ポインタをカーソルの上に置いて [Ctrl] キーを押します。マウス ポインタの形状がスピーカー アイコンに変わります。
2. マウスをクリックし、左または右にドラッグしてタイムラインをスクラブします。カーソルが再びパンノスクラブ アイコンに変わります。



タイムライン
カーソル上で
Ctrl キーを押す

スクラブするに
は左クリックし
てドラッグ

キーボードを使用したスクラブ



キーボードスクラブコントロールでは3つのキー (JKL) を使用します。

- 逆方向に再生 (リバース再生) するには [J] キーを押します。もう一度押すと再生レートを加速できます。
- 再生を一時停止するには [K] キーを押します。
- 前方向に再生するには [L] キーを押します。もう一度押すと再生レートを加速できます。

再生速度を調整する方法はいくつかあります。

- [K] キーを押しながら [J] キーまたは [L] キーを押すと、シャトルノブモードをエミュレートできます。
- [K] キーを押しながら、[J] キーを押すとノブが左に回り、[K] キーを押しながら、[L] キーを押すとノブが右に回ります。
- 標準モードに戻るには、K キーをもう一度押すか、スペース キーを押します。

オーディオ イベント検出機能を使用したスクラブ

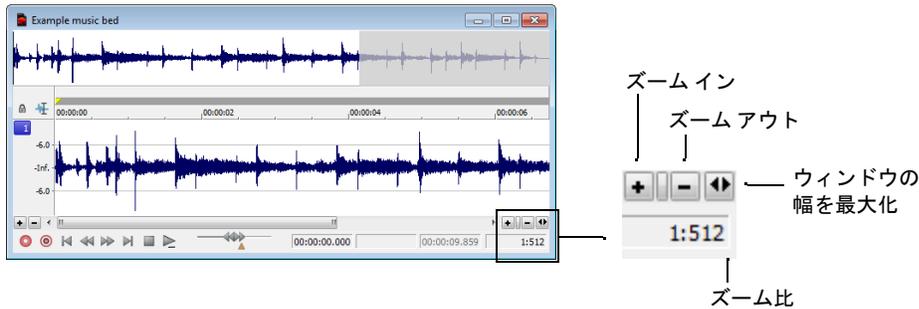
Ctrl キーを押したまま概要バーでマウスをドラッグすると、カーソル位置に隣接する小さいオーディオ ループを再生することができます。これは、厳密にはスクラブ機能ではありませんが、同じような目的で使用できます。この機能を使用すると、短いオーディオ セグメントを試聴して、ファイル内の特定のイベントを簡単に探すことができます。再生を停止するにはマウス ボタンを離します。

ズームと拡大

サウンドファイルには、画面上の水平方向のポイント（ピクセル）数に対してかなり多くのサンプルが含まれるため、データウィンドウにオーディオデータを表示するときは、水平方向の1ポイントで多くのデータサンプルを表す必要があります。編集操作によっては、ファイル全体を一度に表示したり、データの一部分のみを大きく表示する必要がある場合があります。このような場合に備えて、タイムルーラーのズームとレベルルーラーのズームの2種類のズーム機能が用意されています。イベントツール（）を使用してイベントをズームすることもできます。

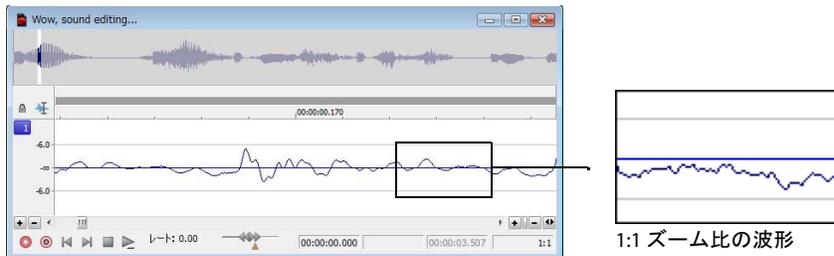
タイムルーラーのズーム（水平方向）

現在のタイムルーラーの倍率は、データウィンドウの右下隅（ステータスボックスの上部）に表示されています。



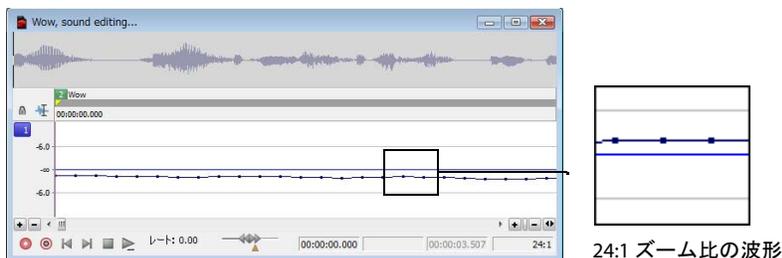
ズーム比について

ズーム比によって、画面の水平方向の1つのポイントで表されるサンプルの数が決まります。ズーム比は X:Y の値になります。ここで X は水平方向のポイントの数、Y はサンプル数を表します。この比が 1:1 の場合、画面の各ポイントは1つのサンプルを表します。このズーム比では、短い時間の選択範囲が詳細に表示されます。



逆に、ズーム比が 1:1024 の場合、画面の各ポイントは 1,024 のサンプルを表し、長い時間が表示されます。

非常に高い精度で編集を行うには、1:1 より高い比率でズームできます。Sound Forge は最大 24:1 のズームに対応しており、画面上の 24 ポイントが1つのサンプルを表します。このような高レベルなズームは、鉛筆ツール（）を使用して編集する際に役立つことがあります。



ズーム比の変更

ズーム比を編集するには、ズーム比が表示されているエリアの横にある【ズームイン/アウト】スピナーコントロールを使用します。

- ・ プラスまたはマイナス ボタンをクリックすると、ズーム比が1ずつ増減します。
- ・ スピナーコントロールをドラッグすると、ドラッグの方向に応じてズーム比を簡単に増減できます。

注：

- ・ ファイルを開くと、横方向の拡大が、[ユーザー設定] の [表示] タブの [標準ズーム比] 設定で指定された値に設定されます。[ユーザー設定] ダイアログボックスにアクセスするには、[オプション] メニューの [ユーザー設定] を選択します。
- ・ 波形表示を右クリックすると、ショートカットメニューからタイムルーラーのズームコマンドに簡単にアクセスできます。

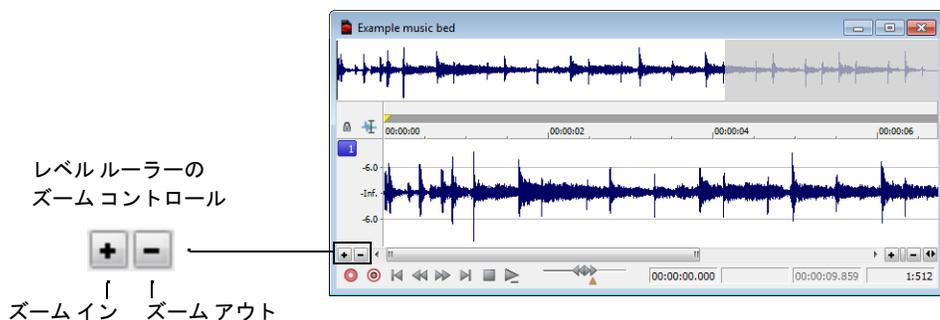
時間のズームコマンドの使用

コマンドを使用する場合、[表示] メニューから時間の拡大を制御できます。次の表は、使用可能な時間のズームコマンドについて簡潔に説明しています。これらのコマンドには、[表示] メニューの [時間のズーム] を選択し、サブメニューから目的のコマンドを選択することでアクセスできます。

コマンド	説明
インーフル	ズーム比を上げて、各オーディオサンプルを24画面ピクセルで表します(24:1ズーム比)。
標準	ファイルをデフォルトのズーム比に戻します。
アウトーフル	ズーム比を変更し、データウィンドウ内にファイル全体を表示します。
選択	ズーム比を変更し、表示を最大化してデータウィンドウ内で選択範囲を中央にします。
カスタムズーム X:Y	ズーム比をカスタム設定に設定します。

レベルルーラーのズーム (垂直方向)

レベルルーラーに沿ってズームすると、波形が垂直方向に大きく表示されるので、振幅の少ないオーディオをより精密に編集することができます。

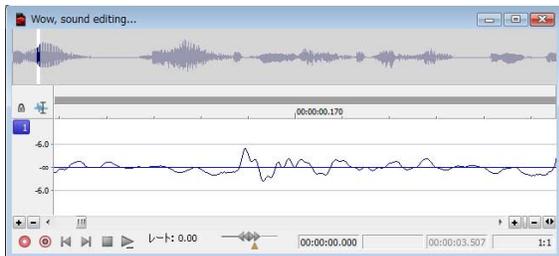


レベルズームの変更

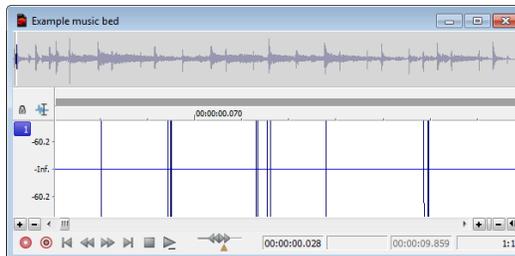
レベルルーラーのズームを編集するには、再生バーの上ある [ズームイン/アウト] スピナーコントロールを使用します。

- ・ プラスまたはマイナス ボタンをクリックすると、レベルルーラーのズームが1ずつ増減します。
- ・ スピナーコントロールをドラッグすると、ドラッグの方向に応じてレベルルーラーのズームを簡単に増減できます。

ズームレベルを高くすると、波形のピークがデータ ウィンドウの垂直方向の表示範囲を越えてしまうため、レベルの低いサンプルしか見えなくなります。次のようなデータ ウィンドウがあります。



レベルズームアウト最大



レベルズームイン最大

どちらのデータ ウィンドウには、同じオーディオ ファイルが1:1のズーム比で表示されています。左側のウィンドウには、最大限ズームアウトされたレベルルーラーが表示されています。右側のウィンドウには、最大限ズームインされたレベルルーラーが表示されています。左側のウィンドウにははっきり表示されたウェーブ ピークが、右側のウィンドウでは表示範囲外になっている点に注目してください。

レベルのズームコマンドの使用

コマンドを使用する場合、[表示] メニューからレベルの拡大を制御できます。次の表は、使用可能な3つのレベルのズームコマンドについて簡潔に説明しています。これらのコマンドには、[表示] メニューの [レベルズーム] を選択し、サブメニューから目的のコマンドを選択することでアクセスできます。

コマンド	説明
アウトフル	ズームレベルを小さくして、ファイルの振幅の表示を最小限にします。
ウィンドウ	レベルズームを変更し、データ ウィンドウ内に波形の振幅全体を表示します。
選択	データ ウィンドウで選択範囲の表示を最大（縦方向と横方向）にします。

レベルルーラーの書式設定

ルーラーを右クリックしてショートカットメニューの [パーセント単位のラベル] または [dB 単位のラベル] を選択することで、レベルルーラーがデシベルまたはパーセント単位で表示されるように設定できます。

拡大ツールの使用

拡大ツールは、オーディオ ファイルの一部を拡大するためのもう一つの方法です。拡大ツールにアクセスするには次の3つの方法があります。

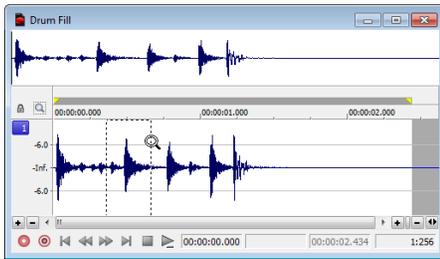
- ・ [編集] メニューの [ツール] を選択し、サブメニューから [拡大] を選択します。
- ・ 標準ツールバーの [拡大ツール] ボタン (Q) をクリックします。
- ・ データ ウィンドウの左上隅の編集ツールセレクタを、拡大ツールが選択されるまでクリックします。

ヒント：[ユーザー設定] ダイアログボックスの [全般] タブにある [データ ウィンドウ内での Ctrl+ドラッグ形式のズームを許可する] チェックボックスがオンになっている場合は、Ctrl キーを押しながら選択範囲を作成して、拡大ツールを一時的に使用できます。

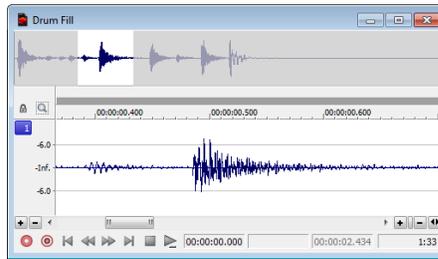
拡大ツールを選択すると、カーソルの形状が拡大鏡 (Q) になります。このツールを使用して、オーディオ データの倍率を示す選択範囲ボックスを作成できます。拡大ツールを使用して、マウスをトグルクリックすると、タイムズーム、レベルズーム、同時タイム/レベルズームを切り替えることができます。

拡大ツールを使用したタイムルーラーのズーム

1. 波形上の拡大ツールをドラッグし、小さい選択ボックスを作成します。
2. 選択ボックスがデータ ウィンドウと同じ高さになるまで、マウスをトグルクリックします。
3. 拡大ツールをドラッグして、時間ズーム選択を作成し、マウス ボタンを離します。選択範囲のズーム比が大きくなります。



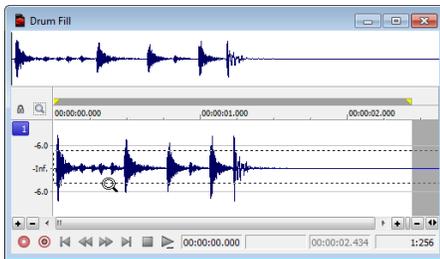
選択ボックスは、ウィンドウと同じ高さになっている



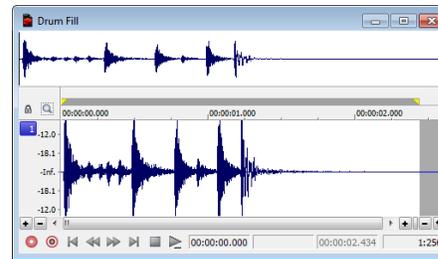
選択範囲の時間がズームされる

拡大ツールを使用したレベルルーラーのズーム

1. 波形上の拡大ツールをドラッグし、小さい選択ボックスを作成します。
2. 選択ボックスがデータ ウィンドウと同じ幅になるまで、マウスをトグルクリックします。
3. 拡大ツールをドラッグして、レベルズーム選択を作成し、マウス ボタンを離します。選択範囲のズーム比が大きくなります。



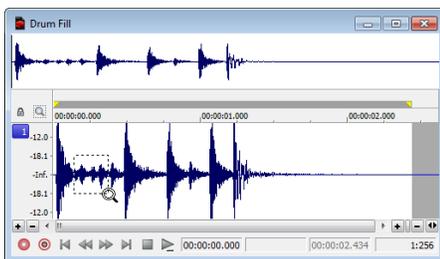
選択ボックスは、ウィンドウと同じ幅になっている



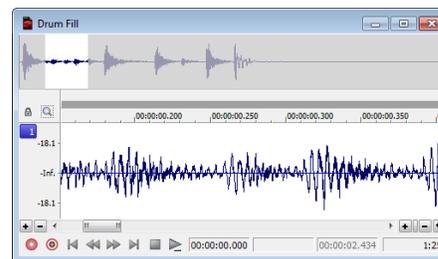
選択範囲のレベルがズームされる

拡大ツールを使用した時間とレベルのズーム

1. 波形上の拡大ツールをドラッグし、小さい選択ボックスを作成します。
2. 選択範囲がボックスとして表示されるまで、マウスをトグルクリックします。
3. 拡大ツールをドラッグして、タイム/レベルズーム選択を作成し、マウス ボタンを離します。選択範囲のレベルズームと時間ズームが大きくなります。



選択範囲がボックスとして表示される



選択範囲の時間とレベルがズームされる

ファイル プロパティとファイル形式の変更

この章では、Sound Forge® Pro ソフトウェアでサポートされているファイルのプロパティと形式について説明します。

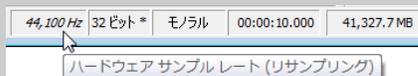
ファイル プロパティの編集

ファイルを開いたり作成したりすると、そのファイルのプロパティが、Sound Forge ワークスペースの下部にあるステータスバーの最初の4つのボックスに表示されます。表示されるファイルのプロパティは、サンプルレート、ビット深度、チャンネル、長さです。

44,100 Hz	16 bit	Stereo	00:45:08.906	00:28:51.093	11,697.0 MB
サンプル レート	ビット 深度	チャン ネル	全体の長さ	残り CD 時間	空き容量

注：

- ・ [残り CD 時間] ボックスは、アクティブなデータ ウィンドウに CD トラックが存在する場合のみ表示されます。[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [CD 設定] タブを使用すると、CD の長さを自動的に検出するか、デフォルトの CD の長さを設定するかを指定できます。
- ・ アクティブなデータ ウィンドウのサンプル レートが、使用しているオーディオ ハードウェアによりサポートされていない場合、ASIO オーディオ デバイスを使用したときに再生できるように出力がサポートされるレートにリサンプリングされます。再生中、ステータスバーの [サンプル レート] ボックスが斜体で表示され、出力が梨サンプリングされたことが示されます。



ステータスバーの [サンプル レート]、[ビット深度]、[チャンネル]、または [全体の長さ] の各ボックスをダブルクリックすると、プロパティをすばやく編集できます。

注：楽器ファイルのファイル プロパティは変更できません。

[ファイル プロパティ] ウィンドウでのファイル プロパティの編集

ファイル プロパティは、[ファイル プロパティ] ウィンドウで編集できます。

1. [表示] メニューの [ファイル プロパティ] を選択します。[ファイル プロパティ] ウィンドウが表示されます。

ヒント：[ファイル プロパティ] ウィンドウには、次のいずれかの操作を行ってアクセスすることもできます。

- ・ 波形表示を右クリックし、[プロパティ] を選択します。
- ・ [Alt] キーを押しながら [Enter] キーを押します。

2. 必要に応じてファイル プロパティを編集します。

ステータスバーでのファイルプロパティの編集

ステータスバーを使用すると、次のいずれかの方法で個々のファイルプロパティをすばやく編集できます。

- ・ 変更するステータス値を右クリックして、ショートカットメニューから新しい値を選択します。
- ・ 変更するステータス値をダブルクリックして、編集ボックスに新しい値を入力します。

サンプルレートの変更

サンプルレートとは、オーディオの録音に使用される1秒あたりのサンプル数のことであり、ヘルツ（Hz）単位で表示されます。サンプルレートを2,000 Hz～192,000 Hzに指定します。一般的なサンプルレートは、[サンプルレート] ドロップダウンリストにプリセットとして組み込まれています。既存のオーディオファイルのサンプルレートを増減させて使用することもできます。

1. Voiceover.pca ファイルを開いて再生します。このファイルはアプリケーションと同じフォルダにあります。
2. [サンプルレート] ステータスボックスを右クリックし、ショートカットメニューから [48,000] を選択します。
3. ファイルを再生します。ピッチが高く、長さがわずかに短いことに注目してください。
4. [サンプルレート] ステータスボックスを右クリックし、ショートカットメニューから [8,000] を選択します。
5. ファイルを再生します。ピッチが低く、長さが長くなったことがわかるはずです。

ファイルのサンプルレートを変更すると、ピッチと長さも変わります。ファイルの長さやピッチを変えずにサンプルレートを変更するには、[リサンプリング] コマンドを使用します。

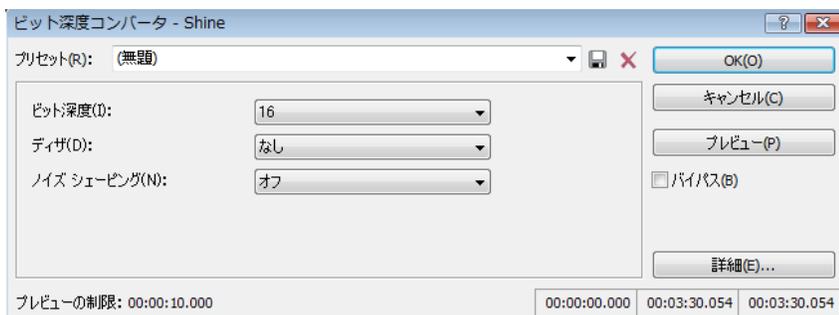
ビット深度の変更

ビット深度とは、1つのサウンドを表すために使用されるビット数のことです。ファイルのビット深度は増減させることができます。

ビット深度を増やす

ビット深度を増やしてもファイルの品質は向上しませんが、以降の処理は増やした後の精度で実行されるようになります。

1. 小さいビット深度でファイルを開きます。
2. [プロセス] メニューの [ビット深度] を選択して、サブメニューの [ビット深度コンバータ] を選択します。[ビット深度コンバータ] ダイアログボックスが表示されます。



3. [ビット深度] ドロップダウンリストから大きい値を選択し、[OK] をクリックします。

注：ファイルのビット深度を増やす場合は、[ディザ] コントロールを [なし]、[ノイズシェーピング] コントロールを [オフ] に設定する必要があります。

ビット深度を減らす

空き容量を最大限に保つために、大きいサウンドファイル（24ビットおよび16ビット）は、サイズの小さい（16ビットおよび8ビット）のファイルに頻繁に変換されます。ただし、低いビット深度でサウンドファイルを表示すると、クオンタイズエラーと呼ばれる音の歪み（ディストーション）が発生します。

1. 16ビットファイルを開きます。
2. [プロセス] メニューの [ビット深度] を選択して、サブメニューの [ビット深度コンバータ] を選択します。[ビット深度コンバータ] ダイアログボックスが表示されます。
3. [ビット深度] ドロップダウンリストから [8ビット] を選択します。
4. 必要に応じて、[ディザ] ドロップダウンリストから値を選択します。
5. 必要に応じて、[ノイズシェーピング] で適切な種類を選択します。
6. [OK] をクリックします。

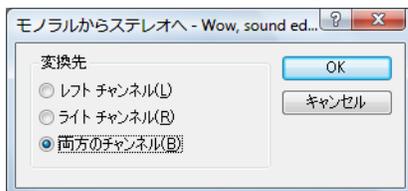
注：ビット深度を減らすときのオーディオ品質の維持に関する法則はありません。[ディザ] コントロールと [ノイズシェーピング] コントロールをテストして、オーディオファイルごとに最適な設定を調べてください。

モノラル/ステレオチャンネルの変換

モノラルのファイルをステレオに変換したり、ステレオのファイルをモノラルに変換することができます。ミキシングを指定せずに簡単なチャンネル変換を実行するには、[ファイルプロパティ] ウィンドウの [オーディオチャンネル] ボックスを使用するか、ステータスバーの [チャンネル] ボックスを右クリックしてショートカットメニューから [2 (ステレオ)] または [1 (モノラル)] を選択します。詳しくは、51 ページの「[ファイルプロパティの編集](#)」を参照してください。

モノラルからステレオへの変換

1. Voiceover.pca ファイルを開きます。このファイルはアプリケーションと同じフォルダにあります。
2. ステータスバーの [チャンネル] ボックスを右クリックし、ショートカットメニューから [ステレオ] を選択します。[モノラルからステレオへ] ダイアログボックスが表示されます。



3. [レフトチャンネル] ラジオボタンを選択し、[OK] をクリックします。モノラルデータがデータウィンドウの上半分に配置され（レフトチャンネル）、無音がライトチャンネルに配置されます。
詳しくは、53 ページの「[オーディオの保存場所の指定](#)」を参照してください。
4. ファイルを再生します。レフトチャンネルでのみ「Wow, sound editing just gets easier and easier」と再生されます。

オーディオの保存場所の指定

[モノラルからステレオ] ダイアログボックスの [保存場所] ラジオボタンでは、モノラルオーディオデータをステレオファイルに配置する場所を指定できます。次の表で、使用可能なデータの保存場所について説明します。

貼り付け先	説明
レフトチャンネル	モノラルデータがレフトチャンネルに配置されます。ライトチャンネルは無音に設定されます。
ライトチャンネル	モノラルデータがライトチャンネルに配置されます。レフトチャンネルが無音に設定されます。
両方のチャンネル	モノラルデータが両方のチャンネルにコピーされます。

ステレオからモノラルへの変換

1. Saxriff.pca ファイルを開きます。このファイルはアプリケーションと同じフォルダにあります。
2. [チャンネル] ステータス ボックス ([ステレオ] と表示されている) を右クリックし、ショートカットメニューから [モノラル] を選択します。[ステレオからモノラルへ] ダイアログ ボックスが表示されます。



3. [チャンネルのミキシング] ラジオ ボタンを選択し、[OK] をクリックします。左右のチャンネルが 1 つのモノラルチャンネルに結合されます。

詳しくは、54 ページの「オーディオのソースの指定」を参照してください。

オーディオのソースの指定

[ステレオからモノラル] ダイアログ ボックスの [ソース] ラジオ ボタンでは、モノラル データの作成に使用するステレオ データを指定できます。次の表で、使用可能なデータ ソースについて説明します。

ソース	説明
レフト チャンネル	モノラル データは、ステレオ ファイルのレフト チャンネルからのみ取得されます。
ライト チャンネル	モノラル データは、ステレオ ファイルのライト チャンネルからのみ取得されます。
チャンネルのミキシング	モノラル データは、ステレオ ファイルの両方のチャンネルをミキシングすることで作成されます。

ファイル形式の変換

前の項では、ファイルのサンプル レート、ビット深度、およびチャンネル設定の変更について説明しました。この他にも、ファイルの形式や圧縮設定を変換することができます。

これらの設定を変更するには、Voiceover.pca ファイルを開き、[ファイル] メニューの [名前を付けて保存] を選択します。詳しくは、33 ページの「[名前を付けて保存] / [名前を付けてレンダリング] ダイアログ ボックスの使用」を参照してください。

オプション	説明
ファイルの種類	[名前を付けて保存] ダイアログ ボックスの [保存する種類] ドロップダウン リストは、デフォルトの [Sound Forge Pro プロジェクトファイル (.frg)] 形式になっています。ただし、[保存する種類] ドロップダウン リストでは、サポートされているものであればどのファイルの種類でも指定することができます。
テンプレート	[テンプレート] ドロップダウン リストには、オーディオ ファイルを保存するための標準設定が用意されています。テンプレートが特定のニーズに合わない場合は、[カスタム設定] ボタンをクリックしてカスタム設定を作成することができます。

マーカーとリージョンの使用

マーカーとリージョンは、タイムライン上の参照ポイントとして機能します。マーカーは、注釈、メタデータコマンドの挿入、MIDI トリガなどに使用できます。

マーカーの使用

[挿入] メニューの [マーカー] を選択すると、マーカーが現在のカーソル位置に追加されます。マーカーとは、ファイル内のどこにでも配置可能な参照ポイントです。マーカーを使用すると、編集用の位置を識別したり、ストリーミングメディアファイル内で前後に検索することができます。

マーカーは、[移動] ダイアログボックスのリストからすばやく選択することができます。また、すぐに再生できるように、リージョンリストにもマーカーが表示されます。

マーカーの挿入

1. マーカーを挿入する位置にカーソルを置きます。
2. [挿入] メニューの [マーカー] を選択します。カーソル位置にマーカー (📌) が追加されます。
3. マーカーに名前を付けるには、タグを右クリックし、ショートカットメニューから [名前の変更] を選択します。編集ボックスにマーカーの名前を入力し、[Enter] キーを押します。

ヒント：[M] キーを押して、再生中にマーカーを挿入することもできます。



マーカー名の指定または変更

- マーカータグ (📌) を右クリックして、ショートカットメニューから [名前の変更] を選択します。編集ボックスにマーカー名を入力し、完了したら Enter キーを押します。
- マーカーの右をダブルクリックして、編集ボックスに名前を入力します。

マーカーの移動

マーカータグ (📌) を別の位置にドラッグします。

マーカーは、他のマーカー、リージョン、およびコマンドマーカーにスナップされます。スナップを無効にするには、[Shift] キーを押しながらドラッグします。

マーカーの削除

マーカータグ (📌) を右クリックし、ショートカットメニューから [削除] を選択します。

すべてのマーカーとリージョンの削除

ループリージョンの上で右クリックして【マーカー/リージョン】を選択し、サブメニューから【すべて削除】を選択します。すべてのマーカー (P) とリージョン (R) が削除されます。

選択した領域内のすべてのマーカーとリージョンの削除

ループリージョンの上で右クリックして【マーカー/リージョン】を選択し、サブメニューから【選択範囲をすべて削除】を選択します。選択範囲のすべてのマーカー (P) とリージョン (R) が削除されます。

リージョンの使用

[挿入] メニューの【リージョン】を選択すると、現在の選択範囲の両端にリージョンマーカーが追加されます。リージョンは、コーラスやバースなどのプロジェクトのセクションを示したり、プロジェクトに注釈を付けるために使用します。

[リージョンリスト] ウィンドウには、アクティブなデータ ウィンドウに存在するすべてのリージョンとマーカーが表示されます。

リージョンの挿入

1. データ ウィンドウまたはマーカーバーのカーソルをドラッグして時間範囲を選択します。
2. [挿入] メニューの【リージョン】を選択します。番号の付いたリージョンマーカー (R) が選択範囲の先頭と最後に配置されます。
3. リージョンに名前を付けるには、タグを右クリックし、ショートカットメニューから【名前の変更】を選択します。編集ボックスにリージョンの名前を入力し、[Enter] キーを押します。

ヒント: R キー (または、イベント ツールを選択しているときに Ctrl+Alt+R キー) を押して、リージョンを挿入することもできます。

リージョンの名前の指定または変更

- 先頭のリージョンマーカー (R) を右クリックし、ショートカットメニューから【名前の変更】を選択します。編集ボックスにリージョン名を入力し、完了したら Enter キーを押します。
- リージョンの右をダブルクリックして、編集ボックスに名前を入力します。

リージョンの選択

- 先頭または最後のリージョンマーカー (R) を右クリックし、ショートカットメニューから【リージョンの選択】を選択します。リージョンがハイライトされます。
- 先頭または最後のリージョンマーカーをダブルクリックします。リージョンがハイライトされます。

リージョンの移動

いずれかのリージョンタグ (R) をドラッグしてタグを移動し、リージョンのサイズを変更します。

[Alt] キーを押しながらいずれかのリージョンタグをドラッグして、リージョンの長さを維持したままリージョンを移動します。

リージョンは、他のマーカー、リージョン、およびコマンドマーカーにスナップされます。スナップを無効にするには、[Shift] キーを押しながらいずれかのリージョンタグをドラッグします。

リージョンの削除

リージョンマーカー (R) を右クリックし、ショートカットメニューから【削除】を選択します。

すべてのマーカーとリージョンの削除

ループリージョンの上で右クリックして【マーカー/リージョン】を選択し、サブメニューから【すべて削除】を選択します。すべてのマーカー (🔊) とリージョン (🔊) が削除されます。

選択した領域内のすべてのマーカーとリージョンの削除

ループリージョンの上で右クリックして【マーカー/リージョン】を選択し、サブメニューから【選択範囲をすべて削除】を選択します。選択範囲のすべてのマーカー (🔊) とリージョン (🔊) が削除されます。

リージョンリストの使用

リージョンリストには、現在のデータ ウィンドウ内のすべてのリージョンに関する情報が含まれます。リージョンリストの情報は、ほとんどのファイル形式でメタデータとして保存できます。また、リージョンリストを外部の再生ファイルに保存するオプションも用意されています。

リージョンリストの表示

1. Voiceover.pca ファイルを開きます。このファイルはアプリケーションと同じフォルダにあります。
2. 【表示】メニューの【メタデータ】を選択して、サブメニューで【リージョンリスト】を選択します（または、[Ctrl] キー、[Alt] キー、および [M] キーを同時に押してから、[0] キーを押します）。Voiceover.pca のリージョンリストが表示されます。

リージョンリストの操作

リージョンリストにはデフォルトで、現在のデータ ウィンドウ内の各リージョンに関する次の情報が表示されます。

- ・ リージョン専用の小さい【再生】ボタン (▶)
- ・ リージョン名
- ・ リージョンの開始ポイント
- ・ リージョンの終了ポイント
- ・ リージョンの長さ
- ・ リージョンのトリガ
- ・ リージョンのチャンネル
- ・ リージョンのノート

	名前	開始	終了	長さ	トリガ	チャンネル	ノート
1 ▶	Silence	00:00:00:00	00:00:00:55	00:00:00:55	(なし)	1	C5
2 ▶	Wow	00:00:00:55	00:00:01:35	00:00:00:55	(なし)	1	C5
3 ▶	Sound editing just gets easier...	00:00:01:35	00:00:03:47	00:00:02:12	(なし)	1	C5
4 ▶	...And easier	00:00:03:47	00:00:05:00	00:00:01:27	(なし)	1	C5

録音

Sound Forge Pro では、オーディオを複数のオーディオチャンネルに録音しながら、同時に既存のオーディオトラックを再生できます。録音と再生のパフォーマンスは、お使いのコンピュータシステムとオーディオ機器のハードウェアによってのみ制限されます。

ヒント： [ステレオ録音] ウィンドウ レイアウトを使用すると、録音用に Sound Forge Pro インターフェイスを最適化できます。

新規録音の作成

オーディオソースへの接続と録音設定の確認が完了したら、オーディオの録音を開始できます。

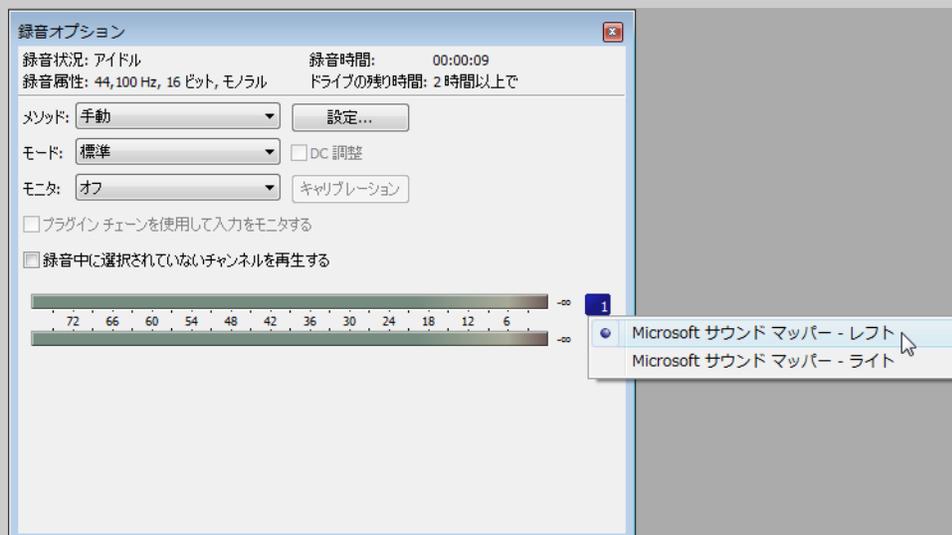
データウィンドウが開いていないときに [アーム] (●) または [録音] (●) ボタンをクリックすると、Sound Forge Pro により前回使用した新しいウィンドウ設定を使用して自動的に新しいウィンドウが作成されます。[録音オプション] ウィンドウの [モード] ドロップダウンリストで [新しいウィンドウを作成する] を選択すると、録音を開始するたびに新しいウィンドウが作成されます。

既存のサウンドファイルに録音する場合は、61 ページの「[既存のサウンドファイルへの録音](#)」を参照してください。

ヒント： [ステレオ録音] ウィンドウ レイアウトを使用すると、録音用に Sound Forge Pro インターフェイスを最適化できます。

注： 録音されるチャンネルの最大数は、録音しているデータウィンドウによって異なります。例えば、[オーディオ設定] の [録音] タブで6つの入力を有効にした場合は、6つの入力すべてを録音するには、6チャンネルのデータウィンドウを録音する必要があります。ステレオデータウィンドウに録音すると、2つの入力だけが録音されます。

録音入力を選択するには、[ユーザー設定] ダイアログボックスの [オーディオ] タブを使用するか、[録音オプション] ウィンドウでチャンネル番号をクリックして、メニューから新しい入力ポートを選択します。



録音の作成

ヒント： [新しい録音] コマンドを使用すると、新しいウィンドウが作成された後すぐに録音が始まります。録音前に入力レベルを確認する場合、メイン ツールバーの [アーム] ボタン (🔴) をクリックし、[録音オプション] ウィンドウのメーターを使用してレベルを確認した後、もう一度 [アーム] をクリックします。

ピーク メーターは、録音中の入力のボリュームを示します。最適な結果を得るには、ピーク レベルが大体黄色の範囲で、ときどき赤色セグメントに移動する程度にします。つまり、クリッピングが発生しない範囲で最大音量になるように入力を設定します。

1. 録音方法が [手動] に設定されていることを確認します。
 - a. [表示] メニューから [録音オプション] を選択します。[録音オプション] ウィンドウが表示されます。
 - b. [方法] ドロップダウンリストから [手動] を選択します。
 - c. プリロール、ポストロール、または録音前バッファを設定する場合は、[設定] ボタンをクリックします。詳細については、60 ページの「[プリロールとポストロールの設定](#)」または 61 ページの「[録音前バッファの設定](#)」を参照してください。
2. [トランスポート] > [新しい録音] を選択します (または、Ctrl+Shift+R キーを押します)。

ヒント： 録音前または録音中に入力レベルを確認する場合は、メーターを使用します。

ピーク メーターは、録音中の入力のボリュームを示します。最適な結果を得るには、ピーク レベルが大体黄色の範囲で、ときどき赤色セグメントに移動する程度にします。つまり、クリッピングが発生しない範囲で最大音量になるように入力を設定します。

3. 次の手順に従って、[新しいウィンドウ] ダイアログボックスで新しいファイルのパラメータを指定します。
 - a. [サンプルレート] ドロップダウンリストからサンプルレートを選択します。
 - b. [ビット深度] ドロップダウン リストから設定を選択し、各サンプルを保存するために使用する必要があるビット数を指定します。
 - c. [チャンネル] ドロップダウンリストから設定を選択し、ウィンドウで使用するチャンネルの数を指定します。

ヒント： [新しいウィンドウ] ダイアログボックスをバイパスして、前回使用したウィンドウ設定を使用する場合、Shift キーを押したまま [トランスポート] > [新しい録音] を選択します。

4. [OK] をクリックします。新しい無題のサウンド ファイルが作成され、録音がすぐに開始されます。録音中、[時間表示] ウィンドウとデータ ウィンドウの選択範囲ステータスバーには、現在の録音位置が表示されます。

注： 録音中、再生コマンド、[ユーザー設定] ダイアログボックス、および録音データ ウィンドウに影響を与えるコマンドは、使用できません。

5. [録音] (🔴) ボタンまたは [停止] ボタン (⏏) をクリックして録音を終了するか、[一時停止] ボタン (⏸) をクリックして録音を中断し、録音デバイスをアームしたままにします。

プリロールとポストロールの設定

プリロールとポストロールを使用すると、ボイスオーバー録音やオーバーダビングを行う場合に役立ちます。

- カーソルからパンチ&ロール録音を実行すると、プリロールを行うことで、カーソル位置より前の素材を聞くことができるようになります。
- 選択範囲に録音すると、プリロールとポストロールを行うことで、選択範囲の前後の素材を聞くことができます。

1. [表示] メニューから **[録音オプション]** を選択します。[録音オプション] ウィンドウが表示されます。
2. [方法] ドロップダウンリストから **[手動]** を選択します。
3. [録音オプション] ウィンドウで **[設定]** ボタンをクリックします。
4. **[プリロール]** チェック ボックスをオンにして編集ボックスに値を入力し、録音時に再生する選択範囲より前の時間の長さを設定します。
5. **[ポストロール]** チェック ボックスをオンにして編集ボックスに値を入力し、録音時に再生する選択範囲より後の時間の長さを設定します。
6. **[OK]** をクリックします。

パンチイン録音を実行すると、プリ／ポストロールの範囲で録音が行われます。主題が早く始まる場合などには、イベントを調整して録音を明確に設定できます。イベント ツール () を使用すると、録音されたイベントのエッジをスリップまたはトリミングして、プリロールとポストロールを表示することができます。

録音中、[録音オプション] ウィンドウの **[録音ステータス]** の値に、録音がアーム、プリロール、またはポストロールされていることが示されます。[録音オプション] ダイアログ ボックスのメーターは、録音入力からのレベルを監視します。

録音前バッファの設定

録音前バッファを使用すると、録音時に完璧なテイクを実現できます。録音前バッファが有効な場合、**[アーム]** ボタン () をクリックした後サウンド データが連続してバッファに書き込まれます。録音を開始すると、バッファ内のサウンド データがディスクに収容されます。

録音を終了しても、バッファはウィンドウに表示されませんが、イベント ツール () を使用すると、録音されたイベントの左のエッジをスリップまたはトリミングして、バッファを表示することができます。

1. [表示] メニューから **[録音オプション]** を選択します。[録音オプション] ウィンドウが表示されます。
2. [方法] ドロップダウンリストから **[手動]** を選択します。
3. [録音オプション] ウィンドウで **[設定]** ボタンをクリックします。
4. **[録音前バッファ]** チェック ボックスをオンにして、編集ボックスに値を入力し、バッファの長さを指定します。
5. **[OK]** をクリックします。

録音済みテイクの確認

[再生] ボタン () をクリックして、選択を確認します。**[停止]** ボタン () をクリックして、再生を終了します。

既存のサウンド ファイルへの録音

オーディオ ソースへの接続と録音設定の確認が完了したら、オーディオの録音を開始できます。

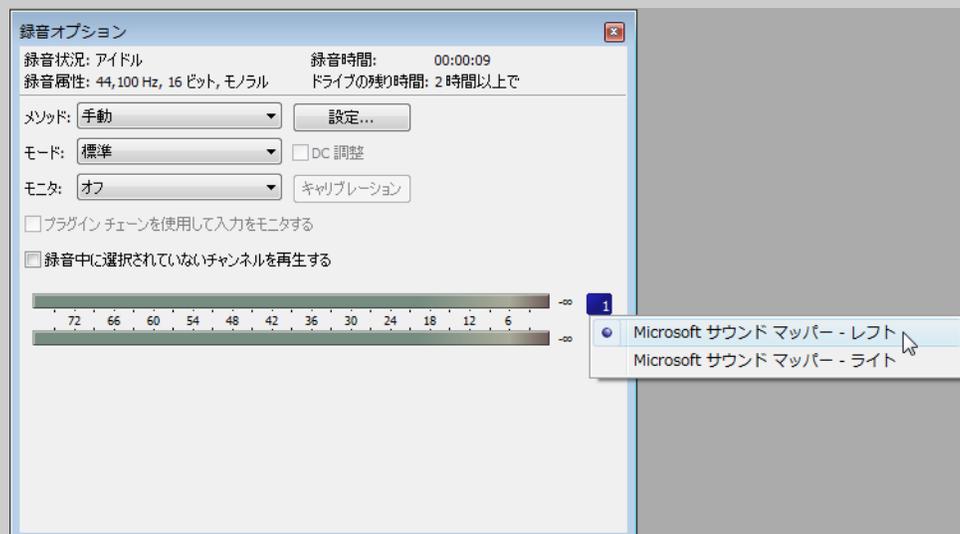
既存のサウンド ファイルに録音するには (パンチイン録音とも呼ばれます)、**[録音]** ボタン () をクリック (または **[トランスポート]** > **[録音]** を選択) します。

新しいファイルに録音する場合は、59 ページの「[新規録音の作成](#)」を参照してください。

ヒント : **[ステレオ録音]** ウィンドウ レイアウトを使用すると、録音用に Sound Forge Pro インターフェイスを最適化できます。

注：録音されるチャンネルの最大数は、録音しているデータ ウィンドウによって異なります。例えば、[オーディオ設定] の [録音] タブで6つの入力を有効にした場合は、6つの入力すべてを録音するには、6チャンネルのデータ ウィンドウを録音する必要があります。ステレオ データ ウィンドウに録音すると、2つの入力だけが録音されます。

録音入力を選択するには、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [オーディオ] タブを使用するか、[録音オプション] ウィンドウでチャンネル番号をクリックして、メニューから新しい入力ポートを選択します。



現在のカーソル位置または選択範囲への録音

- 録音方法が [手動] に設定されていることを確認します。
 - [表示] メニューから [録音オプション] を選択します。[録音オプション] ウィンドウが表示されます。
 - [方法] ドロップダウン リストから [手動] を選択します。
 - プリロール、ポストロール、または録音前バッファを設定する場合は、[設定] ボタンをクリックします。詳細については、60 ページの「[プリロールとポストロールの設定](#)」または 61 ページの「[録音前バッファの設定](#)」を参照してください。
 - [モード] ドロップダウン リストで、[標準] または [リージョンの作成] が選択されていることを確認します。
- 置き換えるサウンド データを選択するか、録音を開始するポイントをクリックしてカーソルを置きます。

ヒント：録音前または録音中に入力レベルを確認する場合は、メーターを使用します。

ピーク メーターは、録音中の入力のボリュームを示します。最適な結果を得るには、ピーク レベルが大体黄色の範囲で、ときどき赤色セグメントに移動する程度にします。つまり、クリッピングが発生しない範囲で最大音量になるように入力を設定します。

- [録音] ボタン (Ⓜ) をクリックした直後に録音を開始するには、[アーム] ボタン (Ⓜ) をクリックします。
[アーム] ボタンはオプションの機能ですが、パンチイン モードでの録音時により正確なテイクを得られます。[アーム] をクリックすると、Wave デバイスが開き、すべての録音バッファがロードされるので、[録音] ボタンをクリックしてから実際に録音が始まるまでの時間差を最小限にできます。
- [録音] ボタン (Ⓜ) をクリックします (または、Ctrl+R キーを押します)。録音中が開始され、[時間表示] ウィンドウとデータ ウィンドウの選択範囲ステータス バーに現在の録音位置が表示されます。

注：録音中、再生コマンド、[ユーザー設定] ダイアログ ボックス、および録音データ ウィンドウに影響を与えるコマンドは、使用できません。

- 録音は選択範囲の最後で自動的に停止します。

選択範囲を指定しないで録音した場合は、録音時に既存のデータが上書きされます。【録音】ボタン (🎙️) または【停止】(🛑) ボタンをクリックすると、録音が停止します。

【一時停止】(⏸️) をクリックすると録音が中断され、選択範囲がクリアされてカーソルが録音されたデータの最後に移動します。録音を一時停止すると、録音デバイスがアームされたままになります。

選択範囲への複数テイクの録音

- 録音方法が【手動】に設定されていることを確認します。
 - 【表示】メニューから【録音オプション】を選択します。【録音オプション】ウィンドウが表示されます。
 - 【方法】ドロップダウンリストから【手動】を選択します。
 - プリロール、ポストロール、または録音前バッファを設定する場合は、【設定】ボタンをクリックします。詳細については、60 ページの「プリロールとポストロールの設定」または 61 ページの「録音前バッファの設定」を参照してください。
 - 【モード】ドロップダウンリストで、【標準】または【リージョンの作成】が選択されていることを確認します。
- 置き換えるサウンドデータを選択するか、録音を開始するポイントをクリックしてカーソルを置きます。

ヒント：録音前または録音中に入力レベルを確認する場合は、メーターを使用します。

ピークメーターは、録音中の入力のボリュームを示します。最適な結果を得るには、ピークレベルが大体黄色の範囲で、ときどき赤色セグメントに移動する程度にします。つまり、クリッピングが発生しない範囲で最大音量になるように入力を設定します。

- 【ループ再生】ボタン (🔄) を選択します。
- 【録音】ボタン (🎙️) をクリックした直後に録音を開始するには、【アーム】ボタン (🔴) をクリックします。【アーム】ボタンはオプションの機能ですが、パンチインモードでの録音時により正確なテイクを得られます。【アーム】をクリックすると、Wave デバイスが開き、すべての録音バッファがロードされるので、【録音】ボタンをクリックしてから実際に録音が始まるまでの時間差を最小限にできます。
- 【録音】ボタン (🎙️) をクリックします (または、Ctrl+R キーを押します)。録音中が開始され、【時間表示】ウィンドウとデータウィンドウの選択範囲ステータスバーに現在の録音位置が表示されます。

注：録音中、再生コマンド、【ユーザー設定】ダイアログボックス、および録音データウィンドウに影響を与えるコマンドは、使用できません。

- 録音が時間範囲の末尾に達すると、カーソルが選択範囲の先頭に戻り、新しいテイクが録音されます。各テイクが【取り消し/やり直し履歴】ウィンドウに追加されます。
- 録音を終了するには、【録音】(🎙️) または【停止】(🛑) ボタンをクリックします。【一時停止】(⏸️) をクリックすると録音が中断され、選択範囲がクリアされてカーソルが録音されたデータの最後に移動します。録音を一時停止すると、録音デバイスがアームされたままになります。
- 【取り消し/やり直し履歴】ウィンドウで【再生】ボタン (▶️) をクリックすると、個々のテイクをプレビューできます。または、【取り消し】コマンドと【やり直し】コマンドを使用して、データウィンドウでのプレビュー中に録音されたテイクを順に切り替えることができます。

録音済みテイクの確認

【再生】ボタン (▶️) をクリックして、選択を確認します。【停止】ボタン (🛑) をクリックして、再生を終了します。

複数テイクを録音した場合、【取り消し/やり直し履歴】ウィンドウで【再生】ボタン (▶️) をクリックすると、個々のテイクをプレビューできます。または、【取り消し】コマンドと【やり直し】コマンドを使用して、データウィンドウでのプレビュー中に録音されたテイクを順に切り替えることができます。

録音オプション

[表示] メニューの【録音オプション】を選択すると、[録音オプション] ウィンドウが開きます。このウィンドウでは、Sound Forge Pro で録音するためのさまざまなオプションを設定できます。

ヒント：[録音オプション] ウィンドウの上部には、現在の録音ステータス、属性、録音時間、ハードドライブ上の残り時間が表示されます。[時間表示] ウィンドウを右クリックしてショートカットメニューの【録音状況】を選択すると、[時間表示] ウィンドウに録音状況を表示することもできます。

録音方法の選択

[方法] ドロップダウンリストから設定を選択し、録音開始時に行う処理を選択します。

- **手動：**録音が、カーソル位置または選択範囲から開始されます。汎用録音、パンチイン録音、またはボイスオーバー処理には、このモードを使用します。
詳細については、59 ページの「新規録音の作成」または 61 ページの「既存のサウンドファイルへの録音」を参照してください。
- **自動：スレッシュホールド：**録音は、オーディオが指定されたレベルに達すると開始され、オーディオが指定された時間そのレベルを下回ると停止されます。
- **自動：MIDI タイムコード：**録音は、MIDI 入力デバイスから指定されたタイムコードを受け取ると開始され、指定されたタイムコードで終了します。
- **自動：時間：**録音は、指定された日時に開始され、指定された時間が経過した後停止されます。

録音モードの選択

[モード] ドロップダウンリストから設定を選択し、録音を停止（または一時停止）および再開したときに行う処理を選択します。

- **標準：**[録音] (●) ボタンまたは [停止] ボタン (■) をクリックして録音を終了するか、[一時停止] ボタン (⏸) をクリックして録音を中断し、録音デバイスをアームしたままにします。
- **リージョンの作成：**録音を再開するたびに新しいリージョンが作成されます。[ループ再生] を有効にして時間範囲に録音する場合、Sound Forge Pro ではループごとに新しいリージョンが作成されません。
- **新しいウィンドウの作成：**録音を再開するたびに新しいウィンドウが作成されます。

注：

- [新しいウィンドウを作成する] を選択すると、データ ウィンドウが開いていない場合でも、メイン ツールバーの [アーム] (●) ボタンと [録音] (●) ボタンが有効になります。[標準] または [リージョンを作成する] を選択した場合、データ ウィンドウを作成するか、ファイルを開くまで [アーム] ボタン (●) と [録音] ボタン (●) は有効になりません。
- [新しいウィンドウを作成する] が選択されている場合は、パンチイン録音は使用できません。詳しくは、61 ページの「既存のサウンドファイルへの録音」を参照してください。

入力モニタの設定

入力モニタのオン/オフを切り替える

[モニタ] ドロップダウンリストから [オン]、[オフ]、または [自動] を選択して、録音入力モニタを切り替えます。

[自動] を選択すると、プリロール/ポストロール中と録音中のみ入力がモニタされます。

プラグインチェーンを使用した録音入力のモニタ

プラグインチェーンを使用して録音入力から選択したチャンネルをモニタする場合は、**「プラグインチェーンを使用して入力をモニタする」** チェックボックスをオンにします。

注：

- 入力モニタを有効にするには、**「モニタ」** ドロップダウンリストで **「オン」** または **「自動」** を選択する必要があります。
- この設定は、モニタにのみ使用されます。プラグインチェーンは、録音されたデータには適用されません。

録音中に選択されていないチャンネルをモニタ

録音中に追加のチャンネルをモニタするには、**「録音中に選択されていないチャンネルを再生する」** チェックボックスをオンにします。

- このチェックボックスをオンにすると、選択されたチャンネルへの録音中に、選択されていないオーディオチャンネルがすべて再生されます。
この設定は、バッキングトラックに録音するときに役立ちます。たとえば、4チャンネルのオーディオファイルがある場合、バッキングトラックをチャンネル1と2に配置し、チャンネル3と4に録音することができます。
チャンネル3と4を選択し、**「録音中に選択されていないチャンネルを再生する」** チェックボックスをオンにします。録音を開始すると、オーディオがチャンネル3と4に録音されるため、録音中にチャンネル1と2をモニタできるようになります。
- このチェックボックスをオフにすると、選択されていないオーディオチャンネルはプリロール/ポストロール中のみ再生されます。

DCオフセットの調整

Sound Forge Pro ソフトウェアは、録音プロセス中にどのようなDCオフセットがオーディオハードウェアにより生成されても自動的に調整できます。

1. ハードウェアの設定 詳しくは、65 ページの **「録音の設定」** を参照してください。
2. **「表示」** メニューの **「録音オプション」** を選択すると、**「録音オプション」** ウィンドウが開きます。
3. **「DCの調整」** チェックボックスをオンにします。
4. **「キャリブレーション」** ボタンをクリックします。

注： サウンドカードを交換したり、別のデジタルソースや別のサンプルレートで録音する場合は、録音の前にDCオフセットの再キャリブレーションを行う必要があります。

録音の設定

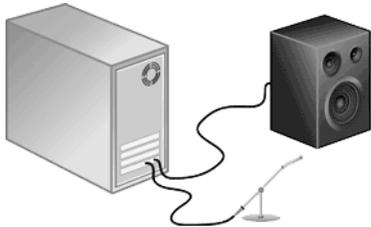
このセクションでは、Sound Forge Pro ソフトウェアを使用して外部ソースからサウンドを録音する場合の一般的なガイドラインについて説明します。ハードウェアの種類は異なる場合があります。詳しくは、ハードウェアのマニュアルを参照してください。

ヒント： ターンテーブルから録音する場合は、ターンテーブルの出力とサウンドカードのライン入力間でフォノプリアンプを使用します。ほとんどのターンテーブルの出力は、フォノレベル（ラインレベルではなく）出力です。フォノレベル出力は、ラインレベル出力より静かで、特殊なイコライゼーションが適用されています。フォノプリアンプは、フォノレベル信号を録音可能なラインレベル信号に変換します。

サウンドカードの入力へのオーディオソースの接続

基本設定

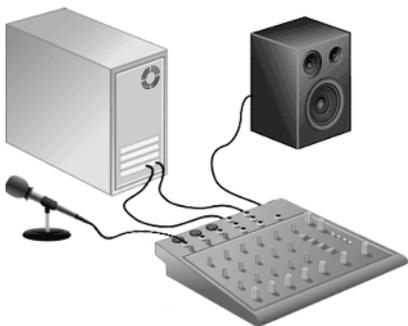
この設定では、オーディオソースをサウンドカードの入力に接続し、パワードスピーカーをライン出力に接続します。コンピュータのマイクをサウンドカードのマイク入力に接続するか、テープデッキ、ターンテーブル、またはその他のソースのラインレベル出力をライン入力に接続します。



ミキサー／プリアンプを使用した基本設定

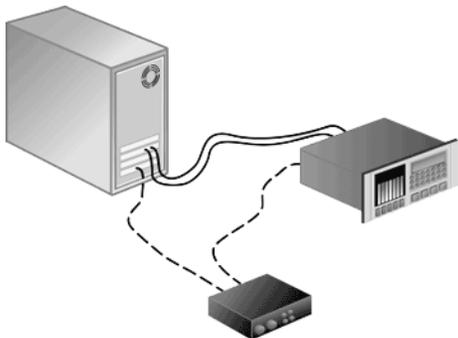
この設定では、スピーカーとオーディオソースをミキサーまたはプリアンプに接続します。次に、ミキサー／プリアンプをサウンドカードのライン入力とライン出力に接続します。

ヒント：ターンテーブルから録音する場合は、ターンテーブルの出力とサウンドカードのライン入力間でフォノプリアンプを使用します。ほとんどのターンテーブルの出力は、フォノレベル（ラインレベルではなく）出力です。フォノレベル出力は、ラインレベル出力より静かで、特殊なイコライゼーションが適用されています。フォノプリアンプは、フォノレベル信号を録音可能なラインレベル信号に変換します。



MIDI同期を使用したデジタル入力／出力

この設定では、デジタル入力／出力を備えたオーディオソースをデジタル入力／出力を備えたサウンドカードに接続します。点線は、オーディオソースからMIDIタイムコードコンバータ、そしてMIDIカードへの同期接続を表しています。

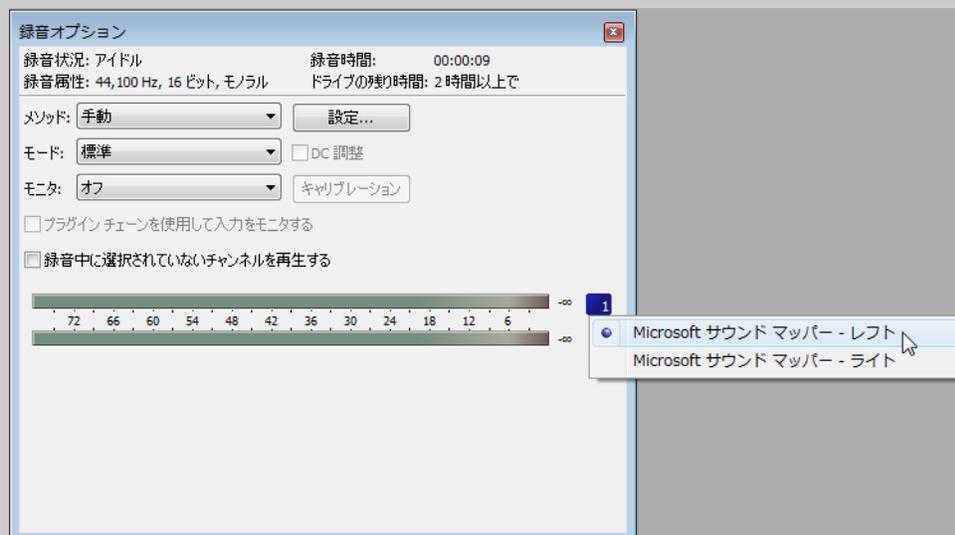


入力デバイスの選択とレベルの調整

[オーディオ設定] ページの [録音] タブを使用すると、録音元のオーディオ入力を選択できます。録音前に、サウンドカードの録音入力がアクティブであることを確認する必要があります。

注： 録音されるチャンネルの最大数は、録音しているデータ ウィンドウによって異なります。例えば、[オーディオ設定] の [録音] タブで6つの入力を有効にした場合は、6つの入力すべてを録音するには、6チャンネルのデータ ウィンドウを録音する必要があります。ステレオ データ ウィンドウに録音すると、2つの入力だけが録音されます。

録音入力を選択するには、[ユーザー設定] ダイアログボックスの [オーディオ] タブを使用するか、[録音オプション] ウィンドウでチャンネル番号をクリックして、メニューから新しい入力ポートを選択します。



1. すべてのケーブルが接続され、オーディオ ソースが信号を生成していることを確認します。
2. 録音レベルの調整：
 - オーディオ デバイスにレベルを調整するためのコンソールアプリケーションが備わっている場合は、アプリケーションを開き、[録音] ダイアログボックスの [メーター] タブでピーク メーターを確認しながら、ゲイン コントロールを調整します。Sound Forge がクリッピングのない強い信号を受信できるように、コンソールアプリケーションでゲイン コントロールを調整してください。
サウンドカードとそのコンソールアプリケーションの使い方については、各製造元のマニュアルを参照してください。
 - Windows のサウンドカードを使用している場合は、次の手順に従って、[録音] コントロールを開きます。
 - a. システムトレイのスピーカーアイコン (🔊) をダブルクリックして、[ボリュームコントロール] ウィンドウを開きます。
 - b. [オプション] メニューの [プロパティ] を選択します。
 - c. [録音] をクリックし、[OK] をクリックします。
 - d. 録音元のデバイスを選択 (またはミュート解除) します。
 - e. Sound Forge の [録音] ダイアログボックスで録音メーターを確認しながら、選択されているデバイスとマスタ録音レベルの [ボリューム] フェーダーを調整します。
例えば、CD-ROM ドライブのオーディオ CD から録音する場合は、クリッピングを発生させずに強い信号を受信できるように、CD の [ミュート] チェックボックスをオンにして、CD およびマスタ録音の [ボリューム] フェーダーを調整する必要があります。

DC オフセットの調整

Sound Forge Pro ソフトウェアは、録音プロセス中にどのような DC オフセットがオーディオ ハードウェアにより生成されても自動的に調整できます。録音を開始する前に、以下の手順を実行します。

1. [表示] メニューの **[録音オプション]** を選択すると、[録音オプション] ウィンドウが開きます。
2. **[DC の調整]** チェックボックスをオンにします。
3. **[キャリブレーション]** ボタンをクリックします。

注： サウンドカードを交換したり、別のデジタルソースや別のサンプルレートで録音する場合は、録音の前に DC オフセットの再キャリブレーションを行う必要があります。

オーディオの処理

この章では、プリセットとプレビューの処理について説明します。

プリセットの適用

Sound Forge の多くのダイアログ ボックスには、プロセスとエフェクトをすばやく適用できるプリセットのドロップダウンリストがあります。プリセットは、処理の結果を聞くことができ、それらの結果の生成に使用されたコントロール設定を参照できるため、特にアプリケーションについて学習するときに役立ちます。

注：この章のプリセットに関するすべての情報は、Sony Creative Software Inc. の DirectX® プラグイン（エフェクト）に当てはまります。

プリセットの適用

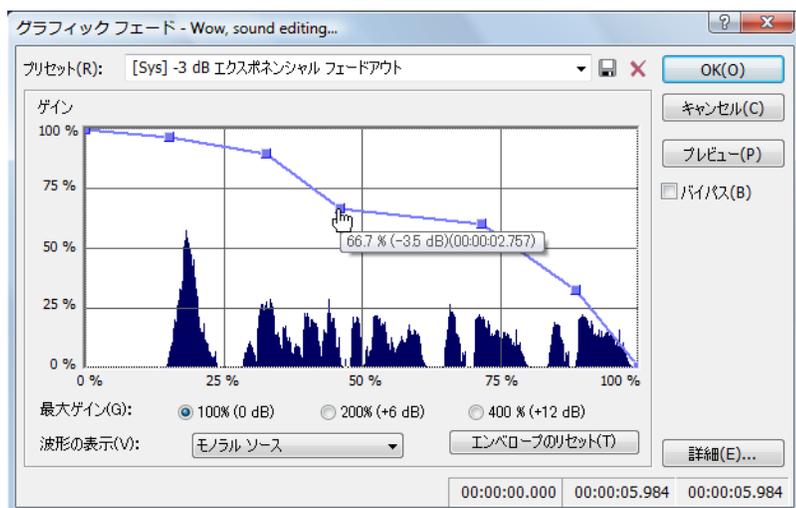
1. Voiceover.pca ファイルを開きます。
2. [プロセス] メニューの [フェード] を選択し、サブメニューから [グラフィック] を選択します。[グラフィックフェード] ダイアログ ボックスが表示されます。
3. [プリセット] ドロップダウン リストから、[-20 dB エクスポネンシャル フェードアウト] プリセットを選択します。ダイアログ ボックスのコントロールが変化して、-20 dB エクスポネンシャル フェードアウトが反映されている点に注目してください。
4. [プレビュー] ボタンをクリックします。以下のアクションが発生します。
 - ・ [プレビュー] ボタンが [停止] ボタンに変わります。
 - ・ エフェクトが、オーディオの短い選択範囲でプレビューされます。詳しくは、71 ページの「[処理したオーディオのプレビュー](#)」を参照してください。
5. [プリセット] ドロップダウンリストから、[-3 dB エクスポネンシャル フェードアウト] プリセットを選択します。ダイアログ ボックスのコントロールが更新され、新しいプリセットが反映されて、エフェクトが自動的にプレビューされたことに注目します。
6. [バイパス] チェック ボックスをオンにします。元のオーディオが、エフェクトなしでプレビューされます。詳しくは、71 ページの「[プレビュー時のプロセスのバイパス](#)」を参照してください。
7. [バイパス] チェック ボックスをオフにし、[OK] をクリックします。[-3 dB エクスポネンシャル フェードアウト] プリセットがオーディオ ファイルに適用されます。

注：エフェクトやプロセスは、[OK] をクリックするまでオーディオ データに適用されません。

プリセットの作成

カスタムエフェクトを作成し、プリセットとして保存することもできます。

1. Voiceover.pca ファイルを開きます。
2. [プロセス] メニューの [フェード] を選択し、サブメニューから [グラフィック] を選択します。[グラフィックフェード] ダイアログボックスが表示されます。
3. [プリセット] ドロップダウンリストから、[-3 dB エクスponential フェードアウト] プリセットを選択します。ダイアログボックスが変化し、プリセットが反映されます。
4. グラフィックフェードポイントのいずれかを新しい位置にドラッグします。



5. [プリセットの保存] ボタン (📁) をクリックします。[プリセットの保存] ダイアログボックスが表示されます。
6. プリセット名を入力し、[OK] をクリックします。新しいプリセットが保存され、ダイアログボックスのドロップダウンリストに追加されます。

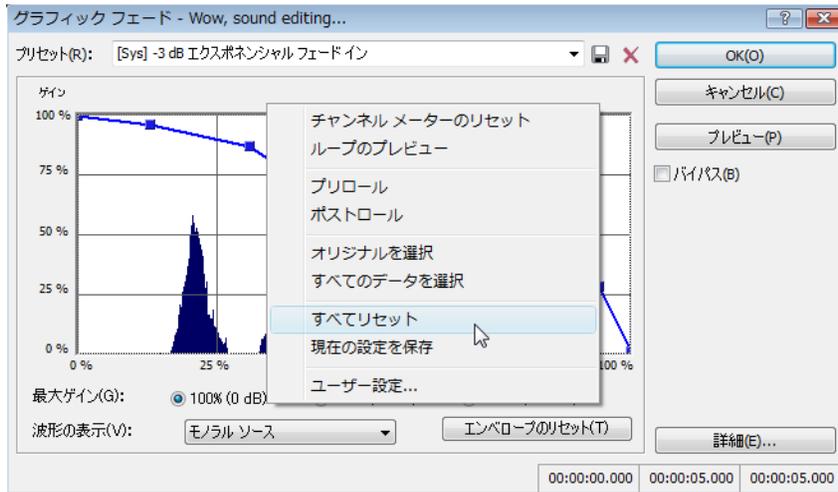
プリセットの削除

プリセットを削除するには、[プリセット] ドロップダウンリストからプリセットを選択し、[プリセットの削除] ボタン (✖) をクリックします。

注：組み込まれているプリセットは削除できません。

パラメータのリセット

ダイアログボックスのすべてのコントロールをデフォルト設定にリセットするには、ダイアログボックスを右クリックし、ショートカットメニューから [すべてリセット] を選択します。



処理したオーディオのプレビュー

ファイルに対するプロセスのエフェクトをプレビューするには、ほとんどのオーディオ処理ダイアログボックスにある【プレビュー】ボタンを使用します。プレビューを使用すると、ダイアログボックスを閉じずにエフェクトのパラメータを調整できるだけでなく、処理時間の無駄を減らすこともできます。

カスタムプレビューパラメータの設定

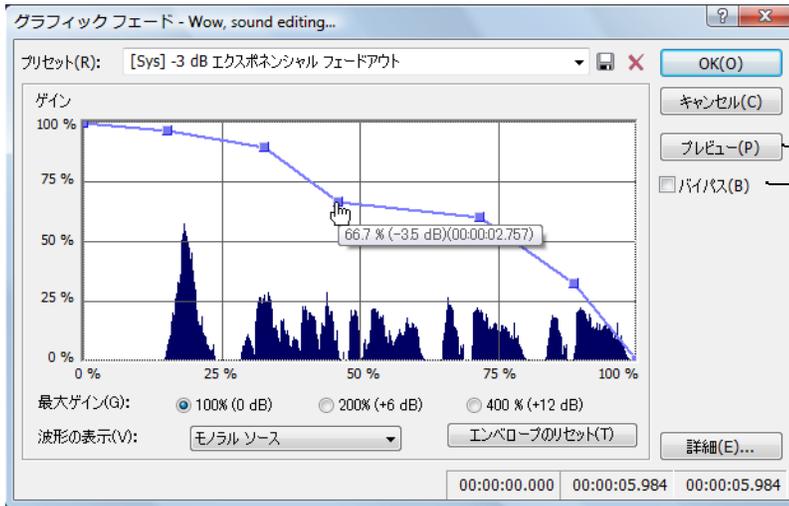
プレビューパラメータは、各ユーザーの編集設定に合わせてカスタマイズできます。カスタマイズしたプレビュー設定は、現在のプロセスのみを対象として保存するか、全プロセスを対象として保存できます。

1. 【オプション】メニューの【ユーザー設定】を選択します。【ユーザー設定】ダイアログボックスが表示されます。
2. 【プレビュー】タブをクリックします。
3. プレビューパラメータを必要に応じて編集します。詳しくは、オンラインヘルプを参照してください（オンラインヘルプには、【ヘルプ】メニューの【目次と索引】を選択してアクセスできます）。
4. 【OK】をクリックします。新しいプレビューパラメータが全エフェクトに対して更新され、保存されます。

プレビュー時のプロセスのバイパス

【バイパス】チェックボックスを使用して、処理済みオーディオファイルと未処理オーディオファイルの間でプレビューを切り替えることで、エフェクトのA/Bテストを実行することもできます。

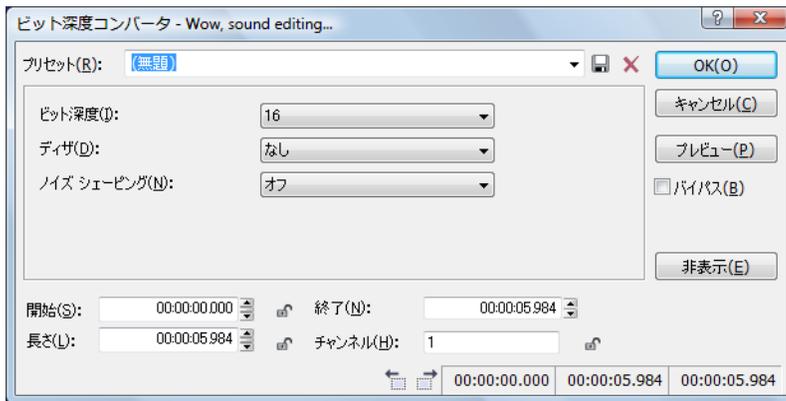
- 【バイパス】チェックボックスをオンにした場合は、【プレビュー】ボタンをクリックすると、未処理のオーディオファイルが再生されます。
- 【バイパス】チェックボックスをオフにした場合は、【プレビュー】ボタンをクリックすると、処理済みのオーディオファイルが再生されます。



[プレビュー] ボタン
 [バイパス] チェック
 ボックス

データ ウィンドウでの選択範囲の調整

データ ウィンドウでの選択範囲は、大半の処理ダイアログボックスの右側にある【詳細】ボタンをクリックし、次に説明する選択パラメータを指定することで、容易に調整できます。



【詳細】ボタンをクリックすると、データ ウィンドウでの選択範囲を調整する際に使用できる追加情報が表示されます。これらの情報を非表示にするには、【非表示】ボタンをクリックします。

コントロール	説明
開始	<p>データ ウィンドウでの選択範囲の開始ポイントを決定します。【再生時間】ボックスの値は、このボックスに入力した値に基づいて自動的に調整されます。</p> <p>【再生時間】または【終了】の各設定を調整したときに選択範囲の開始ポイントを維持するには、【開始のロック】ボタン (🔒) をクリックします。</p> <p>注：イベント ツール (🔊) を使用する場合、【開始】ボックスは自動的にロックされます。</p>
End	<p>データ ウィンドウでの選択範囲の終了ポイントを決定します。【再生時間】ボックスの値は、このボックスに入力した値に基づいて自動的に調整されます。</p> <p>注：イベント ツール (🔊) を使用する場合、【終了】ボックスは使用できません。</p>

長さ	<p>データ ウィンドウでの選択範囲の長さを決定します。</p> <p>現在の選択範囲の長さをロックまたはロック解除するには、【長さのロック】 ボタン (🔒) をクリックします。選択範囲の長さがロックされている場合、【開始】 ボックスまたは【終了】 ボックスの値は、指定された選択範囲の長さを維持するよう自動的に調整されます。</p> <p>注： イベント ツール (🔧) を使用する場合、【長さ】 ボックスは自動的にロックされます。</p>
チャンネル	<p>データ ウィンドウでの選択範囲に含まれるチャンネルを決定します。開始、終了、および長さを選択した値を維持しながらチャンネルの選択内容を変更するには、このボックスに数字を入力します。</p> <p>データ ウィンドウで選択した時間範囲を調整するときに 【チャンネル】 設定を維持するには、【チャンネルのロック】 ボタン (🔒) をクリックします。</p> <p>注： イベント編集モードで作業する場合、【チャンネル】 ボックスは自動的にロックされます。</p>
前のイベントに移動 次のイベントに移動	<p>イベント ツール (🔧) を使用しているときに、複数のイベントが選択されている場合は、処理ダイアログボックスの下部にある 【前のイベントに移動】 (⏪) ボタンまたは 【次のイベントに移動】 (⏩) ボタンをクリックすることで、イベント間を移動できます。</p>

エフェクトの操作

エフェクト（つまり、プラグイン）を使用すると、オーディオ品質を高めたり、特殊な芸術的効果を生み出すことができます。追加の DirectX® および VST プラグイン エフェクト（どちらも Sony や他のサードパーティベンダーが提供しています）も使用できます。

エフェクトの追加

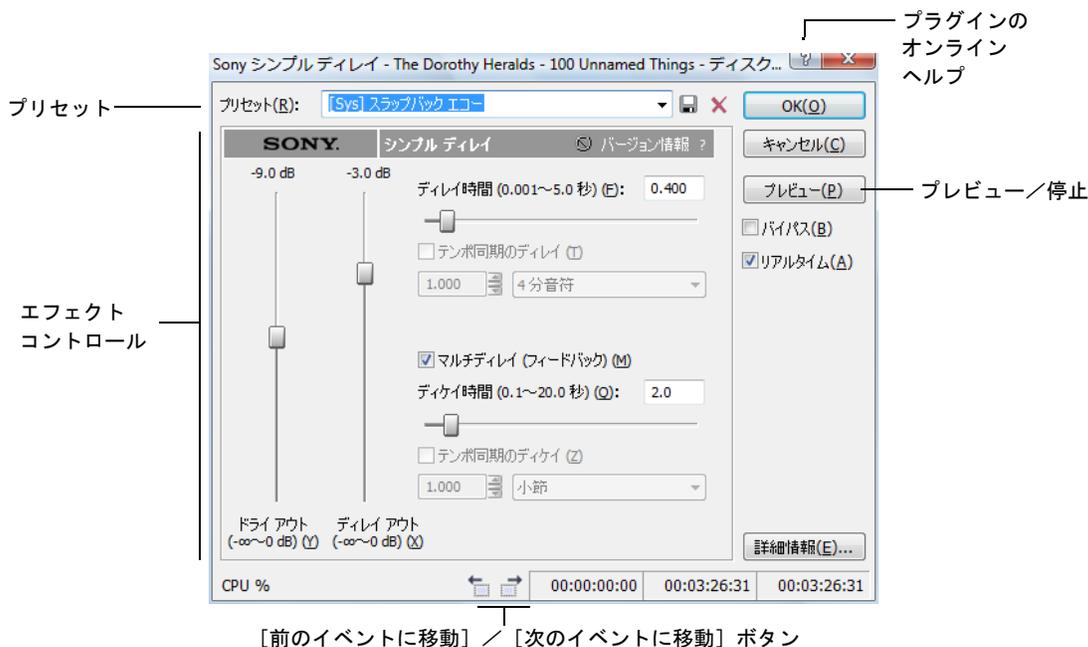
エフェクトは、[エフェクト] メニューから選択して、ファイルに適用したり、ファイルの一部にだけ適用することができます。エフェクトを [FX お気に入り] メニューに追加した場合、その場所からも選択できます。詳しくは、78 ページの「[FX お気に入り] メニューのエフェクトの整理」を参照してください。

1. 処理するデータを選択します。データが選択されていない場合は、エフェクトはファイル全体に適用されます。イベント ツール () を使用している場合は、処理するイベントを選択します。

注：マルチチャンネル ファイルで作業している場合は、選択したチャンネルの選択したリージョンのみが処理されます。ほとんどの機能は、個々のチャンネルまたはすべてのチャンネルに適用することができます。ただし、マルチチャンネル ファイルの各チャンネルは長さが等しくなければならないため、データの長さに影響する機能をチャンネルごとに実行することはできません。そのような機能には、[無音部分の挿入]、[リサンプリング]、[タイムストレッチ]、[ギャッパー/スニッパー]、[ピッチベンド]、[ピッチシフト]（長さを維持しない）が含まれます。

上記の機能を各チャンネルに適用する場合は、マルチチャンネル ファイルを別々のモノラル ファイルに変換し（チャンネルを選択して Sound Forge ワークスペースにドラッグすれば、新しいファイルが簡単に作成されます）、機能を適用してから、新しいマルチチャンネル ファイルにマージします。

2. [プロセス]、[エフェクト]、または [FX お気に入り] メニューのコマンドを選択します。選択したエフェクトのダイアログ ボックスが表示されます。



3. **[プリセット]** ドロップダウンリストからプリセットを選択し、必要なエフェクトを有効にするためにダイアログ ボックスでパラメータを調整します。このエフェクトダイアログボックスのさまざまなコントロールのヘルプを表示するには、**[ヘルプ]** ボタン (?) をクリックします。
4. **[プレビュー]** ボタンをクリックして、エフェクトをテストします。必要に応じて設定を調整し、**[停止]** をクリックしてプレビューを終了します。

ヒント：

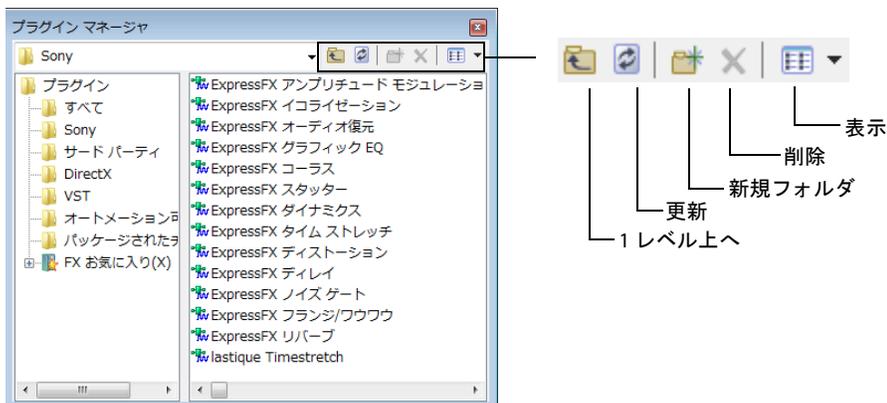
- ・ データ ウィンドウで行った選択を調整する必要がある場合は、**[選択]** ボタンをクリックして選択内容を調整します。
- ・ イベント ツール (🛠) を使用する場合は、**[前のイベントに移動]** ボタン (⏪) および **[次のイベントに移動]** ボタン (⏩) をクリックして、選択したイベントに移動し、各イベントのエフェクトをプレビューおよび変更します。

5. **[OK]** をクリックします。処理中は、データ ウィンドウの下部に進行状況メーターが表示されます。進行状況メーターの左側の **[キャンセル]** ボタンをクリックするか、**[Esc]** キーを押すと、いつでも処理をキャンセルできます。

プラグイン マネージャの使用

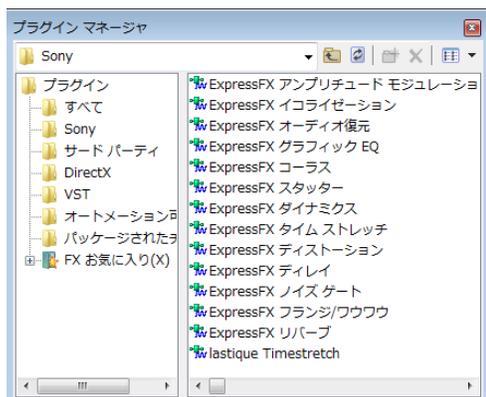
プラグイン マネージャ、**[FX お気に入り]** メニュー、プリセット マネージャなど、プラグインの管理に役立つさまざまなツールがあります。

[プラグイン マネージャ] ウィンドウでは、プラグインや保存したプラグインチェーンを追加できるだけでなく、プラグイン ファイルを管理することもできます (プラグインの名前変更、プラグインの非表示、フォルダの作成、**[FX お気に入り]** フォルダへのプラグインの追加、他の標準的なファイル管理タスク)。



メディア ファイルへのプラグインまたはチェーンの適用

プラグインをプラグイン チェーン内のチェーンに追加するには、[プラグイン マネージャ] ウィンドウからエフェクトをドラッグします。



1. **[表示]** メニューの **[プラグインマネージャ]** を選択します。**[プラグインマネージャ]** ウィンドウが表示されます。
2. 処理するデータを選択します。データが選択されていない場合は、ファイル全体に処理が適用されます。

注：マルチチャンネルファイルで作業している場合は、選択したチャンネルの選択したリージョンのみが処理されます。ほとんどの機能は、個々のチャンネルまたはすべてのチャンネルに適用できます。但し、マルチチャンネルファイルの全チャンネルは長さが等しくなければならないため、データの長さに影響する機能をチャンネルごとに実行することはできません。そのような機能には、**[無音部分の挿入]**、**[リサンプリング]**、**[タイムストレッチ]**、**[ギャップ／スニッパー]**、**[ピッチベンド]**、**[ピッチシフト]**（長さを維持しない）が含まれます。

上記の機能を各チャンネルに適用する場合は、マルチチャンネルファイルを別々のモノラルファイルに変換し（チャンネルを選択して Sound Forge ワークスペースにドラッグすれば、新しいファイルが簡単に作成されます）、機能を適用してから、新しいマルチチャンネルファイルにマージします。

3. 目的のプラグインを選択します。

注：プラグインマネージャの DirectX Chains フォルダには、エフェクトチェーン（Sony Vegas または ACID で作成されたパッケージを含む）が表示されます。

4. プラグインを **[プラグインマネージャ]** ウィンドウから **[プラグインチェーン]** ウィンドウにドラッグします。選択したプラグインがチェーンに追加されます。

ヒント：プラグインまたはプラグインチェーンを **[プラグインマネージャ]** ウィンドウからデータウィンドウにドラッグすることもできます。**[プラグインチェーン]** ウィンドウが、新しいチェーン内の選択したエフェクトを使用して表示されます。

5. プラグインチェーンを使用して、エフェクトをプレビューし、必要に応じて設定を調整します。**[バイパス]** ボタン () を選択すると、オリジナルの未処理のオーディオを試聴できます。
6. チェーンに問題がない場合は、プラグインチェーンの **[選択範囲の処理]** ボタン () をクリックして、エフェクトを適用します。

プラグインの名前変更

ソフトウェア内でプラグインの名前をカスタマイズできます。

1. プラグインマネージャでプラグインを右クリックして、ショートカットメニューから **[名前の変更]** を選択します。
2. 新しい名前を入力し、Enter キーを押します。

プラグインの非表示

システム上のすべての DirectX プラグインは、自動的に使用可能になります。システムからプラグインを削除しなくても、ソフトウェア内でプラグインを非表示にすることができます。

1. プラグインマネージャでプラグインを右クリックして、ショートカットメニューから **[非表示]** を選択します。プラグインを永久に非表示にするかどうかを確認するメッセージが表示されます。
2. **[はい]** をクリックします。プラグインが Sound Forge ソフトウェアに表示されなくなります。

ヒント：非表示にしたプラグインを再び表示するには、Windows レジストリ内の HKEY_CURRENT_USER\Software\Sony Creative Software\Sound Forge Pro\11.0\DXCache キーを削除して、システムのプラグインを強制的に再スキャンさせます。

[FX お気に入り] メニューのエフェクトの整理

[FX お気に入り] メニューでは、よく使用するプラグインに簡単にアクセスできます。プラグインやフォルダを追加および削除して、メニューを自由に整理できます。システム上のすべてのプラグインを自動的にメニューに追加することもできます。詳しくは、78 ページの「[プラグインの自動的な追加および整理](#)」を参照してください。

プラグインを [FX お気に入り] メニューに追加したら、メニューからそのプラグインを選択することでファイルに適用できます。詳しくは、75 ページの「[エフェクトの追加](#)」を参照してください。

1. [FX お気に入り] メニューの [整理] を選択します。[お気に入りの整理] ダイアログ ボックスが表示されます。
2. プラグインを整理するには、次の操作を行います。
 - プラグインを [FX お気に入り] フォルダにドラッグし、[FX お気に入り] メニューに追加します。
 - [FX お気に入り] フォルダをクリックして [新規フォルダの作成] ボタン (📁) をクリックすることで、[FX お気に入り] メニューにサブメニューを作成します。新しいフォルダを作成したら、プラグインをフォルダにドラッグし、[FX お気に入り] メニューのサブメニューに追加します。
 - プラグインまたはフォルダを選択して [削除] ボタン (✖) をクリックすることで、[FX お気に入り] メニューからプラグインまたはフォルダを削除します。プラグインを [FX お気に入り] フォルダから削除すると [FX お気に入り] メニューからそのプラグインが削除されますが、システムからは削除されません。
3. [お気に入りの整理] ダイアログ ボックスを閉じます。新しいプラグインやサブメニューが [FX お気に入り] メニューに表示されます。

ヒント: プラグイン マネージャを使用してプラグインを [FX お気に入り] メニューに追加することもできます。

プラグインの自動的な追加および整理

コンピュータ上のすべてのプラグインを自動的に [FX お気に入り] フォルダに追加し、プラグイン名 (通常は会社名) の最初の語に基づいて整理できます。これにより、メニュー構造をすでに作成した場合は、再構築された [FX お気に入り] メニューに置き換えられます。

1. [FX お気に入り] メニューの [プラグイン名で再作成] を選択します。[FX お気に入り] フォルダの再整理の確認を求めメッセージが表示されます。
2. 続行するには [はい] をクリックします。
フォルダが作成され、プラグインの名前の最初の語に基づいてプラグインが整理されます。

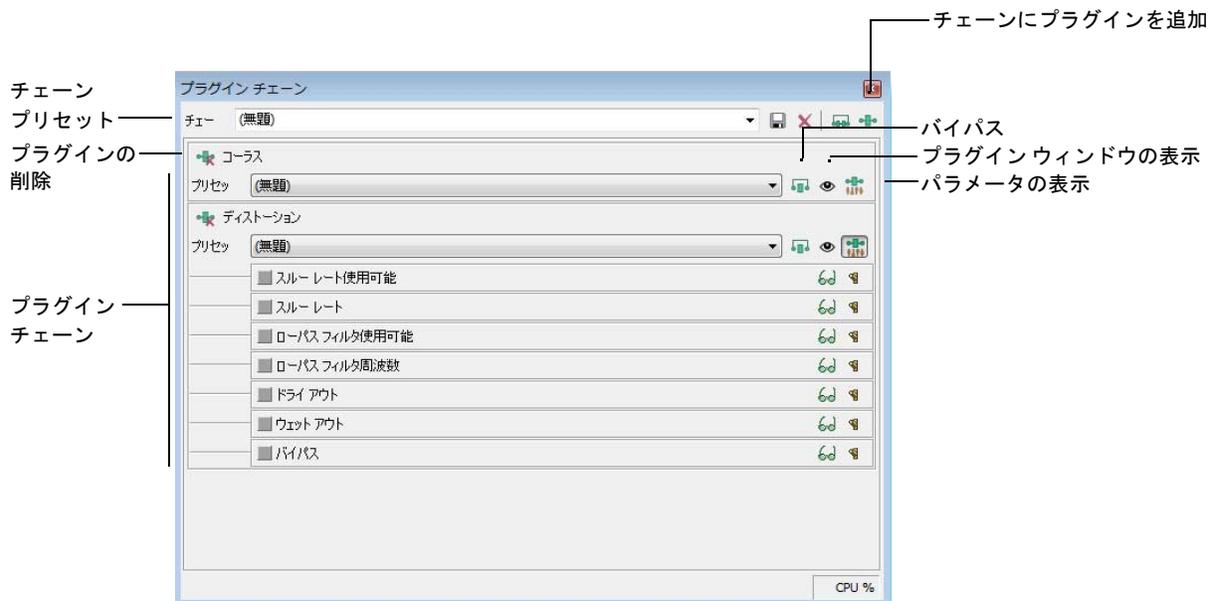
プラグイン チェーンの使用

[表示] メニューの [プラグイン チェーン] を選択すると、現在のデータ ウィンドウのプラグイン チェーンを開いたり閉じたりできます。

ヒント: 1 つのプラグイン チェーンをデータ ウィンドウに適用する場合、[FX お気に入り] > [プラグイン チェーンの適用] を使用します。詳しくは、81 ページの「[プラグイン チェーンの適用](#)」を参照してください。

プラグイン チェーンを使用すると、最大 32 個の DirectX および VST プラグインを 1 つの処理チェーンにリンクできます。チェーン内のすべてのプラグインは、同時かつリアルタイムにプレビューできます (但し、使用しているコンピュータの処理能力が十分である場合に限りです)。

プラグイン チェーンはモードに依存しないので、プラグイン チェーンを閉じなくても、データ ウィンドウを操作して選択範囲を変更したり、エフェクトを別のデータ ウィンドウに適用したりできます。



プラグインチェーンの作成

1. 処理するデータを選択します。

ヒント：Sound Forge Pro ソフトウェアの前のバージョンとは異なり、このバージョンでは、いつでも [プラグインチェーン] をクリックするだけで、選択範囲を変更したり、別のデータ ウィンドウにエフェクトチェーンを適用できるようになりました。

2. [表示] メニューの [プラグインチェーン] を選択します。
3. [チェーン] ドロップダウン リストからプリセット値を選択して、既存のチェーンをロードするか、プラグインをチェーンに追加します。詳しくは、80 ページの「[プラグインチェーンからのプラグインの追加](#)」を参照してください。
4. 適用するチェーンのプラグインを選択します。
 - ・ エフェクトの [バイパス] ボタン () を選択すると、オーディオ信号がプラグインを通じて送信されなくなります。他のプラグインをチェーンから削除せずに、特定のプラグインのみを隔離するときに便利です。
 - ・ 信号に適用するプラグインごとに [バイパス] ボタンをオフにします。
5. 必要に応じて各プラグインのプロパティを変更します。詳しくは、81 ページの「[プラグインのプロパティの設定](#)」を参照してください。

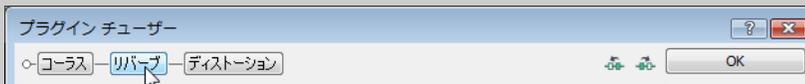
チェーンでのプラグインの追加、削除、整理

プラグインチューザーからのプラグインの追加

1. [プラグイン チェーン] ウィンドウで、[チェーンへのプラグインの追加] ボタン () をクリックします。[プラグインチューザー] ウィンドウが表示されます。
2. 追加する各プラグインを選択して [追加] ボタンをクリックするか、エフェクトパッケージを指定します。プラグインは、追加された順番でウィンドウ上部に表示されます。

ヒント：

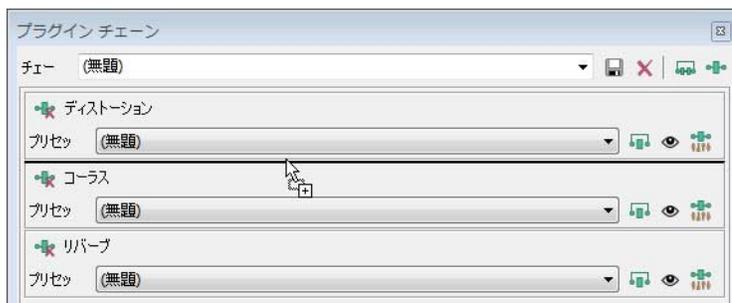
- ・ プラグインチューザーでプラグインをダブルクリックして、チェーンに追加することもできます。
- ・ チェーン内のプラグインの順序を変更するには、単にプラグインボタンを新しい場所にドラッグするか、[プラグインを左にシフト] ボタン () または [プラグインを右にシフト] ボタン () をクリックします。



3. 必要なプラグインをすべて追加し、プラグインチェーンの順序を指定したら、[OK] をクリックします。

プラグインマネージャからのプラグインの追加

プラグインを簡単にチェーンに追加するには、プラグインをプラグインマネージャから [プラグインチェーン] ウィンドウにドラッグします。チェーンに追加する場所でプラグインをドロップしてください。



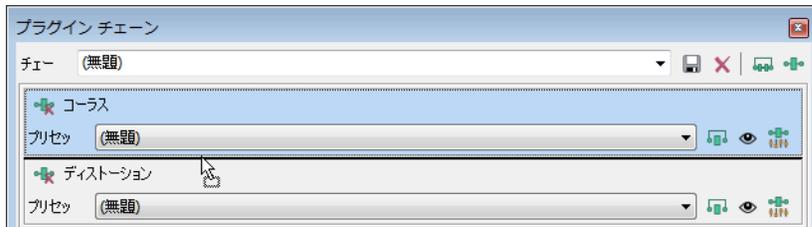
プラグインの削除

[プラグインの削除] ボタン () をクリックします。



プラグインチェーンの編集

1. [表示] メニューの [プラグインチェーン] を選択します。
2. [チェーン] ドロップダウン リストからプリセットを選択します。
3. チェーンから削除せずにプラグインをバイパスするには、エフェクトの [バイパス] ボタン () をオンにします。
4. チェーン内のプラグインの順序を変更するには、プラグインを新しい場所にドラッグします。



5. [プラグイン ウィンドウの表示] ボタン () をクリックして、エフェクトのパラメータを別個にウィンドウに表示します。各プラグインの使用については、プラグインウィンドウで [プラグインのヘルプ] ボタン () をクリックしてください。

プラグインのプロパティの設定

[プラグイン ウィンドウの表示] ボタン () をクリックして、エフェクトのパラメータを別個にウィンドウに表示します。各プラグインの使用については、プラグインウィンドウで [プラグインのヘルプ] ボタン () をクリックしてください。

ヒント : Sound Forge Pro ワークスペースでは、複数のプラグイン ウィンドウを開くことができます。開いているすべてのプラグイン ウィンドウをすばやく閉じるには、[プラグインチェーン] ウィンドウでプラグインを右クリックし、ショートカットメニューから [すべてのプラグイン ウィンドウを閉じる] を選択します。

エフェクトチェーンのプレビュー

プラグインチェーンの効果は、ファイルを作成するとリアルタイムでプレビューされます。

サウンドファイルに適用せずにエフェクトチェーンの結果を試聴するには、データ ウィンドウの再生バーで [標準再生] ボタン () をクリックします。

プラグインチェーンの [バイパス] ボタン () を選択すると、チェーン内のすべてのエフェクトをバイパスできます。または、エフェクトの [バイパス] ボタンをオンにすると、個々のエフェクトをバイパスできます。

エフェクトチェーンの適用

プラグインチェーンのエフェクトは、ファイルを保存すると適用されます。

プラグインチェーンの適用

[FX お気に入り] メニューの [プラグインチェーンの適用] を選択し、プラグインチェーンを選択範囲またはデータ ウィンドウに適用します。

ヒント : 各データ ウィンドウのアクティブなプラグインチェーンを使用したり、エフェクトオートメーションを使用する場合は、[表示] > [プラグインチェーン] を選択します。詳しくは、78 ページの「[プラグインチェーンの使用](#)」を参照してください。

プラグインチェーンの作成

1. 処理するデータを選択します。

ヒント： Sound Forge ソフトウェアの前のバージョンとは異なり、このバージョンでは、いつでも [プラグインチェーンの適用] をクリックするだけで、選択範囲を変更できるようになりました。

2. [FX お気に入り] メニューの [プラグインチェーンの適用] を選択します。
3. [チェーン] ドロップダウンリストからプリセット値を選択して、既存のチェーンをロードするか、プラグインをチェーンに追加します。
4. 適用するチェーンのプラグインを選択します。
 - ・ エフェクトのチェックボックス () をオフにすると、オーディオ信号がプラグインを通じて送信されなくなります。他のプラグインをチェーンから削除せずに、特定のプラグインのみを隔離するときに便利です。
 - ・ 信号に適用する各プラグインのチェックボックスをオンにします。
5. 処理モードを選択して、リバーブまたはディレイのようなプラグインの追加のオーディオ テールの処理方法を指定する場合は、処理ダイアログ ボックスを右クリックして、ショートカットメニューからコマンドを選択します。
 - ・ テールを無視するには、[テール データの無視] を選択します。このエフェクトは、選択範囲の最後で唐突に終了します。
 - ・ テールを隣接した素材にミキシングするには、[テール データのミキシング] を選択します。最もナチュラルなサウンドを実現するオプションです。
 - ・ オーディオ テールを挿入するには、[テール データの挿入] を選択します。追加オーディオの挿入場所を確保するために、テールの右側にあるすべてのオーディオが移動されます。
6. 必要に応じて各プラグインのプロパティを変更します。

チェーンでのプラグインの追加、削除、整理

プラグインチューザーからのプラグインの追加

1. [プラグインチェーンの適用] ウィンドウで、[チェーンへのプラグインの追加] ボタン () をクリックします。[プラグインチューザー] ウィンドウが表示されます。
2. 追加する各プラグインを選択して [追加] ボタンをクリックするか、エフェクトパッケージを指定します。プラグインは、追加された順番で [プラグインチェーンの適用] ウィンドウに表示されます。

ヒント：

- ・ プラグインチューザーでプラグインをダブルクリックして、チェーンに追加することもできます。
- ・ チェーン内のプラグインの順序を変更するには、単にプラグインボタンを新しい場所にドラッグするか、[プラグインを左にシフト] ボタン () または [プラグインを右にシフト] ボタン () をクリックします。

3. 必要なプラグインをすべて追加し、プラグインチェーンの順序を指定したら、[OK] をクリックします。

プラグインの削除

[プラグインチェーンの適用] ウィンドウでプラグインを選択し、[選択されたプラグインの削除] ボタン () をクリックします。

プラグインチェーンの編集

1. [FX お気に入り] メニューの [プラグインチェーンの適用] を選択します。
2. [チェーン] ドロップダウン リストからプリセットを選択します。
3. チェーンから削除せずにプラグインをバイパスするには、エフェクトのチェックボックス (リバーブ) をオフにします。
4. チェーン内のプラグインの順序を変更するには、プラグイン ボタンを新しい場所にドラッグします。
5. プラグインを選択するにはプラグインのボタンをクリックし、エフェクトのパラメータの調整にはダイアログ ボックスの下部を使用します。各プラグインの使用については、[プラグインのヘルプ] ボタン (?) をクリックしてください。

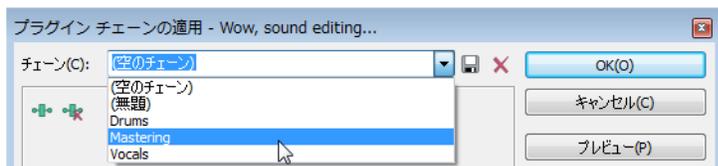
プラグインのプロパティの設定

プラグインを選択するにはプラグインのボタンをクリックし、エフェクトのパラメータの調整にはダイアログ ボックスの下部を使用します。各プラグインの使用については、[プラグインのヘルプ] ボタン (?) をクリックしてください。

エフェクト チェーンまたはプラグイン プリセットのロード

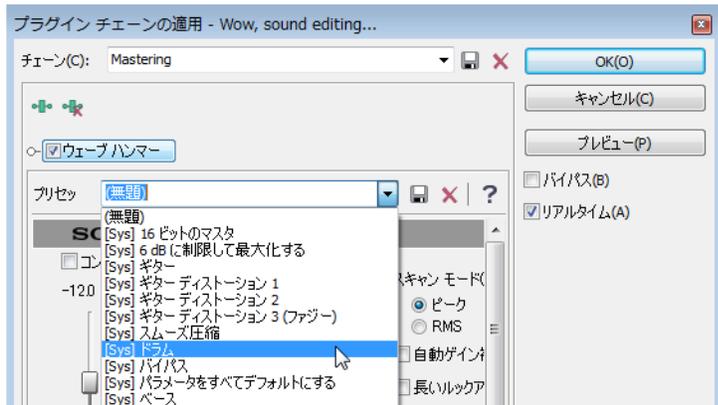
プラグインチェーンプリセットのロード

[チェーン] ドロップダウン リストから設定を選択します。チェーン内の DirectX および VST- プラグインごとに保存された設定でプリセットチェーンがロードされます。



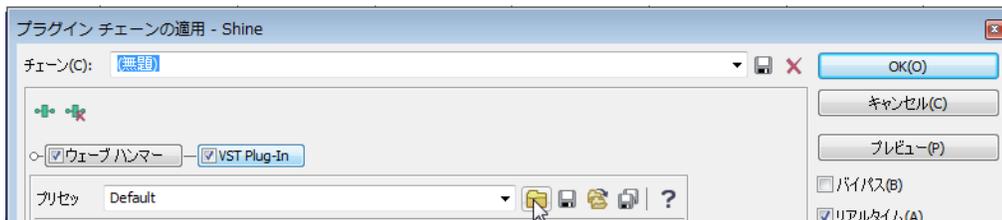
個々の DirectX プラグインのプリセットのロード

[プリセット] ドロップダウン リストから設定を選択します。プリセットに格納されているプラグインの設定がロードされます。



個々の VST プラグインのプリセットのロード

1. VST エフェクトのボタンをクリックして、エフェクトのパラメータを [プラグイン チェーンの適用] ウィンドウに表示します。
2. [VST プリセットを開く] ボタン (📁) をクリックします。

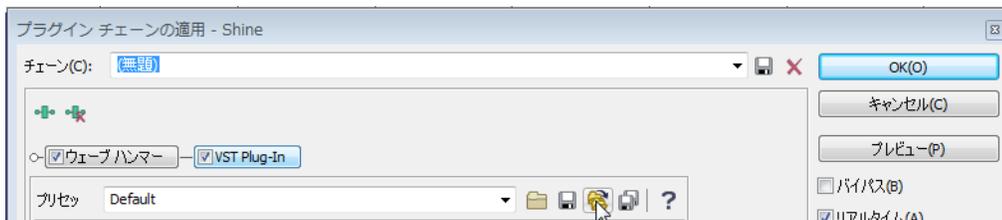


[VST プリセットを開く] ダイアログ ボックスが表示されます。

3. 使用する .fxp ファイルを参照します。
4. [開く] ボタンをクリックします。
現在の VST プリセットが、.fxp ファイルに格納されている設定で置き換えられます。

VST プラグイン プリセットのバンクのロード

1. VST エフェクトのボタンをクリックして、エフェクトのパラメータを [プラグイン チェーンの適用] ウィンドウに表示します。
2. [VST バンクを開く] ボタン (📁) をクリックします。



[VST プリセットバンクを開く] ダイアログ ボックスが表示されます。

3. 使用する .fxb ファイルを参照します。
4. [開く] ボタンをクリックします。
現在の VST プラグインのすべてのプリセットが、バンクに格納されている設定で置き換えられ、バンクの最初のプリセットがデフォルトでロードされます。

エフェクトチェーンのプレビュー

サウンドファイルに適用せずにエフェクトチェーンの結果を試聴するには、[プラグイン チェーンの適用] ウィンドウで [プレビュー] ボタンをクリックします。

[バイパス] ボタンを選択すると、チェーン内のすべてのエフェクトをバイパスできます。または、エフェクトのチェックボックス (🔍) をオフにすると、個々のエフェクトをバイパスできます。

処理ダイアログボックスのボタンやショートカットメニューを使用して、プラグインのプレビューや処理用のパラメータを設定できます。[詳細] ボタンをクリックすると、選択範囲、ウェットゲインとドライゲイン、フェードイン/フェードアウト設定の調整に使用できるコントロールが表示されます。

詳しくは、86 ページの「[処理ダイアログボックスの使用](#)」を参照してください。

エフェクトチェーンの適用

データ ウィンドウにエフェクトチェーンを適用するには、[プラグイン チェーンの適用] ウィンドウで [OK] ボタンをクリックします。

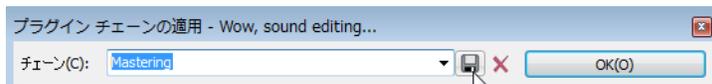
プリセットとしてのプラグインの保存

プラグインチェーンを保存すると、チェーン内のエフェクトの順序と各プラグインの設定がチェーンに保存されます。

1. チェーンへのプラグインの追加
2. 各プラグインのプロパティを調整します。
3. [チェーン] ボックスに名前を入力します。

注：デフォルトのプリセットは変更できません。

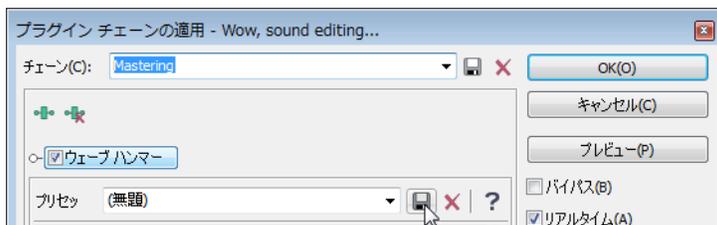
4. [チェーンプリセットの保存] ボタン (📁) をクリックします。



プリセットとしての個々のプラグイン設定の保存

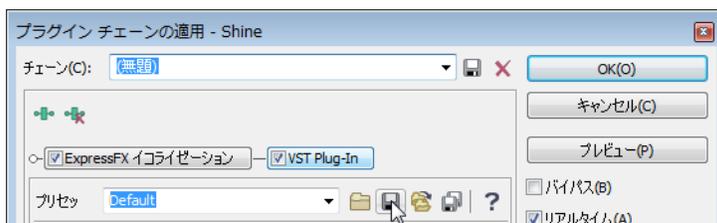
個々の DirectX プラグインのプリセットの作成

1. エフェクトのボタンをクリックして、エフェクトのパラメータを [プラグインチェーンの適用] ウィンドウに表示します。
2. [プリセット] ボックスに名前を入力します。
3. [プリセットの保存] ボタン (📁) をクリックします。



個々の VST プラグインのプリセットの作成

1. VST エフェクトのボタンをクリックして、エフェクトのパラメータを [プラグインチェーンの適用] ウィンドウに表示します。
2. [VST プリセットを名前を付けて保存] ボタン (📁) をクリックします。

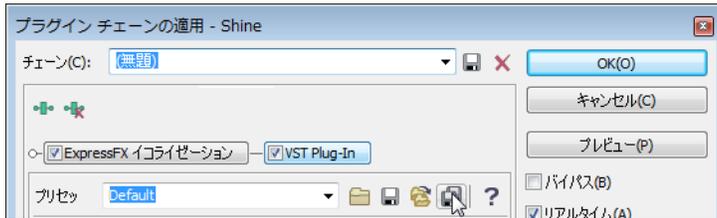


[VST プリセットの保存] ダイアログボックスが表示されます。

3. .fxp ファイルを保存するフォルダを参照して、[ファイル名] ボックスに名前を入力します。
4. [保存] ボタンをクリックします。現在のプラグインの設定が .fxp ファイルに保存されます。

VST プラグイン プリセットのバンクの保存

1. VST エフェクトのボタンをクリックして、エフェクトのパラメータを [プラグイン チェーンの適用] ウィンドウに表示します。
2. [VST バンクを名前を付けて保存] ボタン (📁) をクリックします。



[VST プリセットバンクの保存] ダイアログ ボックスが表示されます。

3. .fxb ファイルを保存するフォルダを参照して、[ファイル名] ボックスに名前を入力します。
4. [保存] ボタンをクリックします。現在のプラグインのすべてのプリセットがバンクに格納されます。

処理ダイアログボックスの使用

Sound Forge の旧バージョンでは、処理ダイアログ ボックスはモーダルで、処理ダイアログ ボックスを開いた後は、データ ウィンドウで選択範囲を調整できませんでした。処理ダイアログ ボックスとデータ ウィンドウ間を自由に移動して、選択範囲、フェードイン/アウト、ゲインラベルを調整できます。

すべての処理ダイアログ ボックスに共通のコントロールは、各ダイアログ ボックスの右側にあります。これらのコントロールを使用して、カスタム プリセットの保存と削除、変更のプレビュー、および選択範囲の変更を行います。



項目	説明
OK	ダイアログ ボックスを閉じて、ダイアログ ボックスの設定を処理します。
Cancel	変更を反映せずにダイアログ ボックスを閉じます。
プレビュー	クリックすると、処理済みのサウンドファイルのプレビューが開始されます。
バイパス	このチェックボックスをオンにして [プレビュー] をクリックすると、未処理オーディオを試聴できます。これは、エフェクトを適用した信号と未処理の信号を比較する場合に便利です。
リアルタイム	このチェックボックスがオンの場合は、リアルタイムでプラグインがプレビューされます。コンピュータがその速度に対応できない場合は、チェックボックスをオフにしてください。 このチェックボックスをオフにすると、最大プレビュー時間は、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [プレビュー] タブにある [リアルタイムではないプレビューを次の値に制限] 設定により決まります。
詳細情報	クリックして、ダイアログ ボックスの下部に、処理する選択範囲の変更、またはドライ ゲインおよびウェット ゲインやフェードの調整に使用できるその他のコントロールを表示します。

オーディオのプレビュー

[プレビュー] ボタンをクリックして、選択されたオーディオの現在のダイアログ設定のエフェクトを試聴します。

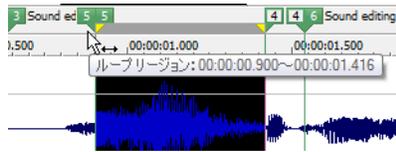
再生中に [バイパス] チェックボックスをオンにすると、未処理オーディオを試聴できます。これは、エフェクトを適用した信号と未処理の信号を比較する場合に便利です。

プリロールまたはポストロール付きのプレビュー

現在の選択範囲の前後の未処理オーディオを試聴する場合は、処理ダイアログボックスを右クリックし、ショートカットメニューから [プリロール] または [ポストロール] を選択します。選択したコマンドの横にチェックボックスが表示されます。

プリロールとポストロールにより、未処理データから処理済みデータへのトランジションを試聴できます。

[プリロール] ボタンと [ポストロール] ボタンが選択されていると、データ ウィンドウでプリロール/ポストロール リージョンがループリージョンの隣に表示されます。



[ユーザ設定] ダイアログボックスの [プレビュー] タブを使用して、処理済みの範囲を再生する前と後に未処理オーディオを何秒間再生するかを指定します。

テールデータの処理モードの選択

リバーブまたはディレイのようなプラグインの追加のオーディオ テールの処理方法を指定する場合は、処理ダイアログボックスを右クリックして、ショートカットメニューからコマンドを選択します。

- テールを無視するには、[テールデータの無視] を選択します。このエフェクトは、選択範囲の最後で唐突に終了します。
- テールを隣接した素材にミキシングするには、[テールデータのミキシング] を選択します。最もナチュラルなサウンドを実現するオプションです。
- オーディオテールを挿入するには、[テールデータの挿入] を選択します。追加オーディオの挿入場所を確保するために、テールの右側にあるすべてのオーディオが移動されます。

プリセットの作成

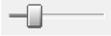
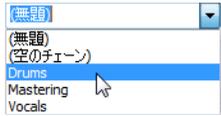
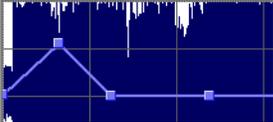
1. [プロセス]、[エフェクト]、または [FX お気に入り] メニューのコマンドを選択します。
2. ダイアログボックスのコントロールを調整して、好みのエフェクトを作成します。
3. [プリセット] ボックスに名前を入力します。
4. [プリセットの保存] ボタン (📁) をクリックします。

プリセットの削除

1. [プロセス]、[エフェクト]、または [FX お気に入り] メニューのコマンドを選択します。
2. [プリセット] ドロップダウンリストからプリセットを選択します。
3. [プリセットの削除] ボタン (✖) をクリックします。

注: [プリセットの削除] ボタンは、カスタム プリセットの場合にのみ使用できます。

Sound Forge コントロールの使用

コントロール	説明
スライダ／フェーダー 	ハンドルをドラッグして設定を変更します。 ヒント： <ul style="list-style-type: none">コントロールの値を微調整する場合は、マウスの左右のボタンを押しながら（または Ctrl キーを押しながら）操作します。値を小さい単位で変更する場合は矢印キーを使用し、大きい単位で変更する場合は [Page Up] および [Page Down] キーを使用します。パラメータ値を最大または最小に変更する場合は、[Home] または [End] キーを使用します。ハンドルをダブルクリックすると、デフォルト値（通常は 0%、50%、または 100%）に戻ります。フェーダーのハッシュ マークをクリックすると、非常に小さい単位で値を変更できます。
スピナー コントロール 	上下ボタンを使用するか、編集ボックスに値を入力して、設定を変更します。 ヒント： <ul style="list-style-type: none">設定を大きい単位で変更する場合は、上下ボタンの間にあるボタンをクリックしてマウスのポインタをドラッグします。コントロールの値を微調整する場合は、マウスの左右のボタンを押しながら（または Ctrl キーを押しながら）操作します。上下矢印キーおよび [Page Up] / [Page Down] キーを使用して、値を変更することもできます。
ドロップダウン リスト 	ドロップダウンリストをクリックして項目を選択します。長いリストをスクロールする場合は、スクロール ボタンをクリックするか、矢印キーを使用します。 ヒント： プリセットのドロップダウンリストをスクロール ダウンすると、各プリセットのパラメータのすべての変更を確認できます。これは、各種エフェクトの作成にどのパラメータを使用したかを確認する場合に便利です。
ボタン	ボタンをクリックして選択します。または、ボタンが選択されているときにスペースバーを押します。
ラジオ ボタン 	ラジオ ボタンは常に複数あり、いずれか 1 つを選択できます。ラジオ ボタンを選択すると、既に選択されていたボタンはオフになります。
チェックボックス 	チェックボックスをクリックして選択します。既に選択されているチェックボックスをクリックすると、オフになります。
エンベロープ グラフ 	エンベロープを使用すると、サウンドを時間によって変更できます。 <ul style="list-style-type: none">小さいボックス（エンベロープ ポイント）を上下にドラッグします。新しいエンベロープ ポイントを作成するには、エンベロープをクリックします。エンベロープ ポイントを削除するには、ポイントを右クリックするか、ダブルクリックします。すべてのエンベロープ ポイントを移動するには、エンベロープにフォーカスがあるときに [Ctrl] キーを押しながら [A] キーを押して（カーソルが  に変わります）、ドラッグします。最大 16 個のエンベロープ ポイントを作成できます。 注： [エンベロープのリセット] ボタンをクリックすると、グラフがリセットされます。

データ ウィンドウでの選択の変更

データ ウィンドウで選択範囲を変更するか、処理ダイアログ ボックスの下部にあるコントロールを使用して、処理される選択範囲を調整できます。

ヒント： 選択範囲をすばやく変更するには、処理ダイアログ ボックスを右クリックし、ショートカットメニューからコマンドを選択します。**[オリジナルを選択]** を選択して、最初に処理ダイアログ ボックスを開いたときに存在した選択範囲を復元します。**[すべて選択]** を選択すると、現在のウィンドウのデータがすべて選択されます。

1. 処理ダイアログ ボックスの **[詳細]** ボタンをクリックします。選択範囲とゲイン コントロールは、ダイアログ ボックスの下部に表示されます。
2. **[開始]** ボックスに値を入力して（またはスピナーを使用して）、選択範囲の開始点を変更します。
[再生時間] または **[終了]** の各設定を調整したときに選択範囲の開始ポイントを維持するには、**[開始のロック]** ボタン (🔒) をクリックします。

注： イベント ツールを使用する場合、**[開始]** ボックスは自動的にロックされます。

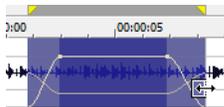
この設定の変更は、データ ウィンドウで選択範囲の開始位置をドラッグするのと同じ効果があります。



3. **[終了]** ボックスに値を入力して（またはスピナーを使用して）、選択範囲の終了点を変更します。

注： イベント ツールを使用する場合、**[終了]** ボックスは使用できません。

この設定の変更は、データ ウィンドウで選択範囲の終了位置をドラッグするのと同じ効果があります。



4. **[長さ]** ボックスに値を入力して（またはスピナーを使用して）、選択範囲の長さを指定します。選択範囲の開始点は、固定されています。
[開始] または **[終了]** 設定を調整する場合に、選択範囲の長さを維持するには、**[選択範囲の長さをロック]** ボタン (🔒) をクリックします。

注： イベント ツールを使用する場合、**[長さ]** ボックスは自動的にロックされます。

5. **[チャンネル]** ボックスに値を入力して現在のチャンネル選択範囲を変更します。各チャンネルをコンマで区切る、またはチャンネルの範囲をハイフンで表すことができます。
チャンネル選択範囲をロックする場合は、**[チャンネル選択範囲のロック]** ボタン (🔒) をクリックします。
たとえば、チャンネル 1、3、6、7、8 を選択するには「1,3,6-8」と入力します。
この設定の変更は、Ctrl キーを押しながらデータ ウィンドウでチャンネルをクリックするのと同じ効果があります。

注： イベント ツールを使用する場合、**[チャンネル]** ボックスは自動的にロックされます。

6. イベント ツールを使用しているときに、複数のイベントが選択されている場合は、処理ダイアログ ボックスの下部にある **[前のイベントに移動]** (🔍) ボタンまたは **[次のイベントに移動]** (🔍) ボタンをクリックすることで、イベント間を移動できます。

ウェット/ドライ ミキシングとフェードイン/アウトの変更

データ ウィンドウでエンベロープを変更するか、処理ダイアログ ボックスの下部にあるコントロールを使用して、ウェット/ドライ ミキシングおよびフェードイン/フェードアウトを調整できます。

デフォルトのフェード値を変更する場合、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [編集] ページを使用します。

1. 処理ダイアログ ボックスの [詳細] ボタンをクリックします。選択範囲とゲイン コントロールは、ダイアログ ボックスの下部に表示されます。

2. [ウェットゲイン] ボックスに値を入力して（またはスピナーを使用して）、出力にミックスする処理済み信号のレベルを設定します。

この設定の変更は、データ ウィンドウでウェットゲインエンベロープの維持部分をドラッグするのと同じ効果があります。



3. [ドライゲイン] ボックスに値を入力して（またはスピナーを使用して）、出力にミックスする未処理信号のレベルを設定します。

この設定の変更は、データ ウィンドウでドライゲインエンベロープの維持部分をドラッグするのと同じ効果があります。



4. [フェードイン] ボックスで（またはスピナーを使用して）値を入力して、未処理信号と処理済み信号のフェードインの長さを設定します。

この設定の変更は、データ ウィンドウでエンベロープのアタック部分をドラッグするのと同じ効果があります。



5. [フェードカーブ] ボタン () をクリックし、メニューからカーブの種類を選択してフェードインの速度を設定します。

6. [フェードアウト] ボックスで（またはスピナーを使用して）値を入力して、未処理信号と処理済み信号のフェードアウトの長さを設定します。

この設定の変更は、データ ウィンドウでエンベロープのリリース部分をドラッグするのと同じ効果があります。



7. [フェードカーブ] ボタン () をクリックし、メニューからカーブの種類を選択してフェードアウトの速度を設定します。

ヒント：

- フェードイン/フェードアウトをデフォルトの値にリセットするには、処理ダイアログ ボックスを右クリックしてショートカットメニューから [フェード値のリセット] を選択します。
- フェードイン/フェードアウトを保存するには、[フェードイン] および [フェードアウト] コントロールを調整してから、処理ダイアログ ボックスを右クリックしてショートカットメニューから [フェード値の保存] を選択します。

エンベロープの調整

メインワークスペースでエンベロープツール () が選択されている場合は、エフェクトオートメーションエンベロープ上のポイントを追加、削除、選択、または調整できます。

編集ツール () を使用すると、エンベロープポイントを追加、削除、または調整できますが、編集ツールではエンベロープポイントを選択することはできません。

デフォルトでは、新しいエンベロープには1つのエンベロープポイントが含まれています。エンベロープのレベル全体を調整するには、エンベロープを上下にドラッグします。フローティングツールヒントにエンベロープの現在の設定が表示されます。

エンベロープに複数のポイントがある場合、各ポイントまたはエンベロープセグメントを上下にドラッグすることができます。

ヒント：

- Ctrl キーを押しながらエンベロープポイントまたはエンベロープセグメントをドラッグすると、エンベロープポイントの水平位置を変えることなく値のみを微調整できます。
- Ctrl キーを押しながら Alt キーを押し、そのままエンベロープポイントまたはエンベロープセグメントをドラッグすると、エンベロープポイントの水平位置を変えることなく値のみを調整できます。
- [Alt] キーを押しながらエンベロープポイントをドラッグすると、値を変えることなく水平位置のみを調整できます。

エンベロープツールを使用すると、水平にドラッグすることで、選択したデータウィンドウ内の複数のエンベロープポイントを選択できます。

エンベロープポイントの追加

より複雑なエンベロープを作成するには、ポイントを追加する必要があります。エンベロープポイントを追加するには、エンベロープをダブルクリックします。次に、必要に応じてポイントをドラッグし、配置します。

ポイントを削除するには、ポイントを右クリックし、ショートカットメニューから **【削除】** を選択します。

エンベロープのフリップ

エンベロープをフリップして、エンベロープを中心線と対称に反転させることができます。ボリューム、パン、およびエフェクトオートメーションエンベロープをフリップできます。

すべてのポイントのフリップ

1. エンベロープまたはポイントを右クリックします。ショートカットメニューが表示されます。
2. ショートカットメニューから **【すべてのポイントをフリップ】** を選択します。

選択したポイントのフリップ

1. エンベロープツール () を使用して時間範囲を作成し、フリップするポイントを選択します。
2. 時間範囲内のエンベロープを右クリックします。ショートカットメニューが表示されます。
3. ショートカットメニューから **【選択されたポイントをフリップ】** を選択します。

フェードプロパティの設定

各エンベロープセグメントのフェードカーブを個別に調整できます。フェードカーブを変更するには、エンベロープセグメントを右クリックし、ショートカットメニューからフェードコマンド (**【リニアフェード】** や **【高速フェード】** など) を選択します。

エンベロープポイントの切り取り、コピー、貼り付け

1. エンベロープツール () を選択します。
2. データ ウィンドウ内をクリックしてウィンドウを選択します。
3. データ ウィンドウ内で水平にドラッグし、エンベロープポイントを選択します。
4. [編集] メニューの [切り取り] または [コピー] を選択します。
5. エンベロープポイントを貼り付ける位置をクリックしてカーソルを配置します。

ヒント: エンベロープポイントを別のデータ ウィンドウに貼り付けるには、別のデータ ウィンドウ内をクリックします。

6. [編集] メニューの [貼り付け] を選択します。

別のデータ ウィンドウへのエンベロープのコピー

1. エンベロープツール () を選択します。
2. データ ウィンドウ内をクリックしてウィンドウを選択します。
3. [編集] メニューの [すべて選択] を選択します。
4. [編集] メニューの [コピー] を選択します。
5. データ ウィンドウ内をクリックしてウィンドウを選択します。

ヒント: エンベロープポイントを別の種類のエンベロープに貼り付けるには、貼り付け先のエンベロープを選択します。

6. エンベロープを、オリジナル データ ウィンドウとまったく同じにするには、[最初に移動] () をクリックするか、エンベロープの開始位置をクリックしてカーソルを配置します。
7. [編集] メニューの [貼り付け] を選択します。

CD の書き込み

サポートされている CD-R/RW ドライブとそれに必要なドライバがお使いのシステムに設定されている場合は、オーディオを CD に書き込むことができます。

トラックアットワンス書き込みとディスクアットワンス書き込みについて

Sound Forge® Pro ソフトウェアには、CD へのオーディオの書き込み方法として、トラックアットワンスとディスクアットワンスの 2 つがあります。

トラックアットワンス

トラックアットワンス書き込みでは、トラックごとにディスクに録音するので、ディスクは部分的に録音済みの状態となります。ただし、CD ディスクではほとんどの場合、ディスクをクローズしないと再生できるようになりません。トラックアットワンス書き込みの利点は、トラックを作成するたびにディスクに書き込める点です。アルバム全体の作成完了を待つ必要はありません。トラックアットワンス書き込みでは、プロジェクト全体を 1 つのとトラックとして書き込みます。

ディスクアットワンス (シングルセッションまたは Red Book)

ディスクアットワンス書き込みは、音楽業界で最も一般的な書き込み方法です。この書き込み方法は、ディスク製作会社にマスタ ディスクを送って大量生産する際に使用されます。ディスクアットワンスは文字通り、オーディオのマルチトラックが 1 回の録音セッションで書き込まれます。

CD 書き込み用サンプル レートの訂正

44,100 Hz 以外のサンプル レートでは、CD トラックの長さが不正確になります。サンプル レートが 44,100 Hz 以外の CD にファイルを書き込もうとすると、サンプル レートを変更するかどうかを確認するメッセージが表示されます。【はい】を選択すると、オーディオが 44,100 Hz に自動的にリサンプリングされます。

また、【リサンプリング】 ツールを使用して、CD を書き込む前にファイルのサンプル レートを変更することもできます。詳しくは、オンラインヘルプを参照してください (オンラインヘルプには、【ヘルプ】メニューの【目次と索引】を選択してアクセスできます)。

モノラルトラックの CD への書き込み

モノラルオーディオトラックを CD に書き込もうとすると、モノラル データを両方のチャンネルにコピーすることでステレオ ファイルを作成するかどうかを確認するメッセージが表示されます。

トラックアットワンス (TAO) CD の書き込み

オーディオ ファイルは、CDに書き込む前に必ず保存しておく必要があります。

1. [ツール] メニューの [トラックアットワンス オーディオ CD の書き込み] を選択します。[トラックアットワンス オーディオ CD の書き込み] ダイアログ ボックスが表示されます。ダイアログ ボックスの下部には、現在のオーディオ ファイルの長さと、現在 CD-R/RW に挿入されている CD の残り時間が表示されます。

注：現在のドライブに CD が挿入されていない場合、このダイアログ ボックスで使用できるのは、[ドライブ] および [速度] ドロップダウン メニューと [閉じる] ボタンのみです。このダイアログ ボックスが表示された後でディスクを挿入するか、別のドライブを選択した場合は、ディスクが認識され、オプションがすべて使用可能になるまでに時間がかかります。



2. [アクション] ドロップダウン リストから設定を選択します。

設定	説明
オーディオの書き込み	オーディオを CD に録音するには [開始] ボタンをクリックします。作成した CD をオーディオ CD プレーヤーで再生するには、ディスクをクローズする必要があります。
テストしてからオーディオを書き込む	バッファ アンダーランを発生させずにファイルを CD レコーダに書き込めるかどうかのテストを実行します。テストが正常に完了した後に、書き込みが開始されます。
テストのみ	バッファ アンダーランを発生させずにファイルを CD に書き込めるかどうかのテストを実行します。CD にオーディオは書き込まれません。
ディスクのクローズ	[開始] ボタンをクリックしたときに、オーディオを追加せずにディスクをクローズします。ディスクをクローズすると、ファイルをオーディオ CD プレーヤーで再生できるようになります。
CD-RW メディアの消去	[開始] ボタンをクリックしたときに、CD-RW を消去します。このオプションは、CD-RW に既にデータが存在する場合に使用してください。

3. 書き込みオプションを選択します。

オプション	説明
バッファ アンダーラン防止	使用している CD レコーダにバッファ アンダーラン防止機能が装備されている場合は、このチェック ボックスをオンにします。この機能を使用すると、バッファ アンダーランが発生した場合は、書き込みが停止され、バッファに十分なデータが蓄積されると再開されます。
書き込み前に CD-RW ディスクを消去	CD-RW ディスクを使用しており、そのディスクに既にデータが存在する場合、書き込みを開始する前に CD の内容を消去するには、このチェック ボックスをオンにします。

オプション	説明
書き込み完了後にディスクをクローズ	書き込み完了後に CD をクローズするには、このチェック ボックスをオンにします。ディスクをクローズすると、ファイルをオーディオ CD プレーヤーで再生できるようになります。 注： ディスクは別の手順で後からクローズすることもできます。詳しくは、95 ページの「CD のクローズ」を参照してください。
書き込み完了後にディスクを取り出し	書き込み完了後に自動的に CD を取り出すには、このチェック ボックスをオンにします。
選択のみを書き込み	ループリージョン内のオーディオだけを書き込むには、このチェック ボックスをオンにします。

4. **[ドライブ]** ドロップダウン リストから、CD の書き込みに使用する CD-R/RW ドライブを選択します。
5. **[速度]** ドロップダウン リストから、書き込み速度を選択します。**[最大]** を選択すると、デバイスで対応可能な最高速度で書き込まれます。書き込みで問題が発生する場合は、速度を遅くしてください。
6. **[開始]** ボタンをクリックします。

重要：CD の書き込み処理が開始された後で **[キャンセル]** をクリックすると、書き込み中の CD は使用できなくなります。

CD へのオーディオの書き込みが完了すると、**[CD 操作]** ダイアログ ボックスに、書き込みが成功したかどうかが表示されます。

7. **[OK]** をクリックしてダイアログ ボックスを閉じます。

CD のクローズ

CD をクローズすると、オーディオ CD プレーヤーでその CD を再生できるようになります。ただし、CD をクローズした後に、その CD にトラックを追加することはできません。

1. **[ツール]** メニューの **[トラックアットワンス オーディオ CD の書き込み]** を選択します。**[トラックアットワンス オーディオ CD の書き込み]** ダイアログ ボックスが表示されます。
2. **[アクション]** ドロップダウン リストから **[ディスクのクローズ]** を選択します。
3. ディスクをクローズした後で自動的に取り出すようにするには、**[書き込み完了後にディスクを取り出し]** チェック ボックスをオンにします。
4. **[開始]** ボタンをクリックします。Sound Forge アプリケーションによって、CD のクローズが開始され、ダイアログ ボックスに進行状況メーターが表示されます。

CD のクローズが完了すると、**[CD 操作]** ダイアログ ボックスに、クローズが成功したかどうかが表示されます。

5. **[OK]** をクリックしてダイアログ ボックスを閉じます。

ディスクアットワンス (DAO) CD の書き込み

[ツール] メニューの [ディスクアットワンス オーディオ CD の書き込み] を選択すると、現在の CD レイアウトを使用してディスクアットワンス CD が作成されます。

DAO CD は、大量の複製のマスターディスクを作成する必要がある場合に使用します。

ヒント : DAO CD を作成するときは、ルーラーまたは [時間表示] ウィンドウを右クリックし、ショートカットメニューから [オーディオ CD 時間] を選択すると、プロジェクトの整列が簡単になります。オーディオ CD 時間形式では、ルーラーが hh:mm:ss:ff (時間:分:秒:フレーム) で表示されます。オーディオ CD タイムでは 75 fps のフレームレートが使用されます。

次に、[オプション] メニューから [フレームに合わせてクオンタイズ] を選択し、加えた編集がフレーム境界上に表示されるようにします。

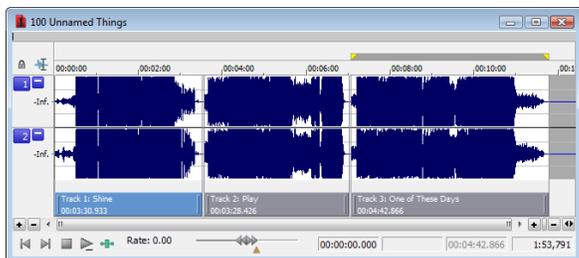
1 つめのトラック リージョンが 00:00:02:00 以前から始まる場合は、1 つめのトラックが正確に 2 秒の位置で始まるようにタイムラインオフセットが自動的に追加されます。このオフセットは、書き込みでのみ追加され、データウィンドウには反映されません。

[時間表示] ウィンドウにトラック番号を表示する場合、[時間表示] ウィンドウを右クリックし、ショートカットメニューから [CD トラックの位置] を選択します。このモードでは、[時間表示] に各トラックのトラック番号と実行時間が表示されます。負の値は、トラック前の一時停止時間を示しています。



ディスクアットワンス CD 用トラックの作成と編集

ディスクアットワンス CD を書き込む前に、トラック リスクを定義する必要があります。



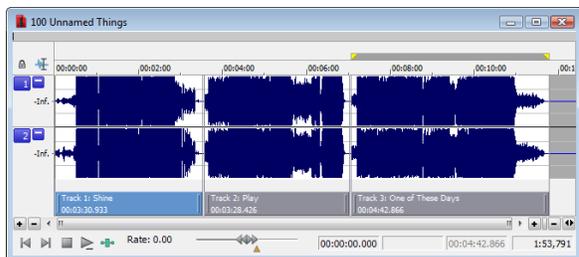
[挿入] メニューの [CD トラック] を選択すると、現在の選択範囲をトラックの長さとして使用して CD トラックが追加されます。

Sound Forge には、トラックを追加する方法が他にもいくつかあります。

サウンドファイルへのCDトラックとインデックス マーカーの追加

CDトラックの作成

1. トラックの作成に使用する時間範囲を選択します。各トラックの長さは4秒以上でなければなりません。
2. [挿入] メニューの [CDトラック] を選択します (または [N] キーを押します)。データ ウィンドウのCD レイアウトバーにCDトラックが追加されます。



ヒント：CDトラックをドラッグして並べ替えることも、トラックのいずれかの終端をドラッグして長さを変更することも、[トラック リスト] ウィンドウを使用してトラックの位置または名前を編集することもできます。

CDインデックス マーカーの作成

インデックス マーカーを使用すると、トラックを分割できます。例えば、トラックにオーケストラ曲が含まれている場合は、インデックス マーカーを使用することで、楽章ごとにナビゲーションできるようになります。Red Book オーディオ CD の各トラックには、最大 99 個のインデックス マーカーを配置できます。

1. インデックス マーカーを追加する位置にカーソルを置いてクリックします。
2. [挿入] メニューの [CDインデックス] を選択します (または、[Shift] キーを押しながら [N] キーを押します)。データ ウィンドウのCD レイアウトバーにCDインデックス マーカーが追加されます。

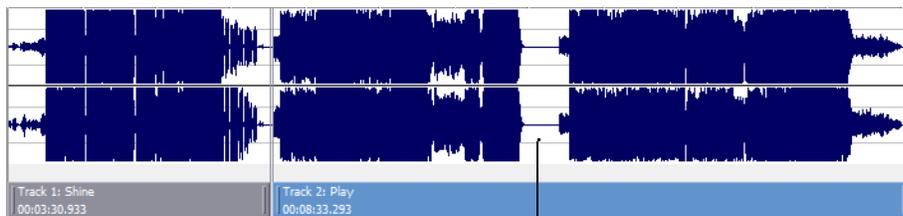


CDインデックス マーカー

CDの末尾へのボーナス トラックの追加

CDの末尾のトラックを隠すには、最後のトラックの末尾に無音部分を追加して、無音部分の後に新しいトラックを追加します。新たにCDの末尾となった部分に、最終トラック マーカーの終端をドラッグします。

いずれのイベントも同じトラック内に存在するため、オーディオ CD プレーヤーでは1つのトラックとして扱われます。



最終トラックとボーナス トラックの間の無音部分

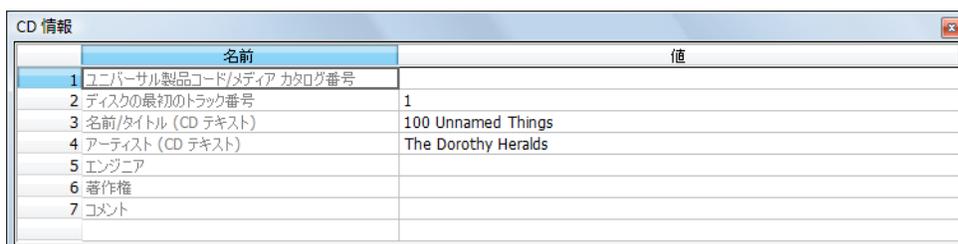
ディスクアットワンス CD への CD テキストの書き込み

CD テキストをディスクに追加すると、CD テキストをサポートしている CD プレーヤーで CD を再生したときに、タイトルとアーティスト情報が表示されます。

注：

- タイトルとアーティストのメタデータが保存されたメディアファイルを使ってトラックを作成した場合、これらの情報は CD テキストとして [トラック リスト] ウィンドウに追加されます。
- 有効な CD テキストを書き込むには、ディスクのタイトル、およびディスク上の各トラックのタイトルを指定する必要があります（アーティスト情報の指定はオプションです）。[CD 情報] ウィンドウまたは [トラック リスト] ウィンドウの [タイトル] ボックスが空のままになっていると、書き込みを開始する前に警告が表示されるため、CD テキストなしでディスクを書き込むか、書き込みをキャンセルしてタイトル情報を追加するかを選択できます。
- CD テキストには最大 5000 文字を入力できます。

1. CD のタイトルとアーティスト情報を追加します。
 - a. [表示] メニューの [メタデータ] を選択して、サブメニューで [CD 情報] を選択します。[CD 情報] ウィンドウが表示されます。
 - b. 「名前/タイトル (CD テキスト)」ボックスに、CD の名前を入力します。
 - c. 「アーティスト (CD テキスト)」ボックスに、ディスク上の作品を演奏したアーティストの名前を入力します。



名前	値
1 ユニバーサル製品コード/メディア カタログ番号	
2 ディスクの最初のトラック番号	1
3 名前/タイトル (CD テキスト)	100 Unnamed Things
4 アーティスト (CD テキスト)	The Dorothy Heralds
5 エンジンア	
6 著作権	
7 コメント	

2. CD 上の各トラックのタイトルとアーティスト情報を追加します。
 - a. [表示] メニューの [メタデータ]、[トラック リスト] の順に選択して、[トラック リスト] ウィンドウを表示します。
 - b. [タイトル (CD テキスト)] ボックスをダブルクリックして、トラックの名前を入力します。
 - c. [アーティスト (CD テキスト)] ボックスをダブルクリックして、トラックを演奏したアーティストの名前を入力します。

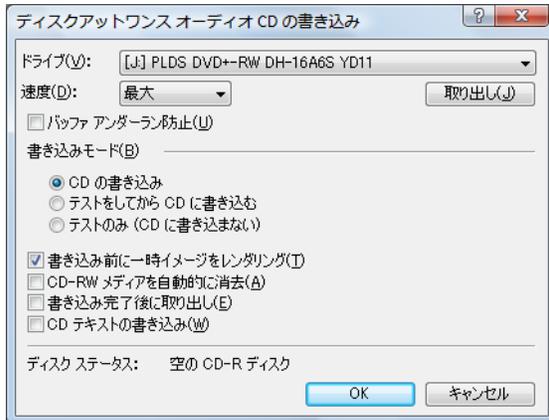
タイトル (CD テキスト)	アーティスト (CD テキスト)
Shine	The Dorothy Heralds
Play	The Dorothy Heralds
One of These Days	The Dorothy Heralds

3. ディスクを書き込みます。ディスクの書き込みと同時に CD テキストを書き込むには、[ディスクアットワンス オーディオ CD の書き込み] ダイアログボックスの [CD テキストの書き込み] チェックボックスをオンにします。このチェックボックスをオフにすると、[CD 情報] ウィンドウと [トラック リスト] ウィンドウで入力した CD テキストは無視されます。

ディスクアットワンス CD の書き込み

ディスクアットワンス CD プロジェクトのトラックの作成が完了したら、ディスクを書き込むことができます。ディスクの書き込みが終了するたびに、別のディスクを書き込むかどうかを確認するダイアログボックスが表示されるので、複数のコピーを作成する場合はここで指定できます。

1. [ツール] メニューの [ディスクアットワンス オーディオ CD の書き込み] を選択します。[ディスクアットワンス オーディオ CD の書き込み] ダイアログボックスが表示されます。



2. [ドライブ] ドロップダウンリストから、CD の作成に使用する CD ドライブを選択します。
3. [速度] ドロップダウンリストから、書き込み速度を選択します。[最大] を選択すると、ドライブの最高速度で書き込まれます。バッファ アンダーランの発生を防止するには、速度を遅くしてください。
4. 使用している CD レコーダーにバッファ アンダーラン防止機能が装備されている場合は、[バッファ アンダーラン防止] チェックボックスをオンにします。この機能を使用すると、バッファ アンダーランが発生した場合は、書き込みが停止され、バッファに十分なデータが蓄積されると再開されます。

警告： バッファ アンダーラン防止機能を使用して作成したディスクは、CD プレーヤーで再生できますが、書き込みを停止および再開した位置にビットエラーが発生することがあります。プレマスタ ディスクを作成する場合は、このチェックボックスをオフにしてください。

5. [書き込みモード] ボックスで、ラジオ ボタンを選択します。

項目	説明
CD の書き込み	CD へのオーディオの書き込みを直ちに開始します。
テストをしてから CD に書き込む	バッファ アンダーランを発生させずにファイルを CD レコーダに書き込めるかどうかのテストを実行します。テスト中は、CD にオーディオは書き込まれず、テストが正常に完了した後に書き込みが開始されます。
テストのみ (CD に書き込まない)	バッファ アンダーランを発生させずにファイルを CD レコーダに書き込めるかどうかのテストを実行します。CD にオーディオは書き込まれません。

6. CD プロジェクトを書き込む前に一時ファイルにレンダリングする場合は、[書き込み前に一時イメージをレンダリング] チェックボックスをオンにします。リアルタイムでレンダリングや書き込みを行うことのできない複雑なプロジェクトの場合は、事前にレンダリングすることによって、バッファ アンダーランの発生を防止することができます。

注： レンダリングされた一時ファイルは、プロジェクトを変更するかアプリケーションを終了するまで保持されます。[トラックアットワンス オーディオ CD の書き込み] ダイアログボックスを開いたときにイメージファイルが存在する場合は、このチェックボックスは [レンダリングされた既存の一時イメージを使用する] になります。

7. CD-RW メディアに書き込む場合に、書き込み前にディスクを消去するには、[CD-RW メディアを自動的に消去] チェックボックスをオンにします。
8. 書き込み完了後に Blu-ray Disc を自動的に取り出す場合は、[書き込み完了後に取り出し] チェックボックスをオンにします。

9. CD テキスト データを CD に書き込む場合は、**[CD テキストの書き込み]** チェック ボックスをオンにします。CD テキストを表示するには、CD テキストをサポートする CD プレーヤーが必要です。以下の情報が書き込まれます。

項目	ソース
ディスクのタイトル	[CD 情報] ウィンドウの「名前/タイトル (CD テキスト)」ボックス
ディスクのアーティスト	[CD 情報] ウィンドウの「アーティスト (CD テキスト)」ボックス
トラックのタイトル	[トラック リスト] ウィンドウの [タイトル (CD テキスト)] 列
トラックのアーティスト	[トラック リスト] ウィンドウの [アーティスト (CD テキスト)] 列

注：

- 有効な CD テキストを書き込むには、ディスクのタイトル、およびディスク上の各トラックのタイトルを指定する必要があります（アーティスト情報の指定はオプションです）。[CD 情報] ウィンドウまたは [トラック リスト] ウィンドウの [タイトル] ボックスが空のままになっていると、書き込みを開始する前に警告が表示されるため、CD テキストなしでディスクを書き込むか、書き込みをキャンセルしてタイトル情報を追加するかを選択できます。
- CD テキストには最大 5000 文字を入力できます。

10. [OK] をクリックして書き込みを開始します。

記号

- .frg ファイル, 29
- .sfk ファイル, 30

C

CD

- 「ディスクアットワンス CD の書き込み」、「トラックアットワンス CD の書き込み」も参照, 93
- オーディオの取り込み, 35-36
- クローズ, 95
- CD インデックス マーカー, 97
- CD からのオーディオの取り込み
 - ダイアログから, 35-36
- CD テキスト, 98
- CD の書き込み。「ディスクアットワンス CD の書き込み」、「トラックアットワンス CD の書き込み」を参照
- CD からオーディオを取り込む
 - CD トラックのプレビュー, 36
 - 各インデックス変更のマーカーを作成, 36
 - 各トラックのリージョンを作成, 36
 - ダイアログ ボックスの更新, 36
- CD トラック
 - 挿入, 97
 - ボーナス トラック, 97
- CD のクローズ, 95

D

- DAO CD。「ディスクアットワンス CD の書き込み」を参照
- DC 調整, 65, 68
- DirectX プラグイン。エフェクトを参照

F

- [FX お気に入り] メニュー, 78

J

- [JKL/シャトル速度] ユーザー設定, 45

R

- Red Book CD の書き込み。「ディスクアットワンス CD の書き込み」を参照, 93

T

- TAO CD。「トラックアットワンス CD の書き込み」を参照

W

- Web へのファイルのパブリッシュ, 26

あ

- アーム ボタン, 21

い

- [一時停止] ボタン, 27
- 移動
 - カーソル位置の設定, 45
 - スクラブ, 45-46
 - マーカー, 55
 - リージョン, 56
- [移動] ダイアログ ボックス, 45

え

- エフェクト (プラグイン) の非表示, 77
- エンベロープ グラフ
 - フリップ, 91
 - ポイントの追加, 91
- エンベロープ グラフのフリップ, 91
- [エンベロープ ツール] ボタン, 26
- エンベロープ ポイント
 - 追加, 91
 - フリップ, 91
- エンベロープの調整, 91

お

- オーディオ
 - クリップボードからのミックス, 42
 - 処理, 69-73
- オーディオ イベント検出機能、スクラブ, 46
- オーディオのトリミング, 40
- オーディオ編集
 - コピー, 37
 - 選択範囲の切り取り, 39
 - 選択範囲の削除, 40
 - トリミング/クロップ, 40
 - 貼り付け, 38-39
 - ミキシング, 40-42
- オンライン ヘルプ, 14

か

- から再生, 45
- 概要バー, 19
- オーディオ イベント検出, 46

き

- [切り取り] ボタン, 26

く

- クオンタイズ エラー
 - 定義, 53
- [繰り返し] ボタン, 26
- [クリップボードの再生] ボタン, 26
- ボタン。「トリミング/クロップ ボタン」を参照

こ

コピー

オーディオをクリップボードに, 37

データを新しいファイルに, 33

[コピー] ボタン, 26

さ

[再生] ボタン, 27

最大化されたデータ ウィンドウのタブのユーザー
設定, 24

削除

すべてのマーカーとリージョン, 56, 57

選択範囲内のすべてのマーカー, 56

選択範囲内のすべてのマーカーとリージョン, 57

プリセット, 70

マーカー, 55

リージョン, 56

選択範囲, 40

[削除 (クリア)] コマンド, 40

作成

CD。「ディスクアットワンス CD の書き込み」、

「トラックアットワンス CD の書き込み」を参照

取り込まれた CD トラックの各インデックス変更の
マーカー, 36

取り込まれた各 CD トラックのリージョン, 36

プリセット, 70

プロジェクト, 29

データ ウィンドウ, 32

サンプル レートの変更, 52

し

処理したオーディオのプレビュー

パラメータのカスタマイズ, 71

プロセスのバイパス, 71

[新規] コマンドに貼り付け, 39

[新規] ボタン, 26

シングルセッション CD の書き込み。「ディスクアット
ワンス CD の書き込み」を参照

[時間のズーム] コマンド, 48

す

スクラブ

[標準レート] インジケータ, 46

オーディオ イベント検出, 46

キーボードを使用, 46

スクラブコントロール スライダ, 46

タイムライン, 46

スクラブコントロール スライダ, 46

ステップアップ変換, 52

ステップダウン変換, 53

[すべて再生] ボタン, 27

ズーム

拡大ツールを使用したタイム ルーラー, 50

拡大ツールを使用したタイム ルーラーとレベル
ルーラー, 50

拡大ツールを使用したレベル ルーラー, 50

時間コマンド, 48

[レベルのズーム] コマンド, 49

垂直方向, 48-49

水平方向, 47

タイム ルーラー, 47

レベル ルーラー, 48-49

せ

選択

リージョン, 56

選択されていないチャンネルをモニタ, 65

選択範囲ステータス バー, 23

[選択範囲にロック] オプション, 38

選択範囲の切り取り, 39

そ

挿入

CD インデックス マーカー, 97

CD トラック, 97

マーカー, 55

リージョン, 56

ち

チェーンでのプラグインの設定, 81

チャンネル、モノラル/ステレオの変換, 53

チュートリアル, 14

つ

ツール。特定のツールの項目を参照

て

[停止] ボタン, 22, 27

テクニカル サポート, 13

と

トランスポート ツールバー, 27

[取り消し/やり直し履歴] ウィンドウ, 43, 44

[取り消し/やり直し履歴をクリア] コマンド, 44

取り消し、操作, 42

[取り消し] ボタン, 26

トリミング

選択範囲, 40

トリミング/クロップ ボタン, 26

[ドロップされたファイルを常に新しいウィンドウで
開く] ユーザー設定, 38, 40

な

名前の指定

- マーカー, 55
- リージョン, 56

名前の変更

- エフェクト (プラグイン), 77
- マーカー, 55
- リージョン, 56

[名前を付けて保存] ダイアログ, 26, 33-35

[名前を付けてレンダリング] ダイアログ, 26, 33-35

の

の挿入

- フェードカーブ, 91
- 別のデータ ウィンドウへのコピー, 92
- ポイントの切り取り、コピー、貼り付け, 92
- 調整, 91

は

貼り付け

- 新しいデータ ウィンドウへ, 39
- 既存のデータ ウィンドウへ, 38

[貼り付け] ボタン, 26

ひ

[標準ズーム比] ユーザー設定, 48

ビデオ

- 概要, 30

ふ

ファイル

- 新しいファイルへのデータのコピー, 33

ファイル プロパティの表示

- ステータス バーでの編集, 52
- [ファイル プロパティ] ウィンドウでの編集, 51
- 編集, 51-54

ファイル プロパティの編集, 51-54

ファイル形式、変換, 54

ファイルを開く, 29-30

フェードカーブ, 91

プラグインチェーン

- VST エフェクト, 78
- チェーンからのプラグインを削除, 80
- チェーンにプラグインを追加, 76, 80
- チェーンの作成, 79
- プラグイン マネージャ, 76
- プラグインの設定, 81
- プラグインのバイパス, 81

[プラグインチェーンの適用] ウィンドウ, 81

プラグイン マネージャ, 76

プラグイン。エフェクトを参照

プリセット

- 概要, 69
- 削除, 70
- 作成, 70
- パラメータのリセット, 70
- 適用, 69

プリロール, 60

プレビュー

- CDトラック, 36
- 処理したオーディオ, 71

プロジェクト

- 作成, 29
- フォルダ, 29

プロセス、データ ウィンドウでの選択範囲の調整, 72

へ

ヘルプ, 14

変換

- ステレオからモノラルへ, 54
- ファイル形式, 54
- モノラルからステレオへ, 53

[編集ツール] ボタン, 26

ほ

[保存] ボタン, 26

ポストロール, 60

ま

マーカー

- 移動, 55
- 削除, 55
- すべて削除, 56
- 選択範囲内のすべてを削除, 56
- 挿入, 55
- 名前の指定, 55
- 名前の変更, 55
- 位置の変更, 55

み

[ミックス/置換] ダイアログ ボックス, 40-42

[ミックス] ボタン, 26

[ミックスを選択範囲に自動クロスフェード] ユーザー設定, 41

め

メインウィンドウ

- 概要, 17
- コンポーネント, 17

や

[やり直し] ボタン, 26

ら

ラウドネス ログ, 35

ラウドネス ログの生成, 35

リ

- リージョン
 - 移動, 56
 - 削除, 56
 - すべて削除, 57
 - 選択, 56
 - 選択範囲内のすべてを削除, 56, 57
 - 名前の指定, 56
 - 名前の変更, 56
- リージョンリスト
 - 表示, 57

る

- [ループ再生] ボタン, 27, 31

れ

- レベルルーラー
 - ズーム, 48-49
- [レベルのズーム] コマンド, 49

ろ

- [録音オプション] ウィンドウ, 64
- 録音の確認, 61, 63
- [録音] ボタン, 21, 27
- 録音前バッファ, 61

ん

- [新しいウィンドウ] ダイアログ ボックス, 32
- イベント ツール, 26
- エフェクト
 - [FX お気に入り] メニュー, 78
 - エフェクトのチェーンの追加, 78
 - 自動的な整理, 78
 - チェーンからのプラグインを削除, 80
 - チェーンでのエフェクトのバイパス, 81
 - チェーンでのプラグインの設定, 81
 - 名前の変更, 77
 - 非表示, 77
 - プラグイン マネージャ, 76
 - 適用, 75
 - マルチチャンネル ファイルでの適用, 75
- 鉛筆ツール, 26
- 拡大ツール
 - 概要, 49
 - タイムルーラーとレベルルーラーのズーム, 50
 - タイムルーラーのズーム, 50
 - レベルルーラーのズーム, 50
 - ボタン, 26
- カスタマイズ
 - ツールバー, 25
 - データ ウィンドウ, 18
- [カットリストとして再生] ボタン, 22

- クリップボード
 - からのオーディオのミックス, 42
 - 内容の再生, 37
 - 内容の再利用, 37

- [最後に移動] ボタン, 22, 27
- [最初に移動] ボタン, 21, 27
- 再生、クリップボードの内容, 37
- 再生バー
 - 概要, 21
- 再生、ファイル, 30
 - 現在の再生位置, 30
 - 指定した位置から, 31
 - 選択範囲, 32
 - ループ再生モード, 31
- [サンプルとして再生] ボタン, 22
- サンプル ファイル, 13
- サンプル レート
 - CD 書き込み用, 93
 - 変更, 52
- ステータス バー
 - ファイル プロパティの編集, 52
- ステレオからモノラルへの変換, 54
 - モノラルからステレオへの変換を参照
- ズーム
 - ズーム比, 47-48
- 選択範囲
 - ステータス ボックス, 32
 - 内でのすべてのマーカーとリージョンの削除, 56, 57
 - 再生, 32
 - 処理ダイアログ ボックスを使用した調整, 72
- 操作手順チュートリアル, 14, 26
- タイムルーラー
 - 拡大ツールを使用したズーム, 50
 - 概要, 47
- ツールバー
 - 特定のツールバーの項目も参照
 - カスタマイズ, 25
 - ドッキング, 25
 - 表示, 25
 - フローティング, 25
- [次のトラックに移動] ボタン, 22, 27
- ディスクアットワンス CD の書き込み
 - CD インデックス マーカーの挿入, 97
 - CD テキスト, 98
 - CD トラックの挿入, 97
 - CD の書き込み, 99-100
 - [時間表示] ウィンドウに CD トラック位置を表示, 96
 - 定義, 93
 - サンプル レート訂正, 93
 - ボーナス トラック, 97
 - モノラル トラック, 93

- [ディスクアットワンス オーディオ CD の書き込み]
 - ダイアログ ボックス, 99-100
- データ ウィンドウ
 - 概要, 18
 - 概要バー, 19
 - 作成, 32
 - カスタマイズ, 18
 - 再生バー, 21
 - 整列, 24
- トラックアットワンス CD の書き込み
 - CD の書き込み, 94-95
 - CD のクローズ, 95
 - 定義, 93
 - サンプル レート訂正, 93
 - モノラルトラック, 93
- [トラックアットワンス オーディオ CD の書き込み]
 - ダイアログ ボックス, 94-95
- トラック リスト
 - CD テキスト, 98
- 取り消し、操作, 44
- 入力モニタ, 64
- はじめに, 13-15
- [早送り] ボタン, 27
- 貼り付け
 - ドラッグ&ドロップ, 38,39
- 表示
 - リージョン リスト, 57
- [標準再生] ボタン, 22
- 標準ツールバー, 26
- [開く] ダイアログ ボックス, 26
- ビット深度
 - 定義, 52
 - 増やす, 52
 - 減らす, 53
- ピーク ファイル, 30
- ファイル
 - ビデオ, 30
 - 保存, 33
 - 再生, 30
 - チャンネル, 53
 - 開く, 29-30
- プロセスのバイパス、プレビュー時, 71
- [保存済みの内容の取り消しを許可する] 設定, 29,42
- 保存、ファイル, 33
- ボーナス トラック, 97
- [前のトラックに移動] ボタン, 21,27
- [巻き戻し] ボタン, 27
- マルチチャンネル オーディオ
 - での選択範囲の切り取り, 39
 - エフェクトの適用, 75
 - 選択範囲の削除, 40
- ミキシング
 - ドラッグ&ドロップ, 40
 - クリップボードから, 42
- モノラルからステレオへの変換, 53
 - ステレオからモノラルへの変換を参照
- やり直し、操作, 42,44
- レベルルーラー
 - 拡大ツールを使用したズーム, 50
 - 書式設定, 49
- 録音
 - DC 調整, 65,68
 - 新しい録音, 59
 - オプション, 64
 - カーソル位置での, 62
 - 選択されていないチャンネルのモニタ, 65
 - 選択範囲での, 62
 - ハードウェアの設定, 65
 - 複数テイク, 63
 - プリロール, 60
 - 方法, 64
 - ポストロール, 60
 - モード, 64
 - 録音の確認, 61,63
 - 録音前バッファ, 61
 - 入力モニタ, 64

