

SONY®



Sound Forge™ Pro 10

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。

インストール後に初めて Sound Forge 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。このウィザードを使用すると、ソフトウェアを Sony Creative Software Inc. にオンラインで簡単に登録できます。または、<http://www.sonycreativesoftware.com> でいつでもオンライン登録できます。

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/chat>) 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
1-800-577-6642 (フリーダイヤル)	米国、カナダ、バージン諸島
1-608-204-7703	その他の各国
1-608-250-1745 (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 オプションの詳細については、<http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp> の一覧をご覧ください。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 Pro ソフトウェア使用上のお客様の権利

Sound Forge Pro 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 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いただく必要があります。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、内容を十分にご確認ください。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 Pro 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なく、またかかる目的への使用は禁止されています。Sound Forge Pro 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書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、ACIDplanet のロゴ、ACID XMC、Artist Integrated、Artist Integrated のロゴ、Beatmapper、Cinescore、CD Architect、DVD Architect、Jam Trax、Perfect Clarity Audio、Photo Go、Sound Forge、Super Duper Music Looper、Vegas、Vision Series および Visual Creation Studio は、米国およびその他の国における Sony Creative Software Inc. の商標または登録商標です。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 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。

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

Apple® Macintosh® Audio Interchange™ File Format (AIFF) は、米国およびその他の国における Apple, Inc. の商標です。

Boost Software ライセンス - 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で提供されます。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可否かを問わず、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。

élastique Pro

この製品の一部は、zplane élastique Pro V2 のオーディオ タイムストレッチ テクノロジーを使用しています。

FLAC / Ogg ファイル形式

©2008, Xiph.org Foundation

[Xiph.org Foundation](#) の名前およびその貢献者の名前のどちらも、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、著作権保持者および貢献者によって「現状有姿のままで」提供されるもので、商品性および特定目的の適合性に関する黙示保証を含み、またこれらに限定されない明示的または黙示的なすべての保証は否認されます。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）の如何にかかわらず、一切の責任を負いません。

Gracenote

CD およびミュージックに関するデータは、Gracenote, Inc. の提供を受けています。copyright © 2000-2008 Gracenote. Gracenote Software, copyright 2000-2008 Gracenote. この製品およびサービスは、以下に示す 1 つまたは複数の米国特許を使用しています。#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）製造された装置。

Gracenote および CDDb 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」のロゴは、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

一部では Microsoft® DirectX® テクノロジーを利用しています。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.

Real, RealMedia, RealAudio, および RealVideo アプリケーション

2008 RealNetworks, Inc. Patents Pending. All rights reserved. Real®, Real Media®, RealAudio®, RealVideo®, および Real ロゴは、米国およびその他の国における RealNetworks, Inc. の登録商標です。

PNG ファイル形式

Copyright © 2008. World Wide Web Consortium (Massachusetts Institute of Technology, European Research Consortium for Informatics and Mathematics, Keio University). All rights reserved. このソフトウェアは、W3C ソフトウェア ライセンスのもとで、有用であることを願って配布されています。但し、商品性または特定目的への適合性の黙示の保証を含め、一切の保証はありません。

<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。

Targa ファイル形式

Targa™ ファイル形式は、Pinnacle Systems, Inc. の商標です。

Tagged Image File Format (TIFF)

Adobe Tagged Image™ File Format 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.

Thomson Fraunhofer MP3

MPEG Layer-3 オーディオ コーディング テクノロジは、Fraunhofer IIS および Thomson からライセンス許諾されています。

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）、その他の配布システム（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、何らかの権利が暗黙に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.

1617 Sherman Avenue
Madison, WI 53704
USA

本書に記載されている情報は、予告なしに変更されることがあり、**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。本書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** 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 © 2009. Sony Creative Software Inc.

Program Copyright © 2009. Sony Creative Software Inc. All rights reserved.

目次	はじめに.....	11
	Sound Forge Pro ソフトウェアについて.....	11
	サンプル ファイル.....	11
	動作環境.....	11
	テクニカル サポート	11
	Sound Forge Pro ソフトウェアのインストール.....	12
	ヘルプの使用	12
	オンライン ヘルプ	12
	操作手順チュートリアル	13
	Web 上のヘルプ	13
	Sound Forge Pro ワークスペースについて	15
	メイン ウィンドウ.....	15
	メイン ウィンドウのコンポーネント	15
	データ ウィンドウ.....	16
	データ ウィンドウのコンポーネント	16
	データ ウィンドウのコンポーネントの表示	17
	データ ウィンドウの整列	18
	再生バー	18
	ツールバー.....	19
	ツールバーの表示	19
	ツールバーのカスタマイズ	20
	ツールバーのドッキング	20
	ツールバーのフローティング	20
	標準ツールバー	20
	トランスポート バー	21
	概要	23
	プロジェクトの作成.....	23
	ファイルを開く	23
	ピーク ファイル	23
	ビデオ ファイルの操作.....	24
	ファイルの再生.....	24
	指定した位置からのファイルの再生	24
	ループ再生モードでの再生	24
	選択範囲の再生	24
	選択範囲のステータスの表示	24
	スクラブ	25
	データ ウィンドウの作成	26
	新しいファイルへのデータのコピー	26
	ファイルの保存.....	26
	ファイルのレンダリング	27
	オーディオの編集	27
	コピー	27
	貼り付け	28
	切り取り	29

削除	30
トリミング/クロップ	30
ミキシング	30
取り消しとやり直しの使用	32
ズームと拡大	32
タイム ルーラーのズーム（水平方向）	32
レベル ルーラーのズーム（垂直方向）	33
拡大ツールの使用	33
ファイル プロパティとファイル形式の変更	35
ファイル プロパティの編集	35
[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	35
ステータス バーでのファイル プロパティの編集	35
サンプル レートの変更	35
ビット深度の変更	36
モノラル/ステレオ チャンネルの変換	36
モノラルからステレオへの変換	36
ステレオからモノラルへの変換	37
ファイル形式の変換	37
マーカーとリージョンの使用	39
マーカーの使用	39
マーカーの挿入	39
マーカー名の指定または変更	39
マーカー位置の変更	39
マーカーを使用したリージョンの作成	40
リージョンの使用	40
リージョンの挿入	40
リージョンの編集	40
リージョンからの新しいファイルの作成	41
リージョン リストの使用	41
リージョン リストの表示	41
リージョン リストの操作	41
プロセスとエフェクトの適用	43
[プロセス]、[エフェクト]、[FX お気に入り] メニューからの プラグインの追加	43
エフェクトの適用	43
カスタム プリセットとしてのエフェクト 設定の保存	44
処理したオーディオのプレビュー	44
カスタム プレビュー パラメータの設定	45
プレビュー時のプロセスのバイパス	45
データ ウィンドウでの選択範囲の調整	45
オーディオの録音と取り込み	47
オーディオの録音	47
録音および再生のオプションの指定	47
手動録音	47

自動録音モードの選択	49
録音したオーディオの再生	49
オーディオ入力のモニタ	50
録音中のマーカーの挿入	50
CD からオーディオを取り込む	50
CDトラックのプレビュー	52
【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	52
ソフトウェアの適切な使用	52
CD の書き込み	53
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	53
トラックアットワンス	53
ディスクアットワンス（シングルセッションまたは Red Book）	53
CD 書き込み用サンプルレートの訂正	53
モノラルトラックの CD への書き込み	53
トラックアットワンス（TAO）による CD の書き込み	54
CD のクローズ	55
ディスクアットワンス（DAO）による CD の書き込み	55
ディスクアットワンス CD 用トラックの作成と編集	55
ディスクアットワンス CD への CD テキストの書き込み	56
ディスクアットワンス CD の書き込み	57
索引	i

第 1 章 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 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。

動作環境

Sound Forge を使用するために必要な動作環境は次のとおりです。

- Microsoft® Windows® XP (SP2 以降) または Windows Vista™
- 1.0 GHz 以上のプロセッサ
- 250 MB 以上のハードディスク空き容量 (プログラムのインストール用)
- 512 MB 以上の RAM
- Microsoft Windows® 互換サウンド カード
- DVD-ROM ドライブ (インストール メディアは DVD のみ)
- サポートされている CD-R ドライブ (CD の書き込みに必要)
- Microsoft DirectX® Media 9.0c 以降
- Microsoft .NET Framework 2.0 (アプリケーション ディスクに収録)

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。

Sound Forge Pro ソフトウェアのインストール

Sound Forge アプリケーション ディスクに収録されているインストール ユーティリティの **setup.exe** を実行すると、必要なフォルダが作成され、Sound Forge ソフトウェアの操作に必要なすべてのファイルがコピーされます。

1. Sound Forge アプリケーション ディスクをドライブに挿入します。セットアップ画面が表示されます (DVD-ROM ドライブの自動再生機能が有効になっている場合)。

注：ドライブの自動再生機能を無効にしている場合は、**【スタート】** ボタンをクリックし、**【ファイル名を指定して実行】** をクリックします。「D:\setup.exe」 (D はお使いの DVD ドライブのドライブ文字) と入力し、画面の指示に従ってインストールを完了します。

2. **【インストール】** をクリックし、画面の指示に従って、Sound Forge ソフトウェアの該当するバージョンをコンピュータにインストールします。

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
- ・ 操作手順チュートリアル

オンライン ヘルプ

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。



オンライン ヘルプ 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。
キーワード	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】 ボタンをクリックすると、該当するトピックが表示されます。
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。リストからトピックを選択して 【表示】 ボタンをクリックすると、該当するトピックが表示されます。
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。

操作手順チュートリアル

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

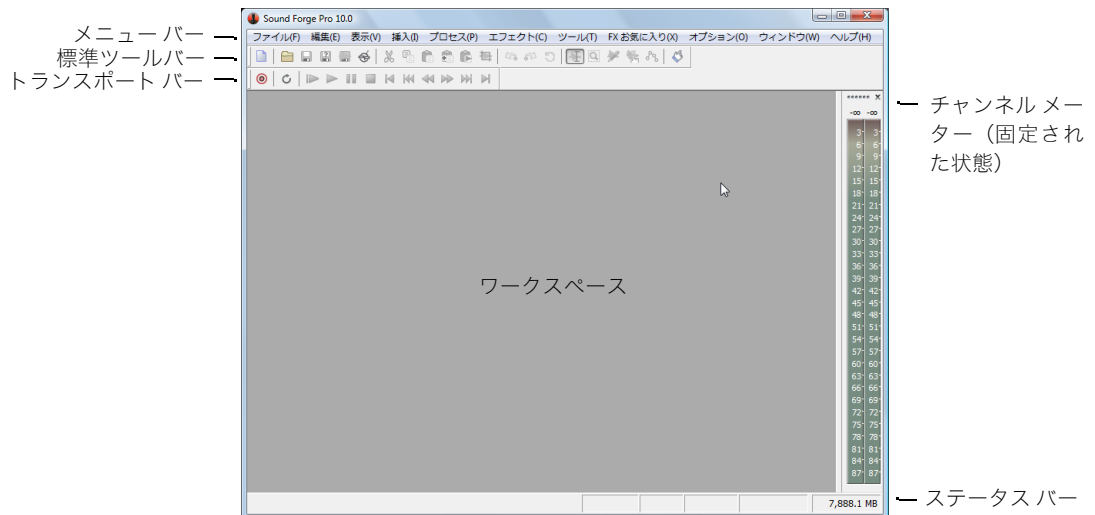
Sony Creative Software Inc. の Web サイトには、Sound Forge に関する詳しい情報が掲載されています。**【ヘルプ】** メニューの **【Sony の Web サイト】** を選択し、表示する項目をサブメニューから選択します。設定されているデフォルト Web ブラウザが起動して、Sony Web サイトの該当するページが表示されます。

第2章 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、 20 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、 21 ページ の「 トランスポートバー 」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、および空き容量の合計が表示されます。 これらのボックス（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、 35 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。
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、ショートカットメニューが表示され、メーターの表示形式を詳細に設定できるようになります。

データ ウィンドウ

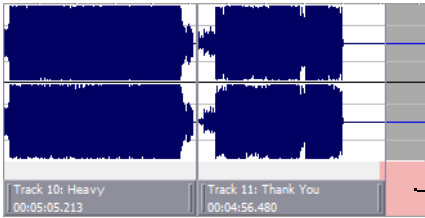
データ ウィンドウには、オーディオ データ（波形として表示）と、オーディオの編集および処理に使用されるさまざまなコントロールやコマンドが表示されます。



データ ウィンドウのコンポーネント

次の表で、データ ウィンドウの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
タイトル バー	ファイル名が表示されます。タイトル情報にファイルのサマリーが含まれている場合は、ファイル名の代わりにサマリーが表示されます。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。
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、レベル ルーラーのショートカット メニューが表示されます。垂直方向にズームするときは、表示を上下にドラッグします。
タイム ルーラー	データ ウィンドウ内での現在の位置を表示します。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。
マーカー バー	リージョンの終了ポイント、ループの終了ポイント、およびマーカーの位置を表示します。マーカーやリージョンを設定して名前を付け、それらをデータ ウィンドウのどこにでも配置できます。それらの情報タグは、プロジェクト内の重要なイベントをハイライトするキューまたはマーカーとして機能します。 マーカーまたはリージョン タグを右クリックすると、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、タグの位置を編集できます。リージョン内をダブルクリックすると、リージョンを選択できます。
編集ツール セレクタ	編集、拡大、鉛筆、およびイベントの各ツールを切り替えることができます。右クリックすると、データ ウィンドウのエレメントの表示/非表示を切り替えるショートカット メニューが表示されます。
再生バー	〔最初に移動〕、〔最後に移動〕、〔停止〕、〔前のトラックに移動〕 / 〔次のトラックに移動〕、〔標準再生〕、〔プラグイン チェーンの再生〕 / 〔プラグイン チェーンを開く〕、〔カットリストとして再生〕、〔サンプルとして再生〕などの、オーディオトランスポート ボタンが表示されます。詳しくは、18 ページの「再生バー」を参照してください。
選択範囲ステータスボックス	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。範囲が選択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。一番左のボックスをダブルクリックすると、現在のカーソル位置または選択範囲の開始位置を編集できます。他の 2 つのボックスのどちらかをダブルクリックすると、選択範囲の終了位置または選択の長さを編集できます。右クリックすると、ステータス形式のショートカット メニューが表示されます。
波形表示	オーディオ ファイルがグラフ形式で表示されます。横軸は時間を表し、縦軸は振幅を表します。この表示上で右クリックすると、波形表示のショートカット メニューが表示されます。
スクラブ コントロール	プロジェクトの再生速度をスクロールして変更できます。
位置スクロール バー	オーディオ ファイル内で前後（左右）にスクロールすると、波形表示の現在のエリアに表示されていないセクションを表示できます。

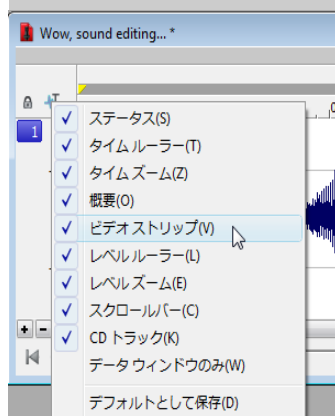
概要バー	オーディオ ファイル任意の部分にすばやく移動して再生することができます。また、概要バーには、波形表示に現在描写されている波形部分と、選択されているリージョンが表示されます。クリックするとカーソルが移動します。ダブルクリックすると、波形表示内でカーソルが中央に移動します。右クリックすると、再生を開始または一時停止できます。ドラッグすると、オーディオ イベント検出機能が有効になります。
CD レイアウト バー	<p>CD レイアウト バーには、ディスクアットワンス CD 用に作成したトラックに関する情報が表示されます。CD トラックごとにトラックの番号と長さが示されます。</p> <p>CD レイアウト バーの終端には、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）。</p>  <p style="text-align: right;">—— ディスク末尾インジケータ</p> <p>〔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。</p>
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。この設定によって、データ ウィンドウに表示する時間の長さが決まります。解像度を小さくすると、表示される時間が少なくなります。
タイム ズーム イン/アウト	時間軸（横軸）のズームの解像度を変更します。
レベル ズーム イン/アウト	レベル軸（横軸）のズームの解像度を変更します。
幅の最大化	データ ウィンドウのサイズを変更して、ワークスペースにおけるデータ ウィンドウのサイズを最大化します。

データ ウィンドウのコンポーネントの表示

データ ウィンドウは個別に外観をカスタマイズすることができます。

【オプション】メニューの【データ ウィンドウ】を選択して、表示または非表示にするコンポーネントをサブメニューから選択します。現在の設定をデータ ウィンドウのデフォルト表示設定にするには、【デフォルトとして設定】を選択します。

ヒント：編集ツール セレクタを右クリックすると、選択されているデータ ウィンドウのコンポーネントの表示／非表示を切り替えることができます。



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次のウィンドウに切り替えるには [Ctrl] キーを押しながら [Tab] キーを押し、前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。
重ねて表示	開いているすべてのデータ ウィンドウを整列して、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。 注： このコマンドは、最小化されていないウィンドウに対してのみ有効です。
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。 注： このコマンドは、最小化されていないウィンドウに対してのみ有効です。
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。[ユーザー設定] ダイアログボックスの【表示】タブにある【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（このダイアログボックスにアクセスするには、【オプション】>【ユーザー設定】を選択します）。
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	別のデータ ウィンドウにフォーカスを切り替えます。


再生バー


再生バーは、データ ウィンドウの左下隅にあります。再生バーを使用して、さまざまな方法でオーディオ ファイルを移動して再生することができます。

 **最初に移動：**カーソルをファイルの先頭に移動します。


 **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にのみ表示されます。


 **最後に移動：**カーソルをファイルの最後に移動します。


 **プラグイン チェーンの再生：**[プラグイン チェーン] ウィンドウが開いているときに、プラグイン経由で処理されたオーディオをプレビューします。

選択範囲が指定されている場合は、選択範囲の開始位置から終了位置までが再生されます。


[プラグイン チェーン] ウィンドウが開いていないときは、代わりに【プラグイン チェーンを開く】ボタン () が表示されます。

 **停止：**再生を停止し、カーソルを再生前の位置に戻します。


 **カットリストとして再生：**省略されたカットリスト内のリージョンを含むファイルを再生します。このボタンは、再生リストをカットリストとして処理している場合にのみ表示されます。

 **標準再生**：カーソル位置からファイルの最後まで再生します。



選択範囲が指定されている場合は、選択範囲の開始位置から終了位置までが再生されます。

 **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にのみ表示されます。

 **サンプルとして再生**：指定された回数繰り返すサステイン ループとリリース ループを使用して、ファイルを再生します。このボタンは、サンプル ループを定義している場合にのみ表示されます。

現在の再生モード

再生バーからファイルを再生すると、選択している **【再生】** ボタンのアイコン () の下に短い横線が表示されます。これは、現在の再生モード（トランスポート バーの **【再生】** ボタン () クリックすると使用されるモード）を示します。詳しくは、21 ページの「[トランスポート バー](#)」を参照してください。

現在の再生モードの変更

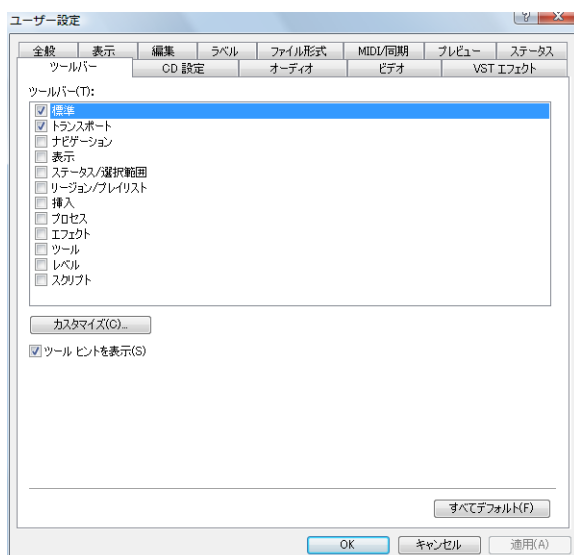
現在の再生モードを変更するには、再生バー ボタンをクリックするか、[X] を押します。

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。


 **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。


 **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。


 **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。


 **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。


 **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。


 **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。


 **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。


 **取り消し**：最後の編集操作を元に戻します。


 **やり直し**：取り消した編集操作を元に戻します。


 **繰り返す**：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。このツールを使用すると、複数のオーディオ イベントを1つのデータ ウィンドウで編集できるので、ディスク アットワンス CD 用のエッジとフェード、およびレイアウトトラックを簡単に編集できます。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）。

 **エンベローブ ツール**：エンベローブ ツールを選択します。



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。



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。



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 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：新規または既存のデータ ウィンドウにデータを録音します。



ループ再生：ループ再生モードのオンとオフを切り替えます。



すべて再生：カーソル位置、選択範囲、または再生リストに関係なく、MIDI ファイル全体を最初から最後まで再生します。



再生：現在の再生モード（[標準再生]、[カットリストとして再生]、または[サンプルとして再生]）でファイルを再生します。



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にのみ使用できます。



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にのみ使用できます。



最後に移動：カーソルをファイルの最後に移動します。

第3章 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 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. オーディオ ファイルを選択します。
3. **【開く】** をクリックします。オーディオ 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。

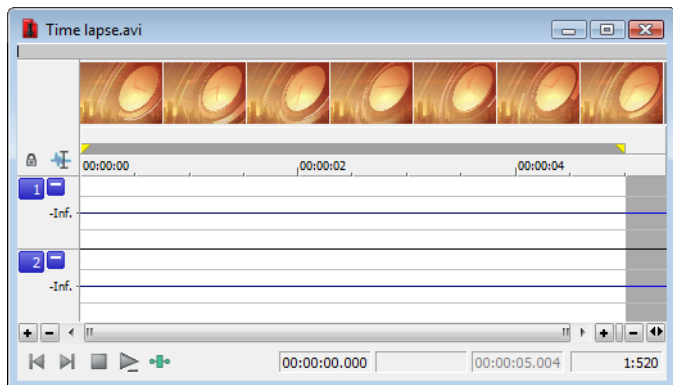
ピークファイル

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、21 ページの「トランスポート バー」を参照してください。

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. トランスポート 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。

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、トランスポート 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 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

選択している場合

00:00:00.742 00:00:01.475 00:00:00.733

選択範囲の先頭 選択範囲の末尾 選択範囲の長さ

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別の形式を選択します。

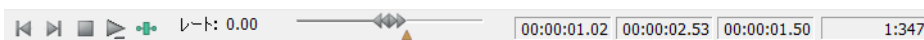
スクラブ


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。

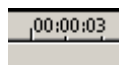


注：スクラブコントロールの下部にある **【標準レート】** インジケータ（）をドラッグするか、**【レート】** ダブルクリックして再生レートを入力し、再生速度を調整することもできます。

タイムラインを使用したスクラブ

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。

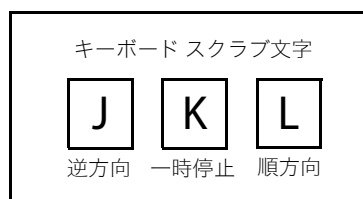
カーソルをタイムライン上に置き、マウスポインタをカーソルの上に置いて [Ctrl] キーを押します。マウスをクリックし、左または右にドラッグしてタイムラインをスクラブします。カーソルが再びパン/スクラブアイコンに変わります。



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。
- ・ 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。
- ・ 再生を一時停止するには [K] キーを押します。

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、スペースバーを押します。

オーディオイベント検出機能を使用したスクラブ

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。

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、[35 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】** を選択します。選択範囲がクリップボードにコピーされます。

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

3. 新しいデータ ウィンドウを作成します。詳しくは、[26 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。

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

ファイルの保存

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。

ヒント：Sound Forge プロジェクト ファイル (.frg) を使用している場合は、**【ファイル】** メニューの **【レンダリング】** を使用すると、メディア ファイルへの編集を確定することができます。

1. **【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。

2. **【ファイルの種類】** ドロップダウン リストからファイル形式を選択します。
Sound Forge プロジェクト ファイルを使用している場合は、[名前を付けて保存] ダイアログ ボックスを使用すると、プロジェクトをさまざまな名前または場所に保存することができます。[レンダリング] を選択すると、プロジェクトをメディア ファイルとして保存することができます。
3. **【ファイル名】** ボックスに、ファイルの名前を入力します。
4. 必要に応じて [名前を付けて保存] ダイアログ ボックスの他のオプションを選択し、**【保存】** をクリックします。

ファイルのレンダリング

Sound Forge プロジェクト ファイル (.frg) の編集が完了したら、そのファイルをサポートされている種類のメディア ファイルに保存することができます。

1. **【ファイル】** メニューの **【レンダリング】** を選択します。[名前を付けてレンダリング] ダイアログ ボックスが表示されます。
2. **【ファイルの種類】** ドロップダウン リストからファイル形式を選択します。
3. **【ファイル名】** ボックスに、ファイルの名前を入力します。
4. 必要に応じて [名前を付けてレンダリング] ダイアログ ボックスの他のオプションを選択し、**【保存】** をクリックします。

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ンプル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。
ミックス	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。

以降のページには、基本的な編集操作を習得するための簡単なチュートリアルが記載されています。これらのチュートリアルでは、アプリケーションと同じフォルダに格納されている **Perfect Clarity Audio (PCA)** ファイルを使用します。チュートリアルの実行中は、これらのファイルを開いたままにして、説明されているとおりに変更する必要があります。

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。

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

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ックスしたり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。

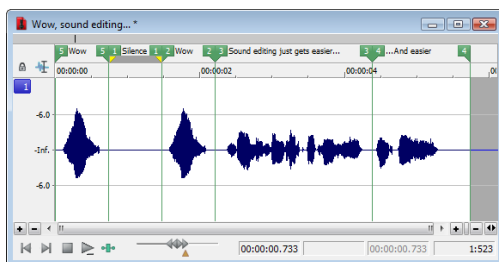
既存のデータ ウィンドウへのデータの貼り付け

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、またはループが存在する場合は、それらも貼り付け先サウンド ファイル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**【マーカー/リージョンの貼り付け】**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。詳しくは、18 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。

ヒント：標準ツールバーの**【貼り付け】**ボタン (📋) をクリックするか、**[Ctrl]** キーを押しながら **[V]** キーを押すこともできます。



クリップボードの内容がデータ
ウィンドウに貼り付けられる


注：選択範囲が指定されている場合、**【貼り付け】**コマンドを選択すると、選択したデータが挿入前に削除されます。

- 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

1. 編集ツール () を選択します。
2. 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。

ヒント： 選択範囲をドラッグしてサウンド データを貼り付ける場合は、マウスを上下にドラッグしてから左右に動かします。マウスを左右にドラッグしてから縦方向に動かすと、選択範囲の長さが調整されます。

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一度に作成されます。

切り取り


切り取り機能を使用すると、オーディオ 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場合、波形には、切り取ら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。

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。

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

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ます。クリップボードに現在置かれているデータは置換されず、そのまま残ります。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（またはキーボードの **[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と、データを削除し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。
- 【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】** を選択します。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】** 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、**【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。



- 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 ()、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： 同じデータ ウィンドウ内で選択範囲をドラッグする場合は、マウスを上下にドラッグしてから左右に動かします。マウスを左右にドラッグしてから縦方向に動かすと、選択範囲の長さが調整されます。

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 カーブで貼り付け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。


- 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>
プロポーションナル フェード長	フェードの長さを選択範囲の割合で指定する場合は、 【プロポーションナル フェード長】 チェック ボックスをオンにします。
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	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。


- 【OK】** をクリックして、ミックスを適用します。

クリップボードからのオーディオのミックス

- 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。
- 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】** を選択します。波形全体が選択されます。
- 【編集】** メニューの **【コピー】** を選択します。

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

- 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。
- 【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。

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

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、通常の貼り付けの場合と異なり、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】を選択します（または、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】を選択します（または、標準ツールバーの【やり直し】ボタン (🔄) をクリックします）。

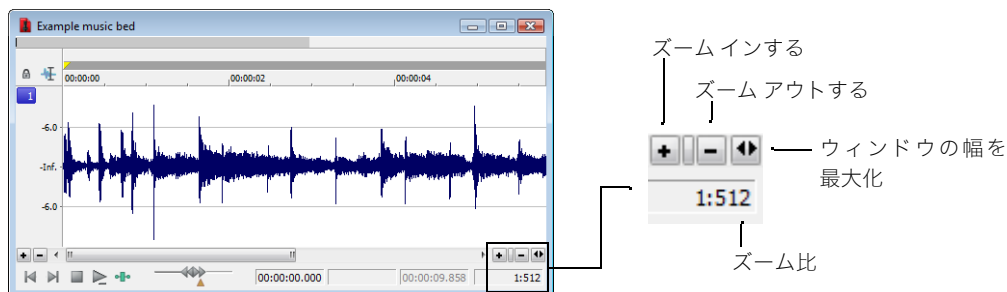
重要：保存済みの内容を取り消す機能は、デフォルトでは無効です。この機能を有効にするには、【オプション】メニューの【ユーザー設定】を選択し、【ファイル】タブの【保存済みの内容の取り消しを許可する】チェックボックスをオンにします。このオプションが有効な場合は、ファイルを閉じるかソフトウェアを終了するまで、取り消し／やり直し履歴が保持されます。

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。

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。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

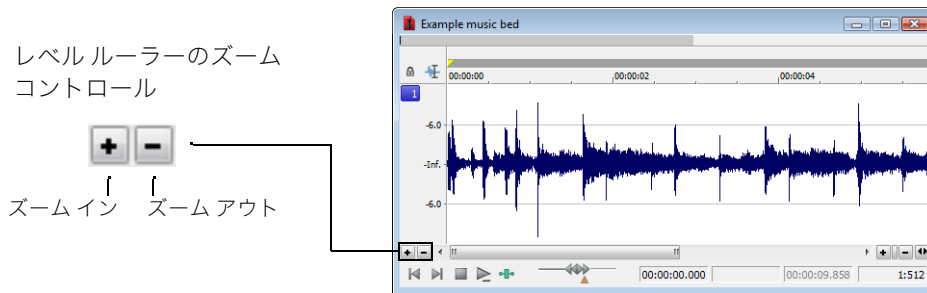
ズーム比を編集するには、ズーム比が表示されているエリアの横にある【ズームイン/アウト】スピナー コントロールを使用します。

- 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。

ヒント：波形表示を右クリックして、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することもできます。

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。

注：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。

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1 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 (🔍) 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、拡大ツールが表示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 (🔍) 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。

第4章 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 ビット	モノラル	00:00:05.00	7,887.4 MB
サンプルレート	ビット深度	チャンネル	全体の長さ	空き容量

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。

【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

ファイルのプロパティは、【ファイル プロパティ】 ダイアログ ボックスで編集できます。

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、【ファイル 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のプロパティを編集し、【OK】をクリックします。

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。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。空き容量を最大限に保つために、サウンド ファイルはサイズの小さい（8 ビットなどの）ファイルに頻繁に変換されます。ビット深度を増やしてもオーディオの品質は変わりませんが、以降の処理では増やした後の精度で実行されるようになります。ただし、低いビット深度で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. ファイルのビット深度を増やす場合は、小さいビット深度（8 ビット）でファイルを開きます。ファイルのビット深度を減らす場合は、大きいビット深度（16 ビット）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 リストから値を選択します。
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。
【ディザ】 の値によって、低いビット深度への変換で発生したクオンタイズ ディストーションをマスクするために使用されるディザ（生成されたノイズ）のランダム度が決まります。
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。

【ノイズシェーピング】 の値によって、クオンタイズ ノイズが聞こえる位置が決まります。このコントロールを使用すると、人間の聴覚では認知できないレベルにノイズをシフトすることができます。これにより、感知されるノイズフロアを低減させ、クリーンなオーディオであると錯覚させる効果を生み出すことができます。

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。

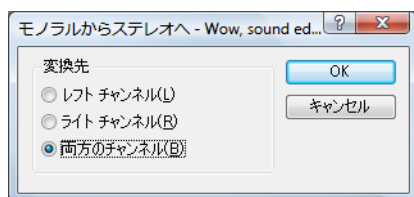
6. **【OK】** をクリックします。

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。

モノラルからステレオへの変換

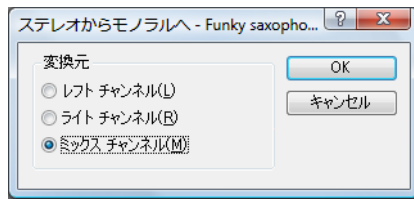
1. Voiceover.pca ファイルを開きます。このファイルはアプリケーションと同じフォルダにあります。
2. **【チャンネル】** ステータス ボックスを右クリックし、ショートカット メニューから **【ステレオ】** を選択します。**【モノラルからステレオへ】** ダイアログ ボックスが表示されます。



3. **【両方のチャンネル】** を選択し、**【OK】** をクリックします。モノラル データが両方のチャンネルに配置されます。

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. **【ミックス チャンネル】** 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。

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。**【ファイルの種類】** ドロップダウン リストと **【テンプレート】** ドロップダウン リストの選択内容を確認してください。

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 ボックスが表示されている場合は、 【ファイルの種類】 ドロップダウン リストを使用して、サポートされている任意のファイルの種類を指定できます。
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。

第 5 章 マーカーとリージョンの使用

この章では、マーカー、リージョン、およびリージョン リストの使用について説明します。これらのツールを使用すると、オーディオ データにタグを付けて整理できるようになり、効率的なオーディオ編集が可能になります。


マーカーの使用

マーカーは、オーディオ ファイル内に配置され、参照ポイントとして使用されるタグのことです。マーカーを使用すると、ファイルの操作を簡単かつ効率的に行うことができます。


マーカーの挿入

1. 波形表示内をクリックして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（または、再生中に **[M]** キーを押します）。マーカーが波形表示内のカーソル位置に配置されます。
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。

録音中のマーカーの挿入

録音中にマーカーを挿入するには、**【録音】** ダイアログ ボックスの **【マーカーの挿入】** ボタン () をクリックするか、**[M]** キーを押します。詳しくは、50 ページの「[録音中のマーカーの挿入](#)」を参照してください。

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。


— または —

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。

マーカー位置の変更

マーカーは、新しい位置にドラッグするか、現在のカーソル位置に更新することによって、移動できます。また、正確な値を入力して、特定の位置にマーカーを移動させることもできます。

ドラッグ&ドロップを使用したマーカー位置の変更

1. マーカー タグ () をデータ ウィンドウのルーラー上の別の位置にドラッグします。
2. マウス ボタンを離します。マーカーが新しい位置にドロップされます。

注： 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します。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。

更新によるマーカー位置の変更

1. マーカーを配置する位置にカーソルを置きます。
2. マーカーを右クリックし、ショートカット メニューから **【更新】** を選択します。マーカーがカーソル位置に移動します。

マーカーを使用したリージョンの作成

マーカーを波形表示内に配置したら、そのマーカーを使用してリージョンを作成できます。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）。

リージョンの使用

リージョンを使用すると、時間の範囲を特定し、オーディオ ファイルを細分化することができます。リージョンは、2 つのリージョン タグに挟まれたエリアとして定義され、ファイルに保存可能な時間範囲として機能します。リージョンを再生リストに追加したり、リージョンを使用して新しいファイルを作成することもできます。

リージョンの挿入

リージョンの挿入は、メニュー コマンド、ドラッグ&ドロップ操作、タイム ルーラー ショートカット、キーボード ショートカットなどの複数の方法で行うことができます。次の項では、リージョンの作成方法について簡単に説明します。これらの手順を実行する場合は、Fill.pca ファイルを使用してください。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。

メニュー コマンドを使用したリージョンの挿入

1. Fill.pca ファイルを開きます。
2. **【表示】** メニューの **【リージョン リスト】** を選択します。リージョン リストが表示されます。詳しくは、[41 ページの「リージョン リストの使用」](#)を参照してください。
3. 波形表示の最後の方にあるエンディングのドラム音を含む範囲を選択します。
4. **【挿入】** メニューの **【リージョン】** を選択します（または、**[R]** キーを押します）。リージョン リストに選択した範囲が表示されます。

選択範囲をドラッグすることによるリージョンの挿入


リージョンを挿入するのに最も簡単な方法の 1 つが、データ ウィンドウからリージョン リストに選択した範囲をドラッグすることです。

1. Fill.pca でオープニングドラム ロールを含む範囲を選択します。
2. 選択した範囲を、データ ウィンドウからリージョン リストにドラッグします。リージョンが挿入されます。

リージョンの編集

リージョンは、データ ウィンドウまたはリージョン リストで編集することができます。


リージョンの名前の指定または変更

開始リージョンタグ () 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。編集ボックスにリージョン名を入力し、完了したら **[Enter]** キーを押します。

— または —

リージョン タグ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。

リージョンの移動

1. リージョン タグ () を新しい位置にドラッグします。関連付けられている両方のリージョン タグがハイライトされます。
2. マウス ボタンを離します。リージョン リストのリージョンの値が更新されます。

ヒント：両方のリージョン タグを同時に移動するには、**[Alt]** キーを押しながらドラッグします。

リージョンリストでのリージョンの編集

リージョン リスト（**【表示】** > **【メタデータ】** > **【リージョン リスト】** を選択）では、**【開始】**、**【終了】**、**【長さ】**、**【名前】** の各ボックスに新しい値を入力することで、リージョンを直接編集することもできます。詳しくは、41 ページの「[リージョン リストの使用](#)」を参照してください。

テキスト エディタでのリージョンの編集

リージョン リストをテキスト エディタで編集すると、参照用に印刷できる注釈リストを作成することができます。

【編集】 メニューの **【リージョン リスト】** および **【クリップボードへのコピー】** を選択（または **【リージョン リスト】** を右クリックしてショートカット メニューから **【クリップボードへのコピー】** を選択）し、リージョン リストのテキストをテキスト エディタで使用できるように Windows クリップボードにコピーします。

リージョンからの新しいファイルの作成

Sound Forge でリージョンを使用して新しいファイルを作成するには、リージョン タグ間のスペースをダブルクリックしてリージョンを選択し、選択範囲をワークスペースにドラッグして、新しいデータ ウィンドウを作成します。

その後、新しいデータ ウィンドウをファイルに保存することができます。

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。
2. **【表示】** メニューの **【メタデータ】** を選択し、サブメニューの **【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 (▶)
- ・ リージョンの名前
- ・ 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

リージョン リスト								
		名前	開始 ▲	終了	長さ	トリガ	チェーン	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

第6章 プロセスとエフェクトの適用

Sound Forge® Pro ソフトウェアには、メディア ファイルのオーディオを操作するための多くのプロセスとエフェクトが含まれています。

ソフトウェアに組み込まれているオーディオ プラグインによって、オーディオの品質を高め、独自のサウンドを作成することができます。また、Sound Forge ソフトウェアでは、Sony や他のサード パーティ製の DirectX® および VST エフェクトもサポートされています。

注：マルチチャンネル ファイルで作業しているときは、選択されているチャンネル内の選択され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。

【プロセス】、【エフェクト】、【FX お気に入り】メニューからのプラグインの追加


【プロセス】、【エフェクト】、および【FX お気に入り】の各メニューを使用して、オーディオ プラグインを適用できます。ほとんどの機能は、マルチチャンネル ファイルの1つのチャンネル、またはファイル内の選択されているエリアに適用できます。

【プロセス】メニューと【エフェクト】メニューは、Sound Forge ソフトウェアに組み込まれているプラグイン用に予約されています。プラグイン マネージャを使用すると、【FX お気に入り】メニュー内のお気に入りの DirectX エフェクトやチェーンを整理できます。




エフェクトの適用

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、ファイル全体に処理が適用されます。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。
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。未処理の信号を確認するには、**【バイパス】** チェック ボックスをオンにします。

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、**【詳細】** 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。

カスタムプリセットとしてのエフェクト設定の保存

エフェクト ダイアログ ボックスでのパラメータの調整が完了したら、設定を後で使用できるようにカスタム プリセットとして保存できます。**【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て、後で同じ設定を適用できるようになります。

1. エフェクト ダイアログ ボックスでパラメータを調整して、必要なエフェクトを設定します。
2. **【名前を付けて保存】** 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。
3. 新しい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 **【プリセット】** ドロップダウン リストに追加されます。

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

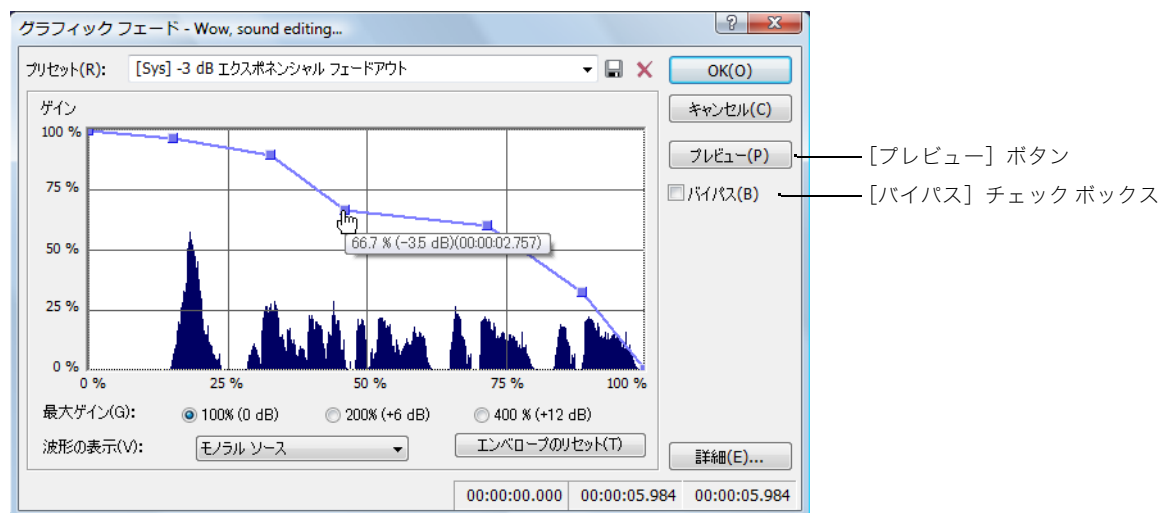
プレビューパラメータは、各ユーザーの編集設定に合わせてカスタマイズできます。カスタマイズしたプレビュー設定は、現在のプロセスのみを対象として保存するか、全プロセスを対象として保存できます。

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

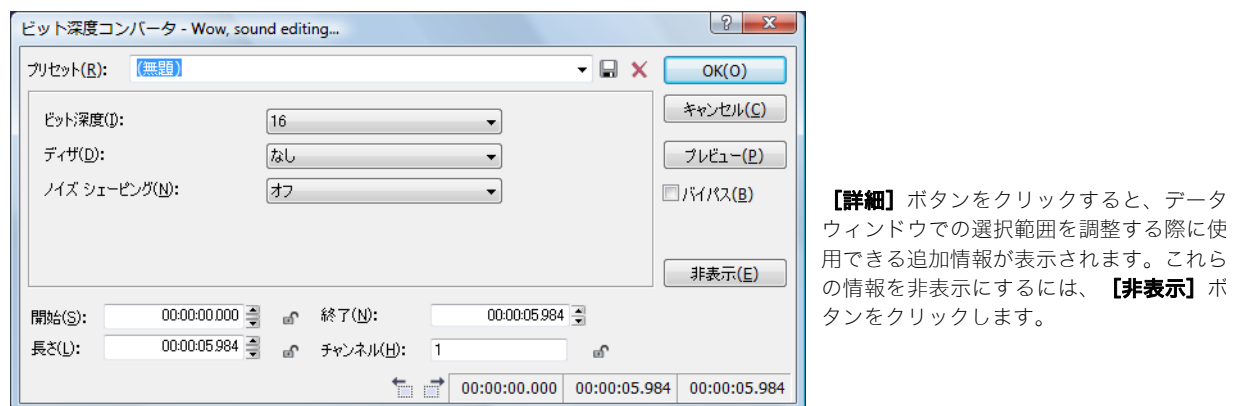
【バイパス】 チェックボックスを使用して、処理済みオーディオファイルと未処理オーディオファイルの間でプレビューを切り替えることで、エフェクトのA/Bテストを実行することもできます。

- ・ **【バイパス】** チェックボックスをオンにした場合、**【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、**【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。













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>
終了	<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。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 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。</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>

第7章 オーディオの録音と取り込み

この章では、Sound Forge® Pro ソフトウェアを使用したオーディオの録音方法と、CD からオーディオを取り込む方法について説明します。

オーディオの録音

Sound Forge ソフトウェアには主に、手動（標準）と自動の2つの録音方法があります。標準録音では、コンピュータの前で、設定の選択や録音セッションの制御を行います。自動録音では、設定を選択し、自動録音を行うための起動パラメータを設定するので、コンピュータの前に座っている必要はありません。オーディオ デバイスが複数の入力をサポートする場合は、Sound Forge でマルチチャンネル オーディオを録音することもできます。

録音および再生のオプションの指定

オーディオの基本設定

【オプション】メニューの【ユーザー設定】を選択し、【オーディオ】タブを選択して、録音および再生のオプションを指定します。

オーディオの詳細設定

【オーディオの詳細設定】ダイアログ ボックスでは、【ユーザー設定】ウィンドウ（【オプション】メニューの【ユーザー設定】を選択）の【オーディオ】タブで選択した再生デバイスまたは録音デバイスの情報の表示および設定の調整を行うことができます。詳細設定を表示するには、【詳細】ボタンをクリックします。

手動録音

既存のウィンドウに録音したり、録音時に新しいウィンドウを作成することができます。複数入力をサポートするオーディオ デバイスを使用すると、Sound Forge ソフトウェアでマルチチャンネル録音を行うことができます。

1. オーディオ ソースをサウンド カードの入力に接続します。オーディオ ソースの接続方法について詳しくは、使用するサウンド カードのユーザー マニュアルを参照してください。
2. 録音入力を有効にするには、次の手順に従います。
 - a. 【オプション】メニューの【ユーザー設定】を選択し、【オーディオ デバイス】タブをクリックします。
 - b. 【オーディオ デバイスの種類】ドロップダウン リストから録音デバイスを選択します。
 - c. 【録音】タブをクリックします。
 - d. 録音を有効にする各入力の【有効】チェック ボックスをオンにし、ラジオ ボタンを選択して入力をオーディオ チャンネルに割り当てます。
 - e. 【OK】をクリックして【ユーザー設定】ダイアログ ボックスを閉じ、変更内容を保存します。
3. トランスポート バーの【録音】ボタン (🔴) をクリックするか、【Ctrl】キーを押しながら【R】キーを押します。【録音】ダイアログ ボックスが表示されます。
4. 【方法】ドロップダウン リストから【標準】を選択します。




5. 録音先のデータ ウィンドウを選択します。デフォルトでは、アクティブなデータ ウィンドウに録音されます。それ以外のウィンドウに録音する場合は、次のいずれかの方法を使用して、録音の準備を行います。

目的	結果
別のデータ ウィンドウに録音する	【ウィンドウ】 ボタンをクリックし、【録音先ウィンドウ】 ドロップダウン リストからデータ ウィンドウを選択します。【OK】 をクリックして、【録音】 ダイアログ ボックスに戻ります。
新しいウィンドウに録音する	【録音】 ダイアログ ボックスの【新規】 ボタンをクリックし、新しいファイルの属性（サンプルレート、ビット深度、およびチャンネル）を指定します。【OK】 をクリックして、【録音】 ダイアログ ボックスに戻ります。



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ている場合、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 ウィンドウに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。

入力をデータ ウィンドウのチャンネルにルーティングするには、チャンネル数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。

録音する入力を決定するには、【チャンネル】ボックスに値を入力します。例えば、「1-4」と入力すると1～4チャンネルを録音し、「1,3,4」と入力するとチャンネル1、3、および4だけを録音することができます。

6. 【モード】ドロップダウン リストから録音モードを選択します。詳しくは、49 ページの「自動録音モードの選択」を参照してください。
7. 必要に応じて、録音の開始時間、長さ、終了時間を設定します。デフォルトでは、録音は現在のカーソル位置から開始されます。別のカーソル位置から録音するには、次のいずれかの方法を使用します。
- ・ 【開始】フィールドに新しいカーソル位置を入力します。【モード】ドロップダウン リストから【パンチイン】録音オプションを選択する場合は、【終了】または【長さ】フィールドに値を入力して、録音の長さを指定します。
ー または ー
 - ・ 【移動】ボタン () をクリックし、カーソル位置を変更します。【OK】をクリックして、【録音】ダイアログボックスに戻ります。
8. 録音する入力を決定するには、【チャンネル】ボックスに値を入力します。例えば、「1-4」と入力すると1～4チャンネルを録音し、「1,3,4」と入力するとチャンネル1、3、および4だけを録音することができます。
9. 【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。
- 録音前に Sound Forge ソフトウェアをアームすると、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することができます。パンチインモードでの録音時は、この手順を実行することによってテイクがより正確になります。
10. 必要に応じて、録音前にソフトウェアをアームしている場合は、【詳細】タブをクリックし、【録音前バッファ】チェックボックスをオンにして、録音の前にバッファする時間を指定します。録音前バッファを使用すると、【録音】ボタンをクリックするタイミングが少し遅れたときでも、完璧なテイクを実現できます。
- 【録音】ボタンをクリックすると、録音が始まり、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。例えば、録音前バッファを15秒に設定すると、【録音】ボタンをクリックする15秒前に適切に録音が始まります。

注：録音前バッファはパンチイン モードでは使用できません。

11. 必要に応じて、【DC 調整】チェックボックスをオンにしてDC オフセットの調整をキャリブレーションします。
12. すぐに録音を開始できる場合は、【録音】ダイアログ ボックスの【録音】ボタン () をクリックします（または【Alt】キーを押しながら【R】キーを押します）。
13. 録音を停止するには【停止】ボタン () をクリックします。
14. 【閉じる】ボタンをクリックして、【録音】ダイアログボックスを閉じます。

自動録音モードの選択

録音モードは、[録音] ダイアログ ボックスの **【モード】** ドロップダウン リストで、複数の録音モードから選択できます。

モード	説明
自動再テイク（自動巻き戻し）	【自動再テイク】 モードは、最も簡単な録音方法です。録音は、 【録音】 ボタン (🎙️) をクリックしたときに、 【開始】 ボックスに表示されている位置から開始され、 【停止】 ボタン (⏏️) をクリックするまで続行されます。録音を停止すると、開始位置がテイクの先頭にリセットされ、すぐに確認したり再テイクすることができます。 注： 自動再テイクは、空のデータ ウィンドウに録音するときや現在のデータ ウィンドウでデータを選択せずに録音するときのデフォルトのモードです。
リージョンを作成する複数テイク	【リージョンを作成する複数テイク】 モードを使用すると、リージョン リストのリージョンとして定義されたテイクを複数録音できます。録音は、 【録音】 ボタン (🎙️) をクリックしたときに、 【開始】 ボックスに表示されている位置から開始され、 【停止】 ボタン (⏏️) をクリックするまで続行されます。録音を停止すると、停止位置が次のテイクの開始位置に設定され、すぐに次のテイクを録音できます。
複数テイク（リージョンなし）	【複数テイク（リージョンなし）】 モードも、複数のテイクを録音するときに使用しますが、このモードでは各テイクはリージョンとして定義されません。前述したモードと同様に、このモードでの録音は、 【録音】 ボタン (🎙️) をクリックしたときに、 【開始】 ボックスに表示されている位置から開始され、 【停止】 ボタン (⏏️) をクリックするまで続行されます。録音を停止すると、停止位置が次のテイクの開始位置に設定され、すぐに次のテイクを録音できます。
テイクごとに新しいウィンドウを作成する	【テイクごとに新しいウィンドウを作成する】 は、テイクごとに新しいデータ ウィンドウが作成されること以外は、 【リージョンを作成する複数テイク】 と同じです。このモードは、各テイクを個別のファイルとして保存するようにオーディオ データを録音するときに便利です。
パンチイン（特定の長さの録音）	【パンチイン】 モードは、既存のデータ ウィンドウ内の特定の選択範囲の上に録音する場合に使用します。 【パンチイン】 を指定すると、 【開始】 、 【終了】 、および 【長さ】 の各ボックスが有効になります。録音は、 【録音】 ボタン (🎙️) をクリックしたときに、 【開始】 ボックスに表示されている位置から開始され、次のいずれかの状態になるまで続行されます。 <ul style="list-style-type: none">• 【停止】 ボタン (⏏️) がクリックされたとき。• データ ウィンドウのカーソルが【終了】 ボックスに表示されている位置に達したとき。• 録音済みのデータが【長さ】 ボックスの値と一致したとき。 【パンチイン】 モードを使用すると、オーディオ ファイルの残りの部分に影響を与えずに、オーディオの特定のセクションの上に録音できます。 【再生】 ボタン (▶️) をクリックすると、パンチイン リージョンをプレビューできます。 注： 【パンチイン】 は、データ ウィンドウ内の選択範囲で録音するときのデフォルトのモードです。

録音したオーディオの再生

録音したオーディオは、[録音] ダイアログ ボックスで再生して試聴できます。再生を開始するには**【再生】** ボタン (▶️)、終了するには**【停止】** ボタン (⏏️) をクリックします。[録音] ダイアログ ボックスのトランスポート バーにあるその他のボタンを使用して、ファイル内のさまざまな位置に移動できます。

 アーム	 最初に移動
 録音	 最後のテイクの最初に移動
 再生	 最後に移動
 マーカーの挿入	 移動

オーディオ入力のモニタ

〔録音〕ダイアログ ボックスの入力メーターには、入力信号のレベルが表示されます。録音時のレベルとしては、入力信号は主に黄色のままで、ごくまれに赤になる程度が理想的です。

録音メーターの有効化

録音メーターは、〔録音〕ダイアログ ボックスの下部の **〔メーター〕** タブに表示されるので、録音前に入力レベルを確認することができます。

〔録音〕 ダイアログ ボックスの下部の **〔メーター〕** タブをクリックすると録音メーターが表示され、**〔モニタ〕** チェック ボックスをオンにすると録音メーターが有効になります。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 レベルがだいたい黄色の範囲でときどき赤になる程度にします。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。

チャンネルごとにピーク メーター、**VU/PPM**、フェーズ スコープ、および相関メーターを表示することができます。各メーターの表示を切り替えるには、〔録音〕ダイアログ ボックスの **〔メーター〕** タブを右クリックして、ショートカット メニューからコマンドを選択します。チェックマークの付いたメーターは現在表示できます。

録音入力メーターの操作は、アプリケーションの他のメーターの操作と似ています。

メーターについて詳しくは、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）。

入力モニタの有効化

入力デバイスで受信したオーディオを現在の出力デバイスにルーティングする場合は、〔録音〕ダイアログ ボックスの下部の **〔詳細〕** タブをクリックして **〔オーディオ入力モニタを有効にする〕** チェック ボックスをオンにします。


注：このチェック ボックスは、**〔モニタ〕** チェック ボックスがオンになっている場合にのみ使用できます。

録音メーターのスケール変更

チャンネル メーターと同様に、録音メーターをさまざまなダイナミック レンジにスケール変更するには、メーターを右クリックしてショートカット メニューから **〔ピーク範囲〕** を選択し、サブメニューから目的の範囲を選択します。

一般的な録音環境では、**-42 ～ 0 dB** の範囲が最も実用的です。ただし、非常に低レベルのオーディオ信号を録音するときには、**-90 ～ 0 dB** の範囲も検討してください。この範囲への録音メーターのスケール変更は、システムのノイズ レベルを計る方法としても有効です。

録音中のマーカの挿入

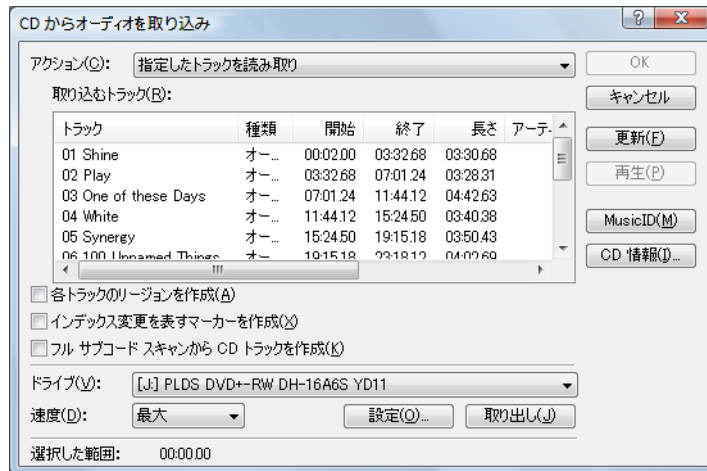
〔録音〕ダイアログ ボックスのトランスポート バーにある **〔マーカの挿入〕** ボタン () をクリックする（または **[M]** キーを押す）と、録音中にデータ ウィンドウにマーカを挿入できます。

CD からオーディオを取り込む

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。

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 からオーディオを取り込み】 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 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】 および 【終了】 (または 【長さ】) の各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、取り込む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。

オプション	説明
各トラックのリージョンを作成	取り込んだ各トラックをファイルのリージョン リストに追加します。
インデックス変更を表す マーカーを作成	取り込んだファイルで、元のトラックでインデックスが付いているすべてのポイントに、マーカーを配置します。
フル サブコード スキャンか らの CD トラックを作成	取り込んだ各トラックに対してディスクアットワンス CD トラックを作成します。

6. **【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。
7. 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。
8. **【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。オーディオの取り込み中に問題が発生した場合は、取り込み速度を遅くするか、**【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： 取り込み処理を開始する前に CD を取り出すには、**【取り出し】** ボタンをクリックします。

9. **【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 ドライブに新しい CD 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。

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書で定められている救済に違反します。

第 8 章 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 には、CD にオーディオを書き込む方法として、トラックアットワンスとディスクアットワンスの 2 通りがあります。

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

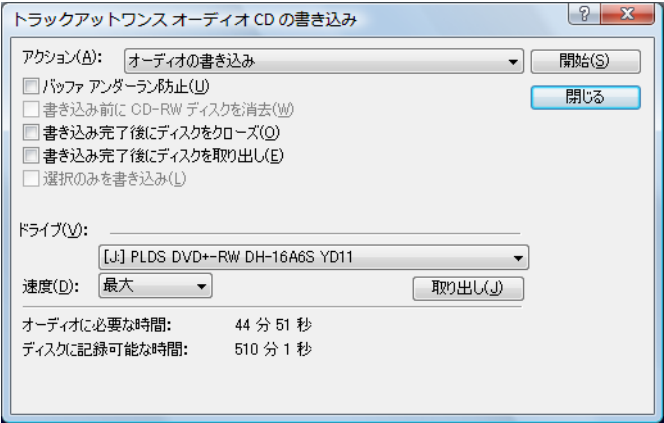
モノラルオーディオトラックを CD に書き込もうとすると、モノラルデータを両方のチャンネルにコピーすることでステレオファイルを作成するかどうかを確認するメッセージが表示されます。

トラックアットワンス（TAO）による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 ボックスで利用できるのは、**【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	【開始】 ボタンをクリックしたときに、CD へのオーディオの書き込みを開始します。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、エラーが解消された後で再開されます。
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。
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、55 ページの「 CD のクローズ 」を参照してください。<Default Para Fo>	
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 をクローズした後で、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) による 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 ディスクを作成する必要がある場合に使用します。

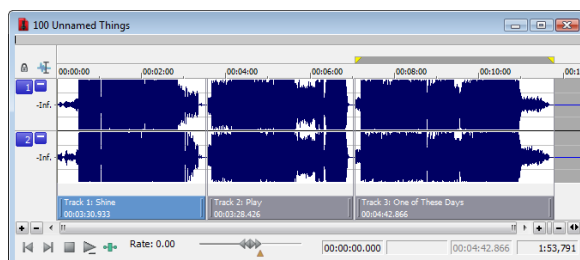
ディスクアットワンス CD 用トラックの作成と編集

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。

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。

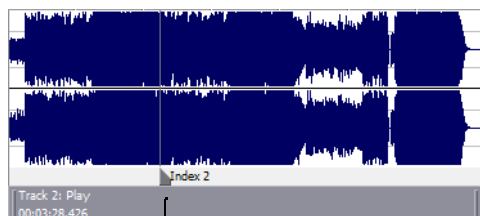


ヒント： CD トラックをドラッグして並べ替えることも、トラックのいずれかの終端をドラッグして長さを変更することも、**【トラック リスト】** ウィンドウを使用してトラックの位置または名前を編集することもできます。

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。

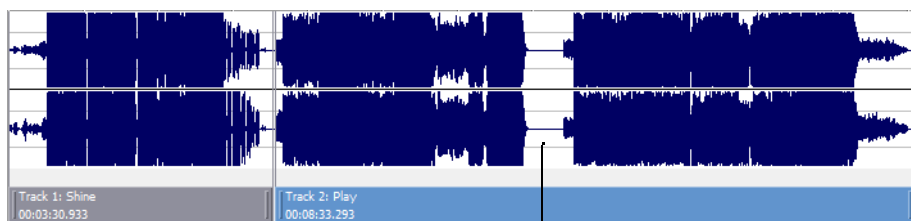


CD インデックス マーカー

CD の末尾へのボーナス 트랙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 트랙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。

CD 情報	
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 エンベニア	
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 **【トラック リスト】** を選択して、[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。

ディスクアットワンス オーディオ CD の書き込み	
ドライブ(V):	[J:] PLDS DVD+-RW DH-16A6S YD11
速度(D):	最大
<input type="checkbox"/> バッファ アンダーラン防止(U)	
書き込みモード(M)	
<input checked="" type="radio"/> CD の書き込み <input type="radio"/> テストをしてから CD に書き込む <input type="radio"/> テストのみ (CD に書き込まない)	
<input checked="" type="checkbox"/> 書き込み前に一時イメージをレンダリング(I)	
<input type="checkbox"/> CD-RW メディアを自動的に消去(A)	
<input type="checkbox"/> 書き込み完了後に取り出し(E)	
<input type="checkbox"/> CD テキストの書き込み(W)	
ディスク ステータス: 空の CD-R ディスク	
<input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="キャンセル"/>	

2. **【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 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、エラーが解消された後で再開されます。

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でビット 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。

アイテム	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。

アイテム	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。

索引

記号・英数字

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, 53

オーディオの取り込み, 50-52

クローズ, 55

トラックのプレビュー, 52

CD インデックス マーカー, 56

CD からオーディオを取り込む

[CD からオーディオを取り込み] ダイアログ ボックスの更新, 52

CD トラックのプレビュー, 52

インデックス変更を表すマーカーの挿入, 51

各トラックのリージョンの挿入, 51

[CD からオーディオを取り込み] ダイアログ ボックスの更新, 52

CD テキスト

編集、ディスクアットワンス CD 用, 56-57

CD トラック

挿入, 55

ボーナストラック, 56

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 のクローズ, 55

CD の作成。「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 のリッピング。「CD からオーディオを取り込む」を参照

DAO CD。ディスクアットワンス (DAO) による CD の書き込み

DirectX エフェクト, 43

.frg ファイル, 23

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, 53

.sfk ファイル, 23

TAO CD。「トラックアットワンス CD の書き込み」を参照

VST エフェクト, 43

あ行

新しいウィンドウ, 20, 26, 49

[新しいウィンドウ] ダイアログ ボックス, 26

一時停止、再生, 21

移動

マーカー, 39

リージョン, 40

[移動] ボタン, 49

イベント ツール, 16, 20

インストール, 12

ウィンドウ。「データ ウィンドウ」を参照

エフェクト

適用, 43

プリセットとしての設定の保存, 44

マルチチャンネル ファイル, 43

鉛筆ツール, 16, 20

エンベロープ ツール, 20

オーディオ イベント 検出

有効化, 17

スクラブ, 26

オーディオ入力レベルのモニタ, 50

オンライン ヘルプ, 12

か行

概要, 23-33

拡大、選択範囲, 33

拡大ツール, 16, 20, 33

カスタマイズ、ツールバー, 20

[カットリストとして再生] ボタン, 18

切り取り, 20, 29

繰り返し、操作, 20

クリップボード

内容の再利用, 28

内容のプレビュー, 21, 28

クロップ。「トリミング/クロップ」を参照
コピー

データを新しいファイルに, 26

データをクリップボードに, 20, 27

さ行

[最後に移動] ボタン, 18, 21, 49

[最後のテイクの最初に移動] ボタン, 49

[最初に移動] ボタン, 18, 21, 49

再生、クリップボードの内容, 21

再生バー, 18

「再生モード」も参照

再生、ファイル

現在の再生モード, 19, 21

指定した位置から, 24

スクラブ, 25-26

選択範囲, 24

停止, 21

ファイル全体, 21

ループ再生モード, 24

録音したオーディオ, 49

再生モード

現在, 19

変更, 19

削除

選択範囲, 30

マルチチャンネル ファイル内の選択範囲, 30

作成

データ ウィンドウ, 26

データ ウィンドウ、テイクごと (録音モード), 49

ファイル, 26

ファイル、リージョンから, 41

プロジェクト, 23

- [サンプルとして再生] ボタン, 19
- サンプル ファイル, 11
- サンプル レート
 - CD 書き込み用, 53
 - 変更, 35
- 自動再テイク (録音モード), 49
- 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
- ズーム
 - 垂直方向, 33
 - 水平方向, 32
 - ズーム比, 32
 - タイム ルーラー, 32
 - レベル ルーラー, 33
- ズーム比
 - 説明, 32
 - 変更, 32, 33
- スクラブ
 - オーディオ イベント検出, 26
 - キーボードを使用, 25
 - スクラブ コントロール スライダ, 25
 - タイムライン, 25
- スケール変更、録音メーター, 50
- ステータス バー, 35
- ステレオからモノラルへの変換, 37
- 説明、ワークスペース, 15–21
- 選択範囲
 - 拡大, 33
 - 削除、マルチチャンネル ファイル内, 30
 - 処理ダイアログ ボックスを使用した調整, 45
 - ステータスの表示, 24
- 選択範囲のステータス
 - 形式の変更, 25
 - 表示, 16, 24
- 操作手順チュートリアル, 13
 - [操作手順チュートリアル] ボタン, 21
- 挿入
 - CD インデックス マーカー, 56
 - CD トラック, 55
- 挿入、マーカー, 39, 50

た行

- ダイアログ ボックス。特定のダイアログ ボックスの項目を参照
- タイム ルーラー, 16, 32
- チャンネル
 - 変換、ステレオからモノラルへ, 37
 - 変換、モノラルからステレオへ, 36
- 抽出、リージョン, 41
- チュートリアル, 13
- ツール。特定のツールの項目を参照
- 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, 20
 - ドッキング, 20

- 表示, 19
 - フローティング, 20
- [次のトラックに移動] ボタン, 18, 21
- ディザ, 36
- 停止、再生, 21
 - [停止] ボタン, 18
- 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, 56
 - CD テキスト, 56–57
 - CD トラックの挿入, 55
 - CD の書き込み, 57–58
 - サンプル レート訂正, 53
 - 定義, 53
 - ボーナス トラック, 56
 - モノラル トラック, 53
- [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, 57–58
- データ ウィンドウ
 - カスタマイズ, 17
 - コンポーネント, 16
 - 再生バー, 18
 - 再生モード, 19
 - 作成, 20, 26
 - 整列, 18
 - テイクごとに作成, 49
 - プロパティ, 17
- テクニカル サポート, 11
- 動作環境, 11
- トラックアットワンス CD の書き込み
 - CD の書き込み, 54–55
 - CD のクローズ, 55
 - サンプル レート訂正, 53
 - 定義, 53
 - モノラル トラック, 53
- [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, 54–55
- トラック リスト
 - CD テキスト, 56–57
- トランスポート バー, 21
- 取り消し、操作, 20, 32
- トリミング, 20
- トリミング/クロップ, 30

な行

- 名前の指定
 - マーカー, 39
 - リージョン, 40
- 名前の変更
 - マーカー, 39
 - リージョン, 40
- 名前を付けて保存, 20, 26
- ノイズ シェーピング, 36

は行

- はじめに, 11–13
- パブリッシュ、ファイル, 20

- 「早送り」ボタン, 21
- 貼り付け
 - 新しいデータ ウィンドウへ, 29
 - 既存のデータ ウィンドウへ, 20, 28
 - ドラッグ&ドロップ, 29
- パンチイン (録音モード), 49
- ピーク ファイル, 23
- ビット深度の変更, 36
- ビデオ ファイル, 24
- 「標準再生」ボタン, 19
- 標準ツールバー, 20
- 開く、ファイル, 20, 23
- ファイル
 - 形式の変換, 37
 - 再生, 24
 - 作成, 26
 - サンプル レート, 35
 - ステータス バー, 35
 - 属性, 35–37
 - 名前を付けて保存, 20, 26
 - パブリッシュ, 20
 - ビット深度, 36
 - ビデオ, 24
 - 開く, 23
 - プロパティ, 17, 35
 - 変換、ステレオからモノラルへ, 37
 - 変換、モノラルからステレオへ, 36
 - 保存, 20, 26
 - リージョンからの作成, 41
 - レンダリング, 20, 27
- 複数テイク (録音モード), 49
- 「プラグイン チェーンの再生」ボタン, 18
- プラグイン マネージャ, 43
- プレビュー, 44
 - CDトラック, 52
 - クリップボードの内容, 21
 - 処理されたオーディオ, 44
 - パラメータのカスタマイズ, 45
 - プロセスのバイパス, 45
- プロジェクト
 - 作成, 23
 - フォルダ, 23
- プロセス
 - 「開始」ボックス, 45
 - 「再生時間」ボックス, 45
 - 「終了」ボックス, 45
 - 「詳細」ボタン, 45
 - 「チャンネル」ボックス, 45
 - データ ウィンドウでの選択の調整, 45
 - 適用, 43
 - マルチチャンネル ファイル, 43
- プロセスのバイパス、プレビュー時, 45
- プロパティの編集, 17, 35
- ヘルプ, 12–13
- 変換、ファイル形式, 37

- 編集、オーディオ
 - 切り取り, 29
 - 繰り返し、操作, 20
 - クリップボード, 28
 - 削除, 30
 - 操作の取り消し, 32
 - 操作のやり直し, 32
 - 取り消し、操作, 20
 - トリミング/クロップ, 30
 - 貼り付け, 28–29
 - ミキシング, 30–32
 - やり直し、操作, 20
- 編集ツール, 16, 20
- ボーナストラック, 56
- 「保存済みの内容の取り消しを許可する」設定, 23, 32
- 保存、ファイル, 20, 26
- ボタン。特定のボタンの項目を参照

ま行

- マーカー
 - カーソルの更新による移動, 39
 - 挿入, 39, 50
 - ドラッグ&ドロップによる移動, 39
 - 取り込んだ CD のインデックス変更箇所に挿入, 51
 - 名前の指定, 39
 - 名前の変更, 39
 - リージョンの作成, 40
- マーカーのドロップ。「挿入、マーカー」を参照
- 「前のトラックに移動」ボタン, 19, 21
- 「巻き戻し」ボタン, 21
- マルチチャンネル ファイル
 - エフェクトの適用, 43
 - 選択範囲の削除, 30
 - プロセスの適用, 43
 - 録音, 47–48
- ミキシング
 - クリップボードから, 21, 32
- ミックス
 - クリップボードから, 31
 - ドラッグ&ドロップ, 30–31
- メイン ウィンドウ, 15
- メーター、録音, 50
- 「目次と索引」コマンド, 12
- モノラルからステレオへの変換, 36

や行

- やり直し、操作, 20, 32

ら行

- リージョン
 - 移動, 40
 - 選択範囲をドラッグすることによる挿入, 40
 - 抽出, 41
 - テキスト エディタでの編集, 41
 - 取り込んだ CD トラック用に挿入, 51
 - 名前の指定, 40
 - 名前の変更, 40

- ファイルの作成, 41
- マーカーからの作成, 40
- メニュー コマンドを使用した挿入, 40
- リージョン リストでの編集, 41
- リージョン リスト
 - コンポーネント, 41
 - 表示, 41
 - リージョンの編集, 41
- ループ再生, 21, 24
- レベル ルーラー, 16, 33
- レンダリング、ファイル, 20, 27
- 録音
 - モード, 49
 - アーム, 48
 - オーディオ入力モニター, 50
 - オーディオの設定, 47
 - 自動, 49
 - 手動, 47–48
 - パンチイン, 49
 - マーカーの挿入, 50
 - マルチチャンネル ファイル, 47–48
 - メーター, 50
 - ユーザー設定, 47
 - 録音したオーディオの再生, 49
 - 録音したオーディオの試聴, 49
- 録音準備, 48
- 録音メーター
 - スケール変更, 50
 - 有効化, 50

わ行

- ワークスペースの説明, 15–21