

誰でもできる 波形編集4

取り扱い説明書

詳しい操作方法是**オンラインマニュアル**でご案内しています。

http://irtnet.jp/manual/hakei_hensyu4/

オンラインマニュアルには、「**詳しい操作方法**」「**ソフトの画面・各部の説明**」
「**よくあるお問い合わせ**」を掲載しておりますので、本書とあわせてご覧ください。

シリアルナンバーは大切に保管してください。

IRT0407

※ソフトインストール時や最新版アップデートの際に必要となります。

製品ご利用の前に必ずお読みください。
この取り扱い説明書は大切に保管してください。
※本書及びシリアルナンバーを再発行することはできません。



目次

動作環境・その他	2
インストール方法とアンインストール方法	3～6
起動方法	7～8
オンラインマニュアルについて	9
「誰でもできる波形編集4」の概要	10
画面の名称・マウス操作について	11～12
手順1 編集する音楽ファイルを読み込む	
音楽ファイルを読み込む	13～15
CDの音楽を読み込む	16～17
手順2 読み込んだ音楽を再生する	
全トラックの音楽を再生する / 再生位置を移動する	18
指定したトラックのみを再生する / 再生する音量を調節する	19
手順3 音楽を編集してみよう	
選択範囲を切り取る・コピーする → 貼り付ける	20～23
→ 挿入する	23
選択範囲を削除する・消去する	24
トラックを追加する・削除する	25
ブロックを分割する	26
ブロックを移動する	27
ブロックを削除する	28
ブロックの音量を設定する	29
フェードイン・フェードアウトを設定する	30～31
エフェクトを設定する	32～33
手順4 ファイルを保存する	
プロジェクトファイルを保存する・開く	34
編集したデータをWAV形式・MP3形式の音声ファイルとして保存する	35～36
編集した音声ファイルを指定したトラックに貼り付ける	37
手順5 プロジェクトファイルを閉じる・ソフトを終了する	38
「音楽コンバーター」でファイルを変換する	39～41
「誰でもできるポン出しソフト」操作方法	42～45
お問い合わせ窓口	46～裏表紙

動作環境

- 対応OS : Windows 7 / 8.1 / 10
※Mac OSには対応しておりません。
- CPU : Intelプロセッサ 1GHz以上(または同等の互換プロセッサ)
- メモリ : 2GB以上
- モニター : 1024×768以上の解像度で色深度32bit True Color以上の表示をサポートしている環境
※上記を満たしていない環境では正常にお使いいただけません。
- CD-ROM : 倍速以上
- ハードディスク : 1GB以上の空き容量(インストール時) 別途データを保存するための空き容量が必要です。
- その他 : インターネット接続環境必須
※オンラインマニュアルの閲覧、アップデートや最新情報の確認を行う際にはインターネット接続環境が必要です。
- 対応ファイル形式 : [誰でもできる波形編集4]
読込 : WAV / MP1 / MP2 / MP3 / WMA / AIFF / MPEG(音声部) / WMV(音声部)
出力 : WAV / MP3
[音楽コンバーター]
読込 : WAV / MP3 / M4A / AAC / WMA / MPG / MPEG / MOV / MP4 / FLV
出力 : WAV
[誰でもできるボン出しソフト]
読込 : WAV / MP3

その他

【OSについて】

- ※上記 OS が正常に機能し、OS の最低動作環境を満たしていることが前提です。
- ※日本語版 32bitOS のみの対応です。各種 ServerOS には対応しておりません。64bitOS では、WOW64(32bit 互換モード) で動作します。
- ※Windows 8.1 / 10 では、デスクトップモードのみ対応です。
- ※最新のサービスパック (SP) 及び各種パッチが適用されている環境が前提です。
- ※管理者権限を持ったユーザーでお使いください。

【ご注意】

- ※他のソフトとの互換性はありません。
- ※WDM または MME 対応のサウンドデバイスが必要です。
- ※パソコンの環境によっては同時録音再生トラック数が制限されます。
- ※本ソフトでは大きすぎる音楽(動画)ファイルや一度にたくさんの音楽(動画)ファイルを使用しますとパソコン環境によっては、パソコンの動作に遅延等が見られる場合もありますのでご注意ください。
- ※作成した音楽ファイルを再生するには、対応ファイル形式の再生に必要なコーデック、フィルター、機器等の別途再生環境が必要です。
- ※お使いのパソコン上で正常に再生できるファイルのみの対応となります。全てのファイルの入力、出力を保証するものではありません。
- ※「誰でもできるボン出しソフト」は早送り、巻き戻し、1 曲ごとに一時停止することはできません。
- 読み込みした元の音楽ファイルのファイル名を変更したり、削除、移動すると再生不可になります。

【サポートについて】

- ※弊社ではソフトの動作関係のみのサポートとさせていただきます。また、製品の仕様やパッケージ、ユーザーサポートなどすべてのサービス等は予告無く変更、または終了することがあります。予めご了承ください。
- ※パソコン本体等の各種ハードウェア、各種ソフトウェアについてのお問い合わせやサポートにつきましては各メーカーに直接お問い合わせください。
- ※著作権法を厳守してご利用ください。著作権により保護されている映像データや、音楽・音声データ等を本製品で使用したことにより生じたトラブルに関しましては一切責任を負い兼ねます。
- ※専門的な内容にはお答えできない場合があります。

【その他】

- ※本ソフトを著作権者の許可無く賃貸業等の営利目的で使用することを禁止します。改造、リバースエンジニアリングすることを禁止します。
- ※本ソフトのソフトウェアの再配布・貸与・レンタル・中古品としての取引は禁止します。
- ※本ソフトを複数のパソコン上で使用するには台数分のソフトを必要とします。
- ※本ソフトは 1ソフト・1PC・1ユーザーとなります。
- ※本ソフトにはネットワーク上でデータを共有する機能はありません。また、ネットワークを経由してソフトを使用することはできません。
- ※著作権者の許諾無しに、画像・イラスト・文章等の内容全て、もしくは一部を無断で改変・頒布・送信・転用・転載等は法律で禁止されております。
- ※本ソフトを運用された結果の影響につきましては、弊社は一切の責任を負い兼ねます。
- また、本ソフトに瑕疵が認められる場合以外の返品はお受け致しかねますので予めご了承ください。

【商標について】

- ※Microsoft、Windows、Windows 7、Windows 8.1、Windows 10 は米国 Microsoft Corporation の米国及びその他の国における登録商標又は商標です。
- ※Mac、Mac OS は米国および他国の Apple Inc. の登録商標です。
- ※Intel はアメリカ合衆国および他の国における Intel Corporation の登録商標または商標です。
- ※その他記載されている会社名・団体名及び商品名などは、商標又は登録商標です。
- ※本製品は、株式会社アイアールティーのオリジナル製品です。

インストール方法とアンインストール方法

インストール方法

お使いのパソコンに『誰でもできる波形編集4』をインストールします。

本ソフトをインストールする前に、次の項目をご確認ください。

○ハードディスクの空き容量

1GB以上の空き容量（インストール時） 別途データを保存するための空き容量が必要です。

○管理者権限について

インストールするパソコンの管理者権限を持っているユーザーがインストールを行ってください。

○アプリケーションソフトの停止

インストールする前にウイルス対策ソフトなどの常駐ソフトや他のアプリケーションを停止してください。

※Windows OSやお使いのパソコンそのものが不安定な場合も、正常にインストールが行われない場合があります。

1 本ソフトのCD-ROMをCD-ROMドライブに入れてください。

CDが認識されましたら、自動でセットアップが始まります。
右のような画面が表示されましたら、**次へ** ボタンをクリックしてください。
（自動再生画面が表示された場合、6 ページをご参照ください。）

パソコンの設定によっては自動でセットアップが始まらない場合があります。

その場合は、[PC]※→[CD または DVD ドライブ]→[SETUP.EXE] をダブルクリックしてください。

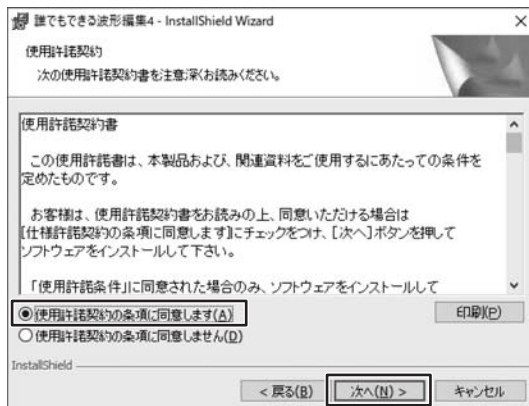
※Windows 10、Windows 8.1 は [PC]

Windows 7 は [コンピューター]



2 使用許諾契約の内容を確認してください。

使用許諾契約書の内容を確認し、
使用許諾契約の条項に同意しますをクリックして選択した後、**次へ** ボタンをクリックしてください。



インストール方法とアンインストール方法

3 インストール先のフォルダーを確認してください。

この画面からインストール先を選択できます。

インストール先を変更しない場合は **次へ** ボタンをクリック、インストール先を変更する場合は **変更** ボタンをクリックしてください。

※通常は、インストール先を変更しなくても結構です。

※ユーザーアカウント制御画面が表示された場合、6ページをご参照ください。



4 設定の内容を確認してください。

確認用の画面が表示されます。

よろしければ **インストール** ボタンをクリックしてください。

インストールが始まります。



5 インストール完了！

インストールが正常に終了すると右のような画面が表示されますので **完了** ボタンをクリックしてください。




インストール方法とアンインストール方法

アンインストール方法


お使いのパソコンから『誰でもできる波形編集4』をアンインストール（削除）する場合の操作方法です。
本ソフトを起動している場合は終了してください。

1 「スタートボタン」→「アプリと機能」を選択します


Windows 10の場合

スタートボタン  を右クリックします。
右クリックメニューが表示されますので
「アプリと機能」を選択します。

Windows 8.1の場合

スタートボタン  を右クリックします。
右クリックメニューが表示されますので
「コントロールパネル」→
「プログラムのアンインストール」を選択します。

Windows 7の場合

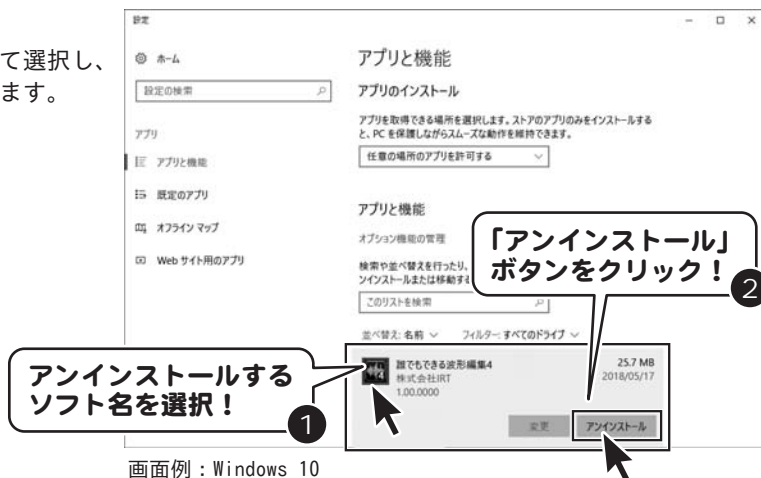
スタートボタン  をクリックして
「コントロールパネル」→
「プログラムのアンインストール」を選択します。



画面例：Windows 10

2 ソフトを選択して、アンインストールを実行します

アプリと機能画面が表示されますので、
アンインストールするソフトをクリックして選択し、
「アンインストール」ボタンをクリックします。



画面例：Windows 10

インストール方法とアンインストール方法

インストール中またはアンインストール中に下記のような画面が表示された場合

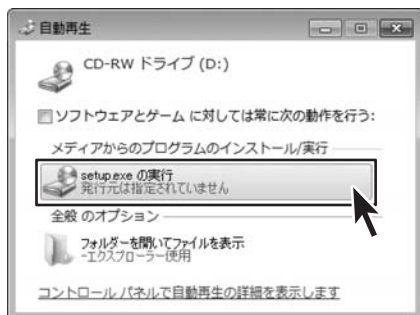
下記の操作を行って、インストールまたはアンインストール作業を続けてください。



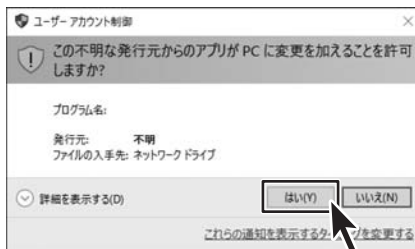
Windows 10で[自動再生]画面が表示された場合
[setup.exeの実行]をクリックしてください。



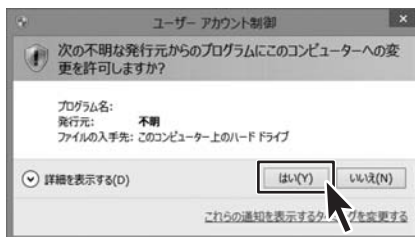
Windows 8.1で[自動再生]画面が表示された場合
[setup.exeの実行]をクリックしてください。



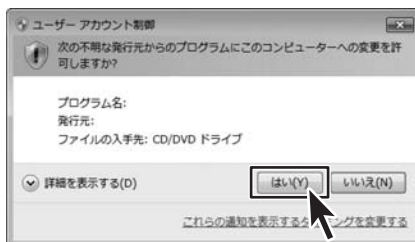
Windows 7で[自動再生]画面が表示された場合
[setup.exeの実行]をクリックしてください。



Windows 10で[ユーザーアカウント制御]画面が表示された場合
はい ボタンをクリックしてください。



Windows 8.1で[ユーザーアカウント制御]画面が表示された場合
はい ボタンをクリックしてください。



Windows 7で[ユーザーアカウント制御]画面が表示された場合
はい ボタンをクリックしてください。

起動方法

より良い環境でソフトを使用していただくために、**IRTホームページ** (<http://irtnet.jp/>) をご確認ください、アップデートを行うことをおすすめいたします。アップデートはソフト上で発生している問題等の修正や、より使いやすく改良が行われている場合があります。

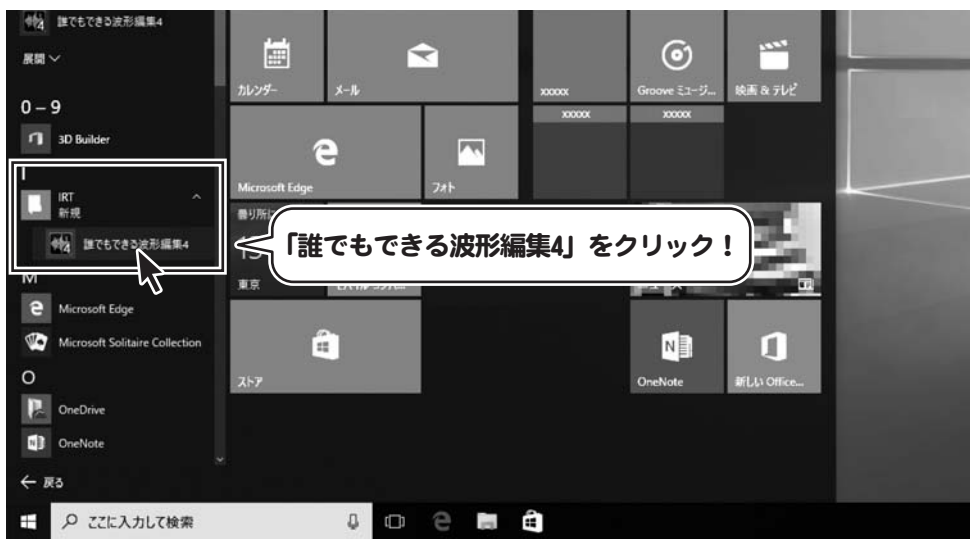
デスクトップショートカットからの起動

本ソフトをインストールすると、デスクトップ上に「誰でもできる波形編集4」のショートカットアイコンが作成されます。ダブルクリックすると、ソフトが起動してランチャー画面が表示されます。(ランチャー画面は8ページ)



「誰でもできる波形編集4」
デスクトップショートカットアイコン

スタートメニュー (Windows 7、Windows 10) からの起動



画面例:Windows 10

Windows 10 の場合、デスクトップ左下のスタートボタン  をクリックして

「I」→「IRT」→「誰でもできる波形編集4」をクリックすると、ソフトが起動してランチャー画面が表示されます。(ランチャー画面は8ページ)

Windows 7の場合、デスクトップ左下のスタートボタン  をクリックして

「すべてのプログラム」→「IRT」→「誰でもできる波形編集4」→「誰でもできる波形編集4」をクリックするとソフトが起動してランチャー画面が表示されます。(ランチャー画面は8ページ)

起動方法

スタート画面 (Windows 8.1) からの起動



Windows 8.1の場合、スタート画面の画面左下に表示されている(⬇) ボタンをクリックします。アプリ画面の「IRT」→「誰でもできる波形編集4」をクリックすると、本ソフトが起動してランチャー画面が表示されます。(ランチャー画面は下記をご覧ください)



ソフトが起動すると左図のランチャー画面が表示されます。



波形編集ソフトが起動します。ソフトの概要、操作方法是10ページ～をご覧ください。



付属ツール「音楽コンバーター」が起動します。操作方法是、39～41ページをご覧ください。



付属ツール「誰でもできるポン出しソフト」が起動します。操作方法是、42～45ページをご覧ください。

オンラインマニュアルについて

「誰でもできる波形編集4」の操作マニュアルをwebでご覧いただけます。

本書では、インストール方法や基本操作をご案内しておりますが

オンラインマニュアルでは、本書では説明していない「誰でもできる波形編集4」の詳しい操作方法や、画面の説明、お客様からいただくよくあるお問い合わせなどを掲載しております。

※オンラインマニュアルをご覧になるには、インターネット環境を準備していただく必要があります。



お使いのブラウザが起動して、オンラインマニュアルをご覧いただけます。



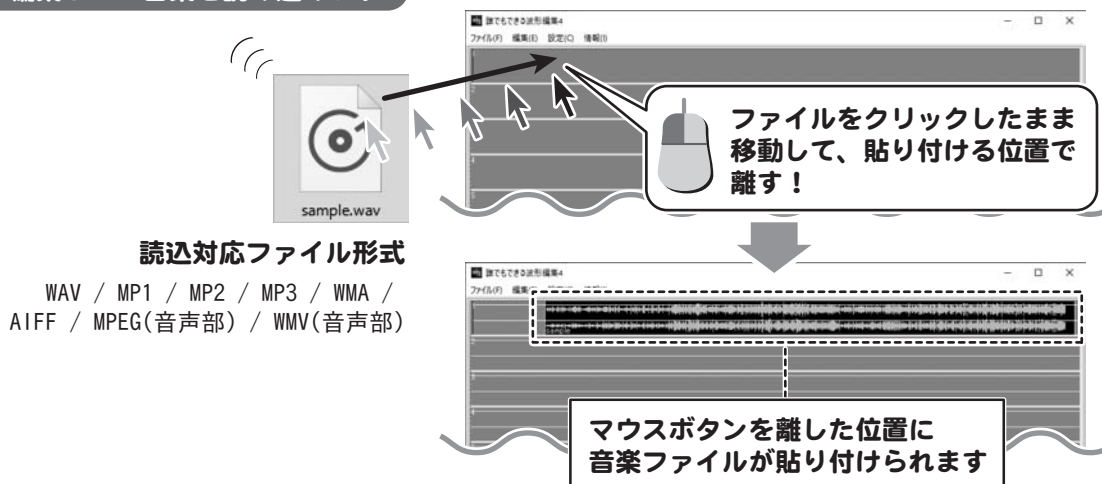
「誰でもできる波形編集4」の概要

『誰でもできる波形編集4』は、読み込んだ音楽ファイルを波形表示して「切り取り・コピー・貼り付け」「結合」「エフェクトの付加」などの編集ができるソフトです。音楽ファイルの一部分を範囲指定して、切り取り・コピーし、別の部分に貼り付けたり、不要な部分は削除することができます。

また、複数のトラックに入れた音楽を重ねて一つの音楽にして保存することもできます。

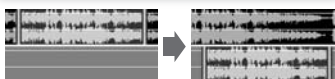
※本書では、基本的な操作をご案内しています。詳しい操作方法は、オンラインマニュアル（閲覧方法9ページ）をご覧ください。

step1 編集したい音楽を読み込みます



step2 音楽を編集します

音楽の一部をコピー

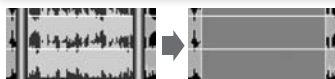


選択した音楽の一部をコピーして別の場所に貼り付けることができます。

豊富なエフェクト機能

音楽に様々な効果を付けることができます。音楽の指定した範囲にエコーやセンター部分を除去・抽出などができます。

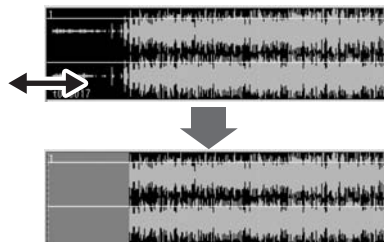
音楽の一部に空白を挿入



選択した音楽の一部に空白(無音)を挿入することができます。

再生位置を指定

ブロック両端の下半分にマウスカーソルをあわせると、カーソルが \longleftrightarrow になります。ブロックの始めと終わりは、マウスを移動するだけで再生範囲を設定できます。



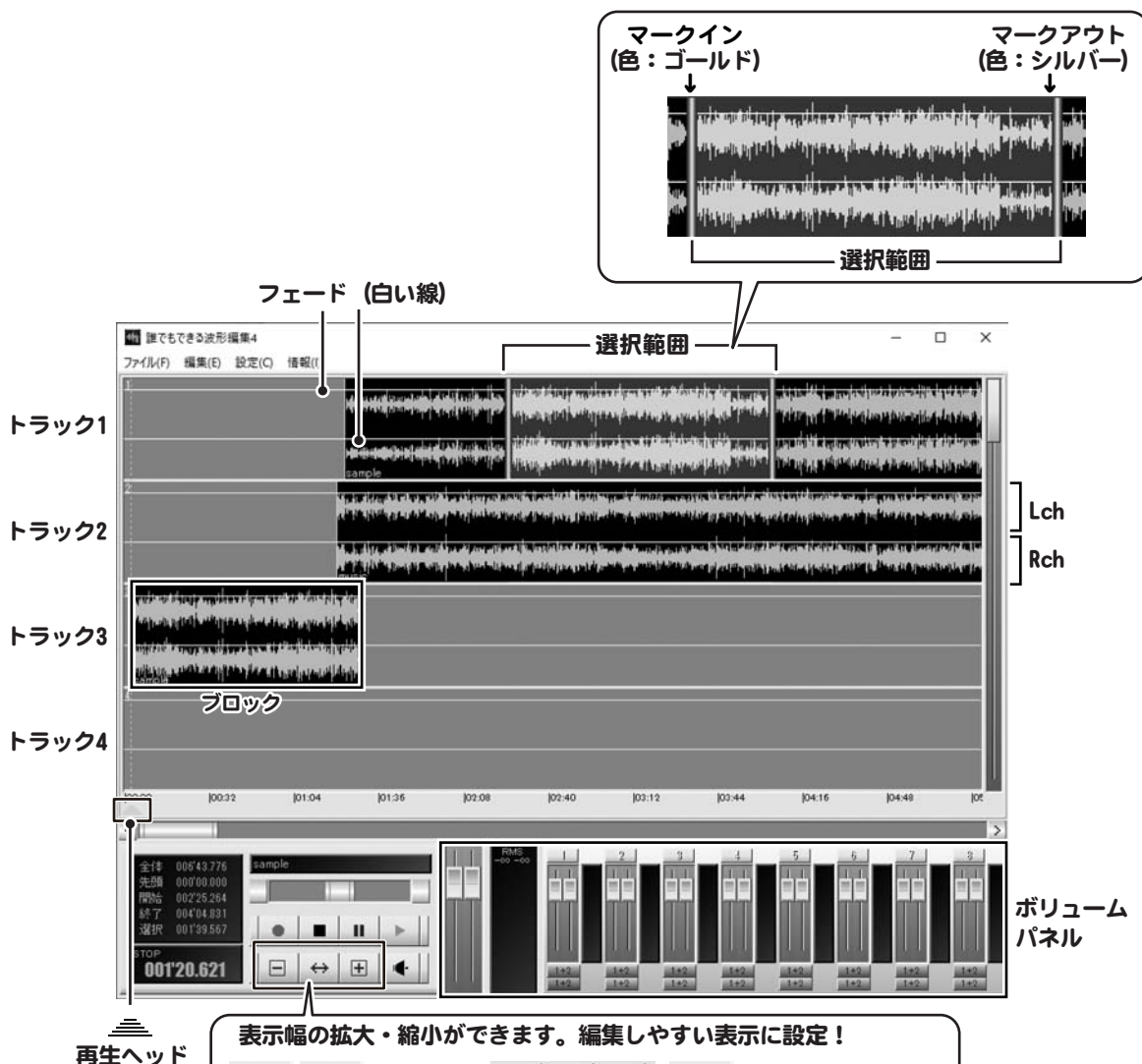
step3 音楽を保存します

編集した音楽をWAV/MP3形式で保存することができます。また、編集中のデータをプロジェクトファイルとして保存できるのでいつでも編集の続きができます。



画面の名称・マウス操作について

「誰でもできる波形編集4」に音楽ファイルを読み込むと以下のような波形が表示されます。
トラックは、初期設定では8トラック表示されます。（下記のサンプル画面は、4トラック拡大表示に設定）
トラックは、最大64トラックまで追加できます。



表示幅の拡大・縮小ができます。編集しやすい表示に設定！



横幅表示の
拡大・縮小ができます。

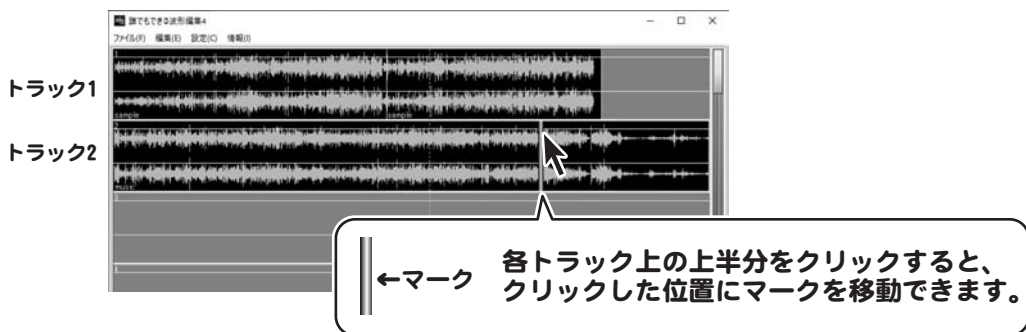


両矢印ボタンを
右クリックすると、
表示するトラック数
を指定して、
縦幅表示を変更できます。

画面の名称・マウス操作について

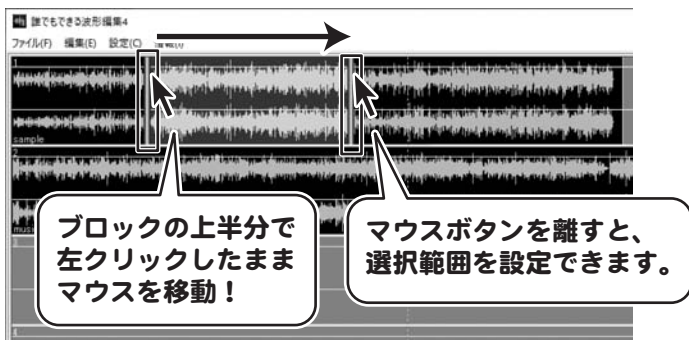
トラックの上半分の部分をクリックする → マークを移動

マークがある位置が、選択されているトラックまたはブロックになります。
トラックの上半分をクリックすると、自由にマークを移動できます。
現在マークがあるトラック以外のトラックの下半分をクリックすると、マークが時間軸を変えずにスライドします。



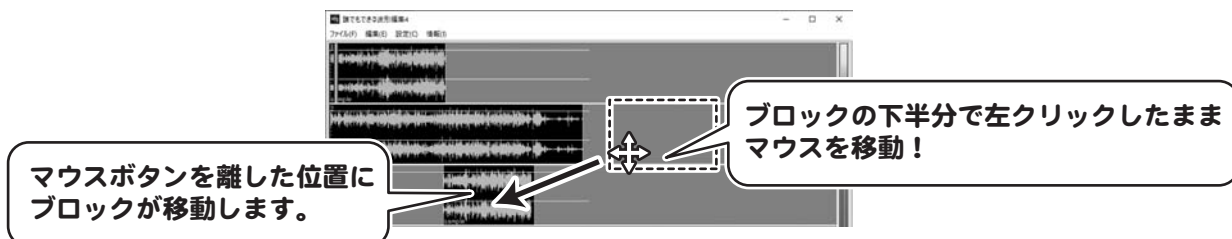
ブロックの上半分でドラッグする → 選択範囲を設定 詳細は20ページをご覧ください。

ブロックの上半分にマウスカーソルをあわせてドラッグすると、選択範囲を設定することができます。
範囲の開始地点で、マウスを左クリックしたまま横に移動して終了地点でマウスボタンを離します。
クリックした開始地点にマークイン、マウスボタンを離した地点にマークアウトが表示され、
選択範囲を設定できます。



ブロックの下半分でドラッグする → ブロックを移動 詳細は27ページをご覧ください。

ブロック上の下半分にマウスカーソルをあわせてドラッグすると、
ブロックを自由に移動することができます。



手順1 編集する音楽ファイルを読み込む

まずはじめに、編集する音楽ファイルを読み込みます。
CDの音楽を読み込む方法は、16～17ページをご覧ください。

音楽ファイルを読み込む

下記の読み込可能なファイル形式をご確認ください。

読み込可能なファイル形式 : wav, mp1, mp2, mp3, wma, aif, mpg (音声部), wmv (音声部)

※上記以外のm4a, aac, mpg, mov, mp4, flvは、
付属ソフト「音楽コンバーター」でwavファイルに
変換後、読み込み可能です。

※読み込可能なファイル形式であっても、ファイルの
構造によって読み込めない場合があります。
その場合、付属ソフト「音楽コンバーター」で
ファイル変換を行い、変換後のwavファイルを読み
込んでください。



付属ソフト「音楽コンバーター」

wav, mp3, m4a, aac, wma, mpg, mov, mp4,
flv形式のファイルをwav形式に変換します。

「音楽コンバーター」の操作方法是、
39～41ページをご覧ください。

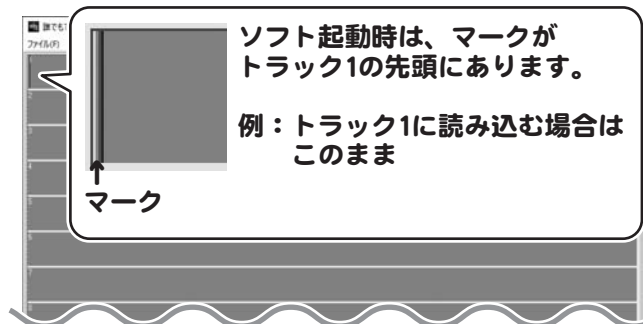
1 「誰でもできる波形編集4」を起動します

本ソフトを起動すると、右図のランチャー画面
が表示されます。
「波形編集」ボタンをクリックします。



2 音楽ファイルを読み込むトラックを指定します

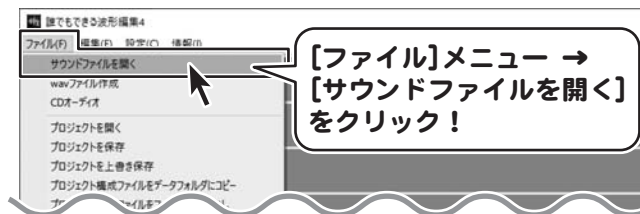
ソフトを起動して、何も作業していない状態
の時は、マークはトラック1の先頭にあります。
読み込む音楽ファイルは、トラック上のマーク
がある位置を先頭に貼り付けられます。



手順1 編集する音楽ファイルを読み込む

3 貼り付ける音楽ファイルを選択します

[ファイル]メニューから[サウンドファイルを開く]をクリックすると、「開く」画面が表示されます。

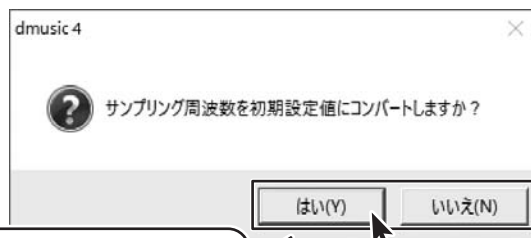


読み込むファイルの保存場所を選択し、ファイルを選択して **開く** ボタンをクリックします。



トラックに何も無い状態で、最初に音楽ファイルを読み込んだ時に「サンプリング周波数を初期設定値にコンバートしますか？」というメッセージ(右図)が表示される場合があります。

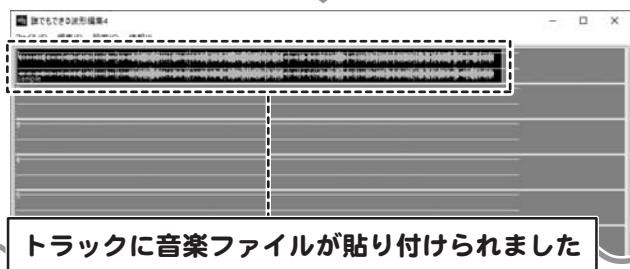
はい または **いいえ** ボタン※をクリックするとマークの位置に音楽ファイルが貼り付けられます。



はい または **いいえ** ボタンをクリック！

※ **はい** ボタンをクリックする時
初期設定のサンプリング周波数にあわせて
コンバートする場合

いいえ ボタンをクリックする時
サンプリング周波数をそのファイルに合わせて
開きたい場合

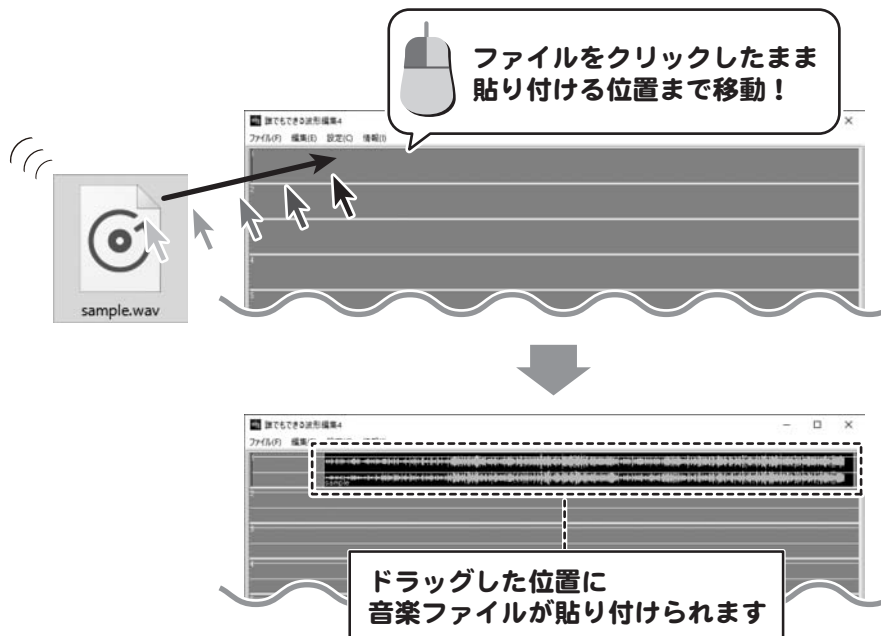


手順1 編集する音楽ファイルを読み込む



ドラッグ&ドロップでもファイルを読み込むことができます

音楽ファイルをドラッグ(マウスを左クリックしたまま移動)して、トラック上の貼り付ける位置にドロップ(マウスボタンを離す)するだけで、同様に音楽ファイルを読み込むことができます。



ファイルが読み込めない場合



「デコード失敗」と表示され、対応ファイル形式(※)であってもファイルの構造によりファイルが読み込めない場合があります。

その場合、**付属ソフト「音楽コンバーター」**でwav形式のファイルに変換し、変換したwavファイルを読み込んでみてください。

「音楽コンバーター」の操作方法は、39～41ページをご覧ください。

※対応ファイル形式 : wav, mp1, mp2, mp3, wma, aif, mpg (音声部), wmv (音声部)

※上記以外の**m4a, aac, mpg, mov, mp4, flv**は、付属ソフト「音楽コンバーター」でwavファイルに変換後、読み込み可能です。

手順1 編集する音楽ファイルを読み込む

CDの音楽を読み込む

CDの音楽を編集したい場合は、以下の手順で音楽ファイルを読み込みます。

1 音楽ファイルを読み込むトラックを指定します

ソフトを起動して、何も作業していない状態の時は、マークはトラック1の先頭にあります。

読み込む音楽ファイルは、トラック上のマークがある位置を先頭に貼り付けられます。

トラック1以外に音楽ファイルを読み込みたい場合は、他のトラック上をクリックして、マークを移動してください。
トラックの上半分をクリックすると、任意の位置へマークを移動できます。
トラックの下半分をクリックすると、時間軸はそのままで上下へスライドするようにマークを移動できます。




2 パソコンにCDを挿入して、読み込む曲を指定します

パソコンにCDを挿入します。

[ファイル]メニューから[CDオーディオ]をクリックします。



「CD オーディオ」画面が表示されます。

- 1 CD が挿入されているドライブを選択
- 2 トラック(曲目)を選択
- 3  ボタンをクリックすると、選択したトラック(曲目)が再生されます。
- 4 試聴しながら音量を調整します。



手順1 編集する音楽ファイルを読み込む

3 CDの曲をトラックに読み込みます

音量の調整ができましたら、
Start ボタンをクリックします。


CDの曲が、トラック上のマークの位置を先頭に読み込まれます。



手順2 読み込んだ音楽を再生する

ファイルを読み込んだら、読み込んだ音楽を再生してみましょう。

全トラックの音楽を再生する

 ボタンをクリックすると、再生ヘッドの位置から全トラックを再生します。
(再生するトラックを設定する方法は 19 ページをご覧ください。)

停止する時は、 ボタンをクリックします。


※時間表示のエリアでダブルクリックするとその位置から再生することができます。


※各トラックの下半分をダブルクリックするとそのトラックのみ再生されます。

時間表示



再生位置を移動する

時間表示のエリアをクリックまたはドラッグすると、 (再生ヘッド)が移動してその位置の時間が表示されます。

 (再生ヘッド)がある位置から、音楽を再生します。

音楽を再生中でも操作できます。

時間表示




手順2 読み込んだ音楽を再生する

指定したトラックのみを再生する

再生したいトラックの下半分をダブルクリックすると、そのトラックのみ再生します。再生が始まりましたら、ダブルクリックで再生位置や再生トラックを自由に変更できます。右クリックすると停止します。



トラックの下半分をダブルクリックすると、そこから再生！

また、**右下のボリュームパネル**にあるトラックの再生選択ボタンの色で設定できます。各トラックの再生選択ボタンをクリックするとON/OFFが切り替わるので、再生しないトラックのボタンは、OFF(灰色)にします。再生選択ボタンが緑色になっているトラックは、 ボタンをクリックした時に再生されます。



再生する音量を調節する

右下のボリュームパネルのつまみを上下にドラッグして音量を調節します。



L R

全体



右クリックすると表示が切り替わります



つまみを上下にドラッグして音量を調節



ダブルクリックするとリセットされます

手順3 音楽を編集してみよう

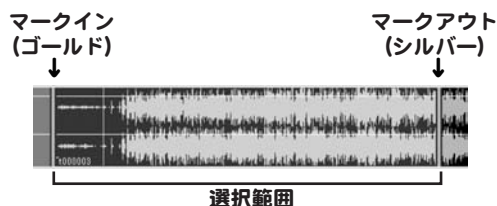
選択範囲を切り取る・コピーする → 貼り付ける

選択範囲を切り取りまたはコピーして、他の場所に自由に貼り付けることができます。

1 選択範囲を設定します

ブロックの上半分でドラッグすると、
選択範囲を設定することができます。

範囲の開始地点で、マウスを左クリックした
まま横に移動して終了地点でマウスボタンを
離します。
クリックした開始地点にマークイン、マウス
ボタンを離れた地点にマークアウトが表示され、
この範囲が選択範囲となります。



※各ブロックの下半分でドラッグすると、
ブロック全体が移動して、範囲を設定できません。

※1つのブロック全体を選択したい場合は、キーボードの
[Alt]キーを押しながらブロックの下半分をクリックします。



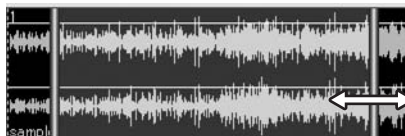
選択範囲の場所をやり直す / 選択範囲の微調節

選択範囲の場所をやり直す

現在の選択範囲とは別の場所に選択範囲を設定したい場合は、別の場所の**ブロックの上半分**でドラッグ&ドロップするとやり直すことができます。
別の**ブロックの下半分**をクリックした場合は、選択範囲がそのままスライドします。

選択範囲の微調節

マークイン、マークアウトの上にカーソルをあわせると、マウスカーソルが \longleftrightarrow に変わります。
ドラッグすると選択範囲の伸縮ができます。
また、[編集]メニュー→[マーク/ヘッド移動]→[マークイン位置指定][マークアウト長さ指定]をすると細かい時間を設定できます。



マークイン、マークアウトを
ドラッグして選択範囲を伸縮！

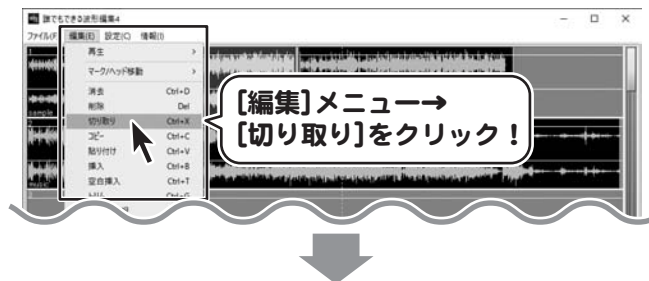
手順3 音楽を編集してみよう

2 選択範囲内を「切り取り」または「コピー」します

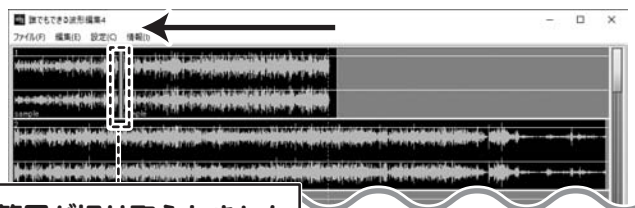
選択範囲内を「切り取り」する場合

選択範囲を設定できましたら
[編集]メニューから[切り取り]をクリック
します。

切り取った範囲は、右図のように詰まります。
切り取った範囲は、「貼り付け」で別の場所
に貼り付けることができます。
詳細は22～23ページをご覧ください。



切り取った範囲は詰まります



選択範囲が切り取られました

選択範囲内を「コピー」する場合

選択範囲を設定できましたら
[編集]メニューから[コピー]をクリックします。

コピーした範囲は、「貼り付け」で別の場所
に貼り付けることができます。
詳細は22～23ページをご覧ください。



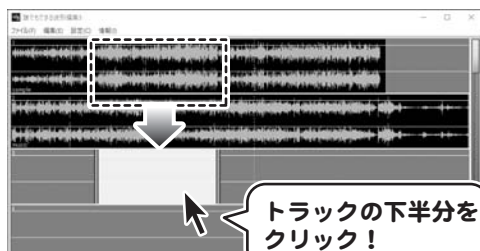
手順3 音楽を編集してみよう

3 「切り取り」または「コピー」した範囲を貼り付けます

トラック上の上半分をクリックして、貼り付ける位置にマークを移動します。貼り付ける位置が設定できたら[編集]メニューから[貼り付け]をクリックします。



選択範囲を他のトラックにそのままスライド！



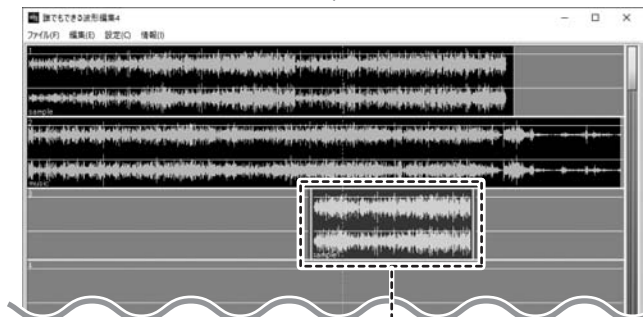
範囲を設定してコピーや切り取りをした後、違うトラックの下部分をクリックすると、選択範囲をそのままスライドさせることができます。



手順3 音楽を編集してみよう

マークがある位置を先頭に、コピーまたは切り取りした波形がブロックとして貼り付けられます。

※既にあるブロック上に貼り付けをすると
重なった元の部分は削除されます。
削除したくない場合は、挿入の操作をします。
(挿入の操作方法は下記のmemoをご覧ください)



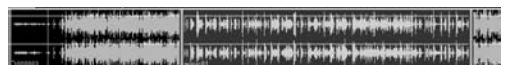
コピーまたは切り取りした
範囲の波形が貼り付けられました。



「切り取り」または「コピー」した範囲を挿入する

挿入する位置にマークを移動します。
[編集]メニューから[挿入]をクリックすると、
マークの位置を先頭に挿入が行われます。
挿入した範囲とその前後はブロックにわけられます。

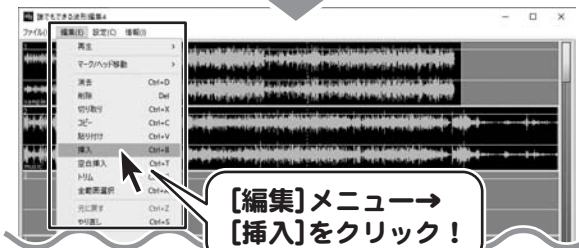
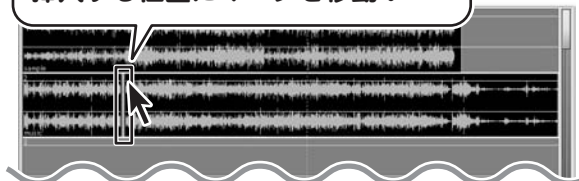
挿入した範囲



ブロック

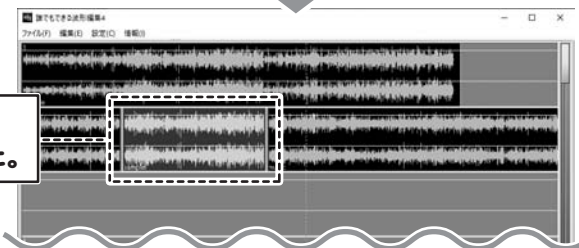
ブロック

トラックの上半分をクリックして、
挿入する位置にマークを移動！



[編集]メニュー→
[挿入]をクリック！

コピーまたは切り取りした
範囲の波形が挿入されました。



手順3 音楽を編集してみよう

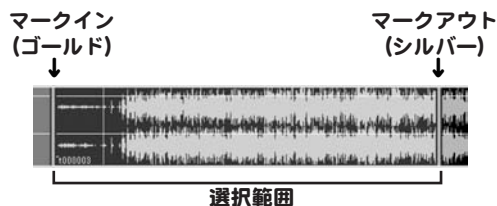
選択範囲を削除する・消去する

選択範囲を削除または消去する操作方法です。
削除または消去した選択範囲の「貼り付け」や「挿入」はできません。

1 選択範囲を設定します

ブロックの上半分でドラッグすると、
選択範囲を設定することができます。

範囲の開始地点で、マウスを左クリックした
まま横に移動して終了地点でマウスボタンを
離します。
クリックした開始地点にマークイン、マウス
ボタンを離れた地点にマークアウトが表示され、
この範囲が選択範囲となります。



※各ブロックの下半分でドラッグすると、
ブロック全体が移動して、範囲を設定できません。

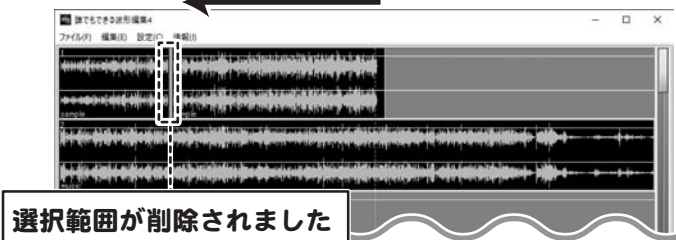
2 範囲内を削除します

選択範囲を設定できましたら
[編集]メニューから[削除]をクリックします。

削除した範囲は詰まり、前後はブロックに
分けられます。



削除した範囲は詰まります



「削除」と「消去」の違い

「削除」は、「切り取り」と同じく
右図のように削除した部分は詰まります。
「消去」は、消去した部分は詰まらずに
空白になります。



手順3 音楽を編集してみよう

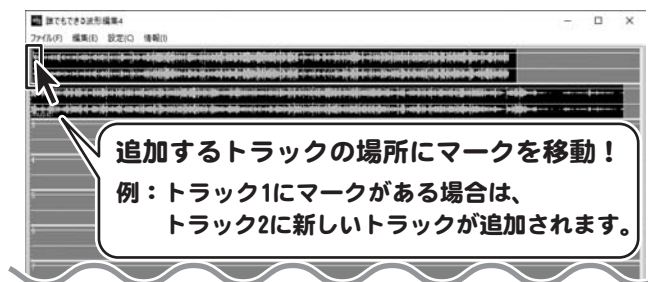
トラックを追加する・削除する

トラックは、最大64トラックまで追加できます。

1 追加するトラックの位置を選択します

トラックの追加は、現在マークがあるトラックの下に追加されます。

追加したい場所にマークを移動します。
※マークは、トラック上の上半分をクリックすると、任意の位置へ移動できます。



2 トラックを追加します

[編集]メニューから
[トラック]→[トラック追加]をクリックします。

現在マークがあるトラックの下に、新しい
トラックが追加されます。



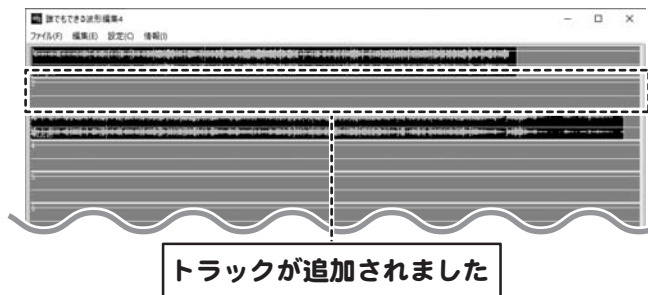
トラックを削除する

現在マークがあるトラックを削除します。
削除するトラック上にマークを移動し、
[編集]メニューから
[トラック]→[トラック削除]をクリックします。

マーク



マークがあったトラックが削除されます。



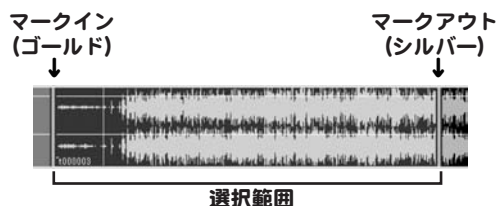
手順3 音楽を編集してみよう

ブロックを分割する

1 分割する範囲を設定します

ブロックの上半分でドラッグすると、
選択範囲を設定することができます。

範囲の開始地点で、マウスを左クリックした
まま横に移動して終了地点でマウスボタンを
離します。
クリックした開始地点にマークイン、マウス
ボタンを離れた地点にマークアウトが表示され、
この範囲が選択範囲となります。



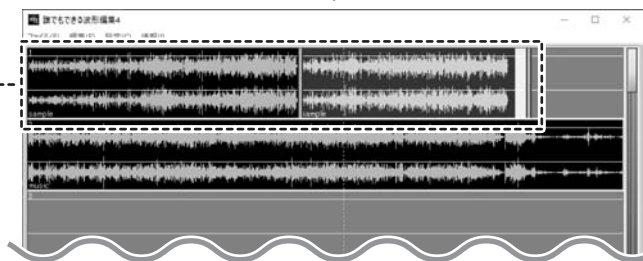
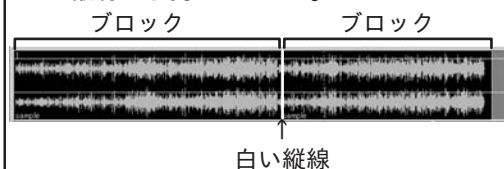
※ブロックの下半分でドラッグすると、
ブロック全体が移動して、範囲を設定できません。

2 ブロックを分割します

分割する範囲が設定できましたら
[編集]メニューから[ブロック]→
[ブロック分割]をクリックすると、
選択範囲が1つのブロックとして分割されます。



ブロックが分割されました。
ブロックの区切りには、
白い縦線が表示されます。




手順3 音楽を編集してみよう

ブロックを移動する

ブロック上の下半分にマウスカーソルをあわせてドラッグ&ドロップすると、ブロックを自由に移動することができます。

移動するブロックの下半分にカーソルをあわせて

ドラッグすると、カーソルが  になります。

マウスボタンを離れた位置へ、ブロックが移動します。

同じトラック上での移動、別のトラックへの移動ができます。

既に貼り付けられているブロックの上に移した場合は重なります。

重なった範囲の下ブロックは削除されませんが再生されません。

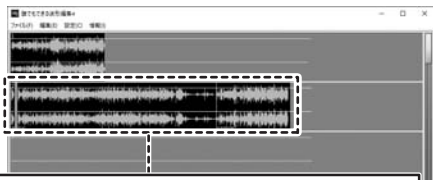
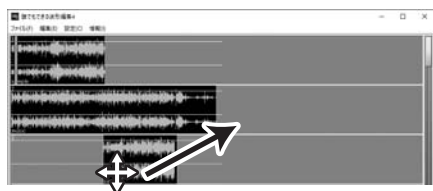


別々のトラックにある音楽ファイルをつなげる

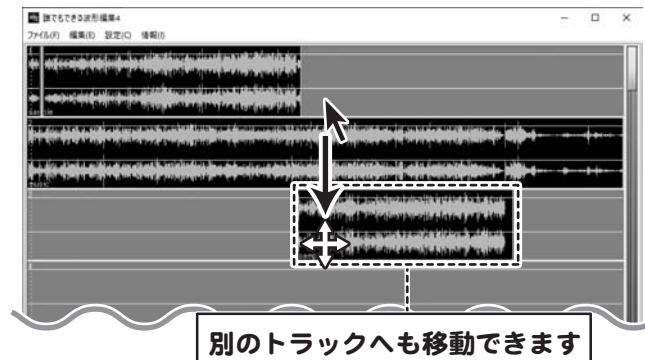
右図と同様に、移動するブロックの下半分にマウスカーソルをあわせてドラッグ&ドロップし、他のブロックの横に移動します。

ブロックの上で右クリックするとメニューが表示されます。

[ブロック]→[前のブロックにつける]でピッタリつなげることができます。



ブロックを移動してつなげました



別のトラックへも移動できます

手順3 音楽を編集してみよう

ブロックを削除する

1 削除するブロックを選択します

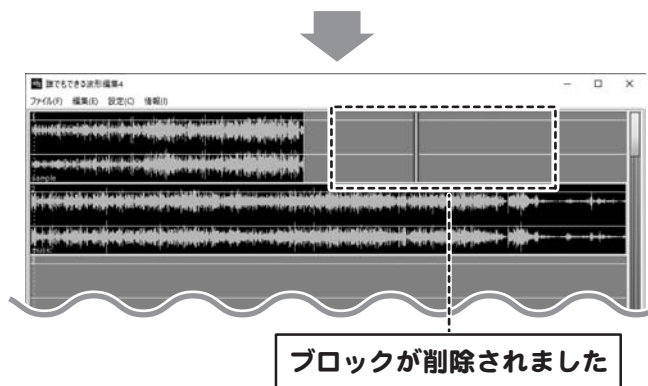
削除したいブロック上にマークを移動します。
現在マークがあるブロックが、選択されている
ブロックになります。

※マークは、トラック上の上半分をクリック
すると、任意の位置へ移動できます。



2 ブロックを削除します

ブロックを選択できましたら、
[編集]メニューから[ブロック]→
[ブロック削除]をクリックすると、
選択したブロックが削除されます。



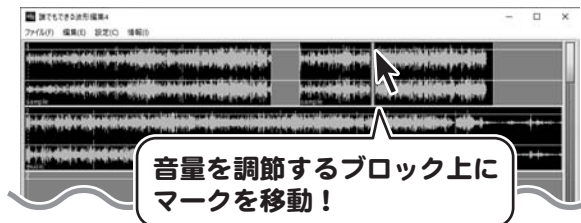
手順3 音楽を編集してみよう

ブロックの音量を設定する

1 音量を設定するブロックを選択します

音量を調節したいブロック上にマークを移動します。
現在マークがあるブロックが、選択されているブロックになります。

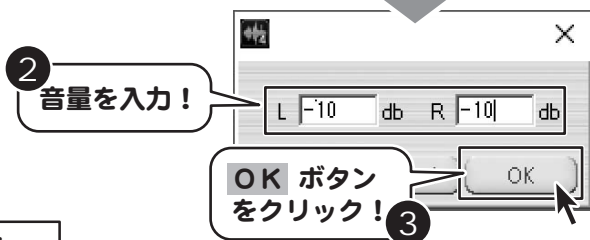
※マークは、トラック上の上半分をクリックすると、任意の位置へ移動できます。



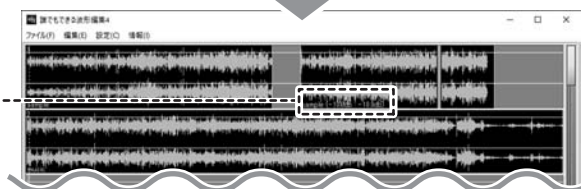
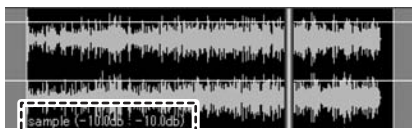
2 ブロックの音量を設定します

ブロックが選択できましたら、
[編集]メニューから[ブロック]→
[ブロックのレベル]をクリックします。

音量入力画面が表示されますので、
音量を入力し、**OK** ボタンをクリックすると、
選択しているブロックの音量が設定されます。



ブロックの音量が設定されました。
例：「ブロック名 (-10db:-10db)」と
表示されます。



手順3 音楽を編集してみよう

フェードイン・フェードアウトを設定する

フェードを設定すると、音量が無音からだんだん大きくなるフェードインや、音量がだんだん小さくなり無音になるフェードアウトを設定することができます。

1 フェードを設定する範囲を設定します

トラックの上半分※でドラッグすると、選択範囲を設定することができます。

フェードを設定したい範囲の開始地点で、マウスを左クリックしたまま横に移動して終了地点でマウスボタンを離します。クリックした開始地点にマークイン、マウスボタンを離した地点にマークアウトが表示され、この範囲が選択範囲となります。



※各トラックの下半分でドラッグすると、ブロック全体が移動して、範囲を設定できません。

2 フェードを設定するチャンネルを選択します

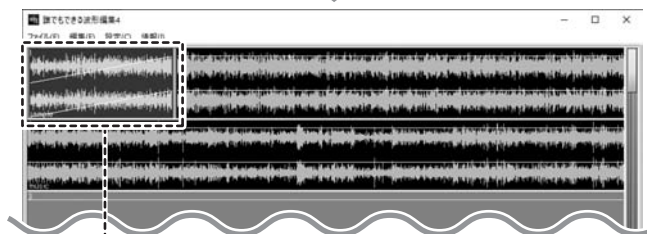
フェードを設定する範囲が決まりましたら[編集]メニューから[フェード]→「Lch」「Rch」をクリックすると、それぞれのチェックを付けたり外したりすることができます。フェードを設定したいチャンネルにチェックを付けます。



手順3 音楽を編集してみよう

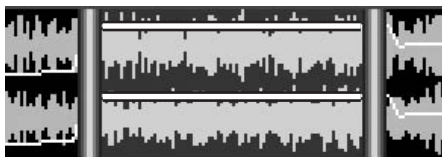
3 フェードを設定します

フェードを設定するチャンネルが
選択できたら、
[編集]メニューから[フェード]→
[フェードイン]または
[フェードアウト]をクリックすると、
選択した範囲にフェードが設定されます。



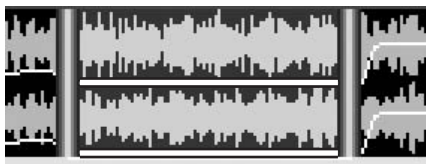
フェードをクリア/ミュート

[編集]メニューから[フェード]→[フェードを
クリア]をクリックすると、選択範囲が
初期設定の音量になります。



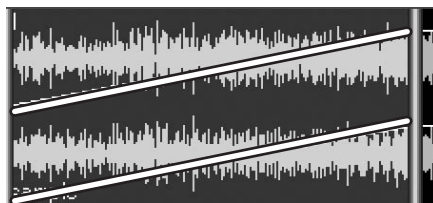
フェードをクリアした例

[編集]メニューから[フェード]→[フェードを
ミュート]をクリックすると、選択した範囲の
音量がゼロになります。



フェードをミュートした例

フェードが設定されました (例：フェードイン)



手順3 音楽を編集してみよう

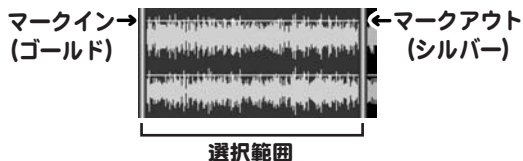
エフェクトを設定する

エフェクト機能では音声に特殊な効果をつけることができます。

1 エフェクトを設定する範囲を設定します

ブロックの上半分でドラッグすると、
選択範囲を設定することができます。

エフェクトを設定したい範囲の開始地点で、
マウスを左クリックしたまま横に移動して
終了地点でマウスボタンを離します。
クリックした開始地点にマークイン、マウス
ボタンを離れた地点にマークアウトが表示され、
この範囲が選択範囲となります。



※各ブロックの下半分でドラッグすると、
ブロック全体が移動して、範囲を設定できません。

※1つのブロック全体を選択範囲にしたい場合は、キーボード
の[Alt]キーを押しながらブロックの下半分をクリックします。

2 エフェクト画面を表示します

エフェクトを設定する範囲が設定できましたら
[編集]メニューから[エフェクト]または
[ステレオエフェクト]にカーソルをあわせると
エフェクト一覧が表示されます。

使用するエフェクトをクリックすると、
「エフェクト」画面が表示されます。
例：[エフェクト]→[エコー]を選択

※それぞれのエフェクトの詳細は
オンラインマニュアルをご覧ください。




手順3 音楽を編集してみよう

3 エフェクトを設定します

選択したエフェクトの「エフェクト」画面が表示されましたら、フェーダーのつまみを上下にドラッグしてエフェクト(効果)のかかり具合を調節します。

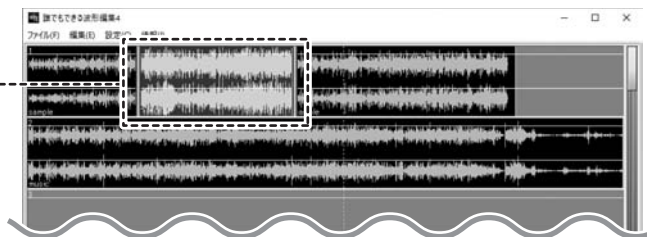
エフェクト(効果)のかかり具合を確認するには、

 ボタンをクリックして試聴します。

エフェクト(効果)の設定ができましたら、**OK** ボタンをクリックすると、選択した範囲にエフェクトが適用され、選択範囲はブロックとして分割されます。



選択範囲にエフェクトが適用されて1つのブロックになります。



豊富なエフェクトの種類

[編集]メニューからの[エフェクト][ステレオエフェクト]には、いろいろなたくさんのエフェクトの種類があります。各エフェクトの効果につきましては、オンラインマニュアルをご覧ください。

〈例〉

ノーマライズ

小さい波形を大きくしたいときなど音量レベルが設定値になるよう調整します。

センター除去

左右の独自の成分のみ残し、共通する部分は消去します。

楽曲によって効果は異なりますが、ボーカル部分の多くをカットします。

センター抽出

左右共通の成分のみ残します。楽曲によって効果は異なりますが、ボーカル部分が残ります。

タイムストレッチ

音程を変えずにスピードを変化させます。

手順4 ファイルを保存する

プロジェクトファイルを保存する・開く

プロジェクトファイルを保存する

編集途中のデータはプロジェクトファイルとして保存し、次回起動時に保存したプロジェクトファイルを開くと、続きから編集することができます。プロジェクトファイルの拡張子は、**.dme** です。

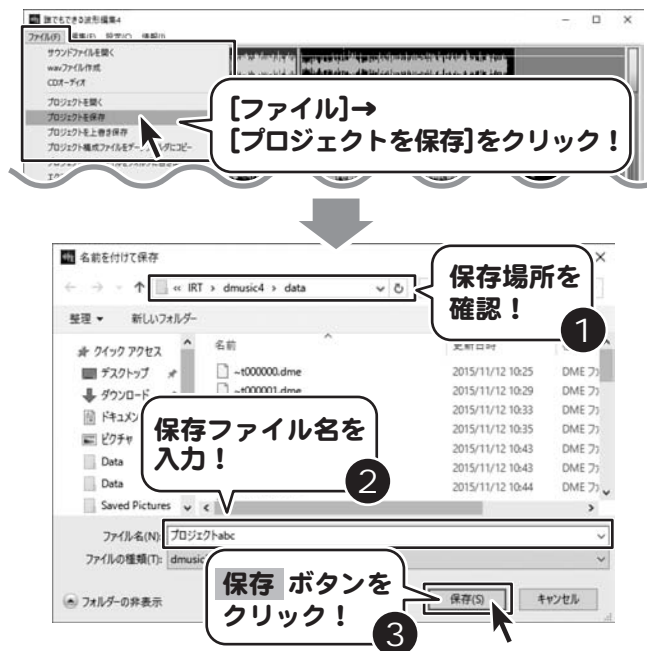
[ファイル]メニューから
[プロジェクトを保存]をクリックすると、
名前を付けて保存画面が表示されます。

- 1 プロジェクトファイルの保存場所を確認します。
Cドライブ→IRT→dmusic4→dataフォルダー
※プロジェクトファイルの保存先は変更しないでください。変更すると「データフォルダ以外にはプロジェクトファイルの保存はできません」と表示されます。

- 2 保存ファイル名を入力します。

- 3 保存 ボタンをクリックします。

プロジェクトファイルが保存されます。



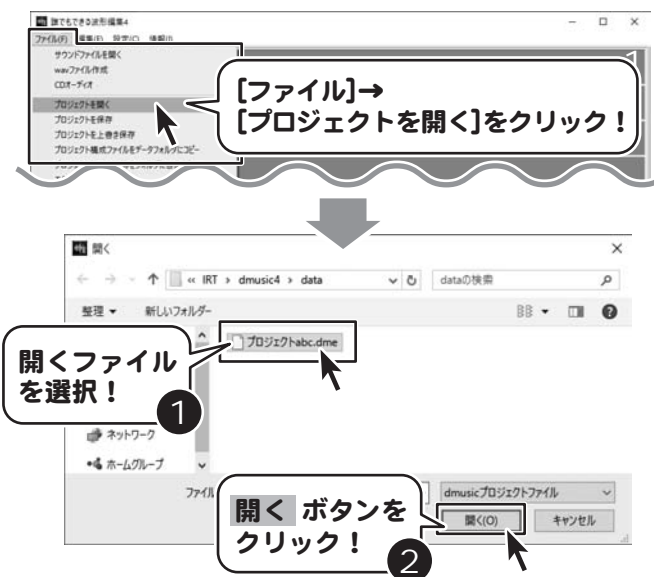
プロジェクトファイルを開く

[ファイル]メニューから
[プロジェクトを開く]をクリックすると、
開く画面が表示されます。

- 1 プロジェクトファイルを選択します。
- 2 開く ボタンをクリックします。
プロジェクトファイルが開きます。

プロジェクトファイルの拡張子は、**.dme** です。

※他のプロジェクトファイルを表示している時は、
「ファイル」メニューから保存作業を行った後
「プロジェクトファイルを開く」を操作して
ください。



手順4 ファイルを保存する

編集したデータをWAV形式・MP3形式の音声ファイルとして保存する

編集したデータは、WAV形式またはMP3形式の音声ファイルとして保存することができます。

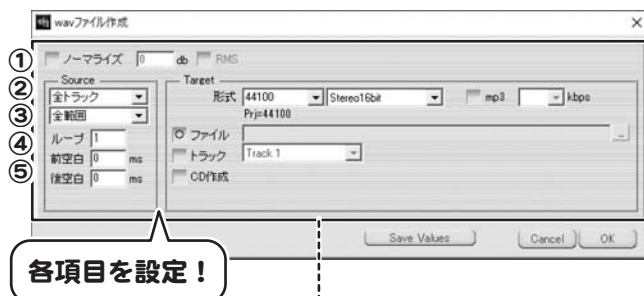
1 「wavファイル作成」画面を表示します

[ファイル]メニューから[wavファイル作成]をクリックして、「wavファイル作成」画面を表示します。



2 各項目を設定をしてファイルを作成・出力します

ファイルの保存場所など各項目を設定します。
(下記①～⑤、次ページ⑥～⑨を設定)



① ノーマライズの設定をします

☒ ノーマライズ 0 db ☐ RMS

☒ ノーマライズにチェックを入れると、作成する音声ファイル中のピークレベル（一番大きい音量）が dbで指定したレベル以上にならないように音量を自動調整します。

☒ ノーマライズにチェックを入れてから、☒ RMS（アールエムエス：実効値）にチェックを入れると、最大実効レベルが dbで設定したレベルになるように音量を調整します。

② 対象トラックを設定します

全トラック
全トラック
選択トラック
再生トラック

▼をクリックしてファイルを作成するトラックの対象を設定します。

③ トラックの範囲を設定します

全範囲
全範囲
選択範囲
ゼロ位置から

▼をクリックしてファイルを作成するトラックの範囲を設定します。

④ ループの設定をします

ループ 1

作成したデータをループ（繰り返す）してファイル出力する場合はループする回数を入力します。

⑤ 前後に空白を設定します

前空白 0 ms
後空白 0 ms

作成したデータの前後に空白時間を入れたい場合に、数値を入力します。（1msは1/1000秒）

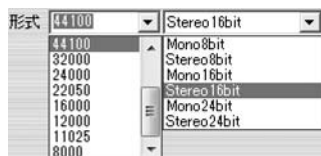
手順4 ファイルを保存する

各項目を設定し、**OK** ボタンをクリックしますと、設定した場所に音声ファイルが保存されます。



⑥保存する音質を設定します

▼をクリックして、ビットレート（音質）を設定します。



⑦MP3として保存する場合は、チェックを入れます

チェックボックスにチェックを入れたら、▼をクリックしてkbpsの値を設定します。数値が大きいほど音質がよくなります。※MP3に保存する場合は、⑥で設定する形式は、16bitに設定してください。

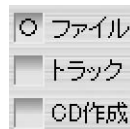


MP3で保存する場合は
チェック！

保存先と保存ファイル名が設定されました

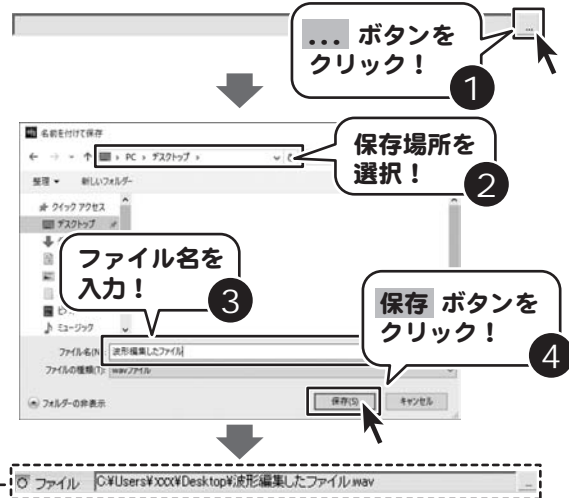
⑧ファイルを○にします

wavまたはmp3ファイルを作成して保存する場合は、「☐ ファイル」をクリックして○にします。



⑨ファイルの保存先と保存するファイル名を設定します

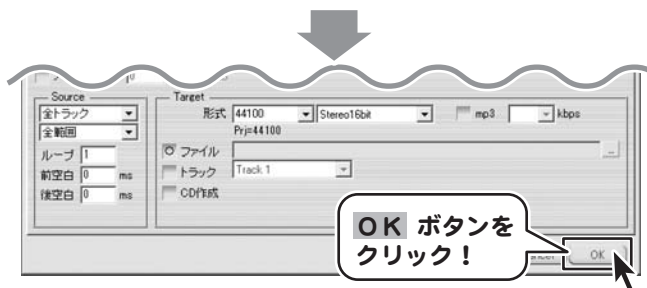
... ボタンをクリックします。名前を付けて保存画面が表示されますので、保存場所を選択し、ファイル名を入力して、保存 ボタンをクリックします。



⑨で設定した保存場所に
音声ファイルが保存されました。



上記の⑦で、MP3にチェックしない場合はwavファイルで保存、チェックするとmp3で保存されます。



手順4 ファイルを保存する

編集した音声ファイルを指定したトラックに貼り付ける

編集したデータをwavファイルにして、指定したトラックに貼り付けることができます。

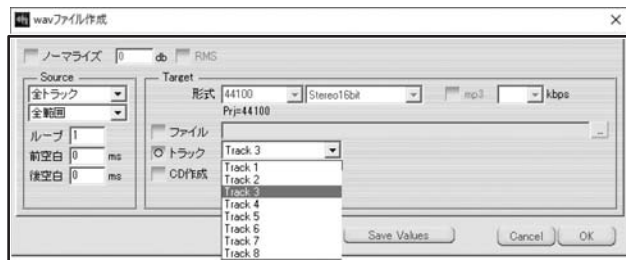
1 「wavファイル作成」画面を表示します

[ファイル]メニューから[wavファイル作成]をクリックして、「wavファイル作成」画面を表示します。

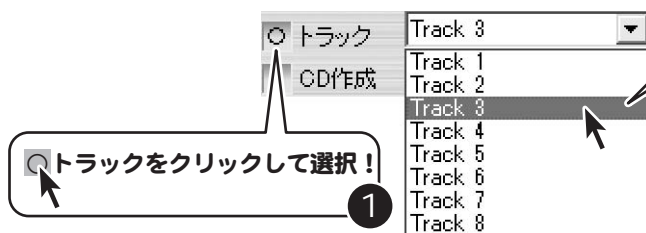


2 各項目を設定をしてファイルを作成します

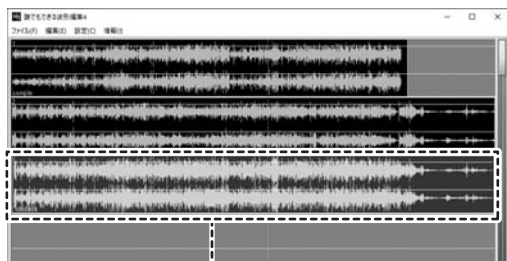
「wavファイル作成」画面の各項目を設定します。



トラックに○をして、ファイルを貼り付けるトラックを選択します。
「☐ トラック」をクリックして☒ にします。



他の項目の設定は、35～36ページをご覧ください。
トラックを選択した場合は、mp3の選択項目は無効になります。



作成されたwavファイルが
指定したトラックに貼り付けられました



手順5 プロジェクトファイルを閉じる・ソフトを終了する


「プロジェクトを閉じる」「ソフトを終了する」操作の前に、プロジェクトファイルの保存作業を行ってください。（プロジェクトファイルの保存方法は、34ページ）

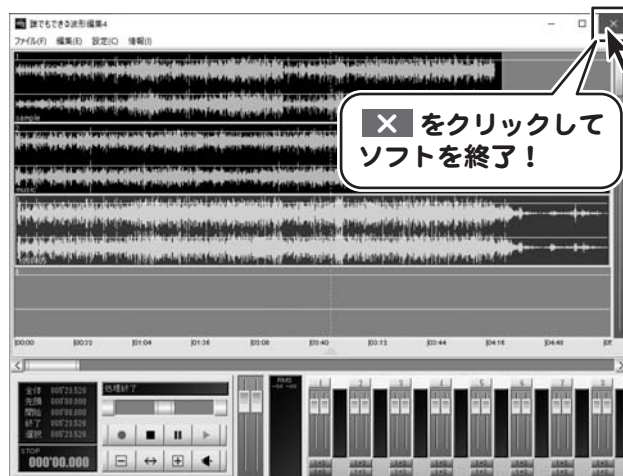
プロジェクトファイルを閉じる

現在開いている画面を閉じる場合は、
[ファイル]メニューから[プロジェクトを閉じる]
をクリックします。



ソフトを終了する

ソフトを終了する場合は、画面右上の  をクリックします。



「音楽コンバーター」でファイルを変換する

ファイルを変換する

音楽コンバーターを使用して、音楽ファイルを「誰でもできる波形編集4」で読み込めるwav形式に変換します。

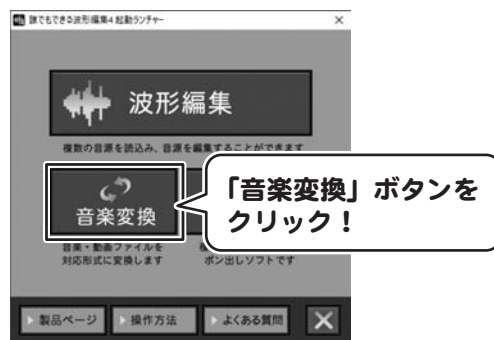
読み込めるファイル形式 : wav, mp3, m4a, aac, wma, mpg, mov, mp4, flv

変換後のファイル形式 : wav

1 「音楽コンバーター」を起動します

本ソフトを起動すると、右図のランチャー画面が表示されます。

「音楽変換」ボタンをクリックします。

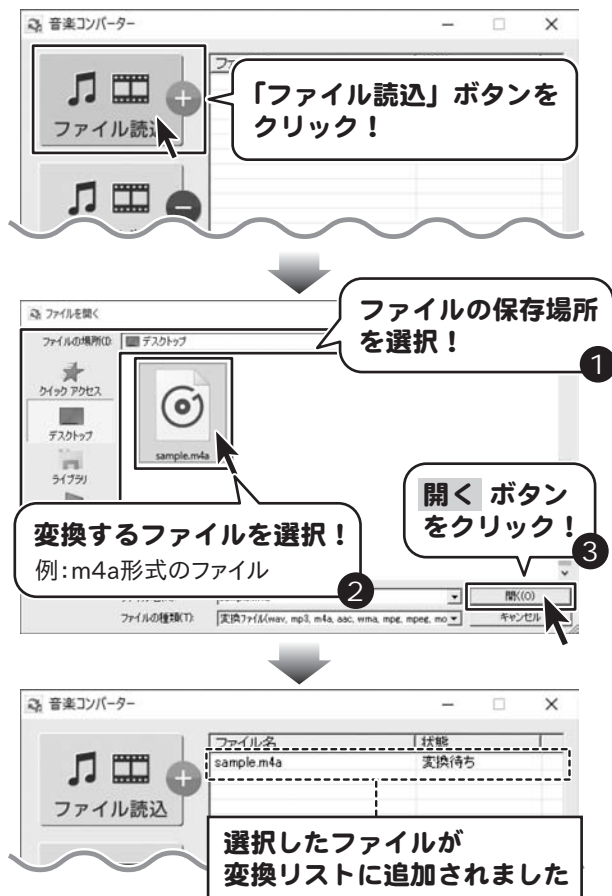


2 変換する音楽ファイルを選択します

「ファイル読み込」ボタンをクリックします。

ファイルを開く画面が表示されますので

- 1 変換するファイルの保存場所を選択し、
- 2 変換するファイルを選択して、
- 3 開くボタンをクリックします。



選択したファイルが変換リストに追加されました。

同様の作業で、複数のファイルを変換リストに追加できます。

「音楽コンバーター」でファイルを変換する

3 変換後のファイルの保存場所を設定します

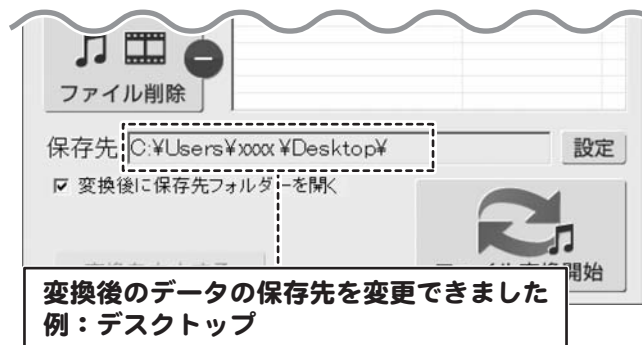
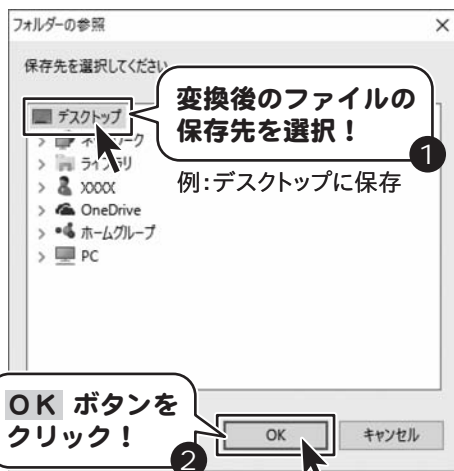
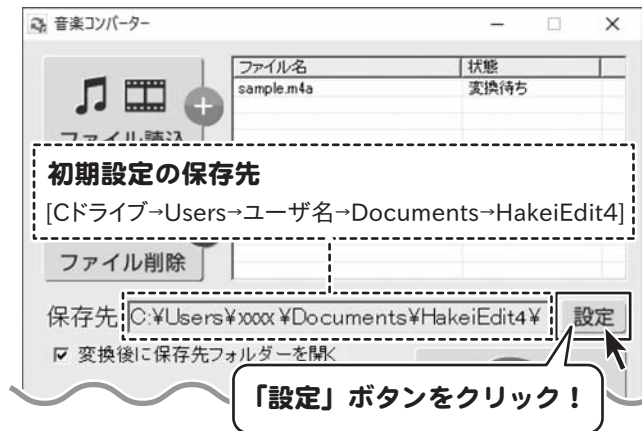
初期設定では、変換後のファイルの保存先は
[Cドライブ→Users→ユーザ名→Documents
→HakeiEdit4]になっています。

保存先を変更する場合は、**設定** ボタンを
クリックします。

フォルダーの参照画面が表示されましたら

- 1 変換後のファイルの保存場所を選択し、
- 2 OK ボタンをクリックします。

「保存先」に、変更した保存場所が表示され
ます。



「音楽コンバーター」でファイルを変換する

4 音楽ファイルを変換します



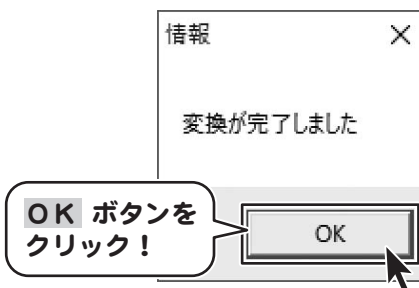
ファイル変換開始

ボタンをクリックして、
ファイルの変換を開始します。



「変換が完了しました」と表示されましたら
OK ボタンをクリックします。

「☐変換後に保存先フォルダーを開く」に
チェックを入れている場合は、
変換後のファイルの場所が表示されます。



wavファイルに変換できました

「誰でもできるポン出しソフト」操作方法

効果音をポン出しする

「誰でもできるポン出しソフト」は、12個あるパネルにそれぞれ効果音やBGMなどの音源を読み込んでキーボードを押すだけで、音をポンと出すことができます。

※早送り、巻き戻し、1曲ごとに一時停止することはできません。

読み込みした元の音楽ファイルのファイル名を変更したり、削除、移動すると再生不可になりますのでご注意ください。

読込可能なファイル形式：wav / mp3

セッティングファイルの保存形式：pnt

1 「誰でもできるポン出しソフト」を起動します

本ソフトを起動すると、右図のランチャー画面が表示されます。

「ポン出し」ボタンをクリックします。



誰でもできるポン出しソフトが起動しました。

ソフトが起動すると、右図のメインが表示されます。

全部で12個のパネルがあります。
各パネルに音源を読み込みます。



「誰でもできるポン出しソフト」操作方法

2 パネルに音源を読み込みます

各パネルにある「開く」ボタンをクリックします。

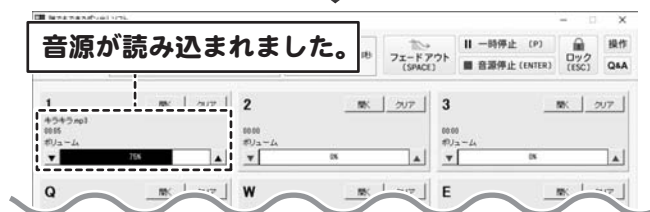
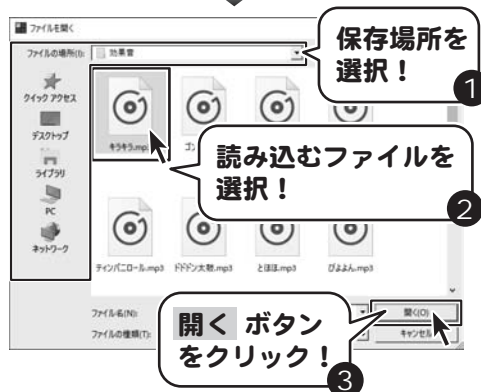
ファイルを開く画面が表示されますので

- ① 変換するファイルの保存場所を選択し、
- ② 変換するファイルを選択して、
- ③ 開く ボタンをクリックします。

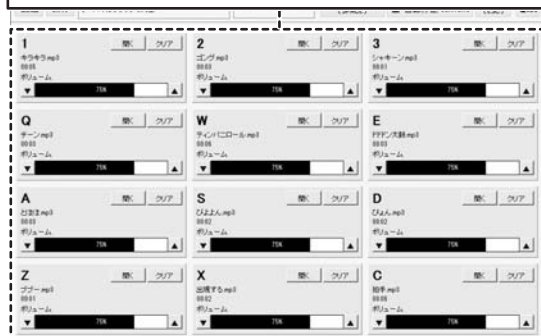
読込可能なファイル形式 : wav / mp3

読み込むファイルの保存場所を選択し、
ファイルを選択して 開く ボタンをクリック
します。

同じ操作を繰り返して、12個のパネルに
それぞれ音源を読み込みます。



最大12個の音源を読み込むことができます。



「誰でもできるポン出しソフト」操作方法

3 音源を再生します

読み込んだ音源の再生は、各パネルの左上に表示されているキーボードのキーを押します。

キー設定は、「デフォルト」「10キー」「ファンクションキー」の3パターンから選択できます。
「☐パネルクリックで再生」にチェックを入れるとクリック操作で再生も可能です。

再生時のキーを設定！

キー設定
☒ デフォルト ☐ 10キー ☐ ファンクションキー
☐ パネルクリックで再生

各パネルに表示されているキーを押すと音源が再生！



図例：デフォルトのキー設定

他のパネルの音源も再生して、重ねて再生することも可能です。

※各音源ごとの一時停止・再開はできません。

再生しているパネルは黄色になります。



memo

キー設定

ファンクションキー



デフォルト

10キー

「誰でもできるポン出しソフト」操作方法

4 一時停止・フェードアウト・音源停止・ロック・クリアの操作

一時停止・再開

「一時停止」ボタンまたはキーボードの「P」キーで再生している音源を一時停止します。
「再開」ボタンまたはキーボードの「U」キーで再開します。

音源停止

「音源停止」ボタンまたはキーボードの「Enter」キーで、再生している音源をすべて停止します。途中からの再生はできません。

フェードアウト

「フェードアウト」ボタンまたはキーボードの「スペース」キーで、再生している音源をフェードアウトします。
フェードアウトは、0～2秒間で設定可能です。

ロック

「ロック」ボタンまたはキーボードの「Esc」キーで、キーボード操作をロックします。
パネルクリックでの操作はロックされません。

クリア

各パネルにある「クリア」ボタンは、読み込んである音源、ボリューム設定をクリアします。

再生している音源を操作！

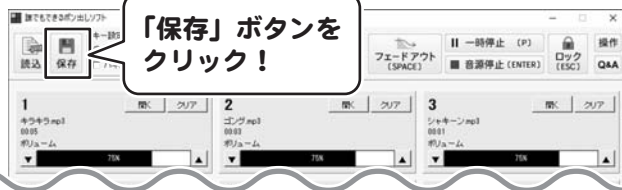


ロック
ボタンは
キーボード操作をロック！

「クリア」ボタンは、
パネルの内容をクリアします。

5 セッティングファイルを保存します

「保存」ボタンをクリックして、各パネルに音源を読み込んである状態をセッティングファイルとして保存します。（拡張子 .pnt）

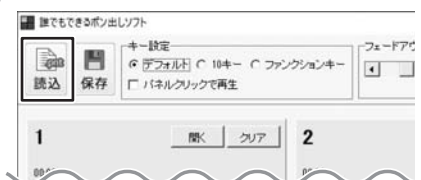


「保存」ボタンを
クリック！



「読み込み」ボタンでファイルを開きます

保存したセッティングファイル（拡張子 .pnt）は、「読み込み」ボタンをクリックしてファイルを選択、または、保存ファイルをダブルクリックすると開きます。



お問い合わせ窓口

メールでのお問い合わせ

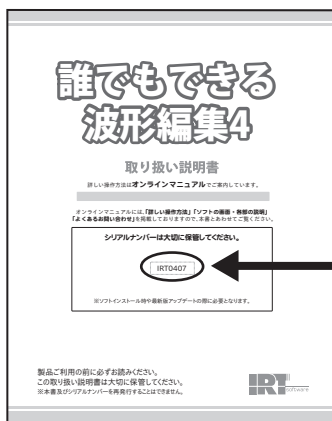
E-mail info@irtnet.jp

サポート対応時間：10:00～17:30（土・日、祭日を除く）

本ソフトに関するご質問・ご不明な点などございましたら、パソコンの状況など下記の例を参考に出来るだけ詳しく書いていただき、メールにてユーザーサポートまでご連絡ください。

○ソフトのタイトル・バージョン
例:「誰でもできる波形編集4」

○ソフトのシリアルナンバー
本書の表紙に貼付されています。



シリアルナンバーシール
貼付場所

○ソフトをお使いになられているパソコンの環境

・OS及びバージョン

例:Windows 10 Windows Updateでの最終更新日〇〇年〇月〇日

・ブラウザのバージョン

例:Internet Explorer 11

・パソコンの仕様

例:SONY XXXX-XXX-XX Pentium III 1GHz HDD 500GB Memory 2GB

・プリンターなど接続機器の詳細

例:プリンター EPSONのXXXX(型番)を直接ケーブルで接続しているインクジェットプリンター、
ドライバースoftwareは更新済み

○お問合せ内容

例:～の操作を行ったら、～というメッセージがでてソフトが動かなくなった
□□□部分の操作について教えてほしい…etc

○お名前

○ご連絡先など

※メールの場合、お客様のメールサーバーのドメイン拒否設定により、
弊社からのメールが受信されない場合がありますので、その際は設定をご確認ください。

お問い合わせ窓口

10分間電話サポート(予約制) サービス

10分間電話予約サポート(予約制)をご利用になるには、事前にユーザー登録が必要となります。下記ページからユーザー登録をおこなってください。
※ユーザー登録の際は、シリアル番号の入力が必須となります。
シリアル番号は、本書の表示に貼付しています。

IRTホームページ ユーザー登録ページ

URL <http://irtnet.jp/user/>

10分間電話予約サポート(予約制)の詳しい内容は下記の弊社サポートページをご覧ください。

IRTホームページ サポートページ

URL <http://irtnet.jp/support.htm>

※サポートサービスは、予告無く変更、または終了する場合があります。
最新のサポート情報は、弊社ホームページ(上記)をご覧ください。

IRTホームページ

URL <http://irtnet.jp/>

ホームページでは、**ソフトウェアの最新情報、アップデート情報**をお知らせしております。最新版のソフトウェアをダウンロードしてお使いいただけます。

オンラインマニュアル

URL http://irtnet.jp/manual/hakei_hensyu4/

オンラインマニュアルでは、**詳しいソフトの操作方法や画面説明、よくあるお問い合わせ**などを掲載していますので本書と合わせてご覧ください。



株式会社アイアールティー