

はじめての ボーカル編集

取り扱い説明書

シリアルナンバーは大切に保管してください。

IRT0362

※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 |
| 基本の操作 | |
| 音声ファイルをアイテムとして追加する | 9～10 |
| 再生する | 11 |
| 一部をリピート再生する | 12 |
| トラックを追加する | 13 |
| アイテムを切り取る | 14 |
| アイテムを貼り付ける | 15 |
| プロジェクトを保存する | 16 |
| プロジェクトを開く | 17 |
| プロジェクトを音声ファイルとして保存する | 18 |
| アイテムを編集する | |
| アイテム編集画面を表示する | 19 |
| アイテム設定をする | 20～22 |
| ピッチ（音の高さ）を編集する | 23～27 |
| フォルマント（声質）を編集する | 28～30 |
| ボリュームを編集する | 31～34 |
| パン（音の左右の配置）を編集する | 35～37 |
| ダイナミクス（出力音量）を編集する | 38～41 |
| タイミングを編集する | 42～45 |
| 誤検出されたピッチを修正する | 46～49 |
| 編集モードを切り替える | 50 |
| アイテムの編集を終了する | 51 |
| アイテムのグラフをコピーする | 52～56 |
| その他の機能 | |
| 音量を調節する | 57 |
| テンポ、拍子を設定する | 58 |
| トラックの名前を変更する | 59～60 |
| ファイルを変換する | 61～63 |
| お問い合わせ窓口 | 66～67 |



PDFマニュアルについて

本ソフトには、PDF マニュアルが同梱されております。
ソフトをインストールすると、パソコン上に PDF マニュアルのショートカット
アイコンが表示されます。（7～8 ページをご参照ください）

PDF マニュアルには、「ソフトの画面・各部の説明」と「よくあるお問い合わせ」
を掲載しておりますので、冊子の取扱説明書とあわせてご覧ください。

動作環境

■対応OS : Windows XP / Vista / 7 / 8 / 8.1 ※Mac には対応していません。

※日本語版32bitOSのみの対応です。各種ServerOSには対応していません。

■Windows 7 / 8 / 8.1 64bitでは、WOW64(32bit互換モード)で動作します。

※Windows 8.1 RTM版で動作確認済みです。

※Windows 8 / 8.1 では、デスクトップモードのみ対応です。

■サービスパック : 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。

■CPU : 2.0GHz Pentiumまたは同等クラスのプロセッサ以上

■メモリ : 1GB以上 (Windows Vista / 7 / 8 / 8.1 の場合は2GB以上必須)

■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

■CD-ROM : 倍速以上

■ハードディスク : 50MB以上の空き容量 (インストール時) ※データ保存の為の空き容量が別途必要となります。

■対応ファイル形式 : <はじめてのボーカル編集>

読込 : WAV / MIDI

出力 : WAV

<ファイル変換ツール>

読込 : MP3 / M4A / AAC

出力 : WAV

■その他 : インターネット接続環境必須

※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。

※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。

※管理者権限を持ったユーザーでお使いください。

※マイクロソフトのサポート期間が終了したOSでの動作は保証いたしません。

※他のソフトとの互換性はありません。

※本ソフトではデータが大きすぎる音声ファイルや一度にたくさんの音声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。

※作成した音源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。

【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。

※パソコン本体や各種ハードウェア、また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。

【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。

※本ソフトを運用された結果の影響につきましては、当社は一切の責任を負いかねます。

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。

※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。

その他

Microsoft、Windows、Windows XP、Windows Vista、Windows 7、Windows 8、Windows 8.1は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標または商標です。

Pentium 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。

Mac OSは米国および他国のApple Inc.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、登録商標または商標です。

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『はじめてのボーカル編集』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

インストール時には、ハードディスクの空き容量が50MB以上必要（左記以外にデータ保存の為の空き容量が別途必要）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-ROM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。

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、[コンピューター※]→[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 XPの場合は[マイコンピュータ]、
Windows Vistaの場合は[コンピュータ]



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。



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。



インストール方法とアンインストール方法

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

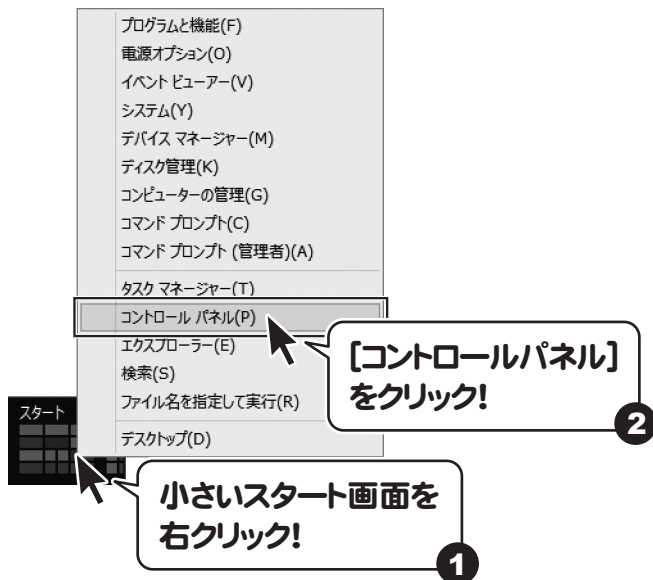
アンインストール方法

お使いのパソコンから『はじめてのボーカル編集』をアンインストール（削除）します。


本ソフトを完全に終了して、
タスクバーの左下あたりにマウスカーソルを合わせます。




小さいスタート画面が表示されますので、右クリックをして、表示されるメニューから



「コントロールパネル」→「プログラムのアンインストール」で
一覧表示されるプログラムの中から「はじめてのボーカル編集」を選択して「アンインストール」を
クリックすると、確認メッセージが表示されますので、**はい** ボタンをクリックするとアンインストールが
実行されます。

※Windows OSが7の場合、 ボタン→「コントロールパネル」→
「プログラムのアンインストール」を選択してアンインストールを行ってください。

※Windows OSがVistaの場合、 ボタン→「コントロールパネル」→
「プログラムのアンインストールと変更」を選択してアンインストールを行ってください。

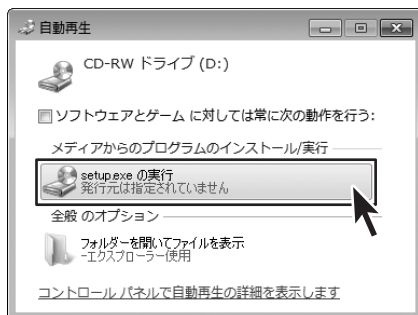
※Windows OSがXPの場合、「スタート」→「コントロールパネル」→「プログラムの追加と削除」を
選択してアンインストールを行ってください。

インストール方法とアンインストール方法

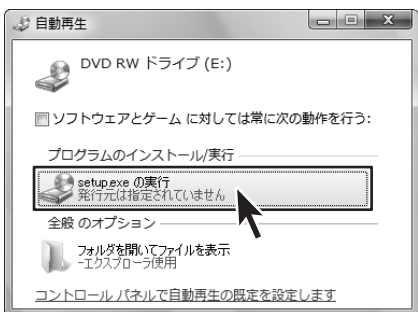
インストール中、またはアンインストール中に下のような画面が表示された場合
次の手順で作業を続けてください。



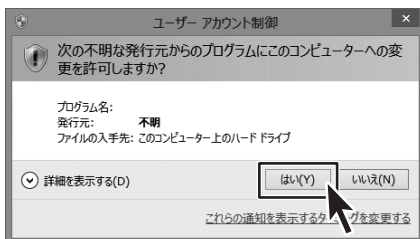
Windows 8、8.1で[自動再生]画面が
表示された場合
[setup.exeの実行]をクリックしてください。



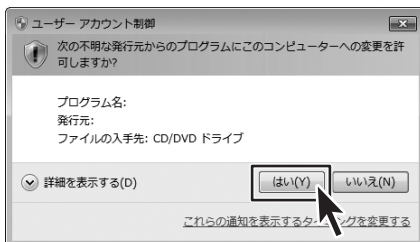
Windows 7で[自動再生]画面が表示された場合
[setup.exeの実行]をクリックしてください。



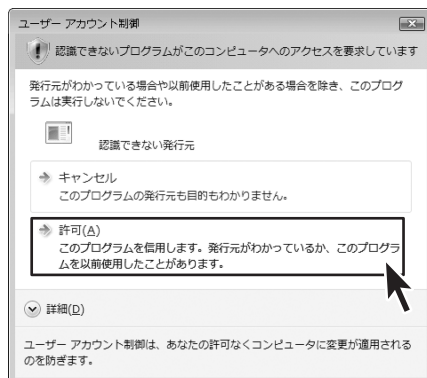
Windows Vistaで[自動再生]画面が
表示された場合
[setup.exeの実行]をクリックしてください。



Windows 8、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。



Windows Vistaで[ユーザーアカウント制御]画面が
表示された場合
[許可]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。

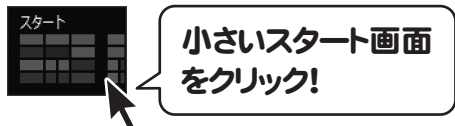
スタート画面 (Windows 8、8.1) からの起動




タスクバーの左下あたりにマウスカースルをあわせます。



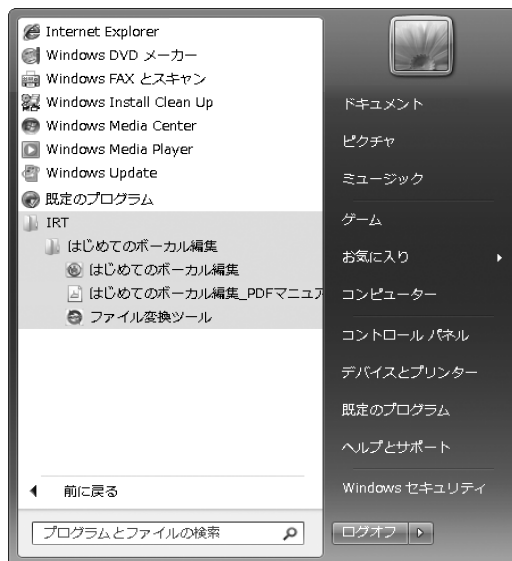
小さいスタート画面が表示されますので、クリックをします。



スタート画面が表示されますので、スタート画面上で右クリックして、 をクリックして「IRT」→「はじめてのボーカル編集」をクリックしますと、本ソフトが起動します。


起動方法

スタートメニュー (Windows XP、Windows Vista、Windows 7) からの起動



デスクトップ左下の



ボタン (Windows Vista の場合は  ボタン、Windows XP の場合は [スタート] ボタン) をクリックして「すべてのプログラム」→「IRT」→「はじめてのボーカル編集」→「はじめてのボーカル編集」をクリックしますと、本ソフトが起動します。

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「はじめてのボーカル編集」のショートカットアイコンが作成されます。



はじめてのボーカル編集

はじめてのボーカル編集
デスクトップショートカットアイコン



ファイル変換
ツール

ファイル変換ツール
デスクトップショートカットアイコン



はじめてのボーカル編集_PDFマニュアル

はじめてのボーカル編集_PDFマニュアル
デスクトップショートカットアイコン

基本の操作

音声ファイルをアイテムとして追加する

編集を行う音声ファイルを本ソフトに読み込みます。読み込まれた音声ファイルをアイテムと呼びます。

1 アイテムを追加する位置を選択します

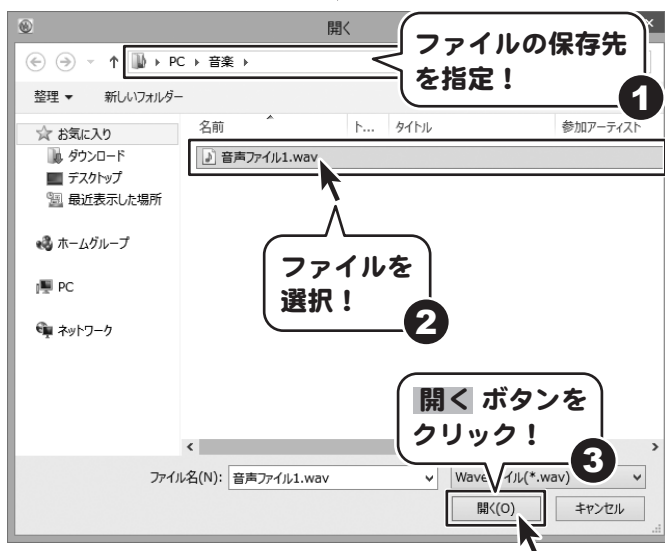
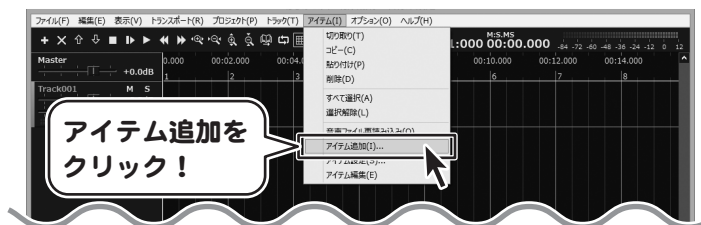
メイン画面のアイテム表示欄をクリックして、アイテムを追加するトラックを選択します。

※二つ目以降のアイテムを追加する際には同様の方法で、時間を選択することができます。



2 読み込む音声ファイルを選択します

メイン画面のアイテムメニューから「アイテム追加」をクリックします。開く画面が表示されますので、音声ファイルの保存先を指定し、音声ファイルを選択後、開く ボタンをクリックしてください。

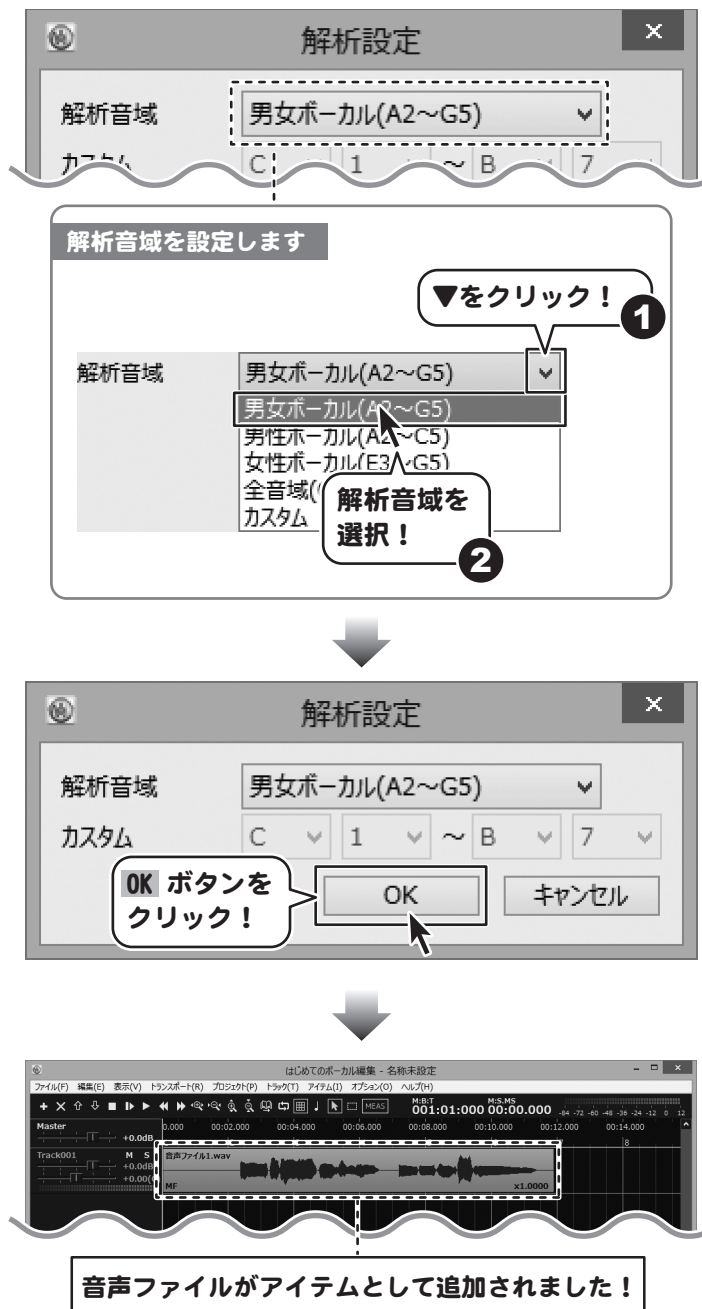


基本の操作

3 音声ファイルを解析します

追加する音声ファイルを選択しますと、解析設定画面が表示されますので、解析音域を選択して、OK ボタンをクリックしますと、音声ファイルが解析され、アイテムとして追加されます。

※設定画面で「アイテム追加時に解析設定を表示する」がチェックされていない場合には、解析設定画面は表示されません。



基本の操作


再生する


1 再生を開始する位置を設定します

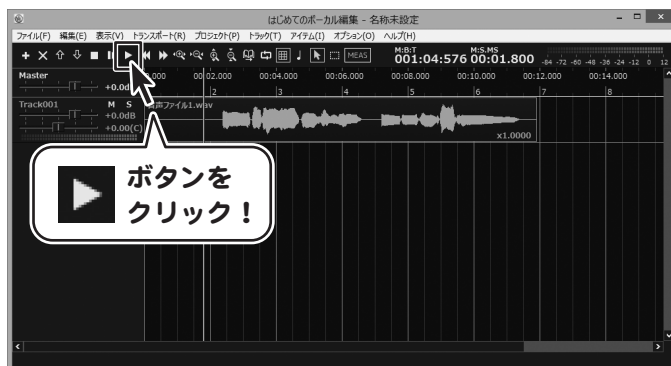
メイン画面のアイテム表示、またはタイムスケールをクリックして再生を開始する位置を設定します。



2 再生を開始します

再生を開始する位置が設定できましたら、 ボタンをクリックしますと、再生が開始されます。

再生を停止するには  ボタンをクリックします。



基本の操作

一部をリピート再生する


1 リピート再生する区間を設定します

メイン画面のタイムスケールをドラッグしてリピート再生する区間を設定します。




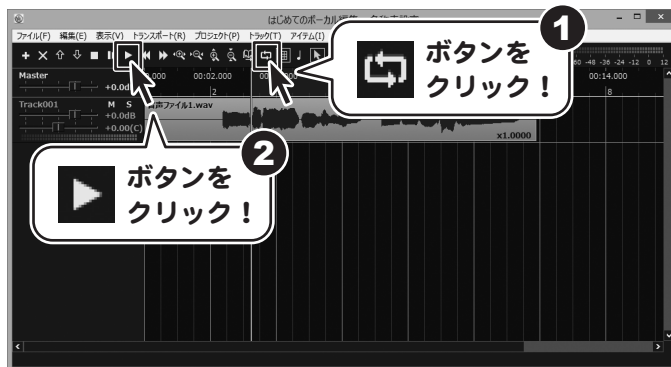
2 再生を開始します

リピート再生する区間が

設定できたら、 ボタンをクリックしてリピート再生を有効にします。

 ボタンをクリックしますと、再生が開始されます。

再生を停止するには  ボタンをクリックします。



基本の操作

トラックを追加する

複数のパートのアイテムを追加して編集するにはトラックを使用します。

メイン画面のトラックメニューから
トラック追加をクリックすると、
新しいトラックが追加されます。

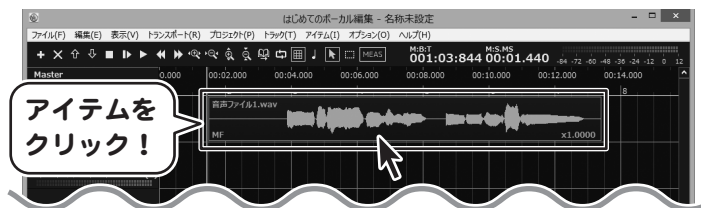


基本の操作

アイテムを切り取る

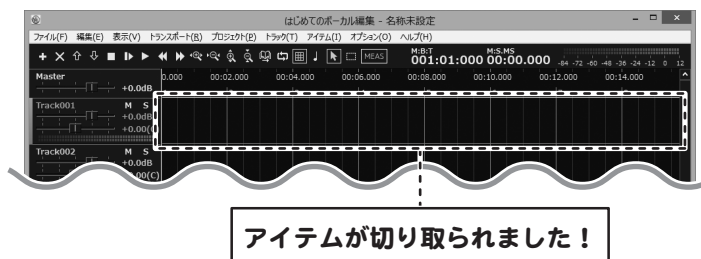
1 切り取るアイテムを選択します

切り取りを行うアイテムを、クリックして選択します。選択されたアイテムは、背景と波形の色が反転して表示されます。



2 アイテムを切り取ります

切り取りを行うアイテムが選択できたら、アイテムを右クリックして表示されるメニューから切り取りをクリックしますと、選択されたアイテムが切り取られ、クリップボードに読み込まれます。



切り取らずにコピーするには

アイテムを切り取る際に、コピーを選択すると、アイテムを残したままクリップボードに読み込むことができます。



基本の操作

アイテムを貼り付ける

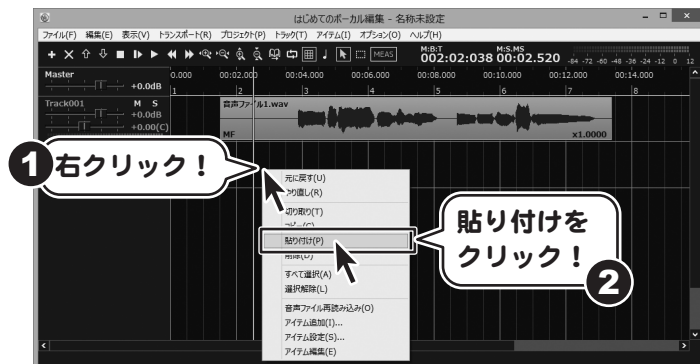
1 貼り付ける場所を選択します

14ページの手順にそって、切り取り、またはコピーをしたら、アイテムを貼り付ける場所をクリックします。アイテムは選択されたトラックの再生バーがある位置に貼り付けられます。



2 アイテムを貼り付けます

貼り付ける場所が選択できたら、右クリックして表示されるメニューから貼り付けをクリックしますと、アイテムが貼り付けられます。

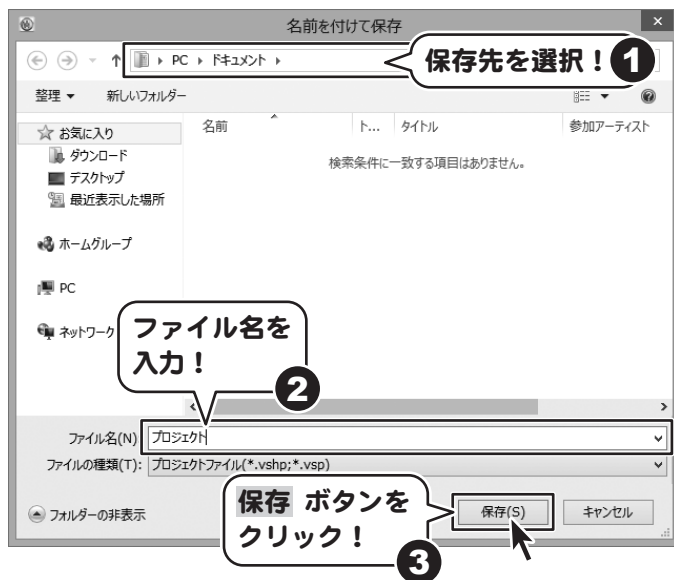
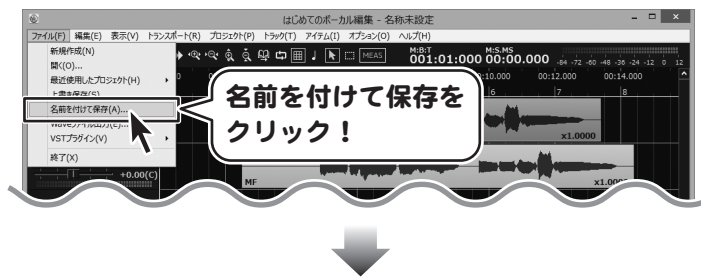


基本の操作

プロジェクトを保存する

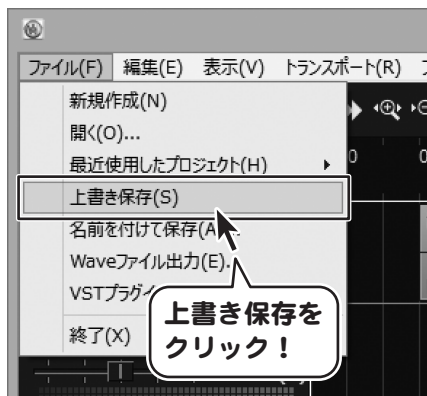
編集したデータをプロジェクトファイルとして保存します。
保存されたプロジェクトファイルには音声データは含まれません。
使用した音声ファイルは移動しないようにしてください。

ファイルメニューから、
名前を付けて保存をクリックしますと、
名前を付けて保存画面が
表示されますので、保存先を選択し、
ファイル名を入力して、**保存** ボタンを
クリックします。



開いたファイルを 保存するには

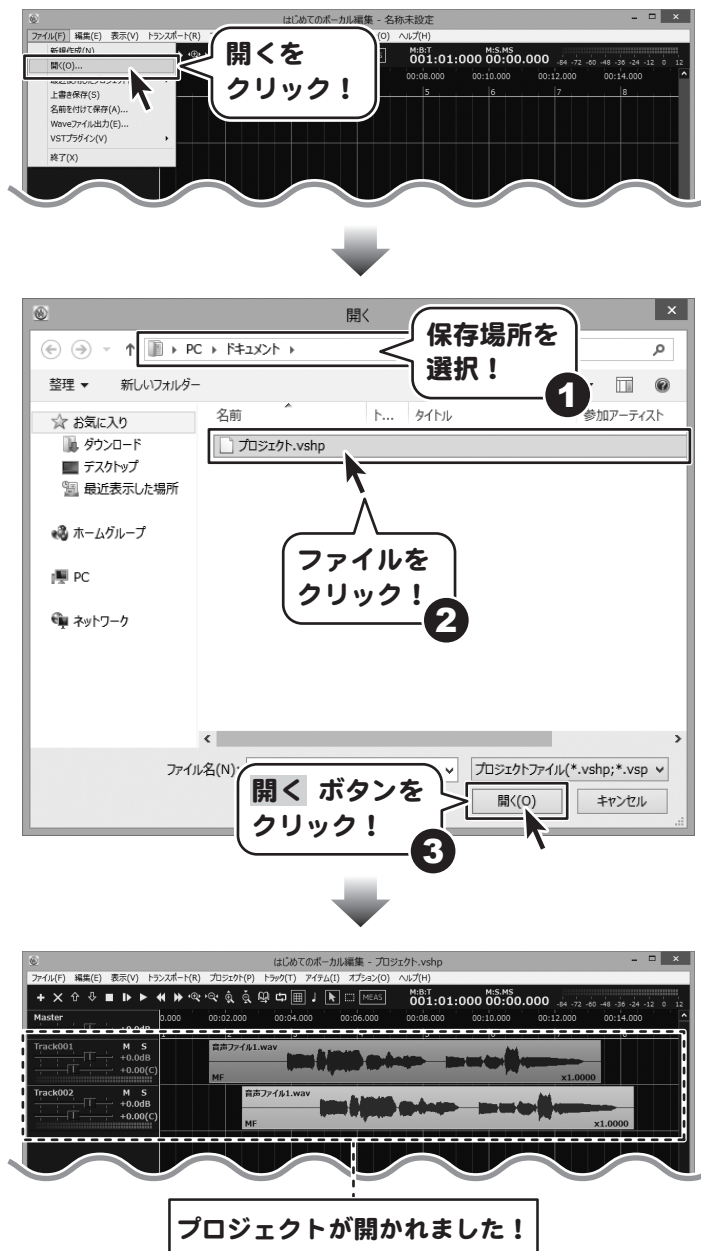
開いたプロジェクトファイルを
変更した後、同じファイルに
上書き保存するには、
ファイルメニューから上書き保存を
クリックします。
※プロジェクトファイルを開く方法は
17ページをご覧ください。



基本の操作

プロジェクトを開く

ファイルメニューから、開くをクリックしますと、開く画面が表示されますので、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。

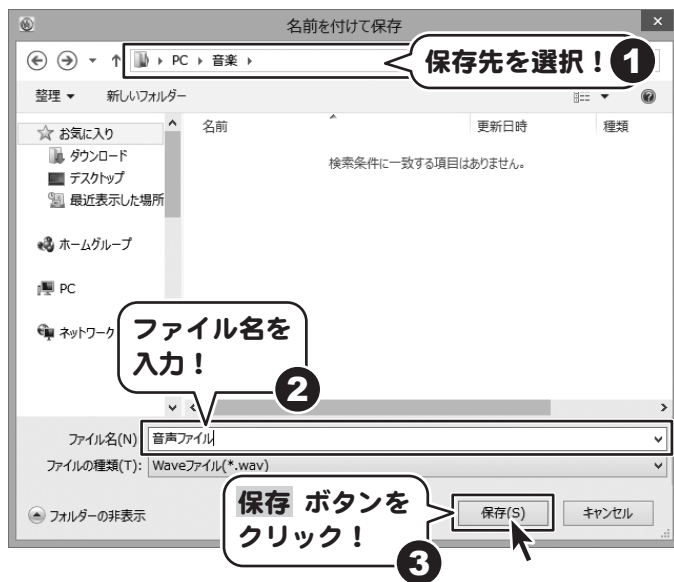


基本の操作

プロジェクトを音声ファイルとして保存する

プロジェクトファイルはそのままでは音楽プレイヤーで再生することができません。
Wave形式の音楽ファイルとして保存することで、音楽プレイヤーで再生できるようになります。

ファイルメニューから、
Waveファイル出力をクリックしますと、
名前を付けて保存画面が
表示されますので、保存先を選択し、
ファイル名を入力して、**保存** ボタンを
クリックします。



アイテムを編集する

アイテム編集画面を表示する

アイテムを編集するにはアイテム編集画面を表示します。

1 編集するアイテムを選択します

アイテム編集画面を表示するには、編集を行いたいアイテムをクリックして選択します。



2 アイテム編集画面を表示します

アイテムが選択できましたら、アイテムを右クリックして表示されるメニューからアイテム編集をクリックしますと、アイテム編集画面が表示されます。



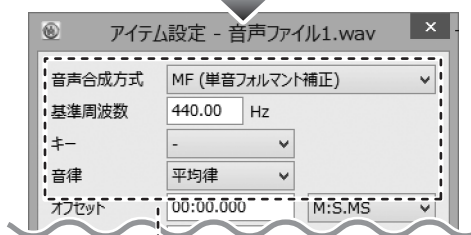
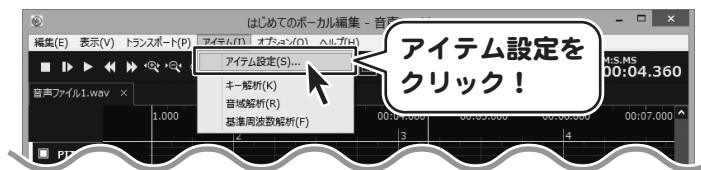
アイテムを編集する

アイテム設定をする

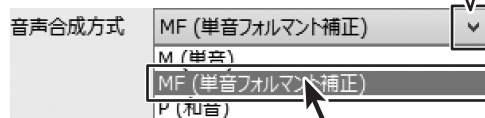
一部の機能は使用する前にアイテム設定が必要となります。

1 音声合成方式と音律を設定します

アイテム編集画面の
アイテムメニューからアイテム設定を
クリックします。
アイテム設定画面が表示されますので、
音声合成方式と音律を選択して
OK ボタンをクリックします。

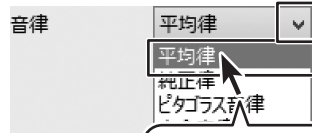


音声合成方式を選択します



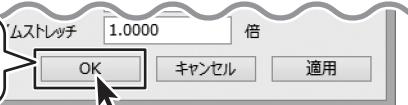
音声合成方式を
選択!

音律を選択します



音律を選択! 2

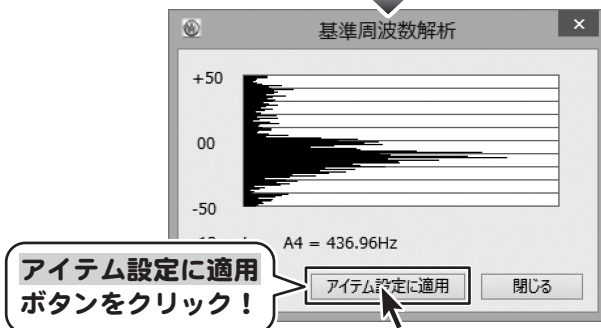
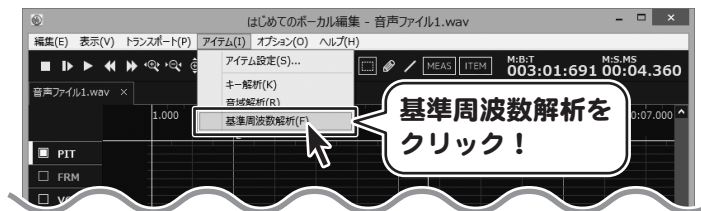
OK ボタンを
クリック!



アイテムを編集する

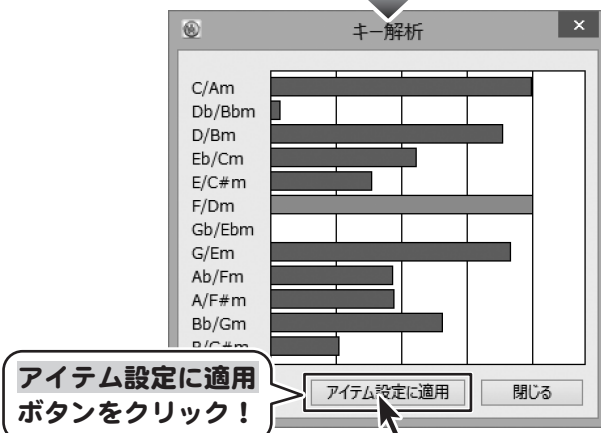
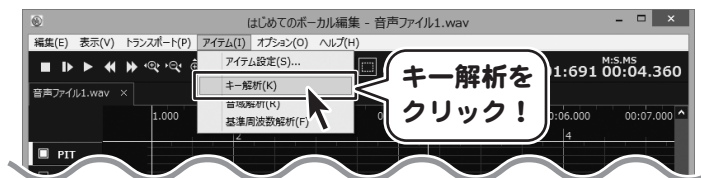
2 基準周波数を設定します

音声合成方式と音律が選択できましたら、アイテムメニューから基準周波数解析をクリックします。
基準周波数が解析され、基準周波数解析画面に結果が表示されますので、**アイテム設定に適用** ボタンをクリックします。



3 キーを設定します

基準周波数が設定できましたら、アイテムメニューからキー解析をクリックします。
キーが解析され、キー解析画面が表示されますので、**アイテム設定に適用** ボタンをクリックします。



アイテムを編集する

4 小節オフセットを設定します

キーが設定できたら、編集メニューから小節オフセット設定をクリックして、小節オフセットを設定します。



アイテムを編集する

ピッチ (音の高さ) を編集する



PIT

ピッチ編集モードでは音の高さを編集することができます。
編集前のピッチはオレンジ色で、編集後のピッチは黄色で表示されます。

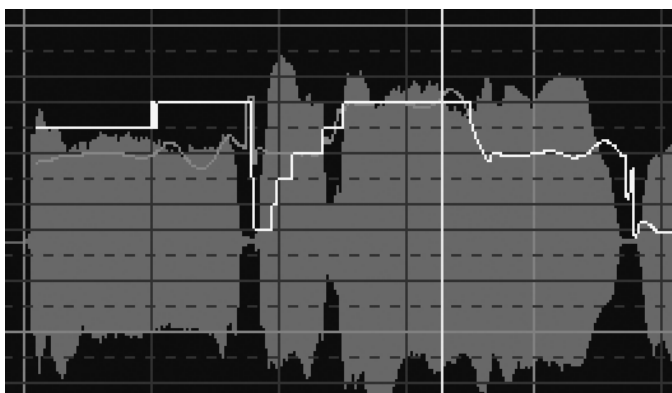


ペンツール

ドラッグしてピッチのグラフを書くことができます。
右クリックしたままドラッグすることで
ピッチが初期化されます。



ボタンのように、スナップが
有効になっていると、半音単位で
グラフを書くことができます。



ペンツールでグラフを書いた例

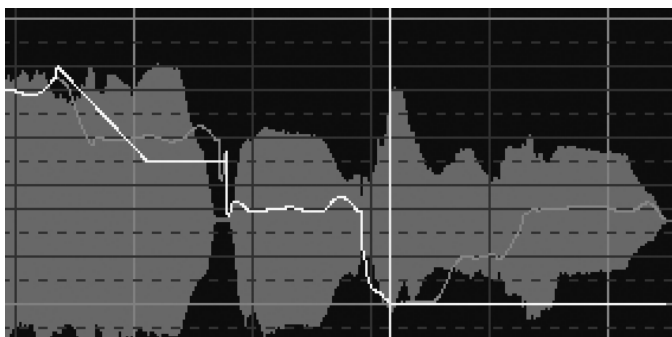


直線ツール

ドラッグして直線のグラフを書くことが
できます。
Ctrlキーを押しながらドラッグすると、
水平なグラフを書くことができます。



ボタンのように、スナップが
有効になっていると、始点と終点が
半音単位になります。



直線ツールでグラフを書いた例

アイテムを編集する



選択ツール

編集を行う部分をドラッグします。
全体を編集するには編集メニューから
すべて選択をクリックします。

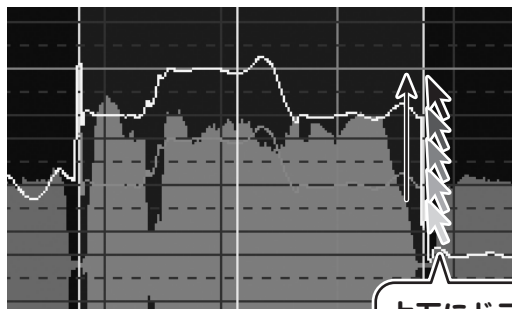
選択された範囲内ではグラフを
ドラッグして上下に移動できます。



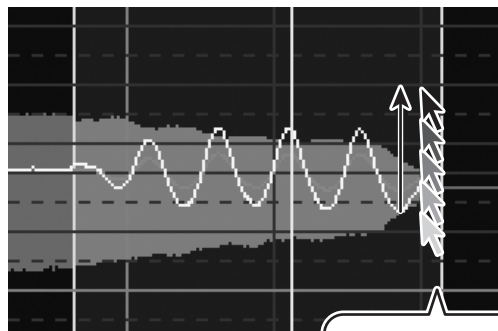
ボタンのように、スナップが
有効になっていると、半音単位で
グラフを移動することができます。
Ctrlキーを押しながら上下に
ドラッグすると、ビブラートを
強調したり、抑制したりすること
ができます。

また、右クリックメニューから様々な
効果をつけることができます。

選択を解除するには、編集メニューから
選択解除をクリックします。



ピッチのグラフを移動した例



ビブラートを強調した例

アイテムを編集する

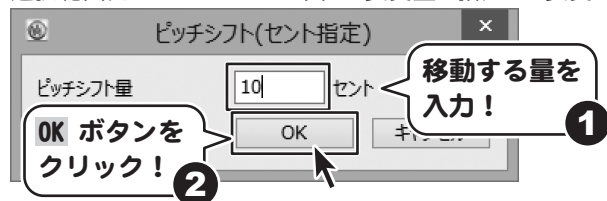
右クリックメニュー

初期化

選択範囲内のピッチを初期化します。

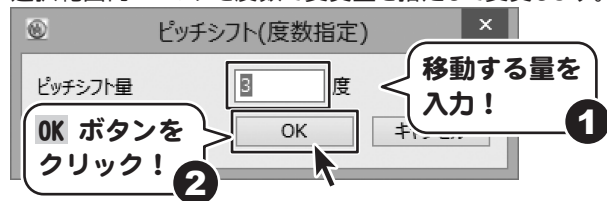
セント指定ピッチシフト

選択範囲内のピッチをセント単位で変更量を指定して変更します。



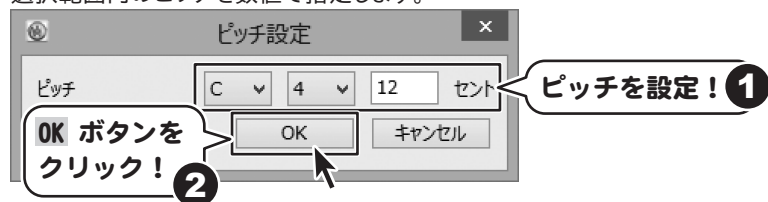
度数指定ピッチシフト

選択範囲内のピッチを度数で変更量を指定して変更します。



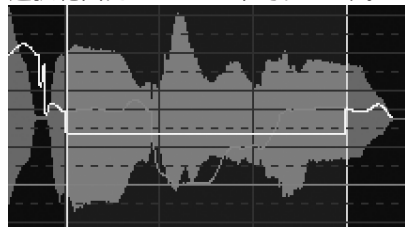
ピッチ設定

選択範囲内のピッチを数値で指定します。



平均化

選択範囲内のピッチを平均化します。

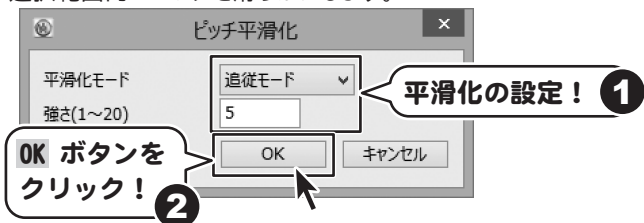


平均化した例

アイテムを編集する

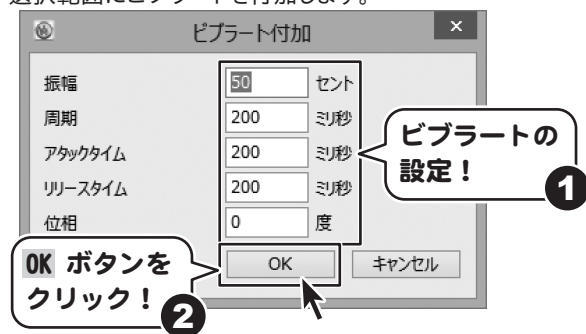
平滑化

選択範囲内のピッチを滑らかにします。



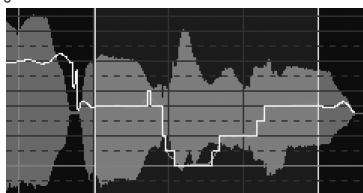
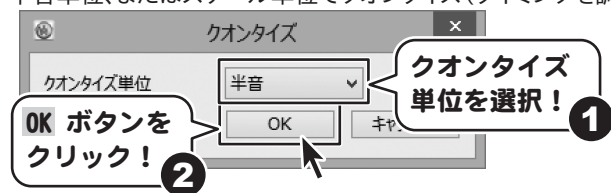
ビブラート付加

選択範囲にビブラートを付加します。



クオンタイズ

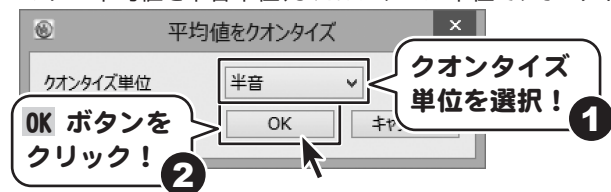
半音単位、またはスケール単位でクオンタイズ(タイミングを調整)します。



クオンタイズを行った例

平均値をクオンタイズ

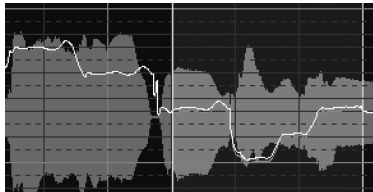
ピッチの平均値を半音単位、またはスケール単位でクオンタイズします。



アイテムを編集する

自動補正

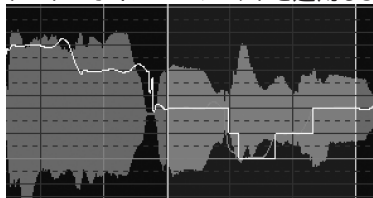
ビブラートを除いたピッチがスケール上になるようにピッチを補正します。



自動補正を行った例

ケロケロボイス

ケロケロボイスのエフェクトを適用します。ケロケロボイスを使用するとピッチが平坦になります。



ケロケロボイスを適用した例

アイテムを編集する

フォルマント(声質)を編集する



フォルマント編集モードでは声質を編集することができます。
フォルマントはピンクで表示されます。

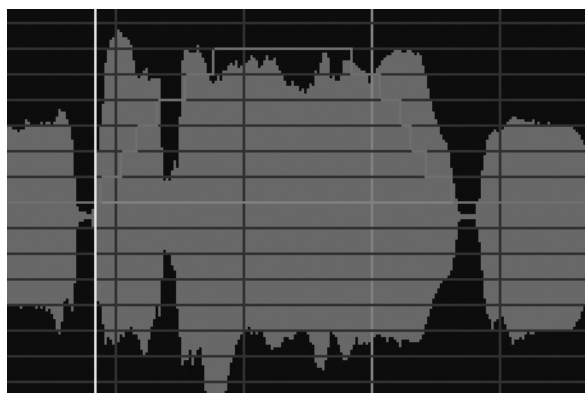


ペンツール

ドラッグしてフォルマントのグラフを書くことができます。
右クリックしたままドラッグすることで
フォルマントが初期化されます。



ボタンのように、スナップが
有効になっていると、半音単位で
グラフを書くことができます。



ペンツールでグラフを書いた例

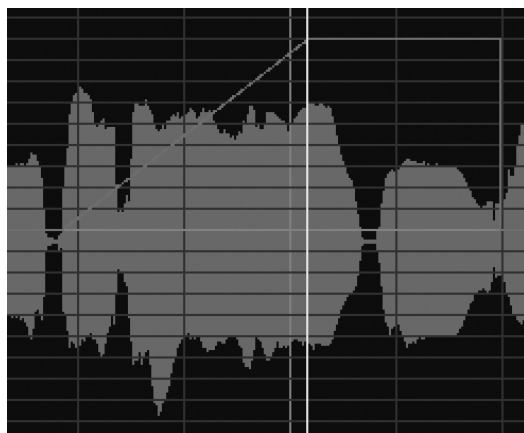


直線ツール

ドラッグして直線のグラフを書くことが
できます。
Ctrlキーを押しながらドラッグすると、
水平なグラフを書くことができます。



ボタンのように、スナップが
有効になっていると、始点と終点が
半音単位になります。



直線ツールでグラフを書いた例

アイテムを編集する



選択ツール

編集を行う部分をドラッグします。
全体を編集するには編集メニューから
すべて選択をクリックします。

選択された範囲内ではグラフを
ドラッグして上下に移動できます。



ボタンのように、スナップが
有効になっていると、半音単位で
グラフを移動することができます。
また、右クリックメニューから様々な
効果をつけることができます。

選択を解除するには、編集メニューから
選択解除をクリックします。



上下にドラッグ!

フォルマントのグラフを移動した例

アイテムを編集する

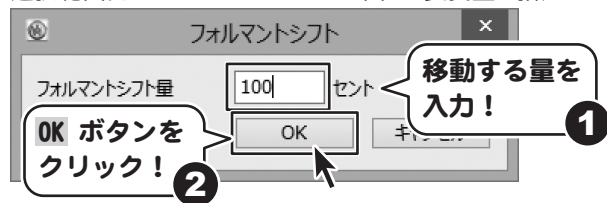
右クリックメニュー

初期化

選択範囲内のフォルマントを初期化します。

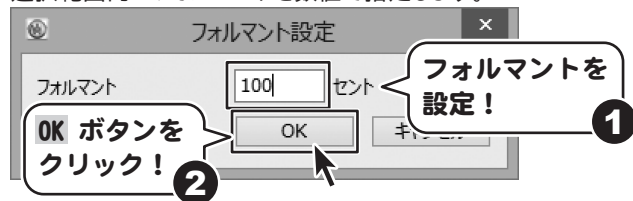
フォルマントシフト

選択範囲内のフォルマントをセント単位で変更量を指定して移動します。



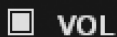
フォルマント設定

選択範囲内のフォルマントを数値で指定します。



アイテムを編集する

ボリュームを編集する

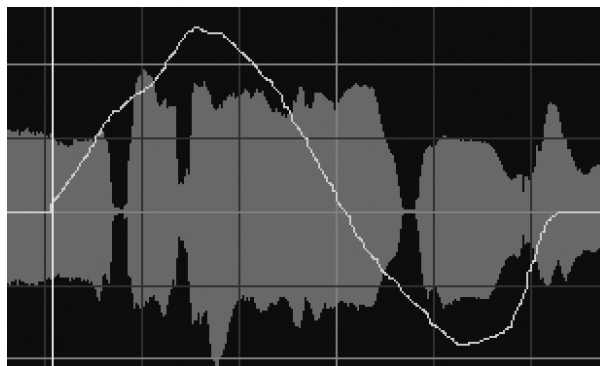


ボリューム編集モードでは入力音量に対する出力音量を編集することができます。
ボリュームは黄緑で表示されます。



ペンツール

ドラッグしてボリュームのグラフを書
くことができます。
右クリックしたままドラッグすることで
ボリュームが初期化されます。

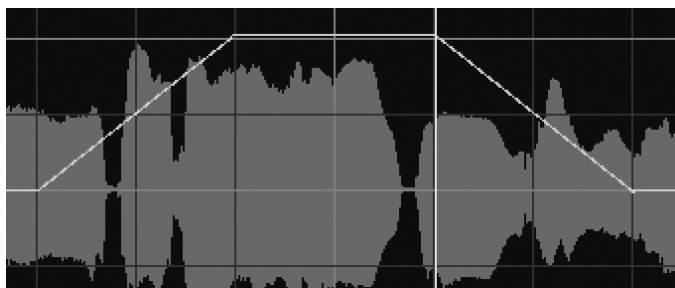


ペンツールでグラフを書いた例



直線ツール

ドラッグして直線のグラフを書くことが
できます。
Ctrlキーを押しながらドラッグすると、
水平なグラフを書くことができます。



直線ツールでグラフを書いた例

アイテムを編集する

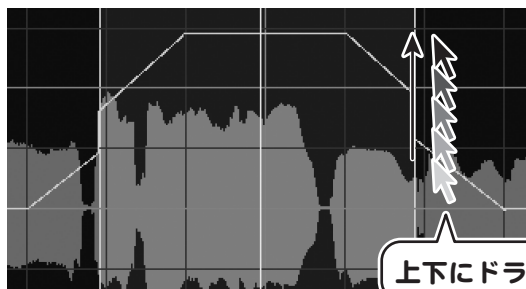


選択ツール

編集を行う部分をドラッグします。
全体を編集するには編集メニューから
すべて選択をクリックします。

選択された範囲内ではグラフを
ドラッグして上下に移動できます。

選択を解除するには、編集メニューから
選択解除をクリックします。



ボリュームのグラフを移動した例

アイテムを編集する

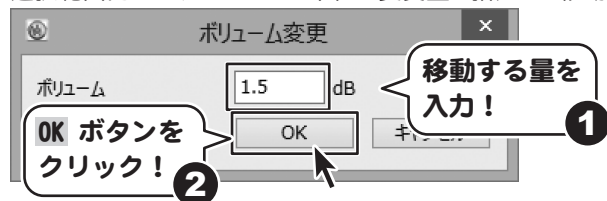
右クリックメニュー

初期化

選択範囲内のボリュームを初期化します。

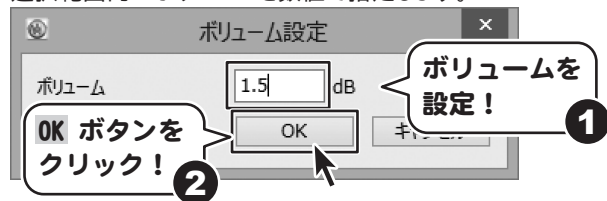
ボリューム変更

選択範囲内のボリュームをdB単位で変更量を指定して移動します。



ボリューム設定

選択範囲内のボリュームを数値で指定します。



ミュート

選択範囲内のボリュームを無音にします。

フェードイン

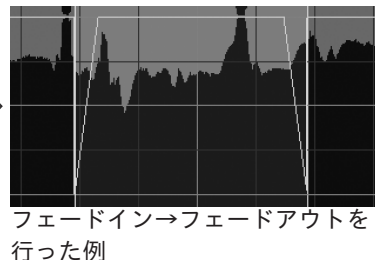
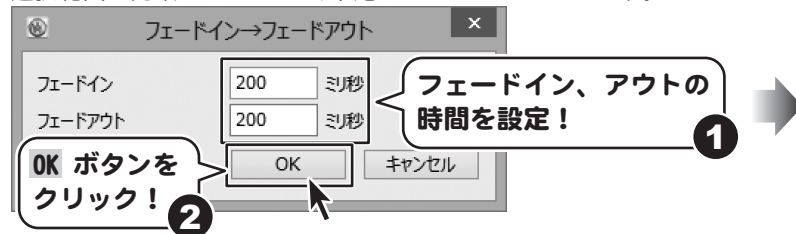
選択範囲内のボリュームを-infdBから0dBに変化させます。

フェードアウト

選択範囲内のボリュームを0dBからinfdBに変化させます。

フェードイン→フェードアウト

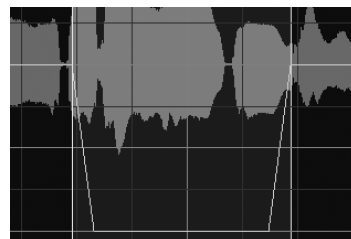
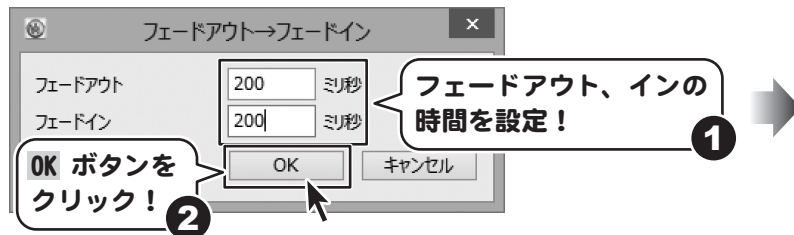
選択範囲の先頭にフェードイン、末尾にフェードアウトをかけます。



アイテムを編集する

フェードアウト→フェードイン

選択範囲の先頭にフェードアウト、末尾にフェードインをかけます。



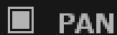
フェードアウト→フェードインを行った例

ダイナミクスに反映

選択範囲内のボリュームをダイナミクスに反映します。

アイテムを編集する

パン(音の左右の配置)を編集する



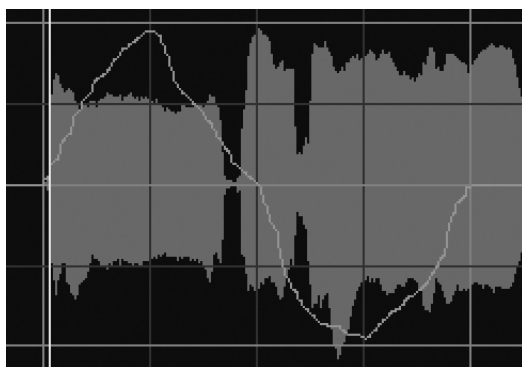
PAN

パン編集モードでは音の左右の配置を編集することができます。
パンは青で表示されます。



ペンツール

ドラッグしてパンのグラフを書くことができます。
右クリックしたままドラッグすることで
パンが初期化されます。

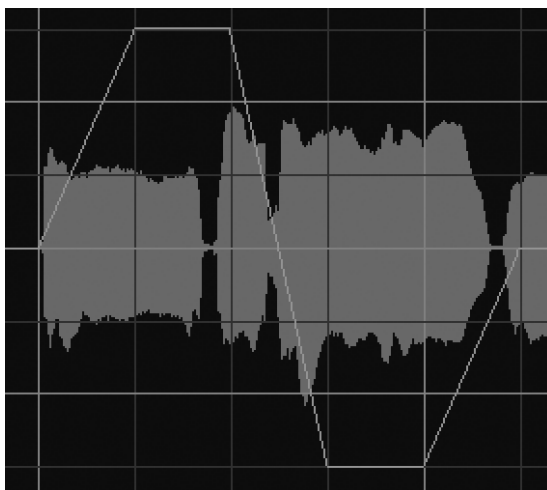


ペンツールでグラフを書いた例



直線ツール

ドラッグして直線のグラフを書くことができます。
Ctrlキーを押しながらドラッグすると、
水平なグラフを書くことができます。



直線ツールでグラフを書いた例

アイテムを編集する



選択ツール

編集を行う部分をドラッグします。
全体を編集するには編集メニューから
すべて選択をクリックします。

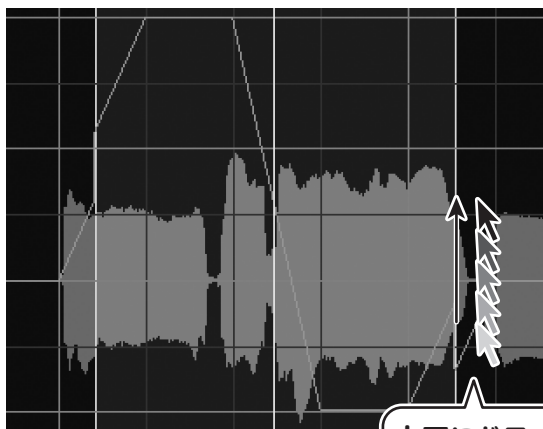
選択された範囲内ではグラフを
ドラッグして上下に移動できます。

選択を解除するには、編集メニューから
選択解除をクリックします。



右クリック！
※右クリックメニューを
使用する場合

2



パンのグラフを移動した例

上下にドラッグ！

アイテムを編集する

右クリックメニュー

初期化

選択範囲内のパンを初期化します。

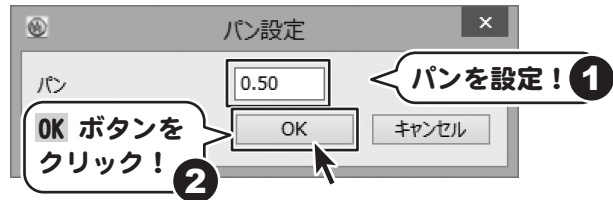
パン変更

選択範囲内のパンを数値で変更量を指定して移動します。



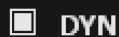
パン設定

選択範囲内のパンを数値で指定します。



アイテムを編集する

ダイナミクス(出力音量)を編集する



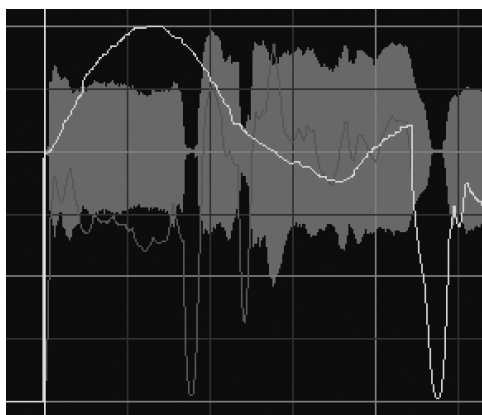
DYN

ダイナミクス編集モードでは出力音量を編集することができます。
編集前のダイナミクスは紫、編集後のダイナミクスは水色で表示されます。



ペンツール

ドラッグしてダイナミクスのグラフを書
くことができます。
右クリックしたままドラッグすることで
ダイナミクスが初期化されます。

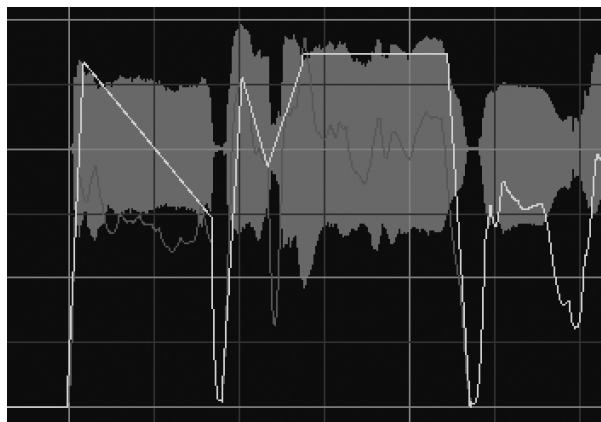


ペンツールでグラフを書いた例



直線ツール

ドラッグして直線のグラフを書くことが
できます。
Ctrlキーを押しながらドラッグすると、
水平なグラフを書くことができます。



直線ツールでグラフを書いた例

アイテムを編集する

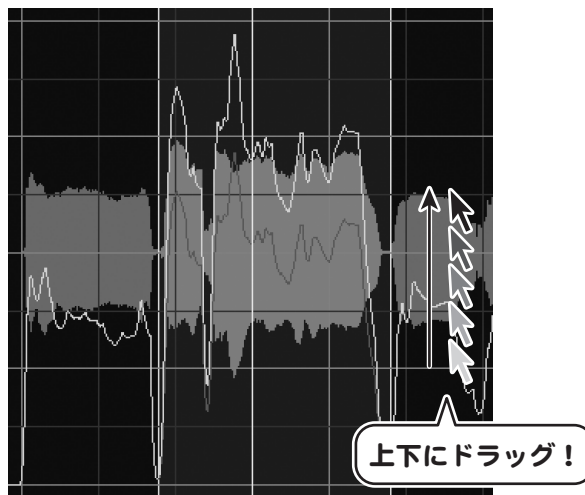


選択ツール

編集を行う部分をドラッグします。
全体を編集するには編集メニューから
すべて選択をクリックします。

選択された範囲内ではグラフを
ドラッグして上下に移動できます。

選択を解除するには、編集メニューから
選択解除をクリックします。



ダイナミクスグラフを移動した例

アイテムを編集する

右クリックメニュー

初期化

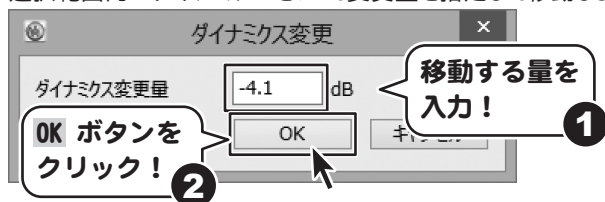
選択範囲内のダイナミクスを初期化します。

ノーマライズ

選択範囲内のダイナミクスを適正な音量に調整します。

ダイナミクス変更

選択範囲内のダイナミクスをdBで変更量を指定して移動します。

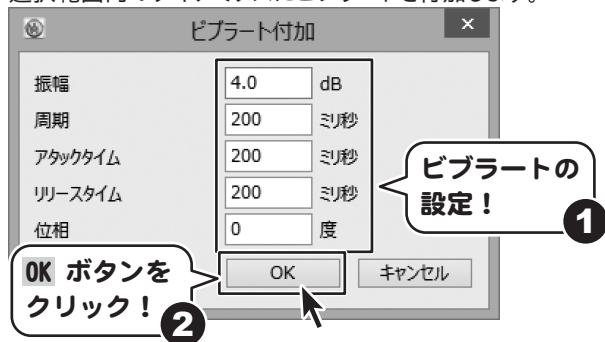


ミュート

選択範囲内のダイナミクスを無音にします。

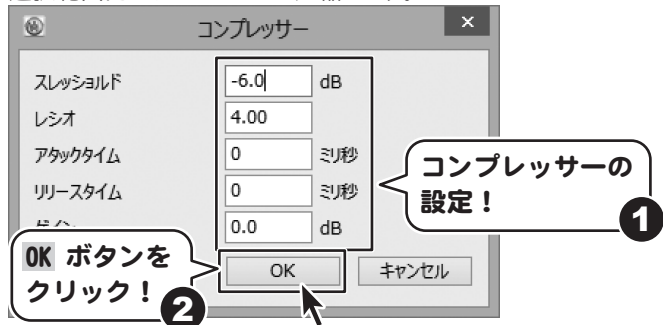
ビブラート付加

選択範囲内のダイナミクスにビブラートを付加します。



コンプレッサー

選択範囲内のダイナミクスを圧縮します。

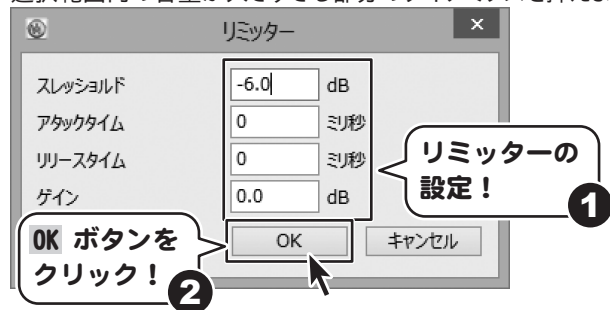


アイテムを編集する

右クリックメニュー

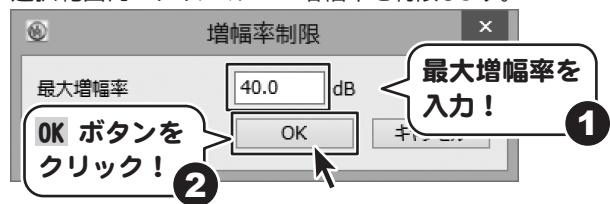
リミッター

選択範囲内の音量が大きすぎる部分のダイナミクスを抑えます。



増幅率制限

選択範囲内のダイナミクスの増幅率を制限します。



ダイナミクスを編集してノイズが強調されてしまったときは

ダイナミクスを編集することによりダイナミクスが急激に変化させると、ノイズが強調されてしまうことがあります。

そのようなときにはダイナミクス増幅率制限を使用して増幅率を抑えるとノイズを軽減させることができます。

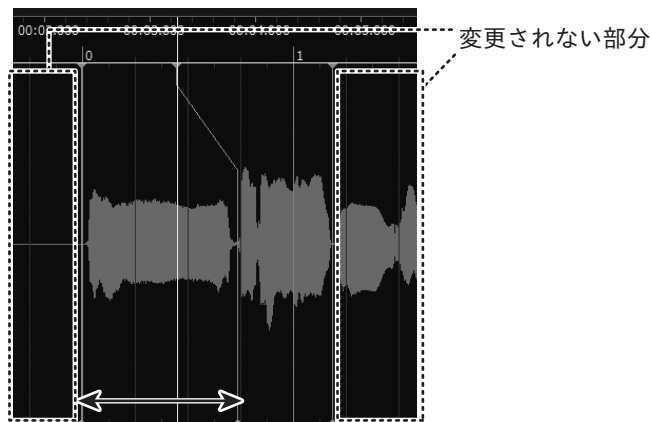
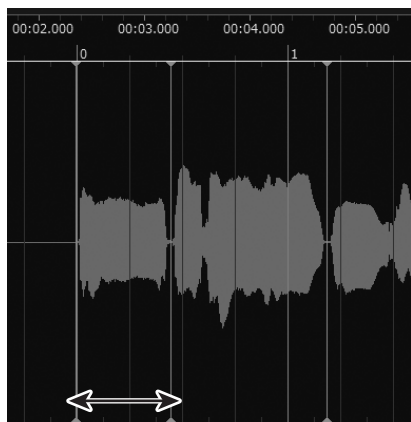
アイテムを編集する

タイミングを編集する

☒ TIME

タイミング編集モードではピンクの縦線で表示されるタイミング制御点を使用してタイミングを編集することができます。

タイミング編集モードではペンツールと直線ツールは使用しません。



ここでは、図のように矢印の範囲を引き伸ばして、音のタイミングを編集する例を説明します。

1 編集を行う範囲を選択して制御点を設定します

編集を行う部分をドラッグして選択し、右クリックしますと、右クリックメニューが表示されますので、選択範囲に制御点追加をクリックします。



アイテムを編集する



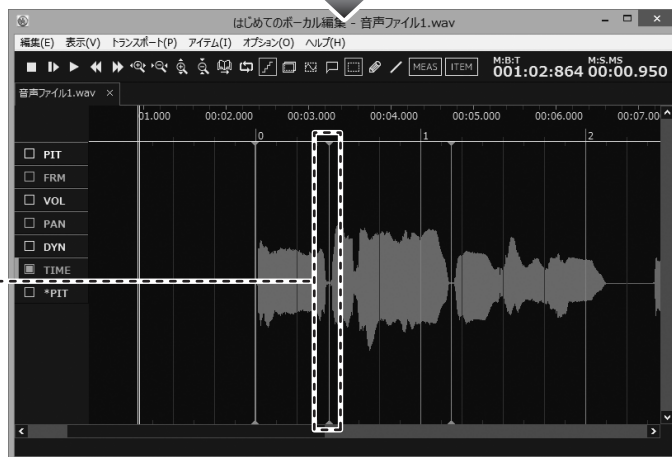
アイテムを編集する

2 音の間に制御点を設定します

編集する範囲に制御点を設定できましたら、タイミングを編集する音と音の間をクリックして、再生位置（白い縦線）を移動し、右クリックしますと、右クリックメニューが表示されますので、再生位置に制御点追加をクリックします。



再生位置に制御点が追加されました！

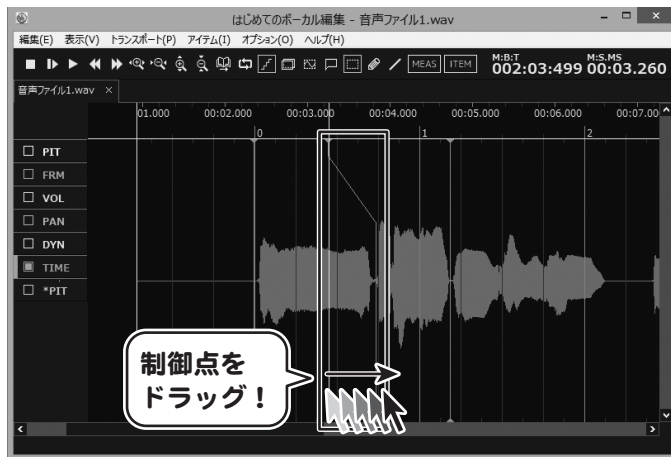


アイテムを編集する

3 タイミングを編集します

制御点が設定できたら、タイミングを編集する音の間の制御点をドラッグすると、制御点にあわせて波形が伸び縮みして、タイミングを編集することができます。

制御点の上は設定時の位置、下は移動後の位置を示しています。



制御点を選択するには

制御点の初期化や、削除を行うには制御点を選択する必要があります。
制御点を選択するには、選択したい制御点の周囲をドラッグします。



右クリックメニューから初期化や制御点削除を選択しますと、
選択範囲内のすべての制御点を初期化や削除することができます。

アイテムを編集する

誤検出されたピッチを修正する



ピッチ誤検出修正モードでは音の高さを編集することができます。
自動で検出されたピッチは赤で、誤検出を手動で修正したピッチはオレンジで表示されます。

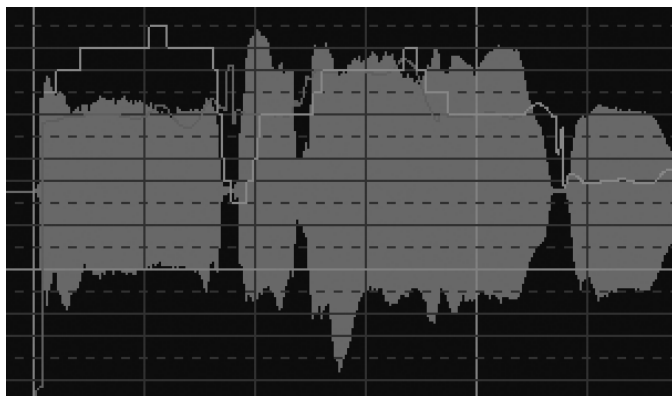


ペンツール

ドラッグしてピッチのグラフを書くことができます。
右クリックしたままドラッグすることで
ピッチが初期化されます。



ボタンのように、スナップが
有効になっていると、半音単位で
グラフを書くことができます。



ペンツールでグラフを書いた例

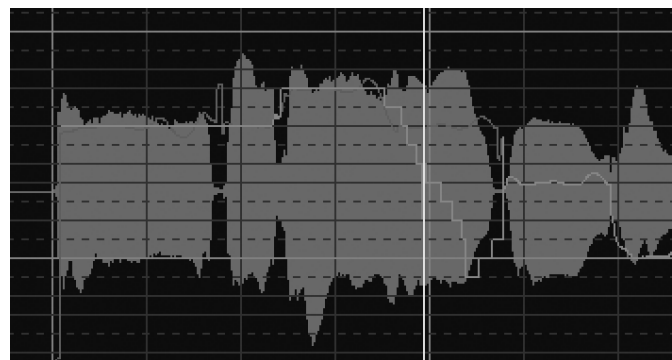


直線ツール

ドラッグして直線のグラフを書くことが
できます。
Ctrlキーを押しながらドラッグすると、
水平なグラフを書くことができます。



ボタンのように、スナップが
有効になっていると、始点と終点が
半音単位になります。



直線ツールでグラフを書いた例

アイテムを編集する



選択ツール

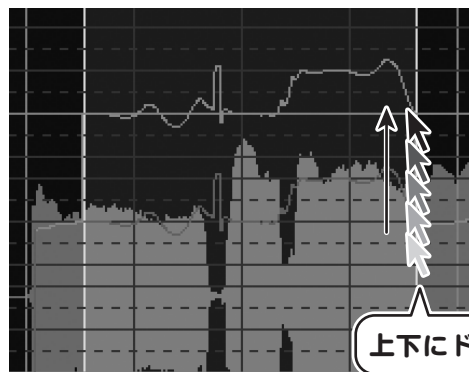
編集を行う部分をドラッグします。
全体を編集するには編集メニューから
すべて選択をクリックします。

選択された範囲内ではグラフを
ドラッグして上下に移動できます。



ボタンのように、スナップが
有効になっていると、半音単位で
グラフを移動することができます。
また、右クリックメニューから様々な
効果をつけることができます。

選択を解除するには、編集メニューから
選択解除をクリックします。



ピッチのグラフを移動した例

アイテムを編集する

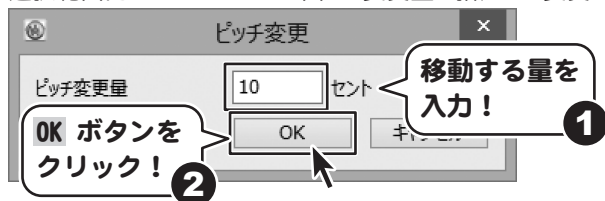
右クリックメニュー

ピッチ初期化

選択範囲内のピッチを初期化します。

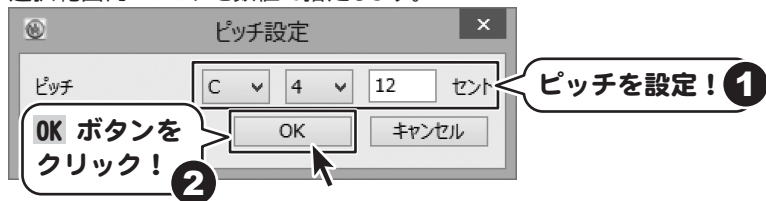
ピッチ変更

選択範囲内のピッチをセント単位で変更量を指定して変更します。



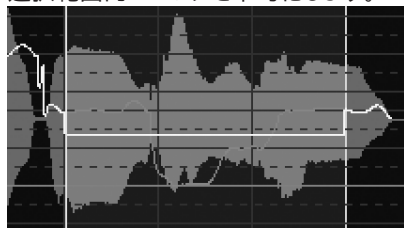
ピッチ設定

選択範囲内のピッチを数値で指定します。



ピッチ平均化

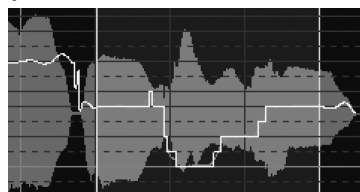
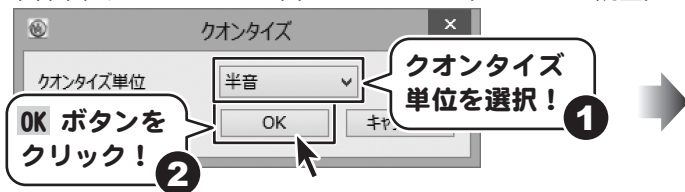
選択範囲内のピッチを平均化します。



平均化した例

クオンタイズ

半音単位、またはスケール単位でクオンタイズ(タイミングを調整)します。



クオンタイズを行った例

アイテムを編集する

編集属性初期化

選択範囲内のピッチの編集属性を初期化します。

編集可能にする

選択範囲内のピッチの編集属性を編集可に変更します。

編集禁止にする

選択範囲内のピッチの編集属性を編集不可に変更します。



ピッチの編集属性とは

音声ファイルをアイテムとして読み込んだ際に、無音部分や雑音とみなされた部分は、編集ができない「編集不可」属性になっています。

「編集不可」属性の部分は、ピッチとフォルマントのグラフが表示されず、編集することができません。雑音でないのに編集不可になっている場合や、無音部分や雑音部分が編集可能になっている場合は、ピッチ誤検出修正モードで変更してください。

アイテムを編集する

編集モードを切り替える

編集モードを切り替える

編集モードを切り替えるには、切り替えたい編集モードの文字の部分をクリックします。



他の編集モードのグラフを表示する

各編集モードの左側の口をクリックしますと、編集モードを変更せずにグラフを表示することができます。
表示を解除するには、表示されているグラフの■をクリックします。



アイテムを編集する

アイテムの編集を終了する

アイテムの編集が終わりましたら、
右上の **×** ボタンをクリックして、
メイン画面に戻ります。



アイテムを編集する

アイテムのグラフをコピーする

アイテムのコピー、貼り付けでは、各モードのグラフを別のアイテムに貼り付けて適用することができます。

1 コピー元となるアイテムを表示します

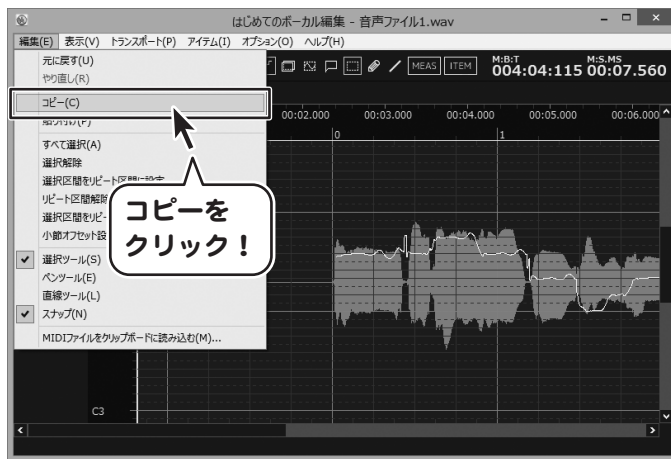
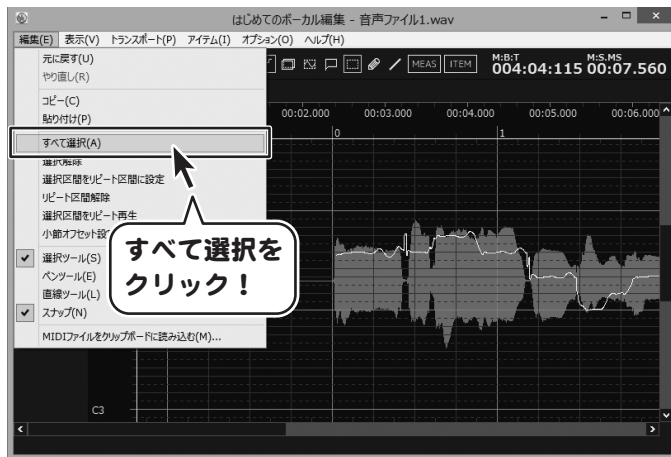
メイン画面に表示されているアイテムから、コピー元となるアイテムを選択し、アイテムメニューのアイテム編集をクリックします。



アイテムを編集する

2 アイテム全体を選択し、コピーします

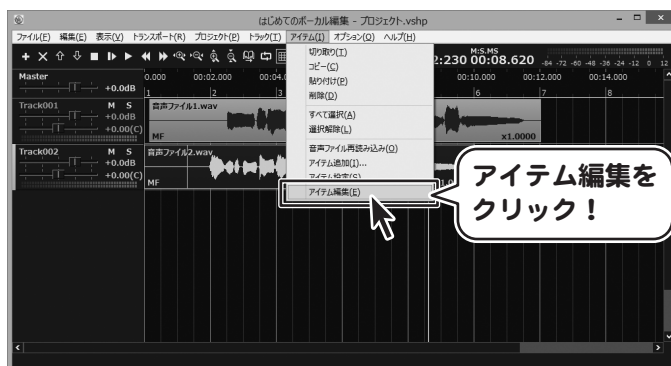
アイテム編集画面が表示されましたら、編集メニューから、すべてを選択をクリックします。
アイテム全体が選択されますので、編集メニューからコピーをクリックしますと、選択された範囲のタイミング以外の編集モードのグラフがクリップボードにコピーされます



アイテムを編集する

3 貼り付け先となるアイテムを表示します

メイン画面に表示されているアイテムから、貼り付け先となるアイテムを選択し、アイテムメニューのアイテム編集をクリックします。

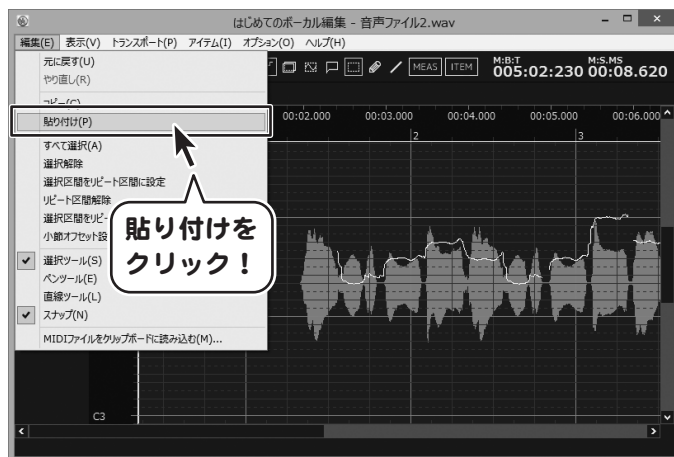
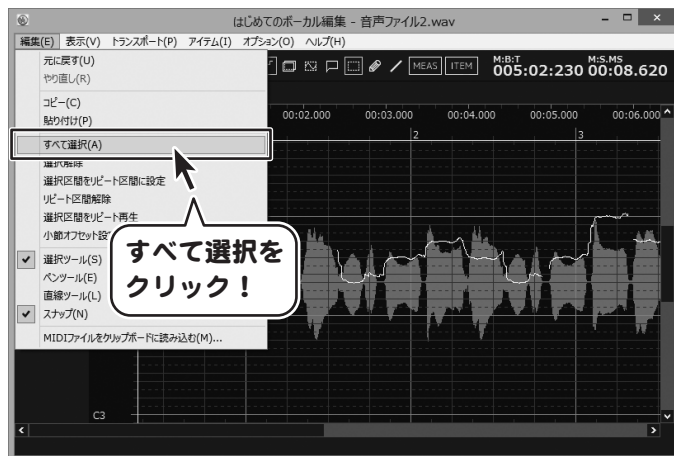


アイテムを編集する

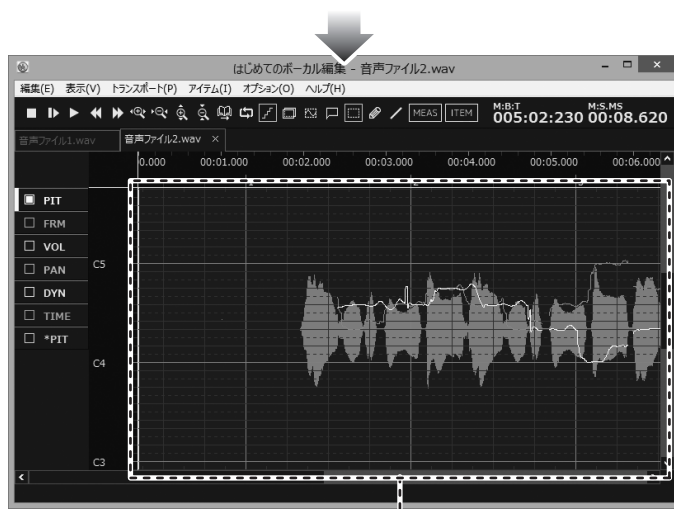
4 貼り付けるグラフのモードを選択し、グラフを貼り付けます

アイテム編集画面が表示されました、編集モードパネルから、編集を行う編集モードを選択してクリックします。編集モードが表示されました、編集メニューからすべてを選択をクリックします。アイテム全体が選択されますので、編集メニューから貼り付けをクリックしますと、選択されている範囲にグラフを貼り付けます。

貼り付けはコピーと違い、選択されている編集モードのグラフを貼り付けることができます。



アイテムを編集する



選択範囲にグラフが貼り付けられました！



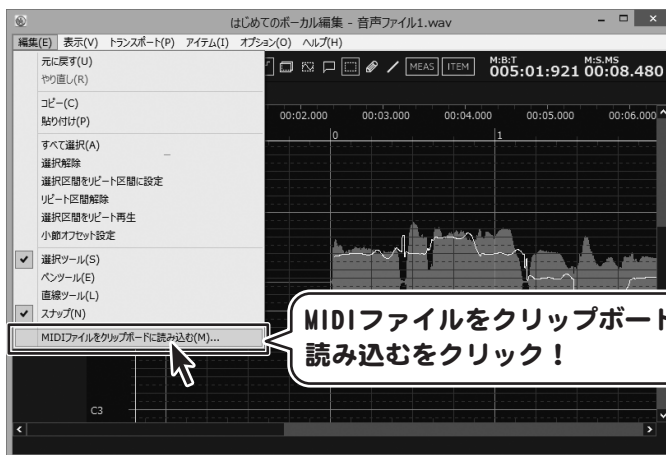
貼り付けるグラフをMIDIファイルから読み込む

アイテムのグラフに貼り付ける元となるグラフは他のアイテムから読み込むほか、MIDIファイルから読み込むこともできます。

編集メニューからMIDIファイルをクリップボードに読み込むをクリックして、読み込むMIDIファイルを選択してください。

読み込んだデータはピッチ編集モード、ダイナミクス編集モードで貼り付けることができます。

※読み込むMIDIファイルは、本ソフトでは作成できません。あらかじめご用意ください。



MIDIファイルをクリップボードに読み込むをクリック！

その他の機能

音量を調節する

複数のアイテムを同時に再生すると、音量が大きくなり、音が割れたりします。
そのような時は音量を調節して音割れを防ぎます。

トラックの音量を調節する

トラックごとに音量を調整する場合は、
トラックパネルのつまみをドラッグして
調整します。
つまみをダブルクリックすると、
つまみが元の位置に戻ります。



プロジェクト全体の音量を調節する

プロジェクト全体の音量を調整する
場合は、マスタートラックパネルの
つまみをドラッグして調整します。
つまみをダブルクリックすると、
つまみが元の位置に戻ります。



その他の機能

テンポ、拍子を設定する

テンポと拍子は最初にプロジェクトを作成した場合には、120BPM、4分の4拍子に設定されています。曲によってテンポと拍子を設定する必要がある場合には、プロジェクト設定から設定を行います。

メイン画面のプロジェクトメニューからプロジェクト設定をクリックしますと、プロジェクト設定画面が表示されますので、テンポと拍子を設定して、**OK** ボタンをクリックします。



その他の機能

トラックの名前を変更する

トラックごとに名前を変更することで、どのトラックにどんなパートのアイテムがあるかを分かりやすくすることができます。

1 名前を変更するトラックを選択して、トラック設定画面を表示します

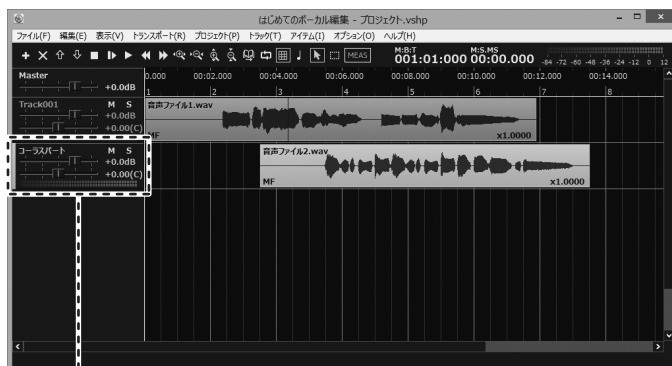
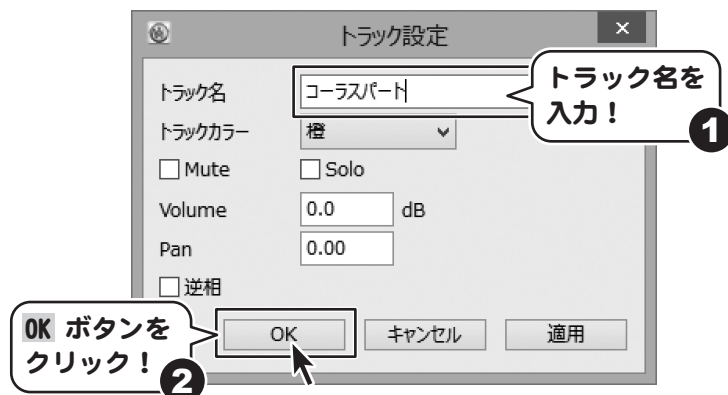
メイン画面から、名前を変更したいトラックをクリックして選択し、トラックメニューからトラック設定をクリックして、トラック設定画面を表示します。



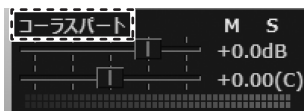
その他の機能

2 トラック名を設定します

トラック設定画面が表示されましたら、トラック名を入力して、OK ボタンをクリックしますと、トラック名が変更されます。



トラック名が変更されました！



その他の機能

ファイルを変換する

ファイル変換ツールを使用して、音楽ファイルをはじめてのボーカル編集で読み込める形式に変換します。

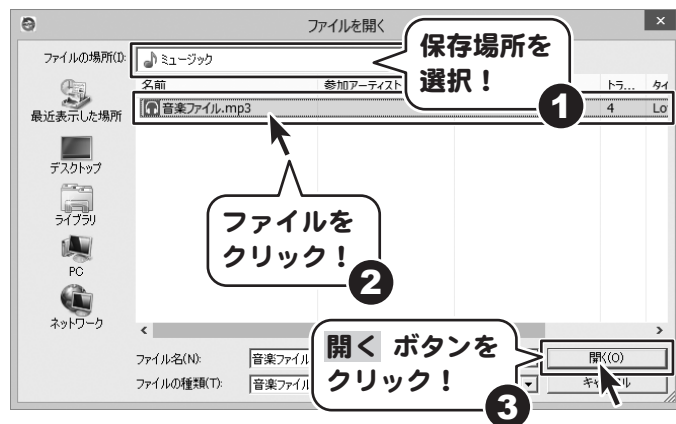
1 変換する音楽ファイルを選択します



ファイル読込

ボタンをクリックして、ファイルを開く画面を表示します。
変換するファイルの保存場所を指定し、
変換するファイルを選択して、
開く ボタンをクリックします。

追加できるファイルの種類は、
MP3、WAV、AAC 形式のファイルです。



選択したファイルが変換リストに追加されました!

その他の機能

2 変換したファイルの保存場所を設定します

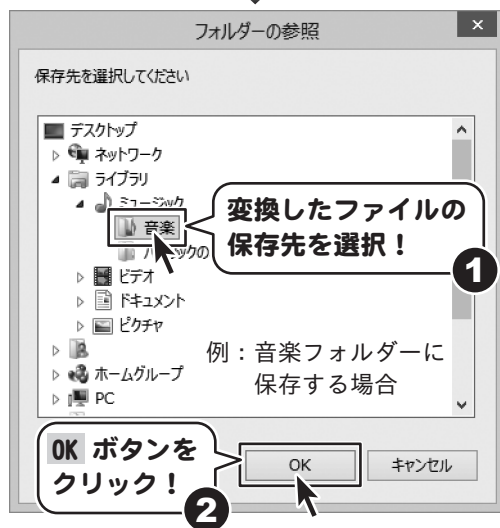
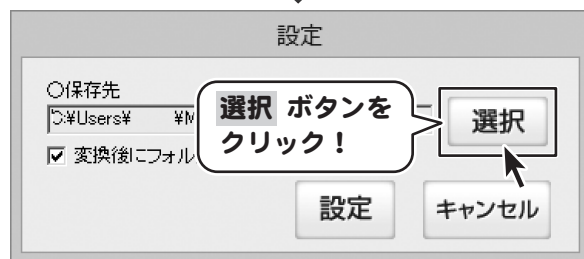
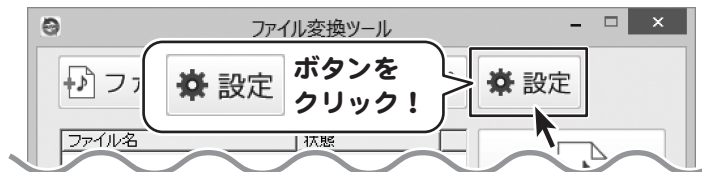


設定 ボタンをクリックして、設定画面を表示します。

設定画面が表示されましたら、**選択** ボタンをクリックして、フォルダーの参照画面を表示します。

変換したファイルの保存場所を選択し、**OK** ボタンをクリックします。

保存場所が設定できましたら、**設定** ボタンをクリックして、メイン画面に戻ります。



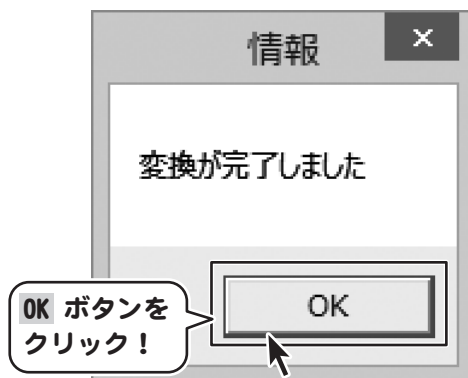
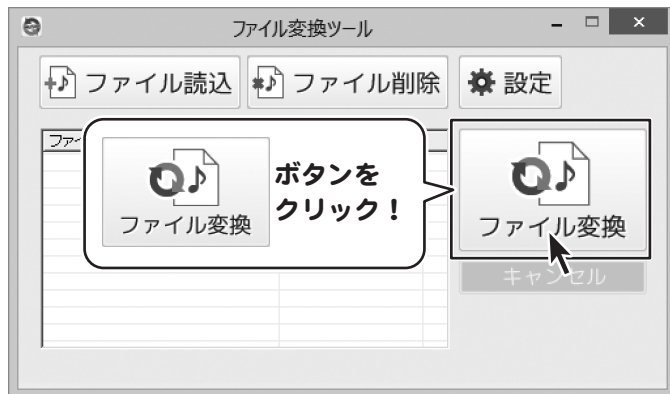
その他の機能

3 音楽ファイルを変換します



ボタンをクリックして、
ファイルの変換を開始します。

変換が完了しますと、確認画面が
表示されますので、**OK** ボタンを
クリックして、画面を閉じます。



memo

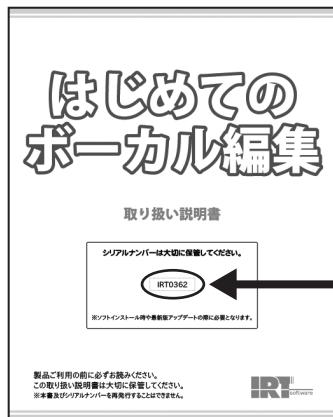
memo

お問い合わせ窓口

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具体例を参考に出来るだけ詳しく書いていただき、メール・電話・FAX等で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:「はじめてのボーカル編集」

○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 8

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 10

・パソコンの仕様

例:SONY XXXX-XXX-XX

PentiumIII 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、ドライバーソフトは更新済み

○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



ご質問・ご不明な点がございましたら、サポート専用番号へご連絡ください。コンピューターのスペックや周辺機器などの状況を詳しくお調べの上、お伝えください。

メールでのお問い合わせ

E-mail info@irtnet.jp

サポート時間：10:00～17:30（土・日、祭日を除く）

※通信料はお客様負担となります。

お電話・FAXでのお問い合わせ

TEL 050-3538-6703

FAX 050-3538-6704

サポート時間：10:00～17:30（土・日、祭日を除く）

※通信料はお客様負担となります。

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。

■ご注意

お客様よりいただいたお問合せに返信できない現象が多発しております。

FAX及びe-mailでのお問合せの際には、ご連絡先を正確に明記の上、サポートまでお送りくださいますよう宜しくお願い申し上げます。

また、お問い合わせいただく前に、プリンター等の設定などを今一度ご確認ください。

時間帯等によっては、混雑等により一時的に電話が繋がりにくい場合があります。

その際はお手数ですが、時間をずらしておかけ直してください。



株式会社アイアールティー

はじめての ボーカル編集

画面・各部の説明

よくあるお問い合わせ

※シリアルナンバーは、同梱されている
取り扱い説明書の表紙に記載されています。

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

画面・各部の説明

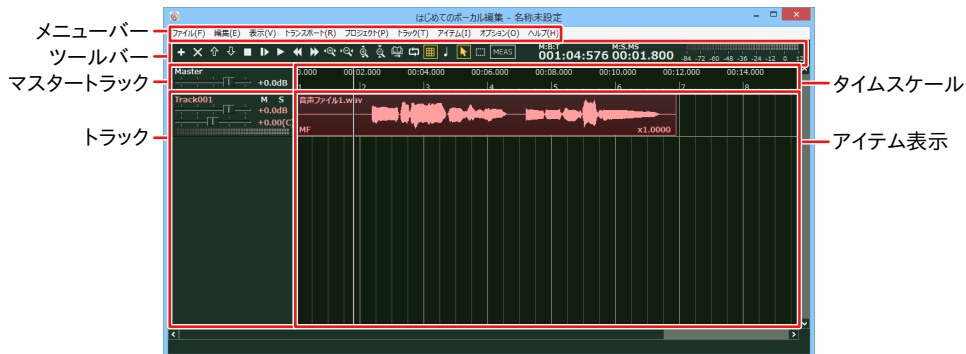
| | |
|----------------|-------|
| メイン画面 | 02～08 |
| アイテム編集画面 | 09～21 |
| 設定画面 | 22 |
| プロジェクト設定画面 | 23 |
| アイテム設定画面 | 24 |
| アイテム一括設定画面 | 24 |
| キー解析画面 | 25 |
| 音域解析画面 | 25 |
| 基準周波数解析画面 | 25 |
| ファイル変換ツール画面 | 26 |
| ファイル変換ツール 設定画面 | 27 |

| | |
|------------|-------|
| よくあるお問い合わせ | 28～32 |
|------------|-------|

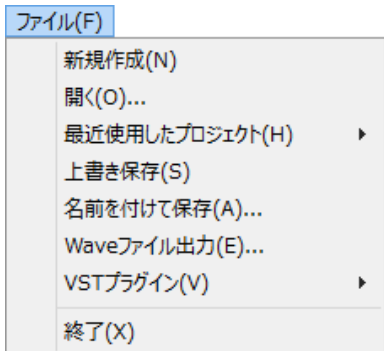
| | |
|----------|-------|
| お問い合わせ窓口 | 33～34 |
|----------|-------|

画面・各部の説明

メイン画面 「はじめてのボーカル編集」を起動すると、下のような画面が表示されます。



○メニューバー



ファイルメニュー

新規作成

新しいプロジェクトを作成します。

開く

パソコンに保存されているプロジェクトファイルを開きます。

最近使用したプロジェクト

最近使用したプロジェクトファイルをリスト表示します。ファイル名を選択してクリックすると、プロジェクトファイルを開くことができます。

上書き保存

現在の作業を元のファイルに上書き保存します。

名前を付けて保存

名前を付けてプロジェクトファイルを保存します。

Waveファイル出力

編集したプロジェクトファイルをWave形式の音声ファイルとして保存します。

VSTプラグイン

他のVSTプラグインに対応したソフトから、「はじめてのボーカル編集」の機能を使用するための機能です。

スキャン開始

VSTプラグインに対応したソフトで再生された音声の読み込みを開始します。

スキャン中断

音声の読み込みを中断します。

スキャン終了

音声の読み込みを終了します。

転送

編集された音声データを元のソフトに転送します。

終了

「はじめてのボーカル編集」を終了します。

画面・各部の説明

編集(E)

| | |
|---|-------------|
| | 元に戻す(U) |
| | やり直し(R) |
| ✓ | 編集ツール(E) |
| | 選択ツール(S) |
| ✓ | スナップ(N) |
| | スナップ単位(U) ▶ |

編集メニュー

表示(V)

| | |
|---|-------------|
| | 横に拡大(E) |
| | 横に縮小(C) |
| | 縦に拡大(X) |
| | 縦に縮小(N) |
| ✓ | オートスクロール(A) |
| ✓ | 小節単位(M) |
| | 秒単位(S) |

表示メニュー

元に戻す

行った作業を一つ元に戻します。

やり直し

元に戻した作業をやり直します。

編集ツール

アイテムを編集するための編集ツールに切り替えます。

選択ツール

アイテムを選択するための選択ツールに切り替えます。

スナップ

チェックがついていると、アイテムを移動する際にスナップ単位で設定された区切りごとにくっついて移動されます。

スナップ単位

移動する単位を音符のリストから選択します。

横に拡大

表示を横(時間)方向に拡大します。

横に縮小

表示を横(時間)方向に縮小します。

縦に拡大

表示を縦(波形の高さ)方向に拡大します。

縦に縮小

表示を縦(波形の高さ)方向に縮小します。

オートスクロール

チェックがついていると、再生にあわせて表示が自動的にスクロールします。

小節単位

チェックがついていると、タイムスケール(8ページ)が小節単位で表示されます。

秒単位

チェックがついていると、タイムスケール(8ページ)が秒単位で表示されます。

画面・各部の説明

トランスポート(R)

| |
|--------------|
| 再生位置を左に移動(L) |
| 停止(S) |
| 最初から再生(Y) |
| 再生/停止(P) |
| 再生位置を右に移動(R) |
| リピート再生(E) |

トランスポートメニュー

再生位置を左に移動

現在設定されている再生位置を、5秒左に移動します。

停止

再生されている音声を停止します。

最初から再生

再生位置を最初に戻して再生を開始します。

再生/停止

音声を再生していない場合は再生を開始します。

音声を再生している場合は再生を停止します。

再生位置を右に移動

現在設定されている再生位置を、5秒右に移動します。

リピート再生

チェックがついていると、音声をリピート再生します。

プロジェクト(P)

| |
|----------------|
| プロジェクト設定(T)... |
| 最大音量計測(V) |

プロジェクトメニュー

プロジェクト設定

プロジェクト設定画面を表示します。

最大音量計測

プロジェクトをWAVEファイルに出力した時の最大音量を計測することができます。

トラック(T)

| |
|--------------------------|
| 切り取り(T) |
| コピー(C) |
| 貼り付け(P) |
| 削除(D) |
| すべて選択(A) |
| 選択解除(L) |
| マスタートラック設定(M)... |
| トラック追加(N) |
| アイテム追加(I)... |
| トラック設定(S)... |
| 選択トラックをWaveファイルに出力(E)... |

トラックメニュー

切り取り

選択されているトラックを切り取ります。

コピー

選択されているトラックをコピーします。

貼り付け

切り取り、またはコピーしたトラックを貼り付けます。

削除

選択されているトラックを削除します。

すべて選択

すべてのトラックを選択します。

選択解除

トラックの選択を解除します。

マスタートラック設定

プロジェクト全体の音量を設定します。

トラック追加

新しいトラックを追加します。

アイテム追加

選択されているトラックにアイテムを追加します。

トラックが選択されていない場合には新たにトラックを追加してアイテムを追加します。

トラック設定

選択されているトラックの音量を設定します。

選択トラックをWaveファイルに出力

選択されているトラックの音声をWave形式の音声ファイルとして保存します。

画面・各部の説明

アイテム(I)

切り取り(T)

コピー(C)

貼り付け(P)

削除(D)

すべて選択(A)

選択解除(L)

音声ファイル再読み込み(O)

アイテム追加(I)...

アイテム設定(S)...

アイテム編集(E)

アイテムメニュー

切り取り

選択されているアイテムを切り取ります。

コピー

選択されているアイテムをコピーします。

貼り付け

切り取り、またはコピーしたアイテムを貼り付けます。

削除

選択されているトラックを削除します。

すべて選択

すべてのアイテムを選択します。

選択解除

アイテムの選択を解除します。

音声ファイル再読み込み

選択されているアイテムの元の音声ファイルを読み込みなおします。

アイテム追加

選択されているトラックにアイテムを追加します。トラックが選択されていない場合には新たにトラックを追加してアイテムを追加します。

アイテム設定

選択されているアイテムの設定を変更します。

アイテム編集

選択されているアイテムの編集画面を表示します。

オプション(O)

設定(S)...

ボリュームコントロールを開く(V)

オプションメニュー

設定

ソフトの設定画面を表示します。

ボリュームコントロールを開く

Windowsのボリュームコントロール画面を表示します。

ヘルプ(H)

バージョン情報(I)

ヘルプメニュー

バージョン情報

ソフトのバージョン情報を表示します。

画面・各部の説明

○ツールバー



トラックを追加します。
トラックメニューの「トラック追加」と同じ働きをします。



選択されているトラックを上に移動します。



再生されている音声を停止します。
トランスポートメニューの「停止」と同じ働きをします。



音声を再生していない場合は再生を開始します。
音声を再生している場合は再生を停止します。
トランスポートメニューの「再生/停止」と
同じ働きをします。



現在設定されている再生位置を、5秒右に移動します。
トランスポートメニューの「再生位置を右に移動」と
同じ働きをします。



表示を横（時間）方向に縮小します。
表示メニューの「横に縮小」と同じ働きをします。



表示を縦（波形の高さ）方向に縮小します。
表示メニューの「縦に縮小」と同じ働きをします。



黄色の枠で囲まれていると、音声をリピート再生します。
トランスポートメニューの「リピート再生」と
同じ働きをします。



トラックを削除します。
トラックメニューの「削除」と同じ働きをします。



選択されているトラックを下に移動します。



再生位置を最初に戻して再生を開始します。
トランスポートメニューの「最初から再生」と
同じ働きをします。



現在設定されている再生位置を、5秒左に移動します。
トランスポートメニューの「再生位置を左に移動」と
同じ働きをします。



表示を横（時間）方向に拡大します。
表示メニューの「横に拡大」と同じ働きをします。



表示を縦（波形の高さ）方向に拡大します。
表示メニューの「縦に拡大」と同じ働きをします。



黄色の枠で囲まれていると、再生にあわせて
表示が自動的にスクロールします。
表示メニューの「オートスクロール」と同じ働きをします。



黄色の枠で囲まれていると、アイテムを移動する際に
スナップ単位で設定された区切りごとに
くっついて移動されます。
編集メニューの「スナップ」と同じ働きをします。

画面・各部の説明



移動する単位を音符のリストから選択します。
編集メニューの「スナップ単位」と同じ働きをします。



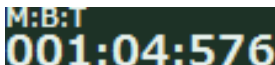
アイテムを編集するための編集ツールに切り替えます。
編集メニューの「編集ツール」と同じ働きをします。



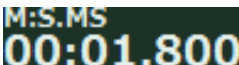
アイテムを選択するための選択ツールに切り替えます。
編集メニューの「選択ツール」と同じ働きをします。



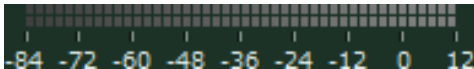
タイムスケールの表示を小節単位と時間単位とで切り替えます。



再生位置を「小節:拍:Tick」単位で表示します。



再生位置を「分:秒:ミリ秒」単位で表示します。



現在再生されている音量を表示します。

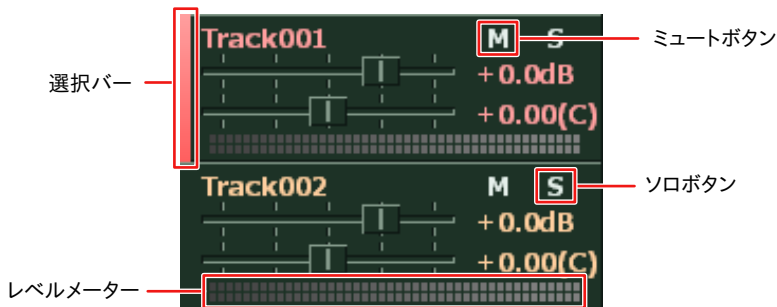
○マスタートラック



マスタートラックはプロジェクト全体の音量を設定できる特殊なトラックを指します。
つまみをドラッグすることで、音量を設定することができます。

○トラック

トラックは1パートに相当します。プロジェクトは複数のトラックから構成されます。
つまみをドラッグすることで、音量を左右個別に設定することができます。



選択バー

選択されているトラックに表示されます。
バーの色はトラックごとに変わります。

ミュートボタン

ミュートボタンがオンになっているトラックは再生や出力を行いません。

レベルメーター

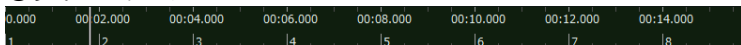
トラックごとの再生中の音量を表示します。

ソロボタン

ソロボタンがオンになっているトラックが1つでもある場合、ソロボタンがオンになっているトラックのみ再生や出力を行います。

画面・各部の説明

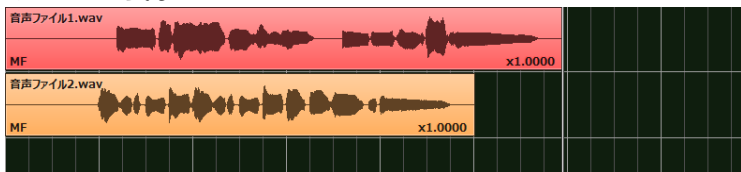
○タイムスケール



曲の長さを示す目盛りを表示しています。クリックして再生位置を設定することができます。

再生位置は白いバーで表示されます。また、ドラッグすることでリピート再生する範囲を設定することができます。

○アイテム表示



読み込んだ音声(Wave)ファイルをアイテムと呼びます。1トラックに複数のアイテムを読み込むことができます。

アイテムをクリックして選択することができ、移動や編集など、様々な作業を行うことができます。

選択されているアイテムは、背景の色と波形の色が反転します。



※選択されているアイテムの表示例

| |
|----------------|
| 元に戻す(U) |
| やり直し(R) |
| 切り取り(T) |
| コピー(C) |
| 貼り付け(P) |
| 削除(D) |
| すべて選択(A) |
| 選択解除(L) |
| 音声ファイル再読み込み(O) |
| アイテム追加(I)... |
| アイテム設定(S)... |
| アイテム編集(E) |

右クリックメニュー

アイテム表示で右クリックすると表示されます。

元に戻す

行った作業を一つ元に戻します。

やり直し

元に戻した作業をやり直します。

切り取り

選択されているアイテムを切り取ります。

コピー

選択されているアイテムをコピーします。

貼り付け

切り取り、またはコピーしたアイテムを貼り付けます。

削除

選択されているトラックを削除します。

すべて選択

すべてのアイテムを選択します。

選択解除

アイテムの選択を解除します。

音声ファイル再読み込み

選択されているアイテムの元の音声ファイルを読み込みしなおします。

アイテム追加

選択されているトラックにアイテムを追加します。

アイテム設定

選択されているアイテムの設定を変更します。

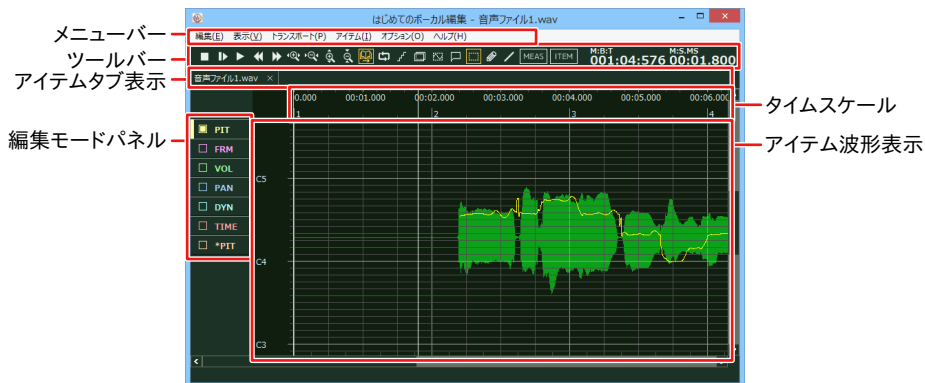
アイテム編集

選択されているアイテムの編集画面を表示します。

画面・各部の説明

アイテム編集画面

アイテムメニューから「アイテム編集」を選択すると、下のような画面が表示されます。



メニューバー

編集(E)

元に戻す(U)

やり直し(R)

コピー(C)

貼り付け(P)

すべて選択(A)

選択解除

選択区間をリピート区間に設定

リピート区間解除

選択区間をリピート再生

小節オフセット設定

☒ 選択ツール(S)

ペンツール(E)

直線ツール(L)

スナップ(N)

MIDIファイルをクリップボードに読み込む(M)...

編集メニュー

元に戻す

行った作業を一つ元に戻します。

やり直し

元に戻した作業をやり直します。

コピー

選択されている範囲のグラフをコピーします。

貼り付け

選択されている範囲に、コピーしたグラフを貼り付けます。

すべて選択

アイテムのすべてを選択します。

選択解除

アイテムの選択を解除します。

選択区間をリピート区間に設定

現在選択されている範囲をリピート区間に設定します。

リピート区間解除

現在設定されているリピート区間を解除します。

選択区間をリピート再生

現在選択されている範囲をリピート区間に設定せずにリピート再生します。

小節オフセット設定

アイテム内の第1小節1拍目の位置を解析します。

選択ツール

アイテム波形表示を選択することができます。

ペンツール

アイテムのグラフを手書きで編集することができます。

直線ツール

アイテムのグラフを直線で編集することができます。

画面・各部の説明

スナップ

チェックがついていると、ペンツールを使用した際に半音単位で線を描くことができます。

MIDIファイルをクリップボードに読み込む

MIDIファイルを読み込んで、ピッチとダイナミクスのグラフをクリップボードに読み込みます。

表示(V)

| | |
|---|-------------------|
| | 横に拡大(E) |
| | 横に縮小(C) |
| | 縦に拡大(X) |
| | 縦に縮小(N) |
| ✓ | 小節単位(M) |
| | 秒単位(S) |
| | トラック内時間(T) |
| ✓ | アイテム内時間(I) |
| ✓ | オートスクロール(A) |
| | レイヤー表示(L) |
| | クリップボードのデータ表示(B) |
| | パラメータのポップアップ表示(P) |

表示メニュー

横に拡大

表示を横(時間)方向に拡大します。

横に縮小

表示を横(時間)方向に縮小します。

縦に拡大

表示を縦(波形の高さ)方向に拡大します。

縦に縮小

表示を縦(波形の高さ)方向に縮小します。

小節単位

チェックがついていると、タイムスケール(14ページ)が小節単位で表示されます。

秒単位

チェックがついていると、タイムスケール(14ページ)が秒単位で表示されます。

トラック内時間

チェックがついていると、タイムスケール(14ページ)がトラック内時間で表示されます。

アイテム内時間

チェックがついていると、タイムスケール(14ページ)がアイテム内で表示されます。

オートスクロール

チェックがついていると、再生にあわせて表示が自動的にスクロールします。

レイヤー表示

チェックがついていると、アイテム編集している他のアイテムのグラフが表示されます。

クリップボードのデータ表示

チェックがついていると、選択した範囲に貼り付けられるグラフが表示されます。

パラメータのポップアップ表示

チェックがついていると、グラフにカーソルをあわせた時にグラフの値が表示されます。

画面・各部の説明

トランスポート(P)

| |
|--------------|
| 再生位置を左に移動(L) |
| 停止(S) |
| 最初から再生(Y) |
| 再生/停止(P) |
| 再生位置を右に移動(R) |
| リPEAT再生(E) |

トランスポートメニュー

再生位置を左に移動

現在設定されている再生位置を、5秒左に移動します。

停止

再生されている音声を停止します。

最初から再生

再生位置を最初に戻して再生を開始します。

再生/停止

音声を再生していない場合は再生を開始します。

音声を再生している場合は再生を停止します。

再生位置を右に移動

現在設定されている再生位置を、5秒右に移動します。

リPEAT再生

チェックがついていると、音声をリPEAT再生します。

アイテム(I)

| |
|--------------|
| アイテム設定(S)... |
| キー解析(K) |
| 音域解析(R) |
| 基準周波数解析(F) |

アイテムメニュー

アイテム設定

現在編集しているアイテムの設定を変更します。

キー解析

現在編集しているアイテムのキーを解析して表示します。

音域解析

現在編集しているアイテムの音域を解析して表示します。

基準周波数解析

現在編集しているアイテムの基準周波数
(4オクターブのラの音の周波数)を解析して表示します。

オプション(O)

| |
|-------------------|
| 設定(S)... |
| ボリュームコントロールを開く(V) |

オプションメニュー

設定

ソフトの設定画面を表示します。

ボリュームコントロールを開く

Windowsのボリュームコントロール画面を表示します。

ヘルプ(H)

| |
|------------|
| バージョン情報(I) |
|------------|

ヘルプメニュー

バージョン情報

ソフトのバージョン情報を表示します。

画面・各部の説明

○ツールバー



再生されている音声を停止します。
トランスポートメニューの「停止」と同じ働きをします。



音声を再生していない場合は再生を開始します。
音声を再生している場合は再生を停止します。
トランスポートメニューの「再生/停止」と
同じ働きをします。



現在設定されている再生位置を、5秒右に移動します。
トランスポートメニューの「再生位置を右に移動」と
同じ働きをします。



表示を横（時間）方向に縮小します。
表示メニューの「横に縮小」と同じ働きをします。



表示を縦（波形の高さ）方向に縮小します。
表示メニューの「縦に縮小」と同じ働きをします。



黄色の枠で囲まれていると、音声をリピート再生します。
トランスポートメニューの「リピート再生」と
同じ働きをします。



黄色の枠で囲まれていると、アイテム編集している
他のアイテムのグラフが表示されます。
表示メニューの「レイヤー表示」と同じ働きをします。



再生位置を最初に戻して再生を開始します。
トランスポートメニューの「最初から再生」と
同じ働きをします。



現在設定されている再生位置を、5秒左に移動します。
トランスポートメニューの「再生位置を左に移動」と
同じ働きをします。



表示を横（時間）方向に拡大します。
表示メニューの「横に拡大」と同じ働きをします。



表示を縦（波形の高さ）方向に拡大します。
表示メニューの「縦に拡大」と同じ働きをします。



黄色の枠で囲まれていると、再生にあわせて
表示が自動的にスクロールします。
表示メニューの「オートスクロール」と同じ働きをします。



黄色の枠で囲まれていると、ペンツールを使用した際に
半音単位で線を描くことができます。
編集メニューの「スナップ」と同じ働きをします。



黄色の枠で囲まれていると、選択した範囲に
貼り付けられるグラフが表示されます。
表示メニューの「クリップボードのデータ表示」と
同じ働きをします。

画面・各部の説明



黄色の枠で囲まれていると、グラフにカーソルをあわせた時にグラフの値が表示されます。表示メニューの「パラメータのポップアップ表示」と同じ働きをします。



アイテム波形表示を選択することができます。編集メニューの「選択ツール」と同じ働きをします。

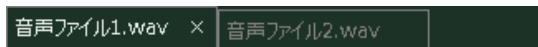


アイテムのグラフを手書きで編集することができます。編集メニューの「ペンツール」と同じ働きをします。



アイテムのグラフを直線で編集することができます。編集メニューの「直線ツール」と同じ働きをします。

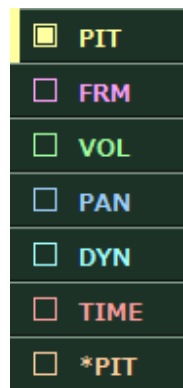
○アイテムタブ表示



複数のアイテムを編集する際に、編集するアイテムの一覧をタブ形式で表示します。

○編集モードパネル

アイテムの編集モードを選択します。
選択されている編集モードは左にバーが表示されます。
また、□をクリックして他の編集モードのグラフを表示させることもできます。



PIT

ピッチ (音の高さ) を編集します。

FRM

フォルマント (声質) を編集します。

VOL

ボリュームを編集します。

PAN

パン (音の左右の配置) を編集します。

DYN

ダイナミクス (出力音量) を編集します。

TIME

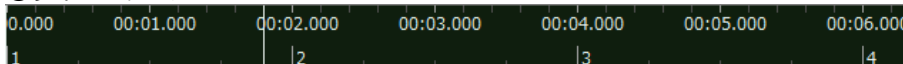
タイミングを編集します。

***PIT**

誤検出されたピッチの手動修正や、編集可/不可属性を編集します。
編集不可になっている部分はピッチとフォルマントの編集ができません。

画面・各部の説明

○タイムスケール



アイテムの長さを示す目盛りを表示しています。クリックして再生位置を設定することができます。再生位置は白い線で表示されます。また、ドラッグすることでリピート再生する範囲を設定することができます。

○アイテム波形表示

編集するアイテムの波形と、現在選択されている編集モードのグラフが表示されます。

編集ツール、ペンツール、直線ツールなどを使用して、グラフを編集します。

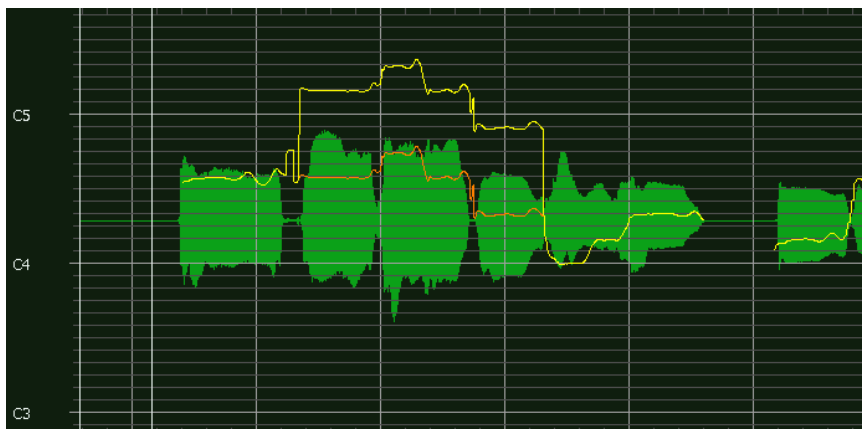
また、アイテム波形表示内で右クリックすると、各モードごとの右クリックメニューが表示されます。



ピッチ編集モード

ピッチ（音の高さ）を編集します。

編集前のピッチはオレンジ色で、編集後のピッチは黄色で表示されます。



画面・各部の説明

| |
|---|
| 元に戻す(U) やり直し(R) |
| コピー(C) 貼り付け(P) |
| すべて選択(A) 選択解除 選択区間をリピート区間に設定 リピート区間解除 選択区間をリピート再生 小節オフセット設定 |
| 初期化(I) セント指定ピッチシフト(H)... 度数指定ピッチシフト(D)... ピッチ設定(T)... 平均化(G) 平滑化(S)... ビブラート付加(V)... クオンタイズ(Q)... 平均値をクオンタイズ(E) 自動補正(O) ケクレボイス(K) |

右クリックメニュー

各モード共通

元に戻す

行った作業を一つ元に戻します。

やり直し

元に戻した作業をやり直します。

コピー

選択されている範囲のグラフをコピーします。

貼り付け

選択されている範囲に、コピーしたグラフを貼り付けます。

すべて選択

アイテムのすべてを選択します。

選択解除

アイテムの選択を解除します。

選択区間をリピート区間に設定

現在選択されている範囲をリピート区間に設定します。

リピート区間解除

現在設定されているリピート区間を解除します。

選択区間をリピート再生

現在選択されている範囲をリピート区間に設定せずにリピート再生します。

小節オフセット設定

アイテム内の第1小節1拍目の位置を解析します。

ピッチ編集モード

初期化

選択範囲内のピッチを初期化します。

セント指定ピッチシフト

選択範囲内のピッチをセント単位で変更量を指定して変更します。

度数指定ピッチシフト

選択範囲内のピッチを度数で変更量を指定して変更します。

ピッチ設定

選択範囲内のピッチを数値で指定します。

平均化

選択範囲内のピッチを平均化します。

平滑化

選択範囲内のピッチを滑らかにします。

ビブラート付加

選択範囲にビブラートを付加します。

クオンタイズ

半音単位、またはスケール単位でクオンタイズ(タイミングを調整)します。

画面・各部の説明

平均値をクオンタイズ

ピッチの平均値を半音単位、またはスケール単位でクオンタイズします。

自動補正

ビブラートを除いたピッチがスケール上になるようにピッチを補正します。

ケロケロボイス

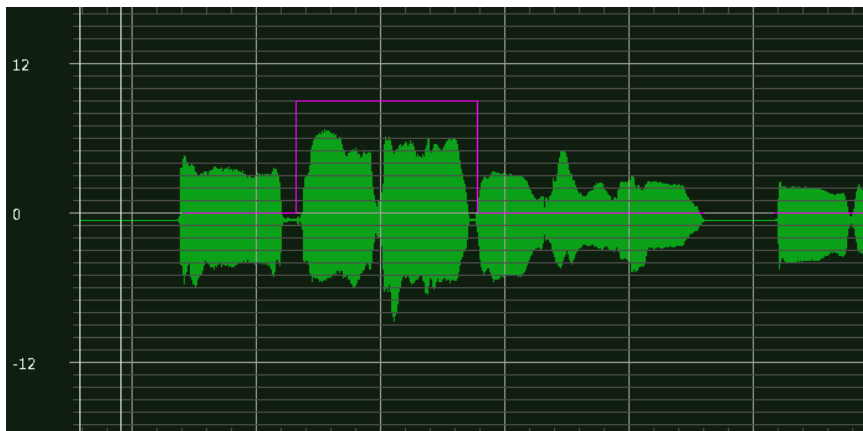
ケロケロボイスのエフェクトを適用します。

ケロケロボイスを使用するとピッチが平坦になります。

FRM

フォルマント編集モード

フォルマント(声質)を編集します。フォルマントはピンクで表示されます。



元に戻す(U)

やり直し(R)

コピー(C)

貼り付け(P)

すべて選択(A)

選択解除

選択区間をリピート区間に設定

リピート区間解除

選択区間をリピート再生

小節オフセット設定

初期化(I)

フォルマントシフト(H)...

フォルマント設定(T)...

初期化

選択範囲内のフォルマントを初期化します。

フォルマントシフト

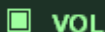
選択範囲内のフォルマントをセント単位で変更量を指定して移動します。

フォルマント設定

選択範囲内のフォルマントを数値で指定します。

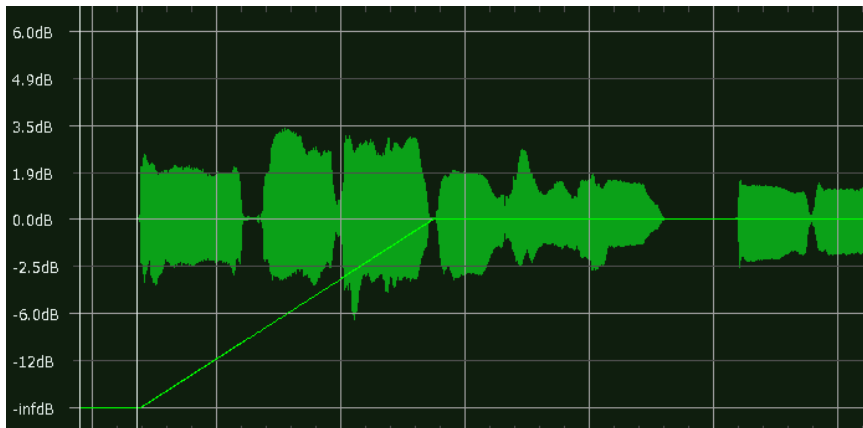
右クリックメニュー

画面・各部の説明



ボリューム編集モード

ボリュームを編集します。ボリュームは黄緑で表示されます。



| |
|----------------------|
| 元に戻す(U) |
| やり直し(R) |
| コピー(C) |
| 貼り付け(P) |
| すべて選択(A) |
| 選択解除 |
| 選択区間をリピート区間に設定 |
| リピート区間解除 |
| 選択区間をリピート再生 |
| 小節オフセット設定 |
| 初期化(I) |
| ボリューム変更(H)... |
| ボリューム設定(T)... |
| ミュート(M) |
| フェードイン(N) |
| フェードアウト(O) |
| フェードイン→フェードアウト(F)... |
| フェードアウト→フェードイン(E)... |
| ダイナミクスに反映(D) |

右クリックメニュー

初期化

選択範囲内のボリュームを初期化します。

ボリューム変更

選択範囲内のボリュームをdB単位で変更量を指定して移動します。

ボリューム設定

選択範囲内のボリュームを数値で指定します。

ミュート

選択範囲内のボリュームを無音にします。

フェードイン

選択範囲内のボリュームを-inf dBから0 dBに変化させます。

フェードアウト

選択範囲内のボリュームを0 dBからinf dBに変化させます。

フェードイン→フェードアウト

選択範囲の先頭にフェードイン、末尾にフェードアウトをかけます。

フェードアウト→フェードイン

選択範囲の先頭にフェードアウト、末尾にフェードインをかけます。

ダイナミクスに反映

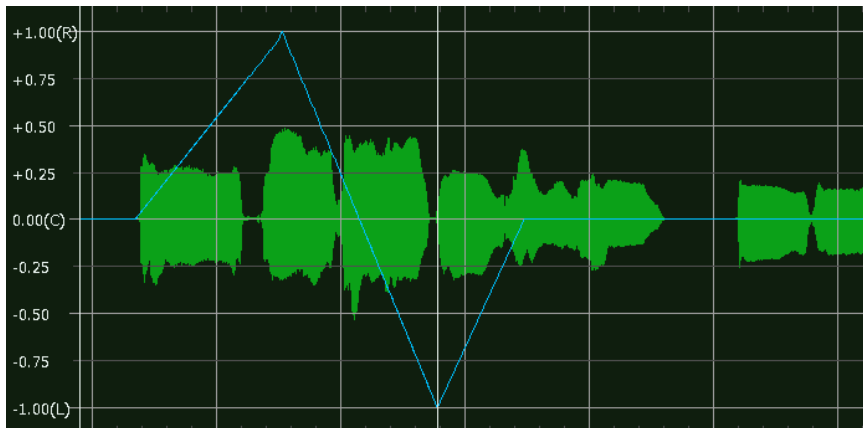
選択範囲内のボリュームをダイナミクスに反映します。

画面・各部の説明

PAN

パン編集モード

パン（音の左右の配置）を編集します。パンは青で表示されます。



元に戻す(U)

やり直し(R)

コピー(C)

貼り付け(P)

すべて選択(A)

選択解除

選択区間をリピート区間に設定

リピート区間解除

選択区間をリピート再生

小節オフセット設定

初期化(I)

パン変更(H)...

パン設定(T)...

初期化

選択範囲内のパンを初期化します。

パン変更

選択範囲内のパンを数値で変更量を指定して移動します。

パン設定

選択範囲内のパンを数値で指定します。

右クリックメニュー

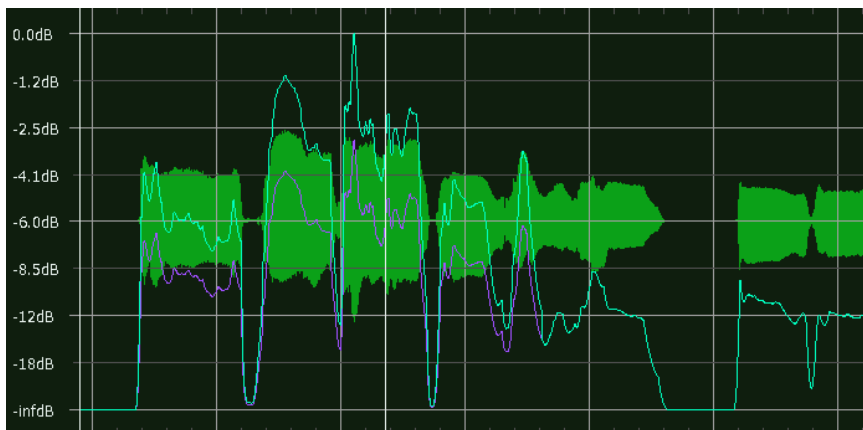
画面・各部の説明

DYN

ダイナミクス編集モード

ダイナミクス(出力音量)を編集します。

編集前のダイナミクスは紫で、編集後のダイナミクスは水色で表示されます。



元に戻す(U)

やり直し(R)

コピー(C)

貼り付け(P)

すべて選択(A)

選択解除

選択区間をリピート区間に設定

リピート区間解除

選択区間をリピート再生

小節オフセット設定

初期化(I)

ノーマライズ(N)

ダイナミクス変更(H)...

ミュート(M)

ビブラート付加(V)...

コンプレッサー(O)...

リミッター(T)...

増幅率制限(G)...

初期化

選択範囲内のダイナミクスを初期化します。

ノーマライズ

選択範囲内のダイナミクスを適正な音量に調整します。

ダイナミクス変更

選択範囲内のダイナミクスをdBで変更量を指定して移動します。

ミュート

選択範囲内のダイナミクスを無音にします。

ビブラート付加

選択範囲内のダイナミクスにビブラートを付加します。

コンプレッサー

選択範囲内のダイナミクスを圧縮します。

リミッター

選択範囲内の音量が大きすぎる部分のダイナミクスを抑えます。

増幅率制限

選択範囲内のダイナミクスの増幅率を制限します。

右クリックメニュー

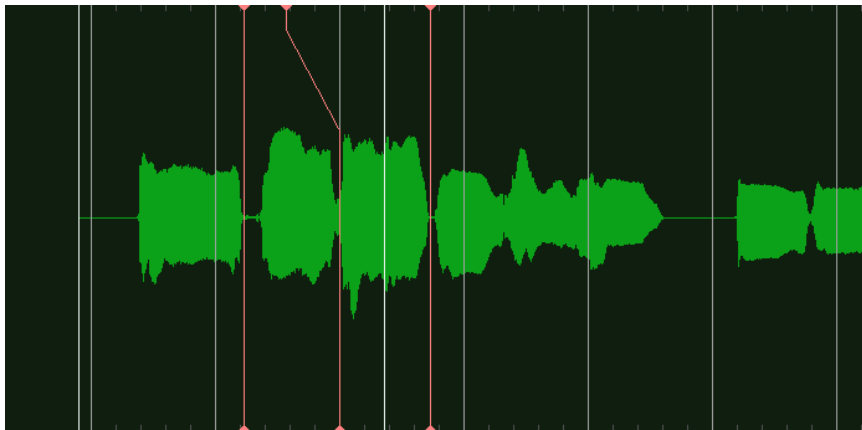
画面・各部の説明

TIME

タイミング編集モード

タイミングを編集します。

タイミング編集モードではピンクの縦線で表示されるタイミング制御点を使用してタイミングを編集することができます。



元に戻す(U)

やり直し(R)

すべて選択(A)

選択解除

選択区間をリピート区間に設定

リピート区間解除

選択区間をリピート再生

小節オフセット設定

再生位置に制御点追加(N)

選択範囲に制御点追加(S)

制御点削除(D)

初期化(I)

再生位置に制御点追加

再生位置(白い縦線)に制御点を追加します。

選択範囲に制御点追加

選択範囲の開始位置と終了位置に制御点を追加します。

制御点削除

選択範囲内の制御点を削除します。

初期化

選択範囲内の制御点の位置を初期化します。

右クリックメニュー

画面・各部の説明

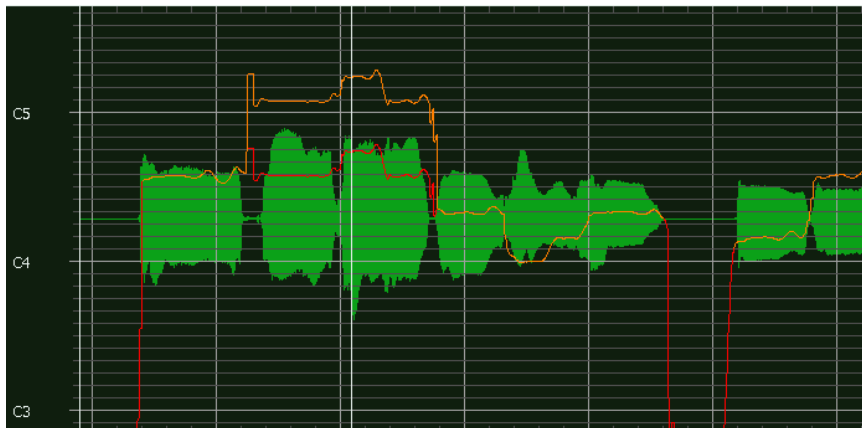


タイミング編集モード

誤検出されたピッチの手動修正や、編集可/不可属性を編集します。

自動で検出されたピッチは赤で、誤検出を手動で修正したピッチはオレンジで表示されます。

無音部分や雑音とみなされた部分は、編集不可属性となり、ピッチとフォルマントの編集ができません。



元に戻す(U)

やり直し(R)

コピー(C)

貼り付け(P)

すべて選択(A)

選択解除

選択区間をリピート区間に設定

リピート区間解除

選択区間をリピート再生

小節オフセット設定

ピッチ初期化(I)

ピッチ変更(H)

ピッチ設定(T)

ピッチ平均化(G)

クオンタイズ(Q)

編集属性初期化(N)

編集可能にする(E)

編集禁止にする(D)

ピッチ初期化

選択範囲内のピッチを初期化します。

ピッチ変更

選択範囲内のピッチをセント単位で変更量を指定して変更します。

ピッチ設定

選択範囲内のピッチを数値で指定します。

ピッチ平均化

選択範囲内のピッチを平均化します。

クオンタイズ

半音単位、またはスケール単位でクオンタイズ(タイミングを調整)します。

編集属性初期化

選択範囲内のピッチの編集属性を初期化します。

編集可能にする

選択範囲内のピッチの編集属性を編集可能に変更します。

編集禁止にする

選択範囲内のピッチの編集属性を編集不可に変更します。

右クリックメニュー

画面・各部の説明

設定画面

メイン画面、またはアイテム編集画面のオプションメニューから「設定」を選択すると、下のような画面が表示されます。

設定

【再生】

再生デバイス: Microsoft サウンド マッパー

Waveバッファサイズ: 200 ms

【表示】

音階表示形式: A4

画面更新頻度: 中

【同期】

MTCスレーブ: 使用しない

フレームレート: 30fps 補正 0 ms

MTCマスター: 使用しない

フレームレート: 30fps 補正 0 ms

【拡張機能】

☒ アイテム追加時に解析設定を表示する

☐ ユーザ定義音律を使用する

OK キャンセル

再生デバイス

音声の再生に使用するデバイスを選択します。

Waveバッファサイズ

バッファサイズを設定します。

長くすると音切れせずに安定して再生できますが、編集してから音声出力に反映されるまでの時間が長くなります。

音階表示形式

音階表示形式を選択します。

画面更新頻度

画面を更新する頻度を選択します。

画面更新頻度を高くすると、スムーズに表示されますが、パソコンへの負荷が高くなります。

MTCスレーブ

MTCによる他のデバイスとの同期機能を使用する場合に、スレーブ(本ソフトにコントロールされるデバイス)を設定します。

MTCマスター

MTCによる他のデバイスとの同期機能を使用する場合に、スレーブ(本ソフトをコントロールするデバイス)を設定します。

フレームレート

同期に使用するフレームレートを選択します。

補正

同期に時間差が有る場合に、補正値をms(1000分の1秒)単位で設定します。

アイテム追加時に解析設定を表示する

チェックされていると、アイテム追加時に解析設定画面が表示されます。

ユーザ定義音律を使用する

チェックされていると、アイテム設定画面にユーザ定義音律の設定が表示されます。

画面・各部の説明

プロジェクト設定画面

メイン画面のプロジェクトメニューから「プロジェクト設定」を選択すると、
下のような画面が表示されます。

プロジェクト設定

サンプリング周波数 44100Hz

※アイテム追加前のみ変更できます

Waveファイル出力ビット数 16bit

Waveファイル出力チャンネル ステレオ

テンポ 120.00 BPM

1小節の拍数 4

基準音符 4

Waveファイルのパス 絶対パス

OK キャンセル

サンプリング周波数

読み込みを行う音声ファイルのサンプリング周波数を選択します。

この設定はアイテムの追加前のみ変更することができます。

Waveファイル出力ビット数

プロジェクトをWaveファイルとして保存する際のビット数を選択します。

Waveファイル出力チャンネル

プロジェクトをWaveファイルとして保存する際のチャンネルを選択します。

テンポ

プロジェクトのテンポを設定します。

1小節の拍数

1小節あたりの拍数を設定します。

基準音符

拍子の基準となる音符を選択します。

Waveファイルのパス

プロジェクトファイルに保存されるWaveファイルを絶対パス（パソコン全体から見たファイルの位置情報）か相対パス（プロジェクトファイルを基準にしたファイルの位置情報）かを選択します。相対パスを選択した場合、プロジェクトファイルと一緒に音声ファイルを移動してもプロジェクトを開くことができます。

画面・各部の説明

アイテム設定画面

メイン画面、またはアイテム編集画面のアイテムメニューから「アイテム設定」を選択すると、下のよう画面が表示されます。

アイテム設定 - 音声ファイル1.wav

音声合成方式 MF (単音フォルマント補正)

基準周波数 440.00 Hz

キー -

音律 平均律

ユーザ定義音律 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

オフセット 00:00.000 M:S:MS

小節オフセット 00:00.000 M:S:MS

タイムストレッチ 1.0000 倍

OK キャンセル 適用

音声合成方式

音声合成方式を選択します。

M (単音)

楽器など、フォルマント補正が必要ない場合に選択します。

MF (単音フォルマント補正)

ボーカルなど、フォルマント補正が必要な場合に選択します。

P (和音)

和音の場合に選択します。

基準周波数

4オクターブのラの周波数を設定します。
通常は440.0Hzを設定します。

キー

アイテムのキーを選択します。

音律

アイテムの音律を選択します。

ユーザ定義音律

音律でユーザ定義を選択した場合に使用する音律を設定します。
設定画面(22ページ)でユーザ定義音律を使用するにチェックを入れた場合にのみ表示されます。

オフセット

プロジェクトの先頭からのアイテムの位置を設定します。

小節オフセット

アイテム内の第1小節1拍目の位置を設定します。

タイムストレッチ

アイテムの長さを倍率で設定します。

アイテム一括設定画面

複数のアイテムを選択した状態でアイテムメニューから「アイテム設定」を選択すると、下のよう画面が表示されます。

アイテム一括設定

☐ 音声合成方式一括変更 MF (単音フォルマント補正)

☐ 基準周波数一括変更 440.00 Hz

☐ キー一括変更 -

☐ 音律一括変更 平均律

☐ ユーザ定義音律一括変更 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

☐ オフセット一括変更 00:00.500 M:S:MS

☐ 小節オフセット一括変更 00:00.000 M:S:MS

☐ タイムストレッチ倍率一括変更 1.0000 倍

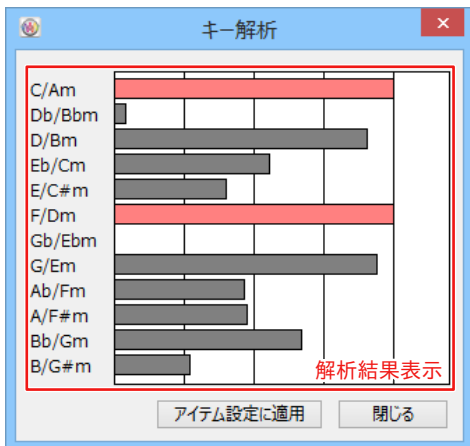
OK キャンセル 適用

チェックを入れた項目を、選択されている複数のアイテムに一括で適用します。
項目については上記のアイテム設定画面をご覧ください。

画面・各部の説明

キー解析画面

アイテム画面のアイテムメニューから「キー解析」を選択すると、アイテムのキーが解析され、下のような画面が表示されます。



解析結果表示

アイテムのキーを解析した結果を表示します。バーが長いほど、そのキーである可能性が高いことを表しています。

アイテム設定に適用

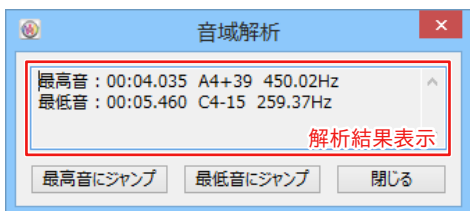
アイテムのキーの解析結果をアイテム設定に適用してキー解析画面を閉じます。

閉じる

なにもせずキー解析画面を閉じます。

音域解析画面

アイテム画面のアイテムメニューから「音域解析」を選択すると、アイテムの音域が解析され、下のような画面が表示されます。



解析結果表示

アイテムの音域を解析した結果を表示します。

最高音にジャンプ

音域解析画面を閉じて、アイテムの中でもっとも高い音を選択して表示します。

最低音にジャンプ

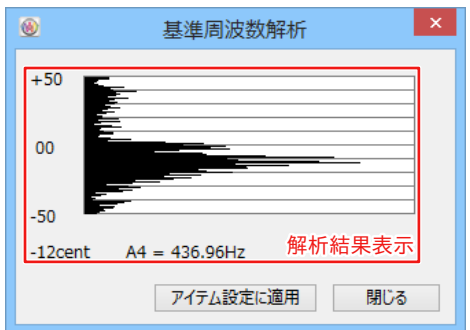
音域解析画面を閉じて、アイテムの中でもっとも低い音を選択して表示します。

閉じる

なにもせず音域解析画面を閉じます。

基準周波数解析画面

アイテム画面のアイテムメニューから「基準周波数解析」を選択すると、アイテムの基準周波数が解析され、下のような画面が表示されます。



解析結果表示

アイテムの基準周波数を解析した結果を表示します。

アイテム設定に適用

アイテムの基準周波数の解析結果をアイテム設定に適用して基準周波数解析画面を閉じます。

閉じる

なにもせず基準周波数解析画面を閉じます。

画面・各部の説明

ファイル変換ツール画面

ファイル変換ツールを起動すると、下のような画面が表示されます。



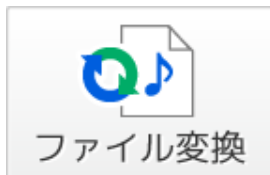
パソコンに保存されている音楽ファイルから変換するファイルを選択します。



変換リストに追加したファイルをリストから削除します。



設定画面を表示して変換したファイルの保存先を指定します。



mp3、m4a、aacの音楽ファイルをwaveファイルに変換します。



変換をキャンセルします。

変換リスト

変換を行う音楽ファイルのリストを表示します。

画面・各部の説明

ファイル変換ツール 設定画面



保存先

現在設定されている保存先を表示します。

選択

変換された音楽ファイルの保存先を選択します。

変換後にフォルダーを開く

チェックを入れると、変換終了後に保存先を開きます。

設定

設定を保存して設定画面を閉じます。

キャンセル

設定を保存しないで設定画面を閉じます。

よくあるお問い合わせ

インストール・起動について

Q：インストールができない

A：以下の項目をご確認ください。

- ウィルス対策などのソフトが起動していないか。
- HDD(ハードディスク)の空き容量は十分にあるか。
- 管理者権限でログインしているか。
- Windowsを最新の状態にアップデートしてあるか。

Q：管理者権限を持っていないユーザーアカウントでパソコンを起動し、インストールしようとする
「続行するには管理者アカウントのパスワードを入力して、[はい]をクリックしてください。」(8)
「続行するには管理者アカウントのパスワードを入力して、[OK]をクリックしてください。」(Vista)
(7)「インストールプログラムにはディレクトリ ~ にアクセスする権限がありません。
インストールを継続できません。管理者としてログインするか、またはシステム管理者に
お問い合わせください。」(XP)と表示されてインストールができません

A：本ソフトをご利用の際には管理者権限を持ったユーザーアカウント上でご利用ください。

Q：ソフトの起動ができません

A：以下の項目をご確認ください。

- インストールは完了しているか。
- 管理者権限でログインしているか。
- 外付けの機器(ハードディスクやUSBメモリ等)にソフトをインストールしている場合、
それらの機器がパソコンに接続され、パソコン上で認識されているか。

操作・機能について

Q：作成したファイルがパソコン上で再生できません

A：本ソフトで作成したファイルをパソコンで再生するには、ファイルの再生に対応した
再生プレーヤーが別途必要となります。

Q：対応している音楽ファイルの種類は？

A：「WAV」「MIDI」の入力、「WAV」の出力に対応しております。

「MP3」「M4A」「AAC」の場合はファイル変換ツールでWAVファイルに変換後、ご使用ください。

※MIDIの入力はピッチ、ダイナミクスデータのみの取り込むことができます。

ファイル変換ツールについて

Q：変換に失敗する

A：音楽ファイルが破損しているかプロテクトがかかっている可能性があります。
破損している場合や、プロテクトがかかっている場合には変換できません。

Q：長い音楽も変換できますか？

A：変換する音楽に、時間制限はありません。時間に関係なく変換できます。

Q：対応しているファイル形式は？

A：「MP3」「M4A」「AAC」の入出力に対応しております。

よくあるお問い合わせ

Q：音楽の変換にはどのくらいの時間がかかるの？

A：音楽（動画）ファイルのサイズや長さ、お使いのパソコンの性能によってそれぞれ異なります。

その他

Q：複数のユーザーで使用できますか？

A：本ソフトは、『1ソフト・1PC・1ユーザー』でご利用いただくソフトです。
1つのパソコン内に二重インストール等を行うことはできません。

Q：他のパソコンとの共有はできますか？

A：本ソフトは、インストールを行ったパソコン上で操作していただく仕様です。
ネットワーク等でご利用いただくことはできません。

Q：入力した文字が文字化けしてしまいます

A：ご利用パソコンの言語設定をご確認ください。また併せて日付の設定もご確認ください。

Q：画面の一部が切れた状態で表示される

A：画面解像度を推奨サイズ以上に変更してください。

【Windows XPの場合】

1. デスクトップ画面の何も無い所を右クリックします。
2. 「プロパティ」をクリックし、設定タブをクリックします。
3. 画面の解像度のバーを動かし、1024×768以上に設定します。
4. 「OK」をクリックすれば設定完了です。

【Windows Vistaの場合】

1. デスクトップ画面の何も無い所を右クリックします。
2. 「個人設定」をクリックし、画面の設定をクリックします。
3. 解像度を1024×768以上に設定し「OK」をクリックで設定完了です。

【Windows7の場合】

1. スタートメニューより「コントロールパネル」をクリックします。
2. 「デスクトップのカスタマイズ」をクリックし、「画面の解像度の調整」をクリックします。
3. 解像度を1024×768以上に設定し「OK」をクリックで設定完了です。

【Windows 8の場合】

1. デスクトップの何も無い所で右クリック→画面の解像度をクリックします。
2. 解像度を1024×768以上に設定し「OK」をクリックで設定完了です。

※機種によっては推奨解像度が表示できないものもあります。

よくあるお問い合わせ

Q：ボタンをクリックしても反応しない、また画面が正常に表示されていない

A：お使いのパソコンのDPI設定が標準以外(96以外)に変更されている可能性があります。

以下の手順にてDPI設定を変更してください。

【Windows XPの場合】

1. デスクトップ画面の何も無い所を右クリックします。
2. 「プロパティ」を左クリックし、「設定」タブをクリックします。
3. 「詳細設定」をクリックし、「全般」タブの「DPI設定」を「96DPI」に設定します。
4. 「OK」をクリックし、パソコンを再起動すれば設定完了です。

【Windows Vistaの場合】

1. デスクトップ画面の何も無い所を右クリックします。
2. 「個人設定」を左クリックし、「フォントサイズ(DPI)の調整」をクリックします。
3. 「あなたの許可が必要です」と許可を求められますので「続行」をクリックします。
4. 「規定のスケール(96DPI)」にチェックを付け、「OK」をクリックします。
5. パソコンが自動的に再起動されますので、再起動したら設定完了です。

【Windows 7の場合】

1. スタートメニューより「コントロールパネル」をクリックします。
2. 「デスクトップのカスタマイズ」をクリックし、「テキストやその他の項目の大きさを変更します」をクリックします。
3. 小-100%(規定)にチェックを入れ「適用」をクリックします。
4. 「これらの変更を適用するには、コンピューターからログオフする必要があります。」と確認を求められますので、「今すぐログオフ」をクリックします。
5. パソコンからログオフされますので、再度ログインすると設定完了です。

【Windows 8の場合】

1. マウスポインタを右下の角に移動し、「設定」をクリックします。
2. 右側に設定画面が表示されましたら「コントロールパネル」をクリックします。
3. 「デスクトップのカスタマイズ」をクリックし、「テキストやその他の項目の大きさを変更します」をクリックします。
4. 小-100%(規定)にチェックを入れ「適用」をクリックします。
5. 「これらの変更を適用するには、コンピューターからサインアウトする必要があります。」と確認を求められますので、「今すぐサインアウト」をクリックします。
6. パソコンからサインアウトされますので、再度サインインすると設定完了です。

よくあるお問い合わせ

Q : 「2013 ****」は日付ではありません…というエラーメッセージが表示される

A : Windowsの日付形式の設定が標準のもの以外になっているとアプリケーションソフトが正常に動作(表示等)がされない場合があります。以下の手順で設定をご確認の上、標準の設定にて本ソフトをご使用ください。

【Windows XPの場合】

1. 本ソフトを含め、起動している全てのソフトを終了させます。
2. スタートメニューより「コントロールパネル」をクリックします。
3. 「日付・時刻・地域と言語のオプション」→「地域と言語のオプション」をクリックします。
4. 「地域オプション」タブを選択して、「日本語」に設定されていることを確認後、「カスタマイズ」をクリックします。
5. 「日付」タブをクリックして、表示されている設定項目を以下の通りに変更します。
「カレンダーの種類」 西暦(日本語)
「短い形式」 短い形式(S) yyyy/MM/dd
区切り記号 /
「長い形式」 長い形式(L) yyyy'年'M'月'd'日'
6. 「適用」→「OK」の順にクリックし、パソコンを再起動させます。

【Windows Vistaの場合】

1. 本ソフトを含め、起動している全てのソフトを終了させます。
2. スタートメニューより「コントロールパネル」をクリックします。
3. 「時計・言語・および地域」→「地域と言語のオプション」をクリックします。
4. 「形式」を選択して、「日本語」に設定されていることを確認後、「この形式のカスタマイズ」をクリックします。
5. 「日付」をクリックして、表示されている設定項目を以下の通りに変更します。
「データ形式」 短い形式(S) yyyy/MM/dd
長い形式(L) yyyy'年'M'月'd'日'
- 「カレンダーの種類」 西暦(日本語)
6. 「適用」→「OK」の順にクリックし、パソコンを再起動させます。

【Windows 7の場合】

1. 本ソフトを含め、起動している全てのソフトを終了させます。
2. スタートメニューより「コントロールパネル」をクリックします。
3. 「時計・言語・および地域」→「地域と言語」をクリックします。
4. 「形式」タブを選択して、「Japanese(Japan)」に設定されていることを確認後、「追加の設定」をクリックします。
5. 「日付」タブをクリックして、表示されている設定項目を以下の通りに変更します。
「データ形式」 短い形式(S) yyyy/MM/dd
長い形式(L) yyyy'年'M'月'd'日'
- 「カレンダーの種類」 西暦(日本語)
6. 「適用」→「OK」の順にクリックし、パソコンを再起動させます。

よくあるお問い合わせ

【Windows 8の場合】

1. 本ソフトを含め、起動している全てのソフトを終了させます。
2. マウスポインタを右下の角に移動し、設定ボタンをクリックします。
3. 右側に設定画面が表示されましたら「コントロールパネル」をクリックします。
4. 「時計、言語および地域」→「地域」をクリックします。
5. 言語が「日本語」に設定されていることを確認後、「形式」タブを選択して「追加の設定」をクリックします。
6. 「日付」タブをクリックして、表示されている設定項目を以下の通りに変更します。

| | |
|---------|-------------------------|
| 「データ形式」 | 短い形式(S) yyyy/MM/dd |
| | 長い形式(L) yyyy'年'M'月'd'日' |
| 「カレンダー」 | 西暦(日本語) |
7. 「適用」→「OK」の順にクリックし、パソコンを再起動させます。

Windows OSやパソコン本体・プリンターなどの周辺機器に関する詳細は、各メーカー様へお問い合わせください。

弊社では一切の責任を負いかねます。

お問い合わせ窓口

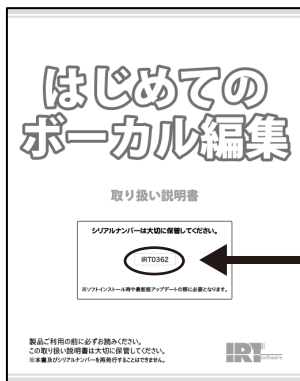
本ソフトに関する、ご質問・ご不明な点などございましたら、パソコンの状況など具体例を参考に出来るだけ詳しく書いていただき、メール・電話・FAX等でユーザーサポートまでご連絡ください。

○ソフトのタイトル・バージョン

例:「はじめてのボーカル編集」

○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 8

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 10

・パソコンの仕様

例:SONY XXXX-XXX-XX

PentiumIII 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、ドライバーソフトは更新済み

○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



ご質問・ご不明な点がございましたら、サポート専用番号へご連絡ください。コンピューターのスペックや周辺機器などの状況を詳しくお調べの上、お伝えください。

メールでのお問い合わせ

E-mail info@irtnet.jp

サポート時間：10:00～17:30（土・日、祭日を除く）

※通信料はお客様負担となります。

お電話・FAXでのお問い合わせ

TEL 050-3538-6703

FAX 050-3538-6704

サポート時間：10:00～17:30（土・日、祭日を除く）

※通信料はお客様負担となります。

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。

■ご注意

お客様よりいただいたお問合せに返信できない現象が多発しております。

FAX及びe-mailでのお問合せの際には、ご連絡先を正確に明記の上、サポートまでお送りくださいますようお願い申し上げます。

また、お問い合わせいただく前に、プリンター等の設定などを今一度ご確認ください。

時間帯等によっては、混雑等により一時的に電話が繋がりにくい場合があります。

その際はお手数ですが、時間をずらしておかけ直してください。



株式会社アイアールティー