

かんたん 波形編集

取り扱い説明書

シリアルナンバー

DE-298

※シリアルナンバーを再発行することはできません。
シリアルナンバーはアップデートファイルをダウンロードする際や
ユーザー登録をする際に必要となります。

ユーザー登録はこちら

<http://www.de-net.com/user>

製品ご利用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。

目次

動作環境・その他	02
インストール・アンインストール方法	03～07
起動方法	08～09
ソフトにファイルを読み込む	
パソコンに保存されている音楽（音声）ファイルを読み込む	10～11
CDから音楽（音声）ファイルを読み込む	12～13
プロジェクトファイルを読み込む	14
音楽（音声）を編集する	
再生開始位置を指定して再生する	15
再生範囲を指定して再生する	16
範囲を指定して切り取る	17
範囲を指定してコピーする	18
切り取り、コピーした音楽（音声）を貼り付けする	19
切り取り、コピーした音楽（音声）を挿入する	20
範囲を指定して削除する	21
空白を挿入する	22
無音部分を削除する	23～24
トラックの名前を変更する	25～26
トラックを削除する	27
トラックを追加する	28
トラック状態を保存する	29
ブロックを移動する	30
ブロックを削除する	31
ブロックの名前を変更する	32～33
ブロックを分割する	34
ブロックをヘッドの位置で分割する	35
ブロックをコピーする	36
ブロックをマージする	37
ブロックをロックする	38
ブロックにフェードをロックする	39
前/後ろのブロックにつける	40
重なっているブロックを前面/背面に移動する	41
ブロックの位置を時間で指定して移動する	42～43
ブロックの音量を設定する	44～45
ブロックをグループ化する	46～47
保存する	
プロジェクトファイルを保存する	48
音楽（音声）ファイルを保存する	49
その他の機能・操作説明	
録音する	50～51
波形編集をする	52～58
フェードイン/フェードアウトを設定する	59～60
フェードをクリア/ミュートを設定する	61～62
フェードのリンクを設定する	63～64
ポイントを追加して、フェードのカーブを描く	65～66
フェードを描く	67～69
フェードインとフェードアウトの時間を指定して設定する	70～71
再生しながらフェードを設定する	72～73
フェードを反映してブロックを分割する	74
エフェクトを設定する	75～76
エフェクトの一覧と説明	77～78
音楽（音声）ファイルをWAVファイルに変換する	79～81
ソフトウェアをダウンロードする	82～85
ユーザーサポート	86

動作環境・ご注意

動作環境

対応 PC OS	メーカーサポートを受けられる Windows パソコン Windows 8 / 7 / Vista / XP ※Mac には対応していません。 ※日本語版 OS の 32 ビット版専用ソフトです。Windows 8、7 64 ビットでは、 WOW64(32 ビット互換モード) で動作します。 OS が正常に動作している環境でお使いください。 対応 OS の動作環境を満たした環境でのご利用が前提となります。 Server OS には対応していません。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ている OS での動作は保証いたしません。
サービスパック	最新のサービスパック及びアップデートがされている環境でお使いください。
CPU	1.0GHz Pentium または同等クラスのプロセッサ以上
メモリ	512MB 必須 (Windows 8 / 7 / Vista の場合は 1GB 必須)
ディスプレイ	1024×768 以上の解像度で色深度 32bit True color 以上表示可能なもの
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) ※これ以外にデータ保存の為に空き容量が必要となります。
その他	インターネット接続環境必須 WDM または MME 対応のサウンドデバイスならびに作成したファイルを正常に再生できる環境が必要です。 ※PDF マニュアルの閲覧ソフトのインストール、本ソフトに関する最新情報の確認やアップデートを行う際にインターネット環境が必要となります。

ご注意

対応ファイル

【かんたん波形編集】 読込：WAV / MP1 / MP2 / MP3 / WMA / AIFF / MPEG(音声部) / WMV(音声部) / 音楽 CD

出力：WAV / MP3

【音楽変換ツール】 読込形式：MP3 / M4A / AAC 保存形式：WAV

ソフトに関するご注意

※著作権により保護されている楽曲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かねます。
著作権を遵守してご利用ください。

※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。

※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。

※本ソフトではデータが大きすぎる音楽(動画)ファイルや一度にたくさん音楽(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。

※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。

※本ソフトで読み込むことができる CD は、コピープロテクションが施されていないものに対応しています。

※本ソフトをインストールする際、PDF マニュアルがインストールされます。PDF マニュアルを見るには PDF ファイルが閲覧できる環境が必要となります。

その他ご注意

※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なく変更、または終了することがあります。予めご了承ください。

※各種サービス、またパソコン本体などの各種ハード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。

※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。

※複数台のパソコンで使用する場合には台数分のソフトが必要です。

本パッケージに含まれる、ソフトウェア、文字データ、その他のコンテンツ等の著作権は弊社株式会社デネットに帰属します。

本ソフトウェアを著作者の許可なく賃貸業に使用すること営利目的で使用すること、改造もしくはリバースエンジニアリングすることを禁止します。本ソフトウェアの一部、または全部を無断で複製することは法律で禁じられています。

掲載されている画面や写真、サンプル等は製品使用時のイメージです。画面や仕様等は予告なく変更する場合があります。

Microsoft、Windows、Windows 8、Windows 7、Windows Vista 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インテルコーポレーションの登録商標または商標です。

Mac は米国および他国の Apple Inc. の登録商標です。

その他記載されている会社名・団体名及び商品名などは、商標または登録商標です。

インストール・アンインストール方法

インストール方法

お使いのコンピューターに『かんたん波形編集』をインストールします。



インストールする前に・・・

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

ハードディスクの空き容量が1GB以上必要（左記以外に作成するデータ用の空き容量も必要）です。

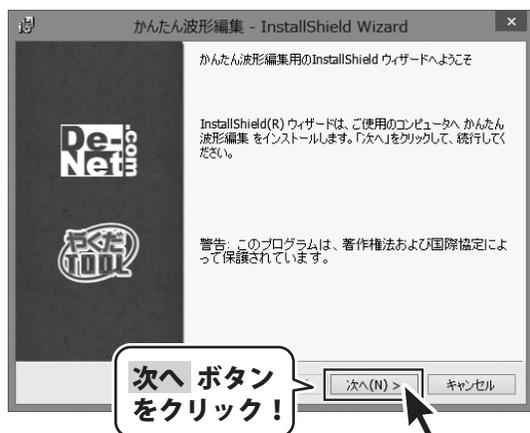
○管理者権限について

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。

※WindowsOS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。



手順1

「かんたん波形編集」の セットアップがはじまります

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。

左のような画面が表示されますので、内容を確認して **次へ** ボタンをクリックします。



インストールが自動で始まらない場合

次の手順でインストールを始めてください。

- ① [コンピューター(※)]をダブルクリックします。
- ② CDまたはDVDドライブをダブルクリックします。
- ③ [setup]をダブルクリックします。

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

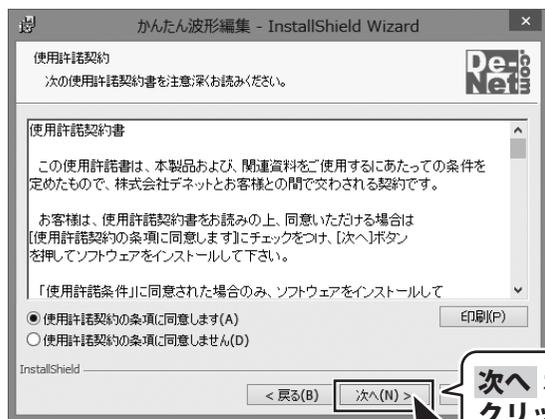


setup

Setup Launcher
株式会社デネット

**[setup]をダブル
クリックします。**

インストール・アンインストール方法



手順2 使用許諾契約の内容を確認します

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。



手順3 インストール先を確認します

インストール先を変更することができます。変更しない場合は **次へ** ボタンをクリックしてください。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、インストール先を選択してから、**次へ** 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問題はありません。



手順4 インストールの設定内容を確認します

インストール先等の情報が表示されます。確認を行い、インストールを行う場合は **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・アンインストール方法



手順5 インストール完了です

インストールが正常に終了すると左のような画面が表示されます。

内容を確認して、**完了** ボタンをクリックしてください。

完了 ボタン
をクリック!

インストール・アンインストール方法

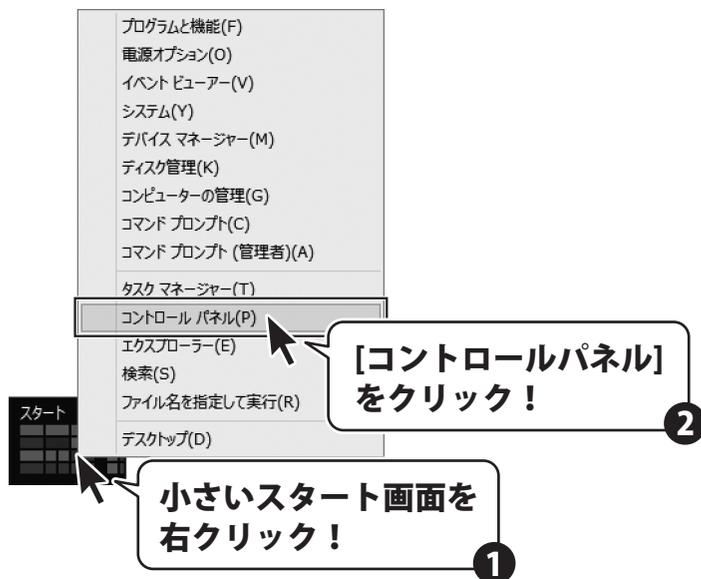
アンインストール方法

お使いのパソコンから『かんたん波形編集』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スルを合わせます。



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「かんたん波形編集」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。

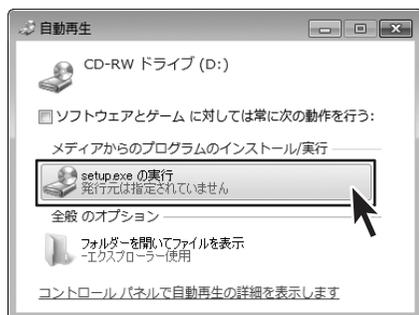
インストール・アンインストール方法



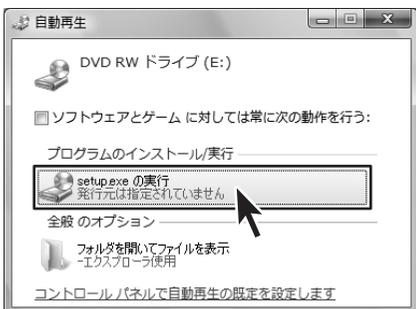
インストール中、またはアンインストール中に下のような画面が表示された場合
次の手順で作業を続けてください。



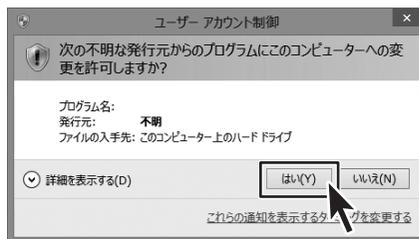
Windows 8で[自動再生]画面が表示された場合
[setup.exeの実行]をクリックしてください。



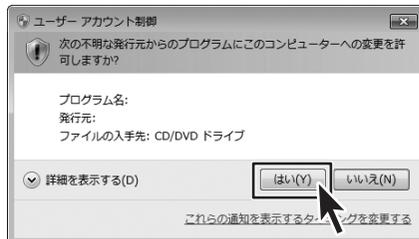
Windows 7で[自動再生]画面が表示された場合
[setup.exeの実行]をクリックしてください。



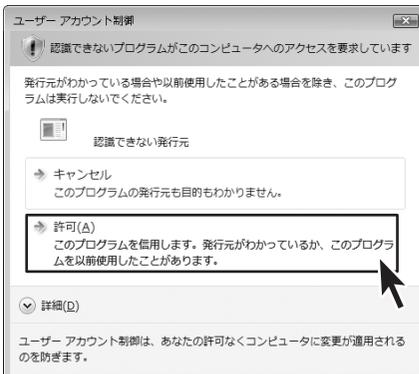
Windows Vistaで[自動再生]画面が
表示された場合
[setup.exeの実行]をクリックしてください。



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

ソフトウェア最新版について

ソフトウェア最新版を弊社ホームページよりダウンロードを行い、お客様がお使いのソフトウェアを最新のソフトウェアへ更新します。

ソフトウェア最新版をご利用いただくことで、より快適に弊社ソフトウェアをご利用いただくことが可能となります。下記、デネットホームページよりソフトウェアの最新情報をご確認ください。

<http://www.de-net.com>



取扱説明書 (PDF) について

本ソフトにはPDFマニュアルが同梱されています。

Windows 8 以外のOSの場合、PDFマニュアルをご覧いただくには、Adobe Readerが必要です。

正常に閲覧できない場合は、アドビシステムズ社より無償配布されているAdobe Readerをダウンロードしてください。

詳しくはアドビシステムズ株式会社のホームページをご覧ください。

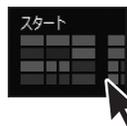
スタート画面 (Windows 8) からの起動

タスクバーの左下あたりにマウスカーソルをあわせませう。



**タスクバーの左下に
マウスカーソルをあわせる！**

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。



**小さいスタート画面
をクリック！**

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「De-Net」→「かんたん波形編集」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 7、Vista、XP) からの起動

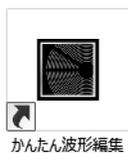


※Windows OSが7の場合、 ボタンをクリックして「すべてのプログラム」→「De-Net」→「かんたん波形編集」とたどって「かんたん波形編集」をクリックしますと、本ソフトが起動します。

※Windows OSがVistaの場合、 ボタンをクリックして「すべてのプログラム」→「De-Net」→「かんたん波形編集」とたどって「かんたん波形編集」をクリックしますと、本ソフトが起動します。

※Windows OSがXPの場合、[スタート]ボタンをクリックして「すべてのプログラム」→「De-Net」→「かんたん波形編集」とたどって「かんたん波形編集」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



←かんたん波形編集
ショートカットアイコン



←音楽変換ツール
ショートカットアイコン



←取扱説明書 (かんたん波形編集) ショートカットアイコン
(ここでは、Windows 8のショートカットを記載しています。)

正常にインストールが完了しますと、デスクトップに上の様なショートカットアイコンができます。ダブルクリックをすると、ソフトが起動します。

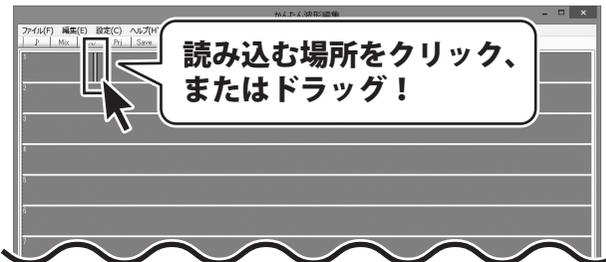
ソフトにファイルを読み込む

パソコンに保存されている音楽（音声）ファイルを読み込む

1 ファイルを読み込む場所を選択します

作業エリア内をクリック、またはドラッグして音楽（音声）ファイルを読み込む場所を設定します。

読み込む場所を設定すると、マークイン、マークアウトが表示されます。（ここでは、トラック1を設定します。）

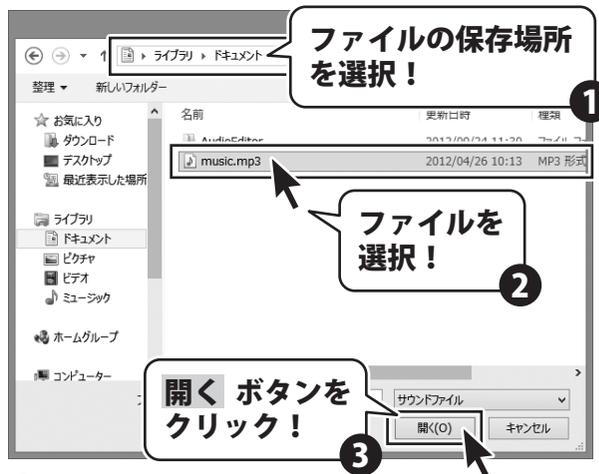


2 音楽（音声）ファイルを読み込みます

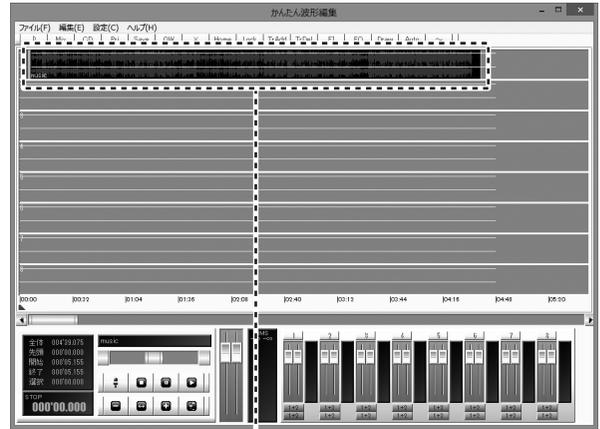
[ファイル]メニューから [サウンドファイルを開く] をクリックします。

開く画面が表示されますので、音楽（音声）ファイルの保存場所を選択し、読み込む音楽（音声）ファイルを選択して **開く** ボタンをクリックします。

設定した位置に音楽（音声）ファイルが読み込まれます。



ソフトにファイルを読み込む



音楽（音声）ファイルが読み込まれました

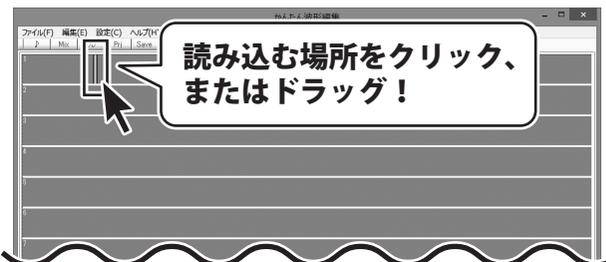
ソフトにファイルを読み込む

CDから音楽（音声）ファイルを読み込む

1 ファイルを読み込む場所を選択します

作業エリア内をクリック、またはドラッグして音楽（音声）ファイルを読み込む場所を設定します。

読み込む場所を設定すると、マークイン、マークアウトが表示されます。（ここでは、トラック1を設定します。）



2 CDを挿入して読み込むトラックを選択します

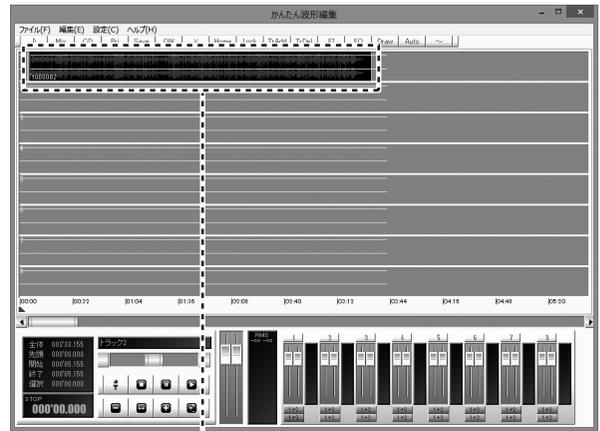
パソコンのCDドライブにCDを挿入したら、[ファイル]メニューから[CDオーディオ]をクリックして、選択します。

CDオーディオ画面が表示されますので、▼をクリックして、CDの挿入されているCDドライブを選択し、読み込む曲をクリックして選択します。

すべての設定が終わりましたら、Start ボタンをクリックします。



ソフトにファイルを読み込む



音楽（音声）ファイルが読み込まれました

ソフトにファイルを読み込む

プロジェクトファイルを読み込む

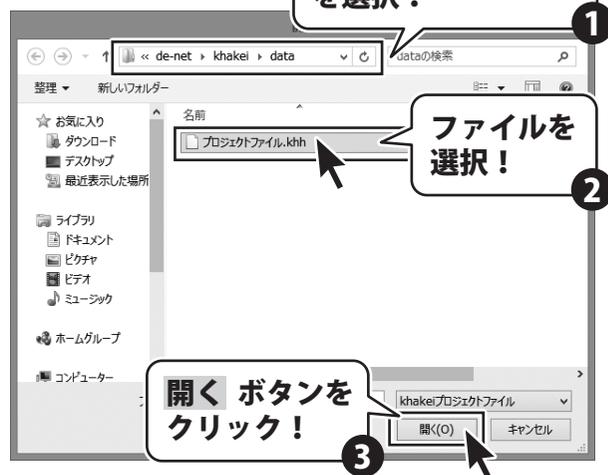
編集途中のデータをプロジェクトファイルとして保存してある場合は、プロジェクトファイルを読み込むことで続きから作業をすることができます。詳細は48ページをご覧ください。

[ファイル]メニューから
[プロジェクトを開く]をクリックします。

開く画面が表示されますので、
プロジェクトファイルの保存場所を選択し、
読み込むプロジェクトファイルを選択して
開く ボタンをクリックします。



ファイルの保存場所
を選択!



音楽（音声）を編集する

再生開始位置を指定して再生する

作業エリアの再生ヘッドをドラッグして移動し再生を開始する位置を設定します。

再生位置が設定できましたら



ボタンをクリックして、設定した位置から再生します。

※再生を行いたい位置でダブルクリックをしても、再生することができます。



音楽（音声）を編集する

再生範囲を指定して再生する

トラックの上半分をドラッグしますと、マークイン、マークアウトが表示され、指定した範囲が表示されます。再生したい範囲の開始地点にマークインをドラッグし、再生したい範囲の終了地点にマークアウトをドラッグして、選択範囲を設定します。

再生範囲が設定できたら、**[編集]**メニューから**[再生]→[範囲内再生]**を選択します。

選択範囲として設定した範囲を再生することができます。

※**[編集]**メニュー内の**[再生]**内のその他の項目については、PDFマニュアル4ページをご覧ください。



音楽（音声）を編集する

範囲を指定して切り取る

トラックの上半分をドラッグしますと、マークイン、マークアウトが表示され、指定した範囲が表示されます。切り取る範囲の開始地点にマークインをドラッグし、切り取る範囲の終了地点にマークアウトをドラッグして、選択範囲を設定します。

切り取る範囲が設定できたら
[編集]メニューから[切り取り]を選択します。

切り取る範囲として設定した範囲を切り取ることができます。
切り取られた範囲は詰めて表示されます。

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。
貼り付け方法は19ページをご覧ください。



設定した範囲が切り取られました。



音楽（音声）を編集する

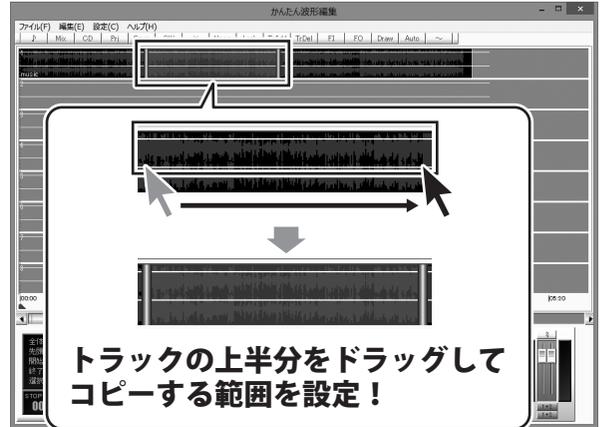
範囲を指定してコピーする

トラックの上半分をドラッグしますと、マークイン、マークアウトが表示され、指定した範囲が表示されます。コピーする範囲の開始地点にマークインをドラッグし、コピーする範囲の終了地点にマークアウトをドラッグして、選択範囲を設定します。

コピーする範囲が設定できたら [編集]メニューから[コピー]を選択します。

コピーする範囲として設定した範囲をコピーすることができます。

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。貼り付け方法は19ページをご覧ください。



音楽（音声）を編集する

切り取り、コピーした音楽（音声）を貼り付けする

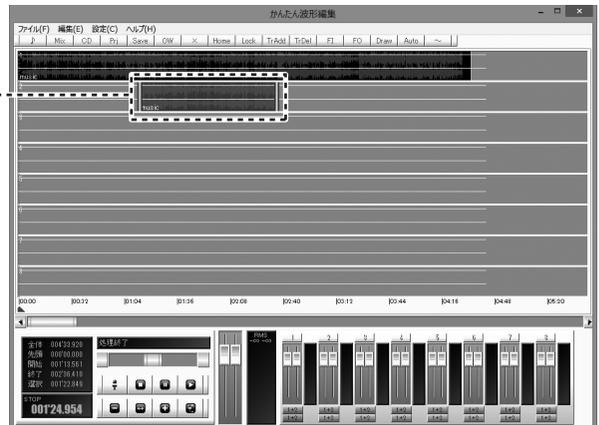
トラックの上半分をクリックして、貼り付けを行う位置を設定します。
クリックした位置、またはマークインがある位置が貼り付ける部分の先頭になります。

貼り付けをする位置が設定できたら、
[編集]メニューから[貼り付け]をクリックしますと、設定した位置を先頭にブロックとして貼り付けられます。

※ブロックがある位置に貼り付けると、
貼り付けられた範囲にある重なったブロックが削除されます。



切り取り、コピーした範囲が
貼り付けられました。



音楽（音声）を編集する

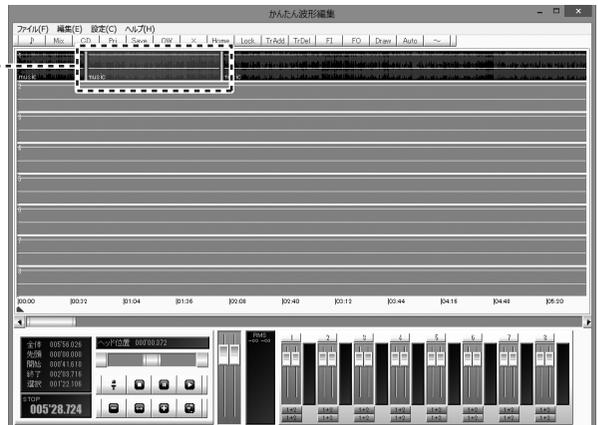
切り取り、コピーした音楽（音声）を挿入する

トラックの上半分をクリックして、挿入する位置を設定します。
クリックした位置、またはマークインがある位置が挿入する部分の先頭になります。

挿入する位置が設定できたら、
[編集]メニューから[挿入]をクリックしますと、
設定した位置を先頭にブロックとして
挿入されます。



切り取り、コピーした範囲が
挿入されました。



音楽（音声）を編集する

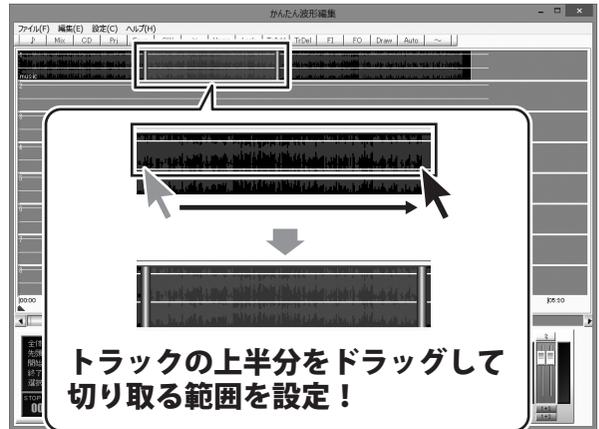
範囲を指定して削除する

トラックの上半分をドラッグしますと、マークイン、マークアウトが表示され、指定した範囲が表示されます。
削除する範囲の開始地点にマークインをドラッグし、
削除する範囲の終了地点にマークアウトをドラッグして、選択範囲を設定します。

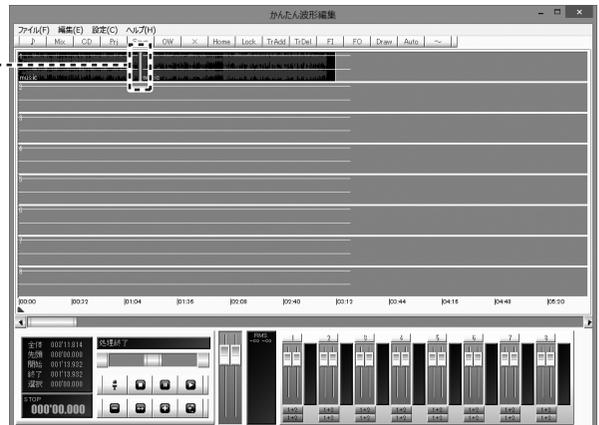
削除する範囲が設定できたら
[編集]メニューから[削除]を選択します。

削除する範囲として設定した範囲を
削除することができます。
削除した範囲は詰めて表示されます。

※削除した範囲は、切り取りとは違い、
[貼り付け]で別の場所に貼り付けることが
できません。



設定した範囲が削除されました。



音楽（音声）を編集する

空白を挿入する

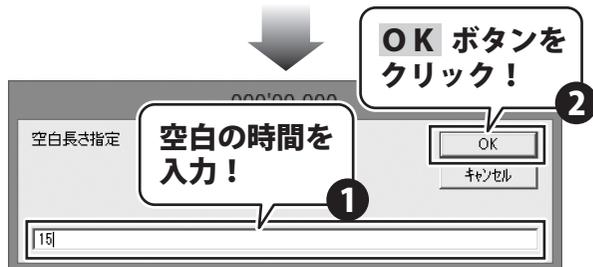
トラックの上半分をクリックして、空白を挿入する位置を設定します。
クリックした位置、またはマークインがある位置が空白を挿入する部分の先頭になります。

空白を挿入する位置が設定できたら、**[編集]**メニューから**[空白挿入]**をクリックします。

空白長さ指定画面が表示されますので、挿入する空白の長さを秒で入力し、**OK** ボタンをクリックします。

設定した位置に空白が挿入されます。

※分単位の長い空白を挿入する場合は、「分.秒.ミリ秒」の形式で入力します。



空白が挿入されました。



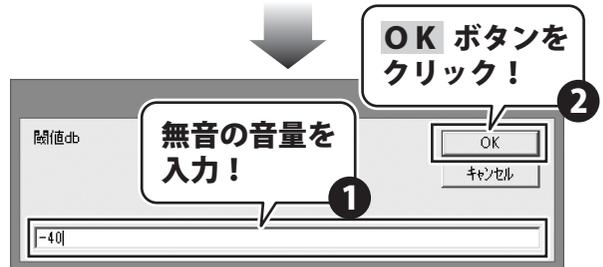
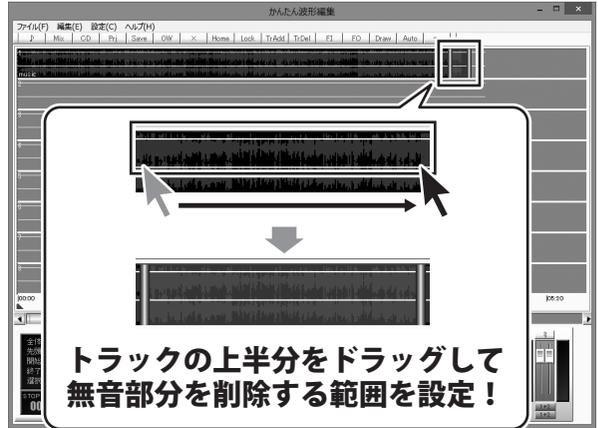
音楽（音声）を編集する

無音部分を削除する

トラックの上半分をドラッグしますと、マークイン、マークアウトが表示され、指定した範囲が表示されます。無音部分を削除する範囲の開始地点にマークインをドラッグし、無音部分を削除する範囲の終了地点にマークアウトをドラッグして、選択範囲を設定します。

無音部分を削除する範囲が設定できたら[編集]メニューから[トリム]を選択します。

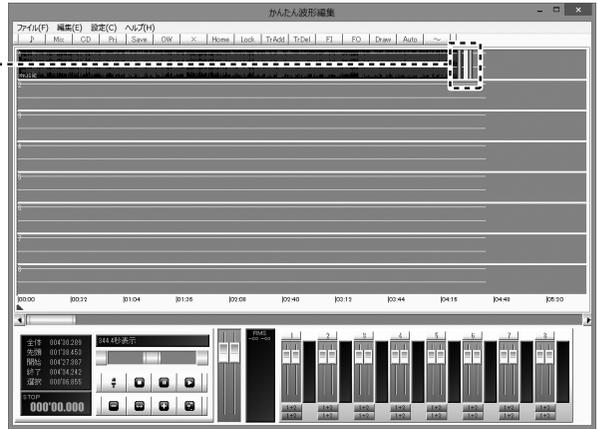
閾値db画面が表示されますので、無音と判定する音量を入力し、OK ボタンをクリックします。設定した範囲の無音部分が削除されます。



音楽（音声）を編集する



無音部分が削除されました。



音楽（音声）を編集する

トラックの名前を変更する

トラックの上半分をクリックして、名前を変更するトラックを選択します。

選択されたトラックには、マークインとマークアウトが表示されます。

※マークイン、マークアウトが重なって表示される場合もあります。

名前を変更するトラックを選択したら、**[編集]**メニューから**[トラック]**→**[トラック名称変更]**をクリックします。

名称入力画面が表示されますので、トラックの名前を入力し、**OK** ボタンをクリックしますと、選択したトラックの名前が変更されます。



1 **トラックの名前を入力!**

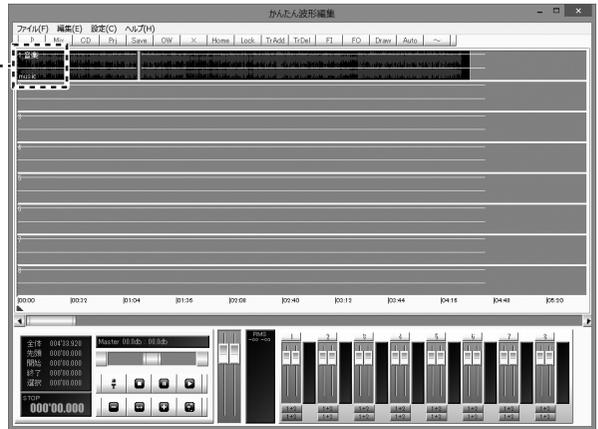
2 **OK ボタンをクリック!**



音楽（音声）を編集する



トラックの名前が変更されました。



音楽（音声）を編集する

トラックを削除する

トラックの上半分をクリックして、削除するトラックを選択します。

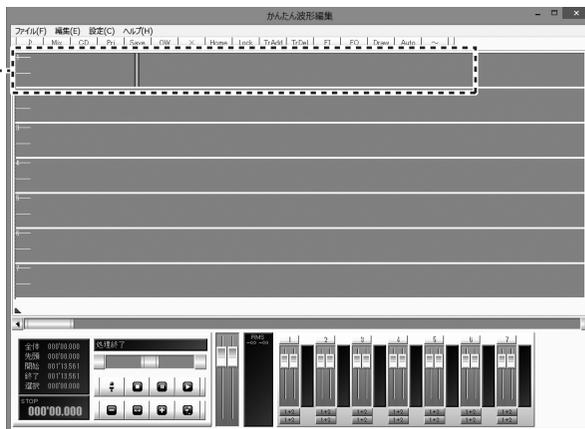
選択されたトラックには、マークインとマークアウトが表示されます。

※マークイン、マークアウトが重なって表示される場合もあります。

削除するトラックを選択したら、
[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。
選択したトラックが削除されます。



トラックが削除されました。



音楽（音声）を編集する

トラックを追加する

トラックの上半分をクリックして、トラックを追加したい位置の1つ上のトラックを選択します。

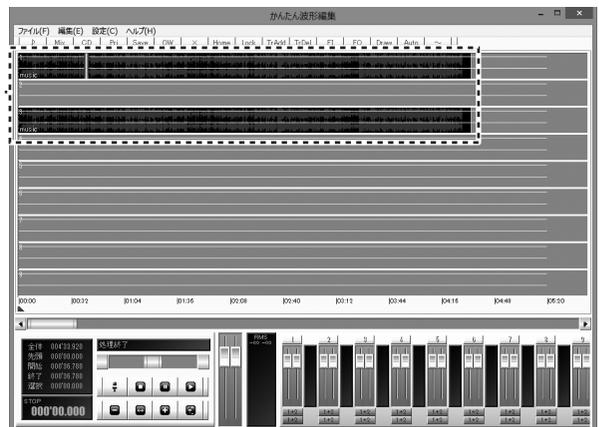
選択されたトラックには、マークインとマークアウトが表示されます。

※マークイン、マークアウトが重なって表示される場合もあります。

トラックを追加する位置を選択したら、**[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。選択したトラックの1つ下にトラックが追加されます。



トラックが追加されました。



音楽（音声）を編集する

トラック状態を保存する

作業エリア内のトラック数やボリュームパネル内の再生、録音の選択などのトラックの設定情報を次回起動時にも使用したい場合はトラック状態を保存します。

[編集]メニューから
[トラック]→[トラック状態を保存]
をクリックします。
確認画面が表示されますので、内容を確認し、
OK ボタンをクリックします。



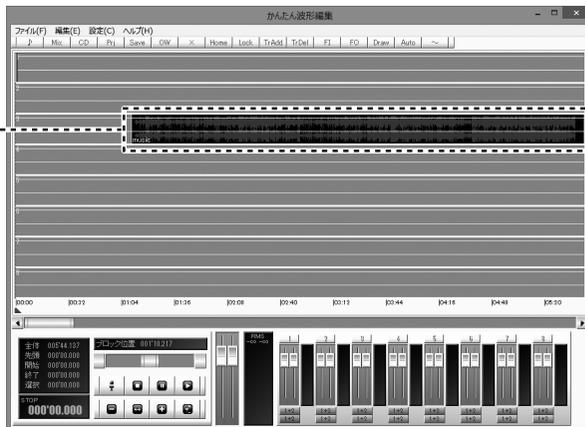
音楽（音声）を編集する

ブロックを移動する

移動したいブロックの下半分をクリックしたまま
(マウスマークが  に変わります。)
ブロックを移動したい位置までドラッグします。



ブロックが移動しました。



音楽（音声）を編集する

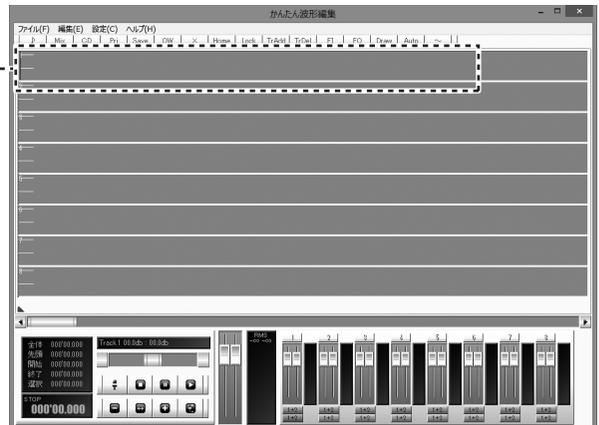
ブロックを削除する

ブロックの下半分をクリックして、
削除するブロックを選択します。

削除する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]→
[ブロック削除]をクリックしますと、
選択したブロックが削除されます。



ブロックが削除されました。



音楽（音声）を編集する

ブロックの名前を変更する

ブロックの下半分をクリックして、名前を変更するブロックを選択します。

名前を変更するブロックを選択したら、[編集]メニューから [ブロック]→[ブロック名称変更]をクリックします。

名称入力画面が表示されますので、ブロックの名前を入力し、OK ボタンをクリックしますと、選択したブロックの名前が変更されます。



1 **ブロックの名前を入力!**

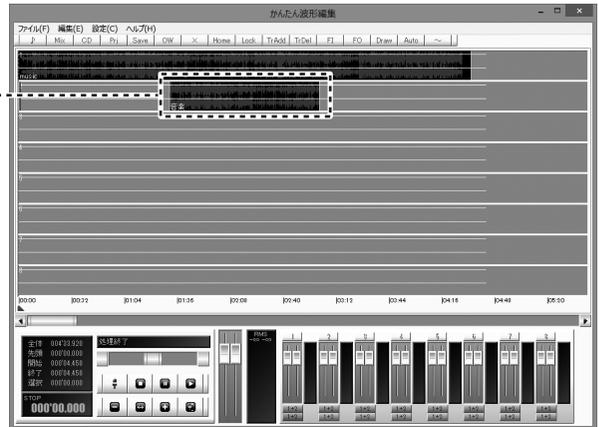
2 **OK ボタンをクリック!**



音楽（音声）を編集する



ブロックの名前が変更されました。

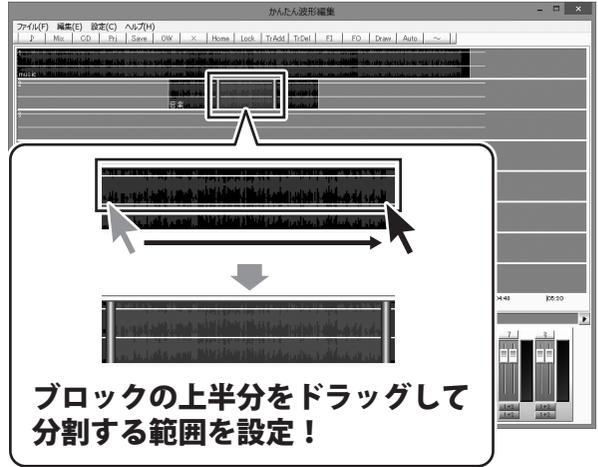


音楽（音声）を編集する

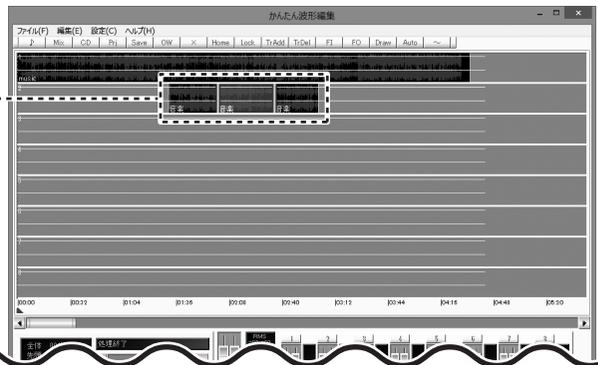
ブロックを分割する

トラックの上半分をドラッグしますと、マークイン、マークアウトが表示され、指定した範囲が表示されます。分割する範囲の開始地点にマークインをドラッグし、分割する範囲の終了地点にマークアウトをドラッグして、選択範囲を設定します。

分割する範囲が設定できたら、[編集]メニューから[ブロック]→[ブロック分割]を選択します。設定した範囲のブロックが分割されます。



ブロックが分割されました。



音楽（音声）を編集する

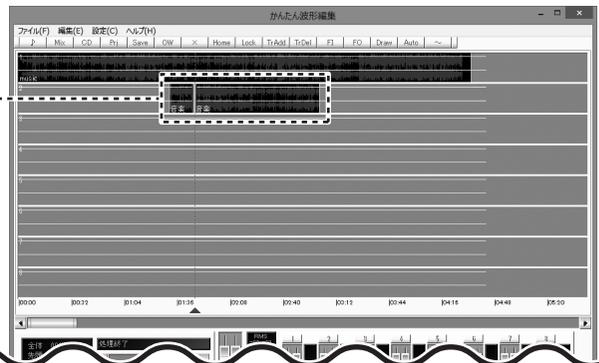
ブロックをヘッドの位置で分割する

作業エリアの再生ヘッドをドラッグして移動し分割する位置を設定します。

分割する位置が設定できたら、
[編集]メニューから[ブロック]→[ブロックをヘッド位置で分割]を選択します。
設定した位置でブロックが分割されます。



ブロックが分割されました。



音楽（音声）を編集する

ブロックをコピーする

ブロックの下半分をクリックして、コピーするブロックを選択します。

コピーするブロックが選択できたら、[編集]メニューから[ブロック]→[ブロックをクリップ]をクリックしますと、選択したブロックがコピーされます。

コピーしたブロックは、[編集]メニュー内の[貼り付け]で別の場所に貼り付けることができます。操作方法は19ページをご覧ください。

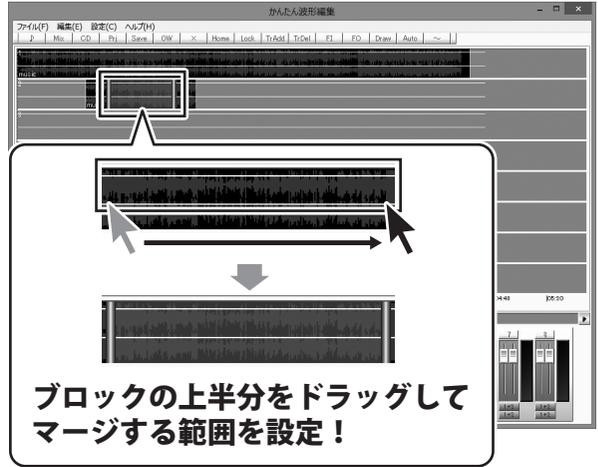


音楽（音声）を編集する

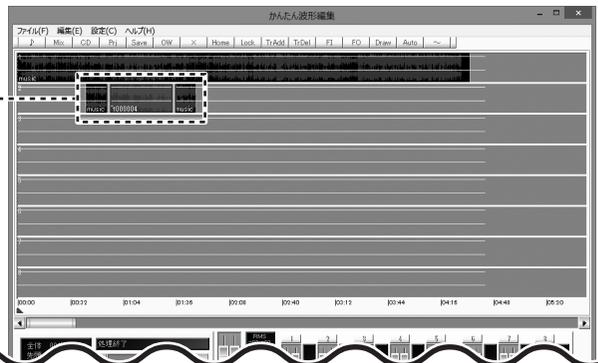
ブロックをマージする

ブロックの上半分をドラッグしますと、マークイン、マークアウトが表示され、指定した範囲が表示されます。マージする範囲の開始地点にマークインをドラッグし、マージする範囲の終了地点にマークアウトをドラッグして、選択範囲を設定します。

マージする範囲が設定できたら、[編集]メニューから [ブロック]→[ブロックのマージ]を選択します。設定した範囲のブロックが1つのブロックになります。



設定した範囲が
1つのブロックになりました。



音楽（音声）を編集する

ブロックをロックする

ブロックの下半分をクリックして、ロックするブロックを選択します。

ロックするブロックが選択できたら、[編集]メニューから[ブロック]→[ブロックをロック]をクリックしますと、選択したブロックがロックされます。

ブロックがロックされると、波形の色が灰色で表示されます。



ブロックがロックされました。



音楽（音声）を編集する

ブロックにフェードをロックする

フェードをロックすると、ブロックを移動した時にフェードも一緒に移動することができます。

ブロックの下半分をクリックして、フェードをロックするブロックを選択します。

フェードをロックするブロックが選択できたら、[編集]メニューから[ブロック]→[ブロックにフェードをロック]をクリックしますと、選択したブロックにフェードがロックされます。



音楽（音声）を編集する

前/後ろのブロックにつける

ブロックの下半分をクリックして、
ブロックにつけるブロックを選択します。

ブロックにつける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]→
[前のブロックにつける]もしくは
[後ろのブロックにつける]をクリックしますと、
選択したブロックが前もしくは後ろのブロック
につきます。



ブロックがつけました。



音楽（音声）を編集する

重なっているブロックを前面 / 背面に移動する

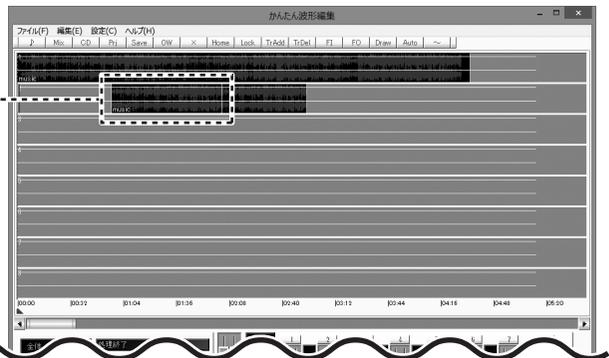
ブロックが重なっている場合、前面に出ているブロックが再生されます。

ブロックの下半分をクリックして、
移動するブロックを選択します。

移動する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]→
[ブロックを前面に]もしくは
[ブロックを背面に]をクリックしますと、
選択したブロックが前面もしくは背面に
移動します。



ブロックが移動しました。



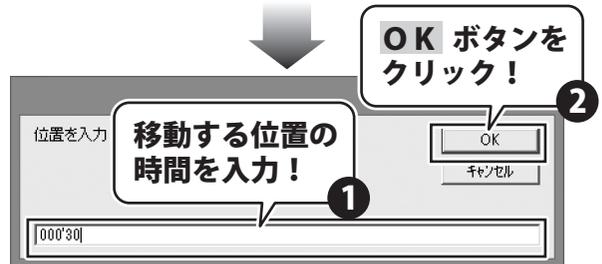
音楽（音声）を編集する

ブロックの位置を時間で指定して移動する

ブロックの下半分をクリックして、移動するブロックを選択します。

移動するブロックが選択できたら、[編集]メニューから[ブロック]→[ブロック位置を指定]を選択します。

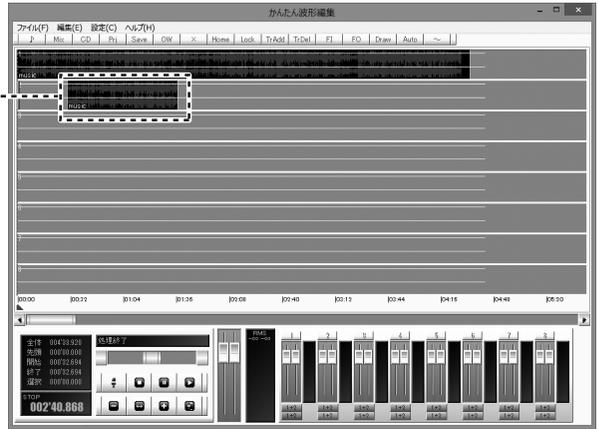
位置を入力画面が表示されますので、移動する位置の時間を入力し、OK ボタンをクリックします。
設定した位置の時間にブロックが移動します。



音楽（音声）を編集する



指定した位置に
ブロックが移動しました。



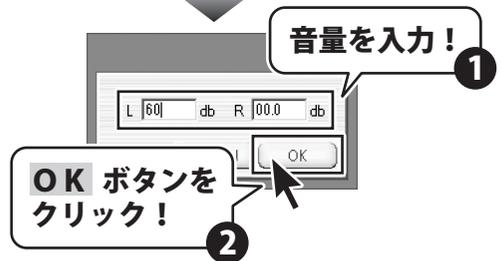
音楽（音声）を編集する

ブロックの音量を設定する

ブロックの下半分をクリックして、音量を設定するブロックを選択します。

音量を設定する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。

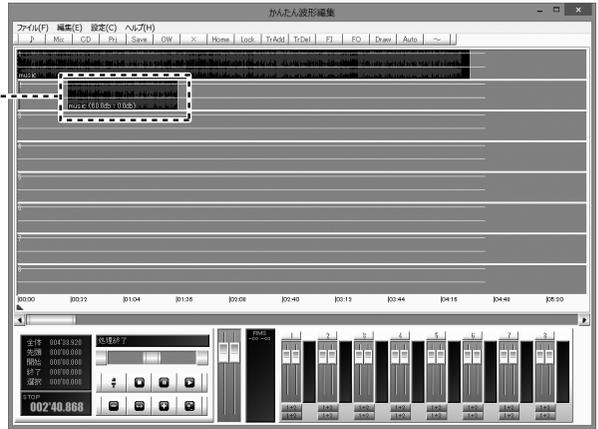
音量入力画面が表示されますので、音量を入力し、OK ボタンをクリックします。設定した音量をブロックに設定します。



音楽（音声）を編集する



設定した音量がブロックに適用されました。



音楽（音声）を編集する

ブロックをグループ化する

グループ化されたブロックは、移動/削除/コピー/ロックなどの操作をまとめて行うことができます。

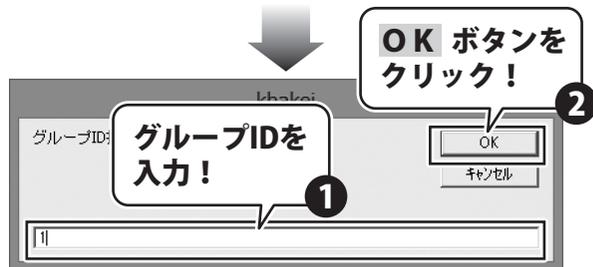
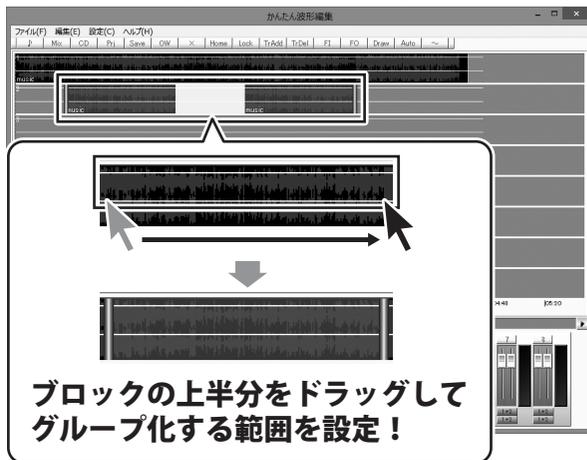
ブロックの上半分をドラッグしますと、マークイン、マークアウトが表示され、指定した範囲が表示されます。グループ化する範囲の開始地点にマークインをドラッグし、グループ化する範囲の終了地点にマークアウトをドラッグして、選択範囲を設定します。

※ブロックの下半分をクリックし、1つのブロックだけを選択してもグループ化、または解除することができます。

移動するブロックが選択できたら、[編集]メニューから[ブロック]→[グループ]を選択します。

グループID入力画面が表示されますので、グループIDを入力し、OK ボタンをクリックします。設定したブロックのIDが設定されます。

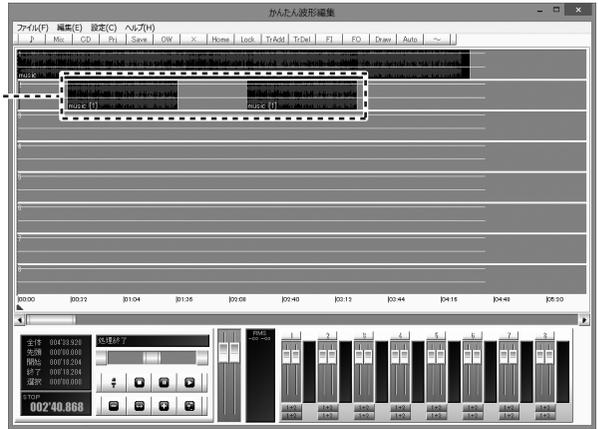
※グループ化を解除するには、同様の手順でグループIDでは「0」を入力してください。



音楽（音声）を編集する



ブロックがグループ化されました。



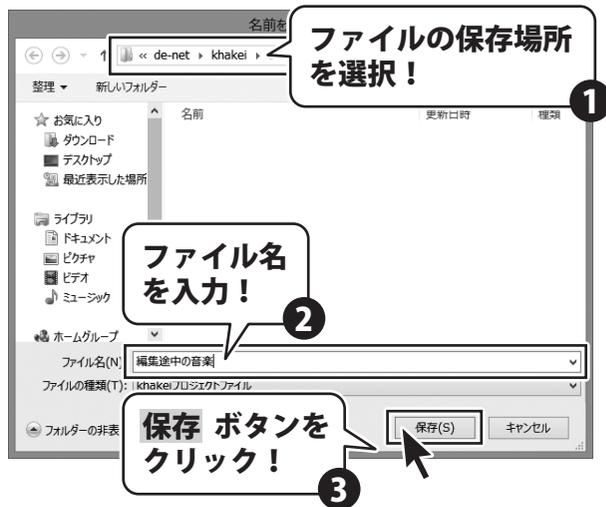
保存する

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、次回起動時にプロジェクトファイルを開くことで続きから編集することができます。詳細は14ページをご覧ください。

[ファイル]メニューから
[プロジェクトを保存]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、プロジェクトファイルの保存場所を選択し、ファイル名を入力して、**保存** ボタンをクリックしますと、プロジェクトファイルが保存されます。

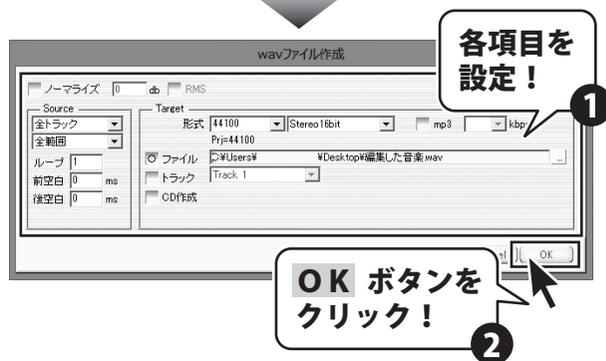


保存する

音楽（音声）ファイルを保存する

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

[ファイル]メニューから[wavファイル作成]をクリックします。
wavファイル作成画面が表示されますので、各項目を設定して、**OK** ボタンをクリックします。



録音する

録音では、マイクなどから入力した音声を選択したトラックに読み込むことができます。

録音した音声を読み込むトラックを録音選択ボタンをクリックして選択します。



ボタンをクリックすると、録音待機状態になります。

設定画面の[詳細]タブ内で[録音モニターを表示]にチェックが入っていると、録音設定画面が表示されます。

詳細はPDFマニュアル22ページとPDFマニュアル24ページをご覧ください。

録音待機状態になり、録音の準備ができましたら、



ボタンをクリックして、録音を開始します。

録音を終了するには、



ボタンをクリックします。録音を終了すると、選択したトラックに録音した音声を読み込まれます。



録音選択ボタンをクリックして、録音した音声を読み込むトラックを選択！



1
ボタンをクリック！



2
ボタンをクリック！

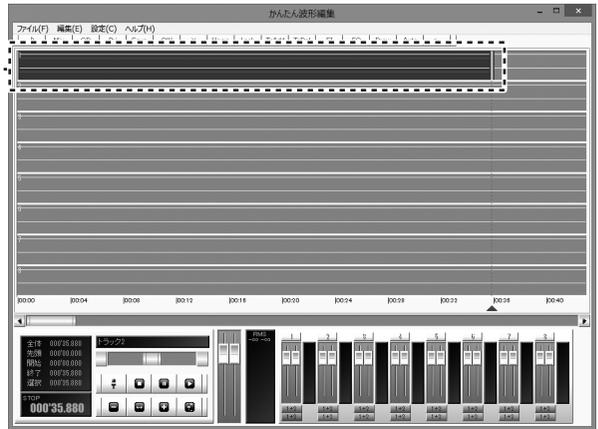


ボタンをクリック！

その他の機能・操作説明



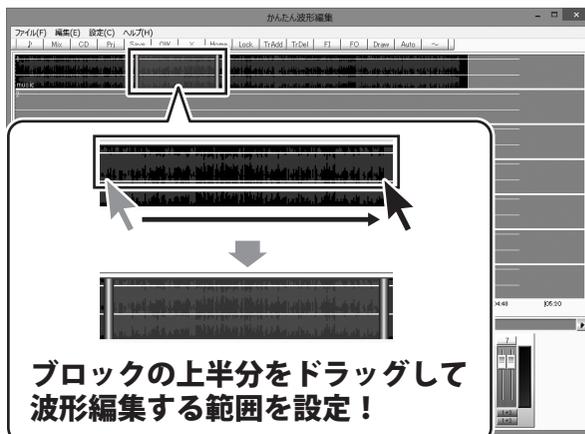
録音した音声を読み込まれました。



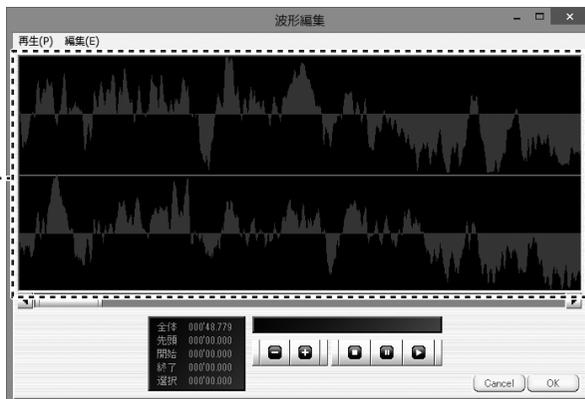
波形編集をする

トラックの上半分をドラッグしますと、マークイン、マークアウトが表示され、指定した範囲が表示されます。
波形編集をする範囲の開始地点にマークインをドラッグし、
波形編集をする範囲の終了地点にマークアウトをドラッグして、選択範囲を設定します。

波形編集をする範囲が設定できたら、
[編集]メニューから[波形編集]を選択します。
波形編集画面に、設定した範囲の波形が拡大されて表示されます。



波形編集画面が表示されました。



波形を切り取る

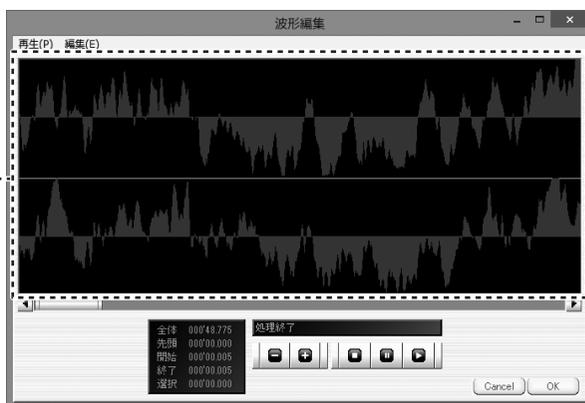
波形をドラッグしますと、指定した範囲が表示されます。波形を切り取りする範囲の開始地点、終了地点を設定します。

波形を切り取りする範囲が設定できたら、[編集]メニューから[切り取り]を選択します。設定した範囲の波形が切り取られます。

切り取りした波形は、[編集]メニュー内の[貼り付け]で別の場所に貼り付けることができます。操作方法は56ページをご覧ください。



選択した範囲の波形が切り取られました。



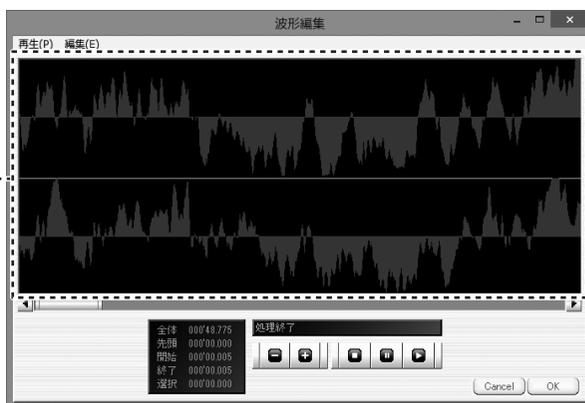
波形を削除する

波形をドラッグすると、指定した範囲が表示されます。波形を削除する範囲の開始地点、終了地点を設定します。

波形を削除する範囲が設定できたら、[編集]メニューから[削除]を選択します。設定した範囲の波形が削除されます。



選択した範囲の波形が削除されました。



波形をコピーする

波形をドラッグしますと、指定した範囲が表示されます。波形をコピーする範囲の開始地点、終了地点を設定します。

波形をコピーする範囲が設定できたら、[編集]メニューから[コピー]を選択します。設定した範囲の波形がコピーされます。

コピーした波形は、[編集]メニュー内の[貼り付け]で別の場所に貼り付けることができます。操作方法は56ページをご覧ください。



その他の機能・操作説明

コピー、切り取りした 波形を貼り付けする

波形をクリックして、
コピー、切り取りした波形を貼り付ける位置を
選択します。

波形を貼り付けする位置が設定できましたら、
[編集]メニューから[貼り付け]を選択します。
設定した位置に波形が貼り付けされます。



設定した位置に
波形が貼り付けられました。



その他の機能・操作説明

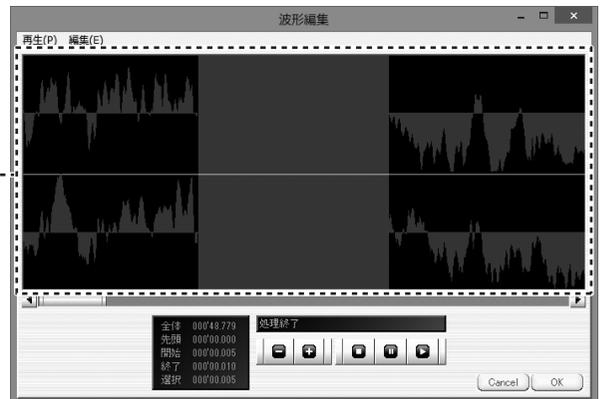
選択した範囲を無音にする

波形をドラッグしますと、指定した範囲が表示されます。波形を無音にする範囲の開始地点、終了地点を設定します。

波形を無音にする範囲が設定できたら、[編集]メニューから[無音]を選択して、無音にするチャンネルを選択します。設定した範囲の選択したチャンネルが無音になります。



選択した範囲が無音になりました。



その他の機能・操作説明

編集作業が完了したら、OK ボタンをクリックしますと、波形編集画面で編集した内容がメイン画面に反映されます。



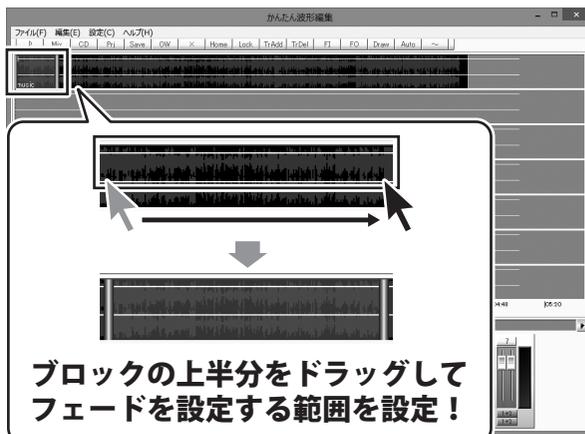
その他の機能・操作説明

フェードイン/フェードアウトを設定する

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。

トラックの上半分をドラッグしますと、マークイン、マークアウトが表示され、指定した範囲が表示されます。フェードを設定する範囲の開始地点にマークインをドラッグし、フェードを設定する範囲の終了地点にマークアウトをドラッグして、選択範囲を設定します。

フェードを設定する範囲が設定できたら、[編集]メニューから[フェード]を選択し、フェードを設定するチャンネルを選択します。



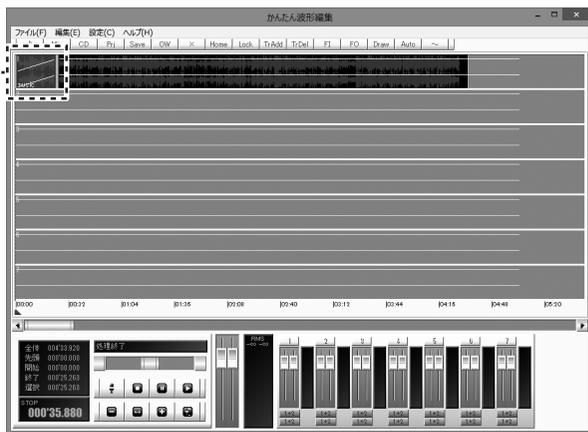
その他の機能・操作説明

フェードを設定するチャンネルが設定できたら、
[編集]メニューから[フェード]を選択し、
設定するフェードを選択します。
設定した範囲にフェードが設定されます。



[編集]メニュー
↓
[フェード]
↓
[フェードイン]もしくは
[フェードアウト]
を選択!

フェードが設定されました。



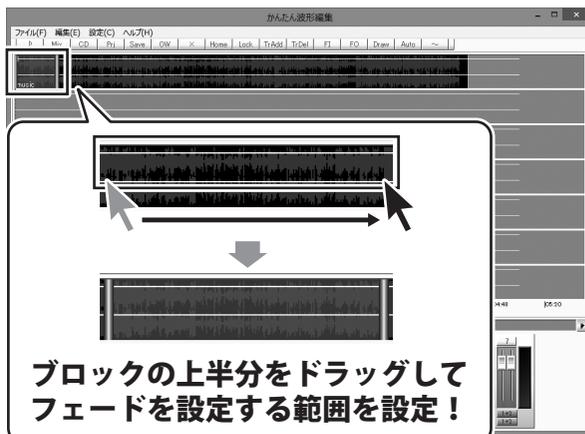
その他の機能・操作説明

フェードをクリア/ミュートを設定する

フェードをクリアをすると、選択した範囲が初期設定の音量になり、
フェードをミュートにすると、選択した範囲の音量がゼロになります。

トラックの上半分をドラッグしますと、
マークイン、マークアウトが表示され、
指定した範囲が表示されます。
フェードを設定する範囲の開始地点に
マークインをドラッグし、
フェードを設定する範囲の終了地点に
マークアウトをドラッグして、選択範囲を設定
します。

フェードを設定する範囲が設定できたら、
[編集]メニューから[フェード]を選択し、
フェードを設定するチャンネルを選択します。



その他の機能・操作説明

フェードを設定するチャンネルが設定できたら、
[編集]メニューから[フェード]を選択し、
設定するフェードを選択します。
設定した範囲にフェードが設定されます。



[編集]メニュー
↓
[フェード]
↓
[フェードをクリア]
もしくは
[フェードをミュート]
を選択!

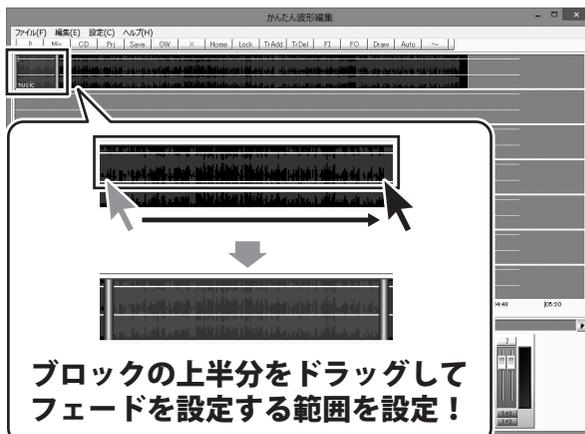
その他の機能・操作説明

フェードのリンクを設定する

フェードのリンクでは、マークインがある位置の音量とマークアウトがある位置の音量を直線で結ぶフェードを設定することができます。

トラックの上半分をドラッグしますと、マークイン、マークアウトが表示され、指定した範囲が表示されます。
フェードを設定する範囲の開始地点にマークインをドラッグし、
フェードを設定する範囲の終了地点にマークアウトをドラッグして、選択範囲を設定します。

フェードを設定する範囲が設定できたら、
[編集]メニューから[フェード]を選択し、
フェードを設定するチャンネルを選択します。



その他の機能・操作説明

フェードを設定するチャンネルが
設定できたら、
[編集]メニューから
[フェード]→[フェードのリンク]を選択します。
設定した範囲にフェードが設定されます。



[編集]メニュー
↓
[フェード]
↓
[フェードのリンク]
を選択!

その他の機能・操作説明

ポイントを追加して、フェードのカーブを描く

作業エリアの再生ヘッドをドラッグして、ポイントを追加する位置に再生ヘッドを設定します。

ポイントを追加する位置が設定できたら、[編集]メニューから[フェード]を選択し、フェードを設定するチャンネルを選択します。

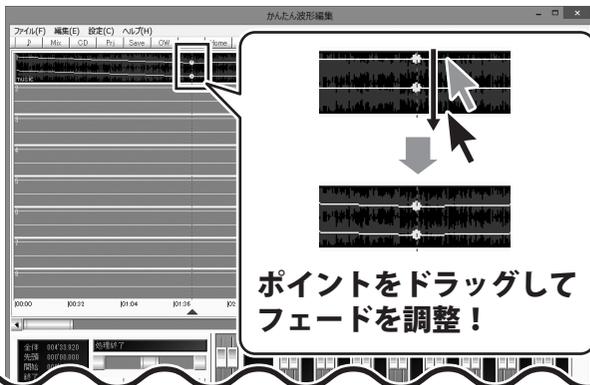


その他の機能・操作説明

フェードを設定するチャンネルが設定できたら、
[編集]メニューから
[フェード]→[ポイント追加]を選択します。
マークインとマークアウトがあるトラックの再生ヘッドの位置にポイントが追加されます。

※[ポイントを選択範囲に追加]では
マークインとマークアウトのある位置に
それぞれポイントが追加されます。

追加されたポイントを上下にドラッグすると、
フェードを調整することができます。
左右にドラッグすることはできません。
LchとRch同時に追加したポイントは
セットとして扱われ、片方をドラッグすると、
もう片方も同時に移動します。
別々に動かしたい場合は、
チャンネルを選択するときに、片方の
チャンネルを選択し、別々に追加してください。

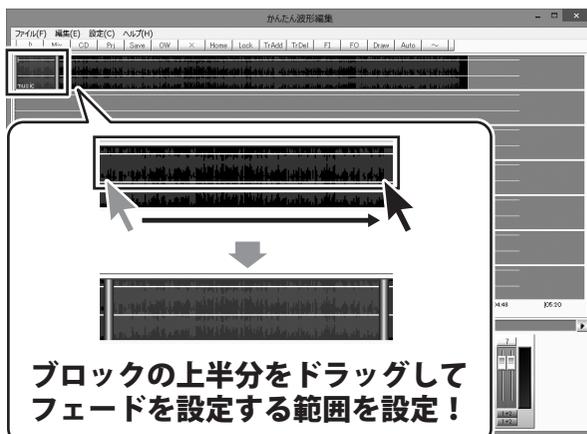


フェードを描く

細かくフェードを設定するにはフェードを描く機能を使用します。

トラックの上半分をドラッグしますと、マークイン、マークアウトが表示され、指定した範囲が表示されます。フェードを設定する範囲の開始地点にマークインをドラッグし、フェードを設定する範囲の終了地点にマークアウトをドラッグして、選択範囲を設定します。

フェードを設定する範囲が設定できたら、[編集]メニューから[フェード]を選択し、フェードを設定するチャンネルを選択します。



その他の機能・操作説明

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]→
[フェードを描く]を選択して、
フェードを描く画面を表示します。

フェードを描く画面が表示されましたら、
フェードの音量の高さを表示する線の
ポイントを追加したい位置をクリックします。
ポイントが追加されます。

ポイントを削除するには、
ポイントを右クリックしてください。

追加したポイントを上下にドラッグしますと、
フェードを設定することができます。
フェードのカーブを保ったまま、全体の音量を
調整するには、ボリュームフェーダーのつまみ
をドラッグして、調整します。



その他の機能・操作説明

フェードが設定できたら、**Close** ボタンをクリックします。
設定したフェードが適用されます。



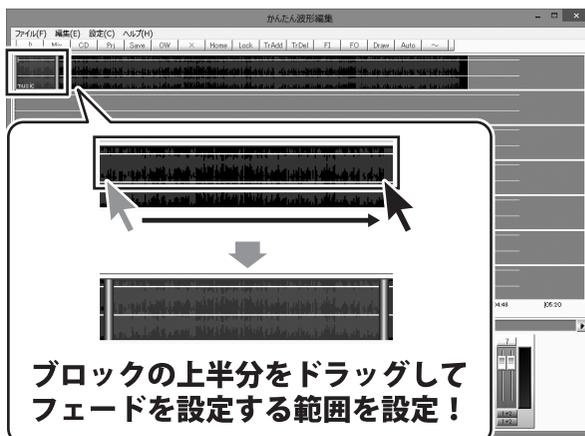
その他の機能・操作説明

フェードインとフェードアウトの時間を指定して設定する

フェードインとフェードアウトの時間を指定して設定するには、BGフェードを使用します。

トラックの上半分をドラッグしますと、マークイン、マークアウトが表示され、指定した範囲が表示されます。
フェードを設定する範囲の開始地点にマークインをドラッグし、フェードを設定する範囲の終了地点にマークアウトをドラッグして、選択範囲を設定します。

フェードを設定する範囲が設定できたら、[編集]メニューから[フェード]を選択し、フェードを設定するチャンネルを選択します。



その他の機能・操作説明

フェードを設定するチャンネルが
選択できましたら、
[編集]メニューから[フェード]→
[BGフェード]を選択して、
BGフェード画面を表示します。

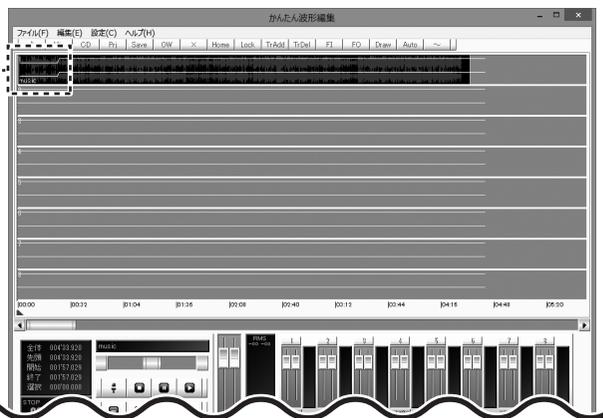
BGフェード画面が表示されましたら、
Inには左側からフェードインする時間を
Outには右側からフェードアウトする時間を
ミリ秒（1000分の1秒）で入力します。
次に、ボリュームフェーダーをドラッグして、
フェードする音量を設定します。

さらにフェードを追加で設定するには、
68ページと同様の手順でポイントを追加
し、フェードを設定することができます。

フェードの設定が終わりましたら、
Close ボタンをクリックします。
設定したフェードが適用されます。



設定したフェードが適用されました。



その他の機能・操作説明

再生しながらフェードを設定する

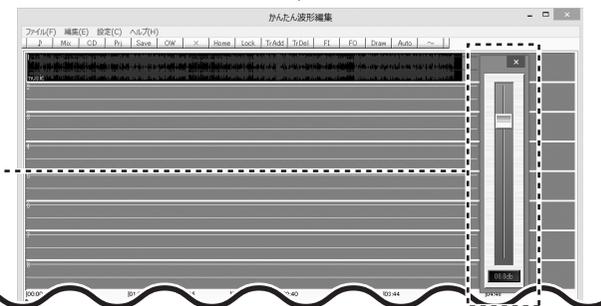
オートメーション機能を使用すると、再生しながらフェードを設定することができます。

[編集]メニューから[フェード]を選択し、フェードを設定するチャンネルを選択します。

チャンネルを選択しましたら、[編集]メニューから[フェード]→[オートメーション]をクリックします。マークインとマークアウトのあるトラックのフェードの線が赤くなり、オートメーションフェーダーが表示されます。



オートメーションフェーダーが表示されました。



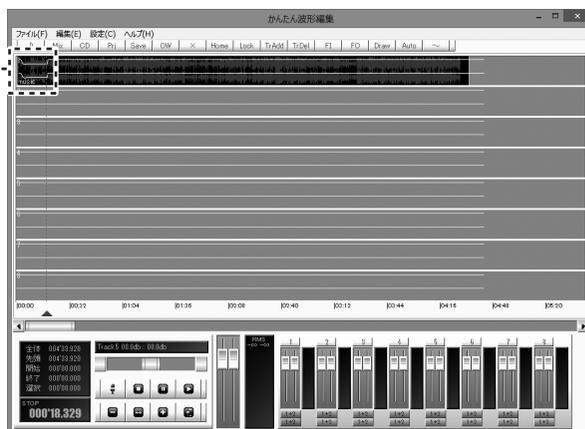
その他の機能・操作説明

オートメーションの準備ができましたら、15、16ページを参考に、音楽（音声）を再生し、音楽（音声）にあわせて、オートメーションフェーダーのつまみをドラッグして、フェードを設定します。

フェードの設定を終了するには、 ボタンをクリックして、再生を停止し、オートメーションフェーダーの  ボタンをクリックして、閉じます。



設定したフェードがされました。



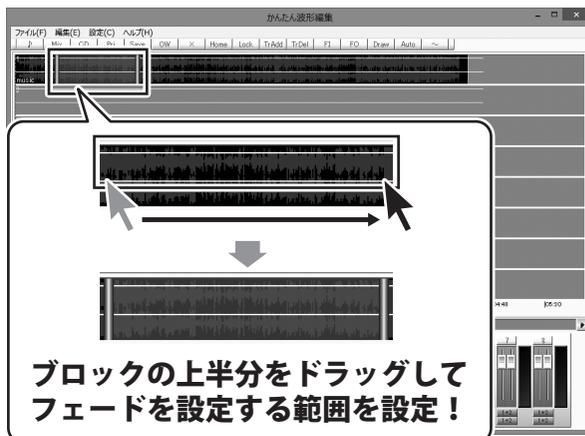
その他の機能・操作説明

フェードを反映してブロックを分割する

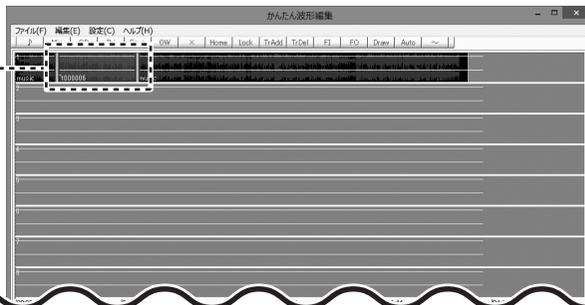
フェードのマージでは選択した範囲のフェードを波形に反映させて1つのブロックとして分割することができます。

トラックの上半分をドラッグしますと、マークイン、マークアウトが表示され、指定した範囲が表示されます。
フェードを設定する範囲の開始地点にマークインをドラッグし、
フェードを設定する範囲の終了地点にマークアウトをドラッグして、選択範囲を設定します。

フェードを設定する範囲が設定できましたら、
[編集]メニューから[フェード]を選択し、
[フェードのマージ]を選択します。
フェードを波形に反映させて
1つのブロックとして分割されます。



ブロックとして分割されました。



その他の機能・操作説明

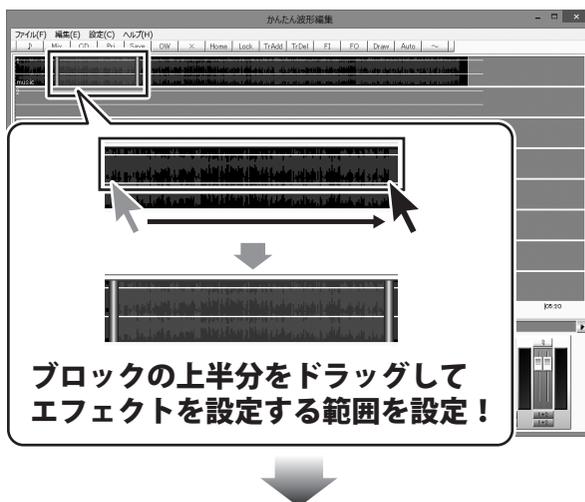
エフェクトを設定する

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。

トラックの上半分をドラッグしますと、マークイン、マークアウトが表示され、指定した範囲が表示されます。
エフェクトを設定する範囲の開始地点にマークインをドラッグし、
エフェクトを設定する範囲の終了地点にマークアウトをドラッグして、選択範囲を設定します。

エフェクトを設定する範囲が設定できたら、**[編集]メニューから[エフェクト]**を選択し、表示されるメニューから設定するエフェクトを選択します。

(ここでは、[コーラス]を選択します。)



その他の機能・操作説明

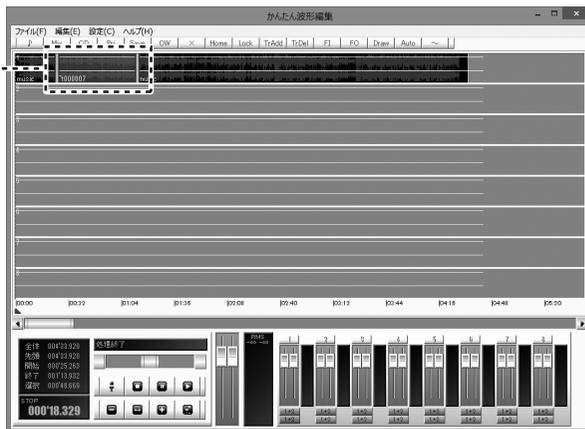
エフェクト画面が表示されましたら、効果のかかり具合を決める各項目のつまみをドラッグして調整します。

エフェクト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。

エフェクトの設定が終わりましたら、**OK** ボタンをクリックしますと、選択した範囲がブロックとして分割され、設定したエフェクトが適用されます。



設定したエフェクトが適用されました。



エフェクトの一覧と説明

エフェクトの一覧とその説明です。エフェクトごとに調整できる項目が変わります。

エフェクト

ディレイ

単音を遅延させて重ねます。

ステレオディレイ

LchとRchを独立して遅延を設定できるディレイです。

エコー

フィードバックのあるディレイです。

リバーブ

複雑なディレイを重ねて残響を加えます。

フランジャー

長めのショートディレイにモジュレーションを加えたものです。

フェイザー

フェイズシフトサウンドをシミュレートしたものです。

コーラス

短いショートディレイに速いモジュレーションを加えたものです。

ビブラート

モジュレーションに応じてピッチを変化させます。

トレモロ

モジュレーションに応じて音量を変化させます。

オートパン

モジュレーションに応じて左右にパンさせます。

オクターバ

ギターエフェクトのオクターバーをシミュレートしたものです。

ピッチシフト

±2オクターブ、半音単位で音程を変化させます。

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。テキスト欄には処理後の選択範囲の長さが表示されます。ここに10.5 Enterのように入力すると処理後の長さを10.5秒にするという形で指定することができます。また+1.5 Enterや-1.5 Enterとすると加減したい長さで指定できます。1.30.00 Enter→1分30秒 1:00:00 Enter→1時間 のような入力もできます。

スピードチェンジ

早送り再生のような効果をだします。テキスト欄はタイムストレッチと同様の操作を行うことができます。

ディストーション

音を歪ませて一定レベルでクリップさせます。

オーバードライブ

ギターエフェクトのオーバードライブをシミュレートしたものです。

リミッタ

敷居値以上の音量の部分の音量を敷居値の音量になるよう制限します。リリースTはミリ秒です。

コンプレッサー

音の立ち上がりや余韻を強調したり押さえたりします。

その他の機能・操作説明

マキシマイズ

歪ませずに圧をあげます。コンプやリミッタのようなアタック感が出ません。

ゲート

敷居値以下の音量がトリガー（ミリ秒）以上続いたら無音になります。無音時のノイズ除去に利用します。

バンドパスフィルタ

特定周波数帯域をブーストします。

エンハンサー

高音域をブーストにします。上限を設定しないのでバンドパスフィルタよりきれいに処理できます。

ローパスフィルタ

高音域をカットしたり、低音成分を抽出してミックスなどができます。

ハイパスフィルタ

低音域をカットしたり、高音成分を抽出してミックスなどができます。

グラフィックEQ

15バンドEQです。±15dbです。

パラメトリックEQ

指定周波数域をdb単位でカットブーストします。

逆回転

逆再生した音を作成します。

サイン波

ピー音を作成します。

ノーマライズ

音量レベルが設定値になるよう調整します。

RMSがオフの場合はファイル中の最大レベルが設定レベルになるように音量を調整します。

RMSがオンの場合は最大実効レベルが設定レベルになるように音量を調整します。

アンプリファイ

サウンドのゲインを直接変更します。部分的にLchとRchを独立して音量変更したい場合や、素材のレベル自体が小さすぎる場合などに利用します。

ステレオエフェクト

位相反転

LRのどちらかの位相を逆転させます。

LRミックス

左右の成分を任意の割合で合成します。

LR置換

左右を完全に入れ替えます。

L→R

Lchの音をRchにコピーします。

R→L

Rchの音をLchにコピーします。

ステレオエンハンス

左右の独自の成分を強調します。

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。

センター抽出

左右共通の成分のみ残します。

音楽（音声）ファイルをWAVファイルに変換する

付属ソフトの「音楽変換ツール」で、音楽（音声）ファイルをWAVファイルに変換します。「音楽変換ツール」の起動方法は8～9ページをご覧ください。

1 変換する音楽（音声）ファイルを設定します

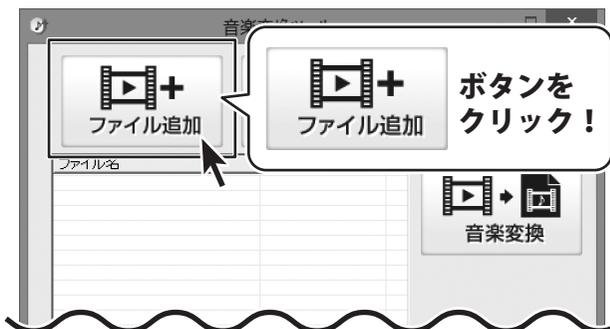


ファイル追加

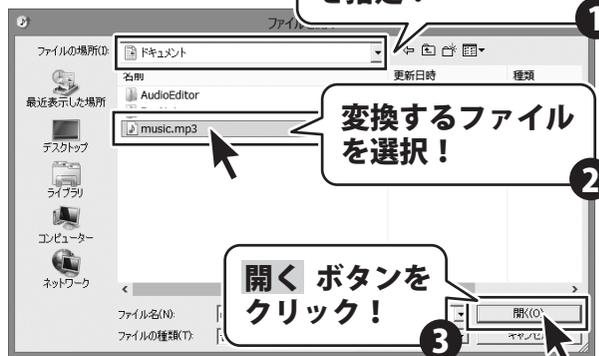
ボタンをクリックして、ファイルを開く画面を表示します。

ファイルの保存場所を指定し、変換する音楽（音声）ファイルを選択して、開くボタンをクリックします。

ソフトに読み込むことのできるファイルの種類は、MP3, M4A, AAC です。



1
ファイルの保存場所を指定!



変換リストに追加されました。



2

音楽(音声)ファイルの保存先を設定します



設定

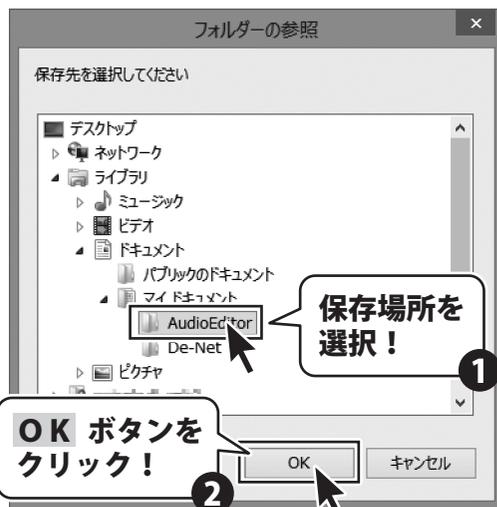
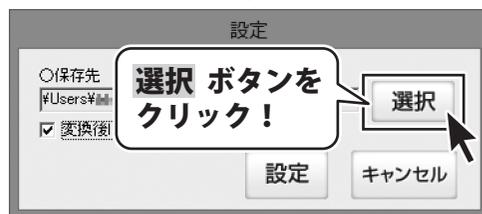
ボタンをクリックして、音楽(音声)ファイルの保存先を設定します。

設定画面が表示されますので、**選択** 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すのでファイルの保存先を指定して、**OK** ボタンをクリックします。

設定が終わりましたら、**設定** ボタンをクリックします。

[変換後に保存先を開く]にチェックを入ると、変換終了後に保存先のフォルダーが表示されます。



3

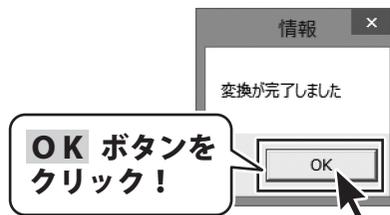
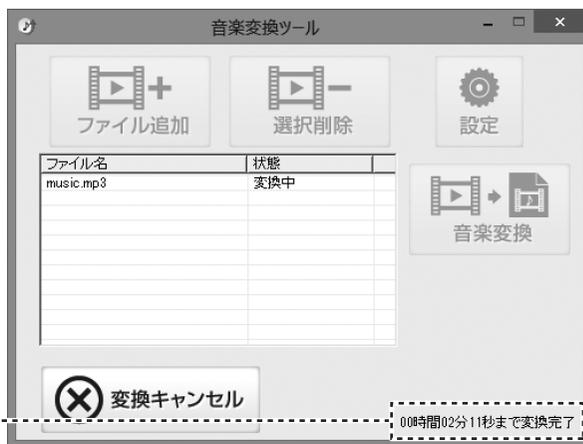
音楽(音声)ファイルを変換します



音楽変換

ボタンをクリックすると、音楽(音声)ファイルの変換が始まります。

[変換が完了しました]という画面が表示されましたら、**OK** ボタンをクリックします。



ソフトウェアをダウンロードする

「かんたん波形編集」を購入し、ユーザー登録をしていただいたお客様には、弊社ホームページから「かんたん波形編集」を5回までダウンロードすることができます。ネットブックで利用のお客様、CD、DVDドライブがないパソコンをご利用のお客様はソフトウェアをダウンロードしてお使いいただくことができます。

- ユーザー登録時のメールアドレスが必要です。
- 製品のシリアルナンバーをご用意ください。

※ダウンロードとはお客様のパソコンに外部のファイルが保存されることをいいます。
※ユーザー登録がお済みでない場合には、弊社ホームページからユーザー登録を行ってください。
※本サービスは、サービスの一部または全てを終了することがあります。
これによりユーザーおよび第三者に損害が生じた場合、理由の如何を問わず一切の責任を負わないものとします。

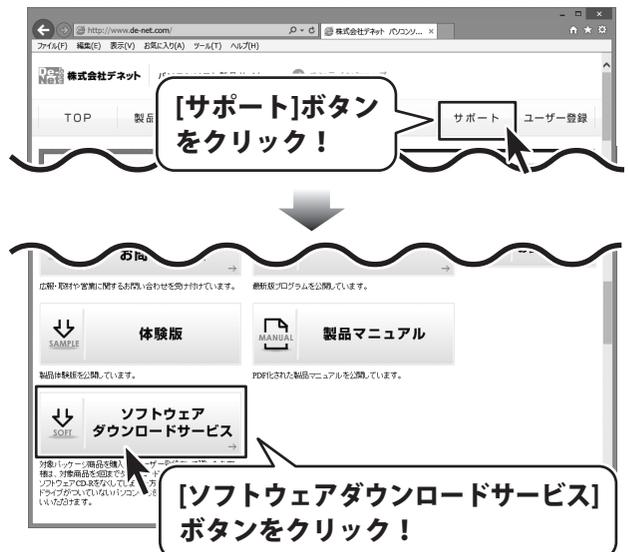
1 弊社のホームページを表示します

お使いのブラウザを起動して、アドレス欄に弊社ホームページのURL
http://www.de-net.com/
を入力します。(ここでは、Internet Explorerを例に説明します)



2 「ソフトウェアダウンロードサービス」ページを表示します

弊社のホームページが表示されましたら、[サポート]ボタンをクリックし、表示されるページの[ソフトウェアダウンロードサービス]ボタンをクリックしてください。



ソフトウェアをダウンロードする

ファイルのダウンロード画面が表示されましたら、
[保存]ボタンの▼をクリックします。

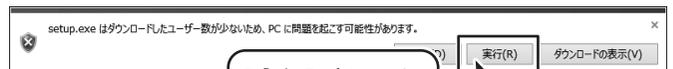
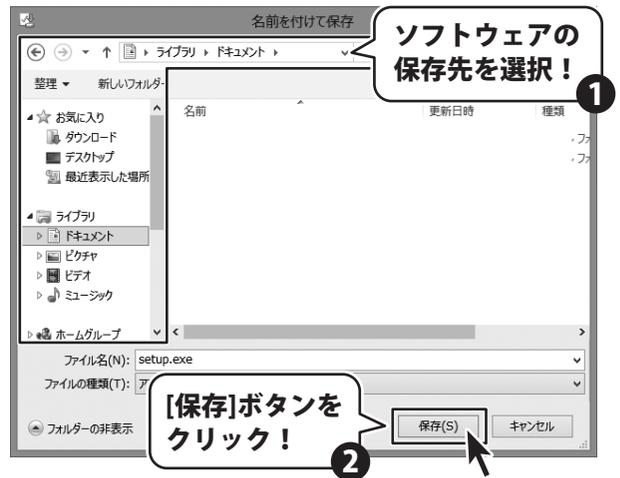
名前を付けて保存画面が表示されますので、
ソフトウェアの保存場所を選択して、
[保存]ボタンをクリックしてください。

[setup.exeはダウンロードしたユーザー数が少ないため、PCに問題を起こす可能性があります。]
という画面が表示されましたら、
[実行]ボタンをクリックします。

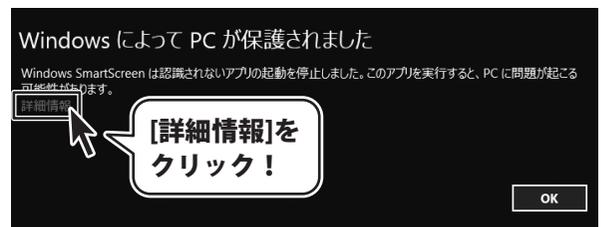
[WindowsによってPCが保護されました]
という画面が表示されましたら、
[詳細情報]をクリックします。



[保存]ボタンの▼を
クリックして、
[名前を付けて保存]
をクリック！



[実行]ボタンを
クリック！



ソフトウェアをダウンロードする

詳細情報が表示されますので、内容を確認し、[実行]ボタンをクリックします。

設定した場所にソフトウェアが保存され、インストールが始まりますので、必要に応じてインストールを行ってください。



ユーザーサポート

お問い合わせについて

FAX及びe-mailでのお問い合わせの際には、『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。

お客様よりいただいたお問い合わせに返信できないことがあります。

問い合わせを行っているのにも関わらず、サポートからの返信がない場合、弊社ユーザーサポートまでご連絡が届いていない状態や、返信先が不明(正しくない)場合が考えられますので、宛先(FAX・メール)の確認をお願いいたします。

弊社ホームページ上からサポート宛にメールを送ることも可能です。

[弊社ホームページ]
<http://www.de-net.com/>

[問い合わせページ]
<http://www.de-net.com/contact/>



検索エンジンより「デネット」で検索!

株式会社デネット パソコンソフト製品サイト
www.de-net.com/ - キャッシュ

株式会社デネット パソコンソフト製品サイト。製品情報、アップデート、サポートなどを提供しています。

電子書籍作成ソフト ユーザー登録
動画ダウンロード・動画編集ソフト、ビジネスソフト、電子書籍作成ソフト... 株式会社デネット製品をご購入いただき、ありがとうございます。ユーザー...

アップデート ソフトウェアダウンロード
iPod+music3 - iPod - iPod+ニコ2 - ソフトウェアダウンロードサービス、株式会社デネット製品をご購入いただき...

de-net.comからの検索結果

直接メール・FAX・お電話等でご連絡の場合、下記項目を事前にご確認の上お伝えください。

- ソフトのタイトル・バージョン
例：「かんたん波形編集」
- ソフトのシリアルナンバー
※冊子の取扱説明書表紙に貼付されています。
- 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 7、Service Pack 2、64bit
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 8
 - ・パソコンの仕様
例：NEC XXXX-XXX-XX / Pentium III 1GHz / HDD 500GB / Memory 2GB
- お問い合わせ内容
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(正確にお願いいたします)
メールアドレス等送る前に再確認をお願いいたします。

※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。

無料ユーザーサポート

E-mail: ask99pc@de-net.com

Tel: 048-640-1002

Fax: 048-640-1011

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。
※パソコン本体の操作方法やその他専門知識に関するお問い合わせにはお答えできない場合があります。
※お客様のご都合による返品はできません。
※お問い合わせ内容によっては返答までに時間をいただくこともあります。

