

# かんたん波形編集 2

## 取扱説明書

製品ご利用前に必ずお読みください

動作環境・インストール/アンインストール方法・  
起動方法・アップデート方法 .....3~10

画面の説明 .....11~34

操作方法 .....35~107

ダウンロードサービスのご利用方法 .....108~110

よくあるお問い合わせ .....111~116

お問い合わせ窓口 .....117~118

※お問い合わせの際は、ユーザー登録が必須となります。

※冊子取扱説明書に貼付されているシリアルナンバーが必要となります。

ホームページで最新情報をご確認いただけます。

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

クリックで開きます。

# 目次

動作環境・ご注意	3
インストール・アンインストール方法	4~7
起動方法	8~9
ソフトウェアの最新版について	10
画面・各部の説明	
メイン画面	11~20
WAVファイル作成画面	21~22
CDオーディオ画面	23
エフェクト画面(一例)	24
フェードを描く画面	25
波形編集画面	26~27
録音設定画面	28
設定画面	29~32
音楽変換ツール メイン画面	33~34
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	35~36
CDから音楽(音声)ファイルを読み込む	37~38
プロジェクトファイルを読み込む	39
音楽(音声)を編集する	
再生開始位置を指定して再生する	40
再生範囲を指定して再生する	41
範囲を指定して切り取る	42
範囲を指定してコピーする	43
切り取り、コピーした音楽(音声)を貼り付けする	44
切り取り、コピーした音楽(音声)を挿入する	45
範囲を指定して削除する	46
空白を挿入する	47
無音部分を削除する	48~49
トラックの名前を変更する	50~51
トラックを削除する	52
トラックを追加する	53
トラック状態を保存する	54
ブロックを移動する	55
ブロックを削除する	56
ブロックの名前を変更する	57~58
ブロックを分割する	59
ブロックをヘッドの位置で分割する	60
ブロックをコピーする	61
ブロックをマージする	62
ブロックをロックする	63
ブロックにフェードをロックする	64
前/後ろのブロックにつける	65
重なっているブロックを全面/背面に移動する	66
ブロックの位置を時間で指定して移動する	67~68
ブロックの音量を設定する	69~70
ブロックをグループ化する	71~72
保存する	
プロジェクトファイルを保存する	73
音楽(音声)ファイルを保存する	74
その他の機能・操作説明	
録音する	75~76
波形編集をする	77~82
フェードイン/フェードアウトを設定する	83~84
フェードをクリア/ミュートを設定する	85~86
フェードのリンクを設定する	87~88
ポイントを追加して、フェードのカーブを描く	89~90
フェードを描く	91~93
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	94~95
再生しながらフェードを設定する	96~97
フェードを反映してブロックを分割する	98
音量を調整する	99
エフェクトを設定する	100~101
エフェクトの一覧と説明	102~104
音楽(音声)ファイルをWAVファイルに変換する	105~107
ダウンロードサービスのご利用方法	108~110
よくあるお問い合わせ	111~116
お問い合わせ窓口	117~118

# 動作環境・ご注意

## ■ 動作環境

<b>対応PC</b>	メーカーサポートを受けられる Windows パソコン ● Mac には対応しておりません。BootCamp での動作は保障いたしません。
<b>OS</b>	Windows 8.1 / 8 / 7 / Vista / XP ● 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。また、弊社ユーザーサポートも対象外です。● Mac OS には対応しておりません。● 日本語版 OS の 32bit 版専用ソフトです。● Windows 8.1 / 8 / 7 64bit では WOW64(32bit 互換モード) で動作します。● Windows 8.1 / 8 では、デスクトップモードのみ対応です。● 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。● 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。● Server OS には対応しておりません。管理者権限を持ったユーザーでお使いください。
<b>CPU</b>	Intel プロセッサ 1GHz 以上 (または同等の互換プロセッサ)
<b>メモリ</b>	1GB 以上 (Windows 8.1 / 8 64bit の場合、2GB 以上)
<b>ディスプレイ</b>	1024×768 以上の解像度で色深度 32bit True color 以上表示可能なもの
<b>CD-ROM</b>	倍速以上
<b>ハードディスク</b>	1GB 以上の空き容量 (インストール時) ● これ以外にシステムドライブ上にデータ保存の為の空き容量が必要となります。
<b>対応ファイル形式</b>	<かんたん波形編集 2> 読込: WAV / MP1 / MP2 / MP3 / WMA / AIFF / MPEG (音声部) / WMV (音声部) 出力: WAV / MP3 <音楽変換ツール> 読込形式: WAV / MP3 / M4A / AAC / WMA / MPEG1 / MOV / MP4 / FLV 保存形式: WAV
<b>その他</b>	インターネット接続必須 ● 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

- 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のお音楽 (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。
- 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。予めご了承ください。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。
- 各種ソフトウェア、またパソコン本体を含む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。
- ユーザーサポートの通送料・通話料はお客様の負担となります (サポート料は無料です)
- 本ソフトの動作以外のご質問や各種専門知識などのお問い合わせには、お答えできない場合があります。その他ご不明な点などはユーザーサポートまでお問い合わせください。また、お問い合わせ内容によっては返答までにお時間をいただくこともあります。予めご了承ください。
- 本ソフトは 1 台のパソコンに 1 ユーザー 1 ライセンスとなっております。本ソフトを複数のパソコン上で使用するには台数分のライセンスを必要とします。
- 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。
- 本ソフトは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。また、改作、リバースエンジニアリングすることを禁止します。
- 本ソフトを運用された結果の影響につきましては、弊社は一切の責任を負いかねます。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。
- 著作者の許諾無しに、画像・イラスト・文章等の内容全て、もしくは一部を無断で改変・頒布・送信・転用・転載等は法律で禁止されております。
- 本ソフトのソフトウェアの再配布・貸与・レンタル・中古品としての取引は禁止します。
- Microsoft、Windows、Windows 8.1、Windows 8、Windows 7、Windows Vista、Windows XP 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。
- Intel はアメリカ合衆国および他の国における Intel Corporation の登録商標または商標です。
- Mac、Mac OS 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、各社の登録商標または商標です。
- 本製品は、株式会社デネットのオリジナル製品です。

# インストール・アンインストール方法

## インストール方法

お使いのパソコンに『かんたん波形編集2』をインストールします。

memo

### 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（左記以外にシステムドライブ上にデータ保存の為の空き容量が必要）です。

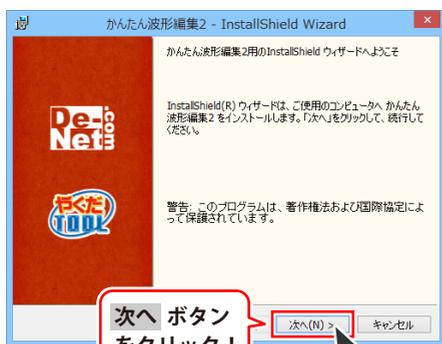
#### ●管理者権限について

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

#### ●アプリケーションソフトの停止

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

※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2」のセットアップがはじまります

CD-ROMが認識されました、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。

memo

### 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。

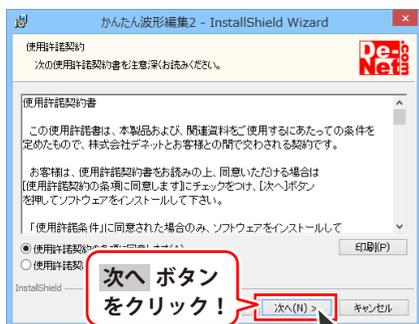
※Windows 7、8、8.1の場合は「コンピューター」

Windows Vistaの場合は「コンピュータ」

Windows XPの場合は「マイコンピュータ」

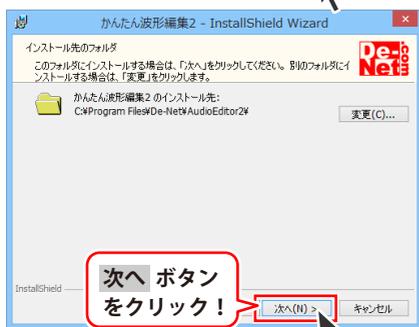


# インストール・アンインストール方法



## 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。



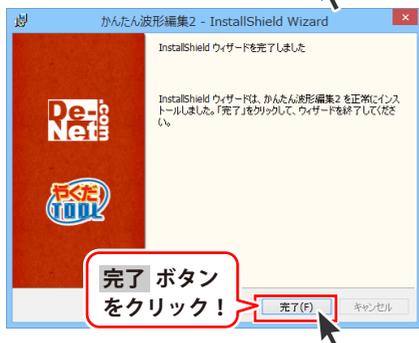
## 手順3 インストール先を確認します

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。



## 手順5 インストール完了です

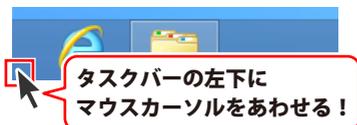
インストールが正常に終了すると左のような画面が表示されます。内容を確認して、**完了** ボタンをクリックしてください。

# 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2』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「かんたん波形編集2」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、 →「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

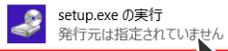
memo

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。

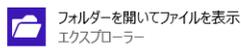
## DVD RW ドライブ (D:)

このディスクに対して行う操作を選んでください。

### メディアからのプログラムのインストール/実行



### その他の選択肢



## 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。



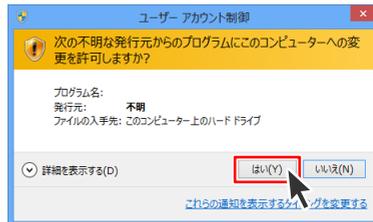
## Windows 7で[自動再生]画面が表示された場合

[setup.exeの実行]をクリックしてください。



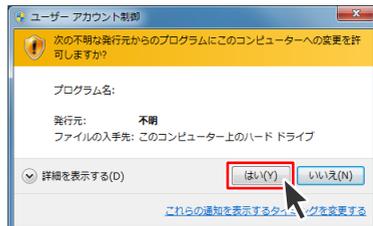
## Windows Vistaで[自動再生]画面が表示された場合

[setup.exeの実行]をクリックしてください。



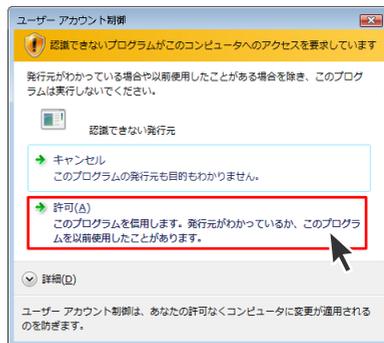
## Windows 8、8.1で[ユーザーアカウント制御]画面が表示された場合

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

## 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ソルをあわせませす。



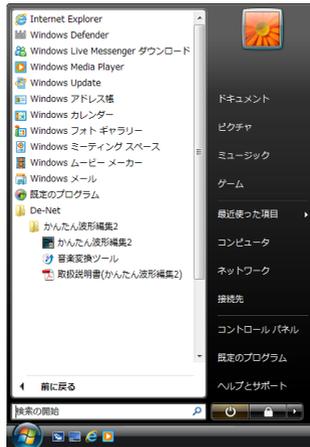
小さいスタート画面が表示されますので、クリックをします。



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、**すべてのアプリ** をクリックして「De-Net」→「かんたん波形編集2」 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



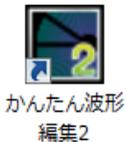
※Windows OSが7の場合、 ボタンをクリックして「すべてのプログラム」→「De-Net」→「かんたん波形編集2」とたどって「かんたん波形編集2」をクリックしますと、本ソフトが起動します。

※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2」とたどって「かんたん波形編集2」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、 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2」とたどって「かんたん波形編集2」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

正常にインストールが完了しますと、デスクトップに下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。



←かんたん波形編集2  
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

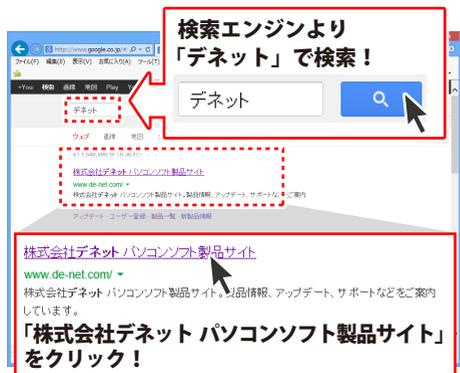


←かんたん波形編集2\_  
PDFマニュアル ショートカットアイコン

# ソフトウェアのアップデートについて

## ソフトウェア最新版について

下記、弊社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。  
ソフトウェア最新版を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けます。



**手順1** 弊社ホームページにアクセスしてください。

[弊社ホームページ]

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

検索エンジンで「デネット」と入力して検索を開始すると、

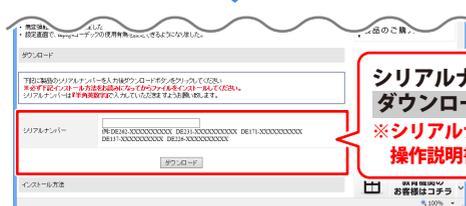
「株式会社デネット パソコンソフト製品サイト」が表示されますので、クリックしてください。

**手順2** アップデートページを開いてアップデート状況を確認します

弊社ホームページが表示されましたら、画面上部にある[アップデート]ボタンをクリックして、アップデート情報ページを開いてください。

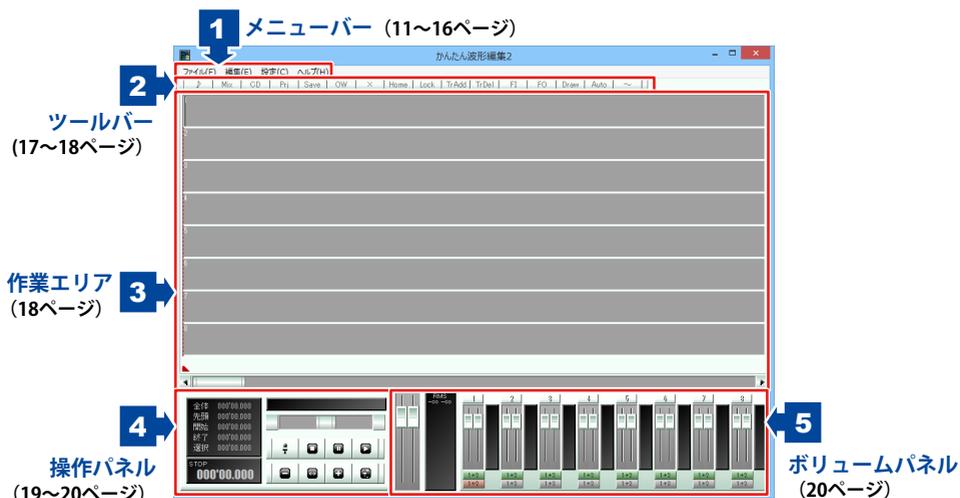
アップデート版を公開している製品一覧が表示されますので、お使いの製品名をクリックしますと、ダウンロードするページをご案内します。

※アップデート版を公開していない製品は一覧に掲載されていませんので、アップデートする必要はありません。

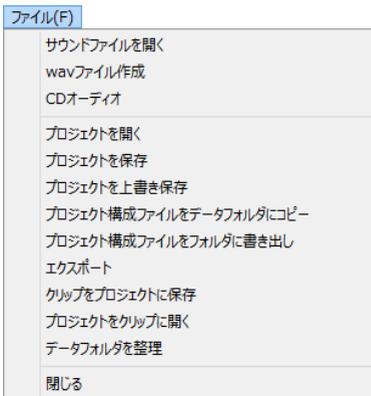


# 画面・各部の説明

## メイン画面



### 1 メニューバー



#### ファイルメニュー

#### サウンドファイルを開く

パソコンに保存された音楽（音声）ファイルを開いて作業エリア内のトラックに読み込みます。

#### wavファイル作成

編集した音楽（音声）をWAVファイルとして保存します。

#### CDオーディオ

CDから音楽（音声）ファイルを開いて作業エリア内のトラックに読み込みます。

#### プロジェクトを開く

プロジェクトファイルとして保存された音楽（音声）の編集データを開きます。

#### プロジェクトを保存

音楽（音声）の編集データをプロジェクトファイルとして保存します。

#### プロジェクトを上書き保存

プロジェクトファイルに保存された音楽（音声）の編集データを現在の内容で上書き保存します。

#### プロジェクト構成ファイルをデータフォルダにコピー

データフォルダ以外の場所から開いた音楽（音声）ファイルやプロジェクトフォルダから開いたデータをデータフォルダにコピーします。

# 画面・各部の説明

## ファイル(F)

サウンドファイルを開く	
wavファイル作成	
CDオーディオ	
プロジェクトを開く	
プロジェクトを保存	
プロジェクトを上書き保存	
プロジェクト構成ファイルをデータフォルダにコピー	
プロジェクト構成ファイルをフォルダに書き出し	
エクスポート	
クリップをプロジェクトに保存	
プロジェクトをクリップに開く	
データフォルダを整理	
閉じる	

## ファイルメニュー

### プロジェクト構成ファイルをフォルダに書き出し

プロジェクトに必要な全てのファイルを1つのフォルダ内に書き出します。

バックアップを作成するときなどに使用します。

### エクスポート

各トラックを単一のWAVファイルとして保存します。

### クリップをプロジェクトに保存

コピーされている内容(クリップ)をプロジェクトファイルとして保存します。

### プロジェクトをクリップに開く

プロジェクトファイルをクリップ上に展開します。

この操作の後で貼り付けを行うと、開いたプロジェクトファイルを追加で貼り付けることができます。

### データフォルダを整理

データフォルダに含まれるファイルの中からプロジェクトファイルに使用していないファイルを削除します。本ソフトで使用しないファイルは削除しません。

### 最近使ったファイル

使用したファイルをメニュー表示します。

### 閉じる

現在開いている編集データを閉じます。

## 編集(E)

再生	▶
マーク/ヘッド移動	▶
消去	Ctrl+D
削除	Del
切り取り	Ctrl+X
コピー	Ctrl+C
貼り付け	Ctrl+V
挿入	Ctrl+B
空白挿入	Ctrl+T
トリム	Ctrl+G
全範囲選択	Ctrl+A
元に戻す	Ctrl+Z
やり直し	Ctrl+S
ブロック	▶
トラック	▶
フェード	▶
エフェクト	▶
ステレオエフェクト	▶
波形編集	

## 編集メニュー

### 再生

#### 範囲内再生

選択範囲を再生して停止します。

#### 範囲外再生

選択範囲の前後を連続再生して停止します。

#### ループ再生

選択範囲内を繰り返し再生します。

#### マークインまで再生

マークインの前からマークインまで再生します。

初期設定では2秒間再生します。

#### マークアウトまで再生

マークアウトまで2秒間再生します。

#### マークインから再生

マークインから再生します。

#### マークアウトから再生

マークアウトから再生します。

### マーク/ヘッド移動

#### マークインをクリック位置に

クリックした位置にマークイン(選択範囲の始点)を移動します。

#### マークインをヘッドに

再生ヘッドの位置にマークインを移動します。

#### マークインをブロック開始位置に

選択ブロックの開始位置にマークインを移動します。

# 画面・各部の説明

## 編集(E)

再生	▶
マーク/ヘッド移動	▶
消去	Ctrl+D
削除	Del
切り取り	Ctrl+X
コピー	Ctrl+C
貼り付け	Ctrl+V
挿入	Ctrl+B
空白挿入	Ctrl+T
トリム	Ctrl+G
全範囲選択	Ctrl+A
元に戻す	Ctrl+Z
やり直し	Ctrl+S
ブロック	▶
トラック	▶
フェード	▶
エフェクト	▶
ステレオエフェクト	▶
波形編集	

## 編集メニュー

### マークインをブロック終了位置に

選択ブロックの終了位置にマークインを移動します。

### マークインを先頭に

一番先頭にマークインを移動します。

### マークイン位置指定

時間を入力してマークインを移動します。

### マークアウトをクリック位置に

クリックした位置にマークアウト（選択範囲の終点）を設定します。

### マークアウトをヘッドに

再生ヘッドの位置にマークアウトを移動します。

### マークアウトをブロック位置に

選択ブロックの開始位置にマークアウトを移動します。

### マークアウトをブロック終了位置に

選択ブロックの終了位置にマークアウトを移動します。

### マークアウトを先頭に

一番先頭にマークアウトを移動します。

### マークアウト位置指定

マークインからの時間を入力してマークアウトを移動します。

### ヘッドをマークイン位置に

マークインの位置に再生ヘッドを移動します。

### ヘッドをマークアウト位置に

マークアウトの位置に再生ヘッドを移動します。

### ヘッドをブロック開始位置に

選択ブロックの開始位置に再生ヘッドを移動します。

### ヘッドをブロック終了位置に

選択ブロックの開始位置に再生ヘッドを移動します。

### ヘッドを先頭に

一番先頭に再生ヘッドを移動します。

### ヘッドを次のブロックに

次のブロックの先頭に再生ヘッドを移動します。

### ヘッドを前のブロックに

前のブロックの先頭に再生ヘッドを移動します。

### 消去

選択されている部分の音楽（音声）とフェードを消去します。選択していた部分は詰められません。

### 削除

選択されている部分の音楽（音声）とフェードを削除します。選択されていた部分は詰められます。

### 切り取り

選択されている部分の音楽（音声）とフェードをクリップにコピーしてから削除します。

選択していた部分は詰められます。

### コピー

選択されている部分の音楽（音声）とフェードをクリップにコピーします。

複数のトラックをコピーすることができます。

# 画面・各部の説明

## 編集(E)

再生	▶
マーク/ヘッド移動	▶
消去	Ctrl+D
削除	Del
切り取り	Ctrl+X
コピー	Ctrl+C
貼り付け	Ctrl+V
挿入	Ctrl+B
空白挿入	Ctrl+T
トリム	Ctrl+G
全範囲選択	Ctrl+A
元に戻す	Ctrl+Z
やり直し	Ctrl+S
ブロック	▶
トラック	▶
フェード	▶
エフェクト	▶
ステレオエフェクト	▶
波形編集	

## 編集メニュー

### 貼り付け

コピーされていたデータをマークイン位置から上書きします。

### 挿入

コピーされていたデータをマークイン位置に挿入します。

### 空白挿入

マークイン位置から指定した時間の空白を挿入します。

### トリム

ブロック前後の無音を消去します。  
無音レベルをdb単位で指定します。

### 全範囲選択

全ての範囲を選択します。

### 元に戻す

前回行った処理を順番にさかのぼります。

### やり直し

元に戻した処理を取り消します。

### ブロック

#### ブロック削除

選択されているブロックを削除します

#### ブロック名称変更

各ブロックに名称をつけることができます。  
初期設定では該当するWAVファイル名になります。

#### ブロック分割

選択範囲をブロックとして分割します。  
WAVファイルは再生成されません。

#### ブロックをヘッドの位置で分割

ブロックをヘッドの位置で分割します

#### ブロックをクリップ

選択されているブロックをコピーします。  
フェード情報はコピーされません。

#### ブロックをマージ

選択範囲を1つのWAVファイルとしてブロックにします。  
フェードやトラック音量は反映されません。

#### ブロックをロック

ブロックが移動しないようにします。  
移動以外の操作は可能です。  
ロックされたブロックは波形が作業エリアの背景色になります。

もう一度実行するとロックが解除されます。

#### ブロックにフェードをロック

ブロックを移動したときにフェードも一緒に移動するようにします。

#### 前のブロックにつける

同じトラックの直前のブロックの終了位置に移動します。

前にブロックがない場合は先頭に移動します。

# 画面・各部の説明

## 編集(E)

再生	▶
マーク/ヘッド移動	▶
消去	Ctrl+D
削除	Del
切り取り	Ctrl+X
コピー	Ctrl+C
貼り付け	Ctrl+V
挿入	Ctrl+B
空白挿入	Ctrl+T
トリム	Ctrl+G
全範囲選択	Ctrl+A
元に戻す	Ctrl+Z
やり直し	Ctrl+S
ブロック	▶
トラック	▶
フェード	▶
エフェクト	▶
ステレオエフェクト	▶
波形編集	

## 編集メニュー

### 後ろのブロックにつける

同じトラックの直後のブロック開始位置に選択ブロックの終了位置が来るように移動します。後ろにブロックがない場合は最後尾へ移動します。

### ブロックを前面に

同一トラック内でブロックが重なっている場合に選択したブロックを前面に表示します。

### ブロックを背面に

同一トラック内でブロックが重なっている場合に選択したブロックを背面に表示します。

### ブロック位置を指定

指定した時間にブロックの開始位置を移動します。

### ブロックのレベル

ブロックごとに音量調整します。波形の表示には反映されません。

### グループ

ブロックをグループ化します。同じグループのブロックは移動などの操作がまとめて行われます。

### トラック

#### トラック名称変更

各トラックに名称をつけることができます。

#### トラック削除

範囲選択バーのあるトラックを削除します。

#### トラック追加

範囲選択バーのあるトラックの下に新規トラックを追加します。

#### トラック状態を保存

トラック数、再生/録音選択、録音再生デバイス選択を保存します。

これらの情報は次回起動時に再現されます。

### フェード

#### Lch / Rch

フェードを行うチャンネルを選択します。チェックが入っているチャンネルにフェードが行われます。

#### フェードイン

選択範囲内で直線のフェードインを行います。フェード終了音量はマークアウトの直後の音量です。

#### フェードアウト

選択範囲内で直線のフェードアウトを行います。フェード開始音量はマークアウトの直前の音量です。

#### フェードのリンク

選択範囲内をマークイン直前の音量とマークアウト直後の音量で直線をつなぎます。

#### フェードをクリア

選択範囲内のフェードを等倍にします。

# 画面・各部の説明

## 編集(E)

再生	▶
マーク/ヘッド移動	▶
消去	Ctrl+D
削除	Del
切り取り	Ctrl+X
コピー	Ctrl+C
貼り付け	Ctrl+V
挿入	Ctrl+B
空白挿入	Ctrl+T
トリム	Ctrl+G
全範囲選択	Ctrl+A
元に戻す	Ctrl+Z
やり直し	Ctrl+S
ブロック	▶
トラック	▶
フェード	▶
エフェクト	▶
ステレオエフェクト	▶
波形編集	

### 編集メニュー

## 設定(C)

### 設定メニュー

## ヘルプ(H)

### 情報

### ヘルプメニュー

#### フェードをミュート

選択範囲のフェードをゼロにします。

#### ポイント追加

マーカーのあるトラックの再生ヘッドの位置にポイントを追加します。

このポイントを上下にドラッグすることでフェードのカーブを描くことができます。

#### ポイントを選択範囲に追加

マークイン/マークアウトの位置にポイントを追加します。

#### ポイントをクリア

選択範囲内にあるポイントを削除します。

#### フェードを描く

フェードを描く画面を表示して、詳細なカーブを描くことができます。

詳細は25ページをご覧ください。

#### BGフェード

選択範囲の内側に指定した時間でフェードイン/フェードアウトします。

#### オートメーション

フェーダー画面を表示して再生しながらフェードを書き込みます。

#### フェードのマージ

フェードの値を反映して選択範囲をブロックにします。トラックやブロックの音量は反映されません。

#### エフェクト/ステレオエフェクト

選択範囲内、またはトラックに対してエフェクトをかけることができます。

詳細は24ページをご覧ください。

#### 波形編集

波形編集画面を表示して波形編集を行います。

詳細は26～27ページをご覧ください。

設定画面を表示します。各種設定を行います。

詳細は29～32ページをご覧ください。

#### 情報

「かんたん波形編集2」のバージョン情報を表示します。

# 画面・各部の説明

## 2

## ツールバー

ツールバーは初期設定では表示されません。

ツールバーを表示するには設定画面からツールバー表示を設定します。詳細は32ページをご覧ください。



パソコンに保存された音楽（音声）ファイルを読み込んでトラックに貼り付けます。ファイルメニューの「サウンドファイルを開く」と同じ働きをします。



CDから音楽（音声）ファイルを読み込んでトラックに貼り付けます。ファイルメニューの「CDオーディオ」と同じ働きをします。



編集データをプロジェクトファイルとして保存します。ファイルメニューの「プロジェクトを保存」と同じ働きをします。



現在開いている編集データを閉じます。ファイルメニューの「閉じる」と同じ働きをします。



ブロックが移動ないようにします。移動以外の操作は可能です。ロックされたブロックは波形が作業エリアの背景色になります。もう一度実行するとロックが解除されます。編集メニューの「ブロックをロック」と同じ働きをします。



範囲選択バーのあるトラックを削除します。編集メニューの「トラック削除」と同じ働きをします。



編集した音楽（音声）をWAVファイルとして保存します。ファイルメニューの「wavファイル作成」と同じ働きをします。



プロジェクトファイルとして保存された編集データを開きます。ファイルメニューの「プロジェクトを開く」と同じ働きをします。



プロジェクトファイルに保存された編集データを現在の内容で上書き保存します。ファイルメニューの「プロジェクトを上書き保存」と同じ働きをします。



再生ヘッドを先頭に戻します。編集メニューの「マーク/ヘッド移動」内の「ヘッドを先頭に」と同じ働きをします。



範囲選択バーのあるトラックの下に新規トラックを追加します。編集メニューの「トラック追加」と同じ働きをします。



選択範囲内で直線のフェードインを行います。フェード終了音量はマークアウトの直後の音量です。編集メニューの「フェードイン」と同じ働きをします。

# 画面・各部の説明

FO

選択範囲内で直線のフェードアウトを行います。  
フェード開始音量はマークアウトの直前の音量です。  
編集メニューの「フェードアウト」と  
同じ働きをします。

Draw

フェードを描く画面を表示して詳細なカーブを  
描くことができます。  
編集メニューの「フェードを描く」と  
同じ働きをします。

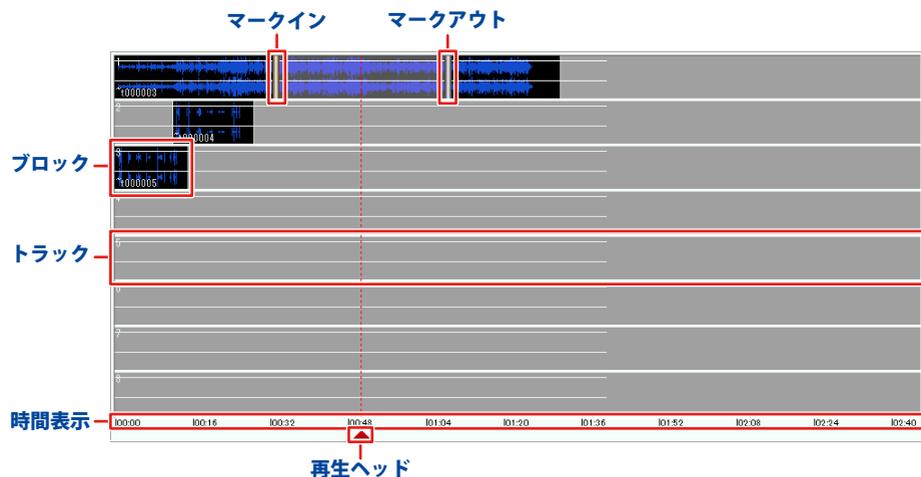
Auto

フェーダー画面を表示して再生しながらフェードを  
書き込みます。  
編集メニューの「オートメーション」と  
同じ働きをします。



波形編集画面を表示して波形編集を行います。  
編集メニューの「波形編集」と  
同じ働きをします。

## 3 作業エリア



### マークイン

ドラッグして選択範囲の始点を  
設定することができます。

### ブロック

1つのブロックにつき、  
1つの音楽（音声）ファイルが表示されます。

### 再生ヘッド

ドラッグして再生開始位置を  
設定することができます。

### マークアウト

ドラッグして選択範囲の終点を  
設定することができます。

### トラック

読み込んだ音楽（音声）の波形を表示します。  
初期設定では8トラックです。

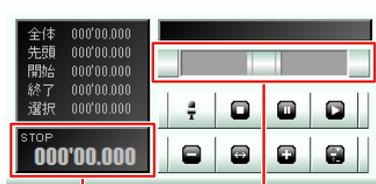
### 時間表示

音楽（音声）の時間を表示します。

# 画面・各部の説明

## 4

## 操作パネル



再生カウンター

ジョグ再生バー

### 全体

読み込んだ音楽（音声）の全体の時間が表示されます。クリックすると作業エリアに全体が表示されます。

### 先頭

クリックすると作業エリアの先頭の時間が表示されます。縮尺は変更されません。

### 開始

マークインのある位置の時間が表示されます。クリックするとマークインが作業エリアの中心に表示されます。縮尺は変更されません。

### 終了

マークアウトのある位置の時間が表示されます。クリックするとマークアウトが作業エリアの中心に表示されます。縮尺は変更されません。

### 選択

選択範囲の長さの時間を表示します。クリックすると作業エリアに選択範囲全体が表示されます。

### 再生カウンター

現在の再生状態と再生中の時間を表示します。クリックすると再生ヘッドが作業エリアの中心に表示されます。

### ジョグ再生バー

つまみをドラッグすると再生するスピードを-3倍～+3倍の範囲で調整して選択範囲バーのあるトラックを再生します。



選択したトラックを録音する状態にします。

録音を開始するには、 ボタンをクリックします。録音するトラックを選択するには、ボリュームパネルの録音選択ボタンをクリックします。詳細は20ページをご覧ください。



再生を停止します。停止した状態でクリックすると、再生ヘッドが直前に再生を開始した位置まで戻ります。もう一度クリックすると再生ヘッドが先頭に戻ります。



再生を一時停止します。



選択したトラックの再生を開始します。再生するトラックを選択するには、ボリュームパネルの再生選択ボタンをクリックします。詳細は20ページをご覧ください。

# 画面・各部の説明



作業エリアに表示する波形の範囲を縮小します。



作業エリアに波形の全体が表示されます。



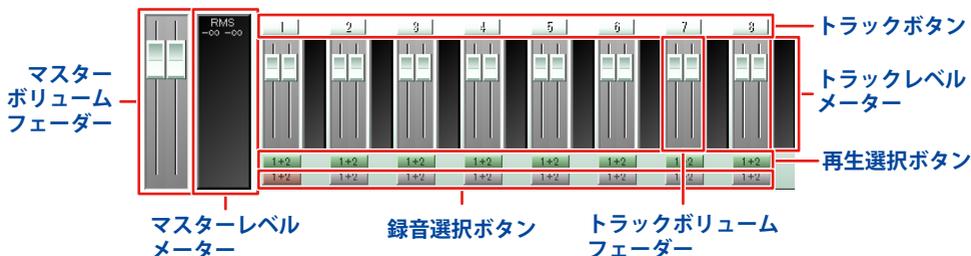
作業エリアに表示する波形の範囲を拡大します。



音量設定を行う画面を表示します。  
初期設定ではパソコンの音量ミキサー画面が開きます。  
(※お使いのパソコンによっては、画面の名称が異なる場合があります。)  
開くアプリケーションは設定画面から選択できます。  
詳細は29ページをご覧ください

## 5

### ボリュームパネル



#### マスターボリュームフェーダー

つまみをドラッグして全体の音量を調整します。  
つまみを右クリックすると、つまみが1つになり左右の音量を一緒に調整することができます。  
元に戻すときはつまみを右クリックします。  
ダブルクリックをすると、規定値に戻ります。

#### トラックボタン

トラックが作業エリア内に収まっていない場合、クリックすると、クリックしたトラックを作業エリアの中心に表示します。  
右クリックすると、左右の音量を数値を入力して調整することができます。

#### トラックレベルメーター

各トラックの音量の推移を表示します。

#### 録音選択ボタン

クリックして、録音するトラックを選択します。  
ボタンが赤になっているトラックの音が録音されます。  
選択できるトラックは1つです。

#### マスターレベルメーター

全体の音量の推移を表示します。

#### トラックボリュームフェーダー

つまみをドラッグして各トラックの音量を調整します。  
つまみを右クリックすると、つまみが1つになり左右の音量を一緒に調整することができます。  
元に戻すときはつまみを右クリックします。  
ダブルクリックをすると、規定値に戻ります。

#### 再生選択ボタン

クリックして、再生時に音を鳴らすトラックを選択します。ボタンが緑になっているトラックの音が鳴ります。複数のトラックを選択することができます。

## WAV ファイル作成画面



### ノーマライズ

チェックを入れると、作成する音楽（音声）ファイルのピーク音量が入力欄に入力したレベル以上にならないように音量を自動的に調整します。

### RMS

チェックを入れると、最大実効レベルが入力欄に入力したレベルになるように音量を調整します。

チェックが入っていない場合は、ファイル中のピークレベルが入力欄に入力したレベルになるように音量を調整します。

### Source

WAVファイルで保存するトラックや範囲を設定します。

#### 保存するトラック

##### 全トラック

編集データ中の全てのトラックを合成して保存します。

##### 選択トラック

メイン画面内の作業エリア内で選択されたトラックを合成して保存します。

##### 再生トラック

再生選択ボタンで設定されたトラックを合成して保存します。

#### 保存する範囲

##### 全範囲

全ての範囲を保存します。

##### 選択範囲

選択範囲のみ保存します。

##### ゼロ位置から

設定されているゼロ位置からの範囲を保存します。

##### ループ

入力欄に数値を入力して、繰り返す回数を設定します。

##### 前空白

入力欄に数値を入力して、WAVファイルの先頭に追加する無音部分の時間を設定します。

##### 後空白

入力欄に数値を入力して、WAVファイルの最後に追加する無音部分の時間を設定します。

# 画面・各部の説明



## Target

保存するファイルの形式や保存場所を設定します。

### 形式

▼をクリックして、ビットレート（音質）を設定します。

### mp3

チェックを入れると、MP3ファイルとして保存します。

▼をクリックして、ビットレートを選択します。

### ファイル

○をつけると、保存するファイルを

音楽（音声）ファイルとして保存します。

⋮ ボタンから保存場所を設定することができます。

### トラック

保存するファイルを指定したトラックに貼り付けます。

▼をクリックして、貼り付けるトラックを選択します。

### CD作成

保存するファイルを

Windows標準の機能を使用してCDに書き込む準備

（[CDに書き込む準備ができたファイル]に追加）を

します。CDに保存するファイルを書き込む場合は、

Windows標準のCDに書き込む機能を使用します。

## SaveValues

現在の設定を保存します。

## Cancel

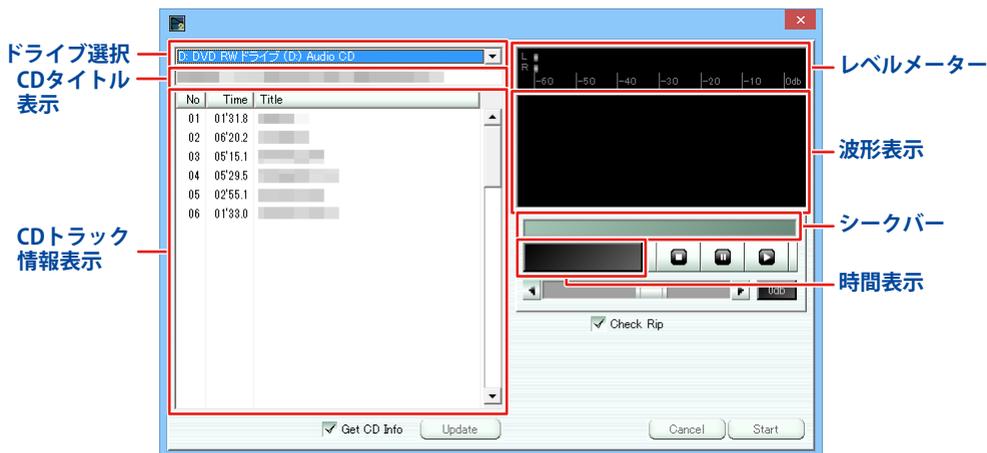
保存せずにwavファイル画面を閉じます。

## OK

設定した内容で保存します。

# 画面・各部の説明

## CD オーディオ画面



### ドライブ選択

CDが入っているドライブを選択します。

### CDトラック情報表示

読み込まれているCDのトラック情報をインターネットから取得して表示します。

### Update

CDの情報をインターネットから取得して更新します。

### 波形表示

再生中の音楽（音声）を波形で表示します。

### 時間表示

再生中の音楽（音声）の時間を表示します。



再生中の音楽（音声）を一時停止します。



音量を表示、調整します。  
つまみをドラッグして、音量を調整します。

### Cancel

リッピング（取り込み）を行わずにCDオーディオ画面を閉じます。

### CDタイトル表示

読み込まれているCDのタイトルをインターネットから取得して表示します。

### Get CD Info

チェックを入れると、インターネットからCDの情報を取得します。

### レベルメーター

再生中の音楽（音声）の音量を表示します。

### シークバー

再生位置を表示します。  
ドラッグして再生開始位置を設定することができます。



再生中の音楽（音声）を停止します。



選択したトラックを再生します。

### Check Rip

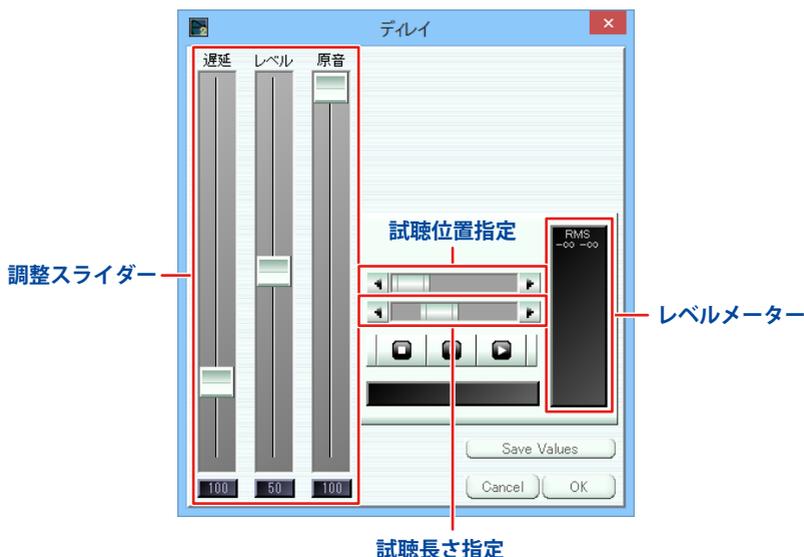
リッピング（取り込み）時、正しく取り込めているか確認を行います。

### Start

設定した内容で、リッピング（取り込み）を行います。

# 画面・各部の説明

## エフェクト画面（一例）



### 調整スライダー

つまみをドラッグして、エフェクトをかける各効果の強さを設定します。

### 试听長さ指定

つまみをドラッグして、试听を行う音楽（音声）の長さを設定します。



再生を一時停止します。



音楽（音声）にエフェクトを適用して、再生します。

### Cancel

エフェクトを適用せずに、エフェクト画面を閉じます。

### 试听位置指定

つまみをドラッグして、试听を行う位置を時間で設定します。



再生を停止します。

### Save Value

現在の設定を保存します。

### レベルメーター

再生中の音楽の音量を表示します。

### OK

エフェクトを適用して、エフェクト画面を閉じます。

# 画面・各部の説明

## フェードを描く画面



### 波形表示

フェードをかける範囲の音声の波形を表示します。画面をクリックするとポイントが追加されます。

### ボリュームフェーダー

つまみをドラッグすると、フェードの線を維持したままフェードのレベルを調整します。

### Close

フェードを適用して、フェードを描く画面を閉じます。

### ポイント

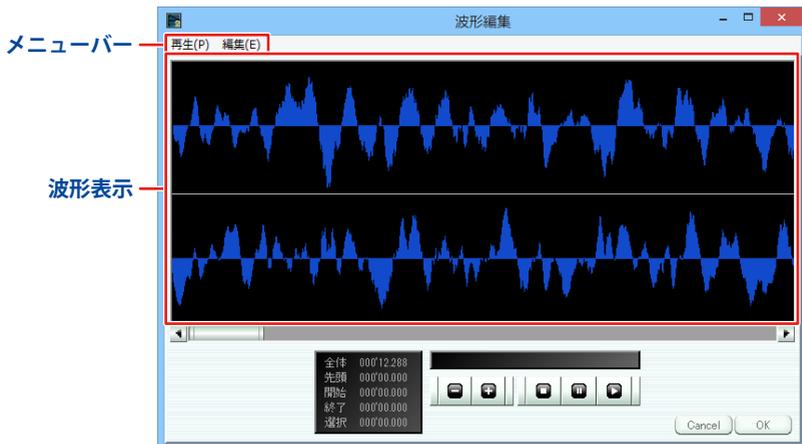
ドラッグしてフェードのレベルを調整します。右クリックするとポイントが削除されます。

### Clear

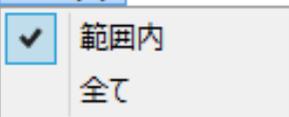
選択範囲のポイントを削除します。

# 画面・各部の説明

## 波形編集画面



### 再生(P)



#### 再生メニュー

#### 範囲内

チェックを入れると、波形編集画面で選択した範囲内を再生します。

#### 全て

チェックを入れると、波形編集画面の全ての範囲を再生します。

### 編集(E)

切り取り	Ctrl+X
削除	Del
コピー	Ctrl+C
貼りつけ	Ctrl+V
元に戻す	Ctrl+Z
やり直し	Ctrl+S
全て選択	Ctrl+A
無音	

#### 編集メニュー

#### 切り取り

選択されている部分の音楽（音声）を切り取ります。選択していた部分は詰められます。

#### 削除

選択されている部分の音楽（音声）を削除します。選択していた部分は詰められます。

#### コピー

選択されている部分の音楽（音声）をコピーします。

#### 貼り付け

切り取り、コピーした音楽（音声）を選択範囲に貼り付けします。

#### 元に戻す

処理をさかのぼって元に戻します。波形編集画面を表示した時まで遡ることができます。

# 画面・各部の説明

編集(E)	
切り取り	Ctrl+X
削除	Del
コピー	Ctrl+C
貼りつけ	Ctrl+V
元に戻す	Ctrl+Z
やり直し	Ctrl+S
全て選択	Ctrl+A
無音	▶

## 編集メニュー

### やり直し

元に戻す処理を取り消します。

### 全て選択

波形編集画面に取り込まれている音楽（音声）を全て選択します。

### 無音

#### L and R

選択範囲内の左右両方のチャンネルの音量をゼロにします。

#### L

選択範囲内の左チャンネルの音量をゼロにします。

#### R

選択範囲内の右チャンネルの音量をゼロにします。

## 波形表示

編集を行う音楽（音声）の波形を表示します。

### 先頭

波形表示画面の左端の時間を表示します。

### 終了

選択範囲の終点の時間を表示します。  
クリックすると、選択範囲の終点が波形表示の中心に表示されます。



波形表示に表示する範囲を縮小します。



波形表示に表示する範囲を拡大します。



再生を停止します。



再生を一時停止します。



試聴を開始します。

### Cancel

変更を適用せずに、波形編集画面を閉じます。

### OK

設定を適用して、波形編集画面を閉じます。

# 画面・各部の説明

## 録音設定画面



レベルメーター

録音音量調整

### レベルメーター

録音中の音量を表示します。  
クリックすると、対数表示とリニア表示を切り替えることができます。

### 自動録音/Start

チェックを入れると、設定された音量以上の音声が入力されると自動的に録音を開始します。

### Stop

録音を終了して録音設定画面を閉じます。

### 録音音量調整

つまみをドラッグして、録音を行う音量を調整します。

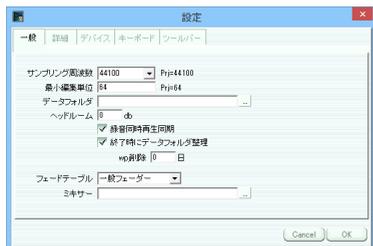
### 自動録音/Stop

チェックを入れると、設定された音量以下の音声が設定された時間続くと自動的に録音を終了します。

### Start

録音を開始します。

## 設定画面



### 一般タブ

#### サンプリング周波数

▼をクリックして、起動時のサンプリング周波数を設定します。

右側には現在のサンプリング周波数が表示されます。

#### 最小編集単位

メイン画面内の作業エリアの1ピクセルあたりのサンプル数を設定します。

右側には現在の最小編集単位が表示されます。

#### データフォルダ

... ボタンをクリックして、一時ファイルやプロジェクトファイルを作成するフォルダを設定します。

#### ヘッドルーム

ピーク波形表示の上限値を設定します。

また、上限値に伴って各トラックのレベル表示の赤色になる値が変更されます。

#### 録音同時再生同期

録音トラックのうち1つに再生が同期します。

再生音声は途切れがちになります。

#### 終了時にデータフォルダ整理

データフォルダにあるプロジェクトファイルが使用していない一時ファイルを本ソフト終了時に削除します。

#### wpj削除

設定した日数を過ぎた古いプロジェクトファイルを自動的にデータフォルダから削除します。

0を設定すると削除されません。

#### フェードテーブル

▼をクリックして、音量を調整するボリュームの表示を設定します。

#### センターゼロ

基準値の0dbを中心に表示します。

#### 一般フェーダー

基準値の0dbが中心よりやや上に表示されます。

#### ミキサー

... ボタンをクリックして、



ボタンを押したときに起動するアプリケーションを設定します。設定がない場合は、パソコンの音量ミキサー画面を表示します。

#### Cancel (全タブ共通)

設定を保存しないで設定画面を閉じます。

#### OK (全タブ共通)

設定を保存して設定画面を閉じます。

# 画面・各部の説明



詳細タブ

## 表示サイズ

メイン画面のフェーダーやボタンのサイズを設定します。基本サイズ1.0に対する倍率を0.7～3.0の間で設定します。

## マスターレベル

各メーターの赤くなる位置を設定します。

## 波形色

波形の描画色を設定します。色のボックスをクリックすると、色選択画面が表示されます。

## ロック色

ロックされた波形の描画色を設定します。色のボックスをクリックすると、色選択画面が表示されます。

## マーカーを細く

チェックを入れると、マーカーの表示を細くします。

## 波形をモノラル描画

チェックを入れると、表示のみモノラルに切り替えます。

## 波形をピーク値で描画(高負荷)

チェックを入れると、ピーク描画を正確に描画します。パソコンによっては処理が遅くなります。

## 波形をdB値で抽出

チェックを入れると、dB値で波形を作成します。dB値にすると小さい音量の部分も大きめに表示されますが、全体的に音量の大きいCD音源などの場合は大小がわかりにくくなります。

## 録音中に波形を描画(高負荷)

チェックを入れると、録音中も波形を描画します。パソコンによっては処理が遅くなります。

## 画面をスクロール(高負荷)

チェックを入れると、通常再生時に再生ヘッドが画面端を過ぎたら、画面をスクロールします。

## マスターメーター表示

チェックを入れると、マスター音量のメーターを表示します。メーターを右クリックすることで、RMS/Peakの切り替えができます。

## 針メーター表示

チェックを入れると、マスターメーターを針のVU計で表示します。

## 録音モニターを表示(高負荷)

チェックを入れると、 ボタンを押したときに録音設定画面を表示します。

詳細は28ページをご覧ください。

## 最近使ったファイルを表示

チェックを入れると、使用したプロジェクトファイル、音楽(音声)ファイルメニューに表示します。

# 画面・各部の説明



詳細タブ

## RMS+3db表示

チェックを入れると、マスターメーター、エフェクトのノーマライズ、wavファイル作成のノーマライズ(RMSオン時)、録音モニターメーターのRMS値を3dbシフトします。

これは正弦波の場合にピーク値とRMS値を同一にする設定です。

## Shiftでドラッグ

チェックを入れると、トラックの下半分で操作をした場合にブロックをドラッグします。

チェックを外すと、Shiftを押しながら操作するとブロックをドラッグ、押さないときは再生ヘッドをドラッグします。

## 全て元に戻す

チェックを入れると、「元に戻す」を実行したときに、マークや再生ヘッドなどの情報も元に戻します。



デバイスタブ

## 出力デバイス

▼をクリックして、音楽(音声)を出力する時に使用するスピーカーなどの機器を設定します。

## 再生トリム

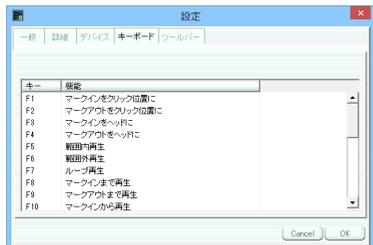
入力欄に入力した数値で再生の音量の微調整を行います。作成するWAVファイルの音量は調整しません

## 入力デバイス

▼をクリックして、録音に使用するマイクなどの機器を設定します。

## 録音トリム

入力欄に入力した数値で録音時の音量の微調整を行います。



キーボードタブ

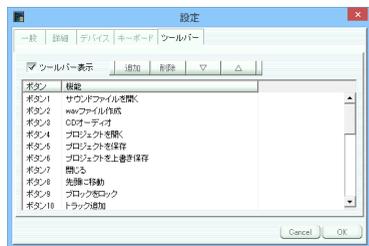
## キー

動作を設定するキーをスペースキー、F1～12キーから選択します。

## 機能

キーを押した時の動作を設定します。

# 画面・各部の説明



ツールバータブ

## ツールバー表示

チェックを入れると、メイン画面にツールバーを表示します。

## 追加

ツールバーに表示するボタンを追加します。

## 削除

選択したボタンを削除します。



選択したボタンを下に移動します。  
設定画面で下に表示されているボタンは、  
メイン画面では右側に表示されます。



選択したボタンを上移動します。  
設定画面で上に表示されているボタンは、  
メイン画面では左側に表示されます。

## ボタン

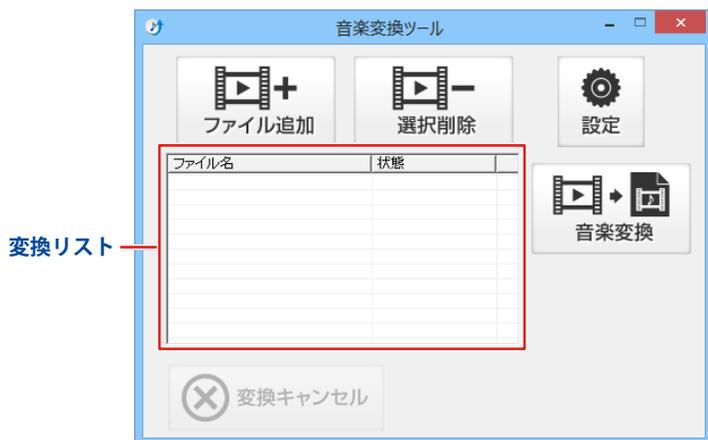
ボタンの番号を表示します。

## 機能

ボタンを押した時の機能を設定します。

# 画面・各部の説明

## 音楽変換ツール メイン画面



変換リスト



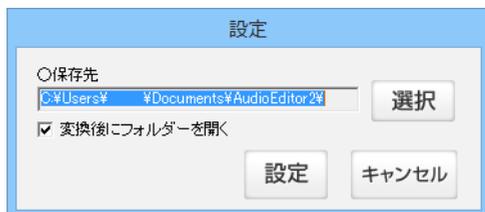
パソコンに保存されている音楽（音声）ファイルから変換するファイルを選択します。



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。



変換したファイルの保存先を設定します。



### 保存先

**選択** ボタンをクリックして、変換したファイルの保存先を設定します。

### 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

設定した内容を保存して、設定画面を閉じます。

### キャンセル

設定した内容を保存せずに、設定画面を閉じます。

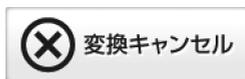
### 変換リスト

変換するファイルの一覧が表示されます。

# 画面・各部の説明



WAV / MP3 / M4A / AAC / WMAの  
音楽（音声）ファイルや  
MPEG1 / MOV / MP4 / FLVの動画ファイルの  
音声部分をWAVファイルに変換します。



変換を中止します。

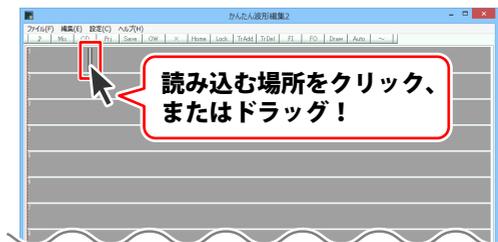
# ソフトにファイルを読み込む

## 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。

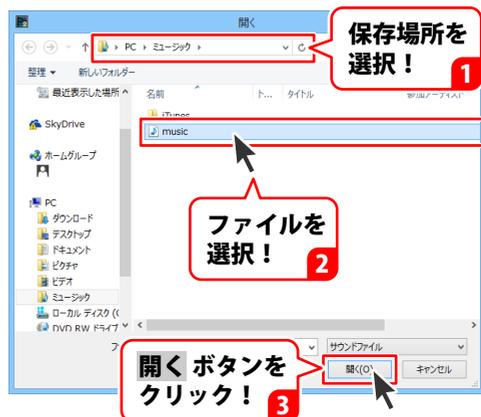
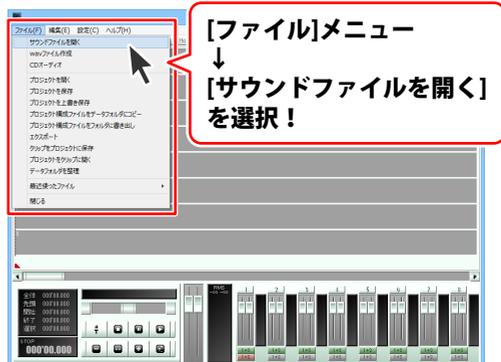
読み込む場所を設定すると、マークイン、マークアウトが表示されます。（ここでは、トラック1を設定します。）



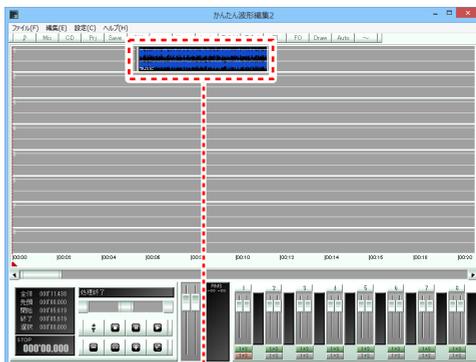
### 2 音楽（音声）ファイルを読み込みます

[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**

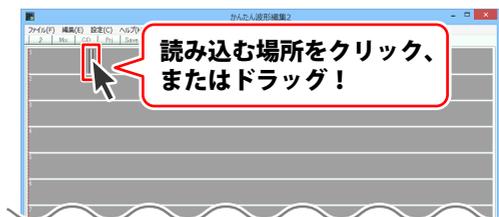
# ソフトにファイルを読み込む

## 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。

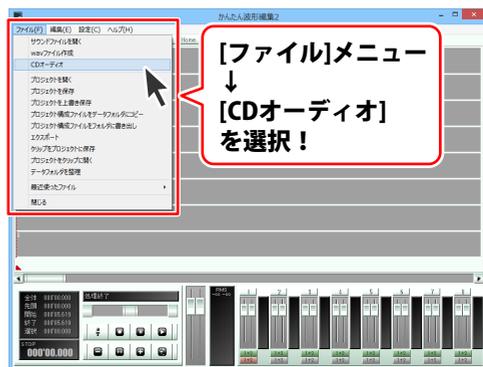
読み込む場所を設定すると、マークイン、マークアウトが表示されます。（ここでは、トラック 1 を設定します。）



### 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。

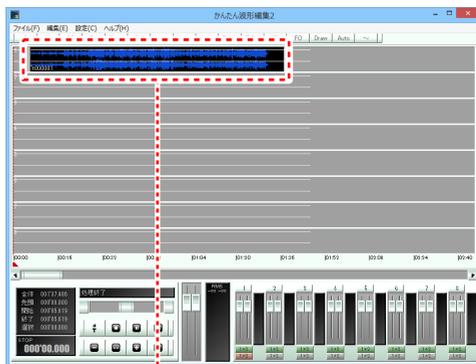
すべての設定が終わりましたら、Start ボタンをクリックします。



▼をクリックして、**1**  
CDドライブを選択！



# ソフトにファイルを読み込む



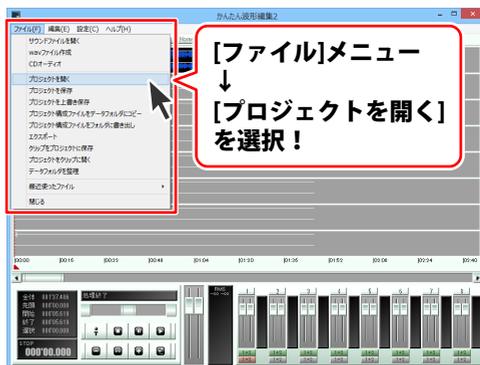
音楽 (音声) ファイルを読み込まれました

# ソフトにファイルを読み込む

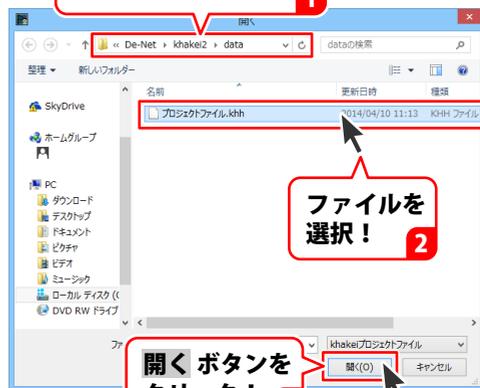
## プロジェクトファイルを読み込む

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 73 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。



1  
ファイルの保存場所を  
選択!



# 音楽（音声）を編集する

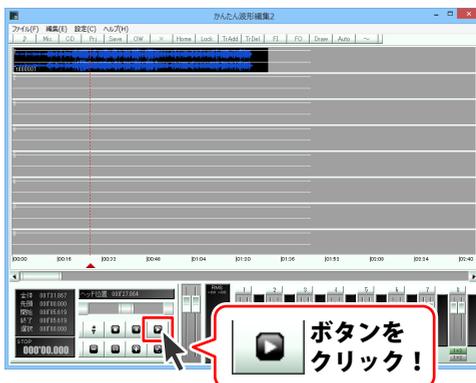
## 再生開始位置を指定して再生する

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。



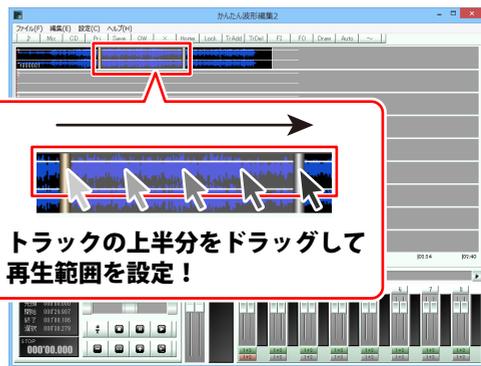
# 音楽（音声）を編集する

## 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ましたら、  
[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、12ページをご覧ください。



# 音楽（音声）を編集する

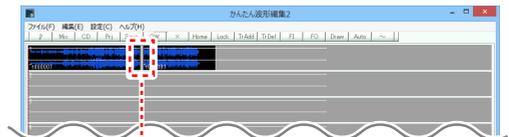
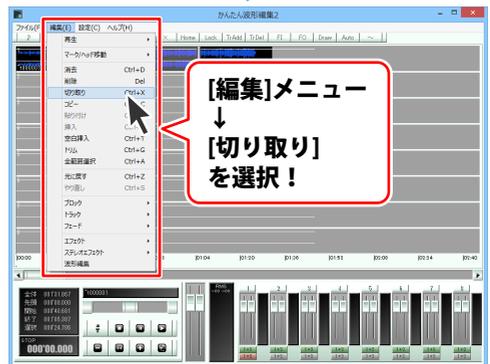
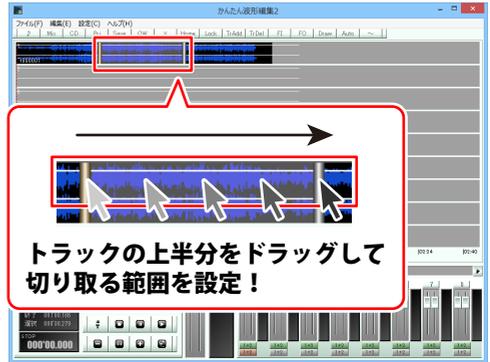
## 範囲を指定して切り取る

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ましたら  
[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 44 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、

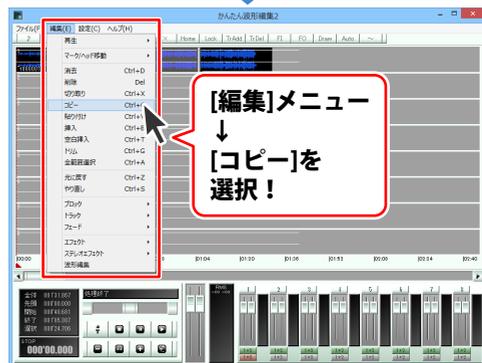
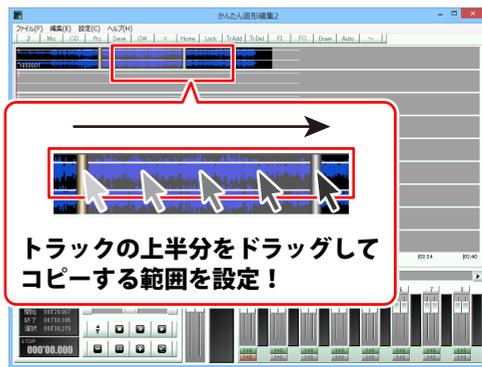
コピーする範囲の終了地点にマークアウトをドラッグして、選択範囲を設定します。

コピーする範囲が設定できましたら [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 44 ページをご覧ください。



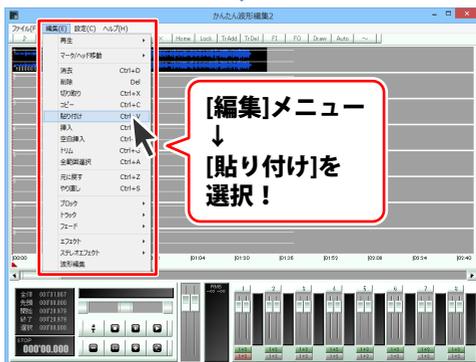
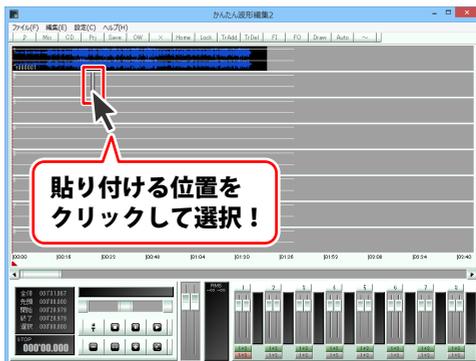
# 音楽（音声）を編集する

## 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ましたら、[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。

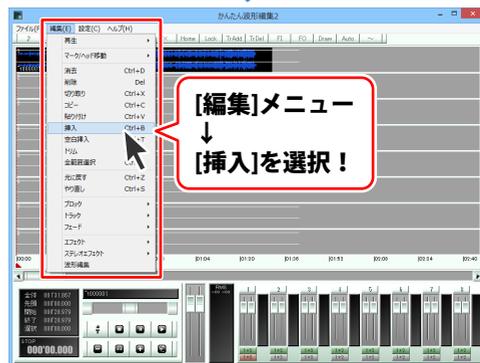
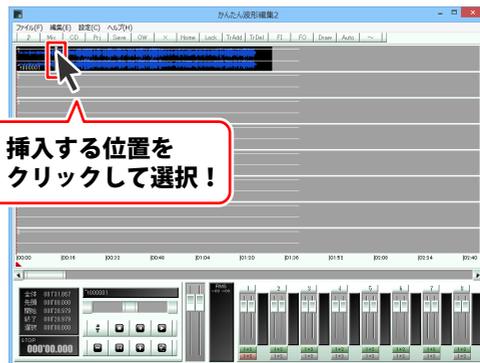


# 音楽（音声）を編集する

## 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ましたら、  
[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。



# 音楽（音声）を編集する

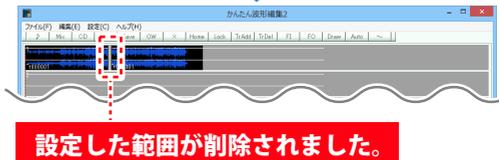
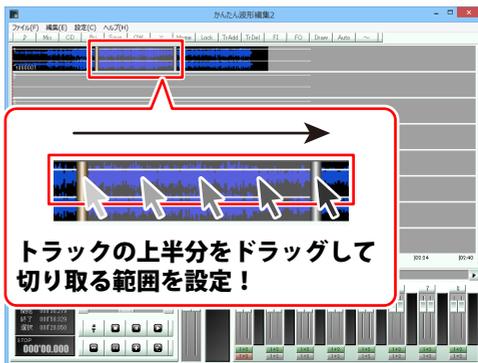
## 範囲を指定して削除する

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ましたら  
[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。



# 音楽（音声）を編集する

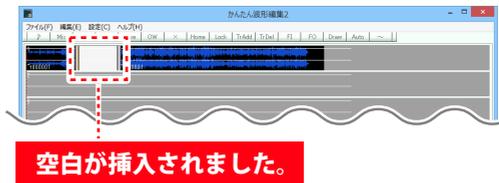
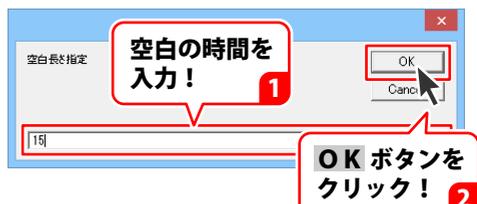
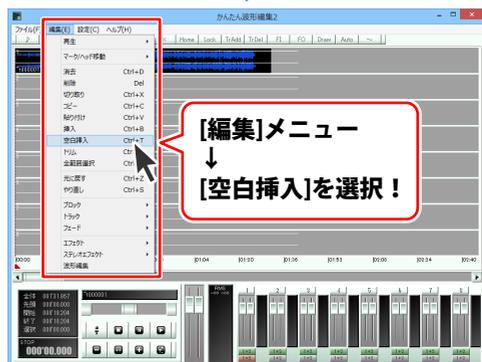
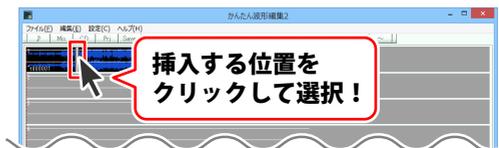
## 空白を挿入する

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。



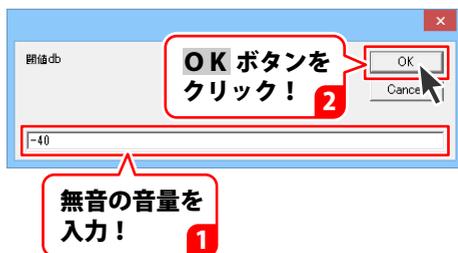
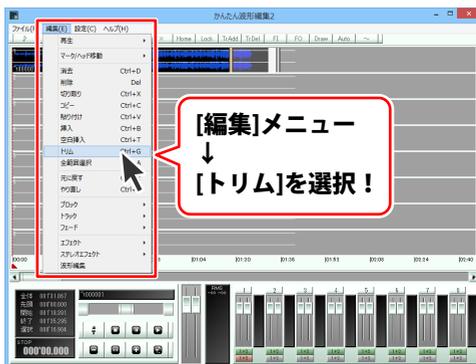
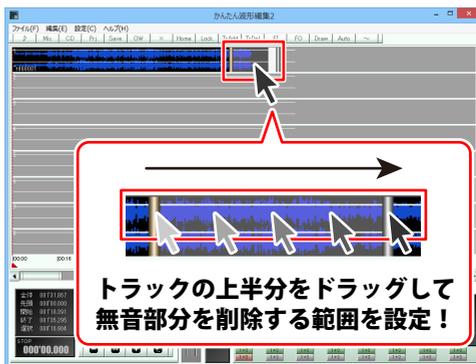
# 音楽（音声）を編集する

## 無音部分を削除する

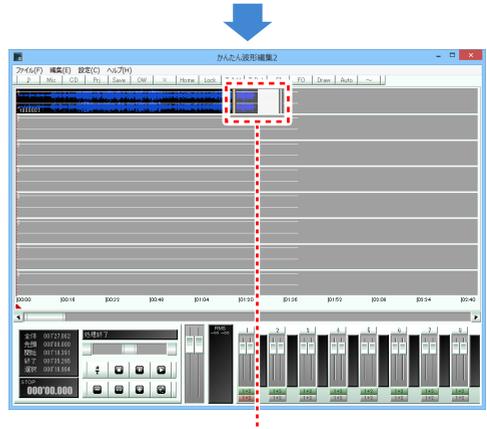
トラックの上半分をドラッグしますと、マークイン、マークアウトが表示され、指定した範囲が表示されます。無音部分を削除する範囲の開始地点にマークインをドラッグし、無音部分を削除する範囲の終了地点にマークアウトをドラッグして、選択範囲を設定します。

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

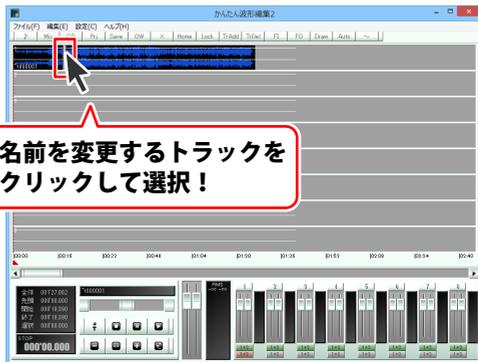
## トラックの名前を変更する

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。

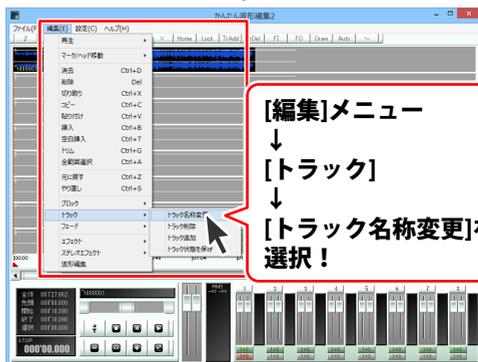
選択されたトラックには、マークインとマークアウトが表示されます。  
※マークイン、マークアウトが重なって表示される場合もあります。

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。

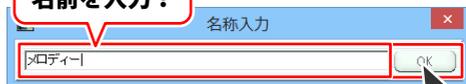


名前を変更するトラックを  
クリックして選択！



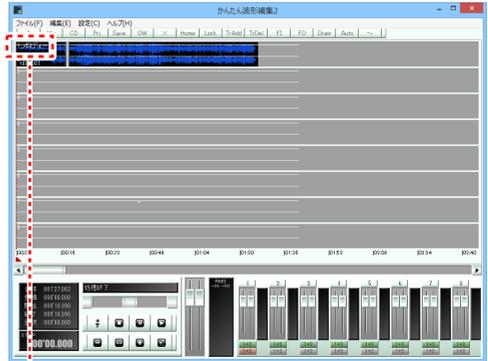
[編集]メニュー  
↓  
[トラック]  
↓  
[トラック名称変更]を  
選択！

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。**

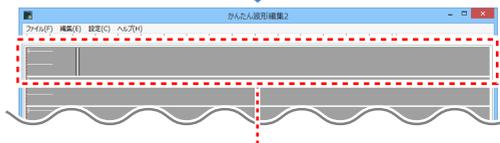
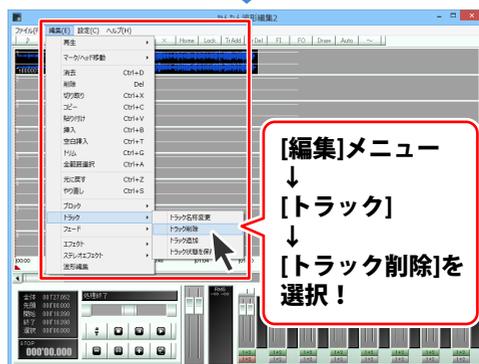
# 音楽（音声）を編集する

## 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ましたら、  
[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。



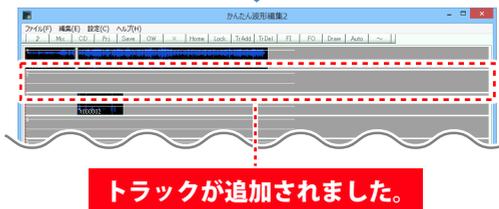
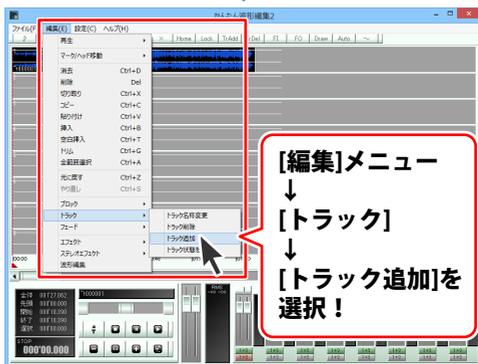
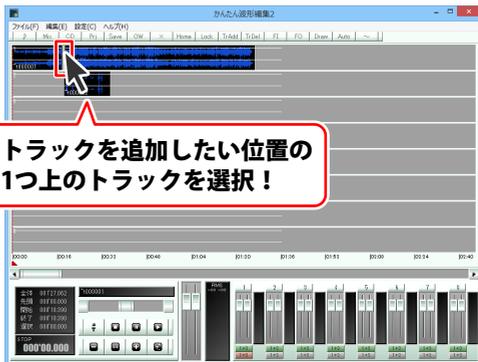
# 音楽（音声）を編集する

## 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。

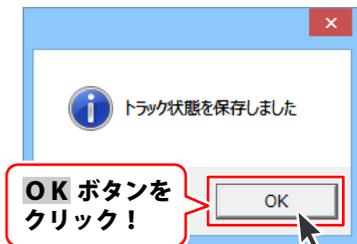
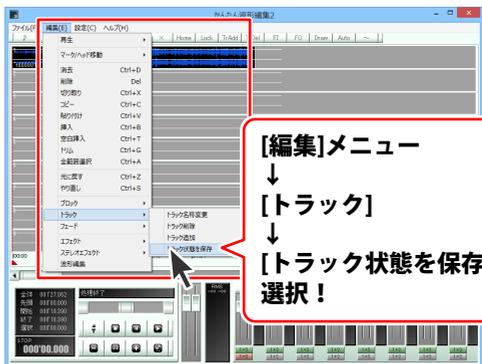


# 音楽（音声）を編集する

## 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。

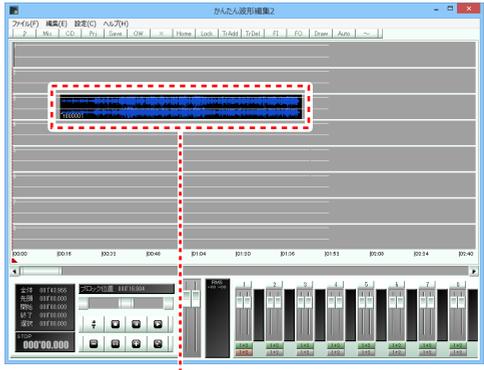
[編集]メニューから  
[トラック]→[トラック状態を保存]を  
クリックします。  
確認画面が表示されますので、内容を確認し、  
OK ボタンをクリックします。



# 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  
(マウスカーソルがに変わります。)  
ブロックを移動したい位置まで  
ドラッグします。



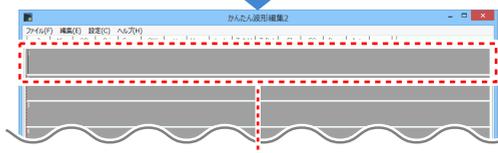
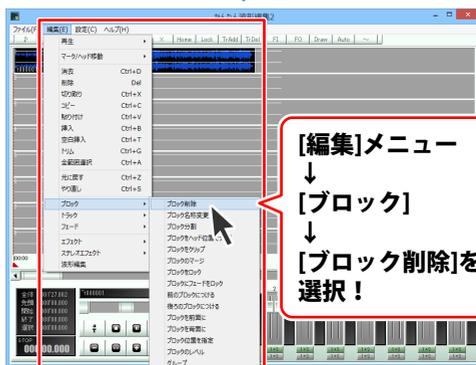
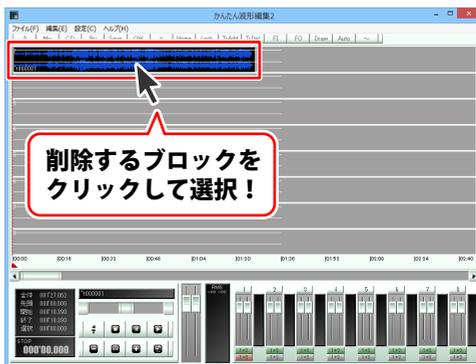
ブロックが移動しました。

# 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。



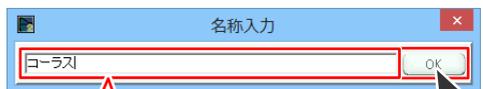
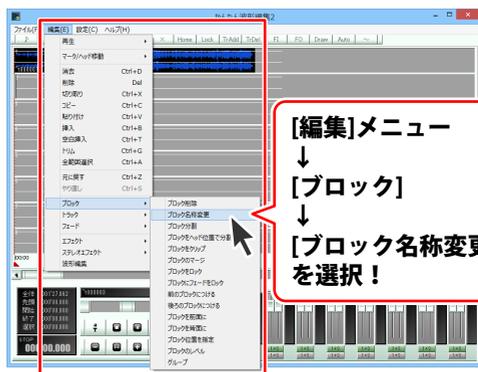
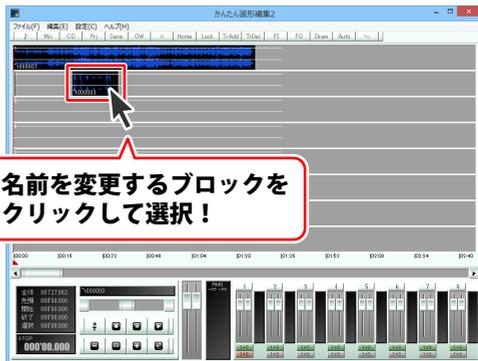
# 音楽（音声）を編集する

## 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。



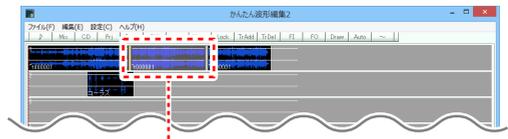
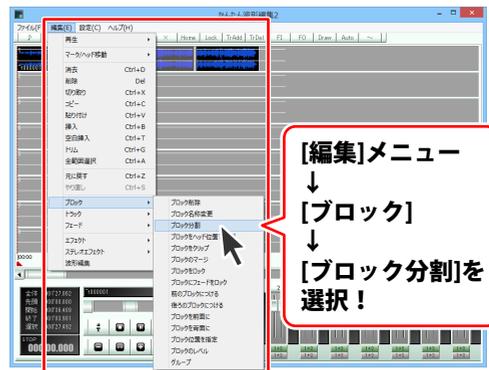
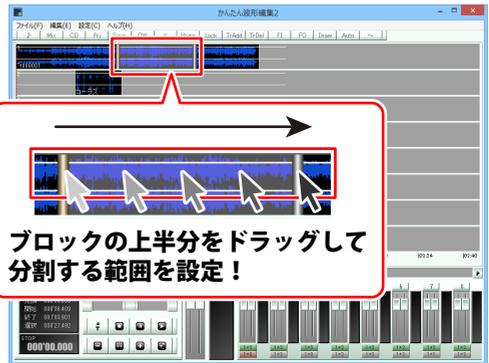


# 音楽（音声）を編集する

## 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、マーカー、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カーをドラッグし、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。



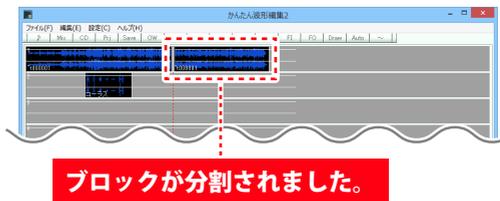
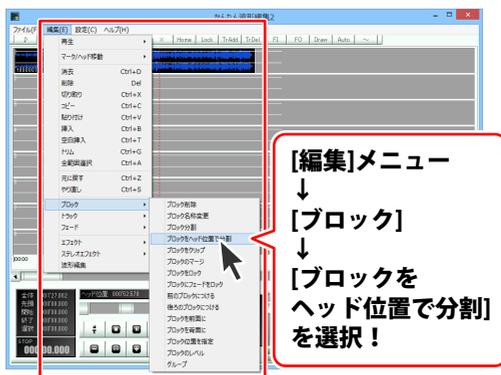
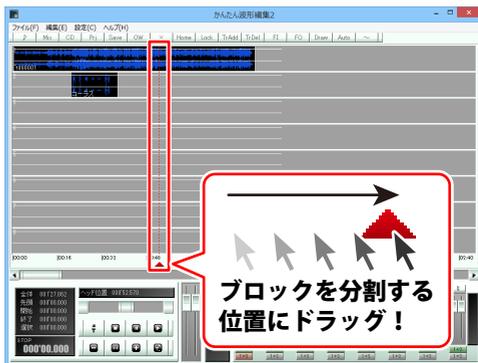
**ブロックが分割されました。**

# 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ましたら、  
[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。



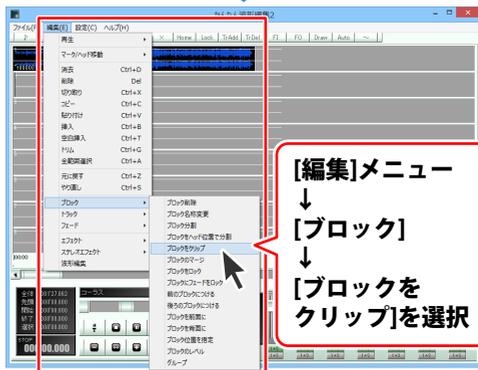
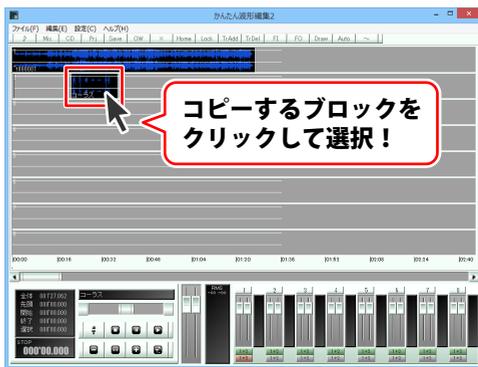
# 音楽（音声）を編集する

## 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44ページをご覧ください。

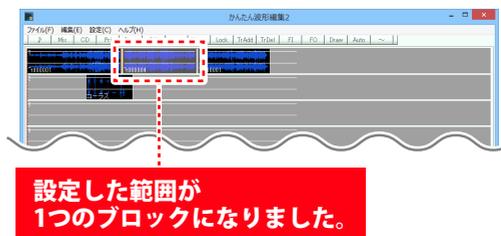
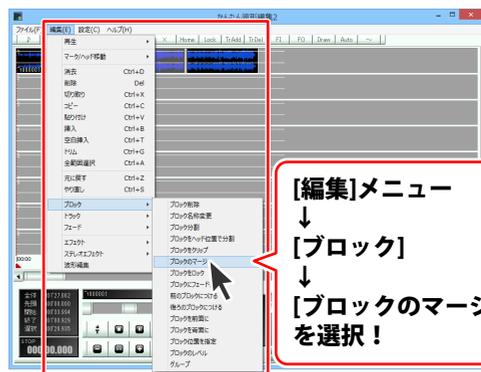
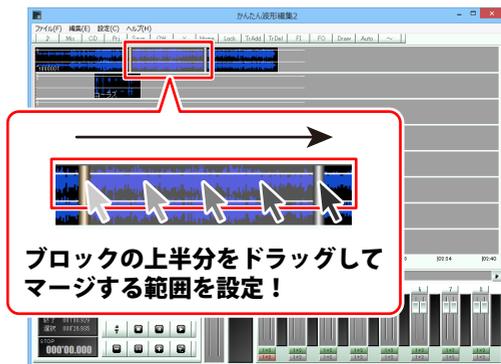


# 音楽（音声）を編集する

## 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。

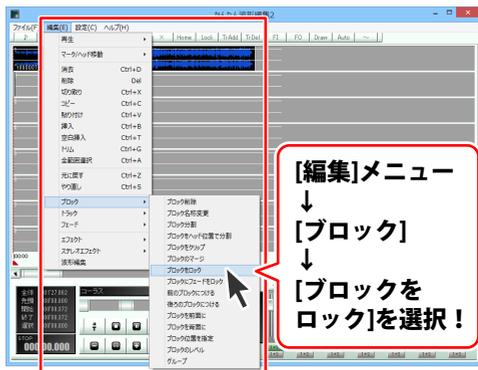
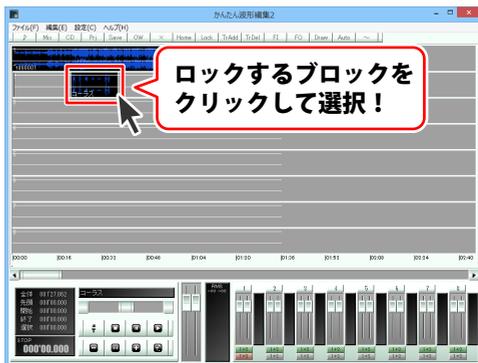
マージする範囲が設定できたら、[編集]メニューから[ブロック]→[ブロックのマージ]を選択します。設定した範囲のブロックが1つのブロックになります。



# 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。



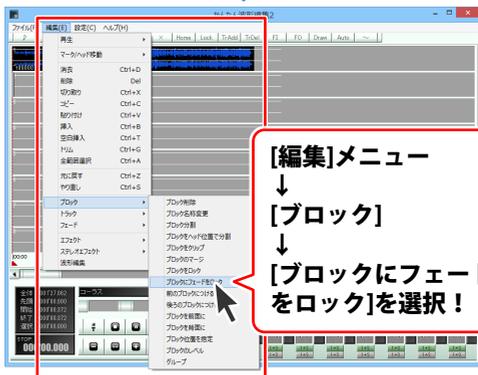
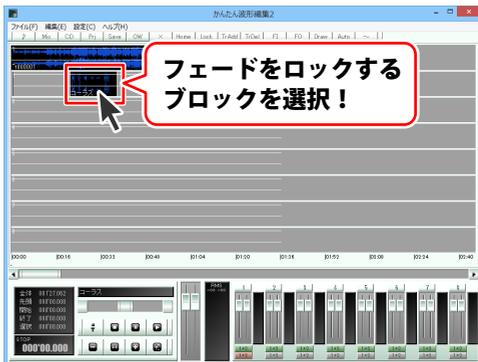
# 音楽（音声）を編集する

## 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。

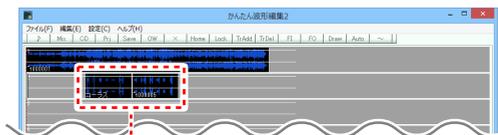
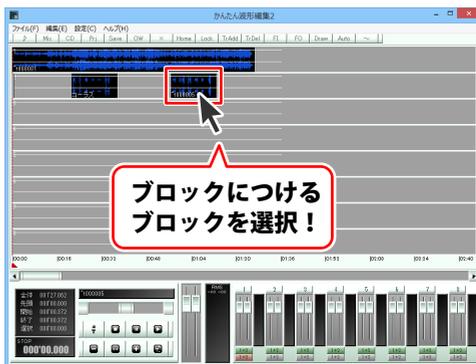


# 音楽（音声）を編集する

## 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。



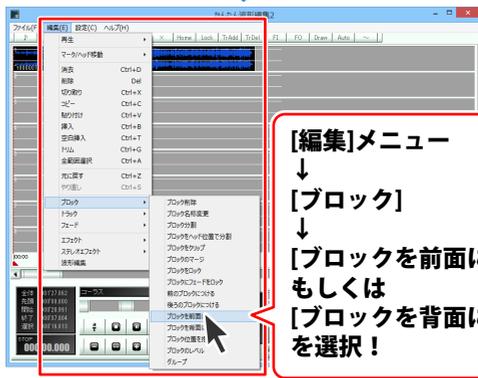
# 音楽（音声）を編集する

## 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]をクリックすると、選択したブロックが前面もしくは背面に移動します。



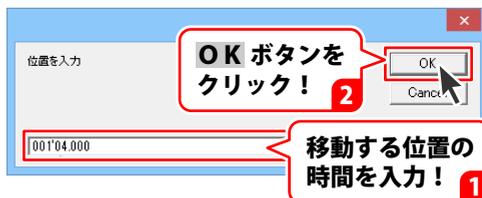
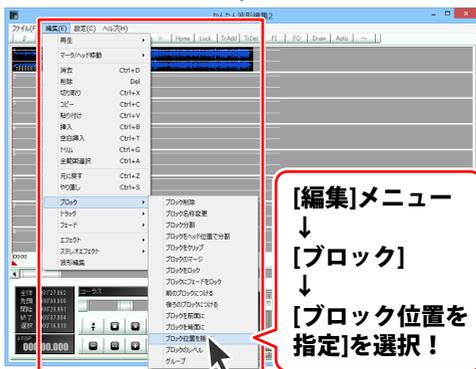
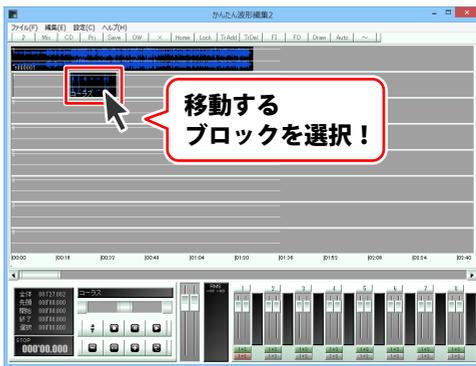
# 音楽（音声）を編集する

## ブロックの位置を時間で指定して移動する

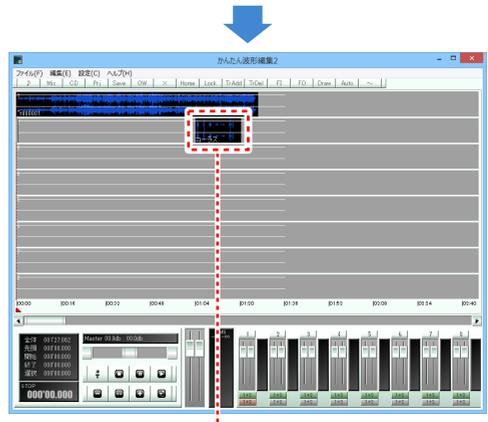
ブロックの下半分をクリックして、  
移動するブロックを選択します。

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。**

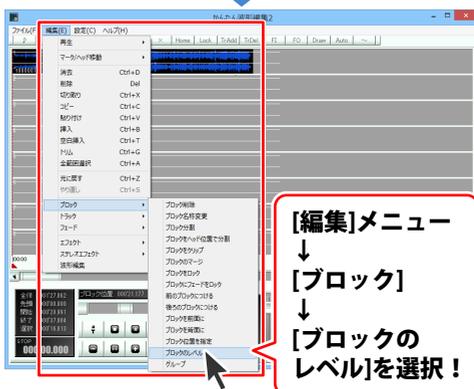
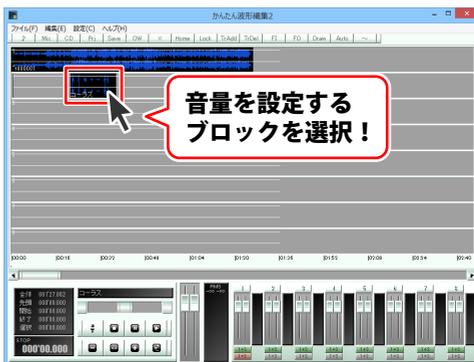
# 音楽（音声）を編集する

## ブロックの音量を設定する

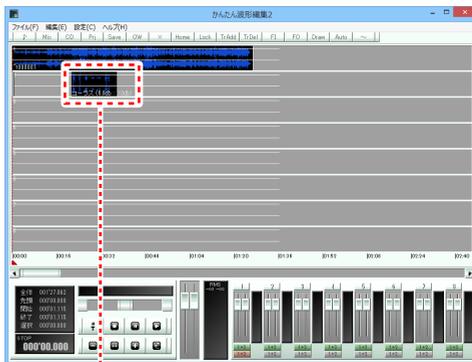
ブロックの下半分をクリックして、音量を設定するブロックを選択します。

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。

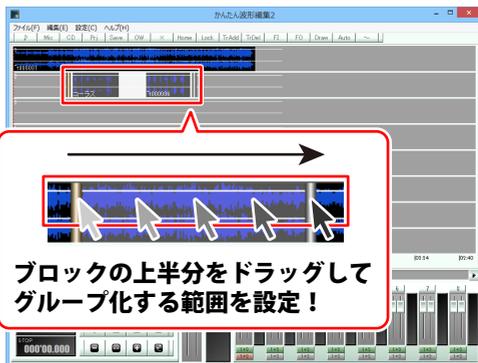
※ブロックの下半分をクリックし、1つのブロックだけを選択してもグループ化、または解除することができます。

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。

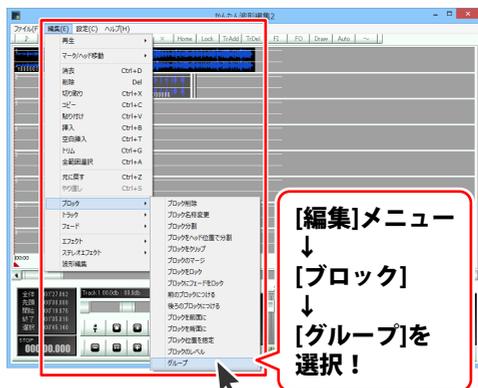
グループ ID 入力画面が表示されますので、グループ ID を入力し、OK ボタンをクリックします。

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。



ブロックの上半分をドラッグしてグループ化する範囲を設定！

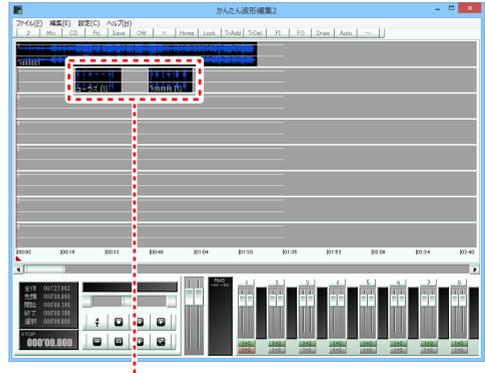


[編集]メニュー  
↓  
[ブロック]  
↓  
[グループ]を選択！



グループIDを入力！  
1

# 音楽（音声）を編集する



**ブロックがグループ化されました。**

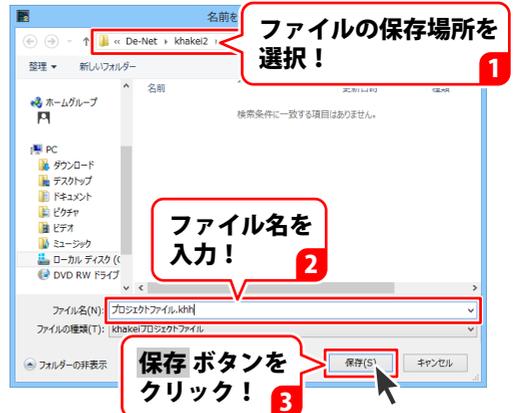
# 保存する

## 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 39 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。



# その他の機能・操作説明

## 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 28 ページと 30 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、

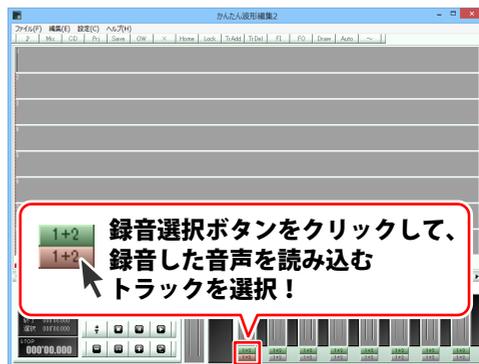


ボタンをクリックして、録音を開始します。

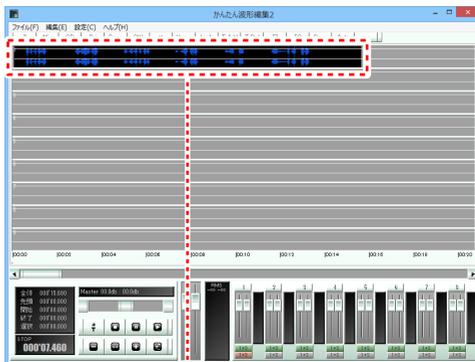
録音を終了するには、



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。



# その他の機能・操作説明



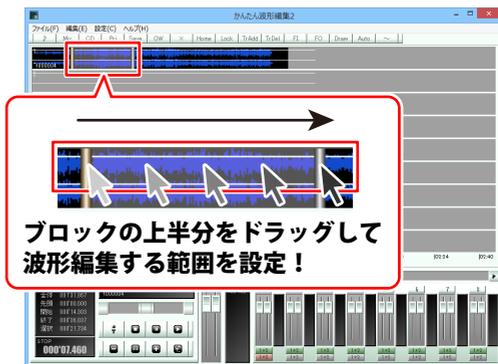
録音した音声を読み込まれました。

# その他の機能・操作説明

## 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。

# その他の機能・操作説明

## 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 80 ページをご覧ください。

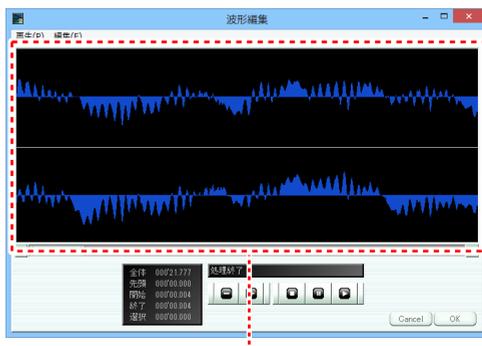
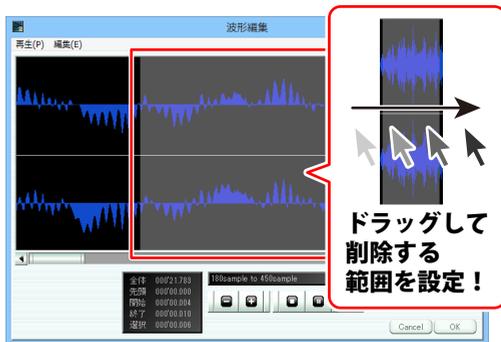


# その他の機能・操作説明

## 波形を削除する

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。

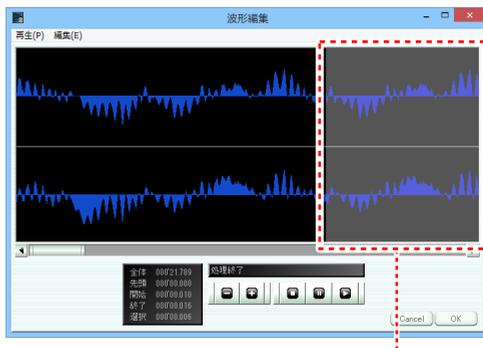
# その他の機能・操作説明

## 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。

波形を貼り付ける位置が設定できたら、[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。



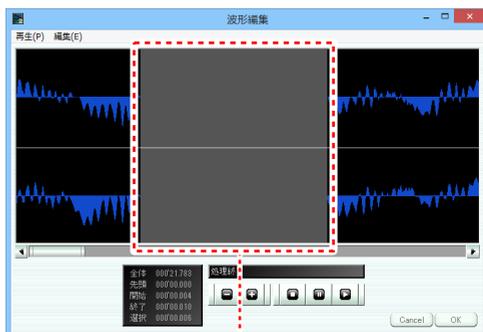
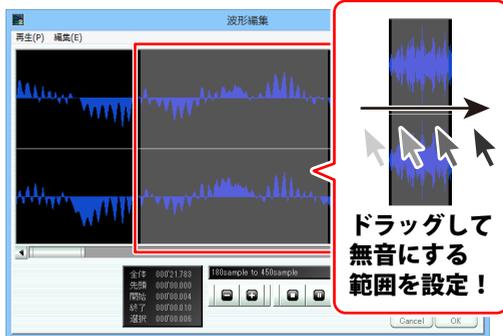
# その他の機能・操作説明

## 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。

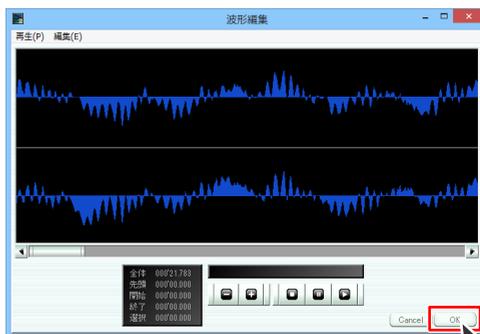
波形を無音にする範囲が設定できたら、[編集]メニューから[無音]を選択して、無音にするチャンネルを選択します。設定した範囲の選択したチャンネルが無音になります。



# その他の機能・操作説明

## 編集内容を反映する

編集作業が終わりましたら、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。



**OK** ボタンをクリック！

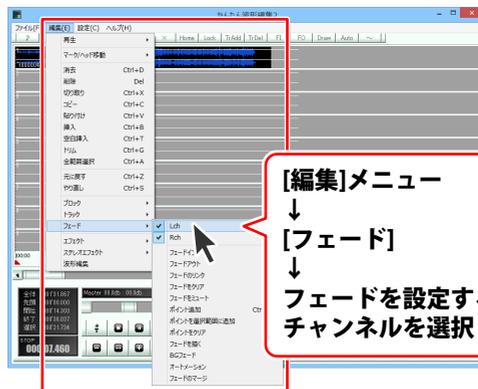
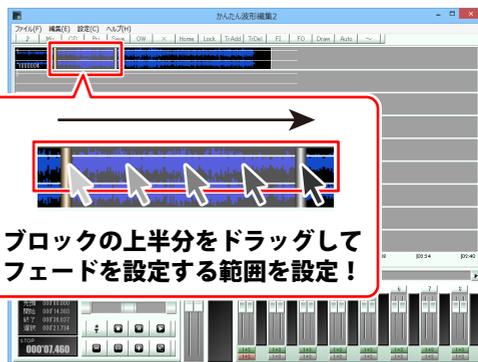
# その他の機能・操作説明

## 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。

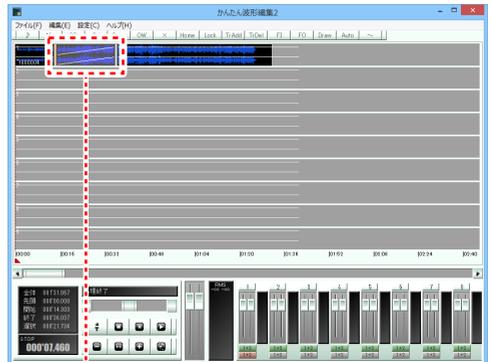
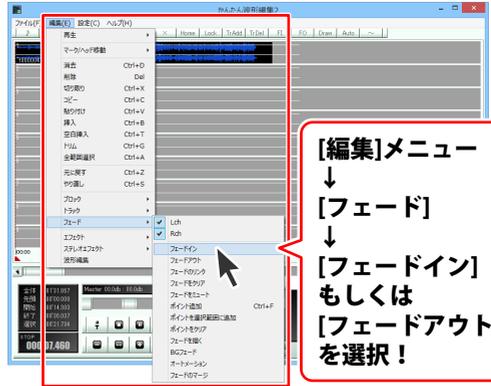
トラックの上半分をドラッグしますと、マークイン、マークアウトが表示され、指定した範囲が表示されます。フェードを設定する範囲の開始地点にマークインをドラッグし、フェードを設定する範囲の終了地点にマークアウトをドラッグして、選択範囲を設定します。

フェードを設定する範囲が設定できましたら、[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。



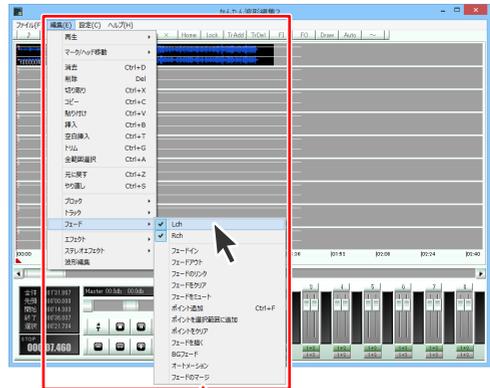
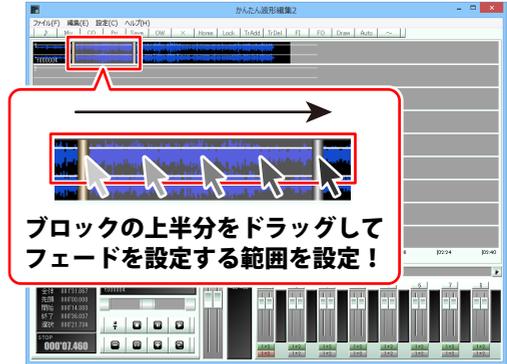
# その他の機能・操作説明

## 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をすると、選択した範囲の音量がゼロになります。

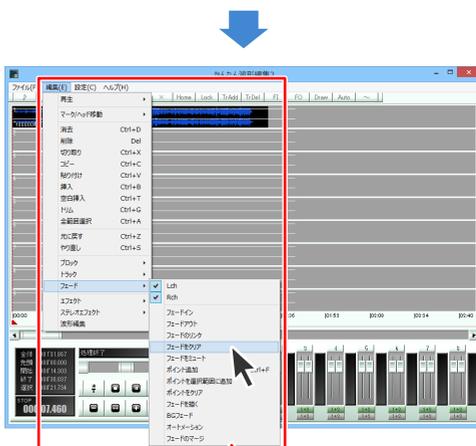
トラックの上半分をドラッグしますと、マークイン、マークアウトが表示され、指定した範囲が表示されます。フェードを設定する範囲の開始地点にマークインをドラッグし、フェードを設定する範囲の終了地点にマークアウトをドラッグして、選択範囲を設定します。

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！

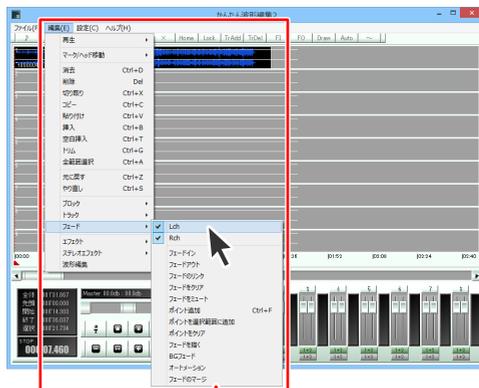
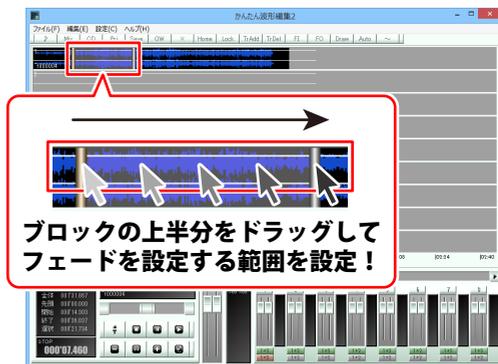
# その他の機能・操作説明

## 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。

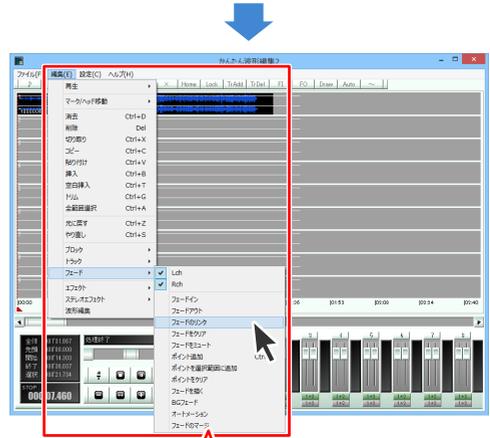
フェードを設定する範囲が設定できたら、[編集]メニューから[フェード]を選択し、フェードを設定するチャンネルを選択します。



[編集]メニュー  
↓  
[フェード]  
↓  
フェードを設定する  
チャンネルを選択!

# 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。



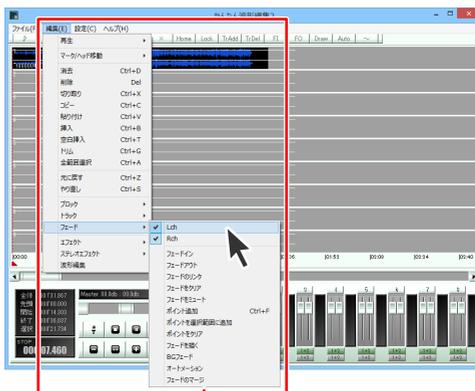
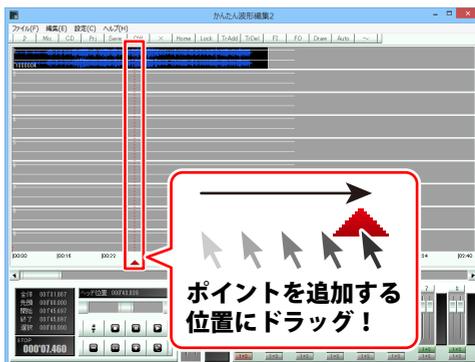
**[編集]メニュー**  
↓  
**[フェード]**  
↓  
**[フェードのリンク]**  
を選択!

# 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。

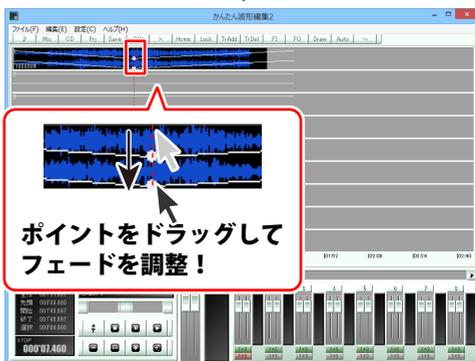
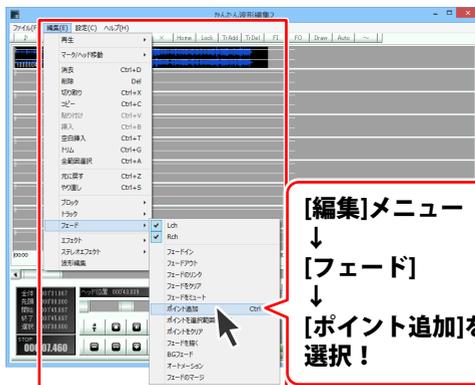


# その他の機能・操作説明

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。



# その他の機能・操作説明

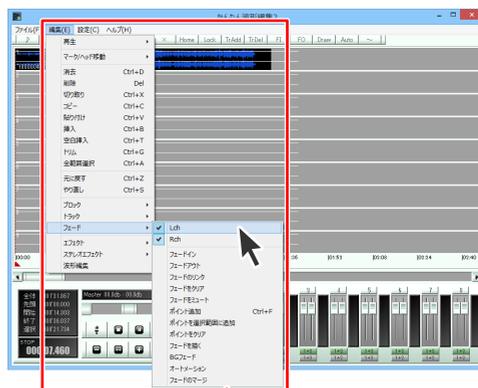
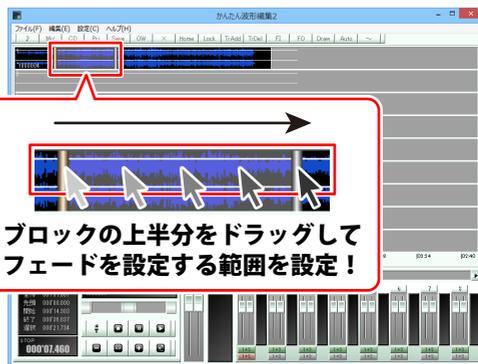
## フェードを描く

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ましたら、[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

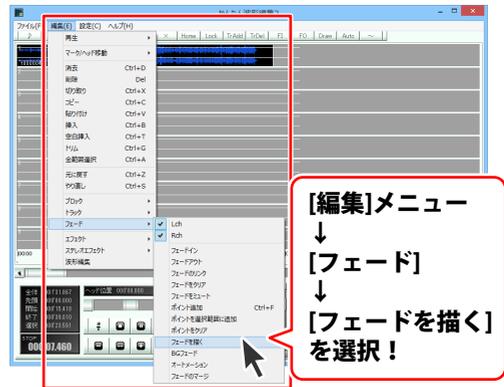
フェードを設定するチャンネルが  
選択できたら、

[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。



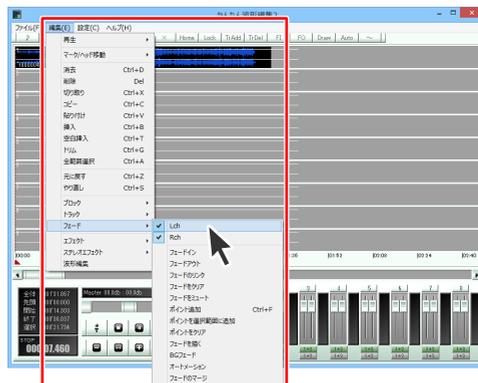
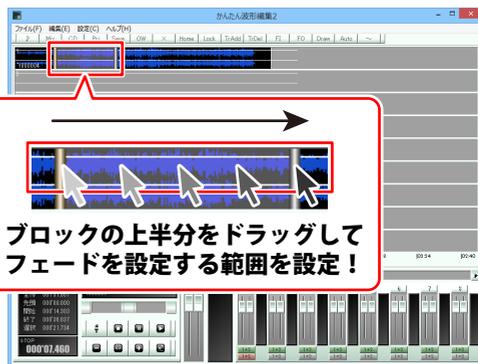
# その他の機能・操作説明

## 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ましたら、[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。



[編集]メニュー  
↓  
[フェード]  
↓  
フェードを設定する  
チャンネルを選択!

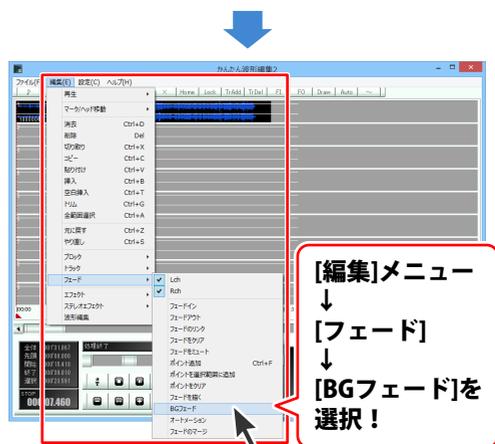
# その他の機能・操作説明

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。

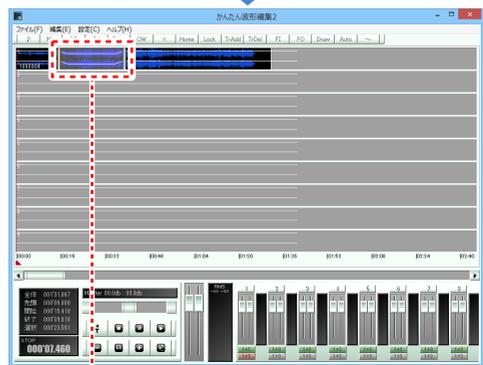
さらにフェードを追加で設定するには、  
92ページと同様の手順でポイントを追加し、  
フェードを設定することができます。

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。



フェードイン/フェードアウト  
する時間を入力!

Closeボタンを  
クリック!



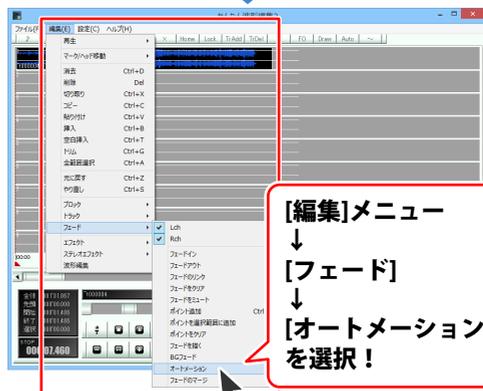
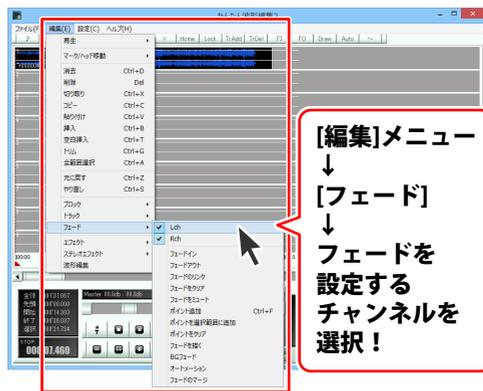
# その他の機能・操作説明

## 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。

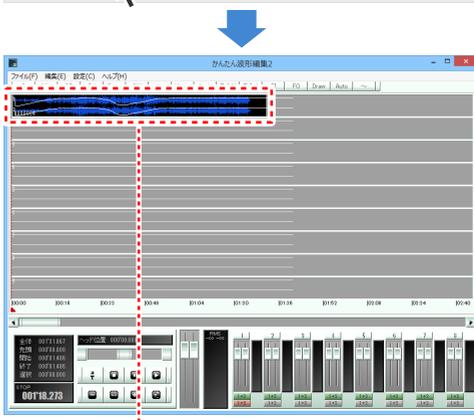
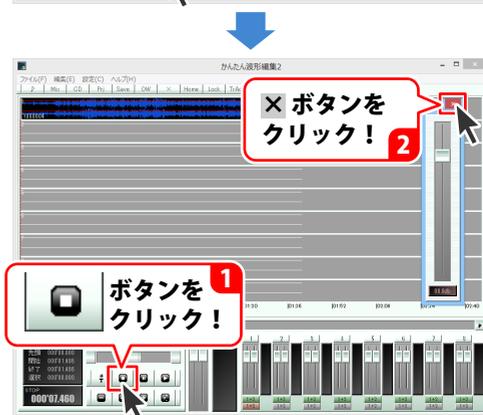
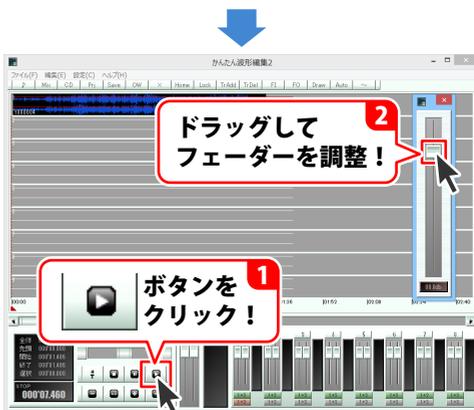


# その他の機能・操作説明

オートメーションの準備ができましたら、40～41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、

- 1 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
- 2 × ボタンをクリックして、閉じます。



# 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。



# その他の機能・操作説明

## 音量を調整する

ボリュームパネルでは音量を調整することができます。あわせて 20 ページもご覧ください。

### トラックごとの音量を調整する

トラックごとの音量を調整するには  
ボリュームパネルの、音量を調整したい  
トラックに対応した  
トラック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。



### 全体の音量を調整する

全体の音量を調整するには  
ボリュームパネルの、マスターボリューム  
フェーダーのつまみをドラッグして、  
調整します。



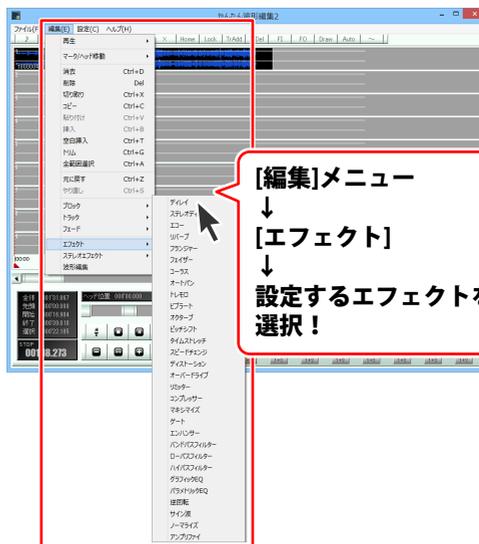
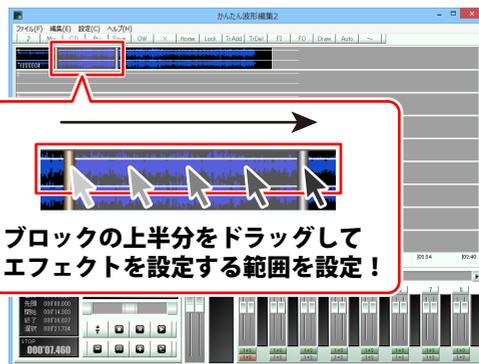
# その他の機能・操作説明

## 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、マーカーイン、マーカーアウトが表示され、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カーインをドラッグし、エフェクトを設定する範囲の終了地点にマーカー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、[ディレイ]を選択します。)

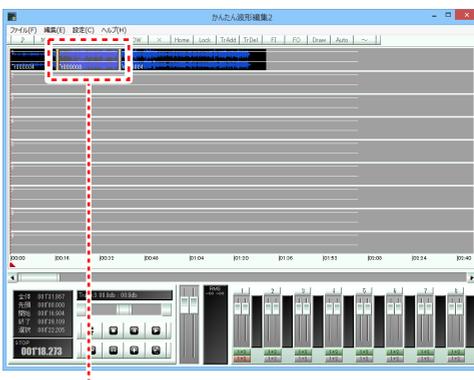


# その他の機能・操作説明

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視聴します。

エフェクトの設定が終わりましたら、 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。

# その他の機能・操作説明

## 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。

## リミッター

敷居値以上の音量の部分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。

## マキシマイズ

歪ませずに圧をあげます。コンプやリミッター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。

# その他の機能・操作説明

## 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、**WAV/MP3/M4A/AAC/WMA/  
MPEG1/MOV/MP4/FLV** です。



開くボタンを  
クリック! 3



変換リストに追加されました。

# その他の機能・操作説明

## 2

### 音楽（音声）ファイルの保存先を設定します



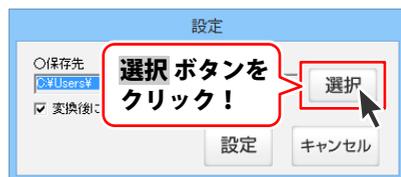
ボタンをクリックして、音楽（音声）ファイルの保存先を設定します。

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 ] にチェックを入れると、変換終了後に保存先のフォルダーが表示されます。



※ドキュメントを選択する場合



# その他の機能・操作説明

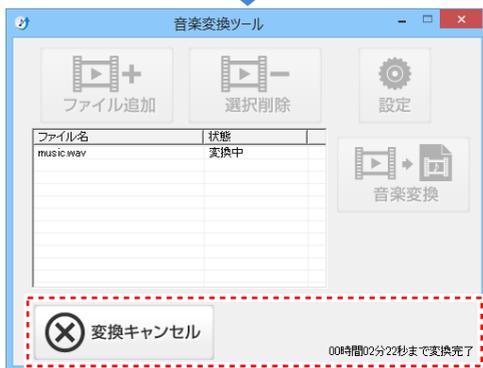
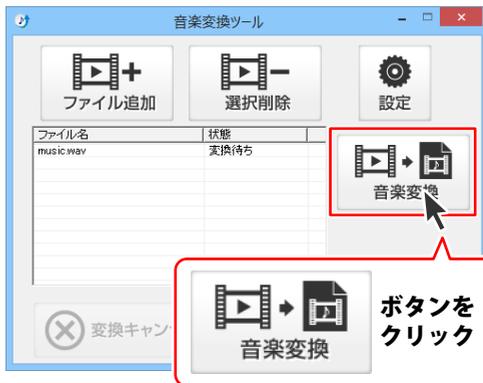
## 3 音楽（音声）ファイルを変換します



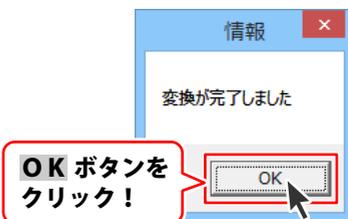
音楽変換

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。



変換が始まりました



# ダウンロードサービスのご利用方法

「かんたん波形編集2」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2」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。

※最新版プログラム（アップデート）がある場合はそちらをご利用ください。

最新版プログラムについては10ページをご覧ください。

※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。

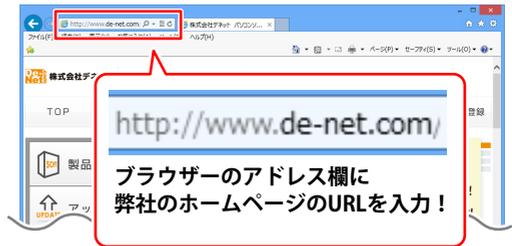
これによりユーザーおよび第三者に損害が生じた場合、理由の如何を問わず一切の責任を負わないものとします。

## 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

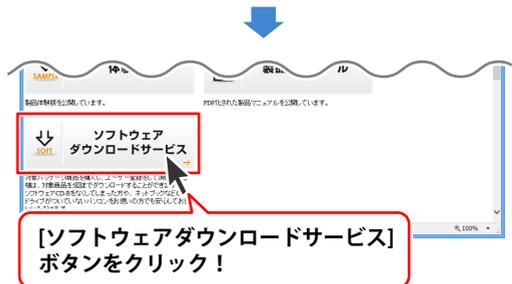
**http://www.de-net.com/**  
を入力します。

(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、表示されるページにある[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。

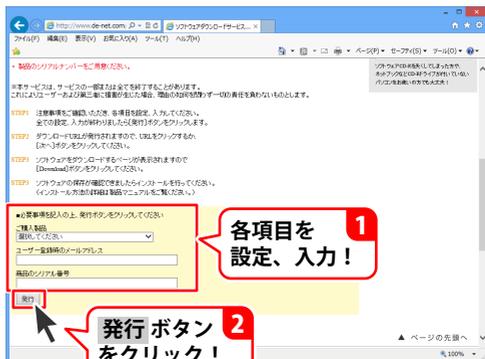


# ダウンロードサービスのご利用方法

3

「ソフトウェアダウンロードサービス」ページ内の各項目を設定、入力します

ソフトウェアダウンロードサービスページが表示されましたら、注意事項を確認し、各項目を設定、入力してください。すべての設定、入力が終わりましたら、**発行** ボタンをクリックします。

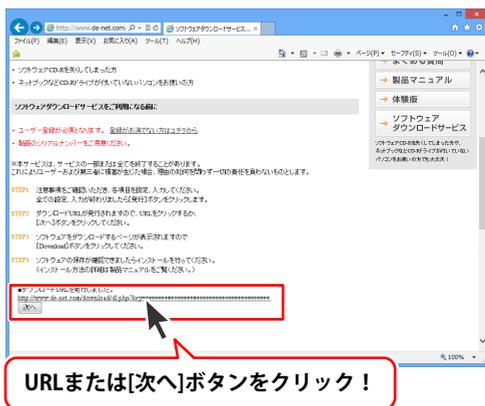


4

ファイルをダウンロードします

ダウンロードURLが発行されますので、URLをクリックするか、**次へ** 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ページが表示されますので、**Download** ボタンをクリックしてください。



# ダウンロードサービスのご利用方法

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。

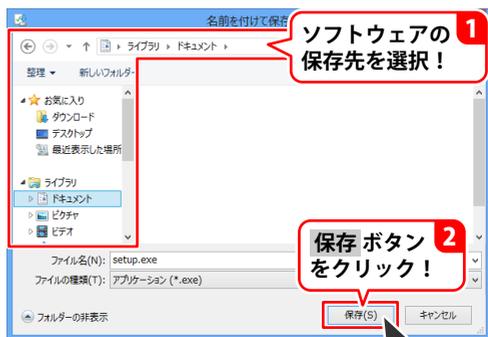
[WindowsによってPCが保護されました]という画面が表示されましたら、**詳細情報**をクリックします。

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、インストールがはじまりますので、必要に応じてインストールを行ってください。



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!

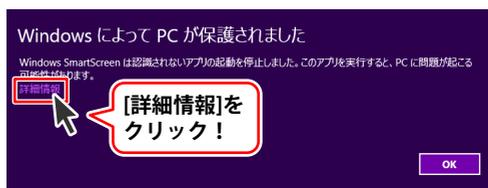


ソフトウェアの  
保存先を選択!

保存 ボタン  
をクリック!



実行 ボタン  
をクリック!



[詳細情報]  
をクリック!



実行 ボタン  
をクリック!

# よくあるお問い合わせ

ホームページでもよくあるお問い合わせをご覧ください。

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

クリックで開きます。

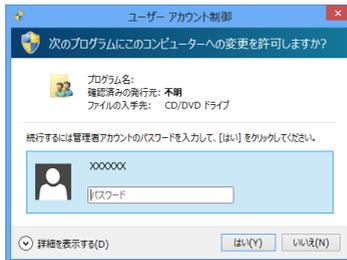
## インストール・起動関連

### Q：ソフトのインストールや起動ができません

A：本ソフトをインストールする際、ウィルス対策などの常駐ソフトや他のアプリケーションが起動していませんか？ 必ず、すべて終了してからインストール作業を行ってください。また、HDD(ハードディスクドライブ)の空き容量が極端に少ない状態、Windowsのシステムが不安定になってますと、インストール作業を行うことや本ソフトが正常に起動することができない場合もあります。お使いのパソコンのWindows OSは、Windows Update等で常に最新の状態を保ってください。

### Q：インストールしようとすると『…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。』といったメッセージ(Windows XP)や次のような画面(Windows Vista、Windows 7、Windows 8、8.1)が表示されてインストールができません

例：Windows 8



A：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ていませんか？ 本ソフトをご利用の際には予め管理者権限を持ったユーザーアカウントでパソコンを起動してからインストール作業を行ってください。

### Q：完全アンインストールの手順は？

A：以下の手順で削除できます。

1. 6ページのアンインストール方法で「かんたん波形編集2」のアンインストールを行います。
2. [Windows 8.1 / 8の場合]

スタート画面→デスクトップ→キーボードのWindowsキーを押した状態で「Eキー」を押す  
→Cドライブ(本ソフトがインストールされているドライブになります)→De-Net→khakei2フォルダーを削除します。

[Windows 7 / Vistaの場合]

コンピューター(※) →Cドライブ(本ソフトがインストールされているドライブになります)  
→De-Net→khakei2フォルダーを削除します。

[Windows XPの場合]

マイコンピュータ→Cドライブ→De-Net→khakei2フォルダーを削除します。

※Windows Vistaの場合は「コンピュータ」

保存されたデータが入っている場合もありますので、必ずフォルダーの中身をご確認ください。削除されたデータについては一切の責任を負いかねます。

# よくあるお問い合わせ

## 操作関連

### Q：対応している形式は何ですか？

A：下記の形式に対応しています。

[かんたん波形編集2]

読込：WAV / MP1 / MP2 / MP3 / WMA / AIFF / MPEG(音声部) / WMV(音声部)

出力：WAV / MP3

[音楽変換ツール]

読込形式：WAV / MP3 / M4A / AAC / WMA / MPEG1 / MOV / MP4 / FLV

保存形式：WAV

### Q：対応形式のファイルなのに「かんたん波形編集2」で読み込めません

A：ファイルの状態によっては読み込めない場合があります。

その場合、付属の「音楽変換ツール」でWAV形式に変換することで読み込めるようになります。

### Q：MIDIファイルに対応していますか？

A：MIDIファイルには対応しておりません。

### Q：CDDBIには対応していますか？

A：CDDBIには対応しておりません。

### Q：CDから取り込んだ音楽（音声）ファイルの種類がWMAです WAVもしくはMP3への変換方法を教えてください

A：CDの場合はCDオーディオから読み込むことができます。

### Q：読み込み及び出力可能な音楽（音声）ファイルのサイズ制限や時間制限はありますか？

A：非圧縮の状態(wav)で4GBが上限になっています。

圧縮ファイルの読み書きについては上限は未確認です。

ソフト上の仕様としては特に上限は設けておりません。

### Q：数字や文字が入力できません、入力しているのに登録されません

A：次の内容をご確認ください。

- ・入力する欄でカーソルが点滅しているか(例:名前を入力する場合は、名前欄の枠の中でカーソルが点滅)
- ・キーボードの設定(NumLockキーのオン/オフ等)
- ・入力した文字が確定された状態であるか(文字を入力したら、ENTERキーを押して確定してください)
- ・日付や数字を入力する際、半角で入力しているか
- ・漢字やひらがなを入力する際、全角で入力しているか

### Q：複数のシステムの録音や再生を行ったら単一デバイスとして表示されてしまいます

A：複数のステレオデバイスとして列挙されるオーディオIFが必要になります。

# よくあるお問い合わせ

## その他

### Q：複数のパソコンで使用できますか？

A：本ソフトは1台のパソコンにインストール可能です。  
複数のパソコンでご利用の場合は台数分のソフトをご用意ください。

### 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ください。  
ネットワーク経由等で使用することはできません。

### Q：画面の端が切れて表示される

A：画面解像度を推奨サイズ以上に変更してください。

#### 確認方法

[Windows 8.1、8]

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. 画面の解像度を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。

[Windows 7]

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. 画面の解像度を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。

[Windows Vista]

1. デスクトップの何も無い所で右クリック→個人設定をクリックします。
2. 個人設定ウィンドウ内の、画面の設定を左クリックします。
3. 画面の解像度を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。

[Windows XP]

1. デスクトップの何も無い所で右クリック→プロパティをクリックします。
2. [設定]タブをクリックします。
3. 画面の解像度を1024×768以上に設定し「適用」→「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：ボタンが見えなくなってしまう クリックしても反応しない

A：お使いのパソコンのDPI設定が標準以外(96DPI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 8.1、8]

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。  
※Windows 8.1の場合、「小さくする」にします。
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。

[Windows 7]

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 Vista]

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 XP]

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。

# よくあるお問い合わせ

**Q：「2014 \*\*\*\*」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たり、文字化けなど日本語が正しく表示されない**

A：Windowsの言語や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。

確認方法

[Windows 8.1、8]

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 7]

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。

[Windows Vista]

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」タブを選択して、「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」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 XP]

1. 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。

DPI設定や解像度、日付(時刻)などにつきましては、Windows OSでの設定となるため、詳細についてはMicrosoft社へお尋ねください。  
また、その他のソフト、パソコン本体、その他の周辺機器につきましても各メーカー様へお尋ねください。  
弊社では「かんたん波形編集2」以外に関する詳細につきましては一切の責任を負いかねます。

# お問い合わせ窓口

平成25年1月より、お問い合わせをいただく際はユーザー登録が必須となります。

ユーザー登録はこちら  
<http://www.de-net.com/user/>  
クリックで開きます。

## 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よろしく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、サポートからの返事がない場合、

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。

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2」

○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 8 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 10

・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(正確をお願いいたします)

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。

お問い合わせ先 (次のページ) →

# お問い合わせ窓口

## お知らせ

平成26年3月31日(月)より

サポート営業時間を10:00~17:00までに変更いたしました。  
何卒ご理解賜りますようお願い申し上げます。

### ホームページからのお問い合わせ

[弊社ホームページ]

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

クリックで開きます。

株式会社デネット パソコンソフト製品サイト

[www.de-net.com/](http://www.de-net.com/)

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、サポートなどご案内しています。

「株式会社デネット パソコンソフト製品サイト」  
をクリック!



[サポートページ]

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

ソフトウェアの最新情報やよくあるご質問などを公開しています。

アップデート情報より、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。

[問い合わせページ]

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

弊社ホームページのお問い合わせフォームにご記入いただき、メールを送信してください。

### メールでのお問い合わせ

**E-mail: ask99pc@de-net.com**

サポート時間: 10:00~17:00 (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: 048-669-9099 Fax: 048-669-9111**

サポート時間: 10:00~17:00 (土・日、祭日を除く)

※電話・FAX番号は変更する場合があります。

最新の情報は、<http://www.de-net.com/support.htm>からご確認ください。

※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お時間をいただくこともあります。



株式会社デネット