

# Sound Editor へようこそ

Sound Editor では、WAV、WMA ファイルなどのサポートされているデジタル オーディオ ファイルを録音、試聴、および補正できます(ただし、コピー保護されていないものに限りです)。また、LP レコードやカセット テープなどのアナログ ソースからオーディオをインポート(録音)し、オーディオ効果を適用してそれらのオーディオを改善したりエンハンスしたりできます。さらに、これらのオーディオトラックを保存しておけば、他の Roxio プロジェクトで使用したり、直接オーディオ CD に書き込んだりできます。

Sound Editor では、以下の操作を行えます。

- 固定ドライブまたはリムーバブルドライブに保存されているオーディオ ファイルを追加したり、CD からオーディオトラックをコピーしたり、LP レコードやカセット テープなどのアナログ ソースからオーディオを録音したりできます。詳細については、[オーディオ クリップを追加する](#) を参照してください。
- クリップを編集して、さまざまな効果をプロジェクトの一部または全体に適用できます。たとえば、音量やバランスを調節したり、オーディオ ファイルから「クラックル」音を除去したり、音楽にドラマチックな効果を適用したりできます。詳細については、[編集して効果を適用する](#) を参照してください。
- クリップやトラックを標準オーディオ フォーマットにエクスポートしたり、自分の音楽をすばやくディスクに書き込んで家庭用または車載用のステレオ、あるいはポータブル音楽デバイスでそれらの音楽を楽しんだりできます。詳細については、[プロジェクトを仕上げる](#) を参照してください。

以下も参照してください：

- [Sound Editor ウィンドウについて](#)
- [Sound Editor プロジェクトのファイル フォーマット\(.dmse\)](#)

### [ページのトップへ](#)

**メモ:** お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

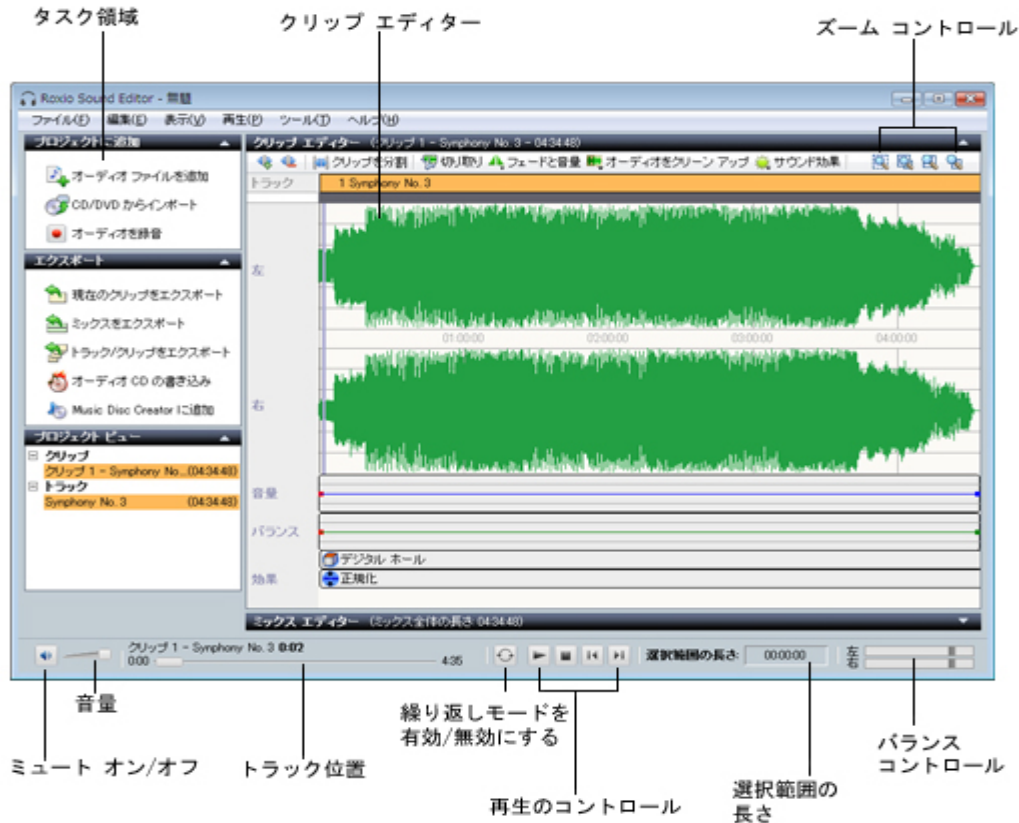
**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

## Sound Editor

# Sound Editor ウィンドウについて

Sound Editor ウィンドウのインターフェイスはとても使いやすく設計されています。このウィンドウでは、オーディオ クリップをプロジェクトに追加したり、オーディオ クリップを編集したり(品質を向上したり効果を適用したりする)、オーディオをファイルにエクスポートまたはディスクに書き込んだりできます。



以下も参照してください:

- [Sound Editor へようこそ](#)
- [Sound Editor プロジェクトのファイル フォーマット\(.dmse\)](#)

[ページのトップへ](#)

**メモ:** お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

## Sound Editor

# Sound Editor プロジェクトのファイル フォーマット (.dmse)

Sound Editor プロジェクトは DMSE フォーマットで保存されます。Sound Editor のプロジェクトファイルには、次の内容が保存されます。

- プロジェクトに含まれているオーディオ ファイルへの参照
- これらのオーディオ ファイルに適用された効果と変更に関する情報
- オーディオ ファイルをトラックやレイヤーに整理する方法に関する情報

オーディオ ファイルへの変更内容はファイルそのものとは別に保存されるため、簡単に元に戻せます。たとえば、波形の特定の部分に効果を適用しても、後でその効果を削除できます。

**注意:** Sound Editor プロジェクトを WAV などの別のフォーマットで保存すると、編集内容はフラット化されて組み込まれるため、変更を元に戻すことはできなくなります。

DMSE ファイルにはオーディオ ファイルそのものではなく、オーディオ ファイルへの参照が含まれているため、共有には適していません。他のユーザーと DMSE ファイルを共有する場合は (Sound Editor を持っているユーザーに限る)、参照されているすべてのオーディオ ファイルも共有する必要があります。また、それらのオーディオ ファイルは、お使いのコンピューター上に保存されているのと同じフォルダー構造になっている必要があります。

以下も参照してください:

- [Sound Editor へようこそ](#)
- [Sound Editor ウィンドウについて](#)
- [Sound Editor プロジェクトのファイル フォーマット \(.dmse\)](#)
- [Sound Editor プロジェクトを開始する](#)
- [新しいプロジェクトを開始する](#)
- [既存のプロジェクトを開く](#)

 [ページのトップへ](#)

**メモ:** お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

## Sound Editor

# Sound Editor プロジェクトとは

Sound Editor プロジェクトは、以下に挙げるコンポーネントのコレクションです。

- **オーディオ クリップ:** 曲、曲の一部、またはドラムビートなどの短い繰り返しサウンドを含むオーディオ ファイル。オーディオ ファイルは、さまざまなソースから Sound Editor プロジェクトに追加できます。詳細については、[オーディオ クリップの追加について](#) を参照してください。
- **トラック:** オーディオ クリップまたはクリップの一部。トラックは、オーディオ CD 内のトラックとして、またはオーディオ ファイルとしてエクスポートできます。詳細については、[一連のトラックまたはオーディオ クリップをエクスポートする](#) または [トラックまたはクリップをオーディオ CD に書き込む](#) を参照してください。

以下も参照してください:

- [Sound Editor プロジェクトを開始する](#)
- [新しいプロジェクトを開始する](#)
- [既存のプロジェクトを開く](#)

 [ページのトップへ](#)

---

**メモ:** お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

---

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

## Sound Editor

# Sound Editor プロジェクトを開始する

一般に、Sound Editor プロジェクトでは以下の作業を行います。

- 1 プロジェクトにオーディオ クリップを追加します。詳細については、[オーディオ クリップの追加について](#) を参照してください。
- 2 クリップ エディターを使用して、オーディオ クリップの品質を向上させ、特殊効果を適用します。詳細については、[編集して効果を適用する](#) を参照してください。
- 3 手順 1 から手順 2 を繰り返し、さらにオーディオ クリップの追加とエンハンスを行います。
- 4 複数のトラックを含むオーディオ CD を作成する場合や、トラックを個別のオーディオ ファイルとして保存する場合は、トラック セパレーターを追加します。詳細については、[トラック セパレーターを追加または削除する](#) を参照してください。
- 5 プロジェクトをファイル、またはオーディオ CDにエクスポートします。詳細については、[プロジェクトの仕上げについて](#) を参照してください。

以下も参照してください：

- [Sound Editor プロジェクトとは](#)
- [新しいプロジェクトを開始する](#)
- [既存のプロジェクトを開く](#)

 [ページのトップへ](#)

---

**メモ:** お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

## 新しいプロジェクトを開始する

新しいプロジェクトを開始するには:

- **ファイル > 新規プロジェクト**を選択します。

以下も参照してください:

- [Sound Editor プロジェクトとは](#)
- [Sound Editor プロジェクトを開始する](#)
- [既存のプロジェクトを開く](#)

 [ページのトップへ](#)

---

メモ: お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。



## 既存のプロジェクトを開く

既存のプロジェクトを開くには:

- 1 ファイル > プロジェクトを開くを選択します。
- 2 開くファイルを参照し、開くをクリックします。

以下も参照してください:

- [Sound Editor プロジェクトとは](#)
- [Sound Editor プロジェクトを開始する](#)
- [新しいプロジェクトを開始する](#)

 [ページのトップへ](#)

---

メモ: お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

---



## 既存のプロジェクトを開く

既存のプロジェクトを開くには:

- 1 ファイル > プロジェクトを開くを選択します。
- 2 開くファイルを参照し、開くをクリックします。

以下も参照してください:

- [Sound Editor プロジェクトとは](#)
- [Sound Editor プロジェクトを開始する](#)
- [新しいプロジェクトを開始する](#)

 [ページのトップへ](#)

---

メモ: お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

---





## オーディオ クリップの追加について

Sound Editor プロジェクトは、オーディオ クリップのコレクションです。様々なソースからオーディオ クリップを追加し、その品質を上げたり、特殊効果を適用したりできます。

オーディオ クリップは、以下のいずれかの方法で追加できます。

- ハードディスク、またはリムーバブル記憶メディアに保存されているオーディオ ファイルを追加する。詳細については、[オーディオ ファイルを追加する](#) を参照してください。
- CD からオーディオトラックをコピーする。詳細については、[オーディオ CD からトラックをコピーする](#) を参照してください。
- マイク、LP レコード、テープなどのアナログ ソースからオーディオを録音する。

 [ページのトップへ](#)

---

**メモ:**お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

# オーディオ ファイルを追加する

Sound Editor を使用すれば、ハード ディスクまたはリムーバブル記憶メディアからプロジェクトにデジタル オーディオ ファイルを追加できます。

**注意:** Sound Editor でサポートされているフォーマットのファイルだけを追加できます。追加するファイルを参照するときは、サポートされているフォーマットのファイルだけが表示されません。

プロジェクトにオーディオ ファイルを追加するには:

- 1 プロジェクト内の既存のオーディオ クリップにオーディオ ファイルを挿入するには、プロジェクト ビュー領域でそのオーディオ クリップを選択します。  
クリップ エディター領域で、オーディオ ファイルの挿入場所をクリックして、そこに再生カーソルを移動します。
- 2 タスク領域のプロジェクトに追加領域で、**オーディオ ファイルを追加**をクリックします。メディア セレクター ウィンドウが開きます。
- 3 メディア セレクター ウィンドウで、目的のファイルを参照して選択します。

**ヒント:**メディア セレクター ビューの詳細については、メディア セレクター ウィンドウのヘルプをクリックしてください。

- 4 **OK** をクリックします。  
選択されたオーディオ ファイルがクリップ エディターに表示されます。

以下も参照してください:

- [オーディオ クリップの追加について](#)
- [オーディオ CD からトラックをコピーする](#)

 [ページのトップへ](#)

**メモ:**お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

**ROXIO**

## オーディオ CD からトラックをコピーする

オーディオ CD のトラックをプロジェクトに追加するには:

- 1 トラックのコピー元 CD を CD ドライブに挿入します。
- 2 タスク領域のプロジェクトに追加領域で、**CD/DVD からインポート**をクリックします。  
メディア セレクター ダイアログ ボックスが開きます。
- 3 参照領域で、オーディオ CD が挿入されているドライブをクリックします。
- 4 右側のトラック ビュー ページで、インポートするトラックを選択し、**OK** をクリックします。

**ヒント:**複数のトラックを選択するには、**Ctrl** キーを押したままインポートする各トラックをクリックします。

CD/DVD からインポート ダイアログ ボックスが表示されます。

- 5 インポート設定ボックスから、以下のいずれかのフォーマットを選択します。ファイル フォーマット、エンコーダーの種類、ビット レート、ファイルの保存場所などの独自に組み合わせた設定を定義するには、**カスタム**を選択し、**オプション**をクリックします(次の手順を参照)。
- 6 保存先ボックスに、トラックを保存するフォルダーを入力します。
- 7 **保存**をクリックします。  
トラックがクリップ エディターにオーディオ クリップとして表示されます。

以下も参照してください:

- [オーディオ クリップの追加について](#)
- [オーディオ ファイルを追加する](#)

 [ページのトップへ](#)

---

**メモ:**お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

**ROXIO**

## DVD からトラックをコピーする

オーディオトラックを DVD から Sound Editor プロジェクトにコピーすることができます。

DVD のトラックをプロジェクトに追加するには:

- 1 トラックのコピー元 DVD を DVD ドライブに挿入します。
- 2 タスク領域のプロジェクトに追加領域で、**CD/DVD からインポート**をクリックします。  
メディア セレクター ダイアログ ボックスが開きます。
- 3 参照領域で、DVD が挿入されているドライブをクリックします。
- 4 右側の DVD ビュー ページで、キャプチャするオーディオが含まれているムービーまたはチャプターを参照します。ムービーまたはチャプターを選択し、**OK** をクリックします。

**ヒント:**複数のチャプターを選択するには、**Ctrl** キーを押したままインポートするオーディオが含まれているチャプターをクリックします。

CD/DVD からインポート ダイアログ ボックスが表示されます。

- 5 インポート設定ボックスで、**元のフォーマットを維持する**を選択して DVD に保存されている現在のファイル フォーマットを使用するか、または、使用できるフォーマットの1つを選択します。ファイル フォーマット、エンコーダーの種類、ビット レート、ファイルの保存場所などの独自に組み合わせた設定を定義するには、**カスタム**を選択し、**オプション**をクリックします(次の手順を参照)。
- 6 **オプション:**カスタム設定を定義するには、**オプション**をクリックします。出力設定ダイアログ ボックスが表示されます。詳細については、ダイアログ ボックス内の**ヘルプ**をクリックしてください。
- 7 保存先ボックスに、トラックを保存するフォルダーを入力します。
- 8 **保存**をクリックします。  
選択したオーディオがクリップ エディターにオーディオ クリップとして表示されます。

**注意:** コピー保護された DVD からトラックをインポートすることはできません。

### ページのトップへ

**メモ:**お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

## オーディオを録音

# オーディオ入力デバイスから録音する

マイクやステレオなどの入力デバイスから、簡単にオーディオをキャプチャ(録音)することができます。

アナログ ソースから録音するには:

- 1 適切なケーブルを使用して、アナログ装置をコンピューターに接続します。レコード プレーヤーやテープ プレーヤーなどのステレオ装置をサウンド カードのライン入力接続に接続します。

**警告** 装置の損傷を防ぐために、お使いのオーディオ装置に付属のマニュアルでソースとライン出力端子の適切な接続方法を調べてください。

**ヒント:** ターンテーブルから録音する場合は、フォノ入力付きのアンプ/レシーバーを使用します。ほとんどのターンテーブルでは、コンピューターのサウンド カードに直接入力できるだけの強い信号が出力されません。

- 2 タスク領域のプロジェクトに追加領域で、**オーディオを録音**をクリックします。

オーディオを録音ダイアログ ボックスが表示されます。このダイアログ ボックスには、最大レベルを示す「ライトアップ式」のメータがあります。

- 3 必要に応じて、以下のオプションを設定します。

- **キャプチャ元:** リストからサウンド カードを選択します。
- **入力** (Windows XP のみ): オーディオ入力チャンネルを選択します。たとえば、マイクで自分の声を録音したい場合は、「**マイク**」を選択します。
- **録音レベル:** スライダーをドラッグして、録音の音量を調節します。音量が大きすぎると、歪みが発生することがあります。また、音量が小さすぎると、最適なサウンドを得られないことがあります。  
録音レベルは、インジケーターがメータの中央に達するようにし、ときどき中央を超える程度に調節します。インジケーターが常に上端まで達している場合は、録音レベルがゼロ dB のクリッピング ポイントを超過しており、レベルが高すぎることを意味します。この状態が発生した場合は、録音レベルを下げてください。  
クリッピングが発生しない録音レベルをオーディオを録音で自動検出する場合は、**自動**をクリックします。オーディオを録音によって、可能な範囲で最大の録音レベルが使用されます。クリッピングが発生する場合は、録音レベルが自動的に下げられます。この新しい録音レベルでクリッピングが発生しない場合は、このレベルが使用されます。
- **バランス:** スライダーをドラッグして、左右のスピーカーにおけるオーディオ レベルのバランスを調節します。
- **キャプチャ設定:** ファイル フォーマット、エンコーダーの種類、ビット レート、自動トラック検出、ファイルの場所など、カスタマイズされた設定を定義するには、**オプション**をクリックします。

- 4 ソース オーディオの再生を開始します。

- 5 **録音**をクリックして録音を開始します。

- 6 アナログ ソースの再生が終わったら、**停止**をクリックして録音を停止します。

- 7 録音が完了したら、**完了**をクリックします。

**注意** 録音オーディオをさらに編集する場合は、オーディオの品質を完全に維持するために WAV フォーマットで保存することをお勧めします。録音オーディオに変更を加え終わったら、その録音オーディオをいずれかの圧縮フォーマットに変換してファイル サイズを小さくします。その後、オリジナルの WAV ファイルを削除します。

## ▶ ページのトップへ

**メモ:** お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

## オーディオを録音

# オーディオ入力デバイスから録音する

マイクやステレオなどの入力デバイスから、簡単にオーディオをキャプチャ(録音)することができます。

アナログ ソースから録音するには:

- 1 適切なケーブルを使用して、アナログ装置をコンピューターに接続します。レコード プレーヤーやテープ プレーヤーなどのステレオ装置をサウンド カードのライン入力接続に接続します。

**警告** 装置の損傷を防ぐために、お使いのオーディオ装置に付属のマニュアルでソースとライン出力端子の適切な接続方法を調べてください。

**ヒント:** ターンテーブルから録音する場合は、フォノ入力付きのアンプ/レシーバーを使用します。ほとんどのターンテーブルでは、コンピューターのサウンド カードに直接入力できるだけの強い信号が出力されません。

- 2 タスク領域のプロジェクトに追加領域で、**オーディオを録音**をクリックします。

オーディオを録音ダイアログ ボックスが表示されます。このダイアログ ボックスには、最大レベルを示す「ライトアップ式」のメータがあります。

- 3 必要に応じて、以下のオプションを設定します。

- **キャプチャ元:** リストからサウンド カードを選択します。
- **入力** (Windows XP のみ): オーディオ入力チャンネルを選択します。たとえば、マイクで自分の声を録音したい場合は、「**マイク**」を選択します。
- **録音レベル:** スライダーをドラッグして、録音の音量を調節します。音量が大きすぎると、歪みが発生することがあります。また、音量が小さすぎると、最適なサウンドを得られないことがあります。  
録音レベルは、インジケーターがメータの中央に達するようにし、ときどき中央を超える程度に調節します。インジケーターが常に上端まで達している場合は、録音レベルがゼロ dB のクリッピング ポイントを超過しており、レベルが高すぎることを意味します。この状態が発生した場合は、録音レベルを下げてください。  
クリッピングが発生しない録音レベルをオーディオを録音で自動検出する場合は、**自動**をクリックします。オーディオを録音によって、可能な範囲で最大の録音レベルが使用されます。クリッピングが発生する場合は、録音レベルが自動的に下げられます。この新しい録音レベルでクリッピングが発生しない場合は、このレベルが使用されます。
- **バランス:** スライダーをドラッグして、左右のスピーカーにおけるオーディオ レベルのバランスを調節します。
- **キャプチャ設定:** ファイル フォーマット、エンコーダーの種類、ビット レート、自動トラック検出、ファイルの場所など、カスタマイズされた設定を定義するには、**オプション**をクリックします。

- 4 ソース オーディオの再生を開始します。

- 5 **録音**をクリックして録音を開始します。

- 6 アナログ ソースの再生が終わったら、**停止**をクリックして録音を停止します。

- 7 録音が完了したら、**完了**をクリックします。

**注意** 録音オーディオをさらに編集する場合は、オーディオの品質を完全に維持するために WAV フォーマットで保存することをお勧めします。録音オーディオに変更を加え終わったら、その録音オーディオをいずれかの圧縮フォーマットに変換してファイル サイズを小さくします。その後、オリジナルの WAV ファイルを削除します。

## ▶ ページのトップへ

**メモ:** お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

## Sound Editor

# 編集と効果の適用について

Sound Editor を使用して、オーディオ クリップに変更を加えられます。Sound Editor を使用すると、録音したオーディオを他のファイル フォーマットで保存(オーディオ ファイル フォーマットの変換に似た操作)できるだけでなく、オーディオ効果や編集ツールを使ってオーディオ クリップを編集およびエンハンスできます。

以下も参照してください:

- [編集する波形範囲を選択する](#)
- [基本的な編集](#)
- [無音部分を削除または挿入する](#)
- [音量またはバランスを調節する](#)
- [トラック セパレーターを追加または削除する](#)
- [マーカを追加または削除する](#)
- [オーディオ クリップからノイズを除去する](#)
- [DC オフセットを修正する](#)
- [ステレオ信号のチャンネルを変更する](#)
- [効果を使ってオーディオ クリップをエンハンスする](#)

 [ページのトップへ](#)

---

**メモ:** お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

# 編集する波形範囲を選択する

編集や効果は、オーディオ クリップ全体に適用することも、クリップ内の選択した部分にだけ適用することもできます。クリップを編集したり、またはそれにオーディオ効果を追加したりするには、再生用の各ボタンまたはズーム用の各ボタンを使用して、編集する波形部分を見つけます。編集する部分が見つかったら、以下のいずれかの方法で編集範囲を選択します。

すべてのトラックを選択するには：

- **編集 > すべて選択** をクリックします。

1 つのトラックを選択するには、次のいずれかの方法を使用します。

- タスク領域のプロジェクト ビューで、トラックを展開し、1 つのトラックをクリックします。
- 現在選択されているトラックのすぐ後のトラックを選択するには、**編集 > 次のトラックを選択**を選択します。
- 現在選択されているトラックのすぐ前のトラックを選択するには、**編集 > 前のトラックを選択**を選択します。

クリップを選択するには：

- タスク領域のプロジェクト ビューで、クリップを展開し、1 つのクリップをクリックします。

波形の一部を選択するには、次のいずれかの方法を使用します。

- マウスを使って、クリップ エディターの選択したい領域上（最初から最後まで）をドラッグします。波形上の選択範囲がハイライトされます。
- 波形にマーカーが挿入されている場合は、マーカー間の領域を選択できます。クリップ エディターで、選択する波形の領域を右クリックし、**マーカー間の領域を選択**を選択します。

以下も参照してください：

- [編集と効果の適用について](#)
- [基本的な編集](#)
- [無音部分を削除または挿入する](#)
- [音量またはバランスを調節する](#)
- [トラック セパレーターを追加または削除する](#)
- [マーカーを追加または削除する](#)
- [オーディオ クリップからノイズを除去する](#)
- [DC オフセットを修正する](#)
- [ステレオ信号のチャンネルを変更する](#)
- [効果を使ってオーディオ クリップをエンハンスする](#)

 [ページのトップへ](#)

**メモ:** お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。



## 基本的な編集

クリップまたは波形の一部を削除、コピー、または移動できます。

クリップまたは波形の一部を削除するには：

- 1 削除するクリップまたは波形領域を選択します。波形を選択する方法については、[編集する波形範囲を選択する](#)を参照してください。
- 2 **編集 > 削除**をクリックします。

クリップまたは波形の一部をコピーするには：

- 1 コピーする波形領域を選択します。波形を選択する方法については、[編集する波形範囲を選択する](#)を参照してください。
- 2 **編集 > コピー**をクリックします。
- 3 波形範囲をコピーする位置に再生カーソルを移動し、**編集 > 貼り付け**をクリックします。

クリップまたは波形の一部を移動するには：

- 1 移動する波形領域を選択します。波形を選択する方法については、[編集する波形範囲を選択する](#)を参照してください。
- 2 クリップ エディター ツールバーの**カット**をクリックします。
- 3 波形範囲をコピーする位置に再生カーソルを移動し、**編集 > 貼り付け**をクリックします。

直前の編集操作を元に戻すには：

- **編集 > 元に戻す**をクリックします。

元に戻した直前の編集操作をやり直すには：

- **編集 > やり直し**をクリックします。

以下も参照してください：

- [編集と効果の適用について](#)
- [編集する波形範囲を選択する](#)
- [無音部分を削除または挿入する](#)
- [音量またはバランスを調節する](#)
- [トラック セパレーターを追加または削除する](#)
- [マーカを追加または削除する](#)
- [オーディオ クリップからノイズを除去する](#)
- [DC オフセットを修正する](#)
- [ステレオ信号のチャンネルを変更する](#)
- [効果を使ってオーディオ クリップをエンハンスする](#)

 [ページのトップへ](#)

メモ：お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

## Sound Editor

# 無音部分を削除または挿入する

Sound Editor プロジェクトにさらに磨きをかけるために、無音部分を簡単に削除または挿入できません。

無音部分を削除するには:

- 1 波形上で、無音部分の開始点から終了点までの範囲をドラッグして選択します。詳細については、[編集する波形範囲を選択する](#) を参照してください。
- 2 選択範囲をプレビューするには、再生のコントロール(**再生**、**停止**、**前のマーカー/トラック**、**次のマーカー/トラック**)を使用します。
- 3 無音部分を削除するには、**編集 > 削除**を選択します。

無音部分を挿入するには:

- オーディオを上書きすることなく、波形内に無音を挿入するには、次の手順で操作します。
  - a 波形内の無音の挿入場所をクリックして、そこに再生カーソルを移動します。
  - b 右クリックし、**無音を挿入**を選択します。
  - c 無音部分の長さを指定します。  
波形が右へ移動します。無音部分がクリップ エディターに表示されます。
- 波形の一部を無音で上書きするには、次の手順で操作します。
  - a 波形内をドラッグして、無音で上書きする部分を選択します。
  - b 選択範囲を右クリックし、**無音を挿入**を選択します。  
波形の選択領域が、同じ長さの無音に置き換えられます。

以下も参照してください:

- [編集と効果の適用について](#)
- [編集する波形範囲を選択する](#)
- [基本的な編集](#)
- [音量またはバランスを調節する](#)
- [トラック セパレーターを追加または削除する](#)
- [マーカーを追加または削除する](#)
- [オーディオ クリップからノイズを除去する](#)
- [DC オフセットを修正する](#)
- [ステレオ信号のチャンネルを変更する](#)
- [効果を使ってオーディオ クリップをエンハンスする](#)

 [ページのトップへ](#)

**メモ:** お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合があります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

## Sound Editor

# 音量またはバランスを調節する

Sound Editor を使用すると、すばやく簡単にオーディオ クリップの音量やバランスを調節し、フェード効果を適用できます。

音量を調節するには:

- 1 音量を調節するオーディオ クリップの領域を選択します。波形を選択する方法については、[編集する波形範囲を選択する](#) を参照してください。
- 2 クリップ エディター ツールバーの**フェードと音量**をクリックし、**音量を調節**を選択します。音量フェード ダイアログ ボックスが表示されます。
- 3 音量フェード ダイアログ ボックスで、スライダーをドラッグして選択範囲の音量を調節します。
  - **フェード開始**: 選択範囲の最初の音量を上げるには、スライドを上方向にドラッグします。選択範囲の最初の音量を下げるには、スライドを下方向にドラッグします。
  - **フェード終了**: 選択範囲の最後の音量を上げるには、スライドを上方向にドラッグします。選択範囲の最初の音量を下げるには、スライドを下方向にドラッグします。
- 4 **OK** をクリックして、変更を適用します。
- 5 変更内容をプレビューするには、再生のコントロール(**再生**、**停止**、**前のマーカ/トラック**、**次のマーカ/トラック**)を使用します。



**ヒント**: 効果に満足しなかった場合は、**フェードと音量**をクリックし、**音量エンベロープをリセット**を選択して変更を元に戻します。

バランスを調節するには:

- 1 バランスを調節するオーディオ クリップの領域を選択します。波形を選択する方法については、[編集する波形範囲を選択する](#) を参照してください。
- 2 クリップ エディター ツールバーの**フェードと音量**をクリックし、**バランスを調節**を選択します。バランス フェード ダイアログ ボックスが表示されます。
- 3 バランス フェード ダイアログ ボックスで、スライダーをドラッグして選択範囲のバランスを調節します。
  - **フェード開始**: 選択範囲の最初のバランスを左のスピーカーの方へ移動するには、スライドを上方向にドラッグします。選択範囲の最初のバランスを右のスピーカーの方へ移動するには、スライドを下方向にドラッグします。
  - **フェード終了**: 選択範囲の最後のバランスを左のスピーカーの方へ移動するには、スライドを上方向にドラッグします。選択範囲の最後のバランスを右のスピーカーの方へ移動するには、スライドを下方向にドラッグします。
- 4 **OK** をクリックして、変更を適用します。
- 5 変更内容をプレビューするには、再生のコントロール(**再生**、**停止**、**前のマーカ/トラック**、**次のマーカ/トラック**)を使用します。



**ヒント:** 効果に満足しなかった場合は、**フェードと音量**をクリックし、**バランス エンベロープ**をリセットを選択して変更を元に戻します。

波形の最初と最後にフェード効果を適用するには:

- 1 フェード イン効果およびフェードアウト効果を適用する波形領域を選択します。波形を選択する方法については、[編集する波形範囲を選択する](#)を参照してください。
- 2 クリップ エディター ツールバーの**フェードと音量**をクリックし、**フェード イン/アウト**を選択します。
- 3 フェード イン/アウトダイアログ ボックスで、フェード効果の長さを秒単位で指定します。  
たとえば、フェード イン/フェードアウトの長さを 5 秒間に設定すると、選択した波形領域の最初の 5 秒間で音量がゼロから最大に上がり、最後の 5 秒間で音量が最大からゼロに下がります。

波形にフェード インを適用するには:

- 1 音量をゼロから最大にフェード インする波形領域を選択します。波形を選択する方法については、[編集する波形範囲を選択する](#)を参照してください。
- 2 クリップ エディター ツールバーの**フェードと音量**をクリックし、**フェード イン**を選択します。

波形にフェードアウトを適用するには:

- 1 音量を最大からゼロにフェードアウトする波形領域を選択します。波形を選択する方法については、[編集する波形範囲を選択する](#)を参照してください。
- 2 クリップ エディター ツールバーの**フェードと音量**をクリックし、**フェードアウト**を選択します。

以下も参照してください:

- [編集と効果の適用について](#)
- [編集する波形範囲を選択する](#)
- [基本的な編集](#)
- [無音部分を削除または挿入する](#)
- [トラック セパレーターを追加または削除する](#)
- [マーカを追加または削除する](#)
- [オーディオ クリップからノイズを除去する](#)
- [DC オフセットを修正する](#)
- [ステレオ信号のチャンネルを変更する](#)
- [効果を使ってオーディオ クリップをエンハンスする](#)

 [ページのトップへ](#)

**メモ:** お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

## Sound Editor

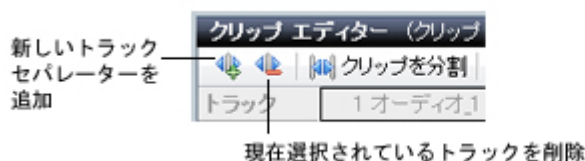
# トラック セパレーターを追加または削除する

Sound Editor を使用して、録音したオーディオにトラック セパレーターを追加したり、またはそこからトラック セパレーターを削除したりできます。たとえば、録音したオーディオを再生リストとして再生したり、ディスクに書き込んだりする場合には、トラックを識別できるようにしておく便利です。そうすれば、プレーヤで目的のトラックに簡単に移動できます。

**ヒント:**編集作業をしやすくするには、Sound Editor ウィンドウを最大化してオーディオ波形表示の解像度を上げます。

トラック セパレーターを追加するには:

- 1 トラック セパレーターの位置を決めるために、録音したオーディオを再生します。
- 2 再生カーソルが目的の位置に達したら、**新しいトラック セパレーターを追加**をクリックします。



- 3 追加したいトラック セパレーターごとに、[手順 1](#) から [手順 2](#) を繰り返します。
- 4 トラック セパレーターの配置を確認するために、録音したオーディオを最初から再生し、**次のマーカ/トラック**へまたは**前のマーカ/トラック**再生のコントロールをクリックして、次のトラック セパレーターにジャンプするかどうかを調べます。



- 5 トラック セパレーターの位置に満足しなかった場合は、トラック ブレーク フラグを新しい場所にドラッグして再配置します。
- 6 **オプション:**トラックの名前を変更したり、タグを追加したりする場合は、トラック バーのトラックを右クリックし、**トラックのプロパティ**を選択します。  
オーディオ タグを編集ダイアログ ボックスが表示されます。詳細については、ダイアログ ボックス内の**ヘルプ**をクリックしてください。

トラック セパレーターを削除するには:

- 1 移動するトラック セパレーターを選択します。
- 2 **現在選択されているトラックを削除** をクリックします。  
マーカの詳細については、[マーカを追加または削除する](#)を参照してください。

以下も参照してください:

- [編集と効果の適用について](#)
- [編集する波形範囲を選択する](#)
- [基本的な編集](#)
- [無音部分を削除または挿入する](#)
- [音量またはバランスを調節する](#)
- [マーカを追加または削除する](#)
- [オーディオ クリップからノイズを除去する](#)
- [DC オフセットを修正する](#)
- [ステレオ信号のチャンネルを変更する](#)

- [効果を使ってオーディオ クリップをエンハンスする](#)

 [ページのトップへ](#)

---

**メモ:** お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

---

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

## マーカを追加または削除する

Sound Editor を使用して、録音オーディオにマーカを追加したり、録音オーディオからマーカを削除したりできます。マーカは、トラック内の特定の位置を表わします。興味のある位置にマーカを追加しておくと、その位置へ簡単にジャンプできます。

マーカを追加するには:

- 1 マーカーの位置を決めるために、トラックを再生します。
- 2 再生カーソルが目的の位置に達したら、**ツール > マーカを追加/削除** をクリックします。  
波形の上にマーカーが表示されます。
- 3 追加したいマーカーごとに、[手順 1](#) から [手順 2](#) を繰り返します。

**注意:** プロジェクト内のマーカーやトラック セパレーターをナビゲートするには、**次のマーカー/トラック**と、および**前のマーカー/トラック**再生のコントロールをクリックして、次のマーカーへジャンプします。

トラック セパレーターの詳細については、[トラック セパレーターを追加または削除する](#)を参照してください。

マーカーを削除するには:

- 削除するマーカーをクリックし、**マーカを追加/削除**を選択します。

以下も参照してください:

- [編集と効果の適用について](#)
- [編集する波形範囲を選択する](#)
- [基本的な編集](#)
- [無音部分を削除または挿入する](#)
- [音量またはバランスを調節する](#)
- [トラック セパレーターを追加または削除する](#)
- [オーディオ クリップからノイズを除去する](#)
- [DC オフセットを修正する](#)
- [ステレオ信号のチャンネルを変更する](#)
- [効果を使ってオーディオ クリップをエンハンスする](#)

 [ページのトップへ](#)

**メモ:**お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合があります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

## オーディオ クリップからノイズを除去する

Sound Editor では、レコードやテープなどのアナログ オーディオ ソースにありがちなノイズを除去できます。また、さまざまな方法でオーディオ クリップをエンハンスできます。たとえば、イコライゼーションや低音を調整したり、サウンドを軽快にしたり、ビニール LP レコードから録音したオーディオのノイズを除去するために「クリック音除去」効果を適用したりできます。

**注意:** オーディオ クリップに適用した効果をプレビューする際には、**バイパス** オプションを選択すると、効果を適用しない状態でオーディオ クリップをプレビューできます。この機能は、効果を適用したときと適用しないときとでサウンドがどのように違うかを比較する場合に便利です。

オーディオ クリップからノイズを除去するには:

- 1 ノイズを除去するオーディオ クリップの部分を選択します。

**ヒント:** 複数のノイズ除去効果を適用する場合は、効果を適用するたびにそれらの効果が互いに「重なり」合います。このため、1 つの効果を適用するたびにオーディオ クリップを再生し、それを調整してから次の効果を適用することをお勧めします。

- 2 クリップ エディター ツールバーの**オーディオをクリーン アップ**をクリックします。
- 3 次のいずれかのコマンドを選択します。

**ヒント:** 波形の選択領域を右クリックして効果を適用することもできます。

- **クリーン:** ビニール レコードにありがちなノイズを除去します。以下の任意の設定を適用できます。
  - ◆ **クリック音除去(強度):** 明瞭なクリック音の強度
  - ◆ **クラックル除去(強度):** レコードにありがちな「クラックル」音の強度
  - ◆ **ノイズ除去(しきい値):** ヒスノイズとランブル音のしきい値
  - ◆ **ノイズ(強度):** ヒスノイズとランブル音の強度
- **エンハンサ:** 以下のいずれかの領域を使ってサウンドをエンハンスできます。
  - ◆ **低音:** 低音をエンハンスするには、このオプションを選択します。
  - ◆ **エキサイト:** サウンドをより軽快にするには、このオプションを選択します。
- **マスター音量付きイコライザー(10 帯域):** 10 個のサウンド周波数帯域に対して振幅(音量)を増減できます。イコライザー効果には、全体的なサウンド出力レベルを増減するためのマスター音量コントロールも含まれています。左右のステレオ チャンネルをリンクしてマスター音量コントロールを使用するには、**チャンネルをリンクする**チェックボックスをオンにします。

以下の任意のプリセットを選択できます。

  - ◆ **カスタム:** 周波数を手動で調整する場合は、このオプションを選択します。カスタム プリセットの操作は、調節するサウンド周波数を知らない限り、試行錯誤しながら行うこととなります。一度に 1 つの周波数帯域だけを調整し、その成果を確かめてから次の周波数帯域を調整するようにした方が簡単かもしれません。
  - ◆ **リセット:** 周波数をデフォルト値にリセットする場合は、このオプションを選択します。
  - ◆ **減衰:** 波形の中央部の音量を小さくします。
  - ◆ **+低音:** 低周波数サウンドの音量を上げます。
  - ◆ **+高音:** 高周波数サウンドの音量を上げます。
  - ◆ **+音声:** 音声の音量を上げます。

以下も参照してください:

- [編集と効果の適用について](#)



- [編集する波形範囲を選択する](#)
- [基本的な編集](#)
- [無音部分を削除または挿入する](#)
- [音量またはバランスを調節する](#)
- [トラック セパレーターを追加または削除する](#)
- [マーカを追加または削除する](#)
- [DC オフセットを修正する](#)
- [ステレオ信号のチャンネルを変更する](#)
- [効果を使ってオーディオ クリップをエンハンスする](#)

---

 [ページのトップへ](#)

**メモ:**お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

## Sound Editor

# DC オフセットを修正する

オーディオ クリップによっては、波形のゼロ ポイントがゼロの位置に合っていないことがあります(これはサウンド カードの制限が原因です)。DC オフセットは、録音オーディオを編集する際に歪みに原因になります。Sound Editor を使用すると、この DC オフセットを修正できます。

オーディオ クリップの DC オフセットを修正するには:

- 1 プロジェクト ビュー領域で、DC オフセットを修正するオーディオ クリップを選択し、**編集 > プロパティ** を選択します。
- 2 クリップのプロパティ ダイアログ ボックスで、**DC オフセットを調整する** チェックボックスをオンにし、OK をクリックします。

以下も参照してください:

- [編集と効果の適用について](#)
- [編集する波形範囲を選択する](#)
- [基本的な編集](#)
- [無音部分を削除または挿入する](#)
- [音量またはバランスを調節する](#)
- [トラック セパレーターを追加または削除する](#)
- [マーカを追加または削除する](#)
- [オーディオ クリップからノイズを除去する](#)
- [ステレオ信号のチャンネルを変更する](#)
- [効果を使ってオーディオ クリップをエンハンスする](#)

### [ページのトップへ](#)

---

**メモ:** お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

# ステレオ信号のチャンネルを変更する

チャンネルを反転する、右チャンネル、または左チャンネルのみを再生する、左右いずれかのみチャンネルを両チャンネルで再生する、など、ステレオ信号のチャンネルを変更することができます。この機能は、以下のような場合に使用します。

- オーディオ クリップに、録音されたチャンネルが 1 つだけ含まれていて、それがモノラル録音ではない場合。1 つのチャンネルを左右両方のチャンネルで再生できます。
- オーディオ クリップに、テレビから録音した 2 つのオーディオ チャンネルが含まれていて、各チャンネルの言語が異なる場合。いずれかの言語だけが聞こえるように、1 つのチャンネルだけを再生できます。
- オーディオ クリップに、楽器別に録音されたチャンネルが含まれていて(または、片方のチャンネルにインストルメンタル音楽、もう一方にボーカル)、特定の楽器だけまたはインストルメンタル音楽だけを聴きたい場合。

ステレオ信号のチャンネルを変更するには:

- 1 プロジェクト ビュー領域で、チャンネルを変更したいオーディオ クリップを選択し、**編集 > プロパティ**を選択します。
- 2 クリップのプロパティダイアログ ボックスで、**チャンネル コントロール** ドロップダウンリストをクリックし、オプションを選択します。選択したオプションによって、左右のステレオ チャンネルがどのように再生されるかが決まります。

以下も参照してください:

- [編集と効果の適用について](#)
- [編集する波形範囲を選択する](#)
- [基本的な編集](#)
- [無音部分を削除または挿入する](#)
- [音量またはバランスを調節する](#)
- [トラック セパレーターを追加または削除する](#)
- [マーカを追加または削除する](#)
- [オーディオ クリップからノイズを除去する](#)
- [DC オフセットを修正する](#)
- [効果を使ってオーディオ クリップをエンハンスする](#)

## ページのトップへ

**メモ:** お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

## 効果を使ってオーディオ クリップをエンハンスする

Sound Editor では、オーディオ効果をオーディオ クリップ全体に適用することも、オーディオ クリップの選択した領域だけに適用することもできます。

オーディオ クリップは、さまざまな方法でエンハンスできます。たとえば、おもしろい処理音をオーディオに追加したり、旧式のオーディオ装置で再生しているようなアナログ録音サウンドをシミュレートしたりできます。

**注意:** オーディオ クリップに適用した効果をプレビューする際には、**バイパス** オプションを選択すると、効果を適用しない状態でオーディオ クリップをプレビューできます。この機能は、効果を適用したときと適用しないときでサウンドがどのように違うかを比較する場合に便利です。

効果を使ってオーディオをエンハンスするには:

- 1 効果を適用するオーディオ クリップの部分を選択します。

**ヒント:** 複数のオーディオ効果を適用する場合は、効果を適用するたびそれらの効果が互いに「重なり」合います。このため、1 つの効果を適用するたびにオーディオ クリップを再生し、それを調整してから次の効果を適用することをお勧めします。

- 2 クリップ エディター ツールバーの**サウンド効果**をクリックします。

- 3 次の効果の中から選択します。

**ヒント:** 波形の選択領域を右クリックして効果を適用することもできます。

- **エイリアナイザ:** 楽しい、ドラマチックな効果を適用できます。**エイリアン 1** および**エイリアン 2** コントロールを動かして、メタリック効果や「エイリアン」効果の範囲を調節します。
- **音声除去:** 音楽から音声を除去します。この機能は、1 つの音声を除去するときにも最も効果を発揮します。高度に演出されたボーカルや混合ボーカルは除去できないことがあります。
- **デジタル ホール:** さまざまなレベルの音響やエコーを使用して、密閉空間で音楽を聴いているような効果を与えます。シミュレーション環境を**ボックス**、**部屋**、**教会**、または**大聖堂**の中から選択します。ボックス、部屋、教会、または大聖堂のグラフィック イメージ上をドラッグすることによって、**部屋サイズ**を調整します。
- **マチュアライザ:** 雑音を含む LP レコードや古いオーディオ装置で録音した音の悪いオーディオテープなど、ひと昔前に聴いていたサウンドを再現できます。5 つの領域のうち 1 つまたは複数の設定を適用できます。**ノイズ**、**ハム音**、**クラックル音**、**クリック音**、および**AM ラジオ**。
- **モノラル-ステレオ:** モノラル信号からシミュレートされたステレオ信号を作成します。
- **正規化:** クリップの音量を一定レベルに設定します。この効果を使用する前に、ミックス エディター (使用可能な場合) でレイヤーのクリップをすべて選択し、**クリップを結合**をクリックします。
- **マスター音量付きパラメトリック イコライザー (4 帯域):** 4 つの周波数帯域の振幅 (音量) を増減できます。また、各周波数帯の帯域幅と中心周波数も調節できます。この効果には、全体的な出力レベルを増減するためのマスター音量コントロールも含まれています。
- **ピッチ:** 速度に影響を与えずにオーディオのピッチを調節できます。最初のピッチはレベル 0 となります。ピッチを調節するには、スライダーを上下に移動します。
- **ロボボイス:** ロボボイスはエイリアナイザに似た効果で、オーディオにおもしろい「プロセス」サウンドを追加します。**ハーモナイズ**および**メタライズ**設定を調節して、再生リストにロボティックな雰囲気を与えます。効果を微妙に変化させるには、**広がり**チェックボックスをオンにします。
- **ステレオ エンハンサ:** ステレオ信号における左右チャンネルの分離量を調節できます。

以下も参照してください:

- [編集と効果の適用について](#)

- [編集する波形範囲を選択する](#)
- [基本的な編集](#)
- [無音部分を削除または挿入する](#)
- [音量またはバランスを調節する](#)
- [トラック セパレーターを追加または削除する](#)
- [マーカを追加または削除する](#)
- [DC オフセットを修正する](#)
- [ステレオ信号のチャンネルを変更する](#)
- [オーディオ クリップからノイズを除去する](#)
- [新しいサウンド効果をインストールする](#)

 [ページのトップへ](#)

---

**メモ:** お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

---

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

## 新しいサウンド効果をインストールする

Sound Editor は VST(Virtual Studio Technology)サウンド効果をサポートしています。効果をコンピューターにインストールすると、クリップ エディター ツールバーのサウンド効果メニューからそれらの効果を選択できるようになります。

VST サウンド効果にインストール プログラムが付属する場合、そのプログラムを使用してサウンド効果をインストールします。付属していない場合は、以下の手順を実行します。

**注意:** VST プラグインによっては Vista、または Windows 7 と互換性がない場合があります。必ずプラグインのデベロッパに確認するようにしてください。

信頼されるソースからのプラグインのみをインストールするようにしてください。Sonic では、プラグインのインストールによって生じた問題については一切責任を負いません。

VST プラグインをインストールする際には管理者としてログインすることをお勧めします。

VST プラグインをインストールするには:

- 1 Sound Editor で、**サウンド効果**をクリックし、**VST > VST 効果を追加**を選択します。
- 2 VST ファイルを参照して選択し、**追加**をクリックします。

**注意:** VST サウンド効果は .dll ファイルとして実装されますが、アーカイブ(.zip ファイルなど)として配布される場合があります。インストールする前にアーカイブからそれらの効果を抽出します。

VST 効果がサウンド効果のリストに追加されます。

**ヒント:**この効果をコンピューターから削除すると、この効果はリストから削除されます。

以下も参照してください:

- [効果を使ってオーディオ クリップをエンハンスする](#)

[ページのトップへ](#)

**メモ:**お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

## 新しいサウンド効果をインストールする

Sound Editor は VST(Virtual Studio Technology)サウンド効果をサポートしています。効果をコンピューターにインストールすると、クリップ エディター ツールバーのサウンド効果メニューからそれらの効果を選択できるようになります。

VST サウンド効果にインストール プログラムが付属する場合、そのプログラムを使用してサウンド効果をインストールします。付属していない場合は、以下の手順を実行します。

**注意:** VST プラグインによっては Vista、または Windows 7 と互換性がない場合があります。必ずプラグインのデベロッパに確認するようにしてください。

信頼されるソースからのプラグインのみをインストールするようにしてください。Sonic では、プラグインのインストールによって生じた問題については一切責任を負いません。

VST プラグインをインストールする際には管理者としてログインすることをお勧めします。

VST プラグインをインストールするには:

- 1 Sound Editor で、**サウンド効果**をクリックし、**VST > VST 効果を追加**を選択します。
- 2 VST ファイルを参照して選択し、**追加**をクリックします。

**注意:** VST サウンド効果は .dll ファイルとして実装されますが、アーカイブ(.zip ファイルなど)として配布される場合があります。インストールする前にアーカイブからそれらの効果を抽出します。

VST 効果がサウンド効果のリストに追加されます。

**ヒント:**この効果をコンピューターから削除すると、この効果はリストから削除されます。

以下も参照してください:

- [効果を使ってオーディオ クリップをエンハンスする](#)

[ページのトップへ](#)

**メモ:**お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

## Sound Editor

# ミックス エディターへようこそ

ミックス エディターを使用すれば、クリップをレイヤーに整理することができます。レイヤーは順番に整理されている 1 つまたは複数のオーディオ クリップです。最高 8 個のレイヤーを同時に整理できます。レイヤーを多重録音およびブレンドして、音楽トラックに音声を追加したり、オーディオ ミックスや楽しいプロジェクトを作成したりできます。すべてのレイヤーを同時に再生してミックスを作成できます。

ミックス エディター ツールバー



以下も参照してください:

- [ミックス エディターを使って基本的な編集を行う](#)
- [オーディオ クリップを整理する](#)
- [オーディオ クリップを結合する](#)
- [オーディオ クリップを分割する](#)
- [ミックスをエクスポートする](#)

[ページのトップへ](#)

**メモ:**お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.



# ミックス エディターを使って基本的な編集を行う

ミックス エディターを使用すると、特定のレイヤー上の特定の場所にオーディオ クリップを追加することができます。ミックスをコピーして貼り付けることもできます(すべてのレイヤーの組み合わせられたコンテンツ)。

## ミックス エディターにオーディオ クリップを追加する

オーディオ クリップを追加するには:

- 1 新しいクリップを挿入するレイヤーを選択します。

**ヒント:**新しいレイヤーを現在のレイヤーの下に追加するには、下に**レイヤーを追加**をクリックします。

- 2 新しいクリップを挿入する位置をクリックします。

**注意:** クリップがまだ含まれていない場所を選択する必要があります。

- 3 次のいずれかの方法でオーディオ クリップを追加します。

- コンピューターに保存されているオーディオ クリップを追加するには、タスク領域で、**オーディオ ファイルを追加**をクリックします。
- オーディオトラックをディスクからインポートするには、**CD/DVD からインポート**をクリックします。
- オーディオ クリップを録音するには、**オーディオを録音**をクリックします。

## ミックスをコピーする

ミックスをコピーするには:

- 1 マウスを使って、タイムラインをクリックし、ミックス エディターのコピーしたい領域上をドラッグします。
- 2 選択範囲を右クリックし、**ミックスをコピー**を選択します。
- 3 コピーした項目を貼り付けたい位置に再生カーソルを移動し、**編集 > 貼り付け**をクリックします。

以下も参照してください:

- [ミックス エディターへようこそ](#)
- [オーディオ クリップを整理する](#)
- [オーディオ クリップを結合する](#)
- [オーディオ クリップを分割する](#)
- [ミックスをエクスポートする](#)

 [ページのトップへ](#)

**メモ:**お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

## Sound Editor

# オーディオ クリップを整理する

Sound Editor プロジェクトにオーディオ クリップを追加したら、ミックス エディターを使ってクリップをレイヤーに整理することができます。その後、ミックスを再生して、組み合わせたレイヤーがどのように聞こえるかを確認できます。

オーディオ クリップを整理するには:

- 1 ミックス エディターで、移動するオーディオ クリップを選択します。
- 2 オーディオ クリップをクリックし、それが目的の位置にくるまでドラッグします。
- 3 プロジェクトをプレビューするには、再生のコントロール(**再生**、**停止**、**前へ**、**次へ**)を使用します。



- 4 **オプション:** 移動する各オーディオ クリップについて、手順 1 から手順 3 の操作を繰り返します。

以下も参照してください:

- [ミックス エディターへようこそ](#)
- [ミックス エディターを使って基本的な編集を行う](#)
- [オーディオ クリップを結合する](#)
- [オーディオ クリップを分割する](#)
- [ミックスをエクスポートする](#)

### [ページのトップへ](#)

**メモ:** お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

## オーディオ クリップを結合する

ミックス エディターで 2 つ以上のオーディオ クリップを結合して 1 つのクリップを作成するには、以下の手順で操作します。

複数のオーディオ クリップを結合するには：

- 1 ミックス エディターで、**Ctrl** を押し、結合するオーディオ クリップをクリックします。
- 2 ミックス エディター ツールバーの**クリップを結合**をクリックします。
- 3 オーディオ クリップが結合され、ミックス エディターの同じレイヤー上に表示されます。

以下も参照してください：

- [ミックス エディターへようこそ](#)
- [ミックス エディターを使って基本的な編集を行う](#)
- [オーディオ クリップを整理する](#)
- [オーディオ クリップを分割する](#)
- [ミックスをエクスポートする](#)

 [ページのトップへ](#)

---

**メモ:** お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

## オーディオ クリップを分割する

1 つのオーディオ クリップを 2 つに分割するには、次の手順で操作します。

オーディオ クリップを分割するには:

- 1 ミックス エディターで、2 つに分割するオーディオ クリップを選択します。  
そのオーディオ クリップがクリップ エディターに表示されます。
- 2 再生のコントロールを使用して、クリップを分割する位置に再生カーソルを移動します。
- 3 クリップ エディター ツールバーの**クリップを分割**をクリックします。

以下も参照してください:

- [ミックス エディターへようこそ](#)
- [ミックス エディターを使って基本的な編集を行う](#)
- [オーディオ クリップを整理する](#)
- [オーディオ クリップを結合する](#)
- [ミックスをエクスポートする](#)

 [ページのトップへ](#)

---

**メモ:** お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

## ミックスをエクスポートする

Sound Editor では、プロジェクト内のミックス全体をさまざまなファイル フォーマットでエクスポートできます。

ミックスをエクスポートするには：

- 1 タスク領域のエクスポートで、**ミックスをエクスポート**をクリックします。  
ミックスをエクスポート ダイアログ ボックスが表示されます。
- 2 出力設定ボックスから、以下のいずれかのフォーマットを選択します。独自のカスタマイズされた設定を定義するには、**カスタム**を選択して、**オプション**をクリックします(次の手順を参照)。
- 3 **オプション**: カスタム設定を定義するには、**オプション**をクリックします。ファイル フォーマット ダイアログ ボックスが表示されます。詳細については、ダイアログ ボックス内の**ヘルプ**をクリックしてください。
- 4 保存先ボックスにファイルの保存先フォルダーを指定するか、**参照**をクリックしてフォルダーを検索します。
- 5 ファイル名ボックスに、エクスポートしたファイルに付ける名前を指定します。
- 6 **エクスポート**をクリックします。

以下も参照してください：

- [ミックス エディターへようこそ](#)
- [ミックス エディターを使って基本的な編集を行う](#)
- [オーディオ クリップを整理する](#)
- [オーディオ クリップを結合する](#)
- [オーディオ クリップを分割する](#)

 [ページのトップへ](#)

**メモ**: お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

## ミックスをエクスポートする

Sound Editor では、プロジェクト内のミックス全体をさまざまなファイル フォーマットでエクスポートできます。

ミックスをエクスポートするには：

- 1 タスク領域のエクスポートで、**ミックスをエクスポート**をクリックします。  
ミックスをエクスポート ダイアログ ボックスが表示されます。
- 2 出力設定ボックスから、以下のいずれかのフォーマットを選択します。独自のカスタマイズされた設定を定義するには、**カスタム**を選択して、**オプション**をクリックします(次の手順を参照)。
- 3 **オプション**: カスタム設定を定義するには、**オプション**をクリックします。ファイル フォーマット ダイアログ ボックスが表示されます。詳細については、ダイアログ ボックス内の**ヘルプ**をクリックしてください。
- 4 保存先ボックスにファイルの保存先フォルダーを指定するか、**参照**をクリックしてフォルダーを検索します。
- 5 ファイル名ボックスに、エクスポートしたファイルに付ける名前を指定します。
- 6 **エクスポート**をクリックします。

以下も参照してください：

- [ミックス エディターへようこそ](#)
- [ミックス エディターを使って基本的な編集を行う](#)
- [オーディオ クリップを整理する](#)
- [オーディオ クリップを結合する](#)
- [オーディオ クリップを分割する](#)

 [ページのトップへ](#)

**メモ**: お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

## Sound Editor

# プロジェクトの仕上げについて

Sound Editor プロジェクトに変更を加え終わったら、以下の操作を実行できます。

- プロジェクトを Sound Editor プロジェクト フォーマットで保存する。詳細については、[Sound Editor プロジェクトを保存する](#)を参照してください。
- プロジェクトをフラット化し (すべての編集内容とエンハンス設定を 1 個のオーディオ ファイルに入れ)、保存します。
- オーディオ クリップを 1 個のファイルにエクスポートする。詳細については、[オーディオ クリップをエクスポートする](#)を参照してください。
- 一連のトラックまたはオーディオ クリップを複数のファイルにエクスポートする。Sound Editor では、プロジェクト内の各トラック、またはオーディオ クリップを別のファイルにエクスポートできます。詳細については、[一連のトラックまたはオーディオ クリップをエクスポートする](#)を参照してください。
- トラックまたはクリップをオーディオ CD に書き込む。トラックの数が多すぎて 1 枚のオーディオ CD に収まらない場合は、Sound Editor では、自動的に複数の CD に分けて書き込めます。詳細については、[トラックまたはクリップをオーディオ CD に書き込む](#)を参照してください。

### [ページのトップへ](#)

---

**メモ:** お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

---

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

## Sound Editor

# Sound Editor プロジェクトを保存する

Sound Editor では、作業内容を Sound Editor プロジェクト ファイル(DMSE)に保存できます。そうすれば、後で作業を続行できます。DMSE フォーマットでは、プロジェクトに使用されているオーディオ クリップ、トラック、およびレイヤの情報がすべて維持されます。

Sound Editor プロジェクトのフォーマットに関して詳細は、[Sound Editor プロジェクトのファイル フォーマット\(.dmse\)](#)を参照してください。

プロジェクトを保存するには:

1 **ファイル > プロジェクトを保存**を選択します。

初めてプロジェクトを保存する場合は、名前を付けて保存ダイアログ ボックスが表示されます。

2 プロジェクトの保存先フォルダーを選択し、ファイル名を指定して、**保存**をクリックします。

以下も参照してください:

- [プロジェクトの仕上げについて](#)
- [オーディオ クリップをエクスポートする](#)
- [一連のトラックまたはオーディオ クリップをエクスポートする](#)
- [トラックまたはクリップをオーディオ CD に書き込む](#)

 [ページのトップへ](#)

---

**メモ:**お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.



## Sound Editor

# オーディオ クリップをフラット化する

効果の追加やフェード効果の追加、バランスの調節などオーディオ クリップを編集する場合、それらの変更はクリップには適用されず、個別に保存されます。これにより、それらの変更は簡単に元に戻すことが可能になります。

オーディオ クリップへの適切な変更が済んだら、クリップをフラット化することによってオーディオ クリップにそれらの変更を適用することができます。オーディオ クリップをフラット化する場合、Sound Editor では既存のクリップを変更したクリップに置き換えることはせず、適用される編集内容を使用してオーディオ クリップの新しいコピーを作成します。

オーディオ クリップをフラット化するには:

- オーディオ クリップを選択し、**編集 > クリップをフラット化**をクリックします。

以下も参照してください:

- [プロジェクトの仕上げについて](#)
- [Sound Editor プロジェクトを保存する](#)

 [ページのトップへ](#)

---

**メモ:** お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

---

**ROXIO**

© Rovi Corporation or its subsidiaries. All rights reserved.

## オーディオ クリップをエクスポートする

Sound Editor では、プロジェクト内のオーディオ クリップをさまざまなファイル フォーマットでエクスポートできます。

オーディオ クリップをエクスポートするには：

- 1 タスク領域のエクスポートで、**現在のクリップをエクスポート** をクリックします。  
現在のクリップをエクスポート ダイアログ ボックスが表示されます。
- 2 出力設定ボックスから、以下のいずれかのフォーマットを選択します。独自のカスタマイズされた設定を定義するには、**カスタム**を選択して、**オプション**をクリックします(次の手順を参照)。
- 3 保存先ボックスにファイルの保存先フォルダーを指定するか、**参照**をクリックしてフォルダーを検索します。
- 4 ファイル名ボックスに、エクスポートしたファイルに付ける名前を指定します。
- 5 **エクスポート**をクリックします。

以下も参照してください：

- [プロジェクトの仕上げについて](#)
- [Sound Editor プロジェクトを保存する](#)
- [一連のトラックまたはオーディオ クリップをエクスポートする](#)
- [トラックまたはクリップをオーディオ CD に書き込む](#)

 [ページのトップへ](#)

---

**メモ:**お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

## 一連のトラックまたはオーディオ クリップをエクスポートする

Sound Editor を使用して、一連のトラックまたはオーディオ クリップをエクスポートできます。各トラックまたはクリップは、個別のファイルとして保存されます。

一連のトラックまたはオーディオ クリップを個別のファイルにエクスポートするには:

- 1 タスク領域のエクスポートで、**トラック/クリップをエクスポート**をクリックします。  
トラック/クリップをエクスポートダイアログ ボックスが表示されます。
- 2 トラック/クリップをエクスポート ダイアログ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。
  - **プロジェクトからのトラックを使用**:プロジェクト内の各トラックを個別のファイルにエクスポートする場合は、このオプションを選択します。
  - **プロジェクトからのクリップを使用**:プロジェクト内の各オーディオ クリップを個別のファイルにエクスポートする場合は、このオプションを選択します。
- 3 エクスポートするトラックまたはオーディオ クリップを選択します。
- 4 選択内容をプレビューするには、再生のコントロール(**再生**、**停止**、**トラック/クリップの位置**)を使用します。



- 5 出力設定ボックスから、以下のいずれかのフォーマットを選択します。独自のカスタマイズされた設定を定義するには、**カスタム**を選択して、**編集**をクリックします(次の手順を参照)。
- 6 保存先ボックスにファイルの保存先フォルダーを指定するか、**参照**をクリックしてフォルダーを検索します。
- 7 **オプション**:ミックス内のオーディオの音量を維持するには、**エクスポートする前に音量を最大化**チェックボックスをオフにします。

オーディオ ミックスの全体的な音量は、個々のレイヤの音量を合計したものになります。

**注意**: レイヤーの音量を手動で調節しない限り、ミックス内のレイヤーの数が多いほど、個々のレイヤーの音量は小さくなります。

このオプションを選択すると、ミックス全体がレンダリングされた後、オーディオの音量が最大化されます。これによって、オーディオが歪まない範囲で最も大きな音が得られます。

- 8 **オプション**:トラックの名前を変更したり、トラックにタグを付けたりするには、**オーディオ タグを編集**をクリックします。

オーディオ タグを編集ダイアログ ボックスが表示されます。詳細については、ダイアログ ボックス内の**ヘルプ**をクリックしてください。

- 9 **エクスポート**をクリックします。

Sound Editor によって、選択したトラックまたはクリップがエクスポートされます。

以下も参照してください:

- [プロジェクトの仕上げについて](#)
- [Sound Editor プロジェクトを保存する](#)
- [オーディオ クリップをエクスポートする](#)
- [トラックまたはクリップをオーディオ CD に書き込む](#)

### ページのトップへ

**メモ**:お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンラインヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com)をご覧ください。

## トラックまたはクリップをオーディオ CD に書き込む

トラックまたはクリップをオーディオ CD に書き込むには、以下の手順で操作します。

- 1 レコーダーに空白 CD を挿入します。
- 2 タスク領域のエクスポートで、**オーディオ CD の書き込み** をクリックします。  
オーディオ CD の書き込みダイアログ ボックスが表示されます。
- 3 オーディオ CD の書き込みダイアログ ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。
  - **プロジェクトからのトラックを使用**:プロジェクト内のトラックをディスクに書き込む場合は、このオプションを選択します。
  - **プロジェクトからのクリップを使用**:プロジェクト内のオーディオ クリップをディスクに書き込む場合は、このオプションを選択します。
- 4 書き込むトラックまたはオーディオ クリップを選択します。
- 5 **ディスク サイズ** ボックスで、オーディオ CD のサイズを選択します。
- 6 **オプション**:ディスクに関する情報をさらに追加するには、**オーディオ CD 設定** をクリックします。  
オーディオ CD プロジェクト設定ダイアログ ボックスが表示されます。詳細については、ダイアログ ボックス内の**ヘルプ**をクリックしてください。
- 7 **オプション**:トラックの名前を変更したり、タグを追加したりする場合は、トラック バーのトラックを右クリックし、**トラックのプロパティ**を選択します。  
トラックのプロパティ ダイアログ ボックスが表示されます。詳細については、ダイアログ ボックス内の**ヘルプ**をクリックしてください。
- 8 **書き込み** をクリックします。

### ページのトップへ

**メモ**:お使いのソフトウェアのバージョンによって、上で説明している機能の一部を使用できない場合もあります。オンライン ヘルプで説明しているすべての機能を十分に活用できるようにアップグレードする方法については、[www.roxio.com](http://www.roxio.com) をご覧ください。

**ROXIO**