

サウンドリスト

作成されたサウンドの
サウンド名の一覧が表示
されます。

Sound Maker2 を終了します。

シェアウェア版では、作成したサウンドを
WAV ファイルに書き出すためには、送金が
必要です。 送金の手順についての説明が
表示されます。

サウンドリストで選択されているサウンドを削除します。

サウンドリストで選択されているサウンドを編集します。

新たにサウンドを作成し、サウンドリストに追加します。



サウンド名を入力します。

追加されている発音オブジェクトの一覧が表示されます。

この画面を閉じ、メイン画面に戻ります。

選択されている、発音オブジェクトを削除します。

WAV ファイルの書き出し画面 (P4) を開きます。

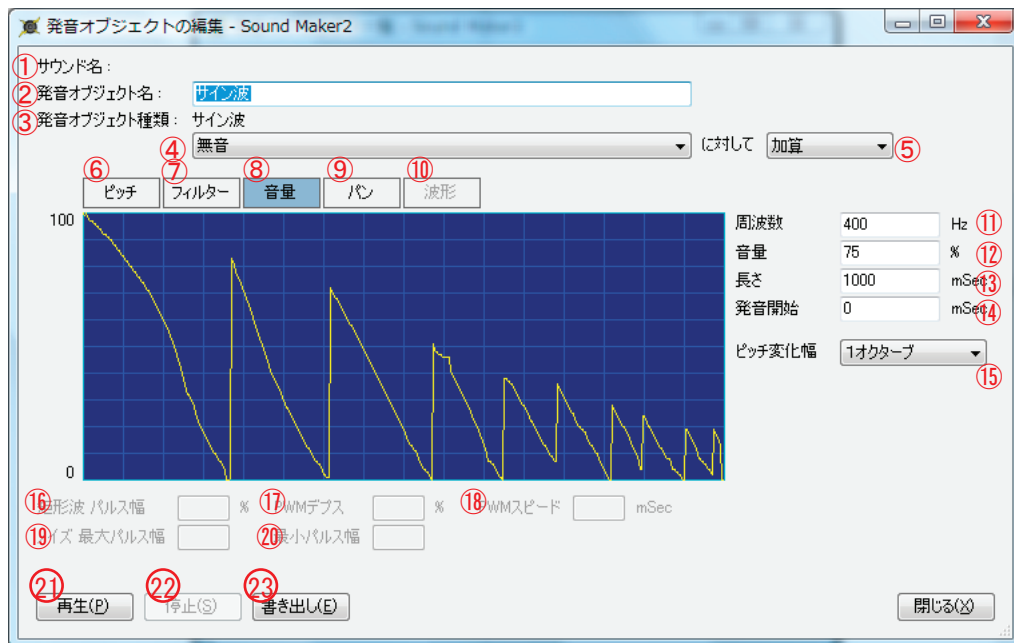
選択されている発音オブジェクトの設定内容を編集します。

テスト再生を停止します。

発音オブジェクトを追加します。
(FREE 版では、発音オブジェクトは1つまでしか追加できません。)

テスト再生をします。

作ったサウンドを確認するときにこのボタンを押します。



- ① … サウンド名が表示されます。
- ② … 発音オブジェクト名を入力します。
- ③ … 発音オブジェクトの種類が表示されます。
- ④ … 現在編集中的発音オブジェクトより前に追加した発音オブジェクトが表示されます。
ここで選択された発音オブジェクトに対して⑤の方法で演算します。
(FREE 版では⑤は「加算」のみの選択となります。)
- ⑥ … 下のグラフをピッチ（音程）の変化を編集するためのグラフに切り替えます。
- ⑦ … 下のグラフをフィルタ（音の明るさ）の変化を編集するためのグラフに切り替えます。
- ⑧ … 下のグラフを音量の変化を編集するためのグラフに切り替えます。
- ⑨ … 下のグラフをパン（ステレオ再生時の音の位置）の変化を編集するためのグラフに切り替えます。
- ⑩ … 自由波形の波形を編集するためのグラフに切り替えます。
- ⑪ … 周波数を入力します。
- ⑫ … 音量を入力します。
- ⑬ … 発音時間を入力します。
- ⑭ … 発音開始のタイミングを入力します。
- ⑮ … ⑥のピッチグラフで描いたピッチの変化する強さ（幅）を選択します。
- ⑯ … 矩形波のパルス幅を入力します。
- ⑰ … 矩形波の PWM（パルス幅変調）の強さを入力します。
- ⑱ … 矩形波の PWM（パルス幅変調）のスピードを入力します。
- ⑲ … ノイズの最大パルス幅を入力します。
- ⑳ … ノイズの最小パルス幅を入力します。
- ㉑ … テスト再生をします。作ったサウンドを確認するときにこのボタンを押します。
- ㉒ … テスト再生を停止します。
- ㉓ … WAV ファイルの書き出し画面（P4）を開きます。

