

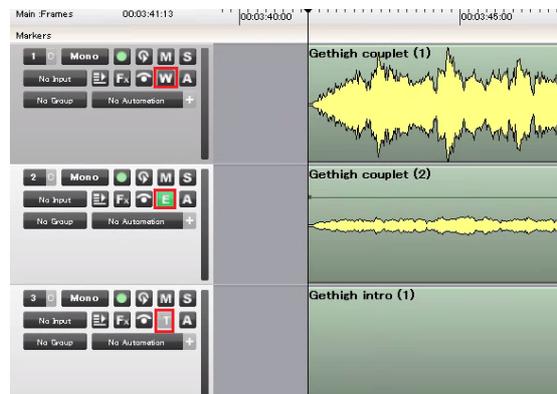


Envelope解説

全てのクリップには、“Envelope（エンベロープ）”と呼ばれるボリュームがあります。これはクリップの“Gain”と異なり、クリップ内部の音量変化を決めることができます。

エンベロープの表示と非表示

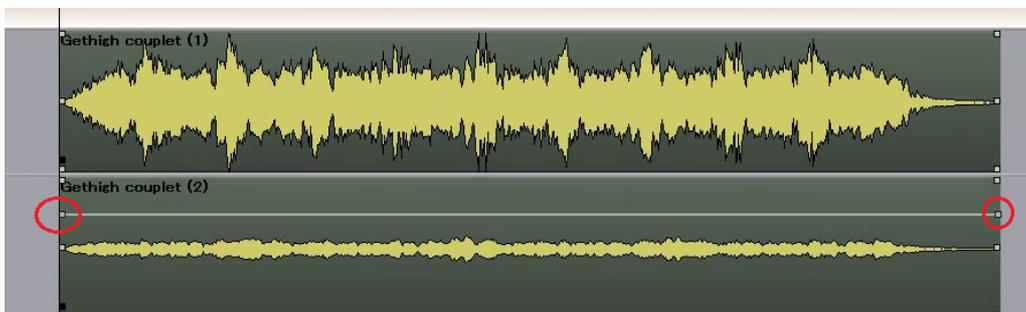
トラックボックスの表示切り替えボタンは、クリックすると、W（ウェーブフォーム：デフォルト）/E（エンベロープ）/T（テキストのみ）と切り替わります（下図参照）。



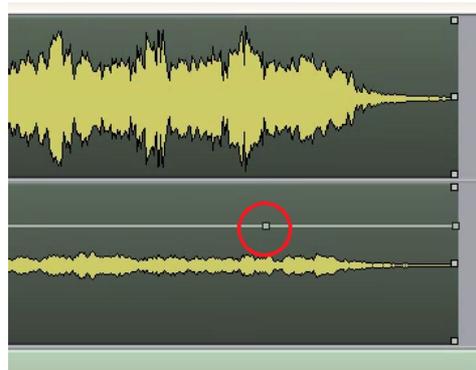
Eに設定した時にのみエンベロープを表示させることができます。

エンベロープの編集

エンベロープは、クリップの開始点と終了点にハンドルを示すマーク（ノードと呼びます）がついています。



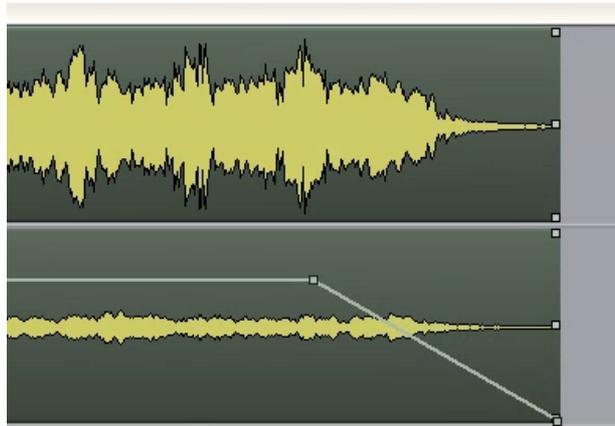
選択したクリップのエンベロープにカーソルを近づけると、マウスのカーソルが  に変化します。この状態で左クリックすると、そこにエンベロープのノードが打たれます。



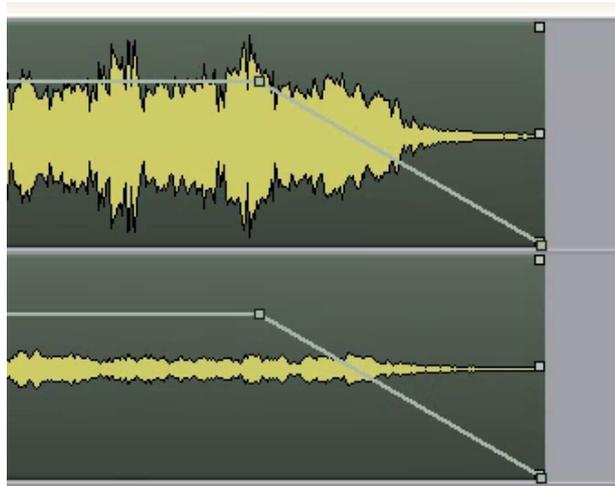


例 1 : フェードアウトをエンベロープで作る

この状態で、クリップ右端のエンベロープ ノードをマウスでドラッグして下に下げるとフェードアウトとなります。

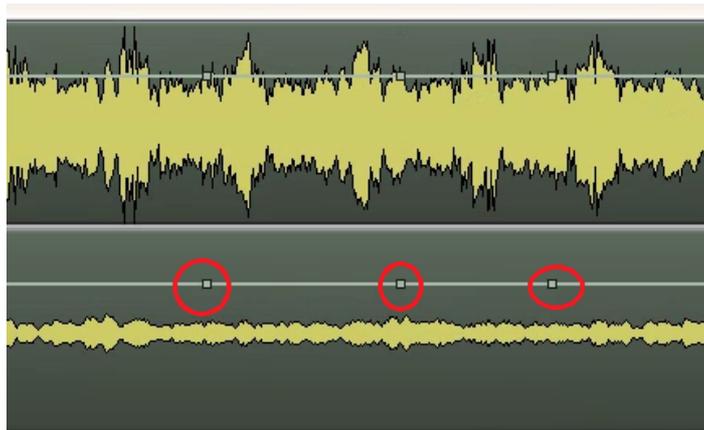


ただし、この状態では波形の大きさは変わりません。
また、同時に同じグループになっているクリップのエンベロープも同時に変化します。

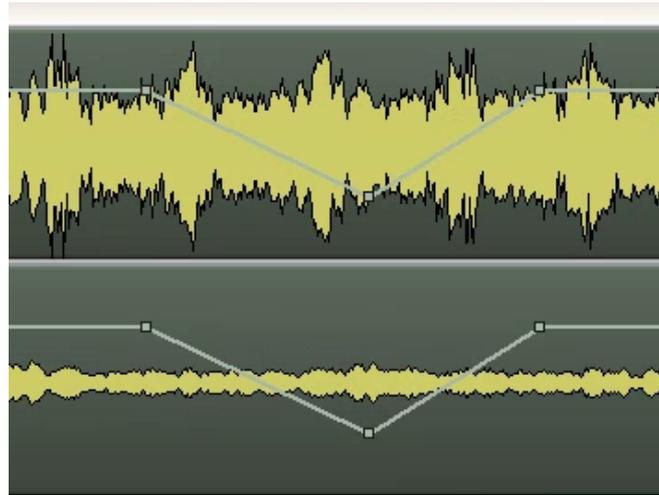


例 2 : クリップの中間の一部分のボリュームを変化

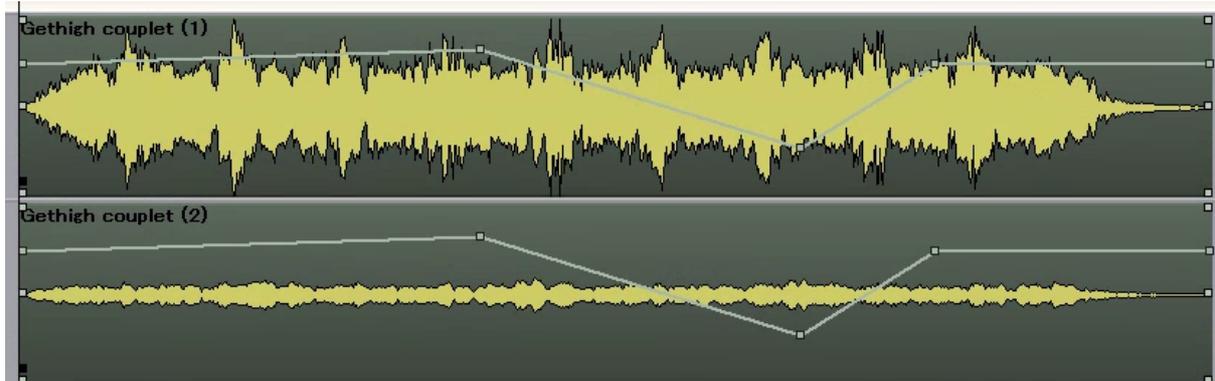
クリップのエンベロープに、マウスをクリックして3つのノードを作成します。



真ん中のノードをマウスでドラッグすると、変化の開始点が左のノード、変化の終点が右のノードの区間の音量変化を作ることができます。

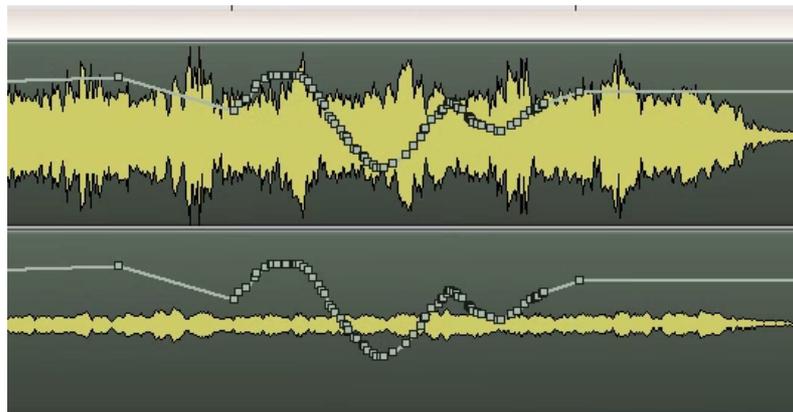


マウスをノードに近づけ、 に変化した状態で、ドラッグしてポイントをずらすこともできます。



例3：フリーハンドでエンベロープを書く

ShiftとCtrlキーを押しながらマウスカーソルをエンベロープに近づけると、カーソルが鉛筆の形になります。この状態になると、マウスのドラッグでエンベロープを自由に変化させることができます。





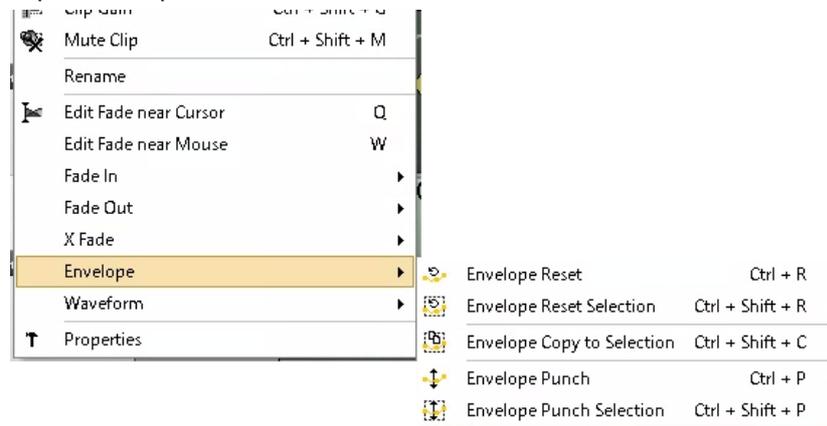
マウスカーソルの変化

キーボードのあるキーを押しながら近づけると、マウスカーソルの形が変化します。

	左クリックすると新しいノードを作成します。
	左クリックとドラッグで、既に存在するノードの位置を変えることができます。
	Ctrlキーを押しながらマウスを近づけると、このマークになります。 現在、選択している部分全てのノードを一度に動かせます。
	Ctrl+Shiftキーを押しながらマウスを近づけると、このマークになります。 フリーハンドでエンベロープを描くことができます。
	Ctrl+Altキーを押しながらノードにマウスを近づけると、このマークになります。 そのノードを消去します。

エンベロープのメニュー

Clip > Envelope には、エンベロープに関するいくつかのメニューがあります。



Envelope Reset	選択しているクリップのエンベロープの動き全体をリセットします。
Envelope Reset Selection	選択している範囲のエンベロープの動きをリセットします。
Envelope Copy to Selection	選択範囲内の全エンベロープ ノードの値をコピーします。
Envelope Punch	ダイアログが開き、そこに打ち込む値（変化量とフェードタイム）で4つのノードを作成します。
Envelope Punch Selection	クリップの一部を選択してこのコマンドを出すと、ダイアログが開き、そこに打ち込む値（変化量とフェードタイム）で4つのノードを



作成します。

クリップを右クリックすると、コンテキストメニューにEnvelopeの項目が現れます。
これらのコマンドも、前項と同様に機能します。

