

音声素材ファイル作成について

2版 2008年07月10日

1. 概要

SRM-10P または SRM-20P（以下「SRM-10P/20P」）では、専用ソフトウェアを使用することにより、音声素材のファイル（wave ファイル）から SRM-10P/20P で再生可能な音声合成データを簡単に作成することが出来ます。本文では、音声素材のファイルを作成する際の注意事項を解説します。

2. 音声素材のファイル形式

音声合成のファイルは、以下のファイル形式（Fig2.1 参照）の wave ファイルを用意してください。

Fig 2.1 音声素材のファイル形式

サンプリング周波数	22.05KHz
ビット/サンプル	16 ビット
チャンネル	1（モノラル）

3. レコーディングソフトについて

Windows 付属のサウンドレコーダーで録音をした wave ファイルでは、Quick Synthesis 4（専用ソフトウェア）で読み込めない場合があります。これは、wave ファイル内に含まれるヘッダ情報が異なるためです。

Windows 付属のサウンドレコーダーで作成した wave ファイルを使用したい場合には、Windows 付属のサウンドレコーダー以外のレコーディングソフトや wave ファイル編集ソフト等で変換を行ってください。

但し、Windows 付属のサウンドレコーダー以外のレコーディングソフトで録音を行った場合にも、同様のヘッダ情報が含まれている場合には、Quick Synthesis 4 で読み込めない場合があります。

当社では、フリーソフト「SoundEngine Free」（Cycle of 5th 社製）を使用して正常に動作することを確認しています。下記URLよりダウンロード出来ますので、御確認ください。

<http://www.cycleof5th.com/download/>

4. 録音方法

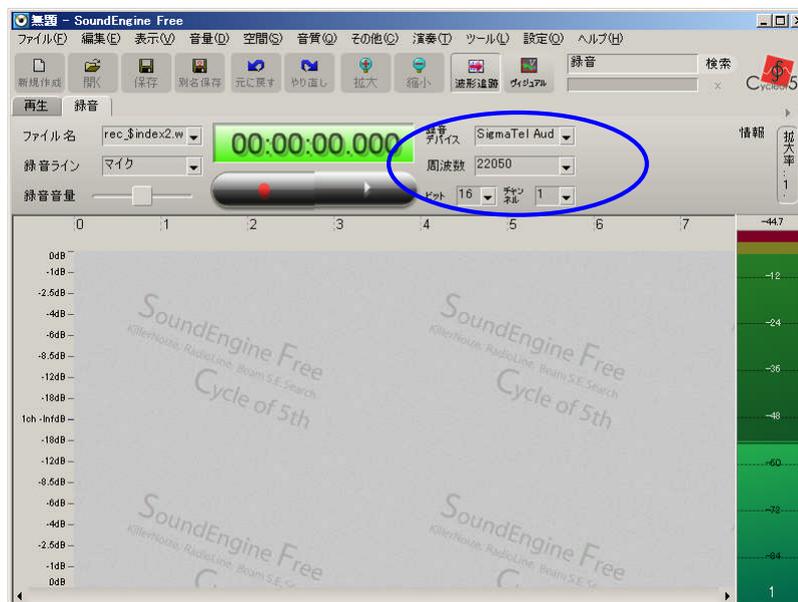
以下に「SoundEngine Free」での録音方法を示します。

①「SoundEngine.exe」を実行してください。

録音タブを押してください。



②サンプリング周波数を「22050Hz」、ビットを「16」、チャンネルを「1」に設定してください。



③録音ラインを指定してください。

ライン入力かマイク入力か、ご使用の方法に合わせて設定をしてください。



④録音音量を調整してください。

録音音量が適正で無い場合には、音が小さかったり、大きすぎて歪んでしまったりする場合がありますのでご注意ください。



⑤録音準備ボタンを押してください。

録音準備モードになり、レベルメーターに録音レベルが表示されます。



⑥録音開始ボタンを押してください。録音が開始されます。



⑦録音が終了したら一時停止ボタンを押してください。録音が一時停止されます。

もう一度、一時停止ボタンを押すと途中から録音を再開します。



⑧録音準備ボタンを押してください。

録音を完了し、録音した音声ファイルを開きます。



⑨ファイル名は自動で付けられますので、必要であれば別名で保存を行ってください。

※Cycle of 5th 社への本件に関するお問い合わせはご遠慮ください。

「SoundEngine Free」の詳細な使用方法についてはヘルプを御確認ください。

ご注意

- ・本文書の著作権は（株）アルファプロジェクトが保有します。
- ・本文書の内容を無断で転載することは一切禁止します。
- ・本文書に記載された回路図およびサンプルプログラム等の著作権は（株）アルファプロジェクトが保有しますが、お客様のアプリケーションで使用される場合には、ご自由にご利用いただけます。
- ・本文書の内容は、将来予告なしに変更されることがあります。
- ・本文書に記載されている内容およびサンプルプログラムについての質問等のサポートは一切受け付けておりませんのでご了承ください。
- ・本文書の内容については、万全を期して作成いたしました。万が一不審な点、誤りなどお気づきの点がありましたら弊社までご連絡下さい。
- ・本文書の内容およびサンプルプログラムに基づき、アプリケーションを運用した結果、万が一損害が発生しても、弊社では一切責任を負いませんのでご了承下さい。

- ・「SoundEngine Free」は Cycle of 5th 社の製品です。
- ・その他の会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。



株式会社アルファプロジェクト
〒431-3114
静岡県浜松市東区積志町 834
<http://www.apnet.co.jp>
E-MAIL : query@apnet.co.jp