# TrackGO!

## LIVE AUDIO PLAYBACK SYSTEM

# 取扱説明書

## USER MANUAL　Ver1.12

### ライブ現場で、迷わず・間違えず・確実に鳴らす。

TrackGO!は、セットリスト再生、PAD、曲別GAIN / EQ、Master VST、音声出力、CD取込、Libraryを統合したWindows用の音響再生ソフトです。

| 製品情報 | 内容 |
|---|---|
| **製品名** | TrackGO! |
| **用途** | ライブ現場向け音響再生 |
| **対象** | Windows x64・TrackGO! Ver.1.0.0 |
| **文書版** | Ver1.12 |
| **作成日** | 2026年11月10日 |

**初めて使う方へ**
まず3ページの手順に沿って出力先を選び、小さな音量で再生を確認してください。

はじめに：第1章で起動と基本操作を確認してください。
本番前：第11章の運用手順を確認してください。
困った時：第12章から症状に合った確認手順を参照してください。




ASIO is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH, registered in Europe and other countries.

# 目次


| | | |
|---|---|---|
| 1 | 概要・はじめての起動 | 3 |
| 2 | 各部の名称と表示 | 4 |
| 3 | 通常再生と進行操作 | 6 |
| 4 | LIVE LOCK | 8 |
| 5 | プレイリスト・Undo / Redo | 9 |
| 6 | PAD | 11 |
| 7 | 原曲ファイル・CD・Library | 13 |
| 8 | Gain・EQ・Master・VST | 16 |
| 9 | Audio Device・対応音声 | 22 |
| 10 | 起動・保存・終了時の動作 | 23 |
| 11 | 運用手順 | 26 |
| 12 | トラブルシューティング | 27 |
| 13 | クイックリファレンス | 29 |
| 14 | 試用とライセンス | 30 |


**本書の読み方**

画面に表示されるボタン名は、GO!、AUTO READYなどの表記で示します。「登録行」はプレイリスト内の1曲分、「発音中」は実際に音声を再生している状態です。
一時停止した曲も停止待機中の再生枠を使用します。本書ではこの状態を「Pause保持」と記します。

| はじめに覚えること | 動作 |
|---|---|
| **READYとGO** | READYが次に開始する対象です。行の選択だけでは発音しません。 |
| **起動と再接続** | 自動発音しません。機器が復帰しても再開操作が必要です。 |
| **2曲の重なり** | Playlist系は最大2曲。MAINとOUTGOINGを確認します。 |
| **LIVE LOCK** | 構成や音作りを固定します。PADと本番中の進行操作は使えます。 |
| **LIMITER** | ONで内蔵リミッターとSAFETYが有効。ON/OFFは保存されます。 |

キー操作と、特記のないLIVE LOCKの説明は初期設定を基準にしています。設定画面で変更した場合は、保存した割当・保護範囲を優先します。

# 1. 概要・はじめての起動

本編はプレイリストで順に進め、単発SEはPADで鳴らし、合流した音をMasterで調整します。

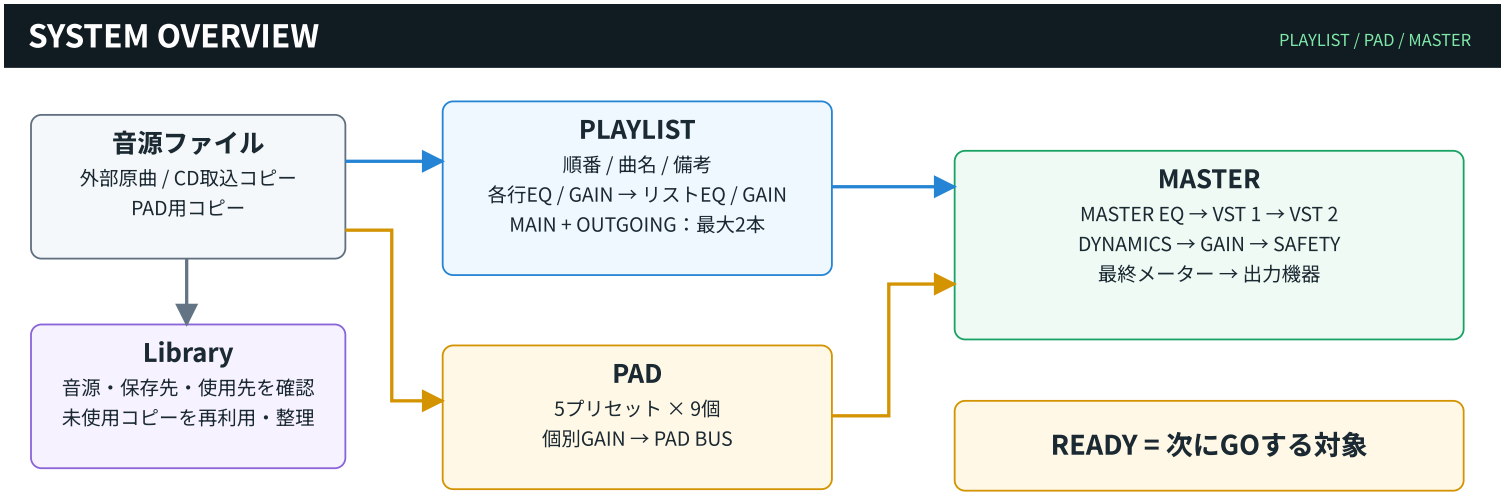



図1　TrackGO!の役割と音声の合流

## 1-1. 起動する

1. Windows x64の配布パッケージを**すべて展開**します。ZIP内から直接起動せず、TrackGO.exe、README.txt、supportフォルダーの配置を保ちます。supportの中から起動する必要はありません。
2. 展開したTrackGOフォルダー内の `TrackGO.exe` を開きます。初回は登録不要で30日間（720時間）のデモが始まります。右下のライセンスボタンの横で残り日数、ライセンス画面で終了日時を確認できます。認証後は右下の「⚙ 設定」から設定を開き、左下の「ライセンス・保存先・復旧」へ進めます（第14章）。
3. 画面の**OUT**を確認し、必要に応じて**「出力先」**で機器を選んで「適用」します（第9章）。
4. PLAYLISTSの＋ → **プレイリストを追加**…で名前を付け、中央の**「＋ 音源」**で音源を登録します。
5. 曲の行を選び、READYの番号と曲名を確認します。機器とMASTERの音量を確認して**GO!**を押します。

> **別のPCで使う時**
> 実行に必要なランタイムDLLは配布フォルダーに同梱されています。音源、ASIO®ドライバー、使用するVST3本体と認証は各PCで用意してください。実際のプレイリストや個人設定は、配布ZIPに含まれません。

設定のないPCでは、日本向けは日本語、海外向けは英語で起動します。保存済みの言語があればそちらを優先します。変更は右下の「⚙ 設定」から行います（第10章）。

> **購入前に、使うPCで確認してください**
> Windowsの警告や環境による実行制限が出る場合があります。デモで起動・再生と普段の使い方を確認し、起動できない場合は購入前にお問い合わせください。セキュリティ保護を一律に無効にする必要はありません。

# 2. 各部の名称と表示

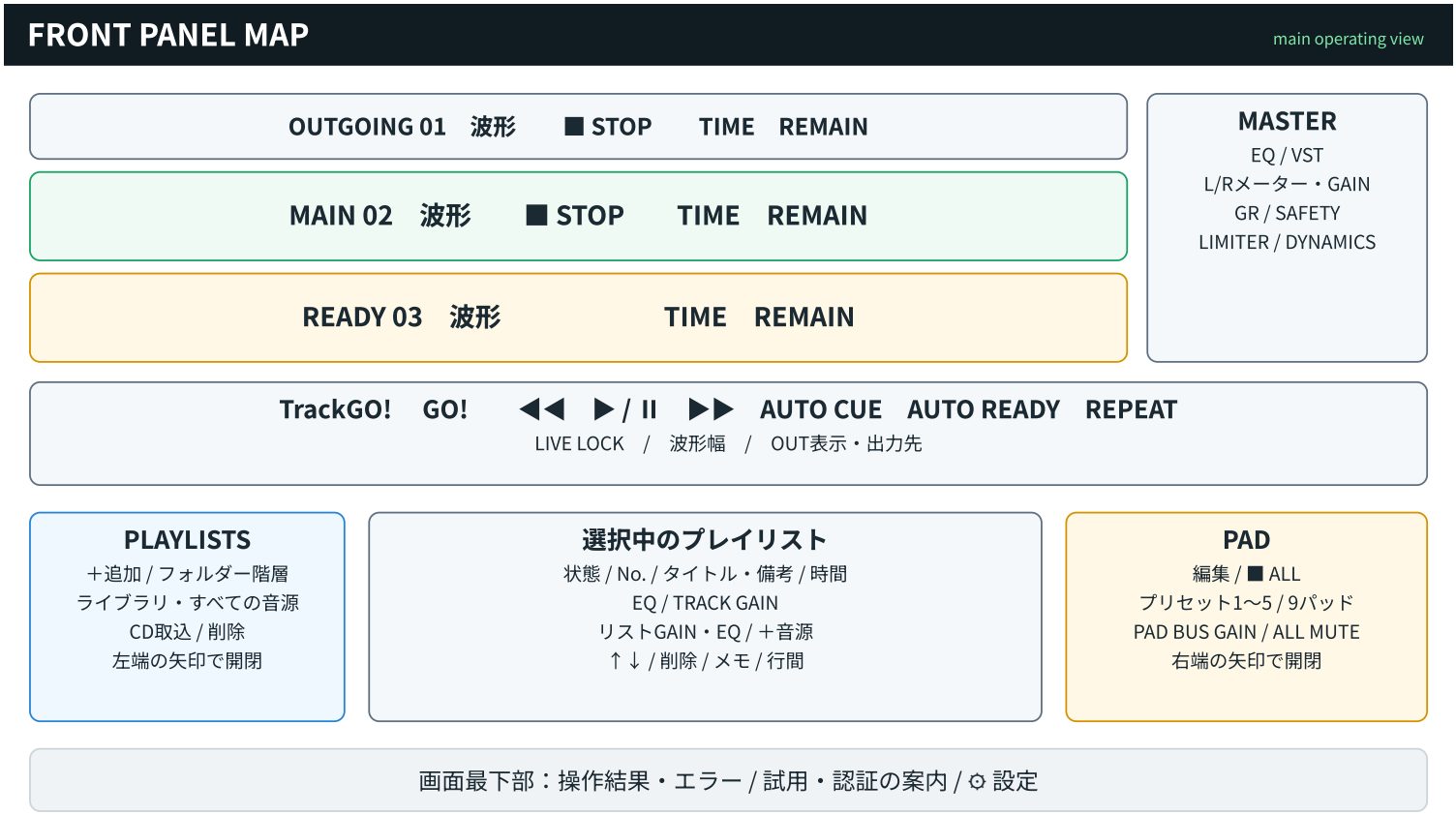



図2　メイン画面の配置と名称（機能配置を示す模式図）

| 領域 | 役割 |
|---|---|
| **3段の波形** | OUTGOING、MAIN、READYの番号・曲名・再生位置を確認します。 |
| **操作ボタン** | GO、Pause、Seek、再生モード、LIVE LOCK、波形幅、出力先を操作します。 |
| **PLAYLISTS** | 使用するプレイリストの選択、階層整理、Library、CD取込の入口です。 |
| **中央リスト** | 曲順、状態、時間、TRACK GAIN、EQ、備考を管理します。 |
| **PAD** | プレイリストと独立したSEの発音、割当、音量を操作します。 |
| **MASTER** | 全体の音量、VST、内蔵リミッターと最終メーターを確認します。 |

中央リストの「時間」は**音源全体の長さ**です。波形のTIME（経過位置）とは異なります。行間を詰めると番号・曲名・時間も一緒に縮小し、狭い行では備考が曲名の横に並びます。

> **欄の開閉**
> PLAYLISTSとPADの端の矢印で表示幅を広く使えます。PADを閉じるとALL MUTEがONになり、開き直しても自動解除されません。

# 2. 各部の名称と表示

## 2-1. 波形レーンの読み方

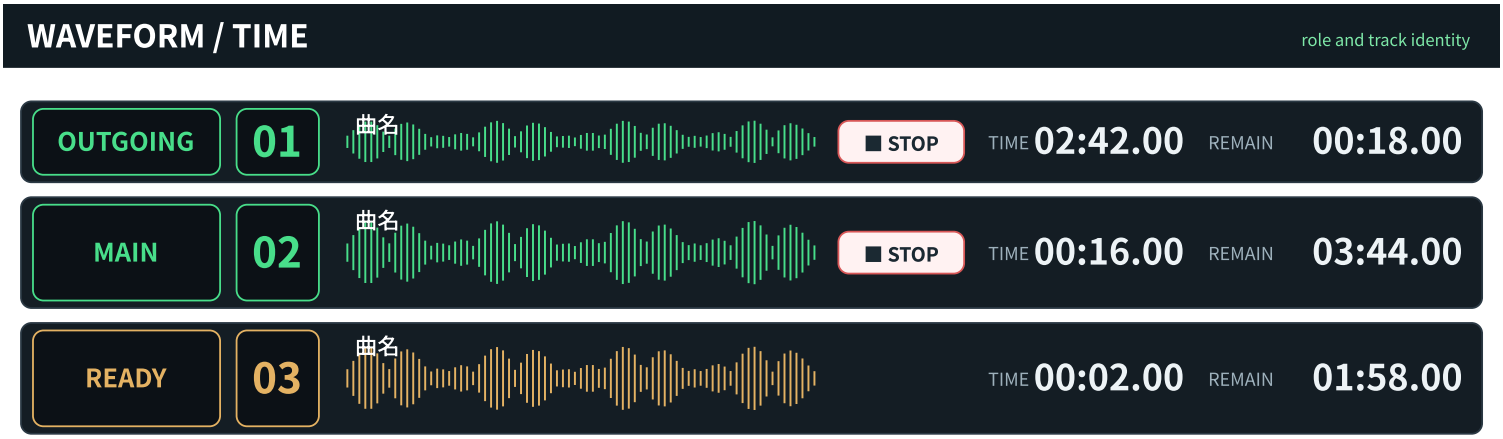



図3　全3段のTIME／REMAINは同じ表示形式へ切替（模式図・数字は説明用）

| 表示 | 意味 |
|---|---|
| **OUTGOING** | 前に開始した曲です。新しいMAINをGOした後も、停止条件まで再生を続けます。停止後は暗い履歴として残る場合があります。 |
| **MAIN** | 現在の主再生トラックです。Pause保持中もこの位置を保持します。 |
| **READY** | 次のGOで開始する対象です。発音前の準備状態です。 |
| **番号枠** | 現在のプレイリスト内のトラック番号。状態名と同じ色で表示します。 |
| **TIME / REMAIN** | 波形の右に横並び。左が経過位置、右が残り時間です。時間枠クリックで分:秒／分:秒.百分の一秒を全3段同時に切替。未取得時は「--:--」です。 |
| **READYのTIME** | 開始予定位置です。AUTO CUEが先頭無音を飛ばす場合は0秒以外になります。 |
| **曲名とファイル名** | 登録した曲名を表示します。再生中・Pause保持中のMAIN / OUTGOINGには参照中の元ファイル名と形式も表示します。 |

**時間表示の切替：**TIMEまたはREMAINをクリックすると、全3段の両方が01:23／01:23.45の形式へ切り替わります。もう一度クリックで戻ります。再生位置・音量は変わりません。起動中の言語変更でも保持し、次回起動は分:秒に戻ります。枠の大きさは変わらず、長い値は文字サイズを調整します。

## 2-2. 中央リストの状態と見やすさ

| 表示・操作 | 使い方 |
|---|---|
| **左端の状態枠** | 緑の再生マーク／Pauseマーク、アンバーのREADYマークを表示します。番号とは別枠です。 |
| **緑のNo.と曲名・時間** | 同じ基準の文字サイズです。No.は登録順を示し、再生状態は左のマークで確認します。 |
| **青い選択行** | 選択カーソルです。自動的に移ったカーソルと、手動で選んだREADYを混同せず、波形のREADYも確認します。 |
| **行間 / 波形幅** | 「行間」で行の密度を、「波形幅」で3段共通の表示時間幅を調整します。波形幅は10秒〜10分。どちらも音を加工しません。 |

> **波形の操作**
>
> MAINとREADYは同じ高さです。MAINの波形を左右へドラッグすると再生位置を移せます。LIVE LOCKで「波形の直接シーク」が対象の場合はドラッグできません。個別STOPは波形と別のボタンです。

# 3. 通常再生と進行操作

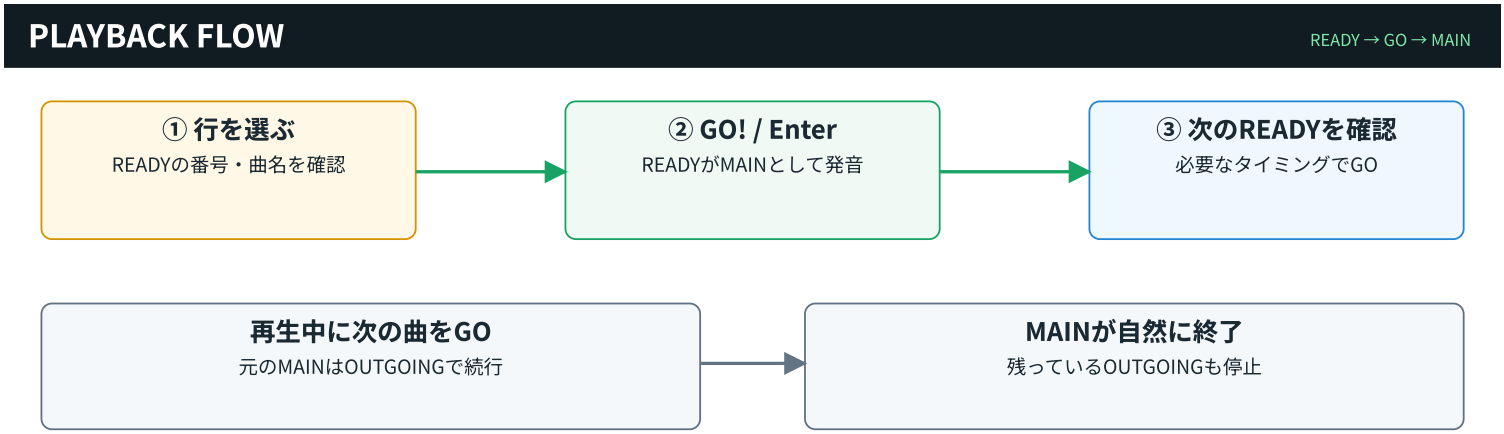



図4　通常進行と2曲が重なっている時の動作

## 3-1. READYをGOする

- 行のクリック、または上下キーで手動READYを選びます。**GO! / Enter**で開始します。空のREADYでは開始しません。
- 1曲が再生中に別のREADYをGOすると、元のMAINはOUTGOINGへ移り、新しい曲がMAINになります。自動フェードは行いません。
- 同時に再生できるPlaylist系は**最大2曲**です。2曲が残っている間、3曲目の別READYは開始できません。
- 既に再生している同じ登録行を選びGOすると、その曲を開始位置から再スタートします。AUTO CUEの設定が適用され、再生本数は増えません。
- 読込失敗・準備中などで開始できない時はREADYを保持し、別の曲へ自動で飛ばしません。画面下の理由を確認します。

## 3-2. Pause / ResumeとSTOP

| 操作 | 結果 |
|---|---|
| **Space / ▶ / II** | MAINとOUTGOINGをまとめて一時停止。もう一度押すと、残っているPause保持の曲だけ各停止位置から再開します。PADには作用しません。 |
| **Pause中にGO** | 旧Pauseグループを破棄し、READYを新しいMAINとして開始します。Spaceで旧グループは戻りません。 |
| **各段の■ STOP** | その段だけ停止します。もう一方の曲、READY、PADには作用しません。 |
| **MAINの自然終了** | 残っているOUTGOINGも停止します。その後の進行はAUTO READYとREPEATに従います。 |
| **OUTGOINGの自然終了** | OUTGOINGだけ終了します。MAINは続きます。 |

> **MAINを手動STOPした時**
> 手動STOPではOUTGOINGを連動停止しません。OUTGOINGが残っていてMAINが空の時にGOすると、OUTGOINGをそのまま残して新しいMAINを開始します。

# 3. 通常再生と進行操作

## 3-3. Seek：MAINの再生位置を移す

◀◀ / ▶▶は、MAINを1回につき5秒戻す／進めるボタンです。曲送り・曲戻しではありません。押し続けると連続して移動します。Pause中もPauseを解除せず、MAINだけを移動します。

波形の直接ドラッグでもMAINの位置を調整できます。OUTGOINGやREADYの波形をドラッグしても再生位置は変わりません。

## 3-4. AUTO CUE：開始位置を準備する

ONでは先頭の無音部分を考慮した位置から再生します。OFFでは音源の先頭から開始します。曲ごとのスイッチではなく、全体の設定です。ON/OFFを変更しても、既に鳴っている曲の現在位置は飛びません。

## 3-5. AUTO READY：自然終了後に待つか、続けるか

| 設定 | MAINが自然に終了した時 |
|---|---|
| **ON** | 次候補をREADYとして準備し、GOを待ちます。REPEAT ONE / ALLでも自動発音しません。 |
| **OFF** | READYがあり、音源と機器を開始できる時は次の曲を自動開始します。失敗時は自動で別曲へ飛ばしません。 |

> **次の曲を手動で指定した場合**
> クリックや上下キーで選んだ手動READYが、自動で計画する次候補より優先されます。手動READYは、その曲の開始に成功するまで保持されます。

## 3-6. REPEAT：次候補を決める

| 表示 | 次の候補 |
|---|---|
| **OFF** | 開始した行の次へ進みます。最終行の次はREADYなしで終了します。 |
| **ONE** | 開始した登録行を繰り返し対象にします。 |
| **ALL** | 最後の行の次を先頭行にしてプレイリストを循環します。 |

REPEATボタンを押すごとにOFF → ONE → ALL → OFFと切り替わります。再生中の変更は現在音を変更せず、手動READYがなければ次候補を再計画します。

## 3-7. 代表的な組み合わせ

| 用途 | 設定と進行 |
|---|---|
| **本編をきっかけごとに鳴らす** | AUTO READY ON / REPEAT OFF。READYを確認し、毎回GOします。 |
| **BGMを順に連続再生** | AUTO READY OFF / REPEAT OFF。MAINの自然終了で次へ進み、最終行で終わります。 |
| **同じ曲を連続ループ** | AUTO READY OFF / REPEAT ONE。手動READYが別曲を指していないことを確認します。 |
| **プレイリストを循環** | AUTO READY OFF / REPEAT ALL。最終行の後は先頭行へ戻ります。 |

> **起動時**
> AUTO CUEとAUTO READYはON、REPEATはOFFで始まります。前回のモードは復元しません。

# 4. LIVE LOCK

リハーサルで整えた構成と音作りを本番中の誤操作から守ります。ONは即時、OFFは解除確認の「実行」で確定します。

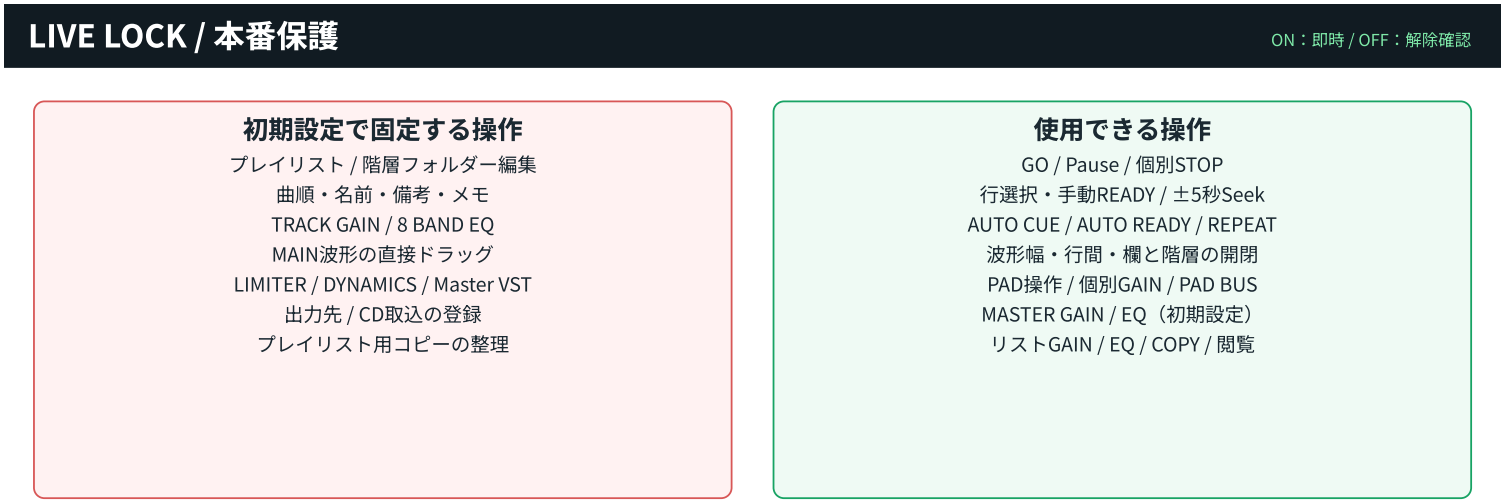



図5　LIVE LOCKの初期範囲（設定画面で8項目を選択）

## 4-1. 保護される内容

設定画面の8項目で保護範囲を選びます。初期状態では、プレイリスト・曲の編集、TRACK GAIN / EQ、波形の直接シーク、LIMITER / DYNAMICS、VST、出力設定を固定します。MASTER GAINとマスターEQは初期状態では対象外です。VSTが保護対象の場合、ロック時に編集窓を閉じます。範囲の変更はLIVE LOCKを解除してから行います。

プレイリスト全体のGAIN / EQとPADは常に対象外です。EQのCOPYとスペクトラム閲覧はロック中も可能。PASTEと編集、Undo / Redoは変更先の保護範囲に従います。ロックを解除しても再生中の曲の削除や出力先変更などの停止条件は残ります。

## 4-2. PADとLibrary

**LIVE LOCKはPADの操作・割当・個別GAINを固定しません。**ただし発音中のスロットは、ロック状態にかかわらず音源入替、表示名変更、割当削除、移動・交換ができません。個別GAINは発音中も調整できます。

Libraryは閲覧できます。プレイリストへの音源追加と、プレイリスト用コピーのごみ箱移動は固定します。未使用のPADコピーは、PAD側の整理としてロック中も削除できます。使用中・取込中などの保護は常に有効です。

## 4-3. 確認ダイアログの間

解除確認や終了確認が開いている時は、Enter、Space、テンキー、Deleteなどを背面の再生操作へ流しません。ダイアログ内のボタンで操作を確定してください。

> **完全停止が必要な操作**
> LIVE LOCKを解除しても、出力先の変更とVSTフォルダー変更・再検索には、MAIN / OUTGOINGのPause保持を含むPlaylist系と、全PADの停止が必要です。

# 5. プレイリスト・Undo / Redo

プレイリストは、曲順と各登録行の設定をまとめる単位です。同じ元音源を複数行へ登録しても、曲名、備考、TRACK GAIN、EQは行ごとに独立します。

## 5-1. 作成・切替・曲の追加

1. LIVE LOCKをOFFにします。PLAYLISTSの＋ → **プレイリストを追加**…を選び、名前を確定します。選択中のフォルダー内、または選択中プレイリストと同じ階層へ作成します。
2. 左のプレイリスト名をクリックすると中央へ表示します。Playlist系に再生中またはPause保持の曲がある時は別プレイリストへ切り替えられません。
3. 中央の＋ **音源**でファイルを選び、**ライブラリへコピー**または**元ファイルを参照**を選びます。複数選択、中央リストへのファイルドロップ、Libraryからの追加も同じ選択に従います。キャンセルすると追加しません。
4. 曲の長さと波形が準備されるのを確認します。登録直後の「--:--」や「波形を準備中」は、解析の完了まで待ちます。

### ホイールで次の曲を選ぶ

曲名など行内の操作ボタン以外をクリックすると表がオレンジ枠になり、ホイール上で前の曲、下で次の曲を1行ずつ選べます。選択行が見えなくなると表示も追従します。選択だけでは発音せず、READYを確認してGO!を押します。




ホイール選曲の模式図（曲名は説明用）

## 5-2. 編集する

| 操作 | 方法と結果 |
|---|---|
| **曲順** | 行を選び↑ / ↓、または行をドラッグします。TRACK GAINとEQも曲と一緒に移ります。 |
| **曲名・備考** | 中央の曲名または備考欄をダブルクリックし、文字を入力します。元ファイル名は変わりません。 |
| **プレイリスト名** | 左の名前をダブルクリック、または右クリック → 名前を変更…を使います。 |
| **メモ** | 中央下の「メモ」を開き、プレイリスト全体の進行メモを入力します。 |
| **曲を削除** | 行を選び中央の削除、Delete / Backspace、または右クリック → プレイリストから削除…で確認します。 |
| **リストを削除** | 左の対象を選び削除、または右クリック → プレイリストを削除…で確認します。 |

> **再生中・Pause保持の保護**
> 該当する登録行の削除や音源の再リンク、その曲を持つプレイリストの削除は受け付けません。編集するには各段のSTOPで解放します。登録を削除しても外部の元音源は削除しません。

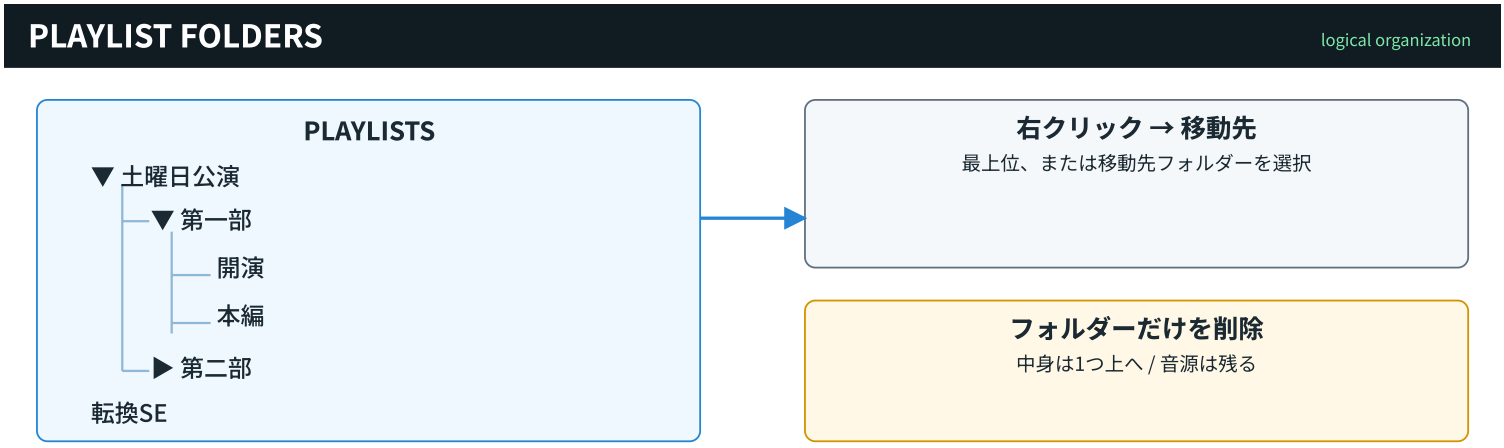
## 5-3. Undo / Redo

Ctrl + Z でUndo、Ctrl + Y またはCtrl + Shift + Z でRedoします。曲順・曲名・備考・メモ・TRACK GAIN・EQ、プレイリストと階層フォルダーの編集が対象です。

履歴は現在の起動中だけ、最大100操作です。プレイリスト全体のGAIN / EQとマスターEQも対象です。PAD編集、MASTER GAIN、VST、出力設定、表示の開閉、実ファイルのごみ箱移動は対象外です。保護範囲に触れるUndoや、再生中の曲を削除する結果になるUndoは受け付けません。

# 5. プレイリスト・Undo / Redo

## 5-4. 階層フォルダーで整理する




画面の整理用フォルダーです。Windows上の音源ファイルは移動しません。

図6　プレイリストを階層で整理する

1. PLAYLISTSで格納先を選び、＋ → **フォルダーを追加…**から名前を付けます。最上位に追加する時は、一覧の空白を右クリックして追加します。
2. フォルダー左の三角、または名前のダブルクリックで中身を開閉します。閉じても再生や音源は変わりません。
3. プレイリストまたはフォルダーを右クリックし、**移動先**から別フォルダーを選びます。**最上位**を選ぶと一番上の階層へ戻せます。
4. フォルダーへのドラッグでも移動できます。プレイリストへドロップした場合はそのリストと同じ階層に置き、プレイリストの順番を調整します。一覧の空白へドロップすると最上位へ戻ります。
5. 名前を変更する時は右クリック → **名前を変更…**。フォルダーを外す時は**フォルダーだけ削除…**を選んで確認します。

| 整理のルール | 動作 |
|---|---|
| **フォルダーを削除** | 直下のプレイリストとフォルダーは1つ上へ移ります。中のプレイリストや音源は消えません。 |
| **階層の保護** | 自分自身や自分の子孫フォルダーの中へは移動できません。 |
| **LIVE LOCK** | 作成、改名、移動、削除、並べ替えは不可。フォルダーの開閉は可能です。 |
| **保存** | 名前、所属階層、プレイリストの並び、フォルダーの開閉状態を保存します。 |
| **実ファイルとの関係** | フォルダー名は画面上の分類です。元音源の保存場所やファイル名は変更しません。 |

> **フォルダーを開くことと、リストを切り替えること**
> 再生中でもフォルダーの開閉はできます。別プレイリストを実際に開く時には、Playlist系の全曲をSTOPしてください。

# 6. PAD

PADは、必要な瞬間にSEを鳴らす独立した領域です。PlaylistのGOやPauseとは別に動きます。

## 6-1. 発音とプリセット

| 操作 | 動作 |
|---|---|
| **プリセット1〜5** | 各プリセットに9個、合計45枠の割当を持ちます。起動時はプリセット1です。 |
| **画面のPADボタン** | 編集表示を閉じた状態でクリックすると、そのPADを鳴らします。 |
| **テンキー1〜9** | 画面の3×3配置と対応します。上段789／中段456／下段123です。Num LockをONにします。 |
| **同じPADを再度押す** | 同じプリセット＋番号なら、そのPADを先頭から再スタートします。 |
| **別プリセットへ切替** | 既に鳴っているPADは続きます。別プリセットの同じ番号は別のPADとして鳴らせます。 |
| **■ ALL / テンキー0** | 全プリセットを通して、鳴っているPADをすべて停止します。続きからの再開はありません。 |

## 6-2. 音量とミュート

| 調整箇所 | 作用・保存 |
|---|---|
| **PAD個別GAIN** | そのプリセットのその割当だけを調整します。発音中も変更でき、次回起動へ保存されます。 |
| **PAD BUS GAIN** | 全プリセットを通したPAD全体の音量です。起動時は0 dBで、前回値は復元しません。 |
| **ALL MUTE** | PADの再生位置は進めたまま、PAD BUSの音だけを消します。解除すると、その時点でまだ鳴っているPADが聞こえます。 |
| **MASTER GAIN** | PlaylistとPADが合流した後の、全体音量です。PADだけ下げる時はPAD BUSを使います。 |

> **PADを閉じる時**
> PAD欄を閉じるとALL MUTEがONになります。再度開いてもONのままです。起動時に閉じたPAD欄を復元した場合もALL MUTE ONで始まります。再生を止めたい時は「■ ALL」を使ってください。

## 6-3. Playlistとの独立性

SpaceによるPlaylistのPause、MAIN / OUTGOINGのSTOP、自然終了はPADへ作用しません。LIVE LOCK中もPAD操作は使えます。ただし出力機器の切断時は、全PADを停止します。

# 6. PAD

## 6-4. 音源を割り当てる

1. 目的の**プリセット**を選び、PAD右上の**編集**を押します。9枠の編集リストになります。
2. 対象のPADをクリックし、**音源を割り当て…**を選んで1つのファイルを指定します。PADへのファイルドロップでも割り当てられます。
3. 元ファイルがTrackGO管理領域へコピーされます。画面下の完了表示とPADの表示名を確認します。新しい割当の個別GAINは0 dBです。
4. 編集リストの個別GAINをスライダーまたは数値で調整します。**0**ボタン、またはスライダーのダブルクリックで0 dBへ戻します。
5. **編集**をもう一度押して3×3表示へ戻り、音を確認します。編集リストのPADクリックは編集メニューを開く操作です。

## 6-5. 名前、移動・交換、削除

| 操作 | 方法 |
| --- | --- |
| **表示名を変更** | 編集リストのクリック、またはPADの右クリック → 表示名を変更…で入力します。元ファイル名は変更しません。 |
| **移動・交換** | 編集表示でPADを同じプリセットの別番号へドラッグします。空き枠なら移動、割当済みの枠なら交換します。音源・表示名・個別GAINが一緒に移ります。 |
| **割当を削除** | メニューの割当を削除…を選びます。未使用になった管理コピーについて、ファイルを残すか、ごみ箱へ送るか確認します。 |
| **コピーを残す** | Libraryの「PAD音源」や「未使用の保存音源」から確認できます。後で再利用・整理できます。 |

> **発音中のPADは内容を変更できません**
> 発音中は、音源入替・表示名変更・割当削除・移動／交換を受け付けません。移動先が発音中の場合も同じです。個別GAINは発音中も変更できます。停止は全PADの「■ ALL」、または自然終了を待ちます。

## 6-6. 保存の対象

割当、表示名、個別GAIN、PAD用コピーを自動保存します。PAD編集はUndo / Redoの対象外です。プリセット切替は既に鳴っているPADを止めず、音源の入替にもなりません。

現在の発音位置、PAD BUS GAIN、通常のALL MUTE状態、選択プリセットは次回起動へ持ち越しません。

# 7. 原曲ファイル・CD・Library

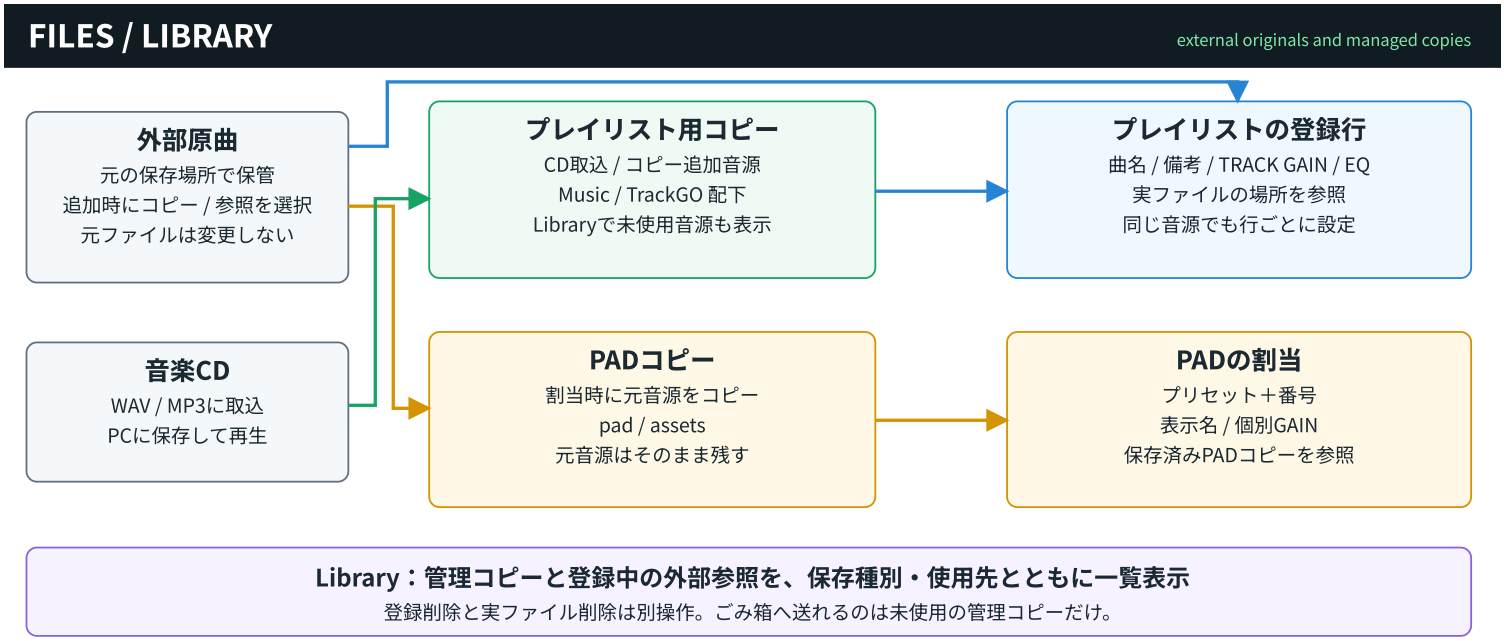



図7　原曲、管理コピー、登録情報、Libraryの関係

## 7-1. 外部原曲と管理コピー

| 音源の扱い | 保存と削除 |
|---|---|
| **外部参照** | 「元ファイルを参照」を選ぶと、その場所を参照します。コピーは作りません。TrackGO!から元ファイルを移動・改名・削除しません。 |
| **プレイリスト用コピー** | 「ライブラリへコピー」やCD取込でTrackGOが保存する音源です。追加のコピー中は完了を待ち、保存確定待ちのファイルを手で消さないでください。プレイリストから外しても、残したファイルはLibraryで管理できます。 |
| **PADコピー** | PAD割当時に複製した音源です。外部原曲の場所が変わっても、保存したコピーで再生できます。 |
| **Library** | 管理コピーと、現在プレイリストで参照している外部音源を一覧表示します。PC全体の音楽検索や、すべての過去の外部登録を保存する機能ではありません。 |

## 7-2. 参照切れを直す

外部原曲を移動・改名した場合は、中央の対象行を右クリックし、**音源を再リンク…**から正しいファイルを指定します。再生中・Pause保持の行はSTOPしてから行います。該当するLIVE LOCKの保護が有効な間は変更できません。

再リンク後もその登録行の曲名、備考、TRACK GAIN、EQを引き継ぎます。別の音源を選んだ時は、残っているGAINとEQが適切か必ず確認してください。

> **削除確認の区別**
> プレイリストの登録削除は、再生順から外す操作です。その後に出る「保存音源の扱い」は、未使用になった管理コピーの実ファイルに対する操作です。外部の元ファイルはこの削除対象になりません。

# 7. 原曲ファイル・CD・Library

## 7-3. Libraryを開いて音源を探す

1. PLAYLISTSの**ライブラリ・すべての音源**をクリックします。中央が音源一覧に変わります。
2. 上部のフィルターで**すべて / プレイリスト音源 / PAD音源 / 未使用の保存音源**を選びます。検索欄には名前・使用先・保存先の文字を入力できます。
3. 音源を選び、保存種別、使用先、保存場所を確認します。1件選択時の**保存場所**でエクスプローラーを開けます。
4. 音源を再利用する場合は、下部で**追加先のプレイリスト**を選び、**追加**を押します。Ctrl / Shiftで複数の音源も選べます。
5. 通常の曲一覧へ戻る時は、左のプレイリスト名をクリックします。

| 保存種別・表示 | 読み方 |
|---|---|
| **プレイリスト用コピー** | CD取込などの管理音源。未使用のものも「プレイリスト音源」に表示します。 |
| **PADコピー** | PADの管理音源。未使用のものも「PAD音源」に表示します。 |
| **外部参照** | プレイリストが参照している外部ファイルです。TrackGO!の削除対象にはなりません。 |
| **使用先** | プレイリスト名、または「PAD プリセット / 番号」を表示します。同じファイルが両方で使われていれば、両方のフィルターに表示されます。 |
| **ファイル未検出** | 記録した場所に音源がありません。プレイリスト行の再リンク、またはPADの再割当を確認します。 |
| **取込の保存確定待ち** | CD取込の保存を確定中です。整理せず、処理と保存の完了を待ちます。 |

## 7-4. 未使用の管理音源を整理する

1. **未使用の保存音源**で、残っている管理コピーを確認します。
2. 不要な音源を選び**ごみ箱へ…**を押します。確認で**ごみ箱へ移す**を選ぶとWindowsのごみ箱へ送ります。迷う場合は**残す**を選びます。
3. 一覧が古い場合は**再読込**します。表示上の選択にかかわらず、削除の時点でも使用先を確認します。

> **ごみ箱移動はUndoで戻せません**
> 使用中、外部参照、取込の保存確定待ちのファイルは削除できません。CD取込・PADコピー・保存の処理が終わるまで整理を待ちます。削除したファイルを参照するUndo履歴も除外します。Windowsのごみ箱から戻した場合は、保存場所と再リンクを確認してください。

LIVE LOCKのリスト編集保護中はプレイリスト用コピーの整理と追加を固定します。未使用のPADコピーは整理可能です。Library上ではEnterで曲をGOせず、上下キーはLibraryの選択に使います。

# 7. 原曲ファイル・CD・Library

## 7-5. 音楽CDを取り込む

音楽CDをPC内の音源へ変換し、新しいプレイリストを作ります。CDを取り出した後も、保存した音源を再生できます。

1. 音楽CDをドライブに入れ、PLAYLISTS下部の**CDを取り込む…**を開きます。LIVE LOCKをOFFにします。
2. 「音楽CD」でドライブを選び、**新しいプレイリスト名**を入力します。
3. 形式をWAVまたはMP3から選びます。MP3では周波数とビットレートを選びます。
4. 取り込む曲にチェックを付けます。**全曲選択 / 選択解除**も使えます。曲名は取込後に編集できます。
5. **新しいプレイリストへ取込**を押し、読込・変換・確認・保存の完了を待ちます。途中でCDを抜かないでください。
6. 左の一覧へ作成されたプレイリストを選び、曲数・時間・保存音源を確認します。CDを取り出しても再生できることを確認します。

| 設定 | 選択できる内容 |
|---|---|
| **WAV** | 44.1 kHz / 16-bit / ステレオ。音楽CDの非圧縮音源として保存します。 |
| **MP3の周波数** | 32.0 / 44.1 / 48.0 kHz。時間方向の音声データの細かさを指定します。 |
| **MP3のビットレート** | 128 / 192 / 256 / 320 kbps。圧縮音源のデータ量を指定します。 |
| **保存先** | Windowsのミュージック内、TrackGOのプレイリスト用音源領域です。取込ごとに新しいプレイリストを作ります。 |

## 7-6. 途中で中止する・失敗した時

**取込をキャンセル**を押し、停止処理が終わるのを待ちます。取込窓の×は表示を閉じるだけで、取込は続きます。アプリ全体を終了する場合は、取込キャンセルの確認が表示されます。

選択曲の読込・変換・確認が完了してから登録するため、未完成の選択曲一式を通常プレイリストとして扱いません。保存確定前に中断した場合は保全記録から登録を回復することがあります。保存先のファイルを手で片付けず、画面の状態を確認します。

> **表示名と本番前の準備**
> CD名・曲名はオンラインで自動取得しません。「Track 01」などの名前は、取込後に曲名として編集します。取込は再生と別処理ですが、ディスク読込や変換を伴うため、本番前に完了して音を確認してください。

認識しない時は、音楽CDであること、ドライブがWindowsに見えていること、他のソフトが使用していないことを確認します。MP3変換エラー時はWAVでの取込も確認してください。

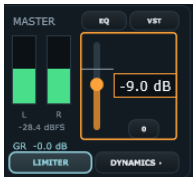
# 8. Gain・EQ・Master・VST

## 8-1. 音量を調整する場所

| 調整 | 対象・操作 |
|---|---|
| **TRACK GAIN** | プレイリストのその登録行だけ。曲ごとに保存します。再生中に調整できます。LIVE LOCKの各トラック保護が有効な間は固定します。 |
| **PAD個別GAIN** | そのプリセットのそのPAD割当だけ。編集表示で調整し、保存します。 |
| **PAD BUS GAIN** | 現在鳴っているPAD全体。前回値を復元せず起動時0 dBです。 |
| **MASTER GAIN** | PlaylistとPADの合流後、Master VST・内蔵DYNAMICSの後の全体音量。起動時0 dBです。 |

各GAINは-60〜+12 dB、0 dBが増減なしです。スライダー操作は0.5 dB刻み、数値入力は0.1 dB刻みで調整できます。**0**ボタン、またはスライダーのダブルクリックで0 dBへ戻します。

### クリックでホイールの操作対象を選ぶ




音量スライダーをクリックするとオレンジで強調され、通常のホイール1段で0.5 dB変わります。上で上げ、下で下げます。マウスを移動しても選んだ1か所だけが対象です。TRACK GAIN、プレイリストGAIN、MASTER、PAD BUS、PAD編集の個別GAINに使えます。

別の音量またはトラック表をクリックすると対象が切り替わり、二重には動きません。LIVE LOCKと数値の文字入力を優先します。通常スクロールに戻す時は別の操作箇所をクリックし、オレンジ表示を解除します。

文字入力開始、別アプリへの移動、PADプリセット切替、対象が隠れる／無効になる／行の曲が置き換わる場合にも古い対象を解除します。

## 8-2. 8バンドEQの共通操作

1. 曲EQは中央の各行、プレイリストEQは名前の帯の右、マスターEQはMASTER枠右上から開きます。窓の対象名を確認します。
2. **EQ ON**にして全体を有効にし、必要なバンドの**ON**、フィルター種別、周波数、GAIN、Qを設定します。
3. 再生しながら聞いて調整します。曲EQはその登録行、プレイリストEQはそのリスト、マスターEQは全体設定へ保存します。原曲の音声データは変更しません。
4. 全体を外して比較する時は**EQ OFF**。**リセット**は8バンドを初期状態へ戻し、EQ全体をOFFにします。

| フィルター | 作用 |
|---|---|
| **Bell** | 指定周波数の周辺を持ち上げる／下げる。Qで幅を調整します。 |
| **Low Shelf / High Shelf** | 低域側／高域側を広く持ち上げる、または下げます。 |
| **High Pass / Low Pass** | 指定周波数より低い側／高い側を減衰します。GAINは操作対象外です。 |

| パラメーター | 範囲と操作 |
|---|---|
| **周波数** | 20 Hz〜20 kHz。実際の上限は出力サンプルレートに合わせて制限されます。 |
| **GAIN / Q** | GAIN ±18 dB、Q 0.1〜12。Qを大きくすると主に作用範囲が狭くなります。 |
| **カーブ上の番号点** | 左右で周波数、上下でGAINを変更します。High Pass / Low Passは周波数のみ。ホイールは選択バンドのQを調整します。 |

> **音量の自動補正はしません**
> EQで増幅して0 dBFSを超えた信号も、内部の音声経路では保持します。曲のレベルはTRACK GAINで整え、最終出力の保護はマスターVSTやLIMITERで確認してください。

# 8. Gain・EQ・Master・VST

## 8-3. 音を整える3つの単位

| 場所 | 効く範囲・保存・LIVE LOCK |
|---|---|
| **各トラックのEQ / TRACK GAIN** | 1つの登録行だけ。曲とともに保存し、移動時も一緒に移ります。初期状態ではLIVE LOCKで保護します。 |
| **プレイリスト名の帯のGAIN / EQ** | MAINとOUTGOINGを合成した、そのプレイリスト全体の音。PADへは影響しません。リストごとに保存し、常にLIVE LOCK対象外です。 |
| **MASTER枠のEQ** | PADを含む合成音へ作用し、VSTより前です。前回の設定を保存します。初期状態ではLIVE LOCK対象外。設定で対象にできます。 |

> **音量をどこで下げるか**
> リスト全体のバランスはプレイリストGAINで、PADも含む全体はMASTER GAINで調整します。MASTER GAINはVSTより後です。VST入力を下げたい場合は、プレイリストGAIN、TRACK GAIN、PAD側GAINやEQの増幅量を調整します。

## 8-4. EQ設定をCOPY / PASTEする

1. 元のEQを開き、全体ON/OFFボタンの左の**COPY**を押します。
2. 貼付先の曲・プレイリスト・マスターEQを開き、対象名を確認して**PASTE**を押します。3種類のEQの間でもコピーできます。
3. 8バンドの種別、周波数、GAIN、Q、各バンドON/OFFを貼り付けます。**貼付先のEQ全体ON/OFFと音量は維持**します。EQ OFFの貼付先で聴く場合は、別途EQ ONにします。
4. 再生を止めずに反映します。やり直す時はUndo / Redoを使います。貼付先がLIVE LOCKの保護対象なら、先にロックを解除します。

> **COPYの保持範囲**
> COPYはTrackGO!起動中の内部クリップボードです。Windowsの文章コピーやVSTの設定コピーとは別です。アプリを終了すると失われます。COPYはロック中も使えますが、貼付先のPASTEは保護範囲に従います。

パラメーターの変更、EQ ON/OFF、PASTEは再生エンジンを再起動せず、設定の変化を滑らかに反映します。8バンドを大きく増幅した場合、音そのもののレベルは上がります。音量を自動補正する機能ではありません。

# 8. Gain・EQ・Master・VST

## 8-5. EQスペクトラムを読む

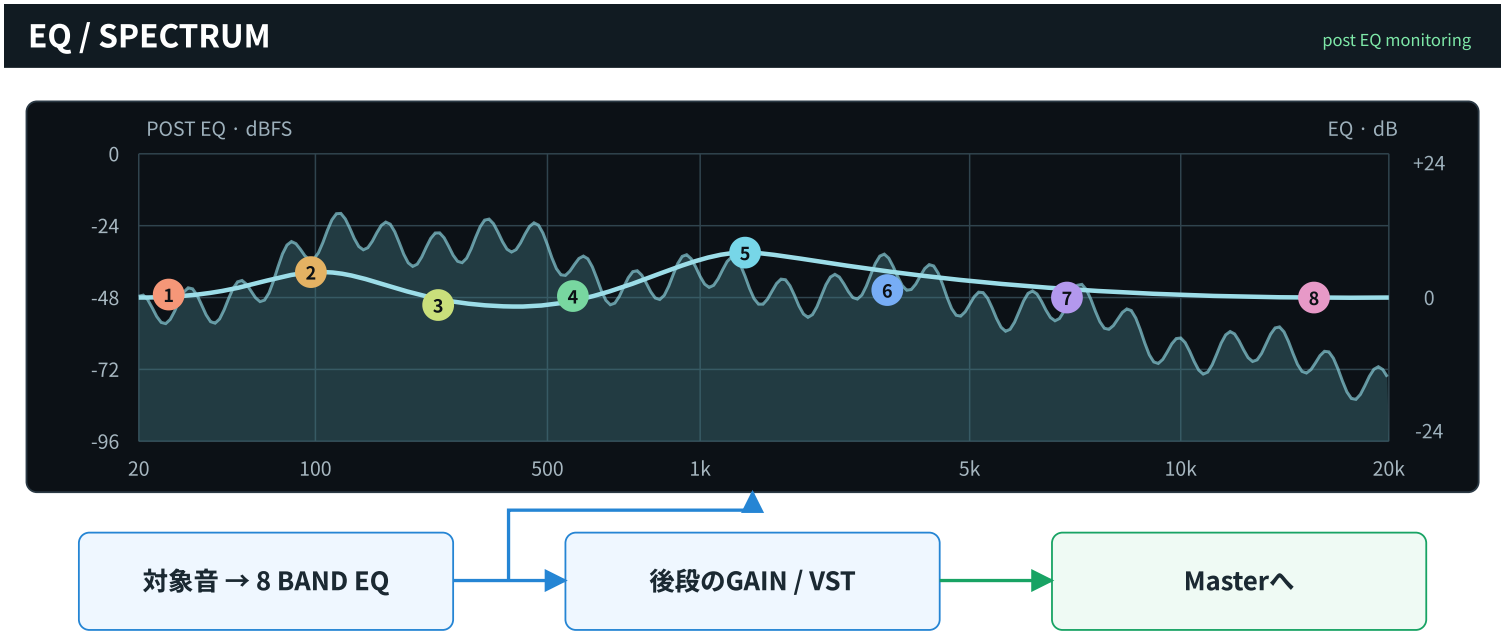



図8　EQカーブと調整後スペクトラムの見方（説明用の表示例）

| 見えるもの | 意味 |
|---|---|
| **塗られた周波数分布** | 開いているEQの調整後の音です。横軸は低域から高域、左のdBFS目盛りが各周波数成分のレベルです。 |
| **EQカーブと番号点** | 設定による増減を示します。右のdB目盛りで読みます。スペクトラムの音量目盛りとは別です。 |
| **表示する信号** | 曲EQはTRACK GAIN前。リストEQはMAIN＋OUTGOING合成のEQ直後、リストGAIN前。マスターEQはPAD合成後・VST前です。 |
| **停止・Pause中** | 対象の音がなければ分布が消え、設定カーブは残ります。マスターEQはPADの音も対象なので、PlaylistをPauseしてもPAD発音中は表示します。 |
| **MAIN → OUTGOING** | 同じ登録行のEQ窓なら、その曲を追って表示を続けます。READYの準備だけでは音の表示は出ません。 |
| **LIVE LOCKの対象中** | EQ窓とスペクトラムは見られます。COPYは可能ですが、EQ全体・各バンド・カーブ・PASTEは変更できません。対象外のEQは引き続き編集できます。 |

> **最終ピークメーターとは別の表示です**
> スペクトラムは周波数ごとの成分を見る表示で、L/Rの瞬間ピークをそのまま表すものではありません。最終出力レベルはMASTERのL/Rメーターで確認します。左右チャンネルは片側の強い成分が見える形で表示されます。

低域は細かな周波数成分を見分けやすい表示です。低域には約0.37秒分（44.1 kHz時）の音を使うため、瞬間的な変化は中高域よりゆっくり見えます。解析と描画は再生経路から分離し、表示のために音量を変えません。再生環境やVSTの負荷に不安がある場合は、実際に使う曲・機器・設定で本番前に試してください。

# 8. Gain・EQ・Master・VST

## 8-6. 全体の信号経路

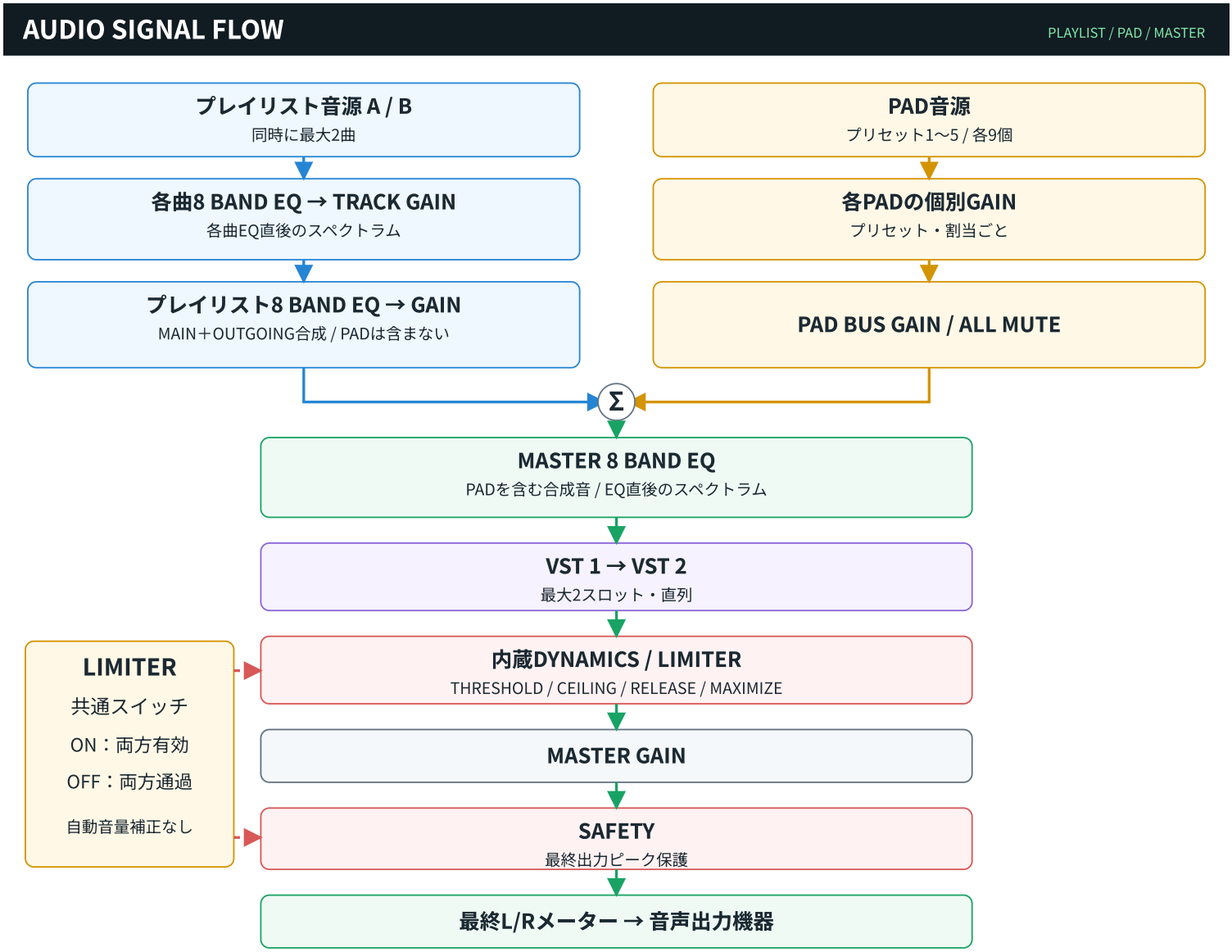



図9　音声信号経路とLIMITER共通スイッチ

各曲のEQ / GAIN → プレイリスト全体のEQ / GAINを通した音と、PAD BUSの音が合流し、マスターEQ → Master VSTへ入ります。MASTER GAINはVSTより後なので、**VSTへの入力が大きい時はTRACK GAIN、プレイリストGAIN、PAD側GAINやEQの増幅量を調整**します。

READYは待機対象で、GOされるまでこの経路には入りません。EQや曲同士の重なり、VSTの増幅によって内部レベルが0 dBFSを超える場合があります。最終的な出力機器へ送る前にレベルを確認します。

# 8. Gain・EQ・Master・VST

## 8-7. LIMITERとSAFETY

MASTER枠の左下にある**LIMITER**で、内蔵DYNAMICSのリミッターと最終段のSAFETYを同時にON/OFFします。点灯中がONです。

| 状態 | 動作 |
|---|---|
| **ON** | 内蔵リミッターとSAFETYを有効にします。信号が制御範囲を超えると減衰するため、音の強弱や質感が変わることがあります。 |
| **OFF** | 両方をバイパスします。MAXIMIZEによる増幅も外れ、内蔵の音量補正・最終ピーク制限を行いません。MASTER GAINとMaster VSTは引き続き作用します。 |
| **保存** | LIMITERのON/OFFを自動保存し、次回起動で復元します。保存値がない時はONです。 |
| **切替とLIVE LOCK** | 切替時は急な変化を抑え、ON/OFFによる処理遅延の増減はありません。LIVE LOCKのLIMITER保護が有効な間は切り替えられません。 |

## 8-8. DYNAMICSの詳細

**DYNAMICS**を押すと4項目を表示します。これらの数値は終了後へ保存されず、起動時は表の初期値です。LIMITERがOFFの時は内蔵処理へ適用されません。

| 項目 | 範囲 / 初期値 | 調整の意味 |
|---|---|---|
| **THRESHOLD** | -30〜0 dB / -3 dB | 制御を開始するレベル。低くすると減衰が増えます。 |
| **CEILING** | -12〜0 dB / -0.5 dB | 内蔵リミッター段の上限。実効しきい値はTHRESHOLDとCEILINGの低い方です。 |
| **RELEASE** | 10〜2000 ms / 120 ms | 減衰から戻る時間です。 |
| **MAXIMIZE** | 0〜24 dB / 0 dB | リミッターに入る前の増幅量です。 |

> **CEILINGと最終SAFETYは別の位置です**
> CEILINGの後にMASTER GAINがあり、その後にSAFETYが作用します。SAFETYは内部の約-1 dBのピーク保護目標と余裕を持つ処理で、独立した調整ボタンはありません。最終音量はメーターで確認してください。

## 8-9. GR・SAFETY・L/Rメーター

**GR**は内蔵リミッター段の減衰量です。**SAFETY**の赤表示は最終保護が減衰している時に点灯します。SAFETYが消えていても、ON待機中の場合があります。

**L/Rメーター**はSAFETY段を通過した最終出力を示し、下の数値は左右の大きい方のdBFSです。Windowsや機器側で後から変えられる音量は、このメーターに反映しません。

> **LIMITER OFFで運用する時**
> 内部に余裕があっても、出力機器へ過大なレベルを送れば歪む可能性があります。必要な保護はマスターVSTのリミッターやLIMITERで行い、MASTER GAINを含めた最終出力を確認します。

# 8. Gain・EQ・Master・VST

## 8-10. Master VSTを使う

MASTER内の**VST**を押すと、SLOT 1 / SLOT 2の設定窓を開きます。64-bitのステレオVST3エフェクトを、最大2個直列で使用できます。

1. 機器とVST3をPCに導入し、認証を済ませます。TrackGO!の配布ファイルに他社VST本体は含まれません。
2. 標準以外の保存先を使う時は、全曲・全PADをSTOPしLIVE LOCKを解除して、検索先の**追加…**でフォルダーを追加します。標準フォルダーと追加した全フォルダーを検索します。
3. 検索が終わったら、各SLOTの一覧でプラグインを選び、**ON**にします。**編集…**でそのスロットのプラグイン画面を開きます。
4. 音を聞きながらパラメーターを調整します。スロット番号とプラグイン名を確認し、音に反映されていることを確かめます。
5. 使用しない時は**OFF**でバイパスします。スロットから取り外す時は一覧の**なし**を選びます。

| 操作・表示 | 動作 |
|---|---|
| **再生中の調整** | 編集画面を開いて調整できます。LIVE LOCKのVST保護が有効な間は編集できません。 |
| **再生中の選択・ON/OFF** | 可能です。ON/OFF時は一時的な音途切れを許容する仕様ですが、GOを押し直さず再生を続けます。選択・入替では処理を一時的にバイパスし、音色やレベルが変わる場合があります。通常のつまみ調整や内蔵EQの変更は再生を止めず反映します。 |
| **VSTボタンの点灯** | 有効スロットがある時の目印です。実際の有効状態と異常の有無は、設定窓の各SLOTの説明も確認します。 |
| **追加遅延** | ブリッジ処理とプラグインが報告する追加遅延をmsで表示します。出力機器までの総遅延ではありません。 |
| **OFFの遅延** | 読み込まれたスロットをOFFにしても遅延を保持します。遅延の変化による位置ずれを抑えます。 |
| **窓を閉じる** | VST設定窓を閉じると編集窓も閉じます。選択・ON/OFF・音声処理は保持します。 |

## 8-11. 検索先と設定の保存

標準は `C:/Program Files/Common Files/VST3` などのVST3標準フォルダーです。追加先は最大16件。**一覧の行選択は削除するフォルダーの選択**であり、検索する1か所を指定する操作ではありません。追加先の「削除」は検索対象から外すだけで、VST本体を消しません。標準フォルダーは削除できません。

プラグイン追加後は**再検索**します。フォルダー変更・再検索には完全停止とLIVE LOCK OFFが必要です。選択、ON/OFF、プラグイン状態、検索先はPC側へ保存します。再生中の調整状態の取得は完全停止時と正常終了時に行うため、調整後は完全停止してから終了します。

> **異常表示がある時**
> timeoutなどで処理を継続できない場合、VSTをバイパスして表示します。必要に応じてOFF → ONで再読込します。処理が遅れた場合は全VSTがバイパスすることもあるため、音が続いていても効果が残っているとは限りません。第12章を参照してください。

# 9. Audio Device・対応音声

## 9-1. 出力先を設定する

1. MAINとOUTGOINGの■ **STOP**、PADの■ **ALL**で完全停止します。Pauseだけでは設定変更できません。LIVE LOCKをOFFにし、VSTの準備完了を待ちます。
2. 操作ボタン列の**出力先**を開き、**出力方式 → 出力デバイス → サンプルレート → バッファー → 出力チャンネル**の順に選びます。
3. **適用**を押します。成功すると設定を保存して窓を閉じ、OUTに使用中の機器を表示します。選んだだけで閉じた場合は適用しません。
4. 失敗した時は窓に理由が残ります。保存済み設定は変更せず、前の機器への復帰を試みます。別の選択肢を確認して再度適用します。

| 方式 | 特徴と確認点 |
| --- | --- |
| **ASIO** | 専用ドライバーを使用します。AMS-24は対応ASIOドライバーを導入し選択します。Windows共有ミキサーとは別経路ですが、機器のつまみやドライバー設定は作用します。 |
| **WASAPI 共有** | Windowsの共有ミキサーを通り、Windowsの音量・ミュートの影響を受けます。内蔵スピーカー、イヤホン、Bluetooth等を選べます。 |
| **WASAPI 排他** | 対象の音声出力を専有し共有ミキサーを通しません。他アプリと同時に開けない場合があります。機器側の音量機能がWindows音量に連動する機種では、Windows操作でも音量が変わります。 |

## 9-2. レート・バッファー・チャンネル

サンプルレートは「自動（対応レート）」または機器が提示する値、バッファーは「ドライバー既定」または候補値を選びます。バッファーを大きくすると処理に余裕ができますが、遅延も増えます。ASIOでは接続中の機器のコントロールパネルも開けます。

出力チャンネルは実際につないだステレオペアを指定します。選択できる値は機器によって異なります。「保存値・未確認」は、その時点で機器から対応値を取得できていない表示です。

## 9-3. 出力の固定と切断時

適用した出力先を次回起動で優先します。未設定時は起動時のWindows既定出力を使い、起動後の既定変更へは自動追従しません。保存した機器が見つからない場合、別の機器へ勝手に切り替えず無音待機します。

再生中の切断・出力異常ではPlaylistを安全Pause、全PADをSTOPします。機器が戻っても自動再生しません。OUTを確認し、Spaceで保持位置から再開するか、READYを確認してGOします。

> **対応音源**
> WAV / AIFF / MP3 / AAC・M4A / FLACなどを扱います。44.1 kHzと48 kHz等の混在音源は出力に合わせて変換します。形式やエンコーディングによって読めないファイルは、エラーを確認して事前に変換してください。

# 10. 起動・保存・終了時の動作

## 10-1. 自動保存と次回起動

永続的な編集は確定ごとに自動保存します。通常操作にSaveボタンはありません。保存エラーを表示している時は、保存できたものとみなさず原因を確認します。

| 項目 | 次回起動時 |
|---|---|
| **プレイリストと階層** | 名前、順番、所属フォルダー、曲名、備考、メモ、参照先、TRACK GAIN、EQを復元します。選択中のプレイリストも保存します。 |
| **PAD** | 45枠の割当、表示名、個別GAINを復元。選択プリセットは1です。 |
| **プレイリスト全体 / Master EQ** | プレイリストGAIN / EQは各リスト、マスターEQは全体設定として復元します。 |
| **設定画面** | 言語、キー割当、波形色、LIVE LOCK範囲、電源とシステム音の選択を復元します。 |
| **表示** | TIME／REMAINは毎回分:秒、ホイールの対象選択は解除されます。PLAYLISTS / PAD / メモの開閉、階層の開閉、波形幅、行間を復元します。 |
| **LIMITER** | 最後に保存されたON/OFFを復元します。保存値がない時はON。SAFETYも同じ状態です。 |
| **Master VST** | スロットの選択、ON/OFF、保存済みプラグイン状態、検索先を復元します。プラグイン本体が各PCに必要です。 |
| **音声出力** | 明示適用した方式、機器、レート、バッファー、チャンネルを使用します。 |
| **AUTO CUE / AUTO READY** | 両方ONから開始します。 |
| **REPEAT / LIVE LOCK** | REPEAT OFF、LIVE LOCK OFFから開始します。 |
| **MASTER GAIN / PAD BUS** | 両方0 dBから開始します。前回値は復元しません。 |
| **DYNAMICSの4数値** | THRESHOLD -3 dB / CEILING -0.5 dB / RELEASE 120 ms / MAXIMIZE 0 dB。 |
| **ALL MUTE** | 通常OFF。PAD欄の閉じた状態を復元した場合はONです。 |
| **再生状態・位置・履歴** | 再生中、Pause保持、再生位置、Undo / Redo履歴を復元しません。起動で音は鳴りません。 |

## 10-2. データの保存先とバックアップ

右下の「⚙ 設定」で設定を開き、左下の**ライセンス・保存先・復旧**から、**音源・プレイリストの保存先**と**端末設定の保存先**を開き、このPCで使っている場所を確認できます。アプリの展開先と、音源・設定の保存先は別です。

バックアップは再生・作業を終えてアプリを正常終了してから、この**2か所のフォルダー一式**と、外部参照している音源を保全します。管理データを一部だけ抜き出したり、アプリ起動中に手動編集したりしないでください。

> **別PCへの移行と、認証は別の作業です**
> 実行ファイルのフォルダーだけを別PCへコピーしても、曲と個人設定は移りません。音源の参照先、VST、ドライバー、出力先を確認し、そのPCでライセンスを認証してください。認証のために音源やプレイリストを削除しないでください。

本版は音楽データの保存形式v6を使います。試用・認証の保存情報は音楽データと別に管理します。過去の保存形式のアプリへ戻す時は、その版で保存したバックアップも戻してください。アプリのZIPは個人データのバックアップを兼ねません。

# 10. 起動・保存・終了時の動作

## 10-3. 右下の設定ボタンを使う

画面最下部の右端にある「⚙ 設定」から設定を開きます。選択を変えただけでは反映しません。**保存して適用**で保存・反映し、**キャンセル**または窓を閉じると未適用の変更を捨てます。




右下から設定を開く

設定右上の「製品情報」で、版番号・第三者技術のロゴと権利表記を確認できます。

| 項目 | 使い方 |
| --- | --- |
| **表示言語** | 日本語 / English。「保存して適用」で選んだ言語を次回起動にも保持。曲名・メモやVST独自の画面は翻訳しません。 |
| **スリープ / 画面消灯** | 起動中の自動スリープ防止と画面消灯防止を個別に指定します。初期状態は両方ONです。 |
| **システム音・通知音** | WindowsのSystem Soundsセッションだけをミュートします。独自の音を鳴らす他アプリは対象外。初期ON、解除・終了時は元の状態へ戻します。 |
| **LIVE LOCKの8項目** | リスト・曲編集、各トラック音量/EQ、波形直接シーク、マスター音量、マスターEQ、LIMITER/DYNAMICS、VST、出力設定を選びます。ロック中は範囲を変えられません。 |
| **波形の色** | OUTGOING / MAIN / READYそれぞれを9色から選びます。音や再生順には作用しません。 |
| **ショートカット** | 左で操作、右でキーを選択します。同じキーの重複や受け付けない割当は保存できず理由を表示します。未割当を選ぶとその操作のキーを外せます。 |

**初回言語とパッケージ：**設定がない時だけ、日本向けは日本語、海外向けは英語です（Windowsの表示言語に依存しません）。保存済み言語は配布物の入替後も優先します。同じ製品・データ・ライセンス・試用期間を使い、言語や日英パッケージの変更で30日／720時間の試用を再開始しません。

## 10-4. 操作にキーを割り当てる

37種類の操作が対象です。GO、Pause、行移動、PAD、Undo等の初期割当に加え、早戻し・早送り、MAIN / OUTGOING STOP、AUTO CUE / READY、REPEAT、LIVE LOCK、マスターEQ、プレイリストEQ、VST、波形幅、PADミュート、プレイリスト欄・PAD欄・メモ欄、LIMITERを割り当てられます。追加操作の初期状態は未割当です。

使用できる候補はEnter、Space、Backspace、Delete、矢印キー、テンキー0〜9、F1〜F12、Ctrl＋A〜Z、Ctrl＋Shift＋A〜Zです。キー設定を初期値へ戻す場合も、最後に「保存して適用」を押します。

> **文字入力と保護条件を優先**
> 文字入力中・日本語変換中・確認ダイアログ中・VST編集窓では、背面の再生ショートカットを発火させません。割当を変えても、LIVE LOCK・再生中編集禁止・完全停止が必要な操作の条件は変わりません。

# 10. 起動・保存・終了時の動作

## 10-5. キーボード操作と日本語IME

| キー | 操作 |
| --- | --- |
| **Enter** | READYをGOします。Library表示中はGOしません。 |
| **Space** | Playlist系のPause / Resume。通常のメイン画面では日本語入力モード中も使えます。 |
| **↑ / ↓** | 中央の行選択＋手動READY。Library表示中はLibraryの選択です。 |
| **テンキー1〜9 / 0** | 現在のプリセットのPADを発音 / 全PAD STOP。Num Lock ONで使用します。 |
| **Delete / Backspace** | 選択したプレイリスト登録行の削除確認。Library表示中は選択音源の整理確認です。 |
| **Ctrl + Z** | Undo。 |
| **Ctrl + Y / Ctrl + Shift + Z** | Redo。 |
| **Alt + F4** | アプリの終了。右上の×と同じ処理です。 |

> **文字入力中は日本語入力を優先します**
> 曲名、フォルダー名、メモ、数値などの文字入力欄にカーソルがある間、Spaceは変換や空白、Enterは入力確定に使います。背面のPauseやGOには流しません。入力を確定し、メイン画面の空白部分をクリックしてから進行操作を行ってください。

本表は初期割当です。設定画面で変更した場合はその割当を使います。GO、Space、PADなどはキーを押し続けた自動リピートを無視し、1回の物理押下につき1操作です。上下キーの連続移動は可能です。プラグイン窓など別の窓を操作している時は、その窓が入力を受け取ります。

## 10-6. Windowsシステム音と電源

設定画面でシステム音ミュートをONにすると、起動中はWindowsのシステム音をミュートし、OFFまたは正常終了で元の状態へ戻します。初期設定はONです。「出力先」の設定窓に、ミュート中・監視中・確認できない状態を表示します。Windowsのマスター音量や既定出力は変更しません。

対象はWindowsのシステム音です。各アプリ独自の通知音、ブラウザーや他の再生ソフトの音は、そのアプリ側で止めます。新しい機器の検出には時間がかかるため、接続直後からすべての通知音を防げる保証はありません。

設定画面で有効にした場合、Windowsの自動スリープと画面自動消灯を個別に抑止します。初期設定は両方ON。OFFまたは終了時に解除します。ユーザー自身によるスリープや蓋閉じ操作は避けてください。

## 10-7. 終了する

右上の×、またはAlt + F4で終了します。LIVE LOCK中、Playlist / PADに再生またはPause保持がある時、CD取込中は確認が出ます。終了してよい状態で**実行**を押します。

停止、CD取込の中断保全、PADコピー、VSTと永続データの保存を待ってから終了します。保存に失敗した場合は終了を保留して理由を表示します。単一起動のため、もう一度起動しても別の音声エンジンは増えず、既存の窓を表示します。

# 11. 運用手順

## 11-1. 本番前

1. 使う音源、プレイリスト、PAD、VSTがこのPCに揃っていることを確認します。Libraryの「ファイル未検出」や画面下のエラーを解消します。
2. OUTと機器の配線、出力チャンネル、レート、バッファーを確認します。他アプリが同じ機器を使用している場合は整理します。
3. 各曲の曲順・番号・備考、AUTO CUEの開始位置、TRACK GAINとEQを確認します。必要な音源を最後まで再生して確認します。
4. 本番の進め方に合わせAUTO READY / REPEATを確認します。手動進行ではAUTO READY ONが基本です。
5. PADのプリセット、割当、個別GAIN、PAD BUS、ALL MUTEを確認します。欄の開き直し後もミュート状態を見ます。
6. Master VST、DYNAMICS、LIMITERとMASTER GAINを確認します。LIMITERのON/OFFは前回値、MASTER GAINとDYNAMICSの数値は起動時初期値です。
7. 通常の1曲、2曲の重なり、PADを加えた音を試します。実際に使うVSTの画面を調整し、音の途切れや意図しない音量変化がないことを確認します。
8. すべての準備と保存を確認し、LIVE LOCKをONにします。READYに最初の曲があることを確認します。

## 11-2. 本番中

- **MAIN → READY → GO**の順で、曲名・番号・時間を確認します。GOはREADYが対象です。
- 一時的に止める時はSpace、終わらせる時は各段のSTOPです。Pause中にGOすると旧Pauseグループへ戻れません。
- PADは独立したSEとして扱います。PlaylistをPauseしてもPADは続きます。
- 音量は、曲ならTRACK GAIN、PAD全体ならPAD BUS、全体ならMASTER GAINの役割を意識します。ロック解除が必要な変更はタイミングを確認して行います。
- エラー時は画面下とOUTを確認します。VSTのバイパス表示がある時は、効果が外れた状態の音量にも注意します。

## 11-3. 本番後

1. PlaylistをSTOPし、PADは■ ALLで止めます。編集する場合はLIVE LOCKを解除します。
2. 必要なGAIN / EQ調整、備考・メモを確定します。VSTを調整した場合は完全停止して状態保存を待ちます。
3. Libraryで残す音源と使用先を確認し、不要な管理コピーだけ整理します。
4. 通常の終了操作で保存を完了します。重要な公演データは、外部原曲を含めて終了後にバックアップします。

# 12. トラブルシューティング




図10　音が出ない時の確認順序

## 12-1. GOしても音が出ない

設定左下の「ライセンス・保存先・復旧」から、利用状態も確認します。試用終了や認証の対処は第14章を参照してください。

| 確認 | 対処 |
|---|---|
| **READYがない** | 目的の行を選び、READYの番号・曲名を確認します。 |
| **音源を準備中** | 解析・読込の終了を待ちます。再生できない理由が出ている場合は参照先と形式を確認します。 |
| **Playlist系が2曲残る** | MAIN / OUTGOINGの不要な曲をSTOPします。Pause保持も再生枠を使います。 |
| **PADだけ鳴らない** | 割当、プリセット、ALL MUTE、PAD BUS、個別GAINを確認します。編集表示のクリックは発音操作ではありません。 |
| **メーターは動く** | OUT、実際の出力チャンネル、Windows共有音量、機器の音量、ケーブル、PA入力を確認します。 |
| **メーターが動かない** | Pause、MASTER GAIN、VSTのミュート・バイパス、曲のGAIN / EQ、音源の不在を確認します。 |

## 12-2. 自動で進まない・意図せず次が鳴る

AUTO READY ONは次のGOを待ちます。連続再生にはOFFを使います。手動で選んだREADYが自動候補より優先されるため、REPEATの設定とREADYを合わせて確認します。

> **安全Pauseからの復帰**
>
> 機器の切断で止まった場合、接続が戻っただけでは再開しません。OUTが使用可能になっていることを確認して、SpaceまたはGOを操作してください。

# 12. トラブルシューティング

## 12-3. 症状別の確認

| 症状 | 確認と対処 |
|---|---|
| **ホイールが効かない／別の所が動く** | 対象をクリックしてオレンジ表示を確認。音量または表の1か所だけが対象です。文字入力・LIVE LOCKを確認し、通常スクロールへ戻す時は別の操作箇所をクリックします。 |
| **小数表示・言語が戻る** | 時間表示は毎回分:秒へ戻る仕様です。言語は「⚙ 設定」で「保存して適用」。保存済み言語が日英パッケージの初期値より優先します。 |
| **Spaceで戻らない** | Pause中にGO、個別STOPをしていないか確認します。旧PauseグループやSTOPした段はResume対象ではありません。 |
| **日本語入力中にSpaceが効かない** | 文字入力欄・確認ダイアログ・VST編集窓が入力を受けていないか確認します。入力を確定し、メイン画面へ戻ります。 |
| **編集や出力先ボタンが使えない** | LIVE LOCKを確認。出力先・VSTフォルダー変更は完全停止が必要です。Pause保持は各段STOP、PADは■ ALLで解除します。 |
| **出力設定が変わらない** | 「適用」のエラーを読みます。機器未接続、他アプリの占有、非対応レート・チャンネル、保存先への書込不可を確認します。 |
| **WASAPI排他でもWindows音量が効く** | 機器の音量機能がWindows操作に連動している場合があります。排他が必ず全音量操作から独立するわけではありません。 |
| **音が途切れ、戻らない** | OUTとエラーを確認。機器を使用可能に戻して再開します。再発する場合は完全停止後にバッファーを増やし、VST負荷、ドライバー、USB接続、他アプリとの競合を順に確認します。 |
| **VSTがtimeout・バイパス** | 各SLOTと画面下の理由を確認し、必要に応じOFF → ONで再読込します。重いVSTを外して比較し、出力バッファーやプラグイン側の品質・遅延設定を確認します。 |
| **VSTが一覧にない** | VST3 / 64-bit / ステレオエフェクトか、フォルダー・認証・導入先を確認して再検索します。不在や同じIDの重複は選択を制限する場合があります。 |
| **VST調整が音に反映しない** | 正しいSLOTの編集窓か、ONか、バイパスエラーがないかを確認します。SLOT 1と2に同じプラグインを挿した場合も別々の設定です。 |
| **EQのスペクトラムが動かない** | 曲EQはその曲、リストEQはMAIN / OUTGOING、マスターEQはPADを含む合成音が対象です。対象に音があるか確認します。READYの準備だけでは表示しません。 |
| **音量・音質が予想と違う** | 1曲ならTRACK GAIN / EQ、リスト全体ならプレイリストGAIN / EQ、PADなら個別GAIN / PAD BUS、全体ならマスターEQ / VST / DYNAMICS / LIMITERを確認します。重なっている音も確認します。 |
| **Ozone等の入力が大きい** | MASTER GAINはVSTの後です。各曲・プレイリスト・マスターのEQ、TRACK / プレイリストGAIN、PAD、2曲の加算を確認します。圧縮音源の復号ピークが0 dBFSを超える場合もあります。 |

## 12-4. 保存エラー・復旧・システム音

保存失敗時は空き容量、保存先の存在と書込権限を確認します。保存データ破損時は編集・自動保存を保留し、直前の正常バックアップが読めれば表示します。画面下に**復旧**が出た場合は内容を確認して実行します。破損データを保全したうえで復旧しますが、外部の元音源や削除済み音源を作り直す機能ではありません。

強制終了後にWindowsシステム音が戻らない場合は、TrackGO!を再起動して正常終了し、状態を確認します。各アプリ独自の通知音は、そのアプリ側の設定を確認します。

# 13. クイックリファレンス

| 操作 | 意味 | 操作 | 意味 |
|---|---|---|---|
| **TIME / REMAINクリック** | 全3段の秒／百分の一秒 | オレンジの音量 | ホイール1段0.5 dB |
| **表のオレンジ枠** | ホイールで前後1行選曲 | 通常スクロールへ戻る | 別の操作箇所をクリック |
| **MAIN** | 現在の主再生 | READY | 次にGOする対象 |
| **OUTGOING** | 先に開始した曲 | GO! / Enter | READYを開始 |
| **Space / ▶ / II** | Playlist Pause / Resume | 各段の■ STOP | その段だけ停止 |
| **◀◀ / ▶▶** | MAIN ±5秒 | 波形ドラッグ | MAINのSeek |
| **AUTO CUE** | 開始時の無音を考慮 | AUTO READY ON | 次はGO待ち |
| **AUTO READY OFF** | 自然終了後に次を開始 | REPEAT | OFF / ONE / ALL |
| **LIVE LOCK** | 構成・音作りを固定 | 波形幅 / 行間 | 表示密度を調整 |
| **左の＋** | リスト / フォルダー追加 | 移動先 → 最上位 | 階層の外へ移動 |
| **＋ 音源** | 外部音源を登録 | 音源を再リンク… | 参照先を指定し直す |
| **Ctrl + Z** | Undo | Ctrl + Y | Redo |
| **TRACK GAIN** | 登録行の音量 | 各EQ | 曲 / リスト / Masterの音質 |
| **EQスペクトラム** | 開いているEQの処理直後 | MASTERメーター | 最終出力L/R |
| **PAD 1〜9** | 現在プリセットのSE | ■ ALL / テンキー0 | 全PAD停止 |
| **PAD個別GAIN** | その割当だけ調整 | PAD BUS | PAD全体を調整 |
| **ALL MUTE** | 進めたままPADを無音 | MASTER GAIN | 合流後の全体音量 |
| **VST** | 全体に最大2スロット | LIMITER ON | 内蔵LIMITER＋SAFETY |
| **LIMITER OFF** | 両方バイパス | DYNAMICS | 内蔵リミッター詳細 |
| **出力先** | 方式・機器等を適用保存 | CDを取り込む… | 新しいリストへ保存 |
| **⚙ 設定** | 言語 / キー / 色 / 保護範囲 | COPY / PASTE | 全内部EQ間で8バンド転送 |
| **Library** | 保存種別・使用先を確認 | ごみ箱へ… | 未使用の管理コピー整理 |

## 起動したら毎回確認

- OUTと使用機器。保存した機器がなければ別機器へ自動切替しません。
- AUTO CUE / AUTO READYはON、REPEAT / LIVE LOCKはOFF。
- TIME／REMAINは分:秒、ホイール対象は解除。MASTER GAINとPAD BUSは0 dB、プリセットは1。LIMITERは保存値を復元。
- PAD欄が閉じて始まった場合はALL MUTE ON。開き直しても自動解除しません。
- READYの番号・曲名を確認してGO。起動や機器再接続だけでは発音しません。

> **3つの役割**
> PLAYLIST = 本編の進行　/　PAD = 単発SE　/　MASTER = 最終調整
> 音が出ない時：OUT → 最終L/Rメーター → 出力機器側、またはMaster・Playlist・PAD・音源を確認。

# 14. 試用とライセンス

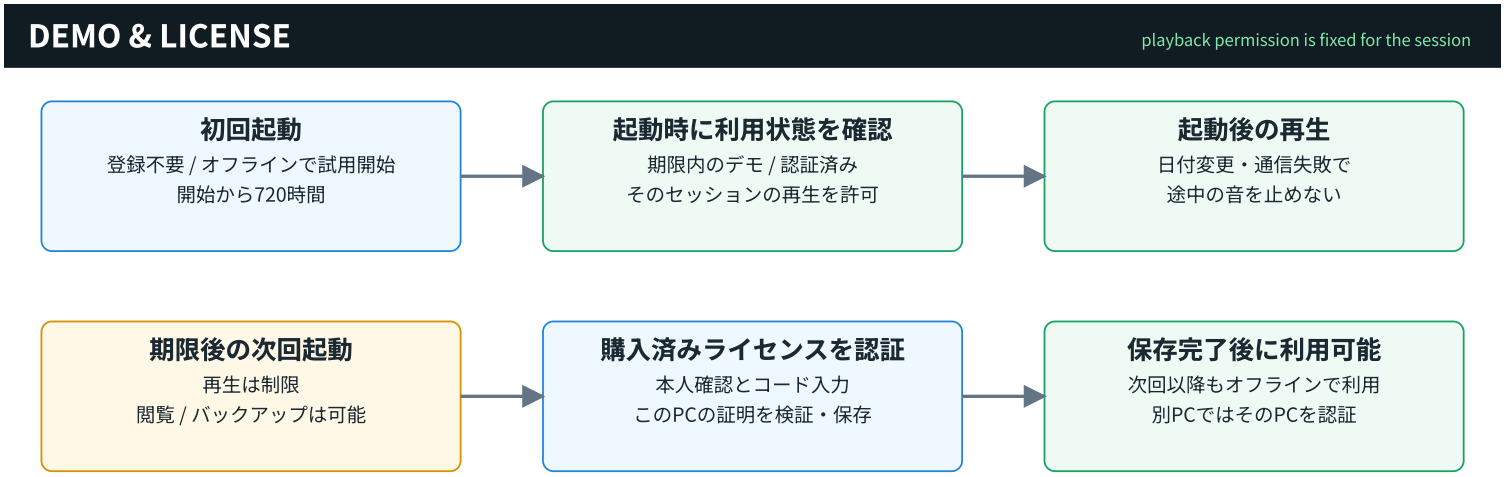



図11　試用・起動時確認・PC認証の関係

## 14-1. 30日間デモ

初回起動から**30日間（720時間）**、登録なしで試用できます。初回もオフラインで起動できます。試用中はライセンスボタンの横に**DEMO：残り○日**を表示します。ライセンス画面を開くと、利用状態と、このPCの時刻で表した終了日時を確認できます。

終了日時より前に起動したセッションは、そのまま期限後も再生できます。期限後に起動し直すと、GO、Pauseからの再開、PAD発音などの再生操作が制限されます。保存データの閲覧とバックアップ、購入済みライセンスの認証はできます。試用終了によってプレイリストや音源を削除しません。

残りが24時間未満なら**DEMO：残り1日未満**、期間が終わると**DEMO：期間終了**と表示します。購入後の認証が有効になると、メイン画面のライセンスボタンと残日数は表示されなくなります。利用状態・保存先・復旧は、右下の「⚙ 設定」で設定を開き、左下の**ライセンス・保存先・復旧**から確認します。「保存して適用」を押さずに開けます。

### ライセンスを購入する

ライセンス画面の**購入ページを開く**で、ブラウザーに公式の購入案内を表示します。ボタンを押しただけで注文や支払いは発生しません。すでに購入した方は再購入せず、次の14-2の認証へ進んでください。

## 14-2. 購入済みライセンスをこのPCで認証する

1. インターネットに接続し、ライセンス画面の**購入済みライセンスを認証・再取得**を押します。認証済み等の状態では**認証情報を再取得（復旧用）**と表示されます。
2. 確認コードが表示されたら**ブラウザーで認証を続ける**を押します。隣の**コードをコピー**を押すと「コピーしました」と表示されます。購入時のメールで本人確認し、コードを貼り付けるか入力してください。
3. 手続きは10分間有効です。アプリの認証画面を開いたまま待ち、**このPCで保存を確認しました**という表示を確認します。ブラウザーの完了表示だけでは、アプリへの保存完了を意味しません。
4. 認証済みになったら、ブラウザーを閉じて使えます。メインのボタンが消えても、開いている画面で保存完了を確認できます。再起動後も認証済みなら再認証は不要です。有効な保存情報があればオフラインでも利用できます。

> **保存完了まで、このPCのアプリを開いておきます**
> 本人確認は購入時と同じメールアドレスで行います。ブラウザーだけで手続きを終えず、TrackGO!の保存完了を確認してください。確認メールのリンクや認証コードを、問い合わせフォームへ送る必要はありません。

# 14. 試用とライセンス

## 14-3. 利用できるPCと再認証

1ライセンスで、**ご本人が使う複数の対応PCを同時に利用できます**。他の方とのライセンス共有はできません。別のPCでは、そのPCで認証してください。保存フォルダーのコピーだけで、別PCの認証が済むわけではありません。

認証済みの情報が読めなくなった時、Windowsの再インストール等でこのPCの鍵が失われた時は、**認証情報を再取得（復旧用）**を使います。認証済みの通常利用では押す必要はありません。同じ購入の再認証のために買い直す必要はありません。音源やプレイリストを消して認証をやり直さないでください。

コードのコピーは有効なコードを表示している認証待機中だけ使えます。取消・時間切れ・完了後は無効になります。ブラウザーを開けない場合は、Windowsの既定のブラウザーを確認してもう一度押してください。

## 14-4. 音を止めないための動作

自動の利用状態確認は、起動時だけを対象とします。再生中にオフラインからオンラインへ戻っても再確認しません。曲の切替、日付変更、通信の遅延・失敗・未確認の応答だけを理由として、そのセッションの再生許可を取り消しません。

端末内の試用記録、認証情報、保存済みの利用状態で起動時の再生許可を決めます。有効な認証情報があるPCは、通信できないことだけを理由に使えなくなりません。正しい終了・復旧情報を保存した場合の反映は、次回起動からです（14-7、14-8）。

## 14-5. 認証・試用の問題を解決する

| 表示・症状 | 対処 |
| --- | --- |
| **デモ期間終了** | 購入済みの場合は認証します。終了後もデータを閲覧してバックアップできます。 |
| **手続きの時間が過ぎた** | 認証・再取得からやり直します。画面を閉じる・取り消すと進行中の認証は中止します。 |
| **認証を確認できない** | 通信とPCの日時を確認して再取得します。既に有効だった利用状態は、認証の失敗だけでは変更しません。 |
| **証明を保存できない** | 保存先の空き容量と書込み権限を確認して、再取得します。保存を確認できるまで認証済みとは表示しません。 |
| **PCの日時を確認** | 日時が大きく戻っていないか確認し、正しい日時にして起動し直します。期限を延ばすための日時変更はしないでください。 |
| **試用記録を読み書きできない** | 空き容量・保存先を確認します。破損した記録を削除して新しい試用に戻す操作はしません。データを保全し、サポートに相談してください。 |
| **このPCの認証情報を確認できない** | 購入済みの場合は再認証します。購入者のメールでやり直し、アプリ側の保存完了まで確認してください。 |

## 14-6. バックアップする

認証画面にある**音源・プレイリストの保存先**と**端末設定の保存先**で場所を確認できます。再生・保存を終えてアプリを正常終了してから、この2か所と外部参照している音源をコピーしてください。認証の保護情報は端末やWindowsユーザーに結び付いているため、バックアップを別PCへ戻した場合は、そのPCで再認証します。

# 14. 試用とライセンス




図12　利用状態の確認と次回起動への反映

## 14-7. 返金後の利用終了と復旧

全額返金と、その購入分の利用終了が確定した場合は、確かな署名付きの終了情報を受け取り、PCへ保存した後の**次回起動から**再生が制限されます。確認した起動中の音を止めません。音源・プレイリスト・PAD・EQ等のデータは残り、閲覧・バックアップ・復旧の操作を続けられます。

余分な二重購入分だけの返金で、残る正しい購入の利用権を失う扱いにはしません。一部返金、相談や調査中、通信不能、署名を確認できない応答だけでは、保存済みの有効な認証を停止しません。接続先や通信応答の期限を、購入済みライセンスの利用期限として扱いません。

## 画面に案内が出たら

| 表示・状況 | 行うこと |
| --- | --- |
| **利用終了を確認・保存した** | 今回の起動中は再生を継続できます。正常終了した後、次の起動から再生が制限されます。終了に心当たりがなければサポートへ確認してください。 |
| **この購入の利用終了が確認された** | 保存データを消してやり直さないでください。誤った終了の訂正や、残る有効購入を確認した後に復旧します。再購入は不要です。 |
| **利用状態が更新された** | 再生・保存を終えてから、アプリをいったん終了して開き直します。正しい復旧情報を保存した場合、次回起動で利用を再開できます。 |
| **利用状態の更新を保存できない** | 空き容量・保存先の書込み権限を確認してください。保存済み認証と現在の再生許可、音楽データは保持します。 |

利用終了に心当たりがない場合は、**再購入や保存データの削除をせず**、お問い合わせください。古い同じ認証情報を取り直すだけでは、利用終了の記録は消えません。訂正完了後は、元のPCに認証情報が残っているかどうかに合わせて、次ページの手順で復旧します。

自動照会は起動時に最大1回です。起動後のオンライン復帰、タイマー、曲操作から繰り返し照会しません。完全オフラインのPCは、そのPCに保存済みの認証と確かな利用状態で動作します。定期的なオンライン接続や、購入済み版の利用期限を追加する機能ではありません。

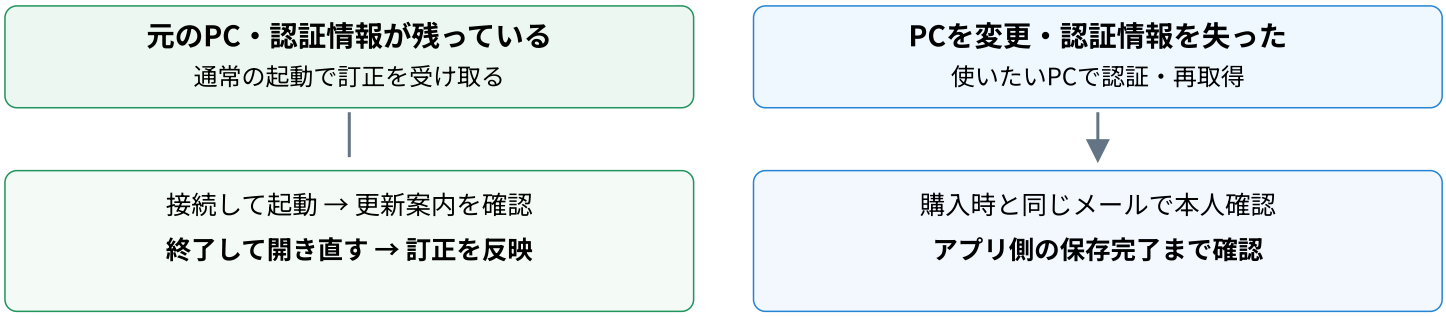
> **今の再生と、保存データを守ります**
> 利用状態を確認した起動中の音は止めません。終了や訂正の反映に必要な開き直しは、再生や作業を終えてから行ってください。

# 14. 試用とライセンス

## 14-8. 訂正後の復旧とお問い合わせ

販売側から訂正完了の案内を受けた後、使いたいPCの状態に合わせて進めます。

**RECOVERY / 訂正後の進め方**




音源・プレイリストは削除しない。再購入は不要です。

図13　訂正後の復旧と、PC変更時の再認証

### A. 元のPCに認証情報が残っている場合

1. インターネットに接続してから、TrackGO!を起動します。
2. 利用状態の更新案内を確認します。
3. 再生・作業を終えてアプリを終了し、もう一度開き直します。訂正された状態が反映されます。

更新案内が出ない場合は、接続を確認してからアプリを終了し、開き直してください。起動したままネットへつなぎ直すだけでは、自動確認を行いません。更新や保存に失敗する案内が続く場合は、データを消さずにご相談ください。

### B. PCを変更した・認証情報を失った場合

使いたいPCの設定で**ライセンス・保存先・復旧**を開き、認証・再取得へ進み、購入時と同じメールアドレスで本人確認します。14-2の手順でアプリ側の保存完了まで確認してください。利用終了の表示がある場合は、先に訂正完了を確認します。音源・プレイリストの移行は、10-2と14-6のバックアップ手順で別に行います。

## お問い合わせで伝えること

販売サイトの**お問い合わせフォーム**から、症状、画面の案内、起きた操作をお知らせください。アプリとWindowsの版、購入の注文番号は分かる範囲で構いません。

> **確認メールのリンクや認証コードは送らないでください**
> パスワード、カード番号、銀行情報、本人確認書類も不要です。最初のお返事は原則3営業日以内を目安としています。電話での即時対応・本番中の緊急対応は対象外です。