

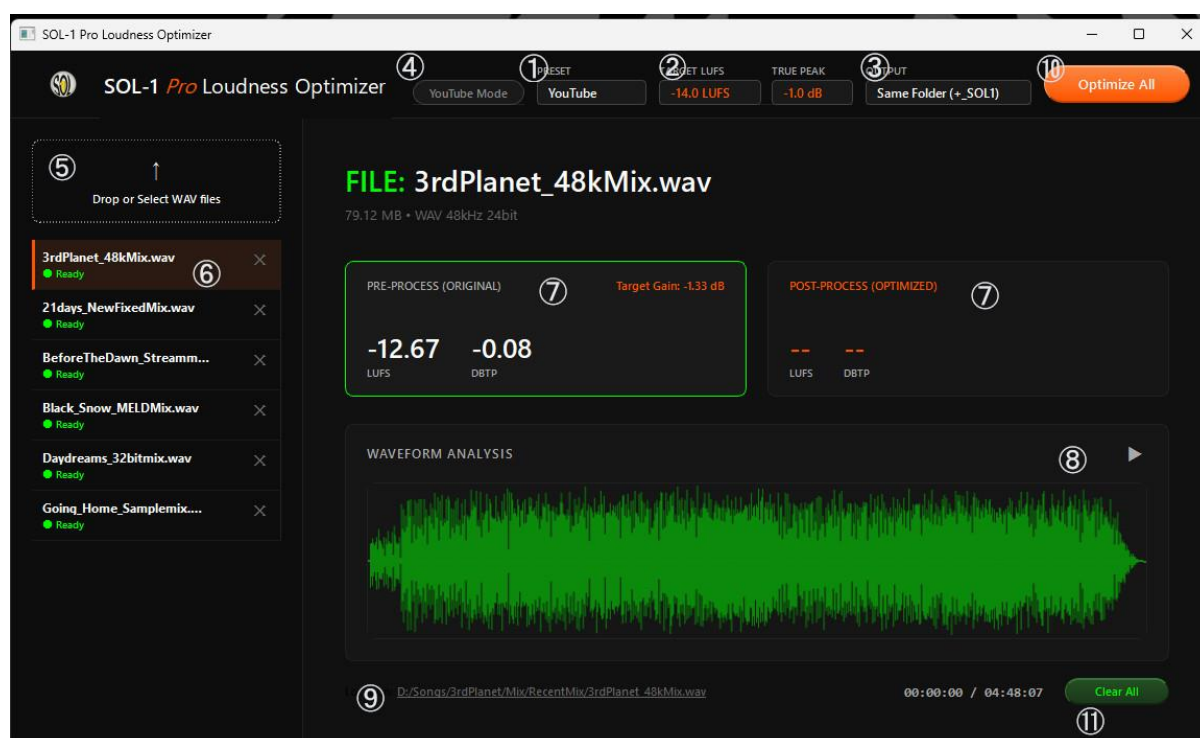
SOL-1 Pro Loudness Optimizer ユーザーマニュアル

【はじめに】

SOL-1 Pro は、オーディオのダイナミクスを一切破壊しない「Static Gain（固定ゲイン）方式」を採用しています。従来の放送局向けアルゴリズムなどで発生しがちな「ポンピング（不自然な音量の揺れ）」を完全排除し、オリジナルのミックスバランスを完璧に保持したまま、ストリーミング配信に最適な音量へと最適化します。

さらに Pro 版最大の強みとして、「複数ファイルの一括バッチ処理」「波形表示とシーク再生」「オリジナルと最適化後のシームレスな A/B 比較」を実装。DAW や別のプレイヤーを開くことなく、マスタリングの最終チェックから書き出しまで、すべての作業がこのアプリ単体で完結します。

【1. インターフェースと各機能の解説】



① PRESET（プリセット選択）

配信先のプラットフォームに合わせた最適な「TARGET LUFs」と「TRUE PEAK」をワンクリックで設定します。起動時のデフォルトプリセットは「YouTube」に設定されています。

② TARGET LUFS & TRUE PEAK（手動ターゲット設定）

ターゲット音量と、クリップを防ぐ True Peak（トゥルーピーク）の限界値を手動で微調整できます。

- **重要**：本ソフトウェアは音質の破綻を防ぐため、「**TRUE PEAK (-1.0dBTP)**」の制限を最優先します。突発的なピーク成分が大きい楽曲の場合、結果の LUFS がターゲットよりわずかに低くなる場合がありますが、これは YouTube 等で行われる実際のノーマライズと全く同じ安全な仕様です。

③ OUTPUT（出力先フォルダ設定）

最適化されたファイルの保存先を指定します。

- **Same Folder (+_SOL1)**：元の WAV ファイルと同じ階層に保存されます。
- **Select Custom Folder...**：任意の保存先フォルダを自由に指定できます。
- ※どちらを選んだ場合でも、ファイル名は自動的に「元のファイル名_SOL1.wav」となります。

④ YouTube Mode（YouTube モード / No Boost）

オンにすると、「ターゲット音量より小さな音源」に対して音量を上げる（ブースト）処理を行いません。YouTube の標準仕様を完全にシミュレートしたい場合に使用します。

- ※「Clear All」ボタンを押して画面をリセットすると、誤動作を防ぐため自動的にオフに戻ります。

⑤ Drop Zone（ファイルの読み込み）

最適化したい WAV ファイルをドラッグ&ドロップ、または枠内をクリックしてファイルを選択します。複数ファイルの同時読み込み（バッチ処理）に対応しており、他のファイルが解析中であっても随時リストに新しいファイルを追加することが可能です。（※「最適化処理」の実行中はファイルの追加はできません）

⑥ ファイルリストと「X」ボタン

読み込まれたファイルがリスト化され、現在の状態（Waiting, Analyzing, Ready, Optimizing, Optimized）がリアルタイムで表示されます。

- **表示の切り替え**：後述の「⑦ A/B 比較タブ」をクリックすることで、リストの表示をオリ

ジナルファイル名と処理後ファイル名（_SOL1.wav）に切り替えることができます。

- 「X」 ボタン： クリックすると、そのファイルだけをリストから除外できます。

⑦ A/B 比較タブ（PRE-PROCESS / POST-PROCESS）

選択中ファイルの「処理前（オリジナル）」と「処理後（最適化済み）」の LUFs・True Peak 値を比較表示します。

- シームレスな切り替え： これらのカードはタブとして機能します。クリックしてアクティブにする（枠線が光る）ことで、「⑥ ファイルリスト」の表示状態と、下部の「波形」「再生される音声」がすべて瞬時に切り替わります。これにより、再生位置を完全に同期した状態での、処理前後の音のシームレスな聴き比べ（A/B 比較）が可能です。

⑧ WAVEFORM ANALYSIS（波形ディスプレイ&シーク再生）

独自の解析エンジンにより、音声波形を美しくビジュアライズします。

- ▶（再生ボタン）： アクティブな状態の音声を高音質でプレビュー再生します。
- 波形シーク機能： 再生中・停止中にかかわらず、波形上の任意の場所をクリックすると、その位置へ瞬時に再生をジャンプ（シーク）させることができます。曲のサビやエンディングなどのピンポイントな確認に絶大な威力を発揮します。

⑨ Location（保存先ロケーションリンク）

現在選択しているファイルの保存先パスが表示されます。このリンクをクリックすると、お使いの PC のエクスプローラー（または Finder）が起動し、そのファイルが保存されているフォルダがファイルを選択した状態で開きます。

⑩ Optimize All（一括最適化ボタン）

リスト内の待機中ファイルすべてに、最適化処理を連続して一括適用します。誤動作を防ぐため、未処理のオリジナルファイルがリストにセットされている（待機中の）間のみ動作します。

⑪ Clear All（クリアボタン）

リストと解析データをすべてリセットし、初期状態に戻します。（※実際のファイルは削除されません）

【2. ワークフロー（操作手順）】

SOL-1 Pro での作業は、以下の4つのステップでシームレスに完結します。

Step 1 : プリセット・アウトプット設定

まずは画面右上の「PRESET」から配信先を選択し、必要に応じて LUFS や True Peak の微調整を行います。次に「OUTPUT」から、最適化後のファイルをどこに保存するかを設定します。

Step 2 : 解析（ファイルの読み込み）

画面左側のドロップゾーンに WAV ファイル（複数可）をドラッグ&ドロップ、またはクリックして選択します。ファイルは瞬時に読み込まれ、自動的にオリジナルの LUFS/True Peak 値の解析がスタートします。（※解析中もノンストップでファイルを追加可能です）

Step 3 : 最適化（Optimize All）

すべてのファイルの解析が完了し、Target Gain（必要な調整量）に問題がなければ、右上の「Optimize All」ボタンをクリックします。リスト内の未処理ファイルに対して、一括でマスターリング品質の最適化処理が実行されます。

- ※最適化処理が実行されている間は、新しいファイルの追加はできません。

Step 4 : 再生比較と確認

処理が完了したら、右側のパネルで「PRE-PROCESS（オリジナル）」と「POST-PROCESS（最適化後）」のタブをクリックして切り替えながら、下部の再生ボタン（▶）で A/B 比較を行います（再生中にタブを切り替えても、同じ位置から音が引き継がれます）。波形をクリックして任意の場所をシーク再生することも可能です。問題がなければ、画面下部の「Location」リンクをクリックして保存先フォルダを開き、完成したファイルを取り出します。

【プリセットの基準値一覧表】

プラットフォーム	TARGET LUFS	TRUE PEAK
YouTube	-14.0 LUFS	-1.0 dBTP
Spotify	-14.0 LUFS	-1.0 dBTP
Apple Music	-16.0 LUFS	-1.0 dBTP

【動作環境（システム要件）】

- 対応 OS : Windows 10 / Windows 11
- 対応フォーマット : WAV ファイルのみ (.wav)
- ディスプレイ解像度 : 1600 x 900 以上を推奨

【よくある質問（FAQ）】

Q. 元の WAV ファイルが上書きされたり、変更されたりすることはありますか？

A. いいえ、元のファイルには一切手を加えません。最適化されたファイルは、同じフォルダに保存する場合も、指定した別のフォルダに保存する場合も、常に「元のファイル名_SOL1.wav」という新しいファイル名で書き出されます。オリジナルデータが上書きされることはなく、完全に保護されますのでご安心ください。

Q. リストの「X」ボタンや「Clear All」を押すと、パソコン上のファイルも消えてしまいますか？

A. いいえ、消えません。アプリの表示からクリアされるだけであり、あなたのパソコン内に保存された元ファイルや最適化済みのファイルが削除されることは絶対にありません。

Q. 処理後の LUFs が、ターゲットの -14.0 LUFs に届かない（少し低くなる）楽曲があるのはなぜですか？

A. SOL-1 は、音の割れ（クリッピング）を完全に防ぐため、TRUE PEAK（初期値 -1.0dBTP）の制限を絶対に超えないよう最優先で処理を行います。元音源のマクロダイナミクス（特にドラムなどの突発的なピーク成分）が大きい楽曲の場合、ピークが -1.0dBTP に到達した時点で全体の音量アップをストップするため、LUFs がターゲットに満たない場合があります。これは仕様であり、ストリーミング配信において最も音楽的で安全な状態であることを意味します。

© 2026 SOL Studio <http://solstudio.online/>