OTO×NOMA DAWを使った 制作フローについて 徹底解說!!



DAWで出来ること

② DAWで出来る作編曲作業

③ MIDIとオーディオの違い

④ DAW制作の詳しい流れ

⑤ DAW制作で気をつけるポイント

© OTO × NOMA © TEMPEST STUDIO

DAWで出来ること



DAWでできることは主に3つ

①作編曲

(2) ミキシング

③マスタリング

OTO×NOMA

作編曲

MIDIやオーディオの 録音・編集機能を使って 作編曲作業を行うことができる。

オーディオI/Fやマイクを使うことで録音でき 複数の音色やトラックを同時に取り扱えて 細かいエディットも行うことができ その場で再生して確認できるうえ 書き出して他の人と共有することもできる。

ミキシング

プラグインエフェクトなどを使用して 複数のトラックを2MIXにまとめ上げる ミキシング作業を行うことができる。

打ち込んだり、RECしただけの音声を さらにブラッシュアップすることができ 明瞭で、迫力のあるトラックに仕上げることができる。

OTO×NOMA

マスタリング

CDやストリーミングなど 最終的なリリース形式に合わ、音量や音質を整える マスタリング作業を行うことができる。

専門のエンジニアが行う場合は 専用ソフトや機材によって行われるが 個人規模であれば、十分な機能が揃っている。

OTO×NOMA

ちなみに

「ミキシング」や「マスタリング」は 「作編曲」で作ったものを まとめたり、整えたりする作業。

なので DAWを使った作業でまずマスターするべきは

「作編曲」に関わる機能から!

OTO×NOMA

だから!

DAWを使った制作の基礎なので「作編曲」の部分を深堀りします!

OTO×NOMA

② DAWで出来る作編曲作業

OTO×NOMA

DAWで出来る作編曲に関わる作業

① レコーディング

② プログラミング

③ 楽譜制作

© OTO × NOMA © TEMPEST STUDIO

レコーディングとは

いわゆる「録音」や「リアルタイム入力」のこと!

声や楽器演奏を、波形データとして 記録することはもちろん MIDIデータについても、リアルタイムで入力でき 生演奏のニュアンスやタイム感など そのままMIDIデータとして、記録することができる。

OTO×NOMA

プログラミングとは

いわゆる「打ち込み」のこと!

MIDIデータと音源を使用して プログラミング、エディットすることで クオリティ高いトラックを作ることも可能!

©OTO × NOMA ©TEMPEST STUDIO

楽譜制作とは

昨今主流のDAWには MIDIデータを元に楽譜を作る機能があります。

譜面制作専用のソフトに比べると できることは限られますが 個人やりとりする分には十分なクオリティの 譜面をつくれるDAWもあります。

©OTO × NOMA ©TEMPEST STUDIO



① 編集画面



OTO×NOMA

編集画面

DAWにある様々な情報を見渡すことができ いろいろな項目を編集することができる。

DAWを扱う上で1番見るであろう画面

ここを中心に、用途に応じて様々な専用画面へ移り必要な編集、処理が終わったら戻ってくる画面

OTO×NOMA



_									
分:秒 ■▼ 小弊 拍		0:57 0:58 0:59 1:00 1:01 1 61 63 65	1:02 1:03 1:04 1:05 1:06 67 69 7	1:07 1:08 1:09 1:10 1:11 1 73 75	1:12 1:13 1:14 1:15 1:16 77 79 81	1:17 1:18 1:19 1:20 83 85	21 1:22 1:23 1:24 1:25 1 87 89 91	1:26 1:27 1:28 1:29 93 95	1:30 1:31 1:32 1:33 97 99
▶ テンポ 始子 ▶ キー		* * Te major							D major
		• • • • • •			O C1				▼A2
Melo_Score	◎ インサートA-E インサートF-J I/O リアルタイム スカル2 Mate QUA	70/7-/							
Melo_Main									
Melo_Sub_High				-					
Melo_Sub_Mid			 						
Melo_Sub_Low	13.1 P P DUR		_= _=						
Bass	₩ 4.3 P P DUR 2.0% BiB1 QUA		_						
Bass_Bus	M Vol 0.0 DUR								
WBass_DI									
WBass.Body	ARCRY F D								
WBass_Amb				= = = =					
WBass_Bus									
SM vol read									
Pf LH Off			<u></u>		= = 2 20 22		<u>··</u> ┘≞ <u>··≠</u> r=≡≡≡		
PlanoMoc			<u></u>			<u> </u>	<u></u>		IM E-31
PIRHE									Pf 1H F-31
Diano Pur		▋▋▞▓▁▁▆▁▖▖▖			▝▋▖᠄▘ <u>▋</u> ▁▔▆▖ <u>▃▖▖</u> ▁▁				
SM vol read									
Contakt [64bit]1	K QUA				▝▋≟᠄℠▔▁▁▖▆▖▄▖▖▖▖▖				
ISM wave read	Instri2 MatB +1.2 P P								
SM cips p red			= ī ː ː		` <u> </u>	======	=·	* * * * *	
		0 660 7 1 7			-				
Glock	F A F A F A F A F A F A F A F A F A F A		<u>-</u>			<u>-</u> _			
Inst 7	J,t/12 MitB € QUA	3							
Inst 8	λτήτε MSBI® QUA 0.0 P P DUR								
Inst 9	0.0 P P DUR								
Inst 10	スカロン Mats アウトブットウイ スカロン Mats - アウトブットウイ	3							

© OTO × NOMA © TEMPEST STUDIO

ピアノロール画面

MIDIデータを編集画面よりもより細かく編集することができる。

ノートやベロシティなどはもちろん コントロールチェンジなどの 細かいデータを調節することが主な画面

DAWによっては「ドラムエディタ」という リズム入力に特化した画面もある。

©OTO × NOMA ©TEMPEST STUDIO





OTO×NOMA

スコアエディタ画面

楽譜の表示・編集を行うことができます。

スコアエディタでできることは DAWによって差が大きい。

Logicの祖先となるソフトウェアは 「ノーテーター」という譜面制作ソフトだったため 他のDAWよりも、いろいろな譜面編集ができる。

©OTO × NOMA ©TEMPEST STUDIO

スコアエディタ画面



OTO×NOMA

ミキサー画面

各トラックの音量やパンニングの調整など 音量バランス、音質・音像調整などできる。

各トラックの入出力をまとめたりなど ルーティングについても行うことできる。

空間系エフェクトなどのセンドリターンなども このミキサー画面で設定を行う。

©OTO × NOMA ©TEMPEST STUDIO

492545395 All " MsyMIDin11" Vel 96	42355AC5 AI M MSVMIDI21 Vol 96	O255405 All " M MsvMIDI31" vol 96	123544524 All M MsvMIDI41 M vol 96	42855605 AV M MODOBA11 Wol 90		1223-03224 AI M AmpiBsU111 vol 96	All AmpiBsU21	All M AmplBsU31 vol 95		O2HsLOH All V Falcon 1-1 V vol 16	12354525 All M Falcon 2-1 M vol 96		AU M Falcon 2-1		AU M KenkMiDJJ1		AI VIPro 1-1 Vol 96	O255105 All T	1925-5405 Al Marine Falcon 3-1 Marine Vol 96		All VI	AL MARKS		1925+1825 All M WPro 2-1 Vol 96		O255505 All VIPro 2-1 Vol 96	1928-6404 All M VIPro 3-1 M Vol 96	ORISADI All WI VIPro 4-1 V Vol 96		47856805 AI VIPro 5-1 Vol 96	O2HsLOH All "" VIPro 6-1 " Vol 10
インサートA-E Massive	インサートA-E Massive	インサートA+E Massive	インサートA-E Massive	インサートA-E MODOBAS		AmplBasu RCompress FG-RTA	AmpiBasu RComprose F6-RTA	Amplessu Amplessu Reamplessu F6-RTA	インサートA-E * REQ 4	インサートA-E Falcon	Falcon REQ 4		インサートA+E Falcon	RCmprsr REQ 6 F6-RTA	インサートA-E KomptKnin	インサートA・E	VI Pro REQ 4 Remprsr	インサートA・E BBCSym0	インサートA-E Falcon	インサートA-E	インサートム・ビ	インサートA+E	インサートA+E	インサートA+E * VI Pro * REQ 4	インサートA-E RCmprsr REQ 4	インサートA+E VI Pro	インサートA-E VI Pro	インサートA+E VI Pro		インサートA-E VI Pro	インサートA-E VI Pro
インサードF-J D-Verb						Costing Vitamin Vitamin Vitamin Lf Amitor	Ozsking Vitamin Vitamin · >サートF-J L1 kmster	* Oziling * Vitamin * >サートF-J * L1 limitor	* RCmprsr インサートF-J					PoTEOPIA L1 limiter			・ H-Delay インサートF-J	インサートF-J * REQ 4	インサートF-J 「 REQ 4						インサートF-J [®] H-Delay						インサートド・J
センド A・E						[®] DownMixr センド A+E	* DownMiter センド A+E		₩>ドA-E								* S1 Imager * TrueVerb センド A-E		* S1 Imager * TrueVerb センド A+E						* TrueVerb			センド A-E			€>FA-E
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·																															
Attau MasterBus P AUTO auto read	入力なし MasterBus † AUTO auto read *	入力なし * MasterBus 中 AUTO auto read *	入力なし * MasterBus † AUTO auto read *	入力なし Bass Bus 1 AUTO auto read	Bess Bus 1 Master Bus AUTO auto read	入力なし StereOthr2 * AUTO auto read *	入力なし StereOthr2中 AUTO auto read *	入力なし * StereOthr2 * AUTO auto read *	StereOthr2* MasterBus * AUTO auto read *	入力なし 『 Piano Bust 中 AUTO auto read 『	入力なし Piano Bus1 † AUTO auto read	AB USBMI供用1 AUTO auto read	入力なし Piano Bus 1 AUTO auto read	Plano Bus 1* MasterBus 1 AUTO auto read	入力なし Master Bus AUTO auto read	AUTO auto read	入力なし MasterBus 中 AUTO auto read *	λήτευ MasterBus 9 AUTO auto read	Attal MasterBus 1 AUTO auto read	入力なし * MasterBus * AUTO auto read *	Auto auto read	入力なし * MasterBus 1 AUTO auto read *	入力なし * MasterBus * AUTO auto read *	入力なし Master Bus AUTO auto read	St_Bus_VLS* MasterBus * AUTO auto read *	入力なし * St_V1_VSL * AUTO auto read *	Attal	入力なし SL_V1_VSL 中 AUTO auto read *	St_Vn1_VSL* St_Bs_VLS * AUTO auto read *	入力なし SLVZ_VSL * AUTO auto read *	入力なし SE_V2_VSL 中 AUTO auto read
no group *	no group "	no group *	no group *	no group 🤟	no group *	no group *	no group *	no group *	no group *	no group *	no group "	no group *	no group *	no group *	no group *	* quorg on	no group *	no group *	no group *	no group *	no group *	no group *	no group *	no group *	no group *	no group *	no group *	no group *	no group *	no group *	no group **
S M	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	• • •	5 M	S M	5 M	• • •	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	S M	5 M	• • •	• •	5 M	S M	5 M		• • •	S M	S M	5 M	S M	S M	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	5 M	s m 2 °	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	• • •	••••••••••••••••••••••••••••••••••••••	S M	• • •	
	6 - 3 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5		6 - 3	6 3 9 6 6 9	6 3- 5 6- 11 10-	6 3 4 0	4 - 3 - 0 - 8 - 10 - 11 - 11 - 11 - 12 - 11 - 11 - 11 - 11 - 11 - 11 - 11 -	6 3 2 6 2 8 2 8	6 - 3 - 1 0 - 6 - 1 0 - 0 - 1	4 3 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	6 - 3	8 8 8 V	6 3 0 6 5 18	6 · 3 · · · · · · · · · · · · · · · · ·	6 3 0 - 6 5 10 10	6 3 6 6 5 10 10	8 - 3		6 - 3 - 10 9 - 6 - 10 10 - 10 - 10	8 3 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4				6 3	6 - 3 - 0 - 6		6 3	4 - 3 - 4 4 - 4 5 - 1 10 - 10 - 10	4 3 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	6 3-00 6 6-00 5 10-00	4 - 3 - 1 4 - 4 3 10
28 - 16 - 38 - 22 - 48 - 32 -	20 30 22 40 50 312 50 51 52 51 52 5	29 11 12 - 30 22 - 40 22 -	20 - 16 - 30 - 22 - 40 - 32 -	20 15 30 22 40 32 20	21 16 33 22- 45 63 32-	20 - 15 - 30 - 22 - 40 - 12 -	20 16 16 10 12 1 16 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	28 - 16 - 30 - 22 - 40 - 32 - 00 - 32 -	20 - 15 - 30 - 22 - 40 - 60 - 32 -	29 15 30 22 40 22	20 - 16 - 30 - 22 - 40 - 60 - 32 -	32 · 32 ·	20 16 30 22 40 50 50 32	20 - 16 - 30 - 22 - 40 - 32 - 80 - 32 -	29 15 30 22 40 55 22	20 10- 30 22- 40 32- 30	20 15 30 22 60 32 00 32	23 16- 30 22- 45 22- 65 22-	20 - 16 - 30 - 22 - 40 - 60 - 32 -	20 15 30 22 60 32	22 - 16 - 30 - 22 - 48 - 68 - 32 -	20 - 16 - 30 - 22 - 40 - 60 - 32 -	29 - 16 - 30 - 22 - 40 - 60 - 22 -	20 16 30 22 40 60 32	23 - 16 - 30 - 22 - 40 60 - 32 -	23 - 16 - 30 - 22 - 40 - 60 - 32 -	20 - 16 - 30 - 22 - 40 - 32 -	20 15 30 22 60 32 w	22 16 16 1 30 22 - 40 52 -	20 - 15 - 30 - 22 - 40 - 32 -	20 - 16 - 30 - 22 - 40 - 32 -
a III a a III a a III Melo_Main		∞. • • • • … Mel_Sb_Md	∞	⇔ and and Bass	⇔ •Ad ⇒ ↓ Bass_Bus	a ↓ (%) WBass_DI	a.s ⇒ (B) III WBas.Bdy	« ■ -7.3 \$ (² 8) []] WBas_Amb	⇔ 42 ⇒ ↓ WBas_Bus			: * * * * PlanoMoc	(; ■ 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0.0 0	⇔ a.3 ⇒ ↓ Piano_Bus	⇔ 🔁 🛄 ¢ 🔁 🛄 Kntkt[64b]1	() +1.2 () () () () () () () () () ()	o 7.0 ⇒ (B) II Vibraphon	(, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	₀ ■ ========== =========================	₀ ≎ (%) !!! inst 7	« . •	₀ ≎ (%) Inst 9	a	⇔ ∎ -120 ≑ ☜ Ш St_Moc	* \$ \$ \$t_Bs_VLS	6.0 ≑ (क) III St_Vn1_Mn	₀ -10.0 ‡ (₽) St_Vn1_Lay		# -7.0 ⇒ ↓ St_V1_VSL		↔
dly 0 +/- 0 omp 0	dly 0 +/+ 0 cmp 0	dly 0 +/- 0 cmp 0	dly 0 */* 0 cmp 0	dy 0 e/+ 0 cmp 0	dly 0 +/- 0 cmp 0	dly 0 +/* 0 cmp 0	dly 0 +/- 0 cmp 0	dly 0 */* 0 cmp 0	dly 64 +/- 0 cmp 213	dly 0 +/- 0 cmp 0	dly 0 +/- 0 cmp 0		dy 0 e/- 0 cmp 0	dly 277 +/- 0 cmp 0	dly 0 +/- 0 cmp 0	dly 0 e/* 0 cmp 0	dly 64 +/- 0 cmp 0	dly 0 +/- 0 cmp 0	dly 0 +/- 0 cmp 0	dly 0 +/+ 0 cmp 277	dly 0 +/- 0 cmp 277	diy 0 +/- 0 cmp 277	dly 0 +/- 0 cmp 277	dy 0 +/- 0 cmp 0	dly 64 +/- 0 cmp 213	dly 0 +/- 0 omp 0	dly 0 +/- 0 cmp 0	dly 0 +/+ 0 cmp 0	dly 0 +/- 0 cmp 0	diy 0 */* 0 cmp 0	dly 0 +/- 0 cmp 0
																														••	• XE
																														# 1 St 2 In 3 A 4 A	名前 tart 1 /1
																														5 B 6 C 7 C 8 A 10 A 11 B	1

OTO×NOMA

作業中の画面行き来のイメージ



OTO×NOMA

③ MIDIとオーディオの違い

OTO×NOMA

MIDIとオーディオの違い

DAWで扱うデータには主に2つ

- MIDIデータ
- オーディオデータ

ここの区別がついていないと 混乱しやすいため、それぞれ解説します。

OTO×NOMA

MIDIデータ

音源に音を再生させるための「命令」データ

命令の中身は

- どんな「高さ」の音を
- どれくらいの「長さ」で
- どれくらいの「強さ」で鳴らすか
 という内容が主なもので、編集が簡単です。

そのため音源を変更して違う音色に差し替えられる。

オーディオデータ

音そのものを「記録した」データ

MIDIデータのように間接的な発音ではなく 音そのものが再生されるデータです。 打ち込みでは出せない 生演奏のリアルさなどを加えることができます。

MIDIデータほど簡単ではありませんが編集は可能。

©OTO × NOMA ©TEMPEST STUDIO

④ DAW制作の詳しい流れ

OTO×NOMA

DAW制作の詳しい流れ

① プロジェクトファイルの新規作成

② プロジェクトの各種設定

③ データの打ち込み・記録

④ データの編集

(5) 書き出し

© OTO × NOMA © TEMPEST STUDIO

プロジェクトファイルの新規作成

まずはこれがなければ始まりません!

DAWを起動したら プロジェクトファイルを新規作成しましょう。

絵を描くことに例えると まっさらなキャンバスを用意したところです。

OTO×NOMA

プロジェクトの各種設定

そのままでも制作を始められますがこの2つだけは最低限確認しておきましょう。

●ビットデプス ●サンプリングレート

この2つの詳細については、過去の深掘りセミナー デジタルオーディオ&フォーマットの基礎知識! で詳しく解説しています。

©OTO × NOMA ©TEMPEST STUDIO



ここからは自由に制作をしましょう!

MIDIをマウスやステップ入力で打ち込むもよし! リアルタイム入力で記録するもよし!

歌や、楽器の生演奏を入れたい場合は マイクを接続してレコーディングなども自由! 思い描いた形になるようにデータを入力します。

©OTO × NOMA ©TEMPEST STUDIO

データの編集

打ち込んだり、記録したデータを整えて よりクオリティを上げていきましょう!

とりあえずベタ打ちにMIDIに抑揚をつけたり リアルタイム記録したMIDIのタイミングを修正したり ボーカルのオーディオデータのピッチを修正したり

ここがもっとこうなってたらいいのに! という部分に手を加えて編集していきましょう!

書き出し

各トラックを編集し終えたら 音量バランスやパンニングなどを整え 場合によってエフェクトプラグインなどでMIXを行い MP3やWAVファイルに書き出しましょう!

その際に書き出し範囲の設定や 書き出すファイルの形式など 設定を確認して問題なければ書き出して完了です!

⑤ DAW制作で気をつけるポイント

© OTO × NOMA © TEMPEST STUDIO

DAW制作で気をつけるポイント

- ・まめに保存、定期バックアップ
- 再生できなくなったとき
- 各トラックがクリップしていないか
- マスタートラックを作って書き出し前に確認

OTO×NOMA

まめに保存、定期バックアップ

DAWもただのソフトウェアです。

作業中に突然、強制終了してしまうことも 決して珍しいことではありませんが 強制終了で数時間分の作業が水の泡になることも...

意識せずとも「エ+S」を押せるようになると安心! DAWのバックアップ機能も短い感覚で設定しましょう



DAWでの再生ができなくなってしまった場合

- マシンスペックが不足している
- バッファサイズが小さい

など、いろいろな理由があります。

大体の場合は上の2つのことが多いので その時の対処法をご紹介します!

©OTO × NOMA ©TEMPEST STUDIO

マシンスペックが不足している

マシンスペックが不足している場合は CPUの処理速度や、メモリの容量不足によるもの 稀に、パーツの故障などの場合があります。

単純に処理速度が足りない場合は トラックフリーズ機能や、オーディオ化など CPUやメモリの負荷を減らしてあげることで 解決できることがあります。

© OTO × NOMA © TEMPEST STUDIO

バッファサイズが小さい

DAWではリアルタイムの計算が多く求められるため 先読みするデータ量が多いほど 瞬間的な負荷を小さくすることができます。

その先読みするデータ量のことを「バッファサイズ」と呼んでいます。

この数値が小さいほど、リアルタイム計算になり 負荷が高くなりますが、レイテンシが低くなります。

各トラックがクリップしていないか

クリップとは、トラックにある音量メーターの 一番上に赤いランプが付いている状態です。

デジタルの音は、情報を詰めるの箱に 上限があり、その上限を超えた際に 「クリップ」という、意図しないノイズが発生します。

そのため、トラックがクリップしていたら 音量を調節するなど、クリップしない対策をしましょう

マスタートラックを作って書き出し前に確認

マスタートラックが無くても、DAWで制作できますが 各トラックがクリップしていなくても

同時に再生すると、クリップしていることもあります。

マスタートラックは全トラックの音が通るため 全体でクリップしてないか、や 逆に音量が低すぎないか、など確認できます。

マスタートラックで問題なければ書き出しましょう!