

第二十一回 MIDI 検定試験

試験問題冊子《3級》

問題冊子は試験開始の合図があるまで開いてはいけません。

CHAPTER 1-1 【音楽再生の歴史】

CHAPTER 1-2 【音楽制作の歴史】

以下の説明文中の [] 内に当てはまる語句を、それぞれ語群から選び回答用紙に番号で答えてください。(6問、各1点)

- (1) 1877年、トーマス・エジソンが [a] を発明して以来、録音された音楽を聴くという文化が大衆に広まりました。1980年代になると小型のカセットプレーヤーを携帯し、ヘッドフォンで一人だけ聴くというパーソナルな音楽の楽しみ方が生まれ、同じ頃、デジタル記録方式の [b] の普及も始まり、音楽再生環境に大きな変化をもたらしました。

- | | | |
|---------|---------|---------------|
| [1] 蓄電池 | [2] 蓄音機 | [3] 電話機 |
| [4] CD | [5] MD | [6] メモリープレーヤー |

- (2) MTR (マルチトラックレコーダー) の登場により、録音とミックスを [c] 行なえるようになり、さまざまなミキシングテクニックによって楽曲のサウンドクオリティが向上しました。また、[d] と呼ばれる方法により一人ですべてのパートを録音したり、同じパートを2回以上重ねて録音することも可能になりました。

- | | | |
|-------------|-------------|--------------|
| [1] 分けて | [2] 同時に | [3] 瞬時に |
| [4] マルチダビング | [5] セルフダビング | [6] オーバーダビング |

- (3) 電子的な自動演奏装置の先駆けはリズムボックスです。その後、演奏を記録して自動演奏を行う [e] とシンセサイザーとの組み合わせで、様々な電気的演奏を組み合わせるようになり、その後 MIDI の登場へとつながっていきます。

- | | | | |
|------------|------------|------------|----------|
| [1] メトロノーム | [2] エフェクター | [3] シーケンサー | [4] ミキサー |
|------------|------------|------------|----------|

- (4) DAW に搭載される [f] 機能によりすべての作業が DAW 内部で完結するため、システムの小型化、結線による音質劣化の防止、自宅スタジオとレコーディングスタジオの音源環境の統一など多くのメリットが生まれました。

- | | | | |
|------------|--------------|--------|------------|
| [1] クオンタイズ | [2] ピアノロール表示 | [3] 音源 | [4] ムービー表示 |
|------------|--------------|--------|------------|

CHAPTER 2-1 【コンピューターの基礎知識】

CHAPTER 2-2 【オーディオインターフェースの知識】

CHAPTER 2-3 【DAW の基礎知識】

CHAPTER 2-4 【DAW 以外のソフトウェアとプラグインソフトウェア】

以下の説明文中の [] 内に当てはまる語句を、それぞれ語群から選び回答用紙に番号で答えてください。(10 問、各 1 点)

- (1) コンピューターの処理スピードは CPU の処理能力によって左右されますが、CPU の動作速度を表す数値を [a] 周波数と呼びます。また、演算処理を行う際に一時的な書き込み領域として使われる [b] の容量が多いほど、安定して素早い計算ができます。

[1] レゾナンス [2] プラグイン [3] クロック
[4] メモリー [5] コンデンサー [6] CD-R

- (2) オーディオインターフェースをパソコンで利用する際には、ドライバーと呼ばれるソフトウェアが必要となります。Windows では MME や ASIO、Mac では OS に搭載された [c] が主に使われます。

[1] AU [2] Core Audio [3] MMC [4] UNIX

- (3) DAW に MIDI 演奏情報を記録する際、4 分音符あたりの [d] を細かくする事でよりヒューマンな演奏を再現する事ができます。この値を 960 とした場合、テンポ 120 で 1 ティックは [e] となります。

[1] 周波数 [2] 分解能 [3] サンプリングレート
[4] 約 0.5ms [5] 約 1ms [6] 約 2ms

(4) ソフトウェアシンセサイザーは、[f] に負担をかけたりメモリーを多く消費したりするものもあり、一度に多くのシンセサイザーを使うと音が途切れたりする場合があります。そのため DAW には [g] 機能といって、ソフトウェアシンセサイザーの音をオーディオに書き出して利用する機能があり、この機能を使うと、再生時に [f] の負荷を減らすことができます。

- | | | |
|----------|------------|---------|
| [1] マウス | [2] ディスプレイ | [3] CPU |
| [4] コールド | [5] フリーズ | [6] アイス |

(5) DAW は“プラグイン”と呼ばれる規格化されたモジュール（ソフトウェア）を追加する機能を持っており、数多くの DAW で採用され最も普及している規格に [h] があります。また Mac では OS に統合されている [i] などがあります。

- | | | | |
|---------|----------|---------|--------------|
| [1] AU | [2] DXi | [3] EFI | [4] VST/VSTi |
| [5] MAS | [6] RTAS | [7] MME | [8] SDI |

(6) VOCALOID とは歌声パートのメロディーと歌詞を入力することにより、ボーカルパートの制作が行える [j] ソフトウェアです。

- | | | | |
|-----------|----------|----------|----------|
| [1] マイク合成 | [2] 人工知能 | [3] 歌声合成 | [4] 波形編集 |
|-----------|----------|----------|----------|

CHAPTER 2-5 【音楽制作にまつわるその他のハードウェア】

CHAPTER 2-6 【ケーブルとコネクタの種類】

以下の説明文中の [] 内に当てはまる語句を、それぞれ語群から選び回答用紙に番号で答えてください。(10問、各1点)

- (1) マイクロフォンとは、音(空気の振動)を [a] 信号に変換する装置のことで、代表的なものとして [b] マイクロフォンやコンデンサーマイクロフォンなどがあります。また、音を収録する指向性にもいくつかのタイプがあり [c]、双指向性、無指向性などのように分類することができます。

- | | | |
|------------|-------------|------------|
| [1] 光 | [2] MIDI | [3] 電気 |
| [4] ダイナミック | [5] ダイアトニック | [6] ダイナマイト |
| [7] 単一指向性 | [8] 単三指向性 | [9] 独立指向性 |

- (2) スピーカーにはパワーアンプと組み合わせて使用するタイプの [d] スピーカー、パワーアンプとスピーカーユニットを一体化させたタイプの [e] スピーカーなどがあります。

- | | | |
|----------|-----------|----------|
| [1] シングル | [2] ファンタム | [3] パッシブ |
| [4] ユニット | [5] デュアル | [6] パワード |

- (3) モノラルと2チャンネルステレオのタイプがあり、ギターとアンプを接続したりキーボードとミキサーを接続したりするのに使われるケーブルを [f] ケーブルと呼びます。また、コンデンサーマイクとミキサー間を接続してファンタム電源を供給するときに使用するケーブルを [g] ケーブルと呼びます。

- | | | | |
|----------|-------------|------------|----------|
| [1] バンタム | [2] XLR | [3] S/PDIF | [4] スピコン |
| [5] LAN | [6] AES-EBU | [7] Phone | [8] BNC |

- (4) 主にマイクとミキサー間を結んだりすることに使用され、通称マイクケーブルと呼ばれるケーブル（写真1）を [h] ケーブルと呼びます。

（写真1）



- [1] XLR [2] スピコン [3] ファンタム [4] ライトニング

- (5) MIDI 機器の接続用として用いられている MIDI ケーブルは、5 ピンの [i] コネクタを採用したケーブルです。

- [1] DTP [2] DIY [3] DIN [4] D-sub

- (6) テレビやビデオ、ノートパソコン等からの映像のデジタル伝送用に使用されるケーブルに [j] ケーブル（写真2）があります。

（写真2）



- [1] HDMI [2] モジュラー [3] アンテナ [4] イーサネット

CHAPTER 3-1 【MIDI の基本知識】

以下の説明文中の [] 内に当てはまる語句を、それぞれ語群から選び回答用紙に番号で教えてください。(8問、各1点)

- (1) MIDIとは、[a] Instrument Digital Interface の頭文字を組み合わせた言葉です。MIDIを知るための1つ目のポイントは、「MIDIが [b] を伝達するための規格である」ということです。

[1] Music [2] Musical [3] Magical
[4] 演奏情報 [5] 音響情報 [6] 楽器仕様

- (2) MIDIが伝達する演奏情報とは、楽器演奏の要素となる音の [c]、大きさ、長さ、そして音色や効果などを [d] したものです。

[1] 硬さ [2] 高さ [3] ツブ立ち [4] 密度
[5] 数値化 [6] 陳腐化 [7] 最適化 [8] 擬人化

- (3) MIDI IN 端子は MIDI 信号を [e] ための端子です。[f] 端子はその MIDI 機器が受信した MIDI 信号をそのまま送り出す端子です。

[1] 受け取る [2] 送り出す [3] 混ぜる
[4] MIDI IN [5] MIDI OUT [6] MIDI THRU

- (4) MIDI 信号を送信して他の機器をコントロールする側を [g]、コントロールされる側をスレーブといいます。MIDI チャンネルを設定する場合、[g] 側のチャンネルを「送信チャンネル」、スレーブ側のチャンネルを「受信チャンネル」といいます。

[1] デバイス [2] マスター [3] リマスター [4] デスティネーション

- (5) MIDI チャンネルは 1 本の MIDI ケーブルで複数の演奏情報を送信するための仕組みです。この仕組みを使うことで最大 [h] パートまでの演奏情報を 1 本の MIDI ケーブルで送ることができます。

[1] 8 [2] 16 [3] 32 [4] 64

CHAPTER 3-2 【チャンネルボイスメッセージ (1)】

以下の説明文中の [] 内に当てはまる語句を、それぞれ語群から選び回答用紙に番号で答えてください。(10問、各1点)

- (1) MIDI メッセージはノートオンやピッチベンドチェンジなどの [a] メッセージと、システムエクスクルーシブなどのMIDI機器の詳細なセッティング情報の送受信を扱う [b] メッセージに分けられます。

[1] スコア [2] プレイ [3] チャンネル
[4] システム [5] セッティング [6] ユーティリティ

- (2) MIDI データのタイミングは大別すると [c] と ST・GT 方式の2通りの方法で表示されます。[c] では、小節、拍、[d] で表される時間軸上のイベントのタイミングを表しています。

[1] MBT 方式 [2] TPQN 方式 [3] TCM 方式
[4] タイム [5] ノート [6] ティック

- (3) 鍵盤を押した瞬間に [e] が送信され、鍵盤を離れた瞬間にノートオフが送信されます。[e] からノートオフまでの音が出ている間が「音の長さ」ということになり、これをデュレーションまたは [f] と呼びます。

[1] ノートイン [2] ノートオン [3] ノートスタート
[4] ホールドタイム [5] ノートタイム [6] ゲートタイム

- (4) MIDI では音階の低いものから順に [g] の番号を割り当て、これをノートナンバーと呼びます。中央のド(中央C)は60番となりその音名表記をC3とした時、ノートナンバー71番は [h] となります。

[1] 0 ~ 127 [2] 1 ~ 127 [3] 1 ~ 128
[4] B2 [5] B3 [6] B4

(5) ノートオンメッセージの [i] で、鍵盤を弾いたときのタッチの強弱を表す情報をペロシティーといいます。これは [j] の数値による情報となり、数値が大きくなるほど強くなります。

[1] ステータスバイト

[2] 第1データバイト

[3] 第2データバイト

[4] 第3データバイト

[5] 0 ~ 127

[6] 1 ~ 127

[7] 0 ~ 128

[8] 1 ~ 128

CHAPTER 3-2 【チャンネルボイスメッセージ (2)】

以下の説明文中の [] 内に当てはまる語句を、それぞれの語群から選び、解答用紙に番号で答えてください。(10問、各1点)

- (1) 音色の切り替えに使われる MIDI メッセージは [a] です。これは第 2 データバイトを持たず、データ値は 0 ~ 127 となるため [b] の音色切り替えができます。これ以上の音色をコントロールする場合は [c] の MSB と LSB を組み合わせることで、2,097,152 種類までの音色を指定できます。

- | | | |
|-------------|---------------|-------------|
| [1] シフトチェンジ | [2] プログラムチェンジ | [3] ピッチチェンジ |
| [4] 127 | [5] 128 | [6] 256 |
| [7] NRPN | [8] RPN | [9] バンクセレクト |

- (2) キーボードに搭載されているピッチベンダーは、音のピッチを変化させる [d] の情報を送信します。この情報ではピッチ変化を滑らかにするため [e] を 2 つあわせて使用しています。

- | | | |
|-------------|----------------|----------------|
| [1] アフタータッチ | [2] コントロールチェンジ | [3] ピッチベンドチェンジ |
| [4] NRPN | [5] データバイト | [6] ステータスバイト |

- (3) コントロールナンバー [f] 番のエクスプレッションは、音量を調整するコントローラーです。ただし、エクスプレッションによる最大音量はチャンネルボリュームで指定された音量の範囲内に留まり、それを超えることはありません。

- | | | | |
|-------|--------|--------|--------|
| [1] 8 | [2] 10 | [3] 11 | [4] 13 |
|-------|--------|--------|--------|

- (4) コントロールナンバー [g] 番のホールド 1 (ダンパー) はピアノのダンパーペダル (電子ピアノなどのサステインペダル) に相当するメッセージです。

- | | | | | | |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| [1] 10 | [2] 11 | [3] 16 | [4] 32 | [5] 64 | [6] 65 |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|

- (5) コントロールナンバー 71 番のフィルターレゾナンスは、[h] フィルターのレゾナンス効果の強弱を変化させます。

- | | | | |
|---------|----------|----------|-----------|
| [1] ノイズ | [2] ローパス | [3] ハイパス | [4] バンドパス |
|---------|----------|----------|-----------|

(6) ピッチバンドセンシティビティを1オクターブに設定するためには、コントロールナンバー101番の [i] MSB 値を0、コントロールナンバー100番の [i] LSB 値を0、コントロールナンバー6番のデータエントリー値を [j] と入力します。

[1] NRPN

[2] RPN

[3] EPG

[4] 8

[5] 10

[6] 12

CHAPTER 3-2 【チャンネルボイスメッセージ (3)】

(1) 楽譜 -1- を参照し、イベントリスト -1- の [] 内にあてはまる音名や数値を語群 -1- から選び解答用紙に番号で答えてください。(4問、各1点)

※ 条件

- ・ ノートナンバー 60 (中央のド) を「C3」として表示しています。
- ・ 分解能は4分音符= 480 ティックとしています。
- ・ イベントリストでは、調号や臨時記号でbが付いたノートは、異名同音の#の付いた音名で表記します。たとえば、B bは A #と表記します。

楽譜 -1-



イベントリスト -1-

Meas	Beat	Tick	Note	Velocity	Gate time
1	・1	・000	D4	80	1:000
1	・2	・000	D4	80	1:000
1	・3	・000	C4	80	0:240
1	・3	[a]	B3	80	0:240
1	・4	・000	A3	80	0:240
1	・4	・240	G3	80	0:192
2	・1	・000	D4	80	0:384
2	・2	・000	[b]	80	0:384
2	・3	・000	D4	80	0:384
3	・1	・000	E4	80	1:000
3	・2	・000	D4	80	1:000
3	・3	・000	C4	80	1:000
3	・4	・000	B3	80	[c]
4	・1	・000	A3	80	0:120
4	・1	・240	B3	80	0:120
4	・2	・000	A3	80	0:120
4	・2	・240	B3	80	0:120
4	・3	・000	G3	80	[d]

語群 -1-

- | | | | |
|-------------|--------------|--------------|--------------|
| [1] ・000 | [2] ・240 | [3] ・360 | [4] G3 |
| [5] E4 | [6] G4 | [7] 0 : 192 | [8] 0 : 240 |
| [9] 0 : 384 | [10] 1 : 000 | [11] 1 : 192 | [12] 1 : 240 |

(2) 楽譜 -2- を参照し、イベントリスト -2- の [] 内にあてはまる音名や数値を語群 -2- から選び解答用紙に番号で答えてください。(4問、各1点)

※ 条件

- ・ ノートナンバー 60 (中央のド) を「C4」として表示しています。
- ・ 分解能は4分音符 = 480 ティックとしています。
- ・ イベントリストでは、調号や臨時記号でbが付いたノートは、異名同音の#の付いた音名で表記します。たとえば、B bは A #と表記します。

楽譜 -2-

イベントリスト -2-

Meas	Beat	Tick	Note	Velocity	Gate time
6	・2	・000	D5	112	[a]
6	・3	・000	D5	112	0 : 240
6	・3	・240	C#5	112	0 : 120
6	・4	・000	D5	112	0 : 120
6	・4	・240	E5	112	[b]
7	・2	・000	F#5	112	0 : 120
7	・3	・000	[c]	112	0 : 240
7	・3	・240	B4	112	0 : 120
7	・4	・000	A4	112	0 : 120
7	・4	[d]	A4	112	4 : 432

語群 -2-

- | | | |
|-------------|-------------|-------------|
| [1] 0 : 120 | [2] 0 : 240 | [3] 0 : 360 |
| [4] 1 : 240 | [5] 1 : 144 | [6] 1 : 384 |
| [7] C #4 | [8] C4 | [9] E4 |
| [10] ・120 | [11] ・240 | [12] ・360 |

(3) 楽譜 -3- を参照し、イベントリスト -3- の [] 内にあてはまる音名や数値を語群 -3- から選び解答用紙に番号で答えてください。(4問、各1点)

※ 条件

- ・ ノートナンバー 60 (中央のド) を「C3」として表示しています。
- ・ 分解能は4分音符 = 480 ティックとしています。
- ・ イベントリストでは、調号や臨時記号でbが付いたノートは、異名同音の#の付いた音名で表記します。たとえば、B bは A #と表記します。

楽譜 -3-



イベントリスト -3-

Meas	Beat	Tick	Note	Velocity	Gate Time
1	・1	・240	A#3	112	0 : 120
1	・2	・000	C#4	112	0 : 120
1	・2	・240	C#4	112	0 : 108
1	・2	・360	D#4	[a]	0 : 108
1	・3	・240	A#3	112	0 : 120
1	・4	・000	C#4	112	0 : 108
1	・4	・120	D#4	112	0 : 108
1	・4	[b]	F4	127	0 : 108
2	・1	・120	F4	112	0 : 108
2	・1	・240	[c]	112	0 : 120
2	・2	・000	D#4	112	0 : 216
2	・2	・240	A#3	112	0 : 120
2	・3	・000	C#4	112	[d]
2	・3	・360	D#4	127	0 : 108
2	・4	・240	G#3	112	0 : 108
2	・4	・360	A#3	112	0 : 108

語群 -3-

- | | | |
|--------------|--------------|--------------|
| [1] 96 | [2] 112 | [3] 127 |
| [4] ・120 | [5] ・240 | [6] ・360 |
| [7] D#4 | [8] D#5 | [9] E5 |
| [10] 0 : 324 | [11] 0 : 360 | [12] 0 : 432 |

(4) 楽譜 -4- を参照し、イベントリスト -4- の [] 内にあてはまる音名や数値を語群 -4- から選び解答用紙に番号で答えてください。(4問、各1点)

※ 条件

- ・ ノートナンバー 60 (中央のド) を「C3」として表示しています。
- ・ 分解能は4分音符 = 480 ティックとしています。
- ・ イベントリストでは、調号や臨時記号でbが付いたノートは、異名同音の#の付いた音名で表記します。たとえば、B \flat はA \sharp と表記します。

楽譜 -4-



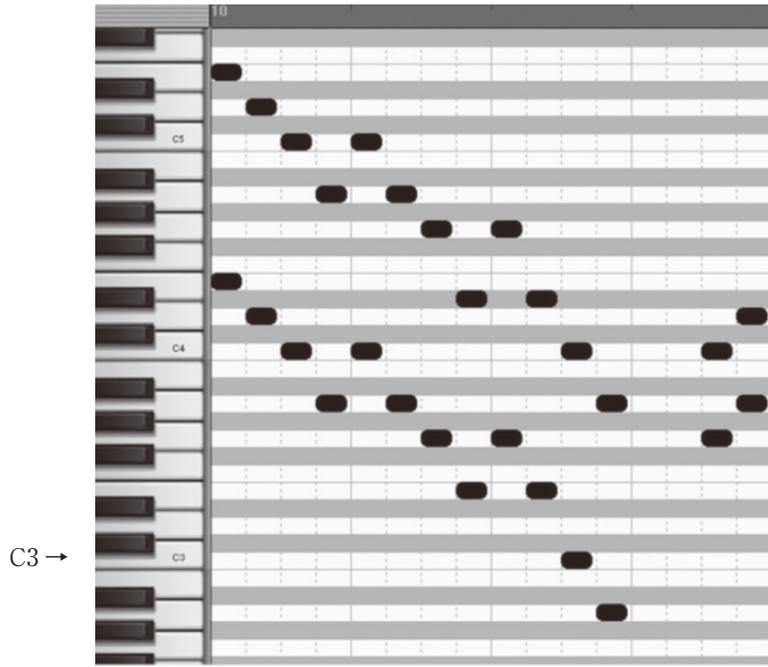
イベントリスト -4-

Meas	Beat	Tick	Note	Velocity	Gate Time
1	・3	・240	E2	80	0 : 240
1	・4	・000	G2	80	0 : 240
1	・4	・240	A2	80	0 : 240
2	・1	・000	B2	80	[a]
2	・3	・240	B2	64	0 : 240
2	・4	・000	C3	80	0 : 240
2	・4	・240	D3	[b]	0 : 240
3	・1	・000	E3	112	0 : 240
3	・1	・240	A2	112	0 : 120
3	・1	・360	A2	112	0 : 240
3	・2	・120	A2	112	0 : 120
3	・2	・240	G2	112	0 : 120
3	・2	[c]	A2	112	1 : 072
3	・4	・120	B2	96	0 : 120
3	・4	・240	C3	96	0 : 120
3	・4	・360	D3	96	0 : 120
4	・1	・000	[d]	96	3 : 288

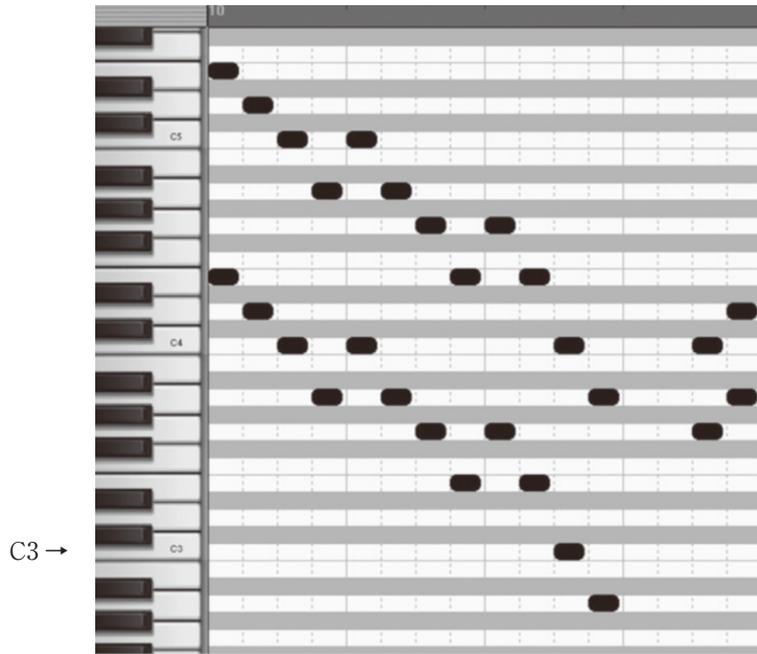
語群 -4-

- | | | |
|-------------|-------------|-------------|
| [1] 2 : 000 | [2] 1 : 384 | [3] 1 : 000 |
| [4] 64 | [5] 96 | [6] 127 |
| [7] ・360 | [8] ・400 | [9] ・420 |
| [10] E2 | [11] C3 | [12] E3 |

[3]



[4]



(6) 楽譜 -6- を入力した正しいピアノロール画面の図を1つ選び番号で教えてください。(1問、2点)

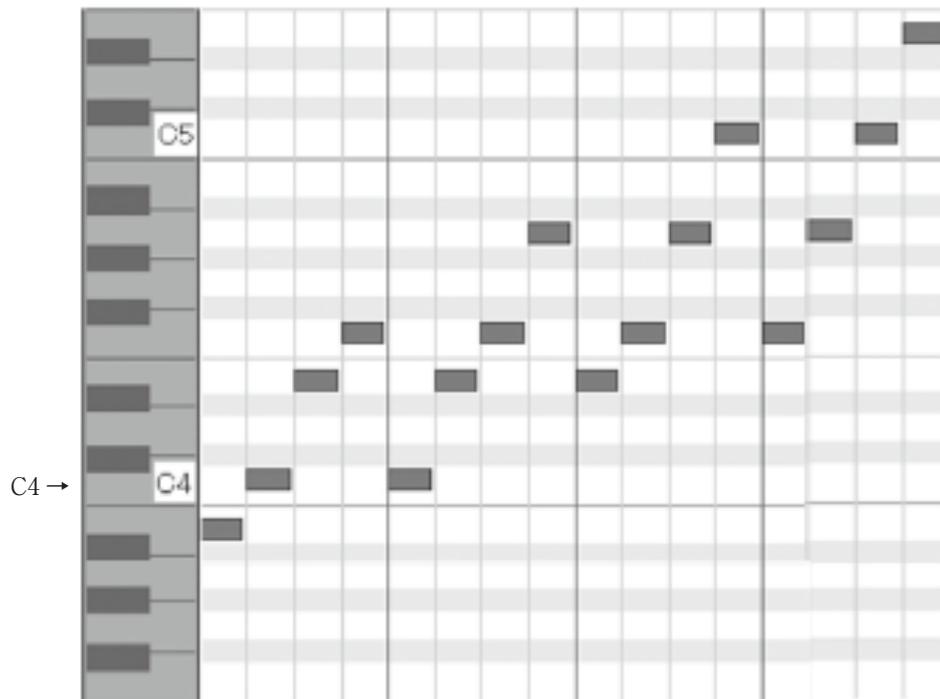
※ 条件

- ・ ノートナンバー 60 (中央のド) を「C3」として表示しています。

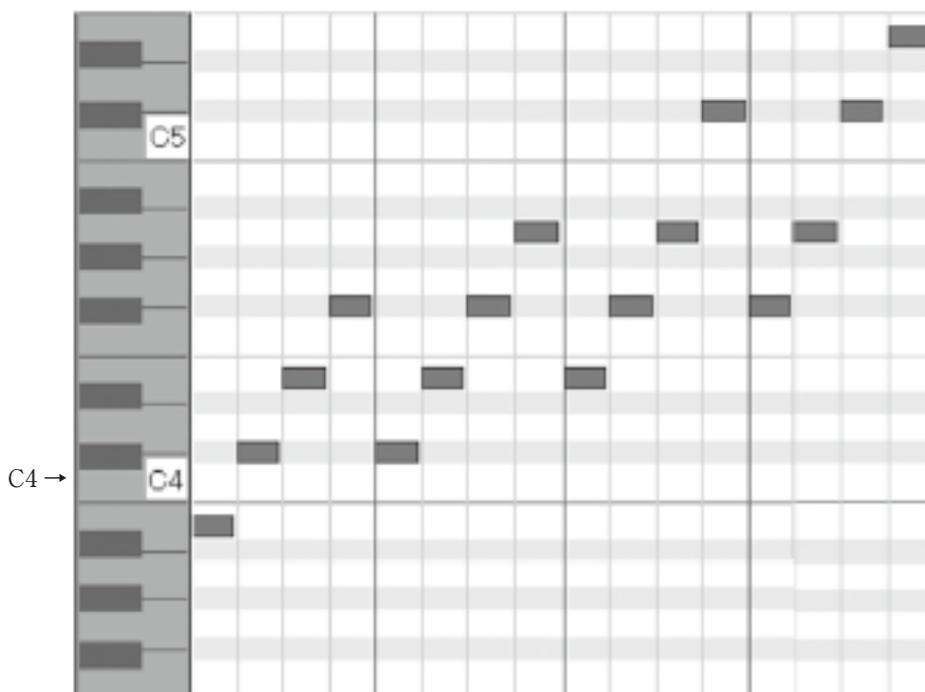
楽譜 -6-



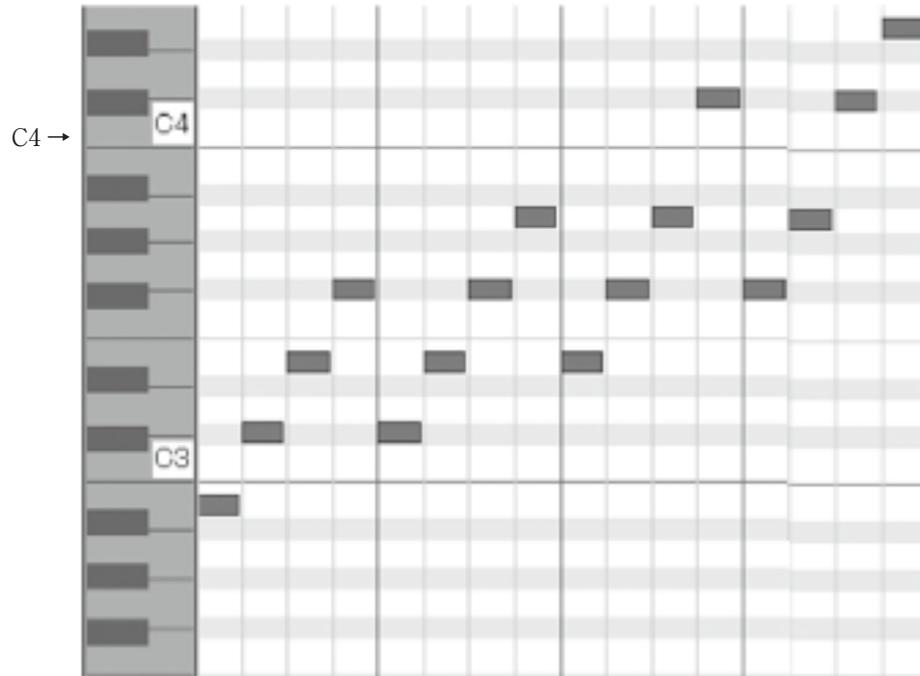
[1]



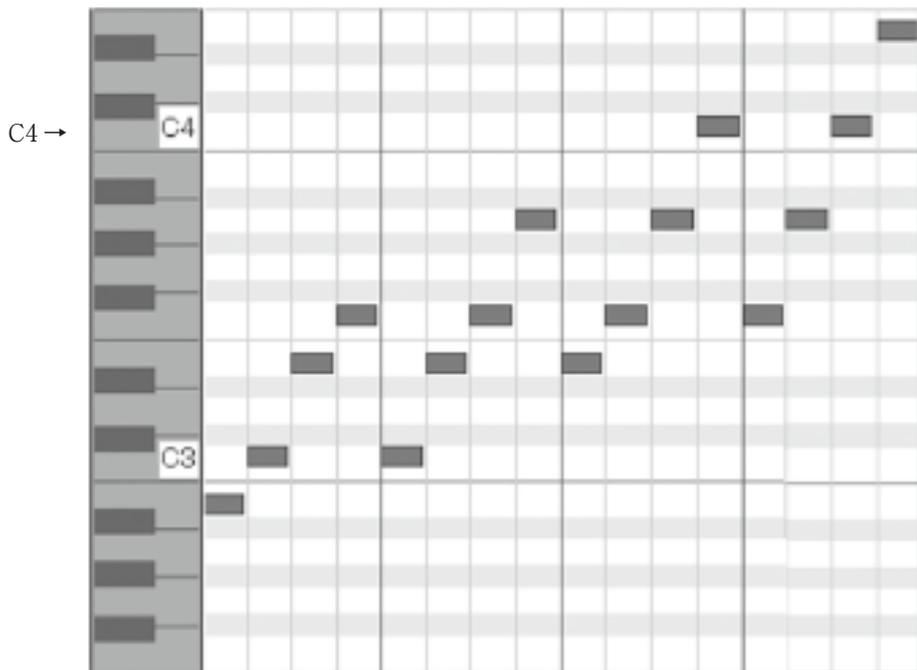
[2]



[3]



[4]



- (5) 異なるソフトやハード間で MIDI データの互換性を持たせるためのファイル保存形式を [i] といいます。このファイル形式にはフォーマット 0 とフォーマット 1 があり、フォーマット [j] はマルチトラックになります。

[1] General MIDI File

[2] Universal MIDI File

[3] Standard MIDI File

[4] 0

[5] 1

[6] X

CHAPTER 4-5 【デジタルオーディオ】

以下の説明文中の [] 内に当てはまる語句を、それぞれの語群から選び、解答用紙に番号で答えてください。(10問、各1点)

- (1) 音の信号はアナログ信号ですが、これをデジタルデータに変換することを [a] といいます。また音声などのアナログ信号をパルス列に変換することをパルス符号変調といい、このようにして作られたデジタルオーディオのことを [b] オーディオといいます。

[1] ノーマライズ [2] デジタイズ [3] エンコード
[4] PPM [5] PCM [6] PFM

- (2) ナイキストとシャノンが発表した「アナログ信号を再生するにはアナログ信号の周波数の [c] でサンプリングすることが必要である」という定理をサンプリング定理といいます。この定理から、サンプリングレートが48kHzの場合、理論的には [d] までのオーディオ信号が再生できます。

[1] 2倍 [2] 3倍 [3] 8倍
[4] 6kHz [5] 16kHz [6] 24kHz

- (3) アナログ信号をPCMデータにする際に、1秒間にどれくらいの細かさでサンプリングするかを決める [e] を設定します。よく使用されるのは44.1kHz、48kHz、[f] があります。

[1] サンプリングチャート [2] サンプリングレート [3] ミニッツサンプルレート
[4] 24bit [5] 96kHz [6] 96Hz

- (4) アナログ信号からデジタル信号への変換の際に、信号を何段階の数値で表現するかを示す値が [g] です。この値が高いほど、[h] は広くなり、元の信号に忠実なデータが得られますが、データ量はその分増大します。

[1] しきい値 [2] ナイキスト周波数 [3] 量子化ビット数
[4] 音域 [5] 周波数特性 [6] ダイナミックレンジ

(5) デジタルオーディオの方式の一つに、音声信号の大きさを1ビットのデジタルパルスの [i] で表現する「1ビットオーディオ」があります。

[1] 速度 [2] 振幅 [3] 角度 [4] 密度

(6) 音楽を制作する現場では主に非圧縮のデジタルオーディオが活用されますが、音楽を聴く側では、[j] のような圧縮されたオーディオがよく使用されます。

[1] AACやAIFF [2] MP3やAAC [3] FLACやWAV [4] MP4やMIDI

CHAPTER 5-6 【オーディオフォーマット】

以下の説明文中の [] 内に当てはまる語句を、それぞれの語群から選び、解答用紙に番号で答えてください。(6問、各1点)

(1) [a] ファイルはアップルが開発した非圧縮の音声ファイルフォーマットです。

[1] FLAC [2] WAV [3] SD2 [4] AIFF

(2) MP3 ファイルは [b] Audio Layer 3 を略したもので、32kbps から 320kbps までのビットレートに対応しています。

[1] MPEG1 [2] MPEG2 [3] MPEG3 [4] MPEG4

(3) AAC ファイルには [c] チャンネルまでのマルチチャンネルオーディオを保存することが可能です。

[1] 2 [2] 4 [3] 16 [4] 48

(4) FLAC は MP3 や AAC と異なる [d] のファイルです。

[1] 演奏情報 [2] 楽譜情報 [3] 不可逆圧縮 [4] 可逆圧縮

(5) ドルビーラボラトリーズが開発した音声圧縮技術で、サラウンドにも対応し、DVD やゲーム機などで使用されているオーディオフォーマットは [e] です。

[1] SD2 [2] AC3 [3] OMF [4] SMF

(6) SACD を制作するプロ用オーディオ機器などで採用されているオーディオファイルは [f] で拡張子は「.dff」です。

[1] WAVE [2] MP3 [3] AAC [4] DSDIFF

