

ACID PRO 11

日本語マニュアル

改訂日 : 2022年7月13日

Last changes: 2022年7月13日

This documentation is protected by copyright law.

All rights, especially the right of duplication, circulation, and translation are reserved.

No part of this publication may be reproduced in form of copies, microfilms or other processes, or transmitted into a language used for machines, especially data processing machines, without the express written consent of the publisher.

All rights of reproduction are reserved. Errors in and changes to the contents as well as program modifications reserved.

Copyright © MAGIX Software GmbH, 1994 – 2022. All rights reserved.

MAGIX, Vegas and all mentioned MAGIX product names are registered trademarks of MAGIX Software GmbH

PlayStation is a registered trademark and PSP is a trademark of Sony Corporation Entertainment Inc.

HDV and HDV logo are trademarks of Sony Corporation and Victor Company of Japan, Limited (JVC).

"ATRAC," "ATRAC3," "ATRAC3plus," "ATRAC Advanced Lossless," and the ATRAC logo are trademarks of Sony Corporation. <http://www.sony.net/Products/ATRAC3/>

More license information can be found online at the Vegas web sites.

MAGIX licensing conditions are included in the installation and also at www.magix.com under EULA.

目次

目次	3
新機能	9
操作手順チュートリアル	9
テクニカルサポート	10
ACID ウィンドウ	11
タイムライン	11
トラックリスト	15
ウィンドウ ドッキング エリアとフローティング ウィンドウ ドック	15
ツールバー	16
ステータスバー	18
プロジェクトの操作	19
基本的な ACID プロジェクトの作成	19
新規プロジェクトの開始	20
プロジェクト プロパティ	20
エクスプローラウィンドウ	23
ACID の種類	28
オーディオを CD から抽出	30
プロジェクトまたはファイルを開く	31
作成したプロジェクトの視聴	33
メトロノーム	35
テンポ、拍子、キーの変更	37
指定した時間に合わせる	40
レンダリングファイル内のプロジェクト参照	40
プロジェクトの保存	41
CD トラック マーカーの ACID プロジェクトへの追加	49
ユニバーサル製品コード/メディア カタログ番号情報の設定	49
ディスクの書き込み	50
トラックの編集	52
トラックの挿入	52
オーディオトラック用の再生デバイスの選択	52
トラックの選択	53
トラックの整列	54
フォルダトラック	54
トラックの切り取り、コピー、貼り付け	56
オーディオトラックコントロール	57
オーディオトラックプロパティの編集	66

新規トラックにレンダリング	69
クリップ ストレッチの最適化	70
タイムライン上のイベントの編集	76
トラックへのイベントの追加	76
再生カーソル位置へのイベントの挿入	76
再生カーソル位置へのイベントの貼り付け	77
時間の挿入	78
編集ツール	78
イベントの選択	82
移動	84
イベントのピッチシフト	85
イベントの移動	86
自動クロスフェード	87
クリップの使用	88
ACID の種類の変更	97
ピッチ シフトの調整	98
タイム ストレッチの調整 (ビートマップ トラックのみ)	98
ループ録音のためのクリップ オフセットの設定	99
マーカーの移動	102
マーカーの追加	102
マーカーの削除	102
ストレッチ マーカーのリセット	103
アンカーの移動	103
アンカーの追加	104
アンカーの削除	104
ビート アンカーのリセット	104
セクションの使用	108
スナップ	110
イベントの切り取り、コピー、貼り付け	111
イベントの削除	114
編集操作の取り消しとやり直し	115
リップル編集	116
イベントの分割	118
イベントの結合	118
イベントのトリミング	120
イベントのリバース	120

イベントのグループ化	120
チョッパー ウィンドウ	121
イベントの長さの調整	126
イベントエンベロープ	127
イベントプロパティの変更	129
イベントのミュートおよびロック	130
外部ソースからオーディオを録音する方法	131
オーディオの録音	134
ACID での MIDI キーボードのセットアップ	141
MIDI の録音	143
MIDI 入力フィルタリング	150
グループ マップの操作	155
グループの適用と削除	155
グループの作成	159
グループの編集	161
マーカー、リージョン、コマンドの使用	163
マーカーの使用	163
タイムマーカー	164
リージョンの使用	165
コマンドの挿入	166
オートメーションの使用	170
オーディオトラックエンベロープの追加	170
MIDI トラックエンベロープとキーフレーム	175
バス・トラック	182
オーディオ エフェクト パラメーターのオートメーション	185
エンベロープの調整	187
トラック エンベロープ オートメーションの録音	191
エフェクトの追加	195
トラックエフェクト	195
オーディオ イベント エフェクトの追加	197
バスへのエフェクトの追加	198
ソフトシンセへのプラグインの追加	199
オーディオプラグ インウィンドウ	200
プラグインマネージャウィンドウ	205
すべてのオーディオエフェクトのバイパス	211
オーディオのミキシング	212
[ミキシング コンソール] ウィンドウ	212

バスの使用	212
バストラック ヘッダーの使用	214
[ミキシング コンソール] ウィンドウの使用	214
バストラック ヘッダーの使用	215
[ミキシング コンソール] ウィンドウの使用	215
入力バスの使用	223
割り当て可能なエフェクトの使用	228
オーディオパンモード	231
ラウドネスメーター	233
5.1 サラウンドプロジェクト	237
5.1 サラウンドセットアップ	237
5.1 サラウンドのパンとミキシング	240
5.1 チャンネルミックスのレンダリング	249
ビデオの操作	250
ビデオトラック	250
オーディオとビデオの同期	251
ビデオプレビュー ウィンドウ	252
外部ビデオモニタの仕様	253
コントロール サーフェスの使用	255
Mackie Control の使用	257
Frontier TranzPort の使用	268
PreSonus FaderPort の使用	271
標準コントロールサーフェスの使用	273
MIDI の操作	277
MIDI の基本: プロジェクトでの MIDI ファイルの使用	277
プロジェクトに MIDI ファイルを追加	278
ソフト シンセまたは MIDI デバイスへのトラックのルーティング	279
シンセサイザの使用	280
VSTi プリセットのロード	282
現在の設定のプリセットとしての保存	283
保存したバンクのロード	283
現在の設定のバンクとしての保存	283
MIDI コントローラを用いた Vita ソロインストゥルメントの自動化	297
VST パラメータを用いた Vita ソロインストゥルメントの自動化	297
ReWire の使用	299
インライン MIDI 編集	308

MIDI トラックコントロール	315
MIDI トラックのフリーズ	324
MIDI トラックプロパティの編集	326
MIDI クリッププロパティの編集	330
水平方向のズーム	332
垂直方向のズーム	332
選択範囲のズームイン	332
MIDI イベントのプロセスとフィルタリング	345
コントローラマップの使用	349
プログラムマップの作成と編集	350
ドラムマップの作成と編集	353
MIDI のエクスポート	355
MIDI プラグインの使用	356
すべてのMIDI ポートのリセット	357
タイムコードの同期	357
ACID インターフェースのカスタマイズ	362
ツールバーのカスタマイズ	362
キーボードショートカットのカスタマイズ	363
ASIO ポートの名前の設定	364
タイムルーラー	366
グリッド スペース	368
時間ディスプレイ	368
デフォルト トラック プロパティの設定	369
ユーザー設定	370
Microsoft Sound Mapper または Windows Classic Wave ドライバ	375
ASIO	376
ReWire デバイス ドライバ	376
キーボードショートカット	390
信号フローダイアグラム	402
トラブルシューティング	407
用語集	411
キーワード	423

ACID Pro 11ソフトウェアは、マルチトラックレコーディング、MIDI シーケンス、そして定評ある ACID ループ機能をシームレスな音楽およびポストプロダクション環境に統合した DAW（デジタル オーディオ ワークステーション）です。ACID は他にはないひらめきをあなたに与えます。すばやく直感的な操作、それは制作ツールというよりもクリエイティブなパートナーです。

新機能

- **チョッパー内での自動スライス:** ループ内のトランジェントを検出することにより、ループをチョッパー内のスライスに分割することが自動的にできるようになりました。
- **Morph Pads:** 新しいタイプのエフェクトユニットを使用すると、プロジェクトのすべてのトラックを共通のサーフェスで処理できます。最大12個のマルチエフェクトパッドを選択でき、それぞれが特定のトラックまたはマスターに適用されます。エフェクトはX-Yパッドを介してコントロールします。各コーナーでは、すべての個別エフェクトのエフェクトパラメーターの設定が完全に異なりますが、パッドでモーフィングできます。
- **サイドチェーン:** 別のオーディオトラックのオーディオ信号をサイドチェーン制御信号として使用することで、サイドチェーン入力のダイナミックエフェクトを使用できるようになりました。
- **自動エンベロープ:** トラックパラメーター（ボリューム、パノラマ、AUXセンド...）およびトラックエフェクトのエフェクトパラメーターを自動化する場合、対応するパラメーターのエンベロープは、それぞれのパラメーターが**書き込みオートメーションモード**で変更されると自動的に作成されるようになりました。
- プロジェクトのマスターチャンネル内のプロ用**ラウドネスメーター**
- 右側の追加ドッキングエリア: メインウィンドウの右端に新しいドッキングエリアがあります。これは、例えば**ラウドネスディスプレイ**やミキサーなどに適しています。
- **ARA 2** Melodyneピッチ処理プラグインの便利な統合をサポート。Melodyne のエントリーレベルバージョン。Celemony Melodyne essential は ACID Pro に含まれています。
- **新しいバーチャル インストゥルメント:**
 - 1957 木製クラリネット
 - 児童合唱団
 - ソリストコレクション
 - ハンドチャイム、ベル、グラス
- **新しいcoreFX** マスタリングFX: コンプレッサー、2-Point コンプレッサー、リミッター、ゲートとエキスパンダー、および自動ボリュームシェーピング用の**ボリュームフォーマー**
- **新しいループコンテンツ**

操作手順チュートリアル

[ヘルプ] メニューから、**[インタラクティブ チュートリアル]**を選択してインタラクティブ ガイドを起動します。このインタラクティブ ガイドでは、ACID の各インターフェイスとプロジェクトの作成方法について説明します。

[インタラクティブ チュートリアル] の概要部分でトピックを選択すると、チュートリアルが開始され、操作方法をすぐに習得することができます。—

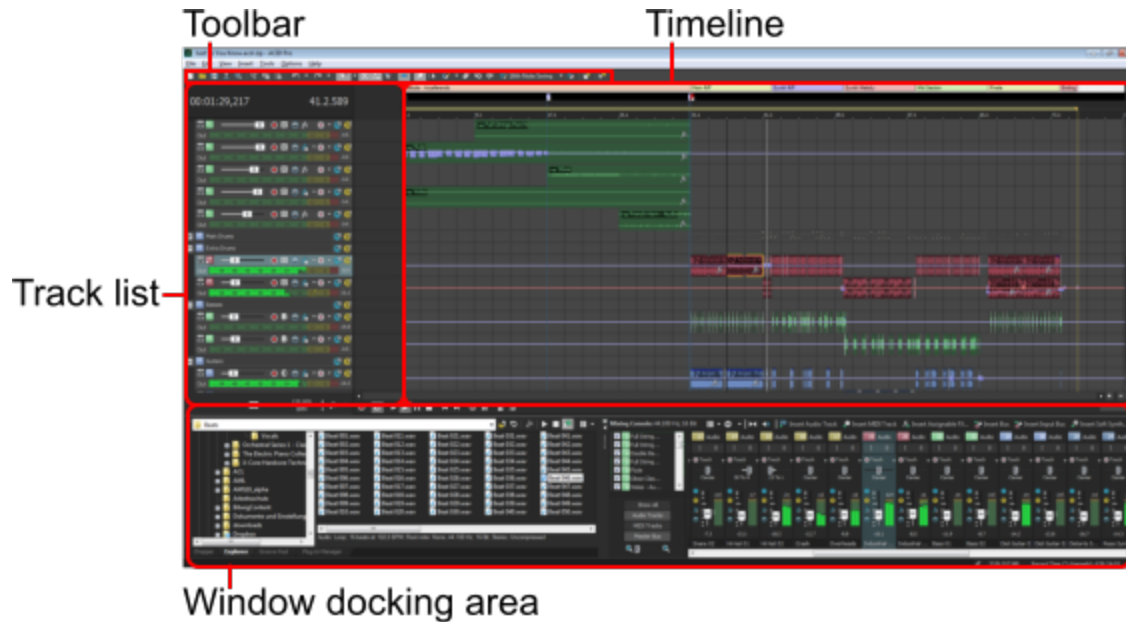
テクニカルサポート

ACID Proの使用中に問題が発生した場合、あるいは質問がございましたら、テクニカルサポート部門がいつでもお手伝いいたします。その他のサポートまたは情報は <http://www.magix-audio.com> でご確認ください。

テクニカルサポートオプションの詳しい一覧が必要な場合、弊社の Web サイトをご覧ください。

ACID ウィンドウ

ACID ウィンドウは、4つの主要エリアで構成されています。



トラックリスト、タイムライン、ウィンドウ ドッキング エリアは、境界線をドラッグして目的のサイズに変更できます。

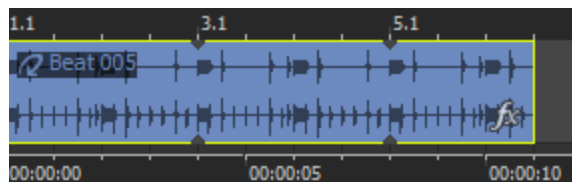
タイムライン

トラックビューの大部分はタイムラインが占めています。タイムラインは、各トラックにイベントをドロウするのに使用します。ただし、トラックビューにはその他にも構成要素があり、ここではそれらについて説明します。



ビートルーラー

ビートルーラーは、タイムラインの上部に表示されます。このタイムラインでは、小節、ビート、ティック（ティックはズーム イン時に表示）による音楽時間を参照しながらイベントを配置できます。このタイムラインは、拍子に変更されたときのみ変わります。テンポを変更してもビートルーラーは変わらないため、テンポを調整してもイベントのサイズは変わりません。



ビートルーラー

タイムルーラー

図では、1.1 は第 1 小節の第 1 拍を表し、ルーラーの各マークは 1 つの拍を表しています。ビートルーラーのスケールは、タイムラインのズーム率に応じて変わります。

タイムラインを小節、ビート、およびティック以外のスケールで表示するには、タイムルーラーを使用します。

スクロールバー

スクロールバーを使用して、プロジェクト全体をスクロールし、倍率を変更できます。

水平方向スクロールバーは、タイムルーラーの下に表示されます。プロジェクトを左または右にパンするには、スクロールボックスをドラッグします。



 スクロールボックスはズームコントロールとしても機能します。スクロールボックスのエッジをドラッグするとズームイン/アウトされます。また、スクロールボックスをダブルクリックするとズームアウトされ、プロジェクト全体が表示されるようになります。

垂直スクロールバーは、タイムラインの右側に表示されます。スクロールボックスをドラッグするとプロジェクトが上下にパンされます。



 スクロールボックスをダブルクリックすると、プロジェクトがズームアウトされ、可能な限り多くのトラックが表示されます。

ズームと倍率

〔表示〕メニューの〔ズーム〕を選択し、サブメニューからコマンドを選択して（またはタイムラインの左下隅のコントロールを使用して）、ACID プロジェクトの表示倍率を変更します。



タイムラインの角にある **ズーム** ボタン  をダブルクリックすると、可能な限り多くのプロジェクトが表示されるように幅方向と高さ方向の倍率が調整されます。

高速ズーム イン/アウト

〔表示〕メニューの **ズーム** を選択し、サブメニューからコマンドを選択して、タイムラインの倍率を変更できます。

項目	説明
標準 (F9)	プロジェクトの拡大/縮小率をデフォルト設定に戻します。この機能は、拡大または縮小しているときに元のサイズに戻すときに便利です。
編集 (Shift+F9)	トラックの高さのズームを、トラックリストのすべての編集コントロールが表示できる高さに調整します。この機能は、トラックリストを使用して編集するときに、タイムズームの倍率を変更したくないときに便利です。
全体 (Ctrl+F9)	プロジェクト全体およびできるだけ多くのトラックを表示できるように、タイムラインの倍率を下げます。

トラックの高さ方向のズーム イン

-  をクリックすると、トラックの高さのズーム率が増加し、イベントがより詳しく表示されます。
-  をクリックすると、トラックの高さ方向のズーム率が減少し、より多くのトラックが表示されます。
-  と  ボタンの間のエリアをクリックしてドラッグすると、トラックの高さ方向のズーム率が増減します。



イベントのズーム イン

-  をクリックすると、 横方向のズーム率が増加し、イベントがより詳しく表示されます。
-  をクリックすると、横方向のズーム率が減少し、タイムラインのより多くの部分が表示されます。
-  と  ボタンの間のエリアをクリックしてドラッグすると、タイムラインがズーム イン/ズームアウトします。



選択範囲のズームイン

タイムラインの角にある **ズーム** ボタンをクリックすると、カーソルが一時的に **ズーム ツール** になります。タイムラインで倍率を変更するエリアを選択すると、カーソルは以前にアクティブになっていたツールに戻ります。



トランスポート コントロール

項目	説明
	録音 クリックすると、録音アームされているすべてのオーディオおよび MIDI トラックに録音が始まります。
	ループ再生 ループ再生モードを切り替えます。このボタンが選択されている場合は、ループリージョン 内の現在のプロジェクトの部分のみが再生されます。
	最初から再生 クリックすると、現在のカーソル位置にかかわらず、プロジェクトの最初から再生が始まります。
	再生 クリックすると、現在のカーソル位置からプロジェクトが再生されます。
	一時停止 クリックすると、再生が停止され、カーソルが現在の位置に残ります。もう一度クリックすると、再生が再開されます。
	停止 クリックすると、再生が停止され、カーソルが開始位置に戻ります。
	最初に移動 クリックすると、現在のプロジェクトの先頭にカーソルが移動します。
	最後に移動 クリックすると、現在のプロジェクトの最後にカーソルが移動します。
	MIDI ステップ録音 クリックすると、[MIDI ステップ録音] ダイアログ ボックスが表示され、MIDI ノートの間隔を指定して録音できます。ステップ録音では、正確なタイミングで録音できます。
	MIDI マージ録音 クリックすると、MIDI マージ録音が有効になり、ループリージョンに反復しながら録音して MIDI パートを作成できます。MIDI マージデータはリアルタイムで録音され、録音がループリージョンを通過するたびにノートまたは MIDI コントローラ データを追加できます。
	メトロノーム クリックすると、再生時または録音時にメトロノームを使用します。
	メトロノームプリカ このボタンをクリックすると、メトロノームプリカウントのオフ/オンが切り替わります。また、このボタンの隣にある下矢印をクリックし、プリカウント オプショ

カウントを設定します。

メトロノームプリカウントにより、バンドが演奏を始める前にドラマーがスティックでカウントするように、録音または再生を始める前に小節の設定数をカウントするためのメトロノームを使用できます。

メトロノームプリカウントの使用および設定について詳しくは、ヘルプトピックの「メトロノーム」を参照してください。

トラックリスト

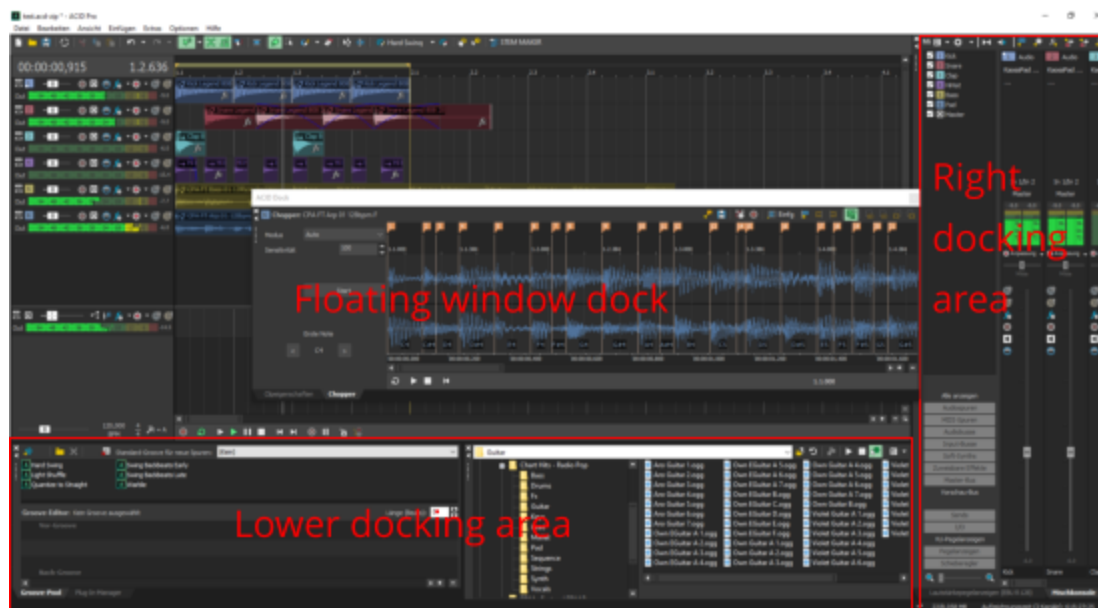
トラックリストには各トラックのマスタコントロールが含まれています。ここからミックスを調整したり、再生デバイスを選択したり、トラックを再編成することができます。



ウィンドウ ドッキングエリアとフローティングウィンドウドック

ACIDウィンドウの下半分と右端は、ウィンドウドッキングエリアです。このエリアには、頻繁に使用するウィンドウを表示しておくことができます。プロジェクトの作業中は、操作しやすいようにこのエリアを非表示にすることもできます。

また複数のフローティングドックを作成して、ACIDの各ウィンドウを整理することができます。フローティングドックは、ACIDウィンドウを越えて自由に動かします。デュアルモニタのビデオカードを使用していれば、2台目のモニタに移動することもできます。



- ウィンドウをドッキングするには、ドッキングエリアまたはフローティングドックにドラッグします。
- ウィンドウを切り離すには、ハンドル  をクリックして、ドッキングエリアまたはフローティングドックの外にドラッグします。
- ウィンドウをドラッグしたときにウィンドウがドッキングしないようにするには、[Ctrl] キーを押しながらドラッグします。
- ドッキングしているウィンドウを拡大して、ドッキングエリアいっぱいに表示するには、**最大化**  ボタンをクリックします。もう一度クリックすると、ウィンドウは元のサイズに戻ります。
- ドッキングエリアからウィンドウを削除するには、**閉じる** ボタン  をクリックします。

いくつかのウィンドウを画面の同じエリアに固定して、ウィンドウを重ねることができます。ウィンドウのタブをクリックすると、そのウィンドウが一番手前に表示されます。

ツールバー

ツールバーの表示/非表示を切り替えるには、[表示] メニューの **ツールバー** を選択します。ツールバーが表示されている場合は、**ツールバー** コマンドの横にチェックマークが表示されます。

ツールバーには、使用頻度の高いコマンドを簡単に選択できるボタンが含まれています。ボタンを追加、削除、または並べ替えて、ツールバーをカスタマイズできます。

項目	説明
 新規	クリックして新規プロジェクトを開く。作業中のプロジェクトへの変更を保存するかどうかを確認する画面が表示されます。
 開く	クリックすると、[ファイルを開く] ダイアログボックスが表示されます。ここでは、使用可能なすべてのドライブを参照して、ACID プロジェクトまたはオーディオファイルを選択して開くことができます。

	現在のプロジェクトを保存せずに ACID プロジェクトを開こうとすると、変更の保存を求めるメッセージが表示されます。オーディオ ファイルを選択した場合、ファイルは現在の ACID プロジェクトの新しいトラックとして開かれます。
 保存	クリックすると、現在のプロジェクトに行われた変更が保存されます。 プロジェクトを初めて保存する場合は、[名前を付けて保存] ダイアログ ボックスが表示されます。
 パブリッシュ	クリックすると、プロジェクトが Web にパブリッシュされます。
 Web からメディアを取得	クリックすると、[Web からメディアを取得] ダイアログ ボックスが表示されます。ここで、ACID プロジェクトで使用するメディアを検索できます。
 カット	クリックすると、選択したイベントがタイムラインからクリアされ、ACID クリップボードに配置されます。新しい場所にそれを貼り付けることができます。
 コピー	クリックすると、選択したイベントのコピーが ACID クリップボードに作成されます。クリップボードに保存したアイテムは、タイムライン上の新しい場所に貼り付けることができます。
 ペースト	クリックすると、ACID クリップボードの内容が現在のカーソル位置に挿入されます。イベントは、既存のあらゆるイベントの上に貼り付けることができます。場所を空けてイベントを貼り付けるには、[編集] メニューの 挿入貼り付け を選択します。
 元に戻す	このボタンをクリックすると、最後に行った操作が元に戻ります。取り消し操作は何回でも実行でき、最後に 保存 コマンドを使用して保存した後の任意の状態に戻すことができます。
 やり直し	クリックすると、 取り消し コマンドが元に戻ります。
 スナップを有効にする	クリックすると、スナップ機能のオン/オフが切り替わります。 このボタンが有効の場合、グリッドのみ コマンドが [オプション] メニュー（[オプション] > [スナッピング] > [グリッドのみ]）を使用して、タイムラインにあるどのエレメントがスナップポイントとして使用できるか表示させることができます、
 自動クロスフェード	クリックすると、自動クロスフェードのオン/オフが切り替わります。 このボタンを有効にした場合、イベントがオーバーラップしているときにクロスフェードが自動的に作成されます。
 エンベロープをイベントに対してロック	クリックすると、イベントをタイムラインに沿って移動したときに、エンベロープポイントと位置がイベントと共に移動されます。
 インライン MIDI 編集を有効にする	クリックすると、タイムラインの中のピアノ ロール ビューまたはドラム グリッド ビューで、直接 MIDI データを編集できます。
 ドローツール	クリックすると、ドロー ツールが起動します。

	選択ツール	クリックすると、選択ツールが起動します。
	ペイントツール	クリックすると、ペイントツールが起動します。
	消去ツール	クリックすると、消去ツールが起動します。
	エンベロープツール	クリックすると、エンベロープツールが起動します。
	時間範囲ツール	クリックすると、時間範囲編集ツールが起動します。
	グループツール	クリックすると、 グループツール が起動します。  グループはビートマップトラックには適用できません。
	グループ消去ツール	クリックすると、 グループ消去ツール が起動します。

ステータスバー

ステータスバーの表示/非表示を切り替えるには、[表示]メニューの **ステータスバー** を選択します。ステータスバーは、タイムラインの下部に表示されます。

マウスをメニュー項目上に移動すると、ステータスバーにテキスト形式のヘルプが表示されます。また、完了するまでに時間がかかる処理を実行した場合は、ステータスバーに進行状況メーターが表示されます。実行中の操作を停止するには、**キャンセル** ボタンをクリックします。



ステータスバーの RAM メーターには、コンピュータの使用可能な RAM 容量と合計 RAM 容量が表示されます。

プロジェクトの操作

プロジェクトファイル (.acd) には、ファイルの場所、編集、挿入ポイント、エフェクトなどのソースメディアに関する情報が保存されます。

プロジェクトファイルはマルチメディアファイルではありません。プロジェクトファイルには、元のソースファイルを指すポインタが含まれているため、ソースファイルに影響を与えずにプロジェクトを編集できます。

基本的な ACID プロジェクトの作成

ACID は、フル機能のデジタル オーディオ ワークステーション (DAW) ですが、モデルを選択/ペイント/再生するだけで、ACID プロジェクトを一から簡単に作成できます。

1. 新規プロジェクト ファイルを作成します。

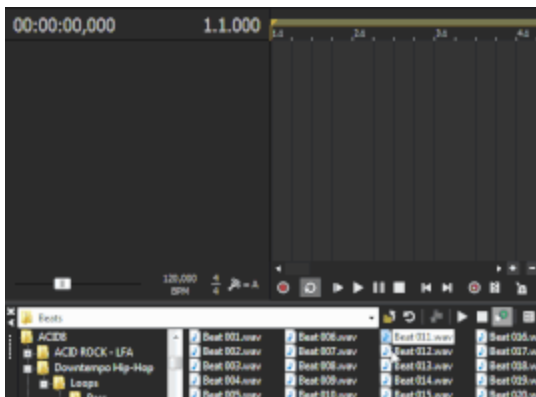
プロジェクトファイルとは、キャンバスとパレットのようなものです。これはマルチメディアファイルではなく、プロジェクトに含まれる全メディアに関する情報（メディアの整列やエフェクトなど）が含まれています。プロジェクトファイルを使用すると、ソースメディアファイルを変更せずに編集を行えます。

2. プロジェクトで使用するメディアを選択します。メディアは以下のソースからインポートでき、ソースはいくつでも組み合わせることができます。

- コンピュータからメディア ファイルを追加。
- オーディオを録音して、プロジェクトにボーカルや楽器を追加。
- MIDI を録音して、キーボードや他の MIDI コントローラからノートをプロジェクトに追加。
- Web からメディアをダウンロード。

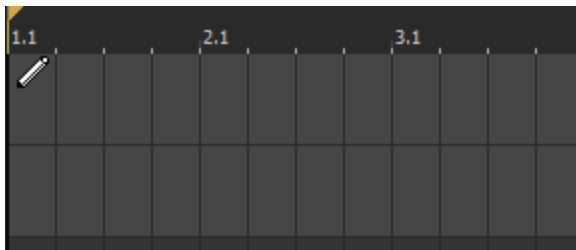
3. [エクスプローラ] ウィンドウ、Windows エクスプローラからファイルをドラッグしてイベントを作成します。イベントは、各メディア ファイルを再生する場所を示します。

タイムライン上の、トラックが含まれないエリアにファイルをドラッグすると、新しいトラックが作成されます。既存のトラックにファイルをドラッグすると、そのファイルはトラックに新しいクリップとして追加されます。



ループを [エクスプローラ] ウィンドウからタイムライン上の何もない部分にドラッグすると、トラックがプロジェクトに追加され、ループをドロップした場所にはイベントが作成されます。

4. イベントの作成は、ドロー ツール  またはペイント ツール  を使用してタイムライン内をクリックし、ドラッグすることでも行えます。



イベントは、ドラッグするとタイムライン内に描画されます。イベントは、クリックしたところで開始され、マウス ボタンを放したところで終了します。

5. 必要に応じてタイムライン上でイベントを編集します。

イベントの移動、イベントの長さの調整、またはプロパティの編集を行って、プロジェクトの音の状態を微調整することができます。

6. プロジェクトを保存します。

7. プロジェクトを以下の最終形式で配信します。

- ビデオまたはオーディオ ファイルを作成する場合は、ファイルをレンダリングします。
- CD に書き込みます。

新規プロジェクトの開始

〔ファイル〕メニューの **新規** を選択します。〔プロジェクト プロパティ〕ダイアログ ボックスが表示され、プロジェクトに関する情報を入力できます。入力された設定を使用して新規プロジェクトが作成されます。

変更が保存されていない ACID プロジェクトを開いている場合は、変更の保存を求めるメッセージが表示されます。



〔プロジェクト プロパティ〕ダイアログ ボックスをスキップして、以前に選択したプロジェクト設定を使用するには、ツールバーの **新規** ボタン  をクリックします（または、Shift キーを押しながらメニューから **新規** を選択します）。

プロジェクト プロパティ

〔ファイル〕メニューの **プロパティ** を選択して、〔プロジェクト プロパティ〕ダイアログ ボックスを表示します。このダイアログ ボックスでは、プロジェクトの設定の調整とすべての新規プロジェクトで使用するデフォルト設定を行うことができます。

サマリー

〔サマリー〕タブの情報は ACID プロジェクトと共に保存され、プロジェクトを別のファイル形式でレンダリングするときにメディア プレーヤーで表示できます。

項目	説明
----	----

タイトル	プロジェクトのタイトルを入力します。
アーティスト	プロジェクトを演奏したアーティストの名前を入力します。
エンジニア	プロジェクトをミキシングまたは編集したエンジニアの名前を入力します。
著作権	プロジェクトの著作権情報を入力します。
コメント	プロジェクトに関するコメントを入力します。
ユニバーサル製品コード (UPC) /メディアカタログ番号 (MCN)	識別の手段として、ユニバーサル製品コード (UPC) またはメディア カタログ番号 (MCN) をディスクアットワンス オーディオ CD に書き込むことができます。但し、この機能をサポートしていない CD-R ドライブもあります。CD-R ドライブがこの機能に対応しているかどうか不明な場合は、ドライブのマニュアルを参照してください。 このテキスト ボックスにコードを入力すると、プロジェクトの他の情報と一緒に CD に書き込まれます。 ユニバーサル製品コードはユニバーサル コード委員会によって管理されています。詳しくは、ここをクリックしてください。
この設定ですべての新規プロジェクトを開始	現在のダイアログ ボックスの設定をデフォルトとして使用する場合は、このチェック ボックスをオンにします。  ユニバーサル製品コード (UPC) //メディア カタログ番号 (MCN) の設定は、一意の値であり、別のプロジェクトで使用されることはありません。

オーディオ

現在のプロジェクトのデータ形式を変更するには、[オーディオ] タブを使用します。

 ACID ソフトウェアが ReWire ミキサー アプリケーションに接続されている場合は、ACID プロジェクトでは自動的にミキサー アプリケーションのビット深度とサンプル レートが使用されます。ACID プロジェクトを ReWire モードで保存してもプロジェクトの元のビット深度とサンプル レートは上書きされません。

項目	説明
マスタ バス モード	ACID Pro を使用している場合に、2 チャンネルのステレオ プロジェクトを作成するには、ドロップダウン リストから 【ステレオ】 を選択します。 高度な 5.1 チャンネル ミキシングを実行する場合は、 【5.1 サラウンド】 を選択します。詳細情報...
追加ステレオ バス数	ACID Pro を使用している場合は、プロジェクトのステレオ バスの数を入力します。詳細情報...
サンプルレート	ドロップダウン リストから設定を選択し、プロジェクトのサンプル レートを指定します。

ビット深度	ドロップダウン リストから設定を選択し、各サンプルを保存するために使用するビット数を指定します。大きい値を指定すると、再生および録音の質が高くなります。
LFE のローパス フィルタを有効にする	5.1 サラウンド プロジェクトの LFE チャンネルに割り当てられる各トラックにローパス フィルタを適用する場合は、このチェック ボックスをオンにします。 ローパス フィルタを適用すると、5.1 デコードのバス管理システムに近くなり、低周波オーディオのみが LFE チャンネルに送信されるようになります。  サラウンド プロジェクトをレンダリングする前に、サラウンド オーサリング アプリケーションのマニュアルで必要なオーディオ形式を確認してください。特定のカットオフ周波数とロールオフが必要なエンコードもありますが、実際に使用するエンコードではエンコードの前にフィルタの適用が不要なものもあります。
ローパス フィルタのカットオフ周波数	LFE チャンネルで無視する周波数の下限を設定するには、周波数をドロップダウン リストから選択するか、ボックスに入力します。
ローパス フィルタ品質	フィルタのロールオフ カーブのシャープネスをドロップダウン リストから選択します。 最高 が最も鋭いカーブになります。
録音 ファイル フォルダ	このボックスには、新しいオーディオまたは MIDI トラックを録音するのに使用されるフォルダへのパスが表示されます。<プロジェクト>を選択して、ACID プロジェクト ファイルと同じフォルダに録音ファイルを保存するか、参照 ボタンをクリックして別のフォルダを選択します。 [ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [フォルダ] タブの録音ファイル フォルダは、プロジェクト固有の場所が選択さ

れていない限り、デフォルトで使用されます。**【この設定ですべての新規プロジェクトを開始】**チェックボックスがオンの場合、**【ユーザー設定】**ダイアログボックスの**【フォルダ】**タブは更新され、**【プロジェクト プロパティ】**ダイアログボックスに指定されているフォルダが使用されます。

この設定ですべての新規プロジェクトを開始

現在のダイアログボックスの設定をデフォルトとして使用する場合は、このチェックボックスをオンにします。

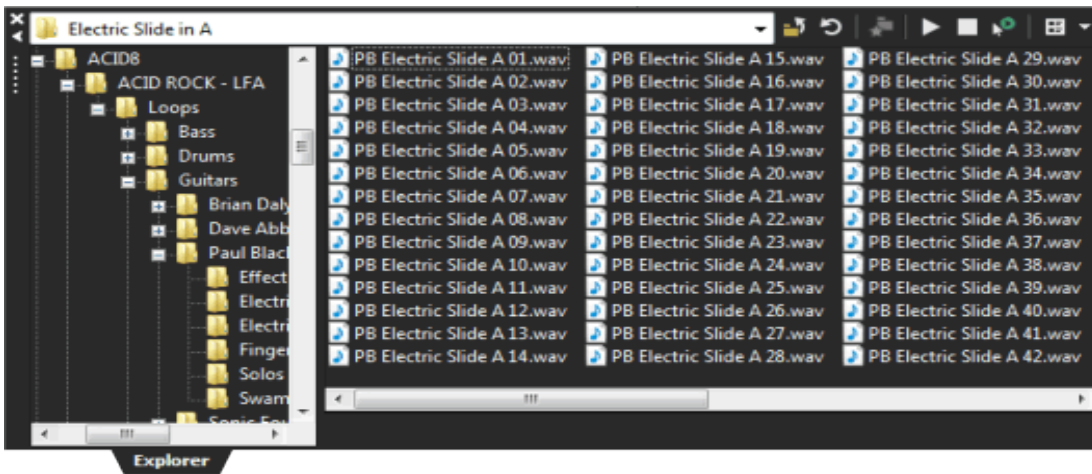
エクスプローラウィンドウ

【エクスプローラ】ウィンドウを使用すると、ACIDのワークスペースから離れずにメディアファイルを表示したりアクセスすることができます。【エクスプローラ】ウィンドウからメディアファイルの追加とメディアファイルのプロジェクトへの配置を行うことができます。

【表示】メニューの**【エクスプローラ】**を選択して、ウィンドウの表示を切り替えることができます。

また、**【Web からメディアを取得】**を使用して、プロジェクトで使用するメディアを検索することもできます。

【エクスプローラ】ウィンドウについて詳しく学ぶ



項目	名前	説明
Electric Slide in A	アドレス バー	現在のフォルダが表示されます。表示するファイルの形式を指定することもできます。ファイル形式を指定するには、 【表示】ボタンで【すべてのファイル】が選択されていないことを確認し、コンボボックスをクリックします。拡張子の前

		にワイルドカードを入力します。例えば、 *.wav や ?intro?.avi などを入力します。
	ツリービュー	使用可能なファイルとメディア ファイルを検索できるすべてのフォルダが表示されます。
	コンテンツ ペイン	アクティブ フォルダに含まれるフォルダとメディア ファイルが表示されます。
	一階層上	アクティブ フォルダの 1 つ上の階層のフォルダを開きます。
	更新	アクティブ フォルダの内容を更新します。 新しい CD（または他のリムーバブルメディア）を挿入した場合は、このボタンをクリックして [エクスプローラ] ウィンドウを更新します。
	お気に入りに追加	選択したフォルダをお気に入りフォルダに追加し、簡単にアクセスできるようにします。
	プレビューの開始	選択したメディア ファイルを再生します。
	プレビューの停止	選択したメディア ファイルの再生を停止します。
	プレビューの自動再生	[エクスプローラ] ウィンドウでメディア ファイルがクリックされたときに、自動的にメディア ファイルをプレビューします。
	表示	ファイルの一覧を表示する方法を変更します。 ツリービュー 使用可能なすべてのドライブとフォルダが表示されます。 サマリービュー 選択したメディア ファイルの簡単な説明を [エクスプローラ] ウィンドウの下部に表示します。 詳細 ファイル サイズとファイルの作成日時または更新日時が表示されます。

すべてのファイル	アクティブ フォルダのすべてのファイル形式のファイルを表示します。
-----------------	-----------------------------------

ファイルのプレビュー

自動プレビュー] ボタン  が選択されている場合は、[エクスプローラ] ウィンドウのファイルをクリックしてプレビューできます。プレビューを停止するには **プレビューの終了]** ボタン  をクリックします。または、**自動プレビュー]** ボタンの選択を解除して、プレビュー機能を無効にします。

自動プレビュー] ボタンが選択されていないときは、**プレビューの開始]** ボタン  をクリックすると、ループを試聴できます。

 プロジェクトの再生中にループをプレビューして、プロジェクトに合うループを選択することができます。プロジェクトの再生を開始してから、プレビューするループを選択します。選択したループは、プロジェクトの他の部分と同期して再生されます。そのループが気に入ったら、ダブルクリックしてプロジェクトに追加します。そのループが気に入らない場合は、別のループを選択します。

 最適化されていない非常に小さいファイルは、正常にプレビューできないことがあります。ファイルのテンポが正しく推定されていない場合は、先に最適化する必要があります。

選択した複数ファイルの連続再生

[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [その他] タブで **エクスプローラ ウィンドウで複数選択プレビューを有効にする]** チェック ボックス (ACID Music Studio ソフトウェアの場合は [オーディオ] タブ) がオンになっている場合は、[エクスプローラ] ウィンドウで複数のファイルを選択できます。選択したファイルは、**再生]** ボタン  をクリックしたとき (または **自動プレビュー]** ボタン  が選択されているとき) に、順番に再生されます。

各ファイルのアイコンは、再生中は再生アイコン  に変わります。[Ctrl] と [Enter] キーを押すと、現在再生中のファイルがタイムラインに追加され、[Enter] キーを押すと、選択されたすべてのトラックが追加されます。

 ヒント:

- [ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [その他] タブ (ACID Music Studio ソフトウェアの場合は [オーディオ] タブ) を使用すると、各ファイルを再生する長さを指定できます。
- 選択ファイルをループ再生モードで再生する機能は、プロジェクトに最適なループを探すのに役立ちます。

プレビュー ボリュームの調整

[ミキシング コンソール] ウィンドウの **プレビュー]** フェーダーをドラッグして、プレビュー ボリュームを調整します。

この設定は、[チョッパー] ウィンドウおよび Beatmapper ウィザードでメディアを再生するときの音量も制御します。プロジェクトにメディアを追加すると、新しいトラックのボリュームがプレビュー ボリュームに設定されます。



プレビュー] フェーダーが表示されない場合は、ミキサーを右クリックし、**ショートカット メニューから プレビューフェーダーの表示]**を選択します。

プロジェクトへのトラックの追加またはトラックへのクリップの追加

トラックの追加トラックノツイカ

エクスプローラ内でファイルをダブルクリックするか、トラックを含まないタイムラインのエリアにドラッグすると、そのファイルが ACID プロジェクトに追加され、トラックが作成されます。

ファイルを右クリックして、タイムラインまたはトラック リストにドラッグすると、作成されるトラックの種類を指定できます。ファイルをドロップすると、ショートカット メニューが表示され、ファイルの取り扱いをループ、ワンショット、ビートマップ トラックから選択できます。自動検出されたタイプをそのまま使用するように指定することもできます。



[デフォルト トラックプロパティの設定] ダイアログ ボックスでデフォルトのトラック ボリュームを設定するまでは、**プレビュー]** フェーダーの設定によって新しいトラックのボリュームが決まります。

クリップの追加

エクスプローラからタイムライン上の既存のトラックにファイルをドラッグすると、新規クリップが作成され、新規メディア ファイルがアクティブなクリップとして設定されます。



ヒント:

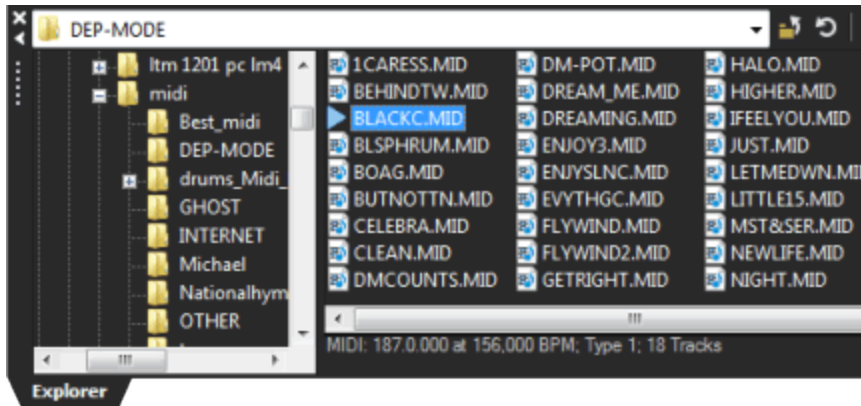
- CD または共有ネットワーク フォルダの長いメディア（ワンショットまたはビートマップ トラック）を使用する場合、最高のパフォーマンスが得られるように、メディアをローカル ドライブにコピーしてください。
- 複数のファイルをタイムラインに追加するには、[Ctrl] キー（または [Shift] キー）を押しながら複数のファイルをクリックして選択し、タイムラインまたはトラック リストにドラッグします。
- オーディオ CD からトラックを追加するには、CD ドライブを参照し、.cda ファイルをダブルクリックします（またはタイムラインにドラッグします）。トラックが CD から抽出され、ACID プロジェクトにトラックとして追加されます。
- リムーバブル デバイスからメディア ファイルがプロジェクトに追加されると、メディア ファイルのコピーが一時ファイル フォルダ内のサブフォルダに格納されます。これにより、メディアのソースが使用できなくなっても メディアファイルを使用できます。

これらのサブフォルダは、アプリケーションを終了するときにクリアされるので注意してください。ただし、アプリケーションが不正に終了した場合、サブフォルダはクリアされません。

マルチトラック/マルチチャンネル MIDI ファイルの追加

ACID プロジェクトへの MIDI ファイルの追加は、オーディオの追加に似ています。すなわち、MIDI ファイルをダブルクリックして新規のトラックとイベントを作成するか、MIDI ファイルを既存のトラックの **[ペイント クリップ セレクター]** ボタンにドラッグして新規クリップを追加します。

【エクスプローラ】ウィンドウ内で MIDI ファイルを選択すると、ファイル長、テンポ、種類、トラック数がウィンドウの最下部に表示されます。



【エクスプローラ】ウィンドウで MIDI ファイルを右クリックして、プロジェクトへの追加方法を次の中から選択します。

コマンド	説明
プロジェクトに加える	現在の ACID プロジェクトにファイルを追加し、トラック リストにトラックを追加します。イベントは作成されません。 • Type 0 の MIDI ファイルの場合は、MIDI ファイル内のチャンネルごとに個別にトラックが作成され、すべてのトラックがフォルダトラック内にまとめられます。 • Type 1 の MIDI ファイルの場合は、MIDI ファイル内のトラックごとに個別にトラックが作成され、すべてのトラックがフォルダトラック内にまとめられます。  ACID プロジェクトにファイルを追加した後にイベントをドローしても、タイムラインに MIDI コントローラ データは追加されません。その場合は、イベントを右クリックし、ショートカットメニューから クリップからエンベロープを作成 を選択すると、MIDI コントローラがタイムライン上にエンベロープとして表示されます。
イベントをプロジェクトに追加	現在の ACID プロジェクトのカーソル位置にファイルを追加し、トラック リストにトラックを追加して、各トラック上に MIDI ノートデータのイベントを作成します。エンベロープは、MIDI コントローラ データを表すトラックに追加されます。 • Type 0 の MIDI ファイルの場合は、MIDI ファイル内のチャンネルごとに個別にトラックが作成され、すべてのトラックがフォルダトラック内にまとめられます。 • Type 1 の MIDI ファイルの場合は、MIDI ファイル内のトラックごとに個別にトラックが作成され、すべてのトラックがフォルダトラック内にまとめられます。
リップルされたイベントをプロジェクトに追加	現在の ACID プロジェクトのカーソル位置にファイルを追加し、トラック リストにトラックを追加して、イベントを作成します。既存のイベントは、MIDI ファイルを追加できるように右にシフトされます。エンベロープは、MIDI コントローラ データを表すトラックに追加されます。 • Type 0 の MIDI ファイルの場合は、MIDI ファイル内のチャンネルごとに個別にトラックが作成され、すべてのトラックがフォルダトラック内にまとめられます。 • Type 1 の MIDI ファイルの場合は、MIDI ファイル内のトラックごとに個別にトラックが作成され、すべてのトラックがフォルダトラック内にまとめられます。

新規プロジェクトとして開く

新規プロジェクトを開き、トラックリストにトラックを追加して、各トラック上に MIDI ノートデータのイベントを作成します。

- Type 0 の MIDI ファイルの場合は、MIDI ファイル内のチャンネルごとに個別にトラックが作成されます。
- Type 1 の MIDI ファイルの場合は、MIDI ファイル内のトラックごとに個別にトラックが作成されます。



MIDI ファイルを新規プロジェクトとして開いたあとイベントをドロワーしても、タイムラインに MIDI コントローラデータは追加されません。その場合は、イベントを右クリックし、ショートカットメニューから **クリップからエンベロープを作成** を選択すると、MIDI コントローラがタイムライン上にエンベロープとして表示されます。

お気に入りフォルダの使用

「お気に入り」フォルダ  を選択するか、アドレスバーから **お気に入り** を選択すると、お気に入りフォルダの内容が表示されます。このフォルダには、使用頻度の高いフォルダへのショートカットが含まれています。

フォルダを「お気に入り」に追加

1. 追加するフォルダを表示します。
2. フォルダを右クリックして、ショートカットメニューから **フォルダをお気に入りに追加** を選択します。フォルダへのショートカットが作成されます。

フォルダを「お気に入り」フォルダから削除

1. 「お気に入り」フォルダを選択します。
2. 削除するフォルダを右クリックし、**ショートカットメニューから削除** を選択します。



「お気に入り」フォルダからフォルダを削除しても、フォルダへのショートカットが削除されるだけで、フォルダが削除されるわけではありません。

ACID の種類

ACID プロジェクトで利用できるメディアには、ループ、ワンショット、ビートマップクリップ、MIDI クリップの 4 つの種類があります。

1 つのオーディオトラックには、ループ、ワンショット、ビートマップクリップの任意の組み合わせを追加できます。MIDI トラックには、MIDI クリップだけを追加できます。



ファイルを右クリックして、タイムラインまたはトラックリストにドラッグすると、作成されるクリップの種類を指定できます。ファイルをドロップすると、ショートカットメニューが表示され、ファイルの取り扱いをループ、ワンショット、ビートマップクリップから選択できます。自動検出されたタイプをそのまま使用するよう指定することもできます。

ループ

ループは、ビートまたはパターンの繰り返しを作成するための小さなオーディオクリップです。通常、ループは1〜4小節の長さで、再生時には完全にRAMに格納されます。

〔表示〕メニューで **イベント情報** を選択している場合は、タイムライン上のループクリップを使用しているイベントに  アイコンが表示されます。

ループは最も頻繁に使用されるイベントタイプです。ループクリップは、タイムライン全体に連続して描画できるので、ループの配置は非常に簡単です。

ワンショット

ワンショットは、ループしないように設計されたオーディオクリップです。シンバルクラッシュ、サウンドバイト、ボーカルなどは、ワンショットとして考えられます。

〔表示〕メニューで **イベント情報** を選択している場合は、タイムライン上のワンショットクリップを使用しているイベントに  アイコンが表示されます。

ワンショットとループの主な違いは、ワンショットは他のループに合わせてテンポを変えない点、プロジェクトキーに移調しない点、およびRAMからロードされるのではなくディスクからストリームされる点です。

 ACID 1.0 または 2.0 ソフトウェアからアップグレードした場合は、メディアの種類としてディスクベースが使用できなくなっているので注意してください。以前にディスクベースとして使用していたクリップにはワンショットを使用してください。再生時のパフォーマンスが向上します。

ビートマップクリップ

ACID プロジェクトに 30 秒を超えるファイルが追加された場合、Beatmapper ウィザードが起動し、ファイルにテンポ情報を追加できます。

〔表示〕メニューで **イベント情報** を選択している場合は、タイムライン上のビートマップクリップを使用しているイベントに  アイコンが表示されます。

MIDI クリップ

MIDI クリップを使用して、MIDI ファイルを再生できます。MIDI トラックを外部デバイスにルーティングして、データを再生したり、MIDI 機器から録音することができます。

〔表示〕メニューで **イベント情報** を選択している場合は、タイムライン上のイベントに ACID の種類を表すアイコンが表示されます。

- ・〔クリッププール〕で **ループ** ボタン  がオンになっている場合、MIDI クリップは  アイコンで表示されます。このボタンがオンになっていると、MIDI クリップは、タイムライン上にペイントされた時に繰り返されます。
- ・**ループ** ボタンがオフになっている場合、MIDI クリップは  アイコンで表示されます。このボタンがオフになっていると、MIDI クリップはワンショットとしてペイントされます。

MIDI トラックでは、.mid、.smf、および .rmi ファイルを使用できます。MIDI ファイルをプロジェクトに追加する方法について、詳しくは["プロジェクトに MIDI ファイルを追加"](#) ページ278を参照してください。

オーディオを CD から抽出

[ファイル] メニューの **CD からオーディオを抽出** を選択して、CD からトラックを抽出し、ACID プロジェクトでトラックとして開きます。



［エクスプローラ］ウィンドウで .cda ファイルをダブルクリック（またはタイムラインにドラッグ）すると、[CD からの音楽ファイルの取り込み] ダイアログ ボックスを開かずに CD トラックを抽出できます。



ACID ソフトウェアは、著作物の違法な複製および共有などの違法行為または著作権侵害行為を目的としておらず、またかかる目的への使用は禁止されています。Vegas ソフトウェアのかかる目的への使用は、著作権に関する米国連邦法および国際法に違反するものであり、ソフトウェア使用許諾契約書の条項に違反します。かかる行為は、法律により罰せられることがあります。また、エンドユーザー ライセンス契約に定められている救済に違反します。

1. [ファイル] メニューの **CD からオーディオを抽出** を選択します。
2. **アクション** ドロップダウン リストからオーディオを抽出する方法を選択します。

項目	説明
指定したトラックを読み取り	個々の CD トラックを抽出します。 取り込むトラック リストで取り込むトラックを選択します。各 CD トラックはプロジェクト内の新しいトラックに取り込まれます。
ディスク全体を読み取り	現在の CD を 1 つのファイルに抽出します。ディスクはプロジェクト内の新しいトラックに抽出されます。
指定した範囲を読み取り	指定した時間範囲を抽出します。開始時間と終了時間（または開始時間と長さ）を指定できます。指定した範囲は、プロジェクトに新しいトラックとして取り込まれます。

3. **アクション** ドロップダウン リストから **指定したトラックを読み取り** または **指定した範囲を読み取り** を選択している場合は、抽出するトラックまたは時間範囲を選択します。



選択内容をプレビューするには、**再生** をクリックします。プレビューするには、CD ドライブのオーディオ出力がサウンド カードに接続されているか、CD ドライブ前面にヘッドホンが接続されている必要があります。

4. **ドライブ** ドロップダウン リストから、オーディオを取り込む CD を含むドライブを選択します。
5. **速度** ドロップダウン リストから、オーディオを抽出する速度を選択します。ギャップやグリッチが発生する場合は、速度を落とすか、**設定** をクリックして、**オーディオ抽出の最適化** スライダーを調整します。
6. **OK** をクリックして、オーディオの取り込みを開始します。
7. ファイル名とファイルを保存する場所を入力します。

トラックが 30 秒を超える場合は、トラックの取り込み後に Beatmapper ウィザードが起動します。



CD から抽出したトラックに自動的に名前を割り当てるには、[ユーザー設定] ダイアログボックスの [全般] タブで **抽出したトラックに自動的に名前を付ける** チェックボックスをオンにします。ファイル名には、CD の識別番号とトラック番号が含まれます。ファイルは [ユーザー設定] ダイアログボックスの [フォルダ] タブで指定されたフォルダに保存されます。

プロジェクトまたはファイルを開く

[ファイル] メニューの **開く** を選択して、[ファイルを開く] ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、ACID プロジェクト、メディア ファイル、またはグループ マップを選択して開くことができます。

現在のプロジェクトを保存せずに ACID プロジェクトを開こうとすると、変更の保存を求めるメッセージが表示されます。メディア ファイルを選択した場合、ファイルは新規トラックとして現在の ACID プロジェクトに追加されます。グループ マップを選択した場合、グループはプロジェクトのグループ プールに追加されます。



CD またはネットワーク フォルダにあるサイズの大きいメディア ファイル（ワンショットトラック、ビートマップトラックなど）を使用する場合、最適なパフォーマンスを得られるように、事前にメディアをローカルのドライブにコピーしてください。

1. [ファイル] メニューの **開く** を選択します。[ファイルを開く] ダイアログボックスが表示されます。
2. 開きたいファイルが保存されているフォルダを選択します: **ファイルの場所** ドロップダウンリストまたは **最近使用したフォルダ** ドロップダウンリストから、前に開いたことのあるファイルを含むフォルダをすばやく選択できます。
3. [参照] ウィンドウからファイルを選択するか、**ファイル名** ボックスにファイル名を入力します。選択されたファイルの詳細情報が、ダイアログボックスの下部に表示されます。
4. [ファイルの種類] ドロップダウン リストからファイルの種類を選択して、ダイアログボックスに表示するファイルを制限します。

項目	説明
すべてのファイル	現在のフォルダのすべてのファイル（ACID でサポートされていないファイルを含む）を表示します。
すべてのプロジェクト ファイル、グループ ファイル、およびメディア ファイル	ACID プロジェクト、サポートされているメディア ファイル、およびグループ ファイルを表示します。
ACID プロジェクト ファイル (*.acd, *.acd-bak)	ACID プロジェクト ファイルのみを表示します。ACID プロジェクト ファイルには、1 つのプロジェクトに関するすべての情報が含まれています。トラック レイアウト、エンベロープ設定、およびエフェクトパラメータは、このプロジェクト ファイルに保存されます。この種類のファイルにはオーディオ自身

	は含まれず、オーディオ ファイルへの参照のみが含まれます。
	 デフォルトでは、ファイルを開いたり保存したりするときにバックアップ プロジェクト ファイルが作成されます。バックアップ ファイルは、.acd-bak という拡張子が付けられて、プロジェクトと同じフォルダに保存されます。バックアップ ファイルを使用して、プロジェクトを以前の状態に再現することができます。
埋め込みメディアを含む ACID プロジェクト (*.acd-zip)	ACID Zip ファイルのみを表示します。ACID Zip ファイルには、プロジェクトのすべてのメディア ファイルおよびプロジェクト ファイルが圧縮された形式で含まれています。  .acd-zip プロジェクトを開くと、プロジェクト ファイルおよびすべてのメディア ファイルは一時フォルダにコピーされます。プロジェクトの内容を変更すると、プロジェクトは .acd-zip ファイルにもう一度保存されるまで、この一時フォルダに保存されます。フォルダの場所は、[ユーザ設定] ダイアログ ボックスの [全般] タブで変更できます。
ACID グループ (.groove)	ACID のグループ ファイルのみを表示します。グループ ファイルとは、プロジェクトのグループ プールに追加して、ループ、ワンショット、および MIDI トラックのリズムのタイミングを調整できるファイルのことです。
MIDI (*.mid, *.smf, *.rmi)	MIDI ファイルのみを表示します。  マルチトラック MIDI ファイルを開くと、ACID プロジェクトでファイルはシングルトラックとして表示されます。
CD オーディオ (*.cda)	オーディオ CD のトラックのみを表示します。.cda ファイルを開くと、CD からオーディオが抽出され、新規トラックとして追加されます。  ACID ソフトウェアは、著作物の違法な複製および共有などの違法行為または著作権侵害行為を目的としておらず、またかかる目的への使用は禁止されています。Vegas ソフトウェアのかかる目的への使用は、著作権に関する米国連邦法および国際法に違反するものであり、ソフトウェア使用許諾契約書の条項に違反します。かかる行為は、法律により罰せられることがあります。また、エンド ユーザ ライセンス契約に定められている救済に違反します。
AIFF (*.aiff, *.aif, *.snd)	AIFF ファイルのみを表示します。AIFF ファイルは、Macintosh の標準形式です。この形式の 16 ビットおよび 24 ビット ファイルは、トラックとして ACID プロジェクトに追加できます。
FLAC オーディオ (*.flac)	FLAC オーディオファイルのみを表示します。FLACは、"Free Lossless Audio Codec"の省略形です。これは、自由に保存することができるフォーマットであり、オーディオデータを元のサイズの50%まで圧縮することができます。MP3またはOGGなどの非可逆圧縮方法とは異なり、FLACでは完全な音質が維持されます。
MP3 オーディオ (*.mp3)	MPEG (Moving Picture Expert Group) レイヤー 3 ファイルのみを表示しま

す。



可変ビットレートの MP3 ファイルは、固定ビットレートでエンコードされたファイルに比べて、通常はより正確にループされます。

OggVorbis (*ogg)	OggVorbis コーデックでエンコードされたファイルのみを表示します。
Windows 用 ビデオ (*.avi)	.avi ファイルのみを表示します。 プロジェクトに追加できるのは、1 つのビデオトラックだけです。プロジェクトにビデオトラックが既に存在する場合に、別のビデオ ファイルを開くと、既存のビデオの置換を求めるメッセージが表示されます。
Wave (Microsoft) (*wav)	Wave ファイルのみを表示します。
Sony Wave 64 (*.w64)	Sony の Wave64 形式で保存されたファイルのみを表示します。この形式では、オペレーティング システムで 2 GB を超えるファイルがサポートされている場合は、標準の Wave 形式で制限されているファイル サイズ (2 GB) を超えるファイルを保存できます。
Windows Media Audio V9 (*.wma)	Windows Media Audio ファイルのみを表示します。
Windows Media Video V9 (*.wmv, *.asf)	Windows Media Video ファイルのみを表示します。



ワイルドカード文字を使用すると、ダイアログ ボックスに表示するファイルにフィルタを適用できます。たとえば、「*guitar*.wav」と入力すると、ファイル名に「guitar」という単語が含まれている Wave ファイルがすべて表示されます。

5. **開く** ボタンをクリックします。



ACID プロジェクトを開くときに見つからないメディア ファイルがある場合は、そのメディアをオフライン状態にして、トラック上のイベントの編集を続行することができます。イベントはソース メディア ファイルの場所を示します。後でソース メディア ファイルを復元すると、プロジェクトは正常に開きます。

作成したプロジェクトの視聴

トランスポート コントロールを使用すると、プロジェクト全体（またはプロジェクトの一部）を再生できます。また、再生中にプロジェクトのテンポを変更することもできます。

 タイムの圧縮と展開は、プロジェクトのすべてのループで実行されるので、プロジェクトのテンポと一致させることができます。圧縮/展開アルゴリズムは非常に優れたものですが、120 bpm のループサウンドを 60 bpm でも高品質で再生することはできないという制限もあります。[トラックプロパティ] ウィンドウの[ストレッチ] タブを使用すると、ストレッチプロパティを最適化できます。

 プロジェクトに負荷の高いエフェクトが含まれている場合に、[オプション] メニューの **すべてのオーディオ FX をバイパス** を選択すると、処理パワーが節約され、再生の問題を回避できます。

カーソル位置からの再生

再生 ボタン  をクリックして、現在のカーソル位置から再生を開始します。

メトロノーム ボタン  が選択されている場合は、再生中にメトロノームが鳴り続けます。

プロジェクト全体の再生

カーソル位置にかかわらずプロジェクト全体を再生するには、**最初から再生** ボタン  をクリックします。

メトロノーム ボタン  が選択されている場合は、再生中にメトロノームが鳴り続けます。

選択範囲の再生

[時間範囲] ツール  を使用して、マーカーバーに沿ってドラッグして時間範囲を作成してから、**再生** ボタン  をクリックします。

メトロノーム ボタン  が選択されている場合は、再生中にメトロノームが鳴り続けます。

ループ再生 ボタン  が選択されている場合は、選択範囲が繰り返し再生されます。**ループ再生** ボタンが選択されていない場合は、選択範囲の再生後に再生は停止します。

 再生中に新しい選択範囲を作成すると、カーソルは新しいループリージョンの先頭に移動し、その位置から再生が開始されます。再生を中断せずに選択範囲を調整するには、ループリージョンの中央または端部からドラッグします。

ループ再生

選択範囲のループ再生は、タイムラインの特定の部分に集中したい場合に便利です。

ループリージョン  は再生リージョンを定義します。

1. ループ再生をオンにするには、以下のいずれかの操作を実行します。

- **ループ再生** ボタン  を選択します。
- [オプション] メニューの **ループ再生** を選択します。
- キーボードの Q または Ctrl+Shift+L を押します。

2. **再生** ボタン  をクリックすると、選択範囲がループ再生されます。

ループリージョンを移動するには、ループリージョンの端部の間をクリックし、新しい位置までバーをドラッグします。ループリージョンの長さを編集するには、いずれかの端をドラッグします。

 再生中に新しい選択範囲を作成すると、カーソルは新しいループリージョンの先頭に移動し、その位置から再生が開始されます。再生を中断せずに選択範囲を調整するには、ループリージョンの中央または端部からドラッグします。

ショートカット:

- ループリージョンの色の付いたバー内部をダブルクリックすると、端部がタイムラインの限界まで広がります。
- Ctrl キーを押したままループリージョンの開始位置をクリックすると、ループリージョンの長さが保持されたまま、クリックした場所に移動します。
- Shift キーを押したままクリックすると、ループリージョンがいずれかの方向に拡張します。
- Ctrl+Shift キーを押しながらループリージョンの最初または最後をクリックすると、リージョンの長さが、クリックした位置までストレッチまたは短縮されます。
- Ctrl+Shift+← キーを押すと、マーカーがある場合は、ループリージョンがカーソル位置から前のマーカーの範囲に設定され、カーソルの前にマーカーがない場合は、カーソル位置からプロジェクトの先頭の範囲に設定されます。
- Ctrl+Shift+→ キーを押すと、マーカーがある場合は、ループリージョンがカーソル位置から次のマーカーの範囲に設定され、カーソルの前にマーカーがない場合は、カーソル位置からプロジェクトの最後の範囲に設定されます。

メトロノーム

プロジェクトの録音または再生中にメトロノームを鳴らすには、[オプション] メニューの **メトロノーム** を選択します。

メトロノームのオン/オフの切り替え

メトロノームをオンまたはオフにするには、[オプション] メニューの **メトロノーム** を選択(または  ボタンをクリック) します。

プロジェクトの録音または再生を開始すると、メトロノームはプロジェクトテンポの再生を開始し、テンポまたは拍子の変化に応じて変化します。例えば、20 小節目から録音を開始し、プロジェクトテンポが 160 BPM に変わると、メトロノームは 160 BPM で再生されます。

メトロノーム音は一般的な MIDI サウンドセットで作成され、再生中のメトロノームのボリュームは、ミキシングコンソールの **プレビュー** フェーダーで調整できます。

 注:

- メトロノーム音は、プロジェクトの最終レンダリングではミキシングされません。
- ReWire ミキサー アプリケーションからレンダリングする前に、ACID のメトロノームをオフにしてください。オフにしないと、レンダリングされた出力にメトロノームの音も含まれてしまいます。

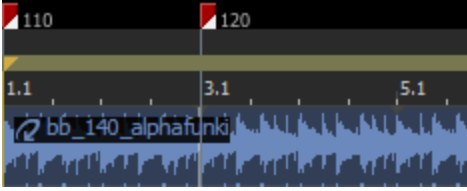
 メトロノームは、プロジェクトに適用したグループとは無関係に再生されます。メトロノームをグループに合わせたい場合は、単純なクリック音を含むループを読み込み、そのトラックにグループを適用します。

再生または録音でメトロノームのプリカウントを使用する

メトロノームプリカウントにより、バンドが演奏を始める前にドラマーがスティックでカウントするように、録音または再生を始める前に小節の設定数をカウントするためのメトロノームを使用できます。

メトロノームのプリカウントをオンまたはオフにするには、[オプション] メニューの **メトロノームのプリカウントを有効にする** を選択 (または **トランスポート ツールバー** の  ボタンをクリック) します。

プリカウントのオプションを設定するには、ボタンの横にある下矢印をクリックします。

項目	説明
メトロノームプリカウントを有効にする	プリカウントのオン/オフを切り替えます。
常にプリカウントを有効にする	再生中と録音中にメトロノームのプリカウントを行います。
再生時のみプリカウントを有効にする	再生中にのみメトロノームのプリカウントを行います。 プリカウントが再生中にのみオンになっている場合は、再生アイコンが表示されます。 
録音時のみプリカウントを有効にする	録音中にのみメトロノームのプリカウントを行います。 プリカウントが録音中にのみオンになっている場合は、録音アイコンが表示されます。 
1小節プリカウント	メトロノームによってプリカウントされるカーソル位置の前の小節数を設定します。  プリカウントでは、カーソルの位置で常にテンポを使用します。次の例では、3 番目の小節にカーソルを置き、 2小節プリカウント を選択すると、メトロノームはカーソルの位置に到達するまでは 120 BPM でプリカウントします。
2小節プリカウント	
4小節プリカウント	
メトロノームの設定	[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [オーディオ] タブが表示されます。ここでは、メトロノームのサウンドを選択できます。

メトロノームのボリュームを調整する

メトロノームのボリュームを調整する必要がある場合は、ミキシング コンソールの **プレビュー** フェーダーをドラッグします。

プレビュー] フェーダーが表示されていない場合は、ミキシング コンソールの表示ペイン表示ペインにある **プレビューパス]** ボタンをクリックします。

テンポ、拍子、キーの変更

プロジェクトは任意のテンポ、拍子、またはキーで再生できます。また、再生中に調整することも可能です。

テンポ、拍子、およびキーの変更マーカーを使用すると、テンポとキーを自動的に変更することができます。これらのマーカーはタイムライン上部のマーカー バーに追加されます。カーソルがこれらのマーカーのいずれかを越えると、プロジェクトのマスタ プロジェクト テンポ、拍子、またはキーが変わります。

メトロノーム] ボタン  が選択されている場合は、再生および録音中にテンポの変化に応じてメトロノームのテンポも変化します。

 注：

- キー変更マーカーを使用する場合、その後にピッチ シフトするイベントがあると、そのイベントは新しいキーに基づいてシフトされます。
- [MIDI トラックプロパティ] ウィンドウの [クリップ プール] タブで MIDI クリップのキーを設定すると、プロジェクト キーとキー変更マーカーが MIDI クリップに適用され、MIDI イベント データによってノートが WYSIWYH（表示内容が試聴内容と一致）として表示されます。
- MIDI クリップのキーを **なし]** に設定すると、プロジェクト キーとキー変更マーカーは MIDI クリップに適用されません。

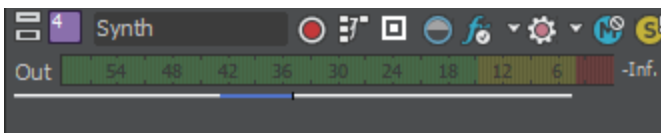
プロジェクト テンポの調整

プロジェクト テンポ スライダをドラッグします。



 厳密な値を入力するには、**プロジェクト テンポ]** ラベルをダブルクリックします。テキストが編集ボックスに変わり、テンポを指定できます。完了したら [Enter] キーを押します。

 **プロジェクト テンポ** スライダをクリックすると、各トラックヘッダーにバーが表示され、プロジェクトのテンポに合わせるためにトラックがストレッチされた量を確認できます。バー中央のマークは、ループの元のテンポを表します。



拍子の変更

プロジェクトの拍子を調整するには、**プロジェクト 拍子]** コントロールをクリックして、メニューから拍子を選択します。



その他を選択すると、[拍子のカスタム設定] ダイアログ ボックスが表示されます。ここで 1 小節あたりの拍数および 1 ビートのノートを指定します。

拍子を変更すると、それに応じてタイム ルーラーとグリッド スペースが更新されます。

ループ クリップの場合、各ビートは 4 分音符であると見なされます。 1 ビートのノートが 4 分音符以外の拍子を選択すると、タイムライン上のループの長さに不整合が発生します。例えば、5 ビート長のループが 5/8 拍子のタイムラインでは 10 ビートになります。同じループが 5/16 拍子の場合には 20 ビートになります。

1 ビートのノートが 4 分音符以外の拍子で作業するときは、ワンショットトラックを使用すると、タイムライン上に正確にドロースされます。

プロジェクト キーの変更

プロジェクトのキーを調整するには、**プロジェクト キー** コントロールを選択して、メニューからキーを選択します。



特定の**ルート音**を持つループ クリップは、**プロジェクト キー** コントロールが表すキーに移調されます。

例えば、それぞれ A、B、C のルート音を持つ 3 つのループがあり、**プロジェクト キー** コントロールが D に設定されている場合、これらのループは、それぞれ、5 半音、3 半音、2 半音ピッチ シフトされます。

プロジェクトへのキー、テンポ、または拍子の変更マーカーの追加

1. マーカーを挿入する位置にカーソルを置きます。
2. [挿入] メニューの **テンポ/キー/拍子変更** を選択します。[テンポ/キー/拍子変更] ダイアログ ボックスが表示されます。

コマンド	キーボードショートカット
キー変更マーカーの追加	K
テンポ変更マーカーの追加	T
拍子マーカーの追加	Shift+K

3. 別のキー変更マーカーが出現するまで全トラックのキーを変更する場合は、**キー変更** チェックボックスをオンにして、ドロップダウン リストから新しいキーを選択します。
4. 別のテンポ変更マーカーが出現するまで全トラックのテンポを変更する場合は、**テンポ変更** チェックボックスをオンにして、編集ボックスに新しいテンポを入力します。

テンポ変更マーカーを追加する場合は、**トランジションの種類** ドロップダウン リストから設定を選択し、ACID によるマーカー間のテンポの補間方法を指定できます。**ホールド** を選択した場合、

ACID の旧バージョンと同様に、新しいテンポ マーカーが検出されるまで、各テンポ マーカーの設定が維持されます。

テンポ カーブの使用について詳しくは、このヘルプ トピックの「テンポ カーブを使用したマーカー間のテンポの変更」を参照してください。

マーカー位置で拍子を変更する場合は、**拍子変更** チェック ボックスをオンにして、**ビート/小節** および **ビート値** の新しい設定を入力します。タイム ルーラーの分割線とグリッド スペースが更新されます。

5.

 拍子の変更は、小節の第 1 ビートで実行する必要があります。カーソルが小節の第 1 ビートにない場合は、マーカーは最も近い小節に配置されます。

6. **PK** をクリックします。

テンポ カーブを使用したマーカー間のテンポの変更

タイムラインにテンポ変更マーカーを追加すると、マーカー間でテンポを段階的に変更できます。テンポ カーブはテンポのアップ ダウンを測定するのに最適です。

1. タイムラインにテンポ変更マーカーを追加するか、またはテンポ変更マーカーをダブルクリックして既存のマーカーを編集します。
2. **トランジションの種類** ドロップダウン リストから設定を選択し、ACID によるマーカー間のテンポの補間方法を指定します。

トランジションの種類	説明	グラフ
ホールド 	補間はありません。テンポ マーカーの設定は、次のマーカーまで維持されます。	
リニア 	テンポは、マーカー間で直線的な軌跡で変化します。	
高速 	テンポは、マーカー間で急な対数曲線の軌跡で変化します。	
低速 	テンポは、マーカー間で緩やかな対数曲線の軌跡で変化します。	
スムーズ 	テンポは、マーカー間でスムーズで自然な曲線に沿って変化します。	
シャープ 	テンポは、マーカー間でシャープな曲線に沿って変化します。	

3. **PK** をクリックします。

 ACID でテンポ曲線の補間のために使用されるタイマーの最小単位を変更する場合は、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [編集] タブの **テンポ曲線のセグメント** ドロップダウン リストから設定を選択します。

キー、テンポ、または拍子の変更マーカの編集

キー/テンポ/拍子マーカを編集する方法はいくつかあります。

- カーソルをマーカの位置または直後に置いて、**プロジェクト テンポ** スライダー、**プロジェクト 拍子** コントロール、または **プロジェクト キー** コントロールを調整します。マーカがコントロール設定に合わせて更新されます。
- カーソルをマーカの前後いずれかに置き、右クリックします。ショートカットメニューから **カーソルがマーカと一致するようにテンポを調整** を選択します。マーカのビートルーラー上の位置が維持されたまま、プロジェクトのテンポがカーソルがその位置と一致するように調整されます。
- テンポ/キー変更マーカを右クリックして、ショートカットメニューから **編集** を選択します。
[テンポ/キー/拍子変更] ダイアログ ボックスが表示されます。
- マーカのテキストをダブルクリックして、値を入力します。 



コンビネーション マーカを編集するときに、3 つの値すべてを入力する必要はありません。たとえば、現在のマーカ値が「130,F」のときにキーのみを編集するには、「A」と入力して Enter キーを押すだけで済みます。マーカは「130,A」に変更されます。

指定した時間に合わせる

[編集] メニューの **指定した時間に合わせる** を選択すると、ACID プロジェクトの正確な長さを指定できます。プロジェクト テンポは新しい長さに合わせて調整されます。



最長/最短の長さは、使用可能なプロジェクト テンポの範囲 40~300 BPM から外れないように制限されています。

レンダリングファイル内のプロジェクト参照

レンダリングしたファイルにプロジェクトパスを保存すると、別のプロジェクトでそのファイルを使用するときに、簡単にソースプロジェクトに戻ることができます。



レンダリングファイル内のプロジェクト情報は、プロジェクトファイルのみを参照する情報です。レンダリング後にプロジェクトファイルを編集した場合、プロジェクトデータとレンダリングしたファイルは一致しなくなります。パスの参照を使用してプロジェクトを編集するには、プロジェクトファイルとすべてのメディアファイルがコンピュータ上で使用できる必要があります。

レンダリングしたファイルへのプロジェクトパスの保存

1. ACID プロジェクトを保存します。レンダリングしたファイルにプロジェクト参照を埋め込む前に、プロジェクトを保存する必要があります。
2. 「ファイルのレンダリング」トピックで説明されている手順を実行して、ファイルの種類とファイルをレンダリングする場所を選択し、**プロジェクトをレンダリングメディアにパスリファレンスとして保存** チェックボックスをオンにします。



プロジェクトが保存されていない場合、またはサードパーティ製のファイルフォーマットプラグインを使用してレンダリングした場合は、このチェックボックスは使用できません。

レンダリングしたプロジェクトの編集

1. 次のいずれかの操作を実行します。
2. [エクスプローラ] ウィンドウでメディア ファイルを右クリックします。
 - トラックヘッダーを右クリックし、ショートカットメニューから **トラック クリップ** を選択して、トラックのアクティブなクリップを編集します。
 - タイムライン上でイベントを右クリックし、ショートカットメニューから **イベント クリップ** を選択して、イベントのクリップを編集します。
3. **ソースプロジェクトの編集** を選択します。新しい ACID ウィンドウでソースプロジェクトが開かれます。

 トラックのメディアが ACID プロジェクトから作成されます。ファイル内のプロジェクトパス参照を使用してレンダリングされている場合は、[トラックプロパティ] ウィンドウの **ソースプロジェクトの編集**  ボタンをクリックして、ソースプロジェクトを新規 ACID プロジェクトで開くこともできます。
4. 必要に応じてプロジェクトを編集します。
5. 編集したプロジェクトを元のメディア ファイルと同じ名前でレンダリングしてから、2 つ目の ACID ウィンドウを閉じます。

既存のトラックを編集すると、プロジェクトは自動的に最新のメディア ファイルが使用されるように更新されます。

プロジェクトの保存

プロジェクトは、ACID プロジェクト ファイル形式やそれ以外の形式などさまざまな形式で保存できます。また、オーディオ CD を作成することもできます。

プロジェクトの保存

現在のプロジェクトに変更を保存するには、**[ファイル]メニューの 保存** を選択します。プロジェクトは既存の名前で保存および更新されるため、プロジェクトには最新の変更が反映されます。

プロジェクトを初めて保存する場合は、[名前を付けて保存] ダイアログ ボックスが表示されます。

プロジェクトを別の形式で保存する場合は、[ファイル] メニューの **名前を付けてレンダリング** を選択します。



最新の ACID ソフトウェアで ACID 1.0 ...11.0 プロジェクトを保存すると、そのプロジェクトは旧バージョンのソフトウェアでは使用できなくなります。プロジェクトを ACID ソフトウェアで編集後に別の名前で保存する場合は、[名前を付けて保存] ダイアログ ボックスを使用します。

 デフォルトでは、ファイルを開いたり保存したりするときにバックアッププロジェクトファイルが作成されます。バックアップファイルは、.acd-bak という拡張子が付けられて、プロジェクトと同じフォルダに保存されます。バックアップファイルを使用して、プロジェクトを以前の状態に再現することができます。

 [ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [全般] タブで **自動保存を有効にする** チェックボックスがオンになっている場合は、クラッシュ時の復旧に使用できる一時プロジェクトファイルが 5 分間隔で保存されます。元のプロジェクトは上書きされません。

名前を付けて保存

[名前を付けて保存] ダイアログ ボックスで、現在のプロジェクトを別の場所に、または新しい名前で保存できます。

ファイルを別の形式で保存する場合は、[ファイル] メニューの [名前を付けてレンダリング] を選択します。

1. [ファイル] メニューの **名前を付けて保存** を選択します。[名前を付けて保存] ダイアログ ボックスが表示されます。
2. **保存先** ドロップダウン リストからドライブおよびフォルダを選択するか、参照ウィンドウを使用してプロジェクトを保存するフォルダを検索します。
3. **ファイル名** ボックスに名前を入力するか、参照ウィンドウでファイルを選択して既存のプロジェクトを置き換えます。
4. [ファイルの種類] ドロップダウン リストからファイルの種類を選択します。

ファイルの種類	説明
ACID プロジェクト ファイル (*.acd)	ACID プロジェクト ファイルには、1 つのプロジェクトに関するすべての情報が含まれています。トラックレイアウト、エンベロープ設定、およびエフェクト パラメータは、このプロジェクト ファイルに保存されます。この種類のファイルにはオーディオ自身は含まれず、オーディオ ファイルへの参照のみが含まれます。
埋め込みメディアを含む ACID プロジェクト (*.acd-zip)	ACID Zip ファイルには、プロジェクトのすべてのメディア ファイルおよびプロジェクト ファイルが圧縮された形式で含まれています。 プロジェクトを .acd-zip 形式で保存すると、プロジェクト ファイルとすべてのメディア ファイルが一時的フォルダにコピーされます。.acd-zip ファイルの保存後にプロジェクトでの作業を続けると、変更は一時的フォルダ内のファイルに保存されます。フォルダの場所は、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [フォルダ] タブで変更できます。

 **すべてのメディアをプロジェクトと同じ場所にコピー** チェックボックスをオンにして、プロジェクトの各メディア ファイルのコピーをプロジェクト ファイルと同じ場所に作成します。これにより、プロジェクトのすべてのアセットを 1 つの場所にまとめられます。

5. **保存** ボタンをクリックします。

レンダリングファイル

名前を付けてレンダリング ダイアログ ボックスで、現在のプロジェクトを新しい名前または別の形式で別の場所に保存できます。

プロジェクトを別の形式にレンダリングする

1. [ファイル] メニューの **名前を付けてレンダリング** を選択します。 **名前を付けてレンダリング** ダイアログ ボックスが表示されます。
2. **保存する場所** ドロップダウン リストからドライブおよびフォルダを選択するか、参照ウィンドウを使用してファイルを保存するフォルダを検索します。
3. **ファイル名** ボックスに名前を入力するか、参照ウィンドウからファイルを選択して既存のファイルを置き換えます。
4. **保存の種類** ドロップダウン リストからファイルの種類を選択します。
5. **テンプレート** ドロップダウン リストからテンプレートを選択して、ファイルの保存に使用するパラメータを指定するか、 **カスタム設定** ボタンをクリックして、新規テンプレートを作成します。
6. プロジェクトのループリージョンに含まれている部分だけを保存する場合は、 **ループリージョンのみレンダリング** チェックボックスをオンにします。 **ループ再生**  をこのオプションで選択する必要はありません。
7. 選択されたファイル形式でサポートしている場合は、 **プロジェクト マーカーをメディア ファイルと一緒に保存** チェックボックスをオンすると、マーカー、リージョン、およびタイム マーカーもメディア ファイルに保存されます。メディア ファイルにこれらの情報を保存できない場合は、メディア ファイルと同じベース名の .sfl ファイルが作成されます。
8. 選択したファイル形式でサポートされている場合、 **セクションをメディア ファイルといっしょにリージョンとして保存します** チェックボックスをオンにすると、レンダリングされるメディア ファイルにセクションを含めることができます。メディア ファイルにこれらの情報を保存できない場合は、メディア ファイルと同じベース名の .sfl ファイルが作成されます。
9. ソース メディア設定と異なるアスペクト比の形式で保存する場合は、 **出力フレームのサイズに合わせてビデオをストレッチ(レターボックスにしない)** チェックボックスをオンにします。このチェックボックスをオフにすると、黒いバーがフレームの上下 (レターボックス) および左右 (ピラーボックス) に表示され、アスペクト比が維持されます。
10. レンダリングしたビデオに許容できないレベルの映像劣化が見られる場合は、 **高速ビデオサイズ変更** チェックボックスをオフにします (これらの劣化はストリーミングと MPEG 形式で最も顕著に発生します)。このオプションをオフにすると、劣化は修正できますが、レンダリング時間が大幅に長くなります。
11. **保存** ボタンをクリックします。ダイアログボックスに保存処理の進行状態が表示されます。
12. 保存が完了したら、 **開く** ボタンをクリックして関連付けられているプレーヤーでファイルを再生するか、 **フォルダを開く** をクリックしてファイルが保存されているフォルダを開きます。

レンダリングしたファイルへのプロジェクトパスの保存

上の手順を実行して、ファイルをレンダリングするファイル形式と場所を選択し、レンダリングしたファイルに ACID プロジェクトへのパスを保存する場合は、**プロジェクトをレンダリングメディアにパスリファレンスとして保存**]チェックボックスをオンにします。プロジェクトへのパスを保存しておく、別のプロジェクトでそのファイルを使用するときに、簡単にソースプロジェクトに戻ることができます。

 レンダリングファイル内のプロジェクト情報は、プロジェクトファイルのみを参照する情報です。レンダリング後にプロジェクトファイルを編集した場合、プロジェクトデータとレンダリングしたファイルは一致しくなくなります。パスの参照を使用してプロジェクトを編集するには、プロジェクトファイルとすべてのメディアファイルがコンピュータ上で使用できる必要があります。

各トラックを個別のファイルとしてレンダリング

上の手順を実行して、ファイルをレンダリングするファイル形式と場所を選択し、**各トラックを別ファイルに保存**]チェックボックスをオンにします。

保存]ボタンをクリックすると、各オーディオトラックがそれぞれのファイルに保存されます。

ボリューム調整、パン、FX、およびイベントがすべてトラックと一緒に保存されます。この機能を使用して、マルチトラック録音ソフトウェアや Macromedia Flash に対応したトラックを作成することもできます。

 MIDI トラックをレンダリングした出力に含めるには、MIDI トラックを VSTi ソフトシンセにルーティングする必要があります。

カスタムレンダリングテンプレート

選択したファイル形式でこのテンプレートがサポートされている場合は、[名前を付けてレンダリング] ダイアログボックスで、ファイルを保存するためのカスタムテンプレートを作成できます。

テンプレートの作成または編集

1. [名前を付けてレンダリング] ダイアログボックスを使用して、保存するファイルの場所と名前を指定します。
2. **カスタム設定**]ボタンをクリックすると、[カスタムテンプレート] ダイアログボックスが開きます。
3. **テンプレート**]ドロップダウンリストからテンプレートを選択するか、編集ボックスに新しい名前を入力します。

 注：

- 組み込まれているプリセットは編集できません。
- ビットレートを決定するときは、1K = 1024 で計算されます。
- [カスタムテンプレート] ダイアログボックスを使用して、テンプレートのプロパティを設定します。

 各ファイル形式の [カスタム テンプレート] ダイアログ ボックスにある特定のコントロールについて詳しくは、**ヘルプ** ボタン ? をクリックしてください。

- **テンプレートの保存** ボタン  をクリックします。
- **[OK]** をクリックすると、[名前を付けて保存] または [名前を付けてレンダリング] ダイアログ ボックスに戻ります。

テンプレートの削除

1. [名前を付けてレンダリング] ダイアログ ボックスを使用して、保存するファイルの場所と名前を指定します。
2. **カスタム設定** ボタンをクリックすると、[カスタム テンプレート] ダイアログ ボックスが開きます。
3. **テンプレート** ドロップダウン リストからテンプレートを選択します。
4. **テンプレートの削除** ボタン  をクリックします。

 組み込まれているプリセットは削除できません。

5. **[OK]** をクリックすると、[名前を付けて保存] または [名前を付けてレンダリング] ダイアログ ボックスに戻ります。

コンピュータまたはユーザー アカウント間でのレンダリング テンプレートのコピー

別のコンピュータまたはユーザー アカウントでカスタム レンダリング テンプレートを使用できるようにするには、.sft2 ファイルを別のアカウントまたはコンピュータの適切な場所にコピーします。

レンダリングテンプレートは、**C:\Users\<ユーザー名>\AppData\Roaming\MAGIX\Render Templates\<プラグイン名>** に格納されています。

 Application Data/AppData フォルダは、Windows の [フォルダ オプション] コントロール パネルの [表示] タブで **すべてのファイルとフォルダを表示する** ラジオボタンを選択していないと表示されません。

 プラグイン名を調べるには、**名前を付けてレンダリング** ダイアログ ボックスの **[バージョン情報]** ボタンをクリックします。

テンプレートを別のコンピュータまたはユーザー アカウントで使用できるようにするには、.sft ファイルを別のアカウントの同じ場所にコピーします。

例えば、JSmith のカスタム Wave テンプレートを AJones のユーザー アカウントで使用できるようにするには、適切な .sft2 ファイルをフォルダ

C:\Users\JSmith\AppData\Roaming\MAGIX\Render Templates\wave

から

C:\Users\AJones\AppData\Roaming\MAGIX\Render Templates\wave フォルダにコピーします。

 旧バージョンのアプリケーションからテンプレートをコピーする場合は、テンプレートは .sft ファイルとして **C:\Users\<username>\AppData\Roaming\MAGIX\File Templates\<plug-in name>\<plug-in GUID>** フォルダに保存します。

MIDIトラックを含むプロジェクトのレンダリング

MIDIトラックを含むプロジェクトをレンダリングするには、MIDIトラックがVSTiソフトシンセにルーティングされている必要があります。外部MIDIデバイスにルーティングされたトラックは、レンダリングしたファイルには含まれません。

ループのエクスポート

［ファイル］メニューの **ループのエクスポート** を選択して、ACIDプロジェクトのメディアを使用して新しいループを作成できます。

ループトラックごとに、各テンポおよびキー変更の別々のループが作成されるので、トラックごとに複数のファイルを作成できます。

 MIDI、ビートマップ、およびワンショットトラックはエクスポートされません。

1. 〔ファイル〕メニューの **ループのエクスポート** を選択します。〔ループのエクスポート〕ダイアログボックスが表示されます。
2. **保存する場所** ドロップダウンリストからドライブおよびフォルダを選択するか、参照ウィンドウを使用してファイルを保存するフォルダを検索します。
3. **ファイルの種類** ドロップダウンリストからファイルの種類を選択します。
4. 選択したファイル形式でサポートされている場合、エンコード用テンプレートを **テンプレート** ドロップダウンリストから選択するか、**カスタム設定** をクリックして新しいテンプレートを作成します。
5. **保存** をクリックすると、ループのエクスポートが開始されます。

各ループは、ベース名にテンポとキーが付いた名前で保存されます。例えば、ベース名が

GuitarChops.wav の場合、ループ名は **GuitarChops 150.00 BPM C.wav** および **GuitarChops 120.00 BPM A.wav** のようになります。

CDの書き込みCDノカキコミ

プロジェクトをアーカイブして配布するために作成できるCDには2種類あります。

- トラックアットワンス (TAO) CD は、複数のセッションで書き込むことができます。但し、TAOディスクの場合は、オーディオCDプレーヤーで使用する前に、セッションを閉じる必要があります。TAO CD はプロジェクトを共有したり、ミックスをテストしたりするのに便利ですが、通常複製のマスタとしては使用できません。
- ディスクアットワンス (DAO または Red Book) CD は、1回のセッションで書き込むことができます。複製用のマスタディスクを作成するときは、DAOで書き込みます。

トラックアットワンス CD の書き込み

[ツール] メニューの **トラックアットワンス オーディオ CD の書き込み** を選択すると、プロジェクトをトラックとしてオーディオ CD に保存できます。ただし、トラックアットワンス (TAO) ディスクの場合、オーディオ CD プレーヤーで使用する前に、セッションを閉じる必要があります。

 注：

- トラックアットワンス CD では、トラック間に 2 秒間のポーズが確保されます。ポーズを挿入しないで CD を作成する場合は、ディスクアットワンス CD に書き込みます。
- プロジェクト全体が CD トラックに書き込まれます。プロジェクトのミュートされたトラック上にイベントがあり、ミュートされていない音源の終端を越えている場合、ミュートされたイベントは、CD トラックの最後は無音として書き込まれます。プロジェクトの一部のみを書き込むには、ループリージョンを作成し、**ループリージョンのみ書き込み** チェックボックスをオンにします。

1. プロジェクトを保存していない場合は保存します。
2. [ツール] メニューの **トラックアットワンス オーディオ CD の書き込み** を選択します。[トラックアットワンス オーディオ CD の書き込み] ダイアログボックスには、現在のファイルの長さと、CD レコーダ内の CD の残り時間が表示されます。
3. **アクション** ドロップダウン リストから設定を選択します。

項目	説明
オーディオの書き込み	開始 ボタンをクリックしたときに、CD へのオーディオの書き込みを開始します。作成した CD をオーディオ CD プレーヤーで再生するには、ディスクをクローズする必要があります。
テストしてからオーディオを書き込む	バッファ アンダーランを発生させずにファイルを CD レコーダに書き込めるかどうかのテストを実行します。テストが正常に完了した後に、書き込みが開始されます。
テストのみ	バッファ アンダーランを発生させずにファイルを CD に書き込めるかどうかのテストを実行します。CD にオーディオは書き込まれません。
ディスクのクローズ	開始 ボタンをクリックしたときに、オーディオを追加せずにディスクをクローズします。ディスクをクローズすると、ファイルをオーディオ CD プレーヤーで再生できるようになります。
CD-RW メディアの消去	CD-RW メディアを使用している場合は、 開始 ボタンをクリックしたときに、ディスクの内容を消去します。

4. 書き込みオプションを選択します。

項目	説明
バッファアンダーラン防止	使用している CD レコーダにバッファ アンダーラン防止機能が装備されている場合は、このチェックボックスをオンにします。この機能を使用すると、バッファ アンダーランが発生した場合は、書き込みが停止され、エラーが解消された後で再開されます。



バッファ アンダーラン防止機能を使用して作成したディスクは、CD プレーヤーで再生できますが、書き込みを停止および再開した位置でビット エラーが発生することがあります。プレマスタ ディスクを作成する場合は、このチェックボックスをオフにします。

書き込み前に CD-RW ディスクを消去

CD-RW ディスクを使用している場合、書き込みを開始する前に CD の中身を消去するには、このチェックボックスをオンにします。

書き込み完了後にディスクをクローズ

書き込み完了後に CD をクローズするには、このチェックボックスをオンにします。ディスクをクローズすると、ファイルをオーディオ CD プレーヤーで再生できるようになります。

書き込み完了後にディスクを取り出し

書き込み完了後に自動的に CD を取り出すには、このチェック ボックスをオンにします。

選択のみを書き込み

ループ リージョン内のオーディオだけを書き込むには、このチェック ボックスをオンにします。

書き込み前に一時イメージのレンダリング

CD プロジェクトを書き込む前に一時ファイルにレンダリングする場合は、このチェックボックスをオンにします。リアルタイムでレンダリングや書き込みを行うことのできない複雑なプロジェクトの場合は、事前にレンダリングすることによって、バッファ アンダーランの発生を防止できます。

レンダリングされた一時ファイルは、プロジェクトを変更するかアプリケーションを終了するまで保持されます。[トラックアットワンス オーディオ CD の書き込み] ダイアログ ボックスを開いたときにイメージ ファイルが存在する場合は、このチェックボックスは **レンダリングされた既存の一時イメージを使用する** になります。

5. **ドライブ**] ドロップダウン リストから、CD の書き込みに使用する CD ドライブを選択します。
6. **速度**] ドロップダウン リストから、書き込み速度を選択します。 **最大**] を選択すると、デバイスで対応可能な最高速度で書き込まれます。書き込みで問題が発生する場合は、速度を遅くしてください。
7. **開始**] ボタンをクリックします。



ディスク書き込みプロセスが開始された後で **キャンセル**] ボタンをクリックすると、ディスクが使用できなくなります。

ディスクアットワンス (DAO または Red Book) CD の書き込み

[ツール] メニューの **ディスクアットワンス オーディオ CD の書き込み**] を選択すると、現在の CD レイアウトを使用してディスクアットワンス (DAO) CD が作成されます。

DAO CD は、大量の複製のマスタ ディスクを作成する必要がある場合や、トラック間の 2 秒の途切れがない CD を作成する場合に使用します。

 プロジェクトのテンポではなく、メディアの元のテンポを使用して CD トラックを書き込む場合は、トラックを選択してから [トラックプロパティ] ウィンドウで **ACID の種類** 設定を **ワンショット** に変更します。

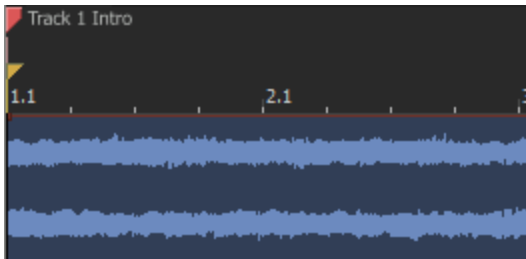
 [時間表示] ウィンドウを右クリックし、**カーソル位置の時間形式** を選択してから、**オーディオ CD 時間** を選択すると、プロジェクトの整列が簡単になります。[時間表示] ウィンドウの [カーソル位置の時間] 部分には、tt+mm:ss:ff (トラック番号 +/- 分:秒:フレーム) が表示されます。オーディオ CD タイムでは 75 fps のフレーム レートが使用されます。

CD トラック マーカーの ACID プロジェクトへの追加

1. タイムライン上のオーディオ ファイルを整列します。[トラックプロパティ] ウィンドウを使用して、**ACID の種類** の設定を **ワンショット** に変更し、プロジェクトの元のテンポを使用してメディアを CD に書き込みます。

 複数のプロジェクトのオーディオを使用して CD の書き込みを実行するには、各プロジェクトを 16 ビット、44 kHz の Wave ファイルとしてレンダリングし、レンダリングした Wave ファイルを新しいプロジェクトに追加します。

2. CD トラックを開始する位置にカーソルを置き、[挿入] メニューの **CD トラック マーカー** を選択して (または [N] キーを押して)、カーソル位置に CD トラック マーカーを追加します。Red Book CD には最大 99 トラックを収録することができます。



CD を書き込むときは、最初の CD トラックの前に 2 秒の無音が挿入されます。その後でトラック間に無音が挿入されるのは、[タイムの挿入] コマンドを使用して、CD トラック マーカーの前に無音を挿入した場合のみです。

 最初の CD トラック マーカーがプロジェクトの先頭に配置されていない場合、そのマーカーの前にあるオーディオはディスクに書き込まれません。

 CD トラック マーカーの間は、4 秒以上の間隔を空ける必要があります。マーカーの間隔を確認するには、タイム ルーラーを使用してください。

ユニバーサル製品コード/メディア カタログ番号情報の設定

識別の手段として、ユニバーサル製品コード (UPC) またはメディア カタログ番号 (MCN) を CD に書き込むことができます。但し、この機能をサポートしていない CD-R ドライブもあります。CD-R ドライブがこの機能に対応しているかどうか不明な場合は、ドライブのマニュアルを参照してください。

[プロジェクトプロパティ] ダイアログ ボックスの [サマリー] タブにある **ユニバーサル製品コード/メディア カタログ番号** ボックスにコードを入力します。

ユニバーサル製品コードはユニバーサルコード委員会によって管理されています。詳しくは、ここをクリックしてください。

ディスクの書き込み

タイムライン上のメディアの整列と、CDトラックマーカーの追加が完了したら、書き込みを開始できます。

1. [ツール] メニューの **ディスクアットワンスオーディオCDの書き込み** を選択します。[ディスクアットワンスオーディオCDの書き込み] ダイアログボックスが表示されます。
2. **ドライブ** ドロップダウン リストから、CD の書き込みに使用する CD ドライブを選択します。
3. **速度** ドロップダウン リストから、書き込み速度を選択します。 **最大** を選択すると、デバイスで対応可能な最高速度で書き込まれます。バッファ アンダーランの発生を防止するには、速度を遅くしてください。
4. 使用している CD レコーダにバッファ アンダーラン防止機能が装備されている場合は、 **【バッファアンダーラン防止】** チェックボックスをオンにします。この機能を使用すると、バッファ アンダーランが発生した場合は、書き込みが停止され、エラーが解消された後で再開されます。



バッファ アンダーラン防止機能を使用して作成したディスクは、CD プレーヤーで再生できますが、書き込みを停止および再開した位置でビットエラーが発生することがあります。プレマスタディスクを作成する場合は、このチェックボックスをオフにします。

5. **書き込みモード** ボックスで、ラジオ ボタンを選択します。

項目	説明
CD の書き込み	CD へのオーディオの書き込みを直ちに開始します。
テストをしてからCDに書き込む	バッファ アンダーランを発生させずにファイルを CD レコーダに書き込めるかどうかのテストを実行します。テスト中は、CD にオーディオは書き込まれず、テストが正常に完了した後に書き込みが開始されます。
テストのみ (CD に書き込まない)	バッファ アンダーランを発生させずにファイルを CD レコーダに書き込めるかどうかのテストを実行します。CD にオーディオは書き込まれません。

6. CD プロジェクトを書き込む前に一時ファイルにレンダリングする場合は、 **書き込み前に一時イメージをレンダリング** チェックボックスをオンにします。リアルタイムでレンダリングや書き込みを行うことのできない複雑なプロジェクトの場合は、事前にレンダリングすることによって、バッファ アンダーランの発生を防止できます。



レンダリングされた一時ファイルは、プロジェクトを変更するかアプリケーションを終了するまで保持されます。[トラックアットワンスオーディオCDの書き込み] ダイアログボックスを開いたときにイメージファイルが存在する場合は、このチェックボックスは **レンダリングされた既存の一時イメージを使用する** になります。

7. CD-RW メディアに書き込む場合、書き込み前にディスクを消去するには、 **CD-RW メディアを自動**

的に消去]チェック ボックスをオンにします。

8. 書き込み完了後に Blu-ray Disc を自動的に取り出す場合は、**書き込み完了後に取り出し]**チェック ボックスをオンにします。
9. **OK]**をクリックして書き込みを開始します。

トラックの編集

トラックとは、タイムラインに沿ってイベントを配置するためのコンテナです。

トラックにイベントを配置することで、メディア再生の開始と停止の時間が決まります。最終的な出力は、複数のトラックがミックスされて生成されます。

トラックの挿入

[挿入] メニューの **オーディオトラック**  を選択して、トラックリストの末尾に新規の空のオーディオトラックを追加するか、 **MIDIトラック**  を選択して新規の空の MIDI トラックを追加します。

指定した場所にトラックを追加するには、トラックヘッダーを右クリックして、ショートカットメニューから **オーディオトラックの挿入** または **MIDIトラックの挿入** を選択します。選択されているトラックの上に新しいトラックが挿入されます。

トラックは、プロジェクトに MIDI ファイルを追加すると自動的に作成されます。インライン MIDI 編集または MIDI キーボードからの録音で新しい MIDI トラックのプレースホルダを作成する場合は、トラックを手動で挿入すると便利です。

 **注:**

- [エクスプローラ] ウィンドウウィンドウからタイムライン上のトラックを含まない領域にメディアをドラッグすると、新規トラックが作成され、メディアをドロップした新規トラックに新規イベントが追加されます。
- [エクスプローラ] ウィンドウウィンドウからタイムライン上の既存のトラックにファイルをドラッグすると、そのトラックにクリップが追加され、クリップをドロップした場所にイベントが追加されます。新規クリップは、ドロー ツール () またはペイントツール () でイベントを作成するためのアクティブなクリップとして設定されます。
- MIDI トラックを追加すると、その出力は使用可能な次のチャンネルに自動的に割り当てられます (一部のデバイスはチャンネル 10 をドラム用に予約するので、チャンネル 10 はスキップされます)。MIDI トラックをソフトシンセまたは MIDI デバイスにルーティングする方法については、ここをクリックしてください。
- MIDI トラックでは、.mid、.smf、および .rmi ファイルを使用できます。

 **トラックボリューム、パンの種類、トラックの高さ、トラックエフェクト、録音入力モニタステータス、オートメーションモードのデフォルト設定を変更するには、トラックを右クリックして、ショートカットメニューから **デフォルトトラックプロパティの設定** を選択します。**

オーディオトラック用の再生デバイスの選択

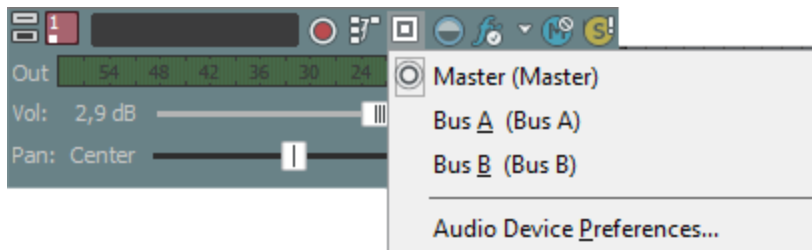
各トラックは、コンピュータにインストールされた任意のデバイスで再生できます。再生デバイスを選択するには、トラックリストで **デバイスの選択** ボタン  をクリックします。

MIDI トラックをソフトシンセまたは MIDI ポートにルーティングする方法については、「ソフトシンセまたは MIDI デバイスへのトラックのルーティング」を参照してください。

 複数のトラックの再生デバイスを変更するには、トラックのアイコンをクリックしてトラックを 1 つ選択します。Shift キーを押しながら、トラックリスト内の別のトラックをクリックします。中間にあるトラックがすべて選択されます。同様に、Ctrl キーを押しながら選択すると、隣接しない複数のトラックを選択できます。1 つのトラックの再生デバイスを変更すると、すべてのトラックの再生デバイスが変更されます。

プロジェクトにバスを追加した後、**デバイスの選択** ボタン  がトラックリストに表示されます。

1. **デバイスの選択** ボタンをクリックします。使用可能なすべての再生デバイスの一覧が表示されます。



2. リストからデバイスを選択し、現在のトラックをそのデバイスに送ります。

トラックの選択

トラックの選択は、さまざまな編集作業を行う際に初めに実行する手順です。選択したトラックは、移動したり、クリップボードにコピーしたり、削除することができます。複数のトラックを一度に編集することもできます。

 複数のトラックが選択されているときは、すべての選択トラックを同時に編集できます。例えば、複数のオーディオトラックのボリュームを、相対レベルを変えずに調整するには、トラックを選択して、選択トラックのいずれかの**ボリューム** フェーダーをドラッグします。すべてのフェーダーが連動します。

シングルトラックの選択

選択したいトラックの、トラックヘッダーの任意の位置をクリックします。トラックがハイライトされます。

隣接した複数のトラックの選択

[Shift] キーを押しながら、選択する範囲の最初と最後のトラックヘッダーをクリックします。クリックしたトラックとその間にあるすべてのトラックがハイライトされます。

隣接していない複数のトラックの選択

1. [Ctrl] キーを押しながら選択したい各トラックのトラック ヘッダーをクリックします。クリックしたトラックがハイライトされます。



不要なトラックを選択してしまった場合は、そのトラックをもう一度クリックします。

2. 必要なトラックをすべて選択したら、[Ctrl] キーを離します。

トラックの整列

プロジェクトの編集にいつでもトラックを移動して、論理的なグループを作成できます。

トラックを移動するには、トラックのアイコンを新しい場所またはトラック リストのフォルダトラックにドラッグします。新しい場所は、トラックを分割する線によって示されます。

複数のトラックを移動するには、複数のトラックを選択し、新しい場所にドラッグします。



アドバイス :

- [ミキシング コンソール] ウィンドウでトラック チャンネル ストリップをドラッグして、トラックを並べ替えることもできます。
- トラックの色を変更したり、同じような素材のトラックのグループを作成することができます。

フォルダトラック

プロジェクトが複雑な場合、タイムラインをクラスタ化できます。フォルダトラックを使用すると、関連トラックまたはプロジェクトの特定部分をグループ化して、簡単に展開または最小化できるので、トラック リストおよびタイムラインの整理が容易になります。例えば、プロジェクトに多数のドラムトラックがある場合は、フォルダトラックを追加して、すべてのドラムトラックをまとめておくことで、トラック リスト内に占める垂直スペースを最小化できます。

フォルダトラックが最小化されている場合は、グループ内のクラスタ化イベントを編集できますが、ドロワー  ツールやペイント  ツールでイベントを作成したり、エッジトリミングすることはできません。フォルダトラックを展開すると、個々のイベントを編集できます。



フォルダトラックを使用して、プロジェクトの別のミックスを保持することもできます。例えば、独立した2つのドラムパートを作成し、別々のフォルダトラックにトラックを移動します。ドラムを含む一方のフォルダトラックをミュートすることで、プロジェクトの再生時またはレンダリング時に使用するビートを選択することができます。

フォルダトラックの作成

[挿入] メニューの **フォルダトラック** を選択します。現在選択されているトラックの下にフォルダトラックが追加されます。

既存のフォルダトラックに別のフォルダトラックをドラッグすると、ネストしたフォルダトラックを作成できます。

トラックのフォルダ トラックへの追加

フォルダ トラックにトラックをドラッグすると、追加されます。フォルダ トラック ヘッダーにトラックをドロップすると、フォルダ内の最初のトラックとしてトラックが追加されます。

トラックが展開されているときは、フォルダ トラック内の特定の場所にトラックをドロップできます。トラックが追加される場所に挿入バーが表示されます。

トラックのフォルダ トラックからの削除

1. **展開** ボタン  をクリックすると、フォルダ トラックを展開できます。
2. フォルダ トラックからトラックリスト内の別の場所にトラックをドラッグします。

フォルダ トラックの展開または最小化

フォルダ トラックを展開するには **展開** ボタン 、折りたたむには **最小化** ボタン  をクリックします。

 フォルダ トラックのアイコンをダブルクリックして、トラックを展開したり、最小化したりすることもできます。

フォルダ トラックのミュート

ミュート ボタン  をクリックすると、フォルダ トラックのトラックがミックスで再生されなくなります。フォルダ トラックをミュートしても、フォルダ トラック内でソロに設定されているトラックの設定は無効になりません。

トラックの **ミュート** ボタンをクリックすると、そのトラックがミュート グループに追加されます。ミュートを解除するには、**ミュート** ボタンをもう一度クリックします。

フォルダ トラックのソロ

ソロ ボタン  をクリックすると、選択されていないすべてのトラックとフォルダ トラックを効率的にミュートできます。フォルダ トラックをソロ再生しても、フォルダ トラック内でミュートされているトラックの設定は無効になりません。

ソロ グループにフォルダを追加するには、そのトラックの **ソロ** ボタンをクリックします。ソロ グループからフォルダ トラックを削除するには、もう一度 **ソロ** ボタンをクリックします。

クラスタ化イベントの編集

フォルダ トラックが最小化されているときは、グループ内のクラスタ化イベントを編集できます。以下の編集操作がクラスタ化イベントに影響します。

- イベントのピッチシフト。
- イベントのドラッグ。
- イベントの切り取り、コピー、貼り付け、および削除。

クラスタ化イベントのグループをクリックして選択します。複数のイベントを選択するには [Shift] または [Ctrl] キーを押しながらクリックします。選択されたイベントの色は、選択されていないイベントよりも濃く表示されます。

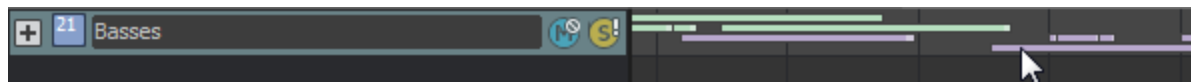
フォルダトラックが最小化されている場合、オーバーラップするイベントは 1 つのイベントとして扱われます。



マゼンタ クラスタのイベントを編集すると、すべてのマゼンタ イベントに影響します。グリーン クラスタのイベントを編集すると、すべてのグリーン イベントに影響します。



いずれかのクラスタのイベントを編集すると、グリーン クラスタおよびマゼンタ クラスタのすべてのイベントに影響します。



スナップが有効な場合、同じグリッド スペースにあるイベントは、そのグリッド スペース内でクリックまたはドラッグしたときにクラスタ化されます。そのグリッド スペースの外部でクリックまたはドラッグした場合は、直接オーバーラップするイベントのみが影響を受けます。

トラックの切り取り、コピー、貼り付け

トラックリストにフォーカスがある場合、**切り取り**、**コピー**、および**貼り付け** コマンドを使用して、トラックを移動および複製できます。

 ソフトウェアの複数のインスタンスを実行している場合は、プロジェクト間でトラックを切り取り、コピー、および貼り付けできます。

トラックの切り取り

削除するトラックを選択し、**切り取り** ボタン  をクリックします（または [Ctrl] キーを押しながら [X] キーを押します）。選択したトラックは ACID のクリップボードに移動します。

トラックのコピー

コピーするトラックを選択し、**コピー** ボタン  をクリックします（または [Ctrl] キーを押しながら [C] キーを押します）。選択したトラックが ACID のクリップボードにコピーされます。

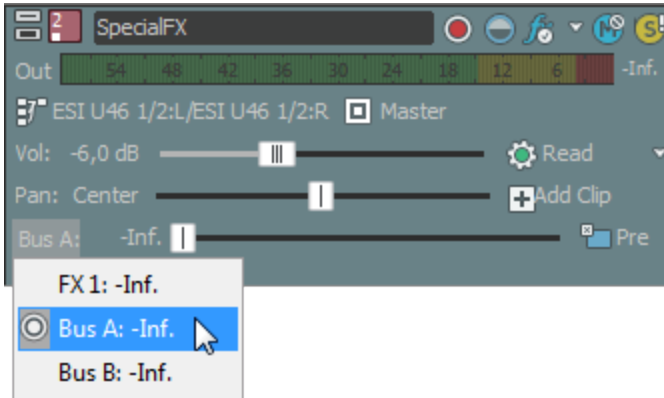
 [Ctrl] キーを押しながら、選択したイベントをドラッグすると、コピーを作成できます。

トラックの貼り付け

トラックを選択してから、**貼り付け]ボタン**  をクリックします（または **[Ctrl+V]** キーを押します）。ACID のクリップボードのトラックが、現在選択されているトラックの上に挿入されます。

オーディオトラックコントロール

トラックリストのコントロールを使用すると、トラック ボリューム、パン、割り当て可能なエフェクトの SEND レベル、およびバス SEND レベルを調整できます。



💡 ヒント:

- オーディオトラックコントロールは、[ミキシング コンソール] ウィンドウのオーディオトラックチャンネルストリップオーディオトラックチャンネルストリップで複製されます。
- フェーダーやスライダを微調整するには、**[Ctrl]** キーを押しながらコントロールをドラッグします。

トラックの色を変更する

トラック ヘッダーを右クリックして、サブメニューから **色]** を選択し、トラック上の波形を表示するときに使用する色を選択します。

トラックのいずれかのクリップの色を変更した場合、変更されたクリップの色はトラック カラーを変更しても更新されません。

トラックの高さを変更する

トラックの下端をドラッグして高さを設定します。設定したトラックの高さを新しいトラックのデフォルトの高さにするには、トラック リスト内を右クリックし、ショートカットメニューから **デフォルトトラックプロパティの設定]** を選択します。

トラックを縦方向に最小化するには、**最小化]**  をクリックします。

最大化]  をクリックすると、トラック ビュー内で縦方向に最大化されます。

トラックを最小化/最大化した後で、もう一度 **最小化]** または **最大化]** ボタンをクリックすると、元の高さに戻ります。

トラックの高さに関するキーボード ショートカット

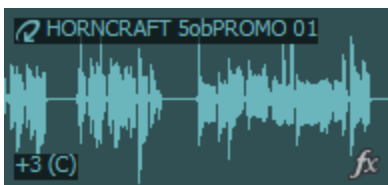
- [Ctrl]+[Shift]+↑／↓キーを押すと、すべてのトラックの高さを一度に変更できます。
- [`]キーを押すとすべてのトラックが最小化されます。もう一度押すと、元の高さに戻ります。
- [Ctrl+`]キーを押すとすべてのトラックがデフォルトの高さに戻ります。

トラックのピッチ シフト

トラック ヘッダーを右クリックし、ショートカット メニューから **トラックのピッチ シフト** を選択します。次に、サブメニューからコマンドを選択すると、トラックのすべてのイベントのピッチを変更できます。イベント固有のピッチ シフトは、プロジェクト キーとトラックのピッチ シフトの後に計算されます。

ヒント:

- トラックが選択された状態で、テンキーの [+] または [-] を押すと、トラック ピッチを変更できます。
- [表示] メニューから **イベント情報** を選択して、イベント固有の情報（クリップ名やイベント ピッチ シフトなど）のタイムラインでの表示を切り替えます。



トラック名の変更

1. トラック名をダブルクリックして、新しい名前を入力します。
2. [Enter] キーを押して、名前を保存します。

トラックの録音アーム

オーディオトラックの **録音アーム** ボタン  をクリックすると、そのトラックの録音の準備が行われます。

メイン トランスポート バーの **録音** ボタン  をクリックすると、準備されたすべてのトラックで録音が始まります。

オーディオ録音について、詳しくはここをクリックしてください。

トラックのフェーズの反転

オーディオトラックにあるすべてのイベントのフェーズを反転するには、**トラックフェーズの反転** ボタン  をクリックします。

単一のファイルでデータを反転しても音は変化しませんが、オーディオ信号のミキシングまたはクロスフェード時にフェーズがキャンセルされるのを防ぐことができます。

複数のトラックを選択すると、それらを同時に反転できます。

トラック エフェクトの追加または編集

トラック FX] ボタン  をクリックして、トラックにエフェクトを追加したり、既存のエフェクトチェーンを編集することができます。

トラックエフェクトの使用方法の詳細については、「トラックエフェクト」を参照してください。

トラックをミュートする

ミュート] ボタン  をクリックすると、トラックがミックスで再生されなくなります。トラックの **ミュート]** ボタンをクリックすると、トラックがミュートグループに追加されます。ミュートを解除するには、**ミュート]** ボタンを再度クリックします。

 トラックをミュートしたときに、[ユーザー設定] ダイアログの [オーディオ] タブの **トラックプリフェーダーがミュートを反映する]** チェックボックスをオンにしないと、メイン出力とポストフェーダーセンドがミュートされます。**トラックプリフェーダーがミュートを反映する]** チェックボックスの使用方法に関する詳細と用例については、「ユーザー設定 - オーディオタブ」を参照してください。

トラックのミュートまたはミュート解除

1. **オートメーションの設定]** ボタン  の選択を解除して、トリミングモードに切り替えます。
2. **ミュート]** ボタン  をクリックします。

 ミュートされているトラックグループがある場合、ミュートされていないトラックで [Ctrl] キーを押しながら **ミュート]** ボタンをクリックすると、ミュートグループからそれ以外のすべてのトラックが削除されます。ミュートされているトラックで [Ctrl] キーを押しながら **ミュート]** ボタンをクリックすると、すべての **ミュート]** ボタンがリセットされます。

ミュート オートメーションの調整

オートメーション設定] ボタン  を選択すると、ミュートボタンの表示が  のように変わります。この状態で、ボリュームのオートメーション設定を編集できます。

トラックをソロ再生する

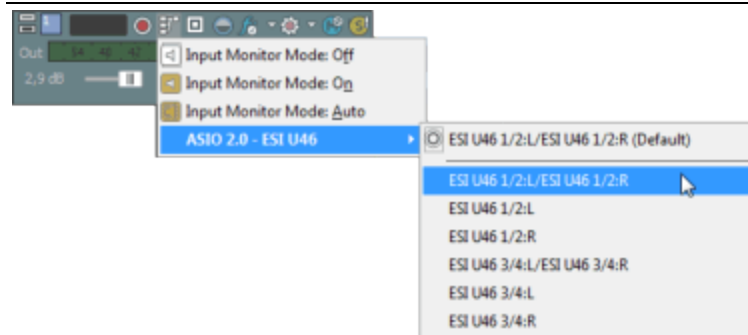
ソロ] ボタン  をクリックすると、選択されていないすべてのトラックがミュートされます。ソログループにトラックを追加するには、そのトラックの **ソロ]** ボタンをクリックします。ソログループからトラックを削除するには、もう一度 **ソロ]** ボタンをクリックします。

 [Ctrl] キーを押したまま **ソロ]** ボタンをクリックすると、そのトラックのみがソロに設定され、その他すべてのトラックがソログループから削除されます。

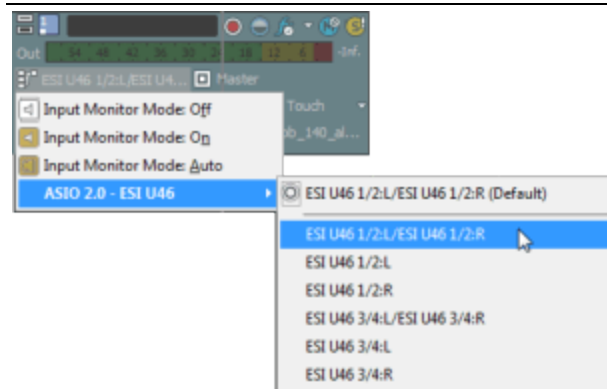
トラックの入力/録音デバイスの選択

トラックヘッダーの **録音デバイスセクタ** ボタン  では、トラックに録音する際に使用するオーディオ出力を選択します。

録音デバイスセクタ ボタンをクリックすると、入力モニタをオンまたはオフにしたり、録音デバイスを選択したりできます。



トラックヘッダーが縮小された **録音デバイスセクタ**

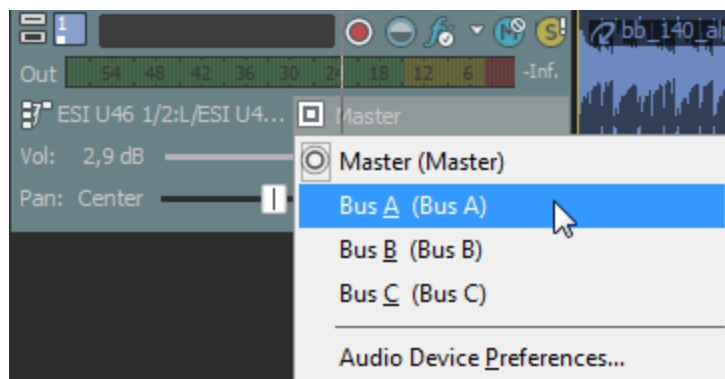


トラックヘッダーが展開された **録音デバイスセクタ**

オーディオ録音について、詳しくは[ここをクリックしてください](#)。

トラックのバスへの割り当て

トラックヘッダーのバスボタンでは、トラックのプライマリ出力が選択されます。サブミックスを作成して複数のトラックのレベルを一度に調整したり、複数のトラックに1つのエフェクトを適用できるようにする場合は、トラックをバスに割り当てると便利です。



1. トラックの [バス] ボタンをクリックします。

ボタンは、トラックがマスタバスにルーティングされているときは  として表示され、トラックが別のバスにルーティングされているときはバス文字 (**A**、**B** など) が表示されます。

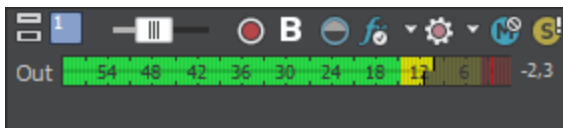
2. サブメニューから該当するバスを選択します。 **[バス]** ボタンの形状が、選択したバスを表すものになります。

 トラックに **[バス]** ボタンが表示されないときは、プロジェクト設定で 1 つしかバスが選択されていないことを意味します。プロジェクトのバス数の指定に関する詳細は、「バスの追加」を参照してください。

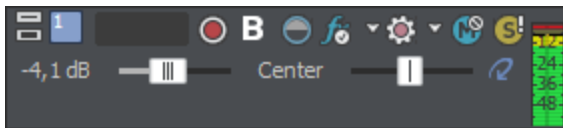
 キュー ミックスキューミックスまたはエフェクト センドを作成するために複数の出力にトラックを送信する場合は、多目的フェーダーを使用して、各バスまたは割り当て可能なエフェクト チェーンに送信されるトラックのレベルを制御できます。

トラックの出力レベルの監視

再生時に、トラックの出力をモニタするためのメーターがトラックヘッダーに表示されます。



水平方向メーター



垂直方向メーター

クリッピングが検出されると、ピークメーターの**クリッピング**インジケータが赤になります。



メーターの表示を調整するには、メーターを右クリックし、ショートカットメニューからコマンドを選択します。ショートカットメニューからは、クリップインジケータのリセット、表示スケールの選択、垂直表示への切り替え、出力メーターをオフにする操作を行うことができます。

トラックのボリュームの調整

トラックヘッダーの **[ボリューム]** フェーダーは、トラック全体のボリュームの調整やトラック ボリュームオートメーション設定の調整に使用するトリミング コントロールとして機能します。

ボリュームのオートメーション設定にトリミング レベルが追加され、エンベロープは保持されますが、ブーストまたはカットが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -3 dB に設定した場合、各エンベロープ ポイントを 3 dB ずつ下げるのと同じ効果があります。

 トラックのミックスを調整するときは、必ずトラックヘッダーおよびミキシング コンソールのメーターを確認してください。全トラックのボリュームを一度に追加するため、オーディオ出力は簡単にクリップしてしまいます。再生中に赤いクリップ記号が表示されないようにしてください。

ボリュームのトリミング レベルの調整

1. **オートメーションの設定** ボタン  の選択を解除して、トリミング モードに切り替えます。
2. **ボリューム** フェーダーをドラッグして、ミックスでのトラックの音量を制御します。

値が 0 dB のときは、トラックがブーストやカットを受けずに再生されることを意味します。フェーダーを左にドラッグするとボリュームがカットされ、右にドラッグするとブーストされます。

Ctrl キーを押しながらフェーダーをドラッグすると、より細かく音量を調整できます。フェーダーをダブルクリックすると、0 dB に戻ります。

複数のトラックを選択すると、選択したすべてのトラックが調整されます。

ボリューム オートメーション レベルの調整

オートメーションの設定 ボタン  を選択すると、フェーダーつまみが  のように表示され、このコントロールを使用してボリュームのオートメーションを編集できます。

トラックのパン

トラック ヘッダーの **パン** スライダは、トラック全体のパンを調整するトリミング コントロールとして、または、トラックのパン オートメーション設定を調整するコントロールとして使用できます。

パンのオートメーション 設定にトリミングレベルが追加され、パン エンベロープは保持されますが、オフセットが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -9% 左に設定した場合、各エンベロープポイントを 9% ずつ左に移動するのと同じ効果があります。

 この手順はステレオ パンにのみ適用されます。5.1 サラウンド プロジェクトについて詳しくは、「5.1 サラウンドのパンとミキシング」を参照してください。

トラック パンのトリミング レベルの調整

1. **オートメーションの設定** ボタン  の選択を解除して、トリミング モードに切り替えます。
2. **パン** スライダをドラッグして、ステレオ フィールドにおけるトラックの位置を調整します。左にドラッグすると、トラックが右スピーカー寄りではなく左スピーカー寄りに配置され、右にドラッグすると左スピーカー寄りではなく右スピーカー寄りに配置されます。

[Ctrl] キーを押しながらスライダをドラッグすると、設定を微調整できます。スライダをダブルクリックすると、0 に戻ります。

複数のトラックを選択すると、選択したすべてのトラックが調整されます。

トラック パンのオートメーション レベルの調整

オートメーション設定 ボタン  を選択すると、**パン** のつまみの表示が  のように変わります。この状態で、パン オートメーションの設定が行えます。

パンモードの変更

[パン]スライダの動作を変更するには、スライダを右クリックして、ショートカットメニューからパンの種類を選択します。

 選択されたパン モードは、トラックレベルのパン エンベロープでも使用されます。

割り当て可能なエフェクト センド レベルの調整

トラック ヘッダーの多目的スライダは、トラックの割り当て可能なエフェクト センド レベル全体を調整するトリミング コントロールとして使用するか、割り当て可能なエフェクト センドのオートメーション設定を調整するために使用します。

割り当て可能なエフェクトのオートメーション設定にトリミング レベルを追加した場合、エンベロープはそのまま、ブーストやカットだけが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -3 dB に設定した場合、各エンベロープ ポイントを 3 dB ずつ下げるのと同じ効果があります。

 アドバイス：

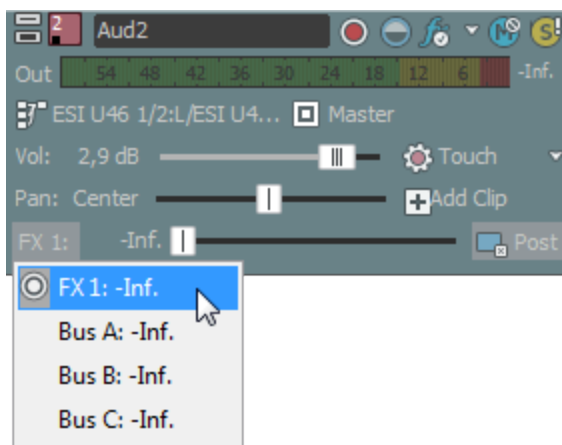
- FX センドは、デフォルトではポストボリュームに設定されています。プリボリュームに変更するには、フェーダーの終端にある **[プリ] / [ポスト]** ボタンをクリックします（またはフェーダー ハンドルを右クリックし、ショートカット メニューから **[プリボリューム]** を選択します）。
- FX センドにトラック パン（パンの位置やパン モードなど）を適用する場合は、FX フェーダーを右クリックし、ショートカット メニューから **[イントラック パンへのリンク]** を選択します。

[イントラック パンへのリンク] が選択されていない場合、トラックは現在のパン モードを使用して、中央にパンしたステレオ信号を送信します。

- オーディオトラック センドの設定を ACID 6.0 またはそれ以前のバージョン使用時と同じにするには、**[ユーザー設定]** ダイアログ ボックスの **[オーディオ]** ページで、**[レガシートラック センド ゲインの使用]** チェック ボックスをオンにします。チェック ボックスがオンになっている場合は、ACID の旧バージョンで作成されたプロジェクトを読み取り、作成時と同じ音質で再生できます。

割り当て可能なエフェクトのトリミング レベルの調整

- [オートメーションの設定]** ボタン  の選択を解除して、トリミング モードに切り替えます。
- 多目的スライダのラベルをクリックし、メニューから割り当て可能なエフェクト チェーンを選択します。多目的スライダの形状が全トラックのエフェクト センド レベルを表すものになり、各トラックの相対センド レベルを見ることができるようになります。



3. FX フェーダーをドラッグして、作成した割り当て可能な FX チェーンに送られるトラックのレベルをそれぞれ調整します。フェーダーを左にドラッグするとボリュームがカットされ、右にドラッグするとブーストされます。

Ctrl キーを押しながらフェーダーをドラッグすると、より細かく音量を調整できます。フェーダーをダブルクリックすると、0 dB に戻ります。

複数のトラックを選択すると、選択したすべてのトラックが調整されます。

割り当て可能なエフェクトのオートメーション レベルの調整

オートメーション設定 ボタン  を選択すると、フェーダーのつまみの表示が  のように変わります。この状態で、割り当て可能なエフェクト センド レベルのオートメーションの設定が行えます。

バス センド レベルの調整

トラック ヘッダーの多目的スライダは、トラックのバス センド レベル全体を調整するトリミング コントロールとして使用するか、バス センドのオートメーション設定を調整するために使用します。

バス センド オートメーション設定にトリミング レベルを追加した場合、エンベロープは維持され、ブーストやカットだけが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -3 dB に設定した場合、各エンベロープ ポイントを 3 dB ずつ下げるのと同じ効果があります。

 **アドバイス：**

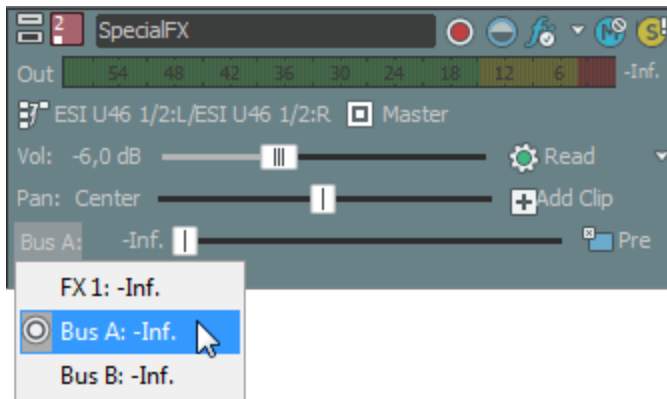
- バス センドは、デフォルトではプリボリューム（およびプリミュート）です。バス センドがプリボリュームの場合、メイン ミックスから独立したキュー ミックスを作成できます。ポストボリュームに変更するには、フェーダーの終端にある **プリ/ ポスト** ボタンをクリックします（またはバス フェーダーを右クリックし、ショートカット メニューから **ポストボリューム** を選択します）。
- バス センドにトラックパン（パンの位置やパン モードなど）を適用する場合は、バス フェーダーを右クリックし、ショートカット メニューから **メイントラック パンへのリンク** を選択します。

メイントラック パンへのリンク が選択されていない場合、トラックは現在のパン モードを使用して、中央にパンしたステレオ信号を送信します。

- オーディオトラックセンドの設定を ACID 6.0 またはそれ以前のバージョン使用時と同じにするには、[ユーザー設定] ダイアログボックスの [オーディオ] ページで、**レガシートラックセンドゲインの使用** チェックボックスをオンにします。チェックボックスがオンになっている場合は、ACID の旧バージョンで作成されたプロジェクトを読み取り、作成時と同じ音質で再生できます。

バスセンドのトリミングレベルの調整

- オートメーションの設定** ボタン  の選択を解除して、トリミングモードに切り替えます。
- 多目的スライダのラベルをクリックし、メニューから [バス] を選択します。



- フェーダーをドラッグして、プロジェクト向けに作成した追加の各バスに送信されるトラックのレベルを制御します。フェーダーを左にドラッグするとボリュームがカットされ、右にドラッグするとブーストされます。

Ctrl キーを押しながらフェーダーをドラッグすると、より細かく音量を調整できます。フェーダーをダブルクリックすると、0 dB に戻ります。

複数のトラックを選択すると、選択したすべてのトラックが調整されます。

バスセンドオートメーションの調整

オートメーション設定 ボタン  を選択すると、フェーダーのつまみの表示が  のようになります。この状態で、バスセンドレベルのオートメーションの設定が行えます。

トリミングレベルの調整

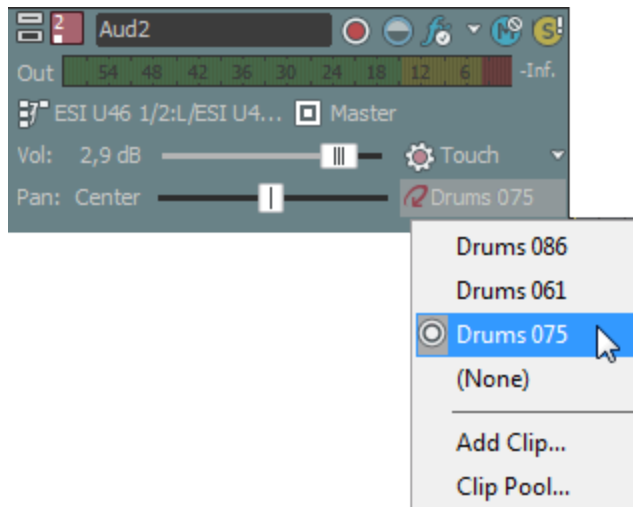
トラックヘッダーのコントロールは、トラックボリューム、パン、割り当て可能なエフェクトセンド、およびバスセンドレベルを調整するトリミングコントロールまたはオートメーションコントロールとして使用できます。トリミングコントロールを調整すると、従来の ACID ソフトウェアの場合と同様に、トラック全体のレベルが影響を受けます。

トリミングレベルがトラックオートメーション設定に追加され、オートメーション設定は保持されますが、ブーストまたはカットが適用されます。例えば、トリミングコントロールを -3 dB に設定した場合、各エンベロープポイントを 3 dB ずつ下げるのと同じ効果があります。

トリミングレベルを調整するには、**オートメーション設定** ボタン  の選択を解除します。このボタンが選択されていると、トラックコントロールによりオートメーション設定が調整されます。

トラックのペイント クリップの設定

1. トラックヘッダーで **ペイント クリップ セレクタ** ボタンをクリックします。トラックの現在のクリップの一覧を示すメニューが表示されます。



2. メニューからクリップを選択します。選択したクリップは、ドロー ツール  またはペイント ツール  でイベントを作成するために使用されます。

クリップの使い方について、詳しくは「クリップのトラックでの使用」を参照してください。

オーディオトラックプロパティの編集

トラック プロパティ ウィンドウを表示するには、[表示] メニューの [トラック プロパティ] を選択します。[トラック プロパティ] ウィンドウには、現在選択しているトラックのプロパティ設定が表示されます。

オーディオ トラックの場合は、[クリップ プール] を使用して各トラックのメディアを整理できます。クリップ プールには、各トラックのクリップ、トラック上での各クリップの使用回数、各クリップのメディア ファイルへのパスが表示されます。

MIDI トラック プロパティの編集について詳しくは、[ここをクリックしてください](#)。

 メディア プロパティとストレッチ情報を編集する場合は、[クリップ プロパティ] ウィンドウを使用します。

 アドバイス：

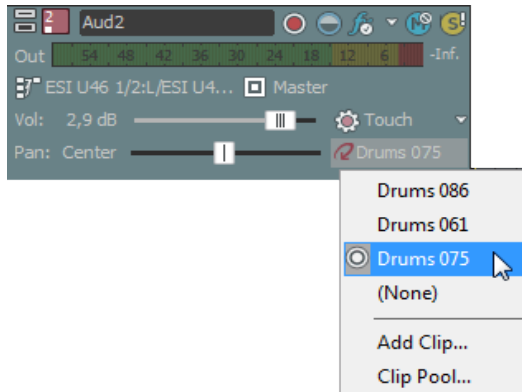
- [トラック プロパティ] ウィンドウが表示されていない場合、トラック番号  をダブルクリックして [トラック プロパティ] ウィンドウにトラックを表示することもできます。
- トラックを右クリックし、ショートカット メニューから **プロパティ** を選択してプロパティを表示します。

- ・ [トラックプロパティ] ウィンドウが表示されている場合は、選択したトラックのプロパティが表示されます。トラックをクリックしてプロパティを表示します。

トラックのペイント クリップの設定

アクティブなクリップを設定するには、[クリップ プール] タブのクリップ名の横のスペースをクリックします。 アイコンによって、ドロートool  またはペイントツール  を使用してイベントを作成するときに使用するクリップが示されます。

 **ヒント:** トラックヘッダーの **ペイント クリップ セレクタ** ボタンをクリックして、メニューからクリップを選択しても、同じことが行えます。



トラックのペイント クリップ セレクタの内容のフィルタリング

[クリップ プール] タブで特定のクリップのチェック ボックスをオフにすると、そのクリップがトラックからは削除されずに、トラックヘッダーの **ペイント クリップ セレクタ** メニューからのみ削除されます。クリップを再度使用可能にするには、そのクリップのチェック ボックスをオンに戻します。

 **ヒント:** トラックに複数のクリップが含まれている場合、それらのクリップを [ペイント クリップ セレクタ] メニューから削除すると、トラック リストでの操作が楽になります。

クリップ プールへのクリップの追加

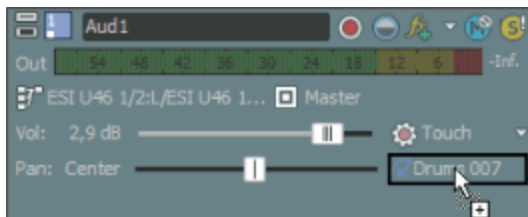
開く ボタン  をクリックして [開く] ダイアログ ボックスを表示し、トラックに追加するクリップを選択します。

 **ヒント:**

- ・ Windows エクスプローラ、[エクスプローラ] ウィンドウから [クリップ プール] タブにファイルをドラッグすると、クリップがトラックに追加され、ドロートool  やペイントツール  でイベントを作成するときに使用するアクティブなクリップとして設定されます。
- ・ Windows エクスプローラ、[エクスプローラ] ウィンドウからタイムライン上の既存のトラックにファイルをドラッグすると、そのトラックにクリップが追加され、クリップをドロップした場所にイベントが追加されます
- ・ [チョッパー] ウィンドウを使用して、トラックの既存のメディアから新規クリップを作成すること

もできます。

- イベントを作成せずにトラックにクリップを追加する場合は、Windows エクスプローラ、[エクスプローラ] ウィンドウから **【ポイント クリップ セレクタ】** ボタン上にファイルをドラッグします。



クリップ プールからのクリップの削除

クリップ プールからクリップを削除するには、次のどちらかの方法を使用します。

- トラックから未使用のクリップをすべて削除するには、**【未使用クリップの削除】** ボタン  をクリックします。
- トラックからクリップを削除するには、クリップ リストからクリップを選択し、**【削除】** ボタン  をクリックします。



アドバイス：

- クリップをプロジェクトから削除したい場合は、クリッププール内のクリップを右クリックして、**【プロジェクトから削除】** を選択します。クリップを使用しているすべてのイベントがプロジェクトから削除されます。
- クリップをプロジェクトから削除し、クリップのファイルをハードドライブから削除したい場合は、クリッププール内のクリップを右クリックして、**【プロジェクトから削除しファイルを削除】** を選択します。クリップを使用しているすべてのイベントがプロジェクトから削除されます。

新規ファイルとしてクリップを保存

【保存】 ボタン  をクリックして [トラックプロパティと一緒に新規ファイルとして保存] ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスで、ファイル名と選択したクリップのコピーを保存するフォルダを選択します。

新規ファイルが指定したフォルダに保存され、ファイルの元の属性が [クリッププロパティ] ウィンドウでの設定で置換されます。

複数のトラック間でのクリップの切り取り、コピー、貼り付け

[クリッププロパティ] ウィンドウの **【切り取り】** 、**【コピー】** 、**【貼り付け】**  の各ボタンを使用すると、複数のトラックにまたがってクリップの切り取り、コピー、貼り付けを行うことができます。クリップの切り取り、コピー、貼り付けについて詳しくは、[ここをクリックしてください](#)。

クリップのプレビュー

クリップ リストからクリップを選択し、**再生** ボタン  をクリックして再生します。

停止 ボタン  をクリックして、再生を停止します。

新規トラックにレンダリング

〔ツール〕メニューの **新規トラックにレンダリング** を選択し、ミュートされていないトラックに含まれているすべてのオーディオを 1 つのクリップにミキシングします。この機能は、アナログ処理のトラック バウンシングに似ています。

ヒント:

- プロジェクトに多数のトラックが含まれている場合は、ミックス ダウンを行うことで、処理パワーを節約できます。元のトラックに適用されていたエンベロープやトラックエフェクトは、新しいクリップでレンダリングされます。
- **新規トラックにレンダリング** コマンドを使用すると、5.1 サラウンド プロジェクトをステレオにダウンミックスできます。

 MIDI トラックをレンダリングした出力に含めるには、MIDI トラックを VSTi ソフト シンセにルーティングする必要があります。

1. ミックス ダウンするトラックの **ソロ** ボタン  をクリックします。ソロのトラックがない場合は、レンダリングしたトラックは、マスタ バス出力と同じになります。プロジェクトの一部をミックス ダウンするには、時間範囲を作成します。
2. 〔ツール〕メニューの **新規トラックにレンダリング** を選択します。〔新規トラックにレンダリング〕ダイアログ ボックスが表示されます。
3. ファイルを保存するフォルダを選択します。
 - **保存先** ドロップダウン リストからドライブおよびフォルダを選択します。または、
 - **最近使用したフォルダ** ドロップダウン リストからフォルダを選択して、以前にファイルを保存したフォルダを選択できます。
4. **ファイル名** ボックスに名前を入力するか、参照ウィンドウからファイルを選択して既存のファイルを置き換えます。
5. **ファイルの種類** ドロップダウン リストからファイルの種類を選択します。
6. **テンプレート** ドロップダウン リストから設定を選択して希望するサンプル レート、ビット深度、および出力ファイルのチャンネル数を選択するか、**カスタム設定** ボタンをクリックして独自の設定を指定します。

 5.1 サラウンド プロジェクトをダウンミックスする場合は、ステレオのレンダリング テンプレートを選択してください。

7. プロジェクトのループリージョンに含まれている部分だけを保存する場合は、**ループリージョンのみレンダリング** チェックボックスをオンにします。このオプションを使用するためにループリージョンをアクティブにする必要はありません。

8. **保存** ボタンをクリックします。保存処理が開始され、ステータスバーに新規トラックの保存処理状況がパーセントで表示されます。
9. ミキシングが完了すると、新しいトラックがトラックリストの下部に表示されます。
10. ドロー ツール  またはペイント ツール  を使用して、新しいトラックにクリップをペイントします。



新規トラックが表示されたら、元のイベントを削除またはミュートできます。

クリップ ストレッチの最適化

ファイルの最適化とは、メディア ファイルのルート音、ビートまたはテンポの数、およびストレッチのプロパティを定義し、ループまたはビートマップ ファイルに情報を保存する処理のことです。

この情報は、ファイルを開いたときに自動的にタイム ストレッチおよびピッチ シフトを行うのに使用されます。

ACID では最適化されていないファイルを使用することもできますが、ストレッチ プロパティは最適化されない可能性があり、現在のプロジェクトのキーに対応しなくなります。[クリップ プロパティ] ウィンドウの[ストレッチ] タブを使用して、ファイルのストレッチのプロパティを編集します。

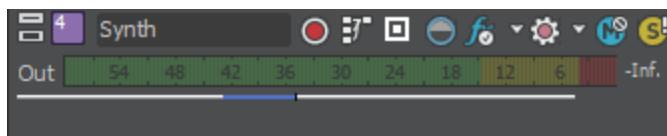


[クリップ プロパティ] ウィンドウの[ストレッチ] タブで **ビートの再検出** ボタンをクリックして、ACIDのビート検出アルゴリズムを既存のメディアに適用します。

クリップ ストレッチの監視

テンポ スライダをクリックすると、各トラック名の下にバーが表示され、プロジェクトのテンポに合わせるためにトラックがストレッチされた量を確認できます。

バー中央のマークは、ループの元のテンポを表します。バーがマークの右にあるときは、プロジェクトのテンポは元のループより速く、バーがマークの左にあるときは、プロジェクトのテンポは元のループより遅いことを表します。



Beatmapper ウィザードの使用

プロジェクトに長いファイルが追加されると、Beatmapper ウィザードが起動し、ファイルにテンポ情報を追加できます。



注：

- Beatmapper ウィザードは、デフォルトでは、ファイルの長さが 30 秒を超えたときに起動します。ファイルの長さを決定するには、[ユーザー設定] ダイアログの [オーディオ] タブにある **次の範囲内のときにファイルをループとして開く(秒)** 設定を使用します。
- マルチテンポクリップは、ACID で録音またはレンダリングされたクリップで使用したり、[クリッププロパティ] ダイアログ ボックスでビートマップ マーカーを追加することで使用できます。

1. 以下のいずれかの操作を実行して、Beatmapper ウィザードを開始します。

- 長いファイルをプロジェクトに追加します。ファイル内でテンポ情報が検出されなかった場合は、Beatmapper ウィザードが起動します。

小節とダウンビートを検出するには、**[はい]** ラジオ ボタンを選択し、**[次へ]** をクリックします。ファイルはプロジェクトのテンポに合わせてストレッチ/圧縮されます。

ファイルをワンショットとして追加する場合は、**[いいえ]** ラジオ ボタンを選択して **[完了]** をクリックします。プロジェクトのテンポに関係なく、ファイルの元の長さは変わりません。

または

- ビートマップトラックの [クリッププロパティ] ウィンドウを開き、[ストレッチ] タブに切り替えてから、**Beatmapper ウィザード** ボタンをクリックします。

2. Beatmapper ウィザードによりファイルの波形が描画され、先頭小節の最初のビートにマーカーが配置されます。

[再生] ボタン  をクリックして、マーカーの位置を確認します。マーカーがダウンビートの位置にある場合は、**[次へ]** をクリックします。ダウンビートに配置されていない場合は、マーカーを適切な位置にドラッグして、**[次へ]** をクリックします。

 ダウンビート マーカーを元の位置に戻すには、**[リセット]** ボタンをクリックします。

3. Beatmapper は、ファイルの波形を描画し、第 1 小節の長さを示すリージョンを配置します。

[再生] ボタンをクリックして、小節の長さを確認します。リージョンの位置が正しい場合は、**[次へ]** をクリックします。位置が正しくない場合は、ループリージョンの終端を適切な場所にドラッグして、**[次へ]** をクリックします。

4. **選択範囲を半分にする** ボタン または **選択範囲を倍にする** ボタン をクリックするか、ループリージョンの端をドラッグして、小節の長さを調整します。

5. 検出したテンポでクリックトラックが再生されるようにするには、**[トロノーム]** チェックボックスをオンにします。

6. 波形が表示され、小節の終端にマーカーが示されます。**[小節]** スライダをドラッグして曲をスクロールし、**[再生]** ボタンをクリックして、検出された小節の長さが曲全体で正しい長さになっていることを確認します。

Beatmapper ウィザードが使用する小節長は、曲を通して 1 つです。小節選択範囲の終端をドラッグして、小節の長さを変更できます。ただし、小節の長さを変更すると曲全体に影響が及びます。曲の最終小節の長さを調整して先頭小節が不正になる場合は、ダウンビートの位置が正しくないか、曲のテンポが一貫していないために Beatmapper ウィザードで処理できないといった可能性が考えられます。

 ビートマップ クリップのストレッチ プロパティの編集について詳しくは、「オーディオ クリップ プロパティの編集」を参照してください。

7. 小節の長さが正しい場合は、**次へ**]をクリックします。テンポ情報がファイルに追加されます。

8. 目的のチェック ボックスをオンにします。

- プロジェクト テンポを Beatmapper ウィザードが計算したテンポに設定する場合は、**ビート マップトラックに合わせてプロジェクトのテンポを変更する**]チェック ボックスをオンにします。このチェック ボックスをオンにすると、ビートマップ トラックが元のテンポで再生されます。このチェック ボックスをオフにすると、トラックは現在のプロジェクト テンポで再生されます。
- プロジェクトのテンポが変更されたときに、トラックのピッチを維持するには、**テンポの変更時にビート マップトラックのピッチを維持する**]チェック ボックスをオンにします。DJ スタイルのリミックスを生成するには、チェック ボックスをオフにします。ターンテーブルの速度を操作したときと同様に、テンポの変化に応じてトラックのピッチが上下します。
- テンポ情報をファイルに保存する場合は、**Beatmapper 情報をファイルに保存する**]チェック ボックスをオンにします。チェック ボックスをオンにすると、毎回 Beatmapper ウィザードを開始することなく、ファイルを別の ACID プロジェクトに追加できます。

 メディア ファイルにこれらの情報を保存できない場合は、テンポ情報を格納する .sfl ファイルが作成されます（メディア ファイルと同じベース名）。メディア ファイルを移動する場合は、関連付けられている .sfl ファイルも移動してください。

9. **完了**]をクリックして、Beatmapper を閉じます。

 トラック全体をペイントするには、ペイント ツール  を選択して、Ctrl キーを押しながらトラック内をクリックします。

 トラックのダウンビートの前にイントロがある場合、イベントをドローまたはペイントしたときにイントロは含まれません。イントロを表示するには、イベントの左端をドラッグします。

ビートマップクリップの微調整

ビートマップ クリップをさらに詳細に制御する場合は、[クリップ プロパティ] ダイアログ ボックスにある [ストレッチ] タブを使用して、クリップにテンポ変更を追加したり、拍子およびルート 音の情報を編集したりできます。

 マルチテンポ クリップは、ACID で録音またはレンダリングされたクリップで使用したり、[クリップ プロパティ] ダイアログ ボックスでビートマップ マーカーを追加することで使用できます。

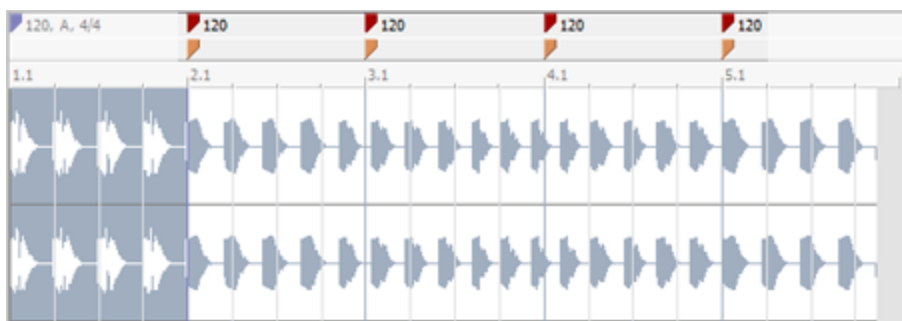
1. ウィンドウが表示されていない場合は、[表示] メニューの **クリップ プロパティ**]を選択します。
2. タイムラインのイベントをクリックし、編集するビートマップ クリップを選択します。クリップの情報が、[クリップ プロパティ] ウィンドウに表示されます。
3. [オプション] メニューの **グリッド スペース**]を選択し、サブメニューから **4 分音符**]を選択します。[クリップ プロパティ] ウィンドウ内のグリッド線を使用して、テンポ マップを確認します。

4. [ストレッチ] タブをクリックします。[ストレッチ] タブには、ビートマップ マーカーと小節マーカーが表示されます。このクリップでは、いくつかのテンポ変更に合わせて 4 段階のキックドラムを表現していますが、ビートマップ マーカーは、手動で追加および調整できることをデモするために削除されています。

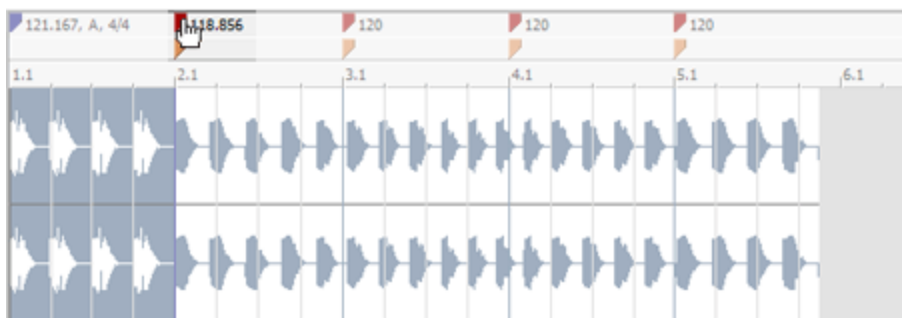
この小節マーカーは波形のビートと合っていない。また、小節内にさまざまなビートが含まれています。



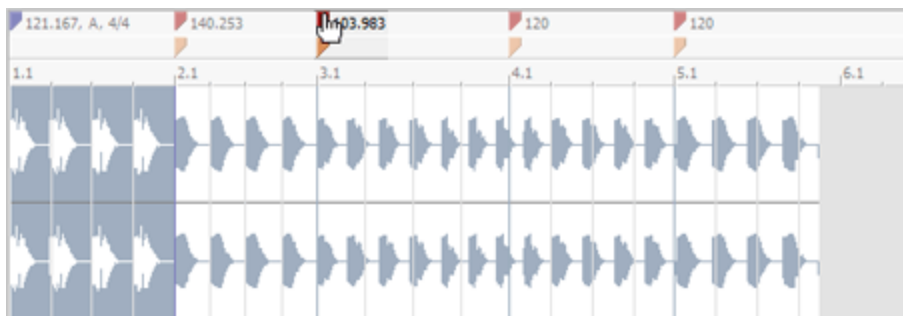
5. 各小節マーカーにビートマップ マーカーを追加してみましょう。小節マーカーを右クリックし、ショートカットメニューから **ビートマップ マーカーの挿入** を選択（または小節マーカーをダブルクリック）します。



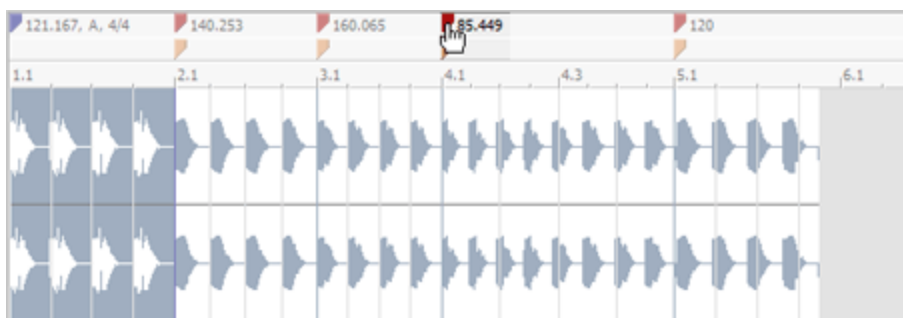
6. 2 番目の小節マーカーは、波形のビートの少し後にあるため、ビートマップ マーカーを左にドラッグできます。



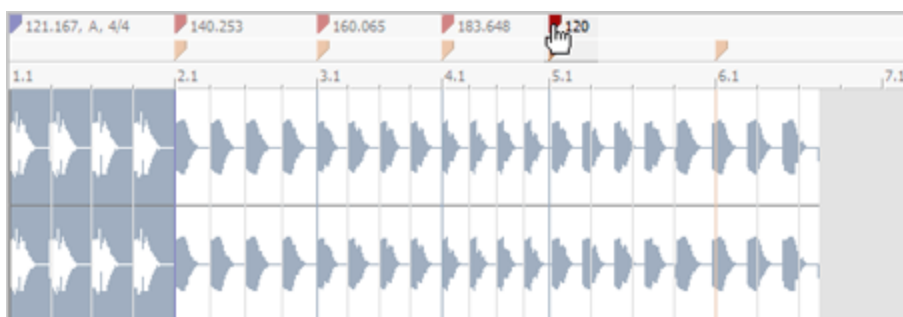
7. 各小節は 4 ビートであるはずですが、2 番目の小節は 5 ビートで、波形のビートはグリッド マークと合っていない。3 番目のビートマップ マーカーを左へドラッグします。小節が 4 ビートになり、グリッドと合っていることに注目してください。



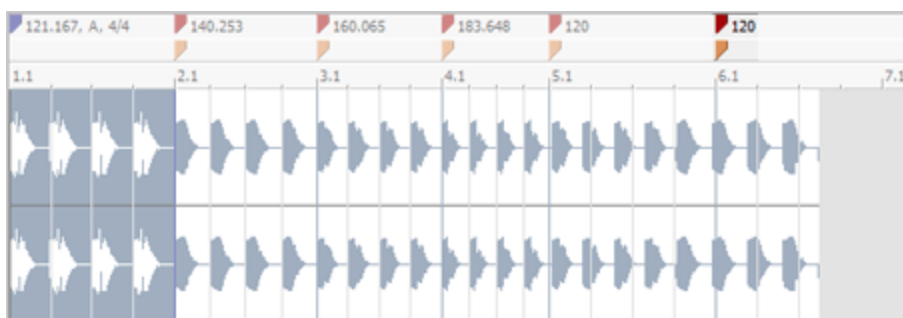
8. 4 番目の小節にも同じ操作を繰り返します。



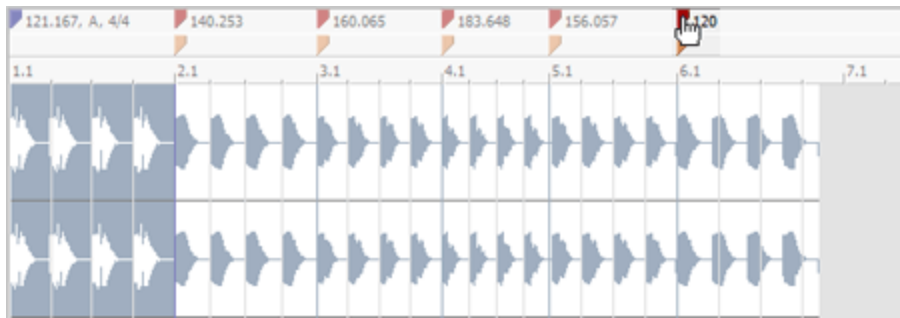
9. ... 5 番目の小節にも同じ操作を繰り返します。



10. 上のスクリーンショットでは、5 番目のビートマップ マーカーを左でドラッグすると、小節マーカーがクリップの末尾近くに追加されました。このマーカーをダブルクリックして、ビートマップ マーカーに変換してみましょう。



11. 最後のビートマップ マーカーを左へドラッグすると、各小節が 4 ビートになり、グリッドと合っていることがわかります。



ビートマップ マーカーのルート音や拍子も、ビートマップ マーカーを右クリックし、サブメニューの **ルート音** または **拍子** から新しい設定を選択することで変更できます。

タイムライン上のイベントの編集

トラックの作成が完了した後、イベントを作成して、メディア ファイルを再生するタイミングをソフトウェアに指定します。

トラックへのイベントの追加

トラックを作成したら、ドロー ツール  またはペイント ツール  を使用して、タイムラインにイベントを作成できます。

トラックに複数のクリップが含まれる場合は、アクティブなクリップを使用してイベントが作成されます。

- ドロー ツールは、シングルトラックにイベントを 1 つずつ追加するときに使用します。
- ペイント ツールを複数のトラックにわたってドラッグすると、複数のトラックに対してイベントを 1 度で作成できます。



ヒント:

- ペイント ツールを選択した場合は、クリックするときに [Ctrl] キーを押したままにすると、メディア ファイル全体を 1 つのイベントとしてペイントできます。
- MIDI クリップまたはワンショットクリップをペイントするときに、ペイント ツールの横にある下矢印  をクリックすると、ペイント ツールでドラッグしたときに作成されるイベントの長さを設定できます。

使用可能な編集ツールについて、詳しくは「編集ツール」を参照してください。



再生中にすばやくイベントを作成するには、[再生カーソル位置にイベントを挿入] コマンドと [再生カーソル位置にイベントを貼り付け] コマンドを使用します。

再生カーソル位置へのイベントの挿入

[編集] メニューの **再生カーソル位置にイベントを挿入** を選択して、フォーカストラックの再生カーソル位置にイベントを作成できます。再生が停止している場合は、編集カーソル位置にイベントが作成されます。

この機能を使用すると、プロジェクトの他の部分の設定は変えずに、編集集中のトラックを聞きながら、ワンショットトラックにリズムを作成できます。イベントを作成したり、**新規トラックにレンダリング** コマンドを使用して、新規トラックにリズムを保存するか、新規イベントをタイムラインでコピーして貼り付けます。



重要な 注意:

- チョッパーがフォーカスしている場合、現在のチョッパーの選択範囲が再生カーソルの位置に挿入されます。
- 低レイテンシのオーディオドライバを使用している場合でも、イベントが追加されたときにイベントの最初の音は聞こえず、非常に短いイベントの場合まったく再生されない場合があります。

1. プロジェクトの編集する部分で時間範囲を作成します。
2. **[ループ再生]**ボタン  を選択します。
3. **[再生]**ボタン  をクリックして、再生を開始します。
4. トラックリストのトラックヘッダーをクリックして、トラックをフォーカスします。
5. [Y] キーを押して再生カーソル位置にイベントを追加します（再生中、編集カーソルは固定され、再生カーソルは再生に従って移動します）。

スナップが有効の場合、イベントは次のスナップポイントに作成されます。スナップを使用するとイベントをクオンタイズすることができます。

6. 必要に応じて手順 5 を繰り返します。
7. [↑] キーと [↓] キーを使用して、フォーカストラックを変更できます。
8. イベントの作成が完了したら、**[停止]**ボタン  をクリックします。
9. 必要に応じてイベント位置を編集します。

 この機能を使用して、リズムをワンショットトラックにタップすると、グループを適用して、リズムのタイミングが調整されます。

再生カーソル位置へのイベントの貼り付け

[編集] メニューの **再生カーソル位置に貼り付け** を選択すると、クリップボードの内容を再生カーソル位置に貼り付けることができます。再生が停止している場合は、編集カーソル位置に貼り付けられます。

この機能を使用すると、プロジェクトの他の部分の設定は変えずに、編集中のトラックを聞きながら、ワンショットトラックにリズムを作成できます。イベントを作成したり、**新規トラックにレンダリング** コマンドを使用して、新規トラックにリズムを保存するか、新規イベントをタイムラインでコピーして貼り付けます。

 イベントおよびエンベロープポイント（**[エンベロープをイベントに対してロック]**  が選択されているとき）のみが貼り付けられます。

 低レイテンシのオーディオドライバを使用している場合でも、イベントが追加されたときにイベントの最初の音は聞こえず、非常に短いイベントの場合まったく再生されない場合があります。

1. プロジェクトの編集する部分で時間範囲を作成します。
2. **[ループ再生]**ボタン  を選択します。
3. 使用するワンショットをコピーします。
4. **[再生]**ボタン  をクリックして、再生を開始します。

5. Shift+Y キーを押して再生カーソル位置にイベントを貼り付けます（再生中、編集カーソルは固定され、再生カーソルは再生に従って移動します）。

スナップが有効の場合、イベントは次のスナップ ポイントに貼り付けられます。スナップを使用するとイベントをクオンタイズすることができます。

6. 必要に応じて手順 5 を繰り返します。
7. イベントの作成が完了したら、 **停止** ボタン  をクリックします。
8. 必要に応じてイベント位置を編集します。

 この機能を使用して、リズムをワンショットトラックにタップすると、グループを適用して、リズムのタイミングが調整されます。

時間の挿入

〔挿入〕メニューの **時間** を選択すると、指定した量の空のスペースがプロジェクトのカーソル位置に挿入されます。この機能は、プロジェクトに新しいイベントのためのスペースを作成するために使用できます。

1. 時間を挿入する位置にカーソルを置きます。
2. 〔挿入〕メニューの **時間** を選択します。〔時間の挿入〕ダイアログ ボックスが表示されます。
3. 挿入する時間量を入力し（「小節:拍数:ティック」の形式）、**[OK]** をクリックします。

編集ツール

〔編集〕メニューの **編集ツール** を選択し、サブメニューからツールを選択して、アクティブになっているツールを変更できます。

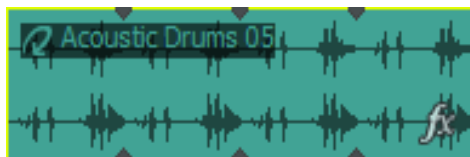
ドロー

ドロー ツール  を使用するには、 **編集** メニューの **編集ツール** を選択し、サブメニューから **ドロー** を選択します（または Ctrl+D を押します）。このツールを使用して、タイムラインでイベントを挿入、編集、選択、および移動することができます。

イベントの追加

イベントを追加するには、タイムライン内をクリックしてドラッグします。長くドラッグするほど、ループが繰り返される回数が多くなります（ワンショットおよびビートマップ クリップは繰り返されません）。

ループ内の繰り返しは、イベントの上下の境界線内に黒いぎざぎざの線で表されます。



イベントの選択

イベントをクリックして選択します。複数のイベントを選択するには、[Ctrl] キーを押しながらイベントを選択するか [Shift] キーを押しながら最初と最後のイベントを選択します。

イベントの移動

イベントを選択してから、タイムラインに沿ってドラッグします。

イベントの長さの変更

イベントのエッジをドラッグすると長さを変更できます。スナップをオンにしている場合は、イベントのエッジがグリッド線にスナップされます。[Shift] キーを押したままドラッグして一時的にスナップを中断します（クリックした後に [Shift] キーを押す）。

選択

選択ツール  を使用するには、[編集] メニューの **編集ツール**] を選択し、サブメニューから **選択**] を選択します。

選択ツールは、選択するイベントの周りに選択ボックスを描画して、複数のトラックの複数のイベントを選択できるツールです。選択ツールでは、次の3つのタイプの選択ボックスを描画できます。

タイプ:	説明
自由選択	デフォルトはこのタイプです。 - 個々のイベントをクリックして選択します。複数のイベントを選択するには [Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながらクリックします。 - マウス ボタンを押しながらドラッグして、対象となるすべてのイベントを囲む矩形をドロップし、マウス ボタンを離して終了します。その領域内のすべてのイベントが選択されます。この方法は、互いの近くにある一連のイベントを選択するのに適しています。
垂直	特定の時間範囲内に発生するすべてのイベントを簡単に選択できます。垂直方向の選択ボックスを使用すると、すべてのトラック上の、描画した選択ボックスの時間範囲内にあるすべてのイベントが自動的に選択されます。現在の拡大率では表示されていないトラックのイベントも選択されます。
水平方向	シングルトラックまたは隣接する複数のトラック上のすべてのイベントを簡単に選択できます。水平方向の選択ボックスを使用すると、選択ボックスがかかっているトラック上のすべてのイベントが自動的に選択されます。現在の倍率で表示されていないイベントも選択されます。

選択ボックスのタイプを変更するには、マウスの左ボタンを押しながら右クリックします。右ボタンをクリックすると、3つの選択ボックスが順に切り替わります。

ペイント

ペイントツール  を使用するには、[編集] メニューの **編集ツール**] を選択し、サブメニューから **ペイント**] を選択します。

ペイント ツールは、複数のトラックにわたってイベントをペイントするためのツールです。ペイント ツールが選択されている状態でマウスをクリックしてドラッグすると、複数のトラックにわたってイベントをペイントできます。このツールは、ワンショット イベントをグリッドに沿って均等に挿入するときにも便利です。

ペイント ツールは、トラックの境界を超えることができるという点でドロー ツールとは異なります。ACID プロジェクトにランダムなエレメントを追加する場合は、[ペイント] ツールを使用します。

MIDI クリップまたはワンショット クリップをペイントするときに、ペイント ツールの横にある下矢印  をクリックすると、ペイント ツールでドラッグしたときに作成されるイベントの長さを設定できます。

ループと MIDI クリップは（[クリップ プール] で **ループ** チェック ボックスがオンになっている場合に）タイムラインを超えて連続的にペイントされます。ただし、ワンショット およびビートマップ クリップは繰り返されません。

操作	手順
イベントの追加	イベントを追加するには、クリックして複数のトラックにわたってドラッグします。  メディア ファイル全体を 1 つのイベントとしてペイントするには、[Ctrl] キーを押しながらクリックします。イベント全体を削除するには [Ctrl] キーを押しながら右クリックします。
イベントのマージ	2 つまたはそれ以上の既存のイベントをマージするには、クリックしてそれらの上をドラッグします。
イベントの消去	右クリックすると、ツールは消去ツールのように機能します。

消去

消去ツール  を使用するには、[編集] メニューの **編集ツール** を選択し、サブメニューから **消去** を選択します。

消去ツールを使用して、イベントのセクションを削除することができます。

操作	手順
イベントの消去	消去ツールが選択されている状態で、イベント内をクリックしてドラッグすると、現在のスナップ値に従ってセクションが消去されます。
イベントの分割	消去ツールが選択されている状態で、イベントの中央を 1 回クリックすると、イベントが最も近いスナップ ポイントで分割されます。
イベントのペイント	消去ツールが選択されている状態で右クリックすると、ツールはペイント ツールのよう機能します。

エンベロープ

エンベロープ ツール  を使用するには、[編集] メニューの **編集ツール**]を選択し、サブメニューから **エンベロープ**]を選択します。

エンベロープ ツールは、イベント内のエンベロープを操作するためのツールです。エンベロープツールを選択した状態では、エンベロープ ポイントの追加、削除、選択、および移動を行うことができますが、イベントを移動したり編集したりすることはできません。

時間範囲

時間範囲ツール  を使用するには、[編集] メニューの **編集ツール**]を選択し、サブメニューから **時間範囲**]を選択します。

時間範囲ツールは、ある時間範囲内のすべてのイベントを選択することができるツールです。タイムライン内でドラッグして選択を行います。

グループ

グループ ツール  を使用するには、[編集] メニューの **編集ツール**]を選択し、サブメニューから **グループ**]を選択します。グループ ツールを使用すると、タイムライン上のイベントにグループを追加することで、プロジェクトのメディアのタイミングを調整できます。

グループの選択

適用するグループを選択するには、グループ ツールバー ボタンの横にある下矢印  をクリックし、メニューからグループを選択します（または[グループ プール] ウィンドウでグループをダブルクリックします）。選択されているグループの名前がツールバー ボタンの横に表示されます。

 Conqa Groove 02

グループ イベントのペイントまたは消去

グループ ツールが選択されている場合にグループ イベントを追加または削除するには、次の操作を実行します。

- タイムライン上でクリックとドラッグを使用して、グループ イベントをペイントします。グループ イベントはグループが適用される場所を表します。
- [Ctrl] キーを押しながら 2 つのグループ イベント間のスペースをクリックすると、イベント間のスペースを埋める新しいグループ イベントが作成されます。
- グループ ツールで右クリックしてドラッグすると、グループ イベントが削除されます。[Ctrl] キーを押しながら右クリックすると、グループ イベント全体が削除されます。

 **ヒント:**

- グループをグループ プールから既存のグループ イベントにドラッグすると、イベントのグループが変更されます。
- グループ プールからグループを 2 つのグループ イベント間のスペースにドラッグすると、イベント間のスペースを埋める新しいグループ イベントが作成されます。

 グループはビートマップトラックには適用できません。

グループ消去

1. グループ消去ツール  を選択します。
2. グループ イベントを削除するには、クリックして全体をドラッグします。

 **ヒント:**

- Ctrl キーを押しながらグループ消去ツール  でトラックをクリックすると、トラックからすべてのグループ イベントが消去されます。
- グループ ツール  が選択されているときに右クリックしてドラッグすると、グループ イベントを消去することができます。Ctrl キーを押しながら右クリックすると、グループ イベント全体が消去されます。

次のツール

次のツールを選択すると（または [D] キーを押すと）、リスト内の次のツールに切り替わります。たとえば、ペイント ツールを使用している場合、**次のツール**を選択すると消去ツールが選択されます。

前のツール

前のツールを選択すると（または [Shift] キーを押しながら [D] キーを押すと）、リスト内の前のツールに切り替わります。例えば、消去ツールを使用している場合、**前のツール**を選択するとペイント ツールが選択されます。

イベントの選択

イベントの選択は、さまざまな編集作業を行うときに初めに実行する手順です。選択したイベントを移動したり、クリップボードにコピーしたり、削除または編集したりできます。

 Whoops! 選択操作をした後で、間違えてどこか別の場所をクリックしてしまったとします。初めからやり直さなければいけないのでしょうか? 問題ありません。選択内容は失われていません。

[Backspace] キーを押すと、それまでの 5 回の選択内容を次々に切り替えられます。

1 つのイベントの選択

ドロー ツール 、選択ツール 、または時間範囲ツール  がアクティブになっている状態でイベントをクリックします。イベントがハイライトされ、選択されたことを示します。

隣接した複数のイベントの選択

隣接した複数のイベントを選択する場合は、次の手順に従います。

1. [Shift] キーを押しながら、選択する最初のイベントと最後のイベントをクリックします。選択したイベントとその間にあるイベントがハイライトされます。

 プロジェクトのすべてのイベントを選択するには、[編集] メニューの **すべて選択** を選択します。

2. イベントの選択が完了したら、[Shift] キーを離します。

隣接していない複数のイベントの選択

隣接していない複数のイベントを選択する場合は、次の手順に従います。

1. Ctrl キーを押しながら、選択するイベントをクリックします。イベントがハイライトされます。

 イベントの選択を解除するには、もう一度イベントをクリックします。

2. イベントの選択が完了したら、[Ctrl] キーを離します。

特定の範囲内にあるイベントの選択

1. [編集] メニューの **編集ツール** を選択し、ショートカットメニューから **選択** を選択します。

 Ctrl キーを押しながらイベントをクリックすることで、選択エリアにイベントを追加したり、選択エリアからイベントを排除できます。

2. 選択するエリアの角となる 位置にマウス ポインタを置きます。
3. 選択するエリアの対角となる位置まで カーソルをドラッグします。
4. マウス ボタンを離します。長方形内のイベントがハイライトされます。

すべてのトラックのすべてのイベントの選択

タイムラインのすべてのイベントを選択するには、[編集] メニューの **すべて選択** を選択します（または Ctrl+A）。

トラックのすべてのイベントの選択

イベントを右クリックして、ショートカット メニューから **トラックですべて選択** を選択します。トラック上のすべてのイベントが選択されます。

トラックの最後までイベントの選択

イベントを右クリックして、ショートカットメニューから **以降のイベントをすべて選択** を選択します。そのイベントと以降のすべてのイベントが選択されます。

 このコマンドは、複数のトラックでイベントを選択している場合にも使用できます。

指定されたクリップを使用するイベントの選択

イベントを右クリックし、ショートカットメニューから **このイベントのクリップを使用してイベントを選択する** を選択すると、同じクリップを選択したイベントとして使用するすべてのイベントをトラックから選択できます。

タイムラインを右クリックして、**クリップを使用してイベントを選択する** を選択し、サブメニューでクリップを指定します。指定したクリップを使用したすべてのイベントがトラック上で選択されます。

特定の時間範囲内にあるすべてのイベントの選択

選択、エンベロープ、時間範囲のいずれかのツールを使用して、マーカーバーに沿ってドラッグします。ループリージョンが作成され、そのリージョン内のすべてのイベント（およびイベントの部分）がハイライトされます。

 トラック上のすべてのイベントをすばやく選択するには、トラック上の何も表示されていない部分を右クリックし、ショートカットメニューから **トラックですべて選択** を選択します。

 再生中に新しい選択範囲を作成すると、カーソルは新しいループリージョンの先頭に移動し、その位置から再生が開始されます。再生を中断せずに選択範囲を調整するには、ループリージョンの中央または端部からドラッグします。

現在選択されているイベントの選択解除

[Ctrl] キーを押しながら、選択されているイベントをクリックします。イベントの選択が解除されます。

移動

移動 コマンドは、カーソルを ACID プロジェクトの特定の位置に移動します。

[時間表示] ウィンドウのいずれかのフィールドをダブルクリックして、編集ボックスに値を入力します。[Enter] キーを押すと、カーソルがその位置に移動します。





注：

- タイムラインにフォーカスがあるときは、Ctrl+G を押して、右側のフィールドに**移動先**の時間を「小節.拍数.ティック」の形式で入力します。または、Shift+G を押して、左側のフィールドに**移動先**の時間を現在のタイム ルーラー形式で入力します。
- [チョッパー] ウィンドウにフォーカスがあるときは、Ctrl+G を押し、**カーソル位置**（または**選択範囲の開始時間**）を「小節.拍数.ティック」の形式で入力します。または、Shift+G を押し、**カーソル位置**（または**選択範囲の開始時間**）を現在のタイム ルーラー形式で入力します。

イベントのピッチシフト

イベントを選択後、ピッチ シフトを適用できます。イベント固有のピッチ シフトは、プロジェクトキーとトラックのピッチ シフトの後に計算されます。



[表示] メニューから **イベント情報** を選択して、イベント固有の情報（クリップ名やイベント ピッチ シフトなど）のタイムラインでの表示を切り替えます。



ショートカット メニューを使用したピッチ シフトの適用

イベントを右クリックして、ショートカット メニューから **ピッチ シフト** を選択し、サブメニューから設定を選択します。

コマンド	機能
半音上	選択したイベントを半音上げます。
半音下	選択したイベントを半音下げます。
リセット	現在イベント内に設定されているすべてのピッチ シフトを削除します。



ビートマップ トラックの [プロパティ] で **ストレッチ時にピッチを保存** チェック ボックスをオフにすると、ビートマップ イベントのピッチを変更できなくなります。

キーボード ショートカットを使用したピッチ シフトの適用

キーボード ショートカットを使用すると、選択したイベントにすばやくピッチ シフトを適用できます。

コマンド	ショートカット
1 半音上げる	テンキーの + =
1 半音下げる	テンキーの - -
4 半音上げる	Shift+=

	Shift+ テンキーの +
4 半音下げる	Shift+-
	Shift+ テンキーの -
1 オクターブ上げる	Ctrl+ テンキーの +
1 オクターブ下げる	Ctrl+ テンキーの -
ピッチのリセット	Ctrl+Shift+ -/=
	Ctrl+Shift+ テンキーの +/-

イベントの移動

イベントを選択したら、タイムライン上の新しい位置までドラッグできます。タイムライン上のイベントの位置で、そのイベントが再生されるタイミングが決まります。

 スナップを使用すると、イベントを整列できます。

イベントを新しい場所にドラッグ

1. ドロー 、選択 、時間範囲  のいずれかのツールがアクティブな状態で、イベントをクリックし、マウス ボタンを押したままにします。
2. イベントを再生する位置までドラッグします。

注:

- イベントを別のトラックにドラッグすると、そのイベントは新しいトラックに移動し、クリップが追加されます。
- あるイベントを別のイベントにオーバーラップするようにドラッグすると、2 つのイベントの間にクロスフェードが挿入され、スムーズなトランジションが行われます。自動クロスフェードについては、[ここをクリックしてください](#)。
- マウス ボタンを離します。

 イベントを右クリックしてドラッグすると、マウス ボタンを離したときにショートカットメニューが表示されます。イベントを移動する場合は、メニューから **【ここに移動】** を選択します。元の位置を維持したまま、マウス ボタンを離した位置にイベントのコピーを作成する場合は、**【ここにコピー】** を選択します。

複数のイベントをタイムラインに沿って移動

1. あるイベントとトラック上でそれ以降にあるすべてのイベントとを移動するには、先頭のイベントをクリックし、**以降のイベントをすべて選択** を選択します。
2. イベントを再生する位置までドラッグします。

 イベントの移動にはキーボード ショートカットも使用できます。テンキーの [4] または [6] を押すと、1 ピクセル左または右に移動します。

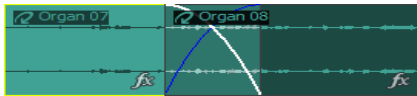
イベントの切り取り、コピー、貼り付け

ワープロを使用する場合と同様に、ACID ではタイムライン上でイベントの切り取り、コピー、および貼り付けができます。

1. イベントをクリックして選択します。
2. **コピー**  ボタンまたは **切り取り**  ボタンをクリックします。
3. イベントを挿入する位置にカーソルを置いてクリックします。
4. **貼り付け** ボタン  をクリックします。

自動クロスフェード

オーバーラップさせた 2 つのイベント間に**クロスフェードが自動的に作成されるようにするには、[オプション]メニューから 自動クロスフェード]**を選択します。



 MIDI イベントでは、イベントのクロスフェードは使用できません。

クロスフェードの作成

イベント間のクロスフェードは、イベントをドラッグすると簡単に作成できます。

1. [オプション] メニューの **自動クロスフェード]**を選択して、自動クロスフェードをオンにします。
2. イベントを、同じトラック上の別のイベントにオーバーラップするようにドラッグします。
2 つのイベントの間でスムーズなトランジションを実現する クロスフェードが、自動的に追加されます。

フェードの種類の変更

クロスフェードを変更することにより、高速、低速、リニア、スムーズ、シャープというフェード カーブの多数の組み合わせから 1 つを使用することができます。

1. オーバーラップ エリアを右クリックすると、ショートカットメニューが表示されます。
2. ショートカットメニューから **フェードアウトタイプ]**を選択して、サブメニューから最初のイベントのフェードアウトに使用するフェードカーブを選択します。
3. ショートカットメニューから **フェードインタイプ]**を選択して、サブメニューから最初のイベントのフェードインに使用するフェードカーブを選択します。

クリップの使用

ACID の旧バージョンでは、プロジェクト内の各トラックが 1 つのメディア ファイルに対応していました。このようにトラックとメディアをイコールとみなすモデルで問題ないという場合は、今バージョンでも旧バージョンと同じように動作させることができます。すなわち、プロジェクトにメディアを追加すると、そのメディアに対応する新規トラックが作成され、ドロー ツール  とペイント ツール  では、トラックのメディアを使用してイベントを作成することになります。

しかし、各トラックに複数のメディア ファイルを使用したい場合もあります。このバージョンでは、それらのファイルをクリップとして追加できるようになりました。例えば、プロジェクトのすべてのギター ループを 1 つのトラックにまとめる場合は、1 つのギター トラックを追加し、各ギター ループを個々のクリップとして追加します。トラックが複数のクリップで構成されている場合、ドロー  ツールとペイント  ツールは、アクティブなクリップを使用してイベントを作成します。

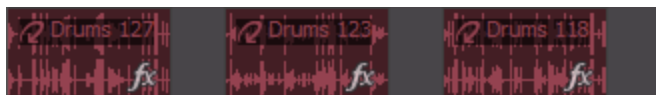
クリップのトラックでの使用

クリップとは、ペイントブラシに色を乗せるパレットのようなものです。そのペイントブラシでタイムラインをペイントします。

1 つのオーディオトラックには、ループ、ワンショット、ビートマップ クリップの任意の組み合わせを追加できます。MIDI トラックには、MIDI クリップだけを追加できます。ACID のメディアの種類の詳細については、「ACID の種類」を参照してください。



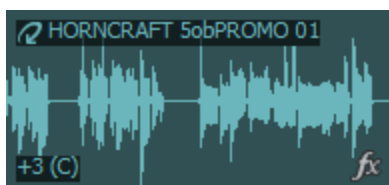
クリップが 1 つのトラックでは、イベントは、常にトラックのメディアを使用して作成されます。



クリップが複数のトラックでは、各イベントは、異なるメディア ファイルを指す可能性があります。この例では、各イベントは、トラックの 3 つのクリップのいずれかを表します。

各イベントの上部のバナーには、イベントのソース クリップの名前が表示されます。

 [表示] メニューの **イベント情報** を選択して、タイムラインのイベント固有の情報（メディアの種類、クリップ名、イベントピッチ シフトなど）の表示を切り替えます。



トラックへのクリップの追加

Windows エクスプローラ、[エクスプローラ] ウィンドウ、からタイムライン上の既存のトラックにファイルをドラッグすると、そのトラックにクリップが追加され、クリップをドロップした場所にイベントが追加されます。新規クリップは、ドロー ツール  またはペイント ツール  でイベントを作成するためのアクティブなクリップとして設定されます。

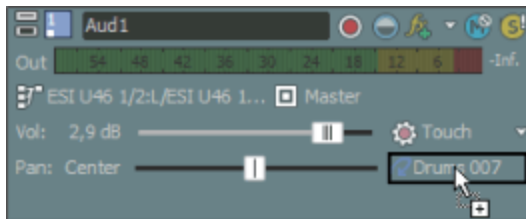


また、トラックに録音して新しいクリップを作成することもできます。

 シングルストリーム MIDI ファイルをトラックにドラッグすると、クリップを追加できます。マルチストリーム MIDI ファイルをタイムラインにドラッグすると、トラックおよびイベントが作成されます。詳細については、「MIDI ファイルのプロジェクトへの追加」を参照してください。

ヒント:

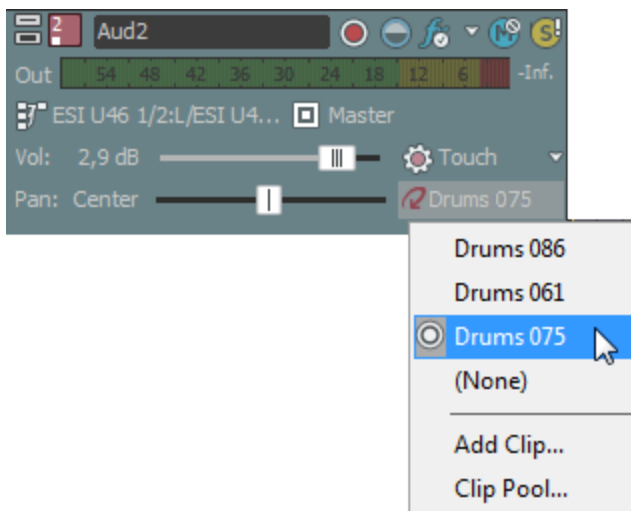
- また、トラック間でイベントをドラッグできます。イベントを新しいトラックにドラッグすると、ドロップ先の新しいトラックにイベントが追加され、トラックのクリップ プールにクリップが追加されます。
- [チョッパー] ウィンドウを使用して、トラックの既存のメディアから新規クリップを作成することもできます。
- イベントを作成せずにトラックにクリップを追加する場合は、Windows エクスプローラ、[エクスプローラ] ウィンドウから **ペイント クリップ セレクタ** ボタン上にファイルをドラッグします。



- [Shift] キーを押したまま **ペイント クリップ セレクタ** ボタンをクリックすると、[開く] ダイアログボックスが表示され、そこで新しいクリップを追加できます。

アクティブなクリップの設定およびイベントの作成

1. トラックヘッダーで **ポイント クリップ セレクタ** ボタンをクリックします。トラックの現在のクリップの一覧を示すメニューが表示されます。



2. メニューからクリップを選択します。選択したクリップは、ドロワー ツール  またはペイント ツール  でイベントを作成するために使用されます。

複数のトラックにまたがるクリップやイベントのコピー

ACID の旧バージョンでは、同じトラック内でしかイベントをコピーして貼り付けることができませんでした。現バージョンでは、クリップを使用してトラック間でイベントをコピーできます。

ヒント:

- [オーディオトラックプロパティ] ウィンドウまたは [MIDI トラックプロパティ] ウィンドウの [クリッププール] タブで **切り取り** 、**コピー** 、**貼り付け**  の各ボタンを使用して、複数のトラックにまたがってクリップの切り取り、コピー、および貼り付けを行うこともできます。
- [Ctrl] キーを押しながらイベントを別のトラックにドラッグすると、ドラッグ先のトラックにイベントとクリップがコピーされます。

1. コピーするイベントを選択します。

複数のイベントを選択するには、[Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながらファイルをクリップします。さまざまなクリップを使用する複数のイベントを選択できます。

2. イベントを貼り付ける位置にカーソルを置いてクリックします。
3. クリップボードの内容を貼り付けるトラックのトラックヘッダーをクリックします。
4. [編集] メニューの **貼り付け** を選択します。
イベントがカーソル位置に追加され、クリップは、必要に応じて貼り付けられたイベントのトラックに追加されます。



トラック 1 でイベントをコピーして、 .



.. 同じトラックに貼り付ける場合は、新規イベントが同じトラック上に作成されます。クリップは作成されません。



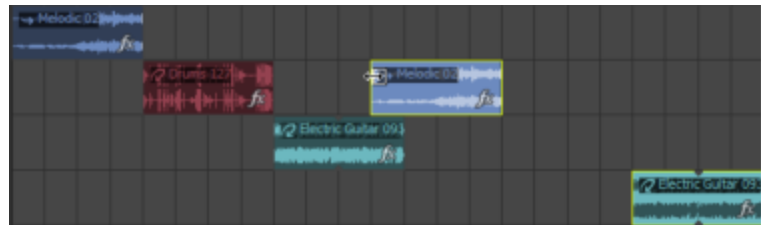
トラック 1 でイベントをコピーして、 .



.. トラック 2 に貼り付ける場合は、トラック 1 のイベントがトラック 2 に追加され、新規クリップが新規イベントに作成されます。



トラック 1 およびトラック 3 でイベントをコピーして、 .

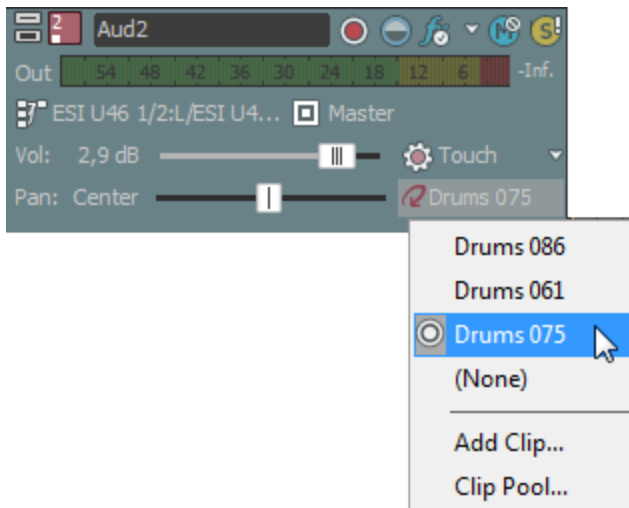


.. トラック 2 に貼り付ける場合は、トラック 1 のイベントがトラック 2 に追加され、新規クリップが新規イベントに作成されます。新規トラックがトラック 3 のイベント用に作成されます。

イベントをコピーしない複数のトラックにまたがるクリップのコピー

〔オーディオトラックプロパティ〕ウィンドウまたは〔MIDI トラックプロパティ〕ウィンドウの **切り取り** 、 **コピー** 、 **貼り付け**  の各ボタンを使用して、複数のトラックにまたがってクリップの切り取り、コピー、および貼り付けを行うことができます。

1. トラックヘッダーで **ポイント クリップ セレクタ** ボタンをクリックして、メニューから **クリップ プール** を選択します。



2. **クリップ プール** で切り取りまたはコピーしたいクリップを選択して、**切り取り** または **コピー** をクリックします。
3. クリップを貼り付けるトラックヘッダーで **ポイント クリップ セレクタ** ボタンをクリックして、メニューから **クリップ プール** を選択します。
4. **クリップ プール** で **貼り付け** ボタンをクリックします。

新しい MIDI クリップの作成

MIDI クリップを右クリックしてショートカットメニューから **新規クリップにコピー** を選択し、選択したクリップを新しい別のクリップにコピーします。イベントを新しいクリップにコピーすると、同じクリップを使用する他のイベントに影響を及ぼさず、1 つの MIDI イベントを編集できます。

MIDI トラックを右クリックしてショートカットメニューから **空クリップの作成** を選択し、新しい空のクリップを作成して、それをトラックのアクティブ クリップとして設定します。

 **【チョッパー】** ウィンドウを使用して、トラックの既存のメディアから新規クリップを作成することもできます。

新しいオーディオ クリップの作成 (新しいクリップにチョップ)

オーディオ イベントを右クリックしてショートカットメニューから **新規クリップにチョップ** を選択し、選択したイベントを新しい別のクリップにコピーします。

イベントを新しいクリップにチョップすると、同じクリップを使用する他のイベントに影響を及ぼさずに、1 つのイベントを編集できます。

ヒント:

- **【チョッパー】** ウィンドウを使用して、トラックの既存のメディアから新規クリップを作成することもできます。
- **新規クリップにチョップ** を使用して、録音済みのクリップから新しいワンショットやループを作成できます。

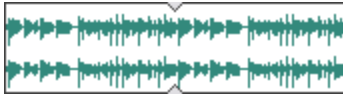
- 新しいクリップにチョップすると、.acd-zip ファイルとしてプロジェクトを保存するときにファイルサイズを小さくすることもできます。プロジェクトに数多くの録音されたクリップがある場合は、録音された各イベントを新しいクリップにチョップして、[ツール] メニューから **すべての未使用クリップの削除** を選択します。.acd-zip ファイルを保存する場合、実際にタイムラインに表示されるクリップだけが保存されます。

1. タイムラインのイベントを右クリックして、ショートカットメニューから **新規クリップにチョップ** を選択します。

イベントの長さによって、作成されるクリップの種類が決まります。

- a. イベントに必要なビート数がある場合は、ループが作成されます。
- b. イベントが [ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [オーディオ] タブの **次の範囲内のときにファイルをループとして開く** 設定より短い場合は、ワンショットが作成されます。
- c. イベントが [ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [オーディオ] タブの **次の範囲内のときにファイルをループとして開く** 設定より長い場合は、ビートマップ クリップが作成されます。

 ループ ポイントを含むイベントの場合、**新規トラックへのチョップ** コマンドは使用できません。



2. **新規トラックへのチョップ** ダイアログ ボックスを使用して、新規ファイルを保存する形式と場所を指定します。元のファイル名が使用され、**チョップされた 数** がファイル名に付加されます。
3. **保存** をクリックすると、新しいファイルが保存され、選択したイベントは新しいクリップを使用するよう切り替わります。

イベントのクリップの変更

1. 変更するイベントを選択します。
2. 選択したイベントを右クリックして、ショートカットメニューから **イベント クリップ** を選択します。トラックの現在のクリップがサブメニューに表示されます。
3. サブメニューから使用するクリップを選択します。選択したすべてのイベントは、新しいクリップを使用するよう更新されます。



C または Shift+C を押して、トラックのクリップを順方向または逆方向に循環させることで、選択されているすべてのイベントクリップを変更します。

クリップの色の変更

デフォルトでは、トラックのイベントはトラックの色で描画されます。ただし、個々のクリップの表示に使用する色は変更できます。クリップのイベントの描画色を変更するには、次のいずれかのアクションを実行します。

- トラックヘッダーを右クリックし、ショートカットメニューから **ポイント クリップ** を選択します。次に、サブメニューの **色** を選択し、トラックのアクティブなクリップで作成されるイベント用の色を選択します。
- イベントを右クリックし、ショートカットメニューから **イベント クリップ** を選択します。次に、サブ

メニューの **色**]を選択し、サブメニューから色を選択します。

- オーディオまたは MIDI トラックの [クリップ プール] タブでクリップを右クリックし、サブメニューの **色**]を選択します。次に、サブメニューから色を選択します。

クリップの名前の変更

[クリップ プール] およびタイムラインでクリップの表示名を変更できます。クリップ名を変更するには、次のいずれかの操作を実行します。

- イベントを右クリックし、ショートカットメニューから **[イベント クリップ]**を選択します。次に、サブメニューの **名前の変更**]を選択し、新しい名前を入力します。
- オーディオまたは MIDI トラックの [クリップ プール] タブでクリップを右クリックし、サブメニューの **名前の変更**]を選択します。次に、新しい名前を入力します。

[表示] メニューで **[イベント 情報]**が選択されると、[クリップ プール] およびイベントに新しい名前が表示されます。

トラックからのクリップの削除

個々のトラックから未使用のメディアを削除するには、[クリップ プール] ウィンドウの **未使用クリップの削除**]ボタン  をクリックします。

 プロジェクトから未使用のメディアを削除するには、[ツール] メニューから **未使用クリップの削除**]をクリックします。

クリップの管理

[オーディオトラックプロパティ] ウィンドウまたは [MIDI トラックプロパティ] ウィンドウの [クリップ プール] タブを使用すると、各トラックのメディアを整理できます。

オーディオ クリップのピッチ シフト

[クリップ プロパティ] ウィンドウを使用すると、特定のオーディオ クリップに関連付けられているトラックのすべてのイベントのピッチ シフトを行うことができます。

指定されたクリップを使用するイベントの選択

次のいずれかの操作を行うと、特定のクリップから作成されたイベントを選択できます。

- タイムラインでイベントを右クリックして、ショートカットメニューの **[このイベントのクリップを使用してイベントを選択する]**を選択します。選択したイベントと同じクリップを使用したすべてのイベントがトラック上で選択されます。
- タイムラインを右クリックして、**クリップを使用してイベントを選択する**]を選択し、サブメニューでクリップを指定します。指定したクリップを使用したすべてのイベントがトラック上で選択されます。
- [クリップ プール] ウィンドウでクリップを右クリックし、ショートカットメニューで **タイムライン上のイベントを選択**]を選択します。

イベントクリップの設定

イベントのクリップの設定を変更するには、タイムライン内のイベントを右クリックし、ショートカットメニューから **イベント クリップ** を選択し、サブメニューからコマンドを選択します。

 クリップを編集すると、そのクリップを使用するすべてのイベントに反映されます。

コマン ド	説明
名前の 変更	選択されたイベントのクリップに新しい名前を付けることができます。 [表示] メニューで イベント情報 が選択されると、[クリップ プール] およびイベントに新しい名前が表示されます。
色	クリップのイベントを描画する色を変更するには、サブメニューから色を選択します。
ループ	このコマンドは、タイムライン上でペイントされたときに MIDI クリップを繰り返す場合に選択します。 このコマンドが選択されていない場合、MIDI クリップはワンショットとして処理されます。 ACID の種類について詳しくは、「ACID の種類」を参照してください。  このコマンドは、MIDI クリップでのみ使用できます。
元のテンポを 使用	プロジェクトのテンポをクリップの元のテンポと合わせるように設定します。
オーディオエディタ での編集	クリップのメディアを、選択されたオーディオ エディタで開きます。 ファイルを編集して保存した後は、更新されたファイルは自動的に検出され、プロジェクト内のイベントが更新されます。ただし、メディア ファイルの名前と保存先を変更した場合は（[名前を付けて保存] を使用）、編集した（新しい）ファイルをプロジェクトにインポートする必要があります。
ソースプロジェクトの 編集	クリップのメディアが埋め込みプロジェクトパス参照によってレンダリングされた場合、このコマンドを使用することでソースプロジェクトを関連アプリケーションで開くことができます（メディアを後で編集する場合）。ACID 5.0、Sound Forge 8.0、および Vegas 6.0 以降では、ファイルをレンダリングするときにプロジェクトパス参照を保存できます。  このコマンドは、オーディオ クリップでのみ使用できます。
グループプールへの 追加	選択されたクリップをグループ プールでできるようにすることで、他のトラックヘタイミングを適用できるようにします。  グループのクローン作成を使用すると、ループトラックのみからグループが抽出されます。  このコマンドは、オーディオ クリップでのみ使用できます。
フェーズの反転	サウンド データのフェーズを反転します。単一のファイルでデータを反転しても音は変化しませんが、オーディオ信号のミキシングまたはクロスフェード時にフェーズがキャンセルされるのを防ぐことができます。  このコマンドは、オーディオ クリップでのみ使用できます。

ノーマライズ クリッピングせずにクリップのボリュームを最大にします。
 [ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [オーディオ] タブにある **ピークレベルのノーマライズ** 設定で、クリップで最大のピークがノーマライズされるレベルを設定します。

 このコマンドは、オーディオ クリップでのみ使用できます。

チャンネル クリップでのチャンネルの取り扱い方法を指定します。

両方 クリップを通常のステレオ ファイルとして取り扱います。

左のみ メディア ファイルの左チャンネルを使用してモノラル クリップを作成します。

右のみ メディア ファイルの右チャンネルを使用してモノラル クリップを作成します。

結合 メディア ファイルのチャンネルをミキシングしてモノラル クリップを作成します。チャンネルのミキシング後、振幅が 2 つに分割されてクリッピングを防ぎます。

スワップ ステレオ ファイルで左右のチャンネルを交換します。

 このコマンドは、オーディオ クリップでのみ使用できます。

クリップ リストトラックで使えるクリップを表示します。イベントのクリップを設定するには、メニューからクリップを選択します。

次のクリップ イベントの内容を更新して、クリップ リスト内の次のクリップを使用します。

 イベントを選択して [C] キーを押すと、次のクリップにすばやく切り替わります。

前のクリップ イベントの内容を更新して、クリップ リスト内の前のクリップを使用します。

 イベントを選択して [Shift+C] キーを押すと、前のクリップにすばやく切り替わります。

オーディオクリッププロパティの編集

[クリップ プロパティ] ウィンドウを表示するには、[表示] メニューの **クリップ プロパティ** を選択します。[クリップ プロパティ] ウィンドウの表示内容が変わり、タイムラインで現在選択されているクリップのプロパティが表示されます。

MIDI クリップ プロパティについての詳細は、[ここをクリックしてください](#)。

 注:

- クリップのプロパティを調整した後、**保存** ボタン  をクリックしなかった場合、新しいクリップのプロパティは ACID プロジェクトにのみ保存されます（メディア ファイルは変更されません）。
- クリップのプロパティを調整した後、**保存** ボタン  をクリックすると、変更されたプロパティは、可能であればメディア ファイルに埋め込まれます（必要に応じて別のファイルへの保存を求めるメッセージが表示されます）。
- プロジェクトをロードすると、最初に ACID プロジェクトに保存されたクリップ プロパティが表示されます。最後にプロジェクトを保存した後にクリップ プロパティが編集されている場合、またはクリップが外部エディタで編集されている場合は、**再ロード** ボタン  をクリックして、ファイルに保存されたプロパティを読み込むことができます。

トラックのクリップの管理

ACID プロジェクト内の各トラックには、複数の別個のメディア ファイルを含めることができます。これらのメディア ファイルのことをクリップといいます。[トラックプロパティ] ウィンドウの [クリッププール] タブを使用して、クリップを追加、削除、プレビューできます。

クリップとトラックの使い方について詳しくは、「クリップのトラックでの使用」を参照してください。

ループ、ワンショット、またはビートマップ クリップの全般プロパティの調整

[全般] タブには、トラックに関連付けられているファイルに関する情報が表示されます。また、このタブでは、ACID の種類を変更したり、同じクリップを使用したトラック上のすべてのイベントにピッチシフトを適用したり、ビートマップクリップのタイムストレッチを調整したりできます。

ACID の種類の変更

ACID の種類 ドロップダウン リストから設定を選択すると、ACID プロジェクトにおけるクリップ メディアの処理方法を変更できます。

ACID の種類	説明
ループ	[ループ] を選択すると、クリップはプロジェクト キーに移調され、プロジェクトのテンポに合わせてストレッチされます。 ループは、トラック全体にわたってドローでき、最初から最後まで繰り返されます。
One-Shot(ワンショット)	[ワンショット] を選択すると、トラックは RAM に格納されるのではなくハード ディスクにストリーミングされます。また、他のループに合わせてテンポが変更されなくなり、プロジェクト キーに移調されなくなります。 [ワンショット] を選択すると、[ストレッチ] タブは使用できなくなります。
ビートマップ	30 秒を超えるファイルをプロジェクトに追加した場合は、Beatmapper ウィザードが開始され、ファイルにテンポ情報を追加することができます。 極めて短いメディア ファイルの場合は、[ビートマップ] を選択することはできません。ビートマップ ファイルには、少なくとも 300 BPM で 1 小節の長さが必要です。



ファイルの長さを決定するには、[ユーザー設定] ダイアログの [オーディオ] タブにある **次の範囲内のときにファイルをループとして開く(秒)** 設定を使用します。

ピッチ シフトの調整

同じクリップを使用したトラック上のすべてのイベントのピッチを調整するには、**ピッチ シフト** ボックスに値を入力します（またはスピナー コントロールを使用します）。



トラックのピッチ シフトは、**保存** ボタン  をクリックしたときもメディア ファイルには保存されません。

タイムストレッチの調整（ビートマップ トラックのみ）

ACID では、ビートマップ トラックのタイムストレッチ方法として、クラシックと *élastique* の 2 種類が用意されています。クラシックは、ACID によって使用される標準のタイムストレッチ方法です。

1. プロジェクトのテンポが変わったときにトラックのピッチを維持するには、**ストレッチ時にピッチを保存** チェックボックスをオンします。

このチェックボックスをオフにすると、テンポの変化に合わせてクリップのピッチが上下します。チェックボックスをオフにした場合、ビートマップ イベントのピッチは変更できません。

2. 使用するタイムストレッチ方法を指定するには、**方法** ドロップダウン リストから設定を選択します。

方法	説明
クラシック	クラシックは、ACID によって使用される標準のタイムストレッチ方法です。
<i>élastique</i>	<i>élastique</i> は、zplane.development の技術を使用しており、高度なリアルタイムのタイムストレッチ機能とピッチシフト機能が提供されます。また、サウンドの特徴的なレゾナンス周波数であるトラックのフォルマントを維持したり変化させたりすることもできます。

3. 使用するメディアに最適なストレッチ方法を選択するには、**モード** ドロップダウン リストから設定を選択します。



élastique Pro モードでは、最も高品質のストレッチが提供されますが、より多くの RAM と CPU パワーを必要とします。**élastique エフィシエント** モードでは、リソースの消費を抑えながら、高品質の和音オーディオのタイムストレッチを行えます。**モノ(モノラル)** および **ステ(ステレオ)** では、システム リソースにほとんど影響を与えずに標準品質のモノラル オーディオを提供します。

4. プロジェクトのテンポが変わったときにトラックの特徴的なレゾナンスを維持するには、**ストレッチ時にフォルマントを保存** チェックボックスをオンにします。フォルマントの保存は、ボーカルパフォーマンスにおいて不自然な高音を回避する場合によく使用されます。

このオプションは、**élastique Pro** モードおよび **モノ(モノラル)** モードでのみ使用できます。

5. 同じクリップを使用したトラック上のすべてのイベントのフォルマントを調整するには、**フォルマントシフト(半音)**ボックスに値を入力します（またはスピナー コントロールを使用します）。

フォルマントシフトは、ピッチを変えずにボーカルパフォーマンスのトーンを深める場合に使用できます。

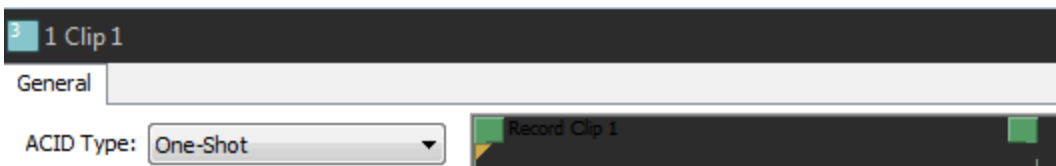
Élastique Pro モードでは、ピッチシフトの補間に必要なオフセットに加え、この値で半音の度数を示すことで音色を変化させます。例えば、0.000 をフォルマント補正に適用するとシフトは追加されませんが、-7.000 をフォルマント補正に適用すると 7 半音深くなります。

このオプションは、**ストレッチ時にフォルマントを保存** チェックボックスがオンになっている場合にのみ使用できます。

ループ録音のためのクリップ オフセットの設定

ループ録音を行う場合、録音ファイルには複数のクリップが作成されます。[クリップ プロパティ] ダイアログ ボックスの [全般] タブで、各クリップ（クリップ テイク オフセット）についてどの録音部分を使用するかを調整できます。

緑のリージョンは、録音ファイル内のクリップの場所を示します。リージョン マーカーをドラッグして、クリップを調整します。



ループのストレッチ プロパティの調整

[ストレッチ] タブでは、ループまたはビートマップトラックのピッチシフトとタイムストレッチの処理方法を指定できます。

 **ビートの再検出** ボタンをクリックして、ACID のビート検出アルゴリズムを既存のメディアに適用します。

[ストレッチ] タブは、[グループ エディタ] ウィンドウに似ています。両ウィンドウにはそれぞれビートアンカー  とビートマーカーが含まれますが、これらのウィンドウのマーカーは互いに補完的な機能を備えています。

- [トラックプロパティ] ウィンドウの **ストレッチ** タブでは、ビートマーカー  はメディア内のビートを表し、ビートアンカー  は新しいグループを適用する前にメディアを直線的な時間軸にクオンタイズするのに必要な調整を表します。
- **グループエディタ** ウィンドウでは、ビートアンカー  は調整対象のビートを表し、グループマーカー  はグループを適用した場合にビートが再生される位置を表します。グループマーカーは、ビートアンカーの前後に配置できます。グループマーカーとビートアンカーは、対応関係がわかるように線で結ばれます。

ビート アンカーとマーカーを編集した結果を試聴するには、[クリップ プロパティ] ウィンドウの下部にある **クオンタイズされた再生** ボタン  を選択し、[クリップ プロパティ] ウィンドウのトランスポート コントロールを使用してループを再生します。 **クオンタイズされた再生** モードでクリップを再生すると、ストレートにクオンタイズされたグループが適用されたとき、トラックがどのように聞こえるかを確認できます。 **再生** ボタン  をクリックすると、元のループを聞くことができます。

クリップのプロパティの編集が完了したら、 **保存** ボタン  をクリックして ACID 情報をファイルに埋め込みます。

 変更内容を新しいファイルに保存するには、[Ctrl] キーを押しながら **保存** ボタン  をクリックします。

 ストレッチのプロパティを新しいファイルに保存した場合、変更内容は現在のクリップにも適用され、ACID プロジェクトとともに保存されます。変更内容は元のファイルには保存されません。

 別のオーディオ編集プログラムでファイルを編集すると、ACID のデータが失われることがあります。その場合は、[ストレッチ] タブで設定を編集して、もう一度ファイルを最適化してください。

項目	説明
ルート音	ドロップダウン リストから音を選択して、プロジェクト キーに一致させるループのルート音を設定します。 クリップをプロジェクト キーに移調しない場合（例えば、ドラム サンプルを含んでいるクリップ）は、 移調しない を選択します。
拍数	ドロップダウン リストから設定を選択して、元のファイルの長さを指定します。 実際のファイルに一致しない値を選択すると、標準とは異なる速度でループが再生されます。例えば、4 ビートのループに 8 ビートの長さを指定すると、指定したあらゆるテンポでループが半分の速度で再生されます。
ストレッチ方法	ストレッチ プロパティは、オーディオ イベントで時間を圧縮/伸張する方法を決定します。時間の圧縮によってオーディオが変に聞こえる場合は、トラックのストレッチ プロパティを編集してみてください。 • ループセグメント はデフォルトのストレッチ方法です。ほとんどの種類の素材に適合します。トラック メディアは断片へと分割されクロスフェードされます。また必要な長さに応じて断片ごとにループされます。ビート/ストレッチ マーカーの組み合わせ  およびストレッチのみのマーカー  は、クリップ メディア内の分割箇所を表します。 • シンセサイザ パッドやヘルド ノートなど持続音の場合は、 ループなしセグメント を選択します。クリップ メディアは断片へと分割されクロスフェードされます。ただし、どの断片もループされません。ビート/ストレッチ マーカーの組み合わせ  およびストレッチのみのマーカー  は、クリップ メディア内の分割箇所を表します。 • テンポの変化に合わせてクリップのピッチをシフトする場合は、 ピッチシフト セグメント を選択します。このオプションを使用すると、テンポが急激に変わったときに発生する一部の問題を除去したり、既存のループから新しいサウンドを作り出すことができます。たとえば、プロジェクト テンポを遅くしたときにエコー ノイズが聞こえる場合は、 ピッチシフ

ト セグメント]設定を使用すると、これらのノイズを除去できます。ビート/ストレッチ マーカーの組み合わせ  およびストレッチのみのマーカー  は、クリップ メディア内の分割箇所を表します。

- ノートの間に無音があるドラム ループのような素材の場合は、**スライス セグメント**]を選択します。分割した断片をクロスフェードする代わりに、各ビート間に無音を追加します。これによって震えた音になったり、その他の劣化が発生するのを避けることができます。ストレッチ方法に **スライス セグメント**]を設定した場合、ビート マーカー  はストレッチを適用するために無音が挿入されるクリップ メディア内の分割箇所を表します。ストレッチのみのマーカー  はこのモードでは使用できないため、淡色表示  になっています。

経過音の感度

ボックスに値を入力するか、スピン コントロールを使用して、ビート検出の感度を調整します。コントロールを 100 に設定した場合は、経過音が発生するたびに、ビート マーカー 、ストレッチ マーカー  または 、およびビート アンカー  が作成されます。

設定値を小さくすると、強い経過音に対してのみマーカーが作成されます。複雑なリズムを刻むオーディオで作業している場合は、設定値を大きくした方が便利です。シンセサイザ パッドなど基本的な素材の場合は、設定値を小さくします。

タイミング間隔

ドロップダウン リストから設定を選択すると、ビート アンカー  の解像度を選択できます。例えば、ビート アンカーを 16 分音符にクオンタイズするには、ドロップダウン リストから **[16 分音符]**を選択します。

クオンタイズされたビート アンカーは  として表示されます。**タイミング間隔**]ドロップダウン リストで選択した解像度が粗過ぎると、一部のビート マーカーがクオンタイズされません。

ストレッチ間隔

ドロップダウン リストから設定を選択すると、波形表示の下部に表示するストレッチ マーカー  または  の数を指定できます。

ドラム ロールなど速いノートを含むオーディオの場合は、1 ビートを細かく分割できる設定にした方が便利です。ペースの遅い素材の場合、高解像度は不便なだけです。

ビートの再検出

クリックすると、現在のファイルのビートを自動的に検出します。これは既存のメディアに対して、ACID のビート検出アルゴリズムを再適用するために使用します。

ストレッチマーカー

ストレッチ マーカーは、オーディオ ファイルのビートのさらに小さな単位に対応します。これらのマーカーによって、ACID ソフトウェアは、タイム ストレッチを実行してテンポに合わせるときにオーディオを分割する位置を認識できます。これらのビートを正確に検出することは、時間圧縮処理音の音質を高めるために重要です。

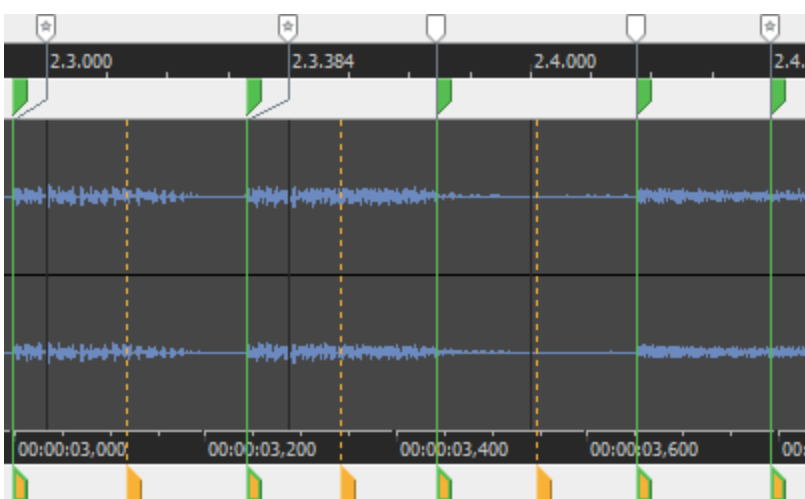
 ソフトウェアによって検出されたか、手動で追加されたストレッチのみのマーカーを表します。

 ビート/ストレッチ マーカーの組み合わせを表します。ビートルーラー上の各ビート マーカー  は、タイムライン上のビート/ストレッチ マーカー  の組み合わせに対応します。

ビート/ストレッチ マーカーの組み合わせをストレッチのみのマーカーに変換する場合は、マーカーをダブルクリックします（またはマーカーを右クリックし、ショートカットメニューから **ストレッチ マーカーへの変換**]を選択します）。

非アクティブ ストレッチ マーカーを表します。

【ストレッチ方法】ドロップダウン リストから **【ライス セグメント】**を選択すると、ビート マーカー  はストレッチを適用するために無音が挿入されるトラック メディア内の分割を表します。ストレッチのみのマーカー  はこのモードでは使用できないため、淡色表示  になっています。



 **【ズーム イン タイム】**ボタン  と **【ズーム アウト タイム】**ボタン  を使用して、波形の倍率を変更できます。

一般的に、マーカー同士の間隔が近すぎると、オーディオにクリック音が発生することがあります。ただし、マーカー間を 1 秒以上空けないでください。ピッチ ノイズやエコーノイズが発生する場合があります。

【ストレッチ】タブのストレッチ マーカーは、追加、移動、および削除することができます。スナップが有効の場合、マーカーは、現在のグリッド スペースにスナップします。

マーカーの移動

任意のマーカーをドラッグして別の場所に移動できます。ストレッチ/ビート マーカー  を移動すると、関連付けられているビート マーカー  も移動します。

マーカーの追加

波形表示の下部にあるマーカー バーをダブルクリックすると新しいマーカーを作成できます。ソフトウェアが 1 ビートより細かいリズムを検出できない場合に新しいマーカーを追加すると便利です。

時間圧縮によるノイズの最大の原因はビート検出の欠落です。アプリケーションが発音されたビートに配置できなかった場所すべてにマーカーを追加していることを確認します。

マーカーの削除

ユーザー定義のマーカーを削除するには、右クリックして、ショートカットメニューから **【削除】**を選択します。ビート/ストレッチ マーカーの組み合わせ  をダブルクリックしてビート マーカー  を削除するか、ストレッチ マーカー  をダブルクリックして削除します。

ストレッチ マーカーのリセット

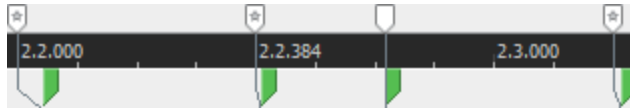
マーカーを最後に保存された位置にリセットするには、**再ロード]** ボタン  をクリックします。

ビート アンカーとビート マーカー ビート アンカー  は、波形表示の上のルーラーの音楽ビートに対応します。ビート マーカー  は、波形表示の下部のルーラーの時間上の位置に対応します。各ビート マーカーは、タイムライン上のビート/ストレッチ マーカー  の組み合わせに対応します。ビート/ストレッチ マーカーの組み合わせをストレッチのみのマーカーに変換する場合は、マーカーをダブルクリックします（またはマーカーを右クリックし、ショートカットメニューから **ストレッチ マーカーへの変換]** を選択します）。

ビート アンカーとビート マーカーは、グループがトラックに適用されているときにだけ使用されます。

ビート アンカーとビート マーカーのオフセットは、アンカーによって表されるビートが、実際にはビートの前後にずらされたマーカーの位置で再生されることを表しています。このマッピングは、グループを正確に適用するために、メディア ファイルから既存のグループを削除したり、メディア を直線的な機械時間に戻すのに必要な差を表しています。

ビート アンカーとマーカーを編集した結果を試聴するには、**[クリッププロパティ] ウィンドウの下部にある クオンタイズされた再生]** ボタン  を選択し、**[クリッププロパティ] ウィンドウのトランスポート コントロール** を使用してループを再生します。 **クオンタイズされた再生]** モードでは、ストレートなグループが適用されたときにどのように聞こえるかを確認できます。



ほとんどの場合は、ビート アンカーを編集する必要はありません。

 **ズーム イン タイム]** ボタン  と **ズームアウト タイム]** ボタン  を使用して、波形の倍率を変更できます。

 グループが **[ストレッチ]** タブのマーカーを使用して適用されることはありません。自動検出されたストレッチ マーカーは、**[グループ プール] ウィンドウ** および **[グループ]** ツールを使用して、他のグループを適用するための基準を確立するために使用されます。ユーザー定義のマーカーは、グループ クオンタイズには影響しません。

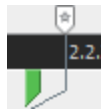
[ストレッチ] タブのビート アンカーとマーカーは、追加、移動、および削除することができます。

アンカーの移動

ビート アンカーとストレッチ マーカーをドラッグして、波形に含まれるサンプルデータを特定のビートにマップできます。

- ビート マーカー  を移動すると、ビート アンカーの位置で再生されるオーディオが変化します。
- ビート アンカー  を移動すると、ストレッチ マーカーによって表されるオーディオが再生されるビートが変化します。ビート アンカーは、現在のグリッド スペースにスナップ

します。スナップをバイパスするには、[Shift] キーを押しながらドラッグします。



この例では、ストレッチ マーカーのオーディオは、ビートより早く発生しますが、ビート アンカーによって示される位置で再生されます。

この例では、ストレッチ マーカーのオーディオはビートと同時に発生します。

この例では、ストレッチ マーカーのオーディオは、ビートより遅れて発生しますが、ビート アンカーによって示される位置で再生されます。

アンカーの追加

マーカー バー（ビートルーラーの上）をダブルクリックすると、新規アンカーとマーカーが作成されます。

アンカーの削除

マーカーを削除するには、右クリックして、ショートカットメニューから **削除** を選択します（またはマーカーをダブルクリックします）。

ビート アンカーのリセット

ビート マーカー バーを右クリックして、ショートカットメニューから **すべてリセット** を選択すると、マーカーは最後に保存された位置にリセットされます。

ビートマップ クリップのストレッチ プロパティの調整

Beatmapper ウィザードを起動せずにクリップの Beatmapper 情報をすばやく編集するには、[ストレッチ] タブを使用します。クリップのプロパティの編集が完了したら、**保存** ボタン  をクリックして ACID 情報をファイルに埋め込みます。

 変更内容を新しいファイルに保存するには、[Ctrl] キーを押しながら **保存** ボタン  をクリックします。

注:

- ストレッチのプロパティを新しいファイルに保存した場合、変更内容は現在のクリップにも適用され、ACID プロジェクトとともに保存されます。変更内容は元のファイルには保存されません。
- 別のオーディオ編集プログラムでファイルを編集すると、ACID のデータが失われることがあります。その場合は、[ストレッチ] タブで設定を編集して、もう一度ファイルを最適化してください。
- マルチテンポ クリップは、ACID で録音またはレンダリングされたクリップで使用したり、[クリップ プロパティ] ダイアログ ボックスでビートマップ マーカーを追加することで使用できます。
- [全般] タブのルーラーは固定です。[ストレッチ] タブのルーラーはストレッチされ、さまざまな長さの小節を表します。次の画像では、[ストレッチ] タブから [全般] タブに切り替えたときに、

小節の長さを変更するためにビートルーラーがどのように補間されるかを確認できます。



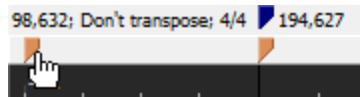
項目	説明
初期ルート音	ドロップダウン リストから音を選択して、プロジェクト キーに一致させるクリップの最初のルート音を設定します。 トラックをプロジェクト キーに移調しない場合は、移調しないを選択します。
初期テンポ	Beatmapper ウィザードによって検出された、クリップの開始テンポが表示されます。ボックスに値を入力するか、スピン コントロールを使用してテンポを調整します。
初期拍子	ビート/小節 コントロールおよび ビート値 コントロールから設定を選択して、クリップの開始時の拍子を設定します。クリップ内の拍子の変更は、ビートマップ マーカーによってマークが付けられます。
ルート音の変更を無視する	このチェック ボックスは、ストレッチ時にビートマップ クリップを移調したくない場合にオンにします。ビートマップのルート音の変更は無視されます。 このチェック ボックスをオフにすると、ピッチシフトが適用されるため、クリップはプロジェクト キーに合わせられます。
Beatmapper ウィザード	ウィザードを使用してトラックのテンポ情報を調整するには、Beatmapper ウィザード ボタンをクリックします。詳細情報...

波形表示は、テンポ変更と小節を表します。

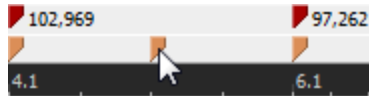


- ・ 青色のマーカー  は、最初のダウンビートを表します。
- ・ テンポ変更は、ビートマップ マーカー  で示されます。これらのマーカーは手動で追加できますが、録音またはレンダリング時には ACID によって追加されます。
- ・ オレンジのマーカー  は、小節を表します。

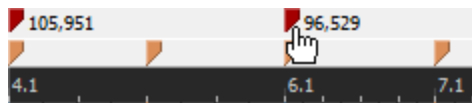
テンポは、小節マーカーまたはビートマップ マーカーをドラッグすることで調整できます。



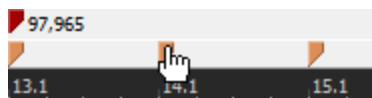
最初のビートマップ マーカーの前に発生した小節マーカーをドラッグすると、クリップの初期テンポが設定されます。



ビートマップ マーカーとビートマップ マーカーの間にある小節マーカーは移動できません。



ビートマップ マーカーをドラッグすると、ドラッグしたビートマップ マーカーと直前のマーカーのテンポが調整されます。ビートマップ マーカーとビートマップ マーカーの間にある小節の長さも、ドラッグすると調節されます。



最後のビートマップ マーカーの後に発生した小節マーカーをドラッグすると、クリップの最後のテンポが設定されます。

テンポ変更を示すためにビートマップ マーカーを追加するには、小節マーカーまたはビートマップ マーカーの何も表示されていないエリアをダブルクリックして、マーカーを追加します。

ビートマップ マーカーを削除するには、既存のマーカーをダブルクリックします。

ビートマップ マーカーを編集するには、対象のマーカーを右クリックし、**【レート音】**または**【拍子】**サブメニューから新しい設定を選択します。

「[ストレッチ] タブを使用してクリップにビートマップ情報を追加する方法について詳しくは、「ビートマップ クリップの微調整」を参照してください。

クリップの再ロード

メディア ファイルの最後に保存したバージョンを再ロードするには、[クリップ プロパティ] ウィンドウの **再ロード** ボタン  をクリックします。すべてのイベントがタイムラインに残りますが、ファイルを最後に保存してから [クリップ プロパティ] ウィンドウで行った変更は破棄されます。

 外部エディタでクリップを編集している場合、サウンド ファイルに対する変更内容は、外部エディタでファイルを保存した直後に反映されます。

別のメディア ファイルによるクリップの置換

現在のクリップを別のファイルで置き換えるには、**置換** ボタン  をクリックします。タイムライン内のイベントとエンベロープは変更されませんが、オーディオは新しいファイルで置き換えられます。

 **【エクスプローラ】** ウィンドウからトラック リスト内のトラック名にファイルをドラッグして、アクティブなペイントクリップを別のファイルですばやく置き換えることもできます。

クリップのソースプロジェクトを編集

トラックのメディアが ACID プロジェクトから作成されます。ファイル内のプロジェクトパス参照を使用してレンダリングされている場合は、**ソースプロジェクトの編集** ボタン  をクリックすると、ソースプロジェクトを新規 ACID プロジェクトで開くこともできます。

編集したファイルを、トラックの元のメディアと同じファイル名と場所を使用してレンダリングすると、プロジェクトはレンダリングされた最新のメディア ファイルが使用されるように更新されます。

クリップのグループ プールへの追加

選択したクリップをグループ プールに加えてそのクリップのタイミングを他のトラックに適用できるようにするには、**グループ プールに追加** ボタン  をクリックします。

 グループのクローン作成を使用すると、ループ トラックのみからグループが抽出されます。

クリップ プロパティの変更の保存

現在のクリップとクリップ プロパティを保存するには **ファイルの保存** ボタン  をクリックします。

現在のクリップとクリップ プロパティを新しいファイルに保存するには、**ファイルに名前を付けて保存** ボタン  をクリックします。保存した新しいファイルを使用するようにクリップが更新されます。

 クリップのピッチ シフトは、メディア ファイルには保存されません。

オーディオエディタで編集

[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [編集] タブで指定したエディタを使用して編集するには、[ツール] メニューから **【エディタ名】>編集** を選択します。例えば、Sound Forge をオーディオ エディタとして使用する場合は、**Sound Forge** でコピーを編集] の順に選択して、Sound Forge を起動します。

 タイムラインでイベントを右クリックし、ショートカット メニューから **イベント クリップ** を選択し、サブメニューから **【エディタ名】>編集** を選択します。

 **重要：**

- このコマンドは、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [編集] タブでオーディオ エディタが指定されていない場合は使用できません。
- ACID が **チェックボックス設定でアクティブなアプリケーションでない場合**、オーディオと MIDI ポートが閉じられているかに関わらず、外部エディタでクリップを編集する時にオーディオ、MIDI、外部コントロール ハードウェアが解放されます（[ユーザー設定 > 全般] を参照）。フォーカスが ACID に復元されると、ポートを再び有効にすることができます。

1. 編集するトラックを選択します。

 複数のトラックを選択して、各トラックのクリップをサウンド エディタの別々のウィンドウに表示することができます。

2. [ツール] メニューの **【エディタ名】>編集** を選択します。編集アプリケーションが開き、トラック

のアクティブなクリップが表示されます。

3. ファイルを編集して保存します。

変更が ACID プロジェクトに自動的に適用されます。

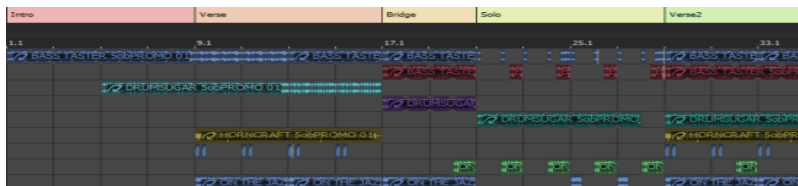


編集したメディアを別の名前や場所で保存した場合、変更は自動的に適用されません。新しく作成したメディアを新しいトラックとしてプロジェクトに追加し、[クリップ プロパティ] ウィンドウの **置換** ボタン  をクリックすると、既存のトラックを新しいファイルと置き換えることができます。

セクションの使用

セクションを使用すると、シンプルなドラッグ アンド ドロップ操作でさまざまなアレンジを実現できます。

タイムラインの上に示される各セクション ラベルは、プロジェクトのセグメントを表します。セクション ラベルをタイムライン上の別の位置にドラッグすると、そのセクションに含まれているすべてのイベント、エンベロープ、リージョン、コマンド、およびマーカーも連動します。



セクションの挿入

1. セクションとして使用するタイムライン上の一部分を含むタイム セクションを作成します。
2. [挿入] メニューで **セクション** を選択します（または [Shift] と [S] キーを押します）。セクション ラベルがマーカー バーの上に追加されます。
3. セクションを識別する名前を入力して、[Enter] キーを押します。

セクション長の調整

1. セクション ラベルの端にカーソルを置きます。マウス ポインタの形状が  に変わります。
2. セクションの終了位置:  をドラッグして伸ばしたり縮めたりします。



アドバイス:

- スナップを無効にするには、[Shift] キーを押しながらドラッグします。
- 隣接するセクションまでドラッグすると、両方のセクションが同時に調整されます。



セクション名の変更

1. セクション ラベルを右クリックして、ショートカット メニューから **名前の変更** を選択します。セクション ラベルが編集ボックスに変わります。



【F2】キーを押して、選択したセクションの名前を変更します。

2. 編集ボックスに新しい名前を入力します。
3. 【Enter】キーを押します。

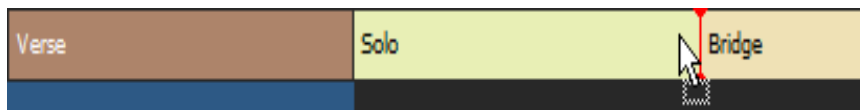
セクションの色の変更

1. セクション ラベルを右クリックして、ショートカット メニューから **色** を選択します。
2. メニューから色を選択します。セクション ラベルの色が更新されますが、イベントの色は変わりません。

セクションの移動（シャッフル）

セクションをシャッフルすると、特定のセクション内に存在するすべてのイベント、エンベロープ、リージョン、コマンド、およびマーカーを1度の操作で移動できます。

1. セクション ラベルをタイムライン上の別の位置にドラッグします。Iが表示され、セクションの移動先が示されます。
2. セクションをドロップすると、イベントが各セクションの末尾で分割され、そのセクションに含まれているすべてのイベントが、セクションをドロップした位置に移動されます。カーソルの右側にあるイベントは、ドラッグしたセクションの場所を確保するため（または、スペースを埋めるため）リップルされます。



 注：

- 複数のセクションを選択してシャッフルするには、【Ctrl】キーまたは【Shift】キーを押しながら選択します。
- エンベロープ ポイントをシャッフルすると、エンベロープの形状が新しい位置にコピーされ、必要に応じて各セクションの末尾に追加ポイントが作成されます。
- シャッフル中、セクションのテンポ、拍子、およびキーは維持され、必要に応じてテンポ、拍子、およびキーのマーカーが作成されます。

セクションのコピー

セクションをコピーすると、そのセクションに含まれているすべてのイベントを1度の操作でコピーできます。

1. [Ctrl] キーを押しながら、セクション ラベルをタイムライン上の別の位置にドラッグします。**I** が表示され、セクションのコピー先が示されます。
2. セクションをドロップすると、その位置にセクションがコピーされます。



複数のセクションを選択してコピーするには、[Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながら選択します。

セクションの削除

セクションを削除すると、そのセクションとすべてのイベントがタイムラインから削除されます。

セクション ラベルを右クリックして、ショートカット メニューから **削除** を選択します。各セクションの末尾でイベントが分割され、そのセクションに含まれているすべてのイベント、エンベロープ ポイント、リージョン、コマンド、およびマーカーが削除されます。カーソルの右側にあるイベントは、削除したセクションのスペースを埋めるためにリップルされます。

セクション ラベルの移動

[Alt] キーを押しながらセクション ラベルをドラッグすると、タイムラインのコンテンツに影響を与えることなく、選択したセクション ラベルを移動できます。

[Ctrl] と [Alt] キーを押しながらセクション ラベルをドラッグすると、タイムラインのコンテンツに影響を与えることなく、選択したセクション ラベルをコピーできます。

セクション ラベルの削除

セクション ラベルを削除すると、セクションのイベントに影響を与えることなく、タイムラインからセクション ラベルを削除できます。

セクション ラベルを右クリックして、ショートカット メニューから **ラベルの削除** を選択します。

すべてのイベントのセクションからのクリア

イベントをクリアすると、セクションからイベントが削除されますが、セクション ラベルはそのまま残ります。

セクション ラベルを右クリックして、ショートカット メニューから **イベントのクリア** を選択します。各セクションの末尾でイベントが分割され、そのセクションに含まれているすべてのイベントが削除されます。

スナップ

[オプション] メニューの **スナップ** を選択し、サブメニューから **有効** を選択して、スナップのオン/オフを切り替えることができます。

スナップを使用すると、[チョッパー] ウィンドウ、[トラックプロパティ] ウィンドウの [ストレッチ] タブ、および [グループ エディタ] ウィンドウで、アイテムをメインの ACID タイムラインに沿って整列させることができます。

スナップが有効のときは、**グリッドのみ** コマンドを使用できます。

- **グリッドのみ** (Ctrl+F8) を選択すると、グリッドにスナップ可能なすべてのエレメントは、タイムラインのグリッド線だけにスナップするようになります。グリッドは時間の分割単位として定義されています。

グリッドの間隔を設定するには、**スナップを有効にする** ボタン  の横にある下矢印  をクリックし、メニューから設定を選択するか、[オプション] メニューの **グリッド スペース** を選択して、サブメニューからコマンドを選択します。

- **グリッドのみ** が選択されていない場合、ドラッグを開始する前に、エレメントをグリッド線、リージョンの境界、マーカー、カーソル位置、ループリージョン イン/アウト ポイント、またはエレメントの位置にスナップできます。

 ドラッグの開始後に [Shift] キーを押したまま操作すると、一時的にスナップ設定を無効にすることができます。

イベントの切り取り、コピー、貼り付け

ACID ソフトウェアは、ワープロと同じように、オーディオの編集時にイベントを切り取ったり、コピーしたりして、新しい場所に貼り付けることができます。

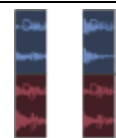
イベントの切り取り

削除するイベントを選択し、**切り取り** ボタン  をクリックします (または [Ctrl+X] キーを押します)。選択されたイベントがトラックから削除され、クリップボードに追加されます。

時間範囲を使用しているときに、イベントを切り取った後に残ったスペースを既存のイベントをシャッフルして埋めるには、リップル編集モードを使用します。

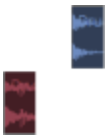
時間範囲の切り取り

時間範囲を切り取ると、タイムライン上のすべてのトラックにわたってイベントが削除され、クリップボードに配置されます。イベントが時間範囲より長い場合は、時間範囲の両端で分割されます。

			
時間範囲	Clipboard (クリップ ボード)	切り取り後のイベント	切り取り後のイベント (リップルモード)

時間範囲内で選択したイベントの切り取り

時間範囲内で選択したイベントを切り取ると、選択されたイベントはタイムラインから削除され、クリップボードに配置されます。選択したイベントが時間範囲より長い場合は、時間範囲の両端で分割されます。

			
時間 / イベント 選択	Clipboard (クリップ ボード)	切り取り後のイベント	切り取り後のイベント (リップルモード)

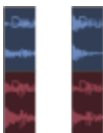
イベントのコピー

コピーするイベントを選択し、**コピー** ボタン  をクリックします（または **[Ctrl+C]** キーを押します）。選択したイベントがクリップボードにコピーされます。コピーしたイベントは、プロジェクトの任意の場所に貼り付けることができます。

 **[Ctrl]** キーを押しながらドラッグすると、選択したイベントのコピーを作成できます。

時間範囲のコピー

時間範囲をコピーすると、すべてのトラックのイベントの、時間範囲の内側にある部分がクリップボードに追加されます。

	
時間範囲	Clipboard(クリップボード)

時間範囲内で選択したイベントのコピー

時間範囲内で選択したイベントをコピーすると、選択したイベントの、時間範囲の内側にある部分がクリップボードに追加されます。

	
時間 / イベント 選択	Clipboard(クリップボード)

イベントの貼り付け

貼り付ける位置にカーソルを置き、**貼り付け** ボタン  をクリックします（または **[Ctrl]** キーを押しながら **[V]** キーを押します）。クリップボードからカーソル位置にイベントが挿入されます。

貼り付けたイベントがオーバーラップする場合は、トラック内の他のイベントの上に配置されます。イベントを貼り付けるスペースを空けるには、**挿入貼り付け** コマンドを使用するか、リップル編集モードをオンにします。

ACID の旧バージョンでは、同じトラック内でしかイベントをコピーして貼り付けることができませんでした。現バージョンでは、クリップを使用してトラック間でイベントをコピーできます。異なるトラックを選択してから **貼り付け** ボタンをクリックすると、選択したトラックにイベントが追加され、新規クリップが自動的に作成されます。



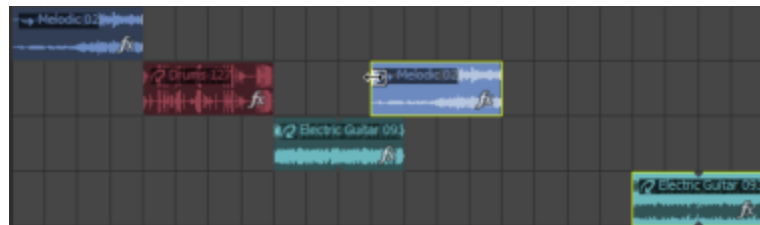
トラック 1 でイベントをコピーして、 .

.. 同じトラックに貼り付ける場合は、新規イベントが同じトラック上に作成されます。クリップは作成されません。



トラック 1 でイベントをコピーして、 .

.. トラック 2 に貼り付ける場合は、トラック 1 のイベントがトラック 2 に追加され、新規クリップが新規イベントに作成されます。



トラック 2 およびトラック 3 でイベントをコピーして、 .

.. トラック 2 に貼り付ける場合は、トラック 1 のイベントがトラック 2 に追加され、新規クリップが新規イベントに作成されます。新規トラックがトラック 3 のイベント用に作成されます。

クリップボードの内容の複数回貼り付け

[編集] メニューの **連続貼り付け** を選択して（または [Ctrl+B] を押して）、クリップボードのイベントを現在のカーソル位置に繰り返し貼り付けます。

1. イベントをクリップボードにコピーします。
2. イベントを貼り付ける開始位置にカーソルを置きます。
3. **編集** メニューの **連続貼り付け** を選択します。[連続貼り付け] ダイアログ ボックスが表示されます。
4. **貼り付け回数** ボックスにイベントの貼り付け回数を入力します。
5. オプションを選択し、必要に応じて設定を指定します。
6. **連続** : イベント間にスペースを入れずに並べて貼り付けます。

7. **等間隔**：貼り付けるイベントの開始位置間に、**貼り付け間隔**コントロールで指定された時間間隔を空けてイベントを貼り付けます。

貼り付け間隔設定がクリップボードの内容より短い場合、貼り付けられるイベントはオーバーラップします。

イベントの挿入貼り付け

クリップボードの内容を現在のカーソル位置に挿入し、貼り付けるイベントの分だけ既存のイベントを後に移動するには、[編集]メニューの**挿入貼り付け**を選択します（または[Ctrl+Shift+V]を押します）。

 カーソルがイベントの中間にある場合に、新しいイベントが貼り付けられると、イベントはカーソル位置で分割されます。

 この機能は、バースおよびコーラスの部分を移動してプロジェクトを変更する場合に便利です。

イベントの削除

[編集]メニューの**削除**を選択して、選択したイベントまたはトラックをクリップボードにコピーせずに削除します。

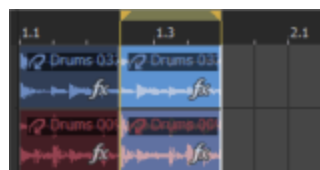
時間範囲を削除すると、すべてのトラックにわたってイベントがタイムラインから削除されます。イベントが時間範囲より長い場合は、時間範囲の両端で分割されます。



時間範囲



削除後のイベント



削除後のイベント
(リップルモード)

時間範囲内で選択したイベントを削除すると、選択されたイベントがタイムラインから削除されます。選択したイベントが時間範囲より長い場合は、時間範囲の両端で分割されます。



時間 / イベント選択



削除後のイベント



削除後のイベント
(リップルモード)

 プロジェクトから未使用のメディアを削除するには、[ツール]メニューから**未使用クリップの削除**をクリックします。個々のトラックから未使用のメディアを削除するには、[クリッププール]ウィンドウの**未使用クリップの削除**ボタン  をクリックします。

編集操作の取り消しとやり直し

取り消しとやり直しを駆使すると、プロジェクトでさまざまな操作を実験的に行うことができます。思う存分に編集してみてください。気が変わったら、いつでも変更を取り消すことができます。また気が変わったら、取り消した編集をやり直すことができます。

例えば、トラックを間違えて削除した場合は、**取り消し**を選択すればトラックを復元できます。



取り消し操作には回数制限がないので、最後に **保存** コマンドを使用して保存した後のあらゆる状態にプロジェクトを戻すことができます。

最後に実行した操作を取り消す

[編集] メニューの **取り消し** を選択するか、**取り消し** ボタン  をクリックします。

一連の操作を取り消す

1. **取り消し**  ボタンの横にある下矢印  をクリックします。取り消すことができる最新の操作の一覧が表示されます。
2. 取り消す操作を選択します。リストにアクションが表示されない場合は、スクロールバーを使用してリストをスクロールします。選択した操作と、その上に表示されているすべての操作が元に戻ります。

最後に行われた取り消し操作を復元する

[編集] メニューの **やり直し** を選択するか、**やり直し** ボタン  をクリックします。



取り消した操作を元に戻したい場合は、**取り消し** ボタン  をクリックします。

一連の取り消し操作を復元する



取り消した操作を戻すときは、リスト上でその操作より上にあるすべての取り消しアクションを戻すこともできます。

1. **やり直し** ボタン  の横にある下矢印  をクリックします。やり直しが可能な最新アクションの一覧が表示されます。
2. やり直しするアクションを選択します。リストにアクションが表示されない場合は、スクロールバーを使用してリストをスクロールします。選択されたアクションとその上にあるすべてのアクションが元に戻ります。

すべての編集を取り消す

[編集] メニューの **すべて取り消し** を選択すると、取り消し履歴にあるすべての編集が元に戻ります。

取り消し  ボタンの横にある矢印  をクリックすると、編集履歴が表示されます。

編集履歴をクリアする

〔編集〕メニューの **編集履歴のクリア** を選択すると、現在のプロジェクトの取り消し/やり直し履歴リストのすべてのエントリをクリアします。

編集履歴は、プロジェクトを閉じたときにもクリアされます。

⚠ 履歴をクリアした後は、クリア前の変更を取り消したりやり直したりすることはできません。

リップル編集

特定のトラック内でイベントを切り取り、削除、および貼り付けを行うときに既存のイベントの位置を移動させる場合は、〔オプション〕メニューの **リップル編集** を選択します。

時間範囲ツール  を使用しない場合は、リップル編集モードを使用できません。

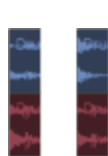
💡 リップル編集モードで貼り付けを行うと、イベントを貼り付けるトラックのイベントのみがリップルされます。すべてのトラックをリップルする場合は、**挿入貼り付け** コマンドを使用します。

リップル編集モードでのイベントの切り取り

選択範囲の種類によって結果が変わります。次の図に、リップルモードを有効または無効にしてイベントの切り取りを実行した場合の例を示します。



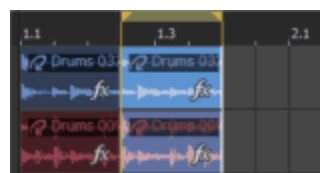
時間範囲



Clipboard
(クリップ
ボード)



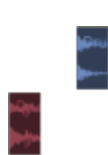
リップルモードを使わずに切り
取った後のイベント



リップルモードで切り取った後
のイベント



時間 / イベント選択



Clipboard
(クリップ
ボード)



リップルモードを使わずに切り
取った後のイベント



リップルモードで切り取った後
のイベント

1. 〔オプション〕メニューの **リップル編集** を選択します。
2. 時間範囲ツール  を選択します。
3. 切り取るイベントを選択します。時間範囲内のすべてのイベントを切り取る場合は、イベントを選択せずに、手順4に進んでください。

4. マーカー バーに沿ってドラッグし、時間範囲を行います。すべてのイベントまたはリージョン内のイベントの一部あるいはその両方がハイライトされます。
5. [編集] メニューの **切り取り** を選択します。選択したイベントは削除され、クリップボードにコピーされます。残りのイベントはタイムラインに沿って移動し、空白になったタイム スペースに移されます。

リップル編集モードでのイベントの貼り付け

選択範囲の種類によって結果が変わります。次の図に、リップルモードを有効または無効にしてイベントの貼り付けを実行した場合の例を示します。



コピーした時間範囲



リップルモードを使わずに貼り付けた時間範囲



リップルモードで貼り付けた時間範囲



コピーしたタイム/イベント選択



リップルモードを使わずに貼り付けたタイム/イベント選択



リップルモードで貼り付けたタイム/イベント選択

1. [オプション] メニューの **リップル編集** を選択します。
2. イベントを貼り付ける位置にカーソルを置きます。
3. [編集] メニューの **貼り付け** を選択します。イベントがクリップボードからカーソル位置に挿入されます。残りのイベントはトラック上を移動します。

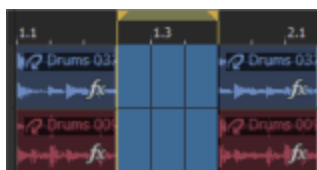
 イベントは常に元のトラックに貼り付けられます。

リップル編集モードでのイベントの削除

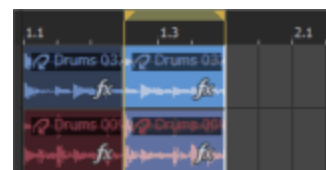
選択範囲の種類によって結果が変わります。次の図に、リップルモードを有効または無効にしてイベントの削除を実行した場合の例を示します。



時間範囲



リップルモードを使わずに削除した後のイベント



リップルモードで削除した後のイベント



時間 / イベント選択

リップルモードを使わずに削除した後
のイベントリップルモードで削除した後のイベ
ント

1. [オプション] メニューの **リップル編集** を選択します。
2. 時間範囲ツール  を選択します。
3. 削除するイベントを選択します。時間範囲内のすべてのイベントを削除する場合は、イベントを選択せずに、手順 4 に進んでください。
4. マーカーバーに沿ってドラッグし、時間範囲を行います。すべてのイベントまたはリージョン内のイベントの一部あるいはその両方がハイライトされます。
5. [編集] メニューの **削除** を選択します。選択したイベントはトラックから削除され、残りのイベントはトラック上を移動し、空白になったタイムスペースに移されます。

イベントの分割

選択したイベントをカーソル位置で分割するには、[編集] メニューの **分割** を選択します。

イベントを分割すると、1 つのイベントの分割した部分ごとに調整することができます。例えば、1 つのイベントの数小節にピッチシフトを適用してから、イベントを元の設定に戻すことができます。

1. イベントを分割する位置にカーソルを置くか、時間範囲を選択します。
2. 分割するイベントを選択します。
3. [編集] メニューの **分割** を選択します。

時間範囲が存在しない場合は、イベントがカーソル位置で分割されます。時間範囲が存在する場合は、イベントが時間範囲の両端で分割されます。



イベントが選択されていない場合は、現在のカーソル位置にあるすべてのトラック上のイベントが分割されます。

イベントの結合

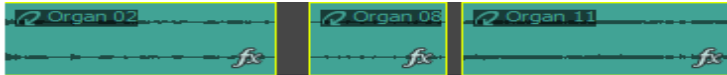
選択したイベントをマージするには、**結合** コマンドを使用します。

 トラックで 2 つ以上のイベントを選択していないと、このコマンドは使用できません。

オーディオトラック上のイベントの結合

1. 結合するイベントを選択します。
2. [編集] メニューの **結合** を選択します。

各トラックで選択されたイベントが結合されます。イベント間のスペースはすべて埋められます。異なるクリップを使用するイベントを結合する場合、イベントは最初のクリップのメディアを使用して結合されます。



結合前のイベント



結合後のイベント

 ペイントツールを選択した状態でイベントを他のイベントまでドラッグすると、それらのイベントが結合されます。

MIDIトラック上のイベントの結合

1. 結合するイベントを選択します。
2. [編集] メニューの **結合** を選択します。

各トラック上の選択されたイベント（およびそれらの間に存在するすべてのイベント）が結合されます。イベント間のスペースは埋められ、クリップによって展開された MIDI データを含む新規 MIDI クリップが作成されます。



結合前のイベント



結合後のイベント。新規クリップが作成されます。

 異なるキーによるクリップを結合する場合（MIDI クリップのキーは [MIDI トラックプロパティ] ウィンドウの [クリッププール] タブで設定できます）、新しい MIDI クリップは最初のクリップのキーを使用します。その後のクリップは、イベントに表示されるノート値が結合後も維持されるように必要に応じて移調されます。

イベントのトリミング

現在の時間範囲外にあるイベントからすべてのデータを削除するには、[編集] メニューから **トリミング** を選択します。トリミングしてもデータはクリップボードにコピーされません。

 コマンドは、時間範囲ツールがアクティブになっているときだけ使用できます。

1. 残しておくデータを選択します。
2. [編集] メニューから **トリミング** を選択します。選択されていないすべてのデータが削除されます。

イベントのリバーズ

リバーズしたイベントは、バックワード ギター ソロに最適です。時間が逆転する効果を作り出すなど、アイデア次第でさまざまな利用法があります。イベントは、ソース メディアに影響せずに、タイムライン上で逆向きに再生されます。

 イベントは MIDI トラック上ではリバーズできません。

1. リバーズするオーディオ イベントを選択します。
2. 選択したイベントを右クリックします。
3. ショートカット メニューから **リバーズ** を選択します（または R キーを押して選択イベントをリバーズさせます）。イベントはタイムライン上でリバーズ再生され、リバーズしていることを示す矢印がイベントに表示されます。



 これは、[イベントプロパティ] ダイアログ ボックスで **リバーズ** チェック ボックスをオンにすることと同じです。

イベントのグループ化

イベントを必要な場所にアレンジした後は、グループを作成して、複数のイベントを 1 つにまとめることができます。グループ化すると、編集操作をイベントのグループ全体に適用することができます。

 [ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [編集] タブにある **グループ化したイベントの切り取り、コピー、および削除** チェック ボックスがオンの場合に、イベントの切り取り、コピー、または削除を行うと、同じグループ内のすべてのイベントに操作が実行されます。

イベントのグループの作成

1. グループ化するイベントを選択します。
2. [編集] メニューの **グループ** を選択し、サブメニューから **新規作成** を選択します（または [G] キーを押します）。

イベントのグループの解除

1. グループ内の任意のイベントをクリックします。
2. 右クリックして、**グループ** を選択し、ショートカットメニューから **すべて選択** を選択します。グループ内のすべてのイベントがハイライトされます。
3. [編集] メニューの **グループ** を選択し、サブメニューから **グループから削除** を選択します（または [U] キーを押します）。

グループからイベントを削除

削除するイベントを右クリックして、ショートカットメニューから **グループ** を選択し、サブメニューから **グループから削除** を選択します。イベントはグループから削除されます。

一時的にグループ化を無視

グループを削除せずにイベントグループを無効にするには、**イベントグループを無視**  ボタンをクリックします（または [Ctrl] キーと [Shift] キーを押しながら、[U] キーを押します）。

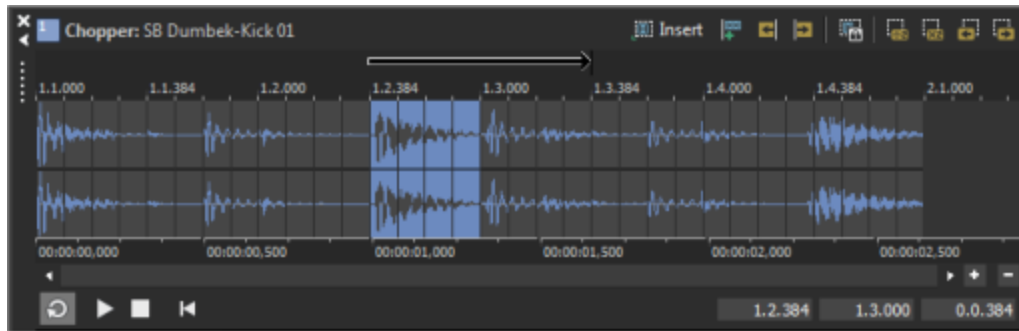
グループ化されたイベントの切り取り、コピー、削除

1. 切り取り、コピー、削除を行いたいイベントを選択します。
2. [編集] メニューの **グループ** を選択し、サブメニューから **すべて切り取り**、**すべてコピー**、または **すべて削除** を選択します。選択したイベントや選択したイベントとグループ化されているすべてのイベントが削除されるか、クリップボードにコピーされるか、クリップボードに切り取られます。

チョッパー ウィンドウ

[チョッパー] ウィンドウを使用すると、メディアの部分を選択して、イベントとしてトラックに配置したり、新規ループの作成に使用することができます。

[表示] メニューの **チョッパー** を選択して、ウィンドウの表示を切り替えます。



【チョッパー】ウィンドウを使用したイベントの作成

1. イベントを選択します。選択したイベントのクリップの波形は、【チョッパー】ウィンドウに表示されます。
2. イベントとして挿入する部分の波形を選択します。
スナップが有効の場合、選択範囲は、現在のグリッドスペースにスナップします。
3. イベントを端から端まで挿入するには、**選択範囲に矢印をリンク**ボタン  を選択します。または、**リンク**ボタンをオフにし、選択範囲の上の矢印をドラッグして、オフセットを指定します。詳細については、このトピックの「選択範囲間にオフセットを設定する」を参照してください。
4. 選択範囲をイベントとしてタイムラインに追加します。
 - a. 現在の選択範囲をイベントとして編集カーソル位置に挿入するには、**選択範囲の挿入**  をクリックします（またはAを押します）。もう一度クリックすると、イベントインクリメント矢印の長さだけ開始点がずれて、別のイベントが挿入されます。
 - b. **再生カーソル位置に選択範囲を挿入**ボタン  をクリックして（またはYを押して）、現在のイベントを再生カーソル位置にイベントとして追加します（再生中、編集カーソルは固定され、再生カーソルは再生と連動して移動します）。
 **トラックヘッダーにフォーカスがある場合、Yを押すと、トラックの現在のペイントクリップ全体が、再生カーソルの位置に挿入されます。**



選択範囲をタイムラインにドラッグしたり、【チョッパー】ウィンドウからタイムラインにコピーして貼り付けることもできます。スナップが有効の場合、イベントは次のスナップポイントに作成されます。

【チョッパー】ウィンドウを使用して、新しいループをクローンします (新規トラックまたはクリップにチョップ)

1. イベントを選択します。選択したイベントのクリップの波形は、【チョッパー】ウィンドウに表示されます。
2. 新しいループの作成に使用する波形の部分を選択します。

スナップが有効になっている場合、選択内容は現在のグリッドスペースにスナップします。

- 選択範囲に必要なビート数がある場合は、ループが作成されます。
- 選択範囲が [ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [オーディオ] タブの **次の範囲内のときにファイルをループとして開く** 設定より短い場合は、ワンショットが作成されます。
- 選択範囲が [ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [オーディオ] タブの **次の範囲内のときにファイルをループとして開く** 設定より長い場合は、ビートマップ クリップが作成されます。

3. 以下のいずれかの操作を行います。

- 選択範囲を右クリックして、ショートカット メニューから **新規クリップにチョップ** を選択します。

または――

- 選択範囲を右クリックして、ショートカット メニューから **[新規トラックにチョップ]** 選択範囲を右クリックして、ショートカット メニューから **[新規トラックにチョップ]** を選択します (または選択範囲をトラック リストにドラッグします)。

新規トラックへのチョップ ダイアログ ボックスが表示されます。

4. **新規トラックへのチョップ** ダイアログ ボックスを使用して、新規ファイルを保存する形式と場所を指定します。元のファイル名が使用され、**チョップされた 数** がファイル名に付加されます。
5. **[保存]** をクリックすると、新しいファイルが保存されます。

新しいクリップに切り刻まれた場合、元のトラックに新しいクリップが追加されます。

新しいトラックに切り刻まれた場合、新しい空のトラックがプロジェクトに追加されます。

【チョッパー】 ウィンドウでの選択

[チョッパー] ウィンドウの選択範囲は、**[選択範囲の挿入]**  ボタンをクリックしたときに、トラック リストに追加されるメディアファイルの部分を決定します。以下のいずれかの方法で選択範囲を作成します。

- [チョッパー] ウィンドウ内をドラッグします。
- カーソルを選択するデータの開始位置に置きます。[チョッパー] ウィンドウを右クリックして、ショートカット メニューから **[選択の長さ]** を選択し、サブメニューから長さを選択します。
- [Shift] キーを押しながら、[→] キーまたは [←] キーを押します。
- タイムラインのイベントを右クリックして、ショートカット メニューから **[チョッパーで選択]** を選択します。イベントに含まれるサウンド データは、[チョッパー] ウィンドウで選択されます。例えば、イベントにドラムトラックから割り当てられたオーディオが 1 ビートだけ含まれている場合、[チョッパー] ウィンドウでは、完全なドラムトラックが表示され、イベントのビートが [チョッパー] ウィンドウで選択されます。



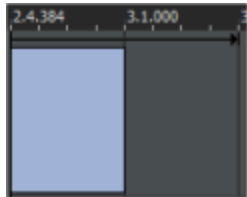
選択範囲を [チョッパー] ウィンドウのマーカーまたはルーラー マークにスナップさせる場合は、[オプション] メニューの **[スナップ]** を選択し、サブメニューから **[有効]** を選択します。

選択範囲の開始位置、終了位置、長さは、M:B:T（小節: ビート: ティック）の形式で、ウィンドウの右下隅に表示されます。

1.2.384 1.3.000 0.0.384

選択範囲の先頭 選択範囲の末尾 選択範囲の長さ

[チョッパー] ウィンドウで選択範囲を作成するときは、選択トラックにバーが表示され、**【選択範囲の挿入】** ボタンをクリックしたときにイベントが挿入される位置がわかるようになっています。

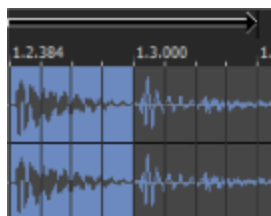


選択範囲間へのオフセットの設定

【選択範囲に矢印をリンク】 ボタン  を使用すると、[チョッパー] ウィンドウから挿入されたイベントの先頭と先頭の間のスペースを指定できます。

- イベント間にスペースを空けずにイベントを挿入するには、**【選択範囲に矢印をリンク】** ボタンを選択します。インクリメント矢印が波形と同じ色で表示され、インクリメントの長さは選択範囲の長さに一致します。
- イベント間にスペースを空けてイベントを挿入するには、**【選択範囲に矢印をリンク】** ボタンをオフにし、矢印の端をドラッグしてイベント インクリメントを設定します。インクリメント矢印は黒で表示され、長さはサイズを変更するまで残ります。

挿入イベント間にギャップを作成するには、イベント インクリメントを選択範囲のサイズより長くします。以下の例では、1 ビートの複数のイベントが、互いに 1 ビートの間隔を空けて挿入されています。

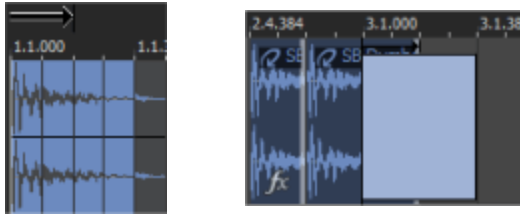


チョッパーの選択範囲



挿入されたイベント

イベントをオーバーラップして、スタッター エフェクトを作成するには、イベント インクリメントを選択範囲のサイズより短くします。以下の例では、1 ビートの複数のイベントが、互いに半ビート オーバーラップして挿入されています。



チョッパーの選択範囲 挿入されたイベント

【チョッパー】 ウィンドウへのマーカーまたはリージョンの追加

チョッパーにマーカーやリージョンを追加すると、サウンド ファイルの部分を識別しやすくなります。詳細については、「[マーカーの使用](#)」 ページ163とリージョンを参照してください。

【チョッパー】 ウィンドウ内のマーカーとリージョンは ACID プロジェクトと共に保存されます。トラックのソース メディア ファイルに保存するには、【クリップ プロパティ】 ウィンドウの **保存** ボタンを使用します。

【チョッパー】 ウィンドウ コントロールの詳細

コントロール	説明	キーボードショートカット
	MIDI 入力ポートの設定 このボタンは、トリガーパッドまたは MIDI キーボードなどの外部 MIDI ハードウェアデバイスを用いてチョッパーを「再生」するための、MIDI 入力デバイスの選択を可能にします。MIDI で再生可能なチョッパーについての詳しい情報は、以下を参照してください。	
	レコーディングにチョッパーをアーム: レコーディングにチョッパーをアームします。ライブ再生されるチョッパーはトラックに分割されます。MIDI で再生可能なチョッパーについての詳しい情報は、以下を参照してください。	
	選択範囲の挿入: クリックすると、現在の選択範囲がイベントとしてカーソル位置に挿入されます。選択範囲の挿入: クリックすると、現在の選択範囲がイベントとしてカーソル位置に挿入されます。もう一度クリックすると、 イベント インクリメント 矢印 の長さだけ開始点がずれて、別のイベントが挿入されます。	[/] または [a]
	トラックビュー カーソルを左に移動: クリックすると、タイムラインのカーソルを現在のイベント インクリメントの長さだけ左に移動します。	Ctrl+,
	トラックビュー カーソルを右に移動: クリックすると、タイムラインのカーソルを現在のイベント インクリメントの長さだけ右に移動します。	Ctrl+,
	選択範囲に矢印をリンク: 選択すると、選択範囲のサイズとイベント インクリメントの設定がリンクされます。ボタンがオンの場合、選択範囲とインクリメントは常に等しくなります。ボタンがオフの場合、インクリメントを選択範囲より長くまたは短く設定して、ギャップまたはスタッター エフェクトを作成できます。	[n]



選択範囲を半分にする: クリックすると、現在の選択範囲が半分になります。例えば ;
 ば、4 小節選択している場合に **選択範囲を半分にする**]を選択すると、第 1 小節と
 第 2 小節だけが選択されます。



選択範囲を倍にする: クリックすると、現在の選択範囲が倍になります。例えば、4 '
 小節選択している場合に **選択範囲を倍にする**]を選択すると、さらに 4 小節分が選
 択されます。



選択範囲を左にシフト: クリックすると、現在の選択範囲が、選択範囲の長さだけ左 , または
 に移動します。 <



選択範囲を右にシフト: クリックすると、現在の選択範囲が、選択範囲の長さだけ右 . または
 に移動します。 >

イベントの長さの調整

イベントの長さの調整では、イベントによって再生するメディア ファイルの範囲や、その長さを決定します。

イベントの開始位置または終了位置のトリミング

〔ドロー〕 ツール  または〔時間範囲〕 ツール  を選択した状態で、イベントの終端のいずれかをドラッグします。波形の位置は変わりませんが、イベントの開始位置または終了位置が移動します。スナップが有効な場合は、イベントのエッジをグリッドに合わせることができます。また、[Shift] キーを押したままドラッグすると、一時的にスナップを無効にすることができます。



イベントの終端をメディア ファイルの終端を越えてドラッグすると、ループと MIDI クリップ
 (〔クリッププール〕で **ループ**]チェックボックスがオンになっている場合) がタイムライン全体
 に繰り返しペイントされます。ただし、ワンショットおよびビートマップ クリップは繰り返されま
 せん。

イベントの内容のシフト (スリップ)

〔ドロー〕 ツール  または〔時間範囲〕 ツール  を選択した状態で、[Alt] キーを押しながらイベ
 ントをドラッグします。マウス ポインタの形状が  に変わります。

イベントのドラッグに合わせて内容はシフトしますが、イベント自体は移動しません。このテクニック
 は、イベントの長さや位置を維持したまま、イベントがソース メディア ファイルの別のセクションが再
 生されるようにしたい場合に使用します。

この例は、[Alt] キーを押しながらオーディオ イベントを右にドラッグした状態を示しています。

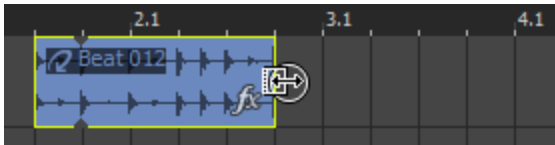


イベントのスリップトリミング

［ドロー］ ツール  または［時間範囲］ ツール  を選択した状態で、［Alt］ キーを押しながらイベントの左端または右端をドラッグします。マウス ポインタの形状が  に変わります。

イベントの端をドラッグすると、反対側の端は固定されたまま、ドラッグしている端からメディアがトリミングされます。

この例は、［Alt］ キーを押しながらイベントの右エッジを右にドラッグした状態を示しています。

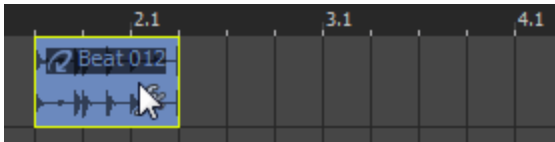


イベントのスライド

Ctrl+Alt キーを押しながらイベントをドラッグします。マウス ポインタの形状が  に変わります。

ドラッグすると、メディアのトラック上での相対的な位置は維持されたまま、イベントが移動します。このテクニックは、イベントの長さを維持したまま、イベントがソース メディア ファイルの別のセクションで、プロジェクトの別の位置に再生されるようにしたい場合に使用します。

以下のイメージは、［Ctrl］ と［Alt］ キーを押しながらオーディオ イベントを右にドラッグした状態を示しています。



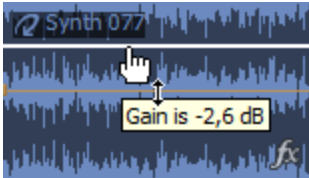
イベントエンベロープ

イベント エンベロープを使用すると、オーディオ イベントのボリューム、フェードイン、およびフェードアウトを制御できます。

-  ACID 1.0 または 2.0 ソフトウェアからアップグレードした場合、バージョン 11 においてイベントエンベロープの動作が異なるので注意してください。トラックエンベロープは、パン、エフェクトレベル、エフェクトオートメーション、および複数のエンベロープポイントを作成するときに使用します。

イベント全体のレベルの調整

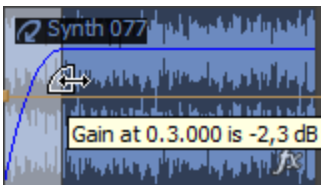
1. ドロー ツール  または時間範囲 ツール  を使用して、イベントの上にカーソルを置きます。
2. エンベロープ ポインタ () に変わったら、ボリューム ラインを必要なレベルまでドラッグします。ボリュームラインをドラッグすると、イベントのゲインが dB 単位で表示されます。



-  複数のイベントを選択している場合は、すべての選択イベントのゲインが同時に調整されます。複数のイベントを選択している場合は、フェード イン/アウト カーブをドラッグしても何も起こりません。

イベントのフェード イン/アウト (フェード オフセット)

1. ドロー ツール  または時間範囲 ツール  を使用して、イベントの左上隅または右上隅にカーソルを置きます。マウス ポインタの形状が  に変わります。
2. イベントの角をクリックしてドラッグし、フェードを作成します。



フェードを削除するには、フェード カーブの終端をイベントの終端までドラッグします。

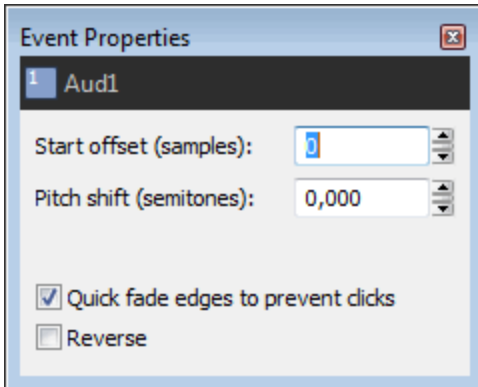
フェード カーブの種類の変更

1. ドロー ツール  または時間範囲 ツール  を選択して、フェードされたエリアを右クリックし、ショートカットメニューから **[フェード インタイプ]** または **[フェード アウト タイプ]** を選択します。
2. サブメニューからフェード タイプを選択し、フェード速度を設定します。

イベントプロパティの変更

イベントプロパティを使用すると、イベントレベルの高度な編集を行うことができます。これらのプロパティは、プロジェクトの保存時にのみ保存され、クリップのストレッチ プロパティを保存してもファイルには保存されません。

イベントのプロパティを変更するには、イベントを右クリックして、ショートカット メニューから **プロパティ** を選択します。



スタートオフセット

イベントの**スタート オフセット**では、ファイルの先頭以外の再生開始位置を指定できます。これは特にループの場合に便利です。ループを 1 拍目以外の位置から開始するだけで雰囲気が変わります。

スタート オフセットを編集する方法は 2 つあります。

- **スタート オフセット**編集ボックスにオフセットするサンプル数（MIDI クリップの場合はティック数）を入力します。最も正確な方法です。
- タイムラインで**ドロ ツール**を選択し、[Alt] キーを押しながら、イベントを左右いずれかにドラッグします。イベントの境界内で波形がスクロールされ、新しい開始位置が表示されます。

ピッチ シフト

ピッチ シフトの値によって、選択したイベントのピッチ幅が決まります。イベントごとのピッチ シフトは、プロジェクト キー、およびトラックに適用されるピッチ シフトの後で計算されます。

 ビートマップ トラックの **プロパティ** で **ストレッチ時にピッチを保存** チェック ボックスをオフにすると、ビートマップ イベントのピッチを変更できなくなります。

速度（ワンショットのみ）

速度設定を使用すると、ワンショットクリップのイベントの再生速度（結果的にピッチも）を変更できます。

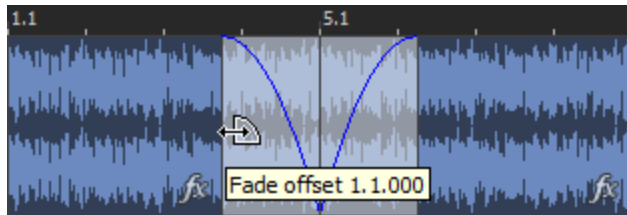
エッジの高速フェードでクリック音を防ぐ

イベントがループ ポイントで終了しない場合は、イベントの端でクリック音が発生することがあります。**エッジの高速フェードでクリック音を防ぐ** チェック ボックスを選択すると、イベントの分割、ピッチ シフト、またはループ ポイントで発生しない編集を実行したときに、高速フェード イン/アウトを実行して、クリック音が発生しないようにすることができます。

 高速フェードは非常に短いので、画面で確認するにはズーム インする必要があります。高速フェードの長さは、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [オーディオ] タブで設定できます。

クイックフェードの調整

高速フェードを調整するには、イベントをズーム インして、マウスのカーソルをイベントの左上または右上の角に置き、表示が  に変わるまで待ちます。フェードのエッジをドラッグして長さを調整します。



フェード カーブの調整

1. [ドロー] ツール  または [時間範囲] ツール  を選択して、フェードされたエリアを右クリックし、ショートカット メニューから **フェード イン タイプ** または **フェード アウト タイプ** を選択します。
2. サブメニューからフェード タイプを選択し、フェード速度を設定します。

リバース再生

リバース再生エフェクトを追加すると、ユニークなニュアンスを出すことができます。

この **リバース** チェック ボックスをオンにすると、イベントが逆方向に再生されます。プロジェクトを再生すると、イベントは逆向きに再生され、イベント上にリバースされていることを示す矢印が表示されます。



 [U] キーを押すか、イベントを右クリックし、ショートカット メニューから **リバース** を選択します。複数の選択イベントを一度にリバースできます。

イベントのミュートおよびロック

イベントのミュートまたはロックを行うには、イベントを右クリックし、ショートカット メニューから **ミュート** を選択して、サブメニューからコマンドを選択します。

 複数のイベントを選択する場合は、Ctrl キーまたは Shift キーを押しながらクリックします。

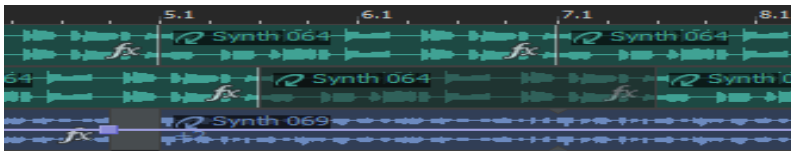
イベントのミュート

イベントをミュートすると、そのイベントは再生されなくなりますが、タイムライン上の位置は維持されます。

1. ミュートするイベントを選択します。
2. 選択されているイベントを右クリックして、ショートカットメニューから **[ミュート]** を選択し、サブメニューから **[ミュート]** を選択します。

イベントのミュートを解除するには、 **[ミュート]** をもう一度選択します。

ミュートされたイベントは、タイムライン上では淡色表示になります。



イベントのロック

イベントをロックすると、タイムライン上で編集できなくなります。

 注：

- ロックされたイベントをタイムライン上でドラッグすることはできません。
- タイムラインにイベントを追加するときは、ロックされたイベントを超えて描画やペイントを行うことはできません。
- タイムラインで消去を行っても、ロックされたイベントは消去されません。
- ロックされたイベントでは、イベント エンベロープを変更できません。
- ロックされたイベントに、リップル編集および自動クロスフェードを適用することはできません。

1. ロックするイベントを選択します。
2. 選択されているイベントを右クリックして、ショートカットメニューから **[ミュート]** を選択し、サブメニューから **[ロック]** を選択します。

イベントのロックを解除するには、 **[ロック]** をもう一度選択します。

外部ソースからオーディオを録音する方法

このトピックでは、ACID ソフトウェアを使用して外部ソースからサウンドを録音する場合の一般的なガイドラインについて説明します。ハードウェアの種類は異なる場合があります。詳しくは、ハードウェアのマニュアルを参照してください。

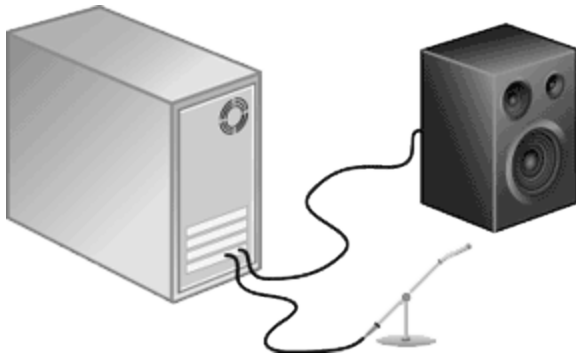


ターンテーブルから録音する場合は、ターンテーブルの出力とサウンドカードのライン入力間でフォノプリアンプを使用します。ほとんどのターンテーブルの出力は、フォノレベル（ラインレベルではなく）出力です。フォノレベル出力は、ラインレベル出力より静かで、特殊なイコライゼーションが適用されています。フォノプリアンプは、フォノレベル信号を録音可能なラインレベル信号に変換します。

サウンドカード入力へのオーディオソースの接続

基本設定

この設定では、オーディオソースをサウンドカードの入力に接続し、パワードスピーカーを**ライン出力**に接続します。コンピュータのマイクをサウンドカードの**マイク入力**に接続するか、テープデッキ、ターンテーブル、またはその他のソースのラインレベル出力を**ライン入力**に接続します。

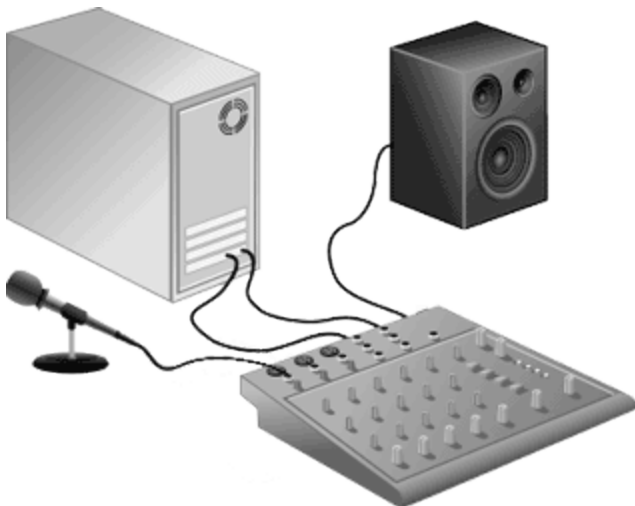


ミキサー/プリアンプを使用した基本設定

この設定では、スピーカーとオーディオソースをミキサーまたはプリアンプに接続します。次に、ミキサー/プリアンプをサウンドカードの**ライン入力**と**ライン出力**に接続します。

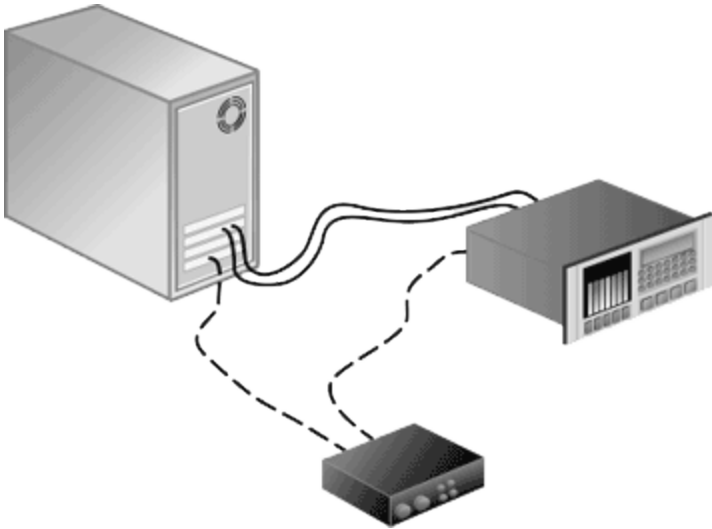


ターンテーブルから録音する場合は、ターンテーブルの出力とサウンドカードのライン入力間でフォノプリアンプを使用します。ほとんどのターンテーブルの出力は、フォノレベル（ラインレベルではなく）出力です。フォノレベル出力は、ラインレベル出力より静かで、特殊なイコライゼーションが適用されています。フォノプリアンプは、フォノレベル信号を録音可能なラインレベル信号に変換します。



同期を使用したデジタル入力／出力

この設定では、デジタル入力／出力を備えたオーディオソースをデジタル入力／出力を備えたサウンドカードに接続します。点線は、オーディオソースから MIDI タイムコード コンバータ、そして MIDI カードへの同期接続を表しています。

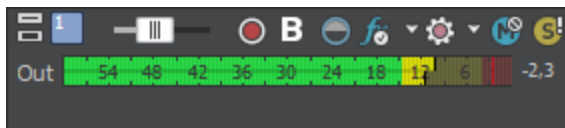


入力デバイスの選択とレベルの調整

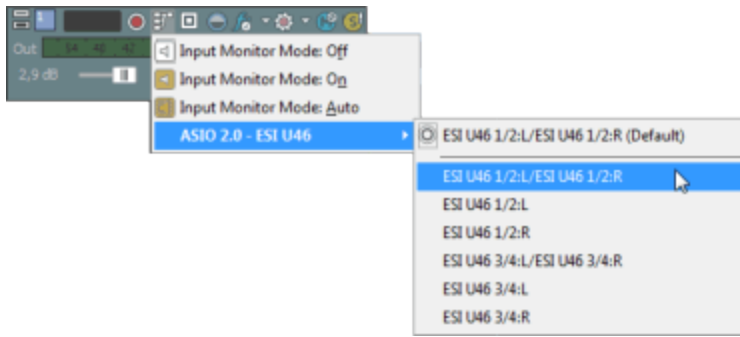
録音を開始する前に、サウンド カードの録音入力がアクティブであることを確認する必要があります。

1. すべてのケーブルが接続され、オーディオソースが信号を生成していることを確認します。
2. 録音するトラック上で **録音アーム** ボタン  を選択します。トラックをアームすると、録音できるようになります。

トラックが録音アームされると、トラックのメーターにトラックのレベルが表示されます。入力モニタがオンでない場合、メーターには入力ソースのレベルが表示されます。入力モニタがオンの場合、メーターには入力ソースとトラックエフェクトチェーンのレベルが表示されます。



3. 録音入力を選択するには、**録音デバイスセレクト** ボタン  をクリックしてメニューからオーディオ デバイスを選択し、サブメニューから **モノラル** または **ステレオ** を選択し、入力を選択します。



4. 録音レベルの調整：

- オーディオデバイスにレベルを調整するためのコンソールアプリケーションが備わっている場合は、アプリケーションを開き、[録音] ダイアログボックスの[メーター] タブでピークメーターを確認しながら、ゲインコントロールを調整します。ACID がクリッピングのない強い信号を受信できるように、コンソールアプリケーションでゲインコントロールを調整してください。サウンドカードとそのコンソールアプリケーションの使い方について詳しくは、各製造元のマニュアルを参照してください。
- Windows のサウンドカードを使用している場合は、次の手順に従って、[録音] コントロールを開きます。
 - a. システムトレイのスピーカーアイコン  をダブルクリックして、[ボリュームコントロール] ウィンドウを開きます。
 - b. [オプション] メニューの **プロパティ** を選択します。
 - c. **録音** をクリックし、**OK** をクリックします。
 - d. 録音元のデバイスを選択（またはミュート解除）します。
 - e. ACID の [録音] ダイアログボックスで録音メーターを確認しながら、選択されているデバイスとマスタ録音レベルの **ボリューム** フェーダーを調整します。例えば、CD-ROM ドライブのオーディオ CD から録音する場合は、クリッピングを発生させずに強い信号を受信できるように、CD の **ミュート** チェックボックスをオンにして、CD およびマスタ録音の **ボリューム** フェーダーを調整する必要があります。

5. 複数の入力と出力を備えたサウンドカードがある場合は、複数のトラックを一度に録音できます。手順 2 から 4 を繰り返して、入力デバイスを選択し、各トラックごとのレベルを設定します。

6. 録音を開始する準備ができたなら、タイムラインの下にある **録音**  ボタン をクリックします。

オーディオの録音については、「オーディオの録音」を参照してください。

オーディオの録音

 Ctrl+R

ACID では、オーディオを複数のモノラルまたはステレオトラックに録音しながら、同時に既存のオーディオと MIDI を再生できます。この場合に制限となるのは、コンピュータシステムとオーディオハードウェアのパフォーマンスのみです。オーディオは、コンピュータのメディアファイルとタイムラインのイベントに録音されます。

空のトラック、時間範囲、またはイベントに録音したり、時間範囲とイベントを組み合わせで録音できます。複数のデイクを1つのイベントにクリップとして録音して、複数のバージョンを保存し、後で再生編集することも可能です。

MIDI の録音については、「MIDI の録音」を参照してください。

注:

- 録音ファイルのデフォルトの保存先は、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [フォルダ] タブで指定したフォルダです。プロジェクト固有のフォルダを選択する場合は、**プロジェクト プロパティ] ダイアログ ボックスの オーディオ] タブの 録音 ファイル フォルダ] ボックス**を使用します。
- オーディオを録音する際にビートマップ クリップとワンショットのどちらを作成するかを指定するには、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [オーディオ] タブの **オーディオの録音に使用する ACID の種類]** ドロップダウン リストを使用します。
- [ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [オーディオ] タブの **何もアームされていない場合の録音処理]** ドロップダウン リストでは、録音アームされているトラックがない状態で **録音]** ボタン  をクリックした場合に、オーディオトラックを作成するか、MIDI トラックを作成するか、何もしないかを指定します。

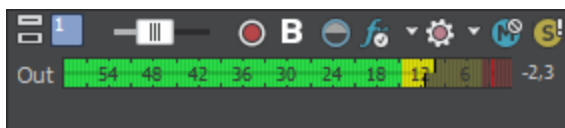
 オーディオ録音中に入力モニタがオンの場合、非インプレース プラグインを含むオーディオ エフェクト チェーンは、自動プラグイン ディレイ補正が使用されていることを示す黄色 () で表示されます。ライブ モニタに使用できないチェーンは自動的にバイパスされ、赤色 () で表示されます。

オーディオの録音

デフォルトでは、オーディオの録音には Microsoft サウンド マッパーが使用されます。ただし、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [オーディオ デバイス] タブを使用して別の録音デバイスを指定できます。

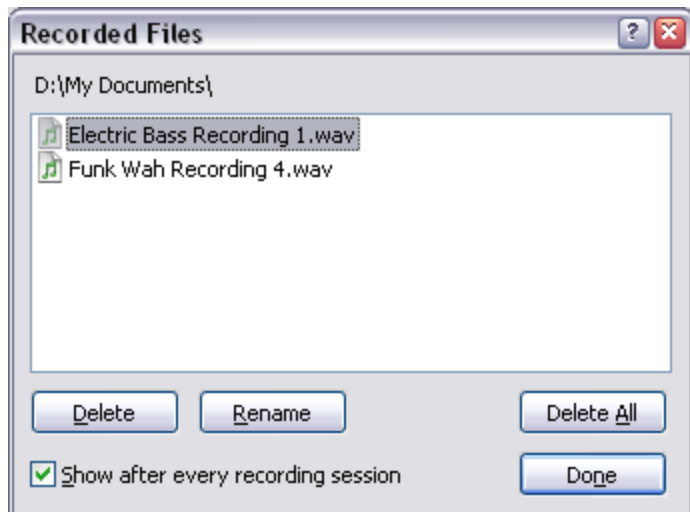
- オーディオ ソースをサウンド カードの入力に接続します。
- 録音を開始する位置にカーソルを置きます。
- 録音するトラック上で **録音アーム]** ボタン  を選択します。トラックをアームすると、録音できるようになります。

トラックが録音アームされると、トラックのメーターにトラックのレベルが表示されます。入力モニタがオンでない場合、メーターには入力ソースのレベルが表示されます。入力モニタがオンの場合、メーターには入力ソースとトラック エフェクト チェーンのレベルが表示されます。



- トランスポート バーの **録音]** ボタン  をクリックして、録音を開始します。
- 録音を停止するには、**録音]** ボタンをもう一度クリックするか、トランスポート バーの **停止]** ボタン  をクリックします。録音されたファイルのダイアログが表示されます。

6. [録音ファイル] ダイアログ ボックスを使用して、録音されたオーディオのファイル名と場所を確認します。録音したファイルを保存しない場合は **削除** または **すべて削除** をクリックします。ファイルの名前を変更するには **名前の変更** をクリックします。



7. **完了** をクリックして、[録音ファイル] ダイアログ ボックスを閉じます。録音ファイルが、タイムラインに新しいイベントとして表示されます。

複数のクリップの録音

プロジェクトで **ループ再生**  がオンの場合は、再生は録音中にループされ、再生がループ リージョンに戻るたびにクリップが作成されます。最後に録音されたクリップは、トラックのアクティブ クリップとして設定されます。

ACID がループ リージョンで録音するたび、別個のクリップが作成されます。このクリップは、[トラックプロパティ] ウィンドウの [クリップ プール] タブを使用して管理できます。

[クリップ プロパティ] ウィンドウに、リージョン マーカーが表示され、選択したイベントのクリップを波形で表します。

クリップの使用方法については、「クリップのトラックでの使用」を参照してください。

オーディオ イベントで使用する新しいクリップの録音

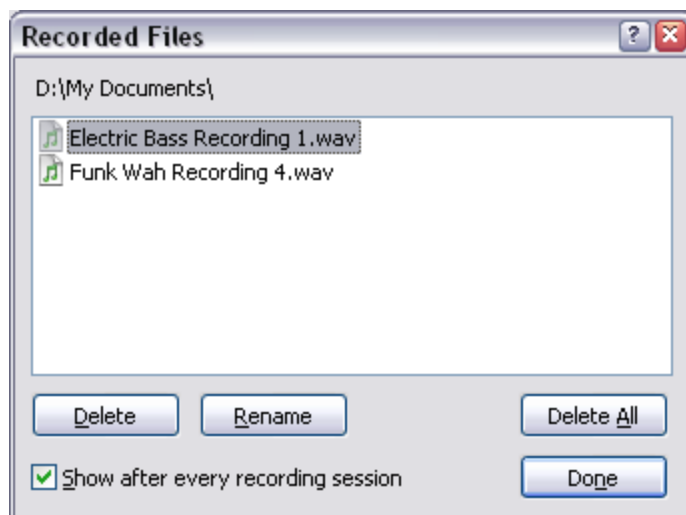
オーディオ イベントを選択することで、そこに録音できます。録音時間はイベントの長さによって判断されます。

1. イベントを選択して、カーソルをイベントの先頭に置きます。
2. そのイベントを含むトラックの **録音アーム** ボタン  を選択します。
3. トランスポートバーの **録音** ボタン  をクリックして、録音を開始します。

 選択したイベント内で複数のクリップを録音するには、トランスポートバーの **ループ再生** ボタン  をクリックします。

最後に録音されたクリップは、トラックのアクティブ クリップとして設定されます。クリップの使用方法については、「クリップのトラックでの使用」を参照してください。

4. 録音を停止するには、**録音** ボタンをもう一度クリックするか、トランスポートバーの **停止** ボタン  をクリックします。録音されたファイルのダイアログが表示されます。
5. [録音ファイル] ダイアログ ボックスを使用して、録音されたオーディオのファイル名と場所を確認します。録音したファイルを保存しない場合は **削除** または **すべて削除** をクリックします。ファイルの名前を変更するには **名前の変更** をクリックします。



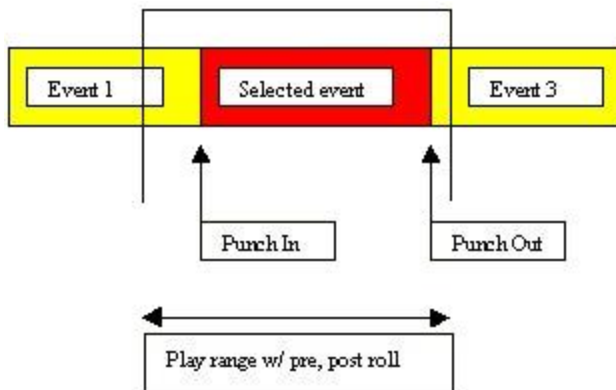
6. **完了** をクリックして、**録音ファイル** ダイアログ ボックスを閉じます。タイムラインのイベントの内容が録音ファイルに置き換わります。

時間範囲またはイベントへの録音 (パンチイン)

新しいクリップを、選択したオーディオ イベントに、時間範囲を使用して録音できます。このオプションを使用すると、録音中にプリロールとポストロールを設定することができます。

1. パンチインするイベントを選択します。
 - イベントの中間部分にパンチインする場合は、イベントで置き換える部分を選択し、[S] キーを押して、イベントを分割します。
 - 複数のパンチインおよびパンチアウト ポイントを作成するには、複数のイベントを選択します。

2. 時間範囲を作成して、プリロールとポストロールの分量を設定し、[Home] キーを押して、カーソルを時間範囲の先頭に移動します。選択したイベントのエッジがパンチインおよびパンチアウトポイントとして保存されます。



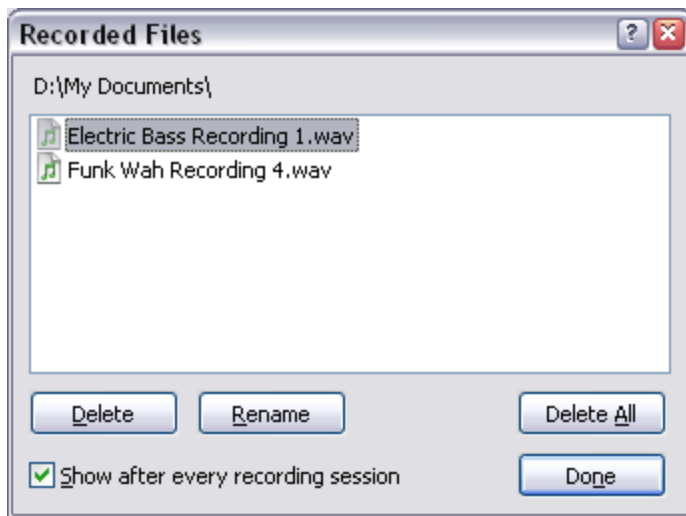
3. 各イベントに複数のクリップを録音する場合は、**ループ再生**ボタン  を選択します。再生がループリージョンの先頭に戻るたびに、新しいクリップが作成されます。最後に録音されたクリップは、トラックのアクティブクリップとして設定されます。

クリップの使用方法については、「クリップのトラックでの使用」を参照してください。

4. そのイベントを含むトラックの **録音アーム** ボタン  を選択します。
5. トランスポートバーの **録音** ボタン  をクリックして、録音を開始します。

入力モニタがオンの場合は、選択したイベントにカーソルが達するまではトラックの元のオーディオが再生されます。選択したイベントにカーソルが達すると、録音される音源が再生されます。カーソルが選択したイベントを通過すると、トラックの元のオーディオが再び再生されます。

6. 録音を停止するには、**録音** ボタンをもう一度クリックするか、トランスポートバーの **停止** ボタン  をクリックします。録音されたファイルのダイアログが表示されます。
7. [録音ファイル] ダイアログボックスを使用して、録音されたオーディオのファイル名と場所を確認します。録音したファイルを保存しない場合は **削除** または **すべて削除** をクリックします。ファイルの名前を変更するには **名前の変更** をクリックします。



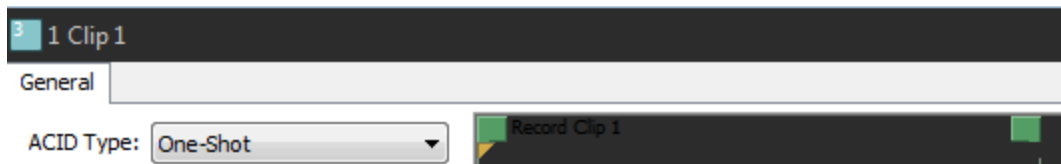
8. **完了**をクリックして、[録音ファイル] ダイアログ ボックスを閉じます。

 パンチン録音の実行中、録音はプリロールとポストロールの間で行われます。主題が早く始まる場合などには、イベントを調整して録音を明確に設定できます。[Alt] キーを押しながらイベントをドラッグして、メディアをイベントの下にスリップさせます。または、次のリンクをクリックして、トリミングとイベントのスリップ/スライドについて参照してください。

また、[クリッププロパティ] ダイアログを使用してクリップ テイク オフセットを調整することもできます。

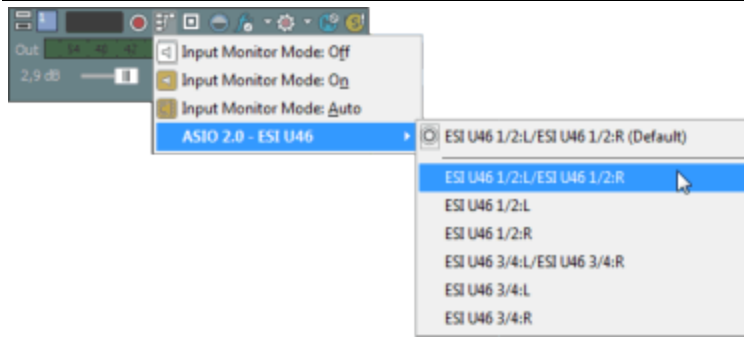
イベントを右クリックして、ショートカットメニューから **クリッププロパティ** を選択します。

[クリッププロパティ] ダイアログの [全般] タブでは、緑のリージョンが録音ファイル内のクリップの場所を示します。リージョン マーカーをドラッグして、クリップを調整します。

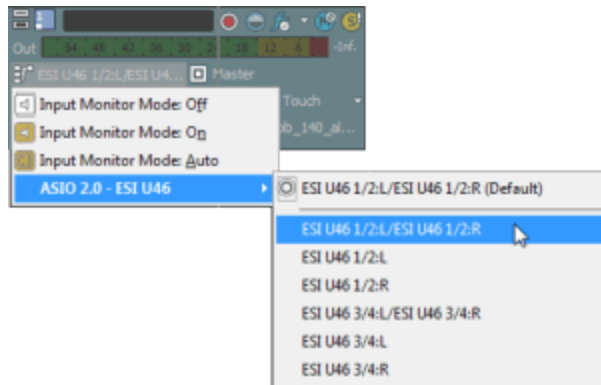


録音デバイスと録音オーディオの属性の変更

トラックヘッダーの **録音デバイスセレクト** ボタン  では、トラックに録音する際に使用されるオーディオ出力の選択および入力モニタの設定ができます。



トラックヘッダーが縮小された **録音デバイスセレクト**



トラックヘッダーが展開された **録音デバイスセレクト**

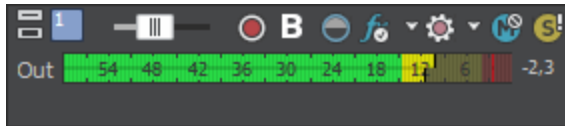
録音入力を選択するには、**録音デバイスセレクト** ボタン  をクリックしてメニューからオーディオデバイスを選択し、サブメニューから **モノラル** または **ステレオ** を選択し、入力を選択します。

入力バスから録音するには、**録音デバイスセレクト** ボタン  をクリックし、メニューから **入力バス** を選択して、サブメニューから入力バスを選択します。入力バスを使用した録音について詳しくは、「入力バスの使用」を参照してください。

オーディオレベルのモニタ

録音中は、選択された録音デバイスの入力信号レベルをモニタするためのメーターがトラックヘッダーに表示されます。録音する場合は、クリッピングが生じない範囲でできる限り高い信号を使用することが重要です。

トラックが録音アームされると、トラックのメーターにトラックの入力レベルが表示されます。入力モニタがオンでない場合、メーターには入力ソースのレベルが表示されます。入力モニタがオンの場合、メーターには入力ソースとトラックエフェクトチェーンのレベルが表示されます。



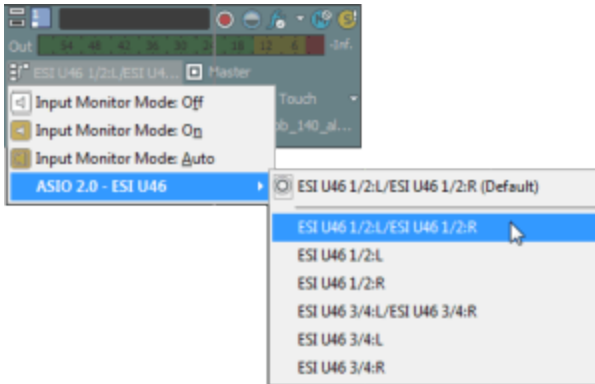
0 dB の目盛はデジタル信号の最大値を表します。デジタル値として表される入力信号が高すぎると、クリッピングが発生します。その結果、録音結果にディストーションが発生します。信号がクリップされたことは、メーターの端にある赤いインジケータで示されます。

メーターの表示を調整するには、メーターを右クリックし、ショートカットメニューからコマンドを選択します。

録音入力モニタの切り替え

低レイテンシ オーディオ デバイスを使用している場合、ACID は録音入力モニタを実行できるので、録音信号はリアルタイムのトラック エフェクトが適用された状態で再生されます。

入力モニタをオンにするには、**録音 デバイス セクタ** ボタン  をクリックし、メニューから **入力モニタ** を選択し、サブメニューから **入力モニタ モード: オン**  または **入力モニタ モード: 自動**  を選択します。録音中は、その時点のトラック エフェクト チェーンで信号が再生されますが、録音されるのはドライ（非圧縮）信号になります。



- **自動**  を選択すると、再生が停止されている場合と録音中に、入力モニタ信号が再生されます。選択したイベントを録音している場合は、選択したイベントをカーソルが通過したときだけ入力モニタ信号が再生されます。
- **オン**  が選択されている場合、動作は **自動** モードと同様ですが、録音中に入力モニタが常に再生されます。選択したイベントに録音されているときでも、モニタのオン/オフは切り替わりません。

 エフェクトをリアルタイムでモニタできるかどうかは、使用コンピュータの性能に依存します。録音モニタ時には、エフェクト オートメーション エンベロープはバイパスされます。

メトロノームを使用した録音

録音前に、[オプション] メニューの **メトロノーム**  を選択します。録音を開始すると、メトロノームが現在のプロジェクトのテンポに合わせて再生されます。

メトロノームのボリュームの調整には、[ミキシング コンソール] ウィンドウのプレビュー フェーダーを使用します。

 メトロノーム音は、プロジェクトの最終レンダリングではミキシングされません。

ACID での MIDI キーボードのセットアップ

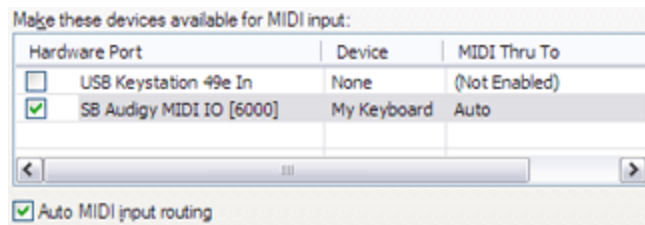
このトピックでは、ACID での録音用に MIDI キーボードをセットアップする方法について説明します。

1. ACID を起動する前に、MIDI デバイスを接続します。
 - USB キーボードを使用している場合は、コンピュータの使用可能な USB ポートに接続し、必要に応じてドライバをインストールします。
 - 外部の MIDI インターフェイス（USB から MIDI へのコンバータ、または MIDI ポートを備えた外部サウンドカードなど）を使用している場合は、MIDI インターフェイス上の **MIDI 入力** ポートを、キーボード上の **MIDI 出力** ポートに接続し、MIDI インターフェイス上の **MIDI 出力** ポートを、キーボード上の **MIDI 入力** ポートに接続します。
 - サウンドカード上のジョイスティックポートに MIDI ケーブルを接続している場合は、そのケーブルの **MIDI 入力** プラグをキーボード上の **MIDI 出力** ポートに接続し、**MIDI 入力** プラグをキーボード上の **MIDI 出力** ポートに接続します。
2. ACID を起動します。
3. MIDI キーボードが接続されているポートを有効にします。

- a. [オプション] メニューの **ユーザー設定** > **MIDI** を選択します。
- b. **次のデバイスを MIDI 入力に使用できるようにする** ボックスで、MIDI デバイスが接続されているポートのチェックボックスをオンにします。

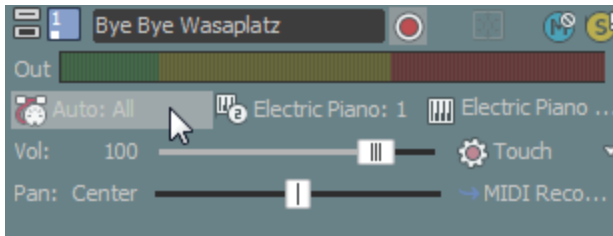


ポートに接続されているデバイスを表す名前を入力する場合は、**デバイス** ボックスをダブルクリックし、各 MIDI 入力または出力のポートに接続されている MIDI デバイスを表す新しい名前を入力します。これらの入出力ポートを使用する MIDI トラックでは、ここで指定したデバイス名がトラックヘッダーの **MIDI 入力** および **MIDI 出力** に表示されます。

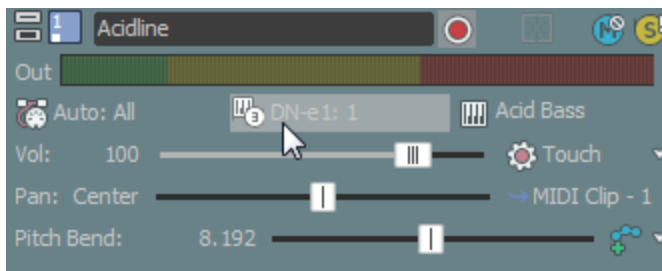


- c. **自動 MIDI 入力ルーティング** チェックボックスをオンにします。このチェックボックスがオンの場合、フォーカストラックは、MIDI の録音時に任意の MIDI 入力デバイスからの入力を受け入れます。複数のトラックが選択されている場合、フォーカストラックのトラック番号にインジケータが点滅表示されます。
4. ソフトウェアシンセサイザ（ソフトシンセ）をプロジェクトに追加します。ソフトシンセが、キーボードで再生するノートをボイスイングします。
 - a. [挿入] メニューの [ソフトシンセ] を選択して、ソフトシンセバスコントロールを [ミキシング コンソール] ウィンドウに追加します（または、[ミキシング コンソール] ウィンドウで [ソフトシンセの挿入] ボタンをクリックしても同じ操作を行えます）。[ソフトシンセチューナー] ダイアログ ボックスが表示されます。
 - b. [ソフトシンセ] タブで、使用するシンセサイザを選択し、[OK] をクリックします。選択内容を後で変更する場合は、ソフトシンセを編集できます。
5. データが録音される MIDI トラックを選択します。または、Ctrl+Alt+Q を押して、新規の空の MIDI トラックをプロジェクトに追加します。
6. トラックに対する MIDI の入出力ポートを選択します。

- a. トラックヘッダー上の **[MIDI 入力]** ボタンをクリックし、メニューから入力ポートを選択します。この例では、**自動入力** または上の手順 3b で選択したポートのいずれかを選択できます。



- b. トラックヘッダー上の **[MIDI 入力]** ボタンをクリックし、録音中にノートの再生音が聞こえるようにするため、**[MIDI スルー入力を MIDI 出力に送信]** がオンになっていることを確認します。
7. トラックヘッダー上の **[MIDI 出力]** ボタンをクリックし、ソフトシンセまたは MIDI デバイス、およびトラックでの MIDI データ再生に使用するチャンネルを選択します。



8. 録音するトラック上で **録音アーム** ボタン  を選択します。トラックをアームすると、録音できるようになります。
9. トランスポートバーの **録音** ボタン  をクリックして録音を開始します。
 - a. コントローラからの MIDI メッセージが演奏と同時に録音されます。
 - b. ノートはタイムライン内のイベントに追加されます。
 - c. MIDI コントローラの調整（ピッチ ホイールやモジュレーション ホイールの動きなど）は、トラックエンベロープとして記録されます。MIDI コントローラはラッチ モードで録音されます。すなわち、コントロール設定を変更するとエンベロープ ポイントが作成され、録音は再生を停止するまで継続されます。コントロールの調整を停止すると、コントロールの現在の設定で既存のエンベロープ ポイントが上書きされます。
10. 録音を停止するには、**録音** ボタンをもう一度クリックするか、トランスポートバーの **停止** ボタン  をクリックします。

MIDI デバイスからの録音について詳しくは、「MIDI の録音」を参照してください。

MIDI の録音

外部 MIDI コントローラ（またはトラックヘッダーとタイムラインの間に表示されるキーボード/ドラム）を使用して、MIDI を ACID プロジェクト内に録音できます。

プロジェクト再生と並行したリアルタイム録音や、ステップ録音、または MIDI マージ録音を使用して、MIDI トラックを作成できます。

[トラックプロパティ] ウィンドウの [入力フィルタ] タブにあるトラックレベルの MIDI 入力フィルタを使用すると、録音（または除外）する MIDI メッセージを正確にコントロールできます。また、MIDI キーボードをゾーンに分割して、一度に 2 つのトラックに録音することもできます。――

 トラックヘッダーとタイムラインの間に表示されたキーボード/ドラムから MIDI ノートを入力する場合は、各ボタンでベロシティを変化させることができます。すなわち、ボタンの右側近くをクリックしたほうが左側近くをクリックした場合に比べて、高いベロシティでノートが再生されます。キーボード/ドラムのリストは、インライン MIDI 編集モードのとき表示されます。

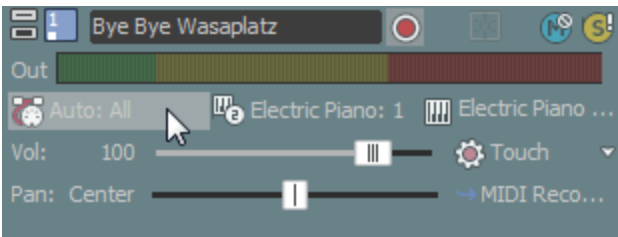
 既存のイベント上に MIDI コントローラからのデータを録音すると、既存のノートデータが上書きされます。ノートデータを含む既存のイベントにコントローラを重ねて録音する場合は、MIDI マージ録音（このヘルプ トピックの「MIDI マージ録音を使用したパートの作成」を参照）を使用してください。

トラックへの録音に使用する MIDI コントローラの設定

 外部のコントロール機能にマップするボタンやノブを含む MIDI コントローラがある場合は、これらのデバイスを外部コントロール デバイスや MIDI の録音用の MIDI 入力デバイスとして使用できます。例えば、外部コントロールのボタン、ノブおよびスライダを使用したり、MIDI を録音するためのキーボード、ピッチ ホイール、およびモジュレーションホイールを継続して使用したりできます。

MIDI の録音時には、外部コントロール機能にマップされた MIDI メッセージにフィルタが適用されます。ノートメッセージがコントロール サーフェイス機能に割り当てられている場合、ノートオンメッセージおよびノートオフメッセージの両方にフィルタが適用されます。――

- 1. データが録音される MIDI トラックを選択します。または、Ctrl+Alt+Q を押して、新規の空の MIDI トラックをプロジェクトに追加します。
- 2. MIDI 入力ポートを選択します。
 - a. トラックヘッダーの **[MIDI 入力]** ボタンをクリックします。



- b. メニューからコマンドを選択します。

項目	説明
	自動入力 自動入力ルーティングを使用します。このコマンド ボックスが

オンの場合、フォーカストラックは任意の MIDI 入力デバイスからの入力を受け入れます。

 複数のコントローラを同時に録音する場合は、**自動入力**を使用します。例えば、**自動入力**をオンにすると、MIDI キーボードとバス ペダルを 1 つのトラックに録音できます。

 **入力オフ** トラックへの MIDI 入力をオフにします。

 **ハードウェア入力ポートリスト** [ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [MIDI] タブの **次のデバイスを MIDI 入力リストで使用できるようにする** で選択されているデバイスが表示されます。
トラックに MIDI を送信するために使用する特定のデバイスを選択します。

 MIDI 入力フィルタに使用する特定の入力ポートを選択する必要があります。

 **ソフトシンセ入力ポートリスト** プロジェクトで利用できるソフトシンセが表示されます。
トラックに MIDI を送信するために使用するソフトシンセを選択します。ステップシーケンサーやアルペジエーターなどの MIDI プラグインの出力を録音するために、この設定を使用します。さらなる詳細は"[MIDI プラグインの使用](#)" ページ356を参照してください。

3. MIDI 入力チャンネルを選択します。

- a. トラックヘッダーの [MIDI 入力] ボタンをクリックします。
- b. メニューから [MIDI チャンネル] を選択してトラックにデータを送信する MIDI チャンネルを選択します。すべてのチャンネルからのデータをトラックに受信する場合は、[すべて] を選択します。

 複数の入力チャンネルを選択する場合は、メニューで [Ctrl] キーを押しながら追加のチャンネルを選択します。

4. MIDI コントローラから出力されたノートをトラックの MIDI デバイスまたはソフトシンセにエコーしてモニタする場合は、トラックヘッダー上の **[MIDI 入力]** ボタンをクリックし、メニューから **[MIDI スルー入力を MIDI 出力に送信]** を選択します。
5. 録音（または除外）する MIDI メッセージを指定する場合は、トラックヘッダーの **[MIDI 入力]** ボタンをクリックし、メニューから **[MIDI 入力フィルタ]** を選択します。詳しくは、「MIDI トラックプロパティの編集」の「MIDI メッセージ入力フィルタの設定」、「MIDI ベロシティ入力フィルタの設定」または「MIDI クオンタイズ入力フィルタの設定」を参照してください。

MIDI のメッセージ フィルタ、ベロシティ フィルタ、またはクオンタイズ フィルタの設定

MIDI 録音で録音または除外するノートやその他の MIDI メッセージを選択するには、[MIDI トラックプロパティ] ウィンドウの [入力フィルタ] タブを使用します。

MIDI のリアルタイム録音

リアルタイム録音では、プロジェクトを再生しながら MIDI をリアルタイムで録音できます。

1. MIDI コントローラをコンピュータに接続します。

MIDI コントローラが手元がない場合は、MIDI タイムライン編集モードのときトラック ビューに表示されるキーボードまたは [ソフト シンセ プロパティ] ウィンドウ内のキーボードを使用します。

 一部の VSTi プラグインでは、[ソフト シンセ プロパティ] ウィンドウ内のキーボードを使用して録音できません。

2. 録音するトラック上で **録音アーム** ボタン  を選択します。トラックをアームすると、録音できるようになります。
3. アームしたトラックごとに、MIDI 入力デバイスとチャンネルを選択します。詳しくは、このヘルプ トピックの「トラックへの録音に使用する MIDI コントローラの設定」を参照してください。

トラック ビューまたは [ソフト シンセ プロパティ] ウィンドウでキーボードを使用して録音している場合は、**自動入力**を選択します。

MIDI コントローラから出力されたノートにトラックの MIDI デバイスまたはソフト シンセにエコーしてモニタする場合は、トラック ヘッダー上の **MIDI 入力** ボタンをクリックし、メニューから **MIDI スルー入力を MIDI 出力に送信** を選択します。

4. アームしたトラックで、取り込む MIDI メッセージ、ベロシティ、クオンタイズ フィルタを設定します。詳しくは、「MIDI トラック プロパティの編集」の「MIDI メッセージ入力フィルタの設定」、「MIDI ベロシティ入力フィルタの設定」または「MIDI クオンタイズ入力フィルタの設定」を参照してください。
5. 録音を開始する位置にカーソルを置きます。
6. トランスポート バーの **録音** ボタン  をクリックして録音を開始します。

コントローラからの MIDI メッセージが演奏と同時に録音されます。

7. ノートはタイムライン内のイベントに追加されます。
8. MIDI コントローラの調整（ピッチ ホイールやモジュレーション ホイールの動きなど）は、トラック エンベロープとして記録されます。MIDI コントローラはラッチ モードで録音されます。すなわち、コントロール設定を変更するとエンベロープ ポイントが作成され、録音は再生を停止するまで継続されます。コントロールの調整を停止すると、コントロールの現在の設定で既存のエンベロープ ポイントが上書きされます。

 MIDI コントローラをハードウェア デバイスから録音する場合、エンベロープ ポイントは間引かれません。

9. 録音を停止するには、トランスポート バーで **録音** ボタンを再クリックするか、**停止** ボタン  をクリックします。

をクリックします。

アームされた各トラック上に、録音した MIDI データの新規クリップが作成されます。クリップの管理するには、[トラックプロパティ] ウィンドウの [クリッププール] タブを使用します。

 オーディオを録音する場合と同じように、時間範囲内への録音、MIDI イベントへのパンチイン、複数クリップの録音（**ループ再生**  がオンの状態で選択範囲内に録音される場合）を行うことができます。

ステップ録音の使用

[MIDI ステップ録音] ボタン  をクリックすると、[MIDI ステップ録音] ダイアログ ボックスが表示され、MIDI メッセージの間隔を指定して録音できます。ステップ録音では、正確なタイミングで録音できます。

1. MIDI コントローラをコンピュータに接続します。

MIDI コントローラが手元がない場合は、MIDI タイムライン編集モードのときトラックビューに表示されるキーボードまたは [ソフトシンセプロパティ] ウィンドウ内のキーボードを使用します。

 一部の VSTi プラグインでは、[ソフトシンセプロパティ] ウィンドウ内のキーボードを使用して録音できません。

2. 録音するトラック上で **録音アーム** ボタン  を選択します。トラックをアームすると、録音できるようになります。

トラックを録音アームしていない場合は、**[MIDI ステップ録音]** ボタンをクリックしたときに新しい MIDI トラックが作成されます。

3. アームしたトラックごとに、MIDI 入力デバイスとチャンネルを選択します。詳しくは、このヘルプトピックの「トラックへの録音に使用する MIDI コントローラの設定」を参照してください。

トラックビューまたは [ソフトシンセプロパティ] ウィンドウでキーボードを使用して録音している場合は、**自動入力** を選択します。

MIDI コントローラから出力されたノートをトラックの MIDI デバイスまたはソフトシンセにエコーしてモニタする場合は、トラックヘッダー上の **[MIDI 入力]** ボタンをクリックし、メニューから **[MIDI スルー入力を MIDI 出力に送信]** を選択します。

4. アームしたトラックで、取り込む MIDI メッセージ、ベロシティ、クオンタイズ フィルタを設定します。詳しくは、「MIDI トラックプロパティの編集」の「MIDI メッセージ入力フィルタの設定」、「MIDI ベロシティ入力フィルタの設定」または「MIDI クオンタイズ入力フィルタの設定」を参照してください。
5. 録音を開始する位置にカーソルを置きます。
6. **[MIDI ステップ録音]** ボタン  をクリックします。

7. [MIDI ステップ録音] ダイアログ ボックスを使用して、録音された MIDI ノートのオプションを設定します。

- a. **[ステップ サイズ]** ボタンをクリックして、ノートの開始点間の空白を選択します。

不規則なステップ サイズを設定する場合は、**[連符]** チェック ボックスをオンにします。例えば、8 分音符のステップ サイズを設定する場合は、**[ステップ サイズ]** メニューで 8 分音符を選択し、**[連符]** チェック ボックスをオンにし、**[♩/2]** を選択します。

- b. **[長さ]** ボタンをクリックし、ノートのサステイン長を選択します。ステップ サイズより長い値を選択すると、ノートがオーバーラップします。
- c. 録音されたノートのノート オン ベロシティを設定するには、**[ベロシティ]** ボックスに値を入力します。コントローラからのノート オン ベロシティを記録する場合は、**[再生に合わせる]** チェック ボックスをオンにします。

[MIDI ステップ録音] ダイアログ ボックスのキーボード ショートカット	
コマンド	ショートカット
[ステップ サイズ] を全音符に設定する。	1
[ステップ サイズ] を 2 分音符に設定する。	2
[ステップ サイズ] を三連符に設定する。	3
[ステップ サイズ] を 4 分音符に設定する。	4
[ステップ サイズ] を 16 分音符に設定する。	5
[ステップ サイズ] を 32 分音符に設定する。	6
[ステップ サイズ] を 64 分音符に設定する。	7
[ステップ サイズ] を付点音符に設定する。	.
[長さ] を全音符に設定する。	Shift+1
[長さ] を 2 分音符に設定する。	Shift+2
[長さ] を三連符に設定する。	Shift+3
[長さ] を 4 分音符に設定する。	Shift+4
[長さ] を 16 分音符に設定する。	Shift+5
[長さ] を 32 分音符に設定する。	Shift+6
[長さ] を 64 分音符に設定する。	Shift+7
[長さ] を付点音符に設定する。	Shift+.
カーソル位置のノートを削除する。	削除する
ステップ サイズだけ前進してノートを削除する。	貼り付け
ステップ サイズだけ前進する。	右矢印
ステップ サイズだけ後退する。	左矢印
ステップ サイズだけ後退してノートを削除する。	Backspace

8. コントローラからの MIDI メッセージは再生と同時に録音され、ノートがタイムラインのイベントに追加されます。

 注:

- ステップ録音モードでは、MIDI コントローラ調整（ピッチ ホイールやモジュレーション ホイールの動きなど）は記録されません。
- 現在のキーを離す前に別のキーを押すと、両方のノートが同じタイムライン位置に録音されます。両方のキーを離すと、次のステップに進みます。
- 録音を停止するには、[MIDI ステップ録音] ダイアログ ボックスを閉じるか、トランスポートバーの **停止** ボタン  をクリックします。

MIDI マージ録音を使用したパートの作成

[MIDI マージ録音] ボタン  をクリックすると、ループ リージョンに反復しながら録音して MIDI パートを作成できます。MIDI マージデータはリアルタイムで録音され、録音がループ リージョンを通過するたびにノートまたは MIDI コントローラ データを追加できます。

1. MIDI コントローラをコンピュータに接続します。

MIDI コントローラが手元にはない場合は、MIDI タイムライン編集モードのときトラック ビューに表示されるキーボードまたは [ソフトシンセプロパティ] ウィンドウ内のキーボードを使用します。

 一部の VSTi プラグインでは、[ソフトシンセプロパティ] ウィンドウ内のキーボードを使用して録音できません。

2. 録音するトラック上で **録音アーム** ボタン  を選択します。トラックをアームすると、録音できるようになります。

トラックを録音アームしていない場合は、**[MIDI ステップ録音]** ボタンをクリックしたときに新しい MIDI トラックが作成されます。

3. アームしたトラックごとに、MIDI 入力デバイスとチャンネルを選択します。詳しくは、このヘルプ トピックの「トラックへの録音に使用する MIDI コントローラの設定」を参照してください。

トラック ビューまたは [ソフトシンセプロパティ] ウィンドウでキーボードを使用して録音している場合は、**自動入力** を選択します。

MIDI コントローラから出力されたノートをトラックの MIDI デバイスまたはソフトシンセにエコーしてモニターする場合は、トラック ヘッダー上の **[MIDI 入力]** ボタンをクリックし、メニューから **[MIDI スルー入力を MIDI 出力に送信]** を選択します。

4. アームしたトラックで、取り込む MIDI メッセージ、ベロシティ、クオンタイズ フィルタを設定します。詳しくは、「MIDI トラックプロパティの編集」の「MIDI メッセージ入力フィルタの設定」、「MIDI ベロシティ入力フィルタの設定」または「MIDI クオンタイズ入力フィルタの設定」を参照してください。

5. マーカー バーまたはタイムラインの何も表示されていないエリアをクリックしてドラッグすることで、ループ リージョンを作成します。
6. **[ループ再生]** ボタン  を選択します。
7. **[MIDI マージ録音]** ボタン  を選択します。
8. ループ リージョンの先頭にカーソルを置きます。プリロールを使用して録音する場合は、カーソルをループ リージョンより前の位置に置きます。
9. トランスポート バーの **録音** ボタン  をクリックして録音を開始します。

録音がループ リージョンを通過するたび、イベントにデータを追加できます。コントローラからの MIDI メッセージが演奏と同時に録音されます。

10. ノートはタイムライン内のイベントに追加されます。
11. MIDI コントローラの調整（ピッチ ホイールやモジュレーション ホイールの動きなど）は、トラックエンベロープとして記録されます。MIDI コントローラはタッチ タイムアウト モードで録音されます。すなわち、コントロール設定を変更するとエンベロープ ポイントが作成され、録音は再生を停止するまで継続されます。コントロールの調整をやめると、タイムライン上の既存のエンベロープ ポイントが維持されます。

スイッチ形式の MIDI コントローラは（ダンパー ペダルなど）、ラッチ モードでは常に録音されます。すなわち、コントロール設定を変更するとエンベロープ ポイントが作成され、録音は再生を停止するまで継続されます。コントロールの調整を停止すると、コントロールの現在の設定で既存のエンベロープ ポイントが上書きされます。

録音がループ リージョンの先頭に戻った場合、既存の MIDI コントローラ エンベロープは影響を受けません。例えば、録音がループ リージョンを初めて通過するときにはノート データを記録し、2 回目の通過ではピッチ ベンド コントローラを記録し、3 回目にはモジュレーションを記録することができます。

 MIDI コントローラをハードウェア デバイスから録音する場合、エンベロープ ポイントは間引かれません。

12. 録音を停止するには、トランスポート バーで **録音** ボタンを再クリックするか、**停止** ボタン  をクリックします。

MIDI 入力フィルタリング

[MIDIトラックプロパティ] ウィンドウにある **[入力フィルタ]** タブを使用すると、トラックの入力ポートから MIDI を録音するときに、録音（または除外）するノートや MIDI メッセージを選択したり、ノートオンベロシティやノートオフベロシティを変更したり、ノートをクオンタイズしたりできます。

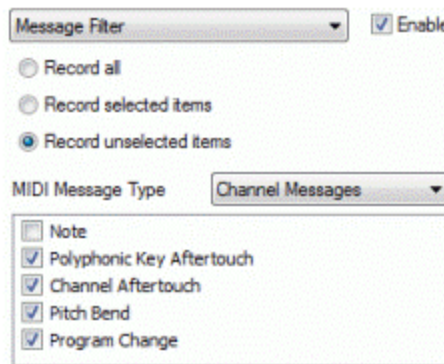
MIDI メッセージ入力フィルタの設定

【入力フィルタ】タブで、MIDI 録音の対象に含めたり除外したりするノートやその他の MIDI メッセージを選択します。

1. フィルタを適用するトラックを選択します。
2. 【トラックプロパティ】ウィンドウで、【入力フィルタ】タブをクリックします。
3. ページ最上部のドロップダウン リストから **メッセージ フィルタ** を選択します。
4. **有効** チェック ボックスをオンにします。
5. 録音オプションを選択します。

項目	説明
すべて録音	入力ポートからすべての MIDI メッセージを録音します。
選択項目を録音	録音する MIDI メッセージを選択します。
選択されていない項目を録音	録音対象から除外する MIDI メッセージを選択します。

次の例では、ノート データのみが録音されます。



6. **【MIDI メッセージの種類】**ドロップダウン リストから設定を選択します。ページの最下部のボックスに使用可能な MIDI メッセージが表示されます。
7. フィルタリングする各 MIDI メッセージのチェック ボックスをオンにします。ノート メッセージを編集する場合は、**最小**および **最大**ボックスをダブルクリックして、フィルタリングするノートを入力します。



アドバイス：

- 2 つのトラックに録音する場合は、ノート メッセージ フィルタを使用してキーボードを 2 つの異なる部分に分割できます。

例えば、トラック 1 を A1 から B4 までのノートだけを録音するように設定し、トラック 2 を C5 から C9 までのノートだけを録音するように設定します。トラック 1 をブラッキング バス ストリング ソフト シンセに、トラック 2 をグランド ピアノ シンセに割り当てると、キーボードで演奏した低いノートはトラック 1 だけに録音され、バス ストリングでボーイングされます。一方、高いノートはトラック 2 だけに録音され、ピアノでボーイングされます。

- 連続するコントローラ メッセージをフィルタリングすると、連続するコントローラのうちどれを録音対象にするのかを正確に制御できます。

例えば、キーボードのモジュレーション ホイールを動かしたときに誤ってモジュレーションのオートメーションを録音してしまわないようにするには、[選択されていない項目を録音] を選択し、**[MIDI メッセージの種類]** ドロップダウン リストから **連続コントロール** を選択して、**モジュレーション** チェック ボックスをオンにします。

- 録音時にシステム固有のメッセージを除外すると、リアルタイム録音時および MIDI スルーを使用時のパフォーマンスが向上します。

MIDI ベロシティ入力フィルタの設定

[入力フィルタ] タブを使用して、録音時に、トラックの MIDI 入力デバイスからのノートオン ベロシティおよびノートオフ ベロシティを変更または制限します。

1. フィルタを適用するトラックを選択します。
2. [トラックプロパティ] ウィンドウで、[入力フィルタ] タブをクリックします。
3. ページ最上部のドロップダウン リストから **ベロシティ** を選択します。
4. **有効** チェック ボックスをオンにします。
5. 次のどちらかのチェック ボックスをオンにして、ノートオン ベロシティとのノートオフ ベロシティのどちらを編集するのかを指定します。

項目	説明
スタートベロシティを変更	ノートオン ベロシティを編集します。
リリースベロシティを変更	ノートオフ ベロシティを編集します。

6. 次のいずれかのラジオ ボタンを選択して、ベロシティの変更方法を指定します。

項目	説明
反転	ノート ベロシティを反転します。 ベロシティを反転すると、127 から現在値が差し引かれます（負の値は正の値に変換されます）。例えば、ベロシティが 127 のノートを反転すると 0 になり、ベロシティが 10 のノートを反転すると 117 になるという具合です。
設定	スライダをドラッグしてノートベロシティを特定の値に変更します。
追加	スライダをドラッグして、ノートベロシティに定数オフセットを追加（またはノートベロシティから定数オフセットを削除）します。
スケール	スライダをドラッグしてノートベロシティに一定割合（パーセント）を掛けます。例えば、スライダを 50% に設定すると、すべてのノートオンまたはノートオフベロシティの値が半分になります。
制限	最小 および 最大 ボックスに値を入力して、ノートベロシティを指定した範囲内に制限します。

例えば、**最小**ボックスに 40、**最大**ボックスに 90 を入力すると、40 を下回るベロシティは 40 に、90 を超えるベロシティは 90 に設定されます。40 以上 90 以下のベロシティは変更されません。

 ノートオン ベロシティの範囲は 1~127、ノートオフ ベロシティの範囲は 0~127 です。

MIDI クオンタイズ入力フィルタの設定

〔入力フィルタ〕タブを使用して、録音時に、トラックの入力ポートからのノート音楽ビートに強制的に合わせることができます。

1. フィルタを適用するトラックを選択します。
2. 〔トラックプロパティ〕ウィンドウで、〔入力フィルタ〕タブをクリックします。
3. ページ最上部のドロップダウン リストから **クオンタイズ**を選択します。
4. **有効**チェック ボックスをオンにします。
5. クオンタイズ オプションを選択します。

項目	説明
クオン タイズ スタート	このチェック ボックスをオンにすると、MIDI イベントの最初（ノート オン メッセージ）をグリッド上で特定の解像度に強制します。
クオン タイズ リリース	このチェック ボックスをオンにすると、MIDI イベントの最後（ノート オフ メッセージ）をグリッド上で特定の解像度に強制します。
長さ を 維持	〔クオンタイズ スタート〕または クオンタイズ リリース を選択した場合、このチェック ボックスをオンにすることで、ノートの長さが維持されます。
クオン タイズ グリ ド	アイコンをクリックしてクオンタイズ グリッドの解像度を選択します。
連符	クオンタイズ グリッドの不規則なビート境界を設定します。 例えば、8 分三連符ビート境界をクオンタイズする場合は、  ボタンを選択し、 連符 チェック ボックスをオンにし、 8 / 24 を選択します。 例えば、16 分三連符ビート境界をクオンタイズする場合は、  ボタンを選択し、 連符 チェック ボックスをオンにし、 16 / 48 を選択します。
オフ セット	ボックスにクオンタイズ グリッドのオフセットをティック数で入力します。グリッドを逆方向にシフトするには負の値を入力します。
スイン グ	スライダをドラッグしてクオンタイズ グリッドにスイングを追加します。

スライダを 0 にセットすると、ノートがグリッドに直接クオンタイズされます。設定値を増やすと、他のすべてのグリッド境界が順方向にシフトします。300% にセットすると、他のすべてのグリッド境界が次のグリッド分割線にシフトします。

強度 スライダをドラッグして、クオンタイズの厳密さを調整します。

例えば、グリッドに直接クオンタイズするには、スライダを 100% にセットします。スライダを 50% にセットすると、40 ティック移動するはずのノートが 20 ティックしか移動しません。



クオンタイズ フィルタは MIDI スルー データまたは録音中に聞こえるオーディオには適用されません。

グループ マップの操作

〔表示〕メニューの〔グループ プール〕を選択して、**グループプール** ウィンドウの表示を切り替えることができます。〔グループ プール〕ウィンドウの上部には、プロジェクトで使用可能なグループ マップが表示されます。ウィンドウの下部には、編集できるように選択されたグループ マップが表示されます。

 〔グループ プール〕に表示されるグループは、プロジェクトに固有のものです。グループを削除してプロジェクトを保存した場合は、再度グループをインポートしない限りそれらのグループを使用できません。

グループとは、曲のリズム パターンのことです。ACID ソフトウェアでは、グループ マップを使用して、ファイルを実際に編集することなく、リズムとタイミングをリアルタイムで一致させることができます。

- グループを適用してリズムを変えることにより、ループ コレクションや MIDI ファイルに新しい効果を与えることができます。
- トラックのタイミングを調整して、人間的な感覚を付け加えたり、外したりできます。
- 複数のトラックやループを共通のグループにクオンタイズしてマップします。
- 既存のオーディオ ファイルからグループを抽出します。
- 新しいグループを一から作成します。
- トラックの全体または一部に異なるグループを適用することによって、実際に編集しなくても、ループをさまざまな雰囲気に合わせてたり、グループをタイト/ルーズにすることができます。

 グループは、ビートマップ クリップが含まれるトラックには適用できません。

グループの適用と削除

〔表示〕メニューの **グループプール** を選択して、〔グループ プール〕ウィンドウの表示を切り替えることができます。

録音したドラム トラックがスイングしない場合は、ドラム パートを録音する前に、グループ プールの **ハード スイング** を適用してみてください。

グループ プールおよびグループ ツール  でグループ マップを使用して、すべてまたは一部のトラックのタイミングを調整します。

 **ヒント:**

- クリエイティブな効果を演出したい場合は、クリップのストレッチ方法を **ピッチ シフト セグメント**（〔クリップ プロパティ〕ウィンドウの〔ストレッチ〕タブ）に設定してみてください。グループを使用してビートが速く再生されるように調整すると、ピッチが上がります。ビートが遅く再生される場合は、ピッチが下がります。
- グループ マップがグループで正しく機能しない場合は、ファイル内のビートが正しく検出されていない可能性があります。〔クリップ プロパティ〕ウィンドウの〔ストレッチ〕タブで **ビートの再検出** ボタンをクリックして、ACID 5.0 のビート検出アルゴリズムをループに適用します。

 注：

- グループ マップが、他に影響を与えることなく適用されます。メディア ファイルの継承グループを変更する場合は、[新規トラックにレンダリング] コマンドを使用して、新しいグループ メディア ファイルをレンダリングします。
- [グループ プール] に表示されるグループは、プロジェクトに固有のものです。グループを削除してプロジェクトを保存した場合は、再度グループをインポートしない限りそれらのグループを使用できません。

 グループは、ビートマップ クリップが含まれるトラックには適用できません。

グループのトラック全体への適用

1. [表示] メニューの **グループ プール** を選択して、[グループ プール] ウィンドウを表示します（表示されていない場合）。
2. グループを [グループ プール] ウィンドウからトラックにドラッグします。ドラッグしたグループはトラック リストまたはタイムラインにドロップできます。

トラックの下部にグループ イベントが表示され、グループがトラックに適用されていることを示します。

グループ ストリップの高さを切り替えるには、[表示] メニューの **グループ ストリップのフルサイズ表示** を選択します。

 アドバイス：

- グループをグループ プールから既存のグループ イベントにドラッグすると、イベントのグループが変更されます。
- グループ ツールで右クリックしてドラッグすると、グループ イベントが消去されます。
- グループ ツールで [Ctrl] キーを押しながらグループ イベントを右クリックすると、グループ イベント全体が消去されます。
- グループ消去ツール  で Ctrl キーを押しながらグループ イベントをクリックすると、グループ イベント全体が消去されます。

新規トラックのデフォルト グループの設定

プロジェクト全体の雰囲気を設定するためにグループを使用する場合は、そのグループをプロジェクトのデフォルトに設定することができます。

1. [表示] メニューの **グループ プール** を選択して、[グループ プール] ウィンドウを表示します（表示されていない場合）。
2. **新規トラックのデフォルト グループ** ドロップダウン リストから設定を選択します。

新規グループ、ワンショット、または MIDI トラックをプロジェクトに追加すると、選択中のグループがトラック全体に適用されます。既存のトラックに影響はありません。

複数のグループの 1 つのトラックへの適用

グループ イベントを使用すると、トラックの一部にグループを適用したり、1 つのトラックの各部分に異なるグループを適用することができます。グループは、グループ イベントがメディア イベントにオーバーラップする場所に適用されます。

グループ イベントのエッジは、グループの境界です。イベントのエッジを越えてオーディオをグループすることはできません。以下の例では、グループはイベントの最初のビートがタイムラインの 10.1 の前で再生されるように調整されています。



以下の例では、グループ イベントのエッジがあるため、イベントの最初のビートがタイムラインの 10.1 の前では再生されません。



1. グループ ツール  を選択します。
2. グループ ツールバーの横にある下矢印  をクリックし、メニューからグループを選択します（またはグループ プールのグループをダブルクリックします）。
3. タイムラインに他のイベントを作成するときと同じように、トラック上をクリックしてドラッグし、グループ イベントをペイントします。

トラックの下部にグループ イベントが表示され、グループが適用されたことを示します。

4. 必要に応じて手順 2 と 3 を繰り返して、グループ イベントをペイントします。

グループ ストリップの高さを切り替えるには、[表示] メニューの **グループ ストリップのフルサイズ表示** を選択します。



アドバイス：

- グループをグループ プールから既存のグループ イベントにドラッグすると、イベントのグループが変更されます。
- グループ プールからグループを 2 つのグループ イベント間のスペースにドラッグすると、イベント間のスペースを埋める新しいグループ イベントが作成されます。
- [Ctrl] キーを押しながら 2 つのグループ イベント間のスペースをクリックすると、イベント間のスペースを埋める新しいグループ イベントが作成されます。
- グループ ツールで右クリックしてドラッグすると、グループ イベントが消去されます。
- グループ ツールで [Ctrl] キーを押しながらグループ イベントを右クリックすると、グループ イベント全体が消去されます。
- グループ 消去ツール  で Ctrl キーを押しながらグループ イベントをクリックすると、グループ イベント全体が消去されます。
- グループ イベントのグループ マーカーを確認するには、ズーム インします。マーカーは、ビートに適用されるオフセットの量と方向を表します。



グループ イベントの消去

1. グループ 消去ツール  を選択します。
2. グループ 消去ツールをクリックしてドラッグし、グループ を消去します。[Ctrl] キーを押しながらグループ イベントをクリックすると、イベント全体が消去されます。

 アドバイス :

- グループ ツール  で右クリックしてドラッグすると、グループ イベントが消去されます。
- グループ ツールで [Ctrl] キーを押しながらグループ イベントを右クリックすると、グループ イベント全体が消去されます。
- グループ 消去ツール  で Ctrl キーを押しながらグループ イベントをクリックすると、グループ イベント全体が消去されます。
- グループ イベントのグループ マーカーを確認するには、ズーム インします。マーカーは、マップされたグループの目印となります。
- トラック ヘッダーを右クリックし、ショートカット メニューから **トラックからグループを削除** を選択して、トラックからすべてのグループ イベントを削除することもできます。

未使用のグループのプロジェクトからの削除

未使用のすべてのグループをプロジェクトから削除 ボタン  をクリックすると、プロジェクトの使用されていないグループがすべて削除されます。

グループのプロジェクトからの削除

1. [グループ プール] ウィンドウでグループを選択します。
2. **選択されたグループをプロジェクトから削除** ボタン  をクリックします。選択したグループがプロジェクトから削除されます。

【ユーザー設定】ダイアログ ボックスの [全般] タブで **使用中のグループの削除を確認する** チェック ボックスがオンになっており、グループが使用中のときは、確認ダイアログ ボックスが表示されます。

グループの作成

プロジェクトにグループを追加するには、既存のクリップを使用するか、既存のグループを複製するか、またはグループをインポートします。あるいは、新規グループを一から作成することもできます。

 【グループ プール】 に表示されるグループは、プロジェクトに固有のものです。グループを削除してプロジェクトを保存した場合は、再度グループをインポートしない限りそれらのグループを使用できません。

グループのクローン作成による、プロジェクトのクリップを使用した新しいグループの作成

ACID ソフトウェアでは、クリップのオーディオを分析して、グループを抽出し、その雰囲気や他のトラックに適用できます。

 グループのクローン作成を使用すると、ループ クリップからのみグループが抽出されます。

1. 以下のいずれかの操作を行います。
 - ・ タイムラインのイベントを右クリックして、ショートカット メニューから **イベント クリップ** を選択します。
 - ・ トラック ヘッダーを右クリックして、ショートカット メニューから **ポイント クリップ** を選択します。
2. **グループ プールに追加** を選択します。手順 1 でサブメニューから選択したクリップの名前が付いた新しいグループが [グループ プール] ウィンドウに追加されます。

 既存のクリップから作成したグループは、グループを作成したプロジェクトでのみ使用できます。他のプロジェクトでも使用できるグループを作成するには、グループを .groove ファイルにエクスポートします。詳しくは、このヘルプ トピックの「グループのエクスポート」を参照してください。

 【クリップ プロパティ】 ウィンドウにある **グループ プールに追加** ボタン  をクリックしても、選択したクリップのグループをグループ プールに追加できます。

グループの複製

既存のグループをテンプレートとして新しいグループを作成できます。

1. [グループ プール] ウィンドウで、複製するグループを選択します。複数のグループを選択するには、[Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながらクリックします。
2. **選択されたグループを複製** ボタン  をクリックします。複製したグループがグループ プールに追加されます。
3. 複製したグループの名前を変更するには、グループを右クリックし、ショートカット メニューから **名前の変更** をクリックします。
4. 続けて、必要に応じて複製したグループを編集できます。

グループのインポート

.groove ファイルまたはその他のメディア ファイルからプロジェクトの [グループ プール] にグループを追加するには、[グループのインポート] ボタンを使用します。

1. [グループ プール] ウィンドウにある **グループのインポート** ボタン  をクリックします。[グループのインポート] ダイアログ ボックスが表示されます。
2. 追加したい .groove ファイルまたはメディア ファイルを選択します。ファイルに関する情報がダイアログ ボックスの下部に表示されます。
3. **開く** ボタンをクリックすると、新しいグループがグループ プールに追加されます。



[エクスプローラ] ウィンドウから [グループ プール] ウィンドウにファイルをドラッグして、グループを簡単に抽出することもできます。

グループのエクスポート

グループは ACID プロジェクトと共に保存されます。グループをエクスポートすると、ファイルにグループを保存して、他のプロジェクトで使用したり、他の ACID ユーザーと共有したりすることができます。

1. [グループ プール] ウィンドウでグループを選択します。
2. **選択されたグループをエクスポート** ボタン  をクリックします。[グループをファイルにエクスポート] ダイアログ ボックスが表示されます。
3. **保存先** ドロップダウン リストからドライブおよびフォルダを選択するか、参照ウィンドウを使用してグループを保存するフォルダを検索します。



デフォルトでは、グループは [ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [フォルダ] タブにある **デフォルトのグループ フォルダ** ボックスで指定されているフォルダに保存されます。このフォルダのグループは、新規 ACID プロジェクトを作成するときに、[グループ プール] ウィンドウで

 使用できます。

4. **ファイル名** ボックスに名前を入力するか、参照ウィンドウからファイルを選択して既存のグループを置き換えます。
5. **保存** ボタンをクリックして、グループを保存します。

新規グループの作成

1. [グループ プール] ウィンドウにある **新規グループ** ボタン  をクリックします。新しいグループがグループ プールに追加されます。
2. 編集ボックスにグループの名前を入力し、[Enter] キーを押します。
3. [グループ プール] ウィンドウの下部にあるグループ エディタを使用して、グループの長さや雰囲気調整します。グループの編集の詳細については、[ここをクリックしてください](#)。

グループの編集

[グループ プール] ウィンドウの下部を使用して、グループを編集できます。

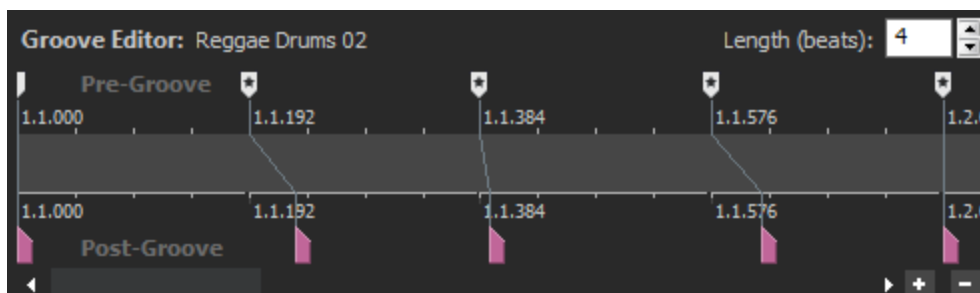
 **注:**

- 編集内容はプロジェクトと共に保存されます。編集したグループを別のプロジェクトで使用するには、グループを .groove ファイルとしてエクスポートし、使用する各プロジェクトでインポートする必要があります。
- [グループ プール] に表示されるグループは、プロジェクトに固有のものです。グループを削除してプロジェクトを保存した場合は、再度グループをインポートしない限りそれらのグループを使用できません。

1. [表示] メニューの **グループ プール** を選択して、[グループ プール] ウィンドウを表示します。
2. ウィンドウ上部でグループを選択します。グループの作成または複製の詳細については、[ここをクリックしてください](#)。

 リアルタイムで編集内容を試聴するには、グループの編集を開始する前に、イベントにグループを適用し、ループ再生を開始します。

3. [グループ プール] ウィンドウの下部に、グループ ファイルがタイムラインとして表示され、ビートアンカーとグループ マーカーによってビートがどのように調整されるかが示されます。



ビートアンカー  は調整対象のビートを表し、グループ マーカー  はビートが再生される位置を表します。グループ マーカーは、ビートアンカーの前後に配置できます。グループ マーカーとビートアンカーは、対応関係がわかるように線で結ばれます。

4. **長さ**] スピン コントロールを使用して、グループの長さを調整できます。設定値を小さくすると、ファイルからビートアンカーとグループ マーカーが削除され、設定値を大きくすると、アンカーとマーカーが追加されます。
 5. 以下の手順を実行して、必要に応じてマーカーを追加または削除します。
 6. マーカーを追加するには、[M] キーを押すか、ビートルーラーをダブルクリックします。1 組のビートアンカーとグループ マーカーが、ビートルーラー上で最も近くにある分割線に追加されます。
 7. マーカーを削除するには、マーカーを右クリックし、ショートカットメニューから **削除**] を選択します。
-  1 つのビートアンカー/グループ マーカーを使用して、すべてのビートを前または後ろに均等に揃えることができます。これは、イベントのスリップと同じような効果を生み出します。
8. 必要に応じてビートアンカーとグループ マーカーを調整します。ループ再生中にアンカーとマーカーを調整すると、編集した結果を視聴できます。
 9. ビートアンカー  をドラッグして（または新規アンカーを追加）、調整するビートを指定します。

スナップが有効の場合、ビートアンカーは、現在のグリッドスペースにスナップします。スナップをバイパスするには、[Shift] キーを押しながらドラッグします。

10. グループ マーカー  をドラッグして、ビートが再生される位置を調整します。再生位置を早めるには左に、遅らせるには右にドラッグします。

他のグループ マーカーを越えてドラッグすることはできませんが、複数のビート マーカーを時間上の同一の点に配置することはできます。

スナップが有効の場合は、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [全般] タブにある **ポストグループ マーカーのスナップを有効にする**] チェックボックスをオンにすると、グループ マーカーが現在のグリッドスペースにスナップされます。スナップをバイパスするには、[Shift] キーを押しながらドラッグします。

11. グループ マーカーをビートアンカーの位置にリセットするには、ビートアンカーまたはマーカーをダブルクリックします。



ビートアンカーまたはグループ マーカーの上にカーソルを置くと、ツールヒントにグループ マーカーの調整に関する説明が表示されます。

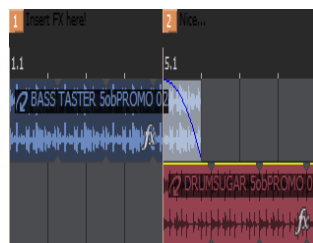
マーカー、リージョン、コマンドの使用

マーカーとリージョンは、タイムライン上の参照ポイントとして機能し、イベントを整列するのに役立ちます。マーカーは、注釈、メタデータ コマンドの挿入に使用したり、カーソルの移動や時間範囲のスナップ ポイントとして使用することができます。

マーカーの使用

マーカーは、特定の場所を示したり、プロジェクトに注釈を付けるのに使用します。

マーカーを作成するには、[挿入] メニューの **マーカー** を選択します。カーソル位置にマーカーが追加されます。



 各マーカー（最大 99 個）には番号が割り当てられます。キーボードで数字キーを押すと、カーソルがその数字のマーカーに移動します。

マーカー名の指定

1. マーカー タブ **1** を右クリックし、ショートカット メニューから **名前の変更** を選択します。マーカー名が編集ボックスに変わります。
2. 編集ボックスに新しい名前を入力します。
3. Enter キーを押します。

マーカーの移動

マーカー タブを別の位置にドラッグします。

 スナップを無効にするには、[Shift] キーを押しながらドラッグします。

マーカーの削除

[マーカー] タブを右クリックし、ショートカット メニューから **削除** を選択します。

マーカーへのカーソルの移動

マーカー タブをクリックします。

カーソルをマーカーと一致させるためのプロジェクトのテンポの調整

1. カーソルを配置します。
2. マーカー タブを右クリックし、ショートカット メニューから **マーカーがカーソルと一致するようにテンポを調整** を選択します。

カーソル位置が選択したマーカーと一致するようにプロジェクトのテンポが変更されます。

タイムマーカー

タイム マーカーは、プロジェクトの特定の場所を示したり、プロジェクトに注釈を付けるのに使用します。タイム マーカーは標準のマーカーとは異なり、プロジェクトの絶対時間に関連付けられており、テンポが変更されるとシフトされ、ビデオとの同期が維持されます（標準マーカーはビートに関連付けられているので、絶対時間はプロジェクトのテンポによって変化します）。タイム マーカーは、ビデオをスコアリングする場合に便利です。

タイム マーカーを作成するには、カーソルを配置し、[挿入] メニューの **タイム マーカー** を選択します。カーソル位置にタイム マーカー が追加され、最初のタイム マーカーが挿入されたときにタイム ルーラーが自動的に表示されます。



これらはタイム マーカーなのにショートカット キー H が割り当てられているのは、なぜなのかと思われたかもしれません。それは、ビデオスコアリングの専門用語で「ヒット マーカー」と呼ばれるためです。...

タイム マーカー名の指定

1. マーカー タブ  を右クリックして、ショートカット メニューから **名前の変更** を選択します。マーカー名が編集ボックスに変わります。
2. 編集ボックスに新しい名前を入力します。
3. 終了したら [Enter] キーを押します。

タイム マーカーの移動

マーカー タブを別の位置にドラッグします。スナップが有効で、**グリッドのみ** がオフの場合、マーカーはタイム ルーラーの分割線にスナップします。



スナップを無効にするには、[Shift] キーを押しながらドラッグします。

タイム マーカーの削除

[マーカー] タブを右クリックし、ショートカット メニューから **削除** を選択します。

タイム マーカーへのカーソルの移動

マーカー タブをクリックします。

カーソルとタイム マーカーを一致させるためのプロジェクトのテンポの調整

1. カーソルを配置します。
2. マーカー タブを右クリックし、ショートカット メニューから **マーカーがカーソルと一致するようにテンポを調整** を選択します。
プロジェクト テンポが変化し、選択したタイム マーカーとカーソル位置が一致します。

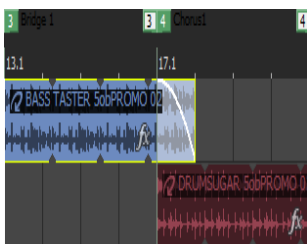
 Alt キーを押しながらタイム マーカーをビートルーラー上にドラッグすると、マーカーが配置されている時間に特定のビートが発生するようにプロジェクトのテンポが調整されます。例えば、タイム マーカーをタイム ルーラーの 10 秒の位置に配置し、[Alt] キーを押しながらマーカーをビートルーラーの 5.1 にドラッグすると、第 5 小節の最初のビートが 10 秒のところで発生するようにプロジェクトのテンポが調整されます。

リージョンの使用

リージョンは、コーラス、バース、ブリッジなどプロジェクトのセクションを表すのに使用します。

リージョンを作成するには、時間範囲を作成し、**挿入**メニューの **リージョン** を選択します。リージョンはカーソル位置に追加されます。

 各リージョン（最大 99 個）には番号が割り当てられます。キーボード上の数字キーを押すと、対応するリージョンが選択されます。



リージョンに名前を付ける

1. 最初のリージョン タブ **3** を右クリックして、ショートカット メニューから **名前の変更** を選択します。リージョン名が編集ボックスに変わります。
2. 編集ボックスに新しい名前を入力します。
3. Enter キーを押します。

リージョンの移動

いずれかのリージョン タブをドラッグしてタブを移動し、リージョンのサイズを変更します。

または――

[Alt] キーを押しながらいずれかのリージョン タブをドラッグして、リージョンの長さを維持したままリージョンを移動します。

カーソルのリージョン タブへの移動

リージョン タブをクリックします。

または――

いずれかのリージョン タブをクリックし、ショートカット メニューから **最初に移動**]を選択して、カーソルをリージョンの先頭に移動します。

または――

キーボードで数字キーを押すと、カーソルがその数字のマーカーの先頭に移動します。

リージョンの選択

リージョン タブを右クリックし、ショートカット メニューから **リージョンの選択**]を選択します。

リージョンの削除

リージョン タブを右クリックし、ショートカット メニューから **削除**]を選択します。

コマンドの挿入

[挿入] メニューの **コマンド**]を選択すると、現在のカーソル位置にメタデータ コマンド マーカーを挿入できます。

コマンド マーカーは、ストリーミング メディア ファイルでいつ命令（機能）が実行されるかを示します。コマンド マーカーを使用して、ヘッドライン、キャプション、Web サイトへのリンクなど、定義したあらゆる機能を表示できます。

コマンド マーカーを挿入する

1. コマンド マーカーを挿入する位置にカーソルを置きます。
2. [挿入] メニューの **コマンド**]を選択します。[コマンド プロパティ] ダイアログ ボックスが表示されます。
3. **コマンド**] ドロップダウン リストから挿入するコマンドの種類を選択するか、ボックスにカスタム コマンドを入力します。
4. コマンドに渡す引数を **{パラメータ}** ボックスに入力します。例えば、URL コマンドを使用する場合は、表示する Web ページのアドレスを入力します。

コマンド	プレーヤーの種類	説明
URL	Windows Media および RealMedia	表示内容を変更するための命令を、いつユーザーのインターネット ブラウザに送信するかを示します。 {パラメータ} ボックスには、レンダリングされたプロジェクト

		の再生中の特定の時間に表示する URL を入力します。
テキスト	Windows Media	Windows Media Player のビデオ表示エリアの下にあるキャプション エリアにテキストを表示します。 【パラメータ】ボックスには、再生中に表示するテキストを入力します。  Windows Media Player 9 または 10 で再生中にキャプションを表示するには、Windows Media Player の [再生] メニューの キャプションと字幕 を選択し、サブメニューから 利用できる場合はオン を選択します。
WMClosedCaption	Windows Media	【パラメータ】 ボックスに入力されたテキストを HTML レイアウト ファイルに定義されたキャプション ウィンドウに表示します。
WMTextBodyText	Windows Media	【パラメータ】 ボックスに入力されたテキストを HTML レイアウト ファイルに定義されたテキスト ウィンドウに表示します。
WMTextHeadline	Windows Media	【パラメータ】 ボックスに入力されたテキストを HTML レイアウト ファイルに定義されたヘッドライン ウィンドウに表示します。
タイトル	RealMedia	【パラメータ】ボックスに入力されたテキストをメディアプレーヤーでファイルのタイトルを識別するために表示します。  Windows Media ファイルをレンダリングする場合は、タイトル情報は、Vegas の プロジェクト プロパティ ダイアログ ボックスの [サマリー] タブまたは [カスタム テンプレート] ダイアログ ボックスの [インデックス/サマリー] タブの設定を基に作成されます。両方のタブで情報が指定されている場合は、[プロジェクト プロパティ] ダイアログ ボックスのサマリー情報が使用されます。  この情報を再生中に表示するには、Windows Media Player の [表示] メニューの プレイビュー オプション を選択し、表示するアイテムを選択します。
作成者	RealMedia	RealPlayer のショートカット メニューから このプレゼンテーションについて を選択するか、Windows Media Player のショートカット メニューから プロパティ を選択したときに、入力されたテキストを表示します。 【パラメータ】ボックスに、表示するテキストを入力します。

-  Windows Media ファイルをレンダリングする場合、作成者情報は、ACID の [プロジェクトプロパティ] ダイアログ ボックスの [サマリー] タブまたは [カスタム テンプレート] ダイアログ ボックスの [インデックス/サマリー] タブの設定を基に作成されます。両方のタブで情報が指定されている場合は、[プロジェクトプロパティ] ダイアログ ボックスのサマリー情報が使用されます。
-  この情報を再生中に表示するには、Windows Media Player の [表示] メニューの **プレイビュー オプション** を選択し、表示するアイテムを選択します。

著作権	RealMedia	RealPlayer のショートカット メニューから 【のプレゼンテーションについて】 を選択するか、Windows Media Player のショートカット メニューから プロパティ を選択したときに、入力されたテキストを表示します。 【パラメータ】 ボックスに、表示するテキストを入力します。  Windows Media ファイルをレンダリングする場合、著作権情報は、ACID の プロジェクト プロパティ ダイアログ ボックスの [サマリー] タブまたは [カスタム テンプレート] ダイアログ ボックスの [インデックス/サマリー] タブの設定を基に作成されます。両方のタブで情報が指定されている場合は、[プロジェクトプロパティ] ダイアログ ボックスのサマリー情報が使用されます。  この情報を再生中に表示するには、Windows Media Player の [表示] メニューの プレイビュー オプション を選択し、表示するアイテムを選択します。
Scott EOM	Scott Studios WAV ファイル	キュー内で待機している次のクリップが Scott Studios System でいつ再生されるかを計算します。 詳しくは、Scott Studios のマニュアルを参照してください。
Scott キューイン	Scott Studios WAV ファイル	上書き編集せずに、Scott Studios System でファイルの先頭を設定します。 詳しくは、Scott Studios のマニュアルを参照してください。

- 5. **コメント** ボックスには、コマンドに関する任意のコメントを入力します。一般的にコメントには、プロジェクトでの作業中にコマンドの内容がすぐわかるような情報を入力します。この機能は、マーカーやリージョンに名前を付けるのに似ています。
- 6. **位置** ボックスには、プロジェクト内でコマンドを実行する時間を入力します。デフォルトでは、コマンドはカーソル位置に挿入されます。

コマンド マーカーの削除

コマンド マーカー タブ  を右クリックし、ショートカット メニューから **削除** を選択します。

コマンド マーカーの編集

コマンド マーカー タブ  を右クリックし、ショートカット メニューから **編集** を選択します。

or "â€œ"

コマンド マーカー タブ をダブルクリックします。

カーソルのコマンド マーカーへの移動

[コマンド マーカー] タブ  をクリックします。

コマンド テンプレートの使用

類似する設定のコマンドを頻繁に挿入する場合は、テンプレートを作成して、コマンド設定が自動的に挿入されるようにすることができます。

テンプレートの作成

1. [挿入] メニューの **コマンド** を選択して、[コマンド プロパティ] ダイアログ ボックスを表示します。
2. 使用する設定を **コマンド**、**{パラメータ}**、**コメント**、および **位置** ボックスに入力します。
3. **テンプレート** ボックスに、テンプレートの保存に使用する名前を入力します。
4. **保存** ボタン  をクリックします。

テンプレートの呼び出し

1. [挿入] メニューの **コマンド** を選択して、[コマンド プロパティ] ダイアログ ボックスを表示します。
2. **テンプレート** ドロップダウン リストから使用するテンプレートを選択します。テンプレートに保存された情報が、**コマンド**、**{パラメータ}**、**コメント**、および **位置** ボックスに入力されます。
3. 必要に応じて、**コマンド**、**{パラメータ}**、**コメント**、および **位置** ボックスの設定を編集します。
4. **OK** をクリックします。

メタデータコマンドの編集

メタデータ コマンドのテンプレートは、ACID プログラム フォルダの **cmdtemp.xml** ファイルに保存されます。このファイルを直接編集してテンプレートを変更できます。

オートメーションの使用

オートメーションを使用すると、一定時間内のオーディオレベル、パン、エフェクトパラメータを制御できます。プロジェクト全体を通じて変化するパラメータを使用して、フェードの作成、ステレオパンの適用、エフェクトの追加を行うことができます。

オートメーションはタイムライン上のエンベロープとして表現されます。トラック（バストラックも含む）にエンベロープを追加してオートメーションを作成したり、再生中に ACID インターフェイス（またはコントロールサーフェス）のコントロールを調整してオートメーションパラメータを記録したりできます。



ゲイン、レベル、およびパンのコントロールを使用して、オートメーション（動的）設定を調整することができます。また、これらのコントロールは、トリミング（非オートメーション）コントロールとして使用することもできます。

トリミング設定がオートメーション設定に追加されるため、エンベロープまたはキーフレーム値は維持されますが、オフセットが適用されます。たとえば、オーディオトラックでトリミングコントロールを -3 dB に設定するのは、すべてのエンベロープを 3 dB カットするのと同じことです。

オートメーションが想定通りに動作しない場合、オートメーション設定のオフセットを設定するトリム値が適用されている場合があります。

トリムレベルを調整するコントロールが設定されている場合は、そのハンドルが  として表示されます。コントロールがオートメーションレベルを調整するよう設定されている場合、ハンドルの形状は  になります。

オーディオトラックエンベロープの追加

オーディオトラックエンベロープを使用すると、フェードの作成、ステレオパンの適用、およびパラメータやセンドレベルが時間とともに変化するエフェクトの追加を行うことができます。

トラックエンベロープは常にトラック上のすべてのイベントに影響します。つまり、イベントエンベロープはトラックエンベロープの後で計算されます。

トラックオートメーションをトラックヘッダーのコントロールを使用して記録するには、**オートメーション設定** ボタン  を選択します。**オートメーション設定** をオフにすると、各種コントロールは静的な（トリミング）レベルの調整を行います。



ヒント:

- イベントエンベロープは、イベントのレベル、フェードイン、またはフェードアウトを制御するときに使用します。
- [ユーザー設定] ダイアログ ボックスの[表示] タブを使用すると、トラックエンベロープの描画に使用される色を変更できます。エフェクト オートメーションの制御にトラックエンベロープを使用している場合に、カスタム エンベロープ カラーを使用すると、複雑なエンベロープ構成でも迷わずに済みます。

ミュート オートメーションの適用

1. オーディオトラックを選択します。
2. [挿入] メニューから **エンベロープ** を選択するか、トラック リストを右クリックし、ショートカットメニューから **エンベロープの挿入/削除** を選択します。
3. ショートカットメニューから **ミュート** を選択します。コマンドの横にチェック マークが表示され、エンベロープがタイムラインに追加されます。

ミュート オートメーションでは、オンとオフの状態の間にフェードを入れずにオンまたはオフになります。フェードを使用する場合は、ボリューム オートメーションを適用します。

4. トラック全体でミュート状態を変更する場合は、タイムライン上でエンベロープを編集します。
5. トラックのミュート状態をオートメーション設定の録音によって変更する場合は、トラック ヘッダーの **オートメーション設定** ボタン  をクリックして、ミュート モードとミュート オートメーション モードを切り替えます。
6. トラック ヘッダーの **ミュート** ボタン  をクリックして、トラックのミュート オートメーション状態をカーソル位置で変更します。

このボタンの動作は、トラックのオートメーション記録モードによって異なります。

- トラックのオートメーション モードが**オフ**に設定されている場合は、トラック全体がミュートされます。
- トラックにミュートエンベロープがあり、トラックのオートメーション モードが **読み取り** に設定されている場合は、このボタンにより状態が変わり、再生中にエンベロープ設定が反映されますが、調整はできません。
- トラックにミュートエンベロープがあり、トラックのオートメーション モードが **タッチ** または **ラッチ** の場合、このボタンを使用してカーソル位置のエンベロープ設定を編集できます。

トラックにミュート オートメーションを適用するときに、トラック ヘッダーで **ミュート** ボタン  と **ソロ** ボタン  を使用すると、1 つのトラックにミュートとソロを同時に適用することができます。ミュート状態はソロ再生状態より優先されます。

- **ソロ** ボタンをオンにするとトラックはソロ グループに含められますが、ミュート オートメーションでそのトラックをミュートするように設定するとソロに設定されていてもミュートされます。
- **ミュート** ボタンをオンにすると、トラックはミュート オートメーション設定に関係なくミュートされます。

ボリュームまたはパン エンベロープの追加

- エンベロープを追加または削除したいトラックを選択します。
- 次のいずれかの操作を実行します。
 - [挿入] メニューの **エンベロープ** を選択し、サブメニューから **ボリューム** または **パン** を選択します。
 - トラック ヘッダーを右クリックして、ショートカット メニューから **エンベロープの挿入/削除** を選択し、サブメニューから **ボリューム** または **パン** を選択します。
 - ボリューム エンベロープの場合は [Shift] と [V] キーを押し、パン エンベロープの場合は [Shift] と [P] キーを押しします。
- 5.1 サラウンド プロジェクトを編集している場合は、1 つのエンベロープの代わりにサラウンド パン キーフレームが使用されます。
- トラック全体のボリュームやパン設定を変更するには、タイムラインでエンベロープを編集します。

 パン エンベロープでは、トラック リストの **パン** スライダの現在のパン モードが使用されます。
- ボリュームまたはパンの設定を録音オートメーションによって変更する場合は、トラック ヘッダーの **オートメーション設定** ボタン  をオンにして、オートメーション モードに切り替えます。オートメーション モードでは、**ボリューム** フェーダーまたは **パン** スライダのつまみが  に変わります。
- ボリューム** フェーダまたは **パン** スライダをドラッグして、カーソル位置の自動設定を編集します（タイムラインでエンベロープを編集して自動設定を調整することもできます）。

このコントロールの動作は、トラックのオートメーション記録モードによって異なります。

- トラック オートメーション モードが **オフ** に設定されている場合は、トラック全体のレベルが調整されます。このモードでは、オートメーション コントロールはセカンド トリミング コントロールとして機能します。
- トラックにボリュームまたはパン エンベロープが適用されており、トラックの自動モードが **読み取り** に設定されている場合、コントロールは再生中のエンベロープに合わせて変化しますが、調整はできません。

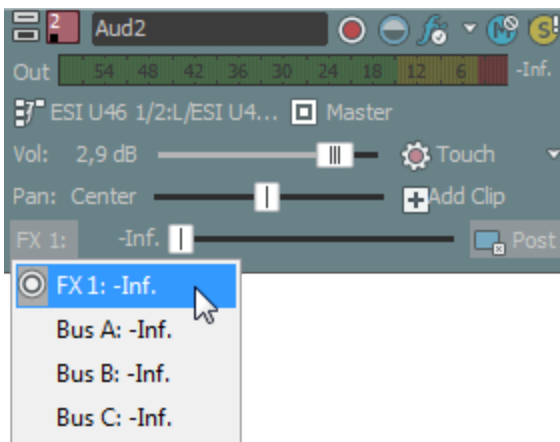
8. トラックの自動モードが **タッチ** または **ラッチ** に設定されている場合は、コントロールでカーソル位置のエンベロープ設定を編集できます。トラックにエンベロープが適用されていない場合は、コントロールを調整したときにエンベロープが追加されます。

複数のトラックを選択すると、選択したすべてのトラックが調整されます。

割り当て可能なエフェクト センド エンベロープの追加

割り当て可能なエフェクト エンベロープによって、割り当て可能なエフェクト チェーンに送られるトラックのレベルが変わります。割り当て可能なエフェクト エンベロープを追加する前に、プロジェクトに割り当て可能なエフェクト チェーンを追加する必要があります。

- エンベロープを追加または削除したいトラックを選択します。
- 次のいずれかの操作を実行します。
 - ［挿入］メニューの **エンベロープ** を選択し、エンベロープを追加または削除するエフェクト チェーンを選択します。
 - トラック ヘッダーを右クリックし、ショートカットメニューから **エンベロープの挿入/削除** を選択してから、エンベロープを追加または削除するエフェクト チェーンを選択します。
- トラック ヘッダーの **オートメーション設定** ボタン  をオンにすると、オートメーション モードに切り替わります。オートメーション モードでは、フェーダーのつまみが  に変わります（オートメーションの編集は、タイムライン上のエンベロープを編集でも行えます）。
- 多目的スライダのラベルをクリックし、メニューから割り当て可能なエフェクト チェーンを選択します。



- FX フェーダーをドラッグして、作成した割り当て可能な FX チェーンに送られるトラックのレベルをそれぞれ調整します。

フェーダーの動作は、トラックのオートメーション記録モードによって異なります。

- トラックに割り当て可能なエフェクト エンベロープが適用されており、トラックの自動モードが **タッチ** に設定されている場合は、フェーダーでトラック全体の SEND レベルを調整できます。このモードでは、オートメーション コントロールはセカンド トリミング コントロールとして機能します。

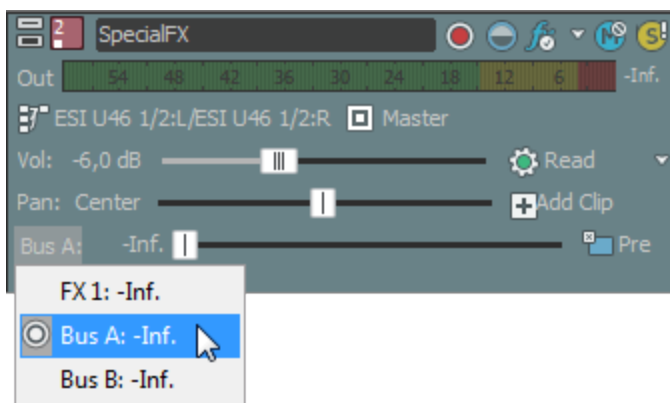
7. トラックに割り当て可能なエフェクト エンベロープが存在し、トラック オートメーション モードが **読み取り** に設定されている場合は、再生はエンベロープ設定に従って行われますがレベルの調整はできません。
8. トラックに割り当て可能なエフェクト エンベロープが適用されており、トラックの自動モードが **タッチ** または **ラッチ** に設定されている場合は、フェーダーでカーソル位置のエンベロープ設定を編集できます。トラックにエンベロープが適用されていない場合は、フェーダーを調整したときにエンベロープが追加されます。

複数のトラックを選択すると、選択したすべてのトラックが調整されます。

バス センド エンベロープの追加

バス エンベロープによって、バスに送られるトラックのレベルが変わります。バス エンベロープを追加する前に、プロジェクトのバスの数を指定する必要があります。

1. エンベロープを追加または削除したいトラックを選択します。
2. 次のいずれかの操作を実行します。
 - [挿入] メニューの **エンベロープ** を選択し、エンベロープを追加または削除するバスを選択します。
 - トラック ヘッダーを右クリックし、ショートカットメニューから **エンベロープの挿入/削除** を選択してから、エンベロープを追加または削除するバスを選択します。
3. トラック ヘッダーの **オートメーション設定** ボタン  をオンにすると、オートメーション モードに切り替わります。オートメーション モードでは、フェーダーのつまみが  に変わります（オートメーションの編集は、タイムライン上のエンベロープを編集でも行えます）。
4. 多目的スライダのラベルをクリックし、メニューから [バス] を選択します。



5. フェーダーをドラッグして、選択したバスに送られるトラックのレベルを制御します。

フェーダーの動作は、トラックのオートメーション記録モードによって異なります。

6. トラックの自動モードが **オフ** に設定されている場合は、フェーダーでトラック全体のSEND レベルを調整できます。このモードでは、オートメーション コントロールはセカンド トリミング コントロールとして機能します。

7. トラックにバスエンベロープが存在し、トラックオートメーションモードが **読み取り** に設定されている場合は、再生はエンベロープ設定に従って行われますがレベルの調整はできません。
8. トラックにバスエンベロープが存在し、トラックオートメーションモードが **タッチ** または **ラッチ** に設定されている場合は、カーソル位置のエンベロープ設定が変更されます。トラックにエンベロープが適用されていない場合は、フェーダーを調整したときにエンベロープが追加されます。

複数のトラックを選択すると、選択したすべてのトラックが調整されます。

エフェクト オートメーション エンベロープの追加

プラグインがオートメーションをサポートしている場合は、エンベロープを使用して、エフェクトパラメータを自動的に調整できます。

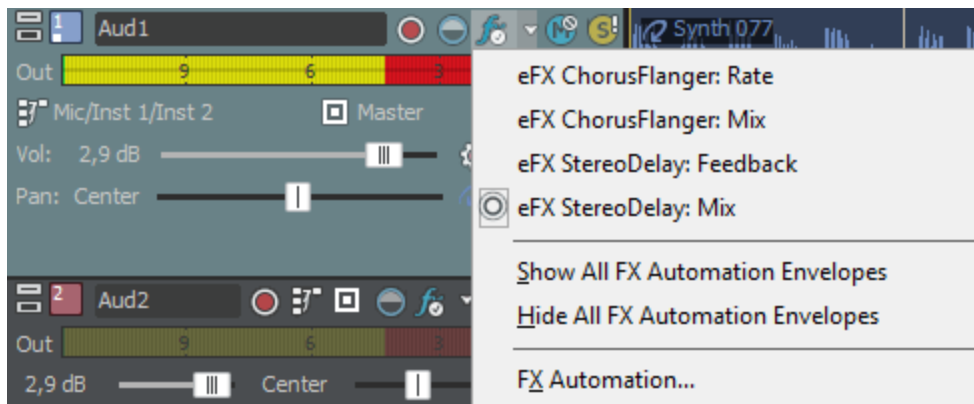
エンベロープの非表示

〔表示〕メニューの **エンベロープの表示** を選択し、非表示にするエンベロープを選択します。エンベロープを非表示にすると、再生プロパティを保持したまま線を削除できます。

ボリュームエンベロープの場合は [V] キーを押し、パンエンベロープの場合は [P] キーを押します。

 エンベロープの種類を非表示にすると、プロジェクトのすべてのトラックに影響します。

トラックにエフェクトオートメーションエンベロープが追加されている場合は、トラックが煩雑になることがあります。そのような場合は、**トラックFX] ボタン**  の横にある下矢印をクリックし、ドロップダウンリストから表示するエンベロープを選択してください。



エンベロープをイベントに対してロック

タイムライン上のイベントの移動に合わせて、エンベロープポイントとエンベロープの位置を移動するには、〔オプション〕メニューの **エンベロープをイベントに対してロック** を選択します。

MIDI トラックエンベロープとキーフレーム

MIDI トラックエンベロープを使用すると、ボリューム、パン、コントローラパラメータ、プログラム変更、または Sysex コマンドを、トラック全体について動的に調整できます。

VSTi パラメータを、ソフトシンセバストラック上のエンベロープを使用してオートメーションにできます。

トラックオートメーションをトラックヘッダーのコントロールを使用して記録するには、**オートメーション設定** ボタン  を選択します。このボタンが選択されていない場合、各種コントロールは静的（トリミング）なレベルの調整を行います。



「ユーザー設定」ダイアログボックスの「表示」タブを使用すると、トラックエンベロープの描画に使用される色を変更できます。MIDI コントローラにトラックエンベロープを使用している場合に、カスタムエンベロープカラーを使用すると、複雑なエンベロープ構成でも迷わずに済みます。

ミュートエンベロープの追加

1. MIDI トラックを選択します。
2. 「挿入」メニューから **エンベロープ** を選択するか、トラックリストを右クリックし、ショートカットメニューから **エンベロープの挿入/削除** を選択します。
3. ショートカットメニューから **ミュート** を選択します。コマンドの横にチェックマークが表示され、エンベロープがタイムラインに追加されます。

ミュートオートメーションでは、オンとオフの状態の間にフェードを入れずにオンまたはオフになります。フェードを使用する場合は、ボリュームオートメーションを適用します。

4. トラック全体でミュート状態を変更する場合は、タイムライン上でエンベロープを編集します。
5. オートメーション設定を記録することでトラックのミュート状態を変更する場合は、トラックヘッダーの **オートメーション設定** ボタン  を選択します。
6. トラックヘッダーの **ミュート** ボタン  をクリックして、トラックのミュートオートメーション状態をカーソル位置で変更します。

このボタンの動作は、トラックのオートメーション記録モードによって異なります。

- トラックのオートメーションモードが**オフ**に設定されている場合は、トラック全体がミュートされます。
- トラックにミュートエンベロープがあり、トラックのオートメーションモードが **読み取り** に設定されている場合は、このボタンにより状態が変わり、再生中にエンベロープ設定が反映されますが、調整はできません。
- トラックにミュートエンベロープがあり、トラックのオートメーションモードが **タッチ** または **ラッチ** の場合、このボタンを使用してカーソル位置のエンベロープ設定を編集できます。

 トラックにミュート オートメーションを適用するとき、トラック ヘッダーで **ミュート** ボタン  と **ソロ** ボタン  を使用すると、1 つのトラックにミュートとソロを同時に適用することができます。ミュート状態はソロ再生状態より優先されます。

- **ソロ** ボタンをオンにするとトラックはソロ グループに含められますが、ミュート オートメーションでそのトラックをミュートするように設定するとソロに設定されていてもミュートされます。
- **ミュート** ボタンをオンにすると、トラックはミュート オートメーション設定に関係なくミュートされます。

ボリュームまたはパン エンベロープの追加

1. エンベロープを追加または削除したいトラックを選択します。
2. 次のいずれかの操作を実行します。
 - **挿入** メニューの **エンベロープ** を選択し、サブメニューから **ボリューム** または **パン** を選択します。
 - トラック ヘッダーを右クリックして、ショートカットメニューから **エンベロープの挿入/削除** を選択し、サブメニューから **ボリューム** または **パン** を選択します。
 - ボリューム エンベロープの場合は [Shift] と [V] キーを押し、パン エンベロープの場合は [Shift] と [P] キーを押します。

5.1 サラウンド プロジェクトを編集している場合は、1 つのエンベロープの代わりにサラウンド パン キーフレームが使用されます。
3. トラック全体のボリュームやパン設定を変更するには、タイムラインでエンベロープを編集します。
4. ボリュームまたはパンの設定を録音オートメーションによって変更する場合は、トラック ヘッダーの **オートメーション設定** ボタン  をオンにして、オートメーション モードに切り替えます。オートメーション モードでは、**ボリューム** フェーダーまたは **パン** スライダのつまみが  に変わります。
5. **ボリューム** フェーダまたは **パン** スライダをドラッグして、カーソル位置の自動設定を編集します（タイムラインでエンベロープを編集して自動設定を調整することもできます）。

このコントロールの動作は、トラックのオートメーション記録モードによって異なります。

- トラックのオートメーション モードが **オフ** に設定されると、オートメーション エンベロープはバイパスされ、コントロールは何もしません。
- トラックにボリュームまたはパン エンベロープが適用されており、トラックの自動モードが **読み取り** に設定されている場合、コントロールは再生中のエンベロープに合わせて変化しますが、調整はできません。
- トラックの自動モードが **タッチ** または **ラッチ** に設定されている場合は、コントロールでカーソル位置のエンベロープ設定を編集できます。トラックにエンベロープが適用されていない場合は、コントロールを調整したときにエンベロープが追加されます。

複数のトラックを選択すると、選択したすべてのトラックが調整されます。

 ボリュームおよびパン エンベロープについては、すべての VST インストルメントで標準の MIDI コントロール マッピングが使用されるわけではありません。[MIDI トラックプロパティ] ウィンドウの [出力設定] タブで、コントローラを右クリックしてショートカットメニューから **トラックボリュームとして使用** または **トラックパンとして使用** を選択すると、デフォルトのエンベロープを上書きすることができます。

MIDI コントローラ エンベロープの追加

1. エンベロープを追加または削除したいトラックを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います。
3. トラック ヘッダーのコントローラのスライダの横にある **エンベロープの表示/非表示** ボタン  をクリックします。
トラック ヘッダーを右クリックして、ショートカット メニューから **エンベロープの挿入/削除** を選択し、コントローラの種類を選択します。

トラック ヘッダーでは、スライダを使って最高 4 つのコントローラを表すことができます。スライダにより変更されるコントローラを変更するには、ラベルをクリックし、メニューから別のコントローラを選択します。

調整するコントローラがメニューに表示されない場合は、メニューから **コントローラの設定** を選択します。[トラックプロパティ] ウィンドウの **出力設定** タブを使用して、トラックで使用できるコントローラを設定できます。

4. コントローラ設定をトラック全体について変更する場合は、タイムラインでエンベロープを編集します。
5. オートメーションを記録することによってコントローラ設定を変更する場合は、トラック ヘッダーで **オートメーション設定** ボタン  をクリックします。オートメーション モードでは、スライダ ハンドルが  のように表示されます。

 MIDI コントローラ エンベロープをハードウェア コントローラを使用してトラックに記録する場合、エンベロープの記録に MIDI マージ録音を使用できます。

6. スライダをドラッグして、カーソル位置のオートメーション設定を編集します。

トラック ヘッダー コントロールの動作は、トラックのオートメーション録音モードによって異なります。

- トラック オートメーション モードが **オフ** に設定されている場合は、トラック全体のレベルが調整されます。このモードでは、オートメーション エンベロープはバイパスされ、コントロールは何もしません。
- トラックにコントローラ エンベロープがあり、トラックのオートメーション モードが **読み取り** に設定されている場合、コントロールは再生中にエンベロープに従いますが、調整はできません。

せん。

- トラックの自動モードが **タッチ** または **リリース** に設定されている場合は、コントロールでカーソル位置のエンベロープ設定を編集できます。トラックにエンベロープが適用されていない場合は、コントロールを調整したときにエンベロープが追加されます。

複数のトラックを選択すると、選択したすべてのトラックが調整されます。

MIDI コントローラ エンベロープのポイントのリセット

以下のいずれかの操作を実行して、エンベロープのポイントをデフォルト値にリセットします。

- トラックヘッダーのコントローラのスライダの横にある **エンベロープの挿入/削除** ボタン  の横の下矢印  をクリックして、**エンベロープポイントをすべてリセット** を選択します。
- エンベロープを右クリックして、ショートカットメニューから **すべてリセット** を選択します。

各連続コントローラのデフォルト値は、[トラックプロパティ] ウィンドウの[出力設定] タブで設定できます。

MIDI コントローラ エンベロープの削除

トラックヘッダーのコントローラのスライダの横にある **エンベロープの挿入 / 削除** ボタン  の横の下矢印  をクリックして、**エンベロープの削除** を選択します。

設定を削除することなくエンベロープを表示または非表示にするには、**エンベロープの表示/非表示** ボタン  をクリックします。

また、連続コントローラ エンベロープを [トラックプロパティ] ウィンドウの [出力設定] タブで削除することもできます。

MIDI トラック コントローラ オートメーションの設定

[MIDI トラックプロパティ] ウィンドウの [出力設定] タブを使用して、オートメーションにするコントローラの設定、エンベロープの追加、削除、または非表示化、デフォルト値の設定、および各エンベロープのデフォルトフェードカーブの設定を行うことができます。

1. トラックヘッダーを右クリックし、**エンベロープの挿入/削除** を選択し、メニューから **コントローラの設定** を選択します。[トラックプロパティ] ウィンドウに [出力設定] タブが表示されます。
2. エンベロープを使用してオートメーションにする各コントローラのチェックボックスをオンにします。

オートメーションにするコントローラが表示されない場合、ダイアログボックス下部の **すべてのコントローラを表示** チェックボックスをオンにします。

 ボリュームおよびパン エンベロープについては、すべての VST インストルメントで標準の MIDI コントロール マッピングが使用されるわけではありません。 **出力設定** タブを使用してデフォルトのエンベロープを無効にすることができます。使用したいコントローラを右クリックして、ショートカットメニューから **トラック ボリュームとして使用** または **トラック パンとして使用** を選択します。

3. **エンベロープ** ボックスの下矢印  をクリックして、メニューからコマンドを選択します。

項目	説明
エンベロープの挿入	コントローラにオートメーション エンベロープがない場合は、【いいえ】が表示されます。 下矢印  をクリックし、エンベロープの挿入を選択して、オートメーション エンベロープをタイムラインに追加します。
エンベロープの表示/非表示を切り替える	コントローラにオートメーション エンベロープがある場合、表示または非表示が表示されます。 下矢印  をクリックし、エンベロープの非表示またはエンベロープの表示を選択して、表示を切り替えます。  ウィンドウ下部の 全エンベロープを非表示 ボタンをクリックすると、トラック上のすべてのコントローラ エンベロープが非表示になります。
エンベロープ ポイントをすべてリセット	コントローラにオートメーション エンベロープがある場合は、下矢印  をクリックし、エンベロープ ポイントをすべてリセットを選択することで、すべてのポイントをデフォルト値に戻すことができます。  ウィンドウ下部の 全エンベロープをリセット ボタンをクリックすると、トラック上のすべてのコントローラ エンベロープのすべてのポイントがデフォルト値に設定されます。
エンベロープの削除	コントローラにオートメーション エンベロープがある場合は、下矢印  をクリックし、エンベロープの削除を選択することで、タイムラインからエンベロープとすべてのエンベロープ ポイントを削除できます。  ウィンドウ下部の 全エンベロープを削除 ボタンをクリックすると、トラック上のすべてのコントローラ エンベロープが削除されます。

4. **Def** ボックスをダブルクリックし、新しい値を入力して、コントローラのデフォルト設定を変更します。この値は、エンベロープ ポイントをリセットする際に使用されます。
5. **曲線の種類** ボックスの下矢印  をクリックして、各コントローラのオートメーション エンベロープのデフォルト フェード カーブを設定します。新しいカーブの種類は、エンベロープのすべてのセグメントに適用されます。セグメントを右クリックし、新しいフェード カーブを選択することで、デフォルトのカーブの種類を上書きできます。
6. 現在の設定をマッピング ファイルとして保存する場合は **保存** ボタンをクリックします。現在の設定の代わりに使用するマッピング ファイルを参照する場合は **ロード** をクリックします。

MIDI クリップでのコントローラ データに基づくエンベロープの作成

MIDI コントローラ データが含まれる MIDI クリップを使用しても、デフォルトではコントローラ データはタイムラインに表示されません。

タイムライン上のイベントを右クリックし、ショートカットメニューから **クリップからエンベロープを作成** を選択することで、タイムライン上に MIDI コントローラ をエンベロープとして表示できます。



クリップからエンベロープを作成 コマンドは、インライン MIDI 編集モードでは使用できません。



「オプション」メニューで **エンベロープをイベントに対してロック** が選択されている場合、タイムラインでイベントを動かすと、エンベロープ ポイントもそれに合わせて移動します。 **エンベロープをイベントに対してロック** をオフにすると、イベントとエンベロープを別々に移動できます。

プログラム変更キーフレームの追加

トラック ヘッダー上の **プログラム** ボタン  **Piano 1** には、トラック上の MIDI データの再生に使用されるボイスまたはパッチが表示されます。トラック全体の再生に使用するボイスを設定したり、キーフレームを追加してプログラム チェンジを追加したりできます。

トラック ボイスの変更

1. **プログラム** ボタン  をクリックします。
2. メニューからプログラムを選択するか、 **プログラム チェンジの選択** を選択して [トラック プロパティ] ウィンドウに [出力設定] タブを表示し、そこでプログラムを選択します。

トラックにプログラム変更キーフレームがない場合、選択したプログラムがトラック全体の再生に使用されます。

トラックにキーフレームがある場合、選択したプログラムが現在のカーソル位置より前にあるキーフレームに割り当てられます。

プログラム変更キーフレームの追加

1. **プログラム** ボタン  をクリックし、 **プログラム変更キーフレームの挿入** を選択します。プログラム変更キーフレーム行が、トラックの下部に表示されます。
2. ドロー  ツールまたはエンベロープ  ツールを使用して、トラックのキーフレーム行のどこかをダブルクリックして、キーフレームを追加します。



3. キーフレームを編集するには、キーフレームをダブルクリックして、[トラック プロパティ] ウィンドウの [出力設定] タブを表示し、キーフレームに割り当てるプログラムを選択します。

Sysex キーフレームの追加

1. トラックヘッダーを右クリックし、**エンベロープの挿入/削除**を選択し、サブメニューから **\$ysex の挿入**を選択します。
2. ドロー  ツールまたはエンベロープ  ツールを使用して、トラックのキーフレーム行のどこかをダブルクリックして、キーフレームを追加します。



3. キーフレームを編集するには、キーフレームをダブルクリックして、[システム エクスクルーシブ エディタ] ダイアログ ボックスを表示します。



キーフレームを削除しないで Sysex キーフレーム行を非表示にするには、トラックヘッダーを右クリックし、**エンベロープの挿入/削除**を選択し、サブメニューから **\$ysex を非表示**を選択します。キーフレーム行を再表示するには、トラックヘッダーを右クリックし、**エンベロープの挿入/削除**を選択し、**\$ysex を表示**を選択します。

VSTi パラメータのオートメーション化

ソフトシンセバス トラックでは、エンベロープを使用して、VST インストルメントのパラメータ オートメーションを制御できます。

パラメータ オートメーション エンベロープの追加および調整については、「VSTi パラメータのオートメーション」を参照してください。

バス・トラック

[表示] メニューの **バストラックの表示**を選択して、トラック ビューの下部のバス トラックの表示を切り替えます。プロジェクトのバス、入力バス、割り当て可能なエフェクト チェーン、およびソフト シンセそれぞれに 1 つのバス トラックが存在します。

バス トラックを使用すると、エンベロープを使用したボリューム、パン、およびエフェクト パラメータをオートメーションできます。バス トラックにエンベロープが適用されている場合は、バス トラックと [ミキシング コンソール] ウィンドウにフェーダーのアイコン  が表示されます。

例えば、プロジェクトのすべてのトラックのボリュームを調整するには、各トラックを個々に調整する代わりに、マスタバス トラックにボリューム エンベロープを適用できます。

エンベロープのバストラックへの追加

ボリューム、パン、およびエフェクト オートメーション エンベロープをトラックに追加する方法は、エンベロープを標準のトラックに追加するのとほぼ同じです。

エフェクトのバストラックへの追加

バストラックヘッダーの **【バス FX】** ボタン  をクリックし、バス エフェクトを追加または編集します。バスにエフェクトがない場合は、このボタンをクリックすると、プラグイン チューザーが表示されます。バスにエフェクトが割り当て済みの場合は、このボタンをクリックすると、**【オーディオプラグイン】** ウィンドウが表示されます。

 バス エフェクト チェーンにオートメーション可能なパラメータを持つプラグインが含まれている場合は、**【バス FX】** ボタンが  に変わります。

トラックをミュートする

【ミュート】 ボタン  をクリックすると、バストラックがミックスで再生されなくなります。トラックの **【ミュート】** ボタンをクリックすると、トラックがミュートグループに追加されます。ミュートを解除するには、**【ミュート】** ボタンを再度クリックします。

バストラックのミュートまたはミュート解除

1. **【オートメーションの設定】** ボタン  の選択を解除して、トリミング モードに切り替えます。
2. **【ミュート】** ボタン  をクリックします。

 ミュートされているトラックグループがある場合、ミュートされていないトラックで **[Ctrl]** キーを押しながら **【ミュート】** ボタンをクリックすると、ミュートグループからそれ以外のすべてのトラックが削除されます。ミュートされているトラックで **[Ctrl]** キーを押しながら **【ミュート】** ボタンをクリックすると、すべての **【ミュート】** ボタンがリセットされます。

ミュート オートメーションの調整

【オートメーション設定】 ボタン  を選択すると、ミュートボタンの表示が  のように変わります。この状態で、ボリュームのオートメーション設定を編集できます。

トラックをソロ再生する

【ソロ】 ボタン  をクリックすると、選択されているオーディオバストラックがすべてソロになります。ソログループにトラックを追加するには、そのトラックの **【ソロ】** ボタンをクリックします。ソログループからトラックを削除するには、もう一度 **【ソロ】** ボタンをクリックします。

 **[Ctrl]** キーを押したまま **【ソロ】** ボタンをクリックすると、そのトラックのみがソロに設定され、その他すべてのトラックがソログループから削除されます。

バストラックの出力レベルの監視

再生時に、バスの出力をモニタするためのメーターがバストラックヘッダーに表示されます。



水平方向メーター



垂直方向メーター

クリッピングが検出されると、ピークメーターの**クリッピング**インジケータが赤になります。



メーターの表示を調整するには、メーターを右クリックし、ショートカットメニューからコマンドを選択します。ショートカットメニューからは、クリップインジケータのリセット、表示スケールの選択、垂直表示への切り替え、出力メーターをオフにする操作を行うことができます。

VSTiパラメータのオートメーション化

ソフトシンセバストラックでは、エンベロープを使用して、VSTインスツルメントのパラメータオートメーションを制御できます。

パラメータオートメーションエンベロープの追加および調整について詳しくは、「VSTiパラメータのオートメーション」を参照してください。

バストラックのサイズの変更

トラックリストとバストラックの間にある水平分割バーをドラッグすると、バストラックに割り当てられたスペースを調整できます。個々のバストラックのサイズを変更するには、以下のいずれかの操作を実行します。

- バストラックの下端をドラッグして高さを設定します。
- トラックを縦方向に最小化するには、**最小化**  をクリックします。
- **最大化**  をクリックして、縦方向にズームインし、タイムラインの下部にバストラックのサイズを合わせます。
- バストラックを最小化/最大化した後で、もう一度 **最小化** または **最大化** ボタンをクリックすると、元の高さに戻ります。
- バストラックエリアにフォーカスがあるときに [Ctrl]+[Shift]+↑/↓ キーを押すと、すべてのバストラックのサイズを一度に変更できます。

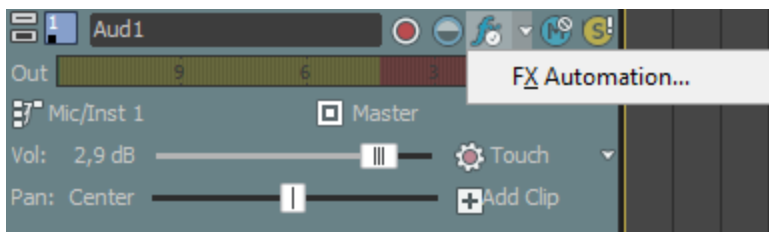
オーディオエフェクトパラメーターのオートメーション

オートメーションをサポートするエフェクトを追加するときは、オートメーションを使用してエフェクトパラメータを動的に調整することができます。

オーディオトラックのオートメーションは、オーディオトラックに適用されます。バスエフェクトと割り当て可能なエフェクトのオートメーションは、適切なバストラックに適用されます。

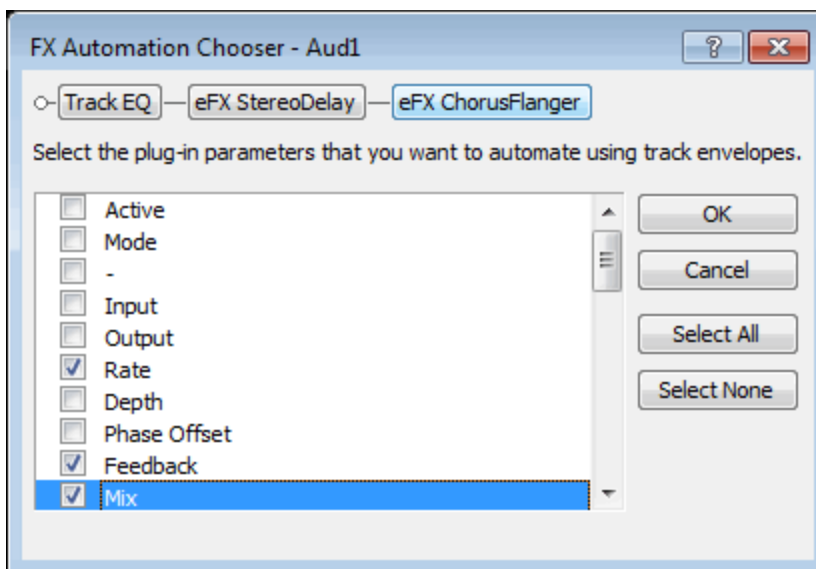
エフェクト オートメーションの追加

1. **[トラック FX]** ボタン  の横にある下矢印をクリックして、**[FX オートメーション]** を選択すると、FX オートメーション チューザーが表示されます。トラックエフェクト、バスエフェクト、割り当て可能なエフェクトの使い方については、リンクをクリックしてください。



 トラック オフセットが存在しない場合に、**[トラック FX]** ボタンをクリックすると、プラグイン チューザーが表示されます。エフェクトがオートメーション可能かどうかは、チューザーの  アイコンで判断できます。最初のプラグインを選択したときに、そのプラグインがオートメーション可能かどうか判定され、プラグインのアイコンが更新されます。オートメーション可能なプラグインは、プラグイン チューザーの **オートメーション可能** フォルダに追加されます。VST エフェクトは常にオートメーション可能です。

2. **[FX オートメーション チューザー]** の上部にあるエフェクト ボタンをクリックします。そのエフェクトのオートメーション可能なパラメータが表示されます。



3. エンベロープで制御する各パラメータのチェック ボックスをオンにします。



5.1 サラウンドプロジェクトを使用している場合は、**有効にする**チェックボックスをオンにすると、プラグインの影響を受けるチャンネルを指定できます。選択した各チャンネルのタイムラインに、オートメーションエンベロープが追加され、プロジェクトでプラグインを有効にすることもバイパスすることもできます。

チャンネルごとに固有のプラグイン設定を使用する場合は（例えば、フロントスピーカーとサラウンドスピーカーで異なるEQ設定を使用する場合など）、トラックエフェクトチェーンに複数のプラグインインスタンスを追加して、各プラグインを作用させるチャンネルの**有効にする**チェックボックスをオンにします。

4. **[OK]** をクリックして、FX オートメーション チューザーを閉じます。[FX オートメーション チューザー] で選択した各パラメータのトラックにエンベロープが追加されます。

エフェクト オートメーション パラメータの調整

オートメーション化されたエフェクトパラメータを調整するには、タイムライン上でエンベロープを編集するか、[オーディオプラグイン] ウィンドウ内のコントロールでオートメーションの録音を実行します。プラグインの**【バイパス】**パラメータを有効にしている場合、プラグインのバナーの**【バイパス】**ボタンをクリックすると、カーソル位置のエンベロープのバイパスを切り替えることができます。



トラックEQエフェクトの周波数パラメータなど、エフェクトの周波数パラメータをオートメーションすると、低周波域で周波数の変化が顕著に現れます。これは、トラックEQやその他のプラグインの周波数スケールが対数スケールなのに対し、エフェクトオートメーションではリニア補間が使用されるためです。

オートメーションした周波数の変化をより自然にするには、フェードカーブの種類を変更して、エンベロープポイント間の補間レートが変わるようにします。high-to-low 周波数スイープでは、高速フェードカーブを使用し、low-to-high 周波数スイープでは低速カーブを使用します。

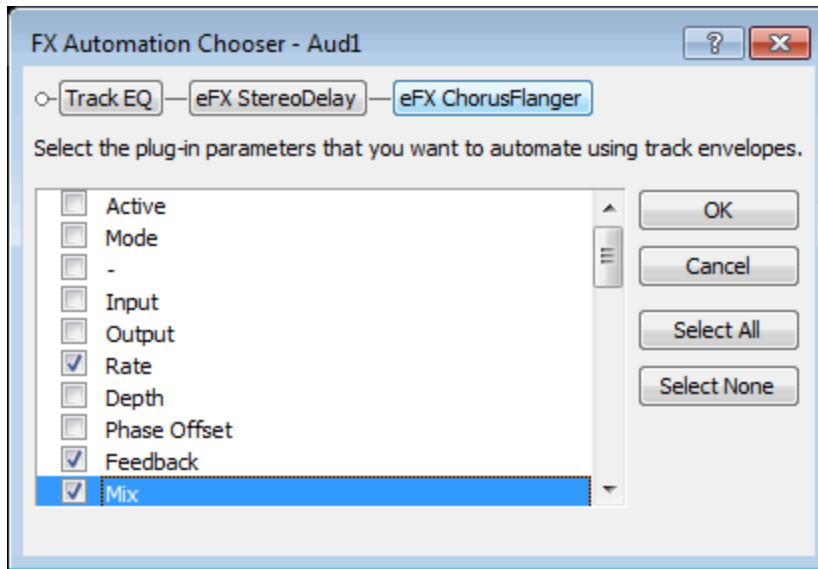
エフェクト オートメーションのバイパス

オーディオプラグインウィンドウの**【FXオートメーションのバイパス】**ボタンをクリックすると、オートメーションエンベロープの有効/バイパスを切り替えることができます。

- エフェクトオートメーションエンベロープを追加すると、**【FXオートメーションのバイパス】**ボタンの選択が解除され、エフェクトパラメータはエンベロープ設定を使用してオートメーションされます。
- このボタンがオンの場合は、エフェクトオートメーションエンベロープは無視され、エフェクトの初期状態がトラック全体で使用されます。
- プラグインからすべてのオートメーションエンベロープを削除すると、**【FXオートメーションのバイパス】**ボタンは使用できなくなります。

エフェクト オートメーションの削除

1. **[トラック FX]** ボタン  の横にある下矢印をクリックして、**[FX オートメーション]** を選択すると、FX オートメーション チューザーが表示されます。
2. **[FX オートメーション チューザー]** の上部にあるエフェクト ボタンをクリックします。そのエフェクトのオートメーション可能なパラメータが表示されます。



3. 削除するオートメーションのチェック ボックスをオフにします。
4. **[OK]** をクリックして、FX オートメーション チューザーを閉じます。[FX オートメーション チューザー] でオフにした各チェック ボックスのタイムラインから、エンベロープが削除されます。

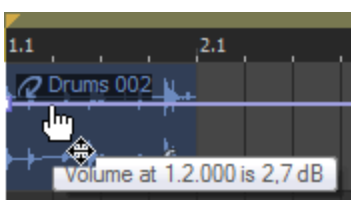
エンベロープの調整

ドロワー ツール 、エンベロープ ツール 、または時間範囲ツール  を選択した状態で、エンベロープ ポイントを追加、削除、または調整することができます。

 エンベロープ ツールが選択された状態ではイベントを移動したり編集したりすることはできません。

エンベロープの調整

デフォルトでは、新しいエンベロープが 1 つのエンベロープ ポイントを含んでいます。エンベロープのレベル全体を調整するには、エンベロープを上下にドラッグします。フローティング ツール ヒントにエンベロープの現在の設定が表示されます。



エンベロープに複数のポイントがある場合、各ポイントまたはエンベロープ セグメントを上下にドラッグすることができます。



ヒント:

- 「スナップする」が有効の場合は、エンベロープ ポイントがスナップ ポイントにスナップされます。[Shift] キーを押したままにして一時的にスナップを中断します（クリックした後に [Shift] キーを押す）。
- [Ctrl] キーを押したままエンベロープ ポイントまたはエンベロープ セグメントをドラッグすると、エンベロープ ポイントのタイムライン上の位置を変化させずに値のみを細かく調整できます。
- [Ctrl] + [Alt] キーを押したままエンベロープ ポイントまたはエンベロープ セグメントをドラッグすると、エンベロープ ポイントのタイムライン上の位置を変化させずに値のみを調整できます。
- [Alt] キーを押したままエンベロープ ポイントをドラッグすると、値を変化させずにタイムライン上の位置のみを調整できます。
- エンベロープ ツール  を使用すると、タイムラインに沿ってドラッグすることで、選択したトラック上で複数のエンベロープ ポイントを選択できます。

エンベロープ ポイントの追加

より複雑なエンベロープを作成するには、ポイントを追加する必要があります。エンベロープ ポイントを追加するには、エンベロープをダブルクリックします。新しいエンベロープ ポイントが追加され、必要に応じてこれをドラッグして位置を変更できます。

ポイントを削除するには、ポイントを右クリックし、ショートカットメニューから **削除** を選択します。

エンベロープ ポイントの描画

エンベロープを手早く作成するには、タイムラインにフリーハンドでエンベロープ カーブを描画します。

1. ドロー ツール 、エンベロープ ツール 、または時間範囲ツール  がアクティブな状態で、エンベロープ上にカーソルを置きます。
2. [Shift] キーを押しながら、エンベロープ上をクリックしてドラッグします。カーソルは  のように表示されます。

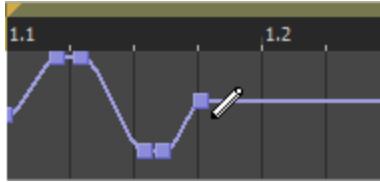
ドラッグにしたがって、エンベロープ ポイントが作成されます。

3. カーブを描画したら、マウス ボタンを離します。

[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [外部コントロール & オートメーション] タブで **録音または描画の後にオートメーション データを滑らかに間引く** チェック ボックスがオンになっていると、マウス ボタンを離したときにエンベロープ ポイントの数が間引かれます。



間引かれる前のエンベロープ



間引かれた後のエンベロープ

エンベロープのフリップ

エンベロープをフリップして、エンベロープを中心線と対称に反転させることができます。ボリューム、パン、バス、および割り当て可能なエフェクトのエンベロープをフリップできます。

すべてのポイントのフリップ

1. エンベロープまたはポイントを右クリックします。ショートカットメニューが表示されます。
2. ショートカットメニューから **すべてのポイントをフリップ** を選択します。

選択したポイントのフリップ

1. 時間範囲ツール  またはエンベロープ ツール  を使用して、時間範囲を作成します。
2. 時間範囲内のエンベロープを右クリックします。ショートカットメニューが表示されます。
3. ショートカットメニューから **選択されたポイントをフリップ** を選択します。

フェード プロパティの設定

各エンベロープ セグメントのフェード カーブを個別に調整できます。フェード カーブを変更するには、エンベロープ セグメントを右クリックし、ショートカットメニューからコマンドを選択します。

フェードの種類	フェード イン / アウト エンベロープ
リニアフェード	
高速フェード	
低速フェード	
スムーズフェード	
シャープフェード	

ホールド



エンベロープ ポイントの切り取り、コピー、貼り付け

1. エンベロープ ツール  を選択します。
2. コピーするエンベロープ ポイントを選択します。
 - a. コピーするエンベロープ ポイントを含む時間範囲を作成します。
 - b. コピーするエンベロープをクリックします。

 エンベロープが表示されない場合は、トラックを右クリックして、ショートカットメニューから **エンベロープの表示** を選択し、サブメニューからエンベロープを選択します。
3. [編集] メニューの **コピー** を選択します。
4. エンベロープ ポイントを貼り付けるエンベロープを選択します。
 - a. トラック内をクリックしてトラックを選択します。
 - b. 必要に応じてエンベロープを挿入します。
 - c. 選択したポイントを貼り付けるエンベロープをクリックして選択します。
 - d. エンベロープの開始位置をクリックしてカーソルを配置します。
5. a. [編集] メニューの **貼り付け** を選択します。

別のトラックへのエンベロープのコピー

1. エンベロープ ツール  を選択します。
2. コピーするエンベロープを選択します。
 - a. [編集] メニューから **すべてを選択** を選択して、プロジェクトの長さとは一致する時間範囲を作成します。
 - b. コピーするエンベロープをクリックします。

 エンベロープが表示されない場合は、トラックを右クリックして、ショートカットメニューから **エンベロープの表示** を選択し、サブメニューからエンベロープを選択します。
3. [編集] メニューの **コピー** を選択します。
4. エンベロープ ポイントを貼り付けるエンベロープを選択します。
 - a. トラック内をクリックしてトラックを選択します。
 - b. 必要に応じて、オーディオまたは MIDI エンベロープを挿入します。
 - c. 選択したポイントを貼り付けるエンベロープをクリックして選択します。
 - d. エンベロープを、オリジナルトラックとまったく同じにするには、**最初に移動**  をクリックするか、エンベロープの開始位置をクリックしてカーソルを配置します。
5. [編集] メニューの **貼り付け** を選択します。

トラックエンベロープオートメーションの録音

オートメーション録音を使用すると、ACID インターフェイスのコントロールを使用してエンベロープとキーフレームの設定を編集できます。コントロールサーフェスと組み合わせれば、実際に手で触れているような微妙なレベルで、フェードを作成したり、コントロールパラメータを調整したりできます。オートメーションの記録が可能な設定は、以下のとおりです。

- オーディオトラックエンベロープ（トラックヘッダーのコントロールを使用）
- MIDIトラックエンベロープ（トラックヘッダーのコントロールを使用）
- オートメーション可能なエフェクトのオーディオトラックエフェクトパラメータ（[オーディオブラグイン] ウィンドウのコントロールを使用）
- バス、ソフトシンセ、割り当て可能なエフェクト出力、パンレベル（[ミキシングコンソール] ウィンドウまたはバストラックヘッダーのコントロールを使用）
- VSTiパラメータ（[ソフトシンセプロパティ] ウィンドウのコントロールを使用）
- サラウンドパンキーフレーム

ヒント

- MIDIコントローラエンベロープをハードウェアコントローラを使用してトラックに記録する場合、エンベロープの記録にMIDIマージ録音を使用できます。
- オートメーションの録音後にエンベロープポイントを間引くには、[ユーザー設定]ダイアログボックスの[外部コントロール&オートメーション]タブにある、**録音または描画の後にオートメーションデータを滑らかに間引く**チェックボックスをオンにします。

オートメーションレコーディングのセットアップ

1. **オートメーション設定** ボタン をオンにします。

 すべてのトラックをオートメーションコントロールに切り替えるには、[Ctrl]キーと[A]キーを押してから**オートメーション設定**ボタンをオンにします。

2. **オートメーションの設定**  ボタンをクリックし、メニューから**オートメーション書き込み(タッチ)**または**オートメーション書き込み(ラッチ)**を選択します。

オート メーショ ン記録 モード	ト ラッ クア イコ ン	説明
オート メーショ ン書き込 み(タッチ)		コントロールの調整中のみ、エンベロープポイントまたはキーフレームが作成されます。コントロールの調整を停止すると、オートメーション録音が停止します。既存のエンベロープポイント／キーフレームは影響を受けません。

オート メーショ ン書き込 み(ラッ チ)		コントロール設定を変更すると、エンベロープ ポイントまたはキーフレーム が作成され、再生を停止するまで記録は続行されます。コントロールの調整を 停止すると、コントロールの現在の設定で既存のエンベロープ ポイント/ キーフレームが上書きされます。
-----------------------------------	---	---

3. タイムライン上をクリックして再生を開始する位置にカーソルを置き、**再生** ボタン  をクリックします。
4. さて、トラックの上記のコントロールの1つを移動すると、トラックエフェクトまたはソフトシンセ、このコントロールのエンベロープが自動的に作成され、トラック内に表示されます。また、カーソル位置にエンベロープポイントまたはキーフレームが作成されます。コントロールの調整中は常に、再生カーソルの位置を変更するたびに、新しいエンベロープ ポイント/キーフレームが作成されます。
5. **停止**  をクリックすると、再生が終了し、オートメーション録音が停止します。

記録された設定の一部をタッチ モードで編集

タッチ記録モードでは、コントロールの調整中のみ、エンベロープ ポイントまたはキーフレームが作成されます。コントロールの調整を停止すると、オートメーション録音が停止します。既存のエンベロープ ポイント/キーフレームは影響を受けません。

記録したオートメーション設定の一部を修正するには、タッチ モードを使用します。

1. **オートメーション設定** ボタン  をオンにします。
 すべてのトラックをオートメーション コントロールに切り替えるには、[Ctrl] キーと [A] キーを押してから **オートメーション設定** ボタンをオンにします。
2. **オートメーション設定** ボタンの横にある  をクリックして、メニューから **オートメーション書き込み (タッチ)** を選択します。トラックヘッダーのアイコンの形状が  に変わります。
3. タイムライン上をクリックして再生を開始する位置にカーソルを置き、**再生**  ボタンをクリックします。
4. 編集するには、調整の必要なエンベロープ ポイントまたはキーフレームに対応するコントロールを調整します。エンベロープ ポイント/キーフレームがカーソル位置で更新されます。コントロールの調整を停止すると、元の設定が保存されます。
5. **停止**  をクリックすると、再生が終了し、オートメーション録音が停止します。

記録された設定をラッチ モードで上書き

ラッチ モードでは、コントロール設定を変更すると、エンベロープ ポイントまたはキーフレームが作成され、再生を停止するまで記録は続行されます。コントロールの調整を停止すると、コントロールの現在の設定で既存のエンベロープ ポイント/キーフレームが上書きされます。

オートメーション設定を新しい値で上書きするには、ラッチ モードを使用します。

1. **オートメーション設定** ボタン をオンにします。
 すべてのトラックをオートメーション コントロールに切り替えるには、[Ctrl] キーと [A] キーを押してから **オートメーション設定** ボタンをオンにします。
2. **オートメーション設定** ボタンの横にある をクリックして、メニューから **オートメーション書き込み (ラッチ)** を選択します。トラック ヘッダーのアイコンの形状が に変わります。
3. タイムライン上をクリックして再生を開始する位置にカーソルを置き、**再生**  ボタンをクリックします。
4. 編集するには、調整の必要なエンベロープ ポイントまたはキーフレームに対応するコントロールを調整します。再生を終了するまで、カーソル位置のエンベロープ ポイント/キーフレームが更新されます。
5. **停止**  をクリックすると、再生が終了し、オートメーション録音が停止します。

個々のエンベロープ ポイントまたはキーフレームの編集

個々のエンベロープ ポイントを編集すると、録音された設定を細かく制御できます。

1. **オートメーション設定** ボタン をオンにします。
2. **オートメーション設定**  の横にあるボタンをクリックして、メニューから **オートメーション書き込み (タッチ)** または **オートメーション書き込み (ラッチ)** を選択します。
3. エンベロープ ツール を選択して、編集するエンベロープ ポイントをクリックします。ポイントを右クリックして、ショートカット メニューから **プロパティ** を選択し、エフェクトのプロパティ ページを表示します。
4. 調整対象のエンベロープ ポイントに対応するコントロールを調整します。選択したエンベロープ ポイントだけが変更され、その他のエンベロープ ポイントは影響を受けません。トラック エンベロープの場合、タイムラインで直接エンベロープを編集することもできます。

トラックのオートメーション記録モードの設定

1. **オートメーション設定** ボタン をオンにします。
2. **オートメーション設定** ボタンの横にある をクリックして、メニューからコマンドを選択してオートメーション モードを選択します。

 すべてのトラックのオートメーション モードを設定するには、[Ctrl] キーを押しながら [A] キーを押してから任意のトラック上でモードを選択します。

モード	ト	説明
	ラッ	
	クア	
	イコ	
	ン	
オフ		再生時に、オートメーションされたパラメータが無視されます。

		オフモードに切り替えると、カーソル位置のコントロール設定が静的な設定として使用され、エンベロープ/キーフレームが淡色表示になって使用できなくなります。
読み取り		再生中、エンベロープ/キーフレームが適用され、コントロールはカーソル位置のエンベロープ/キーフレームの設定を反映します。 コントロールの調整は記録されません。
書き込み (タッチ)		再生時にエンベロープ/キーフレームの値が適用され、再生時とカーソルを置いたときに、エンベロープ/キーフレーム設定に合わせてコントロールが動きます。 コントロールの調整中のみ、エンベロープポイントまたはキーフレームが作成されます。コントロールの調整を停止すると、オートメーション録音が停止します。既存のエンベロープポイント/キーフレームは影響を受けません。
書き込み (ラッチ)		再生時にエンベロープ/キーフレームの値が適用され、再生時とカーソルを置いたときに、エンベロープ/キーフレーム設定に合わせてコントロールが動きます。 コントロール設定を変更すると、エンベロープポイントまたはキーフレームが作成され、再生を停止するまで記録は続行されます。コントロールの調整を終了すると、既存のエンベロープポイント/キーフレームはコントロールの直前の設定で上書きされます。

エフェクトの追加

イベントおよびトラックレベルで、あるいはバスまたはソフトシンセに DirectX と VST オーディオプラグインを使用したり、これらを割り当て可能なエフェクトチェーンとして使用することができます。

 使用するプラグインが [プラグイン チューザー] に表示されない場合は、[プラグイン マネージャ] ウィンドウを使用して、プラグインがインストールされている場所を指定してプラグインをスキャンできます。

 非インプレースプラグイン（タイムストレッチ、長さを維持しないピッチシフト、一部のビブラート設定など）を使用すると、オーディオがタイムライン上の波形表示や他のトラックと同期されなくなることに注意してください。エフェクトチェーンに非インプレースプラグインが含まれる場合、エフェクトチェーンは黄色いアイコン  として表示されます。

ACID ソフトウェアを ReWire デバイスとして使用している場合、ReWire ミキサーアプリケーションとの同期の問題を回避するために、非インプレースプラグインを含むエフェクトチェーンは自動的にバイパスされます。この場合、エフェクトチェーンは赤いアイコン  として表示されます。

プラグインは、ReWire ミキサーアプリケーション内で適用してください。

トラックエフェクト

DirectX または VST プラグインをトラックレベルで適用または編集するには、[ツール] メニューの **トラック FX** を選択します。トラックレベルのプラグインは、選択したトラックのすべてのイベントに適用されます。

 非インプレースプラグイン（タイムストレッチ、長さを維持しないピッチシフト、一部のビブラート設定など）を使用すると、オーディオがタイムライン上の波形表示や他のトラックと同期されなくなることに注意してください。エフェクトチェーンに非インプレースプラグインが含まれる場合、エフェクトチェーンは自動プラグイン遅延補正が使用されることを示す黄色いアイコン () で表示されます。

オーディオ録音中に入力モニタがオンである場合、ライブモニタに使用できないプラグインチェーンは自動的にバイパスされ、赤色 () で表示されます。

ACID ソフトウェアを ReWire デバイスとして使用している場合、ReWire ミキサーアプリケーションとの同期の問題を回避するために、非インプレースプラグインを含むエフェクトチェーンは自動的にバイパスされます。この場合、エフェクトチェーンアイコンは赤で表示されます ()。プラグインは、ReWire ミキサーアプリケーション内で適用してください。

トラックへのエフェクトの追加

1. エフェクトを追加するトラックで **トラック FX]** ボタン  をクリックします。[オーディオプラグイン] ウィンドウが表示されます。
トラックエフェクトが割り当てられていないトラックの **トラック FX]** ボタンは淡色表示になっています。トラックにエフェクトが存在しない場合は、**トラック FX]** ボタンをクリックすると、オーディオプラグインチューザーが表示されます。
2. [オーディオプラグイン] ウィンドウの **チェーンの編集]** ボタン  をクリックします。プラグインチューザーが表示されます。
3. 追加する各プラグインを選択して **追加]** ボタンをクリックするか、エフェクトチェーンパッケージを指定します。プラグインは、追加された順番でウィンドウ上部に表示されます。
 チェーン内のプラグインの順序を変更するには、プラグイン ボタンを新しい場所にドラッグするか、**プラグインを左にシフト]**  ボタンまたは **プラグインを右にシフト]**  ボタンをクリックします。
4. すべてのプラグインを追加し、プラグインチェーンの順序の指定が完了した後、**[OK]** ボタンをクリックすると、プラグインチューザーが閉じ、[オーディオプラグイン] ウィンドウに戻ります。
5. エフェクトの設定を調整します。特定のプラグインの使用については、**プラグインのヘルプ]** ボタン  をクリックしてください。

 また、トラックエフェクトの追加、削除、または設定を行うために、[ミキシング コンソール] ウィンドウの [FX の挿入] コントロール リージョンを使用できます。詳しくは、オーディオトラックチャンネルストリップの「トラック（挿入）エフェクトの追加または編集」を参照してください。

トラックエフェクトチェーンの編集

1. トラックの **トラック FX]** ボタン  をクリックすると、[オーディオプラグイン] ウィンドウが開きます。
2. [オーディオプラグイン] ウィンドウでは、エフェクトの有効化／パイパス、エフェクトパラメータの編集、エフェクトのチェーンへの追加、チェーンからの削除を行うことができます。特定のプラグインの使用については、**プラグインのヘルプ]** ボタン  をクリックしてください。

 また、エフェクトチェーンを編集するためには、[ミキシング コンソール] ウィンドウの [FX の挿入] コントロール リージョンを使用できます。詳しくは、オーディオトラックチャンネルストリップの「トラック（挿入）エフェクトの追加または編集」を参照してください。

エフェクトパラメータのオートメーション

プラグインがサポートしている場合は、エンベロープを使用して、エフェクトパラメータを自動的に調整できます。トラックでのオートメーションエンベロープの使用について詳しくは、"[オーディオエフェクトパラメーターのオートメーション](#)" ページ185を参照してください。

オーディオ イベント エフェクトの追加

イベント上の **イベント FX** ボタン  をクリックして、DirectX または VST プラグイン イベントレベルで適用または編集します。イベントレベルのプラグインは、適用先のイベントにのみ適用されます。

 非インプレースプラグイン（タイムストレッチ、長さを維持しないピッチシフト、一部のビブラート設定など）を使用すると、オーディオがタイムライン上の波形表示や他のトラックと同期されなくなることに注意してください。エフェクトチェーンに非インプレースプラグインが含まれる場合、エフェクトチェーンは自動プラグイン遅延補正が使用されることを示す黄色いアイコン（）で表示されます。オーディオ録音中に入力モニタがオンの場合、ライブモニタに使用できないプラグインチェーンは自動的にバイパスされ、赤いアイコン（）で表示されます。

イベント エフェクト チェーンの作成

1. イベント上のエフェクトを追加したい場所で **イベント FX** ボタン  をクリックします。[オーディオプラグイン] ウィンドウが表示されます。
エフェクトが割り当てられていないイベントの **イベント FX** ボタンは淡色表示になっています。イベントにエフェクトが存在しない場合は、**イベント FX** ボタンをクリックすると、プラグインチューザーが表示されます。
2. **チェーンの編集** ボタン  をクリックすると、プラグインチューザーが表示されます。
3. 追加する各プラグインを選択して **追加** ボタンをクリックするか、FX パッケージを指定します。プラグインは、追加された順番でウィンドウ上部に表示されます。
 チェーン内のプラグインの順序を変更するには、プラグインボタンを新しい場所にドラッグするか、**プラグインを左に移動**  ボタンまたは **プラグインを右に移動**  ボタンをクリックします。
4. 必要なプラグインをすべて追加し、プラグインチェーンの順序を指定したら、[OK] をクリックします。[オーディオプラグイン] ウィンドウが表示され、チェーンが編集できます。

イベント エフェクト チェーンの編集

イベントの **イベント FX** ボタン  をクリックすると、[オーディオプラグイン] ウィンドウが表示され、エフェクトの有効化/バイパス、エフェクトパラメータの編集、エフェクトのチェーンへの追加、チェーンからの削除を行うことができます。

特定のプラグインの詳細

各プラグインの使用方法について詳しくは、[オーディオ イベント FX] ウィンドウの **プラグインのヘルプ** ボタン  をクリックし、プラグインのヘルプファイルを参照してください。

バスへのエフェクトの追加

バス エフェクトは、そのバスに割り当てられたすべてのトラックに適用されます。1つのトラックにトラックエフェクトとバスエフェクトが含まれる場合、トラックエフェクトはバスエフェクトの前に処理されます。オーディオ信号フローの詳細については、[ここをクリックしてください](#)。



プロジェクトのすべてのオーディオにエフェクトを追加するには、エフェクトをマスタバスに追加します。



オーディオ録音中に入力モニタがオンの場合、非インプレースプラグインを含むオーディオエフェクトチェーンは、自動プラグインディレイ補正が使用されていることを示す黄色（）で表示されます。ライブモニタに使用できないチェーンは自動的にバイパスされ、赤色（）で表示されます。

ACID ソフトウェアを ReWire デバイスとして使用している場合、ReWire ミキサー アプリケーションとの同期の問題を回避するために、非インプレースプラグインを含むエフェクトチェーンは自動的にバイパスされます。この場合、エフェクトチェーンアイコンは赤で表示されます（）。プラグインは、ReWire ミキサー アプリケーション内で適用してください。

エフェクトのバスへの追加

バストラックヘッダーの使用

1. バストラックの **【バス FX】**  ボタンをクリックします。[プラグイン チューザー] ウィンドウが表示されます。

エフェクトが割り当てられていないバスの **【バス FX】** ボタンは淡色表示になっています。バスにエフェクトが存在しないときに、**【バス FX】** ボタンをクリックすると、オーディオプラグインチューザーが表示されます。

2. 追加する各プラグインを選択して **追加** ボタンをクリックするか、エフェクトチェーンパッケージを指定します。



チェーン内のプラグインの順序を変更するには、プラグイン ボタンを新しい場所にドラッグするか、**プラグインを左にシフト**  ボタンまたは **プラグインを右にシフト**  ボタンをクリックします。

3. すべてのプラグインを追加し、プラグインチェーンの順序の指定が完了した後、**【OK】** ボタンをクリックすると、プラグインチューザーが閉じ、[オーディオプラグイン] ウィンドウに戻ります。
4. エフェクトの設定を調整します。特定のプラグインの使用については、**プラグインのヘルプ** ボタン  をクリックしてください。

ミキシングコンソールの使用

また、各バスのエフェクトチェーンを編集するためには、[ミキシングコンソール] の [FX の挿入] コントロールリージョンを使用できます。

詳しくは、「バスチャンネルストリップ」を参照してください。

バス エフェクトの編集

1. バス トラックの **[バス FX] ボタン**  をクリックすると、[オーディオ プラグイン] ウィンドウが開きます。
2. [オーディオ プラグイン] ウィンドウでは、エフェクトの有効化/パイパス、エフェクトパラメータの編集、エフェクトのチェーンへの追加、チェーンからの削除を行うことができます。特定のプラグインの使用については、**[プラグインのヘルプ] ボタン**  をクリックしてください。

また、エフェクト チェーンを編集するためにミキシング コンソールの [インサート FX] コントロール リージョンを使用する方法については、「バス チャンネル ストリップ」を参照してください。

エフェクト パラメータのオートメーション

プラグインがオートメーションをサポートしている場合は、バス トラックにエンベロープを追加して、エフェクト パラメータを自動的に調整できます。

トラックでのオートメーション エンベロープの使用については、[ここをクリックしてください](#)。

ソフトシンセへのプラグインの追加

MIDI トラックがルーティングされているソフトシンセ チャンネル ストリップソフトシンセ チャンネル ストリップにエフェクトを追加して、MIDI トラックに標準 DirectX または VST オーディオ プラグインを適用できます。

 オーディオ録音中に入力モニタがオンの場合、非インプレース プラグインを含むオーディオ エフェクト チェーンは、自動プラグイン ディレイ補正が使用されていることを示す黄色 () で表示されます。ライブ モニタに使用できないチェーンは自動的にバイパスされ、赤色 () で表示されます。

ACID ソフトウェアを ReWire デバイスとして使用している場合、ReWire ミキサー アプリケーションとの同期の問題を回避するために、非インプレース プラグインを含むエフェクト チェーンは自動的にバイパスされます。この場合、エフェクト チェーン アイコンは赤で表示されます ()。プラグインは、ReWire ミキサー アプリケーション内で適用してください。

エフェクトのソフト シンセへの追加

バス トラック ヘッダーの使用

1. ソフトシンセ バス トラックの **[シンセサイズ FX] ボタン**  をクリックします。[プラグイン チューザー] ウィンドウが表示されます。
エフェクトが割り当てられていないソフトシンセの **[シンセサイズ FX] ボタン** は淡色表示になっています。

2. 追加する各プラグインを選択して **追加** ボタンをクリックするか、エフェクト チェーン パッケージを指定します。



チェーン内のプラグインの順序を変更するには、プラグイン ボタンを新しい場所にドラッグするか、 **プラグインを左にシフト** ボタン  または **プラグインを右にシフト** ボタン  をクリックします。

3. すべてのプラグインを追加し、プラグイン チェーンの順序の指定が完了した後、 **OK** をクリックすると、プラグイン チューザーが閉じ、[オーディオプラグイン] ウィンドウが表示されます。
4. エフェクトの設定を調整します。特定のプラグインの使用については、 **プラグインのヘルプ** ボタン  をクリックしてください。

ミキシング コンソールの使用

各ソフト シンセのエフェクト チェーンを編集する場合は、ミキシング コンソールのインサート FX コントロール リージョンも使用できます。

詳しくは、ミキシングコンソールのヘルプファイルの「ソフト シンセ（インサート）エフェクトの追加または編集」を参照してください。

エフェクトの編集

1. ソフトシンセまたはバストラックの **シンセサイザFX** ボタン  をクリックすると、[オーディオプラグイン] ウィンドウが表示されます。
2. [オーディオプラグイン] ウィンドウでは、エフェクトの有効化／パイパス、エフェクトパラメータの編集、エフェクトのチェーンへの追加、チェーンからの削除を行うことができます。特定のプラグインの使用については、 **プラグインのヘルプ** ボタン  をクリックしてください。



また、エフェクト チェーンを編集するためには、[ミキシング コンソール] ウィンドウの **インサート FX** コントロール リージョンを使用できます。詳しくは、ミキシングコンソールのヘルプファイルの「ソフト シンセ（インサート）エフェクトの追加または編集」を参照してください。

エフェクト パラメータのオートメーション

プラグインがオートメーションをサポートしている場合は、ソフトシンセのバストラックにエンベロープを追加して、エフェクトパラメータを自動的に調整できます。

トラック上のオートメーションエンベロープの使用法について詳しくは、「オーディオトラックエンベロープの追加」を参照してください。

オーディオプラグインウィンドウ

[表示] メニューの **オーディオプラグイン** を選択すると、[オーディオプラグイン] ウィンドウの表示を切り替えられます。このウィンドウには、プロジェクト内のイベント、トラック、バス、割り当て可能な FX チェーンおよびソフトシンセのエフェクトチェーンが表示されます。[オーディオプラグイン] ウィンドウでは、エフェクトの有効化／パイパス、トラックへの DirectX および VST エフェクトの追加／削除、エフェクトパラメータの編集、エフェクトオートメーションの設定を行うことができます。

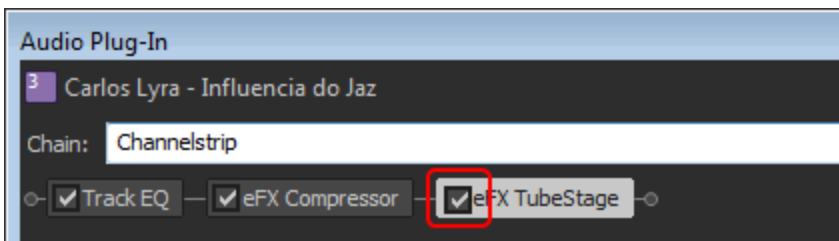
⚠ 非インプレースプラグイン（タイムストレッチ、長さを維持しないピッチシフト、一部のビブラート設定など）を使用すると、オーディオがタイムライン上の波形表示や他のトラックと同期されなくなることに注意してください。エフェクトチェーンに非インプレースプラグインが含まれる場合、エフェクトチェーンは黄色いアイコン  として表示されます。

ACID ソフトウェアを ReWire デバイスとして使用している場合、ReWire ミキサー アプリケーションとの同期の問題を回避するために、非インプレースプラグインを含むエフェクトチェーンは自動的にバイパスされます。この場合、エフェクトチェーンは赤いアイコン  として表示されます。プラグインは、ReWire ミキサー アプリケーション内で適用してください。

エフェクトの有効化またはバイパス

トラックに適用するプラグインのチェックボックスをそれぞれオンにします。チェックボックスをオフにすると、チェーンから削除されずにエフェクトがバイパスされます。

💡 チェーン上のプラグインのエフェクトは重ねられているため、あるプラグインの処理がチェーン内の他のプラグインに悪影響を及ぼさないようにプラグインを並べ替えることが必要な場合があります。チェーン内のプラグインの順序を変更するには、プラグイン ボタンを新しい場所にドラッグします。



💡 トラックまたは [ミキシング コンソール] ウィンドウの  ボタンを右クリックして、ショートカットメニューからコマンドを選択すると、チェーンに含まれるすべてのプラグインを有効化、バイパス、または削除できます。

エフェクト パラメータの編集

プラグインを選択するにはプラグインのボタンをクリックし、エフェクトのパラメータの調整にはウィンドウの下部を使用します。各プラグインの詳細については、**プラグインのヘルプ** ボタン  をクリックしてください。

エフェクトの追加または削除

1. **チェーンの編集**  ボタンをクリックすると、プラグイン チューザーが表示されます。
2. プラグイン ボタンを選択してから、**追加** または **削除** ボタンをクリックします。ウィンドウ上部に変更されたチェーンが表示されます。
3. エフェクトがオートメーション可能かどうかは、プラグインチューザーの  アイコンで判断できます。

4. VST プラグインの場合、プラグイン チューザーに  アイコンが表示されます。
5. **[PK]** をクリックします。[オーディオ プラグイン] ダイアログ ボックスが表示されます。

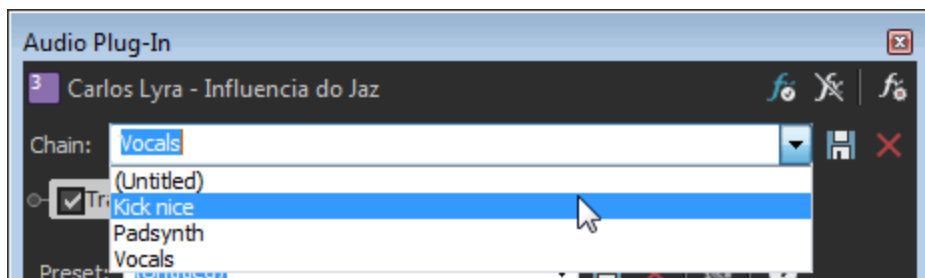
 アドバイス：

- トラックまたは [ミキシング コンソール] ウィンドウの  ボタンを右クリックして、ショートカットメニューからコマンドを選択すると、チェーンに含まれるすべてのプラグインを有効化、バイパス、または削除できます。
- [オーディオプラグイン] ダイアログボックスからプラグインを削除するには、プラグインを選択し、**選択されたプラグインの削除** ボタン  をクリックします。

エフェクト チェーンまたはプラグイン プリセットのロード

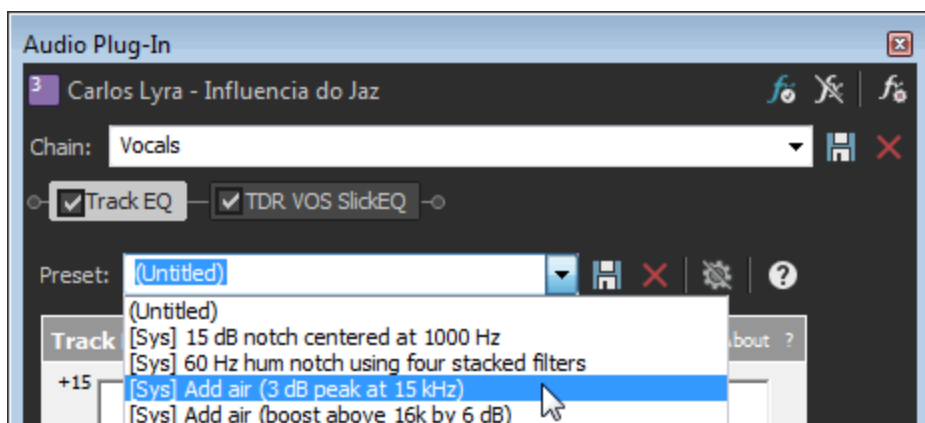
プラグイン チェーンプリセットのロード

チェーン] ドロップダウン リストから設定を選択します。チェーン内の DirectX および VST プラグインごとに保存された設定でプリセット チェーンがロードされます。



個々の DirectX プラグインのプリセットのロード

プリセット] ドロップダウン リストから設定を選択します。プリセットに格納されているプラグインの設定がロードされます。



個々の VST プラグインのプリセットのロード

1. **[VST プリセットを開く]** ボタン  をクリックします。
[VST プリセットを開く] ダイアログ ボックスが表示されます。
2. 使用する .fxp ファイルを参照します。
3. **開く** ボタンをクリックします。

現在の VST プリセットが、.fxp ファイルに格納されている設定で置き換えられます。

VST プラグイン プリセットのバンクのロード

1. **[エフェクト バンクを開く]** ボタン  をクリックします。
[VST プリセットバンクを開く] ダイアログ ボックスが表示されます。
2. 使用する .fxb ファイルを参照します。
3. **開く** ボタンをクリックします。

現在の VST プラグインのすべてのプリセットが、バンクに格納されている設定で置き換えられ、デフォルトでバンクの最初のプリセットがロードされます。

エフェクト チェーンまたはプラグイン プリセットの作成/削除

プラグイン チェーンプリセットの作成

1. 使用するエフェクトを追加し、各プラグインの設定を調整します。
2. **チェーンプリセット** ボックスに名前を入力します。
3. **チェーンプリセットの保存** ボタン  をクリックします。チェーン内のエフェクトの順序と各プラグインの設定が保存されます。



個々の DirectX プラグインのプリセットの作成

1. プラグインの設定を調整します。
2. **プリセット** ボックスに名前を入力します。
3. **プリセットの保存** ボタン  をクリックします。現在のプラグインの設定が保存されます。

個々の VST プラグインのプリセットの作成

1. **プリセット** ボックスに名前を入力します。
2. **VST プリセットを名前を付けて保存** ボタン  をクリックします。[VST プリセットの保存] ダイアログ ボックスが表示されます。
3. .fxp ファイルを保存するフォルダを参照して、**ファイル名** ボックスに名前を入力します。
4. **保存** ボタンをクリックします。現在のプラグインの設定が .fxp ファイルに保存されます。

VST プラグイン プリセットのバンクの保存

1. **VST バンクを名前を付けて保存** ボタン  をクリックします。[VST プリセットバンクの保存] ダイアログ ボックスが表示されます。
2. .fxb ファイルを保存するフォルダを参照して、**ファイル名** ボックスに名前を入力します。
3. **保存** ボタンをクリックします。現在のプラグインのすべてのプリセットがバンクに格納されます。

プリセットの削除

チェーン または **プリセット** ドロップダウン リストからプリセットを選択し、**削除** ボタン  をクリックします。



注:

- 組み込まれているプリセットは削除できません。
- 上記で説明したように、VST プラグインの設定がロードされるか、.fxp および .fxb ファイルを使用して保存されます。個々のプリセットおよびバンクは、[オーディオプラグイン] ウィンドウからは削除できません。

エフェクト パラメータのオートメーション

プラグインがサポートしている場合は、エンベロープを使用して、エフェクト パラメータを自動的に調整できます。オートメーション エンベロープをトラックおよびバストラックに追加すると、トラックエフェクト、バスエフェクト、および割り当て可能なエフェクトを個々に制御できます。

トラックでのオートメーション エンベロープの使用については、[ここをクリックしてください](#)。

オートメーションをサポートするプラグインを追加する場合に、**バイパス FX オートメーション** ボタン  が [オーディオプラグイン] ウィンドウに表示されます。

- エフェクト オートメーション エンベロープを追加すると、**FX オートメーションのバイパス** ボタンの選択が解除され、エフェクト パラメータはエンベロープ設定を使用してオートメーションされます。
- このボタンがオンの場合は、エフェクト オートメーション エンベロープは無視され、エフェクトの初期状態がトラック全体で使用されます。
- プラグインからすべてのオートメーション エンベロープを削除すると、**FX オートメーションのバイパス** ボタンは使用できなくなります。

プラグインマネージャウィンドウ

〔表示〕メニューの **プラグイン マネージャ** を選択して、〔プラグイン マネージャ〕ウィンドウの表示を切り替えます。

このウィンドウでは、DirectX プラグインおよび VST プラグイン（VST エフェクトとインストゥルメント）、ReWire デバイスを整理できます。

このウィンドウを使用すると、イベント、トラック、バス、割り当て可能なエフェクトチェーン、ソフトシンセバスに適用できるエフェクトやエフェクトパッケージを使用できます。プラグインの名前の変更や整理にも使用できます。

エフェクトをプロジェクトに追加する方法については、[ここをクリックしてください](#)。



〔プラグイン マネージャ〕ウィンドウからトラック、バス、割り当て可能なエフェクトチェーン、またはソフトシンセバスにプラグインをドラッグすると、エフェクトをすばやく追加できます。

コンピュータでのプラグインのスキャン

コンピュータで VST プラグインをスキャンするプロセスには、2 つの段階があります。まず、プラグインがインストールされている場所を ACID に指示する必要があります。次に、それらのフォルダでプラグインをスキャンします。



DirectX プラグインや ReWire プラグインをスキャンする必要はありません。これらのプラグインは、Windows に登録され、自動的に検出されます。

1. プラグイン マネージャが表示されていない場合は、〔表示〕メニューの **プラグイン マネージャ** を選択します。
2. 〔プラグイン マネージャ〕ウィンドウの上部にある **VST 設定** ボタン  をクリックします。〔プラグイン設定〕ダイアログ ボックスが表示されます。このダイアログ ボックスには、ACID が VST プラグインを検索するフォルダが一覧表示されます。
3. プラグインがインストールされている場所を指定します。
 - 新しいフォルダを追加する場合は、**追加** ボタンをクリックし、プラグインがインストールされているフォルダを参照します。
 - 既存のフォルダパスを編集する場合は、検索フォルダ列でフォルダを選択し、**編集** ボタンをクリックしてから、プラグインがインストールされているフォルダを参照します。
 - 既存のフォルダを削除する場合は、検索フォルダ列でフォルダを選択し、**削除** ボタンをクリックします。
4. プラグインのフォルダのスキャンを開始するには、**スキャン** ボタンをクリックします。

プラグインの表示

〔プラグイン マネージャ〕が開いているときは、プラグインのそれぞれのフォルダを示す〔エクスプローラ〕ビューが表示されます。

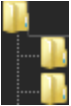
フォルダ 説明

オーディオ すべての DirectX プラグインと VST オーディオ プラグインを表示します。

FX	プラグインをトラックまたはミキシング コンソールのチャンネル ストリップにドラッグすると、プロジェクトにエフェクトを追加できます。 すべてのオーディオ プラグインを表示するには、すべて フォルダを選択します。 • 失敗 フォルダには、正常にスキャンできなかったプラグインやスキャン中にタイムアウトになったプラグインが含まれます。これらのプラグインを ACID で使用することはできません。ACID で使用するプラグインの再スキャンを試みるには、プラグインを右クリックし、ショートカット メニューから 再スキャン を選択します。 • 無視 フォルダには、アンインストールをしなくても ACID の使用を妨げないようにするプラグインが含まれます。プラグインを右クリックし、ショートカット メニューから 無視 を選択するか、プラグインを 無視 フォルダにドラッグします。 • 〔使用不可〕 フォルダには、ACID を起動してからアンインストールしたプラグインが含まれます。ACID はプラグインに関する情報を保存することで、プラグインが再インストールされた場合に設定を復元できるようにします。 オーディオ FX フォルダには、プラグインを整理および分類するのに使用できるフォルダもあります。詳しくは、このヘルプ トピックの「フォルダを使用したプラグインの整理」を参照してください。
ReWire デバイス	ReWire デバイス（クライアント）アプリケーションを表示します。 すべての ReWire クライアントを表示するには、すべて フォルダを選択します。 無視 フォルダには、アンインストールをしなくても ACID の使用を妨げないようにするプラグインが含まれます。プラグインを右クリックし、ショートカット メニューから 無視 を選択するか、プラグインを 無視 フォルダにドラッグします。 ReWire デバイス フォルダには、頻繁に使用するクライアントにアクセスしやすくするための 〔お気に入り〕 フォルダもあります。プラグインを右クリックし、ショートカット メニューから 〔お気に入り〕に追加 を選択するか、プラグインを 〔お気に入り〕 フォルダにドラッグします。 プラグインを整理するためのカスタム フォルダを作成するには、フォルダを右クリックし、ショートカット メニューから 新規フォルダ を選択します。
ソフト シンセ	すべての DirectX プラグインと VSTi を表示します。 すべてのソフト シンセを表示するには、すべて フォルダを選択します。 • 失敗 フォルダには、正常にスキャンできなかったプラグインやスキャン中にタイムアウトになったプラグインが含まれます。これらのプラグインを ACID で使用することはできません。 • 無視 フォルダには、アンインストールをしなくても ACID の使用を妨げないようにするプラグインが含まれます。プラグインを右クリックし、ショートカット メニューから 無視 を選択するか、プラグインを 無視 フォルダにドラッグします。 • 〔使用不可〕 フォルダには、ACID を起動してからアンインストールしたプラグインが含まれます。ACID はプラグインに関する情報を保存することで、プラグインが再インストールされた場合に設定を復元できるようにします。

【ソフト シンセ】フォルダには、楽器の種類やベンダー別にプラグインを整理および分類するのに使用できるサブフォルダもあります。詳しくは、このヘルプ トピックの「フォルダを使用したプラグインの整理」を参照してください。

ウィンドウの上部にあるツールバーを使用すると、**【プラグイン マネージャ】** ウィンドウでの移動や表示の調整ができます。

項目	名前	説明
	アドレスバー	現在のフォルダが表示されます。このドロップダウン リストからフォルダを選択するか、ツリー ビュー内のフォルダをクリックすると、プラグイン マネージャ内での移動ができます。
	ツリー ビュー	プラグインの整理に使用できるすべてのフォルダを表示します。
	コンテンツ ペイン	選択されたフォルダの内容を表示します。
	1 レベル上へ	選択されたフォルダの 1 つ上の階層のフォルダを開きます。
	更新	アクティブ フォルダの内容を更新します。
	新規 フォルダ	プラグインをドラッグできる新しいフォルダを追加します。
	削除する	ユーザーが作成したフォルダを削除するか、選択したプラグインをユーザーが作成したフォルダから削除します。あるフォルダを削除すると、そのフォルダのみが削除されます。プラグインはシステム上に残ったままです。 削除できるのは、ユーザーが作成したフォルダだけです。
	表示	プラグインの表示方法を変更するには、 表示 ボタンの横にある下矢印をクリックし、メニューからコマンドを選択します。
	ツリー ビュー	ウィンドウの左側で使用可能なフォルダをすべて表示します。
	詳細	各プラグインの詳細情報を表示します。

フォルダを使用したプラグインの整理

【オーディオ FX】 フォルダ、**【ReWire デバイス】** フォルダおよび **【ソフト シンセ】** フォルダには、プラグインを整理するのに役立つサブフォルダがあります。デフォルトではいくつかのフォルダが表示されますが、独自のフォルダを追加することもできます。各プラグインは複数のフォルダに割り当てることができませんが、オーディオ プラグインとソフト シンセを割り当てられるのは 1 つのカテゴリだけです。

プラグインをグループ化するフォルダを作成する場合は、フォルダを選択してからツールバーの **新規フォルダ** ボタン  を選択（またはフォルダを右クリックし、ショートカットメニューから **新規フォルダ** を選択）します。

フォルダにプラグインを追加するには、右側のウィンドウからフォルダにプラグインをドラッグします。

フォルダからプラグインを削除するには、フォルダを表示してプラグインを選択し、ツールバーの **削除** ボタン  をクリックします。

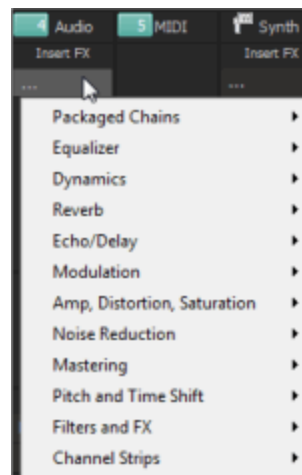
【ミキシング コンソール】ウィンドウでのオーディオプラグイン フォルダの表示

【ミキシング コンソール】ウィンドウでは、フォルダとカテゴリを使用してプラグインを整理できます。

ミキシング コンソールの **FX の挿入** ボタンをクリックすると、プラグインがサブメニューにグループ化されます。

【ミキシング コンソール】ウィンドウでフォルダとカテゴリを使用してプラグインを整理するには、プラグイン マネージャでフォルダを右クリックし、ショートカットメニューから **【挿入 FX サブメニューに表示】** を選択します。

【ミキシング コンソール】ウィンドウからフォルダまたはカテゴリを削除するには、プラグイン マネージャでフォルダを右クリックし、ショートカットメニューから **【挿入 FX サブメニューに表示】** を選択して **【挿入 FX サブメニューに表示】** コマンドを選択解除します。



フォルダの表示/非表示

特定のフォルダを非表示にして、プラグイン マネージャを簡素化して表示することができます。

非表示にできるのは次のフォルダです（デフォルトのフォルダは非表示にできません）：

- ユーザーが作成したフォルダ
- 失敗、使用不可、無視フォルダ
- DirectX、VST、トラック最適化フォルダ

フォルダの非表示

【プラグイン マネージャ】でフォルダを右クリックして、ショートカットメニューから **【非表示】** を選択します。

非表示にしたフォルダの表示

1. フォルダを右クリックして、ショートカットメニューから **【プロパティ】** を選択します。
2. **【非表示のサブフォルダを表示】** ボタンをクリックします。選択したフォルダの下にあるすべての非表示フォルダが表示されます。

カテゴリを使用したオーディオプラグインとソフト シンセの分類

カテゴリは、プラグインを種類別に整理する場合に役立ちます。[オーディオ FX] フォルダには、いくつかのデフォルト カテゴリがあります。[ソフト シンセ] フォルダには、デフォルトの楽器カテゴリを備えた楽器用フォルダが 1 つあります。独自のカテゴリを作成して、プラグインの整理に役立てることもできます。

各プラグインに割り当てられるのは 1 つのカテゴリだけです。

新しいカテゴリを作成する場合は、**カテゴリ** フォルダまたは **楽器** フォルダを選択し、ツールバーの **新規フォルダ** ボタン  をクリックします。プラグインをカテゴリに追加するには、次のいずれかの操作を行います。

- プラグインを右側のペインからカテゴリにドラッグします。
- 右側のペインでプラグインを右クリックし、ショートカット メニューから **カテゴリの設定** または **楽器の設定** を選択し、メニューからフォルダを選択します。

プラグインのカテゴリに変更するには、次のいずれかの操作を行います。

- フォルダに移動し、プラグインを選択し、別のカテゴリのフォルダにドラッグします。
- 右側のペインでプラグインを右クリックし、ショートカット メニューから **カテゴリの設定** または **楽器の設定** を選択し、メニューからフォルダを選択します。

カテゴリを編集するには、フォルダを右クリックし、ショートカット メニューから **プロパティ** を選択します。カテゴリの名前（ユーザーが作成したカテゴリのみ）、短い名前および説明を編集できます。デフォルトのカテゴリはロックされていますが、**編集不可** チェック ボックスをオフにして編集することができます。

プラグイン名の変更

プラグインの名前を変更する場合は、[プラグイン マネージャ] ウィンドウでプラグインを右クリックし、ショートカット メニューから **名前の変更** を選択します。その後で、編集ボックスに新しい名前を入力できます。

プラグインのデフォルト名にリセットするには、プラグインを右クリックし、ショートカット メニューから **名前のリセット** を選択します。

プラグインの無視

ACID でプラグインをアンインストールせずにこれを使用しないようにするには、次のようにプラグインを無視することができます。プラグインを右クリックしてショートカットメニューから **無視** を選択します。

無視されたプラグインを再度有効にするには、プラグインを右クリックして、ショートカットメニューから **無視** を選択して **無視** コマンドを選択解除します。

プラグイン プロパティまたはフォルダ プロパティの編集

プラグインを右クリックし、ショートカットメニューから **プロパティ** を選択して [プロパティ] ダイアログボックスを表示します。このダイアログボックスでは、プラグインの名前、製造元、カテゴリを変更したり、お気に入りフォルダに追加したりすることができます。

フォルダを右クリックし、ショートカットメニューから **プロパティ** を選択して [プロパティ] ダイアログボックスを表示します。このダイアログボックスでは、フォルダの名前や説明の変更、非表示フォルダの表示、フォルダのロック/ロック解除のほか、ミキシングコンソールで [インサート FX] サブメニューにフォルダを表示するように設定できます。

オーディオプラグインの使用

オーディオ FX フォルダでプラグインを表示すると、次のアイコンでプラグインが表示されます。

アイコン	説明
	DirectX オーディオプラグインを表します。
	オートメーションをサポートする DirectX オーディオプラグインを表します。
	VST オーディオプラグインを表します。
	ロックされた VST プラグインを表します。 プロジェクトで VST プラグインを使用すると、ACID セッションが終了するまで、その VST はロックされます。鍵マークは、ソフトウェアを終了して再起動するまでプラグインを削除できないことを示します。

プラグインをプロジェクトに追加するには、これらを [プラグイン マネージャ] ウィンドウのフォルダから、[ミキシングコンソール] ウィンドウのトラックまたはチャンネルストリップにドラッグします。

ReWire デバイスの使用

ReWire デバイス フォルダで ReWire デバイスを表示すると、次のアイコンでプラグインが表示されます。

アイコン	説明
	現在使用されていない ReWire デバイスを表します。
	現在ソフトシンセバスで使用中の ReWire デバイスを表します。
	ReWire デバイスを選択すると、その出力は [プラグイン マネージャ] ウィンドウの右側に表示されます。このアイコンは、未使用の ReWire 出力を表します。
	使用中の ReWire 出力を表します。

プロジェクトに ReWire デバイスを追加するには、左側のペインで ReWire デバイス  を選択してその出力を右側のペインに表示します。続いて、出力  を右クリックし、ショートカットメニューから **Rewire デバイス バスの挿入** を選択して、[ミキシング コンソール] ウィンドウにソフトシンセバスを追加します。

ソフトシンセの使用

ソフトシンセ フォルダでソフトシンセを表示すると、次のアイコンでプラグインが表示されます。

アイコ 説明
ンアイ
コン



ソフトシンセを表します。



ロックされた VSTi プラグインを表します。

プロジェクトで VSTi プラグインを使用すると、ACID セッションが終了するまで、その VSTi はロックされます。鍵マークは、ソフトウェアを終了して再起動するまでプラグインを削除できないことを示します。

プロジェクトにソフトシンセを追加するには、右側のペインでソフトシンセ  を右クリックし、ショートカットメニューから **ソフトシンセの挿入** を選択します。ソフトシンセバスが [ミキシング コンソール] ウィンドウに追加されます。

すべてのオーディオエフェクトのバイパス

[オプション] メニューの **すべてのオーディオ FX をバイパス** を選択すると、再生中にすべてのオーディオエフェクト（トラック、バス、割り当て可能なエフェクト）を無効にできます。

エフェクトをバイパスすると、エフェクトの有無によるプロジェクトの違いを比較したり、処理パワーを節約することで再生の問題を回避することができます。



エフェクトをバイパスするときに、バイパスされたエフェクトをオープンにするかどうかを選択できます。[ユーザー設定] ダイアログボックスの [全般] タブで **バイパスした FX を実行したままにする** チェックボックスをオンにすると、エフェクトはオープンされたままになるので、一時停止することなくエフェクトのバイパス/有効を切り替えて比較できます。チェックボックスをオフにすると、エフェクトは完全にバイパスされ、処理パワーを節約できます。

オーディオのミキシング

プロジェクトに追加できるオーディオトラックの数に制限はありません。トラックをミキシングする方法は2つあります。

- トラックリストのオーディオトラックコントロールを使用すると、相対的なトラックボリューム、パン、割り当て可能なFXセンドレベル、および個々のトラックのバスセンドレベルを調整できます。
- [ミキサー] ウィンドウでは、バスと割り当て可能なエフェクトを使用した高度なマルチチャンネルミキシングを実行できます。

[ミキシング コンソール] ウィンドウ

[ミキシング コンソール] ウィンドウを表示するには、[表示] メニューの **ミキシング コンソール** を選択します。

[ミキシング コンソール] ウィンドウは、プロジェクト内のすべてのトラックとバスを従来のハードウェアベースのミキサーの外観で統合的に表示します。

バスの使用

バスを使用すると、複数のトラックをグループ化してミックスできます。トラックとエフェクトの出力を特定のハードウェア出力にルーティングしたり、単純にトラックのセットのマスタコントロールとして使用するのがバスの最も一般的な使い方です。

たとえば、すべてのドラムトラックのマスタレベルを1つの相対レベルに制御するには、バスを作成して、すべてのドラムトラックをそのバスに割り当てます。ドラムをミックスしたら、バスボリュームを調整することで、ドラムトラックの全体ボリュームを調整できます。

オーディオ信号フローを表示するには、ここをクリックしてください。

バスの追加または削除

バスをプロジェクトに追加するには、[挿入] メニューから **バス** を選択します（または [ミキシング コンソール] ウィンドウで **バスの挿入** ボタン  をクリックします）。

プロジェクトのバスの数は、ハードウェアに含まれている出力の数や、プロジェクトでのエフェクトの使用および適用方法などのいくつかの要因によって決まります。

 バスは26個まで追加できます。バスの数はいつでも変更できます。

デフォルトでは、すべてのバスがマスターバスに割り当てられています。この構成では、バスを使用してトラックのサブグループを作成できます。たとえば、すべてのドラムトラックを1つのバスにルーティングして、ドラムトラックのレベルを、相対レベルを変えずに同時に調整できます。ただし、バスをハードウェア出力にルーティングして、トラックを外部エフェクトプロセッサに送ったり、外部ミキサーでミキシングしたりするのに、バスを使用することもできます。

バスの追加

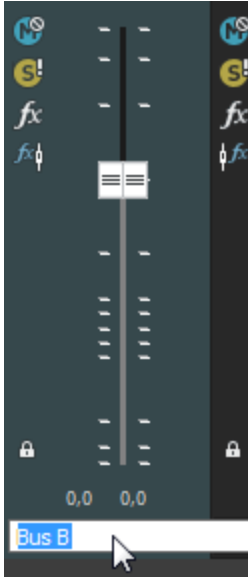
バスをプロジェクトに追加するには、[挿入] メニューの **【バス】** を選択します。

 [ミキシングコンソールウィンドウ] が表示されているときは、ツールバーの **【バスの挿入】** ボタン  をクリックします。

バス名の変更

バスの名前を変更するには、チャンネルストリップの下部にある ラベルをダブルクリックして、新しい名前をボックスに入力します（または、[F2] キーを押して、選択したバスの名前を変更します）。

[Enter] キーを押すと、ミキシング コンソールのチャンネルストリップが更新されます。



 カスタム バス名のすべての文字 を削除すると、デフォルトの名前にリセットされます。

バスの削除

バス チャンネルストリップを右クリックし、ショートカットメニューから **削除** を選択するか、[ミキシング コンソール] ウィンドウでバス チャンネルストリップ を選択し、[Delete] キーを押します。

 プロジェクトからバスを削除 すると、そのバスに割り当てられていたトラックはすべてマスターバスに 割り当てられます。

バスのルーティング

26 個までの仮想バス（およびマスタバス）を作成できます。作成したバスはコンピュータに接続されたハードウェアまたは他のバスにルーティングできます。

デフォルトでは、すべてのバスがマスタバスに割り当てられています。この構成では、バスを使用してトラックのサブグループを作成できます。たとえば、すべてのドラムトラックを 1 つのバスにルーティングして、ドラムトラックのレベルを、相対レベルを変えずに同時に調整できます。バスをハードウェア出力に割り当てた場合、トラックを外部エフェクトプロセッサに送ったり、外部ミキサーでミキシングしたりすることができます。ー

 バスをハードウェア出力にルーティングすると、プロジェクトをレンダリングする場合に、これらのバスはミックスに含まれなくなります。

バスを別のバスにルーティング

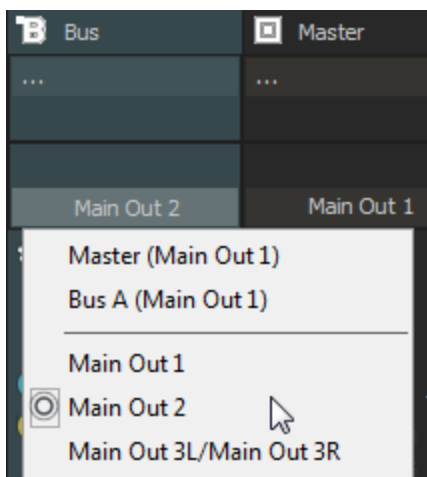
バストラックヘッダーの使用

1. プロジェクトにバスを追加します。
2. バストラックが表示されていない場合は、[表示]メニューから **バストラックの表示** を選択します。
3. オーディオバストラックの **再生デバイスセクタ** ボタンをクリックし、メニューからバスを選択します。
 - バスがマスタバスにルーティングされているときは、ボタンは  に変わります。
 - バスが他のバスにルーティングされている場合は、バス文字 (**A** や **B** など) が表示されます。
 - バスがハードウェア出力にルーティングされているときは、ボタンは  として表示されます (ソフトシンセバスコントロールでは使用できません)。

 フィードバックを防ぐため、ルーティングを循環させることはできません。例えば、プロジェクトに2つのバスがあり、バス A がバス B にルーティングされる場合、バス B はマスタバスにのみルーティングできます。

[ミキシング コンソール] ウィンドウの使用

1. プロジェクトにバスを追加します。
2. ウィンドウが表示されていない場合は、[表示]メニューの **ミキシング コンソール** を選択します。
3. I/O コントロール リージョンが表示されていない場合は、表示ペインの **[I/O]** ボタンをクリックします。
4. 出力デバイスを選択するには、**出力** ボタンをクリックしてメニューからバスを選択します。



バスをハードウェア出力にルーティング

開始する前に、Windows Classic Wave ドライバまたは ASIO ドライバを使用していることを確認します。

1. [オプション] メニューの [ユーザ設定] を選択し、**オーディオ デバイス** タブをクリックします。
2. **オーディオ デバイスの種類** ドロップダウン リストから **Windows Classic Wave ドライバ** または **ASIO ドライバ** を選択します。
3. [ユーザ設定] ダイアログ ボックスを閉じるには、**OK** をクリックします。



[ユーザ設定] ダイアログ ボックスの [オーディオ デバイス] タブの **オーディオ デバイスの種類** ドロップダウン リストで **Microsoft サウンド マッパー** を選択した場合、バスをハードウェア出力に割り当てることはできません。

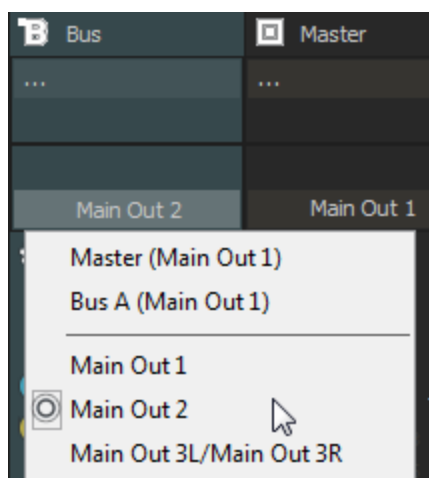
バストラック ヘッダーの使用

1. プロジェクトにバスを追加します。
2. バストラックが表示されていない場合は、[表示] メニューから **バストラックの表示** を選択します。
3. オーディオバストラックの **再生デバイスセレクト** ボタンをクリックし、メニューから出力デバイスを選択します。
 - ・バスがマスタバスにルーティングされているときは、ボタンは に変わります。
 - ・バスが他のバスにルーティングされている場合は、バス文字 (**A** や **B** など) が表示されます。
 - ・バスがハードウェア出力にルーティングされているときは、ボタンは として表示されます。

[ミキシング コンソール] ウィンドウの使用

1. プロジェクトにバスを追加します。
2. ウィンドウが表示されていない場合は、[表示] メニューの **ミキシング コンソール** を選択します。
3. I/O コントロール リージョンが表示されていない場合は、表示ペインの **I/O** ボタンをクリックします。
4. 出力デバイスを選択するには、**出力** ボタンをクリックしてメニューから出力デバイスを選択します。

す。



トラックのバスへの割り当て

トラックをバスに割り当てると、一連のトラックに設定を適用したり、トラックをハードウェア出力にルーティングすることができます。

たとえば、同一の3つのエフェクトを、複数のトラックに適用する場合は、1つのバスにエフェクトを適用し、そのバスに複数のトラックを割り当てます。複数のトラックを1つのハードウェア出力に送る場合は、複数のトラックを1つのバスに割り当ててから、ハードウェア出力にバスをルーティングします。

トラックのバスへの割り当て

1. トラックの [バス] ボタンをクリックします。

ボタンは、トラックがマスタバスにルーティングされているときは  として表示され、トラックが別のバスにルーティングされているときはバス文字 (**A** や **B** など) が表示されます。

2. メニューから該当するバスを選択します。 **【バス】** ボタンの形状が、選択したバスを表すものになります。

 トラックに **【バス】** ボタンが表示されないときは、プロジェクト設定で1つしかバスが選択されていないことを意味します。

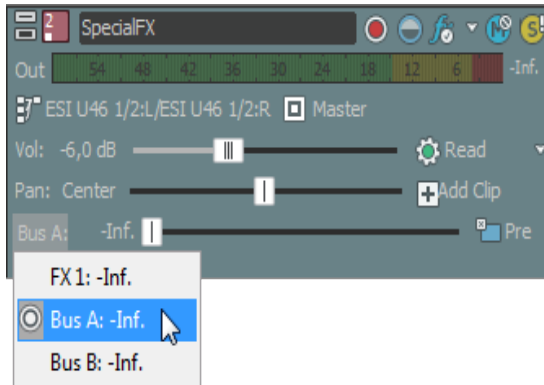
バスにトラックを割り当てる場合は、[ミキシング コンソール] ウィンドウの I/O コントロール リージョンも使用できます。詳しくは、「オーディオトラックチャンネルストリップ」ミキシングコンソールヘルプファイル内のオーディオトラックチャンネルストリップを参照してください。

 バス センドは、デフォルトではプリボリュームに設定されています。 **【ポストボリューム】** モードでは、トラックがバスに送られる前に、トラック ボリューム、トラック ボリューム エンベロープ、トラック パン、トラック パン エンベロープの各設定が適用されます。

ポストボリュームへ変更するためには、フェーダーハンドルを右クリックして、ショートカットメニューから **【ポストボリューム】** を選択します。

バス センド レベルの調整

1. 多目的スライダのラベルをクリックし、メニューから希望のバスを選択します。バス の名前を反映してラベルが変わります。



💡 多目的スライダが表示されない場合は、トラック ヘッダー の下端をドラッグして高さを調整します。

2. フェーダーをドラッグして、バスに送られるトラックのレベルを調整します。

[ミキシング コンソール] ウィンドウでセンド コントロール リージョンを使用すると、バス センドを設定できます。詳しくは、「オーディオトラックチャンネルストリップ」ミキシングコンソールヘルプファイル内のオーディオトラックチャンネルストリップを参照してください。

💡 アドバイス：

- バス センドは、デフォルトではプリボリューム（およびプリミュート）です。バス センドがプリボリュームの場合、メイン ミックスから独立したキューミックスキュー ミックスを作成できます。ポストボリュームに変更するには、バス フェーダーを右クリックし、ショートカットメニューから **ポストボリューム** を選択します。
- バス センドにトラックパン（パンの位置やパン モードなど）を適用する場合は、バス フェーダーを右クリックし、ショートカットメニューから **イントラックパンへのリンク** を選択します。

イントラックパンへのリンク が選択されていない場合は、トラックは現在のパン モードを使用して、中央にパンしたステレオ信号を送信します。

- オーディオトラックセンドの設定を ACID 6.0 またはそれ以前のバージョン使用時と同じにするには、[ユーザー設定] ダイアログボックスの [オーディオ] ページで、**レガシートラックセンド ゲインの使用** チェックボックスをオンにします。チェックボックスがオンになっている場合は、ACID の旧バージョンで作成されたプロジェクトを読み取り、作成時と同じ音質で再生できます。

バスを使用したサブミックスの作成

新しいプロジェクトを開始するとき、すべてのオーディオトラックはマスタバスにルーティングされます。この設定では、ミックスを作成するためにオーディオトラックのボリュームを個別に調節できます。また、マスタバスを使用してプロジェクト全体のボリュームの上下を調節できます。

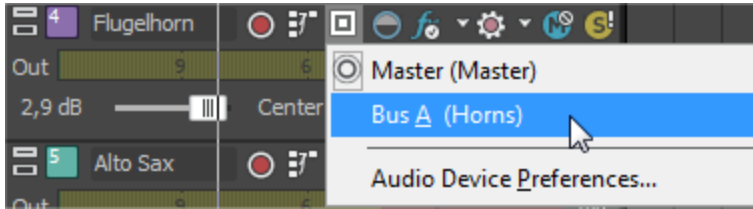
複雑なオーディオプロジェクトを作成している場合は、プロジェクトをより細かく調節したいと思うはず。例えば、ホルンが数個のトラックに録音されているとします。ミックスはほぼ完成していて、ホルンを少しだけ強調したい場合は、各ホルントラックの**ボリューム**フェーダーを調節できます。ただし、ホルントラックを専用バスにサブミックスすると大幅に時間を短縮できます。サブミックスでは、全体のレベルを変更せずにサブミックストラックのレベルを調節し、エフェクトを追加したり、サブミックスをミュート/ソロ再生したりできます。

このサンプルプロジェクトでは、8 個のトラックがすべてマスタバスにルーティングされ、トラック 4~8 のレベルはホルンのミックス用に調整されています。



1. まず、[ミキシング コンソール] ウィンドウの **【バスの挿入】** ボタン  をクリックして、サブミックス用の新しいバスを作成します。
2. デフォルトでは、このバスは「バス A」という名前になります。[ミキシング コンソール] ウィンドウのバスラベルをダブルクリックしてボックスに「ホルン」と入力し、サブミックスバスにわかりやすい名前を付けます。
3. 次の操作を行って、ホルントラックを新しいサブミックスバスにルーティングします。

- a. [Shift] キーを押しながら、トラック 4 のトラックアイコンをクリックします。
- b. [Shift] キーを押したままで、トラック 8 のトラックアイコンをクリックして、トラック 4~8 が選択されるようにします。
- c. 選択したトラックのバス アイコンの 1 つをクリックして、メニューから **バス A(ホルン)** を選択します。選択されたすべてのトラックがサブミックス バスに割り当てられます。



プロジェクトのトラック 4~8 のトラック ヘッダーには、トラックがバス A にルーティングされていることを示す **A** が表示されます。



「ミキシング コンソール」ウィンドウには、バス A がマスタバスにルーティングされていることを示す I/O コントロール リージョンが表示されています。ホルン トラックは、バス A にルーティングされた後マスタバスにルーティングされているため、マスタ ミックスの一部です。

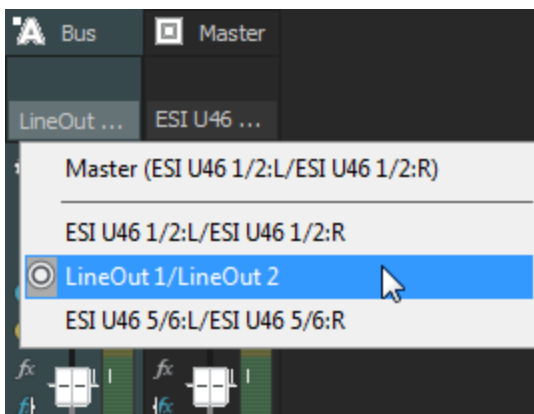
ボリューム、パン、エフェクト パラメータを時間に沿ってオートメーションする場合は、サブミックス バス トラックでエンベロープを使用できます。例えば、ベース部分ですべてのホルン トラックのボリュームを下げ、ブリッジ部分で上げたい場合は、ボリューム エンベロープをサブミックス バス トラックに適用できます。

ハードウェアに基づくエフェクトでの入力バスの使用

プラグインは優れた機能ですが、トラックで特定ハードウェアのサウンドが求められる場合があります。このヘルプ トピックでは、外部プロセッサにトラックを送信するために、補助バスおよび入力バスを使用する方法を説明します。

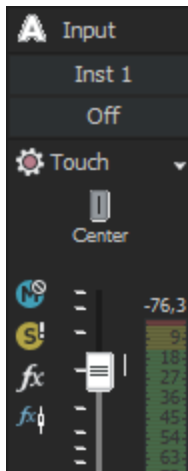
1. オーディオ インターフェイスにエフェクト プロセッサを接続します。
 - a. エフェクト プロセッサの入力をサウンド カードの出力に接続します（この例では、**LineOut 1** を使用します）。
 - b. エフェクト プロセッサの出力をサウンド カードの入力に接続します（この例では、**Inst 1** を使用します）。
2. プロジェクトにバスを追加します。このバスは、エフェクト プロセッサにトラックを送信するための宛先として使用されます。
3. エフェクト プロセッサに出力を送信するようにバスを設定します。

バスのチャンネル ストリップの I/O コントロール リージョンで、**出力** ボタンをクリックし、エフェクト プロセッサの入力に接続する出力を選択します（この例では、**LineOut 1/LineOut 2** です）。



この補助バスにより、エフェクト プロセッサの入力に信号バスが提供されます。

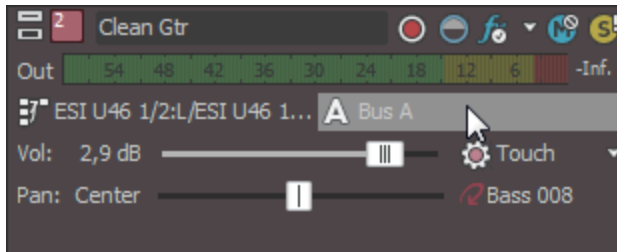
4. プロジェクトに入力バスを追加します。この入力バスで、エフェクト プロセッサから信号を受信します。
5. エフェクト プロセッサから入力を受信し、その出力をメイン ミックスに送信するように入力バスを設定します。
 - a. 入力バスのチャンネル ストリップの I/O コントロール リージョンで、**入力ソース** ボタンをクリックし、エフェクト プロセッサの出力に接続するサウンド カードの入力を選択します（この例では、**Inst 1** です）。
 - b. **出力** ボタンをクリックし、処理済み信号を送信する出力を選択します。マスタ バスにこの信号を送信します。したがって、この信号はメイン ミックスに含まれ、リアル タイム レンダリングの実行時に含まれます。



この入力バスは、エフェクト プロセッサの出力からプロジェクトに信号パスを提供します。

6. エフェクト プロセッサにトラックを送信します。

トラック ヘッダーの [バス] ボタンをクリックし、手順 2 で作成したバスを選択します。



トラック ヘッダーの [バス] ボタンにより、トラックのオーディオをエフェクト プロセッサに送信できます。

7. **再生** [▶] をクリックします。

プロジェクトを再生すると、トラックが補助バス、さらにエフェクト プロセッサに送信されます。そして、エフェクト プロセッサから入力バス、さらにマスタ バスに送信されます。

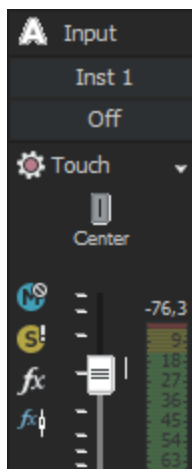
8. プロジェクトのレンダリングの準備が整ったら、エフェクト プロセッサからの出力をプロジェクトに含めるために、リアルタイム レンダリングを使用できます。

ハードウェア シンセサイザでの入力バスの使用

このヘルプ トピックでは、ACID プロジェクトで旧式のシンセを使用する場合に、入力バスを使用してハードウェア シンセサイザに MIDI トラックを送信する方法を説明します。

1. MIDI インターフェイスの MIDI 出力ポートをシンセサイザの MIDI 入力ポートに接続します。
2. シンセサイザのオーディオ出力をサウンド カードの入力に接続します（この例では、**Inst 1** を使用します）。
3. プロジェクトに入力バスを追加します。この入力バスで、シンセサイザからオーディオ信号を受信します。
4. シンセサイザから入力を受信し、その出力をメイン ミックスに送信するように入力バスを設定します。

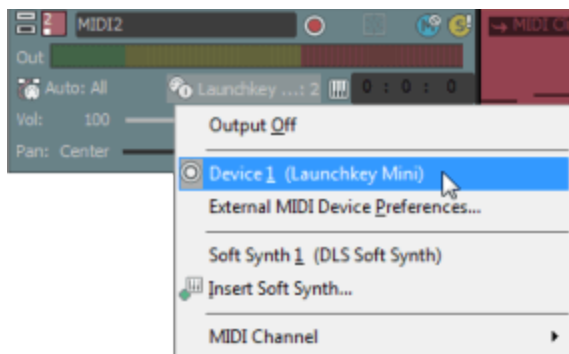
- a. 入力バスのチャンネルストリップの I/O コントロール リージョンで、**[入力ソース]** ボタンをクリックし、シンセサイザの出力に接続するサウンド カードの入力を選択します（この例では、**Inst 1** です）。
- b. **[出力]** ボタンをクリックし、シンセサイザの信号を送信する出力を選択します。マスタ バスにこの信号を送信します。したがって、この信号はメイン ミックスに含まれ、リアルタイムレンダリングの実行時に含まれます。



この入力バスは、シンセサイザのオーディオ出力からプロジェクトに信号パスを提供します。

5. シンセサイザに MIDI トラックを送信します。

トラックヘッダーの **[MIDI 出力]** ボタンをクリックし、手順 1 でシンセサイザを接続した MIDI ポートを選択します。



トラックヘッダーの **[MIDI 出力]** により、トラックの MIDI をシンセサイザに送信できます。

6. **[再生]** ボタンをクリックします。

プロジェクトを再生すると、トラックがシンセサイザに送信されます。そして、シンセサイザから入力バス、さらにマスタバスに送信されます。

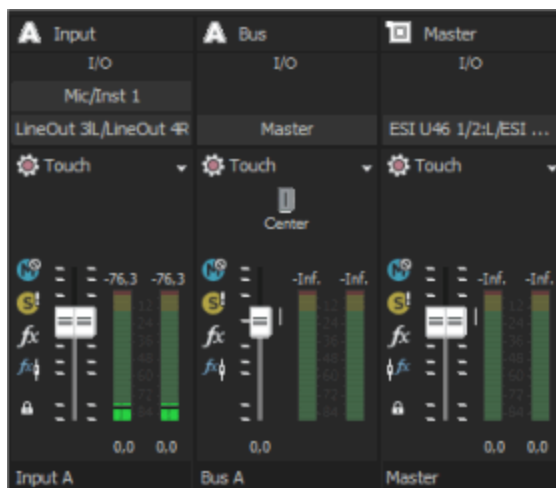
7. プロジェクトのレンダリングの準備が整ったら、プロジェクトを含む出力をシンセサイザから含めるために、リアルタイムレンダリングを使用できます。

プロジェクトでミキシングせずに外部ソースを監視する

「ミキシング コンソール」を通過するすべての信号をプロジェクトにミキシングしたくない場合もあるはずです。例えば、キュー（応答）マイクをセットアップすると、コントロールルームとレコーディングブースとの間で通信できます。

このヘルプ トピックでは、入力バスを使用してキュー マイクをセットアップする方法について説明します。

1. プロジェクトに入力バスを追加します。
2. マイクをサウンド カードの入力に接続します（この例では、**Mic/Inst 1**を使用します）。
3. レコーディングブースで、パワードスピーカーまたはヘッドフォン アンプのペアを、サウンドカードの出力に接続します（この例では、**LineOut 3L/LineOut 4R**を使用します）。
4. 入力バスをセットアップします。
 - a. 入力バス チャンネルストリップのI/O コントロール リージョンで、**入力ソース**ボタンをクリックして、キュー マイクが接続されているサウンドカード入力を選択します。
 - b. **出力**ボタンをクリックし、スピーカーまたはヘッドフォン アンプが接続されているサウンドカード出力を選択します。



キュー マイクに向かって話しかけると、その出力は、プロジェクトの出力にミキシングされることなく、レコーディングブースに送られます。

入力バスの使用

ACID プロジェクトで、外部オーディオソースの入力、処理、録音、およびミキシングを行うために、入力バスを使用できます。次に、プロジェクトで入力バスを使用する方法を示す例をいくつか示します。

- 入力バスを録音入力として使用します。これにより、エフェクトを適用し、ウェット信号を録音できます。
- シンセサイザなどの外部デバイスのために、ミキサー入力として入力バスを使用します。
- ハードウェアに基づくエフェクトの返却先として入力バスを使用します。

- 入力バスを使用して、トークバック マイクなどのソースをモニタします。

入力バスの追加または削除

バスをプロジェクトに追加するには、[挿入] メニューから **入力バス** を選択します（または [ミキシングコンソール] ウィンドウで **入力バスの挿入** ボタン  をクリックします）。

 入力バスは 26 個まで追加できます。バスの数はいつでも 変更できます。

バスの追加

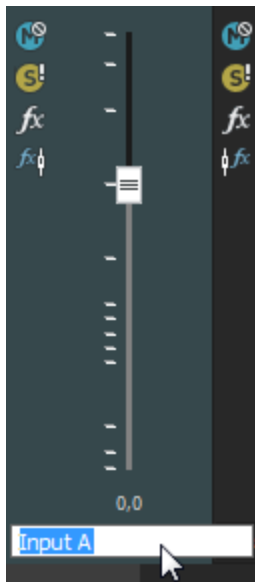
入力バスをプロジェクトに追加するには、[挿入] メニューの **入力バス** を選択します。

 [ミキシングコンソールウィンドウ] が表示されているときは、ツールバーの **入力バスの挿入** ボタン  をクリックします。

バス名の変更

バスの名前を変更するには、チャンネルストリップの下部にある ラベルをダブルクリックして、新しい名前をボックスに入力します（または、[F2] キーを押して、選択したバスの名前を変更します）。

[Enter] キーを押すと、ミキシング コンソールのチャンネルストリップが更新されます。



 カスタム バス名のすべての文字 を削除すると、デフォルトの名前にリセットされます。

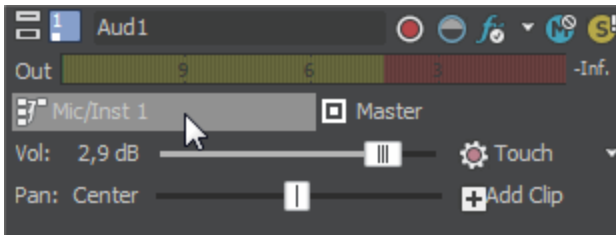
バスの削除

入力バス チャンネル ストリップを右クリックし、ショートカットメニューから **削除** を選択するか、[ミキシング コンソール] ウィンドウで入力バス チャンネル ストリップを選択し、[Delete] キーを押します。

入力バスによる録音

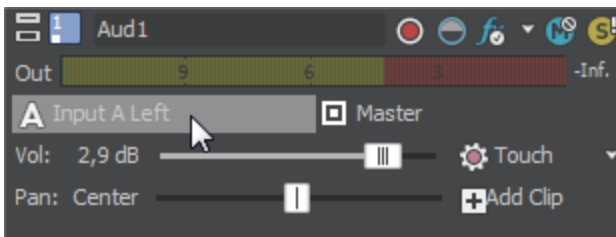
入力バスを使用してオーディオを録音する場合は、入力バス エフェクトを録音された信号に含めることができます。例えば、エレクトリックギターをアンプ モデリング プラグインで録音する必要があるとします。

シナリオ1: ギターをサウンドカードの楽器入力に接続し、その入力を録音入力として選択します。



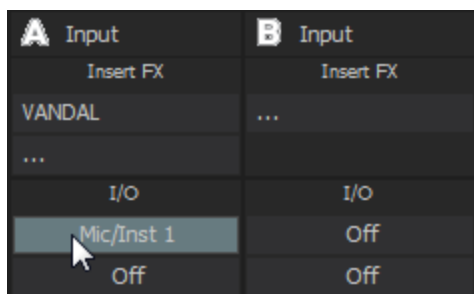
このシナリオでは、続いてアンプ モデリング プラグインをトラックエフェクトとして追加し、入力モニタをオンにして録音します。ギターはプラグインなしで直接録音され、プラグインはプロジェクトを再生またはレンダリングするたびに処理されます。この方法では、プロジェクトで作業するときのプラグイン設定を調整することができます。

シナリオ2: アンプ モデリング プラグインを使用する入力バスをインサートエフェクトとしてセットアップし、その入力バスを録音入力として選択します。



このシナリオでは、アンプ モデリング プラグインは、録音された信号で処理されます。この方法では、処理済みの信号を録音できますが、アンプの設定を変更する場合はギター パートを再録音する必要があります。

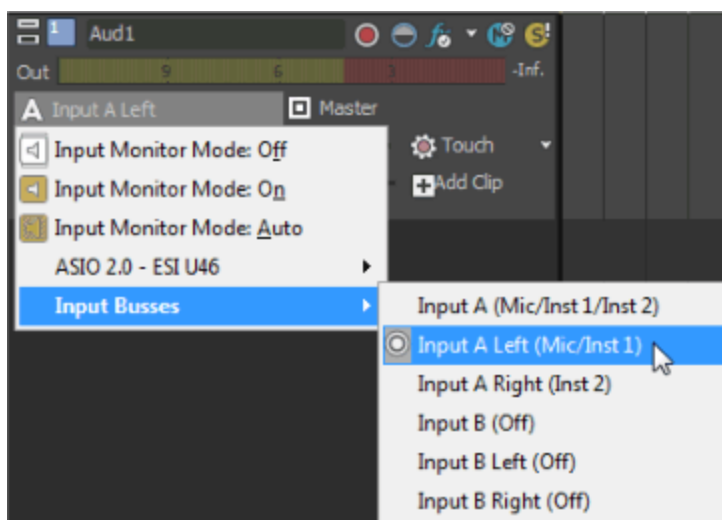
1. プロジェクトに入力バスを追加します。
2. 入力バスをセットアップします。
 - a. 入力バスにプラグインを追加するには、入力バス チャンネル ストリップのインサート FX コントロール リージョンにある **新規インサート FX の追加** ボタン  をクリックします。
 - b. 入力バス チャンネル ストリップの I/O コントロール リージョンで、**入力ソース** ボタンをクリックして、録音するサウンドカード入力を選択します。



- c. 入力バス チャンネルストリップの I/O コントロール リージョンにある **出力** ボタンをクリックし、**オフ** を選択します。バス入力がオフのままになり、トラックの入力をモニタできるようになります。

3. 入力バスから録音するトラックを設定します。

- a. **録音入力** ボタンをクリックし、メニューから **入力バス** を選択し、入力バスを選択します。



- b. **録音入力** ボタンをクリックし、**入力モニタモード: オン** または **入力モニタモード: 自動** を選択して、録音中の入力信号が聞こえるようにします。

- **自動**  を選択すると、再生が停止されている場合と録音中に、入力モニタ信号が再生されます。選択したイベントを録音している場合は、選択したイベントをカーソルが通過したときだけ入力モニタ信号が再生されます。
- **オン**  が選択されている場合、動作は **自動** モードと同様ですが、録音中に入力モニタが常に再生されます。選択したイベントに録音されているときでも、モニタのオン/オフは切り替わりません。

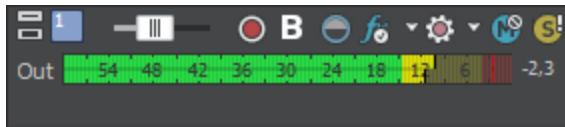
エフェクトをリアルタイムでモニタできるかどうかは、使用コンピュータの性能に依存します。録音モニタ時には、エフェクトオートメーションエンベロープはバイパスされます。

4. 録音を開始する位置にカーソルを置きます。

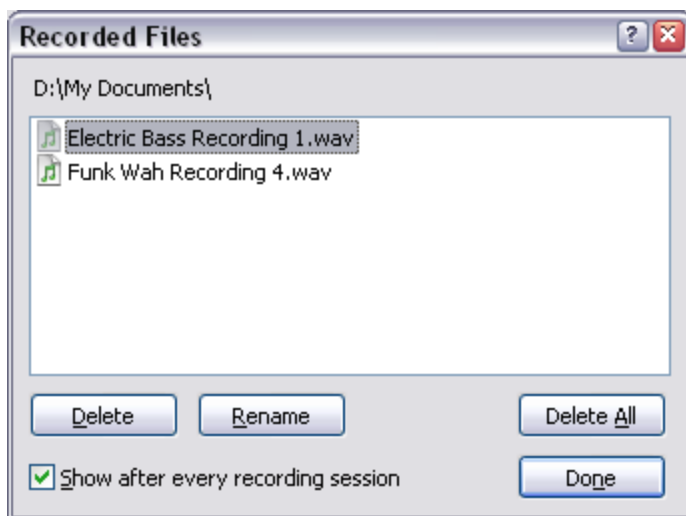
5. 録音するトラック上で **録音アーム** ボタン  を選択します。トラックをアームすると、録音できるようになります。

トラックが録音アームされると、トラックのメーターにトラックのレベルが表示されます。入力モ

ニタがオンでない場合、メーターには入力ソースのレベルが表示されます。入力モニタがオンの場合、メーターには入力ソースとトラック エフェクト チェーンのレベルが表示されます。



6. トランスポートバーの **録音** ボタン  をクリックして録音を開始します。
7. 録音を停止するには、**録音** ボタンをもう一度クリックするか、トランスポートバーの **停止** ボタン  をクリックします。録音されたファイルのダイアログが表示されます。
8. [録音ファイル] ダイアログ ボックスを使用して、録音されたオーディオのファイル名と場所を確認します。録音したファイルを保存しない場合は **削除** または **すべて削除** をクリックします。ファイルの名前を変更するには **名前の変更** をクリックします。



9. **完了** をクリックして、[録音ファイル] ダイアログ ボックスを閉じます。録音ファイルが、タイムラインに新しいイベントとして表示されます。

リアルタイムレンダリング

プロジェクトをリアルタイムでレンダリングするには、[ファイル] メニューの **[リアルタイムレンダリング]** を選択します。

リアルタイムレンダリングは、プロジェクトを .wav 形式にレンダリングする再生モードです。リアルタイムレンダリングを行うと、プロジェクトにハードウェアシンセまたはエフェクトプロセッサなどの外部入力ソースからの出力を含めることができます。

 注：

- リアルタイム レンダリングを開始すると、録音用にアームされているトラックはアームが解除されます。リアルタイム レンダリング モードでは、トラックの録音をアームしたり、録音を開始することはできません。
 - 外部のオーディオ ハードウェアを使用しないプロジェクトの場合は、リアルタイム レンダリングと標準レンダリングの出力結果が同じになります。リアルタイム レンダリングは完了まで時間がかかりますが、レンダリング対象ファイルが生成されることをモニタすることができます。
 - メトロノーム カウントが有効な場合は、リアルタイム レンダリングが開始される前にオフになります。メトロノームが有効になっていても、レンダリングされた出力には含まれません。
1. [ファイル] メニューの **[リアルタイム レンダリング]** を選択します。
 2. **保存する場所** ドロップダウン リストからドライブおよびフォルダを選択するか、参照ウィンドウを使用してファイルを保存するフォルダを検索します。
 リアルタイム レンダリングを使用する場合は、プロジェクトをローカルのハード ディスク ドライブにレンダリングしてください。ネットワーク フォルダやリムーバブル ドライブにレンダリングすると、ギャップが発生するおそれがあります。
 3. **ファイル名** ボックスに名前を入力するか、参照ウィンドウからファイルを選択して既存のファイルを置き換えます。
 4. **保存** をクリックして、タイムラインの先頭からプロジェクトのレンダリングを開始します。

割り当て可能なエフェクトの使用

複数のトラックを DirectX または VST プラグインのチェーンにルーティングすると同時に、エフェクト センド レベルを個々のトラックごとに設定するには、割り当て可能なエフェクト チェーンを使用します。

オーディオ信号フローを表示するには、ここをクリックしてください。

 オーディオ録音中に入力モニタがオンの場合、非インブレース プラグインを含むオーディオ エフェクト チェーンは、自動プラグイン ディレイ補正が使用されていることを示す黄色 () で表示されます。ライブ モニタに使用できないチェーンは自動的にバイパスされ、赤色 () で表示されます。

ACID ソフトウェアを ReWire デバイスとして使用している場合、ReWire ミキサー アプリケーションとの同期の問題を回避するために、非インブレース プラグインを含むエフェクト チェーンは自動的にバイパスされます。この場合、エフェクト チェーン アイコンは赤で表示されます ()。プラグインは、ReWire ミキサー アプリケーション内で適用してください。

割り当て可能なエフェクトチェーンの追加

[挿入] メニューの **割り当て可能な FX** を選択（または [ミキシング コンソール] ウィンドウの **割り当て可能な FX の挿入** ボタン  をクリック）して、プロジェクトのトラックをルーティングできるエフェクト チェーンを作成します。

 割り当て可能なエフェクト チェーンは 32 個まで追加できます。チェーンの数はいつでも変更できます。各チェーンには、プラグインを 32 個まで追加できます。

 オーディオ録音中に入力モニタがオンの場合、非インプレース プラグインを含むオーディオ エフェクト チェーンは、自動プラグイン ディレイ補正が使用されていることを示す黄色（）で表示されます。ライブ モニタに使用できないチェーンは自動的にバイパスされ、赤色（）で表示されます。

ACID ソフトウェアを ReWire デバイスとして使用している場合、ReWire ミキサー アプリケーションとの同期の問題を回避するために、非インプレース プラグインを含むエフェクト チェーンは自動的にバイパスされます。この場合、エフェクト チェーン アイコンは赤で表示されます（）。プラグインは、ReWire ミキサー アプリケーション内で適用してください。

割り当て可能なエフェクト チェーンの作成

1. [挿入] メニューの **割り当て可能な FX** を選択します。[FX プラグイン チューザー] ウィンドウが表示されます。
2. 追加する各プラグインを選択して **追加** ボタンをクリックするか、エフェクト チェーン パッケージを指定します。プラグインは、追加された順番でウィンドウ上部に表示されます。

 チェーン内のプラグインの順序を変更するには、プラグイン ボタンを新しい場所にドラッグするか、**プラグインを左にシフト**  ボタンまたは **プラグインを右にシフト**  ボタンをクリックします。

3. プラグインを追加し、チェーンの順序を設定したら、**OK** ボタンをクリックします。新しい割り当て可能なエフェクト チェーンが [ミキシング コンソール] ウィンドウに追加され、[オーディオ プラグイン] ウィンドウが表示されます。
4. エフェクトの設定を調整します。特定のプラグインの使用については、**プラグインのヘルプ** ボタン  をクリックしてください。

割り当て可能なエフェクト チェーンの編集

1. バストラックの **割り当て可能な FX** ボタン  をクリックすると、[オーディオ プラグイン] ウィンドウが開きます。
2. [オーディオ プラグイン] ウィンドウでは、エフェクトの有効化/バイパス、エフェクト パラメータの編集、エフェクトのチェーンへの追加、チェーンからの削除を行うことができます。特定のプラグインの使用については、**プラグインのヘルプ** ボタン  をクリックしてください。

ミキシング コンソールのインサート FX コントロール リージョンを使用してエフェクト チェーンを編集する方法については、「割り当て可能なエフェクト ストリップ」を参照してください。

エフェクトパラメータのオートメーション

プラグインでオートメーションがサポートされている場合は、ソフトシンセの割り当て可能なエフェクトチェーンのバストラックにエンベロープを追加して、エフェクトパラメータを自動的に調整できます。

トラックでのオートメーションエンベロープの使用については、[ここをクリックしてください](#)。

割り当て可能なエフェクトチェーンの削除

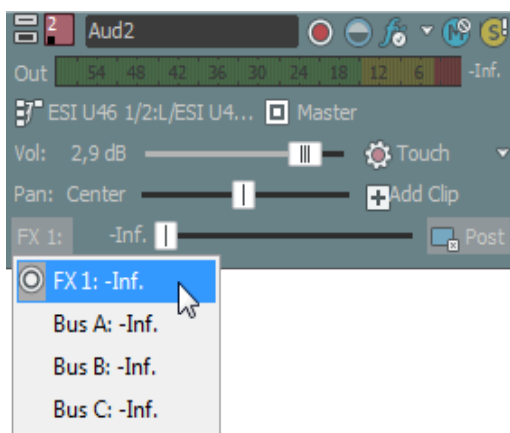
[ミキシング コンソール] ウィンドウで割り当て可能なエフェクトチャンネルストリップを右クリックし、ショートカットメニューから **削除** を選択するか、割り当て可能なエフェクトチャンネルストリップを選択し、[Delete] キーを押します。

トラックを割り当て可能なエフェクトチェーンにルーティング

トラックを割り当て可能なエフェクトチェーンにルーティングすると、複数のトラックをプラグインチェーンに割り当てることができます。

 トラックを割り当て可能なエフェクトチェーンにルーティングするには、割り当て可能なエフェクトチェーンをプロジェクトに先に追加する必要があります。

1. 多目的スライダのラベルをクリックし、サブメニューから割り当て可能なエフェクトチェーンを選択します。割り当て可能なエフェクトの名前を反映してラベルが変わります。



 多目的スライダが表示されない場合は、トラックヘッダーの下端をドラッグして高さを調整します。

2. フェーダーをドラッグして、割り当て可能なエフェクトチェーンに送られるトラックのレベルを調整します。

エフェクトチェーンの **ドライアウト** フェーダーを [-∞] に設定すると、多目的スライダの **ボリューム** (ドライ信号を調整) および **[FX]** (エフェクト信号を制御) の設定を使用して、ウェット/ドライバランスを調整できます。

[ミキシング コンソール] ウィンドウでセンドコントロールリージョンを使用すると、バスセンドを設定できます。詳しくは、「オーディオトラックチャンネルストリップ」を参照してください。

 アドバイス：

- FX センドは、デフォルトではポストボリュームに設定されています。プリボリュームに変更するには、バス フェーダーを右クリックし、ショートカットメニューから **プリボリューム** を選択します。
- FX センドにトラックパン（パンの位置やパン モードなど）を適用する場合は、FX フェーダーを右クリックし、ショートカットメニューから **イントラックパンへのリンク** を選択します。

イントラックパンへのリンク が選択されていない場合は、トラックは現在のパン モードを使用して、中央にパンしたステレオ信号を送信します。

- オーディオトラックセンドの設定を ACID 6.0 またはそれ以前のバージョン使用時と同じにするには、**[ユーザー設定] ダイアログボックス** の **[オーディオ]** ページで、**レガシートラックセンドゲインの使用** チェックボックスをオンにします。チェックボックスがオンになっている場合は、ACID の旧バージョンで作成されたプロジェクトを読み取り、作成時と同じ音質で再生できます。

割り当て可能なエフェクト エンベロープの使用

割り当て可能なエフェクトエンベロープをトラックに追加すると、割り当て可能なエフェクトチェーンに送られるトラックのレベルを変更できます。各トラックには、プロジェクト内に存在する割り当て可能なエフェクトチェーンごとに 1 つのエンベロープがあります。

エンベロープの調整方法と追加方法について詳しくは、[ここをクリックしてください](#)。

オーディオパンモード

ステレオオーディオトラック、5.1 サラウンドトラック、またはバスをパンする場合は、フェーダーハンドル（またはサラウンドパン）を右クリックし、パンの種類を選択して、パンモデルを変更します。

 新しいトラックにデフォルトのパンの種類を設定する場合は、トラックのパンの種類を設定し、**[デフォルトトラックプロパティの設定]** ダイアログボックスを使用して、そのトラックのパンの種類をデフォルトとして設定します。

 選択されたパン モードは、トラックレベルのパンエンベロープでも使用されます。

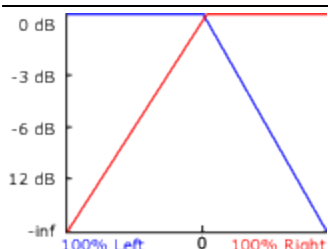
モード	説明
チャンネルの追加	このモードは、ステレオファイルをパンするときに特に便利です。ステレオフィールドを横切るようにパンすると、ステレオイメージはスピーカー間を横切るように現れます。どちらかのチャンネルに向けてパンしていくと、そのチャンネルに反対側のチャンネルからの信号が追加されていき、最後には両方のチャンネルの信号が 1 つのチャンネルに最大音量で出力されます。 このモードではリニアパンカーブが使用されます。  チャンネルが追加されるときにクリッピングが発生することがあります。トラックヘッダーまたは [ミキシング コンソール] ウィンドウのメーターを確認して、トラックボリュームを調整してください。
バランス (0 dB センター)	ステレオプロジェクトの場合、このモードはステレオ音源のチャンネルの相対的な信号レベルを調整するときに便利です。センターからいずれかのチャンネルにパンすると、反対側のチャンネルは指定したセンター値 (0 dB -3 dB または -6 dB) から -∞ まで減衰します。パンした信号は、指定したセンター値 (0 dB -3 dB または -6 dB) から 0 dB まで増幅されま

バランス
(-3 dB
センター)
バランス
(-6 dB
センター)

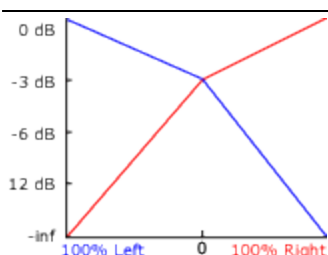
す。

このパン モードではリニアパン カーブが使用されます。

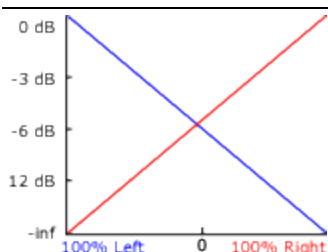
例えば、右方向に完全にパンすると、ライト チャンネルでは 0 dB で再生され、レフト チャンネルでは再生されません。センターにパンすると、各チャンネルは指定したセンター値 (0 dB -3 dB または -6 dB) まで減衰されます。左方向にパンすると、レフト チャンネルでは 0 dB で再生され、ライト チャンネルでは再生されません。



【バランス(0 dB センター)】設定を使用すると、センターにパンしたときにゲインやカットが適用されないため、センターを大きくすることができます。



【バランス(-3 dB センター)】設定を使用すると、センターにパンしたときに -3 dB カットが適用されます。



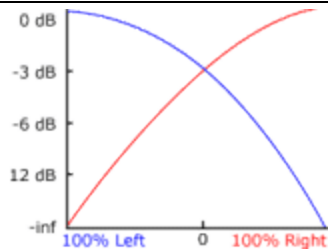
【バランス(-6 dB センター)】設定を使用すると、センターにパンしたときに -6 dB カットが適用されます。

5.1 サラウンド プロジェクトにおけるパンも、同じ規則に従います。5.1 サラウンド プロジェクトでセンターから任意のチャンネルにパンすると、そのチャンネルの信号は、指定したセンター値から 0 dB まで増幅されます。反対側のチャンネルの信号は、指定したセンター値から $-\infty$ まで減衰されます。

コン
スタ
ント
パワー

このモードはモノラル音源をパンするときに便利です。このモードでは、チャンネル間をパンするときに音量が維持されます。

ステレオ ファイルを **100% R** にパンすると、メディア ファイルのライト チャンネルのみが再生され、このチャンネルが両出力チャンネルに送られます。続けて左にパンすると、レフト チャンネルが徐々に出力に追加され、ライト チャンネルは徐々にフェードアウトして、スライダが **100% L** に達すると、両出力チャンネルからレフト チャンネルのみが聞こえるようになります。



メディア ファイルを右方向、5.1 サラウンド プロジェクトのフロント チャンネルとリア チャンネルの中間に完全にパンした場合、メディア ファイルのライト チャンネルのみが再生され、このチャンネルはフロントの右とリアの右の出力チャンネルに送られます。左にパンすると、レフト チャンネルは徐々に出力に追加され、ライト チャンネルは徐々にフェードアウトしていき、最後にはレフト チャンネルのみがフロントの左とリアの左の出力チャンネルに送られます。

フィルム このモードでは、コンスタントパワー モデルを使用して、5.1 サラウンド プロジェクトの隣接するスピーカー間でパンできます。このモードは映画館スタイルのスピーカー配置に最適化されています。ステレオプロジェクトの場合、フィルム モードはコンスタントパワーと同じ機能を果たします。

パン ポイントをセンター スピーカーにパンすると、サウンドはフロント スピーカーとリア スピーカーに拡散されます。トラックをセンター スピーカーに完全にパンすると、フロント スピーカーとリア スピーカーからの出力はなくなります。

パン ポイントをサラウンド パンの中央にドラッグすると、信号はすべてのスピーカーに送られます。

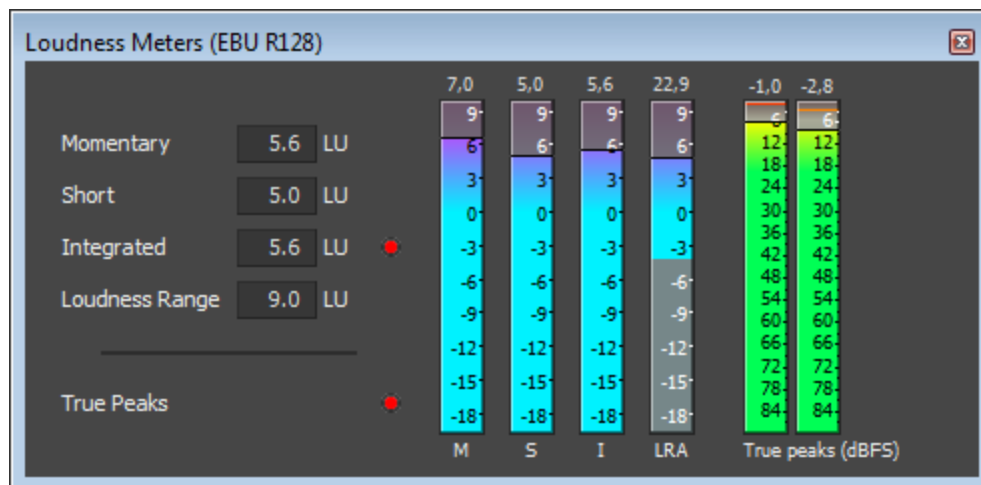
 1 つのスピーカーに完全にパンすると、一部の信号が反対側のスピーカーにミックスされるのが分かります。これは、理想的なサラウンド スピーカーの配置がサラウンド パンの表示と一致しないためです。例えば、フロントレフト スピーカーにパンすると、リアレフト スピーカーに低レベルの信号が発生します。

フロントレフト スピーカーの理想的な配置は中央の 30° 左ですが、サラウンド パンのスピーカーは中央の 45° 左に配置されています。中央の 45° 左のパンを再現するには、信号はフロントレフト スピーカーとリアレフト スピーカーの間でパンする必要があります。

ラウドネスメーター

表示 メニューから **ラウドネスメーター** を選択して [ラウドネスメーター] ウィンドウを表示します。

[ラウドネス メーター] ツールには、マスターチャンネルのモーメンタリ ラウドネス、ショートターム ラウドネス、インテグレートッド（全体）ラウドネス、ラウドネス レンジに関するデータが表示されます。放送用にマスタリングするときに、これらの値を使用してラウドネス規格（CALM Act など）に準拠していることを確認します。



メーターは以下の各測定値をリアルタイムで表示します。

- **M** メーターは、400 ミリ秒のインテグレーション ウィンドウを基準に、すべてのオーディオ チャンネルでモーメンタリ ラウドネスをラウドネス単位 (LU) で表します。[**モーメンタリ**] ボックスには、モーメンタリ ラウドネスが数値で表示されます。
- **S** メーターは、3 秒間のインテグレーション ウィンドウを基準に、すべてのオーディオ チャンネルでショートターム ラウドネスをラウドネス単位 (LU) で表します。[**ショート**] ボックスには、ショートターム ラウドネスが数値で表示されます。
- **I** メーターは、プログラムの時間中、すべてのオーディオ チャンネルでインテグレートッド ラウドネスをラウドネス単位 (LU) で表します。[**インテグレートッド**] ボックスには、インテグレートッド ラウドネスが数値で表示され、オーバーターゲット インジケータも含まれます。
- **LRA** メーターは、モーメンタリ レベルとショートターム レベルのラウドネス レンジをラウドネス単位 (LU) で表します。[**ラウドネスレンジ**] の測定は、信号のダイナミック レンジを判別する標準的な方法です。
- [**トゥルーピーク**] メーターは、ピークレベルを dB FS で表します。トゥルー ピークは、[チャンネルメーター] ウィンドウのピークより高いサンプル レートを使用して計算されるので、精度が増します。

トゥルーピーク インジケータは、ターゲット ラウドネスを超えているかどうかを示します。このインジケータは、再生を再開するとリセットされます。または [ラウドネス メーター] ウィンドウを右クリックしてショートカット メニューから [**クリップのリセット**] を選択すると、リセットできます。

ウィンドウの左側の統計には前回の計算値が表示され、再生を再開するとリセットされます。[ラウドネス メーター] ウィンドウを右クリックして、ショートカット メニューから [**測定エンジンのリセット**] を選択すると、値をリセットできます。



ラウドネスは、再生を開始、停止、シークしたり、再生方向を変更したりすると、自動的に再計算されます。再計算を強制する場合は、ウィンドウを右クリックしてショートカットメニューから **測定エンジンのリセット**]を選択します。

測定モードの選択

メーターのモードを変更するには、[オプション] メニューから **ラウドネスメーター**]を選択し、サブメニューから **[EBU R 128 モード]** または **[ATSC A 85 モード]**]を選択します（メーターを右クリックしてオプションを設定することもできます）。

- **[EBU R 128] モード** を使用すると、**[インテグレートド]** メーターの目標値は -23 LUFS、**[トゥルーピーク]** の最大値は -1.0 dB FS になります。欧州放送連合（EBU）規格に合わせてマスタリングする場合は、このモードを使用してください。
- **[ATSC A 85]** を使用すると、**[インテグレートド]** メーターの目標値は -24 LUFS、**[トゥルーピーク]** の最大値は -2.0 dB FS になります。北米 Advanced Television Systems Committee（ATSC）規格に合わせてマスタリングする場合は、このモードを使用してください。

オーバーターゲット インジケータは、**[インテグレートド]** メーターと **[トゥルーピーク]** メーターの目標値を超えた場合に、トリガされます。

ラウドネス スケールの選択

メーターのモードを変更するには、[オプション] メニューから **ラウドネスメーター**]を選択し、**ラウドネススケール**]を選択し、サブメニューから **[EBU +9]** または **[EBU +18]**]を選択します（メーターを右クリックしてオプションを設定することもできます）。

- **[EBU +9]** を使用すると、メーターは -18 ~ +9 LU の範囲で表示されます。
- **[EBU +18]** を使用すると、メーターは -36 ~ +18 LU の範囲で表示されます。



広い範囲を選択すると精度が低くなり、低レベルの信号が高レベルとして表示されます。

ラウドネスの値を Loudness Units Full Scale（LUFS）で表示する場合は、**絶対値(-23 LUFS)**]を選択してください。**絶対値(-23 LUFS)**]を選択しない場合は、選択したモード（**[EBU R 128 モード]** または **[ATSC A 85 モード]**]）に対応する Loudness Units（LU）ですべての値が表されます。

ピーク メーターの設定

[ラウドネスメーター] ウィンドウでトゥルー ピーク メーターを切り替えるには、[オプション] メニューから **ラウドネスメーター**]を選択し、サブメニューから **トゥルーピークメーターの表示**]を選択します（メーターを右クリックしてオプションを設定することもできます）。



トゥルー ピークは、[チャンネルメーター] ウィンドウのピークより高いサンプルレートを使用して計算されるので、精度が増します。

オーディオ信号が非対称の場合や、DC オフセットがある場合は、ピークレベルの計算が不正確になります。フィルターを有効にするには、[オプション]メニューから **ラウドネスメーター**]を選択し、サブメニューから **トゥルーピークブロックフィルター**]を選択します（メーターを右クリックしてオプションを設定することもできます）。**トゥルーピークブロックフィルタ**]を選択すると、フィルタされた信号とフィルタされていない信号の最大値としてピークが計算されます。

トゥルー ピーク メーターのレベルは dB FS で表示されます。メーターの表示単位を変更するには、以下のいずれかの操作を行います。

- [オプション]メニューの **ラウドネスメーター**]を選択し、サブメニューから **トゥルーピーク範囲**]を選択し、表示範囲を選択します。
- ラウドネス メーターを右クリックし、サブメニューから **トゥルーピーク範囲**]を選択し、表示範囲を選択します。



広い範囲を選択すると精度が低くなり、低レベルの信号が高レベルとして表示されます。

ラウドネスログの生成

ラウドネス ログは、プロジェクトのラウドネスのレポートで、ファイルがラウドネスの規格に従っていることを記録できます。

ツール] > **ラウドネスログの生成**]を選択します。保存ダイアログウィンドウが開き、そこでフォルダを選択し、ラウドネスログを保存するために名前を付けることができます。**[保存]**をクリックすると、ラウドネスログが作成されます。ログには、ファイルの名前、形式、ラウドネス測定モード、およびファイル全体のラウドネス値が記録されます。ラウドネスログが作成された後、それは自動的にデフォルトのテキストエディタで開かれます。

5.1 サラウンドプロジェクト

5.1 チャンネル ミックスを作成して、リスナーをサウンドで包み込むような効果を作り出したり、DVD ビデオや 5.1 チャンネル ミュージック プロジェクト用のオーディオを準備することができます。

5.1 サラウンドは、フルレンジの 5 チャンネルと LFE（低周波エフェクト）1 チャンネルから構成される標準オーディオ形式です。フルレンジの 5 チャンネルは、リスナーの前方（フロント）に配置されたレフト、ライト、センターの各スピーカーと、後方（リア）に配置された左右のサラウンドスピーカーによって再生されます。LFE チャンネルは、メイン スピーカー または任意の場所に配置できるサブウーファースから出力されます。

通常、センター チャンネルは音声を映像画面に固定するために使用されます。LFE チャンネルは、爆発音や衝突音などの重低音の効果音の迫力を出すため、サブウーファースから出力されます。このチャンネルのオーディオは、約 25 Hz～120 Hz の範囲に制限されています。

 ACID ソフトウェアでは、5.1 チャンネル オーディオを再生、ミキシング、およびレンダリングできます。オーディオを DVD に書き込むには、DVD Architect ソフトウェアなどの編集ソフトウェアが必要になります。

5.1 サラウンドセットアップ

5.1 サラウンドのプロジェクトをセットアップするには、[プロジェクトプロパティ] ダイアログ ボックスを使用します。

5.1 サラウンド プロジェクトをプレビューするには以下のハードウェアが必要になります。

- 6 チャンネル出力可能なオーディオ インターフェイス（5.1 互換のサウンド カード、6 出力のサウンド カード、3 枚のステレオ サウンド カードのいずれか）。
- パワードスピーカー 6 台、またはパッシブスピーカー 6 台と 6 チャンネル アンプ。

プロジェクトの 5.1 サラウンド モードへの設定

1. [ファイル] メニューの **プロパティ** を選択します。
2. [オーディオ] タブを選択します。
3. **マスター バス モード** ドロップダウン リストから **5.1 サラウンド** を選択します。
4. LFE チャンネルに割り当てられた各チャンネルにローパス フィルタを適用する場合は、**[LFE のローパス フィルタを有効にする]** チェック ボックスをオンにします。 **[ローパス フィルタのカットオフ周波数]** ドロップダウン リストから設定を選択するか、ボックスに値を入力して、LFE チャンネルで無視するオーディオの周波数の下限を設定します。

ローパス フィルタを適用すると、5.1 デコーダのバス管理システムに近くなり、低周波オーディオのみが LFE チャンネルに送信されるようになります。

5. **OK** をクリックします。

トラック ヘッダーとミキサーが 5.1 サラウンド モードに切り替わります。

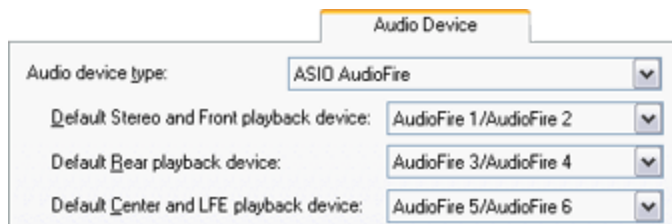
ACID ミキサー出力のルーティング

5.1 サラウンド モードで作業しているときは、5.1 チャンネル ミックスから出力をどこに送るかを指定する必要があります。

デフォルト ルーティングの設定

[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [オーディオ デバイス] タブを使用して、5.1 サラウンド プロジェクトのデフォルト ルーティングを設定できます。

1. [オプション] メニューの **ユーザー設定** を選択します。[ユーザー設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
2. [オーディオ デバイス] タブを選択します。



3. **オーディオ デバイスの種類** ドロップダウン リストからデバイスを選択します。デバイスの種類に **Microsoft Sound Mapper** または **Direct Sound サラウンド マッパー** 以外を選択すると、3 組のステレオの再生用に、それぞれ別のデバイスを選択できます。

 サラウンド出力に使用するドライバの種類については、サウンド カードのマニュアルを参照してください。

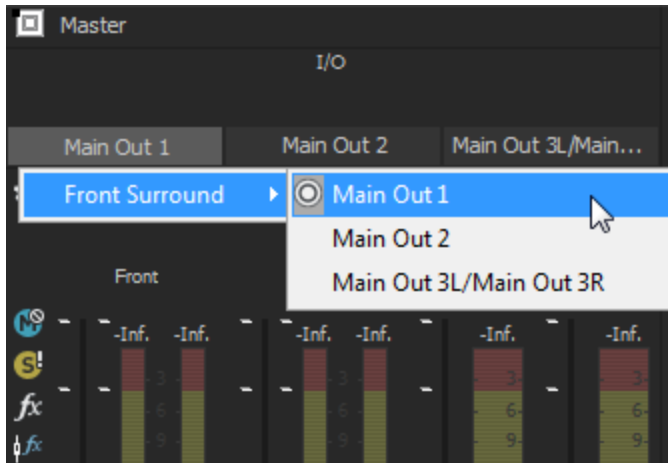
4. **デフォルトのステレオ / フロント再生デバイス** ドロップダウン リストから、フロントスピーカーが接続されているデバイスを選択します。
5. **デフォルトのリア再生デバイス** ドロップダウン リストから、リアスピーカーが接続されているデバイスを選択します。
6. **デフォルトのセンター / LFE 再生デバイス** ドロップダウン リストから、センター スピーカーとサブウーファーが接続されているデバイスを選択します。

デフォルト デバイス ルーティングの上書き

オーディオ デバイスの種類 ドロップダウン リストから **Microsoft Sound Mapper** または **Direct Sound サラウンド マッパー** 以外の設定を選択した場合は、デフォルトのデバイス ルーティングを上書きできます。

サラウンド出力に使用するドライバの種類については、サウンドカードのマニュアルを参照してください。

1. [ミキシング コンソール] ウィンドウを開きます。
2. I/Oコントロール リージョンでは、**出力** ボタンをクリックし、フロントチャンネルの出力デバイスを選択します。



3. リアおよびセンター/LFE チャンネル ペアについて、手順 2 を繰り返します。

アンプとスピーカーの接続

5.1 互換サウンドカードの使用

- サウンドカードのマニュアルを参考にして、パワードスピーカーをサウンドカードの出力に接続します。

または――

- サウンドカードのフロント、リア、およびセンター/サブウーファーの出力を 6 チャンネルアンプ/ホームシアターレシーバの適切な入力に接続します。フロント、リア、センター、および LFE スピーカーをアンプに接続します。

6 出力のサウンドカードの使用

- パワードスピーカーをサウンドカードの出力に接続します。センター/LFE ペアでは、レフトチャンネルがセンターチャンネル、ライトチャンネルが LFE チャンネルになります。

または――

- サウンドカードの出力を 6 チャンネルアンプ/ホームシアターレシーバの適切な入力に接続します。フロント、リア、センター、および LFE スピーカーをアンプに接続します。

 必要なオーディオ ケーブルは、使用するハードウェアによって異なります。

3 枚のステレオ サウンド カードの使用

- 各チャンネル ペアのルーティング先のサウンド カードの出力に電源付きスピーカーを接続します。センター/LFE ペアでは、レフトチャンネルがセンター チャンネル、ライトチャンネルが LFE チャンネルになります。

または――

- サウンド カードの出力を 6 チャンネル アンプ/ホーム シアター レシーバの適切な入力に接続します。フロント、リア、センター、および LFE スピーカーをアンプに接続します。

 複数のサウンド カードを使用すると、ASIO ドライバが正常に機能しない場合があります。一度に使用できる ASIO ドライバは 1 つだけです。一部の ASIO ドライバ (WDM ドライバおよび Wave ドライバなど) は、他のオーディオ ドライバ モデルと競合する場合があります。

 必要なオーディオ ケーブルは、使用するハードウェアによって異なります。通常のアプリケーションでは、端子の片方が 3.5 mm ステレオ プラグ、もう一方がデュアル RCA コネクタの 3 本のケーブルが必要になります。

5.1 サラウンドのパンとミキシング

5.1 サラウンド ミキシング プロジェクトのセットアップが完了すると、トラック ヘッダーとミキサー スイッチが 5.1 サラウンド モードに切り替わり、パンを開始できます。

[表示] メニューの **サラウンド パン** を選択して、[サラウンド パン] ウィンドウの表示を切り替えます。[サラウンド パン] ウィンドウを使用して、トラック、バス、割り当て可能なエフェクト チェーン、およびソフト シンセをパンします。

 5.1 チャンネル入力を受け入れるのはサラウンド マスタ バスのみです。トラックを別のバスに割り当てると、ステレオ出力がバスに送られ、バス レベルでサラウンド パンを実行できます。

 5.1 サラウンド プロジェクトにエフェクトを適用する場合は、エフェクト オートメーションを使用すると、チャンネルごとに異なるプラグイン設定を使用できます（例えば、フロントスピーカーとサラウンドスピーカーで異なる EQ 設定を使用するなど）。トラックエフェクト チェーンに複数のプラグイン インスタンスを追加して、各プラグインを作用させるチャンネルの [FX オートメーション チューザー] で、**有効にする** チェックボックスをオンにしてください。

 サラウンド パンは、ハードウェア出力にルーティングされたトラックまたはバスでは実行できません。

チャンネルのミュートまたはソロ

チャンネルをミュートすると、そのチャンネルからはオーディオが再生されなくなります。例えば、センターのリスニング ポジションにステレオ イメージを再現したい場合にセンター チャンネルをミュートしたり、音声部分の作業をするときに、センター チャンネルを単独で再生したりすることができます。

1.  パンするトラックまたはバスのサラウンド パンをダブルクリックします。[サラウンド パン] ウィンドウが表示されます。
 2. チャンネルをミュートまたは出力するには、チャンネルのスピーカー アイコンをクリックします。
-  チャンネルをソロ再生する場合は、[Ctrl] キーを押しながらスピーカー アイコンをクリックします。

ボリュームとセンド レベルの調整

トラック ボリュームの調整

トラック ボリュームは、ステレオ プロジェクトの場合と同じ要領で、トラック ヘッダーの **ボリューム** フェーダーを使用して調整できます。トラック ヘッダーのフェーダーは、トラックのボリューム全体を調整するトリミング コントロールとして使用するか、トラック ボリュームのオートメーション設定を調整するために使用します。

ボリュームのオートメーション設定にトリミング レベルが追加され、エンベロープは保持されますが、ブーストまたはカットが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -3 dB に設定した場合、各エンベロープ ポイントを 3 dB ずつ下げるのと同じ効果があります。

トリミング レベルを調整する場合は、トラック ヘッダーの **オートメーション設定** ボタン  を選択解除します。ボリューム オートメーションを調整する場合は、このボタンを選択します。

割り当て可能なエフェクト センド レベルまたはバス センド レベルの調整

ステレオ プロジェクトの場合と同じように、トラック ヘッダーの多目的フェーダーを使用して、バスまたは割り当て可能なエフェクト チェーンのセンド レベルを調整できます。フェーダーのラベルをクリックして、メニューから割り当て可能なエフェクト チェーンまたはバスを選択してください。トラック ヘッダーのフェーダーは、トラックのセンド レベル全体を調整するトリミング コントロールとして使用するか、センド レベルのオートメーション設定を調整するために使用します。

トリミング レベルを調整する場合は、トラック ヘッダーの **オートメーション設定** ボタン  を選択解除します。ボリューム オートメーションを調整する場合は、このボタンを選択します。

チャンネル レベルの調整

5.1 チャンネルの個々のレベルを調整するには、[ミキシング コンソール] ウィンドウのサラウンド マスタバス コントロールを使用します。トラック バス コントロールのフェーダーは、各チャンネルのレベル全体を調整するトリミング コントロールとして使用するか、サラウンド マスタバスのマスター ボリュームをオートメーションするために使用します（各チャンネルレベルはオートメーションできません）。

トリミング レベルを調整する場合は、バス コントロールまたはバス トラックの **オートメーション設定** ボタン  をクリックして、**オートメーション コントロールの表示** がオフになっていることを確認します。ボリューム オートメーションを調整する場合は、**オートメーション コントロールの表示** をオンにします。

センター チャンネルのボリュームの調整

センター チャンネルのボリュームを調整すると、音声を強調したりミックスのバランスを変更したりできます。センター チャンネルのボリュームのトリミング レベルまたはオートメーション設定を調整することができます。

サラウンド パン キーフレーンにトリミング レベルが追加され、キーフレーン設定は保持されますが、ブーストまたはカットが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -3 dB に設定した場合、各キーフレーンでセンター チャンネルのレベルを 3 dB ずつ下げると同じ効果があります。

センター チャンネルのトリミング レベルの調整

1. トリミング レベルを調整するために、トラック ヘッダーの **オートメーション設定** ボタン  を選択解除します。
2. パンするトラックまたはバスのサラウンド パン  をダブルクリックします。[サラウンド パン] ウィンドウが表示されます。
3. **センター** のフェーダーをドラッグすると、センター チャンネルのボリュームの強弱を調整できます。フェーダーの設定が 0.0 dB のときは、ゲインが適用されていない状態です。

キーフレーンによるセンター チャンネル レベルのオートメーション

1. オートメーション レベルを調整するために、トラック ヘッダーの **オートメーション設定** ボタン  を選択します。
2. パンするトラックまたはバスのサラウンド パン  をダブルクリックします。[サラウンド パン] ウィンドウが表示されます。
3. センター チャンネル レベルを調整するキーフレーンを選択します。または、新しいキーフレーンを作成する場所をクリックしてカーソルを置きます。
4. **センター** のフェーダーをドラッグすると、センター チャンネルのボリュームの強弱を調整できます。フェーダーの設定が 0.0 dB のときは、ゲインが適用されていない状態です。自動モードでは、フェーダーのつまみが  になります。

トラックまたはバスのパン

サラウンド パンを行う方法は 2 つあります。

- [サラウンド パン] ウィンドウまたはトラック ヘッダーのミニ サラウンド パンを使用して、個々のトラックをパンします。
- ミキサー コントロール (バス、割り当て可能なエフェクト チェーン、ソフト シンセなど) にトラックをルーティングした後、適切なバス トラックの [サラウンド パン] ウィンドウを使用してミキサー コントロールをパンします。[表示] メニューの **【バス トラックの表示】** を選択して、トラック ビューの下部にバス トラックを表示します。

トラックがサラウンド マスタではなくバスにルートされているときは、トラック ヘッダーの **パン** スライダを使用すると、バスのサラウンド パンへのステレオ トラックの効果を調整できます。

サラウンド パンは、トラックのパン全体を調整するトリミング コントロールとして使用するか、トラック パンのオートメーション設定を調整するために使用します。サラウンド パン キーフレームを調整する場合は、トラックまたはバスの **オートメーション設定** ボタン  を選択します。トリミング レベルを調整する場合は、同ボタンを選択解除します。

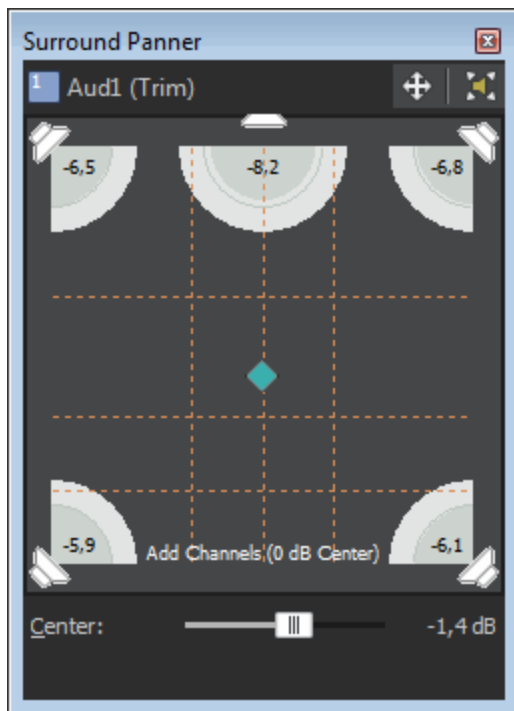
パンのオートメーション設定にトリミング レベルが追加され、キーフレームは保持されますが、ブーストまたはカットが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -9% 左に設定した場合、各キーフレームを 9% ずつ左に移動するのと同じ効果があります。

 パン コントロールでは、オートメーション（自動）設定を調整できます。またパン コントロールは、トリミング（手動）コントロールとして機能するように設定できます。オートメーションが想定通りに動作しない場合、オートメーション設定のオフセットを設定するトリム値が適用されている場合があります。

トリム レベルを調整するサラウンド パンが設定されている場合は、 として表示されます。オートメーション レベルを調整する設定が適用されている場合は、 として表示されます。

パンのトリミング レベルの調整

1. トリミング レベルを調整するために、トラック ヘッダーの **オートメーション設定** ボタン  を選択解除します。
2. トラックまたはバスのサラウンド パン  をダブルクリックして、[サラウンド パン] ウィンドウを表示します。



3. [サラウンド パン] ウィンドウでパン ポイントをドラッグして、サウンド フィールド内のサウンドの位置を決定します。淡色表示は各チャンネルからの出力を示しています。

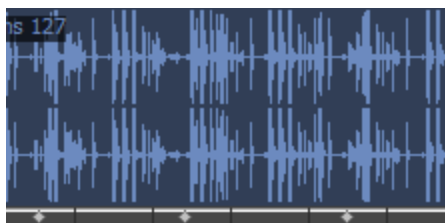
4. パンポイントをダブルクリックすると、パンポイントがフロントセンターのリスニングポジションにリセットされます。
5. [サラウンドパン] ウィンドウ内をダブルクリックすると、クリックした位置にパンポイントが移動します。
6. パンポイントの動きを制限するには、**+** ボタンをクリックして、**自由に移動** **+**、**左 / 右にのみ移動する** **↔**、**前 / 後にのみ移動する** **↑↓** の各モードを切り替えます。



トラックヘッダーのトラックサラウンドパンを使用して、トラックをパンすることもできます。キーボードとマウスショートカットを使用すると、パンポイントの位置決めをすばやく正確に行うことができます。詳しくは、[キーボードショートカット] を参照してください。

キーフレームによるパンのオートメーション

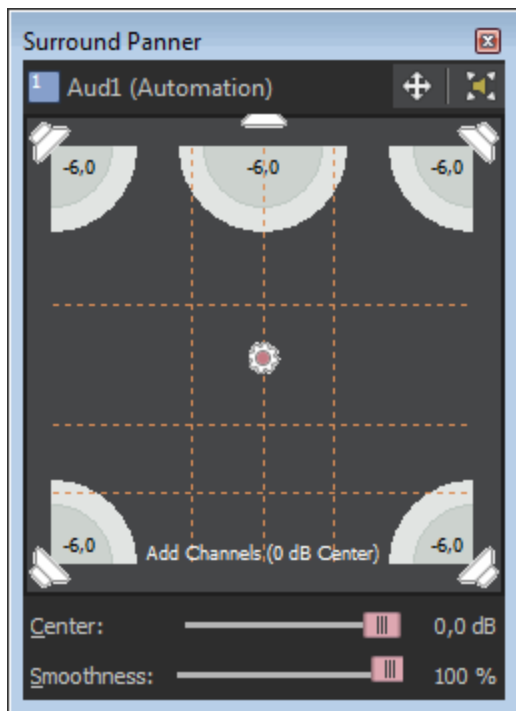
キーフレームを追加すると、パンをオートメーションできます。キーフレームは、エンベロープポイントと同様、トラック内で設定が変化する特定の位置をマークします。ただし、エンベロープポイントとは異なり、キーフレームはトラックの下に表示されます。



注：

- パンキーフレームをバスに追加するには、バストラックを使用します。[表示] メニューの **【バストラックの表示】** を選択して、トラックビューの下部にバストラックを表示します。
 - センターチャンネルのゲインはオートメーションできません。
 - ミュートとソロはオートメーションできません。
1. パンするトラック (またはバストラック) を選択します。
 2. サラウンドパンキーフレームを調整するために、トラックまたはバスの **オートメーション設定** ボタン  を選択します。
 3. [挿入] メニューの **【エンベロープ】** を選択し、サブメニューの **【サラウンドパンキーフレーム】** を選択します。トラックの下のプロジェクトの先頭にキーフレームの行が追加されます。このキーフレームは、トラックの現在のパン設定を表します。
-  パンキーフレームをプロジェクトから削除せず非表示にするには、[表示] メニューの **【エンベロープの表示】** を選択し、サブメニューの **【サラウンドパンキーフレーム】** を選択します。
4. トラックのパンを開始する位置でクリックしてカーソル位置を決定します。
 5. 以下の手順で、トラックをパンします。

- a. トラックまたはバスのサラウンドパン  をダブルクリックして、[サラウンドパン] ウィンドウを表示します。

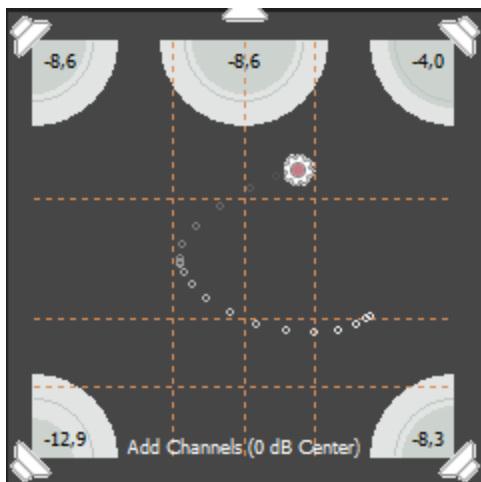


- b. [サラウンドパン] ウィンドウでパン ポイントをドラッグして、サウンドフィールド内のサウンドの位置を決定します。各チャンネルからの出力は淡色表示され、キーフレームがトラックの下に追加されます。
- パン ポイントをダブルクリックすると、パン ポイントがフロント センターのリスニング ポジションにリセットされます。
 - [サラウンドパン] ウィンドウ内をダブルクリックすると、クリックした位置にパン ポイントが移動します。
 - パン ポイントの動きを制限するには、 ボタンをクリックして、**自由に移動**、**左 / 右にのみ移動する**、**前 / 後にのみ移動する** の各モードを切り替えます。



トラックヘッダーのサラウンドパンを使用して、トラックをパンすることもできます。キーボードとマウスショートカットを使用すると、パン ポイントの位置決めをすばやく正確に行うことができます。詳しくは、「キーボードショートカット」を参照してください。

6. 手順 4 と 5 を繰り返して、パン キーフレームを必要な数だけ追加します。[サラウンドパン] ウィンドウにパンの軌跡が表示されます。



7. 2つ以上のキーフレームがある場合は、**スムーズ** スライダをドラッグして、キーフレーム間の補間カーブを調整できます。カーブを調整すると、サウンド フィールド内で知覚されるサウンドの動きが影響を受けます。設定値が 0 の場合、キーフレーム間の動きが直線的になります。設定値を大きくすると、パスのカーブが大きくなります。

時間的な補間（時間の経過に対するパン）を調整するには、キーフレームを右クリックして、ショートカット メニューから別の種類のキーフレームを選択します。――

パン キーフレームの調整

トラックまたはバスのパンをオートメーションしている場合、キーフレームは各パン設定のタイムライン（トラックのすぐ下）に表示されます。移動、コピー、フェードの種類の変更は、タイムラインから行うことができます。

 パン コントロールでは、オートメーション（自動）設定を調整できます。またパン コントロールは、トリミング（手動）コントロールとして機能するように設定できます。オートメーションが想定通りに動作しない場合、オートメーション設定のオフセットを設定するトリム値が適用されている場合があります。

トリム レベルを調整するサラウンド パンが設定されている場合は、 として表示されます。オートメーション レベルを調整する設定が適用されている場合は、 として表示されます。

キーフレームの編集

1. キーフレームをダブルクリックすると、[サラウンド パン] ウィンドウが開きます。
2. サウンド フィールド内にサウンドを配置するには、パン ポイントをドラッグします。
3. 必要に応じて、**スムーズ** スライダをドラッグして、キーフレーム間のカーブを調整します。

 キーフレームを選択して、トラックまたはバスのサラウンド パン内のパン ポイントをドラッグすることでキーフレームを編集することもできます。

キーフレームの追加

キーフレーム バーの中をダブルクリックすると、キーフレームをトラックビューに追加できます。新しいキーフレームでは、前のキーフレームと同じ設定と補間カーブが使用されます。

キーフレームの削除

キーフレームを右クリックし、ショートカットメニューの **削除** を選択します。

キーフレームの移動

キーフレームをタイムライン上の別の位置にドラッグします。

キーフレームのコピー

[Ctrl] キーを押したままキーフレームをドラッグすると、キーフレームがコピーされます。

キーフレーム間のフェード カーブの変更

時間的な補間（時間の経過に対するパン）を調整するには、キーフレームを右クリックして、ショートカットメニューから別の種類のキーフレームを選択します。――

サウンド フィールド内で知覚されるサウンドの動きを調整するには、 **スムーズ** スライダをドラッグして、キーフレーム間の補間カーブを調整します。 **スムーズ** の設定値が 0 の場合は、キーフレーム間の動きが直線的になります。設定値を 大きくすると、パスのカーブが大きくなります。

コマン ド	説明	グラフ
ホールド ◆	補間はありません。キーフレームの設定は、次のキーフレームまで維持されます。	
リニア ◆	パンは直線的な軌跡で補間されます。	
高速 ◆	パンは、急な対数曲線の軌跡で補間されます。	
低速 ◆	パンは、緩やかな対数曲線の軌跡で補間されます。	
スムーズ ◆	パンは、スムーズで自然な曲線に沿って補間されます。	

オーディオの LFE (低周波エフェクト) へのルーティング

以下のいずれかの操作を実行すると、オーディオを LFE（低周波エフェクト）チャンネルから出力できます。

- ・ [サラウンドパン] ウィンドウの **[FE のみ]** ボタン  をクリックして、サラウンド モードと LFE モードを切り替えます。
または――

- トラックまたはミキサー コントロールのサラウンド パン  を右クリックして、ショートカット メニューの **【FE のみ】** を選択します。

通常のサラウンド パンに戻すには、[サラウンド パン] ウィンドウの  ボタンをもう一度クリックするか、サラウンド パンを右クリックして、ショートカット メニューの **サラウンド パン** を選択します。



LFE チャンネルに割り当てられた各トラックまたはバスにローパス フィルタを適用するには、[プロジェクト プロパティ] ダイアログ ボックスの [オーディオ] タブにある、**【FE のローパス フィルタを有効にする】** チェック ボックスをオンにします。LFE チャンネルでカットする周波数の下限を設定するには、**ローパス フィルタのカットオフ周波数** ボックスに周波数を設定し、**ローパス フィルタ品質** ドロップダウン リストから設定を選択して、フィルタのロールオフ カーブの鋭さを決定します。 **最高** が最も鋭いカーブになります。



ローパス フィルタを適用すると、5.1 デコーダのバス管理システムに近くなり、低周波オーディオのみが LFE チャンネルに送信されるようになります。



サラウンド プロジェクトをレンダリングする前に、サラウンド オーサリング アプリケーションのマニュアルで必要なオーディオ形式を確認してください。一部のエンコーダでは、特定のローパス フィルタの カットオフ周波数とロールオフが必要なため、 エンコード前にフィルタを適用できない場合があります。

パンモードの変更

[サラウンド パン] ウィンドウ内部（もしくはトラックまたはバスのサラウンド パン  ）を右クリックし、ショートカット メニューの **【パンの種類】** を選択してサブメニューからパンの種類を選択します。パン モードについて詳しくは、「オーディオパン モード」を参照してください。



選択したパン モードはサラウンド パン キーフレームにも使用されます。

グリッドを使用したパンのモニタ

[サラウンド パン] ウィンドウのグリッドは、パンが実際に聞こえる様子を視覚的に表現します。グリッドの間隔は、現在のパン モードに合わせて変わります。

縦の線はそれぞれ、左右の信号比が 6 dB、0 dB、-6dB の位置を表します。一番左の線の位置では、レフト チャンネルの音がライト チャンネルより 6.0 dB 大きくなります。

横の線はそれぞれ、前後の信号比が 6 dB、0 dB、-6 dB の位置を表します。 **センター** フェーダーを調整すると、センター チャンネルのゲインを補正するように線が前後に移動します。



グリッドは、適切に設定されたサラウンド システム（対応したスピーカーが適切に配置されているシステム）を使用していることを想定しています。モニタ システムにばらつきがあると、グラフと出力感度に矛盾が生じます。

5.1 チャンネルミックスのレンダリング

サラウンドプロジェクトをレンダリングすると、6つのモノラルファイル (AIFF、WAV) または1つの5.1チャンネルファイル (AC-3、WMA、および WMV) が作成されます。これらのファイルは、オーサリングアプリケーションで DVD ビデオプロジェクトまたは 5.1 チャンネル ミュージックプロジェクトを作成するのに使用できます。

 サラウンドプロジェクトをレンダリングする前に、サラウンド オーサリング アプリケーションのマニュアルで必要なオーディオ形式を確認してください。一部のエンコーダでは、特定のローパスフィルタのカットオフ周波数とロールオフが必要なため、エンコード前にフィルタを適用できない場合があります。ローパス フィルタの設定には、[プロジェクトプロパティ] ダイアログ ボックスの [オーディオ] タブを使用します。

1. [ファイル] メニューの **名前をつけてレンダリング**を選択し、**名前を付けてレンダリング**ダイアログボックスを表示します。
2. **保存する場所**] ドロップダウン リストからドライブおよびフォルダを選択するか、参照ウィンドウを使用してファイルを保存するフォルダを検索します。
3. **ファイル名**] ボックスに名前を入力します。チャンネルごとに独立したファイルが、この名前を基に付けられた名前で作成されます。
たとえば **ファイル名**] ボックスに「**My Project**」と入力し、wave ファイルを使用してプロジェクトをレンダリングすると、My Project Left.wav、My Project Right.wav、My Project Center.wav、My Project LFE.wav、My Project Left Surround.wav、My Project Right Surround.wav の各ファイルが作成されます。
4. **ファイルの種類**] ドロップダウン リストからファイルの種類を選択します。Sony AC-3 エンコーダがある場合は、リストから **AC-3**] を選択できます。
5. 6つのモノラル ファイルにレンダリングする場合は、**テンプレート**] ドロップダウン リストから **[44,100 Hz, 16 Bit, Mono, PCM]** を選択します。選択したファイル形式でサポートされている場合は、適切な 5.1 チャンネル テンプレートを選択します。
6. プロジェクトのループリージョンに含まれている部分だけを保存する場合は、**ループリージョンのみレンダリング**] チェックボックスをオンにします。 **ループ再生**] をこのオプションで選択する必要はありません。
7. 選択されたファイル形式でサポートしている場合は、 **プロジェクト マーカーをメディアファイルと一緒に保存**] チェックボックスをオンすると、マーカー、リージョン、およびタイム マーカーもメディアファイルに保存されます。メディア ファイルにこれらの情報を保存できない場合は、メディア ファイルと同じベース名の .sfl ファイルが作成されます。
8. **保存**] ボタンをクリックします。ダイアログボックスに保存処理の進行状態が表示されます。

ビデオの操作

ACID プロジェクトに 1 つのビデオトラックを追加して、ACID のタイムラインをスコアリングツールとして使用できます。

ビデオトラック

ビデオは常にトラックリストの一番上のトラックに追加されます。水平方向の拡大率によっては、ビデオトラックに表示されている各フレームがソースビデオの複数のフレームを表している場合があります。ズームインすると、各フレームを表すマークが表示されます。さらにズームインして、個別のフレームを表示することもできます。



また、ビデオトラックに静止画 (.bmp、.jpg、または .png 形式) を追加することもできます。

ビデオファイルの追加または置換

使用するファイルを [エクスプローラ] ウィンドウで見つけ、それをダブルクリックするかタイムラインにドラッグして、タイムラインに追加します。ビデオは一番上のトラックに配置され、ファイルにオーディオトラックがある場合、そのオーディオはタイムラインにワンショットとして配置されます。プロジェクトにビデオトラックが既に存在する場合に、別のビデオファイルを開くと、既存のビデオの置換を求めるメッセージが表示されます。

ビデオトラックの表示/非表示

ACID プロジェクトのビデオトラックの表示を切り替えるには、[表示] メニューの **ビデオトラックの表示** を選択します。

このコマンドをオフにしても、プロジェクトからビデオトラックが削除されるわけではありません。



ビデオトラックを右クリックして、ショートカットメニューから **ビデオトラックの非表示** を選択します。

ビデオトラックの削除

ビデオトラックの任意の場所を右クリックして、ショートカットメニューから **ビデオの削除** を選択します。ビデオトラックが削除されますが、オーディオはそのまま残ります。

ビデオのオーディオの削除

トラックリストでオーディオトラックを右クリックして、ショートカットメニューから **トラックの削除** を選択します。オーディオトラックが削除されますが、ビデオはそのまま残ります。

ビデオの移動またはトリミング

ビデオ イベントの長さを維持したまま再生するタイミングを変更するには、イベントをタイムライン上の別の位置にドラッグします。

イベントの長さを変更したり、開始/終了位置を変更したりするには、イベントの終端をドラッグします。イベントのトリミングの詳細については、ここをクリックしてください。

フレームの番号付けの変更

ビデオトラックの各フレームについて、イベント内のフレーム番号を表示できます。

番号付け形式を変更、またはフレームの番号付けをオフにするには、[ユーザー設定] ダイアログボックスの[ビデオ] タブを選択して、**イベントサムネールにソースフレーム番号を表示** ドロップダウン リストから設定を選択します。

オーディオとビデオの同期

プロジェクトに複数のオーディオトラックを追加する場合は、オーディオとビデオが同期されるようにする必要があります。

ビデオの作成

テンポ変更を使用して、プロジェクト全体を通じてビデオとオーディオトラックを同期させることができます。例えば、シーンの変更や他の主要なシーンを、ビートルーラー上の特定のビートに合わせるることができます。

1. オーディオトラックとビデオを追加します。
2. オーディオを同期させるビデオの位置にマークを付けます。
 - a. [表示] メニューの[ビデオプレビュー] を選択して **ビデオプレビュー** ウィンドウを表示します。
 - b. **再生** ボタン  をクリックして、再生を開始します。
 - c. H キーを押して、強調するフレーム（シーンの変わり目など）にタイム マーカーを配置します。

 再生を一時停止または停止してビデオをコマ送りする場合は、Alt+←/ キーを押します。強調するフレームが見つかったら、タイム マーカーをカーソル位置にドラッグします。[F8] キーを押してスナップを有効にし、[Ctrl] と [F8] キーを押して **グリッドのみ** をオフにします。これで、マーカーがカーソル位置にスナップするようになります。
3. 次の手順に従って、タイム マーカーを同期させる位置にマークを付けます。
 - a. [オプション] メニューの **スナップ** を選択し、サブメニューから **有効** を選択します。
 - b. M キーを押して、ビートルーラー上にマーカーを配置します。例えば、手順 2c でマークを付けたフレームをダウンビートに一致させることができます。
 - c. ビートルーラーでマーカーを選択します。

- d. タイム マーカーを右クリックして、ショートカット メニューから **マーカーがカーソルと一致するようにテンポを調整** を選択します。
 - e. T キーを押して、テンポ変更マーカーを挿入します。調整されたテンポが検出され、それがテンポ マーカーの編集ボックスに挿入されます。その後の編集で、テンポ変更マーカーはタイム マーカーとビートルーラー上の位置の同期を維持します。
4. 手順 2 と 3 を繰り返して、ビデオの残りの部分を同期させます。

オーディオとビデオ イベント間の同期の復元

プロジェクトを編集すると、テンポ変更またはイベント トリミングにより、ビデオトラックとオーディオトラック上のイベント間の同期が失われることがあります。

同期を復元するには、イベントを右クリックして、ショートカット メニューから **ビデオと同期** を選択します。

 このコマンドは、ビデオ ファイルのオーディオトラックの種類をループに変更している場合は機能しません。

ビデオプレビュー ウィンドウ

[ビデオプレビュー] ウィンドウには、タイムラインの現在のカーソル位置に対応するプロジェクトのビデオ出力が表示されます。

ビデオプレビュー ウィンドウの表示／非表示を切り替えるには、[表示] メニューの [ビデオプレビュー] を選択します。[ビデオプレビュー] ウィンドウのオプションが表示されたショートカット メニューを表示するには、ウィンドウの任意の部分をクリックします。

項目	名前	説明
	フレームのコピー	現在のフレームをクリップボードにコピーします。
	外部モニタ	[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [ビデオ] タブで指定されたデバイスにビデオ出力を送ります。 デバイスを指定していない場合は、外部モニタ ボタンをクリックしたときに、[ビデオ] タブが表示されます。 外部モニタの使用方法について詳しくは、ここをクリックしてください。
ショート カット メニュー	デフォルトの背景	[ビデオ] ウィンドウの背景色をデフォルトの色に設定します。
	黒の背景/ 白の背景	[ビデオ] ウィンドウの背景色を黒または白に設定します。
	デバイスのアスペクト比のシミュレート	現在のメディア ファイルが非正方形ピクセル (DV) を使用している場合も、[ビデオ] ウィンドウに正方形ピクセルを表示します。 このスイッチは、正方形/非正方形補間のオン/オフを切り替えます。これによって、[ビデオ] ウィンドウでビデオ フレームを描画する際に、高速な再生と柔軟な表示を実現できます。

メディア サイズで表示	現在のメディア ファイルのサイズに合わせて [ビデオ プレビュー] ウィンドウを表示します。
ツールバーの表示	[ビデオ] ウィンドウのツールバーの表示/非表示を切り替えます。
ステータス バーの表示	[ビデオ] ウィンドウのステータス バーの表示/非表示を切り替えます。ステータス バーには、ビデオのフレーム サイズ、フレーム レート、および現在のプレビュー サイズに関する情報が表示されます。

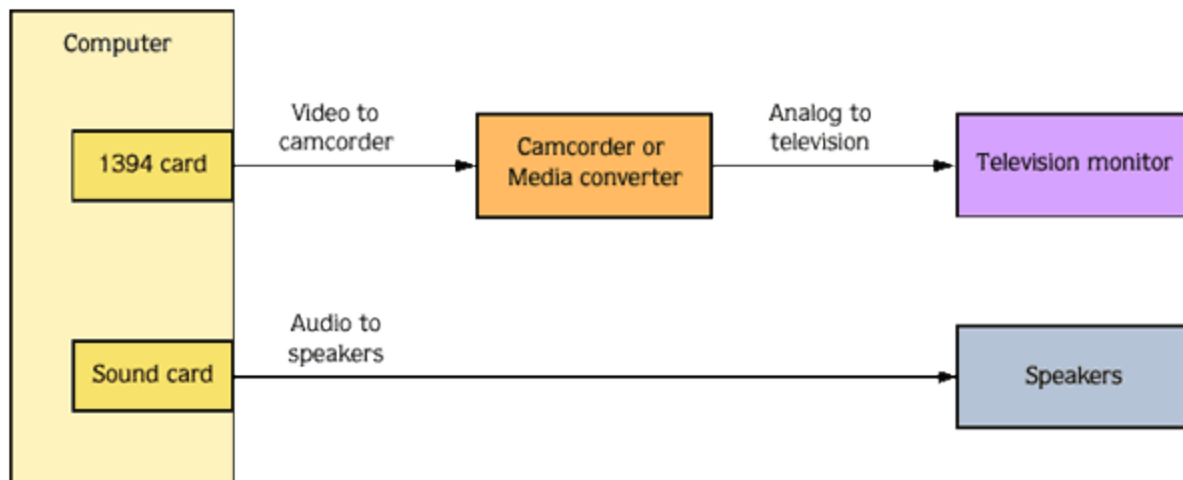
外部ビデオモニタの仕様

タイムラインからテレビ モニタに直接ビデオを送信できます。この機能を使用すると、大画面で確認して、編集上の最終的な判断を下すことができます。大画面とコンピュータのモニタでは表示が大きく異なります。外部モニタを使用するには、以下の要件を満たしている必要があります。

- OHCI 互換の IEEE-1394 DV カード
- DV カムコーダまたは DV-アナログ コンバータ

外部モニタのセットアップ

次の図は、ACID のタイムラインからビデオを外部テレビ モニタに送信する場合の推奨セットアップを示しています。



ビデオは、DV 形式に変換され、IEEE-1394 カードから DV デバイス（カムコーダまたは DV - アナログメディア コンバータ）に送信されます。DV デバイスによってアナログ出力がテレビ モニタに送信されます。

IEEE-1394 カードを設定するには、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [ビデオ] タブを使用します。

 外部モニタを使用するには、DV デバイスでパス スルーがサポートされている必要があります。

オーディオのプレビュー

外部モニタでプレビューする場合、IEEE-1394 からオーディオは送信されません。

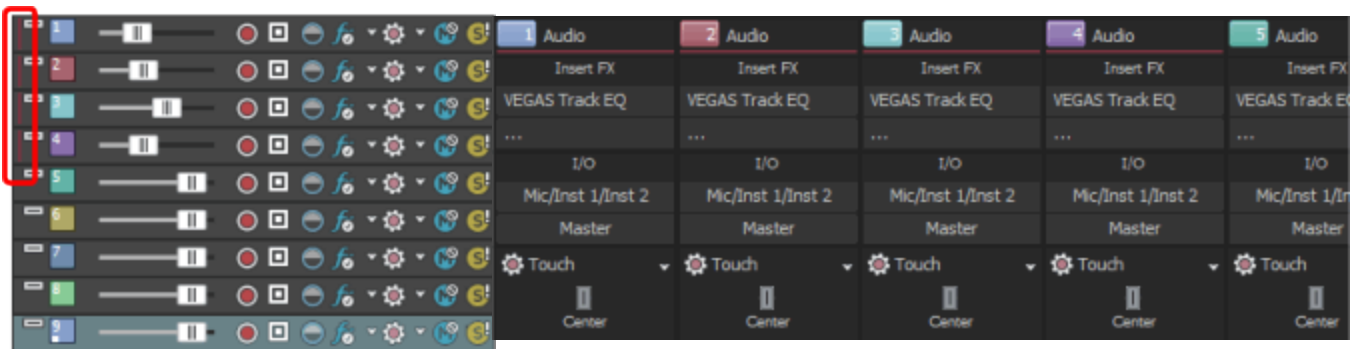
上の図で示したように、オーディオはサウンドカードに送られてから、ミキサー（存在する場合）およびスピーカーに送られるため、通常のテレビのスピーカーより高性能のスピーカーでオーディオをミックスできます。

コントロール サーフェスの使用

コントロール サーフェスは、通常はマウスで制御するユーザ インターフェイスを、ノブ、フェーダー、およびボタンで制御するためのハードウェア デバイスです。コントロール サーフェスを使用すると、手先の感覚を使った編集操作が可能になります。

キーボード ショートカットは Vegas ウィンドウのどの部分がフォーカスされているかによって動作が異なりますが、コントロール サーフェスに割り当てられている機能は、アプリケーションでフォーカスされている部分にかかわらずいつでも同じように動作します。――

コントロール サーフェスが有効な場合、外部コントロールによるチャンネルを示すインジケータがトラック リストおよびミキシング コンソールに表示されます。複数のデバイスにチャンネルが制御されている場合、複数のバーが表示されます。



このトラック リストでトラック 1~4 の垂直バーは、各トラックが外部コントロールにより制御されていることを示します。

〔ミキシング コンソール〕ウィンドウでは、外部コントロールにより制御されているチャンネルがチャンネル 1~4 上部の水平バーにより示されます。

コントロールサーフェスを接続する

1 つの Mackie Control Universal (最大 4 つの Mackie Control Universal Extender)、1 つの Frontier TranzPort、および最大 5 つの標準的なコントロール サーフェスを使用できます。

Mackie Control Extender を使用する場合は、各デバイス用の MIDI 入力/出力ポートを備えたマルチポート MIDI インターフェイスが必要です。

各デバイスに対して次の操作を行ってください。

1. MIDI インターフェイスの MIDI 出力ポートをコントロール サーフェスの MIDI 入力ポートに接続します。
2. MIDI インターフェイスの MIDI 入力ポートをコントロール サーフェスの MIDI 出力ポートに接続します。
3. Mackie Control Extender を使用する場合は、各 Mackie Control Extender に手順 1 と 2 を繰り返します。

 Frontier TranzPort などの USB インターフェイスを使用している場合は、USB ケーブルをプラグインするだけです。

コントロール サーフェスを使用するための ACID の設定

〔ユーザ設定〕ダイアログ ボックスの〔MIDI〕タブを使用して、コントロール サーフェスを接続するデバイスを選択します。

1. 〔オプション〕メニューの **ユーザ設定** を選択して、〔ユーザ設定〕ダイアログ ボックスを表示します。
2. 次の手順でMIDI 入力および出力ポートを有効にします。
 - a. 〔ユーザ設定〕ダイアログ ボックスの〔MIDI〕タブを選択します。
 - b. **次のデバイスをMIDIトラック再生に使用できるようにする** ボックスで、コントロール サーフェスの入力ポートに接続する MIDI ポートのチェック ボックスをオンにします。
 - c. **次のデバイスをMIDI 入力に使用できるようにする** ボックスで、コントロール サーフェスの出力ポートに接続する MIDI ポートのチェック ボックスをオンにします。
 - d. **適用** をクリックします。



Mackie Control または Extender で使用されている MIDI ポートには、MIDI トラックの入力または再生に使用できないことを示すアイコンが表示されます。

3. 次の手順でコントロール サーフェスを選択します。
 - a. 〔ユーザ設定〕ダイアログ ボックスの〔外部コントロール & オートメーション〕タブを選択します。
 - b. 〔使用できるデバイス〕ドロップダウン リストからデバイスを選択して、**追加** ボタンをクリックします。デバイスを追加すると、そのデバイスのデフォルトプロファイルがロードされます。コントロール サーフェスの動作をカスタマイズする場合は、〔アクティブなコントロール デバイス〕リストのそのエントリをダブルクリックします。
4. **[OK]** をクリックして変更を適用し、〔ユーザ設定〕ダイアログ ボックスを閉じます。
5. 〔オプション〕メニューの **外部コントロール** を選択して、選択したコントロール サーフェスを有効にします。

コントロール サーフェスの設定またはカスタマイズを行う

〔ユーザ設定〕ダイアログ ボックスの〔外部コントロール & オートメーション〕タブを使用して、使用するコントロール サーフェスを選択し、その設定を調整します。

1. 〔オプション〕メニューの **ユーザ設定** を選択して、〔ユーザ設定〕ダイアログ ボックスを表示します。
2. 〔外部コントロール & オートメーション〕タブを選択します。
3. **使用できるデバイス** ドロップダウン リストからデバイスを選択して、**追加** ボタンをクリックします。デバイスが **アクティブなコントロール デバイス** リストに追加されます。
4. **アクティブなコントロール デバイス** リストでエントリをダブルクリックして、設定ダイアログ ボックス

を表示します。

5. Mackie Control の設定方法について詳しくは、ここを参照してください。
6. 標準的な MIDI コントロールの設定方法について詳しくは、ここを参照してください。

コントロール サーフエスを使用する

ここでは、コントロール サーフエスの一般的な使用方法を説明します。

特定のデバイスに関する情報については、製造元のマニュアルを参照してください。

1. [オプション] メニューの **外部コントロール** を選択して、選択したコントロール サーフエスを有効にします。
2. 必要に応じて、コントロール サーフエスの **自動** ボタンを押します。
3. コントロール サーフエスで編集するトラックごとに **オートメーション設定** ボタン  をクリックし、**オートメーション書き込み(タッチ)** または **オートメーション書き込み(ラッチ)** を選択してオートメーション録音を有効にします。

オーディオバスやソフト シンセのオートメーション録音を有効にするには、オーディオバストラックを使用します。

4. コントロール サーフエス上の機能を使用して、プロジェクトを編集します。

Mackie Control の使用

Mackie Control は、ACID ソフトウェアで全面的にサポートされています。

Mackie からオーバレイを入手できます。このオーバレイを使用すると、Vegas ソフトウェアで機能が割り当てられている、Mackie Control のボタンやコントロールのラベルを利用できます。こうした機能の多くは ACID でも使用できます。

デフォルトのマッピングを使用する場合、Mackie Control は、複数の機能エリアに分割されます。ここで説明されている機能はすべて、デフォルトのコントロール マッピングを参照します。Mackie Control 上でボタンとコントロールをカスタマイズすることもできます。

お使いの Mackie Control に関する情報については、メーカーのマニュアルを参照してください。

ACID を設定してコントロール サーフエスを使用する方法の詳細については、「コントロール サーフエスの使用」を参照してください。

 Mackie Control Universal では、トリミング設定やオートメーション設定を調整できます。オートメーション設定を調整するためには、[AUDIO/VIDEO] セクションの **オートメーション** ボタンを選択する必要があります。また、編集するトラックまたはバスを **オートメーション書き込み(タッチ)** または **オートメーション書き込み(ラッチ)** に設定する必要があります。[F1] ボタンを押したまま V-Pot を回して（または **オートメーション設定** ボタン  を使用して）、各トラックおよびバストラックのオートメーション録音モードを変更します。

Mackie Control Extenders のチャンネル マッピングの設定

Mackie Control Extender を使用する場合は、チャンネル マッピングを設定する必要があります。

例えば、Mackie Control Extender の左側に Mackie Control Universal がある場合は、Mackie Control がチャンネル 1 ～チャンネル 8 を、Mackie Control Extender がチャンネル 9 ～チャンネル 16 を調節するように設定できます。

2 つの Mackie Control Extender の間に Mackie Control Universal がある場合は、チャンネル 1 ～チャンネル 8 を左側の Extender で、チャンネル 9 ～チャンネル 16 を Mackie Control Universal で、チャンネル 17 ～チャンネル 24 を右側の Extender で調節できます。

1. [オプション] メニューの **ユーザ設定** を選択して、[ユーザ設定] ダイアログ ボックスを表示します。
2. [外部コントロール & オートメーション] タブを選択します。
3. **アクティブなコントロールデバイス** リストで [Mackie Control] をダブルクリックして、[Mackie Control の設定] ダイアログ ボックスを表示します。

各デバイスの LCD に現在のチャンネル マッピングが表示されます。

4. Mackie Control Universal で調節するチャンネルを選択するには、次の手順に従います。
 - a. [デバイスの種類] ドロップダウン リストから、**Mackie Control** を選択します。
 - b. **チャンネルマップ** ドロップダウン リストから、Mackie Control Universal で調節するチャンネルを選択します。
5. Mackie Control Extender で調節するチャンネルを選択するには、次の手順に従います。
 - a. [デバイスの種類] ドロップダウン リストから、**Mackie Control Extender** を選択します。
 - b. **チャンネルマップ** ドロップダウン リストから、Mackie Control Extender で調節するチャンネルを選択します。
6. 各 Mackie Control Extender に手順 5 を繰り返します。
7. **PK** をクリックして変更を適用し、[Mackie Control の設定] ダイアログ ボックスを閉じます。
8. **OK** をクリックして変更を適用し、[ユーザ設定] ダイアログ ボックスを閉じます。

コントロール マッピングの設定とカスタマイズ

[ユーザ設定] ダイアログ ボックスの [外部コントロール & オートメーション] タブを使用して、使用するコントロール サーフェスを選択し、その設定を調整します。



コントロール マップをカスタマイズするときに、ボタンの機能がオーバーレイのラベルと一致しない場合があります。[Mackie Control の設定] ダイアログ ボックスで **すべてデフォルト** ボタンをクリックして、デフォルト設定に戻すことができます。

1. [オプション] メニューの **ユーザ設定** を選択して、[ユーザ設定] ダイアログ ボックスを表示します。
2. [外部コントロール & オートメーション] タブを選択します。
3. **アクティブなコントロールデバイス** リストで [Mackie Control] をダブルクリックして、[Mackie Control の設定] ダイアログ ボックスを表示します。
4. 機能を追加または変更するには次の手順に従います。

- a. **ユーザ定義コントロールサーフェスマップ** リストで項目を選択します。
 - b. **使用できるホスト機能** リストで項目を選択します。
 - c. **割り当て** ボタンをクリックします。
5. 機能を削除するには **ユーザ定義のサーフェスコントロールマッピング** リストで項目を選択し、**クリア** ボタンをクリックします。
 6. すべての機能を削除するには、**すべてクリア** ボタンをクリックします。
 7. すべてのカスタム機能をデフォルト設定に置き換えるには、**すべてデフォルト** ボタンをクリックします。

チャンネル セクション (非表示)

チャンネル セクションには、トラックやバスの編集に使用できる、V-Pots (ノブ)、ボタン、フェーダーなどがあります。

エリア	説明
V-Pot	パン、ボリューム (Flip ボタンが選択されている場合)、およびエフェクトパラメータの値を調整します。 オーディオトラック ボリューム Pan または Send ボタンおよび Flip ボタンを選択した場合に、トラックのボリュームを調整します。 オーディオトラックパン Pan が選択されている場合にオーディオトラックのパンを調整します。 バスセンドレベル Sends が選択されている場合にバスセンドレベルを調整します。 エフェクトパラメータ Inserts ボタン選択がされている場合、エフェクトパラメータを調整します。 V-Pot はベロシティを感知するので、回転を速くすると値がすぐに変更され、ボタンを押して選択範囲を選択できます。 Pan または Sends ボタンが選択されている場合、トラックまたはバスエフェクトチェーンを編集するには V-Pot を押します。
[Rec/Rdy] ボタン	オーディオトラックの録音の準備をします。
信号用 LED	オーディオトラックまたはバスが信号を出力しているかどうかを示します。
[ソロ] ボタン	このボタンを押して、トラックのソロ、またはソログループからの削除を行います。
[ミュート] ボタン	このボタンを押して、トラックのミュート、またはミュートの解除を行います。
[選択] ボタン	このボタンを押して、トラックを選択します。
フェーダー	トラックまたはバスレベルを調整します (Flip ボタンが選択されていない場合)。

[Automation] ボタンが選択されると、フェーダーは、トラックが **オートメーション書き込み(タッチ)** または **オートメーション書き込み(ラッチ)** モードであればオートメーション エンベロープを調整します。

[チャンネル] セクションのその他のボタンを選択した場合は、フェーダーで次の項目の設定を調整することもできます。

オーディオ トラックパン	[Pan] および [Flip] ボタンが選択されている場合にオーディオ トラックのパンを調整します。
バス センド レベ ル	[Sends] および [Flip] ボタンが選択されている場合にバス センド レベルを調整します。

フェーダーはタッチを感知するので、オートメーションパラメータを録音している場合、フェーダーにタッチした際に録音が始まり、リリースした際に停止します。現在の設定が、Mackie Control のディスプレイに表示されます。

フットスイッチ（非表示）

Mackie Control には、フットスイッチの接続に使用できる 2 つの切り替え入力（ **[User Switch A]** および **[User Switch B]** というラベル）があります。

デフォルトでは、フットスイッチ A は再生を切り替え、フットスイッチ B は録音を開始および停止します。

[Mackie Control の設定] ダイアログ ボックスでフットスイッチをカスタマイズできます。[ユーザ設定] ダイアログ ボックスの [外部コントロール & オートメーション] タブで、 **アクティブなコントロール デバイス** リストの [Mackie Control] をダブルクリックすると、[Mackie Control の設定] ダイアログ ボックスが表示されます。

コントロール関連ボタン

[CONTROL] セクションのボタンは、Mackie Control のチャンネル セクションの V-Pot およびフェーダーの処理を決定します。どのモードでも、フェーダーはトラックのボリュームを調整し、V-Pot は選択されたコントロール モードを調整します。**[Flip]** ボタンを押すと、V-Pot およびフェーダー機能を元に戻すことができます。

ボ タ ン	説明
出 力	出力 ボタンを押して、各トラックまたはバス用の出力デバイスを設定します。チャンネル セクションで V-Pot を出力デバイスを選択するように切り替え、V-Pot を押して選択します。
入 力	このボタンを押して、各トラックの録音入力デバイスを設定します。チャンネル セクションで V-Pot を入力デバイスを選択するように切り替え、V-Pot を押して選択します。
パ ン	このボタンを押して、チャンネル セクションの V-Pot を使用してトラック パンを調整します。 5.1 サラウンド プロジェクトでは、[Pan] ボタンを押して、左から右方向へのパン、フロントからリア方向へのパン、および V-Pot を使用したセンターチャンネル レベルの調整を切り替えま

す。

送信 このボタンを押して、割り当て可能なエフェクトのセンド レベルを調整します。**[Sends]** ボタンを押して使用可能なバスおよび割り当て可能なエフェクト チェーンをスクロールし、V-Pot を回してセンド レベルを調整します。

挿入 エフェクト設定を調整します。

このボタンを一度押すと、Mackie Control の割り当て画面に **PL** が表示されます。Mackie Control の LCD には、各トラックまたはバスに割り当てられているエフェクトが表示されます。以下は、3 つのトラックを持つプロジェクトの例です。

Aud1	Aud2	Aud3	Master
TrNsGt	TrcCmp	TrcEQ	(None)

V-Pot を回してエフェクトをスクロールし、V-Pot を押して現在のエフェクトを編集します。編集モードでは、割り当て画面に **PE** が表示されます。以下は、トラック 1 のノイズ ゲート プラグインの設定例です。

ThrLvl	AttTim	RlsTim	Bypass	Aud1	Track	Noise	Gate
-80.0	2.90	100.0	False	1/1	*Noise	gate	1

PE モードでは、以下のコントロールが使用されます。

V-Pots エフェクトのパラメータを編集する場合に回します。バイパスなどのスイッチ パラメータの設定を変更するには、V-Pot を押します。

V-Pot エフェクトのプロパティ ページをスクロールします。

5

V-Pot プラグインの使用可能なプリセットから選択します。V-Pot を押してプリセットを選択します。

6

V-Pot 現在のエフェクトを別のチャンネル用に編集します。

7

V-Pot 現在のチャンネルに別のエフェクトを選択します。

8

エフェクト チェーンを再度表示するには、もう一度 **挿入** ボタンを押します。割り当て表示に **PS** が表示されます。次の例は、トラック 1 のエフェクト チェーンです。

TrackNoiseGate	Track EQ	TrackCmprss	Aud1
			1/2

PS モードは次のコントロールを使用します。

V-Pots 現在のチャンネルに別のエフェクトを選択します。選択したエフェクトを編集して 1、3、PE モードにする場合に押します。

および 5

V-Pots V-Pot 1、3、または 5 でエフェクトを選択した後に、V-Pot 2、4、または 6 を押してそのエフェクトをチャンネルに追加します。

および 6

V-Pot 7 チャンネルに複数ページのエフェクト チェーンがある場合は、回して表示されていないエフェクトを表示します。前の例の **Aud 1/2** は、トラックにエフェクトが 2 ページ分あることを示します。

V-Pot 8 別のチャンネルにエフェクト チェーンを選択します。

V-Pot の上に<No Insert>と表示されている場合は、V-Pot を回してチェーンに追加するエフェクトを表示できます。新しいエフェクトには「*」が表示されます。次の（右側の）V-Pot を押してエフェクトを追加します。

設定	[F1] ～ [F6] のボタンを使用してトラックまたはバスの設定を調整します。	
	[F1]	ボタンを押しながら V-Pot を使用して、各トラックとバス トラック用に自動録音モードを変更します。
	[F2]	このボタンを押したまま V-Pot を回して、現在のパン モードを変更します。
	[F3]	ボタンを押しながら、V-Pot を押してトラック フェーズを変更します。
	[F4]	このボタンを押したまま V-Pot を回して、ASIO オーディオ デバイスを使用しているときの録音入力モニタ設定を変更します。
	[F5]	[Pan] ボタンが選択されている場合は、[Settings] ボタンを押した後、[F5] キーを押したまま V-Pot を押して、バス エフェクト出力フェーダーまたは割り当て可能なエフェクト出力フェーダーをプリ FX またはポスト FX に変更します。 [Sends] ボタンが選択されている場合は、[Settings] ボタンを押した後、[F5] キーを押したまま V-Pot を押して、トラックのバス センド レベルまたは割り当て可能なエフェクト センド レベルをプリボリュームまたはポストボリュームに変更します。使用可能なバス センドおよびエフェクト センドをスクロールする場合に、[Sends] ボタンを押します。
	[F6]	[Settings] ボタンを押し、[F6] キーを押したままチャンネルの V-Pot を押して、チャンネルの設定をトラックのデフォルトに戻します。

フェーダー バンク関連ボタン

[FADER BANKS] セクションのボタンはチャンネル セクション コントロールの動作を制御します。

ボタ ン	説明
バン ク	左または右の矢印ボタンを押して、チャンネル 8 ユニットを一度にスクロールします。 例えば、トラック 1～8 が現在表示されている場合、右矢印を押すと、トラック 9～16 になります。
チャ ンネ ル	左または右の矢印ボタンを押して、チャンネル 1 ユニットを一度にスクロールします。 例えば、トラック 1～8 が現在表示されている場合、右矢印を押すと、トラック 2～9 になります。 [Option] ボタンを押したままどちらかのチャンネルボタンを押して、トラック順を変更します。例えば、トラック 2 が選択されている状態で [Option + < Channel] を押すと、トラック 2 がトラック 1 になります。逆に、トラック 1 が選択されている状態で [Option + Channel >] を押すと、トラック 1 がトラック 2 になります。
フ リッ プ	可能な場合、フェーダーと V-Pot の動作が入れ替わります。

ディスプレイ関連ボタン

[DISPLAY] セクションのボタンは Mackie Control の LCD 表示を制御します。

ボタン	説明
Meters/Values	オーディオトラックまたはバスの操作中にこのボタンを押すと、メーターまたは数値が表示されます。メーター モードの場合でも、値を編集する際は数値が表示されます。 [MODIFIERS] セクションの [Shift] ボタンを押したまま [Meters/Values] ボタンを押すと、トラック、バス、またはトラックとバスのコントロールが切り替えられます。 • 1 回押すとオーディオトラックと MIDI トラックが表示されます。 • 再度押すとオーディオトラックが表示されます。 • 再度押すと MIDI トラックが表示されます。 • 再度押すとバスが表示されます。 • 再度押すとすべてのトラックとバスが表示されます。
Time Fmt Zero	押したままにすると、現在の時間形式が表示されます。ボタンを押しながら V-Pot 8 を使用することによって、形式を変更できます。

マーカ関連ボタン

[MARKERS] セクションのボタンは、追加のトラックやチャンネル設定を制御します。

ボタン	説明
マー カー 1/9 オート メー ション モード	このボタンを押すと、カーソルはマーカー 1 に配置されます。また、[Shift] を押しながらこのボタンを押すと、カーソルはマーカー 9 に配置されます。 [Settings] ボタンが選択されている場合、このボタンを押したまま V-Pot を回して、各トラックおよびバストラックのオートメーション記録モードを変更します。
マー カー 2/10 パン モード	このボタンを押すと、カーソルはマーカー 2 に配置されます。また、[Shift] を押しながらこのボタンを押すと、カーソルはマーカー 10 に配置されます。 [Settings] ボタンが選択されている場合、このボタンを押したまま V-Pot を回して、現在のパンモードを変更します。
マー カー 3	マーカー 3 にカーソルを配置します。
マー カー 4 入力モ	マーカー 4 にカーソルを配置します。 [Settings] ボタンが選択されている場合、このボタンを押したまま V-Pot を回して、ASIO オーディオデバイスを使用しているときの録音入力モニタ設定を変更します。

ニタ	
マー	マーカー 5 にカーソルを配置します。
カー 5	[Pan] ボタンが選択されている場合は、[Settings] ボタンを押した後、[F5] キーを押したまま V-Pot を押して、バス エフェクト出力フェーダーまたは割り当て可能なエフェクト出力フェーダーをプリ FX またはポスト FX に変更します。
プレ/	
ポスト	[Sends] ボタンが選択されている場合は、[Settings] ボタンを押した後、[F5] キーを押したまま V-Pot を押して、トラックのバス センド レベルまたは割り当て可能なエフェクト センド レベルをプリボリュームまたはポストボリュームに変更します。使用可能なバス センドおよびエフェクト センドをスクロールする場合に、[Sends] ボタンを押します。
マー	マーカー 6 にカーソルを配置します。
カー 6	[Settings] ボタンを押し、[F6] キーを押したままチャンネルの V-Pot を押して、チャンネル
デフォ	
ルト	の設定をトラックのデフォルトに戻します。
マー	マーカー 7 にカーソルを配置します。
カー 7	
マー	マーカー 8 にカーソルを配置します。
カー 8	

新規の追加関連ボタン

[ADD NEW] セクションのボタンは、バスまたはトラックをプロジェクトに追加します。

ボタン	説明
トラック	新規のオーディオトラックを追加します。
バス	プロジェクトにオーディオバスを追加します。

ウィンドウ関連ボタン

[WINDOWS] のボタンでは、各種 ACID ウィンドウの表示を調整します。

ボタン	説明
ミキ	[ミキシング コンソール] ウィンドウを表示する場合に押します。ウィンドウがドッキング
サー	
	グされていない場合は、このボタンを押すとウィンドウの表示／非表示が切り替わります。
ビデオ	[ビデオプレビュー] ウィンドウを表示する場合に押します。ウィンドウがドッキングさ
プレ	
ビュー	れていない場合は、このボタンを押すとウィンドウの表示／非表示が切り替わります。
プラグ	[プラグイン マネージャ] ウィンドウを表示します。ウィンドウがドッキングされてい
イン	
	ない場合は、このボタンを押すとウィンドウの表示／非表示が切り替わります。

表示関連ボタン

[VIEW] のボタンでは、ACID ウィンドウの各種セクションの表示を調整します。

ボタン	説明
バス トラック	タイムラインのバス トラックを表示または非表示にする場合に押します。
ドッキング エリア	ACID ウィンドウの下部でウィンドウ ドッキング エリアを表示または非表示にする場合に押します。
トラック リスト	タイムラインでのトラック リストの表示／非表示を切り替えます。

組み合わせキー関連ボタン

[MODIFIERS] セクションのボタンは、Mackie Control のその他のボタンの機能を拡張します。

ボタン	説明
Shift	[Shift] ボタンを押したまま反転文字ラベルのボタンを押すと、切り替え機能が実行されます。 例えば、[Shift] を押したまま [Undo/Redo] ボタンを押すと、取り消しアクションではなくやり直しアクションが実行されます。
オプション / トラック順序	[Option / Track Order] ボタンを押したまま [Settings]、[ADD NEW]、または [WINDOWS] グループのボタンを押すと、代替機能が実行されます。 [Option/Track Order] ボタンを押したまま [Channel] または [Channel >] ボタンを押すと、トラック順が変更されます。 [Option/Track Order] ボタンを押したまま [F1]～[F16] を押すと、ユーザが定義したカスタム機能が実行されます。詳しくは、このヘルプ トピックの「コントロール マッピングの設定/カスタマイズ」を参照してください。 [ユーザ設定] ダイアログ ボックスの [外部コントロール &オートメーション] タブを使用して、使用するコントロール サーフェスを選択し、その設定を調整します。 1. [オプション] メニューの ユーザ設定 を選択して、[ユーザ設定] ダイアログ ボックス を表示します。 2. [外部コントロール &オートメーション] タブを選択します。 3. [アクティブなデバイス] リストで [Mackie Control] をダブルクリックして、[Mackie Controlの設定] ダイアログ ボックス を表示します。 4. 機能を追加または変更するには次の手順に従います。 a. ユーザ定義コントロール サーフェス マップ リストで項目を選択します。 b. 使用できるホスト機能 リストで項目を選択します。 c. 割り当て ボタンをクリックします。 5. 機能を削除するには ユーザ定義のサーフェス コントロール マッピング リストで項目を選択し、クリア ボタンをクリックします。 6. すべての機能を削除するには、すべてクリア ボタンをクリックします。 7. すべてのカスタム機能をデフォルト設定に置き換えるには、すべてデフォルト ボタンをクリックします。
Ctrl	Ctrl キーを押しながら、代替機能のコントロールを使用します。

Alt **Alt** キーを押しながら代替機能のコントロールを使用します。

オーディオ／ビデオ関連ボタン

[AUDIO/VIDEO] セクションのボタンでは、プロジェクトのオーディオの各種設定を制御します。

ボタ ン	説明
オー ト メ ー ショ ン	Mackie Control をオートメーション モードでコントロールします。 オートメーション書き込み (タッチ) または オートメーション書き込み(ラッチ) モードが選択されている場合、Mackie Control のチャンネル セクションのコントロールは、トラックまたはバスのオートメーション パラメータに作用します。 このボタンが選択されていない場合は、他のボタンが（静的）トリミングの値を制御します。
FX を バイ パス	すべてのオーディオ エフェクトをバイパス／有効化します。
メト ロ ノ ーム	メトロノームのオン/オフを切り替えます。 [Shift] を押しながらここを押し、メトロノーム プリカウントを切り替えます。
サラ ウン ド	ステレオと 5.1 サラウンド モードの間でプロジェクト プロパティを切り替えます。
ダウ ン ミッ クス	[ミキシング コンソール] ウィンドウで ダウンミックス出力 ボタンの状態を切り替える場合に押します。
ディ ム	[ミキシング コンソール] ウィンドウで ディム出力 ボタンの状態を切り替える場合に押します。

プロジェクト関連ボタン

[PROJECT] セクションのボタンは、さまざまなプロジェクト レベルのコマンドを実行します。

ボタン	説明
保存	プロジェクトを保存します。
取り消 し／ やり直 し	編集操作を元に戻します。[Shift] キーを押したままこのボタンを押すと、取り消しアクションではなくやり直しアクションが実行されます。

OK 未使用。

キャン 未使用。

セル

タイムライン関連ボタン

[TIMELINE] セクションのボタンは、プロジェクト タイムラインのさまざまなコマンドを実行します。

ボタン	説明
Marker	カーソル位置にマーカを配置します。 [Ctrl] ボタンを押したまま [Marker] ボタンを押すと、マーカが削除されます。
リージョン	現在の選択範囲をリージョンに変換する場合に押します。 [Ctrl] ボタンを押したまま [Region] ボタンを押すと、リージョンが削除されます。
Loop/ Select	ループ再生モードを切り替えます。 Shift キーを押しながら、[ループ/選択] ボタンを押して、ループ リージョンから時間範囲を作成します。
Mark In/ Go To In	カーソル位置にループ リージョンの開始位置を設定します。 [Shift] ボタンを押したまま [Mark In / Go To In] ボタンを押すと、カーソルがループ リージョンの先頭に移動されます。
Mark Out/ Go To Out	カーソル位置にループ リージョンの終了位置を設定します。 [Shift] ボタンを押したまま [Mark Out/Go To Out] ボタンを押すと、カーソルがループ リージョンの末尾に移動されます。
イベント ト リミング/ カーソルを中 央に移動	Shift キーを押しながら、[イベントのトリム/カーソルを中央に移動] ボタンを押して、カーソルをタイムライン ビューの中央に移動します。
RTZ/ End	プロジェクトの開始位置にカーソルを移動します。 [Shift] ボタンを押したまま [RTZ/End] ボタンを押すと、カーソルがプロジェクトの末尾に移動されます。

トランスポート関連ボタン（非表示）

トランスポート関連ボタンを使用すると、タイムライン上を移動し、プロジェクトをプレビューできます。

ボタン	説明
巻き戻し	押したままにすると、タイムラインを 20 倍のスピードで、巻き戻します。
早送り (前)	押したままにすると、タイムラインを 20 倍のスピードで、早送りします。
停止	再生を停止して、カーソルを再生開始前の位置に戻す場合に押します。

再生	再生を開始します。もう一度押すと、再生が停止され、カーソルが現在の位置に残ります。
録音	録音を開始します。もう一度押すと、録音が停止され、カーソルが現在の位置に残ります。 Shift キーを押しながら 録音 ボタンを押すと、現在の選択を新しいトラックにレンダリングできます。

矢印ボタン（非表示）

矢印ボタンを使用すると、タイムライン上を移動し、プロジェクトをプレビューできます。

ボタン	説明
左矢印／右矢印	左または右の矢印ボタンを押すと、1/32 ノートずつ左または右に移動します。 [Ctrl] ボタンを押したまま左または右の矢印ボタンを押すと、プロジェクトの先頭または末尾に移動します。 [Alt] ボタンを押しながら左または右の矢印ボタンを押すと、次または前の小節の先頭に移動します。
上矢印／下矢印	ズーム インまたはズーム アウトします。

ジョグダイヤル（非表示）

ジョグダイヤルを使用すると、再生が停止しているときにタイムラインを移動できます。
[Alt] ボタンを押しながらダイヤルを回すと、次または前の小節の先頭に移動します。

Frontier TranzPort の使用

Frontier TranzPort を使用すると、ACID をワイヤレスでコントロールできます。
ACID を設定してコントロール サーフェイスを使用する方法の詳細については、「コントロール サーフェイスの使用」を参照してください。

コントロール マップを表示する

TranzPort 用のマップでは、コントロールは次のように割り当てられています。

制御	機能	Shift 時機能
トラック ◀	フォーカスを前のトラックまたはミキサーコントロールに移します。	オーディオトラックを挿入します。
トラック ▶	フォーカスを次のトラックまたはミキサーコントロールに移します。	MIDI トラックを挿入します。

	ロールに移します。	
録音	トラックを録音アームします。	
ミュート	トラックをミュートします。	
ソロ	トラックをソロ再生します。	
取り消し	元に戻す。	やり直しです。
イン	ループ開始にセットします。	
アウト	ループ終了にセットします。	
パンチ	メトロノームを切り替えます。	MIDI トラックのボリュームまたはパンが表示されているときに、MIDI マージ録音を切り替えます。 1. [Track] ◀または [Track] ▶を押して、調整するトラックを選択します。 2. ボリュームまたはパンの情報が TranzPort に表示されるまで、[Shift] と [Loop] を押し続けます。 3. [Shift] を押しながら [Punch] を押します。
ループ	ループ再生を切り替えます。	トラック コントロールやミキサー コントロールで使用するボリューム、パン、入力デバイス、または出力デバイスのジョグホイール コントロールを切り替えます。 1. [Track] ◀または [Track] ▶を押して、調整するトラックを選択します。 2. 編集する項目が TranzPort に表示されるまで、[Shift] と [Loop] を押し続けます。 3. [Shift] を押しながらジョグホイールを回して、選択したコントロールを調整します。
Shift	別の機能に切り替えます。	
Markers Prev	前のマーカーに移動します。	
Markers Add	カーソル位置にマーカーを挿入します。	
Markers Next	次のマーカーに移動します。	
Jog Wheel	カーソルをスクロールします。	現在のトラックのボリュームまたはパンを調整します。

	巻き戻します。	最初に移動します。
	早送りします。	最後に移動します。
	録音または再生を停止します。	
	再生／一時停止します。	
	録音をパンチインまたは開始します。	

トラックまたはバスのボリュームを調整する

1. **[Track]**  または **[Track]**  を押して、調整するトラックまたはミキサーのコントロールを選択します。
2. TranzPort にボリュームが表示されるまで、**[Shift]** と **[Loop]** を押し続けます。
3. **[Shift]** を押しながらジョグ ホイールを回して、選択したトラックまたはミキサーのコントロールのボリュームを調整します。

トラックまたはバスのパンを調整する

1. **[Track]**  または **[Track]**  を押して、調整するトラックまたはミキサーのコントロールを選択します。
2. TranzPort にパンが表示されるまで、**[Shift]** と **[Loop]** を押し続けます。
 ミキサー コントロールの中には、パンを調整できないものがあります。
3. **[Shift]** を押しながらジョグ ホイールを回して、選択したトラックまたはミキサーのコントロールのパンを調整します。

トラックの入力デバイスを編集する

1. **[Track]**  または **[Track]**  を押して、調整するトラックを選択します。
2. TranzPort にトラックの入力デバイスが表示されるまで、**[Shift]** と **[Loop]** を押し続けます。
3. **[Shift]** を押しながらジョグ ホイールを回して、使用可能な入力デバイス間をスクロールします。入力デバイスを変更すると、TranzPort でデバイス名の前にアスタリスクが表示されます。
4. **[Shift]** と **[Punch]** を押して、入力デバイスを設定します。

トラックまたはミキサー コントロールの出力デバイスを編集する

1. **[Track]** ◀または **[Track]** ▶を押して、調整するトラックまたはミキサーのコントロールを選択します。
2. TranzPort にトラックの出力デバイスが表示されるまで、[Shift] と [Loop] を押し続けます。
3. [Shift] を押しながらジョグ ホイールを回して、使用可能な出力デバイス間をスクロールします。出力デバイスを変更すると、TranzPort でデバイス名の前にアスタリスクが表示されます。
4. [Shift] と [Punch] を押して、出力デバイスを設定します。

PreSonus FaderPort の使用

PreSonus FaderPort を使用して ACID を制御できます。

ACID を設定してコントロール サフェスを使用する方法の詳細については、「コントロール サフェイスの使用」を参照してください。

コントロール マップを表示する

FaderPort 用のマップでは、コントロールは次のように割り当てられています。

制御	機能	Shift 時機能
フェーダー	アクティブ チャンネルのボリュームを調整します。	
パン	アクティブ チャンネルのパンを調整します。	
ミュート	アクティブ チャンネルをミュートします。	
ソロ	アクティブ チャンネルをソロ再生します。	
録音	アクティブトラックを録音用にアームします。	
チャンネル ◀	前のトラックまたはミキサー コントロールにスクロールします。	[バンク] が選択されている場合は、8 チャンネルずつスクロールします。
バンク	チャンネル スクロール/バンク スクロールのモードを切り替えます。	
チャンネル ▶	次のトラックまたはミキサー コントロールにスクロールします。	[バンク] が選択されている場合は、8 チャンネルずつスクロールします。
出力	マスタ フェーダー モード。	
読み取り	チャンネルのオートメーションを読み取りモードにします。もう一度クリックすると、オートメーションがオフになります。	

書き込み	チャンネルのオートメーションを書き込みモードにします。もう一度クリックすると、オートメーションがオフになります。	
タッチ	チャンネルのオートメーションをタッチ モードにします。もう一度クリックすると、オートメーションがオフになります。	
オフ	フェーダーをオフにします。	
ミキシング	ミキシング コンソールを表示します。	ディム ミキサー出力。
Proj	フェーダーおよび回転ノブの動作を切り替えます。	
Trns	アクティブ チャンネルのオートメーションを切り替えます。	
取り消し	直前に行った操作を元に戻します。	
Shift	別の機能に切り替えます。	
パンチ	メトロノームをオンまたはオフに切り替えます。	左側にある次のマーカーに移動します。
ユーザー	メトロノーム カウントを切り替えます。	右側にある次のマーカーに移動します。
ループ	ループ再生を切り替えます。	カーソル位置にマーカーを追加します。
⏮	巻き戻します。	最初に移動します。
⏭	早送りします。	最後に移動します。
■	録音または再生を停止します。	
▶	再生／一時停止します。	
●	録音をパンチインまたは開始します。 LED が点滅している場合は、録音用にトラックがアームされています。また、録音中は点灯します。	選択したトラックを新規トラックヘレンダリングします。
Footswitch	再生を切り替えます。	録音をパンチイン／パンチアウトします。

トラックまたはバスのボリュームを調整する

1. **チャンネル**  または **チャンネル**  を押して調整したいトラックまたはミキサーコントロールを選択します。
2. フェーダーを移動させて、選択したトラックまたはミキサーコントロールのボリュームを調整します。



FaderPort ノブを使用してチャンネルのボリュームを調整する場合は、**[Proj]** ボタンを選択してください。

トラックまたはバスのパンを調整する

1. **チャンネル** ◀ または **チャンネル** ▶ を押して、調整したいトラックまたはミキサーコントロールを選択します。
2. FaderPort ノブを回転させて、選択したトラックまたはミキサーコントロールのパンを調整します。

ヒント:

- ミキサー コントロールの中には、パンを調整できないものがあります。
- FaderPort フェーダーを使用してチャンネルのボリュームを調整する場合は、**[Proj]** ボタンを選択して下さい。

録音の開始

1. アームを行うトラックをアームします。
 - a. **チャンネル** ◀ または **チャンネル** ▶ を押して、録音先のトラックを選択します。
 - b. 選択したトラックを録音用にアームするには **録音]** を押します。
2. アームするすべてのトラックについて、手順 a および b を繰り返します。
3. **録音]** ● を押して、アームされたすべてのトラックへの録音を開始します。
4. Surface録音が終了したら、**録音]** ● をもう一度押して停止します。

標準コントロールサーフェスの使用

ACID インターフェイスと連動する標準 MIDI コントロール サーフェスを最高 5 つまで設定できます。

特定のデバイスに関する情報については、製造元のマニュアルを参照してください。

コントロール サーフェスの設定については、「コントロール サーフェスの使用」を参照してください。

注:

- ボタンとノブまたはフェーダーを含む MIDI コントローラを使用する場合、この MIDI デバイスを外部コントロール デバイスとして、または MIDI 録音用の MIDI 入力デバイスとして使用できます。
例えば、外部コントロール用にこのデバイスのボタン、ノブ、およびスライダを使用しながら、MIDI 録音用にキーボード、ピッチホイール、およびモジュレーションホイールを使用できます。

MIDI の録音時には、外部コントロール機能にマップされた MIDI メッセージにフィルタが適用されます。ノートメッセージがコントロール サーフェス機能に割り当てられている場合、ノートオンメッセージおよびノートオフメッセージの両方にフィルタが適用されます。

- エフェクトパラメータを標準コントローラで制御することはできません。

 標準コントロール サーフェスでは、トリミング設定やオートメーション設定を調整できます。オートメーションの設定を調整するためには、コントロール サーフェスをオートメーション モードに設定するボタンを割り当てる必要があります。また、編集するトラックやバスの **オートメーションの設定]** ボタン  を **オートメーション書き込み(タッチ)]** または **オートメーション書き込み(ラッチ)]** に設定する必要があります。

コントロール マッピングをカスタマイズする

〔ユーザ設定〕ダイアログ ボックスの〔外部コントロール & オートメーション〕タブを使用して、使用するコントロール サーフェスを選択し、その設定を調整します。

1. 〔オプション〕メニューの **ユーザ設定** を選択して、〔ユーザ設定〕ダイアログ ボックスを表示します。
2. 〔外部コントロール & オートメーション〕タブを選択します。
3. **アクティブなコントロール デバイス** リストの **標準コントロール** エントリをダブルクリックして、〔標準コントロールの設定〕ダイアログ ボックスを表示します。
4. 機能を追加または変更するには次の手順に従います。
 - a. **機能グループの表示** ドロップダウン リストから設定を選択します。
 - b. **学習** チェック ボックスをオンにします。
 - c. **ホスト コマンド** リストからコマンドを選択し、コントロール サーフェスのコントロールをアクティブにします。
 - d. **編集** ボタンをクリックして、MIDI メッセージの設定を微調整します。
 - e. コントロール サーフェスで使用する各コマンドに手順の 4 を繰り返します。
5. 機能を削除するには、**ホスト コマンド** リストで項目を選択して、**リセット** ボタンをクリックします。
6. すべての機能を削除するには、**すべてリセット** ボタンをクリックします。
7. **名前を付けて保存** ボタンをクリックして、更新した設定ファイルを保存します。

コントロール マッピング ファイルをロードする

1. 〔オプション〕メニューの **ユーザ設定** を選択して、〔ユーザ設定〕ダイアログ ボックスを表示します。
2. 〔ユーザ設定〕ダイアログ ボックスの〔外部コントロール & オートメーション〕タブを選択します。
3. **アクティブなコントロール デバイス** リストの **標準コントロール** エントリをダブルクリックして、〔標準コントロールの設定〕ダイアログ ボックスを表示します。
4. **開く** ボタンをクリックして、使用するマッピング ファイルを参照します。
5. **OK** をクリックして変更を適用し、〔ユーザ設定〕ダイアログ ボックスに戻ります。
6. 〔ユーザ設定〕ダイアログ ボックスを閉じるには、**OK** をクリックします。

標準コントロール サーフェスとして MIDI キーボードを設定する例

ノブ、フェーダー、およびボタンを含む MIDI デバイスを使用する場合に、プロジェクトでトラックを調整するコントロールを割り当てるために使用できます。

この例では、トラック ボリュームを調整するために 8 つのノブを持つ MIDI キーボードを設定します。

**注:**

- これと同じ手順で、任意の設定可能なパラメータをコントローラに割り当てることができます。ここでは、トラック ボリュームを調整するために、手順 10 で **ホスト コマンド** の **チャンネル x フェーダー** を選択していますが、パンを調整する場合は **チャンネル x パン** を、バス センド レベルを調整する場合は **チャンネル x センド** を選択します。
 - エフェクト パラメータを標準コントローラで制御することはできません。
1. **オプション** メニューの **ユーザ設定** を選択して、**ユーザ設定** ダイアログ ボックスを表示します。
 2. **[MIDI]** タブを選択し、**次のデバイスを MIDI 入力に使用できるようにする** リストで、コントローラが接続されているポートが選択されていることを確認します。
 3. **外部コントロール & オートメーション** タブを選択します。
 4. **使用できるデバイス** ドロップダウン リストから **標準コントロール** を選択して、**追加** ボタンをクリックします。選択した標準コントロールが **アクティブなコントロール デバイス** リストに追加されます。
 5. **アクティブなコントロール デバイス** リストの **標準コントロール** エントリをダブルクリックして、**標準コントロールの設定** ダイアログ ボックスを表示します。
 6. ダイアログ ボックスの下部で、コントローラが接続されているポートが **MIDI 入力** ドロップダウン リストで選択されていることを確認します。
 7. この例の MIDI キーボードには 8 つのノブが付いているため、**チャンネル数** ボックスに 8 と入力します。
 8. ここで、チャンネルバンクを上下にシフトするボタンを割り当てて、プロジェクト内のすべてのトラックを制御できるようにします。

例えば、コントローラの使用を開始した時点では、8 つのノブでトラック 1~8 を調整できます。チャンネルバンクをシフト ダウンすると、8 つのノブでトラック 9~16 を制御できるようになります。

- a. **機能グループの表示** ドロップダウン リストから **チャンネル** を選択します。
 - b. **学習** チェック ボックスをオンにします。
 - c. **ホスト コマンド** リストから **チャンネルバンクダウン** を選択します。
 - d. 使用するボタンまたはキーを押すと、次の 8 トラック グループに切り替わります。
 - e. **ホスト コマンド** リストから **チャンネルバンクアップ** を選択します。
 - f. 使用するボタンまたはキーを押すと、前の 8 トラック グループに切り替わります。
9. **機能グループの表示** ドロップダウン リストから **オーディオ チャンネル** を選択します。
 10. 各ノブのプログラミング :
 - a. **学習** チェック ボックスが選択されていることを確認します。
 - b. **ホスト コマンド** リストから **チャンネル1フェーダー** を選択します。
 - c. MIDI キーボード上でノブ 1 を回します。 **チャンネル**、 **[MIDI メッセージ]**、 **[MIDI データ]** の各列の値が更新されます。
 - d. 手順 10a と 10b を繰り返して、キーボードのノブ 2~8 をプログラミングします。

11. 次に、コントローラのオートメーションモードのオン/オフを切り替えるボタンを割り当てて、トラックのボリュームの調整（トリミング）またはボリュームオートメーションの記録にノブを使用できるようにします。
 - a. **機能グループの表示]** ドロップダウン リストから **割り当て]** を選択します。
 - b. **ホスト コマンド]** リストから **オートメーションモードの切り替え]** を選択します。
 - c. **学習]** チェックボックスが選択されていることを確認してから、コントロール サーフェスのオートメーションモードのオン/オフを切り替えるために使用するボタンまたはキーを押します。

チャンネル]、**[MIDI メッセージ]**、**[MIDI データ]**の各列の値が更新されます。

12. **OK]** をクリックして **[標準コントロールの設定]** ダイアログ ボックスを閉じ、さらに **OK]** をクリックして **[ユーザ設定]** ダイアログ ボックスを閉じます。
13. **[オプション]** メニューの **外部コントロール]** を選択して、コントローラを有効にします。

これで、コントローラを使用する準備が整いました。

14. コントローラ上の各ノブを回してください。ノブ 1 を回すとトラック 1 のボリュームが調整（トリミング）され、ノブ 2 を回すとトラック 2 のボリュームが調整される、という具合になります。
15. 手順 8 で、チャンネルバンクダウン用に割り当てたボタンを押します。

再度、コントローラ上の各ノブを回してください。今度は、ノブ 1 を回すとトラック 9 のボリュームが調整（トリミング）され、ノブ 2 を回すとトラック 10 のボリュームが調整される、という具合になります。

16. 手順 8 で、チャンネルバンクアップ用に割り当てたボタンを押して、トラック 1~8 を制御する状態に戻します。
17. 手順 11 で、オートメーションモードの切り替え用に割り当てたボタンを押します。

各トラックで **オートメーションの設定]** ボタン  を選択し、オートメーションの記録を有効にします。

再生を開始して、コントローラ上の各ノブを回してください。ノブ 1 を回すとトラック 1 のボリュームオートメーションが記録され、ノブ 2 を回すとトラック 2 のボリュームオートメーションが記録される、という具合になります。

18. 再度、オートメーションモード切り替え用ボタンを押すと、各ノブがトラックトリミングレベルの調整用に戻ります。

MIDI の操作

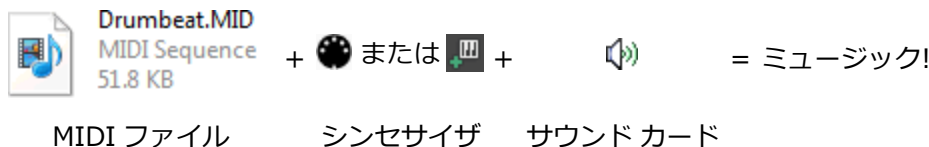
ループ、ワンショット、およびビートマップトラックを使用できるほか、MIDI トラックを録音したり、プロジェクトの MIDI ファイルを使用することができます。

 ACID ソフトウェアで MIDI ファイルを編集するには、インライン MIDI 編集を使用してタイムラインで編集するか、[MIDI トラックプロパティ] ウィンドウにある [リスト エディタ] タブまたは [ピアノ ロール] タブを使用します。外部エディタで MIDI ファイルを編集するには、トラックを右クリックし、**エディタ名**で**編集**を選択し、[ユーザー設定] ダイアログの [編集] タブで指定されているエディタを使用して開きます。

MIDI の基本: プロジェクトでの MIDI ファイルの使用

ACID では MIDI を総合的にサポートしていますが、プロジェクトにひと味加えるのはそれほど難しくはありません。

MIDI ファイルは、プロジェクトでループやワンショットを使用するのと同じように扱うことができます。ただし、MIDI ファイルにはオーディオが含まれないという点がループやワンショットとは異なります。MIDI ファイルに含まれるのは、再生するノートやその再生方法に関する情報です。MIDI データを再生するには、シンセサイザ (ソフトウェアまたはハードウェア ベース) が必要です。



ACID プロジェクトで MIDI ファイルを使用する場合の基本的なワークフローは次のとおりです。

1. [エクスプローラ] ウィンドウで、使用するファイルを見つけます。
2. そのファイルをダブルクリックしてプロジェクトに追加します。トラックとイベントが自動的に作成されます。

さらに詳細に制御する場合は、[エクスプローラ] ウィンドウ内の MIDI ファイルを右クリックし、ショートカットメニューからコマンドを選択して、プロジェクトへのファイルの追加方法を指定します。

3. デフォルトでは、新しい MIDI トラックは MAGIX VITA2 シンセにルーティングされます。サウンドを変更する場合は、他の VSTi ソフトウェア シンセサイザを追加できます。
4. 他の VSTi ソフトシンセをプロジェクトに追加した場合にトラックを再生するには、MIDI トラックをソフトシンセに割り当てる必要があります。
5. トランスポートツールバーの **再生** ボタンをクリックすると、プロジェクトを試聴できます。
6. プロジェクトでの作業が完了したら、そのプロジェクトを他のプロジェクトとしてレンダリングすることもできます。

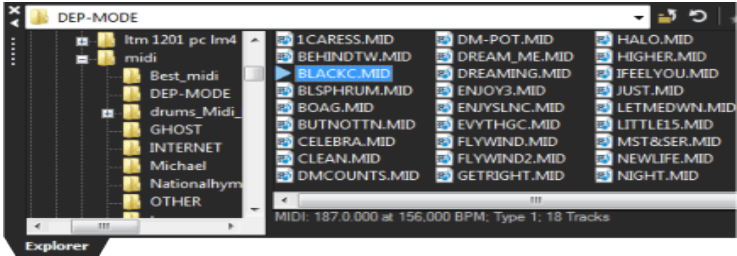
 MIDI トラックを含むプロジェクトをレンダリングするには、MIDI トラックが VSTi ソフトシンセにルーティングされている必要があります。外部 MIDI デバイスにルーティングされたトラックは、レンダリングしたファイルには含まれません。

基本的な設定を行ったら、独自の MIDI パートの録音を開始できます。

プロジェクトに MIDI ファイルを追加

ACID プロジェクトへの MIDI ファイルの追加は、オーディオの追加に似ています: すなわち、MIDI ファイルをダブルクリックして新規のトラックとイベントを作成するか、MIDI ファイルを既存のトラックの **ポイント クリップ セレクター** ボタンにドラッグして新規クリップを追加します。

 [エクスプローラ] ウィンドウ内で MIDI ファイルを選択すると、ファイル長、テンポ、種類、トラック数がウィンドウの最下部に表示されます。



[エクスプローラ] ウィンドウで MIDI ファイルを右クリックして、プロジェクトへの追加方法を次の中から選択します。

コマンド	説明
プロジェクトに追加する	現在の ACID プロジェクトにファイルを追加し、トラック リストにトラックを追加します。イベントは作成されません。 • Type 0 の MIDI ファイルの場合は、MIDI ファイル内のチャンネルごとに個別にトラックが作成され、すべてのトラックがフォルダトラック内にまとめられます。 • Type 1 の MIDI ファイルの場合は、MIDI ファイル内のトラックごとに個別にトラックが作成され、すべてのトラックがフォルダトラック内にまとめられます。 • ACID は、MIDI ファイルに基づいてクリップのキーを設定します。MIDI ファイルに複数のキーがある場合は、最初のキーのみが使用されます。  ACID プロジェクトにファイルを追加した後にイベントをドローしても、タイムラインに MIDI コントローラ データは追加されません。その場合は、イベントを右クリックし、ショートカットメニューから エンベロープ データのマージ を選択すると、MIDI コントローラがタイムライン上にエンベロープとして表示されます。

イベントをプロジェクトに追加	現在の ACID プロジェクトのカーソル位置にファイルを追加し、トラック リストにトラックを追加して、各トラック上に MIDI ノートデータのイベントを作成します。エンベロープは、MIDI コントローラ データを表すトラックに追加されます。 • Type 0 の MIDI ファイルの場合は、MIDI ファイル内のチャンネルごとに個別にトラックが作成され、すべてのトラックがフォルダトラック内にまとめられます。 • Type 1 の MIDI ファイルの場合は、MIDI ファイル内のトラックごとに個別にトラックが作成され、すべてのトラックがフォルダトラック内にまとめられます。 • ACID は、MIDI ファイルに基づいてクリップのキーを設定します。MIDI ファイルに複
----------------	---

数のキーがある場合は、最初のキーのみが使用されます。

リップルされたイベントをプロジェクトに追加 現在の ACID プロジェクトのカーソル位置にファイルを追加し、トラックリストにトラックを追加して、イベントを作成します。既存のイベントは、MIDI ファイルを追加できるように右にシフトされます。エンベロープは、MIDI コントローラ データを表すトラックに追加されます。

- Type 0 の MIDI ファイルの場合は、MIDI ファイル内のチャンネルごとに個別にトラックが作成され、すべてのトラックがフォルダトラック内にまとめられます。
- Type 1 の MIDI ファイルの場合は、MIDI ファイル内のトラックごとに個別にトラックが作成され、すべてのトラックがフォルダトラック内にまとめられます。
- ACID は、MIDI ファイルに基づいてクリップのキーを設定します。MIDI ファイルに複数のキーがある場合は、最初のキーのみが使用されます。

新規プロジェクトとして開く 新規プロジェクトを開き、トラックリストにトラックを追加して、各トラック上に MIDI ノートデータのイベントを作成します。

- Type 0 の MIDI ファイルの場合は、MIDI ファイル内のチャンネルごとに個別にトラックが作成されます。
- Type 1 の MIDI ファイルの場合は、MIDI ファイル内のトラックごとに個別にトラックが作成されます。
- ACID プロジェクト キーが MIDI プロジェクトに合わせて更新されます。ドラム クリップを除く各クリップは、キーが適切に設定されます。

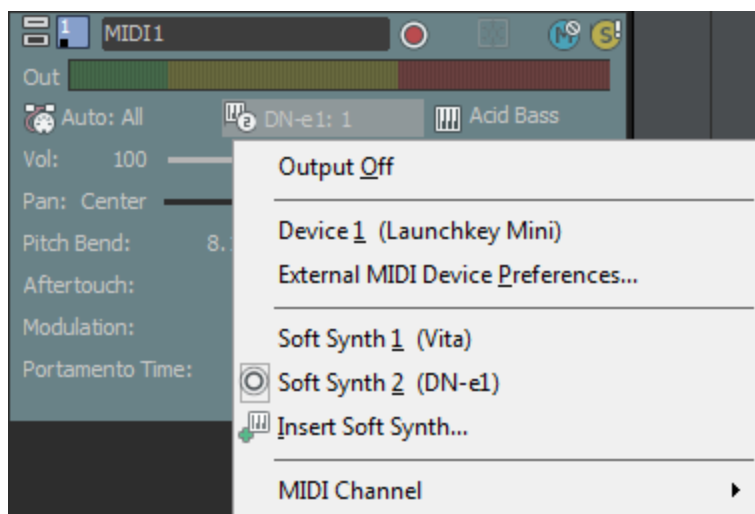


MIDI ファイルを新規プロジェクトとして開いたあとイベントをドロワーしても、タイムラインに MIDI コントローラ データは追加されません。その場合は、イベントを右クリックし、ショートカットメニューから **クリップからエンベロープを作成** を選択すると、MIDI コントローラがタイムライン上にエンベロープとして表示されます。

ソフトシンセまたは MIDI デバイスへのトラックのルーティング

各 MIDI トラックは、[ミキシング コンソール] ウィンドウの VSTi、ReWire 2.0 ソフトシンセバスコントロール、または外部 MIDI ポートを使用して再生できます。

1. **[MIDI 出力]** ボタンをクリックします。使用可能なすべての MIDI デバイスとソフト シンセの一覧が表示されます。



- 使用するソフト シンセがメニューにない場合は、**[ソフト シンセの挿入]**を選択して、ソフト シンセバス コントロールをプロジェクトに追加し、トラックを新しいシンセサイズにルーティングします。
- 特定の MIDI デバイスがメニューに表示されない場合は、**[外部 MIDI デバイスの設定]**を選択して、**[ユーザー設定]** ダイアログ ボックスの **[MIDI]** タブを開き、そのデバイスのチェック ボックスがオンになっていることを確認します。**[同期の詳細設定]** タブで MIDI タイムコードの生成用に選択されているデバイスを再生用デバイスとして使用することはできません。

ACID プロジェクトでハードウェアベースのシンセサイズを使用する方法については、「ハードウェアベースのシンセサイズで入力バスを使用する」を参照してください。

2. リストからデバイスを選択し、現在のトラックをそのデバイスに送ります。特定のデバイスを ReWire 2.0 ポートにルーティングするには、リストから使用する ReWire デバイス アプリケーションを選択し、サブメニューからポート (🔌 アイコンで表示) を選択します。

📌 MIDI トラックを含むプロジェクトをレンダリングするには、MIDI トラックが VSTi、または ReWire 2.0 ソフト シンセにルーティングされている必要があります。外部 MIDI デバイスにルーティングされたトラックは、レンダリングしたファイルには含まれません。

3. MIDI データの送信に使用する MIDI チャンネルを選択するには、**[MIDI チャンネル]**を選択し、サブメニューからチャンネルを選択します。

📌 MIDI トラックを追加すると、その出力は使用可能な次のチャンネルに自動的に割り当てられます (一部のデバイスはチャンネル 10 をドラム用に予約するので、チャンネル 10 はスキップされます)。

シンセサイズの使用

ソフト シンセバス コントロールを **[ミキシング コンソール]** ウィンドウに追加するには、**[挿入]** メニューの **[ソフト シンセ]**を選択します。

各ソフト シンセバス コントロールは、VSTi または ReWire デバイス アプリケーションを表します。

VSTi ソフト シンセ バス コントロールは、仮想シンセサイザ モジュールのように、トラックをルーティングできます。同様に、MIDI キーボードを外部のシンセサイザ モジュールにルーティングしたり、各 MIDI トラックをプロジェクト用にセットアップした任意のソフト シンセにルーティングしたり、ソフト シンセを外部 MIDI コントローラで再生したりすることができます。

ReWire ソフト シンセ バス コントロールは、ReWire デバイス アプリケーションと ACID ソフトウェアを接続します。この場合、ACID ソフトウェアは ReWire ミキサー アプリケーションとして機能します。ACID が ReWire デバイス アプリケーションのホストの場合、再生は 2 つのプログラム間で同期され、ReWire デバイス アプリケーションのオーディオは、ACID ミキサー経由で出力されます。ReWire 2.0 デバイスでは、MIDI トラックを ReWire デバイス アプリケーション内のシンセサイザにルーティングすることもできます。

[ミキシング コンソール] ウィンドウのソフト シンセ バス コントロールを使用すると、各ソフト シンセのミュート、ソロ、エフェクトの追加、ボリュームの調整を行うことができます。

 プロジェクトには最大 32 のソフト シンセ バス コントロールを追加できます。プロジェクトに複数の出力を用いた VSTi が含まれている場合は、各出力がそれぞれ個別のソフト シンセ バスとして追加されます。

VST インストゥルメントの使用

VSTi (Virtual Studio Technology instrument) は、ソフトウェアベースのシンセサイザで、MIDI トラックからオーディオを作成するのに使用されます。ソフト シンセをハードウェアベースのシンセサイザと同様に扱うことができます。つまり、MIDI キーボードを外部のシンセサイザ モジュールにルーティングするのと同じ方法で、MIDI トラックを VSTi、DLS ソフト シンセ、または ReWire 2.0 デバイス アプリケーションにルーティングできます。

VSTi は [ミキシング コンソール] ウィンドウのソフト シンセ バス コントロールとしてプロジェクトに追加されます。MIDI トラックをソフト シンセ バス コントロールにルーティングすると、VSTi を使用してトラックを再生させることができます。また、[ソフト シンセ プロパティ] ダイアログ ボックスを使用して、プリセットを選択し、VSTi の設定を調整できます。

 プロジェクトには最大 32 のソフト シンセ バス コントロールを追加できます。プロジェクトに複数の出力を用いた VSTi が含まれている場合は、各出力がそれぞれ個別のソフト シンセ バスとして追加されます。

 ACID プロジェクトにソフト シンセを追加した後でマルチポート VSTi の出力数を変更しても、VSTi がホスト アプリケーションに動的ポート変更を通知しない場合は、ACID の [ミキシング コンソール] ウィンドウには変更が反映されません。

VSTi のプロジェクトへの追加

1. [挿入] メニューの **[ソフト シンセ]** を選択するか、[ミキシング コンソール] ウィンドウの **[ソフト シンセの挿入]** ボタン  をクリックします。ソフト シンセ チューザーが表示されます。
2. リストから VSTi を選択して、**[OK]** ボタンをクリックします。

 [ソフト シンセ チューザー] ダイアログ ボックスで使用する VSTi が表示されない場合は、[プラグイン マネージャ] ウィンドウで、プラグインがインストールされており、プラグインがスキャンされる場所を指定します。

デフォルト設定を使用してソフトシンセバスコントロールが[ミキシング コンソール] ウィンドウに追加され、[ソフトシンセプロパティ] ウィンドウが表示されます。新規プリセットまたはバンクをロードしたり、[ソフトシンセプロパティ] ダイアログ ボックスで VSTi のインターフェイスを使用して、設定を調整します。

複数の出力ポートをサポートする VSTi を挿入すると、[ミキシング コンソール] ウィンドウで VSTi のメイン出力用のソフトシンセバスが作成されます。

各 VSTi の出力ポートにソフトシンセバスコントロールを追加すると、各ソフトシンセバスコントロールについて個別に、ミュート、ソロ、エフェクトの追加、ボリュームの調整を行うことができます。詳細については、「マルチポート VSTi のソフトシンセバスの追加または削除」を参照してください。

 ACID プロジェクトにソフトシンセを追加した後でマルチポート VSTi の出力数を変更しても、VSTi がホスト アプリケーションに動的ポート変更を通知しない場合は、ACID の[ミキシング コンソール] ウィンドウには変更が反映されません。

マルチポート VSTi のソフトシンセバスの追加または削除

複数の出力ポートをサポートする VSTi を挿入すると、[ミキシング コンソール] ウィンドウで VSTi のメイン出力用のソフトシンセバスが作成されます。

VSTi の出力ポートにソフトシンセバスコントロールを追加すると、各ソフトシンセバスコントロールについて個別に、ミュート、ソロ、エフェクトの追加、ボリュームの調整を行うことができます。

1. [ミキシング コンソール] ウィンドウで VSTi のソフトシンセアイコン  を右クリックします。
2. ショートカットメニューから [<シンセの名前> 出力の挿入/削除] を選択し、サブメニューからコマンドを選択します。

 メイン出力のソフトシンセバスコントロールを削除すると、VSTi のすべてのポートが削除されます。

VSTi エフェクトプリセットの読み込みまたは保存

VSTi をソフトシンセとして使用するときは、[ソフトシンセプロパティ] ウィンドウを使用して、個々の VSTi 設定を読み込みまたは保存できます。

 一部の VSTi では、ACID インターフェイスからのプリセットのロードまたは保存がサポートされていない場合があります。これらの VSTi では独自のプリセット/バンクの保存方法があったり、デモバージョンや機能制限バージョンのために保存が無効になっている可能性があります。

VSTi プリセットのロード

1. **エフェクト プリセットを開く** ボタン  をクリックします。[VSTi エフェクトプリセットを開く] ダイアログ ボックスが表示されます。
2. 使用する .fxp ファイルを参照します。
3. **開く** ボタンをクリックします。現在の VSTi 設定が、プリセットに格納されている設定で置き換えられます。

現在の設定のプリセットとしての保存

1. **エフェクト プリセットの保存** ボタン  をクリックします。[VSTi エフェクト プリセットの保存] ダイアログ ボックスが表示されます。
2. .fxp ファイルを保存するフォルダを参照して、**ファイル名** ボックスに名前を入力します。
3. **保存** ボタンをクリックします。現在の VSTi 設定がプリセットに保存されます。

VSTi エフェクト バンクの読み込みまたは保存

VSTi をソフト シンセとして使用するときには、[ソフト シンセ プロパティ] ウィンドウを使用して、設定のバンクを読み込みまたは保存できます。

保存したバンクのロード

1. **エフェクト バンクを開く** ボタン  をクリックします。[VSTi エフェクト バンクを開く] ダイアログ ボックスが表示されます。
2. 使用する .fxb ファイルを参照します。
3. **開く** ボタンをクリックします。現在の VSTi 設定がバンクに保存されている設定で置き換えられます。

現在の設定のバンクとしての保存

1. **エフェクト バンクを名前を付けて保存** ボタン  をクリックします。[VSTi エフェクト バンクの保存] ダイアログ ボックスが表示されます。
2. .fxb ファイルを保存するフォルダを参照して、**ファイル名** ボックスに名前を入力します。
3. **保存** ボタンをクリックします。現在の VSTi 設定がバンクに保存されます。

VSTi の有効化またはバイパス

[ソフト シンセ プロパティ] ウィンドウの **有効** ボタン  をクリックすると、VSTi が有効になり、出力が聞こえるようになります。もう一度クリックすると、VSTi がバイパスされます。

 別の VSTi を使用するためにソフト シンセ バス コントロールを変更した場合は、新しい VSTi が自動的に有効になります。

MIDI トラックの VSTi へのルーティング

MIDI トラックのルーティングは、ルーティング先が VSTi、ReWire 2.0 デバイス アプリケーション、または MIDI ポートのいずれかにかかわらず、同じ手順で操作できます。詳しくは、[ここをクリックしてください](#)。

MIDI デバイスでのソフト シンセの再生

1. [ミキサー] ウィンドウのソフト シンセ アイコン  をダブルクリックします。[ソフト シンセ プロパティ] ウィンドウが表示されます。
2. [ソフト シンセ プロパティ] ウィンドウで、**外部 MIDI 入力ポート** ボタン  をクリックして、メニューからポートを選択します。

使用するポートを選択しなかった場合は、**外部 MIDI デバイスの設定**]を選択して [ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [MIDI] タブを表示し、そこでデバイスを MIDI 入力に使用できるようにすることができます。

 注：

1. 手順 2 は、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [MIDI] タブで **自動 MIDI 入カルーティング** チェックボックスがオフの場合にのみ実行する必要があります。
2. VSTi ソフトシンセを使用している場合に、[ソフトシンセプロパティ] ウィンドウで **有効** ボタン  をクリックすると、MIDI をリアルタイムで再生できます。
3. お使いの MIDI コントローラを再生すると、[ソフトシンセプロパティ] ウィンドウの現在のプログラムの設定が使用されます。

外部 MIDI デバイスの使い方の詳細については、[ここをクリックしてください](#)。

VSTi パラメータのオートメーション化

ソフトシンセバストラックでは、エンベロープを使用して、VST インストルメントのパラメータオートメーションを制御できます。

パラメータオートメーションエンベロープの追加および調整について詳しくは、「VSTi パラメータのオートメーション」を参照してください。

VSTi パラメータのオートメーション

ソフトシンセバストラックでは、エンベロープを使用して、VSTi のパラメータオートメーションを制御できます。

VSTi パラメータのオートメーション化

1. バストラックが表示されていない場合は、[表示] メニューから **バストラックの表示**]を選択します。
2. 編集する VSTi ソフトシンセのバストラックヘッダーを選択します。
3. 以下のいずれかの操作を行います。
 - VSTi の [ソフトシンセプロパティ] ウィンドウで、**ソフトシンセパラメータオートメーションの設定** ボタン  をクリックします。
 - または――
 - [挿入] メニューから **エンベロープ**]を選択し、サブメニューから **ソフトシンセオートメーション**]を選択します。

[ソフトシンセパラメータオートメーション] ダイアログボックスが表示されます。

4. [ソフトシンセパラメータオートメーション] ダイアログボックスに、VSTi のオートメーション可能なパラメータが一覧表示されます。オートメーションにする各パラメータのチェックボックスをオンにします。

5. **エンベロープ** ボックスの下矢印  をクリックして、メニューからコマンドを選択します。

項目	説明
エンベロープの挿入	パラメータにオートメーション エンベロープがない場合は、いいえが表示されます。 下矢印  をクリックし、エンベロープの挿入を選択して、オートメーション エンベロープをタイムラインに追加します。
エンベロープの表示/非表示を切り替える	パラメータにオートメーション エンベロープがある場合は、表示または非表示が表示されます。 下矢印  をクリックし、エンベロープの非表示またはエンベロープの表示を選択して、表示を切り替えます。  ダイアログ ボックス下部の 全エンベロープを非表示 ボタンをクリックすると、バストラック上のすべてのエンベロープが非表示になります。
エンベロープポイントをすべてリセット	パラメータにオートメーション エンベロープがある場合は、下矢印  をクリックし、エンベロープポイントをすべてリセットを選択することで、すべてのポイントをデフォルト値に戻すことができます。
エンベロープの削除	パラメータにオートメーション エンベロープがある場合は、下矢印  をクリックし、エンベロープの削除を選択することで、タイムラインからエンベロープとすべてのエンベロープポイントを削除できます。  ダイアログ ボックス下部の 全エンベロープを削除 ボタンをクリックすると、バストラック上のすべてのパラメータ エンベロープが削除されます。

6. **曲線の種類** ボックスの下矢印  をクリックして、各パラメータのオートメーション エンベロープのデフォルト フェード カーブを設定します。新しいカーブの種類は、エンベロープのすべてのセグメントに適用されます。セグメントを右クリックし、新しいフェード カーブを選択することで、デフォルトのカーブの種類を上書きできます。
7. バストラック上でエンベロープを編集するか、**【ソフトシンセプロパティ】** ウィンドウで VSTi のコントロールを調整することで、パラメータ オートメーションを編集できます。

パラメータ オートメーション エンベロープの編集またはオートメーションの記録

VSTi パラメータ オートメーション エンベロープをソフトシンセのバストラックに追加すると、各エンベロープにはオートメーション可能なパラメータが表示され、エンベロープポイントにはパラメータ値が表示されます。

パラメータ オートメーションデータの編集は、バストラック上でエンベロープを編集することで行えます。または、**【ソフトシンセプロパティ】** ウィンドウで VSTi のコントロールを使用することでも、オートメーションデータを記録することができます。

- 1. オートメーションにする VSTi の [ソフトシンセプロパティ] ウィンドウを表示するには、[ミキシング コンソール] ウィンドウでソフトシンセアイコン  をダブルクリックします。
- 2. パラメータを編集するタイムライン上の位置にカーソルを置きます。
- 3. 編集するエンベロープに対応する [ソフトシンセプロパティ] ウィンドウで、コントロールを調整します。コントロール設定に一致するようにエンベロープポイントが作成されるか、カーソルの位置でエンベロープポイントが更新されます。

再生中にオートメーション設定を記録すると、[ソフトシンセプロパティ] ウィンドウのコントロールの動作が、ラックのオートメーション録音モードに応じて変化します。

オートメーション設定 ボタン  の横にある  をクリックして、メニューから設定を選択してオートメーション録音モードを選択します。

モード	ト	説明
	ラックアイコン	
オフ		再生時に、オートメーションされたパラメータが無視されます。 [オフ] モードにすると、カーソル位置のコントロール設定が静的な設定として使用され、エンベロープは淡色表示になり使用できないことが示されます。
読み取り		再生中、エンベロープの値が適用され、[ソフトシンセプロパティ] ウィンドウのコントロールにはカーソル位置のエンベロープの設定が反映されます。 コントロールの調整は記録されません。
書き込み (タッチ)		再生中はエンベロープの値が適用され、[ソフトシンセプロパティ] ウィンドウのコントロールには、再生中およびカーソルを置いたときのエンベロープが反映されます。 コントロールを調整している間だけエンベロープポイントが作成されます。コントロールの調整を停止すると、オートメーション録音が停止します。既存のエンベロープポイントは影響を受けません。
書き込み (ラッチ)		再生中はエンベロープの値が適用され、[ソフトシンセプロパティ] ウィンドウのコントロールには、再生中およびカーソルを置いたときのエンベロープ設定が反映されます。 コントロール設定を変更するとエンベロープポイントが作成され、再生を停止するまで録音が継続されます。コントロールの調整を終了すると、既存のエンベロープポイント/キーフレームはコントロールの直前の設定で上書きされます。

ソフトシンセプロパティの編集

〔表示〕メニューの **ソフト シンセ プロパティ** を選択すると、選択されているトラックの〔ソフト シンセ プロパティ〕ウィンドウが表示されます。このダイアログ ボックスを使用して、ソフト シンセを VSTi、または ReWire 2.0 デバイスにルーティングし、MIDI コントローラからの外部入力を設定できます。

 **〔ミキシング コンソール〕** ウィンドウのソフト シンセ チャンネル ストリップで  アイコンをダブルクリックするか、該当のソフト シンセにルーティングされるトラックを選択すると、そのソフト シンセの〔ソフト シンセ プロパティ〕ウィンドウが表示されます。

ソフト シンセ バス コントロールの VSTi、または ReWire 2.0 シンセサイザアプリケーションへのルーティング

1. **〔ミキシング コンソール〕** ウィンドウのソフト シンセ アイコン  をダブルクリックします。〔ソフト シンセ プロパティ〕ウィンドウが表示されます。
2. **ソフト シンセの編集** ボタン  をクリックします。〔ソフト シンセ チューザー〕ダイアログ ボックスが表示されます。
3. 使用する VSTi を選択するか、〔ReWire デバイス〕タブを選択して、ReWire 2.0 デバイスを選択します。

 **〔ソフト シンセ チューザー〕** ダイアログ ボックスで使用する VSTi が表示されない場合は、〔プラグイン マネージャ〕ウィンドウで、プラグインがインストールされており、プラグインがスキャンされる場所を指定します。

使用する ReWire デバイス アプリケーションが〔ソフト シンセ チューザー〕ダイアログ ボックスに表示されていない場合は、〔プラグイン マネージャ〕ウィンドウを使用してプラグインを再度有効にできます。

プラグイン マネージャで、**〔ReWire デバイス〕 > 無視** フォルダに移動して、除外済みの ReWire デバイスを表示します。チェック マークをオフにしてプラグインを再度有効にするには、プラグインを右クリックし、ショートカットメニューから **無視** を選択します。

4. **OK** をクリックして、〔ソフト シンセ プロパティ〕ウィンドウに戻ります。

VSTi を選択した場合は、VSTi シンセサイザが〔ソフト シンセ プロパティ〕ウィンドウに表示され、必要に応じてコントロールを調整できます。

ReWire 2.0 デバイスを選択した場合は、〔ソフト シンセ プロパティ〕ウィンドウに、シンセサイザの MIDI ポートに関する情報が表示されます。 **〔ReWire デバイス アプリケーションを開く〕** ボタン  をクリックして、デバイス アプリケーションを起動するか（一部のアプリケーションは ReWire から起動できません）、 **〔MIDI ポートの設定のロック〕** ボタン  をクリックして、MIDI ポートをロックし、ReWire デバイスによる動的変更によってポートの割り当てが失われないようにします。

ソフト シンセ バス コントロールの他のバスへのルーティング

ソフト シンセをバスにルーティングすることで、サブグループを作成したり、バスを使用して 1 つのプラグイン セットをソフト シンセのサブグループに適用したりできます。

1. プロジェクトにバスを追加します。
2. ソフトシンセバスコントロールまたはバストラックの **再生デバイスセレクト** ボタンをクリックし、メニューからバスを選択します。
3. バスがマスタバスにルーティングされているときは、ボタンは  に変わります。
4. バスが他のバスにルーティングされている場合は、バス文字 (**A** や **B** など) が表示されます。

外部入力のソフトシンセの設定

[ミキシング コンソール] ウィンドウの各ソフトシンセバスコントロールは、MIDI トラックおよび外部 MIDI デバイスからの入力を受け入れることができます。好みのコントローラを使用して VSTi を再生し、MIDI 録音を実行できます。

外部 MIDI コントローラの使い方の詳細については、[ここをクリックしてください](#)。

1. [ミキサー] ウィンドウのソフトシンセアイコン  をダブルクリックします。[ソフトシンセプロパティ] ウィンドウが表示されます。
2. **外部 MIDI 入力ポート** ボタン  をクリックし、メニューからポートを選択します。

使用するポートが表示されない場合は、メニューから **外部 MIDI デバイスの設定** を選択します。

[ユーザー設定] ダイアログボックスの [MIDI] タブが表示され、ダイアログボックスの **次のデバイスを MIDI 入力に使用できるようにする** セクションでポートを選択できます。

 この手順を実行する必要があるのは、[ユーザー設定] ダイアログボックスの [MIDI] タブで **自動 MIDI 入力ルーティング** チェックボックスがオフになっている場合だけです。

 VSTi ソフトシンセを使用している場合に、[ソフトシンセプロパティ] ウィンドウで **有効** ボタン  をクリックすると、MIDI をリアルタイムで再生できます。

外部 MIDI 入力のソロ

外部 MIDI デバイスは、複数のソフトシンセバスコントロールおよびデバイス経由の MIDI にルーティングできます。外部入力のソロ再生を行うと、別のソフトシンセおよびデバイス経由の MIDI での再生ができなくなります。

1. [ミキサー] ウィンドウのソフトシンセアイコン  をダブルクリックします。[ソフトシンセプロパティ] ウィンドウが表示されます。
2. **MIDI 入力に合わせてソロ再生** ボタン  をクリックします。

ソフトシンセバスコントロールの **MIDI 入力に合わせてソロ再生** ボタンをクリックすると、そのソフトシンセをソログループに追加できます。

 [ユーザー設定] ダイアログボックスの [MIDI] タブで **自動 MIDI 入力ルーティング** チェックボックスがオンの場合、このボタンは使用できません。

VSTi、または ReWire ソフトシンセプロパティの編集

[ソフトシンセプロパティ] ウィンドウの内容は、ソフトシンセバスのタイプによって異なります。

- VSTi ソフト シンセ プロパティの編集について、詳しくは[ここをクリックしてください](#)。
- ReWire ソフト シンセ プロパティの編集について詳しくは、[ここをクリックしてください](#)。

外部 MIDI デバイスの使用

MIDI コントローラやハードウェア シンセサイザなどの外部 MIDI デバイスが接続されている場合、ACID ソフトウェアでは、これらのデバイスを MIDI トラックの再生または録音に使用できます。



リアルタイム MIDI モニタを有効にして、ACID ソフトウェアが MIDI ポートと通信できるようにする必要があります。リアルタイム MIDI モニタはデフォルトで有効になっていますが、無効にしている場合は、[オプション] メニューの **[リアルタイム MIDI を有効にする]**  を選択してもう一度有効にすることができます。

[リアルタイム MIDI を有効にする] コマンドが選択されている場合、再生が停止してもオーディオ プラグインは実行を続けます。このコマンドをオフにしておくと、処理パワーを節約できますが、外部 MIDI コントローラからの入力は無視されます。

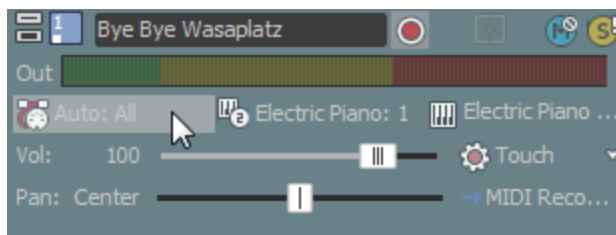
MIDI デバイスの有効化

1. メーカーのマニュアルを参考に、デバイスとその他の必要なドライバをインストールします。
2. [オプション] メニューの **[ユーザー設定]** を選択します。[ユーザー設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
3. [MIDI] タブを選択します。
4. **次のデバイスを MIDI トラックの再生と MIDI クロックの生成に使用できるようにする** ボックスで、MIDI トラックの MIDI 出力と MIDI クロックの生成に使用する各 MIDI デバイスのチェック ボックスをオンにします。
5. **次のデバイスを MIDI 入力に使用できるようにする** ボックスで、MIDI の録音やソフト シンセの制御に使用する各 MIDI デバイスのチェック ボックスをオンにします。

トラックの入力デバイスの設定

MIDI トラック ヘッダーの **[MIDI 入力]** ボタンをクリックして、使用する MIDI デバイスとチャンネルを選択します。

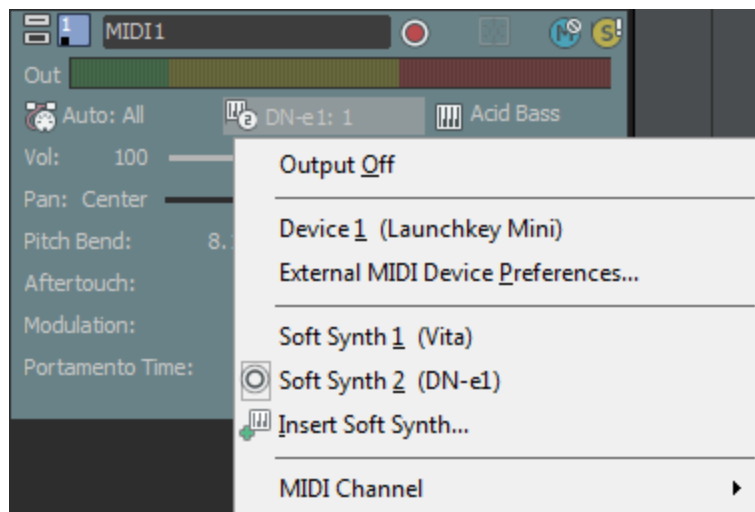
MIDI トラックの入力デバイスの設定について詳しくは、「MIDI の録音」を参照してください。



トラックの MIDI デバイスへのルーティング

MIDI トラック ヘッダーの **[MIDI 出力]** ボタンをクリックして、使用する MIDI デバイスとポートを選択します。

MIDI トラックのルーティングについて詳しくは、「ソフト シンセまたは MIDI デバイスへのトラックのルーティング」および「ハードウェアに基づくシンセサイザでの入力バスの使用」を参照してください。



MIDI デバイスでのソフト シンセの再生

1. [ミキサー] ウィンドウのソフト シンセ アイコン  をダブルクリックします。[ソフト シンセ プロパティ] ウィンドウが表示されます。
2. [ソフト シンセ プロパティ] ウィンドウで、**外部 MIDI 入力ポート** ボタン  をクリックして、メニューからポートを選択します。

使用するポートを選択しなかった場合は、**外部 MIDI デバイスの設定** を選択して [ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [MIDI] タブを表示し、そこでデバイスを MIDI 入力に使用できるようにすることができます。



注：

- 手順 2 は、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [MIDI] タブで **自動 MIDI 入力ルーティング** チェック ボックスがオフの場合にのみ実行する必要があります。
- VSTi ソフト シンセを使用している場合に、[ソフト シンセ プロパティ] ウィンドウで **有効** ボタン  をクリックすると、MIDI をリアルタイムで再生できます。
- お使いの MIDI コントローラを再生すると、[ソフト シンセ プロパティ] ウィンドウの現在のプログラム設定が使用されます。

MIDI スルー ポートの設定

MIDI 入力ポートから受信したノートを MIDI 出力ポートにエコーしてモニタするには、任意の有効なポートに MIDI スルーをセットアップします。

- 1 つの MIDI 出力にルーティング可能な MIDI ポートは 1 つです。
- 1 つの MIDI 入力ポートは、MIDI スルー データを受信する複数の MIDI 出力ポートにルーティングできます。
- SysEx メッセージは、MIDI スルー デバイスに送信されません。



MIDI 録音中に MIDI コントローラからのノートをトラックの MIDI デバイスまたはソフト シンセにエコーしてモニタする場合は、トラックヘッダーの **MIDI 入力** ボタンをクリックし、メニューから **MIDI スルー入力を MIDI 出力に送信** を選択します。

1. [オプション] メニューの **ユーザー設定** を選択します。[ユーザー設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
2. [MIDI] タブを選択します。
3. **次のデバイスを MIDI トラックの再生と MIDI クロックの生成に使用できるようにする** ボックスと **次のデバイスを MIDI 入力に使用できるようにする** ボックスで、それぞれ少なくとも 1 つのポートを選択します。
4. 選択した任意の出力ポートの **MIDI スルー元** テキスト ボックスを右クリックし、MIDI スルー データの受信元の入力ポートをショートカットメニューから選択します。



選択できるポートは、**次のデバイスを MIDI 入力に使用できるようにする** ボックスで選択されているポートのみです。

5. MIDI 入力ポートが MIDI スルー データを複数の出力ポートに送信するようにするには、選択した任意の入力ポートの **MIDI スルー先** テキスト ボックスを右クリックし、MIDI スルー データの送信先のポートをショートカットメニューから選択します。



選択できるポートは、**次のデバイスを MIDI トラックの再生と MIDI クロックの生成に使用できるようにする** ボックスで選択されているポートのみです。

DN-e1

DN-e1は、考えられる全てのスタイルと適用領域に適した仮想アナログシンセサイザーです。それは、減算的な方法で作動します。すなわち、まず始めに基本となるサウンドが選択され、その後にフィルターカーブを用いてフィルタリングされます。



サウンド選択

上部のサウンドとサウンド構成を選択します。

バンク: ここでは、様々な完成した構成を持つ3つのバンクを切り替えて使うことができます。

カテゴリ: ここでは、サウンドカテゴリーを選択できます。

ランダム (ランダム): ここでは、サウンドのテストを行うために、パラメーター設定をランダムに選択する操作を行うことができます。

パッチ/名前: ここでは、サウンドを選択して変調作業を行うことができます。

出力

信号連鎖の終端部を、この領域で編集します。

ボリューム: 全体のボリュームを設定する。

ボイス: 生成されるボイスの数を制御する（ポリフォニー）。

グライド: グライド機能を操作する。個々の音符間のスライディングピッチトランジションにアクセスすることができます。

斉唱: モノフォニックの音に切り替えますが、サウンドに厚みを加えるために、少しずつ異なるたくさんの声を作り出します。

フィルター

この領域では、出力サウンドをフィルタリングするために使われるフィルターカーブの変調を行います。

アタック: フィルターカーブが最大値になるように、フィルターカーブが必要とする時間幅を設定します。

ディケイ: フィルターカーブが最大値を維持するように、フィルターカーブが必要とする時間幅を設定します。

維持：ここで、減衰フェーズの後に実行されるべきフィルタリングの度合いを設定することができます。このフィルタリングは、キーボード上のキーの押下を止めるまで同じ設定を維持します。そしてその他3つのパラメーターと異なり、時間幅ではなく、特定のレベルを操作します。

リリース：キーが解放された後、フィルターカーブが維持レベルからゼロポイントになるように、フィルターカーブが必要とする時間幅を設定します。

リバーブ

ここで、追加のリバーブエフェクトが設定できます。

タイプ：リバーブエフェクトのサウンドカラレーションを設定します。

プリディレイ：直接信号と初期反射音の到達の間の時間を設定します。残響時間は、この時間が経過した後だけに届きます。

ダンプ：反響が多い部屋のリバーブは、反響が少ない部屋よりかなり長く残ります。例えば、ディレイをより自然に反響させたり、特殊効果（レゲエ/ダブスタイル効果）を生成するのに有効です。

ディケイ：全体のリバーブ時間を設定します。

ローカット：ハイパスフィルタのフィルタ周波数を設定します。この周波数以下の信号要素は、全てフィルタされます。

量：ここでは、エフェクトと純粋な音、すなわち何ら操作を加えていない原音の混合比を設定することができます。

遅延

ここでは、追加のエコーエフェクトが設定できます。

タイプ：ここでは、異なるタイプのエコーを選択することができます。すなわち、通常エコー、ピンポンエコー（サウンドが立体的なパノラマのようにスウィングします）、その他各種形式です。

カラー：エコーのサウンドカラレーションを設定します。

フィードバック：エコーの繰り返し回数を設定します。

左レート：左側チャンネル用の個々のエコーの時間幅を設定します。

右レート：右側チャンネル用の個々のエコーの時間幅を設定します。

量：ここでは、エフェクトと純粋な音、すなわち何ら操作を加えていない原音の混合比を設定することができます。

MAGIX Vita

MAGIX Vitaシンセサイザーは、サンプリング技術を使用した「実際の」インストルメントの実際の再生を専門としています。これは、異なるピッチ、再生技術およびボリュームにおける実際のインストルメントの短いサンプルが、正しいピッチで再び使用され、組み合わせられ、再生されることを意味します。

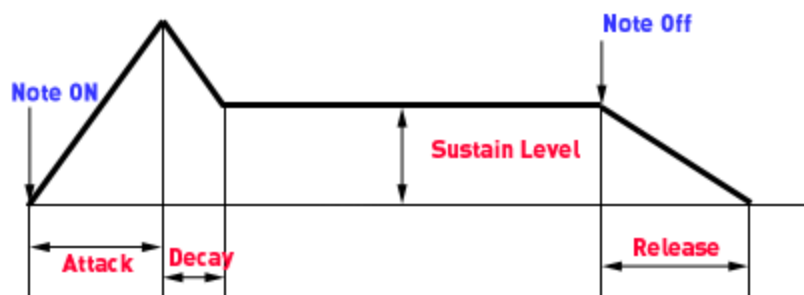
Vita インタフェース



1. レイヤー選択 / ピークメーター: Vitaサウンドはレイヤーともいわれ、ここで矢印で選択できます。表示を右クリックすると、レイヤーメニューが開きます。

2. 主なパラメータ: ここでは、音量、パンノラマ位置、ピッチ特性（「移調」）、および基本周波数（「マスターチューン」）が設定できます。

アンプ: これは、ボリウムエンベロープです。これを使うと、サウンドの音量のタイミングがコントロールできます。**A**(ttack、アタック) は開始時の音量の増加、**D**(ecay、ディケイ) は、**S**(ustain、サステイン)によって最大音量が設定されているセクションの音量の減少する長さを表します。**R** (elease、リリース) は、フェードアウトするのにかかる時間の長さです。



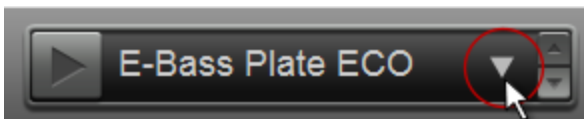
4. フィルター: ここでは、サウンドに影響するフィルターを切り替えられます。フィルタータイプを使用して、使いたいフィルターの種類を選択できます。カットオフはフィルター周波数をコントロールし、「レゾナンス」では強調するフィルター周波数の強さをコントロールします。「ベロシティ」は、ベロシティがどの程度フィルター周波数に影響するかを示し、「ゲイン」でボリウムのバランスをとることができます。フィルターエンベロープ（ADSRスライダー）は、時間によりフィルター周波数に影響します。

- 5. ディレイ:**ここでは、エコーエフェクトを切り替えられます。「タイム」はディレイ時間をコントロールし、「レベル」はエコーの強さをコントロールします。
- 6. リバース:**ここでは、エコーエフェクトを切り替えられます。「タイム」はディレイ時間をコントロールし、「レベル」はエコーの強さをコントロールします。
- 7. チューブディストーション:**これは、ギターアンプなどで見られるチューブディストーションです。これは、通常エレクトリックギターに使用しますが、他の楽器に適用すればよりクリエイティブな表現が得られます。「ドライブ」では、ディストーションの強さをコントロールします。「ハイカット」と「ローカット」は、それぞれ高周波と低周波をフィルターします。
- 8. 値表示:**ここには、調整したパラメータの正確な値が常に表示されます。
- 9. ダイナミックレンジ:**作成した音量とMIDIベロシティは、通常は比例関係にあります。MIDIキーボードの中には、大きな音を出すのに、かなり強くキーを押す必要がある（または、逆に弱く触れただけで大きな音が出てしまう）ものがありますが、「MIDI入力カーブ」を使うことでうまく調整できます。「ダイナミック」および「ダイナミックカーブ」を使い、サウンドのダイナミクス、つまり最大音量と最小音量の関係を手動で調整できます。
- 10. ボイス:**ここでは、同時に再生されるボイスの数をコントロールできます。高速なパッセージの場合など、ノートが再生されない場合、パフォーマンスを犠牲にしてボイス数を増やすことができます。
- 11. キーボード:**ここでVitaサウンドがプレビューできます。**12.** はキーボードを非表示にします。

Vita ソロインストゥルメント追加

ACID Pro には、VITA Sampling エンジンのシンセサイザーもあります。Vita ソロインストゥルメントは、各インストゥルメントのカスタマイズされたインターフェイスを持つ特別なサンプルプレーヤーです。

すべての Vita ソロインストゥルメントの操作は同じです。



矢印をクリックすると、ドロップアウトメニューが開き、インストゥルメントの音を決めます。説明内に「ECO」が現れた場合、これはとりわけ、音響的にはあまり「スムーズ」に聞こえないが、パフォーマンスを改善する設定を扱っています。さらに、この設定を保存して、お気に入りに追加することもできます。



インストゥルメントの音の大きさはコントロールできます。



インストゥルメントのキーボードのオン/オフはコントローラで行えます。

サンプラーは、コーラスやリバースなどの特定の楽器に合わせられたエフェクトによって最適化されます。それぞれの効果について知りたい場合は、エッセンシャル FX ヘルプファイルに説明があります。

アーティキュレーション

Vita ソロインストゥルメントには特別な機能があります。低音オクターブ（キーボードのC0-H0）には、演奏スタイルをコントロールする特別な音があります（アーティキュレーション）。代わりのサンプルセットをロードし、例えばノートベンディングやフラジェオレットのような様々な演奏スタイルをつかって、バスギターサウンドがよりリアルになるようにします。

アーティキュレーションがオンになり、伴う音符 (C0) によりノーマルアーティキュレーションがオンになるまで続きます。



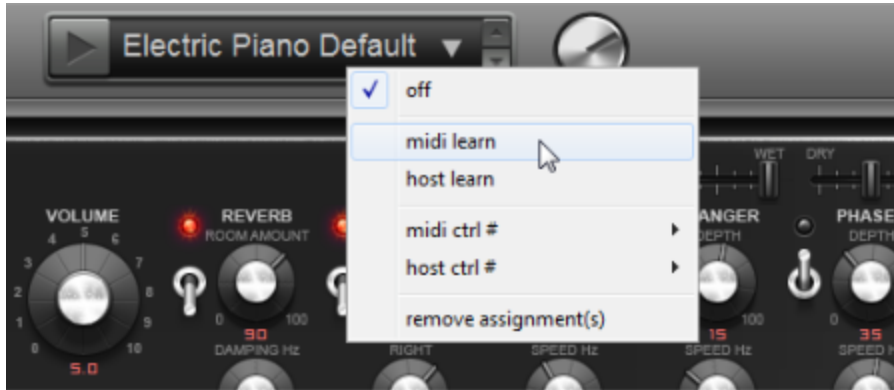
シンセサイザーインターフェイスの下に、アーティキュレーションのオンのボタンがあります。それぞれ違う色です。上記のピアノロールエディタで、アーティキュレーションの実際の適用を見ることができます。バーの最後の音は、様々なアーティキュレーションで再生されます。バーの最後で、ノーマルアーティキュレーションが C2 で再びオンになります。

Vita と Vita ソロインストゥルメントの自動化

ACID Pro で、Vita ソロインストゥルメントの自動化ができます。オートメーションエンベロープを使って再生中に特定値を変えることができます。詳しくは、"[VSTi パラメータのオートメーション](#)" ページ 284を参照してください。

MIDI コントローラを用いた Vita ソロインストゥルメントの自動化

1. ユーザーインターフェース内のフェーダーまたはノブを右クリックします。このノブに使用される MIDI コントローラ番号を選択できるコンテキストメニューを開きます。
2. **midi ctrl #** サブメニューからコントローラを選択します。いくつかの標準コントローラ設定は、すでに設定されています（例えば 7 は音量、10 はパノラマ、91 はリバーブなど）。既に使用されているコントローラは、番号の後ろにアスタリスクで印付けられます。



3. コンピューターに接続されているキーボードまたは MIDI コントローラをお持ちの場合は、他の方法もあります: **midi learn** を選択してキーボードまたはコントローラのところにあるノブを動かすと、ACID Pro がそのノブによって生成されたコントローラ番号を反映し、それをスクリーン上のノブに割り当てます。
4. これで MIDI コントローラエンベロープを使用する際に楽器を自動化することができます ("[MIDI トラックエンベロープとキーフレーム](#)" ページ175)

VST パラメータを用いた Vita ソロインストゥルメントの自動化

VST パラメータを用いて楽器を自動化することもできます。長所: 解像度が MIDI コントローラの 127 の値に制限されません。記述名を持つパラメータを直接提供する他の VSTi のほとんどを除いて、VITA インストゥルメントは、127 と番号付けされたパラメータを提供します。それによって、はじめに VST コントロールに割り当てなければいけないパラメーターを、オートメーションに使用できるようにします。すべてのまったく異なる VITA インストゥルメントが同じエンジンを使用しているため、パラメータに個別の名前をつける意味はありません。最初のいくつかのパラメータ番号に本当に必要なパラメータを割り当てることができ、パラメータの長いリストからそのパラメータを探す必要はありません。

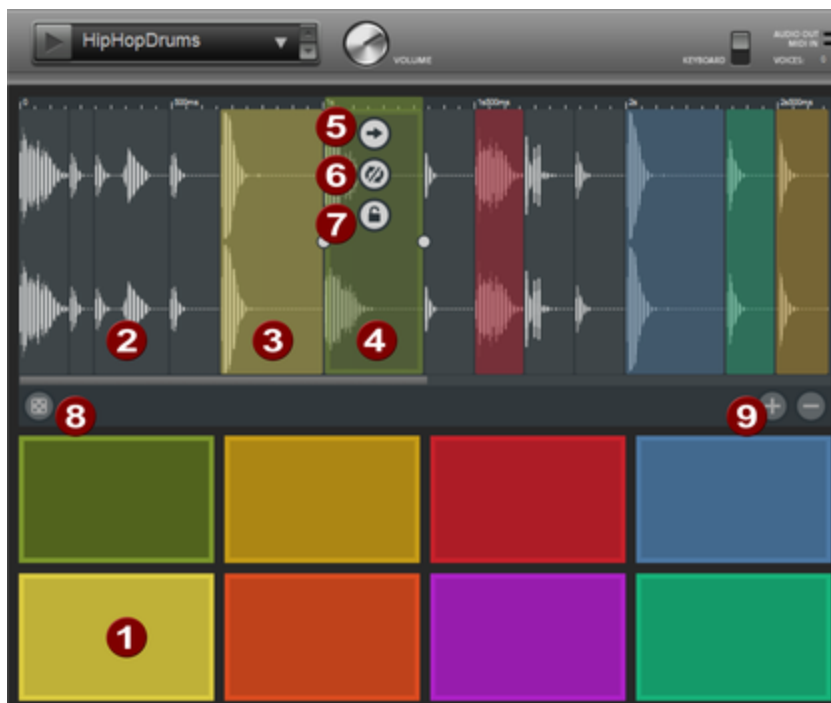
1. ユーザーインターフェース内のフェーダーまたはノブを右クリックします。
2. コンテキストメニューで **host ctrl #** サブメニューからホストコントロール番号を選択します。
3. これで、ソフトシンセ内で番号付けされたパラメータにエンベロープを挿入して、このパラメータを自動化することができます。詳しくは、"[VSTi パラメータのオートメーション](#)" ページ284を参照してください。

host learnによって、マッピングを逆に行うこともできます: まず、パラメータ番号のエンベロープを挿入し、その後に現在のコントロールにマッピングします:

1. [ソフトシンセパラメータオートメーション] ウィンドウを用いてエンベロープを挿入します。
2. シンセ ユーザー インターフェースのコントロールを右クリックし、**host learn**を選択します。
3. タイムライン内でマウスを使用してシングルデフォルト エンベロープ ポイントをクリック&ドラッグすることで、エンベロープを移動します。これで、シンセパラメータが **host ctrl**パラメータ番号に応じて比較されます。

Vita Sampler

は、MIDI 経由で、例えばドラムループからそれぞれ異なるドラムサウンドなどのサンプルのセクションを再生することができるシンプルなサンプラーです。この機能は一般に「ビートスライサー」と呼ばれます。それは、サンプルの個々の要素（例えばドラムループの中のキックドラム）を自動的に見つけ出すことを意味します。そして、それらは今度は8つのドラムパッドの送り先となります。



- 1 **波形:** あなた自身が持つ .wav、.aiff、.ogg、.mp3 ファイル形式のサンプルは、ドラッグ&ドロップにより、それらを単純にドラッグすることで、Vita Samplerに読み込むことができます。この場合、サンプルのセグメント（「スライス」）が自動的に検知され、サンプルの中でマークされます。
- 2 **配置されたスライス:** 検知された全てのスライスのうち、8個がランダムに選び出され、ドラムパッドに割り当てられます。そして、ランダムプレイバックモードとして指定されます。（5,6）。
- 3 **ドラムパッド:** スライスは、マウスによるドラムパッドの使用、および MIDI の C3（MIDI ノート番号 60、62、64 等）で始まる白いボタンを使って演奏することができます。
- 4 **選択されたスライス:** スライスは、事前に聞くためにそれらをクリックして選択されるかもしれませんが。関連するドラムパッドもまた同時に表示されます。
ドラムパッドに対してスライスの配置を変えるために、別の波形のスライスの周りで色付けさ

れたフレームをドラッグします。

配置されたスライスのサイズを変更するには、丸いハンドルを使ってフレームのエッジをドラッグします。エッジは特定のスライスの境界部で切れます。スナップグリッドを閉じるためには **Alt** キーを押します。これにより、スライス検知による曖昧な位置を修正することができます。

 注意: スライスは、選択したものが思うようにドラッグできないために、複数のドラムパッドに配置できないことが時折あります。

- 5** シンボルをクリックすることで、スライスの**再生方向**が変わります。



順方向



リバース

- 6** シンボルをクリックすることで、スライスの**再生モード**が変わります。



ループなし。ドラムパッドまたは MIDI ノートが有効である間、スライスが終点まで再生されます。



ループ。MIDI が起動されていなければ、スライスはループで再生されます。



ワンショット。スライスは、MIDI ノートの長さに無関係に、終点まで再生されます。

- 7** **ロックパッド:** パッドを不規則な操作から保護します。(以下参照)



ロックしない



ロック状態

- 8** **ランダム:** スライスの新しいランダムな選択がドラムパッドに追加され、ランダムプレイバックモード (5、6) が割り当てられます。ロックされたパッドは含まれません。不本意な結果を避け、良いものだけを維持するために、ランダム機能を繰り返し使うことができます。

- 9** **ズーム:** ズームボタンを使うと、波形表示を拡大することができ、より詳細な把握ができます。それは、ALT ボタンで正確にエッジをスライスするのに有効です。(以下参照)

ReWire の使用

ReWire ソフトウェアを使用すると、アプリケーション間でオーディオをリアルタイムにストリームしたり、再生を同期したり、いずれかのアプリケーションのトランスポート コントロールを使用して、同期したアプリケーションでの再生を制御することができます。カーソル位置とループ リージョンは同期したアプリケーション間で共有されます。

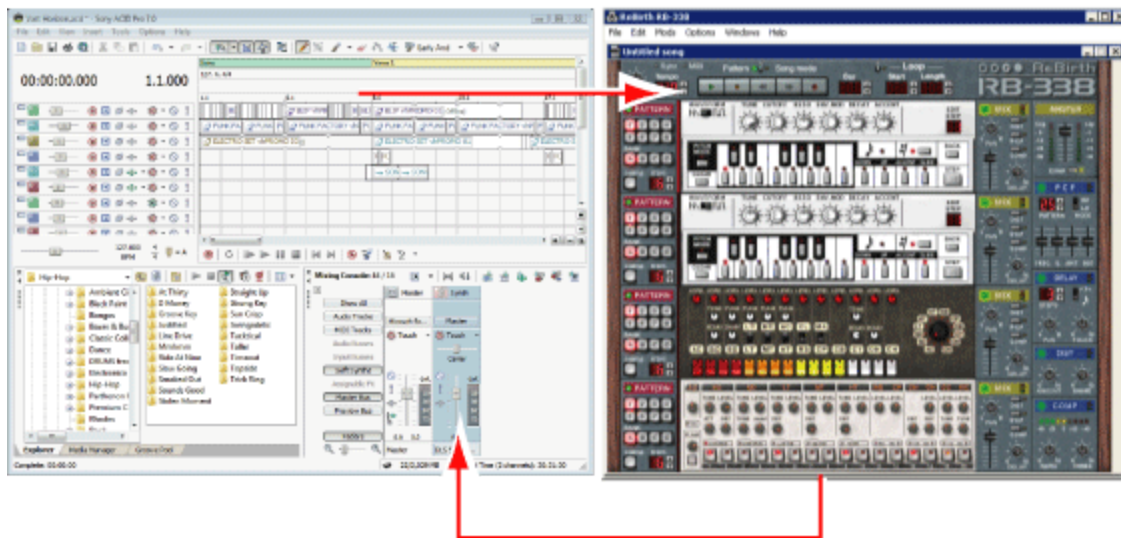
ACID ソフトウェアは、ReWire ミキサー (ホスト) または ReWire デバイス (クライアント) として使用することができます。

- ACID ソフトウェアを ReWire ミキサーとして使用すると、ACID ミキサーのソフト シンセ バスによって、ReWire デバイス アプリケーションと ACID オーディオ エンジンが接続されます。再生中、曲の位置データは ACID ウィンドウから ReWire デバイス アプリケーションに送られ、デバイス アプリケーションは自らのオーディオデータを ACID ソフト シンセ バス コントロールに送り返します。
- ACID ソフトウェアを ReWire デバイスとして使用すると、ReWire ミキサーからは曲の位置データが ACID プロジェクトに送られ、ACID ソフトウェアからは曲のオーディオが ReWire ミキサーに送られます。ACID は、ReWire 1.0 デバイスとして動作します。

ACID ソフトウェアを ReWire ミキサーとして使用

ソフト シンセ バスを ACID ミキサーに追加すると、バスは ReWire デバイス アプリケーションを ACID オーディオ エンジンと接続します。再生中、曲の位置データは ACID ウィンドウから ReWire デバイス アプリケーションに送られ、デバイス アプリケーションは自らのオーディオデータを ACID ソフト シンセ バス コントロールに送り返します。例を表示するには、ここをクリックしてください。

1. Click the Play button to start playback and send song position information to the ReWire device.



2. The ReWire device sends its output to the soft synth bus.

ACID ソフトウェアは、ReWire ミキサーとして機能するため、ReWire 2.0 がサポートされています。このため、ReWire デバイス アプリケーションをソフト シンセとして使用して、MIDI トラックをルーティングすることができます。



デバイス アプリケーションが開いていないと、ReWire データは再生またはレンダリングに含まれません。

ReWire デバイス アプリケーションの使い方の詳細については、各アプリケーションのマニュアルを参照してください。



プロジェクトを再生しようとしたときに、MIDI ポートが使用中であることを表すエラーが発生した場合は、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [MIDI] タブを表示して、ReWire デバイス アプリケーションが ACID ソフトウェアに設定されている MIDI ポートと同じポートに接続しようとしていないかを確認してください。

ReWire ソフト シンセ バスのプロジェクトへの追加

1. [挿入] メニューの **[ソフト シンセ]** を選択するか、[ミキシング コンソール] ウィンドウの **[ソフト シンセの挿入]** ボタン  をクリックします。ソフト シンセ チューザーが表示されます。
2. [ソフト シンセ チューザー] ダイアログ ボックスで [ReWire デバイス] タブを選択します。
3. リストから ReWire デバイス アプリケーションとオーディオ出力を選択し、[OK] ボタンをクリックします。



使用する ReWire デバイス アプリケーションが [ソフト シンセ チューザー] ダイアログ ボックスに表示されていない場合は、[プラグイン マネージャ] ウィンドウを使用してプラグインを再度有効にできます。

プラグイン マネージャで、**[ReWire デバイス] > 無視** フォルダに移動して、除外済みの ReWire デバイスを表示します。チェック マークをオフにしてプラグインを再度有効にするには、プラグインを右クリックし、ショートカットメニューから **無視** を選択します。

ソフト シンセ チャンネルストリップがデフォルト設定で [ミキシング コンソール] ウィンドウに追加され、デバイス アプリケーションの起動が試行されます。ReWire デバイス アプリケーションが自動的に開かなかった場合は、手動で起動できます。

4. ReWire デバイス アプリケーションのインターフェイスを使用してプロジェクトを開き、設定を調整します。

ReWire デバイス アプリケーションの起動と停止

ReWire ソフト シンセ バス コントロールをプロジェクトに追加すると、デバイス アプリケーションの起動が試行されます。他にも以下のアプリケーション起動方法があります。

- ソフト シンセ バス コントロール ラベル  をダブルクリックする。
- ソフト シンセ バス コントロールを右クリックして、ショートカット メニューから **ReWire デバイス アプリケーションを開く** を選択する。
- アプリケーションを手動で開く（一部のデバイスは ReWire ミキサーから開くことができません）。

ReWire デバイスを停止するには、デバイス アプリケーションを閉じます。

ACID プロジェクトおよび同期した ReWire デバイス アプリケーションの再生開始

ReWire デバイス アプリケーションとミキサー アプリケーションは、曲の位置データをサンプルレベルの精度で互いに通信します。

ACID のタイムラインにカーソルを置き（またはループ リージョンを作成し）、再生を開始する位置を指定し、**再生**  をクリックします。プロジェクトの再生の詳細については、[ここをクリックしてください](#)。

ReWire 2.0 デバイスでの MIDI トラックからポートへのルーティング

MIDI トラックのルーティングは、ルーティング先が VSTi、ReWire 2.0 デバイス、MIDI ポートのいずれにかかわらず、同じ手順で操作できます。さらなる詳細は、["ソフト シンセまたは MIDI デバイスへのトラックのルーティング"](#) ページ279を参照してください。



MIDIトラックを ReWire 1.0 デバイスにルーティングすることはできません。この機能をサポートする ReWire のバージョンについては、ReWire デバイス アプリケーションのマニュアルを参照してください。

ReWire 2.0 デバイス用の [ソフト シンセ プロパティ] ウィンドウの表示

ReWire 2.0 シンセサイザのマスタバスをソフトシンセバスとして追加している場合は、バスコントロールラベル  をダブルクリックすると、[ソフト シンセ プロパティ] ウィンドウが表示されます。ここで、デバイスの MIDI ポートの表示、アプリケーションの起動、MIDI ポートのロックを行うことができます。

ReWire デバイス アプリケーションを開く ボタン  をクリックすると、デバイス アプリケーションが起動します（一部のシンセサイザは、ReWire ミキサー アプリケーションからは起動できません）。

ACID プロジェクトが、ReWire デバイスの動的変更によってポート割り当てを失わないようするには、**[MIDI ポートの設定のロック]** ボタン  を選択します。

ACID ソフトウェアの ReWire デバイスとしての使用

ACID ソフトウェアを ReWire デバイスとして使用する場合、ACID ミキサーからの出力は、ReWire ミキサー アプリケーションに出力されます。

ACID シンセサイザを ReWire ミキサー アプリケーションに追加すると、ミキサー アプリケーションから曲の位置データが ACID シンセサイザに送信され、ACID ソフトウェアからオーディオが ReWire ミキサーに送り返されます。

ACID は、ReWire 1.0 デバイスとして動作します。



注：

- ACID ソフトウェアを起動する前に ReWire ミキサー アプリケーションを起動する必要があります。
- ACID ソフトウェアが ReWire ミキサー アプリケーションに接続されている場合は、ACID プロジェクトでは自動的にミキサー アプリケーションのビット深度とサンプルレートが使用されます。ACID プロジェクトを ReWire モードで保存してもプロジェクトの元のビット深度とサンプルレートは上書きされません。
- ReWire ミキサー アプリケーションから ACID ソフトウェアを開始すると、ACID ウィンドウが ReWire モードで起動されるので、ReWire モードから切り替えることはできません。ReWire ミキサーを既存の ACID ウィンドウに接続した場合は、ACID ウィンドウが ReWire モードで実行されるので、必要に応じて ReWire モードから切り替えることができます。ACID ソフトウェアのそのインスタンスを終了し、もう一度 ACID ソフトウェアを起動した場合は、ACID ソフトウェアが ReWire モードで起動されるので、必要に応じて ReWire モードから切り替えることができます。ReWire モードから切り替えるには、[ユーザー設定] ダイアログボックスの [オーディオ デバイス] タブにある **オーディオ デバイスの種類** ドロップダウンリストで別の設定を選択します。
- トラックリストの下に ACID テンポ コントロールは、ReWire デバイス モードでは使用できません。テンポ情報は、ReWire ミキサー アプリケーションによって提供されます。

- ReWire ミキサー アプリケーションにテンポ マップが含まれている場合、ACID プロジェクトのビデオトラックと長いワンショットトラックは、ループ音源と同期されなくなります。ACID ソフトウェアを ReWire ミキサーとして（または ACID プロジェクトを ReWire なしで）使用すれば、問題は解決します。
- 非インプレース プラグインを含むエフェクト チェーンはすべて、ReWire ミキサー アプリケーションでの同期の問題を回避するために、自動的にバイパスされます。この場合、エフェクト チェーンは  として表示されます。プラグインは、ReWire ミキサー アプリケーション内で適用してください。
- ReWire ミキサー アプリケーションからレンダリングする前に、ACID のメトロノームをオフにしてください。オフにしないと、レンダリングされた出力にメトロノームの音も含まれてしまいます。
- ミキサーで **[リアルタイムでレンダリング]** オプションが設定されている場合は、このモードにすると、レンダリング中に発生する可能性のある ACID ReWire デバイスからのドロップアウトが軽減されます。



セットアップ情報は、いくつかの一般的な ReWire ミキサー アプリケーションに準じています。この情報は、ACID ソフトウェアを ReWire デバイスとして使用するとき役に立ちます。各 ReWire ミキサー アプリケーションの使い方に関する最新の情報については、メーカーのマニュアルを参照してください。

ACID ReWire デバイスの使用：Steinberg Nuendo または Cubase の場合

1. Nuendo または Cubase ソフトウェアを起動します。
2. プロジェクトを開きます。
3. プロジェクトに ReWire チャンネルを追加します。
 - a. デバイスメニューから ACID Pro11 を選択します。ダイアログ ボックスが開き、使用可能な ACID ミキサー出力の一覧が表示されます。
 - b. Nuendo に送信する各 ACID ミキサーの **[Power]** ボタンを選択します。



ReWire デバイス ドライバの [Advanced Audio Configuration] ダイアログ ボックスを使用して、ACID ReWire デバイスが ReWire ミキサーに送信するステレオ ポートとモノラル ポートの数を指定します。

4. ACID ソフトウェアを起動します。

ACID ソフトウェアは、Nuendo が ReWire ミキサーとして実行されていることを検出し、ReWire デバイス モードで起動します。

5. ACID プロジェクトを開きます。
6. ACID または Nuendo/Cubase トランスポート コントロールを使用して、再生を開始します。

ACID プロジェクトは、Nuendo/Cubase プロジェクトの再生位置およびテンポの情報に従って再生されます。

ACID ReWire デバイスの使用：Tracktion の場合

1. Tracktion ソフトウェアを起動します。
2. ReWire のサポートが有効になっていることを確認します。
 - a. Tracktion ウィンドウ上部の [settings] タブを選択します。
 - b. タブの左で **[plugins]** をクリックします。
 - c. **[enable ReWire]** ラジオ ボタンが選択されていることを確認します。
3. プロジェクトを開きます。
4. ReWire フィルタをプロジェクトに追加します。
 - a. Tracktion ウィンドウ上部の [new filter] ボタンをトラック右側のフィルタ ボックスにドラッグします。メニューが開き、使用可能なフィルタの一覧が表示されます。
 - b. タブの左で **[ReWire Device]** をクリックします。

ReWire フィルタがトラックに追加されます。
5. Tracktion ウィンドウの下部にある **[ReWire Filter]** タブを使用して、ReWire フィルタを設定します。
 - a. **[choose device]** ボタンをクリックし、メニューから ACID Pro11 を選択します。
 - b. **[output channels to use]** コントロールを使用して、Tracktion に送信する ACID ミキサーを選択します。タブの左で **[ReWire Device]** をクリックします。
6.  ReWire デバイス ドライバの **[Advanced Audio Configuration]** ダイアログ ボックスを使用して、ACID ReWire デバイスが ReWire ミキサーに送信するステレオ ポートとモノラル ポートの数を指定します。
7. **[input channels for MIDI]** コントロールはデフォルト設定のままにしておきます。ACID Pro11 ReWire デバイスは、MIDI 入力を受け付けません。
8. **[ReWire Filter]** タブの **[launch editor]** ボタンをクリックして、ACID ソフトウェアを ReWire デバイス モードで起動します。
9. ACID ウィンドウに切り替え、使用するプロジェクトを開きます。
10. Tracktion ウィンドウに切り替え、Tracktion のトラック コントロールを使用して、ACID ミキサー出力のレベルを制御します。
11. 再生の開始と停止またはループ リージョンの設定には、Tracktion または ACID トランスポート コントロールを使用できます。

ACID プロジェクトは、Tracktion プロジェクトの再生位置およびテンポの情報に従って再生されます。

ACID ReWire デバイスの使用 : Cakewalk Sonar の場合

1. Sonar ソフトウェアを起動します。
2. Sonar の [Insert] メニューの **[ReWire Device]** を選択して、サブメニューの **ACID Pro11** を選択します。 [Insert DXi Synth Options] ダイアログ ボックスが表示されます。
3. [Insert DXi Synth Options] ダイアログ ボックスで、適切なチェック ボックスをオンにして、Sonar プロジェクトで ACID Pro ReWire デバイスを使用する方法を指定します。

項目	説明
トラック作成: MIDI ソース出力	このチェック ボックスをオンにしても何も起こりません。ACID ReWire デバイスは、MIDI データを ReWire ミキサーに送信しないためです。
トラック作成: 最初のシンセ出力 (オーディオ)	ACID ミキサーからのマスタ出力を含む 1 つのオーディオトラックを Sonar プロジェクトに追加するには、このチェック ボックスをオンにします。
トラック作成: すべてのシンセ出力 (オーディオ)	ACID ミキサーからの各出力に対して、個々のオーディオトラックを Sonar プロジェクトに追加するには、このチェック ボックスをオンにします。
ウィンドウを開く: シンセプロパティ ページ	ダイアログ ボックスを閉じたときに ACID ソフトウェアを起動するには、このチェック ボックスをオンにします。
ウィンドウを開く: シンセラック ビュー	ダイアログ ボックスを閉じたときに、[Sonar Synth Rack View] ウィンドウを開く場合は、このチェック ボックスをオンにします。

4.  ReWire デバイス ドライバの [Advanced Audio Configuration] ダイアログ ボックスを使用して、ACID ReWire デバイスが ReWire ミキサーに送信するステレオ ポートとモノラル ポートの数を指定します。
5. **[OK]** をクリックします。

ACID ReWire デバイス トラックが Sonar プロジェクトに追加され、ACID ソフトウェアが ReWire デバイス モードで起動します。

6. ACID ウィンドウに切り替え、使用するプロジェクトを開きます。
7. Sonar ウィンドウに切り替えて、ACID ReWire デバイス トラックを Sonar プロジェクト内で展開します。
8. ACID ReWire デバイス トラックを使用して、ACID ReWire デバイスを設定します。
 - a. **[Output To]** ドロップダウン リストをクリックして、ACID ReWire デバイス トラック出力を送信する出力を選択します。
 - b. トラック FX コントロールを使用して、エフェクトを ACID シーケンサ トラックに追加します。
 - c. トラック ボリューム コントロールを使用して、ACID プロジェクトのレベルを調整します。
9. 再生の開始と停止またはループ リージョンの設定には、Sonar または ACID トランスポート コントロールを使用できます。

ACID プロジェクトは、Sonar プロジェクトの再生位置およびテンポの情報に従って再生されま

す。

ACID ReWire デバイスの使用 : Ableton Live の場合

1. Ableton Live ソフトウェアを起動します。
2. **[Session View]** ボタンをクリックして、セッション ビューに切り替えます。
3. オーディオトラックを Live プロジェクトに追加します。このトラックは、ACID シーケンサからのオーディオ出力を受信します。
4. **[Show/Hide In/Out Section]** ボタンをクリックして、Live ミキサーの in/out セクションを表示します。
5. 新規トラックの in/out セクションの **[Audio From]** コントロールを使用して、ACID ReWire デバイスを設定します。
 - a. **[Input Type]** ドロップダウン リストをクリックし、**ACID Pro 11** を選択します。
 - b. **[Input Channel]** ドロップダウン リストをクリックし、Live トラックに送信する ACID ミキサー出力を選択します。
6.  ReWire デバイス ドライバの [Advanced Audio Configuration] ダイアログ ボックスを使用して、ACID ReWire デバイスが ReWire ミキサーに送信するステレオ ポートとモノラル ポートの数を指定します。
7. ACID ソフトウェアを起動します。

ACID ソフトウェアは、Ableton Live が ReWire ミキサーとして実行されていることを検出し、ReWire デバイス モードで起動します。

8. ACID プロジェクトを開きます。
9. Live ウィンドウに切り替え、Live トラック コントロールを使用して、ACID ミキサー出力のレベルを制御します。
10. Live トランスポート コントロールを使用して、再生を開始します。

ACID プロジェクトは、Live プロジェクトの再生位置およびテンポの情報に従って再生されます。

ACID ReWire デバイスの使用 : Orion バージョン 5 の場合

1. Orion ソフトウェアを起動します。
2. Orion の [Insert] メニューの **[ReWire]** を選択し、サブメニューから **ACID Pro11** を選択します。

Orion は ACID ソフトウェアを ReWire モードで起動し、ACID ミキサー出力を Orion のミキサーウィンドウに追加します。

 ReWire デバイス ドライバの [Advanced Audio Configuration] ダイアログ ボックスを使用して、ACID ReWire デバイスが ReWire ミキサーに送信するステレオ ポートとモノラル ポートの数を指定します。

3. ACID ウィンドウに切り替え、使用するプロジェクトを開きます。

4. Orion 5.0 ウィンドウに切り替え、Orion ミキサー ウィンドウを使用して、ACID ミキサー出力のレベルを制御します。
5. Orion 5.0 を使用して、再生の開始と停止、およびループ リージョンの設定を行うことができます (Orion ソフトウェアは ReWire デバイスからの再生、テンポ、およびリージョンの要求を無視します)。

ACID プロジェクトは、Orion プロジェクトの再生位置およびテンポの情報に従って再生されます。

ACID ReWire デバイスの使用：ProTools LE または TDM システムの場合

1. ProTools ソフトウェアを起動します。
2. 以下の手順を実行して、新しい AUX 入力トラックを作成します。
 - a. [ProTools File] メニューの **[New Track]** を選択します。[New Track] ダイアログ ボックスが表示されます。
 - b. **[Track Type]** ドロップダウン リストの **[Aux. Input]** を選択します (ProTools TDM システムでは、**[Audio Track]** を選択します)。
 - c. **作成** ボタンをクリックします。
3. [Mix] ウィンドウで、AUX 入力またはオーディオトラックの **[Inserts]** ボタンをクリックし、メニューから **[Plug-In]** を選択します。次に、サブメニューから **[Instrument]** を選択し、サブメニューから ACID Pro11 を選択します。ProTools TDM システムでは、ReWire RTAS プラグインはオーディオトラックに追加することのみ可能です。

ProTools は、ReWire デバイス モードで ACID ソフトウェアを起動し、[ProTools Mix] ウィンドウに入力デバイスとして ACID Pro ReWire デバイスを追加します。

4. [ProTools Mix] ウィンドウで ACID Pro ReWire デバイスを選択します。[RTAS Plug-In] ダイアログ ボックスの ACID Pro ReWire デバイスの欄に、**<no output>** が表示されます ボタンをクリックして、ProTools トラックに送信する ACID ミキサー出力を選択します。



ReWire デバイス ドライバの [Advanced Audio Configuration] ダイアログ ボックスを使用して、ACID ReWire デバイスが ReWire ミキサーに送信するステレオ ポートとモノラル ポートの数を指定します。

5. ACID ウィンドウに切り替え、使用するプロジェクトを開きます。
6. ProTools ウィンドウに切り替え、[Mix] ウィンドウを使用して、ACID ミキサー出力のレベルを制御します。
7. 再生の開始と停止またはループ リージョンの設定には、ProTools または ACID トランスポート コントロールを使用できます。

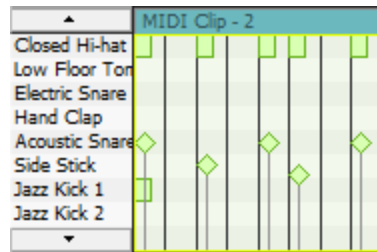
ACID プロジェクトは、ProTools プロジェクトの再生位置およびテンポの情報に従って再生されます。

インライン MIDI 編集

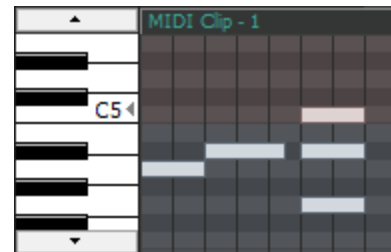
[インライン MIDI 編集を有効にする] ボタン  をクリックすると、タイムライン上で直接 MIDI イベントを編集できます。このモードでは、ピアノロールビューまたはドラムグリッドビューでノートを描きおき消去することで、既存の MIDI データの編集や新しいクリップの作成ができます。



ピアノロールを使用すると、ほとんどのパッチの MIDI ノートを編集できます。



ドラムグリッドを使用すると、ドラムマップが定義されているソフトシンセの MIDI ノートを編集できます。



MIDI ノートは、フリーズされた MIDIトラックでは使用できません。

MIDI イベントを編集すると、同じクリップを使用しているすべてのイベントが更新されます。特定のイベントだけを編集するには、そのイベントを右クリックして、サブメニューから **新規クリップにコピー** を選択してください。

[MIDIトラックプロパティ] ウィンドウの [クリッププール] タブで MIDI クリップのキーを設定すると、プロジェクトキーとキー変更マーカが MIDI クリップに適用され、MIDI イベントデータによってノートが WYSIWYH (表示内容が試聴内容と一致) として表示されます。

MIDI クリップのキーを [なし] に設定すると、プロジェクトキーとキー変更マーカは MIDI クリップに適用されません。

[クリッププロパティ] ウィンドウの [ピアノロール] タブまたは [リストエディタ] タブを使用して MIDI クリップを編集することもできます。



ヒント:

- インライン MIDI 編集モードに入るには、[Ctrl] キーと [Shift] キーを押しながら MIDI イベントをダブルクリックします。
- インライン MIDI 編集モードで、ドロワー ツール  を使用してタイムラインの黒い領域をドラッグすると、新規クリップが作成され、空のイベントが描画されます。

- インライン MIDI 編集モードで、ノートまたはベロシティ縦線にカーソルを置くと、タイムラインの右下隅にその値が表示されます。



- インライン MIDI 編集モードで MIDI イベントを移動するには、イベントの最上部をドロー ツール  または選択 ツール  でドラッグします。



トラックのドラム マップまたはキットの選択

MIDI トラックには、ピアノ ロールまたはドラム グリッドを表示できます。

ドラム マップまたはキットの選択

1. トラックヘッダーの **プログラム** ボタン  をクリックします。
2. メニューの **ドラムマップ** を選択し、サブメニューから **ドラムマップを選択** を選択します。[トラック プロパティ] ウィンドウの [出力設定] ページが表示されます。
3. 使用するドラム マップまたはキットを選択します。

ピアノ ロールの表示

トラックを MIDI デバイスまたは VSTi ソフト シンセにルーティングしている場合は、ドラム グリッドビューをピアノ ロールに切り替えることができます。 **プログラム** ボタン  をクリックし、 **ドラム マップ** を選択してから **なし** を選択します。

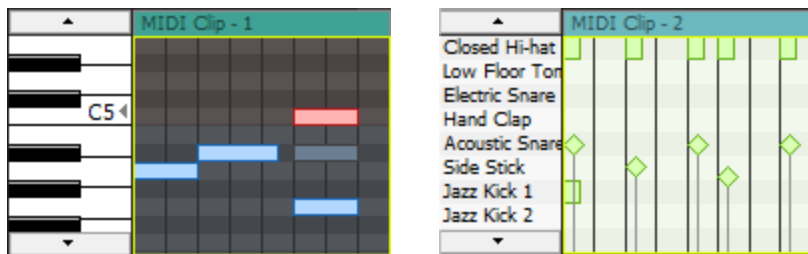
ピアノロールまたはドラム グリッドの操作

インライン MIDI 編集モードでは、トラックの高さを調整することで、ピアノロールまたはドラム グリッドの表示領域を調整できます。トラックの高さを設定した後、以下の操作を実行できます。

垂直スクロール

次のいずれかの方法でトラック内を垂直にスクロールします。

- トラックの左端にあるスクロール ボタンを使用して上下にスクロールします。



ピアノ ロール

ドラム グリッド

- ドロー ツール  または選択 ツール  を使用して、タイムライン上にカーソルを置き、[Ctrl] キーを押しながらマウスのホイールを順方向または逆方向に回します。
- [Ctrl] キーを押しながらキーボード/ドラム リストを上下にドラッグします。
- キーボード/ドラム リスト上にカーソルを置き、マウスのホイールを順方向または逆方向に回します。

ノートの位置をズームする

次のどちらかの方法でノートの位置をズームします。

- ドロー ツール  または選択 ツール  を使用して、タイムライン上にカーソルを置き、[Ctrl+Alt] キーを押しながらマウスのホイールを順方向または逆方向に回します。
- キーボードまたはドラム グリッド上にカーソルを置き、[Shift] キーを押しながらマウスのホイールを順方向または逆方向に回します。

ノートの幅をズームする

ノートの幅はタイムラインの垂直方向のズーム レベルに基づいて決まります。タイムラインの右下隅にあるズーム コントロールを使用して（またはタイムライン上にカーソルを置き、マウス ホイールを順方向または逆方向に回して）、ズーム インまたはズーム アウトします。

キーボード/ドラム グリッドによるノートの試聴

トラック ヘッダーとタイムラインの間にあるキーボード/ドラム グリッドを使用して、トラックの MIDI 出力を視聴したり、MIDI を録音したりすることができます。キーをクリックすると、カーソル位置の適切なプログラムを使用してノートが再生されます。

これらのボタンにはベロシティ感応性がある点に注意してください。すなわち、ボタンの右側に向かってクリックしたほうが左側に向かってをクリックした場合に比べて、高いベロシティでノートが再生されます。

ノートの選択

個々のノートの選択

ドロワー ツール  または選択 ツール  を使用して個々のノートをクリックし選択します。選択範囲に対してノートを追加または削除するには、[Ctrl] キーを押しながらクリックします。

ノートのグループ選択

選択 ツール  をドラッグして、対象となるすべてのノートを囲む選択ボックスを描画します。選択ツールでは、次の 3 つのタイプの選択ボックスを描画できます。

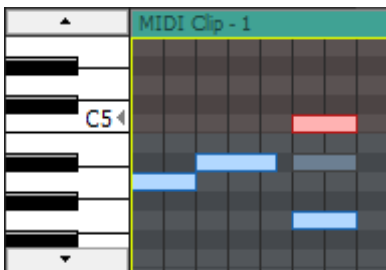
自由 選択	デフォルトはこのタイプです。 各ノートをクリックして選択します（複数のノートを選択するには [Shift] キーまたは [Ctrl] キーを押しながらクリックします）。 マウス ボタンを押しながらドラッグして、対象となるすべてのイベントを囲む矩形をドローし、マウス ボタンを離して終了します。矩形内のすべてノートが選択されます。この方法は、近くにある複数のノートを選択する場合に適しています。
垂 直	時間範囲内に発生するすべてのノートを簡単に選択できます。垂直選択ボックスは、最初にマウスをクリックしてから選択ボックスをドローするまでのすべてのノートを自動的に選択します。現在の倍率で表示されていないノートも選択されます。
水 平 方 向	1 つの行または隣接する複数の行にあるすべてのノートを簡単に選択できます。水平選択ボックスは、選択ボックスがかかっている行の上にあるすべてのノートを自動的に選択します。現在の倍率で表示されていないノートも選択されます。

選択ボックスのタイプを変更するには、マウスの左ボタンを押しながら右クリックします。右ボタンをクリックすると、3 つの選択ボックスが順に切り替わります。

ノートの追加または削除

1. **[インライン MIDI 編集を有効にする]** ボタン  をクリックします。

トラックの左端にあるスクロール ボタンを使用して、ピアノロール/ドラム グリッドを操作します。



2.  **トラックヘッダーの下境界をドラッグすると、トラックの高さが高くなります。**
3. 編集ツールを選択します。

ツール	説明
 描画	ノートを挿入、編集、選択、および移動できます。  ドラムグリッドモードでは、ドローツールとペイントツールのどちらを使用しても固定長のノートイベントが描画されます。
 ペイント	特定の長さのノートを挿入できます。 ペイントツールはドローツールとは異なり、ノート行の境界を越えて編集することができます。ACIDプロジェクトにランダムなエレメントを追加する場合は、ペイントツールを使用します。  ドラムグリッドモードでは、ドローツールとペイントツールのどちらを使用しても固定長のノートイベントが描画されます。 ペイントツールの使用 - ペイントツールボタンの横にある下矢印をクリックして、メニューからノートの長さを選択します。 - ペイントツールボタンをクリックして、ツールを選択します。ペイントツールが選択され、選択した長さのノートがペイントされます。  ノートを消去するには、ペイントツールで右クリックします。
 消去	既存のノートを削除できます。

4. イベント内で、作成するピッチの行にドラッグして新しいノートを作成するか、消去ツール  で既存のノートをクリックして削除します。

イベントの端を越えてノートをドローまたはペイントすると、イベントが自動的に拡張されます。

水平方向のスナップを無効にするには、[Shift] キーを押しながらドラッグします。

-  インライン MIDI 編集モードでは、トラックの最上部でドラッグすると、アクティブなクリップを使用して新規イベントが作成されます。



ノートの切り取り、コピー、貼り付け

1. 切り取りまたはコピーするノートを選択します。

ドロワー ツール  または選択 ツール  でノートをクリックして選択します。選択範囲に対してノートを追加または削除するには、[Ctrl] キーを押しながらクリックします。または、選択 ツール  をドラッグして、選択するノートを囲む選択ボックスをドロワーします。

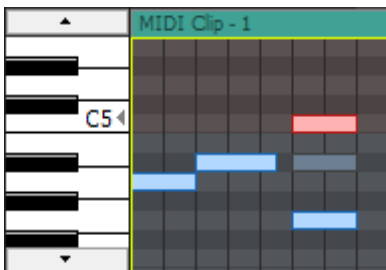
2. **切り取り** ボタン  をクリックしてイベントからノートを削除しクリップボードに入れます。または、**コピー** ボタン  をクリックしてクリップボード内のイベントを複製します。
3. タイムライン上のノートを貼り付ける位置をクリックしてカーソルを移動し、**貼り付け** ボタン  をクリックします。ノートは常に、切り取り元またはコピー元と同じ行に貼り付けられます。

 アドバイス：

- [Ctrl] キーを押しながら MIDI をドラッグすると、選択した MIDI ノートのコピーがドロップした位置に作成されます。
- クリップボードの内容をカーソル位置に複数コピーするには、[編集] メニューで **連続貼り付け** を選択します。

ノート位置の編集

1. **[インライン MIDI 編集を有効にする]** ボタン  をクリックします。
2. トラックの左端にあるスクロール ボタンを使用して、ピアノロール/ドラム グリッドを操作します。



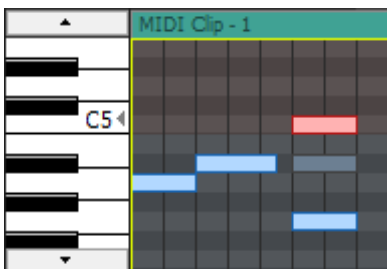
3. 編集するノートを選択します。
 - ドロワー ツール  でノートをクリックして選択します。複数のノートを選択するには [Ctrl] キーを押しながらクリックします。
 または――
 - 選択 ツール  を使用して複数のイベントを選択するには、編集するノートを選択ボックスで囲みます。
4. 選択したノートを左右にドラッグするとタイムライン上での位置が変わります。また、上下にドラッグするとノートに別のピッチが割り当てられます。

 ヒント：

- 水平方向のスナップを無効にするには、[Shift] キーを押しながらドラッグします。
- [Alt] キーを押しながらドラッグすると、水平方向または垂直方向に動きが制限されます。

ノート長の編集

1. **【インライン MIDI 編集を有効にする】** ボタン  をクリックします。
2. ドロー ツール を選択します。
3. トラックの左端にあるスクロール ボタンを使用して、ピアノロール/ドラム グリッドを操作します。



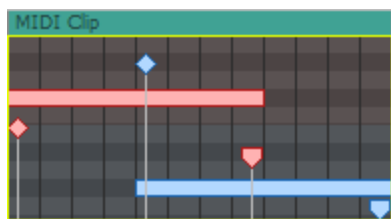
4. ノートのいずれかの端をドラッグします。ノートの端が移動してノートの長さが変わります。



水平方向のスナップを無効にするには、[Shift] キーを押しながらドラッグします。

ノート ベロシティの編集

ノートのベロシティは、タイムライン上のベロシティ縦線によって表されます。インライン MIDI 編集モードでベロシティ縦線の表示/非表示を切り替えるには、[表示] メニューの **【インライン MIDI 編集の表示】** を選択し、サブメニューから **【ノート オン ベロシティの表示】** または **【ノート オフ ベロシティの表示】** を選択します。



1. **[インライン MIDI 編集を有効にする]** ボタン  をクリックします。
2. ドロー ツール を選択します。
3. ベロシティ縦線が表示されていない場合は、[表示] メニューの **[インライン MIDI 編集の表示]** を選択し、サブメニューから **[ノートオン ベロシティの表示]** または **[ノートオフ ベロシティの表示]** を選択します。

 **ヒント:** インライン MIDI 編集モードで [F] を押して、ベロシティ縦線の表示を切り替えます。

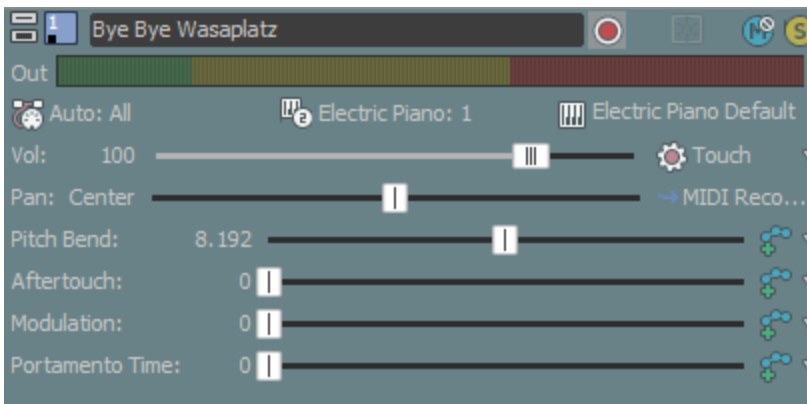
4. 縦線の上部（ノートオン ベロシティの場合は 、ノートオフ ベロシティの場合は ）を上方向にドラッグしてノートのベロシティを増やすか、下方向にドラッグしてベロシティを減らします。複数のノートを選択している場合は、選択しているすべてのノートのベロシティが同時に調整されます。

 **ヒント:**

- ベロシティ縦線の最上部をダブルクリックすると、そのノートのベロシティがデフォルト値（64）に戻ります。
- ノートを右クリックし、ショートカットメニューから **[ベロシティ]** を選択します。サブメニューにノートオン ベロシティを設定するコマンドがあります。
- 複数のノートを選択している場合は、選択しているすべてのノートのベロシティを同時に編集できます。

MIDI トラックコントロール

トラックリストのコントロールを使用すると、トラックボリューム、パン、および MIDI コントローラ値を調整できます。



 **ヒント:**

- MIDI トラックコントロールは、[ミキシング コンソール] ウィンドウの MIDI トラック チャンネル ストリップで複製されます。
- フェーダーやスライダを微調整するには、[Ctrl] キーを押しながらコントロールをドラッグします。

トラックの色を変更する

トラックヘッダーを右クリックし、サブメニューから **[カラー]** を選択して、トラックや MIDI データのタイムラインでの表示に使用する色を選択します。

トラックのいずれかのクリップの色を変更した場合、変更されたクリップの色はトラックカラーを変更しても更新されません。

トラックの高さを変更する

トラックの下端をドラッグして高さを設定します。設定したトラックの高さを新しいトラックのデフォルトの高さにするには、トラックリスト内を右クリックし、ショートカットメニューから **デフォルトトラックプロパティの設定**]を選択します。

トラックを縦方向に最小化するには、 **最小化**]  をクリックします。

最大化]  をクリックすると、トラックビュー内で縦方向に最大化されます。

トラックを最小化/最大化した後で、もう一度 **最小化**] または **最大化**] ボタンをクリックすると、元の高さに戻ります。

トラックの高さに関するキーボードショートカット

- [Ctrl]+[Shift]+↑/↓キーを押すと、すべてのトラックの高さを一度に変更できます。
- [`] キーを押すとすべてのトラックが最小化されます。もう一度押すと、元の高さに戻ります。
- [Ctrl+`] キーを押すとすべてのトラックがデフォルトの高さに戻ります。

トラック名の変更

1. トラック名をダブルクリックして、新しい名前を入力します。
2. [Enter] キーを押して、名前を保存します。

トラックのピッチシフト

トラックヘッダーを右クリックし、ショートカットメニューから **トラックのピッチシフト**]を選択します。次に、サブメニューからコマンドを選択すると、トラックのすべてのイベントのピッチを変更できます。イベント固有のピッチシフトは、プロジェクトキーとトラックのピッチシフトの後に計算されます。

 トラックが選択された状態で、テンキーの [+] または [-] を押すと、トラックピッチを変更できます。

トラックの録音アーム

MIDI トラックの **録音アーム**] ボタン  をクリックすると、そのトラックの録音の準備が行われます。

メイントランスポートバーの **録音**] ボタン  をクリックすると、準備されたすべての MIDI トラックで録音が開始されます。 .

MIDI 録音については、ここをクリックしてください。

トラックのフリーズ

MIDI トラック上の **フリーズの切り替え** ボタン  をクリックして MIDI トラックを .wav ファイルに変換すると、ソフト シンセを効率良くオフラインにして処理とディスクのリソースを節約することができます。

MIDI トラックのフリーズについて詳しくは、「MIDI トラックのフリーズ」を参照してください。

トラックをミュートする

ミュート ボタン  をクリックすると、トラックがミックスで再生されなくなります。トラックの **ミュート** ボタンをクリックすると、トラックがミュートグループに追加されます。ミュートを解除するには、**ミュート** ボタンを再度クリックします。

トラックのミュートまたはミュート解除

1. **オートメーションの設定** ボタン  の選択を解除して、トリミング モードに切り替えます。
2. **ミュート** ボタン  をクリックします。

 ミュートされているトラックグループがある場合、ミュートされていないトラックで [Ctrl] キーを押しながら **ミュート** ボタンをクリックすると、ミュートグループからそれ以外のすべてのトラックが削除されます。ミュートされているトラックで [Ctrl] キーを押しながら **ミュート** ボタンをクリックすると、すべての **ミュート** ボタンがリセットされます。

ミュート オートメーションの調整

オートメーションの設定 ボタン  を選択すると、**ミュート** ボタンが  のように表示され、このボタンを使用してミュートのオートメーションを編集できます。

トラックをソロ再生する

ソロ ボタン  をクリックすると、選択されていないすべてのトラックがミュートされます。ソログループにトラックを追加するには、そのトラックの **ソロ** ボタンをクリックします。ソログループからトラックを削除するには、もう一度 **ソロ** ボタンをクリックします。

 [Ctrl] キーを押したまま **ソロ** ボタンをクリックすると、そのトラックのみがソロに設定され、その他すべてのトラックがソログループから削除されます。

トラックの出力レベルの監視

再生時に、ノートオン ベロシティをモニタするためのメーターがトラック ヘッダーに表示されます。



水平方向メーター



垂直方向メーター

メーターの表示を調整するには、メーターを右クリックし、ショートカットメニューからコマンドを選択します。ショートカットメニューからは、メーターの応答設定、ピークと最小ピークの保持、垂直表示への切り替え、出力メーターをオフにする操作を行うことができます。

トラックのボリュームの調整

トラックヘッダーの **[ボリューム]** フェーダーは、トラック全体のボリュームの調整やトラック ボリューム オートメーション設定の調整に使用するトリミング コントロールとして機能します。

トラックにボリューム エンベロープがない場合、フェーダーはチャンネルのボリュームを設定します (0~127)。

トラックにボリューム エンベロープがある場合、フェーダーはボリューム オートメーション設定に追加されたトリミング コントロールとして動作します。したがって、エンベロープはそのまま、ブーストやカットだけが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -6 に設定することは、すべてのエンベロープ ポイントを 6 下げることと相当します。コントロール レンジは -127~127 ですが、MIDI トラック全体のボリュームは 0~127 に制限されます。



トラックのミックスを調整するときは、必ずミキシング コンソールのメーターを確認してください。全トラックのボリュームを一度に追加するため、オーディオ出力は簡単にクリップしてしまいます。再生中に赤いクリップ記号が表示されないようにしてください。



ボリュームおよびパン エンベロープについては、すべての VST インストルメントで標準の MIDI コントロール マッピングが使用されるわけではありません。

[MIDI トラックプロパティ] ウィンドウの [出力設定] タブで、コントローラを右クリックしてショートカットメニューから **トラックボリュームとして使用** または **トラックパンとして使用** を選択すると、デフォルトのエンベロープを上書きすることができます。

ボリュームのトリミング レベルの調整

1. **[オートメーションの設定]** ボタン  の選択を解除して、トリミング モードに切り替えます。
2. **[ボリューム]** フェーダーをドラッグして、ミックスでのトラックの音量を制御します。

値として 0 を指定すると、トラックがブーストまたはカットなしで再生されます。フェーダーを左にドラッグするとボリュームがカットされ、右にドラッグするとブーストされます。

Ctrl キーを押しながらフェーダーをドラッグすると、より細かく音量を調整できます。フェーダーをダブルクリックすると、0 dB に戻ります。複数のトラックを選択すると、選択したすべてのトラックが調整されます。

ボリューム オートメーション レベルの調整

オートメーションの設定 ボタン  を選択すると、フェーダーつまみが  のように表示され、このコントロールを使用してボリュームのオートメーションを編集できます。

トラックのパン

トラックヘッダーの **パン** スライダは、ステレオ フィールドにおけるトラック全体の位置の調整やトラックパン オートメーション設定の調整のためのトリミング コントロールとして機能します。

トラックにパン エンベロープがない場合、スライダによりチャンネルのパンが設定されます（100% L～100% R）。

トラックにパン エンベロープがある場合、スライダはパン オートメーション設定に追加されたトリミング コントロールとして動作します。したがって、エンベロープは保持されますが、ブーストまたはカットが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -6 に設定することは、すべてのエンベロープポイントを 6 下げることに相当します。コントロール レンジは -127～127 ですが、全体のパン値は 0～127 に制限されます。

 ボリュームおよびパン エンベロープについては、すべての VST インストルメントで標準の MIDI コントロール マッピングが使用されるわけではありません。

[MIDI トラックプロパティ] ウィンドウの [出力設定] タブで、コントローラを右クリックしてショートカットメニューから **トラック ボリュームとして使用** または **トラック パンとして使用** を選択すると、デフォルトのエンベロープを上書きすることができます。

トラック パンのトリミング レベルの調整

1. **オートメーションの設定** ボタン  の選択を解除して、トリミング モードに切り替えます。
2. **パン** スライダをドラッグして、ステレオ フィールドにおけるトラックの位置を調整します。左にドラッグすると、トラックが右スピーカー寄りではなく左スピーカー寄りに配置され、右にドラッグすると左スピーカー寄りではなく右スピーカー寄りに配置されます。

[Ctrl] キーを押しながらスライダをドラッグすると、設定を微調整できます。スライダをダブルクリックすると、センターに戻ります。

複数のトラックを選択すると、選択したすべてのトラックが調整されます。

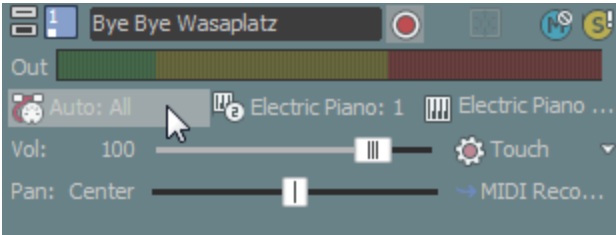
トラック パンのオートメーション レベルの調整

オートメーション設定 ボタン  を選択すると、**パン** のつまみの表示が  のように変わります。この状態で、パン オートメーションの設定が行えます。

トラックの MIDI 入力ポートおよびチャンネルの設定

MIDI 入力 ボタンをクリックし、メニューからコマンドを選択して、MIDI 録音に使用するトラックの入力デバイスおよびチャンネルを設定します。

 複数の入力チャンネルを選択する場合は、 **[MIDI チャンネル]** サブメニューで [Ctrl] キーを押しながら追加のチャンネルを選択します。



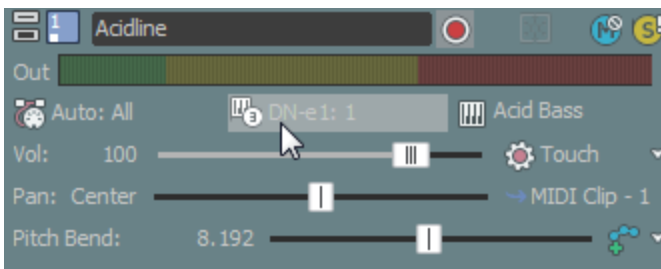
このトラックは、MIDI デバイスからの入力を受け入れるように設定されます。

項目	説明
 自動入力	自動入力ルーティングを使用します。このコマンド ボックスがオンの場合、フォーカス トラックは任意の MIDI 入力デバイスからの入力を受け入れます。  複数のコントローラを同時に録音する場合は、 自動入力]を使用します。例えば、 自動入力]をオンにすると、MIDI キーボードとバス ペダルを 1 つのトラックに録音できます。
 入力オフ	トラックへの MIDI 入力をオフにします。
 ハードウェア入力ポートリスト	[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [MIDI] タブの 次のデバイスを MIDI 入力リストで使用できるようにする]で選択されているデバイスが表示されます。 トラックに MIDI を送信するために使用する特定のデバイスを選択します。  MIDI 入力フィルタに使用する特定の入力ポートを選択する必要があります。
 ソフトシンセ入力ポートリスト	プロジェクトで利用できるソフト シンセが表示されます。 トラックに MIDI を送信するために使用するソフト シンセを選択します。ステップシーケンサーやアルペジエーターなどの MIDI プラグインの出力を録音するために、この設定を使用します。さらなる詳細は "MIDI プラグインの使用" ページ356を参照してください。

MIDI 録音については、[ここをクリックしてください](#)。

トラックの MIDI 出力ポートおよびチャンネルの設定

トラックヘッダー上の **[MIDI 出力]** ボタンをクリックし、ソフトシンセまたは MIDI デバイス、およびトラックでの MIDI データ再生に使用するチャンネルを選択します。



このトラックは、MIDI を B4 Xpress ソフトシンセのポート 1 に送信します。

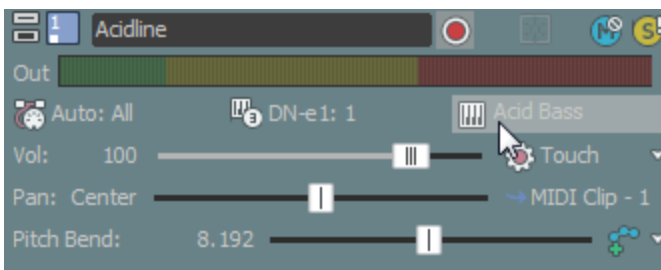
各 MIDI トラックは、[ミキシング コンソール] ウィンドウの VSTi、ReWire 2.0 ソフトシンセバスコントロール、または外部 MIDI ポートを使用して再生できます。

MIDI トラックのルーティングについては、[ここをクリックしてください](#)。

トラックが外部の MIDI ポートにルーティングされている場合は、デバイス固有のプログラム マップをロードできます。プログラム マップを使用する場合は、**[MIDI 出力]** ボタンにはデバイス名が表示され、**[プログラム]** ボタンにはデバイスのパッチが表示されます。

トラック ボイスの設定またはプログラム変更キーフレームの追加

トラックヘッダー上の **[プログラム]** ボタンには、トラック上の MIDI データの再生に使用されるプログラム（ボイスまたはパッチ）が表示されます。トラック全体の再生に使用するボイスを設定したり、キーフレームを追加してプログラム チェンジを追加したりできます。



トラックが外部の MIDI ポートにルーティングされている場合は、デバイス固有のプログラム マップをロードできます。プログラム マップを使用する場合は、**[MIDI 出力]** ボタンにはデバイス名が表示され、**[プログラム]** ボタンにはデバイスのパッチが表示されます。

トラック ボイスの変更

1. **[プログラム]** ボタン をクリックします。
2. メニューからプログラムを選択するか、**[プログラム チェンジの選択]** を選択して [MIDI トラックプロパティ] ウィンドウに [出力設定] タブを表示し、そこでプログラムを選択します。

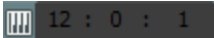
トラックにプログラム変更キーフレームがない場合、選択したプログラムがトラック全体の再生に

使用されます。

トラックにキーフレームがある場合、選択したプログラムが現在のカーソル位置より前にあるキーフレームに割り当てられます。

ハードウェア シンセに対するプログラムの変更

トラックがハードウェア シンセにルーティングされている場合、プログラムを変更するにはいくつかの方法があります。

- シンセのコントロールを使用してプログラムを変更する場合は、**プログラム]** ボタン  をクリックし、**プログラム チェンジのシンセ制御]** を選択します。
- プログラム、MSB 値、および LSB 値を指定することによってプログラムを変更する場合は、**プログラム]** ボタン  をクリックし、**プログラムの変更とバンクの使用]** を選択します。トラック ヘッダーに表示されている値をダブルクリックして、編集します。 
- デバイス用にプログラム マップを作成してある場合は、**プログラム]** ボタン  をクリックし、**デバイス プログラム マップの使用]** を選択して、デバイスのプログラム マップに戻ります。そこで、**プログラム]** ボタンをクリックし、メニューからプログラムを選択することにより、プログラムを選択できます。

プログラム マップの作成とそのハードウェア デバイスへの割り当てについては、[ここをクリックしてください](#)。

プログラム変更キーフレームの追加

1. **プログラム]** ボタン  をクリックし、**プログラム変更キーフレームの挿入]** を選択します。プログラム変更キーフレーム行が、トラックの下部に表示されます。
2. ドロー  ツールまたはエンベロープ  ツールを使用して、トラックのキーフレーム行のどこかをダブルクリックして、キーフレームを追加します。



3. キーフレームを編集するには、キーフレームをダブルクリックして、**[トラックプロパティ]** ウィンドウの**[出力設定]** タブを表示し、キーフレームに割り当てるプログラムを選択します。

トラックの MIDI コントローラの調整

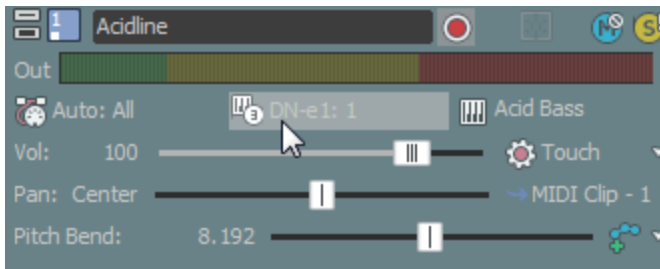
トラック ヘッダーのスライダとフェーダーは、連続コントローラの全体的な設定の調整やオートメーション設定の調整のためのトリミング コントロールとして機能します。

トリミングレベルがオートメーション設定に追加されるので、コントローラ エンベロープは維持されますが、オフセットが適用されます。例えば、**【ペン】**トリミング コントロールを -9% 左に設定することは、すべてのエンベロープ ポイントを 9% 左に移動することと同じです。

MIDI コントローラのトリミング レベルの設定

1. **オートメーション設定** ボタン  の選択を解除します。
2. 調整するコントローラを選択します。
3. トラックのチャンネル セレクタが **すべて** に設定されている場合、**【ボリューム】** および **【ペン】** コントロールで  をクリックし、調整するチャンネルを選択できます。

 トラックのチャンネルを変更するには、**【MIDI 出力】** ボタンをクリックし、サブメニューから **【MIDI チャンネル】** を選択し、MIDI データの送信先チャンネルを選択します（または、全チャンネルに送信する場合は **すべて** を選択します）。



- もう 1 つのスライダで  をクリックして、調整する連続コントローラを選択します。

調整するコントローラがメニューに表示されない場合は、メニューから **コントローラの設定** を選択します。[トラックプロパティ] ウィンドウの[出力設定] タブを使用して、トラックで使えるコントローラを設定できます。

4. スライダをドラッグして、コントローラ値を編集します。

[Ctrl] キーを押しながらスライダをドラッグすると、設定を微調整できます。スライダをダブルクリックすると、0 に戻ります。

複数のトラックを選択すると、選択したすべてのトラックが調整されます。

MIDI コントローラのオートメーション レベルの設定

オートメーションの設定 ボタン  を選択すると、コントローラのスライダ ハンドルが  のように表示され、このコントロールを使用してボリュームのオートメーションを編集できます。

トリミング レベルの調整

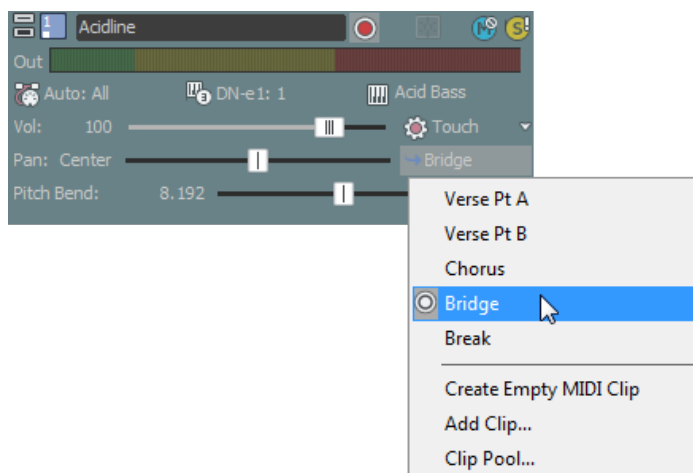
トラック ヘッダーのコントロールは、ボリューム、パン、および連続コントローラ値のトリミング コントロールまたはオートメーション コントロールとして機能します。トリミング コントロールを調整すると、従来の ACID ソフトウェアの場合と同様に、トラック全体のレベルが影響を受けます。

トリミングレベルがトラック オートメーション設定に追加され、オートメーション設定は保持されますが、ブーストまたはカットが適用されます。例えば、トリミング コントロールを -3 dB に設定した場合、各エンベロープ ポイントを 3 dB ずつ下げると同じ効果があります。

トリミング レベルを調整するには、**オートメーション設定** ボタン  の選択を解除します。このボタンが選択されていると、トラックコントロールによりオートメーション設定が調整されます。

トラックのペイント クリップの設定

1. トラックヘッダーで **ポイント クリップ セレクタ** ボタンをクリックします。トラックの現在のクリップの一覧を示すメニューが表示されます。

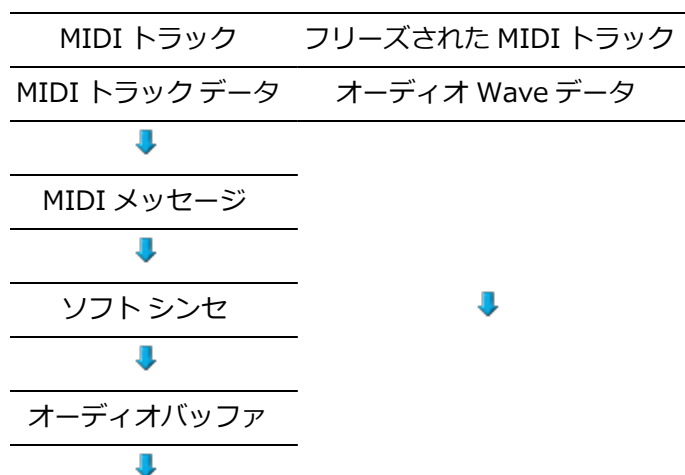


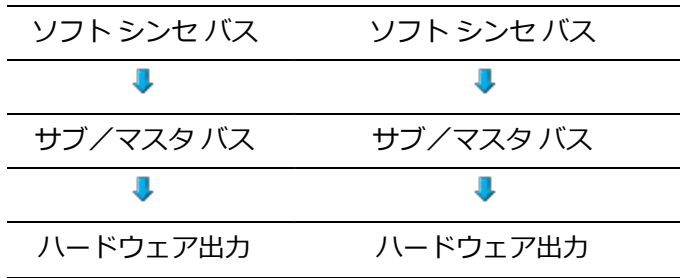
2. メニューからクリップを選択します。選択したクリップは、ドロー ツール  またはペイント ツール  でイベントを作成するために使用されます。

クリップの使い方について、詳しくは「クリップのトラックでの使用」を参照してください。

MIDI トラックのフリーズ

ソフトシンセを使用するプロジェクトでは、コンピュータの処理とディスク リソースに負担がかかります。MIDI トラックをフリーズして各 MIDI トラックを .wav ファイルに変換することで、ソフトシンセを効率的にオフラインにすることができます。





トラックの編集が終了したらトラックをフリーズします。フリーズした後に調整できるのは、トラックのボリュームとパンのみです。

 注：

- フリーズできるのは、ソフトシンセにルーティングされるトラックだけです。トラックがMIDI デバイスまたは ReWire デバイスにルーティングされている場合や、ミュート中または録音アームされている場合は、フリーズできません。
- ソフトシンセバスに適用した VSTi パラメータ エンベロープも、フリーズされた .wav ファイルに保存されます。
- [ミキシング コンソール] ウィンドウのソフトシンセバスはフリーズされません。ソフトシンセバスのエフェクト、ボリュームおよびパンでの作業は続行できます。

 MIDI トラックをフリーズして、プロジェクトを ACID プロジェクト (.acd-zip) として埋め込みメディアとともに保存した場合、フリーズされた .wav ファイルもプロジェクトに保存されます。この方法は、MIDI プロジェクトをアーカイブしたり、すべてのソフトシンセを持たない共同制作者とプロジェクトを共有したりする場合に使用できます。

選択されたトラックのフリーズ

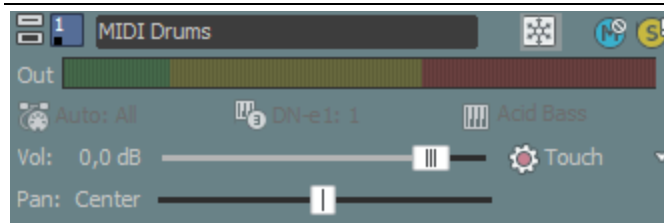
1. フリーズするトラックを選択します。
2. 選択されたトラックで **トラックのフリーズ** ボタン  をクリックします（または選択されたトラックを右クリックし、ショートカットメニューから **トラックのフリーズ** を選択します）。

トラックは .wav 形式でレンダリングされます。レンダリングの速度は、ソフトシンセプラグインによって異なります。

マルチポート VSTi にルーティングされるトラックをフリーズすると、フリーズするポートの選択を求めるメッセージが表示されます。VSTi のテクノロジーでは、マルチポートのフリーズはできません。



フリーズ前の MIDI トラック



MIDIトラックをフリーズした後は、ミュート、ソロ再生、ボリューム、パンおよびオートメーション設定などのすべてのコントロールが使用できなくなります。

フリーズされたトラックの編集

MIDIトラックをフリーズした後は、トラックのボリュームとパンのみを調整できます。トラックヘッダーとミキシングコンソールでは、トリミングとオートメーションコントロールが使用できます。

これらのコントロールは、オーディオトラックの場合と同じように動作します。詳しくは、「オーディオトラックコントロール」の「トラックのボリュームの調整」および「トラックのパン」を参照してください。

フリーズされた MIDI トラックで次の編集を行うことはできません。

- イベントの移動、分割、削除、描画はできません。
- インライン MIDI 編集、連続コントローラ メッセージ、SYSEX データ、ボリュームおよびパンのメッセージなどの MIDI データは凍結されます。
- MIDI フィルタリングは使用できません。
- MIDI トラックプロパティは編集できません。
- [チョッパー] ウィンドウは使用できません。

トラックのフリーズ解除

1. フリーズを解除するトラックを選択します。
2. 選択されたトラックで **トラックのフリーズ** ボタン  をクリックします（または選択されたトラックを右クリックし、ショートカットメニューから **トラックのフリーズ** を選択してチェックボックスをオフにします）。

MIDI トラックプロパティの編集

トラックプロパティ ウィンドウを表示するには、[表示] メニューの [トラックプロパティ] を選択します。[トラックプロパティ] ウィンドウには、現在選択しているトラックのプロパティ設定が表示されます。

MIDI トラックの場合は、[出力設定] タブを使用して、MIDI コントローラ、ボイス、ドラム マップを調整できます。また、[入力フィルタ] タブを使用して、MIDI メッセージ、ペロシティ、クオンタイズフィルタを設定できます。さらに、[クリッププール] タブを使用して、各トラックのメディアを整理し、MIDI イベントのループ ドローやワンショット ドローを有効にできます。

オーディオトラックのトラックプロパティの編集については、「オーディオトラックプロパティの編集」を参照してください。

 ピアノロールまたはリスト エディタ プラグインを使用して MIDI データを編集する場合は、[クリップ プロパティ] ウィンドウを開きます。

 アドバイス：

- [トラック プロパティ] ウィンドウが表示されていない場合、トラック番号  をダブルクリックして [トラック プロパティ] ウィンドウにトラックを表示することもできます。
- トラックを右クリックし、ショートカット メニューから **プロパティ** を選択してプロパティを表示します。
- [トラック プロパティ] ウィンドウが表示されている場合は、選択したトラックのプロパティが表示されます。トラックをクリックしてプロパティを表示します。

MIDI トラック コントローラ オートメーションの設定（出力設定）

[出力設定] タブを使用して、オートメーション可能なコントローラを設定できます。具体的には、エンベロープの追加、削除、非表示、デフォルト値の設定、各エンベロープのデフォルトのフェード カーブの設定を行えます。

MIDI トラック エンベロープの編集について詳しくは、「MIDI トラック エンベロープとキーフレーム」を参照してください。

MIDI 入力フィルタの設定

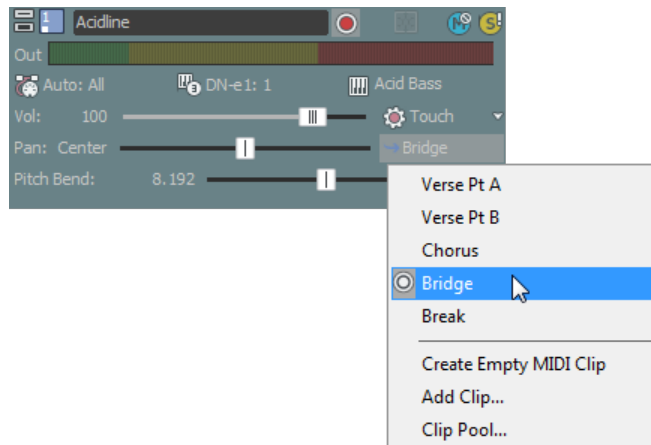
[入力フィルタ] タブを使用すると、MIDI の録音時に、録音（または除外）するノートや MIDI メッセージを選択したり、ノート オン ベロシティやノート オフ ベロシティを変更したり、ノートをクオンタイズしたりできます。

MIDI 入力フィルタの設定について詳しくは、「MIDI 入力フィルタリング」を参照してください。

トラックのペイント クリップの設定

アクティブなクリップを設定するには、[クリップ プール] タブのクリップ名の横のスペースをクリックします。 アイコンによって、ドロー ツール  またはペイント ツール  を使用してイベントを作成するときに使用するクリップが示されます。

 トラック ヘッダーの **ペイント クリップ セレクタ** ボタンをクリックして、メニューからクリップを選択しても、同じことが行えます。



トラックのペイント クリップ セレクタの内容のフィルタリング

【クリップ プール】 タブで特定のクリップのチェック ボックスをオフにすると、そのクリップがトラックからは削除されずに、トラック ヘッダーの **ペイント クリップ セレクタ** メニューからのみ削除されます。クリップを再度使用可能にするには、そのクリップのチェック ボックスをオンに戻します。



トラックに複数のクリップが含まれている場合、それらのクリップを【ペイント クリップ セレクタ】メニューから削除すると、トラック リストでの操作が楽になります。

クリップ プールへのクリップの追加

開く ボタン  をクリックして【開く】ダイアログ ボックスを表示し、トラックに追加するクリップを選択します。



ヒント:

- Windows エクスプローラ、【エクスプローラ】ウィンドウから【クリップ プール】タブにファイルをドラッグすると、クリップがトラックに追加され、ドロー ツール  やペイント ツール  でイベントを作成するときに使用するアクティブなクリップとして設定されます。
- Windows エクスプローラ、【エクスプローラ】ウィンドウからタイムライン上の既存のトラックにファイルをドラッグすると、そのトラックにクリップが追加され、クリップをドロップした場所にイベントが追加されます
- 【チョッパー】ウィンドウを使用して、トラックの既存のメディアから新規クリップを作成することもできます。
- イベントを作成せずにトラックにクリップを追加する場合は、Windows エクスプローラ、【エクスプローラ】ウィンドウから **ペイント クリップ セレクタ** タン上にファイルをドラッグします。

MIDI クリップのエクスポート

保存  ボタンをクリックして、選択したクリップを新規フォルダに、または新規ファイル名で、エクスポートします。

MIDI のエクスポートについて詳しくは、「MIDI のエクスポート」を参照してください。

クリップ プールからのクリップの削除

クリップ プールからクリップを削除するには、次のどちらかの方法を使用します。

- トラックから未使用のクリップをすべて削除するには、**未使用クリップの削除** ボタン  をクリックします。
- トラックからクリップを削除するには、クリップ リストからクリップを選択し、**削除** ボタン  をクリックします。

 クリッププール内のクリップを右クリックして、そのクリップをプロジェクトから削除したい場合は **プロジェクトから削除** を選択します。クリップを使用しているすべてのイベントがプロジェクトから削除されます。

複数のトラック間でのクリップの切り取り、コピー、貼り付け

[クリップ プール] タブの **切り取り** 、**コピー** 、**貼り付け**  の各ボタンを使用すると、複数のトラックにまたがってクリップの切り取り、コピー、貼り付けを行うことができます。クリップの切り取り、コピー、貼り付けについて詳しくは、「クリップのトラックでの使用」を参照してください。

クリップのプレビュー

クリップ リストからクリップを選択し、**再生** ボタン  をクリックして再生します。

停止 ボタン  をクリックして、再生を停止します。

MIDI クリップのループ ペイントとワンショット ペイントの切り替え

タイムライン上にペイントするとき MIDI クリップを繰り返すには、クリップ プールにある **ループ** ボタン  を選択します。タイムライン上では、ループ クリップを使用しているイベントに、 アイコンが表示されます。

MIDI クリップをワンショットとして扱う場合は、**ループ** ボタンを選択解除します。ワンショット クリップを使用しているイベントは、 アイコン付きで表示されます。

ACID の種類について詳しくは、「ACID の種類」を参照してください。

MIDI クリップのキーの編集

クリップ プールの **キー** 列を使用すると、MIDI クリップのキーを設定できます。クリップのキーは再生に影響し、イベントに MIDI ノートが描画される方法に影響します。

- 録音またはインライン MIDI 編集を使用して MIDI クリップを新規作成する場合、キーは **なし** に設定されます。
- MIDI ファイルを開くと、MIDI ファイルに基づいてクリップのキーが設定されます。MIDI ファイルに複数のキーがある場合は、最初のキーのみが使用されます。
- MIDI ファイルをプロジェクトとして開くと、ACID プロジェクト キーが MIDI ファイルに合わせて更新されます。ドラム クリップを除く各クリップは、キーが適切に設定されます。

クリップのキーを設定すると、プロジェクト キーとキー変更マーカが MIDI クリップに適用され、MIDI イベントデータによってノートが WYSIWYH（表示内容がそのまま再生される）として表示されます。

クリップのキーを **なし** に設定すると、プロジェクト キーとキー変更マーカは MIDI クリップに適用されません。

MIDI クリップのキーを変更するには、[クリップ プール] タブのクリップを右クリックして、ショートカットメニューから **キー** を選択し、サブメニューからキーを選択します。

MIDI クリップの拍子の編集

MIDI クリップの拍子を変更するには、[クリップ プール] タブのクリップを右クリックして、ショートカットメニューから **拍子** を選択し、サブメニューから拍子を選択します。

選択した拍子は、ピアノロール エディタ上にグリッドを表示するとき、および リスト エディタ上に M.B.T (measure.beat.tick) 値を表示するときに使用されます。

MIDI クリッププロパティの編集

クリップ プロパティ ウィンドウを表示するには、[表示] メニューの [クリップ プロパティ] を選択します。[クリップ プロパティ] ウィンドウの表示内容が変わり、タイムラインで現在選択されているクリップのプロパティが表示されます。

[クリップ プロパティ] ウィンドウでは、プラグインであるリスト エディタまたはピアノ ロールを使用して、MIDI ファイルのプレビューおよび MIDI データの編集を行うことができます。

オーディオ クリップ プロパティについての詳細は、[ここをクリックしてください](#)。



[クリップ プロパティ] ウィンドウがロックされていないときは、タイトルバーをダブルクリックして、サイズを切り替えられます。これは特にピアノ ロールを使用しているときに便利です。

トラックのクリップの管理

ACID プロジェクト内の各トラックには、複数の別個のメディア ファイルを含めることができます。これらのメディア ファイルのことをクリップといいます。[トラック プロパティ] ウィンドウの [クリップ プール] タブを使用して、クリップを追加、削除、プレビューできます。

クリップとトラックの使い方について詳しくは、「クリップのトラックでの使用」を参照してください。

クリップ プロパティの変更の保存

現在のクリップとクリップ プロパティを新しいファイルに保存するには、**ファイルに名前を付けて保存** ボタン  をクリックします。

ピアノ ロールを使用した MIDI クリップの編集

[ピアノ ロール] タブはプラグインで、ACID の [クリップ プロパティ] ウィンドウでノート イベントの作成や編集を行うために使用します。

MIDI ファイルのピアノ ロール ビューには、インライン MIDI 編集モードのように、グリッド上にノート情報が表示されます。

ピアノ ロールの使い方について詳しくは、「ピアノ ロールの使用」を参照してください。

リスト エディタを使用した MIDI クリップの編集

【リスト エディタ】タブはプラグインで、MIDI トラックの【クリップ プロパティ】ウィンドウで詳細なフィルタ設定や編集を行うために使用します。

選択されたトラックの MIDI ファイル内のイベントは表形式で表示されます。各イベントは行ごとに表示され、各行は時系列でソートされます。【リスト エディタ】タブ内の列には、イベントの内容が表示されます。

リスト エディタの使い方について詳しくは、「リスト エディタの使用」を参照してください。

MIDI クリップのコントローラ データからのエンベロープの作成

MIDI コントローラ データが含まれる MIDI クリップを使用しても、デフォルトではコントローラ データはタイムラインに表示されません。

タイムライン上のイベントを右クリックし、ショートカットメニューから **クリップからエンベロープを作成** を選択することで、タイムライン上に MIDI コントローラをエンベロープとして表示できます。

 **クリップからエンベロープを作成** コマンドは、インライン MIDI 編集モードでは使用できません。

 【オプション】メニューで **エンベロープをイベントに対してロック** が選択されている場合、タイムラインでイベントを動かすと、エンベロープ ポイントもそれに合わせて移動します。 **エンベロープをイベントに対してロック** をオフにすると、イベントとエンベロープを別々に移動できます。

ピアノ ロールの使用

ピアノ ロール エディタは OPT プラグインで、ACID の【クリップ プロパティ】ウィンドウで MIDI トラックのノート イベントの作成や編集を行うために使用します。

MIDI ファイルのピアノ ロール ビューには、シーケンサやプレーヤー ピアノのロールのように、グリッド上にノート情報が表示されます。MIDI ファイルのピアノ ロール ビューには、シーケンサやプレーヤー ピアノのロールのように、グリッド上にノート情報が表示されます。

各ノート イベントは上部ペインにブロックで表示されます。ウィンドウの左側に表示されるピアノ キーは各ノート イベントのピッチを示し、ウィンドウ上部のビートルーラーは各ノートの位置と長さを示します。

ピアノ ロールの下にある垂直バーは、各ノートのノートオン ベロシティ情報を示します。

ピアノ ロール ビューの設定

ノート情報の追加または編集

ベロシティ、ピッチ ベンド、および連続コントローラの情報の編集

ピアノ ロールでの再生

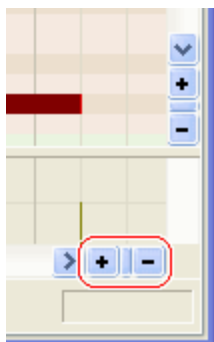
ピアノ ロール ビューの設定

MIDI トラックには、膨大な数の MIDI ノートとコントローラ情報が含まれる場合があります。編集しやすくするために、必要な情報のみを表示するよう【クリップ プロパティ】ウィンドウでピアノ ロールを設定できます。

ズーム イン/アウト

水平方向のズーム

時間内で少しずつズーム インおよびズーム アウトするには、上矢印または下矢印キーを押すか、ピアノ ロールの右下隅にある **+** および **-** ボタンを使用します。



垂直方向のズーム

時間内で少しずつズーム インおよびズーム アウトするには、左矢印または右矢印キーを押すか、ピアノ ロールの右下隅にある **+** および **-** ボタンを使用します。



選択範囲のズームイン

ズーム ツール  を使用すると、選択範囲の設定を保持したまま一部の領域を拡大できます。拡大する領域の上にマウスをドラッグします。領域を囲む点線の矩形が表示され、マウス ボタンを離すと、その領域が拡大されます。

マウスの左ボタンを押しながら右クリックすると、以下の 3 つの拡大モードが切り替わります。

- 時間のみズーム: 垂直方向の拡大率は変えずに、水平方向に拡大します。
- レベルのみズーム: 水平方向の拡大率は変えずに、垂直方向に拡大します。
- 時間/レベルのズーム: 水平方向および垂直方向に拡大します。

ピアノ ロール表示のスクロール

ピアノ ロール内をスクロールするには、ピアノ ロールの下と右にあるスクロール バーを使用します。

水平方向にスクロールするには Shift キーを押しながらマウス ホイールを回転します。垂直方向にスクロールするには Ctrl キーを押しながらマウス ホイールを回転します。

グリッド スペースの変更

イベントを作成または移動すると、イベントの端はグリッドにスナップされます。スナップを無効にするには、[Shift] キーを押しながらイベントをドロースまたはドラッグするか、**[スナップを有効にする]** ボタン  をクリックしてスナップのオン/オフを切り替えます。

1. **[スナップを有効にする]** ボタン  の横にある下矢印をクリックします。
2. メニューからグリッド スペースを選択します。



[ルーラー マーク] を選択すると、現在の拡大率に合わせてグリッド スペースが調整されます。

ノートの追加または編集

[クリップ プロパティ] ウィンドウのピアノ ロールでは、ノート オン、ノート オフ、およびベロシティ情報を編集できます。



イベントを作成または移動すると、イベントの端はグリッドにスナップされます。スナップを無効にするには、[Shift] キーを押しながらイベントをドロースまたはドラッグするか、**[スナップを有効にする]** ボタン  をクリックしてスナップのオン/オフを切り替えます。グリッドスペースの変更に関する情報は、**"水平方向のズーム"** 前のページをクリックしてください。



ノートをドロースまたは選択したとき、あるいは [ピアノ ロール] タブのキーをクリックしたときにノートを試聴するには、[ピアノ ロール エディタ] タブの **[モニタ]** ボタン  を選択します。ACID 以外のホスト アプリケーションを使用している場合、MIDI のリアルタイム モニタの有効化については、アプリケーションのマニュアルを参照してください。

ノートの追加または削除

1. タイムラインのイベントを右クリックして、ショートカットメニューから **[クリップ プロパティ]** を選択します。
2. [ピアノ ロール エディタ] タブをクリックします。
3. 編集ツールを選択します。

項目	説明
	描画 ピアノ ロール内のノートを挿入、編集、選択、および移動できます。
	ペイント ノートを挿入および選択できます。 ペイントツールはドロースツールとは異なり、ノート行の境界を越えて編集することができます。ACID プロジェクトにランダムなエレメントを追加する場合は、ペイントツールを使用します。 ペイントツールの使用: ペイント ツール ボタンの横にある下矢印をクリックして、メニューからノートの長さを選択します。2. ペイント ツール ボタンをクリックして、ツールを選択します。ペイント ツールが選択され、選択した長さのノートがペイントされます。  ノートを消去するには、ペイント ツールで右クリックします。
	消去 既存のノートを削除できます。

4. 作成するピッチの行にドラッグして新しいノートを作成するか、消去ツール  で既存のノートをクリックして削除します。

指定したスケールへのノートのスナップを有効にする ボタン  がオンの場合は、選択した音階内でのみノートをドローできます。ボタンの横にある下矢印  をクリックして、ルート音とスケールを選択します。この機能を使用すると、曲を別のキーに移調できます。

スケールのスナップを無効にするには、[Alt] キーを押しながらドラッグします。

スナップを有効にする ボタン  がオンの場合は、グリッド分割上にあるノートのみをドローできます。ボタンの横にある下矢印  をクリックして、スナップ解決を選択します。

水平方向のスナップを無効にするには、[Shift] キーを押しながらドラッグします。

ノートの選択

1. タイムラインのイベントを右クリックして、ショートカットメニューから **クリッププロパティ** を選択します。
2. **ピアノ ロール エディタ** タブをクリックします。
-  現在選択されているトラック上のすべてのノートを選択するには、[Ctrl] キーを押しながら [A] を押します。
3. 編集ツールを選択します。

ツール	説明
 描画	各ノートをクリックして選択します。複数のノートを選択するには [Shift] または [Ctrl] キーを押しながらクリックします。
 選択	ドラッグして、対象となるすべてのノートを囲む選択ボックスをドローします。選択ツールでは、次の3つのタイプの選択ボックスを描画できます。 自由選択 デフォルトはこのタイプです。 - 各ノートをクリックして選択します。（複数のノートを選択するには [Shift] または [Ctrl] キーを押しながらクリックします）。 - マウス ボタンを押しながらドラッグして、対象となるすべてのイベントを囲む矩形をドローし、マウス ボタンを離して終了します。その矩形内のすべてのノートが選択されます。この方法は、近くにある複数のノートを選択する場合に適しています。 垂直 時間範囲内に含まれるすべてのノートを簡単に選択できます。最初にマウスをクリックしてから選択ボックスをドローするまでのすべてのノートを自動的に選択します。現在の倍率で表示されていないノートも選択されます。 水平 1つの行または隣接する複数の行にあるすべてのノートを簡単に選択できます。選択ボックスがかかっている行の上にあるすべてのノートを自動的に選択します。現在の倍率で表示されていないノートも選択されます。

選択ボックスのタイプを変更するには、マウスの左ボタンを押しながら右クリックします。右ボタンをクリックすると、3つの選択ボックスが順に切り替わります。

4. 編集するノートを選択します。

ノート位置の編集

1. タイムラインのイベントを右クリックして、ショートカットメニューから **クリッププロパティ** を選択します。
2. **ピアノロールエディタ** タブをクリックします。
3. 移動するノートを選択します。
4. 選択したノートを左右にドラッグしてタイムライン上の位置を変更するか、上下にドラッグして別のピッチに割り当てます。

指定したスケールへのノートのスナップを有効にする ボタン  がオンの場合は、選択した音階内でのみノートをドラッグできます。ボタンの横にある下矢印  をクリックして、ルート音とスケールを選択します。この機能を使用すると、曲を別のキーに移調できます。スナップを無効にするには、**[Alt]** キーを押しながらドラッグします。 **スナップを有効にする** ボタン  がオンの場合は、グリッド分割上にあるノートのみをドローできます。ボタンの横にある下矢印  をクリックして、スナップ精度を選択します。水平方向のスナップを無効にするには、**[Shift]** キーを押しながらドラッグします。

 ノートを選択し、 **切り取り** 、 **コピー** 、および **貼り付け**  の各ボタンを使用して、ピアノロール内でノート进行操作することもできます。ノートは常に、切り取り元またはコピー元と同じ行に貼り付けられます。

ノート長の編集

1. タイムラインのイベントを右クリックして、ショートカットメニューから **クリッププロパティ** を選択します。
2. **ピアノロールエディタ** タブをクリックします。
3. **ドロー** ツール  を選択します。
4. ノートのいずれかの端をドラッグします。ノートの端が移動して長さが変わります。

スケール スナップの切り替え

指定したスケールへのノートのスナップを有効にする ボタン  をクリックして、スナップをオンまたはオフにします。

ボタンが選択されているときは、選択されている音階の範囲内でのみノートをドローまたはドラッグできます。スナップを無効にするには、**[Alt]** キーを押しながらドローまたはドラッグします。

ボタンの横にある下矢印  をクリックして、ルート音とスケールを選択します。

イベントのクオンタイズ

仮に完璧なタイミングで叩くドラマーと一緒にいたとしても、自分が同じように演奏できるとは限りません。... どうしてもわずかなズレが生じてしまうものです。

[MIDI クオンタイズ] ダイアログ ボックスを使用すると、指定したパラメータに基づいてミュージカルビートに一致するようにノートを強制的に整列することができます。

1. クオンタイズするノートを選択します。



複数のイベントを選択するには、[Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながらクリックします。
トラック全体をクオンタイズするには、[Ctrl] キーを押しながら [A] を押します。

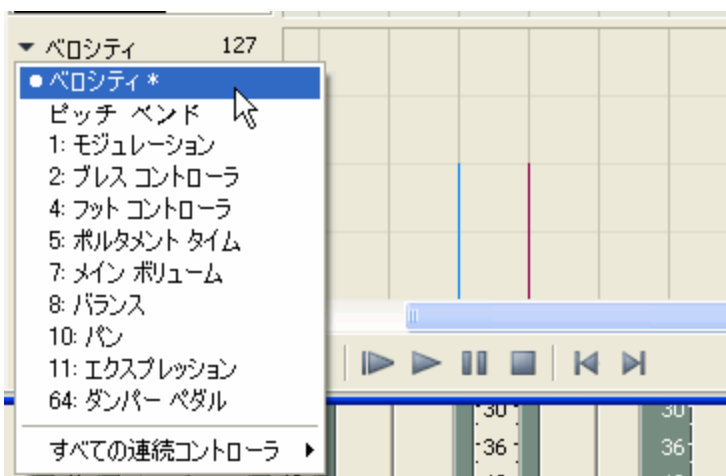
2. **クオンタイズ** ボタン  をクリックします。[MIDI クオンタイズ] ダイアログ ボックスが表示されます。
3. **クオンタイズ解像度** ドロップダウン リストで、選択したノートにクオンタイズするビートを選択します。
4. ノートの開始時間を **クオンタイズ解像度** ドロップダウン リストで選択したビートにスナップする場合は、**開始時間** チェック ボックスをオンにします。
5. ノートの長さを **クオンタイズ解像度** ドロップダウン リストで選択したビートにスナップする場合は、**ノート長** チェック ボックスをオンにします。
6. **適用** をクリックします。

ベロシティ、ピッチ ベンド、およびコントローラ情報の編集

ピアノ ロールの下エリアを使用して、ノート オン ベロシティ、ピッチ ベンド、および連続コントローラの情報を編集します。

ドロー ツールを使用したベロシティ データのドロー

1. [ピアノ ロール] タブの下部にあるドロップダウン リスト をクリックして、メニューから **ベロシティ** を 選択します。



2. [ピアノ ロール] タブの 下部にあるドロー ツール  を選択してドラッグし、ベロシティ バー を調整します。
3. バーの値を変更するには、ズーム イン してバーを上下にドラッグします。
4. 複数のバーにまたがってドラッグすると、複数の値を同時に変更できます。

選択したノートへの特定のベロシティ値の入力

ベロシティをさらに正確に制御する必要がある場合は、[ノート] ショートカット メニューを使用して、選択したすべてのノートに ベロシティを適用します。

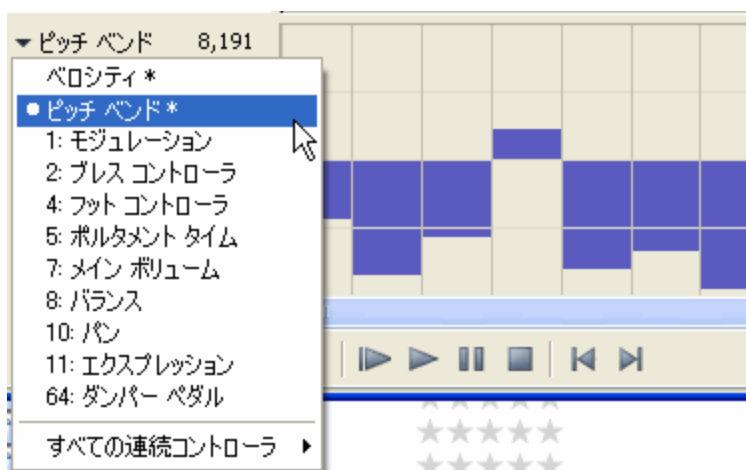
1. 編集するノートを選択します。
2. ノートを右クリックし、ショートカットメニューから **ベロシティ** を選択します（またはノートをダブルクリックします）。
3. サブメニューからコマンドを選択します。

項目	説明
最大 に設定	ベロシティを 127 に設定します。
デフォルト に設定	ベロシティを 64 に設定します。
最低 に設定	ベロシティを 0 に設定します。
設定...	任意の値を 入力できる編集ボックスを表示します。

選択したすべてのノートのベロシティが更新されます。

ピッチ ベンド情報の編集

1. [ピアノ ロール] タブの下部にあるドロップダウン リストをクリックして、メニューから **ピッチ ベンド** を選択します。

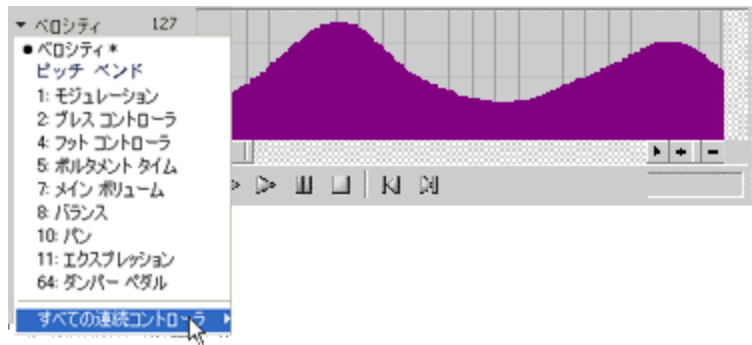


2. [ピアノ ロール] タブの下部にある [ペイントツール]  をドラッグしてピッチ ベンド カーブをペイントするか、カーブを右クリックしてドラッグし、消去します。

 **スナップを有効にする**  がオンの場合、データはグリッドにスナップされます。スナップを無効にするには、[Shift] キーを押しながらドラッグします。

連続コントローラ情報の編集

1. [ピアノ ロール] タブの下部にあるドロップダウン リストをクリックして、メニューからコントローラを選択します。編集する コントローラが表示されない場合は、**すべての連続コントローラ**を選択し、サブメニューからコントローラを選択します。



2. [ピアノ ロール] タブの下部にある[ペイントツール]  をドラッグしてコントローラデータをペイントするか、カーブを右クリックしてドラッグし、消去します。

 **スナップを有効にする**  がオンの場合、データはグリッドにスナップ されます。スナップを無効にするには、[Shift] キーを押しながらドラッグします。

ピアノ ロールでの再生

[クリップ プロパティ] ウィンドウで [ピアノ ロール エディタ] タブのトランスポート コントロールを使用すると、ACID トラックをルーティングした出力先から、変更結果を視聴して確認することができます。MIDI トラックのルーティングについては、[ここをクリックしてください](#)。

ピアノ ロールで再生中にボリュームを制御するには、[ミキサー] ウィンドウの **プレビュー** フェーダーをドラッグします。

 ノートをペイントする前に、キーボード上のキーをクリックすると、サウンドをプレビューできます。また、ノートのドロウ、ペイント、または選択時にノートをプレビューすることもできます。
[ピアノ ロール エディタ] タブの **二タ** ボタン  を選択します。ACID 以外のホスト アプリケーションを使用している場合、MIDI のリアルタイム モニタの有効化については、アプリケーションのマニュアルを参照してください。

項目	説明
 ループ再生	ループ再生モードを切り替えます。このボタンが選択されている場合は、ループリージョン  内の現在のプロジェクトの部分のみが再生されます。 長さを変えずにループリージョンを移動するには、選択バーを別の場所にドラッグします。ループリージョンの長さを編集するには、いずれかの端をドラッグします。
 最初から再生	カーソル位置に関係なく、MIDI ファイル全体を最初から再生します。
 再生	現在のカーソル位置から再生します。
 一時停止	カーソルを現在の位置に保持したまま、再生を停止します。

	停止	再生を停止して、カーソルを再生前の位置に戻します。
	最初に移動	カーソルをファイルの先頭に移動します。
	最後に移動	カーソルをファイルの最後に移動します。
	トラックのソロ再生	現在選択されているトラックを再生します。MIDI ファイル全体を再生するには、 トラックのソロ再生 ボタンをオフにします。

リストエディタの使用

MIDI ファイルのピアノ ロール ビューは、適切にカットされない場合があります。複雑な MIDI ファイルでの処理を正確に把握するには、リスト エディタを使用します。[リスト エディタ] タブは OPT プラグインで、MIDI クリップの [クリップ プロパティ] ウィンドウで詳細なフィルタ設定や編集を行うために使用します。

MIDI ファイル内のイベントは表形式で表示されます。各イベントは行ごとに表示され、各行は時系列でソートされます。[リスト エディタ] タブ内の列には、イベントの内容が表示されます。

MIDI イベントのフィルタリング

MIDI ファイルには、膨大な数のイベントが含まれる場合があります。[リスト エディタ] タブを使用すると、MIDI データをフィルタリングして、必要なイベントのみを表示することができます。

1. **フィルタ** ボタン  をクリックして、[MIDI イベント フィルタ] ダイアログ ボックスを表示します。
2. イベント リストから除外するイベントの種類に該当するチェック ボックスをオンにします。含むイベントの種類チェック ボックスをオフにします。

MIDI イベントの追加、編集、および削除

[リスト エディタ] タブでは、MIDI イベントを追加、編集、および削除して、MIDI ファイルを編集することができます。

イベントの編集

既存のイベントの編集では、既存のイベントのパラメータを変更できます。

 既存のイベントの種類を変更することはできません。イベントの種類を変更する必要がある場合は、リストからイベントを選択して、**削除** ボタン  をクリックします。次に、**イベントの挿入** ボタン  をクリックして、新しいイベントを挿入します。

1. [リスト エディタ] タブでイベントを選択し、**イベントの編集** ボタン  をクリックして、[MIDI イベントの編集] ダイアログ ボックスを開きます。

 調整可能なパラメータはイベントの種類によって異なります。また、[イベントの編集] ダイアログ ボックスの内容は、編集するイベントの種類によって異なります。各イベントの種類に対

 応するパラメータの一覧を表示するには、ここをクリックします。

2. [MIDI イベントの編集] ダイアログ ボックスで設定を編集します。
3. [OK] をクリックして [MIDI イベントの編集] ダイアログ ボックスを閉じ、変更を適用します。

イベントの追加

新しいイベントをリストに追加するには、[リスト エディタ] タブを使用します。

1. **イベントの挿入** ボタン  をクリックして、[MIDI イベントの挿入] ダイアログ ボックスを表示します。

 調整可能なパラメータはイベントの種類によって異なります。また、[イベントの編集] ダイアログ ボックスの内容は、編集するイベントの種類によって異なります。各イベントの種類に対応するパラメータの一覧を表示するには、ここをクリックします。

2. [MIDI イベントの挿入] ダイアログ ボックスで設定を編集します。
3. [OK] をクリックして [MIDI イベントの挿入] ダイアログ ボックスを閉じ、変更を適用します。

イベントの削除

1. 削除するイベントを選択します。

 複数のイベントを選択する場合は、Ctrl キーまたは Shift キーを押しながらクリックします。

2. **削除** ボタン  をクリックします。イベントがリストから削除されます。

イベントのクオンタイズ

仮に完璧なタイミングで叩くドラマーと一緒にいたとしても、自分が同じように演奏できるとは限りません。... どうしてもわずかなズレが生じてしまうものです。

[MIDI クオンタイズ] ダイアログ ボックスを使用すると、指定したパラメータに基づいてミュージカルビートに一致するようにイベントを強制的に整列することができます。

1. クオンタイズするイベントを選択します。

 複数のイベントを選択する場合は、[Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながらクリックします。

2. **クオンタイズ** ボタン  をクリックします。[MIDI クオンタイズ] ダイアログ ボックスが表示されます。
3. **クオンタイズ解像度** ドロップダウン リストで、選択したイベントをクオンタイズするビートを選択

します。

- クオンタイズする MIDI イベントを選択します。

項目	説明
開始時間	MIDI イベントの開始時間を クオンタイズ解像度 ドロップダウン リストで選択したビートにスナップする場合は、このチェック ボックスをオンにします。
ノート長	ノートの長さを クオンタイズ解像度 ドロップダウン リストで選択したビートにスナップする場合は、このチェック ボックスをオンにします。
ノートのみ	ノート イベントのみをクオンタイズする場合は、このチェック ボックスをオンにします。 このチェック ボックスをオンにした場合は、アフタータッチ、コントロールの変更、メタ、NRPN、RPN、ピッチ ベンド、ポリプレッシャー、およびプログラムの変更の各イベントはクオンタイズされません。
現在の選択範囲にのみ適用	選択したイベントのみをクオンタイズする場合は、このチェック ボックスをオンにします。リスト内のすべてのイベントをクオンタイズするには、このチェック ボックスをオフにします。

- 適用** をクリックします。

リスト エディタでのプレビュー

リスト エディタのトランスポート コントロールを使用すると、ACID トラックを任意の場所にルーティングして、変更結果を視聴して確認することができます。

単一イベントのプレビュー

モニタ機能がオンになっている場合は、イベントを選択すると、リスト エディタによってそのイベントが再生されます。

- 1. [リスト エディタ] タブの **モニタ** ボタン を選択します。
- 2. イベント行の任意の場所をクリックして、イベントを再生します。

MIDI ファイルの再生

項目	説明
 ループ再生	ループ再生モードを切り替えます。ボタンがオンになっていると、マークインポイント  とマークアウトポイント  の間にあるイベントのみが再生されます。
 最初から再生	カーソル位置に関係なく、MIDI ファイル全体を最初から再生します。
 再生	現在のカーソル位置から再生します。
 一時停止	再生を停止します。もう一度 再生 をクリックすると、最後に再生したイベントから再生が再開されます。
 停止	再生を停止します。もう一度 再生 をクリックすると、リスト内の最初のイベントから再生が開始されます。
 最初に移動	カーソルをリストの先頭に移動します。
 最後に移動	カーソルをリストの最後に移動します。

ループ リージョンの設定

ループ再生 ボタン が選択されている場合は、編集リストの一部を指定して、その部分だけを繰り返して再生できます。ループ リージョンの最初、最後、および長さは、[リスト エディタ] タブの右下隅にある **ループ** ボックスに表示されます。

- 1. 再生する最初のイベントを選択します。
- 2. **ループ開始をマーク** ボタン をクリックします。
- 3. 再生する最後のイベントを選択します。
- 4. **ループ終了をマーク** ボタン をクリックします。
- 5. **再生** ボタン をクリックして、再生を開始します。

編集可能なイベント パラメータ

調整可能なパラメータは、リスト エディタ内の各イベントによって異なります。MIDI を外部デバイスに送信する場合、必須パラメータの詳細については、MIDI デバイスのマニュアルを参照してください。

アフタータッチ

パラメータ	説明
開始時間	イベントを開始する時間（「小節.拍数.ティック」の形式）。
チャンネル	イベントを送信する MIDI チャンネル（1～16）。
プレッシャー	チャンネル内の各ボイスに適用するビブラートの量（0～127）。

コントロールの変更

パラメータ	説明
開始時間	イベントを開始する時間（「小節.拍数.ティック」の形式）。
チャンネル	イベントを送信する MIDI チャンネル（1～16）。
コントローラ 変更番号	現在のコントローラ変更の種類の番号を表示します。 【イベントの種類】 の右のドロップダウン リストからコントローラ変更の種類を選択します。
コントローラ 変更値	コントローラ値。

注意

パラ メータ	説明
開始時間	イベントを開始する時間（「小節.拍数.ティック」の形式）。
チャンネル	イベントを送信する MIDI チャンネル（1～16）。
注意	数値 (60) またはピッチ (C3) として再生する音符。たとえば、「60」と「C3」のいずれかをボックスに入力します。
オンベロ シティ	ノートのアタック速度 (0～127)。低い値を設定するとソフトなアタックになり、高い値を設定すると強いアタックになります。
オフベロ シティ	ノートのリリース速度 (0～127)。低い値を設定するとソフトなリリースになり、高い値を設定すると断続的なアタックになります。
長さ	ノートのサステイン長（「小節.拍数.ティック」の形式）。

バックされた NRPN

バックされた NRPN（未登録パラメータ番号）は、ビブラートやフィルタリングなどの設定を調整するために使用されます。標準 MIDI 仕様の一部ではありません。必須パラメータに詳細については、MIDI デバイスのマニュアルを参照してください。

パラメータ	説明
開始時間	イベントを開始する時間（「小節.拍数.ティック」の形式）。
チャンネル	イベントを送信する MIDI チャンネル（1～16）。
NRPN MSB	パラメータの最上位バイト。

NRP LSB	パラメータの最下位バイト。
データ MSB	最上位バイトの値。
データ LSB	最下位バイトの値。

バックされた RPN

バックされた RPN（登録パラメータ番号）はピッチ ホイールの範囲など一般的な設定を調整するために使用されます。

パラメータ	説明
開始時間	イベントを開始する時間（「小節.拍数.ティック」の形式）。
チャンネル	イベントを送信する MIDI チャンネル（1～16）。
NRP MSB	パラメータの最上位バイト。
NRP LSB	パラメータの最下位バイト。
データ MSB	最上位バイトの値。
データ LSB	最下位バイトの値。

パッチ

パラメータ	説明
開始時間	イベントを開始する時間（「小節.拍数.ティック」の形式）。
チャンネル	イベントを送信する MIDI チャンネル（1～16）。
バンク LSB	バンクの最下位バイト。
バンク MSB	バンクの最上位バイト。
パッチ	再生するパッチの数。

ピッチ ベンド

パラメータ	説明
開始時間	イベントを開始する時間（「小節.拍数.ティック」の形式）。
ピッチ +/-	ピッチ ベンドするセント数。

ポリ プレッシャー

パラメータ	説明
開始時間	イベントを開始する時間（「小節.拍数.ティック」の形式）。
チャンネル	イベントを送信する MIDI チャンネル（1～16）。
注意	プレッシャーを適用するノート。
プレッシャー	ノートに適用するプレッシャー（0～127）。プレッシャーが増加すると、ほとんどのデバイスで、ビブラートが多く適用されます。

プログラムの変更

パラメータ	説明
開始時間	イベントを開始する時間（「小節.拍数.ティック」の形式）。
パッチ	再生する新しいパッチの数。

MIDI イベントのプロセスとフィルタリング

【編集】メニューから **MIDI プロセスとフィルタ** を選択すると、タイムライン上の MIDI イベントに上書き編集を適用できます。イベントに含まれているデータのクオンタイズ、ベロシティ値の編集、イベント長の変更、MIDI データの移調を行うことができます。

MIDI イベントのクオンタイズ

1. 【編集】メニューから **MIDI プロセスとフィルタ** を選択します。【MIDI プロセスとフィルタ】ダイアログ ボックスが表示されます。
2. 【クオンタイズ】タブを選択します。
3. クオンタイズ オプションを選択します。

項目	説明
クオン タイズ スター ト	このチェック ボックスをオンにすると、MIDI イベントの最初（ノート オン メッセージ）をグリッド上で特定の解像度に強制します。
クオン タイズ リリー ス	このチェック ボックスをオンにすると、MIDI イベントの最後（ノート オフ メッセージ）をグリッド上で特定の解像度に強制します。
長さ を維 持	【クオンタイズ スタート】または クオンタイズ リリース を選択した場合、このチェック ボックスをオンにすることで、ノートの長さが維持されます。
クオン タイズ グリ ッド	アイコンをクリックしてクオンタイズ グリッドの解像度を選択します。
連符	クオンタイズ グリッドの不規則なビート境界を設定します。 例えば、8 分三連符ビート境界をクオンタイズする場合は、  ボタンを選択し、 連符 チェック ボックスをオンにし、 8 / 2 を選択します。 例えば、16 分三連符ビート境界をクオンタイズする場合は、  ボタンを選択し、 連符 チェック ボックスをオンにし、 16 / 4 を選択します。
オフ セット	ボックスにクオンタイズ グリッドのオフセットをティック数で入力します。グリッドを逆方向にシフトするには負の値を入力します。
スイン	スライダをドラッグしてクオンタイズ グリッドにスイングを追加します。

グ

スライダを 0 にセットすると、ノートがグリッドに直接クオンタイズされます。設定値を増やすと、他のすべてのグリッド境界が順方向にシフトします。300% にセットすると、他のすべてのグリッド境界が次のグリッド分割線にシフトします。

強度 スライダをドラッグして、クオンタイズの厳密さを調整します。

例えば、グリッドに直接クオンタイズするには、スライダを 100% にセットします。スライダを 50% にセットすると、40 ティック移動するはずのノートが 20 ティックしか移動しません。

4. クオンタイズするトラックまたはイベントを選択します。
- 選択したイベントに選択済みのノート イベントがある場合、選択したノートだけがクオンタイズされます。
 - 複数のトラック上の複数のイベントをクオンタイズする場合、[Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながらイベントをクリックして選択し、トラックを選択します。
 - トラックを選択して、トラック上のすべてのイベントをクオンタイズします。複数のトラックを選択する場合は、[Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながらトラック ヘッダーをクリックします。

ダイアログ ボックスの下部にある **選択した音符のみに適用**、**選択したイベントのすべての音符に適用**、**選択したトラックのすべての音符に適用** ラジオ ボタンによって、現在の選択内容をトラックします。別のラジオ ボタンをクリックして、現在の選択内容を変更することができます。

5.  ミュート トラックはクオンタイズされません。
6. **適用** ボタンをクリックします。

ベロシティの編集

1. [編集] メニューから **MIDI プロセスとフィルタ** を選択します。[MIDI プロセスとフィルタ] ダイアログ ボックスが表示されます。.
2. [ベロシティ] タブを選択します。
3. 次のどちらかのチェック ボックスをオンにして、ノート オン ベロシティ との ノート オフ ベロシティ のどちらを編集するのかを指定します。

項目	説明
スタート ベロシティ を変更	ノート オン ベロシティ を編集します。
リリース ベロシティ を変更	ノート オフ ベロシティ を編集します。

4. 次のいずれかのラジオ ボタンを選択して、ベロシティ の変更方法を指定します。

項目	説明
反転	選択したノート ベロシティ を反転します。

	ベロシティを反転すると、127 から現在値が差し引かれます（負の値は正の値に変換されます）。例えば、ベロシティが 127 のノートを反転すると 0 になり、ベロシティが 10 のノートを反転すると 117 になるという具合です。
設定	スライダをドラッグしてノート ベロシティを特定の値に変更します。
追加	スライダをドラッグして、選択したノート ベロシティに定数オフセットを追加（またはノート ベロシティから定数オフセットを削除）します。
スケール	スライダをドラッグして、選択したノート ベロシティに一定割合（パーセント）を掛けます。例えば、スライダを 50% に設定すると、すべてのノートオンまたはノートオフ ベロシティの値が半分になります。
制限	最小]および 最大]ボックスに値を入力して、選択したノート ベロシティを特定の範囲に制限します。 例えば、最小]ボックスに 40、最大]ボックスに 90 を入力すると、40 を下回るベロシティは 40 に、90 を超えるベロシティは 90 に設定されます。40 以上 90 以下のベロシティは変更されません。
徐々に変更	元]および 先]ボックスに値を入力して、ベロシティ値を徐々に変更します。 選択された最初のノートのベロシティが 元]の値に設定され、最後のノートのベロシティが 先]の値に設定されます。 【パーセント単位】チェック ボックスをオンにすると、現在の値をベースにしてベロシティが徐々に変わります。例えば、選択をフェード インさせるには、【パーセント単位】チェック ボックスをオンにし、元]ボックスに「1」を入力し、先]ボックスに「100」を入力します。選択をフェードアウトさせる場合は、元]ボックスに「100」を入力し、先]ボックスに「1」を入力します。 カーブ スライダをドラッグして、最初と最後のノートの間にあるノートのベロシティ生成に使用するフェード カーブを選択します。

 ノートオン ベロシティの範囲は 1~127、ノートオフ ベロシティの範囲は 0~127 です。

5. 編集するトラックまたはイベントを選択します。

- トラックを選択して、トラック上のすべてのイベントを編集します。複数のトラックを選択する場合は、[Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながらトラック ヘッダーをクリックします。
- 複数のトラック上の複数のイベントを編集する場合、[Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながらイベントをクリックしてイベントを選択し、トラックを選択します。
- 選択したイベントに選択したノート イベントがある場合は、選択したノートだけが編集されます。

ダイアログ ボックスの下部にある **選択した音符のみに適用**]、**選択したイベントのすべての音符に適用**]、**選択したトラックのすべての音符に適用**] ラジオ ボタンによって、現在の選択内容をトラックします。別のラジオ ボタンをクリックして、現在の選択内容を変更することができます。

 ミュート トラックは編集されません。

6. **適用**] ボタンをクリックします。

長さの編集

- 1. [編集] メニューから **MIDI プロセスとフィルタ** を選択します。 [MIDI プロセスとフィルタ] ダイアログ ボックスが表示されます。.
- 2. [長さ] タブを選択します。
- 3. 次のいずれかのラジオ ボタンを選択して、ノート長の変更方法を指定します。

項目	説明
変更	ドロップダウン リストから設定を選択します。
長さの 設定	ノートを特定の長さに設定できます。 選択したノート長の横の下矢印  をクリックし、メニューから目的のノート長を選択します。 ユーザー サイズ を選択すると、ノート長を編集ボックスに「ビート.ティック」形式で入力できます。例えば、2 ビートの場合は「2.000」と入力し、200 ティックの場合は「0.200」と入力します。
長さに 追加	既存のノート長に定数値を可算できます。 選択したノート長の横の下矢印  をクリックし、ノートへの加算分を選択します。
長さから 削除	既存のノート長から定数値を減算できます。 選択したノート長の横の下矢印  をクリックし、ノートからの減算分を選択します。
スケール	スライダをドラッグして、選択したノート長に一定割合（パーセント）を乗算します。例えば、スライダを 200% に設定すると、ノート長が倍になります。 長さの変更中にノートの開始時間を変更する場合は、 開始時間を変更 チェックボックスをオンにします。 例えば、 スケール スライダを 50% に設定し、 開始時間を変更 チェックボックスをオンにした場合、ノートを圧縮してダブル タイムで再生できます。 スケール スライダを 50% に設定し、 開始時間を変更 チェックボックスをオフにした場合、ノート長は短くなりますが、タイムライン上の位置は変わりません。
制限	最小 および 最大 に値を指定して、選択したノート長を特定の範囲に制限します。 例えば、 最小 設定として 8 分音符を選択し、 最大 設定として 2 分音符を選択した場合、16 分音符は 8 分音符に変更され、全音符は 2 分音符になります。 最小 設定と 最大 設定の間のノートは影響を受けません。

- 4. 編集するトラックまたはイベントを選択します。
 - トラックを選択して、トラック上のすべてのイベントを編集します。複数のトラックを選択する場合は、[Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながらトラック ヘッダーをクリックします。
 - 複数のトラック上の複数のイベントを編集する場合、[Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながらイベントをクリックしてイベントを選択し、トラックを選択します。

- 選択したイベントに選択したノート イベントがある場合は、選択したノートだけが編集されます。

ダイアログ ボックスの下部にある **選択した音符のみに適用**]、**選択したイベントのすべての音符に適用**]、**選択したトラックのすべての音符に適用**] ラジオ ボタンによって、現在の選択内容をトラックします。別のラジオ ボタンをクリックして、現在の選択内容を変更することができます。

 ミュート トラックは編集されません。

5. **適用**] ボタンをクリックします。

コントローラマップの使用

コントローラ マップにより、シンセサイザ（ハードウェアに基づくシンセまたはソフト シンセのいずれか）で使用される連続コントローラ（CC）メッセージを編集できます。—

オートメーション可能なコントローラを設定できます。具体的には、エンベロープの追加、削除、非表示、デフォルト値の設定、各エンベロープのデフォルトのフェード カーブの設定を行えます。

1. トラック ヘッダーを右クリックし、**エンベロープの挿入/削除**] を選択し、メニューから **コントローラの設定**] を選択します。MIDI [トラック プロパティ] ウィンドウに [出力設定] タブが表示されます。
2. GM2 コントローラ マップがデフォルトで使用されます。別のマップをロードする場合は、**ロード**] ボタンをクリックして新しいマッピング ファイル (.xml) を参照します。ACID は、デフォルトのテンプレートを `..\My Documents\MAGIX\ACID Pro\11.0\MIDI Templates\Controller Maps\` フォルダ (Windows Vista では `..\Documents\MAGIX\ACID Pro\11.0\MIDI Templates\Controller Maps`) にインストールします。
3. [トラック プロパティ] ウィンドウで、エンベロープを使用してオートメーションにする各コントローラのチェック ボックスをオンにします。オートメーションにするコントローラが表示されない場合、ダイアログ ボックス下部の **すべてのコントローラを表示**] チェック ボックスをオンにします。コントローラの名前を変更する場合は、コントローラの名前をダブルクリックし、編集ボックスで新しい名前を入力します。

 ボリュームおよびパン エンベロープについては、すべての VST インストルメントで標準の MIDI コントロール マッピングが使用されるわけではありません。

[MIDI トラック プロパティ] ウィンドウの [出力設定] タブで、コントローラを右クリックしてショートカット メニューから **トラック ボリュームとして使用**] または **トラック パンとして使用**] を選択すると、デフォルトのエンベロープを上書きすることができます。

4. **エンベロープ**] ボックスの下矢印  をクリックして、メニューからコマンドを選択します。

項目	説明
エンベロープの挿入	コントローラにオートメーション エンベロープがない場合は、 いいえ] が表示されます。 下矢印  をクリックし、 エンベロープの挿入] を選択して、オートメーション エン

	ベロープをタイムラインに追加します。
エンベロープの表示/非表示を切り替える	コントローラにオートメーション エンベロープがある場合、表示]または 非表示]が表示されます。 下矢印  をクリックし、[エンベロープの非表示]または [エンベロープの表示]を選択して、表示を切り替えます。  ウィンドウ下部の 全エンベロープを非表示]ボタンをクリックすると、トラック上のすべてのコントローラ エンベロープが非表示になります。
エンベロープポイントをすべてリセット	コントローラにオートメーション エンベロープがある場合は、下矢印  をクリックし、[エンベロープポイントをすべてリセット]を選択することで、すべてのポイントをデフォルト値に戻すことができます。  ウィンドウ下部の 全エンベロープをリセット]ボタンをクリックすると、トラック上のすべてのコントローラ エンベロープのすべてのポイントがデフォルト値に設定されます。
エンベロープの削除	コントローラにオートメーション エンベロープがある場合は、下矢印  をクリックし、[エンベロープの削除]を選択することで、タイムラインからエンベロープとすべてのエンベロープ ポイントを削除できます。  ウィンドウ下部の 全エンベロープを削除]ボタンをクリックすると、トラック上のすべてのコントローラ エンベロープが削除されます。

5. **[Def]** ボックスをダブルクリックし、新しい値を入力して、コントローラのデフォルト設定を変更します。この値は、エンベロープ ポイントをリセットする際に使用されます。
6. **[曲線の種類]** ボックスの下矢印  をクリックして、各コントローラのオートメーション エンベロープのデフォルト フェード カーブを設定します。新しいカーブの種類は、エンベロープのすべてのセグメントに適用されます。セグメントを右クリックし、新しいフェード カーブを選択することで、デフォルトのカーブの種類を上書きできます。
7. マッピング ファイルとして現在の設定を保存する場合は、**保存**] ボタンをクリックします。

プログラムマップの作成と編集

[ツール] メニューから **プログラム マップ エディタ**]を選択して、[プログラム マップ エディタ] ダイアログ ボックスを表示します。

[プログラム マップ エディタ] ダイアログ ボックスを使用すると、外部 MIDI デバイスのプログラム マップを作成または編集できます。プログラム マップでは、パッチ/プログラムにわかりやすい名前が割り当てられるため、パッチ バンク メッセージを使用する必要はありません。

プログラム マップを使用すると、デバイス名とプログラム (パッチ) の名前が、トラック ヘッダーおよび [トラック プロパティ] ウィンドウの [出力設定] タブにある **[MIDI 出力]** ボタンおよび **プログラム**  ボタンに表示されます。

プログラム マップの作成

1. [ツール] メニューから **プログラム マップ エディタ** を選択して、[プログラム マップ エディタ] ダイアログ ボックスを表示します。
2. **新規** ボタン  をクリックして新規プログラム マップを作成します。

ファイル名および新規マップの保存場所の選択を求めるメッセージが表示されます。

ヒント:

- ベース ファイル名はデバイス名として使用されます。例えば、My Synth.xml を保存すると、デバイス名は My Synth になります。ドラム マップをプログラム マップと関連付けるには、両方のマップに同じデバイス名を使用してください。MIDI トラック上のシンセとしてドラム プログラムを選択すると、適切なドラム マップが自動的に読み込まれます。
- 既存のマップに基づいてプログラム マップを作成する場合は、既存のプログラム マップを読み込み、**名前を付けて保存** ボタン  をクリックして、そのプログラム マップのコピーに別の名前を付けて保存します。
- **新規プログラムの追加** ボタン  または **新規ドラムプログラムの追加** ボタン  をクリックすると、テーブル内の最初の空きスロットにプログラムが追加されます。

 **プログラム グループ** ドロップダウン リストでグループを選択している場合は、そのグループに属するプログラムだけが表示されます。その場合、追加したプログラムはすべて、自動的に選択したグループに関連付けられます。

3. **プログラム名** ボックスにプログラムの説明を入力します。

既存の名前は、ダブルクリックすると編集できます。

4. プログラムをグループに割り当てるには、**グループ** ボックスを右クリックして、ショートカットメニューからグループを選択します。

新規グループを作成するには、**新規グループの追加** を選択して、ボックスに名前を入力します。

5. **プログラム**、**[MSB]**、および **[SB]** の各値をダブルクリックして編集し、適切なプログラムに対応する値を入力します。

各プログラムに対応する正しい値については、お使いのデバイスまたはそのマニュアルを参照してください。

注:

- ACID では、MIDI 値の範囲は 0 ～ 127 です。お使いのデバイスで 1 ～ 128 を使用している場合は、プログラムを編集するとき、MIDI 値から 1 を引いてください。
- Sysex メッセージを使用してプログラムを変更するデバイスの場合、プログラム数は 128 に制限されます。

6. **OK** をクリックしてダイアログ ボックスを閉じ、変更内容を保存します。

プログラム マップの編集

1. [ツール] メニューから **プログラム マップ エディタ** を選択して、[プログラム マップ エディタ] ダイアログ ボックスを表示します。
2. 編集するプログラム マップを読み込みます。
3. **[MIDI デバイス]** ドロップダウン リストから設定を選択します。
4. **読み込み** ボタンをクリックして、編集するマップを特定します。

ヒント:

- ドラム マップをプログラム マップと関連付けるには、両方のマップに同じデバイス名を使用してください。MIDIトラック上のシンセとしてドラム プログラムを選択すると、適切なドラム マップが自動的に読み込まれます。
- 既存のマップに基づいてプログラム マップを作成する場合は、既存のプログラム マップを読み込み、**名前を付けて保存** ボタン  をクリックして、そのプログラム マップのコピーに別の名前を付けて保存します。
- プログラムをマップに追加するには、**新規プログラムの追加** ボタン  または **新規ドラムプログラムの追加** ボタン  をクリックします。テーブル内の最初の空きスロットにプログラムが追加されます。



プログラム グループ ドロップダウン リストでグループを選択している場合は、そのグループに属するプログラムだけが表示されます。その場合、追加したプログラムはすべて、自動的に選択したグループに関連付けられます。

5. マップからプログラムを削除するには、プログラムを選択し、**削除** ボタン  をクリックします。
6. プログラム名を変更するには、名前をダブルクリックして、新しい名前をボックスに入力します。
7. プログラム  をドラム プログラム  に変更するには、プログラム名を右クリックして、ショートカット メニューから **ドラム キット** を選択します。

ドラム プログラムをプログラムに変更するには、プログラム名を右クリックして、ショートカット メニューから **ドラム キット** を選択し、チェック ボックスをオフにします。

8. プログラムをグループに割り当てるには、**グループ** ボックスを右クリックして、ショートカット メニューからグループを選択します。

新規グループを作成するには、**新規グループの追加** を選択して、ボックスに名前を入力します。

9. **プログラム**、**[MSB]**、および **[SB]** の各値をダブルクリックして編集し、適切なプログラムに対応する値を入力します。

各プログラムに対応する正しい値については、お使いのデバイスまたはそのマニュアルを参照してください。

注:

- ACID では、MIDI 値の範囲は 0 ～ 127 です。お使いのデバイスで 1 ～ 128 を使用している場合は、プログラムを編集するとき、MIDI 値から 1 を引いてください。
- Sysex メッセージを使用してプログラムを変更するデバイスの場合、プログラム数は 128 に制限されます。
- **OK** をクリックしてダイアログ ボックスを閉じ、変更内容を保存します。

プログラム マップの MIDI デバイスへの割り当て

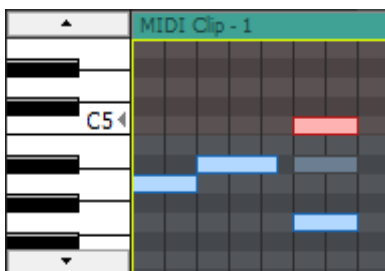
1. [オプション] メニューの **ユーザー設定** を選択します。
2. [MIDI] タブをクリックします。
3. ダイアログ ボックスの **次のデバイスを MIDI トラック再生に使用できるようにする** セクションで、お使いの MIDI デバイスのチェックボックスがオンになっていることを確認します。
4. MIDI デバイスの **デバイス** 値を右クリックして、ショートカットメニューから **デバイス テンプレートの読み込み** を選択します。
5. 使用するプログラム マップを探して、**開く** をクリックします。

選択したプログラム マップが、その MIDI デバイスにルーティングされるあらゆるトラックに対して使用されます。

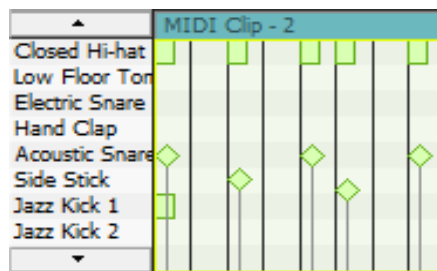
ドラムマップの作成と編集

[ツール] メニューから **ドラム マップ エディタ** を選択すると、[ドラム マップ エディタ] ダイアログ ボックスが表示されます。

[ドラム マップ エディタ] ダイアログ ボックスを使用すると、ドラム マップを作成または編集できます。1 つのドラム マップでは、特定のノートに 1 つのドラム サウンド を割り当てるため、「C3 はバス ドラム 1」などのように記憶する必要はありません。ソフトシンセ用のドラム マップが定義されている場合は、タイムライン上でドラム グリッドを使用して MIDI データを編集できます。



ピアノ ロールを使用すると、ほとんどのパッチの MIDI ノートを編集できます。



ドラム グリッドを使用すると、ドラム マップが定義されているソフトシンセの MIDI ノートを編集できます。

トラックのドラム マップまたはキットの選択

MIDI トラックには、ピアノ ロールまたはドラム グリッドを表示できます。

ドラム マップまたはキットの選択

1. トラック ヘッダーの **プログラム]** ボタン  をクリックします。
2. メニューの **ドラムマップ]** を選択し、サブメニューから **ドラムマップを選択]** を選択します。[トラック プロパティ] ウィンドウの [出力設定] ページが表示されます。
3. 使用するドラム マップまたはキットを選択します。

ピアノ ロールの表示

トラックを MIDI デバイスまたは VSTi ソフト シンセにルーティングしている場合は、ドラム グリッド ビューをピアノ ロールに切り替えることができます。 **プログラム]** ボタン  をクリックし、 **ドラム マップ]** を選択してから **なし]** を選択します。

ドラム マップの編集

1. [ツール] メニューから **ドラム マップ エディタ]** を選択すると、[ドラム マップ エディタ] ダイアログ ボックスが表示されます。
2. 編集するドラム マップを選択します。
3. [MIDI ドラム マップ テンプレート] リストからドラム マップを選択します。または **開く]** ボタン  をクリックして、XML ドラム マッピング ファイルを選択します。

 GM2 キットに同梱されているドラム マップには  が表示され、編集できません。

4. ドラム マップの名前を編集するには、 **[MIDI ドラム マップ テンプレート]** カラムにある名前をダブルクリックして、ボックスに新規の名前を入力します。
5. ドラム マップを MIDI デバイスに関連付けるには、 **デバイス]** ボックスをダブルクリックして、MIDI デバイス名を入力します。

ドラムマップを MIDI デバイスに関連付けると、ページの上部にあるドロップ ダウン リストから **ドラムマップ]** が選択された時に ドラムマップが [トラックプロパティ] ウィンドウにある [出力設定] タブに自動的に表示されます。

 [ドラム マップ エディタ] と [プログラム マップ エディタ] には必ず同じデバイス名を入力してください。

6. マップの説明を変更する場合は、 **ドラム マップの説明]** ボックス内のテキストを編集します。
7. 必要に応じてキーを追加します。
 - a. ドラム マップにキーを追加するには **キーの挿入]** ボタン  をクリックします。

キーを選択すると、使用可能な次のキーが挿入されます。例えば、C5 を選択して **キーの挿入]** をクリックすると、C#5 が追加されます（ただし、C#5 が現在のドラム マップ内に存在しない場合）。C#5、D5、D#5 の各キーが既に存在する場合は、E5 が追加されます。

- b. **楽器]** 列の名前をダブルクリックして、選択したキーに対応する楽器の名前を入力します。

8. ダイアログ ボックスの右側にある表からキーを選択して、**キーの削除** ボタン  をクリックすると、ドラム マップからそのキーが削除されます。
9. 他のドラム マップからキー割り当てをコピーするには、以下の手順を実行します。
 - a. [MIDI ドラム マップ テンプレート] リストで、コピーするキーが含まれているドラム マップを選択します。
 - b. コピーするキーを選択します。複数のキーを選択するには、[Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながらファイルをクリックします。
 - c. **選択したキーをコピーする** ボタン  をクリックします。
 - d. [MIDI ドラム マップ テンプレート] リストで、編集するドラム マップを選択します。
 - e. **コピーしたキーをマップに貼り付ける** ボタン  をクリックし、コピーするキーを選択します。複数のキーを選択するには、[Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながらファイルをクリックします。

キーを選択すると、使用可能な次のキーが挿入されます。例えば、C5 を選択して **キーの挿入** をクリックすると、C#5 が追加されます（ただし、C#5 が現在のドラム マップ内に存在しない場合）。C#5、D5、D#5 の各キーが既に存在する場合は、E5 が追加されます。

 - f. **楽器** 列の名前をダブルクリックして、選択したキーに対応する楽器の名前を入力します。
10. **OK** をクリックしてダイアログ ボックスを閉じ、変更内容を保存します。

MIDI のエクスポート

[ファイル] メニューの **MIDI のエクスポート** を選択すると、プロジェクト内の MIDI トラックを新規の MIDI ファイルにエクスポートできます。

MIDI クリップのエクスポート

[トラックプロパティ] ウィンドウの [クリッププール] タブを使用して、選択したクリップを新規フォルダに保存するか、新規ファイル名で保存します。

 MIDI クリップは常に、MIDI type 0 でエクスポートされます。

1. [トラックプロパティ] ウィンドウの [クリッププール] タブにある **保存** ボタン  をクリックします。[MIDI クリップを保存] ダイアログ ボックスが表示されます。
2. **保存する場所** ドロップダウン リストからドライブおよびフォルダを選択するか、参照ウィンドウを使用してファイルを保存するフォルダを検索します。
3. **ファイル名** ボックスに名前を入力するか、参照ウィンドウからファイルを選択して既存のファイルを置き換えます。
4. **解像度** ボックスに値を入力してファイルの解像度を設定します。デフォルト値は 960 ですが、24～960 の任意の値を指定できます。



MIDI デバイスによっては一部の解像度を読み取ることができません。

5. **保存** ボタンをクリックします。

プロジェクトを MIDI ファイルとしてエクスポート

MIDI ファイルにエクスポートすると、プロジェクト内の MIDI トラックが標準 MIDI ファイルに保存されます。エクスポート ファイルには、トラック名、トラックデバイス名、トラック ボイスが保存されます。

 ミュートされたトラックは、エクスポート ファイルには出力されません。

1. [ファイル] メニューの **[MIDI のエクスポート]**を選択します。プロジェクトをスタンダード MIDI ファイルとしてエクスポート]ダイアログ ボックスが表示されます。
2. **保存する場所]**ドロップダウン リストからドライブおよびフォルダを選択するか、参照ウィンドウを使用してファイルを保存するフォルダを検索します。
3. **ファイル名]**ボックスに名前を入力するか、参照ウィンドウからファイルを選択して既存のファイルを置き換えます。
4. **[MIDI ファイルの種類]**ドロップダウン リストから設定を選択して、保存するファイルのタイプを指定します。
5. エクスポート時のトラックを維持するには **スタンダード MIDI ファイルタイプ 1]**を選択します。このモードでは、ACID プロジェクト内の MIDI データが維持されます。
6. プロジェクトを単一トラックのマルチチャンネル MIDI ファイルとして保存するには、**スタンダード MIDI ファイルタイプ 0]**を選択します。

 プロジェクトにタイプ 0 MIDI ファイルを追加すると、ファイル内のチャンネルごとに異なるトラックが作成されます。トラックを異なるソフトシンセまたは MIDI デバイスにルーティングしている場合は、それらの MIDI 出力が異なるチャンネルを使用しているときだけ、個々のトラックが維持されます。トラックの出力ポートとチャンネルの使用方法について詳しくは、「ソフトシンセまたは MIDI デバイスへのトラックのルーティング」を参照してください。

7. **解像度]**ボックスに値を入力してファイルの解像度を設定します。デフォルト値は 960 ですが、24~960 の任意の値を指定できます。

 MIDI デバイスによっては一部の解像度を読み取ることができません。

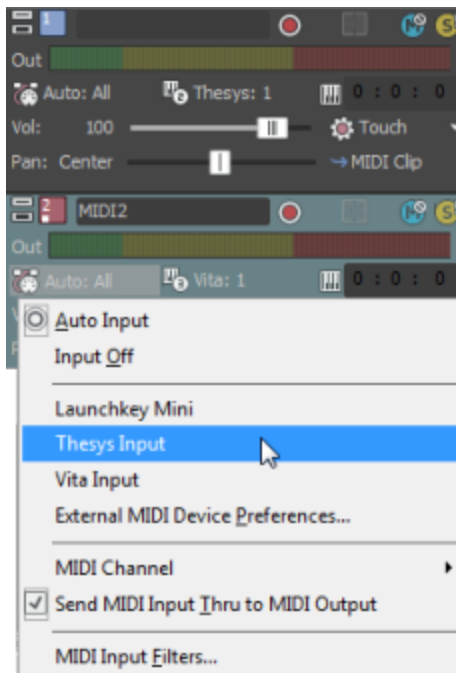
8. **保存]**ボタンをクリックします。

MIDI プラグインの使用

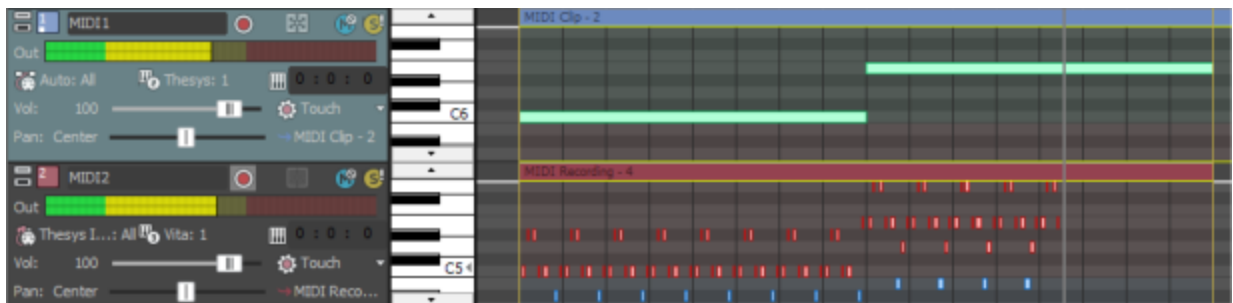
これは、自身のサウンドではなく MIDI 出力を生成する VSTi の特別なカテゴリーです。MIDI 出力は、ステップシーケンサのようにそれ自身によって、またはアルペジエーター、コードアシスタント、または構成ツール全体のように MIDI 入力から発生します。ACID Proにてこのプラグインを使用するには、以下のとおり進めます。

1. MIDI トラックを挿入し、**[MIDI 出力]**ボタンをクリックし、**[ソフトシンセの挿入]**を選択して MIDI プラグインを読み込みます。
2. MIDI 出力が MIDI プラグインから受け取る MIDI トラックを挿入し、そこにソフトシンセを挿入します。

3. このトラックで **[MIDI 入力]** ボタンをクリックし、そのソフトシンセをトラック MIDI 入力として選択します。



4. そうすると、2 番目のトラックのソフトシンセが 1 番目のトラックから MIDI を受け取ります。



この例では、トラック上のステップシーケンサが長いシングルノートを、その後にトラック 2 で録音されるアルペジオに変換します。

すべてのMIDI ポートのリセット

すべての MIDI ポートにグローバル ノートオフ コマンドを送るには、**[ツール] メニューの 全ての MIDI ポートをリセット** を選択します。

このコマンドは、MIDI ハードウェア デバイスのパニック ボタンのように、スタック ノートの再生を停止するのに使用できます。

タイムコードの同期

ACID ソフトウェアは、MIDI タイムコードと MIDI クロックを生成したり、MIDI タイムコードによって再生をトリガしたりすることができます。これらの機能を使用すると、ACID プロジェクトを他のオーディオ アプリケーションや外部オーディオ ハードウェアと同期させることができます。

MIDI タイムコードの生成

MIDI タイムコードからの起動

MIDI クロックの生成

MIDI タイムコードの生成

再生  をクリックしたときに MIDI タイムコード (MTC) が生成されるようにする場合は、[オプション] メニューの **タイムコード** を選択し、サブメニューから **MIDI タイムコードの生成** を選択します。MIDI タイムコード (MTC) は、ほとんどのアプリケーションと一部のハードウェア デバイスで同期に使用される標準タイムコードです。ACID ソフトウェアでは、追跡する他のアプリケーションで使用可能なすべてのフレーム レートで安定している MTC を生成できます。

MIDI タイムコードの生成

1. トレースを送信する MIDI 出力デバイスとタイムコードのフレーム レートを指定します。このオプションは **ユーザー設定** ダイアログ ボックスの [同期] ページにあります。



MTC 生成デバイスは、MIDI トラックの再生には使用できません。

2. [オプション] メニューの **タイムコード** を選択し、サブメニューから **MIDI タイムコードの生成** を選択します。

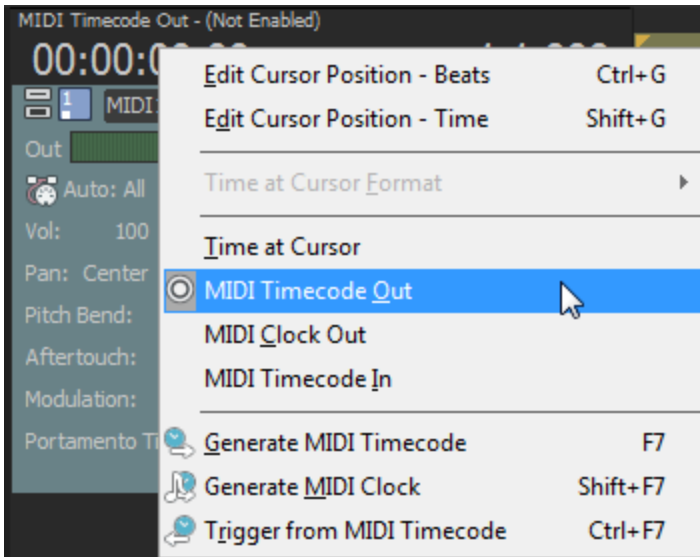
MTC は、**再生**  をクリックしたときに生成されます。

オフセット付きの MTC の生成

複数のデバイスを同期させるため、タイムコードを (01:00:00:00 などに) オフセットして開始したい場合があります。このような場合は、ACID タイム ルーラーでオフセットを作成できます。

出力タイムコードの表示

タイムコードの出力を表示するには、[時間表示] ウィンドウを右クリックして、ショートカットメニューから **MIDI タイムコード出力** を選択します。[時間表示] ウィンドウに出力 MTC の時間が表示されます。

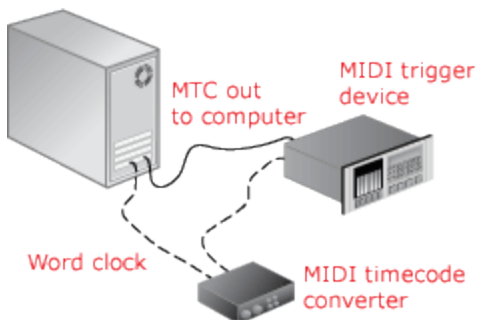


MIDI タイムコードから起動

別のデバイスからタイムコードを受信して再生を開始するには、[オプション] メニューの **タイムコード**] を選択し、サブメニューから **MIDI タイムコードから起動**] を選択します。

MIDI タイムコードから再生を起動

1. コンピュータとトリガ デバイスの間でワード クロック信号を通信し、同期をロックします。
MIDI トリガ デバイスが MIDI タイムコードを出力できる場合、タイムコード コンバータは必要ありません。トリガ デバイスを直接コンピュータに接続できます。

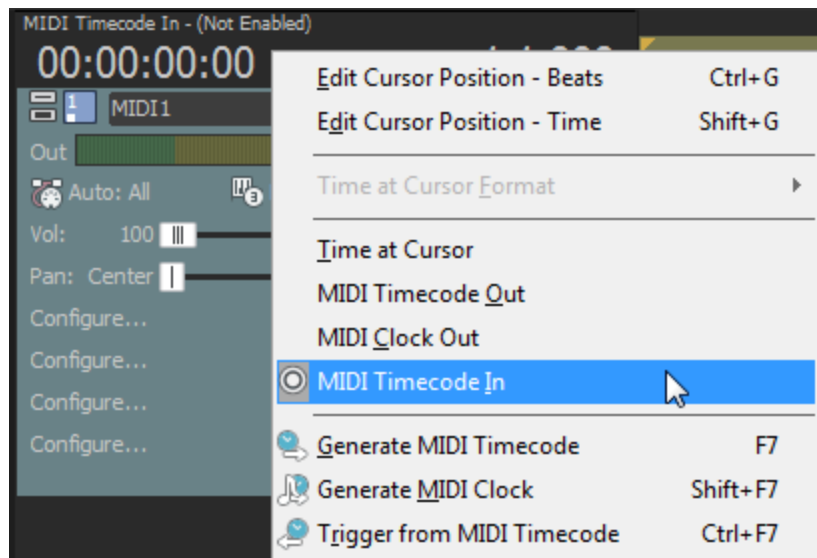


2. トリガ デバイスから MIDI タイムコード (MTC) がコンピュータに送信されるように設定します。
3. 以下の手順に従って、ACID ソフトウェアが MTC を受信するように設定します。
 - a. [オプション] メニューの [ユーザー設定] を選択し、[同期] タブを選択します。
 - b. **入力デバイス**] ドロップダウン リストから MTC の受信に使用するポートを選択します。
 - c. **フレームレート**] ドロップダウン リストから、トリガ デバイスが MTC を ACID ソフトウェアに送信するのに使用するフレーム レートを選択します。
 - d. [ユーザー設定] ダイアログ ボックスを閉じるには、**OK**] をクリックします。
4. [オプション] メニューの **タイムコード**] を選択し、サブメニューから **MIDI タイムコードから起動**] を選択します。

入力 MTC 信号を受信すると、ACID プロジェクトでは、タイムコードによって指定された位置から再生が開始されます。ACID ソフトウェアが MTC を受信していないときは、通常どおり再生や編集を行うことができます。

入力タイムコードの表示

タイムコードの出力を表示するには、[時間表示] ウィンドウを右クリックし、ショートカットメニューから **MIDI タイムコード入力** を選択します。[時間表示] ウィンドウに入力 MTC の時間が表示されます。



同時にステータスおよびエラー情報も表示されます。 **MIDI タイムコードから起動** が有効で、MTC が検出されない場合は、「待機中...」と表示されます。検出された MTC のフレームレートに問題がある場合は「誤った形式です」と表示されます。

MIDI クロックの生成

再生  をクリックしたときに MIDI クロックが生成されるようにする場合は、[オプション] メニューの **タイムコード** を選択し、サブメニューから **MIDI クロックの生成** を選択します。

MIDI クロックは、位置情報の他にテンポが含まれる点で MIDI タイムコードとは異なります。原則的に MIDI クロックは、プロジェクトの開始からティック単位で計測されます。MIDI クロックは 4 分音符 1 つにつき 24 ティックを送信します。

MIDI クロックを使用すると、ACID ソフトウェアから追跡アプリケーションにテンポ変更が送信されるので、そのテンポ変更を維持できます。

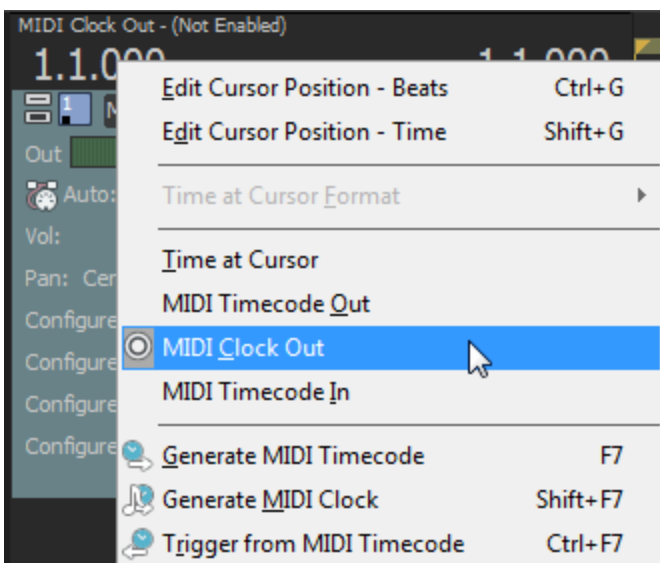
MIDI クロックの生成

1. クロック信号を送る **MIDI 出力デバイス** を選択します。このオプションは、[ユーザー設定] ダイアログボックスの [同期] ページにあります。
2. [オプション] メニューの **タイムコード** を選択し、サブメニューから **MIDI クロックの生成** を選択します。

再生]  をクリックしたときに MIDI クロックが生成されます。

出力 MIDI クロックの表示

クロックの出力を表示するには、[時間表示] ウィンドウを右クリックして、ショートカットメニューから **MIDI クロック出力** を選択します。[時間表示] ウィンドウに出力 MIDI クロック タイムが表示されます。



ACID インターフェースのカスタマイズ

ACID のインターフェイスは、好みや環境に合わせてカスタマイズできます。

ツールバーのカスタマイズ

ACID のツールバーはすべてカスタマイズ可能です。ツールバーの外観を変更するには、ツールバーの空の領域をダブルクリックするか、**[オプション]メニューの [ツールバーのカスタマイズ]** を選択します。



ツールバー ボタンをすばやく移動するには、Shift キーを押したままボタンを新しい場所にドラッグします。[Shift] キーを押したままボタンをツールバーの外にドラッグすると、そのボタンは削除されます。[Ctrl] キーと [Shift] キーを押しながらボタンの左端をクリックすると、分割バーが追加されます。

ボタンをツールバーに追加する

1. [オプション] メニューから **[ツールバーのカスタマイズ]** を選択します。
2. **使用可能なツールバー ボタン** カラムで、追加するボタンを選択します。
3. **追加** ボタンをクリックします。
4. **閉じる** をクリックして、**[ツールバーのカスタマイズ]** ダイアログ ボックスを閉じます。

ツールバーからボタンを削除する

1. [オプション] メニューから **[ツールバーのカスタマイズ]** を選択します。
2. **現在のツールバー ボタン** カラムで、削除するボタンを選択します。
3. **削除** ボタンをクリックします。
4. **閉じる** をクリックして、**[ツールバーのカスタマイズ]** ダイアログ ボックスを閉じます。

ボタンを移動する

1. [オプション] メニューから **[ツールバーのカスタマイズ]** を選択します。
2. **現在のツールバー ボタン** カラムで、移動するボタンを選択します。
3. ボタンを移動します。
 - **[上に移動]** をクリックすると、**現在のツールバー ボタン** リストで 1 つ上、ツールバー上で 1 つ左にボタンが移動します。
 - **[下に移動]** をクリックすると、**現在のツールバー ボタン** リストで 1 つ下、ツールバー上で 1 つ右にボタンが移動します。
4. **閉じる** をクリックして、**[ツールバーのカスタマイズ]** ダイアログ ボックスを閉じます。

ツールバーをリセットする

1. [オプション] メニューから **ツールバーのカスタマイズ** を選択します。
2. **リセット** ボタンをクリックします。
3. **閉じる** をクリックすると、**ツールバーのカスタマイズ** ダイアログ ボックスが閉じ、デフォルトの外観にリセットされます。

キーボードショートカットのカスタマイズ

[オプション] メニューの **キーボードのカスタマイズ** を選択すると、ACID インターフェイスで使用するキーボード ショートカットをカスタマイズできます。

キーボード マップ ボックスには、現在割り当てられているショートカット キーが表示されます。ダイアログ ボックスの中央にあるタブをクリックすると、表示するキーボード ショートカットを選択できます。

新しいショートカットの編集または作成

1. ダイアログ ボックスの中央にあるタブをクリックして、キーボード ショートカットに割り当てるコマンドの種類を指定します。
2. リストからコマンドを選択します。
 **以下の文字列を含むコマンドを表示** ボックスに単語を入力すると、その単語を含むコマンドだけが表示されます。
3. **ショートカット キー** ボックスをクリックして、選択したコマンドに割り当てるキーの組み合わせを押します。
4. **追加** ボタンをクリックすると、**ショートカット キー** ボックスで指定したキーの組み合わせが選択したコマンドに割り当てられます。

キーボード マップの保存

名前を付けて保存 ボタンをクリックして名前を入力すると、現在のキーボード ショートカットが、C:\Users\[username]\AppData\Local\MAGIX\ACID Pro\11 フォルダの .ini ファイルに保存されます。

 Application Data フォルダは、Windows の [フォルダ オプション] コントロール パネルの [表示] タブで **すべてのファイルとフォルダを表示する** を選択していないと表示されません。

このファイルは、キーボード ショートカットのバックアップまたは他の ACID ユーザーとの共有に使用できます。

キーボード マップの削除

キーボード マップ ドロップダウン リストからマッピングを選択して **削除** ボタンをクリックすると、選択したキーボード マッピングが削除されます。

 ACID のデフォルトのキーボード マッピングは削除できません。

キーボード マップのインポートまたは名前の変更

ACIDのキーボード マッピングが格納されている .ini ファイルを、C:\Users¥[username]¥AppData¥Local¥MAGIX¥ACID Pro¥11 フォルダにコピーします。

 Application Data フォルダは、Windows の [フォルダ オプション] コントロール パネルの [表示] タブで **すべてのファイルとフォルダを表示する** を選択していないと表示されません。

次回 ACID を起動すると、[キーボードのカスタマイズ] ダイアログ ボックスの **キーボード マップ** ドロップダウン リストで、インポートしたキーボード マッピングが選択できるようになります。

 [キーボードのカスタマイズ] ダイアログ ボックスでキーボード マッピングを指定する名前を編集するには、テキスト エディタで .ini ファイルを開き、<名前=表示名> エントリの **<表示名>** の部分を変更します。.ini ファイルを保存して ACID を再起動すると、新しい名前が表示されます。

デフォルト キーボード マップのリセット

キーボード マップ ドロップダウン リストから **デフォルト** を選択して **OK** をクリックすると、デフォルトの設定が復元されます。

ASIO ポートの名前の設定

ASIO サウンド カードを使用する場合は、デバイスのポートごとにデフォルトの名前が ACID に表示されます。単純なセットアップの場合は、デフォルトの名前で十分に適用できます。ただし、複雑なセットアップの場合は、ポート名をカスタマイズして意味のあるラベルを付けることで、ルーティングの追跡に役立てることができます。

例えば、コントロール ルームのモニタに、サウンド カード上の出力 1 と 2 が接続されている場合は、デフォルトのポート名である **MainOut 1L** と **MainOut 1R** を **CtrlRm Left** と **CtrlRm Right** に置換できます。リード ボーカルのマイクが **Mic/Inst 1** に接続されている場合は、そのポートに **LeadVocal** という名前を付けることができます。また、ハーモニー マイクが **Mic/Inst 1** に接続されている場合は、この名前を **Harmony** に変更できます。

1. [オプション] メニューの **ユーザー設定** を選択し、[オーディオ デバイス] タブをクリックします。
2. **オーディオ デバイスの種類** ドロップダウン リストから ASIO オーディオ インターフェイスを選択し、**適用** をクリックします。
3. **詳細** ボタンをクリックすると、[オーディオの詳細設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
4. 入力ポートまたは出力ポートの名前を編集するには、**名前** 列でラベルをクリックし、[F2] キーを押します。その後、編集ボックスに新しい名前を入力することができます。

項目	説明
名前	ACID に表示されるポートの名前。

Name	I/O	Internal Name	Channel
Mic/InstIn 1/Mic/InstIn 2	In	Mic/InstIn 1/Mic/InstIn 2	Multi Mono
Mic/InstIn 1	In	Mic/InstIn 1	Mono
Mic/InstIn 2	In	Mic/InstIn 2	Mono

デフォルトの名前。

入力ペアおよび出力には、モノラル、複数のモノラル、ステレオを指定できます。

- モノラル: 1 チャンネルの入力または出力。
- ステレオ: 2 つのモノラル入力または出力のペア。例えば、1 台のステレオ デバイスの左右の出力を 1 つのステレオ入力に接続する場合があります。
- 複数のモノラル: 2 つのモノラル チャンネルを 1 つのマルチチャンネル ポートとしてグループ化したもの。チャンネル内の信号はそれぞれのモノラル音源であり、1 つのステレオ信号として混合されるわけではありません。例えば、2 つのマイクを別々の入力に接続して、ハーモニーボーカルを録音できます。

Name	I/O	Internal Name	Channel
Guitar	In	Mic/InstIn 1/Mic/InstIn 2	Stereo
Guitar Left	In	Mic/InstIn 1	Left
Guitar Right	In	Mic/InstIn 2	Right

複数のモノラル ポートの名前を **Mic/InstIn 1/Mic InstIn 2** から「**ギター**」に変更した後でこのポートをステレオに切り替えると、左右のチャンネルの名前は「**ギター Left**」、「**ギター Right**」に変更されます。

Name	I/O	Internal Name	Channel
Guitar Direct/FX Return 1	In	Mic/InstIn 1/Mic/InstIn 2	Multi Mono
Guitar Direct	In	Mic/InstIn 1	Mono
FX Return 1	In	Mic/InstIn 2	Mono

ステレオ ポートのチャンネルのいずれかの名前を変更すると、そのポートは複数のモノラル チャンネルに切り替わり、ラベルもその変更に従って更新されます。

ステレオのチャンネルに戻す場合は、複数のモノラル チャンネルの名前を変更できます。

注:

- ASIO ポート名はプロジェクトごとには保存されません。

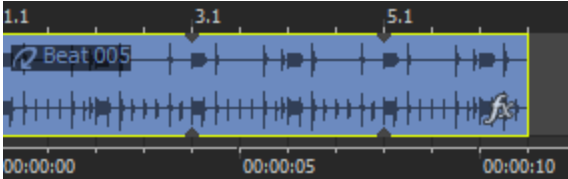
- ステレオ ペアでは、奇数ポートが左チャンネルを、偶数ポートが右チャンネルを表します。
- ステレオ ペアは連続するチャンネルで構成する必要があります。ステレオ ペアを任意のチャンネルで構成することはできません。
- ポートのデフォルト名を復元する場合は、 **名前**]列のラベルを削除すると、 **内部名**]が復元されます。
- すべてのポート名を復元する場合は、 **名前のリセット**]ボタンをクリックします（または [Alt] キーと [N] キーを押します）。

I/O	ポートが入力ポートまたは出力ポートであるかを示します。
内部名	ポートのデフォルト名。
チャン ネル	ポートがステレオ、モノラル、複数のモノラルであるかを示します。

タイムルーラー

タイムルーラーの表示を切り替えるには、[表示] メニューの **タイムルーラー**]を選択し、サブメニューから **タイムルーラーの表示**]を選択します。

タイムルーラーがタイムラインの下部に表示されます。表示形式を変更するには、タイムラインを右クリックし、ショートカットメニューからオプションを選択します。1 秒あたりの実際の小節数および拍数はテンポと共に変化し、このタイムラインもテンポと共に変化します。



ビートルーラー

タイムルーラー

タイムルーラーの形式の変更

[表示] メニューの **タイムルーラー**]を選択し、サブメニューから形式を選択します。

形式	説明
サンプル	サンプル形式でタイムルーラーを表示します。
時間	「時間:分:秒.ミリ秒」形式でタイムルーラーを表示します。
秒	秒形式でタイムルーラーを表示します。
時間とフレーム	「時間:分:秒.フレーム」形式でタイムルーラーを表示します。
絶対フレーム	すべてのフレームにプロジェクトの先頭からの連番が付けられた状態でタイムルーラーを表示します。
フィート/フレーム 16mm (40fpf)	1 フィートあたり 40 フレームのフィート/フレーム形式でタイムルーラーを表示します。

フィート/フレーム 35mm (16fpf)	1 フィートあたり 16 フレームのフィート/フレーム形式でタイム ルーラーを表示します。
SMPTE フィルム同期 (24 fps)	フィルムとの同期が可能な 24 フレーム/秒のフレーム レートの「時間:分:秒:フレーム」形式でタイム ルーラーを表示します。
SMPTE EBU (25 fps、ビデオ)	25 フレーム/秒のフレーム レートの「時間:分:秒.フレーム」形式でタイム ルーラーを表示します。欧州でのテレビ システムのフレーム レートが 25 fps なので、この表示形式は SMPTE EBU (European Broadcasting Union : 欧州放送連盟) と呼ばれます。
SMPTE ドロップなし (29.97 fps、ビデオ)	29.97 フレーム/秒のフレーム レートの「時間:分:秒.フレーム」形式でタイム ルーラーを表示します。 ビデオでは、30 fps ちょうどのフレーム レートは使用されず、29.97 fps のフレーム レートでタイムコードが実行されます。そのため、実際の時間 (時計表示) と SMPTE 時間と間にずれが生じます。このずれを補正するために SMPTE ドロップが用意されています。
SMPTE ドロップ (29.97 fps、ビデオ)	30 フレーム/秒のフレーム レートの「時間:分:秒.フレーム」形式でタイム ルーラーを表示します。 この形式は、「SMPTE ドロップなし」の場合と同様、29.97 fps で実行されます。ただし、SMPTE クロックが実際の時間からずれないように、特定の数のフレームがカウント システムから削除されています。時間は、0、10、20、30、40、および 50 分を除く分の変わり目に、2 フレーム前に進められます。したがって、SMPTE ドロップ時間が 00:00:59.29 から増える場合、次の値は 00:01:00.02 になります。[SMPTE ドロップなし] では、時間は 00:01:00.00 で表示されますが、リアルタイムより 2 フレーム遅れます。
SMPTE 30 (30 fps、オーディオ)	30 フレーム/秒のフレーム レートの「時間:分:秒.フレーム」形式でタイム ルーラーを表示します。 このフレーム レートは 30 fps ちょうどで、一般的にマルチトラックレコーダや MIDI シーケンサーなどのオーディオ アプリケーションと同期させる場合に使用されます。
オーディオ CD 時間	Red Book CD の作成向けに、75 フレーム/秒のフレーム レートの「時間:分:秒:フレーム」形式でタイム ルーラーを表示します。

タイム ルーラーのオフセットの作成

タイム ルーラーのオフセットにより、特定の時間に開始するようにタイム ルーラーを変更できます。通常、この機能は、タイムラインが主な基準となっている SMPTE および MIDI プロジェクトとともに使用されます。

タイムルーラーのオフセットにより、参照目的で別のプロジェクトのタイムラインに基づいて ACID プロジェクトのタイムルーラーを設定できます。

- 1. [表示] メニューの **タイムルーラー**]を選択し、サブメニューから **カーソル位置の時間設定**]を選択します。タイムルーラー内に編集ボックスが表示されます。

 単純なオフセットを作成するには、**最初に移動**]  をクリックして、カーソルをプロジェクトの先頭に移動します。

- 2. 編集ボックスに時間を入力し、[Enter] キーを押します。
指定した時間とカーソル位置が一致するように、タイムルーラーがシフトされます。例えば、カーソルが 2:00 分のマークのところにある場合に 15:00 分と入力すると、プロジェクトの開始位置は 13:00 分に設定されます。

グリッドスペース

[オプション] メニューの **グリッドスペース**]を選択し、サブメニューからコマンドを選択してから、タイムライン軸の縦方向のグリッド線の間隔を指定します。

グリッドにスナップ]が有効の場合は、グリッド線をスナップポイントとして使用できます。
グリッドスペース設定は、ビートルーラー形式とは無関係です。

時間ディスプレイ

[時間表示] ウィンドウには、現在のカーソル位置、MTC 入力、MTC 出力、または MIDI クロック出力時間が表示されます。右側のフィールドには、現在のカーソル位置が「小節.拍数.ティック」の形式で表示され、左側のフィールドには、カーソル位置（タイムルーラー形式）または MIDI タイムコード/MTC ステータスが表示されます。



[時間表示] ウィンドウのいずれかのフィールドをダブルクリックして、編集ボックスに値を入力します。[Enter] キーを押すと、カーソルがその位置に移動します。

[時間表示] ウィンドウを右クリックして、ショートカットメニューから新しい形式を選択することで、左側のフィールドの形式を変更したり [時間表示] ウィンドウの外観を変更できます。

項目	説明
カーソル位置の編集 - ビート	指定した位置にカーソルを移動できます。
カーソル位置の編集 - 時間	
カーソル位置の時間形式	時間表示] ウィンドウおよびタイムルーラーで使用する時間単位を設定するには、 時間形式]を選択し、サブメニューから 設定]を選択します。 サブメニューで選択可能な各時間単位については、タイムルーラートピックの

	「タイム ルーラーの形式の変更」を参照してください。
カーソル位置の時間	現在のカーソル位置に基づいて時間を表示します。
MIDI タイムコード出力	出力 MIDI タイムコードを表示します。
MIDI クロック出力	出力 MIDI クロックを表示します。
MIDI タイムコード入力	入力 MIDI タイムコードを表示します。
MIDI タイムコードの生成	再生中の MIDI タイムコードの生成を有効にします。詳細な情報は "MIDI タイムコードの生成" ページ358を参照してください。
MIDI クロックの生成	再生中の MIDI クロックの生成を有効にします。詳細な情報は "MIDI クロックの生成" ページ360を参照してください。
MIDI タイムコードから起動	MIDI タイムコードを使用した再生のトリガを有効にします。詳しくは、 ここをクリック してください。

デフォルトトラックプロパティの設定

任意のトラックの設定を使用して、新規トラックをデフォルト設定を指定できます。

トラックの設定の新しいデフォルトとしての使用

1. トラックヘッダを右クリックしてショートカットメニューから **デフォルトトラックプロパティの設定** を選択します。
2. 新規トラックを作成するときにデフォルトとして使用する各アイテムのチェック ボックスをオンにします。

項目	説明
音量	オーディオトラックを追加したときに、 ボリューム フェーダーの現在の設定を常に使用するには、このチェック ボックスをオンにします。  [デフォルトトラックプロパティの設定] ダイアログ ボックスでデフォルトのトラック ボリュームを設定するまでは、 プレビュー フェーダーの設定によって新しいトラックのボリュームが決まります。
パンの種類	オーディオトラックを追加したときに、現在のパン モードが常に使用されるようにするには、このチェック ボックスをオンにします。 パン モードを設定するには、 パン スライダを右クリックし、ショートカットメニューからモードを選択します。パンについて詳しくは、 ここをクリック してください。
高さ	オーディオまたはビデオトラックを追加したときに、現在のトラックの高さが常に使用されるようにするには、このチェック ボックスをオンにします。
トラックFX	オーディオトラックを追加したときに、現在のトラックのエフェクト チェーン設定が常に使用されるようにするには、このチェック ボックスをオンにします。

デフォルトのトラック エフェクトは、チェーンの先頭 4 つのプラグインに制限されています。

オーディオトラックエフェクトについては、[ここをクリックしてください](#)。

- 3. **OK**をクリックします。

元のトラック設定の復元

- 1. トラックヘッダを右クリックしてショートカットメニューから **デフォルトトラックプロパティの設定** を選択します。
- 2. **元のデフォルトの復元** チェックボックスをオンにします。
- 3. **OK**をクリックします。

ユーザー設定

[オプション] メニューの **ユーザー設定** を選択して、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスを表示します。このダイアログ ボックスにはさまざまなユーザー オプションが含まれています。

ユーザー設定 - 全般タブ

[オプション] メニューの [ユーザー設定] を選択し、 **全般** タブをクリックして、さまざまなオプションを指定できます。

項目	説明
起動時に前回使用したプロジェクトを自動的に開く	最後に ACID を閉じたときに開いていたプロジェクトが自動的に開かれるようにするには、このチェック ボックスをオンにします。チェック ボックスをオフにすると、アプリケーションは空のプロジェクトで起動します。
起動時にトップ画面を表示する	アプリケーションの起動時に ACID のトップ画面を表示する場合は、このチェック ボックスをオンにします。
ニュースフィードを使用して、ACID 製品のアップデート情報を入手する	このチェック ボックスをオンにすると、起動時に MAGIX からの情報を定期的に表示します。このチェックボックスをオフにすると、オンライン通知をスキップします。
イベントの内容をドローする	イベントで波形をドローする場合は、このチェック ボックスをオンにします。チェック ボックスをオフにすると、一部のシステムではパフォーマンスが向上する場合があります。
FX のパラメータ変更の取り消しを作成する	FX ページでプラグイン パラメータを変更したときに取り消しを作成して操作を取り消すことができるようにする場合は、このチェック ボックスをオンにします。
使用中のメディアファイルの削除を確認する	このチェックボックスをオンにすると、現在プロジェクトで使用しているメディア ファイルを削除するかどうかを確認するメッセージがメッセージ ボックスに表示さ

	れます。
ACID がアクティブでないときはメディアファイルを閉じる	このチェック ボックスをオンにすると、ACID プロジェクトのイベントに含まれているファイルを外部エディタで編集できます。
ACID がアクティブでないときはオーディオと MIDI ポートを閉じる	別のアプリケーションに切り替えるときに、オーディオポートと MIDI ポートを閉じたい場合は、このチェックボックスをオンにします。ACID がアクティブでない時は外部コントロールも停止します。 ポートを開いたままにするには、チェック ボックスをオフにします。たとえば、ソフトシンセにルーティングされた MIDI キーボードを使用している場合に、ダイアログ ボックスをオフにすると、シーケンサで作業しているときもソフトシンセを聞き続けることができます。  ACID がチェックボックス設定でアクティブなアプリケーションでない場合、オーディオと MIDI ポートが閉じられているかに関わらず、外部エディタでクリップを編集する時にオーディオ、MIDI、外部コントロールハードウェアが解放されます。フォーカスが ACID に復元されると、ポートを再び有効にすることができます。
マルチメディア キーボード サポートを有効にする	このチェック ボックスをオンにすると、マルチメディア キーボードを使用してプロジェクトの再生をコントロールできます。
Wave ファイルを自動的に Wave64 として保存する	.wav 形式の最大ファイル サイズは 2 GB に制限されています。このチェックボックスをオンにすると、サイズの大きいファイルを Wave64 ファイルとして保存できます。
再生中ではない場合はリージョンとマーカーの名前を要求する	このチェックボックスをオンにすると、編集ボックスが表示され、マーカーおよびリージョンに名前を付けることができます。
プロジェクト ファイルの保存時にバックアップを作成する (.acd-bak)	このチェック ボックスがオンの場合は、ファイルを開いたり保存したりするときにバックアップ プロジェクト ファイルが作成されます。バックアップ ファイルは、.acd-bak という拡張子が付けられて、プロジェクトと同じフォルダに保存されます。バックアップ ファイルを使用して、プロジェクトを以前の状態に再現することができます。
テンポ変更時にビートマップトラックのピッチを維持する	プロジェクト テンポを変更するときにビートマップトラックのピッチを維持する場合は、このチェック ボックスをオンにします。
長いファイルに対して Beatmapper ウィザードを自動的に開始する	30 秒より長いファイルをプロジェクトに追加したときに Beatmapper ウィザードを開始する場合は、このチェック ボックスをオンにします。
編集中に再生をクリックしないように、速度の遅いアップデートを使用する	オーディオ エンジンの更新を遅くするには、このチェック ボックスをオンにします。このオプションを選択すると、タイムラインの編集にノイズが発生するのを防げます。

自動保存を有効にする	クラッシュ時の復旧に役立つ一時プロジェクトファイルを作成する場合は、このチェックボックスをオンにします。このファイルは5分ごとに保存され、元のプロジェクトは上書きされません。 *.autosave.acd ファイルと *.autosave.acd-bak ファイルは、正規の起動および終了時に、プロジェクトフォルダから削除されます。 クラッシュ後、アプリケーションを再起動したときにプロジェクトの復元を選択すると、*.autosave.acd ファイルの名前が *.restored.acd に変更され、プロジェクトファイルとして使用できるようになります。 復元したプロジェクトを「名前を付けて保存」で保存した後も、*.restored.acd ファイルは残ります。ときどきプロジェクトフォルダを確認して、不要なファイルを削除してください。
CD の書き込みに SPTI Direct を使用する	CD を書き込むドライブと通信するのに SPTI (SCSI Pass-Through Interface) を使用する場合は、このチェックボックスをオンにします。
取り込んだ CD トラックに自動的に名前を付ける	CD から抽出したトラックにファイル名を自動的に割り当てる場合は、このチェックボックスをオンにします。 ファイル名には、CD の識別番号およびトラック番号が含まれます。
バイパスした FX を実行したままにする	A/B テスト用に一時停止することなくエフェクトをバイパス／有効化するために、エフェクトをオープンにしておく場合、このチェックボックスをオンにします。チェックボックスをオフにすると、エフェクトは完全にバイパスされ、処理パワーを節約できます。
使用中のグループの削除を確認する	このチェックボックスをオンにすると、プログラムで使用中のグループを「グループプール」ウィンドウから削除するかどうかを確認するメッセージがメッセージボックスに表示されます。
Windows XP テーマのサポートを有効にする	このチェックボックスがオンの場合、Windows XP を使用していると、ACID ウィンドウは Windows XP の現在のテーマの外観を継承します。チェックボックスがオフの場合は、ユーザインターフェイスの要素は従来の Windows オペレーティングシステムの外観と同じになります。
ポストグループマーカーのスナップを有効にする	スナップが有効の場合は、このチェックボックスをオンにすると、グループエディタでグループマーカー  が現在のグリッドスペースにスナップされます。スナップをバイパスするには、[Shift] キーを押しながらドラッグします。 グループマーカーをグリッドにスナップしない場合は、このチェックボックスをオフにします。
.acd ファイルの関連付けを起動時にチェックする	このチェックボックスをオンにすると、.acd、.acd-zip、.acd-bak の各ファイルが ACID ソフトウェアに関連付けられているかどうかをチェックし、必要に応じてファイルの関連付けを復元するように求めるメッセージが表示されます。
最近使用したプロジェクトのリスト	最近使用したプロジェクトのリストを「ファイル」メニューの下部に表示する場合は、このチェックボックスをオンにして、編集ボックスに数字を入力します。
すべてデフォルト	クリックすると、「全般」タブの設定がデフォルト設定に戻ります。

ユーザー設定 - オーディオタブ

[オプション] メニューの **ユーザー設定** を選択し、[オーディオ] タブを選択して、再生および録音のオプションを指定します。

項目	説明						
次の範囲内のときにファイルをループとして開く	下限値および上限値を入力して、ストレッチ プロパティがファイルに保存されていない場合にループとして開くファイルを指定します。 下限値より短い長さのファイルはワンショットトラックとして開かれ、上限値より長いファイルの場合は Beatmapper ウィザードが起動します。						
オーディオイベントの高速フェード編集エッジ	このチェックボックスをオンにすると、オーディオ イベントのエッジに高速フェードが配置され（デフォルトでは 10ms）、トランジションがソフトになります。このコマンドが選択されていないときは、新しいイベントの端はフェードされません（チェック ボックスをオフにする前に適用されたフェードは削除されません）。 イベントを右クリックし、高速フェード エッジ コマンドをオン/オフにすると、イベントごとにデフォルトのイベント フェード動作が上書きされます。  このチェックボックスのオン/オフは、プロジェクトの既存の高速フェードには影響しません。プロジェクトからすべての高速フェードを削除するには、高速フェード時間 ボックスに 0 を入力します。						
高速フェード時間	イベントの端に適用するフェード時間をミリ秒単位で入力します。  この設定の変更は、プロジェクトの既存のすべての高速フェードに影響します。						
録音中の波形表示	ドロップダウン リストから設定を選択して、オーディオの録音中にタイムラインに波形を表示するかどうかを指定します。波形表示をオフにするとパフォーマンスが向上します。						
録音されたオーディオの ACID の種類	オーディオを録音するときに作成されるクリップの種類をドロップダウン リストから選択します。						
何もアームされていない場合の録音処理	アームされたトラックが存在しない場合に 録音 ボタン  をクリックしたときの処理をドロップダウン リストから選択します。 <table border="1"> <tr> <td>新規のオーディオトラック</td><td>録音可能な新規オーディオトラックを作成します。</td></tr> <tr> <td>新規 MIDI トラック</td><td>録音可能な新規 MIDI トラックを作成します。</td></tr> <tr> <td>何もしない</td><td>オーディオトラックまたは MIDI トラックが録音用にアームされていないと 録音 ボタンを使用できません。</td></tr> </table>	新規のオーディオトラック	録音可能な新規オーディオトラックを作成します。	新規 MIDI トラック	録音可能な新規 MIDI トラックを作成します。	何もしない	オーディオトラックまたは MIDI トラックが録音用にアームされていないと 録音 ボタンを使用できません。
新規のオーディオトラック	録音可能な新規オーディオトラックを作成します。						
新規 MIDI トラック	録音可能な新規 MIDI トラックを作成します。						
何もしない	オーディオトラックまたは MIDI トラックが録音用にアームされていないと 録音 ボタンを使用できません。						
録音メディアの名前にプロジェクト名を含める	録音クリップの識別にプロジェクト名を使用する場合は、このチェック ボックスをオンにします。 例えば、このチェック ボックスがオンになっており、プロジェクト名が「My Remix.acd」の場合、録音ファイルの名前は「My Remix Track X Recording X.wav」となります。						

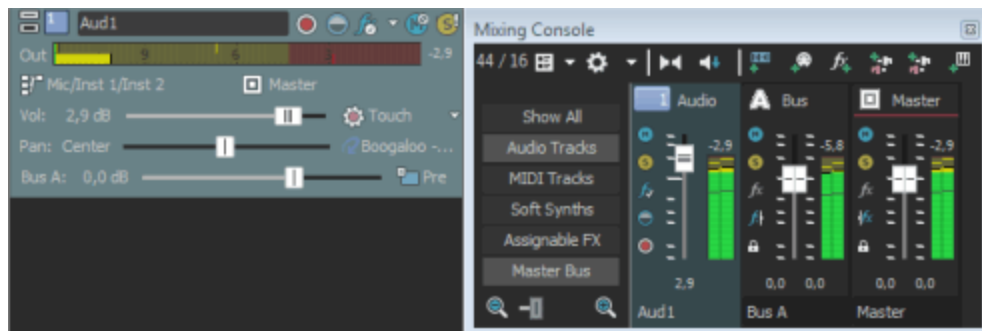
このチェックボックスをオフにすると、録音ファイル名は「Track X Recording X.wav」となります。

トラックプリフェーダーがミュートを反映する

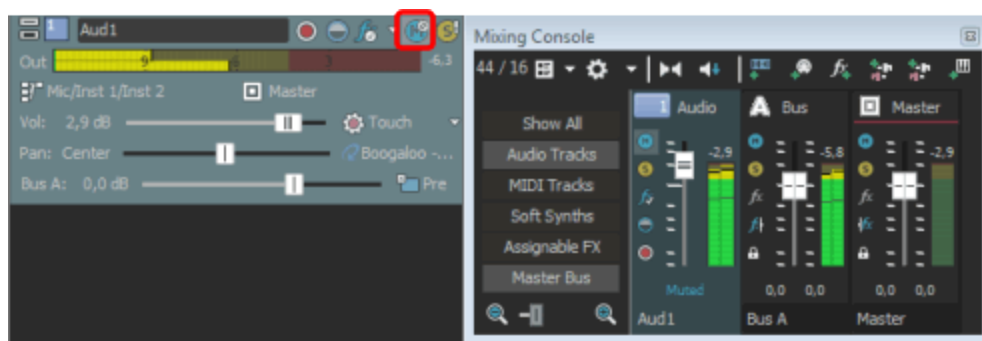
このチェックボックスをオンにすると、トラックからバスおよび割り当て可能なエフェクトにプリボリューム センドが設定され、トラックのミュート状態に応答します。

チェック ボックスがオフの場合は、プリボリューム センドはミュート状態による影響を受けません（キュー ミックスを容易にするため）。

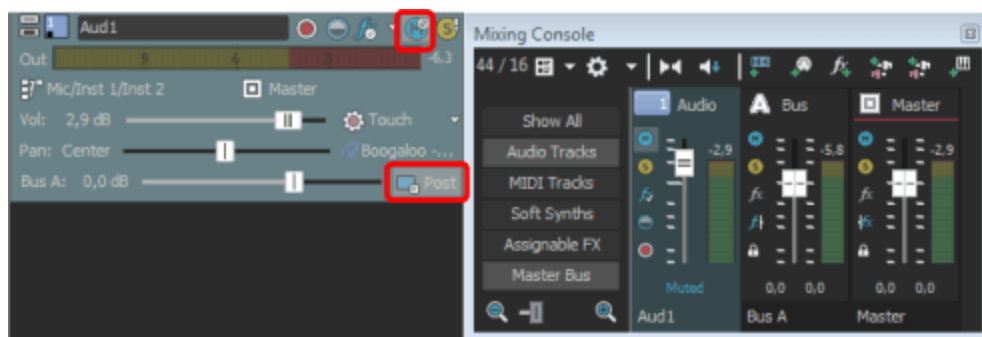
例えば、プロジェクトに、1 つのトラックと、ハードウェア出力にルーティングされるバス A があるとします。デフォルトでは、バス センドはプリボリューム であるため、プロジェクトを再生するとマスタ バスとバス A は同じ出力になります。



トラックをミュートすると、そのトラックのマスタ バスへの出力はミュートされますが、バス A へのプリフェーダー センドは再生が続行されます（**トラックプリフェーダーがミュートを反映する** チェック ボックスがオフの場合）。

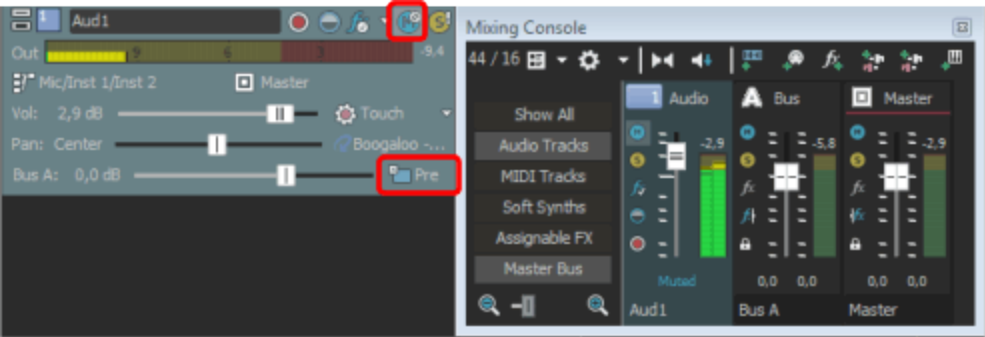


トラック センドをポスト ボリュームに切り替えると、マスタ バスおよびバス A へのトラックの出力はミュートされます。



トラックプリフェーダーがミュートを反映する チェック ボックスがオンの状態でトラック センドをプリボリュームに戻すと、マスタ バスおよびバス A へのトラックの出力はミュート

になります。



レガシーオーディオトラックセンドゲインを使用する

オーディオトラックセンドの設定を ACID 6.0 またはそれ以前のバージョン使用時と同じにするには、このチェック ボックスをオンにします。チェック ボックスがオンになっている場合は、ACID の旧バージョンで作成されたプロジェクトを読み取り、作成時と同じ音質で再生できます。

メトロノーム サウンド

ドロップダウン リストから設定を選択して、メトロノームの再生に使用するサウンドを選びます。

ピークレベルのノーマライズ

クリップのノーマライズで使用する値を変更するには、値を入力するかスピナーを使用します。

すべてデフォルト

クリックすると、[オーディオ] タブの設定がデフォルト設定に戻ります。

オーディオの詳細設定

[オーディオの詳細設定] ダイアログ ボックスでは、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [オーディオ デバイス] タブにある、**オーディオ デバイスの種類** ドロップダウン リストで選択したオーディオ デバイスの設定情報を表示したり、設定を変更することができます。

ダイアログ ボックスを表示するには、**オーディオ デバイスの種類** ドロップダウン リストからデバイスを選択し、**適用** をクリックしてから **詳細** をクリックします。

Microsoft Sound Mapper または Windows Classic Wave ドライバ

項目	説明
オーディオ デバイス	このリストには、コンピュータにインストールされているすべてのオーディオ デバイスが含まれます。リストからデバイスを選択すると、そのデバイスに対して以下のオプションを設定できます。
位置の補間	このチェックボックスをオンにすると、再生位置または録音位置が補間され、不正確なデバイスの補間が試行されます。再生カーソルが実際に聞こえる位置からずれている場合は、その再生デバイスに対してこのオプションを有効にします。
位置のバイアス	位置の補間 を有効にした後も、再生位置または録音位置が実際に聞こえる位置からずれている場合は、 位置のバイアス スライダを使用して補間することができます。

	このスライダを調整すると、位置を前後にオフセットして、デバイスの問題を補間できます。
再生開始前にバッファをプリロールしない	このチェックボックスがオンの場合は、再生を開始する前にバッファは作成されません。一部のデバイスは、このボックスをオフにすると正しく動作しません。 再生開始時にオーディオにスタッターが発生する場合は、このチェックボックスをオンにしてください。
オーディオバッファ	スライダをドラッグすると、使用されるオーディオ バッファの数が設定されます。この設定を調整すると、入力と出力のギャップが減少するので、それらの同期に役立ちます。
バッファサイズ	使用するバッファ サイズをドロップダウン リストから選択します。 [MME] を選択すると、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [オーディオ デバイス] タブにある 再生用バッファ 設定が使用されます。 例えば、 [バッファサイズ] ドロップダウン リストから [MME] を選択し、 オーディオ バッファ スライダを 5 に、 再生用バッファ を 0.35 秒に設定すると、5 つの 0.07 秒のバッファが作成されます。 [バッファサイズ] ドロップダウン リストから 1024 を選択し、 オーディオ バッファ スライダを 5 に設定すると、5 つの 1024 バイトのバッファが作成されます。
優先度	オーディオ バッファに割り当てられる優先度をドロップダウン リストから選択します。 バッファの優先度を上げると、再生がスムーズになりますが、他のプロセスにも影響します。

ASIO

ASIO ドライバが選択されているときは、[オーディオの詳細設定] ダイアログ ボックスに選択したドライバの設定に関する情報が表示されます。 **[設定]** ボタンをクリックすると、ドライバ メーカーの設定アプレットが開き、設定を変更できます。

ダイアログ ボックスの下部に、デバイス名および選択された ASIO デバイスの各ポート名が表示されます。これらのコントロールは、入出力ポート名をカスタマイズする場合に使用できます。

ReWire デバイスドライバ

項目	説明
追加ステレオポート数	ACID Pro ReWire デバイスから ReWire ミキサー アプリケーションに出力される追加ステレオ ポート数を指定します。
ポート数	この設定を変更した場合は、ACID ソフトウェアとアクティブな ReWire ミキサー アプリケーションをすべて閉じて再起動する必要があります。ReWire の使用中は、ポートを動的に変更することはできません。
追加モノラルポート数	ACID Pro ReWire デバイスから ReWire ミキサー アプリケーションに出力される追加ステレオ ポート数を指定します。
ポート数	この設定を変更した場合は、ACID ソフトウェアとアクティブな ReWire ミキサー アプリケーションをすべて閉じて再起動する必要があります。ReWire の使用中は、ポートを動的

に変更することはできません。

一部の ReWire ミキサーでは、ステレオ入力よりモノラル入力の方が適している場合があります。要件の詳細については、ReWire ミキサー アプリケーションのマニュアルを参照してください。

優先度 オーディオ バッファに割り当てられる優先度をドロップダウン リストから選択します。バッファの優先度を上げると、再生がスムーズになりますが、他のプロセスにも影響します。

ユーザー設定 - オーディオデバイスタブ

［オーディオ デバイス］ タブでは、再生および録音のオプションを指定できます。このタブを表示するには、**オプション**メニューから **ユーザー設定** を選択し、［オーディオ デバイス］ タブをクリックします。**詳細** ボタンをクリックすると、［オーディオの詳細設定］ ダイアログ ボックスが表示されます。

項目	説明
オーディオ デバイスの種類	ドロップダウン リストからドライバの種類を選択します。
	Microsoft サウンド マッパー デフォルトの設定です。サウンド マッパーで適切な再生デバイスが選択されるようにします。
	Direct Sound サウンド マッパー サラウンド マッパーで、5.1 サラウンド プロジェクトのフロント、リア、センター/LFE チャンネルに適切な再生デバイスが選択されるようにします。
	Windows Classic Wave ドライバ Classic Wave ドライバを使用するオーディオ デバイスを選択できます。ステレオ プロジェクトの場合は、 デフォルトのステレオ/フロント再生デバイス ドロップダウン リストからデバイスを選択します。5.1 サラウンド プロジェクトの場合は、 デフォルトのステレオ/フロント再生デバイス 、 デフォルトのリア再生デバイス 、および デフォルトのセンター/LFE 再生デバイス ドロップダウン リストからデバイスを選択します。
	ASIO 低レイテンシの ASIO ドライバを使用するオーディオ デバイスを選択できます。ステレオ プロジェクトの場合は、 デフォルトのステレオ/フロント再生デバイス ドロップダウン リストからデバイスを選択します。5.1 サラウンド プロジェクトの場合は、 デフォルトのステレオ/フロント再生デバイス 、 デフォルトのリア再生デバイス 、および デフォルトのセンター/LFE 再生デバイス ドロップダウン リストからデバイスを選択します。
ReWire デバイス ドライバ	ReWire ミキサー アプリケーション内で ACID ソフトウェアを ReWire デバイスとして使用できます。 ReWire ミキサー アプリケーションから ACID ソフトウェアを開始すると、ACID ウィンドウが ReWire モードで起動されるので、ReWire モードから切り替えることはできません。

	ReWire ミキサーを既存の ACID ウィンドウに接続した場合は、ACID ウィンドウが ReWire モードで実行されるので、必要に応じて ReWire モードから切り替えることができます。ACID ソフトウェアのそのインスタンスを終了し、もう一度 ACID ソフトウェアを起動した場合は、新しいインスタンスが ReWire モードで起動されるので、必要に応じて別のオーディオデバイスの種類を変更して、ReWire モードから切り替えることができます。
デフォルトのステレオ/フロント再生デバイス	ステレオ サウンド データの再生および 5.1 サラウンド プロジェクトのフロントの左右チャンネルの再生に使用するデバイスを選択します。 [Microsoft サウンド マッパー] を選択すると、Windows で現在のサウンド データに使用する適切なデバイスを選択できるようになります。  [Microsoft Sound Mapper] を選択した場合は、別のデバイスにバスを割り当てられなくなります。
デフォルトのリア再生デバイス	5.1 サラウンド プロジェクトのリア チャンネルの再生に使用するデバイスを選択します。
デフォルトのセンター/LFE再生デバイス	5.1 サラウンド プロジェクトのセンター チャンネルと低周波エフェクト チャンネルの再生に使用するデバイスを選択します。
再生用バッファ (秒)	サウンド カードに送信されるオーディオ セグメントのサイズを指定します。 数値が大きいほど、再生中のバッファ量が多くなります。この値は、ギャップが生じない範囲でできる限り低くする必要があります。値の設定を 0.25 から始めて、標準的な曲を再生してみます。トラック フェーダーをいくつか調整します。再生中にギャップが生じる場合は、ギャップがなくなるまで、このスライダの値を少しずつ大きくします。スライダの値を大きくすると、ACID ウィンドウの下部にある RAM メーターに表示される RAM 使用量が増えます。RAM 使用量と再生用バッファのバランスをとる必要があります。 再生中のギャップの問題が解決されない場合は、同時に再生するトラックの数を減らす、コンピュータに RAM を追加してバッファ量を増やす、高速アクセスが可能なハードディスクドライブを購入する、同時に使用する DirectX プラグイン数を最小にする、などの必要があります。
トラックバッファを有効にする	カーソル位置より前に事前レンダリングされるオーディオの量を調整する場合は、このチェック ボックスをオンにし、トラック バッファ スライダをドラッグします。 このチェック ボックスがオンの場合は、トラックからのオーディオのレンダリングに別の処理スレッドが使用されます。マルチプロセッサまたはマルチコア コンピュータの場合、論理プロセッサごとにスレッドが作成されます。 このチェック ボックスがオフの場合は、トラックおよびバスからのオーディオのレンダリングには単一の処理スレッドが使用されます。
デフォルトのオーディオ録	サウンド データの録音に使用するデバイスを選択します。 [Microsoft サウンド マッパー] を選択すると、オペレーティング システムで現在のサウンド

音デバイス	データに使用する適切なデバイスを選択できるようになります。
ハードウェア録音待ち時間を自動的に検出およびオフセット	このチェックボックスをオンにすると、録音を開始してからサウンドカードへの録音が始まるまでの間のオフセットが自動的に補正されます。 オフセット値を指定するには、チェックボックスをオフにして、ユーザー録音待ち時間オフセット スライダーをドラッグします。
ソフトシンセをマルチスレッドで実行する	ソフトシンセの再生用に ACID をマルチプル処理スレッドを ACID に使わせたい場合は、このチェックボックスを選択します。マルチコア/マルチプロセッサ コンピュータにおいて、この設定は再生およびリアルタイムレンダリング中のパフォーマンスを大幅に向上させることができます。 シングルスレッドプロセッサを使用している場合、またはマルチスレッドレンダリングをサポートしていないソフトシンセを使用している場合は、このチェックボックスのチェックを外してください。
詳細設定	このボタンをクリックすると、 オーディオの詳細設定 ダイアログボックスが開きます。
すべてデフォルト	クリックすると、 オーディオ タブの設定がデフォルト設定に戻ります。

ユーザー設定 - MIDI タブ

「オプション」メニューの **ユーザー設定** を選択してから **MIDI** タブを選択し、ACID ソフトウェアで MIDI デバイスを使用するときのオプションを設定します。

 外部のコントロール機能にマップするボタンやノブを含む MIDI コントローラがある場合は、これらのデバイスを外部コントロールデバイスや MIDI の録音用の MIDI 入力デバイスとして使用できます。例えば、外部コントロールのボタン、ノブおよびスライダーを使用したり、MIDI を録音するためのキーボード、ピッチホイール、およびモジュレーションホイールを継続して使用したりできます。

MIDI の録音時には、外部コントロール機能にマップされた MIDI メッセージにフィルタが適用されます。ノートメッセージがコントロールサーフェス機能に割り当てられている場合、ノートオンメッセージおよびノートオフメッセージの両方にフィルタが適用されます。

項目	説明
次のデバイスを MIDI トラックの再生に使用できるようにする	MIDI トラックの出力と MIDI クロックの生成に使用する MIDI デバイスのチェックボックスをそれぞれオンにします。 ハードウェアシンセで使用するプログラム マップをロードするには、MIDI デバイスの デバイス ボックスを右クリックして、ショートカットメニューから デバイス テンプレートの読み込み を選択します。

選択したプログラム マップが、その MIDI デバイスにルーティングされるあらゆるトラックに対して使用されます。デバイス名は、トラックヘッダー上の **[MIDI 出力]** ボタンに表示されます。デバイス マップのプログラムは、トラックヘッダーの **プログラム** ボタン  ボタンをクリックすると使用できます。

MIDI 出力ポートへの入力デバイスを割り当てるには、**デバイス** ボックスを右クリックし、ショートカットメニューから **入力** を選択し、サブメニューから入力デバイスを選択します。例えば、入力デバイスを割り当てることによって、MIDI デバイスを再生するために使用するコントローラを選択できます。

MIDI 出力ポートに入力デバイスを割り当てるときは、**次のデバイスを MIDI 入力に使用できるようにする** リストの対応する行の **デバイス** 列にデバイス名が表示されます。

出力デバイスが入力デバイスからの MIDI スルー データを受け取るようにする場合は、**[MIDI スルー元]** 列を右クリックし、ショートカットメニューからデバイスを選択します。

[MIDI スルー元] デバイスを選択する場合は、**次のデバイスを MIDI 入力に使用できるようにする** リストの **[MIDI スルー先]** 列の **デバイス** 列にデバイス名が表示されます。

次のデバイスを MIDI 入力に使用できるようにする

MIDI の録音およびソフト シンセの制御に使用する MIDI デバイスのチェック ボックスをそれぞれオンにします。

入力デバイスへの出力ポートを割り当てるには、**デバイス** ボックスを右クリックし、ショートカットメニューから **出力** を選択し、サブメニューから出力デバイスを選択します。

MIDI 入力デバイスが出力デバイスに MIDI データをエコーするようには、**[MIDI スルー先]** 列を右クリックし、ショートカットメニューからデバイスを選択します。MIDI スルー データを送るデバイスは複数選択できます。

自動 MIDI 入力ルーティン

このチェック ボックスがオンの場合、フォーカス トラックは任意の MIDI 入力デバイスからの入力を受け入れます。

複数のトラックが選択されている場合、フォーカス トラックのトラック番号にインジケータが点滅表示されます。 

 **[ソフト シンセ プロパティ]** ウィンドウの **[MIDI 入力に合わせて ソロ再生]** ボタン  は、このチェック ボックスがオンのときは使用できません。

すべてデフォルト

クリックすると、**[MIDI]** タブの設定がデフォルト設定に戻ります。

 **ヒント:**

- **デバイス** ボックスをダブルクリックして、各入出力ポートに接続された MIDI デバイスを区別できるように新しい名前を入力します。これらの入出力ポートを使用する MIDI トラックでは、ここで指定したデバイス名がトラックヘッダーの **MIDI 入力** および **MIDI 出力** に表示されます。
- MIDI 入力ポートから受信したノートが MIDI 出力ポートからエコーしてモニタするには、**MIDI スルー元** および **MIDI スルー先** を右クリックし、入出力ポートを指定します。MIDI スルーの設定の詳細については、ここをクリックしてください。

ユーザー設定 - ビデオタブ

ビデオトラックのオプションを設定したり、外部モニタを構成するには、[オプション] メニューの **ユーザー設定** を選択し、[ビデオ] タブをクリックします。[ビデオ] ウィンドウの **外部モニタでプレビュー** ボタン  をクリックしたときに、ビデオはこのデバイスに送られます。

 オーディオは外部モニタに出力されません。

項目	説明
イベントのサムネイルでのソースフレーム番号の表示形式	ドロップダウン リストから設定を選択すると、ビデオトラックでフレーム番号を表示するのに使用する形式を変更できます。 なし を選択すると、フレーム番号表示をオフにできます。
デバイス	ドロップダウン リストからビデオ出力デバイスを選択します。
詳細	デバイス ドロップダウン リストで指定したビデオ出力デバイスに関する情報を表示します。
DV 出力に対してプロジェクトが無効な場合は、次の仕様に準拠させる	ソース メディアが DV 標準に準拠していない場合は、ドロップダウン リストから設定を選択し、外部モニタで正しく表示されるようビデオを調整します。
同期オフセット (フレーム)	外部モニタでの再生時にオーディオとビデオが同期しない場合は、このスライダをドラッグしてフレーム オフセットを指定し、同期を復元します。  この設定は、外部モニタでの同期にのみ影響します。ACID プロジェクトのオーディオおよびビデオの同期には影響ありません。
録画実行レイ (フレーム)	このコントロールを使用しても、ACID プロジェクトには影響ありません。
すべてデフォルト	クリックすると、[ビデオ] タブの設定がデフォルト設定に戻ります。

ユーザー設定 - 編集タブ

[オプション] メニューの **ユーザー設定** を選択し、[編集] タブを選択して、ACID タイムラインの編集オプションを指定します。

項目	説明
プロジェクト テ	ACID プロジェクトで使用可能な最大および最小テンポを指定するには、上矢印および

テンポの範囲	下矢印を使用して、[編集] ボックスに値を入力します。このオプションを変更すると、テンポ スライダの最小単位も変わります。
テンポ カーブの分割	テンポ カーブを補間するのに ACID で使用されるタイマーの最小単位を変更するには、ドロップダウン リストから設定を選択します。
編集用アプリケーション X	トラック リストのショートカット メニューおよび [ツール] メニューに表示する各エディタへのパスを表示します。エディタを選択するには 参照 ボタンをクリックします。 トラック リストを右クリックして、トラックに関連するメディアファイルを編集するために 【エディタ名】で編集 を選択します。  任意の編集用ツールを指定できますが、この機能は上書き編集オーディオ/MIDI エディタで使用するよう設計されています。
Browse	クリックすると、トラック リストのショートカット メニューと [ツール] メニューで選択可能にする各エディタの .exe ファイルを選択できます。
名前	各エディタの識別に使用する名前を入力します。この名前はトラック リストのショートカット メニューおよび [ツール] メニューに表示されます。
クリア	クリックすると、割り当て済みのエディタを削除します。
MAGIX エディタの最新バージョンを確認	このチェック ボックスをオンにすると、コンピュータで MAGIX のプログラムの最新バージョンが自動的に検索され、編集用アプリケーションとして使用できます。
すべてデフォルト	クリックすると、[編集] タブの設定がデフォルト設定に戻ります。

ユーザ設定 - 同期タブ

[オプション] メニューの **ユーザ設定** を選択して [同期] タブを選択し、ACID ソフトウェアで他のアプリケーションやデバイスと同期させるときのオプションを設定します。

同期設定

[同期] タブの以下の設定は、ACID タイムラインから MIDI タイムコードの生成をセットアップするのに使用します。

項目	説明
【MIDI タイムコードの生成】の設定	これらの設定は ACID タイムラインから MIDI タイムコードの生成をセットアップするために使用します。
出力デバイス	このオプションには、MIDI タイムコードの送信先の MIDI デバイスを指定します。MTC スレーブはこのデバイスに接続する必要があります。
フレームレート	このオプションには、MIDI タイムコードを生成するときのフレーム レートを指定します。MTC スレーブにも同じフレーム レートを設定する必要があります。
【MIDI クロックの生成】の設定	これらの設定は、ACID タイムラインから MIDI クロックの生成をセットアップするために使用します。

出力デバイス	このオプションには、MIDI クロックの送信先の MIDI デバイスを指定します。 MIDI クロック スレーブはこのデバイスに接続する必要があります。
[MIDI タイムコードから起動]の設定	これらの設定は、別のアプリケーションまたは外部デバイスからの MIDI タイムコードによるトリガをセットアップするために使用します。
入力デバイス	このオプションには、MIDI タイムコードの受信元の MIDI デバイスを指定します。MTC マスタはこのデバイスに接続する必要があります。
フレームレート	このオプションには、MTC マスタがタイムコードを ACID アプリケーションに送信するフレーム レートを指定します。
詳細設定	クリックすると、選択されている MIDI 設定の [同期の詳細設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
すべてデフォルト	クリックすると、[同期] タブの設定がデフォルト設定に戻ります。

MIDI タイムコード イン - 詳細設定

[ユーザ設定] ダイアログ ボックスの **同期** タブで **詳細** ボタンをクリックすると、[MIDI タイムコード イン] ダイアログ ボックスが表示されます。このダイアログ ボックスには、MIDI タイムコード インの詳細オプションが含まれています。このダイアログ ボックスは、[ユーザ設定] ダイアログ ボックスで MTC 入力用のデバイスが選択されている場合にのみ表示されます。

項目	説明
タイムコードの消失時にフリーホイール	このオプションが選択されている場合は、何らかの原因でタイムコードが消失しても、タイムコードが追跡されずに一定時間再生が継続されます。このオプションは、タイムコードの消失がまれに発生する場合に便利です。タイムコードの消失が頻繁に発生する場合は、トラブルシューティングを実行して問題の原因を見つける必要があります。
フリーホイール復帰時間	[↑] / [↓] キーを使用するか、編集ボックスに値を入力して、タイムコードが消失してからフリーホイール再生時間の開始までの時間を指定します。指定する時間が長くなるほど、入力タイムコードの継続への影響が少なくなります。
フリーホイール再生時間	フリーホイール復帰時間が経過した後に再生を継続する時間を指定します。
同期デレイ時間	[↑] / [↓] キーを使用するか、編集ボックスに値を入力して、入力タイムコードの同期にかかる時間を指定します。 コンピュータが低速な場合、この時間を約 2 秒に設定する必要があります。コンピュータが高速の場合は、より小さい値を設定できます。  設定値が小さすぎると、再生開始時にピッチ シフトが聞こえる場合があります。
オフセット調整	同期が常に MTC ジェネレータより進んだり遅れたりする場合は、ボックスに値を入力して、同期オフセットを 1/4 フレームの精度で調整します。 - 同期が遅れる場合は、この値を負の値に設定します。通常は -4 に設定します。 - 同期が進む場合は、この値を正の値に設定します。通常は +4 に設定します。ただし、ACID ソフトウェアが MTC ジェネレータより進むことはほとんどありません。

MIDI タイムコード アウト - 詳細設定

このタブには、MTC (MIDI タイムコード) 入力の詳細オプションが含まれています。このタブは、メインの [ユーザ設定] ダイアログ ボックスの [同期] タブで MTC 入力用のデバイスが選択されている場合にのみ表示されます。

項目	説明
フルフレームメッセージの生成	このオプションには、[MIDI タイムコードの生成] が有効になっている場合に、フルフレーム タイムコード メッセージを送信するタイミングを指定します。フルフレーム メッセージは、同期可能な一部の外部オーディオ デバイスによって実際に同期が開始される前に、適切な位置をシークするために使用されます。フルフレーム メッセージのシークが最も有効なのはテープ レコーダです。これは、テープ レコーダの場合、適切な位置に移動するのに時間がかかるためです。但し、フルフレーム メッセージはデバイスによっては無視されたり、予期しない動作を起こしたりする場合があります。 ハードウェアのマニュアルを参照して、フルフレーム メッセージがサポートされているかどうかを確認してください。

MIDI クロック出力 - 詳細設定

[ユーザ設定] ダイアログ ボックスの **同期** タブで **詳細** ボタンをクリックすると、[MIDI クロック出力] ダイアログ ボックスが表示されます。このダイアログ ボックスには、MIDI クロック出力用の詳細オプションが含まれています。このダイアログ ボックスは、[ユーザ設定] ダイアログ ボックスで MIDI クロック出力用のデバイスが選択されている場合にのみ表示されます。

項目	説明
再生の開始時に「継続」ではなく「開始」を送信	[MIDI クロックの生成] が有効の場合に、「継続」コマンドではなく「開始」コマンドを送信するには、このチェック ボックスをオンにします。 このチェック ボックスをオフにすると、「継続」コマンドが送信されます。このコマンドを使用すると、追跡デバイスは指定した時間から追跡を開始できます。但し、MIDI クロック追跡をサポートする一部の古いシーケンサでは、「継続」コマンドがサポートされず、毎回先頭から再生を開始する必要があります。
曲の位置ポインタの生成	このオプションには、[MIDI クロックの生成] が有効の場合に、曲の位置ポインタ メッセージを送信するタイミングを指定します。曲の位置ポインタ メッセージは、MIDI アプリケーションおよびデバイスによって、実際に同期を開始する前に、適切な位置をシークするために使用されます。

ユーザー設定 - 表示タブ

ACID ワークスペースの外観のオプションを指定するには、[オプション] メニューの **ユーザー設定** を選択し、[表示] タブを選択します。

項目	説明
トラックの色	これらのコントロールは、プロジェクトのトラックの表示に使用するデフォルト カラーを変更するときに使用します。 [トラック] ドロップダウン リストからトラックを選択し、色見本をクリックして、カラー ピッ

カーを表示します。

RGBA または HSLA コントロールを使用して、任意の色を選択できます。 ボタンをクリックすると、RGB と HSL のカラー モードを切り替えられます。また、スポイト をクリックすると、画面から色をサンプリングできます。

[OK] または **[適用]** をクリックすると、選択した色を使用しているすべてのトラックが更新されます。

エンベロープの色

[エンベロープの種類] ドロップダウン リストからエンベロープの種類を選択し、色見本をクリックします。色見本から RGBA または HSLA コントロールを使用して任意の色を選択できます。 ボタンをクリックすると、RGB と HSL のカラー モードを切り替えられます。また、スポイト をクリックすると、画面から色をサンプリングできます。

 エフェクト オートメーションの制御にトラック エンベロープを使用している場合に、カスタム エンベロープ カラーを使用すると、複雑なエンベロープ構成でも迷わずに済みます。

セクションの色

これらのコントロールは、プロジェクトのセクションの表示に使用するデフォルト カラーを変更するときに使用します。

[セクション] ドロップダウン リストからセクション文字を選択し、色見本をクリックします。色見本から RGBA または HSLA コントロールを使用して任意の色を選択できます。 ボタンをクリックすると、RGB と HSL のカラー モードを切り替えられます。また、スポイト をクリックすると、画面から色をサンプリングできます。

アイコンの色の彩度

スライダをドラッグして、ACID ウィンドウのアイコンのカラー濃度を調整します。左にドラッグすると彩度が低くなり、右にドラッグすると高くなります。

アイコンの色の濃淡

スライダをドラッグして、ACID ウィンドウのアイコンに適用する色合いの量を調整します。スライダを右にドラッグすると、アイコンにタイトルバーの色を平均した色合いが付けられます。左にドラッグすると、適用される色の量が少なくなります。

 コントロール パネルの **[画面のプロパティ]** を使用すると、アクティブ ウィンドウのタイトルバーの色を変更できます。Windows 2000 オペレーティング システムの場合は、コントロール パネルの **[画面のプロパティ]** を開き、**[デザイン]** タブを選択します。次に **指定する部分** ドロップダウン リストから **アクティブ タイトルバー** を選択します。Windows XP オペレーティング システムの場合は、コントロール パネルの **[画面のプロパティ]** を開き、**[デザイン]** タブを選択します。次に **詳細設定** ボタンをクリックし、**指定する部分** ドロップダウン リストから **アクティブ タイトルバー** を選択します。

すべてデフォルト

クリックすると、**[表示]** タブの設定がデフォルト設定に戻ります。

ユーザー設定 - その他のタブ

[オプション] メニューの **ユーザー設定** を選択してから、**[その他]** タブを選択し、**[エクスプローラ]** ウィンドウのリスト ベースのプレビューを設定します。

項目

説明

「エクスプローラ」ウィンドウで複数選択プレビューを有効にする	複数のファイルを選択して、「エクスプローラ」ウィンドウで連続してプレビューするには、このチェックボックスをオンにします。
各ループの繰り返し回数	次のファイルの再生が開始される前に再生をループする回数を入力します。
再生する各ワンショットの秒数	次のファイルの再生が開始される前にワンショットを再生する時間を入力します。
再生するビートマップ小節数	次のファイルの再生が開始される前にビートマップ ファイルを再生する小節数を入力します。
すべてデフォルト	クリックすると、「その他」タブの設定がデフォルト設定に戻ります。

ユーザー設定 - フォルダタブ

「オプション」メニューの **ユーザー設定** を選択し、「フォルダ」タブを選択して、プロジェクトメディアを保存するフォルダを指定します。

項目	説明
デフォルトのプロジェクトフォルダ	このボックスには、新規プロジェクトを作成するのに使用されるフォルダへのパスが表示されます。別のフォルダを選択するには、 参照 ボタンをクリックします。
プロジェクトメディアの保存に 1 つのデフォルト フォルダを使用	すべてのプロジェクトメディアを 1 つのフォルダに保存するには、このラジオ ボタンを選択します。
プロジェクトメディアの保存の種類ごとに個別のデフォルトを使用	プロジェクトメディアの種類ごとに保存場所を選択するには、このラジオ ボタンを選択します。 以下のボックスに、各種のメディア ファイルが保存される場所が表示されます。
録音	このボックスには、新しいオーディオまたは MIDI トラックを録音するのに使用されるフォルダへのパスが表示されます。別のフォルダを選択するには、 参照 ボタンをクリックします。  ここで指定したフォルダが新規プロジェクトのデフォルトのフォルダとして使用されます。プロジェクト固有の録音ファイル フォルダを選択する場合は、「プロジェクトプロパティ」ダイアログボックスの「オーディオ」タブにある 録音ファイルフォルダ ボックスを使用します。
CD から取り込み	このボックスには、CD からオーディオを取り込むのに使用されるフォルダへのパスが表示されます。別のフォルダを選択するには、

	参照] ボタンをクリックします。
プロジェクトのレンダリング	このボックスには、プロジェクトをレンダリングするのに使用されるフォルダへのパスが表示されます。別のフォルダを選択するには、 参照] ボタンをクリックします。
新規のレンダリング先	このボックスには、新規トラックにレンダリングするときに使用されるフォルダへのパスが表示されます。別のフォルダを選択するには、 参照] ボタンをクリックします。
新規トラックへのチョップ	このボックスには、[チョッパー] ウィンドウを使用して新規トラックを作成するときに使用されるフォルダへのパスが表示されます。別のフォルダを選択するには、 参照] ボタンをクリックします。
新規 MIDI	このボックスには、MIDI をエクスポートするために使用するフォルダのパスが表示されます。別のフォルダを選択するには、 参照] ボタンをクリックします。  MIDI ファイルは、MIDI を録音したり、新しい MIDI クリップを作成する場合には作成されません。クリップの MIDI データは、ACID プロジェクトに保存されます。
デフォルトのグループフォルダ	このボックスには、新規 ACID プロジェクトのデフォルトのグループが保存されるフォルダへのパスが表示されます。 別のフォルダを選択するには、参照] ボタンをクリックします。 このフォルダは、[グループ プール] ウィンドウからエクスポートされたグループを保存するデフォルトのフォルダとしても使用されます。
一時ファイルフォルダ	一時ファイルを作成するフォルダが表示されます。別のフォルダを指定するには、 参照] ボタンをクリックします。  メディア ファイルをリムーバブル ドライブからプロジェクトに追加すると、メディア ファイルのコピーがこのフォルダのサブフォルダに保存されます。これにより、メディアのソースが使用できなくなってもメディア ファイルを使用できます。  これらのサブフォルダは、アプリケーションを終了するときにクリアされるので注意してください。ただし、アプリケーションが不正に終了した場合、サブフォルダはクリアされません。
選択したフォルダの空き容量	このボックスには、 一時ファイルフォルダ ボックスで指定されたフォルダの空き容量が表示されます。
すべてデフォルト	クリックすると、[フォルダ] タブの設定がデフォルト設定に戻ります。

ユーザー設定 - 外部コントロール & オートメーション タブ

コントロール サーフェスの設定とカスタマイズは、[外部コントロール & オートメーション] タブで行います。このタブを表示するには、[オプション] メニューから **ユーザー設定** を選択し、[外部コントロール & オートメーション] をクリックします。

-  1 つの Mackie Control Universal（最大 4 つの Mackie Control Universal Extender）、1 つの Frontier TranzPort、最大 5 つの標準的な MIDI コントローラに接続できます。
-  選択したデバイスは、[メニュー] オプションの **外部コントロール** コマンドを選択すると有効になります。

項目	説明
録音または描画の後 にオートメーション データを滑らかに間 引く	オートメーションの録音またはエンベロープ カーブの描画の実行時には、コントロールの動きを表現するために、できるだけ多くのエンベロープ ポイントまたはキーフレームが作成されます。 録音または描画後にエンベロープ ポイントまたはキーフレームの数を間引くには、このチェック ボックスをオンにします。  この間引き処理は、ハードウェア デバイスから録音した MIDI コントローラ エンベロープには適用されません。
自動オフの場合 に、コントロー ルにデフォルト の値を設定	このチェック ボックスをオンにすると、オートメーション録音モードを オートメーション オフ にしたとき、コントロールがデフォルト値に戻ります。オートメーションされたエフェクト パラメータにはデフォルト設定はないため、オートメーションをオフにしても最後に設定された値が保持されます。 チェック ボックスをオフにすると、オートメーションをオフにしたときの最後に設定された値が保持されます。
使用できるデバ イス	各ドロップダウン リストからデバイスを選択し、追加 をクリックして、ACID ソフトウェアで使用可能なコントロール サーフェスを選択します。デバイスを追加すると、そのデバイスのデフォルト プロファイルが読み込まれます。 • コントロール サーフェスの設定方法および使用方法については、「コントロール サーフェスの使用」を参照してください。 • Mackie Control Universal の使用方法については、「Mackie Control の使用」を参照してください。 • Frontier TranzPort の使用方法については、「Frontier TranzPort の使用」を参照してください。 • 標準コントロール サーフェスの設定方法については、「標準コントロール サーフェスの使用」を参照してください。
アクティブなコ ントロール デバ イス	追加したコントロール デバイスが表示されます。コントロールの動作をカスタマイズするには、デバイス名をダブル クリックします。
すべてデフォル	コントロール サーフェスのすべての設定をデフォルト設定に戻します。

7

キーボードショートカット

〔ヘルプ〕メニューの **キーボード ショートカット** を選択すると、使用可能なショートカット キーが表示されます。使用可能なショートカット キーは、機能ごとに表に記載されています。



以下のショートカットは、デフォルトの設定を示しています。〔キーボードのカスタマイズ〕ダイアログ ボックスを使用してキーボード ショートカットをカスタマイズしてある場合は、設定が異なることがあります。

一般的なショートカット

コマンド	ショートカット
オンライン ヘルプの表示	[F1]
状況依存のヘルプの表示	Shift+F1 を押しながらアイテムをクリック
画面の更新	[F5]
ショートカット メニュー	Shift+F10
スナップを一時的に無効化	Shift を押しながらドラッグ

プロジェクト ファイルのショートカット

コマンド	ショートカット
新規プロジェクトの作成	Ctrl+N
〔プロジェクトプロパティ〕ダイアログを表示せずに新規プロジェクトを作成	Ctrl+Shift+N
既存のプロジェクトまたはメディア ファイルを開く	Ctrl+O
プロジェクトの保存	Ctrl+S
プロジェクト プロパティを開く	Alt+Enter
現在のプロジェクトを閉じる	Ctrl+F4

拡大／縮小と表示

コマンド	ショートカット
トラック ビューにフォーカス	Alt+0
〔エクスプローラ〕ウィンドウの表示	Alt+1
〔チョッパー〕ウィンドウの表示	Alt+2
〔ミキシング コンソール〕ウィンドウの表示	Alt+3

[ビデオプレビュー] ウィンドウの表示	Alt+4
[メディア マネージャ] ウィンドウの表示	Alt+5
[トラック プロパティ] ウィンドウの表示	Alt+6
[サラウンド パン] ウィンドウの表示	Alt+7
[ソフトシンセ プロパティ] ウィンドウの表示	Alt+8
[オーディオ プラグイン] ウィンドウの表示	Alt+9
[プラグイン マネージャ] ウィンドウの表示	Ctrl+Alt+1
[グループ プール] ウィンドウの表示	Ctrl+Alt+2
[クリップ プロパティ] ウィンドウの表示	Ctrl+Alt+3
バス トラックの表示/非表示	B
イベント情報の表示/非表示	Ctrl+Shift+I
現在開いている ACID ウィンドウの次のウィンドウにフォーカスを移動	[F6]
現在開いている ACID ウィンドウの前のウィンドウにフォーカスを移動	Shift+F6
トラックリスト、タイムライン、バス トラック タイムライン、およびバス トラックリストの順 (時計回り) にフォーカスを移動する (トラック ビューまたはタイムラインにフォーカスがある場 合)	Tab
トラックリスト、バス トラックリスト、バス トラック タイムライン、タイムラインの順 (反時計 回り) にフォーカスを移動 (トラック ビューまた はタイムラインにフォーカスがある場合)	Shift+Tab
プロジェクトの拡大/縮小をデフォルト設定に戻す	[F9]
すべてのトラック リスト コントロールが表示されるようにトラックの高さを調整	Shift+F9
プロジェクト全体の長さとできるだけ多くのトラックが表示されるようにタイムラインの倍率を縮小	Ctrl+F9
タイムを少しずつズーム イン/アウト (タイムラインにフォーカスがある場合)	下矢印または -
タイムをズーム イン/アウト (タイムラインにフォーカスがある場合)	Ctrl+ ↑ / ↓
各ビデオ サムネールが 1 フレーム表示されるまで タイムをズーム イン	Alt+ ↑
トラックの高さをズーム イン/アウト (タイムラ	Shift+ ↑ / ↓

インにフォーカスがある場合)	
タイムライン、[チョッパー]、および[クリッププロパティ]でオーディオ波形を縦にズームイン/アウトする	Alt+Shift+ ↑ / ↓
すべてのトラックの高さを変更	Ctrl+Shift+ ↑ / ↓
すべてのトラックの高さを最小化/元に戻す	`
すべてのトラックをデフォルトの高さに戻す	Ctrl+` (抑音符)
ウィンドウ ドッキング エリアを最小化/復元	F11 または Alt+`
タイムラインを縦横同時に最大化/復元 (ウィンドウ ドッキング エリアおよびトラックリストは非表示になります)	Ctrl+F11 または Ctrl+Alt+`
トラックリストの最小化/復元	Shift+F11 または Shift+Alt+`

[エクスプローラ] ウィンドウ

コマンド	ショートカット
すべての選択ファイルをトラック リストに追加する	Enter
選択ファイルまたは現在再生中のファイルをトラック リストに追加する	[Ctrl]+[Enter]

カーソルの配置、ループ リージョン、および時間範囲

コマンド	ショートカット
アクティブなループ リージョンまたは表示エリア (時間範囲がない場合) の最初に移動	Home
アクティブなループ リージョンまたは表示エリア (時間範囲がない場合) の最後に移動	終了
ループ リージョンの最初と最後でカーソル位置を切り替え	テンキー 5
ループ リージョンの時間範囲 ([時間範囲] ツール  が選択されている場合)	Shift+Q
前の選択に切り替え	Backspace
プロジェクトの最初に移動	W または Ctrl+Home
プロジェクトの最後に移動	Ctrl+End

グリッド マーク単位で左に移動	Page up
グリッド マーク単位で右に移動	Page Down
移動（小節、拍、ティックを使用）	Ctrl+G
移動（絶対時間を使用）	Shift+G
時間範囲の終了位置を設定する（時間範囲ツール  が選択されているときに小節、拍数、ティックを使用）	Ctrl+Shift+G
ビューの中央に移動する	¥
カーソルを対応するマーカーに移動、または対応するリージョンを選択	数字キー（テンキーではなくキーボード上）
左/右に 1 ピクセル移動	左矢印／右矢印
マーカーに移動する	Ctrl+左矢印／右矢印
カーソルをフェード エッジを含むイベント編集ポイントの左右に移動	Ctrl+Alt+左矢印／右矢印
ビデオ イベントを一度に 1 フレームずつ移動	Alt+左矢印／右矢印
ループ リージョン/時間範囲の作成または拡張	Shift+←／→
ループ リージョン/選択の長さを 2 倍にする	^（ハット）
ループ リージョン/選択の長さを半分ににする	*（アスタリスク）
ループ リージョン/選択を左にシフト	,（コンマ）
ループ リージョン/選択を右にシフト	.（ピリオド）
前のセクションを選択	Ctrl+ [
次のセクションを選択	Ctrl+]

イベント編集

コマンド	ショートカット
ビデオ以外のすべてのメディアのメディア長全体を追加する （ペイント ツール  が選択されている場合のみ）	Ctrl を押しながらタイムラインでクリック
選択されたすべてのクリップについてイベント クリップを順方向に循環	C
選択されたすべてのクリップについてイベント クリップを逆方向に循環	Shift+C
新しい MIDI クリップにコピー	Ctrl+Shift+C
ドロワー ツールの選択 	Ctrl+D

リスト内の次の編集ツールを選択	D
リスト内の前の編集ツールを選択	[Shift] キーと [D] キーを押す
ベロシティ情報を MIDI イベントに表示（インライン MIDI 編集モード時）	F
インライン MIDI 編集モードの切り替え	G
取り消し	Ctrl+Z
やり直し	Ctrl+Shift+Z
選択範囲の切り取り	Ctrl+X
選択範囲のコピー	Ctrl+C
イベントのコピー	Ctrl を押しながらドラッグ
クリップボードの内容の貼り付け	Ctrl+V
クリップボードからの連続貼り付け	Ctrl+B
挿入貼り付けソウニユウハリツケ	Ctrl+Shift+V
カーソル位置にイベントを挿入	Y
カーソル位置にイベントを貼り付け	Shift+Y
選択範囲の削除	削除する
選択したイベント（複数可）を右に 1 ピクセル移動	テンキーの 6
選択したイベント（複数可）を左に 1 ピクセル移動する	テンキー 4
スナップを一時的に無効にする	Shift を押しながらイベントをドラッグ
イベント全体の消去	消去ツールで Ctrl を押しながらイベントをクリック
イベントを分割する	S
選択したイベントの結合	J
イベントのリバース	U
選択された長さにイベントをトリミングデータが選択されていない場合は、このコマンドを実行しても何も起こりません。 トリミングしてもデータはクリップボードにコピーされません。 時間範囲ツールが有効な場合にのみ使用できます。	Ctrl+T
スリップ トリミング: エッジをトリミングしながらメディアを移動	Alt を押しながら、イベントの内側をドラッグ
スリップ: イベントを移動せずに、メディアをイ	Alt を押しながらイベントの内側をドラッグ

ベントの範囲内で移動する	
スライド: 元になっているメディアの位置を変更せずにイベントを移動	Ctrl+Alt を押しながらイベントをドラッグ
1 半音上げる	テンキー + =
1 半音下げる	テンキーの - -
4 半音上げる	Shift+= Shift+ テンキーの +
4 半音下げる	Shift+- Shift+ テンキーの -
1 オクターブ上げる	Ctrl+ テンキーの +
1 オクターブ下げる	Ctrl+ テンキーの -
ピッチのリセット	Ctrl+Shift+ -/=
	Ctrl+Shift+ テンキーの +/-
イベントのゲイン設定を変更	テンキーの / または *
イベントのゲイン設定を 10% 変更	Shift+ テンキーの / または *
イベントのゲイン設定を 25% 変更	Ctrl+ テンキーの / または *
イベントのゲインを 0.0 dB に設定	Shift+Ctrl+ テンキーの *
イベントのゲインを無音に設定	Shift+Ctrl+ テンキーの /
新規トラックにレンダリング	Ctrl+M
新規クリップにチョップ（[チョッパー] ウィンドウにフォーカスがある場合）	

再生

コマンド	ショートカット
再生の開始／停止	スペースキー
再生の停止	Esc
ループ再生の切り替え	Q
最初から再生	タイムラインまたはトラックビューにフォーカスがあるときに Shift+ スペース または Ctrl+Shift+ スペース 任意のウィンドウで Shift+F12
カーソル位置から再生	タイムラインまたはトラックビューにフォーカスがあるときに Ctrl+ スペース 任意のウィンドウで F12

再生の一時停止／再開	タイムラインまたはトラック ビューにフォーカスがあるときに Enter 任意のウィンドウで Ctrl+F12
録音	Ctrl+R
プロジェクトの最初に移動	Ctrl+Home または W
プロジェクトの最後に移動	Ctrl+End
後ろにスキップ	Page up
前にスキップ	Page Down

タイムライン

コマンド	ショートカット
録音	Ctrl+R
移動（「小節:拍:ティック」形式を使用）	Ctrl+G
移動（現在のタイム ルーラー形式を使用）	Shift+G
時間範囲の終了位置を設定する（時間範囲ツール  が選択されているときに小節、拍数、ティックを使用）	Ctrl+Shift+G
スナップの切り替え	[F8]
スナップを一時的に無効化	Shift キーを押しながらドラッグ （クリックした後に Shift キーを押します）
グリッドへのスナップの切り替え	Ctrl+F8
リップル編集モード	Ctrl+L
ドロー ツール	Ctrl+D
リスト内の次の編集ツールを選択	D
リスト内の前の編集ツールを選択	[Shift] キーと [D] キーを押す
マーク イン ポイント	I または [
マーク アウト ポイント	O または]
新規トラックにレンダリング	Ctrl+M
トラック パン エンベロープの挿入/表示/非表示	P
トラック パン エンベロープの挿入/削除	Shift+P
トラック ボリューム エンベロープの挿入/表示/非表示	V
トラック ボリューム エンベロープの挿入/削除	Shift+V

タイムライン上の位置を変えずにエンベロープ ポイント値を微調整	Ctrl + エンベロープ ポイントまたはセグメントをドラッグ
タイムライン上の位置を変えずにエンベロープ ポイント値を調整	Ctrl+Alt + エンベロープ ポイントまたはセグメントをドラッグ
値を変えずにタイムライン上のエンベロープ ポイントの位置を調整	Alt を押しながらドラッグ
オーディオトラックの挿入	Ctrl+Q
MIDI トラックを貼り付け	Ctrl+Alt+Q
フォルダトラックの挿入	Ctrl+Alt+F
リージョンの挿入	R
マーカーの挿入（標準）	M
タイム マーカーの挿入	H
ディスクアットワンス CD トラック マーカーの挿入	n
テンポの変更	Alt を押しながらタイム マーカーをドラッグ
テンポ変更の挿入	T
キー変更の挿入	K
拍子変更の挿入	Shift+K
テンポ/キー変更の挿入	Shift+T
タイムラインを縦に最大化 （ウィンドウ ドッキング エリアは非表示になります）	[F11]
タイムラインを縦横同時に最大化 （ウィンドウ ドッキング エリアおよびトラック リストは非表示になります）	Ctrl+F11
タイムラインを横に最大化 （トラック リストは非表示になります）	Shift+F11

トラック リスト

コマンド	ショートカット
選択したトラックのミュート	Z
選択したトラックのソロ再生	X
録音	Ctrl+R
エフェクト オートメーション エンベロープ間の循環	E または Shift+E
新規トラックにレンダリング	Ctrl+M

バス トラックの表示/非表示	B
オーディオ トラックの挿入	Ctrl+Q
MIDI トラックを貼り付け	Ctrl+Alt+Q
フォルダ トラックの挿入	Ctrl+Alt+F

MIDI

コマンド	ショートカット
新規 MIDI トラックの挿入	Ctrl+Alt+Q
ベロシティ情報を MIDI イベントに表示（インライン MIDI 編集モード時）	F
インライン MIDI 編集モードの切り替え	G
MIDI タイムコードの生成	[F7]
MIDI クロックの生成	Shift+F7
MIDI タイムコードから起動	Ctrl+F7
すべての MIDI ポートのリセット	Ctrl+Alt+F7

チョッパー

コマンド	ショートカット
選択範囲の作成／拡張	Shift+←／→
ループ リージョンの開始位置をマーク	I または [
ループ リージョンの終了位置をマークします。 終了位置が決定すると、ループ リージョンはハイ ライトされます。	O または]
現在のカーソル位置にチョッパーの選択範囲を挿 入	[/] または [a]
選択範囲の長さだけチョッパーの選択範囲を左に シフト	, または <
選択範囲の長さだけチョッパーの選択範囲を右に シフト	. または >
インクリメント矢印の長さだけチョッパーの選択 範囲を左にシフト	Ctrl+Shift+,
インクリメント矢印の長さだけチョッパーの選択 範囲を右にシフト	Ctrl+Shift+.
インクリメント矢印の長さだけタイムライン カー ソルを左にシフト	Ctrl+,

インクリメント矢印の長さだけタイムライン カー ソルを右にシフト	Ctrl+.
インクリメント矢印の長さと選択の長さをリンク します。 オンに切り替えると、インクリメントの長さが常 に選択の長さと同じになります。 オフに切り替えると、チョッパーの選択範囲と独 立してインクリメントを設定できます。	n
チョッパーの選択範囲の長さを半分にする	* (アスタリスク)
チョッパーの選択範囲の長さを倍にする	^ (ハット)
インクリメント矢印の長さを倍にする	Ctrl+' (アポストロフィ)
インクリメント矢印の長さを半分にする	Ctrl+; (セミコロン)
リージョンの挿入	R
マーカの挿入	M
新規トラックにチョップ	Ctrl+M

サ라운드 パン

コマンド	ショートカット
45 度単位に動きを制限	[Shift] キーを押しながらパン ポイントをドラッ グ (自由に移動  がオンになっている場合の み)
中心から一定の半径に動きを制限	Alt キーを押しながらパン ポイントをドラッグ (自由に移動  がオンになっている場合の み)
サ라운드 パンに収まる最大円に動きを制限する	Alt キーと Shift キーを押しながらパン ポイントを ドラッグ (自由に移動  がオンになっている 場合のみ)
パン ポイントを前/後に移動 (パン ポイントを選択している場合)	上矢印/下矢印 マウスホイール
パン ポイントを左/右に移動 (パン ポイントが選択されている場合)	左矢印/右矢印 Shift を押しながらマウス ホイールを前後に回転
パン ポイントを前後に少しずつ移動 (パン ポイントが選択されている場合)	Ctrl を押しながらパン ポイントをドラッグ Ctrl+↑/↓ Ctrl+マウス ホイール Page up/Page down
パン ポイントを左右に少しずつ移動する (パン ポイントが選択されている場合)	Ctrl を押しながらパン ポイントをドラッグ Ctrl+←/→

	Ctrl+Shift を押しながらマウス ホイールを回転 Shift+Page Up / Page Down
パン ポイントをサラウンド パンの隅、端、または テンキー 中心に移動 (パン ポイントが選択されている場合)	
サラウンド パンに収まる最大円の隅にパン ポイン トを移動 (パン ポイントが選択されている場合)	Ctrl+テンキー 1、3、7、9

ミキシング コンソール

コマンド	ショートカット
選択されたチャンネルの名前の変更	[F2]
新しいオーディオトラックの挿入	Ctrl+Q
新規 MIDI トラックの挿入	Ctrl+Alt+Q
デフォルト／狭い／広いチャンネル ストリップを 順に切り替える	D / N / W
選択したチャンネル ストリップの非表示	Shift+H
[チャンネル リスト] ペインの表示	Shift+C
すべてのチャンネル ストリップの表示	Q
オーディオ バス チャンネル ストリップの表示／ 非表示	U
オーディオトラック チャンネル ストリップの表 示／非表示	A
MIDI トラック チャンネル ストリップの表示／非 表示	C
割り当て可能なエフェクト チャンネル ストリップ の表示／非表示	E
ソフトシンセチャンネル ストリップの表示／非表 示	V
マスタバス チャンネル ストリップの表示／非表 示	T
プレビュー チャンネル ストリップの表示／非表示	P
フェーダー ティックの表示／非表示	Shift+T
コントロール リージョン ラベルの表示／非表示	Shift+L
フェーダー コントロール リージョンの表示／非表 示	F

インサート FX コントロール リージョンの表示／非表示	I
I/O コントロール リージョンの表示／非表示	H
メーター コントロール リージョンの表示／非表示	M
センド コントロール リージョンの表示／非表示	S
チャンネル ストリップ 選択内容の変更	左矢印／右矢印
選択したチャンネル ストリップのライト チャンネルを移動する	Ctrl+上矢印／下矢印
選択したチャンネル ストリップのレフト チャンネルを移動する	Shift+上矢印／下矢印
隣接する複数のミキサー コントロールを選択する	Shift+左矢印／右矢印
隣接しない複数のミキサー コントロールを選択する	Ctrl+左矢印／右矢印
選択したチャンネル ストリップを削除する	削除する
選択したチャンネル ストリップのフェーダーを移動する (割り当て可能な FX の場合、アウト フェーダーのみを移動します)	上矢印／下矢印

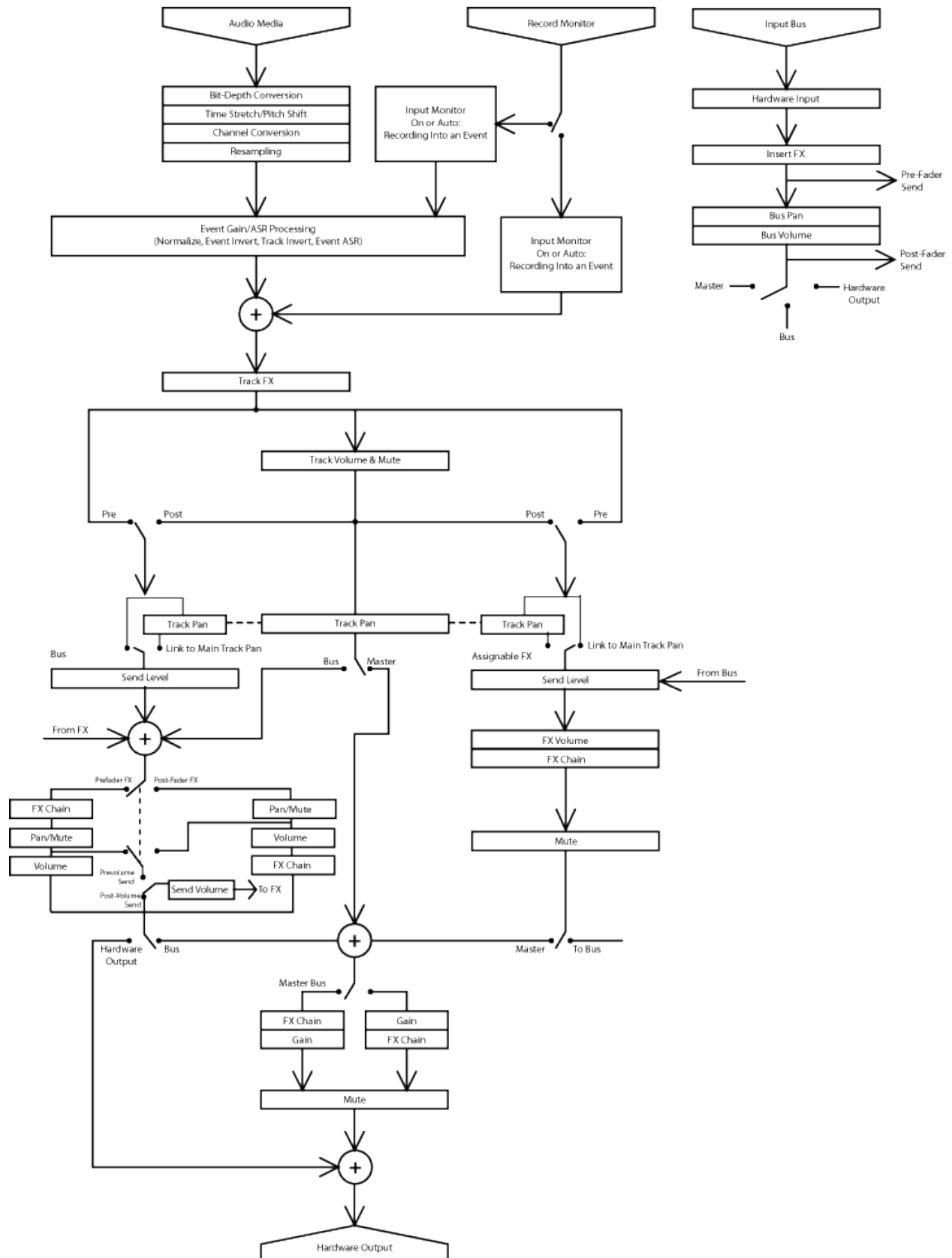
マウスショートカット

コマンド	ショートカット
タイムライン上でズーム イン	マウス ホイールを前後に回転
垂直スクロール	Ctrl を押しながらマウス ホイールを回転
メーター分解能の変更	メーターにカーソルを置き、Ctrl キーを押しながらマウス ホイールを回転
水平スクロール	Shift を押しながらマウス ホイールを回転
ピアノ ロールまたはドラム グリッドでズーム イン/アウト	タイムラインのピアノ ロール/ドラム グリッドの上で Shift を押しながらマウス ホイールを回転
自動スクロール	マウス ホイールを押し、移動したい方向にマウスを移動
グリッドに合わせてカーソルを移動	Ctrl+Shift を押しながらマウス ホイールを回転
ビデオ フレーム内でカーソルを移動	Ctrl+Alt+Shift を押しながらマウス ホイールを回転
スライダ/フェーダーの調整	スライダ/フェーダー ハンドルの上でマウス ホイールを上下に回転
スライダ/フェーダーの微調整	スライダ/フェーダー ハンドルの上で Ctrl を押しながらマウス ホイールを回転

信号フローダイアグラム

ここでは、ACID ソフトウェアのオーディオ処理に関する詳細な図を示します。

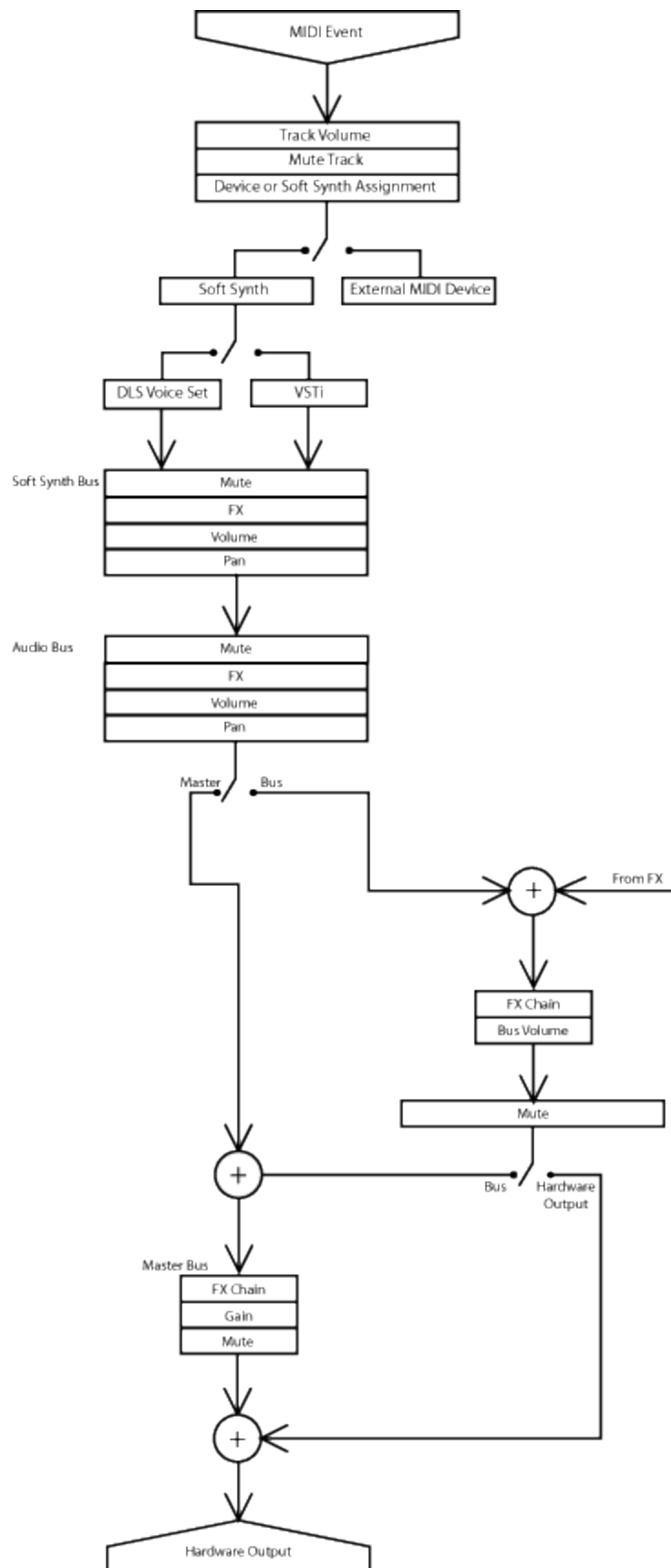
オーディオ信号フロー



**注:**

- この図は非 MIDI オーディオ イベントを示しています。
- 5.1 サラウンド サウンド プロジェクトの場合、サラウンド マスタ バスにルーティングされたトラックからは、サラウンド パン情報（6 チャンネル）が送られます。バス（バス A など）にルーティングされたトラックからは、ステレオ パン情報（2 チャンネル）が送られます。
- 割り当て可能なエフェクト チェーン パンは、5.1 サラウンド サウンド プロジェクトでのみ使用できます。5.1 サラウンド サウンド プロジェクトの場合、サラウンド マスタ バスにルーティングされた割り当て可能なエフェクト チェーンからは、サラウンド パン情報（6 チャンネル）が送られます。バス（バス A など）にルーティングされた割り当て可能なエフェクト チェーンからは、ステレオ パン情報（2 チャンネル）が送られます。
- バスのパンは、5.1 サラウンド サウンド プロジェクトでのみ使用できます。5.1 サラウンド サウンド プロジェクトの場合、サラウンド マスタ バスにルーティングされたバスからは、サラウンド パン情報（6 チャンネル）が送られます。ハードウェアにルーティングされたバスからは、ステレオ パン情報（2 チャンネル）が送られます。

MIDI 信号フロー



**注:**

- ソフトシンセのパンは、5.1 サラウンド サウンド プロジェクトでのみ使用できます。5.1 サラウンド サウンド プロジェクトの場合、サラウンド マスタ バスにルーティングされたソフトシンセ バス コントロールからは、サラウンド パン情報（6 チャンネル）が送られます。バス（バス A など）にルーティングされたソフトシンセ バス コントロールからは、ステレオ パン情報（2 チャンネル）が送られます。
- バスのパンは、5.1 サラウンド サウンド プロジェクトでのみ使用できます。5.1 サラウンド サウンド プロジェクトの場合、サラウンド マスタ バスにルーティングされたバスからは、サラウンド パン情報（6 チャンネル）が送られます。ハードウェアにルーティングされたバスからは、ステレオ パン情報（2 チャンネル）が送られます。

トラブルシューティング

このトピックでは、問題を解決し、ACID ソフトウェアを使用した創作作業を円滑に進められるように、よくある問題とその解決方法に関する情報を提供します。

ASIO サウンド カードからのオーディオのドロップアウトが頻繁に発生します。どうすればよいですか？

レイテンシ設定を上げる

1. [オプション] メニューの **ユーザー設定** を選択します。[ユーザー設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
2. [オーディオ デバイス] タブを選択して、**詳細** ボタンをクリックします。[オーディオの詳細設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
3. [ASIO ドライバ] タブを選択し、**設定** ボタンをクリックすると、ハードウェア メーカー製の設定アプレットが表示されます。
4. 新しいレイテンシ値を入力し、変更を適用して、設定アプリケーションを閉じると、[オーディオの詳細設定] ダイアログ ボックスに戻ります。
5. [オーディオの詳細設定] ダイアログ ボックスで **適用** ボタンをクリックします。

その他のオーディオ デバイスをオフにする

一度に使用できる ASIO ドライバは 1 つだけです。一部の ASIO ドライバ (WDM ドライバおよび Wave ドライバなど) は、他のオーディオ ドライバ モデルと競合する場合があります。

プロジェクトを再生すると、音飛びやギャップが発生します。修正できますか？

コンピュータに複雑なプロジェクトを再生させるには慎重な配慮が必要です。応答のよい再生とグリッチの生じない再生との間には微妙なバランスがあります。ハードウェアに合ったスイートスポットを発見することが重要です。

オーディオの詳細設定については、[ここをクリックしてください](#)。

1. [オプション] メニューの **ユーザー設定** を選択し、[オーディオ デバイス] タブをクリックします。
2. **詳細** ボタンをクリックすると、使用しているサウンド カードの [オーディオの詳細設定] ダイアログ ボックスが表示されます。
3. 再生の反応が良好で、出力がクリアになるまでバッファ サイズを調整します。

4. Wave デバイスの場合、スイートスポットが見つかるまでデフォルト設定から値を増減してみてください。 **【バッファサイズ】**ドロップダウン リストを使用して、サンプルバッファ サイズを選択するか、 **【MME】**を選択して、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの **再生用バッファ**の設定が使用されるようにします。 **【オーディオ バッファ】**の設定を大きくして作成されるバッファ数を増やしてみることもできます。最後の手段として、 **【優先度】**ドロップダウン リストから **時間の重要度**を選択することもできます。
 5. ASIO デバイスの場合は、2048 サンプルの設定で開始します。再生中にグリッチが生じなければ、設定値を小さくしてみます。グリッチが聞こえたら、設定値を大きくする必要があります。
-  サンプルレート（およびビット深度）を大きくすると、デバイスを通るデータ量が増えるため、より大きなバッファが必要になります。

ソフト シンセや MIDI スルー ポートにルーティングした MIDI コントローラの出力が聞こえません。

リアルタイム MIDI モニタを有効にする

外部 MIDI デバイスにルーティングされている MIDI トラックがある場合は、リアルタイム MIDI モニタを有効にして、ACID ソフトウェアが MIDI ポートと通信できるようにする必要があります。

リアルタイム MIDI モニタはデフォルトで有効になっていますが、無効になっている場合は、[オプション] メニューの **【リアルタイム MIDI を有効にする】**  を選択してもう一度有効にすることができます。

【リアルタイム MIDI を有効にする】 コマンドが選択されている場合、再生が停止してもオーディオプラグインは実行を継続します。このコマンドをオフにしておくと、処理パワーを節約できますが、外部 MIDI コントローラからの入力は無視されます。

VSTi を有効にする

VSTi を使用している場合、出力を聞くには、[ソフト シンセ プロパティ] ウィンドウで **有効** ボタン  を選択します。

別のソフト シンセを試行する

ソフト シンセは製品ごとに性能に差があります。使用しているソフト シンセを別の VSTi にルーティングしてみてください。

プロジェクトを再生しようとする、Microsoft GS Wavetable Synth を開けないというメッセージが表示されます。どうすればよいですか？

ASIO サウンド ドライバは、Microsoft GS Wavetable Synth と競合する場合があります。プロジェクトを再生するには、MIDI の再生用に別のデバイスを選択し、ASIO 以外のドライバを使用するアプリケーションがないことを確認します。

【オートメーション可能】フォルダにすべてのオートメーション可能なプラグインが表示されません。

残念なことに、DirectX ホスト アプリケーションから DirectX プラグインがオートメーション可能かどうかを判定する標準的な方法はありません。このため、プラグインが実際に使用されるまで、アプリケーションによるチェックは実行されません（起動時間を大幅に短縮するためです）。

プラグインが実際に使用されると、そのプラグインがオートメーション可能かどうかを判定できるようになり、プラグイン チューザーの正しいフォルダに表示されます。オートメーション可能な場合は、 アイコンによって示されます。

VSTi プラグイン用にバッファ サイズとバッファ フラッシュを調整したいのですが、【ユーザー設定】ダイアログ ボックスには設定項目がありません。

これらの設定を調整すると、特定の VSTi プラグインで発生する問題を解決できます。これらの設定は、ユーザーの構成によって異なります。値の変更には Windows のレジストリを使用します。

 レジストリの変更を誤ると、パフォーマンスが低下したり、オペレーティング システムに深刻な問題を引き起こす場合があります。設定の変更方法が不明な場合は、デフォルト設定を使用してください。

1. Windows のレジストリ エディタを起動します。
2. [HKEY_CURRENT_USER\Software\MAGIX\ACID Pro\11\Metrics\VSTi Synth] に移動します。
3. 適切な DWORD 値に編集します。

DWORD	デフォルト 値	説明
FlushOnStopCount	00000000	一部の VSTi (FruityLoops など) では、閉じるときにバッファをフラッシュせず、これらのバッファが次の再生されるときまたはレンダリングされるときに出力します。 [FlushOnStopCount] DWORD に値を入力すると、500 個までのバッファを自動的にフラッシュできます。
FrameSize	00000006	フレーム サイズのデフォルトは 6 ms ですが、200 ms までの値を設定できます。この値の変更が必要になることは、ほとんどありません。

 これらの設定は共に再生、シーク、およびレンダリングに適用されます。極端に大きな値を設定すると、アプリケーションのクラッシュで見られるような長い遅延が発生します。例えば、バッファ サイズを 2000 ms に設定し、ACID ソフトウェアが 500 個のバッファをフラッシュするように設定すると、停止、シーク、レンダリングが実行されるたびに、1000 秒もの間操作不能になります。

プロジェクトを再生しようとする、MIDI ポートが使用中であることを示すエラー メッセージが表示されます。どうすればよいですか？

MIDI ポートを ACID ソフトウェアと ReWire クライアント アプリケーションの両方で設定すると、2つのアプリケーションが同時に同じポートにアクセスしようとするため、競合が発生します。

ReWire クライアントでシンセサイザを再生するのに MIDI ポートを使用するには、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [MIDI] タブにある **次のデバイスを MIDIトラックの再生に使用できるようにする** および **MIDI クロックの生成** セクションで、そのポートのチェック ボックスをオフにします。

MIDI ポートを ACID ソフトウェアで使用するには、ReWire クライアントがそのポートを使用するように設定されていないことを確認してください。

用語集

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

-A-

Activation Number（有効コード）

この番号は、ソフトウェアがインストールされたコンピュータのコンピュータ ID 番号に基づいています。各コンピュータにはナンバー プレートのように一意の番号が割り当てられています。有効コードは、この番号を元に作成されます。ソフトウェアを登録するときに、MAGIX によって有効コードが生成されます。一度コードを入力すると、ACID を無期限で使用できるようになります。有効コードは、コンピュータ ID に基づいているため、実際に ACID を使用するコンピュータにインストールすることが大変重要です。

ActiveX

異なるプログラム間で情報を共有するための Microsoft の技術。ActiveX は Microsoft Windows ベースのアーキテクチャを拡張し、インターネットおよび企業イントラネット機能を包含するものです。開発者は ActiveX を使用して、プログラムと WWW ページにユーザとのインタラクション機能を追加することができます。

Adaptive Delta Pulse Code Modulation (ADPCM)

オーディオ データを圧縮する方法の 1 つ。ADPCM を使用した圧縮理論は標準となっているが、その実装にはさまざまなアルゴリズムが用いられています。例えば、Microsoft の ADPCM アルゴリズムは、IMA (International Multimedia Association) 承認の ADPCM とは互換性はありません。

ASF (Advanced Streaming Format)

「Windows Media 形式」参照。

Aliasing（エイリアシング）

高周波音を低サンプル レートでデジタル録音したときに発生するディストーションの一種。例えば、自動車が走っているビデオで、自動車は高速で前方に移動しているのに、ホイールがゆっくりと逆回転しているように見えるのは、エイリアシングの影響です。同様に、サンプル レートの半分より高い周波数音（ナイキスト周波数）を録音しようとする、高い音の代わりに低周波のランブル音が聞こえる場合があります。

エイリアシングを防ぐには、録音前に高周波音を除去するアンチエイリアシング フィルタを使用します。録音後にエイリアシング ディストーションを削除するのは、サウンドから他の周波数も除去しないかぎり不可能です。サンプル レートを下げてリサンプリングするときは、同一のアンチエイリアシング フィルタを適用する必要があります。

ASIO

Steinberg Media Technologies AG によって開発された、低レイテンシのオーディオ ドライバ モデル。

アタック

サウンドの先頭の部分のこと。打奏的なサウンド（ドラム、ピアノ、ギターのパラッキング）のことを、「アタックが速い」といいます。これは、サウンドが非常に短い時間で最大振幅に達するということを意味しています。音量がゆっくりと大きくなるサウンド（弦楽器と管楽器）のことを、「アタックが遅い」といいます。

Audio Compression Manager (ACM)

Microsoft の ACM は、Windows 用のオーディオ圧縮と信号処理の標準インターフェイスです。ACM を Windows プログラムで使用して、.wav ファイルの圧縮と解凍を実行できます。

Audio Proxy File (オーディオプロキシ ファイル)

オーディオプロキシ ファイル (.sfap0) は、オーディオストリームへのアクセスが効率的でないとき、または正確にシークできないときに作成されます。ACID ではこのファイルからオーディオストリームを取得して、独立した管理可能なオーディオプロキシ ファイルに保存します。オーディオプロキシ ファイルは圧縮されないためサイズが大きくなることがありますが、パフォーマンスは大幅に向上します。

オーディオプロキシ ファイルは、元のメディア ファイルと同じ名前で、独自の *.sfap0 形式のファイルに保存され、元のオーディオストリームと同じ性質が維持されます。例えば、movie.avi は、movie.avi.sfap0 オーディオプロキシになります。同一ファイル内の追加オーディオストリームは、movie.avi.sfap1、movie.avi.sfap2 などの名前で保存されます。これは一時的な処理であり、編集速度を大幅に向上させます。変換は自動的に実行され、変換によって品質や同期の低下が発生することはありません。元のソース ファイルは、変更されずに残ります（不可逆処理は含まれない）。ACID では必要に応じてオーディオプロキシ ファイルを作成しなおすことができるので、いつでも安全に削除できます。



オーディオプロキシ ファイルは、ソース メディアと同じフォルダに保存されます。ソース メディア フォルダが読み取り専用の場合（CD-ROM など）、ファイルは一時ディレクトリに保存されます。

ASX ファイル

ASF ストリーム リダイレクタ ファイル。「リダイレクタ ファイル」参照。

減衰

信号レベルの低下のこと。

-B-



帯域幅

オーディオイコライゼーションでは、各周波数帯に関連付けられた幅があり、その幅が EQ によって影響を受ける周波数域を決定する。帯域幅の広い EQ バンドは、帯域幅の狭い EQ バンドより広範囲の周波数に影響する。

ネットワーク接続では、信号が伝送されるレート、つまり、一定時間に伝送可能なデータ量（ビット／秒）を表す。56 Kbps のネットワーク接続は、1 秒あたり 56,000 ビットのデータを受信できる。

拍／分 (BPM)

曲のテンポは、1 分間のビート数として表すことができます。テンポが 60 BPM の場合は、毎秒 1 回ビートが発生します。

ビット

デジタル システムの最も基本的な単位。値は 1 と 0 のみであり、電子回路の電圧に対応します。ビットは、2 進数の値を表すために使用されます。例えば、8 ビットの数値 10011010 は、符号なし 10 進数の 154 を表します。デジタル サンプリングでは、2 進数が個々のサウンド レベル（サンプル）を格納するために使用されます。

Bit Depth (ビット深度)

1つのサンプルを表すために使用されるビット数。例えば、8ビットまたは16ビットが一般的なサンプルサイズになります。8ビットサンプルの場合は、メモリやハードディスクの消費量は小さくなりますが、16ビットのサンプルよりノイズが大きくなります。

バッファ

2点間でデータを転送するときに、データを一時的に格納し、転送を待機するための中間リポジトリとして使用されるメモリ。バッファを使用することにより、コンピュータ間のデータフローが中断されないようにすることができます。ネットワークが混雑しているときは、メディアプレーヤーに再バッファが必要になる場合があります。

バス

トラックからの信号とエフェクトがミキシングされる仮想経路。バスの出力は、実際に音を発生する、コンピュータの物理的なオーディオデバイスです。

バイト

8ビットのセットのこと。8ビットサンプルの格納には1バイトが必要になり、16ビットサンプルには2バイトが必要になります。

-C-

**クリップ**

クリップとは、トラック上のメディアファイルのことです。1つのオーディオトラックには、ループ、ワンショット、ビートマップクリップの任意の組み合わせを追加できます。MIDIトラックには、MIDIクリップだけを追加できます。

クリップをタイムライン上で使用すると、そのクリップを表すためのイベントが描画されます。

Clipboard (クリップボード)

ACIDプロジェクトからコピーまたは切り取ったデータが格納される場所。クリップボード内のデータはプロジェクトの別の場所に貼り付けることができます。

クリッピング

サウンドの振幅が録音レベルの上限を超えたときに発生します。デジタルシステムでは、クリッピングはデータを最大値（16ビットデータでは32,767）に丸める場合に発生します。クリッピングによりサウンドの歪みが発生します。

コーデック

Coder/Decoder の略。データ圧縮および解凍技術を指します。コーデックという用語は、ソフトウェア、ハードウェア、または両技術の組み合わせを表す場合もあります。

圧縮比 (オーディオ)

圧縮比は、指定のスレッシュホールドを上回る、入力レベルと出力レベルの量の比率を制御します。この圧縮比によって、出力を1dB上げるには、信号がスレッシュホールドをどのくらい上回る必要があるかが決定されます。例えば、圧縮比が3:1の場合は、出力レベルを1dB上げるためには、入力レベルを3dB上げる必要があります。

スレッシュホールド = -10 dB

圧縮比 = 3:1

入力 = -7 dB

出力 = -9 dB

入力がスレッシュホールドより 3dB 大きく、圧縮比が 3:1 なので、結果の信号は、スレッシュホールドより 1 dB 大きくなります。

圧縮比（ファイル サイズ）

元の圧縮前のファイルと圧縮後のファイルのサイズの比率。例えば、圧縮比が 3:1 の場合は、圧縮後のファイルは元のファイルの 1/3 のサイズになります。

Computer ID（コンピュータ ID）

各コンピュータにはナンバー プレートのように一意の番号が割り当てられています。有効コードは、この番号を基に作成されます。有効コードは、コンピュータ ID に基づいているため、実際に ACID を使用するコンピュータにインストールすることが大変重要です。コンピュータ ID は自動的に検出され、ソフトウェアのインストール時に表示されます。

 コンピュータ ID は登録用にのみ使用される。コンピュータ ID によって、個人情報にアクセスできるということではありません。また、ソフトウェアを使用するための有効番号の生成以外の目的で使用されることもありません。

Crossfade（クロスフェード）

2 つの曲の一方をフェード アウトさせ、もう 一方をフェード インさせてミキシングすること。

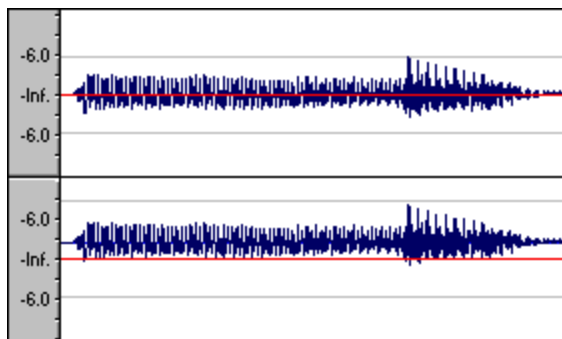
-D-



DC オフセット

DC オフセットは、サウンド カードなどのハードウェアによって、録音されたオーディオ信号が直流電流の影響を受けるときに発生します。この電流により、録音された波形が 0 ベースライン付近からずれることがあります。DC オフセットを含むファイルにサウンド エフェクトを適用すると、グリッチが発生するなど予想しない結果になる場合があります。

以下の例で、赤い線は 0 dB を表す。下の波形は DC オフセットを表しています。波形の中心がベースラインから約 2 dB 上にずれています。



デシベル（dB）

対数スケールで 2 つの数値間の比率を表すために使用される単位。例えば、14 と 7 を比較する場合は、14 は 7 の 2 倍であると表現することも、14 は 7 より 6 dB 大きいと表現することもできます。この 6 という数値はどのように導き出されたのでしょうか？エンジニアは 2 つの瞬間値を比較するときに、 $\text{dB} = 20 \times \log(V1/V2)$ という方程式を使用します。聴覚は音の大きさを対数スケールで知覚するため、デシベルは一般に音に関する領域で使用されます。

ACID プロジェクトでは、ほとんどの計測値はデシベル単位で表示されます。例えば、サウンドの振幅を 2 倍にする場合は、6 dB ゲインを適用します。32,767 のサンプル値（16 ビットサウンドの正の最大サンプル値）は、0 dB の値を持つと表現できます。同様に、16,384 は、-6 dB の値を持つと表現できます。

デバイスドライバ

Windows が異なるハードウェアやソフトウェアに接続できるようにするプログラム。例えば、サウンドカードデバイスドライバは、Windows ソフトウェアによってサウンドカードの録音と再生を制御するために使用されます。

デジタル著作権管理 (DRM)

曲、ビデオ、その他のメディアを、著作権物を保護するファイル形式で、インターネットを通じて配信するためのシステム。現在の計画では、著作権の所有権の証明書が含まれ、未許可の再配布を禁止しています。

Digital Signal Processing (DSP)

デジタルデータの加工を表す一般的な用語。シグナルプロセッサは、アナログ電子機器の領域でかなり以前から存在しています（トーンコントロール、ディストーションボックス、ワウワウペダル）。デジタルシグナルプロセッサは、プログラミングと数学技術を使用してデジタル化したデータを加工します。DSP 技術は、イコライゼーションやリバーブシミュレーションなど多数のエフェクトを実行するために使用されます。

ほとんどの DSP は加算や乗算など単純な算術演算によって実行されるため、DSP 演算はコンピュータのプロセッサでも専用の DSP チップでも実行できます。DSP チップが数学関数の実行に特別に最適化されているのに対して、コンピュータのマイクロプロセッサは最適化されていないという違いがあります。この結果、処理速度に差が出ます。

ディスクベースファイル

ディスクベースファイルは、通常 RAM に格納されず、ハードディスクから再生される長いオーディオクリップです。ディスクベースファイルは、ボーカルやその他のループしない長いオーディオファイルに使用されます。

ドラッグアンドドロップ

マウスを使用してある操作をすばやく行なう方法。ドラッグアンドドロップを行うには、ハイライトされた選択部分の上でマウスのボタンを押し、そのままドラッグ（マウスの左ボタンを押したままマウスを移動）して、画面上の別の場所でドロップします（マウスボタンを離す）。

ダイナミックレンジ

最大信号レベルと最小信号レベルの差。この用語は、音楽のパフォーマンス（高ボリューム信号と低ボリューム信号）や電子機器（ディストーション発生前のピークレベルとノイズフロア）を表すこともあります。例えば、オーケストラの楽曲のダイナミックレンジは広く、スラッシュメタルのダイナミックレンジは非常に狭い（常に大音量）と表現することができます。

エンベロープエンベロープ

エンベロープを使用すると、ある時間でパラメータを自動的に変化させることができる。ボリュームの場合は、エンベロープを追加してライン上にフェードを開始するポイントを作成することにより、時間と共に変化するフェードアウトを作成できます。その後、エンベロープのポイントの終端をドラッグして、 $-\infty$ まで下げます。

イコライゼーション (EQ)

サウンド ファイルのイコライゼーションとは、特定の周波数帯のレベルを上下する処理のことです。EQ にはさまざまな用途がある。ACID プロジェクトのユーザにとって最も一般的な使い方は、単純に主観的な音質を調整する方法です。

Event (イベント)

メディア ファイルのトラック上のインスタンス。1 つのイベントでメディア ファイル全体を再生することも、ファイルの一部を再生することもできます。

-F-



ファイル形式

フロッピー ディスクまたはハードディスク ドライブにデータを格納する方法を表します。Windows では、最も一般的なファイル形式は Microsoft の .wav 形式です。ACID ソフトウェアでサポートされているさまざまなファイル形式の詳細については、"[プロジェクトまたはファイルを開く](#)" ページ31または"[名前を付けて保存](#)" ページ42を参照してください。

フレームレート

オーディオでは、フレーム レートはビデオや他のオーディオと同期する目的でのみ使用されます。オーディオとの同期には通常 30 ドロップなしが使用されます。ビデオとの同期には通常 29.97 ドロップが使用される。

周波数スペクトル

信号の周波数スペクトルは、信号の周波数の範囲を表します。オーディオでは、周波数範囲は基本的に 20~20,000 Hz です。周波数スペクトルという用語で、これらの周波数の分布を表すこともあります。例えば、重低音の内訳の大部分はスペクトルの下端 (20~200 Hz) にあります。

-G-



グループ

グループとは、曲のリズム パターンのことです。機械によってクオンタイズされたビートに合わせるのではなく、その音楽の雰囲気の変化に合わせて各ビートを速くしたり遅くしたりしながら再生します。グループを適用すると、人間の生の感覚を MIDI で生成する音楽に取り込み、音楽の異なる複数の部分を共通のタイミングにクオンタイズして、ミュージシャンのタイミング パターンをシミュレーションできます。

-H-



ヘルツ (Hz)

周波数の測定単位。サイクル/秒 (CPS) で表すこともあります。

-I-



In-Place Plug-In (インブレース プラグイン)

インブレース プラグインは、出力の長さが入力の高さと常に一致するようにオーディオデータを処理します。非インブレース プラグインの場合は、出力の長さが指定された入力の高さと常に一致するわけではありません。例えば、タイム ストレッチ、ギャップ/スニッパー、ピッチ シフト（長さを維持しないもの）、および一部のビブラートの設定で、入力より長いまたは短い出力が生成される場合があります。

入力が高なくなったとき、またはインブレースを操作するとき（リバーブやディレイなど）にテイルを生成するプラグインは、インブレース プラグインとみなされます。

挿入ポイント

カーソル位置とも呼ばれます。ワープロのカーソルと似ています。操作によってマーカーやコマンドが挿入される場所です。挿入ポイントは、点滅する黒い縦線として表示され、マウスの左ボタンをコントロール エリア内の任意の場所でクリックすることで移動できます。

-L-



ループ

ループは、ビートまたはパターンの繰り返しの作成するための小さなオーディオ クリップです。通常、ループは 1~4 小節の長さで、再生時には完全に RAM に格納されます。

-M-



Marker

マーカーは、ファイル内にアンカーされたアクセス可能な参照ポイントです。

Media Control Interface (MCI)

Windows プログラムで、サウンド カードや CD プレーヤーなどと通信するための標準的な方法。デバイスに MCI デバイス ドライバがある場合は、ほとんどの Windows マルチメディア ソフトウェアによって簡単に制御できます。

MIDI クロック

MIDI デバイス固有のタイミング基準。MIDI タイムコード (MTC) のような絶対時間とは異なり、4 分音符あたりの「ティック」数で、テンポに依存します。MIDI クロックは、曲中でテンポを変化させるときに必要なデバイスを同期するときに便利です。ACID ソフトウェアでは、MIDI クロック出力はサポートされていますが、MIDI クロック入力にはサポートされていません。

MIDI ポート

MIDI ハードウェア上の物理的な MIDI 接続端子のこと。このポートには、MIDI 入力、MIDI 出力、MIDI スルーがある。コンピュータに、MIDI タイムコードを外部デバイスに出力したり、外部デバイスから MIDI タイムコードを受信するための MIDI 対応カードが搭載されている必要があります。

MIDI タイムコード (MTC)

MIDI 1.0 仕様に追加された情報。MIDI 対応アプリケーションを同期するための絶対時間を指定する方法を提供します。MTC は本質的には、SMPTE タイムコードの MIDI 表現です。

マルチビットレート エンコード

マルチビットレート エンコード（Windows Media プラットフォームでは Intelligent Streaming、RealMedia G2 プラットフォームでは SureStream と呼ばれる）を使用すると、複数のビットレートのストリームを含む 1 つのファイルを作成できます。マルチビットレート ファイルを使用すると、さまざまなインターネット接続速度のユーザに対応でき、ファイルのビットレートを自動的に変化させることでネットワークが混雑していても再生が妨げられないようにすることができます。

 マルチビットレート エンコードの利点を活用するには、メディア ファイルを Windows Media サーバまたは RealServer G2 に登録する必要があります。

Musical Instrument Device Interface (MIDI)

任意の MIDI 互換デバイス間の通信に使用する制御メッセージの標準言語。シンセサイザから照明、工場の設備に至るまで、MIDI を通じて制御できます。ACID ソフトウェアでは MIDI を同期目的で使用します。

-N-



標準化

ファイル内の最大レベル サンプルがユーザ定義レベルに達するようにボリュームを上げること。ノーマライズを使用すると、使用可能なダイナミック レンジをすべて使用できます。

Nyquist Frequency (ナイキスト周波数)

ナイキスト周波数（ナイキスト レート）とは、サンプル レートの 1/2 の周波数のことです。これはエイリアシングを起こさずに録音可能な最高周波数を表します。例えば、44,100 Hz のナイキスト周波数は 22,050 Hz です。22,050 Hz を超える周波数は、録音中にアンチエイリアシング フィルタを使用しないかぎり、エイリアシング ディストーションを引き起こします。

-O-



オフライン メディア

コンピュータ上に配置できないメディア ファイル。メディアがオフラインになるように設定している場合は、トラックのイベントの編集を続行できます。イベントはソース メディア ファイルの元の場所を指すこととなります。

ワンショット

ループしないように設計された、RAM ベースのオーディオ クリップ。ワンショットの例としては、シンバル音やサウンド バイトなどが挙げられます。コンピュータに十分なメモリがあれば、より長いファイルをワンショットとして扱うことができます。

-P-



パン

モノラルまたはステレオの音源を複数のスピーカーから聞こえてくるように配置すること。

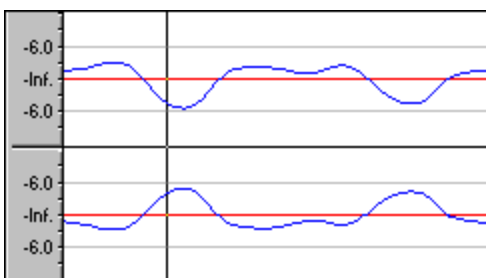
ピークデータ ファイル

初めてファイルを開いたときに作成されるファイル。このファイルには、波形のグラフィック表示に関する情報が格納されているため、ファイルを瞬時に開くことができます。このファイルは、オーディオファイルと同じディレクトリに格納され、拡張子は .sfk です。このファイルがオーディオファイルと同じディレクトリにない場合、または削除された場合は、ファイルが次に開かれたときに再計算されます。

Phase (フェーズ)

サウンドデータのフェーズを反転すると、ベースライン付近の波形の極性が逆になります。波形を反転してもファイルのサウンドは変わりません。但し、別のサウンド ファイルをミキシングすると、フェーズがキャンセルされ、「こもった」感じのサウンドが生成されます。ファイルの 1 つを反転することで、フェーズがキャンセルされないようにすることができます。

次の例で、赤い線はベースラインを表し、下の波形は上の波形を反転したイメージです。



Pre-roll/Post-roll (プリロール/ポストロール)

プリロールとは、あるイベントが発生するまでに経過する時間の合計。ポストロールとは、イベント後の時間の合計です。選択したイベントに録音するときに、時間範囲によってプリロール/ポストロールが定義されます。

プロキシ ファイル

「オーディオプロキシ ファイル」参照。

Pulse Code Modulation (PCM)

非圧縮のオーディオ信号の最も一般的な表現形式。これは、デジタルストレージを使用するときに最も再現性の高いコーディング方法です。PCM は、.wav および .aif ファイルの標準形式である。

-Q-



クオンタイズ

規定された値に準拠させることです。例えば、不規則なタイミングのノートで構成される録音済みの MIDI ファイルの場合は、ノートを直線的な時間軸にクオンタイズすることができます。直線的な時間軸で再生されるノートで構成されるファイルの場合は、ノートがグループされ、異なる雰囲気になるようにクオンタイズすることができます。スナップはクオンタイズの 1 種で、タイムラインのグリッドまたはルーラーの分割線に強制的に整列させます。

-R-



RTSP (Real-Time Streaming Protocol)

ストリーミング メディアのブロードキャストを制御するための規格。RTSP は、RealNetworks および Netscape を含む多数の企業によって検討されました。

Redirector File (リダイレクタ ファイル)

ストリーミング メディア ファイルに関する情報をメディアプレーヤーに提供するメタファイル。ストリーミング メディア プレゼンテーションを開始するため、Web ページにはリダイレクタ ファイルへのリンクが含まれます。リダイレクタ ファイルへのリンクにより、ファイルのストリーミングが可能になります。メディア ファイルにリンクした場合、再生前にファイルがダウンロードされます。

Windows Media リダイレクタ ファイルの拡張子は .asx または .wax です。RealMedia リダイレクタ ファイルの拡張子は .ram、.rpm、または .smi です。

リサンプル

ファイルが最初に録音されたときと異なるレートでサンプルを再計算すること。リサンプリングのレートを低くすると、サウンド ファイルからサンプル ポイントが削除され、ファイル サイズが小さくなるが、使用可能な周波数範囲も狭くなります。リサンプリングのレートを高くすると、サウンド ファイル内のサンプル ポイントが補間され、追加されます。これによってサウンド ファイルのサイズは大きくなるが、品質は向上しません。サンプル レートを下げる場合は、エイリアシングが発生しないように注意してください。

-S-



サンプル

デジタル サウンドの世界では、サンプルという語はさまざまな意味で使用され、ときには混乱を引き起こします。ここでは一部の意味について説明する。

- デジタル化の際にサウンド信号を分割する時間的なポイント。例えば、オーディオ CD-ROM には、1 秒あたり 44,100 個のサンプルが含まれます。各サンプルは、実際には時間の経過に従って計測された波形の振幅値を含む数値に過ぎません。
- デジタル形式で録音されたサウンド。ミュージシャンが楽器を使用して作成した短い録音物で、音楽やサウンド エフェクトの作曲、演奏に使用されます。これらの録音物もサンプルと呼ばれる。このヘルプでは、デジタル録音を指す場合には、「サンプル」ではなく「サウンド ファイル」と呼ぶようにしています。
- サウンドのデジタル録音。つまり楽器のサンプルは、デジタル化とその格納を意味します。

サンプルレート

サンプルレート（サンプリング レートまたはサンプリング周波数とも呼ばれる）とは、サウンドの格納に使用する 1 秒あたりのサンプル数のことです。44,100 Hz などの高いサンプルレートは、11,025 Hz などの低いサンプルレートと比較して、音源に極めて近いオーディオを作成できます。ただし、サンプルレートが高いほど、必要な空き容量も大きくなります。

サンプル サイズ

「ビット深度」参照。

サンプル値

別名、サンプル振幅。1 つのサンプルによって格納される数値。16 ビット オーディオの場合、値の範囲は -32768～32767 になります。8 ビット オーディオの場合は -128～127 になります。使用可能な最大サンプル値は、100% または 0 dB と表現されることもあります。

SDMI (Secure Digital Music Initiative)

レコード業界および技術関連企業によって、デジタル ミュージックを安全に配信するための規格を開発するために組織された団体。SDMI 仕様は、高品質のデジタル ミュージックを簡単に入手したいという消費者の要求に応えるもので、アーティストの作品の著作権を保護し、音楽関連企業と技術関連企業がビジネスを成立させるのに十分な機能を持ちます。

ショートカット メニュー

画面の特定のエリアをクリックすると表示される状況依存のメニュー。ショートカット メニューから実行可能な機能は、クリックされたオブジェクトやプログラムの状態によって異なります。他のメニューと同様に、ショートカット メニューからアイテムを選択することによって操作を行うことができます。ショートカット メニューは、さまざまなコマンドにすばやくアクセスするために頻繁に使用されます。

信号／ノイズ比

信号／ノイズ比 (SNR) は、録音された信号レベルとノイズ レベルの差に関する指標です。SNR の値は常に高い方が理想的です。

デジタル オーディオの場合は、信号／ノイズ比の高さは、サンプルあたりのビット数によって決まります。信号／ノイズ比は、16 ビット オーディオの場合は 96 dB、8 ビット オーディオの場合は 48 dB になります。但し現実的には、この SNR を実現することは不可能で、特にローエンド機器を使用している場合は困難です。

Society of Motion Picture and Television Engineers (SMPTE)

SMPTE タイムコードは、デバイス間の同期を取るために使用される。タイムコードは、[時間:分:秒:フレーム] の形式で計算されます。フレームは、フレーム レートを基準とする 1 秒あたりのフレーム数です。SMPTE タイムコードのフレーム レートは、24、25、29.97、30 (フレーム/秒) です。

ストリーミング

ファイルのダウンロードと再生を同時に実行するデータ転送の手法の 1 つです。ストリーミング技術により、インターネット ユーザは、バッファ処理に短時間かかるだけで、安定的かつ連続的なストリームとしてデータを受信できます。ストリーミングを使わない場合は、ユーザは再生前にファイルを完全にダウンロードすることが必要になります。

-T-



テンポ

作曲におけるリズムの速度。通常、拍/秒 (BPM) で指定されます。

しきい値

スレッショルドは、シグナル プロセッサが信号に対して動作を開始する信号レベルを決定します。ノーマライズ処理において、このスレッショルドを超えるレベルは減衰 (カット) されます。

時間形式

タイム ルーラーと時間単位の表示に使用されるフォーマット。タイム、秒、フレーム、すべての標準 SMPTE フレーム レートなどがあります。

トラック

オーディオ データ用の独立したタイムライン。オーディオ イベントは、トラック上に配置され、サウンドの開始と停止のタイミングを決定します。複数のオーディオトラックが同時に再生されることにより、スピーカーから聞こえるような複合されたサウンドが作成されます。

トラック リスト

トラック リストには各トラックのマスタ コントロールが含まれています。ここからミックスを調整したり、再生デバイスを選択したり、トラックを再編成することができます。

トラック ビュー

トラック ビューのほとんどは、各トラックのイベントをドローするスペースから構成されています。

-U-



μ-law

ジュネーブ勧告 (G.711) によって規定されたボイス信号の圧縮アルゴリズム。G.711 勧告では、μ-law は 16 ビットの PCM 信号を非線形の 8 ビット形式にエンコードする方法として定義されています。このアルゴリズムは、ヨーロッパおよびアジアでの通信に一般的に使用されています。μ-law は A-law によく似ているが、使用されるコーダ/デコーダが多少異なります。

取り消し/やり直し

この 2 つのコマンドを使用すると、変更した内容が気に入らないときにプロジェクトを 1 つ前の状態に戻したり、取り消した操作を再び適用することができます。

-V-



VSTi

VSTi (Virtual Studio Technology instrument) は、Steinberg Media Technologies AG によって開発されたソフト シンセ シンセサイザ プラグインです。

-W-



wav

Microsoft および IBM によって開発されたデジタル オーディオ規格。非圧縮の 1 分間のオーディオに 10 MB のストレージが必要です。

波形

サウンドや光など波状の現象のビジュアル表現。例えば、音圧の振幅を時間の経過に従ってグラフ化すると、音圧の変化は通常滑らかな波形を形成します。

波形表示

各イベントは、サウンド データの波形グラフを表示する。縦軸は音波の振幅に対応します。16 ビット サウンドの場合は、振幅範囲は -32,768~+32,767 になります。8 ビット サウンドの場合、範囲は -128~+127 となります。横軸は時間に対応し、左端が波形の開始位置になります。メモリ内では、横軸はサウンド ファイルの開始点からのサンプル数になります。

Windows Media 形式

Microsoft の Windows Media ファイル形式は、オーディオおよびビデオのほか、スクリプト、URL フリップ、画像、HTML タグなどのデータを処理できます。Advanced Streaming Format ファイルは、拡張子 .asf または .wma で保存されます。

キーワード

- ・
- .MIDI ファイル 386
- [
- [Sound Forge ツールで編集] 107
- [エクスプローラ] ウィンドウで複数選択プレビュー 386
- [エクスプローラ] ウィンドウで複数選択プレビューを有効にする 385
- [トラック フェーズの反転] 58
- [時間表示] ウィンドウ 84
- 1**
- 1 小節プリカウント 36
- 2**
- 2 小節プリカウント 36
- 4**
- 4 小節プリカウント 36
- 5**
- 5.1 サラウンド 237, 240, 249
 - セッティング 237
 - パン 240
 - プロジェクトプロパティ 20
 - プロジェクトプロパティ 237
 - レンダリング 249
- 5.1 サラウンドプロジェクトのプレビュー 237
- A**
- Ableton Live 306
- ACID Zip ファイル 42
- ACID ウィンドウ 11
- ACID がアクティブでないときはメディア ファイルを閉じる 370
- ACID がアクティブでない時はオーディオと MIDI ポートを閉じる 370
- ACID のカスタマイズ 362
- ACID の種類 28
- ASIO オーディオのドロップアウト 407
- ASIO コンフィギュレーション 375
- ASIO デバイスとポートの名前 364
- ASIO デバイスとポートの名前の設定 364
- ASIO デバイスとポートの名前の編集 364
- ASR 127
- ATSC A 85 モード (ラウドネス) 233
- B**
- Beatmapper ウィザード 70
- C**
- CALM 233
- CC メッセージ 349
- CD 30, 47-48
 - Disc-at-Once (Red Book) CD の書き込み 48
 - オーディオの抽出 30
 - トラックアットワンス CD の書き込み 47
- CD-RW ディスクの削除 47
- CD-RW メディア 47
- CD からの抽出 30
- CD の書き込み 47
- CD の書き込みに SPTI を使用 370
- CD プロジェクトの終了 47
- CD 書き込み 48
- CPU 処理の節約 211
- D**
- DAO 48
- DAO CD 用のメディアカタログ番号 (MCN) 20
- DAO CD 用のユニバーサル製品コード (UPC) 20
- DirectX プラグイン 195
- DLS ソフトシンセ 57
- DV 出力に対してプロジェクトが無効な場合は、次の仕様に準拠させる 381
- E**
- EBU R 128 モード (ラウドネス) 233
- Élastique 96
- European Broadcasting Union (欧州放送連

盟) 367

F

FaderPort 271

Frontier TranzPort 268

FX 195, 198-199, 228, 231

FX オートメーション、有効化/バイパス 200

FX パッケージ 200

VS/VSTi 用 FXP プリセット 281

VS/VSTi 用の FXP プリセット 200

VST/VSTi 用 FXB プリセット 281

VST/VSTi 用の FXB プリセット 200

エフェクト パッケージ 200

オートメーションエンベロープ 175

ソフトシンセエフェクト 199

トラックエフェクト 195

バスエフェクト 198

割り当て可能なエフェクト 228

割り当て可能なエフェクト エンベロープ 231

FX オートメーションの許可またはバイパス 200

H

host ctrl # 297

host learn 297

I

Input入力バースト MIDI トラック 221

ITU ラウドネス測定 233

L

LEF チャンネル用のローパスフィルタ 20

LFE 247

M

MAGIX 製品の最新情報を受け取るためにネット通知を使用する 370

Microsoft GS Wavetable Synth が開かない 407

MIDI 277

MIDI イベント、結合 118

MIDI エクスポート 355

MIDI クリップの拍子 326

MIDI コントローラーデータ、タイムライン上に表示 330

MIDI コントローラーデータ、タイムライン上の表

示 175

MIDI ステップ録音 147

MIDI トラック再生デバイス 143

MIDI トラックが音を作らない 407

MIDI トラックチャンネル 315

MIDI トラックプロパティ 326

MIDI トラックボイス 315

MIDI トラック再生デバイス 379

MIDI トラック出力 279

MIDI ファイル、プロジェクトに追加 23

MIDI フィルター 345

MIDI マージ録音 144

MIDI 設定 379

MIDI 入力デバイス 379

MIDI 入力フィルタ 150

MIDI 録音 145

エフェクト 199

クリッププロパティ 330

コントローラ 289

スタックノート 357

スルーポート 143

チャンネル 330

ピアノロール 308

プラグイン (OPT) 330

外部デバイス 289

使用中の MIDI ポート 407

出力デバイス 279, 289

入力デバイス 144, 289

録音 143

midi ctrl # 297

midi learn 297

MIDI イベントのフィルタリング 339

MIDI イベントのプレビュー (クリッププロパティ) 341

MIDI イベントの削除 (クリッププロパティ) 339

MIDI クリップキー 326

MIDI クリップのエクスポート 355

MIDI クリップのキーの編集 326

MIDI クリップの移調 326

MIDI クリップの拍子 326

MIDI クロックの生成 (Shift+F7) 357, 360, 382

MIDI コントローラマップ 349

MIDI タイムコードから起動 (Ctrl+F7) 359

MIDI タイムコードの生成 (F7) 357-358, 382

MIDI タイムコードの追跡 357

MIDI トラックのフリーズ 324

MIDI ノートの切り取り、コピー、貼り付け 308
 MIDI ノートの追加 308
 MIDI ノート長の変更 345
 MIDI のクオンタイズ 345
 MIDI ファイルの位置 386
 MIDI ファイルを開く 23
 MIDI ファイル内のチャンネル 278, 315, 355
 MIDI フィルター長 345
 MIDI フィルタとプロセス (不可逆) 345
 MIDI プラグイン 356
 MIDI ポートのリセット (Ctrl+Alt+F7) 357
 MIDI ポートの入力デバイス 379
 MIDI ポートの入力デバイスの設定 379
 MIDI 入力に合わせてソロ再生 287
 MIDI 入力フィルタを使用した MIDI キーボードの
 分割 150
 MTC 358-359

N

NRP LSB (クリッププロパティ) 342
 NRP MSB (クリッププロパティ) 342

O

OPT 331
 OPT エンベロープ、イベントにマージ 175
 Orion 306

P

PreSonus FaderPort 271
 ProTools 307

R

ReWire の概要 299
 ReWire デバイスドライバの設定 375
 ReWire 概要
 ReWire デバイスモード 302
 ReWire ミキサーモード 300

S

SMPTE EBU - 25 fps 366
 SMPTE ドロップ - 30 fps 366
 SMPTE ドロップなし - 29.97 fps 366
 SMPTE ドロップなし 30 - 30 fps 366

SMPTE フィルム同期 - 24 fps 366
 Sonar 305
 Sound Forge 107
 Sysex キーフレーム 182

T

TAO 47
 Tracktion 304
 TranzPort 268
 Type 0 の MIDI ファイル 27
 Type 1 の MIDI ファイル 27

V

VITA 297
 Vita SamplerVita Sampler 298
 Vita ソロインストゥルメント 295-296
 VST 200, 281, 284
 VST インストゥルメント 281
 VST エフェクト 195, 199, 228
 VSTi 281
 VSTi バッファ 407
 VSTi パラメータ, オートメーション 284
 VSTi でのパラメータ オートメーション 284
 VSTi バッファのフラッシュ 407
 VSTi パラメータ オートメーションの録音 284
 VSTi パラメータのオートメーション 284

W

Windows XP テーマサポート 384
 Windows XP テーマのサポートを有効にする 370

あ

アイコンの色の彩度 384
 アイコンの色の濃淡 384
 アウトボード エフェクト プロセッサ 220
 アクティブなコントロール デバイス 388
 アシッドサイズ メディア 70
 アフタータッチ (クリッププロパティ) 342
 アルペジエーター 145, 320, 356

い

イベント 76-77, 86, 110-111, 128, 130
 イベントの長さ 78

- エンベロープ 127
- コピー 111
- ストレッチ 97
- スナップ 110
- スライド 126
- スリップ 126
- スリプトリミング 126
- トラックに追加 76-77
- トリミング 127
- ピッチシフト 85, 129
- プロパティの変更 129
- リバーブ 120, 129
- 切り取り 111
- 選択 82
- 長さの変更 78
- 貼り付け 111
- 編集 76, 118, 120
- イベントクリップの設定 95
- イベントのコンテンツを描画 370
- イベントのスライド 126, 250
- イベントのスリップ 126, 250
- イベントのスリプトリミング 126
- イベントのバックワード 120
- イベントのマージ 118
- イベントのミュート 130
- イベントのリバーブ (U) 120, 129
- イベントのロック 130
- イベントの移動 86
- イベントの結合 118
- イベントの結合 (J) 118
- イベントの分割 (S) 118
- イベントボタンの挿入 (クリッププロパティ) 339
- イベントをプロジェクトに追加 (MIDI) 23, 278
- インサート
 - 割り当て可能な FX 229
- インテグレートッド ラウドネス 234
- インブレース MIDI 編集 308
- インライン MIDI 編集の有効化 16
- う**
- ウィンドウ ドッキング エリア 15
- ウィンドウ ドッキング エリア 11
- え**
- エクスプローラウィンドウ (Alt+1) 23
- エクスポート 43, 46, 159
 - キーボードマップ 363
 - グループ 159
 - トラック 44, 355
 - プロジェクト 43, 355
 - ループ 46
- エフェクト 195, 198-199, 228, 231
 - FX オートメーション、許可/バイパス 200
 - FX パッケージ 200
 - VS/VSTi の FXP プリセット 200
 - VS/VSTi 用 FXP プリセット 281
 - VST/VSTi の FXB プリセット 200
 - VST/VSTi 用 FXB プリセット 281
 - エフェクトパッケージ 200
 - オートメーションエンベロープ 175
 - ソフトシンセエフェクト 199
 - トラックエフェクト 195
 - バスエフェクト 198
 - 割り当て可能なエフェクト 228
 - 割り当て可能なエフェクト エンベロープ 231
- エフェクトのエンベロープ 185
- エフェクトのオートメーション 170, 182
- エンベロープ 170, 182, 187
 - イベント 127
 - イベントにへのロック 170
 - エンベロープ ツール 78
 - エンベロープのエフェクトパラメータ 170
 - パン 170
 - ボリューム 171
 - 割り当て可能な FX 170
 - 使用 170
 - 色の変更 384
- エンベロープ ツール 16
- エンベロープ データのマージ 330
- エンベロープデータのマージ 175
- エンベロープの AUX バス 170
- エンベロープのコピー 187
- エンベロープのフリップ 187
- エンベロープのミラー 187
- エンベロープの軽量化 187
- エンベロープの反転 187
- エンベロープの描画 187, 370
- エンベロープをイベントにロック 16
- エンベロープをイベントに対してロック 175
- エンベロープを使用したエフェクトのオートメーション 185

エンベロープ描画の有効化 370

お

オーディオ 107, 200, 211, 373, 375, 402

エディタ 107

オーディオエフェクトのバイパス 211

デバイス設定 377

バッファ 376

プラグイン ウィンドウ 200

プロパティ 20

ユーザー設定 373

信号フロー 402

オーディオ イベントの高速フェード編集エッジ
129, 373

オーディオ エディタで開く 107

オーディオデバイスタイプ 378

オーディオデバイス設定 377

オーディオトラックプロパティ 66

オーディオのスキップ 407

オーディオのミキシング 212, 240

オーディオのミックス 212

オーディオの詳細設定 375

オーディオプラグイン 205

オーディオ再生のギャッピング 407

オートメーション 176

オーディオ エンベロープ 186

オートメーション, パラメーターの録音 191

オートメーションエンベロープ 170, 175, 182

オートメーションがオフになった時にコントロール
を規定値に設定 388

オートメーションの概要 170

オートメーション可能なプラグインがフォルダに表
示されない 407

オーバーラップしているイベント 87

オフセット 367

オフセットゲイン 170

オフベロシティ (クリッププロパティ) 342

オンタイズされた再生 100

お気に入り 24

か

カーブ、テンポ 37

カウント 35

カスタムキーボードショートカット 363

カスタムレンダリングテンプレート 44

カット 17

き

キー 37

キー、MIDI クリップ用に変更 326

キーバインド 363

キーフレーム 321

キーフレーム、テンポ 37

キーボードショートカット 390

キーボードショートカットの編集 363

キーボードマップのインポート 363

キーボード設定 363

キューマイク 223

く

クオンタイズ

再生のクオンタイズ 96

クオンタイズ (クリッププロパティ) 339

クオンタイズフィルタ (MIDI 入力) 150

クリア 114

グリッドにスナップ 368

クリップ 88

MIDI クリッププロパティの編集 330

オーディオ エディタでの編集 107

オーディオクリッププロパティの編集 96

クリッププロパティ (Ctrl+Alt+3) 88

クリップ - 概要 88

クリップ ストレッチの監視 70

クリップ テイク オフセット 139

クリップ テイク オフセット 99

クリップのループ 329

クリップの名前を変更 88

クリッププール 66, 326

クリッププールのクリーン 88, 114

クリップをトラックに追加 66, 88, 326

クリップを手動でビートマップ 72

グループ 155, 159

インポート 159

エクスポート 160

グループストリップ 156

グループツール 81

グループとメトロノーム 35

グループのクローン 159

グループプール 155
 グループマーカー、スナップ 370
 グループ消去ツール 82
 概要 155
 作成 96, 159
 複製 159
 グループ ツール 16
 グループ プールへの追加 95
 グループのインポート 159
 グループのクローン 159
 グループの操作 155
 グループの適用 157
 グループの複製 159
 グループをトラックから削除 155
 グループ消去ツール 16
 クロスフェード 87

け

ゲイン オフセット 170
 ゲインとオートメーション/トリミングコントロール 170

こ

このバージョンの新機能 8
 コピー 17
 コピー (Ctrl+C) 56, 111
 コマンド、メタデータ 166
 コンスタントパワーパンモード 231
 コントローラ、MIDI 289
 コントローラエンベロープ 178
 コントローラマップ 326, 349
 コントローラ変更値 (クリッププロパティ) 342
 コントローラ変更番号 (クリッププロパティ) 342
 コントロール サーフェース 268
 コントロール サーフェス 258, 271
 コントロールサーフェス 273, 388

さ

サマリー情報 (Alt+Enter) 20
 サラウンド 237, 240, 249
 サラウンド プロジェクト 20
 サラウンドパンウィンドウ 240
 セットアップ 237
 パン 240
 プロジェクト プロパティ 20

プロジェクトプロパティ 237
 レンダリング 249
 サラウンドパンキーフレームの反転 240
 サンプル 366

し

シャープ テンポ トランジション 37
 ショート タームラウドネス 233
 ショートカット 390
 シンセサイザ モジュール 221

す

ズーム (F9 / Ctrl+F9 / Shift+F9) 12
 ズームレベル 332
 ズーム時間 332
 スクロール 251
 スクロールバー 12
 スケールへのスナップ 333
 スタートアップ時にスブラッシュスクリーン ログを表示 370
 スタートアップ時に前回のプロジェクトを自動的に開く 370
 スタートオフセット 129
 スタックノート 357
 ステータスバー 18
 ステップシーケンサ 356
 ステップシーケンサー 145, 320
 ステップ録音 144
 ステム、ベロシティ 308
 ストレッチ 72, 97
 ストレッチ/圧縮 71
 ストレッチマーカー 100
 ビートマップされたトラックのストレッチモード 96
 ストレッチ マーカーへの変換 103
 ストレッチングの時にフォルマントを保つ 96
 スナッピングの有効化 16
 スナップ (F8 / Ctrl+F8) 110
 グリッドにスナップ 368
 スナップ オフセット 251
 すべてを取り消し 115
 すべて再生 14
 スムーズ 246
 スムーズ テンポ トランジション 37
 スライスセグメント 101

せ

セクション 108
 セクションの色 384
 セグメントの固定 (スライス) 96

そ

ソースプロジェクトの編集 95
 ソースプロジェクト 40, 107
 ソースプロジェクトの編集 40, 96
 その他の設定 385
 ソフトシンセパラメータオートメーション 284
 ソフトシンセパラメータオートメーションの設定 284
 ソフトシンセ 46, 53, 214, 284, 287, 300
 MIDIトラックを含むプロジェクトのレンダリング 46
 ソフトシンセオートメーションエンベロープ 284
 ソフトシンセの編集 287
 トラックのルーティング 279
 バスにルーティング 213, 287
 ミュート/ソロ 287
 再生デバイスの選択 52
 追加 279
 ソフトシンセをバスに割り当てる 213, 287
 ソフトシンセをバスヘルーティング 287
 ソロ (X) 57
 ソロトラック 338

た

タイムコード 357-359
 タイムコードオフセット 358
 起動元 (Ctrl+F7) 359
 生成 (F7) 358
 同期 357
 タイマーカー (H) 164
 タイムライン MIDI 編集 308
 タイムライン (トラックビュー) 11, 368
 タイムルーラーオフセット 367

ち

チャンネル 96
 チャンネルのスワップ 95

チャンネルの結合 95
 チャンネルの追加パンモードの 231
 チョッパー (Alt+2) 121

つ

ツール 12
 ツール、編集 78
 ツールバー 16, 362
 ツールバーのカスタマイズ 362

て

テイク 135
 データ LSB (クリッププロパティ) 342
 データ MSB (クリッププロパティ) 342
 テキストイベント (クリッププロパティ) 342
 テクニカル サポート 10
 デバイスパッチマップの使用 315
 デバイス名、ASIO デバイス用にカスタマイズ 364
 デフォルト 57, 156, 369, 386
 グループフォルダ 387
 トラックプロパティ 369
 トラックの高さ 58
 プロジェクトフォルダ 386
 新規トラックのグループ 156
 デフォルトトラックプロパティの設定 369
 デフォルトの MIDI ボリュームまたはパン エンベロープ マッピングの無効化 175, 349
 デフォルトのオーディオ録音デバイス 377
 デフォルトのセンター/LFE 再生デバイス 377
 デフォルトのリア再生デバイス 378
 テンプレート 44
 テンポ 37, 70
 テンポカーブの分割 381
 テンポ/キー/拍子の変更 (T/K) 37
 テンポとキーの変更 37
 テンポの変更 72
 テンポ曲線のセグメント 39
 テンポ変更時にビートマップトラックのピッチを維持する 370

と

トゥルーピーク 234
 トークバックマイク 223

トラック 52, 56, 97, 216
 MIDI トラックプロパティの編集 326
 エンベロープの適用 182
 オーディオトラックプロパティの編集 66
 ソロ (X) 57
 デフォルトプロパティの選択 369
 トラック FX 196
 トラックフォルダ 54
 トラックリスト 11, 15, 52, 57
 バウンス 69
 パン 57
 ピッチシフト (+/-) 57
 ボリューム 57
 ミュート (Z) 57
 メディアの種類 28
 高さ 13, 57
 高さの変更 57
 再生デバイスの選択 52
 色の変更 57
 選択 53
 置換 96
 追加 25
 並べ替え 57
 トラックバッファの有効化 377
 トラックパンとして使用 315, 349
 トラックプリフェーダーがミュートを反映する 373
 トラックキーフレームの展開 240
 トラックキーフレームを折りたたむ 240
 トラックごとの複数のメディア ファイル 88
 トラックとイベントのプロパティ設定 129
 トラックとイベントプロパティの設定 96
 トラックのバスへのルーティング 216
 トラックのバスへの割り当て 216
 トラックのフリーズ 69
 トラックの移動 54
 トラックの高さの最小化 (~) 57
 トラックの高さの復元 57
 トラックの高さの変更 57
 トラックの最大化 57
 トラックの作成 52
 トラックの色 384
 トラックの整列 54, 57, 315
 トラックの置換 96
 トラックの統合 54
 トラックの並べ替え 54, 57

トラックの要約 54
 トラックバッファ 378
 トラックビュー (タイムライン) 11, 76-77, 163
 イベントの追加 76-77
 インライン MIDI 編集 308
 マーカー 163
 トラックフェーズ 58
 トラックプロパティ 66, 326
 トラックボリュームとして使用 175, 315, 349
 トラックをクリック 35
 トラック出力メーター 57
 トラック色 88
 トラブルシューティング 407
 ドラムマップ 353
 ドラムマップ、選択 308
 ドラムマップの作成 353
 ドラムマップの編集 353
 ドラムマップをトラックに選択 308
 トランジション テンポ 37
 トランジションのテンポ 37
 トランスポート コントロール 14, 257, 268, 271
 トランスポートコントロール 33
 トリミング (Ctrl+T) 120, 126, 250
 トリミングコントロール 61, 170, 175, 241
 トリミングコントロール, オーディオトラックの
 ゲインとパン 57
 トリミングコントロール, サラウンドパンとセン
 ターチャンネルゲイン 240
 トリミングコントロール, MIDI トラック 175
 トリム コントロール
 トリム コントロールと オートメーションコント
 ロール 170
 ドロー ツール 16, 78
 ドローツール 76

の

ノート情報の追加または編集 (クリップ プロパ
 ティ) 333
 ノート長 314, 348
 ノーマライズ 96

は

ハードウェア シンセサイザ モジュール 221
 ハードウェアに基づくエフェクトの使用 220
 ハードウェア録音待ち時間を自動的に検出およびオ

フセット 377
 バイパス 200, 211, 283
 FX オートメーションのバイパス/有効化 200
 VSTi のバイパス 281
 オーディオエフェクトのバイパス 211
 バイパスした FX を実行したままにする 370
 バウンストラック 69
 バス 212
 エフェクト 198
 トラックのバスへの割り当て 216
 バス・トラック (B) 182
 バスエンベロープ 174
 バスのルーティング 213
 削除 212
 使用 212
 追加 212
 名前変更 212
 パス 402
 バスの挿入 213
 バスの追加 224
 パックされた NRPN (クリッププロパティ) 342
 パックされた RPN (クリッププロパティ) 342
 パッチのシンセコントロール 315
 バッファ サイズ 376
 パニックボタン (MIDI) 357
 パブリッシュ 17
 バランスパンモード 231
 パン 57, 240
 パンエンベロープ 175
 バンク 204, 282
 VST エフェクト 200
 VSTi 281
 バンク LSB (クリッププロパティ) 342
 バンク MSB (クリッププロパティ) 342
 バンクの読み込み 281
 パンチイン録音 139
 パンモード 57, 231

ひ

ピアノ ロールでの再生 (クリッププロパ
 ティ) 338
 ピアノ ロールの使用 (クリッププロパティ) 331
 ピアノロール 308
 ピアノロールビューの設定 (クリッププロパ

ティ) 331
 ピークレベルのノーマライズ 375
 ビートアンカー 99
 ビートの再検出 96
 ビートマーカー 99
 ビートマップウィザード 72
 ビートマップクリップ 28, 72
 ビートマップマーカー 72
 ビートルーラー 12
 ピッチシフトイベント 85
 ピッチシフトセグメント 100
 ピッチシフトトラック 57
 ヒットマーカー (H) 164
 ビデオ 250, 252
 ビデオウィンドウ 252
 ビデオトラック 250
 ビデオの削除 250
 ビデオの操作 250
 ビデオ設定 381

ふ

ファイルの最適化 70
 ファイルの詳細設定 44
 フェーズの反転 95
 フェードプロパティ 189
 フェードオフセット 128
 フェードプロパティ 170
 フォルダトラック (Ctrl+Alt+F) 54
 フォルダトラックのソロ 54
 フォルダトラックのミュート 54
 フォルダ設定 386
 フォルマントシフト 99
 プラグアンドプレイで CD/DVD ドライブを検出
 370
 プラグイン 195
 プラグインウィンドウ 200
 プラグインチェーン 195, 230
 プラグインチューザー, エフェクトの追加 195
 プラグインのスキャン 205
 プラグインの追加 195
 プラグインマネージャ (Ctrl+Alt+1) 205
 プラグイン遅延補正 134, 195, 198-199, 228-229
 プラグイン用スキャン 195
 フリーズしていない MIDI トラック 324

フリーズしている MIDI トラックの編集 324
 フリーズトラック 69
 フリーズトラック (MIDI) 324
 フリーホイール 383
 プリカウント (メトロノーム) 35
 プリセット 195, 203
 プリフェーダーがミュートを反映する 374
 プリボリューム 231
 フルサイズグループストリップの表示 155
 プレビュー (クリッププロパティ) 341
 プログラム (パッチ) マップの作成 350
 プログラムの変更 321
 プログラムの変更とバンクの使用 315
 プログラムマップエディタ 350
 プログラム変更キーフレーム 321
 プロジェクト 19
 プロジェクトプロパティ 20
 プロジェクトキー 37
 プロジェクトテンポ 37
 プロジェクトテンポの範囲 381
 プロジェクトの拍子 37
 プロジェクトパス 40, 107
 レンダリングされたファイル内のプロジェクトパス 96
 レンダリングファイル内のプロジェクトパス 40
 プロジェクトから削除 66, 329
 プロジェクトから削除しファイルを削除 66
 プロジェクトテンポの範囲 381
 プロジェクトに MIDI を追加 278
 プロジェクトに追加 (MIDI) 23, 278
 プロパティ 20, 66, 129, 326

へ

ペイントツール 16
 ペイントツール 76, 79
 ペイントの長さ (MIDI とワンショット用) 76
 ペースト
 イベントアクロストラック 111
 ベロシティ (クリッププロパティ) 336
 ベロシティ (クリッププロパティ) 342
 ベロシティフィルタ (MIDI 入力) 150
 ベロシティ縦線 314
 ペン 78-79

ほ

ポート、マルチポート VST インストゥルメント 281
 ポート名、ASIO デバイス用にカスタマイズ 364
 ホールド 38
 ホールド テンポ トランジション 37
 ポストグループマーカーにスナップを許可 370
 ポストボリューム 216, 230
 ボリューム 57, 127
 ボリューム、メトロノーム 35
 ボリュームエンベロープ (V) 170

ま

マーカー (M) 163
 マーカー/コマンド 166
 マーカーの移動 163
 マーカー名の指定 163
 マージ録音 144
 マスターバス 212
 マップ、グループ 155
 マルチチャンネル MIDI ファイル 278
 マルチテンポ ファイル 70
 マルチトラック MIDI ファイル 278
 マルチプロセッサ トラックレンダリング 377
 マルチポート VSTi 282
 マルチメディアキーボードサポートの有効化 370

み

ミキサー 212
 ミキシング コンソール 212
 ミュート (Z) 57
 ミュートエンベロープ 176

め

メイントラックパンへのリンク 57, 216
 メーター 233
 メッセージフィルタ (MIDI 入力) 150
 メディア 23
 メディアエクスプローラ 23
 メディアのプレビュー 23
 メディアの種類 28
 メディアマネージャー、無効化 370
 メディアマネージャを有効にする 370
 メディアをウェブから取得 16

メトロノーム 14, 16, 35
 メトロノームプリカウント 15
 メトロノームプリカウントを有効にする 36

も

モーメンタリラウドネス 234
 もとに戻す (Ctrl+Z) 115

や

やり直し 17
 やり直し (Ctrl+Y) 115

ゆ

ユーザー設定 370
 MIDI 379
 オーディオ 373
 オーディオデバイス 377
 キーボード 363
 その他 385
 ビデオ 381
 フォルダ 386
 外部コントロール & オートメーション 388
 表示 384
 編集 381
 ユーザ設定
 全般 370
 同期 382

ら

ラウドネスメーター 233
 ラウドネスログ 236
 ラウドネスログの作成 233
 ラウドネスログの生成 233

り

リアルタイム MIDI を有効にする 289, 408
 リアルタイムレンダリング 227
 リージョン (R) 165
 リストエディタから再生 (クリッププロパティ) 341
 リストエディタの使用 339
 リズムのタップ 78
 リップルされたイベントをプロジェクトに追加

(MIDI) 23, 278

リップル編集 (Ctrl+L) 116
 リニアテンポトランジション 37
 リミックス 121

る

ルーティング 213, 287
 ソフトシンセ 213
 ソフトシンセまたは MIDI ポートへのトラック
 279
 バスをハードウェア出力へ 213
 バスをバスへ 213
 ルーティング.ソフトシンセ 287
 ルート 279
 ループ 46
 ループ MIDI イベントの 326
 ループ MIDI イベントの描画 326
 ループ、作成 121
 ループクリップ 28
 ループクローン 121
 ループストレッチマーカーに明るい色を使用 370
 ループセグメント 100
 ループで再生 33
 ループのクローン 121
 ループ再生 14
 ループ再生 (Q または Ctrl+Shift+L) 33
 ルーラー形式 366

れ

レイテンシ 377
 レガシートラックセンドゲイン 375
 レガシートラックセンドゲインを使用する 375
 レンダリング 43, 46, 69, 227, 249
 5.1 チャンネルミックスのレンダリング 249
 MIDI トラックを含むプロジェクトのレンダリン
 グ 46
 レンダリングファイル 43
 各バスを個別のファイルにレンダリング 43
 書き込む前に一時イメージをレンダリング 47
 新規トラックにレンダリング (Ctrl+M) 69

わ

ワンショットクリップ 28, 329

漢字

- 位置のバイアス 375
- 位置の補間 375
- 移調のルート音 96
- 移動 11, 19
- 移動 (Ctrl+G / Shift+G) 84
- 一時イメージファイル 47
- 一時ファイルフォルダ 387
- 一時停止 14
- 右のみ 95
- 黄色いプラグインアイコン 195
- 開く 16, 31
- 開始時間 (クリッププロパティ) 342
- 外部 MIDI デバイス 289
- 外部 MIDI デバイスプログラムマップ 350
- 外部 MIDI 出力、ソロ 287
- 外部 MIDI 入力、ソフトシンセにルーティング 287
- 外部 MIDI 入力のソロ 288
- 外部 (ハードウェア) シンセサイザの使用 221
- 外部エディタ、編集後にトラックプロパティを更新 96
- 外部エディタで編集後にプロパティを更新 96
- 外部エフェクトプロセッサ 220
- 外部エフェクトの使用 220
- 外部コントロール & オートメーション設定 388
- 外部コントロール サーフエース 268
- 外部コントロール サーフエス 257, 271
- 外部コントロールサーフェス 273, 388
- 外部シンセサイザ 221
- 外部ソースを監視 223
- 外部のシンセサイザ 221
- 外部ビデオモニタ 253
- 各トラックを別ファイルとして保存 43
- 各グループの繰り返し回数 385
- 割り当て可能な FX 228-230
 - エンベロープの割り当て可能な FX 170
 - トラックを割り当て可能なエフェクトにルーティング 230
 - 割り当て可能な FX の使用 228
 - 割り当て可能なエフェクトチェーンの追加 229
- 基本操作 11
- 基本的なプロジェクトの作成方法 19
- 空の MIDI クリップの作成 88
- 継続コマンド 384
- 元に戻す 17
- 元のテンポを使用 95
- 後退イベント 129
- 高速テンポ トランジション 37
- 左のみ 96
- 再生 14, 33, 52
- 再生カーソル、イベントの追加 76-77
- 再生カーソル位置にイベントを挿入 76
- 再生カーソル位置のイベント 76-77
- 再生するビートマップ小節数 385
- 再生する各ワンショットの秒数 385
- 再生開始前のバッファのプリロール 376
- 再生中ではない場合はリージョンとマーカーの名前を要求する 370
- 再生中のクリック 370
- 再生用バッファ: 377
- 最後に移動 (Ctrl+End) 14
- 最初に移動 (Ctrl+Home) 14
- 作成 48, 50, 121, 159, 200, 370
 - FX チェーンプリセット 200
 - FX のパラメータ変更の取り消し 370
 - グループ 159
 - チョッパーを使用したループ 121
 - ディスクアットワンス CD 48
 - トラックアットワンス CD 47
 - 再生中のイベント 76-77
 - 保存時のプロジェクトファイルバックアップ 371
- 作成したプロジェクトの視聴 33
- 削除 163, 213, 250
 - MIDI ノート 308
 - イベント (Del) 114
 - バス 212
 - ビデオ 250
 - マーカー 163
- 使用
 - Beatmapper ウィザード 70
 - エンベロープ 170
 - コントロール サーフエース 268
 - コントロール サーフエス 258
 - コントロールサーフェス 273, 388
 - チョッパーウィンドウ (Alt+2) 121
 - トラックエフェクト 195
 - バスエフェクト 198
 - 外部ビデオモニタ 253
- 使用中のグループの削除を確認 370
- 使用中のメディア ファイルの削除を確認する 370

- 指定した時間に合わせる 40
- 時間 96, 366
- 時間/ズームレベル 331
- 時間ウィンドウ 368
- 時間ディスプレイ 368
- 時間とフレーム 366
- 時間範囲 83
- 時間範囲ツール 16, 81
- 次のクリップ 96
- 次の範囲内のときにファイルをループとして開く 373
- 自動 MIDI 入力ルーティング 379
- 自動クロスフェード (Ctrl+Shift+X) 87
- 自動検出 57
- 自動保存 372
- 自動保存の有効化 370
- 取り込んだ CD トラックに自動的に名前を付ける 370
- 取り消し/やり直し履歴リスト 115
- 取り消し履歴のクリア 115
- 出力 52, 212-213
- 出力、複数の出力を持つ VST インストゥルメント 281
- 出力メーターの表示 57
- 出力設定 326
- 小節、録音中のマーキング 134
- 消去ツール 18, 80
- 色 95
- 色のクリップ 88
- 信号フローダイアグラム 402
- 新しいクリップにコピー 66
- 新機能 9
- 新規 16
- 新規 MIDI トラックに自動的に名前を付ける 370
- 新規クリップにコピー 88, 308, 326
- 新規グループ 159
- 新規トラック 69
- 新規トラックにレンダリング 69
- 新規トラックまたはクリップにクリップ 122
- 新規プロジェクト 20
- 新規プロジェクトとして開く (MIDI) 23, 278
- 新規プロジェクトの開始 (Ctrl+N) 20
- 垂直メーターの使用 57
- 静的コントロール、オーディオトラックのゲインとパン 57
- 静的コントロール、サラウンドパンとセンターチャンネルゲイン 240
- 静的コントロール、MIDI トラック 175
- 静的コントロールとオートメーションコントロール 170
- 赤いプラグインアイコン 195
- 切り取り (Ctrl+X) 56, 111
- 絶対フレーム 366
- 選択 52-53, 79
 - MIDI ノート 308
 - イベント 82
 - すべてを選択 (Ctrl+A) 82
 - トラック 53
 - 再生デバイス 52
 - 選択ツール 78
- 選択ツール 18
- 前のクリップ 96
- 挿入 54, 76-78, 166
 - MIDI トラック (Ctrl+Alt+Q) 52
 - オーディオトラック (Ctrl+Q) 52
 - セクション (Shift+S) 108
 - バス 212
 - フォルダトラック (Ctrl+Alt+F) 54
 - メタデータコマンド 169
 - 再生カーソル位置のイベント (Y) 76-77
 - 時間 78
- 操作のキャンセル 18
- 測定マーカー 73
- 大きい Wave ファイルを Wave64 として自動レンダリング 370
- 遅延補正 134, 195, 198-199, 228-229
- 調整 126, 130, 187
 - イベントの長さの調整 126
 - エンベロープの調整 170, 175, 187
 - クイックフェードの調整 130
- 長いファイルに対して Beatmapper ウィザードを自動的に開始する 370
- 長さのペイント (MIDI とワンショット) 78
- 追加 52, 76-77, 195, 198-199, 212, 229
 - CD へのトラック 47
 - エフェクト 195
 - グループをグループプールへ 96, 155
 - ソフトシンセへのエフェクト 199
 - トラック 25
 - トラックに追加 76

- トラックへのイベント 76-77
- トラックへのエフェクト 196
- バス 212
- バスへのエフェクト 198
- 追加ステレオポート (ReWire) 375
- 追加ステレオポート数 (ReWire) 375
- 追加トランジェントの検出 96
- 追加モノラルポート (ReWire) 375
- 追加モノラルポート数 (ReWire) 375
- 停止 14
- 貼り付け 17, 111
 - トラックの貼り付け (Ctrl+V) 56
 - 再生カーソル位置に貼り付け (Shift+Y) 77
 - 貼り付け挿入 (Ctrl+Shift+V) 111
 - 連続貼り付け (Ctrl+B) 111
- 動機 360
 - MIDI クロック (Shift+F7) 360
- 同期 357-359, 382
 - ACID を ReWire シンセと同期 300
 - オーディオとビデオの同期 251
 - タイムコード (F7) 357-359
 - ビデオ同期オフセット (フレーム) 381
 - 同期オフセット 358
- 同期の詳細設定 382
- 入力バス 223, 225
- 入力バスの削除 224
- 入力バスの使用 223
- 入力バスの追加 224
- 入力フィルタ 150
- 入力フィルター 326
- 入力フィルタを使用した MIDI ゾーン (分割キーボード) 150
- 入力モニタ 135, 225
- 波形色 88
- 拍子 (T) 37
- 拍子のカスタム設定 38
- 拍数 96
- 非ループセグメント 96
- 標準コントロールサーフェス 273
- 標準コントロールサーフェスにオートメーションを有効にする 273
- 標準コントロールサーフェスによるオートメーション 273
- 標準コントロールサーフェスによる録音のオートメーション 273
- 表示設定 384
- 秒 366
- 複数 MIDI デバイスの録音 143
- 複数のステレオ 43
- 複数のモノラル 43
- 複数の出力を持つ VST インストゥルメント 281
- 複数の入力デバイス、シングルトラックに録音 143
- 複数選択プレビュー 23
- 編集 56, 76, 96, 107, 111, 287, 330, 381
 - MIDI イベント 308
 - MIDI クリッププロパティ 330
 - MIDI トラックプロパティ 330
 - イベント 76
 - イベントの切り取り、コピー、そして貼り付け 111
 - オーディオ エディタで編集 107
 - ソフトシンセ 287
 - タイムライン上の MIDI ノート 308
 - トラック 52
 - トラックの切り取り、コピー、貼り付け 56
 - トラックプロパティ 96
 - ノート位置 313
 - ノート長 314
 - プログラム (パッチ) マップ 350
 - ユーザー設定 381
 - 編集ツール 78
- 編集アプリケーション 382
- 編集コントローラマップ 349
- 編集ツール 78
- 編集可能なイベントパラメータ (クリッププロパティ) 342
- 編集中に再生をクリックしないように速度の遅いアップデートを使用する 370
- 保存 16, 41-42
 - ACID プロジェクト (Ctrl+S) 41
 - VST エフェクトバンク 200
 - VSTi バンク 281
 - アクティブなメディアライブラリ内のメディアの使用状況 370
 - 名前を付けて保存 42
- 埋め込みメディア 42
- 埋め込みメディアを含む ACID プロジェクト 42
- 未使用イベントの削除 114
- 未使用クリップの削除 94, 326
- 未使用のクリップの削除 66
- 未使用のグループの削除 158
- 未使用メディア、プロジェクトから削除 88, 114

- 無音 78
- 無音の挿入 78
- 名前の変更 95
- 両方のチャンネル 95
- 連続コントローラ 175
- 連続コントロール 315
- 録音 14, 134, 143, 191, 225
 - MIDI (Ctrl+R) 143
 - オーディオ (Ctrl+R) 134, 225
 - オートメーション 191
 - 何もアームされていない場合の録音処理 134
 - 録音フォルダ 386
- 録音アーム 57
- 録音オフセット 134
- 録音されたオーディオの ACID の種類 134
- 録音されたファイルで小節を表示するリージョン 134
- 録音デバイスセクタ 57
- 録音後にオートメーションデータを滑らかに間引く 388
- 録音後にオートメーションデータを間引く 388

