





改訂日:2020年2月21日

Last changes: 2020年2月21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 - 2020. 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	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	9
ACID ウィンドウ	10
タイムライン	10
トラックリスト	13
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	14
ツールバー	14
ステータスバー	16
プロジェクトの操作	17
基本的な ACID プロジェクトの作成	17
新規プロジェクトの開始	18
プロジェクト プロパティ	18
エクスプローラウィンドウ	20
ACID の種類	24
オーディオを CD から抽出	25
STEM MAKER	26
プロジェクトまたはファイルを開く	27
作成したプロジェクトの視聴	30
<u> </u>	31
テンポ、拍子、キーの変更	32
指定した時間に合わせる	35
レンダリングファイル内のプロジェクト参照	35
プロジェクトの保存	36
CD トラック マーカーの ACID プロジェクト への追 加	42
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	42
ディスクの書き込み	43
トラックの編集	44
トラックの挿入	44
オーディオトラック用の再生デバイスの選択	44
トラックの選択	45
トラックの整列	45
フォルダトラック	46
トラックの切り取り、コピー、貼り付け	47
オーディオトラックコントロール	48
オーディオトラックプロパティの編集	56
新規トラックにレンダリング	58
クリップ ストレッチの最 適 化	59
タイムライン上のイベントの編集	64
トラックへのイベントの追加	64
再生カーソル位置へのイベントの挿入	64
再生カーソル位置へのイベントの貼り付け	65

目次

時間の挿入	65
編集ツール	
イベントの選択	
移動	
イベントのピッチシフト	71
イベントの移動	
自動クロスフェード	
クリップの使用	
ACID の種類の変更	80
ピッチ シフトの調整	81
タイム ストレッチの調 整 (ビートマップトラックのみ)	
ループ録音のためのクリップオフセットの設定	
マーカーの移動	
マーカーの追加	
マーカーの削除	
ストレッチ マーカーのリセット	
アンカーの移動	
アンカーの追加	
アンカーの削除	
ビート アンカーのリセット	
セクションの使用	
スナップ	
イベントの切り取り、コピー、貼り付け	
イベントの削除	
編集操作の取り消しとやり直し	95
リップル編集	
イベントの分割	
イベントの結合	
イベントのトリミング	
イベントのリバース	
イベントのグループ化	
チョッパー ウィンドウ	
イベントの長さの調整	
イベントエンベロープ	
イベントプロパティの変更	
イベントのミュートおよびロック	
ます	
外部ソースからオーディオを録音する方法	
オーディオの録音	
ACID での MIDI キーボード のセットアップ	
MIDI の録音	
MIDI入力フィルタリング	
ブルーブ マップの操作	

グルーブの適用と削除	128
グルーブの作成	131
グルーブの編集	133
マーカー、リージョン、コマンドの使用	135
マーカーの使用	135
タイムマーカー	136
リージョンの使用	136
コマンドの挿入	
オートメーションの使用	141
オーディオトラックエンベロープの追加	141
MIDIトラックエンベロープとキーフレーム	145
バス・トラック	150
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	152
エンベロープの調整	
トラックエンベロープオートメーションの録音	
エフェクトの追加	161
トラックエフェクト	161
オーディオ イベント エフェクトの追加	162
バスへのエフェクトの追加	163
ソフトシンセへのプラグインの追加	
オーディオプラグインウィンドウ	165
プラグインマネージャウィンドウ	168
すべてのオーディオエフェクトのバイパス	
オーディオのミキシング	175
トキシングコンソール]ウィンドウ	
バスの使用	
バストラック ヘッダーの使用	
トキシングコンソール]ウィンドウの使用	177
バストラック ヘッダーの使用	
[キシングコンソール]ウィンドウの使用	
入力バスの使用	
割り当て可能なエフェクトの使用	
オーディオパンモード	
ラウドネスメーター	
5.1 サラウンドプロジェクト	
5.1 サラウンド セットアップ	
5.1 サラウンドのパンとミキシング	
5.1 チャンネルミックスのレンダリング	
ビデオの操作	
ビデオトラック	
オーディオとビデオの同期	208
ビデオプレビュー ウィンドウ	208
	209
コントロール サーフェスの使用	211
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	

Mackie Control の使用	213
Frontier TranzPort の使用	
PreSonus FaderPort の使用	
標準コントロールサーフェスの使用	
MIDI の操作	
MIDIの基本: プロジェクトでの MIDI ファイルの使用	229
プロジェクトに MIDI ファイルを追加	
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	231
シンセサイザの使用	232
VSTi プリセットのロード	
現在の設定のプリセットとしての保存	
保存したバンクのロード	
現在の設定のバンクとしての保存	
ソフトシンセ 包含ACID Pro	
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	
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	245
ReWire の使用	247
インライン MIDI 編集	
MIDIトラックコントロール	
MIDIトラックのフリーズ	
MIDIトラックプロパティの編集	
MIDI クリッププロパティの編集	
ピアノロールの使用	273
水平方向のズーム	
垂直方向のズーム	273
選択範囲のズームイン	
リストエディタの使用	
MIDI イベントのプロセスとフィルタリング	
コントローラマップの使用	
プログラムマップの作成と編集	
ドラムマップの作成と編集	
MIDI ወエクスポート	
MIDI プラグインの使用	
すべてのMIDI ポートのリセット	
タイムコードの同期	
ACID インターフェースのカスタマイズ	
ツールバーのカスタマイズ	
キーボードショートカットのカスタマイズ	
ASIO ポートの名前の設定	301
タイムルーラー	
グリッド スペース	
時間ディスプレイ	
デフォルト トラック プロパティの設定	

ユーザー設定	
Microsoft Sound Mapper または Windows Classic Wave ドライバ	
ASIO	
ReWire デバイスドライバ	
キーボードショートカット	
信号フローダイアグラム	331
トラブルシューティング	
用語集	
キーワード	

ACID Pro 10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。

www.magix-audio.com

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。
- STEM マーカー: 波形 ファイルをインポートし、zynaptiq[®]の高度なAIアルゴリズムを使って、ファイルを3つのト ラック: ボーカル、ドラム、「その他」に自動分割します。
- 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 でご確認いただけます。 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つの主なエリアで構成されています。



Window docking area

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ー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。



www.magix-audio.com

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、拍子が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。



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

タイムラインの角にある (ズーム)ボタン (ないの) 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

康示]メニューの ばーム]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。

坦日 説明
坦日 说明

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	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

トラックの高さ方向のズームイン

す。

- ● 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。



(Ctrl+F9)

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 **反ーム**]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トラックに録音が開始さ れます。
Q	ル 、 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
▶	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開始されます。

	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。
П	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。
M	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。
M	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。
0	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。
8	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。
Ø	<u> </u>	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 ウント	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 オプションを設 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」

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せます。 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 [ソールバー]を選択します。ツールバーが表示 されている場合は、 [ソールバー]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、
<u>↑</u>	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。
of	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。
i de la composición de la comp	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。
P	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。
5	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。
č	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。
K 0 (A	やり直し スナップを	クリックすると、 取り消し コマンドが元に戻ります。 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。
€	やり直し スナップを 有効にする	クリックすると、 取り消し]コマンドが元に戻ります。 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]> 反 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、
∧ •	やり直し スナップを 有効にする 自動クロス	クリックすると、 取り消し]コマンドが元に戻ります。 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、 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。
א [®]	やり直し スナップを 有効にする 自動クロス フェード	クリックすると、 取り消し]コマンドが元に戻ります。 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、 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。
∧	やり直し スナップを 有効にする 自動クロス フェード 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、 取り消し]コマンドが元に戻ります。 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]> 反 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、 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。 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。
	やり直し スナップを 有効にする 自動クロス フェード エンベロープ をイベントに 対してロック インライン MIDI 編集 を有効にす る	クリックすると、 取り消し]コマンドが元に戻ります。 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 日プション]メニュー(日プション]> 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、 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。 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。
 	やり直し スナップを 有効にする 自動クロス フェード エンベロープ を対してロック インライン MIDI編にする ドローツー ル	クリックすると、 取り消し]コマンドが元に戻ります。 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
	やり直し スナップを 有効にする 自動クロス フェード エンベロープ をオしてロック インライン MIDI編 を有効にす る ドローツー ル 選択ツール	クリックすると、取り消し]コマンドが元に戻ります。 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]コマンドが日プション]メニュー(日プション]> 反 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、 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。 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。 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。 クリックすると、ドローツールが起動します。 クリックすると、選択ツールが起動します。
	やり直し スナップを 有効にする 自動クロス フェード エンベベンロープ を対してロック インライ編にす る ドル 選択ツール ペイント ツール	クリックすると、取り消し]コマンドが元に戻ります。 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、びリッドのみ]コマンドが ┠プション]メニュー(┠プション]> 及 ナッピング]> びリッドのみ])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、 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。 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。 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。 クリックすると、ドローツールが起動します。 クリックすると、選択ツールが起動します。
 	やり直し スナップを 有効にする 自丁プレス フローズ フロード エンベロープ を対してつい イントック イントッール 消去ツール	クリックすると、取り消し]コマンドが元に戻ります。 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、 びリッドのみ]コマンドが

ツール

ĸĬ	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。
Ò	グルーブ ツール	クリックすると、 グルーブッール が起動します。 <u>ふ</u> グルーブはビートマップトラックには適用できません。
Carallel Car	グルーブ消 去ツール	クリックすると、 グルーブ消去ツール 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、スタ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、**ドャンセル**]ボタンをクリックします。

Cancel 20 % Rendering Just So You Know.ogg 🛛 🛷 30/8.057 MB Record Time (2 channels): 625:49:00 🏑

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。

1.1	2.1	3.1	

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されるデフォルト設定を行うことが できます。

サマリー

| 世マリー]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。 ロ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。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ダもありますが、実際に使用するエンコーダ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、 🏷 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。

if また、 Web からメディアを取得] Contract で 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

🔾 🎉 Electric Slide in A		- 🗳 🖱) 🚈 🕨 🔳 🍫 🖽 🕶
ACID8 ACID ROCK - LFA ACID ROCK - LFA Bass Coops ACID ROCK - LFA Bass Coops Bass Bass Bass Bass Bass Bass Brian Daly Bass Brian Daly Bass Brian Daly Bass Brian Daly Bass Brian Daly Bass Brian Daly Bass Bass Brian Daly Bass Bass Bass Brian Daly Bass Bass Brian Daly Bass Bass Brian Daly Bass Bass Bass Bass Brian Daly Bass Bass Bass Bass Bass Bass Bass Bas	 PB Electric Slide A 01.wav PB Electric Slide A 02.wav PB Electric Slide A 03.wav PB Electric Slide A 04.wav PB Electric Slide A 05.wav PB Electric Slide A 06.wav PB Electric Slide A 07.wav PB Electric Slide A 08.wav PB Electric Slide A 09.wav PB Electric Slide A 09.wav PB Electric Slide A 10.wav PB Electric Slide A 11.wav PB Electric Slide A 12.wav PB Electric Slide A 13.wav PB Electric Slide A 14.wav 	 PB Electric Slide A 15.wav PB Electric Slide A 16.wav PB Electric Slide A 17.wav PB Electric Slide A 17.wav PB Electric Slide A 19.wav PB Electric Slide A 20.wav PB Electric Slide A 21.wav PB Electric Slide A 21.wav PB Electric Slide A 23.wav PB Electric Slide A 24.wav PB Electric Slide A 25.wav PB Electric Slide A 25.wav PB Electric Slide A 27.wav PB Electric Slide A 27.wav PB Electric Slide A 27.wav PB Electric Slide A 28.wav 	 PB Electric Slide A 29.wav PB Electric Slide A 30.wav PB Electric Slide A 31.wav PB Electric Slide A 32.wav PB Electric Slide A 33.wav PB Electric Slide A 34.wav PB Electric Slide A 35.wav PB Electric Slide A 36.wav PB Electric Slide A 37.wav PB Electric Slide A 38.wav PB Electric Slide A 38.wav PB Electric Slide A 38.wav PB Electric Slide A 40.wav PB Electric Slide A 40.wav PB Electric Slide A 41.wav PB Electric Slide A 42.wav
Explorer			

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。
1 5	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。
ゥ	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。
¥0	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。
B	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 使用可能なすべてのドライブとフォ ビュー ルダが表示されます。
		サマ 選択したメディアファイルの簡単な リー 説明を エクスプローラ]ウィンドウの ビュー 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 アクティブ フォルダのすべてのファイル ての 形式のファイルを表示します。 ファイ ル

ファイルのプレビュー

自動プレビュー]ボタン M 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 M 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 **下**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 **レ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 甘ーディオ]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 **下**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 **と** 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。

- 〔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

「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。

V DEP-MODE			- 🛃 🖯
Itm 1201 pc	m4 A B 1CARESS.MID B BEHINDTW.MID B BEHINDTW.MID B BLACKC.MID B BLSPHRUM.MID B BLSPHRUM.MID B BUTNOTTN.MID B BUTNOTTN.MID B CELEBRA.MID B CLEAN.MID B DMCOUNTS.MID B DMCOUNTS.MID B	DM-POT.MID DREAM_ME.MID DREAMING.MID ENJOY3.MID ENJOY3.MID ENJYSLNC.MID EVYTHGC.MID FLYWIND.MID FLYWIND2.MID GETRIGHT.MID	E HALO.MID E HIGHER.MID I FEELYOU.MID I JUST.MID I LETMEDWN.MID I LITTLE15.MID MST&SER.MID NEWLIFE.MID NIGHT.MID
	MIDI: 187.0.000 at 156,000	0 BPM; Type 1; 18 Tra	cks

[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	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。
トに追加	 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	・ラックがフォノ	レダトラック	ク内にまとめ	られます。
----	-------	----------	--------	--------	-------

新規プロジェクトとし	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。
し用く	• 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

お気に入りフォルダの使用

お気に入り]フォルダ **た**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。

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 プロジェクトで使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に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。

康示]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。

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。

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

- ・ クリップ プール]で [レープ]ボタン がオンになっている場合、MIDI クリップは ^Q 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229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 **じD 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。

- 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 **脂定したトラックを読み取り**]または **脂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を調整します。
- 6. **[DK]**をクリックして、オーディオの取り込みを開始します。
- 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。

STEM MAKER

STEM MAKERで、完成したミックスを使ってそれをボーカル、ドラム、「その他」の3つのStemトラックへ分けることができます。 ACID Proには、 DSP用ソフトウェア開発で有名なzynaptiq[®]の高度なAIアルゴリズムが使用されます。

Stemsを作成する:

1. エクスプローラーウィンドウのオーディオファイルを選択し、右クリックで**[STEM MAKERを使ってプロジェクトへ** 追加]を選択するか、またはメインツールバーのSTEM MAKERボタン STEM MAKERをクリックして、ファイル

エクスプローラーダイアログにあるファイルを選択してください。

2. STEM MAKER ダイアログが開きます。

A STEM MAKER		
	Powered by zynaptiq* STEM M. Technology	AKER™
Separating: 01_Summer In 1	The City.wav	73%
Remaining: Elapsed:	3min 53s 10min 33s	
		Abort

[スタート]をクリックすると分割プロセスがスタートします。分割は、別ウィンドウで実行され、完了までに数分かかります。

3. 分割されていない元のオーディオファイルは、ビートマップクリップとして新しいオーディオトラックへ読み込まれます。

🧾 このオーディオは分割されたStemsを視聴して比較するために、初期設定ではミュートにされています。

初期設定により、Beatmapper ウィザードはクリップの元のテンポとビートの検出を始めます。この設定を変更 するには、[ユーザー設定]ダイアログの[全般]タブの[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]オプションのチェックを外してください。Bearmapperウィザードを使わない場合は、Beatmapper ウィザードを閉じることができます。

- 4. 分割が終了したら、OKボタンでSTEM MAKERウィンドウを閉じることができます。3つのトラックがACID Pro プロジェクトに追加されます:ボイス、ドラム、その他トラックはトラックフォルダにまとめられます。
- 5. 分割を確認するには、再生ボタンを押してください。Stemsを全てまとめて再生するとオリジナルミックスのよう になります。Stemトラックのミュートボタンとソロボタンを使って、それぞれのトラックを別々に聞くことができま す。

使用方法についての注意事項

- 分割の精度については使用するソースマテリアルによって異なり、ほぼ完璧なものから、若干そうでないもの までさまざまです。基礎となるニューラルネットワークは常に学習をするため、ACID Proの次のバージョンでは さらなる改善が見込まれます。
- ソースマテリアルとして、高品質のWAVオーディオファイルを使用することを推奨します。高品質であっても、 MP3ファイルを使用してのStem抽出は、精度が高くないものとなります。また、MP3を変換して元のWAV ファイルへ戻しても、圧縮によって削除されたオーディオ情報を元に戻すことはできません。
- ボーカルパート間の一時停止時に残りのほかのインストゥルメントが含まれることがあります。それについては、クリップのカット時やノイズゲートの使用時に簡単に見つけ、取り除くことができます。

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、 またはグルーブ 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。グルーブマップを選択した場合、グルーブはプロジェクトのグルーブ 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。
- 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	記明
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 ルーブファ 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、およびグルーブファイルを表示 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 ー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 ルーブ (.groove)	ACID のグルーブ ファイルのみを表 示します。 グルーブ ファイルとは、 プロジェクト のグ ルーブ 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。
	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

オ(*.cda) 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	MPEG (Moving Picture Expert Group) レイヤー 3 ファイルのみを表 示します。
ディオ (*.mp3)	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	.aviファイルのみを表示します。
用ビデオ (*.avi)	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。

[シトロノーム]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。

[シトロノーム]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。

[シトロノーム]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。

[レープ再生]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。 [レープ再生]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

- 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。
 - [レープ再生]ボタン 🕤 を選択します。
 - オプション]メニューの [レープ再生]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 **ドトロノーム]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ブとは無関係に再生されます。メトロノームをグルーブ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ブを適用します。

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 **ド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 Trans 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	再生中にのみメトロノームのプリカウントを行います。
リカウントを有 効にする	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。 股 💌
1小節プリカ	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。
ウント	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
2 小節プリカ ウント	に到達するまでは 120 BPM でプリカウントします。
4 小節プリカ ウント	1.1 5.1 Db_140_alphafunki (mbb), bob (bb), bbb (bb), bb
メトロノームの	ローザー設定]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
設 正	リリリノトを迭 朳 じさまり。

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 バス]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。

ドロノーム]ボタン か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

www.magix-audio.com

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。

	Syn	th				•) 🗗	•		C).	fö	٠	۲	•	C	9 S !
Out	54		48	42	36		30	Ņ	24		18		2				-Inf.

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、 胎子のカスタム設定]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	К
テンポ変更マーカーの追加	Т
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、**トー変更**]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、 **胎子変更**]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. **[DK**]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 🕨	補間は行われません。 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。	<u>م</u>
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。	A
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。	A
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。	$\diamond \checkmark \diamond$
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。	<u>م</u>

- 3. **[DK**]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 **庁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ーの編集

キー/テンポ/拍子マーカーを編集する方法はいくつかあります。

- カーソルをマーカー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、 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。マーカーがコントロール設定に合わせて更新されます。
- カーソルをマーカー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 **カーソルがマーカーと** 一致するようにテンポを調整]を選択します。マーカーのビート 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/キー変更マーカーを右クリックして、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。
- マーカーのテキストをダブルクリックして、値を入力します。 130.000. F. 618
- コンビネーションマーカーを編集するときに、3つの値すべてを入力する必要はありません。たとえば、現在のマーカー値が「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。マーカーは「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 **脂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 き選択して、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. **レ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 [Jースプロジェクトの編集] 読がタンを

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...10.0 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

格前を付けて保存]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 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。
ACID フロ ジェクト (*.acd-zip)	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 **名前をつけてレンダリング**]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、 **D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、 **[レ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。 **[レープ再生]** 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

38

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。

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、 **路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

テンプレートの作成または編集

- 2. **Dスタム設定]** ボタンをクリックすると、 D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。
- **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

- 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 Dォルダオプション]コントロール パネルの 俵 示]タブ で D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。

 III 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\Roamin\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 **[レ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 [**レープのエクスポート**]を選択します。 [レ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、 **D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

「シール]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トラックの最後に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、「レ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. [ソール]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。
	ハ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	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。
グ	レンダリングされたー 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. **「「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

ジール]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「フンショット]に変更します。
- 時間表示]ウィンドウを右クリックし、 **Dーソル位置の時間形式**]を選択してから、 **D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 D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。
 - 後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。
- 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. [ソール]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。
- 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、「シ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. **唐き込みモード**]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、**唐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。 下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。

- 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. **DK]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

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 **分ーディオト 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。
- にクスプローラ]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(
- 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 ゲ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 回 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 回 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。

8	🗖 🗢 🏂 🕆 🚱 🥌
Out 54 48 42 36 30 24	O Master (Master)
Vol: 2,9 dB ———	Bus <u>A</u> (Bus A)
Pan: Center	Bus <u>B</u> (Bus B)
	Audio Device Preferences

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中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:
- ・ 長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

46

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、ドロー シー ルやペイント シ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なくなります。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

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

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

フォルダトラックのソロ

りロ]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 **シロ**]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 **シロ**]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 &*]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、 **戸ピー**]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センドレベル、およびバス センド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。

www.magix-audio.com

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。

9 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。



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開始されます。

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 **が**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、 ローザー設定]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. **ケ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. [ニート]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 長ュート]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 長ュート]ボタンをクリックすると、すべての 長ュート]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

 けートメーション設 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

🗗 🗗 ジャン 🚮 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 **シロ**]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 **シ**ロ]ボタンをクリックします。

[Ctrl] キーを押したまま
 [ワロ] 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 セレクタ**]ボタン <mark>打</mark>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。

録音デバイスセレクタ]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。



50



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(人、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。 [ベス]ボタンの形状が、選択したバスを表すものに変わります。
- トラックに [、マ]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。





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プピングインジケータが赤になります。

54 48 42 36 30 24 18 12 6 4.7

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 **ぼリューム**]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. **ケ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0dB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

け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 [2] つ] 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. **け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。
- [心]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

パンモードの変更

[☆]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で、 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 **レイントラックパンへのリンク**]を選択します。

ド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、 ローザー設定]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

- 1. **け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変わり、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。

' 🚱 🚭
-Inf.
ich 👻
Clip
🗖 Post

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

け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 ドイントラックパンへのリンク]を選択します。

レ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、 ローザー設定]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

- 1. **ケ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. 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。



3. 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

けートメーション設 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、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、 **け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、 りリップ 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 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 ピイント 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

りリップ 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 **パイント 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 ⑦ 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] 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、 **床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

除存]ボタン 「 「 「 をクリックして トラック プロパティとー 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

▶ りップ プロパティ]ウィンド ウの **切り取り] ☆ 、 □ピー] い 、 貼り付 け] い** 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 下 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

「シール]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 **シロ**]ボタン **S** 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. [ソール]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、**D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。
- 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、 [レ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。

 P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 院了]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、 🛿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、 [シトロノーム] 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、 **庁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. **院了**]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 家 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に場合は、 クリップ プロパティ]ダイアログボックスにある 区トレッチ]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 **日 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。
- 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ません。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ません。3番目のビートマップマーカーを左ヘドラッグします。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。

www.magix-audio.com



11. 最後のビートマップマーカーを左ヘドラッグすると、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 [レート音]または 胞子]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。

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。

異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、**断規トラックにレンダリング**]コマンドを使用して、新規ト

\Lambda 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. [1]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、グルーブを適用して、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(F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。
- 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、グルーブを適用して、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 Ferrer 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ー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	説明	
2	記り	

プ:

自 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]
 本一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。

● 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

直 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 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

- 平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
- 方 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。

向

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、 騙集]メニューの **騙集ツール**]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 ^{III}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 **[レープ]**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。

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 ツールのように機能します。

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。

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。

グルーブ

グルーブツール 💦 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 **グルーブ**]を選 択します。 グルーブ ツールを使 用 すると、タイムライン上 のイベント にグルーブを追 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。

グルーブの選択

適 用するグルーブを選 択 するには、 グルーブ 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 ルーブを選択します(または グルーブ プール]ウィンド ウでグルーブをダブルクリックします)。 選択されているグルー ブの名前がツールバーボタンの横に表示されます。

📀 Conga Groove 02

グルーブ イベント のペイント または消去

グルーブ ツールが選択されている場合 にグルーブ 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、グルーブイベントをペイントします。グルーブイベントはグルーブ が適用される場所を表します。
- [Ctrl]キーを押しながら2つのグルーブ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 新しいグルーブイベントが作成されます。
- グルーブ ツールで右 クリックしてドラッグすると、グルーブ 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、グルーブイベント全体が削除されます。

ヒント:

- グルーブをグルーブ プールから既存のグルーブ イベントにドラッグすると、イベントのグルーブが変更されます。
- グルーブ プールからグルーブを2つのグルーブ 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ブイベントが作成されます。

🔼 グルーブはビートマップトラックには適用できません。

グルーブ消去

- 1. グルーブ消去ツールを選択します 💦 。
- 2. グルーブ 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ブ消去ツール 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ブイベントが消去されます。
- グルーブ 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、グルーブ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、グルーブ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 竝 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、 騙集]メニューの **ট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。

- 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 **けべて選択**]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 **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。

長示]メニューから 【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。

コフンド	北梁 台口	
	10或月匕	

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 良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

- 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. 「レピー] 📭 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。
- 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。
- 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。

 長示]メニューの **ビベント情報**]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 C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 **ピイント 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。

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。

Eント:

- ・ け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
 のり取り] 、 「レピー] 、 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クします。 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。
- 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

甘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] ※**、 日ピー] 、 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 **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 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 **レピー**]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 **パイント 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 断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 及ぼさずに、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。

9 ヒント:

- F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、「シール」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 断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 ピイントクリップ]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 **ビベント 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

りリップ 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。

康示]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

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

クリップの管理

| 甘一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

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。

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 **ビベ 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 説明

۲				
名前	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。			
の変 更	表示]メニューで Ⅰベント情報]が選択されると、 ▷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	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。			
ディオ エディ タでの 編集	ファイルを編集して保存した後には、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	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。			
集	🔷 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 ブプー	選択されたクリップをグルーブ プールで使用できるようにすることで、他のトラックへタイミングを適用できるようにします。			
ルへの 追加	🧾 グルーブ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ブが抽出されます。			
	🔭 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	ー 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; カ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 に 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	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。			
ライズ	ローザー設定]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	クリップでのチャンネルの取り扱い方法を指定します。			
ネル	両 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。 方			
	左 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。 の み			
	右 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。 の み			
	結 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			

ス ステレオファイルで左右のチャンネルを交換します。

ワップ

* 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 トラックで使用でき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 プリス 択します。

ト

次 のク	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。
リップ	🍚 イベントを選択して 🕻]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	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。

リップ 💡 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

りリップ 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 常をクリックすると、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 うをクリックして、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)	「フンショット]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。
	 「フンショット]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 用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。
élastique	élastique 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、 **Eード**]ドロップダウンリストから設定を選択します。
 - Blastique 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。
 Blastique エフィシェント]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。
 [ソロ(モノラル)]および
 [ソロ(スピーチ)]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、 Lastique Pro]モードおよび [ノロ(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。

Blastique 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。

³ 1 Clip	1		
General			
ACID Ty	pe: One-Shot 🔹	Record Clip 1	

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、 びルーブ 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 □ は新しいグルーブ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。

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 IIIIII 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ブが 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 <mark>ト</mark>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

www.magix-audio.com

83

- ルー 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。
- ケ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 音 ない]を選択します。
- 拍 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。
- 数 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** 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 レッ 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。
- チ ・ [レープセグメント]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、「レ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、ビッチシフト 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、ビッチシフト 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。

- 音 ♪、およびビート アンカー □ が作 成されます。 の ♪
- 感 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
- **度** 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。シンセサイザパパなど基本的な素材の場合は、設定値を小さくします。
- タイ 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
- ミン 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【6分音符】を選択します。
- スト 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とまたは

レッ の数を指定できます。 チ

- 、 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 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
- トの 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。
- 再

 [・]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
 ・

検 出

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
 レッ 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
 マー 重要です。
 カー

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 スライス 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。



ぼーム インタイム]ボタン
 と
 ビーム 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。

ー般的に、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 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

- トア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カー
- と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
- ビー 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)。
- ト ビート アンカーとビート マーカーは、グルーブがトラックに適用されているときにだけ使用されます。
- マー 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
- **カー** 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、グルーブを正確に適用 するために、メディアファイルから既存のグルーブを削除したり、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。

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ブ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。

e) (*) (J)
2.2.000	2.2.384	2.3.000	

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。
- グルーブが 反トレッチ]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、 グルーブ プール]ウィンド ウおよび グルーブ] ツールを使 用して、他 のグルーブ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、 グルーブ 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。

2.2.	2.2
	\$

.000

この例では、ストレッチマーカーのオー この例では、ストレッ 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 チマーカーのオーディ 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 オはビートと同時に 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。 発生します。 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 <mark>開</mark> 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。



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 キーにー 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─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 バーの何 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 2 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 <mark>----</mark> 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。

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、 **ジ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。

クリップのグルーブ プールへの追加

選択したクリップをグルーブ 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、 **び** ルーブプールに追加]ボタン 💽 をクリックします。

🧾 グルーブ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ブが抽出されます。

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 **開**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 **ドエディタ名 >で編集**]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、、 **Bound 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 ドエディタ名>で編集]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(ローザー設定>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. [ソール]メニューの **ドエディタ名 >で編集**]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、変更は自動的には適用されません。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 **ピクション**]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。
 Verse
 Produce

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 **呂前の変更**]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。
 - 👷 [2]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。↓ が表示され、セクションの移動先が示されます。
- 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す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。】 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。

www.magix-audio.com

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 **府効**]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 **い**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。

- ♀ 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

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。



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。



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 **下**をクリックします(または *[Ctrl]*キーを押しながら [/]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。

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、.



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

面外の面構」設定が少少シャードの内容より違い場合、知り下しられるイベンドはオーバーソン。 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。

1.1 1.3 2.1	1.1	,13	2.1	1.3 2.1
1/2 Drums 0.33	2 Drums 033	- (2 Dair	ns 03	ns 03.2 /2 Drums 03.
have been provided in the second s	pro		- <i>f</i> &-	fx
- 🖉 Örums 002 ag-	- (7) Brums (0)	• 🖉 Orums ()	Diege-	ns 🖉 Drums (109 6 pr
and the second s	populition fits	⊳ †re∯r≱ere-∳r	fx fx	≫t-i-i-f-fx

時間 / イベント選択



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、 ジール]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 握 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、トラックを間違って削除した場合は、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 ᡢ 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

- 孤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、 師入貼り付け]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



時間 / イベント選択

Clipboard(ク リップボード)

リップボード)



リップルモードを使わずに切 Clipboard(ク り取った後のイベント



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



リップルモードで切り取った 後のイベント

- オプション ノメニューの リップル編集]を選択します。 1.
- 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ー 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。





コピーしたタイムノイベント選択

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



イベント選択

リップルモードを使わずに貼り付け リップルモードで貼り付けたタイム/ 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. 騙集]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。

1.1	1.3	2.1
Prums 033	- 12	Drums 033 - 🗰
	fa 🛌	- Jacobian fixe
2 Drums 005		Drums 009 646
▶#n\$+₽n+f+	μ <u>β</u>	la para da difiya

時間範囲

1.1		1.3		,2.1
2 Drums 033			12	orumst088
 	fic-			<i>f</i> &-
17 Drums 000	langta-		-2	orums 009 6 ge
»÷nik-pereder	ј¢,		⊳ ∦n	⊨para-fa-}fiça

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



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ー 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。

📿 Organ 08 📃 📿 Organ 11 Organ 02. 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。
- 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。

イベントのリバース

リバースしたイベントは、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スできません。

- 1. リバース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 **リバース**]を選択します(またはUキーを押して選択イベントをリバースさせます)。 イベントはタイムライン上でリバース再生され、リバース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 [リバース]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 べてのイベントがいイライトされます。
- 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] </u> 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、 [J]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。



辰示]メニューの F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。
- 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。
- 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
 「語を選択します。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 [かく つりックして (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 ローザー設定]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**断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。

- F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135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



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。

- 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、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に移動し、またます。
- 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に移動し、またます。

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

『「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 [レープ]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 長さと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

『「ロー] ツール または 時間範囲] ツール 定を選択した状態で、 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 いまわります。

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+ c かります。

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、バーション 10 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 (一) 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

- ドローツール state 間範囲ツール state でという。
 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。

Event Properties		
Start offset (samples): Pitch shift (semitones):	0,000	
✓ Quick fade edges to pr ○ Reverse	event dicks	

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ーツールを選択し、 *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 良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、
ローザー設定]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. 「「ロー]ツール
 または 時間範囲]ツール
 で
 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 [J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。



[J]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 **反イッチ**]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 **スイッチ**]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 **スイッチ**]を選択し、サブメニューから **レック**]を選択します。

イベントのロックを解除するには、「レック」をもう一度選択します。
録音

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タ**]ボタン <mark>新</mark>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 **E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 レーター]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. **け**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、**DK**]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 **ぼリューム**]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 **ぼリューム**]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ら、タイムラインの下にある **録音**] 〇 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て録音できます。複数のテイクを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 ケー 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。
- □ーザー設定]ダイアログボックスの オーディオ]タブの 阿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。

小 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(原)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(原)で表示されます。

オーディオの録音

- 1. 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。
- 2. 録音を開始する位置にカーソルを置きます。
- 3. 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。
 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。



- 4. 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。
- 5. 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 **ট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。

Recorded Files	? 🔀
D:\My Documents\	
Electric Bass Recording 1.wav	
🖻 Funk Wah Recording 4.wav	
<u>D</u> elete <u>R</u> ename	Delete <u>A</u> ll
Show after every recording session	Done

7. **院了**]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 **[レープ再生]** 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 アリップ プール]タブを使用して管理できます。

りリップ 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 [レープ再生]ボタン うを 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。

Recorded Files	2 🛛
D:\My Documents\	
Electric Bass Recording 1.wav	
🖻 Funk Wah Recording 4.wav	
Delete Rename	Delete <u>A</u> ll
✓ Show after every recording session	Done

6. 院了]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、[5]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。
- 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 うを選択します。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。

www.magix-audio.com

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

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 **けべて削除**]をクリックします。ファイルの名前を変更する には **呂前の変更**]をクリックします。

Recorded Files	2 🛛
D:\My Documents\	
Electric Bass Recording 1.wav	
🖻 Funk Wah Recording 4.wav	
Delete Rename	Delete <u>A</u> ll
Show after every recording session	Done

- 8. 院了]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。
- パンチイン録音の実行中、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、
りリッププロパティ]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。

りリッププロパティ]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。

📒 1 Clip 1		
General		
ACID Type: One-Shot	Record Clip 1	.

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 セレクタ]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。



録音入力を選択するには、**録音デバイスセレクタ**]ボタン **ジ**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 **E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タ]**ボタン **ジ**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 カレベルが表 示されます。 入 カモニタがオンでない 場 合 、メーターには入 カソースのレベルが表 示されます。 入 カモニタがオンの場 合 、メーターには入 カソースとト 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。 入カモニタをオンにするには、 **録音デバイスセレクタ**]ボタン **ジ**をクリックし、メニューから **入カモニタ**]を選択 し、サブメニューから **入カモニタモード:オン**] **ご**または **入カモニタモード:自動**] **ジ**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。

Cut and a standard of the stan) (a) - (2) (3) 12 - (1) - (1) 10_140_sl
ASIO 2.0 - ESI U46	O ESI U46 1/2:L/ESI U46 1/2:R (Default)
	ESI U46 1/2:L/ESI U46 1/2:R ESI U46 1/2:L ESI U46 1/2:R ESI U46 3/4:L/ESI U46 3/4:R ESI U46 3/4:L ESI U46 3/4:R

- 自動] 差選択すると、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。
- **ケン**] 「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。
- ユ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 ドトロノーム] 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、長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 カ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 **レーザー設定**]> **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。これらの入出カポートを使用する 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。

Hard	ware Port	Device	MIDI Thru To	
	USB Keystation 49e In	None	(Not Enabled)	
/	SB Audigy MIDI IO [6000]	My Keyboard	Auto	
1			-	1

Auto MIDI input routing

- 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。
- 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 ノートをボイシングします。
 - a. 挿入]メニューの [V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 [V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)。 [V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。
 - b. [ソフト シンセ]タブで、使用するシンセサイザを選択し、 DK]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 カ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。
- 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 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
۲	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	 □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入カ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。
F \$	ソフト シン セ入 力 ポート リス ト	プロジェクトで使用できるソフト 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ェーターなどの 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293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。
 - 寝 複数の入力チャ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。
- 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にない場合は、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、「シフト 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 [J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。

- 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。

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]]の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

参

たクリックすると、 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にない場合は、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、「シフト 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 [J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。

- 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、**β/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、「ビロシティ]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
尽テップサイズ]を2分音符に設定する。	2
尽テップサイズ]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 3 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

124

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 [J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、「シフト 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 [J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。

- 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. [レープ再生]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 ダッセージフィルタ]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。				
	Message Filter 👻 🔽 Enable				
	Record all				
	Record selected items				
	Record unselected items				
	MIDI Message Type Channel Messages				
	Note Volume Note Note Volume Note Volume Note Note Note Note Note Note Note Not				
	Channel Aftertouch				
	Pitch Bend Program Change				

- 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。
- 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をプ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イシングされます。 一方、高いノートはトラック2だけに録音され、ピアノでボイシングされます。

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、**E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 [ビロシティ]を選択します。
- 4. **宿効**]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 ノート ベロシティを反転します。
- 転 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 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。

定

追 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 加 フセットを削除)します。

ス スライダをドラッグしてノート ベロシティにー 定割合(パーセント)を掛けます。例えば、スライダを

ケー 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 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。

限 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を音楽ビートに強制的に合わせる

ル

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。
- 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	ウオンタイズ 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、 B /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、 B /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 カします。 グリッド を逆 方 向 にシフト する には負 の値を入 カします。
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。

グルーブマップの操作

 康示]メニューの グルーブ プール]を選択して、 グルーブ プール]ウィンド ウの表示を切り替えることができます。 グルーブ 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ブ 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ブ マップが表示されます。

びルーブプール]に表示されるグルーブは、プロジェクトに固有のものです。グルーブを削除してプロジェクト を保存した場合は、再度グルーブをインポートしない限りそれらのグルーブを使用できません。

グルーブとは、曲のリズム パターンのことです。 ACID ソフト ウェアでは、 グルーブ 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ー 致させることができます。

- グルーブ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ブ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ブを抽出します。
- 新しいグルーブ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ブ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たり、グルーブをタイト/ルーズにすることができます。

🔼 グルーブは、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。

グルーブの適用と削除

| 俵示]メニューの **ビルーブプール**]を選択して、 ビルーブプール]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、グルーブプールの **[ハード スイン** グ]を適用してみてください。

グルーブ プールおよびグルーブ ツール 💽 でグルーブ マップを使 用して、 すべてまたはー 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 ビッチ 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。グルーブ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。
- グルーブマップが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。
 アリッププロパティ]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:

- グルーブマップが、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ブを変更する場合は、新規トラックにレンダリング]コマンドを使用して、新しいグルーブメディアファイルをレンダリングします。
- [グルーブ プール]に表示されるグルーブは、プロジェクトに固有のものです。 グルーブを削除してプロジェクト を保存した場合は、再度 グルーブをインポートしない限りそれらのグルーブを使用できません。

🔼 グルーブは、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。

グルーブのトラック全体への適用

い場合)。

2. グルーブを グルーブ 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ブはトラック 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ブイベントが表示され、グルーブがトラックに適用されていることを示します。

💡 アドバイス:

- グルーブをグルーブ プールから既存のグルーブ イベントにドラッグすると、イベントのグルーブが変更されます。
- グルーブ ツールで右 クリックしてドラッグすると、グルーブ イベントが消去されます。
- グルーブツールで [Ctrl]キーを押しながらグルーブイベントを右クリックすると、グルーブイベント全体が消去されます。
- グルーブ消去ツール で Ctrl キーを押しながらグルーブイベントをクリックすると、グルーブイベント全体が 消去されます。

新規トラックのデフォルトグルーブの設定

プロジェクト全体の雰囲気を設定するためにグルーブを使用する場合は、そのグルーブ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。

- 2. 新規トラックのデフォルトグルーブ]ドロップダウンリストから設定を選択します。

新規ループ、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、選択中のグルーブ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。

複数のグルーブの1つのトラックへの適用

グルーブイベントを使用すると、トラックの一部にグルーブを適用したり、1つのトラックの各部分に異なるグルーブ を適用することができます。 グルーブは、 グルーブ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。

グルーブ イベントのエッジは、グルーブの境界です。イベントのエッジを越えてオーディオをグルーブすることはできません。以下の例では、グルーブ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、グルーブ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。

8.4		9.1				9.2	
		12 D	rums ()72—	-h	}.	-
		h			pro		
	 	 /		7		7	

- 1. グルーブツール 🕟 を選択します。
- グルーブ 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ブを選 択します(またはグルーブ プールのグルーブをダブルクリックします)。
- 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、グルーブイベントをペイントします。

トラックの下部にグルーブイベントが表示され、グルーブ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、グルーブイベントをペイントします。

グルーブストリップの高さを切り替えるには、 俵 示]メニューの **グルーブストリップのフルサイズ表 示**]を選択します。

💡 アドバイス:

- グルーブをグルーブ プールから既存のグルーブ イベントにドラッグすると、イベントのグルーブが変更されます。
- グルーブ プールからグルーブを2つのグルーブ 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ブ イベントが作成されます。
- [Ctrl]キーを押しながら2つのグルーブ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 新しいグルーブイベントが作成されます。
- グルーブツールで右クリックしてドラッグすると、グルーブイベントが消去されます。
- グルーブツールで [Ctrl]キーを押しながらグルーブイベントを右クリックすると、グルーブイベント全体が消去されます。
- グルーブ消去ツール で Ctrl キーを押しながらグルーブ イベントをクリックすると、グルーブ イベント全体が 消去されます。
- グルーブ イベントのグルーブ 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。



グルーブイベントの消去

- 1. グルーブ消去ツール 👧 を選択します。
- グルーブ消去ツールをクリックしてドラッグし、グルーブを消去します。 [Ctrl]キーを押しながらグルーブイベント 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:
- グルーブ ツール 👧 で右 クリックしてドラッグすると、グルーブ イベントが消去されます。
- グルーブツールで [Ctrl]キーを押しながらグルーブイベントを右クリックすると、グルーブイベント全体が消去されます。
- グルーブ消去ツール で Ctrl キーを押しながらグルーブイベントをクリックすると、グルーブイベント全体が 消去されます。
- グルーブイベントのグルーブ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ブの

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ブを削除]を選択して、トラックからすべてのグルーブイベントを削除することもできます。

未使用のグルーブのプロジェクトからの削除

味使用のすべてのグルーブをプロジェクトから削除]ボタン ボタン 「たっしょうしょう」をクリックすると、プロジェクトの使用されていない グルーブがすべて削除されます。

グルーブのプロジェクトからの削除

- 1. グルーブ プール]ウィンド ウでグルーブを選択します。
- 2. 選択されたグルーブをプロジェクトから削除]ボタン 👿 をクリックします。 選択したグルーブ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 使用中のグルーブの削除を確認する]チェックボックス がオンになっており、グルーブが使用中のときは、確認ダイアログボックスが表示されます。

グルーブの作成

プロジェクトにグルーブを追加するには、既存のクリップを使用するか、既存のグルーブを複製するか、またはグ ルーブをインポートします。あるいは、新規グルーブを一から作成することもできます。

「
ガルーブ プール]に表示されるグルーブは、プロジェクトに固有のものです。グルーブを削除してプロジェクト を保存した場合は、再度グルーブをインポートしない限りそれらのグルーブを使用できません。

グルーブ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ブの作成

ACID ソフトウェアでは、クリップのオーディオを分析して、グルーブを抽出し、その雰囲気を他のトラックに適用できます。

- 🧾 グルーブ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ブが抽出されます。
- 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 **ペイント クリップ**]を選択します。
- 2. **グルーブ 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 グルーブが グルーブ 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ブは、グルーブ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ブを作成するには、グルーブを.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「グルーブのエクスポート」を参照してください。

グルーブの複製

既存のグルーブをテンプレートとして新しいグルーブを作成できます。

- 1. グルーブ プール]ウィンド ウで、複製 するグルーブを選択します。複数のグルーブを選択 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. 選択されたグルーブを複製]ボタン 🖓 をクリックします。複製したグルーブがグルーブ プールに追加されます。
- 3. 複製したグルーブの名前を変更するには、グルーブを右クリックし、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ブを編集できます。

グルーブのインポート

.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 グルーブ プール]にグルーブを追加 するには、 グルーブのインポート]ボタンを使用します。

- 1. ビルーブ プール]ウィンド ウにある ビルーブのインポート]ボタン <u></u>をクリックします。 ビルーブのインポート] 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、新しいグルーブがグルーブ プールに追加されます。
- [エクスプローラ]ウィンドウから グルーブ プール]ウィンドウにファイルをドラッグして、グルーブを簡単に抽出す ることもできます。

グルーブのエクスポート

グルーブは ACID プロジェクトと共に保存されます。 グルーブをエクスポート すると、 ファイルにグルーブを保存して、 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. グルーブ プール]ウィンド ウでグルーブを選択します。
- 2. **選択されたグルーブをエクスポート**]ボタン **開**をクリックします。 グルーブ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ブを 保存するフォルダを検索します。
 - デフォルトでは、グルーブは 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 ブフォルダ]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ブは、新規 ACID プロジェクトを作成 するときに、 ビルーブ 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、グルーブを保存します。

新規グルーブの作成

- 1. ビルーブ プール]ウィンド ウにある **新規グルーブ**]ボタン 🔊 をクリックします。新しいグルーブがグルーブ プー ルに追加されます。
- 2. 編集ボックスにグルーブの名前を入力し、[Enter]キーを押します。
- 3. グルーブ プール]ウィンド ウの下 部 にあるグルーブ エディタを使 用して、グルーブの長さや雰囲気を調整します。 グルーブの編集の詳細については、ここをクリックしてください。

グルーブの編集

グルーブ プール]ウィンドウの下部を使用して、グルーブを編集できます。

🧾 注:

- 編集内容はプロジェクトと共に保存されます。編集したグルーブを別のプロジェクトで使用するには、グルーブを.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。
- [グルーブ プール]に表示されるグルーブは、プロジェクトに固有のものです。 グルーブを削除してプロジェ クトを保存した場合は、再度 グルーブをインポートしない限りそれらのグルーブを使用できません。
- 2. ウィンドウ上部 でグルーブを選択します。 グルーブ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、グルーブの編集を開始する前に、イベントにグルーブを適用し、ループ再生を開始します。
- 3. グルーブ プール]ウィンド ウの下 部 に、 グルーブ 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 ブ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、グルーブ マーカー 🖢 はビートが再生される位置を表します。 グルーブ マーカーは、ビート アンカーの前後に配置できます。 グルーブ 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、グルーブ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ブ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 ルーブ 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/グルーブ 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 アンカーとグルーブ 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. グルーブマーカー 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。

他のグルーブ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 ポストグルーブマーカーの

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、グルーブ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. グルーブ 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ブ 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ブ 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、 踊入]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。



マーカー名の指定

- 1. 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 **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。
- 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ー 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 択したマーカーとー 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日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 マーカーをー 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ー 致 するようにテンポを調 整**]を 選 択します。 プロジェクトーン・ポが変 化 レー 選 択し ちタイノ マーカー トカーン 川 位 業 がー 致します
 - 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、 **肺入]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。



リージョンに名前を付ける

- 1. 最初のリージョンタブ 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。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 **レマンド**]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。

- 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 **ロマンド**]を選択します。 ロマンド プロパティ]ダイアログボックスが表示されます。
- 3. **ロマンド**]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	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。	
び RealMedia		[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: 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 ドャプションと字幕]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 ひスタム 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。 [パテメータ]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 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、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. **[J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 とち 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 騙集]を選択します。

or——

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

[**□**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 **レマンド**]を選択して、 ロマンド 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 ロマンド]、「パラメータ]、ロメント]、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 **ロマンド**]を選択して、 ロマンド 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、**ロマンド**]、**[パラメータ**]、**ロメント**]、および **位置**]ボックスに入力されます。
- 3. 必要に応じて、「レマンド」、「パラメータ」、「レメント」、および 位置」ボックスの設定を編集します。
- 4. **[DK**]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 し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 ししょります。

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。

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 **にンベロープ**]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 **にン** 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 日ートメー

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。

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 2020 と ジロ]ボタン 3020 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。
 - 「シロ」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 [2] (シ)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 レンベロープの挿入/削除]を選択し、サブメニューから ボリューム]または [い]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。

🧾 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。

- 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 **け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 [℃]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。

- 6. トラックオートメーション モードが **伊フ**]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。
- 7. 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。

- 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 **ケートメーション設定** ゴボタン 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、メニューから割り当て可能なエフェクトチェーンを選択します。



5. 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 **分**つに設定されている場合は、フェーダーでトラック全体のセンド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 **レンベロープの挿入/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。
- トラック ヘッダーの **ケートメーション設定** ゴボタン ひをオンにすると、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。

🗄 🏭 SpecialFX) 🔵 🅱 🕆 🚱 😒			
Out 54 48 42 36 30 24 18 12 6 Inf.					
P ESI U46 1/2:L/ESI U46 1/2:R 🔲 Master					
Vol: -6,0 dB		🗕 🌞 Read 🛛 👻			
Pan: Center		+Add Clip			
Bus A: -Inf.		Pre 🎦			
FX 1: -Inf.					
O Bus A: -Inf. 📐					
Bus B: -Inf.					

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 **けつ**]に設定されている場合は、フェーダーでトラック全体のセンド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

ボリューム エンベロープの場合は [/]キーを押し、パン エンベロープの場合は [-]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。

Aud1	🔵 🔵 🌔	🗸 🚱 🚯 🖉 Synth 077 🛄 👘	lla	lù
Out 9 6	3	eFX ChorusFlanger: Rate		
7 Mic/Inst 1/Inst 2	laster	eFX ChorusFlanger: Mix		
Vol: 2,9 dB		eFX StereoDelay: Feedback		
Pan: Center	40	eFX StereoDelay: Mix		
Aud2	🔿 fö 🔹	Show All FX Automation Envelopes Hide All FX Automation Envelopes		
2,9 dB —— III Center		FX Automation		

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。

「ユーザー設定]ダイアログボックスの 俵示]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 **にンベロープ**]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 **にン** 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 **けート** 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

146

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 []ボタン 2 []ボタン 2 []ボタン 2 [] 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。
 - **[ノロ**]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 **にンベロープ**]を選択し、サブメニューから **ボリューム**]または [2] と アン・ (シー)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 レンベロープの挿入/削除]を選択し、サブメニューから ボリューム]または [シ]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。
- 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 [) () 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 伊フ]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。

バ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 インスツルメントで標準の 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 凹力設定]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 **た**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 **ロントローラの設定**]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** 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 日フ]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。
- 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。

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 E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、 E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 田力設定]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

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

また、連続コントローラエンベロープを [- ラックプロパティ]ウィンドウの 凹力設定]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 凹力設定]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、 **レンベロープの挿入/削除**]を選択し、メニューから **レントローラの設定**]を選択します。 [トラック プロパティ]ウィンド ウに 凹力設定]タブが表示されます。
- 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 インスツルメントで標準の 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。

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 ^国 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、 俵示]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、 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。 シャンドウ下部の 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。

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。

- 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。

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 Ш 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

- 2. ドロー 2 ツールまたはエンベロープ 5 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。

√2 Verse Pt	A			
			'	
Sysex		٠		
Program Cha	nge ┥			

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、 [-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。

- 1. トラック ヘッダーを右 クリックし、 **レンベロープの挿入/削除**]を選択し、サブメニューから **Sysex の挿入**]を選択します。

🖉 Verse Pt A	
_~	
- Com	
Program Change	

- 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、 レンベロープの挿入/削除]を選択し、サブメニューから Sysex 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、 レンベロープの挿入/削除]を選択し、 Sysex 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

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 **W** 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 [*、FX]ボタン 5 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、 [な 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. **ケ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. [ユート]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 長ュート]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 長ュート]ボタンをクリックすると、 すべての 長ュート]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

け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

[シロ]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 **シロ**]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 **シロ**]ボタンをクリックします。

[Ctrl]キーを押したまま [J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。



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

54 48 42 36 30 24 18 12 6 4,7

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。 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 100 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が判定され、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 **ケートメーション可** 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。

FX Automation Chooser - Aud1	? 🔀
-Track EQ - eFX StereoDelay - eFX ChorusFlanger	
Select the plug-in parameters that you want to automate us	sing track envelopes.
 Active Mode - Input Output Rate Depth Phase Offset ✓ Feedback ✓ Mix 	OK OK Cancel Select All Select None

- 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、 **店 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**府効にする**]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 [*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 [*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、lowto-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 **F** 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. [X 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。

FX Automation Chooser - Aud1		? 🗙
-Track EQ - eFX StereoDelay - eFX ChorusFlanger)	
Select the plug-in parameters that you want to automate	usin	g track envelopes.
Active	*	ОК
Mode	Ξ	Cancel
Input		
Rate		
Depth Phase Officet		Select None
Fieldback		
Mix	Ŧ	

- 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。

7						
1.1				2.1		
, Q I	Drun	ns 00	2 <u> </u>	₽-		
	"		· · ·			
┝┾╌	võ	ume	at 1.	2.000	is 2,7	/dB

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。

- 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。



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 [レピー]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 **けべてを選択**]を選択して、プロジェクトの長さと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 [ビー]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(甘ーディオ プラグイン]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(トキシング 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. け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

 bートメーション設定]ボタンをオンにします。
- 2. **け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 **けートメーション書き込み(タッチ)**]または **けート** 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	トラクアコン	説明
オートメー ション書 き込み (タッチ)	۲	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)	Ø	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. **け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 **ケ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]



- 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. **ケ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
 b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。

- 2. **け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 **けートメーション書き込み(タッチ)**]または **け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 (1) をオンにします。
- 2. **┣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。
 - マベ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。

ドラッ

モー ト 説明

	ク アイ コン	
オフ	1	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	٢	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。
取り		コントロールの調整は記録されません。
書き 込	٢	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。
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。
書き 込	۲	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。
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
 ない。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 **m** 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、「シール」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(
万)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(ア)。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 **が**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。

- 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、 トラックコンソール]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152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()の)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()の)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 **78**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] 「ベ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、DKJをクリックします。 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 **7** 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。
- A 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()の、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()の、)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 **[ベスFX]** 「おないをクリックします。 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 [*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、 [*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。

- 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 [ベスFX]ボタン 🌇 をクリックすると、 けーディオ プラグイン]ウィンド ウが開きます。
- 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、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(
 アの)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(
 アの)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(ア)。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 **シンセサイザFX**]ボタン <u>「</u>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ザFX]ボタンは淡色表示になっています。

- 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 [こ 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、 DK]をクリックすると、プラグ

インチューザーが閉じ、

甘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 **5** 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

懐示]メニューの **┣ーディオ プラグイン**]を選択すると、 ┠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。 ┠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。

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

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。

Audio Plug-In
Carlos Lyra - Influencia do Jaz
Chain: Channelstrip
- ✔ Track EQ — ✔ eFX Compressor ✔eFX TubeStage>

トラックまたは 長キシング コンソール]ウィンド ウの 5 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. **[DK]**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。

Audio Plug-In	
Carlos Lyra - Influencia do Jaz	🏂 🎉 fá
Chain: Vocals	I → I
(Untitled)	
C Kick nice	
Padsynth	10
Propost, Vocals	
Freset: (onded)	

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. 閉く]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 のパンクのロード

1.
[エフェクト パンクを開く]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。

Audio Plug-In	
Carlos Lyra - Influencia do Jaz	🏂 🎉 fš
Chain: Channelstrip	- 🗄 🗙
o- ✓ Track EQ — ✓ eFX Compressor — ✓ eFX TubeStage –⊙	- k

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 パンクを名前を付けて保存**]ボタン 副をクリックします。 [VST プリセット パンクの保存]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、 **[ヾイパス FX オートメーション**]ボタン 🔯 が オーディ オプラグイン つウィンド 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

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。

ジ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。
- 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 F 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 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。
- **オ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、「ケベて」フォルダを選択します。

- **腰視**]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 **腰視**]を選択するか、 プラグ インを **腰視**]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。

ケーディオ 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。 デバイス 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。

腰視]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 **腰視**]を選択するか、 プラグインを **腰視**]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** すべての DirectX プラグインとVSTi を表示します。
- ンセ 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。

 - ・ 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。

[)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
퉬 Audio FX 🔻	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。
-5	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。
ゥ	更新	アクティブ フォルダの内容を更新します。
). E	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

 伊一ディオ 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すが、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 断規フォルダ]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 断規フォルダ]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。

[キキシング 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

[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。

 E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 Yニューに表示]を選択して Yニューに表示]コマンドを選択解除します。

🚰 Synth
Insert FX
•
,
•
•
•
•
ation 🕨
,
•
,
•
•

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。 [ノフト 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、 **Dテゴリ**]フォルダまたは **際器**]フォルダを選択し、ツールバーの **断規フォル** 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 **Dテゴリの設定**]または **際器の設定**]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 **Dテゴリの設定**]または **際器の設定**]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 **路前のリセット**] 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 **腰視**]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 **腰視**]を選択して **腰視**]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	説明
ンアイ	

コン

IIII 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。

- WST 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、 トキシングコン 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 アイコン	説明
X®	現在使用されていない ReWire デバイスを表します。
X®	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。
X4	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。
X.	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 **要**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 **要**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、 ト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 ンアイ	説明
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 いらず プラグイン た体田 オスト へつい セッシュン が終 マオスキで その いらず けつックされ

ブロジェクトで VSTi ブ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 IIII を右 クリックし、ショート カット メニュー から **レフト 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

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。
- [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

[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 **[キシングコンソール]**を選択します。 [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 [かをクリックします)。

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。

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、「2]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、 トキシング 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。 –

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[パストラックの表示]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 回 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。

www.magix-audio.com

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 [/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 ローザ設定]を選択し、 サーディオ デバイス]タブをクリックします。
- 2. **けーディオ 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、 **DK**]をクリックします。
- 「ユーザ設定]ダイアログボックスの 甘ーディオデバイス]タブの 甘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 [パストラックの表示]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 セレクタ]ボタンクリックし、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 回 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 **長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 [/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。



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。

- 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変わります。
- トラックに [な]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。

🕂 🎦 SpecialFX		🖲 🕤 🏂 👻 🕃
Out 54 48 42	36 30 24 1	8 12 6 -Inf.
7 ESI U46 1/2:L/ESI U	46 1/2:R 🗖 Master	
Vol: -6,0 dB	- 111	🗕 🔅 Read 🛛 👻
Pan: Center		+Add Clip
Bus A: -Inf.		Pre
FX 1: -Inf.		
🗿 Bus A: -Inf. 📡		
Bus B: -Inf.		

💡 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。

[キ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 レイントラックパンへのリンク]を選択します。

レ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、 ローザー設定]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です。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。

📑 💄 Solo Gtr	• 7 •		• 🔅 • 😭 🚭	💋 Big Bottom - Electric Gu
Out		3	-23	
2,9 d8 —— II	Center	- 0-	🖉 Big Bot	
🗄 🏭 Drum Kit	۰ 🖓	⊖ fs	* 🏟 * 🚱 🚭	Drums 039
Out				har also also also
2,9 d8 — I	Center			
🖥 🎦 Electric Bass	🖲 🗗 🗖	⊖ fs	* 🌣 * 🚱 🚭	1/2 53
Out				
2,9 dBI	Center		🖉 8ass 029	
🗄 📒 Flugehorn	۰ 🗗 🔘	⊖ fs	* 🕸 * 🚱 🚭	P Melodic 29
Out				
2,9 dB II	Center		- 🦉 Melodi	
🗄 🎦 Alto Sax	• 3" 🗆	⊖ fs	• 🕸 • 🕲 🚭	
Alto Sax	• 3" 🗆	⊖ fs	• 🤹 • 🕼 🚭 -1:d.	
Alto Sax Out 9 2,9 dB 11	Center	⊖ <i>f</i> s	• 🔅 • 🚱 🚭 -Inf. -Q Melodi	
Alto Sax Out 2,9 dB Tenor Sax	 J* Center J* 	● ƒ6 ■	• @ • @ @ -Inf. • @ Melodi • @ • @ @	2 Melodic 03
Alto Sax Out 2,9 dB Tenor Sax Out	 J* • Center J* • 	 ∫6 √6 	• 🕸 • 🚱 🤤 Inf. @ Melodi • 🏚 • 🚱 🚭 Inf.	2 Melodic 03
Alto Sax Out 2,9 dB Tenor Sax Out 2,9 dB	Center	 ∫₆ ∫₆ 	• 🕸 • 🕼 🚱 Inf. • Ø • 🕼 🚭 Inf. • Ø • 🕼 🚭	2 Melodic 03
Alto Sax Out 2,9 dB Tenor Sax Out 2,9 dB Ut 2,9 dB Bari Sax	Center	● /s ● /s	• 🔅 • 🕼 🚱 - Inf. - 10 Melodi • 🔅 • 🕼 🚭 - Inf. - 12 Melodi • 🎯 • 🕼 🥸	2 Melodic 03
Alto Sax Out 2,9 dB Tenor Sax Out 2,9 dB Ut 2,9 dB Bari Sax Out Out 2,9 dB Cut 2,9 dB Cut	Center	● /s ● /s	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	2 Melodic 03
Alto Sax Out 2,9 dB 1 1 2,9 dB 1 1 2,9 dB 1 1 2,9 dB 1 1 1 2,9 dB 1 1 1 2,9 dB 1 1 2,9 dB 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Center	 5. 5. 5. 5. 	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	2 Melodic 03
Alto Sax Out 2,9 dB Tenor Sax Out 2,9 dB Bari Sax Out 2,9 dB II I I I I I I I I I I I I I I I I I	Center Center Center Center Center Center	 5 5 5 5 5 5 5 5 5 		Melodic 03
Alto Sax Out 2,9 dB Tenor Sax Out 2,9 dB Alto Sax Out Cut Cut Cut Cut Cut Cut Cut Cut Cut C	Center Center Center Center Center Center Center	 56 56 56 		

- 1. まず、 トキシング コンソール]ウィンド ウの [「スの挿入]ボタン 11 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。
- 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。 長キシング 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。

🗄 📒 Flugelhorn	I 🕘 🗗	🗖 🔿 🌾 × 🏟 × 🚱 🥵
Out	6	O Master (Master)
2,9 dB ———————————————————————————————————	Center	Bus <u>A</u> (Horns)
🗄 📒 Alto Sax	• 7	Audio Device <u>P</u> references

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。


長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、バ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、Inst1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)。



- 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。



6. エフェクト プロセッサにトラックを送信します。

Clean Gtr Out 54 48 42 36 20 24 18 12 6 -Inf. St ESI U46 1/2:L/ESI U46 1... A Bus A Vol: 2,9 dB 7 Ouch Pan: Center Bass 008

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、Inst1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] 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。

 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

長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。

入カバスの使用

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。

www.magix-audio.com

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 かったり ()。

🧾 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。

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、 トキシングコン 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
 - 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。

🙏 Input	Input
Insert FX	Insert FX
VANDAL	
I/O	I/O
Mic/Inst 1	Off
✓ Off	Off

- 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、 **けつ**]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 カモニタ信号が再生されます。
 - **ケン** 「 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。
- 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。
 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 2 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 **ট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 **呂前の変更**]をクリックします。

Recorded Files	? 🛛	
D:\My Documents\		
Electric Bass Recording 1.wav		
📝 Funk Wah Recording 4.wav		
Delete Rename	Delete <u>A</u> ll	
Show after every recording session	Do <u>n</u> e	

9. **院了**]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ところ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 [J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。
 - 小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(main)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(main)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追加

師入]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
 が 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。

小 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(原)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(原)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(**Factory**)。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、**DK**]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 / 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。

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

E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。

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。

[ま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 **レイントラックパンへのリンク**]を選択します。

レ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、 ローザー設定]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 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

ンネ 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

ルの 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

追の信号が1つのチャンネルに最大音量で出力されます。

加 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長キシン
 グョンソール]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 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

ンス 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

(0 ンター値(0dB-3dBまたは-6dB)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 dB-3 dB または-6 dB) から0 dB まで増幅されます。

セン このパンモードではリニアパンカーブが使用されます。

ター) 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
 パラ 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
 ンス 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
 (-3 生されません。





[ビランス(-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0dB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-∞まで減衰されます。

コン 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 スタ 量が維持されます。

- ント 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
- パ ンネルが両出カ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 ワー 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
 - 加され、 ライト チャンネルは係 マ にノエート アワトし じ、 スライタか 100% L に達 すると、 両 出 刀 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 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
 ルム 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、インテグレーテッド(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。

Loudness Meters (Ef	3U R128)					
		7,0	5,0	5,6	22,9	-1,0 -2,8
Momentary Short Integrated Loudness Range	5.6 LU 5.0 LU 5.6 LU 9.0 LU	9. 61 3. -3. -6. -9.	9· 6· 3· -3· -6· -9·	9 - 6 - 3 - 0 - 3 - 6 - 6 - 9	9 6 3 0 -3 -3 -6 -9	c 6 12 12 18 18 24 24 30 30 36 36 42 42 48 48 54 54 60 60
True Peaks		-12 ⁻ -15 ⁻ -18 ⁻ M	-12 -15 -18 5	-12 -15 -18 I	-12 -15 -18 LRA	66 66 72 72 78 78 84 84 True peaks (dBF5)

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ネルでインテグレーテッド ラウドネスをラウドネス単位(LU)で表します。
 [インテグレーテッド]ボックスには、インテグレーテッド 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、 [インテグレーテッド]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、 {インテグレーテッド]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、 **インテグレーテッド**]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、日プション」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。

シール]> 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

オーディオのミキシング 195

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. **DK**]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 **ローザー設定**]を選択します。 ローザー設定]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。

	Audio Device	
Audio device type: AS	10 AudioFire	~
Default Stereo and Front playback	device: AudioFire 1/AudioFire 2	~
Default <u>R</u> ear playback device:	AudioFire 3/AudioFire 4	~
Default Center and LFE playback d	evice: AudioFire 5/AudioFire 6	~

- 3. **サーディオ 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

けーディオ 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. [キシングコンソール]ウィンドウを開きます。
- 2. 1/0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3.5mm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。

- 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 [X オートメーションチューザー]で、 **店効にする**]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 カ 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。 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**デリューム**]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** コボタン 🔯 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** コボタン 🔯 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 **ケートメーション設定**]ボタン 🔯 をク リックして、 **ケートメーション 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、 **ケートメーション 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 キーフレームにトリミングレベルが追加され、キーフレーム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、各キーフレームでセンターチャンネルのレベルを3 dB ずつ下 げるの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 **ケートメーション設定**]ボタン <u> </u>を選択解除します。
- パンするトラックまたはバスのサラウンドパン ご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。

キーフレームによるセンター 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 **けートメーション設定**]ボタン 🚮 を選択します。
- 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 するキーフレームを選択します。または、新しいキーフレームを作成 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 こ 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。 俵示]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 **ケ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

△ 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 **ケートメーション設定** コボタン 🚮 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。
- 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、 トーボード 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:

202

- 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 [ベストラックの表示] 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。
- 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 **けートメーション設定**]ボタン
 び 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、 ポタンをクリックして、 自由に移動] ・、 佐 / 右にのみ移動する] ・ の冬 エードを切り替っます。

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、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。

ハ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、 **アムーズ**]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。 **アムーズ**]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 ◆	補間は行われません。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。	<u>م</u>
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。	<u>م</u>
低速	パンは、緩やかな対数曲線の軌跡で補間されます。	<u>م</u>
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。	<u>مرم</u>

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。

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 た 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 mg 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

世ラウンド 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 [℃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

世ラウンド 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6dB、0dB、-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6.0dB大きくなります。

横の線はそれぞれ、前後の信号比が6dB、0dB、-6dB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 **ウァイル名**]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 ファイルとー 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。

 - 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。
 - 東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
 びリッドのみ]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 **府効**]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 をダウンビートにー 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右クリックします。

項目 名前	説明
-------	----

Ē <u>r</u>	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	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。
<u> </u>	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	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。
	ミュレート	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。

210



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。

長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。

- 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 **ローザ設定]**を選択して、 ローザ設定]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 サーフェスを使用する

ここでは、コントロールサーフェ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ェスを有効にします。
- 2. 必要に応じて、コントロールサーフェスの 自動]ボタンを押します。
- 3. コントロールサーフェスで編集するトラックごとに **けートメーション設定**]ボタン ひをクリックし、 **けートメーション書き込み(タッチ)**]または **け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 サーフェ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。

▲ 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 ケートメーション]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 ケートメーション書き込み(タッチ)]または ケ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 ケートメーション設定]ボタン (で) 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、チャンネルマパ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 ローザ設定]を選択して、ローザ設定]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. **DK**]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「マベてデフォルト]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 ローザ設定]を選択して、ローザ設定]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 ロ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、 **けべてデフォルト**]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 Bend]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。			
	[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。				
[シロ]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。			
まュート] 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	このボタンを押して、	トラックを選択します。			

タン

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 **ケートメーション書き込み(タッチ)**] または **ケ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。 Fratical プロケンコ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

「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	[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
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(**[Jser Switch A**]および**[Jser 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 説明

ン

- 出 **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-カ 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 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 カ 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 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。
- ン 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 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
- 信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 エフェクト設定を調整します。
- 入 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。 ThrLvI 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 1-4 変更するには、V-Potを押します。

V-Pot 5 エフェクトのプロパティページをスクロールします。

V-Pot 6 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。

V-Pot 7 現在のエフェクトを別のチャンネル用に編集します。

V-Pot 8 現在のチャンネルに別のエフェクトを選択します。

エフェクト チェーンを再度表示するには、もう一度 **肺入**]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。

lAud1 TrckNoisGate Track EQ TrackCmprss | 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 PE モード 1、3、お にする場合に押します。

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 2、4、お クトをチャンネルに追加します。

よび6

定

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 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 [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 カ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、 [5]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	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。
ンク	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	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。
ン	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。
ネル	[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	可能な場合、フェーダーとV-Potの動作が入れ替わります。
リッ	
フ	

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。

マーカー関連ボタン

[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	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。
1/9 オー	[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。
۲	
メーショ	
ン	
モー ド	

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 モ タ	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。
マー カ・5 レ/ スト	マーカー5にカーソルを配置します。 [Pan] ボタンが選択されている場合は、[Settings] ボタンを押した後、 [5]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、 [5]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。
マーカーのデォルト	マーカー6にカーソルを配置します。 [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。
マー カー 7	マーカー7にカーソルを配置します。
マー カー	マーカー8にカーソルを配置します。

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

www.magix-audio.com

ミキサー	長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。
ビデオプ	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 ウがドッキングされていない場 合
レビュー	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。
	〕
プラグイ	「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ない場 合 は、このボタ
ン	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

す。

[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	[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。
ン/ シクタン シン クリック クリック しょうしょう しょう	[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、 使べてクリア]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、 けべてデフォルト]ボタンをクリックしま

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
オトメシン	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	長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	[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。
キャンセル	未使用。

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ーを配置します。
	[Ctrl] ボタンを押したまま [Marker] ボタンを押すと、マーカーが削除されます。
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/	ループ再生モードを切り替えます。
Select	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/	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。
Go To In	[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/	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。
Go To Out	[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、 ビベントのトリム/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/	プロジェクトの開始位置にカーソルを移動します。
End	[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。
	ういれて、それしなから、「「「「「スクを押すこ、現在の度代を新しい」 クリバニレンテリング こさよす。

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	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。
矢印	[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。	
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. 「「rack」 [▲] または「「rack」 ▶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 [oop]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. 「「rack」 [◀] または「「rack」 ▶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。	
		 [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 [oop]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. **[[rack] ***または **[[rack]** 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。
- TranzPort にパンが表示されるまで、 Shift]と [oop]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. **[[rack]** ◄ または **[[rack]** ▶ 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. **[[rack]** *または **[[rack]** 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。	
	[◇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。	
バシク	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。	
	[◇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。もうー 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。 もうー 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。

44	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。	選択したトラックを新規トラッ
	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。	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。
- 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、 **Proi**]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サートメーションの設定]ボタン (で)をサートメーション書き込み(タッチ)]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 ローザ設定]を選択して、ローザ設定]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 **腰準コントロール]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、 **トスト コマンド** リストで項目を選択して、 **リセット** ポ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 ローザ設定]を選択して、 ローザ設定]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 **腰準コントロール]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. **DK**]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、 **DK**]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 ローザ設定]を選択して、ローザ設定]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 **腰準コントロール**]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 **腰準コントロール**]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 ケ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。**F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 **けートメーション 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. **DK**]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 **DK**]をクリックして ローザ設定]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 **け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、「**レディタ名**]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まったく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。



MIDI ファイル シンセサイザ サウンド カード

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 **パイント 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。

EP-MODE	- 🗗 🔁 🕞
Itm 1201 pc Im4 I	2 HALO.MID 3 HIGHER.MID 4 IFELYOU.MID 5 JUST.MID 6 LUTLEIS.MID 6 LITLEIS.MID 9 MST&SER.MID 9 NEWLFE.MID 9 NIGHT.MID 9 Stoks

[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 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	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。
てに追加	 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	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。
て開く	• 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、 E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、 **レフト 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ザ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、
 ローザー設定]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ザを使用する方法については、「ハードウェアベース のシンセサイザで入力バスを使用する」を参照してください。

 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(Ⅲ 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)。

シンセサイザの使用

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 **シフト 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、 「シフト 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 ト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 **りフト 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 **りフト シンセの挿入**]ボ タン <u>
 </u> 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。

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、 「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、 「シフト 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 カ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 [キ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. [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 E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 **[1]** をクリックします。 [/STi 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は、「シフト 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 パンクを開く]**ボタン **「** をクリックします。 [/STi エフェクト パンクを開く]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. 開くコボタンをクリックします。現在のVSTi設定が、シクに保存されている設定で置き換えられます。

現在の設定のパシクとしての保存

234

- 1. **
 E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。 **I**/STi 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設定がいシクに保存されます。

VSTi の有効化またはバイパス

[Jフト シンセ プロパティ]ウィンド ウの **府 効**]ボタン ① 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. [キャサー]ウィンドウのソフト シンセ アイコン
 での をダブルクリックします。
 [リフト シンセ プロパティ]ウィンドウが 表示されます。
- 2. [J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 **府効**]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。

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 [Jフト シンセ プロパティ]ウィンド ウで、「Jフト シンセ パラメータオートメーションの設定]ボタン がまたりリックします。

または――

[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、VST i 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	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	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。
り替える	下矢印 [■] をクリックし、 圧ンベロープの非表示]または 圧ンベロープの表示]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、 圧ン 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、 圧ン 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、 [J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、 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、 [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 Win 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、「V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。

け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。

.	+	説明
۲	ラツ	
	シア イコ	
	ン	
オフ	粼	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。
		┠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	٢	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	۲	再生中はエンベロープの値が適用され、「レフト 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。
(タッ チ)		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	۲	再生中はエンベロープの値が適用され、「レフト 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。
(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

 康示]メニューの **りフト 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 [シフト 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。

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. トキシング コンソール]ウィンドウのソフト シンセ アイコン w 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. **[)フト シンセの編集**]ボタン W をクリックします。 [)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。

 [V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 [J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**]> **腰視**]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 **腰視**]を選択します。

4. **[DK]**をクリックして、[J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 [J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、「V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。
- 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タ]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

[ま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。 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. [キャサー]ウィンドウのソフト シンセ アイコン
 での をダブルクリックします。
 [リフト 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。 ロー 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、 ローザー設定]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、 [Jフト シンセプロパティ]ウィンドウで **府効**]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. [E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。 [J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。

□ □ □ 一ザー設定]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]

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。

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 ローザー設定]を選択します。 ローザー設定]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. [キャサー]ウィンドウのソフト シンセ アイコン
 での をダブルクリックします。
 [リフト シンセ プロパティ]ウィンドウが 表示されます。
- 2. [J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。
- VSTi ソフト シンセを使用している場合に、「シフト シンセプロパティ]ウィンドウで **府効**]ボタン ① 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、「シフト 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。

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 ローザー設定]を選択します。 ローザー設定]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。
- 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 カポートの 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。

ソフトシンセ包含ACID Pro

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。

パンク:ここでは、様々な完成した構成を持つ3つのパ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、組み合わされ、再生されることを意味します。

Pop Electric Bass 1		
vitel instruments cantrol wait	FILTER FILTER TYPE Toupass 12 65	DELAY 5
	RESONANCE	REVERB 6 = SIZE EVEL
TRANSPONSE A D S R	A D S R GAIN	
	dynamics 🐑 dy 🧿 : 📩 MUDI input	

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、ボリュー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」でボリュー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. リバーブ: 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。

www.magix-audio.com

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入カカーブ」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、コーラスやリバーブ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CO-HO)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 (CO) 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。



シンセサイザインターフェイスの下のキーボードに、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234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。

www.magix-audio.com

+ -

•



- 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145

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234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. **レ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

0	Wave form: Your own samples in the file formats .wav.
3	specified as random playback modes (5,6). .Drum pads: Slices may be played using the mouse with the drum pads and via MIDI with the white buttons starting at C3 (MIDI note number 60, 62, 64, etc.)
4	Selected slice: Slices may be selected for advanced listening by clicking them. [®] A+####################################
0	Clicking the symbol changes the playback direction of the slice: Forward Clicking the symbol changes the playback mode of the slice:

 No loop.
 hhttp://www.comments.com/pictures/action/act



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。

B Yor Robonaci * - Sory ACB No T	10		LINURUS .	💩 Rollinth, RE-338	
File Edit How Inset Types Opt	tion Fiels			File Edit Plods Options Windows Help	
10 📾 🖬 🍯 🔕 🐰 🕾 10		🖉 🖉 🖌 🖉 🖉 🖉 🖉 🖉 🖓 🖓 🖓		That the store	
	See	Non 1.		April Mill Paters in Surgerster	0000 ReBirth
00:00:00.000 1	1.1.000			torner, menn menn mern menn für bert langt	DD 220
	10	12 20	P1 000		148-338
- · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	8-01 1 1 7	A DECEMBER OF A		FATURAL HALFER ALL ALL ALL ALL ALL ALL ALL ALL AND	MONOR MANUFACTOR
TO -W- 00000 0	0-01 2nmn 2nmn 2	nencient n gnen gnen gnenciener	- gran	CHCHCHCHCHCHC	South States
*** -II- *****	6 - 0 1 JEACHD BT AND ID	JELCRO ET ANOVEL	607901	0000	CARLING ALL DR
	8-01	100	101		
E	0-01			ATATA ATATA A ATATA A ATATA A	
······································	0-01				A REAL PROPERTY AND
	8-01		-	STATUTAL PROPERTY AND DECEMBER AND ADDRESS	
	0-01				Parters Hotel
THE COLUMN TWO IS NOT	6-01		1000		
	÷ u-A aloine is a	H H H S 1 1 2 1			
					Q - HELL MAT HE
4 # Hette + Bi	N N P P N N P P N P	- Monteg Consultation 10/10 (K + (p)) 46 (K + 10) 46 (K + 10)	14.3		T T THE P PARTY OF
Antoene Cirk	a setting a Senager op	The second secon			
- Respo	Granie Roy San Crisp	Adutate			
() a finnt & Re	Sudhal Swigaddu	with hads of Tank a Million of		COCO ELECTRONICO CO CO ELECTRONICO DE COLORIZACIÓN DE COLORIZ	
Charles Coll	Minhow Talke	Andrehours Contraction			
G. DEALAR	🔒 Nate of a Nime 🔒 Tree and	Dynalitations Career			
i Dechenaria	Seulari Dut Trick See	Definition Official Coll and			
gran Sep Sep	Seands Geod	ADDRESS 1 AD REAL PROPERTY ADDRESS ADD		A PARTY ALL MADE AND ADDRESS AND ADDRESS A	COMMENT Land Land
(a. a Persian C	A Tinder Murrard	Passela + B + B			COMP B
- Date					Contract Contractor
* safes		1000T (J 12 /			
Copherer / Hada haraper / Gros	weind /	0, 0 0, Netr 1051			0 0 0
Camplete 05:00:00		10 11(0,00HB	36.35.30 ./	Contraction of the second seco	a contract the second
			-		

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。

<u>仏</u> 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 [**リフト 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 [**リフト 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. [J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**]> **腰視**]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**腰視**]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 ポートのいずれかにかかわらず、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231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 ひつト 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 WR をダブルクリックすると、「シフト 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 ジをクリックすると、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 ⁶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 **ひ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の 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に役立ちます。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 Pro10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 Pro10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。
 - 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 Pro10 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 Pro10 を選択します。 [nsert 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	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
出力	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	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
セ出力(オーディオ)	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	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
ンセ出 力 (オーディオ)	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	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
ロパティ ページ	ク ボックスをオンにします。
ウィンドウを開く: シンセ	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
ラックビュー	場合は、このチェック ボックスをオンにします。

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. [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。
- 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 10 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。
 - 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 Pro10 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 Pro10 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。

- [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

ビンライン MIDI 編集を有効にする]ボタン 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 ビューでノートをドローおよび消去することで、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。

りリップ 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 のまたは 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 凹力設定]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 IIII 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、 [trl+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

ドローツール 💽 または選択 ツール 💽 を使用して個 🛛 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 ユ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
駅 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** デフォルトはこのタイプです。
- 由 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
- 選らクリックします)。
- 択 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。
- 毎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
 直
 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** 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、
- 平 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
- 方 れていないノートも選択されます。
- 向

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

画

🔊 描 ノートを挿入、編集、選択、および移動できます。

256

www.magix-audio.com



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。

MI	DI (Clip	1	

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。

ドローツール をまたは選択 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 で 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、 ロピー]ボ
 タン 下 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 下をクリックします。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。
 - ドローツール C 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。

www.magix-audio.com

MIDI	Clip			
		1 28	~	
			v	

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. 【ソンライン 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。
 - 🍚 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、 [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 **D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 **ゲ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 **Dリーズの切り替え**]ボタン **W**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. **ケ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. [ユート]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 長ュート]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 長ュート]ボタンをクリックすると、 すべての 長ュート]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

┣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

[Ctrl] キーを押したまま [J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。



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 **ぼリューム**]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で、 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下げることに相当します。 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 インスツルメントで標準の 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 凹力設定]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. け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. **ぼリューム**]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

 けートメーションの設定]ボタン
 ご
 を選択すると、フェーダーつまみが
 し
 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 [2] フライダは、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

www.magix-audio.com

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。

[MIDIトラックプロパティ]ウィンドウの 凹力設定]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。
- [い]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

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。

8	🖶 📒 Bye Bye Wasaplatz			0		6	S
Out							
Ğ A			🛯 🔁 Electric Piano:		🛄 Electri	c Piano	
Vol:	100	45		н	- 🄅 To	uch	
Pan:	Center	—		_	→ MID	I Reco	

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。 後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。			



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、 [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 mi 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 凹力設定]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 (1) 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 のをクリックし、 プログラムの変更と、シクの使用]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。 12:0:1
- 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 m 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。
- ドロー ツールまたはエンベロープ い 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 凹力設定] 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、「2~」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. け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 **টべて**]に設定されている場合、**ボリューム**]および [2℃]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)。

🗄 📒 🛛 Acidlin	e			🚱 🚭
Out				
🍖 Auto: All	🖳 DN-e1: 1		cid Bas	s
Vol: 100	v		🄅 Tou	ich 👻
Pan: Center			→ MIDI	Clip - 1
Pitch Bend:	8.192	-	_	- * *

• 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**巨ントローラの設定**]を選択します。 「テックプロパティ]ウィンドウの 凹力設定]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. 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

け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、 **け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 **ピイント 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。

🕂 🕴 Acidline			🔯 🚯 S!	
Out				
🍖 Auto: All	🖫 DN-e1: 1	A	icid Bass	
Vol: 100 —		I —	🏟 Touch 🛛 👻	
Pan: Center			🛥 Bridge	
Pitch Bend:	8.192		Verse Pt A	
			Verse Pt B	
			Chorus	
			🔘 Bridge 📐	
			Break	
			Create Empty MIDI Clip	
			Add Clip	
			Clip Pool	

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。

MIDI トラック	フリーズされた MIDI トラック
MIDI トラック データ	オーディオ Wave データ
MIDI メッセージ	-
ŧ	-
ソフト シンセ	
•	_
オーディオバッファ	
	-
ソフト シンセ バス	ソフト シンセ バス
ŧ	•
サブ / マスタ バス	サブ / マスタ バス
4	4
ハードウェア出力	ハードウェア出力

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 バストラックに適用した 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 のテクノロジでは、マルチポートのフリーズはできません。



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、 凹力設定]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、ベロシティ、クオンタイズフィルタを設定できます。さらに、 りリッププール]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)

凹力設定]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。 M アイコン によって、ドローツール M またはペイントツール M 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 **パイント 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



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

りリップ 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 **ピイント 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 トイント 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

除存] [__] 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、 株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

りリップ プール]タブの 切り取り] ☆、 白ピー] む、 貼り付け] む 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、 [レープ]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 **F--**]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ーは 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 **ドー**]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 **帕子**]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。 **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。

 P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 開 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。

 伊プション]メニューで レ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。 レ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 りリッププロパティ]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。

		~
		9
>		

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ー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

- 1. **「た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。
 - 🤤 🛛 🗗 🖓 🖳 🖓 🖳 🖳 😔 🖓 リースが調整されます。

ノートの追加または編集

りリップ 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 E=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。

去

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。
and the second	ペイン	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 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。
	۲	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。
Ì	消	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。

脂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 判がオンの場合は、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。

 「アナップを有効にする]ボタン かオンの場合は、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	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。
X	灢	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

選 ドラックして、対象となるすべてのノートを囲む選択ホックスをトローします。選択ツールでは、次 択 の3つのタイプの選択ボックスを描画できます。

自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] または選
 [Ctrl] キーを押しながらクリックします)。
 択 、 マウスボタンを押したがらドラッグして、対象となるオベズのイベントを囲む短形を
 - 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 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

- 直 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 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
- 平 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。

脂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 判がオンの場合は、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。 **た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1%、 白ピー1号、および 貼り付け1 の各ボタンを使用して、ピアノロール 内でノートを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. 『「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

脂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 判 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がー緒にいたとしても、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、選択したノートを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 **りオンタイズ解像度**]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、**レート長**] 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 のエリアを使 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「ビロシティ]を選択します。

▼ べロシティ 127	
● ベロシティ *	
ビッチ ベンド 🗟	
1: モジュレーション	
2: ブレス コントローラ	
4: フット コントローラ	
5: ポルタメント タイム	
7: メイン ボリューム	
8: バランス	
10: パン	
11: エクスプレッション	
64: ダンパー ペダル	1301 301
すべての連続コントローラ ▶	36 36

- 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、 [/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 **ビロシティ**]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。



「
 「
 ケーを 押しな がら ドラッグ します。
 、 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。
 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、 **び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] ダ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。

ピアノ ロールでの再生

りリップ 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、ノートのドロー、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 Eニタ]ボタン 4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
Ç	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 /
		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。
00	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。
M	最初に 移動	カーソルをファイルの先頭に移動します。
M	最後に 移動	カーソルをファイルの最後に移動します。
I	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

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 ひ 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の 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。

低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. 『J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. **【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がー緒にいたとしても、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. **りオンタイズ解像度**]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。
- 4. 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 りオンタイズ解像度]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 りオンタイズ解 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 <i>の</i> 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。

5. 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 4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
Ç	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	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。

	ら再生	
	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。
M	最初に 移動	カーソルをリストの先頭に移動します。
M	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

[レープ再生]ボタン **ひ** 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 **[レープ]**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. **[レープ終了をマーク**]ボタン **1**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 \sim 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 \sim 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 イベントを開始する時間(「小節.拍数.ティック」の形式)。

間

チャンネル	イベントを送信する MIDI チャンネル(1 \sim 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)。

パックされた NRPN

パックされた 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)。
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 <i>バ</i> イトの値。

パックされた RPN

パックされた 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 \sim 16) $_{\circ}$
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)。
心クLSB	バンクの最下位バイト。
心ク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 \sim 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. りオンタイズ]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、 **β/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、 **随符**]チェック ボックスをオンにし、 **5**/4]を選択します。

- **オフ** 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 セット 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。

🚺 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
 ケー 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。
 ル
- 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 阮]および 洗]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。
- に変 選択された最初のノートのベロシティが 阮]の値に設定され、最後のノートのベロシティが 氏]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、

 fill:
 「ボックスに「1」を入力し、
 「」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、
 「」ボックスに「100」を入力し、
 「」ボックスに「1」を入力します。

 かーブスライダをドラッグして、
 最初と
 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
- 🍯 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。



- **を** ドロップダウン リストから設定を選択します。
- 更 長 ノートを特定の長さに設定できます。

さの設定	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 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
- ケーを200%に設定すると、ノート長が倍になります。
- ル 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 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。
- 限 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、 **レンベロープの挿入/削除**]を選択し、メニューから **レントローラの設定**]を選択します。 MIDI 「トラック プロパティ]ウィンドウに 田力設定]タブが表示されます。
- 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\10.0\MIDI Templates\Controller Maps\フォルダ (Windows Vista では ..\Documents\MAGIX\ACID Pro\10.0\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 インスツルメントで標準の 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 田力設定]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。

項目	説明
エンベロープの挿	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。
λ	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	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。
り替える	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 ^国 をクリックし、 圧ン 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 ^国 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. [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。

- 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

[ソール]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] mm ボタンに表示されます。

プログラム マップの作成

- 1. [ソール]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。

- 9 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 評 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 \sim 127 です。お使いのデバイスで 1 \sim 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. **DK**]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. [ソール]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。

E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 評 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。
- プログラム IIII をドラム プログラム R 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 F 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、断規グループの追加]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。
- DK]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 ローザー設定]を選択します。

www.magix-audio.com

- 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

[ソール]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。

『テラム 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 凹力設定]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 IIII 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. [ソール]メニューから 『ラムマップエディタ]を選択すると、『「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。
- 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 凹力設定]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 **ドーの挿入**]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 **ドーの挿入**]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. **際器**]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、 **トーの削 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. **戶ピーしたキーをマップに貼り付ける**]ボタン
 で 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 **トーの挿入**]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. **際器**]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. **DK**]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 **除存**] 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、またはアルペジェーター、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、 **シフトシンセの挿入**]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。

Out Out Vol: Pan:	Auto: All 100 — Center	Thesys: 1	• L		0 : 0 uch I Clip	3!
= 8	MIDI2				6	3
Out		_		_		
(6) /	Auto: All	∎⊖ Vita: 1		. 0 🔟	0:0	
10	<u>A</u> uto Input					
F	Input <u>O</u> ff					
	Launchkey	Mini				
	Thesys Inpu	rt 🛛	5			
	Vita Input	,	0			
	External MI	OI Device Pre	ferend	:es		
	MIDI Chann	el				•
1	Send MIDI I	nput <u>T</u> hru to	MIDI	Output		
	MIDI Input	Filters				

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、「ジール」メニューの **すべての 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、 ┠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ー 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

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. [ユーザ設定]ダイアログボックスを閉じるには、**DK**]をクリックします。
- 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。

MIDI Clock O	ut - (Not Enabled)	1 000
	Edit Cursor Position - Beats	Ctrl+G
Out	Edit Cursor Position - Time	Shift+G
Auto:	Time at Cursor <u>F</u> ormat	۱.
Vol:	Time at Curror	
Pan: Cer	Time at Cursor	
Configure	MIDI Timecode <u>O</u> ut	
Configure	MIDI <u>C</u> lock Out	
Configure	MIDI Timecode <u>I</u> n	
Configure	<u>G</u> enerate MIDI Timecode	F7
J	🧕 Generate <u>M</u> IDI Clock	Shift+F7
	Trigger from MIDI Timecode	Ctrl+F7

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、 **┠プション]メニューの ジ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 シ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、 シ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 シ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、 シ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 シ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、 **既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、 **閉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、 シ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 シ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、 ジ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 **ト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。 **ドーボード 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

路前を付けて保存]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\10 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 日べての 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

ドーボード 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\10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 俵 示]タブで 伊べての 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。

ト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

トーボード 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 **DK**]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充分に適用できます。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 ローザー設定]を選択し、オーディオデバイス]タブをクリックします。
- 2. **ケーディオ 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。その後に、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	*	デフォルトの名前。
Mic/Instin 1/Mic/Instin 2	In	Mic/InstIn 1/Mic/InstIn 2	Multi Mono		人カペアおよび出力には、モノラル、
Mic/Instin 1	In	Mic/Instin 1	Mono		複数のモノラル、ステレオを指定でき
Mic/Instin 2	IU	Mic/Instin 2	Mono		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	0	Internal Name	Channel	*	複数のモノラルポートの名前を
Guitar	In	Mic/InstIn 1/Mic/InstIn 2	Stereo		Mic/InstIn 1/Mic InstIn 2 から「ギ
Guitar Left	In	Mic/InstIn 1	Left		ター」に変更した後でこのポートをステ
Guitar Right	In	Mic/InstIn 2	Right		
					ルの名 前は「キターLett」、「キター
					Right」に変更されます。

Name	I/O	Internal Name	Channel	*	ステレオポートのチャ
Guitar Direct/FX Return 1 Guitar Direct FX Return 1	In In In	Mic/InstIn 1/Mic/InstIn 2 Mic/InstIn 1 Mic/InstIn 2	Multi Mono Mono Mono	W	の名前を変更すると 数のモノラルチャンネ ラベルもその変更に す。
					ステレオのチャンネル 複数のモノラルチャン 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。

1.1 3	.1	5.1	ビートルーラー
📿 Beat 005	┝┝┝╞		
		and the state of t	
		111111111111111	
00:00:00	00:00:05	00:00:10	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。

ACID インターフェースのカスタマイズ 303

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)とも呼ばれます。
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。

- - 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

甘プション]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。

ゲリッドにスナップ]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。

00:00:10,992		5.1.000
TIDI D	• 🗗 🔛	🔯 👻 🚱 🚭

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295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297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。

	_	
て白	8	30 88
-74	-	0,0,0,1

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 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

- の種 チェック ボックスをオンにします。
- 第 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** 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 **クFX** 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. **[DK**]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. **DK**]をクリックします。

ユーザー設定

ユーザ設定 - 全般タブ

「オプション」メニューの「ユーザ設定」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	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
用したプロジェクト	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
を自動的に開く	空のプロジェクト で起動します。
起動時にトップ画	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
面を表示する	をオンにします。
ニュースフィードを	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

使用して、ACID 製品のアップデート 情報を入手する	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	生をコントロールできます。
ボード サポートを 有効にする Wave ファイルを自 動的に Wave64 と して保存する	生をコントロールできます。 .wav 形式の最大ファイルサイズは2GB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。
ボード サポートを 有効にする Wave ファイルを自 動的に Wave64 と して保存する 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	生をコントロールできます。 .wav 形式の最大ファイルサイズは2GB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。 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。
ボード サポートを 有効にする Wave ファイルを自 動的に Wave64 と して保存する 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 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)	生をコントロールできます。 .wav 形式の最大ファイルサイズは2GB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。 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。 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。
ボード サポートを 有効にする Wave ファイルを自 動的に Wave64 と して保存する 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 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) 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	生をコントロールできます。 .wav 形式の最大ファイルサイズは2GB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。 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。 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。 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。
ボード サポートを 有効にする Wave ファイルを自 動的に Wave64 と して保存する 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 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) 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 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	 とのチェックホックスをオンにします。 .wav 形式の最大ファイルサイズは2GB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。 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。 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。 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。 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。

デートを使用する	
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
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	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。
名前を付ける	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。
使用中のグルーブ 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ブを グルーブ プール]ウィ ンド ウから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。
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エレメントは従来の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―ブ 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、グルーブエディタでグルーブ 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。
.acd ファイルの阕 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 の各ファイルか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

甘プション]メニューの **ローザ設定**]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	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
のときにファイ	ループとして開くファイルを指定します。
ルをループと	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
して開く	場合はBeatmapper ウィザードが起動します。
オーディオイ	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
ベントの高速	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、 筒速フェード 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。
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。
<u> この設</u> 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。
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。
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。
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。
新規のオーディ 録音可能な新規オーディオトラックを作成します。 オトラック
新規 MIDIトラッ 録音可能な新規 MIDIトラックを作成します。 ク
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。
このチェック ホックスをオンにすると、トラックからハスおよひ割り当て 可能なエフェクトにフリホ リューム ヤンドが設定され、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、プリポ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。テノオルトでは、ハスセントはノリホリュームでのるにの、ノロシェクトを再生するとマスタハ スとバスAは同じ出力になります。
Aud1 Out Sout Vol: 2.9 d8 Touch Pan: Center Bus A: 0.0 d8

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)。

ACID インターフェースのカスタマイズ 309



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。



レガシート 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 ラック センド 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 ゲインを使用 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。 する

メトロノーム 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。 サウンド

ピークレベル クリップのノーマライズで使用され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のノーマライ す。

ズ

すべてデフォ クリックすると、 オーディオ ラブの設定 がデフォルト 設定に戻ります。

オーディオの詳細設定

ダイアログボックスを表示するには、 **ケ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、 ロー 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、 [ジッファサイズ]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。 [ジッファサイズ]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	☆ た シ ふこ、3 200 1024 / YFIFION Y27 / MFFIQ CAUGY。 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。

ASIO

ASIOドライバが選択されているときは、 け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	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。
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	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

ラルポー 数を指定します。

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。
	ー 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

甘ーディオ 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 ン]メニューから ローザー設定**]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	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。		
デバイス の種類	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 ラウンド 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ドライバを使用するオーディオデバイスを選択できます。	
	Classic Waveド	ステレオ プロジェクトの場合は、 ゲ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。	
	ライバ	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、 ゲ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	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。	
	ドライバ	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 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 チャンネルの再のステレオ 生に使用するデバイスを選択します。

/ フロン [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

2	1	2
J	4	

ト再生デ	なデバイスを選択できるようになります。
バイス	[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	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。
バッファ (秒)	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	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。
有効にす る	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	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。
のオーディ オ録音デ バイス	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 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	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開始されるまでの間のオフセットが自動的に補正されます。
ち時間を 自動的 に検出お よびオフ セット	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 ライダをドラッグします。
ソフトシン セをマル チスレッド	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。
で実行す る	シングルコア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

 「 おう よーユーの 「 レーザー設定] 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 カポートへの入 カ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 カ]を選 択し、サブメ ニューから入 カデバイスを選 択します。 例えば、入 カデバイスを割り 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 カポートに入 カ デバイスを割り当てるときは、 次のデバイス を MIDI 入 カ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 ボックスをぞ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 カ デバイスが出 カ デバイスに MIDI データをエコーするように するには、 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 入力ルーティング	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 カ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。
 ジ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 (いって) 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、各入出カ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。これらの入出カポートを使用する 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を 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 **ローザー設定**]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 カ デバイスを選 択します。
詳細	ゲバイス]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。
録画実行ディ 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

 「 お 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 テン ポの範囲	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 ジール]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 診照]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 E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 ジール]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 [ソール]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

はプション]メニューの **ローザ設定**]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	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

から起動]の設定	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 <i>デ</i> ィ 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 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 フ 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

レー 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。

ム
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、

メッ 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 セー 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。

ジの 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 生 さい。

成

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」	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。
ではなく「開 始」を送 信	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 **ローザー設定**]を選択し、 表示]タブを選択します。

項 目 説明

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。

クの [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 ダ をクリックすると、画面から色をサンプリングできます。

DK]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 [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

べ 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

ロー 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 ダ をクリックすると、画面から色を プの サンプリングできます。

セク 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

ショ用します。

● 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 ダ をクリックすると、画面から色をサンプリングできます。

アコの色の彩度	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。
アコの色の濃淡	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。 シートロールパネルの 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 脂定する部分]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、
すべてデフル	<u>昨 定 9 る 新 オ 」 ト ロッフタ・フラ リスト から ビ クティス ダイトル ハー」 </u> を選 択 しま 9 。 クリックすると、 俵 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 **ローザー設定**]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
ロクスプローラ]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 カします。
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

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、 診照]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。

フロシェクト メティアの 保存の種類ごとに個	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。			
別のデフォルトを使用	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、 診照]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、 診照]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 のレ ダ リ ン ゲ	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、 診照]ボタンをク リックします。		
	新 テ か の チ 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、 診 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、 診照]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ブフォ ルダ	このボッ ダへの/ ます。			
	このフォ るデフォ	-ルダは、 ビルーブ プール]ウィンド ウからエクスポートされたグルーブを保存す ト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	ー時フ 診照			
	לא 🚺 לג ייץ	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 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 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このボックスには、「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、 🖉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	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。
かに間引く	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。コントローラ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。
すべてデフォルト	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。

320

キーボードショートカット

[ヘルプ]メニューの **トーボード 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。 ト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
 長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
▶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
[りフト シンセ プロパティ]ウィンド ウの表 示	Alt+8
	Alt+9
[プラグイン マネージャ] ウィンド ウの表 示	Ctrl+Alt+1
グルーブ 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	В
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	F 9]
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(タイムラインに フォーカスがある場合)	Shift+↑ / ↓
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 👳	Shift O
が選択されている場合)	Shint+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
グリッボ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	Ctrl+Shift+G
選択されているときに小節、拍数、ティックを使用)	
ビューの中央に移動する	1
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+ \leftarrow / \rightarrow
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	Ctrl を押しながらタイムラインでクリック
加する	
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	С
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⊐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ュウハリツケ	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。	Ctrl+T
時間範囲ツールが有効な場合にのみ使用できます。	
--	--------------------------
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、メディアをイベントの範囲内で移動する	Alt を押しながらイベントの内側をドラッグ
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+
	=
	テンキーの-
	-
	Shift+=
	Shift+ テンキーの+
	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/
	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
	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	Ctrl+Shift+G
選択されているときに小節、拍数、ティックを使用)	
スナップの切り替え	Ē8]
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	l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	Р
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)	Μ

タイムマーカーの挿入	Н
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	Т
キー変更の挿入	К
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	Х
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	В
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 ポートをリセット	Ctrl+Alt+F7

チョッパー

コマンド

選択範囲の作成 / 拡張	Shift+ \leftarrow / \rightarrow
ループリージョンの開始位置をマーク	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 b]
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 の長さと等しくなります。 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
マーカーの挿入	Μ
新規トラックにチョップ	Ctrl+M

サラウンド 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)
サラウンド 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]
パンポイントを前/後に移動	上矢印 / 下矢印
(パンポイントを選択している場合)	マウスホイール
パン ポイントを左/右に移動	左矢印 / 右矢印

(パンポイントが選択されている場合)	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	Ctrl を押しながらパン ポイントをドラッグ
(パンポイントが選択されている場合)	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	Ctrl を押しながらパン ポイントをドラッグ
(パンポイントが選択されている場合)	$Ctrl+\leftarrow/\rightarrow$
	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、または中心 に移動	テンキー
(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	Ctrl+テンキー 1、3、7、9
(パン ポイントが選択されている場合)	

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	С
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	Т
プレビュー チャンネル ストリップの表示 / 非表示	Р
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	1
I/ Oコントロールリージョンの表示 / 非表示	Н
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

ミキシング コンソール

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。



www.magix-audio.com

道 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。



www.magix-audio.com

道 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 ローザー設定]を選択します。 ローザー設定]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

ー度に使用できる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 甘一ディオの詳細設定]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。[ジッファサイズ]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、 ローザー設定]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。 [サーディオバッファ]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、デバイスを通過す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**] (の) 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、「りフト シンセプロパティ]ウィンドウで **府効**]ボタン ① 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と、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、

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。

L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\10\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	ー 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回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	0000006	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と、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

ABCDEFGHILMNOPRSTVW

-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とは互換性がありません。

ASF(Advanced Streaming Format)

「Windows Media 形式」参照。

Aliasing(エリアジング)

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 音しようとすると、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、ギターのプラッキング)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-			6

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。

バッファー

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。

6

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、指定のスレッショルドを上回る、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、信号がスレッショ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。

スレッショルド = -10 dB

圧縮比=3:1

入力 = -7 dB

出力 = -9 dB

入力がスレッショルドより3dB大きく、圧縮比が3:1なので、結果の信号は、スレッショルドより1dB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。

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0dB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2dB上にずれています。

-6.0 -Inf. -6.0 -Inf. -6.0 -Inf. -6.0 -Inf. -6.0

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6dB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、dB=20×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ー般的な用語。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。

6

6

6

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、-**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。

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27または"名前を付けて保存"ページ36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-

グルーブ

グルーブとは、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。グルーブを適用すると、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。

-|-

In-Place Plug-In(インプレース プラグイン)

インプレースプラグインは、出力の長さが入力の長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。非インプ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長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、ギャッパー / 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。

入力がなくなったとき、またはインプ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、インプ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-	Û

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。

-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 とも呼ばれる)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-

 \odot

6

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。

6

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。

-0-

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になります。

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。

0

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、ノートがグルーブされ、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-

6

6

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。



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0dB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96dB、8ビットオーディオの場合は48dB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。

6

6

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。

6

В

Beatmapper ウィザード 59

С

Sound Forge ツールで編集]88 **CALM 193** [エクスプローラ] ウィンド ウで複数選択 プレビュー 318 CC メッセージ 287 [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 CD 25,40,42 にする 318 トラックフェーズの反転] 49 オーディオの抽出 25 時間表示]ウィンドウ 70 トラックアット ワンス CD の書き込み 40 CD-RW ディスクの削除 40 1 CD-RW メディア 41 CD からの抽出 25 1小節プリカウント 32 CD の書き込み 40 CD の書き込みにSPTIを使用 305 2 CD プロジェクトの終了 40

2小節プリカウント 32

.MIDI ファイル 318

Γ

4

4小節プリカウント 32

5

5.1 サラウンド 196, 198, 205 セットアップ 196 パン 198 プロジェクト プロパティ 18 プロジェクトプロパティ 196 レンダリング 205 5.1 サラウンド プロジェクト のプレビュー 196

Α

Ableton Live 252 ACID Zip ファイル 37 ACID ウィンドウ 10 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 FaderPort 224 305 ACID がアクティブでない時はオーディオとMIDI ポートを FX 161, 163-164, 188, 191 閉じる 305 ACID のカスタマイズ 299 ACID の種類 24 ASIO オーディオのドロップアウト 336 ASIO コンフィギュレーション 309 ASIO デバイスとポートの名前 301 ASIO デバイスとポートの名前の設定 301 ASIO デバイスとポートの名前の編集 301 ASR 105 ATSC A 85 モード (ラウドネス) 192

Disc-at-Once (Red Book) CD の書き込み 42 CD 書き込み 42 CPU 処理の節約 174

D

DAO 42 DAO CD 用 のメディアカタログ番号 (MCN) 18 DAO CD 用のユニバーサル製品コード (UPC) 18 DirectX プラグイン 161 DLS ソフトシンセ 48 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 314

Ε

EBU R 128 モード (ラウドネス) 192 Élastique 80 European Broadcasting Union(欧州放送連盟) 303

F

Frontier TranzPort 222 FX オートメーション、有効化/バイパス 165 FX パッケージ 165 VS/VSTi 用 FXP プリセット 232 VS/VSTi 用のFXP プリセット 165 VST/VSTi 用 FXB プリセット 232 VST/VSTi 用のFXB プリセット 165 エフェクト パッケージ 165 オートメーションエンベロープ 145 ソフトシンセエフェクト 164 トラックエフェクト 161 バスエフェクト 163 割り当て可能なエフェクト 188

割り当て可能なエフェクト エンベロープ 191 FX オートメーションの許可 またはバイパス 165

н

host ctrl # 245 host learn 245

L

Input入力バスト MIDIトラック 183 ITU ラウド ネス測 定 192

L

LEF チャンネル用 のローパスフィルタ 18 LFE 204

Μ

MAGIX 製品の最新情報を受け取るためにネット通知 MIDI のクオンタイズ 284 を使用する 305 Microsoft GS Wavetable Synth が開かない 336 **MIDI 229** MIDI イベント、結合 98 MIDI エクスポート 292 MIDI クリップの拍子 269 MIDI コントローラーデータ、タイムライン上に表示 272 MIDI コントローラデータ、タイムライン上の表示 145 MIDI ステップ録音 122 MIDI トラック 再生 デバイス 119 MIDIトラックが音を作らない 336 MIDIトラックチャンネル 259 MIDI トラックプロパティ 269 MIDIトラックボイス 259 MIDI トラック再生デバイス 313 MIDIトラック出力 231 MIDI ファイル、プロジェクトに追加 20 MIDI フィルター 284 MIDI マージ録音 119 MIDI 設定 313 MIDI 入力デバイス 313 MIDI 入力フィルタ 125 MIDI 録音 121 エフェクト 164 クリッププロパティ 272 コントローラ 238 スタックノート 294 スルーポート 119 チャンネル 272 ピアノロール 253 プラグイン (OPT) 272 外部デバイス 238 使用中のMIDIポート 336 出力デバイス 231,238 入力デバイス 120,238 録音 119 midi ctrl # 244

midi learn 245 MIDI イベントのフィルタリング 279 MIDI イベントのプレビュー(クリッププロパティ) 281 MIDI イベントの削除(クリッププロパティ) 279 MIDI クリップキー 269 MIDI クリップのエクスポート 293 MIDI クリップのキーの編集 269 MIDI クリップの移調 269 MIDI クリップの拍子 269 MIDI クロックの生成 (Shift+F7) 294, 297, 315 MIDI コントローラマップ 287 MIDI タイムコード から起動 (Ctrl+F7) 296 MIDI タイムコードの生成 (F7) 294-295, 315 MIDI タイムコードの追跡 294 MIDI トラックのフリーズ 267 MIDI ノートの切り取り、コピー、貼り付け 253 MIDIノートの追加 253 MIDIノート長の変更 284 MIDI ファイルの位置 318 MIDI ファイルを開く 20 MIDI ファイル内のチャンネル 229, 259, 292 MIDI フィルター長 284 MIDI フィルタとプロセス(不可逆) 284 MIDI プラグイン 293 MIDI ポートのリセット (Ctrl+Alt+F7) 294 MIDI ポートの入力 デバイス 313 MIDI ポートの入力デバイスの設定 313 MIDI 入力に合わせてソロ再生 236 MIDI 入力フィルタを使用した MIDI キーボードの分割 125 MTC 295-296

Ν

NRP LSB(クリッププロパティ) 282 NRP MSB(クリッププロパティ) 282

0

OPT 272 OPT エンベロープ、イベントにマージ 145 Orion 252

Ρ

PreSonus FaderPort 224 ProTools 253

R

ReWire の概要 247 ReWire デバイスドライバの設定 309 ReWire 概要 ReWire デバイスモード 249 ReWire ミキサーモード 247

S

SMPTE EBU - 25 fps 302

SMPTEドロップ - 30 fps 302 SMPTEドロップなし - 29.97 fps 302 SMPTEドロップなし 30 - 30 fps 302 SMPTEフィルム同期 - 24 fps 302 Sonar 251 Sound Forge 88 STEM MAKER 26 Sysex キーフレーム 150

Т

TAO 40 Tracktion 250 TranzPort 222 Type 0 の MIDI ファイル 23 Type 1 の MIDI ファイル 23

V

VITA 245 Vita Sampler 245 Vita ソロインストゥルメント 243-244 VST 165, 232, 234 VST インストゥルメント 232 VST エフェクト 161, 164, 188 VSTi 232 VSTi バッファ 336 VSTi パラメータ,オートメーション 234 VSTi でのパラメータオートメーション 234 VSTi パラメータオートメーションの録音 234 VSTi パラメータオートメーションの録音 234 VSTi パラメータのオートメーション 234

W

Windows XP テーマサポート 317 Windows XP テーマのサポートを有効にする 305

あ

アイコンの色の彩度 317 アイコンの色の濃淡 317 アウトボード エフェクト プロセッサ 181 アクティブなコントロール デバイス 320 アシッダイズ メディア 59 アフタータッチ(クリッププロパティ) 282 アルペジエーター 120, 264, 293

い

イベント 64-65, 72, 91, 105, 107 イベントの長さ 65 エンベロープ 105 コピー 91 ストレッチ 80 スナップ 91 スライド 104 スリップ 104

スリップトリミング 104 トラックに追加 64-65 トリミング 104 ピッチシフト 71,106 プロパティの変更 106 リバース 99,106 切り取り 91 選択 69 長さの変更 65 貼り付け 91 編集 64,98-99 イベントクリップの設定 78 イベントのコンテンツを描画 305 イベントのスライド 104,207 イベントのスリップ 104,207 イベントのスリップトリミング 104 イベントのバックワード 99 イベントのマージ 98 イベントのミュート 107 イベントのリバース(U) 99, 106 イベントのロック 107 イベントの移動 72 イベントの結合 98 イベントの結合 (J) 98 イベントの分割 (S) 98 イベントボタンの挿入(クリッププロパティ) 279 イベントをプロジェクトに追加 (MIDI) 20,229 インサート 割り当て可能な FX 189 インテグレーテッド ラウドネス 193 インプレース MIDI 編集 253 インライン MIDI 編集の有効化 14

う

ウィンドウドッキングエリア 14 ウィンドウドッキングエリア 10

え

エクスプローラウィンドウ(Alt+1) 20 エクスポート 37, 40, 131 キーボードマップ 300 グルーブ 131 トラック 38, 292 プロジェクト 37, 292 ループ 40 エフェクト 161, 163-164, 188, 191 FX オートメーション、許可/バイパス 165 FX パッケージ 165 VS/VSTiのFXP プリセット 165 VS/VSTi 用 FXP プリセット 232 VST/VSTiのFXBプリセット 165 VST/VSTi 用 FXB プリセット 232 エフェクトパッケージ 165 オートメーションエンベロープ 145 ソフトシンセエフェクト 164

トラックエフェクト 161 バスエフェクト 163 割り当て可能なエフェクト 188 割り当て可能なエフェクト エンベロープ 191 エフェクトのエンベロープ 152 エフェクトのオートメーション 141,150 エンベロープ 141, 150, 154 イベント 105 イベントにへのロック 141 エンベロープ ツール 65 エンベロープのエフェクトパラメータ 141 パン 141 ボリューム 141 割り当て可能な FX 141 使用 141 色の変更 317 エンベロープ ツール 14 エンベロープ データのマージ 272 エンベロープデータのマージ 145 エンベロープのAUX バス 141 エンベロープのコピー 154 エンベロープのフリップ 154 エンベロープのミラー 154 エンベロープの軽量化 154 エンベロープの反転 154 エンベロープの描画 154,305 エンベロープをイベントにロック 14 エンベロープをイベントに対してロック 145 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 152 キーボード設定 299 エンベロープ描画の有効化 305

お

オーディオ 88, 165, 174, 307, 309, 331 エディタ 88 オーディオエフェクトのバイパス 174 デバイス設定 311 バッファ 310 プラグイン ウィンドウ 165 プロパティ 18 ユーザー設定 307 信号フロー 331 オーディオ イベントの高速 フェード 編集 エッジ 106,307 オーディオエディタで開く88 オーディオデバイスタイプ 311 オーディオデバイス設定 311 オーディオトラックプロパティ 56 オーディオのスキップ 336 オーディオのミキシング 175, 198 オーディオのミックス 175 オーディオの詳細設定 309 オーディオプラグイン 168 オーディオ再生のギャッピング 336 オートメーション 145 オーディオエンベロープ 153 オートメーション, パラメーターの録音 157 オートメーションエンベロープ 141, 145, 150 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 320 オートメーションの概要 141 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 336 オーバーラップしているイベント 73 オフセット 303 オフセット ゲイン 141 オフベロシティ(クリッププロパティ) 282 オンタイズされた再生 82 お気に入り21

か

カーブ、テンポ 32 カウント 31 カスタムキーボードショートカット 299 カスタムレンダリングテンプレート 38 カット 15

き

+- 32 キー、MIDI クリップ用に変更 269 キーバインド 299 キーフレーム 264 キーフレーム、テンポ 32 キーボードショートカット 321 キーボードショートカットの編集 299 キーボードマップのインポート 299 キューマイク 184

<

クオンタイズ 再生のクオンタイズ 80 クオンタイズ(クリッププロパティ) 279 クオンタイズフィルタ(MIDI入力) 125 クリア 94 グリッド にスナップ 304 クリップ 73 MIDI クリッププロパティの編集 272 オーディオエディタでの編集 88 オーディオクリッププロパティの編集 80 クリッププロパティ (Ctrl+Alt+3) 73 クリップ-概要 73 クリップ ストレッチの監視 59 クリップ テイクオフセット 115 クリップテイクオフセット 82 クリップのループ 271 クリップの名前を変更 73 クリッププール 56,269 クリッププールのクリーン 73,94 クリップをトラックに追加 56,73,269 クリップを手動 でビートマップ 61 グルーブ 128, 131 インポート 131 エクスポート 132 グルーブストリップ 129

グルーブツール 68 グルーブとメトロノーム 31 グルーブのクローン 131 グルーブプール 128 グルーブマーカー、スナップ 305 グルーブ消去ツール 68 概要 128 作成 80,131 複製 131 グルーブツール 14 グルーブプールへの追加 79 グルーブのインポート 131 グルーブのクローン 131 グルーブの操作 128 グルーブの適用 129 グルーブの複製 131 グルーブをトラックから削除 128 グルーブ消去ツール 14 クロスフェード 73

け

ゲイン オフセット 141 ゲインとオートメーション/トリミングコントロール 141

J

このバージョンの新機能 8 コピー 15 コピー (Ctrl+C) 47,91 コマンド、メタデータ 137 コンスタントパワーパンモード 191 コントローラ、MIDI 238 コントローラエンベロープ 147 コントローラマップ 269,287 コントローラ変更値(クリッププロパティ) 282 コントローラ変更番号(クリッププロパティ) 282 コントロールサーフェース 222 コントロールサーフェス 213,224 コントロールサーフェス 225,320

さ

サマリー情報 (Alt+Enter) 18 サラウンド 196, 198, 205 サラウンド プロジェクト 18 サラウンド パンウィンドウ 198 セット アップ 196 パン 198 プロジェクト プロパティ 18 プロジェクト プロパティ 196 レンダリング 205 サラウンドパンキーフレームの反転 198 サンプル 302

し

シャープテンポトランジション 32

ショート タームラウドネス 193 ショートカット 321 シンセサイザモジュール 183

す

ズーム (F9 / Ctrl+F9 / Shift+F9) 11 ズームレベル 274 ズーム時間 274 スクロール 208 スクロールバー 11 スケールへのスナップ 274 スタートアップ時にスプラッシュスクリーンロゴを表示 305 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 305 スタートオフセット 106 スタックノート 294 ステータスバー 16 ステップシーケンサ 293 ステップシーケンサー 120, 264 ステップ録音 119 ステム、ベロシティ 253 ストレッチ 60,80 ストレッチ/圧縮 60 ストレッチマーカー 83 ビートマップされたトラックのストレッチモード 80 ストレッチ マーカーへの変 換 85 ストレッチングの時にフォルマントを保つ 80 スナッピングの有効化 14 スナップ (F8 / Ctrl+F8) 91 グリッド にスナップ 304 スナップオフセット 208 すべてを取り消し 95 すべて再生 12 スムーズ 203 スムーズ テンポトランジション 32 スライスセグメント 83

せ

セクション 89 セクションの色 317 セグメントの固定(スライス) 80

そ

ソースプロジェクトの編集 79
ソースプロジェクト 35,88
ソースプロジェクトの編集 35,80
その他の設定 318
ソフト シンセ パラメータオートメーション 235
ソフト シンセ パラメータオートメーションの設定 234
ソフトシンセ 39,44,176,234,236,247
MIDI トラックを含むプロジェクトのレンダリング 39
ソフト シンセオートメーションエンベロープ 234
ソフトシンセの編集 236
トラックのルーティング 231

バスにルーティング 176,236 ミュート / ソロ 236 再生デバイスの選択 44 追加 231 ソフトシンセをバスに割り当てる 176,236 ソフトシンセをバスヘルーティング 237 ソロ (X) 48 ソロトラック 278

た

```
タイムコード 294-296
タイムコードオフセット 295
起動元 (Ctrl+F7) 296
生成 (F7) 295
同期 294
タイムマーカー (H) 136
タイムライン MIDI 編集 253
タイムライン(トラックビュー) 10,304
タイムルーラーオフセット 303
```

ち

チャンネル 79 チャンネルのスワップ 78 チャンネルの結合 78 チャンネルの追加パンモードの 191 チョッパー (Alt+2) 100

っ

ツール 11 ツール、編集 65 ツールバー 14,299 ツールバーのカスタマイズ 299

τ

テイク 111 データ LSB(クリッププロパティ) 282 データ MSB(クリッププロパティ) 282 テキストイベント(クリッププロパティ) 282 テクニカル サポート 9 デバイスパッチマップの使用 259 デバイス名、ASIO デバイス用 にカスタマイズ 301 デフォルト 48, 129, 305, 318 グルーブフォルダ 319 トラックプロパティ 305 トラックの高さ48 プロジェクトフォルダ 318 新規トラックのグルーブ 129 デフォルトトラックプロパティの設定 305 デフォルトの MIDI ボリュームまたはパン エンベロープ マットラックの作成 44 ピングの無効化 145,287 デフォルトのオーディオ録音デバイス 311 デフォルトのセンター / LFE 再生デバイス 311 デフォルトのリア再生デバイス 312 テンプレート 38 テンポ 32,59 トラックの要約 46

テンポカーブの分割 315
テンポ/キー/拍子の変更 (T/K) 32
テンポとキーの変更 32
テンポの変更 61
テンポ曲線のセグメント 35
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 305

٢

トゥルーピーク 193 トークバックマイク 184 トラック 44, 47, 80, 178 MIDIトラックプロパティの編集 269 エンベロープの適用 150 オーディオト ラックプロパティの編集 56 ソロ(X) 48 デフォルト プロパティの選択 305 トラック FX 161 トラックフォルダ 46 トラックリスト 10, 13, 44, 48 バウンシング 58 パン 48 ピッチシフト (+/-) 48 ボリューム 48 ミュート (Z) 48 メディアの種類 24 高さ 12,48 高さの変更 48 再生デバイスの選択 44 色の変更 48 選択 45 置換 80 追加 22 並べ替え 48 トラックバッファの有効化 311 トラックパンとして使用 259,287 トラックプリフェーダーがミュートを反映する 307 トラックキーフレームの展開 198 トラックキーフレームを折りたたむ 198 トラックごとの複数のメディアファイル 73 トラックとイベントのプロパティ設定 106 トラックとイベントプロパティの設定 80 トラックのバスへのルーティング 178 トラックのバスへの割り当て 178 トラックのフリーズ 58 トラックの移動 45 トラックの高さの最小化(~)48 トラックの高さの復元 48 トラックの高さの変更 48 トラックの最大化 48 トラックの色 317 トラックの整列 45,48,259 トラックの置換 80 トラックの統合 46 トラックの並べ替え 45,48

トラックバッファ 312 削除 175 トラックビュー(タイムライン) 10,64-65,135 使用 175 追加 175 イベントの追加 64-65 名前変更 175 インライン MIDI 編集 253 マーカー 135 パス 331 トラックフェーズ 49 バスの挿入 175 トラックプロパティ 56,269 バスの追加 185 トラックボリュームとして使用 145, 259, 287 トラックをクリック 31 トラック出力メーター 48 トラック色 73 バッファ サイズ 310 トラブルシューティング 336 パニックボタン (MIDI) 294 ドラムマップ 291 パブリッシュ 15 ドラムマップ、選択 253 バランスパンモード 191 ドラムマップの作成 291 パン 48, 198 ドラムマップの編集 291 パンエンベロープ 144 ドラムマップをトラックに選択 253 バンク 168,232 VST エフェクト 165 トランジション テンポ 32 トランジションのテンポ 32 **VSTi 232** トランスポート コントロール 12, 213, 222, 224 トランスポートコントロール 30 トリミング (Ctrl+T) 99, 104, 207 バンクの読み込み 232 トリミングコントロール 52, 141, 145, 199 パンチイン録音 115 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パンモード 48, 191 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ひ ネルゲイン 198 トリミングコントロール、MIDIトラック 145 トリムコントロール ピアノロール 253 トリムコントロールとオートメーションコントロール 141 ピアノロールビューの設定(クリッププロパティ) 273 ドローツール 14,66 ドローツール 64

ወ

ノート情報の追加または編集(クリッププロパティ)274 ビートマップウィザード 61 ノート長 258,286 ノーマライズ 79

は

ハードウェアシンセサイザモジュール 183 ハード ウェアに基 づくエフェクトの使用 181 ハードウェア録音待ち時間を自動的に検出およびオフビデオ 207-208 セット 311 バイパス 165, 174, 234 FX オートメーションのバイパス/有効化 165 VSTi のバイパス 232 オーディオエフェクトのバイパス 174 バイパスした FX を実行したままにする 305 バウンストラック 58 న్ バス 175 エフェクト 163 トラックのバスへの割り当て 178 バス・トラック(B) 150 バスエンベロープ 143 バスのルーティング 176

パックされた NRPN(クリッププロパティ) 282 パックされた RPN(クリッププロパティ) 282 パッチのシンセコントロール 259 バンクLSB(クリッププロパティ) 282 バンク MSB(クリッププロパティ) 282 ピアノロールでの再生(クリッププロパティ) 278 ピアノ ロールの使用(クリップ プロパティ) 273 ピークレベルのノーマライズ 309 ビートアンカー 82 ビートの再検出 80 ビートマーカー 82 ビートマップクリップ 24,61 ビートマップマーカー 61 ビートルーラー 11 ピッチシフトイベント 71 ピッチシフト セグメント 83 ピッチシフトトラック 48 ヒット マーカー (H) 136 ビデオウィンドウ 209 ビデオトラック 207 ビデオの削除 207 ビデオの操作 207 ビデオ設定 314

ファイルの最適化 59 ファイルの詳細設定 38 フェーズの反転 79 フェード プロパティ 156 フェードオフセット 105

フェードプロパティ 141 フォルダトラック(Ctrl+Alt+F) 46 フォルダトラックのソロ 46 フォルダトラックのミュート 46 フォルダ設定 318 フォルマントシフト 81 プラグアンドプレイで CD/DVD ドライブを検出 305 プラグイン 161 プラグインウィンドウ 165 プラグインチェーン 161, 190 プラグインチューザー, エフェクトの追加 161 プラグインのスキャン 168 プラグインの追加 161 プラグインマネージャ (Ctrl+Alt+1) 168 プラグイン遅延補正 111, 161, 163-164, 189 プラグイン用スキャン 161 フリーズしていない MIDI トラック 267 フリーズしている MIDI トラックの編集 267 フリーズトラック 58 フリーズトラック(MIDI) 267 フリーホイール 316 プリカウント(メトロノーム) 31 プリセット 161,167 プリフェーダーがミュートを反映する 309 プリボリューム 190 フルサイズグルーブストリップの表示 128 プレビュー(クリッププロパティ) 281 プログラム(パッチ)マップの作成 289 プログラムの変更 264 プログラムの変更とバンクの使用 259 プログラムマップエディタ 289 プログラム変更キーフレーム 264 プロジェクト 17 プロジェクト プロパティ 18 プロジェクトキー 32 プロジェクトテンポ 33 プロジェクトテンポの範囲 315 プロジェクトの拍子 32 プロジェクトパス 35,88 レンダリングされたファイル内のプロジェクトパス80 レンダリングファイル内のプロジェクトパス 35 プロジェクトから削除 56,271 プロジェクトから削除しファイルを削除 56 プロジェクトテンポの範囲 315 プロジェクトに MIDI を追加 229 プロジェクトに追加 (MIDI) 20, 229 プロパティ 18, 56, 106, 269

\sim

ペイント ツール 14 ペイントツール 64, 67 ペイントの長さ(MIDI とワンショット用) 64 ペースト イベントアクロストラック 91 ベロシティ(クリップ プロパティ) 277 ベロシティ(クリッププロパティ) 282 ベロシティフィルタ(MIDI 入力) 125 ベロシティ縦線 259 ペン 65-66

ほ

ポート、マルチポート VST インストゥルメント 232 ポート名、ASIO デバイス用 にカスタマイズ 301 ホールド 34 ホールド テンポトランジション 32 ポストグルーブマーカーにスナップを許可 305 ポストボリューム 178, 190 ボリューム 48, 105 ボリューム、メトロノーム 31 ボリュームエンベロープ (V) 141

ま

マーカー (M) 135 マーカー/コマンド 137 マーカーの移動 135 マーカー名の指定 135 マージ録音 119 マスターバス 175 マップ、グルーブ 128 マルチチャンネル MIDI ファイル 229 マルチテンポ ファイル 59 マルチトラック MIDI ファイル 229 マルチプロセッサトラックレンダリング 311 マルチポート VSTi 233 マルチメディアキーボード サポートの有効化 305

み

ミキサー 175 ミキシングコンソール 175 ミュート (Z) 48 ミュートエンベロープ 145

හ

メイントラックパンへのリンク 48,178 メーター 192 メッセージフィルタ(MIDI 入力) 125 メディア 20 メディアエクスプローラ 20 メディアのプレビュー 20 メディアの種類 24 メディアマネージャー、無効化 305 メディアマネージャを有効にする 305 メディアをウェブから取得 14 メトロノーム 13-14,31 メトロノームプリカウント 13 メトロノームプリカウントを有効にする 32

ŧ

モーメンタリラウドネス 193 もとに戻す (Ctrl+Z) 95

や

やり直し 15 やり直し (Ctrl+Y) 95

Þ

ユーザー設定 305 MIDI 313 オーディオ 307 オーディオデバイス 311 キーボード 299 その他 318 ビデオ 314 フォルダ 318 外部コントロール&オートメーション 320 表示 317 編集 315 ユーザ設定 全般 305 同期 315

6

ラウド ネスメーター 192 ラウド ネスログ 194 ラウド ネスログの作成 192 ラウド ネスログの生成 192

り

 リアルタイム MIDI を有効にする 238, 337
 移動 (Ctrl+
 リアルタイムレンダリング 188
 ー時イメー
 ー時ファイル
 リージョン (R) 136
 ー時ファイル
 リストエディタから再生 (クリッププロパティ) 281
 ー時停止
 リストエディタの使用 279
 カスムのタップ 65
 リズムのタップ 65
 リマプルされたイベントをプロジェクトに追加 (MIDI) 20, 229
 開始時間 (リップル編集 (Ctrl+L) 96
 リミックス 100
 外部 MIDI

る

ルーティング 176,237 ソフトシンセ 176 ソフトシンセまたは MIDI ポートへのトラック 231 バスをハードウェア出 カへ 176 バスをバスへ 176 ルーティング.ソフトシンセ 236 ループ 231 ループ 40 ループ MIDI イベントの 269 ループ MIDI イベントの描画 269 ループ、作成 100 ループクリップ 24 ループクローン 100 ループストレッチマーカーに明るい色を使用 305 ループセグメント 83 ループで再生 30 ループのクローン 100 ループ再生 12 ループ再生 (Qまたは Ctrl+Shift+L) 30 ルーラー形式 302

れ

レイテンシ 311 レガシートラック センド ゲイン 309 レガシートラック センド ゲインを使用する 309 レンダリング 37, 39, 59, 188, 205 5.1 チャンネルミックスのレンダリング 205 MIDIトラックを含むプロジェクトのレンダリング 39 レンダリングファイル 37 各バスを個別のファイルにレンダリング 37 書き込む前に一時 イメージをレンダリング 40 新規トラックにレンダリング (Ctrl+M) 58

わ

ワンショット クリップ 24, 271

漢字

位置のバイアス 309 位置の補間 309 移調のルート音 80 移動 10,17 移動 (Ctrl+G / Shift+G) 70 一時 イメージファイル 40 ー時ファイルフォルダ 319 一時停止 13 右のみ 78 黄色いプラグインアイコン 161 開始時間(クリッププロパティ) 282 外部 MIDI デバイス 238 外部 MIDI デバイスプログラムマップ 289 外部 MIDI 出力、ソロ 236 外部 MIDI 入力、ソフトシンセにルーティング 236 外部 MIDI 入力のソロ 237 外部(ハードウェア)シンセサイザの使用 183 外部エディタ、編集後にトラックプロパティを更新 80 外部エディタで編集後にプロパティを更新 80 外部エフェクト プロセッサ 181 外部エフェクトの使用 181 外部コントロール&オートメーション設定 320 外部コントロールサーフェース 222 外部コントロールサーフェス 213, 224 外部コントロールサーフェス 225,320 外部シンセサイザ 183 外部ソースを監視 184 外部のシンセサイザ 183 外部ビデオモニタ 209

各トラックを別ファイルとして保存 37 各ループの繰り返し回数 318 割り当て可能な FX 188-190 エンベロープの割り当て可能な FX 141 トラックを割り当て可能なエフェクトにルーティング 190 割り当て可能な FX の使用 188 割り当て可能なエフェクトチェーンの追加 189 基本操作 10 基本的なプロジェクトの作成方法 17 空の MIDI クリップの作成 73 継続コマンド 317 元に戻す 15 元のテンポを使用 79 後退イベント 106 高速テンポトランジション 32 左のみ 79 再生 12,30,44 再生カーソル、イベントの追加 64-65 再生カーソル位置にイベントを挿入 64 再生カーソル位置のイベント 64-65 再生するビートマップ小節数 318 再生する各 ワンショットの秒数 318 再生開始前のバッファのプリロール 310 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色 79 求する 305 再生中のクリック 305 再生用バッファ: 311 最後に移動 (Ctrl+End) 12 最初に移動 (Ctrl+Home) 12 作成 41, 43, 100, 131, 165, 305 FX チェーンプリセット 165 FX のパラメータ変更の取り消し 306 グルーブ 131 チョッパーを使用したループ 100 ディスクアット ワンス CD 42 トラックアットワンス CD 40 再生中のイベント 64-65 保存時のプロジェクトファイルバックアップ 306 作成したプロジェクトの視聴 30 削除 135, 176, 207 MIDI ノート 253 イベント (Del) 94 バス 175 ビデオ 207 マーカー 135 使用 Beatmapper ウィザード 59 エンベロープ 141 コントロール サーフェース 222 コントロール サーフェス 213 コントロールサーフェス 225, 320 チョッパーウィンドウ(Alt+2) 100 トラックエフェクト 161 バスエフェクト 163 外部ビデオモニタ 209 使用中のグルーブの削除を確認 305 使用中のメディアファイルの削除を確認する 305

指定した時間に合わせる 35 時間 80,302 時間/ズームレベル 273 時間ウィンドウ 304 時間 ディスプレイ 304 時間とフレーム 302 時間範囲 69 時間範囲ツール 14,68 次のクリップ80 次の範囲内のときにファイルをループとして開く307 自動 MIDI 入力 ルーティング 313 自動クロスフェード (Ctrl+Shift+X) 73 自動検出 48 自動保存 307 自動保存の有効化 305 取り込んだCDトラックに自動的に名前を付ける 305 取り消し/やり直し履歴リスト 95 取り消し履歴のクリア 95 出力 44, 175-176 出力、複数の出力を持つ VST インストゥルメント 232 出力メーターの表示 48 出力設定 269 小節、録音中のマーキング 111 消去ツール 16,67 色のクリップ 73 信号フローダイアグラム 331 新しいクリップにコピー 56 新機能 9 新規 14 新規 MIDIトラックに自動的に名前を付ける 305 新規クリップにコピー 73,253,269 新規グルーブ 131 新規トラック 58 新規トラックにレンダリング 58 新規トラックまたはクリップにクリップ 101 新規プロジェクト 18 新規プロジェクトとして開く(MIDI) 20, 229 新規プロジェクトの開始 (Ctrl+N) 18 垂直メーターの使用 48 静的コントロール、オーディオトラックのゲインとパン 48 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 198 静的コントロール、MIDIトラック 145 静的コントロールとオートメーションコントロール 141 赤いプラグインアイコン 161 切り取り(Ctrl+X) 47,91 絶対フレーム 303 選択 44-45,66 MIDI ノート 253 イベント 69 すべてを選択 (Ctrl+A) 69 トラック 45 再生デバイス 44 選択ツール 65 選択ツール 16 前のクリップ 80

挿入 46, 64-65, 137 MIDIトラック(Ctrl+Alt+Q) 44 オーディオト ラック (Ctrl+Q) 44 セクション (Shift+S) 89 バス 175 フォルダトラック(Ctrl+Alt+F) 46 メタデータコマンド 140 再生カーソル位置のイベント(Y) 64-65 時間 65 操作のキャンセル 16 測定マーカー 61 305 遅延補正 111, 161, 163-164, 189 調整 104, 107, 154 イベントの長さの調整 104 エンベロープの調整 141, 145, 154 クイックフェードの調整 107 長いファイルに対して Beatmapper ウィザードを自動的 複数 MIDI デバイスの録音 119 に開始する 305 長さのペイント(MIDIとワンショット) 65 追加 44, 64-65, 161, 163-164, 175, 189 CD へのトラック 40 エフェクト 161 グルーブをグルーブプールへ 80,128 ソフトシンセへのエフェクト 164 トラック 22 トラックに追加 64 トラックへのイベント 64-65 トラックへのエフェクト 161 バス 175 バスへのエフェクト 163 追加ステレオポート (ReWire) 309 追加ステレオポート数 (ReWire) 309 追加トランジェントの検出 80 追加モノラルポート (ReWire) 309 追加モノラルポート数 (ReWire) 309 停止 13 貼り付け 15,91 トラックの貼付け(Ctrl+V)47 再生カーソル

位置に貼り付け(Shift+Y)65 貼り付け挿入 (Ctrl+Shift+V) 91 連続貼り付け(Ctrl+B) 91 動機 297 MIDI クロック (Shift+F7) 297 同期 294-296,315 ACID を ReWire シンセと同期 247 オーディオとビデオの同期 208 タイムコード (F7) 294-296 ビデオ同期オフセット(フレーム) 314 同期オフセット 295 同期の詳細設定 315 入力バス 184-185 入力バスの削除 185 入力バスの使用 184 入力バスの追加 185

入力フィルタ 125 入力フィルター 269 入力フィルタを使用した MIDI ゾーン(分割キーボー ド) 125 入力モニタ 112,186 波形色 73 拍子(T)32 拍子のカスタム設定 33 拍数 80 非ループセグメント 80 標準コントロールサーフェス 225 大きい Wave ファイルを Wave64 として自動レンダリング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 225 標準コントロールサーフェスによるオートメーション 225 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 225 表示設定 317 秒 302 複数のステレオ 37 複数のモノラル 37 複数の出力を持つ VST インストゥルメント 232 複数の入力デバイス、シングルトラックに録音 119 複数選択プレビュー 20 編集 47,64,80,88,91,236,272,315 MIDI イベント 253 MIDI クリッププロパティ 272 MIDI トラックプロパティ 272 イベント 64 イベントの切り取り、コピー、そして貼り付け 91 オーディオエディタで編集 88 ソフトシンセ 236 タイムライン上の MIDI ノート 253 トラック 44 トラックの切り取り、コピー、貼り付け 47 トラックプロパティ 80 ノート位置 258 ノート長 258 プログラム(パッチ)マップ 289 ユーザー設定 315 編集ツール 65 編集アプリケーション 315 編集コントローラマップ 287 編集ツール 65 編集可能なイベントパラメータ(クリッププロパティ) 282 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 305 保存 14, 36-37 ACID プロジェクト (Ctrl+S) 36 VST エフェクトバンク 165 VSTi バンク 232 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 305 名前を付けて保存 36 埋め込みメディア 37 埋め込みメディアを含む ACID プロジェクト 36

未使用イベントの削除 94 未使用クリップの削除 78,269 未使用のクリップの削除 56 未使用のグルーブの削除 131 未使用メディア、プロジェクトから削除 73,94 無音 65 無音の挿入 65 名前の変更 79 両方のチャンネル 78 連続コントローラ 145 連続コントロール 259 録音 12, 111, 119, 157, 185 MIDI (Ctrl+R) 119 オーディオ (Ctrl+R) 111, 185 オートメーション 157 何もアームされていない場合の録音処理 111 録音フォルダ 318 録音アーム 48 録音オフセット 111 録音されたオーディオの ACID の種類 111 録音されたファイルで小節を表示するリージョン 111 録音デバイスセレクタ 48 録音後にオートメーションデータを滑らかに間引く320 録音後にオートメーションデータを間引く320