

VERSION 7

 **MAGIX**

ACID PRO

クイックスタートガイド

改訂日：2017年2月27日

本文書は法律により保護されています。

あらゆる権利、特に複写権、頒布権、翻訳権を所有しています。

この発行物を発行者の明示的な書面による合意なしに、コピー、マイクロフィルム、あるいは他のプロセスで複製したり、機械で使用する言語で送信することを禁じます。

無断の複写を禁止します。内容の誤りと変更、プログラムの改変内容を所有しています。

Copyright © MAGIX Software GmbH, 1994 – 2017. 無断の複写を禁じます。

MAGIX、Vegas、本書に記載されているすべての MAGIX 製品の名称は MAGIX Software GmbH の登録商標です。

PlayStation は Sony Corporation Entertainment Inc. の登録商標であり、PSP は Sony Corporation Entertainment Inc. の商標です。

HDV と HDV のロゴは Sony Corporation と Victor Company of Japan, Limited (JVC) の商標です。

"ATRAC"、"ATRAC3"、"ATRAC3plus"、"ATRAC Advanced Lossless"、ATRAC のロゴは Sony Corporation の商標です。

<http://www.sony.net/Products/ATRAC3/>

他のライセンス情報は [MAGIX Web サイト](#) でご確認いただけます。

MAGIX のライセンス供与条件はインストール時に表示されます。 www.magix.com の EULA セクションでもご覧いただけます。

目次	はじめに	5
	ようこそ	5
	動作環境	5
	ACID のインストール	5
	オンライン ヘルプ の使用方法	6
	オンライン ヘルプ	6
	状況依存のヘルプ	6
	Web 上のヘルプ	6
	ACID ウィンドウについて	7
	ACID ソフトウェアの概要	7
	メイン ウィンドウ	7
	ツールバー	8
	トラック リスト	9
	トラック ビュー	13
	ウィンドウ ドッキング エリア	15
	プロジェクトの開始	19
	プロジェクトの開始	19
	プロジェクト プロパティ の設定	19
	既存のプロジェクトを開く	21
	メディア ファイルの取得	22
	[エクスプローラ] ウィンドウでのメディアのプレビュー	22
	プロジェクトへのメディアの追加	23
	Gracenote MusicID を使用して CD 情報を取得する	27
	プロジェクトの操作	29
	イベントの追加と編集	29
	イベントのペイント	29
	イベント長の変更	31
	イベントの部分消去	31
	イベントの移動	32
	MIDI イベントの編集	32

選択.....	32
イベントの選択	32
複数イベントの選択	33
時間範囲の作成	35
時間範囲内でのイベント選択の作成	35
イベントの操作.....	36
イベントのコピー	36
イベントの貼り付け	37
イベントの切り取り	39
イベントの削除	39
イベントのリバーズ	40
イベントのトリミング	40
イベントの分割	40
イベントの結合	44
トラックの操作.....	45
クリップの種類について	45
フォルダトラック	46
トラック サイズの変更	46
トラック カラーの変更	47
トラック名の変更	47
トラックの複製	47
トラックの削除	47
トラックのコピー、切り取り、貼り付け	47
ミックスの調整	48
トラックのミュート	49
トラックのソロ再生	50
トラック グループの操作	50
取り消しとやり直しの使用.....	50
取り消しの使用	51
すべての操作の取り消し	51
やり直しの使用	51
取り消し履歴のクリア	52

プロジェクトの再生.....	52
トランスポートバーの使用	52
再生オプションの使用	53
ミキシング コンソールの使用.....	54
[ミキシング コンソール] ウィンドウの表示	54
[ミキシング コンソール] ツールバー	55
[チャンネル リスト] ペイン	57
[表示] ペイン	58
チャンネルストリップ	60
録音	63
オーディオの録音	63
オーディオ レベルのモニタ	65
MIDI の録音	65
トラックに録音するための MIDI コントローラの設定	66
MIDI のリアルタイム録音	67
MIDI ステップ録音と MIDI マージ録音	68
プロジェクトの保存とレンダリング	69
プロジェクトの保存.....	69
プロジェクトのレンダリング	70
レンダリングしたファイルの保存先の指定	74
インターネットへのパブリッシュ	74
CD への書き込み.....	76
トラックアットワンスとディスクアットワンスについて	76
索引	i

第1章 はじめに

ようこそ

Microsoft® Windows® 用の本格的なミュージック ワークステーション ACID をご購入いただき、ありがとうございます。MAGIX の ACID® では、選択、ペイント、再生というシンプルな操作で手軽に魅力的な音楽を作成できます。

動作環境

ACID を使用するために必要な動作環境は次のとおりです。

- Microsoft® Windows® XP (SP 2 以降) または Windows Vista™
- 1.8 GHz プロセッサ (2 GHz 以上を推奨)
- 1 GB RAM (2 GB 以上を推奨)
- 150 MB のハードディスク空き容量 (プログラムのインストール用)、8 GB のハードディスク空き容量 (その他すべてのオプションのコンポーネントをインストールする場合)
- Microsoft Windows 互換サウンドカード
- DVD-ROM ドライブ (インストール用)
- サポートされている CD-R ドライブ (CD の書き込みに必要)
- Microsoft .NET Framework 3.0 (アプリケーションディスクに収録) *
- インターネット接続 (オンライン登録と Gracenote® MusicID™ Service 用)

* .NET 3.0 は .NET 2.0 と比べて機能が向上しています。 .NET Framework 3.0 をインストールすると、Windows の [プログラムの追加と削除] にはバージョン 2.0 と 3.0 が表示されます。バージョン 3.0 を使用するにはバージョン 2.0 が必要です。バージョン 2.0 をアンインストールしないでください。

ACID のインストール

ACID をインストールする前に、動作中のアプリケーションをすべて終了し、ウイルス対策ソフトウェアを一時的に無効にしてください。

1. 製品ディスクを挿入します。お使いの DVD-ROM ドライブで自動再生機能が有効になっていれば、セットアップ画面が表示されます。

注：自動再生機能をオフにしている場合は、[スタート] ボタンをクリックし、[ファイル名を指定して実行] をクリックします。[ファイル名を指定して実行] ダイアログ ボックスで、DVD-ROM ドライブのドライブ文字に続けて「\setup.exe」と入力します。[OK] をクリックしてインストールを開始します。

2. [インストール] をクリックします。インストール処理が開始されます。
3. 画面の指示に従って、ソフトウェアの該当するバージョンをコンピュータにインストールします。

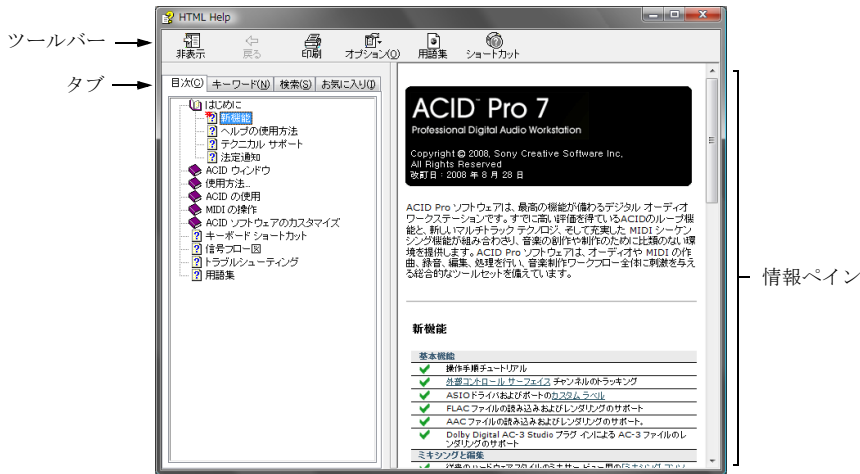
オンラインヘルプの使用方法

ACID には、次の 3 種類のヘルプが用意されています。

- オンライン ヘルプ
- 状況依存のヘルプ
- Web 上のヘルプ

オンラインヘルプ

オンライン ヘルプを表示するには、[ヘルプ] メニューの [目次と索引] を選択するか、[F1] キーを押します。



状況依存のヘルプ

ダイアログ ボックスで状況依存のヘルプを使用するには、ダイアログ ボックス右上隅にある疑問符 (?) ボタンをクリックします。

Web 上のヘルプ

ACID に関する詳しい情報は、MAGIX の Web サイトを参照してください。[ヘルプ] メニューの [MAGIX の Web サイト] を選択し、サブメニューから必要な項目を選択します。お使いのコンピュータでデフォルトに設定されている Web ブラウザが起動し、MAGIX の Web サイトの該当するページが表示されます。

第2章 ACID ウィンドウについて

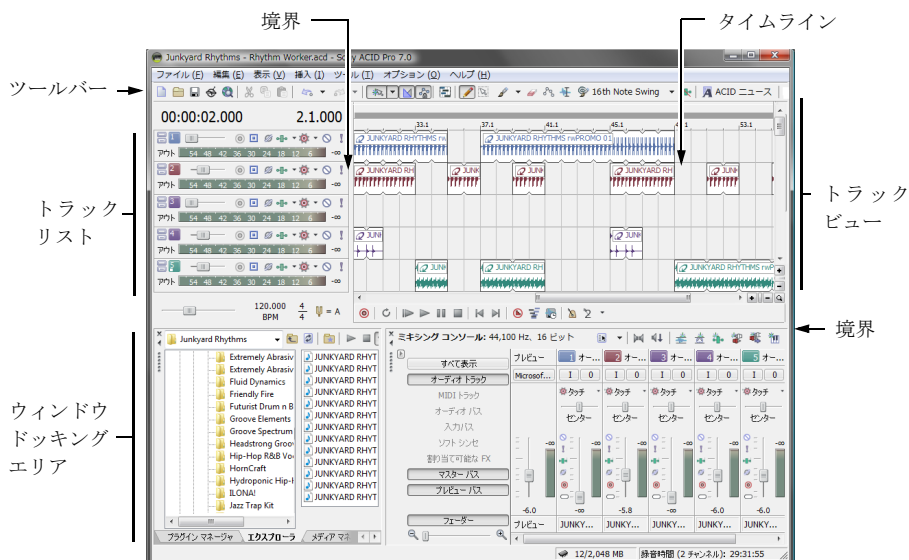
ACID ソフトウェアの概要

ACID ミュージック作成ソフトウェアは、強力でありながら柔軟で使いやすく設計されています。

ここでは、ACID の作業エリアについて説明します。

メイン ウィンドウ

ACID の作業エリアは、トラック リスト、トラック ビュー（またはタイムライン）、およびウィンドウ ドッキングエリアの3つの主要な領域で構成されています。インターフェイスのその他の部分には、プロジェクトの作成やプロジェクトでの作業に使用するツールや機能があります。トラック リスト、トラック ビュー、およびウィンドウ ドッキングエリアのサイズは、それぞれの境界をドラッグして変更できます。



ツールバー

ツールバーからは、ACID の頻繁に使用する機能に簡単にアクセスできます。

	新規プロジェクトを開きます。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。		エンベロープポイントをロックして、イベントをタイムラインに沿って移動したときに、イベントに合わせてエンベロープのポイントと位置も移動するようにします。
	ファイルを開くためのダイアログボックスを開きます。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。		タイムライン上で MIDI イベントを直接編集できるようにします。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できます。
	現在のプロジェクトへの変更を保存します。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。		ドローツールを有効にします。イベントの追加および編集に使用します。
	パブリッシュウィザードを起動します。ACID で制作したファイルを Web 上で共有することができます。		選択ツールを有効にします。イベントを複数選択する場合に使用します。
	ダイアログボックスが表示され、インターネットからメディアをダウンロードできます。		ペイントツールを有効にします。複数トラックにわたってイベントを挿入する場合に使用します。[Ctrl] キーと組み合わせて使用すると、ワンショット、MIDI、またはビートマップ全体の各メディアファイルをワンクリックでイベントにペイントできます。
	選択されているアイテムをトラックビューからクリアして ACID クリップボードに配置します。クリップボードに保存したアイテムは、新しい場所に貼り付けることができます。		消去ツールを有効にします。イベントの全体または一部を消去する場合に使用します。[Ctrl] キーと組み合わせて使用すると、ワンショット、MIDI トラック、またはビートマップトラック全体をクリック 1 つで消去できます。
	トラックビューで選択されているアイテムのコピーを ACID クリップボードに作成します。クリップボードに保存したアイテムは、新しい場所に貼り付けることができます。		エンベロープツールを有効にします。エンベロープポイントの選択および変更に使用します。
	ACID クリップボードの内容を現在のカーソル位置に挿入します。アイテムは、既存のイベントの上に重ねて貼り付けられます。イベントを重ねずに貼り付けるには、[編集] メニューの [挿入貼り付け] を選択します。		時間範囲ツールを有効にします。特定時間内に存在するすべてのイベントを簡単に選択できます。
	直前に実行した操作を元に戻します。ACID では取り消し操作を何度でも実行でき、最後に [保存] コマンドを実行した後のあらゆる状態にプロジェクトを復元できます。		グループツールを有効にします。グループをトラックに適用する場合に使用します。グループを使用すると、メディアを定義済みのグループにクオンタイズしたり、あるトラックの雰囲気や別のトラックに適用して、トラックのタイミングを操作できます。

 取り消し操作を元に戻します。

 スナップ機能のオン／オフを切り替えます。スナップ機能が有効になっている場合、スナップ先としてグリッドまたはすべての要素（マーカー、リージョンなど）のどちらかを設定できます。

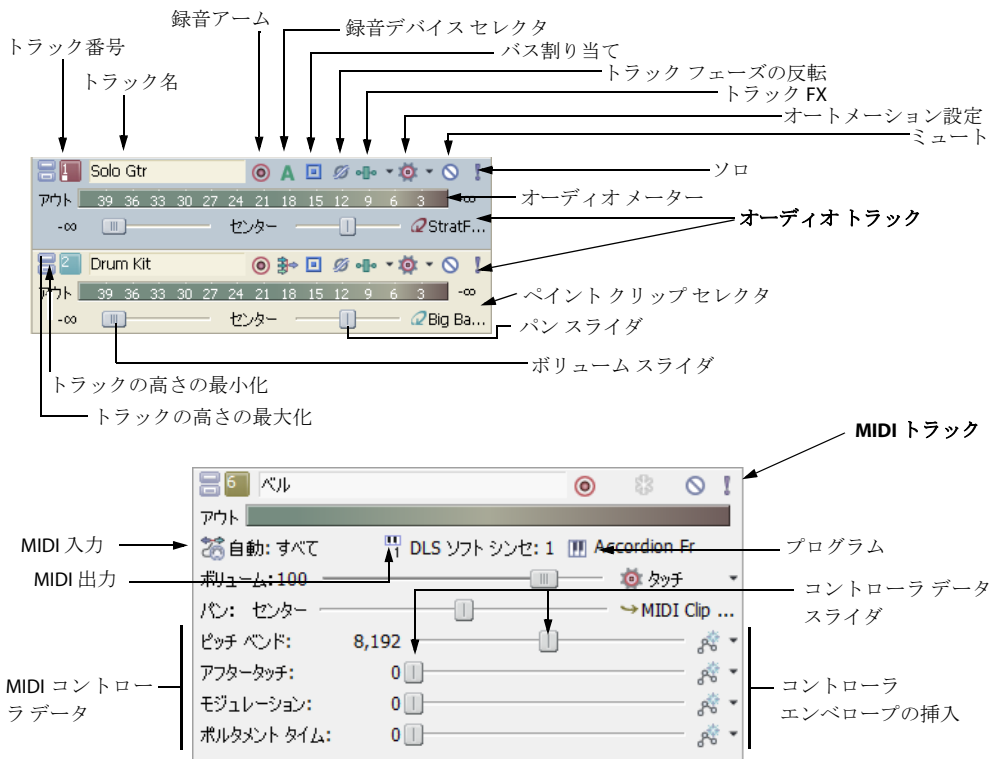
 2つのオーディオイベントをオーバーラップさせたとき、自動的にクロスフェードを作成します。

 グループ消去ツールを有効にします。グループの全体または一部を消去する場合に使用します。[Ctrl] キーと組み合わせて使用すると、グループイベント全体を消去できます。

 [ポップアップヘルプ] を有効にして、特定のオプション、メニュー、またはACID ウィンドウの各部についての情報を表示します。

トラック リスト

プロジェクトのトラック順を示します。トラック リストにはトラックのコントロールも含まれています。ここでは、トラック リストのコントロールについて簡単に説明します。



〔トラックの高さの最大化／最小化〕 ボタン

トラック リストおよびトラック ビューに表示されるトラックの外観（サイズ）を制御します。

トラック番号

プロジェクト内のトラック番号を表示します。トラック リストでトラックを選択してドラッグすると、トラックの順序をすばやく変更できます。

トラック名

プロジェクトにファイルを追加すると、トラック名はデフォルトでファイル名と同じになります。トラック名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（またはトラック名をダブルクリック）すると、トラック名を変更できます。

バス割り当て／デバイスの選択

〔バス割り当て〕 ボタン  をクリックして、メニューから文字を選択すると、指定したバス出力に対応するトラックを割り当てることができます。ただし、このボタンが使用できるのは、複数のバスが含まれるプロジェクトだけです。

〔MIDI 入力〕 ボタン

〔MIDI 入力〕 ボタン  をクリックすると、MIDI 録音用の MIDI 入力デバイスを選択できます。詳しくは、[66 ページの「トラックに録音するための MIDI コントローラの設定」](#)を参照してください。

〔MIDI 出力〕 ボタン

〔MIDI 出力〕 ボタンをクリックすると、ソフトシンセと MIDI デバイス、およびトラック上で MIDI データを再生するために使用するチャンネルを選択できます。



〔プログラム〕 ボタン

〔プログラム〕 ボタン  をクリックすると、ソフトシンセの設定を変更し、キーフレームの表示／非表示を切り替えることができます。

〔トラック フェーズの反転〕 ボタン

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。

データを反転しても単独のファイルでは音の変化はありませんが、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。

〔トラック FX〕 ボタン

〔トラック FX〕ボタン  をクリックすると、トラックに対するエフェクトを追加、編集、適用するための〔オーディオプラグイン〕ウィンドウが開きます。

〔トラックのフリーズ〕 ボタン

MIDIトラック上にある〔トラックのフリーズ〕ボタン  をクリックすると、MIDIトラックが .wav ファイルに変換され、ソフトシンセをオフラインにして、処理に必要なリソースとディスク使用量が抑えられます。

〔ミュート〕 ボタン

〔ミュート〕ボタン  をクリックすると、対応するトラックの再生が一時的に無効になり、プロジェクトの他のトラックの作業に集中できます。ミュートされているトラックは、トラックビューで淡色表示されます。詳しくは、[49 ページ](#)の「[トラックのミュート](#)」を参照してください。

〔ソロ〕 ボタン

〔ソロ〕ボタン  をクリックすると、再生中にプロジェクトの他のトラックがミュートされ、そのトラックのみが再生されます。詳しくは、[50 ページ](#)の「[トラックのソロ再生](#)」を参照してください。

〔録音デバイス セレクタ〕 ボタン

〔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て、録音デバイスを選択できます。

サラウンドパン

5.1 サラウンドプロジェクトでは、サラウンドパン  を使用して、トラックのサラウンドパンの設定を表示、編集できます。サラウンドパンをダブルクリックすると、〔サラウンドパン〕ウィンドウが表示され、パンを微調整できます。

ボリューム フェーダー

このボリューム専用のフェーダーはミックスでのトラックの音量を制御します。値が **0 dB** の場合は、トラックがソフトウェアの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。詳しくは、[48 ページ](#)の「[ミックスの調整](#)」を参照してください。

パン スライダー

このパン専用のスライダーは、ステレオ フィールドでのトラックの位置を制御します。スライダーを左にドラッグすると、トラックをレフトスピーカー寄りに配置し、右にドラッグするとライトスピーカー寄りに配置します。

パンには **5** つの種類があり、どれを選ぶかによってトラックのパンの方法が決まります。詳しくは、[48 ページ](#)の「[ミックスの調整](#)」を参照してください。

多目的スライダー

多目的スライダーを使用すると、以下の項目を制御できます。

- プロジェクトの各バスにルーティングされているトラック信号のレベル。
- 割り当て可能なエフェクト コントロールにルーティングされているトラック信号のレベル。

スライダー位置はトラックごとに独立していますが、調整する前に複数のトラックを選択しておくとし、スライダーを同時に移動できます。スライダーが表示されていない場合は、トラックを展開します。

MIDI トラックの場合は、MIDI コントローラ データを調整するための **4** つの多目的スライダーが表示されます。

スライダーラベルをクリックすると、スライダーで制御する対象を選択できます。あるトラックのスライダーの種類を変更すると、すべてのトラックのスライダーの種類も変更されるので、プロジェクト全体にわたって同じ制御レベルを比較できます。詳しくは、[48 ページ](#)の「[ミックスの調整](#)」を参照してください。

[ペイントクリップセレクト] ボタン

[ペイントクリップセレクト] ボタン  をクリックすると、トラックで使用可能なすべてのクリップが表示され、クリップを追加したり、[クリッププール] を開いたりできます。

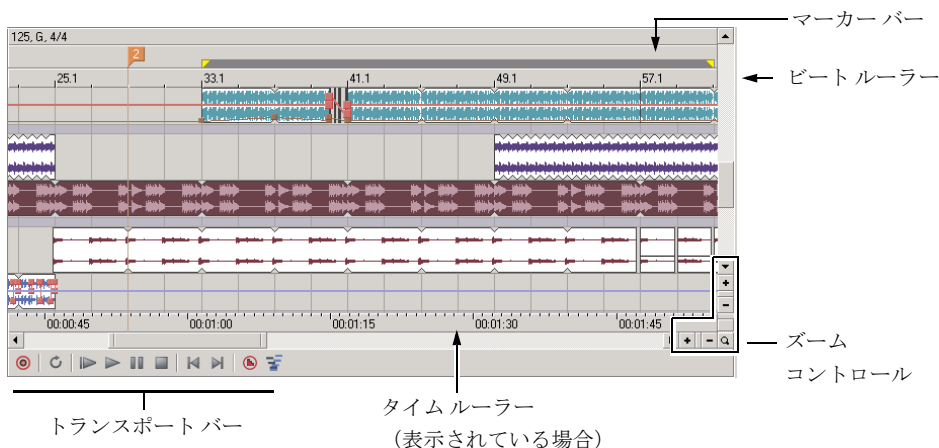
[ペイントクリップセレクト] ボタンをクリックすると、クリップの種類を示す以下のアイコンが表示されます。

クリップの種類アイコン	
	ループ
	ワンショット
	ビートマップ
	MIDI ([クリッププール] で [ループ] ボタン  が選択されている場合)
	MIDI ([クリッププール] で [ループ] ボタン  が選択されていない場合)

詳しくは、45 ページの「[クリップの種類について](#)」を参照してください。

トラック ビュー

トラック ビューでは、トラック内のイベントを表示および編集できます。イベントが表示されるエリアは、タイムラインと呼ばれます。トラック ビューにあるその他の要素については、次の項で説明します。



マーカー バー

マーカー バーの長さはプロジェクトの長さと同じです。マーカー バーには、プロジェクトのタイムラインに沿ってマーカーおよびリージョンのタグが表示されます。

ビートルーラー

ビートルーラーを使用すると、曲の小節やビートのタイミングに対して相対的にイベントを配置することができます。このルーラーは固定されているので、テンポを変更しても更新されません。これにより、テンポを調整してもトラック内のイベントのサイズを維持することができます。

タイムルーラー

タイムルーラーはプロジェクトのタイムラインを示します。このルーラーはさまざまな形式のリアルタイム表示が可能です。テンポが変わると1秒あたりの拍数も変わるので、ルーラーはテンポに応じて変化します。

トランスポートバー

トランスポートバーには、プロジェクトで頻繁に使用する、再生やカーソルの位置決めに関するボタンがあります。

 新規トラックの録音	 カーソルをプロジェクトの先頭に移動する
 ループ再生	 カーソルをプロジェクトの最後に移動する
 プロジェクトの先頭から再生する	 MIDI ステップ録音
 カーソル位置からプロジェクトを再生する	 MIDI マージ録音
 プロジェクト再生の一時停止／再開	 再生および録音用のメトロノームの切り替え
 再生を停止する	 メトロノーム カウントオフの切り替えとカウントオフオプションの設定

これらの再生コマンドにはキーボードショートカットも用意されています。

ズームコントロール

水平スクロールバーの右には、タイムズームコントロールがあります。[ズームインタイム] ボタン (+) をクリックすると、プロジェクトが水平方向に拡大されます。拡大率を下げるには、[ズームアウトタイム] ボタン (-) をクリックします。

垂直スクロールバーのすぐ下には、トラックの高さのズームコントロールがあります。[ズームイントラックの高さ] ボタン (+) をクリックすると、プロジェクトが垂直方向に拡大されます。拡大率を下げるには、[ズームアウトトラックの高さ] ボタン (-) をクリックします。

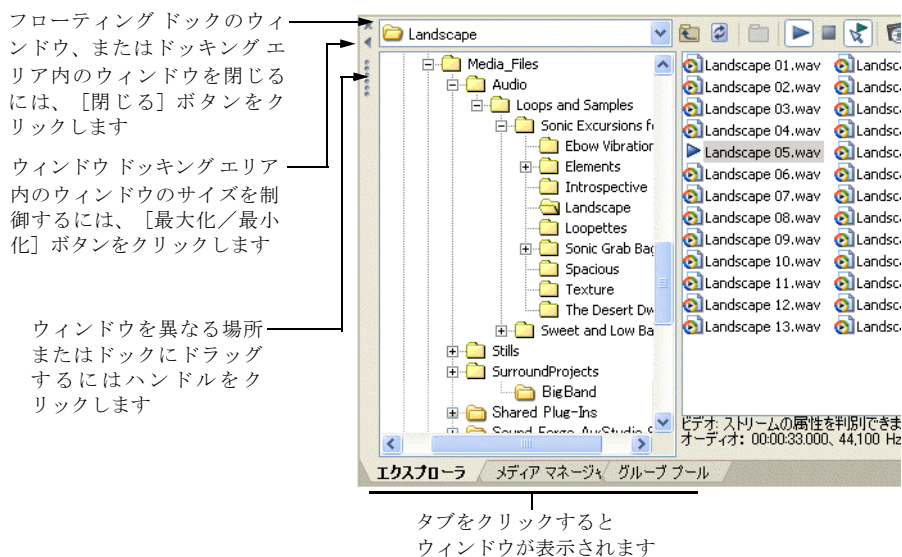
注：垂直スクロールバーまたは水平スクロールバーをダブルクリックすると、プロジェクトが可能な限り表示されるように、それぞれ水平方向または垂直方向の拡大率が調整されます。

トラック ビューの右下隅にある **【ズーム ツール】** ボタン (🔍) をクリックすると、カーソルが一時的にズーム ツールに変わります。トラック ビューで拡大するエリアを選択すると、カーソルは直前に有効だったツールに戻ります。

注：ズーム ツールをダブルクリックすると、プロジェクトが可能な限り表示されるように、水平方向および垂直方向の拡大率が調整されます。

ウィンドウ ドッキングエリア

このエリアには、プロジェクトで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。これらのウィンドウは、ウィンドウ ドッキングエリアで、隣り合わせにドッキングさせたり重ねて表示したりできます。



ACID を初めて起動したときは、デフォルトウィンドウがウィンドウ ドッキングエリアに表示されます。その他のウィンドウを表示するには、各ウィンドウのタブをクリックするか、[表示] メニューで各ウィンドウを選択します。

ヒント： [F11] を押すと、ウィンドウ ドッキングエリアの表示／非表示をすばやく切り替えることができます。

使用可能なウィンドウは、ACID ウィンドウの下部にドッキングしたり、ACID ウィンドウ上にフローティングさせたり、別のモニター上に表示できます (デュアルモニタ ビデオ カードが必要)。また、複数のウィンドウを同じエリアにドラッグすると、フローティング ドックを作成することができます。

「エクスプローラ」ウィンドウ

「エクスプローラ」ウィンドウの操作方法是、Windows® エクスプローラとほぼ同じです。「エクスプローラ」ウィンドウは、プロジェクトに追加するメディア ファイルの検索、プレビュー、および選択に使用します。また、ファイル名の変更やフォルダの作成などの一般的なファイル管理操作を行うこともできます。「エクスプローラ」ウィンドウを表示するには、「表示」メニューの「エクスプローラ」を選択するか、Alt+1 を押します。

チョッパー

チョッパー™ はオーディオイベントを分離することによって、それらのイベントを細かく分割してプロジェクト内に挿入し直し、複雑なスライスアンドダイスエフェクトを簡単に作成できるようにします。「チョッパー」ウィンドウを表示するには、「表示」メニューの「チョッパー」を選択するか、Alt+2 を押します。

ミキシング コンソール

ミキシング コンソールは、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。「ミキシング コンソール」ウィンドウを表示するには、「表示」メニューの「ミキシング コンソール」を選択するか、Alt+3 を押します。

ビデオ プレビュー

このウィンドウには、ACID プロジェクトにインポートして同期させることが可能な、事前にレンダリングされたビデオファイルが表示されます。ビデオ ファイルはプロジェクト再生中に表示され、プロジェクトを使用して適切な形式でレンダリングできます。「ビデオ プレビュー」ウィンドウを表示するには、「表示」メニューの「ビデオ プレビュー」を選択するか、Alt+4 を押します。

メディア マネージャ

このウィンドウには、メディア ファイルの検索、管理、およびタグ付けができる Media Manager (メディア マネージャ) が表示されます。「メディア マネージャ」ウィンドウを表示するには、「表示」メニューの「メディア マネージャ」を選択するか、Alt+5 を押します。

トラック プロパティ

このウィンドウは、トラック属性の変更に使用します。「トラック プロパティ」ウィンドウを表示するには、トラックのアイコンをダブルクリックするか、Alt+6 を押します。

サラウンド パン

このウィンドウでは、5.1 サラウンドプロジェクトのパンを制御できます。「サラウンド パン」ウィンドウを表示するには、トラックまたはミキサー コントロール上のサラウンド パンをダブルクリックするか、Alt+7 を押します。

ソフトシンセプロパティ

このウィンドウは、[ミキサー] ウィンドウのソフトシンセコントロールの属性の変更に使用します。[ソフトシンセプロパティ] ウィンドウを表示するには、ソフトシンセコントロールのアイコンをダブルクリックするか、**Alt+8** を押します。

オーディオプラグイン

このウィンドウには、トラック、割り当て可能、バス、ソフトシンセエフェクトチェーンのプラグインと設定が表示されます。[オーディオプラグイン] ウィンドウを表示するには、[トラックFX] ボタン () をクリックするか、[表示] メニューの [オーディオプラグイン] を選択するか、**Alt+9** を押します。

プラグインマネージャ

このウィンドウでは、トラック、バス、割り当て可能エフェクトチェーンに追加するエフェクトプラグインを表示および選択することができます。[プラグインマネージャ] ウィンドウを表示するには、[表示] メニューの [プラグインマネージャ] を選択するか、**Ctrl+Alt+1** を押します。

グループプール

このウィンドウでは、プロジェクト内のグループを表示および編集できます。[グループプール] を表示するには、[表示] メニューの [グループプール] を選択するか、**Ctrl+Alt+2** を押します。[グループプール] ウィンドウの上半分には、現在プロジェクトに含まれるすべてのグループマップが表示されます。下半分には、グループエディタで選択されているグループマップが表示され、変更することができます。

クリッププロパティ

オーディオクリップ (非 MIDI) クリップの場合は、このウィンドウを使用してクリップの種類 (ループ、ワンショット、ビートマップ) の変更、タイムストレッチ、ピッチ、ルートノート、テンポ、ダウンビートの調整を行います。

MIDI クリップの場合は、このウィンドウで、OPT リストエディタまたはピアノロールを使用してデータの編集を行います。

第3章 プロジェクトの開始

前章では、ACID が備えているインターフェイスとコントロールについて説明しました。これより ACID プロジェクトで、選択、ペイント、再生するために必要なテクニックについて説明します。この章では、メディア ファイルの選択から完成したプロジェクトの CD への書き込みまで、作曲するために必要なさまざまな技術について学習します。

プロジェクトの開始

デスクトップ上の ACID アイコンをダブルクリックすると、ACID が起動します。アプリケーションのデフォルトのプロジェクト プロパティを使用すれば、すぐに ACID プロジェクトを作成できます。ただし通常は、プロジェクトを開始する前に、プロジェクト プロパティをカスタマイズします。

プロジェクト プロパティの設定

ACID では、プロジェクトを開始する前に、プロジェクト プロパティを設定したり、サマリー情報を追加することができます。[ファイル] メニューの **[新規]** を選択すると **[新規プロジェクト]** 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 **[サマリー]** と **[オーディオ]** という2つのタブがあります。**[この設定ですべての新規プロジェクトを開始]** チェック ボックスをオンにすると、以降に作成するすべてのプロジェクトで、これらのタブに指定したパラメータと情報がデフォルトで使用されます。

注：プロジェクト オーディオのプロパティとサマリー情報はいつでも編集できます。[ファイル] メニューの **[プロパティ]** を選択すると、[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ます。このダイアログ ボックスには、**[新規プロジェクト]** ダイアログ ボックスと同じタブとパラメータが表示されます。

「サマリー」タブの使用

このタブでは、プロジェクトの関連情報を入力することができます。これらのボックスは空のままでもかまいません。また、表示されている情報はいつでも変更できます。

設定項目	説明
タイトル	プロジェクトの名前またはタイトルを入力します。
アーティスト	プロジェクトに録音するナレーター、バンド、またはアーティストの名前を入力します。
エンジニア	プロジェクトをミックスおよび編集した人の名前を入力します。
著作権	プロジェクトの日付と所有権を入力します。
コメント	プロジェクトを識別および説明する情報を入力します。
ユニバーサル製品コード / メディア カタログ番号	識別するために、CD に書き込むユニバーサル製品コード (UPC) およびメディア カタログ番号 (MCN) を入力します。
この設定ですべての新規プロジェクトを開始	プロジェクトの要件を変更しない場合、つまり以降に作成するプロジェクトで同じ設定を使用する場合は、このチェック ボックスをオンにします。

「オーディオ」タブの使用

このタブでは、オーディオを処理するために各プロジェクトの特性を設定することができます。

設定項目	説明
マスタバスモード	標準的なオーディオプロジェクトの場合は「ステレオ」、サラウンドプロジェクトの場合は「5.1 サラウンド」を選択します。
追加ステレオバス数	プロジェクトに追加するステレオバスの数を入力します。最大 26 個追加できます。バスは「ミキサー」ウィンドウに表示されます。
サンプルレート	ドロップダウン リストからサンプル レートを選択するか、値を入力します。サンプル レートの範囲は、2,000 ～ 192,000 Hz です。サンプル レートの値が高いほどオーディオファイルの音質も高くなりますが、サイズは大きくなります。
ビット深度	ドロップダウン リストからビット深度を選択します。ビット深度の値が高いほどオーディオファイルの音質も高くなりますが、サイズは大きくなります。
LFE のローパス フィルタを有効にする	5.1 サラウンド プロジェクト内の LFE チャンネルに送信するオーディオを制限するには、このチェック ボックスをオンにします。
ローパス フィルタの カットオフ周波数	5.1 サラウンド プロジェクトのローパス カットオフ周波数値を入力します。入力値より低い周波数のオーディオのみが LFE チャンネルに送信されるように制限されます。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。
ローパス フィルタ品質	ローパス 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。

設定項目	説明
録音ファイルフォルダ	このボックスには、新しいオーディオまたは MIDI トラックを録音するのに使用されるフォルダへのパスが表示されます。< [プロジェクト] >を選択して、ACID プロジェクト ファイルと同じフォルダに録音ファイルを保存するか、[参照] ボタンをクリックして別のフォルダを選択します。 [ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [フォルダ] タブの録音ファイルフォルダは、プロジェクト固有の場所が選択されていない限り、デフォルトで使用されます。[この設定ですべての新規プロジェクトを開始] チェックボックスがオンの場合、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [フォルダ] タブは更新され、[プロジェクト プロパティ] ダイアログ ボックスに指定されているフォルダが使用されます。
この設定ですべての新規プロジェクトを開始	プロジェクトの要件を変更しない場合、つまり以降に作成するプロジェクトで同じ設定を使用する場合は、このチェック ボックスをオンにします。

既存のプロジェクトを開く

1. [ファイル] メニューの **[開く]** を選択します。[開く] ダイアログ ボックスが表示されます。
2. **[ファイルの場所]** ドロップダウン リストからドライブとフォルダを選択します。
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 ボックスの一番下に表示されます。
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。
5. **[開く]** をクリックします。

注： **ACID** プロジェクトを開いたときに一部のメディア ファイルが見つからなかった場合は、そのメディア ファイルをオフラインのままにして、トラック上で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 ファイルを復元すれば、プロジェクトは正常に開きます。

埋め込みメディアを含む **ACID** プロジェクトを開く

.acd-zip プロジェクトを開くと、プロジェクト ファイルとすべてのメディア ファイルは、一時ファイル フォルダにコピーされます。

注： 一時ファイル フォルダの場所はカスタマイズできます。

プロジェクトの内容を変更すると、**.acd-zip** ファイルに再度保存するまで、この一時フォルダに保存されます。詳しくは、69 ページの「**プロジェクトの保存**」を参照してください。

メディア ファイルの取得

新しいプロジェクトを作成するか、既存のプロジェクトを開いたら、次のステップではメディアをプロジェクトに追加します。[エクスプローラ] ウィンドウを使用して、メディアを検索、プレビューしたり、プロジェクトに追加することができます。CD からオーディオを抽出したり、Web からメディアをダウンロードすることもできます。ACID では、メディア ファイルの検索および追加にメディア マネージャを使用することもできます。

[エクスプローラ] ウィンドウでのメディアのプレビュー

[エクスプローラ] ウィンドウでは、ファイルをプロジェクトに追加する前に、現在のプロジェクト テンポでループ再生してプレビューすることができます。また、[エクスプローラ] ウィンドウでのファイルのプレビューとプロジェクトの再生を組み合わせることができるので、ファイルがプロジェクトでどのように聴こえるかをプレビューすることもできます。

ファイルをプレビューするには、[エクスプローラ] ウィンドウ上部にある [プレビューの開始] (▶)、[プレビューの終了] (■)、および [自動プレビュー] (🔊) ボタンを使用します。

メディア ファイルのプレビュー

1. プレビューするメディア ファイルを [エクスプローラ] ウィンドウで選択します。
2. [プレビューの開始] ボタン (▶) をクリックします。メディア ファイルのループ再生が開始されます。プレビュー バス上でレベルをモニタできます。
3. 再生を停止するには、[プレビューの終了] ボタン (■) をクリックします。

複数のメディア ファイルのプレビュー

[エクスプローラ] の複数選択プレビュー機能を使用すると、選択した順で一連のファイルをプレビューすることができます。

1. [オプション] メニューの [ユーザー設定] を選択します。

ACID では、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [その他] タブをクリックして、[エクスプローラ] ウィンドウで複数選択プレビューを有効にする] チェック ボックスをオンにします。

必要に応じて、[各ループの繰り返し回数]、[再生する各ワンショットの秒数]、および [再生するビートマップ小節数] に値を入力して、再生方法をファイル形式ごとに指定できます。

2. [ユーザー設定] ダイアログ ボックスを閉じるには [OK] をクリックします。
3. [エクスプローラ] でプレビューするメディアを選択します。隣接する複数のファイルを選択するには、[Shift] キーを押しながらファイルをクリックします。隣接しない複数のファイルを選択するには、[Ctrl] キーを押しながらファイルをクリックします。

4. **【プレビューの開始】** ボタン (▶) をクリックします。リスト内で最初に選択されたファイルから順に各ファイルがプレビューされます。ファイルのアイコンが **【再生】** アイコン (▶) に変わり、そのファイルが現在プレビューされていることが示されます。

注： 現在プレビューしているファイルをプロジェクトに追加するには、**【Ctrl】** と **【Enter】** キーを押します。選択しているすべてのファイルをプロジェクトに追加するには、**【Enter】** キーを押します。

自動プレビューの使用

【自動プレビュー】 ボタン (🔊) をクリックすると、**【エクスプローラ】** でメディア ファイルを選択したときの自動再生のオン / オフが切り替わります。新しいファイルを選択したときにプロジェクトが再生中の場合、そのファイルはプロジェクトと一緒に再生されます。この機能を使用すると、プロジェクトの内容に合わせてメディア ファイルを聴くことができます。

プロジェクトへのメディアの追加

メディア ファイルをペイント、アレンジ、処理するには、メディア ファイルをプロジェクトに追加する必要があります。ファイルをプロジェクトに追加すると、そのファイルを格納するために新しいトラックが作成されます。新しいトラックは、デフォルトトラック ボリューム レベルを設定していない限り、**【ミキサー】** ウィンドウのプレビューフェーダーの現在のボリュームで追加されます。

メディア ファイルをプロジェクトに追加するには、いくつかの方法があります。

注：

- 圧縮方式が原因で操作が非効率的で遅くなるメディアについては、プロキシ ファイルが作成されることがあります。
- CD または共有ネットワーク フォルダに収録されている長いビートマップ ファイルまたはワンショット ファイルを使用する場合は、そのメディアをローカル ドライブにコピーすると最適なパフォーマンスが得られます。

ACID 一時ファイル

メディア ファイルをリムーバブル ドライブからプロジェクトに追加すると、メディア ファイルのコピーが一時ファイル フォルダに保存されます。これにより、元のメディアが使用できなくなってもメディア ファイルを使用することができます。

一時ファイル フォルダは、**ACID** アプリケーションを終了するときにクリアされる点に注意してください。ただし、ソフトウェアが異常終了した場合はクリアされません。

注： 一時ファイル フォルダの場所はカスタマイズできます。

「エクスプローラ」ウィンドウからのメディアの追加

「エクスプローラ」ウィンドウの操作方法是、Windows エクスプローラとほぼ同じで、このウィンドウでは、プロジェクトで使用するメディア ファイルを検索できます。「エクスプローラ」ウィンドウが表示されていない場合は、「表示」メニューの「**エクスプローラ**」を選択するか、Alt+1 を押します。

「エクスプローラ」ウィンドウからメディアを追加するには、次の 3 つの方法があります。

- 目的のファイルをダブルクリックします。
- ファイルを「エクスプローラ」からトラック ビューまたはトラック リストにドラッグします。ファイルを「エクスプローラ」から既存のトラックのトラック名にドラッグすると、すべてのイベントをそのままにして元のファイルを新しいファイルに置き換えることができます。
- ファイルを右クリックして、トラック ビューまたはトラック 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、ファイルをループ、ワンショット、ビートマップのどのトラックとして扱うか、またはタイプを自動検出するかを指定できます。

「エクスプローラ」ウィンドウから MIDI ファイルを追加する

MIDI トラックは、オーディオ ファイルと同様の方法でプロジェクトに追加できます。「エクスプローラ」ウィンドウで MIDI ファイルを右クリックして、プロジェクトの追加する方法を次の中から選択してください。

- **「プロジェクトに追加」** - 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。
- **「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。
- **「リップルされたイベントをプロジェクトに追加」** - 現在の ACID プロジェクトのカーソル位置にファイルを追加し、トラック リストにトラックを追加して、イベントを作成します。既存のイベントは、MIDI ファイルを追加できるように右にシフトされます。エンベロープは、MIDI コントローラ データを表すトラックに追加されます。
- **「新規プロジェクトとして開く」** - 新規プロジェクトを開き、トラック リストにトラックを追加して、各トラック上に MIDI ノートデータのイベントを作成します。

プロジェクトへの MIDI ファイルの追加と MIDI 録音の詳細については、『**ACID Pro 7 マニュアル**』（英語）（製品 CD または MAGIX の Web サイトから入手可能）または、オンライン ヘルプ（ソフトウェアで「**ヘルプ**」メニューの「**目次と索引**」をクリック）を参照してください。

〔メディア マネージャ〕 ウィンドウからのメディア ファイルの追加

ACID では、強力なメディア マネージャ機能を使用して、メディア ファイルの検索、カタログ、ACID プロジェクトへの追加を行うことができます。〔メディア マネージャ〕 ウィンドウでは、ファイル属性、ACID メタデータ、メディアを分類するためのタグなどを含む、メディアのメディア ライブラリを作成することができます。また、外部のソースからリファレンス ライブラリを検索、購入、アクセスすることによって、メディア ファイル ベースを作成することもできます。メディア マネージャを表示するには、〔表示〕メニューの〔メディア マネージャ〕を選択するか、Alt+5 を押します。

メディア マネージャ機能の詳細については、『ACID Pro 7 マニュアル』（英語）（製品 CD または MAGIXMAGIX の Web サイトから入手可能）または、オンライン ヘルプ（ソフトウェアで〔ヘルプ〕メニューの〔目次と索引〕をクリック）を参照してください。

〔開く〕 ダイアログ ボックスからのメディアの追加

メディア ファイルを〔開く〕から追加するには、次の 3 つの方法があります。

- 目的のファイルを選択して〔開く〕をクリックします。
- 選択したファイルを右クリックして、ショートカットメニューから〔選択〕を選択します。
- 選択したファイルをダブルクリックします。

アプリケーション外からのメディアの追加

メディア ファイルは、Windows™ エクスプローラからトラック ビューにドラッグしてプロジェクトに追加することもできます。

複数のメディア ファイルの同時追加

複数のメディア ファイルをプロジェクトに追加するには、〔Ctrl〕キー（または〔Shift〕キー）を押しながらクリックしてファイルを選択し、トラック ビューまたはトラック リストにドラッグします。

CD からのメディア ファイルの抽出

44,100 Hz、16 ビットのステレオデータを CD から抽出することができます。抽出された CD トラックは、ACID プロジェクトに新しいトラックとして追加されます。

1. CD を CD-ROM ドライブに挿入します。
2. 〔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。〔CD からオーディオを抽出〕ダイアログ ボックスが表示されます。
3. コンピュータに複数の CD ドライブがある場合は、抽出するオーディオを含む CD ドライブを〔ドライブ〕ドロップダウンリストから選択します。

4. [アクション] ドロップダウンリストからオーディオの抽出方法を選択します。

- ・ [指定したトラックを読み取り] を選択して、抽出する各トラックを選択します。各トラックはプロジェクト内の新しいトラックに抽出されます。
- ・ [ディスク全体を読み取り] を選択して、現在の CD の内容を 1 つのファイルに抽出します。
- ・ [指定した範囲を読み取り] を選択して、開始時間と終了時間（または開始時間と長さ）を入力します。指定された範囲は、プロジェクトに新しいトラックとして抽出されます。



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。

5. Gracenote MusicID を使用して CD 情報を取得する場合は、[MusicID] ボタンをクリックします。

CD 情報が入手できない場合は、[CD 情報] ボタンをクリックしてダイアログボックスを開き、CD 情報を編集できます。編集した情報は、Gracenote に送信して、Gracenote Media Database に登録できます。詳しくは、27 ページの「[Gracenote MusicID を使用して CD 情報を取得する](#)」を参照してください。

6. [速度] ドロップダウンリストから、オーディオの抽出速度を選択します。

7. [OK] をクリックします。[名前を付けて保存] ダイアログボックスが表示されます。

8. 新しいファイルの名前を入力し、保存場所を選択します。

ヒント：抽出したトラックに自動的に名前を設定することもできます。[オプション] メニューの [ユーザー設定] を選択し、[全般] タブで [抽出したトラックに自動的に名前を付ける] チェックボックスをオンにします。

9. [保存] をクリックしてオーディオの抽出を開始します。CD データの抽出が開始され、進行状況メーターが表示されます。

10. 30 秒を超えるファイルの場合は、Beatmapper ウィザードが表示されます。Beatmapper ウィザードを使用するか、ファイルをワンショットとして開くよう選択します。抽出されたファイルがトラックに追加されます。

また、[エクスプローラ] ウィンドウで CDA ファイルをダブルクリック（または、トラックビューにドラッグ）すると、[CD からオーディオを抽出] ダイアログ ボックスを使用しないで CD トラックを抽出できます。

注：複数の CD からメディアを追加する場合は、各 CD の内容を表示するために [F5] を押して [エクスプローラ] ウィンドウを更新する必要がある場合があります。

Gracenote MusicID を使用して CD 情報を取得する

ACID がファイルや CD、またはローカル キャッシュからトラックや CD に関する情報にアクセスできる場合は、CD を挿入するか、コンピュータ内を参照したとき、自動的にそれらの情報が読み込まれ表示されます。そうした情報にアクセスできない場合は、インターネット上の Gracenote MusicID から情報を取得します。

Gracenote MusicID から取得した情報はローカル キャッシュに保存され、次回からトラックを表示する際にすばやく情報が表示されるようになります。

Gracenote Media Database に接続できないため適切な CD 情報を入手できない場合、各トラックは数字のみで表示されます。その場合は、CD 情報を入力して、Gracenote Media Database に送信することもできます。

注：Gracenote MusicID を使用するには、インターネット接続環境が必要です。Gracenote MusicID の使用方法について詳しくは、<http://www.gracenote.com/cddb2info/using.html> を参照してください。

1. ドライブに CD を挿入します。
2. [CD からオーディオを抽出] ダイアログ ボックスの [MusicID] ボタンをクリックするか、CD を参照して、[エクスプローラ] ウィンドウの  ボタンをクリックします。詳しくは、25 ページの「CD からのメディア ファイルの抽出」を参照してください。

Gracenote MusicID は、条件に一致する CD 情報を取得し、アーティスト、アルバム、トラック データを表示します。

- 完全に一致する情報が 1 つだけ見つかり、その情報が自動的に表示されます。以降の手順は必要ありません。
- 複数の候補が見つかり、[一致項目] ダイアログ ボックスが表示されます。手順 2 に進んでください。

3. CD 情報の入力方法を選択します。

- 表示された候補の中に適切なものが見つからない場合は、**【新規】** ボタンをクリックします。**【Gracenote MusicID ディスク情報】** ダイアログ ボックスが表示されます。このダイアログ ボックスで、CD に関する情報を入力し、**Gracenote Media Database** に送信/登録できます。CD 情報の送信方法については、このダイアログ ボックスの **【ヘルプ／ガイドライン】** ボタンをクリックしてください。

CD 情報を入力したら、**【OK】** ボタンをクリックしてデータを送信します。

- 一覧から適切な項目を選択して、**【一致項目を受け入れる】** ボタンをクリックします。選択した項目に対応するアーティスト、アルバム、トラック情報が **PC 領域** の右側に表示されます。

4. これで、トラック情報を抽出できるようになります。

第4章 プロジェクトの操作

この章では、イベントおよびトラックの操作を開始するために必要な基礎知識について説明します。

イベントの追加と編集

前の章では、メディアをプロジェクトに追加し、メディア ファイル用のトラックを作成しました。それによりイベントをトラック ビューに追加することができます。ここでは、オーディオ イベントの基本操作である、ペイント、削除、および移動について説明します。

イベントのペイント

メディア ファイルをプロジェクトに追加した後で、そのファイルを再生するにはタイムライン上にペイントする必要があります。メディア ファイルのトラックをペイントするときに、ファイルの波形を表示するイベントを作成します。イベントをタイムラインにペイントするには、ドロー ツールまたはペイント ツールを使用します。

ドロー ツールまたはペイント ツールを使用して、タイムラインにクリックをペイントすることもできます。

注：これらのツールを使用してイベントをペイントするには、メディア ファイルをプロジェクトに追加しておく必要があります。

ドロー ツールを使用したイベントの配置

通常は、ドロー ツールを使用して、イベントをタイムラインに配置します。ドロー ツールを使用すると、イベントを1つずつ追加できます。また、イベントを選択、編集、移動することもできます。

1. **【ドロー ツール】** ボタン () をクリックするか、**【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。ポインタが鉛筆アイコンになります。
2. ドロー ツールをメディア ファイルを含むトラックの左端に合わせます。
3. マウス ボタンをクリックしながら、ドロー ツールを右にドラッグします。マウスのドラッグに合わせて、イベントを示す波形がタイムラインに表示されます。
ループ ファイルをタイムラインに配置すると、各ループの開始ポイントと終了ポイントを示す小さいマークがイベントの上端と下端に表示されます。

ヒント：イベントは右（終了位置）から左（開始位置）に向かってドローすることもできます。

4. イベントの終了位置でマウス ボタンを離します。
5. トランスポート バーの **【最初から再生】** ボタン (▶) をクリックします。イベントが再生されます。

ペイント ツールを使用したイベントの配置

ペイント ツール  を使用すると、ドロー ツールとは異なり、複数のトラックにまたがって複数のイベントを簡単にペイントすることができます。これは、一見ランダムな複数のイベントを、1つのプロジェクトにすばやく追加する場合に便利です。また、複数のワンショット イベントをグリッド線上で等間隔に並べてペイントする場合にも最適です。

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。

1. **【ペイント ツール】** ボタン () をクリックするか、**【編集】** メニューの **【編集ツール】** を選択し、サブメニューから **【ペイント】** を選択します。マウス ポインタがブラシアイコンになります。
2. マウス ボタンをクリックしながら、ペイント ツールを複数のトラックにまたがってランダムにドラッグします。ペイント ツールでドラッグしたすべてのグリッド スペースにイベントがペイントされます。
3. イベントの追加を終了するには、マウス ボタンを離します。
4. トランスポート バーの **【最初から再生】** ボタン (▶) をクリックします。すべての新しいイベントが再生されます。

ヒント：ペイント ツールが有効になっている場合は、**【Ctrl】** キーを押しながらクリックして、ワンショット、ビートマップ、および MIDI トラックのイベント全体をペイントすることができます。

再生カーソル位置へのイベントの挿入

イベントは、再生中のカーソル位置に挿入することもできます。この機能を使用すると、プロジェクトの他の部分の設定は変えずに、編集集中のトラックを聞きながら、ワンショットトラックにリズムを作成できます。イベントを作成したら、**【新規トラックにレンダリング】** コマンド (**【編集】** メニュー) を使用して、リズムを新しいトラックに保存するか、新しいイベントをタイムラインでコピーして貼り付けます。

1. プロジェクトの編集する部分に時間範囲を作成します。
2. **【ループ再生】** ボタン () を選択します。
3. **【再生】** ボタン (▶) をクリックして、再生を開始します。
4. トラック リストのトラック ヘッダーをクリックして、トラックをフォーカスします。

5. [Y] キーを押して再生カーソル位置にイベントを追加します（再生中、編集カーソルは固定され、再生カーソルは再生に従って移動します）。
スナップが有効の場合、イベントは次のスナップポイントに作成されます。スナップを使用するとイベントをクオンタイズすることができます。
6. 必要に応じて手順5を繰り返します。
7. [↑] キーと [↓] キーを使用して、フォーカストラックを変更できます。
8. イベントの作成が完了したら、[停止] ボタン (■) をクリックします。
9. 必要に応じてイベント位置を編集します。

ヒント：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場合は、グループを適用してリズムのタイミングを調整してください。

イベント長の変更

イベントをトラックビューにペイントした後で、ペイントしたイベントが長すぎたり短すぎたりすることに気づく場合があります。そのような場合でも、イベント長を簡単に変更できます。イベント長を変更する場合はスナップ オプションをオンにしておくくと便利です。それには、[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。

イベント長を変更するには、[ドロー ツール] ボタン (🖌️) を選択して、イベントのいずれかの端をドラッグします。イベントをファイルの端を越えてドラッグすると、ループファイルは繰り返されますが、ワンショットトラックやビートマップトラックの場合は無音部分がドローされます。



元のイベント



イベントの終わり
までドラッグ



拡張する

イベントの部分消去

イベントの特定の部分のみを削除して、それ以外の部分はそのまま残したい場合があります。消去ツールを使用すると、イベントの一部のみを簡単に削除することができます。

1. [消去ツール] ボタン (🔪) をクリックするか、[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。ポインタが消しゴムアイコンになります。
2. トラックビュー内でドラッグしてイベントデータを削除します。

ヒント：消去ツールを使用すると、ワンショット、ビートマップ、または MIDI イベント全体を削除できます。[Ctrl] キーを押しながらイベントをクリックするだけです。

イベントの移動

イベントの左端の位置は、そのイベントの再生中に音声聞こえ出すタイミングを示します。イベントは、タイムラインに沿って個別またはグループで移動させることができます。

また、イベントは重ねることもできます。2つのイベントがある場合に、長い方のイベントを短い方のイベントの上に重ねて隠すと、短い方のイベントは聞こえなくなります。逆に小さい方のイベントを長い方のイベントの上に重ねると、小さい方のイベントは聞こえ、長い方のイベントの重なって隠された部分は聞こえなくなります。

1. **【ドロー ツール】** ボタン () をクリックします。
2. 移動するイベントをクリックします。クリックしたイベントがハイライトされ、選択されていることが示されます。

ヒント：複数のトラックを選択するには **[Ctrl]** または **[Shift]** を押しながら選択します。

3. イベントをトラック上の別の位置にドラッグします。

注：複数のイベントを選択している場合は、選択したすべてのイベントがまとめてドラッグされます。

MIDI イベントの編集

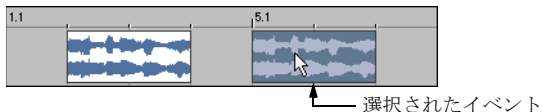
インライン MIDI 編集モードを使用すると、タイムラインで直接 MIDI イベントを編集できます。このモードでは、ピアノロール ビューまたはドラム グリッド ビューでノートをドローおよび消去できます。

選択

イベントを移動または編集するには、まずイベントを選択する必要があります。

イベントの選択

1. **【ドロー ツール】** ボタン () をクリックします。
2. 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。



複数イベントの選択

複数のイベントを選択する方法はいくつかあります。

- [Ctrl] または [Shift] を押しながらイベントをクリックします。
- [トラックのすべてを選択] コマンドを使用します。
- [以降のイベントをすべて選択] コマンドを使用します。
- [すべて選択する] コマンドを使用します。
- 選択ツールを使用します。

注：特に記載がない限り、選択に使用できるのはドロー ツールのみです。

キーボードとマウスを使用した複数イベントの選択

[Ctrl] キーを押しながらイベントをクリックすると、任意のトラック上にある隣接していない複数のイベントを選択できます。この方法は、散在している複数のイベントをプロジェクト内でそれぞれ同じだけ移動する場合に便利です。

[Shift] キーを押しながらイベントをクリックすると、隣接する複数のイベントを選択できます。
[Shift] キーを押しながら 2 つのイベントを選択すると、それらのイベントの間にあるすべてのイベントが自動的に選択されます。イベントは、同じトラックから選択することも、複数のトラックにまたがって選択することもできます。この方法は、隣接しているイベントをプロジェクト内でそれぞれ同じだけ移動する場合に便利です。

[トラックのすべてを選択] コマンドを使用した複数イベントの選択

トラック ビューでトラックを右クリックして、ショートカットメニューの [トラックのすべてを選択] コマンドを選択すると、そのトラック上のすべてのイベントが選択されます。

[以降のイベントをすべて選択] コマンドを使用した複数イベントの選択

トラック ビュー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 [以降のイベントをすべて選択] コマンドを選択すると、選択したイベントとトラック上のそれ以降のすべてのイベントが選択されます。

このコマンドを複数のトラックにまたがって使用するには、[Ctrl] キーを押しながら各トラック上のイベントをクリックしてから右クリックし、ショートカットメニューの [以降のイベントをすべて選択] を選択します。

指定されたクリップを使用したイベントの選択

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、**「クリップを使用してイベントを選択する」**を選択し、サブメニューからクリップを選択すると、指定したクリップを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。
- ・**「クリッププール」**ウィンドウでクリップを右クリックし、ショートカットメニューから**「タイムラインイベントの選択」** イベントを選択します。

「すべて選択する」 コマンドを使用した複数イベントの選択

「編集」メニューの**「すべて選択する」** コマンドを選択すると、プロジェクトに存在するすべてのイベントが選択されます。

選択ツールを使用した複数イベントの選択

選択ツールをトラックビュー上でドラッグすると、複数のトラックにまたがってイベントを選択することができます。このツールは、垂直方向、水平方向、自由選択の3つの方法でイベントを選択できます。

方法	説明	表示
垂直方向	特定の時間間隔内に存在するすべてのトラック上に存在するすべてのイベントを選択します。	プロジェクトの垂直方向にわたる平行な点線。
水平方向	1つまたは複数の隣接するトラック上に存在するすべてのイベントを選択します。	プロジェクトの水平方向にわたる平行な点線。
自由選択	隣接するトラック上に存在する、隣接する複数のイベントをグループとして選択します。この方法がデフォルトです。	点線のボックス。

1. **「選択ツール」** ボタン () をクリックするか、**「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。
2. ポインタをトラックビュー上に移動します。ポインタが点線のボックス付きの矢印 () に変わります。
3. トラックビュー上でマウスをドラッグします。トラックビュー上に点線の矩形ボックスが表示され、そのボックス内に存在するイベントとボックスに隣接するイベントがすべて選択されます。

4. マウスの左ボタンを押しながら、マウスの右ボタンをクリックして離します（この操作を「トグルクリック」と呼びます）。選択方法が垂直方向に変わり、選択範囲内のイベントと隣接するイベントがすべて選択されます。
5. マウスをもう一度トグルクリックします。選択方法が水平方向に戻り、選択範囲内のイベントと隣接するイベントがすべて選択されます。

時間範囲の作成

イベントの選択に制限はありません。時間範囲内で発生するオーディオ イベントのみを選択したい場合は、時間範囲ツールを使用します。

1. **【時間範囲ツール】** ボタン () をクリックするか、**【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。カーソル付きのポインタ () が表示されます。
2. **トラック** ビュー内でマウスをドラッグします。**トラック** ビューで選択した範囲がハイライトされます。
3. マウス ボタンを離します。時間範囲が作成され、その範囲内のすべてのイベントが選択されます。

注： 選択領域が**トラック** ビューのグリッド線に自動的にスナップされる場合は、スナップ機能がオンになっています。スナップ機能は **[F8]** キーを押すとオフになります。

時間範囲内でのイベント選択の作成

一般的な時間範囲内の特定のイベントを選択することもできます。この方法は、曲の特定の部分から各楽器を個別に選択する場合に便利です。例えば、曲のブリッジ部分からすべてのパーカッション イベントをコピーして、コードで再利用する場合を考えてみます。

1. **【時間範囲ツール】** ボタン () をクリックするか、**【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。カーソル付きのポインタ () が表示されます。
2. **トラック** ビュー内でマウスをドラッグします。**トラック** ビューで選択した範囲がハイライトされます。
3. マウス ボタンを離します。選択範囲が作成され、その範囲内のすべてのイベントが選択されます。

4. [Ctrl] キーを押しながら、時間範囲外に及ぶイベントを選択します。イベント全体がハイライトされます。ただし、実際に選択されているのは、時間範囲内にある部分だけです。

ヒント：時間範囲内にあるイベントを追加選択するには、[Ctrl] キーを押しながらイベントをクリックします。また、選択範囲内の隣接する複数トラックのイベントを選択するには、[Shift] キーを押しながらイベントをクリックします。

イベントの操作

この項では、イベントの切り取り、コピー、貼り付け、トリミング、分割、結合など、イベントの基本的な編集テクニックについて説明します。また、タイムライン編集の可能性を広げるリップル編集の使い方についても説明します。さらには、イベントのスリップやスライド、イベントプロパティの変更、イベントエンベロープの追加といった高度な編集テクニックについても触れます。

注：この章の基本的なイベント編集の説明箇所では、リップル編集をオフにする必要があります。[オプション] メニューの **[リップル編集]** が選択されていないことを確認してください。

イベントのコピー

イベント、時間範囲、または時間範囲内のイベントをコピーすると、選択されているイベントの完全なコピーがクリップボードに保存されます。ただし、トラックビューに変化はありません。クリップボードにコピーされたイベントは、プロジェクトに何回でも貼り付けることができます。また、クリップボードの内容は新しい内容に置き換えられるまで保持されます。

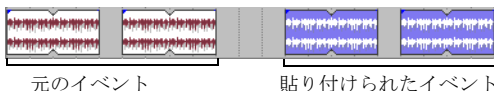
1. コピーするイベントデータを選択するか、時間範囲を作成します。詳しくは、[32 ページ](#)の「**選択**」を参照してください。
2. 次のいずれかの方法でイベントデータをコピーします。
 - ツールバーの **[コピー]** ボタン (📋) をクリックします。
 - [編集] メニューの **[コピー]** を選択します。
 - 選択範囲を右クリックして、ショートカットメニューから **[コピー]** を選択します。
 - [Ctrl] キーを押しながら [C] キーを押します。

イベントの貼り付け

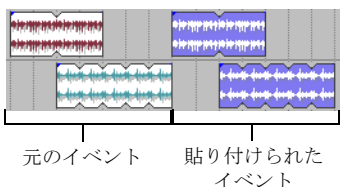
クリップボードの内容は、プロジェクトに何回でも貼り付けることができます。ただし、貼り付け先は常にコピー元または切り取り元のトラックになります。また、既にイベントが存在する位置にクリップボードの内容を貼り付けると、貼り付けられたイベントが既存のイベントに重なります。既存のイベントに重ねて貼り付けるのを防ぐには、次の2つの方法があります。

- ・ **【挿入貼り付け】** コマンドを使用します。詳しくは、38 ページの「**挿入貼り付けの使用**」を参照してください。
- ・ リップル編集をオンにします。

イベントをクリップボードに切り取るかコピーしてプロジェクトに貼り付けると、切り取り／コピーしたイベントが保持している時間データが、貼り付け後も保持されます。例えば、同じトラック上にあり、5秒間の無音部分を挟んで隣接する2つのイベントを選択した場合、これらのイベントをコピーして貼り付けると、5秒間の無音部分もプロジェクトに貼り付けられます。



さらに、複数のトラックから隣接しないイベントを選択した場合も、これらのイベントをコピーして貼り付けると、すべての時間データもプロジェクトに貼り付けられます。これによって、プロジェクト内の各イベントの相対的な位置が保持されます。



注：クリップを使用して複数のトラックにイベントを貼り付けることもできます。

【貼り付け】 コマンドの使用

1. カーソルをタイムラインの目的の位置に置きます。
2. 次のいずれかの方法でクリップボードの内容を貼り付けます。
 - ・ ツールバーの **【貼り付け】** ボタン (📋) 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。
 - ・ トラック ビューを右クリックして、ショートカット メニューから **【貼り付け】** を選択します。
 - ・ **[Ctrl]** キーを押しながら **[V]** キーを押します。

連続貼り付けの使用

プロジェクトの作成時には、クリップボードの内容を何度も繰り返し貼り付ける必要がある場合があります。【連続貼り付け】コマンドを使用すれば、クリップボードの内容をトラックビューに貼り付ける回数と間隔を指定することができるので、貼り付けと移動を何度も繰り返す必要はありません。これは、リフやストラクチャを繰り返し使用して、プロジェクトをすばやく作成する場合に便利です。例えば、12小節のブルース用のバックングトラックを作成してコピーし、【連続貼り付け】を使用してプロジェクトに複数のコピーを貼り付けることができます。

1. 【時間範囲ツール】ボタン（）をクリックします。
2. トラックビュー内でマウスをドラッグして、複数のイベントにまたがる時間範囲を作成し、それをクリップボードにコピーします。
3. トランスポートバーの【最後に移動】ボタン（）をクリックするか、**Ctrl+End**を押して、カーソルをプロジェクトの最後に移動します。
4. 【編集】メニューの【連続貼り付け】を選択するか、**Ctrl+B**キーを押します。
5. 【貼り付け回数】ボックスに回数を入力します。
6. 【連続】ラジオボタンをオンにして、【OK】をクリックします。カーソル位置から手順5で指定した回数だけ、イベントが連続して貼り付けられます。

挿入貼り付けの使用

クリップボードの内容を現在のカーソル位置に挿入し、既存のイベントの位置を移動し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。

カーソルがイベント内にある場合、そのイベントは新しいイベントが貼り付けられた位置で分割されます。詳しくは、40ページの「[イベントの分割](#)」を参照してください。

再生カーソル位置へのイベントの貼り付け

クリップボードの内容は、再生中のカーソル位置に貼り付けることもできます。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ら、【新規トラックにレンダリング】コマンド（【編集】メニュー）を使用して、リズムを新しいトラックに保存するか、新しいイベントをタイムラインでコピーして貼り付けます。

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

5. **Shift+Y** キーを押して再生カーソル位置にイベントを貼り付けます（再生中、編集カーソルは固定され、再生カーソルは再生に従って移動します）。
スナップが有効の場合、イベントは次のスナップポイントに貼り付けられます。スナップを使用するとイベントをクオンタイズすることができます。
6. 必要に応じて手順 5 を繰り返します。
7. イベントの作成が完了したら、[停止] ボタン (■) をクリックします。
8. 必要に応じてイベント位置を編集します。

ヒント：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場合は、グループを適用してリズムのタイミングを調整してください。

イベントの切り取り

イベント、時間範囲、または時間範囲内のイベントを切り取ると、オーディオデータがトラックビューから削除されてクリップボードに保存されます。クリップボードにコピーされたデータは、プロジェクトに何回でも貼り付けることができます。クリップボードの内容は、新しいデータに置き換えられるまで保持されます。

1. 切り取るイベント データを選択するか、時間範囲を作成します。詳しくは、[32 ページの「選択」](#)を参照してください。
2. 次のいずれかの方法でイベントデータを切り取ります。
 - ツールバーの [切り取り] ボタン (✂) をクリックします。
 - [編集] メニューの [切り取り] を選択します。
 - 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 [切り取り] を選択します。
 - [Ctrl] キーを押しながら [X] キーを押します。選択されたすべてのイベントがトラック ビューから削除され、クリップボードに保存されます。

イベントの削除

イベント、時間範囲、または時間範囲内のイベントを削除すると、データがトラック ビューから削除されて破棄されます。削除されたイベントはクリップボードには保存されません。現在のクリップボードの内容が置き換えられたり、変更されることはありません。また、削除したイベントをプロジェクトに貼り付けることはできません。

注：削除したデータをプロジェクトに戻すには、[取り消し] コマンドを使用する必要があります。詳しくは、[51 ページの「取り消しの使用」](#)を参照してください。

1. 削除するイベント データを選択するか、時間範囲を作成します。詳しくは、[32 ページ](#)の「[選択](#)」を参照してください。
2. 次のいずれかの方法でイベント データを削除します。
 - [編集] メニューの [削除] を選択します。
 - 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 [削除] を選択します。
 - [削除] キーを押します。選択されたすべてのイベントがトラック ビューから削除されて破棄されます。

イベントのリバース

タイムライン内のイベントを選択して、オーディオおよびピーク データをリバースすることができます。タイムライン内のイベントを選択して右クリックし、ショートカットメニューで [リバース] を選択します（または [U] キーを押します）。タイムライン内のイベント上に矢印が表示され、リバースされたことが示されます。



イベントのトリミング

「削除」ではプロジェクトから削除するイベント データを選択しますが、「トリミング」はプロジェクトに残したいイベント データを選択することができます。トリミングを行うには、時間範囲を作成するか、時間範囲内のイベントを選択してそれ以外のすべてのデータを削除します。

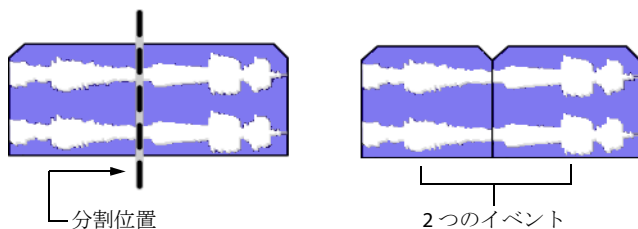
1. 時間範囲を作成するか、時間範囲内で特定のイベントを選択します。詳しくは、[35 ページ](#)の「[時間範囲の作成](#)」を参照してください。
2. **Ctrl+T** を押して、選択範囲内のデータをトリミングします。選択されていないすべてのイベント データがトラック ビューから削除されて破棄されます。

イベントの分割

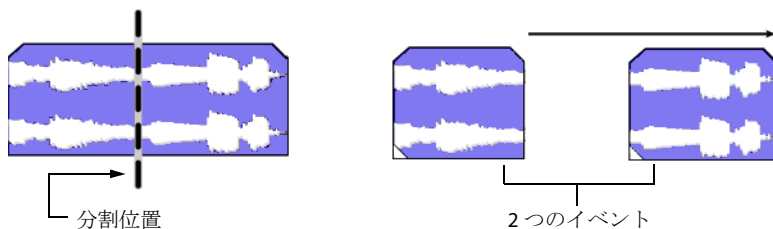
分割を使用すると、1つのイベントから、別個のイベントを簡単に作成できます。トラックのごく一部を調整する場合は、イベントを分割することを検討してください。例えば、1つのイベントの数小節のギタートラックにピッチシフトを適用した後、すぐに元の設定に戻すといった場合に使います。

トラックは、カーソル位置または時間範囲のイン／アウト ポイントで分割されます。イベントを分割すると、元のイベントに新しい終了ポイントが作成され、新しく作成されたイベントに開始ポイントが作成されます。

イベントを分割すると、新しく作成されたイベントは隣接して配置されます。[イベントプロパティ] ダイアログ ボックスで [エッジの高速フェードでクリック音を防ぐ] が選択されている場合は、分割ポイントにフェードが追加されます。詳しくは、36 ページの「イベントの操作」を参照してください。



どちらのイベントも移動できますが、その場合はギャップができます。

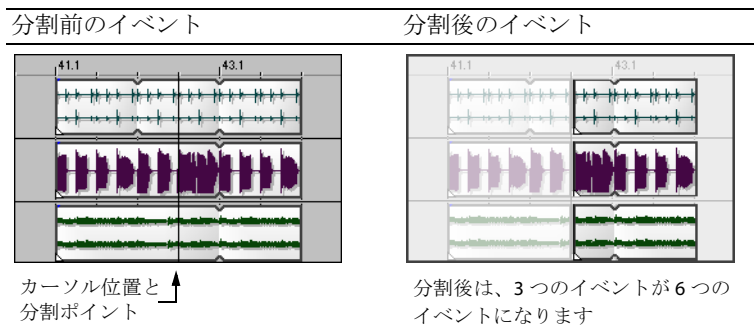


カーソル位置で分割すると、すべてのトラック上で、カーソルと交わるすべての選択イベントが分割されます。

1. 分割するイベントを選択します。
2. 分割する位置にカーソルを置くか、時間範囲を作成します。
3. [編集] メニューの [分割] を選択するか、[S] キーを押します。分割の結果は、イベントの選択方法によって異なります。

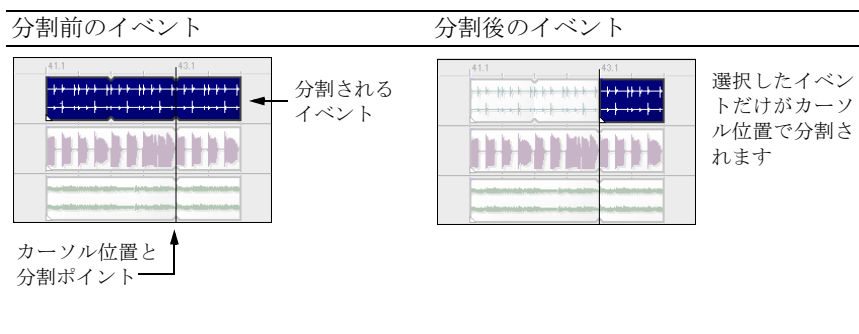
カーソル位置での分割

カーソル位置で分割すると、すべてのトラック上で、カーソルと交わるすべてのイベントが分割されます。



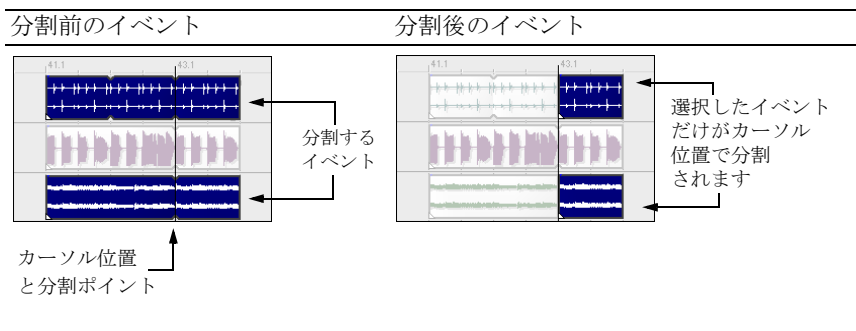
イベントの分割

分割の前に1つのイベントを選択しておくと、カーソル位置にある他のイベントが分割されるのを防ぐことができます。



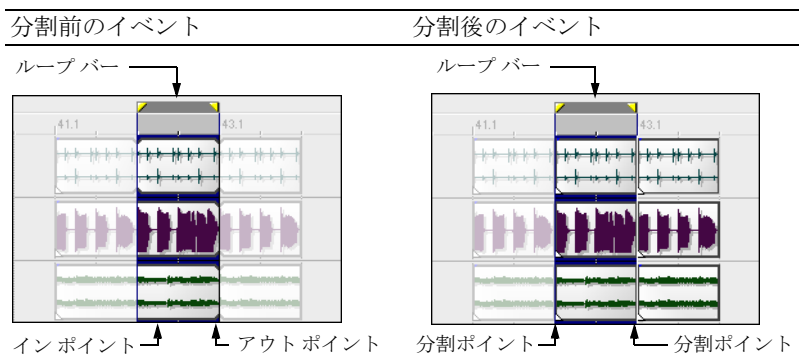
複数イベントの分割

複数のイベントを選択すると、カーソル位置で選択されたイベントだけが分割されます。必ず、イベントを選択する前にカーソル位置を設定してください。イベントを選択した後にカーソル位置を設定すると、イベントの選択が取り消されてしまいます。



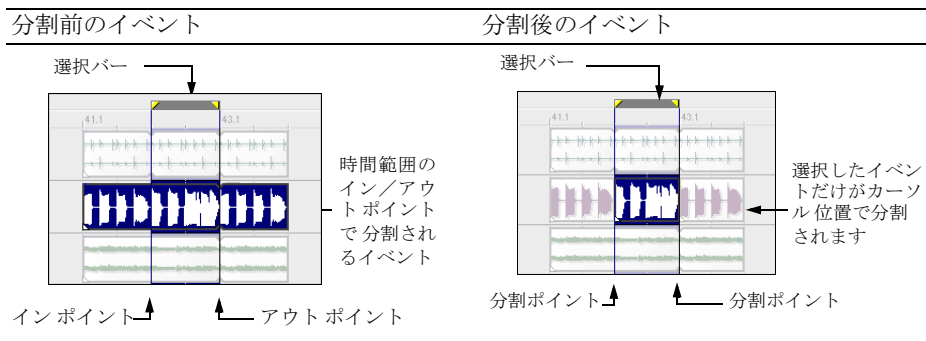
時間範囲の分割

時間範囲を作成すると、時間範囲のイン／アウトポイントで、すべてのトラックのイベントを分割できます。



時間範囲内のイベントの分割

時間範囲内のイベントを選択すると、選択したイベントだけがイン／アウト ポイントで分割されます。

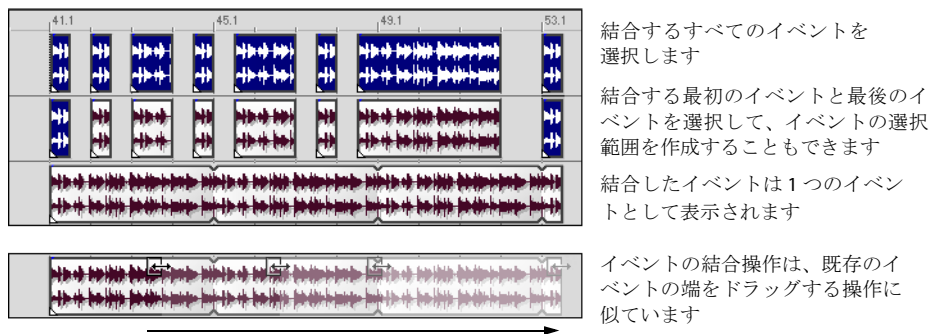


イベントの結合

タイムライン上で分割された ACID トラックのイベントを結合することができます。イベントの結合は、イベントをドラッグし直したり、イベント間の分割や無音リージョンを削除するのに便利です。

また、一定の時間にわたってイベントを中断せずに再生する必要がある場合にも、イベントの結合を使用できます。

1. 結合するイベントまたはイベントの範囲を選択します。詳しくは、[33 ページの「複数イベントの選択」](#)を参照してください。
2. 「編集」メニューの「結合」を選択するか、[J] キーを押します。



トラックの操作

メディア ファイルをプロジェクトに追加するたびに、新しいトラックが自動的に作成されます。作成されたトラック上のイベントはすべて、追加したメディア ファイルから派生するものです。そのため、トラック レベルの機能を使用すると、トラック上のすべてのイベントに効果を与えることができます。次の項では、トラックに関する基本的な機能について説明します。

クリップの種類について

メディアをプロジェクトに追加すると、新しいトラックがそのファイルに作成されます。追加するメディアの種類に応じて、そのメディアを格納するために、ループ、ワンショット、ビートマップ、または MIDI の 4 種類のうち、いずれかのクリップが作成されます。トラックの種類は、トラック ヘッダーのペイントクリップセレクト アイコンで識別できます。詳しくは、[13 ページ](#)の「[\[ペイントクリップセクタ\] ボタン](#)」を参照してください。

ループ

ループは、繰り返し再生すると連続的なビートまたはパターンになるオーディオの集まりです。通常、ループは 1 ～ 4 小節の長さです。ループは最も頻繁に使用するファイルの種類です。

ワンショット

ワンショットは、ループ再生を目的としないオーディオの集まりです。長さが 3 秒を超える場合は、RAM には格納せず、ハードディスクからストリーミングされます。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。

ワンショットは、ループとは異なり、プロジェクトの他の部分とともにピッチまたはテンポが変化することはありません。

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 ウィザードが起動し、ファイルにテンポ情報を追加することができます。その結果、そうしたクリップはループと同じようにテンポやキーの変化に対応するようになります。

ヒント：Beatmapper が起動されるファイルの長さは、[ユーザー設定] ダイアログの [オーディオ] タブで変更できます。詳しくは、[20 ページ](#)の「[\[オーディオ\] タブの使用](#)」を参照してください。

MIDI クリップは、MID、SMF、または RMI ファイルを開くと作成されます。MIDI クリップを使用すると、データを録音したり、シンセサイザなどの MIDI 互換機器から再生することができます。

フォルダトラック

フォルダトラックには、トラックを自由に組み合わせて格納できます。フォルダトラックを使用して、関連トラックやプロジェクトのセクションをグループ化すると、簡単に展開または最小化することができます。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することもできますが、ドロー ツール やペイント ツール でイベントを作成したり、エッジトリミングすることはできなくなります。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。

トラックの並べ替え

ACID プロジェクトを作成する際、トラックの順序を変更して、類似した楽器どうしを近くに配置すると便利な場合があります。例えば、すべてのドラム ループをまとめてトラック ビューに配置すれば、曲全体のドラム サウンドのミックスを簡単に微調整できます。

1. トラック ヘッダーをトラック リストの新しい位置にドラッグします。トラックの配置先を示す黒の太い横線がトラック リストに表示されます。
2. マウス ボタンを離します。トラックが新しい位置にドロップされ、トラック リスト／トラック ビュー全体がそれに従って調整されます。

ヒント：複数のトラックの順序を変更するには、[Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながらトラックを選択し、それらのトラックをまとめてドラッグします。

トラック サイズの変更

トラックの高さを変更すると、トラック ビューに表示されるトラックの数も変わります。トラック数の多いプロジェクトを作成する場合には、この機能を使用すると便利です。さらに、多目的スライダ、[トラック FX] ボタン、[ミュート] ボタン、[ソロ] ボタンのみが表示されるように、トラックの高さを低くすることもできます。

1. トラック リストで、トラックの下端を上下にドラッグします。ポインタが垂直のストレッチ アイコン () に変わります。
2. 目的のトラックの高さになったらマウス ボタンを離します。

ヒント：すべての新しいトラックのデフォルトの高さを設定するには、トラック リストで新しくサイズを変更し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 [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 カラーの変更

前述のとおり、トラックは新しいメディア ファイルを格納するために自動的に作成されます。トラックにはデフォルト カラーが割り当てられますが、トラック カラーを変更して、プロジェクト内のトラックを整理することもできます。カラーを変更するには、トラック リストで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 **［カラー］** を選択し、サブメニューで色を選択します。

トラック名の変更

トラック名を変更するには、トラック名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］** を選択するか、トラック名をダブルクリックします。トラック名の変更はそのプロジェクトにのみ反映され、そのトラックの関連ファイルは変更されません。

トラックの複製

トラックを複製するには、複製する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 **［トラックの複製］** を選択します。トラックの完全なコピーが作成され、そのイベントが作成されて、プロジェクト内の元のトラックの下に追加されます。トラック リスト内でそのトラックがコピーであることがわかるように、複製トラックの名前の先頭には「コピー対象」と表示されます。

トラックの削除

プロジェクトから不要なトラックを削除するには、トラックを選択してから次のいずれかの方法を使用します。

- **［編集］** メニューの **［削除］** を選択します。
- 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。
- **［Delete］** キーを押します。

トラックのコピー、切り取り、貼り付け

トラックをコピーすると、選択されたトラックの完全なコピーがクリップボードに保存されますが、トラック ビューに変化はありません。トラックをコピーするには、トラックを選択して次のいずれかを実行します。

- ツールバーの **［コピー］** ボタン (📋) をクリックします。
- **［編集］** メニューの **［コピー］** 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 **［トラックのコピー］** を選択します。
- **［Ctrl］** キーを押しながら **［C］** キーを押します。

トラックを切り取ると、そのトラックはトラック ビューから削除されてクリップボードに保存されます。トラックを切り取るには、トラックを選択して次のいずれかを実行します。

- ツールバーの【切り取り】ボタン (✂) をクリックします。
- 【編集】メニューの【切り取り】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【トラックの切り取り】を選択します。
- 【Ctrl】キーを押しながら【X】キーを押します。

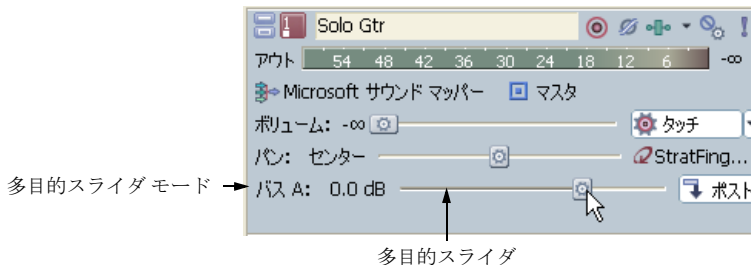
コピーまたは切り取りによってクリップボードに保存されたトラックは、現在のプロジェクトや別のプロジェクトに何回でも貼り付けることができます。これは、異なる曲でトラックを共有する場合に便利です。トラックを貼り付けるには、次のいずれかを実行します。

- ツールバーの【貼り付け】ボタン (📋) 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。
- トラック ビューを右クリックして、ショートカット メニューから【トラックの貼り付け】を選択します。
- 【Ctrl】キーを押しながら【V】キーを押します。

ミックスの調整

トラック ヘッダーで特定のトラックのミックスを調整できます。ボリュームとパンには、それぞれ専用の調整用スライダが用意されています。

割り当て可能なエフェクトとバスの調整には多目的スライダを使用します。多目的スライダをクリックして、調整するミックスを選択します。



調整する機能を選択したら、スライダをドラッグしてレベルを調整します。[Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながら複数のトラックを選択してスライダを動かすと、グループとしてまとめて調整できます。

機能	説明
ボリューム	このボリューム専用のスライダはミックスでのトラックの音量を制御します。値が 0 dB の場合は、トラックが ACID ソフトウェアの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。
パン	このパン専用のスライダは、ステレオ フィールドでのトラックの位置を制御します。スライダを左にドラッグすると、トラックをレフト スピーカー寄りに配置し、右にドラッグするとライト スピーカー寄りに配置します。 実際のステレオパン が使用されるため、トラックを左右にパンするとクリッピングが発生することがあります。一方のチャンネルのボリュームを下げるだけの左右バランス コントロールとは異なり、デフォルトパンモードでは、一方のチャンネルのオーディオをもう一方のチャンネルに実際に追加します。トラックをパンしたら、それに応じてトラック ボリュームを調整してください。 パンには5つの種類があり、どれを選ぶかによってトラックのパンの方法が決まります。
FX	多目的スライダを使用すると、作成済みの割り当て可能な各エフェクト チェーンに送られるトラックのレベルを制御できます。フェーダー スライダ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。
バス	多目的スライダを使用すると、プロジェクトに追加した各バスに送られるトラックのレベルを制御できます。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。

注：トラックのミックスを調整するときは、必ずミキサーのメーターを確認してください。すべてのトラックのボリュームを追加するので、オーディオ出力がクリッピングしやすくなります。再生中にメーターのクリップ インジケータが赤にならないように注意してください。

トラックのミュート

各トラックには [ミュート] ボタン (🔇) があります。このボタンをクリックすると、対応するトラックが淡色表示になり (ミュートされていることを示します)、再生中は聞こえなくなります。[ミュート] ボタンをもう一度クリックすると、ミックスでのトラックのレベルが元に戻ります。トラックのミュートを切り替えることにより、トラックがプロジェクト全体のサウンドに効果を与えているかどうかを簡単に判断できます。

[Z] キーを押して、1つまたは複数のトラックをミュートすることもできます。

ヒント： [Ctrl] キーを押して [ミュート] ボタンをクリックすると、選択されたトラックのみがミュートされます（ミュートされていた他のトラックは聞こえるようになります）。選択されたトラックが既にミュートされていた場合は、[Ctrl] キーを押して [ミュート] ボタンをクリックすると、すべてのトラックが聞こえるようになります。

トラックのソロ再生

[ミュート] ボタンの横にある [ソロ] ボタン（) は、プロジェクトに含まれているトラックの単独再生に使用します。再生中にこのボタンをクリックすると、該当するトラックのみが聞こえるようになり、その他のトラックはミュートされます。[ソロ] ボタンをもう一度クリックすると、すべてのトラックがミックスでの元のレベルに戻ります。トラックのソロ再生を切り替えることによって、各トラック エフェクトがプロジェクト内でどのように再生されるかを効率的に構成およびプレビューすることができます。

[X] キーを押して、1つまたは複数のトラックをソロ再生することもできます。

ヒント： [Ctrl] キーを押して [ソロ] ボタンをクリックすると、選択されたトラックのみがソロ再生されます（ソロ再生されていた他のトラックは停止します）。選択されたトラックが既にソロ再生されていた場合は、[Ctrl] キーを押して [ソロ] ボタンをクリックすると、すべてのトラックが聞こえるようになります。

トラック グループの操作

[Ctrl] キーを押しながらトラックのトラック ヘッダーをクリックすると、トラックをグループとして選択できます。こうすることによって、各トラックのボリューム、パン、カラー、その他のトラック属性を同時に調整することができます。

取り消しとやり直しの使用

ACID プロジェクトでは、操作の取り消しとやり直しを無制限に実行できます。実行した各操作はプロジェクトの取り消し履歴に追加されます。これにより、プロジェクトをすばやく以前の状態に復元することができます。また、操作を取り消すと、その操作は自動的にプロジェクトのやり直し履歴に記録され、簡単にやり直すことができます。ただし、やり直し履歴は、プロジェクトで新しい操作を実行するたびに上書きされます。

注： 取り消し履歴とやり直し履歴は、プロジェクトを閉じるか、アプリケーションを終了するとクリアされます。

取り消しの使用

操作を取り消すには、ツールバーの**【取り消し】** ボタン () をクリックするか、**[Ctrl]** キーを押しながら **[Z]** キーを押します。実行したときと逆の順序で操作が取り消されます。

ヒント：直前に行った操作は、**【編集】** メニューの**【取り消し】** を選択して取り消すこともできます。

一連の操作の取り消し

【取り消し】 ボタン () の横にある下向き矢印をクリックすると、プロジェクトの取り消し履歴が表示されます。履歴はドロップダウン リストとして表示され、直前の操作が先頭に表示されます。リスト内のある操作を取り消すと、それ以降に実行した操作もすべて取り消されます。

1. **【取り消し】** ボタン () の右にある矢印をクリックします。取り消し履歴が表示されます。
2. 取り消す操作を選択します。選択した操作以降のすべての操作が自動的に選択され、取り消される操作の合計数がドロップダウン リストの最後に表示されます。
3. 取り消す操作をクリックします。プロジェクトが、選択した操作を実行する前の状態に復元されます。

すべての操作の取り消し

【編集】 メニューの**【すべて取り消し】** を選択すると、プロジェクトで行った操作がすべて取り消され、自動的にやり直し履歴に追加されます。

やり直しの使用

操作をやり直すには、ツールバーの**【やり直し】** ボタン () をクリックするか、**[Ctrl]** キーと **[Shift]** キーを押しながら **[Z]** キーを押します。取り消されたときと逆の順序で操作がやり直されます。

ヒント：直前に行った取り消し操作は、**【編集】** メニューの**【やり直し】** を選択してやり直すこともできます。

一連の操作のやり直し

【やり直し】ボタン（）の横にある下向き矢印をクリックすると、プロジェクトのやり直し履歴が表示されます。履歴はドロップダウンリストとして表示され、直前に取り消した操作が先頭に表示されます。リスト内のある操作をやり直すと、それ以降に取り消した操作もすべてやり直されます。

1. 【やり直し】ボタン（）の右にある矢印をクリックします。やり直し履歴が表示されます。
2. やり直す操作を選択します。選択すると、それ以降のすべての操作が自動的に選択され、やり直される操作の合計数がドロップダウンリストの最後に表示されます。
3. やり直す操作をクリックします。プロジェクトが、選択した操作を取り消す前の状態に復元されます。

ヒント：ドロップダウンリストの外側のデスクトップをクリックすると、やり直し操作はキャンセルされます。

取り消し履歴のクリア

取り消し履歴とやり直し履歴は、プロジェクトを閉じたり、アプリケーションを終了しなくてもクリアすることができます。履歴をクリアした後で引き続きプロジェクトを作成すると、新しい履歴が作成されます。

1. 【編集】メニューの【取り消し履歴のクリア】を選択します。現在の編集履歴が永久的に削除されることを警告する確認ダイアログボックスが表示されます。
2. 編集履歴をクリアする場合は【はい】、現在の編集履歴を保持する場合は【いいえ】をクリックします。

プロジェクトの再生

プロジェクトを再生する方法はいくつかあります。

トランスポートバーの使用

プロジェクトの再生に必要なボタンはすべてトランスポートバーにあります。トランスポートバーは、家庭用CDプレーヤーやカセットプレーヤーなどによくあるボタンで構成されているので、違和感なく使用できます。詳しくは、[14](#)ページの「トランスポートバー」を参照してください。

再生オプションの使用

プロジェクトの作成時にはさまざまな方法で再生する必要が生じます。例えば、最終ミックスのチェックではプロジェクト全体を試聴する必要があるが、ミックスの最後の部分を編集しているときにはその必要はありません。このような理由から、再生方法には次の3種類が用意されています。

- プロジェクト全体の再生
- カーソル位置からの再生
- ループ再生

プロジェクト全体の再生

プロジェクトを最初から再生するには、トランスポートバーの**【最初から再生】**ボタン (▶) をクリックするか、**[Shift]** キーを押しながら **[Space]** キーを押します。再生を停止するには、トランスポートバーの**【停止】**ボタン (■) をクリックするか、**[Space]** キーを押します。

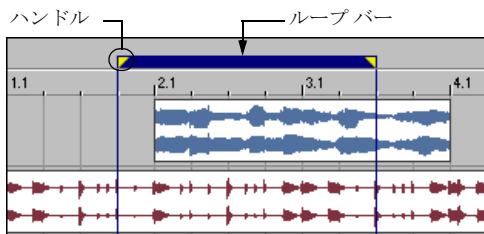
カーソル位置から再生

現在のカーソル位置から再生を開始するには、トランスポートバーの**【再生】**ボタン (▶) をクリックするか、**[Space]** キーを押します。再生を停止するには、トランスポートバーの**【停止】**ボタン (■) をクリックするか、**[Space]** キーを押します。

ループ再生

トラックビューの特定のループリージョンのみを再生することもできます。この再生方法は、トランスポートバーの**【ループ再生】**ボタン (🔄) を使用します。これによって、選択範囲を繰り返し試聴しながらミックスやエフェクトを微調整することができます。詳しくは、14 ページの「**トランスポートバー**」を参照してください。

1. ループバーのハンドルをドラッグして、ループリージョンを作成します。



2. **【ループ再生】**ボタン (🔄) をクリックして、ループ再生を有効にします。
3. トランスポートバーの**【再生】**ボタン (▶) をクリックするか、**[Space]** キーを押します。選択された範囲の再生が開始されます。再生を停止するには、トランスポートバーの**【停止】**ボタン (■) をクリックするか、**[Space]** キーを押します。

再生中のオーディオエフェクトのバイパス

オーディオエフェクト（トラック、バス、割り当て可能エフェクト）をプロジェクトに適用せずに試聴したい場合は、再生中にそれらのエフェクトを簡単にバイパスすることができます。[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]** を選択します。このオプションを使用すると、処理パワーも節約できるので、再生の問題を回避することができます。

注：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のままになるので、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。

ミキシング コンソールの使用

[ミキサー] ウィンドウはドッキング可能なウィンドウで、デフォルトでは、ACID ワークスペースの右下隅にあります。[ミキサー] ウィンドウには、次のコントロールがあります。

- [プレビュー] フェーダー、[エクスプローラ] ウィンドウ、[トラックのプロパティ] ウィンドウ、**Beatmapper**、または [チョッパー] ツールでプレビューされるメディアファイルのボリュームを調整します。また、プロジェクトに追加した新しいトラックのボリュームも、[プレビュー] フェーダーのボリューム設定によって決まります。ただし、デフォルトのトラックボリュームレベルを設定している場合は除きます。これにより、メディアをプロジェクトに追加するときにミックスをすばやくセットアップすることができます。
- [マスタバス] フェーダー。全体のボリュームを制御します。
- プロジェクトへの追加時に最大 **26** のプロジェクトバスを制御するフェーダー。
- プロジェクトへの追加時に最大 **32** の割り当て可能なエフェクトチェーンを制御するフェーダー。
- プロジェクトへの追加時に最大 **32** のソフトシンセを制御するフェーダー。

バス、割り当て可能なエフェクト、およびソフトシンセのコントロール機能の詳細については、この項では説明しません。

[ミキシング コンソール] ウィンドウの表示

[ミキシング コンソール] ウィンドウは、ACID の起動時にデフォルトで表示されますが、必要に応じて非表示にすることができます。[ミキシング コンソール] 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 **[ミキシング コンソール]** を選択するか、[Alt] キーを押しながら [3] キーを押します。ウィンドウが表示されている場合は、コマンドの横にチェックマークが表示されます。

[ミキシング コンソール] ツールバー

ミキシング コンソールツールバーは、[ミキシング コンソール] ウィンドウの上部に表示され、これを使用すると、そのウィンドウの表示の設定、オーディオのダウンミックス、出力のディム、トラック、割り当て可能なエフェクト、またはバスの追加をすばやく実行できます。

設定項目	説明
 プロパティとレイアウト	 ボタンをクリックして [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] タブを開くか、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。
オーディオ プロパティ	[オーディオ] タブを [プロジェクト プロパティ] ダイアログ ボックスに表示します。
チャンネル リストの表示	[ミキシング コンソール] ウィンドウの左側のチャンネル リストを表示または非表示にします。 チャンネル ストリップのチェックボックスをオンにすると、そのチャンネルがミキシング コンソールの表示に含まれ、オフにすると非表示になります（プロジェクトからは削除されません）。
チャンネルの表示	コマンドを選択して、どのチャンネル ストリップが [ミキシング コンソール] ウィンドウに表示されるかを設定します。 • すべてのチャンネルの表示 : ミキシング コンソールにすべてのチャンネル ストリップを表示します。 • オーディオトラック : オーディオトラック チャンネル ストリップを表示または非表示にします。 • MIDIトラック : MIDIトラック チャンネル ストリップを表示または非表示にします。 • オーディオバス : AUXバス チャンネル ストリップを表示または非表示にします。 • 入力バス : 入力バス チャンネル ストリップを表示または非表示にします。 • ソフトシンセ : ソフトシンセバス チャンネル ストリップを表示または非表示にします。 • 割り当て可能なFXバス : 割り当て可能なFXチャンネル ストリップを表示または非表示にします。 • マスタバス : マスタバス チャンネル ストリップを表示または非表示にします。 • プレビューバス : プレビューバス チャンネル ストリップを表示または非表示にします。

設定項目	説明
コントロール リージョンの 表示	コマンドを選択して、チャンネルストリップのどの部分が [ミキシング コンソール] ウィンドウに表示されるかを設定し ます。 • すべてのコントロール リージョンの表示：すべてのコントロ ール リージョンを表示します。 • FX 挿入コントロール リージョン：FX 挿入コントロール リ ージョンを表示または非表示にします。 • センド コントロール リージョン：センド コントロール リ ージョンを表示または非表示にします。 • I/O コントロール リージョン：I/O コントロール リージョンを 表示または非表示にします。 • ピーク メーター コントロール リージョン：ピーク メーター を表示または非表示にします。 • フェーダー コントロール リージョン：ボリューム フェーダー を表示または非表示にします。
コントロール リージョン ラベルの表示	このコマンドを選択すると、チャンネル ストリップ内のコント ロール リージョン ラベルを表示または非表示にします。
フェーダー ティックの 表示	このコマンドを選択すると、フェーダーの横のフェーダー ティックを表示または非表示にします。
チャンネル幅	[ミキシング コンソール] ウィンドウに表示するチャンネル ス トリップを狭い、中間（デフォルト）、広いのうち、どの幅で 表示するかを選択します。
メーター レイアウト	[メーター レイアウト] を選択し、サブメニューからコマンド を選択して、チャンネル メーターのクリッピング インジケータ をリセット、表示範囲を設定、またはラベル、最大ピーク、最 小ピークを表示します。
 ダウンミックス 出力	5.1 サラウンド オーディオをステレオに、またはステレオ オーディオをモノラル にダウンミックスして、意図したとおりにミックスが聞こえるようにします。対 象オーディエンスのハードウェアのチャンネルが元のミックスより少ない場合も 対応できます。 ボタンは現在の再生モードを表します。
	5.1 サラウンド出力
	ステレオ出力
	モノラル出力
 ディム出力	ハードウェア出力にルーティングされているすべてのバスのボリュームを 20 dB 減衰します。ミキシングを低レベルでチェックできます（電話の応答にも便利で す）。もう一度クリックすると、元のボリュームに戻ります。

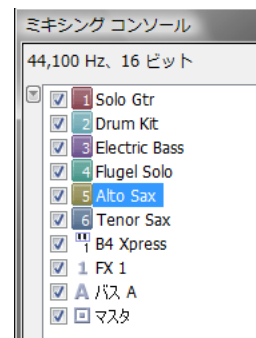
設定項目	説明
 オーディオトラックの挿入	オーディオトラックをプロジェクトに追加します。
 MIDIトラックの挿入	プロジェクトへのビデオトラックの追加 注： MIDIトラック ストリップは、ACID Pro でミキシング コンソールを使用している場合のみ選択できます。
 割り当て可能なFXの挿入	プロジェクトの1つまたは複数のトラックにルーティングできる割り当て可能なFXチェーンを作成します。 割り当て可能なFXチェーンを削除するには、その割り当て可能なFXチャンネル ストリップを右クリックし、ショートカットメニューから 【削除】 を選択します。
 バスの挿入	プロジェクトにバスを追加します。[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] タブが更新され、新しいバス数が反映されます。 バスを削除するには、そのバスのチャンネル 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】 を選択します。
 入力バスの挿入	プロジェクトに入力バスを追加します。 バスを削除するには、そのバスのチャンネル 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】 を選択します。
 ソフトシンセの挿入	プロジェクトにソフトシンセを追加します。 ソフトシンセを削除するには、そのバスのチャンネル 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】 を選択します。 注： ソフトシンセ チャンネル ストリップは、ACID Pro でミキシング コンソールを使用している場合のみ選択できます。

[チャンネルリスト] ペイン

[チャンネルリスト] ペインは、[ミキシング コンソール] ウィンドウの左側に表示されます。

このウィンドウを表示または非表示にするには、[プロパティとレイアウト] ボタン  の横の下矢印をクリックして、メニューから **【チャンネルリストの表示】** を選択します（または、[ミキシング コンソール] 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 **【チャンネルリストの表示】** を選択します）。

チャンネルおよびグループ リスト ペインの上部には、プロジェクト内のすべてのトラック、バス、および割り当て可能なエフェクトチェーンが一覧表示されます。チャンネルのチェックボックスをオンにするとそのチャンネルがミキシング コンソールの表示に含まれ、オフにすると非表示になります（プロジェクトからは削除されません）。



チャンネルリストでトラック、バス、ソフトシンセ、割り当て可能なエフェクトチェーンをクリックすると、そのチャンネルが選択されます。[Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながら複数のチャンネルを選択すると、まとめて編集できるようになります。

「表示」ペイン

表示ペインは、「ミキシング コンソール」ウィンドウの左側に表示されます。チャンネルリスト ペインが表示されている場合、表示ペインはチャンネルリスト ペインとチャンネルペインの間に表示されます。

このペインのボタンを使用して、ミキシング コンソールのコンポーネントを表示または非表示にできます。

設定項目	説明
すべて表示	クリックすると、すべてのトラック、バス、および割り当て可能なエフェクトチェーンのチャンネル ストリップを表示します。
オーディオトラック	クリックすると、オーディオトラックのチャンネル ストリップを表示または非表示にします。 プロジェクトにオーディオトラックが含まれていない場合は、このボタンは使用できません。
MIDI トラック	クリックすると、MIDI トラックのチャンネル ストリップを表示または非表示にします。 プロジェクトに MIDI トラックが含まれていない場合は、このボタンは使用できません。
オーディオバス	クリックすると、バスのチャンネル ストリップを表示または非表示にします。 プロジェクトにバスが含まれていない場合は、このボタンは使用できません。
ソフトシンセ	クリックすると、ソフトシンセのチャンネル ストリップを表示または非表示にします。 プロジェクトにソフトシンセが含まれていない場合は、このボタンは使用できません。
割り当て可能なFX	クリックすると、割り当て可能なエフェクトチェーンのチャンネル ストリップを表示または非表示にします。 プロジェクトに割り当て可能なエフェクトチェーンが含まれていない場合は、このボタンは使用できません。



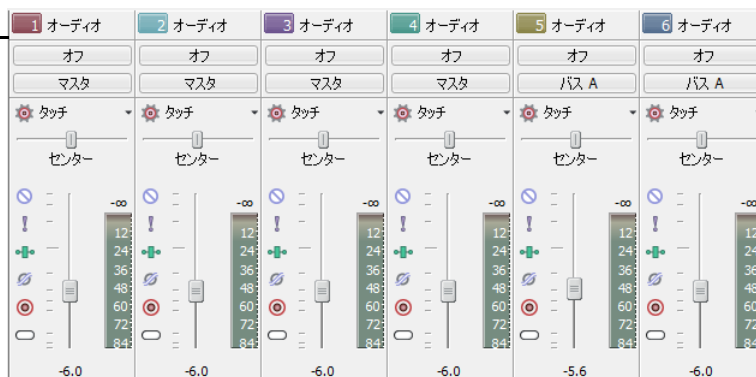
設定項目	説明
マスタパス	クリックすると、マスタパスのチャンネルストリップを表示または非表示にします。
プレビューパス	クリックすると、プレビューパスのチャンネルストリップを表示または非表示にします。
インサートFX	クリックすると、チャンネルストリップにFX挿入コントロールリージョンを表示または非表示にします。
センド	クリックすると、チャンネルストリップにセンドコントロールリージョンを表示または非表示にします。
I/O	クリックすると、チャンネルストリップにI/Oコントロールリージョンを表示または非表示にします。
メーター	クリックすると、チャンネルストリップにピークメーターコントロールリージョンを表示または非表示にします。
フェーダー	クリックすると、チャンネルストリップにフェーダーコントロールリージョンを表示または非表示にします。
メーター範囲	スライダをドラッグして、ミキシングコンソールのすべてのメーター範囲を調整します。 ヒント：または、メーターを右クリックしてショートカットメニューで範囲を選択します。
チャンネル幅	チャンネルストリップを狭い N 、中間（デフォルト） D 、広い W 、のどの幅で表示するかを選択します。

チャンネルストリップ

トラック、バス、ソフトシンセ、および割り当て可能なエフェクトチェーンは、ミキシングコンソールのチャンネルストリップとして表示されます。

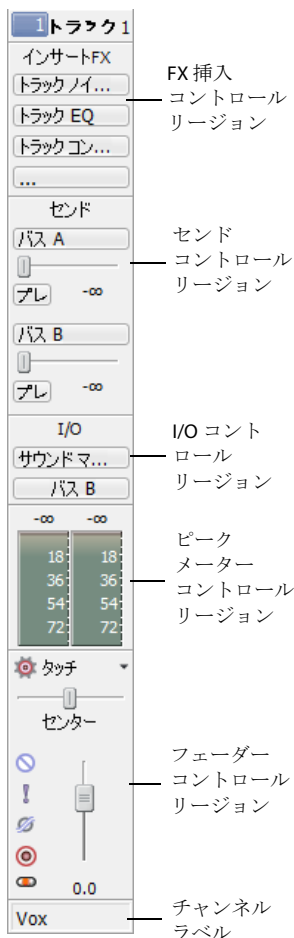
コントロールサーフェイスが有効になっている場合、ミキシングコンソールでは、どのチャンネルが外部コントロールの下にあるかがインジケータで示されます。チャンネルが複数のデバイスのコントロール下にある場合は、複数のバーが表示されます。

ミキシングコンソールのチャンネル1-4の上にある水平バーが、どのチャンネルが外部コントロールの下にあるかが示されます



ヒント：

- チャンネルの表示順序を変更する場合は、チャンネルのラベルをクリックして、チャンネルストリップを新しい場所にドラッグします。
- フェーダーにポインタを合わせて、マウスホイールをまわすと、設定が変更されます。
- フェーダーの値をすばやく編集するには、表示された値をダブルクリックして、新しい値を入力します。
- [Ctrl] キーを押したままフェーダーをドラッグすると、値を微調整できます。



設定項目	説明
FX 挿入コントロールリージョン	インサート FX コントロール リージョンには、トラックまたはバスの挿入エフェクト チェーンが表示されます。 注： MIDI トラックの場合、チャンネル ストリップにこのリージョンはありません。
センドコントロールリージョン	センド コントロール リージョンには、トラックからバスまたは割り当て可能なエフェクト チェーンへのルーティングのコントロールが表示されます。割り当て可能なエフェクト チェーンに対しては、このセンド リージョンに入力フェーダーとメーターも表示されます。 注： MIDI トラックの場合、チャンネル ストリップにこのリージョンはありません。
I/O コントロールリージョン	I/O コントロール リージョンでは、トラックの録音入力を選択したり、バスまたはハードウェア出力にチャンネルをルーティングしたりできます。
ピークメーターコントロールリージョン	ピーク メーター コントロール リージョンには、再生中の瞬間レベルを監視してオーディオ信号内の最大音量レベルを特定できる、ピーク メーターが表示されます。 注： ミキシング コンソールですべてのメーター範囲を変更するには、表示ペインで [メーター範囲] スライダをドラッグします (または個々のメーターをクリックしてショートカットメニューで範囲を選択します)。
フェーダーコントロールリージョン	フェーダー コントロール リージョンでは、チャンネルのゲインを制御できます。 - オーディオ トラック チャンネルには、トラックのオートメーション モード、録音アーム、入力モニター モード、ミュート、ソロ、パン、トラックのゲイン、およびフェーズのコントロールが表示されます。 - MIDI トラック チャンネルには、トラックのオートメーション モード、録音アーム、MIDI 入力、ソロ、ミュート、パン、トラックのゲインのコントロールが表示されます。 - バス チャンネルには、バスのオートメーション モード、ミュート、ソロ、パン、バスのゲイン、およびプリ/ポストフェーダーエフェクト処理のコントロールが表示されます。 - 割り当て可能なエフェクトのチャンネルには、バスのオートメーション モード、ミュート、ソロ、パン、バスのゲインのコントロールが表示されます。 メーター リージョンが表示されていない場合は、フェーダー リージョンにピーク メーターも表示されます。
チャンネルラベル	チャンネル ラベルには、トラックまたはバスの名前が表示されます。名前をダブルクリックすると、名前を編集できます。

第5章 録音

ACID® では、オーディオを複数のモノラル オーディオトラックまたはステレオ オーディオトラックに録音しながら、既存のオーディオトラックおよび MIDI トラックを再生できます。録音と再生のパフォーマンスは、お使いのコンピュータ システムとオーディオ機器のハードウェアによってのみ制限されます。オーディオはコンピュータ上のメディア ファイルとして録音され、タイムライン上のイベントに読み込まれます。

オーディオは、空のトラック、時間範囲、イベント、または時間とイベントを組み合わせた範囲のいずれかに録音できます。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。

複数の MIDI トラックに録音したり、MIDI マージ録音や MIDI ステップ録音を実行することもできます。

注：

- 録音ファイルのデフォルトの保存先は、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [フォルダ] タブで指定したフォルダです。プロジェクト固有のフォルダを選択する場合は、[プロジェクトプロパティ] ダイアログ ボックスの [オーディオ] タブの **[録音ファイルフォルダ]** ボックスを使用します。
- オーディオを録音する際にビートマップ クリップとワンショットのどちらを作成するかを指定するには、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [オーディオ] タブの **[オーディオの録音に使用する ACID の種類]** ドロップダウン リストを使用します。
- [ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [オーディオ] タブの **[何もアームされていない場合の録音処理]** ドロップダウン リストでは、録音アームされているトラックがない状態で [録音] ボタン (🎙️) をクリックした場合に、オーディオトラックを作成するか、MIDI トラックを作成するか、何もしないかを指定します。

オーディオの録音

デフォルトでは、オーディオの録音には Microsoft サウンド マッパーが使用されます。ただし、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [オーディオ デバイス] タブを使用して別の録音デバイスを指定できます。

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。

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。**【録音したファイル】** ダイアログが表示されます。



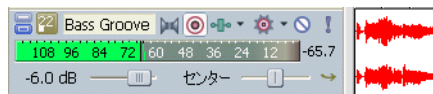
このチェック ボックスをオンにすると、録音セッションが終了するたびにこのダイアログ ボックスが表示されます

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。ファイル名を変更する場合は、**【名前の変更】** をクリックします。’
7. **【完了】** をクリックして、**【録音ファイル】** ダイアログ ボックスを閉じます。録音ファイルが、タイムラインに新しいイベントとして表示されます。

時間範囲や選択したイベントに録音することもできます。また、複数のクリップを1つのトラックに録音することもできます。録音の詳細については、『**ACID Pro 7 マニュアル**』（英語）（製品CDまたはMAGIXのWebサイトから入手可能）または、オンラインヘルプ（ソフトウェアで**【ヘルプ】**メニューの**【目次と索引】**をクリック）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、応答性の高いメーターがトラック ヘッダーに表示されるので、選択した録音デバイスの入力信号レベルをモニタできます。録音する場合は、クリッピングが生じない範囲でできる限り高い信号を使用することが重要です。



トラックが録音アームされると、トラックのメーターにトラックの入力レベルが表示されます。入力モニタがオンでない場合、メーターには入力ソースのレベルが表示されます。入力モニタがオンの場合、メーターには入力ソースとトラック エフェクト チェーンのレベルが表示されます。

0 dB の目盛はデジタル信号の最大値を表します。デジタル値として表される入力信号が高すぎると、クリッピングが発生します。その結果、録音結果にディストーションが発生します。信号がクリップされたことは、メーターの端にある赤いインジケータで示されます。

メーターの表示を調整するには、メーターを右クリックし、ショートカット メニューからコマンドを選択します。

MIDI の録音

外部 MIDI コントローラ（またはトラック ヘッダーとタイムラインの間に表示されるキーボード／ドラム）を使用して、MIDI を ACID プロジェクト内に録音できます。

プロジェクト再生と並行したリアルタイム録音や、ステップ録音、または MIDI マージ録音を使用して、MIDI トラックを作成できます。

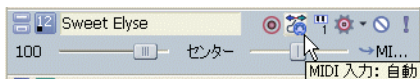
［トラック プロパティ］ウィンドウの［入力フィルタ］タブにあるトラック レベルの MIDI 入力フィルタを使用すると、録音（または除外）する MIDI メッセージを正確にコントロールできます。また、MIDI キーボードをゾーンに分割して、一度に 2 つのトラックに録音することもできます。

ヒント：トラック ヘッダーとタイムラインとの間のキーボード／ドラム リストを使用して MIDI ノートを入力する場合、ボタンはベロシティに対応しています。ボタンの右側に向かってクリックすると、左側に向かってクリックした場合に比べて、ノートのベロシティが高くなります。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。

重要：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。既存のイベント上にコントローラからのデータを録音する場合は、MIDI マージ録音を使用してください。

トラックに録音するための MIDI コントローラの設定

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。

コマンド	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。 注： 複数のコントローラを同時に録音する場合は、 [自動入力] を使用します。例えば、 [自動入力] をオンにすると、MIDI キーボードとバス ペダルを1つのトラックに録音できます。
 入力オフ	トラックへの MIDI 入力をオフにします。
 ハードウェア 入力ポート リスト	[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [MIDI] タブの [次のデバイスを MIDI 入力リストで使用できるようにする] で選択されているデバイスが表示されます。トラックに MIDI を送信するために使用する特定のデバイスを選択します。 注： MIDI 入力フィルタに使用する特定の入力ポートを選択する必要があります。
 ソフトシンセ 入力ポート リスト	プロジェクトで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。

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。

ヒント：複数の入力チャンネルを選択する場合は、メニューで **[Ctrl]** キーを押しながら追加のチャンネルを選択します。

4. MIDI コントローラから出力されたノートトラックの 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。

MIDI のリアルタイム録音

リアルタイム録音では、プロジェクトを再生しながら MIDI をリアルタイムで録音できます。

1. MIDI コントローラをコンピュータに接続します。

MIDI コントローラが手元がない場合は、MIDI タイムライン編集モードのときトラック ビューに表示されるキーボードまたは **[ソフト シンセ プロパティ]** ウィンドウ内のキーボードを使用します。

注：一部の VSTi プラグインでは、**[ソフト シンセ プロパティ]** ウィンドウ内のキーボードを使用して録音できません。

2. 録音するトラック上で **[録音アーム]** ボタン (🎙️) を選択します。トラックをアームすると、録音できるようになります。
3. アームしたトラックごとに、MIDI 入力デバイスとチャンネルを選択します。詳しくは、66 ページの「**トラックに録音するための MIDI コントローラの設定**」を参照してください。

トラック ビューまたは **[ソフト シンセ プロパティ]** ウィンドウでキーボードを使用して録音している場合は、**[自動入力]** を選択します。

MIDI コントローラからのノートトラックの 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。

4. アームしたトラックで、取り込む MIDI メッセージ、ベロシティ、クオンタイズ フィルタを設定します。
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。
 - ・ ノートはタイムライン内のイベントに追加されます。
 - ・ 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。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。

注：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。

7. 録音を停止するには、トランスポート バーで**【録音】**（）ボタンをもう一度クリックするか、**【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。

注：オーディオを録音する場合と同じように、時間範囲内への録音、MIDI イベントへのパンチイン、複数クリップの録音（**【ループ再生】**（）がオンの状態で選択範囲内に録音する場合）もできます。

MIDI ステップ録音と MIDI マージ録音

【MIDI ステップ録音】 ボタン（）をクリックすると**【MIDI ステップ録音】** ダイアログボックスが開きます。このダイアログボックスで、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。

【MIDI マージ録音】 ボタン（）をクリックすると、ループ リージョンに反復しながら録音して MIDI パートを作成できます。MIDI マージデータはリアルタイムで録音され、録音がループ リージョンを通過するたびにノートを追加できます。

MIDI ステップ録音と MIDI マージ録音の詳細については、『**ACID Pro 7 マニュアル**』（英語）（製品 CD または MAGIX の Web サイトから入手可能）または、オンライン ヘルプ（ソフトウェアで**【ヘルプ】** メニューの**【目次と索引】**をクリック）を参照してください。

第6章 プロジェクトの保存とレンダリング

プロジェクトの保存

すばやくオーディオ編集が行えるツールがあっても、完成度の高い作品に仕上げるために1つの音楽プロジェクトに数週間、数か月も費やす場合があります。作業中のプロジェクトは、ACIDのネイティブ形式であるACIDプロジェクトファイル(.acd)形式で保存する必要があります。

重要：以前のバージョンのACIDプロジェクトをACID 7.0で保存すると、旧バージョンのACIDでは使用できなくなります。ACID 7.0でプロジェクトを編集した後、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。

作成したプロジェクトは、さまざまな形式でレンダリングすることができます。プロジェクトの最終形式は、メディアの配信方法に基づいて決める必要があります。例えば、プロジェクトをインターネットで公開する場合は、ストリーミングメディア形式にレンダリングする必要があります。

注：外部MIDIポートにルートされたMIDIファイルを含むプロジェクトの場合は、レンダリングされたミックスに含まれるように、内部DLSセットまたはVSTインストルメント(VSTi)に再ルートする必要があります。

ACIDプロジェクトファイル(.acd)は、新しいプロジェクトを保存する際のデフォルトファイル形式です。未完成のプロジェクトは、この形式で保存してください。ACIDプロジェクトファイルには、次の2種類があります。

形式	拡張子	説明
ACIDプロジェクトファイル	.acd	トラックレイアウト、エンベロープ設定、エフェクトパラメータなど、プロジェクトに関するすべての情報が含まれています。ただし、この形式のファイルには実際のオーディオではなくオーディオファイルへの参照のみ含まれています。
埋め込みメディアを含むACIDプロジェクト	.acd-zip	トラックレイアウト、エンベロープ設定、エフェクトパラメータなど、プロジェクトに関するすべての情報が含まれています。また、プロジェクトで使用しているすべてのオーディオファイルがプロジェクトファイルに埋め込まれています。 .acd-zip形式のプロジェクトの場合、プロジェクトファイルとすべてのメディアファイルは一時フォルダにコピーされます。 .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。 一時ファイルフォルダの場所はカスタマイズできます。

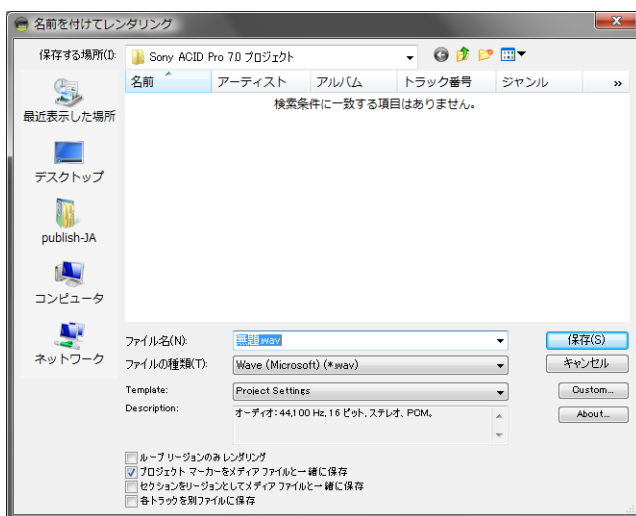
1. ファイルを保存するには、次のいずれかの方法で「名前を付けて保存」ダイアログ ボックスを表示します。
 - ツールバーの「保存」ボタン (💾) をクリックします。
 - 「編集」メニューの「保存」を選択します。
 - 「Ctrl」キーを押しながら「S」キーを押します。
2. 「保存先」ドロップダウン リストから、ファイルの保存先となるドライブとディレクトリを選択します。
3. プロジェクト名を「ファイル名」ボックスに入力します。
4. 「保存する種類」ドロップダウンリストから、希望の ACID プロジェクト ファイル形式を選択します。
5. プロジェクトで使用する各メディア ファイルのコピーをプロジェクト ファイルと同じ場所に保存する場合は、「すべてのメディアをプロジェクトと一緒にコピー」チェック ボックスをオンにします。このチェック ボックスは、ACID プロジェクト ファイルとして保存する場合に選択可能になります。
6. 「保存」をクリックします。プロジェクトが保存されます。

ヒント：プロジェクトの保存後でも、「ファイル」メニューの「名前を付けて保存」コマンドを使用することにより、プロジェクトのコピーを新しい名前または別の ACID プロジェクト ファイル形式で保存できます。

プロジェクトのレンダリング

レンダリングとは、ACID プロジェクトを特定の再生方式を使用する形式のファイルに変換する処理のことです。対応している再生方式には、メディア プレーヤー アプリケーション、インターネット ストリーミング メディア、CD-ROM、CD オーディオなどがあります。レンダリングされた ACID プロジェクトは、上書き、削除、または変更できませんが、元のプロジェクトに戻って変更を加え、レンダリングし直すことができます。

1. [ファイル] メニューの [名前を付けてレンダリング] を選択します。[名前を付けてレンダリング] ダイアログ ボックスが表示されます。



2. [保存先] ドロップダウン リストから、ファイルの保存先となるドライブとフォルダを選択します。
3. 新しいプロジェクト名を [ファイル名] ボックスに入力します。
4. [保存する種類] ドロップダウン リストから希望のファイル形式を選択します。
5. 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、新しいテンプレートを [カスタム設定] をクリックして作成します。詳しくは、74 ページの「[レンダリングのカスタム設定](#)」を参照してください。
6. 必要に応じて次のチェック ボックスをオンまたはオフにしてください。
 - レンダリングしたファイルにプロジェクト パスを保存して、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るようにする場合は、[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。

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

- プロジェクトのループ リージョンに含まれている部分だけを保存する場合は、**「ループ リージョンのみレンダリング」** チェック ボックスをオンにします。このオプションを使用するためにループ リージョンをアクティブにする必要はありません。
- 選択したファイル形式でサポートされている場合、**「プロジェクトマーカをメディア ファイルと一緒に保存」** チェック ボックスをオンにすると、レンダリングされるメディア ファイルにマーカーおよびリージョンを含むことができます。
- 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 ファイルにマーカーを含むことができます。メディア ファイルにこれらの情報を保存できない場合は、メディア ファイルと同じベース名の .sfl ファイルが作成されます。
- プロジェクト内の各トラックを個別のファイルに保存する場合は、**「各トラックを別ファイルに保存」** チェック ボックスをオンにします。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。
- プロジェクトにビデオが含まれる場合は、**「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てビデオを再フォーマットし、**「説明」** ボックス内の出力フレーム サイズに合うようにすることができます。このチェック ボックスをオフにすると、現在のアスペクト比が維持され、周囲の余分な空白のフレームエリアには黒いバーが表示されます。
- プロジェクト内の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、**「高速なビデオサイズ変更」** チェック ボックスをオフにします。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。

7. **「保存」** をクリックします。進捗状況を示すダイアログ ボックスが表示されます。

8. レンダリングが完了したら、次のいずれかの操作を実行できます。

- **「開く」** をクリックして、関連付けられているメディア プレーヤーを起動し、新しくレンダリングしたファイルを再生します。
- **「フォルダを開く」** をクリックして、Windows エクスプローラを開き、新しくレンダリングされたファイルの場所を表示します。
- **「閉じる」** をクリックして、進行状況を示すダイアログ ボックスを閉じ、ACID ウィンドウに戻ります。

レンダリングに使用できる形式

次の表は、プロジェクトのレンダリングに使用できるファイル形式について簡潔に説明しています。

形式	拡張子	説明
ATRAC	.aa3	Sony 独自のオーディオ圧縮形式。
AIFF ファイル	.aif	Macintosh コンピュータの標準オーディオ ファイル形式。
Dolby Digital AC-3 Pro および Dolby Digital AC-3 Studio	.ac3	Dolby Laboratories 独自のオーディオ圧縮形式。
FLAC オーディオ	.flac	一般的なオーディオの無損失圧縮形式。
MPEG-1 および MPEG-2	.mpg	オーディオやビデオを Video CD、Super Video CD、または DVD に書き込むときに使用するファイル形式。MPEG-1 および MPEG-2 ファイルは、MainConcept MPEG プラグインを使用して作成できます。
注： この形式を利用するには、別売の MainConcept MPEG プラグインが必要です。		
MPEG-1 レイヤー 3	.mp3	ポータブル デジタル プレーヤーやインターネットでのメディア共有に使用される圧縮率の高いファイル形式。MP 3 エンコードを無料で 20 回実行できます。すべての無料エンコードを使用した後で、引き続き MP3 のレンダリングを行うには、プラグインを登録する必要があります。
Ogg Vorbis	.ogg	特許料を払うことなく使用可能なオーディオ エンコーディングおよびストリーミングテクノロジー。
QuickTime	.mov	QuickTime for Microsoft Windows
RealMedia	.rm	Web 経由で再生するストリーミング メディア用の RealNetworks の標準形式。このオプションを使用すると、オーディオとビデオが 1 つのファイルにレンダリングされます。
Perfect Clarity Audio	.pca	Sony 独自のオーディオの無損失圧縮形式。
Wave64	.w64	ファイル サイズに制限のない Sony 独自の Wave 形式 (Windows 標準の WAV 形式の上限は 2GB)。
Video for Windows	.avi	Windows コンピュータの標準ビデオ ファイル形式。
Wave	.wav	Windows コンピュータの標準オーディオ ファイル形式。
Windows Media Audio	.wma	Web 経由のストリーミングやダウンロード用のファイル作成に使用される Microsoft のオーディオ専用形式。
Windows Media Video	.wmv	Web 経由のストリーミングやダウンロード用のファイル作成に使用する Microsoft オーディオ/ビデオ形式。

注：MP3 などの一部のプラグインには登録が必要です。

レンダリングのカスタム設定

〔カスタム設定〕ダイアログ ボックスは、〔名前を付けて保存〕ダイアログ ボックスで〔カスタム設定〕をクリックすると表示されます。〔カスタム設定〕ダイアログ ボックスを使用すると、ACID で使用可能な大半のファイル形式用にカスタム エンコード テンプレートを作成することができます。

1. 〔ファイル〕メニューの〔名前を付けてレンダリング〕を選択します。〔名前を付けてレンダリング〕ダイアログ ボックスが表示されます。
2. 〔保存する種類〕ドロップダウン リストから希望のファイル形式を選択します。選択した形式でカスタム設定を作成可能な場合は、〔カスタム設定〕ボタンが有効になります。
3. 〔カスタム設定〕をクリックします。〔カスタム テンプレート〕ダイアログ ボックスが表示されます。
4. 選択したファイル形式に応じて設定を変更します。疑問符ボタン (?) をクリックして各設定をクリックすると、クリックした設定の説明が表示されます。

ヒント：後で使用できるようにカスタム設定を保存するには、〔テンプレート〕ボックスにテンプレートの名前を入力し、〔テンプレートの保存〕ボタン () をクリックします。

5. 〔OK〕をクリックします。〔カスタム テンプレート〕ダイアログ ボックスが閉じます。

レンダリングしたファイルの保存先の指定

〔ユーザー設定〕ダイアログ ボックスの〔フォルダ〕タブを使用して、レンダリングしたプロジェクト ファイルを保存する場所を指定できます。保存先は一度設定すると、プロジェクトをレンダリングしたときのデフォルト保存先として自動的に使用されるようになります。フォルダを設定するには、〔ファイル〕メニューの〔ユーザー設定〕を選択し、〔フォルダ〕タブをクリックします。

個人アカウントの作成

ミュージック ファイルをパブリッシュ可能な Web サイトのアカウントを作成することができます。ACID から直接パブリッシュ可能な各 Web サイトでは、個人アカウントの作成について順を追って説明します。まだアカウントを作成していない状態で曲をパブリッシュする場合は、パブリッシュのセットアップユーティリティに進みます。

1. 〔ファイル〕メニューの〔パブリッシュ〕を選択します。〔パブリッシュのセットアップ〕ダイアログ ボックスが開きます。
2. 画面の指示に従って、アカウントを作成します。

いつでも前に戻って、別のアカウントを他の Web サイトに作成することもできます。パブリッシュのセットアップユーティリティでログイン中の Web サイトが、〔ファイル〕メニューの〔パブリッシュ〕を選択したときの曲のパブリッシュ先となります。

プロジェクトのアップロード

プロジェクトファイルのパブリッシュとは、他の Web ユーザーとメディアを共有できるようにメディアを Web にコピーすることです。以下の手順は、パブリッシュ プロバイダでアカウントを設定済みであることを前提としています。設定済みでない場合は、アカウントをセットアップに戻ります。アカウントの作成が完了すると、パブリッシュ機能に戻ります。

1. [ファイル] メニューの [パブリッシュ] を選択します。[パブリッシュのセットアップ] ダイアログボックスが開きます。
2. パブリッシュ用アカウントにログインするか、画面の指示に従ってパブリッシュ用アカウントを作成します。
3. パブリッシュするファイルを選択します。
 - 現在のプロジェクトをストリーミング形式で保存して Web にパブリッシュするには、**[現在のプロジェクトをパブリッシュ (ストリーミング形式を選択してください)]** を選択し、ドロップダウンリストからメディア形式を選択します。**[形式]** 設定はメディアの品質全体に影響します。選択した形式でメディアをプレビューするには、**[今すぐプレビュー]** ボタンをクリックします。

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公開する場合は、**[ループ リージョンのみパブリッシュ]** チェック ボックスをオンにします。
 - ストリーミング形式にレンダリング済みのファイルをパブリッシュするには、**[別のメディア ファイルをパブリッシュ]** をクリックして **[参照]** ボタンをクリックします。

注：メディアの品質を高くするとファイルサイズも大きくなるため、メディアをパブリッシュする場合は利用者や接続形態などを考慮して形式を決定してください。ダイヤルアップ接続でインターネットを利用するユーザーは、高品質なメディアのダウンロードに問題が生じる可能性があります。

4. **[次へ]** ボタンをクリックします。パブリッシュ ウィザードでは、必要に応じて、メディアを適切な形式にレンダリングします。
5. ファイルのレンダリングが終了すると、パブリッシュ プロバイダのページが表示されます。画面に表示される指示に従って、メディア ファイルに関する情報を入力します。この情報は、ファイルに関する情報としてメディア プレーヤーで使用することができます。
6. **[次へ]** ボタンをクリックすると、メディアが Web にアップロードされます。

CD への書き込み

作成したプロジェクトは、対応する CD-R/CD-RW デバイスを使用して CD に書き込むことができます。CD には、マルチトラック プロジェクトやシングルトラック プロジェクトを書き込むことが可能で、自動または手動でオーディオ CD レイアウトを作成できます。また、多くの家庭用 DVD プ

レコーダーや CD-ROM ドライブと VCD プレーヤー ソフトウェアを搭載したコンピュータで再生可能なビデオ CD や、対応プレーヤーを搭載したコンピュータで再生可能なマルチメディア CD を作成することもできます。

トラックアットワンスとディスクアットワンスについて

ACID には、オーディオの録音方法として、トラックアットワンスとディスクアットワンスの 2 つがあります。

トラックアットワンス

トラックアットワンス書き込みでは、トラックごとにディスクに録音するので、ディスクは部分的に録音済みの状態となります。ただし、CD-R ディスクではほとんどの場合、ディスクをクローズしないと再生できるようになりません。トラックアットワンス書き込みの利点は、トラックを作成するたびにディスクに書き込める点です。アルバム全体の作成完了を待つ必要はありません。トラックアットワンス書き込みでは、プロジェクト全体を 1 つのトラックとして書き込みます。

ディスクアットワンス (シングルセッションまたは Red Book)

ディスクアットワンス書き込みは、音楽業界で最も一般的な書き込み方法です。この書き込み方法は、ディスク製作会社にマスタ ディスクを送って大量生産する際に使用されます。ディスクアットワンスは文字通り、オーディオのマルチトラックが 1 回の録音セッションで書き込まれます。

1 つのトラックの書き込み (トラックアットワンス)

注：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、**ループリージョンのみ書き込み** チェックボックスをオンにします。

1. 空の CD を対応 CD-R/CD-RW ドライブに挿入します。
2. [ツール] メニューの **トラックアットワンス オーディオ CD の書き込み** を選択します。
[トラックアットワンス オーディオ CD の書き込み] ダイアログボックスには、現在のプロジェクトが CD 上で使用する時間および CD の残り合計時間が表示されます。**オーディオに必要な時間** の値が **ディスクに記録可能な時間** の値を超えている場合、そのトラックを

CD に書き込むことはできません。

注：CD が CD-R/CD-RW ドライブに挿入されていない場合、このダイアログ ボックスでは [キャンセル] ボタンだけが使用可能になります。

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。

設定項目	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 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 は一度クローズするとトラックを追加できなくなります。
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。.

設定項目	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。 注： 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に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てください。
書き込み前に CD-RW ディスクを消去	繰り返し書き込み可能な CD の場合、書き込みを開始する前に CD 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。CD は一度クローズするとトラックを追加できなくなります。
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	このチェック ボックスをオンにすると、選択されたオーディオのみが書き込まれます。プロジェクト全体を書き込む場合はこのチェック ボックスをオフにします。
書き込み前に一時イメージをレンダリング	CD プロジェクトを書き込む前に一時ファイルにレンダリングする場合は、このチェック ボックスをオンにします。リアルタイムでレンダリングや書き込みを行うことのできない複雑なプロジェクトの場合は、事前にレンダリングすることによって、バッファ アンダーランの発生を防止することができます。 注： 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終了するまで保持されます。[トラックアットワンス オーディオ CD の書き込み] ダイアログ ボックスを開いたときにイメージファイルが存在する場合は、このチェック ボックスは [レンダリングされた既存の一時イメージを使用する] になります。

5. [ドライブ] ドロップダウン リストから、CD の書き込みに使用するドライブを選択します。
6. [書き込み速度] 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。書き込みでバッファ アンダーランの問題が発生する場合は、速度を遅くしてください。
7. [開始] をクリックします。

重要：CD への書き込みを開始した後で書き込み操作をキャンセルすると、書き込み中の CD は使用できなくなります。

ディスクアットワンス（DAO）によるCDの書き込み

DAO 書き込みプロセスには、タイムライン上のメディアのアレンジ、トラック間へのポーズの追加（必要な場合）、トラック マーカーの挿入、およびCD の書き込みが含まれます。

1. ポーズの追加 プロジェクト内の各トラックの後には 2 秒間のポーズが必要です。これは、オーディオCDに関するRed Book仕様に基づくデフォルト設定です。ライブコンサートCDのような連続的にレコーディングされたものについては例外です。連続的なレコーディングでは、トラックの後のポーズを省略して連続再生することができます。オーディオファイル間に無音部分を手動で挿入して、ポーズを作成できます。

注：Red Book 仕様では、オーディオCDの先頭にも2秒間のポーズが必要です。このポーズは、CDを書き込むと自動的に追加されます。

- CDで再生するオーディオファイルをタイムライン上で指定します。
 - ファイル間にポーズを挿入する位置にカーソルを置きます。
 - [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。
 - [挿入時間合計] ボックスに2秒を入力します。
 - [OK] をクリックします。タイムライン上のカーソル位置に2秒間のポーズが挿入されます。
2. CDトラック マーカーの挿入 プロジェクト内のCDトラック マーカーを使用すると、CD-ROMドライブに対して、書き込みプロセス中にトラックの最初と最後の位置を示すことができます。Red Book CDには最大99トラックを収録することができます。
- オーディオファイルを指定し、必要に応じてファイル間にポーズを追加します。
 - オーディオファイルの先頭にカーソルを置きます。
 - [挿入] メニューの[CDトラック マーカー]を選択します。マーカーがマーカー バーに表示され、自動的に番号が付けられます。

重要：プロジェクトの先頭には、1番目のトラック マーカーを配置する必要があります。1番目のマーカーより前に配置されたオーディオは、CDに書き込まれません。

ヒント：マーカーは挿入した後で、必要に応じて移動または削除できます。

- すべてのCDトラックに対して、この手順を繰り返します。

3. ディスク全体の書き込み（ディスクアットワンス）：

- 空の CD を CD-R/CD-RW ドライブに挿入します。
- [ツール] メニューの [ディスクアットワンス オーディオ CD の書き込み] を選択します。[ディスクアットワンス オーディオ CD の書き込み] ダイアログ ボックスが表示されます。
- [ドライブ] ドロップダウン リストから、CD の作成に使用する CD ドライブを選択します。
- [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 レコーダーにバッファ アンダーラン防止機能が装備されている場合は、[バッファ アンダーラン防止] チェック ボックスをオンにします。この機能を使用すると、バッファ アンダーランが発生した場合は、書き込みが停止され、エラーが解消された後で再開されます。

注：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にビット 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てください。

- [書き込みモード] ボックスで、ラジオ ボタンを選択します。

設定項目	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。

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

注：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終了するまで保持されます。**「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 ボックスを開いたときにイメージファイルが存在する場合は、**「レンダリングされた既存の一時イメージを使用する」** というチェック ボックスが表示されます。

- CD-RW メディアに書き込む場合に、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。
- 書き込み完了後に CD 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。
- **「OK」** をクリックして書き込みを開始します。

索引

記号・英数字

- ACID のインストール, 5
- CD
 - メディアの抽出, 25
 - メディアの書き込み, 76
- CD からのトラックのリッピング, 25
- CD からのメディアの抽出, 25
- CD の書き込み, 76
- CD への書き込み, 76
- Gracenote, 27
- Gracenote MusicID を使用した CD 情報の取得, 27
- MIDI
 - ステップ録音, 68
 - トラックに録音するための MIDI コントローラの設定, 66
 - トラックのフリーズ, 11
 - マージ録音, 68
 - リアルタイム録音, 67
 - 録音, 65
- MIDI イベントの編集, 32
- MIDI トラック
 - デバイスの選択, 10
- MusicID, 27

あ行

- 一時ファイル, 23
- 移動
 - イベント, 32
 - トラック, 46
- イベント
 - MIDI, 32
 - 移動, 32
 - 切り取り, 39
 - 結合, 44
 - コピー, 36
 - 削除, 39
 - 消去, 31

- 選択, 32
 - トリミング, 40
 - 長さの変更, 31
 - 貼り付け, 37
 - 分割, 40
 - ペイント, 29
 - 編集, 36
 - リバーズ, 40
- イベントの結合, 44
- イベントの消去, 31
- イベントの選択, 32
- イベントのトリミング, 40
- イベントのドロウ, 29
- イベントの分割, 40
- イベントのペイント, 29, 30
- イベントの編集, 36
- イベントのリバーズ, 40
- ウィンドウ
 - エクスプローラ, 16, 22–25
 - オーディオプラグイン, 17
 - クリッププロパティ, 17
 - グループプール, 17
 - サラウンドパン, 16
 - ソフトシンセプロパティ, 17
 - チョッパー, 16
 - トラックプロパティ, 16
 - ビデオプレビュー, 16
 - プラグインマネージャ, 17
 - メイン, 7
 - メディアマネージャ, 16
- ウィンドウドッキングエリア, 15
- エクスプローラウィンドウ, 22–25
 - [エクスプローラ]ウィンドウ
 - MIDI ファイルの追加, 24
 - メディアの追加, 24

オーディオ

録音, 63

オーディオの録音, 63

[オーディオ プラグイン] ウィンドウ, 17

[オーディオ] プロパティ タブ, 20

オンライン ヘルプ, 6

か行

切り取り

イベント, 39

トラック, 47

クリップ

ビートマップ, 45

MIDI, 45

種類, 45

ワンショット, 45

[クリップ プロパティ] ウィンドウ, 17

[グループ プール] ウィンドウ, 17

コピー

イベント, 36

トラック, 47

さ行

サイズの変更

トラック, 46

再生

ループ, 53

削除

イベント, 31, 39

トラック, 47

サマリー プロパティ タブ, 20

[サラウンド パン] ウィンドウ, 16

サンプル レート, 20

時間範囲

作成, 35

時間範囲内でのイベントの作成, 35

時間範囲の作成, 35

状況依存のヘルプ, 6

ズーム コントロール, 14

選択

1 つのイベント, 32

複数のイベント, 33

[ソフト シンセ プロパティ] ウィンドウ, 17

ソロ

トラック, 50

た行

タイム ルーラー, 14

多目的スライド, 48

チョッパー, 16

追加

アプリケーション外のメディア, 25

イベント, 29

[エクスプローラ [ウィンドウのメディア], 24

[エクスプローラ] ウィンドウのメディア, 24

[開く] ダイアログ ボックスのメディア, 25

複数のメディア ファイルの同時追加, 25

メディアのプロジェクトへの追加, 23

[メディア マネージャ] ウィンドウのメディア
ファイル, 25

ツールバー, 8

動作環境, 5

トラック

ビートマップ, 45

MIDI, 45

色の変更, 47

コピー、切り取り、貼り付け, 47

サイズの変更, 46

削除, 47

種類, 45

操作, 45

ソロ, 50

デバイスの選択, 10

名前の変更, 47

並べ替え, 46

バスへの割り当て, 10

パン, 48

- フォルダ, 46
- 複数トラックの同時調整, 50
- 複製, 47
- ボリューム, 48
- ミックスの調整, 48
- ミュート, 49
- ワンショット, 45
- トラック カラーの変更, 47
- トラックの並べ替え, 46
- トラックの複製, 47
- トラックのフリーズ, 11
- トラック ビュー, 13
- [トラック プロパティ] ウィンドウ, 16
- トラック リスト, 9
- トランスポート バー, 14
- 取り消し, 51
- 取り消し履歴, 52

な行

- 名前の変更
- トラック, 47

は行

- バス
- トラックを割り当て, 10
- 貼り付け
- イベント, 37
- トラック, 47
- パン
- トラック, 48
- ビートルーラー, 14
- ビット深度, 20
- [ビデオプレビュー] ウィンドウ, 16
- 開く
- 埋め込みメディアを含む ACID プロジェクト, 21
- プロジェクト, 21
- メディア ファイル, 23
- [開く] ダイアログ ボックス, 25
- フォルダ トラック, 46
- [プラグイン マネージャ] ウィンドウ, 17

- プロジェクト
- インターネットでの公開, 74
- 開始, 19
- 再生, 52
- 開く, 21
- プロパティ, 19
- 保存, 69
- メディアの追加, 23
- レンダリング, 70
- プロジェクトの再生, 52
- プロジェクトのパブリッシュ, 74
- プロジェクトの保存, 69
- プロパティ
- プロジェクト, 19
- ヘルプ, 6
- ボリューム
- トラック, 48

ま行

- マーカー
- マーカー バー, 13
- ミキシング コンソール, 54, 16
- チャンネル ストリップ, 60
- チャンネル リスト ペイン, 57
- ツールバー, 55
- 表示ペイン, 58
- ミックスの調整, 48
- ミュート
- トラック, 49
- メイン ウィンドウ, 7
- メディアのプレビュー
- [エクスプローラ] ウィンドウ, 22
- メディア ファイル
- CD からの抽出, 25
- エクスプローラでのプレビュー, 22
- プロジェクトへの追加, 23
- メディア マネージャ, 25
- [メディア マネージャ] ウィンドウ, 16

や行

やり直し, 51

ら行

レンダリング

カスタム設定の使用, 74

サポートされているファイル形式, 73

プロジェクト, 70

レンダリングしたファイルの保存先の指定, 74

録音

MIDI コントローラの設定, 66

MIDI ステップ録音の使用, 68

MIDI トラック, 65

MIDI マージ録音の使用, 68

リアルタイムでの MIDI, 67