

ACID™ Music Studio

クイック スタート ガイド

このクイックスタートガイドでは、ACID® Music Studio™ ソフトウェアの概要について説明します。ソフトウェアの使用方法について詳しくは、オンラインヘルプを参照してください。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。

インストール後に初めて ACID Music Studio ソフトウェアを起動すると、登録ウィザードが表示されます。このウィザードの指示に従うと、ソフトウェアを Sony Creative Software Inc に簡単にオンライン登録できます。

製品を登録すると、ACID Music Studio の登録ユーザーを対象としたテクニカルサポートへのアクセス、製品のアップデートの通知、および特典を受けることができます。

登録サポート

登録に関してサポートが必要な場合は、<http://www.sonycreativesoftware.com/chat> にアクセスするか、米国 1 (608) 250-1745 までファックスをお送りください。

カスタマー サービス / セールス

カスタマー サービス オプションの詳細については、<http://www.sonycreativesoftware.com/support/custserv.asp> をご覧ください。電話によるサポートをご希望の場合は、通常の営業時間内に次の電話番号までご連絡ください。

電話 / ファックス	国
(800) 577-6642 (フリーダイヤル)	米国、カナダ、バージン諸島
(608) 204-7703	その他の各国
(608) 250-1745 (ファックス)	すべての国

テクニカル サポート

テクニカルサポート オプションの一覧について詳しくは、<http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp> をご覧ください。電話でのサポート オプションを聞くには、(608) 256-5555 までお電話ください（北米のみ）。

ACID ソフトウェア使用上のお客様の権利

ACID ソフトウェアは、ソフトウェア使用許諾契約書の条項に基づいてお客様にライセンス許諾されます。ソフトウェア使用許諾契約書は、ソフトウェアのインストール時に提示されます。ソフトウェア使用許諾契約書は、本ソフトウェアに対するお客様の権利に関わる重要事項が記載されていますので、よくお読みください。ACID ソフトウェアのソフトウェア使用許諾契約書の全文は、<http://www.sonycreativesoftware.com/> にも掲載されています。

お客様のプライバシーについて

Sony Creative Software Inc. は、お客様のプライバシーを尊重し、お客様による本ソフトウェアの使用を通じてお客様が提供する個人情報の保護に努めます。お客様による本ソフトウェアの使用は、ソフトウェア プライバシー ポリシーに準拠します。ソフトウェア使用許諾契約書に同意する前に、登録処理の一環として、このプライバシー ポリシーの条項に同意する必要があります。記載されている条項は、ソフトウェアの登録時に収集される情報に関するお客様の権利に関わるものですので、内容をよくお読みください。ソフトウェア プライバシーポリシーの全文は、お客様が参照できるように、<http://www.sonycreativesoftware.com/corporate/privacy.asp> に掲載されています。

ソフトウェアの適切な使用

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。ACID 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、ソフトウェア使用許諾契約書に定められている救済に違反します。

法定通知

Vegas、Vegas+DVD、DVD Architect、Vegas Movie Studio、Vegas Movie Studio+DVD、DVD Architect Studio、ACID、Music Studio、ACIDized、Super Duper Music Looper、Jam Trax、Sony Sound Series、Chopper、Groove Mapping、Groove Cloning、Media Manager、CD Architect、Sound Forge、Audio Studio、Cinescore、Acoustic Mirror、Noise Reduction、Wave 64、Wave Hammer、および XFX は、米国およびその他の国における Sony Creative Software Inc. または関連会社の登録商標または商標です。

Apple Macintosh Audio Interchange File Format (AIFF) ファイル形式

Apple Macintosh Audio Interchange File Format (AIFF) は、米国およびその他の国における Apple, Inc. の商標です。

Apple QuickTime

Apple QuickTime アプリケーションは、米国およびその他の国における Apple, Inc. の商標です。

Dolby、Dolby Digital AC-3、および AAC エンコーディング

この製品に含まれるプログラムの一部は、国際および米国の著作権法により、未発表の著作物として保護されています。これらの著作権および所有権は Dolby Laboratories に帰属します。これらの複製または公開、あるいは派生物の製作は、全部または一部を問わず、Dolby Laboratories による明示的な許可がない限り禁止されています。Copyright 1992 ñ 2007 Dolby Laboratories. All rights reserved.

Dolby®、ダブルD 記号、AC-3®、および Dolby Digital® は、Dolby Laboratories の登録商標です。AAC™ は Dolby Laboratories の商標です。

Gracenote

CD およびミュージックに関するデータは、Gracenote, Inc. の提供を受けています。Copyright 2000-2007 Gracenote. Gracenote Software, copyright © 2000-2007 Gracenote. この製品およびサービスは、以下に示す 1 つまたは複数の米国特許を使用しています。#5,987,525、#6,061,680、#6,154,773、#6,161,132、#6,230,192、#6,230,207、#6,240,459、#6,330,593、およびその他の発行済みまたは申請中の特許。Open Globe, Inc. 米国特許 6,304,523 のライセンスのもとで提供されたサービスおよび（または）製造された装置。

Gracenote および CDDB は、Gracenote の登録商標です。Gracenote のロゴおよびロゴタイプ、MusicID、ならびに “Powered by Gracenote” ロゴは、Gracenote の商標です。

Macromedia Flash

Macromedia および Flash は、米国およびその他の国における Macromedia, Inc. の商標または登録商標です。

Main Concept エンコーダ

Main Concept® プラグインは、米国およびその他の国における Main Concept, Inc. の登録商標です。All rights reserved.

Microsoft DirectX プログラミングインターフェイス

Microsoft® DirectX® テクノロジーを一部で利用しています。Copyright © 1999 - 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft Windows Media 9

Microsoft Windows Media® テクノロジーを一部で利用しています。Copyright © 1999 - 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved.

MPEGLA および MPEG 2

MPEG-2 規格に遵守した MPEG-2 の使用については、その方法を問わず、MPEG-2 特許ポートフォリオのライセンスなしで使用することは禁じられています。ライセンスは、MPEG-LA, LLC (250 STEELE STREET, SUITE 300, DENVER, COLORADO 80206) より取得可能です。

MPEG-LA のライセンスのもとで製造されています。

PNG ファイル形式

Copyright © 2007. World Wide Web Consortium (Massachusetts Institute of Technology, European Research Consortium for Informatics and Mathematics, Keio University). All rights reserved. このファイル形式は、W3C ソフトウェアライセンスのもとで、有用であることを願って配布されています。ただし、商品性または特定目的への適合性の黙示の保証を含め、一切の保証はありません。

<http://www.w3.org/Consortium/Legal/2002/copyright-software-20021231>

Real、RealMedia、RealAudio、および RealVideo アプリケーション

2007 RealNetworks, Inc. Patents Pending. All rights reserved. Real®、Real Media®、RealAudio®、RealVideo®、および Real ロゴは、米国およびその他の国における RealNetworks, Inc. の登録商標です。

Tagged Image File Format (TIFF)。

Adobe Tagged Image™ File Format は、米国およびその他の国における Adobe Systems Incorporated の登録商標です。All rights reserved.

Targa ファイル形式

Targa™ ファイル形式は、Pinnacle Systems, Inc. の商標です。

Thomson Fraunhofer MP3

MPEG レイヤー 3 オーディオ コーディング テクノロジーは、Fraunhofer IIS および Thomson からライセンス許諾されています。

この製品の提供により、この製品で作成したコンテンツを営利放送システム（地上波、衛星、ケーブル、その他の放送チャンネル）、ストリーミング アプリケーション（インターネット、イントラネット、その他のネットワーク）、その他の配布システム（有料オーディオまたはオーディオ オン デマンド アプリケーション、その他類似システム）、または物理メディア（CD、デジタル汎用ディスク、半導体チップ、ハードディスクドライブ、メモリーカードなど）によって配布するライセンスが許諾されることも、何らかの権利が暗示されることもありません。

当該目的で使用する場合は、個々にライセンスが必要になります。詳しくは、<http://mp3licensing.com> を参照してください。

Sony Creative Software Inc.
1617 Sherman Avenue
Madison, WI 53704
USA

本マニュアルに記載されている情報は、予告なしに変更される場合があります、**Sony Creative Software Inc.** の代わりにいかなる保証または取り組みを表明するものではありません。本マニュアルの内容に関するすべての更新情報および追加情報は、**Sony Creative Software Inc. Web サイト** (<http://www.sonycreativesoftware.com/>) に掲載されます。本ソフトウェアはソフトウェア使用許諾契約書とソフトウェア プライバシー ポリシーの条項に従って提供されるものであり、使用および複製はかかる契約に従って行われるものとします。ソフトウェア使用許諾契約書に明示的に記載されている場合を除き、本ソフトウェアをコピーまたは配布することは一切禁じられています。本マニュアルのいかなる部分も、形式または目的を問わず、**Sony Creative Software Inc.** の書面による同意なしに複製または転送することは禁じられています。

Copyright 2009. Sony Creative Software Inc.

Program Copyright 2009. Sony Creative Software Inc. All rights reserved.

目次	はじめに	3
	ACID Music Studio ソフトウェアによるこそ	3
	動作環境	3
	ACID Music Studio ソフトウェアのインストール	3
	オンライン ヘルプの使用方法	4
	オンライン ヘルプ	4
	操作手順チュートリアル	4
	Web 上のヘルプ	4
	ACID ウィンドウについて	5
	ACID Music Studio ソフトウェアの概要	5
	メイン ウィンドウ	5
	ツールバー	6
	トラック リスト	7
	タイムライン	7
	ウィンドウ ドッキング エリア	8
	プロジェクトの開始	11
	概要	11
	プロジェクト プロパティの設定	11
	既存のプロジェクトを開く	12
	メディア ファイルの取得	13
	[エクスプローラ] ウィンドウでのメディアのプレビュー	13
	プロジェクトへのメディアの追加	13
	プロジェクトの操作	17
	イベントの追加と編集	17
	イベントのペイント	17
	イベント長の変更	19
	イベントの部分消去	19
	イベントの移動	20
	選択	20
	イベントの選択	20
	複数イベントの選択	20
	イベントの操作	20
	イベントのコピー	20
	イベントの貼り付け	21
	イベントの切り取り	21
	イベントの削除	21

トラックの操作.....	22
クリップの種類について	22
トラックの並べ替え	23
トラック名の変更	23
トラックの複製	23
トラックの削除	23
トラックのコピー、切り取り、貼り付け	23
ミックスの調整	23
トラックのミュート	24
トラックのソロ再生	24
トラックグループの操作	24
取り消しとやり直しの使用.....	25
取り消しの使用	25
すべての操作の取り消し	25
やり直しの使用	25
取り消し履歴のクリア	25
プロジェクトの再生.....	26
トランスポートバーの使用	26
再生オプションの使用	26
メトロノームの使用	27
ミキシング コンソールの使用.....	27
[ミキシング コンソール] ウィンドウの表示	27
[ミキシング コンソール] ツールバー	27
チャンネルリスト ペイン	29
表示ペイン	29
チャンネルストリップ	31
録音.....	33
オーディオの録音	33
録音の準備	33
空トラックへの録音	34
オーディオレベルのモニタ	34
MIDI の録音	35
MIDI コントローラをトラック録音用に設定	35
MIDI をリアルタイムで録音する	35
MIDI ステップ録音の使用	36
プロジェクトの保存とレンダリング.....	39
プロジェクトの保存.....	39
メディアファイルの保存先の指定	40
プロジェクトのレンダリング	40
索引.....	i

第1章 はじめに

ACID Music Studio ソフトウェアによるこそ

Microsoft® Windows® で使用できる革新的なソフトウェアアプリケーション、ACID® Music Studio™ をご購入いただき、ありがとうございます。ACID Music Studio を使用して、選択、ペイント、再生という簡単な操作で優れたオリジナルのミュージックを作成できます。

動作環境

ACID Music Studio ソフトウェア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 (Service Pack 3)、Windows Vista® (Service Pack 2)、または Windows 7
- 1 GHz 以上のプロセッサ
- 200 MB 以上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)
- 1 GB 以上の RAM
- Microsoft Windows 互換サウンド カード
- DVD-ROM ドライブ (DVD からのインストールに必要)
- 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 DirectX® 9.0c 以降
- インターネット接続 (Gracenote MusicID Service 用)

ソフトウェアを有効にするには、登録情報を Sony Creative Software Inc. に送信する必要があります。

ACID Music Studio ソフトウェアのインストール

1. DVD-ROM を挿入します。セットアップ画面が表示されます (DVD-ROM 自動再生機能が有効になっている場合)。
DVD-ROM 自動再生機能が有効になっていない場合は、**【スタート】** ボタンをクリックして、**【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。

注：Windows インストーラは、すべてのバージョンの Windows オペレーティング システムで動作します。Windows インストーラがインストールされ、システムを再起動するように求められます。

オンラインヘルプの使用方法

ACID アプリケーションの詳細情報については、ヘルプを参照してください。ACID アプリケーションについては、次の2種類のヘルプが用意されています。

- ・ オンラインヘルプ
- ・ 操作手順チュートリアル

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。



オンラインヘルプのウィンドウには、必要な情報の検索に使用できる以下の4つのタブがあります。

タブ	説明
目次	ヘルプトピックの一覧が表示されます。閉じた本のアイコン (📖) をクリックしてページを開き、参照するトピックのページアイコン (🔍) をクリックします。
キーワード	参照可能なヘルプトピックのキーワードの一覧が表示されます。スクロールバーを使用してキーワードの一覧をスクロールするか、 【キーワードを入力してください】 ボックスに語句を入力して関連するトピックをすばやく見つけることができます。トピックを選択して 【表示】 ボタンをクリックします。
検索	キーワードを入力すると、そのキーワードを含むオンラインヘルプ内のトピックがすべて表示されます。 【探したい語句を入力してください】 ボックスにキーワードを入力し、 【検索開始】 ボタンをクリックします。一覧からトピックを選択して、 【表示】 をクリックします。
お気に入り	頻繁にアクセスするトピックをフォルダに分類して保存しておくことができます。トピックをお気に入りに追加するには、 【お気に入り】 タブで 【追加】 をクリックします。

操作手順チュートリアル

ソフトウェアに含まれている操作手順チュートリアルを使用して、ACID Music Studio のさまざまな機能の使い方を学ぶことができます。

デフォルトでは、操作手順チュートリアルはアプリケーションの起動時に表示されます。ただし、**【ヘルプ】**メニューの**【操作手順】**を選択することで、いつでもチュートリアルにアクセスできます。

ヒント：操作手順チュートリアルの自動表示を無効にするには、チュートリアルウィンドウの下部にある**【起動時に表示する】**チェックボックスをオフにします。

Web 上のヘルプ

その他の情報が必要な場合は、Sony Creative Software Inc. の Web サイトを参照してください。**【ヘルプ】**メニューの**【Sony の Web サイト】**を選択し、サブメニューで表示する項目を選択します。設定されているデフォルト Web ブラウザが起動して、Sony 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

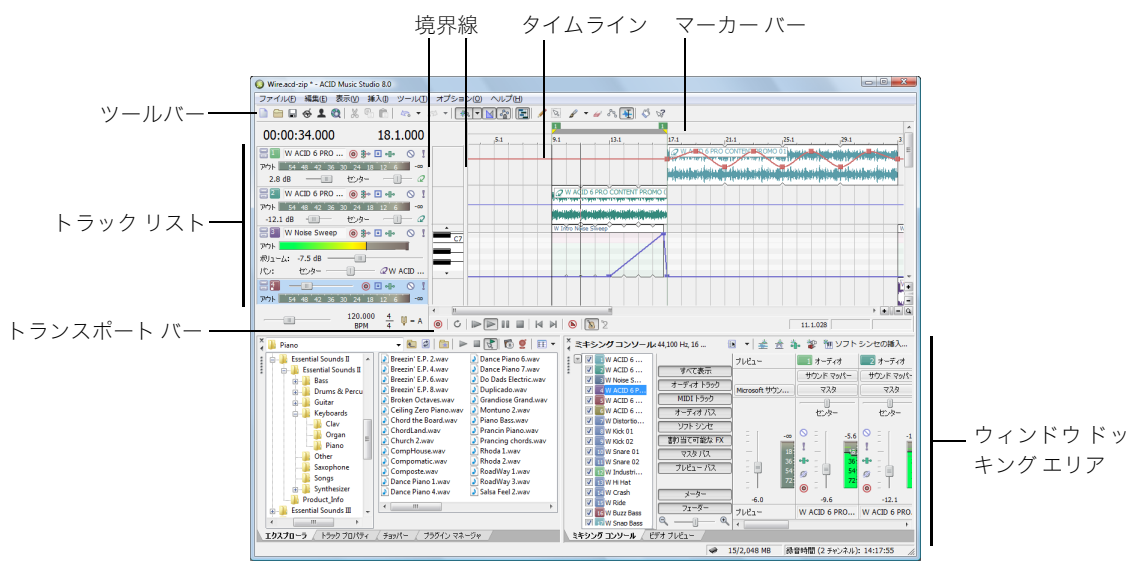
ACID Music Studio ソフトウェアの概要

- ACID® Music Studio™ 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。
- ACID Music Studio の多くの操作、コマンド、およびショートカット キーは、Sony Creative Software Inc. の他のアプリケーションと同じです。

ここでは、ACID Music Studio の作業エリアについて説明します。

メインウィンドウ

ACID Music Studio の作業エリアは、トラックリスト、タイムライン、およびウィンドウドッキングエリアの3つの主な部分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、タイムライン、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。



[エクスプローラ]、[トラックプロパティ]、および [チョッパー] ウィンドウ
ミキシングコンソールおよび [ビデオプレビュー] ウィンドウ

ツールバー

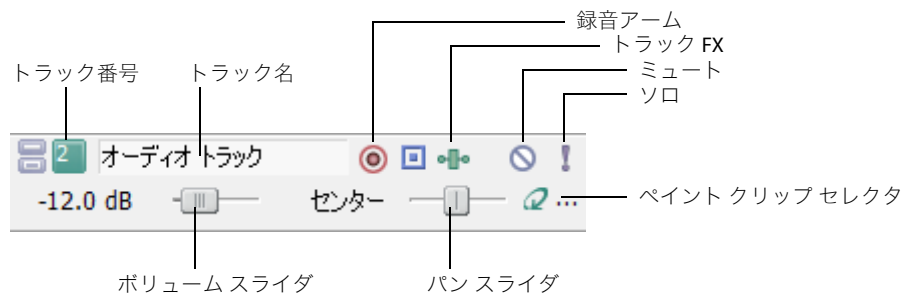
ツールバーからは、ACID Music Studio ソフトウェアで頻繁に使用する機能にすばやくアクセスできます。

-
-  **新規**：新しい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。
-
-  **開く**：[開く] 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、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。
-
-  **保存**：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。
-
-  **パブリッシュ**：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。
-
-  **ACIDplanet プロファイル**：ACIDplant ウェブサイトで個人プロフィールを開きます。
-
-  **Web からメディアを取得**：インターネットからメディアをダウンロードできるダイアログボックスを開きます。
-
-  **切り取り**：タイムラインから選択した項目を切り取って ACID のクリップボードに保存します。新しい場所にそれを貼り付けることができます。
-
-  **コピー**：トラックビューで選択されている項目のコピーを ACID のクリップボードに作成します。新しい場所にそれを貼り付けることができます。
-
-  **貼り付け**：ACID の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。貼り付けた項目は、既存のイベントの上に重ねて貼り付けられます。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。
-
-  **取り消し**：直前に行っ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することができ、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。
-
-  **やり直し**：取り消し操作を元に戻します。
-
-  **スナップを有効にする**：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、グリッドにスナップするか、マーカーやリージョンなどのすべての要素にスナップするかを設定できます。
-
-  **自動クロスフェード**：2 つの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。
-
-  **エンベロープをイベントに対してロック**：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。
-
-  **インライン MIDI 編集を有効にする**：タイムライン上で直接 MIDI イベントを編集できます。このモードでは、ピアノロールビューまたはドラム グリッド ビューでノートをドラッグおよび消去できます。
-
-  **ドロー ツール**：ドロー ツールを有効にして、イベントを追加したり編集したりします。
-
-  **選択ツール**：選択ツールを有効にして、複数のイベントを選択します。
-
-  **ペイント ツール**：ペイント ツールを有効にして、複数のトラック上にイベントを挿入します。[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。
-
-  **消去ツール**：消去ツールを有効にして、イベントの全体または一部を消去します。[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メディアファイルをワンクリックで消去できます。
-
-  **エンベロープツール**：エンベロープ ツールを有効にして、エンベロープポイントを選択したり変更したりします。
-
-  **時間範囲ツール**：時間範囲ツールを有効にして、特定の時間内に存在するすべてのイベントをすばやく選択します。
-
-  **操作手順チュートリアル**：ACID Music Studio インターフェイスの各部分やプロジェクトの作成方法について、実際に操作しながら学ぶことができるチュートリアルが表示されます。
-
-  **ポップアップ ヘルプ**：マウス ポインタが ? マークとして表示され、特定のオプションやメニュー、ACID ウィンドウの各部分でクリックすると簡単なポップアップヘルプが表示されます。

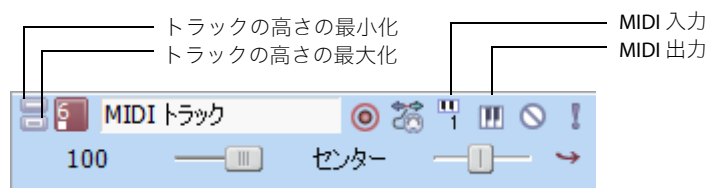
トラックリスト

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。

オーディオトラック



MIDIトラック



タイムライン

タイムラインでは、トラック内のイベントを表示および編集できます。



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のルーラーであるため、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ため、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。

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。

タイムラインの角にある【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なります。タイムライン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。

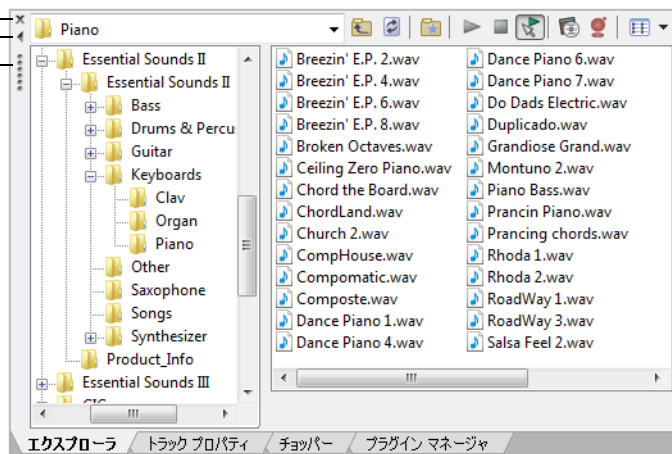
ウィンドウドッキングエリア

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。

フローティングドックのウィンドウ、またはドッキングエリア内のウィンドウを閉じるには、【閉じる】ボタンをクリックします。

ウィンドウドッキングエリア内のウィンドウのサイズを制御するには、【最大化 / 最小化】ボタンをクリックします。

ウィンドウを異なる場所またはドックにドラッグするにはハンドルをクリックします。



ウィンドウを表示するには、タブをクリックします。

ACID Music Studio を初めて起動すると、デフォルトの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

[エクスプローラ] ウィンドウの操作方法は、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、選択などに使用します。また、ファイル名の変更やフォルダ作成などの一般的なファイル管理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。詳細については、13 ページの「[メディア ファイルの取得](#)」を参照してください。

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。詳細については、27 ページの「[ミキシング コンソールの使用](#)」を参照してください。

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することができる、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。


トラックプロパティ

このウィンドウでは、トラックの属性を変更することができます。[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。

ソフトシンセプロパティ

このウィンドウでは、[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を変更することができます。[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したり、選択したり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。

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。

[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】** を選択するか、Ctrl+Alt+3 を押します。

第3章 プロジェクトの開始

前の章ではソフトウェアの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。この章では ACID® Music Studio™ プロジェクトを作成します。

概要

デスクトップ上の ACID Music Studio アイコンをダブルクリックすると、ソフトウェアが起動します。



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、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することもできます。

プロジェクト プロパティの設定

ACID Music Studio ソフトウェアでは、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、今後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。

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、プロジェクトのオーディオのサンプルレート、ビット深度、および録音フォルダを設定できます。

項目	説明
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。
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。

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。詳細については、[39 ページ](#)の「**プロジェクトの保存**」を参照してください。

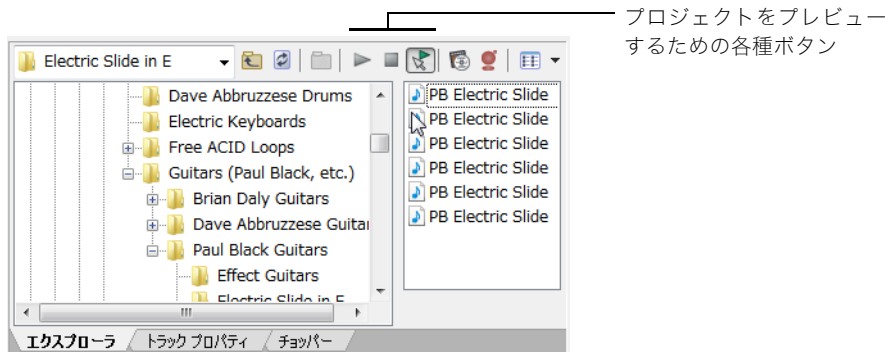
メディア ファイルの取得

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 からオーディオを取り込んだり、Web からメディアをダウンロード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】** (▶)、**【プレビューの停止】** (■)、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。プレビューパス上でレベルをモニタできます。
3. 再生を終了するには **【プレビューの停止】** 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して、選択した順で一連のファイルをプレビューすることもできます。

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、プロジェクトのコンテキスト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。

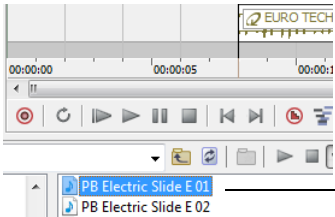
注： CD または共有ネットワーク フォルダに収録されている長いビートマップ ファイルまたはワンショット ファイルを使用する場合は、そのメディアをローカルドライブにコピーすると最適なパフォーマンスが得られます。

【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は、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] キーを押しながら [1] キーを押します。

【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】 からタイムラインまたはトラック 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、タイムラインまたはトラック リストにドラッグすると、作成するメディアまたは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】 ウィンドウで選択されたメディア

【開く】 ダイアログボックスからのメディア ファイルの追加

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。



【開く】 ダイアログボックスで選択されたメディア

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タイムライン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、タイムラインまたはトラック リストにドラッグします。

CDからのメディアファイルの取り込み

44,100 Hz、16ビットのステレオデータをCDから取り込むことができます。取り込んだ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からオーディオを取り込み】**を選択します。[CDからオーディオを取り込み]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、取り込むオーディオが入っている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取り込み方法を選択します。
 - ・ **【指定したトラックを読み取り】**を選択して、取り込む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取り込まれます。
 - ・ **【ディスク全体を読み取り】**を選択して、現在のCDの内容全体を1つのファイルに取り込みます。
 - ・ **【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。プロジェクトには、指定した範囲が新しいトラックとして取り込まれます。

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。
6. **【速度】**ドロップダウンリストから、オーディオの取り込み速度を選択します。
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：取り込んだ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**【取り込まれ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取り込みを開始します。CDデータの取り込みが開始され、進行状況メーターが表示されます。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。
10. 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ことを選択します。取り込まれたファイルはトラックに追加されます。
[エクスペローラ]ウィンドウで.cdaファイルをダブルクリック（またはタイムラインにドラッグ）すると、[CDからオーディオを取り込み]ダイアログボックスを開かずにCDトラックを取り込むことができます。

注：複数のCDからメディアを追加する際に新しいCDの内容が表示されない場合は、[F5]キーを押して[エクスペローラ]ウィンドウを更新してください。

Webからのメディアファイルのダウンロード

【Webからメディアを取得】 コマンドを使用すると、インターネット上のさまざまなオーディオファイルやビデオファイルを表示およびダウンロードすることができます。

1. **【ファイル】** メニューの **【Webからメディアを取得】** を選択します。
2. 左側のフレームでアイコンを選択し、ファイルのダウンロードに使用するメディアプロバイダを指定します。
3. ファイルをプレビューし、開くファイルを選択して **【ダウンロード】** をクリックします。[フォルダの参照] ダイアログボックスが表示されます。
4. ダウンロードするフォルダを選択します。選択したファイルは **【保存場所】** ボックスで指定したフォルダにダウンロードされます。
5. ダウンロードが完了したら、[Webからメディアを取得] ダイアログボックスを閉じます。ファイルはプロジェクトに追加されます。

ダウンロードに関する詳細情報を表示するには、**【詳細の表示】** をクリックします。このモードでは、ダウンロードキューにファイルを追加したり、ファイルの保存場所を指定したり、ダウンロードの進行状況を確認することができます。キューに入っているファイルのダウンロードを開始するには **【開始】** をクリックします。基本モードに戻るには **【詳細の非表示】** をクリックします。



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。これでイベントをタイムライン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。



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。1つまたは複数のクリップを1つのトラックに追加できます。

ヒント：

- 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。

トラックへのクリップの追加

[エキスプローラ] 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 () 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。



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 ファイルをトラックにドラッグすると、トラックおよびイベントが作成されます。

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。

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。

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向き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。

アクティブなクリップの設定およびイベントの作成

ACID では、アクティブなクリップの設定とイベントの作成を簡単に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。ドロー ツールまたはペイント ツールを使って、選択したクリップからイベントを作成します。

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、トラック固有のイベントを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 (鉛筆アイコン) をクリックするか、**【編集】** メニューから **【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。

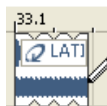
ループ ファイルをタイムラインに配置すると、各ループの開始ポイントと終了ポイントを示す小さいマークがイベントの上端と下端に表示されます。

注： 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 バー上の **【最初から再生】** ボタン (再生アイコン) をクリックします。イベントが再生されます。



イベントを追加するタイムライン上にドロー ツールを置きます。



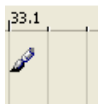
イベントをドローするタイムライン上にドロー ツールをドラッグします。

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。

1. **【ペイント ツール】** ボタン (ブラシアイコン) をクリックするか、または **【編集】** メニューから **【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. トラックバー上の **【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。



イベントを追加するタイムライン上にペイントツールを置きます。



イベントをペイントするタイムライン上にペイントツールをドラッグします。

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。

イベント長の変更

タイムライン上でイベントをペイントした後で、ペイントしたイベントが長すぎたり短すぎることになる場合があります。ACID Music Studio ソフトウェアでは、そのような場合でもイベントの長さ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とう便利です。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。

イベントの長さを変更するには、**【ドローツール】** ボタン (🖌) をクリックして、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



イベントの終了地点をドラッグ



必要な長さに広げる

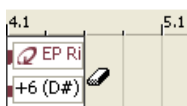
イベントの部分消去

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】** メニューから **【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. タイムライン内でドラッグしてイベント データを削除します。



消去するイベントまで消去ツールまで消去ツールを移動します。



イベントの上で消去ツールをクリックして、そのイベントを消去します。

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] キーまたは [Shift] キーを押しながら選択します。

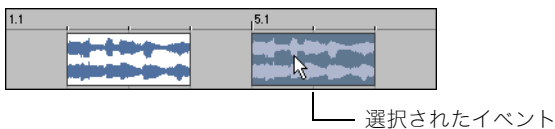
3. イベントをトラック上の別の位置にドラッグします。

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。


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。

ここで説明する手順を実行する前に、**リップル編集**がオフになっていることを確認してください。**リップル編集**はとても強力な編集機能ですが、この項ではその詳細については説明しません。**【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、タイムライン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。

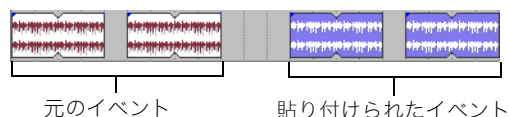
1. コピーするイベント データを選択するか、時間範囲を作成します。詳細については、20 ページの「[選択](#)」を参照してください。
2. ツールバーの **【コピー】** ボタン () をクリックします (または [Ctrl] + [C] キーを押します)。

イベントの貼り付け

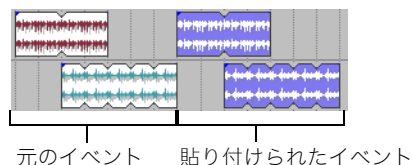
クリップボードの内容は、プロジェクトに何回でも貼り付けることができます。ただし、貼り付け先は常にコピー元または切り取り元のトラックになります。また、既にイベントが存在する位置にクリップボードの内容を貼り付けると、貼り付けられたイベントが既存のイベントに重なります。既存のイベントに重ねて貼り付けるのを防ぐには、次の2つの方法があります。

- **【挿入貼り付け】** コマンドを使用します。
- 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り / 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で継承された時間データが、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。



【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. ツールバーの **【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)。

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タイムライン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。詳細については、20 ページの「[選択](#)」を参照してください。
2. ツールバーの **【切り取り】** ボタン (✂️) をクリックします (または [Ctrl] + [X] キーを押します)。
選択したすべてのイベントがタイムラインから削除され、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、データがタイムライン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。詳細については、25 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。詳細については、20 ページの「[選択](#)」を参照してください。
2. [Delete] キーを押します。
選択したすべてのイベントがタイムラインから削除されて破棄されます。

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。

クリップアイコンの種類	
	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 (🎵))

複数のクリップを 1 つのトラックに追加することもできます。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作成し、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、ドロール 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。詳細については、18 ページの「[アクティブなクリップの設定およびイベントの作成](#)」を参照してください。

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。

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、トラックが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。

MIDI

MIDI トラックは、MID、SMF、または RMI ファイルを開くと作成されます。MIDI トラックを使用すると、トラックからデータを録音したり、シンセサイザなどの MIDI 互換機器で再生することができます。

トラックの並べ替え

ACID Music Studio 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 ループをまとめてタイムラインに配置すると、曲全体のドラム サウンドのミックスの微調整が簡単にできます。

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/タイムライン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。トラックとトラックのイベントの完全なコピーが作成され、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、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。

トラックのコピー、切り取り、貼り付け

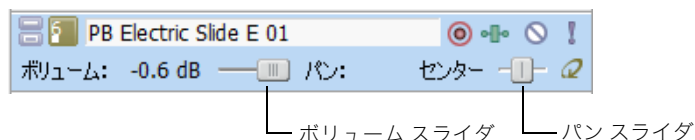
トラックをコピーすると、選択されたトラックの完全なコピーがクリップボードに保存されますが、タイムラインに変化はありません。トラックをコピーするには、ツールバーの **【コピー】** ボタン (📄) をクリックします (または [Ctrl] + [C] キーを押します)。

トラックを切り取ると、そのトラックはタイムライン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、ツールバーの **【切り取り】** ボタン (✂️) をクリックします (または [Ctrl] + [X] キーを押します)。

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、ツールバーの **【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)。

ミックスの調整

特定のトラックのミックスを調整するにはスライダを使用します。



スライダラベルをクリックして、調整するミックスを選択します。

機能	説明
ボリューム	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 Music Studio 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 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。
パン	ステレオ フィールドでのトラックの位置を制御します。フェーダーを左にドラッグすると、トラックを左ト スピーカー寄りに配置し、右にドラッグすると右ト 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。

調整する機能を選択したら、フェーダーをドラッグしてレベルを調整します。または、**[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フェーダーを動かすと、グループとしてまとめて調整できます。

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 Music Studio 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るので、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

編集を取り消すには、ツールバーの **【取り消し】** ボタン () をクリックするか、[Ctrl] + [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。

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 () の右の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。

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。

注：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。詳細については、[8 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っても、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。

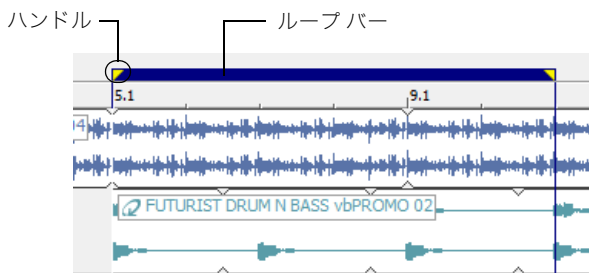
カーソル位置から再生

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


タイムライン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。詳細については、[8 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オンにします。
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。

メトロノームの使用

ACID Music Studio メトロノーム機能を使用すると、再生中に一定のリズムを保つことができます。ツールバー **【メトロノーム】** ボタン () が有効になっている場合は、プロジェクトの再生を開始すると、メトロノームが自動的に作成されます。

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、ミキサーの **【プレビュー】** フェーダーで調整できます。

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。

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

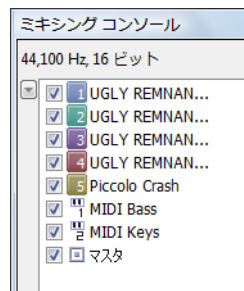
ミキシング コンソールツールバーは、[ミキシング コンソール] ウィンドウの上部に表示され、これを使用すると、そのウィンドウの表示の設定、オーディオのダウンミックス、出力のディム、トラック、割り当て可能なエフェクト、またはバスの追加をすばやく実行できます。


項目	説明
	プロパティとレイアウト 【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、下向き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 [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)。

項目	説明
チャンネルの表示	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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。 • 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。
コントロールリージョンの表示	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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。 • インサートFX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。
 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	プロジェクトにMIDIトラックを追加します。
 割り当て可能なFXの挿入	<p>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。</p> <p>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。</p>
 バスの挿入	<p>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。</p> <p>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。</p>
 ソフトシンセの挿入	<p>プロジェクトにソフトシンセを追加します。</p> <p>ソフトシンセを削除するには、そのソフトシンセのチャンネル 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。</p>

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。



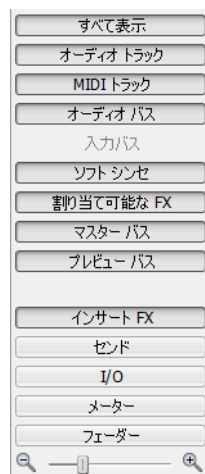
このウィンドウを表示または非表示にするには、**[プロパティとレイアウト]** ボタン () の横の下向き矢印をクリックして、メニューから **[チャンネル リストの表示]** を選択します (または、[ミキシング コンソール] ウィンドウを右クリックして、ショートカットメニューから **[チャンネル リストの表示]** を選択します)。

チャンネル 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] ウィンドウ内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。

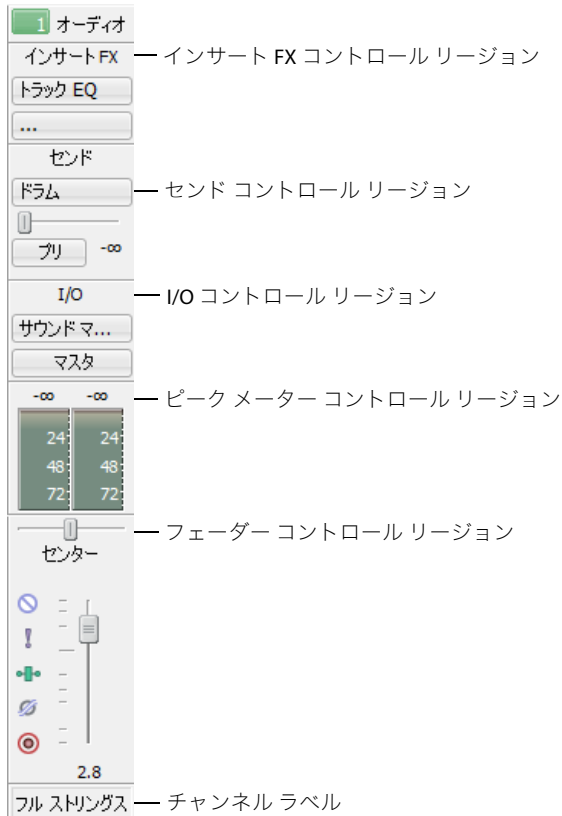
項目	説明
すべて表示	すべてのトラック、バス、および割り当て可能なエフェクト チェーンのチャンネル ストリップを表示します。
オーディオトラック	オーディオトラックのチャンネル ストリップを表示または非表示にします。 プロジェクトにオーディオ ラックが含まれていない場合は、このボタンを使用できません。
MIDIトラック	MIDIトラックのチャンネル ストリップを表示または非表示にします。 プロジェクトに MIDIトラックが含まれていない場合は、このボタンを使用できません。
オーディオバス	バスのチャンネル ストリップを表示または非表示にします。 プロジェクトにバスが含まれていない場合は、このボタンを使用できません。
ソフト シンセ	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、このボタンを使用できません。
割り当て可能な FX	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。 割り当て可能なエフェクト チェーンがプロジェクトに含まれていない場合は、このボタンを使用できません。
マスタバス	マスタ 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。
プレビューバス	プレビューバスのチャンネル ストリップを表示または非表示にします。
インサート FX	チャンネル ストリップに インサート FX 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	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	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	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	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。
チャンネル幅	チャンネル ストリップの幅を狭くするには 【トラックおよびバス幅のズームアウト】 ボタン (🔍) の方向にドラッグし、チャンネル ストリップの幅を広くするには 【トラックおよびバス幅のズームイン】 ボタン (🔍) の方向にドラッグします。

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。

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 ホイールを回すと、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、細かく調整できます。



項目	説明
インサート FX コントロール リージョン	<p>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。</p> <p>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。</p>
センド コントロール リージョン	<p>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 コントロール 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。</p> <p>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。</p>
I/O コントロール リージョン	<p>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。</p>
ピーク メーター コントロール リージョン	<p>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。</p> <p>注：ミキシング コンソールですべてのメーターの範囲を変更するには、表示ペインで [メーター範囲] スライダーをドラッグします（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）。</p>
フェーダー コントロール リージョン	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 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。 <p>ピーク メーター コントロール リージョンが表示されていない場合は、フェーダー コントロール リージョンにピーク メーターも表示されます。</p>
チャンネル ラベル	<p>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。この名前をダブルクリックすると、名前を編集できます。</p>

第5章 録音

ACID® Music Studio™ ソフトウェアでは、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 ファイルに録音され、タイムライン上のイベントに読み込まれます。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。録音中にコンピュータから出力されるオーディオが必ずしも新規オーディオと共に録音されるわけではありません。

複数の MIDI トラックおよび MIDI ステップ録音に録音することもできます。

オーディオの録音

録音の準備

録音を始める前に、新規のオーディオを録音するトラックをアーム（準備）する必要があります。またトラックの録音設定も選択します。メトロノームを使用したり、録音中の再生をオフにするといったオプションも用意されています。

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。イベントの複数のトラックを録音し、イベントの複数のバージョンを管理して再生、編集することもできます。

録音用トラックのアーム（準備）

既存のトラック、空のトラック、選択したイベント、時間範囲のいずれに録音する場合も、録音用にトラックを準備する必要があります。録音前に複数のトラックを準備することもできます。

トラックリストの **【録音アーム】** ボタン (🎙️) をクリックします。

トラックをアームすると、トラック リストに録音メーターが表示されます。お使いのハードウェアによっては、録音ゲイン フェーダーも表示されます。



最初にトラックをアーム

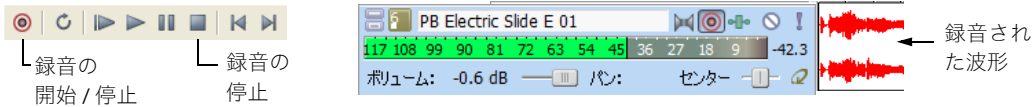
トラック録音準備完了

さらに、**【録音デバイスセクタ】** ボタン (🔊) または (1) が表示されます。どちらのボタンが表示されるかは、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの **【オーディオ】** タブで選択した **【オーディオデバイスの種類】** によって決まります。

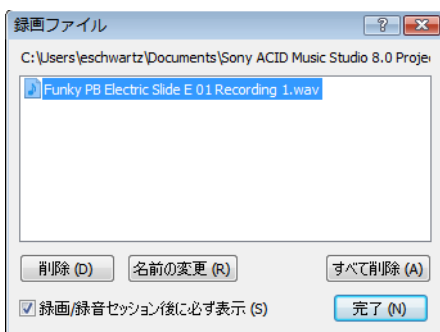
ボタン	説明
ステレオ	このボタンは、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [オーディオ] タブでオーディオ デバイスの種類として Microsoft Sound Mapper を選択したときに表示されます。Sound Mapper を使用すると、信号の記録方法としてステレオまたはモノラルのどちらかを選択できます。このボタンをクリックすると、 【ステレオ】 、 【左】 、 【右】 のメニューが表示されます。
モノラル左	
モノラル右	
1 ステレオ	このボタンは、[ユーザー設定] ダイアログ ボックスの [オーディオ デバイス] タブでオーディオ デバイスの種類として、 Windows Classic Wave Driver または ASIO デバイスを選択すると表示されます。このオプションを選択すると、任意のトラックについて、録音前に録音源デバイス (サウンド カードなど) を指定できます。このボタンをクリックすると、 【ステレオ】 、 【モノ】 のどちらかのオプションを選択するメニューが表示され、さらにサブメニューに、それぞれのオプションで使用可能なすべてのデバイスが表示されます。
1L モノラル左	
1R モノラル右	

空トラックへの録音

1. トラックを選択します。新規のトラックに録音する場合は、**【挿入】**メニューから**【オーディオトラック】**を選択します。
2. タイムライン上の録音開始位置にカーソルを置きます。
3. トラック上の**【録音アーム】**ボタン (🎙️) をクリックしてトラックをアームします。
4. トラックバー上の**【録音】**ボタン (🎙️) をクリックして録音を開始します。
録音範囲に応じて、アームされたトラックのタイムラインに沿って波形が作成されます。



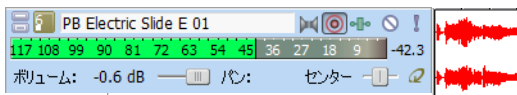
5. トラックバー上の**【録音】**ボタン (🎙️) をもう一度クリックするか**【停止】**ボタン (🛑) をクリックして録音を停止します。
6. ダイアログボックスに、作成された1つまたは複数のファイルの名前と格納場所が表示されます。**【完了】**をクリックして、メインのワークスペースに戻ります。



項目	説明
削除	選択されたファイルを削除します。
名前の変更	選択されたファイルの名前を変更します。
すべて削除	ダイアログボックス内のすべてのファイルを削除します。
録画/録音セッション後に必ず表示	このチェックボックスをオンにすると、録音後に毎回このダイアログボックスが表示されます。
完了	タイムラインに戻ります。

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。



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。クリップされた信号は、メーターの端にある赤色のクリップ警告ランプによって示されます。

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 Music Studio プロジェクト内に録音できます。

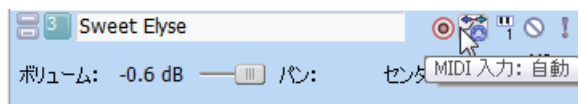
プロジェクト再生と並行したリアルタイム録音、またはステップ録音を使用して、MIDI トラックを作成できます。

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。

MIDI コントローラをトラック録音用に設定

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. トラック ヘッダー上の **[MIDI 入力]** ボタンをクリックして、MIDI 入力ポートを選択します。メニューからコマンドを選択します。



- [自動入力] - 自動入力ルーティングを使用します。
 - [入力オフ] - トラックの MIDI 入力をオフにします。
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。
 4. MIDI コントローラから出力されたノートがトラックの 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。


MIDI をリアルタイムで録音する

プロジェクトの再生と同時にリアルタイムで MIDI を録音できます。

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、タイムラインに表示されるキーボード（MIDI タイムライン編集モード時）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の **[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。詳細については、35 ページの「[MIDI コントローラをトラック録音用に設定](#)」を参照してください。
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. トラックバー上の **【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書き込まれます。

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、トラックバー上の **【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 ステップ録音の使用

【MIDI ステップ録音】 ボタン () をクリックすると、[MIDI ステップ録音] ダイアログボックスが表示され、MIDI メッセージの間隔を指定して録音できます。ステップ録音では、正確なタイミングで録音できます。

1. MIDI コントローラをコンピュータに接続します。MIDI コントローラが手元がない場合は、タイムラインに表示されるキーボード (MIDI タイムライン編集モード時) 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の **【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。詳細については、35 ページの「[MIDI コントローラをトラック録音用に設定](#)」を参照してください。
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. **【MIDI ステップ録音】** ボタン () をクリックします。[MIDI 録音] ダイアログボックスが表示されます。



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、ノートの開始位置の間隔を選択します。
不規則な間隔を設定する場合は、**【連符】** チェック ボックスをオンにします。例えば、8分3連符をステップサイズとして設定する場合、[ステップサイズ] で8分音符を選択し、**【連符】** チェック ボックスをオンにして、**【3/2】** を選択します。
 - b. **【長さ】** ボタンをクリックし、ノートのサステイン長を選択します。ステップ サイズより長い値を選択すると、ノートがオーバーラップします。
 - c. 録音されたノートのノート オン ベロシティを設定するには、**【ベロシティ】** ボックスに値を入力します。コントローラからのノート オン ベロシティを記録する場合は、**【再生に合わせる】** チェック ボックスをオンにします。
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。

9. 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。

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

ACID® Music Studio™ ソフトウェアには、インパクトのあるミュージックプロジェクトをすばやく簡単に作成できるツールが用意されているので、緻密なプロジェクトを作り始めて気がついたら何週間も何か月も過ぎていたということもあるはずです。作業中のプロジェクトは、このソフトウェア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： このバージョンの ACID Music Studio ソフトウェアを使用して、以前のバージョンの ACID ソフトウェアで作成されたプロジェクトを保存すると、以前のバージョンの ACID 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。

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。たとえば、プロジェクトをインターネットにパブリッシュする場合は、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、内部 DLS ソフトシンセに再ルートして、レンダリングされたミックスを含むように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が含まれています。
埋め込みメディア	.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。

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。
 - **【ファイル】** 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フォルダを選択します。
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。

- 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。
- 【保存】** をクリックします。プロジェクトが保存されます。

注：プロジェクトを保存した後も、**【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。

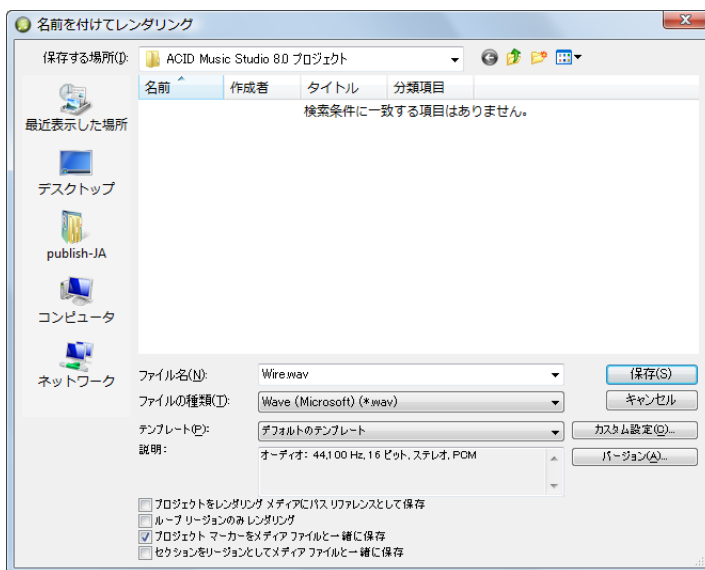
メディア ファイルの保存先の指定

[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、MIDI や取り込んだ CD データなどのプロジェクト メディア 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 メディア 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。

プロジェクトのレンダリング

レンダリングとは、ACID Music Studio 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。

- 【ファイル】** メニューの **【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。



- 【保存する場所】** 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。
- 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。
- 【ファイルの種類】** 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。

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、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、**【セクションをリージョンとしてメディア 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。

索引

記号・英数字

- CD からのトラックのリッピング, 15
- CD からのメディアの取り込み, 15
- CD、メディアの取り込み, 15
- MIDI
 - MIDI コントローラを録音用に設定, 35
 - ステップ録音, 36
 - トラック, 22
 - リアルタイム録音, 35
 - 録音, 35
- Web からのメディアの取得, 16
- Web からのメディアのダウンロード, 16

あ行

- アクティブなクリップの設定, 18
- 移動
 - イベント, 20
 - トラック, 23
- イベント
 - 移動, 20
 - 切り取り, 21
 - コピー, 20
 - 削除, 21
 - 消去, 19
 - 選択, 20
 - ドロワー, 18
 - 長さの変更, 19
 - 貼り付け, 21
 - ペイント, 17
 - 編集, 20
- イベントの作成, 18
- イベントの消去, 19
- イベントの選択, 20
- イベントのドロワー, 18
- イベントのペイント, 17, 18
- イベントの編集, 20
- インストール, 3
- ウィンドウ
 - エクスプローラ, 9, 13-14
 - オーディオ プラグイン, 9
 - クリップ プロパティ, 9
 - ソフト シンセ プロパティ, 9
 - チョッパ, 9
 - トラック プロパティ, 9
 - ビデオ プレビュー, 9
 - プラグイン マネージャ, 9
 - ミキシング コンソール, 9
 - メイン, 5

- ウィンドウ ドッキング エリア, 8
- ウィンドウ, 9
- エクスプローラ ウィンドウ, 13-14
- ウィンドウ, 9
- オーディオ プロパティ タブ, 12
- オンライン ヘルプ, 4

か行

- 切り取り
 - イベント, 21
 - トラック, 23
- クリップ
 - アクティブなクリップの設定, 18
 - イベントの作成, 18
 - 種類, 22
 - トラックへの追加, 17
 - プロパティ, 9
- ウィンドウ, 9
- コピー
 - イベント, 20
 - トラック, 23

さ行

- 再生
 - カーソル位置, 26
 - プロジェクト全体, 26
 - ループ, 26
- 削除
 - イベント, 19, 21
 - トラック, 23
- サマリー プロパティ タブ, 11
- サンプル レート, 12
- ズーム コントロール, 8
- 操作手順チュートリアル, 4
- ウィンドウ, 9

た行

- タイムライン, 7
- タイム ルーラー, 7
- 多目的スライダ, 23
- チュートリアル, 4
- チョッパ, 9
- 追加
 - タイムラインへのイベントの追加, 17
 - メディアのプロジェクトへの追加, 13
- ツールバー, 6
- 動作環境, 3

- トラック
 - 切り取り, 23
 - クリップの追加, 17
 - コピー, 23
 - 削除, 23
 - ソロ, 24
 - 名前の変更, 23
 - 貼り付け, 23
 - パン, 23
 - 複数トラックの同時調整, 24
 - 複製, 23
 - プロパティ, 9
 - ボリューム, 23
 - ミックスの調整, 23
 - ミュート, 24
 - 録音, 23
- トラックのソロ再生, 24
- トラックのパン, 23
- トラックの複製, 23
- トラックのボリューム, 23
- トラックのミュート, 24
- トラックの録音, 23
- ウィンドウ, 9
- トラック名の変更, 23
- トラック リスト, 7
- トラックを録音用にアーム, 33
- トランスポート バー, 8
- 取り消し履歴, 25
- 取り消し履歴のクリア, 25

な行

- 入力モニタ, 34

は行

- 貼り付け
 - イベント, 21
 - トラック, 23
- ビートマップトラック, 22
- ビート ルーラー, 7
- ビット深度, 12
- ウィンドウ, 9
- 開く
 - プロジェクト, 12
 - メディア ファイル, 13
- ウィンドウ, 9
- プロジェクト
 - 開始, 11
 - 再生, 26
 - サンプルレート, 12
 - ビット深度, 12
 - 開く, 12
 - プロパティ, 11
 - メディアの追加, 13
 - レンダリング, 40

- プロジェクトの再生, 26
- プロジェクトのレンダリング, 40
- プロパティ
 - クリップ, 9
 - トラック, 9
 - プロジェクト, 11
- ヘルプ, 4
- 編集の取り消し, 25
- 編集のやり直し, 25

ま行

- マーカー バー, 7
- ミキシング コンソール
 - 概要, 9, 27
 - チャンネル ストリップ, 31-32
 - チャンネル リスト ペイン, 29
 - ツールバー, 27-28
 - 表示, 27
 - 表示ペイン, 29-30
- ミックスの調整, 23
- メイン ウィンドウ, 5
- メディアのプレビュー, 13
- メディア ファイル
 - CD からの取り込み, 15
 - Web からのダウンロード, 16
 - エクスプローラでのプレビュー, 13
 - プロジェクトへの追加, 13
- メトロノーム, 27

ら行

- ループ, 22
- ループ再生, 26
- 録音
 - MIDI コントローラの設定, 35
 - MIDI ステップ録音の使用, 36
 - MIDI トラック, 35
 - 開始と停止, 34
 - 準備, 33
 - トラックのアーム, 33
 - 入力のモニタ, 34
 - リアルタイムで MIDI, 35
- 録音時の入力モニタ, 34
- 録音の準備, 33

わ行

- ワンショット, 22