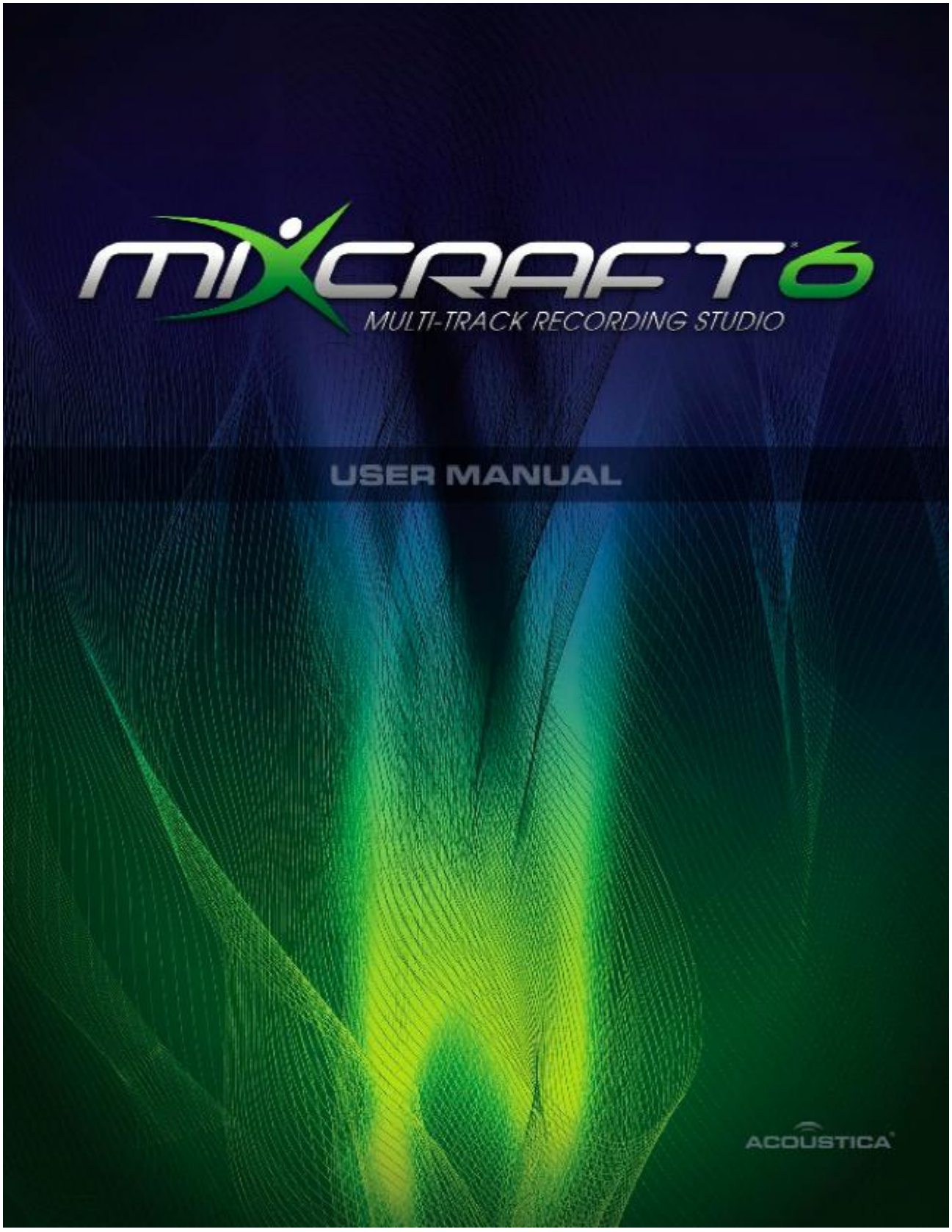

MIXCRAFT 6
MULTI-TRACK RECORDING STUDIO
USER MANUAL
ACOUSTICA

目录

第一件事——声卡设定 5
快速入门 7
注册 11
Mixcraft 参考 12
轨道 15
添加/移动/改变高度/删除轨道 15
混合为新的音频轨道/克隆轨道/冻结 18
自定义外观 19
音量和声相 21
静音和独奏 23
插入点 23
轨道类型 24
自动控制曲线 39
效果器 46
轨道分径 47
物件 48
移动/删除/锁定/连结 48
循环乐段/裁切/修边 50
复制和粘贴 51
选择物件 52
声音 53
视频物件 99
文本物件 99
录音 100
录音模式 101
循环录音 103
插入式录音 103
素材库 104
导入素材 107
编辑 111
素材库文件格式（进階） 112
混音台 114
视频 116
静态图片 119
对齐物件 120
视频效果 122

文字 124
导出视频 129
时间轴 134
对齐网格线 135
标记 136
插入和移除选择的时间长度 139
自动标记精灵 140
效果器 141
自带效果器 145
添加效果器到发送轨 162
使用 MIDI 信号控制效果器 162
虚拟乐器 163
预设分类 165
编辑虚拟乐器预设 165
自带乐器 169
添加第三方插件 174
播放控制工具条 175
循环模式和插入式录制模式 176
节拍器 177
MIDI 控制台 178
工程 182
导出 186
备份工程文件至... 190
偏好设定 190
声卡 191
一般设定 195
显示 196
界面 197
鼠标滚轮 198
工程 199
录音 200
节拍器 201
MIDI 202
CD 刻录 203
素材库 204
插件 205
菜单和工具条 206
文件 206

编辑 207
混音 209
轨道 210
声音 213
视频 216
视图 217
说明 218
工具条 218
快捷键 220
电脑键盘弹奏（MTK） 223
鼠标图示 224
问题解决 225
播放 225
录音 227
文件没有载入 229
效果器和插件 230
CD 刻录 231
视频 233
素材库 234
MIDI 控制台 234
Mixcraft Pro Studio（Mixcraft 专业版） 235
效果器 236
乐器 245
词汇表 247
更新 253

第一件事——声卡设定

当您第一次使用 Mixcraft 的时候，您需要正确的设定声卡，其中最重要的是选择一个适当的驱动类型以及设定适当的延迟时间。
不同的声卡支持的驱动类型不同，能提供的延迟时间也有很大差异。有些声卡可以提供极低的延迟，而有些则不可以。另外您的电脑的速度也会对最低的延迟时间形成影响。设定您的声卡的延迟时间，其实是在低延迟时间和流畅的播放之间寻找平衡点，也就是您需要更低的延迟，但同时需要保证播放流畅。
如果您想使用 Mixcraft 自带的监听功能来录音或弹奏虚拟乐器，您更需要马上开始了解声卡驱动类型以及如何设定延迟时间。

选择声卡驱动类型

1. 点击“文件”>“偏好设定”...”
2. 选择“声卡”页面。
3. Vista 和 Windows 7 的默认驱动是 WaveRT。如果您的电脑速度比较低，您可能需要设定较大的延迟数值。
4. 如果您使用 Windows 7，您可以在 WaveRT 中使用“独占模式”。这种模式可以得到低至 3MS 的延迟（视您的电脑速度而定）。这种模式下，其他应用软件将无法输出音频，只有关闭 Mixcraft 之后，其他软件才可以重新输出音频。这一模式允许 Mixcraft 使用您的电脑全部的能量。
5. 如果您无法使用 WaveRT 模式，您可以使用 ASIO 模式。如果这一选项是灰色的，表明您的声卡不支持此模式，或您需要到声卡官方网站下载最新的驱动。如果您的声卡支持 ASIO，点击“ASIO 设备”来选择您要使用的声卡。点击“打开混音台”，您可以在声卡自己的 ASIO 控制面板中对声卡的工作状态做出调整，其中通常都会包括延迟时间的调整。由于每一个声卡提供的 ASIO 控制面板都是不同的，所以您需要阅读说明书来了解如何调整延迟时间。确保“默认输出（播放）”中选择了正确的声卡，以便您可以正常听到音频输出。

6. 如果您没有 Vista 或不可使用 ASIO，您可以使用 Wave 模式。在这个模式下，通过减小“缓冲数量”和“缓冲大小”这两个数值来减小延迟时间。当您调整这两个数值的时候，下方的“延迟时间（毫秒）”会发生相应的变化。通常低于 100 毫秒的数值是可容忍的，20 毫秒以下更好。

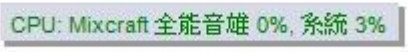
快速参考表

类型	Windows 版本	说明
WaveRT	Windows 7 & Vista	默认模式，延迟时间可低至 20 毫秒。
WaveRT 独占模式	Windows 7	独占电脑音频资源，但是可以获得低于 3 毫秒的延迟。这一选项仅限 WaveRT 驱动。在独占模式下，其他软件将无法使用电脑的音频功能。
ASIO	XP, Vista & Windows 7	最低的延迟时间，最佳的播放和录制同步能力。但必须要有支持 ASIO 的声卡才可以使用这一驱动模式。
WAVE	XP, Vista & Windows 7	只有在无其他选择的时候再使用这一驱动类型。

关注您的 CPU

如果您的电脑速度较低，您可能需要设定较大的延迟时间来避免播放时声音的不流畅甚至停顿。如果您播放的过程中听到声音断断续续，您就需要增加延迟时间了。您如果要录制音频的话，最好购买一个更好的声卡，通常新出品的声卡都支持 ASIO 驱动类型。延迟时间的调整方法取决于您选择的驱动类型。参见上方的内容来了解更多各驱动类型的区别。您还可以整理一下电脑的硬盘或购买一个新的硬盘来增加电脑的速度（硬盘随使用时间增加，速度将逐渐减慢）。

注意观察右下角的 CPU 使用指示。



这里显示的是当前的 CPU 使用情况，包括 Mixcraft 使用的 CPU 量和整体电脑使用的 CPU 的量。

关闭不必要的软件

当您使用 Mixcraft 的时候，可以关闭不必要的软件，比如邮件、及时消息、网页浏览器等。每个软件都会占用一定的 CPU，在许多情况下，都有可能导致 Mixcraft 变慢。使用 Windows 的任务管理器，您可以查看有什么软件在使用大量的内存和 CPU。XP 和 Vista 中您可以使用快捷键 CTRL+ALT+Delete 来打开任务管理器。如果您能保证在使用 Mixcraft 之后总是会记得重新打开杀毒软件，那么在使用 Mixcraft 的

时候，您可以暂时关闭杀毒软件，同时断开网络。不要忘记在事后重新打开杀毒软件！注意观察右下角的 CPU 使用指示。

这里显示的是当前的 CPU 使用情况，包括 Mixcraft 的 CPU 使用量和整体电脑的 CPU 使用量。

安装最新的驱动

总是确保您安装了声卡的最新驱动，以便让声卡得到最好的发挥。登录声卡的官方网站来获取最新的驱动。（即便您的音频卡是最近刚购买的，包装里的驱动也很有可能并不是最新的）

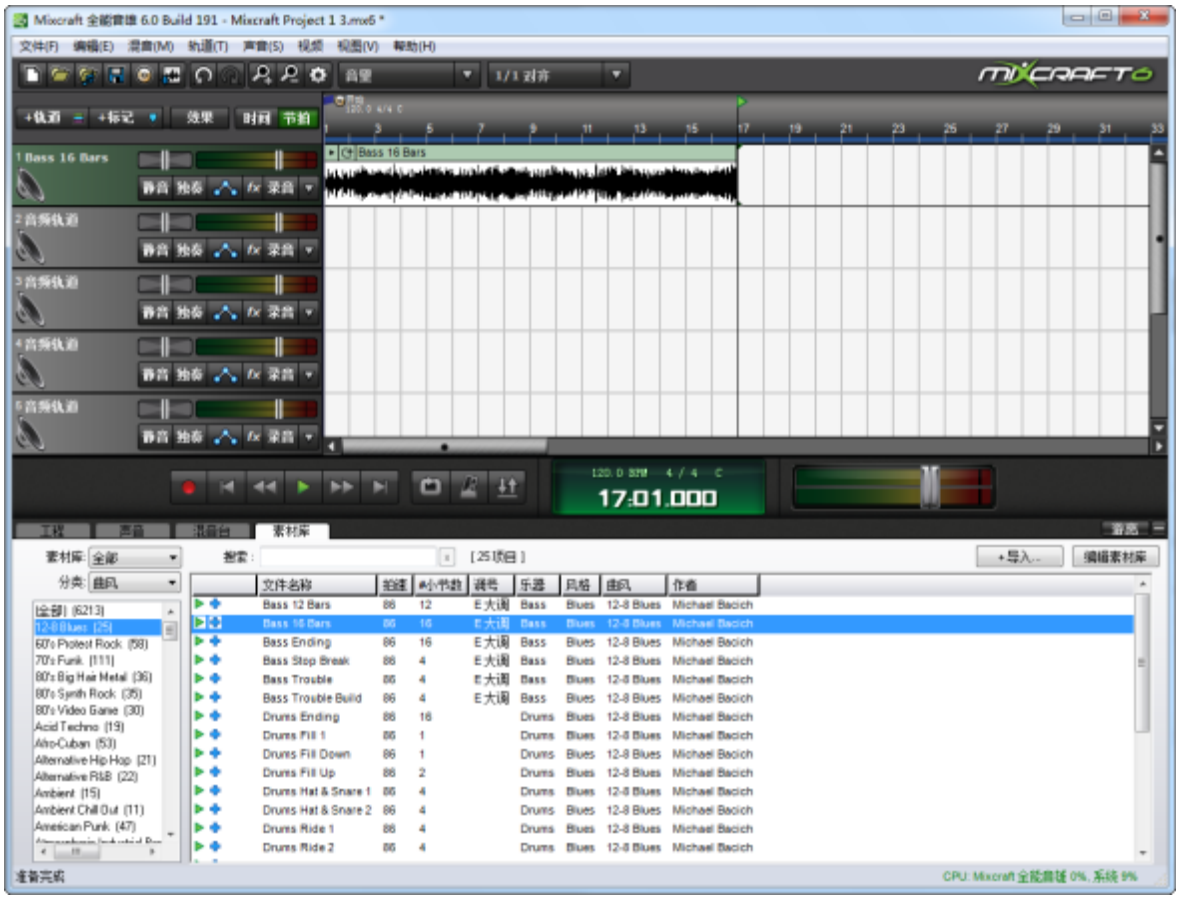
快速入门

您现在就想马上开始创作？那让我们跟著名音乐家“Sound Warrior”（SW）

来学学怎么快速开始使用 Mixcraft。

添加声音或循环乐段

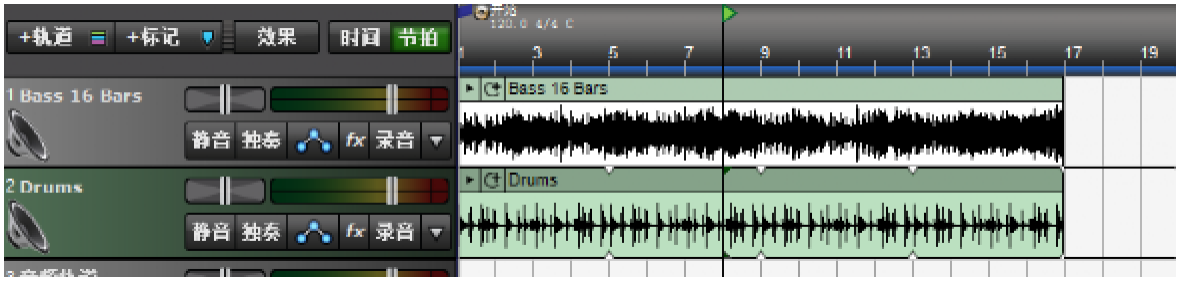
SW 首先点击素材库页面。他在 12-8 Blues 中拖动 Bass 16 Bars 到轨道 1。



延长循环乐段

为了延长循环乐段，SW 将鼠标移动到循环乐段物件的最右端，直到鼠标变成一个左右箭头 ⟺ 。

SW 按下鼠标左键并向右拖动延长此循环乐段。每一遍循环都会以一对小三角为标记，这样他可以很容易分辨延长出了多少遍循环乐段。通过这个操作，他制作了鼓和 Bass 的循环乐段。



录制一个 Lead Synth Pad

接下来 SW 连接他的 MIDI 键盘，并添加了一个新的虚拟乐器轨道。他找到一个 synth 音色并开始了录制。录制的结果中，他弹错了几个音符，于是他打开 MIDI 编辑器，将错误的音符移动到了正确的位置！

录制他自己的声音

SW 快速写下几句歌词，“方轮子没法带您去远方”。他点击轨道 4 上的“录音”按钮，并点击“后退”按钮让播放线回到开始位置。然后他点击播放控制工具条中的“录音”按钮开始了他的格莱美获奖作品的录制。

添加效果器

他决定为自己的歌声加点延迟效果。于是他点击轨道 4 上的 FX 按钮，然后从列表中选择了延迟效果器。突然，他决定需要增加更强的混响效果，以便听上去像是从山洞中发出的声音。于是他调整延迟效果，增加延迟时间和湿信号的音量，产生出很强的回声，现在他的人声轨听上去恰恰就像是在山洞中演唱的一样。

导出为 MP3

SW 需要把整个曲子导出为一个单独的文件。他点击导出按钮，并选择文件类型为 MP3。为文件起名后点击保存。然后他马上打开邮件软件，开始写一封邮件给他的头号歌迷。“亲爱的妈妈，您快听听我刚完成的新山洞混音!!!”

刻录 CD

SW 太喜欢自己的新作品了，他决定刻录一张 CD，这样他可以在下一次摇滚音乐会上播放。他添加了几个轨道标记，这样他的 CD 上将会带有轨道标记。然后他点击刻录按钮 。几分钟后，他使用 Acoustica 封套编辑器制作并打印了 CD 的封套！

（当然，SW 已经购买了所有的 Acoustica 软件，因为他知道支持好的软件是明智

的!）

注册

通常 Mixcraft 有 14 天试用期。试用期后，您需要购买软件才可以刻录 CD 或导出。想要购买注册码，请点击“说明”菜单中的“马上购买”按钮，或点击工具条上的“注册”按钮。
注册是正确的做法。谢谢您。

购买方式
登录网页后，您可以发现有数种选择。

- 信用卡
- PayPal - 通过 PayPal 方式付款。
- 传统汇款 - 汇款或支票。
- 电话订购 - 通过电话购买。
- 商店 - 在网上查看所有销售的 Mixcraft 的商店。
- 教育订单。

输入您的注册信息
当您完成购买后，您会收到注册说明，告诉您如何输入注册码以完成注册。
选择“说明”>“输入注册码...”

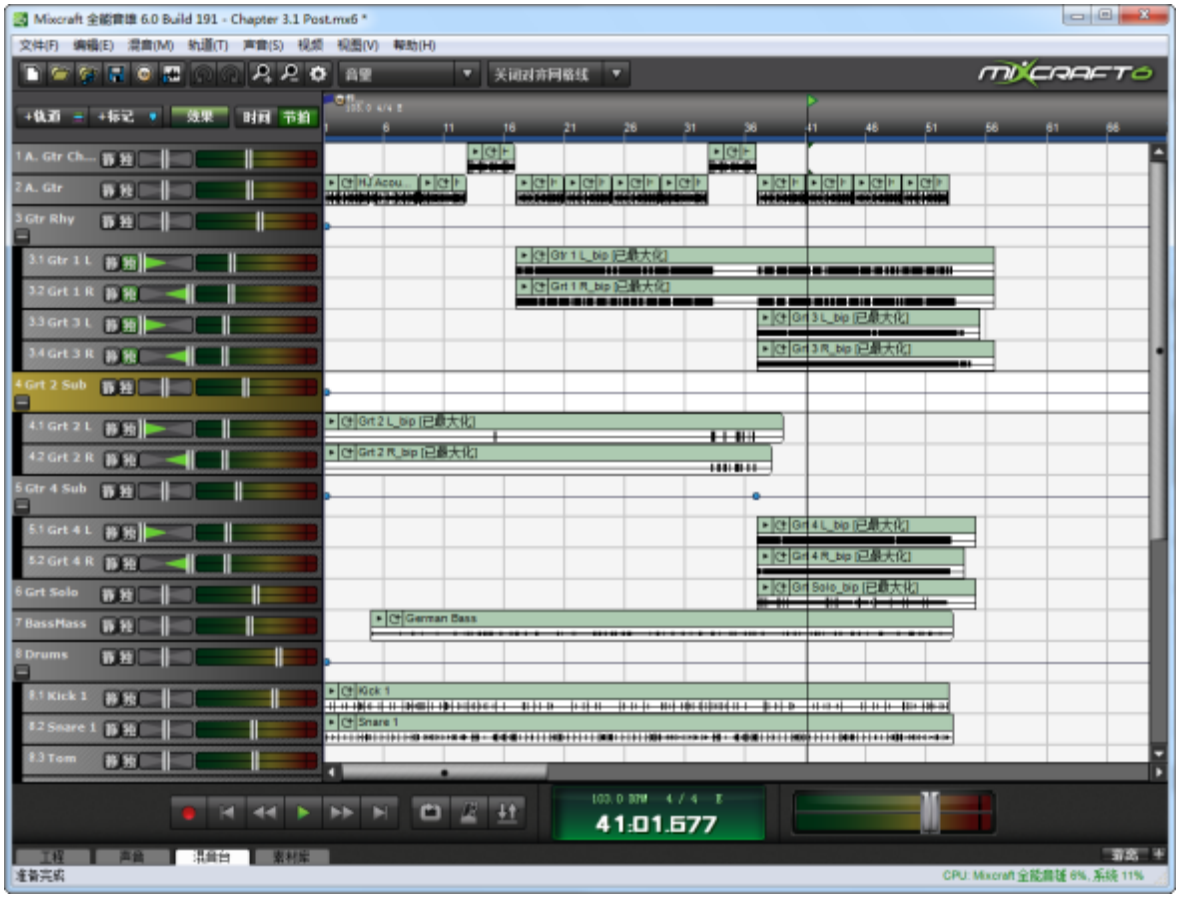
输入或复制您的注册 ID（通常使用邮件发送）到输入框中。并在下方的注册码框中输入或复制您的 20 位注册码（不包括短线）。（也请注意不要输入多余的空格）。完成后点击“注册”按钮。您的注册过程就完成了。

感谢您！
您的支持将帮助我们的事业，并让我们继续开发更好的软件！

我们花费了数年来制作这个软件并花了数月的时间来完成测试。如果您在使用 Mixcraft ，请购买它。Mixcraft 是我们生命中很重要的一个部份，我们也希望它值得您辛苦赚取的收入。
感谢您！
The Acoustica Team

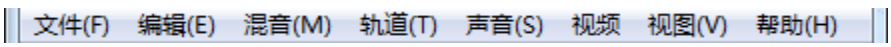
Mixcraft 参考

下面的内容将帮助您了解 Mixcraft 界面中的主要元素。



菜单

使用菜单来使用 Mixcraft 中各种强大的功能！



工具条

工具条中包括了一些最常用功能，比如保存、打开、撤消、重做、改变物件自动控制曲线类型以及调整对齐网格线的标准等等。

轨道头的头

它在轨道头的上方，我们还能把它叫什么呢？:）

在此使用一些和轨道及时间相关的功能，比如插入轨道、标记、整体效果器等等。

时间轴

添加标记、进行整体选取操作以及调整拍速、调号和拍号。

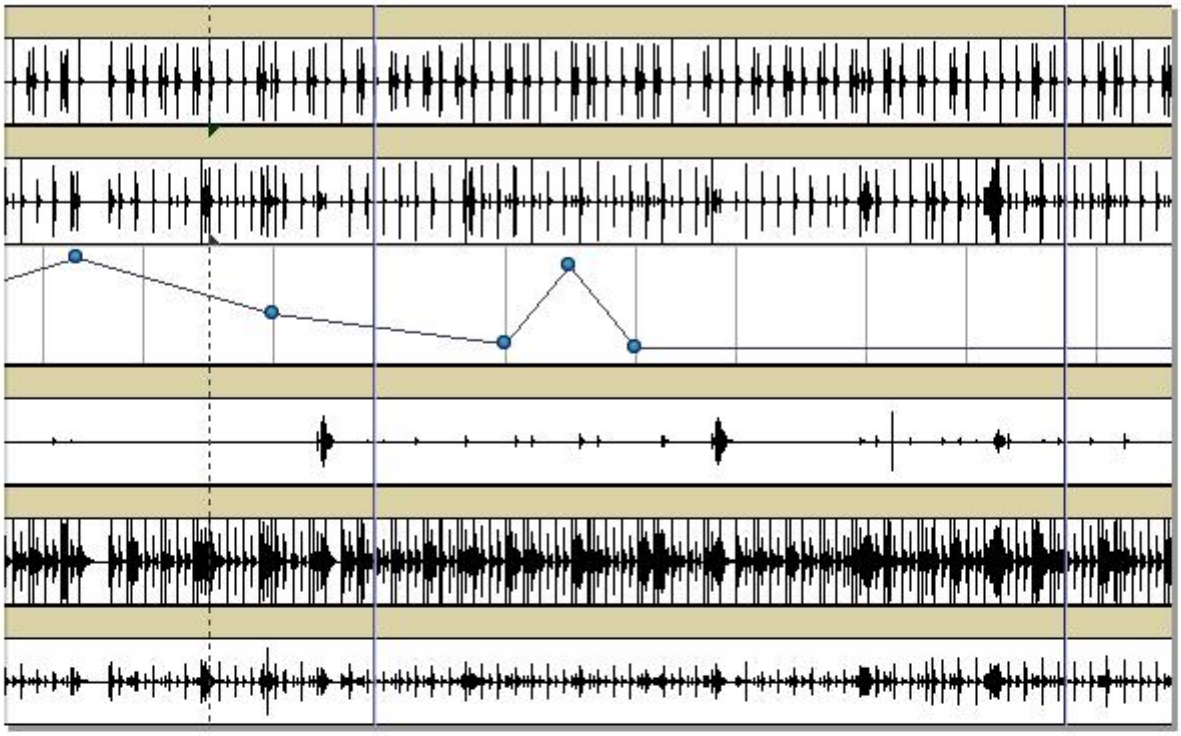
轨道头

添加效果器、组织您的工程并让轨道进入准备录音状态。

提示：想要上下滚动轨道，将鼠标移动到轨道头位置，然后滚动鼠标的滚轮。

轨道体

编辑物件以及调整自动控制曲线。



提示：使用鼠标滚轮来缩放显示大小。（您可以在“偏好设定”中调整鼠标的使用方式。）

播放控制工具条

控制播放、录制、循环播放、插入式录制等，另外还用于显示播放位置以及调整整曲音量。

详细资料页面

这里一共有四个不同功能的页面：

- 工程
- 声音*
- 混音台
- 素材库

*在选中“声音”详细资料页面面后，依据您当前选取物件的类型来显示不同的编辑器界面：

当前选取的物件类型	显示的编辑器
音频物件	循环乐段编辑器

虚拟乐器物件（ MIDI ）	▪ 琴键轴 ▪ 五线谱

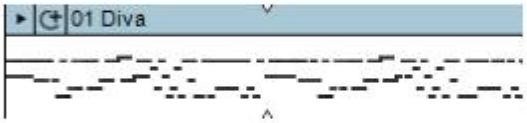
状态栏

位于最下方的状态栏用于显示 CPU 耗用量，以及当前是否正在进行保存、载入或冻结等操作。

如果操作正在进行中，您会看到进度显示，同时会显示“取消”按钮，点击取消将取消当前正在进行的动作（有时您可能需要多点击几次取消按钮）。

轨道

轨道用于放置或录制物件、添加虚拟乐器（仅限乐器轨）、添加效果器、绘制或录制自动控制曲线等等功能。您的整个乐曲就是一个一个的轨道组成的。



提示：使用鼠标滚轮来横向缩放显示大小。（可以在“偏好设定”中调整鼠标滚轮的使用方式。）

添加/移动/改变高度/删除轨道

使用快捷键、拖动操作和右键菜单来完成添加、删除、移动和克隆轨道。

添加轨道

每一个新的工程都由 8 个空白轨道开始。您可以点击轨道头上方的“+轨道”按钮来插入更多的轨道。

您可以在“轨道”菜单中看到更多的选项——“添加轨道”或“插入轨道”，都可以用来添加轨道，您需要在子菜单中选择轨道类型，点击后，新的轨道将出现在工程中。“添加轨道”或“插入轨道”的区别是，添加轨道将出现在轨道列表的最下方，而插入轨道则会出现在当前选中的轨道的上方，除此之外，它们的功能是完全相同的。

插入一个轨道

如果您想要在当前选中的轨道上方插入一个轨道，使用“轨道”菜单>“插入轨道”，然后选择要插入的轨道的类型。轨道头上方的“+轨道”按钮实现的也是“插入轨道”。如果某个轨道不在您想要的位置，您总是可以移动轨道的位置。

了解各种轨道的区别。

快捷键：

添加音频轨道	CTRL+G
添加虚拟乐器轨道(MIDI)	CTRL+E

移动轨道

通过拖动操作来移动轨道。只要在轨道头按下鼠标，然后上下拖动到新的位置即可。您也可以使用下面的快捷键完成这个动作。

快捷键：

轨道下移	CTRL+D
轨道上移	CTRL+U

调整高度

您可以方便地调整轨道的高度，调整到更高以显示更多轨道细节，或更低以显示更多的轨道。

将鼠标移动到两个轨道的边缘位置，然后上下拖动来改变轨道的高度。当位置正确时，您可以看到鼠标会变为上下图标。

或者，您可以使用“轨道”菜单>“属性”>“轨道高度”，在大、标准和小三个预设的高度数值中进行选择。下图为“小”轨道。

调整所有轨道的高度

您还可以一次调整所有轨道的高度，使用“视图”>“全部轨道高度”，也一样有大、标准和小三个选择。

如果要将所有轨道调整为自定义的高度，按住 SHIFT 键，然后调整某一个轨道的高度，调整完成并松开左键后，所有轨道的高度将同时被调整为相同的数值。

删除轨道

点击选中一个轨道，使其高亮显示。使用“轨道”菜单中的“删除轨道”，或也可以使用右键菜单中相同的指令来删除选中的轨道，或者使用下面的快捷键。

特别注意：轨道里所有的物件和所有的自动控制曲线，以及所有的效果器都将一同被删除。所以在删除轨道时您需要很小心。发生错误的操作后，记得您总是可以撤消，如果已经无法撤消，您还可以查看工程的自动备份，这些自动备份文件保存的您的工程文件夹的 Backup 中。

快捷键：

删除轨道	CTRL+ SHIFT +D

混合为新的音频轨道/克隆轨道/冻结

将大量消耗 CPU 的轨道冻结起来，或混合为一个新的音频轨，这样可以节省 CPU 资源。克隆某个轨道，让轨道处理更加灵活。

混合为新的音频轨道

音频轨道和虚拟轨道都可以混合为新的音频轨道。

这个操作通常叫 bouncing。所有的音频和/或 MIDI 、效果器和自动控制曲线，以及物件自己的控制曲线等等，换句话说，也就是这个轨道当前发出的实际声音，将被混合到一个新的音频轨道中。当您的 CPU 消耗过大，声音播放不流畅的时候，这个功能就会很有用了。

这个操作在完成后，原始轨道将被静音，但不会被删除。方便您再次修改或重新利用。

想要混合为新的音频轨道，选择“轨道”菜单>“混合为新的音频轨道”，或在轨道头点击右键，使用相同的指令。

克隆轨道

您可以克隆一个轨道，克隆出的新轨道将和原始轨道完全一样。从“轨道”菜单中选择“克隆轨道”，或在轨道头点击右键，选择相同的指令。克隆一个完全相同的轨道看上去并没有什么用，但是想像一下：如果您想要使用某个轨道上所有的效果器去处理另外一些物件，但又想对效果器做一点小小的调整，这时候克隆轨道就很有用了，特别是当轨道上的效果器的数量很多的时候，比如 5 个，或 10 个。这种情况下，克隆轨道是最快速有效的办法。当然您可能需要删除克隆轨道中原来的物件，然后把您想要处理的新物件添加进去。

冻结轨道

如果因为使用了太多效果器或时间伸缩导致电脑太慢，或播放不流畅，这时您可以使用冻结功能来减少轨道处理所消耗的 CPU。在冻结后，轨道将仅仅播放一个临时的音频文件（包括了所有的效果器和自动控制曲线）。

除非取消冻结，否则冻结后的轨道无法编辑效果器或物件。（拖动一个新的声音到冻结后的轨道，将使该轨道取消冻结）。

要冻结轨道，右键点击轨道，选择“冻结轨道”指令，或者使用“轨道”菜单>“冻结轨道”。

快捷键：
冻结轨道　　CTRL+F

提示：冻结轨道和混合为新的音频轨看上去似乎功能类似，实际上它们实现的效果的确是相同的，都是在后台将一个轨道导出为音频文件，然后播放时，这个轨道就转为仅仅播放这个音频文件。播放音频文件只消耗非常小的 CPU。两种方式的不同之处是，冻结不会添加轨道，但是冻结后，您无法对轨道进行任何编辑。另一方面，冻结的轨道可以随时取消冻结，重新编辑。
混合为新音频轨功能虽然会添加一个轨道，但是添加的轨道和其它轨道一样，您可以自由编辑，添加新的效果器或自动控制曲线等。要特别注意的是，如果在处理过程中，您想要回头去编辑原始的轨道，那么就会遇到不少麻烦，因为在新增轨道上所完成的编辑可能会作废。
所以如果您在对一个轨道的处理过程中，某种处理手段，比如降低噪音或时间伸缩，完成后不会再次进行调整和修改，建议您使用混合为新音频轨这种方式。您甚至可以另存后（很重要，您需要保留原始轨道），删除原始的轨道，使用新的音频轨道继续后面的处理。
但如果您使用的处理手段很有可能以后还要继续调整，比如效果器，那么，您最好选择冻结。因为对效果器参数不满意的时候，您随时可以取消冻结，重新调整效果器的参数，然后再次冻结。

自定义外观

改变轨道的颜色、图示、名称和大小。

名称
点击轨道当前的名称，您可以重新为轨道命名，预设的名称为“音频轨道”或“乐器轨道”。输入新的名称后，按回车键，或点击其他地方。

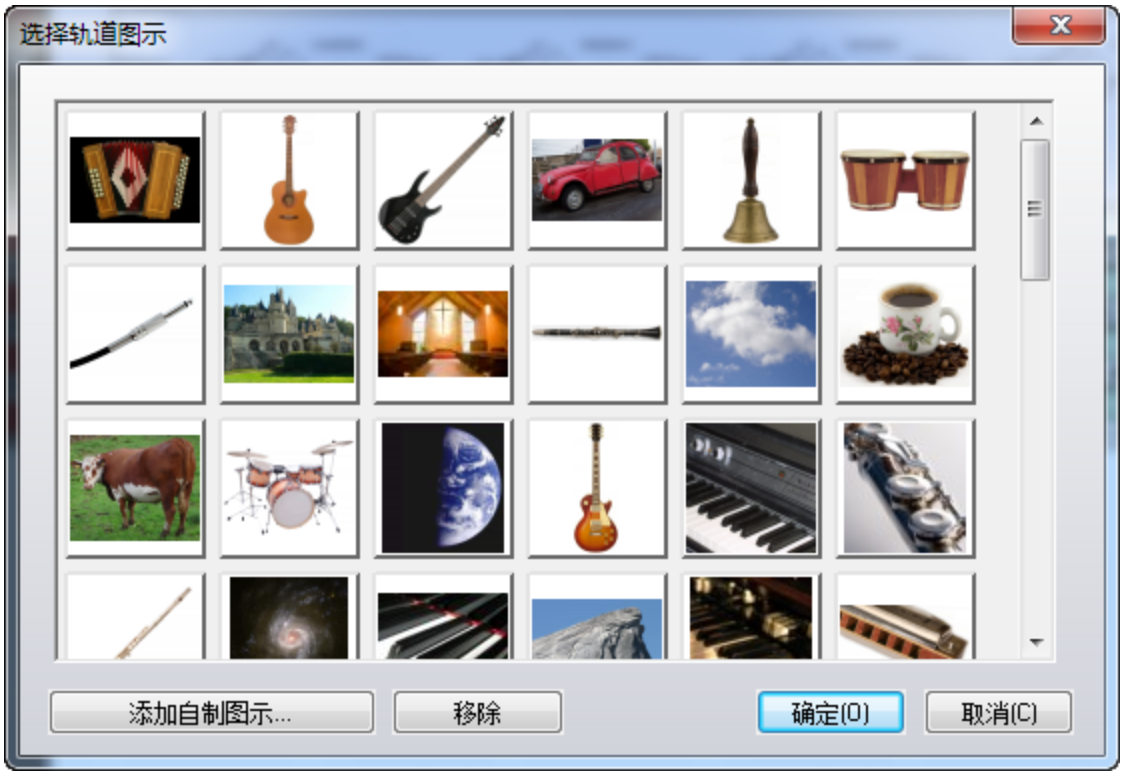
图示
每个轨道都可以使用自己的图示，方便您区分、个性化或组织轨道。您可以在 20 个

自带的图示中选择，或使用自己的图示！

选择一个新图示

双击当前的轨道图示或移动您的鼠标到轨道的左下角，等小三角按钮弹出，点击该按钮选择图示。或者，您也可以从“轨道”菜单中选择“属性”>“选择图示...”，或使用右键菜单中的相同指令。

选择图示的窗口将会弹出。



选择一个新的图示然后点击确定。

添加您自己的图片

您可以添加自己的图片，比如您的乐队的照片、或您的小狗的照片或任何您想要的图片。图片格式必须为下列格式之一：

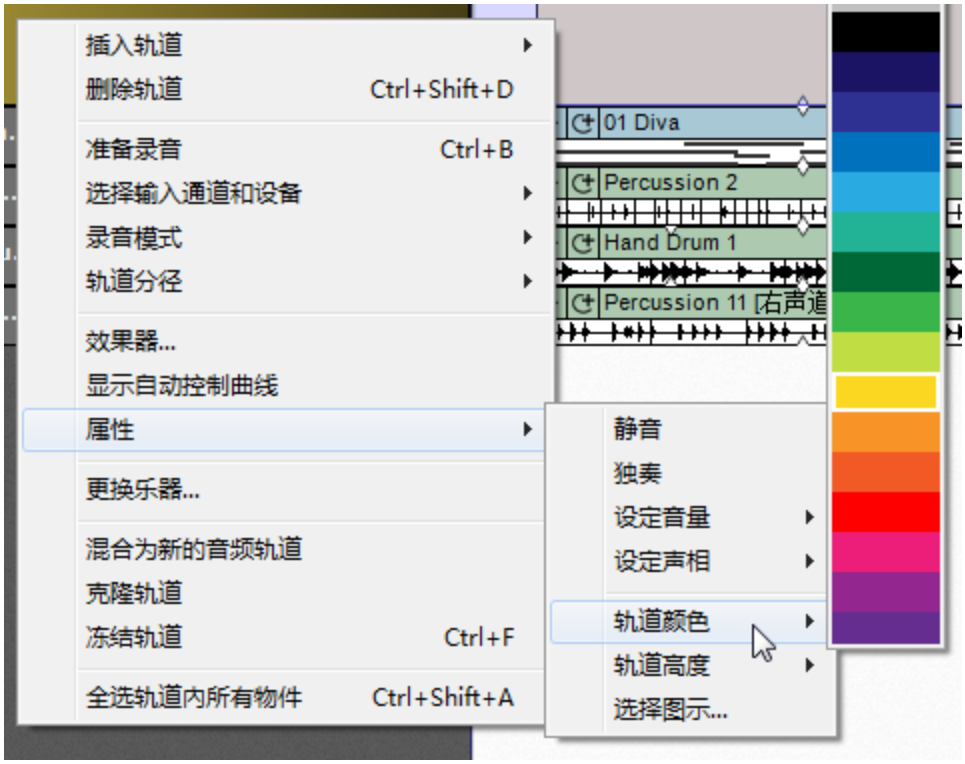
- JPG
- BMP
- PNG
- GIF

点击“添加自制图示...”，选择您自己的图片后点击打开。您的图示就会出现在列表中。自定义图示在其他工程中同样可以使用。

颜色

每个轨道的颜色可以使用“轨道”菜单>“属性”>“轨道颜色”来选择。轨道中所有

的物件的颜色将一起被改变。
或者右键点击轨道，选择“属性”>“颜色”，然后选择您想要的颜色。



音量和声相

调整每个轨道的音量和声相。

音量
每个轨道都有自己的音量推杆，用于调整该轨道的音量。拖动推杆向左或向右来改变音量。
音量可以在 0% 到 200% 之间设定（或称为 -Inf dB 到 +6 dB，-Inf dB 是小到听不到，+6 dB 则是放大两倍）。拖动推杆时，您会看到实际的音量数值。

或者，您也可以使用“轨道”>“属性”>“设定音量...”>“设定音量...”，然后输入一个您想要的音量数值。或者您也可以使用右键菜单中相同的指令。

注意：在进入录音状态的轨道中，音量推杆将变为红色，允许您调整录音音量的大小。当您取消轨道的录音状态后，音量推杆会回到原始的位置和颜色。

提示：按住 ALT， SHIFT 或 CTRL 然后拖动推杆可以进行精确的调整。

声相

每个轨道都有自己的声相，声相是轨道的声音在整个声场中所处的左右位置。拖动声相推杆向左或向右来改变轨道的声相。调整范围为 100%左（最左）到 100%右（最右）。声相推杆默认置中，意味着轨道的声音处于立体声声场的中间。

声相处于中间

声相处于最左

声相处于最右

或者，您可以使用“轨道”>“属性”>“声相”>“设定声相...”，然后输入一个您想要的声相数值。您还可以使用右键菜单中相同的功能。

提示：按住 ALT， SHIFT 或 CTRL 然后拖动推杆可以进行精确调整。

录音音量

当音频轨进入录音状态后，您就可以录制音频到轨道中。

进入录音状态的轨道的音量推杆将变为红色，表示您现在调整的是录音音量。此功能仅限音频，另外对 ASIO 驱动无效，ASIO 驱动模式下，输入音量无法使用轨道音量推杆来控制，所以您会看到音量显示上没有控制推杆：

在 ASIO 驱动模式下，您必须使用声卡或外部设备的音量控制来调整输入音量。

静音和独奏

静音或独奏一个轨道。

静音
如果您不想听到一个轨道的声音，您可以点击轨道头的静音按钮。静音按钮会高亮显示，轨道将不再发出声音。

或者，您可以使用右键菜单中的静音指令来静音一个轨道。

快捷键：
静音　　CTRL+M

独奏
如果您只想听到一个轨道的声音，而不想听到其他轨道的声音，点击轨道头的独奏按钮。比如，您想单独听听 Bass 和吉他的声音，而不想听到鼓的声音，就可以点击 Bass 和吉他轨的独奏按钮。独奏按钮点击后会高亮显示。
或者，您也可以使用右键菜单中的独奏指令来独奏轨道。

快捷键：
独奏　　CTRL+L

插入点

插入点用于标示编辑操作将要发生的位置。使用鼠标点击轨道或物件来设置插入点的位置。插入点由一条竖线和两个小三角组成，小三角的作用是标示操作将作用的轨道。插入点的位置服从当前的对齐网格线标准。比如，对齐网格线标准设定为小节时，在

第三小节和第四小节之间点击，插入点将出现在第三小节的开始处。
录音将从插入点开始。添加新的素材时将出现在插入点，完成后，插入点将移动到素材的尾部。
插入点还用来表示选中的物件被分割时的位置。
您可以使用电脑键盘的方向键来移动插入点的位置。

轨道类型

Mixcraft 提供多个轨道类型。

轨道类型	说明
音频轨	录制音频或混合循环乐段。
虚拟乐器/ MIDI 轨	录制或编辑 MIDI 数据。
视频轨	添加和编辑视频文件、静态图片以及文字。
总控轨	控制总控音量和整体效果器。这是主声音输出轨。
发送轨	让多个轨道分享效果器。
编组轨	将多个轨道编为一组，然后输出到总控轨。
辅助输出轨	额外的输出轨道。
ReWire	控制 ReWire 软件。
乐器混音轨	当您添加一个拥有多个输出通道的虚拟乐器时，这种轨道将自动被添加。每个轨道代表一个输出通道。

音频轨

音频轨用于放置音频物件。音频物件由录制得到，也可以直接从硬盘载入。

载入音频文件
要载入一个音频物件，双击音频轨。或者，您可以点击工具条上的添加声音按钮。新添加的声音将出现在当前插入点位置。

录制音频
点击轨道头上的准备录音按钮让轨道进入录音状态，然后点击播放控制工具条上的录

音按钮开始录音。

使用效果器
您可以在音频轨道上使用各种效果器。点击 fx 按钮打开效果器编辑窗口。

轨道准备录音

让一个轨道进入准备录音状态意味着录制的内容将出现在这个轨道里。

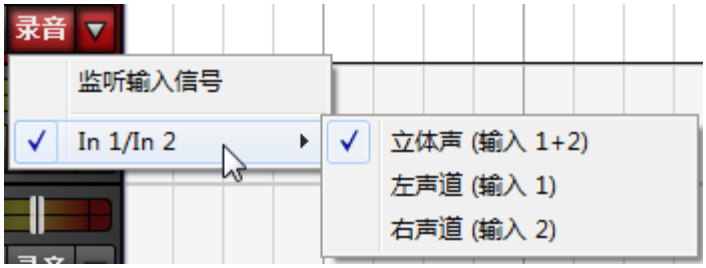
让一个轨道进入录音状态，只需点击轨道头上的“录音”按钮。进入录音状态后，轨道将高亮显示为红色。

快捷键：
轨道准备录音　　CTRL+B

选择录音输入
您可以同时录制多个声卡或多个不同的输入通道。多数声卡允许您同时对其多个输入通道进行录制。

在轨道头上点击准备录音按钮右边的三角按钮。

这将会弹出可以使用的输入通道的列表。



选择您要使用的输入设备和通道。
如果要录制单声道信号，选择左声道或右声道，依据您的输入信号连接到哪个通道而定。
当您完成选择后，输入一些信号到输入通道，来检查您是否选择了正确的输入通道。当通道正确时，您可以看到音量显示会随输入信号而变化。

设定录音音量

轨道进入录音状态后其音量推杆会变成红色，用于调整录音音量。拖动这个推杆来调整您的录音音量。

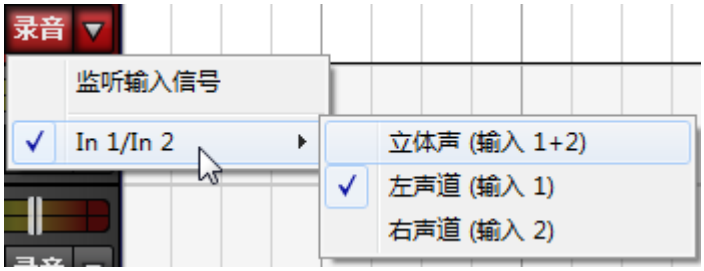
（这一音量调整在 ASIO 模式下无效，这是由 ASIO 本身的特征导致的。）

同时录制多个轨道

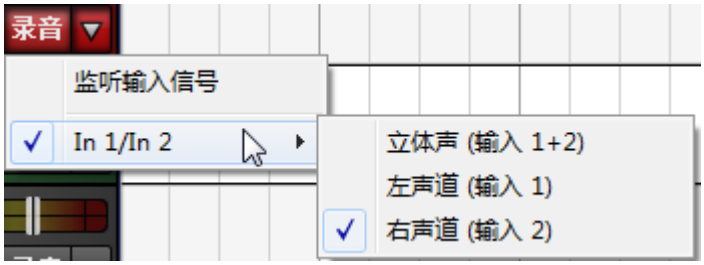
您可以同时让多个轨道进入录音状态，如果您的声卡支持多个输入通道的话。这样您可以一次录制整个乐队的演奏，每个输入都将录制到各自独立的轨道上。注意，您需要为每一个轨道选择正确的输入通道。

在下面的例子中，我们要同时录制线路输入的左右两个声道到两个音频轨。

要选择输入通道，点击轨道 1 的小三角按钮，并选择左声道。



在第二个音频轨中选择右声道。



您可以看到现在两个轨道都已经进入了录音状态。

提示：您可以创建一个工程，设定好输入通道，然后保存为一个工程模板。下次您想再次为自己的乐队录音时，只要打开这个模板，无需重新设置输入通道就可以马上开始录音。

监听输入

您可以打开监听功能来监听输入的信号。在轨道进入录音状态后，点击小喇叭按钮

（未进入录音状态时，此按钮不显示）。

循环录制和插入式录制

在循环播放模式下进行录制，或在某个特定的区域录制。

了解更多关于循环录制和插入式录制。

监听

“哦，听到自己的声音这么大可真高兴啊!”——某个过度兴奋的音乐家。

有些声卡允许您在录制的时候直接监听输入的信号，输入信号会被直接传输给输出，所以您可以在耳机中立即听到输入的信号，这种监听方式几乎没有任何延迟，所以应该算是最理想的监听方式。

但有些设备（比如 USB 话筒或低端或早期声卡）可能不具备这样的直接监听功能。此外，有的时候您可能希望能够听到输入信号被轨道效果器处理后的声音，比如吉他手可能希望使用 Mixcraft 里的吉他效果器来实时演奏，或者演唱者在录制人声的时候都会希望能添加一点混响。所以录音时软件监听是非常必要和重要的一个功能。

Mixcraft 提供给您软件监听手段，即使您的声卡不支持直接监听，也不用担心。只要您打开 Mixcraft 中的软件监听功能，输入信号会在输入到 Mixcraft 之后，经过轨道效果器的处理，然后输出到耳机或音箱。这样您可以马上监听到被轨道效果器处理后的演唱或演奏。

但对比声卡的直接监听，软件监听的使用有一个提前：您的声卡必须支持足够低的延迟时间。足够低通常指的是 20 毫秒以下，而且越低越好。软件监听时，输入信号进入声卡后，要经历一系列处理然后再输出到耳机，所以不可避免会造成声音的延迟。但只要延迟时间小于 20 毫秒，人的耳朵就会难以分辨。

由于软件监听对延迟时间的特别要求，您最好使用 ASIO 驱动模式，因为只有这种驱动才能提供给您稳定有效的低延迟。现在多数外置的声卡都支持 ASIO 驱动，所以如果您想在录音时避免不必要的麻烦，您通常都需要购买一个外置的，而且支持 ASIO 驱动的声卡。

另外特别提醒，使用 Mixcraft 的软件监听时，轨道中不可以添加会造成额外延迟的效果器。多数效果器工作时都不会造成明显的延迟，但有一些效果器（比如 Limiter）却会造成极大的延迟，有时甚至会超过 1 秒钟，所以在录音时，您必须关闭甚至暂时移除这种效果器。

想要进行实时软件监听，在轨道进入录音状态后点击轨道头上的小喇叭按钮，这个按钮只在轨道进入录音状态后才会出现。

使用软件监听录制到的仅仅是原始的输入信号，并非被轨道效果器处理后的的结果。所以录制完成后，您可以重新调整效果器，得到不同的处理结果。
另外还要特别提醒，在监听时，最好使用耳机，而不是音箱，特别是录制话筒时，您必须使用耳机，除非话筒摆放在另一个完全隔音的房间里（实际上在这个房间里演唱的时候也一样要使用耳机监听）。

吉他调音表

每个音频轨都带有一个吉他调音表，您可以用它来校正吉他的音高。首先您需要点击准备录音按钮，让轨道进入录音状态。

然后点击音叉按钮，这将打开调音表功能。
输入信号进入调音表之后，调音表将探测其音高。当信号音高很标准，音高短线将显示在中间位置，并高亮显示为白色，否则输入的音高是不标准的。

当然您可以使用调音表来调整其他乐器。
或者，您还可以点击右键，在菜单中选择“吉他调音表”，或使用“轨道”菜单中的相同指令。

虚拟乐器（MIDI）

虚拟乐器轨用于放置虚拟乐器物件（MIDI 物件）。虚拟乐器物件可以由录制得到也可以载入。下面的图片显示一个虚拟乐器轨道和一个虚拟乐器物件。

虚拟乐器轨有一个额外的乐器按钮（小键盘图示），在静音按钮的左边。

点击乐器按钮来选择一个乐器。
您可以连接一个 MIDI 键盘来演奏及录制 MIDI。

或如果您没有连接 MIDI 键盘到电脑，您可以使用电脑键盘来弹奏。

MIDI 轨准备录音

让一个轨道准备录音意味着录制的内容将出现在这个轨道里。
想要准备一个轨道，点击轨道的准备录音按钮。

当轨道进入录音状态后，会高亮显示为红色。

快捷键：
准备录音　　CTRL+B

选择录音输入

您可以同时录制多个虚拟乐器轨。默认情况下，Mixcraft 会为每个轨道输入所有的 MIDI 输入通道的数据。

但是，您可以点击准备录音按钮旁的小三角按钮 ，为每个虚拟乐器轨选择特定的 MIDI 输入通道。

比如，您连接了两台 MIDI 键盘，想要分别录制不同的乐器。那么可以设定键盘 1 输出到 MIDI 通道 1，键盘 2 输出到 MIDI 通道 2。然后，让虚拟乐器轨 1 接收 MIDI 通道 1 的信号，虚拟乐器轨 2 接收 MIDI 通道 2 的信号。现在您就可以开始同时录制两个轨道了。

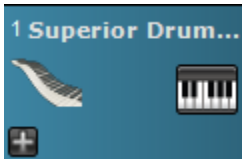
或者，您可以把 MIDI 键盘分割为两个区域。其中一个区域输出到 MIDI 通道 1，另一个输出到 MIDI 通道 2。这和使用两个键盘的效果一样。不过您需要阅读您的键盘的说明书来了解是否支持键盘分区。

有多个输出通道的虚拟乐器

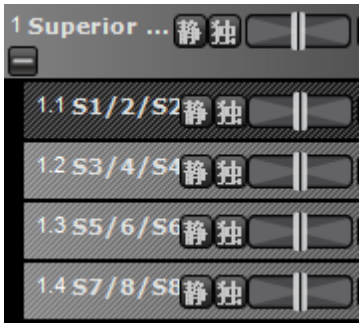
有些虚拟乐器拥有多个输出通道。

如果一个轨道添加了这种虚拟乐器，Mixcraft 将为每个输出通道创建子轨。这样您可以为每一个通道添加效果器、改变音量、声相或 EQ。

想要查看这些输出通道，点击轨道头左下角的+（加号）按钮，只有轨道中的乐器拥有多个输出通道时才会显示这个按钮。



展开后，您就可以看到所有的输出通道。



如果您并不需要所有的输出通道，可以删除不需要的轨道（您可能还需要同时重新设定您的插件）。在乐器窗口中点击“显示详细资料...”，

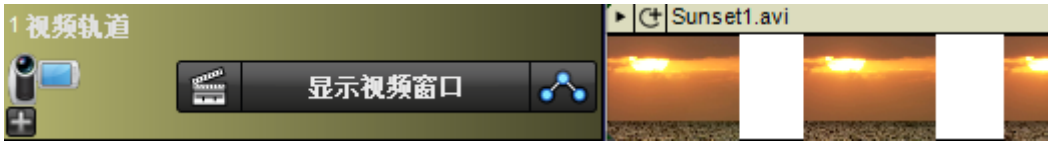
然后点击最右边的“设定”按钮（只有当添加的虚拟乐器带有多个输出通道时才会出

现这个按钮）。

在输出通道窗口中关闭或打开输出通道。

视频轨

视频轨用于放置视频物件、图片和文字。每个工程中只能有一个视频轨。



想要显示视频预览窗口，点击“显示视频窗口”按钮。
视频轨中可以使用自动控制曲线，就像其它轨道一样。另外还有一个用于放置文字的文字轨，您可以在此放置标题、歌词或制作人名单等。
在视频章节了解更多关于视频的内容。

文字

文字轨放置文字物件，这是一个视频轨的子轨。

有两种文字物件：

- 固定文字
- 移动文字

文字轨可以包括多个分径，用于显示标题、歌词、制作人名单、过渡或其他您想要显示的文字信息。
在视频章节了解更多关于文字。

总控轨

每个工程都有一个总控轨，工程中所有其他轨道的声音最终都汇总到总控轨。

总控轨在新工程中默认不显示，想要显示总控轨，点击“轨道”>“显示总控轨道”。或点击“+轨道”按钮，然后点击“显示总控轨道”。
总控轨和其它轨道有许多相同之处，比如，都有音量推杆、都可以使用自动控制曲线调整音量、都可以添加效果器等等。但是也有许多不同，比如，总控轨没有声相控制、独奏、静音、录音这些按钮，因为这些功能在总控轨上没有任何意义。
由于总控轨是最后的轨道，所以总控轨里的处理就是对整个乐曲的处理，比如，减小音量，那么整个乐曲的音量就会减小。使用这一特点，您可以使用总控轨的音量自动控制曲线来制作整曲的音量渐小（曲终）或音量渐大（乐曲开始）。
了解更多关于自动控制曲线。

发送轨道

发送轨道是一种特殊的轨道，因为每个轨道都可以把信号发送给这种轨道，它本身不能放置任何音频物件或 MIDI 物件，而只能接收来自其它轨道的信号。发送轨道也一样可以添加效果器而且可以使用自动控制曲线。

在混音台界面，使用发送旋钮来调整各个轨道的发送量。发送旋钮显示为红色。

什么时候使用发送

音频轨和虚拟乐器轨可以将自己的信号发送给发送轨道。发送轨道通常又被称为是 Aux Bus。

遇到如下情况时您可以使用发送轨道：

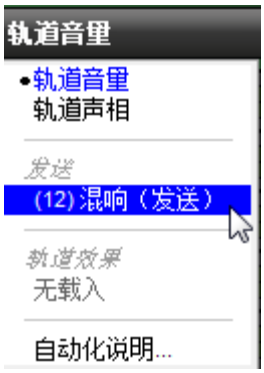
- 在一个轨道的某个区域使用效果器。
- 在多个轨道间共享效果器。比如延迟和混响效果器，在一首乐曲中，往往会有多件乐器需要使用完全相同的延迟或混响的处理，在这种情况下，如果在每个轨道上单独添加延迟或混响，不仅仅会造成大量的 CPU 消耗，而且调整效果器也会变得极为麻烦，因为您一次要调整多个延迟或混响。将延迟或混响放在发送轨中，然后把其它轨道的信号发送给此发送轨，可以实现相同的处理结果，但却可以节省大量的 CPU 资源，而且调整效果时也会变得极为简单，因为您只要调整一个效果器的参数就可以了。

发送信号到发送轨

在工程中添加一个发送轨。我们重新命名它为“混响（发送）”。

找到您想要施加混响的轨道，点击自动控制曲线按钮展开该轨道的自动控制曲线。

点击展开自动控制曲线列表。选择“发送”分类项下的“混响（发送）”。



直接调整发送旋钮来调整发送的量，或在自动控制曲线上添加节点来让发送量随时间发生变化。

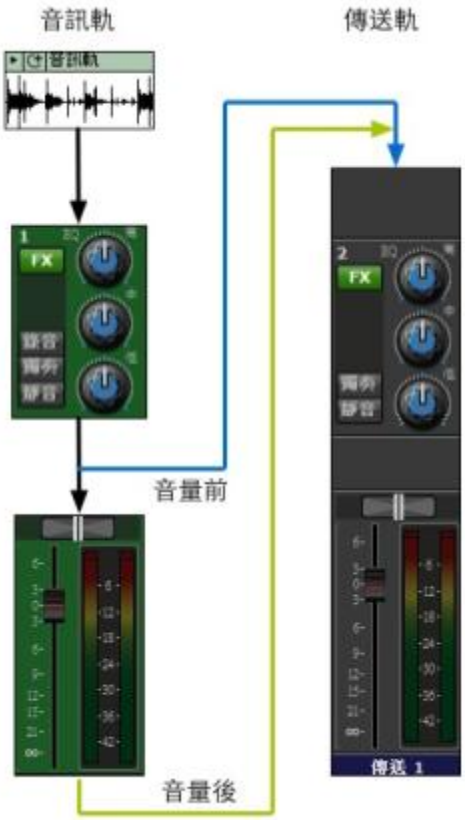
这个音频轨道的信号将被发送给发送轨，被其中的效果器处理，同时其发送量会随时间发生变化。

发送控制类型

一个轨道将其信号发送给发送轨道的时候，您可以决定是在经过音量推杆及其自动控制曲线处理之前发送出去，或是之后。要选择发送类型，在混音台或自动控制曲线列的发送旋钮上点击右键，然后在弹出的右键菜单中选择：

- 音量前 – 轨道的信号在音量推杆之前就发送出去。
- 音量后 – 轨道的信号在音量推杆处理之后发送出去。

为了让您更容易理解发送类型，请见下图：



上图中以音频轨为例， MIDI 轨的原理是完全一样的。音频轨的信号先经过效果器的处理，然后是静音和独奏选择，接着是声相，最后是音量，然后输出到总控轨。“音量前”发送会将进入声相和音量前的信号发送出去（至发送轨），而“音量后”发送则是将经过声相和音量处理后的信号发送出去。所以合理的讲，应该叫“声相音量前”以及“声相音量后”，不过人们已经习惯了使用简化的名称。
如果您希望发送出去的信号的量是固定的或置中的（就是在声场的中间），完全不受轨道音量推杆和声相推杆的控制，您需要选择“音量前”。否则选择“音量后”，这种情况下，如果您改变了轨道的声相，比如偏到左边，那么发送轨接收到的信号就是偏向左边的，或者减小了轨道的音量，那么发送的量也会一同减小。

提示：当在发送轨上添加效果器时，建议使用专门为发送轨准备的预设。效果器的预设名称中如果带有 SEND 字样，表明是专门为发送轨使用的。在使用有“干信号”和“湿信号”参数的效果器的时候，确保点击效果器的“编辑”按钮，然后将效果器的 Dry（干信号）调整为 0%，并将 Wet（湿信号）调整为 100%。

编组轨

编组轨允许您将多个轨道放置到一个轨道夹中，不仅可以折叠，而且编组轨本身可以

添加效果器和自动控制曲线，对编组中所有的轨道进行处理。

比如，您有 8 个音频轨，包括一套鼓的各个部份，如果您想要改变鼓组的整体音量，您可以添加一个编组轨，然后把所有的鼓轨道放进去。现在您无需单独去调整每个轨道的音量，只要调整编组轨的音量，就可以改变整个鼓组的音量。您还可以独奏、静音整个鼓组，或方便地改变声相、添加效果器或使用自动控制曲线来对整个鼓组进行处理。

创建编组轨之后，拖动鼓组的各个轨道至编组轨就可以把它们添加到编组轨中。

当一个轨道进入编组轨之后，会缩进显示。移动编组轨的时候也将一同移动编组轨中所有的子轨道。

编组轨的左下角带有一个+（加号）按钮，点击可以展开编组轨。再次点击可以折叠编组轨。

辅助输出轨

辅助输出轨让您可以将轨道的信号输出到其他音频设备和/或同一音频设备的其他输出端口。

如果您的声卡有多个输出端口，您就可以在辅助输出轨的输出列表中选择其他的输出端口。

您可以在混音台界面里调整各个轨道的输出通道。

到混音台章节了解更多。

您有很多方法使用辅助输出轨来方便您的混音，或利用您的音频设备上的额外输出端口。下面是一些案例：

利用辅助输出轨来简化混音

在下方的图片中，一共有五个辅助输出轨，分别为人声、鼓、Bass、吉他和键盘而创建。所有的人声都输出给了人声辅助输出轨，所有的鼓都输出给了鼓辅助输出轨。这一技术无需额外的硬件设备，就可以方便的组织乐曲中的各种乐器。

通过这种方法，混音被简化了，因为现在只有 5 个推杆需要被调整，每一个辅助输出轨也都有 EQ、效果和自动控制曲线，方便您对相同的乐器组进行相同的处理。

创建耳机监听

当录音或现场演出时，通常每个音乐家都希望听到自己想要的乐器混合，比如键盘手可能想要监听鼓、键盘和人声，但他不想听 Bass 的声音。如果您的声卡提供多个输出端口，那么您可以创建自定义的耳机监听。

添加一个发送轨用来组织键盘手的自定义监听通道。这个发送轨的信号输出给辅助输出轨“键盘监听输出”，它输出至声卡上的某个输出端口。现在使用其他轨道上的发送旋钮就可以混合出专供键盘手使用的监听信号，包括鼓、人声以及很少的 Bass 和吉他，当然最重要的键盘自己的声音，而且通常自己的声音都需要更大一些。现在声卡上对应的输出端口的信号就可以输出至键盘手监听音箱或耳机了。如果声卡有足够的输出端口，乐队中的每个成员都可以得到自己想要的监听信号。

在您的混音中使用硬件效果器

有时使用经典的硬件效果器处理是唯一得到完美声音的方法。下面的例子中，有一个 Space Echo 效果专用的发送轨。这个发送轨的信号输出到了一个辅助输出轨，此辅助轨又输出到了声卡的某个输出端口。

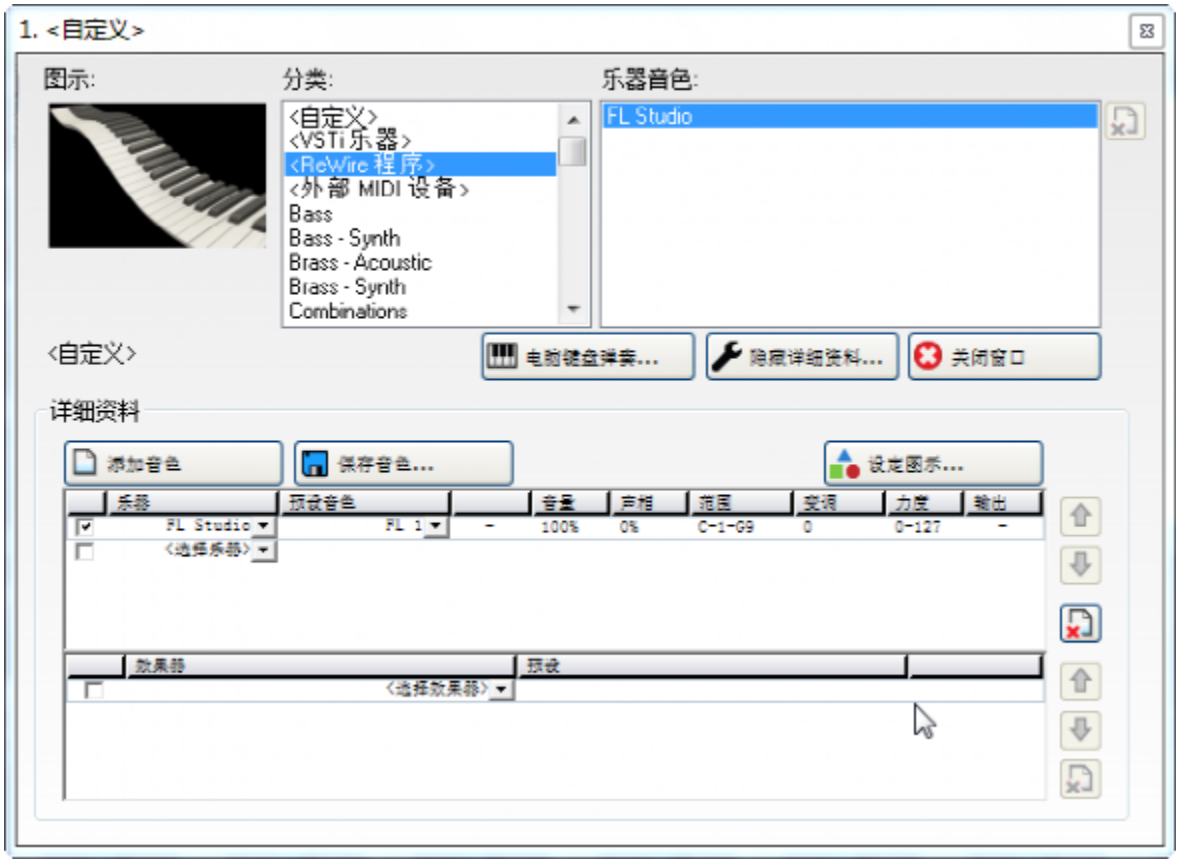
人声发送了一些信号给这个发送轨，它将被发送至辅助输出轨。声卡的相应输出端口连接到一个外部的经典硬件 Space Echo 效果器的输入端口。所以任何发送到那个发

送轨的信号都最终会被传输到这个硬件效果器。
您可以再添加一个音频轨，让其接受某个声卡的输入端口的信号。现在将 Space Echo 的输出端口连接至声卡的输入端口，这样您就可以将 Space Echo 的声音录制到添加的音频轨中，您甚至可以打开监听功能，来试听混合了 Space Echo 之后的整体效果。

ReWire

ReWire 是由 Propellerhead Software 公司创建的一项技术，允许 Mixcraft 和其他流行的音乐软件进行数据交互。这一强大的技术可以让 Mixcraft 使用其他音乐软件独有的乐器、声音或其他特性。
Mixcraft 作为 host（也被称为是 ReWire Mixer)和其他软件一起工作（被称为是 slaves 或 ReWire Devices)。其他软件将和 Mixcraft 同步拍速、循环播放位置、播放和停止等操作。Mixcraft 里的 MIDI 信号可以发送给其他软件里的虚拟乐器，这些乐器发出的声音可以被发送回 Mixcraft。这样您可以在 Mixcraft 里混合所有的乐器，也可以添加效果器或做其他处理。

有两种方法来添加 ReWire 轨。
其中之一是点击“混音”>“添加 ReWire 程序”，在列表中选择您想要的 ReWire 软件（当然您的电脑中必须已经安装了的某个支持 ReWire 技术的软件，它的名称会自动出现在这个列表里)。这样就可以添加一个 ReWire 轨道，同时会出现一个第三方程序的子窗口。



另一个方法是使用虚拟乐器轨。在虚拟乐器轨的乐器选择中选择 ReWire 程序，这时 Mixcraft 将为该程序创建一个 ReWire 轨，如果此 ReWire 轨此前不存在的话。当 ReWire 轨创建后，所有播放控制操作，诸如播放、后退、停止、以及拍速变化和循环播放位置都将被传输给已经建立连接的 ReWire 程序。乐器轨也可以将实时弹奏的，或已经录制的 MIDI 数据传输给 ReWire 程序。

自动控制曲线

您可以让轨道参数随时间发生自动的变化，方法是在自动控制曲线上增加新的节点形成变化过程。

自动控制曲线类型：

- 音量

- 声相
- 传输轨的传输量
- 任何效果器及虚拟乐器中的参数
- 物件的滤波器参数

每个轨道都有一个自动控制曲线列（并排在轨道的下方），在这里您可以每次查看一个参数的曲线。

轨道自动控制曲线

除了物件自身的音量、声相以及滤波器控制曲线之外，您还可以使用轨道自动控制曲线来控制整个轨道的音量和声相。实际上您可以在轨道上控制几乎所有的效果器和乐器的参数以及发送轨的发送量。

自动控制曲线

点击轨道的显示/隐藏自动控制曲线按钮来显示出自动控制曲线列：

预设的控制曲线是音量，可以让轨道的音量随时间而发生变化。使用鼠标您可以任意添加新的节点。

点击曲线的任何位置就可以添加一个节点，然后您可以拖动这个节点到任何您想要的位置。

移动轨道自动控制曲线节点

对齐网格线标准会影响您添加节点的位置，同样也影响节点的移动位置。

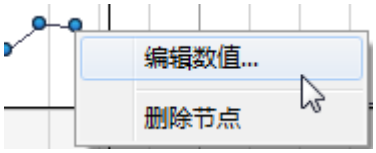
如果您移动节点到某个特定位置的时候遇到麻烦，您可以关闭对齐功能。

按住 SHIFT 键，这时您可以整体移动两个节点之间的直线，注意这时鼠标会显示为上下箭头。上下拖动鼠标来移动直线到想要的位置。

拖动一个节点横向越过另一个节点，松开鼠标后，被越过的节点将被删除。

精确调整节点的位置

右键点击一个节点来编辑其位置或删除它。



右键点击自动控制曲线，使用右键菜单中的指令来清除、反转自动控制曲线或隐藏自动控制曲线列。

自动控制效果器参数

每个 VST、VSTi 和 Acoustica 的效果器都可以被自动控制。实际上每个效果器里的几乎所有参数都可以被自动控制。这意味着您可以让延迟效果器的混合量随时间发生变化，或让合唱效果器的混合量随时间发生变化。（注意：DirectX 效果器无法被自动控制）

要自动控制一个效果器：

1. 为轨道添加一个效果器。
2. 显示自动控制曲线。
3. 点击展开自动控制曲线参数列表，在“轨道效果”下找到您刚刚添加的效果器，并在里面找到您想要做自动控制的参数。
4. 为该参数的曲线添加节点得到您想要的曲线。

了解更多关于效果器自动控制。

自动控制虚拟乐器

虚拟乐器也一样可以被自动控制。

要自动控制一个虚拟乐器：

1. 为轨道添加一个虚拟乐器。
2. 显示自动控制曲线列。
3. 点击展开自动控制曲线参数列表，在“乐器”下找到您刚刚添加的乐器，并在里面找到您想要做自动控制的参数。
4. 为该参数的曲线添加节点得到您想要的曲线。

自动控制虚拟乐器的效果器

要自动控制一个虚拟乐器的效果器：

1. 为轨道添加一个虚拟乐器。为虚拟乐器添加一个效果器。参见创建自己的虚拟乐器。
2. 显示自动控制曲线列 。
3. 点击展开自动控制曲线参数列表，在“乐器效果”下找到您刚刚添加的乐器效果器，并在里面找到您想要做自动控制的参数。
4. 为该参数的曲线添加节点得到您想要的曲线。

自动控制发送量

要自动控制发送量：

1. 添加一个发送轨。
2. 显示自动控制曲线列。
3. 点击展开自动控制曲线参数列表，在“发送”下找到您刚刚添加的发送轨。

4. 为该参数的曲线添加节点得到您想要的曲线。

自动控制效果器参数

每个效果器的参数都可以被自动控制，从而随时间发生变化。

添加效果器自动控制

您可以为任何一个效果器参数添加自动控制曲线。比如，您可以让 Flanger 效果器的作用量随时间发生变化。首先添加一个 Acoustica Flanger 效果器到轨道中。

然后点击轨道头显示/隐藏自动控制曲线按钮 ，显示出自动控制曲线列。

在参数列表中找到您想要控制的参数，在这个例子里我们选择“反馈”。

之后，我们可以添加节点形成想要的曲线。

录制自动控制曲线

您可以使用 MIDI 控制器来为效果器或乐器的某个参数录制自动控制曲线。当 MIDI 控制器上的一个旋钮被对应到某个参数，您就可以录制了。您甚至可以同时对多个参数录制自动控制曲线。录制的方法非常简单，点击播放控制工具条中的录音按钮，开始录制后，转动 MIDI 控制器上的旋钮，就可以将其参数变化录制到轨道中。

录制完成后，您可以在自动控制曲线列中查看录制的曲线。了解如何使用 MIDI 对应。

提示：录制自动控制曲线时，您需要手动添加一个开始数值。这很重要，因为如果录制结束时的数值和开始时不一样，那么您每次播放的时候声音都会不相同。

非物件轨道的自动控制曲线

非物件轨道没有显示/隐藏自动控制曲线按钮，它的自动控制曲线列始终直接显示在轨道中。您只需点击参数列表，在列表中找到您想要控制的参数就可以了。

您可以在下列这些轨道类型中控制效果器：

- 编组轨
- 发送轨
- 辅助输出轨
- 总控轨
- 多输出通道乐器轨
- ReWire

使用 MIDI 控制器来控制

您可以使用一个 MIDI 控制器或 MIDI 键盘来控制效果器或乐器里的参数。

每个 MIDI 键盘或控制器都是不同的，有的键盘可能完全没有任何 MIDI 旋钮或推杆，有的可能整个面板上全是旋钮推杆。没有旋钮或推杆的 MIDI 键盘无法输出连续变化的 MIDI 信号，因此无法控制像音量、声相、发送量等可连续变化的参数，但是您仍然可以使用其按钮或琴键控制像独奏、静音或准备录音这样的按钮参数。
您需要将 MIDI 键盘或控制器上的旋钮对应给效果器或乐器里的参数，然后您才可以用您的双手来控制效果器或乐器里的参数。这会给您一种全新的演奏感觉。

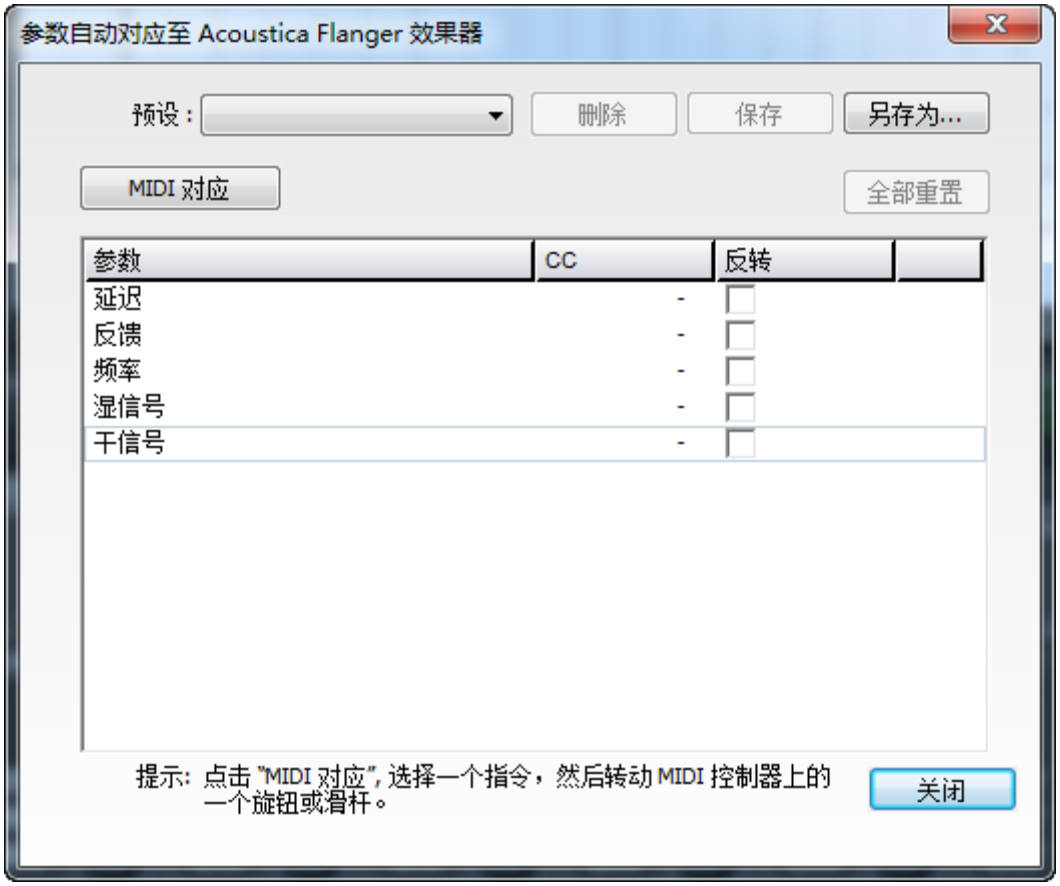
如何打开参数对应对话框

要建立对应，使用下面两种方法之一：

1. 点击效果器或乐器的控制面板上的 MIDI 控制器按钮。

2. 在自动控制曲线的参数列表中找到您想要控制的效果器，然后点击其中的“MIDI 控制器...”。

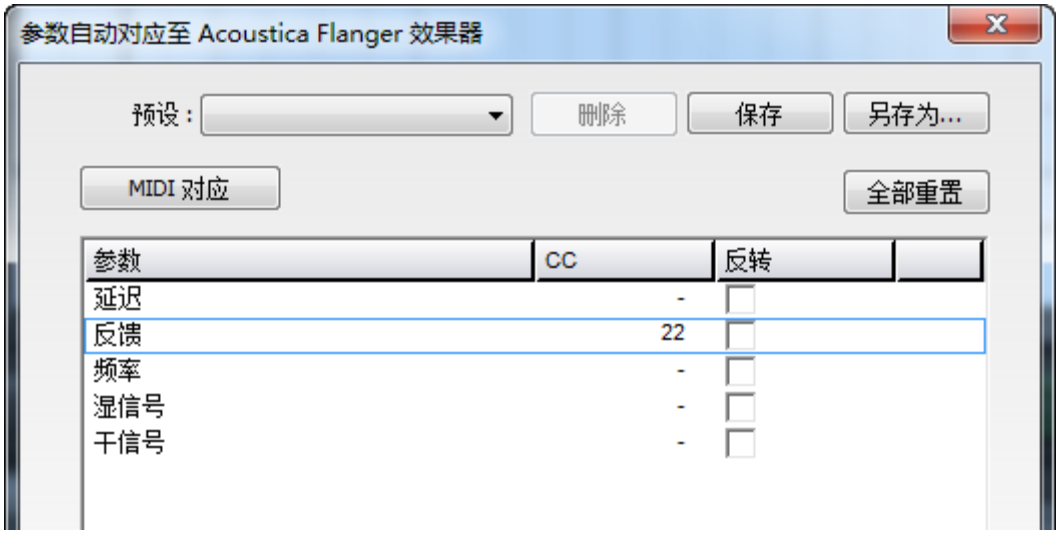
这将弹出下面的对话框：



怎么对应旋钮到效果器

为了控制一个效果器中的不同参数，有几个不同的方法来实现。每个 MIDI 控制器上的旋钮都会产生一个 MIDI CC 信号，您可以将一个 MIDI CC 信号对应给一个参数。

1. 点击“MIDI 对应”按钮。
2. 点击您想要被控制的参数。（在例子中我们点击“反馈”）
3. 现在旋转或推动您的 MIDI 控制器上的某个旋钮或推杆。
4. 对应的 CC 控制器号码将会显示出来。
5. 想要对应另一个参数，点击另一个参数，然后重复刚才的操作。
6. 点击“停止对应”来完成操作。



或者，如果您知道 MIDI 控制器旋钮的 CC 号码，您可以点击 CC 列，在列表中选择相应的 CC 号码，而无需对应操作。

反转
如果您建立了一个对应，但您想要 MIDI 控制器上的旋钮反向控制 Mixcraft 里的参数，您可以点击“反转”来实现。

全部重设
这个按钮将清除所有已经建立的对应。

载入和保存 MIDI 对应表
点击“保存”或“另存为...”来保存您的对应表，保存结果将显示在预设列表中。您以后可以使用预设列表重新载入这些对应表。如果您想要删除一个保存的预设，选中它，然后点击“删除”按钮。

效果器

除了视频轨和文字轨之外，您可以在其他任何轨道上添加效果器。点击 fx 按钮来为一个轨道添加或编辑效果器。

您可以为轨道添加延迟、回声、合唱、EQ、失真及其他实时处理效果器。之后，您可以随时重新点击 fx 按钮来编辑效果器。

在效果器章节了解更多关于效果器。

轨道分径

每个轨道都可以包括多个分径。每个分径里都可以包括物件，这些物件可以处于任意的时间位置而不必有固定的先后次序。

添加分径

录音的时候如果录音结果和已经存在的物件重叠，则分径会自动添加。或者，您也可以手动添加分径，右键点击一个轨道，从“轨道分径”中选择“添加分径”。

快捷键：

添加分径	ALT+L

删除分径

您可以删除一个分径以及其中包括的物件，右键点击分径，从“轨道分径”中选择“删除分径”。

删除空白分径

右键点击轨道，从“轨道分径”中选择“删除空白分径”。

快捷键：

删除分径	ALT+K

静音分径

您可以静音任何分径，首先点击分径选中要静音的分径，然后点击右键，从“轨道分径”中选择“静音分径”。要取消静音，也一样首先选择分径，然后在右键菜单中选择“轨道分径”>“取消静音”。

MIDI 通道

针对虚拟乐器轨，您可以为每一个分径分配一个特定的 MIDI 通道。这在使用复合音色乐器的时候会非常有用。首先点击一个分径选中这个分径，然后在右键菜单“轨道分径”>“MIDI 通道”中选中想要的通道号。

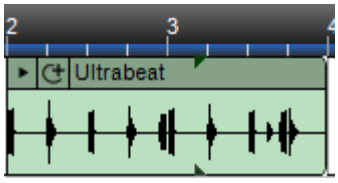
使用分径录音

使用分径来录音很方便。如果您要在一个已经录制了物件的区域再次录制，录制过程会自动产生新的分径或使用空白的分径。在循环录音的时候这显得更加有用。

在录音章节了解更多。

物件

物件放置在各自的轨道上。有很多操作都针对所有的物件有效。



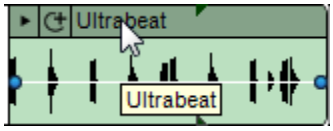
物件类型：

- 音频
- MIDI
- 视频
- 文字

移动/删除/锁定/连结

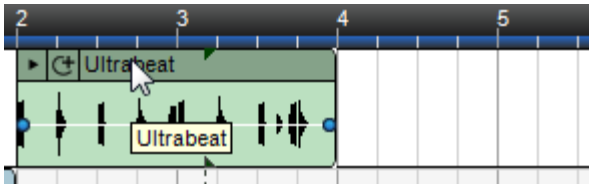
移动

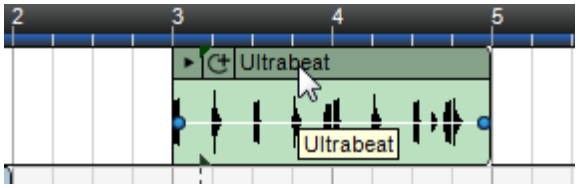
要移动一个物件，用鼠标按住它的标题栏然后拖动。



(标题栏是物件最上方显示有名称的部位)

移动前



移动后


您也可以使用电脑键盘来移动物件。物件的移动遵从对齐网格线标准。
在键盘控制章节了解更多关于键盘控制。

连结

您可以把数个物件连结到一起，这样您移动其中的任何一个，所有连结的物件将一起移动，就像一个整体一样。处理视频和相关的音频物件时，这个功能会很有用。
当一个物件被连结时，标题栏会显示一个额外的连结图示，点击这个图示可以方便让这个物件取消连结。

要连结物件，首先选中要连结的物件，然后使用菜单“编辑”>“连结”>“连结选择的物件”。这样选中的物件就建立了连结。

锁定

当前这一功能只针对声音物件有效（视频物件无效）。物件被锁定后将无法被移动或调整大小。但是您依然可以编辑它的自动控制曲线。
要锁定一个物件，选中这个物件，然后使用菜单“声音”>“属性”>“锁定”。
或者，您还可以在声音详细页面里点击锁定按钮来锁定一个物件。

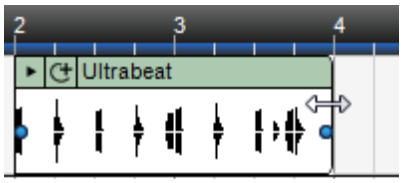
删除

选中一个物件或一组物件，然后使用“编辑”菜单中的“删除”来删除。
或者，您也可以使用电脑键盘上的 Delete 键来删除。

删除物件中的一部份
如果选中了一个物件中的一部份，上述删除操作将删除您选中的部份。比如，在您录制的人声中有一个多余的呼吸声，您就可以仅仅选中不想要的部份然后删除它。

循环乐段/裁切/修边

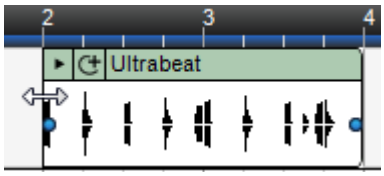
您可以通过调整大小来裁切或修边。您还可以通过调整大小来形成循环乐段。



裁切/修边

您可以对一个物件的左右两端进行修边（改变其长度）操作，方法是将鼠标移动到一个物件的左边缘或右边缘，这时鼠标会变成左右图示。按住鼠标并向左右拖动就可以进行修边操作。

您还可以缩放视图或打开对齐网格线功能来进行更准确的修边。



修边操作遵从对齐网格线标准，如果您操作的时候发现无法拖动到您想要的位置，您可以试着将对齐网格线功能关闭。

裁切选中的部份

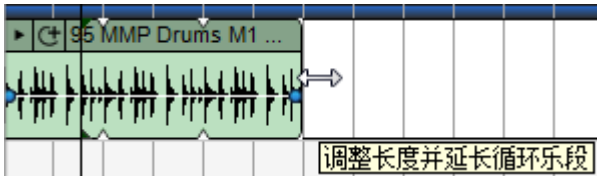
在一个或多个物件中选择其中的一部份，然后使用“编辑”>“裁切”，可以将选中部份裁切出来。（或者您也可以使用右键菜单里的相同指令来完成操作）。

快捷键：

裁切　　CTRL+Q

延长循环乐段

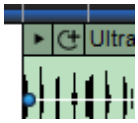
您可以通过拖动操作来延长循环乐段。将鼠标移动到一个循环乐段物件的左端或右端，您可以看到鼠标会变成左右箭头图示。按住左键然后左右拖动来延长循环乐段。



每一遍循环都有上下一对三角标记。

循环乐段操作遵从对齐网格线标准。如果您发现无法得到特定的循环乐段长度，您可

能需要关闭对齐功能。
另外，您也可以点击物件上的+1 次循环按钮来添加一次循环。

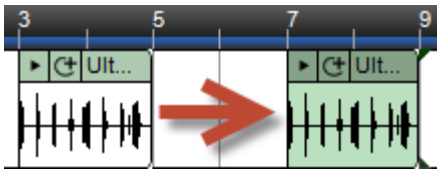


移除物件间的区域
这个操作将移除选中的物件之间的空白区域，这样所有物件将连接到一起。但此操作并不会将选中物件重组为一个新的单一物件，您仍然可以单独移动它们。
操作时，首先选中目标物件，然后使用菜单“编辑”>“移除物件间的区域”。

快捷键：
移除物件间的区域　　CTRL+J

复制和粘贴

您可以对物件进行复制操作。选中一个物件或使用选择方框选中其中的一部份。使用“编辑”菜单里的“复制”，然后点击要粘贴的位置，插入点标记会出现在您点击的地方。最后使用“编辑”菜单里的“粘贴”，将复制的物件贴到插入点位置。



快捷键：
复制　　CTRL+C
粘贴　　CTRL+V

拖动复制
为了更快速地完成复制操作，按住 ALT 键后拖动一个物件到新的位置。这是一个非常快速而且非常有用的复制操作。

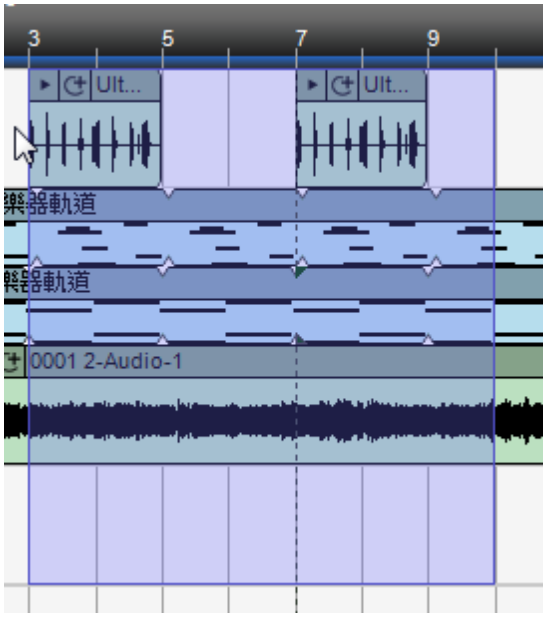
快捷键：
拖动复制　　ALT+拖动
不改变时间轴位置的拖动复制　　SHIFT+ALT+拖动

选择物件

做各种编辑操作前，您通常都需要先选中操作的对象。

拖动选择

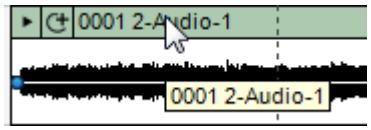
按住鼠标左键拖动来完成选择，透明的方形选择区域内即为选中的部份。选择操作遵从对齐网格线标准。



您可以在时间轴、物件或轨道上开始按下左键来拖动鼠标选择。

选中单个物件

您可以点击物件的标题栏来选中单个物件。



您可以按住 CTRL 键切换为多选模式，顺序点击多个物件可以选中多个物件。
按住 SHIFT 键后点击物件的标题栏，您可以添加新的物件到已选中的物件中。

选择物件的一部份

在物件中间按下左键然后拖动，这样您可以选择物件中的一个部份。这时鼠标会变为 I 图示，表示正在选择部份物件而不是整个物件。

选择/取消选择快捷键

操作	快捷键	描述
选择一个分径内所有的物件	CTRL+SHIFT+ALT+A	菜单“轨道”>“轨道分径”>“选择分径所有物件”
选择一个轨道内所有的物件	CTRL+SHIFT+A	菜单“轨道”>“全选轨道内所有物件”。或者，双击轨道头。
选择工程内所有物件	CTRL+A	菜单“编辑”>“全选”
取消选择	Esc	取消任何已选择的内容。
选择下一个物件	Tab	快速地选择下一个物件。
选择上一个物件	SHIFT+Tab	快速地选择上一个物件。

对选中内容的操作

当您选中了一些内容后，您可以剪切、复制或粘贴选中的内容。其他可用的操作还包括：

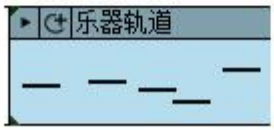
- 移除选中物件之间的空白区域
- 去除物件中的空白
- 最大化物件的音量
- 合并物件
- 添加渐小、渐大、整体增加或减小
- 裁切物件
- 设定循环乐段
- 连结物件

声音

一共有两种“声音”：

音频物件

虚拟乐器（ MIDI ）物件



拍速/时间调整

时间旅行虽然还不可能，但是您可以改变一个音频物件的播放速度而不改变它的音高。在过去，改变播放速度则必然会升高或降低音高。音高上升时会形成可怕的“花栗鼠”效果。

一个声音播放速度的改变可以使用两种模式之一：

- 调整为工程拍速
- 时间伸缩

调整为工程拍速

在此模式下，Mixcraft 将自动探测声音的原始拍速，并依据工程当前的拍速对声音进行变速处理，使得声音的播放拍速和工程一致。比如，如果工程的当前拍速是 120，而声音原始的拍速探测结果为 60，则声音播放时速度将增加一倍。

但是，有时工程中并不是只有一个固定的拍速。比如，一个乐曲后半部份的拍速比前半部份要快。在这种情况下，使用“调整为工程拍速”的声音的播放速度将始终和工程拍速保持同步，如果工程拍速增加，声音的播放速度也会增加，如果工程的拍速降低，声音的播放速度也会降低。

这个模式最大的用途是，您可以将原始拍速完全不同的各种声音放置到一起，在播放时，它们将完全同步，而不会错拍。

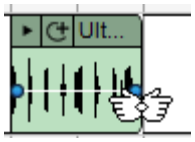
时间伸缩

在这个模式下，声音的播放速度可以调整为某一个固定的数值（原拍速的百分比），并且播放的时候会忽略工程的拍速。

[了解更多关于拍速和时间伸缩。]

FlexAudio™ 时间伸缩

按住 CTRL 键，然后拖动物件的左端或右端，可以直观地改变一个物件的长度，也就是改变其播放速度。



按住 CTRL 后，将鼠标移动到物件的左端或右端时，您会看到 FlexAudio™ 模式专用的图示。

[了解更多关于 FlexAudio™。]

调号/音调调整

声音的音调可以升高，变得像花栗鼠一样，也可以降到极低。带有音调的声音物件可以选择为一个固定调性，或选择为和工程调性保持一致。

在调号/音高章节了解更多关于调号和音高。

静音

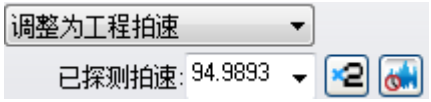
您可以让一个声音静音，这样它将不再被听到。您有可能会使用到这个功能的原因是，有时您可能会想要一个物件不出声，但依然希望它保留在工程里。物件静音后将变成灰色。

要静音一个物件，选择这个物件，然后使用菜单“声音”>“属性”>“静音”。

如果物件位于一个有分径的轨道中，这时物件上会显示一个专用的静音按钮，点击这个按钮可以方便地实现物件的静音和取消静音操作。

拍速/时间伸缩

您可以调整一个音频物件的拍速，或时间伸缩它。



改变一个声音的探测拍速

您必须使用“调整为工程拍速”模式来改变一个声音的探测拍速。点击详细页面的“声音”详细资料页面，在时间伸缩模式选择中选择“调整为工程拍速”。

如果一个声音被探测出的原始拍速是错误的，您可以使用“已探测拍速”后的下拉菜

单进行调整。
自动探测出的原始拍速带有*标志，以便您需要再次使用自动探测结果时之用。

探测拍速（仅针对音频物件）

下面的说明仅针对音频物件有效。如果“自动符合节拍”选项打开时（可在“工程”详细页面设置），所有长度超过 30 秒的声音将自动被分析和探测其原始拍速。
长度超过 30 秒的声音将会在循环乐段编辑器中显示其实际拍子的具体位置，而且标有探测到的拍速。这是一个非常有用的功能，因为有很多歌曲的拍速从头至尾并不恒定，而是会上下波动，另外有些歌曲会使用变化的拍速、调号和拍号。

按钮	描述
	加倍或减半当前的拍速。有时自动探测出的拍速可能会是实际拍速的两倍或一半，您可以用这个按钮来纠正这种错误。
	平均拍速按钮。使用探测到的平均拍速。点击这个按钮，您可以让当前的音频物件在播放时使用平均拍速。

设定确定的时间伸缩

如果您并不想让物件和工程的拍速同步，而是想随意调整其长度（即播放速度）。将时间伸缩模式选择为“时间伸缩”。现在您可以让您的物件的长度在 25%到 400%之间随意变化。
在下列情况，这种模式可能会很有用：

- 想让物件变短或变长一点。
- 让音频物件的长度和一段视频物件保持相同。
- 缩短一段音频广告最后的责任说明 ;)
- 延长一段声音以便掩盖静音片段。

您可以使用 FlexAudio™ 操作来改变物件的播放速度，这种方式非常直观。

调号/音调

您可以在“声音”页里改变一个物件的音高调整方式。一共有 3 种模式：“调整为工程调号”、“调整音高”和“不要固定音高”（仅对音频物件有效）。您可以根据自己的实际要求来选择其中的一种。

调整为工程调号

在这个模式下，Mixcraft 将根据物件和工程之间的调号差异自动调整物件播放时的音高。比如工程当前的调号是 #F，而物件的调号是 F，则此物件在播放的时候会被升高一个半音，从而变为 #F。

有时您的乐曲中可能有调号的变化。在这种情况下，处于“调整为工程调号”模式的物件的播放音高将随工程调号的变化而自动变化。继续使用上面的例子，比如您的工程的调号从 #F 变为 G，则自身调号为 F 的物件在播放时其音高将从升高一个半音变换为升高两个半音。

变化音高时，以最短的音程变化为原则。比如工程的调号是 G，而物件的调号是 F，则物件音高上升两个半音，而不是下降 10 个半音。

改变一个声音的调号

假设播放时一个声音的调号不正确，您可以在工程中添加调号变化标记来改变工程的调号。您不需要改变声音自身的调号，您需要改变工程的调号。简单的说，如果您要改变一个声音的音高，您应该改变工程的调号。只有当声音的自身调号探测结果不正确时您才需要改变声音自身的调号。

如果声音自身的调号被探测为错误结果，您可以在声音页内调整它的调号，在下拉菜单中挑选正确的调号。注意，软件探测出的调号将显示一个*，以方便您参考。

改变声音的音高

物件音高还有两种模式，这两种模式都和工程的调号无关，因此您可以自由改变一个物件的播放音高而无需关心工程的调号。

不要固定音高

在这种模式下，当您改变一个物件的播放速度时，音高会随着发生变化。如果物件播放速度变慢，音调将变低，相反，如果增加物件的播放速度，音调将升高。

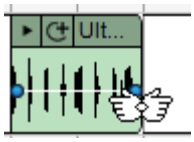
调整音高

这种模式是最简单的一种模式。

在这种模式下，您可以自由设定一个物件的播放音高，而不用考虑其播放速度（在这个模式下改变音高并不会改变播放速度）。您可以使用下拉菜单中的数值按半音来改变音高（上下各一个八度），您也可以使用右侧的上下箭头按钮对音高进行细微调整。您可以用这种模式来修正物件中可能存在的音高问题，比如一个物件的原始音高并不是标准音，您就可以使用这种模式对之进行音高修正。

FlexAudio™

时间旅行虽然现在还不可能，但是您可以改变一个物件的播放速度却不用改变其音高。过去的技术在改变播放速度的时候，会让音高发生变化，特别是增加播放速度时，音调升高会产生着名的“花栗鼠”效果。
FlexAudio™ 是一种非常直观的物件播放速度改变手段。
使用方式是，按住 CTRL 键，然后将鼠标移动到物件的右端，按下鼠标并左右拖动。



当您看到这个图示时，表示当前处于 FlexAudio™ 模式。

FlexAudio™提示

您可以使用 FlexAudio™ 来创建完美的循环乐如果您有一个未探测拍速的循环乐段，您想要它和曲子的拍速同步，您可以将对齐网格线标准切换到小节。先将物件的左端对齐到某个小节，然后按住 CTRL 键后拖动物件的右端，将其对齐到最近的小节。当然您需要先了解这个循环乐段的总拍数，比如这个循环乐段内一共有 16 拍，也就是 4 个小节，您需要确保它在时间轴上占据 4 个小节的长度。这样这个循环乐段就会和乐曲的拍速完美匹配了。
当 FlexAudio™ 帮您搞清需要对声音长度进行多少变化后（您可以在“声音”详细资料页面里看到伸缩的百分比），您可以通过简单的计算来设定拍速。先找到这个物件开始之前的最近一个拍速标记的数值。物件的拍速 =（工程拍速）X（物件的伸缩百分比）/100。然后您可以在“声音”详细资料页面里将时间伸缩模式切换到“调整为工程拍速”，然后输入新的物件拍速。
如果您有一个广告音频，其长度需要准确设定为 30 秒或 60 秒，您就可以使用 FlexAudio™ 技术来改变物件的长度，使之变为 30 秒或 60 秒。您有没有曾经听到过广告中的法律声明？这种声明听上去往往都极快，这是因为这种声明的长度都压缩到了 75%。关闭对齐网格线功能，然后使用 FlexAudio™，您也可以制作这种速度极快的法律声明。
时间伸缩的有效范围是 25% 到 400%。但多数情况下，只有 75% 到 125% 这个范围听上去还不错。

合并

要合并两个或多个音频或 MIDI 物件，首先选中所有要合并的物件，然后使用菜单“声

音”>“合并成新的物件”。

合并前

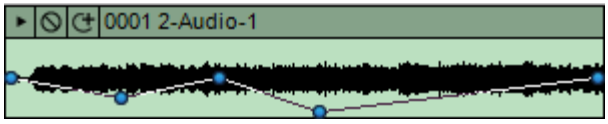
合并后

需要合并物件的原因

- 在一个轨道上有多个 MIDI 物件，您想要打印出整个轨道的谱子。五线谱编辑器每次只能打印一个 MIDI 物件，因此您可以把整个轨道的所有物件合并为一个完整的大物件，方便您的打印。
- 在一个音频轨道上，您有多个音频物件，这些物件录制时都带有相同的由空调造成的背景噪音，您想通过仅仅一次操作就移除这些噪音。只有合并所有的物件您才可以实现这种想法。
- 您的工程中有上百个物件，工作环境变得很混乱，电脑也变得很慢。合并物件可以降低资源需求，节省 CPU 耗用，因此可以加速您的工作。
- 您就是喜欢合并功能，您是个合并狂？（抱歉，我们得在这个说明书中添加一些幽默...如果您仍然在阅读的话，那恭喜了！）

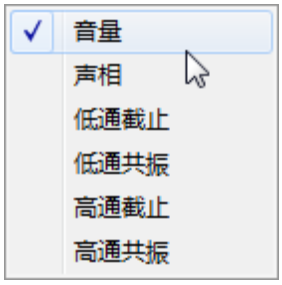
自动控制曲线

每个物件都有自己专用的音量、声相和滤波器自动控制曲线。



选择自动控制曲线类型

想要编辑音量自动控制曲线，确保在工具条中已经选择了“音量”。



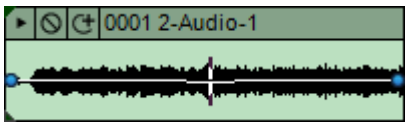
当“音量”被选中后，每个物件都将显示自己的音量自动控制曲线。

物件中可使用的自动控制曲线类型有：

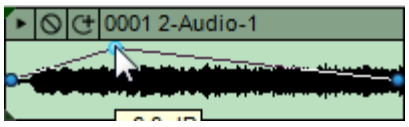
- 音量
- 声相
- 低通截止
- 低通共振
- 高通截止
- 高通共振

编辑自动控制曲线

在这个例子里，我们将编辑音量自动控制曲线。



上图显示一条有两个节点的曲线，每个节点的位置都是 100%。点击曲线可以添加节点，然后您可以拖动这个节点到新的位置。



上图中，音量现在将从 100% 上升至 170%，然后再下降回 100%。您可以添加更多的节点，形成您想要的曲线，从而让音量随时间而发生变化。

快捷键

添加节点：按住 CTRL 键，点击物件的任何位置，可以马上在点击处添加一个节点。
移动线段：按住 SHIFT 键，您可以直接上下移动两个节点间的线段。
删除节点：按住 ALT 键后点击一个节点将删除此节点。

用数值确定节点的位置

如果您想要节点移动到一个精确的位置，而鼠标无法完成操作，您可以右键点击节点，在右键菜单中选择“编辑数值...”。这将弹出一个对话框，您可以使用推杆来确定一个新数值或手动输入一个精确的数值。

渐变、提升和降低

这是几个操作捷径，允许您快速为物件添加特定类型的曲线。首先在物件里选中这些特定曲线要作用的区域。

然后在“声音”>“自动控制曲线”中选择使用下列捷径之一：

- 渐小
- 渐大
- 降低
- 提升

渐变会让曲线从一个数值变化到另一个数值。提升让曲线整体增加一定的数值。降低则正好相反，整体渐小一定的数值。

物件音量

物件的音量可以设定的范围是 0% 到 200%(-Inf dB to +6dB)。

物件声相

声相是声音在声场中的左右位置。您可以使用自动控制曲线让声相发生变化，比如从左变化到右，或相反。这将造成一种有趣的聆听感觉。

物件的声相可以设定的范围是 100%左（最左端）到 100%右（最右端）。

低通和高通滤波器

除了使用自动控制曲线对音量和声相进行控制之外，Mixcraft 还允许您对低通和高通滤波器的参数进行自动控制。

什么是低通滤波器？

低通滤波器是一种音频处理手段，它会保留低频而降低或滤除高频。低通滤波器有一个叫“截止频率”的参数，高于截止频率的部份将被降低或滤除，而低于截止频率的部份不受影响。比如，截止频率设定为 2000Hz，那么信号中低于 2000Hz 的部份将不受影响，而高于 2000Hz 的部份将被降低或滤除。

Mixcraft 中的低通滤波器是一种共振滤波器。这意味着除了截止频率外还有一个“共振”参数。简单来说，共振参数用于强调截止频率附近的信号。所以，如果截止频率设定为 2000Hz，并使用较大的共振数值，那么声音中高于 2000Hz 的部份将被降低或滤除，低于 2000Hz 的部份将保留，而 2000Hz 附近的声音会被放大。共振是个简单的概念，但它可以制造非常戲劇化的效果，特别是数值设定很大时不断改变截止频

率，可以得到有趣的“滤波器扫频”效果。
每个物件都有一个共振低通滤波器。它有很多用途，比如您可以用它滤除弹奏吉他时的手指擦弦所造成的高频。或者用它制造“滤波器扫频”效果，方法是设定较大的共振数值，然后让截止频率不断上下变化。截止频率和共振参数有各自独立的自动控制曲线，您可以让它们像音量或声相那样随时间而变化。
另一个您需要使用低通滤波器的原因是，人的耳朵对高频并不是很敏感，而且如果高频的音量过大时，人们通常都会觉得刺耳。在使用虚拟乐器的时候您一定会发现，几乎所有的虚拟乐器里都带有低通滤波器，其原因就是要去除或降低乐器中的高频。

怎样编辑低通滤波器

要编辑一个低通滤波器的截止频率的自动控制曲线，确定工具条中已经选择了“低通截止”。预设状态下，这个参数的数值设定为 100%，意味着截止频率很高，所以所有的声音都会通过滤波器，声音不受任何影响。低于 100% 时高频将开始被降低或滤除，数值越小，相当于截止频率越低。
要编辑滤波器的共振参数，确定工具条中已经选择了“低通共振”。预设状态下，所有节点都处于 0% 位置，意味着没有共振效果。增加这个数值将产生共振效果。

什么是高通滤波器？

高通滤波器和低通滤波器正好相反，它会降低或滤除低频而保留高频。Mixcraft 中的高通滤波器一样是共振滤波器。

怎么编辑高通滤波器

要编辑高通滤波器的截止频率，确定工具条中已经选择了“高通截止”。预设状态下，这个参数的数值设定为 0%，意味着截止频率很低，因此所有的频率都可以通过滤波器，声音将不受任何影响。增加这个数值相当于增加截止频率，因此滤波器将开始降低或滤除低频。这个参数的数值越大，则降低或滤除的低频越多。
要编辑高通滤波器的共振参数，确定工具条中已经选择了“高通共振”。预设状态下，所有节点都处于 0% 位置，意味着没有共振效果。增加这个数值将产生共振效果。

什么有名的作品中应用了滤波器？

很多类型的歌曲中都应用到了共振滤波器。Rush 乐队的歌曲 Tom Sawyer 的开始音符就是合成器使用低通滤波器制造出来的扫频效果。许多舞曲在开始的时候也会使用低通滤波器，并使用很低的截止频率，让声音变得很低很闷，然后突然增加截止频率数值，让声音变得明亮和饱满。

音频物件

音频物件可以由录制得到，也可以直接使用硬盘中的音频文件。您可以添加多种格式的音频文件 MP3、OGG、WMA、WAV 和 AIF 到 Mixcraft 中。
录音时，文件以 WAV 或 OGG 格式保存在工程文件夹中。

添加声音

有数种方法添加声音到工程中。

声音菜单

点击“声音”>“添加声音文件...”，找到并选择您要添加的声音文件，点击打开。声音文件将添加到插入点位置。或者，您可以使用快捷键 CTRL+H 或点击工具条上的“添加声音”按钮 。

快捷键：

添加声音	CTRL+H

双击轨道

当您在音频轨道中双击的时候，将直接打开添加声音对话框，并将插入点放置到双击位置。选择要添加的文件后，声音将添加到插入点位置。

从素材库添加声音

在 Mixcraft 下方的详细页面中点击素材库。在素材库中选中您要添加的声音，然后在轨道中点击放置好插入点，最后点击素材库里的蓝色的+加号按钮将声音添加到插入点。或者您也可以直接把素材从素材库拖动到轨道中。

从 Windows 资源管理器中拖动声音

打开一个 Windows 资源管理器，定位您要添加的声音。选中并直接将声音文件拖动到轨道中。

添加时的声音分析

当一个声音被添加时，Mixcraft 将对之进行分析，探测音量峰值以便显示波形图。如果“自动符合节拍”选项被打开，Mixcraft 将分析声音的拍速，节拍和调号（超

过 30 秒的声音）。如果探测到拍速或调号，Mixcraft 将调整捕捉点到第一拍的位置，并且依据工程的拍速和调号来调整声音的拍速和调号。

录音

点击轨道的“录音”按钮让其进入准备录音状态。
录音前，您可能还需要做下列准备工作：

- 设置插入式录音的区域
- 为循环录音设置循环区域
- 设置轨道的实时监听功能

当您准备好后就可以开始录音了。点击播放控制工具条中的录音按钮。

音频将录制为预设的 CD 品质音频文件。录音音频文件的格式可以在“偏好设定”中更改，菜单“文件”>“偏好设定”>“声卡”。您可以在这里调整采样率和位率。

直接录制为 OGG 格式
如果您发现您的硬盘中堆满了巨大的 WAV 文件，您可以直接录制 OGG 文件来节省硬盘空间。OGG 文件比 WAV 文件的体积要小很多。
在“偏好设定”的“录音”页，将“录音文件类型”切换到“压缩 OGG 文件”，并使用下方的滑杆来确定录音品质。确定后，新的录音将全部使用压缩 OGG 格式。不过在您的硬盘空间充足的情况下，我们仍然建议使用 WAV 格式来录音，以保持足够好的录音品质。

快捷键：
录音　　R 或 CTRL+R

声道/相位/最大化

在菜单“声音”>“属性”中您可以看到这三个功能。
或者，您也可以直接右键点击一个物件，并在右键菜单看到相同的功能。

声道

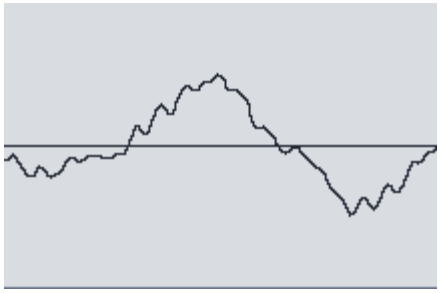
Mixcraft 在显示音频波形的时候不区分单声道和立体声，立体声物件显示的波形是左右声道合并后的结果。
如果您只想播放一个立体声物件中的左声道或右声道，您可以在“属性”的“声道”中进行选择。
声音>属性>声道>单声道/立体声
>左声道
>右声道

如果您选择左声道，物件的标题栏上将出现“左声道”标记，类似的，如果您选择了右声道，则物件的标题栏上将会出现“右声道”标记。

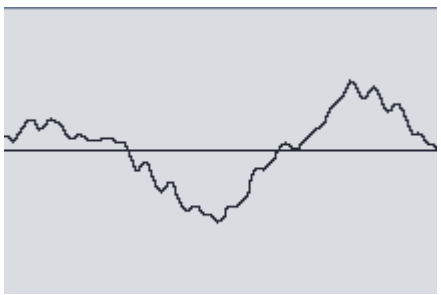
相位
您可以反转整个物件的相位，也可以单独反转左声道或右声道的相位。

声音>属性>相位>正常
>只反转左声道相位
>只反转右声道相位
>反转两个声道相位

反转相位的概念是，将声音频号的波形上下反转。下图为反转前（图中显示波形被放大了很多倍）：



下图为反转后：



同时对立体声信号的两个声道做相位反转在多数情况不会产生听觉上的变化，但如果您选择只反转其中的一个声道，则会让立体声声场发生巨大的变化，实际上是完全破坏了立体声场，让整个声音听上去不自然。但有时可能会造成一些特别的效果。

最大化

最大化是探测声音中最大的音量峰值，然后将此峰值进一步放大至不失真的最大的音量，同时声音中的其他部份也以相同的比例放大。如果您录制的结果声音太小，就可以使用这个功能将它放大。不过注意这一操作同时也会放大噪音，所以如果您录制的音量过小，最好是重新录制。

声音>属性>最大化

使用外部编辑器

Mixcraft 可以和其他音频编辑软件合作，来对 Mixcraft 中的音频文件进行编辑。比如，您想反转一个声音或想要去除声音中的破音，或其他音频编辑，您可能需要用到外部编辑器。（您的电脑里必须安装有其他可用的音频编辑器。）

设定外部编辑器

在“偏好设定”里切换到“一般设定”页面。在页面的最下方“外部音频编辑器”中选择您想要使用的编辑软件。

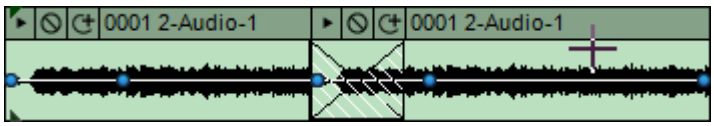
怎样使用外部音频编辑器

右键点击一个物件并选择“以外部编辑器编辑...”或者在“声音”菜单中选择“以外部编辑器编辑...”。

您可以选择编辑原始文件或其副本。如果您编辑原始文件，您所做的编辑操作将永久性改变原始文件，不可恢复。

交叉衰减

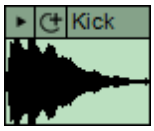
Mixcraft 里实现交叉衰减非常简单。您只需拖动一个音频物件，让它和另一个物件重合，重合区域就会自动创建交叉衰减。



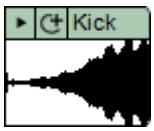
交叉衰减区域的工作状态是，左边的物件在此区域音量渐小，而右边的物件的音量则渐大，这样两个物件的连接过渡会更加自然平滑，而且有效避免爆音的出现。

反转声音

您可以将一个声音左右反转，让它反着播放。选择一个音频物件，然后选择“声音”>“反转”。
反转前：

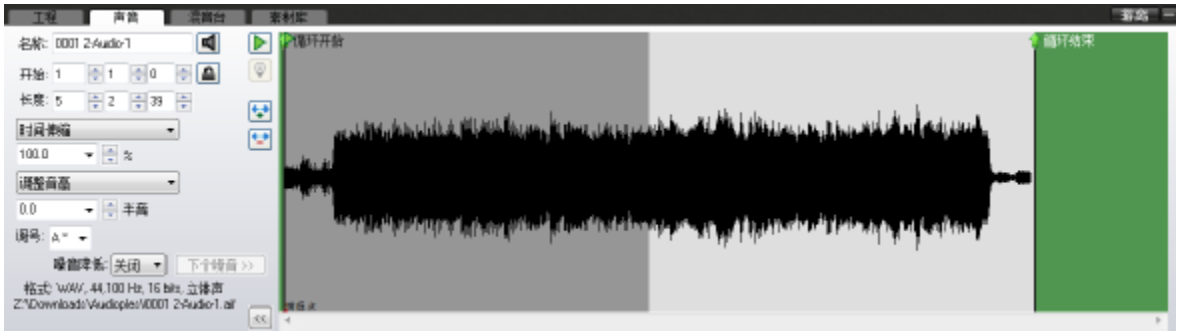


反转后：



声音详细页面（音频）

您可以在声音详细页面里改变一个音频物件的音调、调号、编辑循环点或进行时间伸缩。



编辑名称

您可以在“名称”框中为物件输入新的名称，然后按回车或点击其他地方来确定。

静音/取消静音

点击小喇叭按钮来静音当前的物件，再次点击可以取消静音。

锁定/取消锁定

点击小锁子按钮来锁定当前的物件，再次点击可以取消锁定。

开始

“开始”用于确定一个物件的开始位置。您可以手动输入具体的数值，也可以点击小三角按钮来设定数值。
依据当前时间轴的模式，开始数值的单位将是“时分秒”或“小节、拍子和分拍”。（1000 分拍=1 拍）

长度

在这里输入长度数值来改变物件的长度，可以手动输入具体的数值，也可以点击小三角按钮来设定数值。（如果长度数值设定超过物件的实际长度，将形成循环）
依据当前时间轴的模式，长度数值的单位将是“时分秒”或“小节、拍子和分拍”。（1000 分拍=1 拍）

时间伸缩/拍速

设定时间伸缩的模式，可以选择“调整为工程拍速”或“时间伸缩”。

调整音高、调号或变调

设定物件音调的变化量，可以选择“调整为工程调号”、“调整音高”或“不要固定音高”。

显示/隐藏控制按钮

点击“<<”按钮来显示/隐藏上述控制区域，以便显示更大的波形区域。

噪音降低

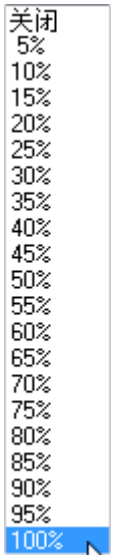
Mixcraft 拥有自带的噪音降低功能。

噪音的定义

噪音可以是背景的嗡嗡声、破音或爆音，通常都是我们不想要的声音。Mixcraft 的自带噪音降低功能最擅长应对诸如电风扇、空调噪音或其他持续不断的噪音。

应用噪音降低功能

点击选中想要降低噪音的物件。切换到声音详细页面。在底部，点击“噪音降低”后的按钮弹出下拉菜单，选择噪音降低的强度，从 5% 到 100%。



当您选择了降低强度后，Mixcraft 将自动探测噪音样本。探测结果会显示在波形图上，标示“噪音开始”和“噪音结束”。

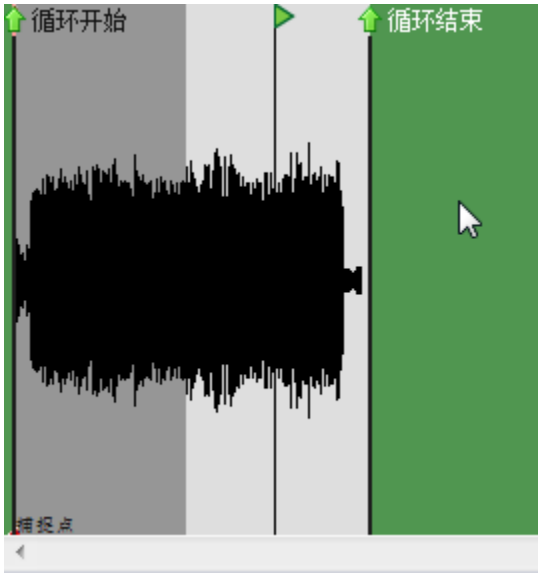
处于“噪音开始”和“噪音结束”标记之间的信号将被视为是“纯粹的噪音”，即噪音样本。上图中的噪音样本是一个非常良好的例子。您可以调整这个两个标记的位置，以标示一个更加纯粹的噪音样本区域（如果您感觉自动探测结果不是很满意的话）。如果您希望 Mixcraft 自动探测下一个最好的噪音样本，点击“下个噪音”按钮。Mixcraft 将显示下一个自动探测出的噪音样本区域（如果有多个可选的噪音样本的话）。但只有您知道真正的噪音是什么，所以您需要自己做最后的手动调整。

找到一个噪音样本

最好的噪音样本是声音中仅仅只有噪音的区域。比如您录音的房间里有空调，在您录音的时候，最开始的一小段时间里，很可能就只录制了空调的声音。您就可以选择这段时间为噪音样本。如果您无法找到良好的噪音样本区域，您可以尝试专门录制一小段纯粹的噪音然后合并到要处理的物件中。做这种弥补的时候一定要特别小心，因为如果您新录制的“纯粹噪音样本”和您要处理的音频中的噪音并不一致，噪音降低操作将会对信号产生很大的破坏。

循环标记/捕捉点

循环乐段编辑器允许您编辑任何音频物件的循环乐段标记。您可以在波形显示区看到这些标记。



调整一个循环乐段

物件中的循环乐段部份显示为灰色，非循环乐段部份显示为绿色。（如果一个物件被修边，被移除的部份将显示为深绿色）

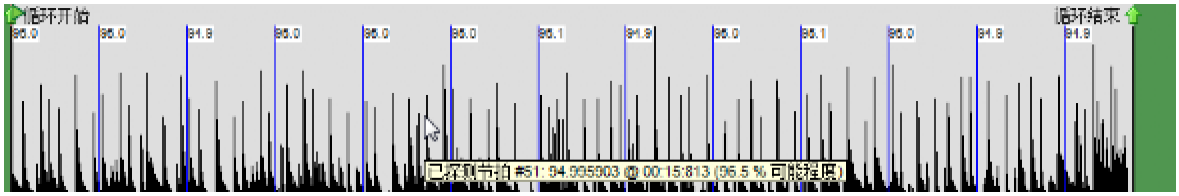
移动“循环开始”标记来调整循环乐段的开始位置，移动“循环结束”标记来调整结束位置。或者，您也可以在相应的位置点击右键，选择“设为循环开始”或“设为循环结束”指令来快速调整循环乐段的范围。

点击循环乐段播放按钮来试听循环乐段。这个播放按钮将仅仅只播放当前的音频，而不会播放整个乐曲。

显示探测出的节拍

如果在探测结束后您没有看到探测出的节拍，点击显示节拍的按钮，再次点击可以隐藏。

这将在波形图中显示所有探测出的节拍。



每一个节拍直线上都有探测出的拍速数值。依据您当前使用的缩放比例，有可能无法显示所有的节拍直线，您只需要放大视图即可。将鼠标移动到直线位置，稍等后会显示详细的探测信息。

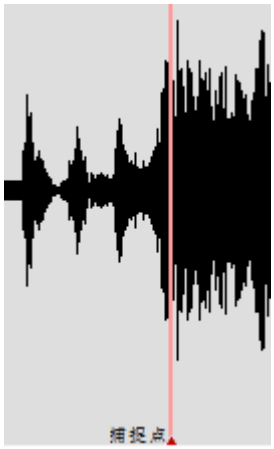
制作完美循环乐段的提示

如果波形中显示有节拍直线，当您拖动循环开始或结束标记时，标记将自动吸附到节拍直线，这样您就可以制作出完美的循环乐段。

设定捕捉点

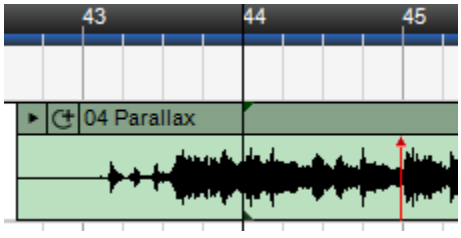
所謂捕捉点是一个物件在执行对齐网格线标准时的实际参考位置。预设状态下，所有物件的捕捉点都是物件的开始位置，也就是物件的左边缘。在波形图里，捕捉点显示为一条红色的直线，您可以将鼠标移动到波形图下方后拖动捕捉点，从而移动捕捉点到其他位置。

有时您的确需要移动捕捉点的位置，比如，您的音频物件中包括一段时间的引子，但您希望在对齐这个物件的时候，按引子后的第一拍来对齐，您就可以把捕捉点重新定位到引子后的第一拍的位置。如下图所示，捕捉点前是一段引子：



您可以直接拖动捕捉点，也可以右键点击某个位置，然后选择“另设为捕捉点”。

重新设定捕捉点的位置后，物件对齐的时候将不再以左边缘为参考位置，因此您也许需要做好心理准备。或者如果您发现有些物件无法将其左边缘对齐到您想要的位置，也许是因为这个物件的捕捉点不在预设的位置。下图显示新捕捉点对齐网格线时的情景（物件中会显示新的捕捉点位置）：

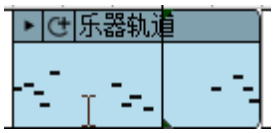


重设循环乐段区域和捕捉点

如果您想要重设您的循环乐段，让它恢复到原始状态，重要点击右键，然后在菜单中选择“重设循环区域和捕捉点”。

虚拟乐器（ MIDI ）物件

虚拟乐器物件里包括的是 MIDI 数据以及其他控制虚拟乐器的数据。



物件里的每一条短线都代表一个音符。

添加虚拟乐器物件

您有数种不同的方法添加虚拟乐器物件

新建一个空白的物件
双击虚拟乐器轨或右键点击并在菜单中选择“添加乐器物件”，可以马上在轨道上新建一个空白的乐器物件。

录制一个乐器物件
让一个虚拟乐器轨进入录音状态并开始录制，使用您的 MIDI 键盘弹奏，完成后将有一个录制的乐器物件出现在轨道里。了解更多关于 MIDI 录制。

导入一个 MIDI 文件
在虚拟乐器轨道上点击右键，选择“添加声音文件...”。在弹出的对话框中找到您想要添加的 MIDI 文件，然后点击打开。
（请注意，如果添加的 MIDI 文件中包括多个轨道，每个轨道的 MIDI 数据将被放置到不同的轨道上，如果需要的话，新的虚拟乐器轨会自动被添加。）
您可以在网上下载或购买流行节奏的 MIDI 文件。

录音

点击一个虚拟乐器轨的准备录音按钮，让它进入准备录音状态。

您可能需要在录音前作下列设定：

- 设定插入式录制的区域
- 设定循环录制的区域

当您完成准备之后，点击播放控制工具条上的录音按钮 开始录制。（如果没有任何轨道处于录音状态，当前选中的轨道将自动进入录音状态。）

录制结束后，点击播放控制工具条上的停止按钮。

快捷键：
录音　　R 或 CTRL+R

MIDI 编辑

有很多种方式来编辑您的 MIDI 数据。在 MIDI 物件上点击右键，在右键菜单的“MIDI 编辑”中您会看到下列编辑功能：

指令	功能
对拍...	让音符更接近标准节拍位置。
人性化...	让音符少一些机器人味，多一些人味。
变调...	将音符上移或下移。
力度...	调整音符的力度。
音符平移...	调整音符的开始位置。
音符时值...	调整音符的长度。
强制独奏	去除重复的音符。

对拍

对拍功能可以让音符移动到精确的标准节拍位置，声音将变得极为整齐。
右键点击一个 MIDI 物件或琴键轴，然后选择“MIDI 编辑”中的“对拍...”，这将打开对拍窗口。

对拍标准

确定将音符移动到什么位置。

请注意，如果您设定为 8 分音符，而您对拍的音符是一个全音符，操作结果并不是将全音符变为一个 8 分音符，而是将其开始位置移动到最近的标准 8 分音符线。

如果打开“开始位置”，则每个音符的开始位置将被移动到最近的标准音符线（由“对拍标准”设定）。

如果打开“结束位置”，则每个音符的结束位置将被移动到最近的标准音符线。

开始位置

打开这个选项后，Mixcraft 会把音符的开始位置移动到最近的标准音符线。

结束位置

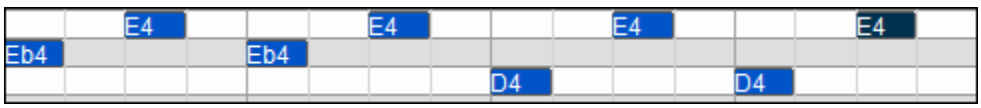
打开这个选项后，Mixcraft 会把音符的结束位置移动到最近的标准音符线。

Swing

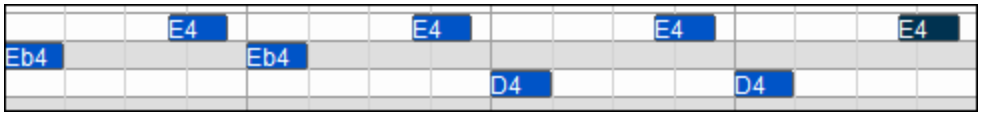
如果您想要在音符中添加 Swing 节奏感，打开 Swing 选项，然后设定一个作用量，数值为百分比。Swing 功能将会移动音符的开始位置，产生 Swing 节奏感，其强度由您设定的作用量而定。

比如，如果您录制了一些 8 分音符。设定“对拍标准”为 8 分音符，然后设定 Swing 作用量为 30%，您的 8 分音符的开始位置将会偏离 30%。

Swing 作用之前



Swing 作用之后



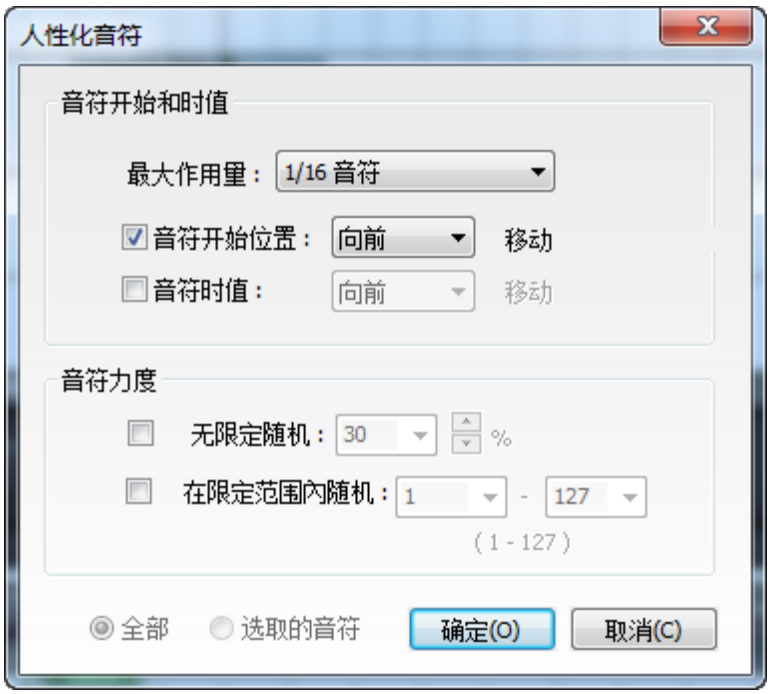
全部或选中的音符

用于确定是否对一个物件中所有的音符进行对拍操作，或仅对选取的音符进行操作。（这两个选项只有当您从琴键轴打开此窗口时有效）

人性化

人性化的用途是让音符的属性发生随机的改变，以产生一种人演奏的质感。当您关闭了对齐网格线功能，然后用鼠标点击输入音符时，输入的音符听上去会很电脑化很机器化。

右键点击 MIDI 物件或琴键轴里的 MIDI 音符，在菜单中选择“MIDI 编辑”>“人性化...”。这将弹出人性化窗口。



最大作用量

音符开始位置和时值的最大改变量。

音符开始位置

确定是否让音符的开始位置随机变化。打开后，您可以在右边选择“向前”、“向后”

或“随机”，分别代表，让音符的开始位置向前移动，向后移动，或随机向前向后。

音符时值

确定是否让音符的时值随机变化。打开后，一样有 3 个选择“向前”、“向后”和“随机”，代表的意义和音符开始位置相同。

音符力度

允许您让力度随机变化。有两个选择：

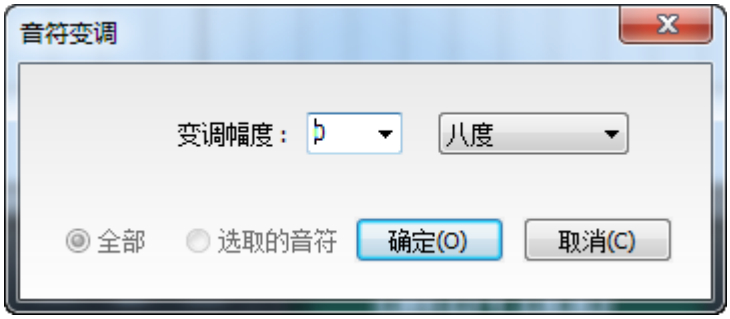
- 无限定随机 - 音符的力度将依据一个百分比来随机变化，数值越大则力度变化范围越大。
- 在限定范围内随机 - 每个音符的力度都在限定的范围内随机产生，但不会出现范围之外的数值。

全部或选取的音符

确定力度变化作用的对象是物件内所有的音符或选取的音符。
（这两个选项只有当您从琴键轴打开此窗口时有效）

变调

在变调窗口内，您可以对物件中所有的音符或选取的音符进行 8 度变调或以半音为单位变调。
右键点击 MIDI 物件或琴键轴内的 MIDI 音符，在菜单中选择“MIDI 编辑”里的“变调...”。这将打开变调窗口。



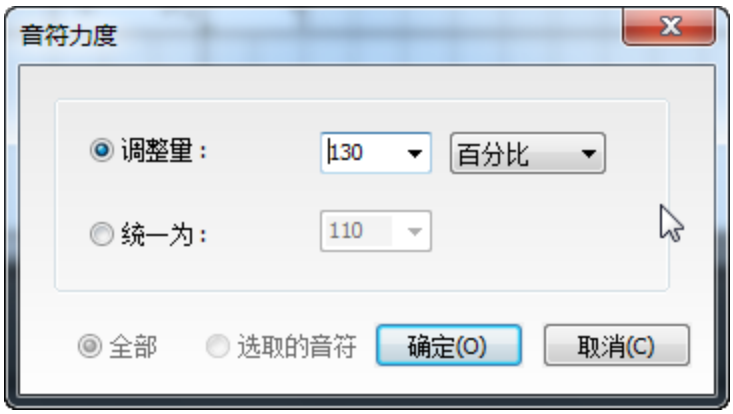
在“变调幅度”后选择一个数值以及其单位。然后点击确定。

全部或选取的音符

确定变调作用的对象是物件内所有的音符或选取的音符。
（这两个选项只有当您从琴键轴打开此窗口时有效）

力度

在力度窗口里，您可以改变物件内所有音符或选取之音符的力度。MIDI 的力度代表的是用多大的力量弹奏音符，其范围是 1 到 127。注意这个功能和“人性化”不同，人性化是随机改变力度，但这个力度调整并没有随机功能，而是固定增加或减小力度。
右键点击 MIDI 物件或琴键轴内的音符，在右键菜单中选择“MIDI 编辑”内的“力度...”。这将打开力度窗口。



调整量
按特定的百分比或具体的数值来调整力度。

统一为
设定一个特定的数值，将所有的音符或选取之音符的力度统一设定为此数值。有效范围为 1 到 127。

全部或选取的音符
确定力度变化作用的对象是物件内所有的音符或选取的音符。
（这两个选项只有当您从琴键轴打开此窗口时有效）

音符平移

在这个窗口内，您可以将物件内所有的音符或选取的音符进行左右平移。
右键点击 MIDI 物件或琴键轴内的 MIDI 音符，在右键菜单中选择“MIDI 编辑”内的“音符平移...”。这将打开音符平移窗口。

平移方向
您可以选择向左或向右平移。

平移量
您可以选择：

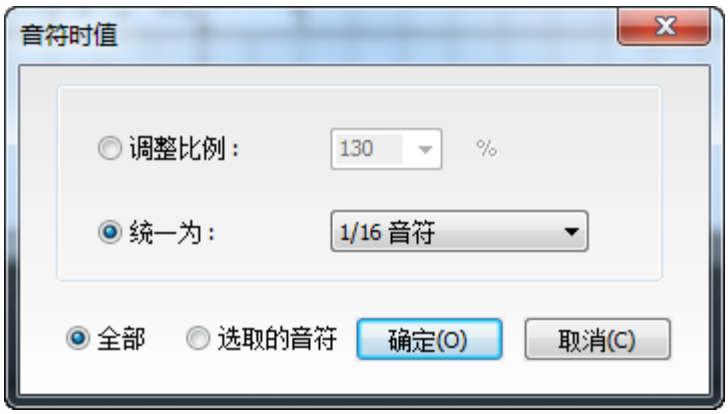
- 全音符
- 1/2 音符
- 1/4 音符
- 1/8 音符
- 1/16 音符
- 1/32 音符
- 1/64 音符
- 1/4 三连音符
- 1/8 三连音符
- 1/16 三连音符

依据您的需要来选择相应的平移量。

全部或选取的音符
确定平移作用的对象是物件内所有的音符或选取的音符。
（这两个选项只有当您从琴键轴打开此窗口时有效）

音符时值

在这个窗口内，您可以对音符的时值做出调整。
右键点击 MIDI 物件或琴键轴内的 MIDI 音符，在右键菜单中选择“MIDI 编辑”内的“音符时值...”。这将打开音符时值窗口。



调整比例

使用百分比来调整。

统一为

将音符的时值统一为同一个数值。

您可以选择：

- 全音符
- 1/2 音符
- 1/4 音符
- 1/8 音符
- 1/16 音符
- 1/32 音符
- 1/64 音符
- 1/4 三连音符
- 1/8 三连音符
- 1/16 三连音符

全部或选取的音符

确定时值变化作用的对象是物件内所有的音符或选取的音符。

（这两个选项只有当您从琴键轴打开此窗口时有效）

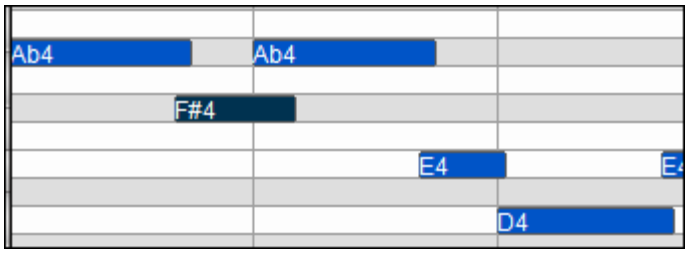
强制独奏

强制独奏的作用是将物件中的音符强制变为同一时间只有一个音符的“独奏”。

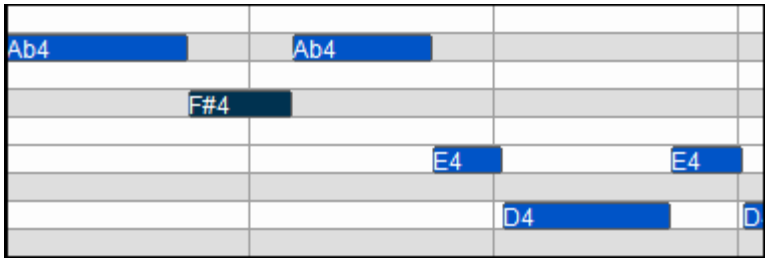
右键点击 MIDI 物件或琴键轴内的 MIDI 音符，在右键菜单中选择“MIDI 编辑”内的“强制独奏”。

比如，您录制 Bass 时错误的弹奏使得录制结果中包括和声，您就可以使用强制独奏移除和声。

强制独奏前

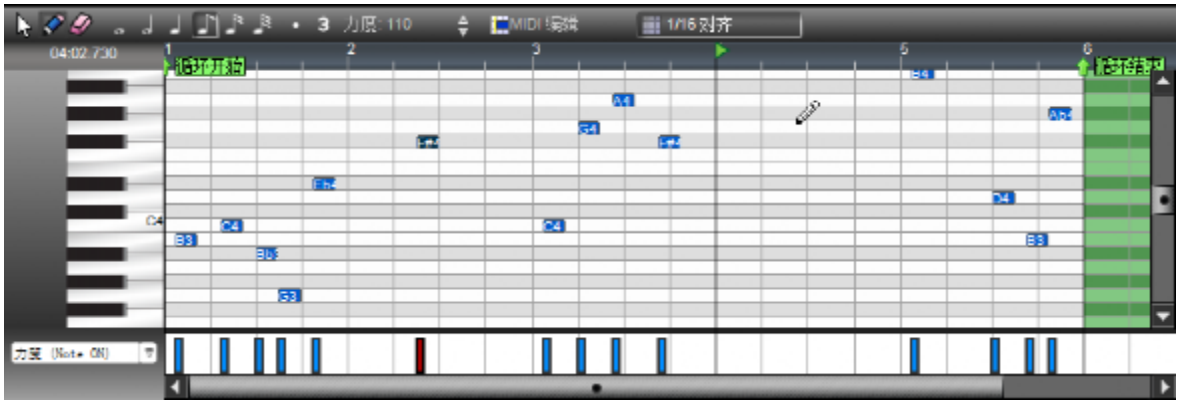


强制独奏后

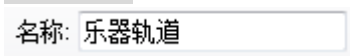


声音详细页面（琴键轴）

在声音详细页面内，您可以重新命名一个物件、改变其长度、开始位置、静音、锁定、改变拍速、音高或调号。



编辑名称



改变物件的名称。输入一个新的名称然后按回车键。

静音/取消静音

点击小喇叭按钮来静音物件或取消静音。

锁定/取消锁定

点击小锁子按钮来锁定一个物件或取消锁定。

开始

用分、秒和毫秒来确定一个物件的开始位置。您可以直接输入数值，或者点击小三角按钮来改变。
如果时间轴模式设定为“节拍”，开始的单位相应改变为小节、拍和分拍。（1000 分拍=1 拍）

长度

用分、秒和毫秒来确定一个物件的长度。您可以直接输入数值，或者点击小三角按钮来改变。（如果您在这里设定的长度数值超过了物件的实际长度，将形成循环乐段）
如果时间轴模式设定为“节拍”，在长度的单位相应改变为小节、拍和分拍。（1000 分拍=1 拍）

时间伸缩

设定物件的时间伸缩模式，有两种选择，“调整为工程拍速”和“时间伸缩”。

音高、调号和变调

设定物件的音高模式，有两种选择，“调整为工程调号”和“调整音高”。

显示/隐藏控制面板

点击“<<”按钮来显示/隐藏控制面板。隐藏控制面板可以看到更多 MIDI 音符。

缩放（垂直）

垂直方向放大。（更清楚地查看 MIDI 音符）

垂直方向缩小。（看多更多的 MIDI 音符）

编辑模式

MIDI 编辑器可以在琴键轴和五线谱两种模式之间切换。

调号

确定一个物件的调号和大小调属性。物件的调性只在“调整为工程调号”模式下有实际用途。

（大小调的设定会影响五线谱的显示，但不会对琴键轴形成任何影响）

拍号

确定物件的拍号。

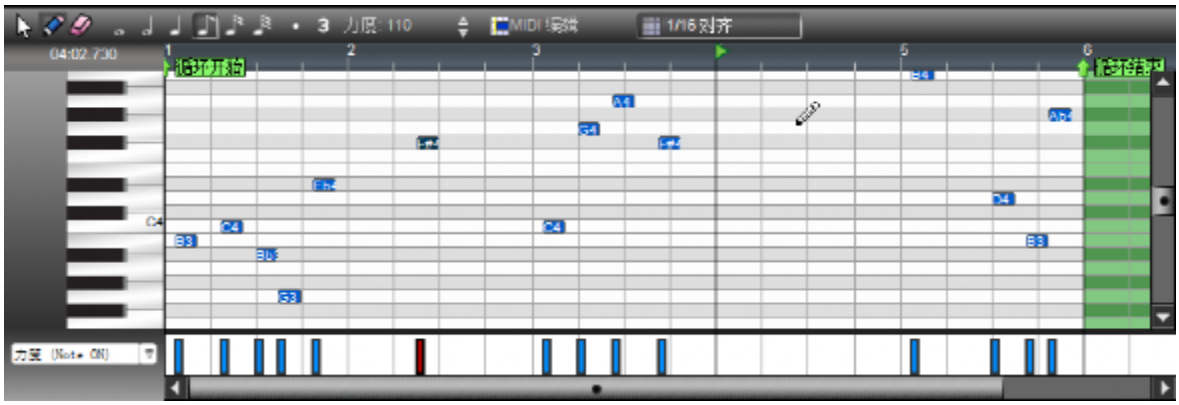
对应表

如果物件是鼓组，您可以使用对应表功能将鼓组的名称显示在钢琴键上，替换标准音符显示。

选择鼓对应表。

琴键轴编辑器

在琴键轴编辑器内，您可以对 MIDI 物件进行详细的编辑。琴键轴这一个名称来自于界面左端纵向放置的钢琴键。要打开琴键轴编辑器，双击一个 MIDI 物件或右键点击 MIDI 物件并选择“编辑”。



每一个蓝色的条都代表一个音符。音符的音高由其上下位置决定。点击一个音符可以试听它实际会发出的声音。

工具条

一共有三个编辑工具。

音符选择工具（箭头工具）。

音符添加工具（铅笔工具）。

音符删除工具（橡皮擦工具）。

另外还包括如下功能：

时值按钮 – 选择一个默认的音符时值，音符添加工具点击时将添加此长度的音符。您可以选择全音符、二分音符、四分音符、八分音符、十六分音符或三十二分音符。您也可以选择附点音符或三连音符。

默认力度 – 新添加音符的默认力度。

MIDI 编辑 – 选择不同的 MIDI 编辑功能。

对齐网格线标准 – 确定添加音符或编辑音符时，吸附到网格线的标准。这个对齐网格线标准和工程轨道区的标准互相独立。

添加音符

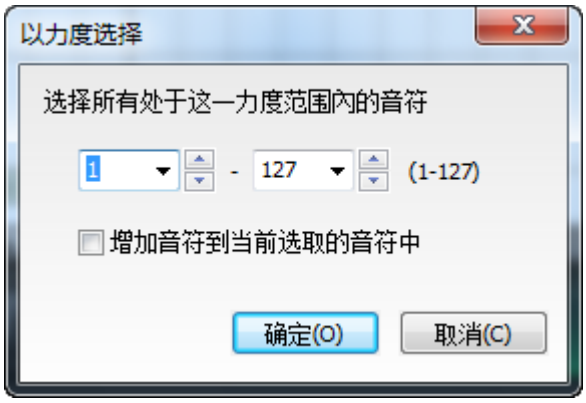
确定已经选择了铅笔工具 。

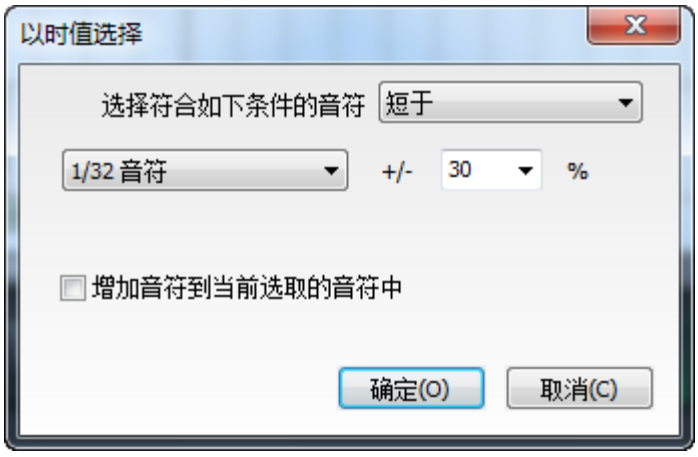
移动鼠标到琴键轴中然后点击左键。新添加的音符的默认时值和力度由工具条中的选择决定。

快捷键：
切换为铅笔工具　　W

选择音符

点击一个音符就可以选中它。或者，您可以切换为箭头工具，然后拖动选择。所有进入框选区域的音符都会被选中。按住 SHIFT 或 CTRL 可以向已经选中的音符中增加更多新的音符。
双击左端的钢琴键可以选中所有此音高的音符。
点击没有音符的空白区域或按电脑键盘上的 ESC 键可以取消选择。
被选中的音符将显示为深蓝色。
您可以通过时值和力度来进行选择。点击工具条上的“MIDI 编辑”按钮，在下拉菜单中选择“以力度选择...”或“以时值选择...”。





这个功能会非常有用，比如您可以快速地选中所有时值很短的音符，或力度非常小的音符，这种音符往往是弹错的音符。
使用 TAB 和 SHIFT+TAB 来选择下一个音符或上一个音符。

注意：当您选择了一个音符之后，如果再次添加音符，新音符将使用刚刚选择过的音符的力度和时值。

快捷键：
切换为箭头工具　　Q

移动音符

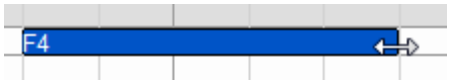
选中一个或多个音符然后拖动它们来移动。您可以使用箭头工具或铅笔工具来完成这个操作。
当拖动音符超过当前显示区域时，琴键轴会自动滚动到新的区域。另外音符的移动遵从对齐网格线标准。

如果移动时您只想改变音符的音高，而不想改变其时间位置，您可以按住 SHIFT 键后拖动，这样音符就只能上下移动，而无法左右移动。

快捷键：
限定上下移动　　SHIFT+拖动

编辑音符

将鼠标移动到一个音符的左端或右端，鼠标变为左右箭头模式。现在拖动鼠标，您可以改变音符的长度或开始位置。此操作也同样遵从琴键轴内的对齐网格线标准。
（改变长度前）



（改变长度后）

同时改变多个音符的长度
如果一次选中多个音符，那么改变长度的操作将同时作用于所有选中的音符。当您想把多个长音符调整为短音符时，这个操作将会很有用。

详细编辑音符
您可以对一个或多个音符的属性进行详细的编辑，右键点击音符，选择“编辑属性...”，这将打开音符属性窗口。

可以编辑的属性包括：

- 开始位置（小节、拍和分拍）
- 音符时值（小节、拍和分拍）
- 音符音高（A0-G10）

- 力度（触发）(1-127)
- MIDI 通道 (1-16)
- 力度（释放）(0-127)

删除音符

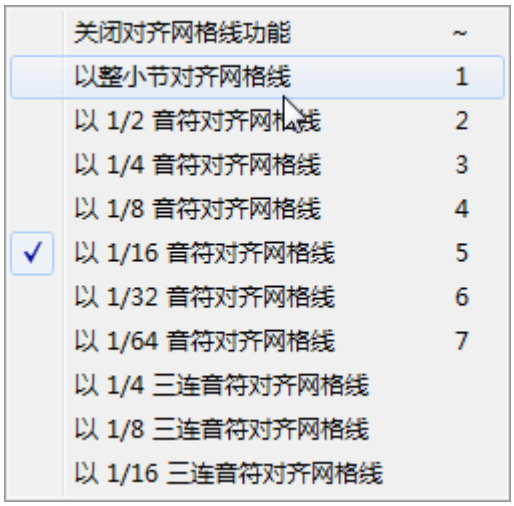
切换为橡皮擦工具 。

使用橡皮擦工具点击可以删除点击的音符
或者，选择您想要删除的音符，然后按电脑键盘上的 Delete 键。

快捷键：
切换为橡皮擦工具　　E

对齐网格线

琴键轴有自己独立的对齐网格线标准，方便您精确地移动音符或调整音符的长度。如果您想要把音符移动到非标准时间位置，您需要关闭对齐功能后再操作。选择对齐标准的方法很简单，点击对齐按钮，然后选择您想要的标准。



几乎所有的操作都遵从对齐标准。

复制、剪切、粘贴以及剪贴板操作

您可以选中一个或多个音符后，对之进行复制、剪切或粘贴操作，这些操作和其他各种软件里相应的操作完全类似。这些操作的快捷键也和其他软件完全相同，当然您也可以使用右键菜单来完成这些操作。当您复制或剪切一个或多个音符后，它们将临时保存在剪贴板中，您可以把它们贴到插入点标示的位置。
可用的编辑操作：

- 复制
- 剪切

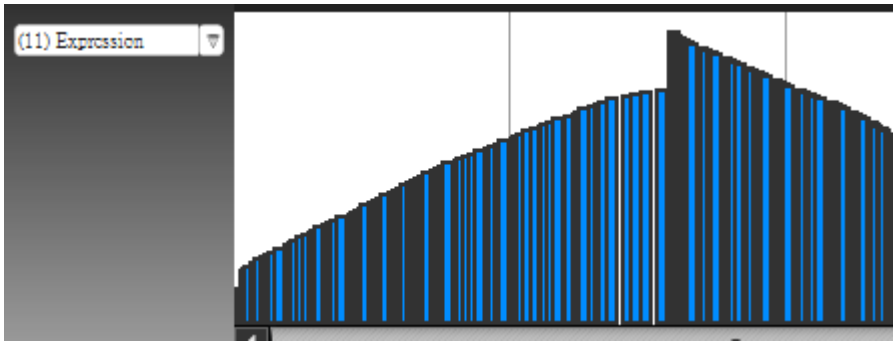
- 粘贴
- 裁切
- 删除

Alt+拖动快速复制
按住 ALT 键，然后拖动选中的物件将快速产生其副本。这是一个更加快速的复制操作。

快捷键：
拖动复制　　ALT+拖动

MIDI 控制参数

您可以在琴键轴下方编辑各种 MIDI 控制参数。



选择控制参数
点击左侧的参数栏，在下拉菜单中选择您想要的参数。
您可以选择的参数：
- 触发力度
- 释放力度
- Program Change
- Channel Pressure
- 弯音轮
- 调制
- 其它 MIDI CC 控制器，您需要手动输入控制参数代码，数值范围从 0 到 127。

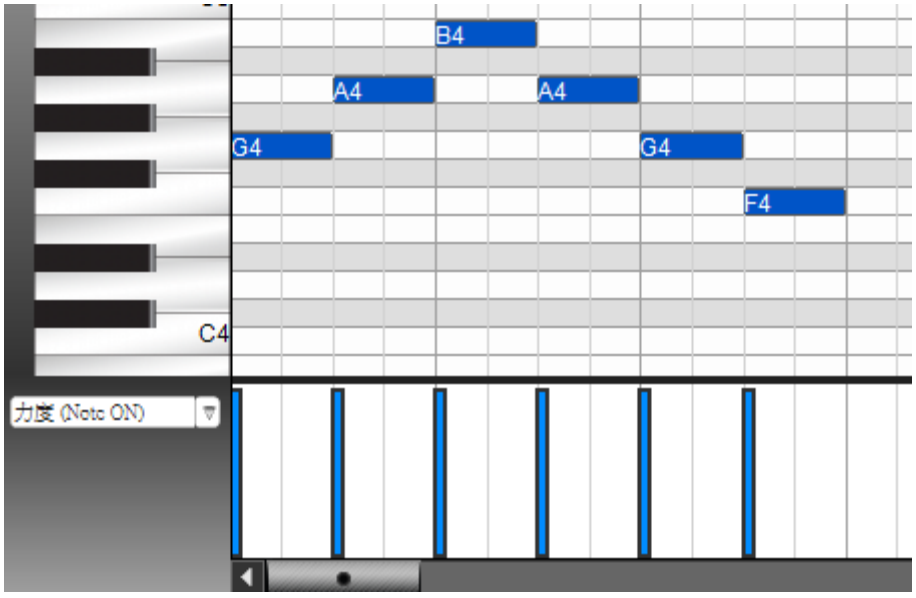
如果某个参数带有控制数据，其名称会显示为粗体：

编辑参数

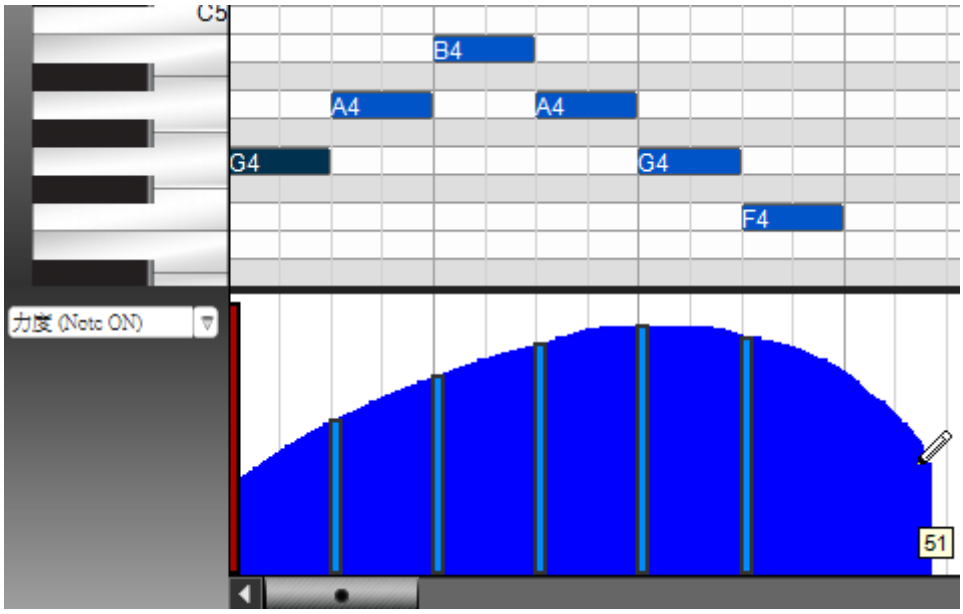
您可以在参数窗口内使用两种操作：绘制和擦除

选择铅笔工具或箭头工具来绘制，使用橡皮擦工具来擦除。

在下面的例子中，我们要编辑音符的力度，让力度随时间上下变化。这是编辑前的状态。每个直线都代表一个音符的力度。



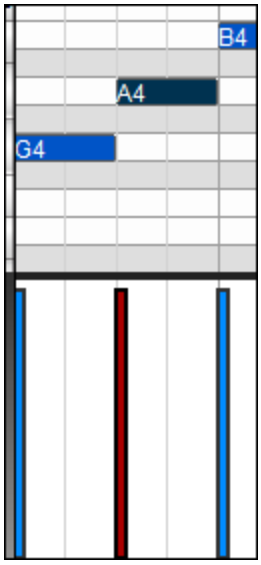
现在在参数区拖动鼠标，深蓝色的区域就是拖动时绘制出的区域。



您可以将参数区的高度调整得更高一点，以方便操作。方法是将鼠标移动到参数区和 MIDI 音符区的交界处，按住鼠标上下拖动就可以调整两个窗口的高度。

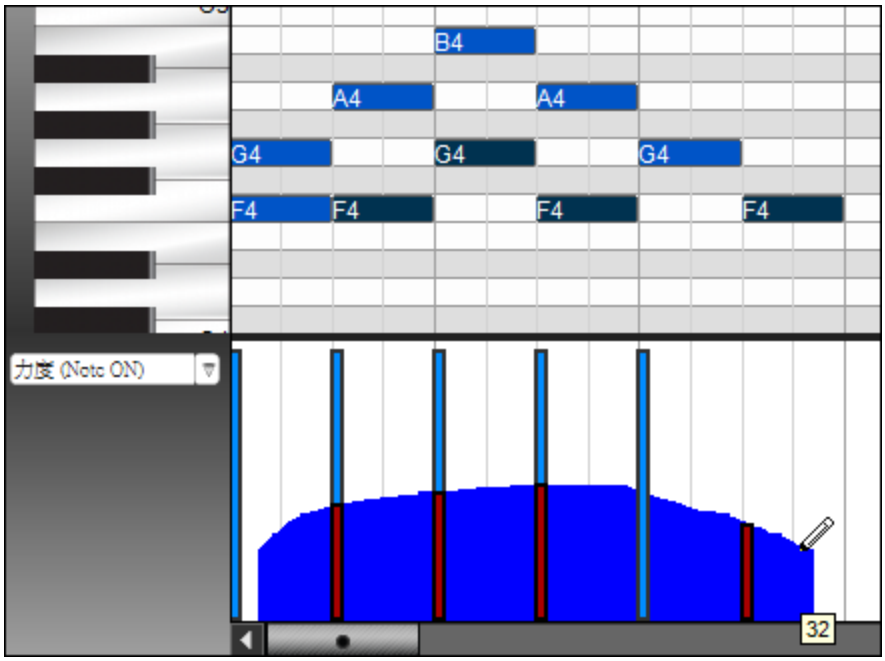
编辑选中音符的力度

选中的音符的力度直线将显示为红色。



您可以让力度编辑操作只针对选中的音符有效，方法是按住 SHIFT 键然后再拖动。这个操作非常有用，因为很多音符的开始位置有可能都是完全相同的，因此直接改变一个音符的力度必然会改变其它所有开始位置相同的音符的力度。

所以您可以先选中所有要改变力度的音符，然后按住 SHIFT 键，现在拖动操作将仅仅只编辑选中音符的力度。



上图中，只有四个被选中的音符的力度被调整（红色），蓝色为未选中的音符的力度。

精确编辑控制参数

有时您可能想要设定控制参数为一个特定的数值，但是用鼠标操作很难实现移动到特定的像素位置。

除了力度之外，您可以右键点击来添加一个控制参数节点，或删除一个节点，或精确编辑一个节点的数值。

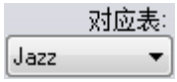
右键菜单中包括：

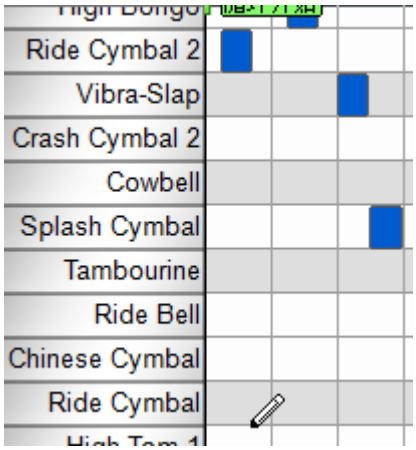
- 添加节点
- 编辑节点
- 删除节点
- 删除全部节点

比如，您想要外部合成器切换为 67 号音色，选择参数 Program Change，然后右键点击，选择“添加节点”。这个将打开一个对话框，您可以输入 67，点击确定。现在您就可以让外部合成器切换到 67 号音色了。

鼓组对应表

如果您要使用打击乐虚拟乐器，您可以让琴键轴显示打击乐的名称而不是钢琴键。在对应表的下拉菜单中选择一个预设。这一功能当前只能在琴键轴中使用。如果您加载的音色已经有对应表， Mixcraft 会自动显示正确的对应表。





添加自己的对应表

浏览 %programdata%\Acoustica\ Mixcraft \drummaps\ 文件夹。在这里，您会发现一堆对应表 txt 文件。其格式为：

[MIDI 音符序号] [打击乐器名称]

比如，您有一个合成器叫 BigAndDumbDrums，使用 54 号 MIDI 音符触发 MegaKick。您需要添加如下文本：

54 MegaKick

然后您需要保存为 txt 文件 BigAndDumbDrums.txt 到 %programdata%\Acoustica\ Mixcraft \drummaps\ 文件夹中。

现在重新打开 Mixcraft，您自制的对应表将出现在列表中。

最后您需要增加一个默认对应表，这样当您添加虚拟乐器 BigAndDumbDrums 的时候，琴键轴会自动显示您的对应表。

使用 MS Excel 或 Open Office Calc 或 GoogleDoc 打开相同文件夹中的 DefaultDrumMapping.csv。在这个文件中，使用逗号来确定“列”，使用引号来确定文本。

您需要填写下列字段并保存。

MapFile - 您刚创建的文件的名称，也就是：BigAndDumbDrums.txt

VSTGUID - 这是用于辨别 VSTi 的独一代码。在使用过您的 VST 插件后，打开 Log 文件来查看您的 VST GUID。您的 Log 文件的位置是 %appdata%\Acoustica\

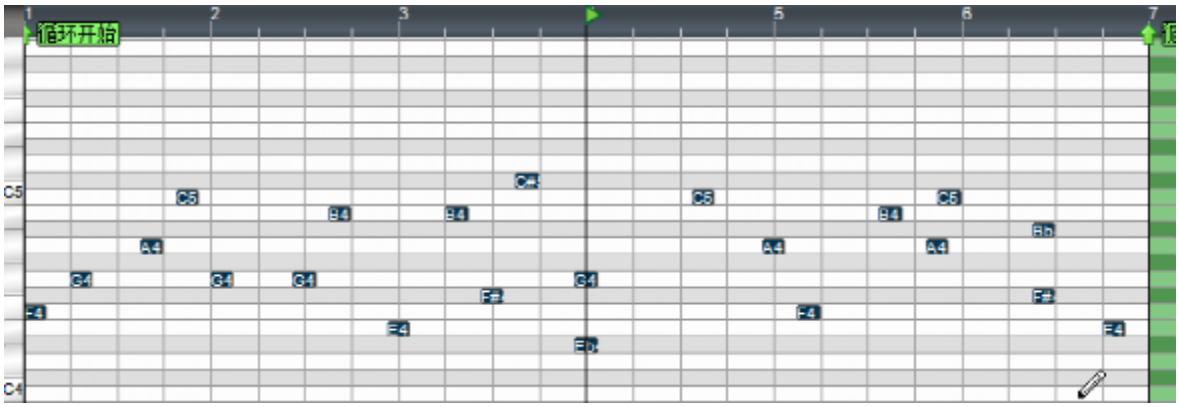
Mixcraft。下面的例子显示怎么发现 Bass Synthesizer 这个 VSTi 的 GUID。
15:39:16 [635 mils]: VST: C:\ProgramFiles(x86)\Acoustica Mixcraft \VST\3rdParty\Alien303BassSynthesizer.dll″
15:39:16[635 mils]: VST found in registry.
15:39:16[635mils]: {4A2F286F000000000000000000000000}

- VST Name－如果没有 GUID，就使用 Log 中的显示的名称。
- Preset# － 这是音色预设。
- Comments－添加批注。

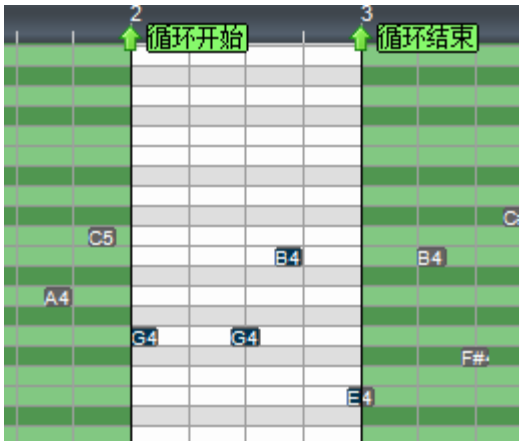
现在保存文件并加载您的虚拟乐器。

循环乐段区域

您可以制作 MIDI 循环乐段。在琴键轴编辑器中，您可以调整循环乐段的开始位置和结束位置。只要用鼠标直接拖动循环开始位置和结束位置标记到新位置就可以了。比如，我们想要把第二小节当做循环乐段来使用。一开始的时候是这样：



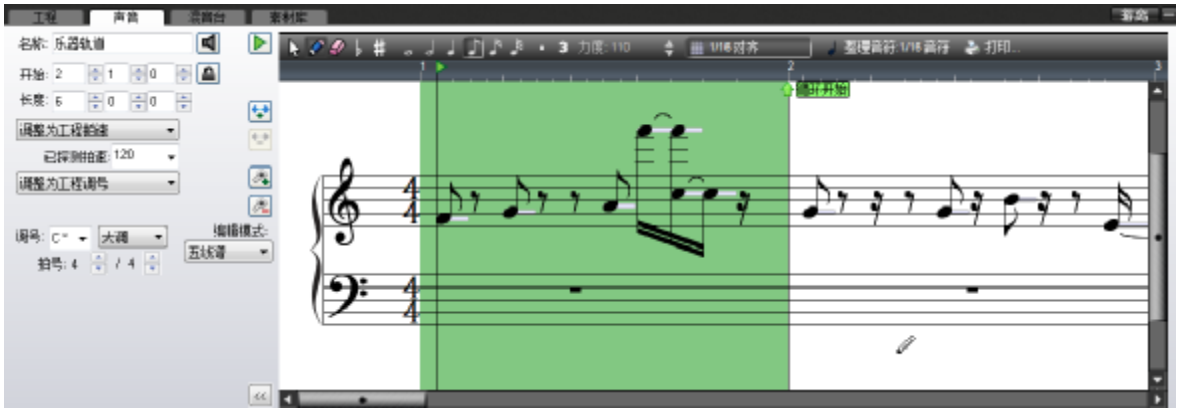
在这个例子中，我们拖到结束标记到到第三小节开始处，拖到开始标记到第二小节开始处。结果是这样：



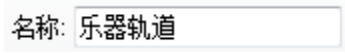
完成后，您可以在轨道区拖长这个物件，形成多次循环。

声音详细页面（五线谱）

Mixcraft 允许您查看、编辑和打印乐曲的五线谱。五线谱和琴键轴这两种模式您可以自由切换使用。



编辑名称



在这里改变物件的名称，直接输入新的名称，然后按回车键。

静音/取消静音

点击小喇叭按钮来静音或取消静音。

锁定/取消锁定

点击小锁子按钮来锁定物件或取消锁定。

开始

用分、秒和毫秒来确定一个物件的开始位置。您可以直接输入数值，或者点击小三角按钮来改变。
如果时间轴模式设定为“节拍”，开始的单位相应改变为小节、拍和分拍。（1000 分拍=1 拍）

长度

用分、秒和毫秒来确定一个物件的长度。您可以直接输入数值，或者点击小三角按钮来改变。（如果您在这里设定的长度数值超过了物件的实际长度，将形成循环乐段）
如果时间轴模式设定为“节拍”，在长度的单位相应改变为小节、拍和分拍。（1000 分拍=1 拍）

时间伸缩

选择时间伸缩模式，有两种模式可选“调整为工程拍速”和“时间伸缩”。

音调、调号和变调

设定物件音调变化的模式，有两种模式可选“调整为工程调号”和“调整音高”。

显示/隐藏控制面板

点击“<<”按钮来显示/隐藏控制面板。隐藏面板后您可以看到更多的音符。

缩放（纵向）

纵向放大（看到音符的细节）。

纵向缩小（看到更多的音符）。

编辑器类型

在五线谱和琴键轴之间切换。

调号

为物件选择一个调号以及大小调属性。当音调属性设定为“调整为工程调号”的时候，

这里设定的调号将作为变调的依据。
(大小调属性会影响五线谱的显示，但不会影响琴键轴)

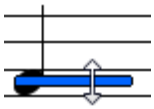
拍号
编辑物件的拍号。

对应表
如果轨道乐器是一个打击乐器组，您可以让琴键轴界面显示具体的打击乐名称而不是钢琴键盘。
选择一个对应表。

五线谱编辑器

编辑音符
Mixcraft 允许您直接对“音符条”进行编辑。通过编辑音符条的位置和大小，您可以改变音符的显示。
下图是一个典型的四分音符和它的音符条。

当用鼠标点击时，音符条会变为蓝色。



您可以拖动音符条来改变音符的音高，或拖动其左端来改变开始位置，或拖动右端来改变长度。松开鼠标后，音符将显示调整后的新状态。
如果在改变音高的时候，您不想音符的开始位置发生变化，可以按住 SHIFT 键然后拖动。

快捷键：
限定上下移动　　SHIFT+拖动

工具条
五线谱编辑器中一共有三种工具。

选择工具（箭头工具）。

添加音符工具（铅笔工具）。

删除音符工具（橡皮擦工具）。

以及其它一些常用功能：

时值按钮 – 使用这些按钮选择一个默认的时值，添加的音符将使用这一时值。您可以选择全音符、二分音符、四分音符、八分音符、十六分音符和三十二分音符。另外您还可以使用三连模式和附点模式。

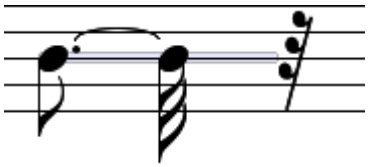
默认力度 – 确定添加音符的默认力度。

对齐网格线标准 – 确定五线谱专用的对齐标准。

整理音符

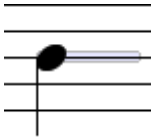
整理音符功能的作用是将五线谱内原本可能乱糟糟的音符排列整齐，它并不会实际改变音符的开始位置和时值，只是让它们看上去更整齐而已。

比如，您录制的一个音符，原本应该是一个四分音符，但您弹奏的时间不够，少了一个三十二分音符。那么在五线谱里显示的时候将是一个八分音符加一个三十二分音符再加一个三十二分休止。看上去像下面这样：



使用整理音符功能可以简化这种复杂的显示结果。您可以试试选择八分音符模式。

在改变了整理音符的标准后，刚才的音符就看上去像一个四分音符了。



但选择八分音符模式的坏处是，原本的十六分音符现在也会显示为八分音符。当然，您可以将整理音符的标准设定为十六分音符模式来解决这一问题。

切换谱号

右键点击谱号，您可以在三种模式中切换：

- 总谱
- 高音谱
- 低音谱

这个操作将改变整个轨道的谱号显示。

打印

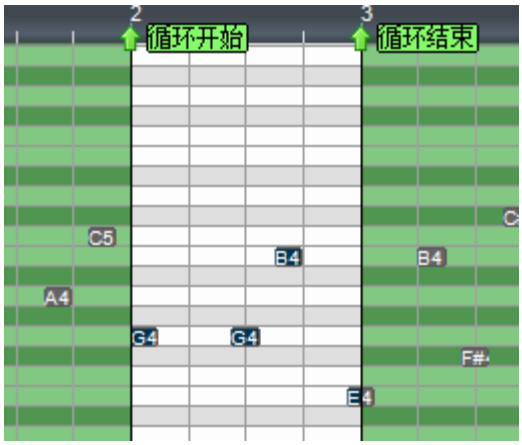
选择要打印的物件，然后点击“打印...”按钮，或者按快捷键 CTRL+P 来打印您的五线谱。

如果您想打印出作者以及乐曲标题，请在“作者信息...”中添加相关信息（见“工程”详细页面）。

循环乐段区域

您可以通过设定循环乐段开始位置和结束位置来制作一个循环乐段物件。要调整循环区域，用鼠标拖动循环开始和结束位置标记。

比如，下面的循环乐段中，只有第二小节为循环乐段区域，播放时将只有这个区域的声音可以被听到。这样您就可以将一个物件中的一部份截取出来，在乐曲中一遍一遍重复播放。



MIDI 概念

M.I.D.I.是 Musical Instrument Digital Interface（乐器数字接口）的缩写。它是一系列的数据，用来告诉虚拟乐器演奏什么音符或用什么方法演奏音符，同时还可以对虚拟乐器进行其他各种控制。Mixcraft 的虚拟乐器轨道中的 MIDI 物件包括的就是这种数据。
在 Wikipedia 中了解更多关于 MIDI。

MIDI 音符

当您在键盘上按下中央 C 琴键的时候，键盘将发送一个数据，告诉虚拟乐器“演奏 C3”。当您松开琴键的时候，键盘会再发生一个数据，告诉虚拟乐器“停止演奏 C3”。发送的数据中其实还包括更多其它的信息，比如弹奏的力度，MIDI 通道等。力度数据使用一个 1 到 127 之间的数字来表示，1 为最小的力度，127 为最大的力度。
每个 MIDI 音符都包括下列信息：
音符音高(C0-C10)，力度(1-127)， MIDI 通道(1-16)

音符音高

这是弹奏的音符的音高。MIDI 数据中的音高并不使用我们通常习惯的音乐表示方法，也就是诸如 C3、A6 之类。MIDI 数据使用一个 0 到 127 之间的数字来表示音高，0 为 C0，1 为 #C0，2 为 D0，以此类推，127 为 G10。其范围比钢琴音域更宽，钢琴的音域是 A1 到 C9。

力度

力度表示击键的强度。通常来说，虚拟乐器中音色响应力度数据时，都是力度越大则音量越大，不过有些虚拟乐器的有些音色可能并不使用这一规则。因此您有可能发现有些音色不论用什么力度弹奏都是同一种音量。

MIDI 通道

通道的作用是可以让 MIDI 数据并行发送（使用不同的通道），而虚拟乐器同样可以并行接收 MIDI 数据，因此您可以一次发送更多的 MIDI 数据。

MIDI 控制器

控制器是另一类 MIDI 数据，可以发送持续变化的数据，用于控制虚拟乐器中的参数。最常用的控制器是 Modulation（调制）和 Pitch Wheel（弯音轮）。一般标准的 MIDI 键盘都有两个旋钮，用来产生这两个最重要的控制数据。

Modulation（调制）

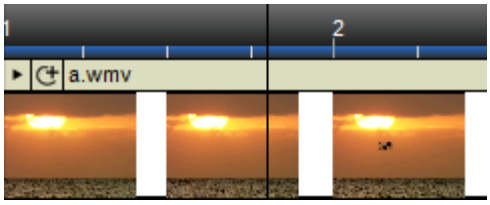
通常它也被称为是“颤音轮”，因为有很多合成器或虚拟乐器都使用这个参数来控制颤音的幅度。不过不同的合成器或虚拟乐器，或不同的音色有可能并不这样使用这个参数，因此这个参数并不一定总是控制颤音的幅度，它的具体作用由虚拟乐器音色中的设置而定。调制轮输出的数值范围是 0 到 127。

Pitch Wheel(弯音轮)
这个控制器通常都用来产生音调的变化，向上推动弯音轮会让音调升高，向下推动则让音调降低。多数合成器和虚拟乐器中的音色都这样使用这个参数，但也有例外。弯音轮输出的数值范围是 8191 到 8192。

其他控制器
虚拟乐器还使用许多其他的控制器，被称为是 MIDI CC 控制器。

视频物件

视频物件中包括视频画面预览或静态图片的预览。



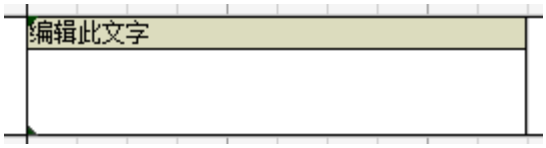
在 Mixcraft 中，您可以在视频轨道中使用：

- 视频文件
- 图片文件
- 文字物件

在视频章节了解更多

文本物件

文本物件中包括文本以及文本上附加的效果。



在视频章节了解更多关于文字物件。

录音

您可以录制音频或 MIDI。点击一个轨道上的准备录音按钮让这个轨道进入录音状态，然后您可以向这个轨道中录制音频（音频轨）或 MIDI（乐器轨）。

了解更多关于准备录制 MIDI 或 准备录制音频。

录制物件

当您让一个轨道进入录音状态后，您就可以开始录制了。
点击轨道放置插入点，即开始录制的位置。

点击播放控制工具条上的录音按钮开始正式录制 。

完成后点击停止按钮来停止录制 。

录制出的音频文件将保存在工程文件夹内。如果您想一次录制多个轨道，您需要同时让多个轨道进入录音状态，并且需要为每一个轨道选择输入通道，同时您需要有一个支持多路输入的声卡。

快捷键：
录音　　R 或 CTRL+R

声卡

有两种方式来连接您的乐器或话筒到电脑。

先经过混音台
您可以将乐器或话筒连接到一个混音台，信号在这里经过音量调整和混合后再进入您的声卡。

不经过混音台
您可以将乐器或话筒直接连接到声卡，而无需使用混音台。现在录音工业更多使用这种模式，因为这种方式更加方便。不过当您需要同时录制多个输入信号时，您的声卡必须有足够多的输入端口。

选择声卡驱动模式(ASIO/WaveRT/Wave)
您有三种模式可选：

- ASIO
- WaveRT
- Wave

如果您想要实时弹奏虚拟乐器或进行音频录制，您需要一个比较好的声卡来实现较低的延迟。
通常，如果可以的话，您应该优先尝试 ASIO 驱动模式，然后尝试 WaveRT 模式，最后没有其他选择时，再使用 Wave 模式。
了解更多关于如何设置声卡。

监听输入(音频轨)
在录制音频的时候，为了能听到自己的声音，或称为是“监听”自己的声音，您需要点击轨道准备录音按钮，然后点击监听按钮。

您需要设置较低的延迟时间才能正常使用监听功能。延迟时间需要低于 20 毫秒才不会影响您的演唱或弹奏。
了解更多关于监听。

录音模式

一共有三种录音模式。可以在“轨道”菜单中选择，也可以右键点击轨道，在“录音模式”中选择。

- 建立分径
- 重叠
- 替代

您也可以在“偏好设定”中设定一个预设的录音模式。

建立分径

在这个模式下，所有已经存在的分径将自动被静音，新录制的内容出现在一个新的分径里。这是音频轨道的预设录制模式。

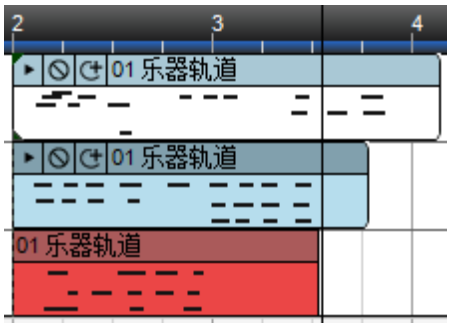
每次同一位置新的录音都会自动放置到添加的分径里。注意录音时会自动静音任何和新录音重叠的部份。

在使用插入式录音时，会在插入区域添加分径。

在上图中，只有插入录制区域内的部份被静音。

重叠

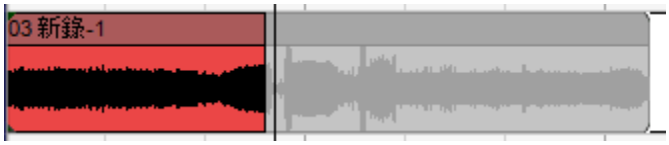
在这个模式下，录音时，已经存在的物件将继续发出声音。这是 MIDI 轨预设的录音模式。



每一个新的录音都会放置到添加的分径中。

取代

在这个模式下，已经存在的音频将被新录制的内容取代，而且不会添加分径。



除非您的硬盘空间真的太少，否则不建议使用这种模式，因为缺乏足够的灵活性，想像一下，如果您在录制了 5，6 遍之后突然想起第 2 遍的效果最好。要找回来会很不方便，而且退出 Mixcraft 的之后，所有未使用的音频文件就会被删除，所以无法

再找回来了。

循环录音

使用循环录音模式，您可以在同一个区域反复录制多遍，录制完成后再挑选最好的录制结果。

要进入循环模式，在播放控制工具条上点击“循环”播放按钮。

或者，您可以选择“混音”菜单>“循环播放模式”。进入循环播放模式后，用鼠标拖动“始”和“终”两个标记来设定循环区域。在播放控制章节了解更多关于循环播放。

您还可以同时使用插入录制模式。

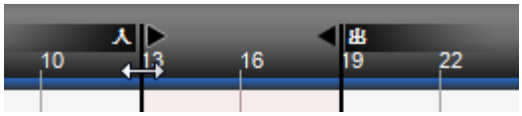
提示：想要快速创建一个循环区域，先在轨道区或时间轴上拖动选择一个区域，然后再点击循环播放按钮进入循环模式。您还可以打开对齐网格线功能来确定一个精确的循环区域。

插入式录音

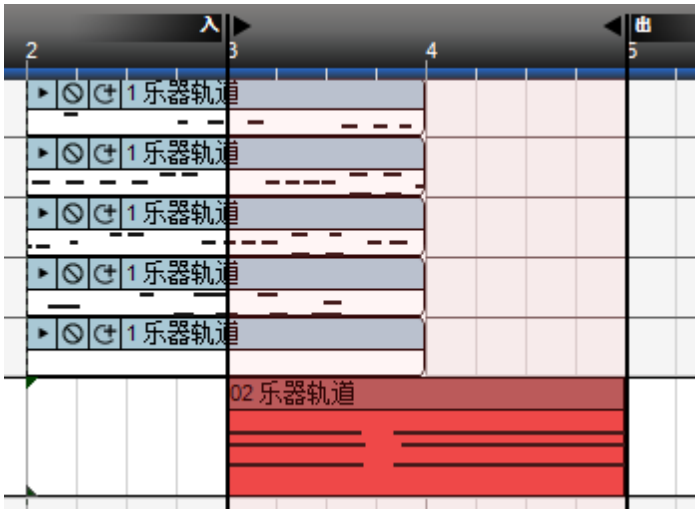
使用插入式录音，您可以将录音结果限定在一个特定的区域内。

要确定插入录音区域，点击播放控制工具条上的“插入式录音”按钮。

然后用鼠标拖动“入”和”出”两个标记，设定插入式录制的区域。



在设定好插入式录音区域后，开始录音，录制将仅仅在插入式录音区域内进行。



提示：想要快速创建一个插入式录音区域，先在轨道区或时间轴上拖动选择一个区域，然后再点击插入式录音按钮。您还可以打开对齐网格线功能来确定一个精确的录音区域。

素材库

素材库里包括大量可以免费在您的工程中使用的音频素材！盡情在您的作品中使用这些素材吧！

声音

在选择了某个类型后，您可以看到该类型下所有可以使用的素材。如果您选择“全部”，那么整个素材库中所有的素材都将显示出来。

试听素材

点击素材左侧的绿色播放按钮来试听该素材。如果您的乐曲正在播放，试听时将自动

调整素材的播放速度，以便和工程拍速同步。

添加声音
点击素材左侧的蓝色加号按钮，可以马上把它添加到当前选中的音频轨道中。

CTRL 键 - 按住 CTRL 键后您可以多次点击来选择多个素材。
SHIFT 键 - 按住 SHIFT 键后您可以选择连续的多个素材。

快捷键：
全选当前视图中的素材　　CTRL+A

素材库
您可以选择特定的素材库或者选择“全部”。如果选择“全部”，所有的素材都将被显示，包括您自己导入的各种素材。

自带的素材库一共有两个：
- Loops（循环乐段）
- Sound Effects（音效）

如果您想浏览所有的音效素材，您可以将素材库选择为“Sound Effects”。然后在下方选择一种分类方式。右边将显示所有篩选出的素材。

分类
点击“分类”，可以在下拉菜单中选择一个新的分类方式。这样您可以使用不同的分类方式来寻找您想要的素材。可用的分类方式包括：
- 拍速
- 调号
- 曲风
- 风格
- 乐器
- 文件名称
- 情緒
- 日期
- 导入日期

下方将会显示子分类。点击一个子分类，可以篩选出该分类中的内容。比如“曲风”下包括：12-8 Blues,Acid Techno,B Diddley,Blues Shuffle,Country Rock,Country Shuffle,Disco,Dub,Electro Groove,Funk Rock,Hip Hop,Music

Beds,Power Ballad,Punk,Reggae One Drop,Sludge Metal,Sound Effects,和Speed Metal 等等。

搜索

这允许您在选中的分类中快速找到特定的素材。您可以使用多个搜索关键字，或者使用排除关键字。搜索完成后，Mixcraft 将显示搜索结果的数量，搜索的结果将显示为黄色。

比如您可以搜索“Drums”，如果搜索结果太多，您可以搜索“Drums Snare”。

如果您不想看到搜索结果中包括某种名称，您可以使用排除表式——减号。比如“Drums -Snare”将显示所有素材，其名称中包括“Drums”，但不包括“Snare”。

要结束搜索，点击搜索框右侧的“x”按钮。

素材属性及按属性排序

您可以点击素材属性的标题来让素材按这一属性排序，再点击一次可以反向排序。

属性包括：

- 文件名称
- 拍速
- 是否循环?
- #小节数
- 拍号
- 调号
- 乐器
- 风格
- 曲风
- 作者
- 关键字
- 日期
- 导入日期
- 长度
- 文件源
- 文件位置
- 数据库
- 声音编号

如果您想要决定显示不同的属性列，您可以右键点击属性栏，然后在列表中选择您想要的属性。

将鼠标放置到属性名称之间，您可以调整每个属性列的宽度。

下载素材

Mixcraft 里所有的素材都可以在您需要的时候下载到硬盘中，而在您下载之前，它们只是一个名称而已，因此不会占用您宝贵的硬盘空间。
要下载素材，点击一个素材的播放按钮或蓝色加号按钮。已经下载的素材将一直保留在您的硬盘中。
如果您下载素材的时候遇到问题，试试在“偏好设定”中切换为其他服务器。
要一次下载多个素材，点击右键，在右键菜单中选择“下载所有视野中的内容”。这个操作将下载所有当前显示的素材。下载过程中，您可以点击“取消下载”来取消当前的下载进程。

打开素材库文件夹

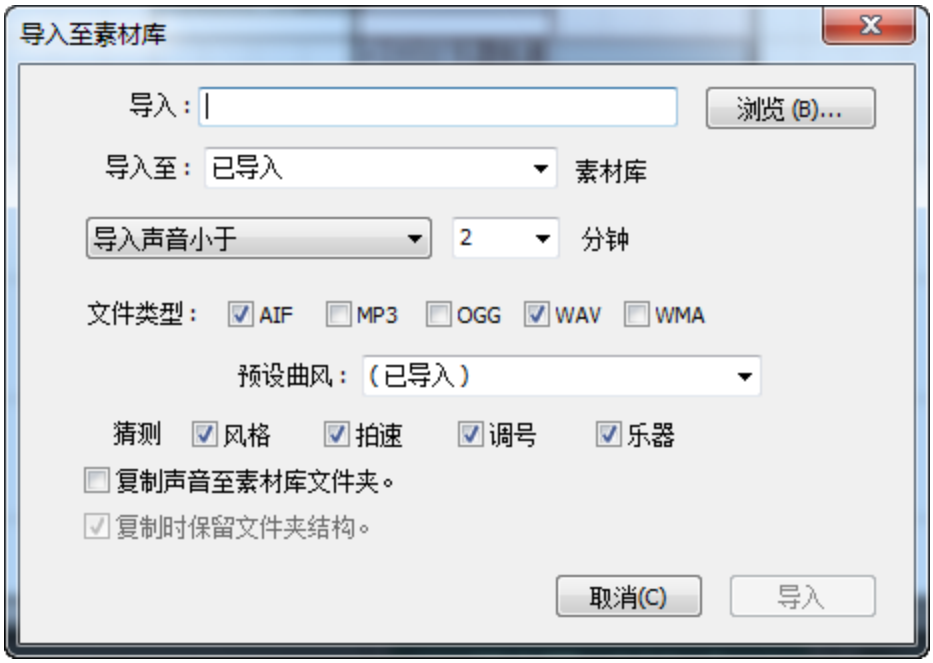
如果您想打开素材库的文件夹，点击右键，在菜单中选择“打开文件夹...”。这将打开保存素材库的文件夹。

导入素材

您可以从您的硬盘、网络或 CD 中导入各种素材到素材库。当前可以导入的文件格式为：AIF,MP3,OGG,WMA 和 WAV。

从硬盘或 CD 中导入

您可以从您的硬盘或 CD 中导入素材。这包括任何您下载的素材。要导入素材，点击“+导入...”按钮。这将打开带有各种选项的导入窗口。



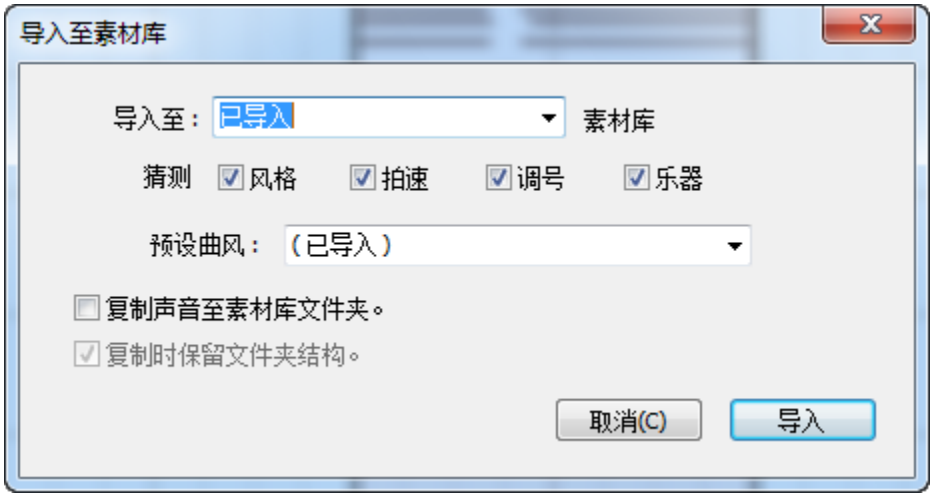
- 导入 – 选择要导入的素材的路径。点击“浏览...”按钮找到您的目标路径。
- 导入至 – 选择要导入到哪个素材库中。如果您想要导入到一个新素材库中，就输入新的素材库的名称。
- 导入长度 – 选择素材的时间长度。
  - 导入声音大于 – 导入长度大于某个时间的
  - 导入所有声音
  - 导入声音小于 – 导入长度小于某个时间的
- 文件类型
  - AIF
  - MP3
  - OGG
  - WAV
  - WMA
- 预设曲风 – 选择一个新导入的素材将归入的曲风类型，您可以新输入一个名称。（导入后您可以在素材库中再次修改素材的曲风类型）
- 猜测（判断素材名称中包括的特征信息）
  - 风格 – 如果在素材文件名中找到 libstylesforimport.txt 中包括的关键字，则按关键字归类。比如，如果素材文件名中有 Rock 一词，则将之归类为 Rock 风格。
  - 拍速 – 如果在素材文件名中找到 40 到 240 之间的数字，则将此数字视为是拍速值。
  - 调号 – 如果在素材文件名中找到，比如 Rock G 这样的词，则将字母 G 视为是调号。

- 乐器 - 如果在素材文件名中找到 libinstsforimport.txt 中包括的乐器关键字，则将此素材归类到此乐器类型中。比如，如果文件名中有 Piano 一词，则将此素材归类至 Piano 中。

- 复制声音至素材库文件夹 - 将导入的素材复制一个副本到 %programdata%\Acoustica\ Mixcraft \UserLibrarySounds\ 文件夹中。如果是从 CD 中导入素材，则必然进行复制操作。
- 复制时保留文件夹结构 - 打开这一选项，复制时，素材原文件夹的结构将同时被复制到 %programdata%\Acoustica\ Mixcraft \UserLibrarySounds\ 中。比如，导入 C:\folderone\subfoldertwo\ 中的素材，结果将是，素材将出现在 %programdata%\Acoustica\ Mixcraft \UserLibrarySounds\LibName\folderone\subfoldertwo\ 中。如果关闭这一选项，所有导入的素材都将出现在素材库最低一层文件夹中。
- 导入按钮 - 点击此按钮开始导入。导入过程中，您可以正常使用 Mixcraft 。

通过拖动操作来导入

如果您只想导入一个文件，在资源管理器中找到这个文件，然后将它拖动到素材库窗口中。松开鼠标后，一个拖动导入专用窗口将打开，选择要导入的素材库名称，确定其他选项，然后点击“导入”按钮开始导入。



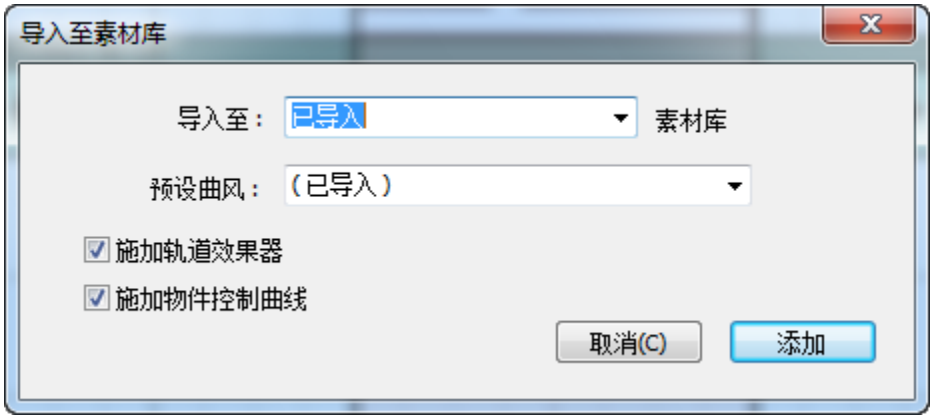
- 导入至 - 选择要导入到哪个素材库中。如果您想要导入到一个新素材库中，就输入新的素材库的名称。
- 猜测（判断素材名称中包括的特征信息）
  - 风格 - 如果在素材文件名中找到 libstylesforimport.txt 中包括的关键字，则按关键字归类。比如，如果素材文件名中有 Rock 一词，则将之归类为 Rock 风格。
  - 拍速 - 如果在素材文件名中找到 40 到 240 之间的数字，则将此数字视为是拍速值。

- 调号 - 如果在素材文件名中找到，比如 Rock G 这样的词，则将字母 G 视为是调号。
- 乐器 - 如果在素材文件名中找到 libinstsforimport.txt 中包括的乐器关键字，则将此素材归类到此乐器类型中。比如，如果文件名中有 Piano 一词，则将此素材归类至 Piano 中。

- 预设曲风 - 选择一个新导入的素材将归入的曲风类型，您可以新输入一个名称。（导入后您可以在素材库中再次修改素材的曲风类型）
- 复制声音至素材库文件夹 - 将导入的素材复制一个副本到 %programdata%\Acoustica\ Mixcraft \UserLibrarySounds\ 文件夹中。如果是从 CD 中导入素材，则必然进行复制操作。
- 复制时保留文件夹结构 - 打开这一选项，复制时，素材原文件夹的结构将同时被复制到 %programdata%\Acoustica\ Mixcraft \UserLibrarySounds\ 中。比如，导入 C:\folderone\subfoldertwo\ 中的素材，结果将是，素材将出现在 %programdata%\Acoustica\ Mixcraft \UserLibrarySounds\LibName\folderone\subfoldertwo\ 中。如果关闭这一选项，所有导入的素材都将出现在素材库最低一层文件夹中。
- 导入按钮 - 点击此按钮开始导入。导入过程中，您可以正常使用 Mixcraft 。

从您的工程中导入素材

您的工程中的任何音频物件都可以导入到素材库中。只要右键点击物件，选择“添加至素材库...”。这将打开导入窗口。



这样导入的时候，可以是施加效果器和自动控制曲线处理后的结果。

- 导入至 - 选择要导入到哪个素材库中。如果您想要导入到一个新素材库中，就输入新的素材库的名称。
- 预设曲风 - 选择一个新导入的素材将归入的曲风类型，您可以新输入一个名称。（导入后您可以在素材库中再次修改素材的曲风类型）
- 施加轨道效果器 - 施加效果器处理后再添加至素材库。

- 施加物件控制曲线 – 施加物件控制曲线处理后再添加至素材库。

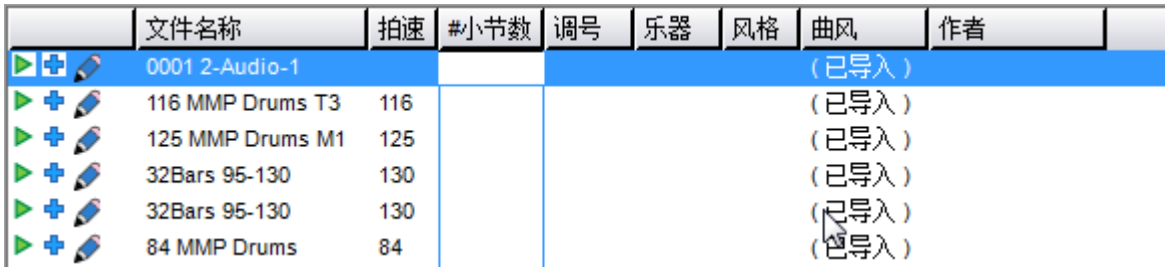
提示：如果您有一个 MIDI 物件想添加到素材库，您可以先右键点击，在菜单中选择“混合为新的音频轨”，然后裁切新音频轨中的物件，得到您想要的音频物件，然后再添加至素材库中。

删除素材

右键点击想要删除的素材，选择“删除”，或使用电脑键盘上的 Delete 键来删除。您只能删除您自己导入的素材。

编辑

您可以编辑素材的属性，以方便素材库的管理和素材的搜索。您可以添加关键字、修正拍速、调号和拍号，这样您以后可以少浪费时间折腾软件多花时间创作音乐。
点击“编辑素材库”按钮。这时，那些可以被编辑的素材会出现一个铅笔图示。然后您可以点击不同的属性框输入相应的信息或数值。输入名称或拍速时，软件会依据您上次的输入自动推荐名称或数值。编辑素材库可以非常快速。



使用电脑键盘上左右方向键以及 TAB 和 SHIFT+TAB 键来在输入框之间快速移动。按回车键来确定输入。
需要的时候，您还可以使用复制和粘贴功能。

快捷键：

复制文本	CTRL+C
粘贴文本	CTRL+V

素材库文件格式（进阶）

自己导入的素材文件信息保存在 %programdata%\Acoustica\Mixcraft\UserLibrarySounds\ 中，其副文件名为 mldb。当 Mixcraft 打开时，会读取这个文件。

您可以自己手动编辑这个文件。如果您需要编辑的话，先创建一个此文件的副本并重新命名。如果您并不想这么复杂，请阅读编辑章节，其中的内容更简单一些。

素材库 MLDB 文件格式

这个文件实际上是一个 CSV 文件，使用逗号做分隔符。每个文本字段使用引号分隔符分隔，每一列则用逗号分隔。

您可以使用 MS Office，OpenOffice.org 或 Google docs 来打开 MLDB 文件。打开时确保选择用逗号分隔符和引号文本分隔符。

依据您的电脑系统的设置情况，在编辑前您可能需要变更文件的扩展名为 CSV。

MLDB 字段解释

每个 MLDB 文件都有一系列字段，您可以按下表的解释来填写这些字段。

字段名	描述	数值示例
Genre	风格	"Rock", "Jazz"
Style	曲风	"Blues Shuffle", "Crazy Blues Kit"
Final Loop FIle Name	显示的循环乐段名称	"My Loop"
Instrument	乐器	"Vocal", "Bass", "Guitar"
Keywords	关键字	（任意）
IsLoop	是否循环乐段	"Y" 或不填
Number of Bars	素材的长度（按小节计算）	（大于 1 的数字）
Has Key (Y/N)	是否有调号。比如，打击乐素材都是没有调号的。	"Y" or "N"
Key (# for sharp)	调号。使用 # 表示升音。	A 到 G 的字母，可以使用 # 表示升音
IsMajor (Y/N)	是否为大调	"Y" 或不填写为 N
Time Signature Numerator	如果有拍号，这里填写拍号的分子	不填写或大于 2 的数值
Time Signature Denominator	如果有拍号，这里填写拍号的分母	不填写或大于 2 的一个 2 的倍数，即 2，4，8，16

Comments	注记	（任意）
Artist	作者	（任意）
URL	作者的网站	任何有效的网站地址
Acoustica Sound ID	这是工程内部使用的一种特殊声音代码。允许保存的工程可以在其它电脑上方便的打开	
Tempo	循环乐段的拍速	不填写或一个有效的拍速数值，比如 120，或 141.23
Date	素材创建的日期	一个有效的日期，比如 mm/dd/yy 格式的日期，05/07/12。其中 mm 为月份，dd 为日，yy 为年份
FilePath	文件路径。如果路径和素材库路径相关，您可以在任何路径前使用变量 %LIBRARY% 。这个变量预设状态下代表 %programdata%\Acoustica\Mixcraft	
Costs Money	未使用	未使用
Imported Date	素材导入的日期	一个有效的日期，比如 mm/dd/yy 格式的日期，05/07/12。其中 mm 为月份，dd 为日，yy 为年份
Length	素材的长度，单位毫秒	不填写或一个数值，比如 200，表示 200 毫秒
Source	素材的来源。如果是从 CD 导入的,开始位置会有一个特殊标记，这样不会从一张 CD 中复制重复数据	

混音台

使用虚拟混音台来获得最好的混音结果。

混音台界面看上去就像是录音工作室里那种硬件的混音台。在这里轨道横向排列，每一个轨道上都有音量推杆、声相旋钮、EQ（低、中、高）、效果器按钮和可选的发送量旋钮，以及乐器按钮。

显示/隐藏轨道

您可以在最左侧，点击轨道的名称来显示一个轨道或隐藏一个轨道。

使用这个功能您可以隐藏暂时不想看到的轨道，更集中精神于正在处理的轨道上。点击上方的“显示所有”来显示出所有的轨道，而点击“隐藏所有”正好相反，可以隐藏所有的轨道，这样您可以点击轨道名称，只显示，比如一两个您想看到的轨道。

发送轨道选择

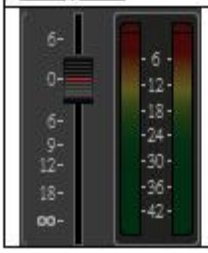
这个选择框只有当工程中至少有一个发送轨道的时候才会显示。在混音台的左上角。点击后可以在列表中选择一个发送轨道。

现在您可以调整每个轨道上的发送旋钮了。（每次只能调整一个发送轨道的发送量。）

按钮、推杆和旋钮，老天啊!

音乐就是靠旋转旋钮，按动按钮制作出来的。我们编写软件...您编写音乐。

按钮	说明
	选择一个轨道的输出，可以是总控轨、编组轨或辅助输出轨道。 您必须在工程中添加了编组轨或辅助输出轨之后，才可以在其它轨道的输出中选择这两种轨道。

	调整一个轨道发送到某个发送轨的量。（使用“发送轨选择”选择具体的发送轨）
FX	打开轨道效果器编辑窗口。如果轨道上添加有效果器，此按钮显示为绿色。悬浮鼠标于按钮之上，会提示这个轨道上已经添加的效果器列表。
	打开乐器编辑窗口。（仅限虚拟乐器轨）
录音	让轨道进入录音状态
独奏	独奏这个轨道，静音其他未独奏的轨道。
静音	静音这个轨道
	音频轨和虚拟乐器轨都有输入选择。音频轨可以选择具体的声卡输入端口。虚拟乐器轨可以选择 MIDI 设备和 MIDI 通道。
	每个轨道都有一个自带的三段 EQ，分为高、中、低三个频段。
	调整轨道在声场中的左右位置。
	调整轨道的输出音量。

提示：双击任何旋钮或推杆可以让它回到默认位置。

输入选择

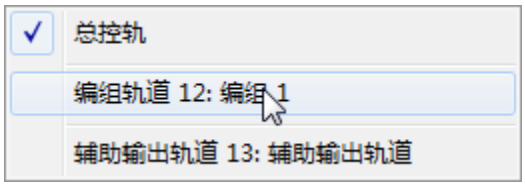
仅限音频轨和 MIDI 轨，用于选择输入信号来源。

输出选择

您可以将轨道的声音输出给下面的三类轨道：

- 编组轨
- 辅助输出轨
- 总控轨

当您添加了编组轨或辅助输出轨之后，它们的名字才会显示出来。



所有轨道默认输出都是“总控轨”。

视频

Mixcraft 支持视频的载入和保存。使用 Mixcraft 您可完成下面的任务：

- 为一段视频添加音乐。
- 为一段视频添加音效。
- 为一段视频添加标题、歌词或制作人名单。
- 调整视频中声音和图像的同步状态，精度可达 1 毫秒。
- 导出您的工程为视频文件，方便刻录 DVD 或上传至网络。

添加视频文件

点击“视频”>“添加视频文件...”来添加一个视频文件到工程中。
这将打开一个窗口，您可以选择您想要添加的视频文件。您可以选择的视频格式是 AVI 或 WMV。
但是，如果您想添加其它格式的视频文件，您可以将文件类型切换为“全部”，然后添加您的视频文件（注意，您可能需要在电脑里安装有相应的视频解码器才可以使用该视频文件）。如果您的视频文件不是 AVI 或 WMV 格式，您最好选择将它们转换为 AVI 或 WMV 格式后再添加 Mixcraft 中。

添加图片

点击“视频”>“添加图片...”来添加图片文件到工程中。在打开的窗口中选择您要添加的图片文件。添加的图片将出现在插入点位置。
Mixcraft 支持下列图片格式：

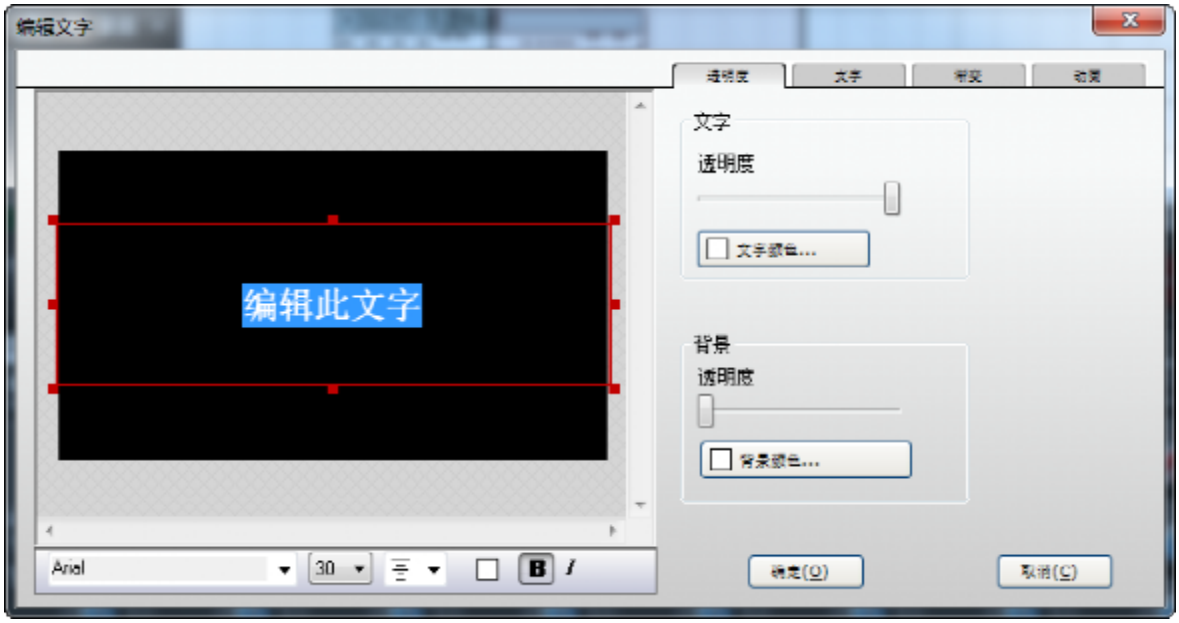
- JPG
- BMP
- PNG
- GIF

如果您想一次添加多个图片，您可以选择多个图片，然后点击打开。多个图片添加的

时候，会顺序排列，每张图片持续 5 秒钟，两张图片间包括 1 秒重叠过渡。

添加文字

点击“视频”>“添加文字...”来添加文字到视频或图片中。这将打开文字窗口，用于对文字的显示方式进行详细调整。



了解怎样使用这个窗口。

视频预览窗口

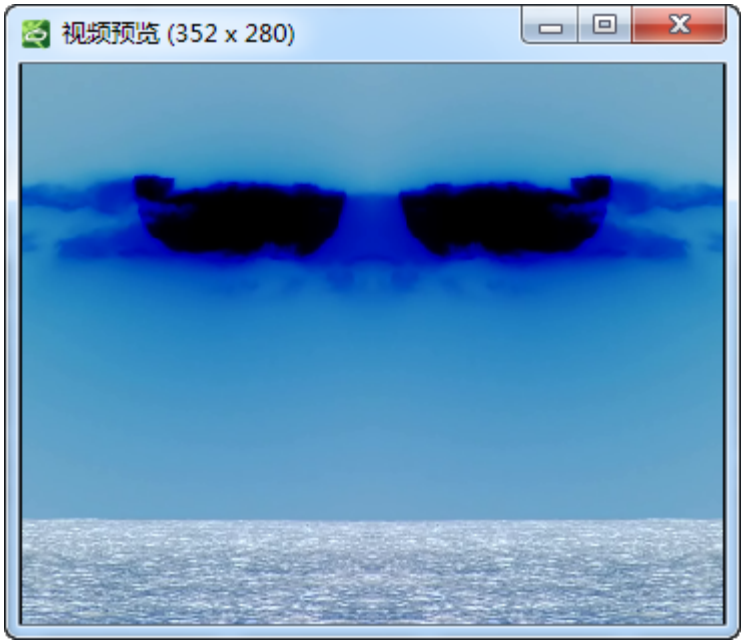
这个窗口用来预览当前播放位置的视频、图片、文字以及各种效果。

视频效果

您可以用视频专用的效果器来处理视频轨里的视频物件或图片，比如渐入、渐出为黑色或老电影效果等。

处理前

使用镜像效果和 XOR 处理后的结果。



了解更多关于视频效果器。

导出视频

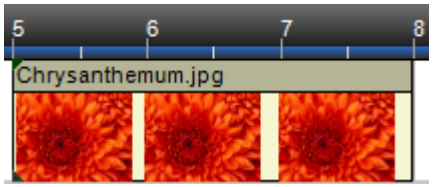
Mixcraft 支持的视频导出格式为 AVI 和 WMV。AVI 是一种未压缩格式，因此会比 WMV 尺寸更大。如果您想要上传至 Youtube，您应该选择 WMV 格式，因为 Youtube 会将上传的视频自动进行压缩。

要导出视频，点击“文件”>“导出为”，然后选择 AVI 或 WMV。

了解更多关于视频导出格式。

静态图片

静态图片是诸如 JPG，BMP 或 GIF 等格式的图片文件。



添加图片

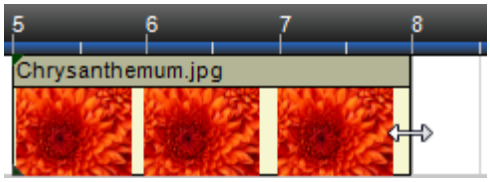
点击“视频”>“添加图片...”来添加新的图片，这将打开添加图片窗口，您可以定位并选择您想要添加的图片，然后点击打开来完成添加。添加的图片将出现在插入点

位置。
Mixcraft 支持的图片格式：

- JPG
- BMP
- PNG
- GIF

如果您想一次添加多个图片，您可以选择多个图片，然后点击打开。多个图片添加的时候，会顺序排列，每张图片持续 5 秒钟，两种图片间包括 1 秒重叠过渡。

编辑
您可以缩短或延长图片在时间轴上的持续时间，方法是将鼠标放置到图片物件的左端或右端，然后拖动鼠标来改变其长度。



用鼠标按住图片物件的标题栏，拖动它来移动位置。所有的标准操作都可以应用于图片物件，比如复制、粘贴、连结、分割等。
当两种图片重叠时，会自动产生交叉过渡。

对齐物件

如果您想要图片或视频和乐曲保持同步，或者您只是想制作一个图片展示，您可以将图片对齐到确定的时间位置。
点击“视频”菜单>“对齐物件...”，这将打开下列对话框之一，视您当前使用的是节拍模式或时间模式而定。
时间模式

节拍模式

视频物件

如果您的工程中包括视频物件，其长度在预设状态下不会被改变。如果要裁切物件的

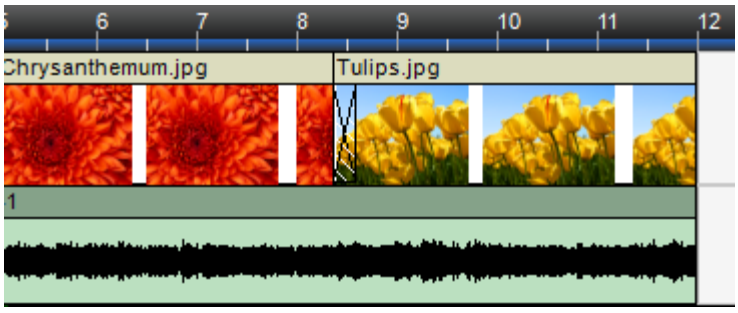
右端，打开“调整视频物件长度”。

和拍速同步

如果您想要让图片和视频物件和拍速同步，先切换时间轴模式为“节拍”，然后点击“视频”菜单>“对齐物件...”。设定长度为一拍，设定重叠为0，设定开始时间为1小节1拍0分拍。这样每张图片将分配至每一拍。如果您想要图片之间有过渡，设定少量的重叠。

配合音频长度

如果工程中有音频，比如一首歌或数首，您想要视频物件的长度和歌曲相同，打开“配合音频的长度”选项。这时长度下的各参数将失效，同时视频物件的长度将被自动调整为歌曲的长度。



尾部空白

如果打开此选项，您可以在视频或图片物件后预留一下一些空白，只需在下方设定您想要的数值即可。这样在视频或图片播放结束后，音乐依然会保持播放一段时间，您可以在此添加制作人名单或标题之类您想要的其他信息。

视频效果

您可以为视频添加各种效果，并可以让其参数随时间变化。您可以让视频渐入或渐出、变模糊、过渡为灰色等等。在视频轨道上点击自动控制曲线按钮 。这将显示视频的自动控制曲线列。

从效果列表中选择一个效果器，然后添加节点形成变动曲线。其操作和音频轨中的自动控制曲线是完全一样的。

视频效果列表：

- 亮度
- 亮度（高 CPU）
- 灰度
- 模糊
- 低色度级（高通）
- 低色度级（低通）
- 浮雕
- XOR 特效（反转/负片）
- 怀旧
- 仿古（淡）
- 仿古（浓）
- 红色通道
- 绿色通道
- 蓝色通道
- 红色过滤
- 绿色过滤
- 蓝色过滤
- 反相红色通道
- 反相绿色通道
- 反相蓝色通道
- XOR 特效高通
- XOR 特效低通
- 横向反转
- 右镜像
- 左镜像

文字

您可以使用文字功能为视频添加标题、歌词、字幕或制作者名单。

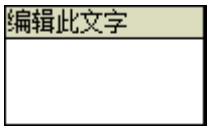
添加文字

有几种不同的方法添加文字。最简单的方法是点击“视频”>“添加文字...”，这将

添加一个文字轨，并添加一个文字物件。同时会显示文字编辑器。
要添加一个移动的文字，点击“视频”>“添加移动文字...”，或者在文字轨点击右键，在菜单中选择“添加移动文字...”。这将会打开移动文字编辑器。
或者，您可以双击文字轨来添加一个文字物件。

编辑文字物件

就像其他各种物件一样，您可以移动文字物件或调整其长度。

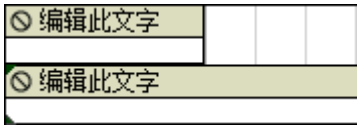


要改变文字的内容、位置、颜色、阴影、背景或其他属性，双击文字物件，或右键点击文字物件，选择“编辑文字...”，这将打开文字编辑器。

- 编辑文件
- 编辑移动文字

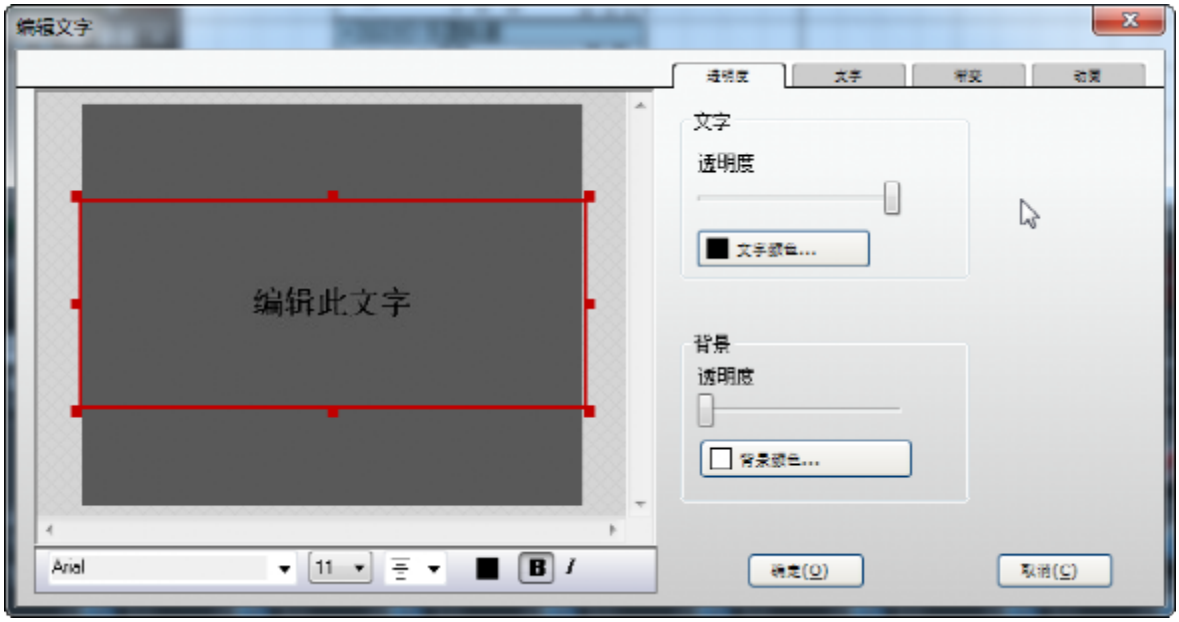
分径

您可以在文字轨上添加多个分径，就像音频轨和 MIDI 轨一样。您可以使用快捷键 ALT+L，或右键点击文字轨选择“轨道分径”>“添加分径”来添加一个分径。当您要添加大量文字的时候，分径将变得非常有用。



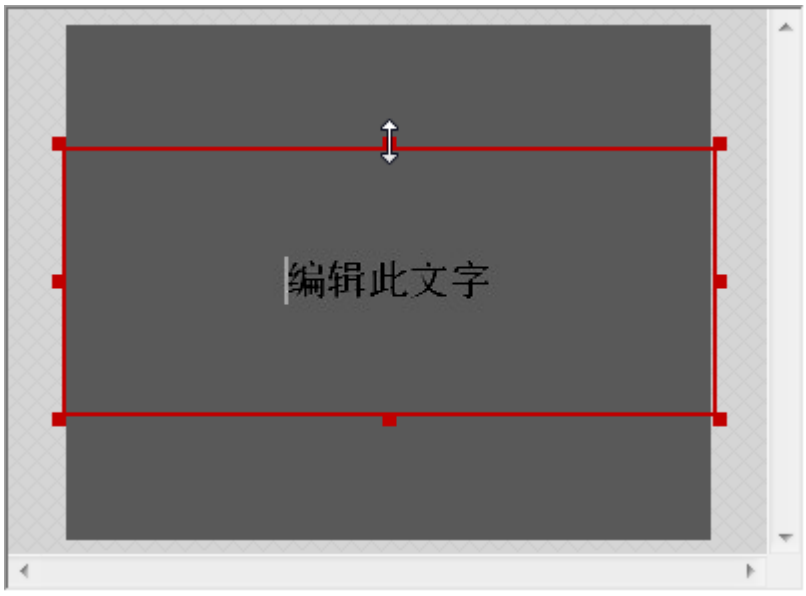
编辑文字

您可以编辑文字的颜色、透明度、字体、渐变时间长度以及其他很多属性。双击一个文字物件来编辑它。或者，右键点击一个物件，选择“编辑文字...”。

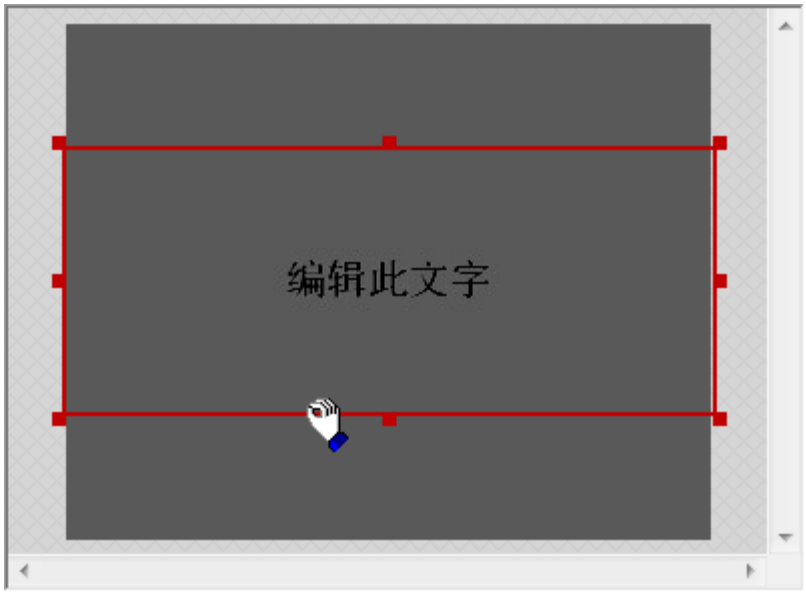


编辑文字

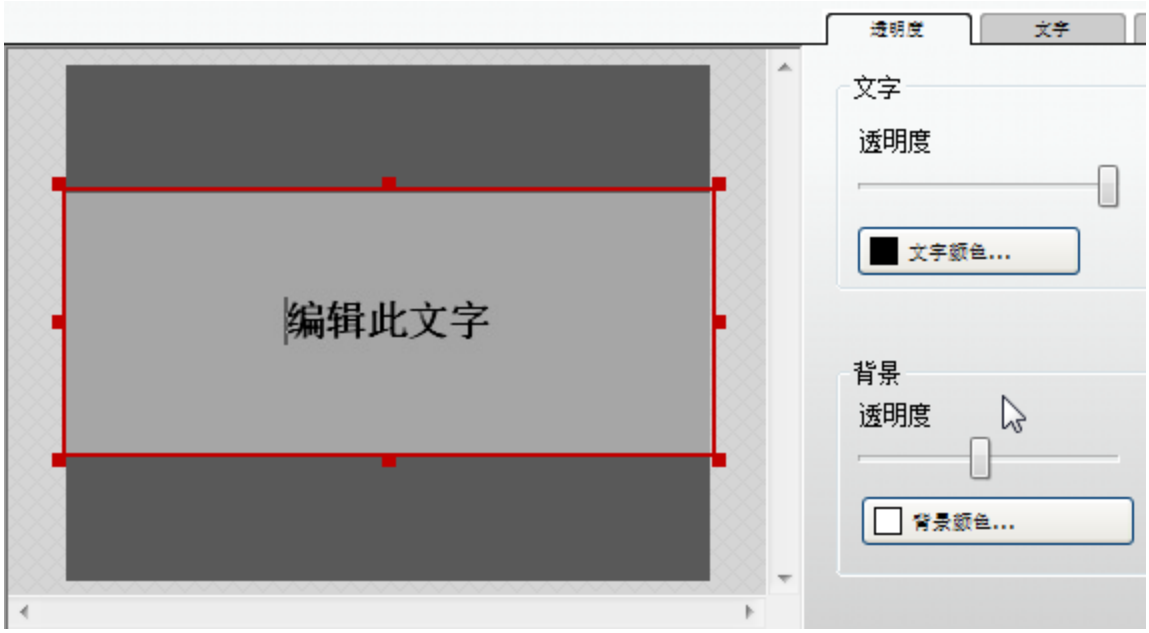
您可以拖动文字框四周的八个红色把手来调整文字框的位置和大小。



将鼠标移动到红色边框附近，鼠标变为手的时候，您可以整体移动整个文字框。



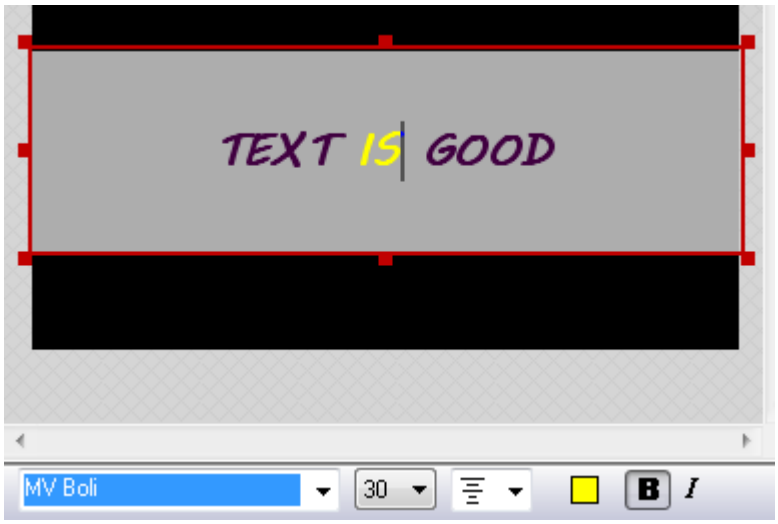
您可以调整文字以及文字框背景的颜色，这样文字在显示的时候可以更清晰。



在这里设定文字以及文字框背景的透明度。透明度推杆在最右端时为不透明，在最左端时为完全透明（也就是不再显示）。
注意，如果您操作的时候选中了一些文字，您的操作将仅仅针对选中的文字有效。如果您没有选中任何文字，则操作针对所有文字有效。

字体、尺寸和颜色

使用预览窗口下方的工具条来调整文字的字体、尺寸和颜色，以及排版、粗体、斜体等。



您可以选中一部份文字，然后进行特别的设定，比如上图中的 IS 的颜色被设定为了黄色。

对齐
选择文字排版时左对齐、中对齐还是右对齐。

边距
以百分比来确定文字的边距大小。

文字遮罩
如果打开这个选项，文字将变成遮罩，这时，只有文字存在的地方才会显示视频。

选择文字遮罩的颜色，这个颜色用来填充没有文字的区域。在上面的例子中，颜色为黑色。

阴影
可以在大、中、小之间选择。

渐变

在渐变页，您可以设定文字的渐入和渐出。渐变的时间以毫秒为单位。
1 秒=1000 毫秒。

动画

在”动画”页，您可以为文字设定简单的进入和退出动画。

动画类型

- 无
- 移动 - 文字从屏幕的某个方向移动进入。
- 显现 - 文字从某个方向开始，每次显示出一个字符。

方向

- 从左
- 从右
- 从上
- 从下

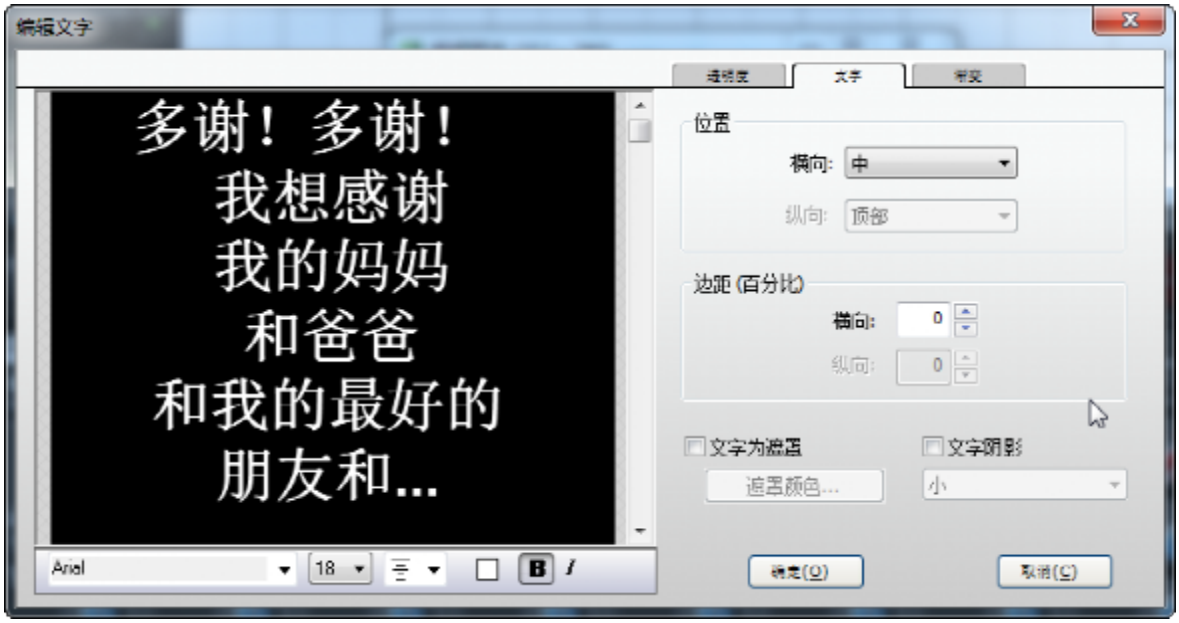
移动时间

动画的时间长度，以毫秒为单位。
1 秒=1000 毫秒。

编辑移动文字

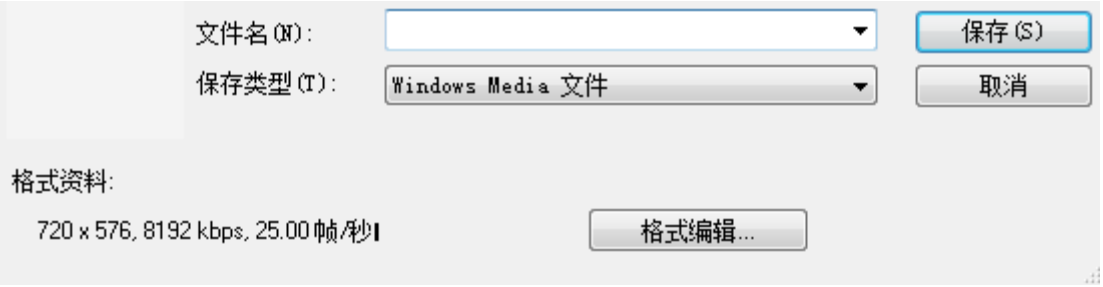
这种文字适合于显示滚动的制作人名单这类文字信息。比如，多谢！多谢！我想感谢我的妈妈和爸爸和我的最好的朋友和...

内容和文字编辑几乎完全一样，只不过没有“动画”页。具体使用请参考常规文字编辑章节。



导出视频

要导出视频，点击“文件”>“导出为”，然后选择 AVI 或 WMV。

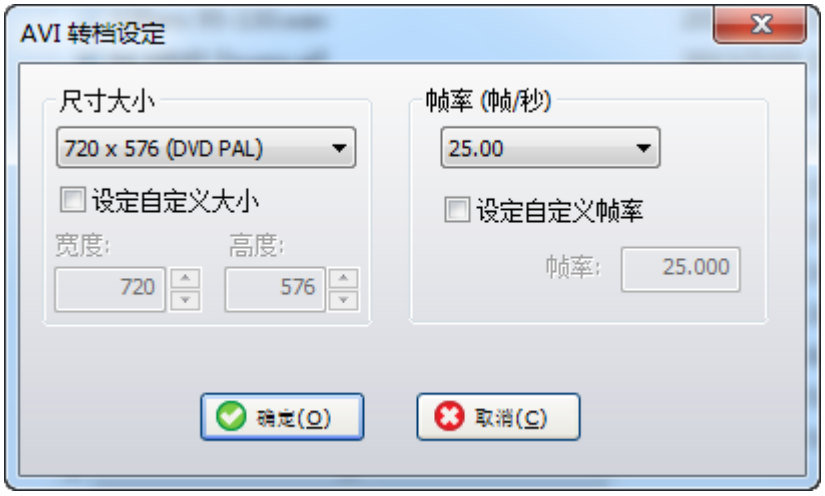


如果想要编辑导出的格式，点击“格式编辑...”按钮。
了解更多关于视频格式：

- AVI 格式设定
- WMV 格式设定

AVI 格式设定

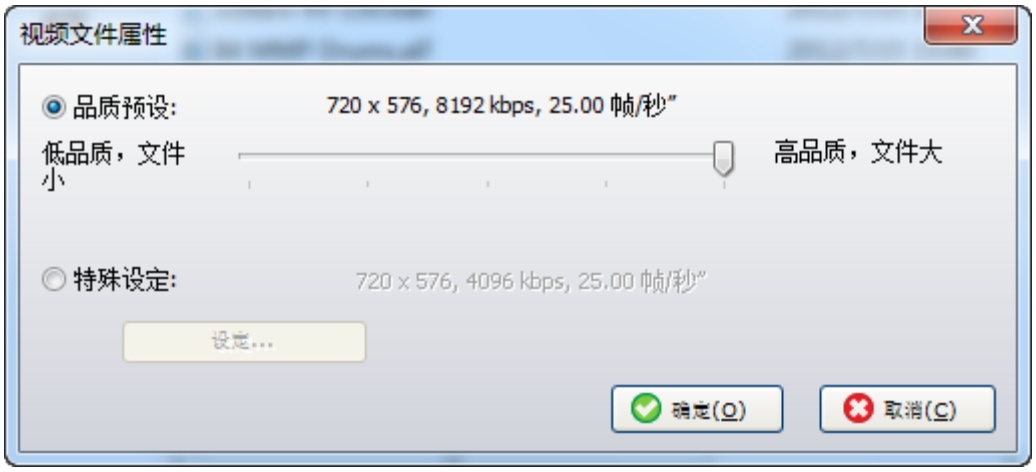
如果您想要编辑 AVI 的格式，在导出窗口点击“格式编辑...”按钮。



您可以设定导出视频的尺寸大小和帧率。想要更好的品质，就选择更大的尺寸和帧率，不过没有必要超过工程内视频的尺寸和帧率，因为没有任何意义。

WMV 格式设定

如果您想要编辑 WMV 的导出格式，在导出窗口中点击“格式编辑...”按钮。
这个对话框允许您选择 WMV 的压缩率。



如果您不想太费事，您可以直接在“品质预设”中选择一个预设，方法是移动品质滑杆。如果您想要最小的文件体积就移动滑杆到最左端；如果您想要最好的品质就移动到最右端。

如果您想进行更精确的设定，您需要选择“特殊设定...”模式，然后点击“设定...”按钮。

这将打开 WMV 压缩设定窗口。

WMV 压缩设定

在这个窗口里可以对 WMV 的压缩参数进行详细设定。

如果您要学会使用这些参数，您可能需要阅读这一章所有的内容。但是先来回答几个

多数人最关心的问题。

我怎么得到最高品质的视频?

在视频编码中选择“具品质设定的变动位率”，调整其下方的滑杆到最右端。这样的设定几乎总是能得到最高的品质，但是文件的体积也往往会是其他设定的数倍大。如果文件体积过大，您可以尝试减小滑杆，或者选择其他的编码模式（除了“固定位率（1 pass）之外，这种模式经常用于导出低品质的视频)。哪种编码能得到最好的结果会因您的视频的实际内容而产生极大差异。所以您可能需要多尝试几种不同的编码模式，比较其结果然后选择最佳的一种。

位率也会对视频品质形成很大影响。高位率将得到高品质（当然也一样会让文件体积变大)。通常位率增加到某一个数值时，再继续增加就不会对视频品质有任何帮助了，但继续增加并不会破坏视频的品质。

我怎么得到最小体积的视频文件?

视频的尺寸（长和宽的数值）和位率通常会决定视频文件的体积，更小的视频尺寸和更低的位率总是可以减小文件体积。视频编码也会对体积产生影响，不要选择“变动位率（未受限)”模式，这个模式会产生大体积的文件。如果您选择“具品质设定的变动位率”模式，不要把品质滑杆拉到最右边。

如果我打算上传到 Youtube，我应该怎么设定?

YouTube 推荐使用和原始素材视频相同的尺寸和帧率，除非您的文件的体积超过了 Youtube 的限制。您最好更多考虑品质而不是体积（也就是使用更大的位率)，因为 Youtube 会压缩您的视频产生更小体积的文件，却无法弥补您使用小位率而损失掉的品质。

在这里参考 Youtube 的相关指导。

想要查看一个视频文件的原始尺寸和帧率，右键点击视频物件，选择“属性...”。

参数说明

尺寸大小

确定视频的高和宽的数值。默认选择工程所含视频中的最小尺寸。您可以在下列菜单中选择某一标准尺寸，您也可以选择打开“设定自定义大小”，然后在下方输入您想要的高度和宽度的数值。

在输入自定义大小数值时，您应该记住：高度和宽度的数值必须都是 4 的倍数，否则 DirectShow 将拒绝导出。如果您选择的数值过大，DirectShow 有可能因内存不足而无法完成导出。如果您选择的高宽比和原始视频不同，会导致图像变形。

帧率

这个区域用于设定帧率（每秒多少帧)。默认选择工程所含视频中的最高帧率（想要

查看视频的原始帧率，在物件上点击右键，选择“属性...”）。下拉菜单中包括多个标准帧率，如果缺少您需要的数值，您可以打开“设定自定义帧率”，然后输入一个您想要的数值。

我应该变更预设帧率吗？
也许不应该。大于工程所含视频中的最高帧率是没有意义的，因为这样并不会增加品质只会增加体积。而减少帧率则会降低品质。即便您主要考虑的是文件体积，降低帧率也不会有太大用途。某些编码模式下，低帧率可能反而增加文件体积。如果您试图通过降低帧率来减小文件体积，您可能要多试试才能找到最佳方案。

视频位率
这个区域用于确定您的视频大致需要多大的带宽，单位是“千位元/秒”。这是对压缩过程影响最大的参数。高位率意味着大体积和高品质，低位率则正好相反。正确的位率取决于视频的尺寸和帧率。一个能保证 720*480 为高品质的位率套用到 1440*1080 的视频中，只会得到极糟的结果。您可能需要多尝试不同的设置才能找到最佳的方案。

视频编码
微软公司提供了几种不同的 WMV 编码模式。该使用哪种取决于您的需要——品质还是体积。实际操作中，您会发现，对某一段视频最佳的方案用在另一段视频上却完全不合适。所以您需要多尝试不同的方案才能为每一段视频找到最佳的方案。

固定位率（1 pass）
这个模式用于处理实时视频流，如果用这种模式导出，往往只能得到最糟糕的品质。但因为它是 1 pass 模式，所以它导出所需时间比 2 pass 要短一半。所以如果这个世界几分钟后就要毁灭了，而您真的很想在离开前看到这段视频，那么这个模式可能是您需要的。

固定位率（2 pass）
这个模式在足够位率支持下往往可以得到很好的品质。但因为它是 2 pass 模式，所以导出时需要消耗比 1 pass 长一倍的时间。另外整个视频任何时间位率都是固定的，所以如果您的视频是在网上实时传输，这个模式会很有用。

具品质设定的变动位率
使用这个编码模式，将品质滑杆设定到最右边，可以得到比其他任何模式都好的品质。但是文件体积也会大出三倍。所以如果高品质是您最优先的要求，您可以使用这种模式。这种模式是 1 pass 模式，所以导出速度比 2 pass 短一半。（pass 的数量只影响导出视频的时间，不影响视频的播放）。

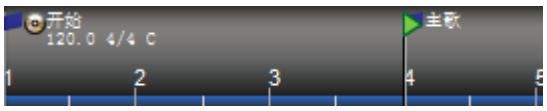
具最高位率限定的变动位率
这种 2 pass 模式使用变动位率，这意味着它有可能（但不确保）得到比固定位率小的体积。变动位率数值代表的是平均位率，实际的位率依据视频每一刻的画面复杂程度会产生巨大的差异（在有大量画面移动的时刻将使用大位率，而画面静止时，则位率会变小）。这种模式的位率具有上限，最大位率不会超出平均位率太多。所以，这一模式比不受限模式更合适做流媒体传播之用，但可能无法得到非常高的品质。

变动位率（未受限）
这一模式和上述的“具最高位率限定的变动位率”很类似，但是位率没有限制。这意味着瞬间的最高位率可能会比平均位率高出很多。所以可能导致播放不流畅，如果做网上流媒体传播之用的话。但是它能保证在视频的任何时刻都有足够的品质，所以适合那些为从硬盘播放而准备的视频。

音频品质
这个区域用于设定音频的品质。列表中有您的电脑中安装的所有 WMA 编码模式。音频总是占用比视频少的硬盘空间，所以选择高品质的音频往往不会对最终的视频文件的体积造成太大影响。128kbps 通常就可以得到很好的音乐播放结果。

时间轴

时间轴有两种显示模式：时间和节拍。时间轴还可以放置各种标记，用于改变拍速、调号、拍号或仅仅单纯标示乐曲中的某个特别的位置。



播放线
播放线用于显示当前正在播放的位置或当您播放时将从什么地方开始。播放线由一个绿色的小三角和一条竖线组成。

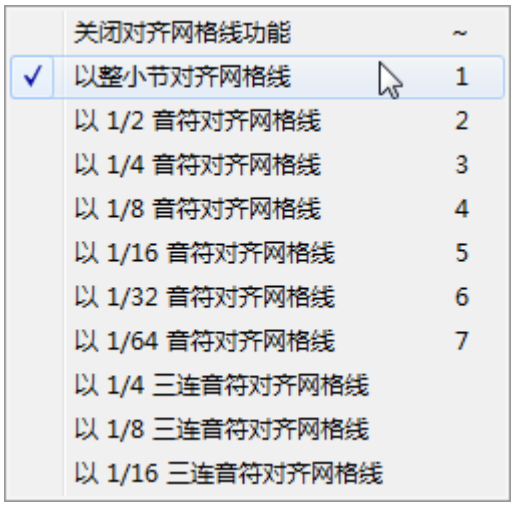
如果您在时间轴上点击，播放线将跳转到点击的位置，下次播放将从您点击的位置开

始。

时间模式和节拍模式
时间模式使用实际时间分、秒和毫秒来描述时间。
节拍模式使用小节、拍和分拍来描述时间。

对齐网格线

在进行复制、粘贴、延长循环乐段、移动等操作时，对齐网格线功能是一个方便的手段来保证位置的精确性。点击对齐网格线按钮，您可以改变对齐标准。



您还可以使用“视图”菜单中的“对齐网格线”来调整对齐标准。
下面是可用的对齐标准：

- 关闭对齐网格线
- 以整小节对齐网格线
- 以 1/2 音符对齐网格线
- 以 1/4 音符对齐网格线
- 以 1/8 音符对齐网格线
- 以 1/16 音符对齐网格线
- 以 1/32 音符对齐网格线
- 以 1/64 音符对齐网格线
- 以 1/4 三连音符对齐网格线
- 以 1/8 三连音符对齐网格线
- 以 1/16 三连音符对齐网格线

设定对齐标准的快捷键

关闭对齐网格线	~
以整小节对齐网格线	1
以 1/2 音符对齐网格线	2
以 1/4 音符对齐网格线	3
以 1/8 音符对齐网格线	4
以 1/16 音符对齐网格线	5
以 1/32 音符对齐网格线	6
以 1/64 音符对齐网格线	7

标记

标记可以用来标示出乐曲中的特定位置，比如“合唱开始”。标记里还可以包含拍速、调号和拍号变动信息。另外，标记还可以用来标示新的 CD 音轨。

添加标记

有多种方法添加标记。

点击轨道头上方的“+标记”按钮，一个新的标记将添加到播放线所在位置。如果打开了对齐网格线功能，标记的位置将遵从对齐标准。

您还可以双击时间轴来添加标记，或在时间轴上点击右键，在菜单中选择“添加标记...”。其他添加标记的方法还包括：点击“混音”>“标记”>“添加标记...”，或“混音”>“添加拍速/调号变更...”。

标记遵从对齐网格线标准。带有拍号变更信息的标记将总是会对齐到小节线，因为拍号变更出现在小节中间是没有意义的。

移动标记

有两种方式移动标记。

直接拖动标记

在时间轴上用鼠标直接点击并按住标记，然后拖动到新的位置。移动过程遵从对齐网格线标准。

在编辑界面内编辑

您可以双击一个标记或右键点击标记并选择“编辑...”，打开编辑界面，然后输入新的“开始位置”。

您可以直接输入新的数值，或者点击数值框旁的小三角按钮来调整数值。点击右侧的播放按钮可以在不离开编辑界面的情况下从标记处开始播放整曲。
注意，您不可以把标记的开始位置设定为和其他标记冲突的数值，也就是每个标记必须使用唯一的开始位置数值。

编辑

您可以双击来编辑标记，或右键点击标记，选择“编辑...”。
或者，使用“混音”>“标记”>“编辑...”来打开编辑界面。

删除

右键点击标记，选择“删除”来删除一个标记。（您不可以删除第一个标记，只能编辑它）

删除所有的标记

点击“混音”>“标记”>“删除全部标记”。这个指令将删除所有的标记，除了第一个标记之外。

标记属性

右键点击标记，选择“属性...”，这将打开标记编辑界面。

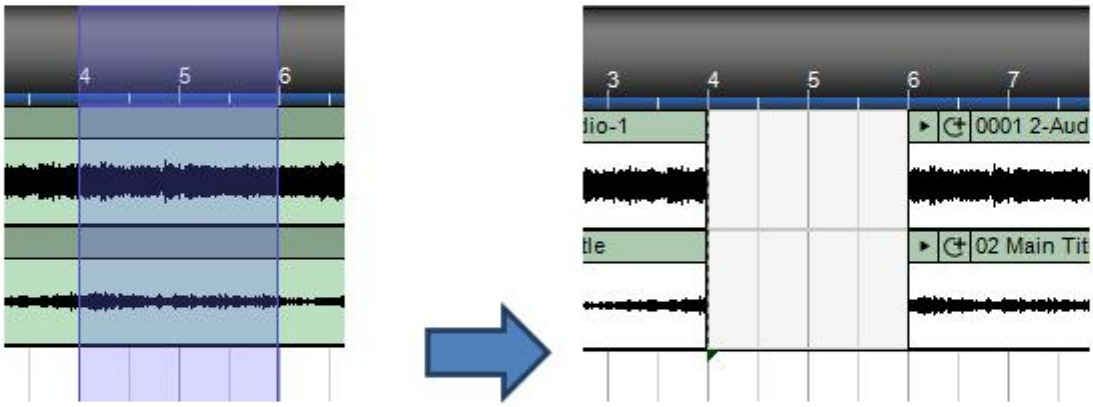
项目	描述
标题	输入一个标记的标题。这个标题将显示在时间轴上，您可以用它来显示歌词或标示乐曲的不同段落。
颜色	改变标记的颜色。
拍速	每个标记都可以带有拍速信息。改变这个数值将改变工程的拍速。节拍器的速度会变化，所有时间伸缩属性选择为“调整为工程拍速”的物件的播放速度也会变化。连续点击“设定拍速”按钮可以用于设定一个由点击频率确定的拍速。
调号	每个标记都可以带有调号信息。改变这个数值将使得所有音调属性选择为“调整为工程调号”的物件的音高发生变化。
拍号	每个标记都可以带有拍号信息。改变这个数值将影响节拍器的声音。注意改变拍号将同时强制改变拍速，即便拍速的数值和前一个标记完全相同。
为 CD 或音频文件建立新轨道	打开这个选项后，标记旁会显示一个 CD 图示。导出时，或刻录 CD 时，这种 CD 标记表示从此位置开始导出一个新的音频文件；或刻录 CD 时，从此位置开始一个新的 CD 轨道。
ISRC	如果您制作的是一个正式的商业 CD，可以在这里输入 ISRC 代码。
播放节拍器	用于确定多少拍鸣响一次节拍器。 有些拍号，比如12/8，预设节拍器会每小节鸣响12次，这

	可能会很分神。所以您可以用这个参数减少节拍器鸣响的次数。

插入和移除选择的时间长度

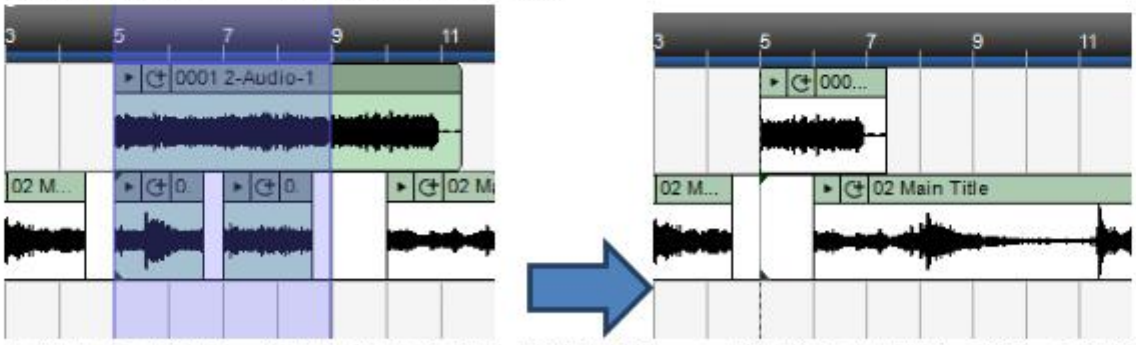
您可以在工程中插入和移除整个时间段。这将影响所有操作位置之后的标记、自动控制曲线和物件的位置。
首先在时间轴上拖动来选择一段时间。然后选择“编辑”>“插入选择的时间长度”或“移除选择的时间长度”。

插入：
时间段的选择要在时间轴上完成。



右键点击时间轴，选择“插入选择的时间长度”。一段空白时间将被插入时间轴，所有选择区域后的内容都将向后移动相应长度的时间。

移除：
时间段的选择也一样要在时间轴上完成。

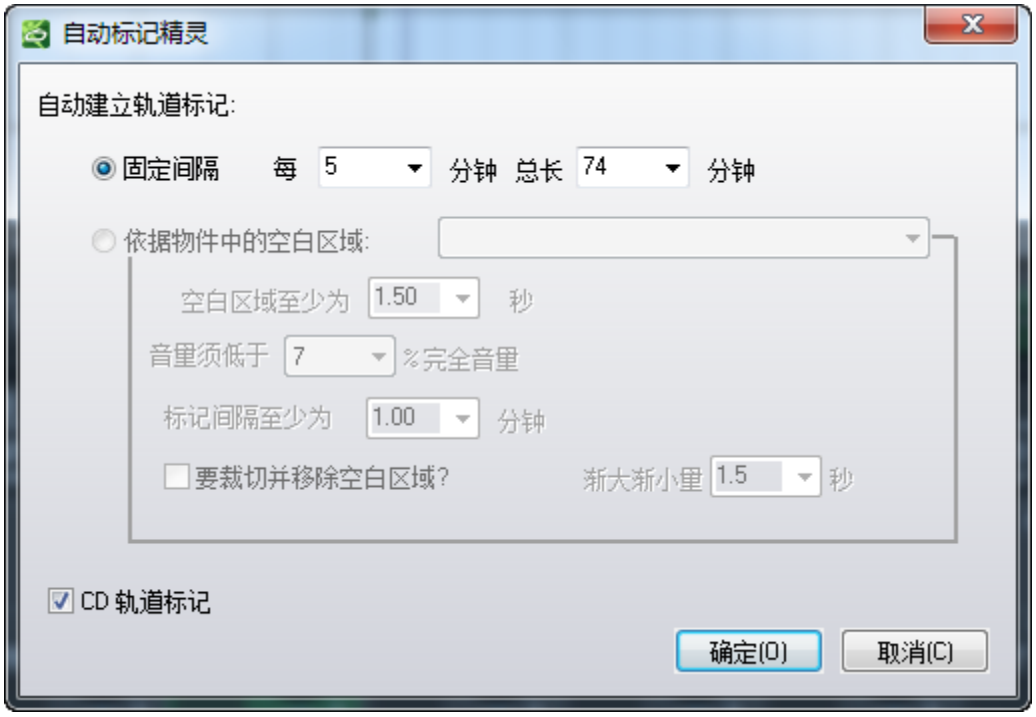


右键点击时间轴，选择“移除选择的时间长度”。一段时间（以及其中所包含的所有内容）将从时间轴上移除，所有选择区域后的内容都将向前移动相应长度的时间。

自动标记精灵

使用自动标记精灵可以快速方便地一次添加多个标记。您可以选择按固定间隔来添加，或依据声音之间的空白区域来添加。它甚至还会自动移除空白区域。当您处理从互联网上录制的或从 LP 和磁带中录制的专辑，想要快速地将一个长长的录音分割成轨道时，这个功能会很有用。

点击“混音”>“标记”>“自动标记精灵...”来打开自动标记精灵的界面。



固定间隔

在后面选择“每”几“分钟”添加一个标记，以及“总长”时间。比如您想要在 5 分钟长的时间内，每 1 分钟添加一个标记，您需要将第一个数值设定为 1，第二个数值设定为 5。结果将是，从乐曲开始位置计算，每隔一分钟添加一个标记，一共添加 5 个。

依据物件中的空白区域

这个模式利用物件中的空白区域来自动添加新的标记（注意，是一个物件内部的空白区域，不是物件和物件之间的空白区域）。

您首先需要从下拉菜单中选择一个探测用的物件。添加标记的规则是，当在您选择的物件中探测到一定长度的空白（音量低于特定标准的区域）时，就在此位置添加一个标记。您需要在“空白区域至少为”后设定空白区域长度，比如 2 秒，那么物件中的空白区域超过 2 秒才会添加标记。您需要在“音量须低于”后设定“空白”的标准。

这个参数是一个百分比，比如设定为 7%，那么如果某个区域的音量低于完全音量的 7%的时候（也就是声音非常小），则该区域被判定为是“空白”区域。最后您需要设定添加标记时，两个标记之间的最小间隔，单位是分钟。这个参数的目的是，避免错误的添加过多的标记，比如多数歌曲的长度都在 3 分钟以上，因此您可以设定这个数值为 3 分钟，这样就不会出现在歌曲中间被错误添加标记的现象（因为有时某些歌曲中间特意留有空白区域，这种空白区域可能会被判定为是“空白”而添加标记）。打开“要裁切并移除空白区域？”选项后，标记添加完成时，所有空白区域将自动被移除，原始物件将被分割为多个物件。如果您录制的时候，每首歌曲之间留有很长的空白，这个选项会很有用。“渐大渐小量”用来为分割出来的物件的前端和后端添加音量渐大和渐小，以避免爆音。

CD 轨道标记
打开这个选项后，所有添加的标记都将是 CD 轨道标记，这样在刻录 CD 的时候，每个标记都将刻录为一个单独的 CD 轨道。

效果器

您可以使用效果器来对声音进行各种处理，添加混响、延迟、Flanger、合唱等等。点击轨道上的 fx 按钮来编辑轨道效果器。

这将打开效果器窗口。

添加效果器
要添加一个效果器，点击“选择效果器”，并在效果器列表中选择您想要的效果器。除了可以将效果器添加到单个轨道上对轨道信号进行处理之外，您还可以在总控轨上

添加“整体效果器”，总控轨上的效果器将对整个乐曲的声音进行处理。要编辑整体效果，点击工具条上的“效果”按钮。
您可以为每一个效果器选择一个预设，或自己手动调整其参数以符合您的处理要求。
您还可以在同一个轨道上添加多个效果器。

效果器链

您可以把多个效果器的组合保存为效果器链，然后在别的工程里使用这个组合。
Mixcraft 已经自带了一些效果器链的预设，点击“效果器链”右侧的预设名称，在下拉菜单进行选择。

按钮	描述
	保存您自己的效果器链预设
	创建一个新的/空白的效果器链
	删除效果器链预设

调整效果器的次序和删除效果器

首先选中一个效果器，然后您可以删除它，或者调整它的上下位置。效果器的位置非常重要，相同的数个效果器，以不同次序排序，将产生不同的处理结果。

在选中一个效果器之后，点击右侧的按钮来调整次序或删除。

按钮	描述
	将选中的效果器上移一格
	将选中的效果器下移一格
	删除选中的效果器

效果器预设

在添加一个效果器之后，您可以在“预设”里为这个效果器选中一个预设。每个效果器都有很多自带的预设。

您可以为任何效果器创建自己的预设。点击“编辑”按钮，这将打开效果器的控制面板。调整效果器直至得到您想要的结果，然后点击保存按钮来创建一个新的预设。

关闭效果器

点击效果器名称左侧的方框，您可以暂时关闭一个效果器。

这样您可以试听没有这个效果器时的处理结果，而不用担心效果器中的参数会丢失。
注意：如果一个轨道被冻结，轨道上的效果器将无法被编辑。

编辑效果器

每个效果器都有一系列参数用于控制它的工作状态。点击“编辑”按钮来打开效果器的控制面板。

比如，EQ 效果器通常都有很多推杆来控制不同频段的音量。

每个效果器的控制面板的最上方都有统一的若干按钮，允许您创建新的预设、保存预设和删除预设。

按钮	描述
启动	打开或关闭一个效果器。
	打开 MIDI 对应窗口。
	保存一个预设。
	删除选中的预设。
	载入 VST 音色文件(仅限 VST 插件) 有些 VST 效果器和乐器可以使用额外的预设，一种 .fxb 格式的文件。载入这种文件后，当前的预设列表将被完全替代，效果器或乐器将拥有全新的可选预设。

预设列表

使用这个列表来选择预设。您自己创建的预设和原厂自带的预设都会出现在列表里。

整体效果

要编辑整体效果，点击工具条上的效果按钮。或者，您也可以点击总控轨上的 fx 按钮。

快速显示/隐藏效果器

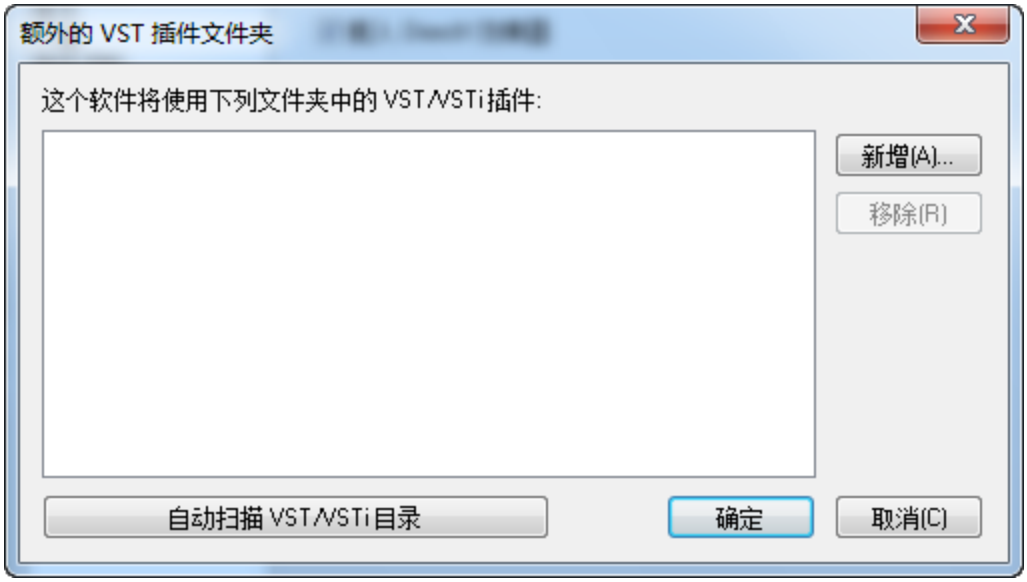
显示一个轨道上所有的效果器 - 右键点击 fx 按钮

隐藏轨道上所有的效果器 - CTRL+右键点击 fx 按钮

添加您自己的 VST 效果器

如果您安装有自己的 VST 效果器，但并没有出现在列表里，那么您需要在“偏好设定”中设置 VST 插件的安装路径。

在“偏好设定”中，选择“插件”页，然后点击“编辑 VST/VSTi 文件夹”。

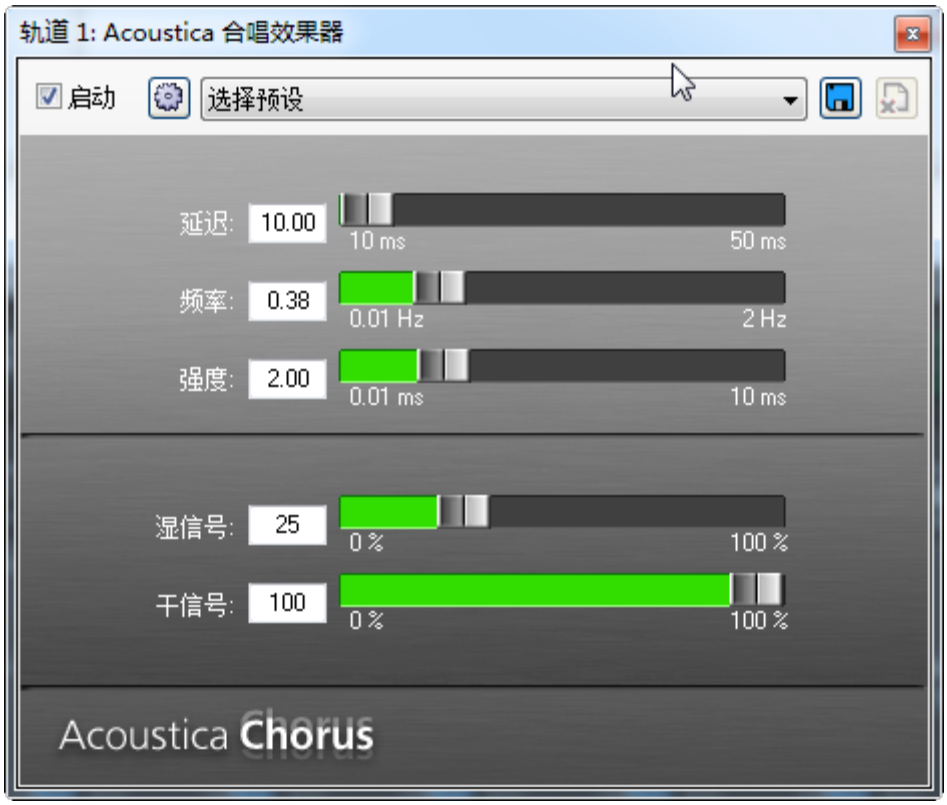


点击“添加”，然后找到安装有 VST 插件的文件夹，最后点击确定来完成添加。

自带效果器

Mixcraft 中自带许多非常有用的效果器，包括：

Acoustica Chorus（合唱）

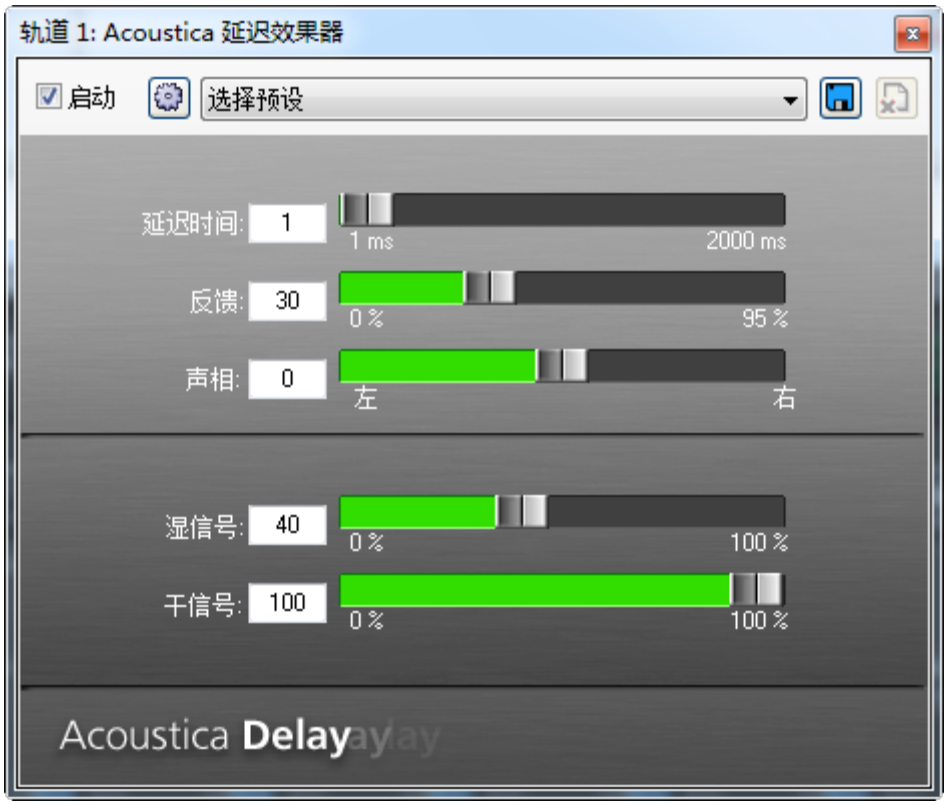


合唱效果器用来让声音变得很厚，听上去就像是有多件乐器在同时演奏一样。其工作原理是，对输入的信号进行很短的延迟和变调，然后再叠加回原始的信号中。于是就会产生多件乐器同时演奏的效果。

Acoustica Compressor（压缩效果器）

压缩效果器用于减小信号中大音量和小音量之间的差距。这一效果器经常用于处理鼓和人声，因为鼓的声音往往有强烈的音量对比。使用压缩效果器减小大音量和小音量之间的差距之后，再提升整体音量，就可以让整体音量始终很大。

Acoustica Delay（延迟效果器）



延迟效果器是最简单但却最有用的效果器之一。其工作原理是，将输入信号延迟一段时间，然后输出叠加到原始信号中，这样就会形成回声的效果。延迟的信号往往会再次发送回效果器的输入，再做一次延迟，结果会得到反复不断的回声。当然通常您都需要减小反馈的量，于是得到逐渐减小的回声。延迟效果器可以用来让原始信号变得有空间感，因此声音会更加饱满。

Acoustica Distortion（失真效果器）

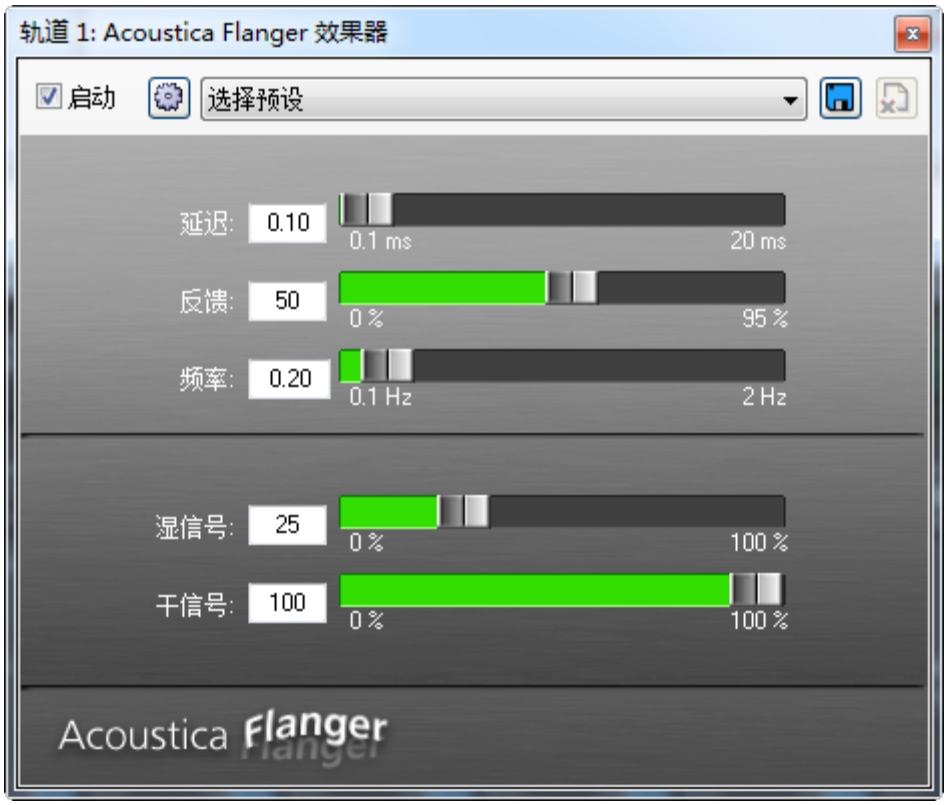
失真效果器可以让声音变成一片噪音。电吉他效果器中它是最常见的一款。失真效果

器可以制造轻微的失真，也可以完全破坏原始信号。注意失真效果器可能会让音量变得极大，所以注意您的音箱或耳机。

Acoustica EQ

Acoustica EQ 是一个 10 段 EQ，并带有输出音量调整。使用 EQ 您可以对特定频段的音量进行控制。比如，如果原始信号听上去很单薄，您可以试着增加低频的音量。或者原始信号听上去很刺耳，您可以试着降低高频。由于 EQ 容易对音量产生明显的影响，所以您可以使用输出音量控制最终的音量。

Acoustica Flanger

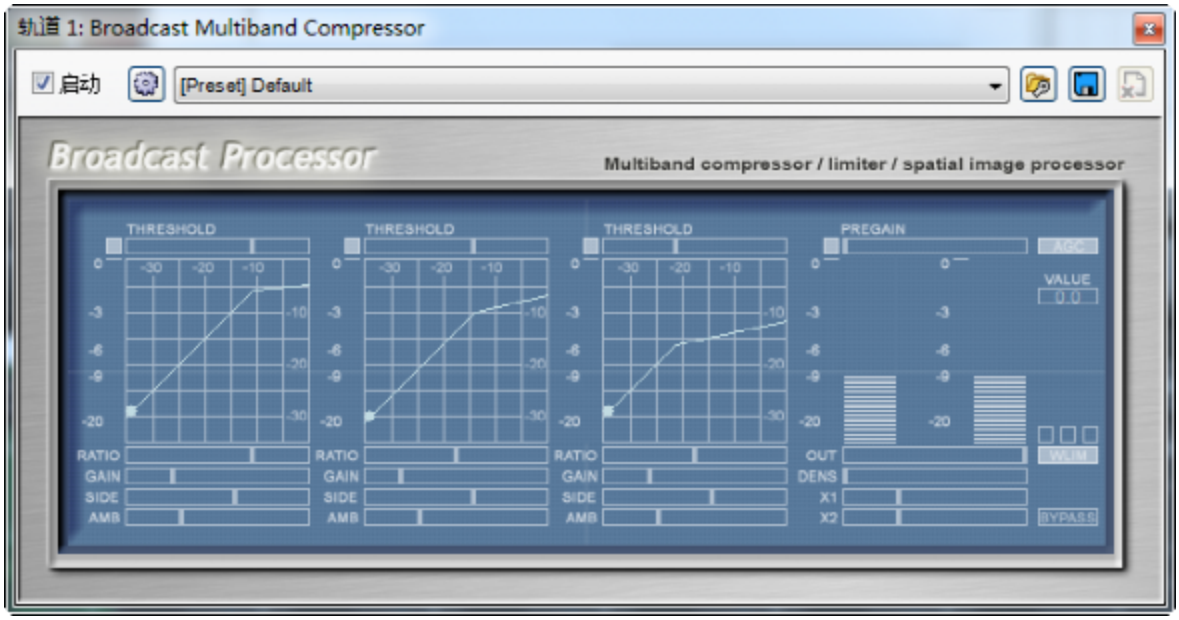


Acoustica Flange 和合唱效果器有些类似，其控制参数也很类似。但不同的是，合唱使用的是更加自然的方式处理信号，而 Flanger 则使用更加戏剧化的方式，因此您可以用它制造不自然或怪异的各种处理效果。

Acoustica Reverb（混响效果器）

混响效果器和延迟效果器都是最为常用的效果器。它们都用来产生细微的回声，用于模拟声音在空间来回反射时造成的混响效果。混响效果器和延迟效果器不同的是，它是专门用于模拟真实混响声的效果器，而延迟效果器模拟出的往往是非常夸张的效果。如果您想得到真实的混响声，您必须使用混响效果器。Mixcraft 混响效果器可以用来模拟多种不同的空间混响声。您可以在它的预设中看到各种不同空间的名称，比如 Room，表示这个预设模拟的是较小的房间混响声，而 Train Station 则很显然模拟的是很大的空间。我们在自然界中听到的绝大多数声音都是带有混响的，因为我们总是处于某种空间环境里，所以声音总是会来回反射从而产生混响。所以在作曲的时候，您通常总是要使用混响效果器来润色人声、吉他、鼓这样的主要乐器。您可以在预设中选择一个您想要的空间，然后根据自己的实际需要进行一些调整，比如如果您想要更大的空间感，您可以试着增加“混响时间”的数值。最后您需要调整“湿信号”和“干信号”的量，如果您想获得更强的混响效果，就增加“湿信号”的数值。

Broadcast Multiband Compressor



这个效果器实际上就是一个压缩效果器，但是和 Acoustica 压缩不同的是，它将信号的频率分为三段，分别施加不同的压缩。之所以要使用分段压缩是因为，有时您要处理的信号中包括有丰富的高频、中频和低频，所以如果能分开进行处理的话，您可以得到更大的自由度，处理结果也因此会更加精确。

Classic Auto-Filter

这个强大的效果器可以用于制造随时间变化的滤波效果。比如，您可以使用低通滤波让声音从明亮变得灰暗低沉，下一秒再回到明亮，然后重复这一过程。效果器中的 LFO 的频率可以和工程的拍速保持同步，因此您可以让刚才的变化过程按节拍进行，

比如设置变化的速度为 1 个小节或一拍。那么刚才的从明亮到灰暗的变化就可以每一小节重复一次。您需要多多使用这个效果器才能了解它的强大。

Classic Chorus

这个效果器和 Acoustica Chorus（合唱效果器）很类似，不过增加了一些新的参数，因此可以得到更多的处理结果。

Classic Compressor

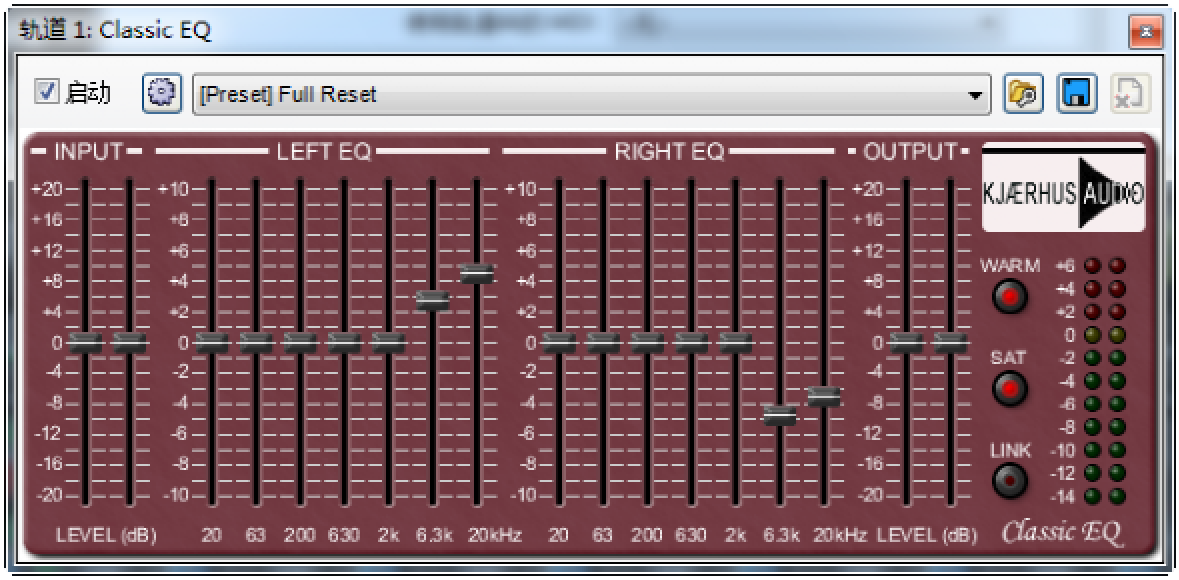
这个效果器和 Acoustica Compressor（压缩效果器）很类似，不过增加了一些新的参数，因此可以得到更多的处理结果。

Classic Delay

这个效果器和 Acoustica Delay（延迟效果器）很类似，也是用于制造延迟的信号，为声音增加空间感和厚度。不过 Classic Delay 增加了新的参数，因此功能更加强大。它最重要的特征是同步模式，您可以设定延迟时间和工程的拍速同步，使用小节

或拍作为延迟时间的单位，比如设定延迟时间为 1 拍，那么延迟声将会 1 拍出现一次。如果再添加一些反馈，一段简单的吉他音符会变得非常华丽，就像有多把吉他同时在演奏一样。当然，如果需要的话，您仍然可以使用实际时间作为延迟单位。

Classic EQ

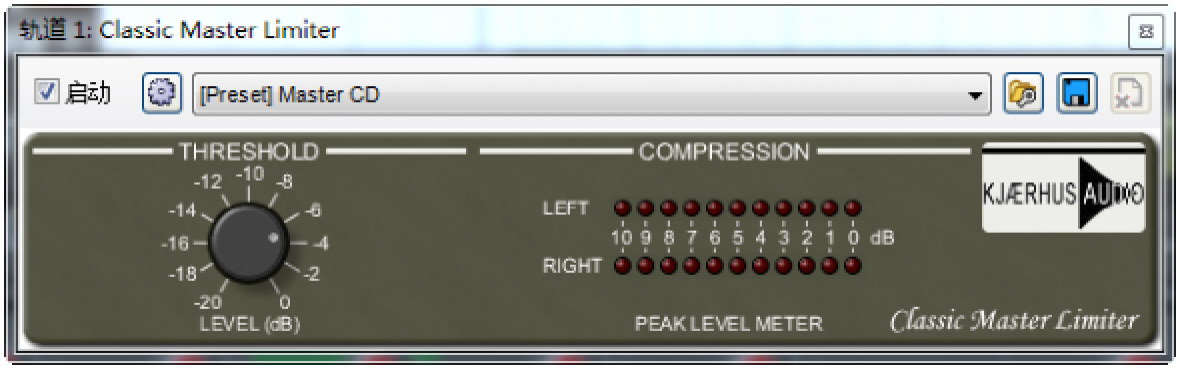


这个效果器和 Acousticca EQ 类似，Classic EQ 也是一样用于对信号中不同的频段的音量进行调整。Classic EQ 允许您对左声道和右声道做独立的调整。您可以用这一功能来实现有趣的立体声效果，比如提升左声道的高频，但降低右声道的高频，如上图所示。

Classic Flanger

这个效果器和 Acoustica Flanger 很类似，但增加了一些新的参数，可以实现更丰富的效果。

Classic Master Limiter



这个效果器和 Acoustica Compressor（压缩）类似，Classic Master Limiter 设计用来对整曲的音量做出控制。它能让您的作品的最终音量变得很大，但又不会失真。在现代混音技术中，人们总是想让声音变得很大，以便在电台播放时，能够吸引到更多人的注意。

Classic Phaser

这个效果器的作用是让信号中某一频段的相位不断发生变化，造成一种很有趣的 Phaser 效果。它是吉他和合成器中最常用的一种效果器，用来让吉他的声音变得更有动感，深度和个性。

Classic Reverb

这个效果器和 Acoustica Reverb 很类似，但增加了一些新的参数，可以实现更丰富的效果。

EZQ Equalizer

EZQ 是您处理轨道混音时最方便的 EQ 工具。您不用将您的音乐分解成高频中频低频这些难以掌握的概念，EZQ 将 EQ 的使用变得很简单。您只需在几种不同的声音特征中进行选择：Dark（暗）、Bright（明亮）、Warm（温暖）和 Tinny（清脆）。拖动图示中的圆点，任意移动其位置，直到声音处理结果满足您的要求为止。

GSnap Pitch Correction

这是一个高品质的音调实时修正效果器，可以用来对人声的音高进行修正，或者还可以用来把您的人声变成机器人的声音。您可以限定仅对若干音符进行修正，调整音高修正时音调变化的速度和幅度。自动音高修正在现代流行音乐中经常被使用，如果您唱歌经常跑调就不用再发愁了。

GTune Guitar Tuner

这是一个吉他调音表，在音频轨中添加这个效果器，然后点击轨道的准备录音按钮和监听按钮，您就可以用它来查看吉他的音准了。当然您也可以用它修正其他乐器的音准。实际上它并不是一个真正的效果器，因为它不会对声音产生任何影响。

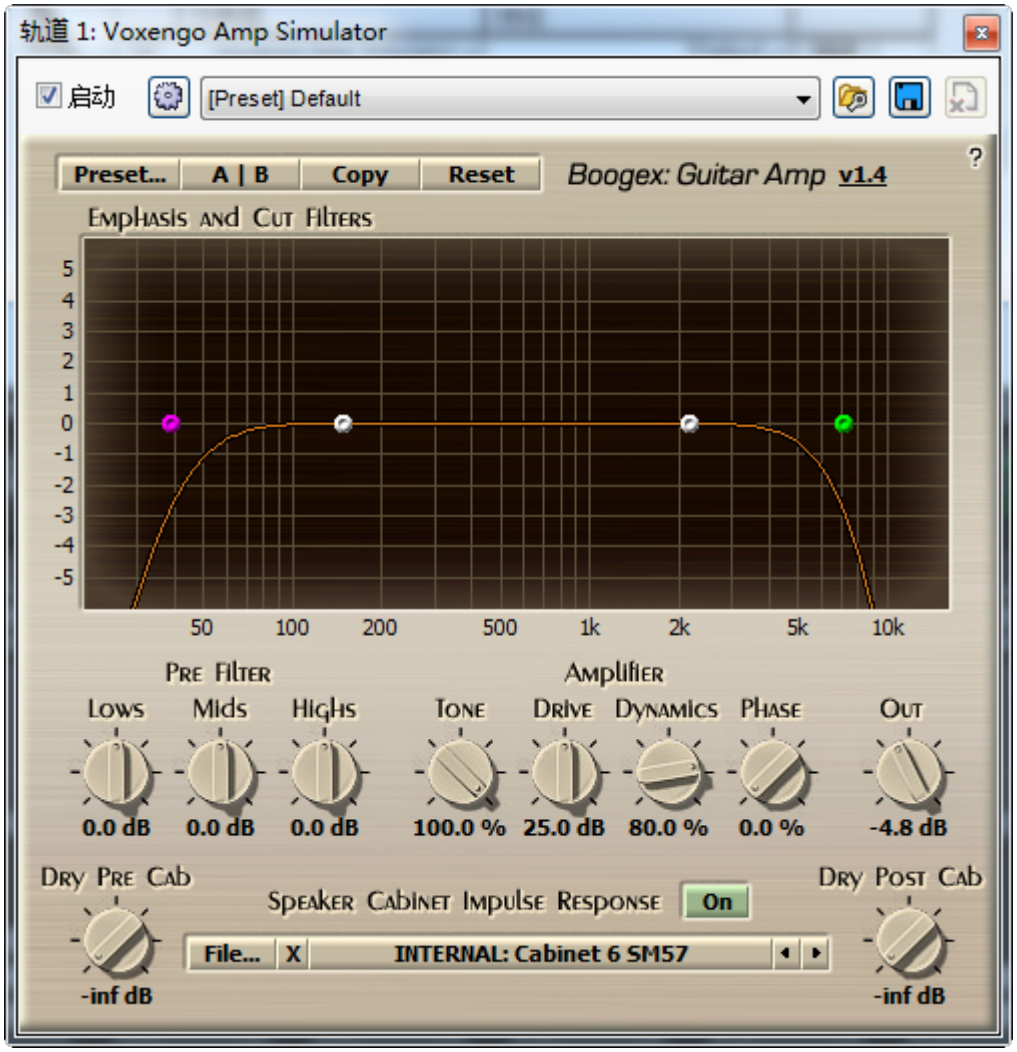
Pultronic Tube EQ

GSonique 出品的 Pultronic Tube EQ 是对经典电子管 EQ 的复刻软件版，这种经典电子管 EQ 曾经在全世界最顶级的录音工作室中大量被使用。使用 Pultroni Tube EQ 以及其中的预设，可以让您的作品变得更加温暖和有冲击力。

Shred Amp Simulator

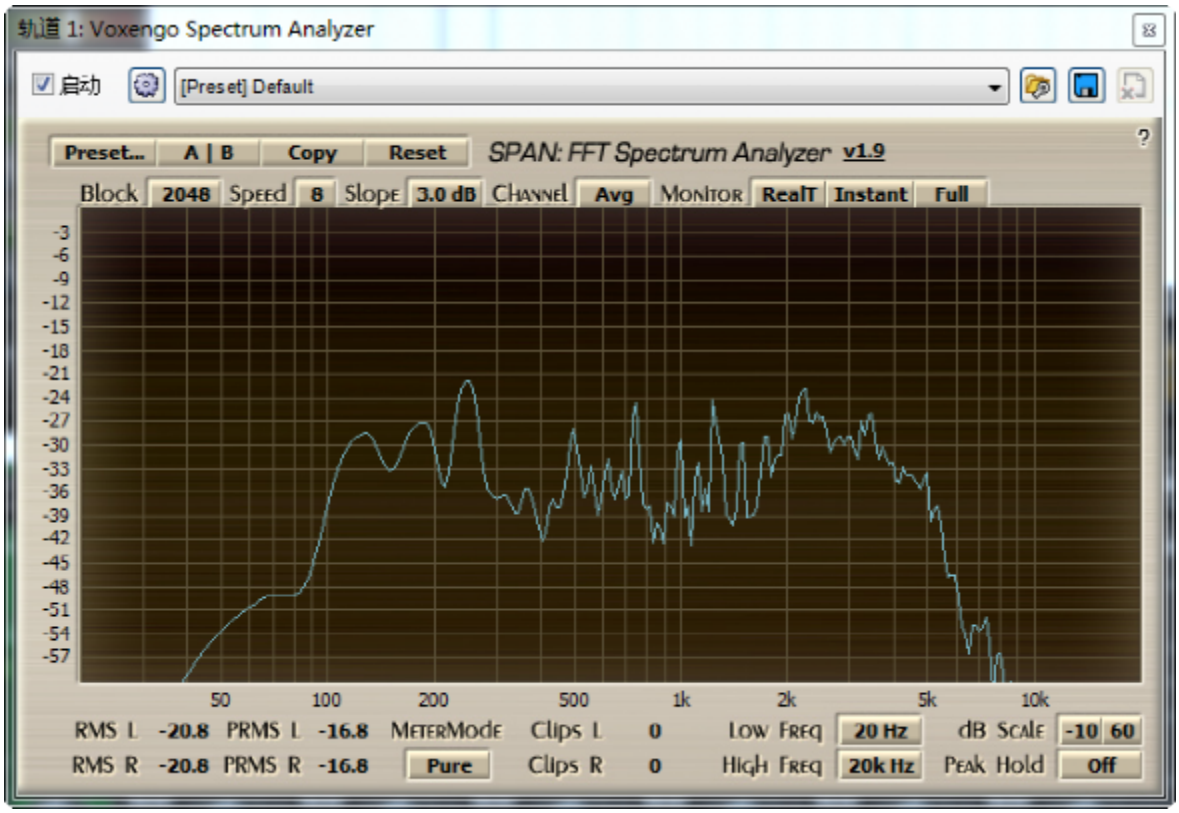
AcmeBarGig 出品的 Shred Amp Simulator 是一套吉他专用的效果器组合。它带有 5 个音箱头和 17 个箱体，以及 6 个效果器。它忠实模拟了经典的英式和美式真空管吉他音箱的音色，并且添加了强大的房间混响技术。从清脆的清音到吼叫的重失真，Shred Amp Simulator 让您点点鼠标就可以控制价值超过 $20,000 的专业吉他设备。

Voxengo Amp Simulator



这是另一个吉他音箱模拟效果器，功能很简单，有很多不同的箱体可以选择，您还可以使用 EQ 来对声音做进一步的处理。

Voxengo Spectrum Analyzer



这个效果器实际上并不是一个真正的效果器，它不会对声音进行任何处理，而是分析声音的频率特征并实时显示。这样您可以看到一个轨道高中低频的变化过程，给混音工作很好的辅助作用。您需要点击效果器的“编辑”按钮打开其面板来使用它。

Vocal Zap

这个效果器用来降低或移除一首歌曲中的人声。依据歌曲声音特征的不同，效果器能实现的降低结果会有很大差异。如果歌曲中的人声在声场的中央，而且没有施加混响和延迟，那么降低的效果会最好。

添加效果器到发送轨

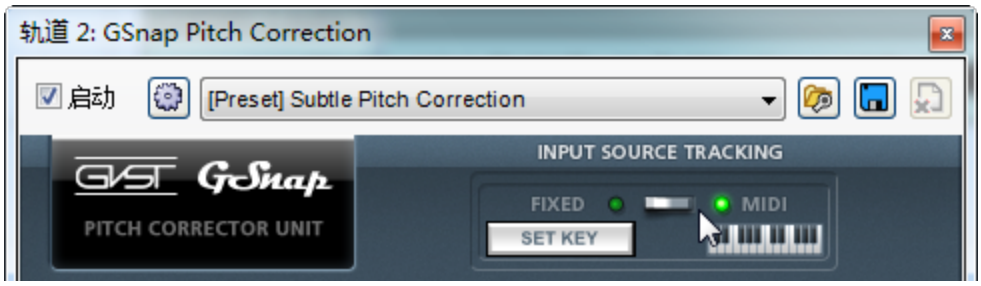
在发送轨上添加效果器的时候，建议您选择专门为发送轨设计的预设，许多预设中都包括 Send 这个词，表示这是发送轨专用的预设。
比如，添加 Classic Reverb，里面有名称为 Grand Hall (send) 的预设，这就是一个发送轨专用的预设。这种预设和其他预设的区别是，效果器中的 Dry 和 Wet 信号的混合比是 0:100，也就是没有干信号。在发送轨道中使用诸如延迟或混响这样的带有乾湿比的效果器的时候，您通常都需要关闭干信号，只保留湿信号。这是因为，音频轨或乐器轨本身就已经输出干信号到了总控轨，如果发送轨也输出干信号到总控轨，干信号的音量就会大大增加，而通常您都不想发生这种情况。

使用 MIDI 信号控制效果器

有些效果器可以接收 MIDI 信号，比如 Pitch Correction 就可以接收外部的 MIDI 信号来对声音进行处理。要使用这种功能，工程中至少要有一个 MIDI 轨。然后在添加有 Pitch Correction 的效果器窗口中选择 MIDI 源，也就是选择您想要使用的 MIDI 轨。

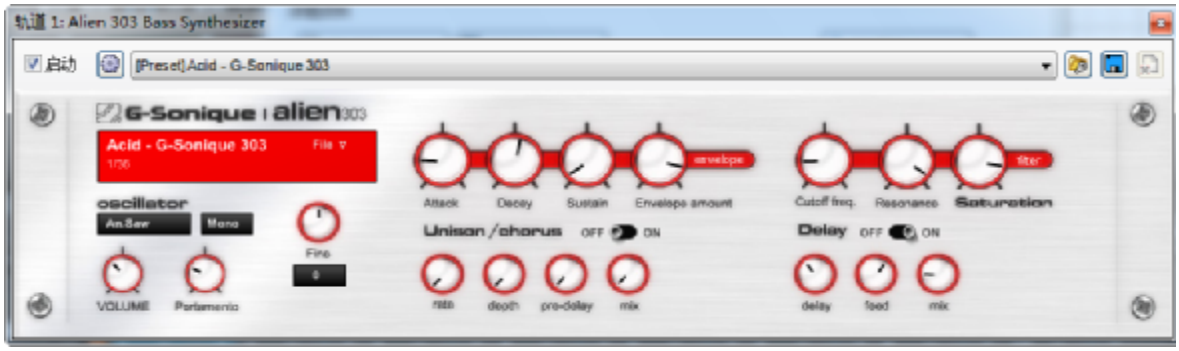
最后在 Pitch Correction 效果器的控制面板上选择接收外部的 MIDI 信号。这样

MIDI 信号就会进入 Pitch Correction 中。



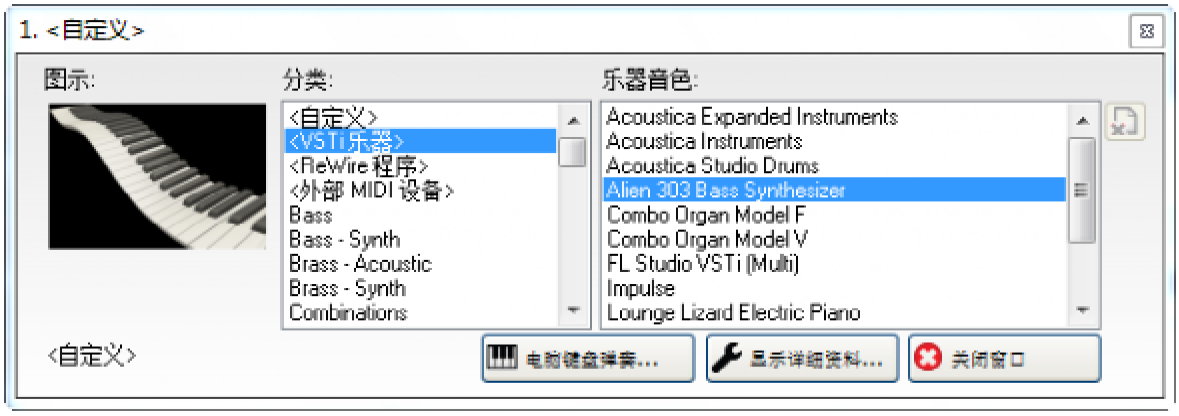
虚拟乐器

虚拟乐器只可以添加到虚拟乐器轨（ MIDI 轨）。您可以自由重组和排列添加的乐器。



上图显示的是一个乐器轨，点击小键盘按钮可以打开乐器选择和编辑窗口。

您可以在这里选择乐器，选择预设以及编辑自己的预设。
乐器分类中包括自定义、VSTi 乐器、 ReWire 程序和外部 MIDI 设备。



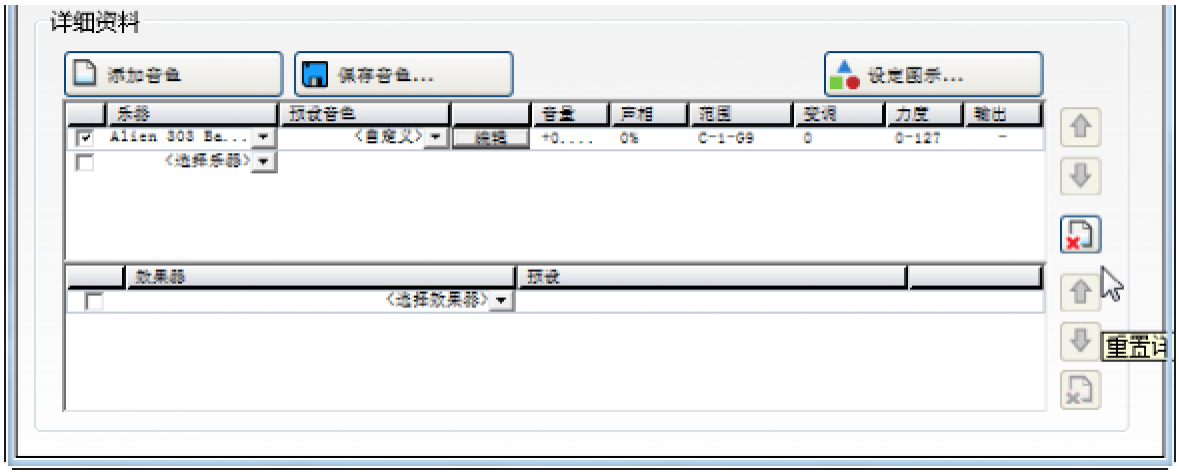
自定义

您可以自己设计一件乐器。[了解更多关于自定义虚拟乐器](#)。

VSTi 乐器

在这里您可以选择您的电脑上已经安装的各种 VSTi 乐器。如果您已经安装的插件没有出现在列表里，您需要检查[插件路径](#)的设置是否正确。注意，当前 VST 是 Mixcraft 唯一支持的插件格式，因此如果您的插件没有出现在列表里，您还有必要检查您安装的格式（Windows 中的很多插件安装程序都提供 VST 和 RTAS 两种插件格式，确保您安装的时候选择了 VST 格式。）

当您选择了一个虚拟乐器之后，会出现下面的扩展窗口。



点击预设音色栏选择一个音色预设。

[了解更多关于自定义虚拟乐器。](#)

ReWire 程序

这个分类中显示的是您的电脑中安装的各种 ReWire 程序。选择一个 ReWire 程序将自动添加一个 ReWire 轨道。点击“显示详细资料”，您可以选择 ReWire 中可用的乐器源。选中的 MIDI 轨的信号将发送至 ReWire 程序，ReWire 发出的音频信号则发送回 Mixcraft ，并由刚才添加的轨道接收。

[了解更多关于 ReWire 。](#)

外部 MIDI 设备

这个分类中显示所有可用的外部 MIDI 设备。如果您有一个外部的合成器并由 MIDI 端口连接到了电脑，请选择相应的 MIDI 通道。注意，外部合成器的音频信号在导出操作时会被忽略，所以如果您想要外部合成器的声音可以正常被导出，您需要将它的声音先录制到一个音频轨中。

预设分类

Mixcraft 已经自带了很多马上可以使用的音色预设。您可以在“分类”中查找您想要的类型，点击后，可以使用的所有音色预设会显示在左侧的“乐器音色”中。自带的音色分类包括：

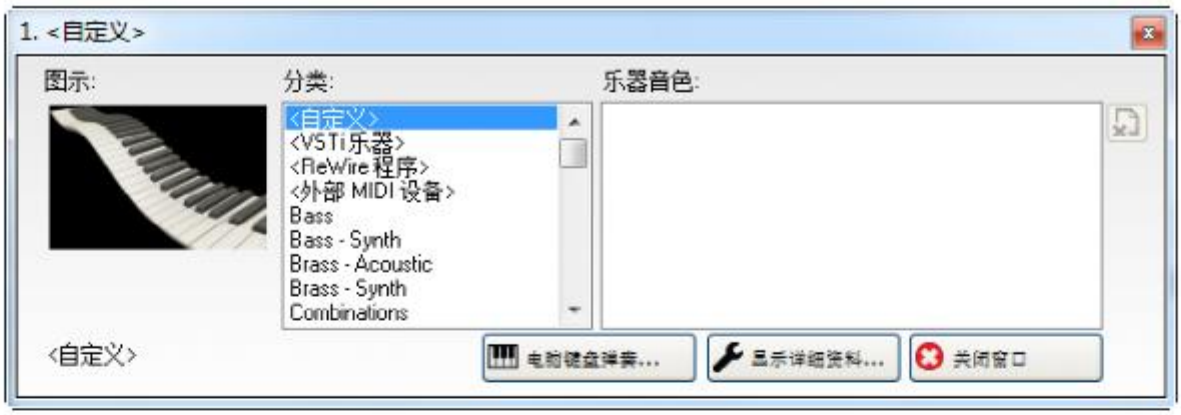
- Bass
- Brass
- Combinations
- Ethnic
- Guitar
- Hits&Stabs
- Keyboard
- Percussion
- Reed
- SoundEffects
- Strings
- Synth
- Voice
- Wind

其中部份分类有子分类，比如 Bass 包括了 Bass 和 Bass Synth。

编辑虚拟乐器预设

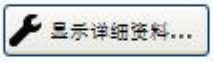
您可以创建自己的虚拟乐器预设，自定义乐器预设支持多层乐器、键盘分区、力度分区等丰富的功能。要创建自定义的预设，点击乐器轨上的小键盘按钮打开乐器编辑窗口。

下图为乐器编辑窗口。

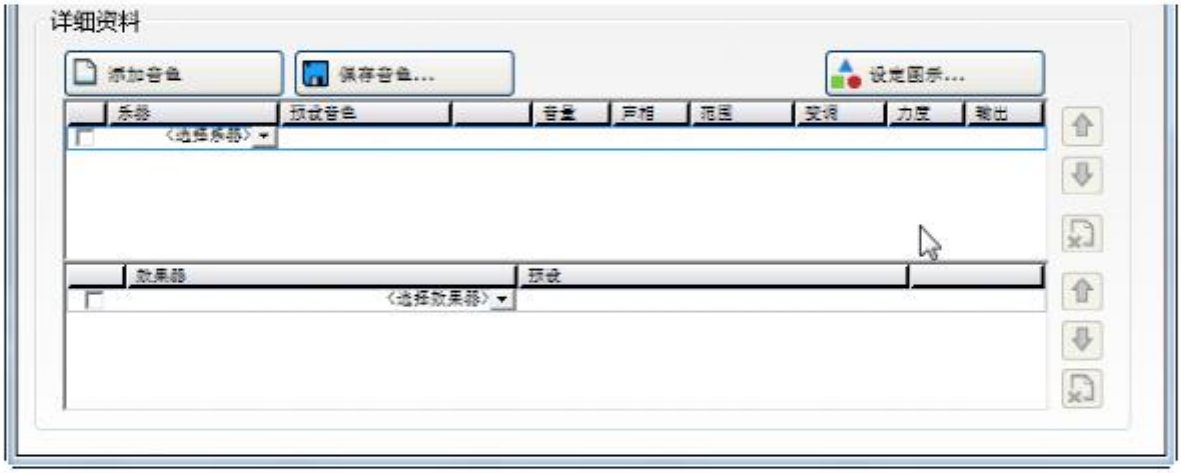


编辑您的自定义预设

点击“显示详细资料...”按钮显示扩展窗口。



扩展窗口中显示更多的参数和编辑项目。



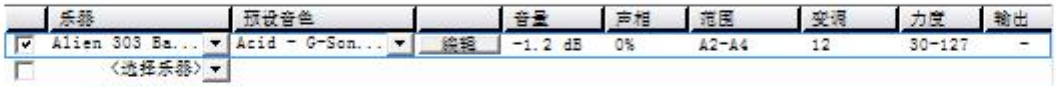
点击“选择乐器”添加新的乐器，您可以添加多个乐器，让它们同时发出声音，也可以通过下面的各种设定让乐器在不同的情况下发出声音，比如有的乐器响应较低的音符，有的乐器响应较高的音符。

在选择了新的乐器后，您可以对下列参数做出设定：

参数	描述
预设	为乐器选择一个音色预设。
编辑	如果乐器有自己的控制面板，点击编辑按钮将打开此面板，您可以对乐器的参数进行调整，得到新的音色。
音量	对乐器的音量进行调整，数值范围是 1 到 200%。
声相	对乐器的声相进行调整，数值范围是 100%（左）到 100%（右）。
范围	乐器响应的音符范围，点击后在弹出的小键盘上拖动鼠标设定一个音

	符范围，此乐器将只对这个范围的音符做出响应。
变调	对输入到乐器中的 MIDI 音符进行变调，单位是半音。比如当设定为 12 时，如果您弹奏 C3，乐器将演奏 C4。
力度	设定一个乐器响应的力度范围，您需要手动输入两个数值，比如1-35，两个数值之间一定要有减号。1-35 表示这个乐器只响应 1-35 这个力度区域，力度超过 35 的音符将无法让此乐器发出声音。了解更多过关于力度。
输出	如果您添加的虚拟乐器支持多输出通道，您可以在这里选择使用哪个输出通道。

最后，您还可以点击“设定图示”为乐器选择一个图示。完成编辑的状态看上去会像下面这样：



现在您可以添加更多的乐器或效果器让音色变得更新颖或更符合您的要求。最重要的是，千万不要忘了保存您的音色，点击“保存音色...”，为您的音色命名，点击确定完成保存。

编辑虚拟乐器

每个虚拟乐器都有一个控制面板，点击“编辑...”按钮来打开这个面板。

每个乐器的面板都各不相同，下图是 Messiah 的面板：

每个乐器的控制面板的最上方都有几个相同的按钮，用于完成预设管理以及其他的一些功能。

预设下拉菜单

点击后，您可以在里面选择一个预设，如果一个预设是原厂预设，会在名称前包括[sys]。

按钮	描述
启动	打开乐器或关闭乐器
	打开参数自动对应窗口
	保存预设
	删除预设
	载入 VST 预设文件。有些 VST 乐器支持 fxb 格式的预设文件，其中保存的是一系列预设。载入这种文件会替换当前的预设列表，给您更多可用音色。

保存预设

保存您的预设，这样您可以在其他工程中再次使用相同的音色。

在保存对话框中为您的新音色起一个名字并选择一个类别。您可以创建自己的类别，只要输入一个新的类别名称即可。如果您想同时保存您当前为此音色选择的图示，打开“保留图示”，图示将一起被保存。

添加音色

点击这个按钮将清空所有的内容，您可以从头开始创建一个新音色。

预设文件路径

预设保存的路径是在 Mixcraft 文件夹内，名称为 InstPresets。

预设的扩展名为 .instrument。这种文件可以在两台电脑之间交换。不过电脑中必须安装有预设所需要的乐器才能真正被使用。

您的自定义预设保存在：C:\Users\UserName\AppData\Roaming\Acoustica\Mixcraft \InstPresets 中。

自带乐器

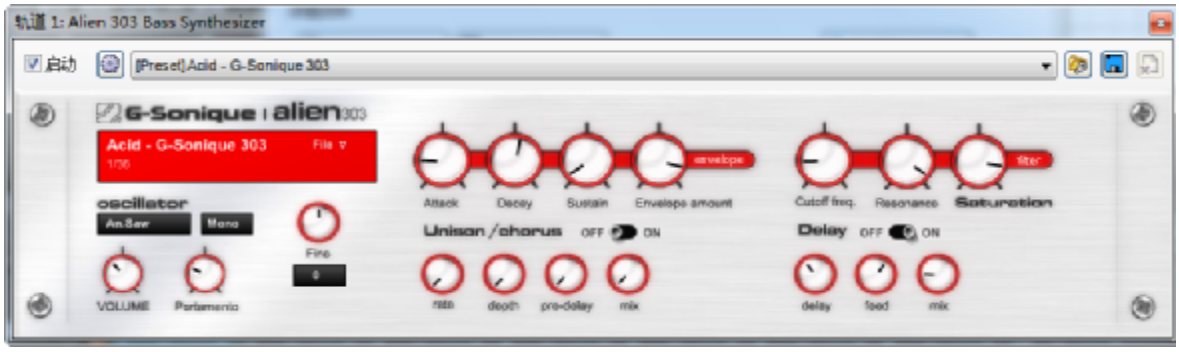
下面是 Mixcraft 中自带的乐器。

Acoustica Instruments
其中包括一系列精选的采样乐器，包括管弦乐器、鼓、合成器、钢琴、吉他、Bass 以及很多其他乐器，全都使用标准 MIDI 配置。

Acoustica Expanded Instruments
其中包括大量合成器音色、人声、特效弦乐等等。

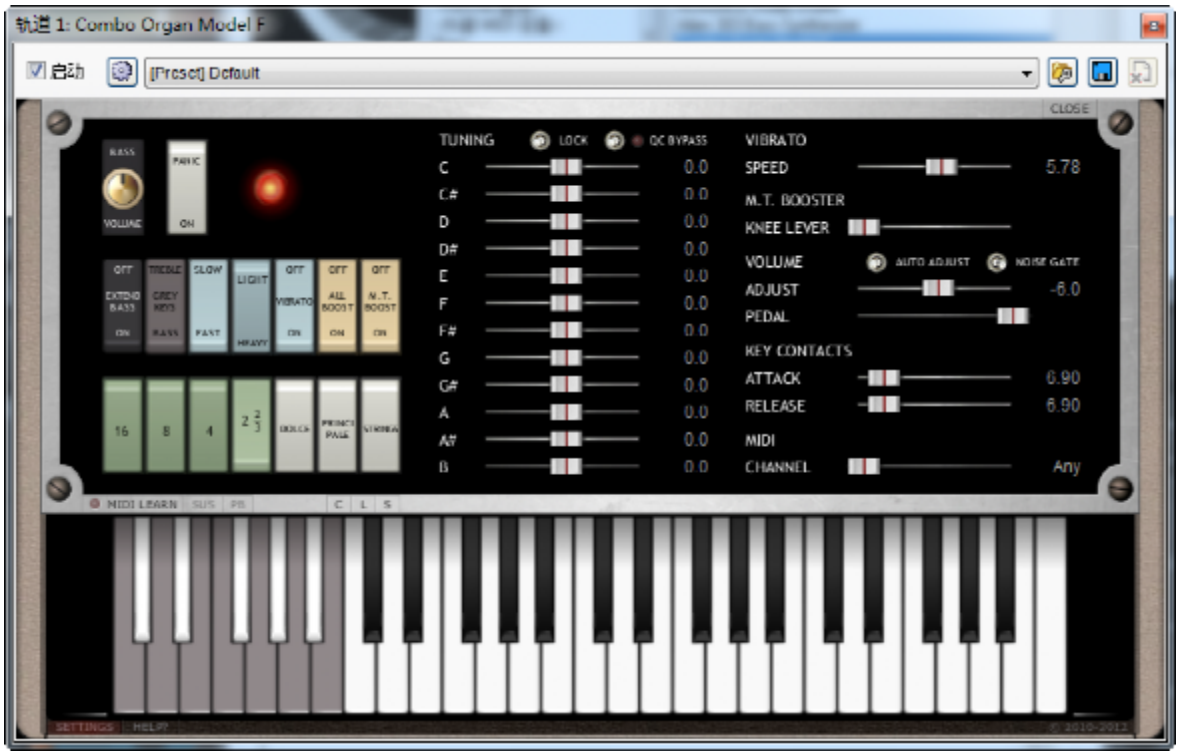
Acoustica Studio Drums
其中包括大量真实鼓和电子鼓音色，所有采样全都在顶级录音室中录制。

Alien 303 Bass Synthesizer



这是一个专门用于制作 Bass 音色的乐器，灵感来源于着名的 Roland TB-303 Bass 合成器。是制作 Acid Bass 音色以及其他电子音乐中常用的 Bass 音色的理想工具。

Combo Organ Model F



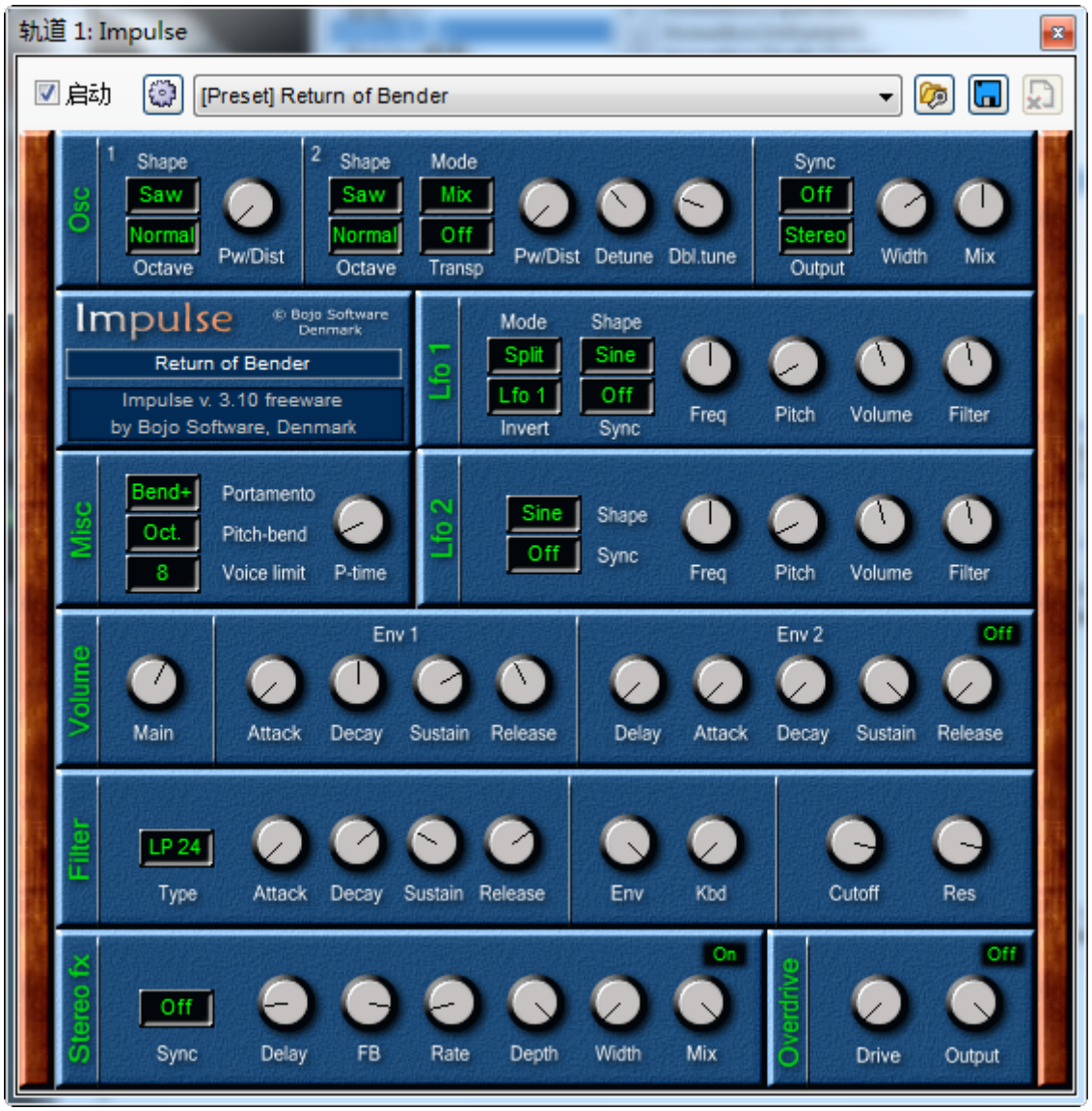
经典的 Farfisa 晶体管风琴的复刻，适用于 60 年代摇滚乐、Surf 摇滚乐以及其他类型的音乐。

Combo Organ Model V

经典的 Vox Continental 晶体管风琴的复刻。适用于 60 年代摇滚乐、Surf 摇滚乐

以及其他类型的音乐。(特别是 The Door 的作品 Light My Fire 中着名的风琴段落)

Impulse



这是一个复音模拟类合成器，使用 80 年代早期的合成器算法，可以制造经典的模拟类合成器的音色。

Lounge Lizard Electric Piano

Rhodes 和 Wurlitzer 定义了 70 年代的电钢琴的音色。Billy Joel 的作品 Just The Way You Are 和 Supertramp 的作品 The Logical Song 中都使用了这种音色。这些电钢琴音色温暖独特，不仅适合民謠音乐也适合摇滚音乐。今天这些音色和过去一样流行，Lounge Lizard 公司完美复刻了这些经典电钢琴的音色，以及让这些音色成为传奇的效果器。

Messiah

着名的 Sequential Circuits Prophet 5 合成器的复刻，并增加了复音数，添加了效果器和其他更多的功能。这个经典的模拟类合成器曾经统领过 70 和 80 年代的音乐。它们已经很难被找到，同时有很高的收藏价值，其售价往往超过数千美元。但是 Messiah 成功复刻了它的音色，您会感觉就像在使用真正的 Prophet 5 一样。

MinimogueVA

Moog Minimoog 是历史上最知名的单音合成器，由已故的 Robert Moog 博士发明。它拥有 Moog 合成器的全部音色特质，但是体积变得更小，它几乎给音乐带来了一场革命。MinimogueVA 完美复刻了 Moog 系列合成器的音色，可以制造厚重的 Bass 音色、有冲击力的主奏音色以及您想要的各种其他音色。

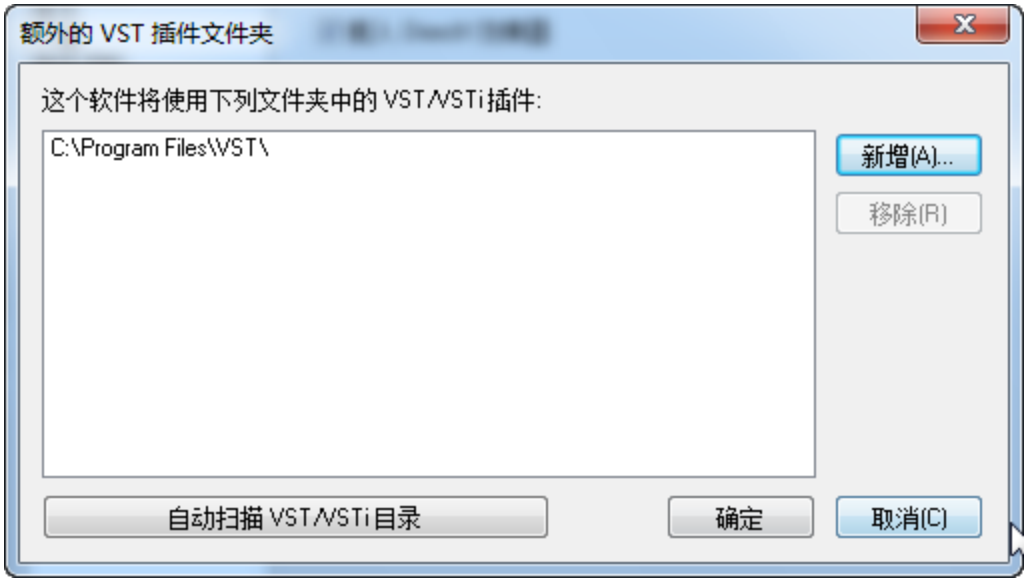
VB3 Organ

Hammond Organ 风琴，1930 年由 Laurens Hammond 发明，曾经对几乎所有的音乐类型都造成过冲击，从黑人灵歌和布鲁斯到摇滚和流行乐。搭配 Leslie 的喇叭后，可能世界上没有比之更昂贵和更强大的乐器了。VB3 Organ 成功复刻了搭配有 Leslie 喇叭的 Hammond B3 风琴的音色。

添加第三方插件

如果您的电脑中安装有第三方插件，但没有在乐器或效果器列表中显示，您应该在“偏好设定”中检查 VST 路径是否正确。

在“偏好设定”中切换到“插件”页，点击“编辑 VST/VSTi 文件夹“按钮，在弹出的窗口中点击按钮“添加”，找到您的 VST 安装路径并确定。最好重新打开 Mixcraft 进行插件的再次扫描。现在您的 VST 插件应该已经出现在乐器或效果器列表中了。



播放控制工具条

使用这个工具条来实现整曲的播放、停止、录音、循环播放等操作。

控制

录音 - 点击开始录音。快捷键 CTRL+R 或 R。

后退至起始处 - 将播放线返回至工程的开始位置。快捷键 HOME。

后退 - 将播放线向后移动。快捷键 CTRL+,（逗号）。

播放/停止 - 开始播放整曲或停止播放。快捷键 SPACE。

快进 - 将播放线向前移动。快捷键 CTRL+.（句号）。

快进至结束处 - 将播放线移动到乐曲的结束位置。快捷键 END。

循环模式 - 让乐曲的播放进入循环播放模式。快捷键 CTRL+SHIFT+8。

节拍器 - 对节拍器进行设置。快捷键：打开/关闭播放时的节拍器 ALT+P，打开/关闭录音时的节拍器 ALT+O

插入式录制 – 点击进入或退出插入式录制模式。

录音计时器

您可以设定一个录音计时器，让录音持续一段特定的时间后自动结束。
要使用录音计时器，在“混音”菜单中选择“使用录音计时器...”。输入录音时间长度，单位是分钟。如果您只想录制 30 秒，就输入 0.5。
设定好之后，您可以开始正常的录音操作，但是现在录音过程将持续您设定的时间长度后自动停止。
要关闭录音计时器，在“混音”菜单中再次点击“使用录音计时器...”。

播放位置显示

这个绿色的区域用于显示当前播放线的位置，也就是正在播放的位置。另外还显示有拍速、拍号和调号。

总控音量

总控音量推杆用于调整乐曲的整体音量，实际上它就是总控轨的音量推杆。

总控音量多数情况下都不建议您调整，您通常都需要保证它始终处于 0 dB 的位置。如果整个乐曲的音量偏大，您可以调整各个轨道的音量，如果偏小，一样需要调整各轨道的声音，另外偏小的情况您还可以使用 Classic Master Limiter 这个效果器来增加音量。把这个效果器添加到总控轨，然后转动旋钮（只有一个旋钮），直到音量符合您的要求为止。

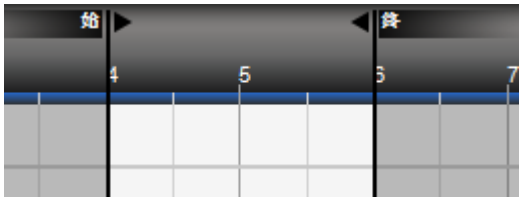
循环模式和插入式录制模式

您可以设定让 Mixcraft 循环播放或循环录制。而插入式录制可以让您在某个特定的时间段内录制。这两个功能可以分开使用，也可以合在一起使用。

循环模式

有时您可能想要重复播放某个片段，比如您想在正式录制前先练习一下，或想要仔细调整某个段落的效果，那么循环播放功能会非常有用。
在播放控制工具条上点击循环按钮。

这时时间轴上会出现两个循环标记“始”和“终”，标示出循环的区域。您可以拖动这两个标记来调整循环区域的大小和位置。循环区域会高亮显示，而非循环区域则显示为灰色。

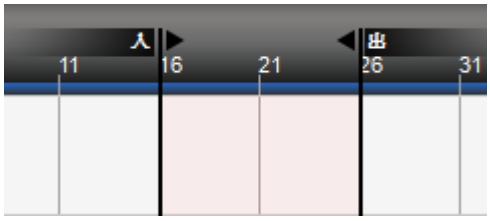


您还可以使用“混音”菜单里的“循环播放模式”来打开循环模式。注意在循环模式下录制时会自动添加分径。
提示：如果您想快速建立循环区域，可以先在时间轴或轨道区域里拖动选择一个时间段，然后再点击循环按钮。如果您想要非常精确的循环区域，请打开对齐网格线功能，并选择适当的对齐标准。

快捷键：
切换循环模式　　CTRL+ALT+8

插入式录制
使用插入式录制，您可以精确地在某个特定的时间段内进行录制。
点击插入式录制按钮。

这时会显示两个插入式标记“入”和“出”，标示出插入录制的范围。您可以拖动这两个标记来调整插入录制区域的大小和位置。



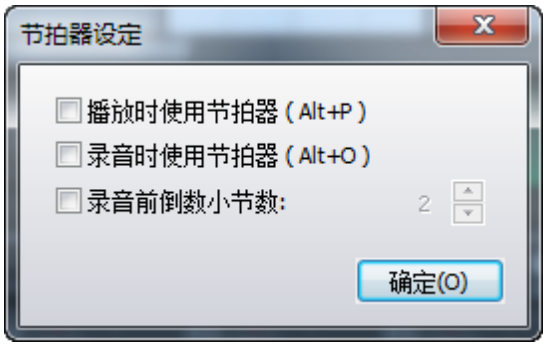
提示：如果您想快速建立插入录制区域，可以先在时间轴或轨道区域里拖动选择一个时间段，然后再点击插入式录制按钮。如果您想要非常精确的插入式录制区域，请打开对齐网格线功能，并选择适当的对齐标准。

节拍器

节拍器可以帮助您在演奏或录制时保持精确的节拍。打开节拍器最简单的方法是点击

播放控制工具条上的节拍器按钮。

这将打开节拍器设定对话框。



播放时使用节拍器
打开这个选项，在播放的时候会出现节拍器的声音。
切换播放节拍器的快捷键　ALT+P

录音时使用节拍器
打开这个选项，在录音的时候会出现节拍器的声音。
切换录音节拍器的快捷键　ALT+O

录音前倒数小节数
打开这个选项并设定一个数值之后，录音前将先倒数一小节或数小节的拍子，然后再正式开始录音。如果您录音开始的位置要求您在按下录音键后需马上开始弹奏，您就可以使用这个功能，这样按下录音键后您会有一个小节或数小节的准备时间。

多少拍响一次
通过添加标记，您可以在标记设定中调整节拍器的工作模式，让它每隔数拍响一次，而不是每拍都响。

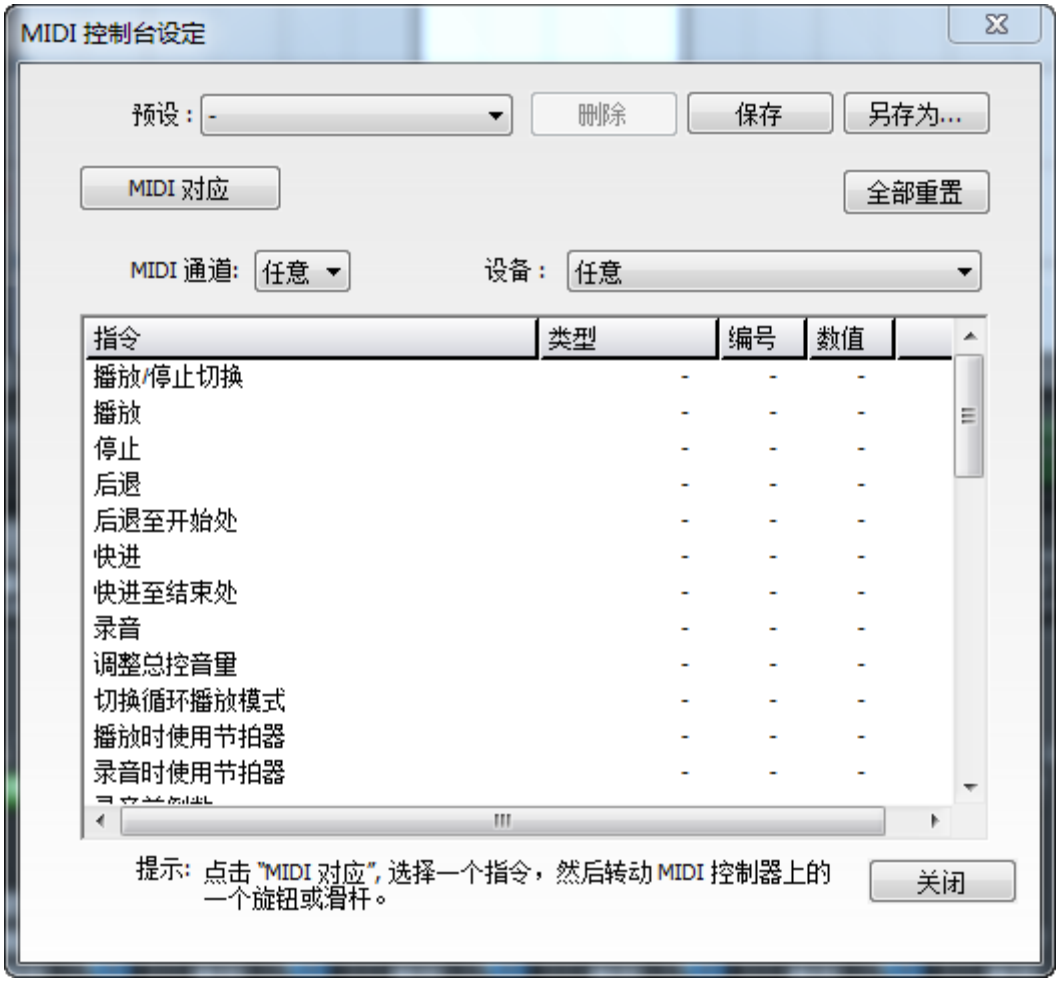
偏好设定
在“偏好设定”的“节拍器”页中，您可以修改节拍器的音频文件。另外还可以调整节拍器的音量。

MIDI 控制台

您可以使用 MIDI 键盘或 MIDI 控制器来控制 Mixcraft。按下 MIDI 控制器上的按

钮让 Mixcraft 开始播放、停止、录音、快进或后退等。如果有时您必须离电脑很远，那么这个功能就会变得很有用。

要设置 MIDI 控制台，点击“混音”菜单中的“MIDI 控制台...”。



MIDI 对应

确保您已经有一个 MIDI 控制器连接到了电脑。在列表中找到您想要控制的指令，然后创建对应。

- 点击“MIDI 对应”按钮，开始对应操作。
- 点击选择一个指令。
- 在您的 MIDI 控制器上旋转一个旋钮或推动一个推杆或按下一个按钮，这个控制器就和刚才选中的指令建立对应。

- 重复上面的操作为其他指令建立对应。

当您点击 MIDI 对应按钮之后，Mixcraft 界面里所有可以控制的功能都会高亮显示为蓝色。点击您想要对应的功能，然后触动 MIDI 控制器上的旋钮或按钮。这种模式更加直观和方便一些。

完成对应后，点击“停止对应”。

项目	描述
指令	用于对应的指令名称。
类型	可以选择用 MIDI CC 信号控制或 MIDI 音符信号。
编号	MIDI CC 信号或 MIDI 音符信号的编号。
数值	使用 MIDI CC 类型时，此项无效。使用 MIDI 音符时，这里可以设置力度范围，“任意”，“<64”或“>63”，即需要多大的力度来触发控制功能。

MIDI 通道和设备

您可以在“MIDI 通道”和“设备”中选择 MIDI 控制台只接收特定通道或特定设备的信号。比如您的电脑上连接有两个 MIDI 设备，一个 MIDI 键盘以及一个 MIDI 控制器，分别从 1 和 2 通道发送 MIDI 信号。如果您想要 MIDI 控制器来进行播放控制，您应该在“MIDI 通道”中选择 2，并在“设备”中选择 MIDI 控制器的名称。

保存和载入

完成 MIDI 对应也许会花很多时间，所以您应该保存您的对应工作方便以后再次使

用。点击保存按钮并在弹出的对话框中输入一个名称，然后点击保存。保存结果将以预设的形式出现在预设列表里，您随时都可以展开预设下拉菜单选择您保存的方案。保存的预设在硬盘上的位置是：%programdata%\Acoustica\ Mixcraft \ Controlsurfaces\。

控制台指令列表

您可以为下列指令对应 MIDI 控制器。

播放控制

- 播放/停止切换
- 播放
- 停止
- 后退
- 后退至起始处
- 快进
- 快进至结束处
- 录音
- 调整总控音量
- 切换循环播放模式
- 播放时使用节拍器
- 录音时使用节拍器
- 录音前倒数
- 插入式录音
- 设定当前位置为插入式录音开始位置
- 设定当前位置为插入式录音结束位置
- 设定当前位置为循环播放开始位置
- 设定当前位置为循环播放结束位置
- 在当前位置添加标记
- 从上一个标记开始播放
- 从下一个标记开始播放

对选中的轨道的控制

- 选择上一个轨道
- 选择下一个轨道
- 设定轨道音量
- 设定轨道声相
- 静音/取消静音选择的轨道
- 独奏/取消独奏选择的轨道

- 选择的轨道准备录音
- 监听
- 吉他调音表
- 选择的轨道 EQ 高
- 选择的轨道 EQ 中
- 选择的轨道 EQ 低
- 选择的轨道发送量

其他
- 撤消
- 重做
- 保存
- 插入音频轨道
- 插入虚拟乐器轨道

工程

开新工程、保存工程、导出和备份工程。

开新工程
每次您开新工程时，会看到下面的对话框：

在三个不同目的的工程模板中选择：

类型	描述	对齐标准	时间轴模式	自动节拍符合
帮自己或乐队录音	这个模板适合用来录制现场乐器演奏。	关闭	时间	否
建立循环乐段和符合节拍的音乐	这个模板非常适合 DJ 使用，或任何使用循环乐段创作音乐的人。	八分音符	节拍	开
建立虚拟乐器轨道	如果您想用虚拟乐器创作音乐，请选择这个模板。	八分音符	节拍	开

载入上次的工程或工程模板

点击这里，您可以看到以前保存过的工程，如果列表中没有您想要的工程，您还可以点击右侧的浏览按钮打开以前的工程。另外您还可以打开标准 MIDI 文件，或工程模板。

工程名称及工程文件夹

在这里为您的新工程命名并选择保存的文件夹。所有录音文件及其他重要文件都会保

存在这个文件夹中。您以后可以在“工程”详细页面中改变这个路径。

打开一个工程

Mixcraft 可以打开所有各版本的 Mixcraft 的工程（MX6、MX5、MX4、MX3）。点击“文件”菜单，选择“打开工程”。在弹出的窗口中定位您要打开的工程，然后点击打开。或者，您可以点击工具条上的打开按钮，更加方便。
Mixcraft 还可以打开 Mixcraft 第 2 版保存的工程（MXC），以及前几个版本的模板（MX5 模板和 MX4 模板）。

载入标准 MIDI 文件

标准 MIDI 文件包括多轨 MIDI 数据，Mixcraft 可以导入这些轨道，并自动添加多个 MIDI 轨道来放置相应的 MIDI 数据。在添加 MIDI 轨的时候，Mixcraft 将自动添加一个预设的 General MIDI 乐器，您可以在“偏好设定”的 MIDI 页中设置这个预设的合成器。

保存工程

记得经常保存您的工程，您永远都不知道什么时候会突然停电。
使用“文件”菜单中的保存指令，定位一个保存文件夹，输入名称然后确定。
工程可以保存为标准的 MX6 文件，也可以保存为模板（MX6template）。
或者您也可以点击工具条上的保存按钮或使用更快捷的方式 CTRL+S 来保存。

导出

如果您想把您的工程保存为单个的 MP3、WAV、OGG 或 WMA 文件，您应该使用导出功能。

保存为 MIDI 文件

如果您想把工程中的 MIDI 保存为标准 MIDI 文件，选择“文件”菜单里的“另存为 MIDI 文件...”。
或者使用常规保存，但是选择文件类型为 MIDI。
保存 MIDI 文件时，音频轨将被忽略。

备份您的工程

每次您保存工程的时候，Mixcraft 都会创建一个备份。自动新建备份是为了应付软件出错、第三方插件出错等意外事件。您永远都不知道下一秒您的电脑会发生什么事情。
自动备份的文件被保存到工程文件夹内的 Backups 中。
如果您遇到无法打开的时候，可以试试打开这个文件夹中的备份。

工程模板

模板里可以保留轨道名称、图示、音量设定等信息。制作一个模板可以让您跳过一些重复性的工作而快速地开始一个新的工程。

模板保存的格式为 MX6template。

要保存或称为是新建一个模板，首先在一个工程中完成各种常用的新工程设定，比如为轨道命名，如果您经常录制吉他，您可以将数个轨道命名为吉他。如果有必要您还可以设定轨道的音量，添加发送轨，添加效果器等等。所有这些内容都将保存到模板中，所以您可以按您的工作习惯来完成各种有必要的设定。然后保存工程，在窗口中选择文件类型为模板，并命名您的模板。

以后当您开新工程的时候，在对话框中选择您保存的模板，新工程中将已经包括所有您保存模板时所做的设定。您马上就可以开始创作了。

工程拍速、调号和拍号

您可以在“工程”详细页面中看到这些参数：

在这里您可以为工程设定拍速、调号和拍号。

工程拍速*

所有时间伸缩属性设定为“调整为工程拍速”的物件的拍速都会受到工程拍速的控制。比如，一个声音物件的拍速是 200 拍/分钟，而工程的拍速是 100 拍/分钟，这个物件在播放时速度将减为一半。工程拍速同时也决定节拍器的速度。

工程调号*

所有音调属性设定为“调整为工程调号”的声音物件的播放音高都会受到工程调号的控制。比如一个物件的调号为 A，而工程为 B，则物件的音调将降低两个半音。

工程拍号*

工程拍号将影响对齐网格线操作。比如，如果拍号为 3/4，对齐标准为全音符，对齐时将是每三拍对齐，而在 4/4 拍号下则是每四拍对齐。节拍器也按工程拍号工作。

*注意，这个页面中的设定都只影响从乐曲开始到第二个标记之间的时间段，所以相当于是在编辑第一个标记的属性。当然如果乐曲中没有变化拍速、调号或拍号，那么这个页面的设定将维持整个乐曲。

作者信息

点击“作者信息...”来为您的工程添加作者的一些相关信息。这些信息将随工程保存，在导出音频文件的时候，这些信息将传递给导出的音频文件，比如 MP3 文件。
您可以填写的信息包括：

- 名称
- 作者
- 专辑
- 曲风
- 年份
- 版权
- 注记

自动符合节拍

自动符合节拍功能在打开后，Mixcraft 会自动分析所有载入的音频文件的拍速、节拍位置和调号。在音频刚被载入的时候，自动符合节拍功能需要消耗一定的时间来完成分析，但这一过程完成后，载入的音频文件的拍速、节拍和调号信息将被保存，因此下次再次使用这个音频文件的时候 Mixcraft 会跳过分析步骤。
如果您是在音频文件已经载入后再打开“自动符合节拍”，您会看到“节拍符合既有的声音？”提示，询问您是否对已经载入但尚未分析的音频文件进行分析。
您还可以用“混音”菜单中“自动符合节拍”来打开这个功能。

工程文件夹

在 Mixcraft 中，每个工程都使用自己独立的文件夹，用于存放工程中所需的各种文件，比如录音时产生的音频文件就会存放在这个文件夹中。开新工程时，您可以为新工程选择一个路径，如果您跳过这一步的话，您的工程文件夹将出现在预设的位置，这个位置可以自定义。在“偏好设定”的“录音”页，点击“预设工程文件夹”后的浏览按钮，就可以将预设的工程文件夹移动到其他地方。

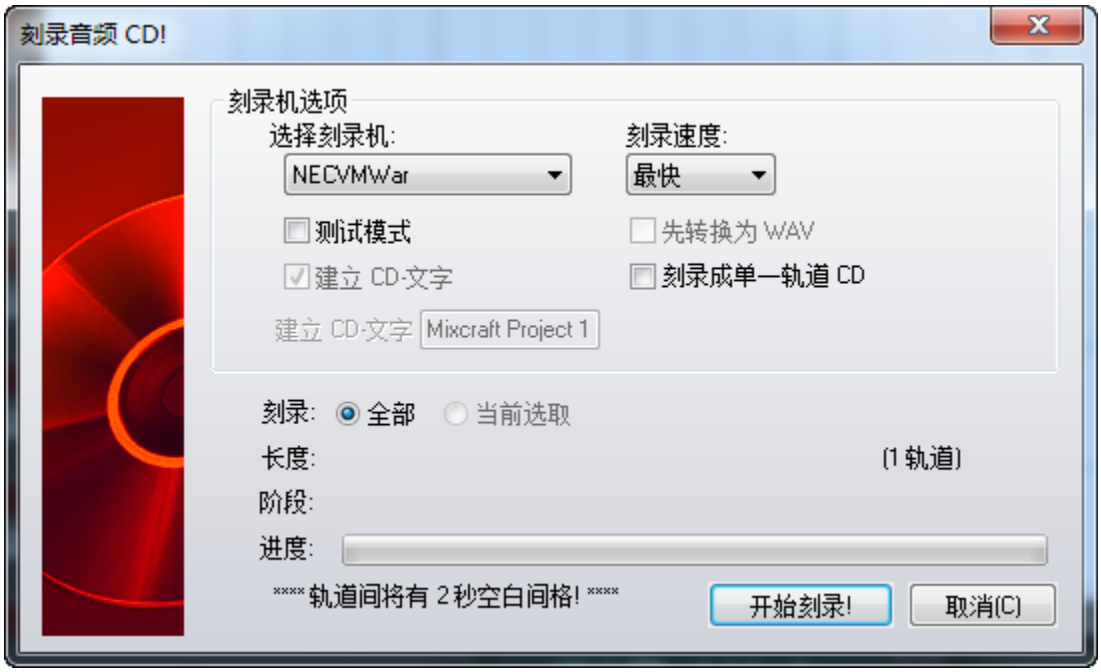
导出

当您完成了创作后，您可以将工程导出为一个音频文件或视频文件，您还可以将工程刻录为有轨道信息的 CD。

刻录 CD

在工具条上点击刻录 CD 按钮，或者在“文件”菜单中点击“刻录 CD...”。

在刻录机中放入空白的 CD，点击“开始刻录”。



刻录 CD 窗口的描述：

选择刻录机
只有当您的电脑上安装有多个刻录机或光碟机时，您才需要关注这个选项。在这里选择您要使用的刻录机。

刻录速度
选择一个刻录速度，有时选择一个较低的刻录速度可以增加刻录的成功率，而且较老的 CD 播放机也更容易播放。如果您的刻录机有 Burn Proof 保护功能，您可以使用最大的速度刻录而不必担心刻录会失败。

测试模式
在这个模式下，刻录机并不会真正刻录数据到 CD 中，而仅仅只是传输数据看是否成功。如果您在刻录 CD 的时候遇到困难，请参阅问题解答章节。

先转换为 WAV
这将转换要刻录的内容为一个或多个 WAV 文件，然后再刻录。CD 品质的 WAV 文件的体积大约为每分钟 8MB。所以一个 74 分钟的 CD 将占据约 650MB 硬盘空间。先转换为 WAV 的好处是可以提高一些老旧型号的 CD 刻录机的刻录成功概率，特别是当其缺乏 Burn Proof 功能的时候。

建立 CD 文字

有些 CD 刻录机支持 CD 文字，如果您的 CD 刻录机支持 CD 文字的话，您应该打开这个选项。刻录时，Mixcraft 将会为每一个轨道添加文字，这样当您使用同样支持 CD 文字的播放机播放这种 CD 的时候，您可以看到轨道的名称。

您可以在 CD 文字框中输入 CD 标题，而每个轨道的名称则来源于工程中的 CD 标记。

刻录成单一轨道 CD

打开这个选项后，所有的 CD 标记将被跳过，整个工程刻录为一个轨道。如果您的刻录机仅仅支持 IMAPI 模式的话，您可以打开这个选项来避免轨道间被强行增加 2 秒间隔。不过坏处是 CD 在播放的时候您无法进行轨道搜索和跳转。

刻录全部或当前选取

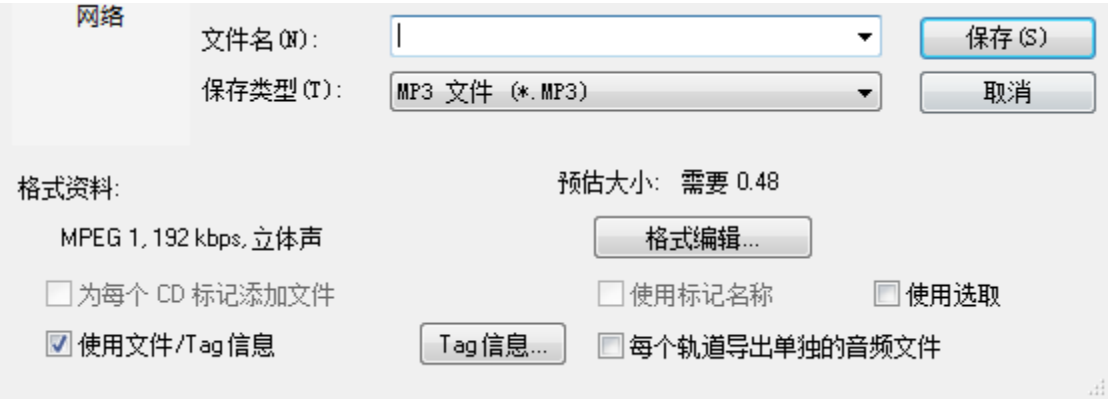
选择“全部”，刻录内容将是整个工程，您最多能刻录 60 到 80 分钟的长度，这取决于您使用的空白 CD 的具体容量。选择“当前选取”，将只刻录您在工程中选取的部份。比如，您的工程中有 70 分钟的内容，但是您只想刻录最后的几分钟，您就可以选取这些内容，然后开始刻录。

导出

您可以将工程导出为如下格式的音频文件：MP3、WAV、WMA 和 OGG。

点击工具条中的导出按钮 ，或者点击“文件”菜单中的“导出为...”，然后选择导出的文件格式，输入名称来完成导出。或者您也可以选择“文件”菜单中的“另存为...”，然后选择保存的格式为某种音频格式。

导出时，您可以调整如下选项：



格式资料

这里显示当前选取的格式的详细资料，比如位率和声道。点击“格式编辑...”按钮后，您可以在弹出的对话框中对音频格式进行详细地编辑，改变位率、声道或其他参数。

预估大小
这里显示的是最终导出的文件的预计大小，单位是 MB。

为每个 CD 标记添加文件
如果您在工程中添加了 CD 标记，打开这个选项将为每个 CD 标记导出一个单独的音频文件。

使用 文件/Tag 信息
打开这个选项，导出的音频文件中将附带工程的作者信息及 CD 轨道名称。您可以点击“Tag 信息...”按钮来编辑具体的信息，您也可以在”工程”详细页面中点击“作者信息...”按钮来编辑。

使用选取
如果在导出前，您在工程中选取了一部份内容，打开这个选项，将仅仅只导出选取的部份。

每个轨道导出单独的音频文件
这个选项允许您导出工程中的每一个轨道为单独的音频文件。文件会自动被命名，规则是：您输入的导出名称+轨道编号+轨道名称。如果您想在其他软件中对这些轨道进行处理，您就可以使用这一功能。（注意：其他软件可能没有 Mixcraft 这么简单易用。）

导出视频
如果您的工程中包括有视频，您可以导出视频文件。Mixcraft 支持 AVI 和 WMV 格式的视频导出。
要导出视频，在“文件”菜单中选择“导出为...”，然后选择 AVI 或 WMV。
在导出的窗口中，您可以点击“格式编辑...”按钮来自定义视频格式。在视频章节了解更多关于视频格式。
当您确定了格式之后，输入文件名称，然后点击保存。导出完成时，预设的视频播放软件将自动开始播放刚导出的视频文件。

备份工程文件至...

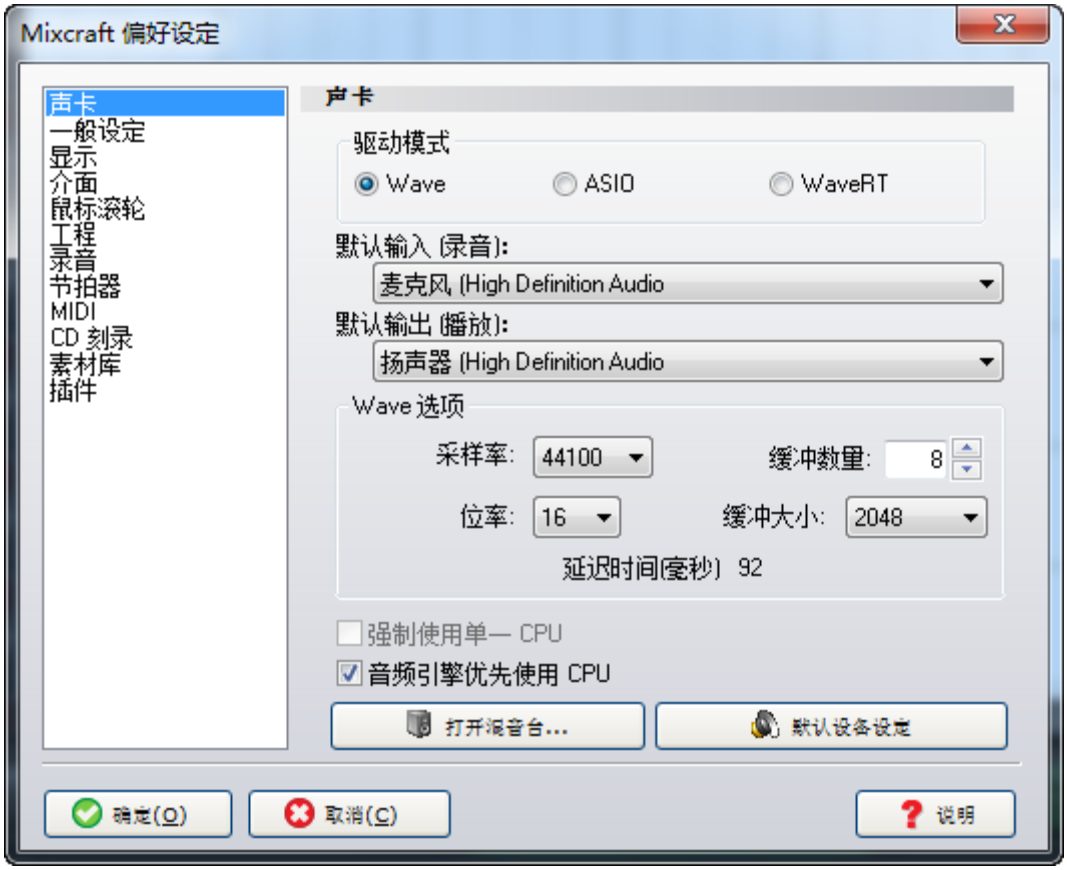
您可以复制工程以及其中所有的音频、视频以及其它和工程相关的文件至一个新的文件夹，或者压缩为一个 Zip 文件。这是 Mixcraft 提供的一个工程备份手段，使用这个手段，您可以非常安全的备份您的工程至，比如说移动硬盘或刻录至 DVD。建议您养成经常备份数据的习惯，以免意外的发生。
由于有时您的工程中使用的音频和视频文件并不在同一个文件夹中，所以 Mixcraft 在备份工程时，会将工程中使用的音频和视频文件复制到一起。这样备份的工程文件夹中将包括该工程所需的所有相关文件，所以即使原始的音频或视频文件因某种原因丢失，您的工程也一样可以正常再次打开。
在“文件”中选择“备份工程文件至...”，您有两个选择：

- 文件夹
- 压缩文件

如果您暂时不会再编辑此工程或备份的目的是要 Email 给朋友，您可以备份为体积更小的压缩文件；但如果您近期可能还需要使用这个工程，您可以选择备份至一个新的文件夹，比如一个移动硬盘。

偏好设定

“偏好设定”中的选项可以让您对 Mixcraft 的工作模式进行个性化设置，这些设置多数都并不需要经常修改。点击“文件”中的“偏好设定”打开其面板。
或使用快捷键来打开 CTRL+ALT+P，或者最简单的方法，点击工具条上的“偏好设定”按钮（小齿轮按钮） 。



声卡

在这个页面对声卡进行设置。

驱动模式
您可以从三个模式中选择：Wave、ASIO 和 WaveRT。三种模式各自有相应的参数，所以切换模式后，此页面下方的参数将发生相应的变化。ASIO 要求您的电脑中安装有 ASIO 驱动，否则这个模式不可用。WaveRT 模式则要求您的电脑安装有 Windows 7 或 Windows Vista，此模式不支持 Windows XP。

强制使用单一 CPU
这个选项将强制 Mixcraft 使用单一 CPU 进行运算和处理，此选项仅在多核心 CPU 电脑中有效。之所以有此选项是因为部份旧的插件可能不支持新的多核心 CPU，所以在遇到这种情况时，您可以尝试打开这个选项。

音频引擎优先使用 CPU
这个选项的作用是让音频运算处理得到最高的 CPU 使用权。Mixcraft 默认使用这一模式。

默认设备设定
点击这个按钮将使声卡页面的所有设定恢复为默认状态。也就是使用 Wave 驱动模式，44,100Hz，16Bit，缓冲数量 8，缓冲大小 2048。

打开混音台
点击这个按钮将会打开 Windows 自己的混音台或 ASIO 声卡的控制面板。这个功能主要是为 ASIO 准备的。

WaveRT 参数

下面的参数是当驱动模式选择为 WaveRT 之后出现的。WaveRT 是 Wave Real Time 的缩写。（Windows XP 不可用这一模式）

采样率
选择音频设备要使用的采样率。更高的采样率可以实现更好的音质，但是也会占用更多的硬盘空间和 CPU。

位率
确定每个采样使用的位率。

延迟时间（毫秒）
调整声卡造成的延迟，单位是毫秒。通常您都需要更低的延迟，这样使用 MIDI 键盘弹奏、录音以及其他操作都会很快速，但是低延迟会造成更多的 CPU 消耗，因此有可能让播放变得不流畅，甚至停顿或声音破裂。所以您需要在低延迟和流畅的播放之间进行平衡，或者选择在录音的时候使用低延迟，而在播放的时候使用较大的延迟。

当然更好的办法是购买支持 ASIO 的声卡，改用 ASIO 驱动模式。
另外请总是使用最新的声卡驱动。

独占模式
如果您使用 Windows 7（或更高），您可以打开独占模式。这个模式下 Mixcraft 将独占所有的声卡资源，因此延迟时间可以降至最低 3 毫秒。
不过注意在这个模式下，其他的程序将无法使用声卡。您需要在结束 Mixcraft 之后，重新打开其他程序才可以让它们再次使用声卡。

ASIO 参数

下面的参数是选择为 ASIO 模式后出现的。ASIO 驱动模式是当前 Windows 中可以使用的延迟时间最低的驱动模式，它还支持良好的播放录音同步特性。
提示：总是安装最新的驱动。登录您的声卡的官方网站查看是否有更新的驱动下载。

默认输入（录音）
选择录音时使用的默认输入设备。您应该确保声卡已经正确连接到了电脑，否则不会出现在设备列表中。

默认输出（播放）
选择播放时使用的默认输出设备。您应该确保声卡已经正确连接到了电脑，否则不会出现在设备列表中。

ASIO 设备
选择要在 Mixcraft 中使用的 ASIO 设备。同一时间 ASIO 只允许使用一个设备。

打开混音台
点击这个按钮将打开 ASIO 设备自己的混音台界面。由于这个界面是由声卡生产公司设计的，因此不同的声卡拥有不同的界面。通常在 ASIO 界面中，您可以进行采样率、

位率、延迟时间、通道音量等等参数的调整。您需要阅读您的声卡的说明书来了解如何使用其 ASIO 界面。

Wave 参数

下面是选择 Wave 模式后出现的参数。当您无法使用其他两种模式的时候再使用这一模式。

默认输入（录音）
选择录音时使用的默认输入设备，您应该确保声卡已经正确连接到了电脑，否则可能不会出现在设备列表中。

默认输出（播放）
选择播放时使用的默认输出设备，您应该确保声卡已经正确连接到了电脑，否则可能不会出现在设备列表中。

采样率
选择录音和播放时使用的采样率。44100 Hz 是标准的 CD 音质采样率，多数情况下您都可以使用这一采样率。Mixcraft 最高支持 192000 Hz 的采样率，当然这需要您的声卡也同样支持此采样率才可以使用。

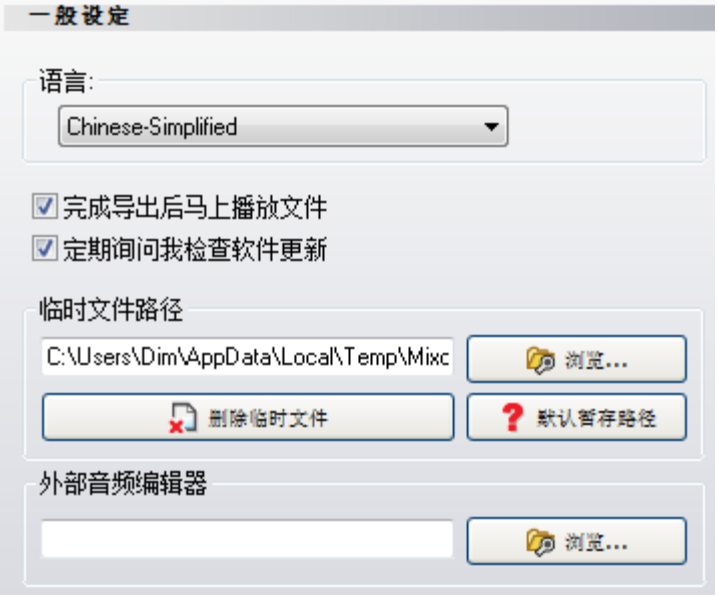
位率
位率决定的是每个采样的长度。16 Bit 是标准的 CD 音质位率，多数情况下您都可以使用这一位率。Mixcraft 最高支持 24 Bit 位率，不过同样需要您的声卡也支持这一位率您才可以使用。不要使用 8 Bit 位率，除非您没有别的选择。

缓冲数量
Mixcraft 播放前会先缓冲一部份数据，完成缓冲的计算之后再开始播放。这个参数用于确定缓冲的数量。数量越大，延迟时间会越大，但播放的时候会越流畅。反之延迟时间越小，但播放的时候可能会变得不流畅。

缓冲大小
这个参数用于确定缓冲区的大小。和缓冲数量一样，这个参数越大延迟时间就会越大，但播放的时候会越流畅。反之延迟时间越小，但播放的时候可能会变得不流畅。

打开混音台
点击这个按钮将打开 Windows 自己的混音台，允许对输入输出音量进行调整。

一般设定



语言
在这里选择 Mixcraft 显示的语言。改变语言后需要重新打开 Mixcraft。

完成导出后马上播放文件
导出操作完成后，导出的文件将立即被播放。

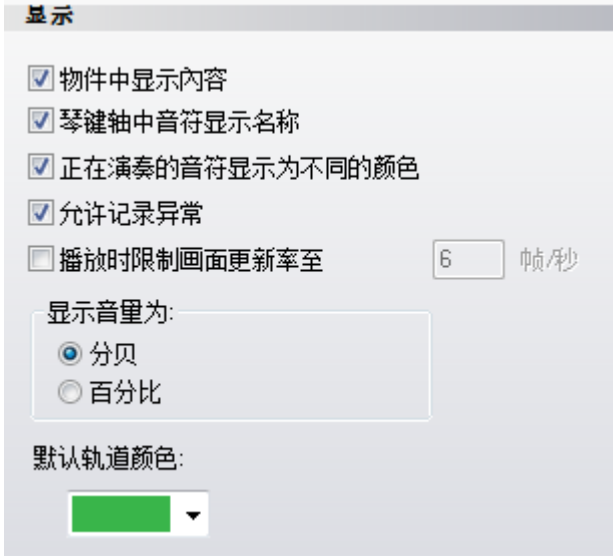
定期询问我检查软件更新
允许软件检查更新。

临时文件路径
选择一个用于存放临时文件的路径，临时文件包括峰值数据、节拍数据以及其他可以让 Mixcraft 运作更流畅的文件。点击浏览按钮来选择一个新的路径。

删除临时文件
点击删除所有的临时文件。

外部音频编辑器
选择一个外部的音频编辑器，以供“声音”菜单中的“以外部编辑器编辑”功能之用。点击浏览，定位外部编辑软件。当然您的电脑必须安装有其他的音频编辑软件，您才可以使用这个功能，而且，很显然这个音频编辑软件必须能够完成一些 Mixcraft 无法完成的任务您才有必要使用它。

显示



物件中显示内容
决定音频和 MIDI 物件中是否显示内容。如果您的电脑速度很低，可以关闭这个选项。

琴键轴中音符显示名称
打开这个选项，琴键轴中的音符上都会显示其音高名称。比如如果一个音符的音高是 A3，音符上就会显示 A3。

正在演奏的音符显示为不同的颜色
打开这个选项可以帮助您看到正在被演奏的音符。

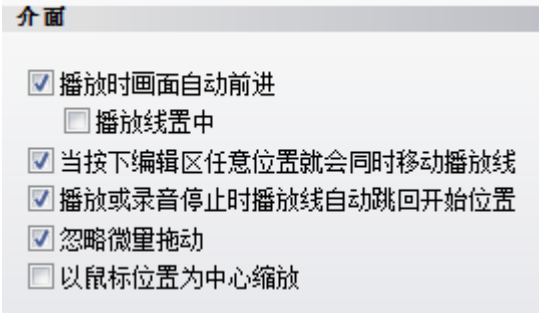
允许记录异常
软件工作异常时会自动被记录，虽然这个功能有可能会让某些电脑变慢，但这个选项应该打开以便为软件的改进提供支持。

播放时限制画面更新率至
这个选项用于减小画面更新的速度，这样可以节省 CPU。但如果您的电脑足够快的话，您没有必要调整这个数值。

显示音量为
可以选择为“分贝”或“百分比”。此选项会影响音量推杆的工作状态以及自动控制曲线的工作状态。建议使用分贝模式，因为这是多数专业音乐软件以及音频处理软件中使用的模式。

预设轨道颜色
选择一个预设的轨道颜色。

界面



播放时画面自动前进
让当前显示的内容跟随播放的位置。

播放线置中
显示内容跟随播放的位置时，播放线始终处于中间位置。因此整个画面在播放时将持续移动。如果关闭这个选项，画面只在播放线到达画面右侧时自动翻页。

当按下编辑区任意位置就会同时移动播放线
只要您在轨道编辑区域的任何位置点击左键或右键，播放线都会马上跳到您点击的地方。如果关闭这个选项，要移动播放线，您必须在时间轴上点击。

播放或录音停止时播放线自动跳回开始位置
每次停止播放或录音时，播放线都会自动跳回开始播放时的位置。如果关闭这个选项，播放线将停留在停止时的位置。

忽略微量拖动
打开这个选项后，当您试图移动一个物件时，您需要在时间轴上移动较长的距离才能改变它的时间位置，但上下移动不受任何影响。这个选项的目的是，当您上下拖动一个物件时，有时您可能需要它的时间（横向）位置不会发生变化，而仅仅只是从一个轨道移动到另一个轨道。打开这个选项可以保证这种操作不需要 SHIFT 键的辅助就可以很安全的完成。

以鼠标位置为中心缩放
当您上下滚动鼠标滚轮进行画面缩放时，打开这个选项，将使画面缩放的中心选择为鼠标所在的位置，关闭这个选项，则是以当前画面的中央为中心，而不论鼠标在什么位置。

鼠标滚轮

在这个页面您可以按自己的要求重新分配鼠标滚轮的用法。
默认的方案是，滚轮的直接滚动为缩放画面，按住 CTRL 为横向滚动，按住 SHIFT 为纵向滚动。
点击 CTRL 和 SHIFT 旁边的方框来调整为您喜欢的方式。

点击“默认设定”可以回到 Mixcraft 最初的设定方案。

工程

作者
在此输入作者名称。

版权
在此输入版权相关信息。

拍速
工程默认的拍速。（默认数值为 120）

调号
工程默认的调号。（默认数值为 C）

拍号
工程默认的拍号。（默认数值为 4/4）

变更工程拍速和调号来符合第一个声音的条件
打开这个选项之后，当您向工程添加第一个声音的时候，工程的拍速和调号将调整为

这个新添加的声音的拍速和调号（如果能探测到的话）。

第一个声音导入后询问是否变更工程拍速和调号
在变更之前先进行询问，如果关闭选项，工程拍速和调号将自动调整为第一个声音的拍速和调号。

在工程被保存的时候建立备份
每次当您保存一个工程的时候，Mixcraft 将自动保存一个备份到 Backup 文件夹中。

录音

预设工程文件夹
当您开新工程的时候，如果没有为其选择路径，那么工程的文件夹将出现在这个预设的文件夹中。您可以选择将这个路径变更到一个更大的硬盘分区中。

当保存或关闭时删除未使用的录音
在录音和创作的过程中，您可能总是需要进行多次录音才能得到您想要的最终结果，这样不可避免的会堆积大量的无用音频文件。打开这个选项后，当您保存工程或者结束 Mixcraft 的时候，未使用到的音频文件将被删除。

音频轨默认录音模式

为音频轨选择一个默认的录音模式：建立分径、重叠或者取代。

乐器轨默认录音模式
为乐器轨选择一个默认的录音模式：建立分径、重叠或者取代。

当一个输入端口同时被多个轨道使用时
在这里选择是否允许多个轨道同时使用同一个输入端口。通常您都需要选择为“不允许重复录制输入信号”。因为当多个轨道同时录制同一个输入端口的时候，录制出的结果是完全一样的。

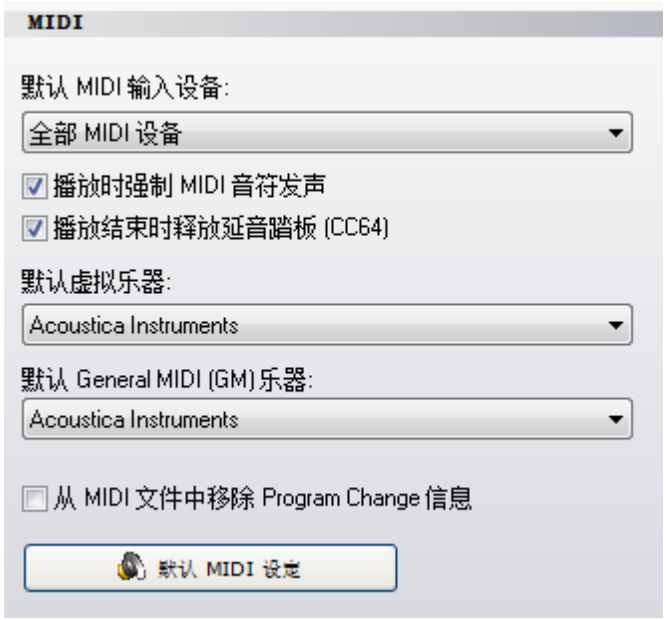
录音文件类型
您可以选择录制为无压缩的 WAV 格式，或者压缩的 OGG 格式。如果您的硬盘空间足够的话，建议总是选择 WAV 格式。

节拍器

节拍器声音文件
如果您不满意 Mixcraft 自带的节拍器的声音，您可以让节拍器发出其它的声音。节拍器的声音一共使用两个音频文件，一个是强拍，另一个是弱拍。您需要分别为强拍和弱拍制作音频文件，然后在此页面中点击浏览按钮进行选择，完成后您就可以听到自定义的节拍器声音了。

节拍器音量
用于调整节拍器的音量。

MIDI



默认 MIDI 输入设备
在此选择默认的 MIDI 设备，如果您的电脑上总是只连接有一个 MIDI 设备，您通常不需要理会这个选项。但是如果连接有多个 MIDI 设备，您可以在这里选择一个默认的设备。

播放时强制 MIDI 音符发声
MIDI 并不是真实的音频。MIDI 音符在播放时，会发送一个“音符开始”信号给虚拟乐器，这时虚拟乐器开始发出声音。当音乐开始播放的时候，如果播放线正好处于某个音符的中间位置，通常这个音符会被忽略，因为没有任何虚拟乐器具备从音符中间发声的功能。但是如果您打开这个选项的话，Mixcraft 将强制虚拟乐器发出声音，也就是将所有从中间开始播放的音符理解为是从头开始播放的。这样发出的声音可能会和正常状态不同，想像一下钢琴的声音，一开始声音很大，然后会慢慢变小。所以当一个钢琴音符从一半发声时，您听到的正常状态应该是一个微弱的声音，但强制 MIDI 发声会让这个音符从头发声，所以您听到的将是一个很重的钢琴声音。强制 MIDI 发声虽然有此弱点，但是仍然可以作出一些弥补，比如，它对弦乐音色的影响就非常小。所以默认这个功能是打开的。

播放结束时释放延音踏板（CC 64）
打开这个选项后，播放结束时，CC 64 延音踏板将重置回 0，也就是松开踏板的状态。这样可以避免播放停止后音符继续播放的现象。

默认虚拟乐器
为添加的乐器轨设定一个默认虚拟乐器，每次您添加乐器轨的时候将自动添加这个乐器。

默认 General MIDI （GM）乐器
当您打开一个 MIDI 文件的时候，Mixcraft 会自动添加乐器轨来放置 MIDI 文件中的 MIDI 数据并为添加的乐器轨添加一个乐器。您可以在这里设定添加什么乐器。

从 MIDI 文件中移除 Program Change 信息
当载入 MIDI 文件时，Program Change 信息将被移除。MIDI 文件中附带的 Program Change 信息有时会造成很多问题，通常没有人需要它。

默认 MIDI 设定
点击这个按钮让所有 MIDI 页面的设定回到默认的状态。

CD 刻录

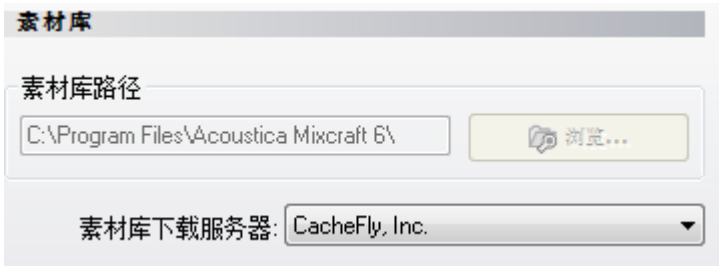
刻录引擎
您可以在 Primo、GoldenHawk 和 IMAPI 之间选择。

Primo 是默认引擎，它可以刻录无轨道间隔的音频 CD，同时支持 CD 文字的刻录。如果您的刻录机支持的话，您还可以选择 GoldenHawk 模式，它同样支持无轨道间隔的音频 CD。
IMAPI 是 Windows 自己的引擎。这种引擎的问题是，它会在轨道之间插入额外的 2 秒间隔。另外刻录前它会自动转换为 WAV 然后再刻录。

GoldenHawk 选项
这个选项允许您尝试使用 Genenic 驱动。只有选择 GoldenHawk 引擎之后才可以使用这个选项。

使用 Acoustica ASIP 层
切换这个选项可能有助于软件识别或发现 CD 刻录机。只有选择 GoldenHawk 引擎后才可以使用这个选项。

素材库



素材库路径
设定您的素材库的路径，也就是您的所有素材存放位置。当您下载了一个素材之后，它会存放在此。注意这个文件夹为电脑所有使用者共享。
**如果您以系统管理员身分使用 Mixcraft，您才可以改变这个路径的位置。想要以系统管理员身份使用 Mixcraft，在 Mixcraft 安装路径中找到 Mixcraft 6.exe，右键点击，选择“以管理员身分运行”。

点击浏览按钮来为素材库选择一个新的位置。（学校或实验室可以选择使用服务器路径，这样可以节省终端的硬盘空间）

素材库下载服务器
如果您下载遇到困难，可以在这里尝试选择不同的下载服务器。在问题解决章节了解更多下载困难的解决办法。

插件

载入 DirectX 效果器
选择是否使用 DirectX 效果器。

载入 VST 效果器和乐器（VST/VSTi）
选择是否使用 VST/VSTi。

编辑 VST/VSTi 文件夹
点击这个按钮打开 VST/VSTi 路径窗口。您可以在此添加、编辑或删除 VST/VSTi 的路径。完成后 Mixcraft 将扫描这些路径，寻找可用的 VST/VSTi。

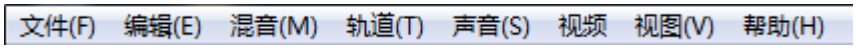
再次扫描所有 VST 插件
再次扫描所有的 VST/VSTi 路径。如果您的电脑中安装的 VST/VSTi 没有出现在乐器或效果器列表中，您可以尝试再次扫描。

自动为虚拟乐器增加所有的输出通道
这个选项只针对拥有多个输出通道的 VST 乐器有意义。打开这个选项之后，添加拥有多个输出通道的乐器时，Mixcraft 会自动为所有的输出通道添加轨道。如果关闭这个选项，则不会自动添加轨道。

打开 ReWire Hosting
打开或关闭 ReWire Hosting 功能。您需要重新打开 Mixcraft 才能让更改生效。

菜单和工具条

通过菜单来使用 Mixcraft 所有强大的功能！



工具条中包括一些常用功能，比如保存、载入、撤消、重做、自动控制曲线和对齐网格线标准的设定等等。

文件

开新工程（CTRL+N）
创建一个新的工程，这将打开新工程对话框。

打开工程（CTRL+O）
用于打开一个已经存在的工程或模板。

保存（CTRL+S）
保存当前的工程。

另存文件为...
以新的名称保存工程，或导出工程为音频文件或视频文件，依据您在保存文件类型中的选择而定。

备份工程文件至...
使用这个功能，您可以把工程备份至一个新的文件夹，或压缩为一个 ZIP 文件。备份时 Mixcraft 会将工程中使用的所有音频及视频文件收集到一起。

导出为...
您可以将工程导出为 6 种格式。其中包括 4 种音频格式（WAV、MP3、OGG 和 WMA），以及 2 种视频格式（AVI 和 WMV）。注意，工程中必须包括有视频物件您才可以选择导出为视频格式。点击一种格式后，会弹出导出对话框，您可以命名、选择导出路径以及对导出格式进行详细编辑。

另存为 MIDI 文件...
保存您的虚拟乐器轨物件为 MIDI 文件。

刻录 CD...（CTRL+B）
刻录可在任何标准 CD 播放机中播放的音频 CD。

制作 CD 标签...
打开 Acoustica CD/DVD Label Maker 程序为您的 CD 制作可打印的 CD 封套。

打印...（CTRL+P）
用于打印五线谱。

偏好设定...
打开“偏好设定”窗口。

最近打开的工程
这里显示最近打开和保存过的工程，方便您快速找到并打开最近正在使用的工程。

结束
结束 Mixcraft。结束前会提示您是否保存当前工程。

编辑

撤消（CTRL+Z）
撤消最后一步操作。如果您做了错误的操作，使用这个指令来撤消。

重做（CTRL+Y）
重做刚被撤消的操作。

剪切（CTRL+X）
剪切选中的物件或部份物件。剪切的部份将出现在剪贴板中，可以粘贴到其他地方。

复制（CTRL+C）
复制选中的物件或部份物件。复制的部份将出现在剪贴板中，可以粘贴到其他地方。

粘贴（CTRL+V）

将剪贴板中的内容粘贴到插入点位置。如果复制或剪切操作时选中的内容包括有多个轨道，粘贴操作有可能会自动添加轨道来放置各轨道的内容。

裁切（CTRL+Q）
裁切和剪切的作用正好相反，物件选中的部份将保留，其他部份将被删除。

删除（DELETE）
删除选中的部份。

全选（CTRL+A）
选择工程所有的物件。

分割（CTRL+T）
将选中的物件在播放点位置分割。

移除物件间的区域（CTRL+J）
所有选中物件间的空白间隔将被移除。

合并成新的物件（CTRL+W）
将选中的物件在后台导出为一个全新的音频文件，最终变成一个完整的物件。MIDI 物件并不导出，而仅仅是合并在一起。另外合并操作并不跨轨操作，所以当您选中多个轨道的多个物件，合并时，每个轨道都将单独合并。

连结
将选中的物件连结到一起，物件在连结后，移动时将一起移动，其相对位置关系将始终保留。
子菜单包括：

- 连结选择的物件
- 取消连结选择的物件

当连结建立后，物件上会出现一个连结按钮 。点击此按钮可以方便的取消连结。

插入选择的时间长度
在时间轴中插入一段空白的时间区域，插入的长度为您在编辑区或时间轴上选择的长度。任何原本在此区域的物件将被自动分割并移动。此操作同时还会影响自动控制曲线。

移除选择的时间长度

将选择的时间段落整体移除，包括其中的物件、自动控制曲线和标记。

混音

播放/停止播放（SPACE）
开始播放工程或在工程播放时停止播放。

播放开始由
在子菜单中您可以选择从上一个标记开始播放或下一个标记开始播放。另外当您的工程中添加多个标记之后，您可以选择直接跳到某个标记开始播放。

后退至起始处（HOME）
将播放线移动到工程开始的位置。

快进至结束处（END）
将播放线移动到工程结束的位置。

录音（R 或 CTRL+R）
开始录音。

设定总控音量
快速设定一个总控音量。

MIDI 重设!
中断所有的 MIDI 音符。有时您可能会遇到在停止播放后仍然有音符持续发出声音而且无法中断的情况。这时，使用 MIDI 重设! 就可以解决问题。

MIDI 控制台...
打开 MIDI 控制台窗口。使用 MIDI 控制器对 Mixcraft 的播放、停止、独奏、静音等功能进行操作。在播放控制章节了解更多。

编辑整体效果
对总控轨道中的效果器进行编辑。总控轨道上的效果器会对整个工程的声音进行处理。

添加拍速/调号变更...

实际上是添加一个带有拍速或调号的标记。

标记
其中包括添加标记、自动标记精灵、删除标记和编辑标记。

自动符合节拍
切换“自动符合节拍”选项，您也可以在”工程”详细页面中切换这个选项。

调号变更
快速变更工程的整体调号，上升一个半音或下降一个半音。

节拍器和录音倒数设定...
对节拍器的工作状态进行设定。

循环播放模式（CTRL+SHIFT+8）
切换进入或退出循环播放模式。

使用录音计时器...
开始录音计时器对话框，录音计时器可以让您的录音在持续一段时间后自动结束。

轨道

添加轨道
在工程的最下方添加某一类型的轨道。

插入轨道
和添加轨道功能一样，不同之处在于添加的轨道出现在当前选中轨道的上方。

删除轨道（CTRL+SHIFT+D）
删除选中的轨道及其中所有的物件和自动控制曲线。

显示总控轨道
在轨道区显示出总控轨道。可以添加自动控制曲线对整个乐曲的音量进行控制。

属性
轨道属性包括：

静音（CTRL+M）
让一个轨道停止发出声音。

独奏（CTRL+L）
独奏一个轨道。

设定音量
快速的设定一个轨道的音量。

设定声相
快速的设定一个轨道的声相。

轨道颜色
为选中的轨道及其中的物件设定颜色。

轨道高度
为选中的轨道设定高度，可以选择为大、标准和小。

选择图示...
为选中的轨道选择一个轨道图示。

轨道分径
轨道分径包括一系列子菜单：

添加分径（ALT+L）
为选中的轨道添加一个分径。

删除分径
删除选中的分径。

删除空白分径（ALT+K）
删除选中的轨道中没有物件的空白分径。

静音分径
静音选中的分径。

取消静音
取消选中的分径的静音状态。

选择分径所有物件
选择选中的分径中所包括的所有物件。

准备录音
让选中的轨道进入录音状态。

监听
允许您对输入的信号进行监听，如果轨道上有效果器的话的，监听时听到的是输入信号被效果器处理后的结果。

选择录音通道和设备
为选中的轨道选择输入信号来源。

吉他调音表
打开吉他调音表，允许对输入信号的音高进行调整。

效果器...
打开选中轨道的效果器编辑窗口。

显示/隐藏自动控制曲线
显示/隐藏选中的轨道的自动控制曲线。

混合为新的音频轨道
将选中的轨道在后台导出为音频文件，然后添加音频轨并载入这个音频文件。导出时包括轨道的效果器和自动控制曲线。使用这个功能您可以有效地减小 CPU 和内存的消耗。

克隆轨道
制作一个选中的轨道的副本，此副本和选中的轨道完全相同。这个功能有时会很有用，比如，您想使用某个轨道上全部的效果器（可能有很多）去处理另外一些物件，您就可以先克隆这个轨道，然后把另外一些物件移动到克隆出的轨道中。当然您可能需要先删除克隆轨道上的原始物件。

冻结轨道（CTRL+SHIFT+F）
冻结选中的轨道。使用这个功能您可以有效地减小 CPU 和内存的消耗。注意，和“混合为新的音频轨道”的不同是，冻结并不会添加轨道，而且随时可以取消冻结进行编辑。但是“混合为新的的音频轨道”的优势是，您可以对添加的轨道进行编辑，比如添加效果器。您可以根据您的实际要求在两种模式之间选择。

选择轨道内所有物件（CTRL+SHIFT+A）
用于选择当前选中的轨道中所包括的所有物件。

声音

添加声音文件...（CTRL+I）
打开添加声音文件的窗口，选择要添加的声音文件。参见添加声音章节了解更多。

添加乐器物件
在乐器轨中添加一个空白的物件。您也可以双击乐器轨来完成这个操作。

MIDI 编辑
子菜单包括：

对拍
将音符的开始位置或结束位置移动到标准的时间位置。

人性化
为机械单调的音符增加随机变化，包括音符的位置和力度。

变调
快速变更所有音符或选中音符的音高。

力度
快速变更所有音符或选中音符的力度。

音符平移
快速移动所有音符或选中音符的位置。

音符时值
快速改变所有音符或选中音符的时值。

强制独奏
去除物件中的音符重叠，使得同一时间只有一个音符。

属性

子菜单中包括：

静音

选中的物件静音。

声道

仅限音频物件。用于选择播放左声道、右声道或立体声。

相位

仅限音频物件。用于反转物件的相位，可以选择反转左声道相位、右声道相位或同时反转两个声道的相位。

最大化（CTRL+K）

仅限音频物件。将音频物件的音量放大，放大的依据是将物件中的音量峰值放大到不失真的最大音量，然后依相同的比例放大其他部份。

锁定

锁定选中的物件。

自动控制曲线

子菜单中包括：

重设曲线

清除曲线中的节点，让曲线恢复为默认状态。

反转曲线

将自动控制曲线上下反转。

渐小

让物件的自动控制曲线渐渐变小。可以选择快速、中速和慢速。如果您选中了一个区域然后施加渐小，那么渐小曲线将限定在选中的区域内。

渐大

和渐小正好相反，让物件的曲线渐渐变大。一样可以选择快速、中速和慢速。如果您选中了物件中的一个区域，那么渐大曲线将限定在选中的区域内。

提升

将曲线的数值按百分比增加。如果您选中了物件中的一个区域，将只提升选中区域。

降低
将曲线的数值按百分比降低。如果您选中了物件中的一个区域，将只降低选中区域。

连结
将选中的物件连结到一起，物件在连结后，移动时将一起移动，其相对位置关系将始终保留。
子菜单包括：

- 连结选择的物件
- 取消连结选择的物件

当连结建立后，物件上会出现一个连结按钮 。点击此按钮可以方便的取消连结。

分割（CTRL+T）
将选中物件在插入点位置分割。

移除物件间的区域（CTRL+L）
所有选中物件间的空白间隔将被移除。

合并成新的物件（CTRL+W）
将选中的物件在后台导出为一个全新的音频文件，最终变成一个完整的物件。MIDI 物件并不导出，而仅仅是合并在一起。另外合并操作并不跨轨操作，所以当您选中多个轨道的多个物件，合并时，每个轨道都将单独合并。

反转
将物件横向反转。物件将反着播放。

添加至素材库
将选中的物件添加至素材库，这样以后可以在其他作品中使用。

裁切为循环乐段
使用当前物件的播放区域为循环乐段区域。

裁切空白位置（CTRL+I）
移除音频物件两端的空白。

以外部编辑器编辑...
打开外部编辑器对物件进行编辑。

视频

添加视频文件...
选择并添加一个视频文件至工程中，并添加视频轨道。在视频章节了解更多。

添加图片...
选择并添加一个图片文件至工程中。

添加文字...
添加文字到工程中，如果没有文字轨将自动添加一个文字轨。此指令将打开文字编辑器。

添加移动文字...
添加移动式的文字。此指令将打开文字编辑器。

对齐物件...
将图片和视频排列整齐，形成顺序播放或对齐到节拍。

设定无视频物件时的背景颜色
选择一个背景颜色，在没有视频或图片显示的时候，或视频和图片无法填满整个画面的时候所显示的背景颜色。

显示视频窗口
显示视频播放预览窗口。

设定预览窗口大小
为视频预览窗口设定大小。

连结
将选中的物件连结到一起，物件在连结后，移动时将一起移动，其相对位置关系将始终保留。
子菜单包括：

- 连结选择的物件
- 取消连结选择的物件

当连结建立后，物件上会出现一个连结按钮 。点击此按钮可以方便的取消连结。

视图

全部轨道高度
调整工程中所有轨道的高度，可以选择为小、标准和大。

时间轴模式
选择时间轴的模式，可以选择为实际时间模式（分:秒）或节拍模式（小节:拍）。

对齐网格线
设定对齐网格线的标准。

显示/隐藏详细页面
用于显示或隐藏 Mixcraft 最下方的详细资料页面。

工程页面
显示工程页面。

声音页面
显示声音页面。

素材库页面
显示素材库页面。

电脑键盘弹奏
显示电脑键盘弹奏面板。

视野放大
横向放大工程编辑区以查看细节。

视野缩小
横向缩小工程编辑区以查看更多内容。

调整为工程范围
缩小以显示整个工程内所有内容。

说明

主题式说明...
打开主题式说明书。

检查更新...
通过互联网检查是否有更新。

输入注册码...
输入您的注册码完成软件注册。

马上购买!
点击显示一个窗口，指导您如何购买和注册 Mixcraft。

关于 Mixcraft ...
显示 Mixcraft 版本、制作者、版权信息。

工具条

开新工程

打开一个新的工程。

打开

打开一个已经存在的工程。

添加声音

添加一个声音文件至工程中。(MP3、WAV、AIF、OGG 或 WMA)

保存工程

保存当前的工程。

刻录音频 CD

将当前的工程刻录为音频 CD。

导出

将当前的工程导出为一个音频文件或视频文件。

撤消

撤消最后一步操作。

重做

重做最后一步被撤消的操作。

放大

横向放大编辑区。

缩小

横向缩小编辑区。

偏好设定

显示“偏好设定”窗口。

注册

点击购买和注册 Mixcraft 。了解更多关于购买和注册。

物件自动控制曲线

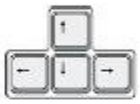
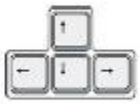
为物件自动控制曲线选择类型。

关闭对齐网格线 ▼对齐网格线

设定对齐网格线的标准。

快捷键

导航、播放和录音

播放/停止	SPACE
从下一个标记播放	CTRL+SPACE
从下一个标记播放	CTRL+SHIFT+SPACE
录音	R 或 CTRL+R
循环模式	CTRL+ALT+8
播放时使用节拍器	ALT+P
录音时使用节拍器	ALT+O
移动物件	 如果对齐网格线打开，每次移动距离为对齐标准所设定的数值。 CTRL+方向键，每次移动 20 毫秒。CTRL+SHIFT+方向键，每次移动 1 毫秒。上下键将移动物件到相邻轨道。
移动插入点	 如果对齐网格线打开，每次移动距离为对齐标准所设定的数值。 CTRL+方向键，每次移动 20 毫秒。CTRL+SHIFT+方向键，每次移动 1 毫秒。上下键将移动插入点到相邻轨道。
移动物件时不改变其开始位置	SHIFT+拖动

编辑指令

撤消	CTRL+Z
重做	CTRL+Y

剪切	CTRL+X
复制	CTRL+C
粘贴	CTRL+V
拖动复制	ALT+拖动
拖动复制同时不改变物件开始位置	SHIFT+ALT+拖动
删除	DELETE
裁切	CTRL+Q
分割	CTRL+T
移除物件间的区域	CTRL+J
合并成新的物件	CTRL+W
裁切空白位置	CTRL+I
裁切为循环乐段	ALT+M

对齐网格线标准选择

（这些快捷键在电脑键盘弹奏面板打开的时候无法正常工作，因为电脑键盘弹奏面板使用相同的快捷键）

关闭	~
全音符	1
二分音符	2
四分音符	3
八分音符	4
十六分音符	5
三十二分音符	6
六十四分音符	7

MIDI 编辑

箭头工具	Q
铅笔工具	W
橡皮擦工具	E
MIDI 重设!	CTRL+SHIFT+M
拖动复制	ALT+拖动
只调整选中音符的力度	SHIFT+拖动
选择下一个音符	TAB
选择上一个音符	SHIFT+TAB
选择全部音符	CTRL+A
取消选择	ESC

电脑键盘弹奏	CTRL+ALT+K
移动音符时不改变其开始位置	SHIFT+拖动

轨道

删除轨道	CTRL+SHIFT+D
添加音频轨	CTRL+G
添加乐器轨	CTRL+E
准备录音	CTRL+B
静音	CTRL+M
独奏	CTRL+L
轨道向下移动	CTRL+D
轨道向上移动	CTRL+U
冻结轨道	CTRL+F
添加分径	ALT+L
删除空白的分径	ALT+K

缩放

调整至工程范围	0
放大	+
缩小	
缩放	鼠标滚轮
纵向移动视图	SHIFT+滚轮
横向移动视图	CTRL+滚轮
向上平移轨道	PAGE UP
向下平移轨道	PAGE DOWN

其他

添加声音文件	CTRL+H
最大化	CTRL+K
精确调整旋钮和推杆	CTRL、ALT 或 SHIFT+拖动
重设 MIDI 设备	CTRL+ALT+M
打印	CTRL+P
快速渐大	ALT+1
快速渐小	ALT+2
中速渐大	ALT+3
中速渐小	ALT+4

慢速渐大	ALT+5
慢速渐小	ALT+6
自动控制曲线提升 1%	ALT+CTRL+Q
自动控制曲线降低 1%	ALT+CTRL+A
自动控制曲线提升 5%	ALT+CTRL+W
自动控制曲线降低 5%	ALT+CTRL+S
自动控制曲线提升 25%	ALT+CTRL+E
自动控制曲线降低 25%	ALT+CTRL+D
自动控制曲线提升 50%	ALT+CTRL+R
自动控制曲线降低 50%	ALT+CTRL+F

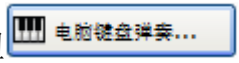
电脑键盘弹奏（MTK）

如果您没有 MIDI 键盘连接到电脑，您可以使用电脑键盘来弹奏虚拟乐器。

这个面板的功能可能会受到您的电脑的限制，因为有些电脑不允许您同时触发 3 个以上的键。如果您总是需要弹奏多于 3 个琴键，您最好还是购买和使用真正的 MIDI 键盘来弹奏。这个功能仅仅是您在手边没有 MIDI 键盘时的权宜之计，而非最好的选择。

怎样打开这个面板？

您可以在“视图”中点击“电脑键盘弹奏”，也可以在乐器编辑窗口中点击“电脑键

盘弹奏”按钮  ，或者更简单，使用快捷键 CTRL+ALK+K 来打开这个面板。

弹奏功能

您一共可以使用 17 个音符，或者 1.5 个 8 度来弹奏。注意一定要先添加一个乐器轨并选择一个预设音色。准备好后就可以按下电脑键盘上的按键来弹奏了。

- 您可以按下多个按键演奏和弦。
- 按住 SHIFT 进入延音模式（松开按键后音符不会中断）。
- 点击八度按钮（或者使用电脑键盘上的 Z 和 X）来按八度方式移动整个键盘的音高。
- 点击半音按钮（或者使用电脑键盘上的 C 和 V）来按半音方式移动整个键盘的音高。
- 点击力度按钮（或者使用电脑键盘上的逗号和句号）来调整演奏的力度。
- 使用数字 1 和 2 来实现弯音轮效果。
- 使用数字 3 到 8 来实现调制轮效果。

鼠标图示

箭头 - 常规图示。

自动控制曲线节点编辑 - 当鼠标指向自动控制曲线时显示此图示，用于添加或移动节点。

橡皮擦 - 选择为橡皮擦时显示此图示，用于擦除音符或控制曲线节点。

FlexAudio - 按住 CTRL 键后，当鼠标移动到音频物件的左右边缘时显示此图示，用于实现即时的时间伸缩操作。

选择 - 当鼠标移动到物件上方时显示此图示，表示可以对物件进行选择操作。

铅笔 - 选择为铅笔工具时显示此图示，表示可以添加音符或自动控制曲线节点。

播放 - 在素材库指向一个素材时显示此图示，点击可以播放素材。

调整高度 – 鼠标移动到轨道之间，或详细页面上边缘时显示此图示，表示可以调整轨道和详细页面的高度。

左右调整尺寸 – 鼠标移动到物件的左右边缘、音符的左右边缘时显示此图示，表示可以调整物件或音符的尺寸。

轨道音量 – 鼠标移动到音量推杆上时显示此图示，表示可以调整音量。

减半音 – 在五线谱中选择减半音工具后显示此图示，点击音符将使音符下降一个半音。

增半音 – 在五线谱中选择增半音工具后显示此图示，点击音符将使音符上升一个半音。

问题解决

这里是一些常见问题的解决方法。

播放

无法播放

您添加了一些声音，但是无法播放出声。您可以做如下检查：

1. 音箱有没有开？（抱歉，管理部让我们这么问）
2. 您能否使用 Windows 的播放器播放一个 WAV 文件，或者使用其它可以发出声音的软件发出声音？如果不可以的话，您的声卡的驱动或设置可能存在问题。参考您的声卡的说明书看您的设置是否正确？
3. 打开您的声卡的音量控制面板，看看是否输出音量被关闭或设置得过低？
4. 是否有其它软件正在使用声卡？（在旧版本的 Windows 中可能导致 Mixcraft 无法发声）
5. 更新您的声卡的驱动。登录您的声卡的官方网站查看是否有更新的驱动程序。

声音断断续续/破裂

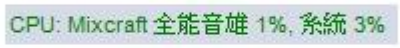
当播放的时候发生声音停顿或破裂，很可能是由于同时执行过多的程序使得电脑 CPU 超载，您的电脑没有足够的能力来运算 Mixcraft 里的混音。您可以尝试：

1. 关闭不必要的程序。您甚至可以冒险暂时关闭您的杀毒软件。（我们不推荐您这么做，除非您的电脑已经做过全面的病毒扫描并且断开了互联网。）
2. 增加延迟时间。在“偏好设定”章节了解更多相关内容。

驱动模式	作法
WaveRT	在 WaveRT 的参数中增加延迟时间数值。
ASIO	打开 ASIO 控制面板，增加延迟时间的数值。
Wave	在 Wave 的参数中增加缓冲数量或缓冲大小的数值。

3. 冻结使用了大量效果器的轨道。冻结的轨道所消耗的 CPU 量是最少的。
4. 关闭某些显示选项。在“偏好设定”的“显示”页面，减小画面更新率，或者关闭“物件中显示内容”选项，有时关闭“允许记录异常”也会有帮助。
5. 总是确保您已经安装了最新的驱动。登录您的声卡的官方网站查看是否有更新的驱动。

注意观察右下角的 CPU 消耗量。



这里显示当前的 Mixcraft 运算所消耗的 CPU 量，以及电脑整体所消耗的量。

声音延迟

如果您在编辑的时候遇到明显的延迟，比如，当您点击一个音符之后，要过一段时间（超过 1 秒）才能听到声音，那么您的延迟应该算是过大了。依据您使用的声卡驱动模式，您需要不同的解决方法。

驱动模式	作法
WaveRT	在“偏好设定”的声卡页面内减小延迟时间。
ASIO	打开 ASIO 的控制面板，减小延迟时间。通常 ASIO 面板上都有可以调整延迟时间的参数。如果可能最好设定为 10 毫秒以下，不过 20 毫秒左右也是可以忍受的。
Wave	在“偏好设定”的声卡页面减小缓冲数量和缓冲大小的数值。您需要在低延迟和声音的流畅之间找到平衡点。

总是确保您已经安装了最新的声卡驱动。登录您的声卡的官方网站查看是否有更新的驱动。

音符持续发出声音！

如果您停止弹奏虚拟乐器或停止播放后，虚拟乐器仍然不停发出声音，那么您遇到了“卡住”的 MIDI 音符。

解决办法是在“混音”菜单中点击“重设 MIDI ！”，这应该可以强制所有卡住的音

符停止发出声音。
如果这一办法仍然无效，那么您只能保存工程并结束 Mixcraft，然后重新打开。如果是外部的合成器遇到这个情况，您需要重新打开合成器。

ASIO 无法使用

确保您安装了最新的驱动，总是确保您已经安装了最新的驱动。登录您的声卡的官方网站查看是否有更新的驱动。
如果您依然无法使用 ASIO，表明您当前使用的声卡不支持 ASIO 驱动模式。您可以购买一款支持 ASIO 驱动的声卡。或者您可以使用免费的 ASIO4All 驱动，不过它同样不一定支持所有的声卡。
或者您只能放弃 ASIO，如果您有 Windows Vista 或 Windows 7 的话，您可以使用 WaveRT 驱动模式。

声音播放速度太快或太慢

如果您添加一个音频文件之后，其播放速度太快或太慢，这是因为它的播放速度调整为了工程速度。
在“声音”详细页面调整这个音频文件的时间伸缩属性为“时间伸缩”，而不是“调整为工程拍速”。
在时间伸缩模式下，您可以自由调整物件的播放速度，如果不做任何调整的话，物件将按其原始速度播放。

录音

无法录音

您可以播放，但是无法录制任何东西！这可能有多种原因，下面是其中的几个：
1. 确保您的乐器/话筒已经正确连接到了声卡的输入端口。
2. 确保您的音频轨已经进入了录音状态（点击了轨道上的“录音”按钮）。
3. 确保轨道上的录音音量没有关闭。
4. 尝试使用其它驱动类型录音，比如 ASIO、WaveRT 以及 Wave（依此顺序）。

总是确保您已经安装了最新的驱动。登录您的声卡的官方网站查看是否有更新的驱动。

开始位置不正确录制不同步

如果录制结果没有精确对齐到开始位置，您可能需要调整录音开始位置。打开对齐网格线功能，把对齐标准设定为全音符，然后将播放线放置到某个小节的开始处。这样

您的录制结果将精确的从这个小节开始。
如果您在录制的时候发现录制结果随着时间移动会慢慢错位。这通常都是声卡的时钟不精确造成的，也就是您的声卡的时钟和电脑的不一致，要么比电脑的快，要么比电脑的慢，因此录制时就会不同步。
遇到这种情况，最保险的办法是购买一款品质更好的声卡。
另外您可以使用时间伸缩来调整时间错位的录制结果，这可以是一个补救的办法。按住 CTRL，然后将鼠标移动到录制的音频物件的右边缘，拖动右边缘到正确的位置。
另外您可以在完成操作后在“声音”详细页面查看刚才的操作所形成的时间伸缩比例，比如可能是 99.995% 或 100.004%。您可以使用这个数值调整以后的录制结果（如果您仍然必须继续使用这个声卡的话）。

录音时我无法听到自己的声音

有些声卡不支持实时的监听，这时您可以使用 Mixcraft 的监听功能，在轨道进行录音状态后，点击轨道上的小喇叭按钮。监听时最好使用耳机，特别是当您录制话筒的时候，以保证总是可以录制到最安静的结果。

录制到其他轨道的声音

如果录制的结果中有其他轨道的声音，通常是因为使用话筒录制时，话筒拾取到了音箱的声音。所以您应该使用耳机来监听，而且要关闭音箱，或者到一个良好隔音的房间录制。
如果这样做依然会录制到其他轨道的声音，那么您的声卡可能存在电路上的问题。打开 Windows 自己的混音台录音设定窗口，确保只有您正在使用的设备可以被听到，静音其它所有设备，比如 CD 播放、辅助轨等。要打开 Windows 的混音台，您可以点击 Windows 的开始按钮，然后在“搜索程序和文件”中输入 sndvol，并按回车。
另外，确保您选择了正确的输入源。如果可能，最好选择特定的源，而不是像 Stereo mix、what you hear 或 digital wave 这种通用的名称。比如，如果您要录制的是话筒，就选择 microphone。如果录制的是 line in，就选择 line in。
在 Mixcraft 中要选择输入源，点击轨道准备录音按钮旁的小三角按钮。首先选择您的声卡，然后在子菜单中选择正确的输入源。

我录制的结果中只有左声道或右声道！

这种情况可能是由于您的话筒连接到了左声道或右声道，但是您录制的是立体声。解决的办法是，在选择输入源时，选择左声道或右声道（连接有话筒或乐器的声道）。
如果您想保留已经录制的结果，您可以选择只播放其中的左声道或右声道。右键点击物件，在右键菜单中，选择“属性”>“声道”，然后选择左声道或右声道。

我录制的结果声音太大而失真了！

您永远都应该避免录制出失真的结果，因为没有任何办法可以去除失真。在录音的过

程中，如果您看到音量显示已经变成红色，表示输入信号已经过大，这样录制必然得到失真的结果。
如果您使用的是 Wave 或 WaveRT 驱动模式，调整录音轨道的录音音量，直到录音音量不再变成红色。您可能需要将要录制的内容完全演奏或演唱一遍，因为您不知道这段演奏中最大的音量会在什么地方，所以预先完全演奏一遍可以确保整个录制的内容都不会失真。
如果您使用的是 ASIO 驱动模式，您需要使用声卡上的音量控制器来调整音量，直到音量显示不再变成红色。

文件没有载入

声音文件无法载入

当前有很多种不同的音频格式，Mixcraft 支持 Wav(Wav 和 Aif)、MP3、OGG 和 WMA。另外，Mixcraft 还可以应用 Windows 的 ACM（Audio Compression Manager）载入压缩过的 Wav 格式，而不仅仅是 PCM Wav 格式。
如果您要载入 WMA 格式，请确保安装了 WMA 支持软件，而且要载入的 WMA 没有附带 DRM（Digital Rights Management 数字版权）信息。

WMA 文件的支持

为了能够载入以及导出 WMA 格式，您必须安装 WMA 的支持软件，请登录 http://www.acoustica.com/plugins/wmainstall.htm（安装后无需重新打开电脑）。
如果您已经安装了 WMA 的支持软件，当您要载入附带 DRM 的 WMA 的时候，您最好关闭它的 DRM（如果这个 WMA 文件是您自己创建的）。要关闭 DRM，打开 Windows Media Player，在 Options 里，点击 Copy Music，确保 Copy Protect Music 是关闭的。这样您就创建了一个不附带 DRM 的 WMA 文件。

无法载入或看到视频文件

点击“视频”菜单中的“添加视频文件...”，在弹出的窗口中找到您要添加的视频文件。
如果您的视频文件不是 AVI 或 WMV 格式，您需要选择文件类型为“全部文件”，这样您才可以看到您的视频文件。
您需要安装有相应的视频解码器才可以载入特定的视频格式。参见下面的“视频文件没有载入”了解更多。

视频文件没有载入

如果一个视频文件没有成功载入，最可能的原因是您的电脑里没有安装相应的视频解

码器。您可以尝试：

1. 安装您的摄像机附带的软件。有些摄像机附带的软件中会包括 DirectX 解码器，安装后允许其他程序，比如 Windows Movie Maker 或 Windows Media Player 播放摄像机拍摄的视频文件。安装此类软件后，您最好重新打开您的电脑。
2. 下载一个视频转换软件来将您的视频文件转换为 AVI 或 WMV 格式。这样您不仅仅不用再担心文件是否可被载入的问题，而且由于 Mixcraft 支持 AVI 和 WMV，所以载入和处理的速度都会更快。
3. 安装 DirectX/Direct Show 视频解码器。您可以下载到这类解码器的安装软件，不过注意网上有很多假的或藏有病毒的安装程序，所以您应该寻找最可信的网站下载。
4. 下载安装最新版的 Windows Media Player。

效果器和插件

我怎样添加一个插件（VST 或 VSTi）？

VST 插件是一种扩展名为 dll 的文件。有些 VST 插件就只是这样一个 dll 文件，复制到您的硬盘即可使用。不过多数都有安装程序，需要执行其安装程序来安装插件。在安装的时候，建议您最好重新组织一下所有的插件，也就是所有的 dll 文件。您可以将它们放置到同一个文件夹中，特别是当您安装了很多插件之后，让所有的 dll 文件位于同一个资料中有许多好处。比如，如果您要删除一个插件，就不用满世界去寻找，不要忘了，在 Windows 里，有大量的 dll 文件。

由于多数 VST 插件都支持直接复制 dll 文件，所以您甚至可以在安装完成之后再移动其 dll 文件。但不建议这样做，因为有一些插件的 dll 在移动位置后可能出现功能异常，所以您最好在安装的时候就选择适当的安装路径。

安装了新的插件后，重新打开 Mixcraft。Mixcraft 会再次扫描您确定的 VST 路径，如果发现新的 VST 插件，Mixcraft 会将其添加到 VST 列表中。当您打开效果器列表或乐器列表的时候，您就可以看到新安装的插件了。

您可以在“偏好设定”的“插件”页面中点击“编辑 VST/VSTi 文件夹”按钮。在弹出的对话框中，您可以看到当前已经添加的 VST 插件路径，如果您的插件安装到了多个路径中，您需要点击“添加”按钮添加所有的路径。所以如果您的插件都安装在同一个路径中，这里的操作就会变得极为简单了。

如何禁用特定的插件？

Mixcraft 有两个文件用于记录禁用的插件。您可以在 %programdata%\Acoustica\Mixcraft\文件夹中找到这两个文件：

DXIgnore.ini - 被禁用的 DirectX 插件列表

VSTIgnore.ini - 被禁用的 VST 插件列表

双击打开文件，添加您想要禁用的插件名称，并添加=1。比如：
DigitalMediaStudioDenoiser=1
将会禁用名称为DigitalMediaStudioDenoiser 的插件。

VST 插件要使用其 dll 文件名称。比如：
SuperDuperReverb.dll=1
将会禁用文件名称为 SuperDuperReverb.dll 的 VST 插件。

以后如果想要取消禁用，在这两个文件中删除相应的字符串就可以了。

录音时怎样才能听到效果器处理的结果？

有些声卡自带有直接监听功能，也就是输入的信号会马上输出到耳机或音箱，而无需软件的辅助。这种监听功能的延迟时间极低，因此很理想。不过可惜的是，并不是所有的声卡都支持这种监听，而且，这种监听无法让我们听到输入信号被 Mixcraft 轨道中的效果器处理后的结果。
如果您想要监听到输入信号被轨道处理过的结果，比如，录制人声时，人们通常都会添加一点混响，这样演唱者会更自然一些。所以这时您必须关闭声卡上的自带的监听功能，并使用 Mixcraft 的软件监听。方法是，点击轨道上的小喇叭按钮（轨道必须进入录音状态后才会出现这个按钮）。

我能使用 64 位的插件吗？

不可以。Mixcraft 当前只支持 32 位的插件。有些人可能安装了“桥”软件，这种软件可以让 Mixcraft 使用 64 位的插件。
多数插件生产商的插件产品都会同时提供 32 位版和 64 位版，安装时您需要选择 32 位版。

CD 刻录

Mixcraft 不支持我的 CD/DVD 刻录机！

Mixcraft 支持三种刻录引擎：Primo、GoldenHawk 和 IMAPI。

引擎	细节
Primo	默认的引擎。支持立即刻录（无需先导出 WAV）、刻录 CD 文字以及无轨道间隔刻录。
IMAPI	这种模式会在轨道间强制添加 2 秒钟的额外间隔。另外刻录

	前会先导出 Wav 文件。
GoldenHawk	这将是您最后的选择。GoldenHawk 一样可以立即刻录，刻录 CD 文字，而且无轨道间隔。但是不幸的是它只支持少量的 CD/DVD 刻录机。不过还有希望。 由于很多驱动都使用相同的技术，甚至完全是复制的，所以它们分享相同的指令，用来告诉 CD/DVD 刻录机怎样工作。这样您可以尝试不同的驱动定义来看看是否适用于您的 CD/DVD 刻录机。 在“偏好设定”的“CD 刻录”页面，切换引擎为 GoldenHawk，然后点击“GoldenHawk 光碟机覆盖...”按钮。在弹出的对话框中有一些选项。在“选择光碟机”中选择您的刻录机。首先尝试“使用 Generic CD 刻录机驱动程序”，点击确定。重新打开软件，并开始测试刻录，看看是否能成功。如果失败则切换为“为本光碟机选择驱动程序”，选择一个看上去熟悉的驱动，或者您最好在网上咨询您的刻录机使用的是何种技术。然后尝试选择使用相同技术的公司的驱动，以及更低的刻录速度。注意，这些操作不一定能够成功，但值得一试。

刻录失败了

您可以做如下尝试：

1. 先尝试“测试刻录”。
2. 换一张空白 CD（确保是空白的，而且表面没有划痕）。
3. 换一张不同品牌的空白 CD。
4. 关闭其他软件以及杀毒软件（关闭杀毒软件有风险，您最好在关闭前进行完全扫描并且断开网络）。
5. 如果您的刻录机没有 Burn Proof 功能，用更低的速度刻录。
6. 打开“先转换为 WAV”选项。
7. 如果您安装有多个刻录机，尝试其他刻录机。
8. 如果您使用 Windows XP 或 Vista，尝试 IMAPI 模式。
9. 切换为其他刻录模式，Mixcraft 支持 3 种模式：Primo（推荐）、GoldenHawk 和 IMAPI。
10. 刻录很短的一段声音，确保您的刻录机的确能刻录。
11. 使用别的刻录程序，比如 Windows Media Player，来验证您的刻录机可以正常工作。

去除轨道间的 2 秒间隔

Primo 和 GoldenHawk 模式刻录的 CD 预设状态下轨道间没有额外的间隔。所以您应该优先使用这两个模式。

但是，如果您使用 IMAPI 模式，轨道间会被插入额外的 2 秒间隔。您有两个选择：

1. 打开“刻录为单一轨道 CD”选项。这个方法的缺点是，刻录的 CD 无法跳转轨道。
2. 将每首乐曲导出为单独的文件，然后使用其它刻录软件进行刻录。在导出窗口中，打开“为每个 CD 标记添加文件”选项，并选择导出为 Wav 格式。这样您可以得到一系列音频文件，将它们导入到其它刻录软件中进行 CD 的刻录。

刻录的 CD 无法在我的 CD 播放机中播放

您可以尝试：

1. 确保您真的刻录了 CD！查看 CD 的表面，刻录完成的 CD 的表面可以看到刻录的区域和空白的区域的颜色是不同的。所以如果您的 CD 的表面没有任何颜色上的差异，说明 CD 中没有任何数据。
2. 确保刻录的 CD 的表面没有划痕。
3. 切换为其它刻录引擎。
4. 使用其它品牌的空白 CD。查看您的刻录机是否有推荐品牌。
5. 使用低速刻录。低速刻录可以更好的保证刻录的精确，一些老旧型号的 CD 播放机可能没有很好的读取数据的能力，所以更高的精度会有所帮助。另外，查看您的空白 CD 的说明，看看是否有刻录速度方面的要求或限制。
6. 在其它播放机上播放您的 CD。

视频

视频播放问题

如果添加视频文件后，发生如下情况：

1. Mixcraft 异常退出并显示出错提示。
2. Mixcraft 停止响应。
3. Mixcraft 的 CPU 消耗量上升至 60% 或更高。
4. 视频显示失真。

上述情况都是 DirectX 视频解码器导致的。最好的解决办法是将视频转换为 AVI 或 WMV 格式。这两种格式都已经在 Mixcraft 中被详细测试过。另外，AVI 格式消耗更少的 CPU。

在网络中搜索“视频转换软件”，然后使用转换软件转换您的视频文件为 AVI 或 WMV。注意，您需要下载能转换为 AVI 和 WMV 格式的软件。

我遇到 DirectX 错误或载入视频错误

Mixcraft 使用 Windows 的 DirectX 来对视频进行解码。我们完全无法控制您的电脑中可能安装有的其它各种解码编码器。解码编码器是很小的软件用于对特定的视频格式进行解码和编码。很多网上下载的解码编码器品质都非常差，甚至有时根本无法正常工作。所以如果您遇到这种问题，您可以尝试：

1. 下载安装最新版的 Windows Media Player。
2. 安装您的摄像机附带的软件。其中可能会包括 DirectX 解码编码器，可以让 Windows Movie Maker 或 Windows Media Player 播放摄像机拍摄的视频格式。安装后请重新打开电脑。
3. 使用视频转换软件将您的视频文件转换为 AVI 或 WMV 格式。Mixcraft 读取这两种格式的速度更快。

视频文件体积过大

如果您想用邮件发送视频文件或上传，但发现视频文件的体积过大，上传过慢。您可以尝试：

1. 上传至 Youtube 这样的视频网站，然后发送链接给您的朋友，而不是直接发送视频文件。
2. 在导出视频文件时，打开格式编辑窗口，调整格式为低品质，这样可以减小文件的体积。请参见视频导出章节了解更多。

素材库

无法下载素材

如果您无法下载素材库内的素材，您可以尝试：

1. 确保您的电脑已经连接到了互联网。打开网络浏览器，打开一个全新的网页来检查是否已经连接。
2. 确保您的安全软件没有屏蔽 Mixcraft 接触互联网。您需要检查您的防火墙的设置和安全软件的设置，将 Mixcraft 设置为允许访问互联网。
3. 在“偏好设定”的“素材库”页面中选择其他的下载服务器。

我可以添加我自己的素材吗？

可以！请参见素材库章节了解更多。

MIDI 控制台

Mixcraft 无法识别我的 MIDI 控制器!

在 MIDI 控制台的设定窗口里正确选择您的 MIDI 控制器,即在“设备”中进行选择。如果您的电脑只连接了一个 MIDI 控制器，您可以选择“任意”。这样 MIDI 控制台将接收任何输入的 MIDI 信号。如果您的 MIDI 设备没有出现在列表里，确保您的设备已经正确接连到了电脑，同时已经安装了必要的驱动。如果刚刚连接了新的 MIDI 设备，您需要关闭并重新打开 MIDI 控制台窗口。

另外，您还可以将 MIDI 通道设置为“任意”，即 MIDI 控制台接收任何通道输入的 MIDI 信号。

Mixcraft 能识别我的控制器上一些旋钮，但无法识别另外一些

Mixcraft 控制台里可以接收 MIDI Continuous Controller（即 MIDI CC 信号）和 MIDI 音符信号。有些 MIDI 控制器发送 MIDI Machine Control（MMC）信号，而不是 MIDI CC 或 MIDI 音符。Mixcraft 不响应 MMC 信号。

所以您需要检查您的控制器的说明书来了解如何让控制器发送 MIDI CC 或音符信号。

多数控制器都可以在这些模式之间切换,也就是可以设置让控制器的某个旋钮发送什么类型的 MIDI 信号。所以您只需要切换一下模式就可以了。

Mixcraft Pro Studio（Mixcraft 专业版）

Mixcraft 6 专业版给专业音频工程师提供简单易用的工具来完成商业级混音和 Mastering。 Mixcraft 6 专业版在 Mixcraft 6 已经非常强大的工具组的基础之上又添加数款 HighEnd 级虚拟乐器，包括传奇般的合成器 Yamaha CS80 和 Moog Memorymoog 的复刻，以及我们的Pianissimo 大钢琴（采样自 Steinway Model D），另外还添加了强大的 Mastering 效果器，iZotope 公司的 Mastering Essentials，以及整套专业级的其它效果器，失真、EQ、延迟、混响等等。

、

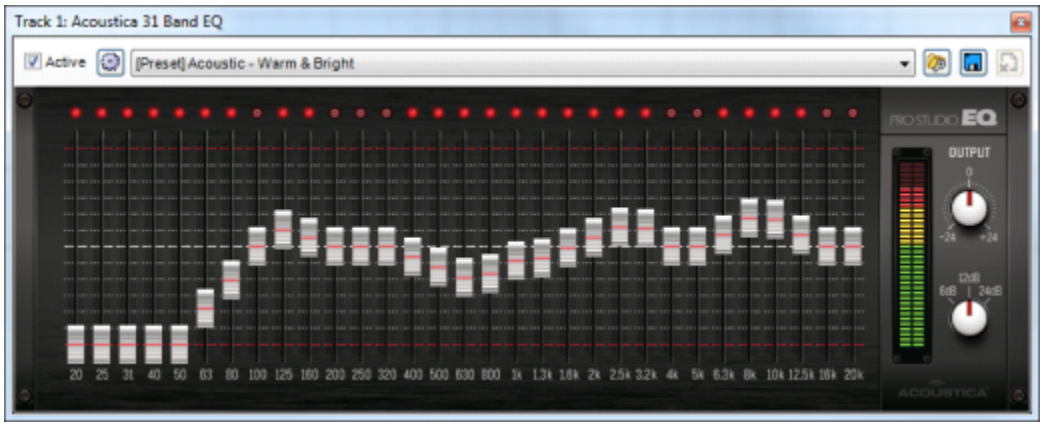
注意：Mixcraft 专业版的效果器和乐器的安装须分开进行。

如果您需要专业版，可以在官方网站购买：http://www.acoustica.com/ Mixcraft prostudio

效果器

专业版添加如下专业级的效果器：

`Acoustica 31 Band EQ`



在混音和 Mastering 过程中大概没有比高品质并灵活的 EQ 更重要的效果器了。Acoustica 31 Band EQ 提供给您准确的频率控制手段。每个推杆的最大控制量可以选择为 6、12 以及 24 dB。另外还有大量预设可以参考。

Acoustica Pro Studio Reverb

这是一个高品质的混响效果器，是创作专业级作品不可缺少的工具。这个效果器的算法来自屡获殊荣的 Pianissimo 大钢琴，我们将其扩展成了灵活而且品质极佳的独立效果器。

Dubmaster Liquid Delay

这个延迟效果器的功能远超传统的延迟效果器。Dubmaster 整合了拍速同步和强大的由 LFO 控制的滤波器和相位变换效果，为您的轨道添加强烈而且独特的空间质感。

FAT+

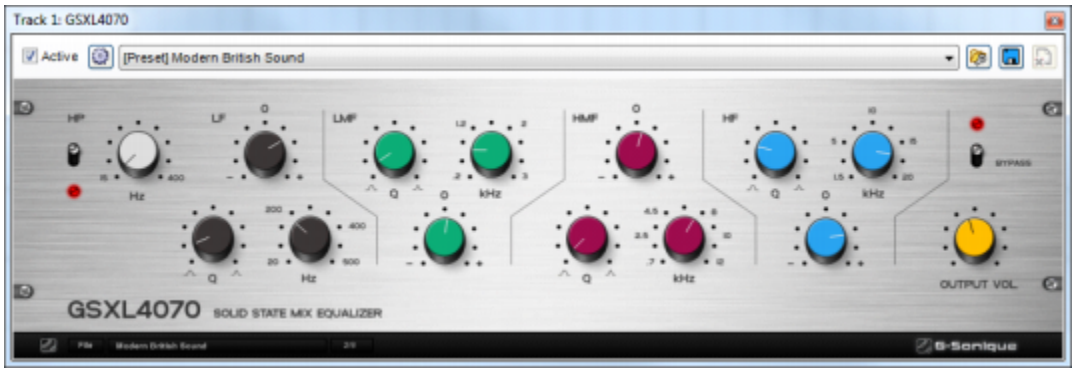
想要厚实有力的打击乐和 Bass 吗？或者宏伟的号角、风琴和合成器？或者巨大的吉他音色？FAT+ 混合了所有制造巨大质感的音色所需的技术，合并了模拟式温暖、真空管失真和磁带饱和，将一切浓缩进一个效果器中，让您的轨道获得您想要的巨大质

感。

FSQ1964 Transient Vitaliser

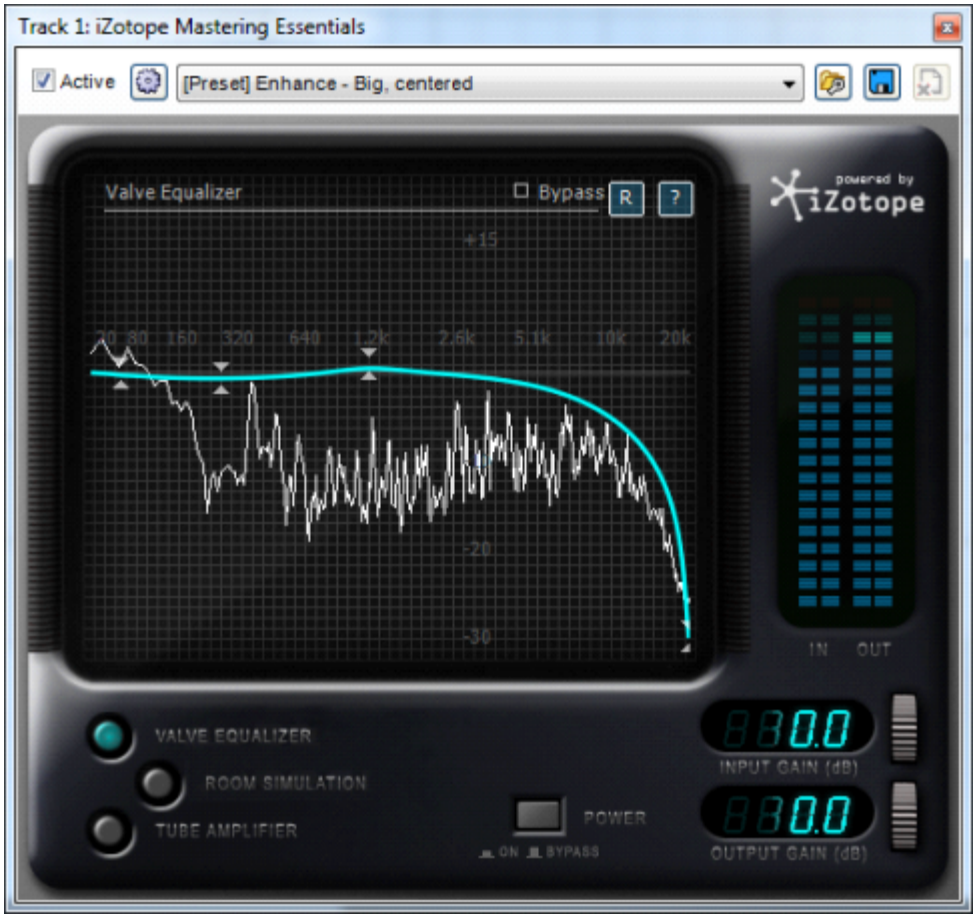
这个强大的 Mastering 工具为您的混音添加甜美的高频、模拟式的色彩、清脆透明的瞬态以及厚度。FSQ1964 甚至能为最基本的轨道增加活力和闪光，于是它可以从音箱中跳跃而出，带着流行金曲的那种让人兴奋的轻快。

GSXL4070 Vintage Parametric EQ



这个 EQ 复刻了每个专业录音工作室都想要拥有的经典机架 EQ。它一共有四段，同时配备一个高通滤波器，可以轻松滤除混浊的低频。极高的品质让您在混音时信心十足。

iZotope Mastering Essentials



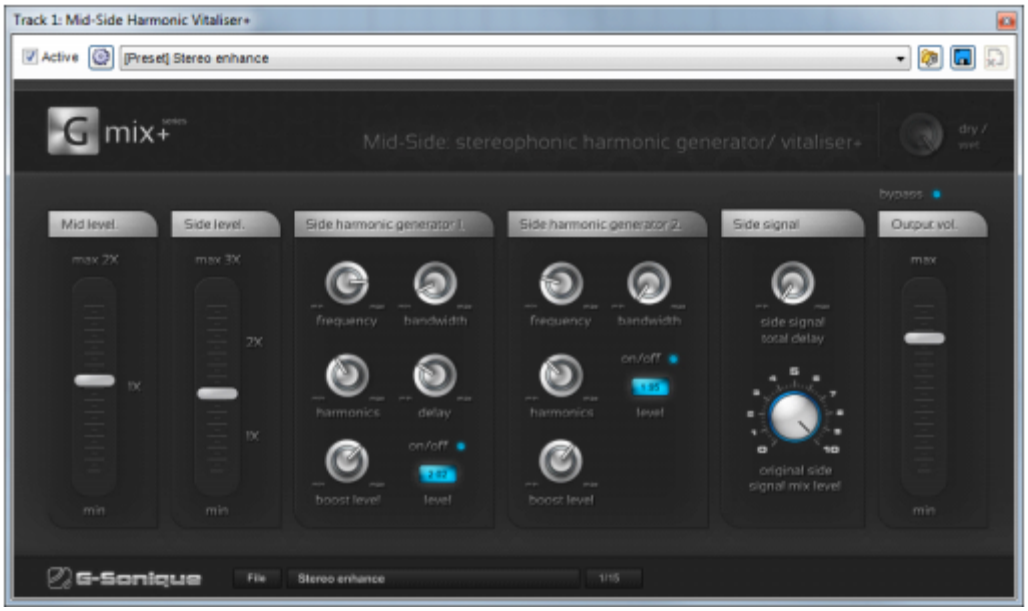
可能没有哪个公司比 iZotope 更了解如何设计专业 Mastering 工具。Mastering Essentials 整合了参数 EQ（带有频谱分析）、房间模拟（混响）、真空管压缩、限幅器和饱和器。附带大量的预设，Mastering Essentials 是您 Mastering 时最强大的工具组。

MidSide Envelope Follower+

这可能是最强大的滤波器了。它使用输入信号的音量变化来对滤波器进行控制，得到

跟随节拍变化的滤波效果。输入的信号被分解为 mono(mid)和 stereo(Side) 两个部份，每个部份都可以被提升或降低来获得 3D 声场效果。滤波器一共有 9 个类型可选，另加 Ring Modulation 和一个失真效果。这个效果器的可能性几乎是无限的。

MidSide Harmonic Vitaliser



给您的轨道带来 3D 空间质感，或扩展您的轨道，让它变得更加宽广。这个效果器使用全新的技术来增强轨道的声场感觉。

MidSide Stereophase Filter+

这个效果器使用全新的方式来调整轨道的声场。它通过相位和滤波器的变化来创造幻

觉声场，让乐器绕着您的头顶旋转的同时其中间位置（Mid）又保持不动。从古怪迷幻的调制到 side 相位变幻和强烈的滤波效果，这个效果器几乎无所不能。

Ferox Tape Emulator

磁带机有种奇怪的人人喜欢的味道，Ferox 捕捉到了这种味道。它用于模拟磁带机的咝咝声、非常饱满和略带压缩的音色质感，给您的轨道更多的经典感觉。试着在鼓和人声中使用这个效果器，您会马上听到熟悉的 70 年代和 80 年代的声音质感。

TB Gate

在移除噪音的时候，一个好的 Gate 效果器非常重要。Gate 效果器可以有效的移除轨道空白段落中所包含的噪音，比如人声或吉他录制结果中的休止部份。好的 Gate 效果器应该可以允许选择仅仅用特定的频段来触发 Gate 效果，比如低音鼓。TB Gate 带有两个滤波器，您可以使用这两个滤波器控制触发信号，比如滤除高频，只用低频信号来触发 Gate。因此它比常规的 Gate 效果器更加灵活，用途更加广泛。

TB Parametric Equalizer

这个图示 EQ 极为强大，它拥有亮丽的外观，分颜色标示的 6 个频段，6 种不同的滤波类型，频谱分析，Mid 和 Side 信号独立处理。TB Parametric Equalizer 很快就会成为您混音时不可缺少的工具。

Time Machine Bit Crusher

如果您喜欢低保真或怀旧数字味道，Time Machine 可能马上会成为您的新宠。Time Machine 模拟降低位率的效果，用它来让您的轨道变成 8 位游戏机的音色、或 12 位采样器的音色质感，或变换成 2 位，让您的轨道彻底变成噪音！

Twisthead VS206 Preamp

用这个效果器来为您的轨道添加温暖或激烈的饱和效果。这个经典真空管前置放大模拟效果器用来模仿 60 年代音乐中迷人的音色特征。

XBass 4000L Bass Enhancer

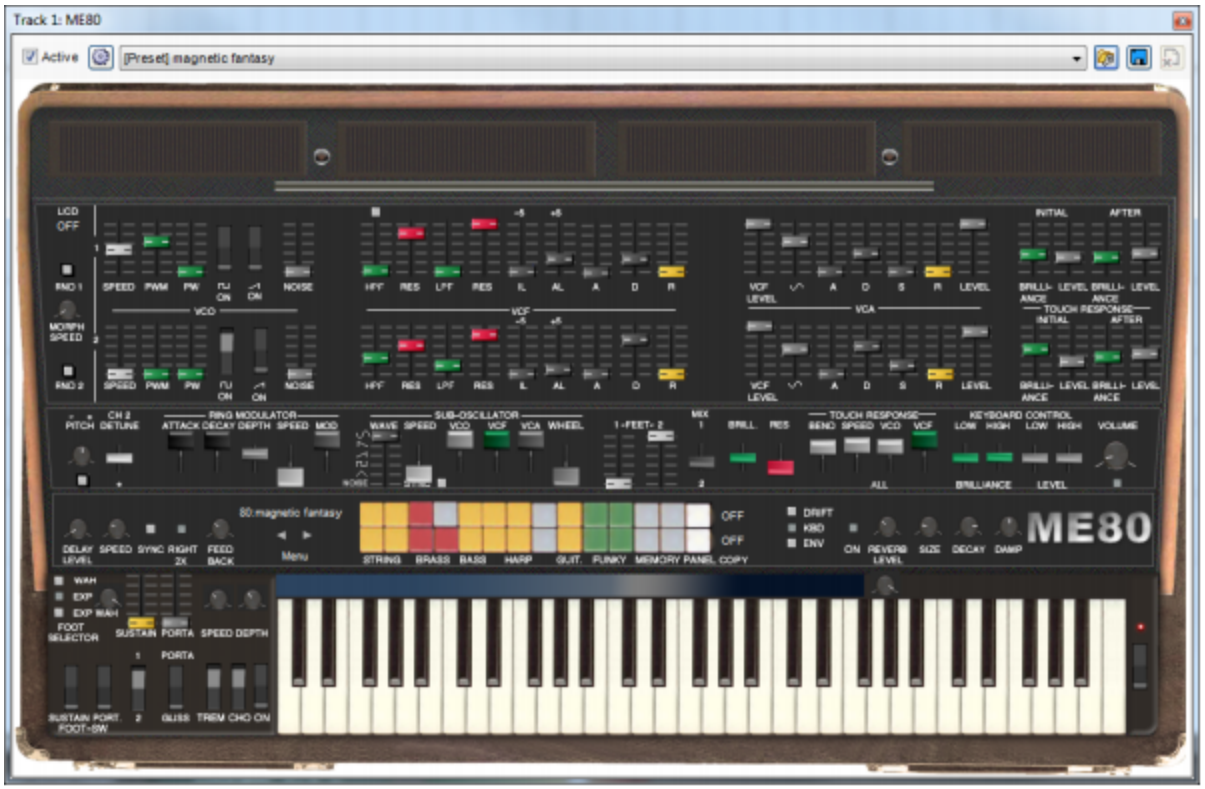
这个效果器可以让您的轨道变得温暖而且有厚度，它主要为 Bass 设计。结合了两个独特的算法，XBass 4000L 强化您的 Bass 轨道，突显 Bass 声音中最有特质的部份，丰富低音及超低音，并提升高频泛音，让您在处理 Bass 轨道的时候更加轻松。

乐器

除了 Mixcraft 中已经自带的 11 件虚拟乐器，专业版又添加下列专业级的虚拟乐

器：

ME80 Vintage Analog Synthesizer

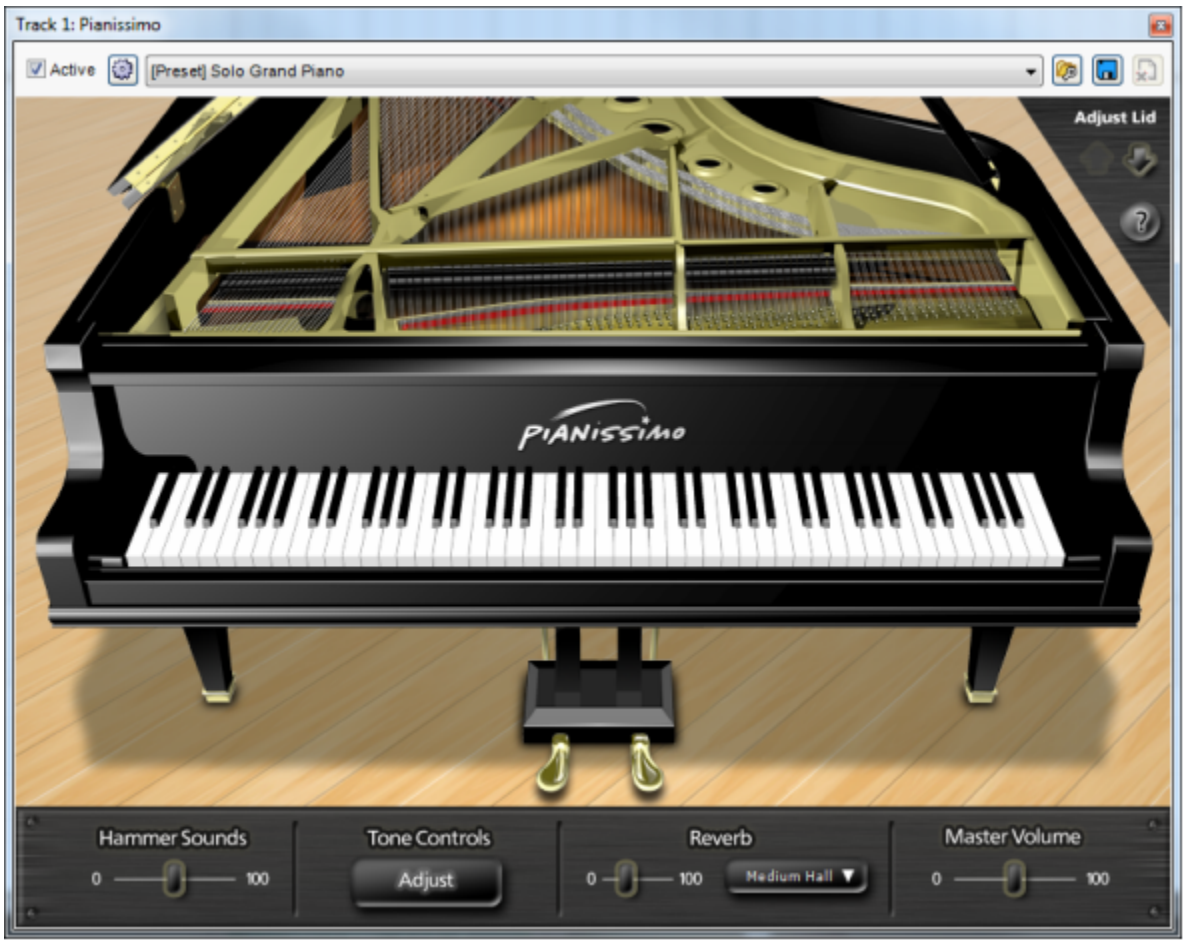


这是对经典的 Yamaha CS80 模拟类合成器的完美复刻。另外它支持复音触后功能，也就是可以让多个音符的触后信号同时工作。

Memorymoon Vintage Analog Synthesizer

历史上没有哪个合成器的声音比 Moog Memorymoog 更加有厚度。而 Memorymoon 捕捉到了这种音色特征。附带大量的预设音色，这个配备有 3 个振荡器的复音合成器将彻底震撼您。

Acoustica Pianissimo Virtual Grand Piano



这是一个高品质的，屡获殊荣的虚拟乐器，拥有 250MB 录自 Steinway Model D 的采样，配合以强大的钢琴算法，会给您全新的钢琴演奏体验。

词汇表

ASIO

ASIO 是 Audio Stream Input/Output 的缩写，它是音乐软件和声卡之间的中介。这是一项由 Steinberg Media Technologies 公司开发的技术，使用这项技术，软件和硬件开发者可以扩展 Windows 提供的音频基本功能，从而满足专业音频处理的要求。ASIO 提供相对简单的方式支持多通道输入和输出、更低的输入输出延迟时间、硬件之间大量数据的传输、更好的硬件之间的同步、更强的声卡功能等等，这些功能 Windows 自带的驱动都是无法支持的。当您使用 Windows 进行专业音乐创作或音频处理时，ASIO 几乎是唯一的选择。

ASPI

ASPI 是 Advanced SCSI Programming Interface 的缩写，是 SCSI 适配器和 CD、硬盘及其它设备之间的交互标准。（多数人可以将之理解为是电脑和 CD 交互时的特殊驱动）

Audio Clips（音频物件）

Audio Clips（音频物件）是 Mixcraft 里编辑音频文件时的基本单元。复制、移动、循环乐段、播放等操作都是基于音频物件的。

AVI

AVI（Audio Video Interleave）是 Microsoft 公司开发的视频格式，可以同时保存音频和视频数据。AVI 中可以保存压缩过的音频和视频。

BPM（拍速）

BPM 是 Beats Per Minute（拍/每分钟）的缩写，是音乐中最常用的速度单位。在 Mixcraft 中，拍速为“四分音符/每分钟”。

Burn Proof

这是 Plextor 开发的一种刻录保护技术。其它保护技术还有 SafeBum、PowerBum 和 JustSpeed。多数驱动都带有保护技术。

Buffer Under Run

表示的是电脑无法即时传输数据给 CD 刻录机。

CD Quility（CD 品质）

CD 品质是音频 CD 使用的一种音频格式：44100Hz，16Bit，立体声。

Clipboard（剪贴板）

剪贴板是一个缓冲区，当您完成剪切或复制操作时，剪切或复制的内容将出现在剪贴板中。然后您可以把这些内容贴到其他地方去。

DAO

DAO 是 Disc At Once 的缩写。刻录 CD 时，整个 CD 被一次写入，激光不会关闭。这样您可以得到无缝的刻录结果，而且可以被搜索。

Decibel（分贝）

通常缩写为 dB，这是一种音量计量单位，表示两个声音音量之间的强度对比。当音量上升一倍时，相当于是增加了 6dB。

Decoder
解码器，用于将压缩或加密过的数据进行释放和解密。

DirectX Effects
这是使用 Microsoft 公司的标准编写的效果器类型。现在已经较少被使用。

DRM
DRM 是 Digital Rights Management 的缩写。是一种附加在媒体上的版权信息，可以防止非授权的使用。

Effects Chain（效果器链）
由若干效果器组合而成的一串效果器，顺序对输入的信号进行处理。

Encoder
编码器，用于对数据进行压缩或加密。

GoldenHawk
GoldeHawk 刻录引擎使用 ASPI 和 CD 刻录机进行交互。它是 Mixcraft 支持的三种引擎中的一个。

General MIDI
通常缩写为 GM，是一种标准化了的乐器列表。比如 0 号乐器总是 Acoustic Piano（真实钢琴）。所以符合 GM 标准的合成器的第 0 号乐器必须是 Acoustic Piano。

IMAPI
IMAPI 是 Windows 自带的刻录引擎，它是 Image Mastering Application Programming Interface 的缩写。

ISRC
ISRC 是 International Standard Recording Code 的缩写。如果您刻录的 CD 有商业用途，您需要输入您的 ISRC 码到每一个轨道。

Latency（延迟时间）
延迟时间是信号输入声卡和您在耳机里听到输入信号之间的时间间隔。这个间隔通常人们都希望越小越好，不过太小的数值往往会造成播放的不流畅。

Megabyte
通常缩写为 MB，为 1 百万 Bytes（1024X1024）。

Metronome（节拍器）
节拍器用于产生有规律的声音，方便您跟随工程的节拍。

MIDI
MIDI 是 Musical Instrument Digital Interface 的缩写，是虚拟乐器和硬件设备之间的交互方式。比如当您在 MIDI 键盘上按下 C3 这个音符，MIDI 会发出“弹奏了 C3 音符”的 MIDI 信号给电脑，同时还附带有力度数据，虚拟乐器接收此数据，按相应的力度发出 C3 这个音符的声音。

MP3
MP3 是 MPEG-1 Audio Layer 3 的一种简称。是最流行的一种音乐压缩格式，会对音质造成损失，但可以保证极小的文件体积。

Mixcraft LE
这是 Mixcraft 的一种简化版本。您可以使用 8 个音频轨和 16 个 MIDI 轨。不可以刻录CD 或导出 MP3 文件。如果您拥有 LE 版，您无需购买 Mixcraft 的注册码。但您随时都可以购买注册码升级为 Mixcraft 完整版，以便刻录 CD 或导出 MP3 文件，以及使用无限制的轨道。

Multitrack
多轨录制是一种录音模式，允许您同时将多个输入分别录制到多个轨道。通常只有当您需要录制真实鼓、大合唱、乐队现场演出的时候您才需要多轨录制。

Normalize（最大化）
用于提升音量的算法，会先找到物件中音量最大的位置，然后计算将此处放大至不失真的最大音量需要多少放大量，然后将整个物件的音量按此放大量放大。如果您的物件的音量偏小，您可以使用这个方法放大音量。

OGG
Ogg 是 Xiph.Org 开发的一种免费的音频压缩格式，功能完全开放。

Overdub
这是当前最常用的一种录音方式，几乎已经变成标准录音模式了。Overdub 就是在录音的时候，先录制一件乐器，然后在此基础上再录制一件乐器，重复直到整个乐曲录制完成。之所以有这么个概念的原因是，早期录音室录音都是整个乐队实时演奏，然后一起录制的。

Pan
声相，控制轨道在声场中的左右位置。

Peaks
峰值是信号音量变化到达的最高点（音量一直在快速的不间断变化）。Mixcraft 每一毫秒显示一次峰值。

PCM
PCM 是 Pulse-code Modulation 的缩写，这是一种用数字代表声音音量变化过程的算法。PCM 曾经用于数字电话系统，现在是电脑数字音频和 CD 音频的标准。

Primo
Primo 是 Primo Software 公司开发的一种刻录引擎。它是 Mixcraft 中的默认引擎。

Sample Bit Depth（位率）
在数字音频中，位率表示的是采样的长度，位率越大，采样的数值范围就可以越大，因此音质就会更好。CD 的位率是 16Bit，DVD 是 24 Bit。

Sample Channels
采样声道数量指的是采样中包括的声道的数量，CD 的每个采样中包括两个声道。

Sample Rate（采样率）
采样率是对声音进行采样时的频率,这个数值越大则音质越好,它的单位是 Hz。CD 的采样率是 44100 Hz，也就是每秒采样 44100 次。而 DVD 的采样率则为 48000 Hz。

Semitone（半音）
钢琴上相邻的白键和黑键之间的音程。

Standard MIDI File（标准 MIDI 文件）
这是一种标准 MIDI 文件，允许您在一个文件中保存多个轨道的 MIDI 数据。多数音乐软件都支持读取这种文件。

Tag
附加到 CD 中的文字信息，比如作者、专辑名称、曲风和版权等。

TAO
TAO 是 Track At Once 的缩写。它是一种刻录模式，可以在一张 CD 中同时刻录音

频和数据。

Tempo（拍速）
拍速是乐曲进行的速度。通常使用 BPM（拍/每分钟）做为单位。

Time Signature(拍号)
乐曲节拍类型的表达方式，意义是每小节多少拍以及由什么音符代表一拍，比如 4/4，表示每小节 4 拍，一个四分音符为一拍。

Time Stretch（时间伸缩）
这是 Mixcraft 中用于改变音频物件播放速度的技术。

Virtual Instrument Clips（虚拟乐器物件）
虚拟乐器物件里包括有 MIDI 数据。您必须在轨道中添加虚拟乐器，才能让 MIDI 物件中的音符发出声音。

Virtual Instrument Track（虚拟乐器轨）
用于放置虚拟乐器和虚拟物件的轨道。

Volume（音量）
用于调整轨道声音的大小。数值为 0% 到 200%。

VST
VST 是 Virtual Studio Technolgy 的缩写。这是一种由 Steinberg 公司开发的效果器和虚拟乐器格式。当前被效果器及虚拟乐器生产商广泛支持，是 Windows 里最主要的一种插件格式。

Wav
Wav（或 Wave）是 Waveform Audio Format 的缩写，是由 Microsoft 和 IBM 公司开发的音频文件格式。主要在 Windows 中使用。

Wave Form
Mixcraft 中显示的波形代表的是音频信号中的音量随时间变化的过程。

WaveRT
这是 Microsoft 公司为 Windows Vista 提供的一种低延迟声卡驱动，是 Wave Real Time 的缩写。

WDM

WDM 是 Windows Driver Model 的缩写。

WMA

WMA 是 Windows Media Audio 的缩写。WMA 格式是一种压缩音频格式，其中人耳无法感知的频率会被移除，因此文件体积最终可以减小为 Wav 文件的 20 分之 1。

WMV

WMV 是 Windows Media Video 的缩写。是 Microsoft 公司开发的一种用于同时保存音频和视频的压缩格式。

更新

第 6 版

- 新的界面
- 超过 6000 个素材!
- MIDI 编辑重大改进
- 编组轨
- 轨道分径
- 素材库改进，现在包括素材导入和搜索功能
- 多轨道循环录制
- 视频过渡、自动控制、文字、静态图片
- 吉他调音表
- 新虚拟乐器（ComboV，ComboF 风琴和 Acoustica Studio Drums）
- MIDI 对拍和其它 MIDI 编辑改进
- 音频物件反转
- 琴键轴对应表
- MIDI 控制台支持播放控制和插件控制
- 支持多输出通道 VST 乐器
- 支持 ReWire
- 辅助输出轨
- 将 MIDI 轨的 MIDI 信号引入音频轨
- 即时自动控制曲线录制
- 分轨导出
- 插入或移除时间段落

·时间轴选取，可选取所有轨道中的内容
·拍号支持改进
·效果器链预设
·音频物件相位反转
·音量在 dB 模式下使用对数计量，音量默认为 dB 模式
·工程使用独立的文件夹，录音文件保存至工程文件夹中
·每次保存工程时自动备份
·播放停止时自动退回开始播放位置
·允许为特定的 MIDI 设备进入录音状态

第 5 版

·视频支持
·轨道音量自动控制
·发送轨
·总控轨自动控制
·自带噪音降低效果器
·电脑键盘弹奏
·五线谱
·新效果器（TubeEQ、Amp Simulator）
·新乐器（Messiah、LoungeLizard、Acoustica Expanded Instruments、Alien 303 Bass Synth）
·混音台页面（自带 EQ）
·节拍器录音倒数
·循环模式改进
·界面改进
·支持 WaveRT
·连结物件
·ALT+拖动=复制
·+1 循环按钮
·改进对有缺陷的 VST 的支持
·降低 CPU 消耗
·更好的硬盘操作
·直接录制为 OGG 格式

第 4.5 版

·工程保存为 MIDI
·新 Primo 刻录引擎
·可为单声道音频物件选择播放通道

·针对某些声卡的问题修正
·冻结轨道问题修正

第 4 版

·支持 MIDI 录制和播放
·支持 VST 虚拟乐器
·添加乐器：MinimogueEX、VB3 Organ、General MIDI Synth
·允许保存组合有多个乐器和效果器的超级乐器预设
·支持 Vista 的 WaveRT 低延迟驱动
·琴键轴编辑器
·MIDI 循环乐段

第 3 版

·新界面
·支持 ASIO 驱动
·FlexAudio
·自动节拍符合和调号符合
·探测音频文件的节拍
·支持 ACID 和 Apple Loop
·可下载的素材库
·可在轨道详细页面和工程详细页面打开效果器
·自动控制曲线改进
·备份工程
·多轨同时录制
·导入 MP3、Wav、OGG 和 AIF
·支持 24 Bit 和 192 kHz 的音频输入输出

关于 Acoustica

Acoustica 创建于1998 年，坐落于 Yosemite 山脚。我们的目标是制作高品质、易用和功能强大的软件。我们珍视勤奋、创造和革新。我们拥抱互联网和所有具有创造性的事物。同时我们还有一个新鲜的观念：软件应该简单易用！

Mixcraft 6 是我们最新的软件作品，它是我们简单易用同时高度创新的软件系列作品之一。其它作品还包括 Pianissimo, Beatcraft, CD/DVD Label Maker 和 Spin It Again。

Acoustica

P.O. Box 728 Oakhurst, CA 93644 U.S.A. www.acoustica.com

版权 © 1998-2012 Acoustica. 保留所有权。