# Audacity2の初心者お助け講座

最初に / 設定 / 読み込みと録音 / 保存 / 基本操作 / <u>もう少し進んだ使い方</u> / <u>さらに進んだ使い方</u> / <u>注意など</u> // <u>Audacity</u>の目次に戻る / 音楽メモの目次に戻る(初心者講座の一覧)

フリー(GPLを採用したオープンソース)のオーディオエディタ兼レコーダー Audacity(オーダシティ)の使い方について。バージョン 2.0.5を元に記事を作成している(バージョン 1.2 系の操作については <u>Audacityの初心者お助け講座</u>を参照)。動作がかなり安定し、 操作や表示の混乱もほぼ収まったため、1.2 系で保留していた人も乗り換えを検討してみるとよいかもしれない。

パソコンの操作が非常に苦手で、かつ長い文章は読みたくないという人のための入門情報。マイクセッティングや加工内容など実践 的な内容は<u>急がば回れや一足飛びのコーナーに譲り、ここでは操作方法とトラブルシューティングだけに絞って説明する。</u>放送向け の加工方法が知りたい人は<u>ストリーミング放送の音声技術</u>からリンクを辿って欲しい。機材関連の情報もそちらにまとめてある(<u>音楽</u> <u>向けと放送向け</u>)。

具体的なイフェクトのかけ方や設定については<u>お手軽イフェクト</u>のページを、使い方はさておきとりあえず音声加工をやってみたい 人は一足飛びの<u>録音と加工</u>のページ(Audacity ではなく Reaper を使う)を参照。録音の仕方がまるきりわからないという人は<u>真似す</u> <u>るだけで(多分)できる録音を参照。カラオケファイルの作り方、ノイズ対策、音圧の稼ぎ方</u>についても別ページで紹介している。録音 自体のやり方や機器の扱い方などその他の情報は<u>他の初心者講座記事</u>を参照。

#### 最初に

本体のダウンロードは窓の杜を経由するとラク。本体がインストールできたら拙作のNyquist プラグインも入れておくと、他の記事を読 み進める上で手間が減ると思う。まずは<u>このリンク</u>から「yp\_effect」で始まる名前のファイルをダウンロードし、圧縮されたファイルを展 開(解凍)してできた「effect」というフォルダの中身を、Aucacityをインストールした(audacity.exeというファイルが置いてある)フォルダ にある「Plug-Ins」というフォルダにコピーまたは移動すればよい(他のイフェクトソフトも同じ手順でインストールするので覚えておこう)。 また操作のカスタマイズが面倒な人は、<u>筆者が使っている設定</u>をファイルにしておいたので参考までに。

yppts サーバの調子が悪いときは、このリンクから yp\_effect を入手して欲しい。

#### 設定

まず Audacity を起動するとこんな画面になる。

Audacit		00 88		5-00 Ox	Looper(0)	TRANKA	4215(A) /	0.100													
(H)	6				IZO	L R	Metrody -	R			0.0	•	P 10		·   x	B B -11 4	100	0 11	P. P.	Þ	•
10	00	00	19	0	₽ ↔ *	•	-18 -12	400 p	-18 -1	2 -6 0 M	ME	• •) Mon	osoft サウンI	F 79/(-+C)	Moro	soft サウンドマッパ	(1 <b>=</b> 1 (€/:				
- 1.0	. 9	1 .	1,0	2,0	3,0		4,0	5,0	6,0	7,0	8,0	9,0		10.0	11,0	12,0	13.0	14.0	15.0	16.0	17,0
		•																			
70919H	リッシッシックの	(H2):		12	P1996:		G M7 C	- #A	再生位要												
40000	-		スナップモード	を和助「」()	0 h 00 m 0	10,000 1	00 1 00	m 00.000	s# 00 h 00	0 m 00,000	1										
100																					

編集>設定と選んでさっさと設定してしまおう。



以下、操作の好みに合わせる部分などを飛ばしつつ、設定項目をざっと確認してゆく。

デバイスの設定はメイン画面からでもできる。



録音再生関連もメインメニューと連動。下図は Audacity で伴奏を再生しながら追加音声をオーバーダビングする設定。



品質はむやみにイジらないのが無難。

設定:品質	×
<ul> <li>         ・・デバイス         ・・再生         ・・録音         ・・行いくス         ・・一・「クリンタフェース         ・・トラック         ・・取り込み/書き出し         ・・拡張取り込み         ・・プロジェクト         ・・ライブラリ         ・・スペクトログラム         ・・ディレクトリ         ・・警告         ・・エフェクト         ・・ディード         ・・マウス     </li> </ul>	サンプリング     サンプリング周波数(デフォルト)(R): 48000 Hz ▼ 48000     サンプル形式(デフォルト)(E): 32-bit float     リアルタイム変換:     サンプリング周波数変換(⊻): Medium Quality     ディザリング(D): 無し     高品質変換     サンプリング周波数変換(±): Best Quality (Slowest)     ディザリング(h): 無し     間題がない限りこの設定から変更しないのが無難
,	OK(O) キャンセル(C)

読み書きは安全重視がよいと思う。メタデータエディタというのは、曲のタイトルなどを記録するためのツール。なお、初めて非圧縮 オーディオファイルを読み込むと、ここの設定をもう一度確認される。

設定:取り込み/書き出し	×
<ul> <li>デバイス</li> <li>再生</li> <li>録音</li> <li>品質</li> <li>インタフェース</li> <li>トラック</li> <li>取り込み/書き出し</li> <li>拡張取り込み</li> <li>プロジェクト</li> <li>ライブラリ</li> <li>スペクトログラム</li> <li>ディレクトリ</li> <li>警告</li> <li>エフェクト</li> <li>キーボード</li> <li>マウス</li> </ul>	非圧縮オーディオファイルを取り込む場合 ・ 編集の前に非圧縮のオーディオファイルをコピーする(より安全です)(M) ・ 非圧縮のオーディオファイルから直接読み込みます(高速)(R) ■ オペエのトラックを基準化する(N) トラックの書き出し時 ・ 常に全てのトラックをステレオあるいはモノラルチャンネルにミックスダウンする(A) カスタムミックスを使用(たとえば5.1マルチチャンネルファイルへの書き出し)(U) メタデータエディタを書き出しの前に表示(h) トラックをAllegro (.gro)ファイルに書き出す場合 ・ 回数と長さを秒で表示( <u>s</u> ) 回数と長さを利数で表示( <u>b</u> ) お好みでどちらでも
	OK(O) キャンセル(C)

MP3の直接書き出しなどが必要な人は、ライブラリの枝でダウンロードできる。

設定ライブラリ	×
<ul> <li>デバイス</li> <li>再生</li> <li>録音</li> <li>品質</li> <li>インタフェース</li> <li>トラック</li> <li>取り込み/書き出し</li> <li>拡張取り込み</li> <li>プロジェクト</li> <li>プロジェクト</li> <li>ディレクトリ</li> <li>警告</li> <li>エフェクト</li> <li>ディード</li> <li>マウス</li> </ul>	MP3 書き出しライブラリ         MP3 ライブラリ:       場所(L)         LAME MP3 ライブラリ:       ダウンロード(D)         FFmpeg 取り込み/書き出しライブラリ         FFmpeg ライブラリバージョン:       FFmpeg ライブラリが見つかりません.         FFmpeg ライブラリ:       場所(t)         FFmpeg ライブラリ:       ダウンロード(n)
	OK(O) キャンセル(C)

テンポラリディレクトリ(加工中ファイルの保存場所)が足りている(少なくとも、編集予定の無圧縮音声ファイルの数十倍くらい)ことは 確認しておいた方が無難。

設定ディレクトリ		X
<ul> <li>デバイス</li> <li>再生</li> <li>録音</li> <li>品質</li> <li>インタフェース</li> <li>トラック</li> <li>取り込み/書き出し</li> <li>拡張取り込み</li> <li>プロジェクト</li> <li>ライブラリ</li> <li>スペクトログラム</li> <li>ディレクトリ</li> <li>警告</li> <li>エフェクト</li> <li>キーボード</li> <li>マウス</li> </ul>	テンボラリディレクトリ 場所(L): F:¥ 空き容量: 26.0 GB 容量が足りないと動かなくなる	
		OK(O) キャンセル(C)

VST プラグインを使うときは、まず「Audacity が次回起動された時点で VST エフェクトを再スキャン」にチェックを入れてプラグインを 登録する(Nyquist プラグインなどは再起動するだけで認識する)。



別のプラグインを追加する場合は再度登録作業が必要だが、いちど登録したプラグインは、次回以降自動でロードしてくれる。

プラグインは Audacity をインストールしたフォルダの「Plug-Ins」フォルダに入れておくのが無難(Nyquist プラグインもここに入れる)。 VST プラグインの場合「Plug-Ins」フォルダの中にさらにフォルダを作ってもよい(Nyquist プラグインは「Plug-Ins」フォルダの中に直接 置く)。

Languages     Languages     Nyquist     選択     Imp     Plug-Ins     unins000.dat     171 KE     Microsoft.VC90.CRT.manifest     2 KE     EQDefaultCurves.xml     5 KE     audacity.exe     7.283 KE	ファイル フォルダ ファイル フォルダ ファイル フォルダ DAT ファイル MANIFEST ファイル XML ドキュメント アプリケーション	マォルダにまとめるとラク ファイルフォルダ     ゴ multifxVST.vstxml (VSTプラグインのみ) 2 KB VSTXML ファイル     wnultifxVST.dll これがVST 1,572 KB アプリケーション拡張     adjustable-fade.ny ブラグインの本体 7 KB NY ファイル     beat.ny ブラグインの本体 1 KB NY ファイル     BP.ny Nyquistプラグイン(は 2 KB NY ファイル     dicktrack.ny フォルダに入れたい) 10 KB NY ファイル	Ę
---	--	---	---

プラグイン(の本体である「.dll」ファイル)を上記のフォルダの中に入れ、すでに紹介した「Audacity が次回起動された時点で VST エ

フェクトを再スキャン」にチェックを入れ、Audacityを再起動するとプラグインの登録画面になる。

Plug-in Name	/パス
🗹 BJ Tremolo	F:¥mtools¥Audacity2¥Plug-Ins¥BJ Tremolo.dll
📝 BLOCKFISH	F:¥mtools¥Audacity2¥Plug-Ins¥BLOCKFISH.dll
🗸 BuzMaxi3	F:¥mtools¥Audacity2¥Plug-Ins¥BuzMaxi3.dll
🗸 CLAS	F:¥mtools¥Audacity2¥Plug-Ins¥CLAS.dll
📝 Chorus CH-2	F:¥mtools¥Audacity2¥Plug-Ins¥Chorus CH-2.dll
📝 Classic Delay	F:¥mtools¥Audacity2¥Plug-Ins¥Classic Delay.dll
📝 FLOORFISH	F:¥mtools¥Audacity2¥Plug-Ins¥FLOORFISH.dll
📝 F_S_Comp	F:¥mtools¥Audacity2¥Plug-Ins¥F_S_Comp.dll
🗸 F_S_Tube	F:¥mtools¥Audacity2¥Plug-Ins¥F_S_Tube.dll
C Eroovorh?	E:VintooldVAudacityOVDlug TacVEroovarb2 dll

もし動作がおかしなプラグインがあれば登録しないようにしておけばよい(変なプラグインをいくつか試してみたが、読んだだけでエ ラー終了するようなものは探せなかった)。プラグインの数が増えすぎると管理が面倒になるので、「Plug-Ins」フォルダには単体でよく 使うものだけを入れ、それ以外は<u>プラグインチェイナー</u>(使い勝手のうえでは MultifxVST がオススメだが、変なプラグインを読ませて も落ちにくい EffectChainerも捨てがたい)から呼び出す運用にするとラクだと思う。

## 読み込みと録音

wavやmp3などの音声ファイル(複数可)をドラッグして読み込むと下図のように表示される。この1行を「トラック」という(これは絶対 に覚えよう)。トラックは、メモリがある限りいくつでも読み込める(とくに設定しなければ、すべて同時に演奏される)。

- 1.0	0	1.0	2.0	3.0
× porγ1 ▼	1.0			
Mono, 43000HZ 32-b代早期小数点	0.5-	トラック1 (モノラ,	μ)	
םע א-בו				Mallarena
t	0.0-			
L. B.	-0.5-			
	-1.0			
× porγ1 ▼	1.0			
Moto, 48000Hz		トラックク(モノラ)	D.	
32-b代字動小数点	0.5-	1 2 2 2 2 ( C 2 2 )	<i>V</i> /	44.
- +	0.0-	<del>.</del>		
L	-0.5-			
	-1.0			
X pory4	1.0			
Stereo, 48000Hz	0.5.	トラック3 (ステレ	オ)の左	<u>41,</u>
32-00- <b>50</b> 01-500-500	0.5			and the state
+	0.0-			
<u> </u>				The second second
L	-0.5-			and the second
	-1.0			
	1.0		+)	
	0.5-	トラック3レステレ	オ)の石	
				and the second s
	0.0-			1
	-0.5			of L
	10			dan
	-1.0			

マイクアイコンの右にある逆三角をクリックして「モニターを開始」を選択(またはレベルメーターをクリック)すると、パソコンに入力した 音にメーターが反応するモードになる(もし無反応なら、マイクなどのスイッチが入っているか、マイクなどを繋いだデバイスを選択し ているか、ミュートしていないか、音量設定は適切かなどをチェック:Audacityの設定を疑う前に、Audacity以外の録音ソフトで動作を 確認しておくと話が早い)。

$ \begin{array}{c} \forall \mathbf{I} \times \boldsymbol{\nu} - \boldsymbol{\beta} - (\mathbf{G}) \\ \mathbf{I} \times \boldsymbol{\beta} \\ \boldsymbol{\rho} \leftrightarrow \mathbf{*} \end{array} $	Iフェクト(c) R ●) ▼	解析( <u>A</u> ) へ 	ルブ( <u>H</u> ) L -6 0		-18 -12	-6 0
3.0	. 4.0	5.(	) <u>.</u>	6 モニタ 水平 垂直	マーを無効化 マーを開始 方向ステレス 方向ステレス	t t
Mellenenenenenenenenenenenenenenen serviseren anderen serviseren serviseren serviseren serviseren serviseren se	fellikken van Dataan gewyner witten			リニア dB 設定	, 	

メーターが反応したら「録音する最大音で-12の目盛りくらい」になるよう録音レベルを調整する(録音に自信がなければ-18くらいに 合わせてもよい)。

<b>■</b> •) ī <u></u> .			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
MME	<b>▼</b> +>)	Microsoft サウン	१ र७/१− - ( 🔽 ्	P
8.0	9.0	10.0	11.0	

録音ボタンを押して録音を開始すると、新しいトラックができてそこに録音される。



途中から録音したい場合は、トラックのどこかをクリックしてからボタンを押せばよい。

.0	4.0	К.	5.0	6.0	7.0
		<	—	の辺をクリック	7
Martine Parl Martine	Welletan			White and a subject of the subject o	
The second s					
		$\leftarrow$	ここか	ら録音/再生を	開始

録音した後全部まとめて再生すると、音量オーバーになることがある。

フェクト( <u>c</u> )	解析( <u>A</u> )	ヘルプ(日)	
L R			R +) []
•) 👻	-18	12 -6 0	🔊 🚽 -18 -12 -6 0

トラックの左側(トラックコントロールパネル)にある音量ツマミで調整するか、



編集>選択>すべて(またはCtrl+Aキー)で全体を選択してからエフェクト>増幅を選択して音量を下げてもよい。





なお、モノラルマイクからステレオ設定で録音して、左からしか音が出ない場合、yp\_effectに含まれる「stereo」を下記の設定で使うと、 両方から音が出るようになる(モノラル入力をステレオ記録する際左右の信号を同じにしてくれる機能がついたので、そう問題になら ないとは思う)。

1 step Stereo			×
Mode:	2		1=mute, 2=mute and copy, 3=exchange or mix, 4 =amp only
Option:	0	Ţ	mute right/mute left(mode1,2), exchange/mix(mode3), ignored(mode4)
gain left:	0.0	J	db
gain right:	0.0	J	db
Amplification:	0.0	J	db
デバッグ( <u>a</u> )			OK(O) キャンセル(C)

すでにモノラルで録音してあるトラックをステレオに変更する場合は、トラック>新しく追加>ステレオトラックと選択(またはCtrl+N キー)して空のステレオトラックを作り、モノラルトラックと空のステレオトラックを両方選択(Shiftキーを押しながらトラックコントロールパ ネルの何もないところをクリック)して、トラック>ミックスして作成を実行する。モノラルトラックを複製してから「ステレオトラックの作成」 (後述)を行っても同じ結果になる。

#### 保存

ファイル>プロジェクトファイルを保存を選ぶ。上書き保存される(バックアップファイルも作成されるが)ので、心配な人は「プロジェクトファイルを別名で保存」にしておく。一部の2バイト文字(日本語)ファイル名だとダブルクリックで開けなくなくなるバグが直ったかどうか筆者は把握していない(1.2.6と併用しているので)が、念のため半角英数字だけを使うとよい(たとえダブルクリックで開けなくても、 Audacityを起動してからファイル>開くで選択してやれば問題ないので神経質になる必要はない)。

ファイル( <u>F</u> )	編集( <u>E</u> )	表示(⊻)	録音と再	生(r)	トラック	$(\mathbb{T})$	Ÿı
新規( <u>N</u> ) 眼((へ)							
開い <u>の</u> … 最近のファ	rfJl(E)				•	×)	
 閉じる( <u>C</u> )						2.0	
プロジェク	トファイルをſ	槑存( <u>S</u> )		N			
プロジェク	トファイルを短	別名で保存	( <u>А</u> )	N,			
プロジェク	トの圧縮され	いたコピーを	保存…				

このとき、拡張子.aupのファイル(Audacityのアイコンのファイル)と、同じ名前のフォルダができるが、これは2つで1セットで、aupファイルの方をダブルクリックすると再度編集できる(開いている Audacity を終了してからクリックしないと怒られる、が、一度閉じてしまうとアンドゥできなくなるので、必要がなければ開きなおさない方がよい)。フォルダの名前を変更したり、.aupファイルと別のフォルダに移動したりすると、.aupファイルから開けなくなるので注意。

ファイル>別名で書き出しを選ぶと、すべてのトラックの音をミックスして wav ファイルなどにできる。

_									
Γ	ファイル(E)	編集( <u>E</u> )	表示(⊻)	録音と再生(r)	トラック(エ				
	新規( <u>N</u> )								
	開<(○)								
最近のファイル(E)									
	閉じる(C)				20				
	プロジェク	トファイルをイ	呆存( <u>S</u> )		2.0 -				
	プロジェク	トファイルを短	別名で保存	( <u>A</u> )					
	プロジェク	トの圧縮され	いたコピーを	保存					
	依存性の	チェック( <u>k</u> )							
1	メタデータ	を編集…(t)	)						
•	<u> </u>	(T)							
	4202000	J)							
	書き出し(	<u>E</u> )		Ctrl+Shi	ft+E				
	選択範囲	を書き出し	·(r)		- VS				

•		•
ファイル名( <u>N</u> ):	test 🗨	保存( <u>S</u> )
ファイルの種類(工):	WAV (Microsoft) 16 bit PCM 符号あり 🔹	キャンセル
これが「普通の」 wayファイルの設置	/ 圧縮する場合などの設定 ────>	オプション( <u>0</u> )

このときトラックの左側のツマミ(ゲインとPAN)やステレオ/モノ/左右の設定は反映されるが、ボタン(ミュートやソロ)は反映されない。 保存する前に(ミュートボタンやソロボタンを押さずに)最初から最後まで再生してみて、音量オーバーしていないことを確認しておい た方がよい。

ファイル>複数ファイルの書き出しを選ぶと、各トラックの音を別々のファイルに保存できる。

ファイル(E)	編集( <u>E</u> )	表示(⊻)	録音と再生(r)	トラック
新規( <u>N</u> ) 開(( <u>O</u> ) 最近のファ	₽1.11( <u>F</u> )			•
閉じる(©) ブロジェク ブロジェク ブロジェク 依存性の	トファイルをf トファイルを死 トの圧縮され チェック( <u>k</u> )…	呆存( <u>S</u> ) 川名で(保存 1たコピーを)	( <u>A</u> ) '呆存	
メタデータ	を編集…(t)	I		
取り込み(	D			×
書き出し( 選択範囲	<u>E</u> ) ]を書き出し	(r)	Ctrl+Shif	t+E
ラベルの書	き出し( <u>」</u> ).			
複数ファイ	ルの書き出	JU( <u>M</u> )	Ctrl+Shif	t+L
MID吃書	き出し			N



ファイルの書き出し形式は普通の wav でもよいが、flac にするとロスレスで容量を節約できる(非可逆圧縮する場合プリギャップの問題もあるし ogg vorbis が無難だと思う)。トラック名はメイン画面でトラック名の部分をクリックして名前を選択すると変更できる。

## 基本操作

波形の途中をどこかクリックすると、そこに線が出る。再生ボタンを押したときも、録音ボタンを押したときもここから始まる。

				I ≥ ℓ
24.0	25.0	26.0	27.0	38.0 29
🗙 tama-gt 🔍 🔻	1.0			
Molio, 48000HZ 32-btt <b>半期</b> 小数点	0.5-			
≥ <u>a</u> −ト γ□ − + ↓	0.0-		an a	Alkenster Barres barr
L	-0.5-			
	-1.0			
X tama-uo ▼	1.0			
Moto, 48000HZ 32-btt <b>半期</b> 小数点	0.5-			R
	0.0-			
L	-0.5-			
	-1.0			
🗙 tama 🛛 🔻	1.0			

トラックの一部をドラッグすると、その部分だけ選択される(再生も録音も加工もこの範囲だけが対象になる:編集>領域を再生>ロッ クを使うと、再生範囲だけ選択位置と別に指定できる)。



トラックの左側の何もないところをクリックすると、トラック全体が選択される。

		•		I <u>≯</u> ∅ ♀ ↔ ∗
24.0	25.0	26.0	27.0	28.0 2
🗙 tama-gt 🛛 💌	1.0			
32-b世界動小数点	0.5-			
€ /□ 	0.0-			Alkowski karakter kar
L R	-0.5-			
	-1.0			
🗙 tama-uo 🔍 🔻	1.0			
Mono, 48000Hz 32-bit <b>洋助</b> 小数点	0.5-			
	0.0-			
L	-0.5-			
	-1.0_			
🗙 tama 🛛 🔻	1.0			

最初から最後まで再生したいときや、同じパートを複数録音したい場合などにも便利。Shiftキーを押しながらクリックすれば、複数のトラックを選択することもできる。

ツールバーのボタンはこんな感じ。虫眼鏡のボタンはよく使う。拡大しすぎてわけがわからなくなったらプロジェクトを合わせるボタン で元に戻そう。「スピードを変えて再生」は単なるスロー再生/早送り再生で、再生速度に応じて音の高さが変わる(このボタンで再生 するとタイムトラックが無視される)。

切り取り	コピー	ペースト G	オ <i>ーディオ0</i> トリミング 蟹択部分以外を	D 無音化 削除)	取り消し (アンドゥ)	やり直し (リドゥ) (取り消しを 取り消す)	トラックを同期する (複数のトラックを まとめて操作する)	5 拡大	縮小	選択部分を 合わせる 選択範囲または 画面いっぱいに	プロジェクト 合わせる プロジェクト全体 見えるよう自動調	を	スビードを 変えて再生	再生速度 (スピードを変えて 再生するときの速度)
-11/1-			-1001-	0H0	5	$\sim$	٢	۶	P	2	2	11111		ī

ツール選択は、上の段の左から、選択ツール、エンベロープツール、描画ツール、下の段の左から、拡大ツール、タイムシフトツール、 マルチツールモード。



慣れないうちは選択ツール(Iの字ボタン)とタイムシフトツール(矢印ボタン)だけ使うことをオススメする。

トラックコントロールパネルの上にある逆三角ボタンを押すと、トラックのメニューが表示される。トラックの名前変更や上下移動ができるほか、モノラルトラックの場合は右チャンネル/左チャンネル/モノラルの指定もここでできる。なお、メニューにある「スペクトラム表示 (対数周波数)」は「スペクトログラム(対数周波数)」の語表記だと思われる(そのうち直るだろう)。



トラックのメニューは比較的よく使うので、操作に慣れておいた方がよい。「波形」とか「スペクトログラム」と書いてある部分は表示切替 なので、わからなくなったら一番上の「波形」に戻そう。「ステレオチャンネルを分離」は、ステレオチャンネルを右チャンネルと左チャ ンネルに分割する(モノラル2本にしたい場合は、再度トラックメニューを開いてモノラルを選択)。「ステレオチャンネルの作製」は、 現在選択しているモノラルトラックを左チャンネルに、そのすぐ下のモノラルトラックを右チャンネルにしてステレオトラックを作成する (すぐ下にモノラルトラックがない場合は「ステレオチャンネルの作製」を選択できない:バージョン2.0.5 現在、右チャンネル/左チャン ネル/モノラルの指定は無視されて上記のルールで結合する)。トラックを上へ移動やトラックを下へ移動を使って目的のトラックを動 かしてから使おう。

波形の上下方向への拡大/縮小もできるが、とくに必要がなければ触らないのが無難(画面では矢印になっているが、虫眼鏡ポイン タとサイズ変更ポインタがそれぞれ出てくる)。間違えて上下拡大をしてしまったときは、同じ場所を右クリックすると元に戻る。





とにかくよくわからなくなってしまったら、とりあえずアンドゥしてしまうという手もある。

# もう少し進んだ使い方

プロジェクトファイル>トラックを揃えるで、(現在選択中の)トラックの位置を変えられる。



複数のトラックを選択(Shiftキーを押したままトラックを選択)した場合、開始点を別のトラックの最終点に合わせる(トラックを上から順 番に再生する)と同じ位置に整列(開始位置を同じにする:選択したトラックの平均が基準のようだ)以外は、一番左または右に長いト ラックを基準にして、選択した全トラックが同じだけ移動する。

編集>選択や編集>カーソルの移動はよく使う。

	編集( <u>E</u> ) 表示(⊻) 録音と再生(r)	トラック(工)	ジェネレーター(G) エフェクト(c) 解析(A) ヘルフ
	<b>開始を整列を取り消し(<u>U</u>)</b> 繰り返し( <u>R</u> )	<b>Ctrl+Z</b> Otrl+Y	
-	オーディオまたはラベルの削除( <u>e</u> ) クリップの境界( <u>d</u> )		→         ★         ◆         ★         ●         →         -         -         -         18         -         12         -         6           5         1:00         1:15         1:30         1:30         1:15         1:30         1:30         1:15         1:30         1:15         1:30         1:15         1:30         1:15         1:30         1:15         1:30         1:15         1:30         1:15         1:30         1:15         1:15         1:30         1:15         1:30         1:15         1:30         1:15
2 2	コピー(©) ペースト(P) 新しいラベルにテキストをペースト( <u>×</u> )	Ctrl+C Ctrl+V Ctrl+Alt+V	
_	複製( <u>a</u> )	Ctrl+D	and the second state of th
և	ラベル付きのオーディオ(b)		
<u>ل</u> ا 	選択( <u>S)</u> ゼロとの交差部分を見つける(Z) カーソルの移動(y)	z k	▶ すべて( <u>A</u> ) Ctrl+A ☆ 無し( <u>N</u> ) Ctrl+Shift+A ▶ 再生開始位置を左(:( <u>L</u> ) [
Z	選択範囲を保存(g) 選択範囲を復帰(n)	S R	再生開始位置を右に(R) ] = 先頭からカーソルまで( <u>S</u> ) Shift+Home カーソルから最後まで( <u>E</u> ) Shift+End
16	領域を再生(y)		・ 全トラック(T) Ctrl+Shift+K
-	設定(f)	Ctrl+P	同期された全トラック(y) Ctrl+Shift+Y
12		Made and the	

ſ	編集( <u>E</u> ) 表示(⊻) 録音と	再生(r) トラック(工)	T) ジェネレーター(G) エフェクト(c) 解析(	6
	終了を整列を取り消し(U) 繰り返し(E)	<b>Ctrl+Z</b> Otrl+Y		
	オーディオまたはラベルの削脂 クリップの境界( <u>d</u> )	£( <u>e</u> )		1
-	コピー(C) ペースト(P) 新しいラベルにテキストをペー	Ctrl+C Gtrl+V -スト(צ) Ctrl+Alt+\	+V	1
	複製( <u>a</u> )	Ctrl+D	and the second	
- -	ラベル付きのオーディオ(b)… 選択(S) ゼロとの交差部分を見つける	5(Z) Z	<ul> <li>Provide the state of the state</li></ul>	
	カーソルの移動(⊻)	_	選択の最初(t) Ctrl+Home	
	選択範囲を保存(g) 選択範囲を復帰( <u>n</u> )	S R	<sup>い</sup> 、 選択の最後(d) Ctrl+End : トラックの最初( <u>S</u> ) Home トラックの最後( <u>E</u> ) End	
Fi -	領域を再生( <u>y</u> )		•	
	設定(f)	Ctrl+P		

いちいちメニューを呼び出すよりは、キーボード操作の方がずっとラクだと思う。

図ではただの矢印になっているが、選択範囲の両端近くにマウスカーソルを持っていくと指のアイコンに変化する。

	)(	••		I ≁ ♀	Ø ⊾ R ★ •) ▼	-18 -12 -6
24.0	25.0	26.0	27.0	2 <mark>8.0</mark>	29.0	<u>30.0</u> 3
🗙 tama-gt 🔍 🔻	1.0					
Moto, 48000HZ 32-bt <b>i2期</b> 小数点	0.5-					
פק-א-דפ					Aller and	BEERS
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	0.0-	And the second s		Attivity)	Little Contract ( ) day	a a substance of the state of the substance of the state
L	-0.5-				i.	
	-1.0					
🗙 tama-uo 🔻	1.0					
Moto, 48000Hz 32-b代早期小数点	0.5-					
	0.0-			-10	201	
	-0.5-			1.1		
	-1.0					
🗙 tama 🔍 💌	10					

その状態でマウスの左ボタンを押してドラッグすると選択範囲を変更できる。縮小画面で大雑把に選択>拡大画面で細かく調整など とやると便利だし、画面を上下にスクロールさせながら多数のトラックを選択する場合にも使える。Shiftキー+左クリックという操作で も選択範囲を変更できる。

部分的なイフェクトや切り貼りなどを行う場合は、範囲を選択した後、編集>ゼロとの交差部分を見つけるを選択しておこう。

これをやらないと、プチプチしたノイズが入ることがある(問題ないイフェクトもあるが、自分で判断できないならやっておいた方が無難)。

無音化はツールバーのボタンかキーボードを使った方が早いと思うが、一応メニューバーからも選択できる。

無音化でなく削除を選択すると削除した部分より後ろが前にツメる形に、分割して削除を選択すると他を動かさずに選択部分だけ削除する形になる。

イフェクトは、かけたい部分(もちろん、トラック全体やプロジェクト全体でもOK)を選択して、効果>好きなイフェクトと選ぶだけ。

生(r)	トラック(工)	ジェネレー	-ター( <u>G</u> )	エフェクト(c) 解析(A) ヘルプ(H)		
$\sim$		Τ	- <u>&gt;</u> 0	繰り返す 増幅	Ctrl+R	
				Nyquist プロンプト		.6
)	e I		••• <b>*</b>	Paulstretch		-0
5			10	イコライゼーション		
				ニュニー··· オートドック	1	
				クリックノイズの除去		
				コンプレッサー	5	
<b>M</b> 1	Station of Station			スピードの変更		
۳Ÿ,			, and the second se	テノ小の後走… ノイブの除去		
1	1			バスとトレブル		
				ピッチの変更…		
_				フェーザー…		
				フェートアフト	ſ	
				リバーブ		
				<u> ሀ</u> ピート		
				·ソアノ(Wahwah) 上下を反転		
				· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
				前後を反転		
_				增幅		
				時間軸の人ライド/ビッチの変更… 正相化		
	ilia i			一 二·风 仁 …		hs.
		Second States	Last.	1 otos Dandonos Filter		
e Ì.		ann an i	THE OWNER WATER	1 step Peaking Equalizer		
	A PROPERTY OF	1		1 step Shelving Equalizer		L.
				1 step Stereo		
_				Adjustable Fade		
				Cross Fade In	[	
				Cross Fade Out		
<b>64</b>	and the second	البر ال		CTAF Audio - Cédric GESTES: MultifxVST		
- y		Manager Billion		Delay Ol (set		
		and the second	Contraction of the	Hard Limiter		
				High Pass Filter		s.l.
				Low Pass Filter		
				Notch Filter		
				SU4		

Shift+左クリックでトラックを複数選択する(選択範囲が妙になるので、一番時間の長いトラックから順に選択した方がよい)こともできるし



斜めに(トラックをまたいで)ドラッグすると、複数トラックの同一時間帯を選択することも可能。

複数のトラックを選択してトラック>ミックスして作成を選択すると、1 つのトラックにまとめることができる。まとめてしまうと個別の調整が できなくなるので注意(Ctrl+Shift+Mキーでのミックスなら、元のトラックを残したままミックストラックを作れる)。このとき、やはり ミュートボタンやソロボタンは無視される。



もしトラックを1つしか選択せずにミックスして作成を実行すると、エンベロープツールの操作などが反映された新しいトラックに置き 換わる。

## さらに進んだ使い方

トラック>選択範囲にラベルを付けると選び、



適当な名前をつけてやるとラベルを追加できる。



ラベルの名前(上図で「前半」とか「後半」と表示されているところ)をクリックすると名前の変更、そのすぐ左下の矢印をドラッグすると 移動ができるほか、トラック>ラベルの編集からより細かい操作ができる(が、初めのうちは削除くらいしか使わないと思う)。

) [	トラック(工)	ジェネレーター( <u>G</u> )	エフェクト(c)	解析( <u>A</u> )	$\sim$
	新しく追加(N)			•	
	ステレオカ	らモノラルへ( <u>k</u> )			12
	ミックスして	C作成(⊻) ヽ.ガ(中)			E-
_					5.0
	トラック利!	陈(⊻)			
	すべての  オペての	トラックのミュート( <u>M</u> ) トニックのミュート&789	Ctrl+	() Chittanii	
	97(0)			onnt+0	
	トラックを打選択領域	前える( <u>8</u> ) 或移動を伴う整列( <u>c</u> )	)	•	
	トラックを「	司期させる( <u>L</u> )			
	選択範囲	围にラベルを付ける(S	) Shift	+L	
	再生開始	台位置にラベルを付け 戸生(F)	fる( <u>P</u> ) Ctrl+	Shift+L	
	57 (7 V V)#				
	トラックの	並べ替え( <u>o</u> )		) 	Ľ

複数ファイルの書き出し	×				
書き出し形式 WAV (Microsoft) 16 bit PCM 符号あり	▼ オプション				
書き出し場所 F:¥music	選択 作成				
支い音声をワヘルで           ファイル分離基準:         区切って出力           ● ラベル         区切って出力           ● 最初のラベル以前のオーディオデータを含む         最初のファイル名           ● トラック         トラック	ファイルの命名 ・ ラベル/トラック名の使用 ・ ラベル/トラック名の前に番号付加 ・ ファイル名プリフィックスの後に番号付け ファイル名の前部 pony1				
□ 既存のファイルを上書き					
	書き出し キャンセル(C)				

ラベルを区切りにして出力させればよい。

ラベルトラックは複数作成でき、トラックの同期機能などを使うときのグループ分けの基準になる(ラベルトラックなしだと全体が1つの グループになる)。

長い音声ファイルを複数のパートに区切りたい場合などは、ラベルを作ってからファイル>複数ファイルの書き出しを選び、



またラベルは1点を示すもの(ポイントラベル)と範囲を示すもの(リージョンラベル)の両方を混在させられる。



けっこう高度な使い方なので、慣れないうちは気にしなくてよい。

#### 注意など

VST プラグインについて、すべてのソフトが期待通りに動くとは限らない(動かなかったり文字化けしたりするものがある:本家のWiki に動作確認済みプラグインの一覧がある)。またすでに触れたように、チェイナーソフトを噛ますと制限を回避できることがある。

オンボードサウンドなどの一部(とくに熱問題が厳しい機種)に、録音機能を使っていないときは録音回路の電源を落としているもの があり、録音開始直後にプチっという電源投入ノイズが入ることがあるのだが、このノイズのもっとも大きな部分はレイテンシ補正のた め自動でトラックがずれた分と重なり見えない。

× Audio Track ▼ Moseo, 48000Hz 32-bit律動介数点	1.0 ← ブロジェクト開始よりも前に 0.5・ 録音されたデータがあると
	0.0-
L R	-0.5- -1.0 ←

必要な部分より前を選択して「分割して削除」(と、できればフェードインも)を行っておいた方がよい。

トラックコントロールパネルのゲインとPANは、Shiftキーを押しながらドラッグすると細かい操作ができる。もっと細かくイジりたい場合はツマミをダブルクリックすると数値指定できる。

<u>Audacityの目次に戻る / 音楽メモの目次にもどる</u>

<u>自滅への道トップページ</u>