

Audacity 操作説明資料

第 1.0 版

2022年3月9日

KUDOS 学生センター

- 1. Audacity について
- Audacity(音楽編集ソフト)で利用する機能は以下になります。
 - ・ 音源の再生 / 録音
 - ・ 新規トラックの録音
- Audacity で取り扱うファイルは以下になります。
 - ・ Audacity プロジェクトファイル(拡張子.asup3 もしくは、.asup)
 - · 音源ファイル(WAV、MP3形式など)

2. 起動と終了

2.1. 起動

以下のいずれかにより、Audacityを起動します。

- 1. [スタート]メニューより 🦲 Audacity を実行
- 2. デスクトップアイコン Auducity をダブルクリック
- 2.2. 終了

以下のいずれかにより、Audacityを終了します。

1. メニューバーの[ファイル]より、[終了](赤枠箇所)を実行します。



2. Audacity の GUI 右上隅の[×](赤枠箇所)を実行します。



いずれの場合も、Audacity プロジェクトファイルが編集中の場合は、保存確認のポップアップが表示されます。 必要に合わせて実施してください。

変更の保存: 無題	×
閉じる前にプロジェクトを保存しますか?	
はい(Y) いいえ(N) キャンセル	

3. 操作について

Audacity プロジェクトファイルの編集操作は、以下になります。



Audacity の GUI は、メニューバー、複数のツールバーと音声トラックの表示箇所にて構成されています。 本説明では、以下の赤枠箇所について操作いたします。



- ① メニューバー
- ② 録音/再生ツールバー
- ③ デバイスツールバー
- ④ 音声トラックの表示箇所

3.1. 音声トラックの作成

音声トラックの作成は、以下のいずれかで実施します。

- ・ 音声ファイルの取り込み
- マイクから録音
- 3.1.1. 音声ファイルの取り込み

[メニューバー]の[ファイル]より、[取り込み]を選択し、[音声の取り込み]を実行します。

Audacity ファイル(F) 編集(E)	選択(S) 表示(V) 録音と	再生(N)	トラック(T)	ジェネレー	9-(G)	1717ト
新規(N) 関く(O) 最近のファイル(F 関じる(O	Ctrl+N Ctrl+O) > Ctrl+W	M		с Ж	 へ 「 し し	*	
保存(S)	>	列 (Realte	ek(R) Audio	D)	~	2(ステ	レオ) 録音
書き出し(E)	>	1.0	2.	0	3.0		4.0
取り込み(1)	>	音声	の取り込み	+(A)		Ctrl+9	Shift+l

音声ファイルを指定し、[開く]を実行します。

ファイル名(N):		~	開く(O)
ファイルの種類(T):	WAV、AIFF、その他の非圧縮形式	~	キャンセル

※[ファイルの種類]の選択画面より、取り込み可能なファイル形式を確認出来ます。

すべてのファイル すべてのサポートされるファイル AUP3 プロジェクトファイル (*.aup3) AUP プロジェクトファイル (*.aup)	
WAV、AIFF、その他の非圧縮形式	
Ogg Vorbis ファイル	
FLAC 7711	
MP3 7711	
基本的なテキストフォーマットによるファイルリスト	
FFmpeg 互換ファイル	
WAV、AIFF、その他の非圧縮形式	~

3.1.2. マイクから録音

録音作業前にデバイスツールバーの項目を確認します。



- ホストインターフェイス: MME (※[Windows DirectSound]、[Windows WASAPI] が選択可能です。)
- ・ 録音デバイス:操作端末で使用する録音デバイスに設定してください。
- ・ 録音チャンネル:[1(モノラル)] (※[2(ステレオ)]が選択可能です。)
- ・ 再生デバイス:操作端末で使用する再生デバイスに設定してください。

録音開始は、[録音/再生ツールバー]の[録音/新規トラックを録音]を実行します。



録音終了は、[録音/再生ツールバー]の[停止]を実行します。



3.1.3. 音声トラックの確認

[音声トラック]は、GUIの赤枠箇所に表示されます。



3.2. 音声トラックに録音音声を追加

取り込み済み音声トラックに、録音した音声を追加出来ます。

取り込み済み音声トラックを選択します。

音声トラックが選択されていると、音声トラックの表示が黄色枠で囲まれています。

音声トラックの選択は、赤枠箇所の[選択]をマウスカーソルでクリックしてください。



録音開始は、[録音/再生ツールバー]の[録音/新規トラックを録音]を実行します。



録音終了は、[録音/再生ツールバー]の[停止]を実行します。



取り込み済み音声トラックに、録音音声が追加されたことを確認します。



3.3. 別の音声トラックを追加

取り込み済み音声トラックと同時再生するように、音声トラックを追加出来ます。 音声トラックの追加は、以下のいずれかで実施出来ます。

- ・ 音声ファイル
- ・ マイクから録音

3.3.1. 音声ファイル

[3.1 音声トラックの作成]の、いずれかの方法で、音声トラックを取り込みます。 その後、追加したい音声ファイルを同じ操作で取り込む事で、音声トラックが追加されます。



3.3.2. マイクから録音

[3.1 音声トラックの作成]の、いずれかの方法で、音声トラックを取り込みます。

その後、[メニューバー]の[録音と再生]にある、[録音]を選択し、[新規トラックを録音]を実行して音声トラックを追加します。

録音の終了は、[3.1.2 マイクから録音]と同様に、[録音/再生ツールバー]の停止操作を実施します。

		>	程音(R)	-42 -3 R
	スクラブ(B)	>	新規トラックを録音(N)	Shift+R
) <u> </u>	カーソル移動(C)	>	タイマー録音(T)	Shift+T
7イク配列 ループ(L) 音声デバイス	ループ(L)	>	パンチ&ロール録音(L)	Shift+D
	音声デバイス情報の再スキャン(E)		一時停止(P)	P
	録音/再生オプション(O)	>		



3.4. 音声トラックの再生

音声トラックが取り込まれている状態で、[録音/再生ツールバー]の再生操作を実施します。



4. 編集内容の保存について

Audacityの編集内容は、Audacity プロジェクトファイル、もしくは音声ファイルとして保存できます。

- ・ Audacity プロジェクトファイルは、複数の音声トラックを含めた状態で保存できます。
- ・ 音声ファイルは、音声トラック単位で保存出来ます。複数の音声トラックを含めた保存は出来ません。

4.1. Audacity プロジェクトファイルの保存

[メニューバー]の[ファイル]にある、[保存]を選択し、[名前を付けて保存]を実行します。



[警告]のポップアップメニューが表示されるので、プロジェクトファイルの保存であることを確認し、[OK]を実行します。

▲ 警告	×
[保存]によって保存されるのは、音声ファイルではなく 他のアプリでも利用するような音声ファイルを保存する	(Audacity プロジェクトファイルです。 5場合は [書き出し] をお使いください。
□このメッセージを次回からは表示しない	
	OK(O) キャンセル(C)

ファイル拡張子[.aup3]のファイルが、Audacity プロジェクトファイルになります。 ファイル名を指定して、任意のディレクトリに保存します。



4.2. 音声ファイルの保存

音声トラックを選択した状態にします。

選択の方法は、[3.2 音声トラックに録音音声を追加]を参照してください。

[メニューバー]の[ファイル]にある、[書き出し]を選択し、保存したいファイル形式のメニューを実行します。 以下の図は、MP3 形式のメニューを選択しています。



[音声の書き出し]を選択して、音声ファイルを保存する際に、ファイル形式(ファイルの種類と表示)を選択する操作も可能です。

🔒 音声の書き出し								×
保存する場所(I):	🎝 ミュージック			~	G 🦻	بي 🍋	•	
オ クイック アクセス	名前 ^		トラ 検索	タイトル 条件に一致する項目はお	ちりません。	参加アー	ティスト	アルバム
デスクトップ								
ライブラリ								
געב -ארב								
ネットワーク								
	<							>
	ファイル名(N):	test1				~	保存(5)
	ファイルの種類(T):	WAV (N	licrosof	t)		~	キャンセ	μ
−フォーマットオブション	I)-7	WAV (M その他の MP3 ファ Ogg Vor FLAC ファ (外部ブロ M4A (A) AC3 ファ (ARR (狭	Icrosoff 非圧縮 イル セロン イル イル イル コグラム) AC) ファイ イル (FFn (FFn (FFn)) ファイル (ル (ル (FFmpeg) カター((FFmpeg) ンマール (FFmpeg)				2
		WMA (/ FFmpeg	iggOpu (ージョン 書き出し	s) ファイル (Ffmpeg) 2) ファイル (Ffmpeg) をカスタマイズ				

以上