

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  を実行

2. デスクトップアイコン  をダブルクリック

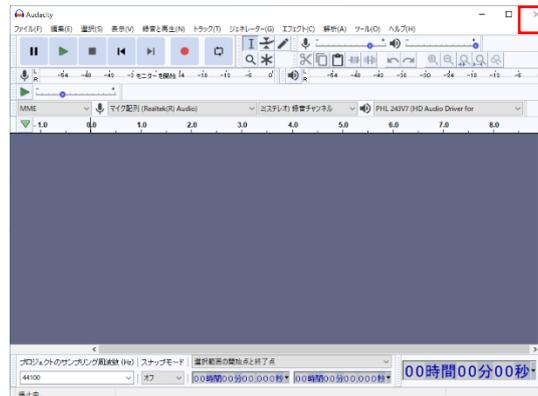
2.2. 終了

以下のいずれかにより、Audacity を終了します。

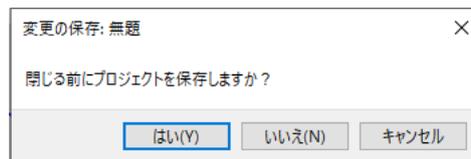
1. メニューバーの[ファイル]より、[終了](赤枠箇所)を実行します。



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

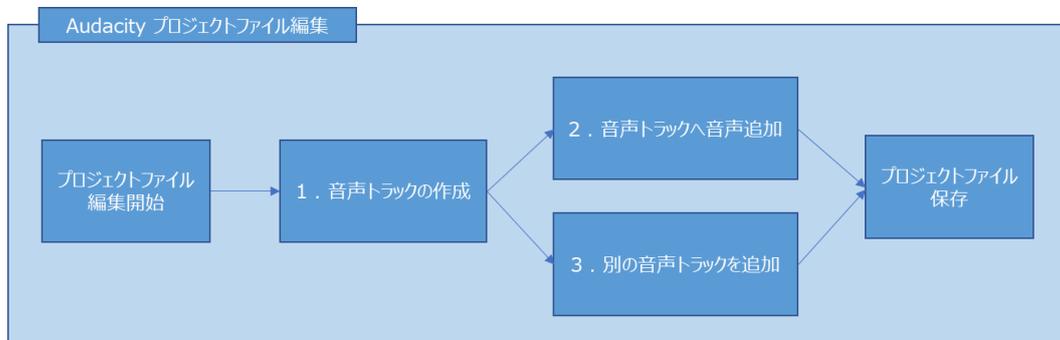


いずれの場合も、Audacity プロジェクトファイルが編集集中の場合は、保存確認のポップアップが表示されます。必要に合わせて実施してください。

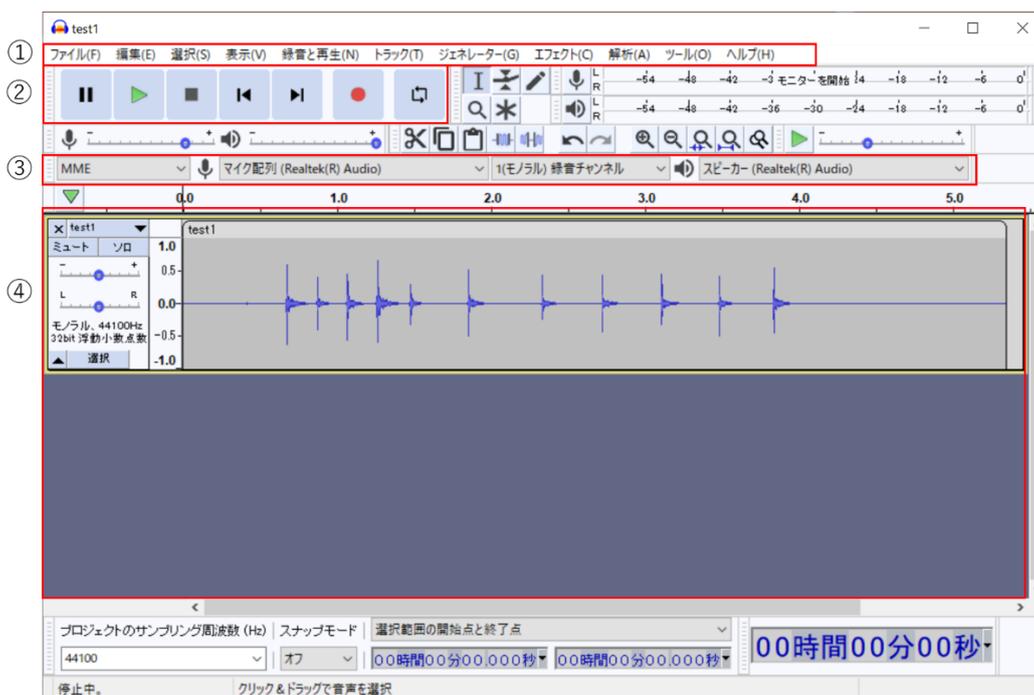


3. 操作について

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。

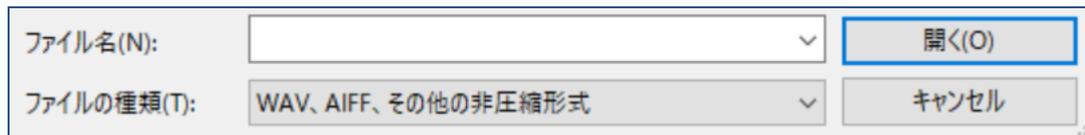
- ・ 音声ファイルの取り込み
- ・ マイクから録音

3.1.1. 音声ファイルの取り込み

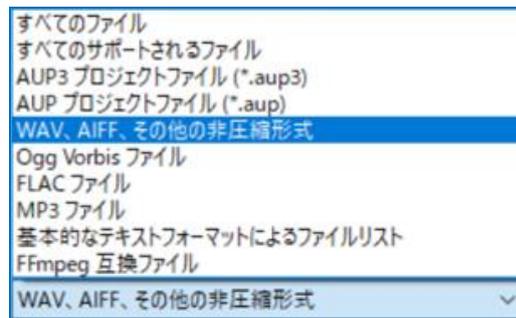
[メニューバー]の[ファイル]より、[取り込み]を選択し、[音声の取り込み]を実行します。



音声ファイルを指定し、[開く]を実行します。

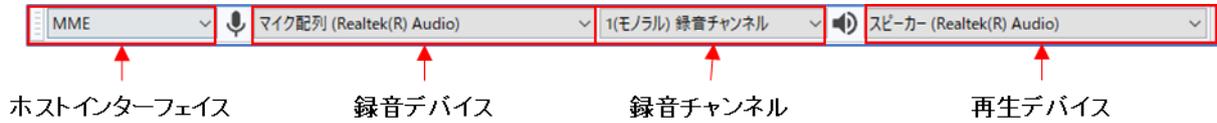


※[ファイルの種類]の選択画面より、取り込み可能なファイル形式を確認出来ます。



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。

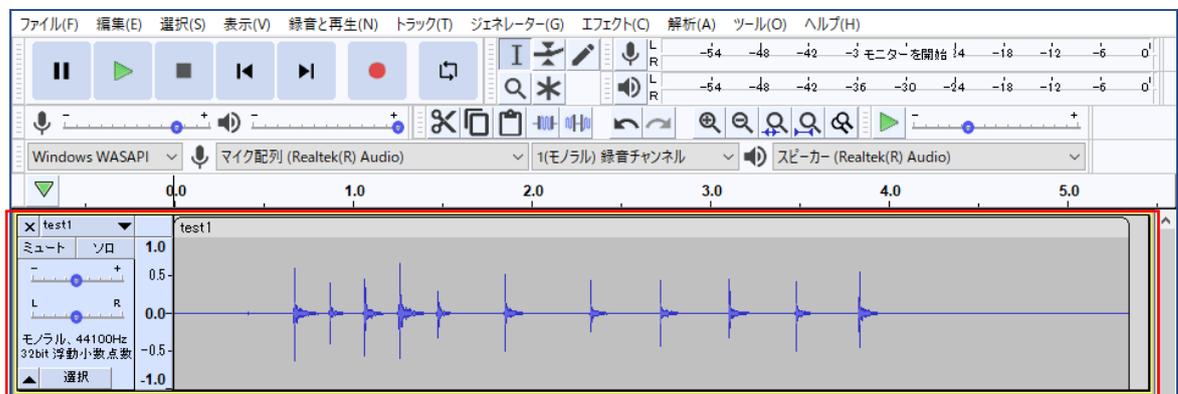


録音終了は、[録音／再生ツールバー]の[停止]を実行します。



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。

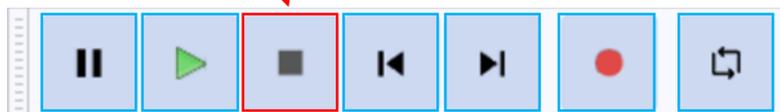
音声トラックの選択は、赤枠箇所の[選択]をマウスカーソルでクリックしてください。



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、録音音声を追加されたことを確認します。



音声追加箇所

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。

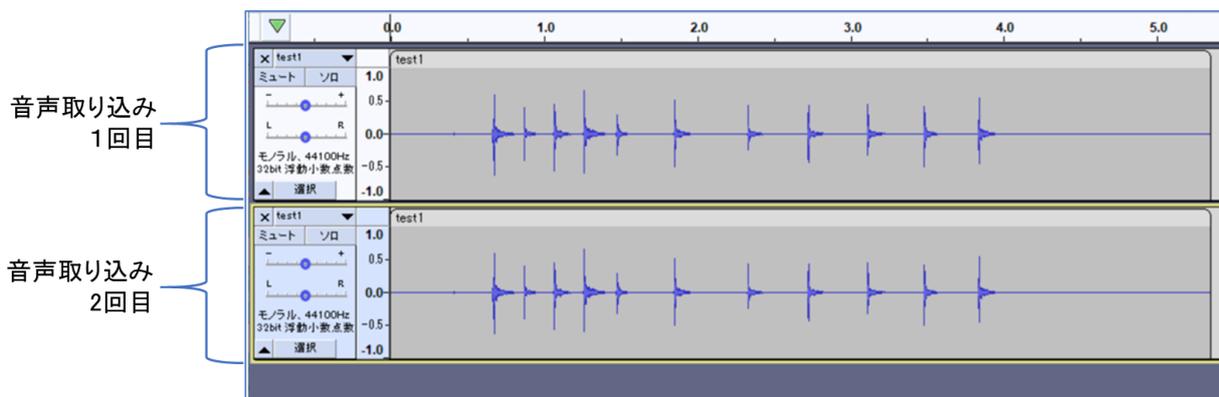
音声トラックの追加は、以下のいずれかで実施出来ます。

- ・ 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。

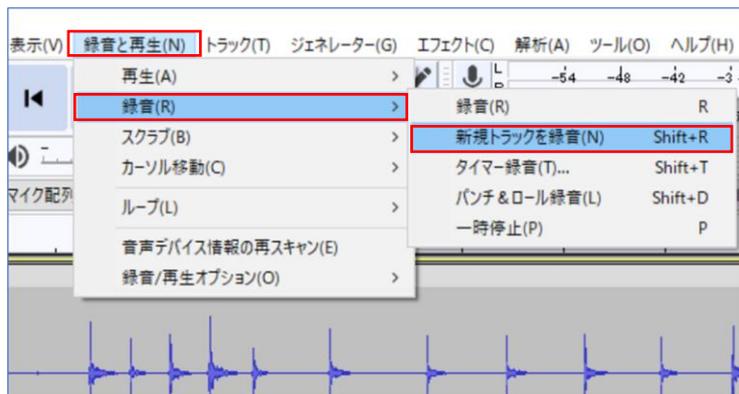


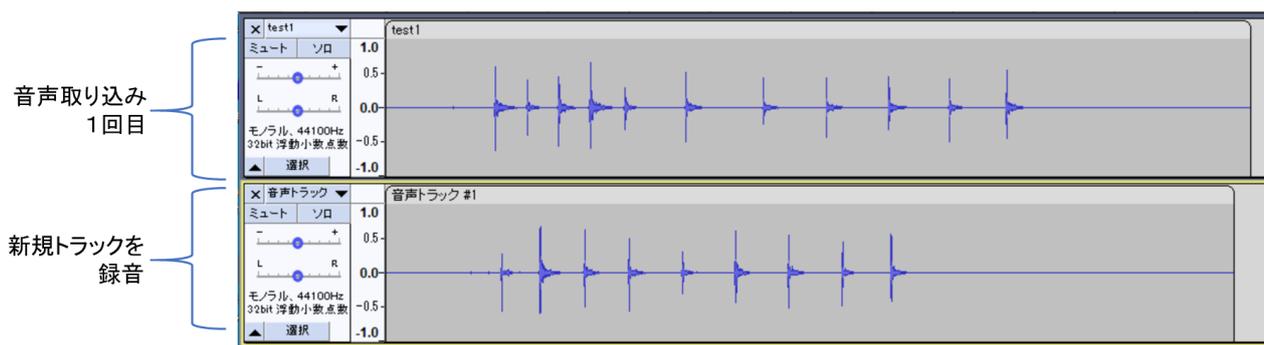
3.3.2. マイクから録音

[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。





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。

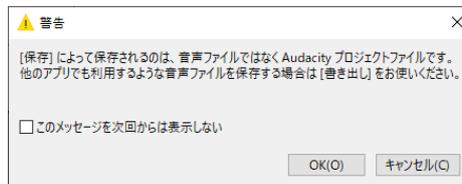
- ・ Audacity プロジェクトファイルは、複数の音声トラックを含めた状態で保存できます。
- ・ 音声ファイルは、音声トラック単位で保存出来ます。複数の音声トラックを含めた保存は出来ません。

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。

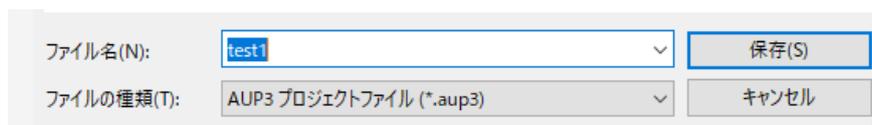


[警告]のポップアップメニューが表示されるので、プロジェクトファイルの保存であることを確認し、[OK]を実行します。



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。



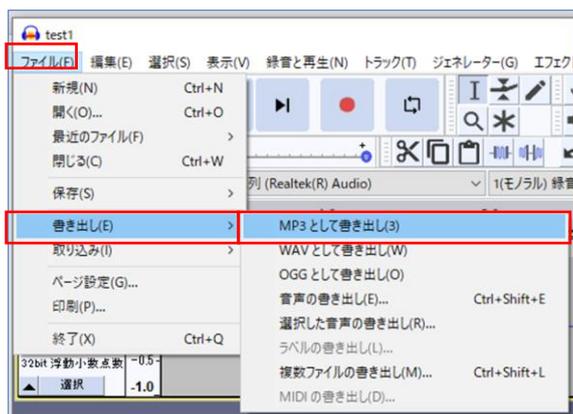
4.2. 音声ファイルの保存

音声トラックを選択した状態にします。

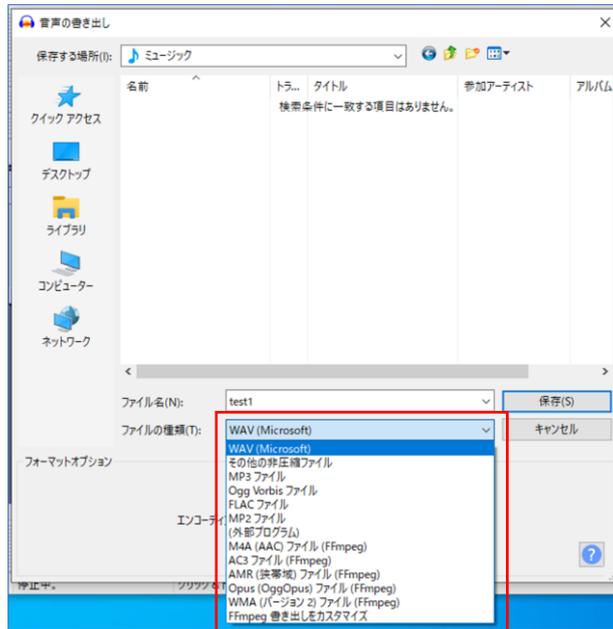
選択の方法は、[3.2 音声トラックに録音音声を追加]を参照してください。

[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。



以上