

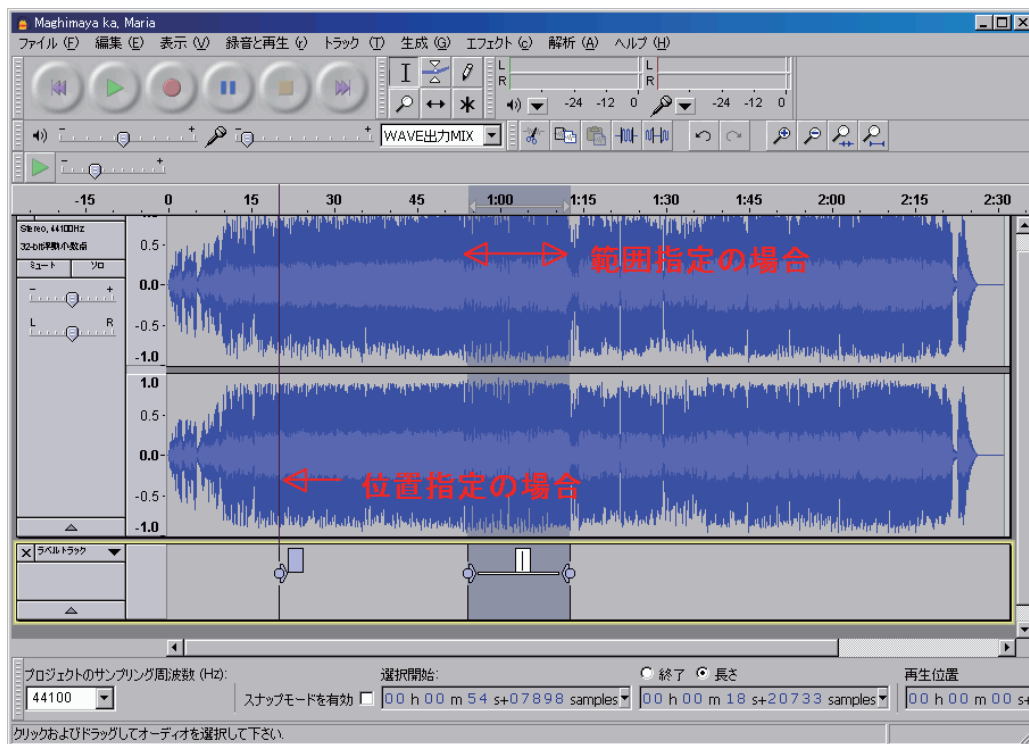
audacityには、多くの編集命令があるが、基本的な命令を中心に説明しましょう。また、コマンド全てを覚えなくても、以下の基本命令を覚えれば、ほとんどの作業が可能ですが、基本以外の命令も相当に便利なので、積極的に使用してみましょう。なにせ、UNDOが強力なので、コマンドとやってみたいことが一致しなければ、やり直せば良いだけなのですから。

この編集コマンドもプロフェッショナル・マニュアルにより詳しいので、一覧をお勧めします。

基本的な作業の流れは、

- 1) 選択ツールで、場所（クリックで指定）または範囲（ドラッグで指定）を指定し、選択ツールで、波形のどこか部分をクリックすると、そこに黒い縦線があらわれ、「場所」を選択したことになる。

同様にドラッグで範囲指定すると、その範囲部分の色が濃く変化し、範囲選択したことになる。



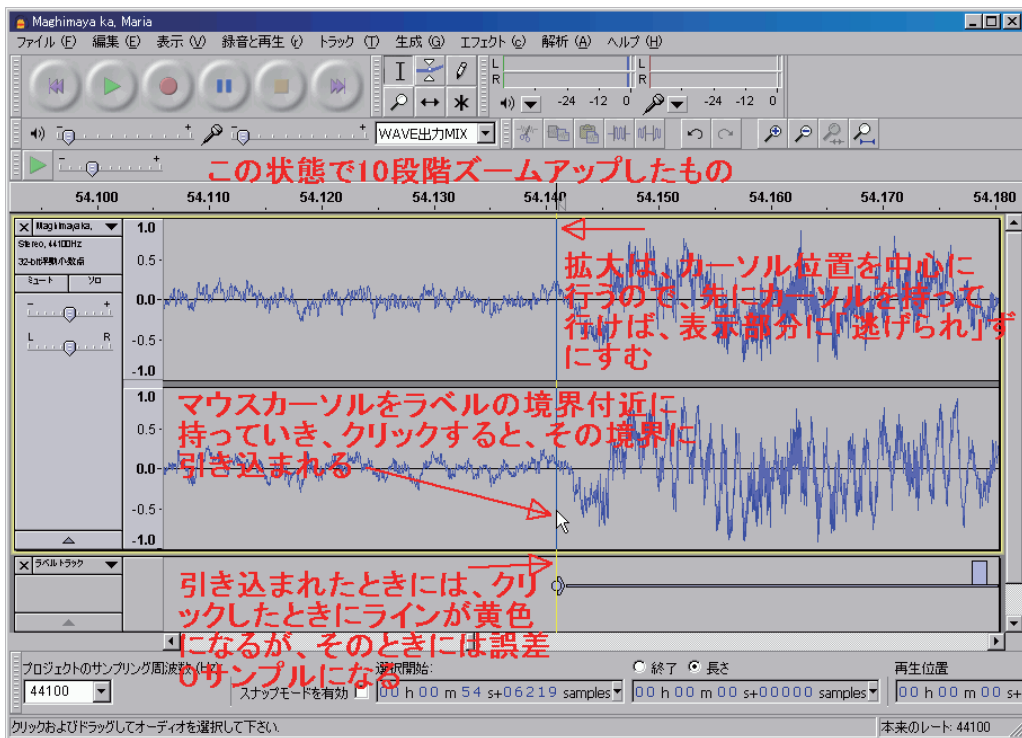
参考) 場所（ポイント）を指定している場合、再生ボタンを押すと、そのポイントから再生開始に、範囲指定の場合は、その範囲のみの再生になる。

範囲の再生の場合、Shift キーを押しながら再生ボタン（またはスペースキー）を押すと、その区間のエンドレス（ループ）再生になるので、その指定場所や範囲が正確にできたか確認しよう。不適切な場合は、カーソルをゆっくり近づけるとカーソルの形が「指差し印」に変化するが、このときにその位置の修正ができる。しかし、範囲指定の場合、指差し印になっていない状態でクリックすると、「修正しない方」の位置が消失するので注意する。

ちなみに範囲指定の状態でも録音ボタンを押すと、いわゆる「パンチ・イン/アウト」になります。

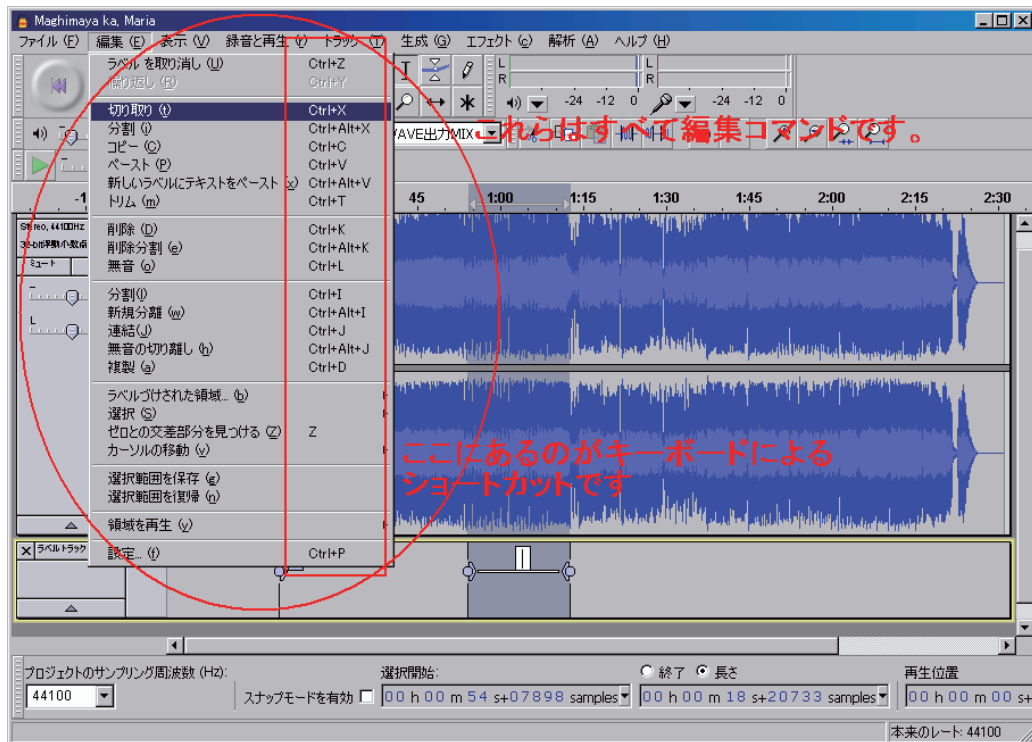


実際の編集のもっとも根気と集中力を必要とする部分は、この作業で、ミスをする、そこから先の作業は、すべてその影響を受けてしまうので、慎重に作業する。拡大とヒアリングを併用しながら、丁寧に作業することが成功への近道です。  
☆位置または範囲が決まったら、Ctrl+B でラベルを付けることを忘れぬように。ラベルはその見出したポイントや範囲を完璧に記録してくれます。



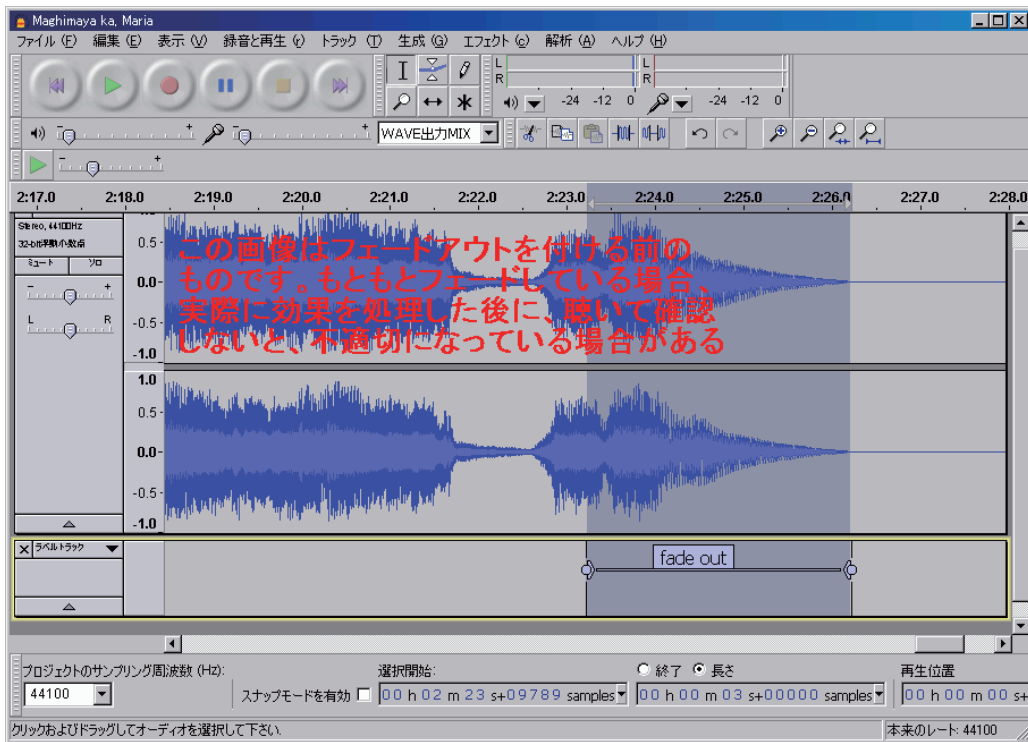
正確な位置決めは、結構大変なものです。

- 2) 目的の編集命令を実行すればよいだけです。編集命令は画面上段の「編集」をクリックすると、プルダウンメニューで現れます。しかし最初は Windows 共通の編集命令（プルダウンメニューと同じ）だけマスターしましょう。



- Ctrl+C** コピー命令：選択した範囲や、トラック丸ごとコピー（クリップボードへ取り込み）。コピー元のデータは何の影響も受けない。
- Ctrl+V** ペースト命令（貼り付け）：まず、貼り付ける場所をクリックして指定し **Ctrl+V** で、その場所から以降へ貼り付ける。異なるトラックへも、異なる **audacity(2重起動できるの)** へも貼り付けは可能。異なるサンプリング周波数のトラックであっても、貼り付け可能。
- Ctrl+X** カット命令（切り取り）：選択した範囲やトラック丸ごとを、クリップボードへ送るのだが、コピー元のデータは削除される。そのデータを貼り付けなければ削除と同じ。もちろん普通は、どこかに貼り付ける。
- Ctrl+I** 分割命令：連続した一本のトラックであっても、位置をクリックで指定し **Ctrl+I** と操作すると、その部分で分割し、タイムシフトツールでタイミングを調整できるようになる。
- Ctrl+K** 削除命令：選択した範囲や、トラック丸ごとの削除。もし間違っても、**UNDO** で復活させられるのであわてないように。

☆編集コマンドではないが、同等に多用されるエフェクトがフェードインとフェードアウトで、それらはエフェクトのプルダウンメニューに含まれている。これらの操作は、上記1)のように、「範囲を指定」し、「エフェクト」→「フェードイン」のように行う。そのときに下の「タイムカウンタ」の「長さ」にチェックを付けておくと、その範囲の長さを知ることができる。このフェードは、業界では、「XX秒のフェード」というふうに指定される。



参考) エフェクトに含まれるフェードイン/アウトと、エンベロープツールでつくるフェード効果はカーブが異なっている。エフェクトに含まれるフェードは、リニア減衰なので、どちらかといえば、ON/OFF スイッチの緩いバージョンで、エンベロープツールでつくるフェードは、遠近感を伴うニュアンス（実際に遠近が得られるわけではない）のもので、クロスフェードでは、素早い切り換えを行う場合は、エフェクトのフェードを、両方の音が聴こえる部分を表現する場合は、エンベロープツールの方が作業しやすい。