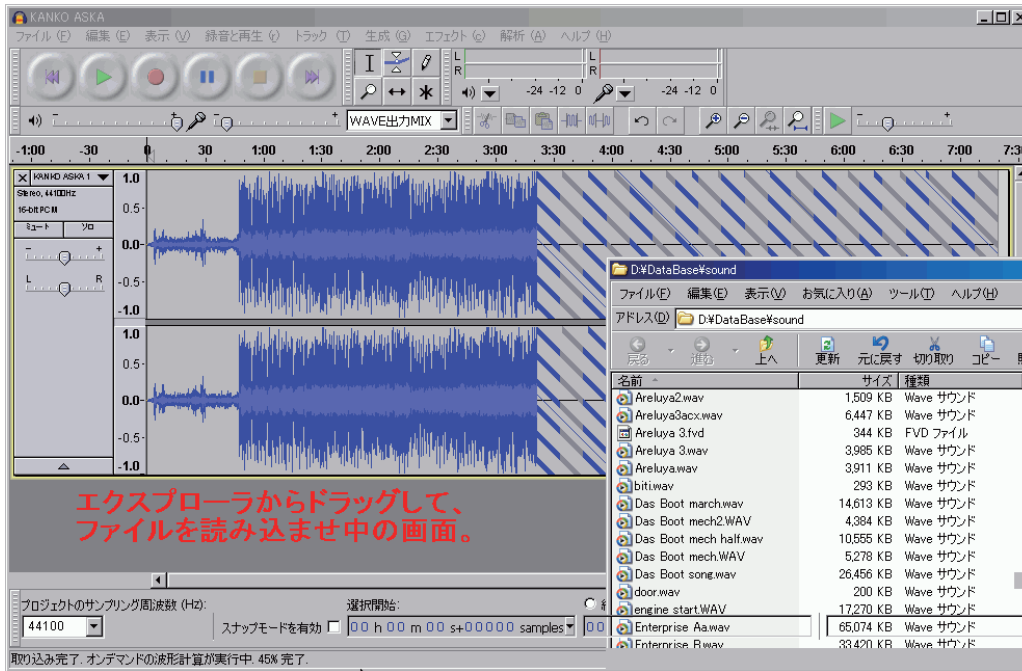


audacity でオーディオファイルを開く方法はいくつかあるが、代表的な開き方は次の2つの方法がある。

- 0) 読み込みに先立ち、読み込ませるファイルをエクスプローラで表示できているか、あるいは、デスクトップに表示できていなければならない。



1-a) 先ず audacity をショートカットや実行ファイル (audacity.exe) そのものをダブルクリックで起動し、

1-b) そこへ編集目的のファイルを<ドラッグ アンド ドロップ>で「放り込む」。複数のファイルがある場合は、並べたい順番どおりに、次々に「放り込む」。放り込んだトラックが読み込み終了 (波形が右端まで表示された状態) するのを待つ必要は無い。

* 複数ファイルを同時に放り込む場合、ファイル名先頭か末尾に通し番号が無いと順番は変更される場合があります、その場合は並べ替えた方が操作しやすい。

並べ替えは、それぞれのトラック左端の▼印をクリックするとトラックメニューが開くが、その中に「上へ」と「下へ」のコマンドがあるので、それを用いるか、トラックステータス表示部を左クリックしてつかみ、配置したいトラックヘドロップすると、即座に移動できる。

2-a) ショートカットに重なるように、読み込ませたいファイルをドロップすると即座に audacity の起動と読み込みが行われる。

とくに複数ファイルを読み込ませない場合 (長尺の録音物など) は、この方法が便利だろう。

3) これ以外にも audacity のメイン画面左上のファイルメニューから開く方法などがある。

重要) サンプル周波数は、ファイル読み込み以前に設定したとしても、「最初に読み込ませたファイル」のサンプル周波数に自動的に変更される。

注記 2) ビット深度は、読み込ませたファイルとは無関係に、自動的に 32 ビット浮動小数点に変更される。(ただし、事前にそれ以下のビット深度に「設定」されている場合、その設定に従う。32 ビット浮動小数点は、現在のデジタルオーディオの最高解像度のモードです)

* 解像度そのものは 32bit 固定小数点の方が高い。32bit 浮動小数点の解像度は、24bit 固定小数点と同じ。

注記 3) ファイル形式は、ほとんどの場合、自動で判別され、それが読み込める場合は自動的に開く。また自動判別できない場合は、警告が表示され、「RAW モード」で読み込むことができる。このモードを使いこなすにはファイル構造そのものについての知識が不可欠だが、原則としてありとあらゆるファイル(写真、テキスト、動画など)を読み込むことができる(ただし、意味の有無は別として・・・これらを読み込み、再生するととんでもない音が出ることもあるので、音量を絞るなど注意する)

ファイルの種類

サンプリング周波数を別として、身の回りにあるオーディオファイルの形式は様々で、その名称だけでも、非圧縮のもので、WAV、AIFF、AU、SD、、、など 20 種以上になり、またそれぞれビット深度が数種あるので、莫大な組み合わせになる。

また同じ WAV 形式でもヘッダーのタイプやトラック数も様々なものがあり、とくに外部に「納品」する場合、納品した先で開かないと大変な事件になり、多大な迷惑をかけることになってしまう。(audacity で書き出せる「多チャンネル WAV」ファイルは、最大 32 チャンネルにもなる・・・)

自分の趣味の範囲なら、開きさえすればよいが、この互換性についてはある程度の知識が必要となる。この問題は深刻なのだが、audacity でファイルを開く場合、上記のようにドロップするだけで開いてしまうので、気にも留めない使用者が多いがファイルを書き出すときには、必ず自分の書き出すファイル形式について明確な種別の自覚が必要です。

ファイルの書き出しの項を参照

○プロジェクトファイル

audacity には audacity 専用のファイル形式(.aup ファイル)があり、このファイルは、そのときの編集状態、設定、(UNDO までも含む)など全てを再現できる、大変便利な形式のファイルがある。このファイルを、プロジェクト・ファイルと呼ぶが、このファイルだけは、画面左上のファイルメニューから「開く」で読み込む必要がある。便利なのだが、ときに不安定で、あまり過信することの無いよう、注意して使用すべきだろう。注意とは、必要なファイルは、こまめに.wav 形式などの非圧縮ファイルで書き出しておくことです。ちなみにこの .aup ファイルは、audacity 以外では開くことは出来ない。

(ver,1.3.11 では、上位互換で安定性が大幅に改善されたが、過信はしないように)

audacity の大きな特徴の一つだが、ファイル形式が異なる複数のファイルを同時に読み込ませることが可能だ。それが MP3、32KHz、44.1kHz、96kHz、16bit、32bit とまちまちでも、何等意識することなく読み込み、同一パレット上で作業を行うことができる。

ファイルの開き方

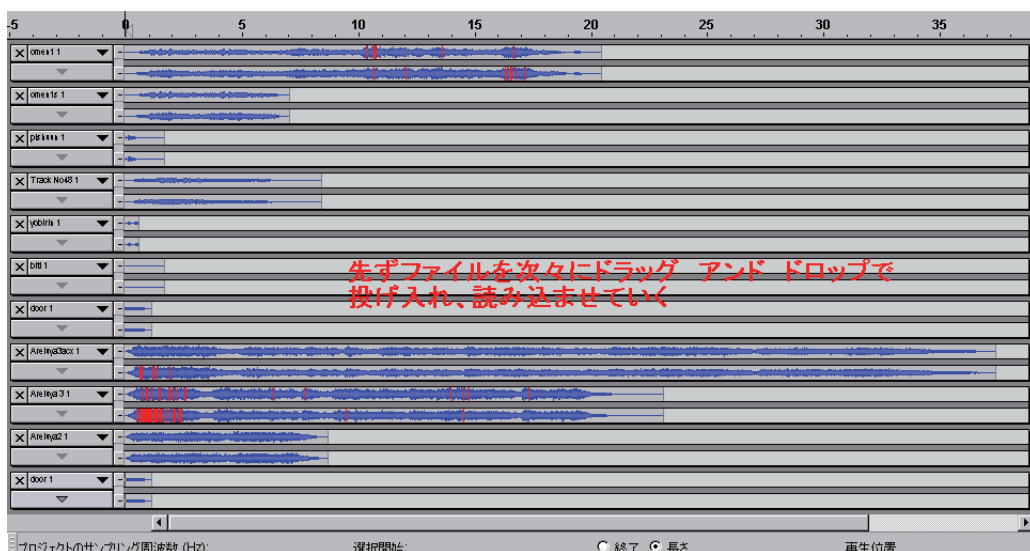
ただし、最高の品位を得ようとするなら、個々に作業環境用にレート変換したものを用意し、読み込ませる必要がある。この手間を **audacity** は内部で自動処理しているのだ。

*ラジオドラマや映画のアフレコなどでの、効率的な読み込み方

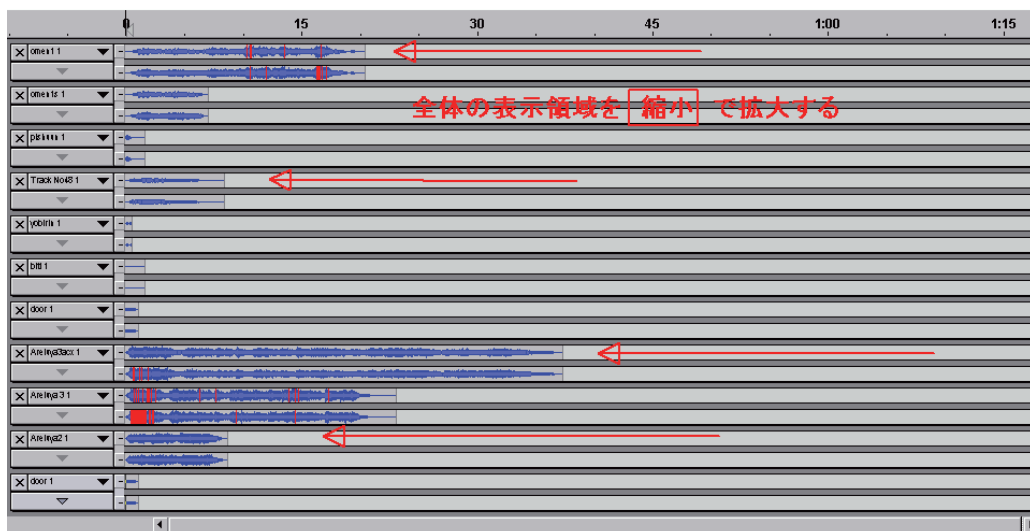
audacity のファイル読み込みは、原則として、1ファイル1トラックのかたちで読み込まれる。

ゆえに台詞や SE を個別ファイルに、ばらばらに作成している場合、やたらとトラックが並んでしまい（画面縦方向が大きくなり一覧することも困難）、とても能率的な作業はできない。どうやら **audacity** には、そのような場合の想定があるようで、以下のような手順で作業を行うと、驚異的な速度で作業が可能だ。（「時間軸の調整」も参照）

- 1) とにかく台詞なり SE などのファイルを（とりあえずどちらか一つにしておいた方がよいだろう）順番どおりに、次から次へ、画面からはみ出してもお構い無しに、ドラッグ&ドロップで放り込んでいく（サンプリング周波数、ビット深度、MP3 などの違いは気にせずに）。
- 2) 画面上の「表示」→「全てのトラックを縮小」で、ステレオトラックなら 10 以上、モノトラックなら 20 以上表示できるようになったはずだ。

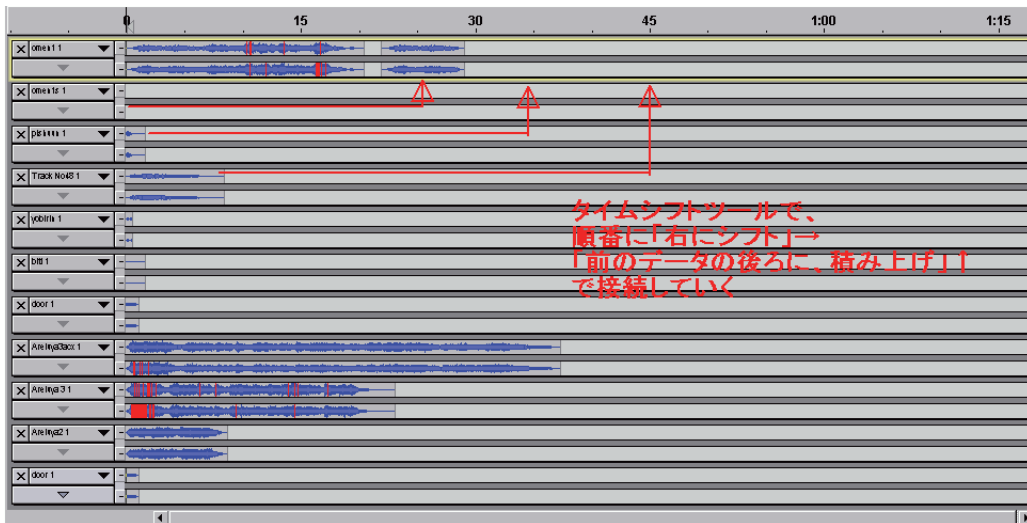


- 3) 右側に余裕が必要なので、表示縮小ボタン（虫眼鏡に－印）を一回クリックする。

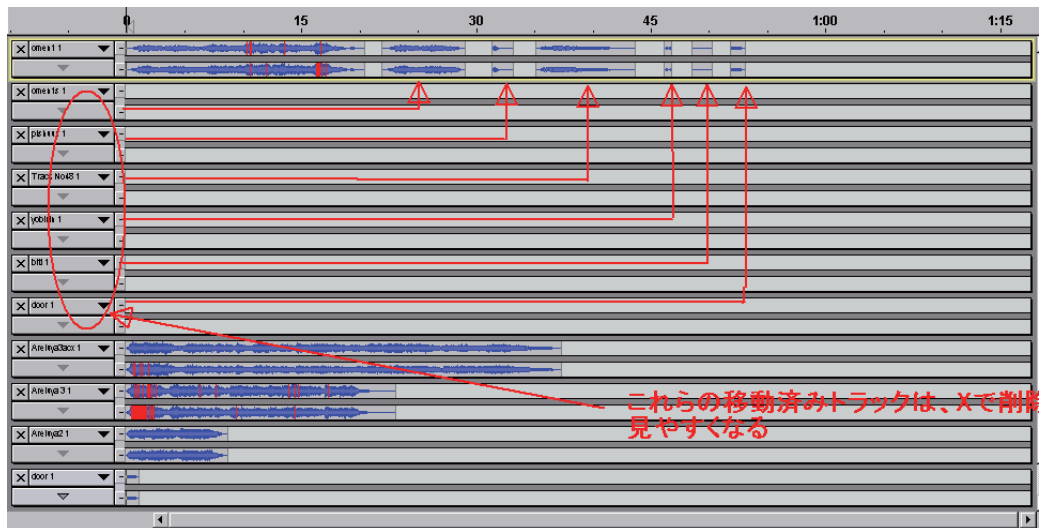


ファイルの開き方

- 4) 一番上のトラックに次いで、2番目の内容を並べるので、メインツールの「タイムシフトツール (F2)」を選び、
- 5) 2番目のトラックの波形部分にカーソルを持っていき、一回クリックし、そのトラックを選択。
- 6) そのままもう一回クリックしたまま、ドラッグで右に滑らせ (1番目のトラックの波形の終了したところまで)、そのまま1番目のトラックにドロップする。



- 7) 同様に、次々にトラックを順に、ドラッグ&ドロップで、後ろにつないでいく。それぞれのパーツを完全にくっつけず、適切に隙間を空けておくほうが、台詞など場合は便利でしょう。



- 8) 抜け殻トラックは「X」で削除しても大丈夫です。

- *もしもガイドトラックや、映画の場合は同録トラックがあれば、それに習って並べると、作業精度や能率が向上する。
- **ある程度作業が進んだら、万一に備えて、ファイル出力しておく。

ファイルの開き方

***書き出されたファイルのサンプリング周波数は、画面左下の「プロジェクトのサンプリング周波数」になる。

****クロスフェードや、同時に重なる部分がある場合は、トラックを複数用意し、そのトラック間でクロスフェードや重なりをつくる。

*****まず順番を正しくならべ、後からタイミングを調整する。