

audacity は各種のファイルを読み込め、また書き出すことができる。数あるワークステーションフレームの中でも、もっとも多様なファイルに対応しているものの一つと言えるが、初心者にとって困った問題が一つある。読み込みは自動で、書き出しは <<<読み込んだ形式とは無関係に使用者が指定する必要がある>>> という問題だ。

このテキストは初心者向けなので、比較的互換性の高いモードを推奨しておく必要がある。早合点する人は、「WAV ならどれでも同じだろう・・・」と考えるかもしれないが、同じ WAV でも様々で、操作の解説の前に一通り解説する。

○サンプリング周波数

CD なら 44.1kHz、その他の場合は 48kHz または 96kHz が用いられる。

重要) 書き出されるファイルのサンプリング周波数は、作業時やプロジェクトのサンプリング周波数とは無関係に、**audacity** の左下の「プロジェクトのサンプリング周波数の窓」の数値で書き出される。

もし、作業時には 48kHz サンプリングで行っていたとしても、書き出すときにこの窓に 44.1kHz を選ぶと、書き出しファイルは自動的に「レート変換」され、44.1kHz で書き出される。

<<<したがって、書き出し前には、必ずこの窓を確認する必要がある。>>>

注意) レート変換を行うと大なり小なり音の品位が変化するので、必ず書き出した後のヒアリング確認を行わなければならない。

また、**audacity** 内蔵のレート変換が気に入らない場合は、より高品位の外部プログラム (プロフェッショナル・マニュアルを参照) を使用するか、レートコンバータのハードウェア (CD ライターなどに内蔵) を用いる。

○ビット深度

CD なら 16bit である。しかし、さらに編集やマスタリングなどの作業を行う場合や、より高品位を目指すなら、24bit を指定する必要がある。

扱うソースの品位にも関係するが、この 16bit と 24bit の違いは相当に大きく、それに見合ったソースならば、音の違いは一目瞭然だろう。しかしソースによっては全くその違いは感じ取ることができないだろう。<「モニターのたしなみ」の項を参照>

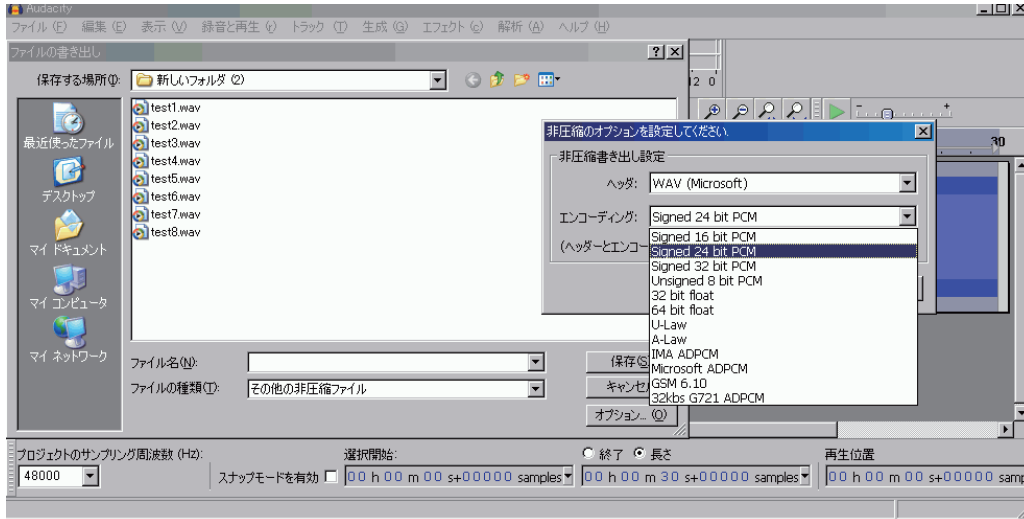
また一度でも 16bit に変換された情報は、24bit にしても情報回復はしない。

重要) 品位の問題以前に、16bit の WAV は互換性が高く、ほとんどのコンピュータで再生できるが、24bit の場合、再生可能なプログラムが入っていない場合、再生できないことがよくある。もちろん **audacity** があれば、どの環境でも再生可能だ。

☆推奨のフォーマット

詳細な解説は限られた紙面では困難だが、書き出す場合のフォーマットは Signed16bit WAV または Signed24bit WAV を推奨する。

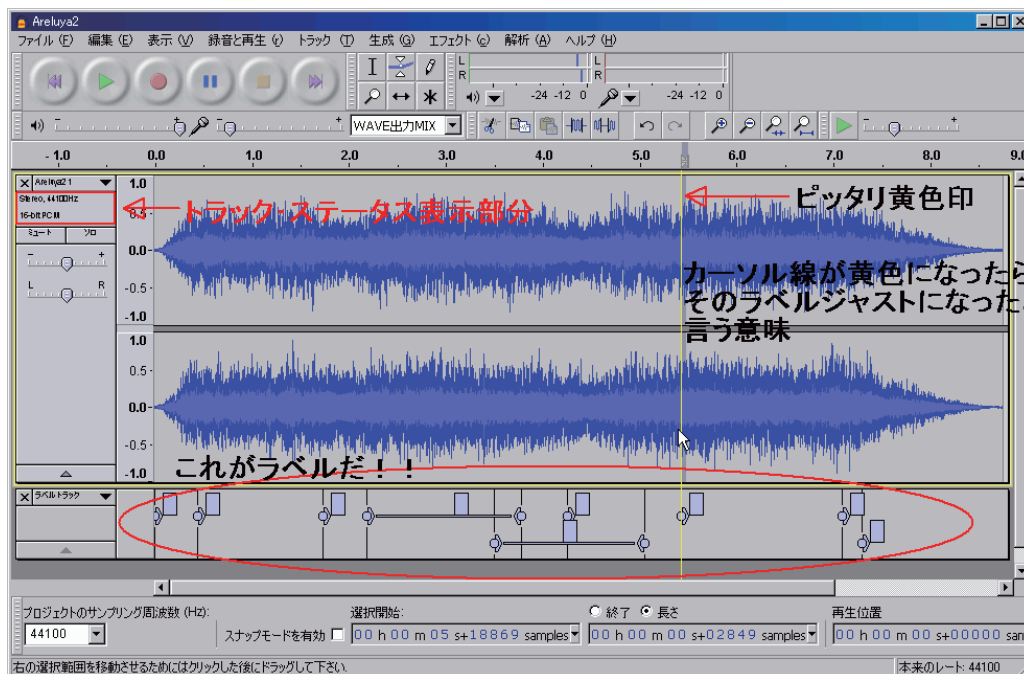
また作業途中の中間ファイルで、最低損失を望む場合は 32bit 固定小数点を、同オーバーレベルを含む場合は 32bit 浮動小数点のファイル書き出しも情報保全に効果がある。



手順は

1) 書き出すトラックを選択し

(選択はトラック左側の、トラックステータス表示部分をクリックし、波形表示の色が濃くなったことを確認)



2) 画面左上の「file」→「書き出し」で書き出し先を指定し、

3) 「ファイルの種類」に「その他の非圧縮ファイル」→「オプション」→「ヘッダ」に

4) WAV を選び、

5) 「エンコード」に「Signed16bit」か「Signed24bit」を選択する。

多少面倒かもしれないが、慣れてしまおう！

ファイルの書き出し

*一度書き出しファイル設定するとその設定が記憶され、次回からもその設定が有効になるが、<<毎回必ず確認するように習慣付け>>よう。

★★複数のトラックを選択すると、それらを混合した(ミックスした)状態で、書き出される。

その際有効な(影響を与える)調整は、トラック左にある「トラックゲイン」「PAN」「MUTE」とエンベロープツールで書き込まれた調整が反映される。

逆に「SOLO」は無効(影響を与えない)。

(この仕様は変更されることがあるので重要な作業の前に確認のこと)

○また、その中に、PANがセンター以外にセットされたモノ・トラックや、ステレオトラックが含まれていると、単一のステレオトラックが出力され、

○すべてがモノトラックで、すべてのPANがセンターの場合は、単一のモノ・トラック・ファイルが出力される。

★複数ファイルの選択方法

- 1) Ctrl+A ですべてのトラックを選択、または
- 2) シフトボタンを押しながら、そのトラックのトラックステータス部分をクリック。1度クリックでそのトラックを選択、もう一度クリックで選択解除。

☆その他の書き出しコマンド

○選択範囲を書き出し選択範囲のみを書き出す命令。

○このコマンドも、一つのトラックの選択範囲の書き出しと、

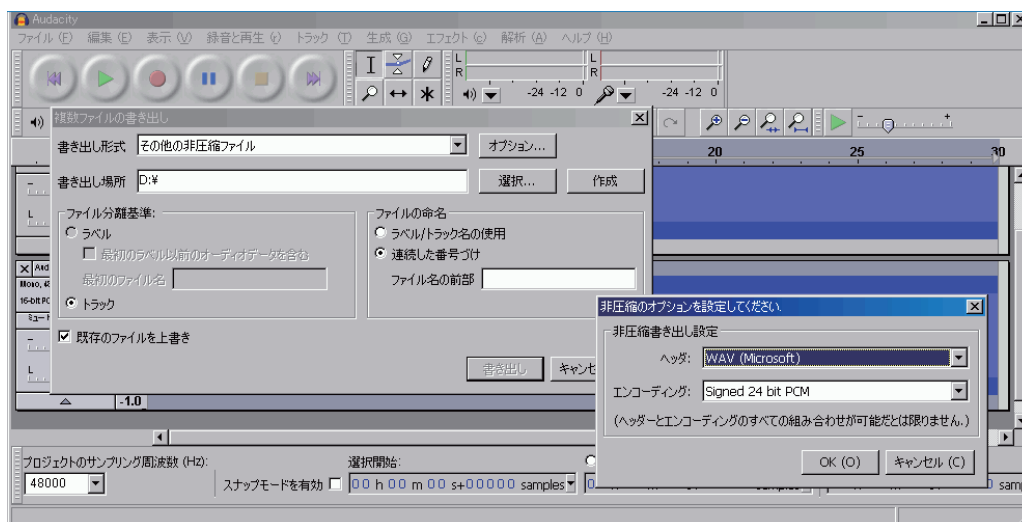
○隣接する複数のトラックの選択範囲の書き出しで、動作が変化する。

後者の場合、それらは混合(ミックス)された状態で、単一のファイルが出力される。

★複数トラックの部分選択は、波形上を斜めドラッグすると複数トラック部分選択できる。もし下端や上端にぶつかっても、そのまま左右にゆすると画面がスクロールする。

★★この部分選択を行うときは、必ずラベルを設定しておき、正確な範囲を指定するようにする。

○複数ファイルを書き出し



「複数ファイルの書き出し」はいくつかのモードを持っている。

☆ラベルが設定されているときには、「ファイル分離基準」として「ラベル」を指定できる。

○ラベルにはポイントのラベルと、範囲のラベルがあるが、「複数ファイルの書き出し」をラベルを分離基準として書き出すと、

○ポイントラベルからポイントラベル（すべての）「範囲」と、範囲ラベルの両方が、指定フォルダに、それぞれファイルとして書き出される。

◎ファイル命名法

複数ファイルに対してどのような法則にしたがって命名するかは重要なポイントだ。なぜなら、ファイル名が重複した場合、上書きされるか（警告が出る）、意味不明のファイルが大量に出力されてしまう可能性があるからだ。

○筆者はとりあえず「ファイルの命名」部分は「連続した番号づけ」を指定し、ファイル前部に、使用者の理解できる、意味のある名称を与えることを推奨する。この名称は、記入欄に入力するのだが、他のソフトとの互換性を考えると、できれば英数半角が望ましい。

☆「ファイル分離基準」にトラックを選択すると、現在読み込まれているすべてのトラックが、個別に出力される。

○上記のようにファイル命名は「連続した番号づけ」を指定し、ファイル前部に、使用者の理解できる、意味のある名称を与えることを推奨する。

★注意点としては、出力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」が適用されるので、必ず確認すること。