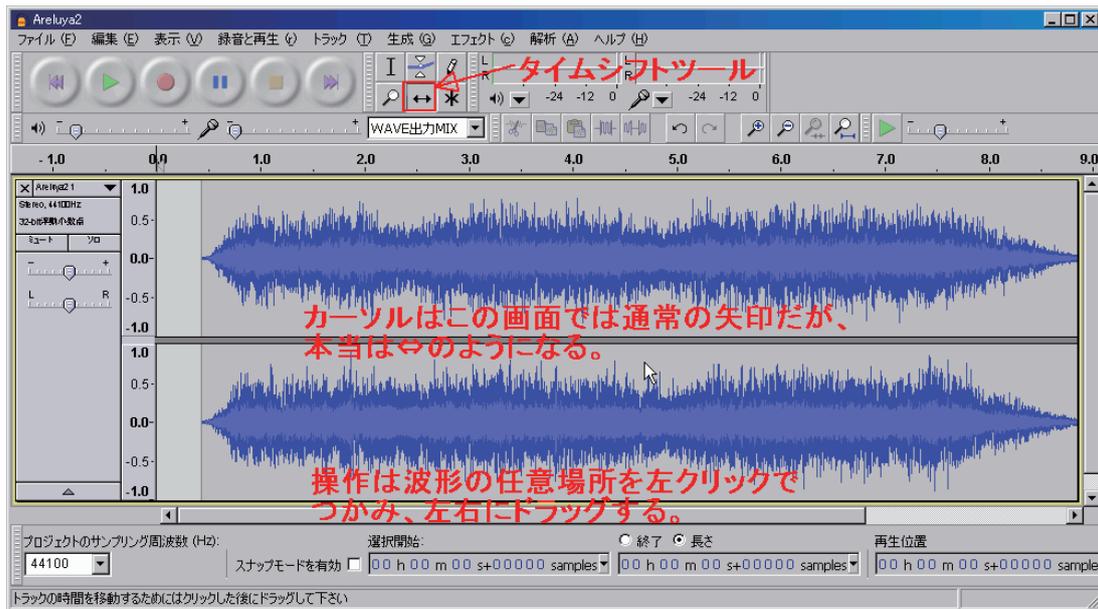


この項はタイムシフト・ツールについての解説です。関連の内容が「ファイルの開き方」の後半部分にも有るので、参照ください。

操作は以下に示すように簡単で、

- 1) メーンツールのタイムシフトツールを選択し（または F2）、
- 2) 波形の上にカーソルを持っていき（そのときにカーソルは⇄になっているはず）、
- 3) 波形を左クリックでつかみ
- 4) 左右にドラッグする。



### ○この機能が何に使えるのか

この機能と同様に機能は他の多くの DAW にもあるが、audacity では、とくに使いやすく、しかも高精度に作業できるように工夫されている。用途を書き出すと、

- 1) ラジオ・ドラマや、映画の台詞や SE 位置の調整と貼り付け。
- 2) 音楽制作での、特定パートのノリの調整や、部品の貼り付け位置調整。
- 3) マイクロホンの立て位置の補正。
- 4) ハース効果によるエフェクト付加。
- 5) 他の DAW やミキサー一体型録音機で生じた、タイム・アライメント・エラーの補正。

などだが、2) 3) 4) 5) については、操作や手順がやや高度なので、プロフェッショナル・マニュアルに記載しました。

このビギナーズ・ガイドでは 1) を想定し、解説します。

感覚的に作業を行っても良いのですが、audacity には様々な優れた支援機能が満載で、それらを利用することで、より優秀な結果をより短時間で得られ、その分空いた時間を演出や仕上げに使用することができます。

もちろん作業スタイルには様々なやり方があるので、以下が絶対に正しいと言うわけではありませんが、一つの参考として、有用と思える部分を利用ください。(例えば何が何でも、全登場人物を一同に集め、ワンピースで作り上げるなど。でもそれなら audacity は不要でしょう?)

### ○手順の整理

- 1) ガイドの作成
- 2) ガイドへのラベル付け
- 3) 台詞や SE の録音 (スタジオ)
- 4) audacity への 3) の素材貼り付け
- 5) 位置調整

普通 1) にはシナリオがあり、演出家やそれに相当する係りがいる。彼らは、明確なビジョンを提示することが仕事だが、できることなら実際の録音を開始する前に、彼ら自身にガイドを作成して欲しいものだ。なぜなら、多くの場合で、時間枠が決まっており、その枠に合うように調整されていなければ、録音そのものが困難である。

もちろん演出家が自ら一人で、全部の役を演じたガイドを作ることは大変だが、リハーサルなどを行い、その録音物を編集し、ガイドにすることは合理的といえる。

また映画のアフレコでは、撮影時の同時録音があり、それを映像とともに編集し、ガイドとして使用することも合理的だ。

声優さんや俳優さんは忙しく、全員、本録音 (アフレコ) スタジオに集まれないことも普通で、そのような状況のために、このような手法は用いられる。

ガイドがすでに出来上がっていると仮定します。

☆ガイドを audacity のトラックの一つに読み込む。

2) シナリオは普通、台詞ごとに、行を変えて記述してあるが、そのシナリオの行に従い、ラベルを付けていく。台詞や SE に通し番号を振っておけば、その番号をラベルに付けることで、見やすくなる。

3) 台詞はできるだけ騒音の少ない、「スタジオ」で録音したいが、その環境に PC を持ち込み問題なく動作させることは意外と難しい。マイクを置いた部屋と同じ部屋に PC を置いて操作したのでは、操作音や PC 自体が発する雑音がそれなりにあるし、何より自宅では問題なく動作していたものが、動作環境の違いで不安定な動作になることは日常茶飯事なことだ。

またスタジオとコントロール・ルームが、きちんと分離されたスタジオは、それなりに料金が高価で、その中に自分の持ち込んだセットを接続したときに、正常動作するかどうかは、スタジオが保障することではない。

筆者は近年、進化と普及が著しい、フラッシュメモリー媒体の録音機の使用を強く推奨したい。安定動作の点では比類が無いし、多くの製品はバッテリーでも動作でき、業務用の高価なマイクロホンも直接接続できる機種も多い。また、音品質に関しても audacity にオーディオインターフェースを増設して使用するよりも、はるかに優秀な結果が、ほぼ無条件に得られるはずだ。このスタンド・アローンの録音機の使用ではマイクを置いたスタジオで録音作業しても、それらの機材は雑音を発しないだろう。また何より低価格だ。

さらにリアリズムを求めるなら、「その音」「その響き」のある現場に出向き、本当に、そこで録音することすら可能なのだ。

ガイドを聴きながら、台詞を発してもらい、あるいはガイドなしで台詞を発してもらい。audacity で録音している場合は、停止、録音毎にそれぞれのトラックが自動作成されるが、あまり多くのトラックを溜め込まないよう、せいぜい 10 トラック程度でファイル書き出しし、書き出したトラックは X で削除するか、あるいは再起動しガイドを読み込みなおす。書き出しは「複数ファイルの書き出し」で、そのトラック名は必ずシナリオに書き込んで

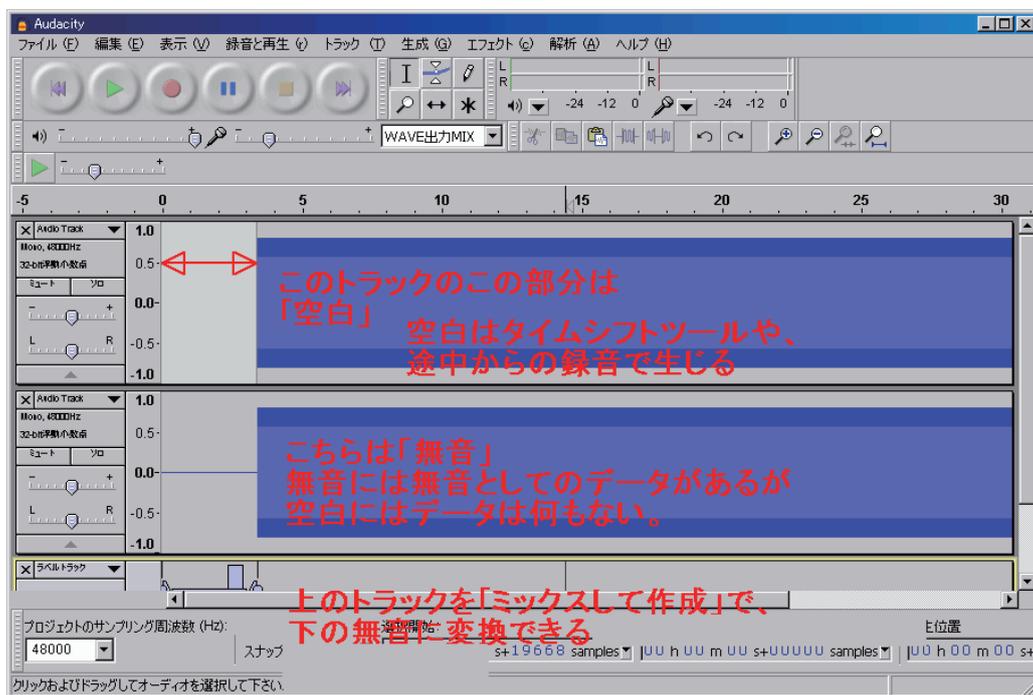
おく。

audacity の設定は「編集」→「設定」→「録音」→「スルー再生」をオーバーダブに設定し、内蔵のデバイスの場合、入力デバイスが「マイク」か「ライン入力」(接続している方に)設定されているか必ず確認する。

もし録音再生機を使用する場合、その機種が ZOOM 社 H4n か R16 なら、audacity と特別なファイル共有ができる。正しくは、録音したファイルを一旦録音機から取り出し、audacity に読み込ませるのだが、これらの装置では、本体にデータを入れたままで、audacity から直接ファイル操作を行うことができる。また、audacity を終了することなく次の録音に入ることができるので、非常に能率の良い作業ができる。これはコンピュータとの接続を、録音機側から一方的に操作できるからなのだが、いくつか禁止事項のある、やや綱渡りな方法なので十分に注意し(プロフェッショナルマニュアルをよく読み)運用しなければならない。(プロフェッショナルマニュアル「MTR 的録音」の後半を参照)

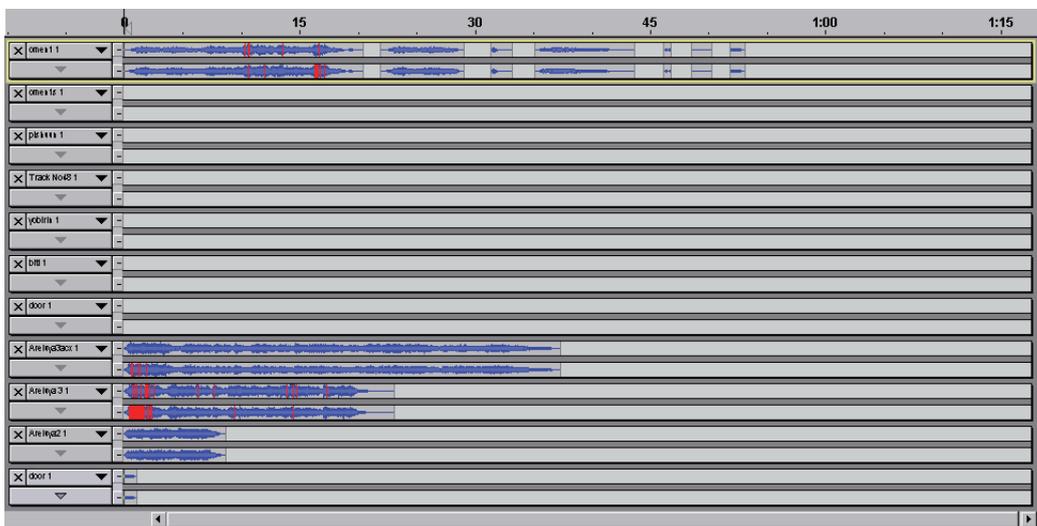
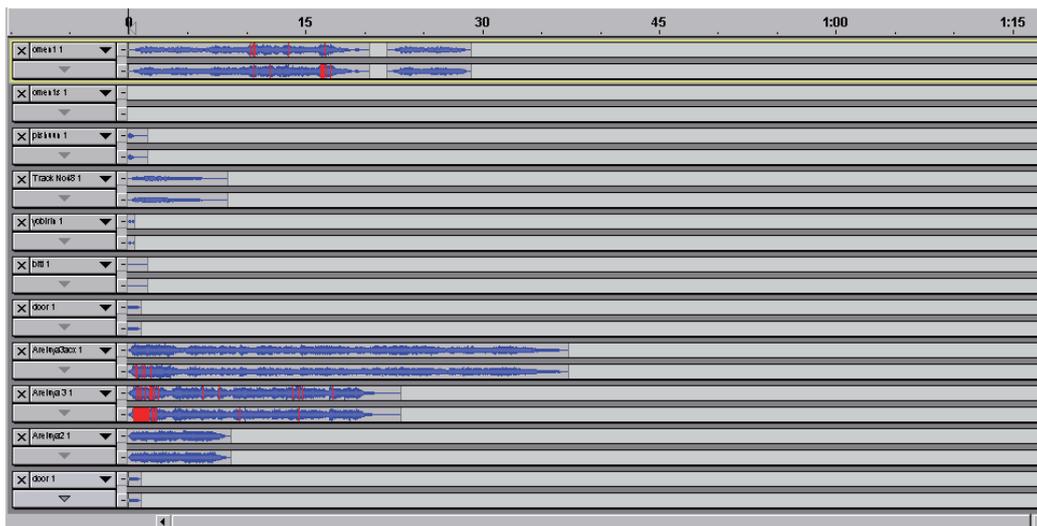
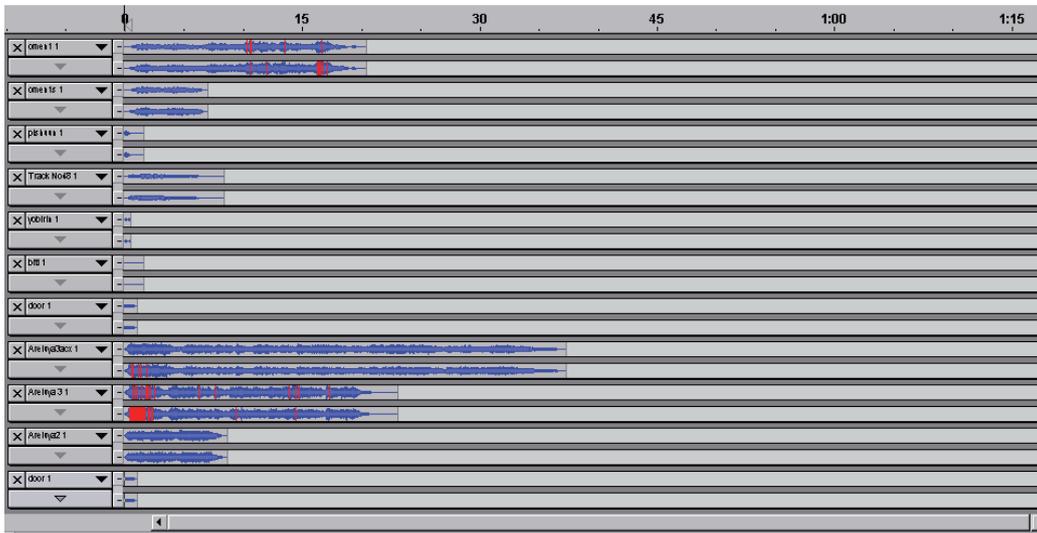
4) 録音が終わったら(一段落したら)、それぞれのテイクをガイドに沿って適切な位置に貼り付けなければならない。これは、途中部分から録音を始めた場合でも、その録音が始まるまでの部分は「空白」になっており、ファイル書き出しすると空白部分は「無いこと」になり、次に読み込んだ際に「頭揃え」されてしまうからだ。

audacity を扱う場合、この空白と無音ははっきり識別しなければならない。



## 時間位置の調整

5) このような頭揃えされたデータは、それらを全て読み込み、タイムシフトツールで位置調整するのだが、そのまま移動したいトラックまでドラッグすると、一つあるいは複数のトラックに統合することが出来る。



このときにラベルがあれば、位置合わせを楽に行うことが出来る。位置合わせはタイムシフトツールで、それぞれの部品を左右に動かせるので、聴きながら微調整する。もしオーバーラップしたり、クロスフェードが必要な場合は、トラックを分けて、そのトラック間でオーバーラップやクロスフェードさせる。位置が確定したら、空白部分を無音に変換し、トラックを確定するために「ミックスして作成」でトラック固定をする。

繰り返しになりますが、トラック冒頭にある「空白」は、ファイル書き出しでは保存されません。保存するには、そのトラックを選択（トラック左のサンプリング周波数表示部分をクリック）し、画面上の「トラック」→「ミックスして作成」で、元のトラックは消え、新たに空白が無音に置き換えられたトラックが現れる。無音は書き出しで保存される。