

## プレビューの活用

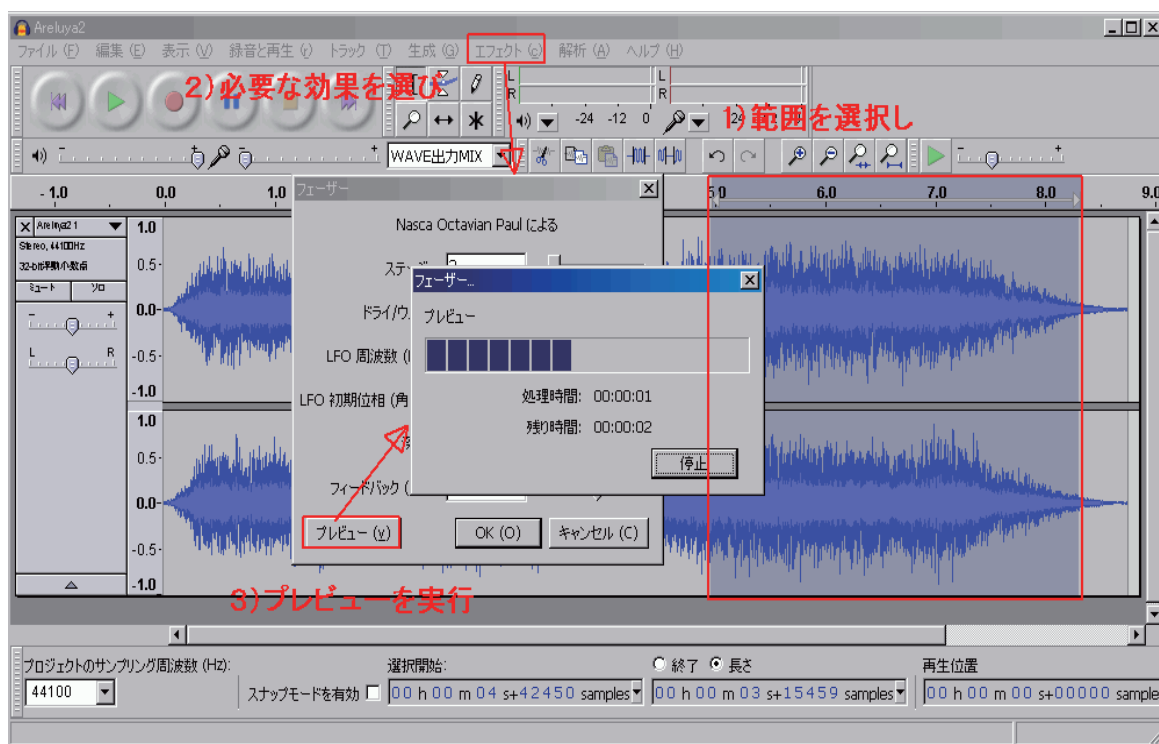
audacity の特徴は、リアルタイム処理ができず、そのほとんどの部分がオフライン処理と呼ばれる運用方法になっていることです。

リアルタイム処理とは、音を出しながらマウスなどを操作し、目的の効果を耳で聴きながら調性できる処理形式で、音楽では「直感的操作」がイメージーションに結びつくので、リアルタイム処理は必携とする考え方がある。

オフライン処理はそれとは逆に、音を出し聴きながらの操作ができない。  
原則として、

- 1) 録音や再生が停止した状態で、
- 2) 処理したい範囲を指定し、(その範囲のみに処理が行われる)
- 3) 処理したい命令や「効果」を呼び出し、必要な入力をして
- 4) 「OK」をクリックで実行される

しかし試しにちょっと聴いてみたいことが普通で、そのために多くのエフェクトではそのエフェクトの画面の左下に「プレビュー」のスイッチがある。



プレビューとは、実際にそのトラックには変更を加えずに、一時的に処理した音を発音する機能で、そのエフェクトについて知識が無い場合は、とりあえず聴いてみるができます。