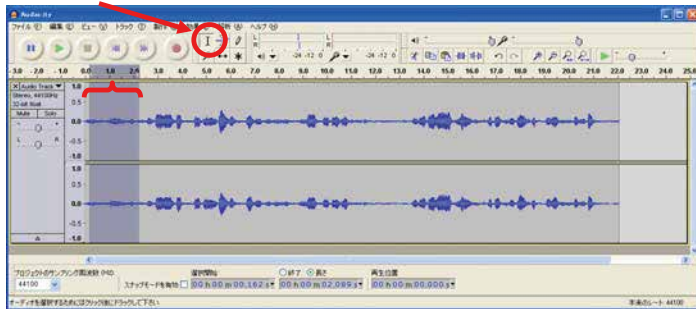


《ミキサーを使用しない録音での編集方法～ノイズ除去編～》

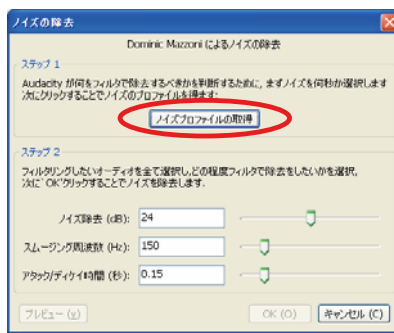
○ノイズ除去（録音環境によりノイズが多いときのみ使用します）

★編集を始める前に、録音したデータを一旦保存してください。

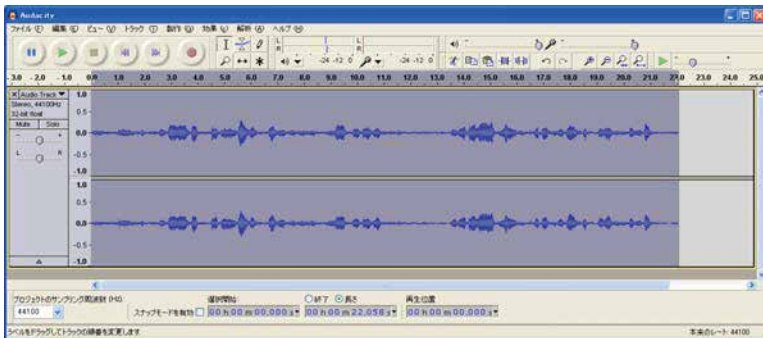
1、選択ツールでノイズの一部を選択（必要な声と重なっていない部分を選びましょう）



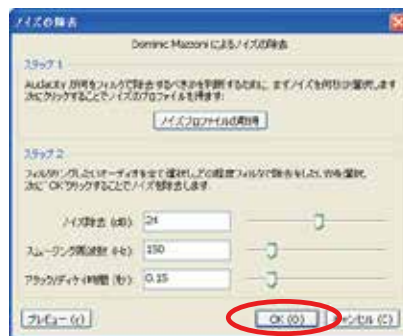
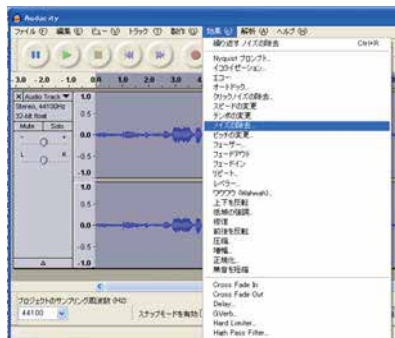
2、効果→ノイズの除去→ノイズプロファイルの取得



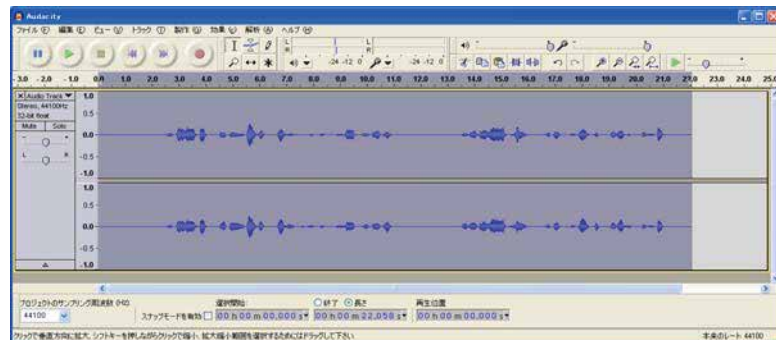
3、ノイズを消したい部分全体を選択



4、効果→ノイズの除去→OK



5、ノイズのみが消えた状態になります



6、データの保存

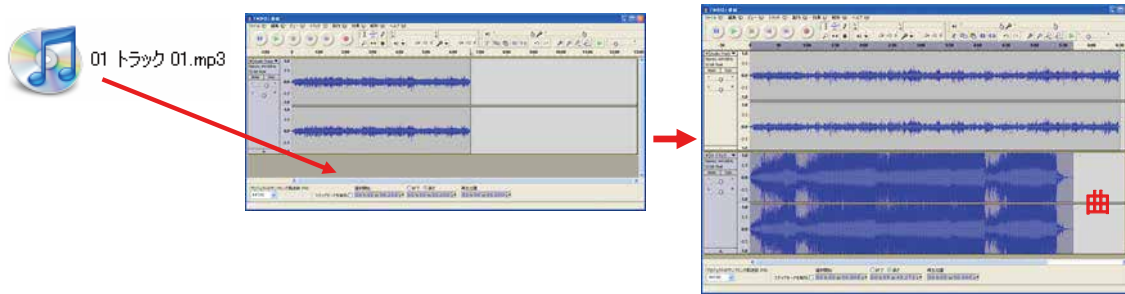
ファイル→プロジェクトファイルを別名で保存→保存する場所を選択→ファイル名入力→保存
MP3データに書き出しする場合は、ミキサーを使用しない録音方法～基本編～の③をご参照ください。

《ミキサーを使用しない録音での編集方法～音楽を入れる編～》

○録音したデータ(トーク)と音楽(曲)を合わせる

★編集を始める前に、録音したデータを一旦保存してください。

1、使用したい曲をドラッグし、Audacityに入れる。



3、曲の音量を調整する。
ゲイン調整で音量を変更

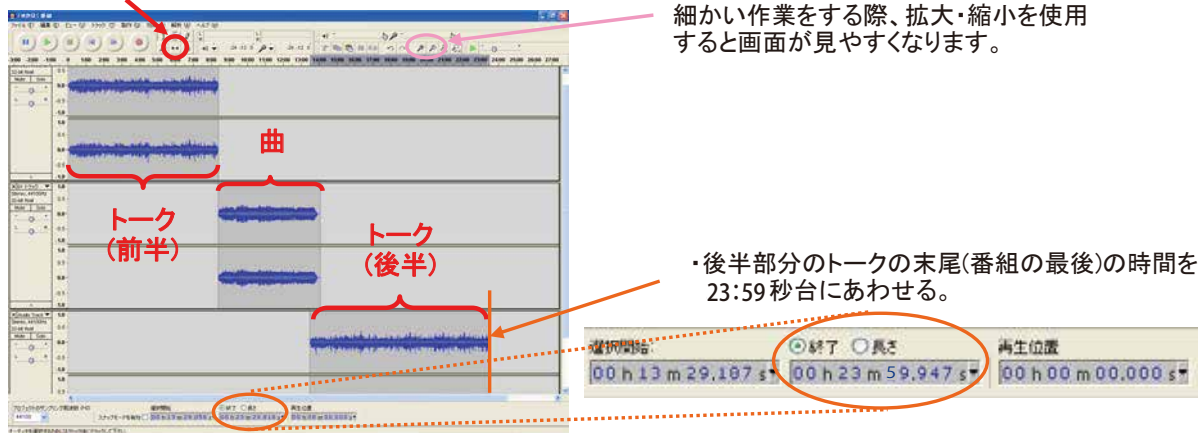
再生した時に、出力レベルモニターが、「-12」付近を示す位置に、ゲイン調整を移動してください。



Soloを押すと、そのトラックのみ操作可能になります。

4、曲トラックの移動

【作成例は24分番組<実質23:59秒以内>】
タイムシフトツールで曲を入れたい位置に移動。

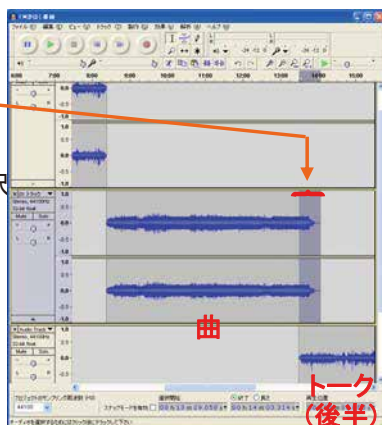


細かい作業をする際、拡大・縮小を使用すると画面が見やすくなります。

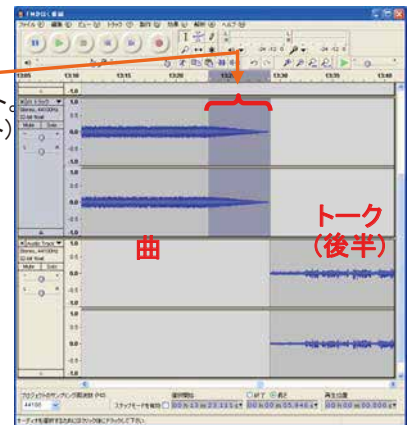
・後半部分のトークの末尾(番組の最後)の時間を23:59秒台にあわせる。

5、曲と後半部分のトークが重なる部分の曲を削除。

(選択ツールで選択 → Deleteキー)



6、曲の末尾5秒程度を選択し、フェードアウト。(効果→フェードアウト)



7、データの保存

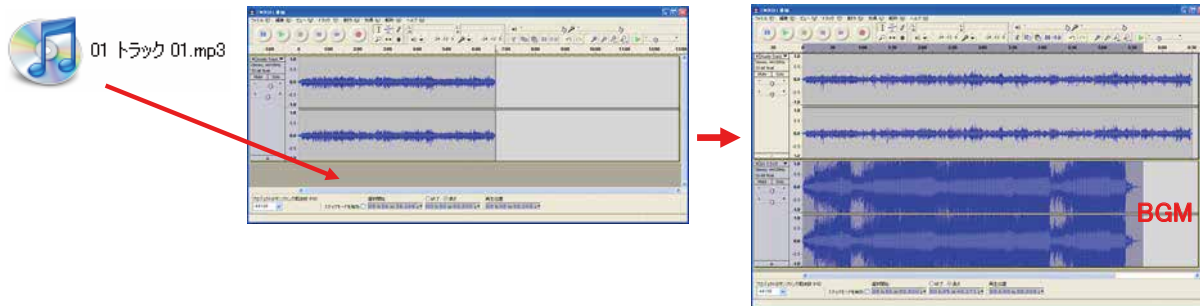
ファイル→プロジェクトファイルを別名で保存→保存する場所を選択→ファイル名入力→保存
MP3データに書き出しする場合は、ミキサーを使用しない録音方法～基本編～の③をご参照ください。

《ミキサーを使用しない録音での編集方法～BGMをつける編～》

○録音したデータ(トーク)にBGMつける。

★編集を始める前に、録音したデータを一旦保存してください。

1、使用したいBGMをドラッグし、Audacityに入れる。



3、BGMの音量を調整する。
ゲイン調整で音量を変更

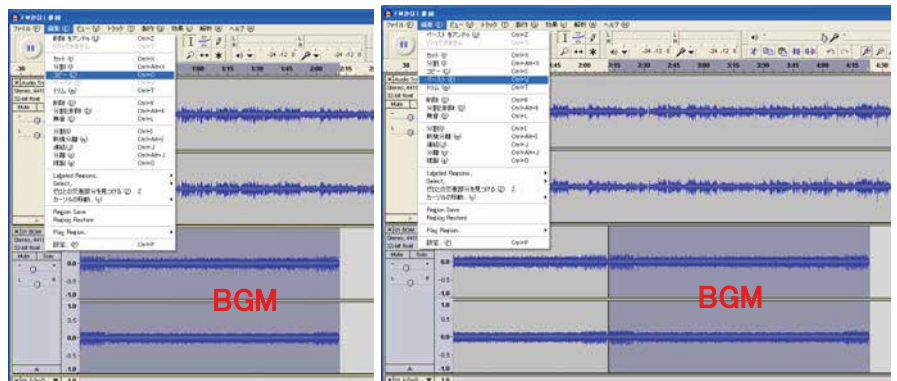
再生した時に、出力レベルモニターが、「-24」付近を示す位置に、ゲイン調整を移動してください。



Soloを押すと、そのトラックのみ操作可能になります。

4、BGMの長さ調整

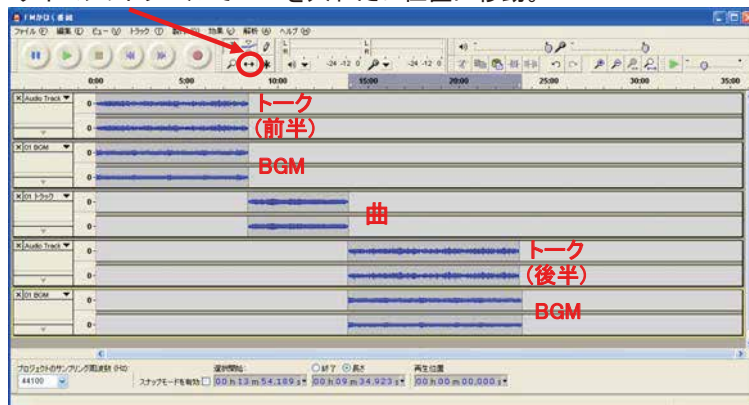
- ・BGMのみ選択し、コピーする。
(編集→コピー)
- ・BGMの終わりに選択ツールのカーソルをあわせ、ペーストする。
(編集→ペースト)
- ・上記を繰り返し、BGMを必要な長さまで伸ばす。長くなりすぎた部分は削除。
(選択ツールで選択→Deleteキー)



5、BGMトラックの移動

【作成例は24分番組<実質23:59秒以内>】

タイムシフトツールでBGMを入れたい位置に移動。



・曲トラックとBGMトラックは重ねない。

・後半部分のトークの末尾とBGM、または、トークが短い場合はBGM(番組の最後)の時間を23:59秒台にあわせる。

・BGMトラックの末尾3秒程度をフェードアウトすると自然な感じで終わります。
(効果→フェードアウト)

6、データの保存

ファイル→プロジェクトファイルを別名で保存→保存する場所を選択→ファイル名入力→保存
MP3データに書き出しする場合は、ミキサーを使用しない録音方法～基本編～の③をご参照ください。