



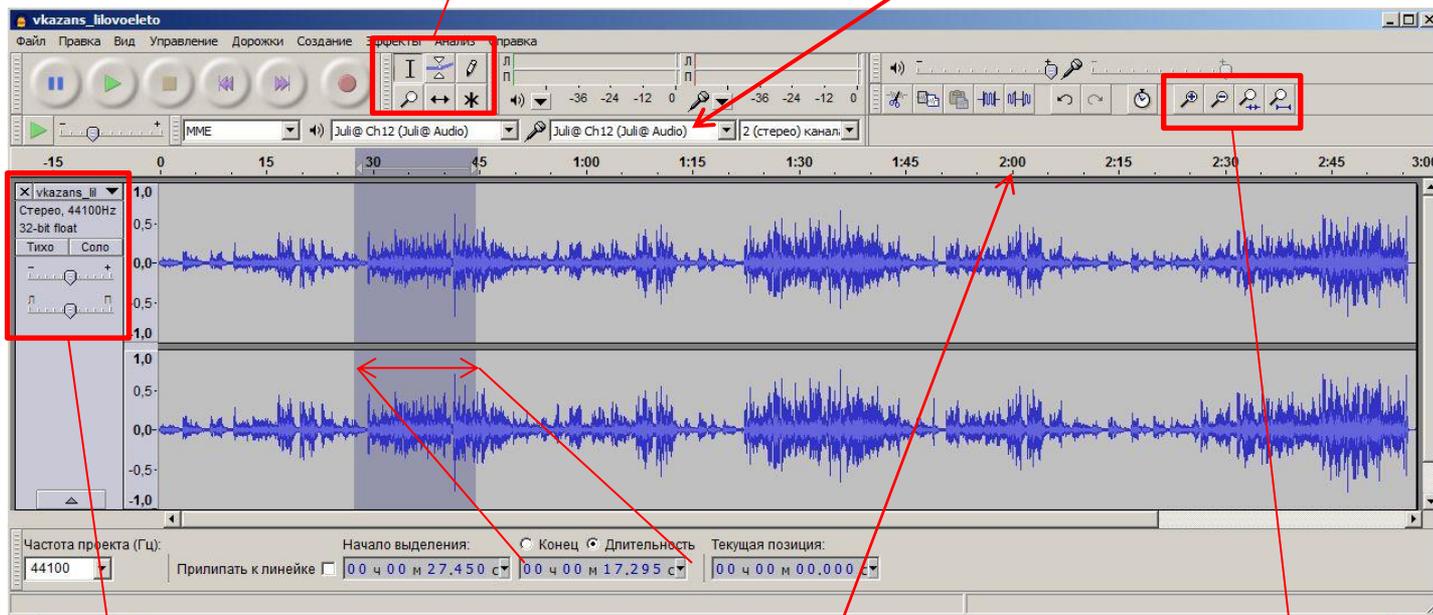
**Audacity**

***Базовый алгоритм***



Режимы

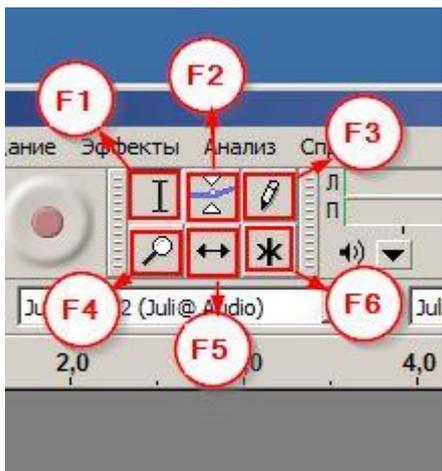
Выбор устройства



Управление треком

Время

Управление просмотром



- F1 = редактирование
- F2 = управление громкостью
- F3 = рисование огибающей
- F4 = управление масштабом
- F5 = перемещение
- F6 = универсальный режим

*Для переключения между режимами  
Пользуйтесь клавиатурой*



Имя файла

SOLO  
(звучит только этот трек)

MUTE  
(этот трек молчит)

Общая  
громкость  
трека

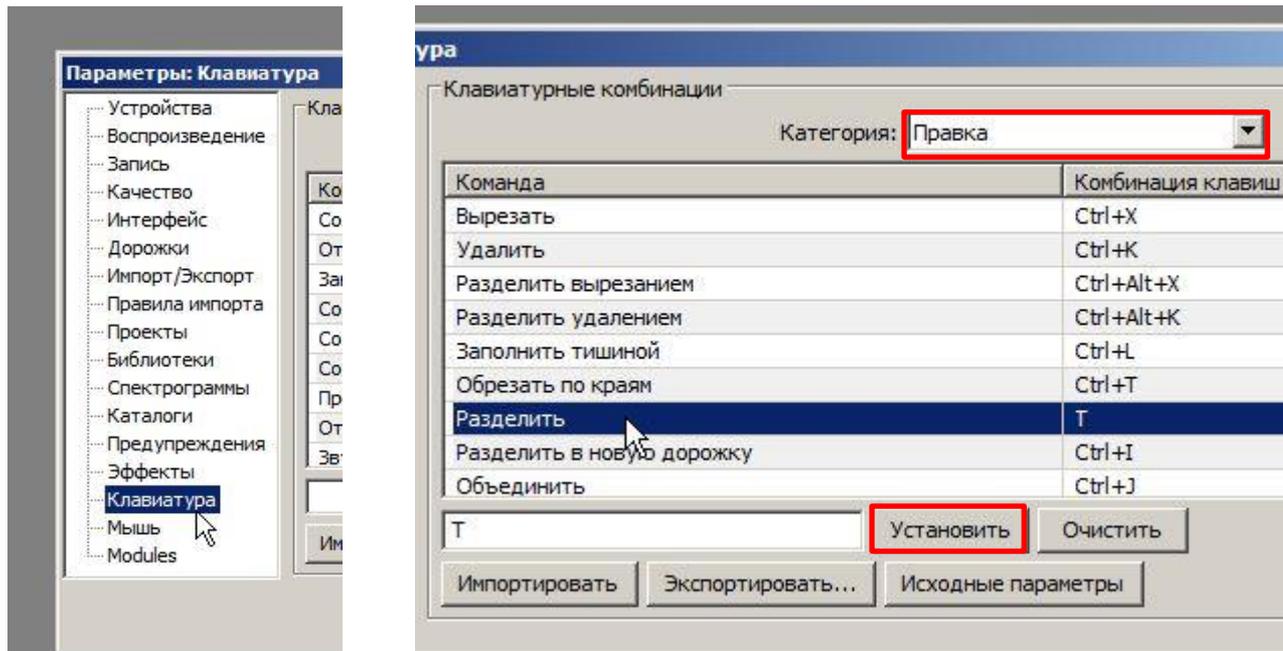
Панорама

(стерео)

*Для прослушивания используйте клавишу «пробел»*



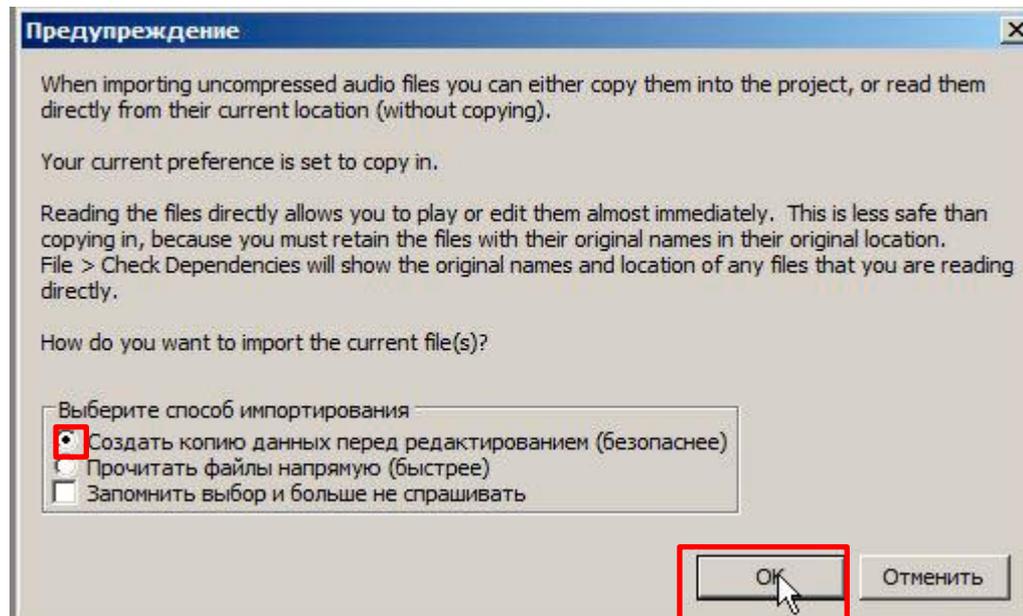
## Параметры → Клавиатура



*Одну из важнейших операций – «разрезание»  
(оно же «разделение») лучше подвесить на клавиатурную команду*



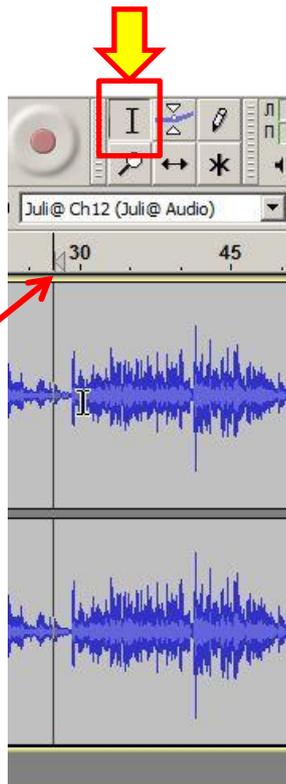
Файл → Открыть [ctrl+O]



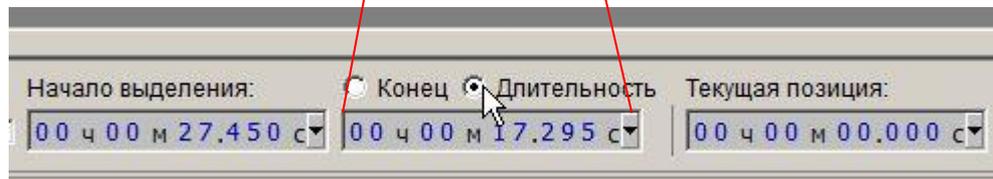
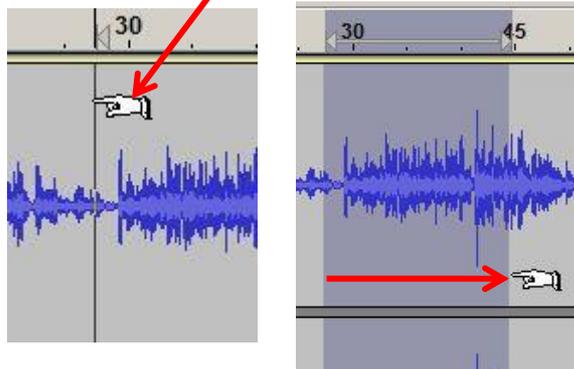


## Выделение нужного фрагмента

Наводим курсор  
На нужное место



Когда курсор меняется, тянем его  
при нажатой левой клавише мыши...



Выделить всё: [ctrl+A]

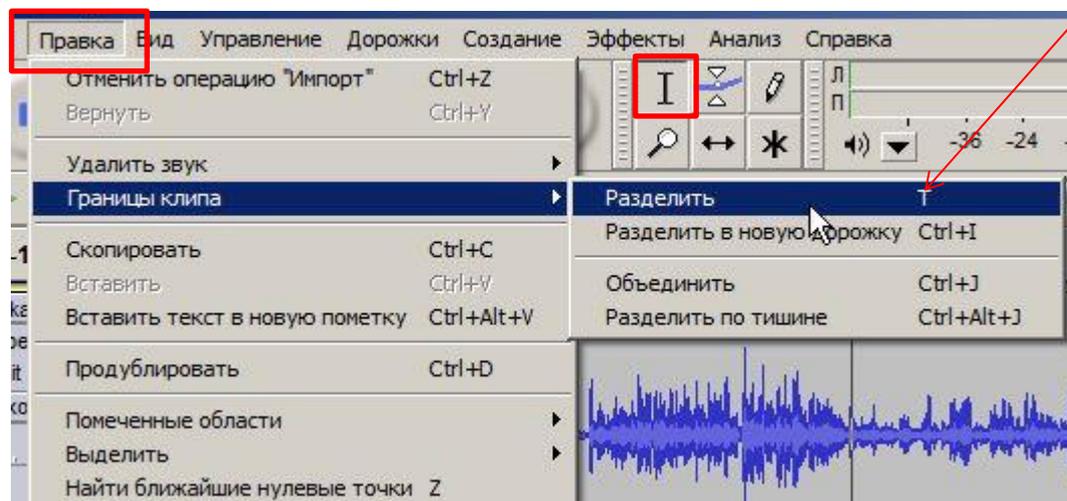


## Разрезаем трек

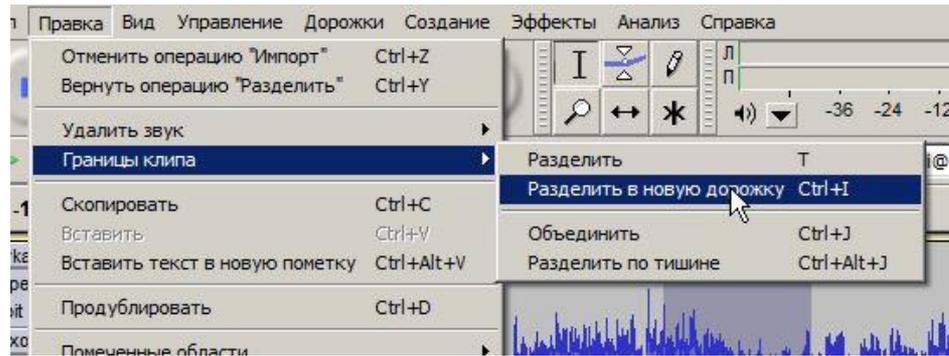
После установления курсора

Правка → Границы клипа → Разделить

*Или одной клавишей,  
Если вы ее назначили*



Либо (если выделен фрагмент) разрежется по границам

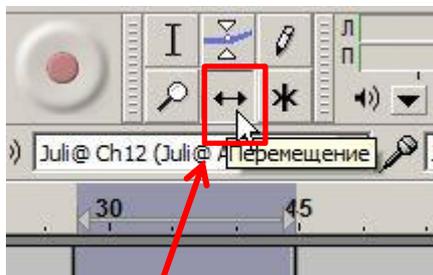


А можно и так



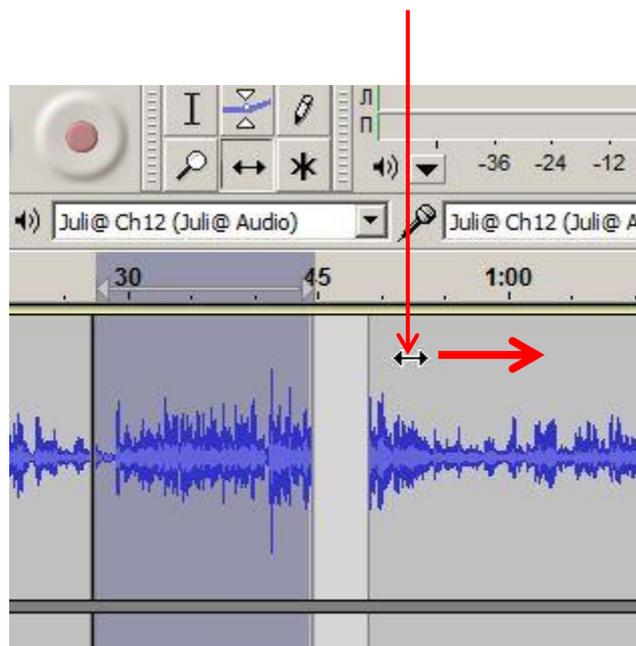


## Перемещение разрезанного



F5

При изменении режима курсор меняется.  
Опять же тянем при нажатой левой клавише мыши



Вариант: включаем мультирежим [F6], наводим на нужный фрагмент, нажимаем клавишу [ctrl] и тащим



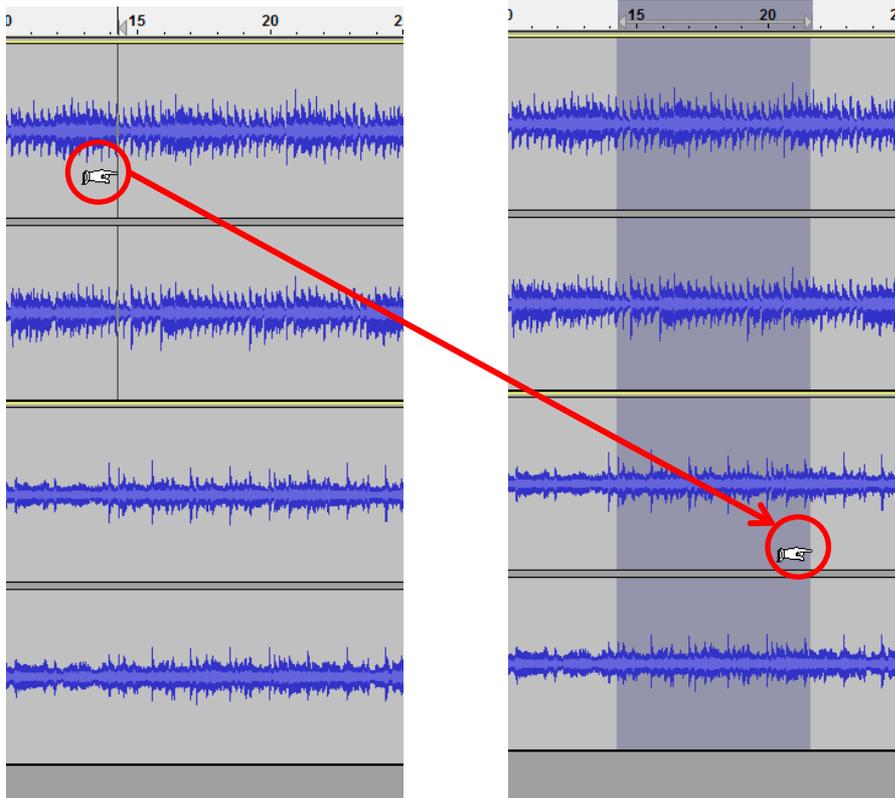
## **Делаем мультитрек.**

1. Загружаем первый файл.
2. Когда уже открыт один или несколько файлов, загружаем следующие:  
Файл → Импортировать → Звуковой файл

*Важно: Audacity всегда вставляет новый материал в начало нового трека*



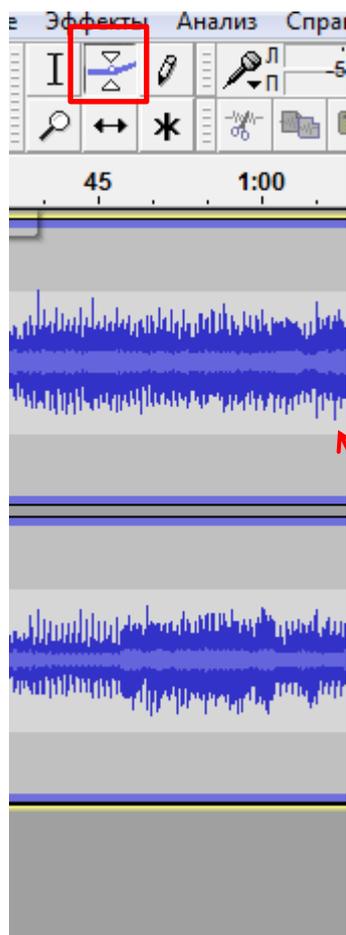
## Выделяем фрагмент в мультитреке



Тянуть курсор (начало на первом треке, конец на последнем)  
при зажатой левой кнопке мыши



## Регулируем громкость внутри трека



Линия общей  
громкости трека:  
только уменьшать

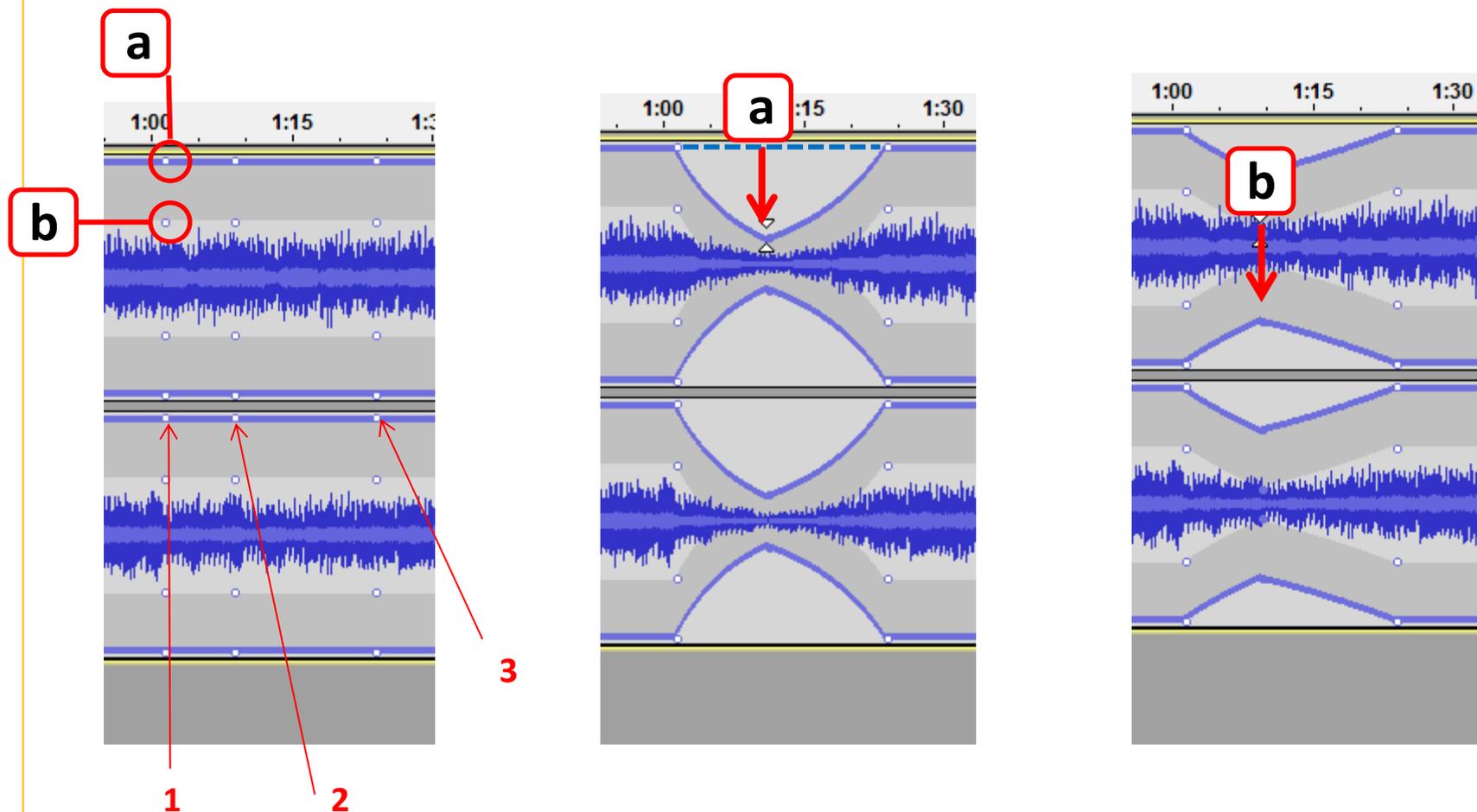
Линия  
максимальной  
громкости  
записанного



Щелчок в нужном месте  
Устанавливает точку  
изменения



## Регулируем громкость внутри трека

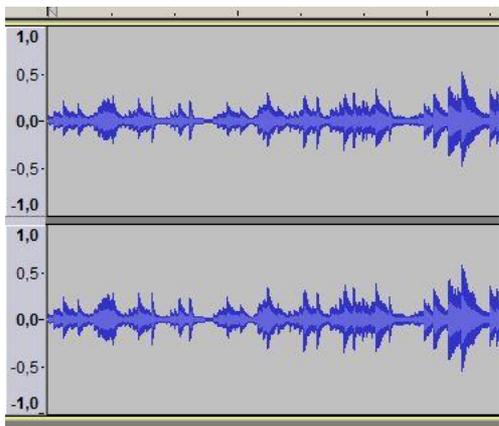


Устанавливаем две контрольные точки: момент начала изменения (1) и момент конца изменения (2).

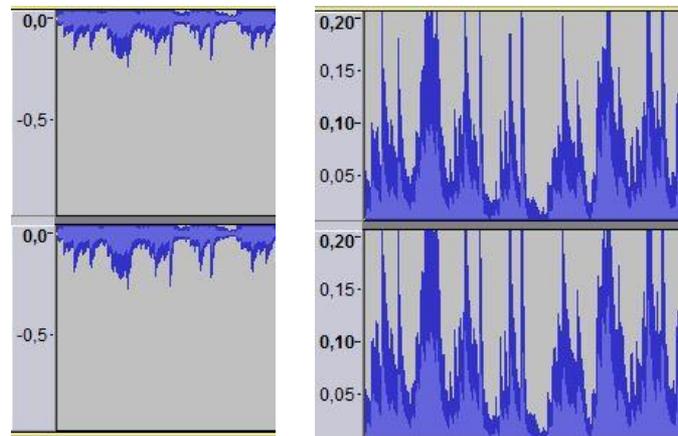
*Чтобы вернуться после (2) обратно в (1), заранее выставляем точку (3)*



**Внимание!** Правильно  
трек выглядит вот так:



А вот так- неправильно:



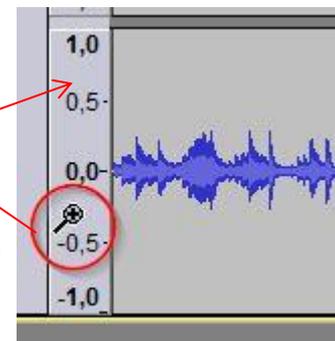
Это происходит тогда, когда вы случайно навели курсор на линейку громкости и щелкнули мышкой:

1. Еще раз наведите мышь на линейку громкости.
2. Курсор изменится на «лупу» со знаком +
3. Нажмите shift, плюс в «лупе» сменится на минус
4. Удерживая shift, несколько раз щелкните левой клавишей мыши, пока трек не станет выглядеть правильно

**← ЧТОБЫ ИСПРАВИТЬ →**

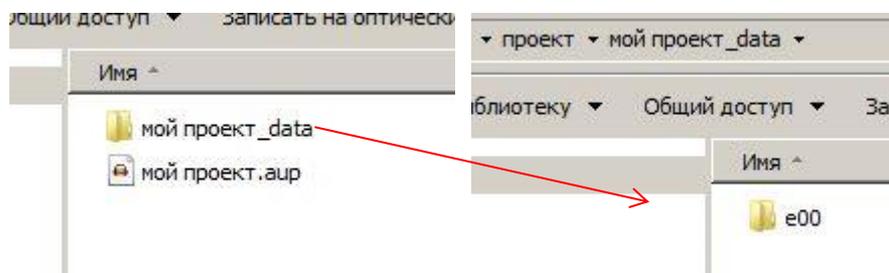
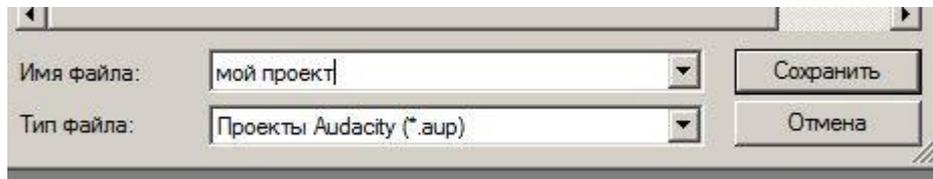
Или здесь

здесь





## Файл → Сохранить проект



*Так выглядит сохраненный проект: папка с настройками и файл проекта.*

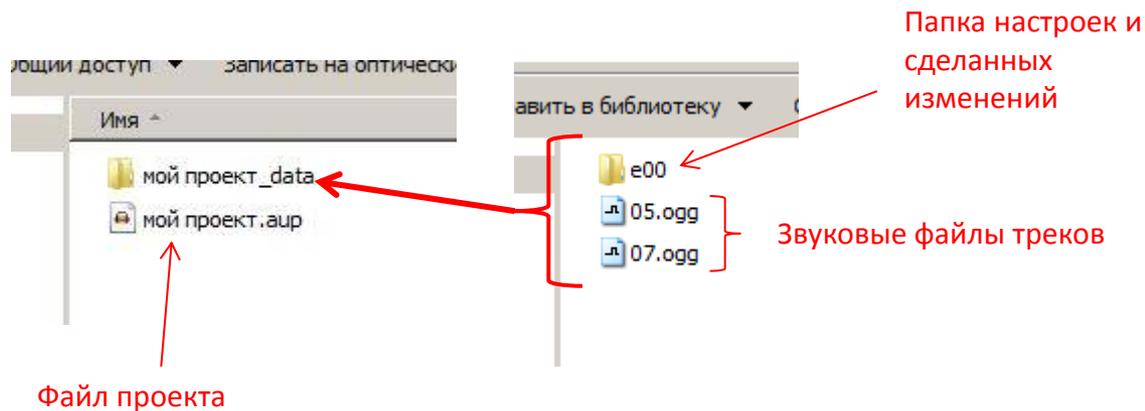
### **Внимание!**

В режиме «сохранить проект»  
звуковые файлы-исходники в папке проекта  
не сохраняются!



Если надо сохранить все, включая звуковые файлы проекта:

Файл → Сохранить **сжатую копию** проекта

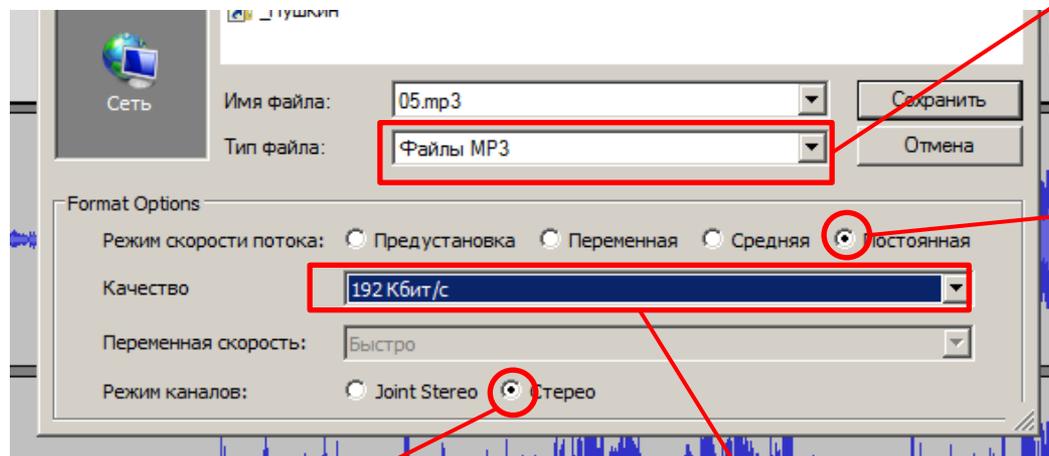


Так выглядит сжатый проект:

Файл проекта + папка, в которой лежат звуковые файлы и папка с настройками.



## Файл → Экспорт аудио



Выбираем из списка mp3

Задаем «постоянный»  
битрейт mp3

Задаем «простое» стерео

< 128 – слышны искажения  
128 – минимально достаточное для  
прослушивания качество

Выше 256 kbps разницы на слух с несжатым  
звуком нет



Установив все это, ждем «Сохранить»



Перед сохранением Audacity попросит заполнить теги

**Правка метаданных** [X]

Используйте для перемещения по полям клавиши-стрелки и ввод для завершения правки

Поле	Значение
Исполнитель	Автор программы
Название дорожки	pno_trio_1MIX Название программы
Название альбома	
Номер дорожки	
Год	
Жанр	Blues Это поле лучше сделать пустым
Комментарии	

Добавить    Удалить    Очистить

Жанры:    Шаблон

Изменить    Сбросить    Загрузить...    Сохранить...    Использовать везде

OK    Отменить

Жмем ОК