# Инструкции по работе в программе Audacity 2.4.2

## 1. Создание проекта

При запуске программы Audacity новый проект создаётся автоматически.

Но если у Вас в Audacity открыт какой-то файл, то для создания нового проекта выполните команду Файл –> Новый проект.



Рисунок 1. Создание проекта

#### 2. Запись голосового сообщения при помощи микрофона

2.1. Установка предварительных настроек.



Рисунок 2. Установка предварительных настроек

Выполните следующие настройки:

- 1) **Выбор микрофона**, с которым будет работать программа. Если есть возможность использовать несколько микрофонов, и они все подключены к компьютеру, то можно выбрать, каким микрофоном будет осуществляться запись.
- 2) Выбор количества дорожек. Если использовать обычный микрофон, то можно создавать дорожку mono. Если оборудование позволяет, то можно создавать stereo дорожку.
- 3) Настройка микрофона. Микрофон позволяет улавливать звуки разной громкости. Чтобы звук записался качественно, необходимо передвинуть бегунок примерно на 0,8 0,9.
- 4) Настройка динамика воспроизведения звука. Желательно установить бегунок примерно на 0,5 0,6. Это позволит слышать собираемые дорожки и настраивать их.

2.2. Непосредственная запись голосового сообщения.

Этапы работы:

- 1) Сначала подготовьте текст, который Вы будете произносить. Продумайте его, напечатайте, проговорите и так далее.
- 2) Затем сделайте пробную запись и прослушайте её.
- 3) При необходимости измените предварительные настройки.
- 4) Запишите первое голосовое сообщение: представьтесь, как Вас зовут; назовите город и вуз, в котором Вы учитесь; назовите ваш профиль обучения.
- 5) Запишите второе голосовое сообщение. В этом фрагменте представьте в виде подкаста выбранную Вами тему.

Примечание: пункты 4 и 5 можно выполнить единым шагом.

Удобно в начале записи громко произнести несколько слов, например, «Один, два, три, …», чтобы убедиться, что микрофон и Audacity «видят» друга. Как только звуковая дорожка стала отображаться, сделайте небольшую паузу (1-2 секунды). Затем запишите полезную часть. В конце также стоит сделать пуазу (1-2 секунды) и воспроизвести громкий звук, символизирующий остановку: например, слово «Стоп».

Такие слова и паузы в начале и конце записи помогут найти границы обрезки ролика.

На рисунке показаны используемые инструменты:

- Чтобы начать запись, используйте кнопку № 1.
- Чтобы остановить запись, используйте кнопку № 2.
- Чтобы прослушать запись, используйте кнопку № 3.



Рисунок 3. Кнопки для записи голосового сообщения

## 3. Редактирование звукового файла

3.1. Выделение фрагмента.

## Для выделения фрагмента:

- Выберите инструмент (смотри рисунок).
- Левой кнопкой мыши на звуковой дорожке выделите фрагмент.



Рисунок 4. Кнопка «Выделение»

3.1. Сдвиг во времени

Для перемещения фрагмента, чтобы изменить время начала его воспроизведения:

- Выберите инструмент (смотри рисунок).
- Удерживая нажатой левую кнопку мыши, сместите дорожку влево/вправо.



Рисунок 5. Кнопка «Сдвиг по времени»

3.3. Обрезка части дорожки, кроме выделенного фрагмента

## Для обрезки фрагмента:

- Выделите фрагмент, относительно которого надо сделать обрезку.
- Щёлкните на инструменте (смотри рисунок).
- При необходимости переместите оставшийся фрагмент.



Рисунок 6. Кнопка «Обрезать звук вне выделенной области»

## 3.4. Удаление выделенной части дорожки

Для удаления фрагмента аудио:

- Выделите фрагмент, который надо удалить.
- На клавиатуре нажмите кнопку Delete.
- При необходимости переместите оставшиеся фрагменты.

3.5. Создание тишины вместо выделенной части дорожки

Для создания тишины вместо выделенного фрагмента аудио:

- Выделите фрагмент, вместо которого необходимо сделать тишину.
- Щёлкните на инструменте (смотри рисунок).
- При необходимости переместите оставшиеся фрагменты.



Рисунок 7. Кнопка «Заполнить выделенную область тишиной»

3.6. Уменьшение / увеличение громкости для выделенного фрагмента

Для того чтобы уменьшить или увеличить громкость отдельного фрагмента:

• Выделите фрагмент, для которого надо уменьшить или увеличить громкость. Например:



Рисунок 8. Внешний вид дорожки ДО изменения уровня громкости

• Выполните команду Эффекты -> Усиление... (смотри рисунок).

	<u> </u>
Эффекты	Менеджер плагинов
	Повторить последний эффект Ctrl+R 2
+*	Paulstretch
— 🕩 Науг	Автоприглушение
30	Вау-вау
<u> </u>	Восстановление
t all the	Графический EQ
	Изменение высоты тона
	Изменение скорости
and a set	Изменение темпа
la hadan da karala	Инвертировать
	Искажение
	Компрессор
بالمستخلية المراب	Кривая EQ
	НЧ и ВЧ Ц
and the second	Нормализация
and the second secon	Нормализация громкости
	Обрезка тишины
	Плавное растяжение
	Повтор
	Подавление шума
	Реверберация
	Реверс
	Удаление щелчков
	Усиление

Рисунок 9. Эффект «Усиление сигнала»

• В открывшемся диалоговом окне переместите бегунок влево (для уменьшения громкости) или вправо (для увеличения громкости). Если кнопка «ОК» становится неактивной, то можно установить галочку слева от команды «Разрешить клиппинг». В конце нажать кнопку «ОК».



Рисунок 10. Изменение параметра «Усиление»

• Ниже на рисунках показаны примеры, как изменится звуковая дорожка при уменьшении и при увеличении громкости.



Рисунок 11. Внешний вид дорожки при УМЕНЬШЕНИИ уровня громкости



Рисунок 12. Внешний вид дорожки при УВЕЛИЧЕНИИ уровня громкости

3.7. Установка плавного нарастания для выделенного фрагмента

Для того чтобы установить плавное нарастание для отдельного фрагмента:

• Выделите фрагмент, для которого надо изменить параметр. Например:



Рисунок 13. Внешний вид дорожки ДО изменения параметра плавное нарастание

• Выполните команду Эффекты –> Фейд-подъём (смотри рисунок).



Рисунок 14. Эффект «Фейд-подъём»

• Ниже на рисунке показан пример, как изменится звуковая дорожка.



Рисунок 15. Внешний вид дорожки ПОСЛЕ изменения параметра плавное нарастание

3.8. Установка плавного затухания для выделенного фрагмента

Для того чтобы установить плавное затухание для отдельного фрагмента:

• Выделите фрагмент, для которого надо изменить параметр. Например:



Рисунок 16. Внешний вид дорожки ДО изменения параметра плавное затухание

• Выполните команду Эффекты –> Фейд-спад (смотри рисунок).



Рисунок 17. Эффект «Фейд-спад»

• Ниже на рисунке показан пример, как изменится звуковая дорожка.



Рисунок 18. Внешний вид дорожки ПОСЛЕ изменения параметра плавное затухание

## 4. Сохранение проекта

Чтобы сохранить проект, выполните команду Файл -> Сохранить проект -> Сохранить проект (или Сохранить проект как...)

1	ound_16928			
Фай	л Правка Выделить Вид	Транспо	рт Треки Создать Эффекты Анализ Инструменты С	à
	новый проект	Ctrl+N	І 🛃 🖌 🖍 🦆 📶 — 54 — 48 — Щё	
0	Открыть	Ctrl+O		
4	Недавние файлы	>		
	Закрыть	Ctrl+W	✓ 1 канал записи ✓ ● Наушники (2- Conexant ✓	
	Сохранить проект	>	Сохранить проект Ctrl+S	
	Экспорт	>	Сохранить проект как	
	Импорт	>	Сохранить копию проекта без потерь	
			Сохранить сжатую копию проекта	
	Параметры страницы		menorement of the control of the second states of the second states of the second states of the	
	Печать		add dhat i bat i ball a balla a bill a balla a bill a bill a bill a	
	Выход	Ctrl+Q		

Рисунок 19. Сохранение проекта

5. Экспорт проекта в формат, который будет воспроизводиться без наличия Audacity на компьютере.

Чтобы экспортировать проект в формат, который будет открываться без наличия программы Audacity:

• Выполните команду Файл -> Экспорт -> Экспорт в MP3 (или Export as WAV)



Рисунок 20. Экспорт аудио

В открывшемся диалоговом окне выбрать папку для сохранения готового файла, дать имя файлу • и выбрать/проверить формат сохранения файла. ×

energe entropy of the						
Папка	📙 Папка для	сохранения итогового фа	ыйла 🧹 🧿 🎓 📂	··· •		
4	Имя	^	Дата изменения	1000	Размер	
Быстрый доступ		Нет элемен	тов, удовлетворяющих ;	словиям поиска.		
Рабочий стол						
- <b>1</b>						
Библиотеки						
тот компьютер						
<b>1</b>						
Сеть						· · ·
	Имя файла:	Sound 16928 mp3			Сохранить	
	Тип файла:	Файры МРЗ			<ul> <li>Отмена</li> </ul>	
Іараметры форм	ата					
Режим	битрейта:	Пресет С	) Переменный ОСре,	аний ОПостояни	ый	
Качеста	10	Стандартный, 170-210	кбит/с		~	
Перемо	енная скорость:	Стандарт			~	
Percuta	канадов:	Объединённое стер		инулительный эксп	ODT & MOHO	
- CKIIII		C a a a a a a a a a a a a a a a a a a a		, and a second second		
					2	

Рисунок 21. Окно для сохранения экспортируемого файла

	Файлы МРЗ	~
	WAV (Microsoft)	
	Прочие несжатые файлы	
	Файлы МРЗ	
	Файлы Ogg Vorbis	
	Файлы FLAC	
1	Файлы МР2	
1	(внешняя программа)	
ł	Файлы M4A (AAC) (FFmpeg)	
1	Файлы AC3 (FFmpeg)	
	AMR (узкополосные) файлы (FFmpeg)	
1	Opus (OggOpus) файлы (FFmpeg)	
1	Файлы WMA версии 2 (FFmpeg)	
L	Задать экспорт FFmpeg	

Рисунок 22. Форматы для экспорта файла

• Нажать кнопку «Сохранить».

A ave

В открывшемся диалоговом окне задать при необходимости поля. И нажать кнопку «ОК».

Ter	Значение
Исполнитель	Music Track
Название трека	Sound_16928
Название альбома	Музыка для ТВ
Номер трека	
Год	2018
Жанр	Soundtrack
Комментарии	
	Добавить Удалить Очистить
Жанры	Шаблон
Изменить	Соросить Загрузить Сохранить Назначить по умоди ийно

Рисунок 23. Заполнение полей с метаданными (данными о созданном файле)

По окончании процесса экспорта (скорость экспортирования зависит от длины аудиозаписи) ٠ файл отобразится в папке.

## Примечание:

Если Вы используете старую версию программы Audacity, то при сохранении файла в формате mp3 может открыться окно:

Указание расположения LAME	×
Audacity требуется файл lame_enc.dll для запис	и файлов МРЗ.
Расположение lame_enc.dll:	
lame_enc.dll	Обзор
Чтобы скачать LAME, щелкните тут>	Скачать
ОК	Отменить

Рисунок 24. Окно об отсутствии файла, который позволяет сохранить файл в формате mp3

Чтобы исправить ошибку, нажмите в диалоговом окне кнопку «Скачать». Откроется сайт:



Рисунок 25. Сайт для скачивания файла с нужной библиотекой

В нижней части окна пройдите по ссылке «LAME MP3 export».



Рисунок 26. Ссылка к информации об отсутствующей библиотеке

Затем скачайте и установите недостающую библиотеку. Подробнее о скачивании и установке можно прочитать в статье: <u>https://lumpics.ru/how-to-save-mp3-in-audacity/</u>

## 6. Создание микса их отдельных звуковых фрагментов/файлов.

Этапы работы:

- Создайте новый проект.
- Сохраните пустой проект в нужную папку.
- Откройте файл со звуковым фрагментом, с которого будет начинаться подкаст.
- Выделите необходимую область и скопируйте её (Ctrl + C).
- Вставьте скопированный фрагмент в файл с проектом (Ctrl + V).
- Откройте файл со звуковым фрагментом, в котором Вы представлялись.
- Выделите необходимую область и скопируйте её (Ctrl + C).
- В файле с проектом добавьте новый Монотрек (Монодорожку) или Стереотрек (Стереодорожку). Для этого выполните команду:



Рисунок 27. Добавление новой дорожки (трека) в проект

- Вставьте скопированный фрагмент в файл с проектом (Ctrl + V).
- Аналогично добавьте остальные фрагменты в проект.
- При помощи инструмента «Сдвиг по времени» разместите отдельные фрагменты относительно друг друга.
- Сохраните проект.
- Экспортируйте проект в формат MP3 или в формат WAV.