

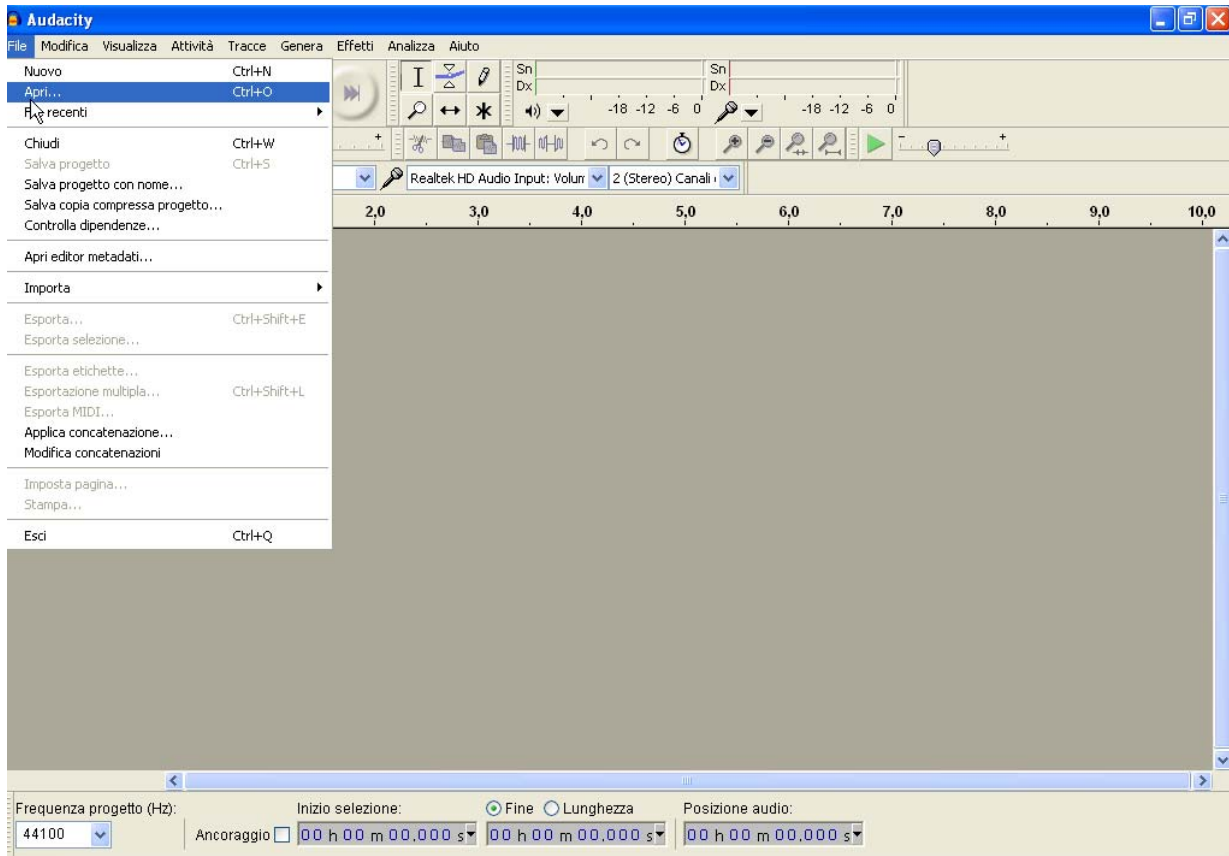
ELABORARE FILE AUDIO CON AUDACITY
Tutorial per le prime funzionalità



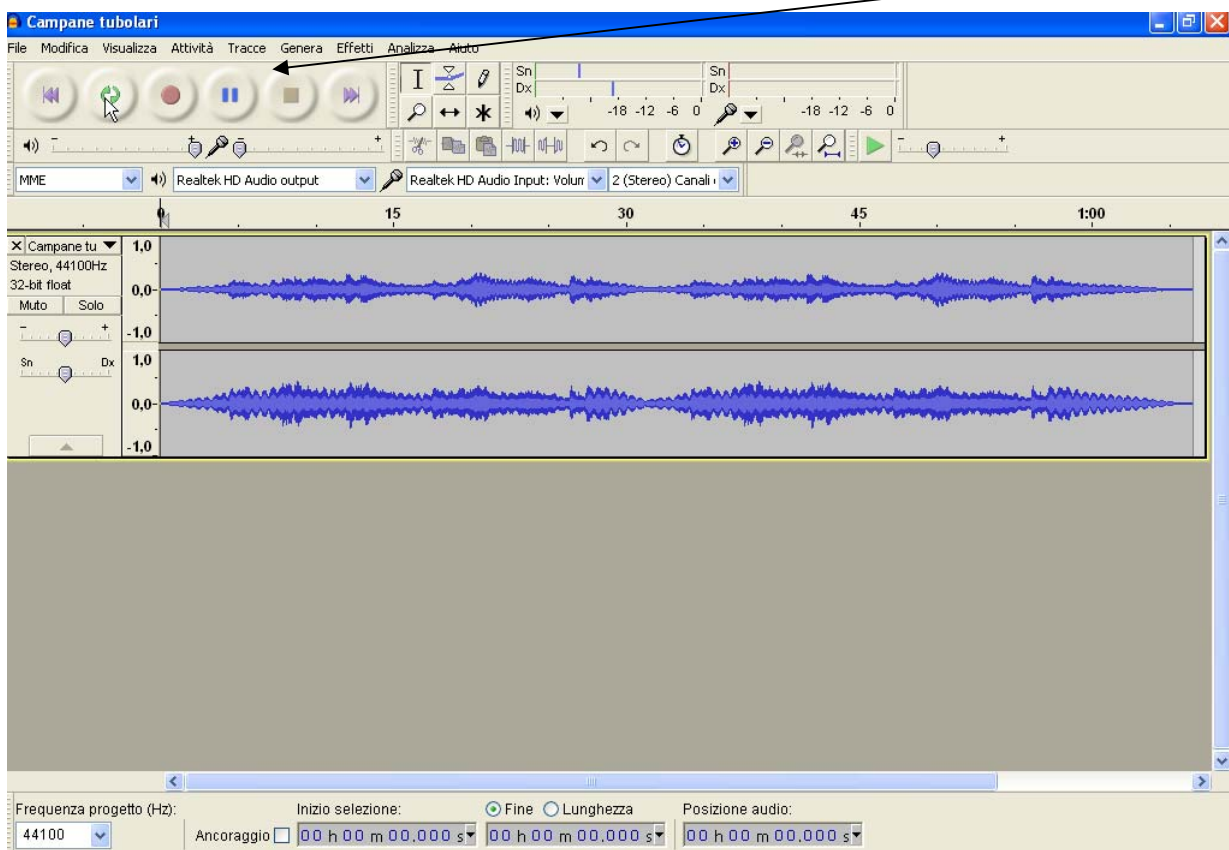
INDICE

| | |
|--|------|
| 1. Caricare un file audio | p. 2 |
| 2. Riprodurre una traccia | p. 2 |
| 3. Tagliare una traccia | p. 3 |
| 4. Spostare una traccia | p. 3 |
| 5. Aggiungere tracce "vuote" | p. 4 |
| 6. Aggiungere tracce "sonore" | p. 4 |
| 7. Copiare e incollare parti della traccia | p. 5 |
| 8. Intervenire/modificare con gli effetti | p. 5 |
| 9. Per esportare una traccia terminata | p. 6 |
| 10. Brevi indicazioni sulle azioni degli Effetti | p. 6 |

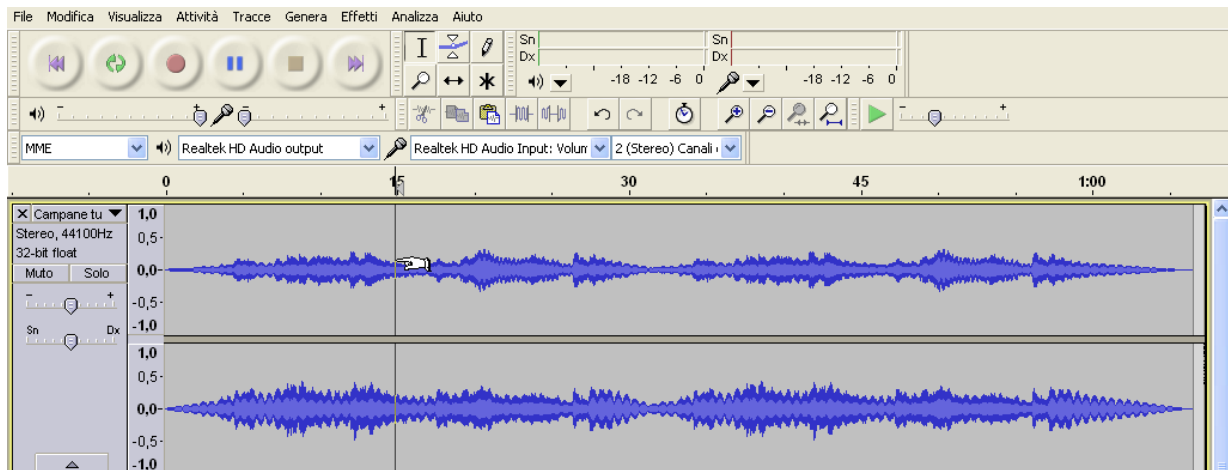
1. **Caricare un file audio:** dal Menu *File* aprire la cartella dove è collocato il file audio e selezionarlo



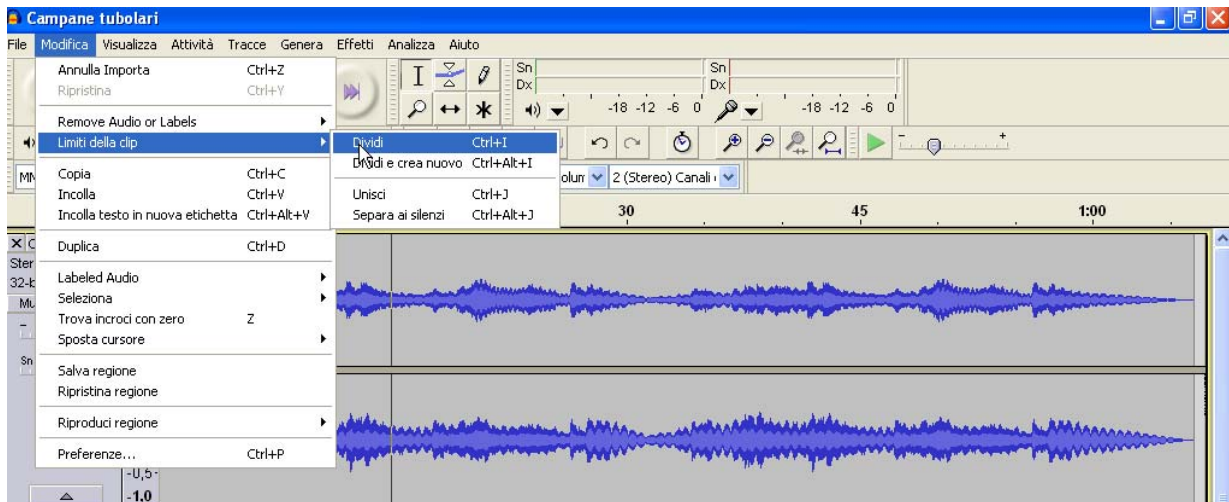
2. **Riprodurre una traccia:** dopo aver importato la traccia cliccare sul pulsante di avvio, oppure premere la barra spaziatrice della tastiera (anche per interrompere). Qui gli altri comandi.



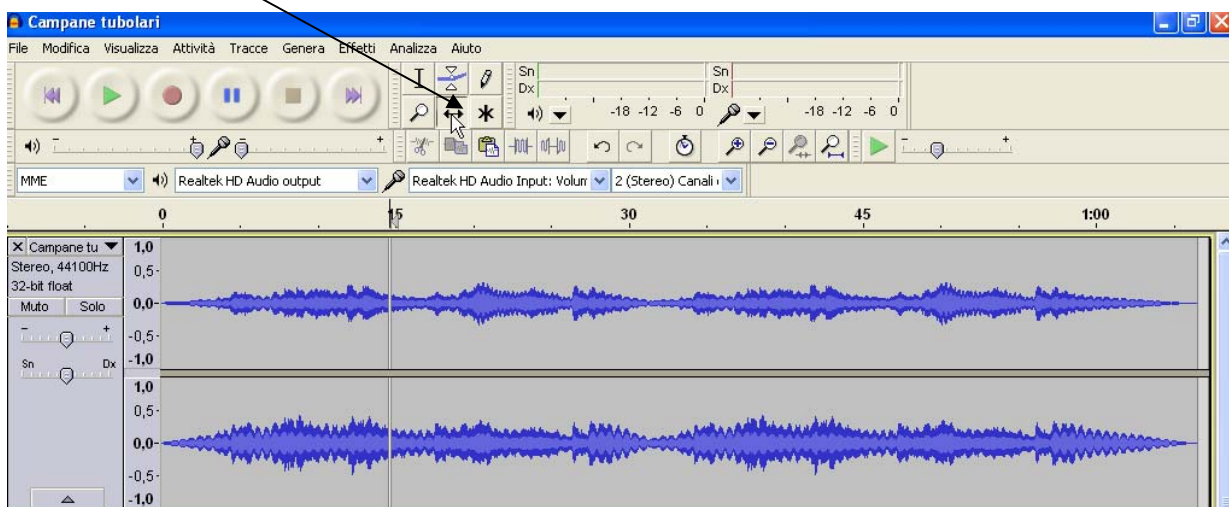
3. Tagliare una traccia: posizionare il cursore nel punto di taglio desiderato e ...



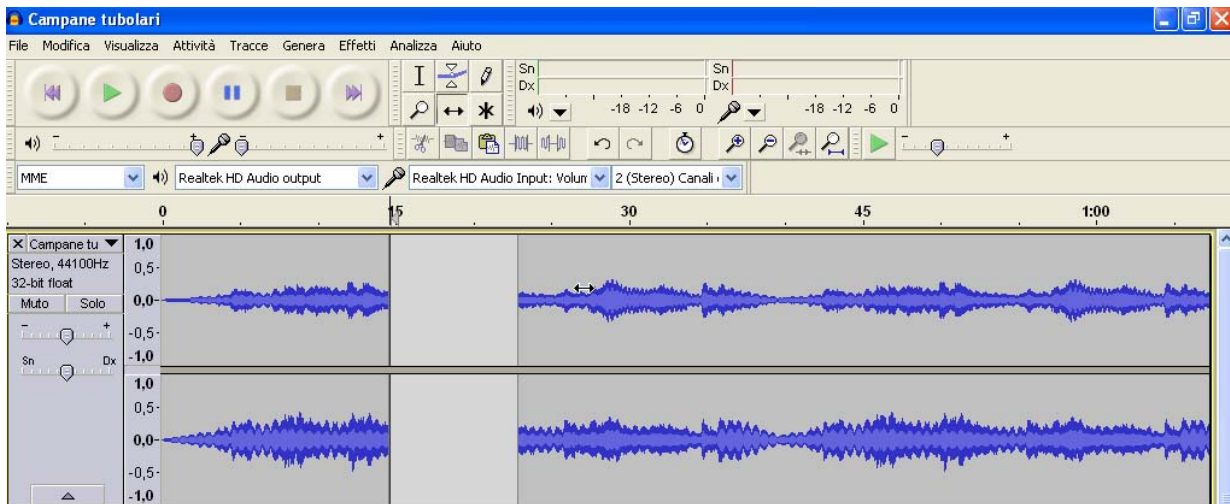
.... dividere selezionando dal Menù *Modifica* l'opzione *Limiti della clip* => *Dividi* (oppure premere i tasti Ctrl+I)



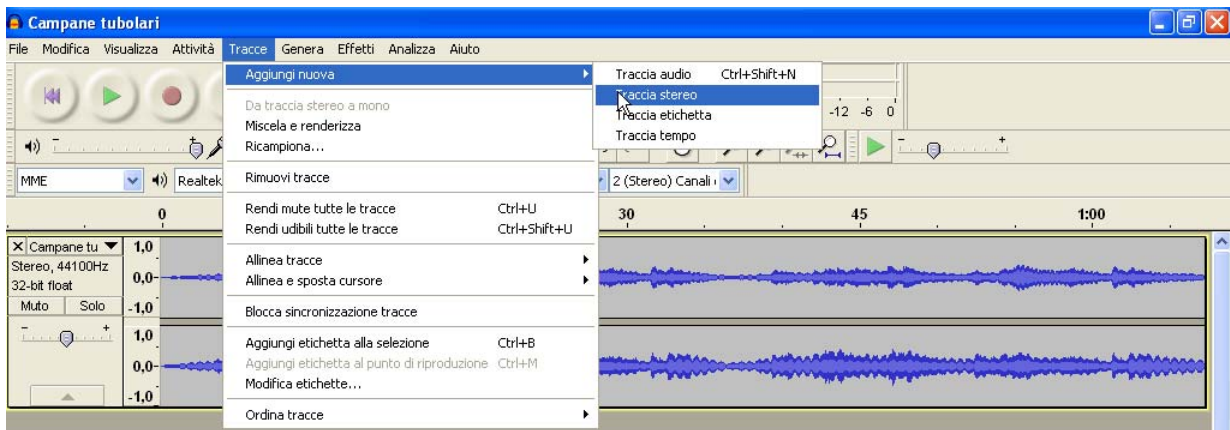
4. Spostare una traccia (o un suo frammento): selezionare lo Strumento di spostamento temporale e



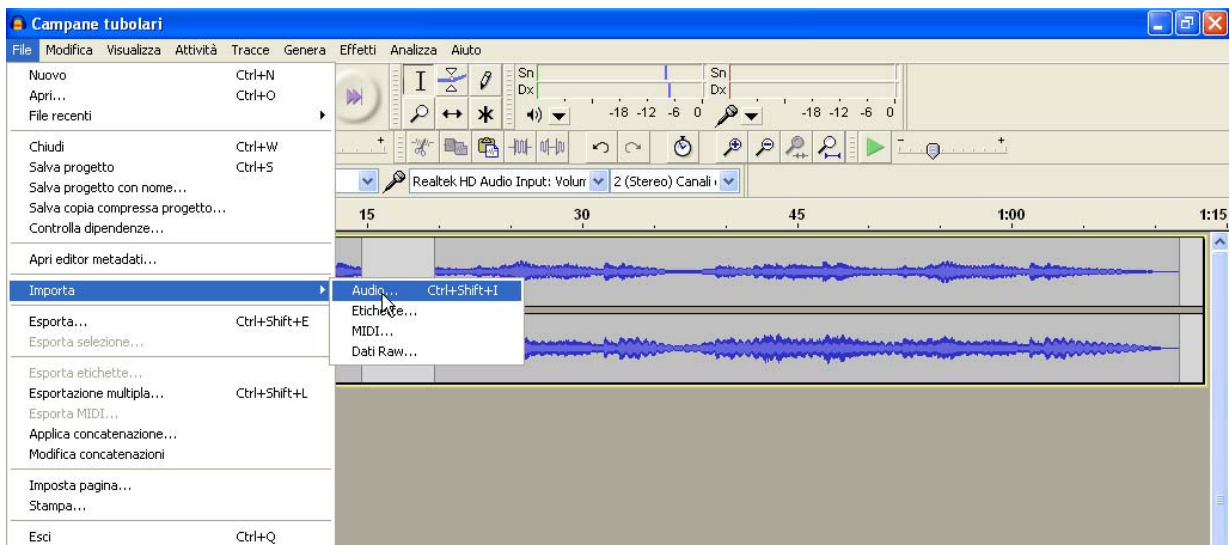
... trascinare con il mouse il frammento nel punto desiderato.



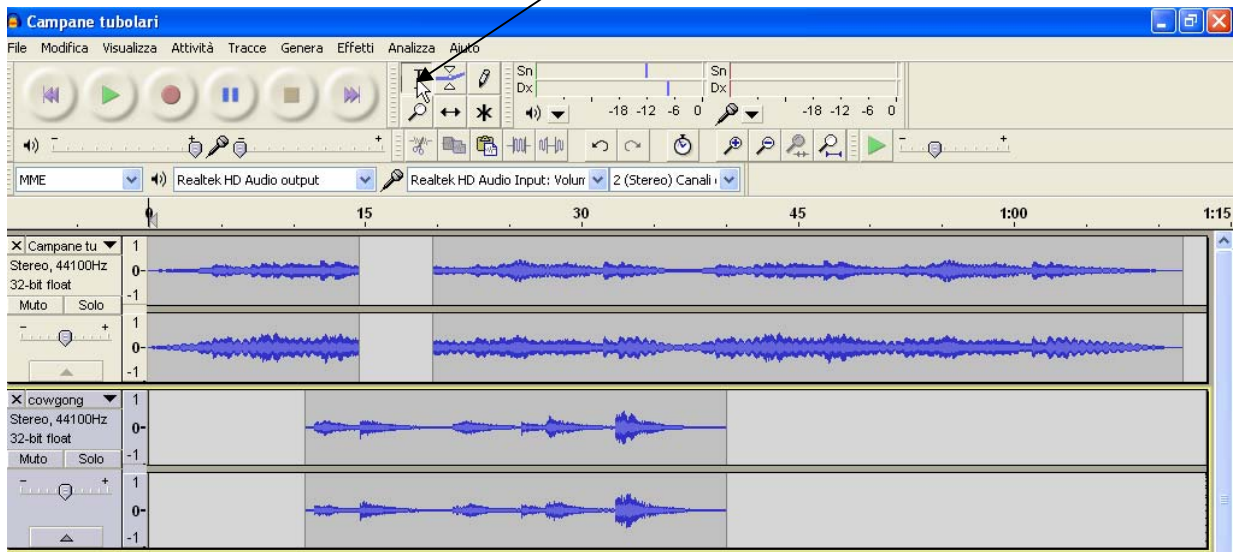
5. **Aggiungere tracce vuote** (su cui, ad esempio, copiare e trasportare parti della traccia già presente): selezionare dal Menù *Tracce* l'opzione *Tracce => Aggiungi nuova => Traccia stereo*



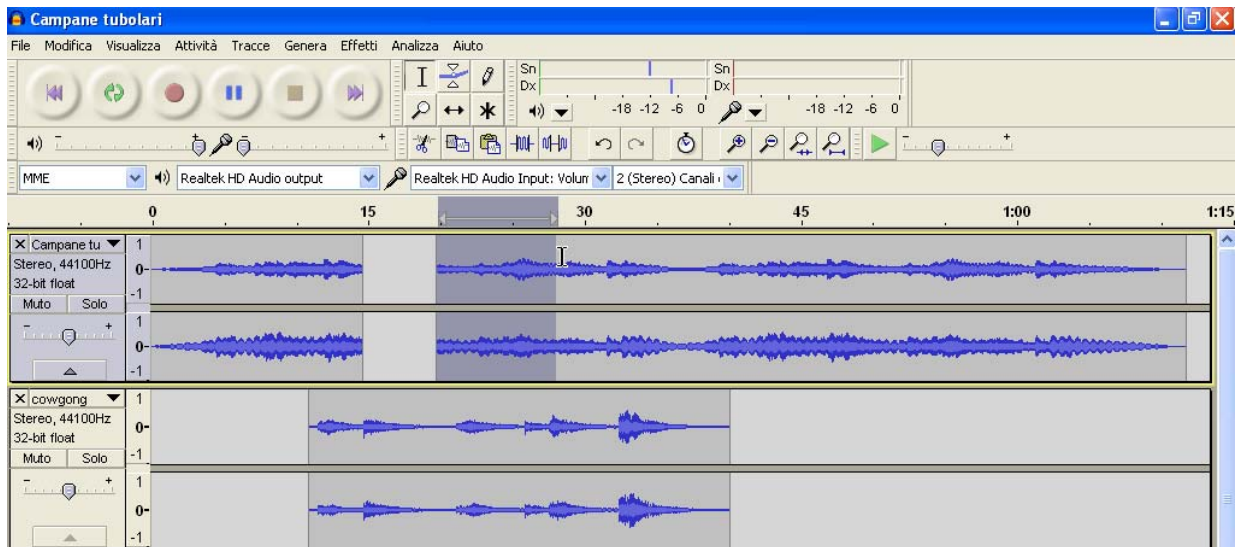
6. **Aggiungere tracce sonore**: selezionare dal Menù *File* l'opzione *Importa => Audio* (oppure premere i tasti Ctrl+Shift+I) e scegliere il file audio dalle proprie cartelle.



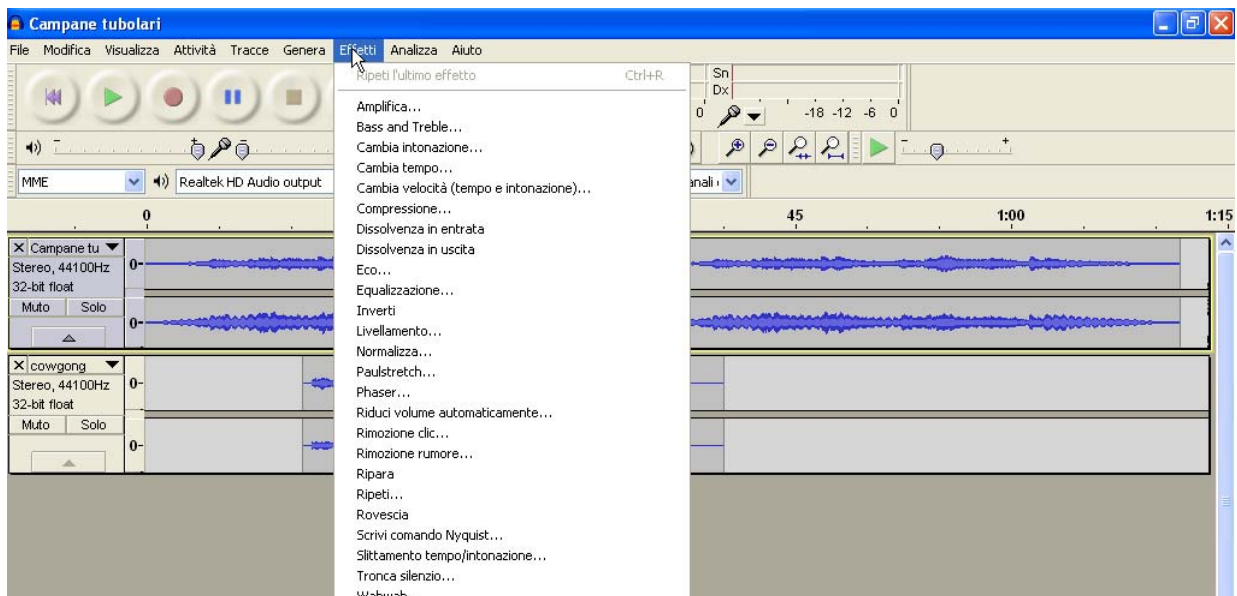
7. Copiare e incollare parti della traccia: selezionare lo strumento Selezione e



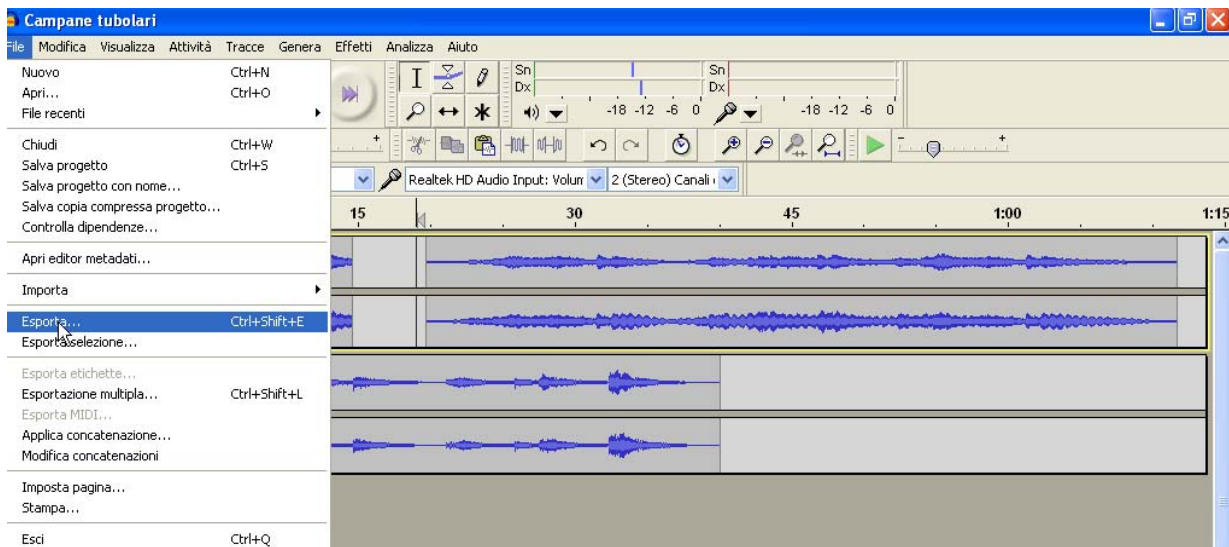
... trascinare con il mouse annerendo la parte desiderata; copiare (Ctrl+C) e incollare (Ctrl+V) il frammento dove si desidera.



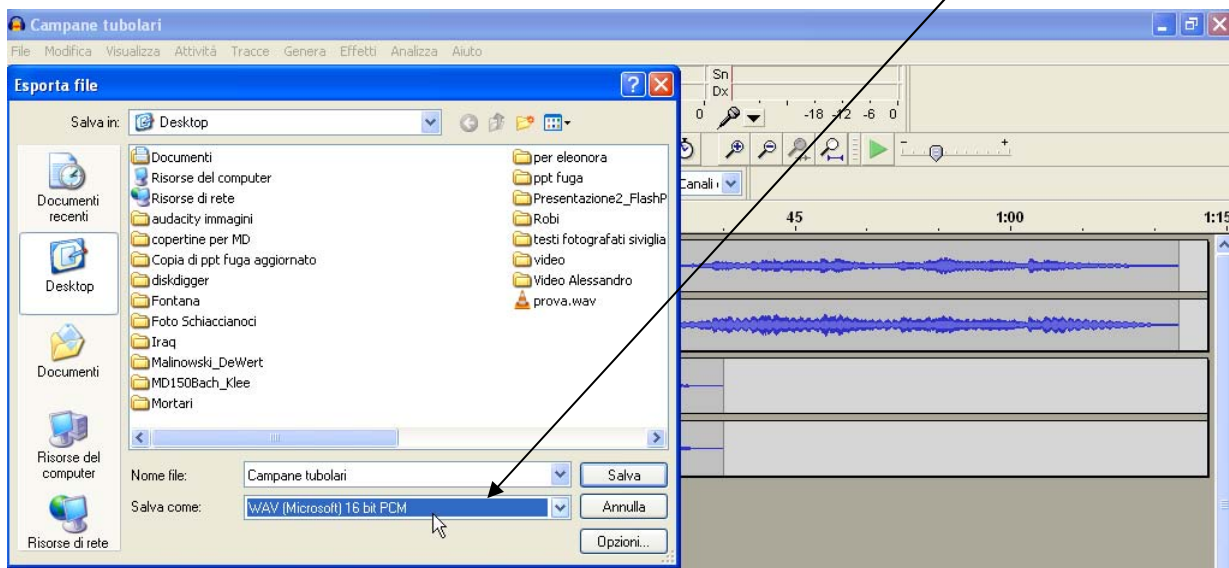
8. Intervenire/modificare con gli effetti: procedere selezionando il frammento che si desidera modificare (come in 7) e scegliere l'effetto.



9. Per esportare una traccia terminata: selezionare dal Menù *File* l'opzione *Esporta* (oppure premere i tasti Ctrl+Shift+E)



.. denomina il file e scegli dove salvarlo. È opportuno che sia selezionata l'opzione *WAV (Microsoft) 16 bit PCM* per ottenere una migliore qualità del sonoro.



10. Brevi indicazioni sulle azioni degli **Effetti** (in **nero** quelli che potrebbero essere maggiormente utilizzabili in **blu** quelli più sofisticati):

| | |
|---|---|
| 1. Amplifica | aumento del volume della traccia o delle parti selezionate |
| 2. Bass and Treble | amplifica o diminuisce i suoni acuti (treble) e quelli gravi (bass) |
| 3. Cambia intonazione | modifica l'altezza (verso il grave e verso l'acuto) del frammento. L'indicazione è data con la denominazione anglosassone delle note (A=LA; B=SI; C=DO; D=RE; E=MI; F=FA; G=SOL). |
| 4. Cambia tempo | velocizza o rallenta l'esecuzione (senza modificare l'altezza) |
| 5. Cambia velocità (tempo e intonazione) | modifica velocità e altezza (combina le azioni 3 e 4) |
| 6. Compressione | riduce la gamma dinamica (ad esempio, se vogliamo equilibrare – all'interno della stessa registrazione – parti che si sentono troppo e altre che si sentono meno) |

| | |
|---|--|
| 7. Dissolvenza in entrata (Fade In) / Dissolvenza in uscita (Fade Out) | sfuma aumentando o diminuendo gradualmente l'intensità (utile per far iniziare o terminare in modo graduale un frammento) |
| 8. Eco | aggiunge l'effetto eco, scegliendo il ritardo di ripetizione |
| 9. Equalizzatore | modifica le componenti timbriche tagliando (mediante filtri) o esaltando le frequenze raggruppate in tre registri: alte, medie e basse (<i>high, mid e low</i>); regola il volume di particolari frequenze. |
| 10. Inverti | capovolge le fasi dell'onda, ma non influisce sul sonoro (salvo situazioni molto sofisticate) |
| 11. Livellamento | limita e riduce la gamma dinamica (quanto forte e quanto piano) del suono |
| 12. Normalizza | aumenta di volume tutta la selezione fino a quando il suo picco maggiore non sia arrivato ai decibel impostati. Per esempio: per alzare il più possibile il volume di una traccia senza andare in distorsione (massimo 0 decibel). |
| 13. Paulstretch | dilata/allunga nel tempo la traccia selezionata (rallenta la sua evoluzione nel tempo) |
| 14. Riduci volume automaticamente | riduce il volume di una o più tracce ogni volta che il volume di una specificata "traccia di controllo" raggiunge un particolare livello soglia |
| 15. Rimozione clic | rimuove piccoli suoni indesiderati come "clic" |
| 16. Rimozione rumore | rimuove i rumori di fondo costanti (fruscii, ronzii, ...) |
| 17. Ripara | interviene su frammenti minimi di campione per riparare buchi di registrazione |
| 18. Ripeti (loop) | ripete la parte selezionata per un numero di volte da definire |
| 19. Rovescia (reverse) | capovolge, dalla fine all'inizio, la traccia selezionata, la esegue al contrario |
| 20. Scrivi comando Nyquist | effetto troppo sofisticato per i nostri scopi |
| 21. Slittamento tempo/intonazione | consente di effettuare un cambiamento continuo di tempo e/o di altezza scegliendo i valori iniziali e/o finali. |
| 22. Tronca silenzio | trova automaticamente e taglia zone di silenzio |
| 23. Wahwah | il suono si presenta con un effetto ondulatorio, come quando una mano apre e chiude la bocca mentre si emette un suono |
| 24. Adjustable fade | riassume le funzioni 7 e 26 ma qui permette di scegliere quanto e come dissolvere |
| 25. Clip fix | tenta di ricostruire regioni di suono tagliate interpolando il segnale perso |
| 26. Cross Fade In / Cross Fade Out | stessa funzione descritta in 7, ma con l'incrocio/mescolamento delle dissolvenze |
| 27. Delay | fa scegliere effetti di ritardo variabile |
| 28. GVerb | è un tipo di riverbero |
| 29. Hard limiter | simile alla compressione (vedi punto 6) |
| 30. High Pass Filter / Low Pass Filter | taglia le frequenze (le altezze) al di sopra o al di sotto di quelle selezionate |
| 31. Nocth Filter | attenua una banda di frequenza ristretta in modo da rimuovere ronzii o fischi e lasciare il più possibile inalterato il resto |
| 32. SC4 | effetto troppo sofisticato per i nostri scopi |
| 33. Studio Fade Out | dissolvenza in uscita (come 7), curata come si fa in uno studio |
| 34. Tremolo | abbassa e alza il volume simulando un tremolo |
| 35. Vocal Remover | cerca di attenuare la presenza della voce dalle canzoni |
| 36. Vocoder | effetto di distorsione della voce |