

Liceo Musicale “M. Polo”, Venezia

Corso di:
TECNOLOGIA MUSICALE

1 A MUS

a.s. 2012/2013

Editor audio: Audacity

Docente: Marco Gasperini

EDITOR AUDIO

- Funzionalità:
 - visualizzazione delle caratteristiche sonore:
 - forma d'onda
 - spettrogramma
 - sonogramma
 - acquisizione audio (registrazione);
 - riproduzione;
 - comunicazione trasparente con i dispositivi audio;
 - gestione del maggior numero di formati possibile;
 - analisi: sonogramma, spettrogramma, statistiche;
 - elaborazione (effetti nativi, plug-ins);
 - filtri;
 - riverberi;
 - riduzione del rumore;
 - elaborazione spettrale;
 - ...
 - multitraccia: permette di sincronizzare varie tracce audio.

CONCETTI FONDAMENTALI

- File audio: WAV, AIFF, etc.
- Traccia audio;
- asse del tempo (x);
- asse dell'ampiezza (y);
- cursore;
- barre degli strumenti.

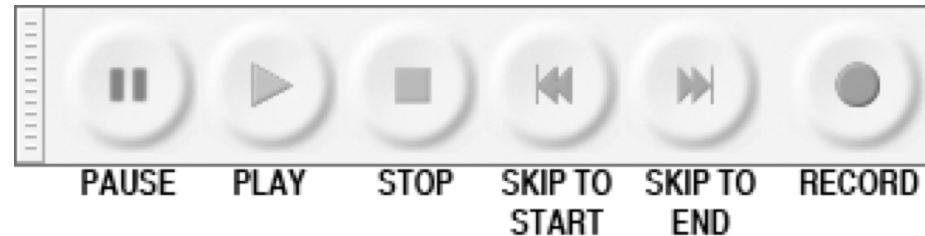
AUDACITY: Menù

- **File:** operazioni sui *file* (Nuovo, Apri, Salva, Esporta, etc);
- **Modifica:** operazioni di base (Annulla, Ripristina, Taglia, Copia, Incolla, Dividi, etc.);
 - **Preferenze...:** impostazioni generali sul funzionamento del programma.
- **Visualizza:** controlli zoom;
- **Attività:** controlli riproduzione/ registrazione;
- **Tracce:** operazioni sulle tracce audio;
- **Genera:** sintetizza segnali;
- **Effetti:** applica effetti al segnale selezionato;
- **Analizza:** informazioni sul segnale selezionato;
- **Aiuto:** manuale del programma.

AUDACITY: Barra degli strumenti

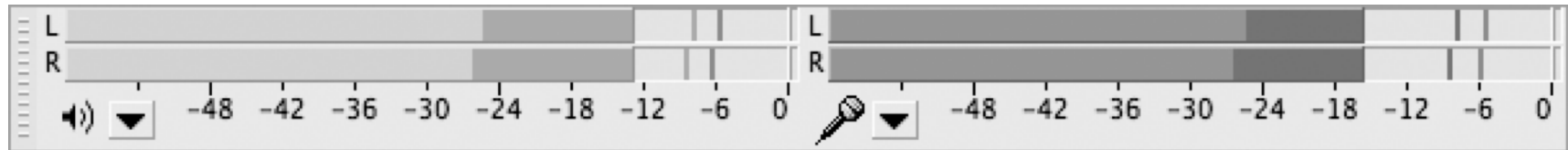
- Contiene icone di collegamento ai principali comandi di controllo del programma.
- I pulsanti corrispondono a comandi che possono essere trovati anche all'interno dei *menù*.

AUDACITY: Barra Attività



- Pulsanti di controllo (*menù Attività*):
 - Pausa;
 - Play: esegue dalla posizione del cursore (tenendo premuto il tasto **MAIUSCOLO (SHIFT)**): esecuzione ciclica della selezione;
 - Stop;
 - Cursore ad inizio traccia;
 - Cursore a fine traccia;
 - Registra.

AUDACITY: Barra Monitor

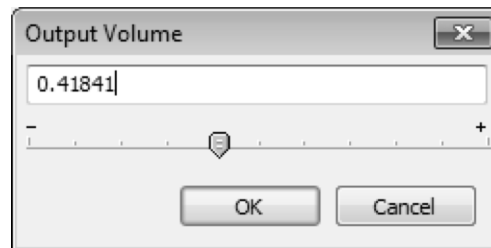


- Visualizzare livelli (dB):
 - Uscita;
 - Ingresso.

AUDACITY: Barra Mixer



- Controllo dei livelli [0-1]:
 - Uscita
 - Ingresso



- Controllo di precisione: doppio *click* sul cursore di ingresso o di uscita permette di controllare precisamente il livello.

AUDACITY: Barra dispositivi



- Audio driver
- Dispositivo di uscita
- Dispositivo di ingresso
- N° canali di ingresso

AUDACITY: Barra Modifica



- *Menù Modifica:*
 - Taglia (CTRL+X)
 - Copia (CTRL+C)
 - Incolla (CTRL+V)
 - Ritaglia
 - Silenzia
 - Annulla (CTRL+Z)
 - Ripristina (CTRL+Y)
- **Dividi (CTRL+I)**

AUDACITY



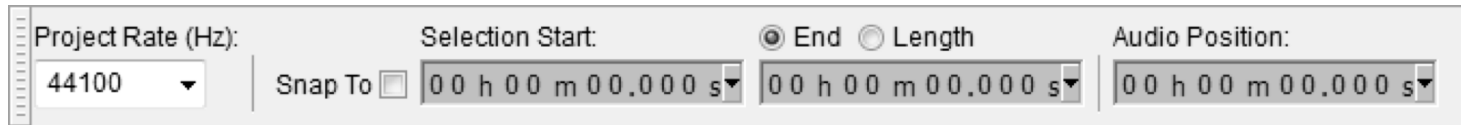
- Controlli zoom (*menù Visualizza*):
 - ingrandisci;
 - rimpicciolisci;
 - visualizza selezione;
 - adatta la vista al progetto (vista globale).

AUDACITY



- Strumenti:
 - selezione;
 - involuppo;
 - disegno;
 - zoom;
 - spostamento temporale;
 - multi-strumento.

AUDACITY: Barra Selezione



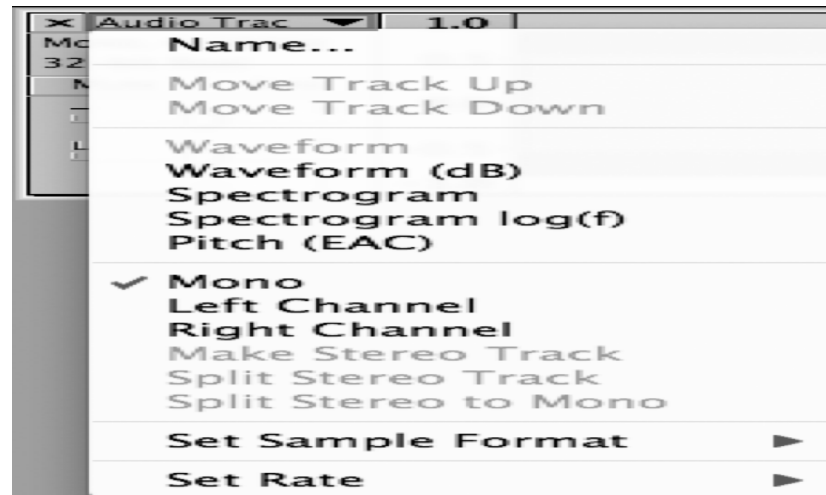
- Controlli selezione:
 - Inizio selezione
 - Fine selezione / lunghezza selezione
 - Posizione del cursore in lettura
 - Ancoraggio (*snap to*)
- Frequenza di campionamento

AUDACITY: Pannello di controllo di traccia



- *Menù* di traccia;
- Informazioni formato
- Mute/ Solo
- Guadagno (*gain*) [dB]
- Posizione sul fronte stereo

AUDACITY: *Menù di traccia*



- Nome traccia
 - Forma d'onda
- Sposta la traccia su/giù
 - Spettrogramma
 - Altezze
- Visualizza:
 - Forma d'onda

AUDACITY

- Il programma non opera direttamente sul file audio (**WAV**, **AIFF**, etc.) ma ne *importa* il contenuto nel progetto;
- Un progetto *Audacity* possiede l'estensione **AUP** (**AU**dacity **P**roject). Un file con questa estensione può essere letto solo da *Audacity*.
- A ciascun file con estensione *.aup* è associata una cartella (*directory*) contenente i dati audio.
 - P.es.
 - Esercitazione.aup: progetto di *Audacity*
 - Esercitazione_data: dati audio contenuti nel progetto
- Quando si copia, sposta o rinomina un progetto di *Audacity* **DEVE** sempre essere copiata, spostata o rinominata anche la **cartella corrispondente**.
- Per ottenere un file audio utilizzabile da qualsiasi altro programma è necessario *esportare* il progetto (Menù *File*; *Esporta...*) nel formato desiderato (**WAV**, **AIFF**, **MP3**, **OGG**, etc.)