

Prise en main rapide de Audacity. (Version portable 1.3.0 beta)

A télécharger sur www.framakey.org ou <http://audacity.sourceforge.net/>

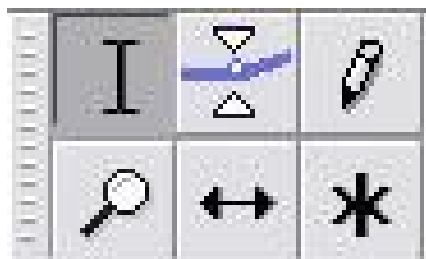
Dans ce tutoriel, ne seront abordées que les fonctions principales du logiciel pour une utilisation simple et efficace de ce logiciel.

Audacity est un logiciel de traitement sonore, libre et gratuit, développé par une équipe de bénévoles. Il permet d'enregistrer, de jouer, d'importer et d'exporter des données aux formats WAV, MP3 et OGG Vorbis. Il est toutefois conseillé d'exporter en WAV.

Vous pouvez traiter vos sons avec les commandes Couper, Copier et coller ; mélanger les pistes (mix), ajouter des effets et même créer des sons (cf. création de sons).

Il est conseillé d'enregistrer souvent vos montages et d'exporter vos fichiers sons. En effet, il existe encore quelques bugs qui ferment sauvagement le programme.

La palette d'outils :



De gauche à droite et de haut en bas :

L'outil sélection : permet de sélectionner une zone d'un fichier son avec le clic gauche de la souris.

L'outil de niveau (enveloppe) : permet de modifier le niveau sonore

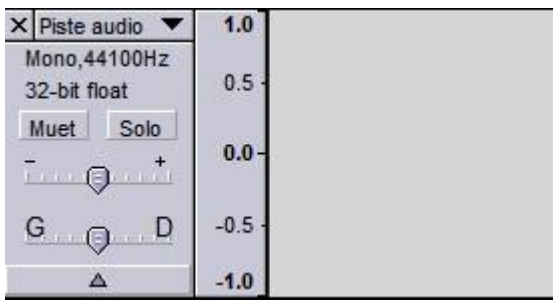
L'outil de dessin d'onde : permet de modifier (supprimer un craquement) une forme d'onde. A combiner avec le zoom.

L'outil zoom : permet d'augmenter (clic gauche) ou de diminuer (clic droit) la vue du fichier.

L'outil de calage temporel : permet de déplacer sur la ligne du temps le fichier son.

L'outil « mode multi outils » : permet d'utiliser les 5 outils (à éviter).

Une piste audio :



Le curseur du haut est celui du gain : ne pas le modifier (rester à 0db)

Celui du bas est le panoramique : en utilisation avec deux pistes, mettre l'une des pistes à droite et l'autre à gauche.

Les volumes de la carte-son :



Volume général d'écoute

Volume d'entrée (à régler en dessous de 2)

Remarque : les volumes d'entrée et de sortie audio doivent être parfaitement réglés pour éviter toute saturation. Il est préférable de faire quelques essais avant tout enregistrement.

Les raccourcis des commandes :



Symbole 1 : couper

Symbole 2 : copier

Symbole 3 : coller

Symbole 4 : efface ce qui n'est pas sélectionné

Symbole 5 : efface ce qui est sélectionné

Symbole 6 : annuler l'action

Symbole 7 : répéter l'action

Symbole 8 : zoom avant

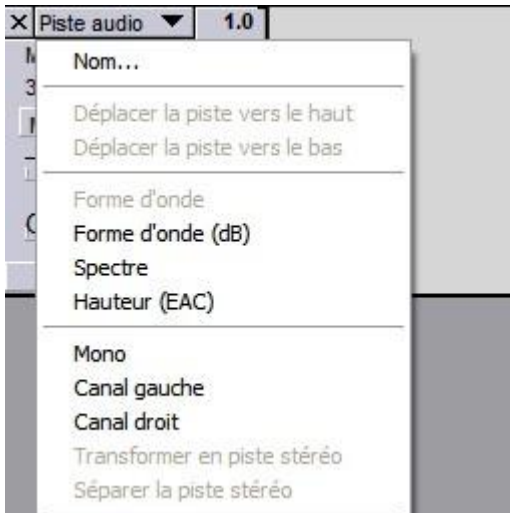
Symbole 9 : zoom arrière

Symbole 10 : affiche la sélection dans la fenêtre

Symbole 11 : ajuste le projet à la fenêtre

Les menus déroulants

Le menu piste :



Nommer une piste

Laisser par défaut

Le son s'entend en mono dans les 2 oreilles

Le son s'entend à gauche

Le son s'entend à droite

Transformation d'une piste mono en piste stéréo.

Séparer une piste stéréo en 2 pistes mono.

Le menu fichier :



Enregistrer au format audacity (*.aup)

Exporter le fichier son en WAV. (préférable)

Formats de sons compressés (mp3 ou Ogg Vorbis).

Pour exporter en mp3, le fichier lame_enc.dll doit être installé dans C:\WINDOWS\System32

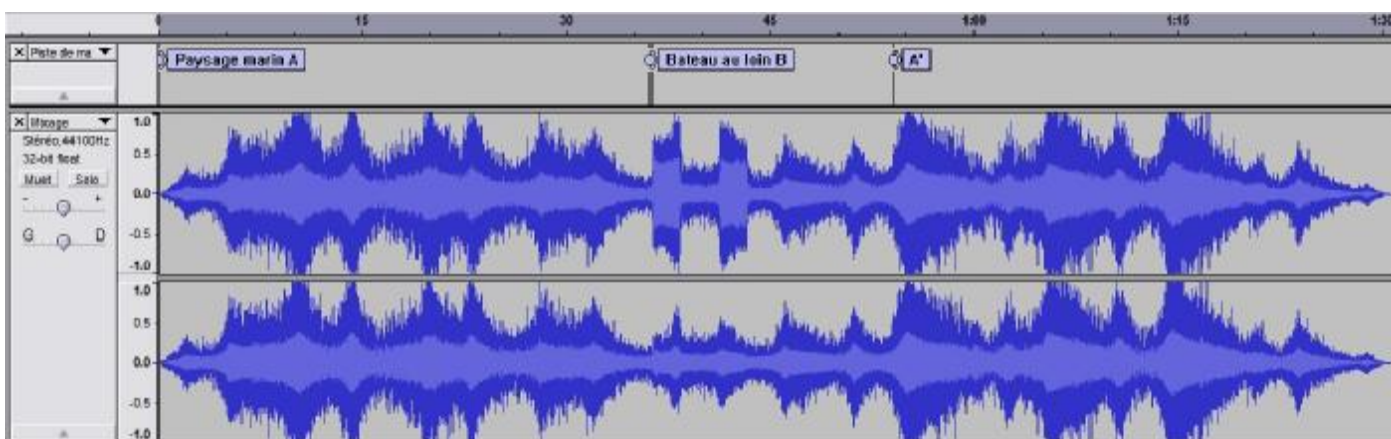
Quelques bugs à l'importation ! (A éviter)


A éviter (bugs)

*Remarque : Audacity enregistre le projet au format *.aup et crée un dossier _data qui contient tous les sons ou samples. En cliquant sur le fichier *.aup, votre projet s'ouvre avec tous les sons. Aussi il ne faut jamais séparer le fichier .aup du dossier _data ni renommer le dossier _data. La sauvegarde est faite par défaut par Audacity.*

L'une des fonctions les plus intéressantes d'Audacity est l'utilisation de marqueurs pour repérer et annoter différentes parties.

Exemple : Une piste de marqueurs indique ici les différentes parties de ce montage.



On crée une piste de marqueurs par le raccourci clavier « control B ». Pendant la lecture ou en mode statique, chaque action sur « control B » place un marqueur. Il suffit ensuite de saisir du texte dans la zone de texte du marqueur. 

Créations de sons (menu « générer »)

Une fonction très intéressante est la création de sons (sinusoidaux, bruit blanc, onde en dent de scie, onde carrée, pluck, click track).

Ces sons peuvent être modifiés par différents effets (phaser, wahwah, trémolo, delay, réverb, etc.) On obtient alors une palette infinie de sons qui peut ensuite être utilisée pour créer différents scénarii sonores.

Plusieurs pistes pédagogiques peuvent ainsi être développées :

- A partir d'une image, création d'un paysage sonore (cf. réalisation d'élève de 4^e)
- Ecriture d'un scénario et réalisation sonore ce celui-ci.
- Créer différents sons, rechercher le champ lexical de chaque son et réaliser un scénario original.
- Réalisations de bruitages pour sonoriser un film
- Création à la manière de... Grisey ; Risset.
- Etude du courant impressionniste, etc...

Ainsi, à partir de cette image, les élèves avaient à créer dans Audacity, et sans utiliser de samples existants, l'ambiance sonore de cette vue :



Le résultat fût plus que convaincant ! [Mer Damien4E4c.mp3](#)

