



ПАМЯТКА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

по самостоятельному созданию аудиосказки

Необходимое оборудование для записи аудиопроизведения:

1. Компьютер
2. Микрофон
3. Наушники
4. Программное обеспечение Audacity
5. Текст произведения на бумажном носителе с крупным шрифтом
6. Фломастеры
7. Музыкальные нарезки для сопровождения произведения.

АЛГОРИТМ

создания аудиосказки

1. Выбираем произведение для записи по интересующей теме, для определенного возраста детей.
2. Несколько раз прочитываем текст произведения, выделяем:
 - логическое ударение
 - паузы
 - темп и ритм чтения
 - мелодику чтения
 - эмоциональную окраску.
3. Записываем аудиосказку в бесплатном приложении Audacity
 - настраиваем микрофон
 - записываем и редактируем звук
 - добавляем эффекты музыки
 - сохраняем в формате MP3

ЗАПИСЬ АУДИОСКАЗКИ

в бесплатном приложении Audacity

1. Настройка микрофона

Перед началом записи необходимо рядом со значком микрофона выбрать из выпадающего списка то устройство, с которого будет производиться запись. Также необходимо настроить уровень звука, чтобы он не был слишком громким или слишком тихим. Для этого один раз кликаем на область отображения уровня громкости входящего сигнала и произносим в микрофон несколько фраз.

Если индикатор громкости постоянно доходит до красной зоны, то необходимо уменьшить уровень входящего сигнала, чтобы не было

перегруза по звуку. Для этого воспользуемся соответствующим ползунком и проверим еще раз уровень звука. Желтая область – хорошо, красная – перебор.

2. Запись и редактирование звука

Для начала записи звука нажимаем кнопку «Записать», а по окончании – нажимаем либо кнопку «Стоп», либо просто пробел на клавиатуре. Если вам необходимо продолжить запись, то установите курсор в то место, откуда должна пойти запись и нажмите кнопку «Записать». В таком случае начнется запись на новой дорожке. Однако, если мы просто хотим продолжить нашу запись на той же самой дорожке, мы можем зажать клавишу Shift и нажать на запись, после чего автоматически начнется запись в конец выделенной нами дорожки.

Если хотим дописать что-то в середину файла, то необходимо разделить общую запись, поставив курсор в нужное место и выбрав из меню опцию «Разделить» или же воспользовавшись горячими клавишами Ctrl+I, после чего выбрать инструмент «Перемещение» и отодвинуть окончание дорожки. Записываем с нужного места, а новую дорожку затем объединяем с исходной, выбрав меню «Дорожки» – «Свести в последнюю дорожку».

По окончании записи, займемся ее обработкой. Для начала нужно вырезать все лишние куски – оговорки, кашель, причмокивания и прочую ересь. Для перемещения по дорожке используем полосу прокрутки и кнопки «Приблизить», «Отдалить».

Прослушиваем запись, выделяем лишнее и нажимаем клавишу Delete. Таким образом, произойдет удаление со смещением. Если же мы хотим просто добавить тишину в эту область, то воспользуемся кнопкой «Заполнить тишиной». Однако имейте в виду, что полное отсутствие звука в таких местах будет заметно, если нет фоновой музыки, поэтому иногда имеет смысл полностью удалить кусок, а затем на его место скопировать и вставить участок тишины из нашей же дорожки.

3. Добавление эффектов и музыки

После того, как все лишнее удалено, необходимо произвести еще несколько полезных действий. Выделяем дорожку, нажатием левой клавишей мыши в левой области и для начала воспользуемся эффектом Hard Limiter, который позволит снизить особо громкие звуки нашей записи, резко выделяющиеся от остальных. Первое значение выставим на минус 5 и нажимаем «Применить».

Далее нормализуем общий звук, то есть сделаем его чуть громче. Снова идем в меню «Эффекты», выбираем «Нормировка сигнала» и указываем до какого максимального значения должен быть поднят звук. Указываем -2 и нажимаем ОК.

Теперь выбираем из «Эффектов» «Компрессор», дабы тихие звуки сделать чуть громче, а громкие тише, чуть-чуть выровняв тем самым общий уровень. Оставляем значения по умолчанию и просто жмем ОК.

Напоследок мы еще раз воспользуемся эффектом Hard Limiter, на случай, если наш компрессор вдруг перестарался. Но теперь в качестве максимального значения ставим -2 или -1 и нажимаем «Применить».

Прослушиваем готовый результат после каждого действия, чтобы убедиться, что мы не перестарались. При необходимости отменяем сделанные правки по нажатию сочетаний клавиш Ctrl+Z и пробуем другие значения для эффектов.

Наконец, если мы хотим подложить под голос музыку, то добавляем соответствующий файл музыки в программу, он окажется на другой дорожке. Выбираем инструмент «Перемещение» и слегка смещаем нашу запись, чтобы она началась не одновременно с музыкой, а чуть позже. А дабы музыка не заглушала голос, регулируем уровень ее громкости соответствующим ползунком.

Кроме того, можно воспользоваться инструментом «Изменение огибающей» и задать разный уровень на начало, середину и конец мелодии, чтобы она не заглушала голос, но при этом звучало громче там, где нет голоса. Ставим точку в нужном месте и регулируем высоту уровня звука. Прослушиваем. Если у нас музыки больше, чем надо, то мы можем отрезать лишний кусок, а дабы окончание трека не было грубым, мы его выделяем и используем эффект «Плавное затухание».

4. Как сохранить в MP3

Чтобы сохранить нашу запись в формате mp3, необходимо дополнительно установить специальную библиотеку. Идем в меню «Правка» – «Параметры», переходим во вкладку «Библиотеки» и здесь напротив надписи «Библиотека LAME» нажимаем кнопку скачать. На открывшемся сайте скачиваем соответствующие файлы и устанавливаем. После чего Audacity сможет сохранять файлы в популярном формате mp3. Впрочем, если вопрос о минимальном размере файла не стоит, то вполне можно сохранить и другом формате, например, WAV.

Для сохранения выбираем меню «Файл» – «Export Audio», указываем папку, куда будем сохранять, название и желаемый тип файла (при необходимости можно дополнительно зайти в пункт «Параметры»). Нажимаем «Сохранить». Видим предупреждение, что все звуковые дорожки будут сведены в одну, жмем ОК. При необходимости заполняем мета-данные нашей записи и еще раз жмем ОК. Запись сохраняется на компьютер.

ПОДГОТОВИЛИ: Л.С. Шокалис, воспитатель
А.С. Трофимова, воспитатель