




Für eine Tanzaufführung bei der Sportgala am letzten Schultag vor den Weihnachtsferien sollst du eine Abfolge aus drei verschiedenen Stücken zusammenschneiden.

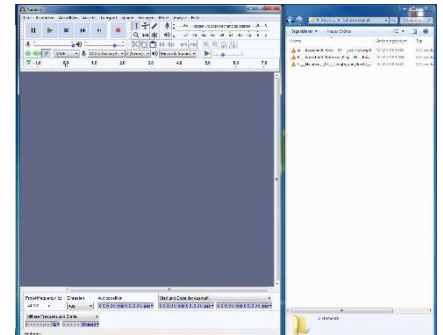
Die ersten beiden Stücke liegen einzeln in passender Länge vor, aber vom dritten Stück soll den Anfang davor und das Ende danach erklingen, damit die Tänzer zu dieser Musik ein- und auslaufen können.

Anleitung:

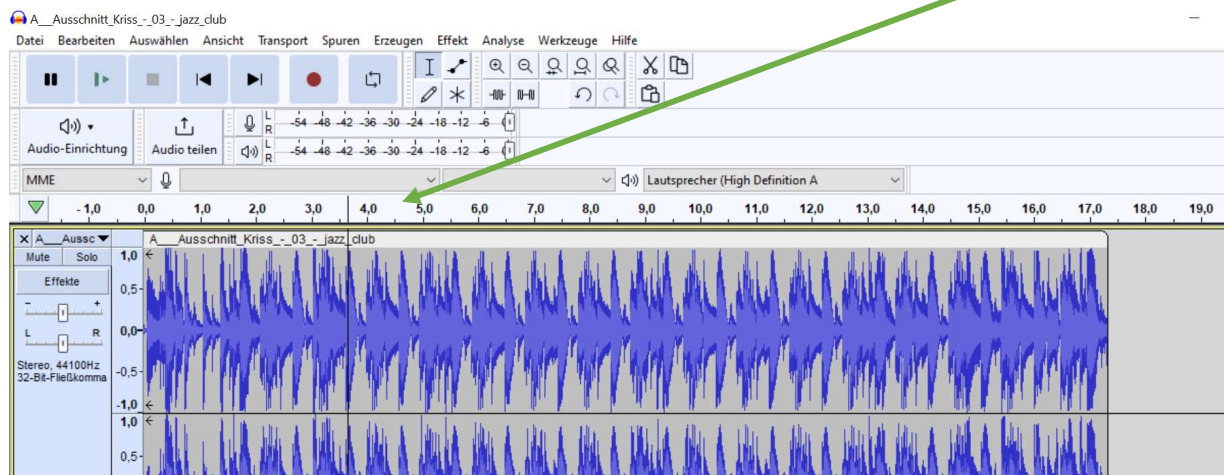
Öffne zunächst das Programm AUDACITY und ein Fenster mit den drei Hörbeispielen daneben.

a) Ziehe die beiden Dateien A und B in das Fenster von Audacity. Sie erscheinen in zwei verschiedenen Spuren. Du kannst sie jetzt

gleichzeitig hören, wenn du den **Play-Button**  anklickst.

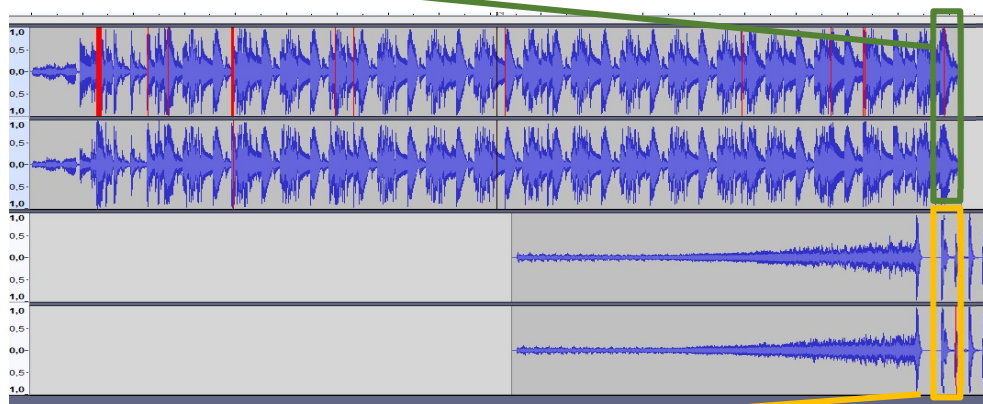


b) Verschiebe mit Hilfe von drag-and-drop die Audiospur. Klicke dafür auf die hellgraue **Titelleiste** über der Tonspur.



Verschiebe das Stück B so, dass ein fließender Übergang zwischen den Stücken entsteht. (Auf dem Bild kannst du erkennen, wie eine Lösung dazu aussehen kann.)

Der letzte Schlag des ersten Stückes





liegt genau auf dem letzten Schlag des ersten Stückes.

Audiobearbeitung am Computer – **Medley / Mashup erstellen**

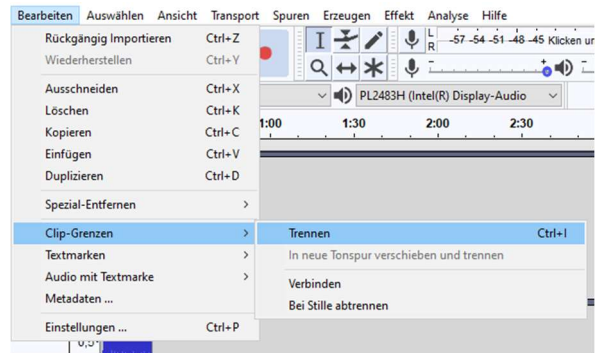


c) Die Einleitung des unteren Stückes stört natürlich noch. Du kannst Sie

entfernen, indem du mit dem **Markierungswerkzeug**  den passenden Bereich anwählst und die Musik in diesem

Abschnitt dann mit dem Button  in Stille umwandelst.

d) Als nächstes sollst du noch die Einleitung von Stück C vor dem Mix einfügen und das Ende von Stück C danach. Schaffst du das so, dass sich das gut anhört? Benutze dazu die Funktion *Trennen* (siehe Abbildung rechts) oder die Tastenkombination <Strg> + <I>



e) Um eine einzige Datei daraus zu erstellen musst du zuletzt nur noch **Datei – Exportieren – als mp3** wählen. Die so erstellte Datei kannst dann jeder mp3-Player oder jedes Handy abspielen.

*) Das zweite Stück B ist etwas langsamer als das erste Stück A. Probiere, dies mithilfe von *Effekt – Tempo* anzupassen.