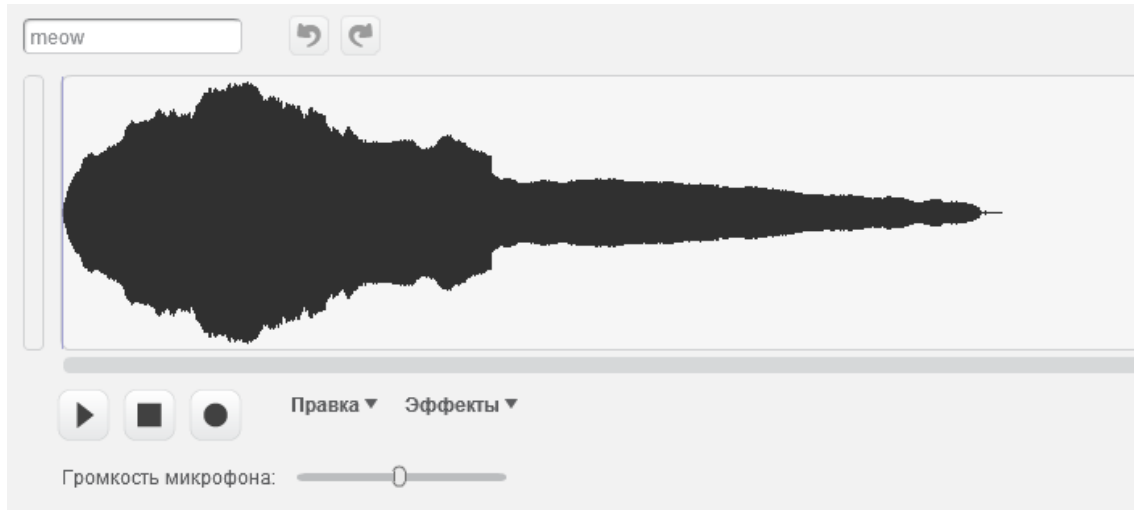


Аудиоредактор Scratch

Звук можно привязать к сцене либо спрайту. Редактирование звуковой дорожки осуществляется в аудиоредакторе Scratch.

Чтобы перейти к редактору, выделите сцену или спрайт и откройте вкладку **Звуки**.



Рассмотрим интерфейс аудиоредактора Scratch.

- поле для ввода имени аудиофрагмента. Имя будет отображаться в блоках группы **Звук**.

- отмена последнего действия.

- повтор последнего действия.

- аудиодорожка, на которой происходит обрезка и склейка аудиосегментов.

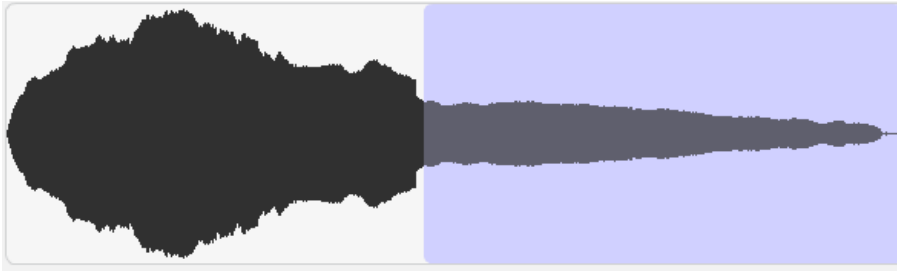
- воспроизведение аудиодорожки.

- остановка воспроизведения аудиодорожки.

- запись звука с микрофона.

- регулятор громкости микрофона.

Выделение звукового фрагмента на аудиодорожке осуществляется при помощи курсора мыши (выполните протяжку). Затем воспользуйтесь командами **Правка** или **Эффекты**.



Рассмотрим команды пункта **Правка**:

Отмена – отмена последнего действия;

Повтор – повтор последнего действия;

Вырезать – удаление выделенного на дорожке фрагмента в буфер обмена;

Копировать – копирование выделенного на дорожке фрагмента в буфер обмена;

Вставить – вставка аудиофрагмента из буфера обмена;

Удалить – удаление выделенного на дорожке фрагмента;

Выбрать все – выделение всего аудиотрека.

Рассмотрим команды пункта **Эффекты**:

Увеличивать – применение эффекта нарастания звука к выделенному фрагменту;

Исчезать – применение эффекта затухания звука к выделенному фрагменту;

Громче – увеличение уровня громкости звука в выделенном фрагменте (работает, если ранее к фрагменту применяли эффект **Мягче**);

Мягче – понижение уровня громкости звука в выделенном фрагменте (работает, если ранее к фрагменту применяли эффект **Громче**);

Тишина – выключение звука в выделенном фрагменте;

Вернуться – применение реверса к выделенному фрагменту.