

Holger Reibold

# Audio Editing mit Audacity

**PREVIEW**

BRAIN-MEDIA.DE

Holger Reibold

# Audio Editing mit Audacity 4.x

Preview

BRAIN-MEDIA.DE

Alle Rechte vorbehalten. Ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung des Verlags ist es nicht gestattet, das Buch oder Teile daraus in irgendeiner Form durch Fotokopien oder ein anderes Verfahren zu vervielfältigen oder zu verbreiten. Dasselbe gilt auch für das Recht der öffentlichen Wiedergabe. Der Verlag macht darauf aufmerksam, dass die genannten Firmen- und Markennamen sowie Produktbezeichnungen in der Regel marken-, patent- oder warenrechtlichem Schutz unterliegen.

Verlag und Autor übernehmen keine Gewähr für die Funktionsfähigkeit beschriebener Verfahren und Standards.

© 2026 Brain-Media.de

ISBN: 978-3-95444-294-2

Cover: Freepik

Brain-Media.de

Dr. Holger Reibold – Hubert-Müller-Str. 52c – 66113 Saarbrücken

info@brain-media.de – [www.brain-media.de](http://www.brain-media.de)

# Inhaltsverzeichnis

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| Vorwort .....                                    | 1  |
| Einleitung .....                                 | 5  |
| 1 Was ist neu in Audacity 4.x .....              | 9  |
| 1.1 Vom UX-Albtraum zur modernen GUI.....        | 9  |
| 1.2 Technologischer Neustart .....               | 11 |
| 1.3 Neue Benutzeroberfläche .....                | 13 |
| 1.4 Verbesserte Clip-Organisation.....           | 14 |
| 1.5 Verbesserte Bearbeitungswerkzeuge .....      | 15 |
| 1.6 Ende des klassischen Sync-Lock-Systems ..... | 16 |
| 1.7 Projektbasiertes Arbeiten .....              | 16 |
| 1.8 Erweiterte Effektverarbeitung .....          | 17 |
| 1.9 DAW-Funktionen .....                         | 17 |
| 1.10 Entwicklungsstand .....                     | 18 |
| 1.11 Bedeutung für die Community .....           | 19 |
| 1.12 Fazit .....                                 | 20 |
| 2 Aufbau der Benutzeroberfläche .....            | 21 |
| 3 Die Menüs von Audacity.....                    | 21 |
| 4 Werkzeugleisten und Bedienelemente .....       | 21 |
| 5 Projekte erstellen und verwalten .....         | 21 |
| 6 Audiodateien importieren .....                 | 21 |

|    |                                         |    |
|----|-----------------------------------------|----|
| 7  | Aufnahme von Audio .....                | 21 |
| 8  | Grundlagen der Audiotbearbeitung .....  | 21 |
| 9  | Schneiden von Audio.....                | 22 |
| 10 | Arbeiten mit Clips.....                 | 22 |
| 11 | Arbeiten mit mehreren Spuren.....       | 22 |
| 12 | Grundlagen von Audioeffekten.....       | 22 |
| 13 | Analyse von Audiodaten .....            | 22 |
| 14 | Export von Audiodateien.....            | 22 |
| 15 | Metadaten und Dateiformate .....        | 22 |
| 16 | Podcast erstellen .....                 | 23 |
| 17 | Schallplatten digitalisieren .....      | 23 |
| 18 | Musikproduktion mit Audacity.....       | 23 |
| 19 | Fortgeschrittene Funktionen .....       | 23 |
| 20 | Programmeinstellungen .....             | 23 |
|    | Zum Schluss .....                       | 23 |
|    | Anhang.....                             | 24 |
|    | Literatur- und Quellenverzeichnis ..... | 24 |
|    | Stichwortverzeichnis .....              | 24 |
|    | Mehr von Brain-Media.de .....           | 25 |
|    | IT-Texter.one .....                     | 28 |

# Vorwort

Liebe Leserin, lieber Leser,

in Taylor Hackfords großartigem Film „Ray“, der vom Leben des Musikers Ray Charles handelt, wird der gerade berühmt gewordene Protagonist Mitte der 60er Jahre des vergangenen Jahrhunderts durch die neu errichteten Aufnahmestudios seiner Plattenfirma geführt. Ein Repräsentant des Labels zeigt ihm die für damalige Verhältnisse hervorragende Ausstattung mit der Bemerkung „Nur die modernste Technik! Tom Dowd hat ein 8-Kanal-Mischpult eingebaut...“. Dass diese Szene, als ich den Film im Jahr 2005 im Kino sah, einige Besucher erheiterte, belegt die immensen technischen Fortschritte der Aufnahmetechnik in den vergangenen 50 Jahren.

Heute sind wir mit geringstem finanziellem und technischem Aufwand in der Lage, Musik- und Sprachaufnahmen in hervorragender Qualität zu erstellen und diese auf eine Audio-CD zu brennen oder über das Internet zu verteilen. Dabei können Nutzer nicht nur mit dem Mikrofon aufnehmen, sondern auch auf vorhandene Inhalte zurückgreifen – ein Song aus dem Internet wird so zum Klingelton im eigenen Handy, eine Mozart-Sinfonie wird im eigenen Podcast hinterlegt und aus dem Lied des Lieblingssängers entsteht eine Karaoke-Version für die nächste Geburtstagsfeier. Eine ganze Generation des

Internets, das Web 2.0, lebt nur von den Inhalten der Nutzer und deren Kreativität. So entsteht eine Kultur des Wiederverwendens und Neuerschaffens, eine ungeahnte Kreativitätsressource freisetzende „Cut-and-Paste-Kultur, ermöglicht durch Technik“, wie sie der amerikanische Rechtswissenschaftler Lawrence Lessig in seinem Buch „Freie Kultur – Wesen und Zukunft der Kreativität“ beschreibt.

Teil dieser Kultur der Kreativität ist die Audiotextbearbeitungssoftware Audacity. Dieses auf der Internet-Plattform SourceForge.net unter der GPL-Lizenz als sogenannte Open-Source-Software veröffentlichte Programm erlaubt dem Nutzer nicht nur die kostenlose Verwendung und Weitergabe der Applikation, sondern ermöglicht auch jedem, den Quelltext der Software einzusehen und somit das Werkzeug selbst zu erweitern und anzupassen. Vom ursprünglichen Autor der Software, Dominic Mazzoni, lediglich für die Verfahrensanalyse im Rahmen eines Universitätsprojekts an der Carnegie Mellon-Universität gedacht, wurde aus dem Programm seit seinen Anfängen im Jahr 1999 schnell ein ernst zu nehmender Editor für Audiodaten aller Art, der unter den Betriebssystemen Windows, Linux und Mac OS gleichermaßen läuft.

Inzwischen hat sich Audacity vom Geheimtipp zur wohl bekanntesten Software ihrer Art überhaupt entwickelt. Seit der Veröffentlichung der ersten Version von Audacity wurde das Programm allein von der offiziellen Homepage über 80 Millionen Mal heruntergeladen. Weiterhin ist die Software auf unzähligen Download-Seiten im Internet verfügbar und wird auf Heft-CDs von Computerzeitschriften in aller Welt

mitgeliefert. Eine Google-Suche nach „audio editor“ führt direkt zur Audacity-Homepage. Dabei ist Audacity inzwischen nicht mehr das einzige kostenlos erhältliche Programm für die Bearbeitung von Audio-Dateien, wird aber dennoch von vielen Nutzern bevorzugt, welche beispielsweise die einfache und intuitive Bedienung schätzen. Bei aller Popularität wird Audacity nach wie vor von Freiwilligen in ihrer Freizeit weiterentwickelt. Ich selbst bin nun seit dem Jahr 2003 Teil dieses angenehmen Teams engagierter Software-Entwickler aus aller Welt.

Mit diesem Buch möchten wir Ihnen alle Informationen an die Hand geben, die Sie benötigen, um Audacity sinnvoll einsetzen zu können. Der Autor Holger Reibold hat großen Wert darauf gelegt, Ihnen einen Überblick über die Bedienung des Programms zu geben und dennoch jede Funktion im Detail zu beschreiben. Weiterhin finden Sie interessante Hintergrundinformationen sowie viele Schritt-für-Schritt-Anleitungen.

Ob Sie nun in einer Band spielen und Ihre Aufnahmen mit Audacity bearbeiten möchten oder als Journalist, Redakteur oder Podcaster Audacity für das Schneiden von Interviews und Beiträgen verwenden, Sie befinden sich in guter Gesellschaft. Klar: Eine kostenlose Software ersetzt weder den Gesangsunterricht noch ein Studium der Tontechnik. Aber Audacity ist ein Werkzeug, mit dem Menschen ihrer Kreativität Ausdruck geben können. In diesem Sinne wünsche ich Ihnen viel Spaß und Erfolg beim Lesen dieses Buchs.

Ihr

Markus Meyer

Markus Meyer, Diplom-Informatiker, wurde 1979 geboren und ist seit 2005 Mitglied des „Audacity Technical Leadership Council“, das für die Weiterentwicklung von Audacity verantwortlich ist. Er ist Geschäftsführer eines Software-Ingenieurbüros und lebt und arbeitet in Nürnberg. Sie können ihn unter der E-Mail-Adresse [markus@audacityteam.org](mailto:markus@audacityteam.org) erreichen.

# Einleitung

Musik gehört zu unserem Alltag wie das tägliche Zähneputzen, der Gang zum Supermarkt oder der Weg zur Schule, zur Uni oder ins Büro. Das gilt für den einen mehr, für den anderen weniger. Für manche beginnt der Tag mit einem Radiowecker, andere können oder wollen auf die Berieselung aus dem Radio nicht verzichten. Nicht immer kann man sich der musikalischen Berieselung entziehen. Im Supermarkt wird man hier und da mit unterschwelligen Werbebotschaften bombardiert, damit man den Einkaufswagen noch voller lädt, in der Wellness-Oase sollen esoterische Klänge das Wohlbefinden steigern und im Fitness-Center treiben einen Techno-Beats zu immer neuer Höchstleistung.

Der Konsum ist die eine Seite, das Selbstmachen die andere. Um in der Sprache des Eissports zu sprechen: Das eine ist quasi die Pflicht, das andere die Kür. Campino, der Sänger der Toten Hosen, hat einmal gesagt, man solle sich doch nicht an ihrer Musik probieren, sondern stattdessen Energie, Kreativität und eigene Fähigkeiten in etwas Eigenes stecken. Man kann zu Herrn Frigge, seiner Musik und seinen Äußerungen stehen wie man will, aber in diesem Punkt bekommt er meine volle Zustimmung.

Dank moderner Mittel kann heute jeder einen Song aufnehmen, diesen bearbeiten, schneiden, neue Spuren hinzufügen, musikalische und technische Schwächen mit den passenden Korrekturfunktionen

auf Vordermann bringen und, und, und. Kurz: Alles, wofür man früher sündhaft teures Equipment benötigte, lässt sich heute in den heimischen vier Wänden bewerkstelligen. Alles, was Sie benötigen, ist ein Rechner, je nach Anwendung ein wenig Zubehör in Form eines Mikrofons, USB-Adapters etc. und Audacity. Die für das Zubehör notwendigen Investitionen sind sehr überschaubar. Sie liegen meist deutlich unter 100 Euro.

Heute entstehen vermutlich 90 Prozent aller professionellen Musikproduktionen mit solchen Werkzeugen. Oftmals ohne, dass sich die Musiker begegnen. Bei Musikproduktionen, die kein Millionenpublikum erreichen, ist diese Vorgehensweise gang und gäbe. Die Musiker tauschen Gitarren-, Bass-, Schlagzeug- und sonstige Tonspuren über das Netz aus, die letztlich am PC gemixt werden – fertig.

Mit Audacity können Sie aber nicht nur Ihre eigene Musikproduktion auf die Beine stellen, sondern noch andere sehr interessante Anwendungen ausführen. Einer der beliebtesten Einsatzbereiche ist das Erstellen sogenannter Podcasts. Das sind Audio-Aufzeichnungen, die sich in Form eines Radio-Beitrags einem bestimmten Thema widmen.

Ein weiterer sehr beliebter Anwendungsbereich: Das Digitalisieren von analogen Medien. Mithilfe von Audacity und speziellen USB-Konvertern können Sie Ihre alten Musikkassetten und Schallplatten digitalisieren. Die Qualität der erzielten Ergebnisse ist dabei – immer natürlich auch abhängig von dem Zustand der Ausgangsmedien – in der Regel sehr gut.

Ich persönlich gehöre zu den Personen, die sehr viel Musik tagtäglich konsumieren, im Auto, im Büro und beim Joggen. Aber fast noch mehr Vergnügen bereitet mir das Selbermachen. Und wenn Sie, wie ich, zu den Hobbymusikern gehören, bei denen mehr der Spaß als der Anspruch im Mittelpunkt stehen, ist Audacity das optimale Werkzeug, um ihren kreativen Output aufzuzeichnen, zu verarbeiten und aufzubereiten. Aus eigener Erfahrung weiß ich, dass Musiker bevorzugt zu Komplettlösungen wie Cubase & Co greifen. Doch diese erfordern eine intensive Beschäftigung mit den vielen Möglichkeiten, die derlei Recording-Werkzeuge bieten.

Wenn Sie ein Werkzeug suchen, mit dem Sie schnell, aber dennoch mit hoher Qualität und viel Flexibilität ans Ziel kommen können, dann ist Audacity das Programm Ihrer Wahl. Für den Einsatz von Audacity spricht außerdem, dass keine Lizenzgebühren anfallen, dass es sich um ein Open Source-Programm handelt. Ein weiterer unschätzbarer Vorteil: Audacity ist für alle wichtigen Plattformen, also Linux, Mac OS X und Windows verfügbar. Bislang vermisst man lediglich eine mobile Variante für Android und iOS.

In dem vorliegenden Buch möchte ich Sie teilhaben lassen an meinen Erfahrungen, die ich in den letzten Jahren mit Audacity gesammelt habe. Sie werden staunen, was sie alles mit diesem kleinen Programm anstellen können. Und wenn Sie einmal dessen unzählige Möglichkeiten kennengelernt haben, werden Sie es nicht mehr missen wollen. In einem Buch wie diesem steckt viel Zeit, Energie und Arbeit. Zeit, die oft zu Lasten Dritter geht. Ich möchte mich daher bei

meiner Familie bedanken, die wie bei allen meinen Buchprojekten immer wieder auf viel gemeinsame Freizeit verzichten mussten. Sie mussten auch meine unzähligen Audio-Experimente zu diesem Buch ertragen. Bedanken möchte ich mich außerdem bei Markus Meyer für seinen Input und seine Bereitschaft, ein Vorwort beizusteuern. Und schließlich sei den Audacity-Entwicklern gedankt, ohne deren hohen Einsatz dieses Projekt nicht entstanden wäre.

Bleibt mir nur, Ihnen viel Spaß und Erfolg mit Audacity zu wünschen!

Herzlichst,

Holger Reibold

# 1 Was ist neu in Audacity 4

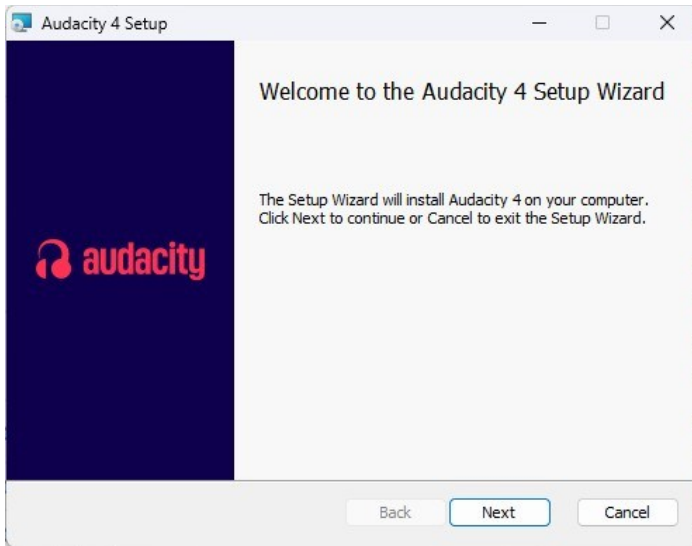
Mit Audacity 4 beginnt eine neue Entwicklungsphase des bekannten Open-Source-Audioeditors. Seit mehr als zwei Jahrzehnten gehört Audacity zu den meistgenutzten Programmen für Aufnahme und Bearbeitung von Audiodateien. Musiker, Podcaster, Journalisten, Lehrkräfte und Sounddesigner nutzen die Software weltweit. Trotz ihrer großen Verbreitung wurde die Anwendung in den letzten Jahren zunehmend für ihre veraltete Benutzeroberfläche und teilweise umständliche Bedienlogik kritisiert.

Audacity 4 stellt daher einen der größten Umbrüche in der mehr als 25-jährigen Geschichte des Projekts dar. Während frühere Versionen hauptsächlich neue Funktionen ergänzten oder bestehende Werkzeuge verbesserten, verfolgt Version 4 ein deutlich ambitionierteres Ziel: Die Software wird in weiten Teilen neu konzipiert, um technische Altlasten abzubauen und eine moderne, leistungsfähige Plattform für zukünftige Entwicklungen zu schaffen.

## 1.1 Vom UX-Albtraum zur modernen GUI

In vielen Fachartikeln wurde Audacity in der Vergangenheit als funktional sehr leistungsfähig, aber gleichzeitig als schwer zu bedienend beschrieben. Einige Autoren bezeichneten das Programm sogar als UX-Albtraum. Gemeint war damit vor allem die komplexe

Bedienstruktur mit zahlreichen Werkzeugmodi und teilweise unklaren Arbeitsabläufen.



**Der Setup-Dialog von Audacity 4 verrät, dass das Programm ein neues Logo erhält.**

Audacity 4 soll dieses Problem grundlegend lösen. Die Entwickler verfolgen das Ziel, Barrieren im Workflow abzubauen und die Bedienung intuitiver zu gestalten. Viele Funktionen werden direkt in den

normalen Arbeitsablauf integriert, sodass weniger manuelle Werkzeugwechsel erforderlich sind.

In früheren Versionen musste beispielsweise häufig zwischen Auswahl-, Verschiebe- oder Zeichenwerkzeug gewechselt werden. In Audacity 4 wird dieser Ansatz stark vereinfacht: Einige Werkzeuge werden automatisch aktiviert, sobald sie benötigt werden. Wird beispielsweise sehr stark in eine Tonspur hineingezoomt, aktiviert sich das Zeichenwerkzeug automatisch. Dadurch reduziert sich die Komplexität der Oberfläche und die Bearbeitung wird flüssiger.

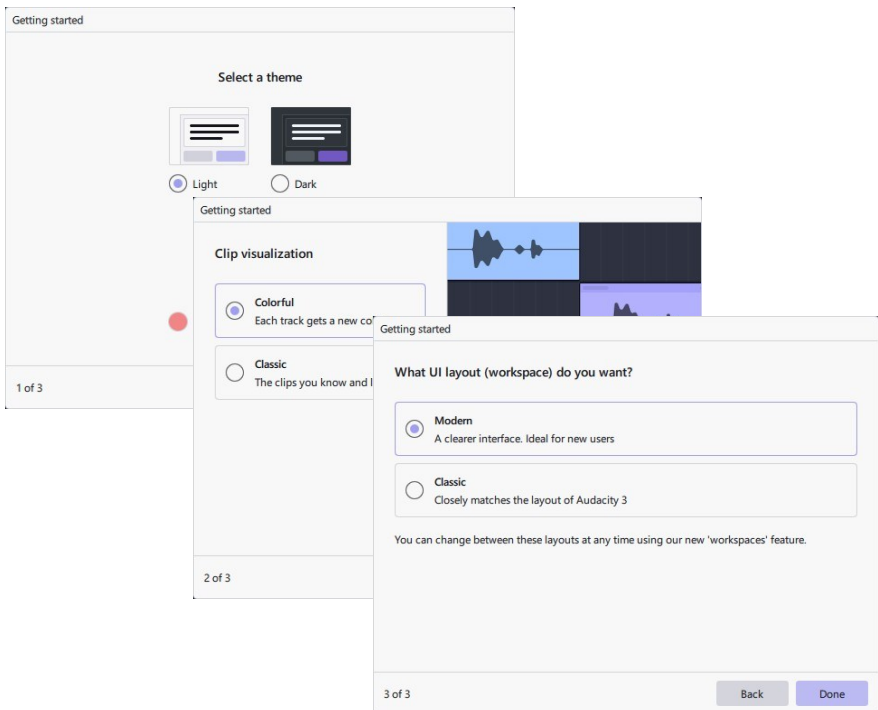
## 1.2 Technologischer Neustart

Eine zentrale technische Veränderung betrifft die Entwicklungsplattform. Bisher basierte Audacity auf dem Framework wxWidgets, das zwar plattformübergreifend arbeitet, jedoch die Modernisierung der Benutzeroberfläche zunehmend erschwerte. Audacity 4 setzt stattdessen auf das Qt-Framework, das auch in vielen anderen modernen Anwendungen eingesetzt wird. Dieser Wechsel ermöglicht eine deutlich flexiblere Gestaltung der Benutzeroberfläche und erleichtert die Entwicklung neuer Funktionen. Gleichzeitig profitieren Nutzer von einer verbesserten Performance und stabileren Abläufen unter Windows, Mac OS X und Linux.

Der Technologiewechsel bringt allerdings auch leicht höhere Systemanforderungen mit sich. Aktuell werden unter anderem folgende Plattformen unterstützt:

- Windows 10 und 11
- Mac OS X 12 oder neuer
- Linux-Distributionen wie Ubuntu 22.04, Debian 11 oder openSUSE 15

Trotz dieser Anpassungen bleibt Audacity weiterhin eine vergleichsweise ressourcenschonende Anwendung.



**Der Einrichtungsassistent bietet einen Vorgeschmack  
auf das neue Look&Feel von Audacity 4.**

## 1.3 Neue Benutzeroberfläche

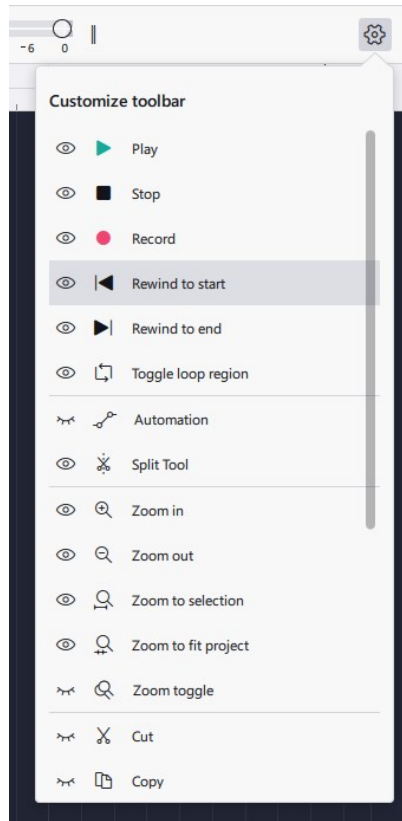
Der sichtbarste Unterschied von Audacity 4 ist die komplett überarbeitete Benutzeroberfläche. Das neue Design wirkt moderner, aufgeräumter und klar strukturiert. Menüs, Werkzeugleisten und Dialogfenster wurden überarbeitet und teilweise neu angeordnet, um häufig genutzte Funktionen schneller erreichbar zu machen.

Eine wichtige Neuerung ist das Konzept der Workspaces. Dabei handelt es sich um verschiedene Arbeitsumgebungen mit individuell angeordneten Werkzeugen und Panels. Nutzer können beispielsweise unterschiedliche Layouts für verschiedene Aufgaben erstellen oder auswählen. Typische Beispiele sind:

- Podcast-Bearbeitung
- Musikproduktion
- Schnitt von Interviews

Mit einem Klick lässt sich zwischen diesen Arbeitsbereichen wechseln. Dadurch passt sich Audacity besser an unterschiedliche Arbeitsweisen an.

Darüber hinaus unterstützt Audacity 4 mehrere Farbdesigns. Neben hellen und dunklen Oberflächen können auch Farbschemata für Spuren und Audioclips angepasst werden. Gerade in komplexen Projekten mit vielen Tonspuren erleichtert dies die Orientierung.



**Die Anpassung der Audacity-Benutzerschnittstelle:  
Funktionen können ein- und ausgeblendet werden.**

## 1.4 Verbesserte Clip-Organisation

Eine der wichtigsten funktionalen Änderungen betrifft den Umgang mit Audioclips. In früheren Versionen waren Clips innerhalb einer Spur häufig durch andere Clips blockiert, was die Bearbeitung größerer Projekte erschwerte. Audacity 4 erlaubt nun, Clips frei

innerhalb einer Spur zu verschieben, ohne dass andere Clips automatisch blockiert werden. Diese Änderung vereinfacht die Organisation komplexer Projekte erheblich.

Zusätzlich können mehrere Clips gleichzeitig ausgewählt und gemeinsam bearbeitet werden. Neu ist außerdem die Möglichkeit, Clips zu Gruppen zusammenzufassen. Gruppierte Clips lassen sich gemeinsam verschieben, schneiden oder bearbeiten. Besonders bei Podcast- oder Musikprojekten mit vielen Spuren bietet diese Funktion erhebliche Vorteile. Auch die visuelle Darstellung der Clips wurde verbessert. Clips können farblich hervorgehoben werden, wodurch sich einzelne Elemente eines Projekts leichter unterscheiden lassen.

## 1.5 Verbesserte Bearbeitungswerkzeuge

Ein weiteres Highlight ist das neue Split-Werkzeug, mit dem Audio-clips schnell an der aktuellen Cursorposition geteilt werden können. Die Funktion wird über die Taste S aktiviert. Hält man die Taste gedrückt, bleibt das Werkzeug aktiv und ermöglicht mehrere Schnitte hintereinander. Dadurch entfällt der Umweg über Menübefehle und der Schnittprozess wird deutlich schneller. Auch andere Bearbeitungsfunktionen wurden optimiert. Dazu gehören unter anderem:

- Verbesserte Metering-Funktionen
- Präzisere Synchronisation von Spuren
- Flexiblere Clip-Bearbeitung

- Optimierte Loop-Funktion zum wiederholten Abspielen einzelner Abschnitte

Diese Verbesserungen sollen den Workflow insgesamt flüssiger machen.

## 1.6 Ende des klassischen Sync-Lock-Systems

Eine weitere wichtige Änderung betrifft das sogenannte Ripple-Editing. Diese Funktion sorgt dafür, dass beim Einfügen oder Löschen von Audioclips die zeitliche Struktur des gesamten Projekts automatisch angepasst wird. Ripple-Editing ersetzt teilweise das frühere Sync-Lock-System, das in älteren Audacity-Versionen verwendet wurde. Dieses System sorgte oft für Verwirrung, da es in bestimmten Situationen unerwartete Ergebnisse erzeugte. Das neue Konzept soll flexibler und intuitiver funktionieren. Clips können verschoben oder bearbeitet werden, ohne dass andere Spuren blockiert werden.

## 1.7 Projektbasiertes Arbeiten

Audacity 4 führt außerdem ein neues Projektformat ein. Die Software arbeitet nun strikt projektbasiert, ähnlich wie viele Digital Audio Workstations. Vor Beginn der Bearbeitung muss zunächst ein Projekt erstellt werden.

Das neue Dateiformat trägt die Bezeichnung AUP4. Dieses Format speichert alle Informationen eines Projekts in strukturierter Form. Allerdings sind Projekte aus Audacity 4 nicht rückwärtskompatibel zu älteren Versionen der Software. Dieser Bruch ist bewusst gewählt, da die neue Architektur langfristig mehr Stabilität und Erweiterbarkeit ermöglichen soll.

## 1.8 Erweiterte Effektverarbeitung

Bereits in früheren Versionen wurden Echtzeit-Effekte eingeführt. Audacity 4 baut dieses Konzept weiter aus. Spuren und der Master-Kanal verfügen nun über eigene Effekt-Slots, in denen beispielsweise Kompressoren, Equalizer oder andere Plugins platziert werden können. Diese Effekte lassen sich während der Wiedergabe anpassen, ohne das Audiomaterial dauerhaft zu verändern. Dadurch wird ein nicht-destruktiver Workflow ermöglicht, wie er auch in vielen professionellen Audioprogrammen üblich ist.

## 1.9 DAW-Funktionen

Obwohl Audacity weiterhin in erster Linie ein Audioeditor bleibt, schaffen die Entwickler mit Version 4 eine Grundlage für zukünftige Erweiterungen. Dazu gehören unter anderem:

- Unterstützung moderner Plugin-Standards wie VST3
- Mögliche Integration von MIDI-Bearbeitung

- Automationskurven für Parameter
- Bessere Unterstützung virtueller Instrumente

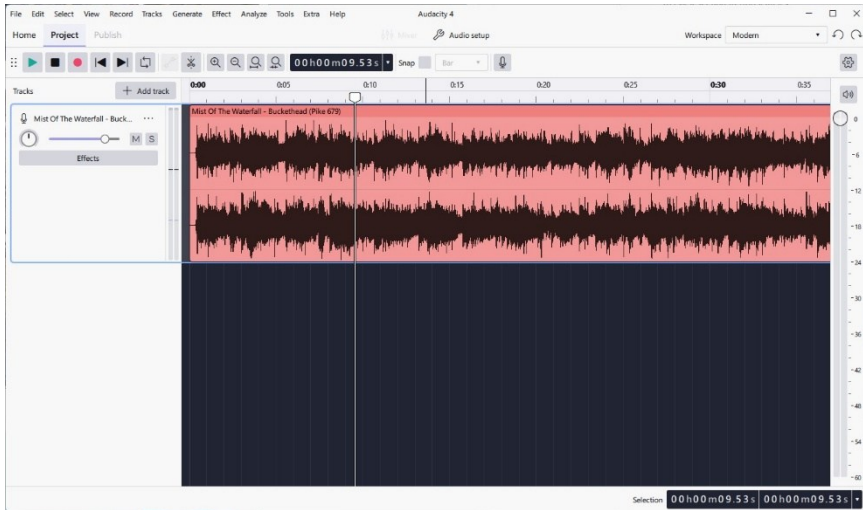
Damit nähert sich Audacity in einigen Bereichen klassischen Digital Audio Workstations an, ohne jedoch seine Rolle als schneller und leichtgewichtiger Editor zu verlieren.

## 1.10 Entwicklungsstand

Audacity 4 befindet sich derzeit noch in einer öffentlichen Alpha-Phase. Diese frühen Versionen dienen vor allem dazu, Feedback aus der Community zu sammeln und die neue Benutzeroberfläche zu testen. In den ersten Alpha-Versionen fehlen noch einige Funktionen, die aus früheren Versionen bekannt sind. Dazu zählen beispielsweise:

- Makros
- Label-Tracks
- Metadaten-Editor
- Plugin-Manager
- Spektrogramm-Ansicht
- Einige native Audacity-Effekte

Diese Funktionen sollen in späteren Entwicklungsphasen wieder integriert werden. Aufgrund möglicher Fehler wird derzeit davon abgeraten, die Alpha-Version für produktive Projekte zu verwenden.



**Die neue Benutzeroberfläche von Audacity 4.**

## 1.11 Bedeutung für die Community

Audacity war von Anfang an ein Community-Projekt mit einer großen internationalen Nutzerbasis. Die Entwicklung von Version 4 zeigt, dass die Software auch nach mehr als zwei Jahrzehnten aktiv weiterentwickelt wird. Viele Nutzer sehen in Audacity 4 die Chance für einen Neustart der Software. Durch eine modernere Benutzeroberfläche und verbesserte Arbeitsabläufe könnte das Programm wieder stärker

mit kommerziellen Audiotools konkurrieren. Gleichzeitig bleibt ein zentraler Vorteil erhalten: Audacity bleibt auch in Zukunft kostenlos und Open Source.

## 1.12 Fazit

Audacity 4 stellt die umfangreichste Modernisierung in der Geschichte des Projekts dar. Durch den Wechsel zum Qt-Framework, eine komplett neue Benutzeroberfläche und zahlreiche Verbesserungen im Workflow wird der Audioeditor deutlich moderner und flexibler.

Besonders hervorzuheben sind die frei beweglichen Audioclips, die neuen Workspaces, das projektbasierte Arbeiten sowie die erweiterten Bearbeitungs- und Effektfunktionen. Diese Neuerungen erleichtern nicht nur den Einstieg für neue Anwender, sondern bieten auch erfahrenen Nutzern effizientere Arbeitsabläufe.

Obwohl sich die Software derzeit noch in der Entwicklungsphase befindet, zeigen die bisherigen Alpha-Versionen bereits das große Potenzial der neuen Architektur. Wenn die geplanten Funktionen vollständig umgesetzt werden, könnte Audacity 4 den beliebten Audioeditor langfristig als modernes Werkzeug für Aufnahme und Audiobearbeitung neu positionieren.

- 2    Aufbau der Benutzeroberfläche
- 3    Die Menüs von Audacity
- 4    Werkzeugleisten und Bedienelemente
- 5    Projekte erstellen und verwalten
- 6    Audiodateien importieren
- 7    Aufnahme von Audio
- 8    Grundlagen der Audibearbeitung

- 9     Schneiden von Audio
  
- 10    Arbeiten mit Clips
  
- 11    Arbeiten mit mehreren Spuren
  
- 12    Grundlagen von Audioeffekten
  
- 13    Analyse von Audiodaten
  
- 14    Export von Audiodateien
  
- 15    Metadaten und Dateiformate

16 Podcast erstellen

17 Schallplatten digitalisieren

18 Musikproduktion mit Audacity

19 Fortgeschrittene Funktionen

20 Programmeinstellungen

Zum Schluss

# Anhang

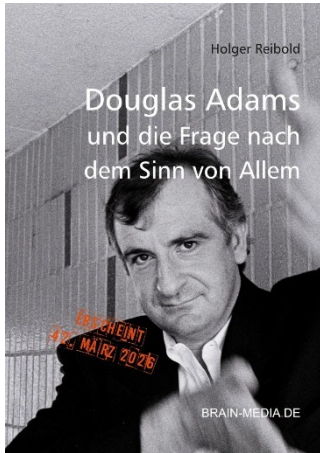
Installation zusätzlicher Bibliotheken

Tastenkombinationen

Glossar der Audiotechnik

## Literatur- und Quellenverzeichnis

## Stichwortverzeichnis



## **42 – Douglas Adams und die Frage nach dem Sinn von Allem**

Am 11. Mai 2026 ist Douglas Adams 25 Jahre tot. Der Kultautor hat der Welt wunderbar, skurrile Werke geschenkt. Jetzt ist es an der Zeit, den Autor kennenzulernen.

Umfang: 140 Seiten

Preis: 14,99 EUR

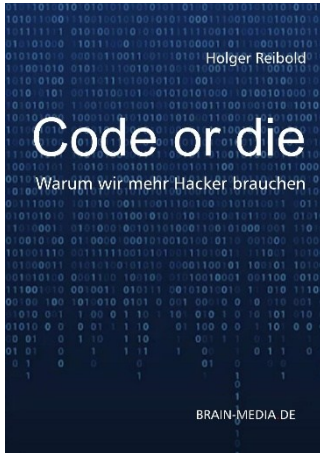
Erscheint: 42. März 2026



## **Towelday, das ultimative Handtuch für alle Fans**

An seinem Todestag, dem Towelday, erinnern sich Fans an Douglas Adams und huldigen dem Kultautor.

100 % intergalaktisch geprüfte Baumwolle, nachhaltig Produktion zum Preis von 42 EUR.



## **Code or die – Warum wir mehr Hacker brauchen**

Ein Manifest für mehr digitale Selbstbestimmung, Neugierde und Eigenverantwortung. Medienkompetenzen alleine genügen nicht; die Gesellschaft von morgen braucht Digitalkompetenzen.

Umfang: 120 Seiten

Preis: 14,99 EUR

Erscheint Frühjahr 2026



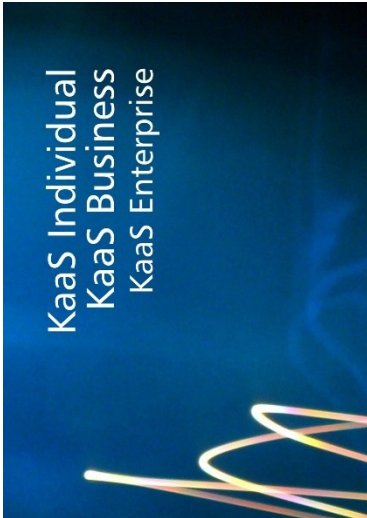
## **KI Incident Response – Wie man Sicherheitsvorfälle in KI-Systemen erkennt, eindämmt und verantwortet**

Ziel- und punktgenaue Reaktionen für kritischen KI-Vorfälle.

Umfang: 140 Seiten

Preis: 16,99 EUR

Erscheint: Frühjahr 2026



## Brain-Media KaaS

Individual

Business

Enterprise

– die E-Book-Flatrate –

Brain-Media.de ist ein **Pionier** in Sachen E-Book-Flatrates. Bereits 2014 wurden mit Plus+ E-Books als attraktives und preisgünstiges Abo angeboten. Im April 2026 erlebt Plus+ eine Renaissance.

Abonnenten erhalten **1 Jahr Zugriff auf alle E-Books**, die bereits erschienen sind, und auf alle Neuerscheinungen des Abozeitraums. Sie können über 30 verfügbare E-Books herunterladen – dazu editierbare Checklisten, Vorlagen, Beispiele etc. Sie können die E-Books ausdrucken und auf mehreren Lesegeräten verwenden. Die E-Books verwenden kein DRM!

Und das alles zum **unschlagbaren Sonderpreis!**

# IT-Texter.one

100+ IT-Fachbücher

1500+ Fachartikel

30+ Erfahrung

KOMPLEXE INHALTE PUNKTGENAU AUFZUBEREITEN, IST EINE KUNST. ICH BEHERRSCHE SIE. BEI MIR ERHALTEN SIE FACH-  
TEXTE, DIE KOMPLEXES VERSTÄNDLICH MACHEN.

Seit über 30 Jahren unterstütze ich Unternehmen aus der IT-, Software- und Digitalbranche dabei, ihre technischen Inhalte klar, präzise und zielgruppenorientiert zu kommunizieren. Als promovierter Informatiker und erfahrener IT-Journalist verbinde ich fundiertes Fachwissen mit journalistischem Storytelling. Als Key Account Manager eines IT-Dienstleisters verfüge ich obendrein über konkrete Erfahrungen mit allen gängigen Technologien.

## WARUM SIE MIT MIR ARBEITEN SOLLTEN

35 Jahre Erfahrung mit Internet-,  
Netzwerk- und Webtechnologien

Kooperation mit führenden Akteuren  
der IT- und Medienbranche

Strategisches Denken: Texte, die nicht nur informieren,  
sondern auch verkaufen

| THEMENSCHWERPUNKTE     | WIE KANN ICH SIE UNTERSTÜTZEN? |
|------------------------|--------------------------------|
| Open-Source            | Content Creation               |
| Enterprise IT          | Dokumentationen                |
| IT-Consulting          | Case Studies                   |
| SaaS                   | Suchmaschinenoptimierung       |
| Künstliche Intelligenz | Tech-Marketing                 |

## MEIN VERSPRECHEN

Ich übernehme die inhaltliche und sprachliche Brücke zwischen Technologie und Anwendung. Selbst komplexe Sachverhalte kommen beim Publikum an – fachlich korrekt, prägnant und SEO-wirksam.

## PREISMODELLE

Professionelle Leistungen, die ihresgleichen suchen, gibt es nicht umsonst. Sprechen Sie mit an. Gerne vereinbaren wir einen Fixpreis; das vereinfacht Ihre Kalkulation.

## KONTAKT AUFNEHMEN

Sprechen wir über Ihr Projekt. Schreiben Sie mir eine Mail ([info@it-texter.one](mailto:info@it-texter.one)). Oder besser noch: Rufen Sie mich an (+49 681 91005698).