

AUDIO EDITOR USER MANUAL



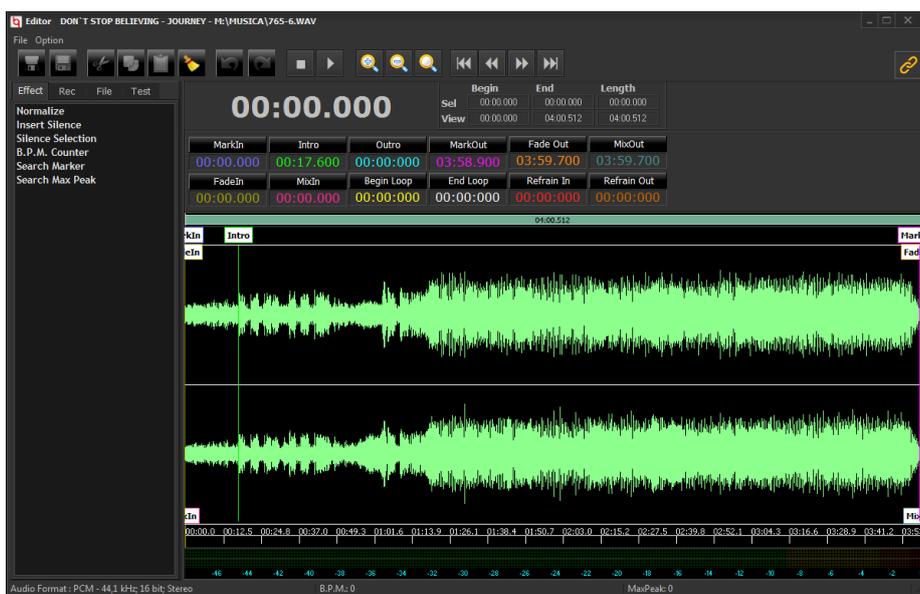
v. 20150210

Les informations contenues dans ce document sont sujettes à modification à tout moment sans notification préalable. Si vous voulez en savoir plus d'informations sur notre produit, s'il vous plaît visitez notre www.bitonlive.com web.

Audio Editor

Résumé

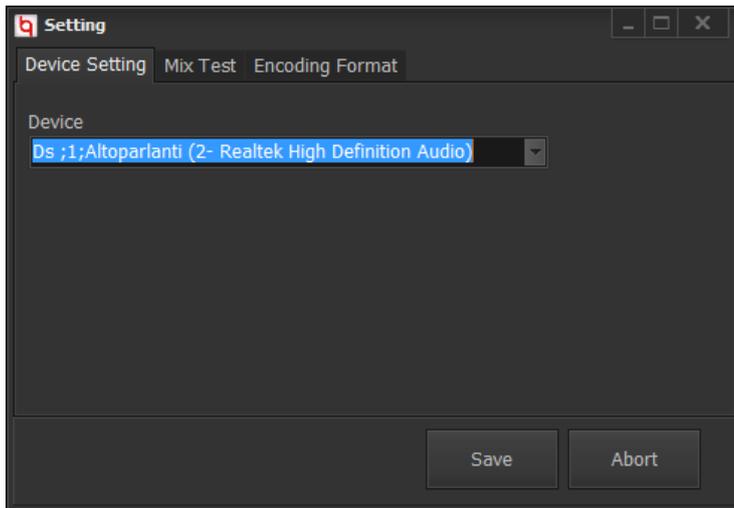
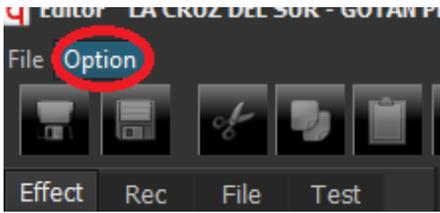
- Option Section 2
- Effet Section 3
 - Normaliser 3
- Insérer du silence 3
- Silence Sélection 4
- B.P.M. Compteur 4
- Recherche Marker 5
- Rechercher Max Pic 5
- Enregistreur Section 6
 - Enregistreur de configuration 6
 - Lancer un nouvel enregistrement 7
 - Gestion des enregistrements 8
 - Insérez un enregistrement sur l'éditeur 10
- section d'importation de fichier 11
 - Gestion des pistes audio 11
 - Insérer une piste audio dans l'éditeur 12
 - Remplacer une piste audio existante 12
- Section Marker 13
 - Les touches de fonction 15



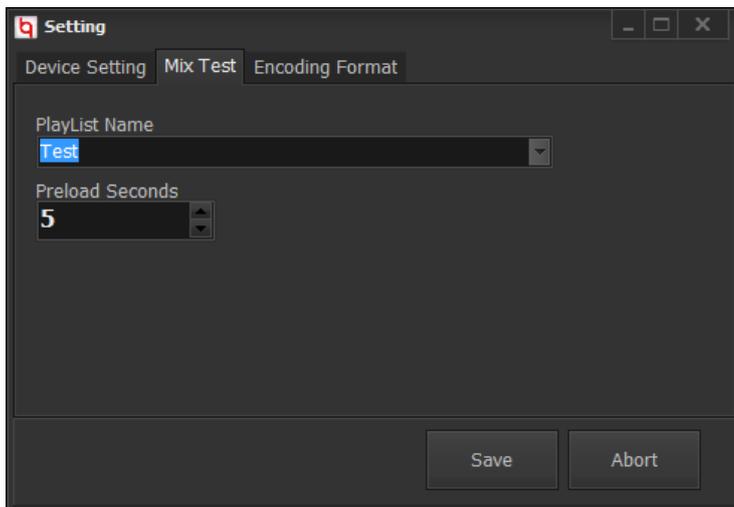
Optionnes

La première fois que vous utilisez l'éditeur vous devez configurer.

Accédez à la configuration en cliquant avec la souris sur le menu "Options".

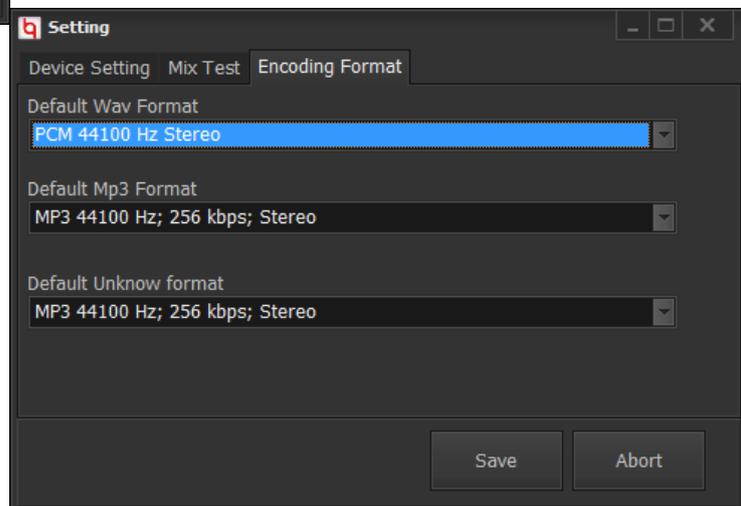


Configurez la carte son sur lequel vous souhaitez lire les pistes audio à partir de l'éditeur.



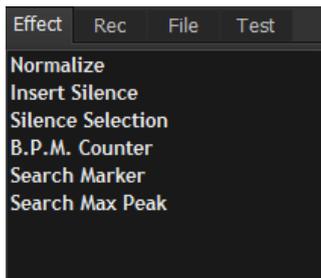
Si nécessaire, réglez la playlist manuel qui contient la liste des pistes pour être utilisé pour tester le mélange.

Définir le codage audio.



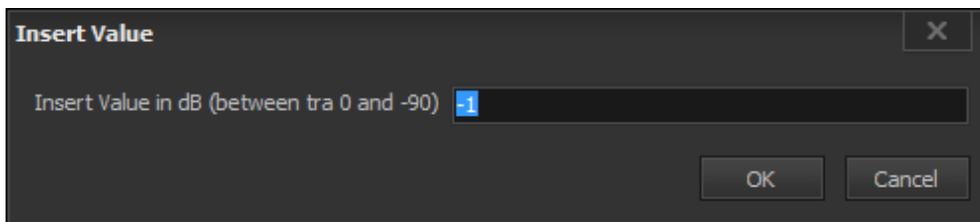
Effets

Ceci est la section des effets est utilisé pour appliquer les effets qui changent normalement physiquement les fichiers audio.



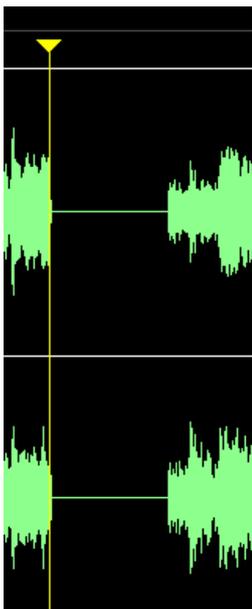
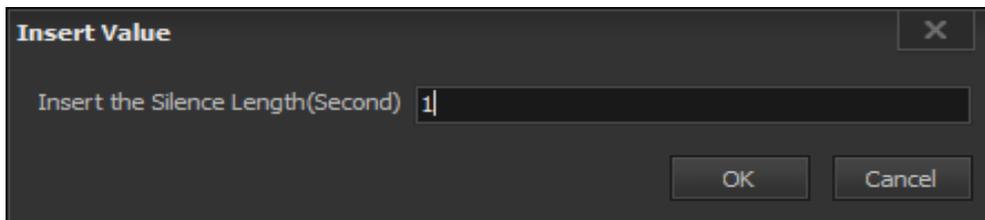
Normaliser

Appliquez l'effet des pistes audio normalisation menant à la valeur de crête dans la zone de saisie. L'effet sera appliqué sur la partie sélectionnée afin de normaliser une partie seulement. Si vous ne l'avez pas fait toute normalisation sera automatiquement sélectionné la totalité de la piste audio.



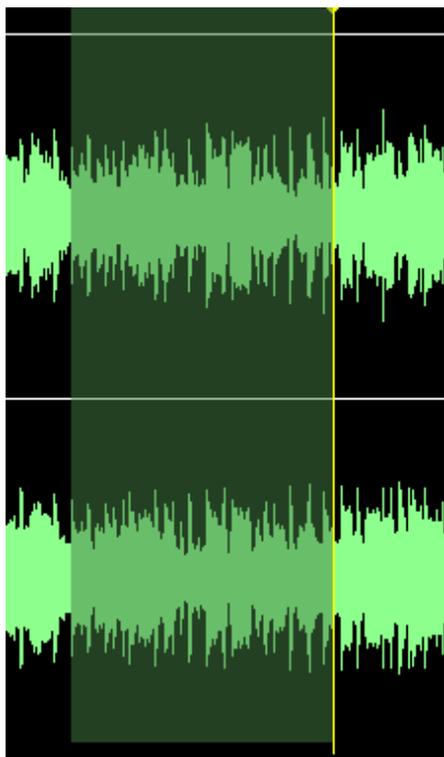
Insérer du silence

Il insère un silence sur les dirata audio de la piste audio insérés dans la fenêtre d'entrée.

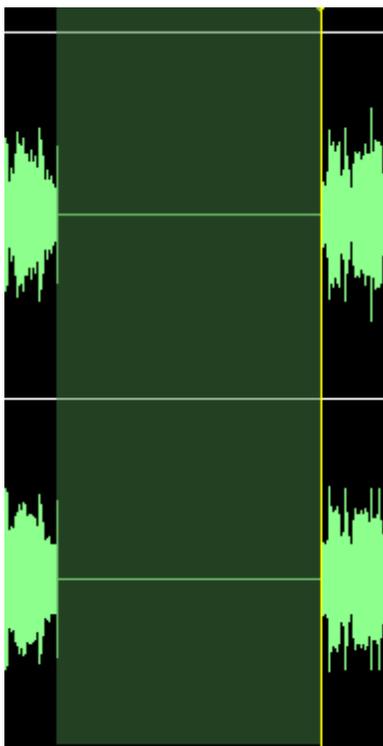


Silence Sélection

Avant



Après

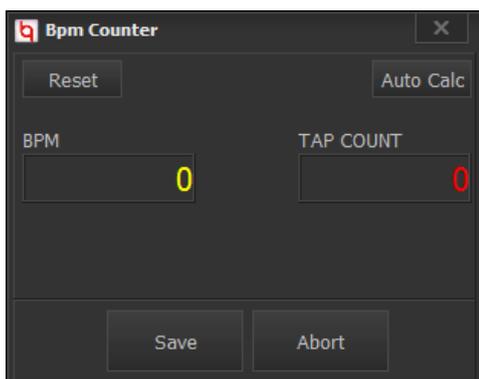


B.P.M. Compteur

Comptez le nombre de battements par minute.

Les lignes peuvent être calculés automatiquement par le système en appuyant sur le «Auto Calc».

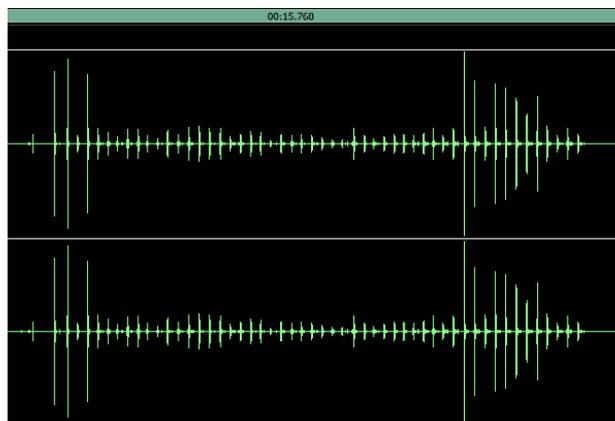
Alternativement, ils peuvent être calculés manuellement par l'opérateur qui devra appuyer sur le bouton "SPACE" dans chaque mesure. La première fois que le bouton est pressé espace sera également commencer le jeu de la piste audio afin de permettre à l'opérateur d'écouter la piste audio.



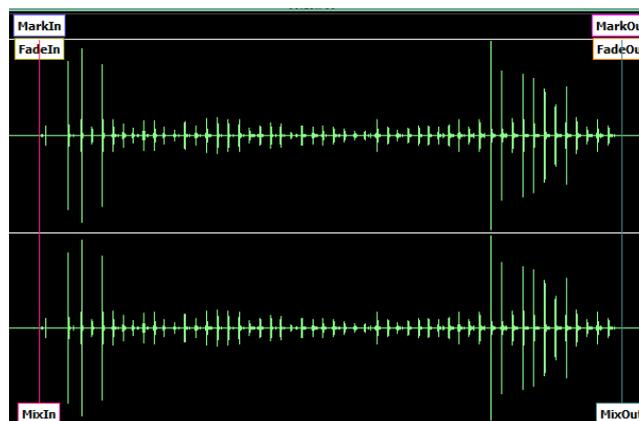
Recherche Marker

Recherche automatique Markin et MarkOut. Elle est généralement utilisée pour éliminer le son de silence qui pourrait être présent au début et à la fin de la piste audio.

Avant



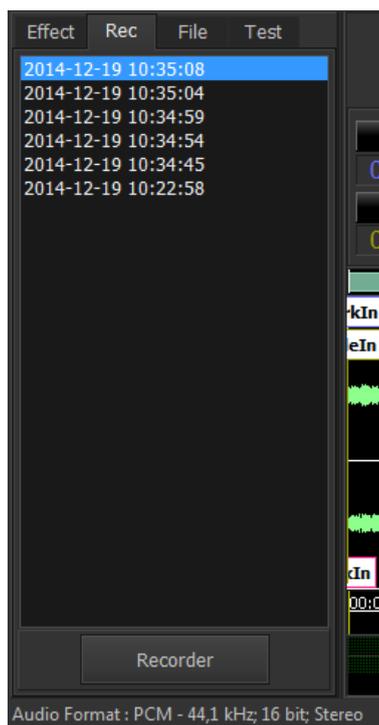
Après



Rechercher Max Pic

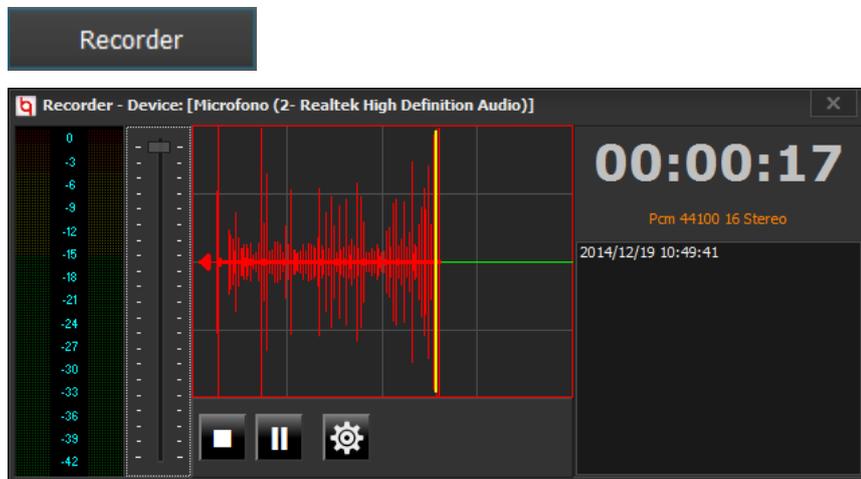
Commencez la procédure pour le calcul du pic maximum de la piste dans db. Le pic est ensuite rapporté que le gestionnaire de volume moyen.

Enregistreur Section

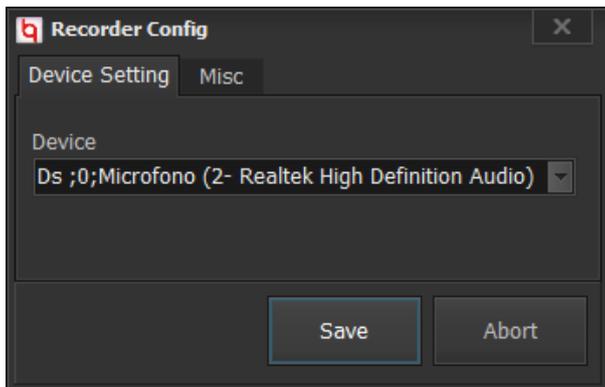


Enregistreur de configuration

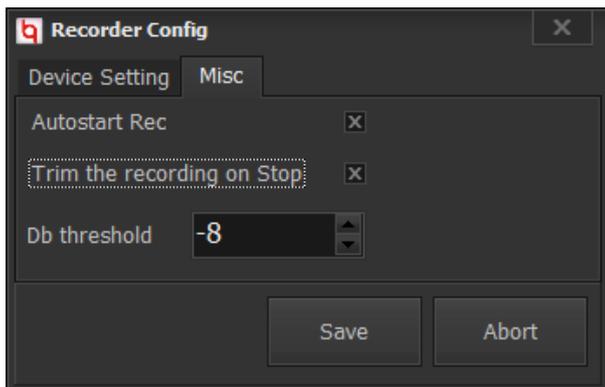
Démarrez le module d'enregistrement en appuyant sur le bouton approprié.



Installez la carte son que vous voulez utiliser pour l'enregistrement.



Réglez les paramètres d'enregistrement.



Autostrart Rec: Si activé l'enregistrement démarre automatiquement lorsque le volume d'entrée audio dépasse la valeur ajoutée dans «seuil Db».

Coupez l'enregistrement sur Arrêt: Si elle est activée à la fin de l'enregistrement audio de la piste, il sera tronqué par la suppression de la dernière partie de l'endroit où le signal audio est tombé en dessous de la valeur «seuil Db».

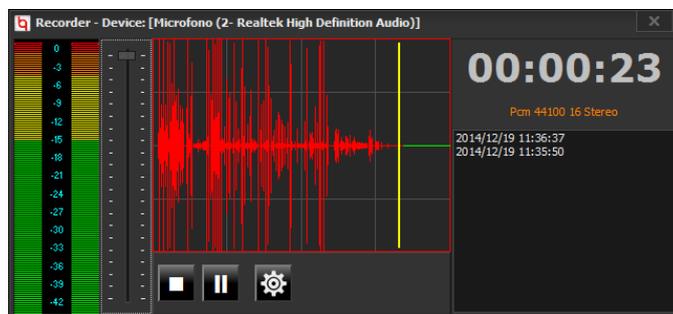
Lancer un nouvel enregistrement

Mode de démarrage automatique: Dans ce mode, l'enregistrement démarre automatiquement quand le signal d'entrée dépasse la valeur exprimée en dB lors de l'installation. Le début de l'enregistrement est indiquée par le changement de couleur de la courbe audio:

Avant



Après

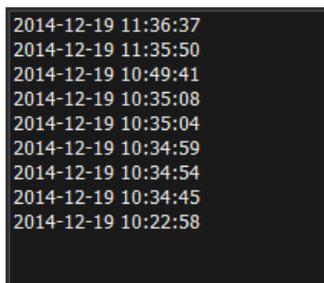


Chaque fois que le bouton Enregistrer



Il est enfoncé, le système va créer une nouvelle piste audio.

Après l'enregistrement il suffit de fermer l'enregistreur. Après la fermeture de l'audio enregistré sera ajouté à la liste des enregistrements Editor:

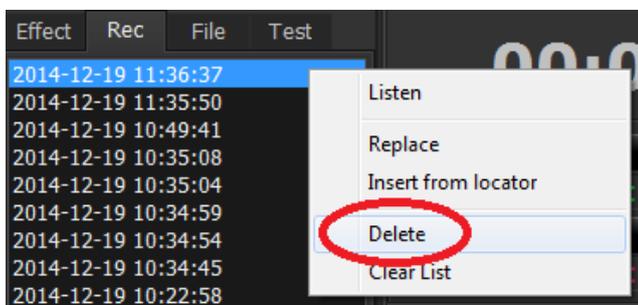


La liste des enregistrements est arrangé de sorte que vous avez toujours l'enregistrement plus récents en premier dans la liste.

Gestion des enregistrements

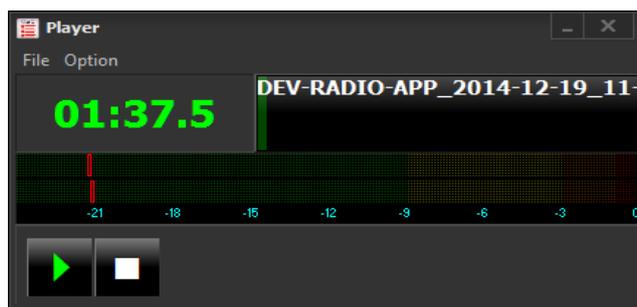
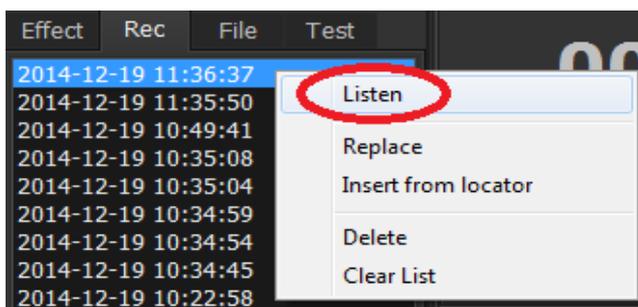
Annulation d'une entrée

cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'enregistrement que vous souhaitez supprimer et sélectionnez l'élément de menu "Supprimer".



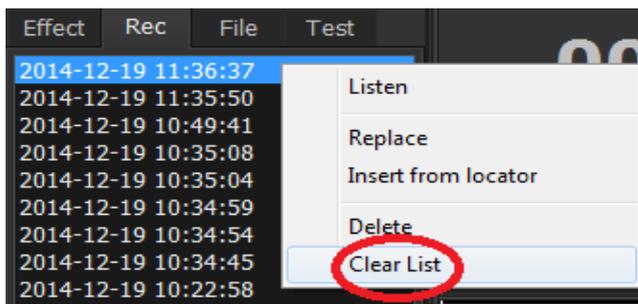
Écouter un enregistrement

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'enregistrement que vous voulez écouter et sélectionnez l'élément de menu "Ecouter".



Effacer la liste des enregistrements

Cliquez avec le bouton droit de la souris n'importe où dans la liste des enregistrements et sélectionnez "Effacer la liste".

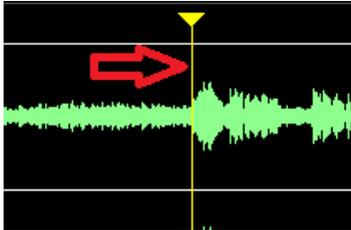


Insérez un enregistrement sur l'éditeur

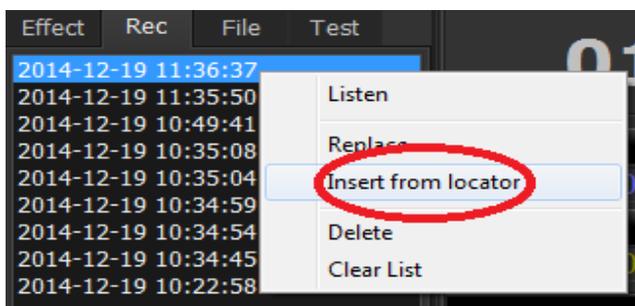
Il ya plusieurs manières d'insérer l'enregistrement dans l'éditeur. Les différents modes dépendent de ce que l'utilisateur souhaite obtenir.

Insertion de l'enregistrement d'une piste existante

Placez le "Locator"



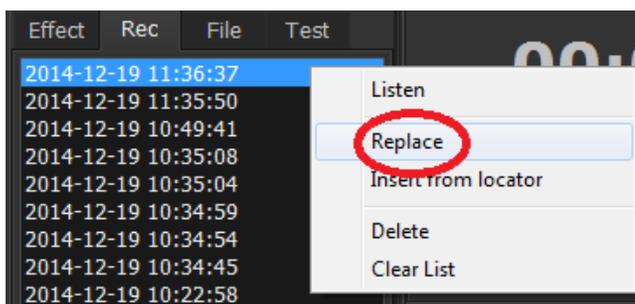
Sur l'endroit exact où vous voulez insérer l'enregistrement. Plus tard, à partir de la liste des enregistrements cliquez sur le bouton droit de la souris et sélectionnez "Insérer du localisateur"



Variante (avec drag & drop), vous pouvez faire glisser l'enregistrement dans l'éditeur. Dans ce cas, le "Locator" suivra le mouvement de la souris et l'enregistrement sera engagée au point de presse.

Remplacer une piste audio existante avec un enregistrement sélectionné

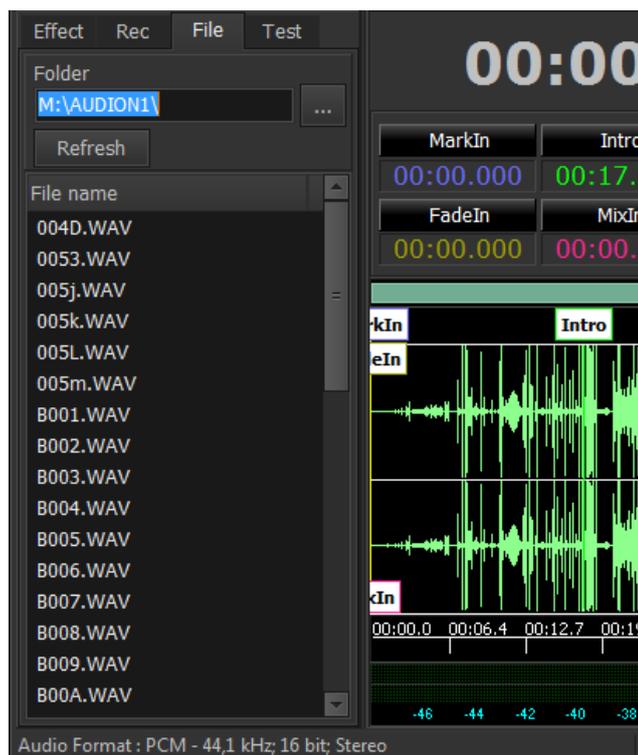
Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'enregistrement que vous souhaitez insérer et sélectionnez l'élément de menu "Remplacer".



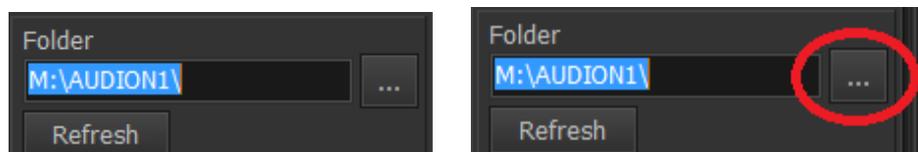
La piste précédente (le cas échéant) sera remplacé par l'enregistrement sélectionné.

section d'importation de fichier

Cette section est utilisée pour importer des pistes audio d'un dossier spécifié



Spécifiez le dossier qui contient le fichier audio que vous souhaitez importer l'écriture de ritch manuellement ou sélectionnez le dossier en utilisant le bouton spécial.



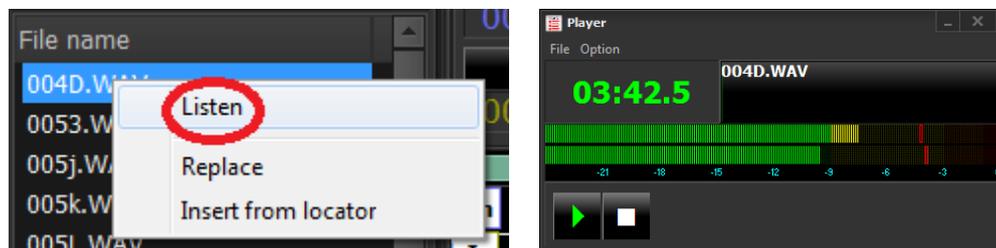
Le chemin sélectionné sera enregistré et sera répété plus tard.

Le bouton de rafraîchissement à la place peut être utilisée pour forcer le chargement de la liste au cas où il a été changé.

Gestion des pistes audio

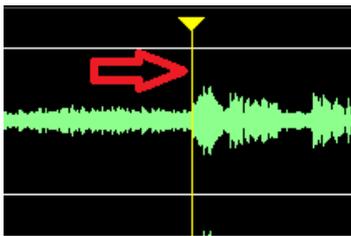
Écouter une piste audio

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la piste que vous souhaitez écouter et sélectionnez l'élément de menu "Listen".

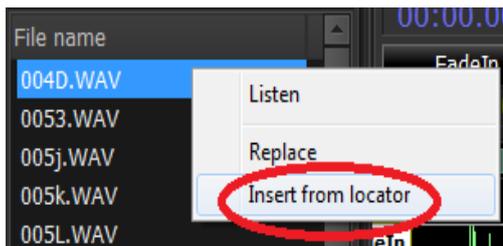


Insérer une piste audio dans l'éditeur

Placez le "Locator"



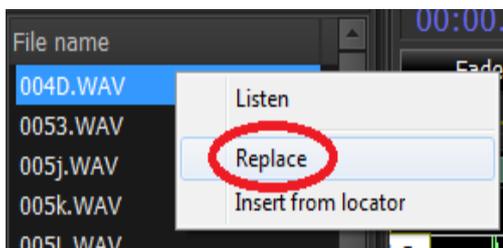
Sur l'endroit exact où vous voulez insérer l'enregistrement. Plus tard, à partir de la liste des enregistrements cliquez sur le bouton droit de la souris et sélectionnez "Insérer du localisateur"



Variante (avec drag & drop), vous pouvez faire glisser la piste audio dans l'éditeur. Dans ce cas, le "Locator" suivra le mouvement de la souris et la piste sera engagé au point de presse.

Remplacer une piste audio existante

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la piste que vous souhaitez insérer et sélectionnez l'élément de menu "Remplacer".



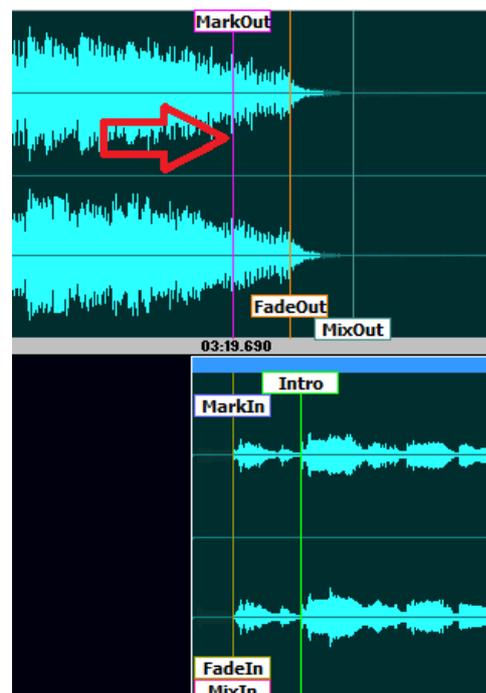
La piste précédente (le cas échéant) sera remplacé par la piste sélectionnée.

Section Marker

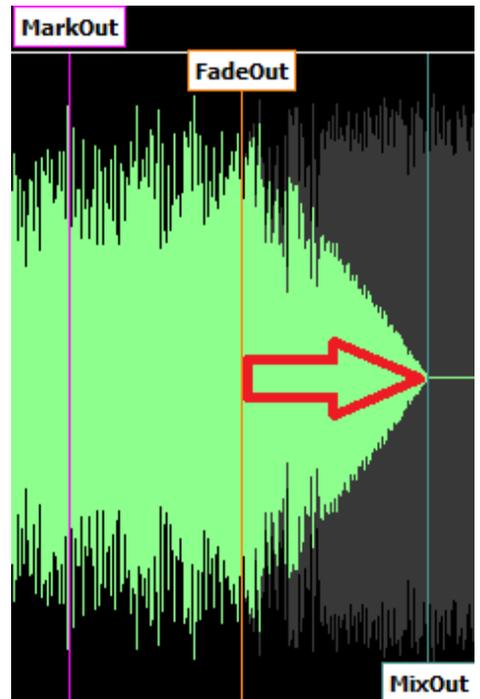
Cette section couvre le marquage des pistes audio. Chaque marqueur a une fonction spécifique et est utilisé pour définir la façon dont la diffusion de la piste.

MarkIn	Intro	Outro	MarkOut	Fade Out	MixOut
00:00.000	00:17.600	00:00:000	01:40.880	01:40.880	01:40.880
FadeIn	MixIn	Begin Loop	End Loop	Refrain In	Refrain Out
00:00.000	00:00.000	00:00:000	00:00:000	00:00:000	00:00:000

- Markin** Point de la pièce de départ. Si défini lors de diffusion commencera toujours du point de Markin
- Intro** Points qui coïncide généralement avec le début de la partie vocale, dans le cas d'une chanson. La diffusion étant OnAir sera le signal avec un compte à rebours L'arrivée au point d'intro. Ce marqueur est généralement utilisé pour indiquer quand le haut-parleur devra terminer l'intervention vocale
- Outro** Au lieu de l'intro définit le point où l'orateur peut intervenir dans le chevauchement avec la diffusion audio. Habituellement, ce point est la fin du discours, dans le cas d'une chanson.
- MarkOut** Indique le point où la diffusion (en mode automatique) jouera la piste suivante dans la liste. Le MarkOut représente ainsi le point de chevauchement entre les pistes et l'autre.



Disparaître Il représente le point de l'FadeOut de départ. Le point final est le point de FadeOut mixout.



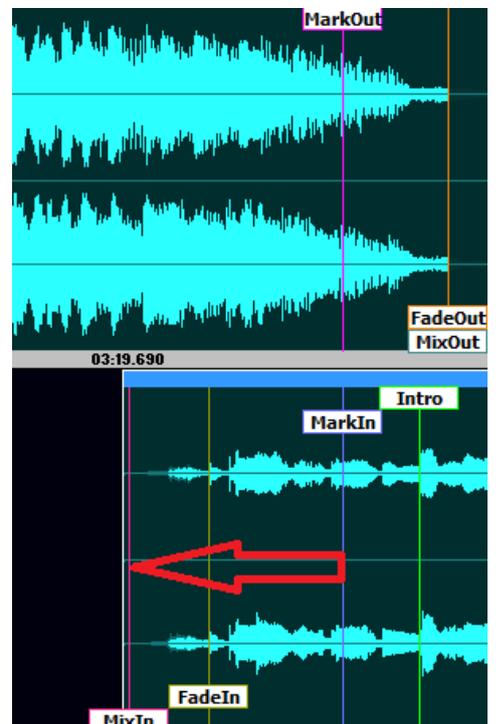
Mixout Il est le point où la piste audio doit arrêter de jouer.

RefrainIn Est le point qui coïncide avec le début du refrain de la chanson.

RefrainOut Est le point qui coïncide avec la fin du refrain de la chanson.

Se fondre dans Marqueur établit le point de début de FadeIn

MixIn Si vous réglez le temps entre MixIn Markin et sera présenté sur la piste précédente.



Commencez Il représente le point de la boucle de départ
boucle

Fin de boucle Il représente le point de la boucle d'extrémité

Les touches de fonction



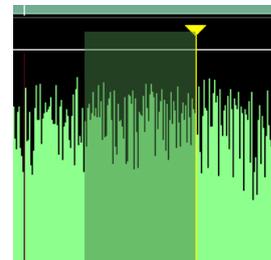
Enregistrez les modifications apportées à l'Marker



Enregistrez vos modifications à la piste audio.



Couper la partie de l'audio sélectionnée sur le "Groupe spécial"
Pour sélectionner la partie que vous voulez couper, cliquez avec le bouton droit de la souris et à déplacer.



Copiez le cadre de l'audio sélectionnée sur le "Groupe spécial"



Collez la partie audio salami précédemment sélectionné avec "Couper" ou "Copier" et coller à partir de la position où il est le "Locator".



Annuler. Rouler la piste audio.



Rétablir. Accède au prochain niveau d'annulation (le cas échéant).



Arrêtez de jouer la piste audio



Démarre la lecture de la piste audio



Augmenter le niveau de zoom



Diminue le niveau de zoom



Réinitialiser le niveau de zoom. Apporter la visualisation de toute la piste audio



Déplacez le "Locator" au début de la piste audio en déplaçant l'écran si le début de la piste ne soit pas visible.
Dans le cas du jeu déjà commencé la lecture va arrêter et recommencer depuis le début de la piste.



Apporte le "Locator" et la lecture.



Apporte le "Locator" et le jeu vers l'avant.



Déplacez le "Locator" à la fin de la piste audio en déplaçant l'affichage dans le cas où la fin de la piste ne soit pas visible. Dans le cas du jeu déjà commencé la lecture cessera.