

AUDIO EDITOR USER MANUAL

bitonlive

v. 1.17.216.2

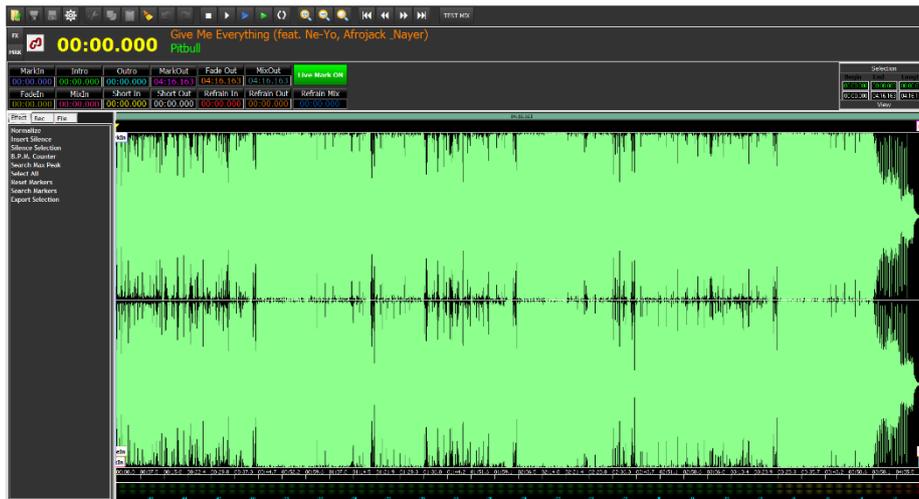
The information contained in this document is subject to change at any time without prior notification. If you want to learn more info about our product, please visit our web www.bitonlive.com.

Sommario

Audio Editor.....	2
Option Section.....	3
Main	3
Mix Test	3
Encoder Format.....	4
Search Marker	4
Effect Section.....	5
Normalize	5
Insert Silence	5
Silence Selection.....	6
B.P.M. Counter	6
Search Marker	7
Reset Marker	7
Search Max Peak	7
Select All	7
Export Selection	7
Recorder Section	8
Configurazione Recorder	8
Avviare una nuova registrazione	9
Gestione delle registrazioni.....	10
Inserire una registrazione sull'editor.....	11
File import section.....	12
Gestione delle tracce audio.....	12
Inserire una traccia audio all'interno dell'editor	13
Replace di una traccia audio esistente	13
Marker Section	14
Tasti Funzione.....	16

Audio Editor

Audio Editor è il software di **BitOnLive** che permette di editare qualsiasi file audio, Semplice da utilizzare e completamente integrato con **Philo Media Manager** e **Flu-O Radio Payout**.

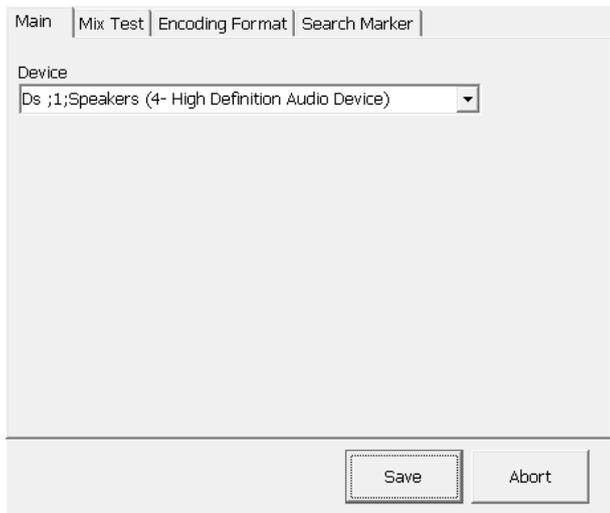


Option Section

La prima volta che si utilizza l'editor è necessario configurarlo.

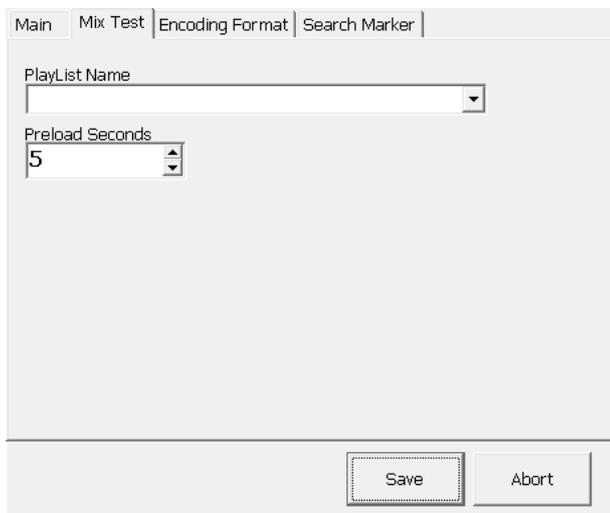
Accedere al setup facendo click con il mouse sul tasto "Setting". 

Main



Configurare la scheda audio sulla quale si vuole riprodurre le tracce audio dall'Editor.

Mix Test



Impostare se necessario la playList manuale che contiene l'elenco delle tracce da utilizzare per il test della miscelazione.

Encoder Format

Main | Mix Test | Encoding Format | Search Marker

Default Wav Format
PCM 44100 Hz Stereo

Default Mp3 Format
MP3 44100 Hz; 192 kbps; Stereo

Default Mp2 Format
MP2 48000 Hz; 96 kbps; Stereo

Default M4a Format
M4A 48000 Hz; 16 kbps; Stereo

Default Unknow format
MP3 44100 Hz; 192 kbps; Stereo

Save Abort

Impostare i formati audio di codifica.

Search Marker

Main | Mix Test | Encoding Format | Search Marker

MarkIn db Peak: -24

MarkOut db Peak: -24

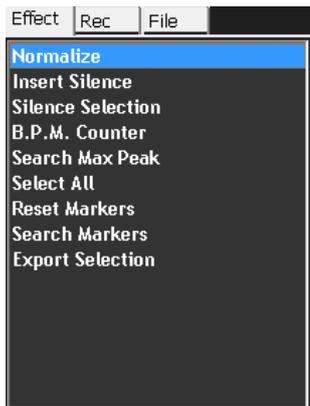
MixOut db Peak: -48

Save Abort

Impostare i valori in dB relativi alle soglie a cui impostare i diversi marker.

Effect Section

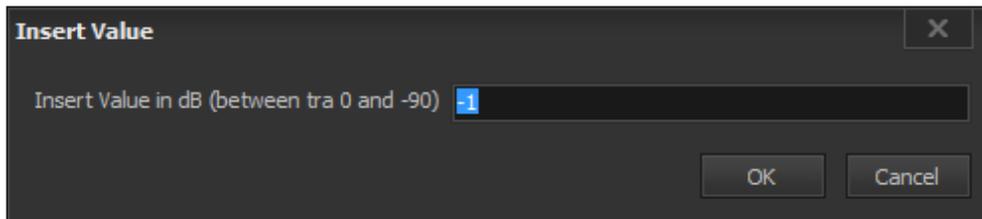
Questa è la sezione degli effetti serve ad applicare degli effetti che normalmente modificano fisicamente i file audio.



Normalize

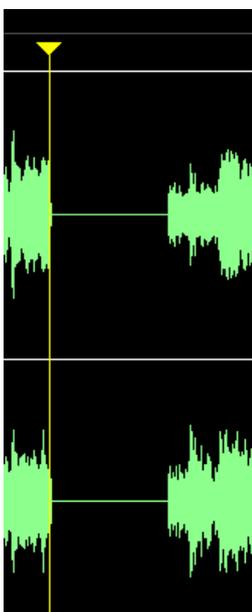
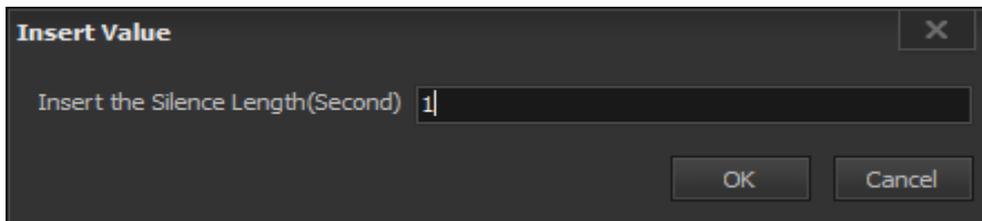
Applica l'effetto di normalizzazione delle tracce audio portando il picco massimo al valore inserito nella finestra di input.

L'effetto sarà applicato sulla parte selezionata in modo da poter normalizzare solo una parte. Se non è stata effettuata alcuna normalizzazione sarà automaticamente selezionata l'intera traccia audio.



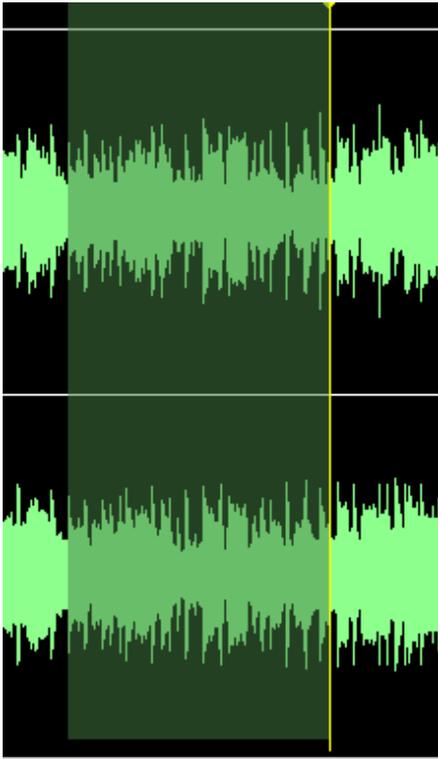
Insert Silence

Inserisce sulla traccia audio un silenzio audio della durata inserita nella finestra di input.

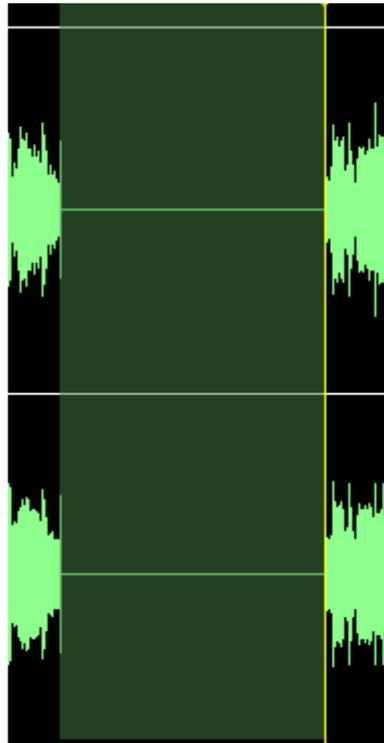


Silence Selection

Prima



Dopo

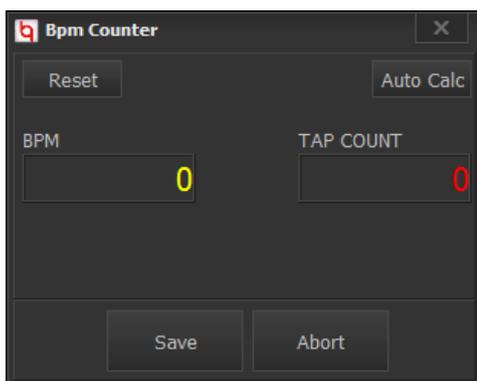


B.P.M. Counter

Conteggio delle battute per minuto.

La battute possono essere calcolate automaticamente dal sistema premendo il tasto "Auto Calc".

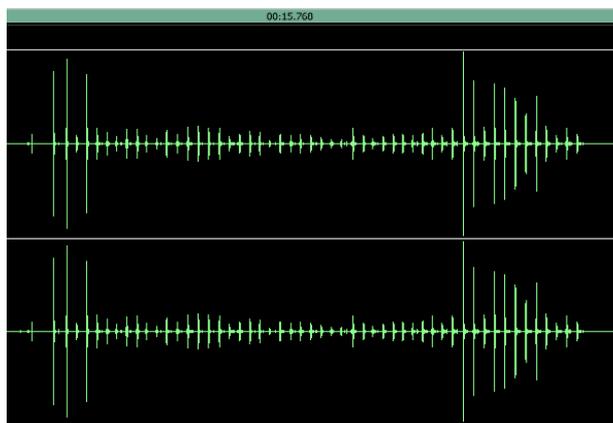
In alternativa possono essere calcolate manualmente dall'operatore che dovrà premere il tasto "SPACE" ad ogni battuta. La prima volta che il tasto space sarà premuto sarà anche avviato il play della traccia audio in modo da consentire all'operatore di poter ascoltare la traccia audio.



Search Marker

Ricerca automatica MarkIn e MarkOut. Viene di solito utilizzato per eliminare il silenzio audio che potrebbe essere presente all'inizio ed alla fine della traccia audio.

Prima



Dopo



Reset Marker

Azzer automaticamente i marker impostati.

Search Max Peak

Avvia la procedura di calcolo del picco massimo della traccia in db. Il picco verrà poi riportato come volume sul media manager.

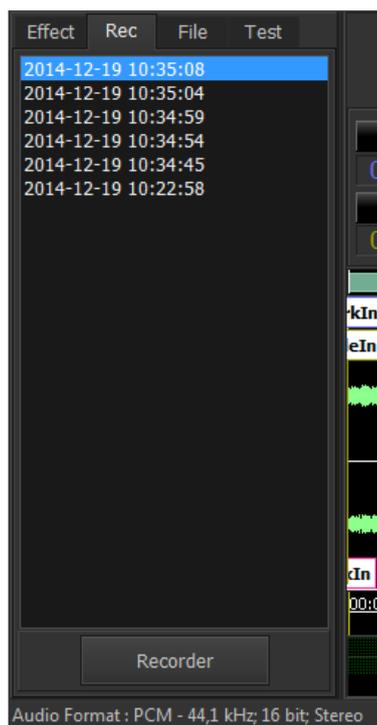
Select All

Seleziona tutta la traccia audio.

Export Selection

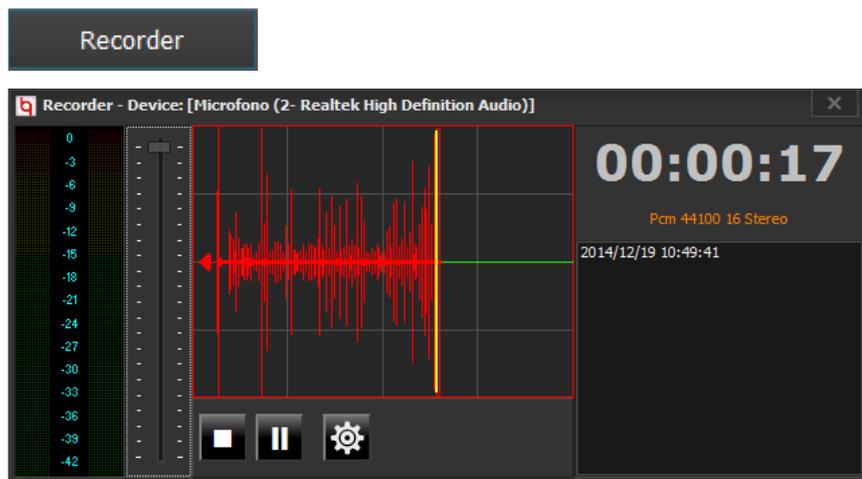
Permette di esportare la porzione del file audio selezionata.

Recorder Section

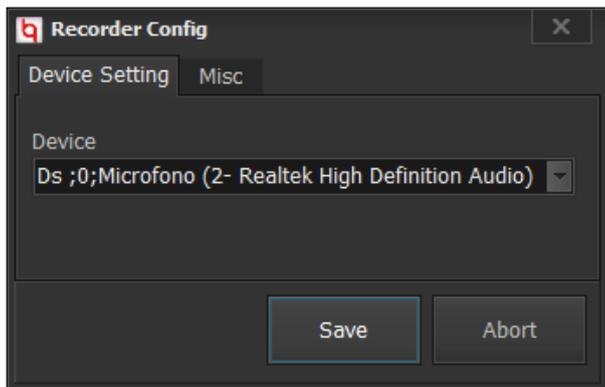


Configurazione Recorder

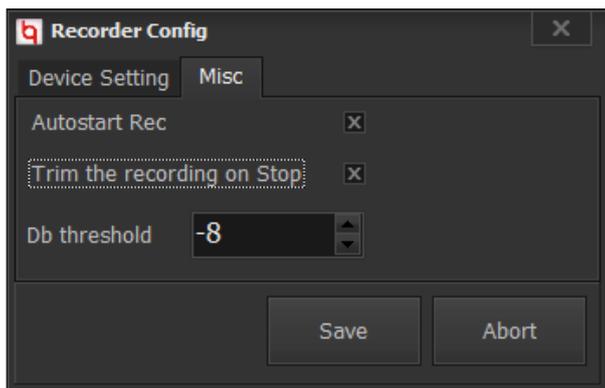
Avviare il modulo recorder pressando l'apposito tasto.



Impostare la scheda audio che si vuole utilizzare per la registrazione.



Impostare i parametri di registrazione.



Autostrart Rec: Se attivato la registrazione si avvierà automaticamente non appena il volume audio in ingresso supererà il valore inserito in "Db threshold".

Trim the recording on Stop: Se attivato alla fine della registrazione la traccia audio sarà troncata eliminando la parte finale dal punto in cui il segnale audio è sceso sotto il valore espresso in "Db threshold".

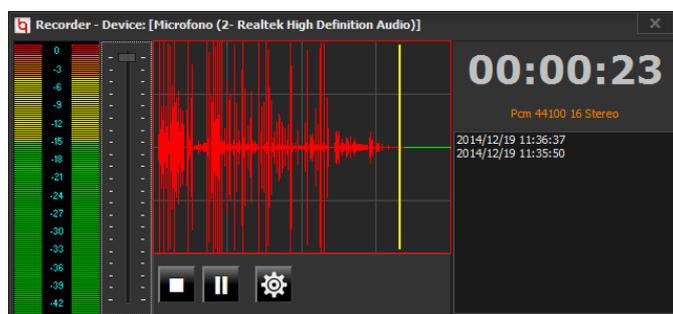
Avviare una nuova registrazione

Autostart Mode: In questa modalità la registrazione si avvierà automaticamente dopo che il segnale in ingresso supererà il valore in db espresso in fase di setup. L'avvio della registrazione verrà segnalata dal cambio di colore della curva audio:

Prima



Dopo

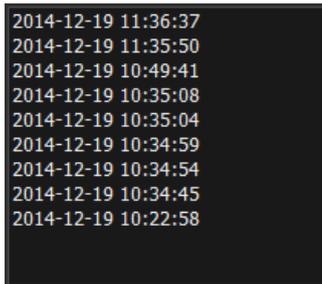


Tutte le volte che il tasto Rec



verrà premuto il sistema creerà una nuova traccia audio.

Terminata la registrazione basterà chiudere il recorder. Dopo la chiusura le tracce audio registrate verranno inserite nell'elenco delle registrazioni dell'editor:

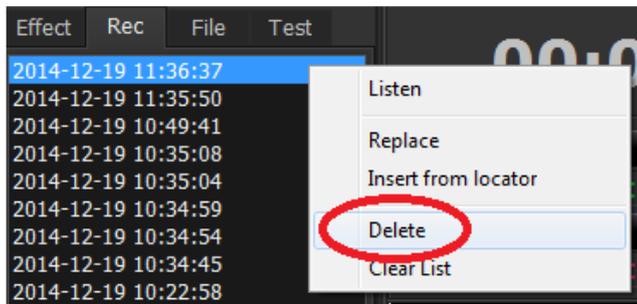


La lista delle registrazioni è ordinata in modo da avere sempre la registrazione più recente prima in lista.

Gestione delle registrazioni

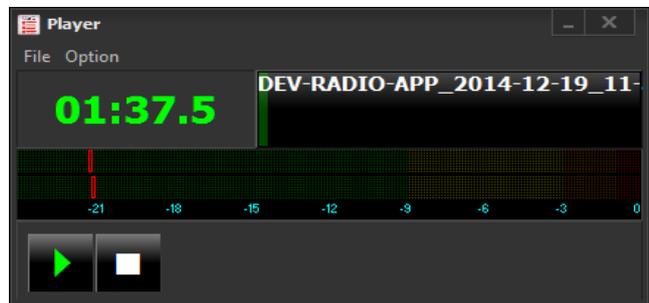
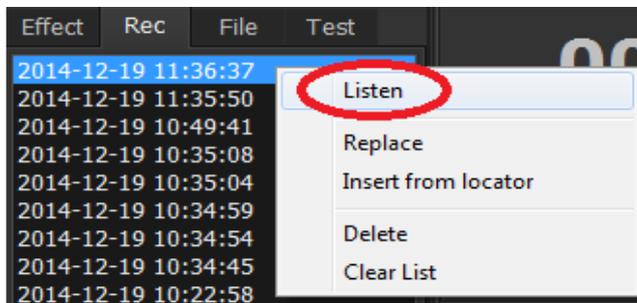
Cancellare una registrazione

fare click con il tasto destro del mouse sulla registrazione che si desidera cancellare e selezionare dal menù la voce "Delete".



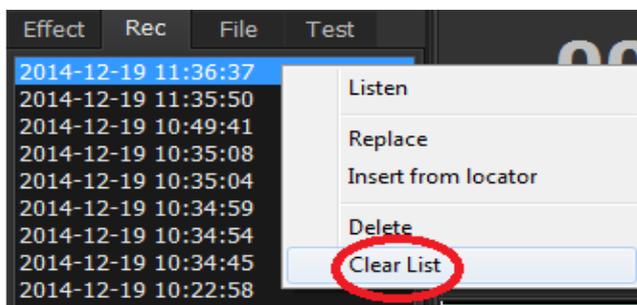
Ascoltare una registrazione

Fare click con il tasto destro del mouse sulla registrazione che si desidera ascoltare e selezionare dal menù la voce "Listen".



Cancellare la lista delle registrazioni

Fare click con il tasto destro del mouse in qualsiasi punto della lista delle registrazioni e selezionare la voce "Clear List".

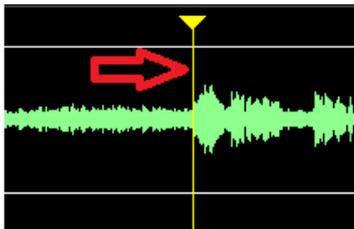


Inserire una registrazione sull'editor

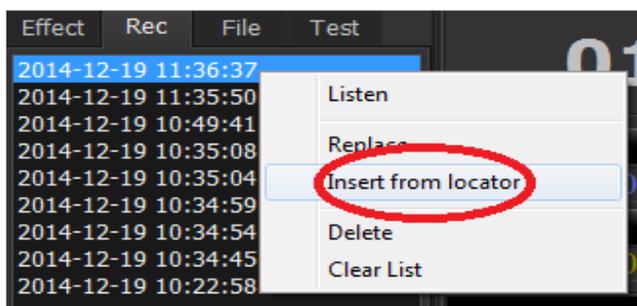
Esistono diverse modalità di inserimento della registrazione all'interno dell'editor. Le diverse modalità dipendono da quello che l'utente vuole ottenere.

Inserimento della registrazione su una traccia già esistente

Posizionare il "Locator"



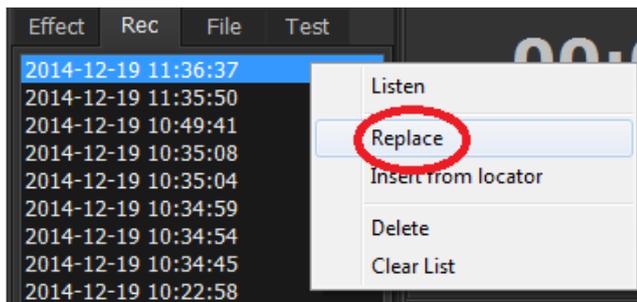
Sul punto esatto in cui si vuole innestare la registrazione. Successivamente dall'elenco delle registrazioni fare click con il tasto destro del mouse e selezionare la voce "Insert from locator"



In alternativa (con la funzione drag&drop) è possibile trascinare la registrazione all'interno dell'editor. In questo caso il "Locator" seguirà il movimento del mouse e la registrazione verrà innestata sul punto di rilascio.

Replace di una traccia audio esistente con una registrazione selezionata

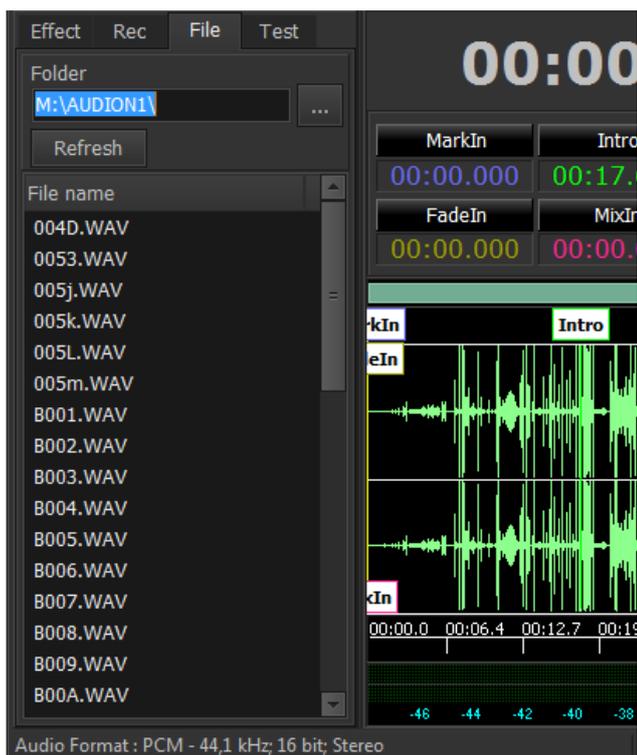
Fare click con il tasto destro del mouse sulla registrazione che si desidera inserire e selezionare dal menù la voce "Replace".



La traccia precedente (Se esistente) verrà sostituita con la registrazione selezionata.

File import section

Questa sezione serve per importare delle tracce audio presenti su una cartella indicata



Specificare la cartella che contiene i file audio che si desidera importare scrivendo manualmente il percorso oppure selezionare la cartella attraverso l'utilizzo dell'apposito tasto.



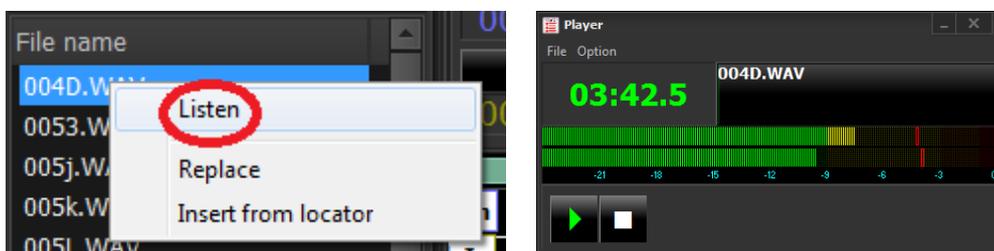
Il percorso selezionato sarà memorizzato e verrà riproposto successivamente.

Il tasto refresh invece può essere utilizzato per forzare il caricamento della lista nel caso fosse cambiata.

Gestione delle tracce audio

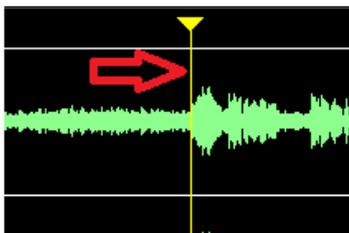
Ascoltare una traccia audio

Fare click con il tasto destro del mouse sulla traccia che si desidera ascoltare e selezionare dal menù la voce "Listen".

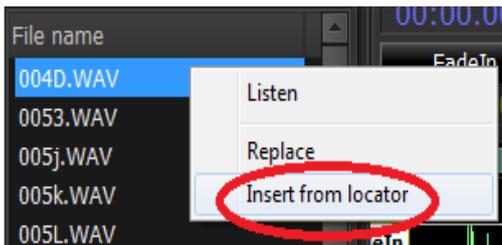


Inserire una traccia audio all'interno dell'editor

Posizionare il "Locator"



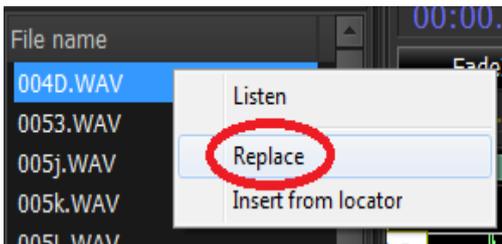
Sul punto esatto in cui si vuole innestare la registrazione. Successivamente dall'elenco delle registrazioni fare click con il tasto destro del mouse e selezionare la voce "Insert from locator"



In alternativa (con la funzione drag&drop) è possibile trascinare la traccia audio all'interno dell'editor. In questo caso il "Locator" seguirà il movimento del mouse e la traccia verrà innestata sul punto di rilascio.

Replace di una traccia audio esistente

Fare click con il tasto destro del mouse sulla traccia che si desidera inserire e selezionare dal menù la voce "Replace".



La traccia precedente (Se esistente) verrà sostituita con la traccia selezionata.

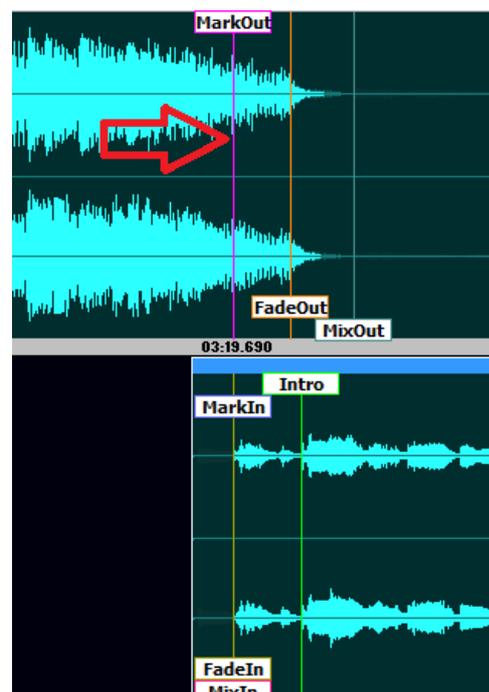
Marker Section

Questa sezione riguarda la marcatura delle tracce audio. Ognuno dei marker ha una specifica funzionalità e serve a definire la modalità di messa in onda della traccia.

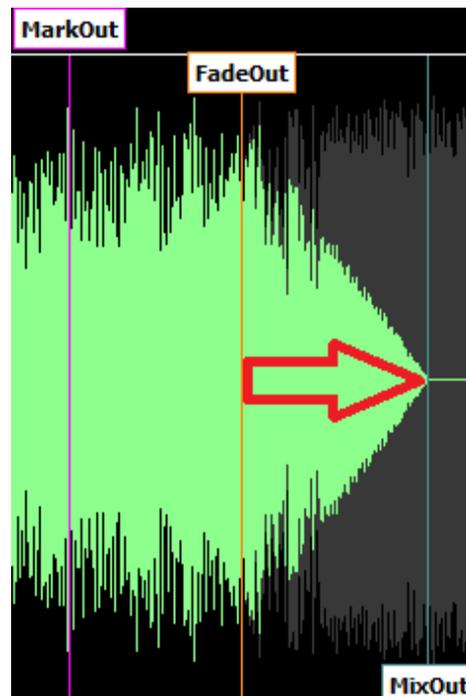
Il pulsante Live Mark, se abilitato, permette di impostare i marker cliccando i pulsanti mentre il player è in riproduzione. In questo caso i Marker verranno inseriti nel punto in cui si trova il Locator di riproduzione.

MarkIn	Intro	Outro	MarkOut	Fade Out	MixOut	Live Mark ON
00:00.000	00:00.000	00:00.000	04:16.163	04:16.163	04:16.163	
FadeIn	MixIn	Short In	Short Out	Refrain In	Refrain Out	Refrain Mix
00:00.000	00:00.000	00:00.000	00:00.000	00:00.000	00:00.000	00:00.000

- MarkIn** Punto di start del play. Se impostato in fase di messa in onda partirà sempre dal punto di MarkIn
- Intro** Punto che di solito coincide con l'inizio della parte vocale, nel caso di una canzone. Il PlayOut in fase di OnAir segnerà con un Count-Down L'arrivo sul punto di intro. Questo marker viene solitamente utilizzato per indicare allo speaker quando dovrà terminare l'intervento vocale
- Outro** Al contrario dell'intro stabilisce il punto dove lo speaker potrà intervenire in sovrapposizione alla traccia audio in onda. Solitamente questo Punto coincide con la fine della parte vocale, nel caso di una canzone.
- MarkOut** Specifica il punto oltre il quale il PlayOut (se in modalità automatica) darà il play alla traccia successiva in lista. Il MarkOut Rappresenta dunque il punto di sovrapposizione tra una traccia e l'altra.



- FadeOut** Rappresenta il punto di inizio del FadeOut. Il punto di fine del FadeOut è il punto di MixOut.



MixOut Rappresenta il punto raggiunto il quale la traccia audio deve smettere di suonare.

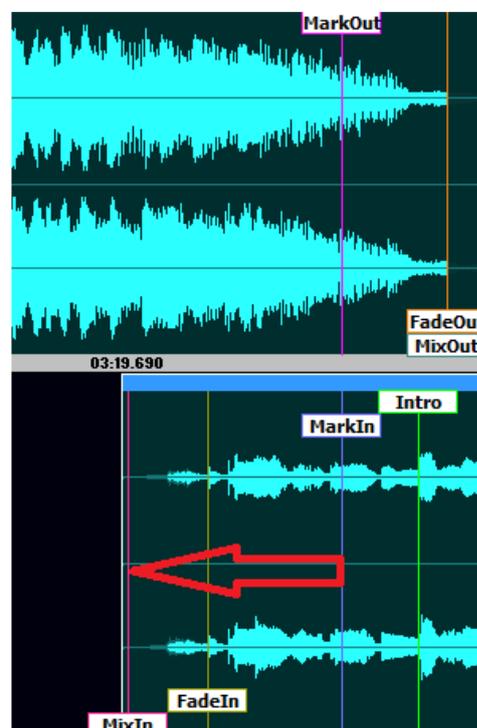
RefrainIn Rappresenta il punto che coincide con l'inizio del ritornello della canzone.

RefrainOut Rappresenta il punto che coincide con la fine del ritornello della canzone.

Refrain Mix Rappresenta il MixOut aggiuntivo relativo alla modalità refrain.

FadeIn Questo Marker stabilisce il punto di inizio del FadeIn

MixIn Se impostato il tempo che trascorre tra MixIn e MarkIn verrà anticipato sulla traccia precedente.



Short In Marker di inizio aggiuntivo utilizzabile se il file da riprodurre è impostato in modalità Short Mark

Short Out Marker di fine aggiuntivo utilizzabile se il file da riprodurre è impostato in modalità Short Mark

Tasti Funzione Audio Editor



Apri un nuovo File aprendo la finestra di ricerca di Windows



Salva le modifiche apportate ai Marker

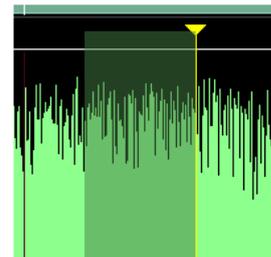


Salva le modifiche apportate alla traccia audio.



Taglia la parte di audio selezionata sul *"Panel"*

Per selezionare la parte che si vuole tagliare fare click con il tasto destro del mouse e spostarsi.



Copia la parte di audio selezionata sul *"Panel"*



Incolla la porzione audio selezionata precedentemente con *"Taglia"* o con *"Copia"* e la incolla partendo dalla posizione in cui si trova il *"Locator"*.



Elimina la traccia audio



Undo. Ripristina lo stato precedente della traccia audio.



Redo. Accede al livello successivo di undo(Se presente).



Ferma la riproduzione della traccia audio



Avvia la riproduzione della traccia audio rispettando le impostazioni dei marker



Avvia la riproduzione della traccia audio senza considerare i marker applicati



Avvia la riproduzione della traccia audio saltando la porzione selezionata.



Abilita o disabilita il loop



Incrementa il livello di zoom



Decrementa il livello di Zoom



Azzera il livello di zoom. Riportando la visualizzazione dell'intera traccia audio



Sposta il "Locator" all'inizio della traccia audio spostando la visualizzazione nel caso in cui l'inizio della traccia non sia visibile. Nel caso di Play già avviato la riproduzione sarà fermata e ricomincerà dall'inizio della traccia.



Porta il "Locator" e la riproduzione indietro.



Porta il "Locator" e la riproduzione in avanti.



Sposta il "Locator" alla fine della traccia audio spostando la visualizzazione nel caso in cui la fine della traccia non sia visibile. Nel caso di Play già avviato la riproduzione sarà fermata.

TEST MIX

Apri la finestra Test Mix dove è possibile simulare il mix con altri elementi posizionati prima o dopo la traccia aperta nell'editor

FX

Abilita o disabilita la visualizzazione della sezione di: Effetti, Registrazione e File; permettendo una visualizzazione più ampia della forma d'onda.

MRK

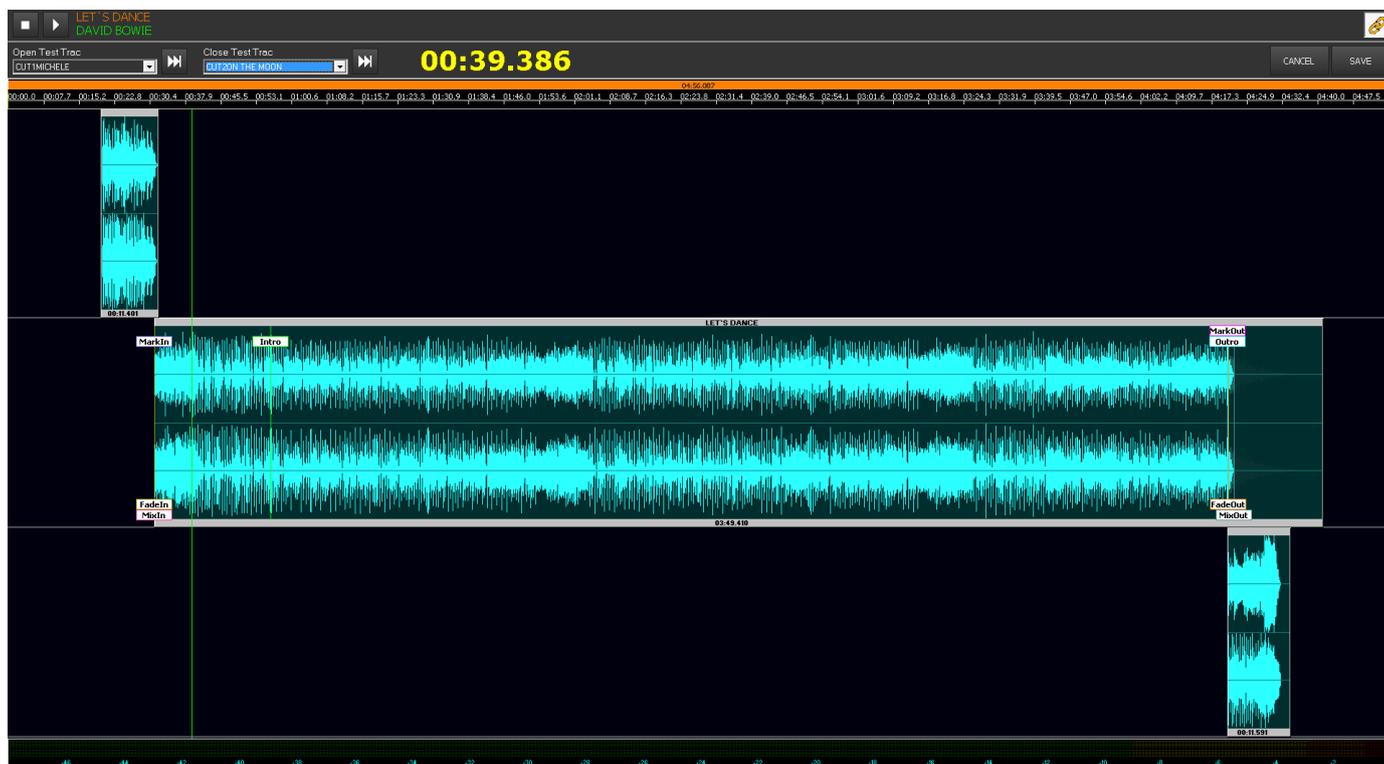
Abilita o disabilita la visualizzazione della sezione dei marker; permettendo una visualizzazione più ampia della forma d'onda.



Se abilitato raggruppa i marker della forma d'onda permettendo di spostarli insieme. Se disabilitato i marker si spostano singolarmente.

Test Mix

Per poter utilizzare la funzione di **Test Mix** è necessario aver impostato in **Philo Media Manager** almeno una playlist manuale. È possibile selezionare la playlist manuale per il **Test Mix** inserendola nelle Opzioni dell'**Audio Editor** (vedi pag. 3). Selezionando il tasto **TEST MIX** si apre una nuova finestra dove è possibile provare l'ingresso e la chiusura della traccia in relazione con gli elementi audio della playlist manuale indicata.



Selezionare dai due menu a tendina le due tracce da utilizzare come elementi precedente o successivo della traccia principale aperta con l'**Audio Editor**. Verranno proposti tutti gli elementi presenti nella Playlist Manuale selezionata nel setting dell'Editor.

Con il click del mouse posizionare il "Locator" per poter ascoltare le tracce dal punto desiderato.

Spostando gli indicatori dei Marker è possibile modificare i punti di mix tra gli elementi e modificare anche Intro e Outro della traccia principale.

Tasti Funzione Test Mix



Ferma la riproduzione della traccia audio



Avvia la riproduzione della traccia audio partendo dalla posizione del "Locator"



Sposta il "Locator" in corrispondenza del mix spostando la visualizzazione nel caso in cui il punto di mix non sia visibile e farà partire la riproduzione dal punto di preload impostato nel Setting dell'**Audio Editor** (vedi pag.3).



Se abilitato raggruppa i marker (Mark, Mix e Fade) della forma d'onda permettendo di spostarli insieme. Se disabilitato i marker si spostano singolarmente.



Chiude la finestra di Test Mix senza salvare le modifiche



Salva le modifiche effettuate sui Marker riportando i valori all'Audio Editor e chiude la Finestra di Test Mix