

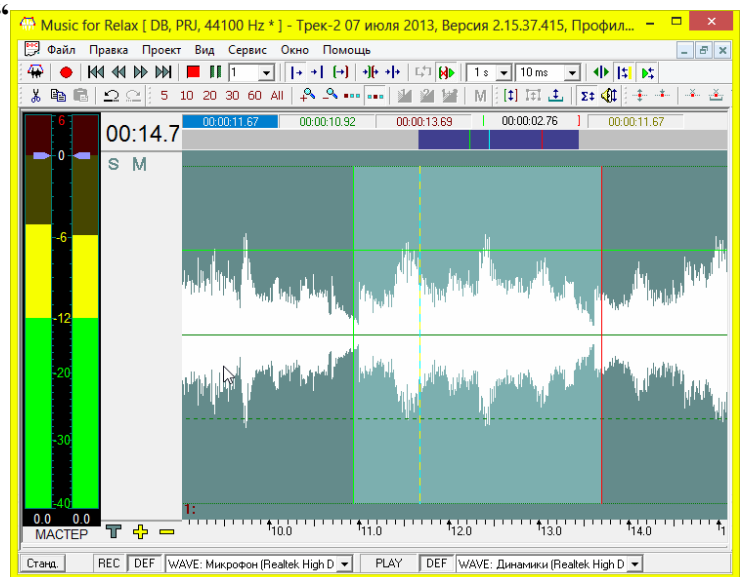
BCS Audio Editor

Das Digispot II Software Paket enthält ein Programm zur Bearbeitung von Audiodateien, namen BCS-Editor. Die Software ist dafür konzipiert Audio- und Textdateien zu bearbeiten und ist in die Module **Media Data Base** und **Schedule** integriert.

Der Editor wird in der Regel mit der Taste „E“ oder über ein Auswahlménü geöffnet.

Im einfachsten Falle kann der Editor dazu verwendet werden, Audiodateien zu säubern, die mit einem Voice-Recorder oder im Studio aufgenommen wurden. Dazu muss zunächst die benötigte Datei oder das DB-Objekt geöffnet werden. Der übliche Weg dies zu tun besteht darin, alle offenen Projekte zu minimieren oder zu schließen, woraufhin die gesamte Arbeitsoberfläche mit einem grauen Hintergrund gefüllt ist.

Diese Fläche ist dazu vorgesehen, Objekte zu öffnen: Falls ein Datenbankobjekt oder eine Audiodatei in diesen Bereich gezogen werden, öffnen sich diese zur Bearbeitung.




Die Audiodatei wird als weiße Wellenform auf grünem Hintergrund dargestellt: der linke Kanal in der oberen Hälfte, der rechte Kanal in der unteren. Darüber hinaus haben die beiden Hälften unterschiedliche Funktionalitäten, die noch näher beschrieben werden.

Befehle werden in der Regel mit der Maus ausgeführt- entweder direkt in der Wellenform, im Kontextménü oder über ein ausgewähltes Werkzeug aus der Werkzeugleiste.

Nach dem Öffnen der Datei steht diese zur Bearbeitung zur Verfügung. Um die Spur vorzuhören genügt es, an der gewünschten Stelle einen Doppelklick durchzuführen. Während des Vorhörens kann schnell ein kleiner Teil des Tons **herausgeschnitten** werden, indem der Teil mit gedrückter Shift-Taste mit der rechten Maustaste ausgewählt wird.

Danach wird die Wiedergabe so fortgesetzt, dass der Schnitt, der eben durch das Entfernen des Teils entstanden ist, wiedergegeben wird. Die Sekundenanzahl, um welche der Startpunkt vor der Wiedergabe nach vorne verschoben wird, lässt sich mithilfe des „Preroll Size“-Parameters einstellen.

Um die automatische Wiedergabe nach dem Löschen eines Segments zu verhindern, muss der „Play after cut“-Knopf deaktiviert sein.  1 s. Eine andere Möglichkeit ein Teilstück zu löschen besteht darin, das Stück zu markieren und dann auf „Delete“ zu klicken.

Im Falle einer unbeabsichtigten Handlung kann der Befehl immer mit „Strg+Z“ rückgängig gemacht werden.

Die Auswahl wird durch Angabe einer linken Grenze (grüner **Marker**) mittels der Kombination „Alt + linke Maustaste“ und der rechten Grenze (roter Marker) mittels der Kombination „Alt + rechte Maustaste“ getroffen. Diese Grenzen können, falls sie sichtbar sind, einfach mit der Maus nach rechts oder links verschoben werden.

Der ausgewählte Bereich kann beispielsweise über das Kontextmenü gelöscht oder in die Zwischenablage kopiert bzw. ausgeschnitten werden.

Das Einstellen der Lautstärke ist eine häufig vorkommende Tätigkeit. Es gibt auf der linken Seite des Programmfensters eine Lautstärkeskala. Unterhalb der Skala ist das Wort „MASTER“ zu sehen, was bedeutet, dass die Veränderung der Lautstärke das gesamte Projekt beeinflussen wird. **Es wird jedoch nicht empfohlen, diese Möglichkeit zu verwenden.**

Stattdessen kann die Lautstärke des ausgewählten Bereichs geändert werden, indem ein Rechtsklick auf „MASTER“ durchgeführt wird und „[Track]“ ausgewählt wird. Jetzt können Fader in dem Mittelteil der Lautstärkeskala dazu verwendet werden, die Lautstärke einzustellen (um das Panning zu verändern können die beiden Kanäle unabhängig voneinander eingestellt werden). Bitte beachten Sie, dass die Wellenform nicht die obere oder untere Begrenzung der Spur überschreiten sollte, da dies zu einer digitaler Übersteuerung und verzerrtem Ton führen wird.

Abgesehen von den beiden Auswahl-Markern gibt es zwei weitere Marker: Den Marker zum Einfügen (blau) und den Wiedergabemarker (gelb).

Sie sind für gewöhnlich zusammengefasst. Der erste wird normalerweise dafür verwendet Teilstücke aus der Zwischenablage einzufügen oder Teile auszuschneiden. Der zweite kennzeichnet die aktuelle Wiedergabeposition.



Um durch die Wellenform zu manövrieren reicht es aus, die untere Hälfte der Wellenform mit der linken Maustaste zu greifen und die Maus in eine beliebige Richtung zu bewegen. Dasselbe kann mit den Tasten „Bild hoch“ und „Bild runter“ der Tastatur oder der Bildlaufleiste erreicht werden.

Mit der rechten Maustaste kann nicht nur das Kontextmenü geöffnet werden, sondern auch der Zoomfaktor/Maßstab verändert werden, falls der gewünschte Bereich ausgewählt ist.

Der Zoomfaktor/Maßstab kann auch mit dem Mausrad oder mit den Knöpfen der Werkzeugleiste verändert werden.

Neben der Möglichkeit Objekte zum Bearbeiten zu öffnen, kann die Maus auch dazu verwendet werden eine andere Datei oder ein anderes Objekt in einer bereits geöffneten Spur zu legen.

In diesem Fall wird das Audiomaterial dieser Datei an die Position des roten Cursors hinzugefügt werden. Alles, was rechts des roten Cursors war, wird geschnitten und an das Ende der eingefügten Datei angehängt. Auch ein Überlagern der Wellenformen ist möglich.

Der BCS-Editor erlaubt das Hinzufügen neuer Spuren mit der  Schaltfläche in der Werkzeugleiste, wohingegen die  Schaltfläche die aktiven Spuren entfernt.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, den **Segment-Bearbeitungsmodus** zu verwenden.

Um in den Segment- Bearbeitungsmodus zu gelangen drücken Sie die „~“- Taste auf der Tastatur. Die Wellenform ändert dann sein Aussehen in eine Aneinanderreihung von schwarzen und weißen Segmenten, die von einem blauen Rahmen in der oberen Hälfte der Wellenform begrenzt werden. Wenn eines der Segmente ausgewählt wird, wird sein Rahmen **dunkelrot/purpur**. Der Zweck der Punkte am Rand ist derselbe wie im Markierungsfenster. Darüber hinaus werden die Kreuzblenden-Bereiche zusätzlich unterhalb der Wellenform mit roten und gelben Streifen hervorgehoben. Diese Streifen bleiben auch sichtbar, wenn der Segment-Bearbeitungsmodus verlassen wird.



Die Segmente können mit der Maus verschoben werden. Bitte beachten Sie, dass das Verschieben eines Segments auch alle darauffolgenden Segmente mitverschiebt, die in derselben Spur liegen. Um dies zu verhindern, drücken Sie während des Schiebens die „Shift“-Taste. Es ist auch möglich, Segmente zwischen Spuren zu verschieben.

Manchmal ist es notwendig, einen akustischen Hintergrund anzulegen. Dies kann entweder mithilfe eines Segments, das über alle anderen gelegt wird, oder durch Hinzufügen einer neuen Spur geschehen.

Ob man im normalen oder Segment-Bearbeitungsmodus arbeitet ist eine Frage der persönlichen Präferenz, verschiedene Situationen können von dem einen oder anderen Betriebsmodus profitieren. **Aus Sicht der Funktionalität der Software sind diese beiden Modi gleichwertig.**

Somit wird jede Entfernung eines Tonfragments oder Hinzufügung einer neuen Audiodatei zu einer Spur zu einem Schnitt in dem Segment und der Erzeugung eines neuen Segments führen, **wohingegen Sie im Segment-Bearbeitungsmodus die Bearbeitung mit Markern fortsetzen können, indem Sie die Bereiche zwischen roten und grünen Markern auswählen bzw. entfernen.** Bitte beachten Sie, dass der „Delete“-Knopf praktisch jede getroffene Auswahl rückgängig macht. Um das Segment selbst zu löschen sollte der „Delete“-Befehl aus dem Kontextmenü verwendet werden.

Eine weitere häufig verwendete Funktion der Software ist die Aufnahme von **Tönen/Klängen/Geräuschen.** Um den Aufnahmemodus zu aktivieren muss der Knopf mit dem roten Kreis in der Werkzeugleiste

gedrückt werden.  (Alternativ Taste „R“). Es öffnet sich dann ein zusätzliches Aufnahme-Kontrollpaneel  und das Peakmeter zeigt den Eingangs-Signal-Pegel. Jetzt können Sie die Aufnahme einfach starten und stoppen, indem Sie den Knopf mit dem gelben Kreis oder die „Leerzeichen“ Taste drücken. Die Aufnahme beginnt mit einem neuen Segment an dem Punkt, an dem sich der Einfüge-Marker befindet.

Nachdem der Ton aufgenommen und bearbeitet worden ist, kann er gespeichert werden. Dazu öffnen Sie den Menüeintrag „File – Save to FILE“ um auf die Festplatte zu speichern, oder „File – Save to DB“, um in der Media-DB zu speichern. Füllen Sie von oben nach unten alle leeren Felder im „Save“- Fenster aus. Achten Sie besonders auf den „Preset“-Parameter, der es ermöglicht entweder die Originalversion des Segments zu löschen („Save back“), oder ein neues Element zu erzeugen („Create new“). Der „File format“- Parameter entscheidet darüber, ob alle Spuren und Segmente so verbleiben wie sie im Moment der Bearbeitung sind („Project“) oder ob sie alle in eine einzige Audiodatei gemischt werden („File *.wav“ und „File *.mp“).