

## Der Jingle-Machine-Player

Der Jingle-Maschine-Player wird zur Unterstützung von Live-Sendungen verwendet und ermöglicht den sofortigen Start der notwendigen Audio-Elemente. Das Haupt-Feature des Jingle-Machine-Players ist die tabellarische Organisation der Elemente. Diese Präsentationsart vereinfacht die Platzierung der benötigten Elemente auf dem Bildschirm. Außerdem kann man den Player von einem externen Bedienfeld aus bedienen, dessen Abmessungen (d.h. die Anzahl an Zeilen und Spalten) mit denen des Jingle-Machine-Feldes übereinstimmen.

Jedes Player-Element kann durch Betätigen einer Taste auf dem Keyboard oder dem externen Bedienfeld sofort auf Sendung gehen. Die Elemente, die im **F-Kategorien**-Modul oder der **Jingle**-Sektion der MDB gespeichert sind, können den Tasten der Jingle-Machine zugeordnet werden.

Die Jingle-Machine wird mit der Maus, der Tastatur oder externen Geräten, die über die serielle Schnittstelle (RS 232) verbunden sind, bedient.

Falls die Arbeit ohne Datenbank durchgeführt wird, enthält die Jingle-Machine die **F-Kategorien** und die darin enthaltenen Dateien.

Falls eine Datenbank verwendet wird, enthält die Jingle-Machine die Gesamtheit der **Jingle**-Kategorien der Datenbank und die Gesamtheit der **F-Kategorien** und deren Inhalte.

Der Player wird meistens auf die folgenden zwei Arten verwendet:

- Bei der ersten wird der Player wie vorgesehen zur Ausstrahlung verschiedener Audio-Elemente wie z.B. Audio-Effekten, Hintergrundgeräusche, Jingles etc. verwendet. Meistens wird sie benötigt, wenn Live-Sendungen, interaktive Spiele etc. vorbereitet werden. Der Moderator kann die benötigten Audio-Elemente im Vorwege vorbereiten und diese den Tasten der Jingle-Machine so zuordnen, wie es für ihn am angenehmsten ist. Dies ist nicht nur von der Sendestation, sondern von jedem Produktions-Arbeitsplatz aus möglich. Diese Player-Variante ist typischerweise in allen Konfigurationen von DIGISPOT II „DJin“ enthalten.
- Die andere Methode nimmt die Verwendung der Jingle-Machine als Datenquelle für eine Gruppe von Block-Playern an. Die Tastenfeld-Tasten können zum Umschalten in eine andere Kategorie verwendet werden. Dies ermöglicht die Organisation eines Systems zur schnellen Navigation durch die Sammlung der Audio-Elemente, die im Vorfeld vorbereitet wurden. In diesem Fall wählt ein Klick auf die Buttons des Tastenfelds der Jingle-Machine schlicht ein Audio-Element aus. Es kann dann durch Betätigen der entsprechenden Taste des Tastenfelds an das Ende der Playliste des Block-Players hinzugefügt werden, was die schnelle Vorbereitung einer Playlist ermöglicht. In dieser Version wird die größte Effizienz erreicht, wenn die Jingle-Machine mit einem externen, speziellen Tastenfeld, das sowohl Jingle-Machine-Kontrolltasten als auch Block-Kontrolltasten bereitstellt, verwendet wird. Spezielle Fernsteuereinheiten, die von uns hergestellt werden, können als solch ein externes Tastenfeld verwendet werden. Eine weitere Möglichkeit besteht darin spezielle Computertastaturen zu verwenden, deren Tasten zu Button/Tastenkombinationen verbunden werden können, und denen Befehle zugewiesen werden. Eine typische Ausstattung besteht aus der Jingle-Machine und den Block-Playern und wird „Cart-Machine“ genannt.

### Das Jingle-Machine-Player-Fenster

Das Fenster des Jingle-Machine-Players wird zusammen mit dem Fenster einer **F-Kategorie** in Abb. 4.53

gezeigt.

Die Abbildung zeigt eine mögliche Version des Jingle-Machine-Player-Fensters. Die Zahl an Zellen kann verändert werden. Unter Berücksichtigung der Bildschirmauflösung kann die Anzahl an Zellen 100 nicht übersteigen. Diese und andere Jingle-Machine-Einstellungen können im Einstellungsfenster (**Settings**) auf dem **Other**-Tab vorgenommen werden (*siehe Abschnitt 4.12.1*).

Jede Jingle-Machine-Zelle dient sowohl als temporärer virtueller Speicher für die Verknüpfung mit den Audiodateien als auch als ein Button um dessen Wiedergabe zu beginnen. Das Element wird durch Klicken auf seine Zelle zur Wiedergabe gestartet. Klickt man auf eine andere Zelle, während ein Element wiedergegeben wird, so startet die Wiedergabe dieser Zelle. Die Wiedergabe wird durch Klicken auf den **Stopp**-Knopf beendet.

In derselben Zeile wie der **Stopp**-Knopf, aber am entgegengesetzten Ende, ist der Countdown-Zähler der Wiedergabe platziert. Zwischen diesen beiden Kontrollelementen befindet sich die Anzeige des Wiedergabe-Fortschritts.



Betätigung der Schaltfläche  bringt Sie aus dem „Subject“-Kategorien- in das **F-Kategorien**-Fenster und löscht alle Zellen der Jingle-Machine.



Abb. 4.53. Das Jingle-Machine-Player-Fenster

Die Schaltfläche  wird dazu verwendet, von der derzeitigen „Subject“-Kategorie in die Vorherige zu wechseln. Rechts neben dieser Schaltfläche befindet sich eine Drop-down-Liste, in welcher jede der erstellten „Subject“-Kategorien ausgewählt werden kann. Die Verknüpfungen/Querverweise auf die Audio-Elemente, die bereits aus dieser Kategorie in die Jingle-Machine geladen wurden, werden erneut geladen.

Die Kategorien können schnell ausgewählt werden, indem Schaltflächen zur Rechten der Drop-down-Liste verwendet werden, denen zuvor Kategorien zugewiesen wurden. Eine Schaltfläche wird mit einer speziellen Kategorie verbunden, indem Sie einen Rechtsklick auf die Schaltfläche durchführen und in dem sich öffnenden Fenster die Kategorie auswählen.

### Das Jingle-Machine-Player-Kontextmenü

Das Jingle.Machine-Kontextmenü öffnet sich durch Rechtsklick auf eine Zelle und beinhaltet die folgenden Befehle:

- **Copy** Kopiert die Inhalte (die Bezüge zu den Audiodateien) in die Zwischenablage.
- **Paste** Fügt die Verknüpfungen zu einer Audiodatei aus der Zwischenablage in die Zelle ein.
- **Clear** Löscht die Verknüpfung zu der Audiodatei von der Zelle.
- **Clear page** Löscht die Verknüpfungen zu allen Audiodateien von allen Zellen auf der aktuellen Seite.
- **Clear all buttons** Löscht alle Verknüpfungen zu Audiodateien von allen Zellen.
- **Create folder** Öffnet ein Fenster, indem eine neue F-Kategorie erstellt und benannt werden kann.
- **List window** Öffnet in einem Pop-up-Fenster die Kopie des **F-Kategorie**-Fensters.

## HINWEIS

Wenn die Jingle-Machine als Speicherort für Audiodateien verwendet wird, kann es mehr Zellen geben, als auf den Bildschirm passen. Sie können sichtbar gemacht werden, indem das Fenster hoch bzw. runter gescrollt wird, oder indem die PageUp- und PageDown-Tasten verwendet werden. Das ist auch der Grund für die beiden ähnlichen Befehle „Clear Page“ und „Clear all buttons“. Ersterer löscht alle Elemente der sichtbaren Seite, letzterer löscht alle Schaltflächen.

Der Jingle-Machine-Betrieb kann in zwei Stufen organisiert werden.

Auf der ersten Stufe kann eine F-Kategorie oder eine Jingle-Kategorie der Datenbank in jede einzelne Zelle gesetzt werden. Auf der zweiten Stufe erhält jede Zelle Inhalte einer F-Kategorie oder alle Jingle-Kategorien-Elemente der Datenbank.

Auf der ersten Stufe ist die Jingle-Machine ein Werkzeug zur Auswahl einer F-Kategorie oder einer Datenbank-Kategorie. Nachdem eine F-Kategorie oder eine Datenbank-Kategorie ausgewählt worden ist, wird ihr Inhalt in einer Tabelle dargestellt. Es ist wichtig zu verstehen, dass eine F-Kategorie oder Datenbank-Kategorie viele Elemente beinhalten kann, während die Jingle-Machine-Tabelle lediglich die Elemente beinhaltet, die vom User ausgewählt wurden und das nur in den Zellen, mit denen der User sie verlinkt hat.

## HINWEIS

Die Orte der Pfade, Kategorien und Elemente sind immer dieselben, relativ zu den Zellennummern.

