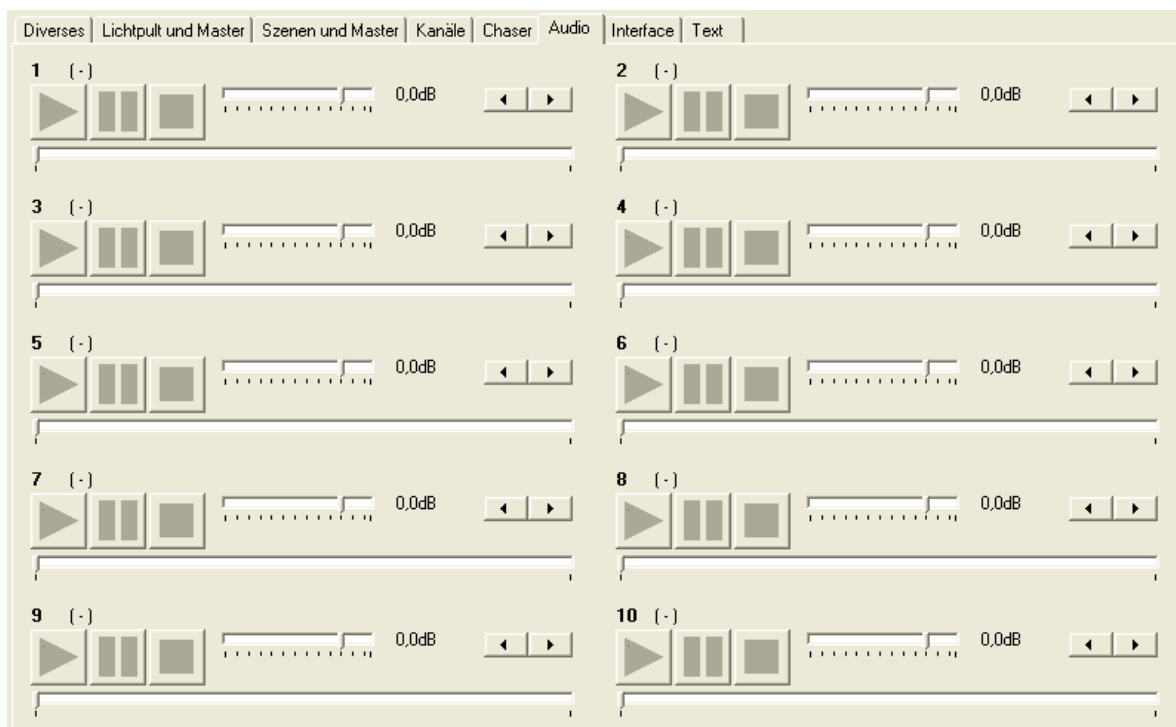


# 5 Audio

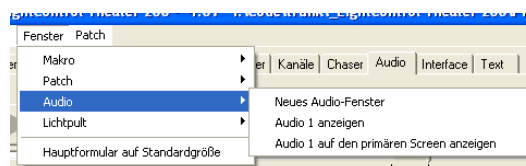
Mit LightControl Theater haben Sie die Möglichkeit, Audio-Dateien einzuspielen, z.B. Musik oder Geräusche.

## 5.1 Registerseite Audio

Auf der Registerseite *Audio* finden Sie zehn Audio-Player. Jeder dieser Audio-Player ist quasi ein eigener MP3-Player, in den Sie bis zu 99 Dateien laden und eine davon abspielen können.



Wollen Sie mehrere Audio-Dateien gleichzeitig abspielen, so müssen Sie diese in verschiedene Audio-Panel laden. Auf der Registerseite *Audio* haben Sie zehn solcher Panels – sollte das nicht reichen, so können Sie unter FENSTER | AUDIO | NEUES AUDIO-FENSTER bis zu zwei weitere Audio-Fenster mit jeweils zehn Audio-Panels hinzufügen.



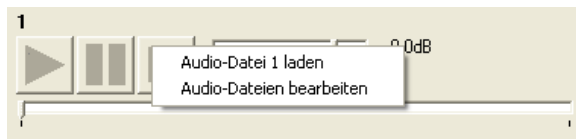
Sie können diese Vielzahl der Audio-Panels auch dazu nutzen, um nicht zwischen den einzelnen Tracks wechseln zu müssen.

## 5.2 Das Audio-Panel

Die einzelnen Audio-Panels sind gleich aufgebaut und gleichwertig. Zu Beginn sind sie leer, somit sind auch die Bedienelemente als nicht verfügbar dargestellt.

### 5.2.1 Eine einzelne Datei laden

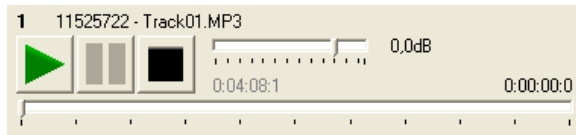
Um das Panel benutzen zu können, muss wenigstens eine einzelne Audio-Datei geladen werden. Dazu wählt man aus dem Kontextmenü (rechte Maustaste) den Eintrag AUDIO-DATEI 1 LADEN.



Es öffnet sich ein gewöhnlicher Datei-Dialog, mit dessen Hilfe Sie eine Audio-Datei auswählen können. Der Dialog filtern auf die Dateiendungen wav und mp3, es werden jedoch auch ein paar andere Dateiformate unterstützt, zum Beispiel MP4 – probieren Sie's einfach aus.

### 5.2.2 Die Bedienelemente

Ab dem Moment, in dem eine Datei geladen ist, werden auch die Bedienelemente als verfügbar dargestellt.



Sie finden hier an Bedienelementen, beginnend von links oben:

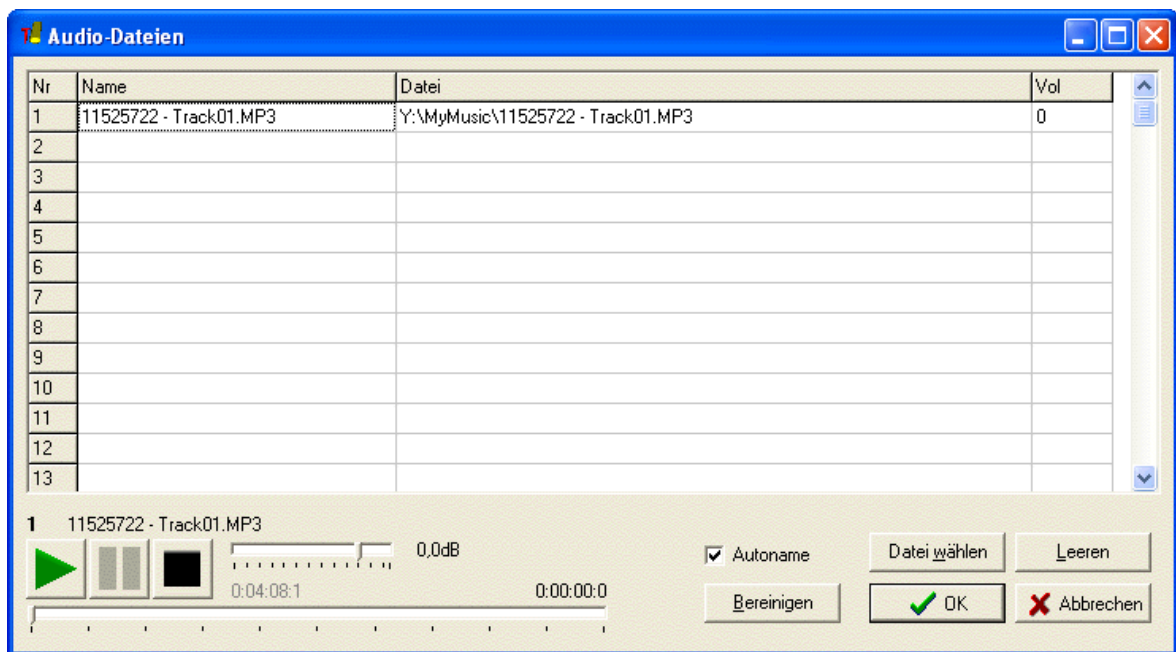
- Die Nummer des Audio-Panels, auf der Registerseite *Audio* also von 1 bis 10.
- Daneben den Namen des aktuellen Tracks. Per Default wird dafür der Dateiname verwendet, das lässt sich jedoch überschreiben – wie, sehen wir später.
- In der nächsten Reihe finden Sie die Tasten Play, Pause und Stop – die Funktionen gleichen denen an jedem handelsüblichen MP3-Player.
- Rechts daneben finden Sie den Pegelsteller, daneben dessen Einstellung in Dezibel. Die Normalstellung ist 0,0dB.
- Darunter finden Sie links die Gesamtdauer der Audio-Datei und rechts die aktuelle Position beim Abspielen – bei einer frisch geladenen Datei 0:00:00:0. In dieser

Angabe finden Sie einstellig die Stunden, dann die Minuten und Sekunden, zuletzt die Zehntel-Sekunden.

- Die Position der Wiedergabe finden Sie auch im Schieber ganz unten. Mit ihm können Sie auch an eine andere Position im Track springen, auch bei laufender Wiedergabe.

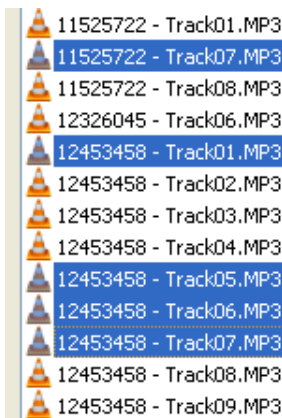
### 5.2.3 Audio-Dateien bearbeiten

Um mehrere Tracks in ein Audio-Panel zu laden, verwenden Sie den Menüpunkt AUDIO-DATEIEN BEARBEITEN aus dem Kontextmenü.



Nr	Name
1	eins
2	

Um den Namen des Tracks zu ändern, geben Sie diesen einfach in der Tabelle in der Spalte Name den gewünschten Namen ein und bestätigen die Eingabe mit der Taste ENTER.

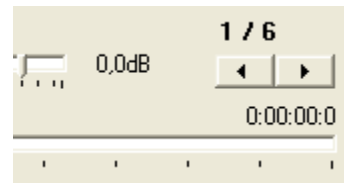


Um weitere Dateien hinzuzufügen, gehen Sie in die Spalte *Datei* und dort in die Zelle, in der oder ab der die neuen Dateien hinzugefügt werden sollen, und klicken dann auf den Button DATEI WÄHLEN. Alternativ machen Sie einen Doppelklick in die betreffende Zelle.

Es folgt dann wieder ein Dateiauswahldialog, bei dem Sie mit Hilfe der Shift- und der Strg-Taste auch mehrere Dateien selektieren können – diese werden dann in der gewählten Zelle sowie den darunterliegenden Zellen eingefügt.

Sofern die Option AUTONAME gewählt ist, wird aus den Dateinamen auch gleich der Name des Tracks generiert.

Sobald in einem Audio-Panel mehr als eine Audio-Datei ist, werden rechts die Buttons zur Wahl des Tracks angezeigt. Die Anzeige darüber zeigt den gewählten Track (im Beispiel 1) sowie die Gesamtzahl aller Tracks (hier 6).



#### 5.2.4 Tracks in Makros

Im Regelfall werden Sie Audio-Dateien aus dem Text heraus starten wollen, somit per Makro. Hier gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Sollten Sie sicher sein, dass das Audio-Panel schon auf den richtigen Track eingestellt ist, dann können Sie einfach starten – alle Beispiele jetzt mit Audio-Panel drei:

A3E1

- Ist nicht gewährleistet, dass bereits der richtige Track gewählt ist, dann kann dieser vor dem Start noch eingestellt werden, hier im Beispiel Track 7:

A3T7E1

Beachten Sie bitte, dass das Einstellen des Tracks ein wenig Zeit braucht. Wenn wichtig ist, dass der Track verzögerungsfrei startet, dann sollten Sie – zum Beispiel in der vorherigen Szene – zunächst die gewünschte Szene einstellen:

A3T7

Und dann dort, wo gestartet werden soll, nur noch starten:

A3E1.

- Bitte beachten Sie, dass ein anderer Track nur dann eingestellt werden kann, während das Audio-Panel nicht abspielt. Gegebenenfalls sollte also vor der Wahl eines Tracks die Wiedergabe gestoppt werden. Danach sollte jedoch etwa eine halbe Sekunde lang gewartet werden. Das würde man wie folgt realisieren:

A3E3

D5A3T7E1

Oder getrennt in zwei Szenen:

A3E3

D5A3T7

Und dann zum starten:

A3E1