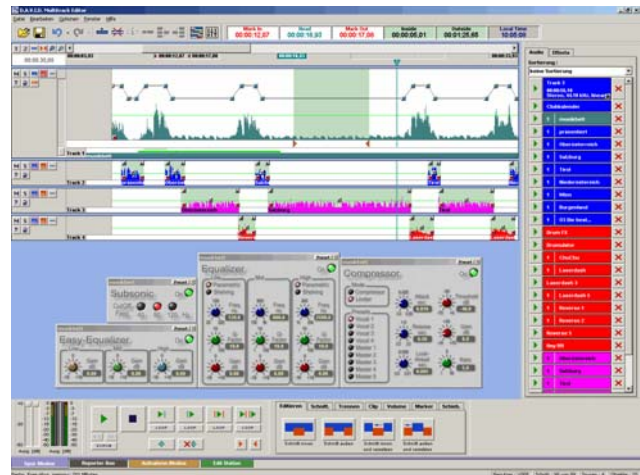




Digital Audio & Video System Integration & Development



DigAS

Databasemanager (DBM)

Flersporsredigering (Multitrack4)

Brukermanual NRK

Innhold

DATABASE MANAGER	4
Slik starter du	4
1.1. Starte DigaSystem	4
1.2. Åpne tabell	4
1.3. Behandle titler	4
Slette titler	4
Angre sletting	5
DigaErase, automatisk sletting	5
Hva kan gjøres med titler som skal bevares?	5
1.4. Opptak	5
Åpne opptaksvinduet	5
Forberede og starte opptak	6
Flying start	6
Lytte på opptaket	6
Sette eller fjerne markører	6
Lagre et råopptak/program/sak	7
1.5. Søke etter titler	7
Tekstsøk	7
Søke i flere tabeller	7
Søketre	8
Søkeknapper	8
1.6. Hvor skal sendeklare titler lagres på Marienlyst?	8
1.7. DigaGrabber	9
1.8. DigaBurn (Forutsetter CD-brenner og lisens.)	9
FLERSPORSREDIGEREREN	10
Slik starter du	10
Redigering	10
1.9. Bevege deg rundt I vinduet	10
1.10. Oversiktsvinduet	10
1.11. Generelt blokkvisning/ redigeringsvisning	11
1.12. Sette inn- og utpunkt	11
Sette inn- og utpunkt under avspilling	11
Sjette markørens posisjon	12
Sette inn- og utpunkt under avspilling	12
1.13. Klipp	12
Lage et klipp	12
Jobbe med klipplisten	12
Slette et klipp	13
Dra ett klipp ut i et spor	14
1.14. Behandle lydobjekter I redigeringsvisning	14
De viktigste redigeringskommandoene	14
Endre volum	16
1.15. Behandle lydobjekter I blokkvisning	16
Flytte et objekt	16
Flytte/kopiere til et annet spor	16
Kryssfade	17
Fading inn/ut	17
Trimming	18
Endre volumkurven	18
Gruppere objekter / spor	18



Oppløse grupper.....	19
Track Mixer	19
1.16. Globale kommandoer	19
Slette i alle spor	19
Sette inn pause i alle spor.....	20
Splitte alle spor	20
Avslutte og lagre	21
1.17. Lagre som ny fil	21
1.18. Lagre prosjekt.....	21
1.19. Avslutte Multitrack Editor	22
Renske skjermen	22
Avslutte.....	22



Digital



Audio



Video



Integration



Development

Database Manager

Slik starter du

1.1. Starte DigaSystem



1. Dobbeltklikk på **DIGAS**-snarveien på skrivebordet. Programversjonene på lokal maskin oppdateres automatisk, og sørger for at alle maskiner til enhver tid har samme versjon av programvaren.
2. I de aller fleste tilfeller blir du automatisk pålogget Digas, men noen ganger kan det være behov for å logge på som annen bruker, (sjekk Usr: NXXXXX nederst i venstre hjørne), i minikontroller o.l., da må du logge deg på ved å klikke på **LOGIN**-knappen.
3. Skriv inn brukernavn og passord.
4. Klikk på **LOGIN**.

1.2. Åpne tabell



- Klikk på den tabellen du vil se i tabellisten (Råstoff til alt nye)
- Du kan evt. begrense antall tabeller ved å klikke på pilen ved siden av gjeldende tabell og velg en ny tabellgruppe fra listen..
- Du kan forandre kolonnebredden ved å dra i høyremargen til overskriften eller høyreklikke i margen for å tilpasse bredden.
- Du kan sortere ved å klikke i kolonnes overskrift.

1.3. Behandle titler

Slette titler



- Klikk og dra tittelen opp på søppelkassen (softdelete), klikk Ja, eller
- Markér tittel, Klikk på søppelkassen, velg Softdelete i valglisten og klikk OK.



Digital



Audio



Video



Integration



Development

Angre sletting



1. Finn listen over slettede titler ved å klikke på Utvalgsknappen, velg **ONLY SOFTDELETED** og klikk OK.
2. Marker tittelen du vil gjenopprette og klikk på Søppelkassen. Velg **UNDO SOFTDELETE** og klikk OK.

DigaErase, automatisk sletting.

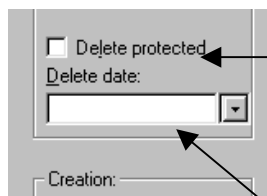
DigaErase vil bli brukt med følgende frister i tabellene Program, Prosjekt og Råstoff:

1. **Softdeletede saker – 2 dager**

Alle saker som er markert "Softdeleted" og opptaksdato på tittel eldre enn 2 dager.

2. **Ikke slettebeskyttede saker - 2 uker (14 dager)**

dvs. saker **uten** flagg "Delete Protected" (Hengelås)
Alle saker eldre enn 14 dager og slettedato passert.



3. **Slettebeskyttede saker - 2 mnd (62 dager)**

dvs. saker **med** flagg "Delete Protected"

4. Alle saker eldre enn 2 mnd markert "Delete Protected"

5. Alle filer med angitt slettedato 2 til 12 mnd etter creation-date tas ved slettedato.

Hva kan gjøres med titler som skal bevares?

For gjenbruk i DigAS:

Kopiere til CD-ROM/DVD-ROM selv, lagre på PC, server eller ekstern harddisk

Brenne til lyd-CD selv. Ikke for gjenbruk. (se pkt 1.8)

1.4. Opptak

Åpne opptaksvinduet



Klikk på mikrofonsymbolet, **(F8)**.

Velg i hvilken tabell du vil lagre opptaket, klikk OK.



Digital



Audio



Video



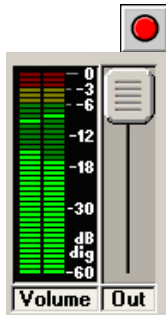
Integration



Development

Alle råopptak skal lagres i Px Råstoff.

Forberede og starte opptak



1. Klikk på opptaksknapp (**Esc**).
2. Opptaksnivået er låst. Testtonen 0 dBu tilsvarer -18 på Digasmeteret.
Justér nivået på mikseren.



3. Klikk på playknappen for å starte opptaket (**F1**)
4. Klikk på stoppknappen (**F4**) for å avbryte opptaket
5. Klikk på rec og play igjen (**Esc + F1**) for å fortsette opptaket.
6. Klikk på stoppknappen for å avslutte opptaket (**F4**).

Flying start



Flytt lydhodet litt tilbake, start avspilling (**F1**) og gå over i opptak der du ønsker (**Esc**).

Lytte på opptaket



1. Ved å dobbeltklikke på stoppknappen flytter lydhodet seg til opptakets begynnelse.
2. Klikk på playknapp (**F1**) for å starte avspilling.
3. Klikk på stoppknapp (**F4**) for å stoppe avspilling

Sette eller fjerne markører



- Klikk på knappen **SET MARKER(Pil opp)** for å sette en markør der lydhodet står. Det kan gjøres under opptak, avspilling og i stopp-posisjon.
- Hvis du vil slette en markør, klikk med rullehjulet på markøren og klikk på **DELETE MARKER (Pil ned)**
- For å slette alle markørene, klikk på **DELETE ALL. (Ctrl + Pil ned)**

Lagre et råopptak/program/sak

For å lagre i DatabaseManageren:

Fyll ut:

title, (et dekkende navn på råstoffet/ programmet/saken)

author: navn på programskaper,

editor: navn på ansvarlig for entryet (tekniker eller programskaper)

Program, (velg riktig kanal fra nedtrekksliste)

Show (velg riktig program fra nedtrekksliste)

Hvis saken/programmet er sendeklar, hak av **READY TO SEND**

Tittelen skal påføres **Date of broadcast** som er første sendedato (hvis det er kjent).

Klikk på **OK** knappen.

1.5. Søke etter titler

Tekstsøk

1. Skriv inn teksten i søkefeltet **TEXT SEARCH**.

Ved å sette “ foran teksten, begrenses søket til titler som begynner med teksten.

2. Høyreklikk i søkefeltet for å se søkekriteriene.

3. Klikk på **START TEXT SEARCH** –knappen (**ENTER**)

4. For å se alle titler igjen – trykk på **SELECTION ALL**-knappen. (**ALT + A**)

5. Filteret blir sittende selv om du bytter databasetabell, så du kan kikke igjennom flere tabeller på jakt etter en bestemt sak.



Søke i flere tabeller



Ved å klikke på denne knappen, kan man søke i flere tabeller på en gang.

I tabellisten vises et forstørrelsesglass foran de tabeller som er inkludert i søket. Resultatet vises i et nedre vindu.

Søket oppheves ved å trykke **SELECTION ALL**-knappen. (**ALT + A**)



Ved å trykke på multisøk-knappen igjen, forvinner det nedre multisøkvinduet.



Søketre



Nedenfor listen over alle databasene, ligger en del ferdige søk - eller utvalg. Dette er også en rask måte å velge ut hva du vil se i databasen med et eneste klikk. Hvis du bare vil se saker produsert i forrige uke, velger du "Last week". Vil du se alle de slettede sakene, velger du "Softdeleted" osv.

Søkeknapper

Mine saker

- Nedenfor søketreet finner du søkeknappene. De har forskjellige kombinasjoner av søkekriterier for søk som brukes ofte. F. eks Mine Saker, Dagens saker, osv

1.6. Hvor skal sendeklare titler lagres på Marienlyst?

Alle ferdige saker, program, teasere, trailere osv som skal på lufta, skal merkes med flagget Ready to Send.

P1: Saker: lagre i **P1 Program**, sette **Date of Broadcast** (hvis det er kjent), dra over i DigAlRange til magasinets preparationmappe hvis det er ønskelig.

Program: Sette **Date of Broadcast** hvis det er kjent, lagre i **Til Registrering**, dra en kopi til **Utvexling**, sette siste sendedato som **Delete Date**.

P2: Saker: lagre i **P2 Program**, sette **Date of Broadcast** (hvis det er kjent), dra over i DigAlRange til magasinets preparationmappe hvis det er ønskelig.

Program: Sette **Date of Broadcast** hvis det er kjent, lagre i **Til Registrering**.

P3: Saker: lagre i **P3 Program**. sette **Date of Broadcast** (hvis det er kjent), dra over i DigAlRange til magasinets preparationmappe hvis det er ønskelig.

Program: Sette **Date of Broadcast** hvis det er kjent, lagre i **P3 Program**.

Trailere: Lagres i Px Trailer. Hvis traileren er aktuell, settes siste sendedato som **Delete Date**. Tittelen blir automatisk gitt Promotion som Class

Teaser, anslag, oppspark: Lagres i Px Program. Skriv TEASER, ANSLAG eller OPPSPARK med store bokstaver etterfulgt av sakens tittel.(F. eks saken Taxivold får ett oppspark som heter OPPSPARK Taxivold).



Digital



Audio



Video



Integration



Development

1.7. DigaGrabber



Kort bruksanvisning:

Åpnes ved å klikke på DigaGrabberknappen i DBM.

Sett CD'en i PC'en.

Klikk **REFRESH**.

Hvis data om CD'en finnes på nettet, lastes artist og sporinfo ned.

Hak av hvilke kutt du vil laste inn.

(Du kan lytte på kuttet ved å klikke **CD-PLAYER**. Da starter Windows Media Player.)

Klikk **GRAB**.

DagaGrabber begynner å grabbe kuttene. Du ser fremdriften nederst.

Info om kuttene nivå fremgår i kolonnen Level:
peak/max/average.

Kuttene ligger nå lokalt på PC'en (wav, 44,1 kHz.)

Dra filene inn i ønsket tabell i det høyre vinduet.

Filen konverteres til formatet som gjelder i tabellen og metadataene legges i DBM.

1.8. DigaBurn (Forutsetter CD-brenner og lisens.)



Kort bruksanvisning:

Åpnes ved å klikke på DigaBurnknappen i DBM.

Dra filer fra DBM til Tittelfeltet. (Nederst: Lengde + ledig = max tid.)

Endre rekkefølge med dra-&-slipp.

Dobbelklikk på sporet for å endre Title og/eller Interpret/Author.

Klikk **PLAY** for å lytte på sporet som er markert.

Klikk **BURN** for å brenne CD'en.

Utskrift til CD-cover:

Klikk **PRINT**.

Skriv inn ønsket tekst i feltene CD-Title og CD-artist

Velg ønsket layout i Template-feltet.

Klikk **PRINT**.

Flersporsredigereren

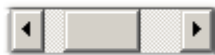
Slik starter du



- Dra lydfilen/projektet fra tabellen i DBM over på knappen **MULTITRACK-EDITOR**. Lydfilen/projektet vil bli kopiert til klipplisten i MT. For å overføre flere filer, markér dem (med Shift eller Ctrl) og dra dem opp på MT-knappen.

Redigering

1.9. Bevege deg rundt i vinduet



- Du kan bevege deg fram og tilbake ved å rulle på den midterste rulletasten på musa
- Ta tak i lydhodet (den grønne trekanten) med musa og flytt dit du vil
- Ta tak i Scroll-baren og dra
- Klikk med midterste museknapp(rullehjulet) der du vil lytte fra.
- Start/ stopp avspilling med **MELLOMROM**-tasten
- Gå til neste markør/ inn- eller utpunkt med **TAB**-tasten
- Gå til forrige markør/ inn- eller utpunkt med **SHIFT+TAB** -tasten
- Gå til innpunktet med **HOME**-tasten
- Gå til utpunktet med **END**-tasten
- Gå til begynnelsen av sporet med **CTRL+HOME**-tasten (også **CTRL+ MELLOMROM**-tasten)
- Gå til begynnelsen av sporet med **CTRL+END**-tasten

1.10. Oversiktvinduet



- Ved å klikke på **SHOW OVERVIEW WINDOW** –knappen får du opp oversiktvinduet som viser hele projektet ditt med alle spor.



Digital



Audio



Video



Integration



Development

1.11. Generelt blokkvisning/ redigeringsvisning



Minimert visning



Blokkvisning



Redigeringsvisning



I minimert visning er kun solo og mute tilgjengelig.



I blokkvisning kan du:

- plassere og flytte de forskjellige objektene (i tid og spor)
- trimme objektene
- heve og senke lydnivået
- lage enkle inn- og utfader



I redigeringsvisning kan man markere, klippe, fade, inserte, lage klipp osv.

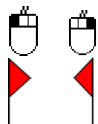
Objektet vises med stor lydkurve. Under står filnavnet.

I redigeringsvisning vises redigeringskommandoene i en rad som inneholder flere skilleark.

1.12. Sette inn- og utpunkt



I redigeringsvisning:



Venstreklikk for å sette innmarkør, høyreklikk for utmarkør

Inn- og utpunktet markeres med røde flagg.



I redigeringsvisning og blokkvisning:

Sette inn- og utpunkt under avspilling



Start avspilling med **PLAY**-knappen eller med **MELLOMROM**-tasten. Trykk "I" når du kommer til innpunktet og "O" når du kommer til utpunktet.



Stopp avspilling med **MELLOMROM**-tasten



Digital



Audio




Video



Integration



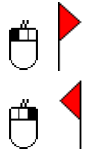
Development

 I blokkvisning:



Marker et objekt ved å venstreklikke på det. Da settes innpunkt på objektets begynnelse og utpunkt på objektetslutt.

Sjette markørens posisjon.



Flytt lydhodet til innmarkør: venstreklikk på markøren på flagget under lydkurven.

Høyreklikk på utmarkørens flagg for å plassere lydhodet ved utmarkøren.

Sette inn- og utpunkt under avspilling



Start avspilling med **PLAY**-knappen eller med **MELLOMROM**-tasten. Trykk “**I**” når du kommer til innpunktet og “**O**” når du kommer til utpunktet.

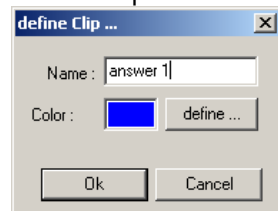


Stopp avspilling med **MELLOMROM**-tasten

1.13. Klipp

Lage et klipp

1. Skift til redigeringsvisning for det aktuelle sporet.
2. Markér et område (venstreklikk og høyreklikk)
3. Klikk på **CREATE CLIP**-knappen (**C**)



4. Skriv inn navn og velg farge hvis du vil.
5. Klikk OK. (**Enter**) Klippet plasseres i klipplisten.

Jobbe med klipplisten

Klipplisten inneholder klippene som skal brukes i projektet. De hentes fra DBM, eller spilles inn i opptakeren.



Digital



Audio



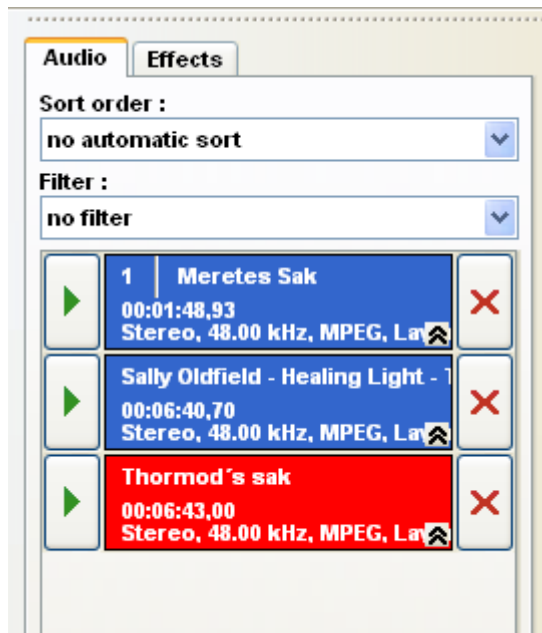
Video



Integration



Development



Klipplisten inneholder lydmaterialer som skal brukes i redigeringen: Lydfiler (originale opptak fra DBM), klipp, (kutt fra originalfilene) og tekstklipp.

Lydfiler:

Originaler hentet fra DBM eller tatt opp i MT's opptaker. Hvis lydfilene slettes fra klipplisten, slettes klippene fra de samme filene. Så vær forsiktig med å slette lydfilene under produksjon.

Klipp

Klipp er del(er) av en lydfil. Det kan være en del av en fil, eller en kombinasjon av flere (redigerte) lydfiler. Klippene refererer kun til originalfilene, de har aldri egne lydfiler. Klippene kan bestå av lyd, tekst eller en kombinasjon av disse. Tekstklipp brukes i Reporterboksen.

Slette et klipp



1. Klikk på **DELETE CLIP** knappen på høyre side av klippet. Klikk Ja i dialogboksen som åpnes.



For å slette direkte

For å slette ett klipp uten dialogboks, hold nede Ctrl og klikk på slette-knappen.



Digital



Audio



Video



Integration

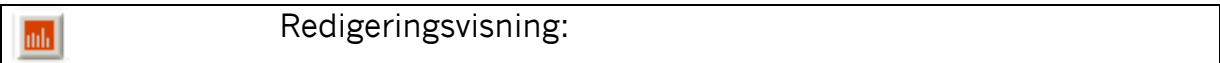


Development

Dra ett klipp ut i et spor.

Dra klippet fra klippelisten til sporet. Du kan enten dra det inn i et spor eller opp i oversiktvinduet.

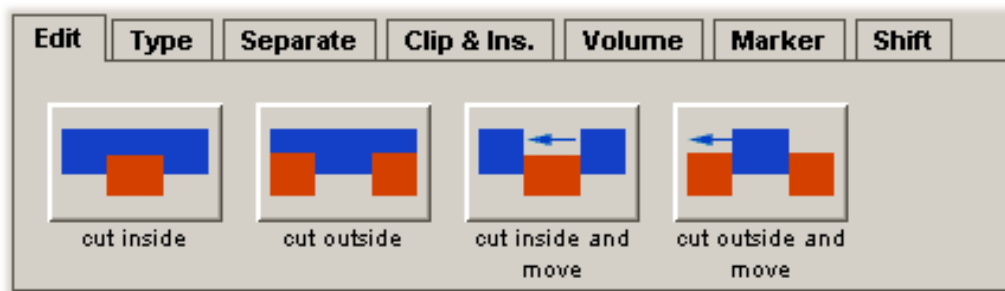
1.14. Behandle lydobjekter I redigeringsvisning



De viktigste redigeringskommandoene

Du må stå i redigeringsvisning for å behandle et objekt. Dvs klippe, slette, lage pauser osv. I redigeringsvisning vises redigeringskommandoene i en rad som inneholder flere skilleark.

1. EDIT



Cut inside (Del)

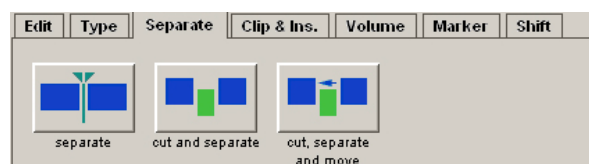
Markert område klippes ut og pause står igjen. De to gjenstående delene før og etter klippområdet er ikke separert, men opptrer som ett område.



Cut inside and move. (Backspace)

Klipper ut det merkede området og området etter flytter seg inntil det første. De to delene oppfører seg som ett område.

2. Separate



Separate (S)

Deler objektet ved lydhodet, slik at de to delene kan



Digital



Audio



Video



Integration



Development



behandles individuelt.

Cut and Separate (Ctrl + S)

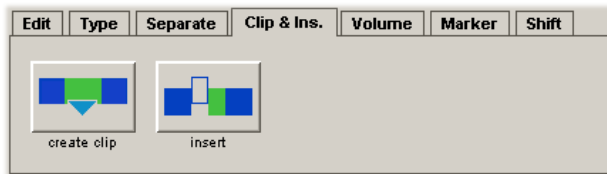
Markert område klippes ut og de to gjenstående områdene er separert.



Cut, separate and move (Shift + Ctrl + S)

Markert område klippes ut, området til høyre legger seg inntil det første, og de er separert.

3. CLIP & INS



Create Clip (C)

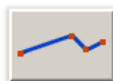
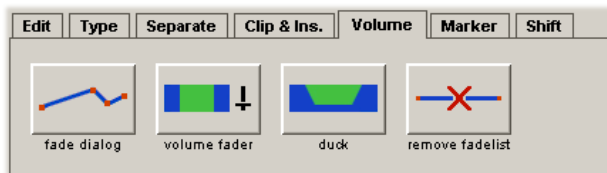
Kopierer markert område til klipplisten. En dialogboks åpnes der navn og farge kan velges.



Pause Insert (Pause)

Pause blir satt inn ved innmarkøren. Pauselengden er lik lengden av markert område. Pausen splitter ikke objektet, men blir en del av det.

4. Volume



Fade dialog (F)

Åpner en dialogboks hvor fadepunkter kan settes og redigeres.



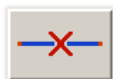
Volume fader (Ctrl + F)

Ved bruk av denne knappen kan volumnivået i markert område heves eller senkes.



Duck (D)

Lage autoduck innenfor markert område. Parametrene settes i **Options/Autoduck**



Remove fadelist (Shift + F)

Setter volumekurven til nullpunktet innenfor markert område.



Endre volum

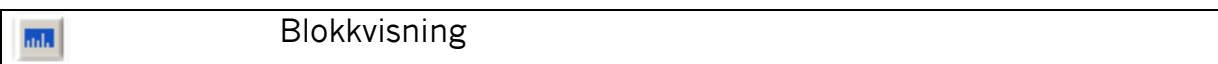
Sett fadepunkter med **CTRL**-venstreklikk på lydkurven. Sett to punkter pr fade, så unngår du å miste referansenivået for fadekurven.

Juster fade ved å dra fadepunktene opp/ ned eller til høyre/venstre



Definer tidspunkt og lydnivå med disse knappene. De skifter mellom vertikal og horisontal bevegelse ved høyreklikk med musa.

1.15. Behandle lydobjekter i blokkvisning

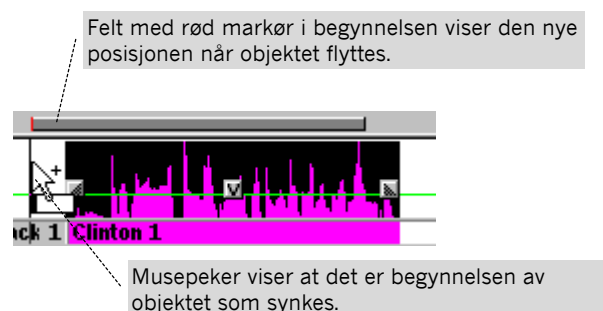


Blokkvisning

Du må stå i blokkvisning for å flytte objekter. Her er også enkel volumjustering, inn- og utfade, og trimming av inn- og utpunkt.

Flytte et objekt.

1. Klikk, hold, og dra objektet til høyre eller venstre. Hvis objektet bare skal flyttes litt, dra objektet litt lenger for å aktivere flytt-funksjonen. Dette er en sikkerhetsmekanisme som hindrer at objektet flyttes ved et uhell (for eks. du rører på musa når du skal klikke på et objekt). Markeringen over viser hvilken posisjon objektet får.



Flytte/kopiere til et annet spor

For å flytte et objekt til et annet spor:



Digital



Audio



Video



Integration



Development

1. Klikk, hold, og dra objektet til det andre sporet.

Hvis du ikke vil flytte objektet i tid:



1. Hold Alt-tasten nede mens du flytter objektet. Da beholder objektet synk'en.

For å kopiere objektet til et annet spor:



2. Hold Ctrl-tasten nede mens du flytter objektet.



(Flytting og kopiering til andre spor kan også gjøres i oversiktsvindu)

Kryssfade

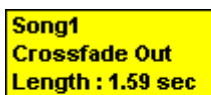



Kryssfade to objekter på ett spor:

1. Hold Shift-tasten nede:
2. Dra det ene objektet over det andre .




3. Slipp tasten og juster i dialogboksen som åpnes.
4. Definer tidspunkt og lydnivå med disse knappene. De skifter mellom vertikal og horisontal bevegelse ved høyreklikk med musa.
5. Kryssfaden ser slik ut på sporet:



Kryssfademarkøren  viser en kryssfaderegion. Med musa over krysset vises info om faden.

Endring av kryssfaden:

Klikk på  med høyre musetast. Kryssfadedialogboksen åpnes, og faden kan korrigeres.

Fading inn/ut



1. Klikk på **FADE**-knappen på objektet. Knappen finnes i objektets øvre høyre og venstre hjørne. Når musen peker på knappen, vises info:

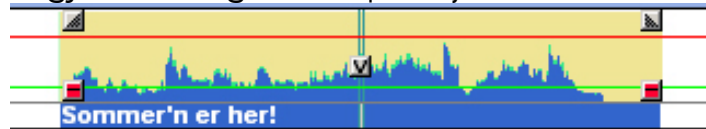
Navn på filen, hva slags fade og fadens lengde..



2. Dra knappen til venstre eller høyre for å endre fadens lengde.

Trimming

De røde trimknappene i enden av objektet brukes for å endre begynnelsen og slutten på objektet:



1. Klikk og hold musa på en av trimknappene. Den originale lydfilen vises i en annen farge.
2. Dra trimknappen til venstre eller høyre for å finne en ny begynnelse/slutt på objektet.

Endre volumkurven.



1. Flytt musepekeren over **VOLUM**-knappen på blokken. Info vises:

O-Ton1
Max : -2.78 db
Amp : +2.04 db

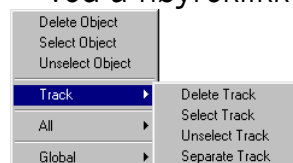
Navn, maxnivå og relativ nivåendring for objektet vises. Eksemplet viser at maxnivå er $-2,78$ dB, og nivået er allerede hevet med $2,04$ dB. Venstreklikk, hold nede og dra opp eller ned for å justere volum.

2. Man kan også dobbeltklikke på objektet og sette verdiene rett inn i dialogboksen.

Gruppere objekter / spor

Flere objekter eller spor som er gjort ferdige, kan grupperes. Da vil objekter og/eller spor opptre som ett objekt og kan behandles som én enhet senere.

1. Merk de aktuelle objektene med **Ctrl +** klikk. De markerte objektene får brun bakgrunn. Du kan markere hele spor ved å høyreklikk på sporet: velg **Track - Select Track**.



2. Klikk på **Build Group**-knappen. (**Ctrl + G**)



Digital



Audio



Video



Integration



Development

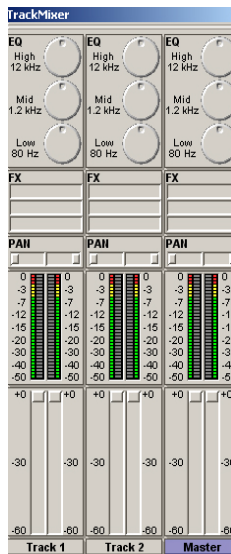
Oppløse grupper

Du kan oppløse en gruppe når som helst for å jobbe med enkelte objekt.


1. Marker gruppen. Den får brun bakgrunn og **SEPARATE GROUP** blir aktivert.
2. Klikk på **SEPARATE GROUP** –knappen. Gruppen blir løst opp i sine enkelte objekter. Du vil miste alle justeringer på gruppen (fade, trim, effekter, nivå).



Track Mixer



Volum, balanse og filter kan justeres i mikseren.

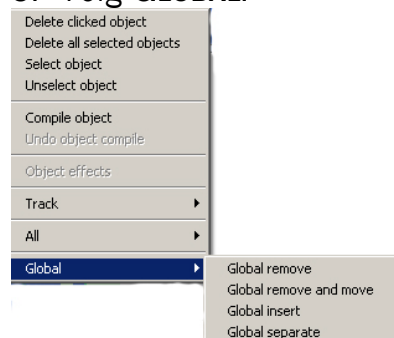
Klikk på  og mixer for alle spor og master vises. Effekter for et helt spor eller master settes inn her.

Volum, panorering og enkel 3-bånds EQ for et spor eller master justeres her.

1.16. Globale kommandoer

Slette i alle spor

1. Marker et område.
2. Høyreklikk i et annet spor.
3. Velg **GLOBAL**.



Digital



Audio



Video



Integration

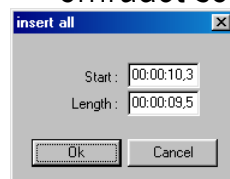


Development

4. Velg **GLOBAL REMOVE AND MOVE**. Da fjernes område på alle sporene og høyre del flyttes inntil venstre.
5. Vil du ha pause i området, velg **GLOBAL REMOVE**.
6. I begge tilfeller får du nye blokker.

Sette inn pause i alle spor

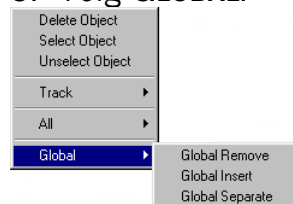
1. Marker området.
2. Høyreklikk i et annet spor.
3. Velg **GLOBAL**.
4. Velg **GLOBAL INSERT**. En dialogboks åpnes. Her vises området som er markert. De kan endres om nødvendig.



Klikk OK
Pausen splitter ikke objektene.

Splitte alle spor

1. Sett lydhodet i ønsket posisjon.
2. Høyreklikk i et spor i blokkvisning.
3. Velg **GLOBAL**.



4. Velg **GLOBAL SEPARATE**.

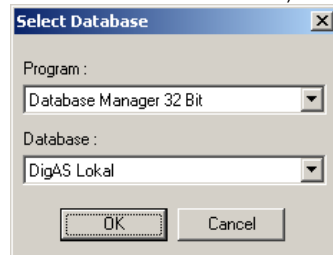
Avslutte og lagre

1.17. Lagre som ny fil



Når et prosjekt er ferdigredigert, så må det lagres som ny fil for å kunne sendes.

1. Klikk i menyen **FILE - SAVE TAKE (F12)** eller trykk på lagreknappen. Dette dialogvinduet åpnes. Velg rett tabell under Database, klikk OK.

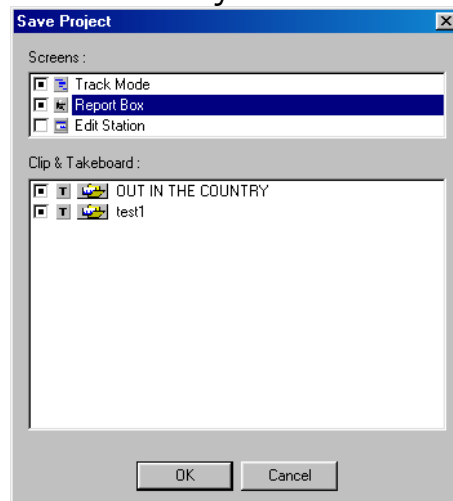



2. Skriv inn påkrevd info, klikk **OK**.

1.18. Lagre prosjekt

Hvis produksjonen ikke er ferdigredigert, kan det lagres som et prosjekt. Prosjektet inneholder sporene, lydfilene, klippene og angrenivåene:

1. Klikk i menyen **FILE - SAVE DATABASE PROJECT:**



2. Symbolet  viser at alle originale lydfiler vil bli lagret med prosjektet slik at man ikke er avhengig av filene i DBM. Dette er sikreste måten å lagre prosjektet på.
3. Klikk OK
4. Velg tabellen **Px Prosjekt**, klikk OK.
5. Tittelvinduet åpner.
Fyll inn nødvendig info, klikk **OK**.

NB! når du jobber med prosjektet, vil det autolagres lokalt på PC'en. Derfor er det ikke nødvendig å lagre prosjekt med en gang. Du bør lagre dersom du skal forlate maskinen en stund eller når du er ferdig for dagen.

Dersom du er ute med laptop og har begrenset diskplass og trenger full kontroll over DBM, kan du gjøre følgende:

1. Klikk i menyen **FILE - SAVE DATABASE PROJECT**
2. Ved å klikke på symbolet  endres det til . Da peker infoen i prosjektet mot lydfiler i DBM. (som i Dalet).

1.19. Avslutte Multitrack Editor

Renske skjermen

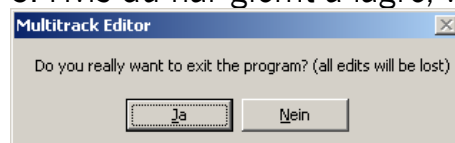
Hvis du bare vil renske skjermen for alt som ligger der (uten å avslutte)

1. **FILE – RESET (CTRL-SHIFT-N)**
2. Bekreft med **JA**.

NB! Dette stryker alt innhold på skjermen, og det du har gjort kan ikke hentes tilbake igjen med Undo-funksjonen.

Avslutte

3. Klikk i menyen **FILE - EXIT**. (eller klikk på krysset eller....)
4. Bekreft med **OK**.
5. Hvis du har glemt å lagre, vil du få et varsel om det.



Digital



Audio



Video



Integration



Development



Digital Audio & Video System Integration & Development

Ridlerstr. 31b
D-80339 München

Telefon: (089) 540 139 - 0
Telefax: (089) 540 139 - 50

Author: Chris Weigang, oversatt og komprimert av
Torstein Skarpaas og Birgitte Kvammen
File name: Multitrack 4 teknikerkurs.doc
Last Changes: 13.10.04



Vid

DigaSystem.^{nt}

The Radio Operating System