



*„Ich bin ein Fan der EMM!“
(Jörg Mettger, 2021)*

»» **EMM** ««

Event Music Machine

Die Grundlagen

Inhaltsangabe

	Seite
▶ Selbstvorstellung	3
▶ Timeline Historie & Zukunft	4
▶ Feature Developement	6
▶ Engagement	7
▶ Zusammenfassung	8
▶ Download	9
▶ Programmstart	10
▶ Layout Erklärung	11
▶ Funktionen	12-35

Selbstvorstellung

„Hallo! Ich bin die EMM, die Event Music Machine. Ich helfe Dir bei der perfekten Präsentation deines Sportevents.

Mithilfe des zeit- und passgenauen Abspielens von Musik und der Sortierung deiner Musik nach frei wählbaren Themen, bekommst Du mit mir eine Rund-um-Sorglos Software, mit der du und alle Teilnehmer deines Events viel Freude haben werden.

Dabei ist es egal, ob du Jingles situationsbedingt wiedergeben möchtest oder ganze Songs in Form einer Playlist abspielen willst. Beides ist auch in Kombination kein Problem für mich. Ebenfalls lasse ich Deiner Kreativität viel Raum, wenn du mehr als einen Titel *gleichzeitig* abspielen willst...

Mit einer PrehKeyTec Tastatur kannst Du mich noch besser steuern und erleichterst Dir den Umgang mit mir noch einmal deutlich. Trau Dich und probiere mich aus!

Deine EMM“

P.S. Ich laufe nur auf dem WINDOWS Betriebssystem

Timeline / Historie

- ▶ 2011 Christoph Krämer bringt die EMM auf den Markt.
- ▶ 2011-2014 Rainer Voß entwickelt während laufender Events zusätzliche Feature-Wünsche und beginnt somit, die EMM fortlaufend zusammen mit CK weiter zu entwickeln.
- ▶ 2014 CK bietet RV die Rechte an der Software für den Preis von 100 Pro-Lizenzen an = 14.900,00 €. Leider konnte RV zum damaligen Zeitpunkt den Betrag nicht aufbringen, so dass CK die Software in der Version 1.1.6 als „open source“ online stellte.
- ▶ 2015 RV findet mit Marco Giovinazzo (Österreich) den neuen Programmierer für die EMM. Sie bringen die Version 2.0 online.
- ▶ 2015-2021 Die EMM wird laufend weiterentwickelt und erhält zahlreiche neue Features - gerade auch im Umgang mit der PrehKeyTec Tastatur.

Timeline / Zukunft

- ▶ Ab 2022
 - EMM für Windows-Tablet-Einsatz optimieren
 - EMM für den Einsatz bei anderen Sportarten anpassen
 - Wünsche der User umsetzen*

* die Wünsche sind mit zeitlichem Aufwand des Programmierens und Testens verbunden. Hierfür muss eine finanzielle Wertschätzung entwickelt werden, damit die Entwickler weiterhin mit Spaß und Freude bei der Sache bleiben.

In der Vergangenheit wurden Feature-Wünsche mithilfe kurzfristiger Spendenaufrufe bei den Usern umgesetzt.

Feature Development

- ▶ bis 2016 Abfrage nach Tastatur bei Programmstart, Restlaufanzeige (RLA) implementiert, Playlist deaktiviert, Tastatur-Befehle erweitert
- ▶ 2016-2017 EMS Demo-Version entwickelt, Layerbar vergrößert, Slotstore mit Vorhörfunktion, Playlist reaktiviert, Stapelverarbeitung im Slotstore, Farbwechsel-Funktion im Editorfeld hinzugefügt, CUP Funktionalität, Geschwindigkeitssteuerung hinzugefügt (Pitch), Slot-Store Import Progress bar
- ▶ 2018-2019 Slot-Store Anpassungen (u.a. Drag&Drop mehrzeilig), Ein-/Ausblenden der Button in Layerbar, Slot-Counter, Playlist Gesamtrestlaufanzeige, Drag&Drop mehrzeilig
- ▶ 2020 Tag/Nacht Modus, Export Startzeiten Musik, Dateipfad ändern nach Konfigurationswechsel*

* Nur in der 2.6.x PLUS-Version vorhanden

Engagement

- ▶ Die Entwicklung der EMM und das ständige Erweitern der Funktionalität ist zwei Personen zu verdanken, die viel Zeit dafür opfern.
Wer sie dabei unterstützen möchte - und auch den Wert dieser Software erkannt hat - darf gerne eine Zuwendung in beliebiger Höhe an sie tätigen... auch mehrfach :o)

Kontoinhaber: Rainer Voß
IBAN: DE33 2415 1235 0075 5722 30
BIC: BRLADE21ROB / Sparkasse Rotenburg-Osterholz
V-Zweck: EMM Entwicklung

Die EMM gibt es in 2 Versionen. Um an die **PLUS**-Version heranzukommen, ist eine Zuwendung von $\geq 50,00$ € notwendig. Dafür erhält man die Version, die eine Pfad-Anpassung in den Layern und im Slot-Store ermöglicht (zB für das Havarie System oder das Spiegeln der gesamten EMM).

Zusammenfassung

- ▶ Die EMM erleichtert die musikalische Eventbegleitung.
- ▶ Sie bietet eine Layeransicht von maximal 104 Slots und eine unendliche Layeranzahl.
- ▶ Alle Layer können frei beschriftet und auch in der Reihenfolge verändert werden, eine Sortierung nach Themen ist somit möglich.
- ▶ Neben dem Abspielen der Slots verfügt die EMM auch über einen Playlistplayer der bei Aktivierung eines Slots automatisch stoppt.
- ▶ Die layerübergreifende Restlaufanzeige erleichtert das Erkennen des Endes des aktuellen Titels, so dass ein Folgetitel ausgewählt werden kann.
- ▶ Mit der Pitch-Control und den beiden Pause- und Stopp-Button lässt sich die EMM schnell und einfach bedienen.
- ▶ Der Slot-Store mit seinen zahlreichen Funktionen rundet die EMM ab.

Download

Die EMM wird ohne Musikdateien zur freien Verfügung als »open source« Software kostenlos bereitgestellt. Sie kann hier heruntergeladen werden: www.EMM247.de

Die EMM benötigt nach dem Entpacken der ZIP-Datei ca. 21 MB Speicherplatz. Sie läuft ausschließlich auf WINDOWS!

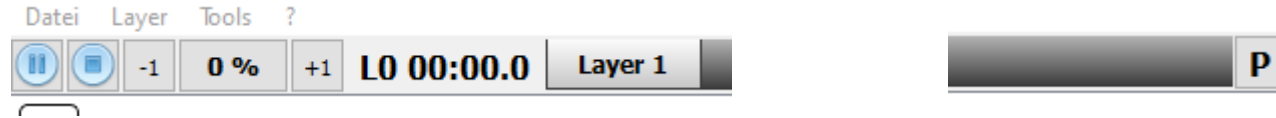
Hinweis: Bei der Erst-Installation erscheint ein Warnfeld mit „unsicherem Herausgeber“. Bitte dann auf „weitere Informationen“ klicken und im Anschluss „trotzdem ausführen“. Die Installation wird gestartet.

Wer sich im Anschluss eine Verknüpfung erstellt (von der Datei EventMusicMachine) und diese dann auf dem Desktop platziert, erleichtert sich den Start der EMM!!

Programmstart

- ▶ **Beim allerersten Start** sucht die EMM nach dem Slotspeicher = Slot-Store. Da dieser noch nicht angelegt wurde, wird einer angelegt.
- ▶ **Bei jedem Start**
 - wird nach der ext. PrehKeyTec Tastatur gesucht. Hat man sie vergessen anzuschließen, kann man das jetzt nachholen und die EMM erneut suchen lassen.
Hat man keine solche Tastatur, einfach auf [NEIN] klicken.
 - überprüft die EMM, ob alle Dateien noch vorhanden sind - ist dies nicht der Fall, gibt es eine Warnmeldung, die bestätigt werden muss. So kann schon beim Start festgestellt werden, dass ggf. etwas nicht passt. Für die bessere Übersicht sind gleichzeitig Ausrufezeichen auf den jeweiligen Slots zu finden.
- ▶ **Ist das Programm geladen**, öffnet sich die **Hauptansicht mit 5x5 Slots auf Layer 1**
 - alle Slots sind leer und weiß
 - bestückt man den Layer, speichert die EMM das Layout inkl. aller Songs, so dass bei einem erneuten Programmstart diese Songs und die Konfiguration bereits vorhanden sind.

Layout Erklärung



- ▶ **Datei / Layer / Tools** bezeichnen die Grundeinstellungen sowie verschiedene Funktionen für einen optimalen Betrieb und einfaches Einrichten. Alle Funktionen in den jeweiligen Kategorien werden auf den nachfolgenden Seiten erklärt.
- ▶ Das **?** gibt hilfreiche und verpflichtende Angaben rund um die EMM.
- ▶ Die **Layerbar** (Bilder oben) ist mit zahlreichen Funktionen und Ansichten bestückt, die für den Betrieb sehr wichtig sind. Von links nach rechts:
 - Pause Button, Stopp Button** = beides layerübergreifende Funktionen
 - Pitch-Control** = ändert das Tempo des aktuell laufenden Songs
 - Restlaufanzeige** (RLA) = zeigt zum einen an, wo der Titel sich befindet, der gerade läuft, sowie die noch verbleibende Restzeit bis zum Ende
 - Layer 1** = ist der Reiter für den 1. Layer. Weitere stehen dann rechts daneben.
 - P = Playlist** (ganz rechts am Rand). Hier wird zu den Playlistplayern gewechselt.

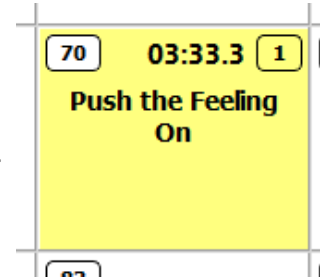
Layout Erklärung

- ▶ Kachelansicht = Layer

Vertikale und horizontale Anordnung der Slots.

- ▶ Slot

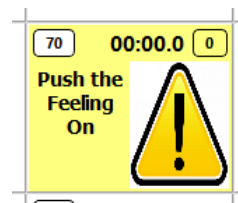
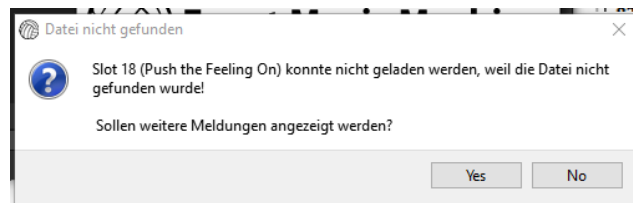
Nummeriertes Feld als Heimat für Sound-Dateien ->



Links oben befindet sich die Slot-Nummer, dann folgt die Gesamtrestlaufzeit des Titels und der Slot-Zähler. Darunter ist Platz für eine aussagekräftige Beschriftung.

Die Größe der Zeitanzeige und des Textes können verändert werden. Ebenfalls lassen sich die Textfarbe (Schriftfarbe) wie auch die Hintergrundfarbe frei einstellen.

Sollte es vorkommen, dass die EMM eine Sound-Datei beim Start nicht findet, wird 1. eine Hinweisfeld beim Start gezeigt und 2. auf dem entsprechenden Slot eine Ausrufezeichen abgebildet.



Datei / Einstellungen

► Slots:

Hier bestimmt man die Anzahl an Slots pro Layer. Maximal sind 104 möglich, optimal sind 13 **Horizontal** und 8 **Vertikal** (unter Verwendung der PrehKeyTec Tastatur). Aber auch jede andere Anordnung ist möglich: zum Beispiel 10x10, 12x8 uvm.

Tipp:

Diese Einstellung beeinflusst die gesamte Arbeit mit der EMM auf lange Zeit. Daher erstmal ein paar wenige Slots im 1. Layer belegen und dann mit den horizontalen und vertikalen Werten rumspielen.

Nicht optimal:

Grundeinstellung 5x5 auf 5 Layern. Wird zu einem späteren Zeitpunkt die Einstellung zB auf 10x8 geändert, werden die Titel von Layer 2 automatisch dem 1. Layer hinzugefügt, ebenso die des 3. Layers. Damit ist die vorher gemachte Arbeit umsonst und es kann sehr unübersichtlich werden.

Tipp: Besser von Anfang an das Maximum nehmen und lieber ein paar Slots leer lassen.

Datei / Einstellungen

▶ Slots Fortsetzung

Fade-Out bezeichnet die Zeit, die der Titel braucht um auszublenden, wenn er gestoppt wird. Je nach Sportart-Regularien kann dieser Wert unterschiedlich sein.

Puffer ist die Zeit, die jeder Titel von der EMM vorgeladen wird, so dass er bei Aktivierung sofort „da ist“.

Die **Schriftgröße** der **Zeitanzeige** auf den Slots wird ebenfalls hier eingestellt. Sie sollte so groß sein, dass sie gut zu erkennen ist (damit man ggf. überlegen kann, welche Laufzeitlänge in der aktuellen Situation angebracht ist).

Datei / Einstellungen

▶ Layer / Layerbar

Layer Anzahl: Über + und - wird die Layeranzahl eingestellt. Das Resultat lässt sich im linken Menü-Feld beobachten.

Preh-Tastatur: Besitzt man eine PrehKeyTec MCI USB-Tastatur, kann man hier entscheiden, ob sie als Hotkey-Sammlung verwendet werden soll (=steuert nur Layer 1), oder ob sie den jeweils aktuell ausgewählten Layer steuern soll (1zu1 Steuerung). Ebenfalls ist die Pitch-Steuerung hier aktivierbar.

Layerbar-Gestaltung: Hier kann man wählen, welche Button und Funktionen sichtbar bzw. versteckt sein sollen. Bis auf den Playlist-Button werden alle anderen links angezeigt, der P-Button befindet sich ganz rechts.

ACHTUNG: Nach einer Änderung muss die EMM neu gestartet werden, damit die Änderungen sichtbar werden.

Layer 1: Die Beschriftung des Layers kann hier verändert werden; ebenfalls, ob er sichtbar sein soll oder nicht. In der PLUS-Version kann hier die Position des Layers verändert werden.

Datei / Einstellungen

▶ Playlist

Player: Der Playlistplayer ist auf 2 Player fest voreingestellt.

Fade vor Ende: bestimmt den Zeitpunkt, ab dem der Musiktitel leiser wird, bevor er ganz aufhört.

Fade-Zeit: Hiermit wird die Überblendzeit eingestellt. Sie stellt den Zeitraum des Überblendens zum nächsten Titel dar.

Die Playlist war von Anfang nur ein „Goodie“, ein „nice to have“. Möchte man zB eine beat-synchrones Überblenden, muss man ein anderes Programm dafür verwenden.

Läuft die Playlist und man spielt einen Slot ab, stoppt die Playlist automatisch und springt zum nächsten Titel in ihrer Liste. Um die Playlist dann erneut zu starten, bitte im Playlistplayer auf PLAY drücken.

Datei / Einstellungen

▶ PFL

PFL = Pre Fader Listening / mit einer entsprechenden Soundkarte (mehrere Ausgänge) kann das EMM Signal vor dem Fader abgegriffen werden. Alle Einstellungen sind unten erklärt.

▶ Standardsoundkarte

Treiber: Auswahl zwischen WDM und ASIO. Im Zweifel auf WDM lassen

Soundkarte: Hier wird die Ausgabequelle der EMM-Sounds bestimmt.

Kanal: Voreingestellt ist >1<
Besitzt man eine Soundkarte mit mehreren Ausgängen, können hier andere Kanäle eingestellt werden (zB für PFL)

Datei / Konfiguration wechseln

Vorbereitungen

- ▶ Die EMM gibt uns die Möglichkeit, verschiedene Konfigurationen zu nutzen. So lassen sich zB mehrere Sportarten getrennt voneinander nutzen... Volleyball, Eishockey, Handball, Tischtennis, Fußball, American Football...
- ▶ Natürlich möchte man es sich einfach machen und zum Beispiel die Konfiguration vom Volleyball fast 1zu1 beim Handball einsetzen. Um das bestmöglich nutzen zu können, sind folgende vorbereitende Schritte notwendig:
 - ▶ 1. Im Windows-Explorer einen neuen Ordner erstellen, der zB „Konfigurationen - Nicht löschen“ heißt.
 - ▶ 2. Darin mehrere neue Ordner anlegen und diese nach Sportarten beschriften „Volleyball“, „Handball“ usw.
 - ▶ 3. Bitte zum EMM-Ordner wechseln. Dort gibt es den „bin“-Ordner: Daraus benötigen wir drei Dateien: config, slots und slotstore.emmDiese Dateien kopieren wir in jeden der neu angelegten Sportarten-Ordner. Vorteil: Dadurch, dass wir uns 1x viel Arbeit gemacht haben, können wir diese Arbeit als Grundlage verwenden und dann jede Sportart verfeinern bzw. anpassen.

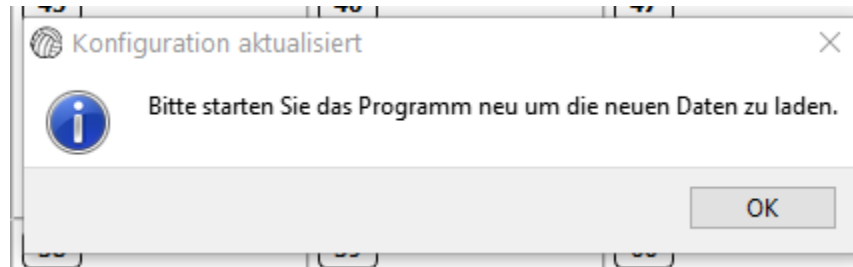
Datei / Konfiguration wechseln

Anwendung

- ▶ Nachdem die Vorbereitungen abgeschlossen sind, können wir nun mit dem Wechsel beginnen: Konfiguration wechseln
- ▶ Nach Klicken auf den Befehl, öffnet sich ein Fenster mit der Aufforderung „Bitte selektieren Sie einen Ordner in dem die Konfigurations-Dateien abgelegt werden sollen.“

Hier bitte den ORDNER auswählen, dessen EMM-Konfiguration wir nutzen und bearbeiten wollen. Also zB Volleyball.

Es ist Absicht, dass wir einen leeren Ordner sehen - da wir ja auch nur den ORDNER auswählen sollen. Nach der Bestätigung erscheint folgendes Fenster:



Bitte die EMM schließen - dazu oben rechts auf das X klicken und mit „Yes“ bestätigen. [ALT]+[F4] ist auch möglich.

Layer

► Farben dieses Layers auf alle anderen übertragen

Wer es gerne farblich sortiert haben möchte, überlege sich ein Farbkonzept für den 1. Layer: Konfiguriert/Bestückt dann die restlichen Layer mit Sounds und kann dann diesen Befehl ausführen.

So spart man sich das Einfärben jeden einzelnen Slots von Hand.

Track	Color
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Yellow
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Yellow
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Yellow
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Yellow
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Yellow
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Red
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Red
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Red
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Red
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Red
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Orange
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Orange
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Orange
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Orange
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Orange
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Green
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Green
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Green
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Green
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Green
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Black
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Black
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Black
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Black
Nicki Minaj - Nicki Minaj (feat. Drake)	Black

Beispiel für ein Blockweises-Farbschema.

Layer

▶ Alle Slot-Zähler in diesem Layer zurücksetzen

Der Slot-Zähler (Counter) befindet sich in der rechten oberen Ecke eines jeden Slots. Er gibt an, wie oft dieser Slot seit dem letzten Programmstart (oder der letzten Löschung) aktiviert wurde.

Hinweis:

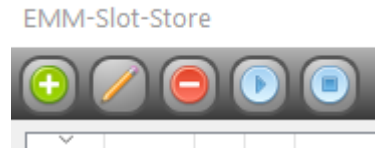
Hast Du eine identische Datei zB auf mehreren Layern platziert, zählt der Slot-Zähler immer nur den aktivierten Slot... nicht aber layerübergreifend.

▶ Pitch bei allen Slots in diesem Layer zurücksetzen

Mit der global angeordneten Pitch-Control in der Layerbar oben links [-1][0%][+1] kannst Du den jeweils laufenden / aktivierten Slot in der Geschwindigkeit verändern. Hast Du das bei mehr als einem Titel gemacht, bietet sich der Befehl an.

Hast Du einen Titel von sich aus auf zB +3% voreingestellt, springt beim Löschen dieser Titel wieder auf die +3%, sofern Du die Geschwindigkeit verändert hast.

Tools



► Slot Store öffnen

Der Slot-Store ist eine interne Datenbank, die alle Sound-Dateien beinhalten sollte. Die Musikdateien müssen in weiteren Schritten - die später erklärt werden - hinzugefügt werden.

Plus: Hinzufügen einer Musikdatei
= das Slot-Editieren-Feld wird geöffnet

Stift: lässt das Bearbeiten eines vorher gewählten
Eintrages zu
= das Slot-Editieren-Feld wird geöffnet

Minus: löscht einen vorher gewählten Eintrag

Play: spielt einen vorher gewählten Eintrag ab
(Vorhörfunktion)

Stopp: stoppt die Vorhörfunktion

Ordner: in der PLUS-Version = Anpassung der Pfade

Tools

Neue Funktion in
der EMM
(ab Version 2.6.1)

▶ Zum Nacht-Modus wechseln

Die EMM wird in ein dunkles Layout verändert. Alle freien / leeren Slots (=weiß) werden schwarz. Belegte Slots werden nicht verändert.

Vorteil für dunkle Umgebungen

▶ Zum Tag-Modus wechseln

Die EMM wird in ein helles Layout verändert. Alle freien / leeren Slots (=schwarz) werden weiß. Belegte Slots werden nicht verändert.

Vorteil für helle Umgebungen, zB Outdoor

Tools

Neue Funktion in
der EMM
(ab Version 2.6.1)

▶ Titel-Liste exportieren

nach der Auswahl eines oder aller Layer wird eine TXT-Datei erstellt, die mit jeder Tabellenkalkulations-Software sinnvoll dargestellt werden kann (zB Excel).

Die Liste dient dazu, die Startzeiten der Musikdateien einfacher bestimmen zu können. Denn, hat man sich einmal die Arbeit gemacht, können diese Informationen an Kollegen ganz einfach weitergeben werden - ohne dass man die Dateien weitergibt (rechtliche Sicherheit).

Der Kollege sieht anhand der Liste, welcher Titel gemeint ist und wo die entsprechende Startzeit liegt. Diese braucht er dann nur noch im Slot-Editieren-Feld AUDIO eingeben. Er erspart sich dadurch viel Zeit.

Früher war es so, dass wir klassische Jingles über die EMM abgespielt haben. Heute werden ganze Lieder installiert, wo lediglich der Startpunkt verändert wird.

Einrichtung von Slots

- ▶ Um Musik mittels der EMM abspielen zu können, müssen die Slots mit Musikdateien bestückt und im Anschluss ggf. konfiguriert werden. Dazu gibt es 3 Wege, die hier kurz erklärt, aber auf der nächsten Seite ausführlich beschrieben werden.

die einmalige Nutzung (blau)

ist der schnellste Weg, um einen Song auf einem Slot zu platzieren. Ohne viel Arbeit ist der Song *auf diesem Layer* bereit zum Abspielen.

der klassische Weg (gelb-orange)

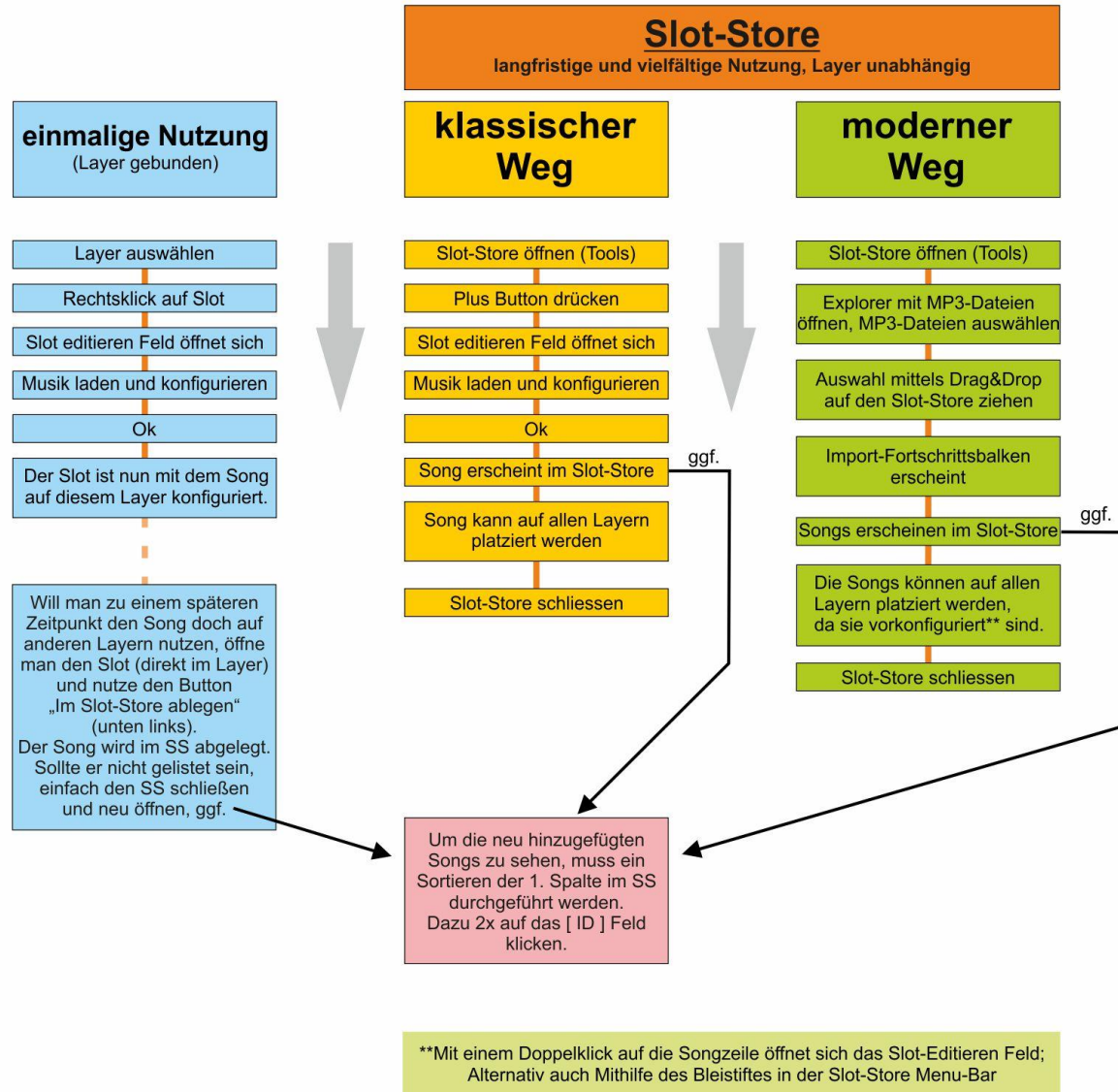
führt über den Slot-Store. Hier kann der Song konfiguriert werden und ist dann für *ALLE Layer* verwendbar.

der moderne Weg (grün)

ermöglicht uns, mehrere Titel gleichzeitig in den Slotstore einzufügen.

Song in EMM hinzufügen

(Lied, Jingle, Hymne, Effekt usw.)



Einrichtung von Slots

Neue Funktion in
der EMM
(ab Version 2.6.1)

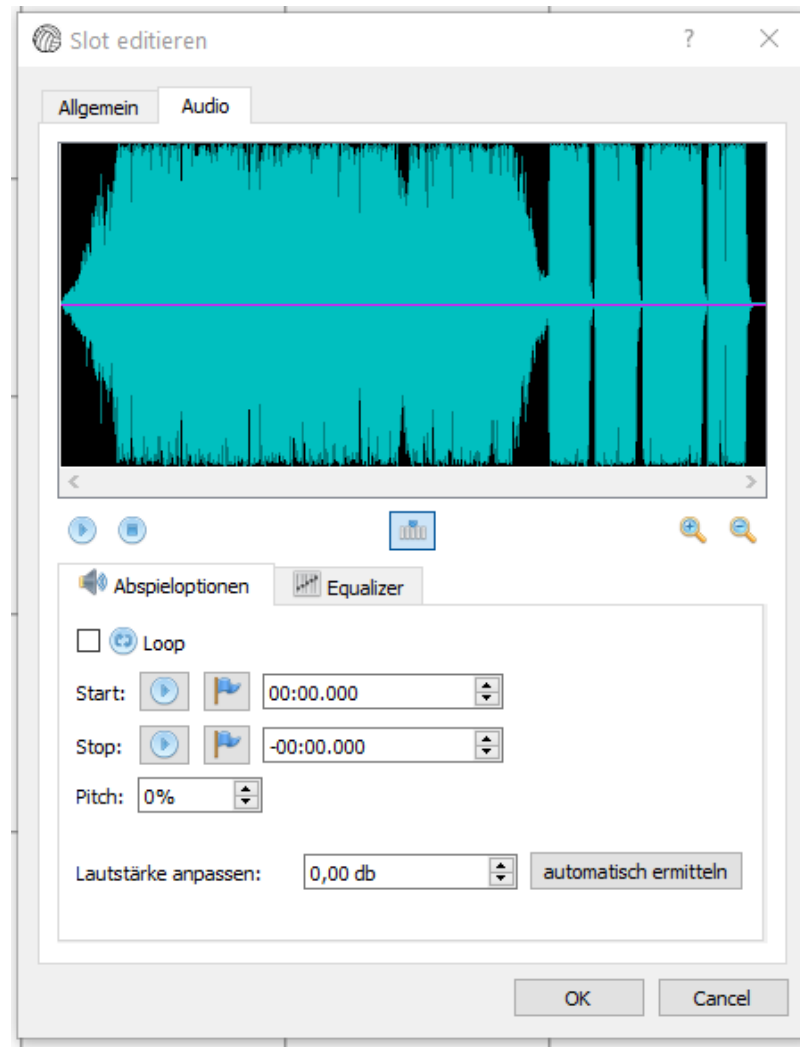
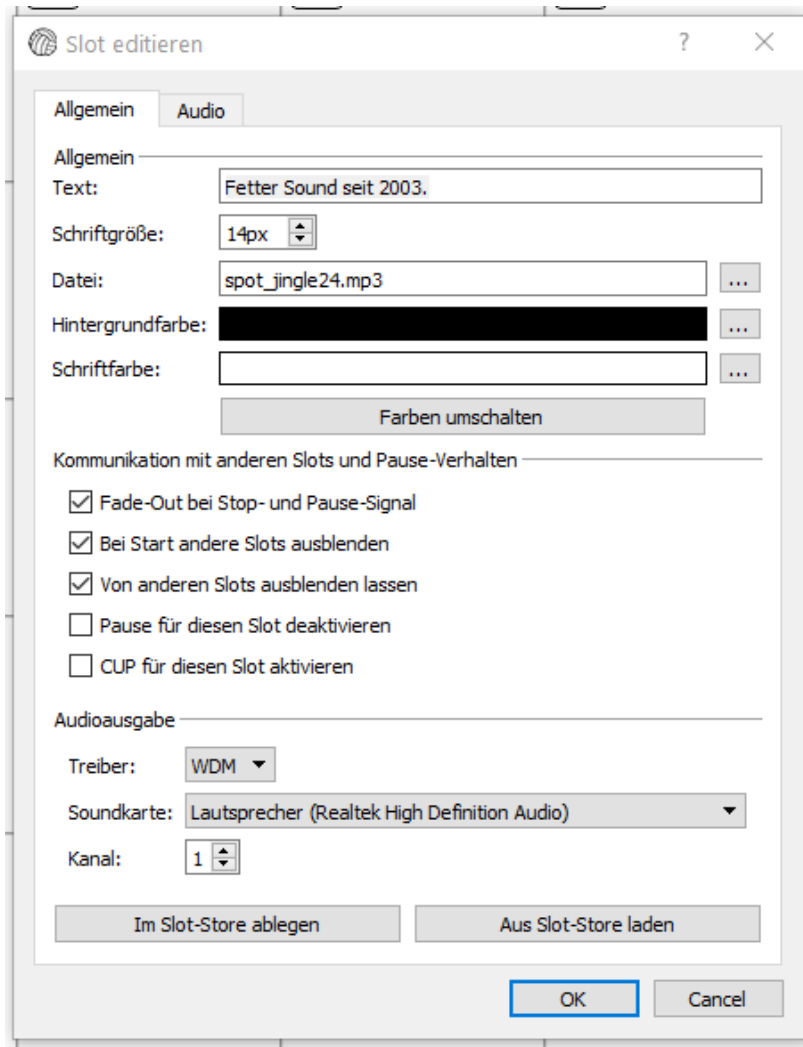
- ▶ Nachdem wir den Slot-Store gefüllt und die Titel bearbeitet haben, können wir nun jede Musikdatei mittels Drag&Drop auf einen Slot legen.
- ▶ Wollen wir mehrere Titel gleichzeitig auf freie Slots legen, können wir eine Auswahl im Slot-Store vornehmen: entweder mithilfe von [Shift]= jeden Titel im ausgewählten Bereich oder durch [alt gr] und Klick auf den Titel auch einzeln mit Lücken dazwischen. Diese Auswahl wird ebenfalls per Drag&Drop auf dem Layer platziert.

!! Die EMM platziert den ersten Titel unserer Auswahl auf dem zugewiesenen Slot. Alle weiteren Titel unserer Auswahl werden fortlaufend auf die nächsten Slots platziert: unabhängig, ob die Slots frei oder belegt sind.

!! Übersteigt unsere Auswahl den vorhandenen Platz an Slots, werden alle Titel, die nicht mehr auf diesen Layer passen, nicht mehr platziert. Sie müssen dann neu ausgewählt werden.

Der Sinn dahinter ist der, dass eine zu große Auswahl an Titeln den folgenden Layer nicht kaputt machen soll.

Slot-Editieren



Slot-Editieren / Allgemein

- ▶ Text: Bereich für den Text, der auf dem Slot zu sehen ist
- ▶ Schriftgröße: für den Text
- ▶ Datei: Musikdatei mit Pfadangabe
- ▶ HF: Hintergrundfarbe des Slots
- ▶ SF: Schriftfarbe des Slots
- ▶ Farben umschalten ermöglicht das 1zu1 Tauschen von SF und HF
- ▶ Kommunikation mit...
3 von 5 Häkchen sind voreingestellt

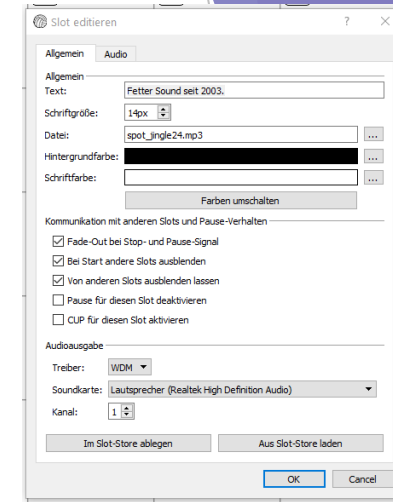
Fade-Out... es hört sich besser an, wenn der Titel ausgeblendet wird, als wenn er abrupt stoppt.

Bei Start... Macht Sinn, da ja in der Regel nicht 2 Musiktitel gleichzeitig laufen sollen

Ausnahme Effekte (siehe nächste Seite)

Von ... Slot soll anhalten, wenn ein anderer Slot gestartet wird

Ausnahme Effekte (siehe nächste Seite)



Slot-Editieren / Allgemein

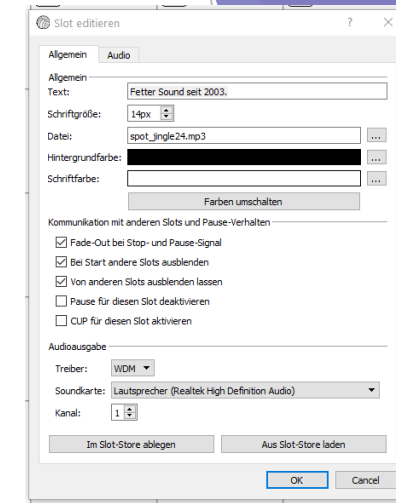
- Kommunikation mit... Fortsetzung
3 von 5 Häkchen sind voreingestellt

Pause... es gibt Sounds (zB Effekte, Hymnen), da macht eine Pause keinen Sinn

CUP Die Funktion erlaubt es dem User, den Slot nur dann abzuspielen, wenn er LIVE aktiviert ist. Lässt man die Maustaste los, stoppt der Slot die Wiedergabe.
Diese Funktion wurde auf Wunsch eines Users eingeführt, der seine Trommler in der Halle mit einem Trommelschlag unterstützen oder auch anleiten wollte.

- Hinweis zur Verwendung mit Effekten
Nutzt man einen Effekt, ist es sinnvoll, den 2. + 3. Haken zu entfernen. Der Effekt kann einzeln angespielt werden, aber auch über einen anderen Sound gelegt werden UND er wird nicht durch den Start eines anderen Slot unterbrochen.

Auch beim Einsatz von Hymnen sollte der 3. Haken entfernt werden.



Slot-Editieren / Audio

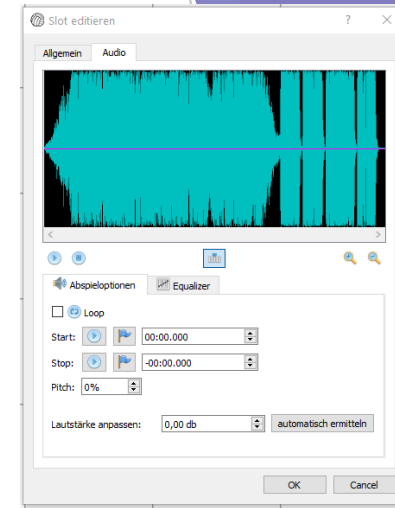
- ▶ Oben sehen wir das Spektrum unseres Titels. Hier kann mithilfe eines Doppelklicks ein neuer Startpunkt gewählt werden. Um ihn ganz genau zu platzieren, kann mit 10tel, 100stel und 1.000stel Werten im Bereich „Start“ experimentiert werden.

Loop: Schwierig anzuwenden. Hier muss der Stopppunkt sehr genau bestimmt werden.

Start: Play ab dem Startpunkt
Fahne = Startpunkt während des Abspielens setzen
Zeitanzeige = Startpunkt

Stop: Play ab dem Stopppunkt
Fahne = Startpunkt zur Kontrolle nach dem Stopppunkt
Zeitanzeige = Stopppunkt

Pitch: Tempo-Veränderung / ist erst nach Schließen des Slot-Editors hörbar



Slot-Editieren / Audio

▶ Lautstärke anpassen

dient dazu, zu leise oder zu laute Musikstücke anzupassen.

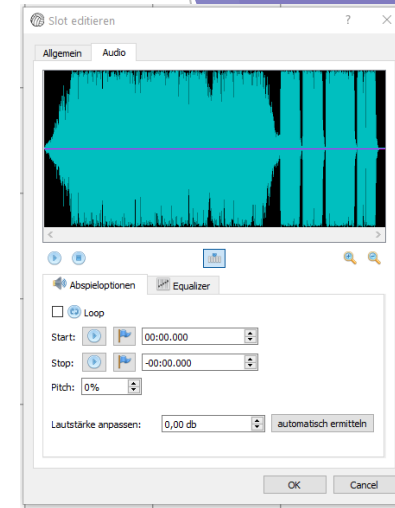
Mit „automatisch ermitteln“ setzt die EMM die Lautstärke auf 0,00 db. Null db bedeutet in diesem Fall, dass der Titel nicht gedämpft wird = daher hören wir den Titel.

Ist der Song beim Abspielen zu leise, muss die db-Anzeige erhöht werden = dieser Song lauter gestellt werden;
Ist der Song zu laut. Muss die db-Anzeige in den MINUS-Bereich, damit er leiser / gedämpft wird.

Gekaufte Musikdateien sind in der Regel ideal angepasst. Bei selbst erstellten Sounds hingegen, ist ein Anpassen unumgänglich.

▶ Equalizer

Der Equalizer ist von Haus aus nicht aktiviert. Er kann für jeden Slot einzeln verwendet werden.



Playlist

The screenshot shows a music player interface with a playlist. At the top, there are icons for a folder and a document, followed by the text "LO 00:00.0 TOT 00:00.0" and a button labeled "S". Below this is a table with columns for "Player", "Artist", "Titel", and "Länge". To the right of the table is a "History:" section with a document icon. Below the table are playback controls: a checked checkbox, a crossed-out icon, and a "NEXT" button with a right-pointing arrow. At the bottom, there are two track preview cards. The first card is labeled "1" and shows a progress bar at "00:00.0" and a duration of "-00:00.0". The second card is labeled "2" and shows a progress bar at "00:00.0" and a duration of "-00:00.0". Each card has a square icon and a play button icon.

LO 00:00.0 TOT 00:00.0 S

Player	Artist	Titel	Länge
--------	--------	-------	-------

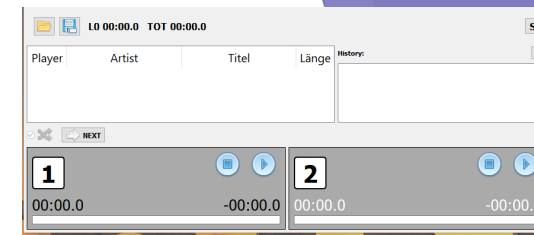
History:

1 00:00.0 -00:00.0

2 00:00.0 -00:00.0

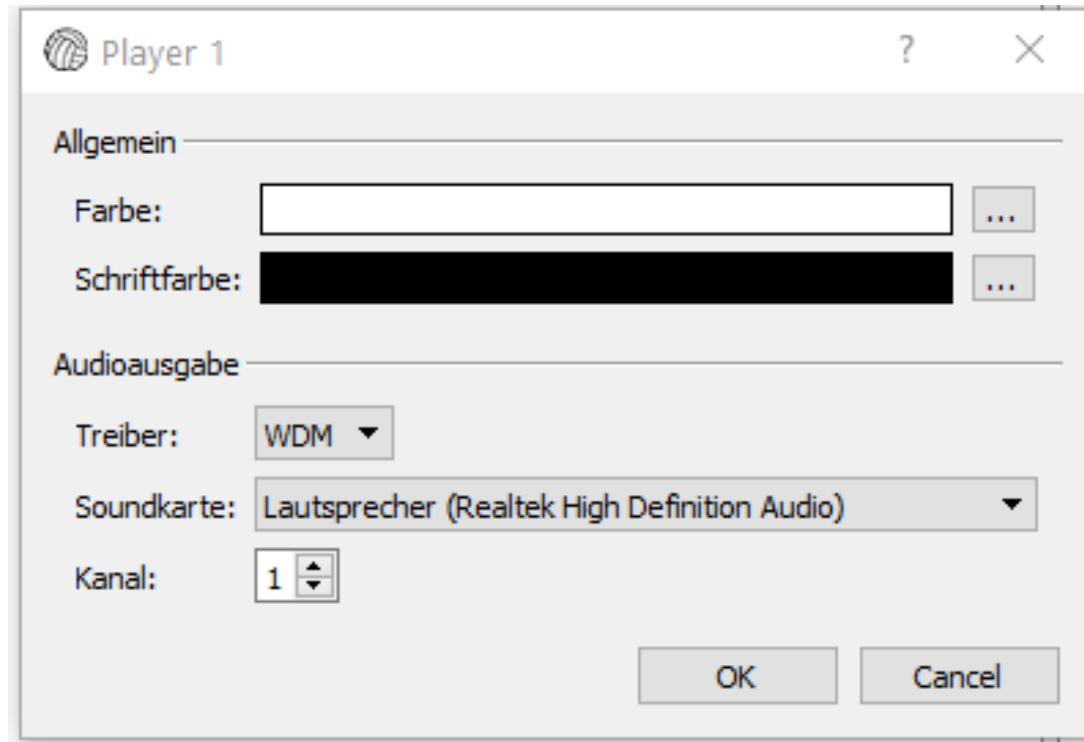
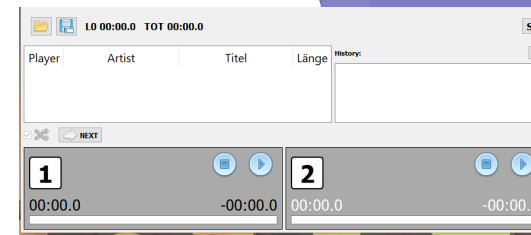
Playlist

- ▶ Oberste Zeile von links
 - Öffnen einer gespeicherten Playlist
 - Speichern einer Playlist
 - Restlaufzeit des aktuelle laufenden Titels inkl. seines Ortes (L=Layer / P=Playlist)
 - TOT = Gesamtrestlaufzeit Playlist (Total)
 - [S] Button ganz rechts = Wechsel zur Layer-Ansicht
- ▶ Zwei Hauptfenster
 - links Feld = Playlist-Titelfolge
 - rechtes Feld = Historie der gespielten Titel (kann gespeichert werden)
- ▶ Unterhalb der Hauptfenster befinden sich 2 Symbole. Die *überkreuzten Pfeile* sind voreingestellt aktiviert und bedeuten quasi ein Continue-Play = Ist ein Titel zu ende, startet der nächste in der Liste (die Überblendzeit kann unter Datei/Einstellungen/Playlist angepasst werden). Mit dem NEXT-Button wird der nächste Titel in der Playlist abgespielt.



Playlist

- ▶ Die beiden Player 1+2 können zum Einen separat von einander gesteuert werden (Stopp und Play-Button); zum anderen lassen sich individuell Farben für sie bestimmen. Dazu einfach auf die Felder mit der 1 oder und 2 klicken.



Schlussbemerkungen

- ▶ Diese Anleitung zum Umgang mit der EMM soll eine Unterstützung sein. Sie ist bei Weitem nicht vollständig, erleichtert es den Neueinsteigern aber, die Grundfunktionen zu verstehen.

Eine Ergänzung ist für 2023 - 2024 geplant. Darin wird es um die zusätzliche Funktion der PLUS-Version gehen... die Pfadanpassung.

Gerne stehen wir für Fragen zur EMM und der Benutzung per E-Mail zur Verfügung: info@sporteventakademie.de

Wir wünschen allen Usern viel Freude mit der EMM
Marco Giovinazzo (Programmierer)
Rainer Voß (Entwickler)

Version vom November 2022 ©

- ▶ Autor: Rainer Voß / Lilienthal b. Bremen / Germany