

# Instruktioner för Jingle Palette

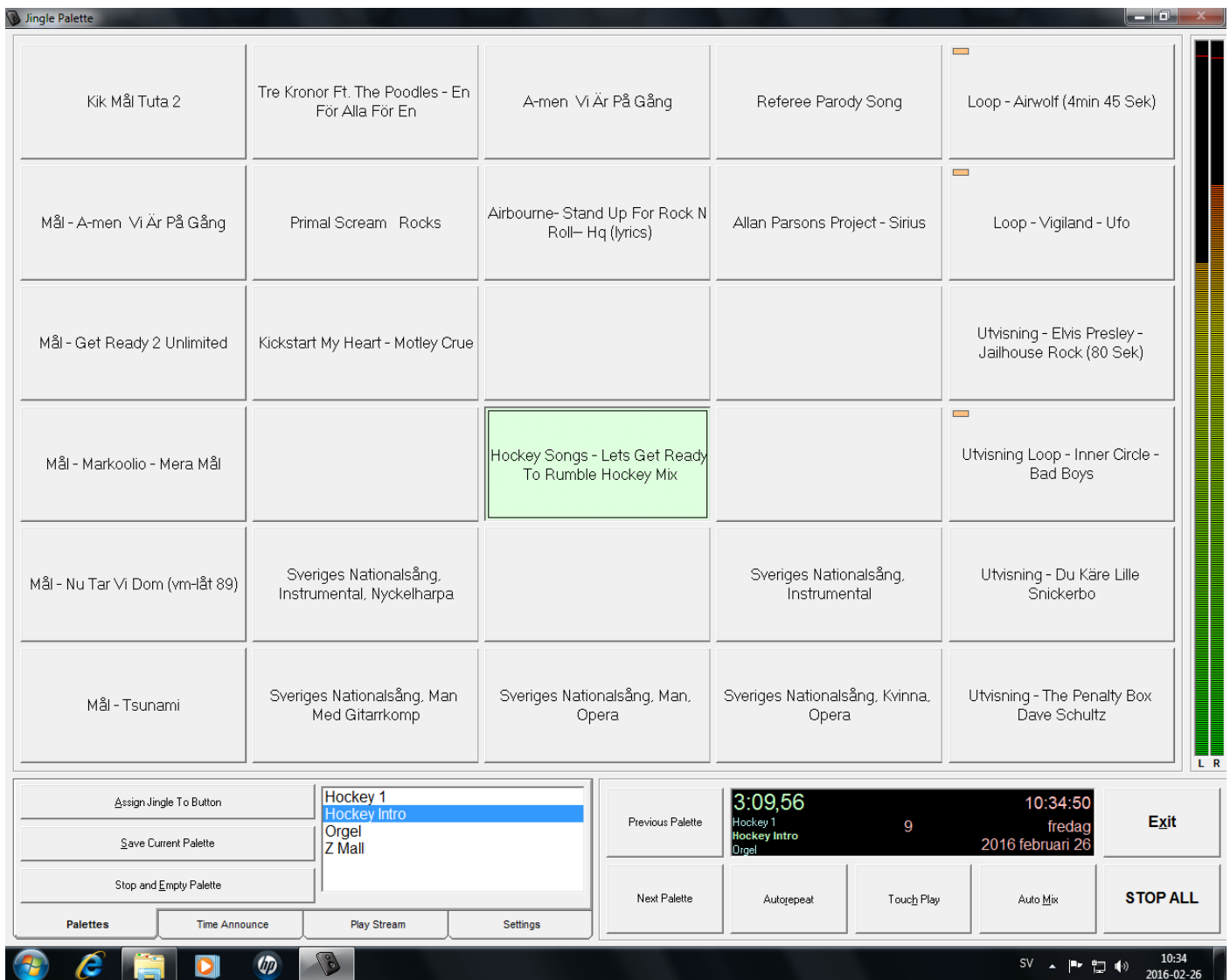


**Kungälv  
Hockey**

Jingle Palette är ett program för att spela upp jinglar och egentligen tänkt att användas i en radiostudiomiljö. Men det passar lika bra för att spela upp musik med i sammanhang som i en ishall.

Programmet är uppbyggt för enligt principen "Click-and-play". Med andra ord, ett klick och musiken börjar spelas, ett klick till så stängs den av.

Nedan ses en skärmdump från programmet.



När programmet startas så öppnas den senaste "Paletten" med jinglar. Det står oss fritt att skapa nya paletter för att passa respektive lag, tänk dock på att inte spara över någon annans palett. Vi kommer till hur man sparar paletter lite senare.

Men så fort programmet är startat är de klart att användas. Så starta programmet och prova att stuta och stoppa de olika jinglarna.

# Översikt

"Jinglar"

Kik. Mål Tuta 2	Bip - Marcus_Martinius - Slalom (70 Sek)	Bip - Samir_Viktor - Bada Nakna (62 Sek) Loopable	Bip - De Vet Du - Fy Fan Va Stek	Loop - Airovolf (4min 45 Sek)
Mål - Arnen Vi Ar På Gång	Bip - Ego - Emil Assergård (60sek)	Bip - Acdc - Thunderstruck	Bip - Alfonz - Bisken (65 Sek)	Loop - Vigland - Ufo
Mål - Get Ready 2 Unlimited	Bip - Iconsa Pop - Emergency (60 Sek) Loopable	Bip - Vigland - Shots_Squats (75 Sek Loopable)	Bip - Alfonz - Bisken (50 Sek)	Utsning - Elvis Presley - Jailhouse Rock (80 Sek)
Mål - Markoolio - Mera Mål	Bip - Sigala - Easy Love (90 Sek)	Bip - Hasse Andersson - Guld Och Gröna Skogar (90 Sek)	Bip - Anders Nilén - Salsa Tequila (70 Sek)	Utsning Loop - Inner Circle - Bad Boys
Mål - Nu Tar Vi Dom (m-låt 89)	Bip - Badpöjken - Johnny G (the Gudfett Song) (60 Sek) Loop	Bip - Måns Zelmerlöw - Heroes (95 Sek)	Bip - Samir_Viktor - Saxofuckign (90 Sek Loopable)	Utsning - Du Käre Lille Snickerto
Mål - Tsunami	Bip - Ace Wilder I Don't Worry (65 Sek)	Bip - Emil Berg - Du Swipa Höger (100 Sek)	Bip - Klappa Händerna - Mora Trask (90 Sek)	Utsning - The Penalty Box Dave Schultz

Palettväljare och systeminställningar

Display

Ljudmätare

Ljudmätare visar volymen. Vi bör sträva efter att hålla denna ungefär på 4/5 av max. Har en jingel väldigt hög nivå så bör den sänkas.

Assign Jingle To Button

Save Current Palette

Stop and Empty Palette

Palettes

Time Announce

Play Stream

Settings

Hockey 1  
Hockey Intro  
Orgel  
Z Mall

Välj palett här.

Visa palett-väljar fältet

Funktion vi inte använder

Funktion vi inte använder

Inställningar

Volymändringsregel. Om nivån på musiken blir för hög

Används för att tilldela en knapp loop mode. Så musiken spelas om och om igen.

System inställningar för programmet. Var vänlig ändra inget här inne.

Programmets hjälptexter.

Spara volym-ändringar.

Assign/Clear Loop Mode

Settings...

Help...

Save Volume

Palettes

Time Announce

Play Stream

Settings

Previous Palette

Next Palette

Autorepeat

Touch Play

Auto Mix

STOP ALL

Exit

2:56,26

Hockey 1

Hockey Intro

Orgel

9

10:35:49

fredag

2016 februari 26

Aktuell tid

Veckonummer

Dag och datum

Snabbval för att ändra till nästa/föregående palett.

Som loop-funktionen med för alla knappar.

Med denna knapp intryckt så spelas musiken bara så länge musknappen hålls intryckt.

Funktion som mixer ihop olika jinglar. Något vi inte använder.

För att avsluta programmet. Rött X fungerar inte

Stoppar alla pågående jinglar.

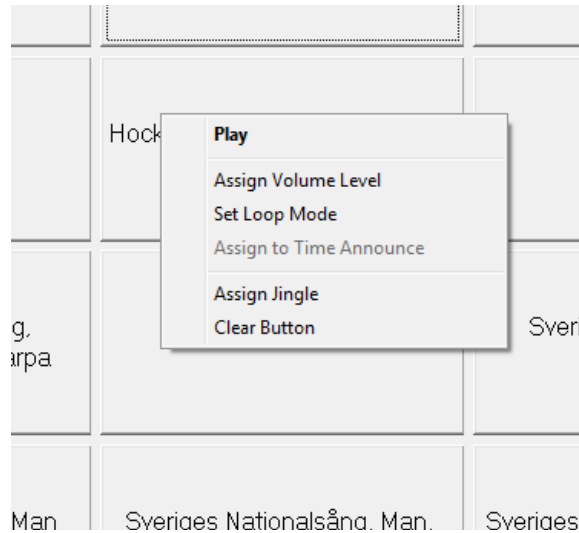
Tid kvar på jingel

Föregående, aktuell och nästa palett

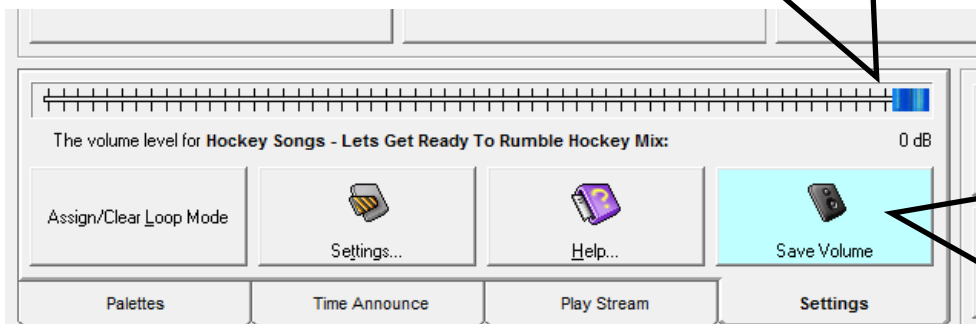
# Sänka volymen

Om en jingel har en väldigt hög ljudnivå så bör volymen sänkas för just den jingeln. Ser du att nivån är väldigt hög för jingel på ljusmätaren, mätarna börjar ändra färg från gul till röd så högerklicka på jingelknappen och välj "Assign Volume Level".

Rekommenderad maxnivå



Dra den blå regeln åt vänster för att sänka volymen.



När nivån sänkts så spara volymen med knappen "Save Volume" Enstaka 'peekar' är okej, men står mätarna ständigt på max, så sänk.

# Loop mode

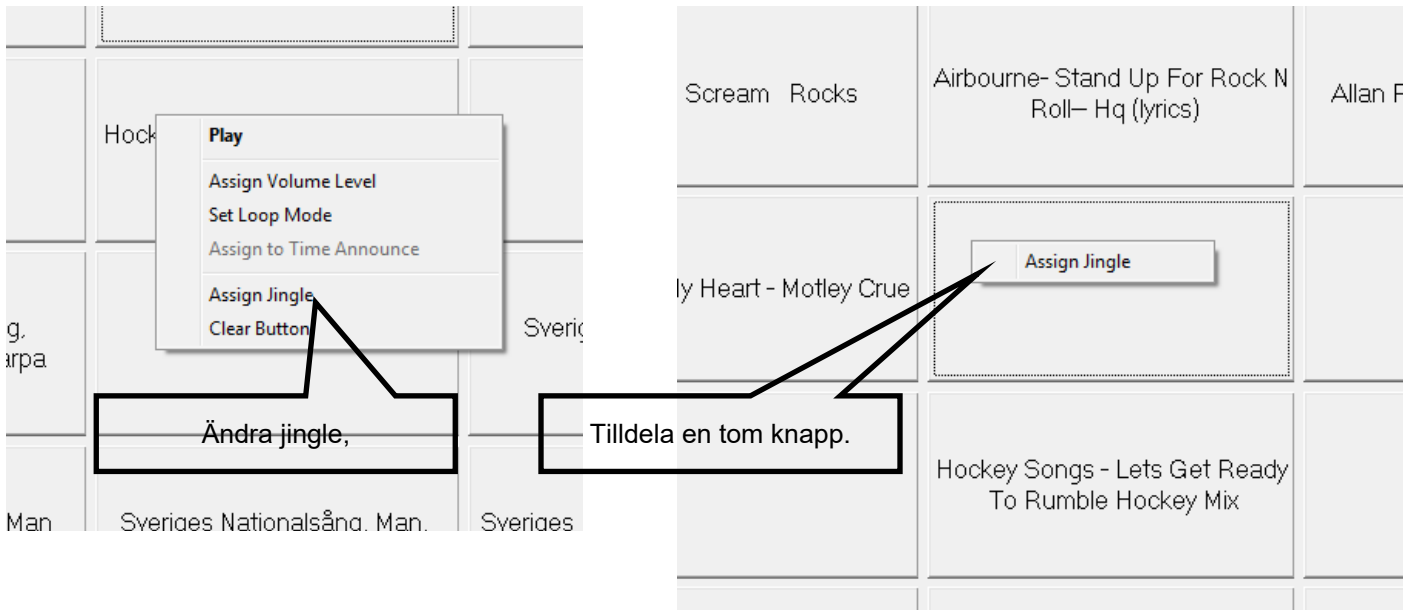
En jingel med en liten grön färgmarkering uppe i vänstra hörnet indikerar att "Loop mode" är aktiverat på jingeln. Vilket betyder att musiken fortsätter spelas om och om igen tills man trycker på knappen igen.



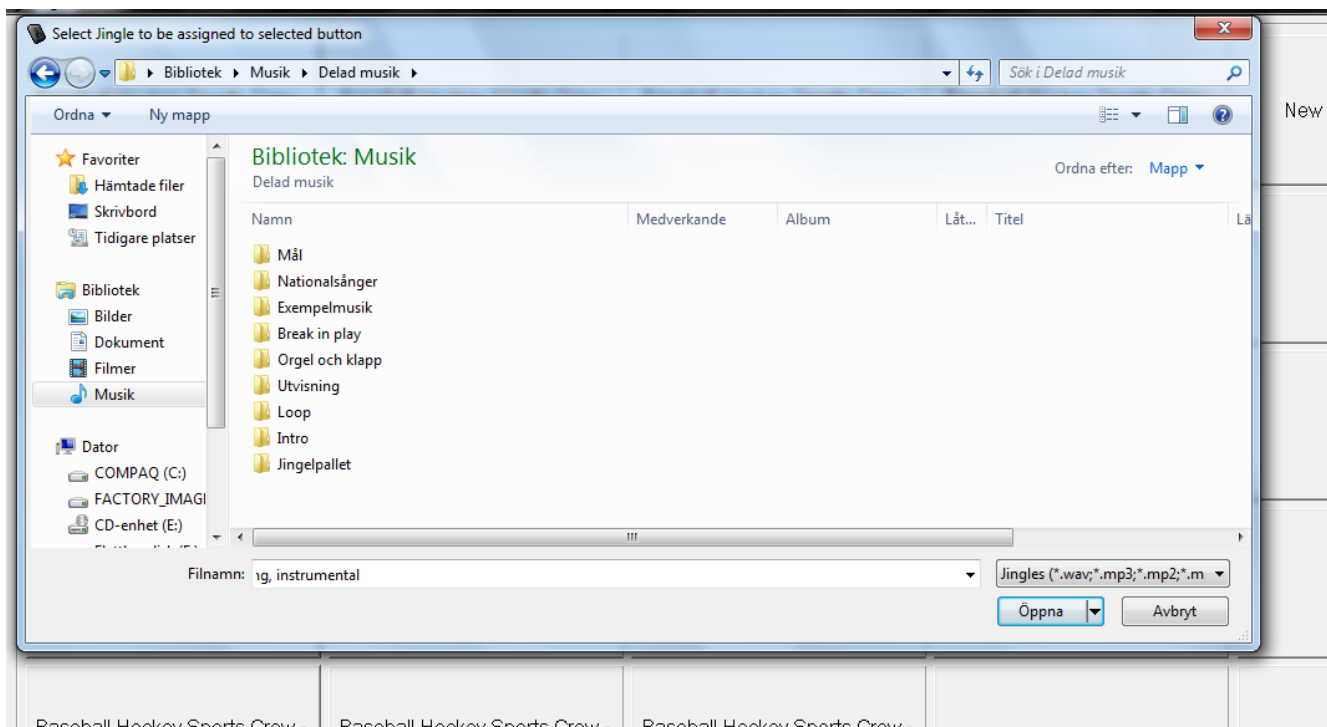
En vanlig jingel slutar spela när den är slut.

# Tildela jingel

Datorn innehåller många jinglar och fler blir det. För att byta en jingel på en knapp eller tilldela en tom knapp en jingel så högerklicka på knapen och välj "Assign Jingle"



Det kommer upp en vanligt dokumentfönster. Leta upp den jingel du vill ha, markera och välj "Öppna". Det går att välja jinglar från ett eget USB-minne, men tänk då på att när du sparar paletten och sedan tar bort USB-minnet kommer programmet inte hitta filen längre. Det är okej att fylla på mapparna med fler jinglar. Ta dock inte bort eller ersätt någon jingel i någon mapp. Döper vi om en fil som är kopplad till en palett så hittar programmet inte på filen längre.



Programmet har svårt med vissa filnamn om de innehåller vissa tecken, så som É och liknande. ÅÖ går dock bra.

# Skapa nya jinglar

Vill du lägga till nya jinglar i biblioteket så är detta välkommet. Dock är det önskvärt att du lägger till låtar färdigredigerade. Använd ett ljudredigeringsprogram (Audacity är ett freeware-program som funkar jätte bra till detta, <http://www.audacityteam.org/>).

Klipp gärna ner låtarna så att man kommer in direkt på "det smaskiga" i låten. Rekommenderad längd är 30-60 sekunder.

Döp sedan låten enligt formeln <typ> - <artist> - <låttitel> (<längd> sek), exempelvis 'BIP - ACDC - TNT (45 sek)'

BIP - står för "Break in Play", alltså spelavbrottsmusik

MÅL

UTVISNING

INTRO - Musik att spela som intro vid matchstart osv.

LOOP - Musik som är kort, oftast instrumentala och som går att köra om och om igen utan hörbar skarv.

Placera dina låtar i respektive undermapp i musikbiblioteket.