

Gli ultimi aggiornamenti della guida saranno disponibili al seguente link: http://helpdesk.xdevel.com/v4/index.php?/Knowledgebase/Article/View/493/0/ guida-xautomation-rt

Contenuti

Note 1 Introduzione 2 Impostazioni Iniziali 3 Configurazione Xautomation per modalità Radio/TV o Solo Tv 2 Configurazione XautoTV 12 Gestione archivio video 13 Caricamento video in archivio e associazione video ai file audio 12 Editing audio/video 14 Messa in onda dei videoclip 2 Differenziare la programmazione radio dalla programmazione TV 2 XeditingCG 2 Interfaccia XeditingCG 2 Interfaccia XeditingCG 3 Titolo basso 3 Titolo basso 3 Titolo alto 4 Grafica sorrapposta 4 Metadata Dinanci 5 Metadata Dinanci 6		0
Introduzione 2 Impostazioni Iniziali 3 Configurazione Xautomation per modalità Radio/TV o Solo Tv 2 Configurazione XautoTV 12 Interfaccia XautoTV 12 Gestione archivio video 13 Caricamento video in archivio e associazione video ai file audio 14 Editing audio/video 16 Messa in onda dei videoclip 27 Differenziare la programmazione radio dalla programmazione TV 22 XeditingCG 22 Interfaccia XeditingCG 24 Creazione elementi grafici 34 Logo 34 Titolo basso 34 Titolo alto 44 Grafica sovrapposta 44 Crawl 56 Metadata Dinamici 56 Metadata Dinamici 56 Metadata Dinamici 66 Scene 77 Workflow 80	Note	1
Impostazioni Iniziali S Configurazione Xautomation per modalità Radio/TV o Solo Tv S Configurazione XautoTV 12 Interfaccia XautoTV 12 Gestione archivio video 13 Caricamento video in archivio e associazione video ai file audio 14 Editing audio/video 16 Messa in onda dei videoclip 27 Differenziare la programmazione radio dalla programmazione TV 26 XeditingCG 23 Interfaccia XeditingCG 24 Creazione elementi grafici 26 Logo 33 Titolo basso 34 Grafica sovrapposta 44 Crawl 56 New s Correlate 56 Metadata Dnamici 56 Metadata Dnamici 56 Scene 77 Workflow 86	Introduzione	2
Configurazione Xautomation per modalità Radio/TV o Solo Tv Interfaccia XautoTV Interfaccia XautoTV 12 Gestione archivio video 13 Caricamento video in archivio e associazione video ai file audio 14 Editing audio/video 16 Messa in onda dei videoclip 22 Differenziare la programmazione radio dalla programmazione TV 23 Nessa in onda dei videoclip 24 Creazione elementi grafici 24 Logo 33 Titolo basso 34 Titolo alto 44 Crawl 55 New s Correlate 56 Metadata Dinamici 56 Scene 77 Workflow 80	Impostazioni Iniziali	3
Configurazione XautoTV 12 Interfaccia XautoTV 12 Gestione archivio video 13 Caricamento video in archivio e associazione video ai file audio 14 Editing audio/video 10 Messa in onda dei videoclip 27 Differenziare la programmazione radio dalla programmazione TV 23 Interfaccia XeditingCG 24 Creazione elementi grafici 26 Elementi grafici 26 Logo 33 Titolo alto 44 Grafica sovrapposta 44 Crawl 56 Metadata Dinamici 56 Metadata Dinamici 56 Vorkflow 80	Configurazione Xautomation per modalità Radio/TV o Solo Tv	3
Interfaccia XautoTV 12 Gestione archivio video 13 Caricamento video in archivio e associazione video ai file audio 11 Editing audio/video 11 Messa in onda dei videoclip 27 Differenziare la programmazione radio dalla programmazione TV 26 XeditingCG 23 Interfaccia XeditingCG 24 Creazione elementi grafici 24 Logo 33 Titolo alto 44 Grafica sovrapposta 44 Cravi 56 New s Correlate 56 Metadata Dinamici 66 Scene 77 Workflow 80	Configurazione XautoTV	8
Gestione archivio video 13 Caricamento video in archivio e associazione video ai file audio 11 Editing audio/video 11 Messa in onda dei videoclip 22 Differenziare la programmazione radio dalla programmazione TV 23 XeditingCG 23 Interfaccia XeditingCG 24 Creazione elementi grafici 24 Logo 33 Titolo basso 34 Titolo alto 44 Grafica sovrapposta 44 Metadata Dinamici 55 Metadata Dinamici 66 Scene 77 Workflow 80	Interfaccia XautoTV	12
Caricamento video in archivio e associazione video ai file audio 11 Editing audio/video 11 Messa in onda dei videoclip 22 Differenziare la programmazione radio dalla programmazione TV 23 XeditingCG 23 Interfaccia XeditingCG 24 Creazione elementi grafici 24 Logo 33 Titolo basso 34 Grafica sovrapposta 44 Crawl 57 New s Correlate 56 Metadata Dinamici 66 Scene 77 Workflow 86	Gestione archivio video	13
Editing audio/video 11 Messa in onda dei videoclip 2' Differenziare la programmazione radio dalla programmazione TV 2' XeditingCG 2' Interfaccia XeditingCG 2' Creazione elementi grafici 2' Logo 3' Titolo basso 3' Titolo alto 4' Grafica sovrapposta 4' New s Correlate 5' Metadata Dinamici 6' Scene 7' Workflow 8'	Caricamento video in archivio e associazione video ai file audio	13
Messa in onda dei videoclip 2' Differenziare la programmazione radio dalla programmazione TV 2' XeditingCG 2' Interfaccia XeditingCG 2' Creazione elementi grafici 2' Logo 3' Titolo basso 3' Titolo basso 3' Crawl 5' News Correlate 5' Metadata Dinamici 6' Scene 7' Workflow 8'	Editing audio/video	16
Differenziare la programmazione radio dalla programmazione TV 2: XeditingCG 2: Interfaccia XeditingCG 2: Creazione elementi grafici 2: Logo 3: Titolo basso 3: Titolo basso 3: Crawl 5: New s Correlate 5: Metadata Dinamici 5: Scene 7: Workflow 8:	Messa in onda dei videoclip	21
XeditingCG 23 Interfaccia XeditingCG 24 Creazione elementi grafici 24 Elementi grafici 24 Logo 33 Titolo basso 36 Titolo alto 44 Grafica sovrapposta 44 Crawl 55 New s Correlate 56 Metadata Dinamici 56 Scene 7' Workflow 80	Differenziare la programmazione radio dalla programmazione TV	23
Interfaccia XeditingCG 2/ Creazione elementi grafici 2/ Elementi grafici 3: Logo 33 Titolo basso 34 Titolo basso 34 Grafica sovrapposta 44 Crawl 51 New s Correlate 50 Metadata Dinamici 60 Scene 7' Workflow 80	XeditingCG	23
Creazione elementi grafici 20 Elementi grafici 33 Logo 33 Titolo basso 34 Titolo basso 34 Grafica sovrapposta 44 Crawl 57 New s Correlate 50 Metadata Dinamici 66 Scene 77	Interfaccia XeditingCG	24
Elementi grafici 3 Logo 3 Titolo basso 3 Titolo alto 42 Grafica sovrapposta 44 Crawl 54 New s Correlate 56 Metadata Dinamici 66 Scene 7' Workflow 80	Creazione elementi grafici	26
Logo 33 Titolo basso 34 Titolo alto 42 Grafica sovrapposta 44 Crawl 57 New s Correlate 56 Metadata Dinamici 60 Scene 77 Workflow	Elementi grafici	33
Titolo basso	Logo	33
Titolo alto42 Grafica sovrapposta44 Crawl51 New s Correlate56 Metadata Dinamici66 Scene77 Workflow86	Titolo basso	35
Grafica sovrapposta 44 Crawl 51 New s Correlate 56 Metadata Dinamici 60 Scene 7' Workflow	Titolo alto	42
Crawl 5' New s Correlate 5' Metadata Dinamici 6' Scene 7' Workflow 8'	Grafica sovrapposta	44
New s Correlate 50 Metadata Dinamici 60 Scene 7' Workflow 80	Crawl	51
Metadata Dinamici 60 Scene 7' Workflow 80	New s Correlate	56
Scene 7' Workflow	Metadata Dinamici	
Workflow	Scene	
	Workflow	

Titoli e XmessageTV

Sottopancia	
Banner	
XmessageTV	
Video palette	
Sequenze e Pubblicità	107
Sequenze	107
Pubblicità	108
Oggetto Over	
Xmanager	110
Tamponi audio/video	

89

1 Note

Questo manuale, così come il software in esso descritto, viene fornito in licenza e può essere usato o copiato solo nei termini consentiti da detta licenza. Il contenuto di questo manuale viene fornito solamente a scopo informativo, è soggetto a cambiamenti senza preavvisi e non deve intendersi come un obbligo da parte di Xdevel. E' stato profuso ogni sforzo per assicurare l'accuratezza delle informazioni in questo manuale.

Salvo laddove consentito dai termini della succitata licenza, nessuna parte della presente pubblicazione può essere riprodotta, editata, memorizzata in sistemi di archiviazione e ricerca o trasmessa, in alcuna forma o attraverso alcun mezzo elettronico, meccanico, mnemonico o di qualsiasi altra natura, senza previo permesso scritto di Xdevel.

2 Introduzione

Xautomation RT è una suite completa che ti permette di fare radio-television in sync con la tua radio.

Integra mixer audio/video con switch automatico, titolazioni, crawl e grafiche personalizzabili, visualizzazzione dei messaggi da social e dispositivi mobile. Gestice sorgenti esterne come Skype o dispositivi NDI.

Caratteristiche Generali:

- Playout video con supporto per i formati più diffusi.
- Sincronizzazione automatica della playlist radio con quella TV.
- Generatore di playlist e scheduler di eventi.
- Mixer video e audio con supporto multi-camera, preview, picture in picture e preset richiamabili da scene personalizzate.
- Switch di camera gestibili dall'utente o automaticamente senza intervento dell'operatore.
- Processore audio integrato per ottimizzare l'audio dei video.
- Editing non distruttivo dei video.
- Template grafici pronti per la messa in onda in video che includono titoli, sovrapposizioni, logo e altri elementi grafici.
- Editor CG per la personalizzazione dei template grafici.
- Messa in onda di sorgenti video esterne.
- Cattura schermo del proprio PC e trasmissione di pagine web o PDF per creare una rassegna stampa.
- Sovrapposizioni di grafiche statiche o animate attivabili automaticamente o manualmente dall'utente.
- Crawl dinamici basati su RSS scaricate automaticamente.
- Crawl statici con informazioni definite dall'utente.
- Inserimento automatico o manuale di banner pubblicitari in video.
- Possibilità di associare banner a elementi video.
- Integrazione di Facebook, Twitter, Whatsapp e messaggi SMS con possibilità di editing del testo e della foto prima della messa in onda.
- Titoli e sottopancia organizzabili in library per essere richiamati immediatamente.

- Download automatico di cover da iTunes e news musicali da EarOne associabili ai video.
- Video palette per una veloce sovrapposizione di immagini o animazioni sul video in onda, con supporto per la trasparenza.
- Hardware basato su workstation HP per massime performance, stabilità con RAID per ridondanza dei dati.
- Playout video basato su schede Blackmagic Design DeckLink.
- Streaming multi-piattaforma per raggiungere tutti i dispositivi mobili e desktop.

3 Impostazioni Iniziali

La seguente guida è dedicata al funzionamento in modalità **Radio/TV**. Per un corretto utilizzo del software, seguire i passi successivi per la **Configurazione** sia di **XautoTv** che di **Xautomation**.

3.1 Configurazione Xautomation per modalità Radio/TV o Solo Tv

Nella barra dei menu in alto, fare clic su Modifica > Impostazioni.



Fare clic sulla sezione Modalità e scegliere Radio/TV.

Impostazioni di Xautomation		×
Impostazioni di Xautomation Modalità Configurazione dischi Avvio Audio Sorgente esterna Voice track Impostazioni Dubblicità Comportamenti Softationi Dubblicità Comunicazione Controller esterni SMS Regole musicali Viarie Report e Log Accessori Configurazione split Video 1 Video 2 Debug	Modalità Selezionare la modalità di lavoro predefinita di Xautomation: Radio Radio/TV TV	×
 Regole musicali Varie Nuovi brani Report e Log Accessori Configurazione split Video 1 Video 2 Debug 	ΟTV	
		Applica <u>C</u> hiudi

Le modalità Radio/TV e solo TV differiscono sulla gestione del software Xautomation. Nella modalità Radio/TV, su Xautomation deve essere presente sia il <u>file audio</u>, utilizzato come master per la sincronizzazione con XautoTV, che il <u>file video da riprodurre</u> su XautoTV. Nella modalità solo TV, su Xautomation deve essere presente <u>solo il file video</u> a cui associare un file audio di silenzio (dummyvideo), che si adatta alla durata del video, per permettere la sincronizzazione tra Xautomation e XautoTV.

Fare clic sulla sezione **Configurazione dischi**.

Impostazioni di Xautomation	X
Modalità	azione dischi
Configurazione dischi	
Avvio	Cadalla Vandamatina ana ambinina amadinina.
V Audio	
Second to a stress of the second seco	C:\Xdevel\Xautomation Connetti unità
Voice track	Cartella contenente i file audio:
Unità Z:	D:\Audio ···
Comportamenti	Cartella contenenta i file audio di backum
✓ Schedulazioni	D\Audio-backup
Pubblicità	D. Mullo-backup
✓ Comunicazione	Cartella di installazione di Xautomation:
Controller esterni	C:\Xdevel\Xautomation\
SMS	Cartella con le playlist da condividere:
Regole musicali	V\nladitt\
Yourie	
- Nuovi brani	Cartella con i file del segnale orario:
Report e Log	Y:\timetracks\
Accessori	Cartella con le artwork dei brani:
	Y:\artworks\
Video 2	
Debug Configu	razione unità e cartelle di XautoTV
	Cartella XautoTV con archivio condiviso:
Unità T	C:\Xdevel\XautoTV ····
	Cartella contenente i file video:
Unità V	D:\Video
	Cartella di installazione locale di XautoTV:
	C:\Xdevel\XautoTV ····
	Applica <u>C</u> hiudi

In aggiunta alle **unità Y:** e **Z:**, scegliere un percorso per **l'unità V:** e per l'**unità T:**, che rappresentano rispettivamente l'archivio video e la directory condivisa di XautoTV. Inserire i percorsi per le due unità e il percorso di installazione locale di XautoTV.

L'unità T: deve corrispondere alla cartella di installazione di XautoTV (generalmente, è C:\Xdevel\XautoTV). Sul computer principale, l'archivio e i dati di XautoTV vengono salvati nella cartella di installazione locale. Eventuali postazioni secondarie avranno come unità T: il percorso di rete corrispondente alla stessa cartella e quindi leggeranno archivio e dati dal computer principale. L'unità V: deve corrispondere alla cartella (locale o condivisa in rete) contenente tutti i file video da utilizzare per la propria emittente.

Fare clic su **Connetti unità** per creare le unità virtuali V: e T:.

Nella sezione **Video 1** configurare la sincronizzazione automatica all'avvio tra XautoTV e Xautomation.



Inserire il **nome computer** o **l'indirizzo IP** del computer in cui è avviato XautoTV e **abilitare la sincronizzazione all'avvio**.

La sezione **Video 2** contiene **Altre opzioni video** per configurare i percorsi predefiniti alle risorse di sistema.

Impostazioni di Xautomation	X
Modalità	Video 2
Configurazione dischi	
Avvio	A have a material still due
✓ Audio	Aite opzioni video
Jingle palette	Mostra crawl per i brani: 1000 ms 🌻 dall'inizio del file 🗌 Mostra crawl per i brani dopo intro
Sorgente esterna	Mostra crawl per le sequenze: 1000 ms 📮 dall'inizio della sequenza
Voice track	Narcondi crawl at
Interfaccia utente Comportamenti	
Schedulazioni	Titolo predefinito per News correlate: EARONE
Pubblicità	
✓ Comunicazione	
Controller esterni	Mostra CG titolo e artista su una sola riga per i nuovi brani
SMS	Posizione Logo per i nuovi brani: Alto a destra 🗸
Regole musicali	5,
V Varie	Mostra logo Pubblicità
Report e Log	File logo Pubblicità: L T
Accessori	T:\lib\Media\Pubblicita.png \cdots 🗌 Solo sul primo spot 0 🗘 0
- Configurazione split	
Video 1	Cartelle tamponi
Video 2	Tamponi nenerici: V\Tamponi
Debug	
	Immagine per dischi novità
	Mostra immagine dopo: 10 sec per 30 sec 🛋
	Artwork predefinita: T:\lib\Media\Artwork.png ····
	Applica <u>C</u> hiudi

In questa sezione è possibile:

• Modificare i tempi di visualizzazione e il titolo del crawl, utili per mostare le news correlate del brano in onda, attraverso le opzioni:

- **Mostra crawl per i brani**, indica dopo quanti millisecondi dall'inizio del file deve apparire il crawl in tv.

- **Mostra crawl per le sequenze,** indica dopo quanti millisecondi dall'inizio della sequenza deve apparire il crawl in tv.

- **Nascondi crawl a,** indica quanti millisecondi dalla fine del file deve scomparire il crawl in tv.

- **Mostra crawl per i brani dopo intro**, se abilitato, il crawl viene mostrato quando viene raggiunta la posizione del marker **Intro**.

- Scegliere la **posizione di default del logo** (Alto a destra/sinistra, Basso destra/sinistra) quando vengono inseriti nuovi brani in archivio.
- Se abilitato **Mostra logo Pubblicità,** verrà trasmesso durante una pubblicità il file *.png* selezionato.
- Definire i percorsi per i **tamponi video**, la **grafica sovrapposta** per i brani recenti e l'**artwork predefinita** da mostrare per i brani senza cover associata, attraverso le seguenti opzioni:

- **Assegna tamponi ai nuovi brani caricati:**, se abilitato, viene assegnato un tampone casuale dalla cartella al brano caricato.

- **Visuallizza immagine novità:**, se abilitato, viene visualizzata l'immagine scelta sui brani novità. Un brano viene considerato novità fino a 30 giorni dalla sua radio date.

- Mostra immagine dopo:, indica il tempo di uscita e di durata del file immagine novità.

Dopo aver scelto tutte le impostazioni, fare clic su **Applica**, quindi su **Chiudi**.

8

3.2 Configurazione XautoTV

Nella **barra dei menu** in alto, fare clic su **Edit > Settings**.



Nella sezione **General** impostare un **DSP** e dei **video filler** sia per i brani che per gli spot pubblicitari.

Settings	×
General Audio/Video device CG Times	
DSP preset:	
C:\Xdevel\XautoTV\DSP_preset.dat	🗹 DSP active
Video filler:	
V:\Tamponi\Tampone.mp4	
Video filler spot:	
V:\Tamponi\Tampone-spot.mp4	
□ Ignore skip on sequence	
Replace crawl separator	
Old:	
New:	
For shorts file avoid skip if <mark>2 </mark>	
	OK Cancel

DSP preset: abilitare il **DSP** (**D**igital **S**ignal **P**rocessor) per processare il segnale audio del **Program** (l'uscita audio/video finale). E' disponibile un preset nella cartella di installazione di XautoTV.

Video filler: un percorso ad un video o un'immagine generica da utilizzare come tampone in TV. Un brano, che non ha associato nessun video o immagine, utilizzerà questo tampone.

Video filler spot: un percorso ad un video o un'immagine generica da utilizzare come tampone in TV. Uno spot pubblicitario, che non ha associato nessun video o immagine, utilizzerà questo tampone.

In più è possibile abilitare le seguenti funzioni:

- **Ignore skip on sequence:** evita che la sequenza in onda (per esempio un cluster pubblicitario) venga tagliata se la messa in onda su XautoTV è in ritardo rispetto alla messa in onda di Xautomation.

- Replace crawl separator: utilizzare un separatore differente durante la messa in onda del crawl. Per fare ciò, inserire nel campo Old: il separatore utilizzato e nel campo New: un carattere a proprio piacimento o il percorso di un'immagine (.png).
- Avoid skip: impedisce lo skip automatico se mancano pochi secondi alla fine del video. E' possibile scegliere un valore in secondi differente per i file corti (inferiori ai 20 sec.).

Nella sezione **Audio/Video device** selezionare la periferica di uscita del Program e il formato video attraverso le opzioni **Output Program To:** e **Video Format:**.

		×
General Audio/Video device CG Tir	mes	
Output Program to:		~
Output Preview To:		~
Output Playout To:		~
Audio Playout To:		~
Video Format:	HD1080-25p HDYC 1920x1080@25.00p 16:9	~
Monitor Audio Program to:	Default Audio Device	~
Monitor Audio Draviau to:	Default Audia Davias	
Monitor Audio Preview to:		Ť
	ОК	Cancel

In più è possibile scegliere delle periferiche di uscita alternative per il <u>playout video</u>, abilitando l'opzione **Output Playout To:**, e il Preview, abilitando l'opzione **Output Prewiew To:**, o un'uscita alternativa per il <u>playout audio</u> abilitando l'opzione **Audio Playout To:**.

Infine è possibile scegliere delle periferiche per il <u>preascolto</u> di Program e Preview.

Nella sezione **CG Times** è possibile settare i tempi (in ms) per gli effetti di comparsa e scomparsa dei **CG Group** e dei **CG Element.**

Settings							
General Audio/Video device CG Times							
Tag Show Hide							
<back></back>	250	250					
<over></over>	250	250					
<logo></logo>	250	250					
<videotitle></videotitle>	250	250					
<videotitleup></videotitleup>	250	250					
<message></message>	250	250					
<crawl1></crawl1>	250	250					
<crawl2></crawl2>	250	250					
<splash></splash>	250	250					
<meteo></meteo>	250	250					
<titles1></titles1>	250	250					
<titles2></titles2>	250	250					
<age></age>	250	250					
<progress></progress>	250	250					
<chart></chart>	250	250					
<reclabel></reclabel>	250	250					
<year></year>	250	250					
<programname></programname>	250	250					
<back></back>	250	250					
	ОК	Cancel					
	UK	currect					

Dopo aver scelto tutte le impostazioni, fare clic su **OK**.

4 Interfaccia XautoTV

La finestra principale di XautoTV, dopo le operazioni di configurazione, al primo avvio.



- 1. Barra dei menu
- 2. Display messa in onda
- 3. Controlli di trasporto
- 4. Playlist video
- 5. Anteprima scene
- 6. Anteprima Program
- 7. Pulsante Azione (manda sul program le scene)
- 8. Pulsante di preascolto Preview
- 9. Pulsante di preascolto Program
- 10.Posizione logo
- 11.Sorgenti attive
- 12.Sogente Master

5 Gestione archivio video

5.1 Caricamento video in archivio e associazione video ai file audio

Per collegare un file video o un'immagine ad un brano in archivio, su **Xautomation**, fare **clic destro** sul brano e aprire la **finestra Proprietà**.



Nella sezione **Video** abilitare l'opzione **Link file video** e inserire il percorso del file video o dell'immagine.

Proprietà				×
Artista/Titolo/Genere Categorie dinamiche Categorie statiche Markers Regole di separazione Orari e mesi consentiti Parcori	Modifica la proprietà: Video Comandi video Link file video Link grafica sovrapposta Metadata dinamico	glio 2018\EMINEM - Remind Me.mp4	Tar	npone Sfoglia Estrai • audio Stesso file audio
Metadata Registro Varie Comandi	Posizione e visibilità:	Grafica sovrapposta	Posizione grafica sovrag L T 0 0 0 0	pposta
Video Video Mixer	Titolazioni Mostra CG titolo e artista su una solo riga Non mandare CG titolo alto Non mandare CG titolo basso Mostra Etichetta discografica Mostra informazioni Classifica Mostra Anno	Durata: 0 sec 🗘 Crawl Abilita crawl: News correlate	0	0
	Elementi sovrapposti Casuale Titolo/Nome categoria Cat Messaggi	Modifica posizione Mo scrizione Posizione Durat 60 sec 20	difica durata :a Inizio Fin D sec Nessuna Ne	e Tipo ssuna 0
Selezionato: EMINEM - Remind Me	e			Applica Chiudi

Sfogliare le cartelle di sistema per cercare il file. Si consiglia di associare i file video o le immagini dall'**unità V:** creata in precedenza. Fare clic su **Applica**, quindi su **Chiudi**.

Se è abilitata la colonna **Video** nelle griglie di Xautomation, è possibile controllare quali elementi hanno già associato un video.

La colonna mostra un'icona con il tipo di video associato (video, immagine, tampone, ecc...).



Se è abilitata l'opzione Vista > Controlla esistenza file video per i brani con video non presente su disco.

La colonna File video mostra il percorso del file video o l'immagine associata.

8	V:\Anno 2018\Febbraio 2018\Lemandorle - le4.mp4	Le 4		LEMANDORLE
8	V:\Anno 2018\Febbraio 2018\Patrick Baker - Only.mp4	Only	-	PATRICK BAKER
1 🛞	V:\Anno 2018\Febbraio 2018\The Him - Always.mp4	Always	-	THE HIM
	V:\Anno 2018\Xautomation.png	Devotion	-	MARIO BIONDI
1 🛞	V:\Anno 2018\Febbraio 2018\MARSHMELLO & ANNE MARIE	Friends	-	MARSHMELLO & ANNE MARIE
8	V:\Anno 2018\Febbraio 2018\Topic vs Ally Broke - Perfect.mp4	Perfect	-	TOPIC VS ALLY BROKE
8	V:\Anno 2018\Marzo 2018\Iris Gold - All i really know.mp4	All I Really Know	-	IRIS GOLD
8	V:\Anno 2018\Marzo 2018\Tinashe - Faded love (feat. Future)	Faded Love (feat. Future)	-	TINASHE
	V:\Anno 2018\Xautomation.png	Polite	-	JOAN THIELE
	V:\Anno 2018\Xautomation.png	Volevo Scriverti Da Tanto	-	MINA
	V:\Anno 2018\Xautomation.png	Cant Deny Me	-	PEARL JAM
I 🏵	V:\Anno 2018\Marzo 2018\THE KNOCKS - Ride Or Die (feat. Fo	Ride Or Die (feat. Foster The People)	-	THE KNOCKS
1 🛞	V:\Anno 2018\Marzo 2018\KHALID & NORMANI - Love Lies.mp4	Love Lies	-	KHALID & NORMANI
1 🛞	V:\Anno 2018\Aprile 2018\OFENBACH & LACK OF AFRO - Party	Party (feat. Wax And Herbal T) 📑	-	OFENBACH & LACK OF AFRO
1 🛞	V:\Anno 2018\Aprile 2018\KYLIE MINOUGUE - Stop Me From F	Stop Me From Falling	-	KYLIE MINOUGUE
۱ 🛞	V:\Anno 2018\Aprile 2018\NIALL HORAN - On The Loose.mp4	On The Loose	-	NIALL HORAN
1 🛞	V:\Anno 2018\Aprile 2018\RICKY MARTIN - Fiebre (feat. WISIN	Fiebre (feat. Wisin & Yandel)	-	RICKY MARTIN
	V:\Anno 2018\Xautomation.png	Drink		ROSHELLE
8	V:\Anno 2018\Aprile 2018\TAYLOR SWIFT - Delicate.mp4	Delicate		TAYLOR SWIFT

E' possibile inserire in archivio anche file video senza associarli ai brani audio.

Fare clic su File > Aggiungi file video e selezionare uno o più file dalle cartelle.



In assenza del videoclip originale, i brani possono avere un video tampone. Su **Proprietà > Video** abilitare **Link file video** e inserire il percorso al tampone. Mettere il segno di **spunta** sull'opzione **Tampone**.

Comandi video				
Link file video	V:\Tamponi\Tampone 6.mp4	··· 🗹 Tampone	Sfoglia	🗲 Estrai 🔻
Link grafica sovrapposta		··· Audio in TV		audio
🗌 Metadata dinamico	×		Stesso f	ile audio

Questa opzione mostra l'icona di tampone nelle griglie di Xautomation (colonna **Video**) e indica che il brano ha un video temporaneo.

_	· · · ·			•••			· · · · ·			
	۲	V:\Anno	2018\Giugn	o 2018\LOST k	INGS - When We	e Were You '	When We Were Youn	g (feat. Norma Jea	a 📑 📑	LOST KINGS
	æ	V:\Anno	2018\Giugn	o 2018\PAUL I	ACCARTNEY - Cor	me On To 🛛	Come On To Me			PAUL MCCARTNEY
	<u>@</u>	V:\Tampo	oni\Tampone	e 6.mp4			Business Class (feat. R	komi)		MARRACASH
	9	v:vanno	2017\Dicemi	ore 2017\Deep	oer - IT ITS love rad	010 (Teat. N 1	іт ітя Love Radio (теат.	iveja)	1	DEEPER
	8	V:\Anno	2017\Diceml	bre 2017\Mait	re Gims - Camele	on.mp4	Cameleon			MAITRE GIMS

E' possibile associare come **Link file video** anche una cartella con più video tamponi. In questo modo, ogni volta che il brano viene riprodotto, viene scelto un tampone casuale dalla cartella e mostrato in TV.

Se i tamponi scelti sono senza audio o viene inserito il percorso di un'immagine fissa mettere il segno di spunta sull'opzione **Audio in TV**. In questo caso su

Xautomation si visualizzerà la seguente icona 🥮.

Quando **Audio in TV** è abilitato, XautoTV manda in onda il video o l'immagine e riproduce il medesimo file audio suonato da Xautomation.

Utilizzando la multiselezione è possibile applicare le stesse proprietà video a più brani selezionati.

E' importante utilizzare video tamponi di durata superiore rispetto ai brani.

Al termine del brano su Xautomation, XautoTV skipperà il tampone per passare all'elemento successivo della playlist.

5.2 Editing audio/video

Aprire **XeditingTV** per editare i file video in maniera *<u>non distruttiva</u>*.

Fare clic destro sul brano e scegliere XeditingTV.

XeditingTV mostra la forma d'onda dell'audio ricavato dal file video (in arancione), e la forma d'onda del file audio (in verde).



Il display mostra la durata totale del video, la durata del video dopo l'editing, la durata dell'Intro e eventuali differenze di durate tra il video e l'audio.

Editare il video in modo che la sua durata sia uguale a quella dell'audio.

Se il video è più corto, il display mostra in rosso la differenza di durata. Sulla forma d'onda del video viene evidenziata in rosso la parte audio in eccesso. Se il video è più lungo, il display mostra in verde la differenza di durata. In questo caso il video viene tagliato quando termina il brano suonato da Xautomation.



del brano. Fare clic sulle forme d'onda per preascoltare il brano a partire dal punto di clic.

Fare clic sul **pulsate Frame** per salvare su disco un frame del video guando il preascolto è avviato.

Il frame viene utilizzato come anteprima nella playlist di XautoTV.

Fare clic su Markers e disabilitare il pulsante Lock markers per modificare i markers.

In questo modo è possibile trascinare i marker di editing direttamente sulla forma d'onda video.

INFOR		KERS	CUTS	
🔒 Lod	k markers			
In	00:00:00.000	(↓	• (•) ×	
Intro	00:00:00.000	(↓	×	
Mix	00:03:43.761	(↓	×	
Out	00:03:44.761		×	
Ris.	10 🔹			

Il **marker IN** indica la posizione di inizio del video. Spostare il marker IN del video in modo da spostare l'inizio dell'audio.

Il **marker INTRO** indica la posizione in cui vengono mostrate le grafiche dei titoli. Spostare il marker INTRO del video sulla posizione desiderata.

Il **marker MIX** indica l'inizio del fade con il video successivo. Il **marker OUT** indica la fine del video. Spostare i marker MIX e OUT del video in corrispondenza dei marker MIX e OUT dell'audio.

Per posizionare i marker in maniera più precisa, è possibile effettuare lo zoom delle forme d'onda ridimensionando la scrollbar o utilizzando la rotellina del mouse.



Il **fader volume** permette di preascoltare solo la parte video, solo la parte audio o entrambe.



E' possibile posizionare i marker utilizzando i controlli della sezione Markers.

Mentre XeditingTV è in **Play**, utilizzare il pulsante **Set marker** we per spostare il marker corrispondente sulla posizione raggiunta dal preascolto.

Utilizzare le **frecce Service** per spostare il marker avanti o indietro. Il valore **Risoluzione** (Ris.) in basso imposta il numero di millisecondi per lo spostamento del marker.

Utilizzare il **pulsante Play marker** where preascoltare il brano a partire dalla posizione del marker corrispondente.

Utilizzare il **pulsante Reset marker** ker per spostare il marker corrispondente sulla posizione di default.

La sezione **Cuts** permette di definire delle porzioni del video che devono essere saltate durante la messa in onda.



Fare clic su Add cut e un marker CUT Start e un marker CUT Start e un marker CUT End.

Utilizzare i **controlli dei marker** per spostare la porzione di taglio.

La porzione di taglio viene evidenziata in rosso sulla forma d'onda del video. E' possibile salvare il video eliminando la parte dei cuts attraverso il pulsante **Options**

, cliccando su **Save file**.

Abilitare l'opzione **Cuts test** per saltare le porzioni di taglio sul video durante il preascolto.

Abilitare l'opzione **Enable cuts** per usare i tagli durante la messa in onda. E' possibile rimuovere tagli in elenco utilizzando il pulsante **Remove selected cut**



Dopo aver fatto tutte le modifiche desiderate, cliccare su Save, quindi su Close.

5.3 Messa in onda dei videoclip

Quando su Xautomation la sincronizzazione video è abilitata, appare in alto la **spia SYNC TV** e il contenuto degli slot di messa in onda viene sincronizzato su XautoTV.



Eventuali aggiornamenti sul contenuto degli slot, dovuti a schedulazioni automatiche o inserimento manuale, vengono subito inviati a XautoTV.

La playlist di XautoTV mostra per ogni elemento il Frame di anteprima, Titolo e Artista, Durata (considerando l'editing), posizione di IN e OUT e i percorsi dei file audio e video.

	Title: COLDPLAY & BIG SEAN - Miracles (Someone Special)			
MIRAC	Duration: 00:04:30.193	In: 00:00:03.240	Out: 00:04:33.433	
	Video: V:\Anno 2017\Lu	glio 2017\COLDPLAY	& BIG SEAN - Mir	
	Audio: Z:\Anno 2017\Lu	glio 2017\COLDPLAY	& BIG SEAN - Mir	
	Title: JINGLE - 12 Shotgu	un Taormina Slow		
	Duration: 00:00:06.133	In: 00:00:00.310	Out: 00:00:06.443	
RADIO TAOR	Video: V:\Jingle\JingleTao\Adband\12 shotgun taormina slow.r			
	Audio: Z:\Jingle\JingleTa	io\Adband\12 shotg	un taormina slow.r	
	Title: NEK - La Metà Di Niente			
100	Duration: 00:03:28.788	In: 00:00:00.000	Out: 00:03:28.788	
Sand .	Video: V:\Anno 2013\Agosto 2013\NEK - La metà di niente.mp4			
	Audio: Z:\Anno 2013\Ag	osto 2013\NEK - La r	metà di niente.mp:	
	Title: JINGLE - Jingle Tac	Rapid		
Hacks Arth	Duration: 00:00:08.409	In: 00:00:00.040	Out: 00:00:08.449	
	Video: V:\JingleTao\Jingle Tao Rapid.mp4			
•	Audio: Z:\JingleTao\Jing	le Tao Rapid.mp3		
4				

Facendo partire Xautomation, anche XautoTV fa partire la riproduzione dei video. XautoTV riproduce il videoclip o l'immagine collegati al brano in onda. Audio e video vengono gestiti dal playout video che ha come uscita principale il **Program**.



Sul display vengono mostrate delle spie:

- V indica che sta suonando un normale videoclip.
- DSP indica che è attivo il processore audio.
- OUT indica che l'uscita verso il Program è attiva.

Se in **Proprietà > Video** il brano in onda ha abilitata l'opzione **Audio in TV**, XautoTV mostra il videoclip o l'immagine associata <u>ma sovrappone il file audio archiviato in</u> <u>Xautomation</u>.

Al posto della spia V apparirà la spia AV (ovvero audio con video).

Nel caso di videoclip con Audio in TV abilitato, editare correttamente audio e video su XeditingTV in modo da rispettare il lip-sync durante la messa in onda.

Se Xautomation riproduce un brano senza video o immagine, XautoTV manda al Program il file audio di Xautomation accompagnato dal tampone impostato su **Edit** > Settings > General.

Quando su Xautomation termina il brano in onda o viene effettuato uno skip, XautoTV passa all'elemento successivo.

Oltre a **Play** e **Skip**, XautoTV riceve da Xautomation il comando **Stop** o il fermo in **modalità Manuale**.

5.4 Differenziare la programmazione radio dalla programmazione TV

E' possibile attivare o disattivare manualmente la sincronizzazione dalla **barra dei menu** facendo clic su **Video > Abilita o Disabilita sincronizzazione**. <u>Se il sync è disabilitato, Xautomation può suonare elementi diversi dalla TV, mentre</u> <u>XautoTV suona i video rimasti nella sua playlist</u>.

Quando XautoTV non è in sync con Xautomation principale, è possibile abilitare la sincronizzazione da un'altra postazione con Xautomation avviato. In questo modo, il contenuto della playlist sul secondo Xautomation viene trasferito a XautoTV.

Mentre Xautomation principale gestisce la messa in onda del canale radio, con il secondo Xautomation è possibile sincronizzare XautoTV e avere una programmazione differente e indipendente sul canale TV.

6 XeditingCG

XeditingCG è l'editor per la grafica del canale televisivo e il gestionale di sorgenti audio e video.

24

6.1 Interfaccia XeditingCG

Nella barra dei menu di XautoTV, fare clic su Edit > CG Editor.



XeditingCG all'avvio apre sempre <u>un'area di lavoro temporanea che viene</u> <u>automaticamente salvata ad ogni modifica</u>.

Per modificare il CG attualmente in onda bisogna copiare il contenuto del CG principale sull'area di lavoro temporanea.

Per farlo, rispondere Yes al messaggio mostrato all'avvio.

Informat	ion
1	XeditingCG always uses a temporary work area to automatically save changes. To work on the current CG on-air, use the Open on-air option in the File menu.
	Copy the CG on-air content in the temporary work area now?
	Yes No

Dal menu **File** è possibile aprire una copia alternativa del CG salvata su disco o salvare con nome l'area di lavoro attuale.

Le opzioni **Open on-air** e **Save on-air** permettono di sovrascrivere l'area di lavoro temporanea con il contenuto del CG usato in onda e di applicare le modifiche sul CG definitivo.

Anche se le modifiche vengono applicate utilizzando Save on-air il nuovo CG non viene mostrato in TV finché non verrà usata l'opzione File > Reload su XautoTV.

Al primo avvio il CG è totalmente vuoto.

Le modifiche che verranno effettuate sull'area di lavoro temporanea dovranno essere salvate sul CG definitivo e applicate in onda.

La sezione **Systems** permette di creare gli oggetti grafici che devono apparire in sovraimpressione.

Gli oggetti grafici possono essere collocati in due differenti livelli di sovrapposizione: **Playout** e **Program**.

CG Editor		_ = ×
File		
Systems Scenes		CG Generic
 PLAYOUT PROGRAM 		
Graphics		
- title_up <tttleup></tttleup>		Image
P- title_down <titledown></titledown>	ON AIR ARTIST	Text
- banner	17:31	Crawl
= splash_mage <splash></splash>		Ticker
		CG Standard
		Logo
		Title-up
		Title-down
		Banner
		Message
		Splash imge
		Titles
		Crawl
	ADTICT	Chart
	ARTIST	
	Title	
	Year	
	Label	

Selezionando **Playout** è possibile modificare la grafica del playout, la sorgente che contiene audio e video dalla playlist di XautoTV.

Selezionando **Program** è possibile modificare la grafica del program, l'uscita finale della TV. Il Program è un livello grafico che viene sempre mostrato sopra al playout o a qualunque altra scena.

Fa parte del playout tutta la grafica strettamente legata ai videoclip dei brani, come i titoli o il crawl per le news correlate. Fa parte del program tutta la grafica che deve sempre apparire in sovraimpressione, a prescindere dalla scena attiva, ad es. il logo dell'emittente.

Sulla destra, l'elenco **CG Generic** contiene degli oggetti grafici generici che possono essere assemblati e personalizzati per creare i componenti del CG.

L'elenco **CG Standard** contiene componenti di default già pronti. Possono essere utilizzati come base per personalizzare la propria grafica.

Tutti gli oggetti grafici inseriti vengono mostrati nella sottosezione Graphics.

La sezione **Scenes** sono contenitori che possono avere al loro interno sorgenti audio e video (ad es. telecamere, video live da dispositivo esterno, input mixer audio).



Sulla destra, sotto la voce **Sources**, vengono elencate tutte le sorgenti create, utilizzabili tramite trascinamento sul riquadro centrale ti anteprima.

Sulla sinistra, è presente un menu a tendina per selezionare la scena ed i pulsanti per crearne una nuova o eliminarne una esistente.

Dopo aver selezionato la scena, sulla sinistra, nelle sottosezioni **Graphics** e **Sources** vengono mostrati i relativi oggetti grafici e le sorgenti utilizzate.

E' possibile abilitare lo sfondo per la scena attraverso l'opzione **Scene's background**:

- None: non attiverà nessuno sfondo.
- Artwork: utilizza l'artwork del brano in onda.
- Image/Video: selezionare il percoso dell'immagine o del video da voler utilizzare.

6.2 Creazione elementi grafici

Selezionare il livello desiderato tra **Playout** e **Program** e trascinare gli oggetti grafici dagli elenchi a destra dentro il riquadro di anteprima al centro.

L'oggetto appare nell'elenco a sinistra. Selezionando l'oggetto, appare in basso il pannello degli attributi ed effetti.



Per decidere l'ordine di sovrapposizione, spostare in alto o in basso gli oggetti nell'elenco a sinistra. Gli oggetti più in alto vengono mostrati davanti a quelli più in basso.

E' possibile trascinare un oggetto dentro un altro per raggrupparli.

Il gruppo può essere modificato e posizionato come unico blocco, dal riquadro in basso o dall'anteprima.

E' possibile modificare vari aspetti dell'oggetto, sia esso nel Playout o nel Program, tramite tre finestre:

• La sezione **Properties** permette di modificare gli attributi dell'oggetto come **posizione**, dimensione, opacità e colore.

Properties Effects Actions			
Show		1	
Х	94		
	58		
Width	906		
Height	102		
Alpha	255		
Background	0		
Ratio	1.00		
Scale	fit-ar	-1	
Align	top-left	•	

A seconda del tipo di oggetto selezionato (per esempio *title_up*) possono essere modificati attributi aggiuntivi come **font** e **allineamento** per gli oggetti di testo o il **percorso** per gli oggetti di immagine.

Dimensione e posizione possono essere modificati anche selezionando l'oggetto sulla sinistra e trascinandolo o ridimensionandolo dal riquadro centrale anteprima.

Abilitare **Show** per visualizzare l'anteprima dell'oggetto selezionato sul corrispettivo livello (Playout o Program).

• La sezione Effects permette di applicare effetti di ombre o bagliore o impostare un'animazione quando l'oggetto viene mostrato o nascosto.

Properties Effects Actions			
▼ Shadow	0		
Show			
Color	0		
Blur	6		
 Offset 	0		
► Blur	0		
Glow	0		
MotionBlur	0		
Animation	0		

Se viene impostata una animazione, è possibile testare il risultato utilizzando i **pulsanti Test animation** in basso e aumentando o diminuendo i **tempi di animazione**.



• La sezione Actions permette di riallineare l'oggetto selezionato o di ingrandirlo a tutto schermo.



Selezionando un gruppo, l'anteprima mostra due riquadri di selezione: il riquadro verde indica i limiti dell'intero gruppo, il riquadro rosso indica i limiti del singolo oggetto interno.



Fare clic destro su un gruppo o un oggetto per rinominare o clonare l'elemento, spostare o copiare l'elemento dal Playout al Program e viceversa o assegnare un **placeholder** all'elemento.



I placeholder identificano i componenti grafici che devono essere mostrati automaticamente dal sistema in particolari situazioni. Servono, ad esempio, per mostrare e gestire **titoli**, **loghi**, **sottopancia**, ecc.

I gruppi possono avere un placeholder **CG Group**, che identifica il tipo di componente.

CG Group	>	<over></over>
CG Element	>	<logo></logo>
Clear placeholder		<titledown></titledown>
Clone item		<titleup></titleup>
Rename item		<banner></banner>
-		<message></message>
Сору	>	<crawl1></crawl1>
Move	>	<crawl2></crawl2>
		<titles1></titles1>
		<titles2></titles2>
		<splash></splash>
	-	<meteo></meteo>
		<age></age>
•		<chart></chart>
		<program_name></program_name>
350		<progress></progress>

Gli oggetti del gruppo avranno dei placeholder CG Element.

CG Group	>	
CG Element >		<progress-step></progress-step>
Clear placeholder		<artist></artist>
Clone item		<title></title>
Rename item		<reclabel></reclabel>
		<year></year>
Сору	>	<heading></heading>
Move	>	<content></content>

In base al placeholder **CG Group** scelto, gli oggetti interni possono avere determinati placeholder **CG Element**.

Alcune parti dell'immagine trasmessa sul canale televisivo possono risultare tagliate o troppo vicine ai bordi, specialmente se si usano televisori più vecchi. Abilitare l'opzione **View > Reference** per mostrare nel riquadro di anteprima i **margini di sicurezza (safe area)**.



Lo schermo viene suddiviso in 3 box:

• il box più interno è la **title safe area** in cui devono essere inseriti tutti i contenuti di testo.

Posizionando gli oggetti di testo entro i margini della title safe area i testi non saranno troppo vicini ai bordi e non verranno tagliati su alcuni schermi.

- il box intermedio, la **action safe area**, mostra invece i limiti per l'inserimento delle grafiche come il logo negli angoli dello schermo.
- La parte esterna è dedicata alle abbondanze grafiche. Alcuni schermi potrebbero tagliare parte di quest'area.
6.3 Elementi grafici

6.3.1 Logo

Il **logo** identifica l'emittente e deve essere sempre presente in TV. L'oggetto **Logo** deve essere inserito nel **Program**.

Per creare un logo, andare su **Systems > Program** e seguire i seguenti passi:

1. Trascinare l'oggetto **Logo** dall'elenco **CG Standard** nel riquadro centrale di anteprima.



 Selezionare il file per il logo dalle cartelle di sistema e fare clic su Apri. Il logo può essere un'immagine statica (JPG, PNG, ecc.) o dinamica (GIF, MOV, ecc.).

Il gruppo logo ha associato il placeholder <LOGO>.

Si consiglia di aprire il logo e tutte le risorse grafiche necessarie dal disco **T**:. Le risorse grafiche condivise tra le workstation si trovano in **T:\lib\Media**.

😨 CG Editor			*
Systems Science PLAYOUT • PROGRAM Grephics boget 4.000 (DPT) boget 4.000 (DPT) boget 4.000 (DPTON_REPT) boget 4.000 (DPTON_REPT) boget 4.000 (DPTON_REPT)	(Circi)	@ાવ્યવ	■ CG Generic ■ CG Standard Logo Tide-up Tide-up Tide-down Banner Message Splash imge Tides Crawl
Iogo Properties Effects Actions Show ✓ X 0 Y 0 Workth 1920 Height 1000 Alpha 255 ▶ Background 0 Ratio 1,00 Scale fit-air Align top-left	Caral	Ciava	Chart
Test animation:			

 Scegliere una delle 4 posizioni da usare come predefinita e disabilitare l'opzione Properties > Show sulle restanti 3 immagini.

Nel gruppo l'immagine scelta viene clonata 4 volte (una per ogni angolo dello schermo) e a ciascuna copia viene assegnato il **placeholder di posizione**. Le immagini possono essere riposizionate e ridimensionate selezionandole e usando il riquadro in basso.

In questo modo <u>il logo viene mostrato sempre sulla posizione scelta ma</u> <u>all'occorrenza può essere mostrato sulle altre posizioni</u>.

4. Fare clic su **File > Save on-air** per applicare le modifiche sul CG in onda.



5. Su XautoTV fare clic su **File > Reload** per aggiornare il CG.



Su Xautomation fare clic su **Modifica > Impostazioni > Video 2** e selezionare la **Posizione logo per i nuovi brani** a seconda della posizione lasciata visibile sul CG.

La posizione può essere modificata in base ai brani che vengono trasmessi. Selezionare uno o più brani e accedere alle **Proprietà**.

Nella scheda **Video** abilitare l'opzione **Logo** e scegliere la posizione da usare per i brani selezionati.

Posizione e visibilità	
Posizione e visibilità.	

In questo modo sul CG viene mostrato il logo sulla posizione corrispondente. E' possibile disabilitare tutte le posizioni in modo da nascondere totalmente il logo quando i brani selezionati vengono trasmessi.

Terminate le modifiche, fare clic su Applica, quindi su Chiudi.

La posizione del logo può essere subito modificata manualmente da XautoTV utilizzando i pulsanti di **Set logo position**.

6.3.2 Titolo basso

Gli oggetti **Titolo basso** e **Titolo alto** mostrano le informazioni del brano in onda (titolo, artista, anno, etichetta, cover).

Per poter essere utilizzati, gli oggetti devono essere inseriti nel Playout.

Il Titolo basso appare quando viene raggiunto il **marker INTRO** del brano e rimane in onda per 5 secondi.

Per creare un titolo basso, andare su **Systems > Playout** e seguire i seguenti passi:

1. Trascinare un oggetto **layer** dall'elenco **CG Generic** nel riquadro centrale di anteprima.



- Rinominare il layer, facendo clic destro > Rename su l'oggetto layer, in title.down, quindi ridimensionarlo e posizionarlo dove si vuole mostrare il Titolo basso.
- Assegnare al layer il placeholder, tramite tasto destro > CG Group > <TITLEDOWN>.

Il layer diventa il <u>contenitore principale</u> del nostro Titolo basso.

- 4. Trascinare un altro oggetto layer dall'elenco **CG Generic** nel riquadro centrale di anteprima, quindi inserirlo dentro a title.down (tramite trascinamento).
- Rinominare il nuovo layer in title.down.info.
 Questo layer sarà usato come <u>contenitore secondario</u> per tutte le informazioni testuali del brano.
- 6. Trascinare un oggetto **text** dall'elenco **CG Generic** nel riquadro centrale di anteprima, quindi inserirlo dentro a title.down.info.
- 7. Modificare l'area di lavoro dell'oggetto text se si desidera, ma solo dopo averlo inserito nel layer title.down.info.
- 8. Rinominare l'oggetto, quindi ridimensionarlo e posizionarlo dove si vuole mostrare il titolo.
- Assegnare all'oggetto il placeholder, tramite tasto destro > CG Element > <TITLE>.

In questo modo il testo dell'oggetto viene sostituito dal titolo del brano in onda.

Ripetere la procedura trascinando dentro tile.down.info altri oggetti di testo e riposizionandoli.

E' possibile **clonare** l'oggetto di testo già creato per mantenere gli stessi attributi. Assegnare agli altri oggetti di testo i placeholder **CG Elements** disponibili: **<ARTIST>**, **<YEAR>**, **<RECLABEL>**.

In questo modo vengono creati i campi di testo che saranno riempiti automaticamente con artista, titolo, anno e etichetta discografica del brano in onda.

💿 CG Editor		_ = ×
File View		
Systems Scenes PLAYOUT © PROGRAM Graphics tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info tele.down.info t		E CG Generic Layer Graph Image Text Crawl Ticker E CG Standard
title.down.info		
Show Image: Constraint of the state of the		
Background () Ratio 1.00 Scale text-scale Align top-left	Title Artist Year Label	
Test animation:		

Dalla sezione **Properties** nel pannello in basso è possibile scegliere **font** e **colore** del testo.

Nell'opzione **Properties > Scale** deve essere selezionato **text-scale**.

In questo modo il testo viene ristretto quando il titolo del brano raggiunge i limiti di dimensione.

Per evitare che il testo diventi illegibile quando il titolo è molto lungo, aumentare le dimensioni dell'oggetto.

Per testare il risultato, inserire un testo nel campo Text.

Dopo aver stabilito dimensione e posizione dei singoli oggetti di testo, è possibile riposizionare e ridimensionare title.down.info.

Gli oggetti all'interno vengono riadattati automaticamente alle nuove dimensioni del sottogruppo.

E' necessario adesso creare una copertina di default che servirà come segnaposto per la copertina del brano trasmesso.

- 1. Spostare title.down.info entro i margini della title safe area e lasciare spazio per la copertina.
- 2. Trascinare un oggetto **image** dall'elenco **CG Generic** nel riquadro centrale di anteprima.
- 3. Selezionare un'immagine quadrata di riferimento dalle cartelle di sistema. Nella cartella **T:\lib\Media** è disponibile un'immagine di default *dummy.png*.
- 4. Inserire l'immagine dentro title.down.
- 5. Rinominare, ridimensionare e posizionare l'oggetto dove si vuole mostrare la copertina ed entro i margini della title safe area.
- Assegnare all'oggetto il placeholder, tramite tasto destro > CG Element > <IMAGE>.

In questo modo l'immagine viene sostituita dalla copertina del brano in onda.



Possono essere aggiunti dentro il gruppo principale title.down altri layer e oggetti per arricchire la grafica del titolo. E' possibile, ad esempio, creare uno sfondo.

Per creare uno sfondo per il gruppo titolo basso:

- 1. Trascinare un oggetto **graph** dall'elenco **CG Generic** nel riquadro centrale di anteprima, quindi inserirlo dentro a title.down e <u>al di sotto di tutti gli altri oggetti</u>.
- 2. Dalla sezione **Properties** nel pannello in basso scegliere il tipo di forma e altri parametri.

Usare un rettangolo come sfondo del Titolo basso



3. Selezionare **rect** nell'opzione **Properties > LayerGraph > Type**.

E' possibile applicare un bordo aumentando il valore dell'opzione **Outline**, colorare il bordo e decidere se arrotondare la forma aumentando il valore dell'opzione **Corner**.

E' possibile abilitare fino a 3 colori per creare un gradiente. Abilitare solo **Color 1** per creare uno sfondo con tinta unita.

Utilizzare l'opzione **Actions > Full screen** per ridimensionare l'oggetto graph e coprire tutta l'area del layer title.down.

L'oggetto graph viene ridimensionato a tutto schermo e coprire tutta l'area del layer title.down.

E' possibile applicare effetti e animazioni quando il gruppo o i singoli oggetti vengono mostrati o nascosti.

Selezionare un oggetto o gruppo e spostarsi nella sezione Effects.

Properties Effects Actions			
▼ Shadow	0		
Show			
Color	0		
Blur	6		
 Offset 	0		
► Blur	0		
► Glow	0		
 MotionBlur 	0		
Animation	0		

Abilitare e regolare gli effetti di ombra (**Shadow**), bagliore (**Glow**) e sfocatura (**Blur** o **MotionBlur**).

In **Animation** è possibile scegliere gli effetti di movimento quando l'oggetto viene mostrato (**Show**) o quando viene nascosto (**Hide**).

Abilitare **Fade** per applicare all'oggetto una dissolvenza in entrata o in uscita. Scegliere il tipo di movimento da eseguire e la direzione. L'oggetto, infatti, può comparire o nascondersi utilizzando una sfocatura (**Blur**), uno spostamento (**Move**) o un ridimensionamento (**Squeeze**).

Per testare il risultato utilizzare i pulsanti **Test animation** in basso. Utilizzare il **valore in ms** a lato per aumentare o diminuire la velocità dell'anteprima. Quando in un gruppo sono contenuti oggetti con effetti di movimento già applicati abilitare la funzione **Items** sul gruppo. In questo modo il gruppo considera le animazioni dei singoli oggetti e le esegue in sequenza quando deve apparire o nascondersi.

Per approfondire il funzionamento del titolo basso e avere un esempio di come è possibile combinare gli oggetti, trascinare dall'elenco **CG Template** il titolo basso già pronto.

Fare clic su File > Save on-air per applicare le modifiche sul CG in onda.

Su Xautomation, selezionare uno o più brani e accedere alle **Proprietà**. E' possibile, infatti, controllare quali elementi mostrare in base ai brani che vengono trasmessi.

Nella sezione Video:



- Abilitare l'opzione **Mostra CG titolo e artista su una sola riga** in modo da avere su una sola riga **Artista Titolo** del brano.
- Abilitare l'opzione **Non mandare CG titolo alto** per nascondere il Titolo alto. Utile per nascondere il titolo sui jingle o le basi.
- Abilitare l'opzione Mostra Etichetta discografica così da mostrare l'etichetta del brano in onda. Assicurarsi che l'etichetta sia stata prima inserita in Proprietà > Registro.
- Abilitare l'opzione Mostra informazioni Classifica così da mostrare la posizione in classifica del brano in onda. Assicurarsi di avere abilitato su Proprietà > Metadata l'opzione Recupera informazioni classifica da EarOne.
- Abilitare l'opzione Mostra Anno. Assicurarsi che l'anno sia stato inserito in Proprietà > Metadata.

Per la copertina del brano, assicurarsi che sia stata inserita in **Proprietà > Metadata**. E' possibile impostare una copertina manualmente o cercarla tramite **iTunes** o **EarOne**.

Fare clic su **Applica**, quindi su **Chiudi**.

Si consiglia di abilitare su **Modifica > Impostazioni > Varie** l'opzione **Scarica artwork in alta risoluzione**. In questo modo viene scaricata la copertina con la massima qualità disponibile.

Su **Modifica > Impostazioni > Video 2** inserire un percorso per l'Artwork predefinita da mostrare quando manca la copertina del brano in onda.

Avviare la riproduzione su Xautomation e verificare le modifiche effettuate sul CG e sull'archivio.

6.3.3 Titolo alto

Gli step esposti per la creazione del Titolo basso possono essere riutilizzati per creare il **Titolo alto**. Gli elementi e i placeholder dei due gruppi infatti hanno una struttura simile.

Esso però, a differenza del titolo basso, rimane in onda fino a 5 secondi dal termine del brano.

Per creare un titolo alto, andare su **Systems > Playout** e seguire i seguenti passi:

1. Trascinare un oggetto **layer** dall'elenco **CG Generic** nel riquadro centrale di anteprima.



- 2. Creare il gruppo title.up.
- 3. Creare il layer title.up.info (sottogruppo) all'interno del gruppo title.up.
- 4. Inserire nel sottogruppo tutti gli oggetti di testo necessari e associare i placeholder.

E' possibile inserire nel Titolo alto anche un oggetto **<PROGRESS>**. L'oggetto mostra una barra di avanzamento (**progress bar**) che si riempie mentre suona il brano.



Per creare la progress bar:

1. Inserire un oggetto **graph** nel gruppo e modificarlo in modo da ottenere una barra sottile.

In **Properties > LayerGraph > Type** scegliere **rect** e rimuovere **Outline** e **Corner**.

- Applicare un colore alla barra e regolare l'opacità tramite le opzioni Color. L'oggetto farà da sfondo alla barra di avanzamento.
- 3. **Clonare** l'oggetto, modificare il colore e inserirla all'interno dell'oggetto originale.

L'oggetto appena creato riempirà man mano la barra con il colore scelto.

4. Assegnare all'oggetto esterno il placeholder CG Group > <PROGRESS> e all'oggetto interno il placeholder CG Element > <PROGRESS-STEP>.

Per approfondire il funzionamento del titolo alto e avere un esempio di come è possibile combinare gli oggetti, trascinare dall'elenco **CG Template** il titolo alto già pronto.

Fare clic su File > Save on-air per applicare le modifiche sul CG in onda.

Su Xautomation, selezionare uno o più brani e accedere alle **Proprietà**. E' possibile, infatti, controllare quali elementi mostrare in base ai brani che vengono trasmessi.

Nella sezione Video:



- Abilitare l'opzione **Mostra CG titolo e artista su una sola riga** in modo da avere su una sola riga **Artista Titolo** del brano.
- Abilitare l'opzione **Non mandare CG titolo alto** per nascondere il Titolo alto. Utile ad esempio per nascondere il titolo sui jingle o le basi.

Avviare la riproduzione su Xautomation e verificare le modifiche effettuate sul CG e sull'archivio.

6.3.4 Grafica sovrapposta

L'oggetto **Splash** mostra la grafica sovrapposta associata ai brani in onda. Per poter essere utilizzato, l'oggetto deve essere inserito nel **Playout**.

Per creare uno splash, andare su **Systems > Playout** e seguire i seguenti passi:

1. Trascinare un oggetto **Image** dall'elenco **CG Generic** nel riquadro centrale di anteprima.



- 2. Selezionare un'immagine di riferimento dalle cartelle di sistema. Nella cartella **T:\lib\Media** è disponibile un'immagine **dummy.png**.
- 3. Rinominare, ridimensionare e posizionare l'oggetto dove si vogliono mostrare le grafiche dei brani ed entro i margini della action safe area.
- Assegnare all'oggetto il placeholder CG Group > <SPLASH>. In questo modo l'immagine viene sostituita dalla grafica associata al brano in onda.
- 5. Nascondere splash per evitare che questo appaia quando viene ricaricato il CG in onda. L'oggetto viene mostrato in automatico quando opportuno.

© CG Editor			_ = ×
File View			
Tile View Systems Scenes • PLAYOUT • PROGRAM Graphics relation solution • SPLAYOUT • PROGRAM Graphics • PLAYOUT • PROGRAM			CG Generic Lyyer Graph Image Text Crawl
	ARTIST Title	-	Ticker CG Standard

6. Fare clic su **File > Save on-air** per applicare le modifiche sul CG in onda.



7. Su XautoTV fare clic su File > Reload per aggiornare il CG.



Per applicare l'oggetto splash, selezionare uno o più brani su Xautomation, accedere alle Proprietà e seguire i seguenti passi:

1. Nella sezione Video abilitare l'opzione Link grafica sovrapposta e inserire il percorso dell'immagine da mostrare.

Proprietà Artista/Titolo/Genere Categorie dinamiche	Modifica la proprietà: Video		×
Categorie statiche	Comandi video		
Markers	Link file video	V:\Anno 2019\Sanremo 2019\NEK - Mi Farò Trovare Pronto.mp4 🛛 🖳 Tampone Sfoglia 🖋	
Regole di separazione	Link grafica sovrapposta	T:\LiB\MEDIA\top10.png Audio in TV audio	ai ▼ io
Orari e mesi consentiti Percorsi	Metadata dinamico	Stesso file audio	io
Metadata	Logo	Grafica sovrapposta	=
Registro Varie	Posizione e visibilità:	tà:	
Comandi	Titolazioni	Inserisci a: 12 sec R B	
Video Mixer	Mostra CG titolo e artista su una Non mandare CG titolo alto Non mandare CG titolo basso Mostra Etichetta discografica Mostra informazioni Classifica Mostra Anno	una solo riga Crawl Abilita crawl: a ca Nascondi crawl 1 Nascondi crawl 2	
	Casuale Titolo/Nome categoria	☐ Modifica titolo ☐ Modifica posizione ☐ Modifica durata a Descrizione Posizione Durata Inizio Fine Tipo	
Selezionato: Nek - Mi Farò Trovare	e Pronto	Applica Chiur	di

2. Abilitare l'opzione **Grafica sovrapposta** e confermare spuntando la casella **Abilitata**.

Definire dopo quanti secondi dall'inizio del brano deve apparire la grafica e per quanti secondi deve essere mostrata. In tutti i casi la grafica viene mostrata dopo il Titolo basso.

Proprietà Artista/Titolo/Genere Categorie dinamiche Categorie statiche Markers Regole di separazione Orari e mesi consentiti Percorsi	Modifica la proprietà: Video Comandi video Link file video Link grafica sovrapposta Metadata dinamico	D19\Sanremo 2019\NEK - Mi Farò Trovare Pronto.mp4 ····] Tampone Sfoglia Estrai • D1A\top10.png ···] Audio in TV Stesso file audio
Metadata Registro Varie Comandi Video Video Mixer	Logo Posizione e visibilità: Titolazioni Mostra CG titolo e artista su una solo riga Non mandare CG titolo alto Non mandare CG titolo basso Mostra Etichetta discografica Mostra informazioni Classifica Mostra Anno	Image: Section and Sect
Selezionato: Nek - Mi Farò Trovar	Elementi sovrapposti	a titolo Modifica posizione Modifica durata Descrizione Posizione Durata Inizio Fine Tipo Applica Chiudi

3. Abilitare l'opzione **Posizione grafica sovrapposta**, quindi inserire le coordinate Left, Right, Top e Bottom.

Utilizzare i pulsanti a lato per ingrandire la grafica a tutto schermo o posizionarla tramite drag'n'drop.

Proprietă Artista/Titolo/Genere Categorie dinamiche Categorie statiche Markers Regole di separazione Orari e mesi consentiti Percorsi	Modifica la proprietà: Video Comandi video Link file video Link grafica sovrapposta Metadata dinamico	V:\Anno 2019\Sanremo 2019\NEK - Mi Farò Trovare Pronto.mp4 Tampone Sfoglia T.\LiB\MEDIA\top10.png Audio in TV audio T.\LiB\MEDIA\top10.png Stesso file audio
Metadata Registro Varie Comandi Video Video Mixer	Posizione e visibilità: Titolazioni Mostra CG titolo e artista su una : Non mandare CG titolo alto Non mandare CG titolo basso Mostra Etichetta discografica Mostra Etichetta discografica Mostra Anno	Grafica sovrapposta ✓ Abilitata Inserisci a: 12 sec ± Durata: 30 sec ± Crawl Abilita crawl: Nessonoi crawl 1 Nascondi crawl 2
Selezionato: Nek - Mi Farò Trova	Elementi sovrapposti	Modifica titolo Modifica posizione Modifica durata Descrizione Posizione Durata Inizio Fine Tipo Applica Chiudi

4. Fare clic su Applica, quindi su Chiudi.

E' possibile abilitare l'immagine per i dischi novità da mostrare in automatico quando vanno in onda nuovi brani.

Su **Modifica > Impostazioni > Video 2** inserire il percorso dell'immagine in **File immagine novità** e abilitare l'opzione **Visualizza immagine novità**.

Definire dopo quanti secondi dall'inizio del brano deve apparire l'immagine e inserire la durata.

50

Impostazioni di Xautomation	
— Modalità — Configurazione dischi — Avvio	Video 2
Audio Jingle palette Sorgente esterna	Altre opzioni video Mostra crawl per i brani: 1000 ms 💂 dall'inizio del file 📄 Mostra crawl per i brani dopo intro Mostra crawl per le sequenze: 1000 ms 🚔 dall'inizio della sequenza
▲ · Interfaccia utente	Nascondi crawl a: 5000 ms 👗 dalla fine del file
└── Comportamenti ▲ · Schedulazioni └── Pubblicità	Titolo predefinito per News correlate: EARONE
Comunicazione Controller esterni SMS	Mostra CG titolo e artista su una sola riga per i nuovi brani
Regole musicali	Posizione Logo per i nuovi brani: Alto a destra 🔻
▲ · Varie … Nuovi brani	Mostra logo Pubblicità File logo Pubblicità
Report e Log Accessori	T:\lib\Media\Pubblicita.png Solo sul primo spot 0 🙀 0 🐑
Configurazione split Video 1	Cartelle tamponi
Video 2 Debug	Tamponi generici: 🔤 Assegna tamponi ai nuovi brani caricati
	Immagine per dischi novità
	File immagine novità: T:\LiB\MEDIA\NewHit.png \cdots 📝 Visualizza immagine novità
	Mostra immagine dopo: 10 sec 🔺 per 30 sec 🔺
	Artwork predefinita: T:\LiB\MEDIA\chartdown.png
	Applica <u>Chiudi</u>

Fare clic su **Applica**, quindi su **Chiudi**.

Xautomation utilizza la **radio date** per capire se un brano è una nuova hit e mostra l'immagine disco novità entro 30 giorni dalla radio date.

Assicurarsi che la radio date sia stata inserita in **Proprietà > Metadata**. E' possibile impostare una radio date **manualmente** o cercarla tramite **EarOne**.

Proprietà							×
Artista/Titolo/Genere	Modifica la proprietà: Meta	data					
Categorie dinamiche	· ·						
Categorie statiche	Informazioni brani						
Markers	Anno 2019		Artwor	k			
Regole di separazione	Mese Apr	v					
Orari e mesi consentiti	Tempo 03-modera	to 💌	Prelev	/a da iTunes		-to and	
Percorsi		_	Prelet	va da EarOne	A	rework	
Metadata	voto		Impo	sta manualmente			
Registro	Sesso Non specif	icato 🔻					
Varie	Colore		Nome	e immagine:			
Comandi	Codice						
Video Video Mixer	Lingua Non sp	ecificato 👻	Reset				
VIGEO IVIIXEI							
	Commento						
			Radio o	late			
	🔲 Recupera informazioni cla	ssifica da EarOne	Recu	pera da EarOne			
	Recupera ultime news da	EarOne	Impo	sta manualmente	06/02/2019		
	Recupera etichetta da Farl	One					
	Incorporte Alleure de ID2Tes					Reset	
	Importa Album da 105 rag						
	E Scrivi TAG ID3v2						
	Preset: Nessuno		•				
Selezionato: Nek - Mi Farò Trovare	Pronto					Applica	Chiudi

6.3.5 Crawl

L'oggetto **Crawl 1** mostra un testo scorrevole con le **News correlate** del brano in onda.

Per poter essere utilizzato, l'oggetto deve essere inserito nel Playout.

Per creare un crawl 1, andare su **Systems > Playout** e seguire i seguenti passi:

1. Trascinare l'oggetto **Crawl 1** dall'elenco **CG Standard** nel riquadro centrale di anteprima.

51



L'oggetto è già posizionato a fondo schermo, <u>entro la action safe area</u>, ha associato il placeholder **CG Group > <CRAWL1>** e include le opportune abbondanze grafiche.

2. Espandere l'oggetto dall'elenco a sinistra.

In **crawl.01.title.box** è possibile modificare il colore dell'etichetta del titolo o il font e la dimensione del titolo.



Il layer di testo **crawl.01.title.text** viene sostituito in automatico dal titolo della news ed ha associato il placeholder **CG Element > <HEADING>**.

Il gruppo contiene un oggetto **crawl.01.ticker** con il placeholder **CG Element > <CONTENT>**. L'oggetto mostra il testo scorrevole con il contenuto della news.

3. Per testare il crawl, fare **clic destro** sull'oggetto crawl.01.ticker e utilizzare l'opzione **Add content**.



4. Selezionare un file di testo dalle cartelle di sistema.

E' possibile modificare font, colore, velocità e altre proprietà di crawl.01.ticker dal pannello in basso.



5. Nascondere crawl.01 disabilitando l'opzione **Show** per evitare che questo appaia quando viene ricaricato il CG in onda. L'oggetto viene mostrato in automatico quando opportuno.

54

6. Fare clic su **File > Save on-air** per applicare le modifiche sul CG in onda.



7. Su XautoTV fare clic su **File > Reload** per aggiornare il CG.



L'oggetto **Crawl 2** mostra un testo scorrevole con i **Metadata dinamici**. Per poter essere utilizzato, l'oggetto deve essere inserito nel **Program**.

Per creare un crawl 2, andare su Systems > Program e seguire i seguenti passi:

1. Trascinare l'oggetto **Crawl 2** dall'elenco **CG Standard** nel riquadro centrale di anteprima.

55



L'oggetto è già posizionato sotto il crawl 1, <u>entro la action safe area</u>, ed ha il placeholder **CG Group > <CRAWL2>**.

 Espandere l'oggetto dall'elenco a sinistra.
 In crawl.02.title.box è possibile modificare il colore dell'etichetta del titolo o il font e la dimensione del titolo.

La struttura dell'oggetto crawl.02 è uguale a quella di crawl.01.

- 3. Per testare il crawl, fare clic destro sull'oggetto crawl.02.ticker e utilizzare l'opzione Add content.
- 4. Selezionare un file di testo dalle cartelle di sistema.
 E' possibile modificare font, colore, velocità e altre proprietà di crawl.02.ticker dal pannello in basso.

😒 CG Editor	- = ×
File View	
Systems Scenes	T CG Gamaia
	G Standard
• PLATOUI • PROGRAM	
Graphics	Titleum
araw.02 <craw.2></craw.2>	Title-dowo
	Banner
	Massage
Terror coulto:	Splach image
crawl.02.background	Titles 1
10- logo <1060>	Gradd
	Crawii
	Crawi 2
CRAVE TILE Locam insum doler sit amet, consolidating adjuscion all's set do attacmed tempos lacifidate tu llabora da dolera may	
GRAWL TITLE It sollicitudin ac orci phasellus. Lectus quam id leo in vitae turpis massa. Ac tortor dignissim convalits aenean et tortor at risus viverra.	
L	-

Durante l'automazione è possibile mostrare entrambi i crawl. Solitamente i due crawl vengono configurati con velocità differenti. L'oggetto crawl.02 è già impostato per essere più lento di crawl.01.

- 5. Nascondere crawl.02 disabilitando l'opzione **Show** per evitare che questo appaia quando viene ricaricato il CG in onda. L'oggetto viene mostrato in automatico quando opportuno.
- 6. Fare clic su **File > Save on-air** per applicare le modifiche sul CG in onda.
- 7. Su XautoTV fare clic su **File > Reload** per aggiornare il CG.

6.3.5.1 News Correlate

Nell'interfaccia di Xautomation le griglie mostrano quali elementi hanno le News correlate

La colonna **News** mostra un'icona 🛄 quando è presente la news al brano.

Se la news non è presente, è possibile cercarla tramite EarOne, seguendo i seguenti passi:

- 1. Fare clic destro su uno o più brani e aprire la finestra Proprietà.
- 2. Nella sezione Metadata abilitare l'opzione Recupera ultime News da EarOne.

3. Fare clic su **Applica** per cercare subito la news.

Proprietà		×
Artista/Titolo/Genere	Modifica la proprietà: Metadata	
Categorie dinamiche		
Categorie statiche		
Markers	Anno 2019	Artwork
Regole di separazione	Mese Apr 🗸	JRAM'S THE
Orari e mesi consentiti	Tempo 03-moderato 🔻	Preleva da iTunes
Percorsi	Voto 5	Preleva da EarOne
Registro		Imposta manualmente
Varie	Tron specificato	Nome immagine:
Comandi	Colore	IRAMA - La Ragazza Con Il Cuore Di Latta.ing
Video	Codice	
Video Mixer	Lingua Non specificato 🔻 Reset	
	Commento	
	Recupera informazioni classifica da EarOne Recupera ultime news da EarOne Recupera etichetta da EarOne Importa Album da ID3Tag Scrivi TAG ID3v2	Recupera da EarOne Imposta manualmente 30/12/1899 * Reset
	Preset: Nessuno	•
Selezionato: Irama - La Ragazza Co	n Il Cuore Di Latta	Applica

Per applicare le news al crawl:

- 1. Fare clic nella sezione Video.
- 2. Abilitare l'opzione Abilita crawl.
- 3. Selezionare News correlate.

Le opzioni Nascondi crawl 1 e Nascondi crawl 2 possono essere abilitate se si desidera nascondere eventuale testo scorrevole già attivo sui relativi crawl.

4. Fare clic su Applica, quindi su Chiudi.

58

Proprietà Artista/Titolo/Genere Categorie dinamiche Categorie statiche	Modifica la proprietà: Video Comandi video	
Markers Regole di separazione Orari e mesi consentiti Percorsi	Link file video V:\Anno Link grafica sovrapposta Metadata dinamico	> 2019\Sanremo 2019\SIMONE CRISTICCHI - Abbi Cura Di Me.mp[] Tampone Sfoglia Audio in TV Estrai • Audio in TV Stesso file audio
Metadata Registro Varie Comandi Video Video Mixer	Citolazioni Citol	Crawl Crawl Abilita crawl: News correlate Nascondi crawl 1 Nascondi crawl 2 Nascondi crawl
Elaborazione di: Abbi Cura Di Me	Elementi sovrapposti	fica titolo Modifica posizione Modifica durata Descrizione Posizione Durata Inizio Fine Tipo

Fare **clic destro** sul brano ed aprire la finestra **News correlate** per effettuare modifiche sul contenuto della news.

E' possibile:

- Modificare Titolo e Contenuto.
- Impostare una data di scadenza.

Si evita di mostrare il crawl quando la data viene superata.

• Abilitare\Disabilitare l'opzione Abilita crawl News correlate.

Terminate le modifiche, fare clic sul pulsante Salva e poi su Chiudi.



Su **Modifica > Impostazioni > Video 2** sono disponibili ulteriori parametri per il controllo del crawl.

E' possibile stabilire:

- Dopo quanti secondi dall'inizio del brano mostrare le news.
- Dopo quanti secondi dall'inizio della sequenza mostrare le news.
- A quanti secondi dal termine nascondere le news.
- Se aspettare il raggiungimento del marker INTRO abilitando l'opzione **Mostra** crawl per i brani dopo intro.
- Impostare un titolo predefinito per le news correlate.

E' necessario impostare un Titolo predefinito per News correlate. Questo titolo verrà letto dal placeholder <HEADING> e visualizzato sulla messa in onda del video.

Terminate le modifiche, fare clic su Applica, quindi su Chiudi.

Avviare la riproduzione su Xautomation e verificare le modifiche effettuate sul CG e sull'archivio.

Ricordarsi di salvare l'archivio a fine lavori.

6.3.5.2 Metadata Dinamici

Su Xautomation possono essere aggiunti **metadata dinamici** per mostrare news, promo o altri messaggi di testo.

Su Xautomation:

1. Fare clic su **Modifica > Definisci > Metadata dinamici**.

Metadata di	namici				X
Metadata	a dinamici				
Тіро	Titolo	Titolo breve	Contenuto		
Nuovo	Modifica Rimuovi			OK An	inulla

2. Fare clic su Nuovo.

🕅 Metadata			
Definizione dei n	netadata dinamici		
Тіро:	Testo 🔻		
Titolo:		Titolo breve:	
Contenuto:			
			OK Annulla

- 3. Selezionare **Testo** nell'opzione **Tipo**.
- 4. Inserire un **Titolo** e un **Titolo breve**.

Il Titolo breve viene usato come **<HEADING>** di **crawl.02**.

5. Scegliere il **Contenuto.**

Può essere inserito manualmente o lasciato vuoto per essere aggiornato in un secondo momento tramite **feed RSS**.

62

6. Fare clic su **OK** per chiudere la finestra **Metadata**.

Metadata dinamici						×	
Metadata dinamici							
Tipo)	Titolo	Titolo breve	Contenuto			
	Testo	News di prova	Prova	Questa è una news di prova			
	luovo	Modifica Rimuovi			ОК	Annulla	

7. Fare clic su **OK** per chiudere la finestra **Metadata dinamici**.

E' possibile inserire il contenuto di un metadata dinamico tramite **feed RSS**.

Su Xautomation:

1. Fare clic su Accessori > Xwebcopy.

Xwebcopy - DEMO				_ _ ×
File Modifica Visualizza Schedulazioni ?				
mercoledì 15 maggio 2019	Dettagli operazione			
	Тіро			
	Evento			
	Dimensione			
Ore	Tempo restante			
Eventi restanti	Stato			
SCHEDULAZIONI				
	Schedulazioni di Me	rcoledi		
Domenica Lunedi Martedi Mercoledi Giovec	di Venerdi Sabato			
* Tipo Attivo Orario Titolo	Sorgente	File locale	Decompressione II	D Data creazion
•				
Schedulazioni: 0				•
Orario schedulazione: 09:58:33				
Automatico	Inserisci Modifica Rimuovi	Esegui		
Log schedulazioni Log RSS				
llocal)\SQLXDEVEL2014: xwebcopyex				1.

2. Su Xwebcopy fare clic sulla pagina RSS.

3. Fare clic su Inserisci per configurare un nuovo download RSS.

Xwebcopy - DEMO		
File Modifica Visualizza Schedulazioni ?		
mercoledì 15 maggio 2019	Dettagli operazione	
I D:0 Ö:2 3	Tipo Evento Dimensione	
Prossima schedulazione	Velocità	
Ore Eventi restanti	Tempo restante	
	51410	
SCHEDULAZIONI RSS	229	
* Tipo Status Titolo Prossima esecuzione S	orgente Ricorrenza File locale	Data inizio Data fine
Schedulazioni; 0	m	
Automatico Inserisci Modifica Rimuovi Esegui Aggiorn		
Log schedulazioni Log RSS		
(IOCAI)/SQLXDEVEL2014: XWebcopyex		<i>h</i> .

4. Inserire l'URL RSS delle news o dei contenuti di testo.

65

5. Inserire **Utente** e **Password** se necessario.

🚷 Proprietà schedulazione		
RSS	Download di RSS URL RSS: Utente: Password: Schedulazione avanzata	ore 00.00.00
	Download di RSS Titolo schedulazione: Salva con nome: Dopo il download	le originale
	Aggiorna metadata dinamico:	
	ОК	Annulla

6. Fare clic su **Schedulazione avanzata**.

Impostare **data** e **ora** di avvio della schedulazione, **scadenza**, **ricorrenza** e **frequenza giornaliera** del download.

J Schedule Editor						-		x
Avvio								
Data: 15-05-2019	Ore: 10:04:28							
Tipo di schedulazione	Giornaliera							
🔘 Singola	Tutti i giorni feriali							
Giornaliera	🔘 Ogni 🛛 🛛 giorno(i)							
Settimanale								
Mensile								
Annuale								
Frequenza giornaliera								
Ripeti una volta alle ore	00:00:00							
🔘 Ripeti ogni	1 Minuto v	tra le ore	00:00:00	e le ore	23:59:59	×		
Fine								
Mai								
🔘 Numero di eventi	1							
🔘 Numero di giorni	1							
🔘 Data:	15-05-2019 🔍 🗸 Ore:	23:59:59	A V					
						ОК	Annu	ılla

- 7. Fare clic su **OK** per confermare.
- 8. Inserire un **Titolo schedulazione** e specificando il **metadata dinamico da aggiornare** a fine download tramite il campo **Modifica**.
- 9. Fare clic su OK e attivare il download RSS in modalità automatica

Per effettuare subito il download senza aspettare la prossima schedulazione:



- 1. Fare clic su **Esegui** e verificare il corretto funzionamento. Controllare il nuovo contenuto del metadata da Xwebcopy o Xautomation.
- Su Modifica > Impostazioni > RSS abilitare l'opzione Avvia RSS in modalità Automatico, abilitare gli elementi da includere nel testo scorrevole e indicare quale è il carattere separatore per le news.

I	npostazioni				_ XX _
	Generale	RSS	Notifiche		
	Avvia RSS in	modalità Automati	ico		
l	📝 Inserisci	descrizione			
1	🔲 Inserisci 🛛	ora di pubblicazion	e della notizia		
	📝 Inserisci	categoria			
	🔲 Inserisci a	autore			
	Separatore n	ews: ~			
				OK An	nulla

3. Fare clic su **OK** e minimizzare Xwebcopy.

- Xwebcopy deve essere sempre attivo per consentire il download automatico.
- E' possibile mandare in onda il testo scorrevole dai comandi video di Xautomation.

Su Xautomation:

- Abilitare la barra dei comandi video facendo clic su Video > Mostra comandi video.
- 2. Fare clic sul pulsante Mostra crawl 2 dinamico da mostrare con <CRAWL2>.



per selezionare il metadata

La finestra permette di impostare una **Durata** o di abilitare **Ignora durata** per tenere il crawl sempre visibile.

Metad	ata dinar	nici		-	Concept 1	-	×
Meta	adata d	inamici					
Тіро	Т	ïtolo		Titolo breve	Contenuto		
	Testo N	lews di prova		Prova	Questa è una news di prova	а.	
		24 22 22					
	irata:	01:00:00	🚽 🔲 Ignor	a durata			
				1			
Nu	000	Modifica	Rimuovi]		ОК	Annulla
- 3. Fare clic su **OK** e verificare il funzionamento del crawl.
- 4. Fare clic su **Nascondi crawl 2** se si vuole nascondere subito il testo scorrevole.

 $\overline{\mathbf{x}}$

Se il metadata viene aggiornato da Xwebcopy e il crawl è già in onda eventuali modifiche appaiono non appena il testo scorrevole avrà compiuto un ciclo completo.

Il testo scorrevole può essere schedulato ad un determinato giorno e orario.

Su Xautomation:

- 1. Nella pagina Schedulazioni scegliere il giorno e inserire un nuovo orario.
- 2. Selezionare l'orario e fare clic su **Eventi > Video > Mostra crawl**.
- 3. Scegliere il metadata dinamico da mostrare.

Se è già attivo un crawl, eventuali schedulazioni di crawl successive nascondono il testo scorrevole per mostrare il nuovo metadata dinamico. Per nascondere il crawl è possibile utilizzare una nuova schedulazione.

I metadata dinamici possono essere associati ai singoli brani in archivio.

Solo in questo caso il testo scorrevole viene mostrato sul Playout utilizzando <CRAWL1>.

Su Xautomation:

- 1. Fare clic destro su uno o più brani e aprire la finestra Proprietà.
- 2. Nella sezione Video abilitare l'opzione Metadata dinamico e selezionare il metadata.
- 3. Abilitare l'opzione Abilita crawl e selezionare Metadata dinamici.
- 4. Fare clic su **Applica**, quindi su **Chiudi**.

Su XautoTV è possibile sostituire il carattere **separatore** delle news con un'immagine.

Abilitare su **Edit > Settings > General** l'opzione **Replace crawl separator**. Indicare quindi il carattere da sostituire nel campo **Old** e il percorso dell'immagine nel campo **New**.

Settings	×
General Audio/Video device CG Times	
DCDth	
C:\Xdevel\XautoTV\DSP_preset.dat	🖌 DSP active
Video filler:	
V:\Tamponi\taorminatv- filler.mp4	
Video filler spot:	
Ignore skip on sequence	
✓ Replace crawl separator	
Old: ~	
New	
For shorts file avoid skip if 🙎 🕃 seconds are left	
Avoid skip if 0 🔗 seconds are left	
	OK Cancel

Avviare la riproduzione su Xautomation e verificare le modifiche effettuate sul CG e sull'archivio.

Ricordarsi di salvare l'archivio a fine lavori.

6.4 Scene

La sezione **Scenes** di XeditingCG permette di aggiungere nuove scene e inizializzare nuove sorgenti audio/video alternative al playout.

Una scena può contenere più sorgenti audio/video e degli elementi grafici che devono apparire solo quando la scena è attiva.

Il menu a tendina permette di selezionare la scena su cui apportare le modifiche.



Al primo avvio il CG contiene già una scena chiamata DEFAULT. E' la scena predefinita che viene attivata ad ogni skip dei brani e che mostra il playout a tutto schermo.

La scena selezionata mostra le sezioni **Graphics** per l'inserimento di grafiche e **Sources** per l'inserimento di sorgenti.

Per creare una scena:

- 1. Fare clic su Add scene 🔜.
- 2. Scegliere il **nome** per la nuova scena.

- 3. Fare clic su **Add** per confermare o **Cancel** per annullare.
- Selezionare la scena dal menu a tendina e spostarsi nella sezione Sources.
 L'elenco a destra mostra le sorgenti audio/video inizializzate. Al primo avvio l'unica sorgente disponibile è il Playout.

🕞 CG Editor	
File View	
Systems Scenes	+
DEFAULT	Sources
	Playout
Israphics Jources	
■ One-Shot	
Seene's background	
• None	

- 5. Fare clic su Add sources 🔜.
- Assegnare un nome e selezionare il tipo di sorgente e il formato. Se la sorgente acquisisce video, selezionare una scheda Blackmagic, un dispositivo di acquisizione USB, NDI o cattura dello schermo. Se la sorgente acquisisce audio, selezionare l'ingresso della scheda audio desiderata.

Selezionare **<None>** o **<No audio>** quando la sorgente non necessita di video ma acquisisce solo audio o viceversa.

frmAddLive	- 0
Name: Cam1	
Video: Medialooks WebCapture 🗸	
Format: <auto not="" specified=""></auto>	
Audio: <from video=""></from>	
Format: <auto not="" specified=""></auto>	
Init Stop	
	OK Cancel

- 7. Fare clic su Init per inizializzare la sorgente.
- 8. Fare clic su OK.
- 9. Trascinare le sorgenti dall'elenco a destra nel riquadro di anteprima al centro. La sorgente appare nell'elenco a sinistra.

CG Editor		X
Jytems Secres DEFAULT Graphics Sources - cam1		+ Sources Playout cem1
cam1	Medialooks WebCanture	
Victors X 0 Y 0 Width 1920 Height 1080 Volume •	No video signal	

10.Selezionando la sorgente appare in basso il pannello degli attributi. La sezione **Properties** permette di modificare **posizione**, **dimensione** e **volume audio iniziale** della sorgente.

73

La sezione **Actions** permette di **riallineare** la sorgente selezionata o di **ingrandirla** a tutto schermo.

Dimensione e posizione possono essere modificate anche selezionando la sorgente e trascinandola o ridimensionandola dal riquadro di anteprima al centro. Le sorgenti possono essere selezionate dall'elenco a sinistra o facendo clic sulla sorgente nel riquadro di anteprima.

Ridimensionando la sorgente con drag-and-drop vengono mantenute automaticamente le proporzioni originali.



 In caso di sorgente solo audio, posizione e dimensione sono del tutto ininfluenti.
 Si consiglia di spostare la sorgente al di fuori dello schermo per evitare di selezionarla involontariamente dal riquadro di anteprima.

Per decidere **l'ordine di sovrapposizione**, spostare in alto o in basso le sorgenti nell'elenco a sinistra.

Le sorgenti più in alto vengono mostrate davanti a quelle più in basso.

Facendo clic su una sorgente nel riquadro centrale, in anteprima questa viene subito messa in primo piano ma <u>l'ordine scelto nell'elenco a</u> <u>sinistra non viene modificato e rimane il definitivo</u>.

Nella sezione **Graphics** è possibile aggiungere oggetti grafici dagli elenchi a destra e gestire la grafica che deve apparire soltanto quando è attiva la scena di riferimento. E' possibile applicare uno sfondo all'intera scena, inserendo il percorso ad un'**immagine** o utilizzando la **copertina** del brano in onda.



Dopo aver aggiunto scene, fare clic su **File > Save on-air** per applicare le modifiche sul CG in onda.

File	View
	Open local
	Save As
	Open on-air
	Save on-air
	Exit

Quindi, su XautoTV fare clic su **File > Reload** per aggiornare il CG.



Su **XautoTV** viene mostrata in basso a sinistra la sezione **SOURCES** con le anteprime di tutte le sorgenti inizializzate ed eventuale segnale audio in ingresso Nella sezione **Preview** scegliere una scena da preparare in anteprima e fare clic sul pulsante **Send to Program** per mandarla subito in onda.



Il pulsante **Mute** permette di disabilitare temporaneamente una sorgente. A destra viene mostrata la sezione **PROGRAM AUDIO MIXER** con i controlli su **volume** e **delay** delle sorgenti. Le sorgenti che non fanno parte della scena attiva vengono automaticamente escluse dai controlli.

				*
PREVIEW	Scene: DEFAULT	•	PROGRAM	Scene: DEFAULT
				-
				Revel
		1	PROGRAM AUDIO MIXER	đ۵
cam1		1	playout cam1	MASTER
		Set logo position:	0 dB -100 dB	30
Pedipips of white aptury No of den sizma				
			¶ Audio out	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·



Utilizzando l'opzione **Delay** vengono ritardati sia il video che l'audio della sorgente. Se necessario, applicare il ritardo abilitando l'opzione **Delay** e inserendo un **valore** in millisecondi.

E' possibile modificare la scena in onda in base ai brani suonati da Xautomation.

Su Xautomation:

- 1. Selezionare uno o più brani e accedere alle Proprietà.
- 2. Nella sezione Video Mixer abilitare l'opzione Scenario e selezionare la scena desiderata.

79

Proprietà		
Proprietà Artista/Titolo/Genere Categorie dinamiche Categorie statiche Markers Regole di separazione Orari e mesi consentiti Percorsi Metadata Registro Varie Comandi Video Video Mixer	Modifica la proprietà: Video Mixer Scenario SPEAKER-BOX X	
Selezionato: Irama - La Ragazza Co	n II Cuore Di Latta	Applica Chiudi

3. Fare clic su **Applica**, quindi su **Chiudi**.



Avviare la riproduzione su Xautomation e verificare le modifiche effettuate sul CG e sull'archivio.

Ricordarsi di salvare l'archivio a fine lavori.

6.4.1 Workflow

La scena **DEFAULT** usa solo la sorgente **Playout** per mandare in TV audio e video sull'uscita principale del Program.

La sola scena **DEFAULT** può essere utilizzata senza modifiche aggiuntive da parte dell'utente in un contesto in cui non è necessario usare un mixer esterno o gestire camere, microfoni e altre sorgenti.



Per creare un workflow più complesso, come quello **radio/TV**, occorre portare l'audio del playout su un mixer e impostare altre scene che contengono ulteriori sorgenti audio/video.



L'emittente deve avere già a disposizione un mixer su cui arrivano i singoli segnali dei microfoni, ibrido telefonico, jingle palette, playout di Xautomation e playout di XautoTV.



Il mixer deve disporre di almeno **due uscite AUX**, una per il canale radio e una per il canale TV, con possibilità di distribuire i singoli segnali ed escludere i canali dalle uscite.



Il mixer riceve il segnale dalla scheda audio On Air di Xautomation e lo associa ad un canale stereo.

Per avere il sonoro dei videoclip su un altro canale è necessario estrarre l'audio dal playout di XautoTV.



Per estrarre l'audio del playout è possibile utilizzare un de-embedder fisico che separa l'audio dal video a partire da un unico segnale SDI.

Il de-embedder permette di avere l'audio del playout su cavi audio analogici o digitali (ad es. in formato AES-EBU).



Su XautoTV fare clic su **Edit > Settings > Audio/Video device**.

Settings		×
General Audio/Video device CG Ti	mes	
Output Program to:		~
Output Preview To:		~
Output Playout To:		~
Audio Playout To:		~
Video Format:	HD1080-25p HDYC 1920x1080@25.00p 16:9	~
Monitor Audio Program to:	Default Audio Device	~
Monitor Audio Preview to:	Default Audio Device	~
	OK Car	ncel

Abilitare l'opzione **Output Playout To:** e selezionare l'uscita SDI da collegare all'ingresso del de-embedder.

In alternativa è possibile sfruttare una scheda audio già presente nel computer. In questo caso, l'audio può essere estratto direttamente da XautoTV.



Abilitare l'opzione **Audio Playout To:** e selezionare l'uscita audio desiderata. Mandare il segnale in uscita dal de-embedder o dalla scheda audio su un canale stereo del mixer.

In questo modo, l'operatore ha il controllo sul volume di Xautomation e XautoTV, su due canali separati.

Assegnare Xautomation all'AUX dedicata al canale radio, assegnare XautoTV all'AUX dedicata al canale TV e assegnare i restanti canali ad entrambe le AUX.



Collegare l'AUX TV alla scheda audio del PC e acquisirla su XautoTV come sorgente audio esterna.



Su XeditingCG:

- 1. Fare clic su Scenes.
- 2. Dal menu a tendina, selezionare la scena DEFAULT e fare clic su Sources.
- **3.** Fare clic su **Add source**.
- 4. Rinominare la sorgente in audio.mixer.
- 5. Nel menu Video scegliere <None> mentre nel menu Audio scegliere l'input che riceve l'AUX TV.
- 6. Impostare il Formato.

- 7. Fare clic su Init e assicurarsi che il segnale arrivi correttamente.
- 8. Fare clic su OK.

frmAddLiv	re		- 0
Name: a	udio.mixer		
Video:	<none></none>		
Format:	Ť		
Audio: M	/ic stazione di alloggiamento (
Format: 4	14100 Hz, 2 Ch, 16-bit 🗸 🗸		
	Iniit Stop		
		 ок	Cancel

- 9. Trascinare sul riquadro di anteprima la sorgente audio.mixer.
- 10.Selezionare la sorgente Playout.
- 11.Dal pannello in basso ridurre al minimo il suo volume.
 L'audio del playout viene già preso dalla sorgente audio.mixer, per cui <u>playout</u> <u>deve rimanere muto</u>.
- **12.**Selezionare la **sorgente audio.mixer** e spostarla al di fuori dello schermo. Se necessario, regolare il volume.

💿 CG Editor			_ = ×
File View			
Systems Sco	ines		+
DEFAULT			Sources
DEFAULT			Playout
Graphics S	ources		audio mixer
_ audio.mix	er		datomike
└─ playout			
audio.mi	ker		
Properties /	Actions		
X			
Width			
Height			
Volume			

Il sistema radio/TV prevede l'inserimento di almeno altre due scene predefinite:

- SPEAKERFULL mostra i conduttori a tutto schermo.
- SPEAKERBOX mostra due box con conduttori e playout.

Per creare la scena SPEAKERFULL:

- 1. Nella sezione Scenes, fare clic sul pulsante Add scene.
- 2. Assegnare alla nuova scena il nome SPEAKERFULL.

🞯 Add Scene		×
SPEAKERFULL		
	Add	Cancel

- 3. Fare clic su Add.
- 4. Selezionare SPEAKERFULL dal menu a tendina.
- 5. Fare clic su **Sources > Add source**.
- 6. Inserire camera nel campo Name.
- Nel menu Video scegliere l'input che riceve le camere mentre nel menu Audio scegliere <No Audio>.
- 8. Fare clic su Init e assicurarsi che il segnale delle camere arrivi correttamente.
- 9. Fare clic su OK.
- 10.Trascinare sul riquadro di anteprima la sorgente camera e la sorgente audio.mixer.
- 11.Selezionare la sorgente **audio.mixer** e spostarla al di fuori dello schermo. Se necessario, regolare il volume.

Per creare la scena SPEAKERBOX:

- 1. Nella sezione **Scenes**, fare clic sul pulsante **Add scene**.
- 2. Assegnare alla nuova scena il nome SPEAKERBOX.

💿 Add Scene		×
SPEAKERBOX		
	Add	Cancel

- 3. Fare clic su Add.
- 4. Selezionare SPEAKERBOX dal menu a tendina.
- 5. Fare clic su **Sources**.
- 6. Trascinare sul riquadro di anteprima la scena SPEAKERBOX, la sorgente playout, la sorgente camera e la sorgente audio.mixer.
- 7. Selezionare la sorgente Playout.
- 8. Dal pannello in basso ridurre al minimo il suo volume.
- 9. Selezionare la **sorgente audio.mixer** e spostare la sorgente al di fuori dello schermo.

Se necessario, regolare il volume.

10.Modificare **posizione** e **dimensione** di playout e camera.

Posizionare due box affiancati o sovrapporre le sorgenti in modo da creare un picture-in-picture.

E' possibile definire anche altre scene, in base alle esigenze dell'utente, con sorgenti posizionate in modo diverso. Ad esempio, una scena con un box per lo speaker e uno con una rassegna stampa online.

Si consiglia di assegnare alle scene lo stesso **sfondo** in modo che quando le scene cambiano in TV non si veda lo sfondo totalmente nero durante le transizioni.

Fare clic su **File > Save on-air** per applicare le modifiche sul CG in onda. Su XautoTV fare clic su **File > Reload** per aggiornare il CG.

L'audio che entra su XautoTV tramite la **sorgente audio.mixer** subisce **latenza** dovuta al passaggio di segnale tra il de-embedder, il mixer e la scheda audio. Il video del playout risulta quindi in anticipo rispetto all'audio del mixer in entrata. <u>E' necessario aggiungere il delay in modo da sincronizzarlo con l'audio dei videoclip</u> <u>preso da audio.mixer.</u>

Nella sezione **PROGRAM AUDIO MIXER** attivare le opzioni **Delay** e **Audio out** per la **sorgente Playout**.

Le opzioni devono essere entrambe attive.

L'opzione **Audio out** esclude dal ritardo l'audio in uscita verso il de-embedder o dalla scheda audio.

Regolare il **delay** impostando un valore in millisecondi.

E' possibile verificare l'aumento del delay e il sync con l'audio guardando l'uscita principale del Program.

Per monitorare l'uscita del Program è possibile utilizzare un convertitore SDI-to-HDMI e un normale schermo HDMI.



Il convertitore deve ricevere il segnale dall'output impostato in Edit > Settings > Audio/Video device > Output Program to:.

E' possibile collegare un distributore di segnale SDI, che riceve il Program e lo manda verso il convertitore e altri dispositivi.



Su Xautomation impostare le proprietà di basi e sigle dei programmi per cambiare scena quando l'elemento viene mandato in onda.

E' possibile cambiare le scene dai **comandi video** di Xautomation.

Fare clic su Video > Mostra comandi video per abilitare la barra dei comandi video.

I primi tre pulsanti attivano la scena DEFAULT



la scena SPEAKERFULL



e la scena SPEAKERBOX



Per controllare manualmente il cambio scena allo skip dei brani selezionare la scena

desiderata dal menu a tendina



per cambiare la scena in

Fare clic su **Esegui comando immediatamente** onda.

Può essere usato ad esempio sull'OUTRO di un brano, per fare un disannuncio attivando SPEAKERBOX.

Selezionare dal menu la scena da attivare allo skip.

Quindi, fare clic su Abilita switch video automatico

Se lo switch è abilitato, XautoTV attiva la scena selezionata quando il brano termina o si passa manualmente all'elemento successivo. La scena **DEFAULT** viene attivata solo quando viene raggiunto il **marker INTRO** del brano in onda. In alternativa, attivare su XautoTV l'opzione

Bypass change scene e lasciare l'operatore libero di cambiare le scene quando desiderato.

Titoli e XmessageTV 7

7.1 Sottopancia

Gli oggetti Titles 1, Titles 2 e Message sono i sottopancia per la visualizzazione di messaggi.

Per poter essere utilizzati, gli oggetti devono essere inseriti nel Program e nel Playout.

Per creare gli oggetti, andare su **Systems > Program** e seguire i seguenti passi:

1. Trascinare un oggetto layer dall'elenco CG Generic nel riquadro centrale di anteprima.





- 2. Rinominare il layer in **titles.01**, quindi ridimensionarlo e posizionarlo dove si vuole mostrare il sottopancia.
- Assegnare al layer il placeholder CG GROUP > <TITLES1>.
 In questo modo il layer diventa il <u>contenitore principale</u> del nostro sottopancia.
- 4. Trascinare un altro oggetto **layer** dall'elenco **CG Generic** nel riquadro centrale di anteprima, quindi inserirlo dentro a titles.01.
- Rinominare il nuovo layer in titles.01.box.
 Questo layer sarà usato come <u>contenitore secondario</u> per i contenuti testuali dei messaggi.
- 6. Trascinare un oggetto **text** dall'elenco **CG Generic** nel riquadro centrale di anteprima, quindi inserirlo dentro a titles.01.box.
- 7. Rinominare l'oggetto, quindi ridimensionarlo e posizionarlo dove si vuole mostrare il titolo del messaggio.
- Assegnare all'oggetto il placeholder CG Element > <HEADING>.
 In questo modo il testo dell'oggetto viene sostituito dal titolo del messaggio.
- 9. Dalla sezione **Properties** nel pannello in basso è possibile scegliere **font** e **colore** del testo.

Nell'opzione **Properties > Scale** deve essere selezionato **text-scale**. In questo modo il testo viene ristretto quando il titolo del messaggio raggiunge i limiti di dimensione.

Per evitare che il testo diventi illeggibile quando il titolo è molto lungo, aumentare le dimensioni dell'oggetto.

Per testare il risultato, inserire un testo alternativo nel campo **Text**.

10.Ripetere la procedura trascinando dentro titles.01.box un altro oggetto di testo e riposizionandolo.

E' possibile clonare l'oggetto di testo già creato per mantenere gli stessi attributi.

- Il secondo oggetto di testo è il contenuto del messaggio e potrebbe contenere un testo molto lungo. Controllare le dimensioni di font e oggetto. Abilitare l'opzione Properties > LayerText > Font > Wordbreak per interrompere il testo e mandarlo a capo su più righe.
- 11.Assegnare all'oggetto il placeholder **CG Element > <CONTENT>**. In questo modo il testo dell'oggetto viene sostituito dal contenuto del messaggio.
- 12.Dopo aver scelto dimensione e posizione dei singoli oggetti di testo, spostare e ridimensionare titles.01.box e lasciare spazio per l'immagine del messaggio.
- 13.Trascinare un oggetto **layer** dall'elenco **CG Generic** nel riquadro centrale di anteprima, quindi inserirlo dentro a titles.01.
- 14.Rinominare il nuovo layer in **titles.01.icon**. Questo layer sarà usato come contenitore per l'immagine dei messaggi.
- 15.Ridimensionare il layer con proporzioni quadrate e posizionarlo dove si vuole mostrare l'immagine del messaggio.
- 16.Assegnare al layer il placeholder CG Element > <ICON>.
- 17.Trascinare un oggetto **image** dall'elenco **CG Generic** nel riquadro centrale di anteprima.

Selezionare un'immagine quadrata di riferimento dalle cartelle di sistema. Nella cartella **T:\lib\Media** è disponibile un'immagine **dummy.png**.

18.Inserire l'immagine dentro titles.01.icon e rinominare l'oggetto. Utilizzare l'opzione Actions > Full screen in modo da coprire tutta l'area di titles.01.icon.

19.Assegnare all'oggetto il placeholder CG Element > <IMAGE>.

File View Statemed Sceneel • PEX/OUT • P	😳 CG Editor		×
System System F F Generic Lyrr Gaph System State Size Size Size Size Size Size Size Siz	File View		
PLAVOUT PROGRAM PROGRAM Fundage calvescope to the color to made calvescope to the color to made calvescope to the color	Systems Scenes		- (6.6
Image: Trade Graphics Image: Trade <td< td=""><td></td><td></td><td></td></td<>			
Graph index I the difference Graph I the difference I the difference I the diffe	PLAYOUT PROGRAM		Layer
For the constraints of the co	Graphics		Graph
Test Test Test Test Test Test Test Test Test Test Test Test Test Test Test <td>titles.01 <titles1></titles1></td> <td></td> <td>Image</td>	titles.01 <titles1></titles1>		Image
Finde dettess I may dette set I may dettess I may dette set <td>= title.01.icon <icon></icon></td> <td></td> <td>Text</td>	= title.01.icon <icon></icon>		Text
Image: Set 0.1.0x Image: Set 0.1.0x	image <image/>		Crawl
Image: Standard	= title.01.box		Ticker
titles01 Propeties Effects Actions They to 656 Workh 6423 Height 141 Apha 225 Backo 100 Scale fitsar Align top-left Test odel messaggio	Here 01 heading		CG Standard
titles01 Projecting Effects Actions Show 276 Y 656 Y 656 Vickho 143 Holpits 143 Alpha 255 Sackground 0 State 100 Scale filter Aligin top-left	crawl.02 <crawl2></crawl2>		0000
titles.01 Propertie: Effects: Show Image: Comparison of the state of th	til- logo <logo></logo>		
titles01 Froperties Effects Show Image: Comparison of the part of the			
titles.01 Properties Effects Actions Show Show X 276 X 276 Vechystical Vechystrelating			
Progetting Effects: Actions: Show * * Y 565 Width 1423 Height 141 Alpha 255 • Bickground 0 Restard Scale fit-air Aligin top-left	titles.01		
Properties: Effects: Actions: Show Image: Constraint of the state of the stat			
Show Image: Constraint of the state o	Properties Effects Actions		
X 276 Y 656 Width 1423 Height 141 Alpha 255 • Bstopound 0 Batio 1.00 Scale fit-air Align top-left	Show 🗹		
Y 656 Workh 1433 Holpit 143 Alpha 255 Sackground 0 Rato 1.00 Scale Filterar Aligin top-left	X 276		
Wath 14/3 Height 141 Alpha 255 • Betkground 0 Ratio 1.00 Scale fibar Align top-left	Y 656	Titolo	
Height 141 Alpha 255 Backopound 0 Backo 1.00 Scale fit-ar Align top-left	Width 1423	Testo del messaggio	
Alpha 25 Bitdground 0 Ratio 1.00 Scale fit-ar Align top-left	Height 141	Testo del messaggio	
Sector of LOO Scale Fit-ar Align top-left	Alpha 255		
Test animation:	Background () Dation 1.00		
Align top-left	Scale fit-ar		
	Alian top-left		
Text animation:			
Test animation:			
Test animation:			
let animation			
	l est animation:		
	() () () () () () () () () () () () () (

Possono essere aggiunti dentro il gruppo principale titles.01 altri layer e oggetti per arricchire la grafica del sottopancia. E' possibile ad esempio creare uno **sfondo**.

- 1. Trascinare un oggetto **graph** dall'elenco **CG Generic** nel riquadro centrale di anteprima.
- Inserire l'oggetto dentro a titles.01 e al di sotto di tutti gli altri oggetti. L'oggetto graph disegna nel layer una forma personalizzata.
- 3. Dalla sezione **Properties** nel pannello in basso scegliere il titpo di forma e altri parametri.
- Utilizzare l'opzione Actions > Full screen per ridimensionare l'oggetto graph e coprire tutta l'area di titles.01.
 L'oggetto graph viene ridimensionato a tutto schermo ma riadattato secondo le dimensioni massime consentite dal layer.
- 5. Nella sezione **Effects** del pannello in basso impostare gli effetti e le animazioni per gli oggetti.
- Testare il risultato utilizzando i pulsanti Test animation in basso.
 Utilizzare il valore a lato per aumentare o diminuire la velocità dell'anteprima.



7. Fare clic su **File > Save on-air** per applicare le modifiche sul CG in onda.



8. Quindi, su XautoTV fare clic su File > Reload per aggiornare il CG.



Tutti gli step esposti per la creazione di **Titles 1** possono essere riutilizzati per creare **Titles 2** e **Message**.

Gli elementi e i placeholder dei tre gruppi infatti hanno una struttura simile. E' possibile anche **clonare** titles.01 e modificare nomi e attributi dei nuovi oggetti. Assicurarsi che i gruppi principali abbiano i placeholder **CG Group > <TITLES2>** e **<MESSAGE>**.

XmessageTV e **Xautomation** permettono di scegliere quale oggetto utilizzare per mostrare i messaggi.

Per approfondire il funzionamento dei sottopancia e avere un esempio di come è possibile combinare gli oggetti, trascinare dall'elenco **CG Standard** i sottopancia già pronti.

<u> Copiare gli oggetti dal Program al Playout.</u>

Nascondere tutti gli oggetti dal Program e dal Playout per evitare che questi appaiano quando viene ricaricato il CG in onda. Gli oggetti vengono mostrati in automatico quando opportuno.

7.2 Banner

L'oggetto **Banner** mostra i banner pubblicitari o grafica dalla video palette di XmessageTV.

Per poter essere utilizzato, l'oggetto deve essere inserito nel Program.

Per creare un banner, andare su **Systems > Program** e seguire i seguenti passi:

1. Trascinare un oggetto **image** dall'elenco **CG Generic** nel riquadro centrale di anteprima.



- 2. Selezionare un'immagine di riferimento dalle cartelle di sistema. Nella cartella **T:\lib\Media** è disponibile un'immagine **banner.png**.
- Rinominare l'oggetto in banner.
 Non è necessario modificare posizione e dimensione, che saranno gestite dagli altri software.
- Assegnare all'oggetto il placeholder CG GROUP > <BANNER>. In questo modo l'immagine viene sostituita dai banner o dalla grafica della video palette.
- 5. Nella sezione **Effects** del pannello in basso impostare se necessario gli effetti o le animazioni per l'oggetto.
- Testare il risultato utilizzando i pulsanti Test animation in basso.
 Utilizzare il valore a lato per aumentare o diminuire la velocità dell'anteprima.
- Nascondere banner per evitare che questo appaia quando viene ricaricato il CG in onda abilitando l'opzione Properties > Show. L'oggetto viene mostrato in automatico quando opportuno.



8. Fare clic su **File > Save on-air** per applicare le modifiche sul CG in onda.



9. Su XautoTV fare clic su File > Reload per aggiornare il CG.



7.3 XmessageTV

XmessageTV permette di creare i messaggi da visualizzare sui sottopancia, gestire le categorie di messaggi automatici e mandare in onda immagini o video tramite una video palette.

Per settare le impostazioni di XmessageTv:

- 1. Avviare XmessageTV.
- 2. Fare clic su Home > Impostazioni.
- 3. Nella sezione **Generale** inserire **l'indirizzo IP** del computer in cui è avviato **XautoTV**.
- 4. Assicurarsi che le cartelle con archivio e immagini di XautoTV siano corrette. Le risorse grafiche condivise tra le workstation si trovano in **T:\lib**.
- 5. Fare clic su **OK** per applicare le modifiche e chiudere la finestra.

📓 XmessageTV		
Home Brow	wser	
*		
Impostazioni	Impostazioni	
Impostazioni	Modifica le imp	postazioni.
Messaggi	Generale Sms Testo s	correvole
Sms	<u> </u>	
WhatsApp	🕞 🦳 🧞 Configura conness	sione SQL
Coda di put		
Visualizza	Proprio indirizzo IP:	192.168.84.27 • 50005 A
Sms		Schede di rete disponibili: 0
WhatsApp Messaggi	XautoTV:	192 · 168 · 84 · 27 49990 🔺
i icouggi	2	
Varie	_	
Titolazione	Cartella XautoTV con arc	chivio condiviso:
Video pale		
	Cartella immagini Xauto	
		OK Annula
-		
	QUAD1\SQLXDEVEL20	

L'icona animata in basso mostra che la connessione tra XmessageTV e XautoTV è attiva.

Per creare e archiviare i messaggi o suddividerli in categorie:

1. Fare clic su Varie > Titolazione.

🐻 XmessageTV	Task too I food	
Home Browser Titolazione		
Aggiungi Modifica Elimina Clona Azioni	Categorie Manda in onda Automatico Durata (sec.) 10 Cancella On Air	^
Messani	Titolazione	
Tutti i messaggi Sms WhatsApp	Definizione Modalità:	
Coda di pubblicazione Visualizza tutti Sms WhatsApp Meessed di pubblicati	Testo del messaggio:	
messaggi gia pubblicati	Archivio titoli	
Varie	Drag a column header here to group by that column	Mostra tutti
<u>Titolazione</u>	* Icona Titolo Descrizione	Non definito
Video palette	News Questa è una news di prova.	Test

- 2. Fare clic su **Aggiungi** e impostare la modalità di visualizzazione predefinita per il nuovo messaggio scegliendo tra **Titolo 1**, **Titolo 2** o **Messaggio**.
- 3. Inserire titolo, testo e immagine.

Il testo può essere copiato da un messaggio ricevuto da Xsms, da un post sui social media o inserito manualmente.

Se necessario impostare date di validità, intervallo di messa in onda e ore/mesi consentiti.

Le impostazioni determinano i criteri con cui Xautomation può scegliere i messaggi in automatico.

Nuovo titolo											×
Definisci titoli e messag	gi										
				2		_				_	
Modalità:	Titolo 1		•		Catego	oria: Nor	n definito			•	
Titolo:	News									•	
Testo messaggio:	Questa	è una	news d	i prova.							
Immagine:			Sfo	glia							
	2		Cance	lla							
Data inizio:	lunedì	20 ma	ggio 201	9 💷 🔻	Data fin	e: giove	dì 20 gi	ugno 201	9 🔍 🔻	E In	nposta date
					Non rip	etere titolo	entro:	5.0 or	2		
		00 0	1 02 03	04 05 06	07 08 0	9 10 11	12 13 14	15 16 1	7 18 19 20	21 22 2	3
	Dom										
Giorni consentiti:	Lun										
	Mar										
	Gio										
	Ven										
	Sab										
Mesi consentiti											
Gen	Feb	Mar	Apr	Mag	Giu	Lug	Ago	Set	Ott	Nov	Dic
									_		
										ОК	Annulla

4. Fare clic su **OK**.

Il nuovo messaggio viene mostrato nella griglia, inserito nella categoria **Non** definita.

E' possibile creare dei messaggi **template** per salvare nuovi messaggi. Selezionare un template e fare clic su **Clona**. Modificare i dettagli del messaggio e fare clic su **OK** per salvare le modifiche.

Per organizzare i messaggi in categorie:

1. Fare clic su Categorie.

Ca	tegorie per titoli		×
	Nome Non definito Test		Nuova
			Elimina
		ОК	Annulla

- 2. Fare clic su **Nuova**.
- Scegliere un nome e fare clic su OK.
 La categoria appare sulla pulsantiera a destra.

Per inserire un messaggio in una categoria trascinare il messaggio dalla griglia sul pulsante corrispondente.

Creare più categorie per oganizzare i messaggi ricevuti da cellulare e social media, i sottopancia con i contatti dell'emittente o le titolazioni per i conduttori in onda.

Per mandare in onda un messaggio:

 Fare doppio clic su un messaggio per prepararlo alla messa in onda.
 E' possibile modificare al volo modalità, titolo, testo e immagine prima di mandare in onda il messaggio.



2. Impostare una durata e fare clic su Manda in onda.

Per associare messaggi o categorie di XmessageTV ai brani nell'archivio di Xautomation.

1. Selezionare uno o più brani e accedere alle **Proprietà**.

2. Nella sezione Video abilitare l'opzione Elementi sovrapposti.

Proprietà		×					
Artista/Titolo/Genere	Modifica la proprietà: Video						
Categorie dinamiche Categorie statiche	Comandi video						
Markers	Link file video	\Anno 2019\Sanremo 2019\BOOMDABASH - Per Un Milione.mp4 \cdots 🕅 Tampone Sfoglia 📕					
Regole di separazione Orari e mesi consentiti	Link grafica sovrapposta	LiB\MEDIA\top10.png International Audio in TV					
Percorsi	Metadata dinamico	Stesso file audio					
Metadata	Logo	Grafica sovrapposta					
Registro Varie	Posizione e visibilità:	Abilitata					
Comandi		Inserisci a: 12 sec R B					
Video	Titolazioni	Durata: 30 sec x 35 x 30 x					
Video Mixer	Non mandare CG titolo alto	Crawl					
	Non mandare CG titolo basso	Nessuno					
	Mostra Etichetta discografica						
	Mostra Anno	Nascondi crawl 2					
	🖉 Elementi sovrapposti						
		Modifica titolo 📗 Modifica posizione 📃 Modifica durata					
	Casuale Titolo/Nome categoria Descrizione Posizione Durata Inizio Fine Tipo						
	Me News2	Questa è una news. 10 sec 10 sec 20/05/2019 20/06/2019 23: 0					
Selezionato: Boomdabash - Per Un	Milione	Applica Chiudi					

- 3. Fare clic su **Aggiungi (19)**.
- 4. Selezionare il messaggio desiderato e fare clic su **OK**.

Per associare una categoria, selezionare un messaggio dalla categoria e abilitare **Scegli elemento casuale dalla categoria**.

ementi sovrappost	i Cont pate	and a second second	1010		Child	
Categoria	Titolo	Descrizione	Nome file icona	Tipo	Data inizio	Data fine
·		Fare clic qu	i per definire un filtro	_		
Test	News2	Questa è una news.	T:\LiB\MEDIA\Dummy.png		0 20/05/2019	20/06/2019 23:59:
Test	News	Questa è una news di prova.	T:\LiB\MEDIA\Dummy.png		0 20/05/2019	31/07/2019 23:59:
Nuovo M	odifica Rimuovi	Clona	Sceqli elemento cas	uale dalla ca	tegoria	OK Annulla

5. Scegliere dopo quanti secondi dall'inizio del brano deve apparire il sottopancia e inserire la durata.

Proprietà		×						
Artista/Titolo/Genere	Modifica la proprietà: Video							
Categorie statiche	Comandi video							
Markers	Link file video V:\Anno 2019\Sanrem	o 2019\BOOMDABASH - Per Un Milione.mp4 🛛 🖳 Tampone Sfoglia 📕						
Regole di separazione	Estrai Link grafica sovrapposta T:\LiB\MEDIA\top10.png III Audio in TV audio							
Orari e mesi consentiti	Metadata dinamico	Stesso file audio						
Percorsi								
Metadata	Logo	Grafica sovrapposta						
. Registro	Posizione e visibilità:	V Abilitata						
Comandi		Inserisci a: 12 sec 🔍						
Video	Titolazioni	Durata: 30 sec 📉 25 🛋 20 🛋						
Video Mixer	Mostra CG titolo e artista su una solo riga Non mandare CG titolo alto Non mandare CG titolo basso Mostra Etichetta discografica Mostra informazioni Classifica Mostra Anno Elementi sovrapposti	Crawl Abilita crawl: Nessuno Nascondi crawl 1 Nascondi crawl 2						
	Casuale Titolo/Nome categoria Descrizio Me News2 Questa è	Modifica posizione Modifica durata ne Posizione Durata Inizio Fine Tipo una news. 10 sec 10 sec 20/05/2019 20/06/2019 23 0						
Selezionato: Boomdabash - Per Un	n Milione	Applica						

6. Fare clic su **Applica**, quindi su **Chiudi**.

In questo caso, i sottopancia vengono mostrati utilizzando gli oggetti presenti su Playout.

Avviare la riproduzione su Xautomation e verificare le modifiche effettuate sul CG e sull'archivio.

Ricordarsi di salvare l'archivio a fine lavori.

7.3.1 Video palette

La **Video palette** permette di mandare su una porzione di schermo (che sul CG è identificata con l'oggetto **<BANNER>**) un'immagine o un video. Come per la jingle palette, dove ogni slot della palette corrisponde ad un file audio, nella video palette ogni slot della palette corrisponde ad un'immagine animata o statica o ad un video.

Per utilizzare la video palette, su XmessageTV fare clic su **Varie > Video palette**. La video palette può contenere più preset e ogni preset ha a disposizione 16 slot in cui è possibile inserire grafica statica (ad es. file JPEG o PNG) e animata (ad es. file GIF, MP4 o MOV).

XmessageTV	Sales in a second							
Home Palette Browser								
Salva Editor Aggiorna Aggiungi preset Azioni palette	Modifica Rimuovi C preset preset s	Cancella chermo On Air			^			
Messaggi	Video Palette							
Tutti i messaggi Sms					Palette 1			
WhatsApp Coda di pubblicazione					Palette 2			
Visualizza tutti Sms					Palette 3			
WhatsApp Messaggi già pubblicati					Palette 4			
Varie								
Titolazione Testo scorrevole <u>Video palette</u>								
🛄 🔹 • 📔 QUAD1\SQLXDEVEL2()				h.			

Per inserire grafica nella palette:

- 1. Trascinare il file desiderato dalle cartelle di sistema in uno slot.
- 2. Fare clic sinistro sullo slot per mandare in sovrimpressione il file.
- 3. Fare clic destro sullo slot per nascondere la grafica.
- 4. Fare clic su Editor.

Da questa finestra è possibile associare a ciascuno slot un **colore**, un **titolo** e una **durata**.

	Palette ed	litor: Palette	e 1		-	_		_	and the second se	-	x
∃ P	osizione	OneShot	Audio	Colore	Titolo	Posizione schermo	Durata		Nome file		
Þ	0			Coli	banner			30	T:\LiB\MEDIA\banner.png		
	1			Col				0			
	2			Col				0			
	3			Col				0			
	4			Coli				0			
	5			Col				0			
	6			Col				0			
	7			Col				0			
	8			Col				0			
	9			Col				0			
	10			Coli				0			
	11			Coli				0			
	12			Coli				0			
	13			Coli				0			
	14			Coli				0			
	15			Col				0			
(•	Θ	٢	\bigotimes	\odot	Editor di posizione	e Aggio	orna	a palette		

5. Fare clic sul pulsante Salva



- in basso per applicare le modifiche.
- 6. Fare clic su **Editor** posizione per riposizionare le grafiche tramite drag'n'drop. Le grafiche vengono inserite a tutto schermo come impostazione di default.
- Trascinare l'area su cui si vuole mostrare la grafica e fare clic su OK.
 I video o le immagini vengono mostrati nell'area impostata mantenendo le proporzioni originali del file.

Editor di posizione	
	OK Annulla

8. Fare clic su **Aggiorna palette** per aggiornare le modifiche.

🛃 Palette eo	litor: Palette	e 1					
I Posizione	OneShot	Audio	Colore	Titolo I	osizione schermo	Durata	Nome file
▶ 0			clBl	banner [55,203,698,283]	15	5 T:\LiB\MEDIA\banner.png
1			Coli			0	D
2			Coli			0	D
3			Coli			0	D
4			Col			0	D
5			Coli			0	D
6			Coli			0	D
7			Coli			0	D
8			Coli			0	D
9			Coli			0	D
10			Coli			0	D
11			Coli			0	D
12			Coli			0	0
13			Coli			0	D
14			Cole			0	D
15			Cole			0	D
					1	10	
•	\bigcirc	٢	\odot	$\bigcirc \bigcirc$	Editor di posizione	Aggior	na palette

8 Sequenze e Pubblicità

8.1 Sequenze

Le **sequenze** definite nell'archivio di Xautomation possono essere trasmesse in TV mandando in onda i videoclip dei singoli elementi in sequenza o un video globale.

Per creare una sequenza per la messa in onda TV:

- 1. Su Xautomation, andare nella pagina Sequenze.
- 2. Fare clic su Editor sequenze.



- 3. Selezionare una sequenza o crearne una nuova.
- 4. Andare nella sezione **Video** e inserire su **Link video** il **video globale** da associare alla sequenza.

Il video deve avere durata maggiore rispetto alla durata dell'intera sequenza.

Generale Varie Eventi Video						
Link video:						
Metadata dinamico:	🖍 🗙 🕄					
Titolazioni	Logo					
🔲 Non mandare CG titolo alto						
🔲 Non mandare CG titolo basso	Posizione e visibilità:					
Scomponi in singoli elementi video Scenario globale:						
Aggiungi Modifica Elimina						

5. E' possibile associare un **metadata dinamico** da mostrare su **crawl 1**, nascondere i **titoli** o modificare la **posizione** e **visibilità del logo**.

- 6. Selezionare la scena che si vuole attivare quando la sequenza è in onda così da avere uno **Scenario globale**.
 - Se è attiva la funzione Scomponi in singoli elementi video, XautoTV manda in onda i video dei singoli elementi in sequenza e tiene conto delle proprietà impostate su ognuno. Utile soprattuto se si crea una sequenza di brani.
- 7. Fare clic su **Modifica** per applicare le modifiche.

Suonare la sequenza e verificare le modifiche effettuate. Ricordarsi di salvare l'archivio a fine lavori.

Quando suona una sequenza con video globale, XautoTV mostra la spia
 G (Global video).

8.2 Pubblicità

Le **emittenti televisive** sono tenute a inserire sullo schermo, in modo chiaramente leggibile, la scritta **"Pubblicità"** o **"Televendita"** quando vanno in onda **spot** o **messaggi promozionali**.

8.2.1 Oggetto Over

XautoTV sfrutta l'oggetto **over** nel CG per mostrare un'immagine contenente la dicitura **"Pubblicità"**.

Per poter essere utilizzato, l'oggetto deve essere inserito nel Playout.

Per creare un oggetto oveer, andare su **Systems > Playout** e seguire i seguenti passi:

1. Trascinare un oggetto **image** dall'elenco **CG Generic** nel riquadro centrale di anteprima.



- 2. Selezionare un'immagine di riferimento dalle cartelle di sistema. Nella cartella **T:\lib\Media** è disponibile un'immagine **advertising.png**.
- 3. Rinominare l'oggetto in **over**.
- 4. Utilizzare l'opzione **Actions > Full screen**, per ridimensionare l'oggetto a tutto schermo.
- 5. Assegnare all'oggetto il placeholder CG Group > <OVER>.



6. Fare clic su **File > Save on-air** per applicare le modifiche sul CG in onda.



7. Su XautoTV fare clic su File > Reload per aggiornare il CG.



Su Xautomation:

- 1. Fare clic su **Modifica > Impostazioni**.
- Fare clic sulla sezione Video 2.
 Sono disponibili le impostazioni per l'immagine pubblicità.
- 3. Abilitare l'opzione Mostra logo Pubblicità e inserire il percorso all'immagine.



4. Fare clic su Applica, quindi su Chiudi.

8.2.2 Xmanager

Xmanager permette di programmare diversi **tipi di pubblicità** quando Xautomation funziona in modalità **Radio/TV**.

Su Xautomation:

- 1. Fare clic su **Modifica > Gestione pubblicità** per avviare **Xmanager**.
- 2. Su Xmanager, fare clic su **Definizioni > Punti orari** e impostare il **tipo** di pubblicità per ogni punto orario creato.

Urari		Gruppi		Mappatura orari		
Definizion	e degli ora	ri della pub	blicità			
)rario 🔺	Principale	Disabilitato	Escluso	Тіро	Tag Note	
00.00	\checkmark			🖮 Radio		Orario:
00.10	\checkmark			🕲 TV		
00.20				🗰 Radio		
00.30	\checkmark			😡 Radio/TV con video		Configurazione jingle: 0
00.40				🐏 Radio		Area principale
01.00	1			🐏 Radio		Disabilitato
01.10	\checkmark			😳 TV		Escluso da rotazione
01.20				🐏 Radio		Tino:
01.30	1			😡 Radio/TV con video		radio +
01.40				🗰 Radio		Note:
02.00	\checkmark			🔄 Video messaggio		Tag icona:
02.10	1			😳 TV		
02.20				🖮 Radio		
02.30	\checkmark			😡 Radio/TV con video		
02.40				🖮 Radio		
03.00	1			🛃 Banner grafico		
03.10	1			😳 TV		
03.20				🗰 Radio		
03.30	1			😡 Radio/TV con video		
	120	4				Aggiungi Modifica Rimuovi

- Andare su Programmazione clienti e selezionare un cliente. Nella scheda cliente è possibile associare spot al cliente, differenziandoli per tipo.
- 4. Selezionare **RADIO** per inserire uno spot **Solo radio**. Quindi scegliere il file audio da associare.

RADIO TV	RT BAN VID MSG PROMO	
Titolo:		
Audio:		•
Tipologia:	▼ Durata audio ▼ 00 00	000

 Selezionare TV per inserire uno spot Solo TV. Quindi scegliere il file video da associare.

RADIO TV	RT BAN VID MSG PROMO
Titolo:	•
Video:	··· • • •
	Durata video 🔻 00 00 000

Selezionare RT o RT BAN per inserire uno spot audio/video o audio/banner.
 Quindi scegliere il file audio da associare e il file video o l'immagine.
 Assicurarsi che la durata dell'audio sia uguale alla durata del video o del banner.

RADIO TV	RT B4	N VID	MSG F	PROMO					
Titolo:									
Audio:						•	•	•	
Tipologia:			•	Durata audio	• 0	0 00)	000	
Video					••	•	[]	🚳 •	
			[Durata video	• 0	0 00)	000	

7. Selezionare **BAN** per inserire un **banner**.

Quindi scegliere l'immagine e impostare durata e posizione.

RADIO TV RT BAN VID MSG PROMO							
Titolo:							
Banner:			•••				
		Durata 🔻 00 00	000				
	Anteprima	Posizione:	•••				

 Selezionare VID MSG per inserire un video messaggio.
 Quindi scegliere uno dei messaggi salvati da XmessageTV e impostare una durata.

RADIO TV	/ RT BAN VID MSG	PROMO			
Titolo:					
ID msg:					
		Durata	• 00	00	

8.2.2.1 Tamponi audio/video

Xautomation ha bisogno di **brani tampone** quando gli spot non hanno file audio associato.

Allo stesso modo, XautoTV necessita di un **video tampone** automatico quando gli spot non hanno file video associato.

Su Xautomation:

1. Fare clic su File > Aggiungi tampone.

I tamponi caricati vengono inseriti nel genere Tampone.



2. Selezionare uno o più file audio dalle cartelle di sistema.

 E' necessario aggiungere molti tamponi e coprire qualsiasi valore di durata possibile, in base alla durata massima del cluster pubblicitario. Se ad esempio il cluster più lungo dura 4 minuti, in archivio devono essere presenti tamponi che coprono ogni valore di durata in secondi, fino a 4 minuti.

Su XautoTV:

- 1. Fare clic su **Edit > Settings > General**.
- 2. Impostare il percorso del video tampone in Video filler spot.

Settings	×
General Audio/Video device CG Times	
DSP preset:	
C:\Xdevel\XautoTV\DSP_preset.dat	🗹 DSP active
Video filler:	
V:\Tamponi\Tampone.mp4 ····	
Video filler spot:	
V:\Tamponi\Tampone-spot.mp4	
Ignore skip on sequence	
Replace crawl separator	
Old:	
New:	
For shorts file avoid skip if 2 💽 seconds are left Avoid skip if 2 🔄 seconds are left	
	OK Cancel

• Quando Xautomation suona **Solo radio**, sia in radio che in TV viene riprodotto l'audio degli spot ed in TV viene mostrato un video tampone per tutta la durata del cluster.

In TV viene riprodotto anche l'audio di eventuali **jingle di apertura**, **jingle di chiusura** e **jingle tra spot** definiti su Xautomation, in **Configurazione punti orari**.

- Quando Xautomation suona Solo TV, XautoTV riproduce il video degli spot e in radio suona un tampone della stessa durata del cluster.
 La durata del tampone audio scelto include la durata dei singoli jingle di apertura, jingle di chiusura e jingle tra spot. Se i jingle del cluster hanno associato un video, questo viene riprodotto in TV.
- Quando Xautomation suona pubblicità **Radio/TV o Radio/TV con banner**, vengono riprodotti rispettivamente spot audio in radio e video o immagine in TV. Se i jingle del cluster hanno associato un video, questo viene riprodotto in TV.
- Quando Xautomation suona pubblicità Banner, XautoTV mostra l'oggetto banner del CG sul videoclip in onda, con durata e posizione definita dall'utente. Il banner <u>non può essere inserito manualmente nelle playlist o negli slot di messa</u> <u>in onda</u> ma viene mostrato da schedulazioni automatiche in onda ad orario esatto.
- Quando Xautomation suona pubblicità Video messaggio, XautoTV mostra uno dei sottopancia del CG sul videoclip in onda, con durata definita dall'utente. Il video messaggio <u>non può essere inserito manualmente nelle playlist o negli slot</u> <u>di messa in onda</u> ma viene mostrato da schedulazioni automatiche in onda ad orario esatto.

TIPO PUBBLICITA'	Xautomation	XautoTV			
	AUDIO	AUDIO	VIDEO		
Solo radio	si	si	tampone		
Solo TV	tampone	si	si		
Radio/TV o Radio/TV con banner	si	si	si		
Banner	Nessuno	Nessuno	si		
Video messaggio	Nessuno	Nessuno	si		

116	Guida Xautomation RT
-----	----------------------

