



Guida Xautomation RT

© 2019 Xdevel

Versione 2019-09-21

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

	0
Note	1
Introduzione	2
Impostazioni Iniziali	3
Configurazione Xautomation per modalità Radio/TV o Solo Tv	3
Configurazione XautoTV	8
Interfaccia XautoTV	12
Gestione archivio video	13
Caricamento video in archivio e associazione video ai file audio	13
Editing audio/video	16
Messa in onda dei videoclip	21
Differenziare la programmazione radio dalla programmazione TV	23
XeditingCG	23
Interfaccia XeditingCG	24
Creazione elementi grafici	26
Elementi grafici	33
Logo	33
Titolo basso	35
Titolo alto	42
Grafica sovrapposta	44
Crawl	51
New s Correlate	56
Metadata Dinamici	60
Scene	71
Workflow	80

Titoli e XmessageTV	89
Sottopancia	89
Banner	94
XmessageTV	97
Video palette	104
Sequenze e Pubblicità	107
Sequenze	107
Pubblicità	108
Oggetto Over	108
Xmanager	110
Tamponi audio/video	113

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, visualizzazione dei messaggi da social e dispositivi mobile. Gestisce 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.

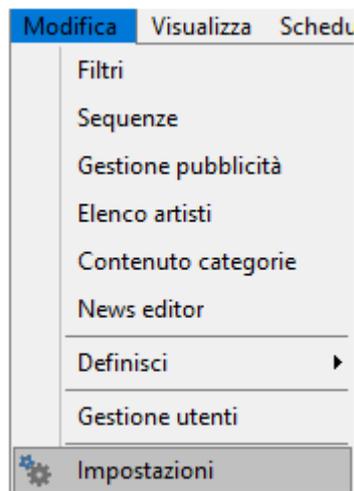
3 Impostazioni Iniziali

La seguente guida è dedicata al funzionamento in modalità **Radio/TV**.

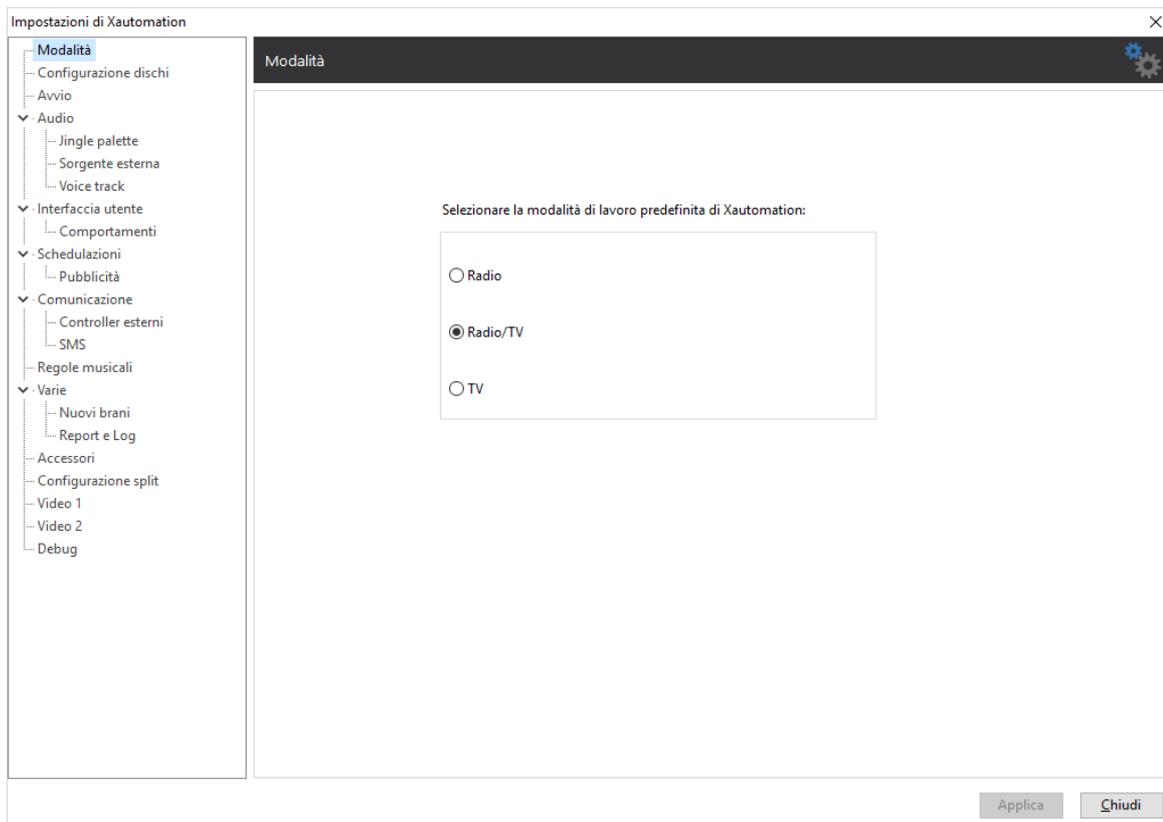
Per un corretto utilizzo del software, seguire i passi successivi per la **Configurazione** sia di **XautoTv** che di **Xautomation**.

3.1 Configurazione Xautomation per modalità Radio/TV o Solo Tv

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

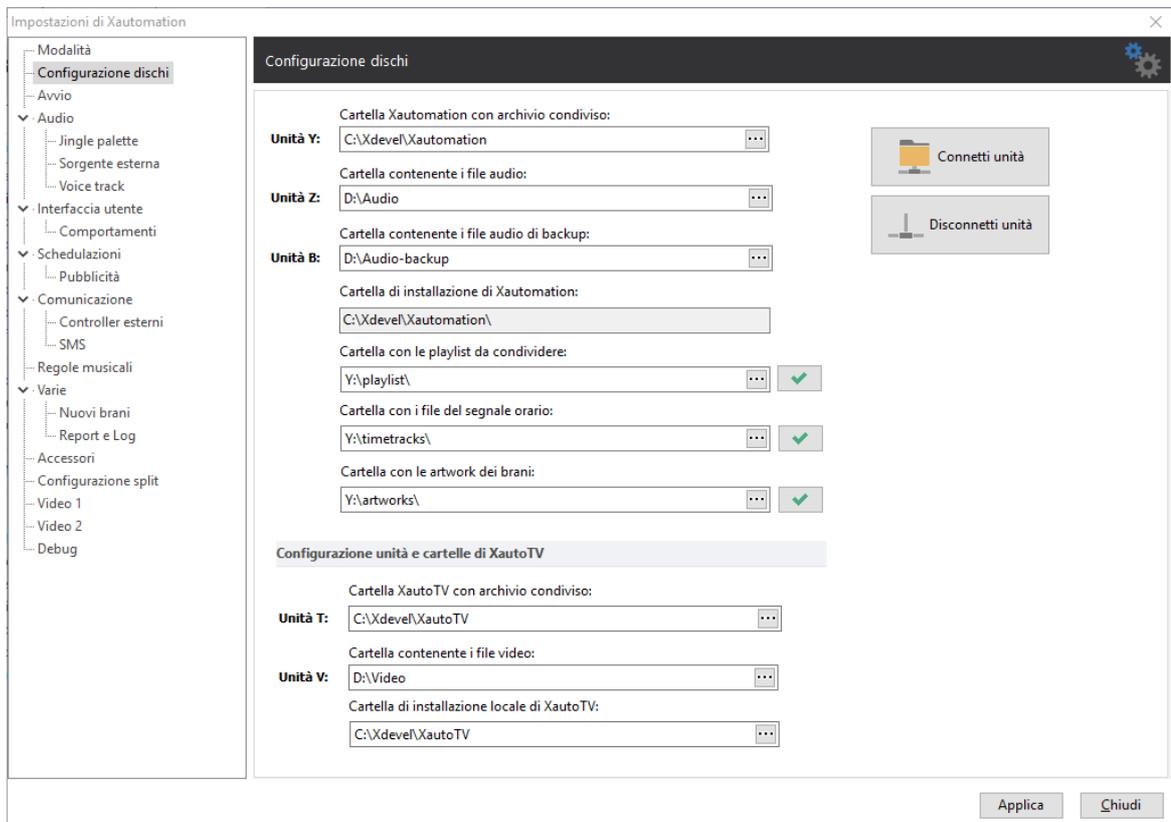


Fare clic sulla sezione **Modalità** e scegliere **Radio/TV**.



💡 **Le modalità *Radio/TV* e *solo TV* differiscono sulla gestione del software *Xautomation*. Nella modalità *Radio/TV*, su *Xautomation* deve essere presente sia il file audio, utilizzato come master per la sincronizzazione con *XautoTV*, che il file video da riprodurre su XautoTV. Nella modalità *solo TV*, su *Xautomation* deve essere presente solo il file video 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**.

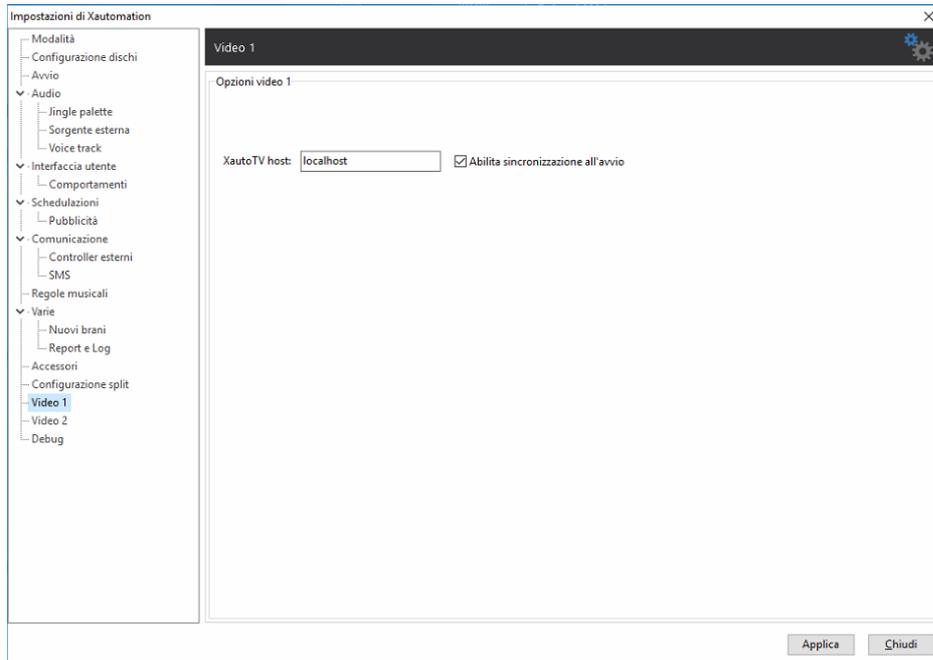


In aggiunta alle **unità Y:** e **Z:**, scegliere un percorso per l'**unità V:** e per l'**unità T:**, che rappresentano rispettivamente l'archivio video e la directory condivisa di XautoTV. Inserire i percorsi per le due unità e il percorso di installazione locale di XautoTV.

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.

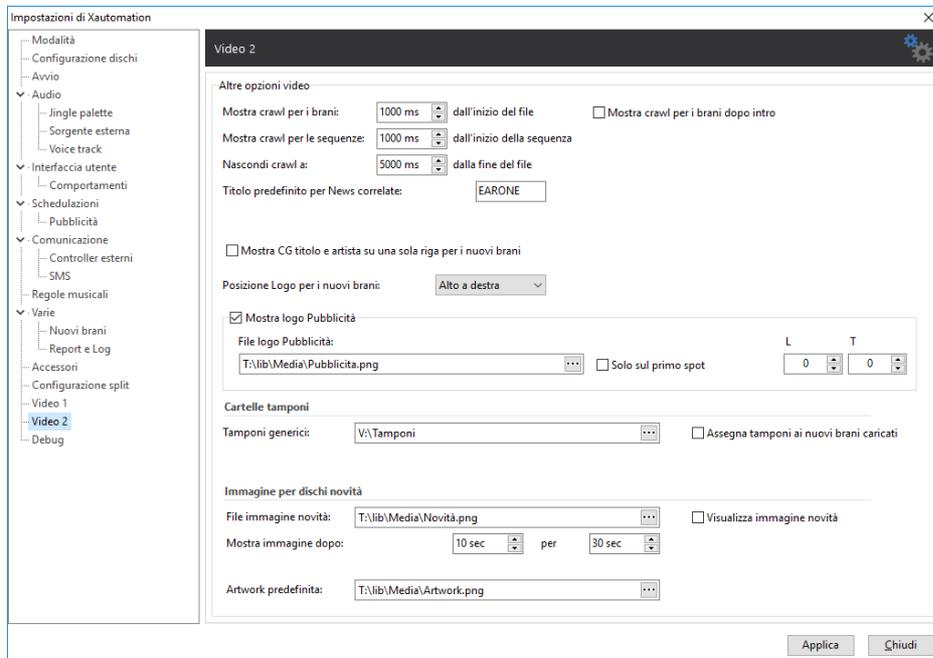
Fare clic su **Connetti unità** per creare le unità virtuali **V:** e **T:**.

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.



In questa sezione è possibile:

- **Modificare i tempi di visualizzazione** e il **titolo del crawl**, utili per mostrare 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.
 - **Visualizza 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**.

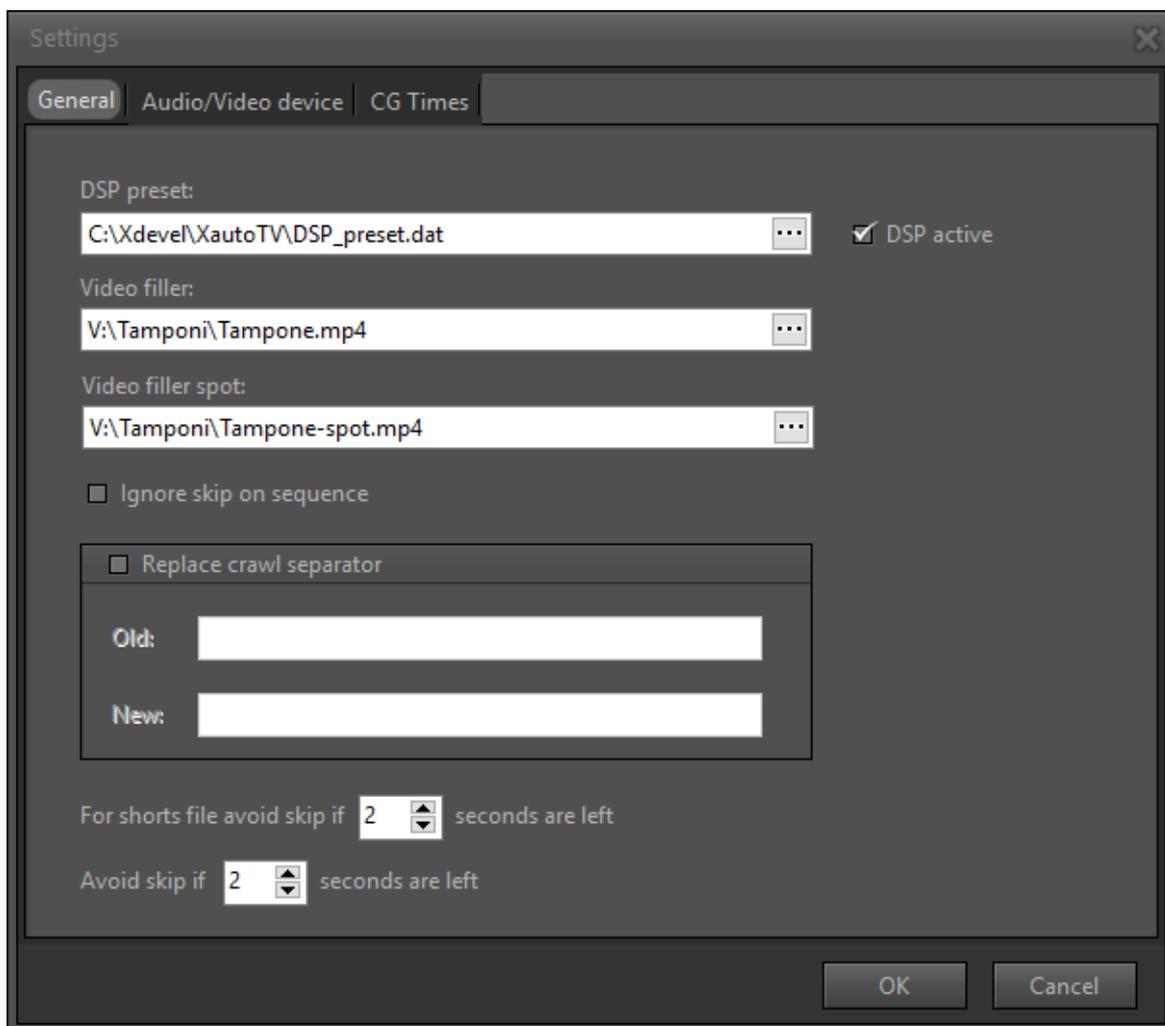
Dopo aver scelto tutte le impostazioni, fare clic su **Applica**, quindi su **Chiudi**.

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.



DSP preset: abilitare il **DSP (Digital Signal Processor)** 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.

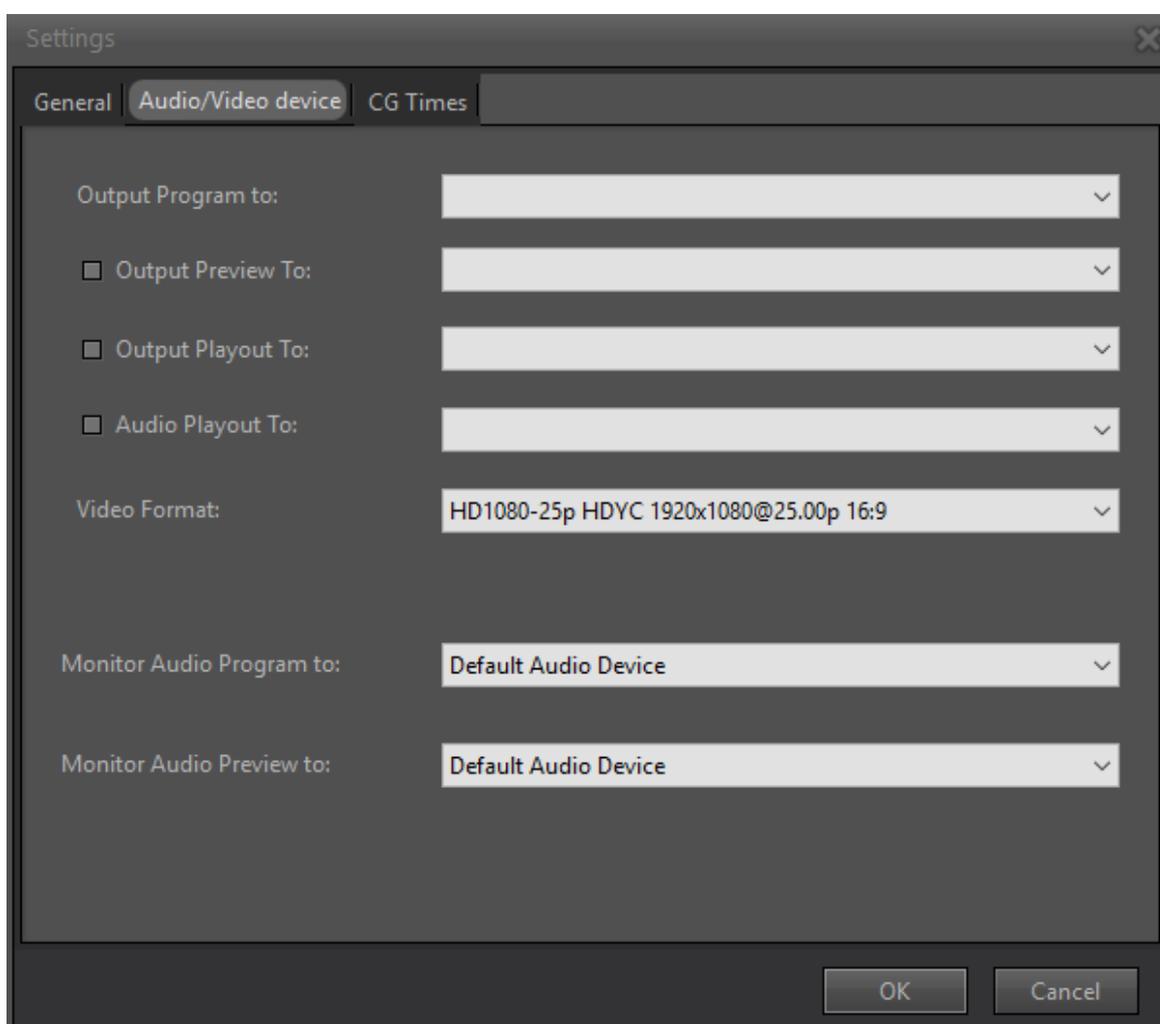
Video filler spot: un percorso ad un video o un'immagine generica da utilizzare come tampone in TV. Uno spot pubblicitario, che non ha associato nessun video o immagine, utilizzerà questo tampone.

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.).

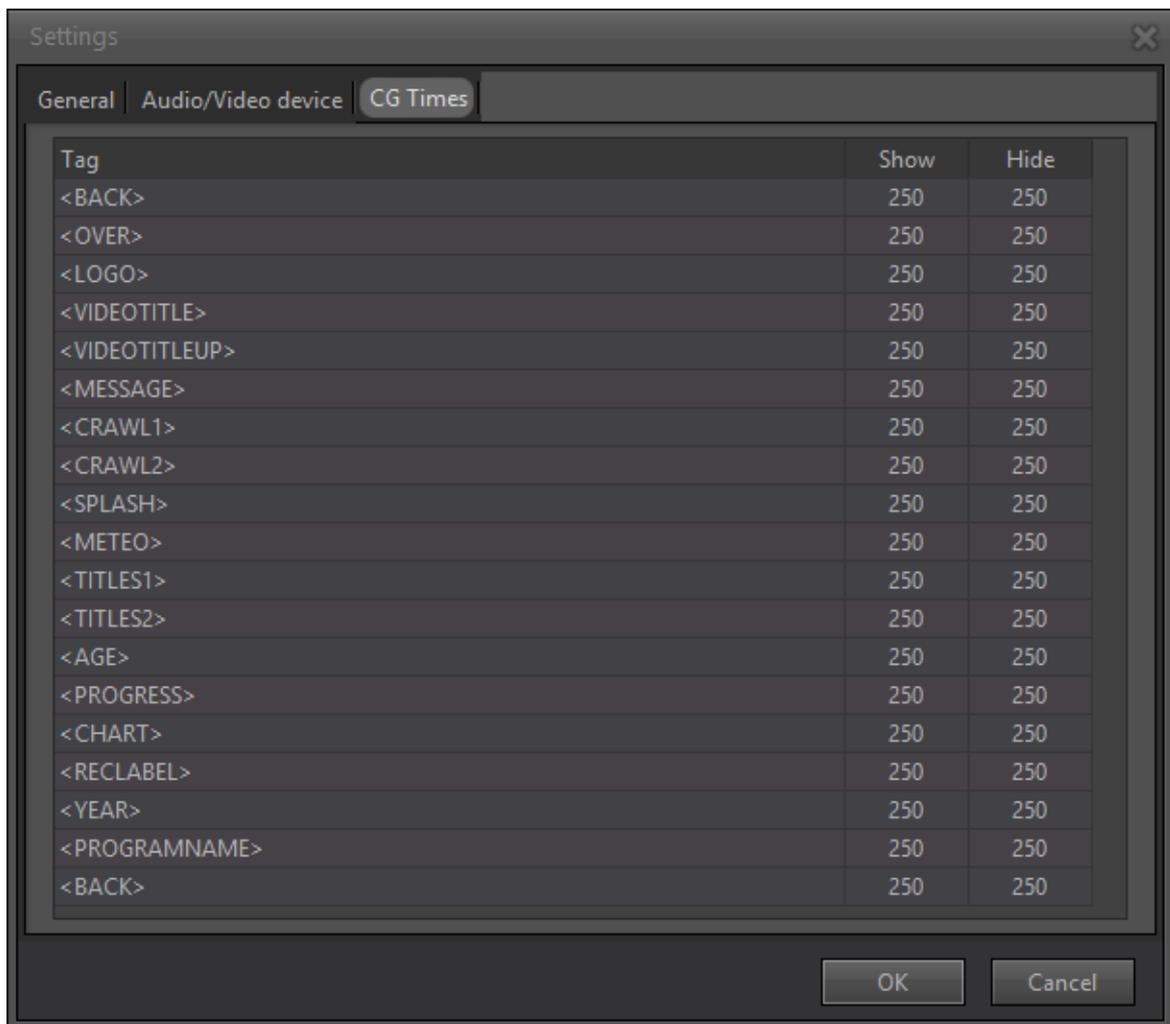
Nella sezione **Audio/Video device** selezionare la periferica di uscita del Program e il formato video attraverso le opzioni **Output Program To:** e **Video Format:**.



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

Infine è possibile scegliere delle periferiche per il preascolto di Program e Preview.

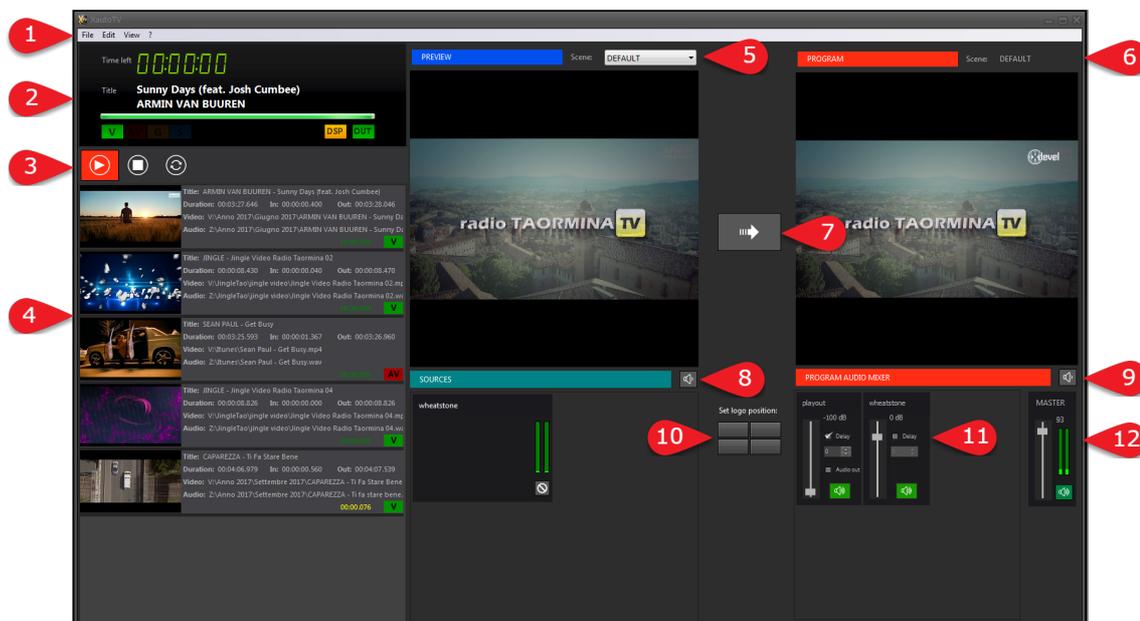
Nella sezione **CG Times** è possibile settare i tempi (in ms) per gli effetti di comparsa e scomparsa dei **CG Group** e dei **CG Element**.



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.

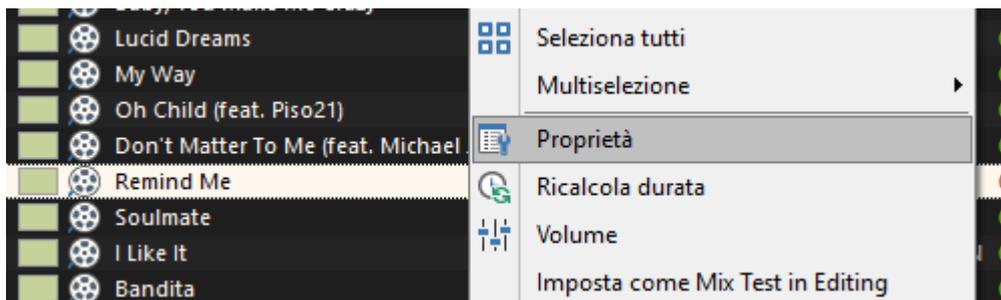


1. Barra dei menu
2. Display messa in onda
3. Controlli di trasporto
4. Playlist video
5. Anteprima scene
6. Anteprima Program
7. Pulsante Azione (manda sul program le scene)
8. Pulsante di preascolto Preview
9. Pulsante di preascolto Program
10. Posizione logo
11. Sorgenti attive
12. Sogente Master

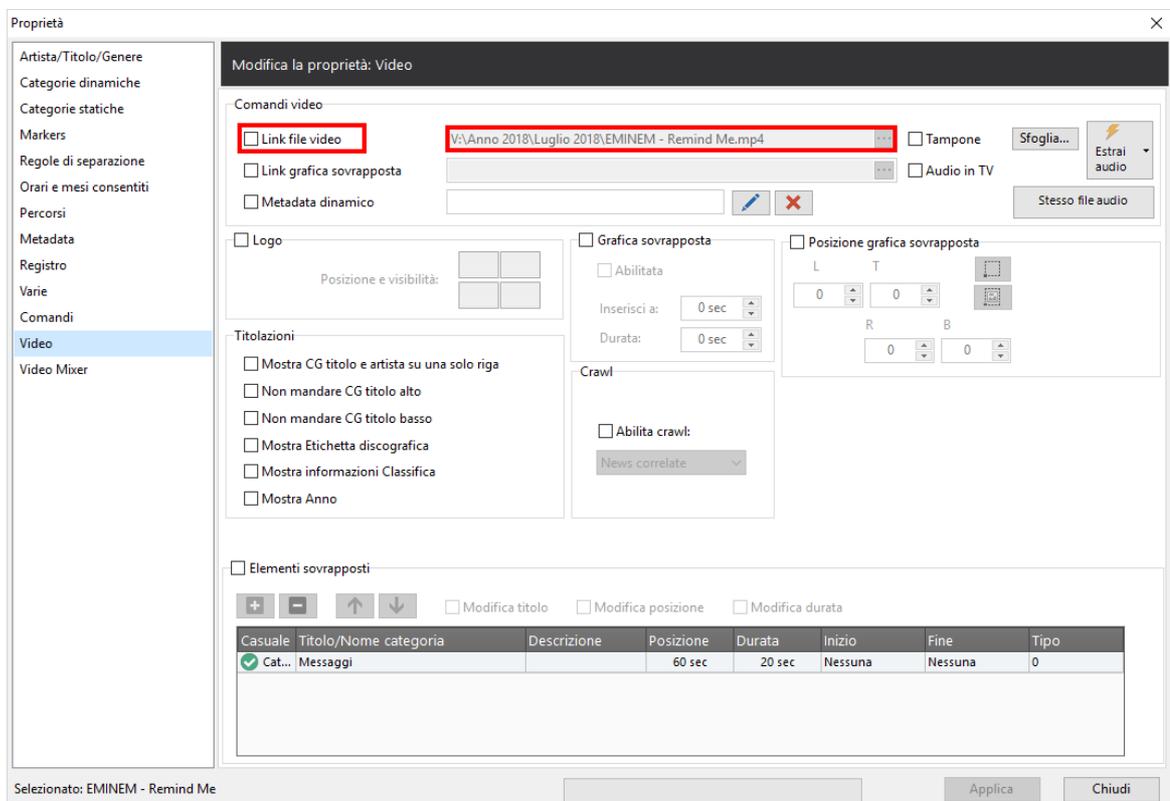
5 Gestione archivio video

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.



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...).

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

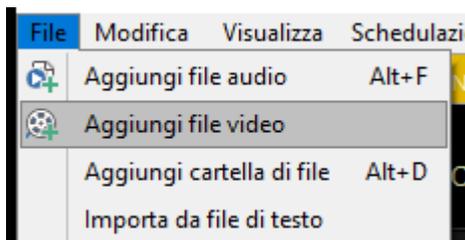
Se è abilitata l'opzione **Vista > Controlla esistenza file video** per i brani con video non presente su disco.

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

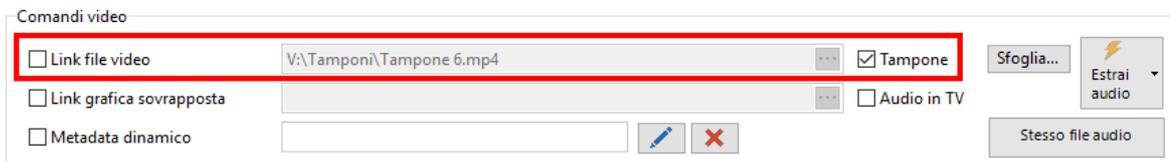


E' possibile inserire in archivio anche file video senza associarli ai brani audio.

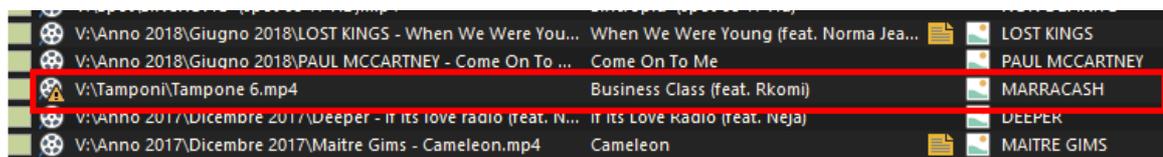
Fare clic su **File > Aggiungi file video** e selezionare uno o più file dalle cartelle.



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**.



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



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.

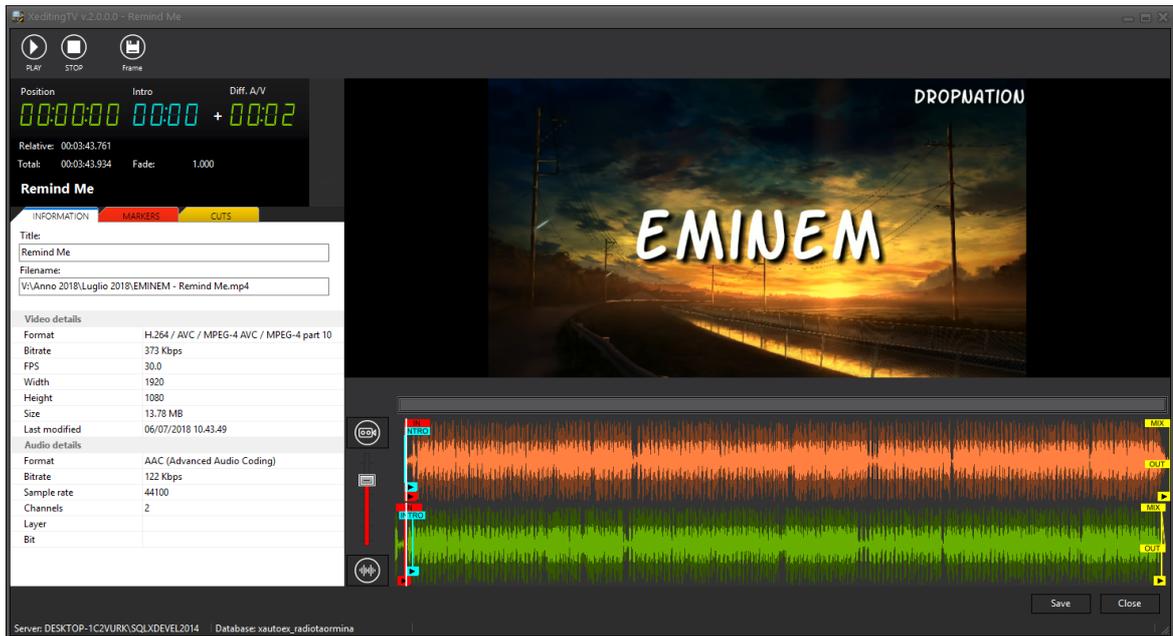
*✘ E' importante utilizzare video tamponi di durata superiore rispetto ai brani.
Al termine del brano su Xautomation, XautoTV skipperà il tampone per passare all'elemento successivo della playlist.*

5.2 Editing audio/video

Aprire **XeditingTV** per editare i file video in maniera non distruttiva.

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 durata 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.

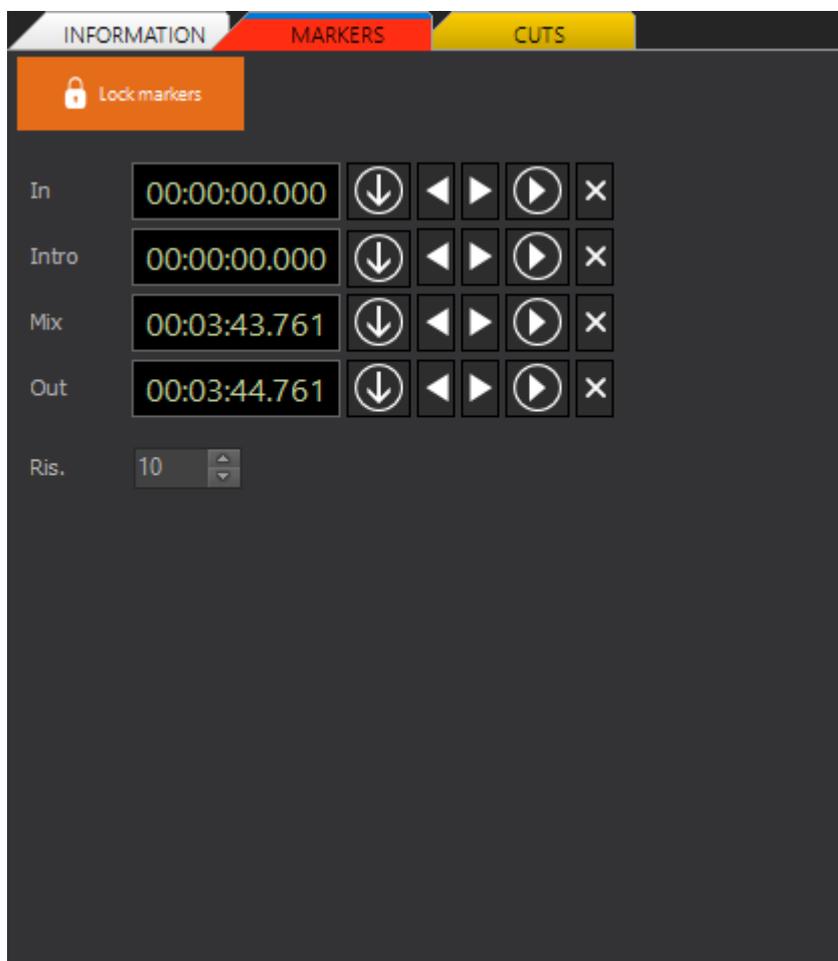


Utilizzare i **pulsanti Play** e **Stop** per avviare o fermare il preascolto del brano. Fare clic sulle forme d'onda per preascoltare il brano a partire dal punto di clic.

Fare clic sul **pulsante Frame** per salvare su disco un frame del video quando 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.

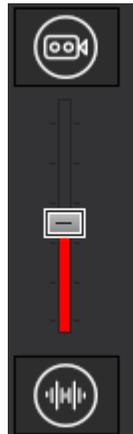


Il **marker IN** indica la posizione di inizio del video. Spostare il marker IN del video in modo da spostare l'inizio dell'audio.

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.

✦ Posizionare il fader al centro per verificare il sync tra l'audio del video e l'audio riprodotto su Xautomation.

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

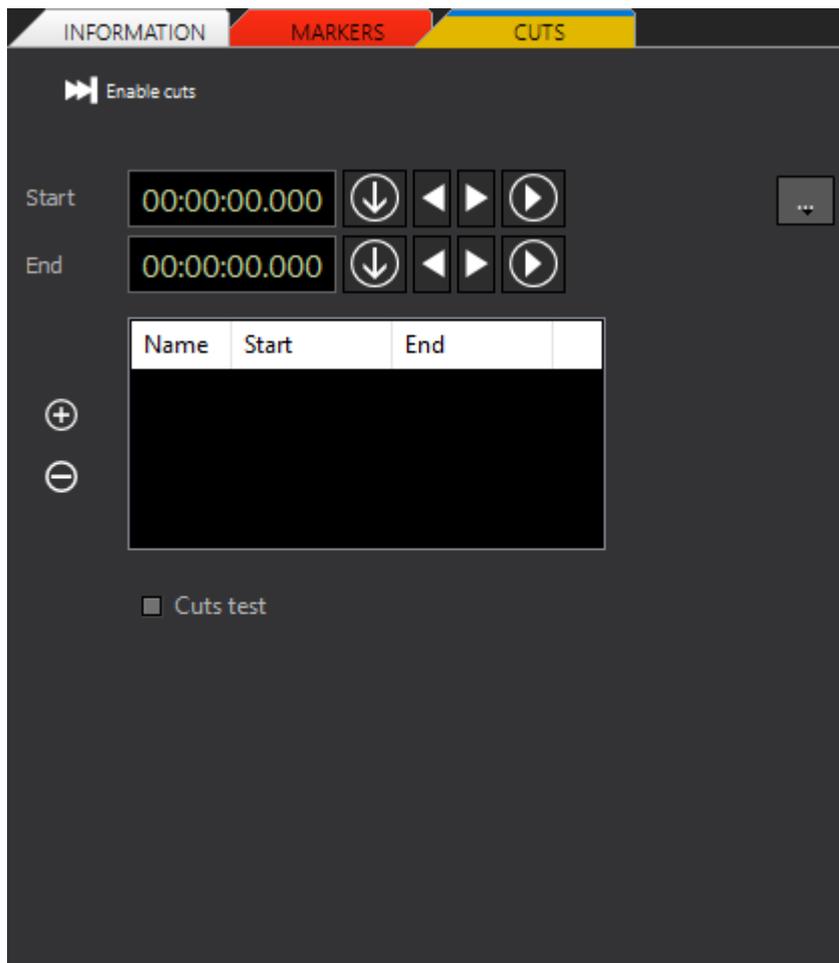
Mentre XeditingTV è in **Play**, utilizzare il pulsante **Set marker**  per spostare il marker corrispondente sulla posizione raggiunta dal preascolto.

Utilizzare le **freccie**  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**  per preascoltare il brano a partire dalla posizione del marker corrispondente.

Utilizzare il **pulsante Reset marker**  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**  per aggiungere 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**.

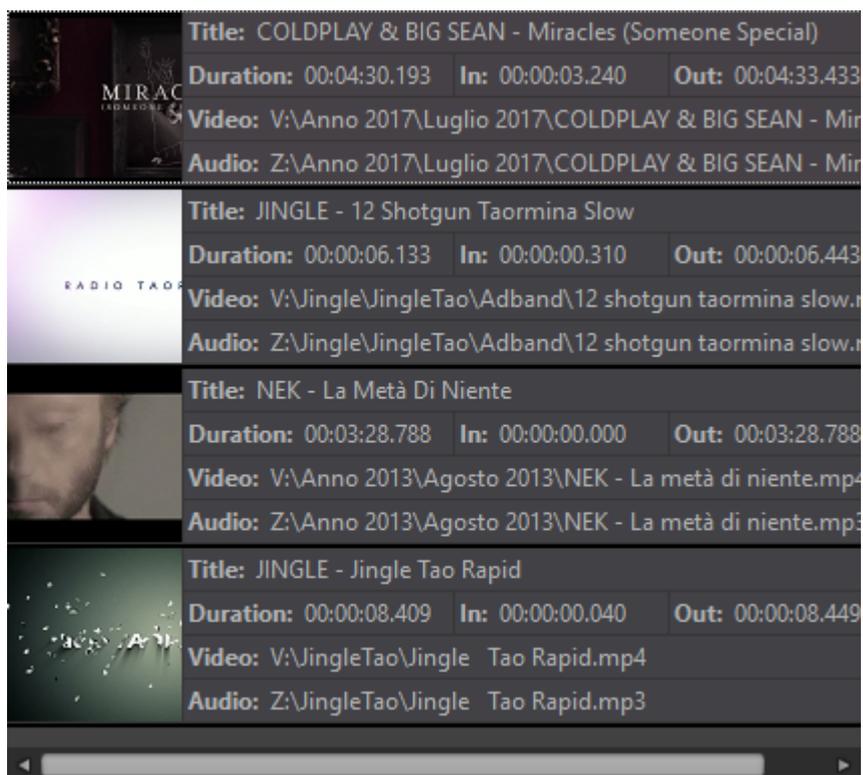
5.3 Messa in onda dei videoclip

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.

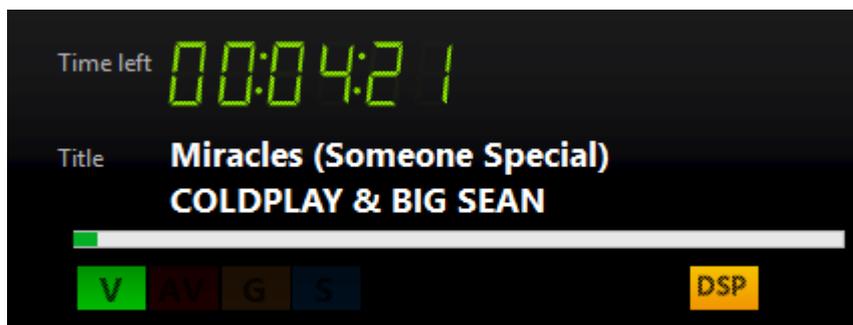


Eventuali aggiornamenti sul contenuto degli slot, dovuti a schedulazioni automatiche o inserimento manuale, vengono subito inviati a XautoTV.

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**.



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 ma sovrappone il file audio archiviato in Xautomation.

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**.

Se il sync è disabilitato, Xautomation può suonare elementi diversi dalla TV, mentre XautoTV suona i video rimasti nella sua playlist.

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.

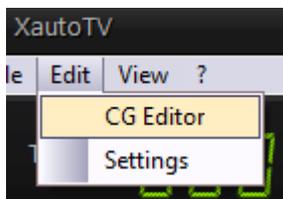
Mentre Xautomation principale gestisce la messa in onda del canale radio, con il secondo Xautomation è possibile sincronizzare XautoTV e avere una programmazione differente e indipendente sul canale TV.

6 XeditingCG

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

6.1 Interfaccia XeditingCG

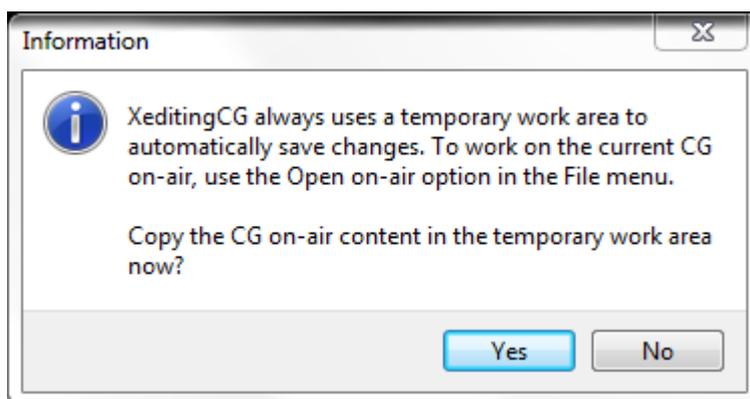
Nella **barra dei menu** di XautoTV, fare clic su **Edit > CG Editor**.



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

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.



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.

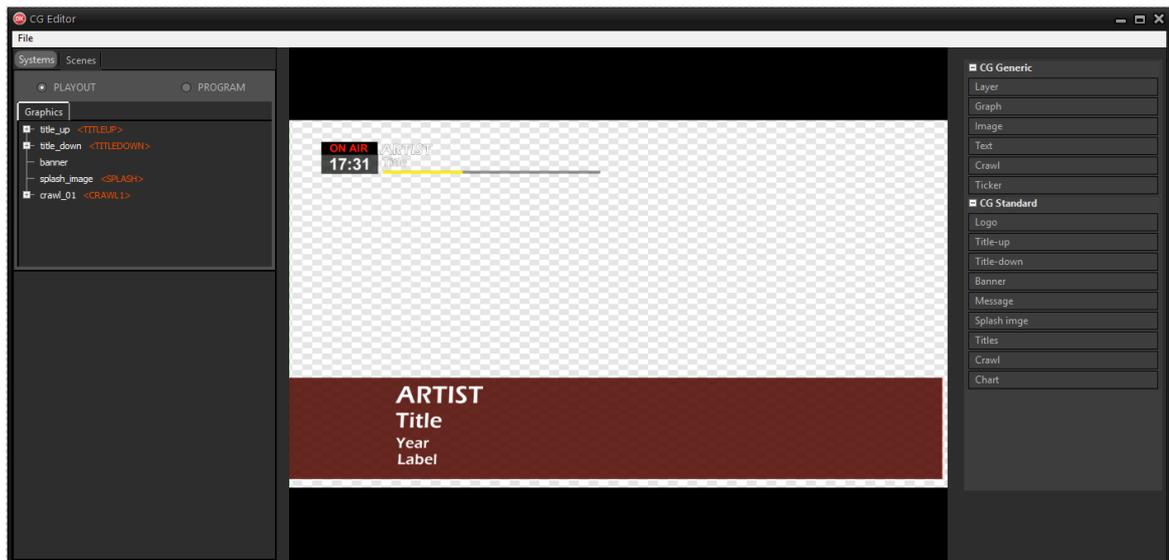
*✦ Anche se le modifiche vengono applicate utilizzando **Save on-air** il nuovo CG non viene mostrato in TV finché non verrà usata l'opzione **File > Reload** su XautoTV.*

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**.



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.

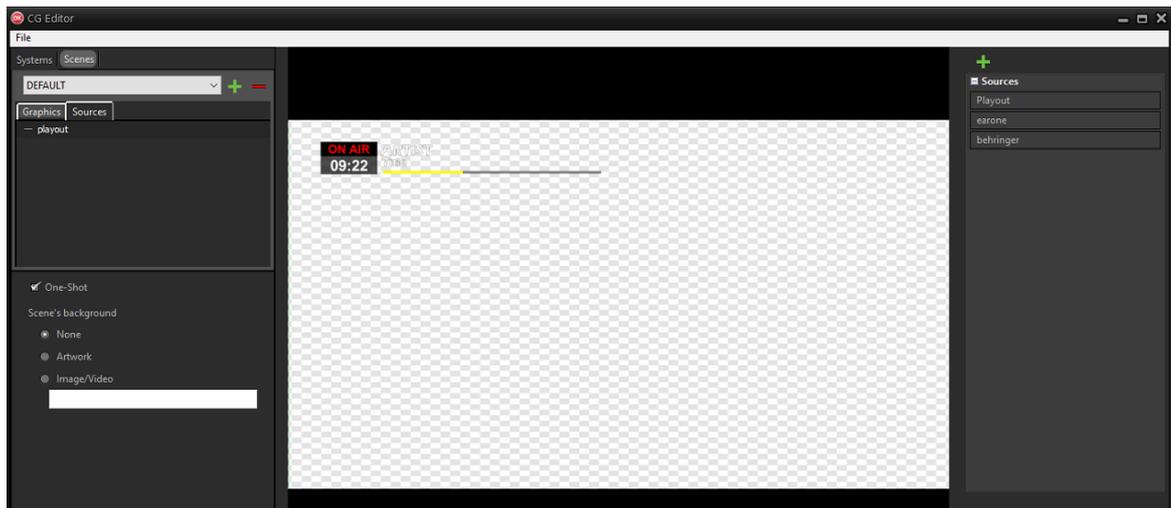
*Fa parte del playout tutta la grafica strettamente legata ai videoclip dei brani, come i titoli o il crawl per le news correlate.
Fa parte del program tutta la grafica che deve sempre apparire in sovraimpressione, a prescindere dalla scena attiva, ad es. il logo dell'emittente.*

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 di 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.

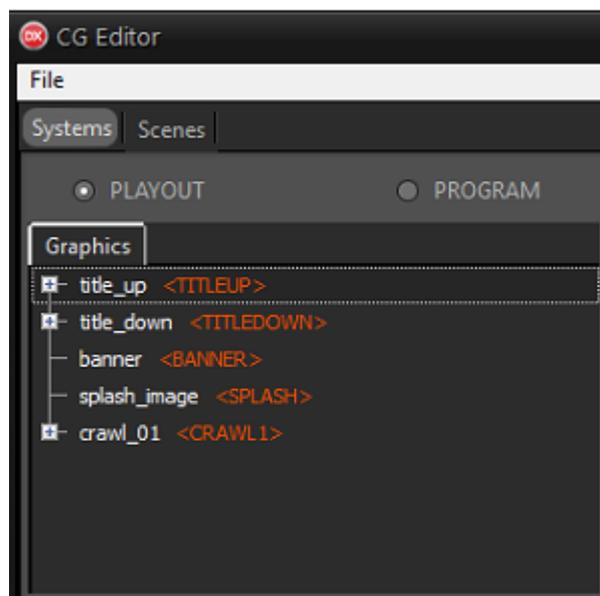
È possibile abilitare lo sfondo per la scena attraverso l'opzione **Scene's background**:

- **None**: non attiverà nessuno sfondo.
- **Artwork**: utilizza l'artwork del brano in onda.
- **Image/Video**: selezionare il percorso 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.



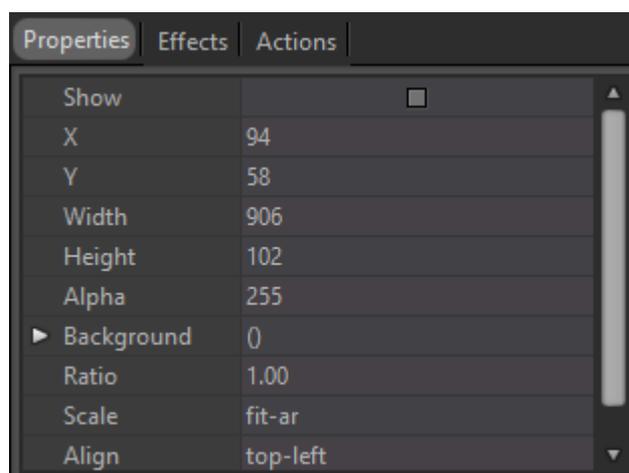
Per decidere l'ordine di sovrapposizione, spostare in alto o in basso gli oggetti nell'elenco a sinistra. Gli oggetti più in alto vengono mostrati davanti a quelli più in basso.

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**.

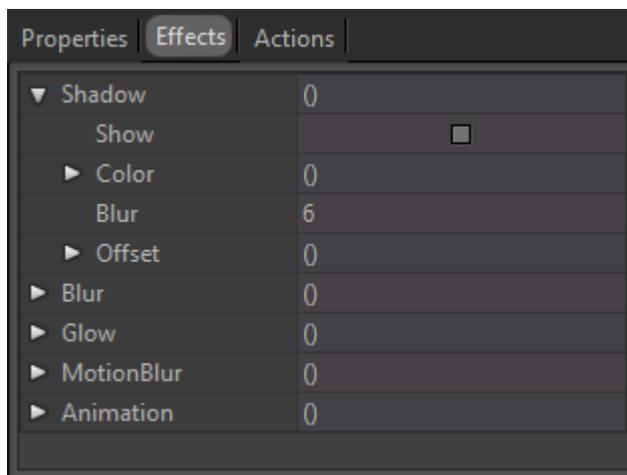


A seconda del tipo di oggetto selezionato (per esempio **title_up**) possono essere modificati attributi aggiuntivi come **font** e **allineamento** per gli oggetti di testo o il **percorso** per gli oggetti di immagine.

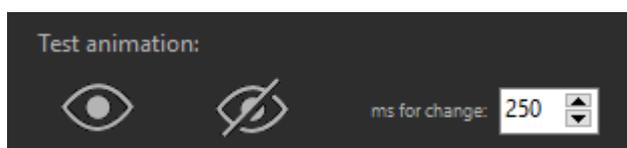
Dimensione e posizione possono essere modificati anche selezionando l'oggetto sulla sinistra e trascinandolo o ridimensionandolo dal riquadro centrale anteprima.

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

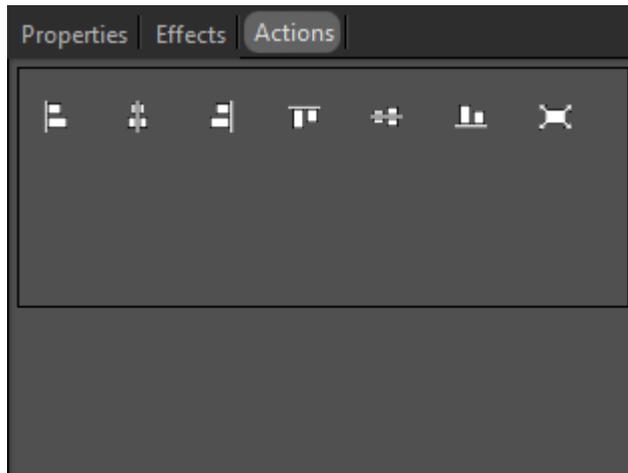
- La sezione **Effects** permette di applicare effetti di **ombre** o **bagliore** o impostare un'**animazione** quando l'oggetto viene mostrato o nascosto.



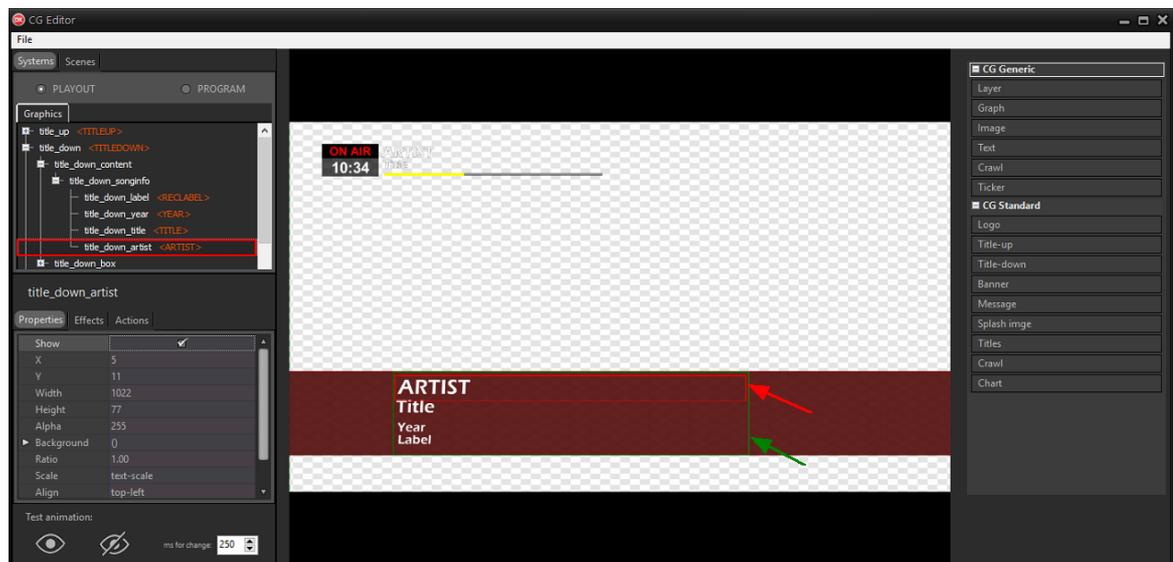
Se viene impostata una animazione, è possibile testare il risultato utilizzando i **pulsanti Test animation** in basso e aumentando o diminuendo i **tempi di animazione**.



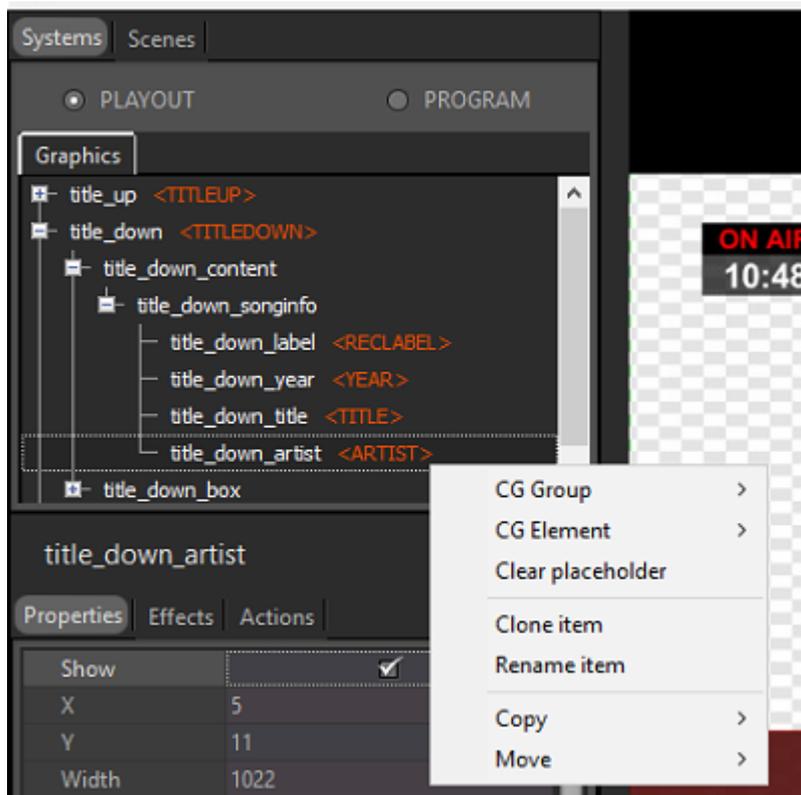
- La sezione **Actions** permette di **riallineare** l'oggetto selezionato o di ingrandirlo a **tutto schermo**.



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.

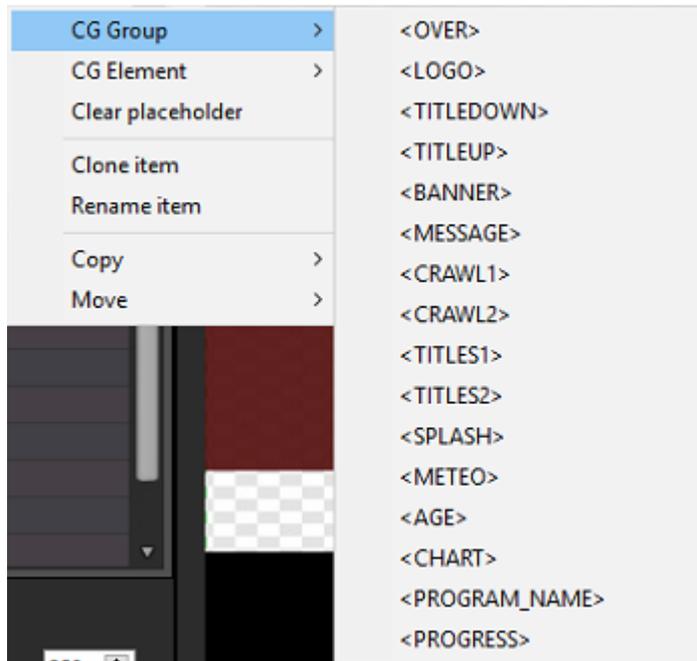


Fare clic destro su un gruppo o un oggetto per rinominare o clonare l'elemento, spostare o copiare l'elemento dal Playout al Program e viceversa o assegnare un **placeholder** all'elemento.

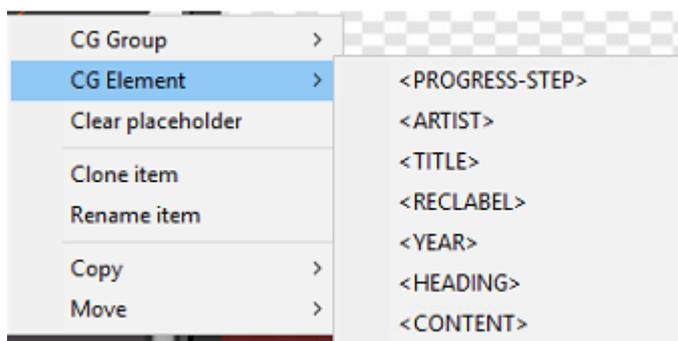


I placeholder identificano i componenti grafici che devono essere mostrati automaticamente dal sistema in particolari situazioni. Servono, ad esempio, per mostrare e gestire **titoli, loghi, sottopancia**, ecc.

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

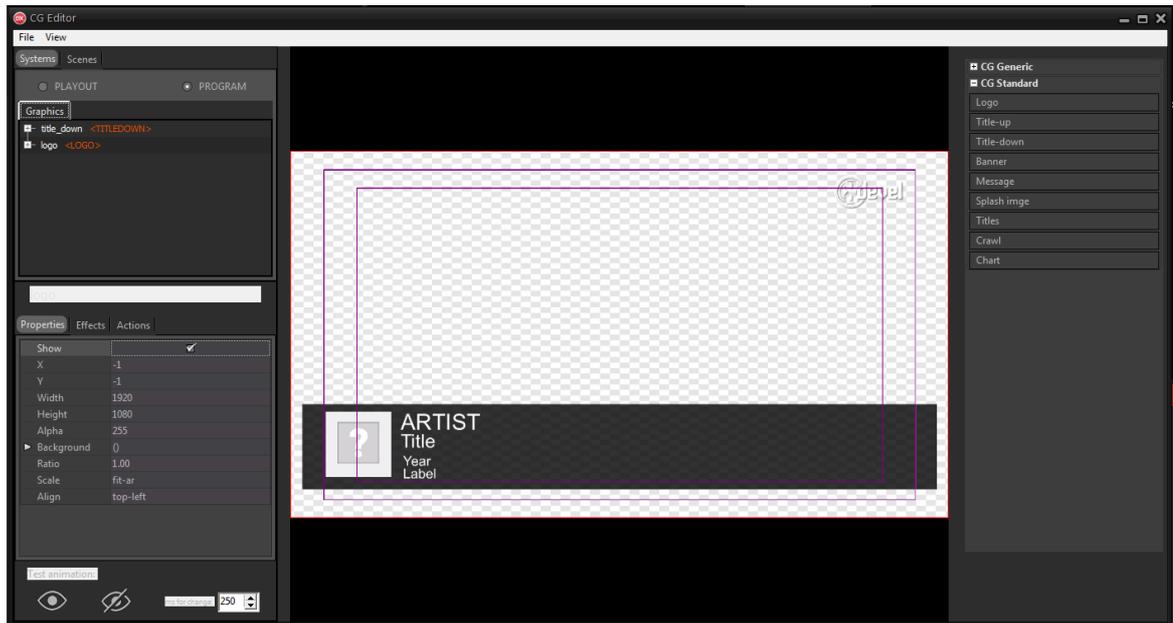


Gli oggetti del gruppo avranno dei placeholder **CG Element**.



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.

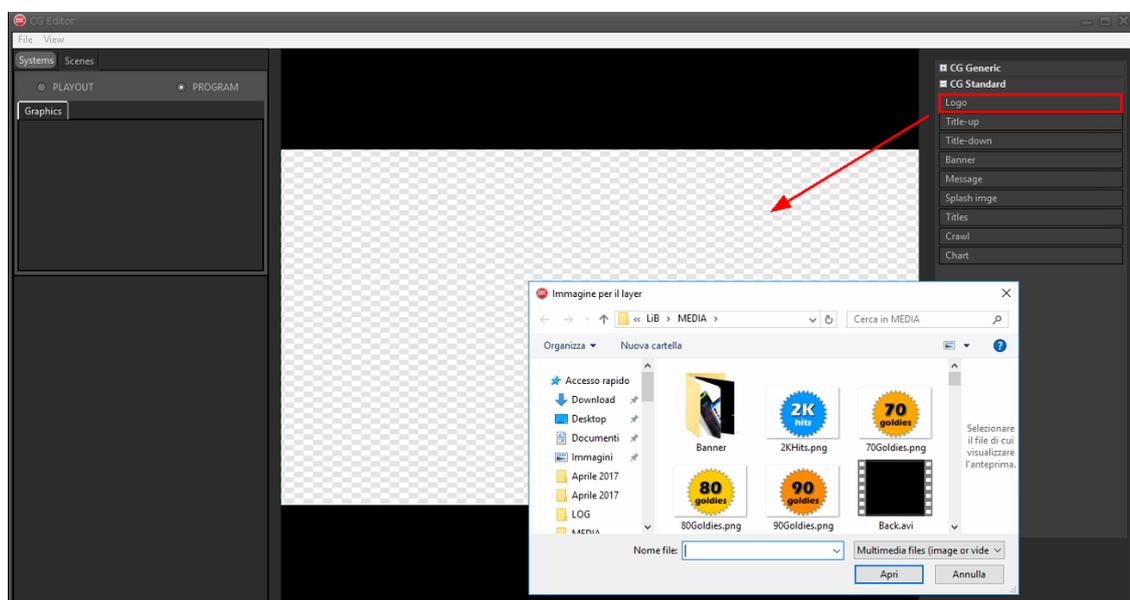
6.3 Elementi grafici

6.3.1 Logo

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

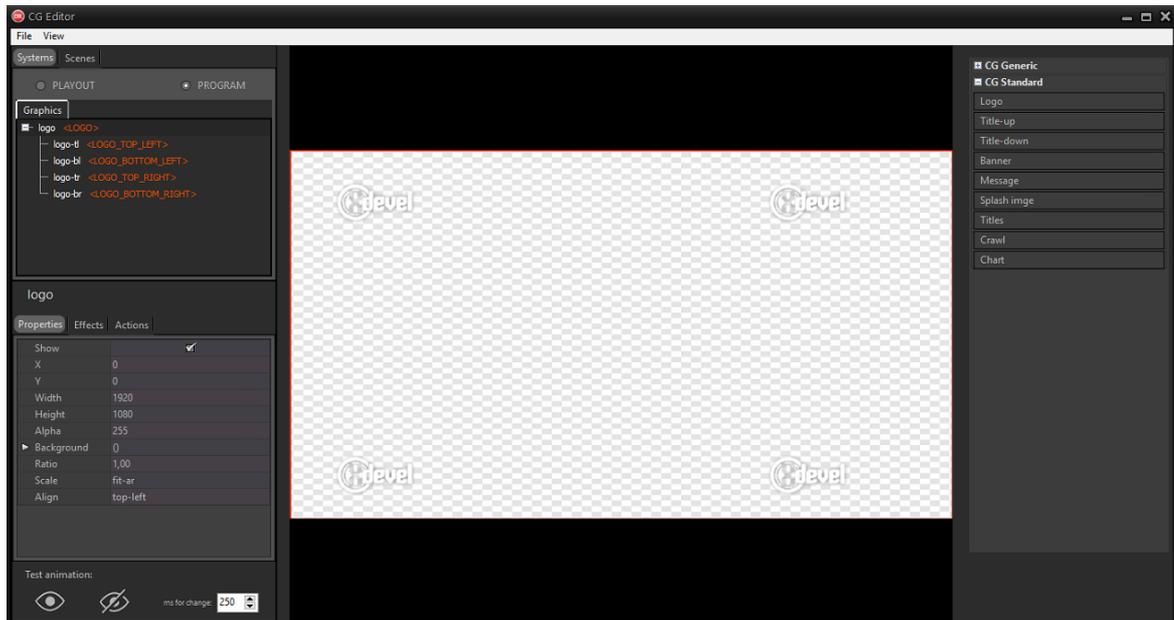
Per creare un logo, andare su **Systems > Program** e seguire i seguenti passi:

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



2. 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**.*



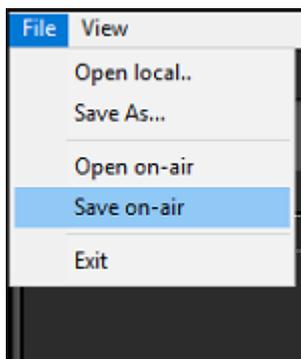
3. Scegliere una delle 4 posizioni da usare come predefinita e disabilitare l'opzione **Properties > Show** sulle restanti 3 immagini.

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 il logo viene mostrato sempre sulla posizione scelta ma all'occorrenza può essere mostrato sulle altre posizioni.

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.



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

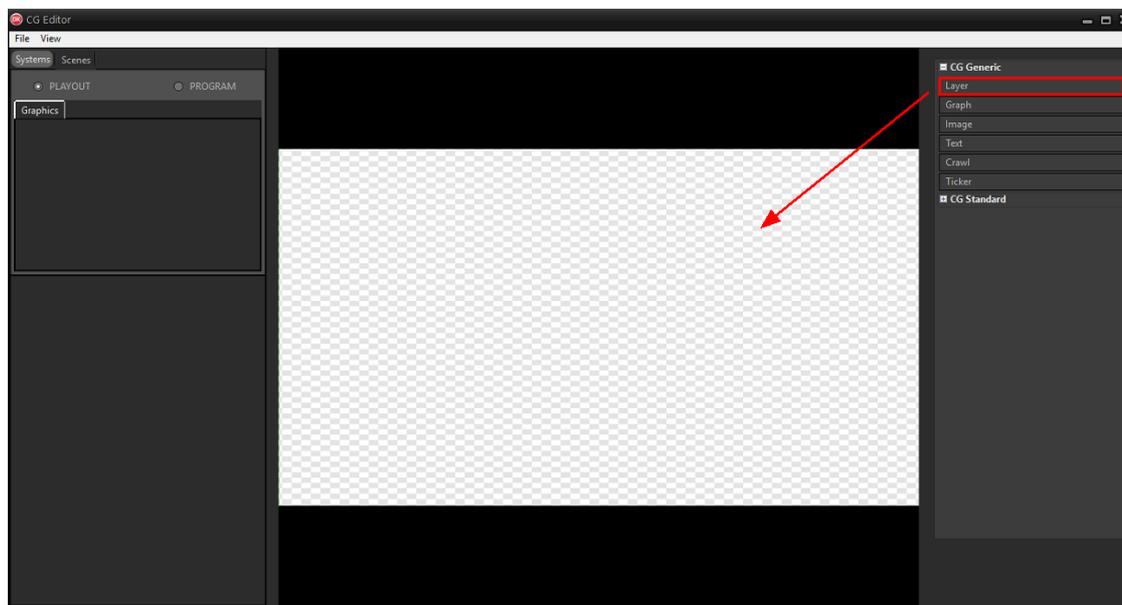
Gli oggetti **Titolo basso** e **Titolo alto** mostrano le informazioni del brano in onda (titolo, artista, anno, etichetta, cover).

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.

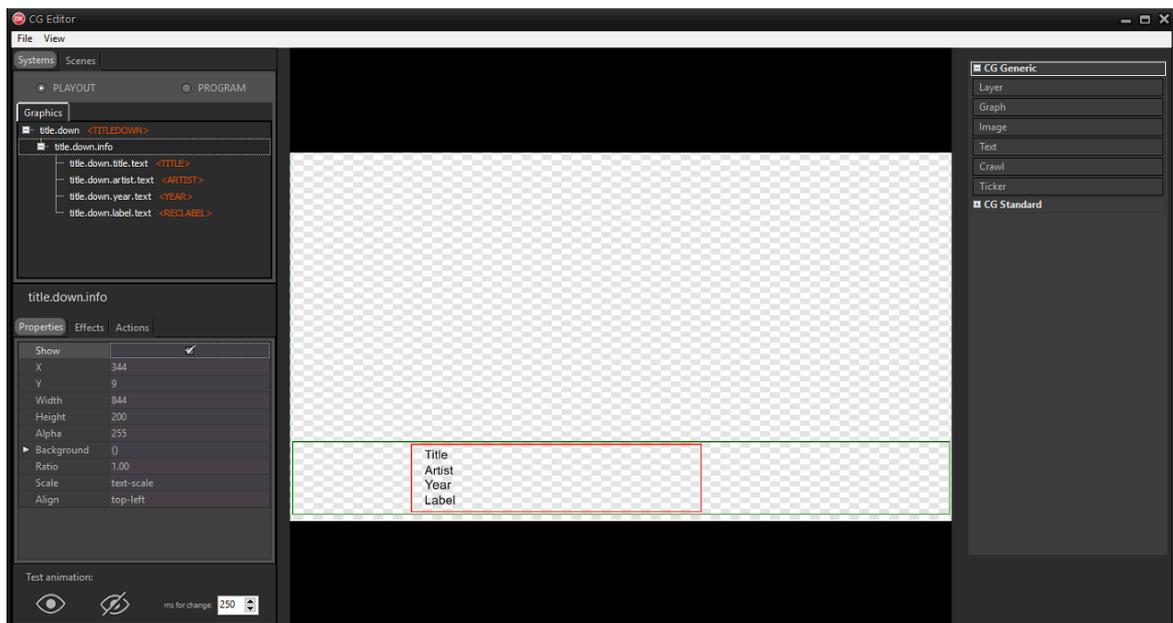


2. Rinominare il layer, facendo **clic destro > Rename** su l'oggetto layer, in **title.down**, quindi ridimensionarlo e posizionarlo dove si vuole mostrare il Titolo basso.
3. Assegnare al layer il placeholder, tramite **tasto destro > CG Group > <TITLEDOWN>**.
Il layer diventa il contenitore principale 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).
5. Rinominare il nuovo layer in **title.down.info**.
Questo layer sarà usato come contenitore secondario 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.
9. 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.



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 illeggibile quando il titolo è molto lungo, aumentare le dimensioni dell'oggetto.

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

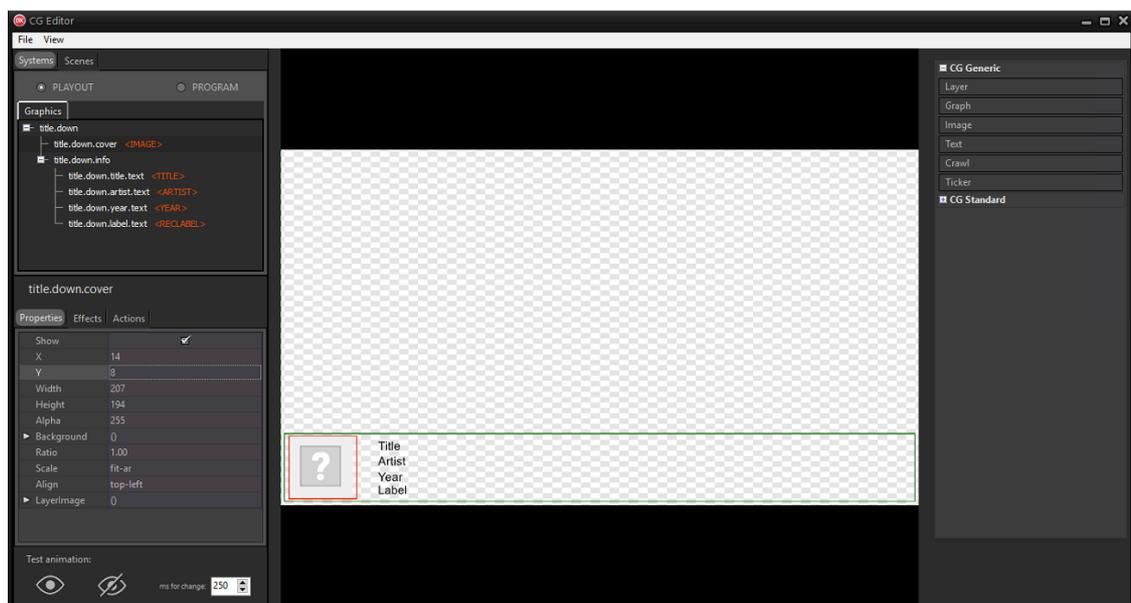
Dopo aver stabilito dimensione e posizione dei singoli oggetti di testo, è possibile riposizionare e ridimensionare `title.down.info`.

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.
6. 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 al di sotto di tutti gli altri oggetti.
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**.

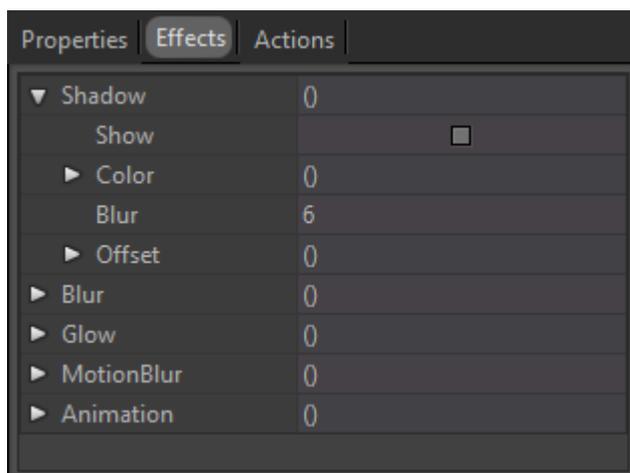
E' possibile abilitare fino a 3 colori per creare un gradiente. Abilitare solo **Color 1** per creare uno sfondo con tinta unita.

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**.



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**:

Titolazioni

- Mostra CG titolo e artista su una sola riga
- Non mandare CG titolo alto
- Non mandare CG titolo basso
- Mostra Etichetta discografica
- Mostra informazioni Classifica
- Mostra Anno

- 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.

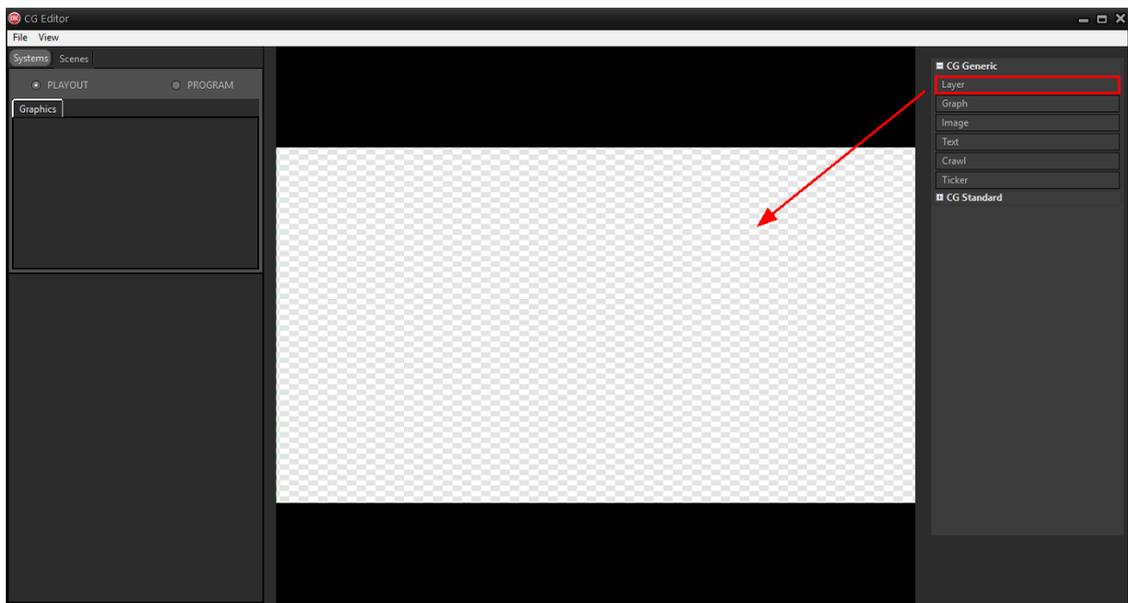
6.3.3 Titolo alto

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.

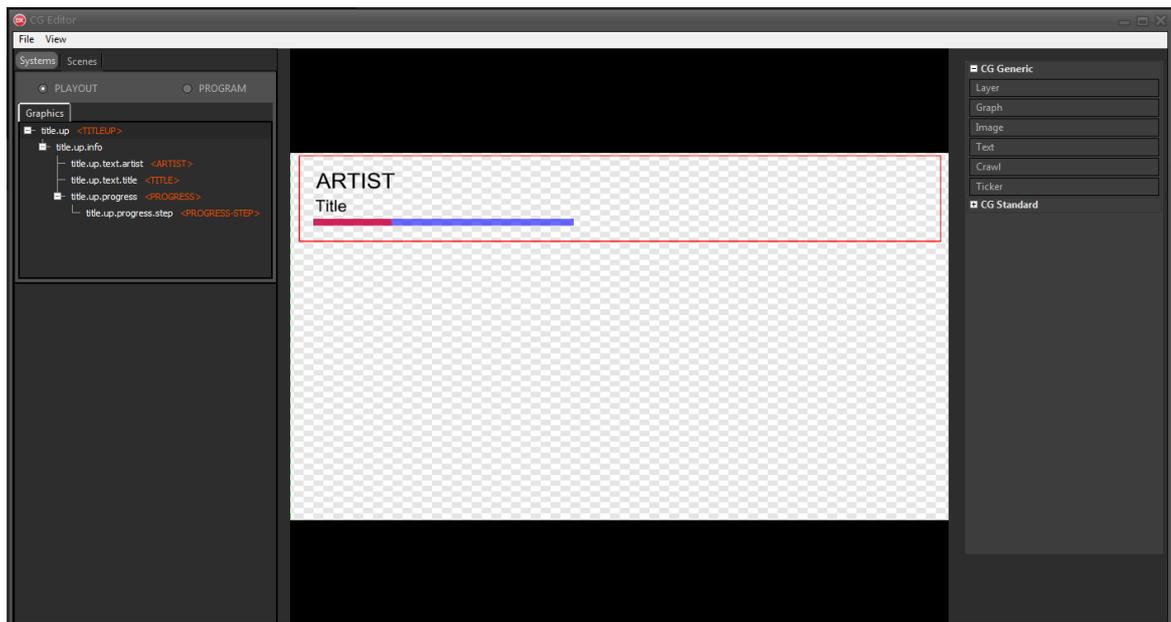
Per creare un titolo alto, andare su **Systems > Playout** e seguire i seguenti passi:

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**:

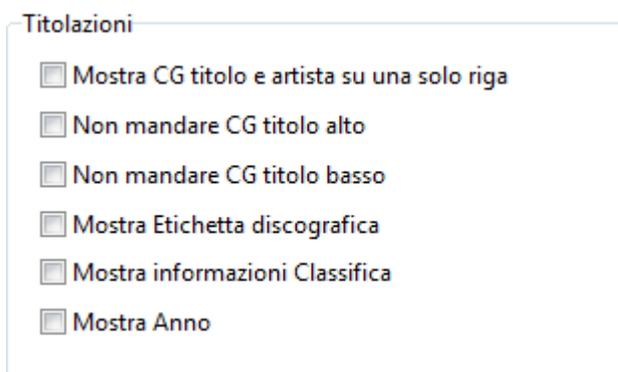
1. Inserire un oggetto **graph** nel gruppo e modificarlo in modo da ottenere una barra sottile.
In **Properties > LayerGraph > Type** scegliere **rect** e rimuovere **Outline** e **Corner**.
2. Applicare un colore alla barra e regolare l'opacità tramite le opzioni **Color**.
L'oggetto farà da sfondo 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.

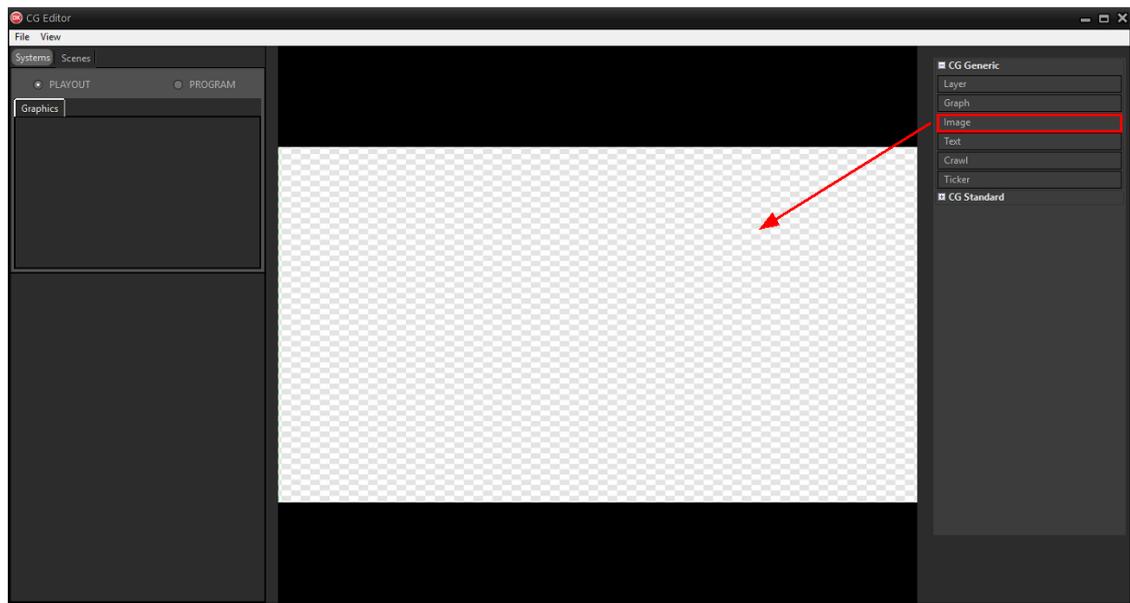
Avviare la riproduzione su Xautomation e verificare le modifiche effettuate sul CG e sull'archivio.

6.3.4 Grafica sovrapposta

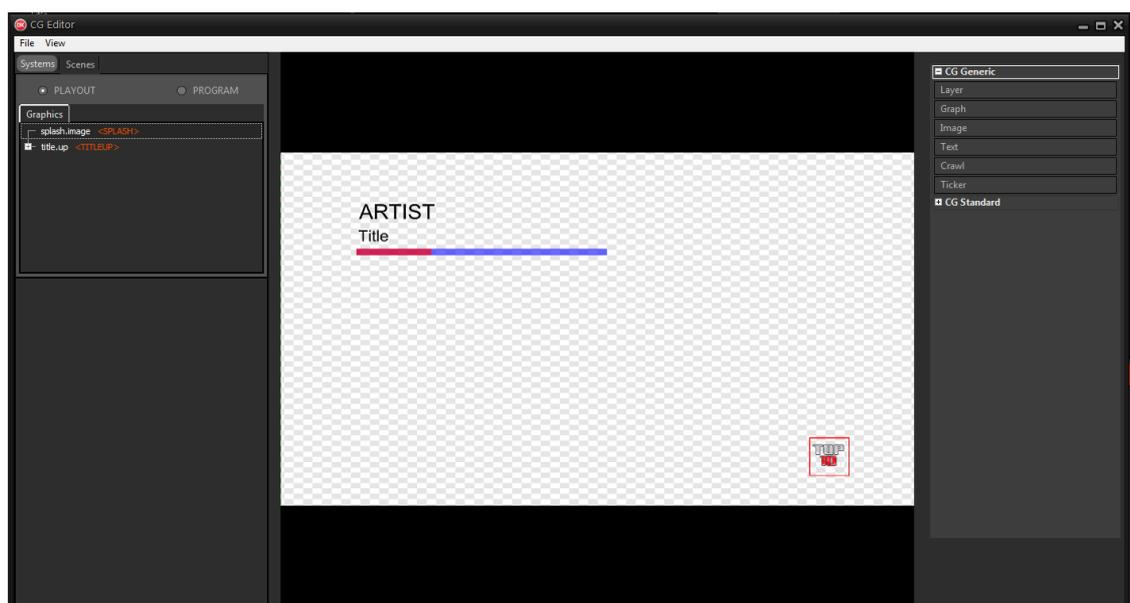
L'oggetto **Splash** mostra la grafica sovrapposta associata ai brani in onda. Per poter essere utilizzato, l'oggetto deve essere inserito nel **Playout**.

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

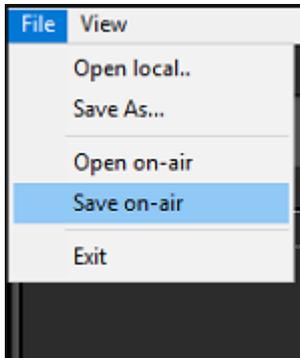
1. Trascinare un oggetto **Image** dall'elenco **CG Generic** nel riquadro centrale di anteprima.



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.
4. 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.



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

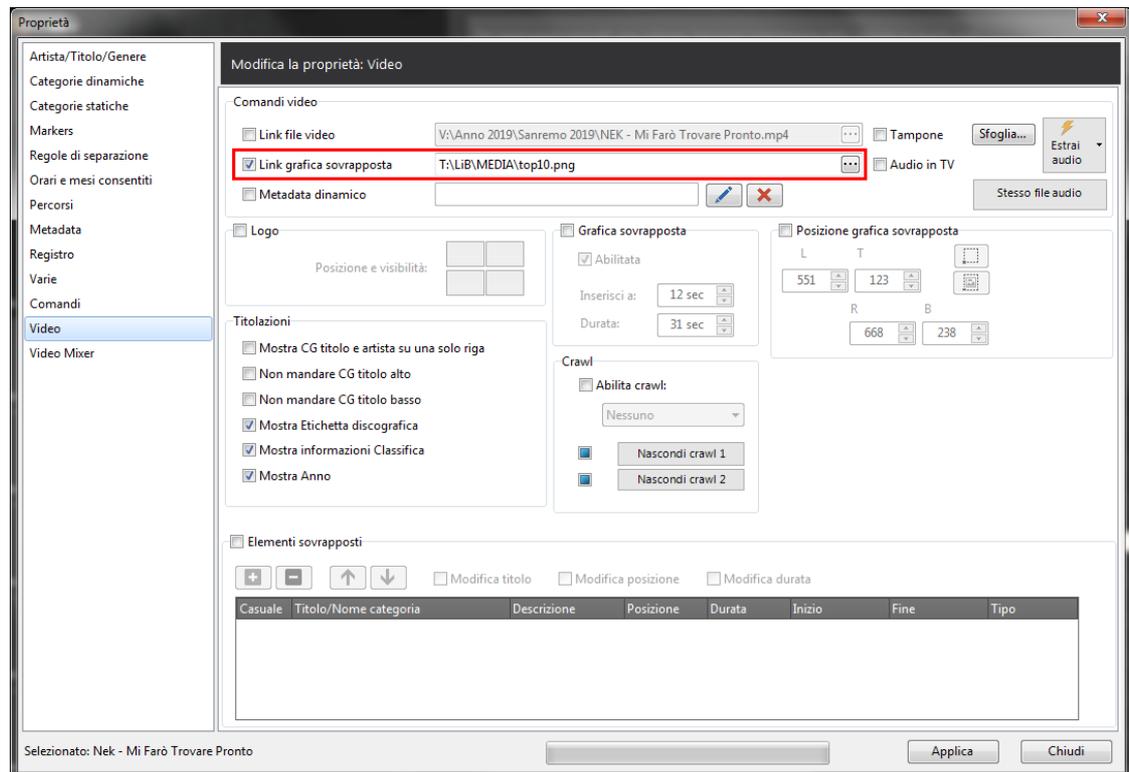


7. Su XautoTV fare clic su **File > Reload** per aggiornare il CG.



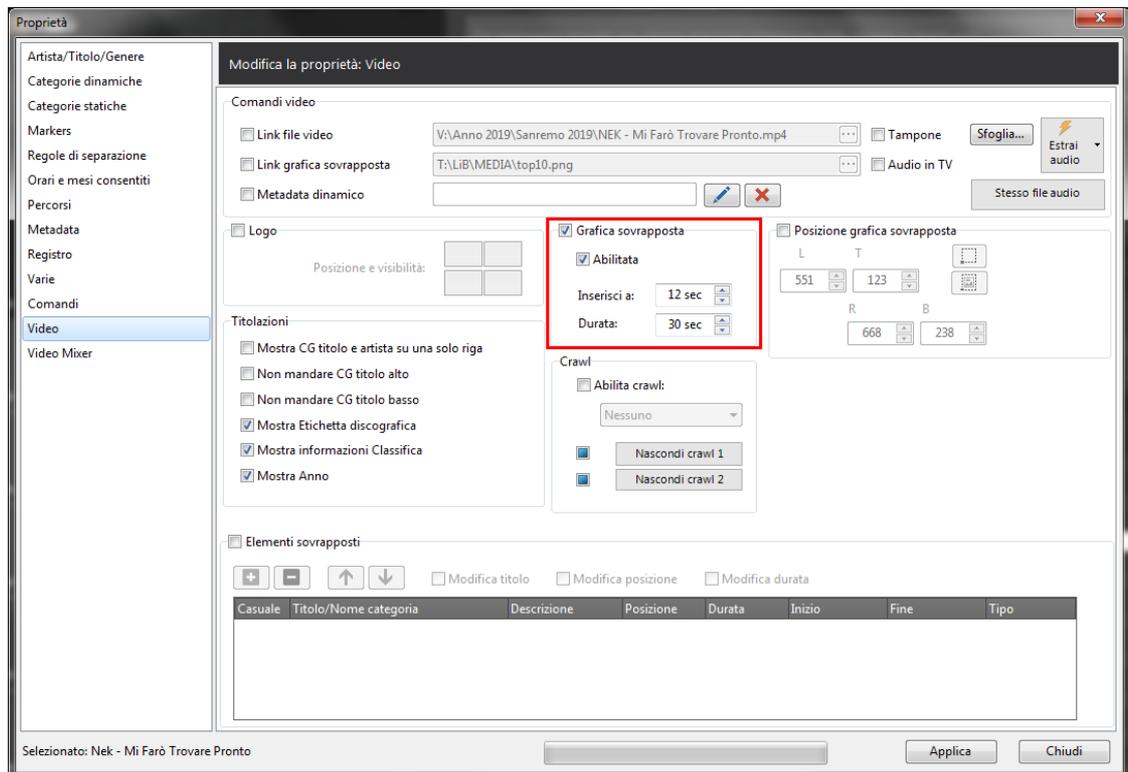
Per applicare l'oggetto splash, selezionare uno o più brani su Xautomation, accedere alle **Proprietà** e seguire i seguenti passi:

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

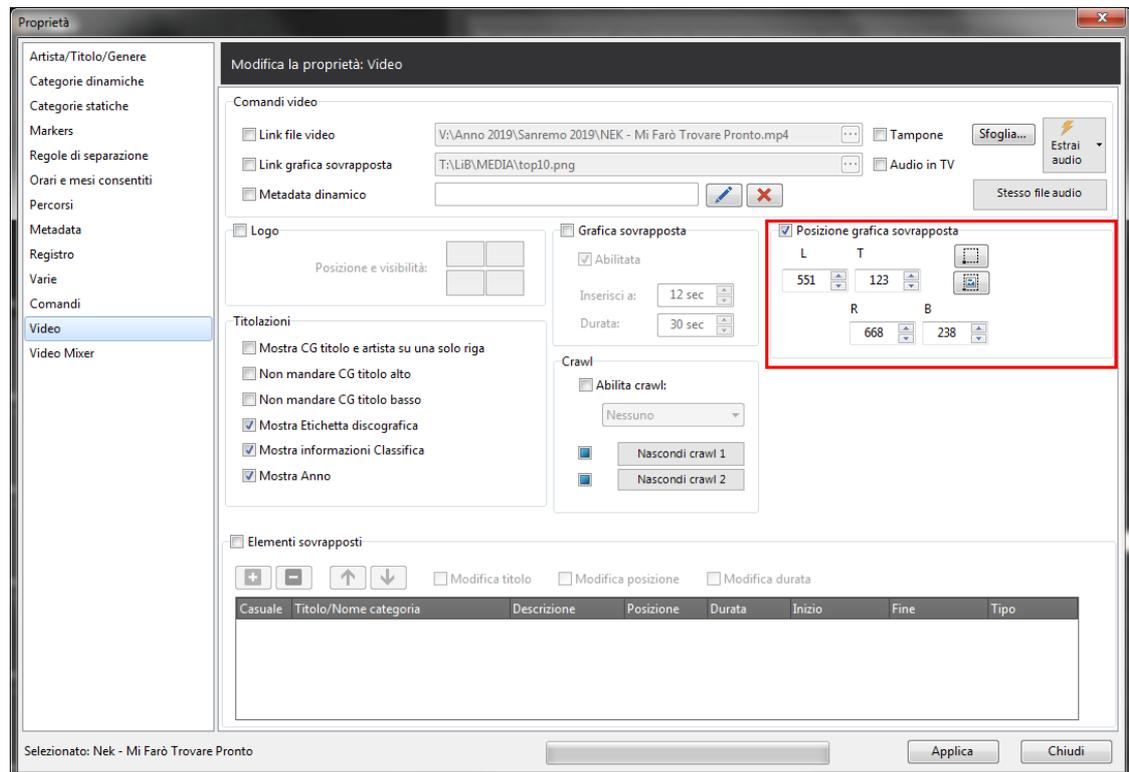


2. Abilitare l'opzione **Grafica sovrapposta** e confermare spuntando la casella **Abilitata**.

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.



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 posicionarla tramite drag'n'drop.

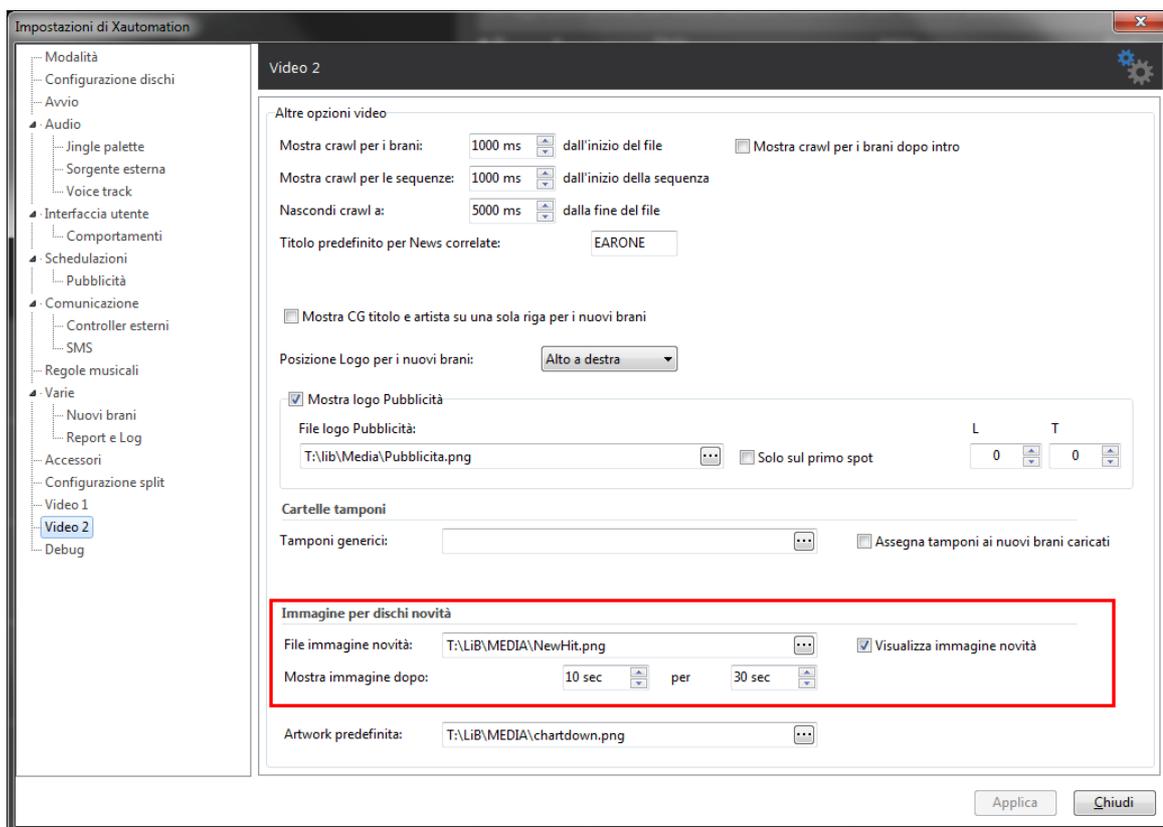


4. Fare clic su **Applica**, quindi su **Chiudi**.

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**.

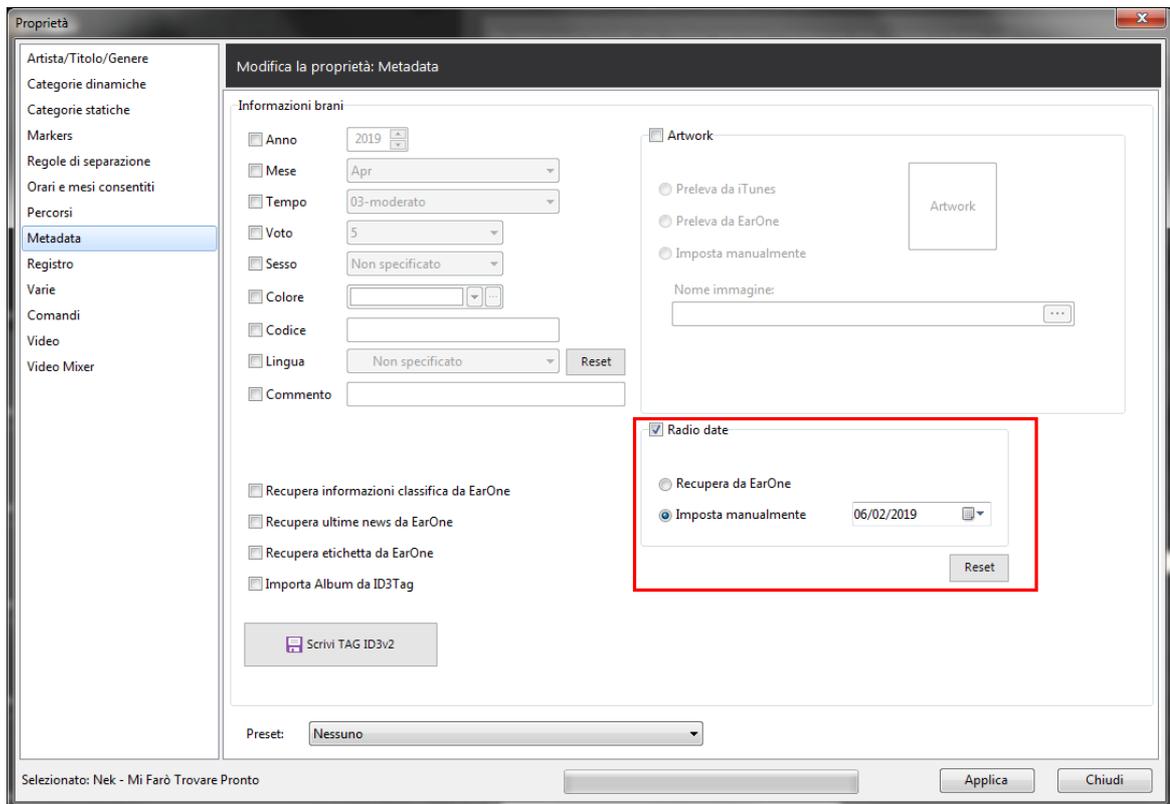
Definire dopo quanti secondi dall'inizio del brano deve apparire l'immagine e inserire la durata.



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**.



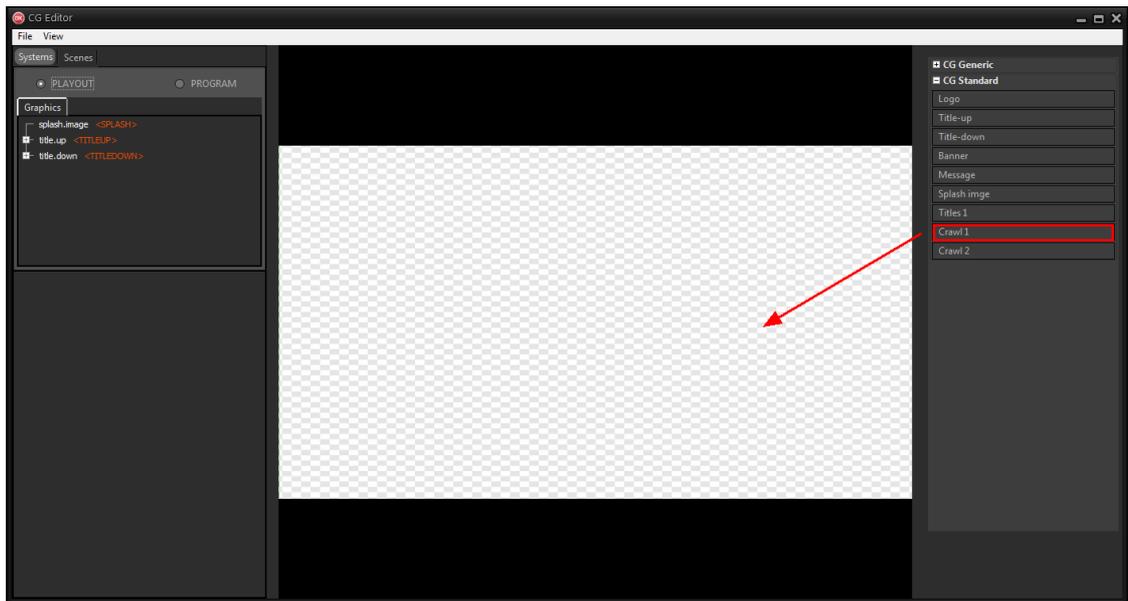
6.3.5 Crawl

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:

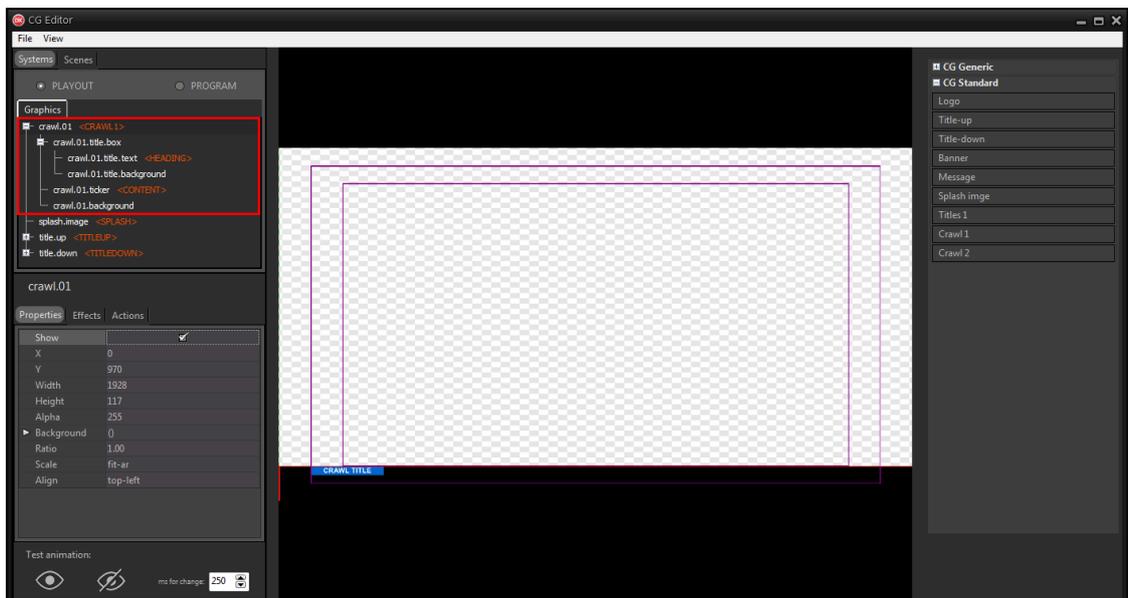
1. Trascinare l'oggetto **Crawl 1** dall'elenco **CG Standard** nel riquadro centrale di anteprima.



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

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

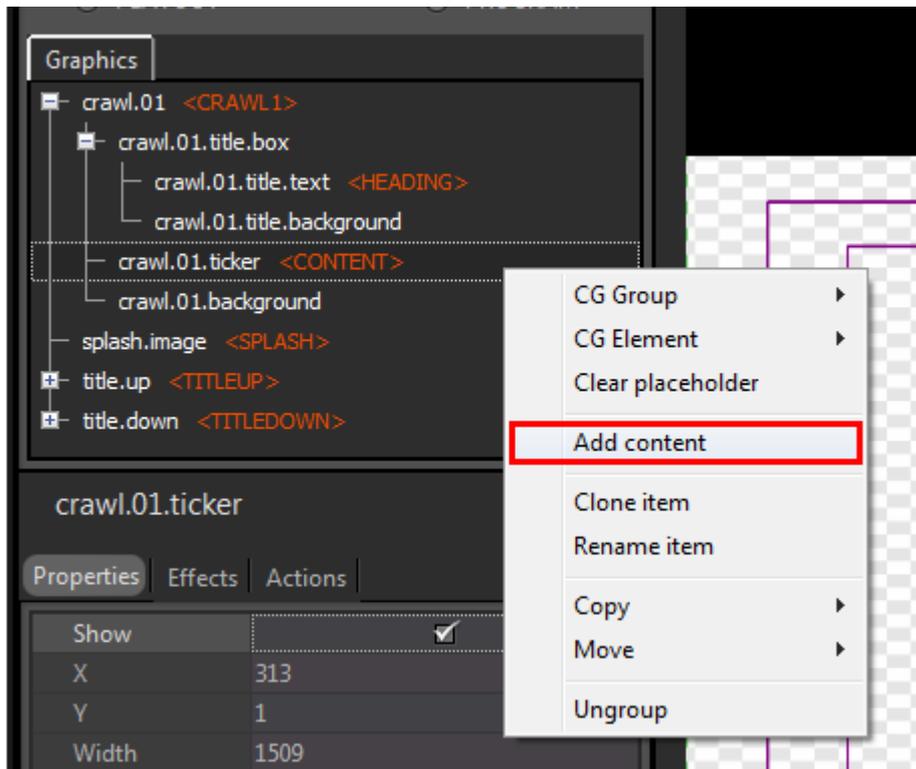
In **crawl.01.title.box** è possibile modificare il colore dell'etichetta del titolo o il font e la dimensione del titolo.



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 **clik destro** sull'oggetto `crawl.01.ticker` e utilizzare l'opzione **Add content**.

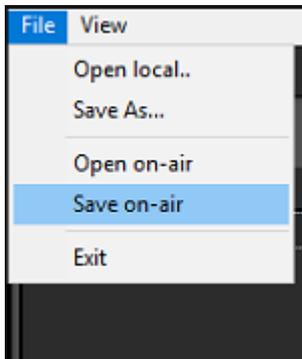


4. Selezionare un file di testo dalle cartelle di sistema.
E' possibile modificare font, colore, velocità e altre proprietà di `crawl.01.ticker` dal pannello in basso.

 *Si consiglia di non usare file di testo troppo lunghi.*

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.

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



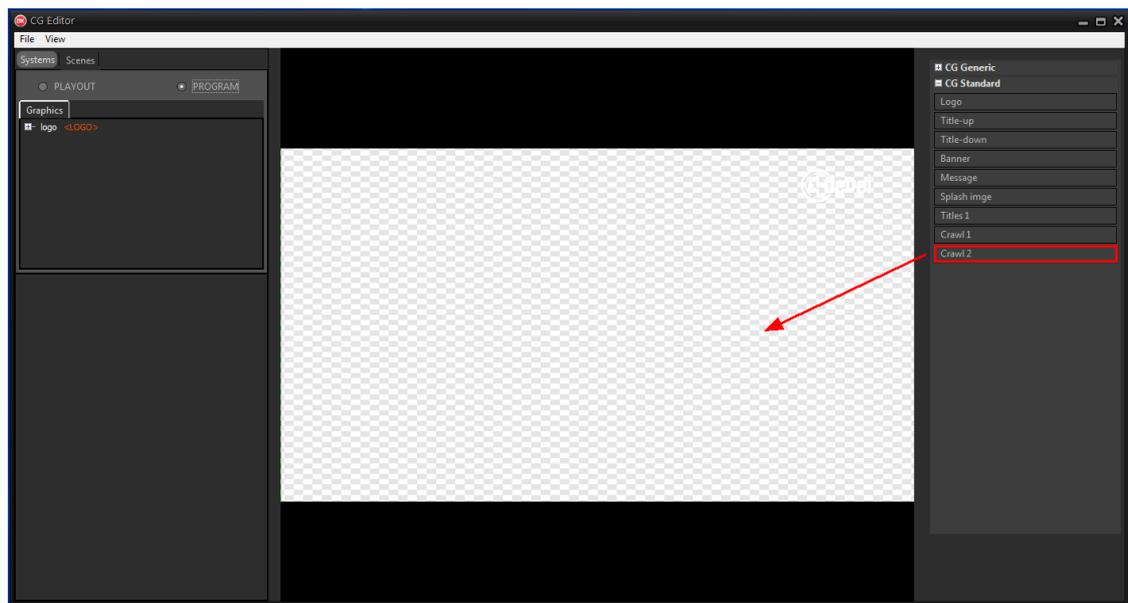
7. Su XautoTV fare clic su **File > Reload** per aggiornare il CG.



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.

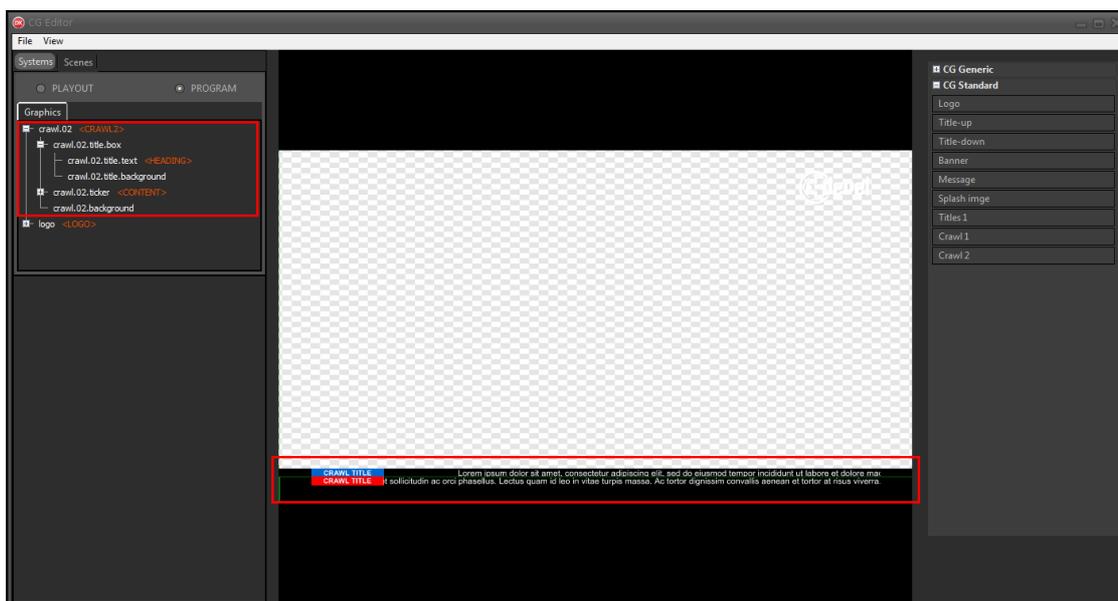


L'oggetto è già posizionato sotto il crawl 1, entro la action safe area, ed ha il placeholder **CG Group > <CRAWL2>**.

2. 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.



✦ *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

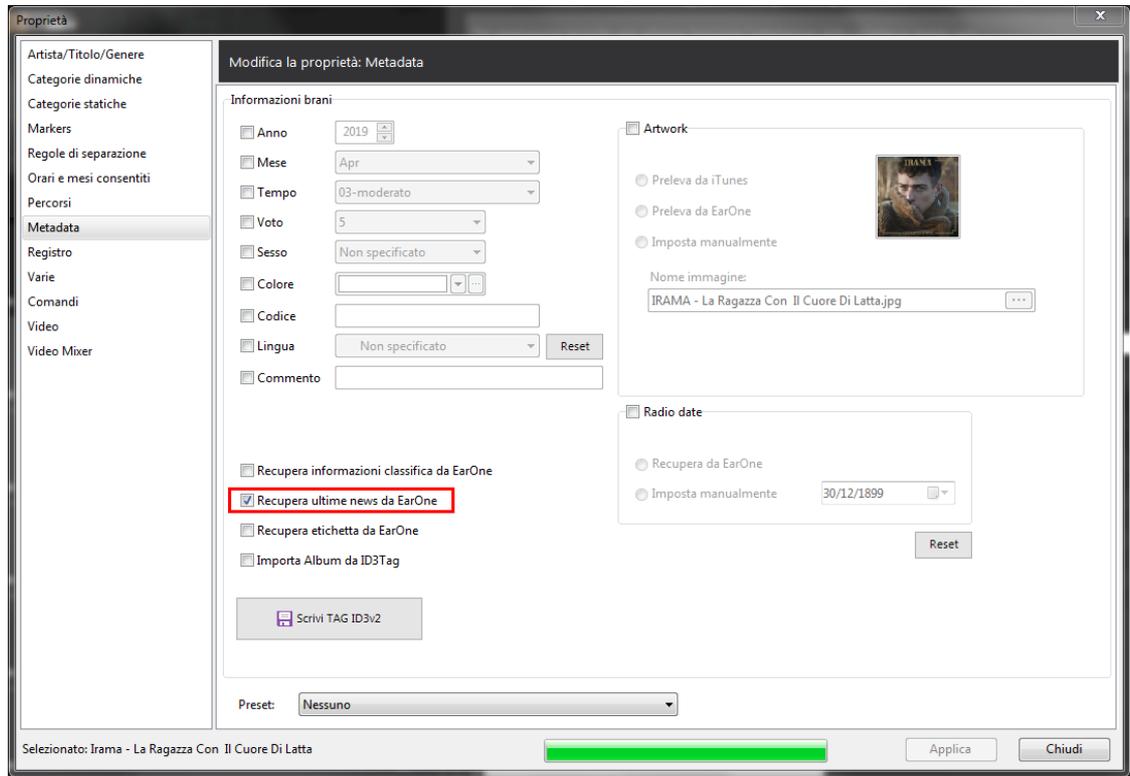
Nell'interfaccia di Xautomation le griglie mostrano quali elementi hanno le News correlate

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.

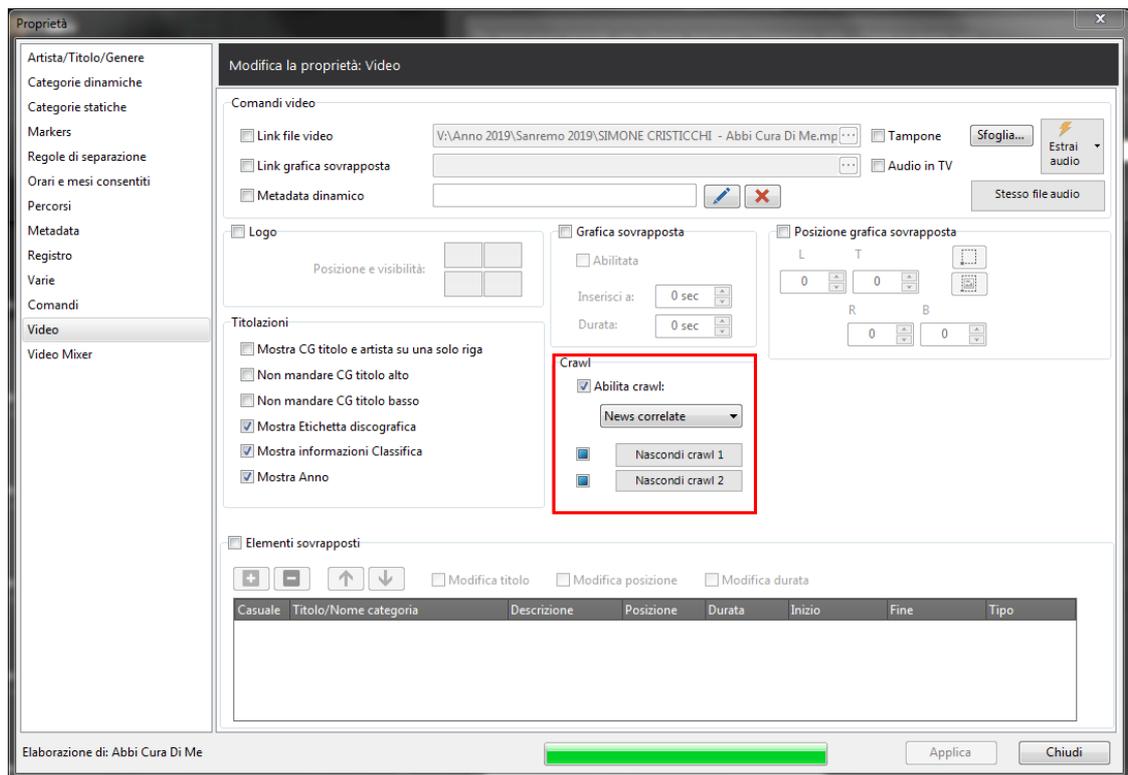


Per applicare le news al crawl:

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**.

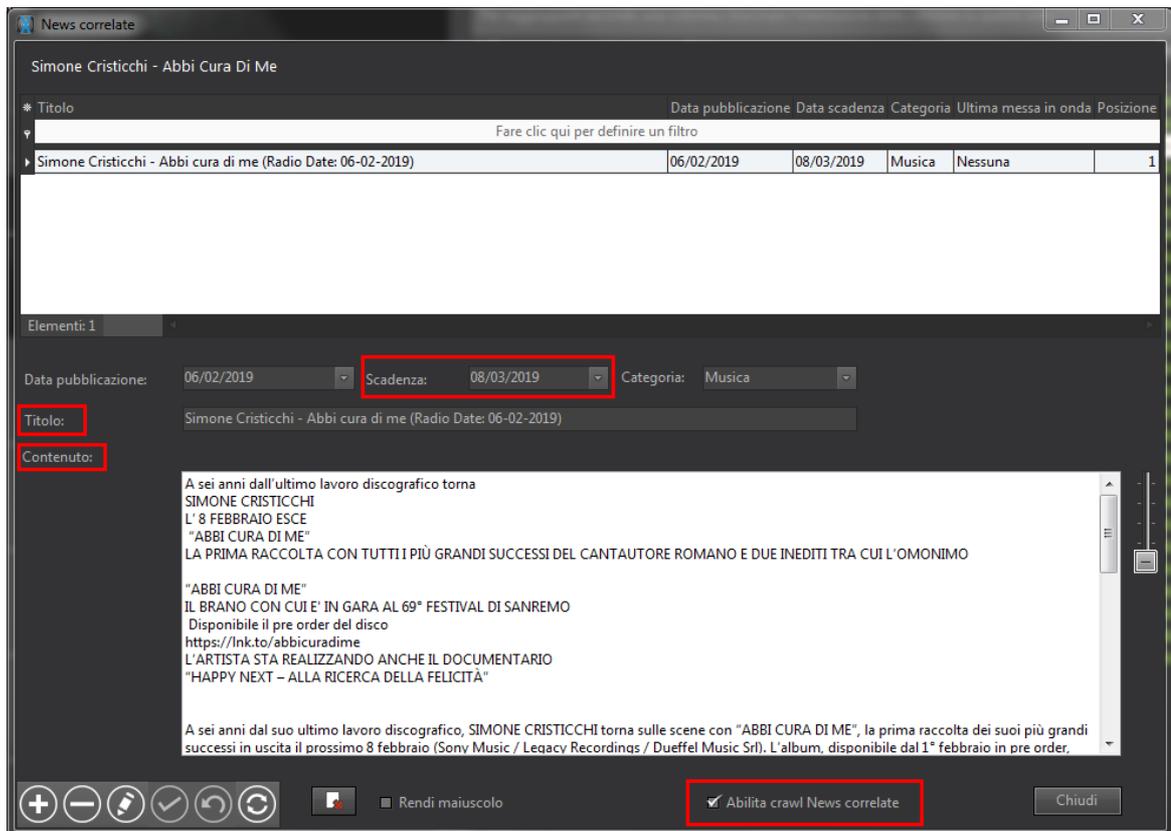


Fare **clic destro** sul brano ed aprire la finestra **News correlate** per effettuare modifiche sul contenuto della news.

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.

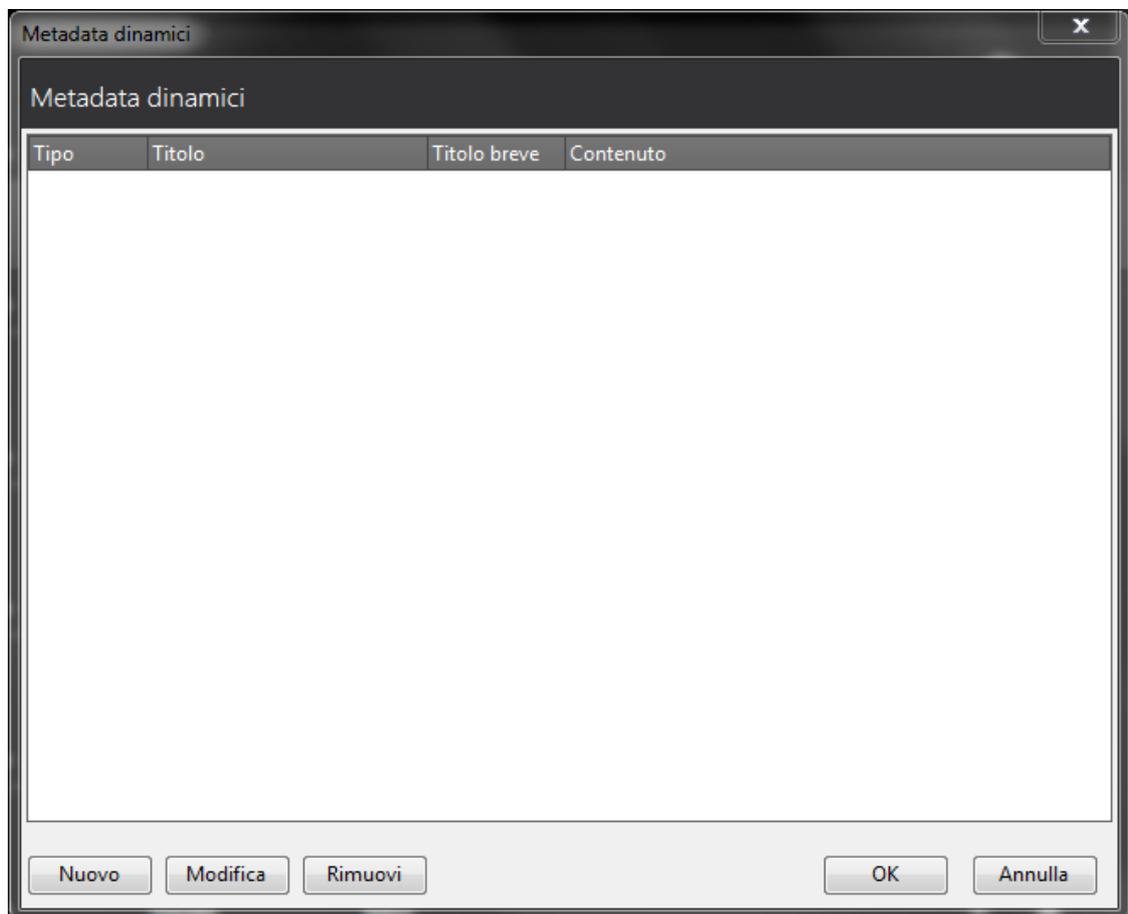
Ricordarsi di salvare l'archivio a fine lavori.

6.3.5.2 Metadata Dinamici

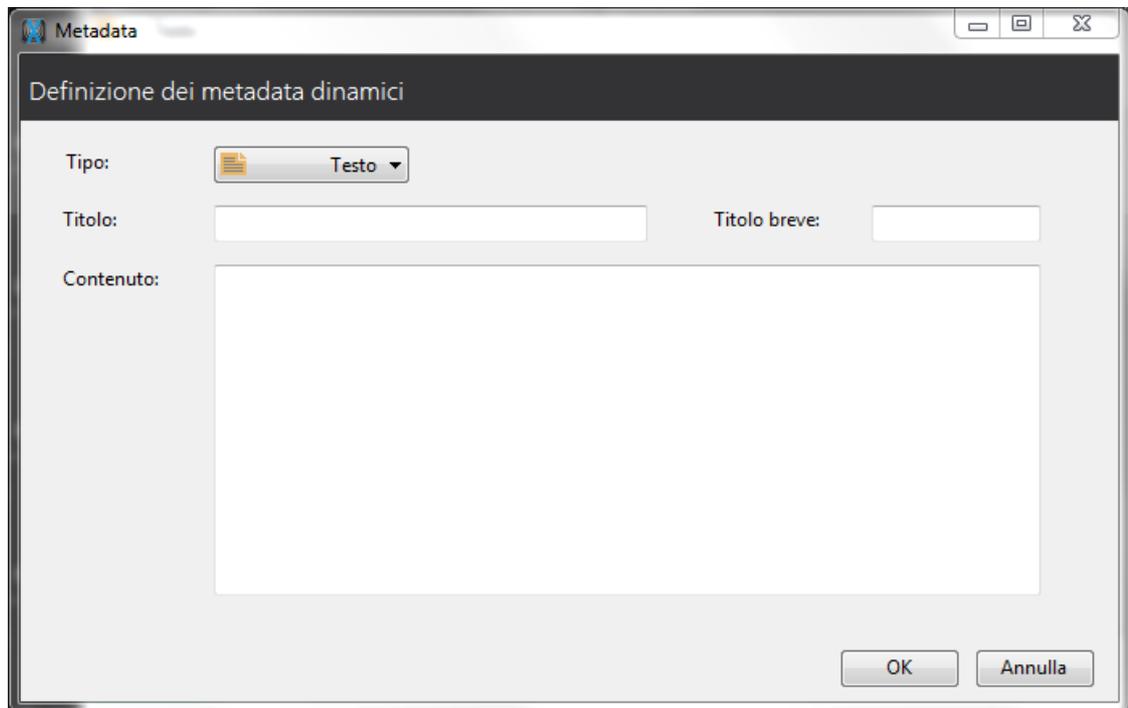
Su Xautomation possono essere aggiunti **metadata dinamici** per mostrare news, promo o altri messaggi di testo.

Su Xautomation:

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

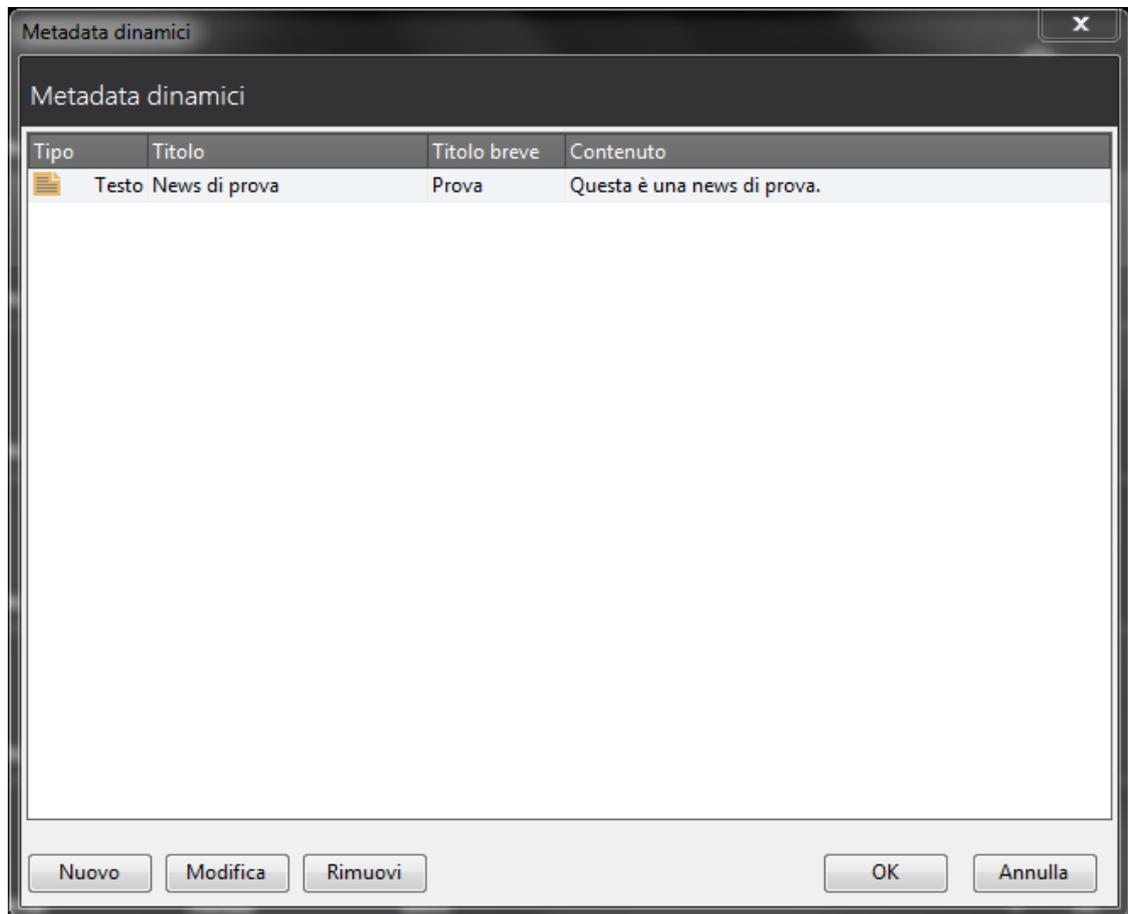


2. Fare clic su **Nuovo**.



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**.

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

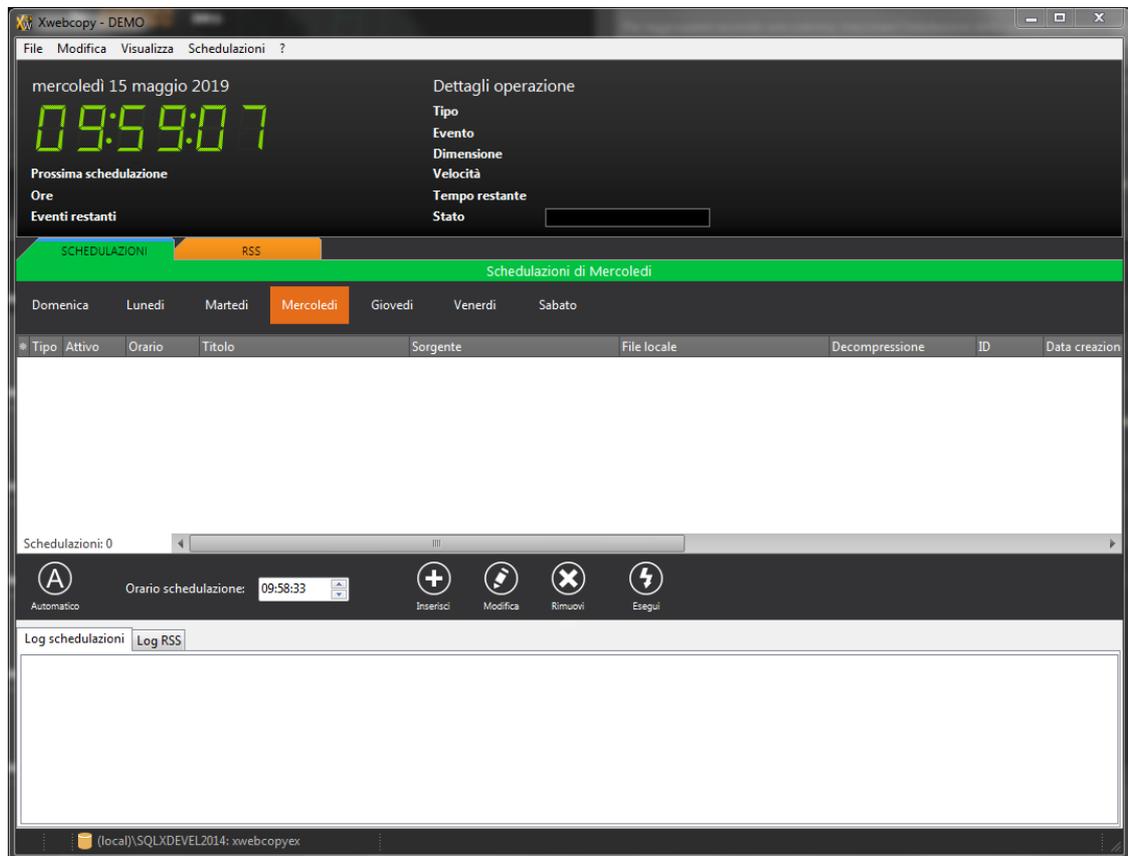


- Fare clic su **OK** per chiudere la finestra **Metadata dinamici**.

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

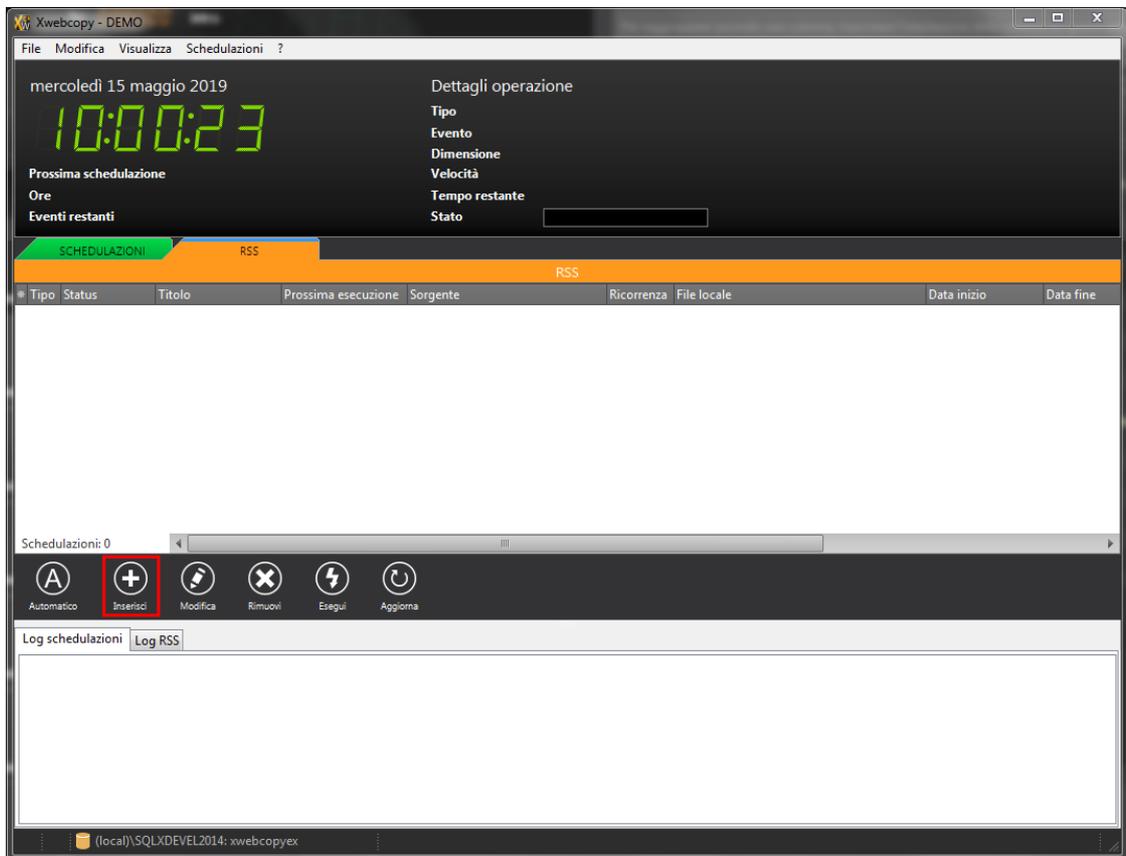
Su Xautomation:

1. Fare clic su **Accessori > Xwebcopy**.



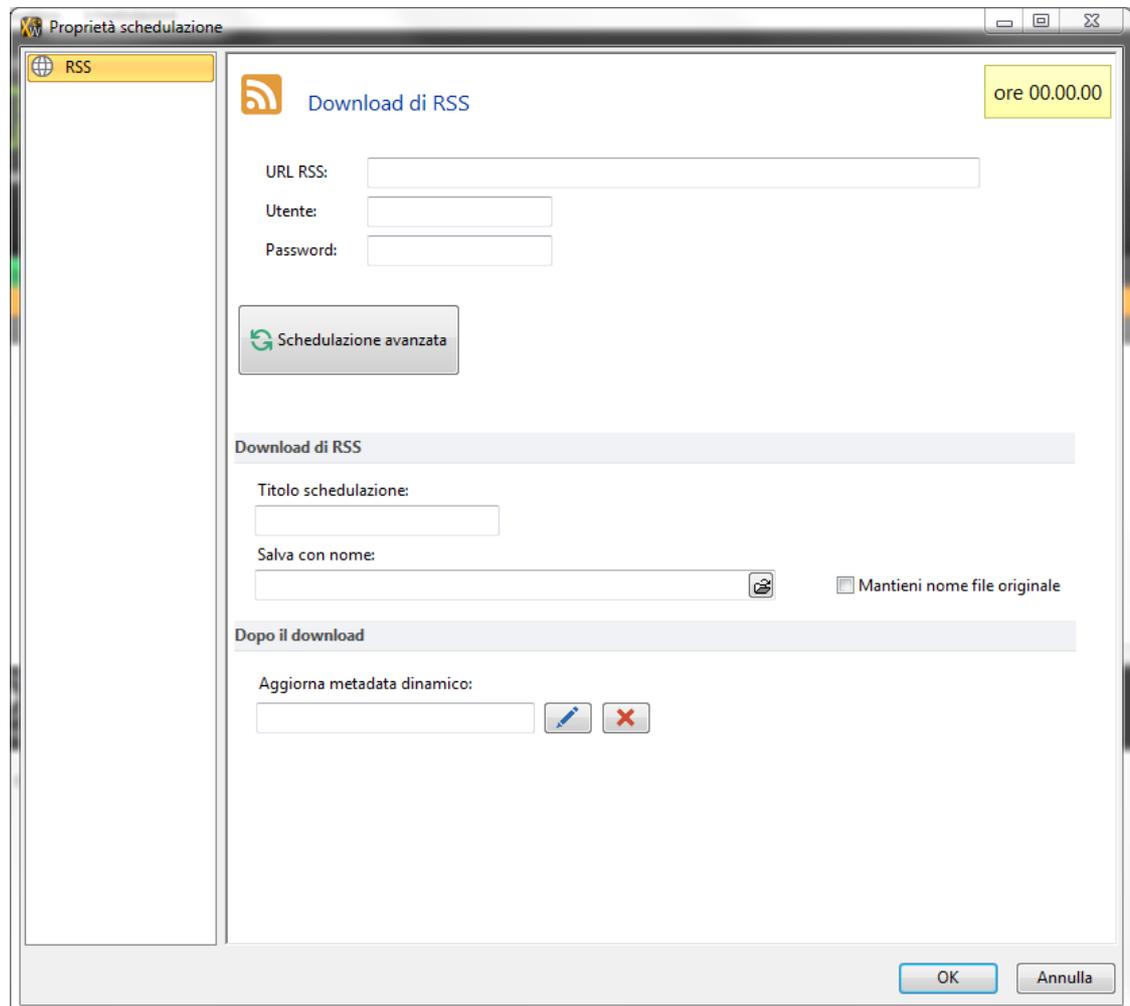
2. Su Xwebcopy fare clic sulla **pagina RSS**.

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



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

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



6. Fare clic su **Schedulazione avanzata**.
Impostare **data** e **ora** di avvio della schedulazione, **scadenza**, **ricorrenza** e **frequenza giornaliera** del download.

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**.

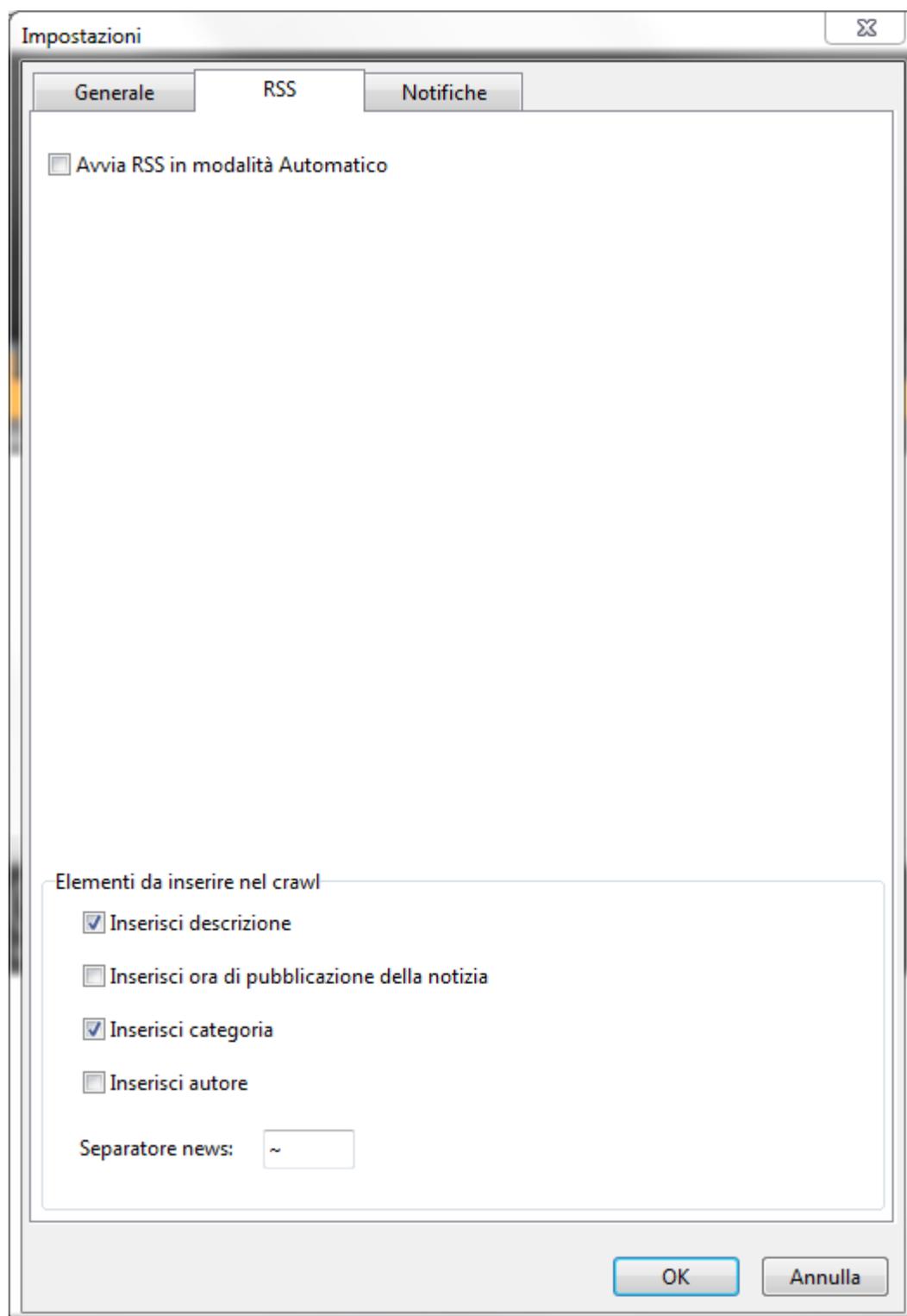
9. Fare clic su **OK** e attivare il download RSS in **modalità automatica**



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.
2. 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.



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.

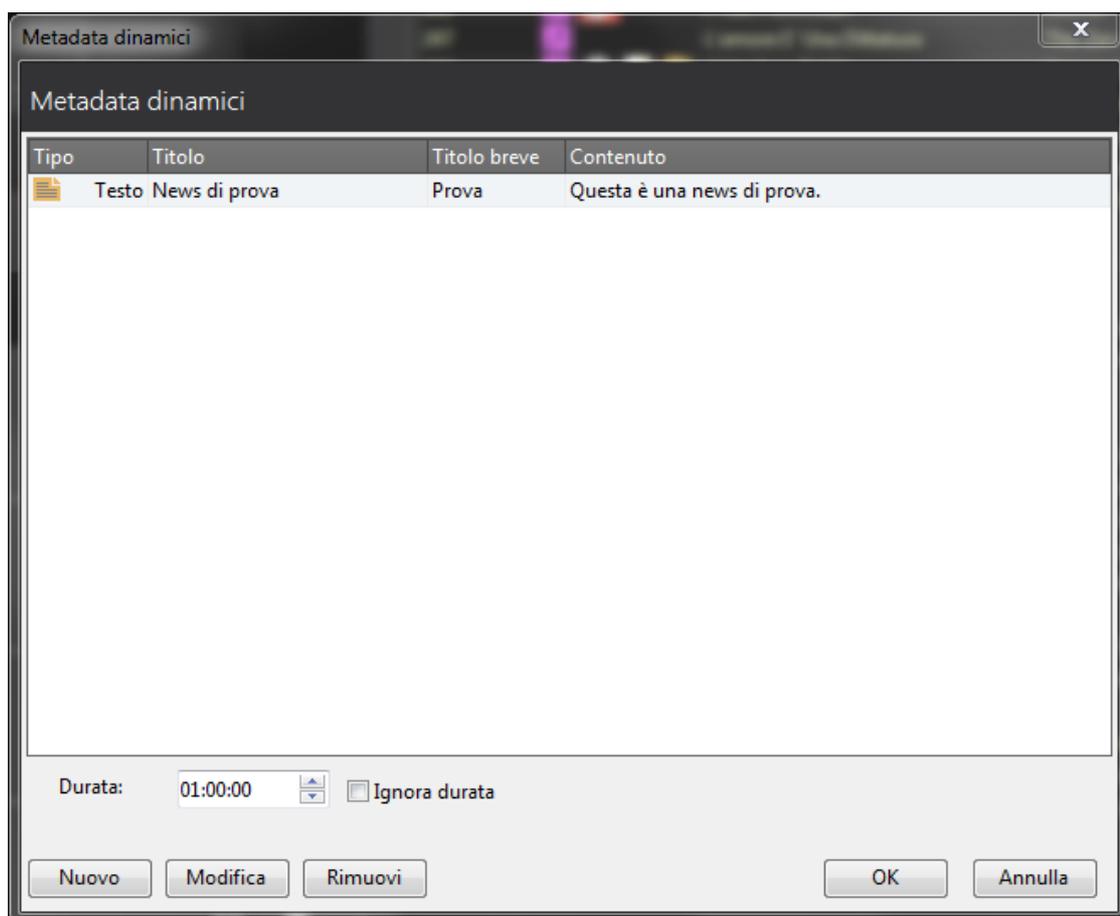
Su Xautomation:

1. Abilitare la barra dei comandi video facendo clic su **Video > Mostra comandi video**.



2. Fare clic sul pulsante **Mostra crawl 2** per selezionare il metadata dinamico da mostrare con **<CRAWL2>**.

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



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.

 *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>**.*

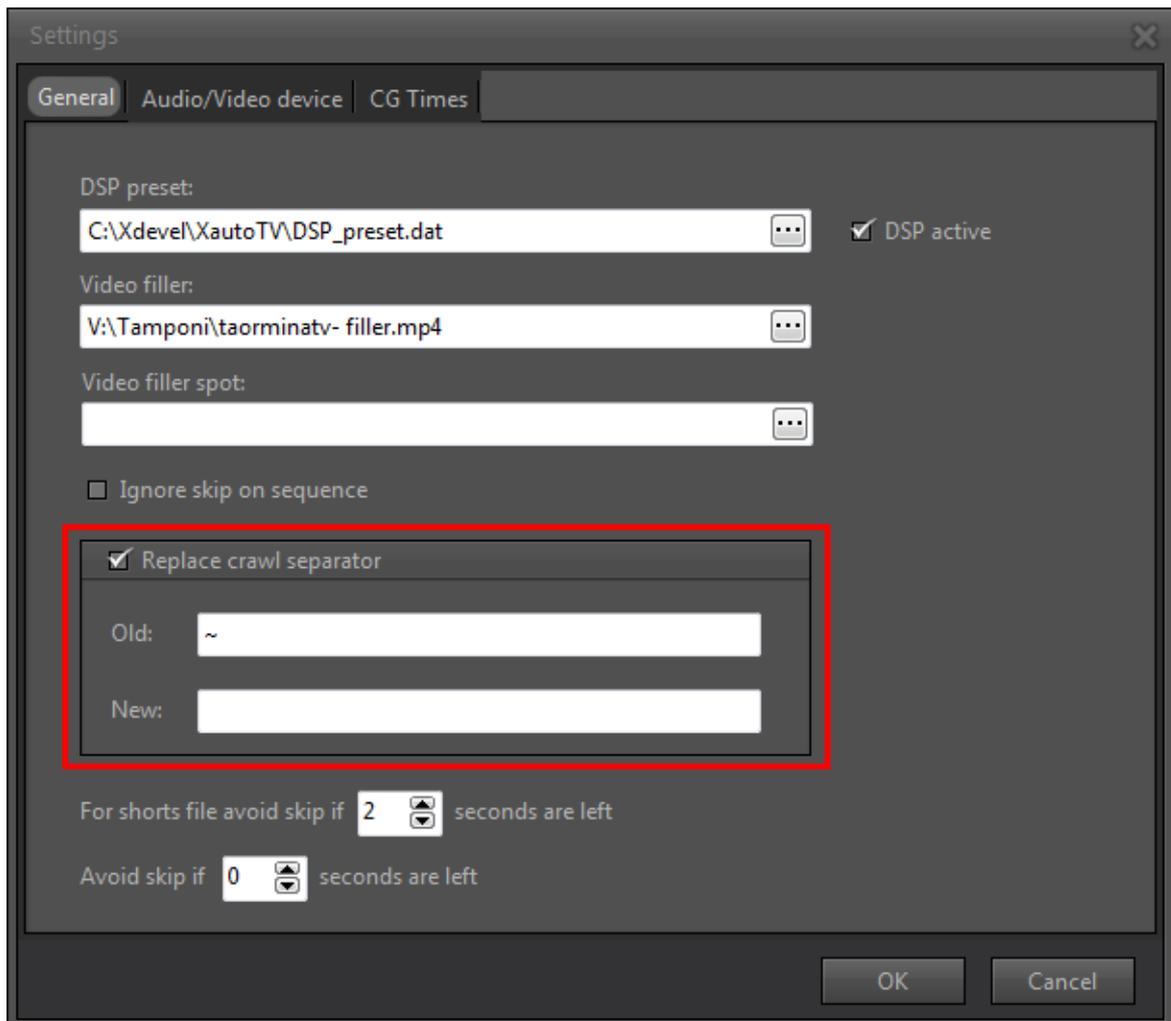
Su Xautomation:

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**.



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

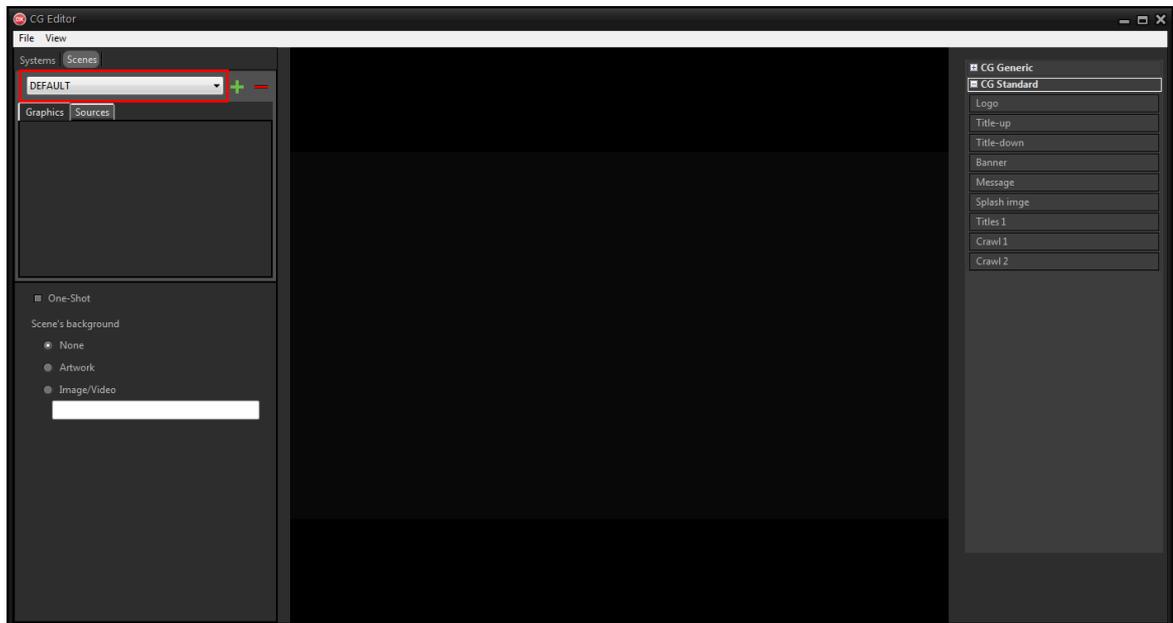
Ricordarsi di salvare l'archivio a fine lavori.

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.



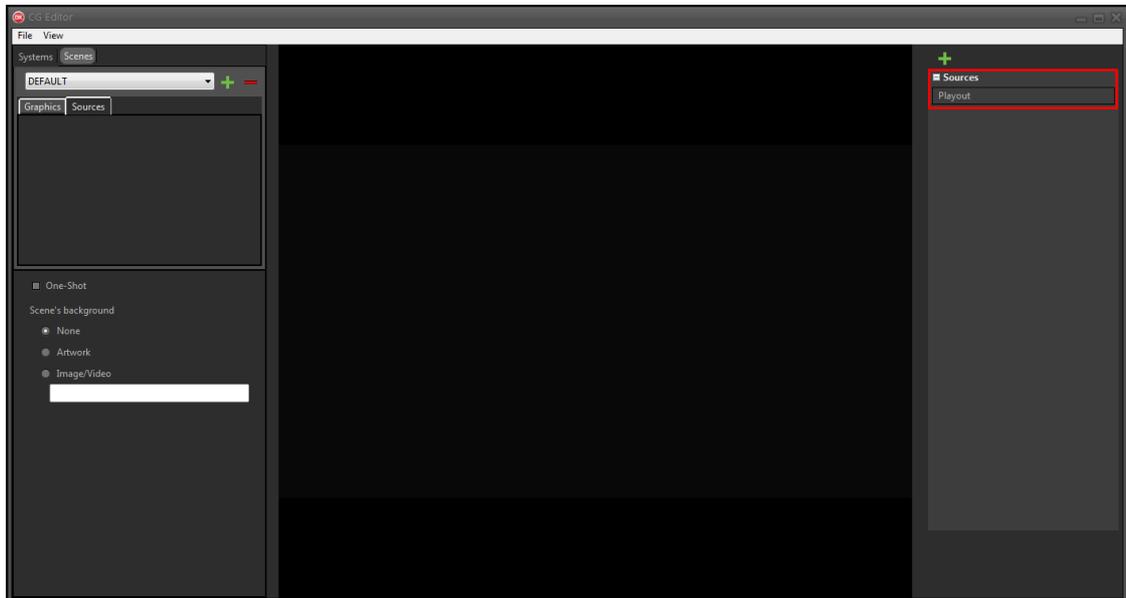
 *Al primo avvio il CG contiene già una scena chiamata **DEFAULT**. E' la scena predefinita che viene attivata ad ogni skip dei brani e che mostra il playout a tutto schermo.*

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

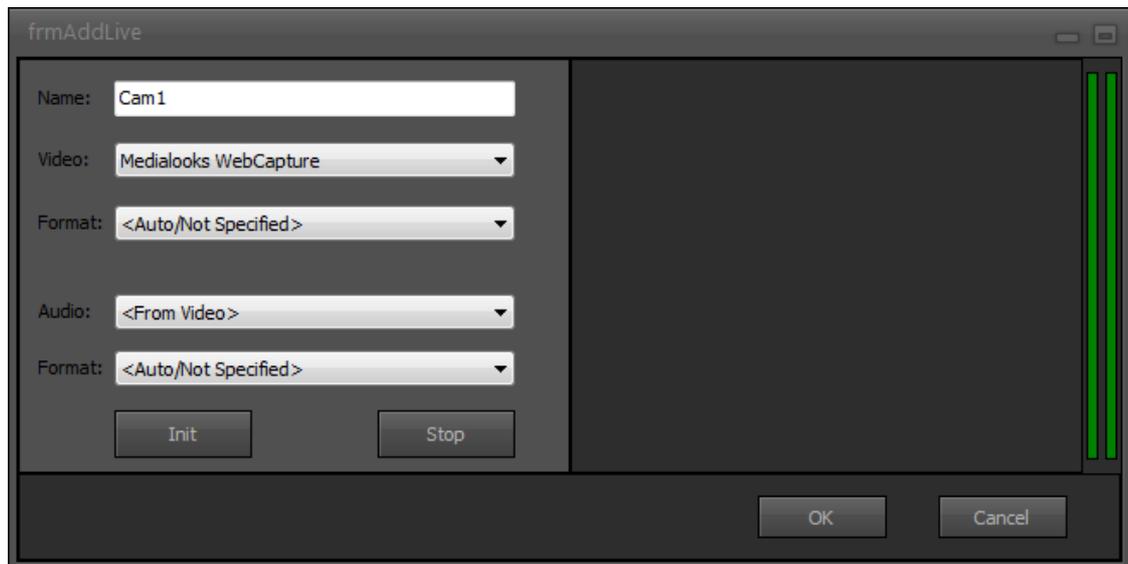
Per creare una scena:

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

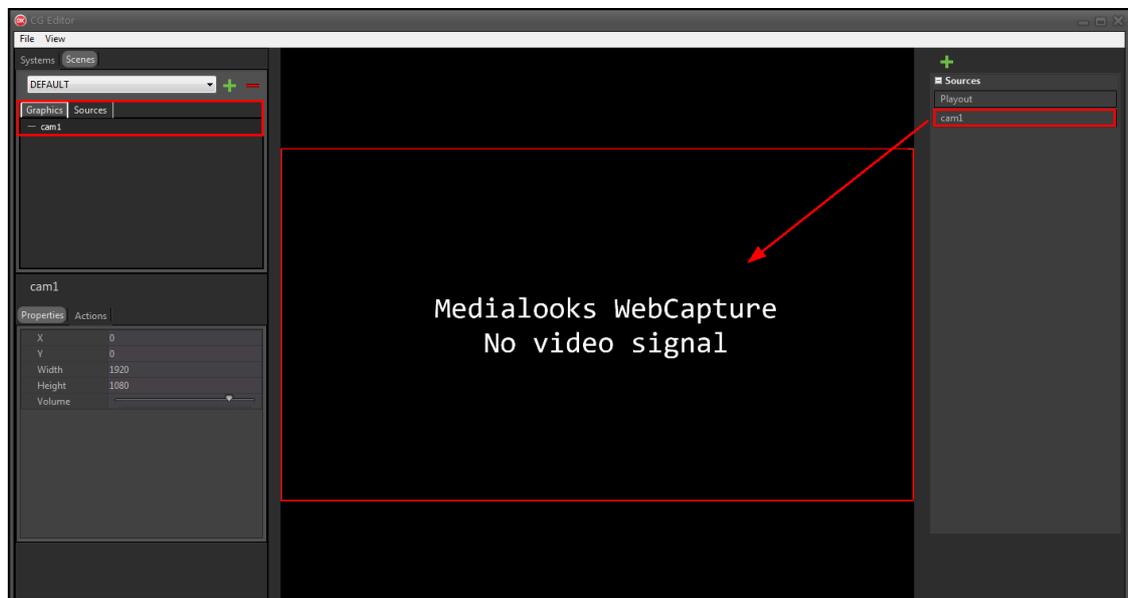
3. Fare clic su **Add** per confermare o **Cancel** per annullare.
4. Selezionare la scena dal menu a tendina e spostarsi nella sezione **Sources**.
L'elenco a destra mostra le sorgenti audio/video iniziate. Al primo avvio l'unica sorgente disponibile è il **Playout**.



5. Fare clic su **Add sources** .
6. 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.



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.



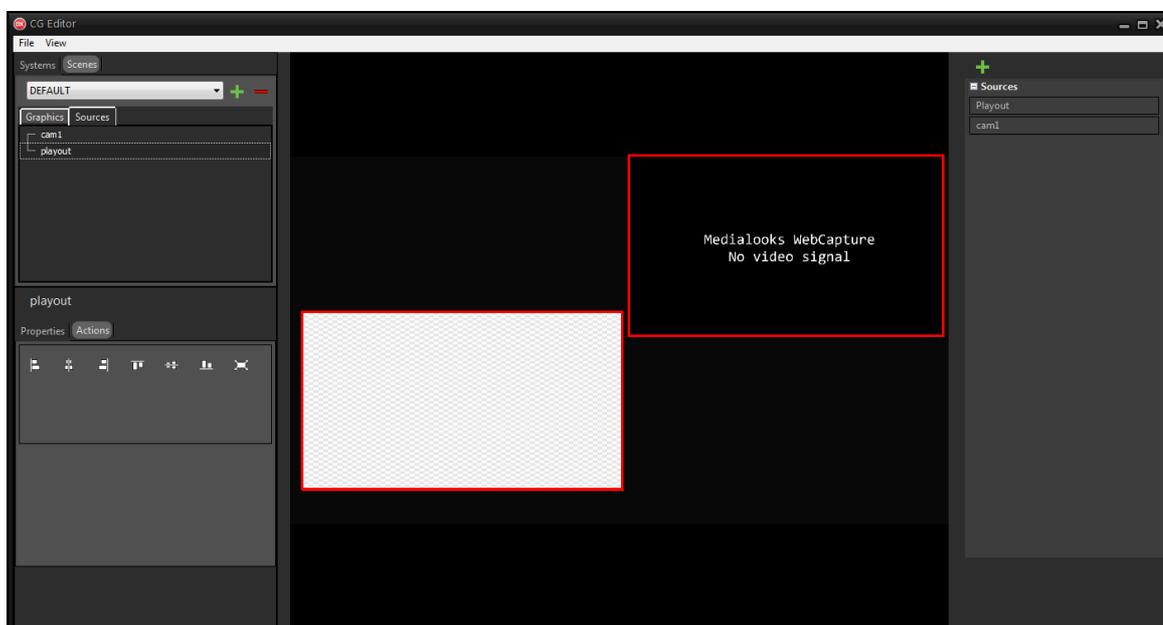
10. Selezionando la sorgente appare in basso il pannello degli attributi. La sezione **Properties** permette di modificare **posizione, dimensione e volume audio iniziale** della sorgente.

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.



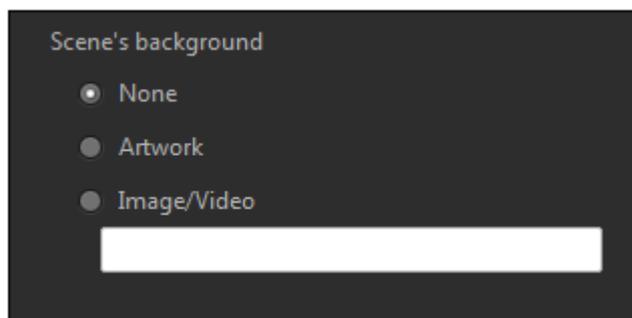
💡 *In caso di sorgente solo audio, posizione e dimensione sono del tutto influenti. Si consiglia di spostare la sorgente al di fuori dello schermo per evitare di selezionarla involontariamente dal riquadro di anteprima.*

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

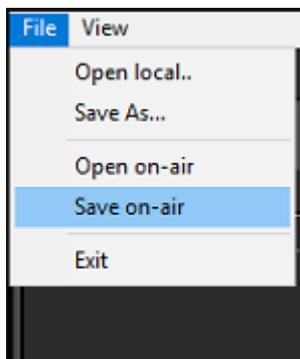
Le sorgenti più in alto vengono mostrate davanti a quelle più in basso.

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

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.



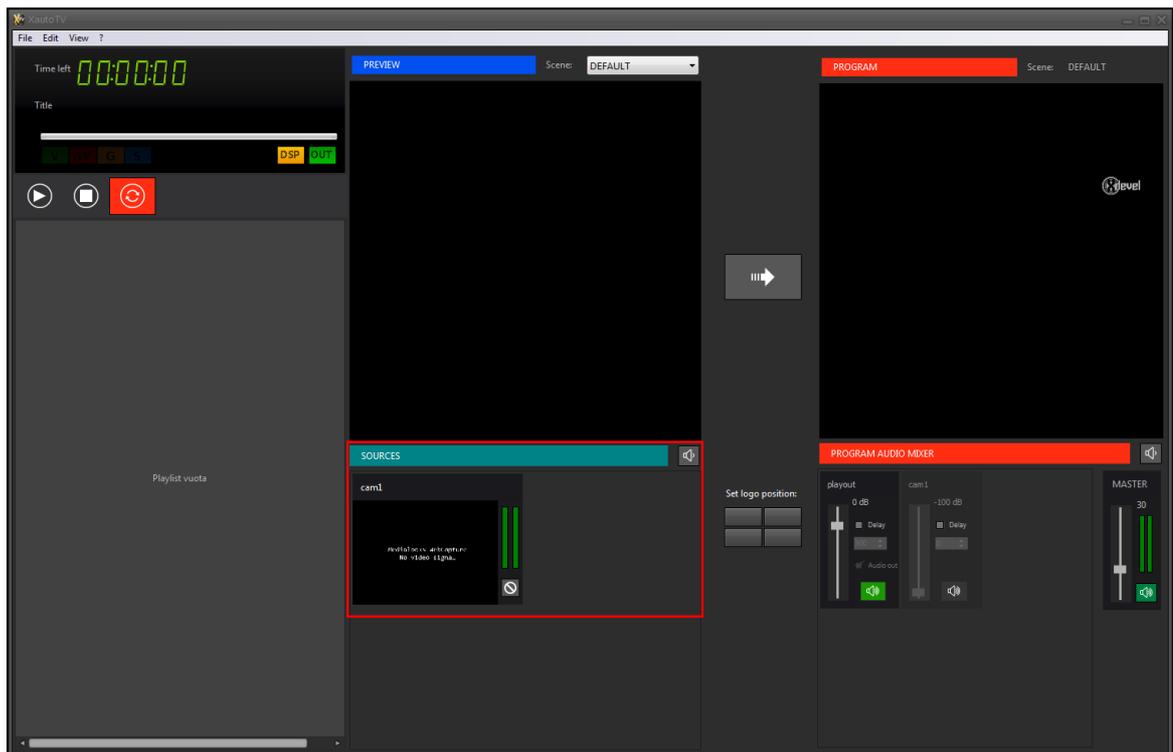
Dopo aver aggiunto scene, fare clic su **File > Save on-air** per applicare le modifiche sul CG in onda.



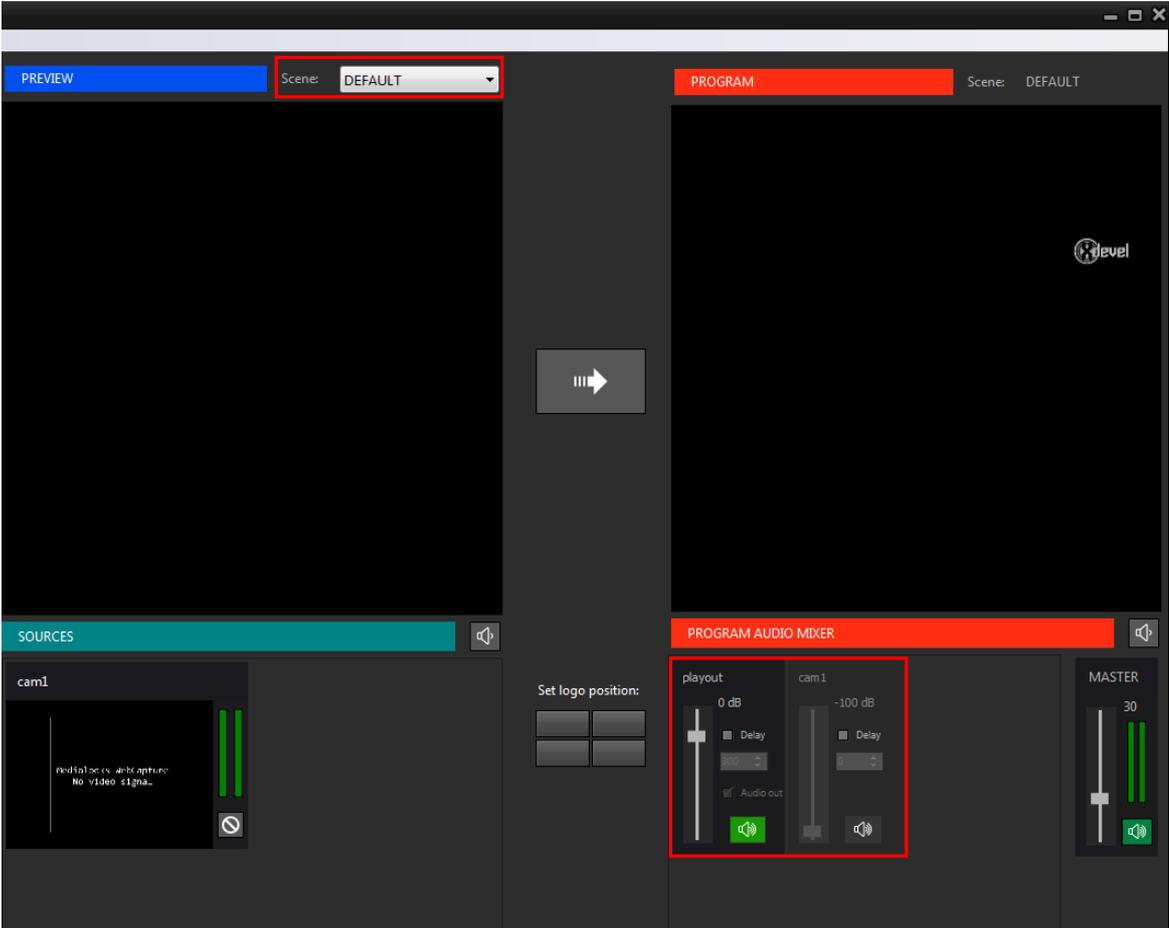
Quindi, su XautoTV fare clic su **File > Reload** per aggiornare il CG.

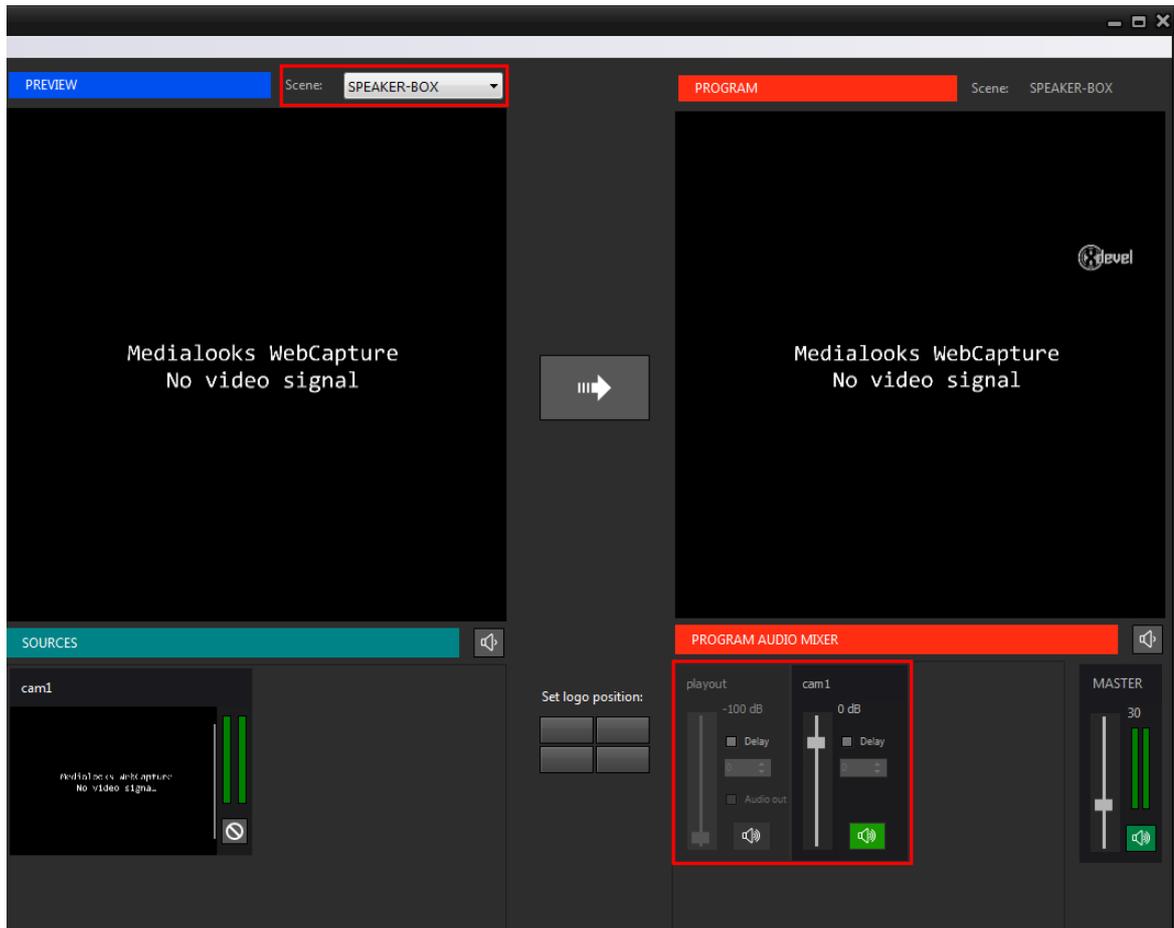


Su **XautoTV** viene mostrata in basso a sinistra la sezione **SOURCES** con le anteprime di tutte le sorgenti inizializzate ed eventuale segnale audio in ingresso. Nella sezione **Preview** scegliere una scena da preparare in anteprima e fare clic sul pulsante **Send to Program** per mandarla subito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



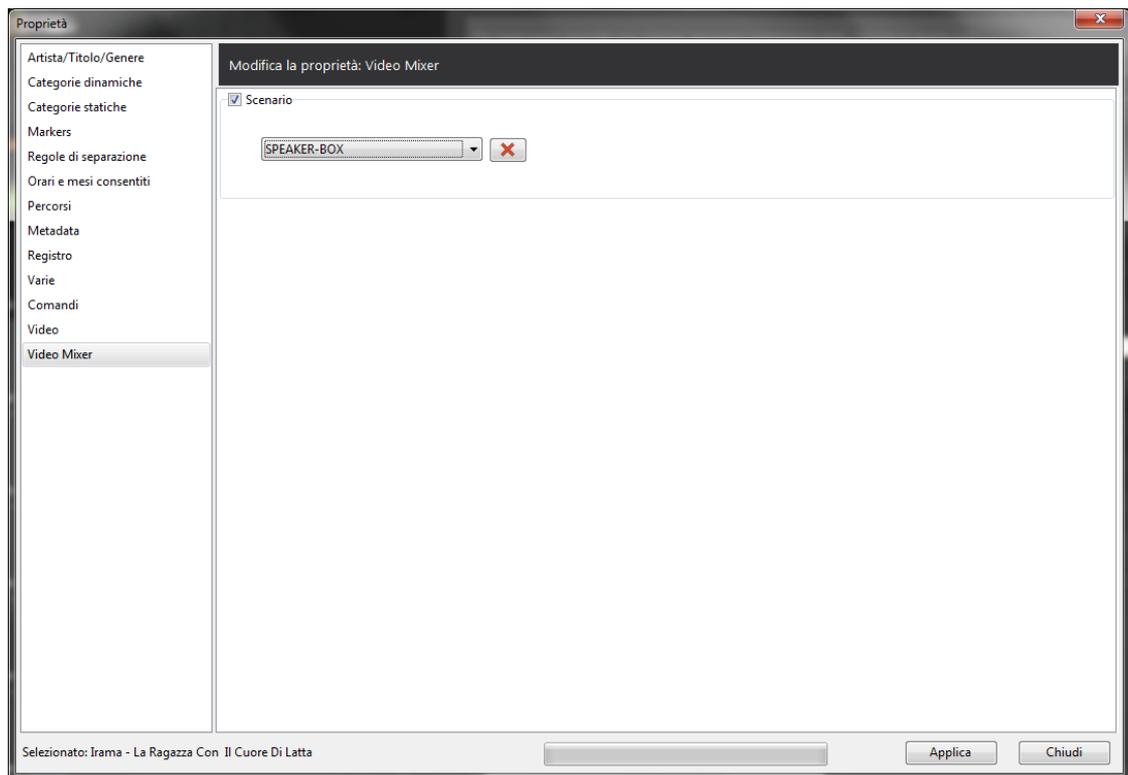


Utilizzando l'opzione **Delay** vengono ritardati sia il video che l'audio della sorgente. Se necessario, applicare il ritardo abilitando l'opzione **Delay** e inserendo un **valore** in millisecondi.

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.



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

 *XautoTV mostra in automatico la scena **DEFAULT** o la scena assegnata al brano successivo dopo lo skip manuale o automatico. E' possibile evitare qualsiasi cambio scena automatico abilitando il*

*pulsante **Bypass change scene***



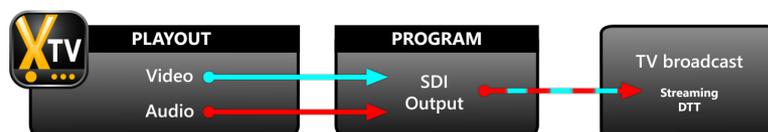
Avviare la riproduzione su Xautomation e verificare le modifiche effettuate sul CG e sull'archivio.

Ricordarsi di salvare l'archivio a fine lavori.

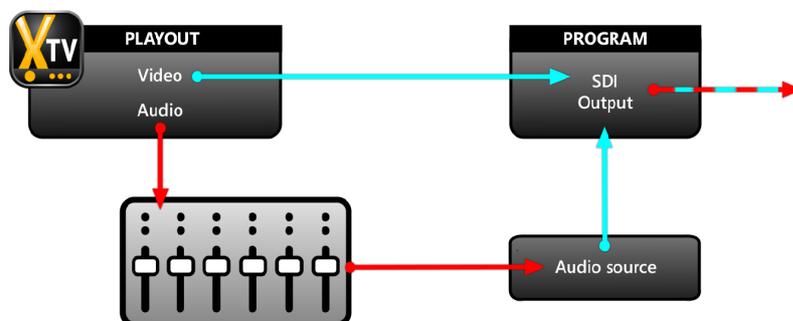
6.4.1 Workflow

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

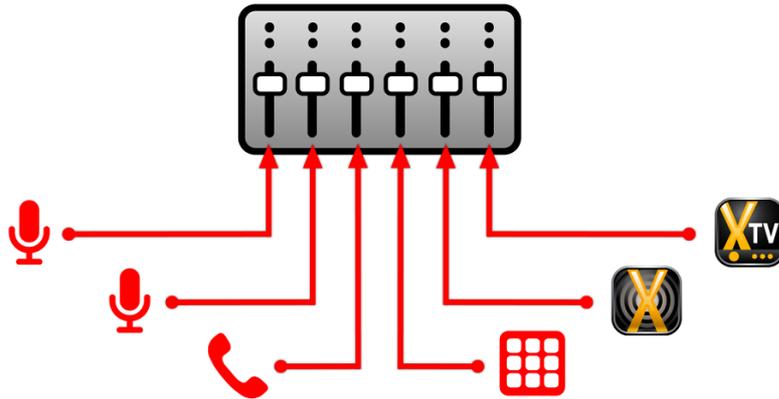
La sola scena **DEFAULT** può essere utilizzata senza modifiche aggiuntive da parte dell'utente in un contesto in cui non è necessario usare un mixer esterno o gestire camere, microfoni e altre sorgenti.



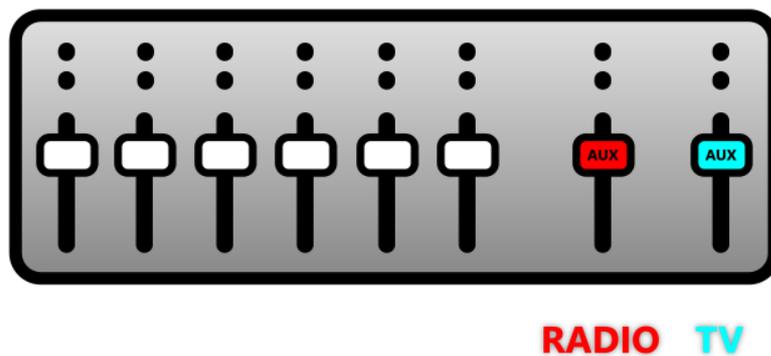
Per creare un workflow più complesso, come quello **radio/TV**, occorre portare l'audio del playout su un mixer e impostare altre scene che contengono ulteriori sorgenti audio/video.



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.

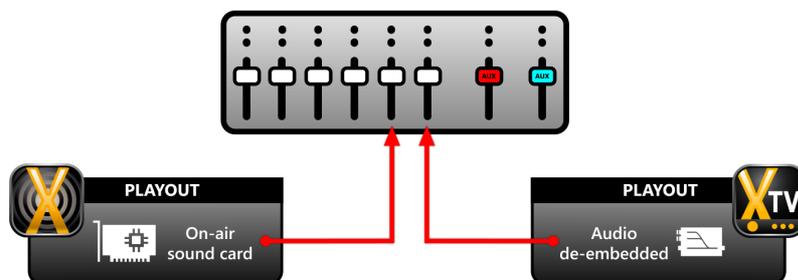


Il mixer deve disporre di almeno **due uscite AUX**, una per il canale radio e una per il canale TV, con possibilità di distribuire i singoli segnali ed escludere i canali dalle uscite.

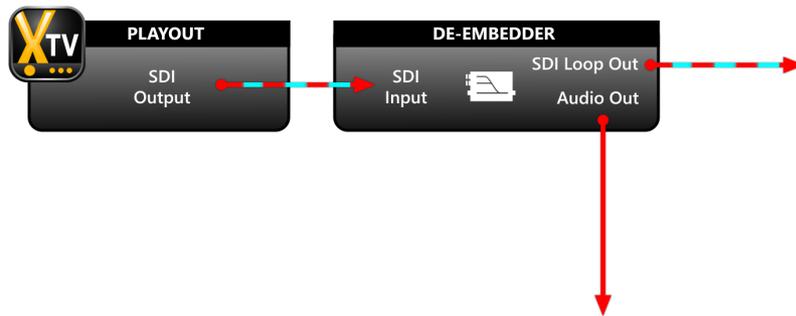


Il mixer riceve il segnale dalla scheda audio On Air di Xautomation e lo associa ad un canale stereo.

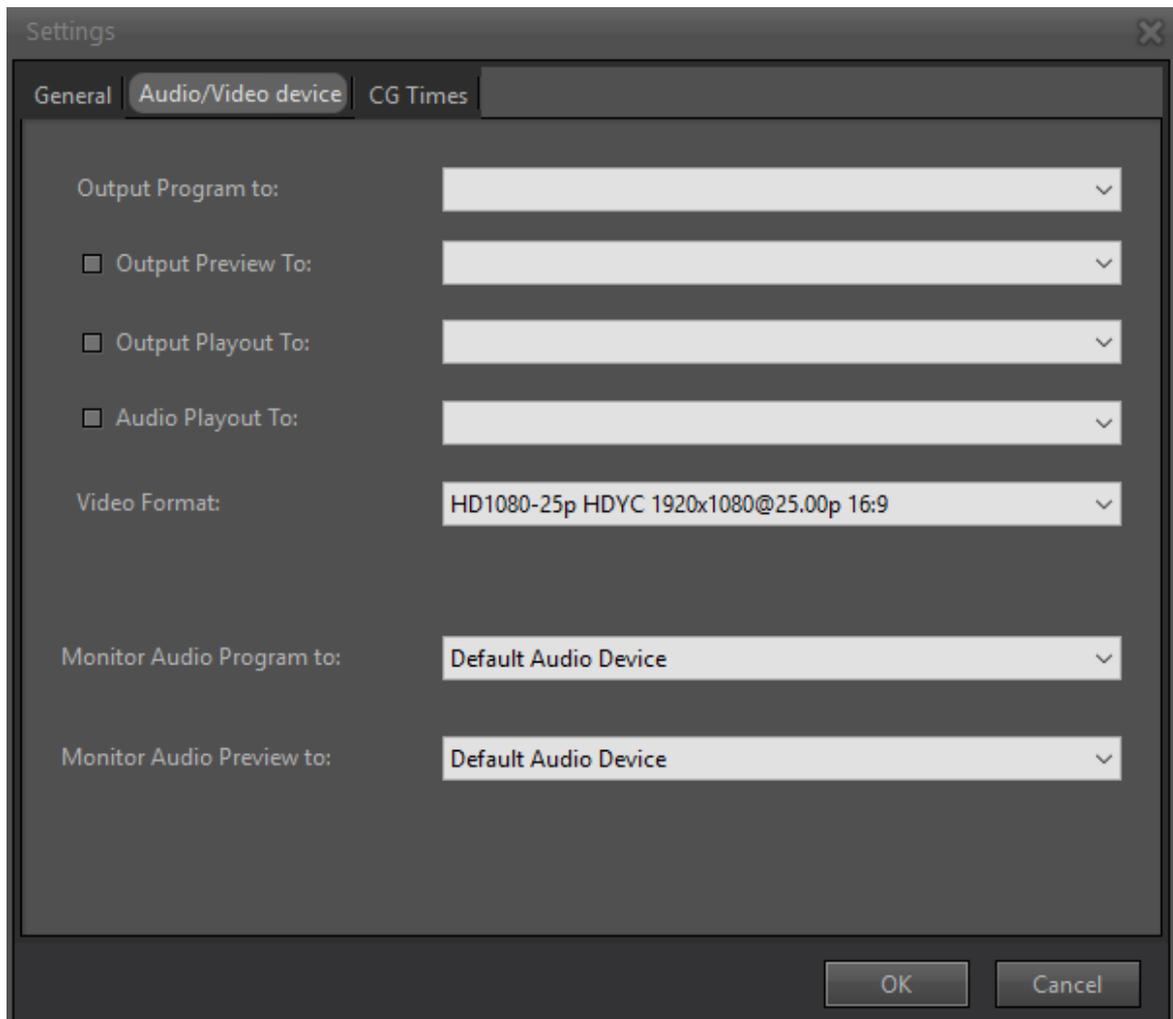
Per avere il sonoro dei videoclip su un altro canale è necessario estrarre l'audio dal playout di XautoTV.



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).

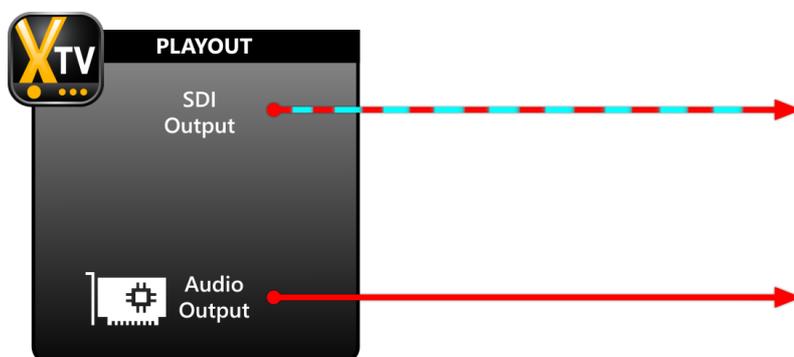


Su XautoTV fare clic su **Edit > Settings > Audio/Video device**.



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

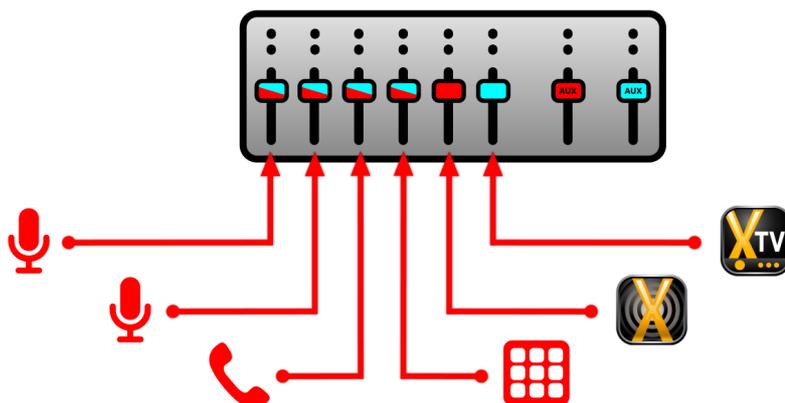
In alternativa è possibile sfruttare una scheda audio già presente nel computer. In questo caso, l'audio può essere estratto direttamente da XautoTV.



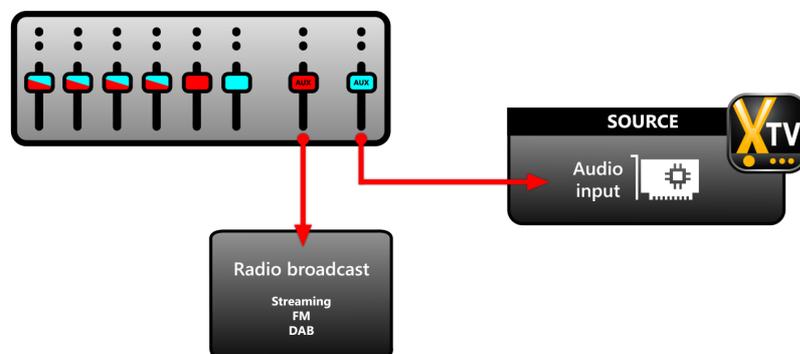
Abilitare l'opzione **Audio Layout To:** e selezionare l'uscita audio desiderata. Mandare il segnale in uscita dal de-embedder o dalla scheda audio su un canale stereo del mixer.

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.



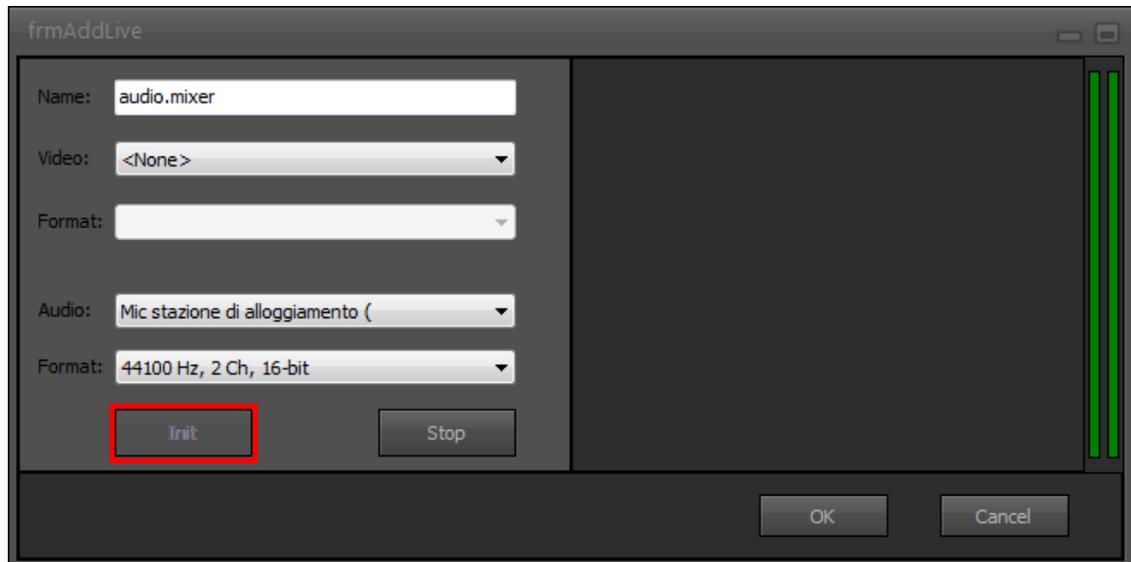
Collegare l'**AUX TV** alla scheda audio del PC e acquisirla su XautoTV come **sorgente audio esterna**.



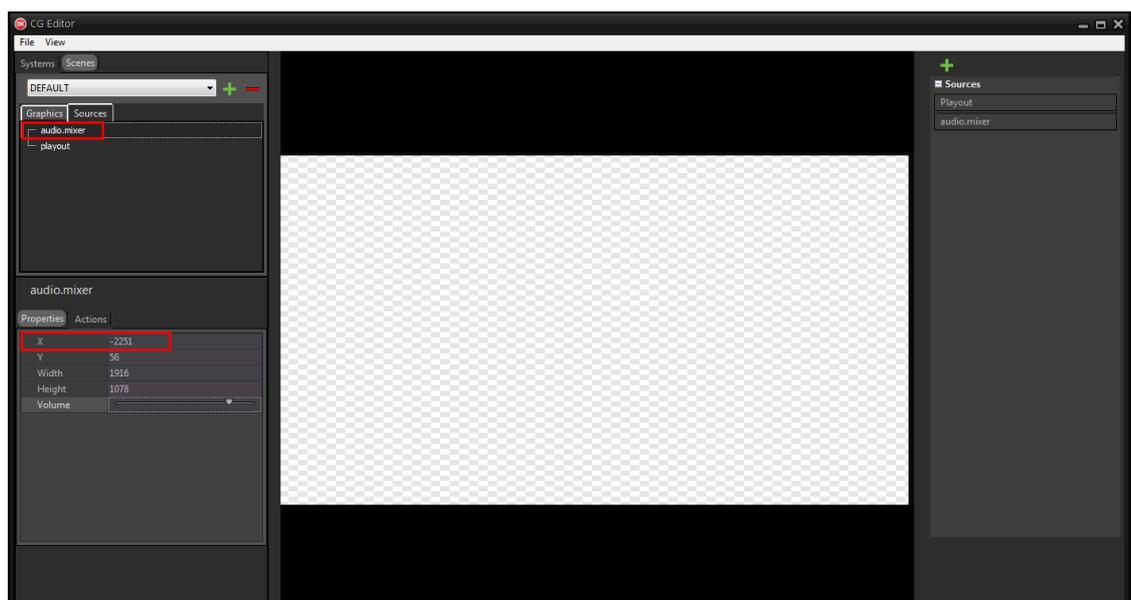
Su **XeditingCG**:

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**.



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

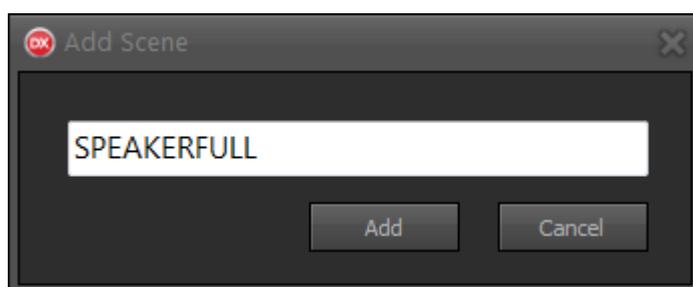


Il sistema radio/TV prevede l'inserimento di almeno altre due scene predefinite:

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

Per creare la scena **SPEAKERFULL**:

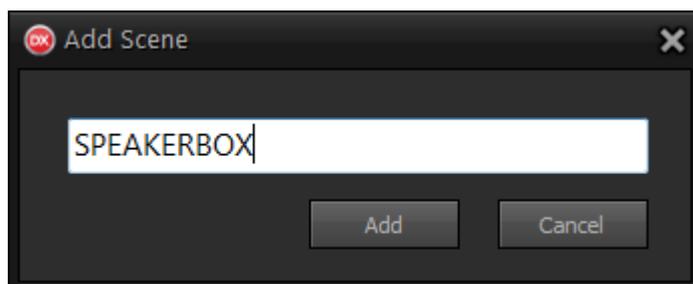
1. Nella sezione **Scenes**, fare clic sul pulsante **Add scene**.
2. Assegnare alla nuova scena il nome **SPEAKERFULL**.



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**.
7. 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**.



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. E' necessario aggiungere il delay in modo da sincronizzarlo con l'audio dei videoclip preso da audio.mixer.

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

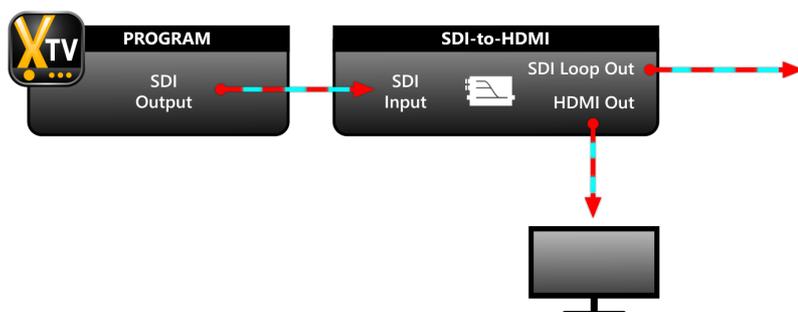
 *Le opzioni devono essere entrambe attive.*

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.

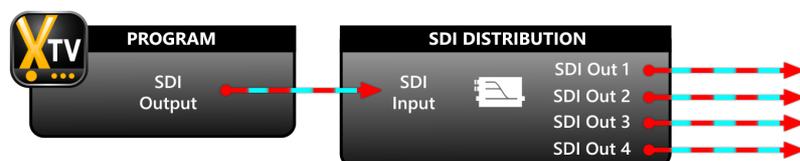
E' possibile verificare l'aumento del delay e il sync con l'audio guardando l'uscita principale del **Program**.

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** .

Fare clic su **Esegui comando immediatamente**  per cambiare la scena in 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.*

7 Titoli e XmessageTV

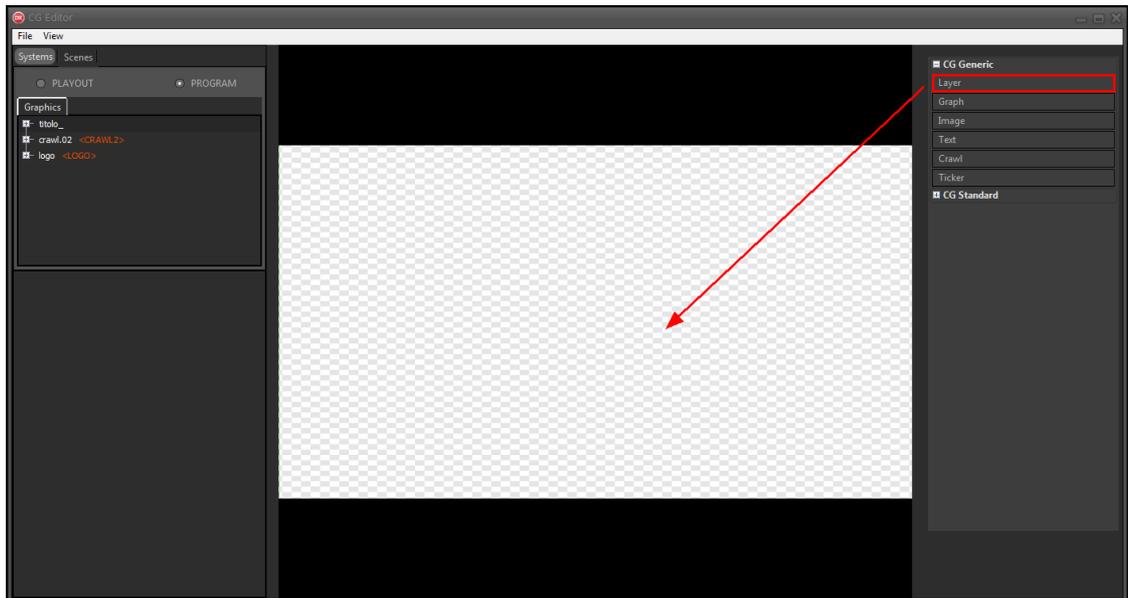
7.1 Sottopancia

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.
3. Assegnare al layer il placeholder **CG GROUP > <TITLES1>**.
In questo modo il layer diventa il contenitore principale del nostro sottopancia.
4. Trascinare un altro oggetto **layer** dall'elenco **CG Generic** nel riquadro centrale di anteprima, quindi inserirlo dentro a titles.01.
5. Rinominare il nuovo layer in **titles.01.box**.
Questo layer sarà usato come contenitore secondario 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.
8. 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 > Word-break** 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.

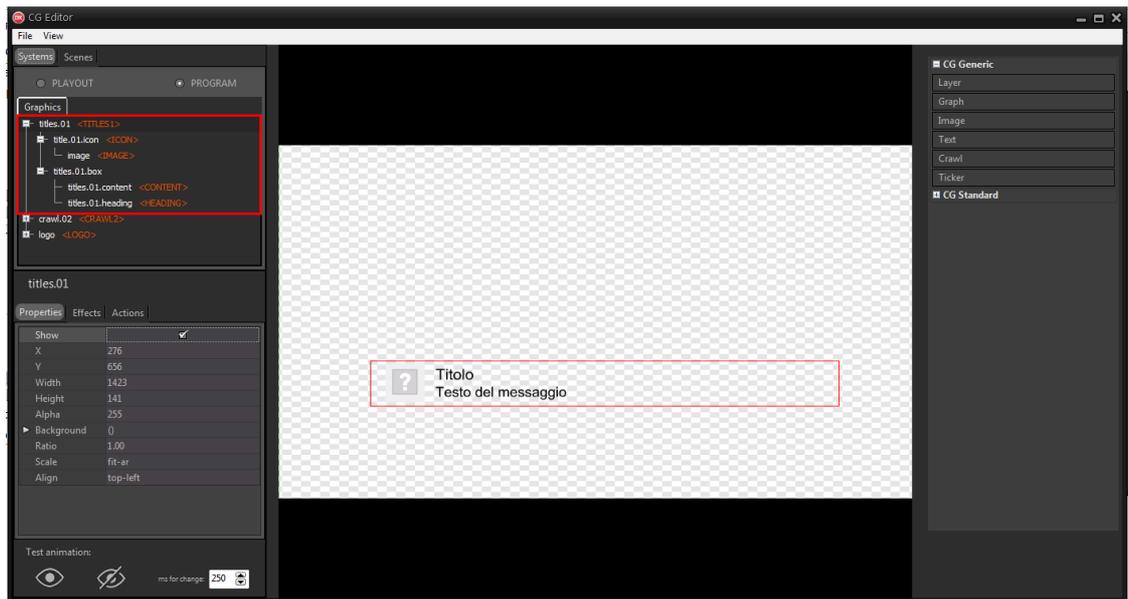
Selezionare un'immagine quadrata di riferimento dalle cartelle di sistema.

Nella cartella **T:\lib\Media** è disponibile un'immagine **dummy.png**.

18. Inserire l'immagine dentro titles.01.icon e rinominare l'oggetto.

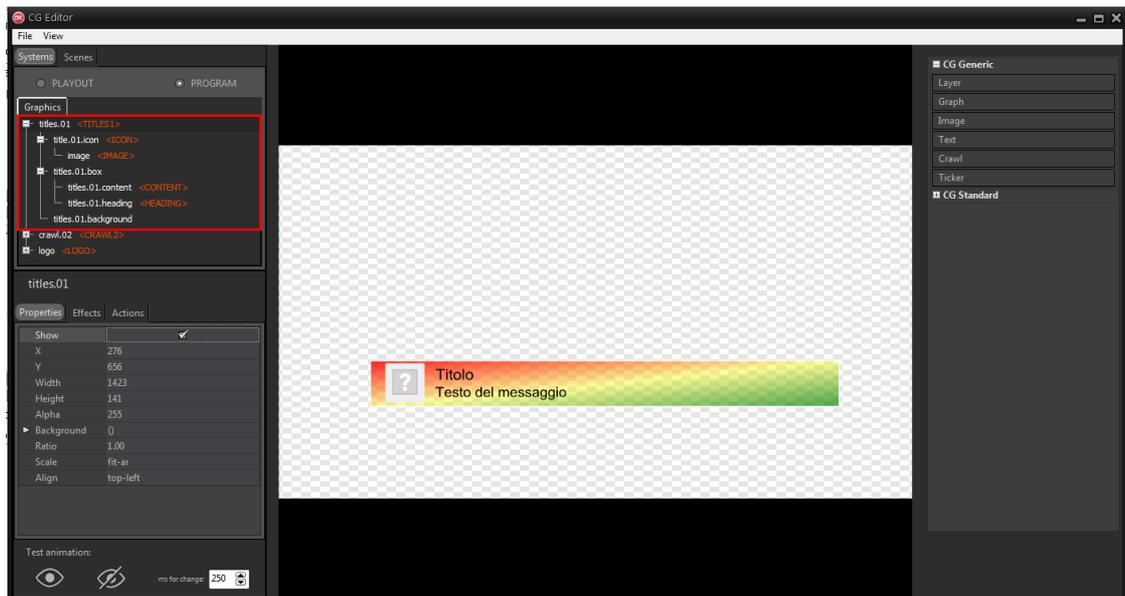
Utilizzare l'opzione **Actions > Full screen** in modo da coprire tutta l'area di titles.01.icon.

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

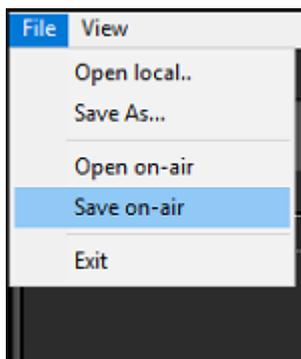


Possono essere aggiunti dentro il gruppo principale titles.01 altri layer e oggetti per arricchire la grafica del sottopancia. E' possibile ad esempio creare uno **sfondo**.

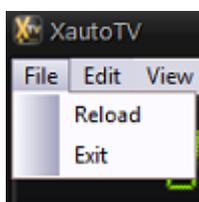
1. Trascinare un oggetto **graph** dall'elenco **CG Generic** nel riquadro centrale di anteprima.
2. Inserire l'oggetto dentro a titles.01 e al di sotto di tutti gli altri oggetti.
L'oggetto graph disegna nel layer una forma personalizzata.
3. Dalla sezione **Properties** nel pannello in basso scegliere il tipo di forma e altri parametri.
4. 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.
6. 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.

 *Copiare gli oggetti dal Program al Playout.*

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.

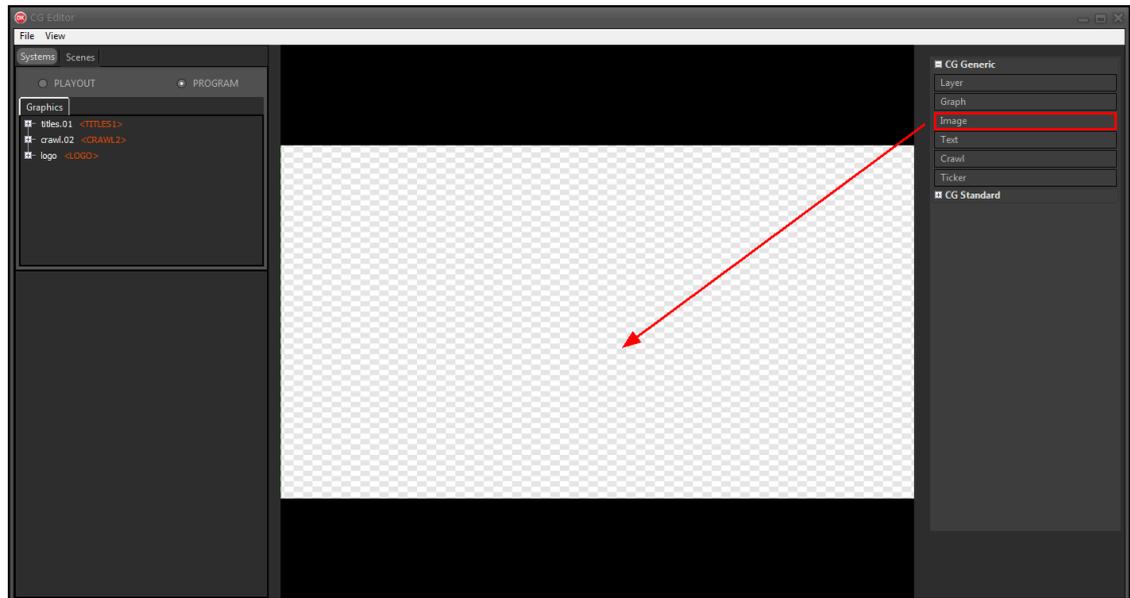
7.2 Banner

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

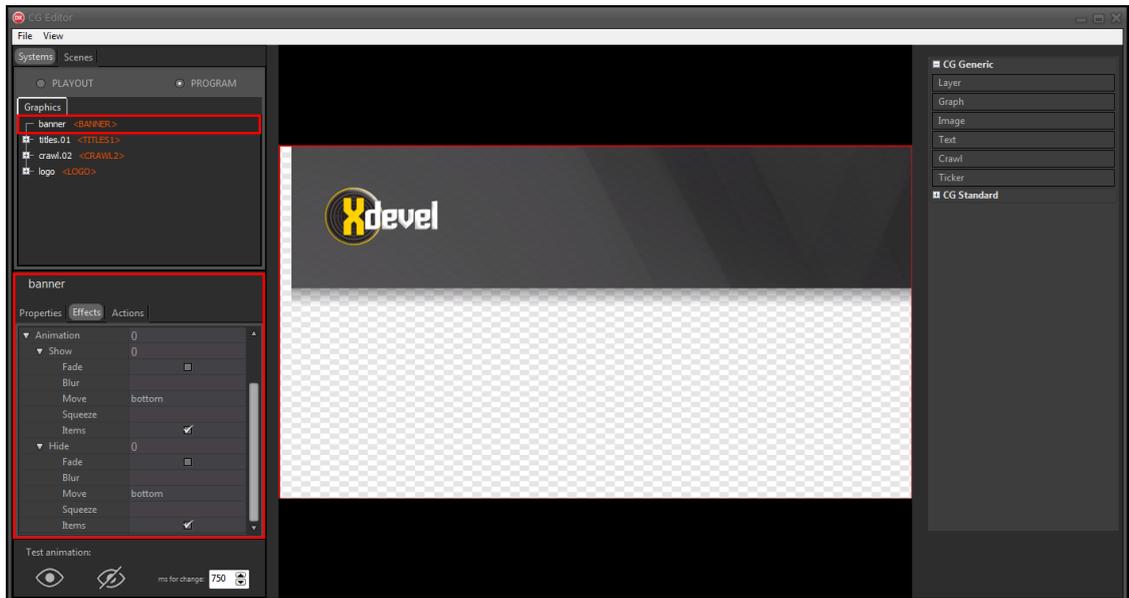
Per poter essere utilizzato, l'oggetto deve essere inserito nel **Program**.

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

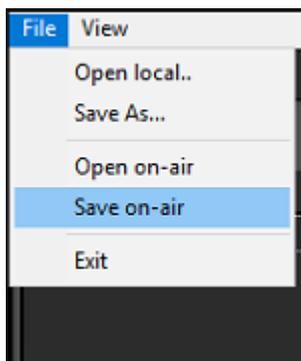
1. Trascinare un oggetto **image** dall'elenco **CG Generic** nel riquadro centrale di anteprima.



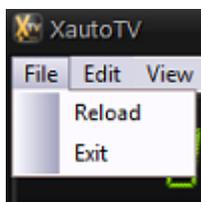
2. Selezionare un'immagine di riferimento dalle cartelle di sistema.
Nella cartella **T:\lib\Media** è disponibile un'immagine **banner.png**.
3. Rinominare l'oggetto in **banner**.
Non è necessario modificare posizione e dimensione, che saranno gestite dagli altri software.
4. Assegnare all'oggetto 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.
6. Testare il risultato utilizzando i pulsanti **Test animation** in basso.
Utilizzare il valore a lato per aumentare o diminuire la velocità dell'anteprima.
7. 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.

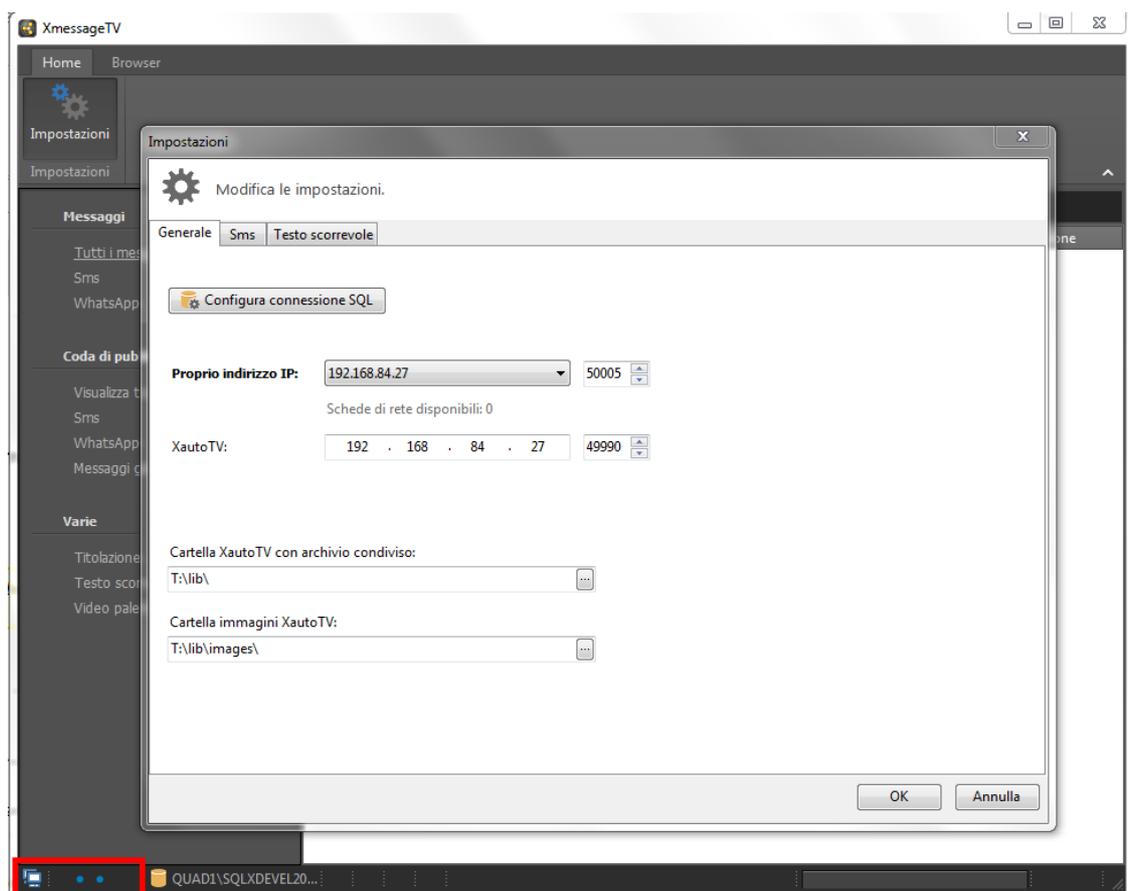


7.3 XmessageTV

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:

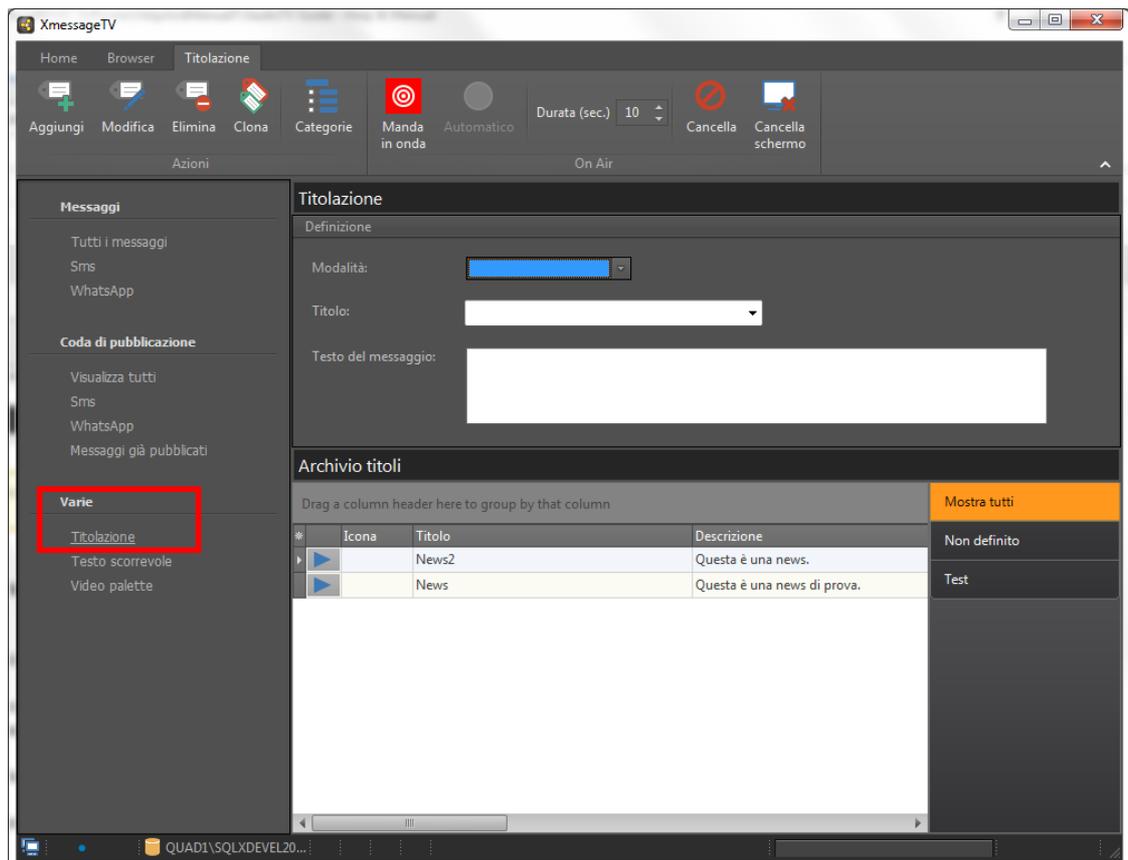
1. Avviare **XmessageTV**.
2. Fare clic su **Home > Impostazioni**.
3. Nella sezione **Generale** inserire l'**indirizzo IP** del computer in cui è avviato **XautoTV**.
4. Assicurarsi che le cartelle con archivio e immagini di XautoTV siano corrette. Le risorse grafiche condivise tra le workstation si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



 *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**.



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.

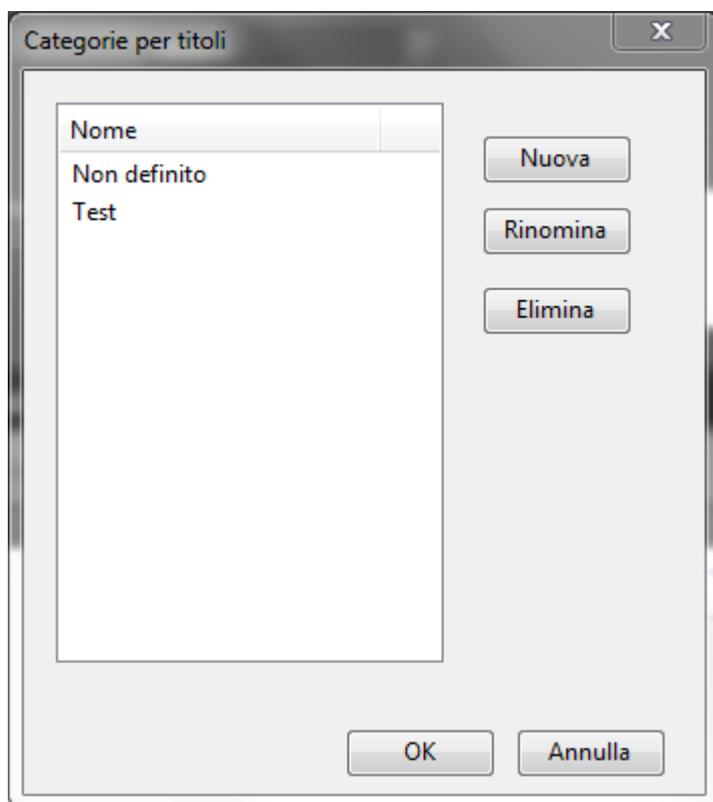
4. Fare clic su **OK**.

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**.



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

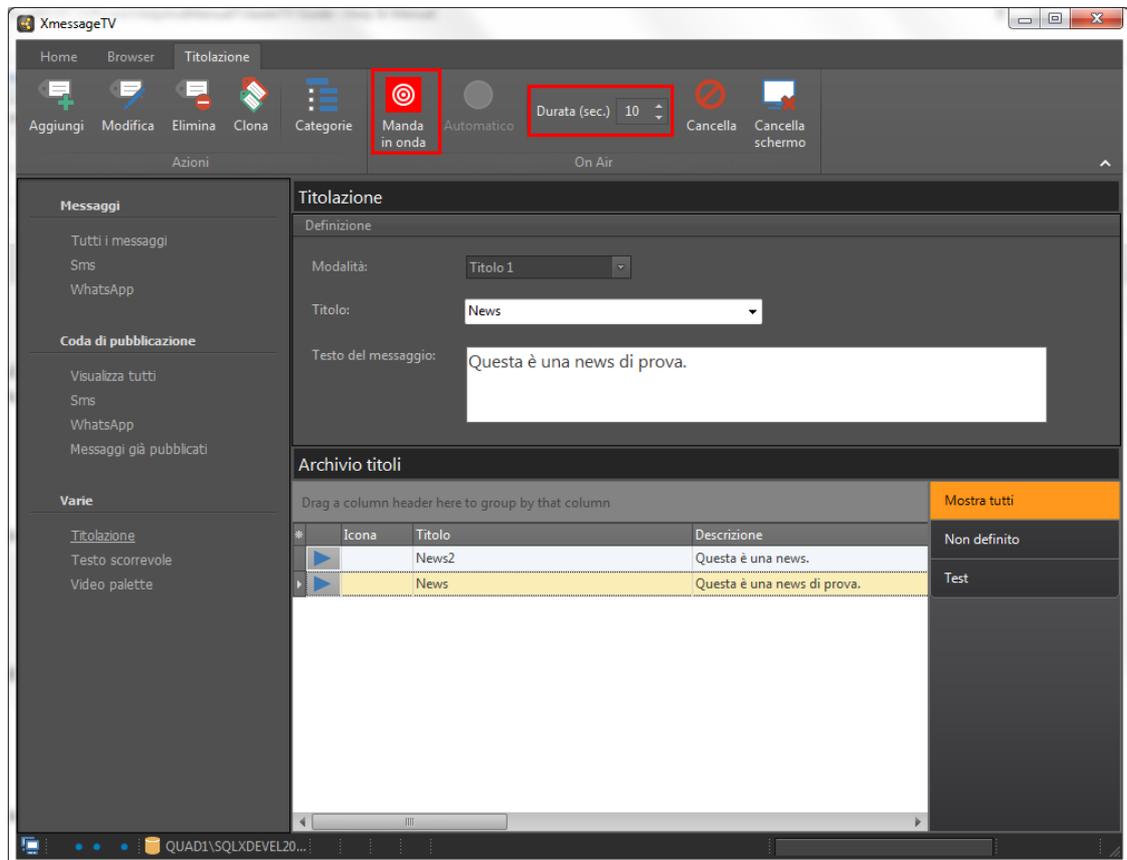
Per inserire un messaggio in una categoria trascinare il messaggio dalla griglia sul pulsante corrispondente.

Creare più categorie per organizzare 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:

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

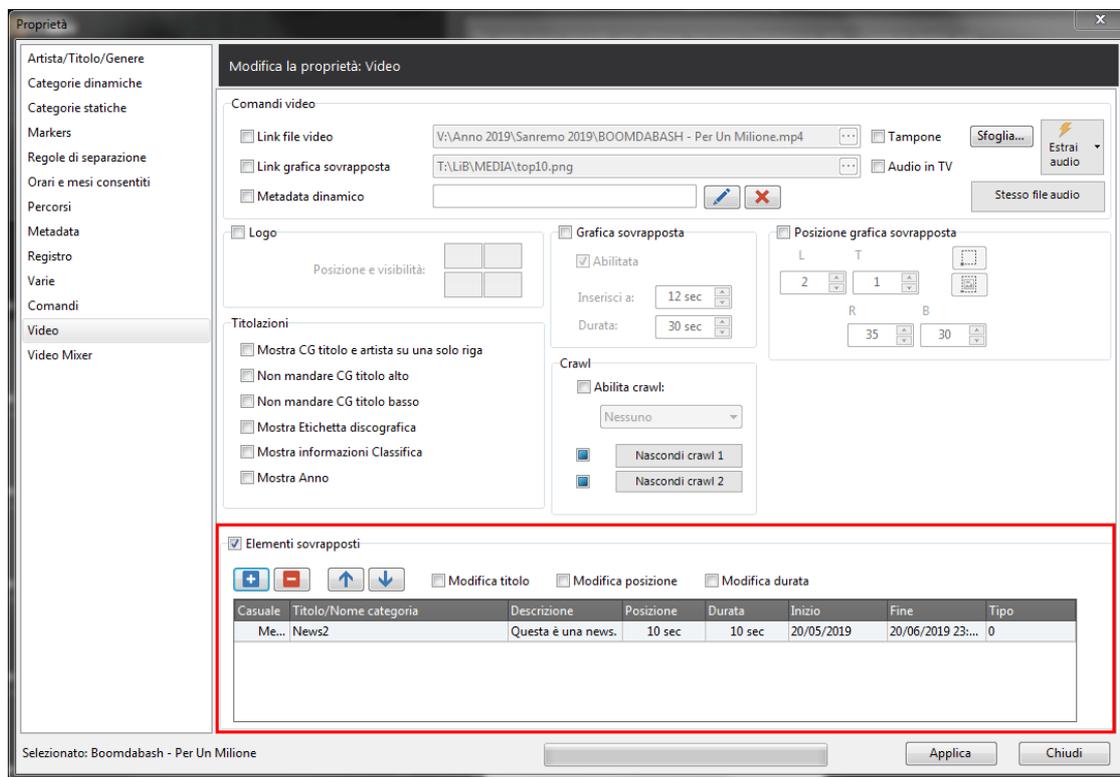
2. Impostare una **durata** e fare clic su **Manda in onda**.



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

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

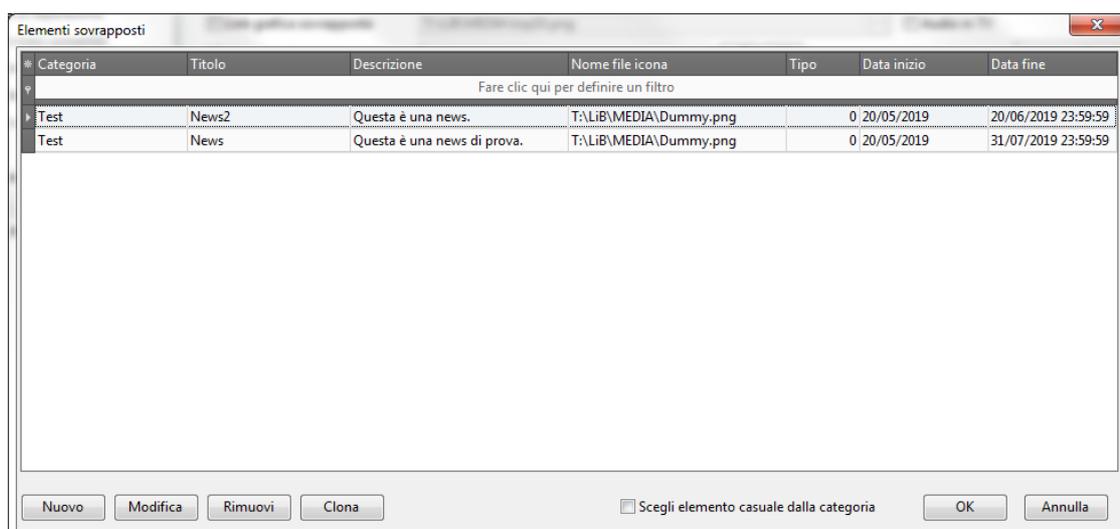
2. Nella sezione **Video** abilitare l'opzione **Elementi sovrapposti**.



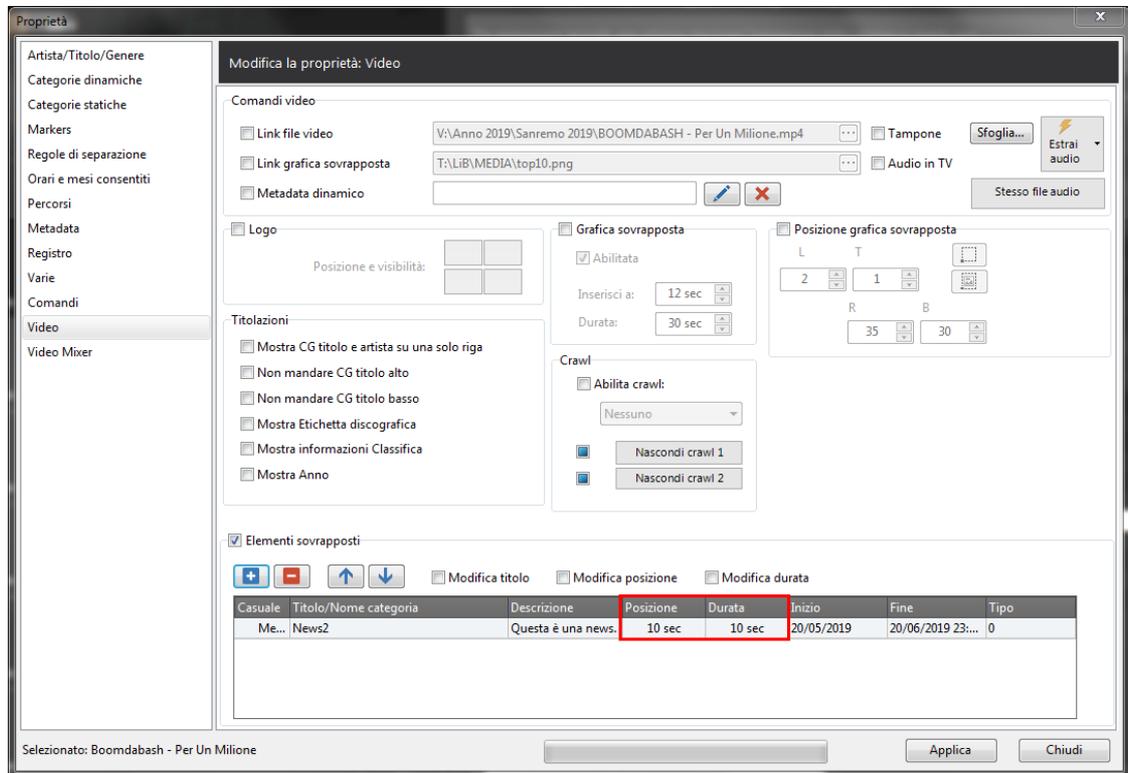
3. Fare clic su **Aggiungi** .

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**.



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



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

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

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

Ricordarsi di salvare l'archivio a fine lavori.

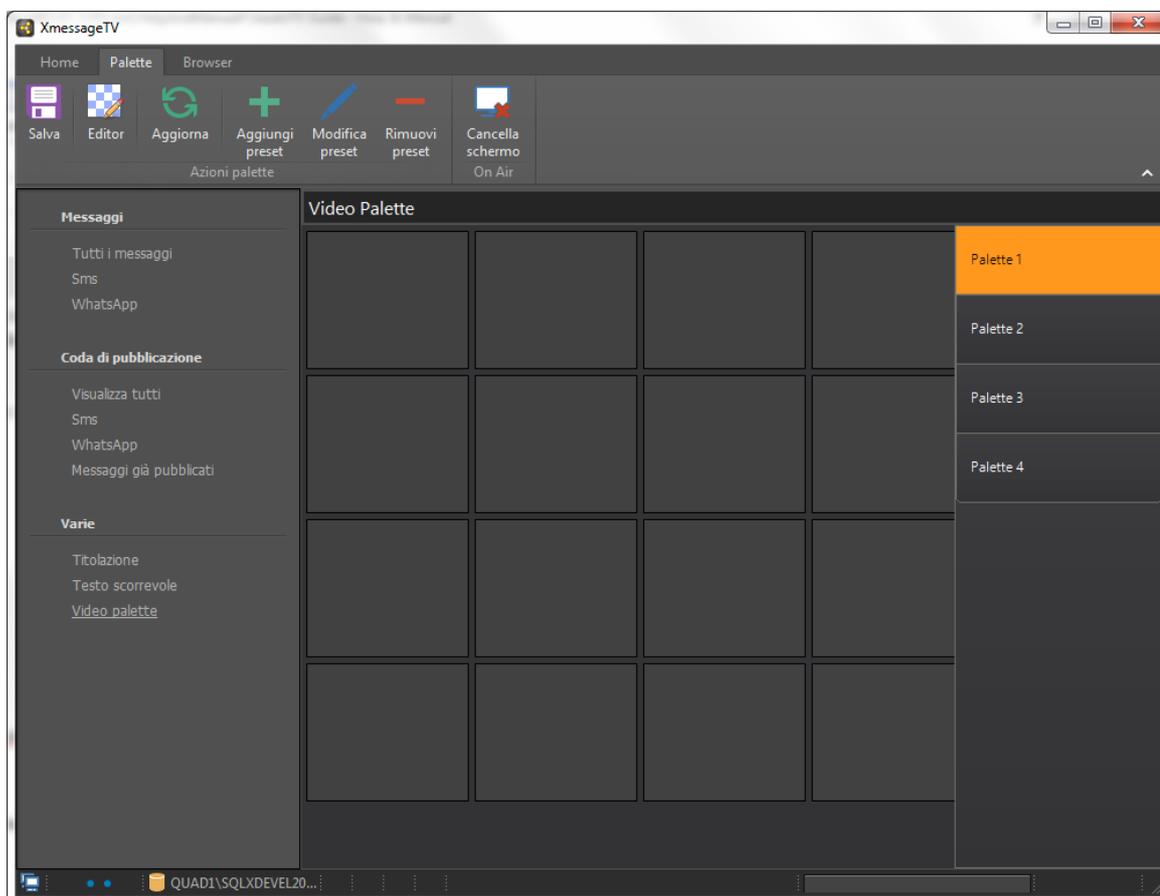
7.3.1 Video palette

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).



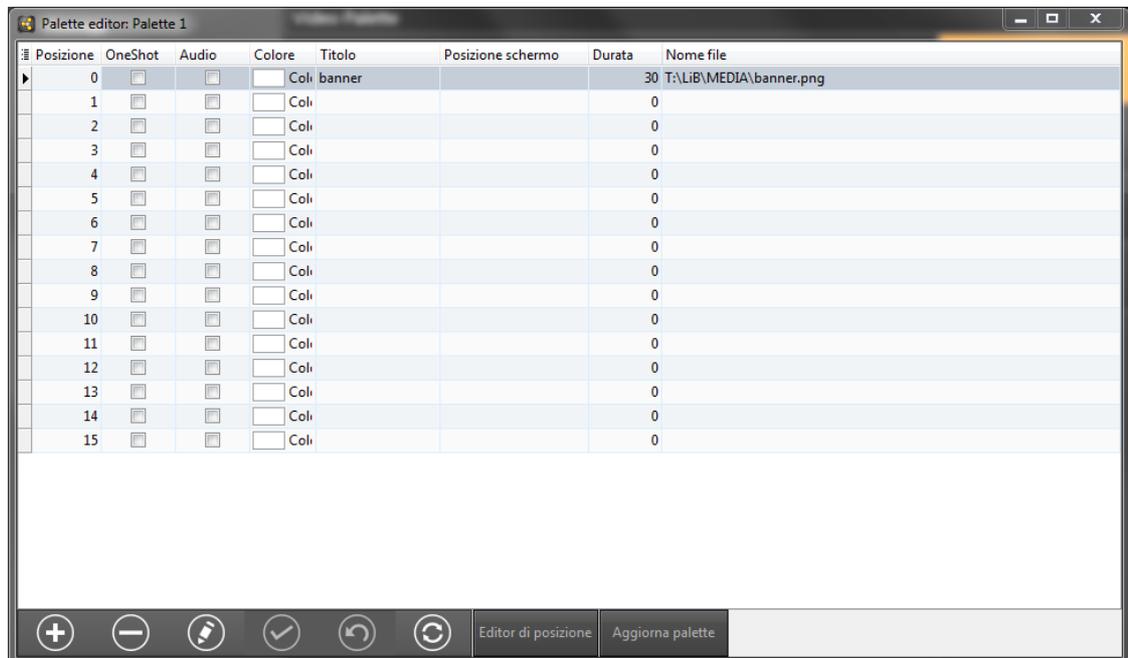
Per inserire grafica nella palette:

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**.



5. Fare clic sul pulsante **Salva**  in basso per applicare le modifiche.

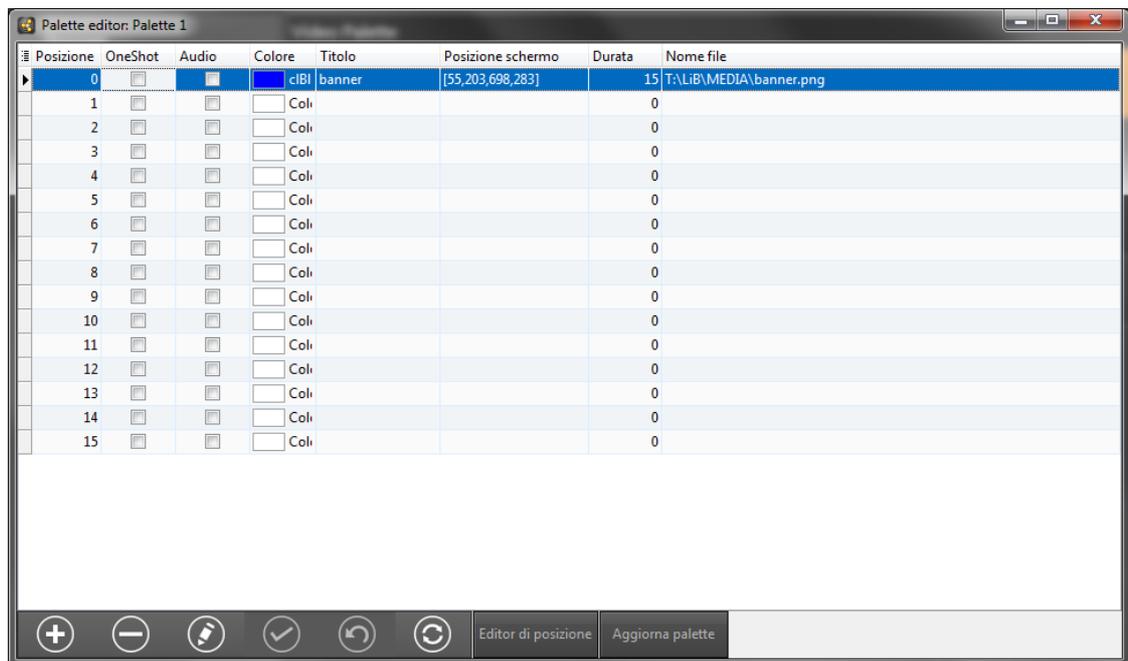
6. Fare clic su **Editor** posizione per riposizionare le grafiche tramite drag'n'drop. Le grafiche vengono inserite a tutto schermo come impostazione di default.

7. 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.



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



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.

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 soprattutto 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**.

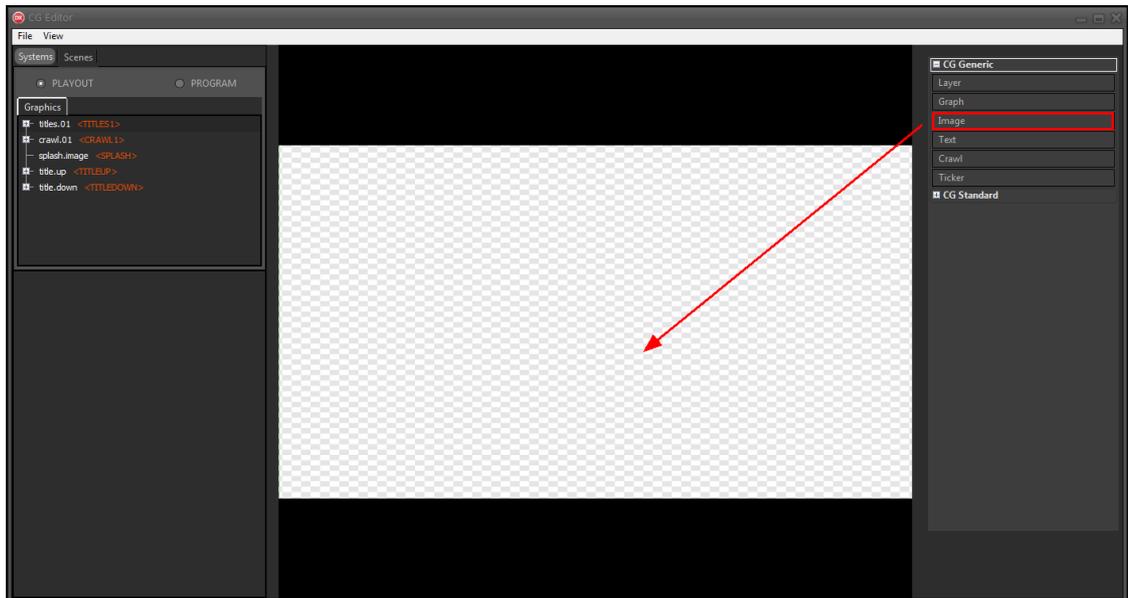
8.2.1 Oggetto Over

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

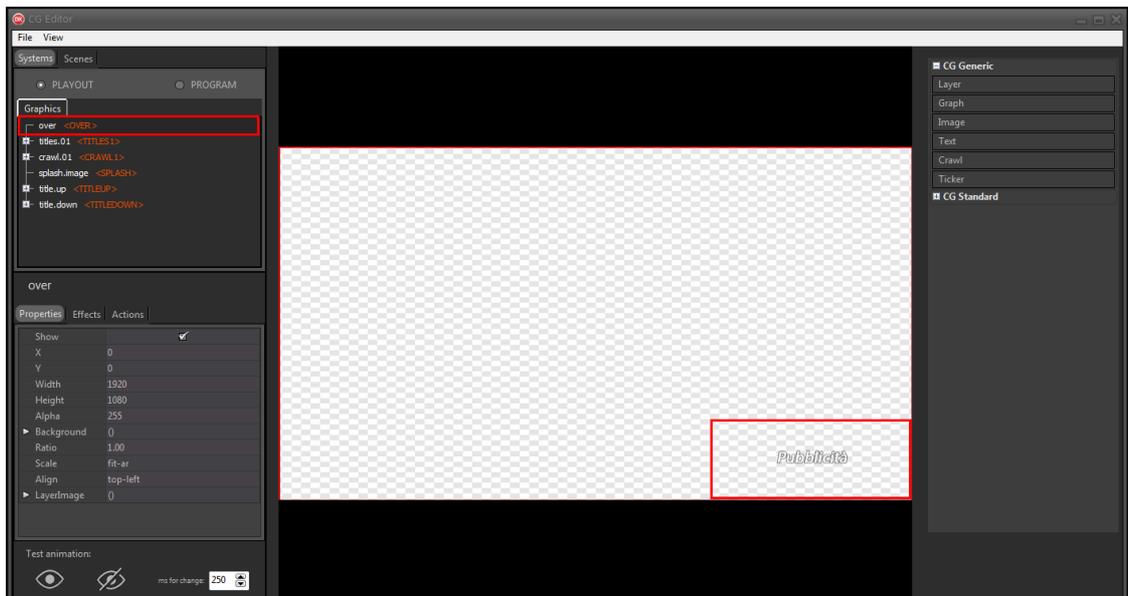
Per poter essere utilizzato, l'oggetto deve essere inserito nel **Playout**.

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

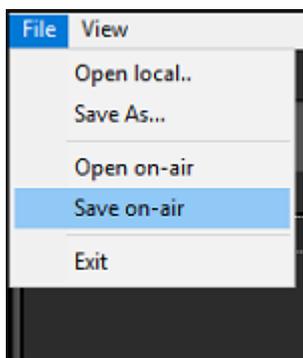
1. Trascinare un oggetto **image** dall'elenco **CG Generic** nel riquadro centrale di anteprima.



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.

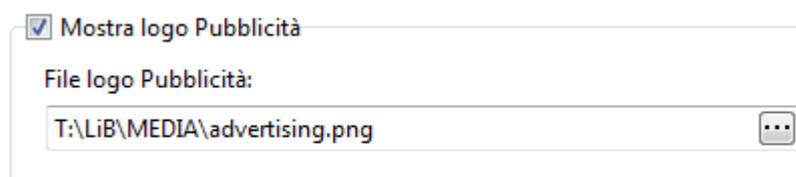


7. Su XautoTV fare clic su **File > Reload** per aggiornare il CG.



Su Xautomation:

1. Fare clic su **Modifica > Impostazioni**.
2. 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.



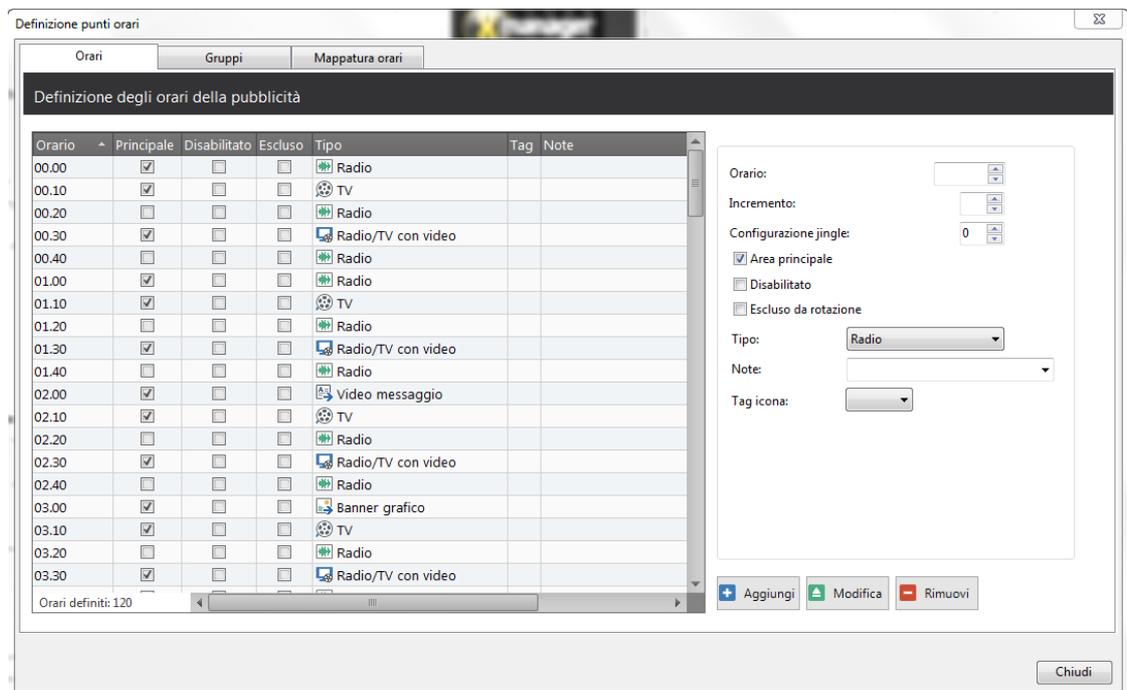
4. Fare clic su **Applica**, quindi su **Chiudi**.

8.2.2 Xmanager

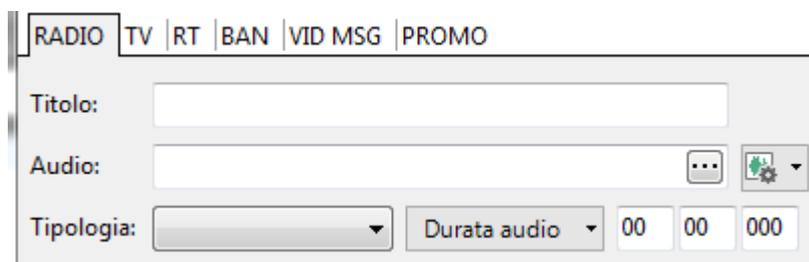
Xmanager permette di programmare diversi **tipi di pubblicità** quando Xautomation funziona in modalità **Radio/TV**.

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.



3. 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.



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

The screenshot shows the 'RT' tab selected in the top navigation bar. Below the navigation bar, there are two input fields: 'Titolo' and 'Video'. To the right of the 'Video' field are three icons: a menu icon (three dots), a video camera icon, and a gear icon. At the bottom of the form, there is a 'Durata video' (Video Duration) field with a dropdown arrow and three input boxes containing '00', '00', and '00'.

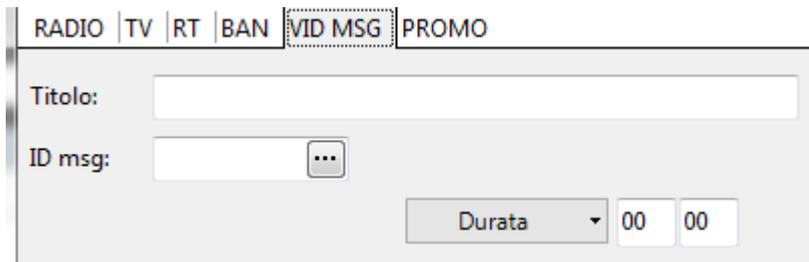
6. Selezionare **RT** o **RT BAN** per inserire uno spot **audio/video** o **audio/banner**. Quindi scegliere il file audio da associare e il file video o l'immagine. Assicurarsi che la durata dell'audio sia uguale alla durata del video o del banner.

The screenshot shows the 'RT BAN' tab selected in the top navigation bar. Below the navigation bar, there are four input fields: 'Titolo', 'Audio', 'Video', and 'Durata video'. To the right of the 'Audio' field are three icons: a menu icon (three dots), a green plus icon, and a gear icon. To the right of the 'Video' field are three icons: a menu icon (three dots), a video camera icon, and a gear icon. Between the 'Audio' and 'Video' fields, there is a 'Tipologia' dropdown menu and a 'Durata audio' (Audio Duration) field with a dropdown arrow and three input boxes containing '00', '00', and '00'.

7. Selezionare **BAN** per inserire un **banner**. Quindi scegliere l'immagine e impostare durata e posizione.

The screenshot shows the 'BAN' tab selected in the top navigation bar. Below the navigation bar, there are three input fields: 'Titolo', 'Banner', and 'Posizione'. To the right of the 'Banner' field is a menu icon (three dots). Below the 'Banner' field is a white box labeled 'Anteprima' (Preview). To the right of the 'Anteprima' box is a 'Durata' (Duration) field with a dropdown arrow and three input boxes containing '00', '00', and '00'.

8. 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

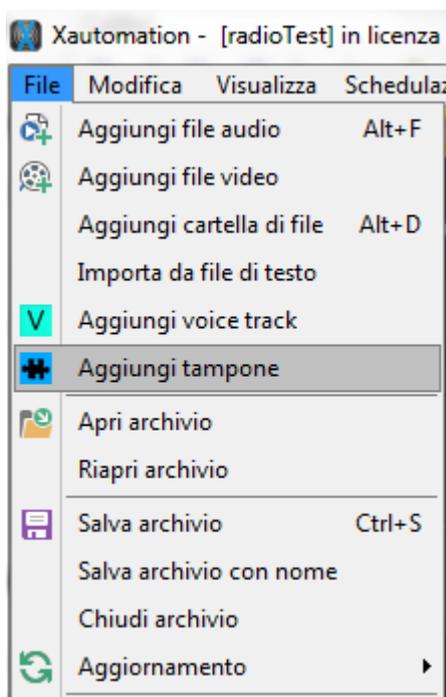
8.2.2.1 Tamponi audio/video

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**.

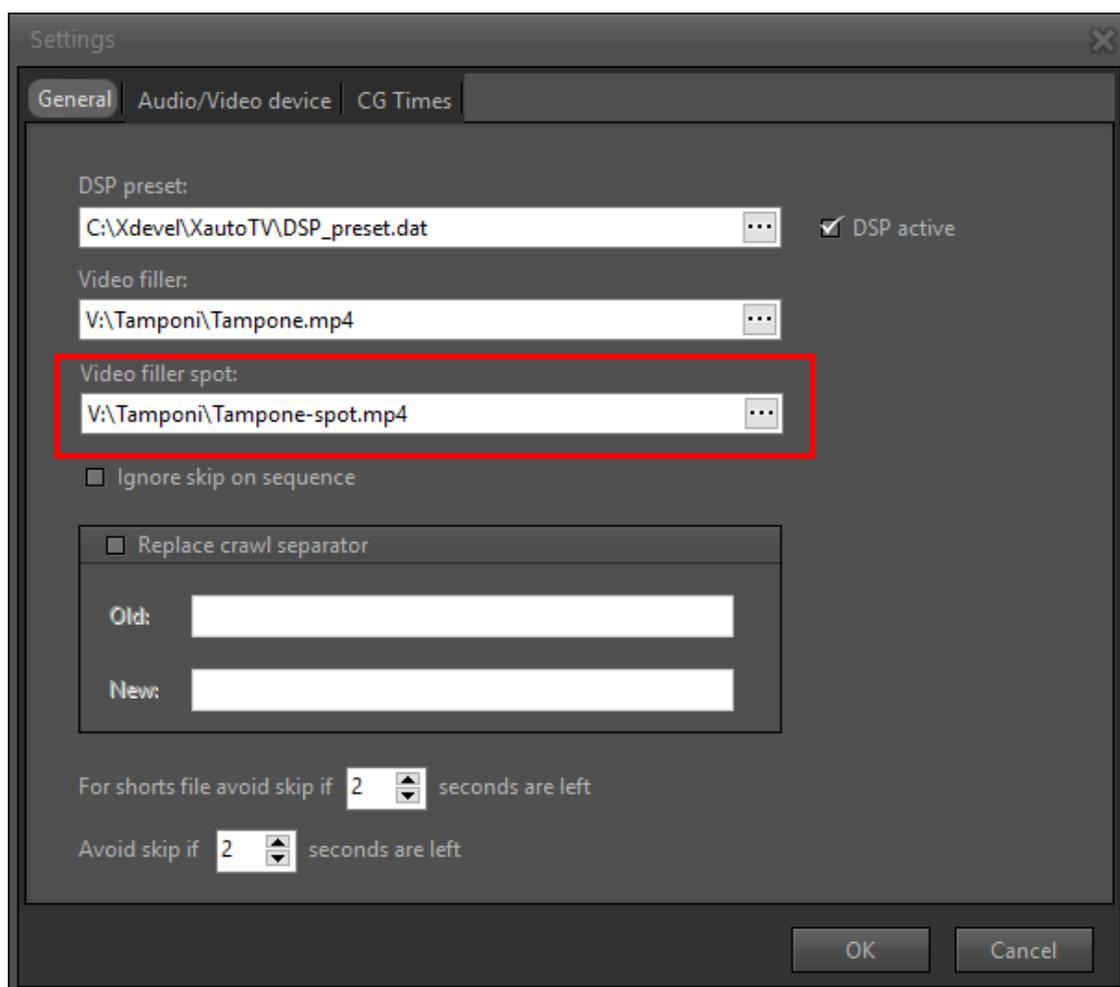


2. Selezionare uno o più file audio dalle cartelle di sistema.

✦ *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**.



- 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 non può essere inserito manualmente nelle playlist o negli slot di messa in onda 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 non può essere inserito manualmente nelle playlist o negli slot di messa in onda 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

