

CREARE UNA RADIO CON PHILO MEDIA MANAGER E FLU-O RADIO PLAYOUT



bitonline

v. 20160627

Introduzione

Philo Media Manager e Flu-o Radio Payout sono i due software di Bit On Live che permettono di creare e gestire la tua radio in modo completo e professionale.

Philo - Media Manager



Philo Media Manager è il software di archiviazione e pianificazione della programmazione. Mette a disposizione un unico strumento per l'organizzazione e la catalogazione dei file audio, siano essi semplici clips, spot commerciali o programmi composti da più parti.

Philo Media Manager gestisce più canali dando la possibilità, se lo si desidera, di condividere delle risorse in spazi comuni.

La creazione dei palinsesti è facile ed intuitiva e può essere gestita a diversi livelli, dal manuale, molto semplice grazie al drag and drop di singoli elementi o di interi blocchi di programmazione, al completamente automatico.

Flu-o – Radio Payout



Flu-o Radio Payout è il software di riproduzione audio con il quale gestire le dirette e le automazioni radiofoniche. È facile da configurare per ottenere un controllo completo delle risorse di input e output, impostare le cartelle sorgenti dell'archivio audio e utilizzare applicazioni e device esterni.

Flu-o Radio Payout garantisce la visualizzazione di tutte le informazioni relative ai brani presenti in palinsesto, offre la possibilità di modificare o riorganizzare la pianificazione del palinsesto, di eliminare o inserire file audio in scaletta durante la diretta. Garantisce il controllo completo di tutte le informazioni per ottenere una perfetta messa in onda.

Sommario

Installazione Philo Media Manager	4
Preinstallazione	4
Installazione	6
License Updater	6
Panoramica delle funzionalità	7
Operazioni su record	7
Personalizzazione viste	8
Ricerca testuale	9
Ricerca con Filtri	10
Philo Media Manager	11
Primo utilizzo	11
Impostare la lingua	11
Collegare il database	11
Creare una Sorgente	11
Creare il Canale	12
Gestione dei File	13
Inserimento file	13
Marker	15
Tag	16
Creazione del Palinsesto	17
Regole	17
Filtri	19
Clock	20
Template	21
Schedulazione	22
Gestione funzioni aggiuntive	22
Impostare FILLER	22
Gestire le REPLICHE	23
Creare un Programma	24
Gestire gli Spettacoli	25
Creare le composizioni	26
Creare il segnale orario	26
Creare una Playlist Manuale	27

Flu-O Radio Player28

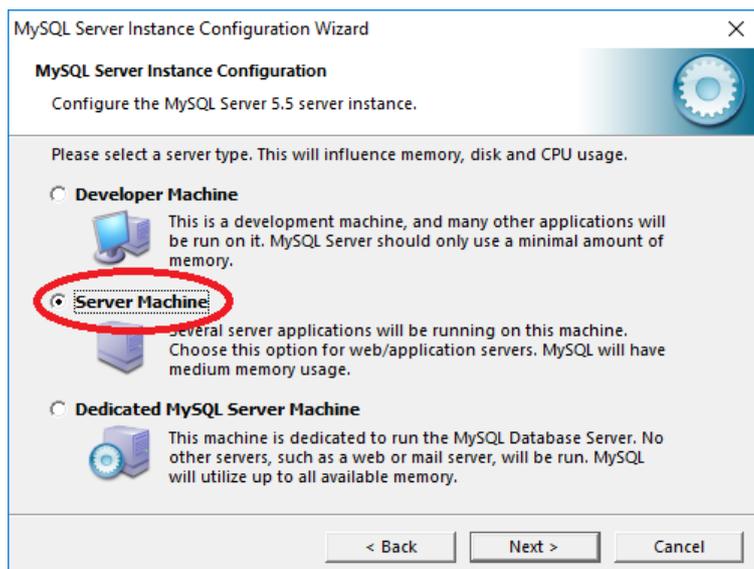
- Installazione28
- License Updater28
- Configurazione29
 - Dispositivo29
- Avvio30
- Schedulazione31
- Check32
- Source locale32
- Area di lavoro33
- Evento on air (Area A)34
 - Comandi34
- Playlist (Area B)35
- Stato del Playout (Area C)35
- Info – Impostazioni – Trimmer (Area E)36
 - Info36
 - Impostazioni36
 - Trimmer36
- Palinsesto, Librerie, Log, Strumenti (Area D)37
 - Palinsesto37
 - Librerie38
 - Log38

Installazione Philo Media Manager

Preinstallazione

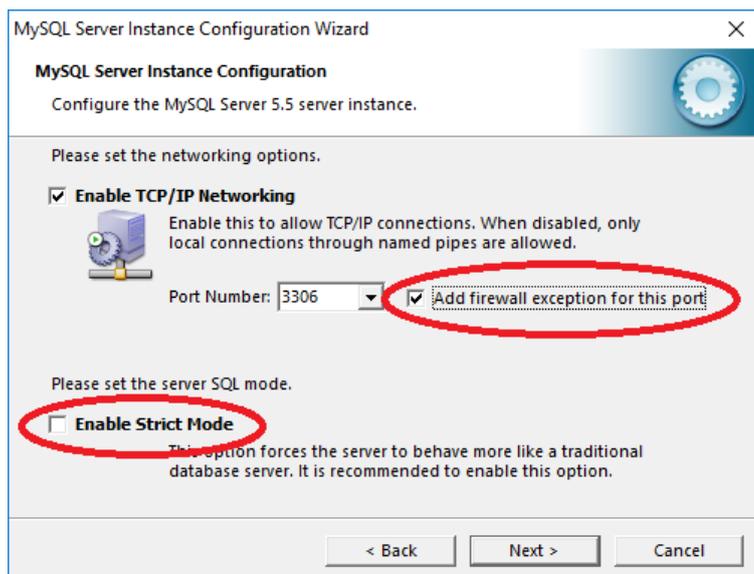
Per il corretto funzionamento di **Philo Media Manager** è necessario che sulla macchina su cui verrà installato sia presente **MySQL**. L'installer è presente nella cartella **software** fornita con l'acquisto della licenza di **Philo Media Manager**.

Lanciare **Mysql 5.5.20-win32** e seguire l'installazione fino alla seguente schermata:

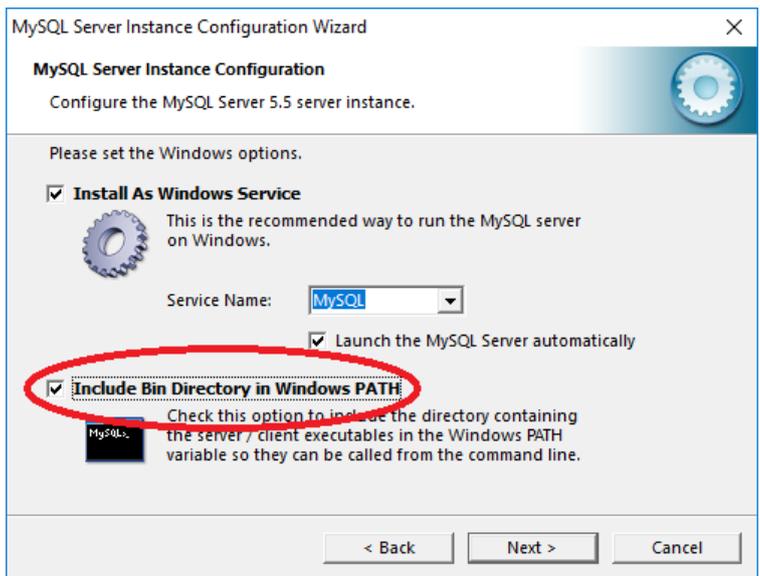


selezionare **Server Machine** e proseguire.

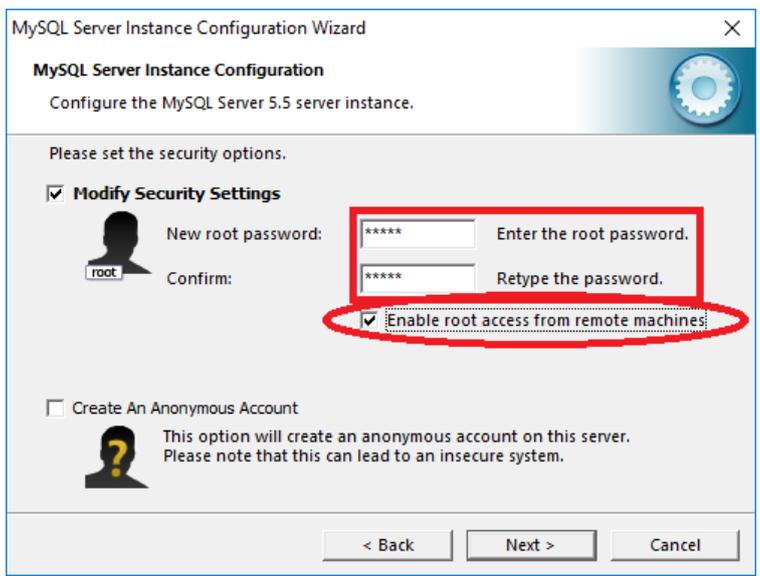
Nella schermata seguente togliere la spunta da **Enable Strick Mode** e aggiungerla ad **Add firewall exception for this port**.



Successivamente aggiungere la spunta a **Include bin directory in Windows PATH**

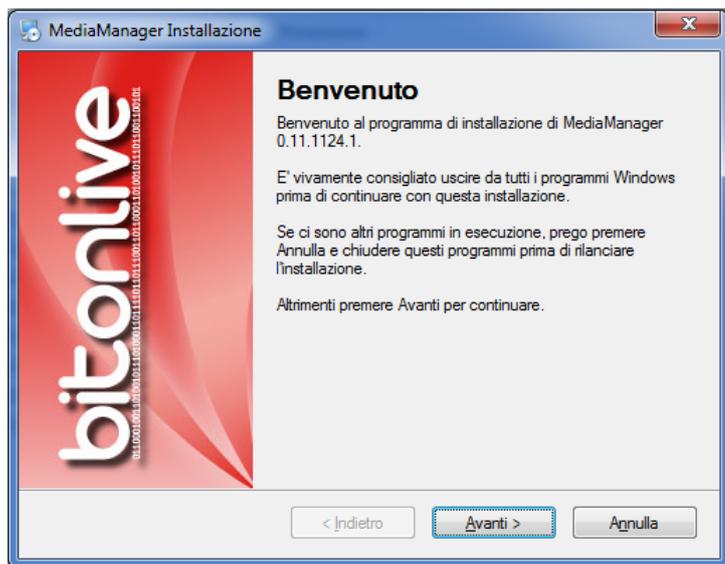


Nella seguente schermata inserire la password per l'accesso al database e confermarla (se il media manager risiede in un computer diverso dal playout spuntare **Enable root access from remote machines**).



Infine premere **Execute**.

Lanciare **Setup_MediaManager.exe** e seguire le indicazioni.

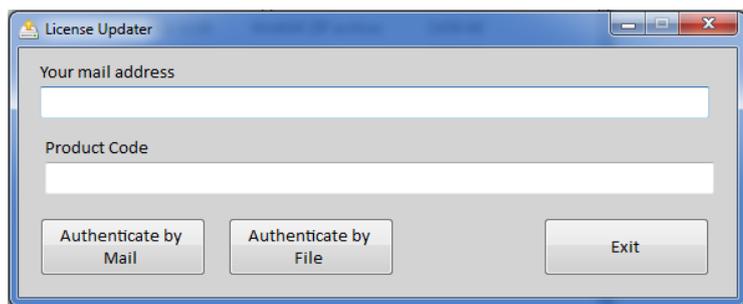


Si consiglia di installare **Philo Media Manager** nella cartella di default (*C:\Program Files (x86)\BitOnLive\MediaManager*)

License Updater

Terminata l'installazione del software aprire il menu *Avvio di Windows -> BitOnLive-> License Updater*

Si aprirà la finestra successiva in cui inserire indirizzo e-mail e codice per l'attivazione della licenza acquistata.

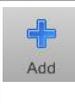
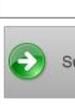


Inserire il proprio indirizzo mail e il **Product Code**, quindi fare click su **Authenticate by File**.

Verrà generato un file sul Desktop che dovreste inviare a info@bitonlive.com. All'indirizzo e-mail inserito sarà inviata un e-mail da license@bitonlive.com contenente un file, salvarlo sul desktop e avviare **Philo Media Manager** per attivarlo.

Operazioni su record

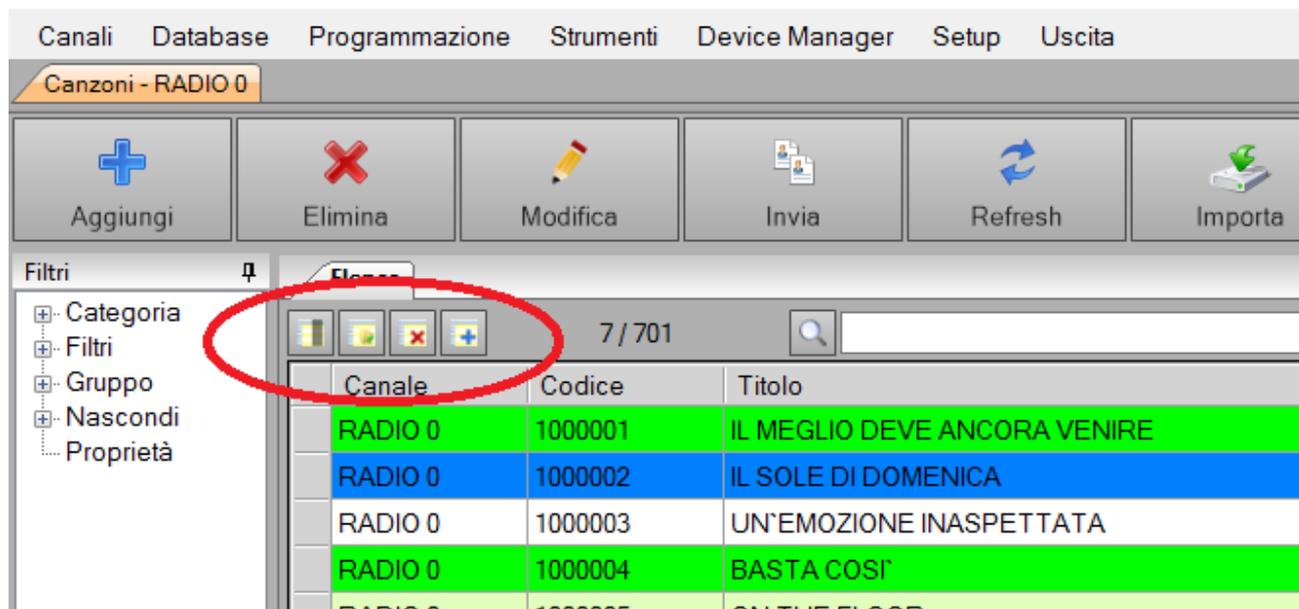
I seguenti tasti hanno la stessa funzione in tutto il programma.

	Inserisce un nuovo record
	Inserimento multiplo di record
	Elimina il record selezionato
	Modifica il record selezionato (è possibile anche fare doppio click direttamente sulla riga interessata)
	Aggiorna la visualizzazione della finestra
	Chiude la finestra (è possibile anche premere il tasto ESC della tastiera)
	Apre la finestra di editing del media
	Torna al record precedente senza bisogno di chiudere la finestra di modifica e salva automaticamente le modifiche
	Passa al record successivo senza bisogno di chiudere la finestra di modifica e salva automaticamente le modifiche
	Salva i dati inseriti nella finestra di inserimento/modifica

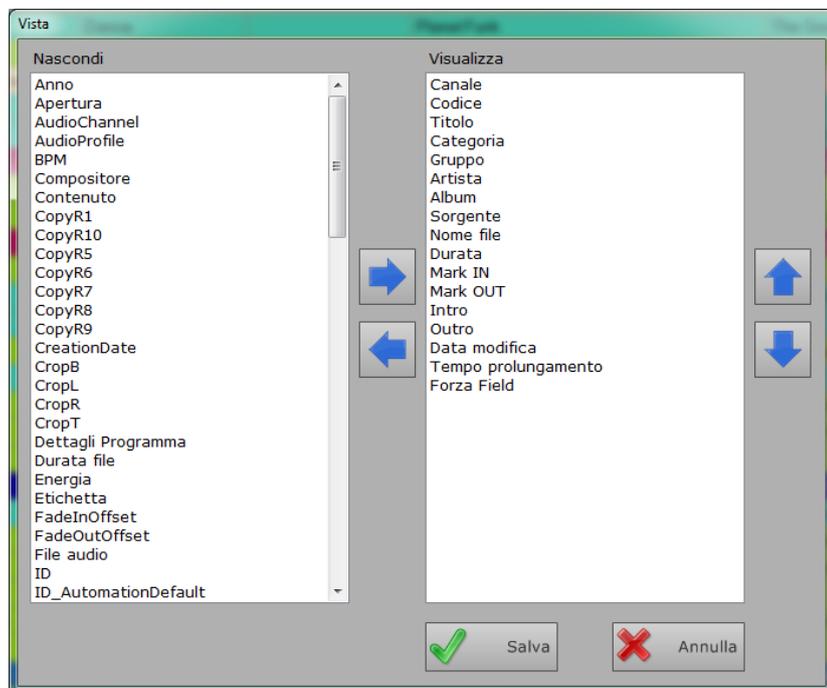
Personalizzazione viste

E' possibile personalizzare temporaneamente la vista spostando le colonne a destra e sinistra; per farlo, cliccare sull'intestazione della colonna e, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, trascinare la colonna nella posizione desiderata e quindi rilasciarlo.

Inoltre è possibile decidere che colonne mostrare/nascondere e modificarne l'ordine. Cliccare sul tasto , tra quelli cerchiati di rosso nell'immagine.



Si aprirà una maschera con l'elenco dei dati a disposizione dell'utente.

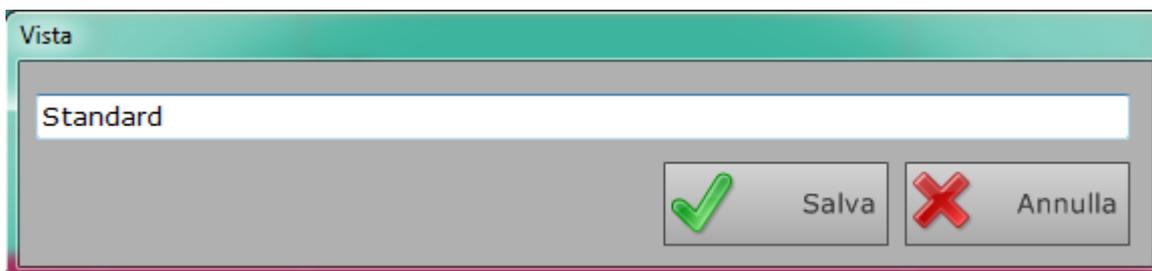


Nel box di sinistra si trovano le colonne nascoste, in quello di destra le colonne visibili; per spostare le colonne da una parte all'altra selezionarle (tasto sinistro del mouse e tasto CTRL premuto per la selezione multipla) e premere la freccia che ne indica la destinazione. 

Per impostare l'ordine di visualizzazione selezionare la colonna e, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, trascinarla nella posizione desiderata, oppure usare i tasti  e  a destra del box.

 Salva	Salva le modifiche apportate
 Annulla	Chiude la finestra senza salvare

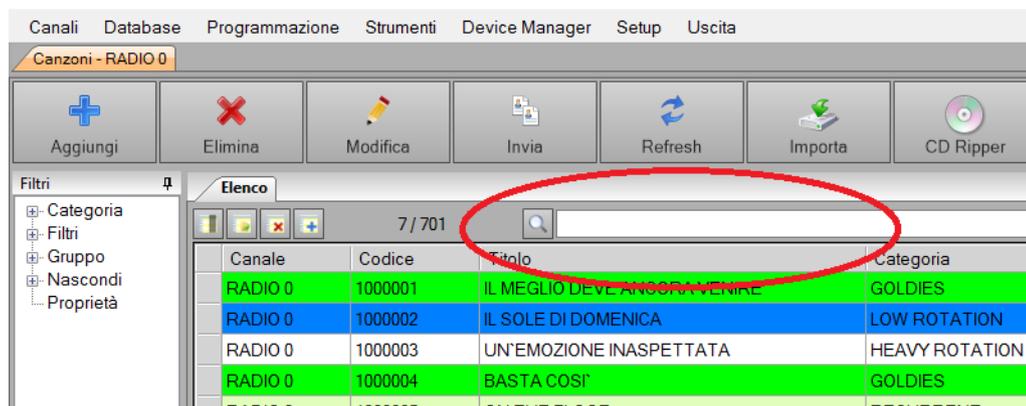
Per salvare la vista creata cliccare sul tasto  si aprirà una finestra in cui inserire il nome da assegnare alla vista impostata.



In un secondo momento sarà possibile selezionare le viste salvate, utilizzando il tasto  ed eliminarle con il tasto . Per ordinare la vista dei dati fare un click con il tasto sinistro del mouse sull'intestazione di colonna, per aggiungere altri tipi di ordinamento eseguire la stessa operazione usando però il tasto destro del mouse..

Ricerca testuale

Per cercare un record, digitare le prime lettere di ciò che vogliamo trovare, la ricerca sarà fatta nella colonna dell'ordinamento principale. Aggiungendo un asterisco * alla fine del testo i risultati saranno filtrati, cioè si vedranno solo quelli corrispondenti alla ricerca effettuata.

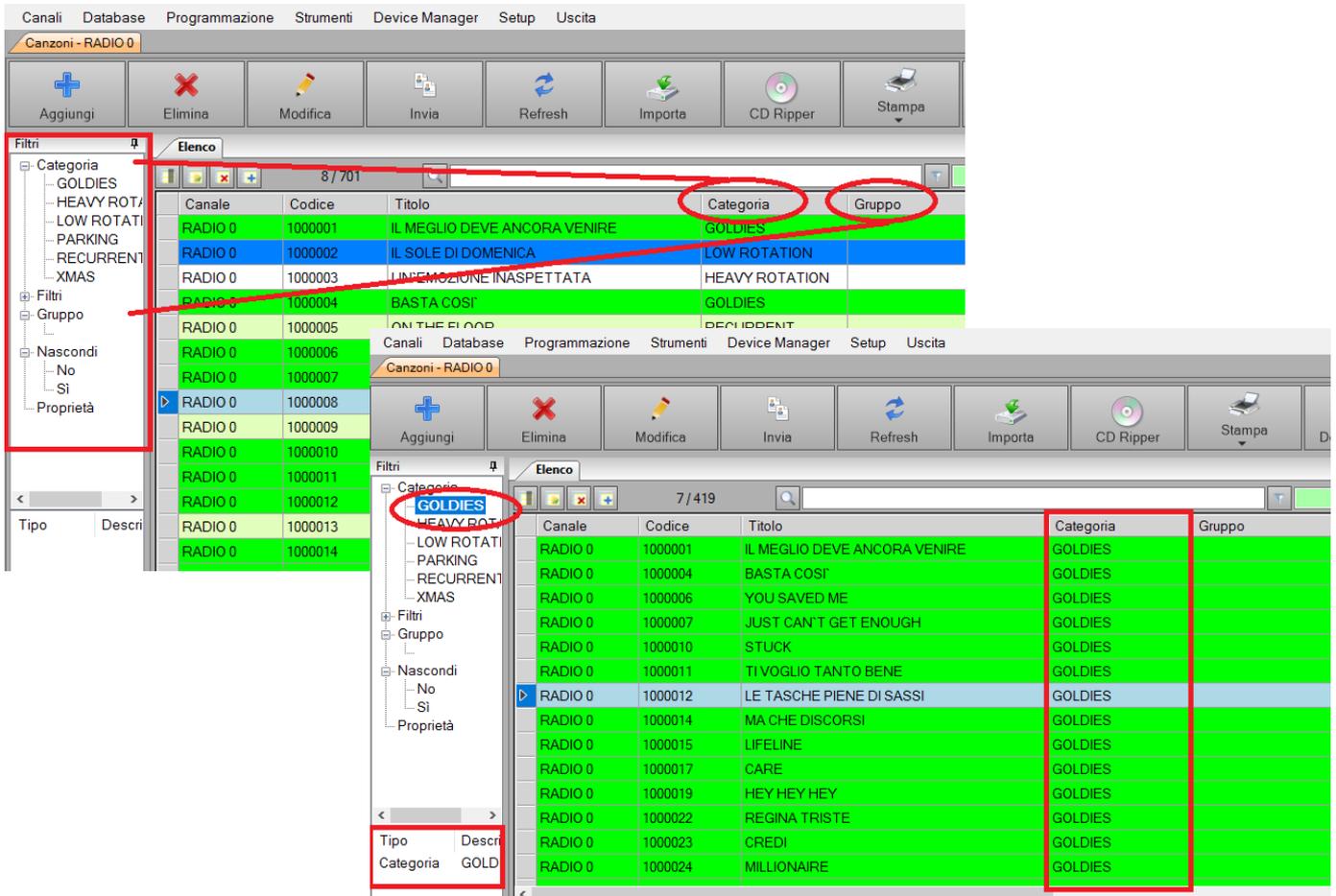


Ricerca con Filtri

È possibile effettuare ricerche anche utilizzando i filtri preimpostati che si trovano a sinistra delle tabelle clip, canzoni ecc.

Per applicare il filtro fare doppio click sulla voce desiderata nell'elenco proposto.

Per annullare il filtro e tornare alla visualizzazione di tutto l'archivio, cliccare il tasto destro de mouse nel riquadro inferiore e selezionare "Annulla tutto"



Primo utilizzo

Impostare la lingua

Subito dopo l'installazione **Philo Media Manager** si presenta in inglese, per impostare la propria lingua selezionare il menu **Setup** -> **Language** e la lingua prescelta.

Prima di lavorare sugli archivi è necessario connettersi al database, impostare le cartelle sorgenti dell'archivio ed infine creare un canale.

Collegare il database

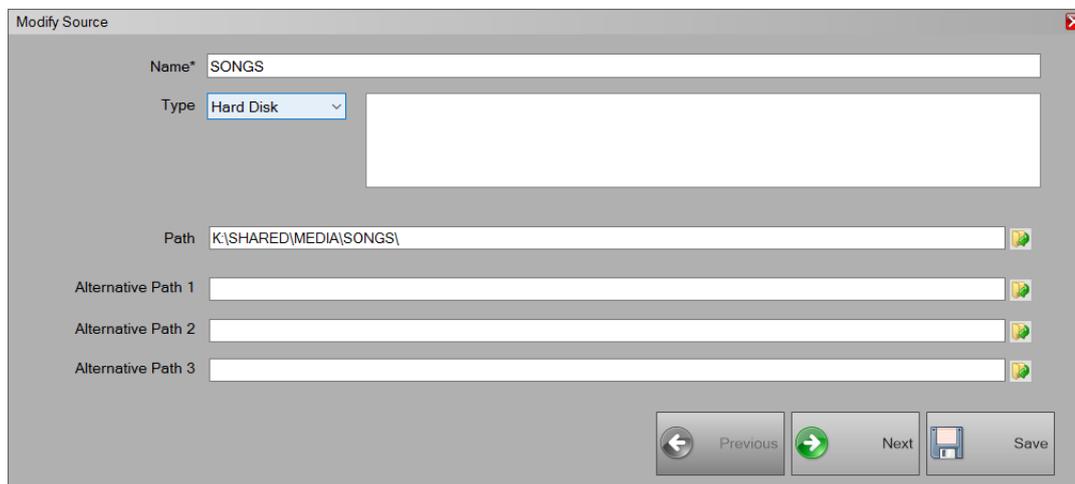
Selezionare il menu **Setup** -> **Impostazioni** -> **Database**: inserite tutti i campi richiesti e cliccate su **Test Connection**.

Se i dati inseriti sono corretti apparirà un messaggio di conferma,  salvare la configurazione e chiudere la finestra di setup. Nell'angolo inferiore sinistro sarà visibile questo messaggio

Nel caso in cui non esistesse un database ed il **Test Connection** fallisse,  cliccare su **Create Database**.

Creare una Sorgente

Il passaggio successivo è quello di impostare una sorgente per l'archivio dei file: selezionate il menu **Setup** -> **Sorgenti** e cliccate su **Aggiungi**.



I dati indispensabili sono:

- Nome: nome della sorgente (sarà visualizzato nelle schede delle clip)
- Tipo: nel caso della prima sorgente impostare **HardDisk**
- Percorso: selezionare la cartella da usare come archivio

Creare il Canale

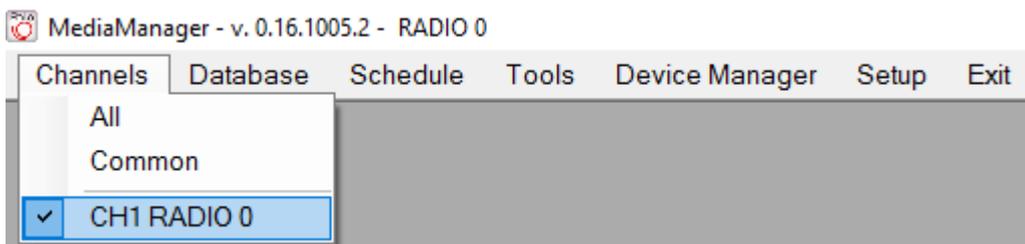
Ora è necessario creare il canale su cui desiderate lavorare: selezionate il menù **Setup** -> **Canali** e cliccate su **Aggiungi**.

Inserite le informazioni di base relative al vostro canale:

- Nome: nome del canale
- Tipo: Radio
- Formato durata: selezionare Millisecondi

Cliccate **Salva** per salvare e chiudere la maschera.

Per poter lavorare sull'archivio del canale appena creato selezionare il menu **Canali** -> **CH1 'Nome Canale'**



Inserimento file

Per inserire i file in archivio esistono due modi: **l'inserimento manuale** e **l'importazione multipla**.

Quanto scritto di seguito è valido per tutti i tipi di file del database (Canzoni, Clips, Commerciali, etc.) ma prenderemo ad esempio l'inserimento delle Canzoni.

Inserimento Manuale

Per eseguire l'inserimento manuale selezionate il menu **Database -> Canzoni** e cliccate su **Aggiungi**, si aprirà la maschera della clip.

La maschera è composta da più schede, per il momento vedremo solo i dati minimi richiesti.

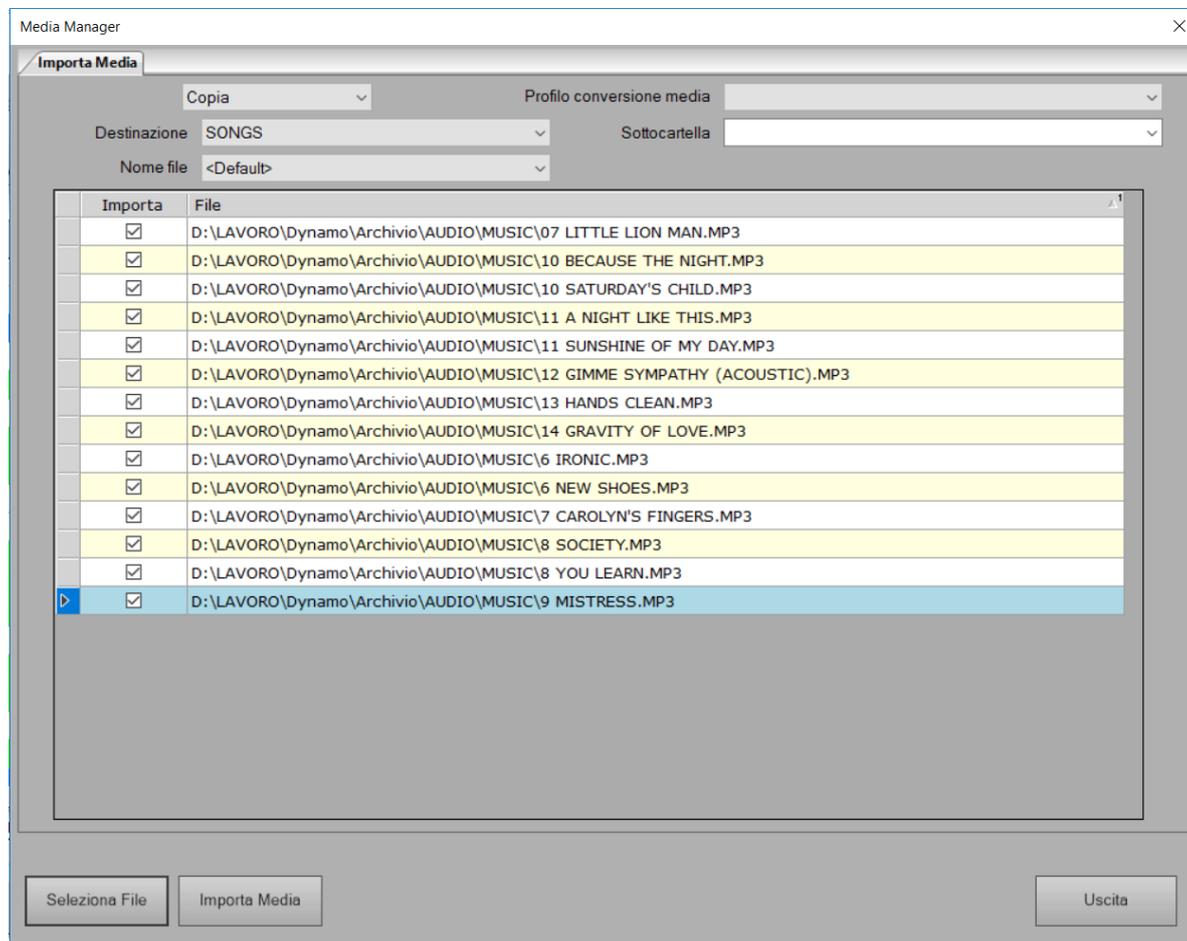
- Scheda Principale: dove inserire Titolo, Artista, Album, Anno e tutte le informazioni relative al file selezionato.
- Scheda Mark:
 - Sorgente: di default propone la sorgente inserita precedentemente
 - Nome file: cliccare sul tasto  e selezionare il file. Avendo impostato una **Sorgente** il programma cercherà il file in quella cartella.

Cliccate **Salva** per salvare e chiudere la maschera.

Importazione Automatica

Per eseguire l'importazione automatica selezionate il menu **Database -> Canzoni** e cliccate su **Importa**.

Lasciare invariata la sorgente nel campo **Destinazione** e verificare che nel campo successivo sia selezionata l'azione **Copia**, in questo modo i file saranno copiati nella nuova cartella di destinazione e sarà mantenuto l'originale.



Cliccare sul tasto **Seleziona file** in basso a destra e selezionare il/i file da importare, cliccare **Importa Media** per completare l'operazione.

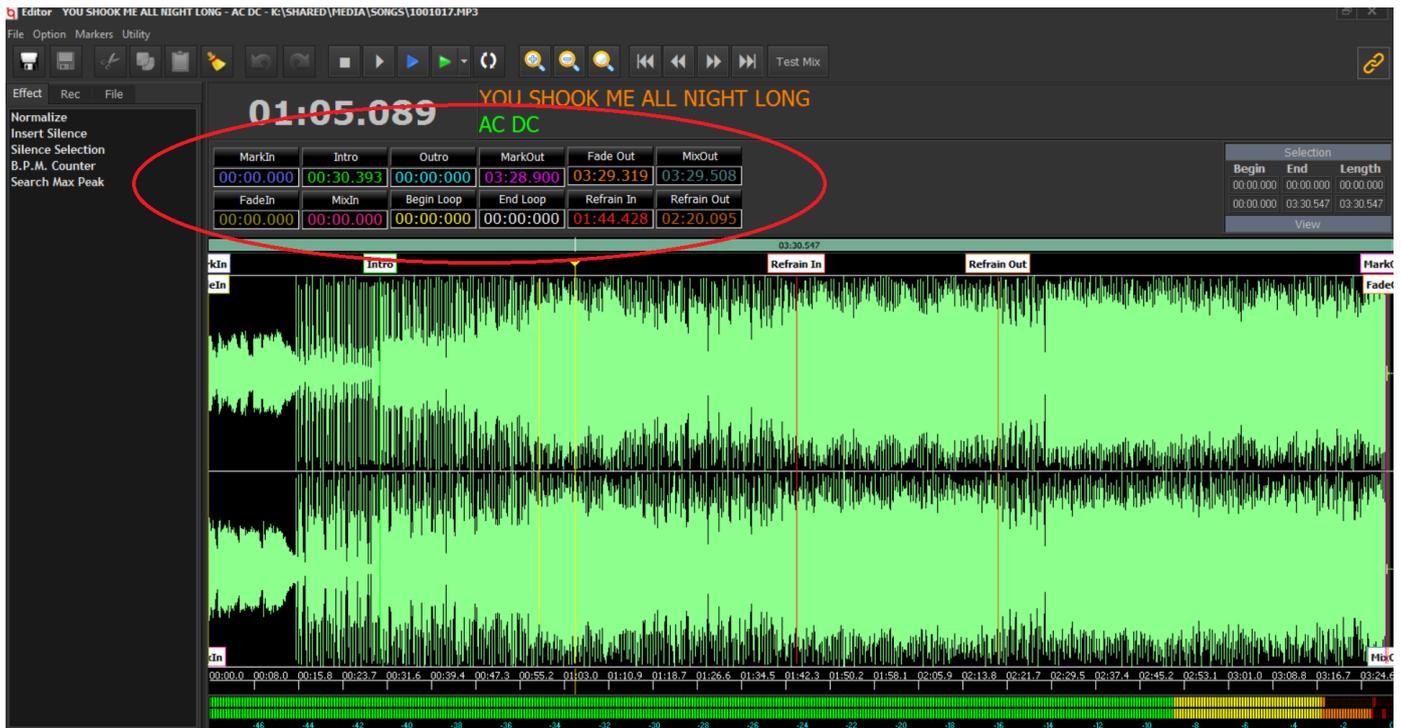
Così facendo **Philo Media Manager** creerà tante schede quanti sono i file importati, copiando i file nella cartella sorgente e assegnando già titolo, percorso e quei dati corrispondenti ai metadata presenti nel file originale.

Questa operazione è valida per tutti i contenuti della radio: Canzoni, Clips, Commerciali, Programmi, Spettacoli, Voice Over ed Annunci.

Marker

Nella finestra di modifica sotto ogni scheda si trova il tasto **Edit**, cliccando si apre una nuova finestra che permette di ascoltare il file e impostare i vari marker:

- Mark in, Mark out
- Intro, Outro
- Fade in, Fade out
- Mix In, Mix out
- Begin Loop, End Loop
- Refrain In, Refrain out



Attraverso il cursore del mouse si può spostare la barra di play e cliccando sui tasti cerchiati in rosso nell'immagine precedente ed i marker vengono impostati al tempo desiderato.

NOTA: L'aggiunta dei Marker è solo una delle funzioni dell'editor. Attraverso le funzione della colonna di sinistra c'è la possibilità di modificare l'audio: dalla normalizzazione alla registrazione. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo dell'Editor rimandiamo all'apposito manuale: **Editor**.

Tag

Una volta importati i componenti audio nel database, bisogna assegnare a ciascun file alcune caratteristiche, o tag, che serviranno alla creazione automatizzata del palinsesto, dei clock e dei template.

Modifica Canzone RADIO 0 YOU SHOOK ME ALL NIGHT LONG

Principale Mark Info Registro **Programmazioni** Info Aggiuntive Proprietà Eventi

Elenco Artisti Aggiungi
Elimina

Categoria: GOLDIES Livello: 1 Nascondi
 Sound code: ROCK Umore: 2 Apertura
 Nazione: ESTERO Voce: MASCHILE
 BPM: 127 Energia: 1
 Texture IN: 0 Texture OUT: 0

Mesi abilitati
 Gennaio Febbraio Marzo Aprile Maggio Giugno
 Luglio Agosto Settembre Ottobre Novembre Dicembre

Ore abilitate

	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
Lunedì	<input checked="" type="checkbox"/>																							
Martedì	<input checked="" type="checkbox"/>																							
Mercoledì	<input checked="" type="checkbox"/>																							
Giovedì	<input checked="" type="checkbox"/>																							
Venerdì	<input checked="" type="checkbox"/>																							
Sabato	<input checked="" type="checkbox"/>																							
Domenica	<input checked="" type="checkbox"/>																							

Validità

Edit Precedente Successivo Salva

All'interno della finestra di modifica, alla scheda **programmazioni**, si possono inserire i diversi tag. Servono per categorizzare ogni canzone e file audio del database, sceglierne il genere, l'anno e la nazionalità, nonché l'energia, l'umore, il livello ed il BPM.

Inoltre è possibile scegliere mesi e giorni specifici per la programmazione dei file. (es.: canzoni natalizie, Jingle estivi, etc)

NOTA: Si consiglia di inserire il maggior numero di caratteristiche ed essere molto accurati ed oggettivi nella scelta di categorie e di tag, soprattutto quelli relativi a livello, umore ed energia.

Pensando a due diversi tipi di radio, una di musica Rock e la seconda di musica Dance, questi valori possono variare completamente.

Creazione del Palinsesto

Philo Media Manager permette di automatizzare la scelta delle canzoni e di tutti i file audio presenti nell'archivio del canale secondo le impostazioni decise dall'utente, attraverso:

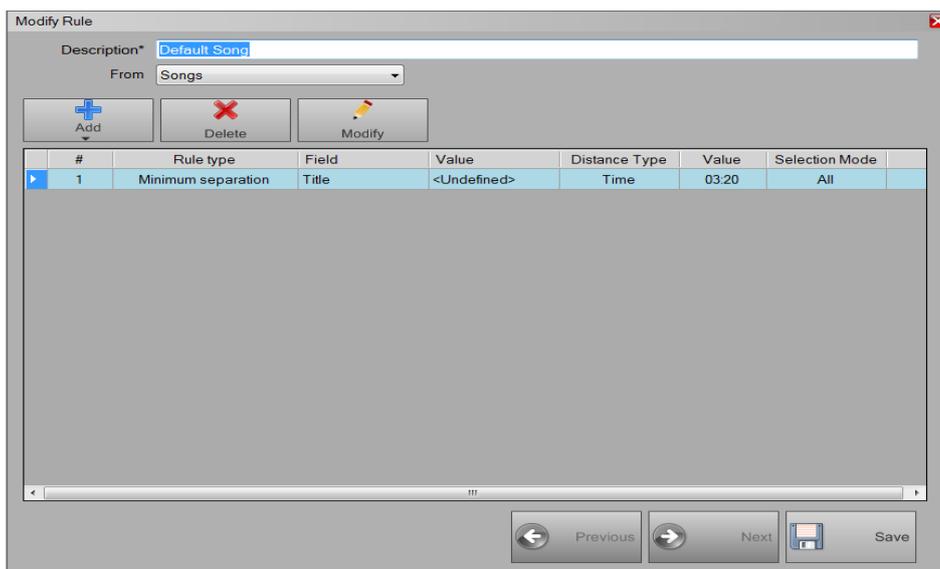
- Regole
- Filtri
- Clock
- Template

Regole

Le regole sono composte da uno o più parametri di controllo per definire la rotazione dei file, controllano principalmente la ripetizione dei file.

È possibile applicare le regole ai filtri, ai clock ed ai template.

Selezionare il menu **Programmazione** -> **Regole** e cliccare il tasto **Aggiungi**: inserire la descrizione della regola ed indicare per quale archivio vale la regola.



Per ogni regola è possibile inserire vari parametri, questi parametri di controllo possono essere applicati a diversi campi del database, per esempio Titolo della canzone, Autore, Categoria ecc.

Le opzioni di controllo sono:

- Separazione minima Il file non può essere scelto se l'intervallo di tempo tra l'ultimo passaggio e quello che si sta stabilendo in quel momento è inferiore alla distanza inserita.
Per esempio, controllo i passaggi in base al titolo e stabilisco che la distanza minima dal passaggio precedente deve essere di 03 ore e 20 minuti.

Offset

Il file non può essere scelto se l'orario in cui dovrebbe essere inserito non rispetta la distanza minima impostata rispetto al passaggio precedente.

Per esempio, controllo i passaggi in base al titolo e stabilisco che se lo stesso titolo è stato programmato ieri, oggi il file può essere scelto entro 5 ore di distanza rispetto al passaggio di ieri. Se ieri è passato alle 14:00, oggi non può passare dalle 09:00 alle 19:00.

Sequenza

In base al parametro scelto controlla se due o più file che hanno gli stessi valori possono essere inseriti consecutivamente, per quante volte al massimo e da quanti file devono essere distanziati. Per esempio 2 file della stessa nazione possono essere inseriti ma i 2 devono essere separati da un terzo file di nazione diversa.

Intervallo

Per valori come BPM, Energia, Livello, Umore, ecc. è possibile stabilire un intervallo di valori da rispettare nella selezione del file.

Step

Per i parametri come BPM, Energia, Livello, Umore, ecc. è possibile stabilire un intervallo di valori da rispettare nella selezione dei file. Questo intervallo corrisponde alla differenza massima che può avere lo stesso parametro in due file consecutivi.

Una volta terminato selezionare il tasto **Conferma** e prima di uscire selezionare **Salva**.

Filtri

Ogni filtro è un insieme di parametri anch'essi usati per la selezione automatica di clip, canzoni e programmi.

Selezionare il menu **Programmazione** -> **Filtri** e cliccare il tasto **Aggiungi**.

La Descrizione inserita corrisponde al Nome che verrà assegnato al filtro.

Indicare il numero della posizione. Servirà nel momento in cui si andrà a generare la programmazione a stabilire le priorità rispetto all'esecuzione dei filtri (prima quelli con posizione 1, poi 2, etc.). Selezionare poi a quale Archivio farà riferimento il filtro (Canzoni, Clips, Commerciali, etc.).

Nella sezione Selezione della finestra è possibile aggiungere le impostazione al filtro, indicare il tag ed il valore che si vuole ottenere dal filtro. Selezionando **Escludi** si inverte il risultato del filtro. Nella parte sinistra della finestra è possibile aggiungere regole precedentemente create.

Clock

Selezionare il menu **Programmazione** -> **Clocks** e cliccare il tasto **Aggiungi**: assegnare il nome al clock, indicarne la durata (HH:MM:SS) e salvare con il tasto **Salva**.

NOTA: Si consiglia sempre di creare un clock con nome 'BASE' in quanto in assenza di **Template** e **Palinsesto giornaliero**, il playout lo utilizzerà come struttura per la riproduzione dei file.

Per comporre il **Clock** selezionare, nel box a destra, gli elementi che vogliamo inserire: Canzoni, Macro, Automazioni, Clips, Commerciali, Programmi, Spettacoli, Filtri, Blocchi (Repliche).

Per aggiungere l'elemento selezionato nel clock, trascinare il record nel box a sinistra.

Per ogni elemento inserito nel clock è possibile selezionare con un doppio click:

- 
Adattabile L'elemento inserito può essere interrotto in caso di necessità. L'interruzione avverrà tra i valori Markout e Outro impostati dall'utente nella scheda della clip/canzone.
- 
Sospensibile In caso di necessità il file potrà essere cancellato dalla messa in onda.
- 
Concatenato Serve per legare più eventi. Doppio click sul primo per legarlo al successivo. Se per uno degli eventi concatenati sarà attivata la voce Sospensibile e durante la messa in onda questo evento sarà cancellato, anche tutti gli altri concatenati ad esso saranno cancellati.

Per far sì che in fase di generazione del palinsesto siano selezionate canzoni/clips in base a parametri prestabiliti selezionare la voce **Filtri** e inserire i filtri nel clock trascinandoli o con un doppio click.

Per modificare o eliminare elementi già inseriti nel clock, selezionarli e cliccare il tasto destro del mouse per aprire il menu.

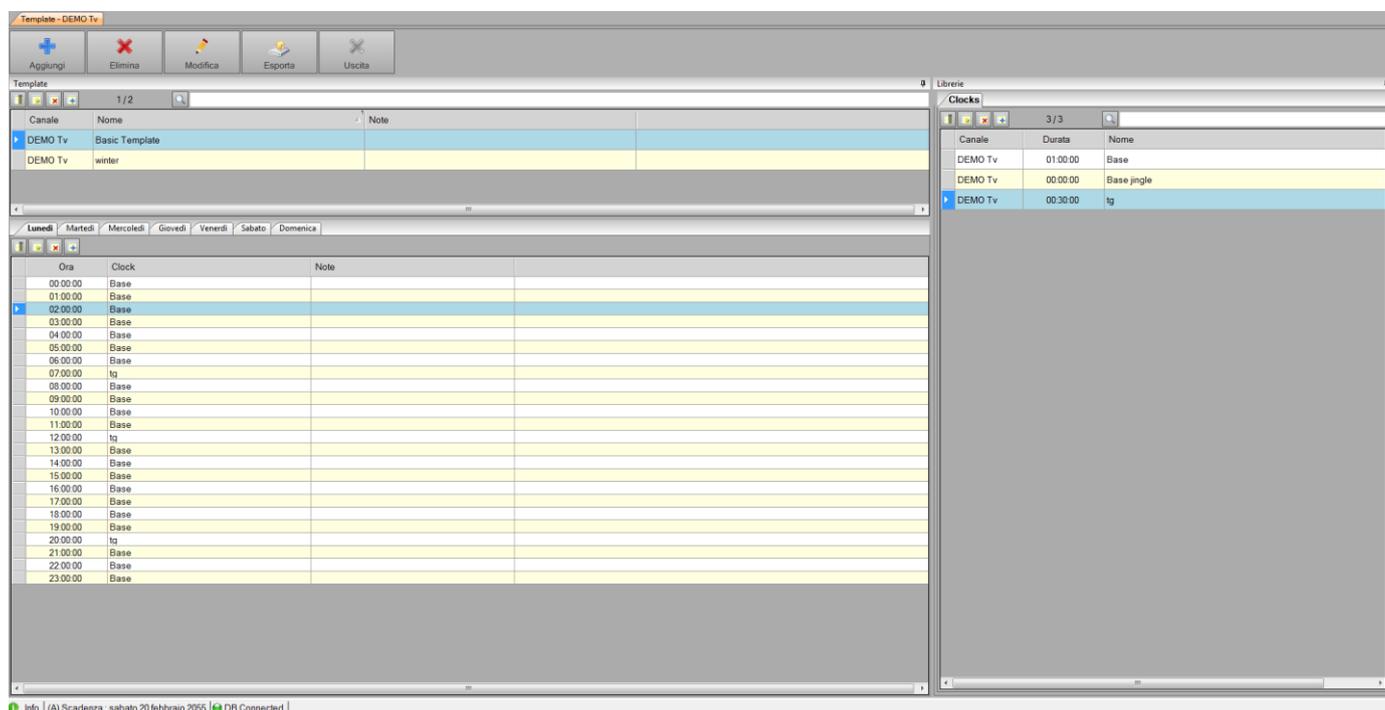
Template

In questa sezione è possibile impostare i modelli su cui sarà creato il palinsesto giornaliero. Ogni **Template** è composto dal susseguirsi di uno o più **Clock**.

Selezionare il menu **Programmazione** -> **Template** e cliccare il tasto **Aggiungi**: assegnare il nome al template, selezionare eventuali regole da assegnare e salvare con il tasto **Salva**.

NOTA: Anche in questo caso è consigliabile creare un **Template** con nome **'BASE'** per far in modo che in assenza di un **Palinsesto giornaliero** il playout possa mandare in onda i file secondo le regole del **Template Base**.

Selezionare il giorno della settimana su cui si desidera lavorare nella sezione bassa della schermata e trascinare i clock, presenti nella parte destra della finestra, verso l'elenco di sinistra.



Nella composizione del giorno l'ora di messa in onda si aggiornerà in base alla durata dei clock inseriti, per modificare l'ora manualmente fare doppio click con il mouse e digitare l'ora desiderata.

Ripetere questa operazione fino al completamento delle 24 ore e per ogni giorno della settimana.

Schedulazione

Ora è finalmente possibile creare un palinsesto.

Selezionare il menu **Programmazione** -> **Palinsesto giornaliero**, selezionare nella barra orizzontale il giorno che si desidera generare (usare le frecce blu per scorrere il calendario).



Cliccare sul tasto **Aggiungi**, in alto a sinistra, selezionare il template che si desidera applicare e attendere che la creazione sia completa.

Il palinsesto è generato, con orario di messa in onda e titoli esatti di canzoni/clips selezionate nel database; per modificare le scelte fatte dal software fare doppio click sulla riga che si intende modificare e selezionare, a destra, il nuovo elemento.

Al termine delle modifiche ricordarsi di cliccare **Salva** nella barra in alto.

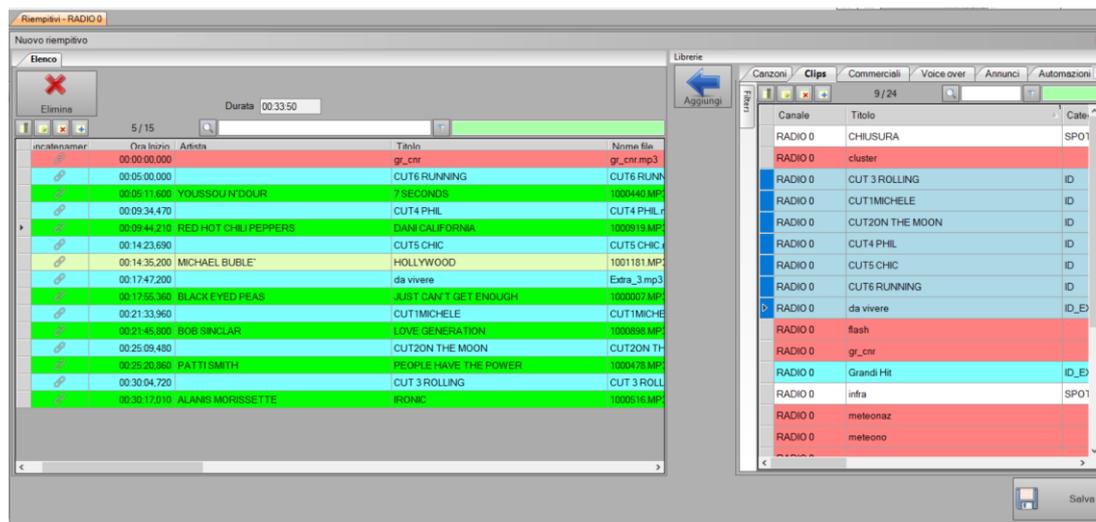
Per inviare il palinsesto alla messa in onda cliccare **Esporta**.

NOTA: In caso mancasse l'esportazione del palinsesto il Playout manderà in onda i file seguendo le regole presenti nel **Template Base** o nel **Clock Base**. Quindi in caso la programmazione della radio preveda la presenza di Template diversi è sempre consigliabile esportare la scaletta. In questo modo sarà anche possibile avere un controllo maggiore della messa in onda ed eventualmente modificarla.

Gestione funzioni aggiuntive

Impostare FILLER

Il Filler (o riempitivo) è una playlist tampone che il playout userà in caso di necessità per riempire dei vuoti di programmazione.

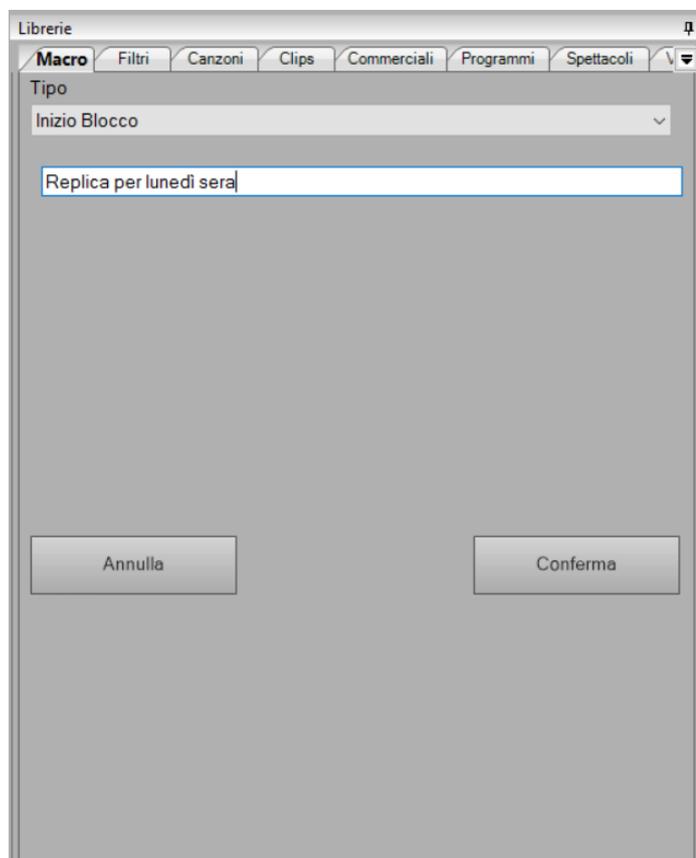


Per impostare l'elenco dei filler, cliccare sul menu **Database** -> **Riempitivi**: nella parte destra della schermata ci sono tutti i record inseriti nel database, suddivisi per tipologia (canzoni, clips, automazioni, commerciali, programmi), per inserire un record nella lista dei filler selezionarlo e trascinarlo a sinistra (come per la creazione di Clock e Template), oppure selezionare il record e cliccare il tasto **Aggiungi**. Una volta completato l'inserimento, salvare il file cliccando sul tasto **Salva**.

Gestire le REPLICHE

Philo Media Manager dà la possibilità all'utente di replicare interi blocchi di programmazione, per farlo è sufficiente indicare l'inizio e la fine di tale blocco all'interno del clock in cui il blocco stesso è programmato.

Cliccare sul menu **Programmazione -> Clocks**, selezionare il clock con gli eventi che si intendono replicare. Nella parte destra della schermata selezionare la scheda **Macro**; nel campo Tipo selezionare inizio blocco ed assegnare un nome. Selezionare il punto di inizio della replica all'interno dell'elenco di sinistra ed infine cliccare **Conferma**.



Ripetere l'operazione per impostare la fine del blocco selezionando la voce Fine blocco e inserendo **lo stesso nome** assegnato al blocco nella macro di inizio.

Completata l'operazione, a destra, nella scheda Blocks apparirà il blocco appena creato, pronto per essere inserito nella programmazione in un nuovo clock.

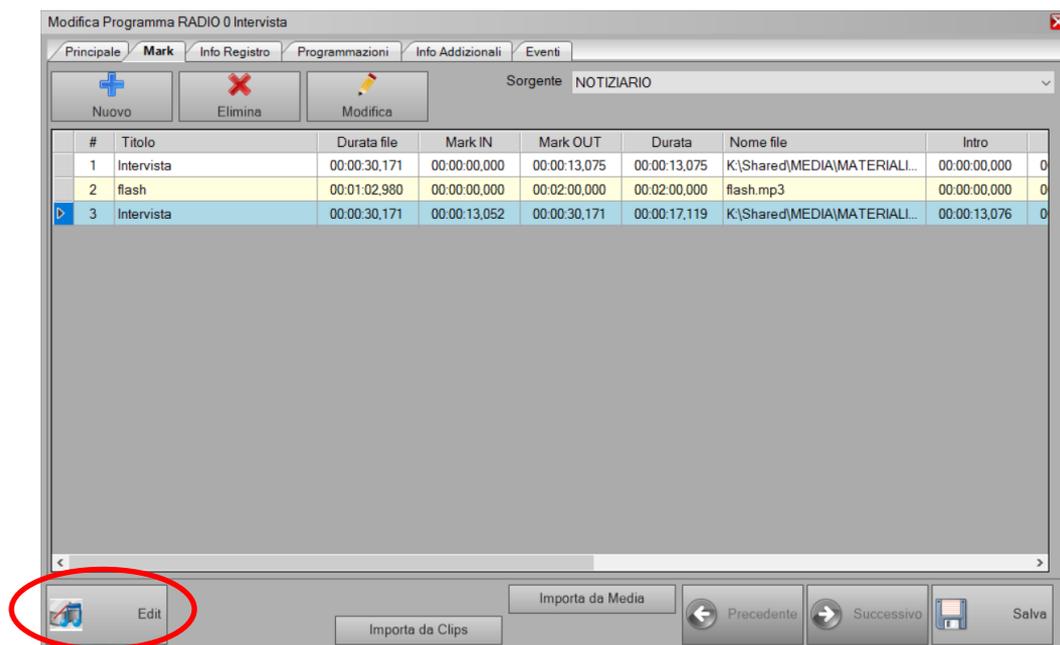
Creare un Programma

I programmi si differenziano dalle clip perché offrono la possibilità di impostare marcature multiple per lo stesso file, utili nel caso di lunghe interviste o lunghi racconti da suddividere in più tempi. Ciò permette di inserire in database un unico file anziché doverlo dividere in più parti da inserire singolarmente.

Selezionare il menu **Database -> Programmi** e premere il tasto **Aggiungi**.

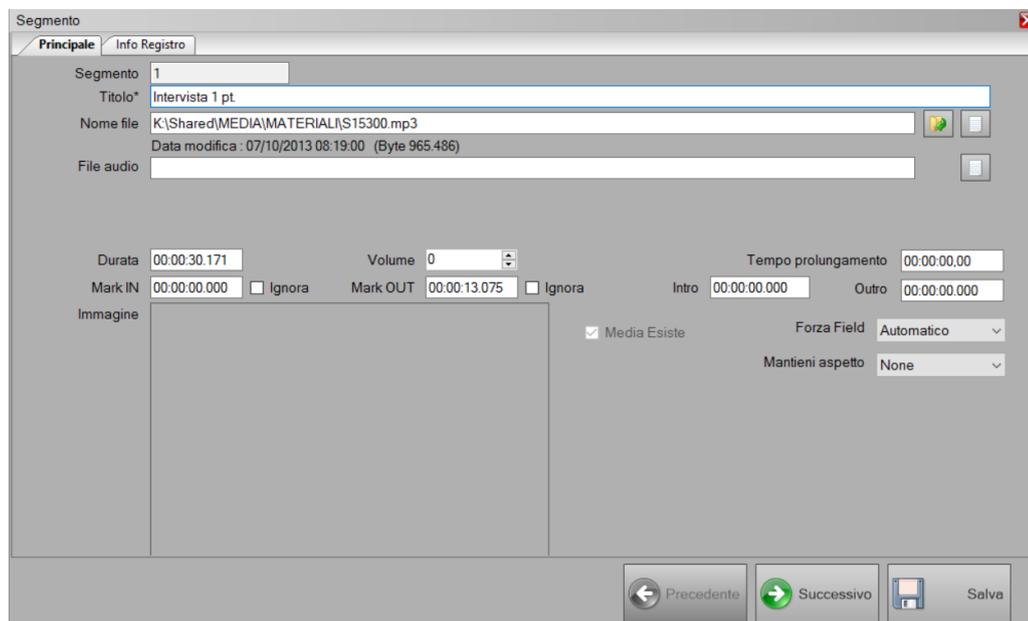
Nella sezione principale aggiungere il titolo. Nella seconda scheda, **Mark**, premere **Aggiungi** per aggiungere segmenti oppure usare i tasti:

- **Importa da Clips:** se il file è già stato inserito nel database delle clip
- **Importa Media** per aggiungere un nuovo file



Selezionando il segmento desiderato cliccare **Edit** per impostare le marcature del file.

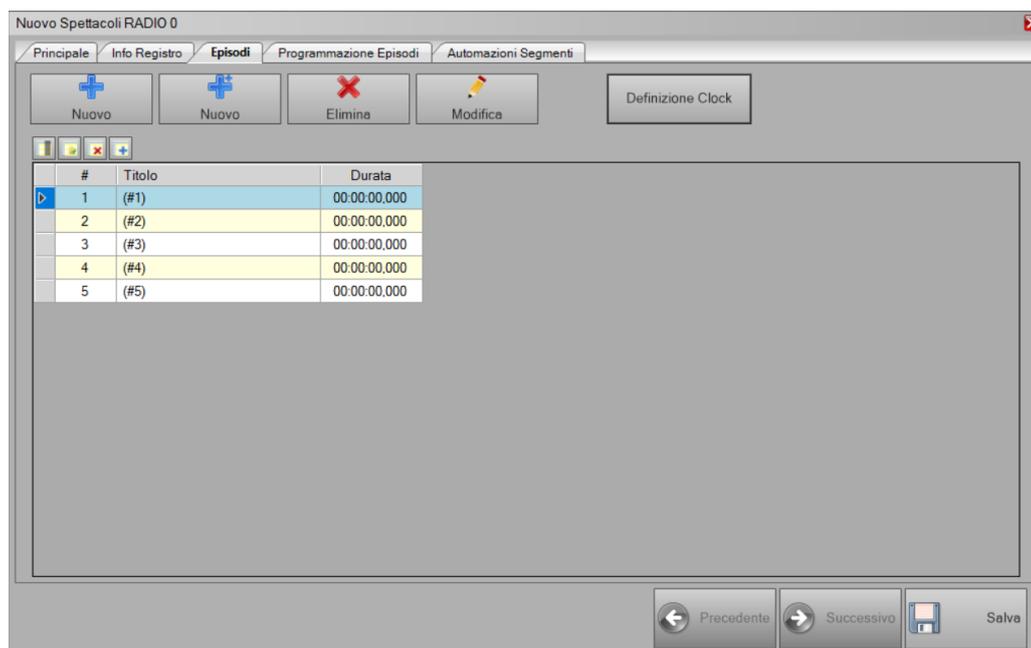
Doppio click sulla riga del segmento per impostare titolo e nome file.



Gestire gli Spettacoli

Questa sezione serve per gestire programmi ad episodi.

Cliccare sul menu **Database** -> **Spettacoli** e inserire i dati generali dello show, aprire la scheda **Episodi** ed aggiungere tutti gli episodi da mandare in onda; cliccare sul tasto di aggiunta multipla, impostare il valore iniziale per la numerazione degli episodi e la quantità di episodi da inserire.



In automatico sarà generata una scheda per ogni episodio, scheda in cui poter importare i file e gestire i dati generali e tag.

Molto probabilmente la struttura di ogni episodio sarà la stessa, per esempio ci sarà una sigla di inizio, una sigla finale, una interruzione pubblicitaria; per impostare questa struttura una sola volta ed averla in automatico nel palinsesto cliccare sul tasto **Definizione Clock**.

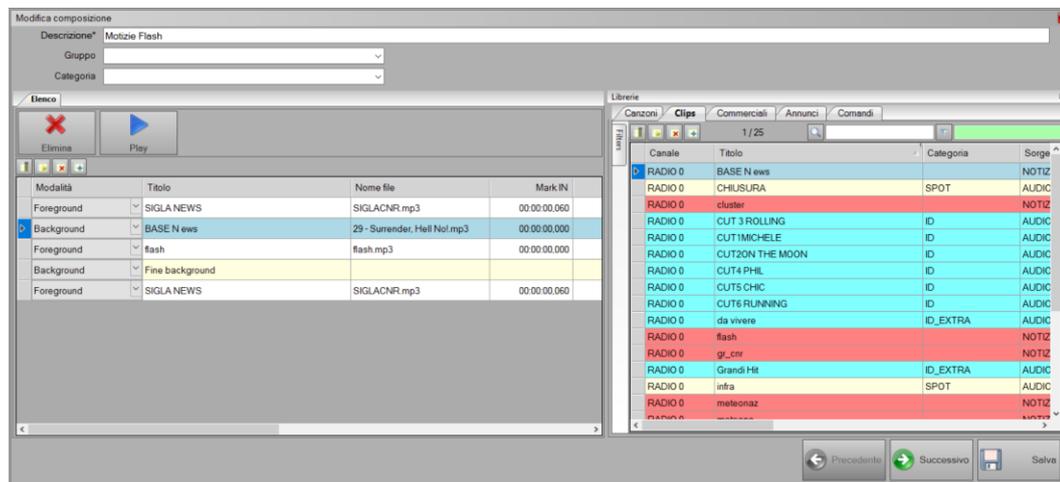
Nella finestra che si aprirà, selezionare dall'elenco di destra gli elementi da usare e trascinarli nella parte sinistra della maschera. Usare i **SEGMENTI** (scheda Segmenti) per riservare gli spazi che saranno poi occupati dall'episodio vero e proprio. Una volta scelta la sequenza con la quale dovranno andare in onda gli episodi chiudere la finestra e poi cliccare **Salva**.

Creare le composizioni

NOTA: Le composizioni sono utili per la messa in onda di notiziari o di tutti quei contenuti che mantengono sempre lo stesso tipo di struttura, evitando di utilizzare ogni volta un programma di editing audio.

Per crearle è necessario che i vari componenti audio siano già stati inseriti in archivio (es. Sigla, Base e registrazione voce)

In **Database -> Composizioni** cliccare **Aggiungi**, inserire il Nome in Descrizione e, allo stesso modo in cui si costruisce un Clock, trascinare i file desiderati dalla libreria sulla destra verso l'elenco sulla sinistra della schermata.



Es. Per creare un notiziario inserire nell'ordine Sigla, Base (a cui cambiare la **Modalità** in **Background**) e la voce registrata, di seguito inserire il **Comando 'Fine background'** (in questo modo una volta terminato il file delle notizie si interromperà anche la base) e aggiungere la sigla di chiusura.

Creare il segnale orario

Predisporre una cartella che contenga tutti il file delle ore e una con quelli dei minuti.

Creare le seguenti clip:

- Jingle di inizio e/o fine (se prevista)
- audio Base
- audio ore (es. K:\ORARIO\ORE\- audio minuti (es. K:\ORARIO\MINUTI\

In **Database -> Composizioni** creare una composizione usando Jingle, Base e clip dell'ora e dei minuti.

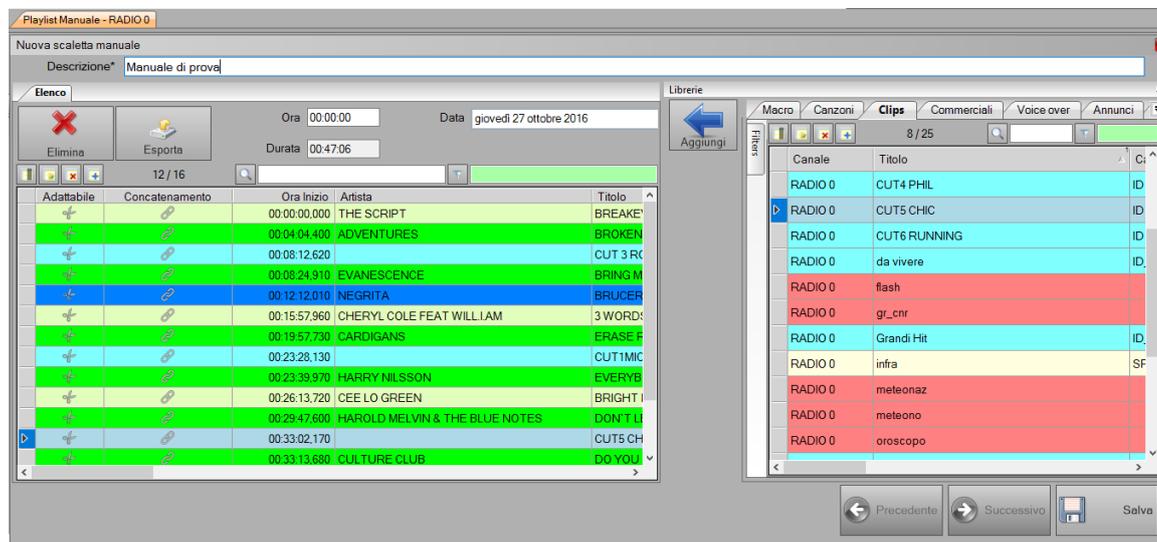
La Base deve essere impostata come Background.

Per programmare il segnale orario, inserire la composizione direttamente nel clock.

Creare una Playlist Manuale

Selezionare il menu **Programmazione -> Playlist Manuale**.

Per aggiungere elementi alla playlist, selezionarli nell'elenco di destra e premere il tasto **Aggiungi** posizionato nella colonna centrale.



Per inserire più righe contemporaneamente è possibile selezionare i record con il tasto sinistro del mouse tenendo premuto il tasto Ctrl della tastiera, oppure selezionare il primo elemento che si desidera inserire e, tenendo premuto il tasto Shift della tastiera, selezionare l'ultimo, tutti i record compresi saranno selezionati ed inseriti.

Dopo aver inserito tutte le righe desiderate è necessario salvare la playlist cliccando **Salva**.

NOTA: Questa funzione è consigliabile per la preparazione di programmi in diretta (come classifiche o selezioni musicali), dove la musica è scelta al di fuori della normale programmazione.

Per poter andare in onda, una volta finita la creazione del Database è necessario installare e configurare **Flu-O Radio Payout**.

Installazione

Lanciare **Setup_RadioPayout.exe** e seguire le indicazioni.

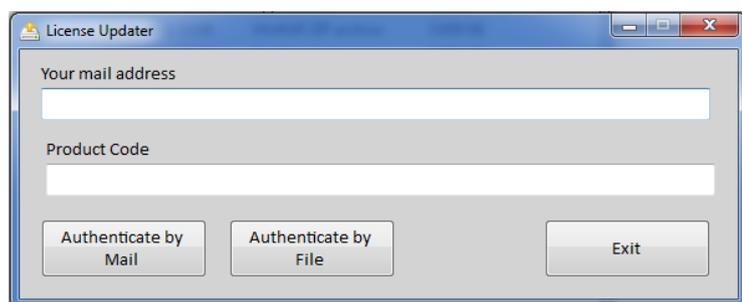


Si consiglia di installare **Flu-O Radio Payout** nella cartella di default (*C:\Program Files (x86)\BitOnLive\Flu-O Radio Payout*)

License Updater

Terminata l'installazione del software aprire il menu *Avvio di Windows -> BitOnLive-> License Updater*

Si aprirà la finestra successiva in cui inserire indirizzo e-mail e codice per l'attivazione della licenza acquistata.



All'indirizzo e-mail inserito sarà inviata un e-mail da license@bitonlive.com contenente un file, salvarlo sul desktop e avviare **Flu-O Radio Payout** per attivarlo.

Configurazione

Prima di poter utilizzare il Playout è necessario configurarlo in modo tale da impostare i canali di output e le cartelle corrette dove trovare tutte le impostazioni definite con **Philo Media Manager**.

Cliccare sull'icona **Radio Playout Configuration** per lanciare il programma.

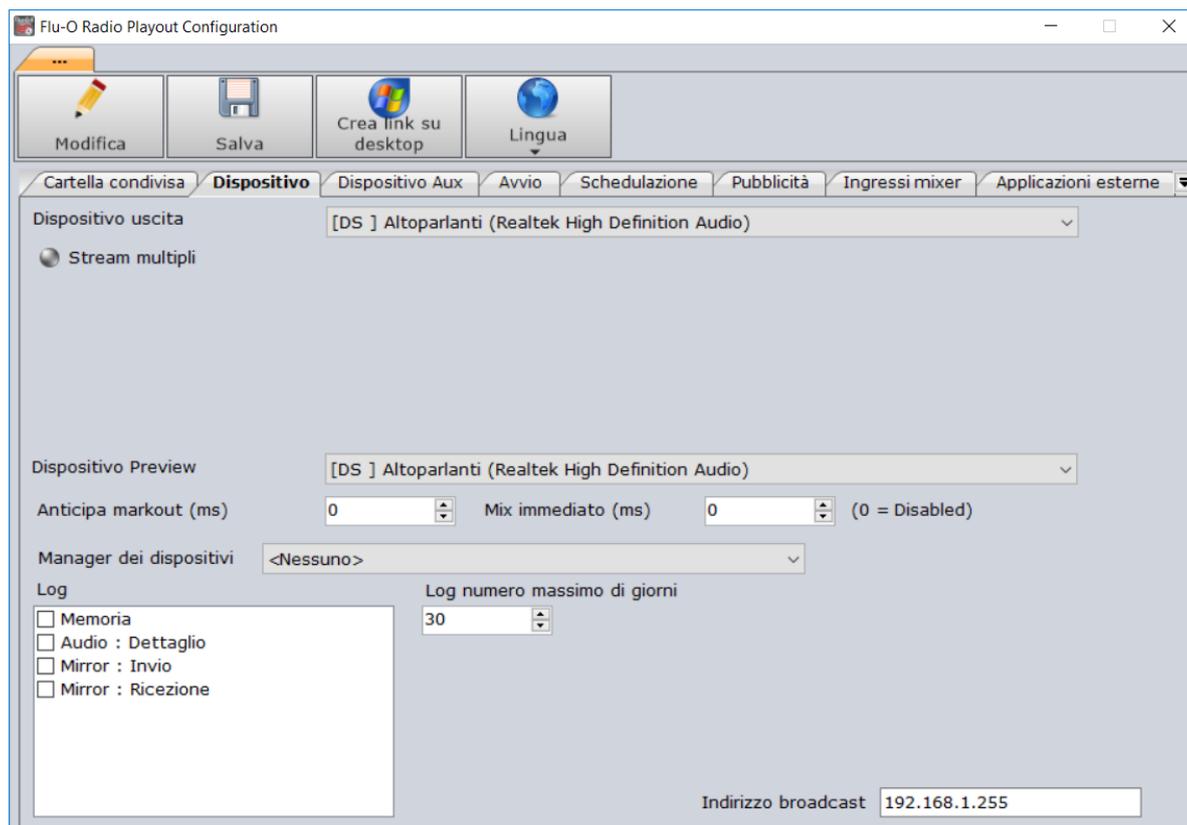
Nella prima maschera impostare la Cartella condivisa (la stessa cartella che è definita nelle impostazioni del media manager: in **Philo Media Manager** menu **Setup -> Impostazioni**), selezionare il canale e il computer su cui apportare le modifiche.

Cliccare sul tasto **Modifica** per impostare i parametri aggiuntivi del canale: in questo modo si appariranno delle nuove schede.

NOTA: Per il funzionamento della radio sono necessarie solo alcune configurazioni, per le altre impostazioni e funzioni rimandiamo alla consultazione del **Manuale di Flu-O Radio Playout**.

Dispositivo

Nella scheda **Dispositivo** impostare la scheda audio per la messa in onda (**Dispositivo di uscita**) e la scheda audio per il preascolto (**Dispositivo preview**).

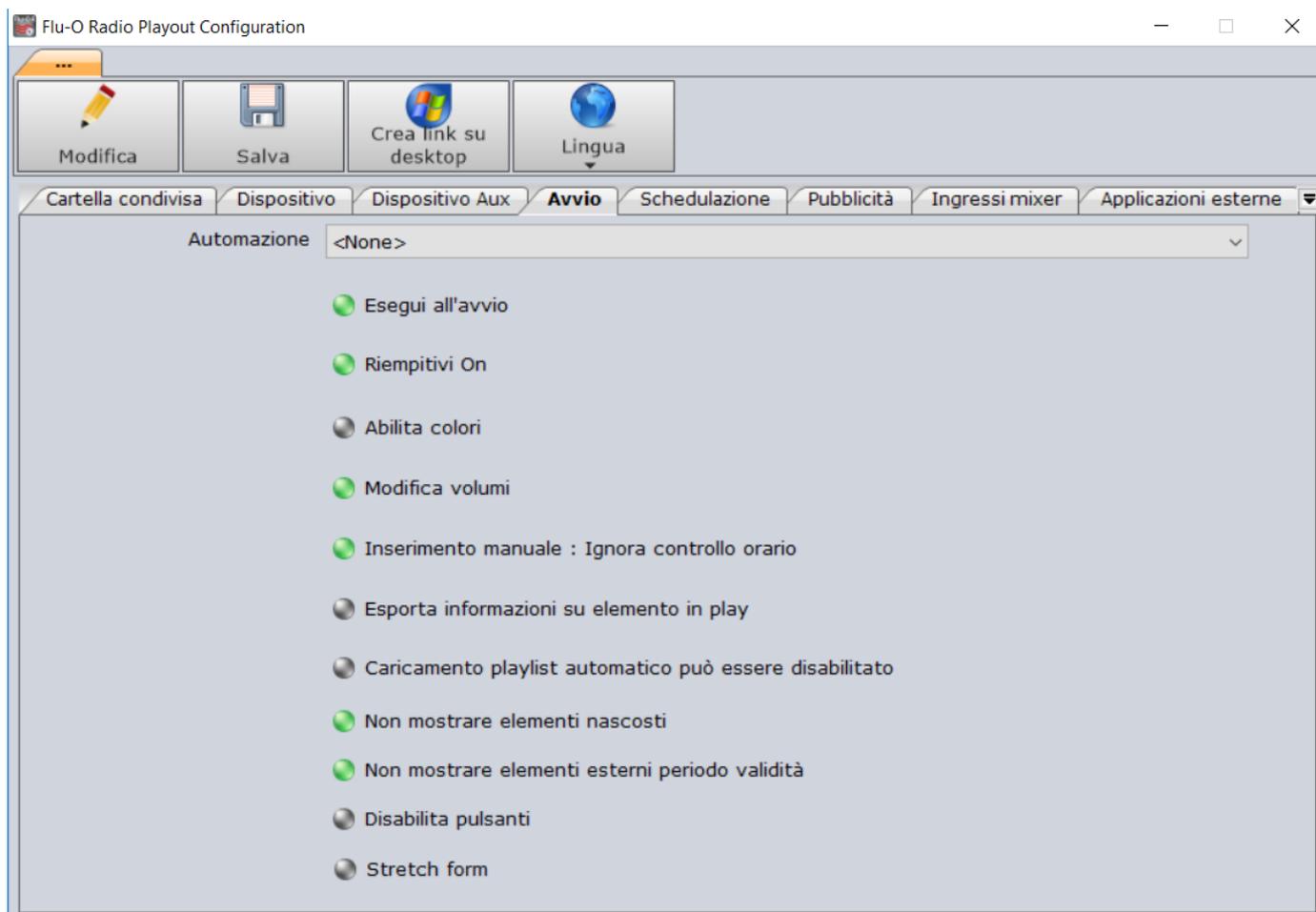


In questa finestra è anche possibile:

- aggiungere altre uscite audio attraverso **Stream Multipli**;
- selezionare il contenuto del Log;
- impostare il numero di giorni di Log da mantenere.

Avvio

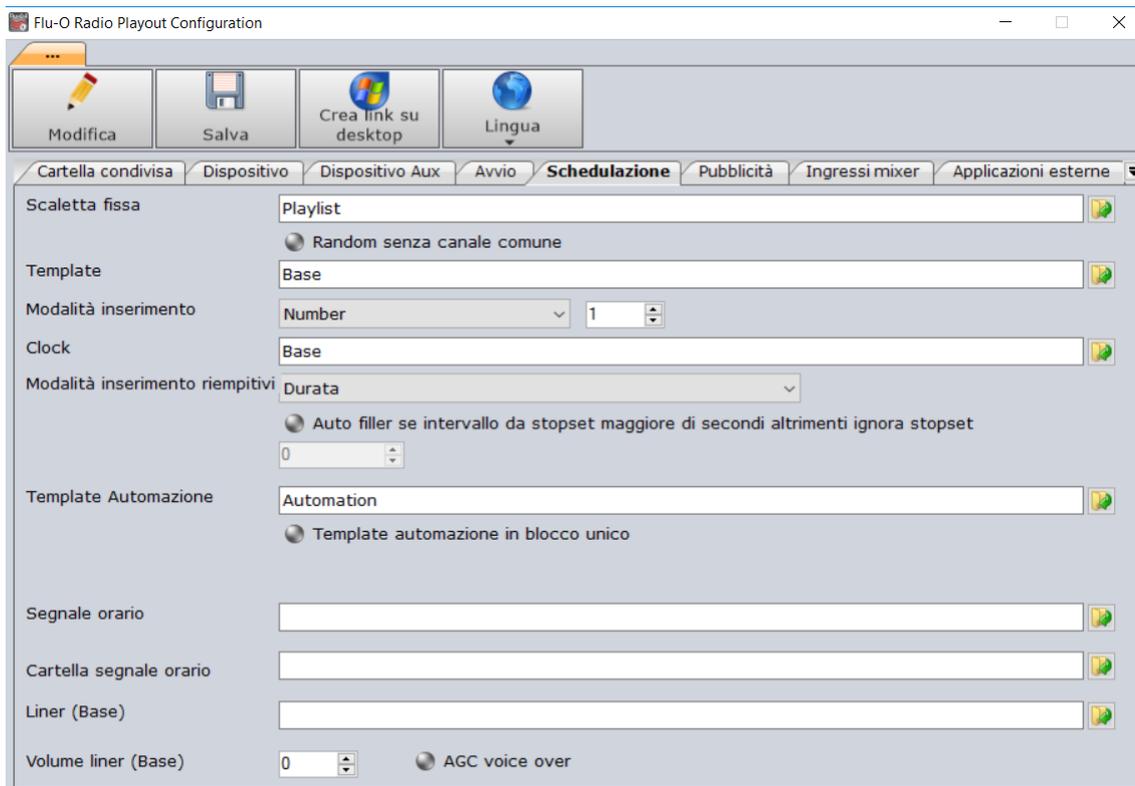
Nella scheda **Avvio** è possibile selezionare quali operazioni far eseguire in automatico all'avvio programma.



NOTA: Si consiglia di mantenere attivi i riempitivi (**Riempitivi On**), in questo modo in caso di mancanza di programmazione la musica verrà sostituita dalla playlist dei Filler.

Schedulazione

All'interno della scheda **Schedulazione**, Impostare le cartelle o i percorsi dei file generati da **Philo Media Manager** a cui il playout farà riferimento per la messa in onda della scaletta, del Template o del Clock.



Indicare in **Palinsesto fisso** il percorso della cartella dove sono presenti i palinsesti giornalieri generati dal media manager (la posizione di default è: Shared\Data\CH<NN>\Playlist). Indicare anche il percorso file per **Templaet** e **Clock** (rispettivamente in: Shared\Data\CH<NN>\Template e Shared\Data\CH<NN>\Clocks).

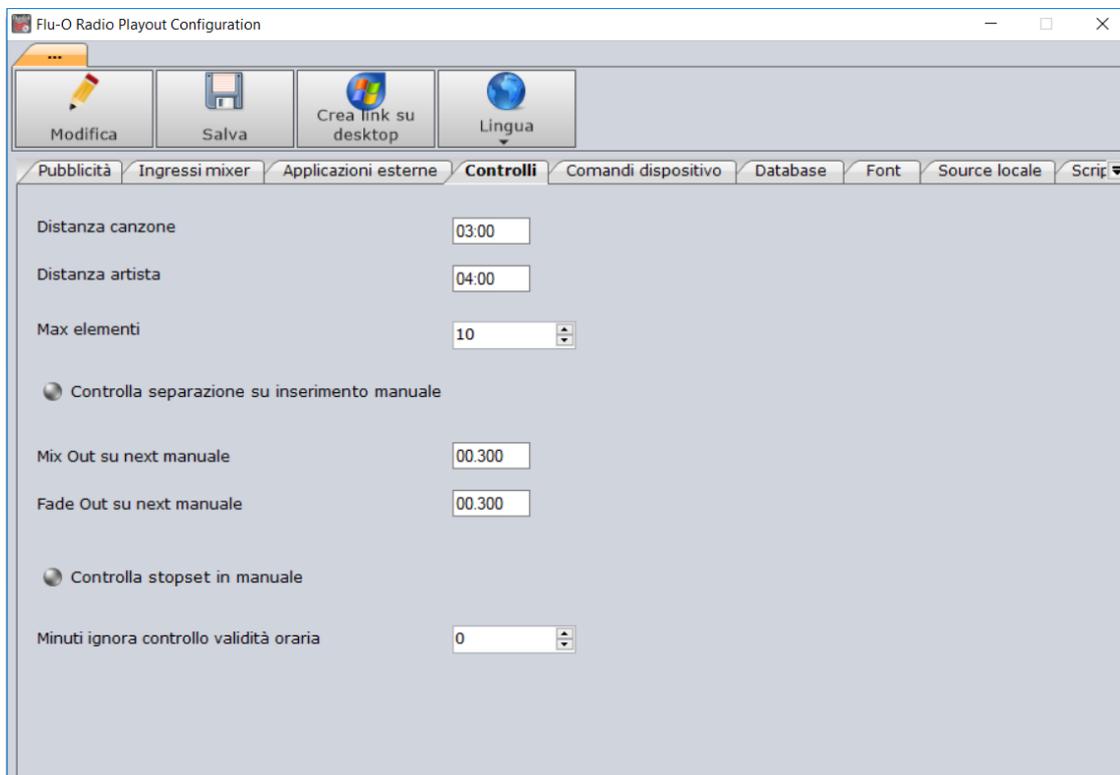
Come già accennato, il programma può riprodurre l'archivio anche se non è stato generato un **Palinsesto giornaliero**, in sua mancanza, infatti, proporrà la riproduzione dei brani in base al **Template** ed ancora, in assenza del **Template** seguirà le regole del **Clock** indicati in questa configurazione.

In questa schermata è possibile anche impostare la modalità di inserimento dei riempitivi:

- **Ciclica:** il programma tenterà di far ruotare il maggior numero possibile di file;
- **Durata:** nella selezione del file la priorità sarà data al tempo da riempire e quindi alla lunghezza del file;
- **Runtime Scheduling:** il playout seguirà le impostazioni del clock base. Consigliamo di impostare il campo su **Durata** se l'archivio dei filler è ampio e vario anche in termini di durate dei file.

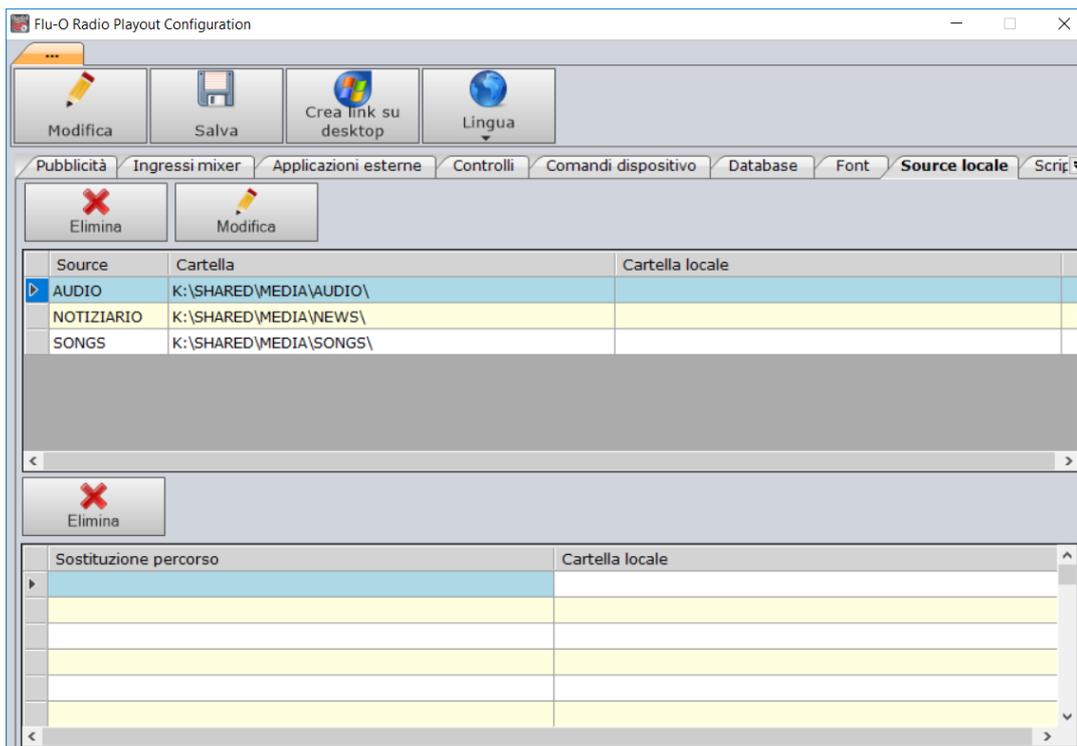
Check

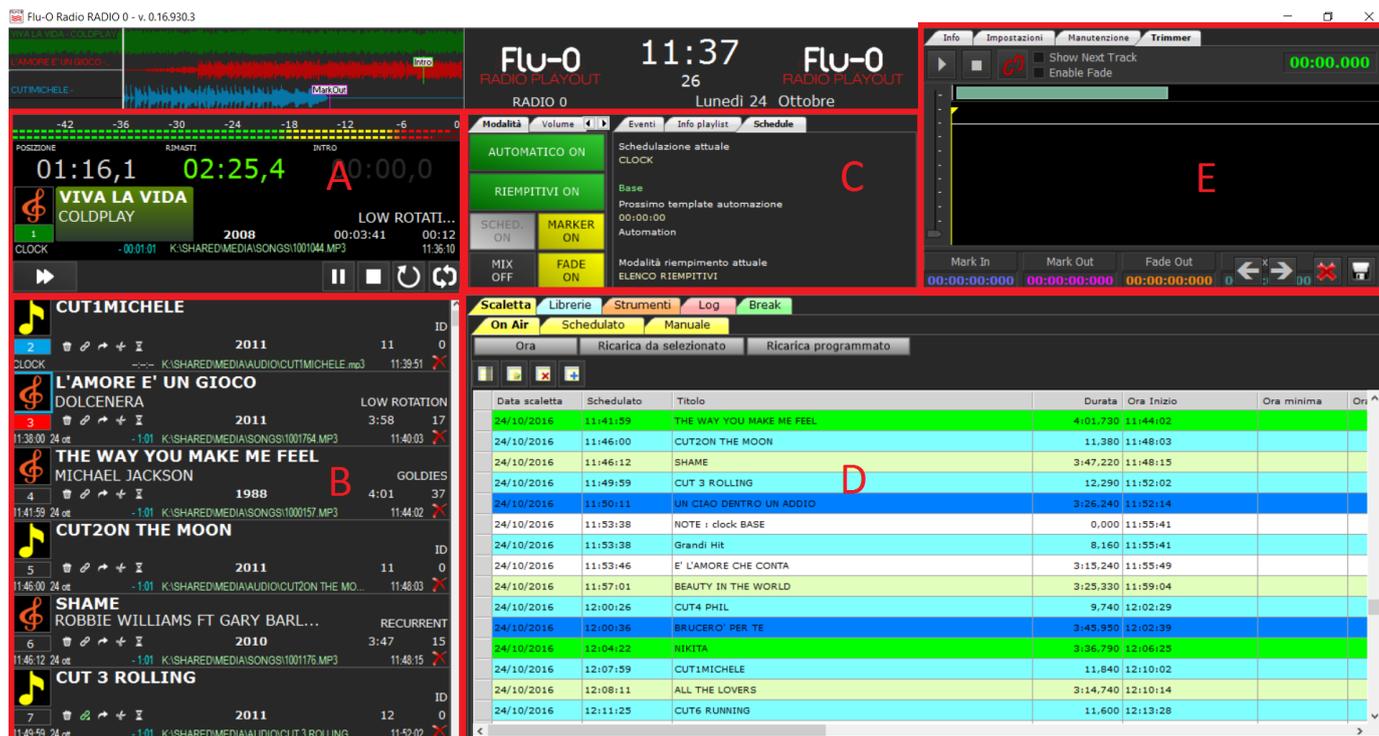
Nella scheda Check è possibile impostare un controllo sui tempi di separazione artista e/o canzone per tutti i brani che vengono inseriti in scaletta manualmente dall'utente, durante l'utilizzo di **Flu-O Radio Playlist**



Source locale

All'interno di questa scheda è riportato l'elenco delle cartelle sorgenti come impostato su **Philo Media Manager** ed è possibile modificarle nel caso in cui localmente siano diverse.





Img Area Lavoro edit

L'area di lavoro dell'utente si presenta suddivisa in diverse parti:

- A => dati relativi all'elemento in onda.
- B => playlist attiva.
- C => controllo volume e stato del playout; visualizzazione ritardo/anticipo e dati sul tipo di programmazione con cui si sta lavorando; ed informazioni sul prossimo break pubblicitario.
- D => database, log, strumenti per operazioni su playlist.
- E => informazioni generali sulla configurazione del software, preascolto e trimmer.



- 1 => Posizione a cui è arrivata la riproduzione
- 2 => Tempo rimasto
- 3 => Tempo che manca al punto di INTRO (impostato nella scheda del file in **Philo Media Manager**)
- 4 => Titolo
- 5 => Artista
- 6 => Posizione in playlist
- 7 => Modalità di programmazione del file (CLOCK, TEMPLATE, USER oppure data e ora se da palinsesto)
- 8 => Anticipo/Ritardo rispetto all'ora programmata o allo STOPSET successivo
- 9 => Anno
- 10 => Nome e percorso del file
- 11=> Durata dell'elemento
- 12 => Categoria di appartenenza
- 13 => Intro
- 14 => Ora di messa in onda dell'elemento

Comandi



se il playout "Automatic" è OFF inizia la riproduzione del primo file in playlist, se era stato precedentemente cliccato il tasto Pausa, fa ripartire la riproduzione



Mette in pausa l'evento in onda



Interrompe l'evento in onda e imposta "Automatic" a OFF



Interrompe l'evento in onda e passa al successivo



Cliccando il tasto **Loop** il file in onda sarà trasmesso in loop finché il loop viene disabilitato o finché non viene premuto il tasto **NEXT**.



Cliccando il tasto **Replay** la riproduzione del file in onda ricomincerà dall'inizio.

Playlist (Area B)

In quest'area si trova l'elenco completo di ciò che compone la playlist; per ogni elemento sono specificati i diversi dati come per l'evento on air.



In più sono indicate le informazioni aggiuntive per ogni elemento in scaletta. Le stesse impostate nella generazione del clock con **Philo Media Manager**.

-  Se l'icona è verde significa che il file è **Aggiustabile**, quindi in caso di necessità, in presenza di uno StopSet per esempio, potrà esserne ridotta automaticamente la durata utilizzando i parametri di Intro e Outro
-  Se l'icona è verde significa che il file è **Sospensibile**, quindi in caso di necessità il file potrà essere rimosso dalla playlist
-  Se l'icona è verde significa che il file è **Concatenato** al file successivo. Se è gialla significa che è legato al precedente ed è l'ultimo del gruppo di oggetti concatenati.
-  Se l'icona è verde il file sarà saltato e di passerà direttamente al file successivo
-  Per rimuovere un file, solo da questo elenco, cliccare **Elimina**

Cliccando con il tasto destro del mouse sul record, apparirà un menu con diverse opzioni:

- **Trimmer:** permette di modificare markin e markout del file direttamente da Flu-O
- **Taglia:** elimina l'elemento selezionato dalla playlist
- **Copia:** copia l'elemento selezionato
- **Incolla:** incolla nella posizione in cui si trova il mouse l'elemento copiato o tagliato

Utilizzando il drag and drop è anche possibile spostare gli elementi all'interno della scaletta.

Stato del Playout (Area C)

In questa sezione del player è presente il controllo dello stato del playout.

-  Il passaggio all'evento successivo avviene automaticamente
-  Al termine del file in onda il programma si fermerà in attesa di comandi
-  In caso di necessità **Flu-O Radio Playout** provvederà automaticamente al riempimento di eventuali buchi con i file preimpostati come riempitivi in **Philo Media Manager**

Info

Nella scheda sono riepilogati i dati di configurazione del playout, la versione della licenza e la data di scadenza.

Impostazioni

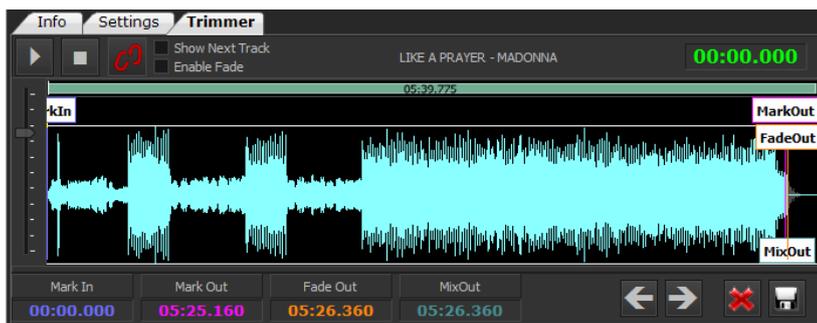
È possibile caricare il palinsesto di un giorno specifico selezionandolo dal calendario. L'operazione è possibile solo a playout fermo.

Img tasto impostazioni

Trimmer

Grazie alla funzione Trimmer è possibile impostare markin e markout di un file direttamente dalla playlist; le modifiche saranno applicate solo al file in playlist e non saranno salvate nel database, dove il file continuerà a mantenere gli stessi valori.

Per Modificare i Marker di un elemento in playlist cliccare sull'elemento con il tasto destro e selezionare trimmer oppure trascinare il file nella sezione **Trimmer (E)**.



Elenco dei tasti funzione del Trimmer:



Inizia la riproduzione del file



Ferma la riproduzione del file



Spostando il MarkOut automaticamente FadeOut e MixOut seguiranno lo spostamento



Salva le modifiche fatte al file e si sposta sulla traccia precedente



Salva le modifiche fatte al file e si sposta sulla traccia successiva



Cliccare **Salva** per terminare l'operazione e applicare le modifiche



Clicca **Chiudi** per terminare l'operazione senza salvare le modifiche

NOTA: il trimmer è molto comodo in questa fase anche per gestire correttamente i fade tra due brani, selezionando Show Next Track è infatti possibile confrontare il brano successivo e decidere in base alla forma d'onda come gestire il fade out della traccia.

Palinsesto, Librerie, Log, Strumenti (Area D)

Questa sezione vi permette di navigare attraverso la programmazione ed il database, oltre a consultare i Log di **Flu-O Radio** **Playlist**.

Data scaletta	Schedulato	Titolo	Durata	Ora Inizio	Ora minima	Ora
25/10/2016	11:05:26	21 GUNS	4:32,200	11:09:54		
25/10/2016	11:09:58	CUTE PHIL	9,740	11:14:27		
25/10/2016	11:10:08	MIRACLE WORKER	4:06,360	11:14:36		
25/10/2016	11:14:14	I SOLITI	3:33,280	11:18:43		
25/10/2016	11:18:00	NOTHING	4:26,110	11:22:16		
25/10/2016	11:22:26	UNFORGETTABLE STIMMER	3:52,000	11:26:42		
25/10/2016	11:29:00	STOPPER 11:29:00 -> 11:32:00	0,000	11:30:04	11:29:00	11
25/10/2016	11:29:00	Radio Evoluzioni	6,240	11:30:34		
25/10/2016	11:29:08	IT GIRL	3:06,470	11:30:42		
25/10/2016	11:32:14	MR TOKYO	3:36,860	11:33:49		
25/10/2016	11:35:51	CUTE RUNNING	11,600	11:37:26		
25/10/2016	11:36:03	MONARCHY OF ROSES	3:39,500	11:37:37		
25/10/2016	11:39:42	HIGH	3:07,340	11:41:17		
25/10/2016	11:44:50	CUTZON THE MOON	11,380	11:46:24		
25/10/2016	11:45:01	MISERY	3:15,960	11:46:35		

Palinsesto

Palinsesto

In questa tab è riportato l'elenco completo dei file già trasmessi (in *corsivo*) e di quelli programmati.

Attraverso l'utilizzo dei seguenti tasti è possibile modificare la playlist o spostarsi all'interno di essa.

Now posiziona la playlist sulla riga corrispondente all'elemento in onda nell'istante in cui viene premuto.

Reload from selected ricarica la playlist dal punto in cui si è posizionati, modifiche manuali incluse, nell'elenco di sinistra.

Reload scheduled esegue il reload della playlist.

Manuale

Nel tab Manuale si trovano le playlist manuali create con **Philo Media Manager**, è possibile caricarle in scaletta con il semplice drag and drop.

Cliccando sul tasto **Svuota Playlist** saranno eliminati tutti gli eventi programmati nell'elenco di sinistra (area B).

Playlist	Duration
<i>_Random</i>	00:00:00
Random	21:35:31
▶ test	00:03:26

Trascinare la playlist da trasmettere nell'elenco di sinistra (Area B), se il tasto **Sostituisci tutto** è premuto, sarà eliminata tutta l'attuale playlist e aggiunta quella selezionata.

Se il tasto **Loop** è premuto, la playlist inserita sarà trasmessa all'infinito.

Librerie

Tutto l'archivio inserito e gestito con **Philo Media Manager** è qui a disposizione dell'utente per un inserimento rapido in scaletta.

Per inserire un nuovo file selezionare il file dalla lista e trascinarlo nel punto desiderato della scaletta (area B).

Log

In questa sezione è possibile monitorare gli eventi andati in onda su **Flu-O Radio Player**.

Nello specifico sotto il tab Trasmesso si trovano gli elementi evidenziati con diversi colori:

- bianco: elemento in onda
- verde: file trasmesso correttamente
- rosso: il file non è stato trasmesso e nella colonna **stato** è indicato il motivo
- grigio: il file era sospendibile e non è stato trasmesso

	Begin Hour	Length	Title	Artist
▶	28/05/2015 16:19:32...	00:04:18,...	IL MEGLIO DEVE ANCORA VENIRE	LIGABUE
	28/05/2015 16:14:17...	00:05:15,...	HEAL THE WORLD	MICHAEL JAC
	28/05/2015 16:10:50...	00:03:26,...	DE DO DO DO DE DA DA DA	POLICE
	28/05/2015 16:10:50...	00:00:00,...	Love Never Felt So Good	MICHAEL JAC
	28/05/2015 16:09:11...	00:01:38,...	WHITE CHRISTMAS	ZUCCHERO
	28/05/2015 16:08:06...	00:01:05,...	(VIVERE) RIVIERA LIFE	CARO EMERA
	28/05/2015 16:06:27...	00:01:38,...	(VIVERE) RIVIERA LIFE	CARO EMERA
	28/05/2015 16:04:01...	00:02:25,...	CHRISTMAS (BABY PLEASE CO...	MARIAH CARE
	28/05/2015 16:00:32...	00:03:29,...	ANOTHER ONE BITES THE DUST	QUEEN
	28/05/2015 16:00:31...	00:00:00,...	All of Me	JOHN LEGEND