

NETIA

Radio-Assist



Table des matières

1. Se connecter à RadioAssist	19
1.1. Ouvrir RadioAssist	19
1.2. Se connecter (login).....	20
1.3. Se connecter en multisite	20
1.4. Présentation de l'interface.....	22
1.5. Verrouiller RadioAssist.....	23
1.6. Quitter RadioAssist.....	23
2. ActivityWatcher.....	24
2.1. Présentation.....	24
2.1.1. Menu	25
2.1.2. Rapport d'Activity Watcher.....	26
2.1.3. Filtrer par Action	27
2.1.4. Filtrer par Type.....	28
2.1.5. Filtrer par User	29
2.1.6. Filtrer par Poste de travail	29
2.1.7. Filter par Date	29
2.2. Liste des actions traçable.....	29
3. AirRun.....	33
3.1. Définition de AirRun	33
3.2. Mode consultatif.....	34
3.3. Mode suivi.....	35
3.4. Historique de diffusion d'un item.....	36
3.5. Fonction "Refresh".....	37
3.6. Affichage des colonnes	37
3.7. Export du rapport de diffusion	38
4. Browser	38
4.1. Définition du Browser	38
4.2. Statuts des sons	39
4.3. Eléments visibles	40
4.4. Trier	40
4.5. Déplacer un onglet.....	40
4.6. Masquer des onglets.....	42
4.7. Les différentes méthodes de recherche	43
Opérateur Or	46

Opérateur And	47
Opérateur Near.....	47
4.8. Initialiser une recherche	47
4.9. Sauvegarder une recherche	47
4.10. Editer une recherche	48
4.11. Fonction "Ecouter" (Ctrl + P).....	49
4.12. Changement de ressources à chaud.....	50
4.13. Fonction "Nouvel élément"	59
4.14. Supprimer un élément (Ctrl + D)	60
4.15. Restaurer un élément effacé	60
4.16. Supprimer une conduite (Ctrl + D).....	62
4.17. Supprimer une pile (Ctrl + D)	62
4.18. Supprimer un modèle (Ctrl + D).....	63
4.19. Fonction "Copier" (Ctrl + I).....	63
4.20. Fonction "Modifier" (Ctrl + M)	63
4.21. Fiche d'indexation	64
4.21.1. Composition	65
4.22. Nouvelle fiche d'indexation (à partir de la version 8.12).....	68
4.22.1. Fonctionnement général.....	68
4.22.2. Changements de comportement avec la nouvelle fiche	74
4.23. Fonction "Placer en urgent"	75
4.24. Générer un master (Ctrl + G)	75
4.25. Créer une fiche vide	76
4.26. Fonction "Masteriser sous"	76
4.27. Utiliser "Masteriser sous"	76
4.28. Fonction "Masterisation Asynchrone"	77
4.29. Utiliser "Masterisation asynchrone"	78
4.30. Base Distante (Base Remote)	80
4.31. Fonction "Transfert Asynchrone"	81
4.31.1. Transfert d'un ou plusieurs éléments.....	81
4.31.2. Transfert d'un ou plusieurs éléments depuis une station distante.....	83
4.31.3. Élément envoyé déjà présent sur la station de destination	84
4.32. Archivage automatique des éléments du Browser	84
4.33. Eléments archivés.....	84
4.34. Consulter les éléments archivés	85

4.35.	Changement d'utilisateur.....	86
4.36.	Signification d'un élément verrouillé (icône du cadenas).....	87
4.37.	Verrouiller un élément	87
4.38.	Impression du Browser.....	88
4.39.	Mode privé	89
4.40.	Mettre un son en "Privé"	89
4.41.	Les validations	89
4.42.	les Validations PAD et/ou Diffusable.....	90
4.43.	Mettre une conduite en PAD.....	90
4.44.	Mettre une pile PAD.....	90
4.45.	Verrouiller RadioAssist	91
4.46.	Changer d'utilisateur.....	91
4.47.	Raccourcis claviers du Browser	92
5.	Cartouchier-Prep.....	93
5.1.	Définition du Cartouchier-Prep.....	93
5.2.	Cartouche	93
5.3.	Construire un cartouchier.....	94
5.4.	Choisir le mode d'enchainement.....	95
5.5.	Ecouter un cartouchier.....	97
5.6.	Remplacer un son par un autre.....	97
5.7.	Insérer une cartouche	97
5.8.	Vider une cartouche	98
5.9.	Imprimer un cartouchier	98
5.10.	Ajouter un texte dans un cartouchier.....	98
5.11.	Les compteurs dans Cartouchier-Prep.....	100
5.12.	Sauvegarder un cartouchier	101
6.	Enregistrement.....	102
6.1.	Workflow.....	102
6.2.	Définition de l'enregistrement.....	105
6.3.	Définition de la source.....	105
6.4.	Les différents modes de démarrage et d'arrêt.....	109
6.5.	Enregistrer un élément sonore	110
6.6.	Ré-enregistrer un élément sonore	112
6.7.	Poser et nommer une marque dans l'enregistrement (F1).....	113
6.8.	Ecoute de contrôle (monitoring).....	114

6.9.	Fonction "Montage" (Montage Infos).....	115
6.10.	Fonction "Finalisation"	115
6.11.	Saisir un texte	115
6.12.	Différence entre page blanche et la croix orange	116
6.13.	Temps Restant sur le Disque	116
6.14.	Raccourcis clavier (Enregistrement)	116
7.	Export	117
7.1.	Workflow.....	117
7.2.	Définition de l'Export.....	120
7.3.	Profils d'encodage audio	121
7.4.	Exporter vers un disque dur ou le réseau.....	123
7.5.	Renommer les fichiers à exporter.....	127
7.6.	Créer ou modifier les « profils d'export »	129
7.7.	Exporter vers un CD audio	131
7.8.	Exporter vers CD-ROM/DVD-ROM	132
7.9.	Exporter vers un site FTP.....	133
7.10.	Configurer un site FTP	134
7.11.	Formats de fichiers d'export	135
7.12.	Destinations d'exportation disponibles.....	135
7.13.	Effacer liste d'export.....	135
7.14.	Supprimer un élément de la liste d'export	136
7.15.	Printing out the export list.....	136
8.	Federal	137
8.1.	Workflow.....	137
8.2.	Définition de Federal	138
8.3.	Ecran	138
8.4.	Pas (Run/Event).....	139
8.5.	Conduite.....	139
8.6.	Pile.....	139
8.7.	Créer une conduite.....	139
8.7.1.	Conduites multi-grilles	141
8.8.	Charger une conduite	146
8.9.	Remplir une conduite.....	147
8.10.	Import manuel.....	148
8.11.	Éléments de type Métadonnée.....	149

8.11.1.	Créer et ajouter un élément de type Métadonnées	149
8.11.2.	Modifier un élément de type Métadonnées	152
8.11.3.	Supprimer un élément de type Métadonnées	153
8.12.	Choisir le mode d'enchaînement	154
8.13.	Copier une conduite	155
8.14.	Modifier une conduite.....	156
8.15.	Effacer une conduite	157
8.16.	Exporter une conduite.....	157
8.17.	Créer une pile	159
8.18.	Charger une pile	159
8.19.	Remplir une pile.....	160
8.20.	Copier une pile.....	161
8.21.	Modifier une pile	162
8.22.	Effacer une pile.....	163
8.23.	Multimix / Voice-track / Stretch	163
8.23.1.	Multimix	163
8.23.2.	Voice Track.....	166
8.23.3.	Stretch.....	172
8.24.	Fonction "Masquer"	176
8.25.	Mettre une conduite PAD	176
8.26.	Mettre une pile PAD.....	176
8.27.	Ecouter un élément de la conduite	176
8.28.	Supprimer un écran.....	177
8.29.	Supprimer un pas.....	177
8.30.	Vider un pas	178
8.31.	Imprimer une conduite	178
8.32.	Les modes de démarrage.....	180
8.33.	Evénements sur Ecran.....	181
8.33.1.	Evénements entrants.....	182
8.33.2.	Evénements sortants	183
8.34.	Modèle	187
8.34.1.	Création.....	187
8.34.2.	Jokers	189
8.34.3.	Insertion	190
9.	FeedIn.....	191

9.1.	Definition	191
9.2.	Gestion des enregistrements	191
9.2.1.	Lancer un enregistrement	191
9.2.2.	Arrêter un enregistrement	192
9.2.3.	Lancer/arrêter un enregistrement via Socket.....	192
9.3.	Créer un canal d'enregistrement	192
9.3.1.	A partir d'un flux IP	192
9.3.2.	A partir d'une source physique	196
9.4.	Modifier un canal d'enregistrement	199
9.5.	Supprimer un canal d'enregistrement	201
9.6.	Messages d'erreur	202
10.	FeedPlan	202
10.1.	Définition de FeedPlan.....	202
10.2.	Les simultanés	203
10.3.	Créer un nouvel enregistrement programmé	203
10.4.	Modifier un nouvel enregistrement programmé	206
10.5.	Supprimer un nouvel enregistrement programmé	207
10.6.	Fonction "Enregistrement Immédiat"	208
10.7.	Fonction "Full Channel Recording"	209
10.8.	Fonction Load Planning	210
11.	GridEditor	213
11.1.	Workflow	213
11.2.	Définition de Grid Editor	214
11.3.	Grille d'émission	215
11.4.	Emission de grille	216
11.4.1.	Créer une émission de grille.....	216
11.4.2.	Modifier une émission de grille	218
11.4.3.	Métadonnées de l'émission.....	219
11.4.4.	Supprimer une émission	230
11.4.5.	Copier une émission.....	231
11.4.6.	Comment remplir une émission ?	232
11.5.	Ecran.....	233
11.6.	Ajouter un écran	233
11.7.	Les modes de démarrage.....	235
11.8.	Modifier un écran.....	237

11.9.	Copier/Coller un écran	238
11.10.	Élément de type "Métadonnées"	239
11.10.1.	Créer et ajouter un élément de type Métadonnées	239
11.10.2.	Modifier un élément de type Métadonnées.....	242
11.10.3.	Supprimer un élément de type Métadonnées.....	244
11.11.	Ajouter un pas	245
11.12.	Différents type de pas	250
11.13.	Modifier un pas.....	252
11.14.	Copier/Coller un pas	253
11.15.	Nommage dynamique d'un "Pas"	254
11.16.	Modèle	256
11.16.1.	Créer un modèle.....	256
11.17.	Supprimer un modèle.....	258
11.18.	Grille exceptionnelle	258
11.18.1.	Choisir les jours de grille exceptionnelle.....	259
11.18.2.	Grilles multiples	262
11.19.	Imports.....	264
11.19.1.	A - SETTINGS	264
11.19.2.	B - LINES.....	272
11.20.	Planification Musicale	276
11.21.	Générer la conduite.....	277
12.	Import.....	279
12.1.	Workflow	279
12.2.	Définition de l'import	285
12.3.	Les différentes sources d'import	285
12.4.	Formats des fichiers supportés	286
12.5.	Comment faire un import ?	287
12.6.	Ecouter avant d'importer.....	289
12.7.	Comment importer à partir du Disque Dur ?	290
12.8.	Fusion	293
12.9.	Comment importer un fichier XML ?	294
12.10.	Comment importer à partir d'un CD audio ?.....	298
12.10.1.	Comment importer une partie de la piste ?.....	299
12.11.	Comment importer à partir d'un CD-ROM ou DVD-ROM ?	300
12.12.	Comment importer à partir d'un DVD vidéo ?.....	304

12.13.	FTP (File Transfert Protocol)	307
12.14.	Configurer un site FTP	307
12.15.	Comment importer à partir d'un site FTP ?	309
12.16.	Comment importer un texte ?	312
12.17.	Jouer un son avant l'import.....	316
12.18.	Supprimer la liste des éléments importés	316
12.19.	Supprimer un élément de la liste d'import	316
13.	LevelMonitor.....	317
13.1.	Définition de LevelMonitor.....	317
13.2.	Lancement de LevelMonitor	317
13.3.	Fenêtre LevelMonitor.....	318
13.4.	Modules d'affichage.....	319
13.5.	Barre d'action.....	321
13.6.	Panneau de configuration	321
13.7.	Glossaire	322
14.	MetaOCX.....	324
14.1.	Introduction à ENPS.....	324
14.1.1.	Démarrer ENPS.....	324
14.1.2.	Créer une "story / rundown"	325
14.1.3.	Fermer ENPS.....	326
14.2.	Browser	326
14.2.1.	Définition du Browser	326
14.2.2.	Statuts des sons	327
14.2.3.	Éléments visibles	328
14.2.4.	Trier	328
14.2.5.	Déplacer un onglet	328
14.2.6.	Masquer des onglets.....	329
14.2.7.	Les différentes méthodes de recherche.....	331
14.2.8.	Initialiser une recherche.....	334
14.2.9.	Sauvegarder une recherche.....	334
14.2.10.	Editer une recherche.....	335
14.2.11.	Fonction "Ecouter" (Ctrl + P)	336
14.2.12.	Fonction "Nouvel élément"	337
14.2.13.	Supprimer un élément (Ctrl + D)	338
14.2.14.	Restaurer un élément effacé.....	339

14.2.15.	Supprimer une conduite (Ctrl + D).....	340
14.2.16.	Supprimer une pile (Ctrl + D).....	341
14.2.17.	Supprimer un modèle (Ctrl + D)	341
14.2.18.	Fonction "Copier" (Ctrl + I).....	341
14.2.19.	Fonction "Modifier" (Ctrl + M).....	342
14.2.20.	Fiche d'indexation.....	343
14.2.21.	Fonction "Placer en urgent"	356
14.2.22.	Générer un master (Ctrl + G).....	357
14.2.23.	Créer une fiche vide	357
14.2.24.	Fonction "Masteriser sous".....	358
14.2.25.	Utiliser "Masteriser sous"	358
14.2.26.	Base Distante (Base Remote).....	358
14.2.27.	Archivage automatique des éléments du Browser.....	359
14.2.28.	Elements archivés.....	360
14.2.29.	Consulter les éléments archivés	360
14.2.30.	Changement d'utilisateur.....	361
14.2.31.	Signification d'un élément verrouillé (icône du cadenas)	362
14.2.32.	Verrouiller un élément	362
14.2.33.	Impression du Browser	363
14.2.34.	Mode privé	364
14.2.35.	Mettre un son en "Privé"	364
14.2.36.	Mettre les Validations PAD et/ou Diffusable.....	365
14.2.37.	Mettre une conduite PAD.....	365
14.2.38.	Mettre une pile PAD	365
14.2.39.	Les validations	366
14.2.40.	Verrouiller RadioAssist.....	366
14.2.41.	Raccourcis claviers du Browser	367
14.3.	Snippet+ ocx.....	369
14.3.1.	Snippet ocx	370
14.3.2.	Workflow.....	398
14.3.3.	Définition de Snippet+	398
14.3.4.	Mode Bloc et Mode Sélection	398
14.3.5.	Boutons de zoom	398
14.3.6.	Options de coupe.....	399
14.3.7.	Mode Insertion et Mode Remplacement	400

14.3.8.	Editer dans Snippet+	403
14.3.9.	Ajouter une piste	404
14.3.10.	Supprimer une piste.....	405
14.3.11.	Positionner le marqueur (bleu) - (F3)	406
14.3.12.	Positionner le marqueur (jaune) - (F4).....	407
14.3.13.	Tête de lecture	407
14.3.14.	Le chutier.....	408
14.3.15.	Générer un master à partir de Snippet+ (Ctrl + M).....	411
14.3.16.	Mastérisation sur la sélection.....	412
14.3.17.	Réajuster une sélection de coupe et rétablir une partie de la chute	414
14.3.18.	Afficher / Masquer le chutier	415
14.3.19.	Annuler (Ctrl + Z)	415
14.3.20.	Répéter (Ctrl + Y)	415
14.3.21.	Aller au début.....	415
14.3.22.	Aller à la fin.....	415
14.3.23.	Ajouter un point de niveau	415
14.3.24.	Fade graduel.....	416
14.3.25.	Effacer un point de niveau.....	417
14.3.26.	Masquer les points de niveau	418
14.3.27.	Visualiser les points de niveau	418
14.3.28.	Modifier le son global de votre son.....	418
14.3.29.	Modifier le niveau sonore	418
14.3.30.	Gestion Mono/Stereo.....	419
14.3.31.	Placer un marqueur dans Snippet+ (F2)	419
14.3.32.	Se déplacer d'un marqueur à l'autre	420
14.3.33.	Effacer un marqueur	421
14.3.34.	Copier-coller un extrait d'élément sonore (Ctrl + C/Ctrl + V)	421
14.3.35.	Fonction "Grouper/Dégrouper"	421
14.3.36.	Ecouter une piste en solo	423
14.3.37.	Fermer une piste (Fonction "Mute")	423
14.3.38.	Enregistrer dans "Snippet+"	423
14.3.39.	Export AES.....	425
14.3.40.	Compteur "Durée sélectionnée".....	426
14.3.41.	Compteur "Position actuelle"	426
14.3.42.	Compteur "Durée montée"	427

14.3.43.	End extension	427
14.3.44.	Derniers éléments.....	428
14.3.45.	Sauvegarder un montage (Ctrl + S).....	428
14.3.46.	Snapshot.....	429
14.3.47.	Les effets.....	430
14.3.48.	Raccourcis clavier de Snippet+	431
14.4.	Lecteur.....	434
14.4.1.	Fonctions du lecteur.....	435
14.5.	Création d'une Story (avec fichier audio).....	435
14.6.	Création d'un Rundown et d'un Cartouchier.....	436
15.	Multipiste	438
15.1.	Définition du Multipiste.....	438
15.2.	Afficher plus de pistes (+)	439
15.3.	Afficher moins de pistes (-)	440
15.4.	Les fonctions de transport.....	440
15.5.	La tête de lecture.....	442
15.6.	Placer un marqueur d'entrée (bleu)- (F3).....	443
15.7.	Placer un marqueur de sortie (jaune) - (F4)	443
15.8.	Montage dans le Multipiste	443
15.9.	Modifier le niveau sonore des pistes.....	444
15.10.	Ajouter des points de niveau.....	445
15.11.	Supprimer des points de niveau.....	445
15.12.	Effacer une séquence (Suppr).....	445
15.13.	Scinder une séquence	446
15.14.	Insérer un blanc dans le Multipiste	447
15.15.	Renommer une séquence dans le Multipiste	447
15.16.	Couper/Coller une séquence dans le Multipiste (Ctrl +X/Ctrl+V)	447
15.17.	Copier/Coller une séquence dans le Multipiste (Ctrl +C/Ctrl+V)	448
15.18.	Mode remplacement / Mode Insertion	449
15.19.	Déplacer une séquence au sein d'une piste	449
15.20.	Déplacer plusieurs séquences au sein d'une piste	449
15.21.	Enregistrer sur une piste (Multipiste)	450
15.22.	Ecouter une piste en mode solo.....	451
15.23.	Fermer une piste (Fonction "Mute").....	452
15.24.	Fonction "Panning"/"Balance"	452

15.25.	Annuler une action (Undo) - (Ctrl + Z).....	453
15.26.	Refaire une action (Redo) - (Ctrl + Y)	453
15.27.	Consulter la liste des derniers éléments utilisés.....	453
15.28.	Sauvegarder un montage (Ctrl + S)	453
15.29.	Raccourcis Multipiste.....	454
16.	Planification Musicale.....	455
16.1.	Présentation de la Planification Musicale	455
16.2.	Afficher les icones	456
16.3.	Glossaire	456
16.4.	Préparer une planification musicale.....	459
16.4.1.	Créer une catégorie	460
16.4.2.	Créer/Modifier/Effacer une grille.....	462
16.4.3.	Définir la catégorie d'un son et ses créneaux d'éligibilité	466
16.4.4.	Créer une Stratégie	471
16.4.5.	Créer une Horloge.....	474
16.4.6.	Appliquer une stratégie	476
16.5.	Créer une planification musicale	479
16.6.	Modifier une planification musicale.....	481
16.7.	Réconciliation	485
17.	Production	487
17.1.	Workflow	487
17.2.	Définition Production	487
17.3.	Utiliser Production	488
17.4.	Zoom.....	489
17.5.	Compteurs	489
17.6.	Modification vitesse	490
17.7.	Point de fondu initial (Fade In).....	490
17.7.1.	Placer un point de fondu initial (Fade In)	490
17.8.	Point de fondu final (Fade Out).....	491
17.8.1.	Placer un point de fondu final(Fade Out).....	492
17.9.	Point d'enchaînement de début et de fin	493
17.10.	Point relais (GPI)	494
17.11.	Placer un point relais (GPI)	494
17.12.	Intro	495
17.13.	Outro.....	496

17.14.	Détection des blancs.....	497
17.15.	Placer un marqueur	498
17.16.	Ecouter l'élément original (F12).....	499
17.17.	Ecouter l'élément monté (F12).....	499
17.18.	Aller au début (F8)	500
17.19.	Aller à la fin (F9).....	500
17.20.	Consulter la liste des derniers éléments utilisés.....	500
17.21.	Annuler une action (Undo) - (Ctrl + Z).....	500
17.22.	Refaire une action (Redo) - (Ctrl + Y)	500
17.23.	Sauvegarder un produit (Ctrl + S).....	500
17.24.	Raccourcis clavier de Production	501
18.	Script.....	502
18.1.	Définition de Script.....	502
18.2.	Présentation de l'interface Script	502
18.3.	Acquisition des dépêches	503
18.4.	Edition des dépêches.....	504
18.5.	Création d'un texte à partir d'une dépêche	505
18.6.	Associer un son à une dépêche.....	506
18.7.	Ecouter le son associé à la dépêche	507
18.8.	Imprimer une dépêche.....	507
18.9.	Sauvegarder une dépêche.....	508
19.	Snippet/Montage Infos.....	509
19.1.	Workflow	509
19.2.	Définition.....	509
19.3.	Editer dans Snippet	510
19.4.	Positionner le marqueur (bleu) - (F3)	512
19.5.	Positionner le marqueur (jaune) - (F4)	512
19.6.	Jouer 2 secondes avant la coupe en cours.....	513
19.7.	Jouer 2 secondes après la coupe en cours.....	513
19.8.	Simuler une coupe (F6)	513
19.9.	Lecture du contenu de la coupe (F7).....	513
19.10.	Couper une sélection (F5 ou Del).....	513
19.11.	Couper une sélection sans la mettre dans la corbeille	514
19.12.	Couper en dehors de la sélection	514
19.13.	Tête de lecture.....	514

19.14.	Le chutier.....	515
19.14.1.	Lire une chute.....	515
19.14.2.	Renommer une chute.....	516
19.14.3.	Restaurer une chute.....	517
19.14.4.	Effacer une chute	518
19.15.	Le montage au texte	518
19.15.1.	Le splitter.....	518
19.15.2.	Agrandissement de la zone de texte	519
19.15.3.	La zone de texte	519
19.15.4.	La recherche de texte	520
19.16.	Générer un master à partir de Snippet (Ctrl + W)	521
19.17.	Rétablir une partie de la chute.....	521
19.18.	Fonction "trimming".....	522
19.19.	Annuler (Ctrl + Z)	522
19.20.	Répéter (Ctrl +Y).....	523
19.21.	Insérer un ou plusieurs éléments audio	523
19.22.	Aller au début (F8)	523
19.23.	Aller à la fin (F9).....	523
19.24.	Ajouter un point de niveau.....	523
19.25.	Effacer un point de niveau.....	524
19.26.	Masquer les points de niveau.....	525
19.27.	Visualiser les points de niveau	525
19.28.	Modifier le son global de votre son.....	525
19.29.	Modifier le niveau sonore	526
19.30.	Afficher les marqueurs de AirRun	526
19.31.	Placer un marqueur dans Snippet (F1).....	527
19.32.	Renommer un marqueur dans Snippet	528
19.33.	Se déplacer d'un marqueur à l'autre (1...9).....	528
19.34.	Effacer un marqueur.....	528
19.35.	Copier-coller un extrait d'élément sonore (Ctrl + C/Ctrl + V).....	529
19.36.	Stretching d'une sélection	529
19.37.	Insérer un blanc	531
19.38.	Crossfade.....	533
19.39.	Enregistrer dans "Snippet".....	535
19.40.	Compteur "Durée sélectionnée"	536

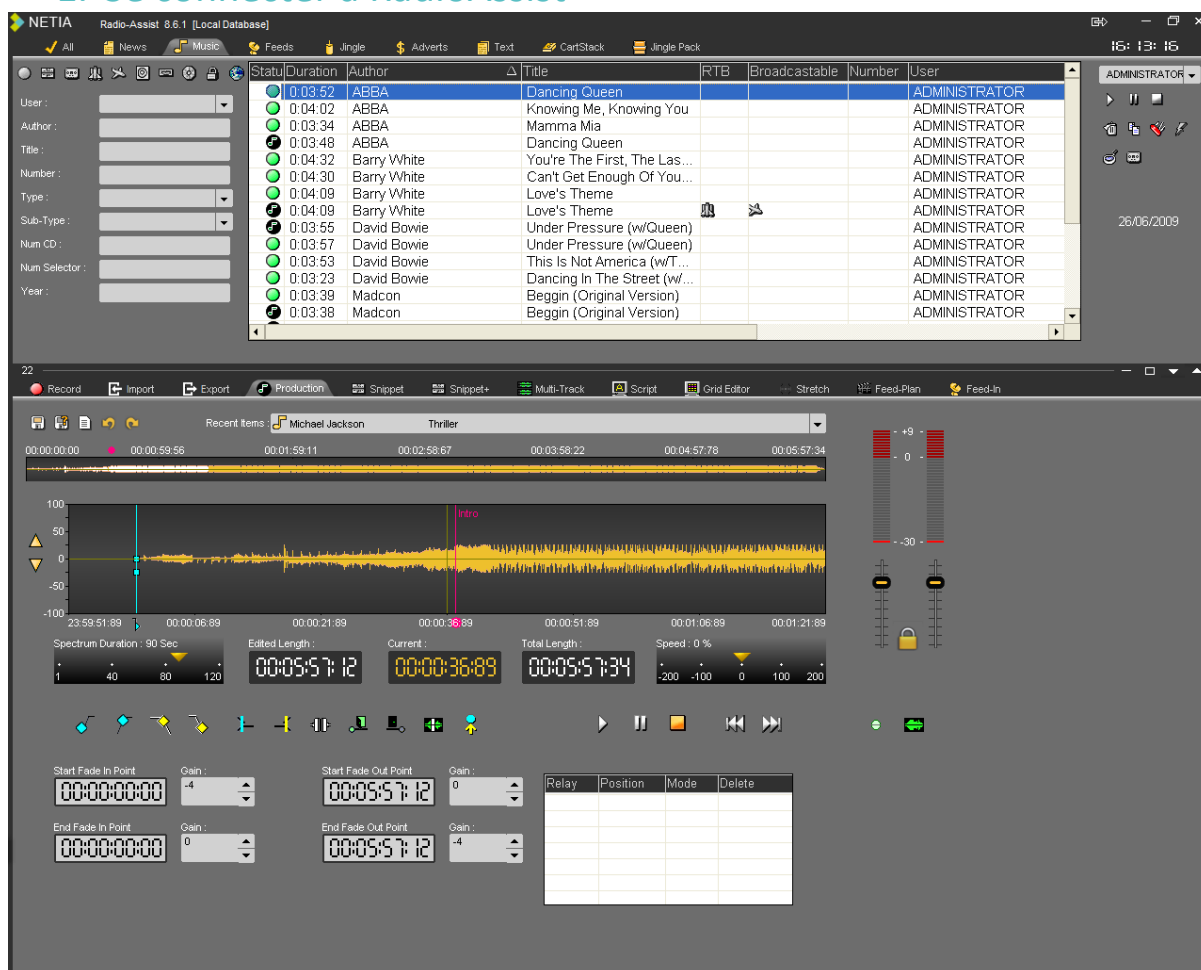
19.41.	Compteur "Position actuelle"	536
19.42.	Compteur "Durée montée"	536
19.43.	Compteur "Avant bleu"	536
19.44.	Horodatage absolu.....	537
19.45.	Derniers éléments	537
19.46.	Redimensionner le spectre	538
19.47.	Sauvegarder un montage (Ctrl + S)	538
19.48.	Snapshot.....	539
19.49.	Raccourcis clavier de Snippet	540
20.	Snippet+	541
20.1.	Workflow	542
20.2.	Définition de Snippet+	542
20.3.	Mode Bloc et Mode Sélection.....	542
20.4.	Boutons de zoom.....	542
20.5.	Options de coupe	543
20.6.	Mode Insertion et Mode Remplacement.....	544
20.6.1.	Insertion Multipistes.....	545
20.7.	Ripple edit (en mode Bloc)	547
20.8.	Editer dans Snippet+	547
20.9.	Ajouter une piste.....	549
20.10.	Supprimer une piste.....	550
20.11.	Positionner le marqueur (bleu) - (F3)	551
20.12.	Positionner le marqueur (jaune) - (F4)	551
20.13.	Lecture 2 secondes avant la coupe en cours.....	552
20.14.	Lecture 2 secondes après la coupe en cours.....	552
20.15.	Simuler une coupe.....	552
20.16.	Lecture du contenu de la coupe (F8).....	552
20.17.	Cutting a selection (F5 or Del).....	552
20.18.	Couper une sélection sans la mettre à la poubelle	553
20.19.	Couper en dehors de la sélection	554
20.20.	Tête de lecture.....	554
20.21.	Le chutier.....	555
20.21.1.	Lire une chute.....	555
20.21.2.	Renommer une chute.....	556
20.21.3.	Restaurer une chute.....	557

20.21.4.	Effacer une chute	558
20.22.	Dérushage.....	558
20.22.1.	Chargement de la piste de dérushage.....	559
20.22.2.	Faire une sélection dans la piste de Dérushage.....	560
20.22.3.	Les contrôles.....	561
20.22.4.	Copier-Coller.....	561
20.22.5.	Bouton insertion.....	562
20.22.6.	Le focus entre dérushage et le montage Snippet+	562
20.22.7.	Enregistrement dans Snippet+	563
20.23.	Générer un master à partir de Snippet+ (Ctrl + M)	564
20.24.	Mastérisation sur la sélection	565
20.25.	Réajuster une sélection de coupe et rétablir une partie de la chute.....	567
20.26.	Afficher / Masquer le chutier.....	568
20.27.	Annuler (Ctrl + Z)	568
20.28.	Répéter (Ctrl + Y).....	568
20.29.	Aller au début.....	568
20.30.	Aller à la fin.....	568
20.31.	Ajouter un point de niveau.....	568
20.32.	Fade graduel	569
20.33.	Effacer un point de niveau.....	570
20.34.	Masquer les points de niveau.....	571
20.35.	Visualiser les points de niveau	571
20.36.	Modifier le son global de votre son.....	571
20.37.	Modifier le niveau sonore	571
20.38.	Gestion Mono/Stereo	572
20.39.	Placer un marqueur dans Snippet+ (F2).....	572
20.40.	Se déplacer d'un marqueur à l'autre.....	573
20.41.	Effacer un marqueur.....	574
20.42.	Copier-coller un extrait d'élément sonore (Ctrl + C/Ctrl + V).....	574
20.43.	Fonction "Grouper/Dégrouper"	574
20.44.	Ecouter une piste en solo.....	576
20.45.	Couper une piste (Fonction "Mute").....	576
20.46.	Verrouiller des pistes	576
20.47.	Copier-coller un extrait d'élément sonore (Ctrl + C/Ctrl + V).....	577
20.48.	Enregistrement.....	577

20.49.	Enregistrer multipiste dans "Snippet+"	578
20.50.	Enregistrement à la volée et « Punch In »	580
20.51.	Export d'un montage	581
20.51.1.	Export Projet Snippet+	582
20.51.2.	Export AAF	582
20.51.3.	Export AES.....	584
20.52.	Importer un montage	584
20.52.1.	Importer le projet Snippet+.....	584
20.53.	Compteur "Durée sélectionnée"	587
20.54.	Compteur "Position actuelle"	587
20.55.	Compteur "Durée montée"	588
20.56.	End extension	588
20.57.	Derniers éléments	589
20.58.	Sauvegarder un montage (Ctrl + S)	590
20.59.	Snapshot.....	590
20.60.	Les effets.....	591
20.60.1.	Principe de fonctionnement	591
20.60.2.	Ajouter/retirer un effet.....	592
20.60.3.	Copier/coller un effet ou un rack d'effets.....	592
20.60.4.	Témoin d'activité des effets	592
20.61.	Raccourcis clavier de Snippet+	593
21.	Stretch.....	596
21.1.	Définition du stretch	596
21.2.	Quels éléments peut-on stretcher ?.....	596
21.3.	Stretch un son	596
21.4.	Ecouter un son stretché.....	598
21.5.	Aller au début (F8)	598
21.6.	Aller à la fin (F9).....	598
21.7.	Les limites du Stretch.....	598
21.8.	Sauvegarder un élément stretché (Ctrl + S).....	599
21.9.	Les Raccourcis Clavier du Stretch.....	599
22.	SoundCheck : contrôles qualité	599
22.1.	Présentation de la solution.....	599
22.2.	Activation et droits	600
22.2.1.	Activation.....	600

22.2.2.	Droits.....	600
22.3.	Paramétrage (Radio-Assist Setup).....	600
22.4.	Génération des rapports de qualité	601
22.5.	Validation manuelle des résultats d'analyse.....	604
23.	Raccourcis RadioAssist.....	604
23.1.	Browser Base de Données	604
23.2.	Snippet.....	606
23.3.	Multipiste	608
23.4.	Snippet+	610
23.5.	Enregistrement.....	613
23.6.	Import.....	613

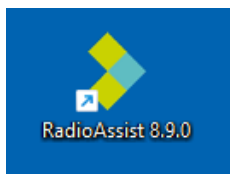
1. Se connecter à RadioAssist



1.1. Ouvrir RadioAssist

Pour ouvrir le logiciel RadioAssist, vous pouvez :

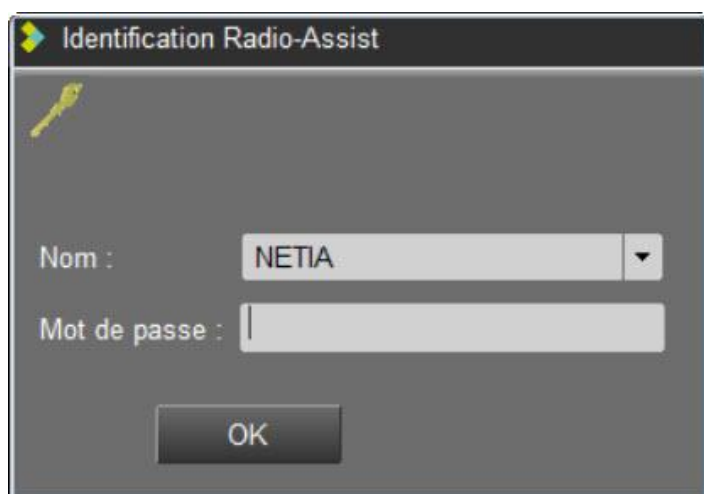
- Cliquez sur l'icône "RadioAssist" présent sur votre bureau et pressez sur la touche "entrée" de votre clavier. (Ou double-cliquez sur l'icône "RadioAssist")



une fois lancé, le logiciel vous demande de vous identifier

1.2. Se connecter (login)

Lorsque vous ouvrez RadioAssist, une fenêtre d'identification apparaît :



- Choisissez votre nom dans le menu déroulant et saisissez votre mot de passe.

Lorsque vous vous connectez sous votre nom, RadioAssist charge votre profil (Profil "Journaliste", profil "technicien"...), vous affiche seulement les outils dont vous avez besoin et vous donne un certain nombre de droits.

1.3. Se connecter en multisite

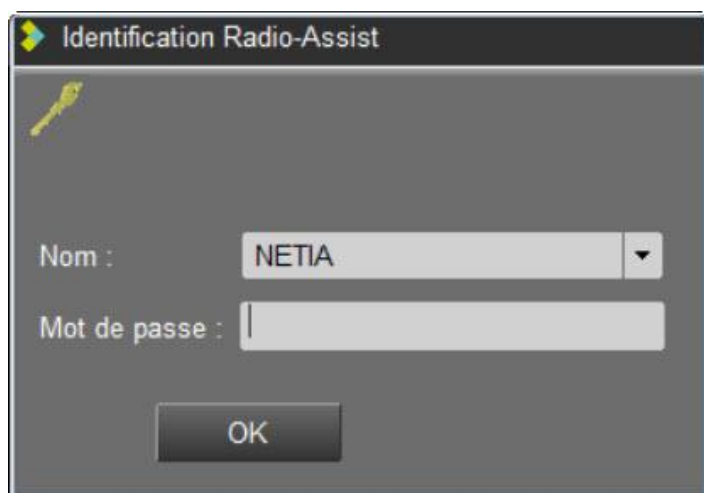
Lorsque vous ouvrez RadioAssist, une fenêtre d'identification apparaît :



- Choisir le nom de la base distante sur laquelle se connecter et cliquer sur



La fenêtre suivante permet de se connecter avec son code utilisateur et son mot de passe personnel.



Lorsque vous vous connectez sous votre nom, RadioAssist charge votre profil (Profil "Journaliste", profil "technicien"...), vous affiche seulement les outils dont vous avez besoin et vous donne un certain nombre de droits.

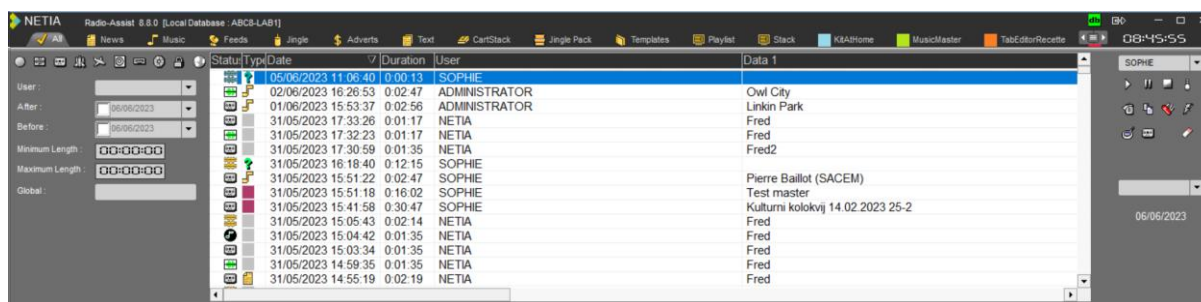
Dans le cas d'une connexion avec le service Active Directory :

- connexion à la base locale : connexion auto
- connexion à une autre base de l'AD : connexion auto (la base doit autoriser l'autologinAD)
- connexion à une base hors AD : demande de login

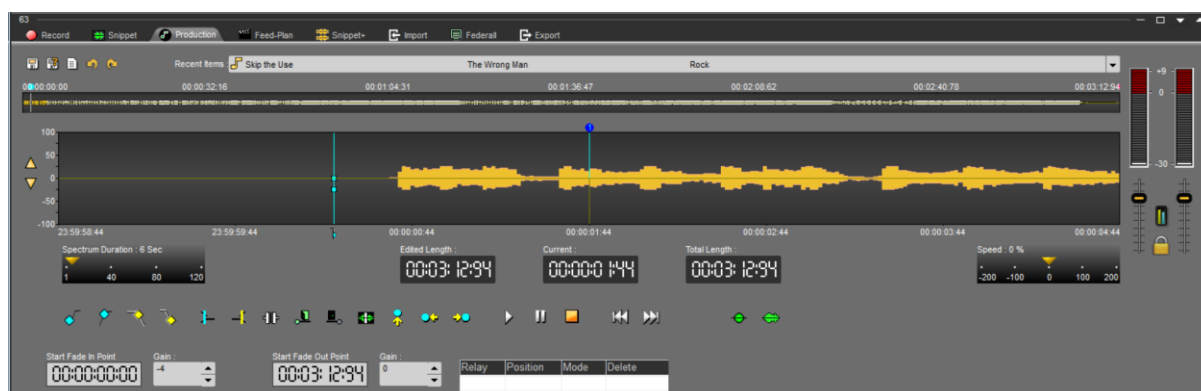
1.4. Présentation de l'interface

Le logiciel RadioAssist est divisé en deux parties :

- La partie supérieure représente la base de données appelée le Browser.



- La partie inférieure représente la zone de travail.

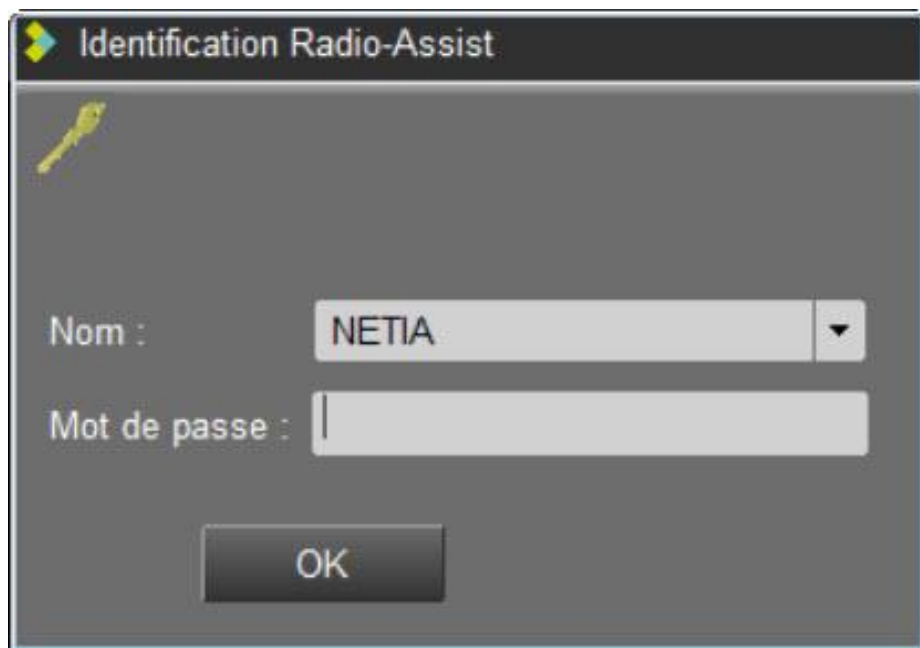
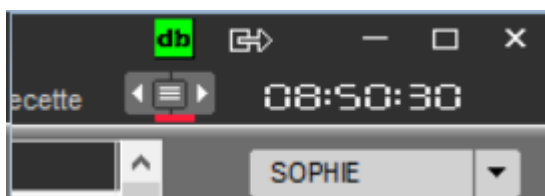


Chaque onglet représente un outil de travail. Il suffit de cliquer sur l'onglet pour accéder à l'outil choisi.



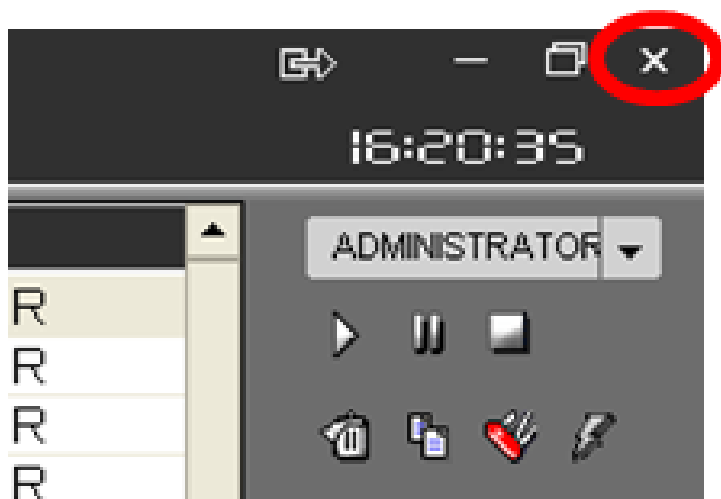
1.5. Verrouiller RadioAssist

En cliquant sur l'icône de "verrouillage session" , vous pouvez verrouiller la station (la station de travail est alors bloquée par la fenêtre de connexion) sans pour autant fermer le logiciel. Ainsi, l'utilisateur suivant voulant utiliser la station de travail, devra se connecter sous son nom et saisir son mot de passe. Cela évite qu'un utilisateur ne travaille sous la session d'un autre utilisateur.

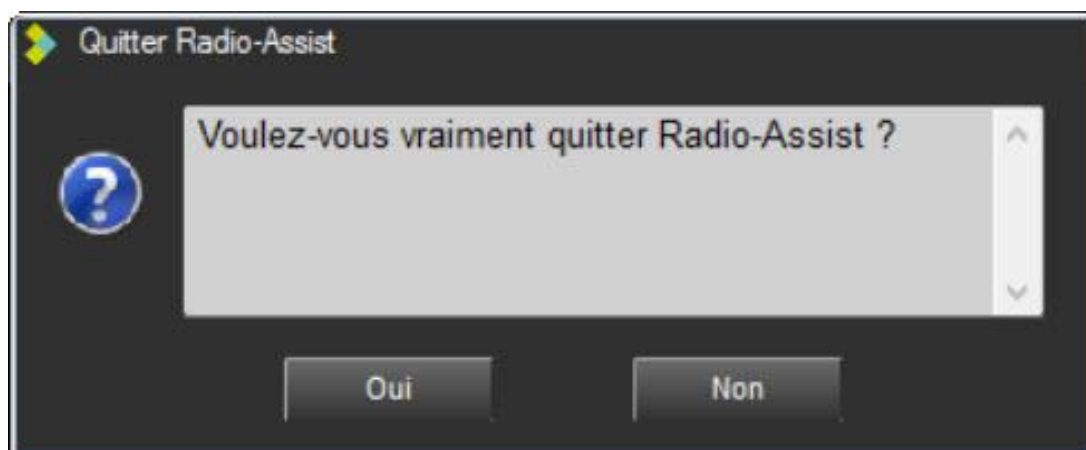


1.6. Quitter RadioAssist

- Pour quitter RadioAssist, cliquez sur la croix noire présente dans le coin, en haut à droite de l'écran :



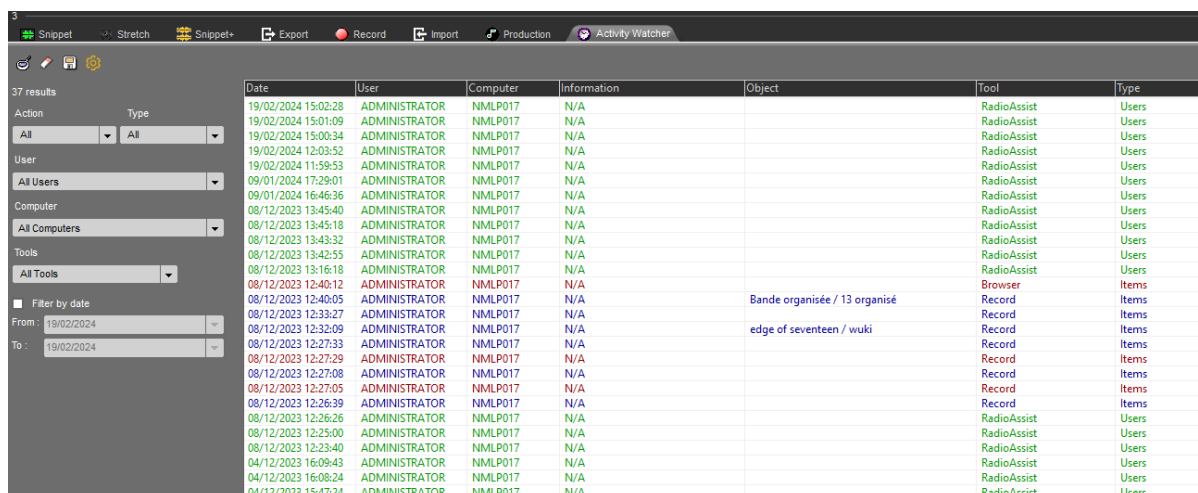
- Un message apparaît pour confirmer la fermeture du logiciel :



2. ActivityWatcher

2.1. Présentation

Activity Watcher est un module de Radio-Assist. Il vous permet de retracer toutes les actions effectuées par les utilisateurs (et les services) de Radio-Assist, dans votre réseau de stations de radio.



Date	User	Computer	Information	Object	Tool	Type
19/02/2024 15:02:28	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		RadioAssist	Users
19/02/2024 15:01:09	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		RadioAssist	Users
19/02/2024 15:00:34	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		RadioAssist	Users
19/02/2024 12:03:52	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		RadioAssist	Users
19/02/2024 11:59:53	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		RadioAssist	Users
09/01/2024 17:29:01	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		RadioAssist	Users
09/01/2024 16:46:36	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		RadioAssist	Users
08/12/2023 13:45:40	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		RadioAssist	Users
08/12/2023 13:45:18	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		RadioAssist	Users
08/12/2023 13:43:32	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		RadioAssist	Users
08/12/2023 13:42:55	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		RadioAssist	Users
08/12/2023 13:16:19	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		RadioAssist	Users
08/12/2023 12:40:12	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		RadioAssist	Users
08/12/2023 12:40:05	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A	Bande organisée / 13 organisé	Record	Items
08/12/2023 12:33:27	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		Record	Items
08/12/2023 12:33:09	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A	edge of seventeen / wuki	Record	Items
08/12/2023 12:27:33	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		Record	Items
08/12/2023 12:27:29	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		Record	Items
08/12/2023 12:27:08	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		Record	Items
08/12/2023 12:27:05	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		Record	Items
08/12/2023 12:26:39	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		Record	Items
08/12/2023 12:26:26	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		RadioAssist	Users
08/12/2023 12:25:00	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		RadioAssist	Users
08/12/2023 12:23:40	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		RadioAssist	Users
04/12/2023 16:09:43	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		RadioAssist	Users
04/12/2023 16:08:24	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		RadioAssist	Users
04/12/2023 15:47:24	ADMINISTRATOR	NMLP017	N/A		RadioAssist	Users

NOTE :

L'activation des différents journaux disponibles pour "Activity Watcher" augmentera la taille de la base de données. Par conséquent, vous devrez surveiller cette taille en contrôlant le nombre de logs ou en modifiant la capacité du serveur de base de données.

2.1.1. Menu

La barre de menu d'Activity Watcher vous permet de :

- Rafraîchir la liste des événements tracés (120 actions traçables possibles*)



- Effacer la liste des événements tracés et réinitialiser les filtres (la liste n'est pas supprimée de la base de données. Seule la purge peut le faire en fonction de vos paramètres d'administration).



- Sauvegarder cette liste dans un fichier .csv (utilisable avec un tableur)



- Sélectionner la liste des actions à tracer dans Activity Watcher

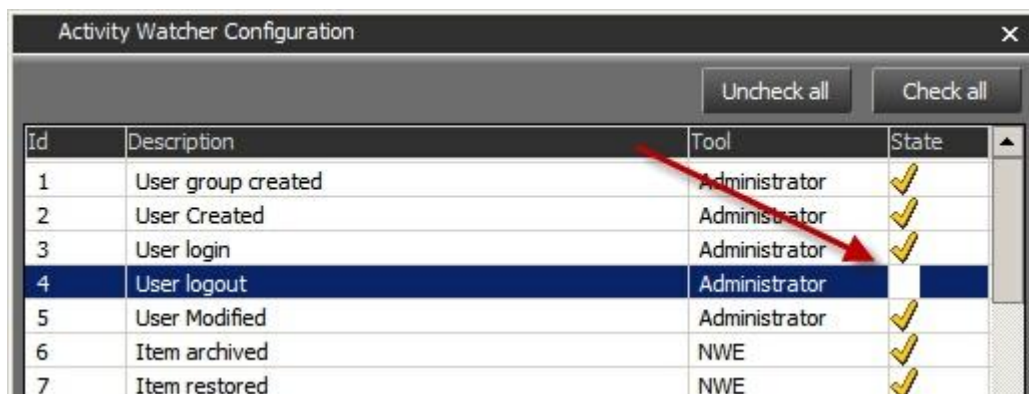


L'administrateur du système décide si tous les utilisateurs ont accès à ce bouton ou non.

Cochez ou décochez le critère que vous souhaitez tracer dans la fenêtre de configuration d'Activity Watcher : vous pouvez sélectionner ou désélectionner tous les critères en utilisant les 2 boutons dédiés.

Les éléments sélectionnés seront non seulement affichés dans le rapport d'Activity Watcher, mais ils seront également enregistrés dans la base de données. (si les événements ne sont pas sélectionnés, ils ne seront pas écrits dans la base de données).

Notez que si vous modifiez les paramètres sur une machine, vous devrez redémarrer le poste de travail pour que les changements soient appliqués.



(* Pour connaître la liste complète des événements, voir [chapitre 3](#))

2.1.2. Rapport d'Activity Watcher

Le rapport **Activity Watcher** affiche la liste des actions effectuées sur le système par les utilisateurs de Radio-Assist.



- Pour voir la liste complète des activités, cliquez sur  dans la barre de menu.
- Si vous êtes intéressé par un élément du son, vous pouvez double-cliquer dessus pour qu'il devienne le seul élément visible de la liste. Il sera également automatiquement mis en évidence dans le navigateur (vous pouvez également le retrouver rapidement en utilisant le raccourci Ctrl+O...).
- Vous pouvez également utiliser des filtres pour vos recherches (voir chapitres suivants).
- Toutes les modifications effectuées sur un élément sonore sont visibles dans sa fiche de métadonnées, dans l'onglet "Historique" :

Modify Parameters

Music Youngsta **SCHEDULE**

Author : The Rizmik Crew

Title : Little Love

Language : English + -

Type : Pop + -

Sub-Type : + -

Number :

Year : 1997 Gold : 1

BPM : 0 Power :

Texture : + -

Remarks :

Player Technical Category Associated Image AirRun **History**

Date	Information	Tool	User
2012-05-23 20:22:06	Item metadata updated	Browser	FRENCH
2012-05-23 20:21:02	Item metadata updated	Browser	FRENCH
2012-05-23 20:20:45	Item metadata updated	Browser	FRENCH
2012-05-23 20:20:13	Item metadata updated	Browser	FRENCH
2012-05-23 20:19:44	Item metadata updated	Browser	FRENCH
2012-05-23 20:19:20	Item metadata updated	Browser	FRENCH
2012-05-22 11:00:10	Item metadata updated	Browser	FRENCH
2012-05-22 10:53:44	Item metadata updated	Browser	FRENCH

2.1.3. Filtrer par Action

Lorsque vous accédez au rapport des activités effectuées sur le système par les utilisateurs de Radio-Assist, vous avez la possibilité de rechercher un type d'action spécifique.

Dans la liste déroulante, vous pouvez choisir le type d'action que vous souhaitez afficher :

- TOUS (9 types d'actions)
- Créée
- Mise à jour

- Supprimée
- Non supprimé
- Connexion
- Archivé
- Urgent
- Restaurer
- Exportation

Un code couleur vous permet de savoir quelle est la nature de l'action effectuée :

Rouge (suppression), Vert (connexion et déconnexion), Bleu (création), Noir (mise à jour)...

Remarque :

Dans le cas de la suppression d'un élément de la base de données, une fois l'élément supprimé, tous les journaux liés à cet élément (mise à jour, RTB, etc...) seront supprimés. Une seule ligne sera conservée : élément supprimé.

Cette ligne sera conservée dans Activity Watcher le nombre de jours défini dans l'outil Purge, dans l'onglet Air Run.

Snippet
Stretch
Snippet+
Export
Record
Import
Production
AirRun
Activity Watcher

FollowUp Mode

	Start Time	Duration	State	Channel	Author	Title	Station
Channel							
Station							
From	19/02/2024						
To	19/02/2024						

2.1.4. Filtrer par Type

Lorsque vous accédez au rapport des activités effectuées sur le système par les utilisateurs de Radio-Assist, vous avez la possibilité de rechercher la liste des événements en filtrant sur le type d'éléments qui ont été impactés par les actions des utilisateurs.

Il existe 6 types d'éléments susceptibles d'être impactés par les actions des utilisateurs :

- TOUS (6 types d'éléments)

Les modifications peuvent affecter :

- Les feuille de logs

- les Item
- les Piles
- Les utilisateurs
- Les Modèles
- Cartstack

2.1.5. Filtrer par User

Lorsque vous accédez au rapport des activités effectuées sur le système par les utilisateurs de Radio-Assist, vous avez la possibilité de rechercher la liste des événements en filtrant sur les utilisateurs. En d'autres termes, si vous souhaitez retrouver la liste des actions effectuées par le "Journaliste X" lorsqu'il s'est connecté à Radio-Assist, il vous suffit de sélectionner son nom d'utilisateur dans la liste déroulante.

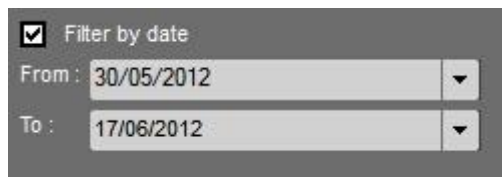
2.1.6. Filtrer par Poste de travail

Lorsque vous accédez au rapport des activités effectuées sur le système par les utilisateurs de Radio-Assist, vous avez la possibilité de rechercher la liste des événements en filtrant sur le nom du poste de travail sur lequel les mises à jour ont été effectuées.

2.1.7. Filter par Date

Lorsque vous recherchez des événements spécifiques dans le rapport d'activité, vous pouvez utiliser des critères de date.

Cochez la case et choisissez 2 dates :



2.2. Liste des actions traçable

Rappelez-vous que vous pouvez décider de tracer ou non une action en cochant ou décochant la case située à droite de la ligne, dans la fenêtre contextuelle de [Configuration d'Activity Watcher](#).

ID	DESCRIPTION	OUTIL
1	User Group Created	Administrator
2	User Created	Administrator
3	User Login	Administrator
4	User Logout	Administrator

5	User Modified	Administrator
6	Item archived	NWE
7	Item Restored	NWE
8	Item Created	AutoFill
9	Item Updated	AutoFill
10	Item Set as ARCHIVABLE	Browser
11	Item set as BROADCASTABLE	Browser
12	Item Copied	Browser
13	Playlist Remote / Local Copied	Browser
14	Item Local / Remote Copy Done	Browser
15	Playlist Remote / Local Copy Done	Browser
16	Item Remote / Local Copy Done	Browser
17	Image Imported	Browser
18	Image Imported	Browser
19	Item Masterized	Browser
20	Item Masterized	Browser
21	Item Created	Browser
22	Item set as Lock	Browser
23	Item set as URGENT	Browser
24	Indexing Field Modified Via Inplace Editing	Browser
25	Item Metadata Updated	Browser
26	Item Set as not ARCHIVABLE	Browser
27	Item Set as not BROADCASTABLE	Browser
28	Item set as not LOCK	Browser
29	Item set as not PRIVATE	Browser
30	Item set as not RTA	Browser
31	Playlist set as not RTA	Browser
32	Stack set as not RTA	Browser
33	Item set as not RTB	Browser
34	Playlist set as not RTB	Browser
35	Stack set as not RTB	Browser

36	Item set as not RTW	Browser
37	Playlist set as not RTW	Browser
38	Stack set as not RTW	Browser
39	Item set as PRIVATE	Browser
40	Item Restored	Browser
41	Item set as RTA	Browser
42	Playlist set as RTA	Browser
43	Stack set as RTA	Browser
44	Item set as RTB	Browser
45	Playlist set as RTB	Browser
46	Stack set as RTB	Browser
47	Item set as RTW	Browser
48	Playlist set as RTW	Browser
49	Stack set as RTW	Browser
50	Playlist Deleted	Browser
51	Item Deleted	Browser
52	Template Deleted	Browser
53	Stack Deleted	Browser
54	Undelete From Recycle Bin	Browser
55	Item Created	CartPrep
56	Item Updated	CartPrep
57	User Login	DatabaseBrowser
58	User Logout	DatabaseBrowser
59	Item Exported	Dispatcher
60	Item Created	Effects
61	Item Archived on CD-Rom	Export
62	Item Exported to Audio CD	Export
63	Item Exported to CD-Rom	Export
64	Item Exported to FTP	Export
65	Item Exported to HD	Export
66	Screen Created	FederAll
67	Run Created	FederAll

68	Program Created	FederAll
69	VoiceOver: Item Created	FederAll
70	Screen Modified	FederAll
71	Run Modified	FederAll
72	Program Modified	FederAll
73	Multimix: Run Modified	FederAll
74	Screen Deleted	FederAll
75	Run Deleted	FederAll
76	Program Deleted	FederAll
77	Item Created	Feed-In
78	Program Added	GridEditor
79	Program Copied	GridEditor
80	Playlist Created	GridEditor
81	Program Deleted	GridEditor
82	Item Created	Import
83	Item Updated	Import
84	Item Created	INumerica
85	Jingle Pack Created	JinglePrep
86	Jingle Pack Modified	JinglePrep
87	Item Archived	Archive
88	Item Created	Phone-In
89	User Login	Phone-In
90	Item Created	Production
91	Item Updated	Production
92	Send to Recycle Bin	Purge
93	Item Deleted	Purge
94	Playlist Deleted	Purge
95	User Login	RadioAssist
96	User Logout	RadioAssist
97	Item Recorded	Record
98	Normalize/Finalize	Record
99	Item Created	Script

100	Item Updated	Script
101	Item Created	ScriptOffice
102	Item Masterised	Snippet
103	Item Created	Snippet
104	Item Recorded	Snippet
105	Item Created	Snippet
106	Item Updated	Snippet
107	Item Masterized	Snippet+
108	Item Created	Snippet+
109	Item Recorded	Snippet+
110	Item Created	Snippet+
111	Item Updated	Snippet+
112	Item Created	Stretch
113	Associated Image Updated	Browser
114	Send to Recycle Bin	Browser
115	Item Created	Federall
116	Item Updated	Federall
117	Item Updated	Record
118	Item Deleted	Record
119	User Deleted	Administrator
120	Group Deleted	Administrator

3. AirRun

3.1. Définition de AirRun

AirRun est un onglet de RadioAssist qui permet de savoir quels sont les morceaux qui ont été diffusés (ou qui sont en cours de diffusion) dans l'application AirDDO.



Date	Duration	Status	Channel	Author	Title	Station
15/11/2019 13:00:06	00:00:02	STOP	France In...	LA JOURNALISTE	RTL SPECIAL MARKETING	PLPAPOLINI...
15/11/2019 12:59:56	00:00:04	STOP	France In...	LA JOURNALISTE	RTL SPECIAL MARKETING	PLPAPOLINI...
15/11/2019 12:59:32	00:00:04	STOP	France In...	LE MONDE	SOCIETE EDITRICE DU MONDE	PLPAPOLINI...
15/11/2019 12:59:15	00:00:04	STOP	France In...	SEAL	UNIVERSAL MUSIC SA	PLPAPOLINI...
15/11/2019 07:13:23	00:00:04	STOP	France In...	Brigitte	Palladium	PLPAPOLINI...
15/11/2019 07:13:08	00:00:05	STOP	France In...	Brigitte	Palladium	PLPAPOLINI...
15/11/2019 07:12:49	00:00:04	STOP	France In...	Brigitte	Palladium	PLPAPOLINI...
13/11/2019 12:23:10	00:00:05	TIME_LAG	France In...	The Ringmasters (Little Planet)	The Ringmasters (Little Planet)	PLPAPOLINI...
13/11/2019 12:22:52	00:00:05	STOP	France In...	The Ringmasters	Little Planet	PLPAPOLINI...
13/11/2019 12:22:42	00:00:05	TIME_LAG	France In...	Snowflake Memory (Railroad ...	Snowflake Memory (Railroad Dreamer)	PLPAPOLINI...
13/11/2019 12:22:34	00:00:05	TIME_LAG	France In...	Charles AZNAVOUR (Mes em...	Charles AZNAVOUR (Mes emmerdes)	PLPAPOLINI...
13/11/2019 12:22:27	00:00:05	TIME_LAG	France In...	Synapson (Salon Hoche)	Synapson (Salon Hoche)	PLPAPOLINI...
30/09/2019 18:38:57	00:00:02	TIME_LAG	France In...	Brigitte (Palladium)	Brigitte (Palladium)	PLPAPOLINI...
30/09/2019 18:34:25	00:00:05	STOP	France In...	Bon Entendeur	Parc de St Cloud	PLPAPOLINI...
30/09/2019 18:33:59	00:00:05	TIME_LAG	France In...	Brigitte (Palladium)	Brigitte (Palladium)	PLPAPOLINI...
30/09/2019 14:32:41	00:00:05	TIME_LAG	France In...	Laurent Voulzy (Rockollection...	Laurent Voulzy (Rockollection St Malo)	PLPAPOLINI...
30/09/2019 14:32:33	00:00:05	TIME_LAG	France In...	POLO & Pan (Canopée)	POLO & Pan (Canopée)	PLPAPOLINI...
30/09/2019 14:31:33	00:00:05	TIME_LAG	France In...	Synapson (Salon Hoche)	Synapson (Salon Hoche)	PLPAPOLINI...
30/09/2019 14:31:22	00:00:05	TIME_LAG	France In...	Bon Entendeur (Parc de St Cl...	Bon Entendeur (Parc de St Cloud)	PLPAPOLINI...
30/09/2019 14:31:15	00:00:05	TIME_LAG	France In...	Brigitte (Palladium)	Brigitte (Palladium)	PLPAPOLINI...
30/09/2019 14:21:51	00:00:03	TIME_LAG	France In...	Brigitte (Palladium)	Brigitte (Palladium)	PLPAPOLINI...
25/09/2019 15:45:22	00:40:42	TIME_LAG	France In...	Bon Entendeur (Parc de St Cl...	Bon Entendeur (Parc de St Cloud)	PLPAPOLINI...
25/09/2019 15:43:49	00:01:34	TIME_LAG	France In...	Brigitte (Palladium)	Brigitte (Palladium)	PLPAPOLINI...
25/09/2019 14:20:27	00:09:17	TIME_LAG	France In...	Synapson (Salon Hoche)	Synapson (Salon Hoche)	PLPAPOLINI...
25/09/2019 14:20:03	00:00:03	TIME_LAG	France In...	Bon Entendeur (BE Cliff Richa...	Bon Entendeur (BE Cliff Richards)	PLPAPOLINI...
25/09/2019 14:12:43	00:05:15	TIME_LAG	France In...	Laurent Voulzy (Rockollection...	Laurent Voulzy (Rockollection St Malo)	PLPAPOLINI...
25/09/2019 14:12:03	00:00:41	TIME_LAG	France In...	Bon Entendeur (Parc de St Cl...	Bon Entendeur (Parc de St Cloud)	PLPAPOLINI...
25/09/2019 14:11:59	00:00:05	TIME_LAG	France In...	Brigitte (Palladium Stretch)	Brigitte (Palladium Stretch)	PLPAPOLINI...
25/09/2019 14:11:50	00:00:10	TIME_LAG	France In...	Charles AZNAVOUR (Mes em...	Charles AZNAVOUR (Mes emmerdes ...	PLPAPOLINI...
25/09/2019 14:11:45	00:00:04	TIME_LAG	France In...	Bon Entendeur (BE Cliff Richa...	Bon Entendeur (BE Cliff Richards)	PLPAPOLINI...
25/09/2019 14:08:44	00:03:00	TIME_LAG	France In...	POLO & PAN (Dorothy)	POLO & PAN (Dorothy)	PLPAPOLINI...
25/09/2019 14:04:07	00:04:36	TIME_LAG	France In...	Bon Entendeur (La Rua Madur...	Bon Entendeur (La Rua Madureira)	PLPAPOLINI...
25/09/2019 13:52:52	00:00:57	TIME_LAG	France In...	BE (FG Live Edit S+2)	BE (FG Live Edit S+2)	PLPAPOLINI...
25/09/2019 13:51:48	00:00:02	TIME_LAG	France In...	Brigitte (Palladium)	Brigitte (Palladium)	PLPAPOLINI...
25/09/2019 11:19:12	00:00:03	TIME_LAG	France In...	Bon Entendeur (Parc de St Cl...	Bon Entendeur (Parc de St Cloud)	PLPAPOLINI...

3.2. Mode consultatif

Le mode consultatif permet de sélectionner une plage de diffusion à partir du calendrier, ceci afin de pouvoir consulter l'historique des morceaux qui ont été joués dans l'application AirDDO aux dates choisies.

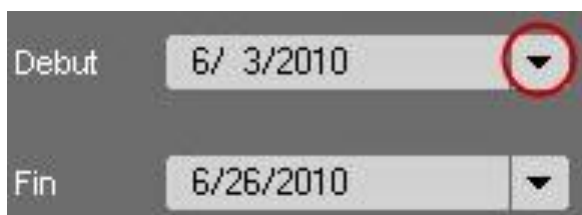
Le mode consultatif est le mode affiché par défaut dans AirRun. L'utilisateur sait qu'il est en mode consultatif lorsque la case "Mode suivi" n'est pas cochée :



- Les champs "Canal" et "Station" permettent de consulter l'historique des éléments diffusés en filtrant les résultats par canal ainsi que par station de diffusion.



- Afin de définir les dates de début et de fin de la plage de diffusion, on utilise les flèches du menu-déroulant se trouvant en bout des champs "Début" et "Fin":



Un calendrier permet alors de sélectionner les dates souhaitées.



Le bouton  permet de rafraîchir l'affichage.

3.3. Mode suivi

Le mode suivi affiche la liste des éléments joués lors des 12 dernières heures (durée paramétrable) dans l'application AirDDO.

Le mode suivi nécessite de cocher la case "Mode suivi" :



- Les champs "Canal" et "Station" permettent de consulter l'historique des éléments diffusés en filtrant les résultats par canal ainsi que par station de diffusion.



- Etant donné qu'en mode suivi, AirRun affiche la liste des éléments diffusés lors des 12 dernières heures précédant le moment de la consultation de l'historique, les champs "**Début**" et "**Fin**" apparaissent en grisé et ne sont pas modifiables par l'utilisateur:

Debut 6/ 3/2010

Fin 6/26/2010

- Lorsque les champs apparaissent en **orange**, cela signifie que le son est en cours de diffusion. S'ils apparaissent en blanc, cela signifie que les sons ont déjà été joués.

Début	Durée	Status	Canal	Auteur	Titre	Station
23/06/2010 09:34:48	00:00:00	PLAY		bob marley	could you be loved	DIFF007
23/06/2010 09:33:24	00:00:00	PLAY		ZZ TOP [LA GRANGE]	ZZ TOP [LA GRANGE]	DIFF007
23/06/2010 09:30:59	00:03:53	STOP		bronski beat [smalltown boy]	bronski beat [smalltown boy]	DIFF007
23/06/2010 09:30:53	00:03:55	STOP		Outkast	Hey YaSpeakerboxx/The Love Below...	DIFF007

Liste des différents statuts :

Play : Le son est en cours de diffusion.

Stop : Le son est arrêté.

Time_Lag : Le son est marqué en faux-départ.

Trim : Le son a été coupé avec le caleur.

3.4. Historique de diffusion d'un item

Si AirRun permet de consulter la liste des éléments diffusés dans AirDDO à des dates précises, l'onglet permet également de retracer l'historique de diffusion d'un son en particulier.

Pour cela, il faut choisir, depuis le browser, le son dont on souhaite connaître l'historique, puis double-cliquer dessus. L'historique de diffusion du morceau correspondant apparaîtra dans l'onglet AirRun.

Pour retourner à la liste générale des éléments diffusés, il suffit d'appuyer sur le bouton .

3.5. Fonction "Refresh"

Le bouton  permet de rafraîchir la liste des éléments à l'écran en la mettant à jour. Par défaut, un rafraîchissement a lieu toutes les 30 secondes (durée paramétrable) sans qu'il ne soit nécessaire d'appuyer sur le bouton.

Lorsque le bouton apparaît en orange à l'écran, cela signifie que la recherche d'éléments à afficher est toujours en cours, qu'elle n'est pas terminée.

3.6. Affichage des colonnes

La disposition des colonnes dans AirRun est entièrement paramétrable. L'utilisateur peut déplacer les colonnes, voire les redimensionner, à l'aide de la souris. Il peut également ajouter des champs en provenance des tables T_AIR_RUN et T_ITEM.

- **Déplacer une colonne** : se positionner sur l'en-tête de la colonne et la déplacer à l'endroit voulu.
- **Redimensionner une colonne** : se positionner sur la ligne séparatrice d'une colonne et la déplacer en maintenant sur la souris le bouton droit appuyé
- **Ajouter un champ** : se positionner sur l'en-tête d'un champ et effectuer un clic-droit. Un menu contextuel apparaît permettant aux utilisateurs de sélectionner des champs supplémentaires en les cochant.

Début	T_AIR_RUN	BROADCASTABLE	ITEM_REMARKS	STATE	VALUE_4	Y_OUTTRO_END
23/06/2010 09:		COUNT_BROADCAST	LINK_DURATION	STATION_DELETE	VALUE_5	Y_OUTTRO_END2
23/06/2010 09:	Planification	DATE_ARCHIVE	LINK_DURATION2	STATION_REC	VALUE_6	
23/06/2010 09:	Fin	DATE_BEG_ITEM	LIST_MARK	STRING_1	VALUE_7	
23/06/2010 09:	Guid Air	DATE_DELETE	LOCK	STRING_10	VALUE_8	
23/06/2010 09:	✓ Canal	DATE_END_ITEM	MODE	STRING_11	VALUE_9	
23/06/2010 09:	GuidEmission	DATE_FIRST_BROADCA	NAME_ARCHIVE	STRING_12	VIRTUAL	
23/06/2010 09:	Guid Item	DATE_KILL	NUM_CD	STRING_13	X_INLINK	
23/06/2010 09:	Guid Log	DATE_LAST_BROADCAS	NUM_SELECTOR	STRING_14	X_INLINK2	
23/06/2010 09:	Guid Run	DATE_MODIF	OUTTRO_DURATION	STRING_2	X_INTRO_BEG	
23/06/2010 09:	✓ Début	END_BROADCAST	OUTTRO_DURATION2	STRING_3	X_INTRO_BEG2	
23/06/2010 09:	✓ Status	FILE	OUTTROMS	STRING_4	X_INTRO_END	
23/06/2010 09:	✓ Station	FILE_LENGTH	PATH	STRING_5	X_INTRO_END2	
23/06/2010 09:	✓ Auteur	FORMAT	PATH_SERVER1	STRING_6	X_OUTLINK	
23/06/2010 09:	✓ Titre	FREQUENCY	PATH_SERVER2	STRING_7	X_OUTLINK2	
23/06/2010 09:	Piste	GUID_ITEM	PLANNED	STRING_8	X_OUTTRO_BEG	
23/06/2010 09:	Type Air	ID_ITEM	PROTECTED	STRING_9	X_OUTTRO_BEG2	
23/06/2010 09:	Utilisateur	ID_ITEM_ORG	QUALITY	TYPE_ITEM	X_OUTTRO_END	
23/06/2010 09:	✓ Durée	ID_PLANNING	RECORDED	TYPE1_ITEM	X_OUTTRO_END2	
23/06/2010 09:	T_ITEM	INTRO_DURATION	ROTATION	USER_DELETE	Y_INTRO_BEG	
23/06/2010 09:		INTRO_DURATION2	RTA	USER_REC	Y_INTRO_BEG2	
23/06/2010 09:	ALGO	INTROMS	RTB	VALUE_1	Y_INTRO_END	
23/06/2010 09:	ARCHIVABLE	ITEM_DURATION	RTW	VALUE_10	Y_INTRO_END2	
23/06/2010 09:	ARCHIVED	ITEM_DURATION2	SOURCE_REC	VALUE_2	Y_OUTTRO_BEG	
23/06/2010 08:		ITEM_LANGUAGE	START_BROADCAST	VALUE_3	Y_OUTTRO_BEG2	
23/06/2010 08:						

3.7. Export du rapport de diffusion

Depuis l'interface AirRun, il est possible d'exporter au format .csv la liste de votre rapport de diffusion (lisible via logiciel tableur de type ms-Excel ©).

Pour ce faire, cliquez sur 

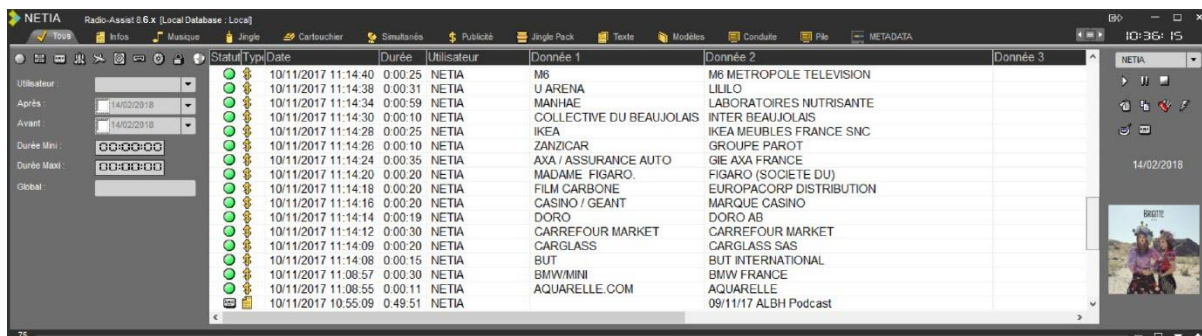
4. Browser

4.1. Définition du Browser

Le Browser est la base de données permettant d'accéder directement à n'importe quel élément stocké (sonore ou texte).

Les éléments sont rangés par catégories, et des filtres de recherche sont à disposition pour retrouver rapidement un élément.

D'autre part des boutons d'actions sont disponibles sur la partie droite du Browser ([Ecouter](#), [supprimer](#), [restaurer un élément effacé](#), [copier](#), [modifier](#), [placer en urgent](#), [générer un master](#), [créer une fiche vide...](#)).



Status	Type	Date	Durée	Utilisateur	Donnée 1	Donnée 2	Donnée 3
MS		10/11/2017 11:14:40	0:00:25	NETIA	MS METROPOLE TELEVISION		
U ARENA		10/11/2017 11:14:39	0:00:31	NETIA	LILLO		
MANHAE		10/11/2017 11:14:34	0:00:59	NETIA	LABORATOIRES NUTRISANTE		
COLLECTIVE DU BEAUJOLAIS		10/11/2017 11:14:30	0:00:10	NETIA	INTER BEAUJOLAIS		
IKEA		10/11/2017 11:14:28	0:00:25	NETIA	IKEA MEUBLES FRANCE SNC		
ZANZICAR		10/11/2017 11:14:26	0:00:10	NETIA	GROUPE PAROT		
AXA / ASSURANCE AUTO		10/11/2017 11:14:24	0:00:35	NETIA	GIE AXA FRANCE		
MADAME FIGARO.		10/11/2017 11:14:20	0:00:20	NETIA	FIGARO (SOCIETE DU)		
FILM CARBONE		10/11/2017 11:14:18	0:00:20	NETIA	EUROPACORP DISTRIBUTION		
CASINO / GEANT		10/11/2017 11:14:16	0:00:20	NETIA	MARQUE CASINO		
DORO		10/11/2017 11:14:14	0:00:19	NETIA	DORO AB		
CARREFOUR MARKET		10/11/2017 11:14:12	0:00:30	NETIA	CARREFOUR MARKET		
CARGLASS		10/11/2017 11:14:09	0:00:20	NETIA	CARGLASS SAS		
BUT		10/11/2017 11:14:08	0:00:15	NETIA	BUT INTERNATIONAL		
BMW/MINI		10/11/2017 11:08:57	0:00:30	NETIA	BMW FRANCE		
AQUARELLE.COM		10/11/2017 11:08:55	0:00:11	NETIA	AQUARELLE		
		10/11/2017 10:55:09	0:49:51	NETIA	09/11/17 ALBH Podcast		

4.2. Statuts des sons

BRUT :



Un brut est le fichier original (contenant tous les rushes).

MONTES :



Un fichier monté est un fichier virtuel. Il se base sur l'élément brut pour exister.

Il existe plusieurs sortes de montage (suivant l'onglet dans lequel celui-ci a été créé).



: montage provenant de l'onglet "Montage infos".



: montage provenant de l'onglet "Multipiste"



: montage provenant de l'onglet "Snippet+"



: montage (appelé "Produit") provenant de l'onglet "Production".

MASTER :



Un master est la transformation d'un fichier monté, projet, conduite en un nouveau son physique.

La liste des éléments sonore qu'il est possible de masteriser :

- Master
- Production

- Montage Snippet
- Montage Snippet+
- Montage Multipiste
- Conduite
- Modèle de conduite
- Cartouchier (à venir ...)

4.3. Éléments visibles

Les éléments visibles dans le [Browser](#) sont :

- les éléments sonores.
- les éléments textes .
- les éléments vidéos.
- les conduites.
- les piles.
- les modèles (créés dans l'outil "Grid Editor").
- les cartouchiers (créés dans l'outil "Cartouchier prep").
- les jingle pack (créés dans l'outil "Jingle-Prep").
- les onglets dynamiques : onglets supplémentaires créés à la demande de la radio pour ajouter des catégories.

4.4. Trier

Pour trier les éléments du [Browser](#) par ordre chronologique ou alphabétique, cliquez sur l'en-tête de la colonne.

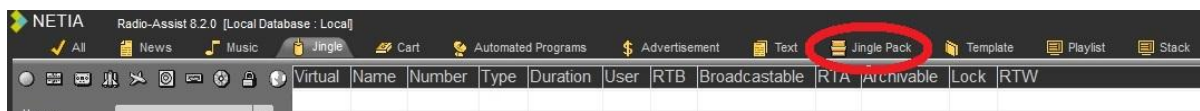
Si vous cliquez sur l'en-tête de la colonne "Date", vous triez par ordre chronologique, croissant ou décroissant.



Ex : Si vous cliquez sur l'en-tête de la colonne ayant des données comme la colonne "Titre", alors vous triez par ordre alphabétique.

4.5. Déplacer un onglet

Il est possible de déplacer un onglet du Browser et ainsi de modifier l'ordre d'affichage.



Ici, on va déplacer l'onglet "Jingle Pack" et le positionner entre les onglets "Advertisement" et "Text".

Pour cela, ouvrir la liste des onglet en cliquant sur le bouton liste sur la droite  :

La liste des onglets s'affiche. Cliquer sur "Jingle Pack" et le remonter entre "Advertisement" et "Text" :



L'onglet "Jingle Pack" est désormais déplacé.



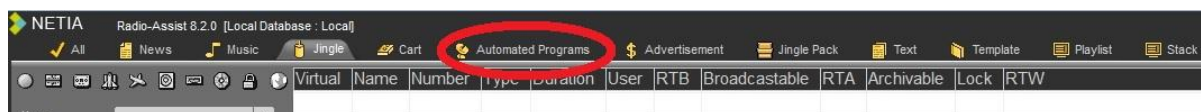
4.6. Masquer des onglets

Il est possible de masquer un ou plusieurs onglets dans Browser.

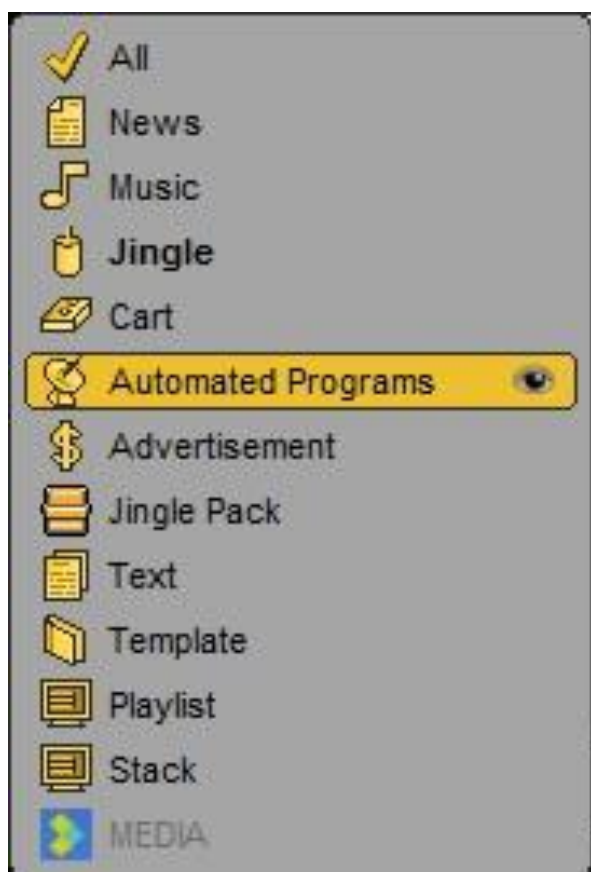
Pour cela, ouvrir la liste des onglets en cliquant sur .

La liste s'ouvre :

Ici, nous voulons masquer l'onglet "Automated Programs".



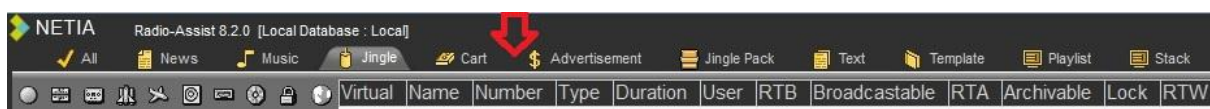
Déplacer la souris sur l'onglet désiré. Il est surligné en jaune avec l'icone .



Cliquer sur .



L'onglet est grisé dans la liste et n'est plus affiché dans le Browser.



4.7. Les différentes méthodes de recherche

Il existe plusieurs manières de rechercher un élément dans le [Browser](#).

- Utilisez les différents filtres sur la partie gauche. Vous pouvez les combiner sans problème pour affiner la recherche le plus possible :



- voir les éléments Originaux
- voir les éléments Montés (provenant des onglets : Montage Infos / Snippet+ / Production)
- voir les éléments Masters
- voir les éléments PAD (Prêts-à-Diffuser)
- voir les éléments Diffusables

- voir les éléments PAA (Prêts-à-Archiver)
- voir les éléments Archivables
- voir les éléments Archivés
- voir les éléments Verrouillés
- voir les éléments RTW (Ready-To-Web) qui seront récupérés par l'application Dispatcher*

(*Dispatcher se charge d'effectuer la conversion des sons dans des formats prédéfinis pour ensuite les envoyer sur une ou plusieurs cibles identifiées préalablement)

NB: lorsque le filtre est vert, cela signifie qu'il est activé et que tous les éléments répondant au critère sélectionné sont affichés dans le Browser. A l'inverse, lorsqu'il est rouge, ce sont tous les éléments ne répondant pas à ce critère qui sont affichés



= le filtre n'est pas activé (tous les éléments sont affichés, qu'ils soient PAD ou non)



= le filtre est activé (seuls les éléments PAD sont affichés)



= le filtre est en négatif (seuls les éléments non-PAD sont affichés)

- Utilisez les champs d'indexation en y entrant vos critères de recherche (les majuscules/minuscules n'ont pas d'importance. Par contre, vous devez faire attention aux accents).

Utilisateur :		▼
Auteur :		
Titre :		
Numéro :		
Type :		▼
Sous-Type :		▼
Num CD :		
Num Selector :		
Année :		

Attention : lors d'une nouvelle recherche, n'oubliez pas de supprimer la recherche précédente. Pour cela faites un clic-gauche sur l'icône « gomme »  ou clic-droit sur l'icône "actualiser" . Tous les filtres sont alors supprimés.

OU

- Faites un glisser-déposer d'un des éléments de la liste dans un champ de recherche.

Ex : dans le [Browser](#), sélectionnez Mariah, et glissez-le dans le champ "auteur". Le [Browser](#) affiche la liste des éléments contenant Mariah dans le champ "auteur".

NB : Il est possible de faire ce même type de recherche avec les autres champs des critères de recherche.

OU

- Vous pouvez aussi faire 2 recherches simultanées en utilisant le "OU".

Exemple : si vous saisissez "Madcon" OU "Abba" dans le champ "auteur" de l'onglet "Musique", le [Browser](#) affiche la liste des éléments comportant le nom "Madcon" et/ou "Abba".

Tous

Infos

Musique

Simultanés

Jingle

Publicité

Texte

Cartoucher

Jingle Pack

Template 8

Playlist 8

Stack 8

Statut

Auteur

Titre

Durée

PAD

Diffusable

Numéro

Utilisateur

	ABBA	Dancing Queen	0:03:52				ADMINISTRATOR
	ABBA	Knowing Me, Knowing You	0:04:02				ADMINISTRATOR
	ABBA	Mamma Mia	0:03:34				ADMINISTRATOR
	Madcon	Beggin (Original Version)	0:03:39				ADMINISTRATOR
	ABBA	Mamma Mia	0:03:26				ADMINISTRATOR
	ABBA	Dancing Queen	0:03:48				ADMINISTRATOR
	Madcon	Beggin (Original Version)	0:03:38				ADMINISTRATOR

Utilisateur :

Auteur :

madcon OU abba

Titre :

Numéro :

Type :

Sous-Type :

Num CD :

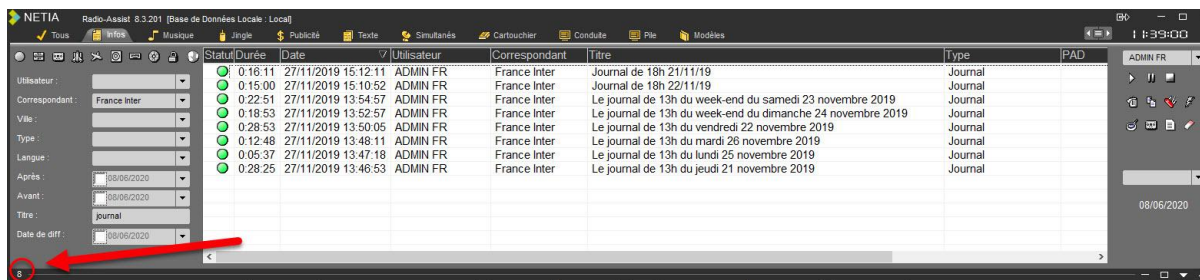
Num Selector :

Année :

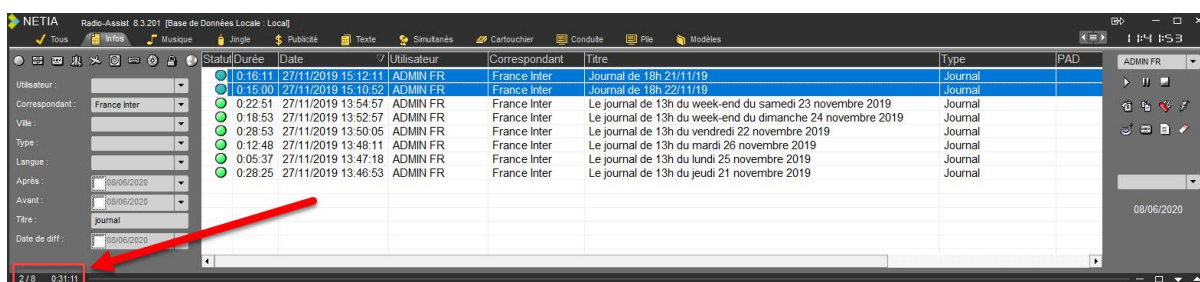
Attention : si vous utilisez ce mode de recherche, le "OU" doit être en MAJUSCULE.

NB : Si vous ne savez plus dans quelle catégorie se trouve votre élément, cliquez sur l'onglet "Tous", et saisissez un mot-clé dans le champ "Global". La recherche s'effectue alors sur tous les champs de la base de données.

Une fois la recherche effectuée, le résultat est affiché :



Est affiché en bas à gauche, le nombre d'éléments correspondants à la recherche.



Si l'on sélectionne plusieurs éléments dans cette liste, est affiché, le nombre d'élément sur le total et la durée totale de ces éléments

- Critères de recherche FullText

Certains critères de recherche, en fonction de la configuration de vos onglets peuvent réaliser une recherche dites FullText. Elle permet de faire de la recherche avancée dans les métadonnées de type texte (exemple : la transcription d'un audio).

Voici les différentes possibilités qu'offre un critère de recherche FullText :

Recherche classique

Pour effectuer une recherche classique, il suffit de taper la phrase que vous recherchez.

Par exemple : « Le président ouvrit la séance »

La recherche va retourner tous les éléments dont les métadonnées de type texte contiennent cette phrase (recherche non sensible à la case).

Les différents opérateurs

Les opérateurs suivants sont implémentés dans les critères de recherche FullText : or, and et near.

Opérateur Or

Cet opérateur s'écrit dans RadioAssist « ou » / « or » et n'est pas sensible à la case.

Ainsi, si vous recherchez « président ou séance », la recherche vous présentera tous les éléments dont les métadonnées de type texte contiennent le mot « président », tous ceux qui contiennent le mot « séance » ainsi que les éléments qui contiennent ces deux mots.

Opérateur And

Cet opérateur s'écrit dans RadioAssist « et » / « and » et n'est pas sensible à la case.

Ainsi, si vous recherchez « président et séance », la recherche vous présentera seulement les éléments dont les métadonnées de type texte contiennent le mot « président » et le mot « séance »

Cette recherche ne tient pas compte de la distance entre les deux mots

Opérateur Near

Cet opérateur s'écrit dans RadioAssist « near » et n'est pas sensible à la case.

Ainsi, si vous recherchez « président near séance », la recherche vous présentera seulement les éléments dont les métadonnées de type texte contiennent le mot « président » et le mot « séance ». Les deux mots doivent être proche pour que la recherche retourne cet élément.

Recherche avancée

Il est possible d'utiliser le caractère « * ». Si on recherche « pres* », la recherche présentera tous les éléments dont les métadonnées de type texte contiennent « président » mais aussi « pression », « prestance », « près » et tout autre combinaison.

Ce caractère « * » est obligatoirement placé en dernière position.

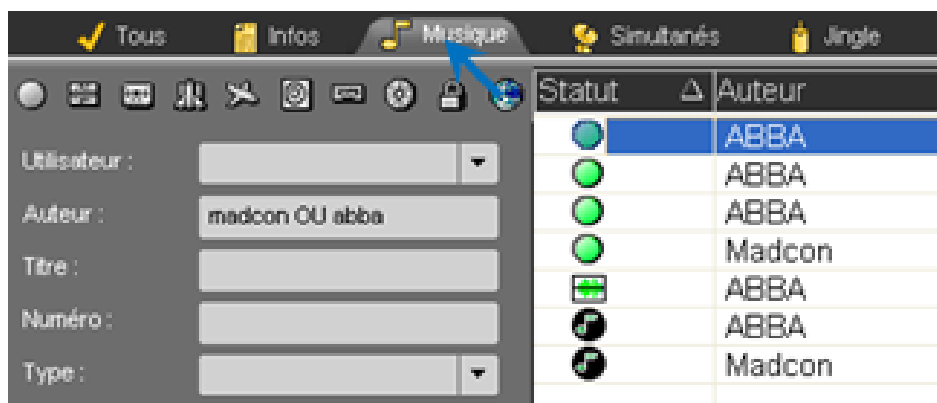
4.8. Initialiser une recherche

Pour réinitialiser une recherche, c'est à dire supprimer tous les filtres afin d'effectuer une nouvelle recherche, faites un clic sur le bouton "Actualiser" .

4.9. Sauvegarder une recherche

Après avoir effectué une recherche, il est possible de la sauvegarder.

Ainsi, après avoir effectuée votre recherche, placez votre souris sur votre catégorie. Le curseur devient bleu.



- Double-cliquez sur la catégorie. Une fenêtre s'ouvre.
- Saisissez le nom de la recherche à sauvegarder et cliquez sur l'icône de la disquette pour sauvegarder.

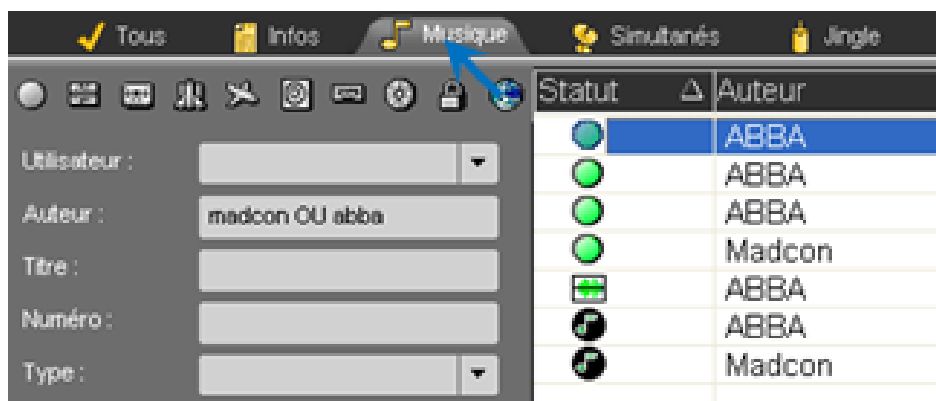


La recherche est sauvegardée. Vous pouvez donc [l'éditer](#) à tout moment.

4.10. Editer une recherche

Pour éditer une [recherche sauvegardée](#) :

- Placez votre souris sur la catégorie dans laquelle vous avez sauvegardé cette recherche. Le curseur devient bleu.



- Cliquez sur la catégorie. Une fenêtre s'ouvre.
- Choisissez dans la liste la recherche à éditer et cliquez sur l'icône du dossier.



4.11. Fonction "Ecouter" (Ctrl + P)

Il est possible de choisir la vitesse de lecture d'un son du [Browser](#) (de très lent à très rapide). Pour se faire :

- Sélectionnez un élément du [Browser](#).
- Cliquez sur

Un compteur apparaît, ainsi qu'un curseur permettant le réglage du volume.

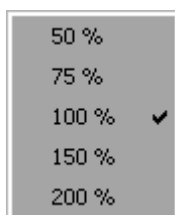
En cliquant sur le cadenas il est possible de régler le volume séparément de la voie gauche ou droite.



Lors de la lecture, ou si l'élément est en pause, un second clique sur le bouton  va positionner le curseur 5 secondes avant la fin du son.

Cela permet d'écouter le début et la fin d'un son très rapidement.

- Faites un clic droit sur le compteur. Une fenêtre de vitesse apparaît comme suit :



- Choisissez la vitesse à laquelle vous souhaitez écouter le son choisi en cliquant simplement dessus.

Pour info :

50% : Ecoute très lente

75% : Ecoute lente

100% : Ecoute à vitesse normale

150% : Ecoute rapide

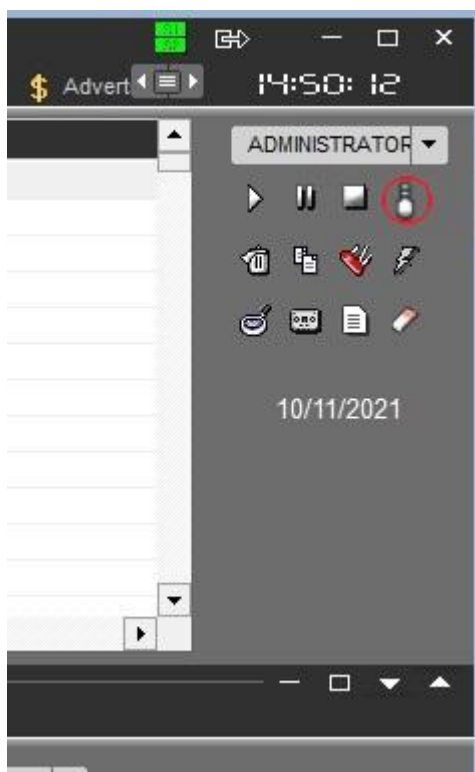
200% : Ecoute très rapide.

4.12. Changement de ressources à chaud

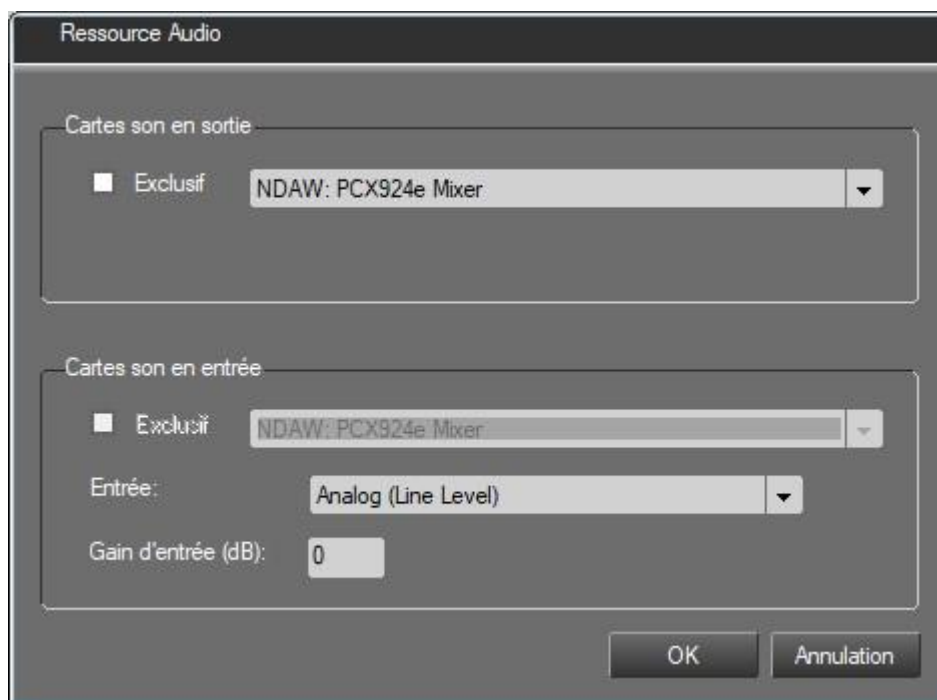
La fenêtre de sélection de ressource audio permet de lister les différentes cartes audios accessibles sur la machine afin de sélectionner celle que l'on veut utiliser dans RadioAssist.

Le moteur audio NETIA ne peut accéder qu'aux cartes audios visibles depuis le protocole windows Wasapi (cartes physiques ou virtuelles audio sur IP).

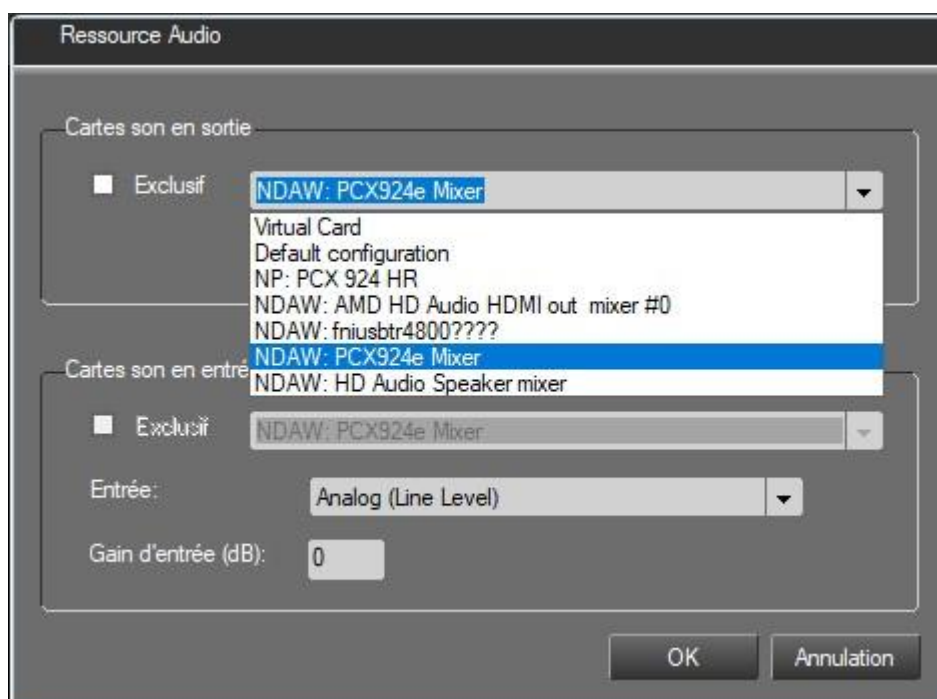
On accède à la fenêtre de sélection en cliquant sur l'icône «Jack»  qui se trouve avec les autres icônes du Browser en haut à droite de RadioAssist.



Lorsqu'elle apparaît la fenêtre de sélection affiche la carte actuellement utilisée par RadioAssist ainsi que son mode d'utilisation (exclusif ou partagé). Si la carte courante possède des entrées, la partie du bas affiche l'entrée actuellement sélectionnée ainsi que l'éventuel gain qui est appliquée sur cette entrée.

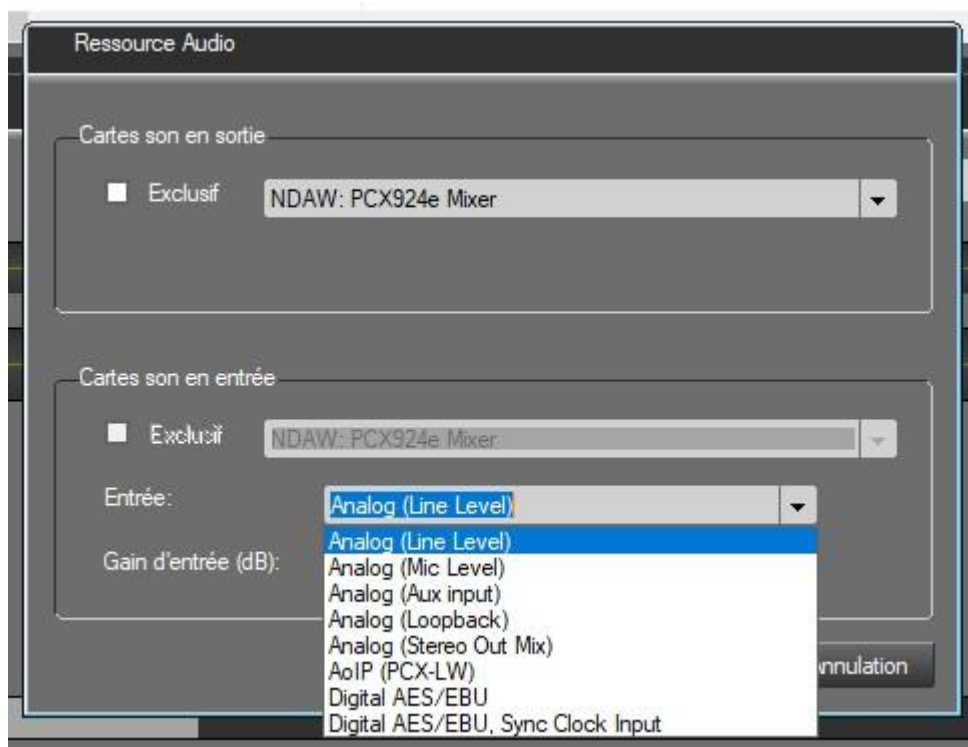


Lorsque l'on déroule la combo box permettant de sélectionner la carte de sortie on visualise les différentes ressources audios accessibles à l'instant t :



Lorsqu'on déroule la combo box permettant de sélectionner les entrées on visualise les différents choix possibles.

Attention : tous les choix ne sont pas forcément valides pour la carte sélectionnée (par exemple choisir une entrée numérique sur une carte analogique entrainera un échec lors de la première tentative d'enregistrement dans l'onglet Record)

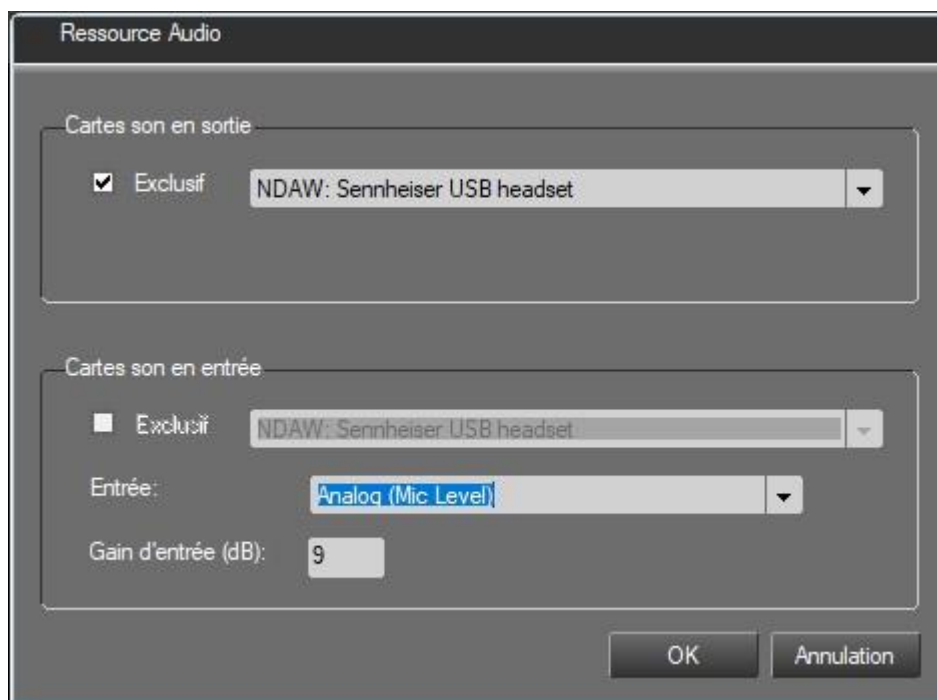


La fenêtre de sélection de ressource audio permet de choisir temporairement une autre ressource audio que celle qui a été choisie et configurée par l'administrateur via RadioAssistSetup.

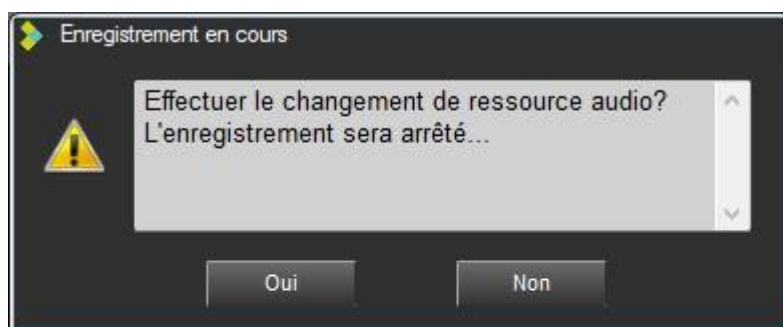
Ce choix restera valable pour la session de RadioAssist en cours tant qu'on ne sélectionnera pas une autre ressource. Si on quitte RadioAssist et qu'on le relance on revient sur la configuration par défaut « Administrateur ».

L'autre possibilité pour revenir sur la config « administrateur » est de sélectionner « Default Configuration » dans la combo de sélection des cartes, on se retrouvera alors avec la totalité des choix « administrateur » (carte, mode, entrée, gain d'entrée), comme au démarrage.

L'autre intérêt de la fonctionnalité est de pouvoir brancher une ressource audio USB à chaud (ex casque/micro) et de pouvoir l'utiliser immédiatement dans RadioAssist. Pour cela brancher la nouvelle ressource. Dès que Windows l'a détectée (icône de micro noire fugitive), on peut cliquer sur l'icône « Haut-Parleur ». La nouvelle ressource apparaît maintenant dans la liste de la combo de sélection. On peut alors la sélectionner et choisir le mode de fonctionnement désiré (exclusif ou partagé). Si la carte possède des entrées, on peut éventuellement sélectionner une entrée différente et/ou appliquer un gain sur cette entrée. Dès que l'on clique sur OK, RadioAssist tente de basculer sur la nouvelle ressource audio.



Remarque : lorsqu'on clique sur OK pour basculer sur une ressource audio, un contrôle est fait sur la ressource courante pour regarder si une lecture ou un enregistrement n'est pas en cours. Si c'est le cas une boîte de dialogue apparaît informant que la lecture ou l'enregistrement sera arrêté si on continue.



Sélection du périphérique / connexion audio utilisé

Dans la liste déroulante de sélection du périphérique / connexion.

L'utilisateur peut choisir entre les choix « système » suivants (toujours à disposition).

- Allocation automatique (Automatic allocation) : L'application essaiera d'allouer la première ressource audio libre qu'elle peut trouver.

- Utiliser le périphérique par défaut de Windows (Use Windows Default) : l'application essaiera d'allouer la ressource audio définie comme « Par défaut » dans Windows
- Carte virtuelle (Virtual Card) : L'application utilisera une carte audio « virtuelle » interne pour simuler les E/S. Ce type de fonction est également connu sous le nom de « null audio » dans certains logiciels tiers. Ceci est utilisé pour les tests ou lorsqu'aucun périphérique audio n'est disponible sur la machine (comme un serveur par exemple).
- Configuration par défaut (Default configuration): l'application utilisera la configuration définie par l'administrateur pour cette machine.

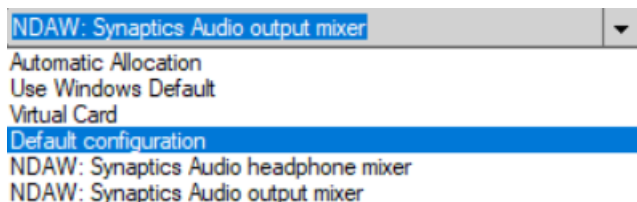
Et des choix listé dynamiquement préfixé par:

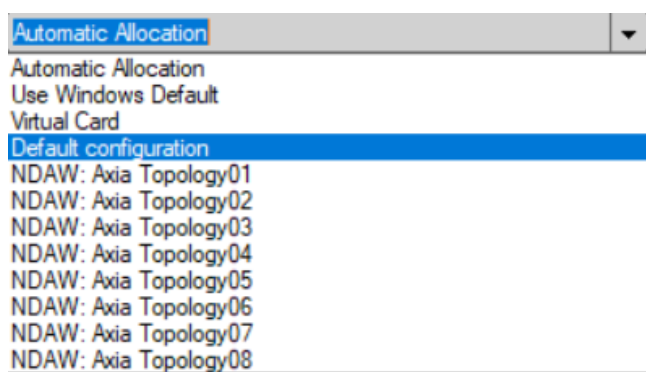
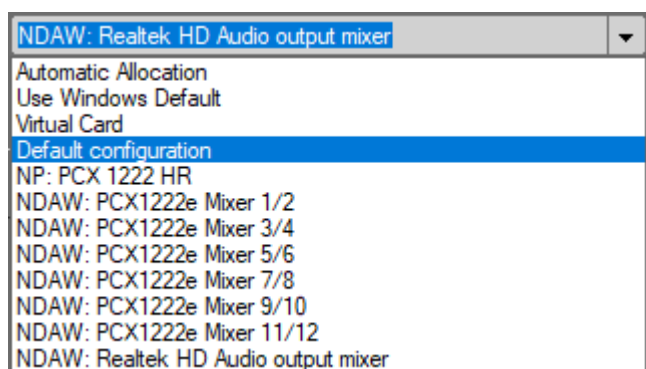
- NDAW : Entree/Sortie d'un périphérique audio accessible via WASAPI et pilote WDM. Dans ce mode, un périphérique apparaîtra une fois par connexion active (par exemple, haut-parleur et casque) ou une fois par canal pour un périphérique multicanal. Les connexion non active (port casque si pas de casque détecté) n'apparaîtront pas. Depuis la version 8.6.x, RadioAssist prend en charge la connexion et la déconnexion des périphériques audio au moment de l'exécution. La liste sera mise à jour lorsque l'utilisateur connectera un entrée/sortie d'un périphérique existant (comme un casque) ou branchera un nouveau périphérique (comme une interface audio USB). Les utilisateurs peuvent également sélectionner l'interface audio nouvellement détectée sans redémarrer.
- NP : Périphérique audio Digigram accessible via l'API NP propriétaire Digigram. Ce mode est disponible pour rétrocompatibilité et maintenant obsolète, la technologie n'étant plus activement supporté par Digigram. Dans ce mode, une carte multicanale apparaîtra une fois et son canal devra être défini dans le champ « canal de sortie ».

Pour les enregistrement, RadioAssist utilisera le canal d'entrée du périphérique correspondant au périphérique de sortie sélectionné (même périphérique ou même canal pour les périphériques multicanaux). La sélection d'un périphérique différent pour la sortie et l'entrée est prévue pour une version future, donc le combo de sélection de périphérique d'entrée a été désactivé pour le moment.

Notez qu'une carte Digigram peut apparaître à la fois comme une carte NDAW et NP si elle est prise en charge par les pilotes NP et que les pilotes ont été configurés en conséquence.

Voir les exemples ci-dessous de la façon dont différents périphériques audios peuvent être listés :



Périphérique audio / connexion sur le chipset Synaptics*Pilote audio sur IP virtuel AXIA 8 canaux**Digigram PCX 1222e détecté via son pilote WDM et NP***[Canal de sortie]**

Dans le cas spécifique de l'accès à un multicanal (essentiellement pour les cartes Digigram via les drivers NP), cela permet de spécifier quel canal utiliser.

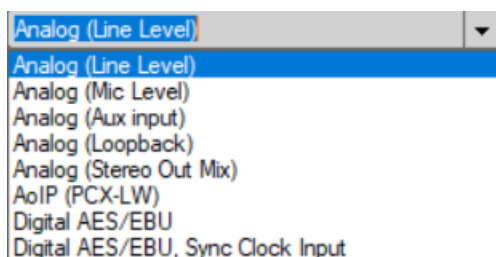
0 = Premier canal disponible (non alloué)

N = numéro d'entrée mono (à partir de 1). Lorsque vous êtes en stéréo, augmentez la valeur de deux pour la paire stéréo suivante.

Ex: 1 est le canal un ou à gauche de la première paire stéréo. 4 est le canal 4 ou le canal droit de la deuxième paire stéréo. 5 est le canal 5 ou la troisième paire stéréo ...

[Canal d'enregistrement]

Ce menu permet à l'utilisateur de sélectionner la connexion à utiliser pour le périphérique d'entrée. La liste contient tous les types de connexion pris en charge par RadioAssist, même si le périphérique sélectionné ne prend pas en charge ce type de connexion. Le moteur audio Netia mappe au mieux les drivers de certains drivers le plus répandu auxquels Netia a eu accès vers cette liste d'entrées. La mise en œuvre d'une liste dynamique de connexions est prévue pour une prochaine version.



Liste déroulante de sélection d'entrée

- Analogique (niveau ligne) / Analog (Line Level): Entrée « Line level » pour les cartes qui en ont une. Notez qu'il s'agit également de l'entrée « par défaut » lorsqu'il n'y a pas de mappage spécifique pour un pilote de périphérique audio. Il peut être nécessaire de sélectionner « Analogique (niveau ligne) » pour un périphérique AES uniquement ou AoIP si ce driver n'a pas de mappage spécifique implémenté dans le moteur audio Netia.
- Analogique (niveau micro) / Analog (Mic Level) : pour sélectionner l'entrée micro si le périphérique audio en possède une.
- Analogique (entrée auxiliaire) : pour sélectionner l'entrée auxiliaire si le périphérique audio en possède une.
- Analogique (Loopback) : Disponible pour les périphériques audio accessibles via WASAPI (préfixe NDAW). Non disponible via les pilotes NP. Permet d'enregistrer une copie du flux de sortant d'un périphérique. L'utilisation est limitée au mode partagé. Elle permet des scénarios dans lequel un utilisateur peut par exemple enregistrer de l'audio de la vidéo lue dans un navigateur Web sans passer par une boucle analogique ou une table de mixage pour renvoyer une sortie vers une entrée. (voir <https://learn.microsoft.com/en-us/windows/win32/coreaudio/loopback-recording> pour plus d'informations).
- Analogique (Stereo Out Mix) : Permet une fonction similaire à celle du loopback. Cela nécessite une implémentation spécifique par le constructeur du matériel dans son drivers WDM. Cette entrée est listée pour des raisons historique et l'entrée « loopback » peut désormais être utilisée à la place.
- AoIP (PCX-LX) : Entrée AoIP spécifique pour les cartes Digigram LX (désormais obsolètes).
- Digital AES/EBU : Sélectionner pour utiliser l'entrée AES/EBU (numérique) avec signal d'horloge intégré.
- Digital AES/EBU, sync clock input : sélectionnez pour utiliser l'entrée AES/EBU, et utiliser la connexion d'horloge de périphérique pour le signal d'horloge de référence.

Gain en entrée :

Gain appliqué sur le signal d'entrée avant d'atteindre RadioAssist. A utiliser pour d'étalonnage.

Mode partagé/exclusif :

Le mode partagé et son alternative, le mode exclusif déterminent si une ressource audio est partagée ou non lors de son utilisation par le logiciel Netia.

Mode partagé :

En mode partagé, la ressource audio sélectionnée peut être utilisée simultanément par plusieurs applications.

Dans ce mode, les E/S des applications Netia passent par le moteur audio Windows, ce qui permet le mix des flux d'entrée et de sortie de plusieurs applications. Cela permet des scénarios où deux flux audio peuvent être entendus en même temps, l'un issu de RadioAssist et l'autre d'un logiciel tiers.

Le moteur audio de Windows effectue les conversions de format d'échantillonnage si nécessaire, ce qui rend ce mode « compatible » avec de nombreuses cartes, mais peut ajouter du bruit lié au « dithering » et ajouter de la latence. Ce mode permet également d'accéder à la boucle numérique Windows (loopback) pour enregistrer la sortie d'un périphérique via une entrée virtuelle (loopback) clonant le flux audio envoyé en sortie du périphérique. Cela permet aux utilisateurs, par exemple, de lire un clip vidéo dans leur navigateur et d'enregistrer son audio directement dans RadioAssist, etc.

Ce mode est donc le mode recommandé pour les PC de bureau ou des stations de production.

Mode exclusif :

Si un logiciel Netia est utilisé en mode exclusif sur une ressource audio, aucune autre application ne pourra allouer et donc utiliser la même ressource audio.

Le mode exclusif permet théoriquement une latence plus faible car il donne un accès direct aux pilotes de la carte sans passer par le mélangeur Windows. Cependant, cela nécessite que le pilote prenne en charge le format attendu par le moteur audio Netia, qui est dans le cas le plus général 48kHz, stéréo, 16 bits. Selon l'implémentation du pilote, cela peut nécessiter de définir manuellement le format au niveau Windows dans les boîtes de dialogue de configuration audio de la carte.

Netia recommande généralement d'utiliser le mode exclusif sur les machines de diffusion.

Considérations spécifiques pour les cartes Digigram :

Veuillez noter que ces modes ne s'appliquent pas à l'utilisation des cartes Digigram via leur pilote NP/HR natif (carte Digigram utilisée via ses pilotes préfixés par « PCX » dans le sélecteur de périphérique audio Netia). Ces concepts n'existent pas dans ce cas. Une carte PCX allouée via ses pilotes Digigram est nécessairement allouée en mode exclusif.

D'autre part, le mode partagé sera fonctionnel pour que pour une carte PCX allouée via NDAWave7 (pilote préfixé par NDAW ou DX selon la version), car les modes exclusifs/partagés sont des fonctionnalités de WASAPI.

Considérations spécifiques pour les pilotes de cartes audio virtuelles AoIP :

En ce qui concerne les cartes audio virtuelles AOIP, il est recommandé d'utiliser le mode partagé même sur les machines diffusion en raison du problème de performance des pilotes WDM de certains fabricants (tels que Dante et LAWO) en mode exclusif. Il peut également être nécessaire d'ajuster certains paramètres en fonction des pilotes utilisés (par exemple, le pilote AXIA nécessite d'augmenter le paramètre nLatency à 30 ms).

Plus d'infos sur le mode exclusif de WASAPI :

<https://learn.microsoft.com/en-us/windows/win32/coreaudio/exclusive-mode-streams>

et sur WASAPI en général :

<https://www.thewelltemperedcomputer.com/KB/WASAPI.htm>

4.13. Fonction "Nouvel élément"



La fonction "Nouvel élément" accessible dans la partie droite du Browser est utilisée pour créer :

- une fiche vide associé dans le cas des éléments de type SON, VIDEO, IMAGE, TEXT
- un contact
- un panier
- un cartouchier
- un JinglePack

Pour les éléments de type :

- Project
- Montage Snippet/Snippet+/Production
- Conduite/Pile/Modele
- LocSchedule/LocTemplate
- Asset
- Event

...il faut utiliser l'outil associé aux types d'éléments

Un élément lié a un projet n'est pas supprimable (il faut d'abord supprimer le projet, la fenêtre permettant de supprimer les éléments associés n'est pas implémenté dans ce cas-là)

Un élément lié à un asset n'est pas supprimable (il faut d'abord supprimer l'asset, la fenêtre permettant de supprimer les éléments associés n'est pas implémenté dans ce cas-là)

Lors de la suppression d'un élément (quel que soit le type de suppression : définitive ou poubelle), celui-ci est supprimé des paniers le contenant. Lors de la restauration de l'élément, il n'est pas réintégré dans les paniers le contenant avant la suppression.

Il y a pas de mise à la poubelle pour les éléments de type :

- Conduite/Modèle/Pile
- LocSchedule/LocTemplate
- Cartouchier
- Jingle Pack

4.14. Supprimer un élément (Ctrl + D)

Pour supprimer un élément du [Browser](#), sélectionnez le et faites un clic gauche sur la

poubelle  situé à droite du [Browser](#) ou faites un clic droit sur l'élément sélectionné. La fonction "supprimer" apparaît dans un menu contextuel.

Attention : Il n'est pas possible de supprimer :

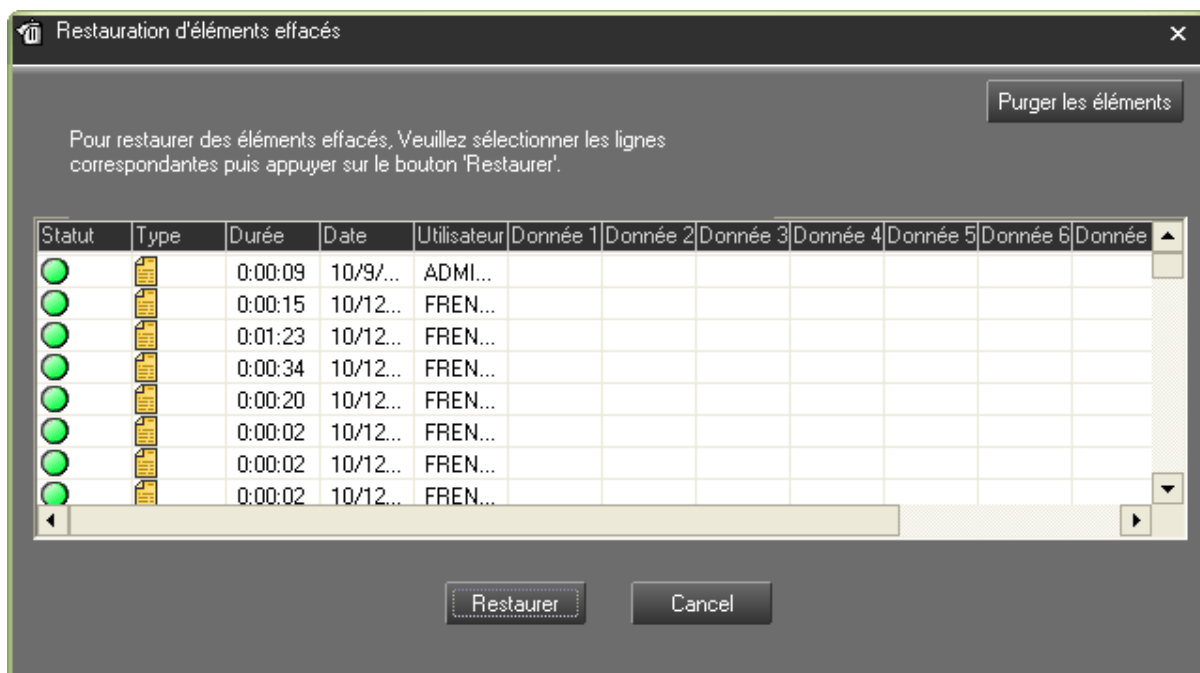
-
- un élément appartenant à un autre utilisateur (sauf si le droit en est donné).
- un élément ayant la ou les validations PAD et/ou Diffusable.
- un élément verrouillé (icône du cadenas).
- un élément en cours d'utilisation.
- un élément présent dans une conduite, un cartouchier ou un jingle pack.

4.15. Restaurer un élément effacé

Si vous avez supprimé un élément, il est encore possible de le récupérer en utilisant la poubelle recyclable.

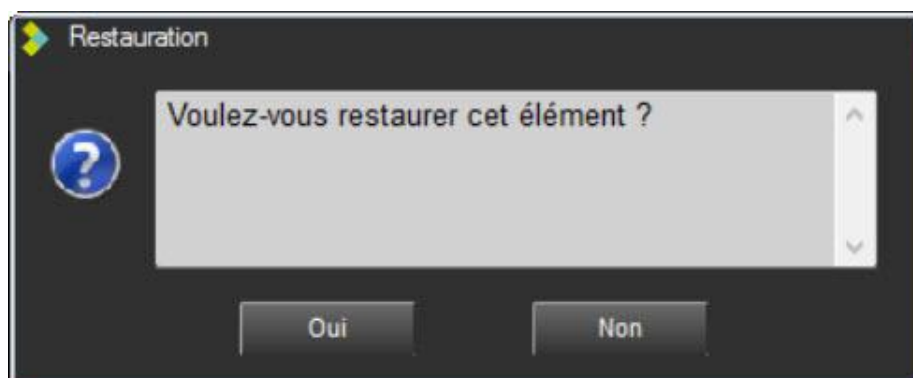
Pour se faire, faites un clic droit sur l'icône de la poubelle .

Une fenêtre apparaît alors avec la liste des éléments effacés dans la catégorie choisie.



- Sélectionnez le son à restaurer et cliquez sur "Restaurer".

Un message apparaît alors pour confirmer la restauration. Cliquez sur "Oui".



- Pour retrouver l'élément restauré dans le [Browser](#), utilisez soit les [filtres de recherche](#) à gauche du [Browser](#), soit rafraîchissez le [Browser](#) avec l'icône de la loupe situé à droite .

Attention : Pour pouvoir restaurer un élément effacé, il faut en avoir le droit (droit donné par l'administrateur).

IMPORTANT :

- **On peut supprimer un EDL même si un brut ou d'autres EDL associés existent. Seul l'EDL sera supprimé (et ira dans le panier).**
- **On peut supprimer un brut même si un EDL est déjà dans le panier.**
- **Lorsque l'on supprime un BRUT, les EDL associés existants seront aussi supprimés mais une boîte d'information qui liste les EDLS associés permet d'annuler la suppression du BRUT et des EDLs associés.**
- **Lorsque l'on restaure un des EDL mis dans le panier, le brut est aussi automatiquement restauré sans aucune information. Sauf si le brut a été purgé .**
- **Lorsqu'on restaure le brut mis dans le panier, le brut est le seul restauré et les EDL reste dans le panier .**

4.16. Supprimer une conduite (Ctrl + D)

Pour supprimer une conduite :

- Dans le [Browser](#), cliquez sur la catégorie "Conduite".
- Sélectionnez la conduite à supprimer.
- Faites un clic droit dessus, la fonction "supprimer" apparaît, ou cliquez sur l'icône de la poubelle  disponible à droite du [Browser](#).

Un message de confirmation apparaît. Cliquez sur "Oui" pour confirmer la suppression ou "Non" si vous souhaitez abandonner l'action.

Attention : il n'est pas possible de supprimer une conduite ayant la validation PAD (il faut la retirer au préalable).

4.17. Supprimer une pile (Ctrl + D)

Pour supprimer une pile :

- Dans le [Browser](#), Cliquez sur la catégorie "Pile"
- Sélectionnez la pile à supprimer.
- Faites un clic droit dessus, la fonction "Supprimer" apparaît, ou cliquez sur l'icône de la poubelle  disponible à droite du [Browser](#).

- Un message de confirmation apparaît. Cliquez sur "Oui" pour confirmer la suppression ou "Non" si vous souhaitez abandonner l'action.

Attention : il n'est pas possible de supprimer une pile ayant la validation PAD (il faut la retirer au préalable).

4.18. Supprimer un modèle (Ctrl + D)

Pour supprimer un modèle :

- Dans le [Browser](#) : sous l'onglet "Modèles", sélectionnez le modèle à supprimer.
- Cliquez soit sur l'icône de la poubelle, soit faites un clic droit sur le modèle et choisissez la fonction "Supprimer".

4.19. Fonction "Copier" (Ctrl + I)

Le bouton "Copier"  sert à copier un élément qui aura pour futur propriétaire l'utilisateur ayant effectué la manipulation.

Pour copier un élément sonore :

- Sélectionnez l'élément dans le [Browser](#).
- Cliquez sur l'icône "Copier".
- Modifiez les paramètres de la fiche si nécessaire.
- Cliquez sur la disquette pour sauvegarder les modifications.

4.20. Fonction "Modifier" (Ctrl + M)

Le bouton "Modifier"  sert à modifier les données de l'élément sélectionné (nom du correspondant, titre, catégorie...).

Pour modifier les données d'un élément sonore :

- Sélectionnez l'élément dans le [Browser](#).
- Cliquez sur l'icône "Modifier".
- Modifiez les paramètres de la fiche.
- Cliquez sur la disquette pour sauvegarder.

NB : Cette fonction est disponible en faisant un clic droit sur l'élément que vous souhaitez modifier.

4.21. Fiche d'indexation

Modification des Paramètres

Musique

Auteur : Gramatik

Titre : Illusion of Choice

Langue : + -

Type : Pop + -

Sous-type : + -

Numéro : 15456

Année : Notoriété :

BPM : Puissance :

Texture : + -

Remarques :

Lecteur Composition Technique Image Associée AirRun on

Temps Courant : 00:00:00:00 Temps Total : 00:04:58:22

Cette fenêtre a pour fonction principale de permettre, dans sa partie supérieure, de modifier les métadonnées de l'item sélectionné.

La partie inférieure de cette fenêtre permet d'afficher différents onglets :

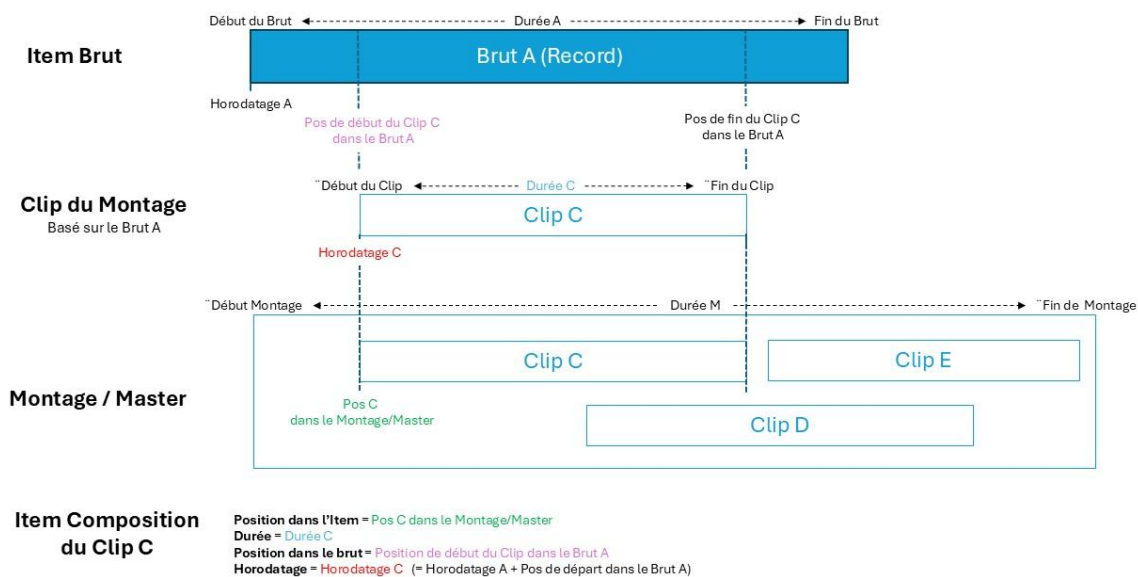
- Un onglet de "**lecteur**" afin de permettre à l'utilisateur de réaliser une pré-écoute de l'item sélectionné
- Un onglet "**Composition**" permettant d'afficher et de modifier la liste des éléments qui composent un master
- Un onglet "**Technique**" permettant de connaître les informations relatives à la création de l'Item sélectionné
- Un onglet "**Catégorie**" correspondant à la Planification Musicale
- Un onglet "**Image Associée**" permettant de charger et de visualiser l'image associée à l'item courant
- Un onglet "**Air Run**" qui affiche toutes les diffusions du son (heure début et fin, antenne, conduite)
- Un onglet "**Schedule History**" (historique de programmation) qui affiche toutes informations de programmation du son (passées et futures)
- Un onglet "**Historique**" qui présente toutes les modifications effectuées sur le son (PAD, non PAD, modifié, etc.)

La fenêtre est identique en mode Remote (accès à une base distante).

4.21.1. Composition

Lorsqu'un montage Snippet, Snippet+, un cartouchier, une conduite, etc est masterisée, la liste des éléments qui le/la compose est enregistrée et est visible dans cet onglet. Cela permet de retrouver les positions, les durées, les données de texte 1 et de texte 2 (Auteur et Titre par exemple), les positions et les horodatages dans leurs bruts, qu'avaient ces éléments dans le montage, le cartouchier ou la conduite d'origine.

Ci-dessous un schéma décrivant les données de Composition d'un élément masterisé à partir d'un montage :



Il est possible de supprimer, de modifier et d'ajouter des éléments personnalisés et d'exporter cette liste. Attention cependant : Toutes les modifications apportées à la composition d'un master ne seront enregistrées qu'à la sauvegarde de sa fiche d'indexation.

As run	Position	Durée	Donnée 1	Donnée 2	Pos. dans br	Horodatage
☒	00:00:00	00:00:05	NETIA Anthem		00:00:06	17/06/2024 12:30:21
☒	00:00:04	00:00:27	Fatboy Slim	The Journey	00:00:07	13/06/2024 17:38:07
☒	00:00:31	00:00:45	Massive Attack	Teardrop	00:00:00	13/06/2024 17:40:38
☒	00:01:14	00:00:07	NETIA Anthem2		00:00:05	17/06/2024 12:30:11

• Ajouter

Il est possible d'ajouter des éléments personnalisés à la composition. Pour cela, il suffit de :

- Cliquer sur le bouton « Ajouter » 
- Entrer les données souhaitées



- Valider

▶ Lecteur Composition Technique Image Associée AirRun on

✓ ✕

As run ☒

Position	00:01:30	Durée	00:00:30
Donnée 1	Auteur personnalisé	Donnée 2	Titre personnalisé
Pos. dans brut	00:00:00	Horodatage	

Pour les reconnaître, les lignes d'éléments personnalisés sont grises.

- **Modifier**

Il est également possible de modifier les éléments qui composent un master. A noter que cela n'affecte en rien le montage, le cartouchier ou la conduite d'origine. Il est possible de faire cela de deux façons :

- Via la fenêtre de modification :
 - Cliquer sur le bouton « Modifier » 
 - Modifier les données souhaitées
 - Valider 

▶ Lecteur Composition Technique Image Associée AirRun on

✓ ✕

As run ☒

Position	00:00:30	Durée	00:00:45
Donnée 1	MassiveAttack	Donnée 2	Teardrop
Pos. dans brut	00:00:00	Horodatage	13/06/2024 17:40:38

- En modifiant les données directement dans le tableau :
 - Double-cliquer sur une cellule
 - Y apporter les modifications souhaitées

- Cliquer en dehors de la cellule ou appuyer sur la touche « Entrer » pour valider (Touche « Échappe » pour annuler)

As run	Position	Durée	Donnée 1	Donnée 2	Pos. dans br	Horodatage
☒	00:00:00	00:00:05	NETIA Anthem		00:00:06	17/06/2024 12:30:21
☒	00:00:04	00:00:27	Fatboy Slim	The Journey	00:00:07	13/06/2024 17:38:07
☒	00:00:31	00:00:45	Massive Attack	Teardrop	00:00:00	13/06/2024 17:40:38
☒	00:01:14	00:00:07	NETIA Anthem2		00:00:05	17/06/2024 12:30:11

Lors de la modification d'une donnée temporelle directement dans le tableau, il est possible d'incrémenter ou de décrémenter la valeur avec les touches « Haut » et « Bas » du clavier. Ces données de temps ne peuvent excéder 24h.

- **Supprimer**

Il est possible supprimer des éléments composant notre master. Pour cela :

- Cliquer sur le bouton « Supprimer » 

- **Exporter**

Il est enfin possible d'exporter la liste des éléments composant notre master au format CSV. Pour cela :

- Cliquer sur le bouton « Exporter » 

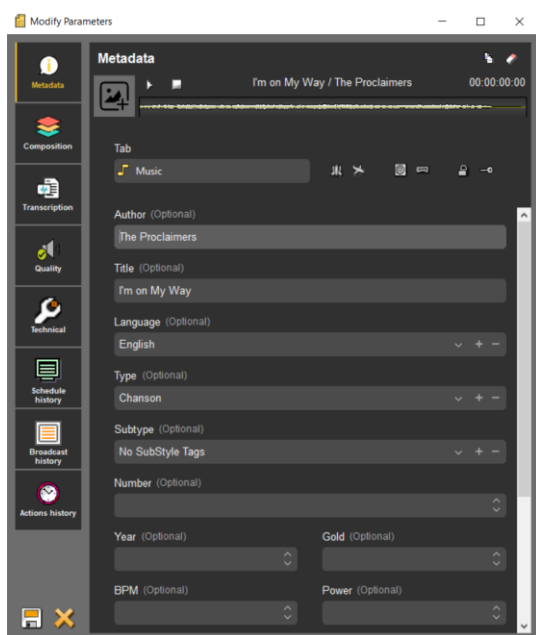
4.22. Nouvelle fiche d'indexation (à partir de la version 8.12)

4.22.1. Fonctionnement général

Avec l'ajout de nouvelles fonctionnalités comme la transcription ou le soundcheck, la fiche d'indexation a dû évoluer afin d'offrir une meilleure expérience. Celle-ci se découpe en différentes sections qui seront identique en mode Remote (accès à une base distante).

Section métadonnée :

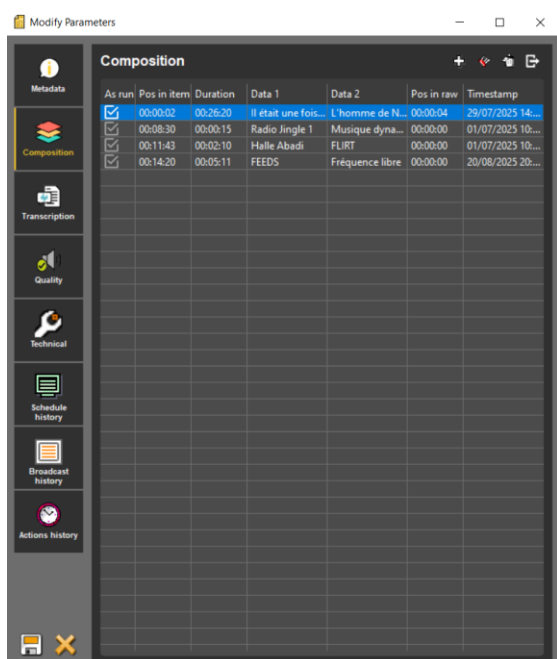
La section métadonnée regroupant toutes les données que vous pouvez ajouter ou modifier ainsi qu'un player et la liste des flags.



Section composition :

Lorsqu'un montage Snippet, Snippet+, un cartouchier ou une conduite est masterisée, la liste des éléments qui le/la compose est enregistrée et est visible dans cet onglet. Cela permet de retrouver les positions de départ, les durées, et les données de texte 1 et de texte 2 (Auteur et Titre par exemple) qu'avaient ces éléments dans le montage, le cartouchier ou la conduite d'origine.

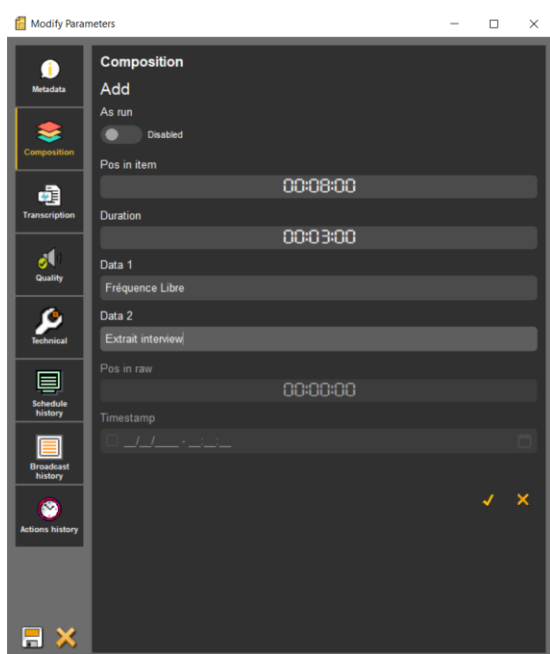
Il est possible de supprimer, de modifier et d'ajouter des éléments personnalisés à cette liste. Attention cependant : Toutes les modifications apportées à la composition d'un master ne seront enregistrées qu'à la sauvegarde de sa fiche d'indexation.



- **Ajouter**

Il est possible d'ajouter des éléments personnalisés à la composition. Pour cela, il suffit de :

- Cliquer sur le bouton « Ajouter » 
- Entrer les données souhaitées
- Valider 

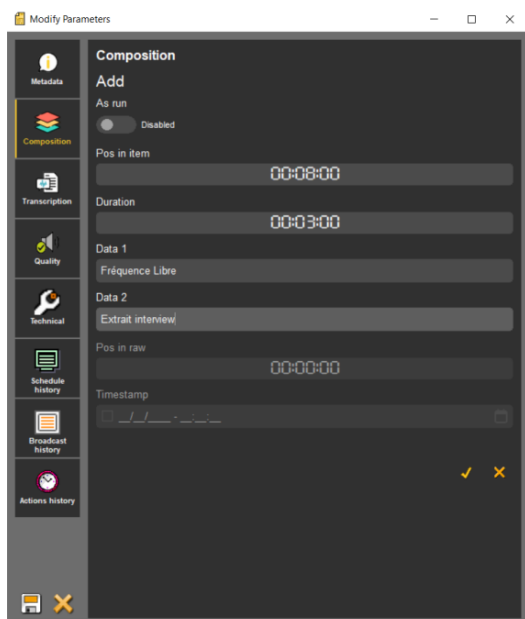


Pour les reconnaître, les lignes d'éléments personnalisés sont grises.

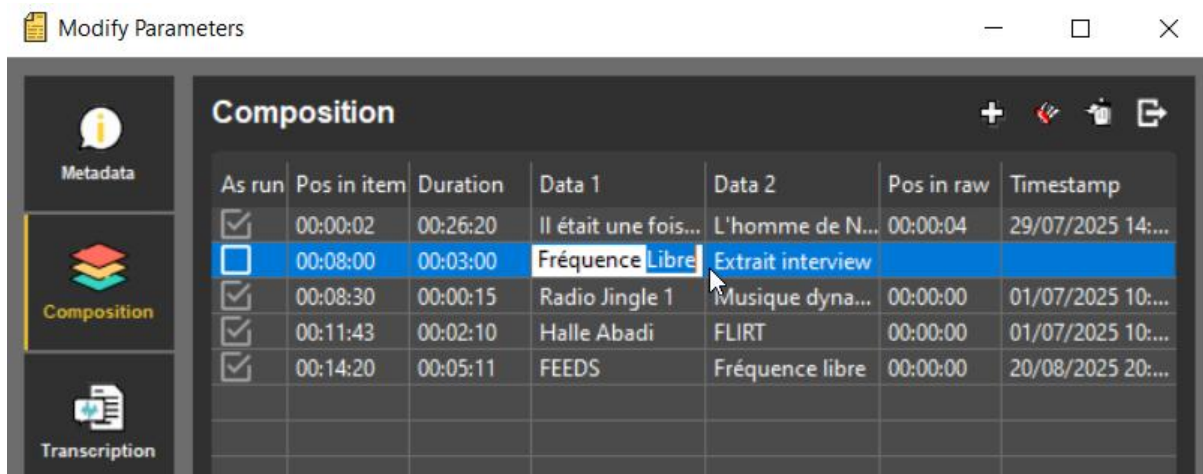
- **Modifier**

Il est également possible de modifier les éléments qui composent un master. A noter que cela n'affecte en rien le montage, le cartouchier ou la conduite d'origine. Il est possible de faire cela de deux façons :

- Via la fenêtre de modification :
 - Cliquer sur le bouton « Modifier » 
 - Modifier les données souhaitées
 - Valider 



- En modifiant les données directement dans le tableau :
 - Double-cliquer sur une cellule
 - Y apporter les modifications souhaitées
 - Cliquer en dehors de la cellule ou appuyer sur la touche « Entrer » pour valider (Touche « Échappe » pour annuler)



Lors de la modification d'une donnée temporelle directement dans le tableau, il est possible d'incrémenter ou de décrémenter la valeur avec les touches « Haut » et « Bas » du clavier. Ces données de temps ne peuvent excéder 24h.

• Supprimer

Il est enfin possible supprimer des éléments composant notre master. Pour cela :

- Cliquer sur le bouton « Supprimer » 

Section transcription :

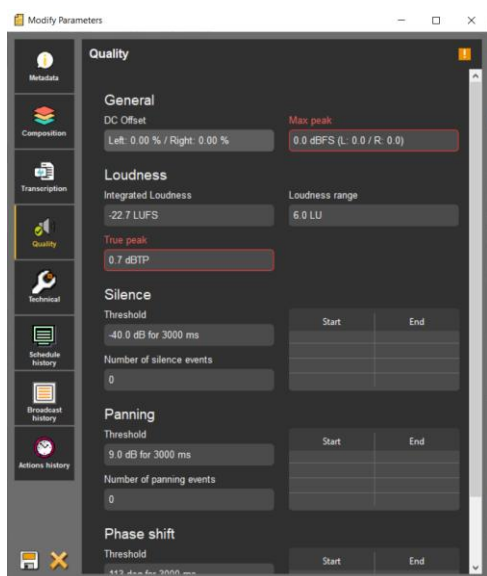
La troisième section comporte la transcription de l'item si celle-ci a été générée au préalable. La consultation de la transcription est ouverte à tous, même aux utilisateurs n'ayant pas le droit de lancer une transcription sur un item.

Cette section se dissocie en 2 parties la première contient un player simple et la deuxième la zone de texte de la transcription. Afin de se repérer facilement pendant la lecture, le mot entendu est surligné dans le texte. Il est possible de se déplacer dans le son en cliquant sur les mots, si on se déplace dans le player le mot surligné se met également à jour.



Section qualité :

La quatrième section présente l'analyse du son une fois que celle-ci a été faite au préalable. Un rappel des critères d'analyse sont visibles pour chaque champ. Si la valeur obtenue ne correspond pas, le champ apparait en erreur.

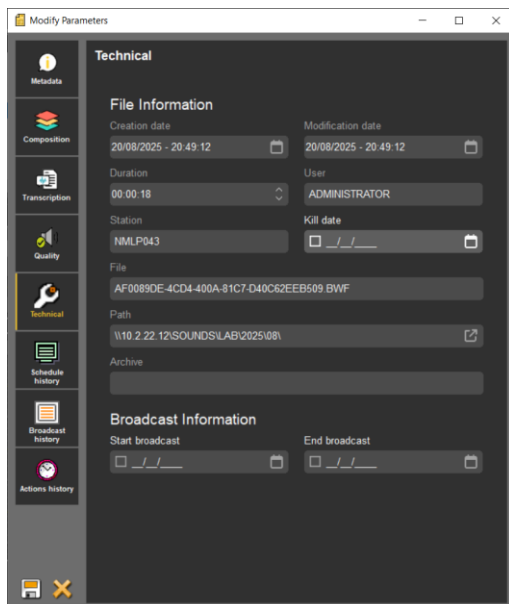


Si vous souhaitez valider manuellement un son qui a une ou plusieurs alertes, il est possible de cliquer sur le point d'exclamation orange en haut à droite. Une modale s'ouvre pour vous

permettre de confirmer que vous souhaitez valider la qualité du son. Les critères qui ont relevé des erreurs restent en rouge même après validation manuelle.

Section technique :

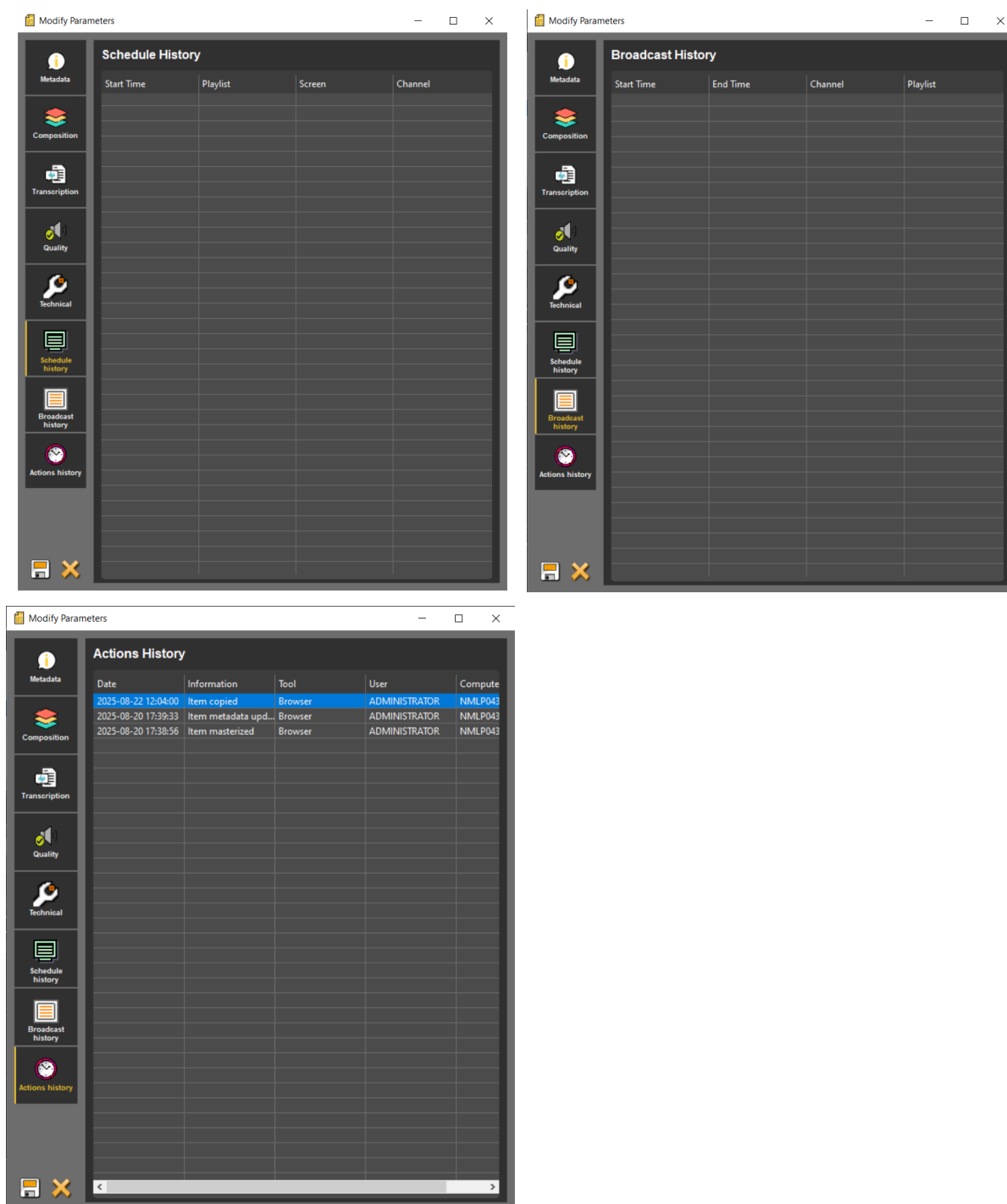
Un onglet Technique permet de connaître les informations relatives à l'Item sélectionné. On retrouve par exemple ; la date de création, la dernière modification, sa durée, quel utilisateur l'a créé, la date de début de diffusion, etc.



Tableaux d'historique :

Enfin trois sections sont disponibles pour accéder aux différents historiques reliés à l'item :

- L'historique "**Schedule History**" (historique de programmation) qui affiche toutes informations de programmation du son (passées et futures)
- Un onglet "**Broadcast history**" qui affiche toutes les diffusions du son (heure début et fin, antenne, conduite)
- L'historique "**Actions history**" qui présente toutes les modifications effectuées sur le son (PAD, non PAD, modifié, etc.)



4.22.2. Changements de comportement avec la nouvelle fiche

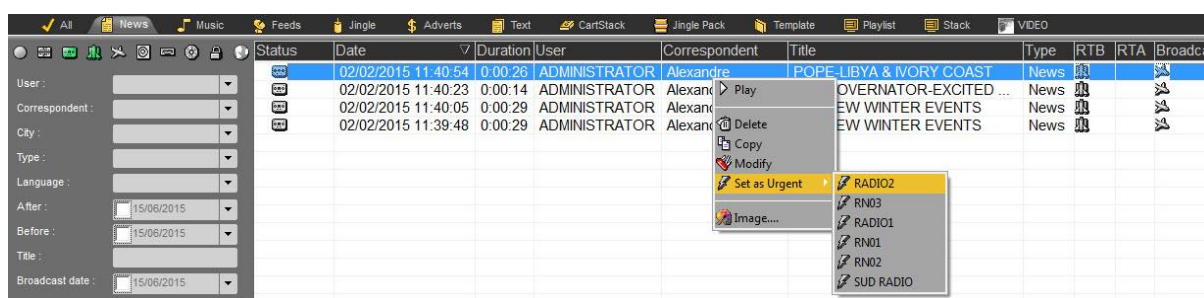
Certains workflows ont été adaptés ou simplifiés pour faciliter l'utilisation de la nouvelle fiche d'indexation.

- A l'enregistrement depuis un outil de montage, l'onglet de destination proposé par défaut et celui actif dans le Browser

4.23. Fonction "Placer en urgent"

Le bouton "Placer en urgent"  permet d'envoyer un son dans la Hot-Box de Air-DDO (logiciel de diffusion) pour notifier au technicien que le son est à diffuser en urgence (car non planifié dans le conducteur).

- Pour envoyer un son en urgent, sélectionnez le et cliquez sur l'icône "Placer en urgent" . En mode multi-antennes, toutes les antennes seront notifiées.
- Si vous travaillez en mode multi-antenne, faites un clic droit sur l'élément à envoyer en urgent. Dans ce cas, la liste des antennes disponibles pour votre radio apparaît. Vous pouvez alors choisir sur quelle antenne vous souhaitez envoyer l'élément en urgent.



4.24. Générer un master (Ctrl + G)

- Pour générer un master, sélectionnez l'élément virtuel provenant de l'onglet "Montage Infos" ou "Snippet+" ou "Multipiste" et cliquez sur l'icône "Générer un master"  située à droite du [Browser](#).
- Vous pouvez aussi faire un clic droit sur l'élément sélectionné. La fonction "Générer un Master" apparaît aussi.



**Attention : Il ne faut pas masteriser les éléments venant de l'onglet "Production".
D'autre part, il n'est pas possible de transférer un brut directement en Master.**

4.25. Créer une fiche vide

La fonction "Nouvel élément"  accessible dans la partie droite du Browser est utilisée pour créer une fiche sans son associé dans le cas des éléments de type SON, VIDEO, IMAGE, TEXTE. Un élément Brut fiche vide est créé.

Cette fonction sert à préparer des fiches qui seront ultérieurement associées à un son, image, video, texte

(issu d'un automate ou associé avec la fonction "Masteriser sous").

Il est impossible de créer des fiches vides dans un onglet où le GENRE (Type) est non définie (exemple : ALL)

Une fiche vide est indiquée par l'icône "Feuille"

	12/06/2015 17:28:01	0:00:00	FRANCAIS	Alexandre	FICHE VIDE
---	---------------------	---------	----------	-----------	------------

4.26. Fonction "Masteriser sous"

La fonction "Masteriser sous" (fonction accessible par clic droit sur un élément du [Browser](#) ou clic droit sur l'icône "Générer un master" ) permet d'associer un son à une fiche vide créée.

4.27. Utiliser "Masteriser sous"

Pour utiliser cette fonction il faut avoir créé des fiches vides au préalable.

- Sélectionnez le son sur lequel vous souhaitez associer une fiche vide.
- Faites un clic droit dessus et choisissez la fonction "Masteriser sous" (ou cliquez droit sur l'icône "Générer un master" ) . Une fenêtre s'ouvre vous proposant la liste des fiches vides (sans son associé) présentes dans le Browser.
- Choisissez à quelle fiche vide vous souhaitez associer votre son.
- Cliquez sur "OK".

Le son est associé à la fiche et le statut de ce son est master.

4.28. Fonction "Masterisation Asynchrone"

La masterisation asynchrone permet aux utilisateurs de continuer à travailler pendant qu'un processus de masterisation est en cours.

Pour ce faire, une file de processus de masterisation a été ajoutée à RadioAssist qui permet aux utilisateurs d'ajouter et de gérer les processus. Ces processus sont exécutés en arrière-plan sur la machine de l'utilisateur ce qui lui permet de continuer à travailler.

Trois sortes de workflow sont disponibles :

- **Ajout d'un item dans la file** : workflow de base, affiche une fenêtre d'indexation qui permet à l'utilisateur de renseigner les métadonnées de l'item destination.
- **Ajout de plusieurs items dans la file** : permet à l'utilisateur d'ajouter simultanément plusieurs items dans la file. Aucune fenêtre d'indexation n'est affichée et les métadonnées des items sources sont dupliquées dans les items destinations.
- **Ajout d'un élément externe dans la file** : permet à l'utilisateur de drag&drop un fichier depuis sa machine locale.

Les types d'items suivant peuvent être ajoutés dans la file de masterisation :

- Brut
- Master
- Monotrack EDL
- Multitrack EDL
- Production

Une fenêtre "Mastering Monitor" peut être utilisée pour gérer et monitorer les masterisations. Cette fenêtre affiche les informations suivantes :

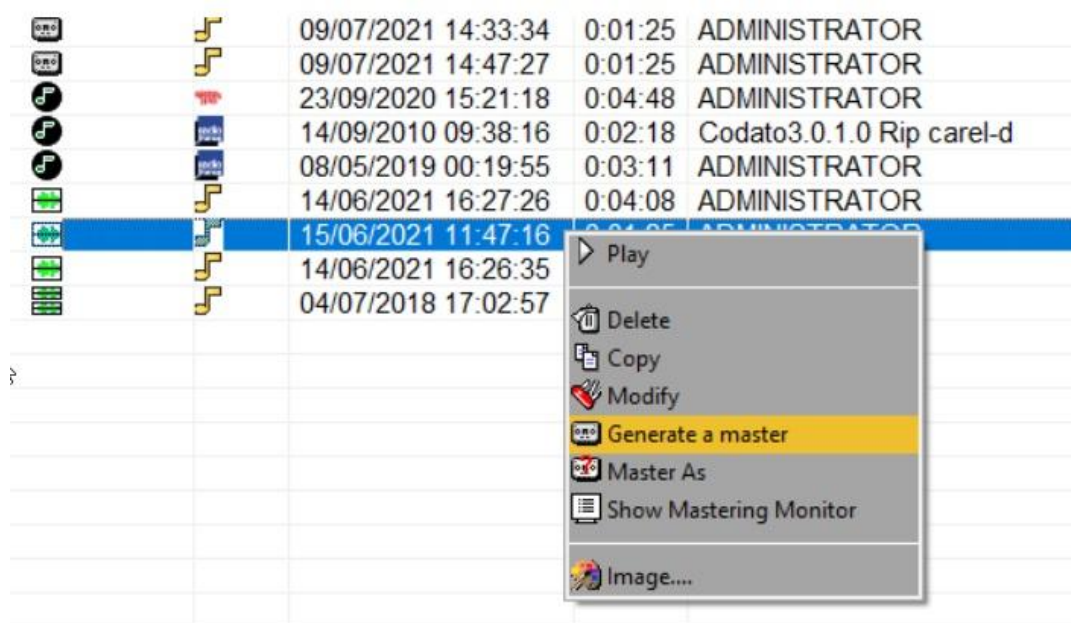
- **Type**: Type de l'item source (prod, mono track ...)
- **Item**: Nom de l'item source (au format "STRING_1 – STRING_2")
- **State**: état de la masterisation
 - Queued: En attente de traitement
 - Running: En cours de traitement
 - Done: Terminé, item prêt à l'utilisation
 - Canceled: Annulé par l'utilisateur
 - Failed: Erreur (Le détail de l'erreur est disponible dans la colonne message)
- **Message**: Détails, sur la masterisation (détail de l'erreur en cas d'erreur)
- **Priority**: Priorité de l'item (non implémenté)
- **Source item guid**: Guid de l'item source (T_ITEM)
- **Request guid**: Id unique du job

Notes :

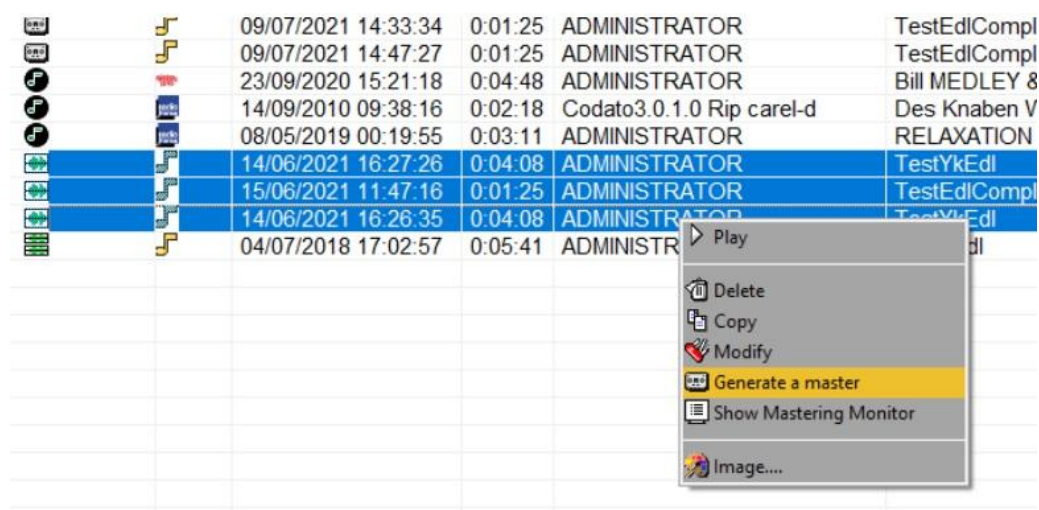
- Les jobs dans l'état "queued" ou "running" peuvent être annulé
- La fenêtre de masterisation peut être ouverte/fermé à tout moment sans impact.
- Toutes les masterisations en cours sont annulé lors de la fermeture de RadioAssist

4.29. Utiliser "Masterisation asynchrone"

Masterisation d'un seul item (avec fenêtre d'indexation) :



Masterisation de plusieurs items (sans fenêtre d'indexation)



Affichage de la fenêtre de monitoring

		01/07/2020 15:28:57	0:00:09	ADMINISTRATOR
		01/07/2020 15:29:		TOR
		01/07/2020 15:29:		TOR
		01/07/2020 16:25:		TOR
		02/07/2020 08:08:		TOR
		21/08/2000 15:48:		ON
		22/08/2000 14:05:		ON
		25/08/2000 16:49:		ON
		31/08/2000 15:35:		ON
		01/07/2020 15:03:		TOR
		01/07/2020 15:03:		TOR
		01/07/2020 15:04:		TOR
		01/07/2020 15:04:		TOR
		26/08/2020 07:54:06	0:04:17	ADMINISTRATOR
		26/08/2020 07:55:45	0:04:50	ADMINISTRATOR

Status des Jobs

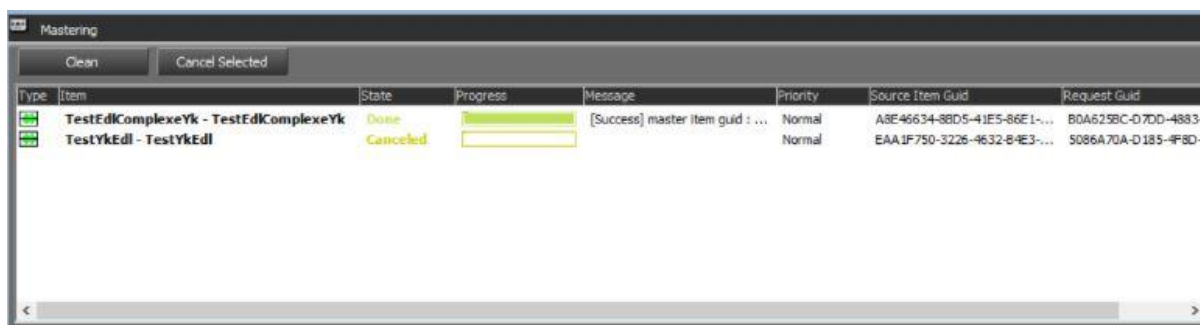
- Running job

Type	Item	State	Progress	Message	Priority	Source Item Guid	Request Guid
	TestYkEdl - TestYkEdl	Running			Normal	EAA1F750-3226-4632-B4E3-...	5086A70A-D185-4F8D-A2FB-87...

- Canceled job

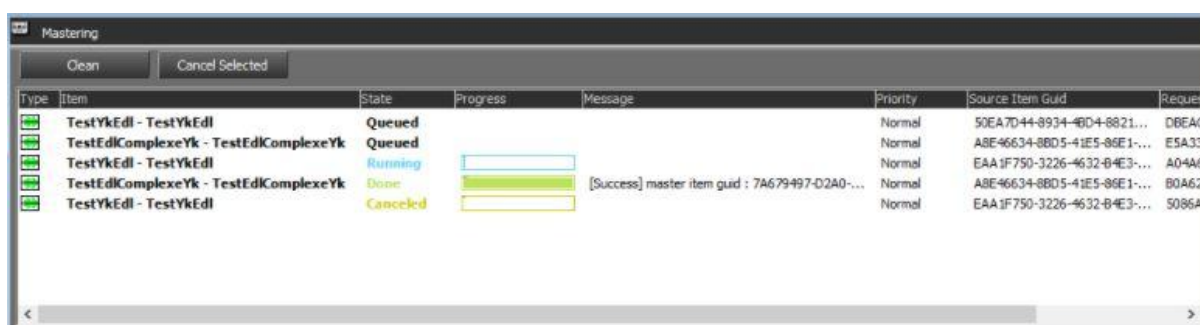
Type	Item	State	Progress	Message	Priority	Source Item Guid	Request Guid
	TestYkEdl - TestYkEdl	Canceled			Normal	EAA1F750-3226-4632-B4E3-...	5086A70A-D185-4F8D-A2FB-87...

- Done job



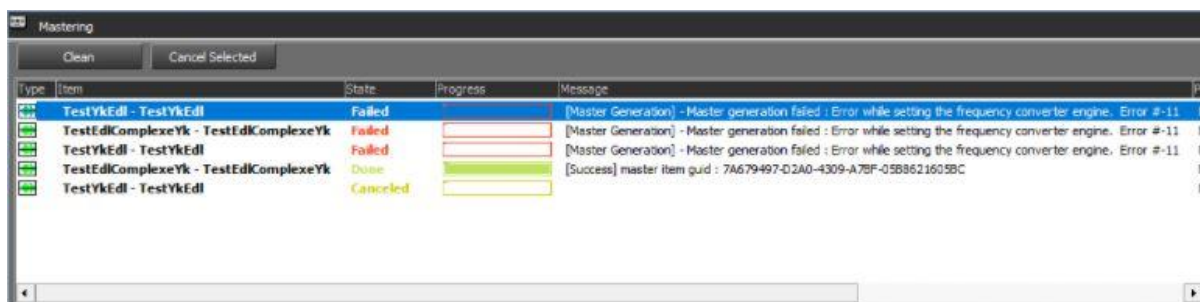
Type	Item	State	Progress	Message	Priority	Source Item Guid	Request Guid
	TestEdComplexeYk - TestEdComplexeYk	Done		[Success] master item guid : ...	Normal	A8E46634-8BD5-41E5-86E1-...	B0A625BC-D7DD-4883-...
	TestYkEdl - TestYkEdl	Canceled			Normal	EAA1F750-3226-4632-B4E3-...	S086A70A-D185-4F8D-...

- Queued job



Type	Item	State	Progress	Message	Priority	Source Item Guid	Request Guid
	TestYkEdl - TestYkEdl	Queued			Normal	50EA7D44-8934-4BD4-8821-...	DBEAC...
	TestEdComplexeYk - TestEdComplexeYk	Queued			Normal	A8E46634-8BD5-41E5-86E1-...	E5A33...
	TestYkEdl - TestYkEdl	Running			Normal	EAA1F750-3226-4632-B4E3-...	A04A6...
	TestEdComplexeYk - TestEdComplexeYk	Done		[Success] master item guid : 7A679497-D2A0-...	Normal	A8E46634-8BD5-41E5-86E1-...	B0A62...
	TestYkEdl - TestYkEdl	Canceled			Normal	EAA1F750-3226-4632-B4E3-...	S086A...

- Failed job

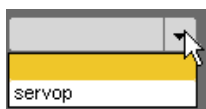


Type	Item	State	Progress	Message
	TestYkEdl - TestYkEdl	Failed		[Master Generation] - Master generation failed : Error while setting the frequency converter engine. Error #11
	TestEdComplexeYk - TestEdComplexeYk	Failed		[Master Generation] - Master generation failed : Error while setting the frequency converter engine. Error #11
	TestYkEdl - TestYkEdl	Failed		[Master Generation] - Master generation failed : Error while setting the frequency converter engine. Error #11
	TestEdComplexeYk - TestEdComplexeYk	Done		[Success] master item guid : 7A679497-D2A0-4309-A7BF-05B8621605BC
	TestYkEdl - TestYkEdl	Canceled		

4.30. Base Distant (Base Remote)

A partir du Browser de RadioAssist, il est possible d'accéder à des bases distantes, bases de données disponibles sur d'autres sites par exemple.

- Pour accéder à une base de données distante, sélectionnez la dans le menu présent à droite du Browser :



Une fenêtre d'identification apparaît alors vous demandant de saisir votre nom et mot de passe.

- Puis, cliquez sur "connecter à la base distante":



La liste des éléments de la base distante s'affiche alors.



Utilisateur	Statut	Durée	IPAD	Diffusable	Auteur	Titre	Numéro	Utilisateur	Type	Année/Num C/Num Selector PAA	Archivable	Verrouillage
	0 08 09				LAMB	Trans Fatty Acid (kruder & dorfman)		AutoFill				
	0 03 49				MORCHEEBA	Trigger Hippi (newcheeba mix)		AutoFill				
	0 57 49				Bon Entendeur	Parc de St Cloud		ADMIN FR		2017		
	1 13 17				Synapsion	Salon Roche		ADMIN FR		2017		
	0 00 45				TEST	FICHE VIDE		ADMIN FR				
	0 00 45				TEST	FICHE VIDE 2		ADMIN FR				
	0 53 11				Bon Entendeur	FG Live Edit		ADMINISTRATOR		2018		
	0 41 52				Alexandre POLINI	Concert V Paradis S104		ADMINISTRATOR		2018		
	0 03 35				Brigitte	Palladium Stretch		ADMIN FR		Variété Française		
	0 03 30				Brigitte	Palladium Stretch		ADMIN FR		Variété Française		
	0 00 45				Laurent Voulzy	Rockollection St Malo RDB1		ADMIN FR		Variété Française		
	0 06 21				The Ringmasters	Little Planet		AutoFill				
	0 06 22				Maximus Drake	Anything You Want		AutoFill				

- Pour revenir à votre base locale, cliquez sur l'icône "Connecter à la base locale"



4.31. Fonction "Transfert Asynchrone"

La fonction de transfert vous permet d'envoyer un ou plusieurs éléments de votre station (base de données locale) vers une ou plusieurs autres stations (bases de données distantes). Une fois connecté à une station distante, elle vous permet également le transfert un ou plusieurs éléments depuis cette dernière vers votre propre station (base de données locale) et d'autres stations distantes.

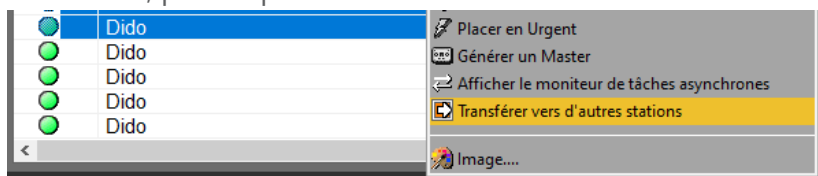
Comme avec la Masterisation Asynchrone, le Transfert Asynchrone vous permet de continuer à travailler pendant qu'un transfert est en cours.

4.31.1. Transfert d'un ou plusieurs éléments

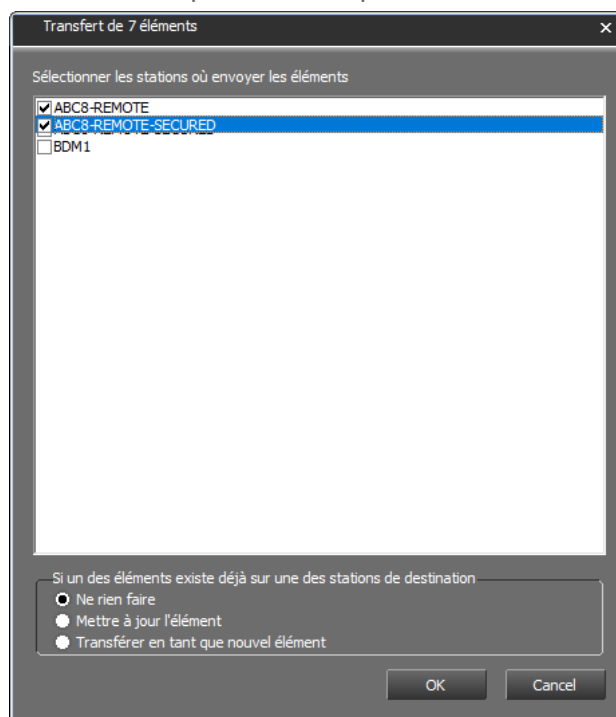
- Sélectionnez un ou plusieurs éléments dans le browser

Statut	Auteur	Titre	Numéro	Durée
	Dub Inc	Unite		0:04:52
	Dub Inc	Ma mélodie		0:05:29
	Dub Inc	Tout ce qu'ils veulent		0:05:30
	Dub Inc	Laisse le temps		0:05:04
	Dub Inc	Dos à dos		0:04:28
	Dub Inc	Crazy Island		0:04:55
	Dub Inc	Ego.com		0:04:33
	Dido	Do You Have a Little Time		0:03:55
	Dido	White Flag		0:04:02
	Dido	Stoned		0:05:55

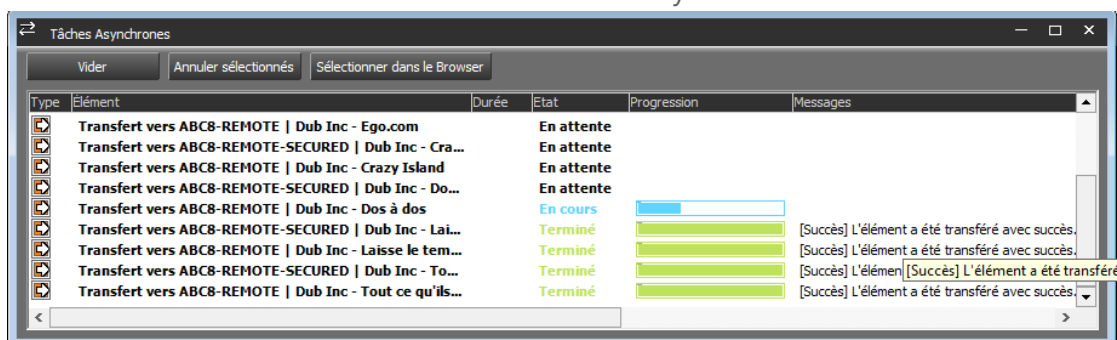
- Faites un clic droit, puis cliquez sur "Transférer vers d'autres stations"



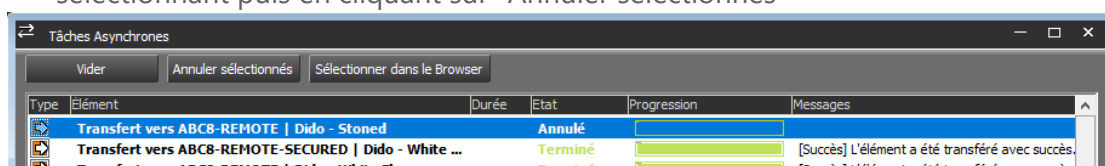
- Sélectionnez les stations vers lesquelles vous souhaitez envoyer le(s) élément(s). Choisissez la marche à suivre dans le cas où l'élément serait déjà présent sur la station de destination (voir point 4.30.3) puis validez



- Pour "X" éléments transférés vers "Y" stations, "X * Y" nouvelles tâches sont ajoutées dans la file d'attente de la fenêtre de "Tâches asynchrones"



- Vous pouvez à tout moment interrompre ou annuler des transferts en les sélectionnant puis en cliquant sur "Annuler sélectionnés"



- Une fois un transfert terminé vous pouvez le sélectionner puis cliquer sur "Sélectionner dans le browser" pour qu'il s'affiche dans le browser. Si vous êtes connecté à la station d'où part l'élément c'est l'élément source qui sera affiché. Si vous êtes connecté à la station de destination c'est l'élément qui vient d'être transféré qui s'affiche.

4.31.2. Transfert d'un ou plusieurs éléments depuis une station distante

- Sélectionnez la station distante souhaitée



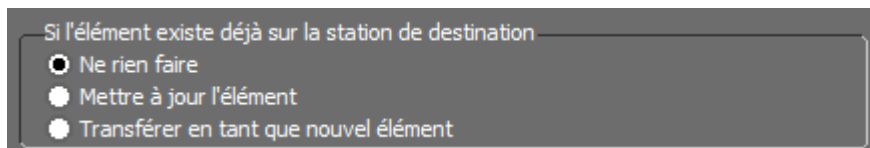
- Cliquez sur "Se connecter à la base distante"



- Vous pouvez maintenant transférer un ou plusieurs éléments de cette station vers votre station locale et/ou vers d'autres stations en répétant les différentes étapes du point 4.30.1.

4.31.3. Élément envoyé déjà présent sur la station de destination

Dans le cas où l'élément serait déjà présent sur la station de destination vous pouvez choisir parmi ces trois options :



- Ne rien faire : L'élément n'est pas transféré
- Mettre à jour l'élément : Les métadonnées de l'élément sont mises à jour. S'il s'agit d'un élément contenant des sous-éléments (cartouchier, conduite, ...) ces sous-éléments sont également mis à jour
- Transférer en tant que nouvel élément : L'élément est transféré en tant que copie de lui même. S'il s'agit d'un élément contenant des sous-éléments (cartouchier, conduite, ...) ces sous-éléments ne sont pas mis à jour.

4.32. Archivage automatique des éléments du Browser

Pour archiver automatiquement des éléments présents dans le [Browser](#), il faut mettre la ou les validations nécessaires qui sont : P.A.A. (Prêt-A-Archiver) et/ou Archivable.

Ainsi, quand un son possède la ou les validations P.A.A. et/ou Archivable, Na-Arch (logiciel d'archivage automatique de la gamme RadioAssist) peut les archiver automatiquement.

Suivant les différentes méthodologies des radios, il peut y avoir une ou deux validations.

4.33. Éléments archivés

Lorsqu'un élément est archivé manuellement ou automatiquement sur CD-ROM, une icône de CD est présente à côté du statut de l'élément archivé .



(élément archivé mais toujours disponible)



(élément archivé et purgé -cf [consulter les éléments archivés](#)).

En faisant un clic droit sur l'élément, le lieu où est stocké l'archive (numéro ou chemin d'accès) apparaît.



4.34. Consulter les éléments archivés

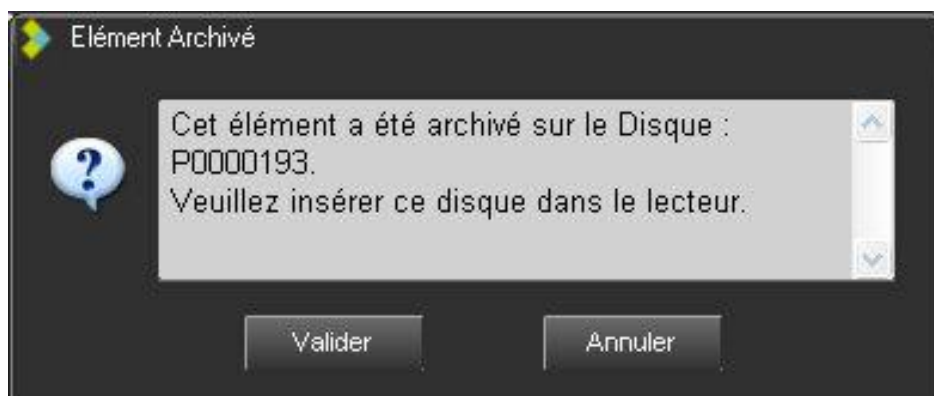
Tant qu'un élément archivé n'est pas purgé, il est toujours possible de le consulter, ou de l'utiliser. Les éléments archivés qui sont toujours en ligne sont reconnaissables par l'affichage d'un CD-ROM gris à côté du statut.



Par contre, si l'élément archivé est purgé, les données de l'élément restent mais le son n'est plus disponible. Les éléments archivés et purgés sont reconnaissables par l'affichage d'un CD-ROM orange à côté du statut.



En double-cliquant dessus, un message apparaît demandant d'insérer le CD où l'élément a été archivé.



- Afin de réintégrer le son dans la base de données, insérez le CD dans le lecteur où se trouve l'élément archivé et cliquez sur "Valider".

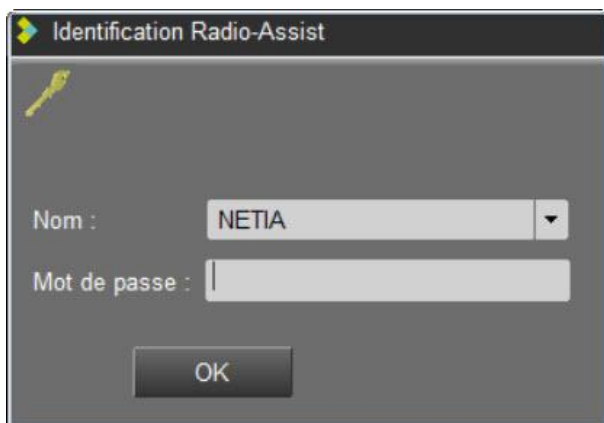
Le son est de nouveau disponible dans le [Browser](#).

4.35. Changement d'utilisateur

La fenêtre de droite contient la liste de tous les utilisateurs existants. Pour changer d'utilisateur, cliquez sur la flèche descendante. Un menu déroulant comportant la liste des utilisateurs disponibles dans la Base de données apparaît.



- Choisissez votre nom. La fenêtre de connexion apparaît alors.

A screenshot of a software dialog box titled "Identification Radio-Assist". It features a yellow key icon in the top-left corner. Below the title, there are two input fields: "Nom :" with a dropdown menu showing "NETIA", and "Mot de passe :" with a text input field. At the bottom, there is an "OK" button.

- Saisissez votre mot de passe.
- Cliquez sur "OK" ou pressez la touche "Entrée" de votre clavier.

4.36. Signification d'un élément verrouillé (icône du cadenas)

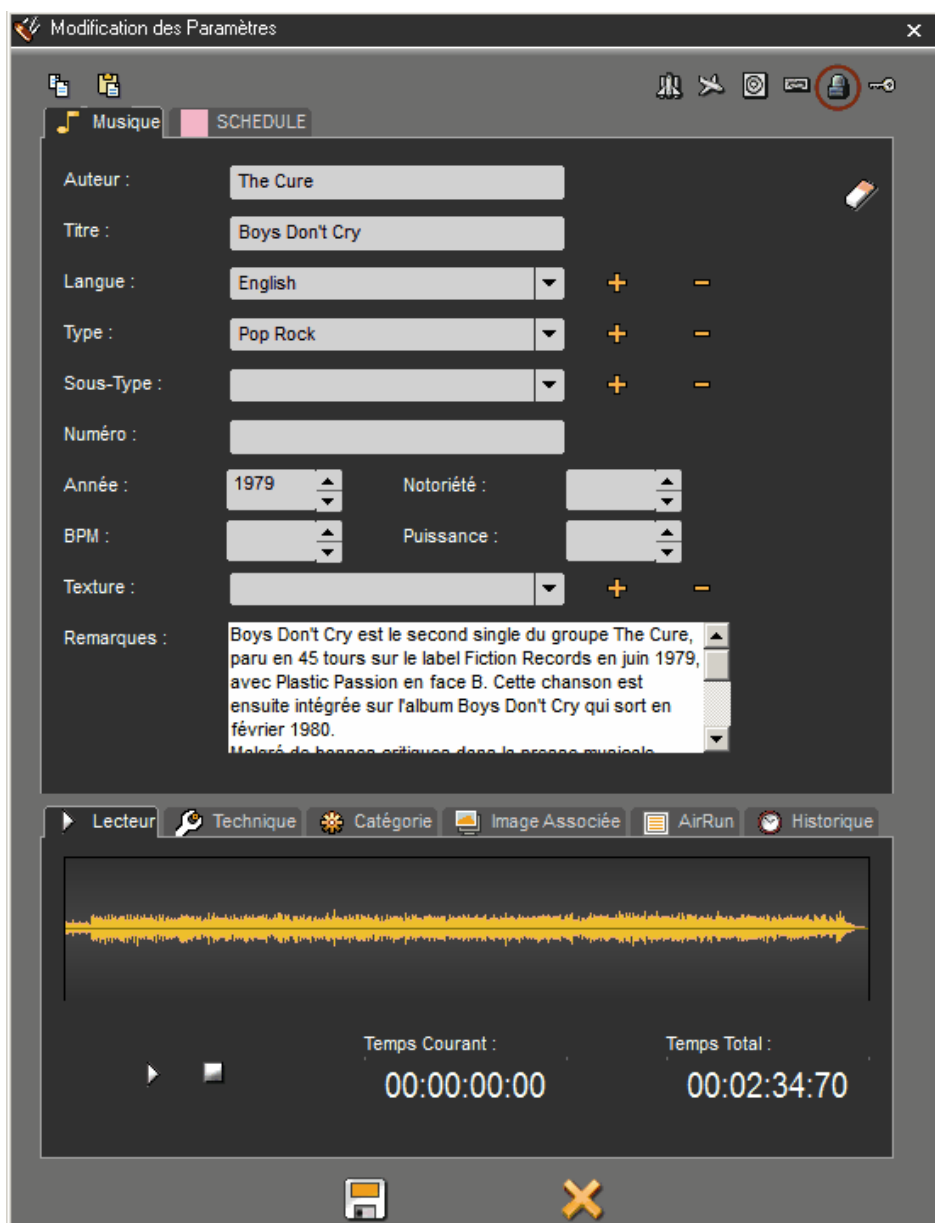
Un cadenas sur un élément signifie que cet élément est verrouillé. Par conséquent, personne ne peut le supprimer (pour éviter que la purge ne le supprime par exemple, si cela fait longtemps qu'il se trouve dans le [Browser](#)).



4.37. Verrouiller un élément

Pour verrouiller un élément, vous avez 2 possibilités :

- Cliquez sur "[Modifier](#)" . L'icône du cadenas apparaît sur la fiche du son . Cliquez dessus. L'icône passe au vert .



- Ou, dans le [Browser](#), double-cliquez dans la colonne "Verrouillage", sur le son.

Statut	Privé	Verrouillage	Date	Durée	Utilisateur
			23/02/2005 12:22:11	0:00:51	NETIA FR

Par contre, cet élément est bien évidemment accessible par n'importe qui.

4.38. Impression du Browser

Pour imprimer la liste des éléments du [Browser](#), cliquez sur l'icône NETIA située en haut à gauche, ou faites un clic droit sur la barre de titre du haut de l'interface et choisissez "Print [Browser](#)".

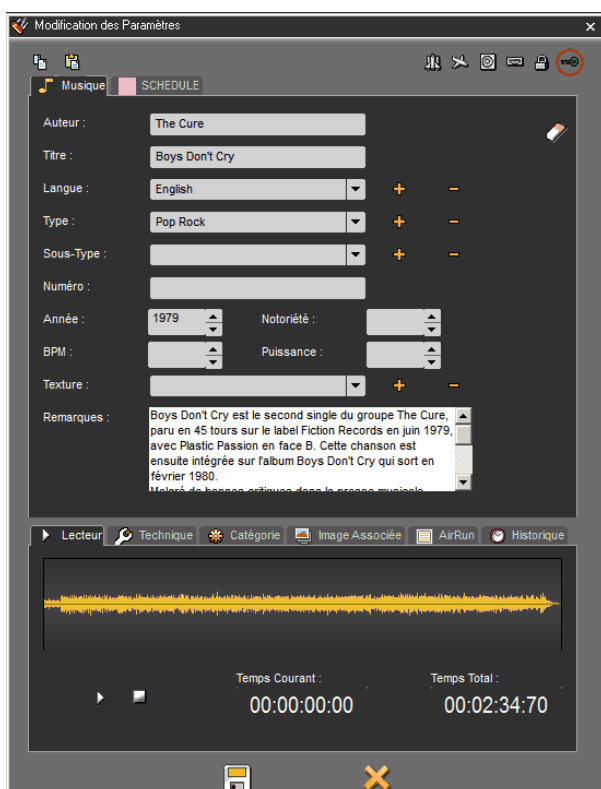
4.39. Mode privé

La clé jaune signifie que l'élément est "Privé". Ainsi, seul l'utilisateur connecté qui a mis cette clé pourra voir l'élément (cf. [Mettre un son en "privé"](#)).

4.40. Mettre un son en "Privé"

Pour mettre un son en mode "Privé" vous avez 2 possibilités :

- Cliquez sur "[Modifier](#)" . L'icône de la clé apparaît sur la fiche du son. Cliquez dessus. L'icône passe au vert.



- Ou dans le [Browser](#), double-cliquez dans la colonne "Privé", sur le son.

Statut	Verrouillage	Privé	Date	Titre
			20/02/2024 11:24:38	edge of seventeen

4.41. Les validations

Les validations RTB  et/ou diffusables  sont utilisées pour valider un élément afin de le diffuser.

Selon les méthodes des différentes radios, les 2 types de validation peuvent être utilisés.

4.42. les Validations PAD et/ou Diffusable

Pour mettre la ou les [validations PAD. et/ou Diffusable](#), vous avez 3 possibilités :

- 1) Lorsque vous générez un master, une fenêtre contenant les données de l'élément s'affiche. Les icônes RTB  et Diffusable  sont disponibles. Cliquez dessus. Les icônes deviennent rouges.
- 2) Dans le Browser, dans la colonne RTB et/ou Diffusable, sur le son. Cliquez dessus (ou double-cliquez, selon la configuration), la ou les icônes s'affichent.
- 3) Dans le Navigateur, sélectionnez l'élément à valider et appuyez sur Ctrl + R pour mettre la validation RTB  et/ou CTRL + B pour mettre en Diffusable .

4.43. Mettre une conduite en PAD

Pour mettre une conduite PAD. :

- Dans le [Browser](#), cliquez sur la catégorie "Conduite".
- Sélectionnez la conduite.
- Placez-vous dans la colonne "PAD" et double-cliquez dessus.

L'icône de la fusée  apparaît. Cela signifie que votre conduite est PAD et elle est donc visible en diffusion.

NB : En fonction du paramétrage, il se peut que si une conduite n'est pas validée PAD, elle ne soit pas visible dans le logiciel de diffusion.

4.44. Mettre une pile PAD

Pour mettre une pile PAD. :

- Dans le [Browser](#), cliquez sur la catégorie "Pile".
- Sélectionnez la pile.
- Placez-vous dans la colonne "PAD" et double-cliquez dessus.

L'icône de la fusée apparaît. Cela signifie que votre pile est PAD et elle est donc visible en diffusion.

NB : En fonction du paramétrage, il se peut que si une pile n'est pas validée PAD, elle ne soit pas visible dans le logiciel de diffusion.

4.45. Verrouiller RadioAssist

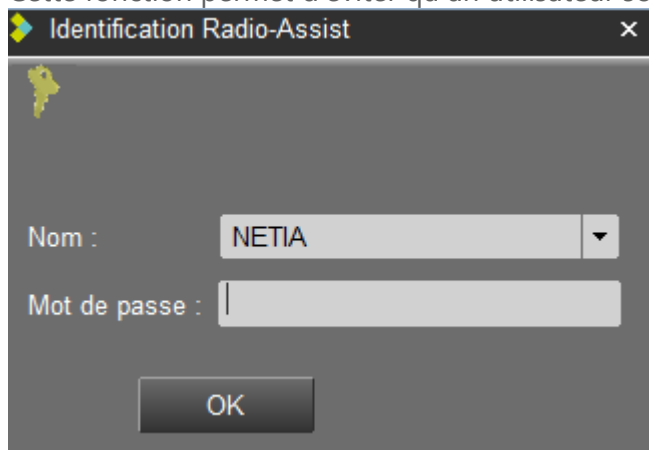
Vous pouvez vous déconnecter de RadioAssist sans fermer l'application.

Pour ce faire, cliquez sur le "bouton de verrouillage" disponible dans le coin droit de l'écran.



Ainsi, le prochain utilisateur qui voudra utiliser RadioAssist devra se connecter avec son nom et son mot de passe.

Cette fonction permet d'éviter qu'un utilisateur soit connecté sous un autre nom.

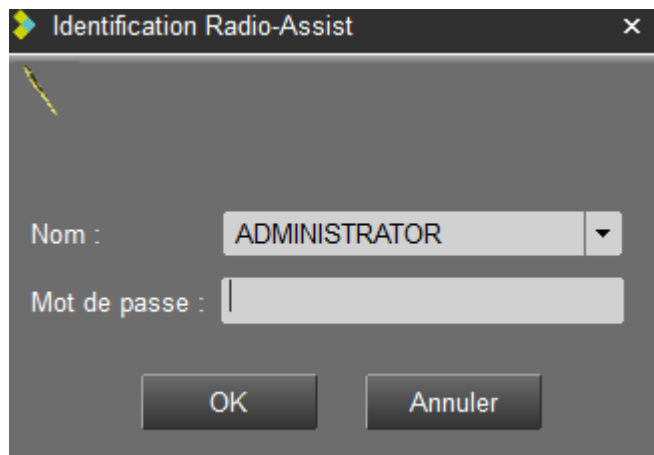


4.46. Changer d'utilisateur

- La fenêtre de droite contient la liste des utilisateurs. Pour modifier le login, cliquez sur la flèche vers le bas. Une liste déroulante contenant la liste des utilisateurs disponibles dans la base de données s'affiche.



- Choisissez votre nom. La fenêtre de connexion s'affiche alors.



- Entrez votre mot de passe.
- Cliquez sur " OK " ou appuyez sur la touche " Entrée " de votre clavier.

4.47. Raccourcis claviers du Browser

Ctrl + D : [supprimer](#) l'élément sélectionné.

Ctrl + I : [copier](#) l'élément sélectionné.

Ctrl + L : Mettre l'élément sélectionné en mode [Verrou](#).

Ctrl + M : [modifier](#) les données de l'élément sélectionné.

Ctrl + T : [Lancer une recherche](#).

Ctrl + G : [Générer un master](#).

Ctrl + P : [Ecouter](#)/Arrêter l'élément sélectionné.

Ctrl + R : [Mettre la validation PAD](#) sur l'élément sélectionné.

Ctrl + B : [Mettre la validation Diffusable](#) sur l'élément sélectionné.

Ctrl + / : [Mettre la validation PAA](#) sur l'élément sélectionné.

Ctrl + Master (bouton ou ligne du menu contextuel - lorsque un élément est sélectionné) : Masterisation de l'élément sélectionné sans ouverture de la fiche d'indexation.

Alt + T : Voir tous les éléments.

Alt + I : Voir les éléments répertoriés dans l'onglet "Infos".

Alt + N : Voir les éléments répertoriés dans l'onglet "News"

Alt + M : Voir les éléments répertoriés dans l'onglet "Musique".

Alt + S : Voir les éléments répertoriés dans l'onglet "Simultanés".

Alt + J : Voir les éléments répertoriés dans l'onglet "Jingle".

Alt + P : Voir les éléments répertoriés dans l'onglet "Publicité" et avec un 2ème clic voir les éléments de type "Pile".

SHIFT + Sélection d'un son puis d'un autre son plus bas/haut dans la liste : Sélection d'un groupe d'élément.

Ctrl + Sélection de plusieurs éléments dans la liste : Sélection ligne par ligne.

NB : "Ctrl", "Alt" et "Shift" sont des touches de votre clavier.

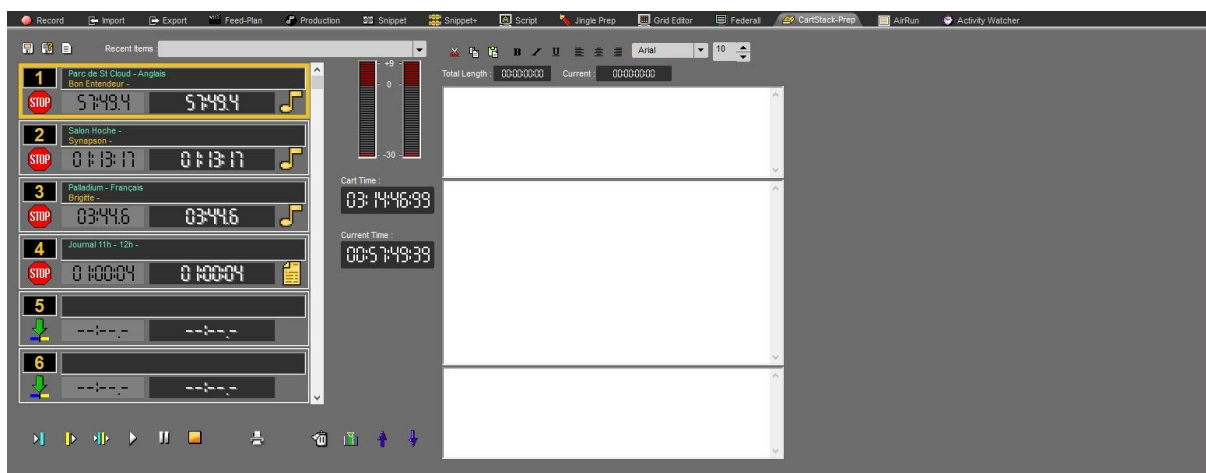
5. Cartouchier-Prep

5.1. Définition du Cartouchier-Prep

L'onglet "Cartouchier-Prep" permet d'organiser des groupes d'éléments en séquence en vue de leur diffusion ainsi que de définir leur [mode d'enchaînement \(manuel ou automatique\)](#). Ces éléments peuvent être du [texte](#), du son, ou les deux à la fois. Une fois édités, les cartouchiers sont diffusés avec le logiciel "Air-Cartouchier."

L'onglet " Cartouchier-Prep " se divise en deux sections :

- La section gauche permet de composer le cartouchier. Elle peut contenir jusqu'à 99 cartouches.
- La section droite est réservée aux éléments "texte" ainsi qu'aux textes associés à des éléments sonores.



5.2. Cartouche

Une cartouche (un élément du [cartouchier](#)) présente les informations suivantes :



NB : Le cartouchier accepte tous les types de documents de la base de données. Entre autre, il est possible d'intégrer des documents "Texte" dans une cartouche. Lors de la diffusion avec le logiciel AirCart, ces textes sont visibles dans une fenêtre dédiée et peuvent servir de support de lecture pour l'animateur.

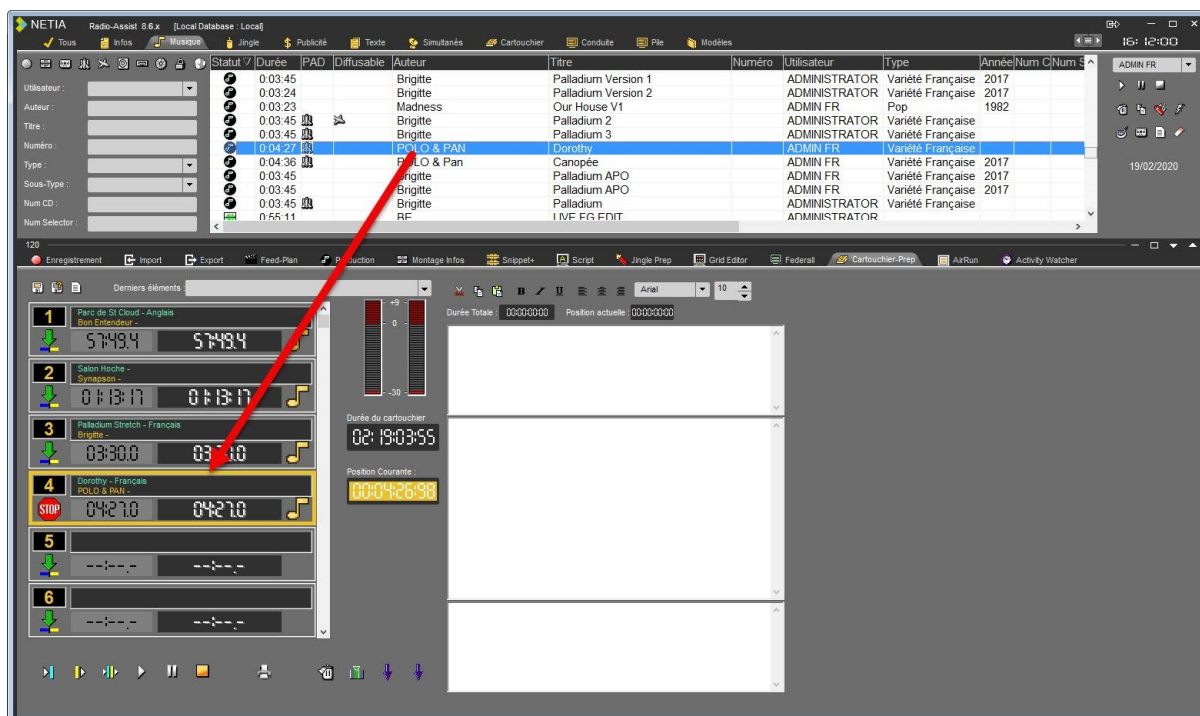
5.3. Construire un cartouchier

La construction du cartouchier s'effectue par insertion d'éléments en provenance du Browser dans les cartouches.

Ces éléments peuvent être des éléments "brut" , "master" , ou "virtuel" (montage) .

Deux méthodes sont disponibles pour insérer ces éléments :

- Par drag&drop : sélectionnez l'élément dans le browser et glissez-le dans une cartouche.



- Double clic : sélectionnez une cartouche et double-cliquez sur l'élément dans le Browser.

Pour sélectionner une cartouche il suffit de cliquer sur celle-ci. La sélection de la cartouche se manifeste par la présence d'un cadre jaune :

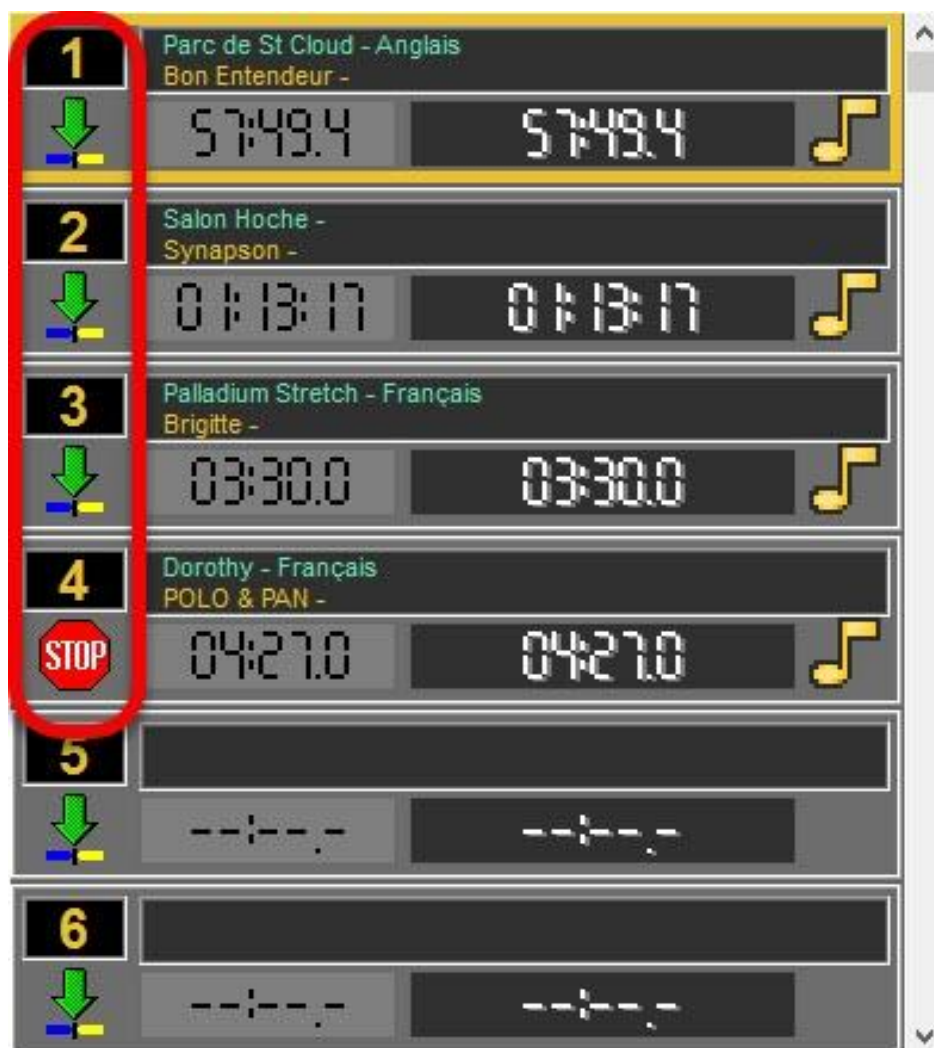


Dès qu'un élément est inséré dans une cartouche, celle-ci affiche l'identification et les caractéristiques de l'élément inséré.

Il est possible de retrouver le son d'une cartouche dans la base de données en le sélectionnant et en utilisant les touches "CTRL + O" (la lettre).

5.4. Choisir le mode d'enchaînement

En cliquant plusieurs fois sur le bouton "mode d'enchaînement" les différents modes disponibles défilent:



Les deux traits (bleu et jaune) signifient que l'enchaînement entre ces deux cartouches est un enchaînement "CUT".



Lorsque les deux traits (bleu et jaune) se croisent cela signifie que l'enchaînement entre ces deux cartouches est un enchaînement "MIX".

Pour qu'un enchaînement "MIX" soit appliqué, il est nécessaire que des points d'enchaînement soient placés au préalable sur l'élément sonore, dans l'onglet "Production" de Radio-Assist. Néanmoins, l'outil "Cart-Editor" détecte automatiquement la présence de ces points et applique le mode enchaînement correspondant.



La flèche jaune retournée vers le haut signifie qu'à la fin de la lecture de cette cartouche, la lecture du cartouchier reprend à la première cartouche lue en

début de séquence, et ainsi de suite jusqu'à l'arrêt de la lecture. Ce mode d'enchaînement permet de boucler une séquence de diffusion.



" Stop " signifie que la lecture du cartouchier s'arrête à la fin de la lecture de cette cartouche.

5.5. Ecouter un cartouchier

L'écoute du cartouchier débute toujours par la lecture de la cartouche sélectionnée. En cours d'écoute le cadre de sélection clignote en jaune / rouge, et la cartouche se place automatiquement en seconde position.



Ecoute des 3 dernières secondes de la cartouche sélectionnée.

+ "Shift" : écoute consécutive des 3 dernières secondes de toutes les cartouches à partir de la cartouche sélectionnée.



Ecoute des 3 premières secondes de la cartouche sélectionnée.

+ "Shift" : écoute consécutive des 3 premières secondes de toutes les cartouches à partir de la cartouche sélectionnée.



Ecoute de l'enchaînement "CUT" ou "MIX" de la cartouche sélectionnée avec la cartouche suivante (les 3 dernières secondes de la cartouche + les 3 premières secondes de la suivante).

+ "Shift" : écoute consécutive de tous les enchaînements du cartouchier à partir de la cartouche sélectionnée.



Lecture / Pause / Stop sur la cartouche sélectionnée.

5.6. Remplacer un son par un autre

Pour remplacer un son par un autre, il suffit de placer un nouveau son dans la cartouche à la place du précédent par glisser-déposer.

5.7. Insérer une cartouche

Pour insérer une cartouche vide, placez-vous sur la cartouche avant laquelle vous souhaitez insérer la cartouche vide.

Ensuite, cliquez sur "insérer"



Une cartouche vide est insérée.

5.8. Vider une cartouche

Pour vider une cartouche, sélectionnez-la et cliquez sur "Supprimer"



5.9. Imprimer un cartouchier

Pour imprimer un cartouchier, cliquez sur l'icône "imprimer"



Le cartouchier est alors imprimé sous forme de conducteur d'antenne.

5.10. Ajouter un texte dans un cartouchier

La partie droite de l'onglet " Cart Editor " permet d'associer un texte à un document sonore inséré dans une cartouche. Ce texte peut ensuite servir de support de lecture pour l'animateur.

Trois zones de texte sont prédéfinies pour faciliter le travail de l'animateur. Pour chaque cartouche, il est possible de répartir les commentaires de l'élément sonore dans les trois zones. La première zone est réservée à l'annonce (le " chapeau "), la deuxième pour les commentaires (le "corps "), la troisième pour la désannonce (le " pied ") .

Copenhague, impasse ou porte vers un futur traité ?

plan de bataille contre le réchauffement climatique, qui succédera au protocole de Kyoto, lequel expire en 2012.

La pression sera d'autant plus grande sur les participants que la situation paraît plus dramatique encore qu'il y a douze ans à la conférence de Kyoto. Selon un rapport intitulé "Le diagnostic de Copenhague", 26 chercheurs ont conclu fin novembre que le réchauffement planétaire était plus rapide qu'on ne le pensait et que le niveau des mers pourrait, dans le pire des cas, s'élever de deux mètres avant la fin du siècle.

De 2000 à 2008, le Groenland a perdu 1.500 milliards de tonnes de glace. Et le rythme de disparition de la glace s'est accéléré depuis.

La réponse à cette question sera contenue dans les prochaines déclarations du directeur

Chapeau

Corps

Pied

Lors de la lecture d'un cartouchier, le texte correspondant à une cartouche s'affiche 3 secondes avant la fin de la lecture de la cartouche précédente.

Ces textes ne seront affichés que dans Air Cart.

Pour associer un texte à un élément sonore il suffit de sélectionner la cartouche et de saisir le texte dans la section droite de l'onglet.

Toutes les fonctions classiques de traitement de texte sont accessibles : choix de la police, couper, copier, coller, etc.

Arial 10

Durée Totale : 00:00:00:00 Position actuelle : 00:00:00:00

Deux compteurs donnent une estimation du temps de lecture des textes.

Durée Totale : 00:00:05:15

Le compteur "Durée totale" affiche une estimation du temps de lecture global.

Position actuelle : 00:00:03:94

Le compteur "Position actuelle" affiche une estimation du temps de lecture compris entre le début du texte et la position du curseur de la souris dans la zone de saisie.

5.11. Les compteurs dans Cartouchier-Prep

Deux compteurs facilitent le travail de construction du cartouchier :

Durée du cartouchier
00:16:36:19

" Durée du cartouchier " : représente la durée globale du cartouchier.

Position Courante :
00:04:53:76

" Position courante " : représente la position de l'écoute en cours sur le cartouchier.

Il est possible de "naviguer" dans le son en cliquant n'importe où dans le compteur.



Ces deux flèches sont liées à l'utilisation des compteurs du cartouchier.

La flèche de gauche correspond au compteur "Position courante". Orientée vers le bas, ce compteur indique la position de l'écoute par rapport au début du cartouchier. Orientée vers le haut elle indique la position de l'écoute par rapport à la fin du cartouchier (temps restant).

La flèche de droite correspond au compteur gris foncé situé sur chaque cartouche. Elle permet d'inverser le décompte.



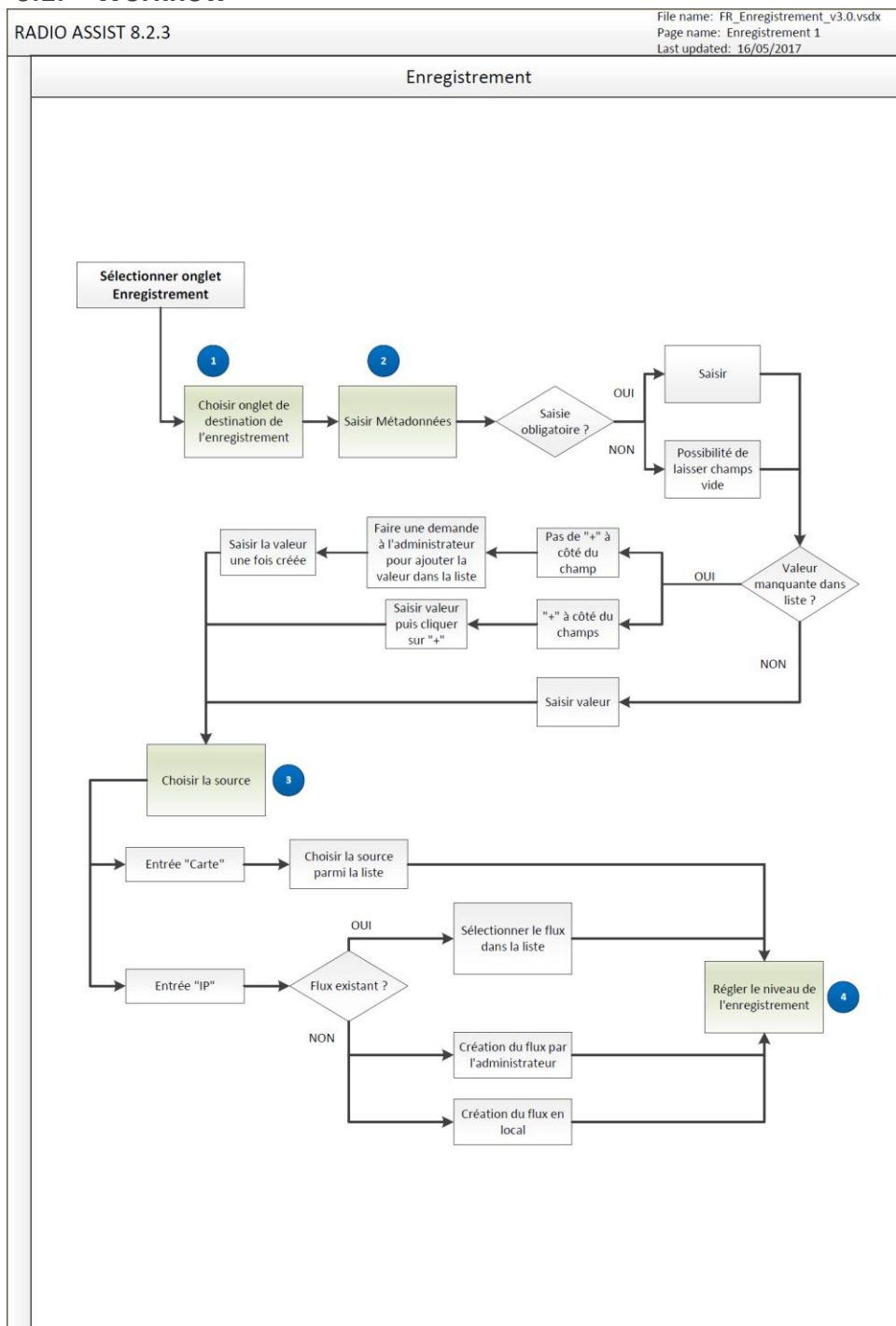
5.12. Sauvegarder un cartouchier

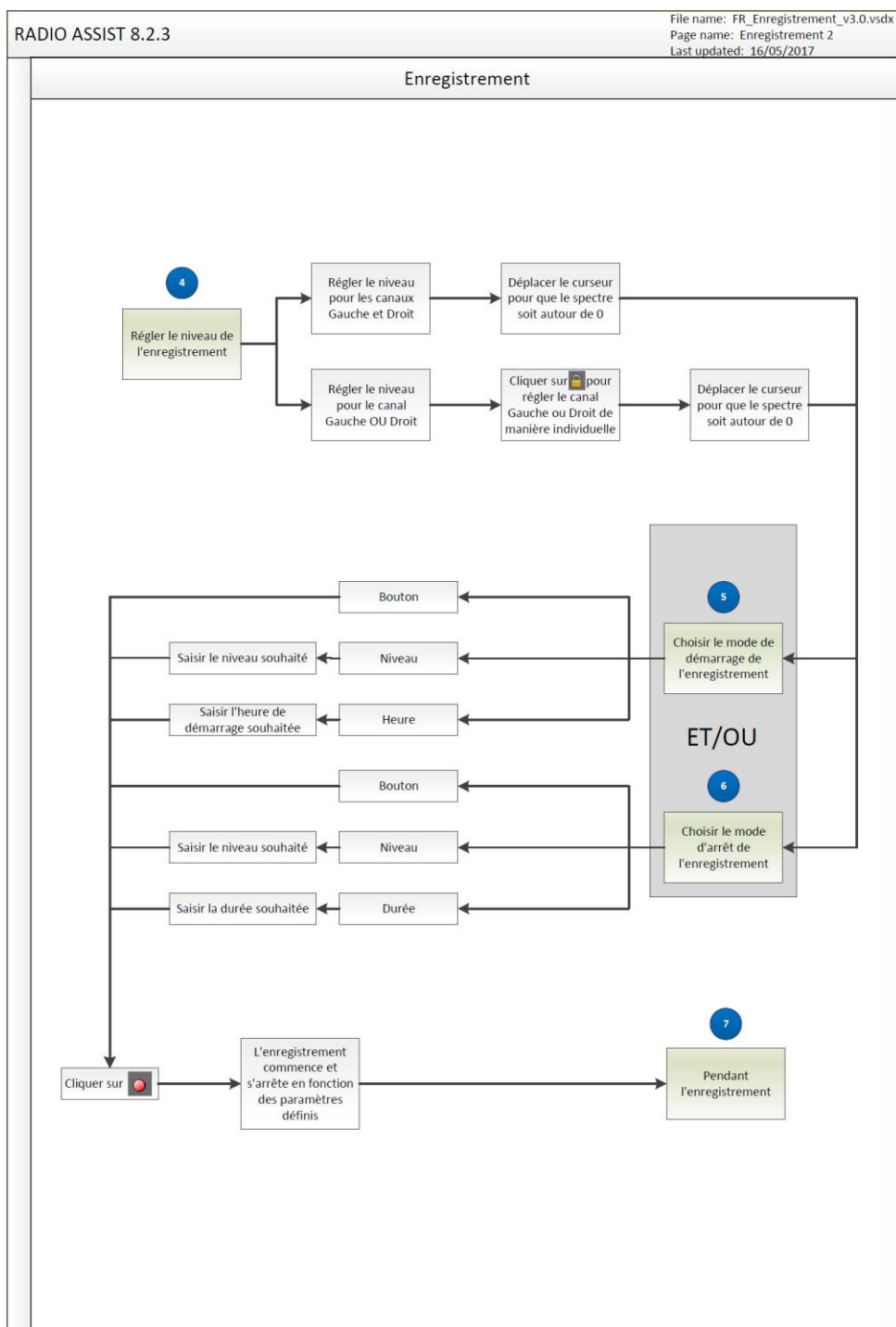
Pour sauvegarder un cartouchier utilisez les fonctions suivantes :

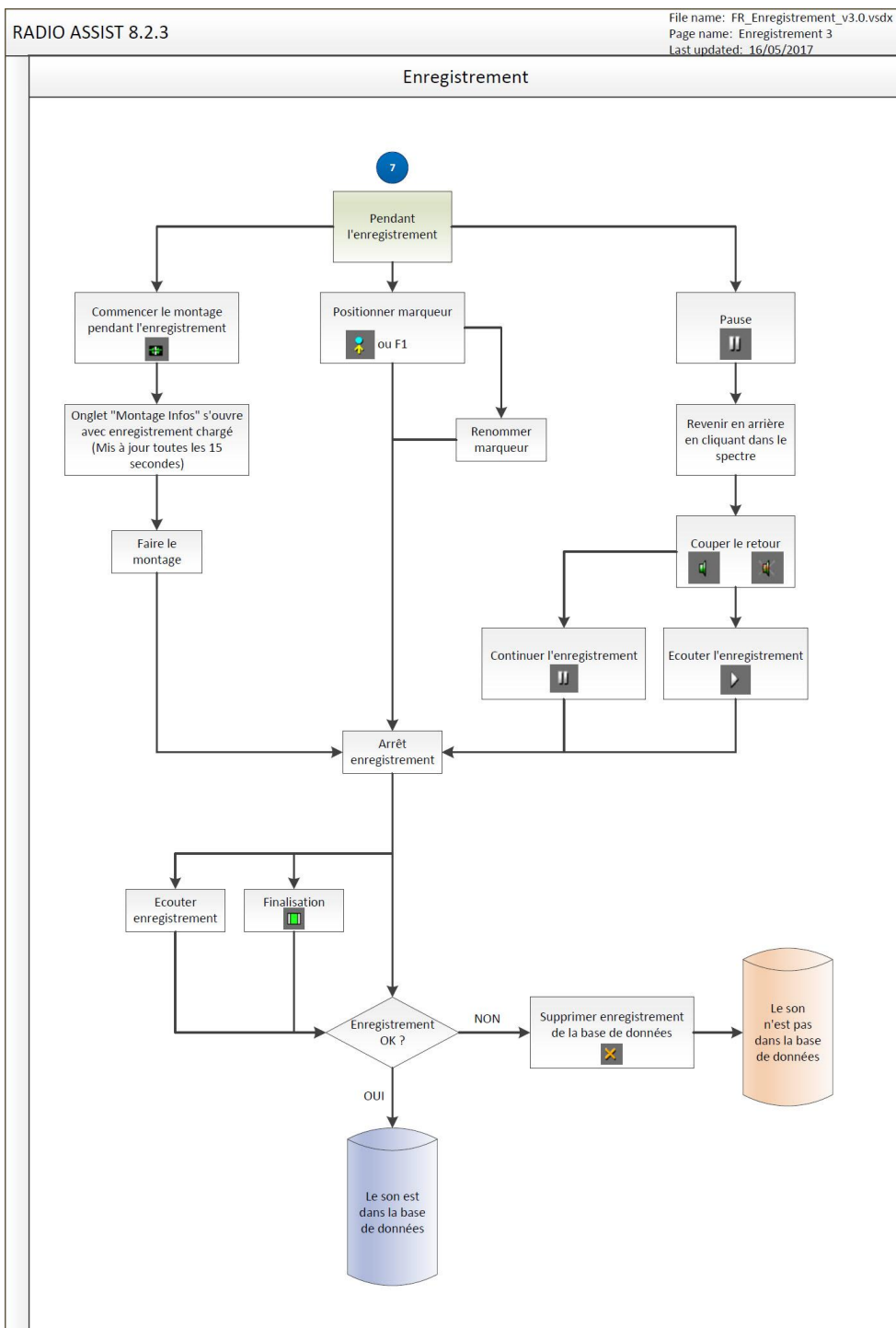
-  **Sauvegarder** : pour sauvegarder le travail effectué. Le cartouchier est inséré dans la base de données. Il est accessible sous l'onglet "Cartouchier" du Browser. S'il s'agit seulement de modifications sur un cartouchier existant, ce dernier est mis à jour et la version précédente est remplacée.
-  **Sauvegarder-sous** : pour sauvegarder le cartouchier sous un nouveau nom. S'il s'agit de modifications sur un cartouchier existant, ce mode de sauvegarde, contrairement au précédent, permet de conserver les deux cartouchiers.
-  **Nouveau** : ce bouton permet de libérer les cartouches pour composer un [nouveau cartouchier](#).

6. Enregistrement

6.1. Workflow

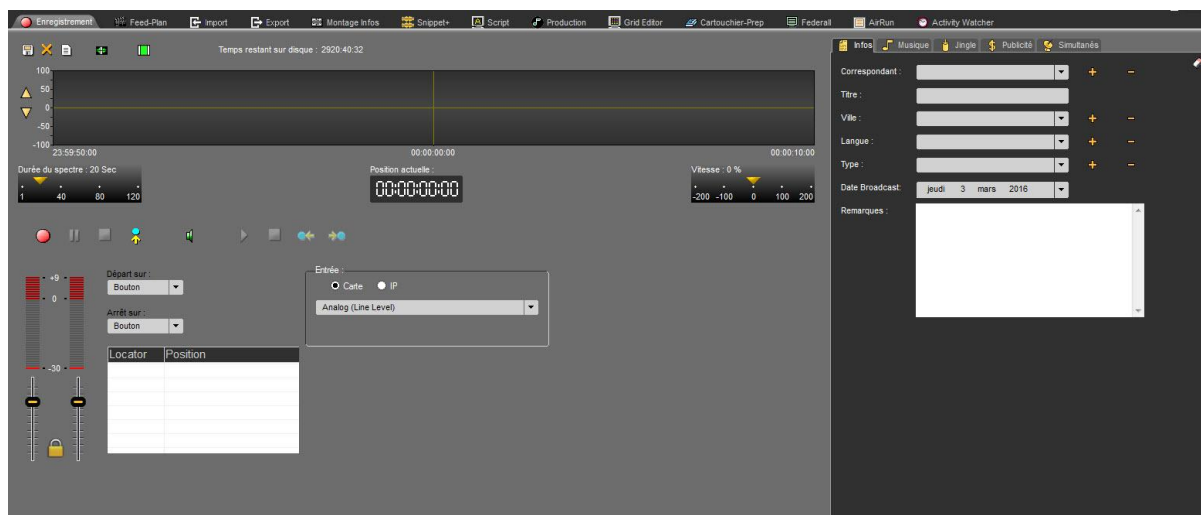






6.2. Définition de l'enregistrement

L'outil "Enregistrement" est utilisé pour enregistrer une source sonore (microphone, lecteur DAT, etc...) ou un texte.

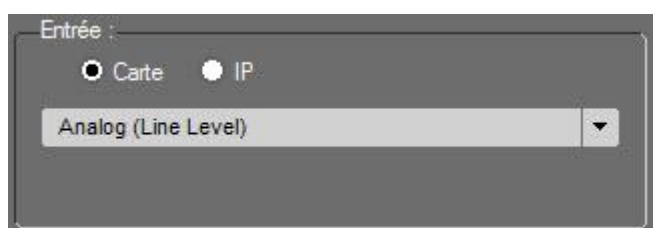


6.3. Définition de la source

Il est possible de paramétrer 2 sources d'enregistrement :

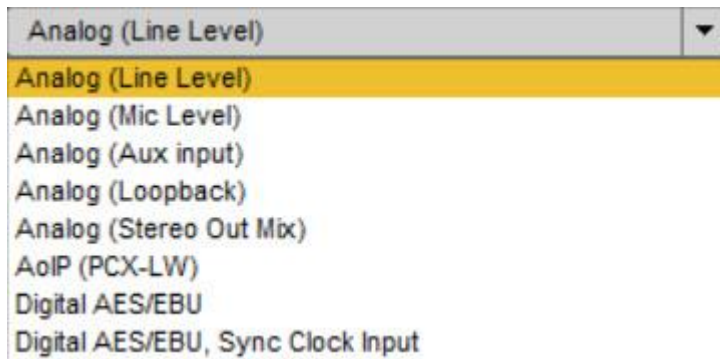
- CARTE
- IP

Source CARTE :



L'enregistrement se fera à partir de la carte audio de la machine. C'est à dire toutes les sources "branchées" à l'ordinateur.

Il est possible de choisir parmi plusieurs possibilités :



Analog (Line Level) : Entrée ligne analogique ; Il s'agit d'une entrée analogique au niveau ligne. C'est l'entrée par défaut, que ce soit sur carte PCX Digigram ou carte son générique.

Analog (Mic Level) : Entrée micro : Même chose que ci-dessus, avec une sensibilité supérieure à l'entrée niveau ligne, ce qui permet d'enregistrer des sources faible niveau (microphone).

Analog : (Aux Input) : Entrée auxiliaire : Entrée analogique au niveau ligne, disponible sur certaines vieilles cartes Digigram et, pour certains chipset intégrés, à l'entrée "Aux" ou "CD".

Analog (Stereo Out Mix) : Entrée Mixage stéréo.

Analog (Loop Back) : Entrée qui permet d'enregistrer à ce qui est joué sur la machine. (Player externe, internet, etc...) :

Loopback et Stereo Out Mix sont 2 variantes pour sélectionner l'entrée correspondant à la sortie de la carte. Certains chipsets prennent en charge 1 variante, d'autres les 2.

Lorsque la carte/chipset offre des effets intégrés en sortie, le loopback correspond à la sortie pré-effets, alors que le Stereo Out Mix est pris en post-effets.

NOTE : Comportement en fonction de la version Windows utilisée :

Windows 7 et versions Windows 10 les plus anciennes : Après avoir cliqué sur le bouton de lancement de l'enregistrement, il commence immédiatement.

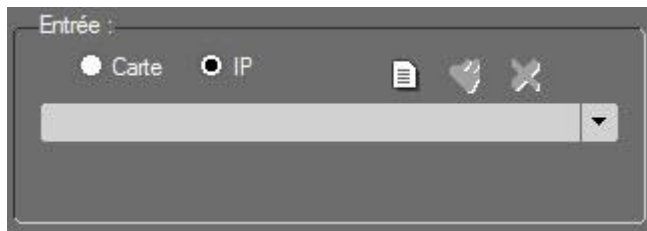
Windows 10 : Pour les versions les plus récentes, une fois avoir appuyé sur le bouton de lancement de l'enregistrement, l'enregistrement ne sera lancé qu'à la 1ère modulation détectée sur l'ordinateur.

AoIP (PCX-LW) : Entrée pour carte Digigram PCX-LiveWire. Prise en charge du format AoIP de Digigram.

Digital AES/EBU : Entrée numérique : Entrée numérique au format AES/EBU transportant des signaux audio monophoniques ou stéréophoniques, quantifiés sur 16,20 ou 24 bits. L'horloge est extraite du signal AES.

Digital AES/EBU, Sync Clock Input : Entrée numérique avec signal AES : Entrée numérique au format AES/EBU avec signaux audio et horloge AES pris sur des connecteurs différents. L'horloge est prise sur le connecteur "AES Sync Input".

Source IP :



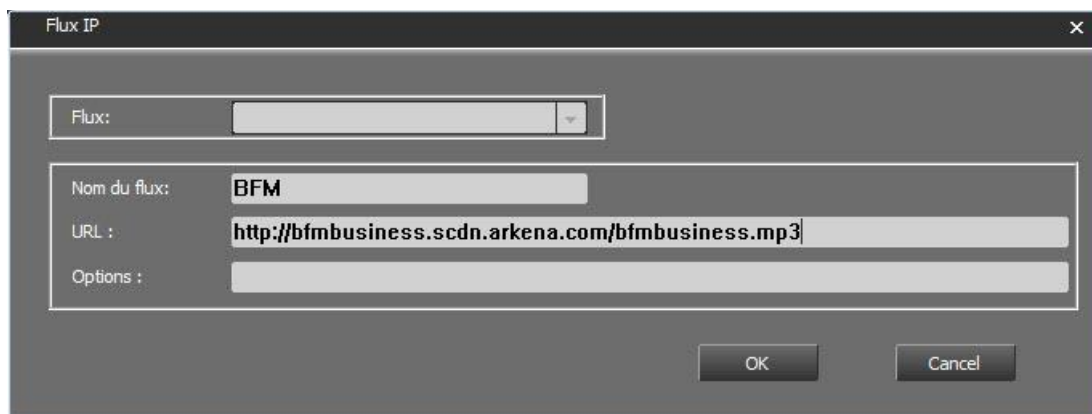
Ouvrir la liste pour trouver le flux souhaité.

Les flux IP sont créés dans l'onglet "IP Stream" du Setup de Radio-Assist par l'administrateur. Ils sont utilisables par tous les utilisateurs.

Il est cependant possible de créer un flux IP localement sur la machine.

Pour cela cliquer sur  :

La fenêtre suivante s'ouvre :



Saisir le nom et l'URL du flux. Ici le flux IP de BFM Business.

Dans le champ "Options", saisir les options qui permettent d'affiner les informations sur le flux.

Options : Les options du flux sont passées avec le séparateur standard '?' d'une requête http 'get' : ?param1[;param2;...].

Néanmoins, il est possible de copier l'URL en entier dans le champ précédent (la concaténation se fait de manière automatique).

Les Options du Flux sont les suivantes :

-transcode : désactive explicitement le transcodage en enregistrement pour ce flux.

+transcode[:gain_dB] : active le transcodage en enregistrement, avec un gain éventuel à appliquer lors du transcodage. Ce gain remplace le gain de transcodage par défaut (cf. base de registres de cartes32).

+data : spécifie le flux comme étant de type 'données' : il sera traité comme un fichier non audio. Toutes les autres options deviennent non significatives.

+pcm:fs,can,codage : spécifie un flux brut linéaire/pcm, avec sa fréquence d'échantillonnage en KHz, le nombre de canaux (1=mono, 2=stéréo), le codage des échantillons (24=24 bits, 0=16 bits Motorola, 2=16 bits Intel, 4=8 bits non signés, 128=8 bits signés).

+ts-pid ou +ts-num ou +ts-sid ou +ts-name : Uniquement sur un flux MPEG-TS : sélectionne le sous flux en fonction d'un PID, d'un N° d'index, d'un SID, d'un nom.

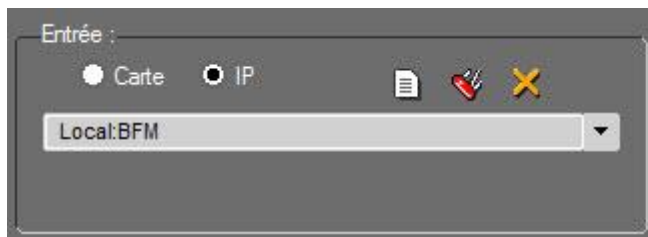
+bitrate:debit kbytes S : limite le débit en enregistrement à la valeur en Kbytes/s spécifiée. Valable uniquement pour les flux de type 'données' non audio (les flux audio sont autorégulés au débit nominal du flux).

Exemples d'URL :

- <http://audio.scdn.arkena.com/11006/franceinfo-midfi128.mp3>
- <tcp://user:pass@127.0.0.1:80>
- <udp://127.0.0.1:1234/?-transcode;+pcm:48,2,24>

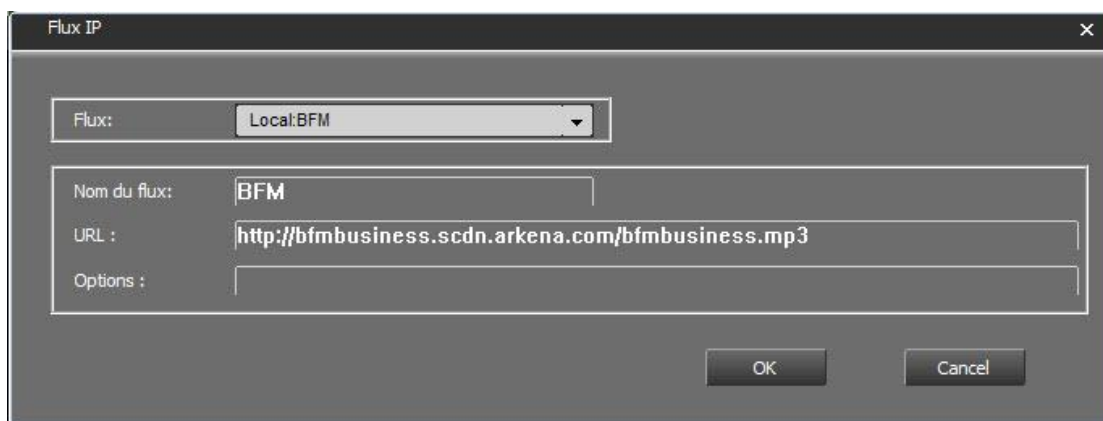
Cliquer sur 

Le flux est créé.



Il est possible de le modifier en cliquant sur le bouton  ou le supprimer en cliquant sur .

La fenêtre suivante s'ouvre :



The 'Flux IP' dialog box contains the following fields:

- Flux:** A dropdown menu with 'Local:BFM' selected.
- Nom du flux:** A text field containing 'BFM'.
- URL :** A text field containing 'http://bfmbusiness.scdn.arkena.com/bfmbusiness.mp3'.
- Options :** An empty text field.

At the bottom right, there are 'OK' and 'Cancel' buttons.

Sélectionner le flux à modifier ou à supprimer.

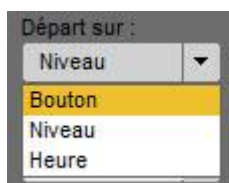
Faire les modifications éventuelles puis cliquer sur .

Le flux est modifié ou supprimé.

Important : Il n'est possible de modifier ou supprimer que les flux créés en local.

6.4. Les différents modes de démarrage et d'arrêt

Pour déclencher un enregistrement, 3 options sont disponibles :



The 'Départ sur :' dropdown menu shows the following options: Niveau, Bouton, Niveau, and Heure. The 'Bouton' option is currently selected and highlighted in yellow.

- Démarrage sur bouton : L'enregistrement va commencer dès le clic sur le bouton .

Pour les 2 options suivantes, il faut d'abord sélectionner la valeur, puis cliquer sur . L'enregistrement ne commencera qu'une fois la valeur atteinte.

- Démarrage sur un niveau (0db par défaut modifiable) : Saisir une valeur en dB.
- Démarrage sur heure : Saisir une heure de démarrage pour l'enregistrement.

Pour arrêter un enregistrement, 3 options sont également disponibles :



The 'Arrêt sur :' dropdown menu shows the following options: Bouton, Bouton, Niveau, and Durée. The first 'Bouton' option is currently selected and highlighted in yellow.

Arrêt sur bouton : Cliquer sur . L'enregistrement s'arrête.

Arrêt sur Niveau : Une fois le niveau atteint, l'enregistrement s'arrête.

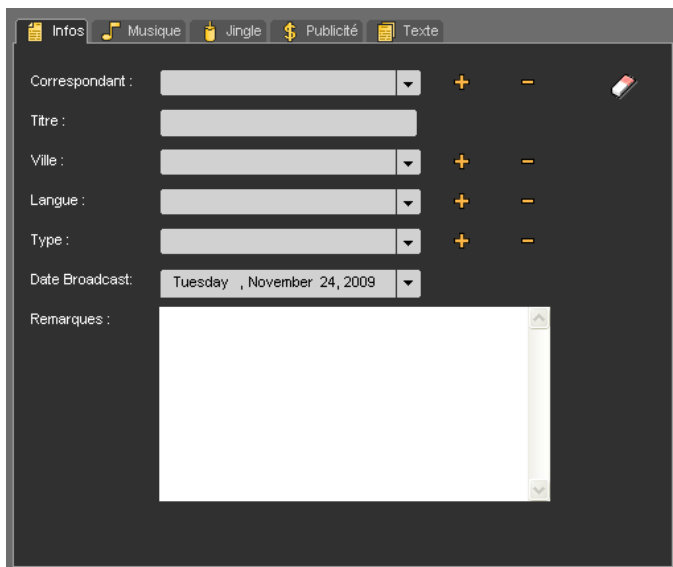
Arrêt sur durée : Une fois la durée atteinte, l'enregistrement s'arrête.

Il est important de noter qu'une fois l'enregistrement lancé, il commence à se sauvegarder dans la base de données. Ce qui signifie qu'une fois l'enregistrement arrêté, il est tout de suite visible dans le Browser. Et qu'en cas d'arrêt intempestif de l'ordinateur, l'enregistrement est sauvegardé jusqu'au moment de l'arrêt de la machine.

6.5. Enregistrer un élément sonore

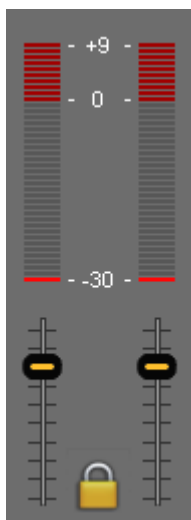
- Cliquer sur l'onglet "Enregistrement".

Sur la partie droite de l'écran, une fiche est disponible afin d'identifier l'élément et le retrouver ainsi plus facilement dans le Browser.



Ainsi :

- Sélectionner la catégorie/l'onglet dans lequel on souhaite sauvegarder l'enregistrement (Infos, Musique, Jingle...).
- Saisir ensuite les informations relatives à cet élément (titre...).
- Faire un test de niveau sonore et régler les niveaux à l'aide des curseurs pour éviter un niveau trop faible ou une saturation (rester autour de la valeur 0).



- Pour déclencher l'enregistrement, cliquer sur le bouton  "Enregistrer" :

NB : Lors de l'enregistrement un mini vu-mètre bleu apparaît au niveau du nom de l'onglet.

- Pour interrompre momentanément l'enregistrement, cliquer sur  "Pause" .
- Pendant cette pause il est possible d'écouter ce qui a déjà été enregistré en cliquant dans le spectre et ensuite sur le bouton  . Le son est joué.

Cliquer sur  pour arrêter la lecture. La tête de lecture sera le nouveau point de départ de la reprise de l'enregistrement.

Ou attendre la fin de la lecture. La tête de lecture se positionne à la fin de l'enregistrement.

- Cliquer de nouveau sur  pour reprendre l'enregistrement.

A la fin de l'enregistrement, cliquer sur  "Stop" :

- Puis sauvegarder en cliquant sur .

L'élément est maintenant dans la base de données et il est possible de le retrouver dans la catégorie que définie au moment de la saisie des infos (Infos, Musique, Jingle...). Votre document aura, par défaut, le statut "Brut" .

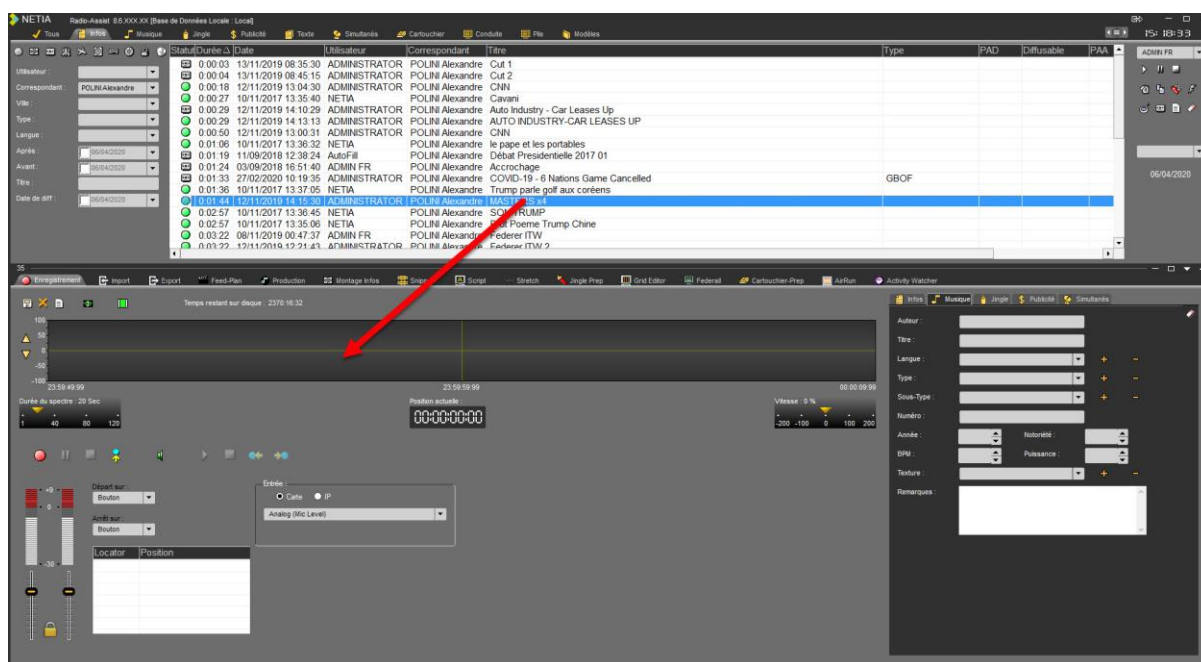
En fonction du paramétrage de l'application, il peut ne pas être nécessaire de cliquer sur  . La sauvegarde est automatique à la fin de l'enregistrement après avoir cliqué sur .

NB: Lorsqu'un enregistrement est déclenché, l'élément est déjà présent dans Browser, sous l'onglet "Tous" avec un point d'interrogation car il n'est pas encore sauvegardé, ni indexé.

6.6. Ré-enregistrer un élément sonore

Il est possible de ré-enregistrer un élément sonore en écrasant un fichier Brut ou Master de la base de données.

Pour cela, sélectionner l'élément à ré-enregistrer et le glisser dans l'onglet Enregistrement.



Sélectionner la source, définir le niveau sonore, le mode de démarrage puis lancer l'enregistrement.

Une fois l'enregistrement terminé, le nouveau contenu, remplace l'ancien.

Après un rafraîchissement de l'affichage du Browser, l'élément à la nouvelle durée du nouvel enregistrement.

Dans le cas d'un Master, le Master disparaît de l'affichage et redevient un fichier Brut.

Il est possible de désactiver cette fonctionnalité dans la registry :

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\WOW6432Node\NETIA\Radio-Assist\8.0\Record] : "Can ReRecord Item"="No"

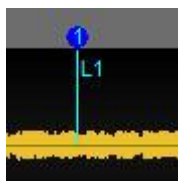
6.7. Poser et nommer une marque dans l'enregistrement (F1)

Il est possible de poser des marques à l'enregistrement en cliquant sur l'icône "Poser une marque" symbolisée par l'icône suivante :



Tous les marqueurs apparaissent sur le spectre ainsi que dans une fenêtre en bas de l'écran.

NB : les marqueurs sont insérés à la position de la tête de lecture.



Tous les marqueurs abandonnés sont affichés sur la forme d'onde et dans la fenêtre suivante :

Locator	Position	Elapsed	Δ
L1	00:00:07:10	23:59:52:85	
L2	00:00:14:71	23:59:45:36	
L3	00:00:21:79	23:59:38:23	

La colonne "Position" donne la position du marqueur par rapport au début de l'enregistrement.

La colonne "Elapsed" donne la durée depuis le dernier positionnement d'un marqueur.

Pour les renommer :

- Cliquez dessus, le nom devient actif.

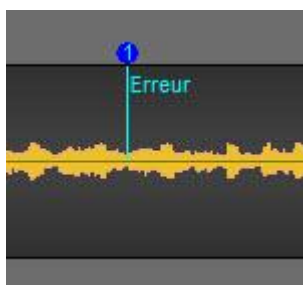
Locator	Position	Elapsed	Δ
L1	00:00:07:10	23:59:52:85	
L2	00:00:14:71	23:59:45:36	
L3	00:00:21:79	23:59:38:23	

- - Saisissez le nouveau nom.

Locator	Position	Elapsed	△
Erreur	00:00:07:10	23:59:52:85	
L2	00:00:14:71	23:59:45:36	
L3	00:00:21:79	23:59:38:23	

- Pressez la touche "entrée" du clavier.

Votre marqueur est renommé.



Locator	Position	Elapsed	△
Erreur	00:00:07:10	23:59:52:85	
L2	00:00:14:71	23:59:45:36	
L3	00:00:21:79	23:59:38:23	

6.8. Ecoute de contrôle (monitoring)

Il est possible de monitorer le signal entrant a travers la sortie de la carte audio. Le monitoring est contrôlé par le bouton « speaker » vert.



Monitoring activé



Monitoring désactivé

Note : Si la carte audio utilisée supporte un mode standard de monitoring, RadioAssist utilisera ce dernier pour essayer d'obtenir un retour basse latence. Si le driver ne supporte pas ce mode alors RadioAssist tentera de l'émuler en mode « playthrough » logiciel, ce qui ajoute une petite latence. Il est donc recommandé d'utiliser une carte dont le driver supporte le monitoring pour des scénarios de voiceover ou de voicetracking.

Il est possible de configurer l'état du monitoring par au démarrage via la clef de registre suivante.

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\WOW6432Node\NETIA\Radio-Assist\8.0\Record]

"DefaultIsMute"="No"

6.9. Fonction "Montage" (Montage Infos)

La fonction « Montage » permet de commencer à monter un son qui est en cours d'enregistrement. Ainsi, en cliquant sur

"Montage" , Radio-Assist passe automatiquement sur l'onglet "Montage infos". L'élément se rafraîchit toutes les 15 secondes environ.

Important : Si vous souhaitez revenir dans l'onglet "Enregistrement", pour revenir à nouveau dans l'onglet "Montage Infos", ne pas cliquer sur le bouton  mais sur l'onglet "Montage Infos".

6.10. Fonction "Finalisation"

Le bouton "Finalisation"  supprime les blancs présents au début et à la fin d'un élément enregistré.

Pour utiliser la fonction [Finalisation](#)  :

- Faites un [enregistrement sonore](#).
- Remplissez la fiche d'indexation.
- Cliquez sur le bouton "Finalisation".

Si un blanc au début et à la fin du son sont présents, ils seront supprimés.

NB : l'élément aura le statut "Brut"  dans le Browser.

6.11. Saisir un texte

- Allez dans l'onglet "Enregistrement".

Dans la partie droite de votre écran, cliquez sur l'onglet "Texte".

Une fenêtre de texte s'affiche sur la gauche de votre écran.

6.12. Différence entre page blanche et la croix orange

Une fois l'enregistrement terminé, si l'on clique sur la croix orange , cela supprime le son de la zone de travail ainsi que du Browser.

Tandis que la "Page blanche"  signifie que l'on a terminé un enregistrement (qu'on a sauvegardé) et que l'on souhaite en lancer un autre.

6.13. Temps Restant sur le Disque

La fonction "Temps restant sur le Disque" permet de savoir combien d'heure de stockage il reste dans la base de données.

Dans l'exemple suivant, il reste 2510 heures 47 minutes et 28 secondes de libre dans la base de données pour stocker des éléments.

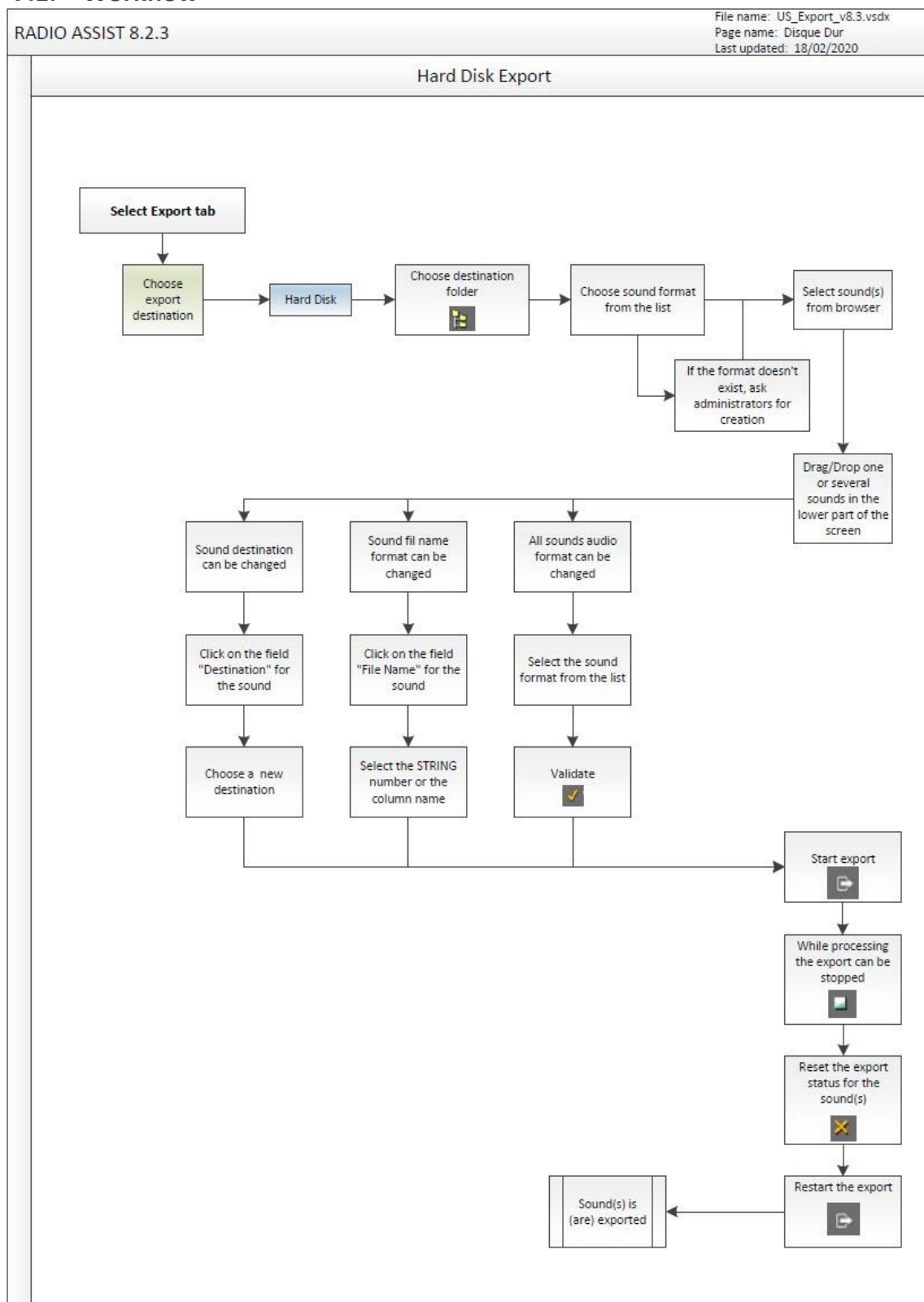
Temps restant sur disque : 2510:47:28

6.14. Raccourcis clavier (Enregistrement)

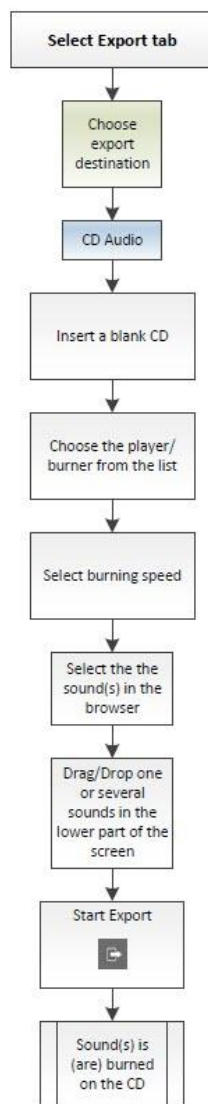
- F1** : Pose de marqueurs durant l'enregistrement ou durant l'écoute.
- F2** : Démarre un nouvel enregistrement.
- Ctrl + S** : Sauvegarde de l'enregistrement dans la base de données.

7. Export

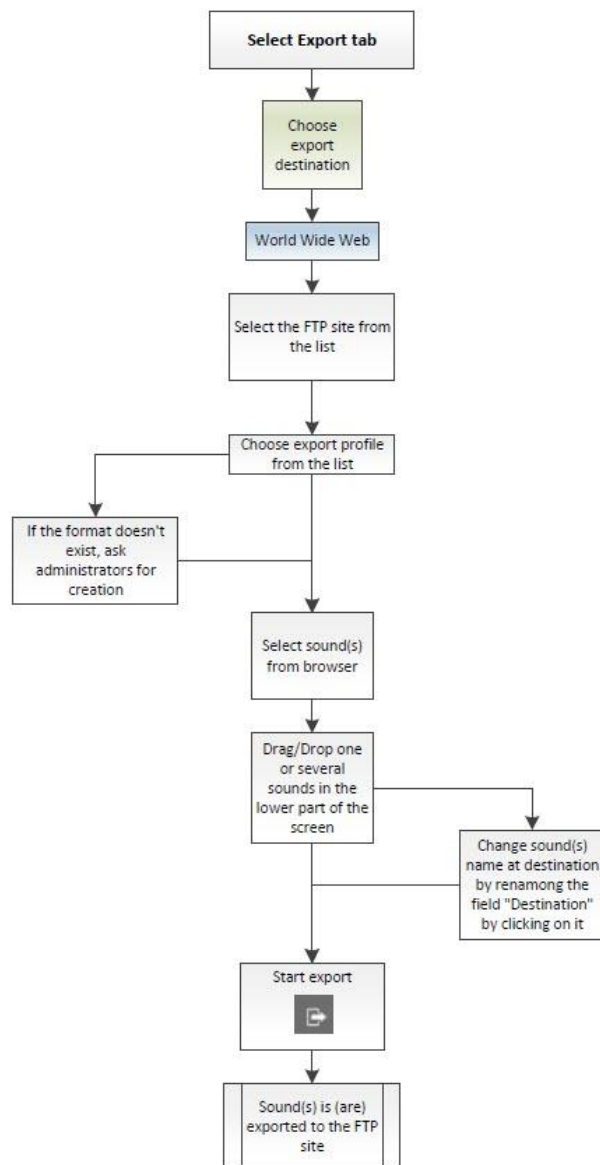
7.1. Workflow

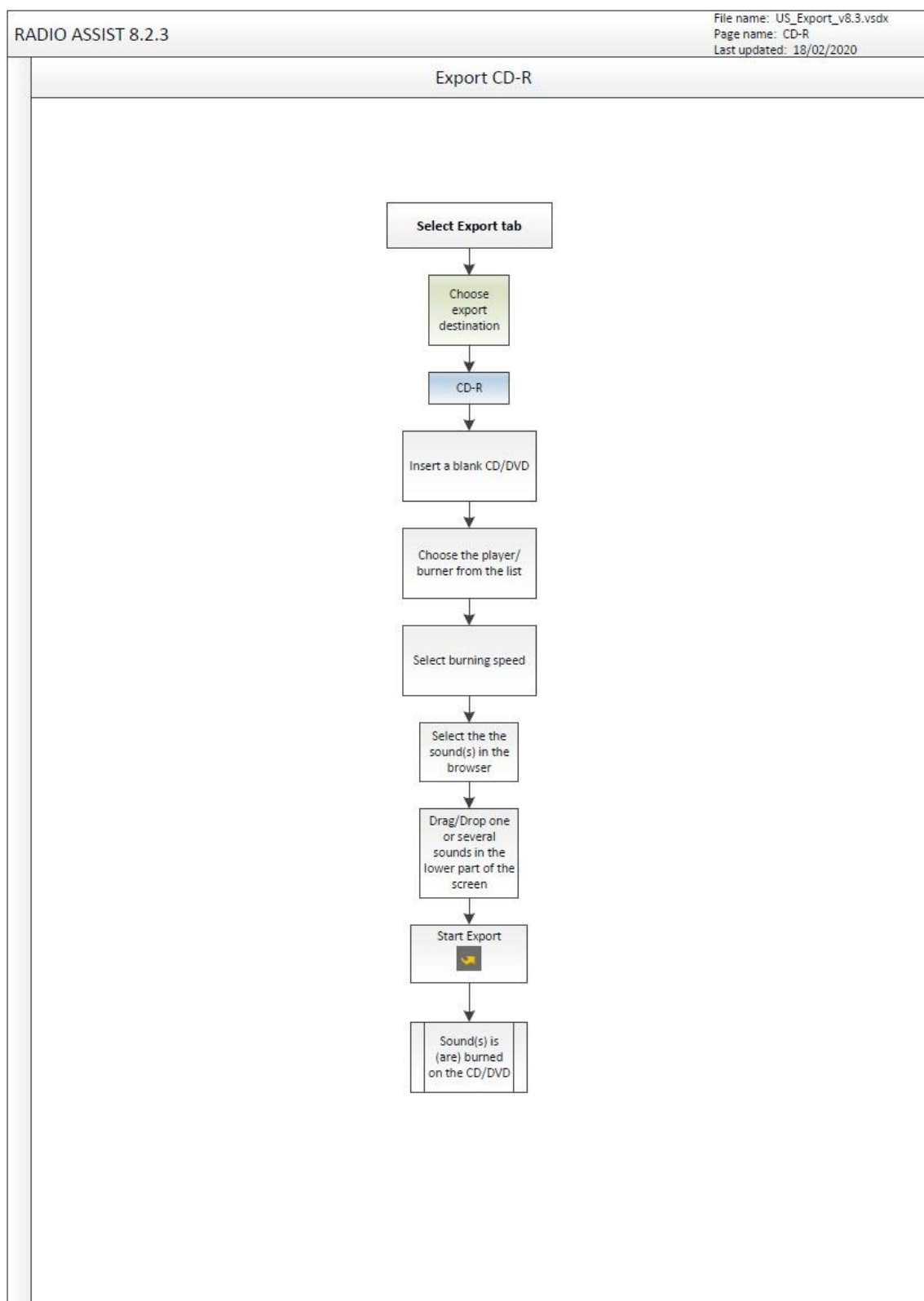


Export CD Audio



Export World Wide Web (FTP)





7.2. Définition de l'Export

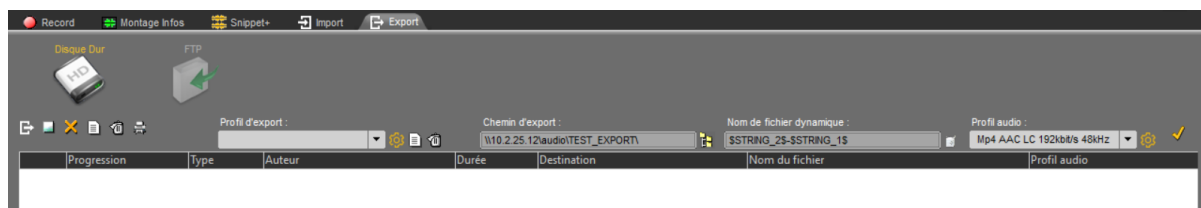
L'outil "Export" permet d'exporter un fichier numérique (son ou texte) de la base de données Radio-Assist vers une cible sur un disque dur, un réseau, un CD audio, un CD-ROM, un DVD-ROM, Internet ou un MiniDisc.

L'outil "Export" est divisé en 3 sections :

1. La destination de l'exportation (disque dur, CD, Internet, MiniDisc,...)
2. Pour une exportation sur disque dur, le dossier de destination et le format d'exportation à choisir dans une liste.
3. La liste des éléments à exporter.



A partir de Radio-Assist 8.11.1, l'export sur disque dur a été modifié en ajoutant des « profils d'export ».



Un « profil d'export » comporte :

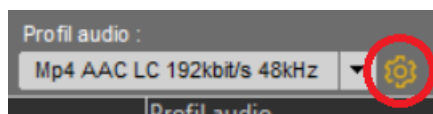
- le répertoire de destination du fichier exporté
- le paramétrage du nommage dynamique du fichier
- un profil d'encodage audio (« Profil audio »)

Pour plus de détails, se reporter à la section 7.4. « Exporter vers un disque dur ou le réseau ».

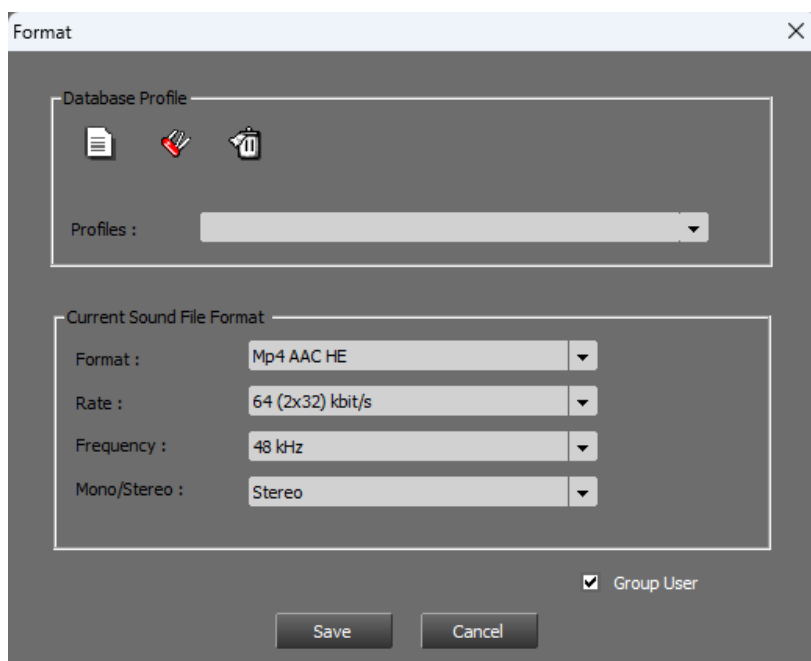
7.3. Profils d'encodage audio

Les profils audio sont ceux nommés et créés par l'utilisateur : une fois définis, ils sont intégrés au logiciel.

Si vous avez les droits d'utilisateur, vous pouvez créer ou modifier un profil en cliquant sur l'icône située à droite du menu déroulant « Profil audio ».



La fenêtre suivante s'affiche:



Dans cette fenêtre (voir ci-dessus), vous pouvez choisir de créer un nouveau profil ou de sélectionner un profil existant.

Profils : Nom du profil d'encodage

Format : format d'encodage correspondant au profil

Rate : Fréquence d'échantillonnage donnée en kbits/s

Frequency : Fréquence donnée en kHz

Mono / Stereo : Nombre de canaux audio que vous souhaitez utiliser

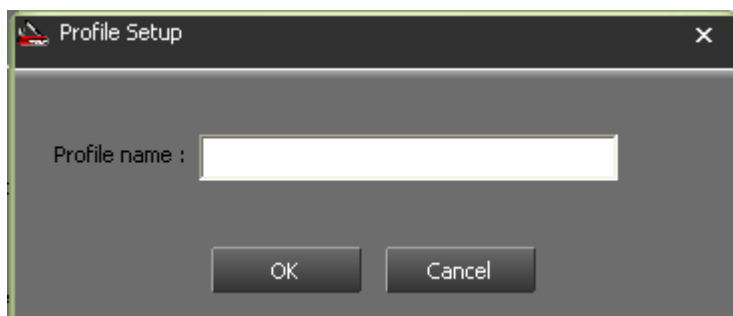
Un clic sur la case "**Utilisateur du groupe**" (« Group User ») permet de limiter ce profil d'encodage audio au groupe d'utilisateurs courant.

N.B. : Attention, la portée des « profils d'export » est globale ce qui implique qu'un « profil d'export » ne peut pas contenir un profil d'encodage audio limité à un groupe d'utilisateurs. Si vous souhaitez utiliser votre « profil audio » dans un « profil d'export », ne cochez pas la case « Utilisateur du groupe » !

Pour créer un profil audio, cliquez d'abord sur l'icône située dans la partie supérieure gauche de la fenêtre.

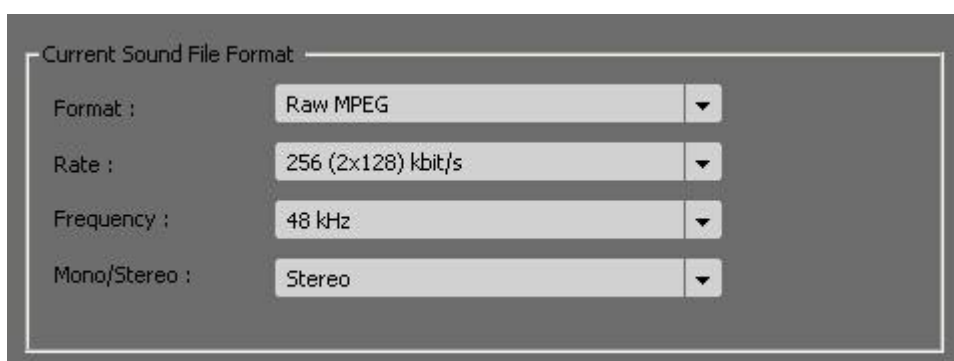


Une fenêtre apparaît :



Saisissez le nom que vous souhaitez associer à votre profil et cliquez sur

OK



De retour à la fenêtre Format, choisissez dans le menu déroulant les paramètres de votre format de fichier son actuel. Ensuite, cliquez sur

Save

Désormais, le profil qui vient d'être créé apparaît dans le menu déroulant listant tous les profils existants stockés dans Radio-Assist.



7.4. Exporter vers un disque dur ou le réseau

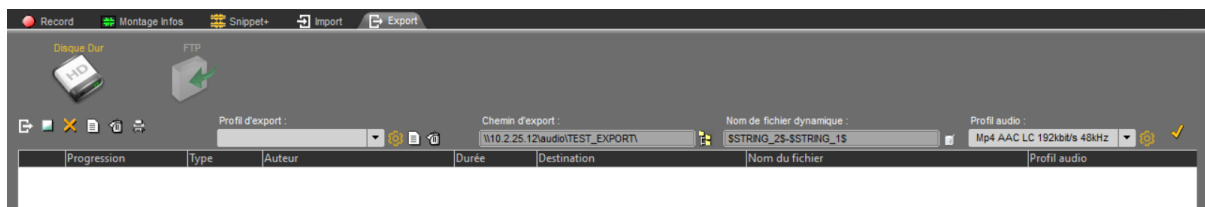
NB : L'export vers le "Disque Dur" est asynchrone. Cela signifie que lors du lancement du traitement, Radio-Assist ne sera pas bloqué.

Il sera possible de travailler sur un autre outils.

- Cliquer sur l'onglet "Export".
- Sélectionner la destination en cliquant sur "Disque Dur".



L'onglet se présente alors de la façon suivante :



S'ils ont été configurés, le plus simple est alors de choisir un profil d'export :



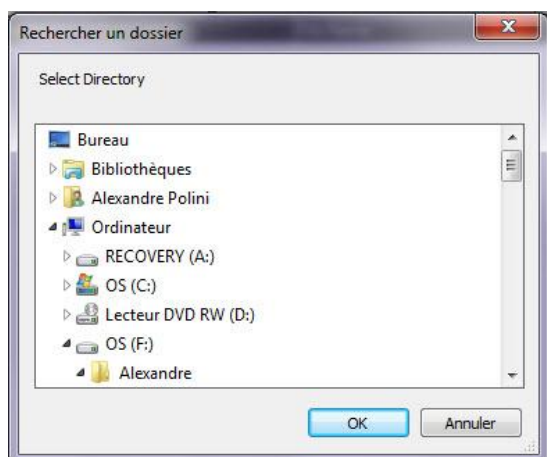
En fonction de vos droits utilisateur, il se peut que vous n'ayez pas accès à toutes les options décrites par la suite. Il se peut que vous n'ayez accès qu'au choix d'un profil d'export : la personnalisation des profils et des paramètres d'export sont en effet soumis à ces droits.

Pour la gestion des profils d'export, se reporter à la section **7.6. Créer ou modifier les profils d'export**.

- Modifier le répertoire de destination des fichiers :

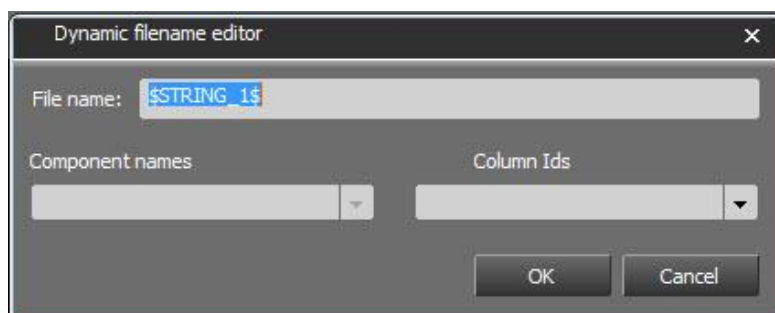
A droite du champ « Chemin d'export », cliquez sur l'icône "répertoire"  pour modifier la destination de votre export.

L'explorateur Windows apparaît. Sélectionnez le répertoire vers lequel vous souhaitez exporter.



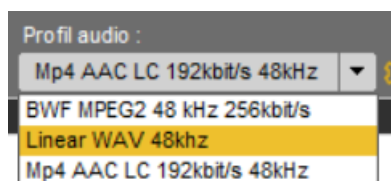
- Modifier le nom du fichier exporté :

En cliquant sur le bouton situé à droite du champ « Nom de fichier dynamique » on accède à la fenêtre de dialogue « Conversion de nom de fichier(s) » :

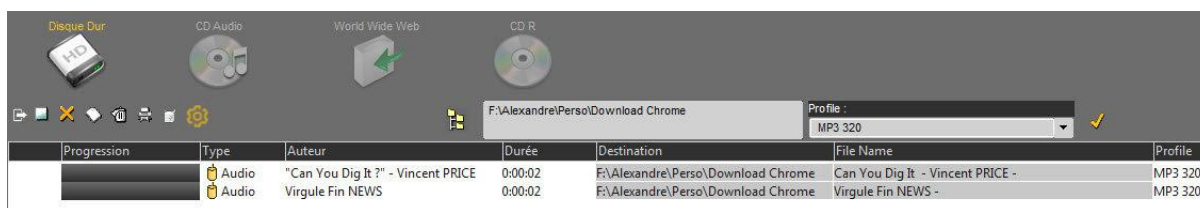


Voir le détail au paragraphe **7.5. Renommer les fichiers à exporter**

- Choisir le profil audio désiré.



- Glissez-déposez du Browser vers la partie inférieure de l'écran les éléments que vous souhaitez exporter. Vous pouvez aussi faire un double-clic sur un son du Browser. Ces éléments sont ajoutés à la liste des éléments à exporter.

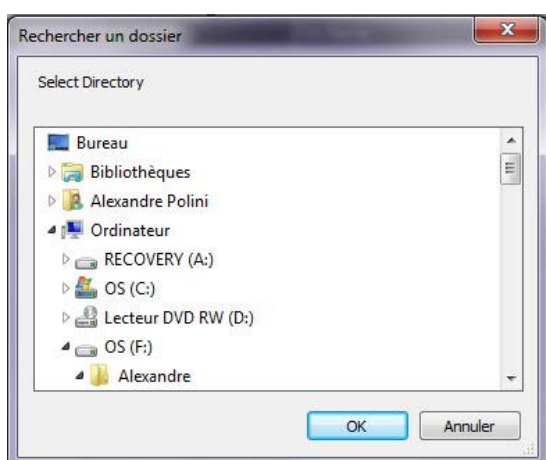


Ici les 2 sons seront exportés vers le même dossier.

Cependant, il est possible de choisir un dossier différent pas élément à exporter.

Pour cela cliquer sur la "Destination" de l'élément à modifier :

La fenêtre du choix de dossier apparaît.



Sélectionner le nouveau dossier et cliquer sur OK.



Ici, le son sera exporté sur le bureau.

Il est aussi possible de modifier individuellement le nom du fichier en cliquant dans la colonne « Nom du fichier ».

- Pour modifier le profil d'export ou l'ensemble des paramètres d'export sur tout ou une sélection d'éléments déjà présents dans la liste**, cliquer sur l'icône  située tout à droite de l'onglet (après les différents champs de paramétrage) :
 - Si aucun élément de la liste n'est sélectionné : la modification s'applique à tous les éléments de la liste.

- Si un ou plusieurs éléments de la liste sont sélectionnés : la modification s'applique aux éléments sélectionnés.

Si les paramètres d'export d'un élément déjà exporté de la liste sont modifiés, son état dans la colonne « Progression » est réinitialisé et il sera à nouveau exporté au prochain lancement de l'export.

- Une fois les éléments prêts, cliquer sur .

L'export débute et, lorsqu'il est terminé, tous les éléments exportés auront leur barre de progression verte et à "100"

Progression
100
100
100
100

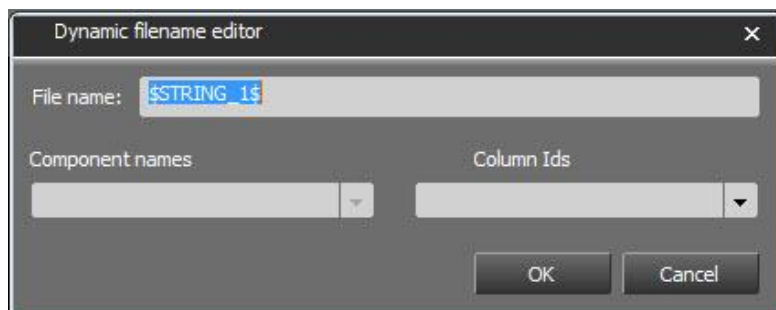
N.B. : Il est aussi possible de lancer un export individuellement en double-cliquant dans la colonne « Progression ».

7.5. Renommer les fichiers à exporter

Cette option vous permet de renommer les fichiers à exporter.

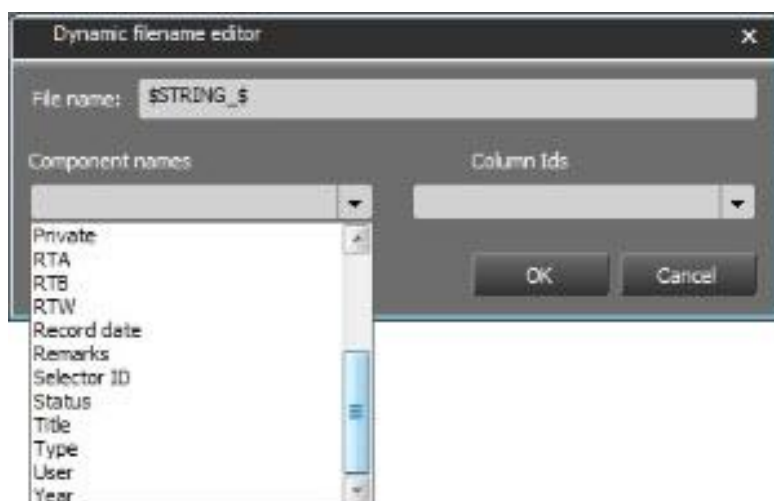
IMPORTANT : Cette option est uniquement utilisable pour un export "Disque Dur".

Pour définir quelles colonnes utiliser pour renommer le(s) fichier(s), cliquer sur l'icône située à droite du champ « Nom de fichier dynamique » (ou dans la colonne « Nom du fichier » pour un élément individuel de la liste).

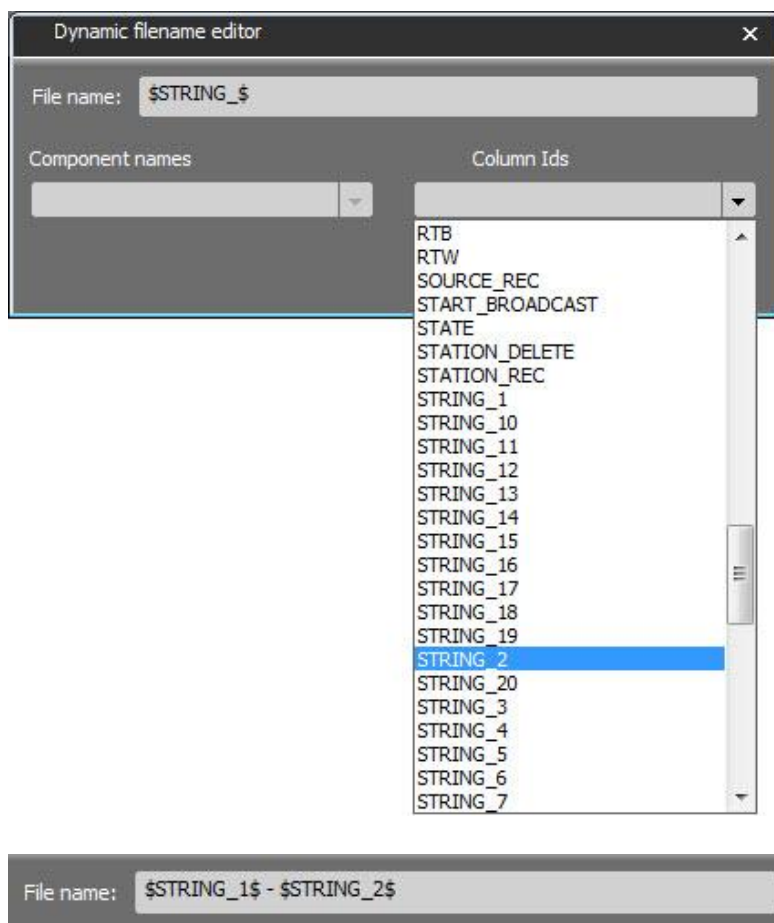


Il est possible d'utiliser la liste "Component names" ou la liste "Column Ids"

Component names :



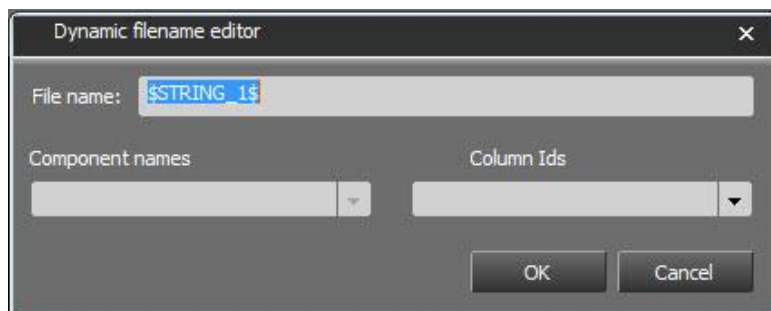
Column Ids :



Ici nous aurons "Nom de l'élément - Titre de l'élément"

Cette sélection s'appliquera à tous les éléments de la liste.

Il est possible d'appliquer des choix différents par éléments. Pour cela, cliquer sur le champ "Nom du fichier" de l'élément et la même fenêtre que précédemment s'ouvre.



Faire les modifications et cliquer sur

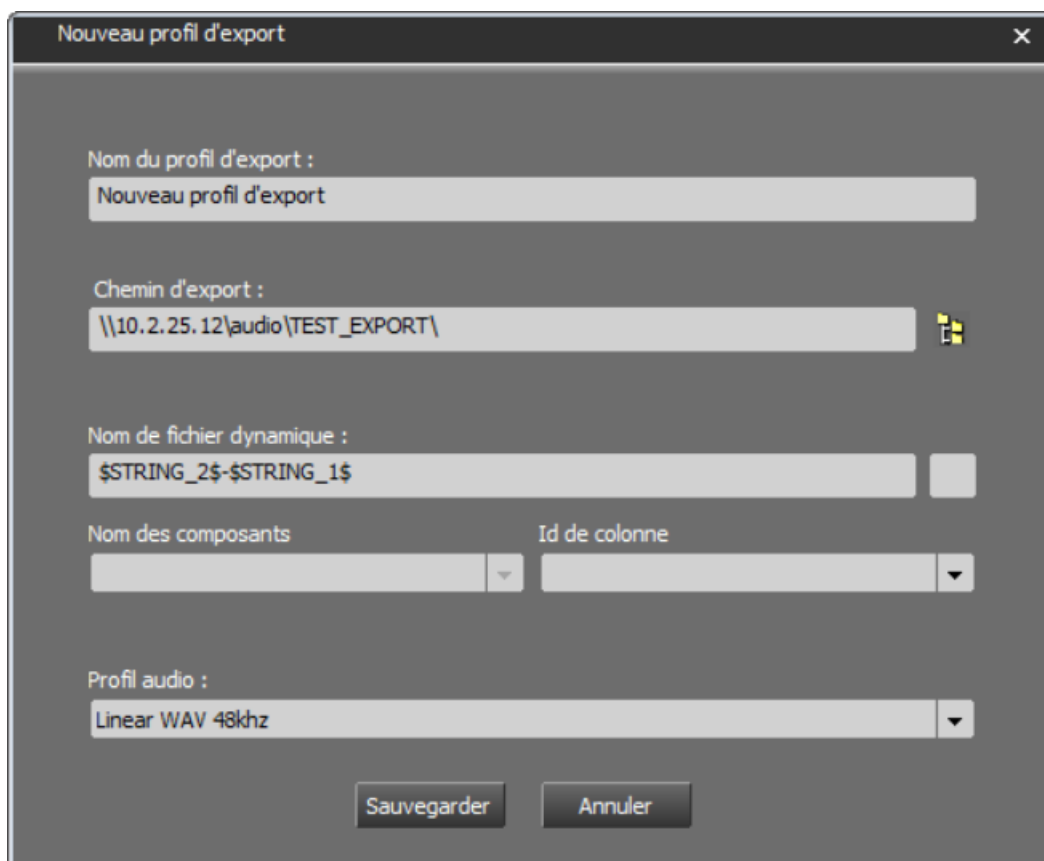
OK

7.6. Créer ou modifier les « profils d'export »

En fonction de vos droits utilisateur, il se peut que vous n'ayez pas accès à la personnalisation des profils d'export.



Pour créer un profil d'export, cliquer sur la deuxième icône à droite du menu déroulant « Profil d'export ». La fenêtre de dialogue « Nouveau profil d'export » s'ouvre avec les paramètres courants affichés dans les champs « Chemin d'export », « Nom de fichier dynamique » et « Profil audio ».



La fenêtre de dialogue permet de choisir un nom pour ce profil et de modifier ses différents paramètres (pour le fonctionnement du « Nom de fichier dynamique » se reporter au paragraphe **7.5. Renommer les fichiers à exporter**). Une fois les réglages terminés, cliquer sur « Sauvegarder ».

N.B. : Seuls les profils audio accessibles à tous les utilisateurs sont disponibles dans le menu déroulant « Profil audio ». En effet, la portée des « profils d'export » étant globale, il n'est pas possible de créer un profil d'export avec un profil audio limité à certains utilisateurs.

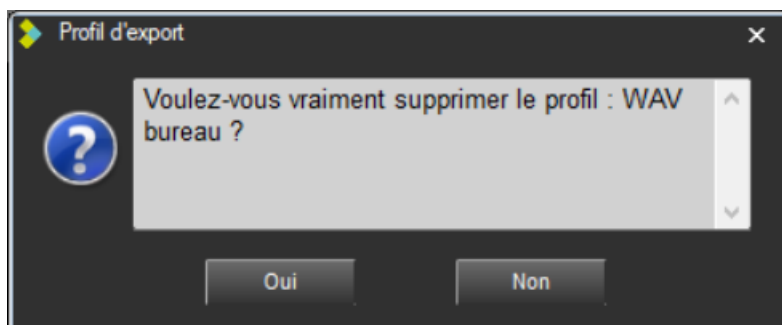
Voir le paragraphe 7.3. « Profils d'encodage audio » pour plus de détails.

Pour modifier un profil d'export, le sélectionner dans le menu déroulant puis cliquer sur la première icône située à droite du menu déroulant.



La fenêtre de dialogue « Modifier le profil d'export » s'ouvre avec les paramètres du profil. Elle est analogue à la fenêtre de création de profil et permet de modifier ses différents paramètres. Une fois les réglages terminés, cliquer sur « Sauvegarder ».

Pour supprimer un profil d'export, le sélectionner dans le menu déroulant puis cliquer sur la troisième icône située à droite du menu déroulant. Un dialogue vous demande de confirmer cette suppression :



7.7. Exporter vers un CD audio

Cliquez sur l'onglet "Export"».

Sélectionnez la destination en cliquant sur "CD audio".



NB : n'oubliez pas d'insérer un CD vierge dans votre graveur !

Glissez-déposez du Browser à la fenêtre de gauche les éléments que vous souhaitez exporter. Vous pouvez aussi faire un double-clic sur un son du Browser. Il apparaît aussi dans la fenêtre de gauche.

Type	Titre	Auteur	Destination File	Duration
Audio	VoiceTrack	VoiceTrack	d60983f0-3...	00:00:07:42
Audio		okcoral	8f0a0056-c...	00:00:17:35

Une fois les éléments prêts, cliquez sur .

L'export débute et, lorsqu'il est terminé, un message apparaît pour vous informer du nombre d'éléments exportés.

7.8. Exporter vers CD-ROM/DVD-ROM

- Sélectionnez la destination "CD R" en cliquant dessus.



NB : n'oubliez pas d'insérer votre CD dans le graveur de CD.

- Faites glisser les éléments à exporter depuis le navigateur vers la liste d'exportation ou double-cliquez sur l'élément dans le navigateur. Les éléments s'affichent dans la liste d'exportation.

[illegible]

- Une fois que les éléments sont prêts, cliquez sur .
- L'export démarre, lorsqu'il est terminée, un message vous informe du nombre d'articles exportés.

7.9. Exporter vers un site FTP

Cliquez sur l'onglet "Export".

Sélectionnez la destination en cliquant sur "FTP".



Glissez-déposez du Browser à la fenêtre de gauche les éléments que vous souhaitez exporter. Vous pouvez aussi faire un double-clic sur un son du Browser. Il apparaît aussi dans la fenêtre de gauche.

Type	Titre	Auteur	Destination File	Duration
 Audio	VoiceTrack	VoiceTrack	d60983f0-3...	00:00:07:42
 Audio		okcoral	8f0a0056-c...	00:00:17:35

Sélectionner dans la liste le site FTP de destination :

Site FTP : 

Sélectionner le format dans la liste de profils disponibles

Profile : 
MP3 320

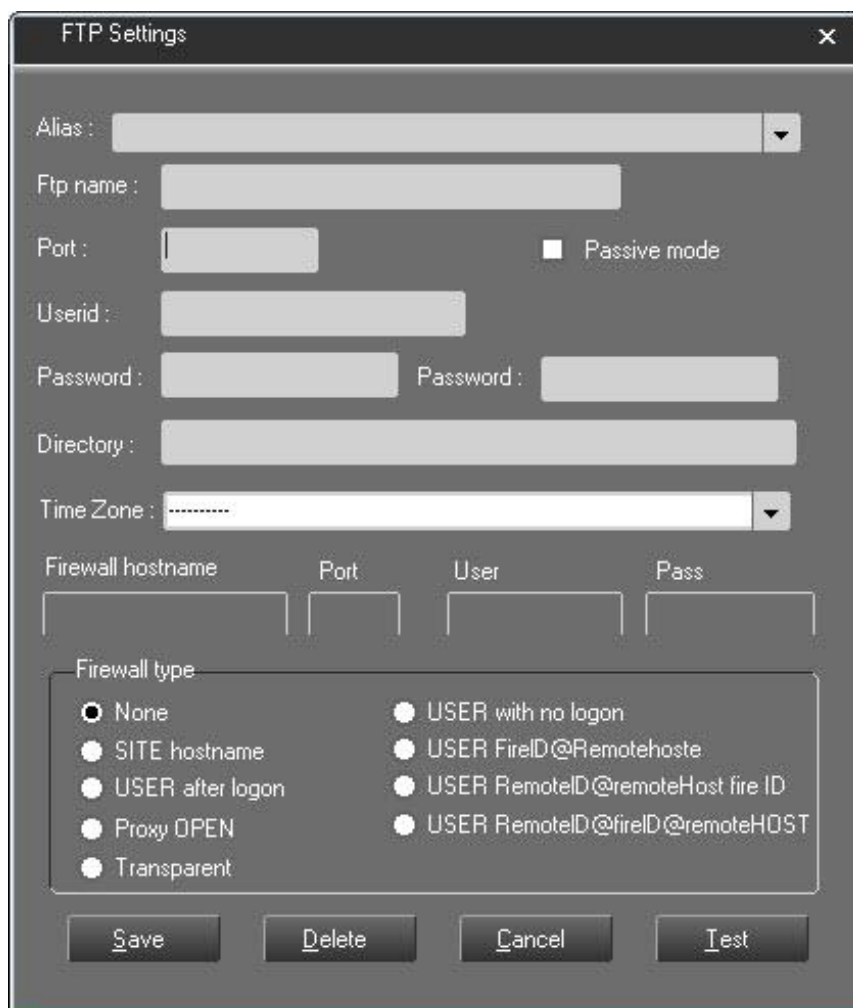
Une fois les éléments prêts, cliquez sur .

L'export débute et, lorsqu'il est terminé, un message apparaît pour vous informer du nombre d'éléments exportés.

7.10. Configurer un site FTP

Avant de pouvoir importer à partir d'un site FTP ou exporter vers un site FTP, il faut le configurer au préalable en remplissant les informations suivantes :

Cliquer sur 



Alias : nom du serveur

FTP name : nom du site FTP à atteindre

Port : port défini pour l'envoi FTP

Passive mode : mode de fonctionnement du serveur FTP. Si le serveur fonctionne en mode passif, alors le client (import FTP) doit aussi être configuré en mode passif.

Userid : nom de l'utilisateur ayant le droit de se connecter au site FTP

Password : mot de passe autorisant l'accès au site FTP

Directory : répertoire où les fichiers sont stockés.

Time Zone : permet de préciser le fuseau horaire du site de départ.

Firewall Hostname : filtres définis pour empêcher l'accès au site FTP **Port** : port défini

User : nom de l'utilisateur

Pass : mot de passe

Firewall type : liste des différents types de firewall disponibles

Le bouton "Test" permet de tester la connexion au serveur FTP. Une fois les champs renseignés, cliquer sur "Save".

7.11. Formats de fichiers d'export

Vous pouvez exporter les sons dans les formats suivants :

- MUSICAM
- RIFF WAVE
- RIFF WAVE + BWF
- AIFF
- ADPCM
- REAL AUDIO G2
- WMA
- LAYER2
- MP3
- FLAC
- AES31-3, EDL only or AES31, EDL + audio file
- FLACAUDIO G2

7.12. Destinations d'exportation disponibles

Les différentes destinations d'exportation disponibles sont les suivantes:

- Disque dur ou réseau (cliquez sur l'icône "répertoire" et sélectionnez le répertoire où sont stockés les éléments que vous souhaitez exporter).
- CD audio
- CD-ROM(via le disque dur)
- DVD-ROM (via le disque dur)
- Site FTP

7.13. Effacer liste d'export

Pour supprimer une liste d'export :

- Cliquez sur



7.14. Supprimer un élément de la liste d'export

Pour supprimer un élément de la liste de la liste d'export :

- Sélectionnez l'élément à supprimer.

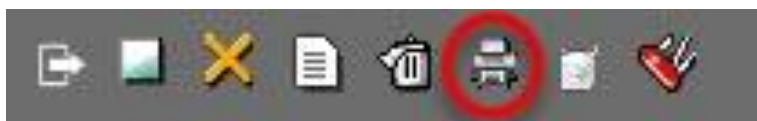
- Cliquez sur "Supprimer"



L'élément disparaît de la liste.

7.15. Printing out the export list

Vous pouvez imprimer la liste des éléments exportés ou à exporter en cliquant sur l'icône de l'imprimante.



Sélectionner votre imprimante puis cliquer sur OK.

Exemple d'impression :

Progression	Type	Auteur	Durée	Destination	File Name	Profile
	Audio	Giuseppe Verdi	0:02:38	F:\Alexandre\Perso\Down	Giuseppe Verdi - Aida	MP3 320
	Audio	Jaine	0:02:39	F:\Alexandre\Perso\Down	Jaine - Come	MP3 320
	Audio	Phoenix	0:02:41	F:\Alexandre\Perso\Down	Phoenix - Alone on Christmas	MP3 320
	Audio	Gaetan Roussel	0:02:46	F:\Alexandre\Perso\Down	Gaetan Roussel - Help Myself (N	MP3 320
	Audio	Cats on Trees ft Calogero	0:02:47	F:\Alexandre\Perso\Down	Cats on Trees ft Calogero - Jimm	MP3 320
	Audio	Yall ft Gabriela Richardson	0:02:48	F:\Alexandre\Perso\Down	Yall ft Gabriela Richardson - Hun	MP3 320
	Audio	Stevie Wonder	0:02:48	F:\Alexandre\Perso\Down	Stevie Wonder - Happy Birthday	MP3 320

8. Federal

jeudi 29 janvier 2019

00:00:00 - 02:00:00

DEMO

RADIO1

00:54:26.1

ADS

00:01:29.5

00:54:26.1

Marines (US Army)

00:01:00.2

00:55:26.4

US Air Force (US Air Force)

00:00:29.3

00:55:55.7

MUSIC

00:12:50.0

00:55:55.7

Julien Doré (Paris-Seychelles)

00:03:13.7

00:59:09.4

C2C Feat. Derek Martin (Happy)

00:03:50.7

01:03:00.2

Gaetan Roussel (Help Myself (Nous Ne Faisons Que Passer))

00:02:45.7

01:05:45.9

I'm From Barcelona (We're From Barcelona)

00:02:59.8

01:08:45.7

NEWS

00:01:09.6

01:08:45.7

Alexandre (POPE-LIBYA_IVORY COAST)

00:00:26.2

01:09:12.0

Alexandre (THE GOVERNATOR-EXCITED ABOUT IT)

00:00:14.2

01:09:26.2

Alexandre (OLY NEW WINTER EVENTS)

00:00:29.1

01:09:55.3

MUSIC

01:53:50.1

01:09:55.3

Elvis Presley (My Way)

00:03:50.0

01:13:45.4

Radio Assist without it ()

00:00:04.6

01:13:50.0

Michael Jackson (Black Or White)

00:04:11.9

01:18:02.0

Brigitte (L'échappée belle)

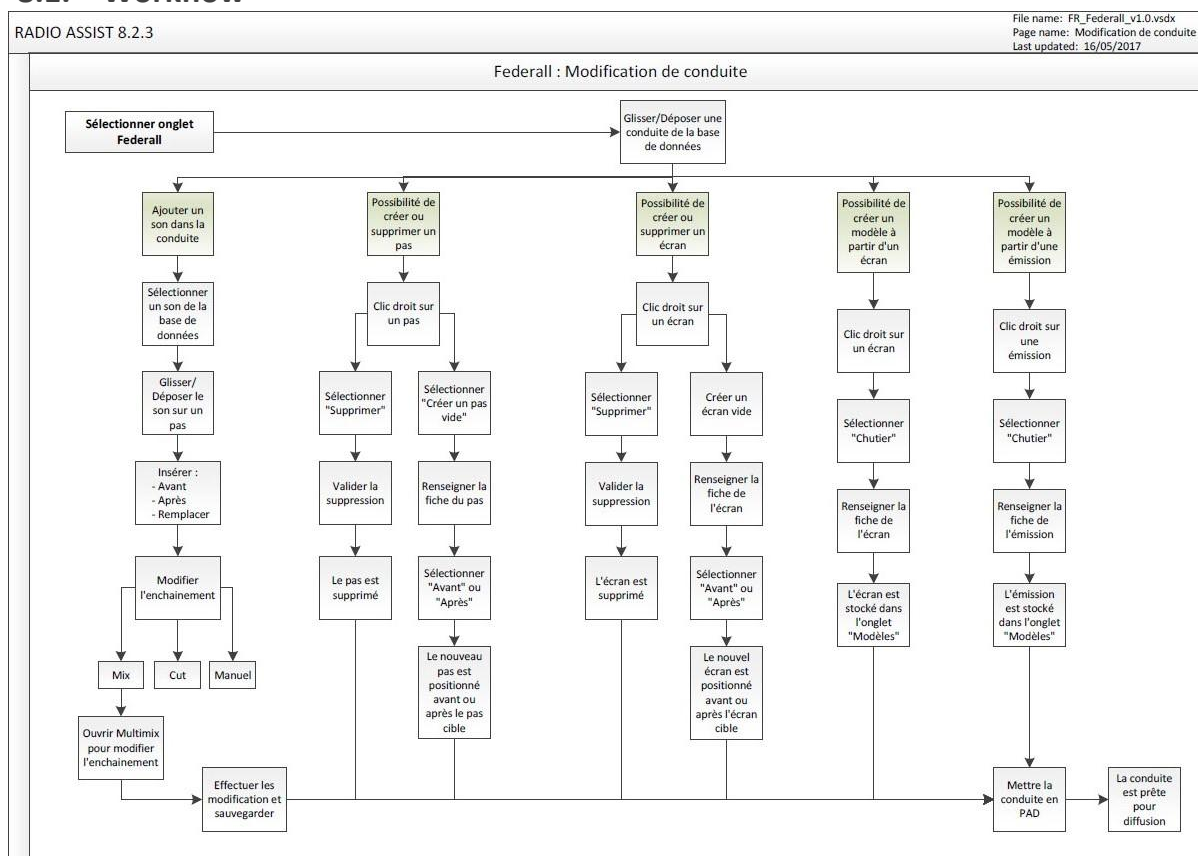
00:05:58.3

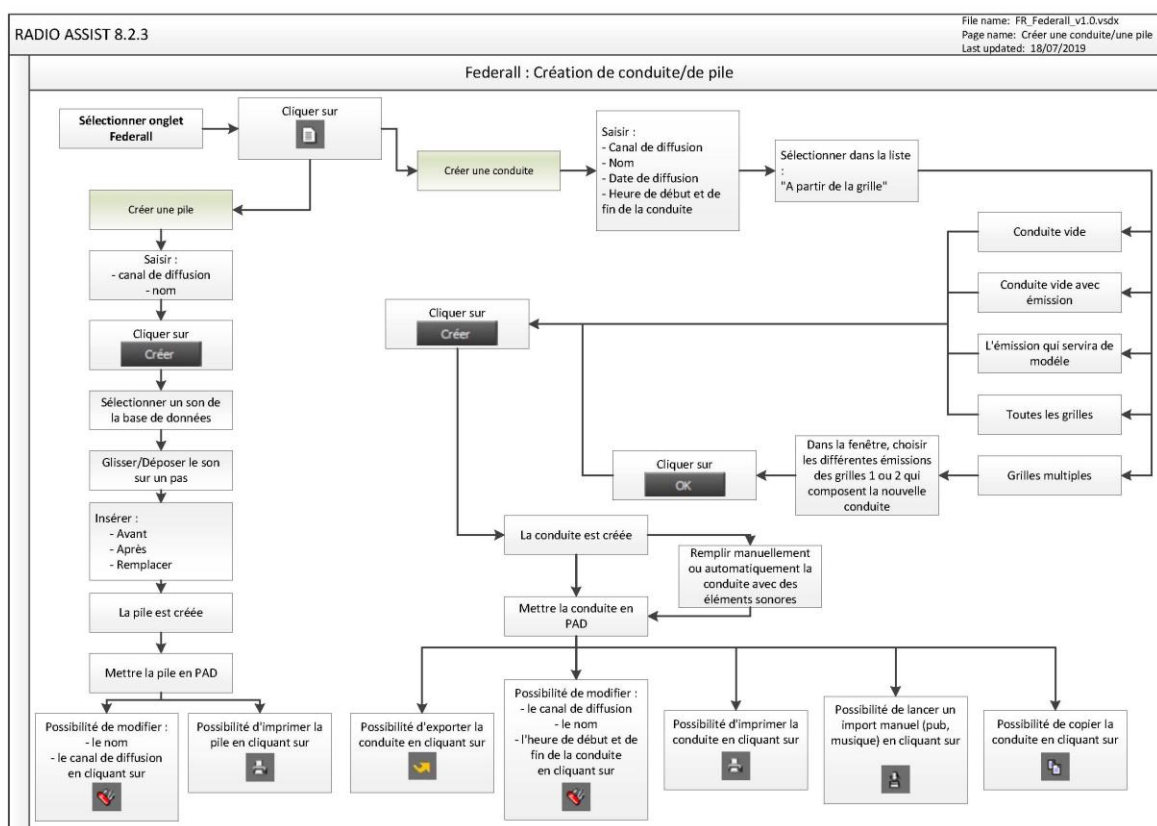
01:24:00.0

Brigitte (A bouche que veux-tu)

00:06:19.2

8.1. Workflow





8.2. Définition de Federal

L'onglet Federal est un outil d'édition et de modification des conduites et des piles préalablement créées grâce à l'onglet Grid Editor.

Il représente la dernière étape avant la diffusion.

Ainsi, Federal permet :

- de charger des éléments sonores dans les conduites et les piles.
- de modifier les conduites et les piles par ajout, suppression ou remplacement.
- de définir le mode de diffusion des écrans dans les conduites.

8.3. Ecran

Un écran est un dossier qui contient un ou plusieurs « pas » ou « run » et qui sera diffusé consécutivement. Un écran est représenté par une icône "dossier".

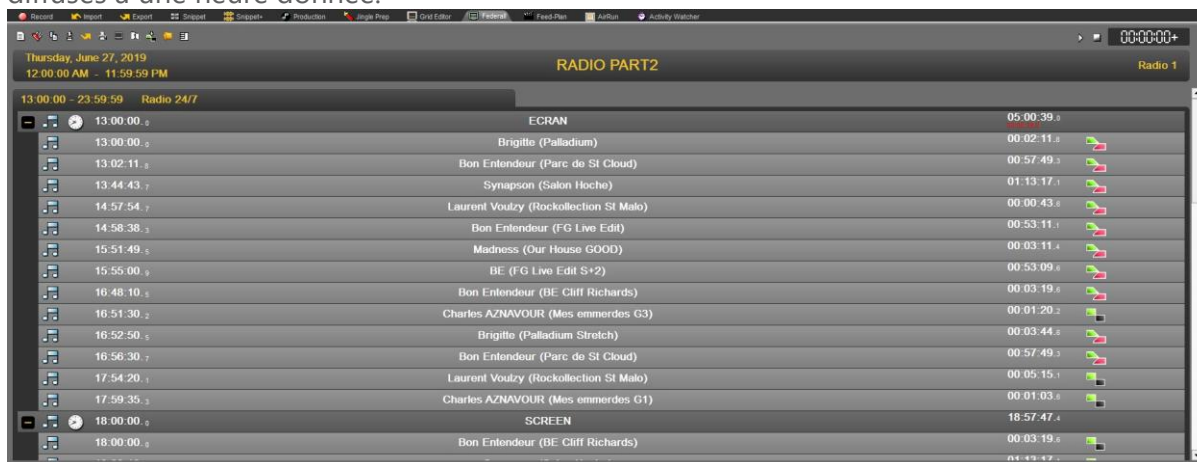
8.4. Pas (Run/Event)

Un « pas » (ou Run ou Event) est un sous-dossier situé dans un « écran ».

Exemple : un modèle nommé "Actualités" contient des « pas » pour chaque type d'actualités : "Actualités internationales", "Actualités nationales", "Actualités locales", etc.

8.5. Conduite

Une « Conduite » est une série d'éléments sonores et/ou textuels programmés pour être diffusés à une heure donnée.



8.6. Pile

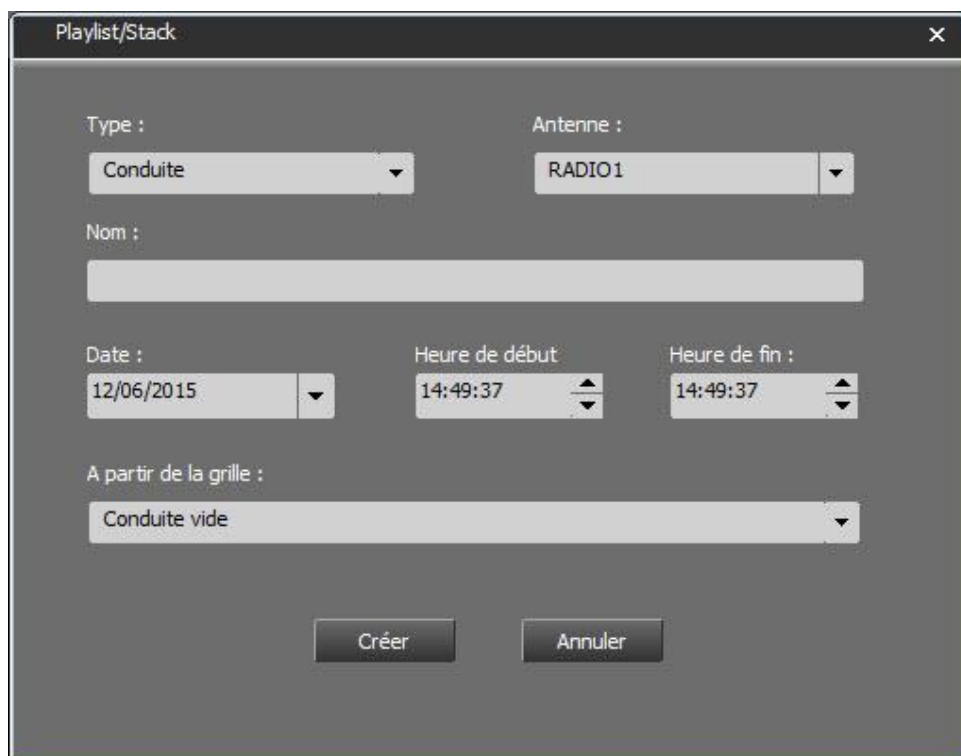
Une pile est une suite de sons non enchaînés qui sont mis à la disposition du technicien en vue d'une diffusion à la demande.



8.7. Créer une conduite

- Cliquer sur l'onglet "Federal".
- Ensuite, cliquer sur l'icône « créer ».

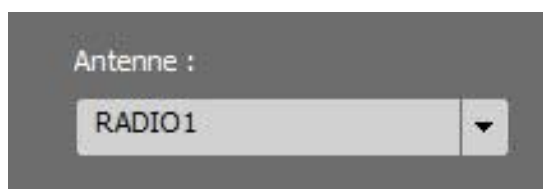




- Une fenêtre apparaît. Dans le champ "Type", choisir "Conduite".



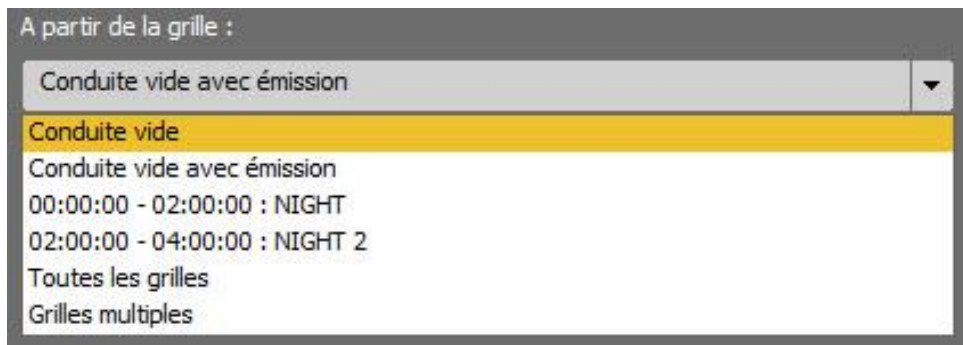
- Dans le cas d'une gestion du multi-antenne, sélectionner pour quelle antenne sera créée la conduite.



- Choisir le jour pour lequel vous voulez créer une [Conduite](#) grâce au calendrier.



Dans le champ "A partir de la grille", on récupère toutes les plages horaires créées grâce à l'outil " Grid Editor ". Cinq choix sont possibles :



- **Conduite vide** : Dans ce cas, la conduite est vide (pour un jour spécial. Ex : Noël) et vous devez remplir manuellement tous les autres paramètres.
 - **Conduite vide avec émission** : la conduite sera créée avec une 1ère émission par défaut.
 - **Conduite à partir d'une plage horaire** : (Ici "Night" ou "Night 2") Dans ce cas, la conduite sera créée à partir de l'émission choisie. Tout les écrans et les pas seront repris dans la conduite créée.
 - **Toutes les grilles** : La conduite sera créée avec toutes les émissions créées dans Grid Editor pour le jour choisi.
 - **Grilles multiples** : Voir chapitre suivant
- Cliquer sur 

La [Conduite](#) créée est directement disponible dans l'onglet "[Federal](#)" ainsi que dans le Browser, dans la catégorie "Conduite".

8.7.1. Conduites multi-grilles

Il est possible de générer des conduites pour un jour en s'appuyant sur plusieurs grilles (cas où l'on souhaiterait générer une conduite s'appuyant partiellement sur la grille "régulière" et partiellement sur la grille "exceptionnelle")

19 - vendredi	
1	2
Prog 1	
Prog 2	
Prog 3	

19 - vendredi	
1	2
Prog Special	

**2 programmations partiellement
différentes**

Images correspondant à l'interface de Grid Editor. (Ici, l'on souhaite remplacer le programme 2 par le programme Spécial placé en Grille d'exception)

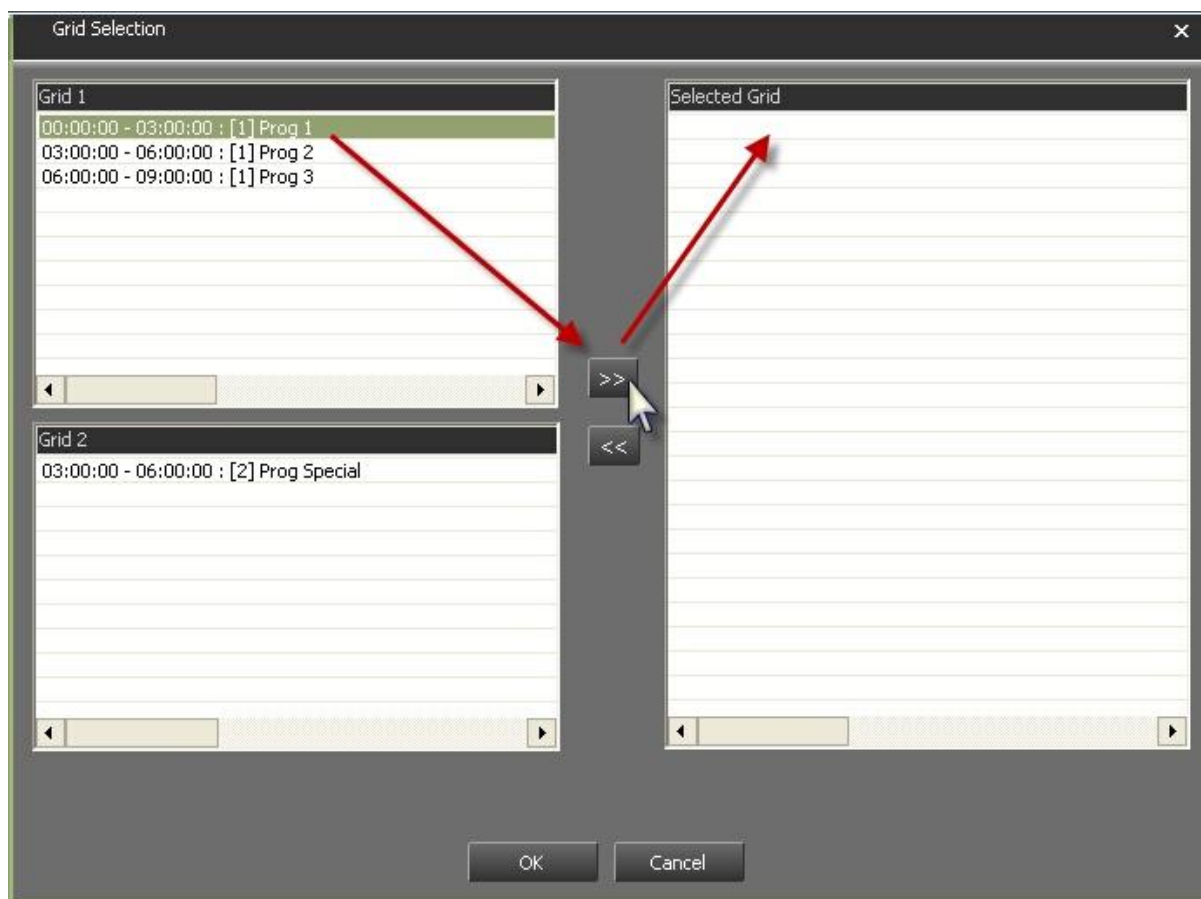
Pour cela, on s'apprête à générer une conduite en cliquant sur le bouton "Nouveau".



- La fenêtre suivante apparaît :

Celle-ci permet de générer la conduite d'un jour en particulier. Après l'avoir dûment nommée et après avoir choisi la date correspondante, on récupère les modèles de programmes dans la grille et on sélectionne, pour le champ "A partir de la grille", l'option "Grilles multiples".

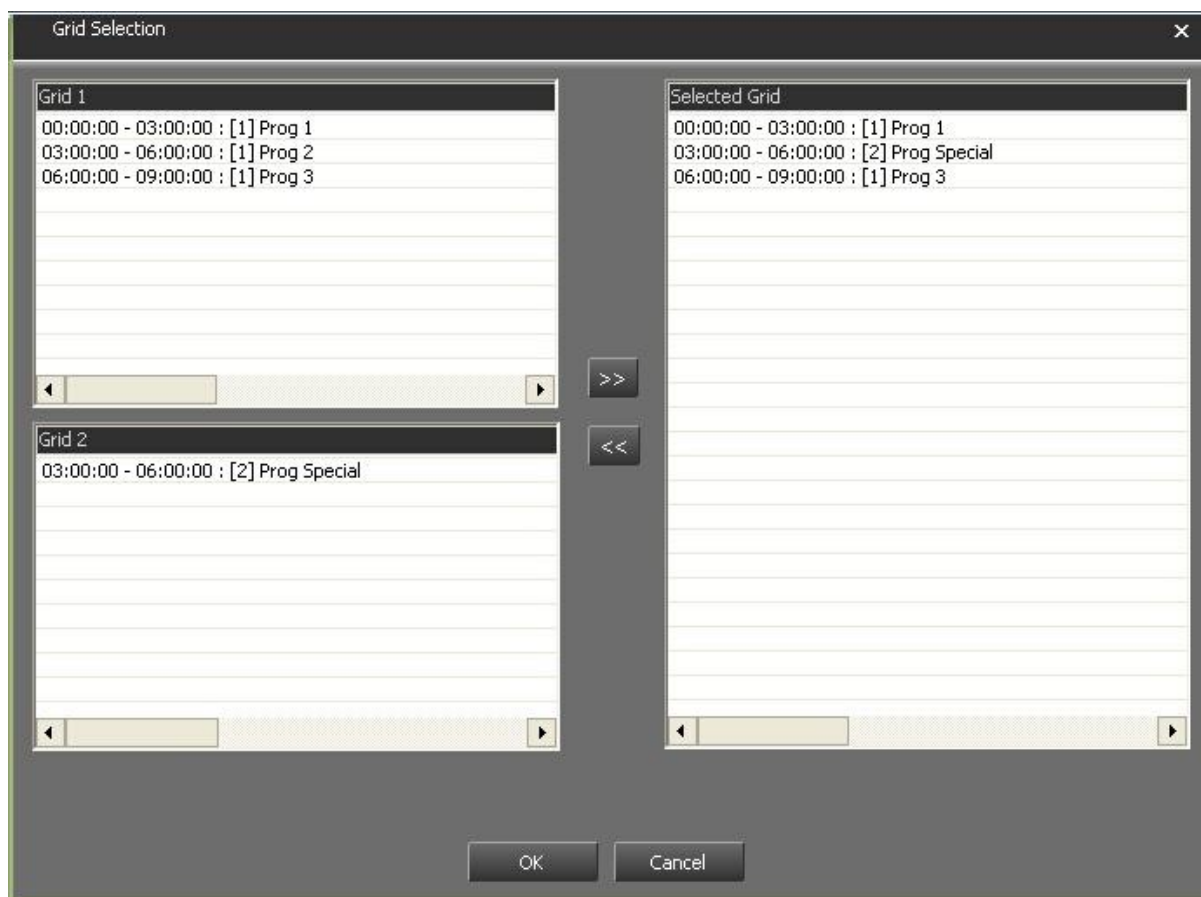
- La fenêtre suivante apparaît alors :



Les deux grilles sont alors disponibles dans la partie gauche de la fenêtre.

Il ne reste plus qu'à sélectionner les programmes que l'on souhaite diffuser en les faisant basculer dans la partie droite de la fenêtre (à l'aide des flèches qui se trouvent au milieu).

Le résultat est le suivant :



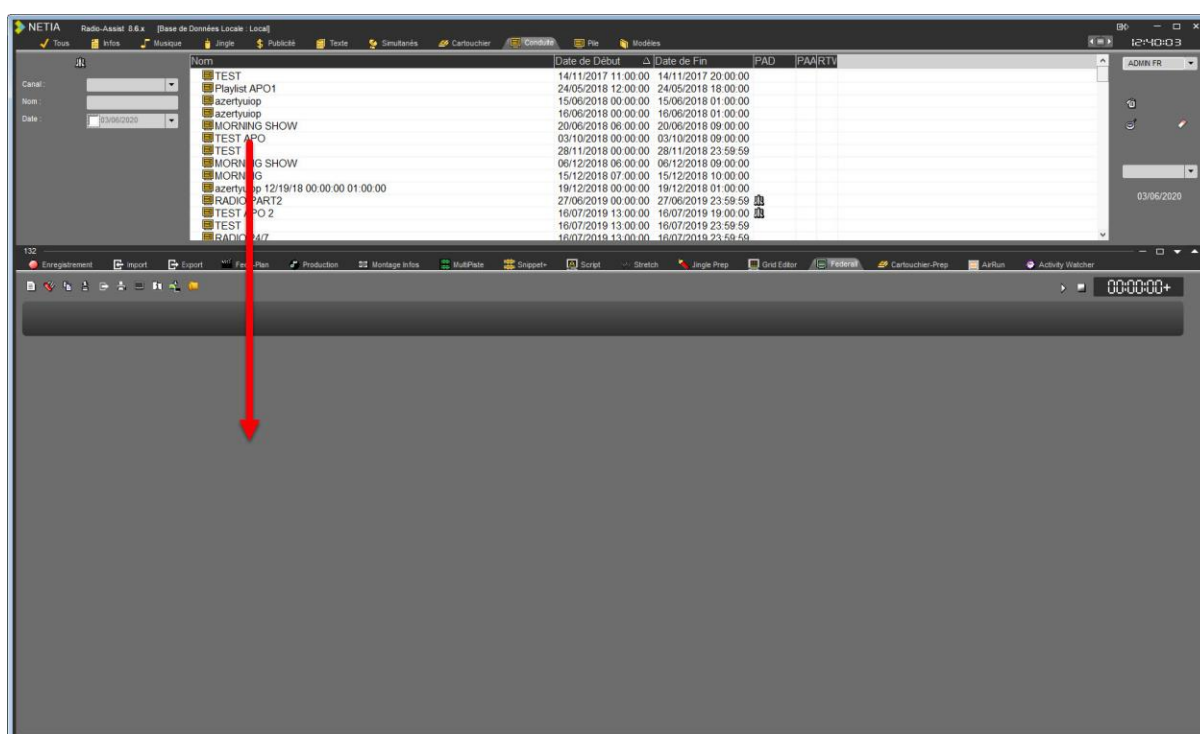
Désormais, la conduite s'appuie sur 2 grilles.

- Cliquer sur 
- La conduite multi-grille apparaît sous la forme suivante :

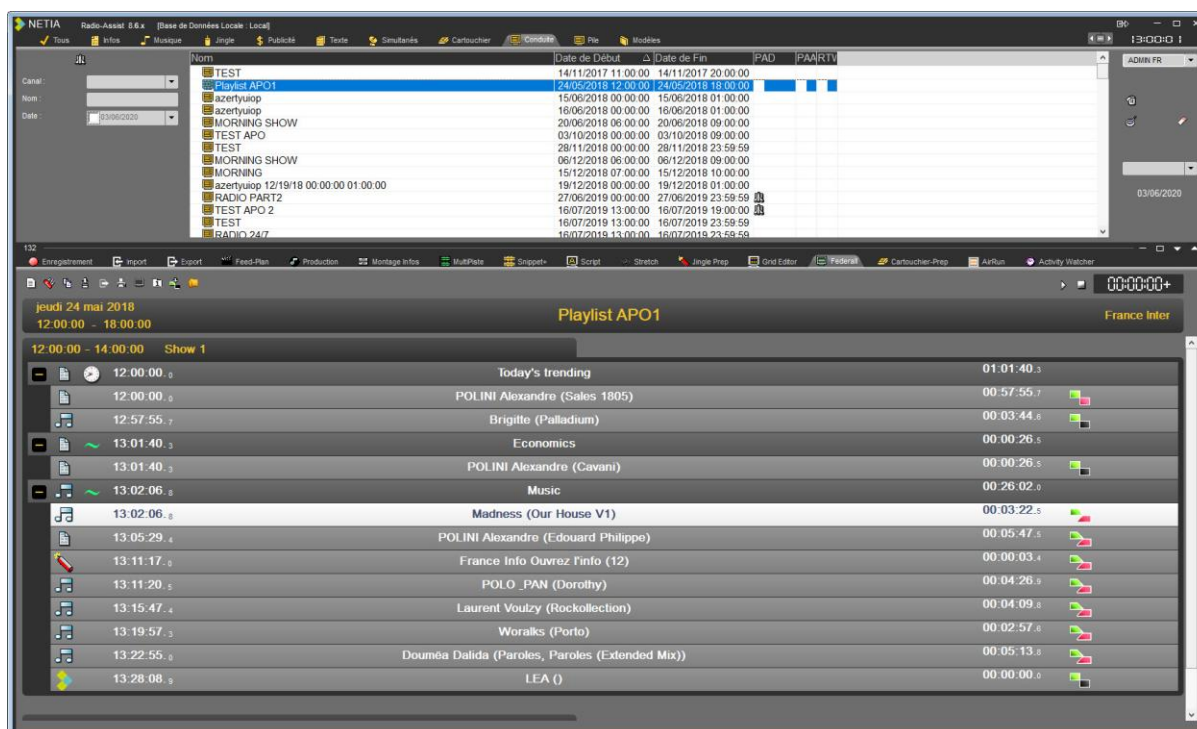


8.8. Charger une conduite

- A partir du Browser, sélectionnez la [conduite](#) qui a été créée au préalable dans Grid Editor.
- Glissez la conduite dans l'outil Federal.



La conduite est chargée.



8.9. Remplir une conduite

Après avoir chargé la conduite :

Sélectionnez dans le Browser les éléments sonores et/ou textes et insérez les par glisser-déposer.



Vous pouvez insérer un son :

- avant un pas,
- après un pas,
- en remplacement d'un pas,
- en remplacement simultané de plusieurs pas identiques.

Pour cela, ouvrir l'écran en cliquant sur 

Puis à partir du Browser, sélectionner l'élément sonore à insérer dans la conduite.

- avant un écran,
- après un écran.

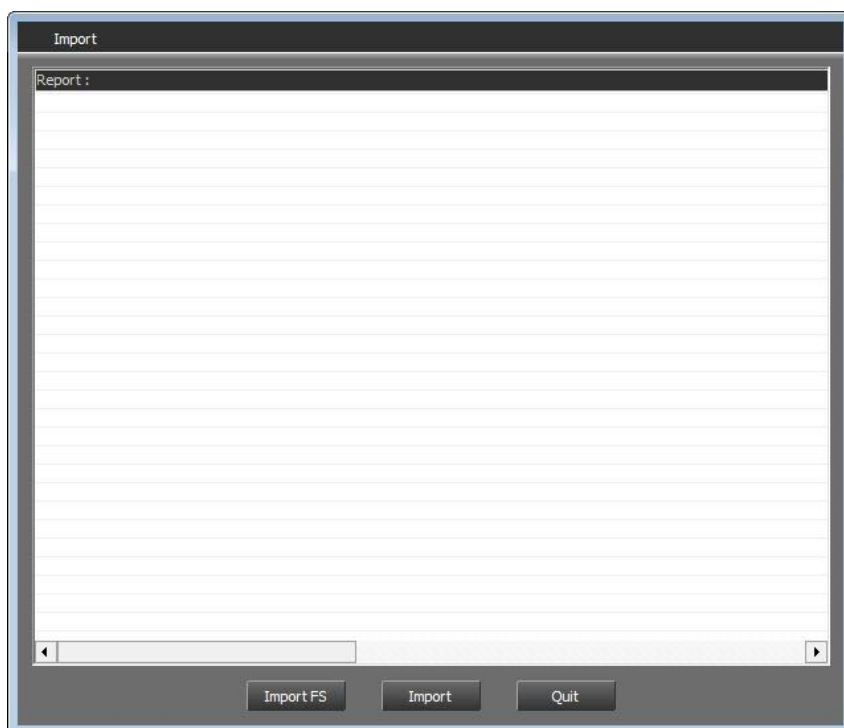
IMPORTANT : Pour que les conduite s'enchaînent de manière automatique dans AirDDO en mode "Full Auto", il est impératif qu'il y ait au moins 3 PAS dans une conduite.

8.10. Import manuel

L'import d'éléments provenant de logiciel externes (planification pub et/ou musicale) dans la conduite peut se faire de manière automatique via Federal Service.

Il peut également se faire de manière manuelle, à la demande, en cliquant sur le bouton .

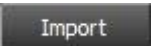
La fenêtre suivante s'ouvre :



2 choix d'import sont disponibles :

 : Ce bouton permet de relancer Federall Service et les imports paramétrés. Cela permet de lancer l'import à partir de n'importe quelle machine.

OU

 : Ce bouton va lancer un import rattaché à la conduite chargée.

8.11. Eléments de type Métadonnée

Il est possible de créer des éléments de type "Métadonnée".

Ces éléments permettent d'ajouter au niveau de l'écran des informations supplémentaires.

Ces informations sont sauvegardées dans la base de données et permettent d'enrichir le Datacasting.

8.11.1. Créer et ajouter un élément de type Métadonnées

Pour créer un élément de type Métadonnées, se positionner dans le Browser dans l'onglet dédié puis cliquer sur  sur la partie de l'écran.

La fenêtre suivante s'ouvre.

Aucun MOSID n'est configuré pour cette base de données distante

METADATA

STUDIO : STUDIO 105

REALISATEUR : Alexandre POLINI

Save Cancel

Saisir les informations demandées puis cliquer sur .

L'élément est créé dans la base de données avec l'icone .

STUDIO	REALISATEUR
 STUDIO 104	Herve CLERC
 STUDIO 105	Alexandre POLINI

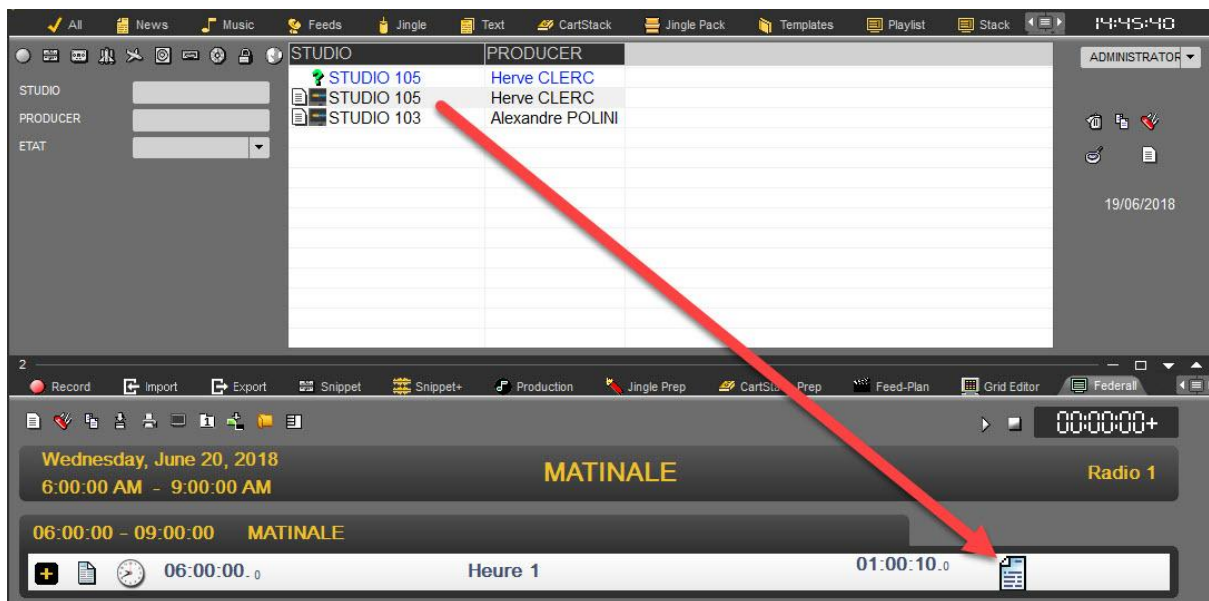
Une fois l'élément créé, il est possible de le rattacher à un écran.

IMPORTANT : Ces éléments créés dans la base de données serviront d"ORIGINAL".

C'est à dire que chaque fois qu'un élément original sera ajouté dans une conduite ou qu'une conduite sera généré utilisant un original, une copie sera créée dans la base de données mais sans icone dans le browser.

Pour ajouter un élément Métadonnée, charger une conduite dans l'onglet Federal.

Puis Glisser/Déposer l'élément souhaité au niveau de l'écran.



Une fois l'élément déposé dans la conduite, on voit qu'un nouvel élément sans icone  a été créé dans la base de données.

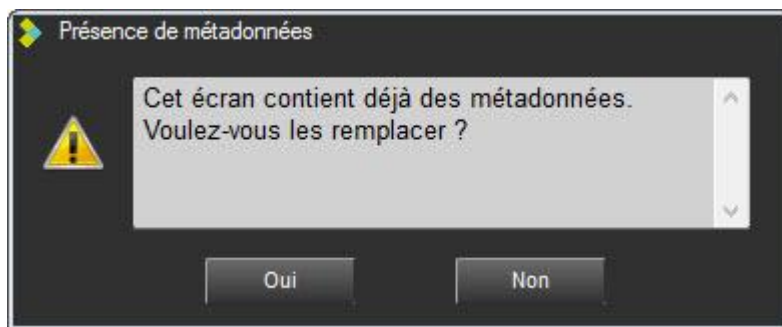
Il apparaîtra sans icone .

Cela signifie que chaque fois qu'un élément original sera utilisé, il sera créé autant de nouveaux éléments que d'utilisation.

Un original qui servira à créer autant de métadonnées différentes en fonction des écrans.

Désormais, toutes les conduites générées à partir de cette grille contiendront ces métadonnées pour cet écran.

Si l'on glisse/dépose un élément sur un écran où est déjà présent un élément, il sera possible de remplacer l'élément existant.

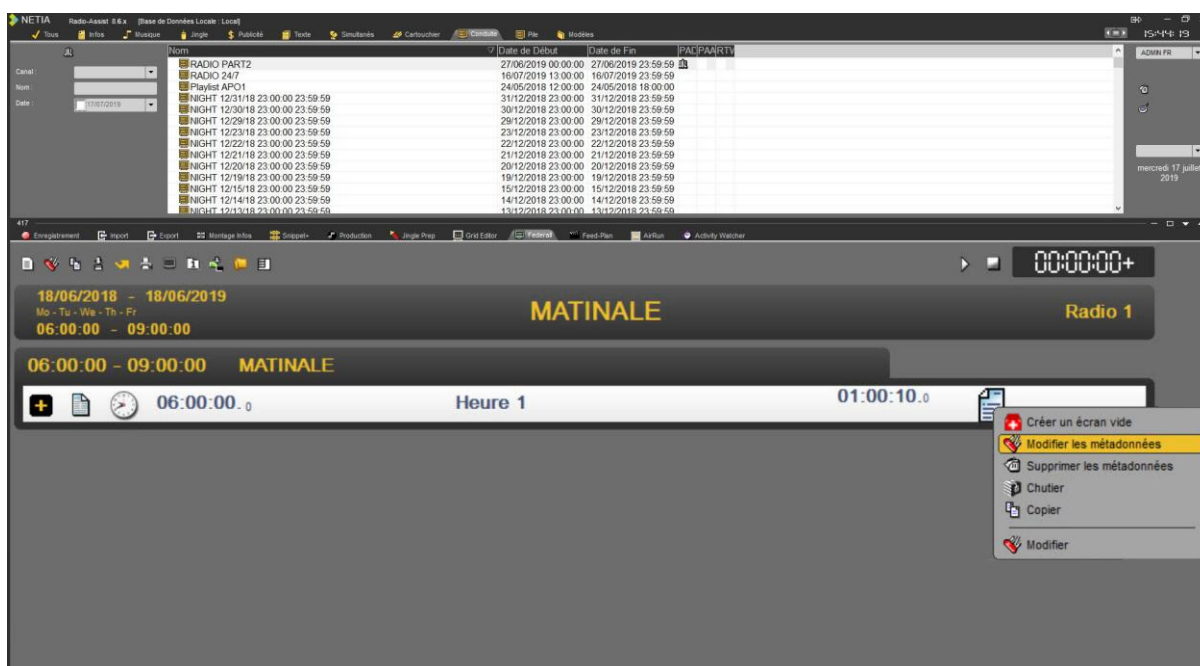


En cliquant sur OUI, l'élément sera remplacé et un nouvel élément sera créé dans la base de données.

8.11.2. Modifier un élément de type Métadonnées

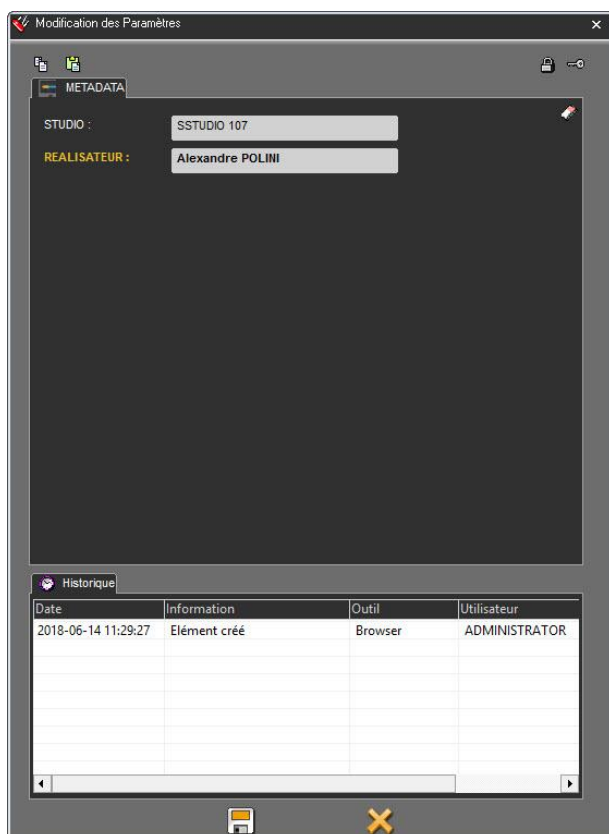
Pour modifier un élément de type Métadonnées, se positionner sur l'écran et faire un clic

droit sur l'icône  présente sur l'écran.

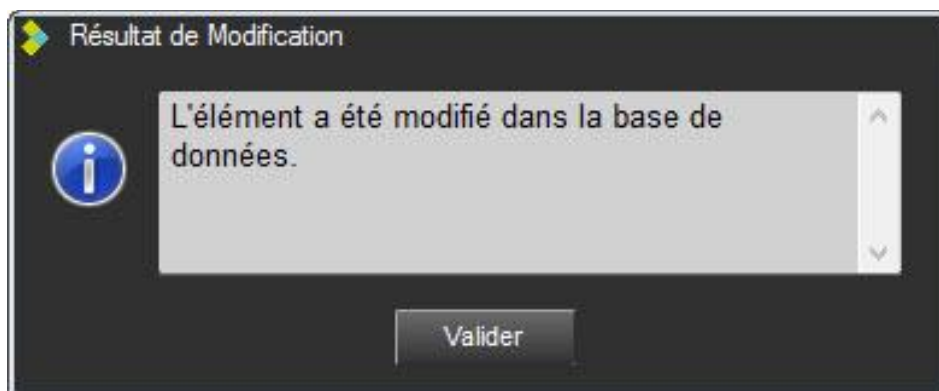


Choisir "Modifier les métadonnées".

La fenêtre suivante s'ouvre :



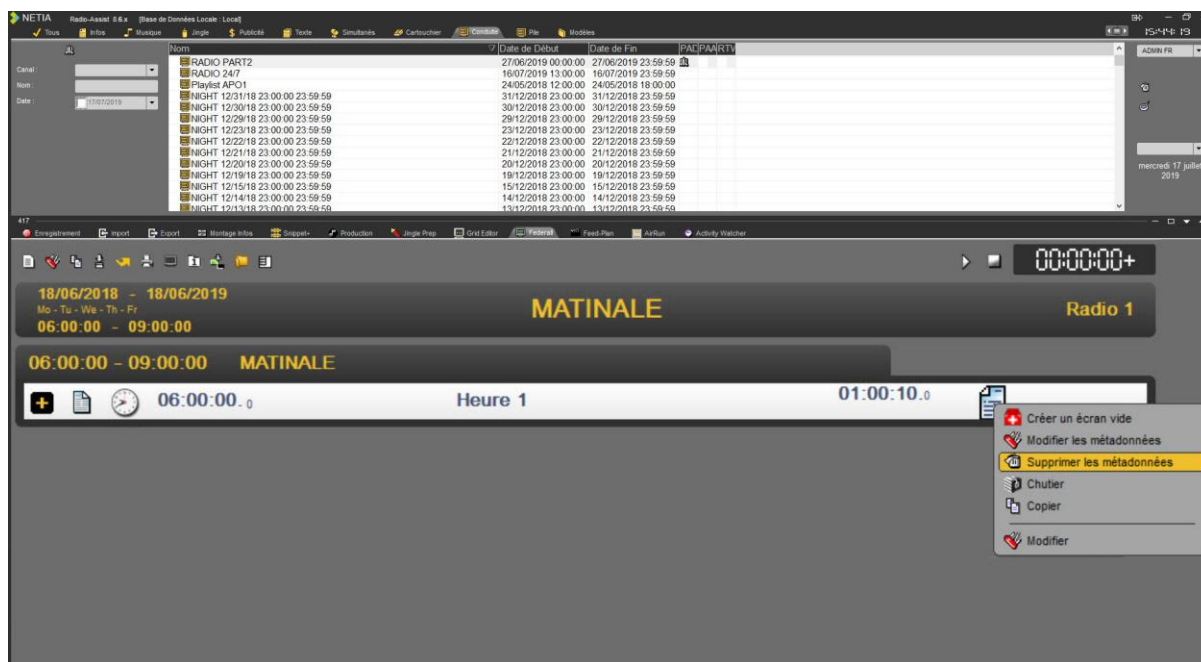
Faire les modifications et cliquer sur .



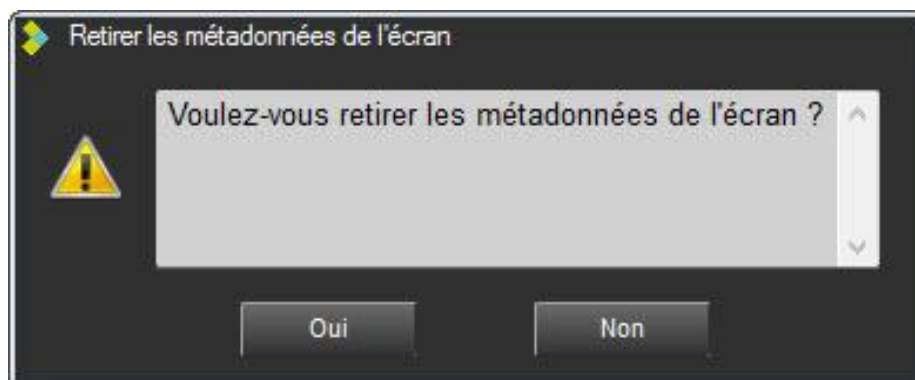
Les métadonnées sont sauvegardées.

8.11.3. Supprimer un élément de type Métadonnées

Pour supprimer un élément de type métadonnées, faire un clic droit sur l'icône  au niveau de l'écran.



Sélectionner "Supprimer les métadonnées"



Cliquer sur OUI.

Les métadonnées sont supprimées de l'écran.

8.12. Choisir le mode d'enchaînement

Lorsque vous insérez un élément dans votre [conduite](#), vous pouvez choisir le mode d'enchaînement par défaut.

Ainsi, si vous souhaitez appliquer le mode d'enchaînement "Cut" , "Mix"  ou "Manuel"  à chaque élément inséré, cliquez sur l'icône présente à gauche de la conduite afin d'afficher votre choix :



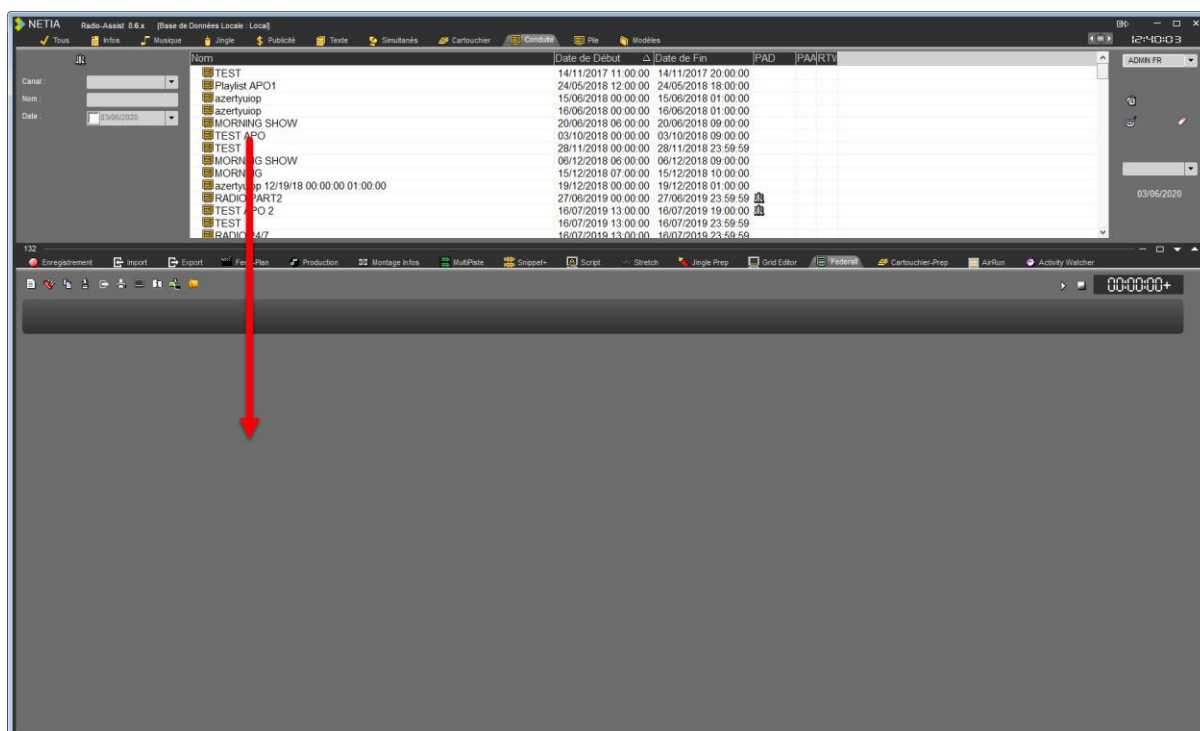
Ici, désormais, à chaque nouvel élément inséré dans la conduite, son mode d'enchaînement sera "Manuel"

En revanche, si vous souhaitez appliquer un mode d'enchaînement à un ou quelques éléments seulement, vous pouvez double-cliquer sur l'icône présente à droite de chaque pas. Chaque fois que vous double-cliquez, vous modifiez le mode d'enchaînement.



8.13. Copier une conduite

- Dans le Browser, choisissez la [Conduite](#) que vous souhaitez copier à partir de l'onglet "Conduite".
- Exécutez un glisser-déplacer vers l'onglet "Federal".



- Cliquez sur l'icône "Copier".

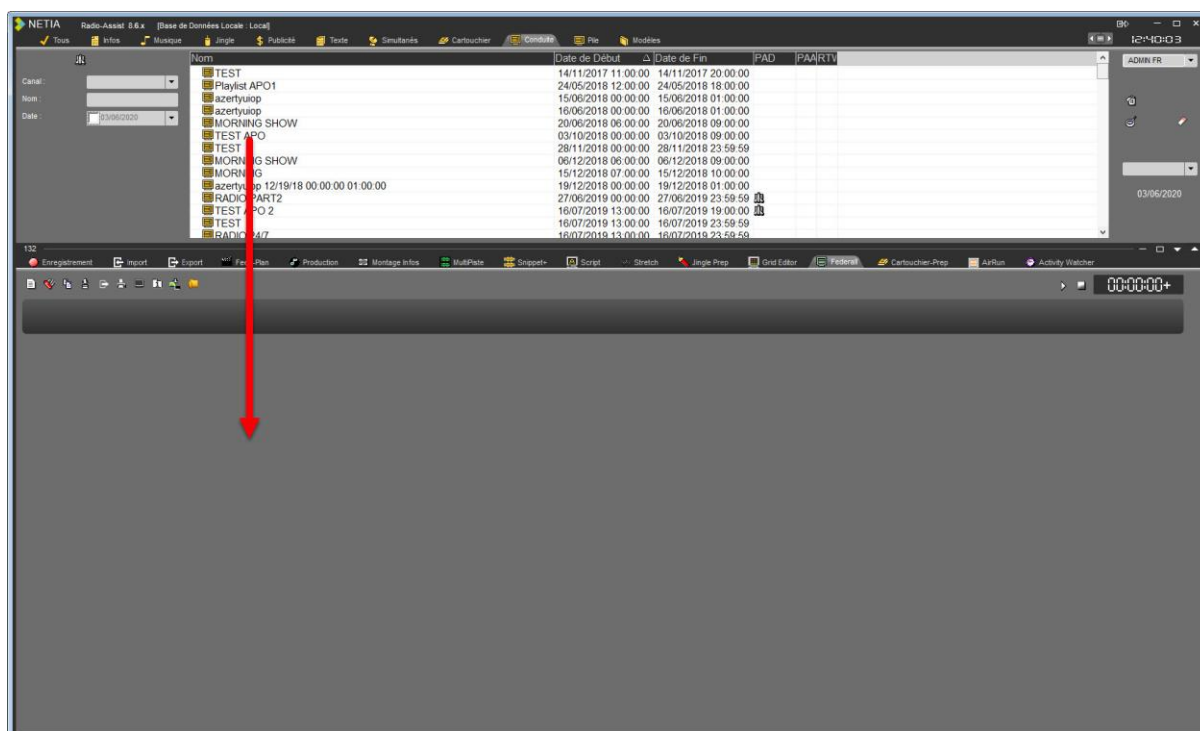


- Modifiez le nom et/ou choisissez un autre canal (en cas de gestion Multi-Canal) si besoin, changer la date et l'heure de début et de fin de diffusion.
- Cliquez sur .

Votre [Conduite](#) est copiée. Celle-ci est directement disponible dans l'outil "[Federal!](#)" ainsi que dans le Browser, sous la catégorie "Conduite".

8.14. Modifier une conduite

- Dans le Browser, choisissez la [conduite](#) que vous souhaitez modifier.
- Effectuez un glisser-déposer vers l'outil "Federal!".



- Dans l'outil "Federal!", cliquez sur l'icône "Modifier" .
- Modifiez les paramètres. Il n'est possible de modifier QUE l'antenne, nom et l'heure de diffusion.
- Cliquez sur .

Votre [conduite](#) est modifiée. Celle-ci est disponible dans l'outil "[Federal](#)" ainsi que dans le Browser, sous la catégorie "Conduite".

8.15. Effacer une conduite

- Dans le Browser, rendez-vous dans la catégorie "Conduite".
- Choisissez la conduite que vous souhaitez effacer.
- Soit vous pouvez effectuer un clic droit dessus, la fonction "Supprimer" s'affiche, soit vous pouvez cliquer sur l'icône "poubelle"  disponible sur le côté droit du browser.

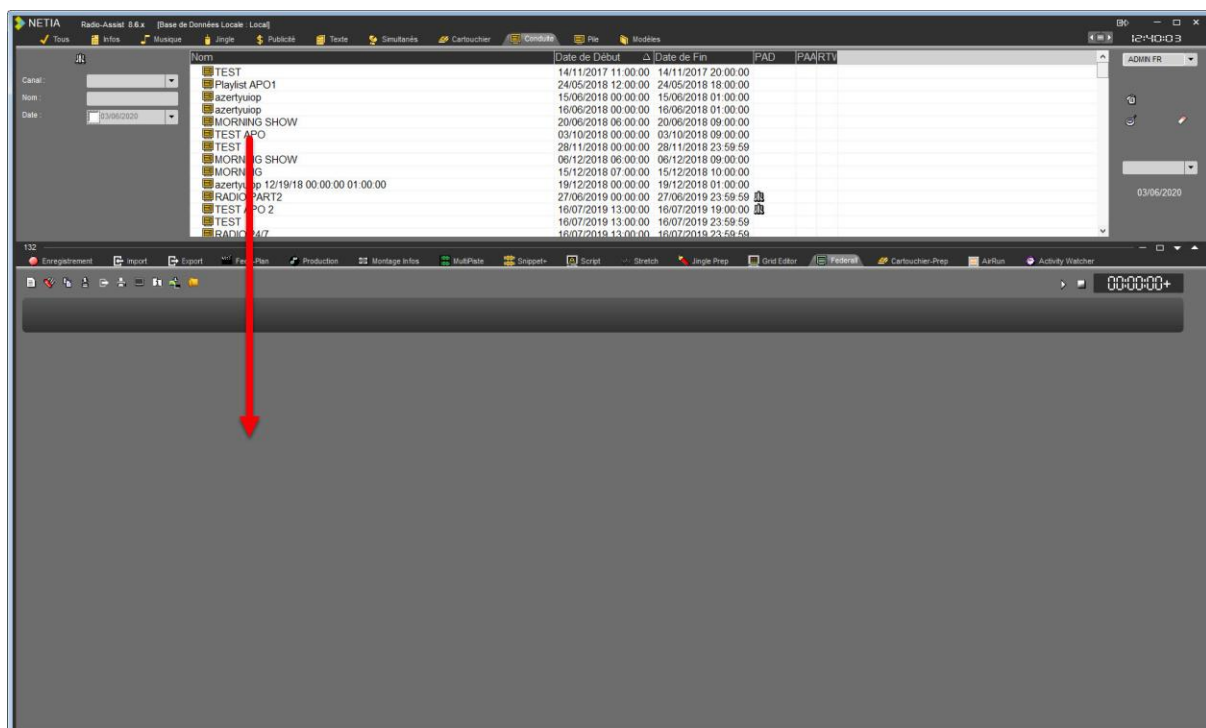
Un message vous demandant de confirmer la suppression apparaît. Cliquez sur "Oui" pour confirmer la suppression ou "Non" pour annuler l'action.

Attention : Il n'est pas possible d'effacer une conduite ayant la validation PAD (vous devez retirer la validation au préalable).

8.16. Exporter une conduite

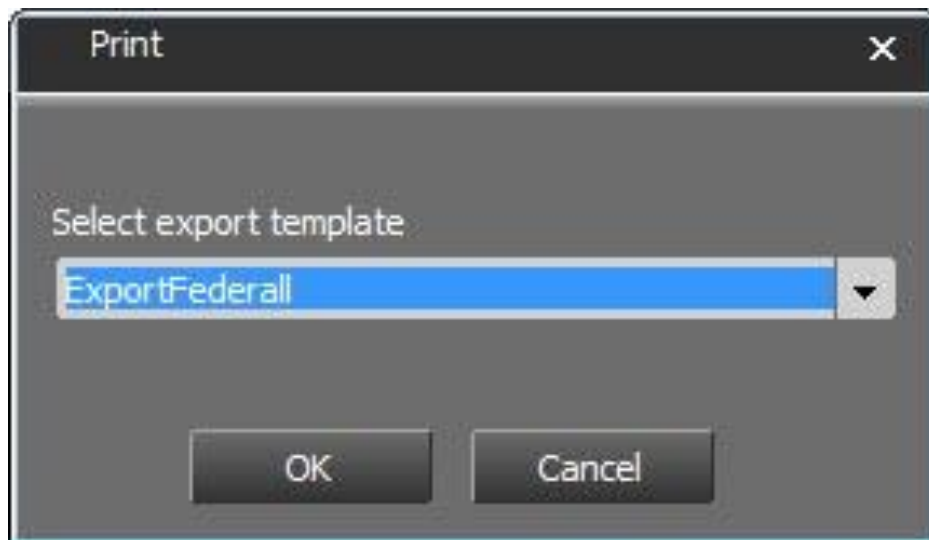
Il est possible d'exporter la conduite dans un fichier xml pour d'autres utilisations.

Pour cela sélectionner la conduite dans le Browser de Radio Assist et la glisser déposer dans l'onglet Federal.



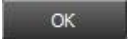
Une fois la conduite chargée, cliquer sur .

Une fenêtre s'ouvre :

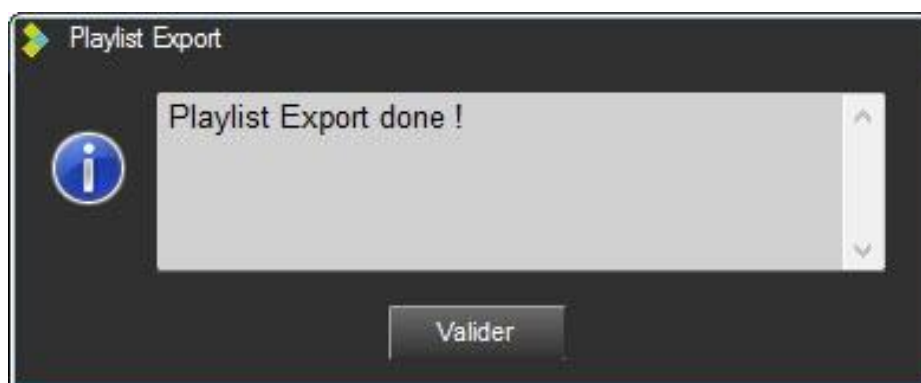


Sélectionner dans la liste le format d'export à utiliser.

Ces formats auront été créés par l'administrateur auparavant.

Cliquer sur .

L'export est effectué et un message vous prévient de sa réalisation.



Cliquer sur .

Le fichier xml se trouve dans le dossier défini lors de la création de l'export.

8.17. Créer une pile

- Cliquez sur 
- Dans le champ "Type", choisissez "Pile".



The image shows a dark grey rectangular box containing a form. At the top left, the text 'Type :' is displayed in a light grey font. Below it is a light grey dropdown menu with the word 'Pile' selected and a small downward-pointing arrow on the right side.

Etant donné qu'une [pile](#) n'a pas de date ou d'heure de diffusion, ces champs disparaissent.

- Dans le cas d'une gestion du multi-antenne, sélectionner pour quelle antenne sera créée la pile.
- Tapez le nom de la [pile](#).

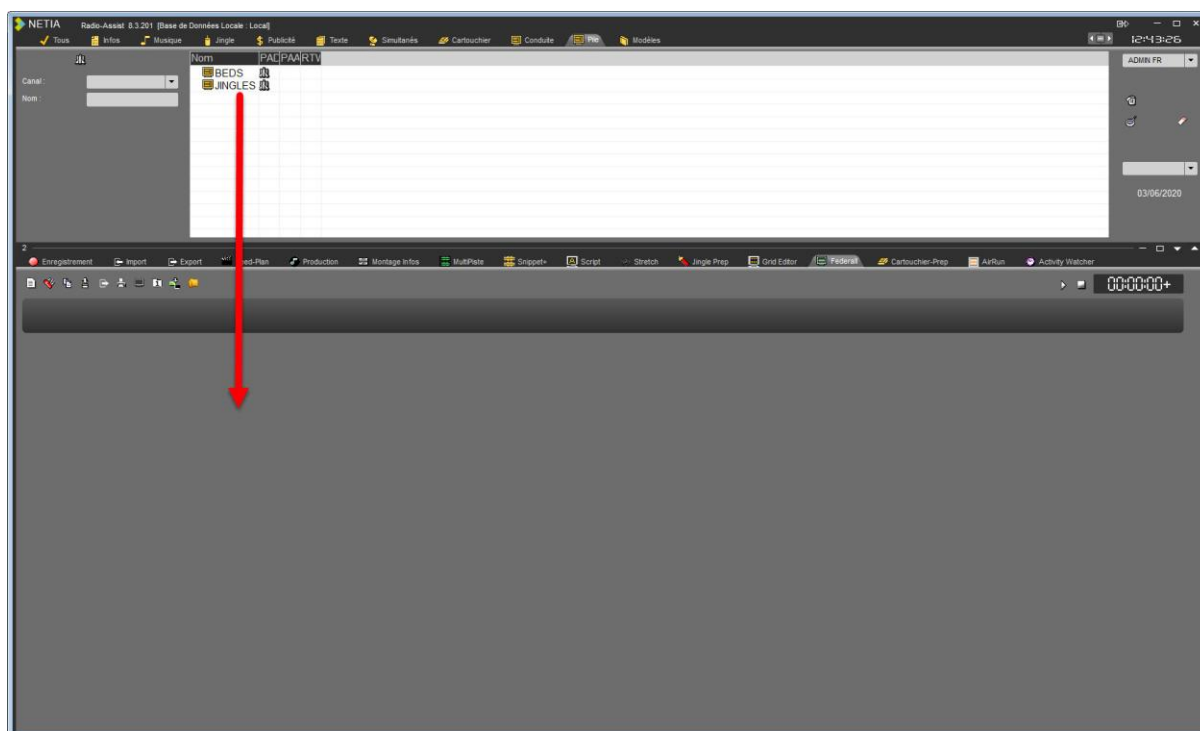
Cliquez sur

Créer

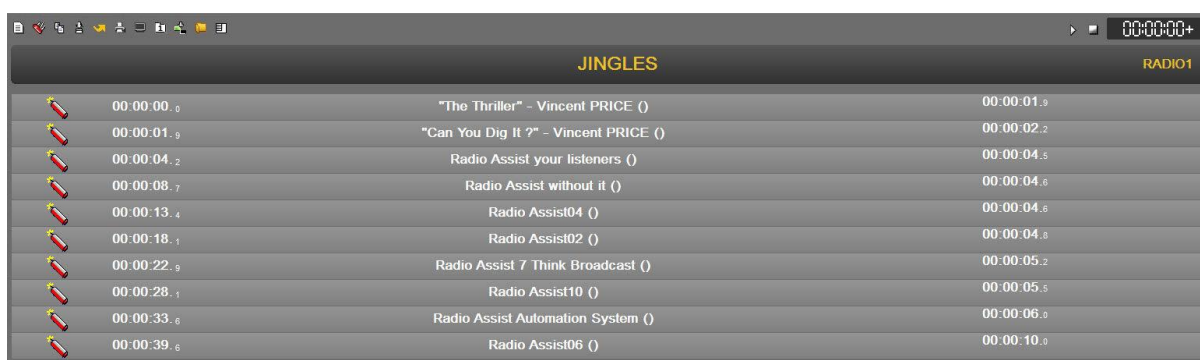
La [pile](#) créée est disponible directement dans l'outil "[Federal](#)" ainsi que dans le Browser, dans la catégorie "[Pile](#)".

8.18. Charger une pile

- A partir du Browser, sélectionnez la [pile](#) qui a été créée au préalable (les piles se trouvent dans l'onglet "Pile").
- Glissez la pile dans l'outil Federal.



La pile est chargée.



8.19. Remplir une pile

Après avoir chargé la pile :

Sélectionnez dans le Browser les éléments sonores et/ou textes et insérez-les par glisser-déposer.

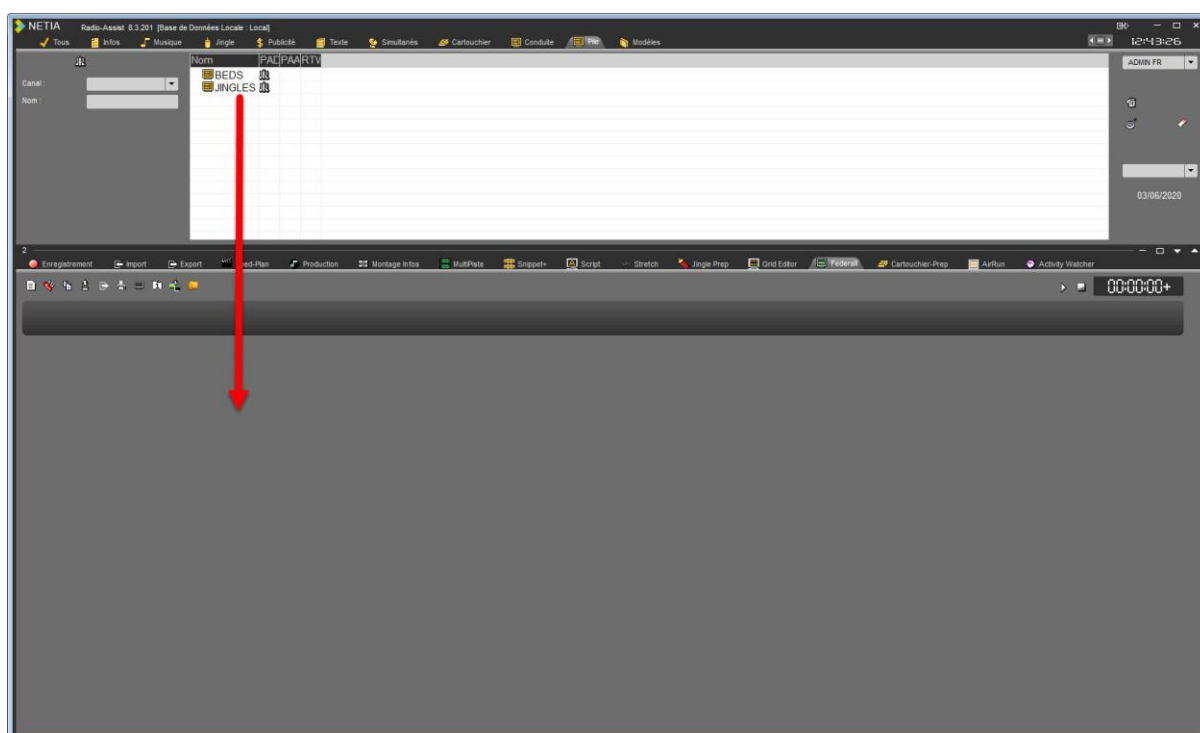
Vous pouvez insérer les éléments :



- avant un son,
- après un son,
- en remplacement d'un son,
- en remplacement simultané de plusieurs son identiques.

8.20. Copier une pile

Dans le Browser, choisissez la [pile](#) que vous souhaitez copier et la glisser dans l'onglet Federal.



Cliquez sur l'icône "Copier".



Modifier le nom et/ou choisissez une autre antenne (en cas de gestion multi-antenne) si besoin.

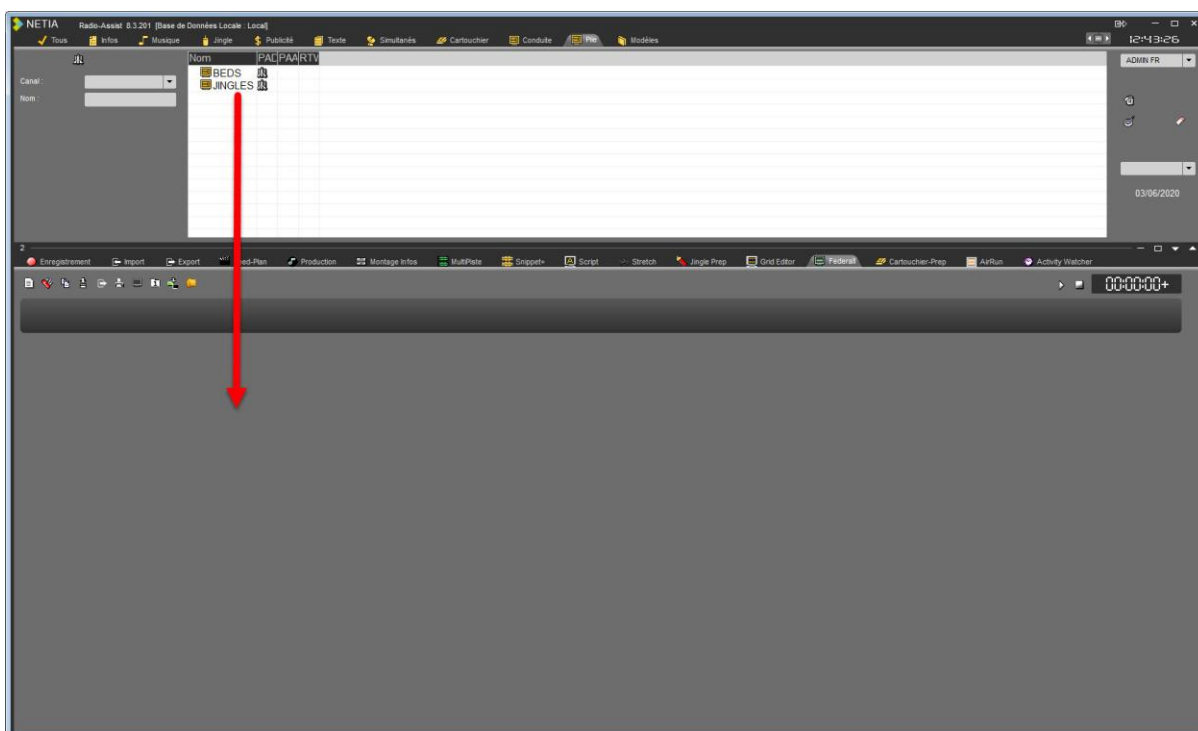
Cliquez sur

Copier

Votre [pile](#) est copiée. Elle est disponible dans l'outil "[Federal](#)" ainsi que dans le browser, dans la catégorie "[Pile](#)".

8.21. Modifier une pile

Dans le Browser, choisissez la [pile](#) que vous souhaitez modifier et effectuez un glisser-déposer vers l'outil "Federal"..



Cliquez sur l'icône "Modifier"



Faire les modifications souhaitées.

Cliquez sur

Modifier

Votre [pile](#) est modifiée. Elle est disponible dans l'outil "[Federal](#)" ainsi que dans le Browser, sous la catégorie "[Pile](#)".

8.22. Effacer une pile

- Dans le Browser, allez dans la catégorie "Pile".
- Choisissez la pile à effacer.
- Soit vous pouvez effectuer un clic droit dessus, la fonction "Supprimer" s'affiche, soit vous pouvez cliquer sur l'icône  disponible sur le côté droit du browser.

Un message vous demandant de confirmer la suppression apparaît. Cliquez sur "Oui" pour confirmer la suppression ou "Non" pour annuler l'action.

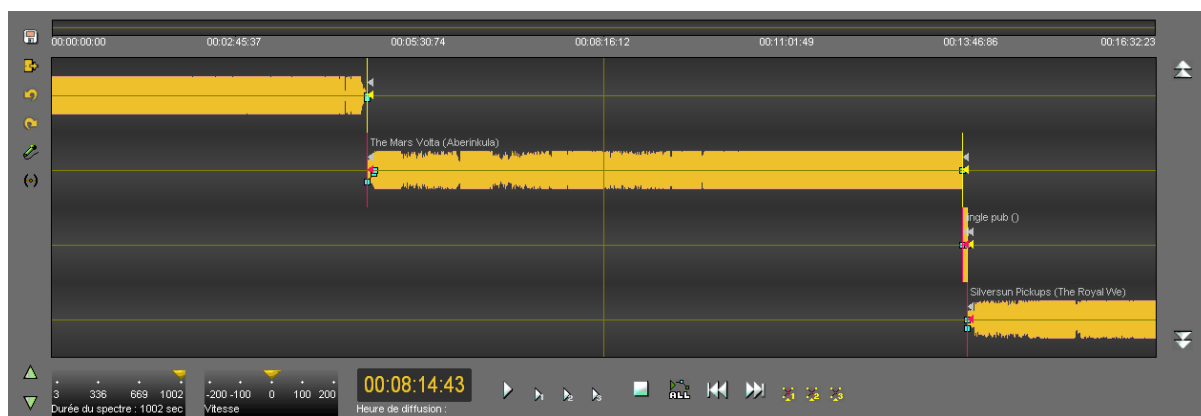
Attention : Il n'est pas possible d'effacer une conduite ayant la validation RTB (vous devez retirer la validation au préalable).

8.23. Multimix / Voice-track / Stretch

L'outil "Multimix" permet la réalisation d'enchaînements entre les éléments sonores de consécutifs de la [conduite](#).

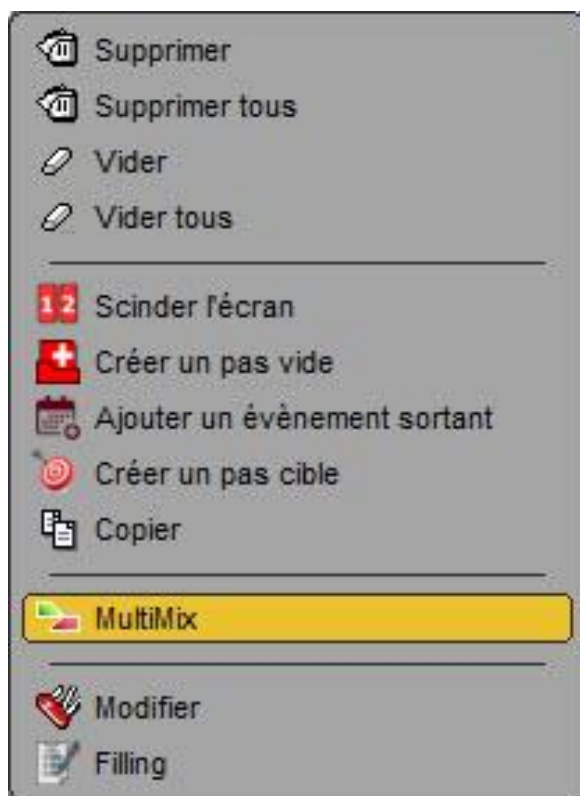
D'autre part, il est aussi possible d'enregistrer sur une piste (fonction de [voice-track](#)) et également de "stretch" un élément.

A travers les différentes fonctions mises à disposition, l'enchaînement des éléments et de la voix peuvent être travaillés.

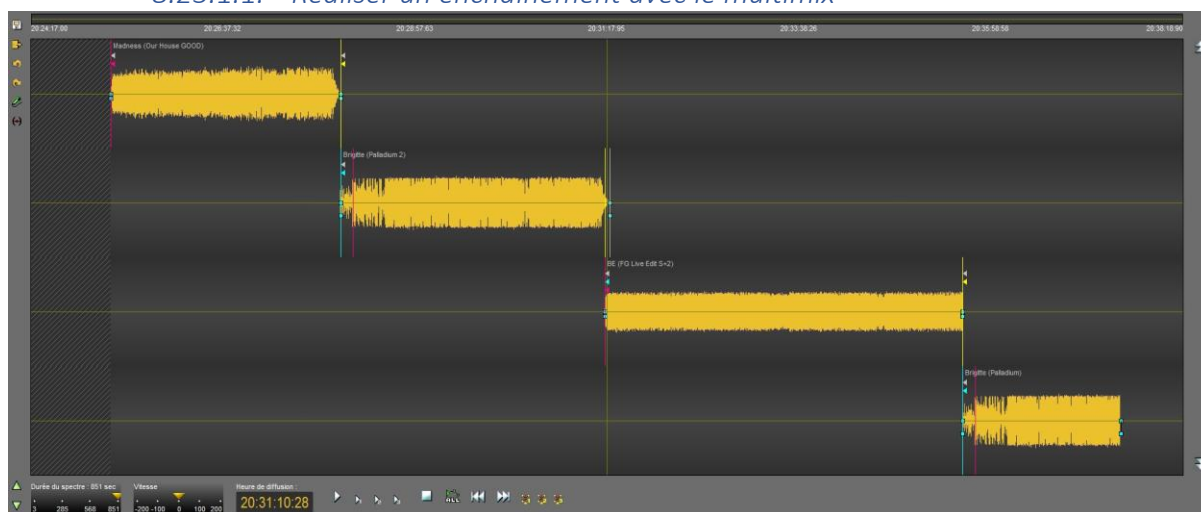


8.23.1. Multimix

Sélectionner dans la conduite un pas et faire un clic droit dessus. Un menu apparaît. Choisir la fonction "Multimix".



8.23.1.1. Réaliser un enchaînement avec le multimix



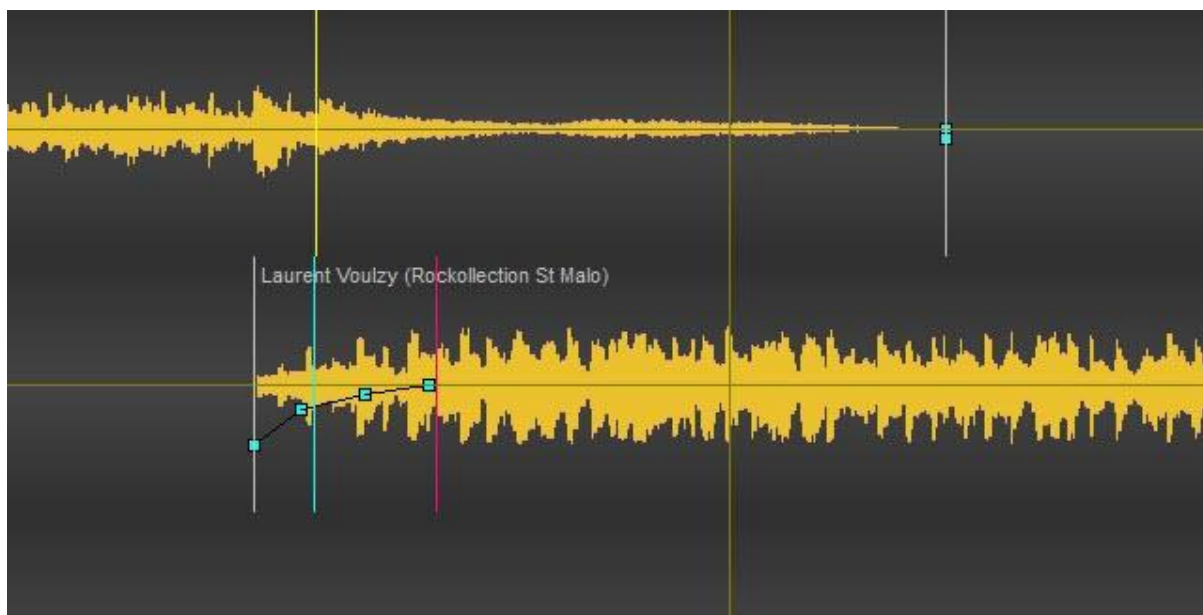
Dans MultiMix, l'élément du pas sélectionné est placé sur la piste du haut suivi des 3 autres éléments sur les 3 autres pistes.

Si le ou les éléments sont des documents pré-produits, les points de fondus placés dans l'onglet "Production" de Radio-Assist sont placés automatiquement.

Pour réaliser un enchaînement, sélectionnez le ou les éléments des 3 pistes du bas, en cliquant sur le spectre, et le ou les faire glisser jusqu'à l'endroit désiré :

Note : Il n'est pas possible de déplacer le dernier car le son suivant n'est pas chargé à l'écran.

Pour l'afficher, cliquer sur . Pour remonter cliquer sur .



3 traits de couleur différente permettent d'effectuer différentes opérations :

- trait rouge : (Re)Positionner l'Intro (en début d'élément) ou l'Outtro (en fin d'élément)
- trait bleu : Inlink : en le synchronisant avec le trait jaune (outlink), permet de définir le chevauchement des sons lors du mix.
- trait gris : Début ou fin physique d'un élément. Permet de modifier la durée en le déplaçant.

Il est également possible de positionner des points de niveau (carrés bleus) afin de définir des fade in ou out. Pour cela, faire un clic droit à l'endroit souhaité.

Les déplacer en les sélectionnant.

Pour supprimer un point, se positionner dessus et faire un clic droit.



Le compteur permet de vérifier à quelle heure sera diffusé l'élément.



Jouer les éléments à partir de la tête de lecture.



Jouer les mix 1, 2 ou 3; La tête de lecture se positionne 2 secondes avant le début du mix et joue automatiquement.



Jouer tous les mix les uns après les autres.



Aller au début ou à la fin.



: La tête de lecture se positionne au niveau des mix 1, 2 ou 3.

8.23.1.2. Sauvegarder le ou les enchaînements

Une fois vos enchaînements réalisés, cliquez sur l'icône de la disquette pour sauvegarder.



- Puis, cliquez sur l'icône "Sortir", représentée par une porte .

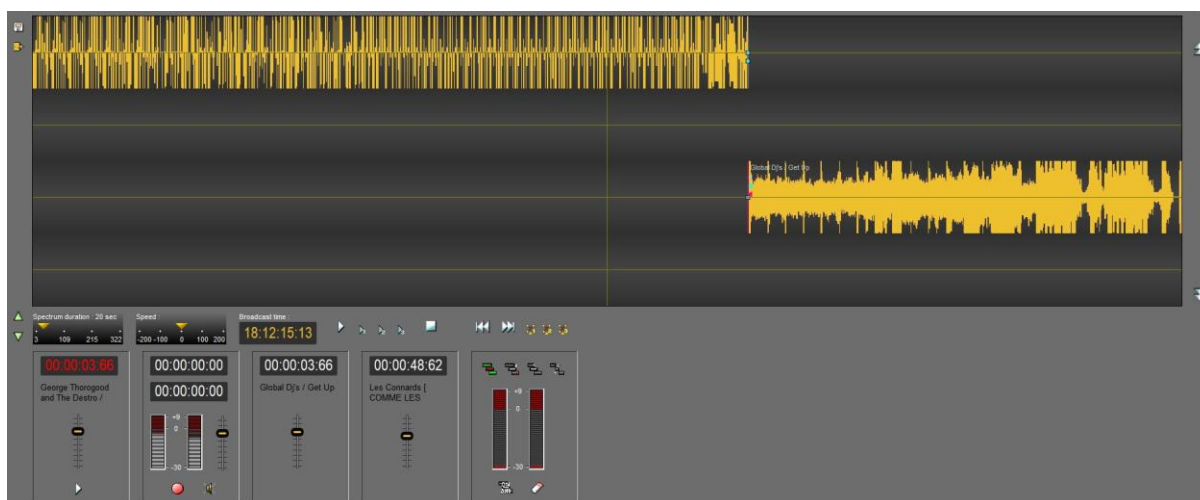
NB : si vous cliquez sur "Sortir" sans avoir sauvegardé, Federall vous propose de la faire.

8.23.2. Voice Track

Le Voice Track permet d'enregistrer un élément sonore entre 2 sons de la conduite.

8.23.2.1. Réaliser un voice track dans le multimix

Cliquez sur la fonction "Voice-Track" représentée par l'icône suivante :

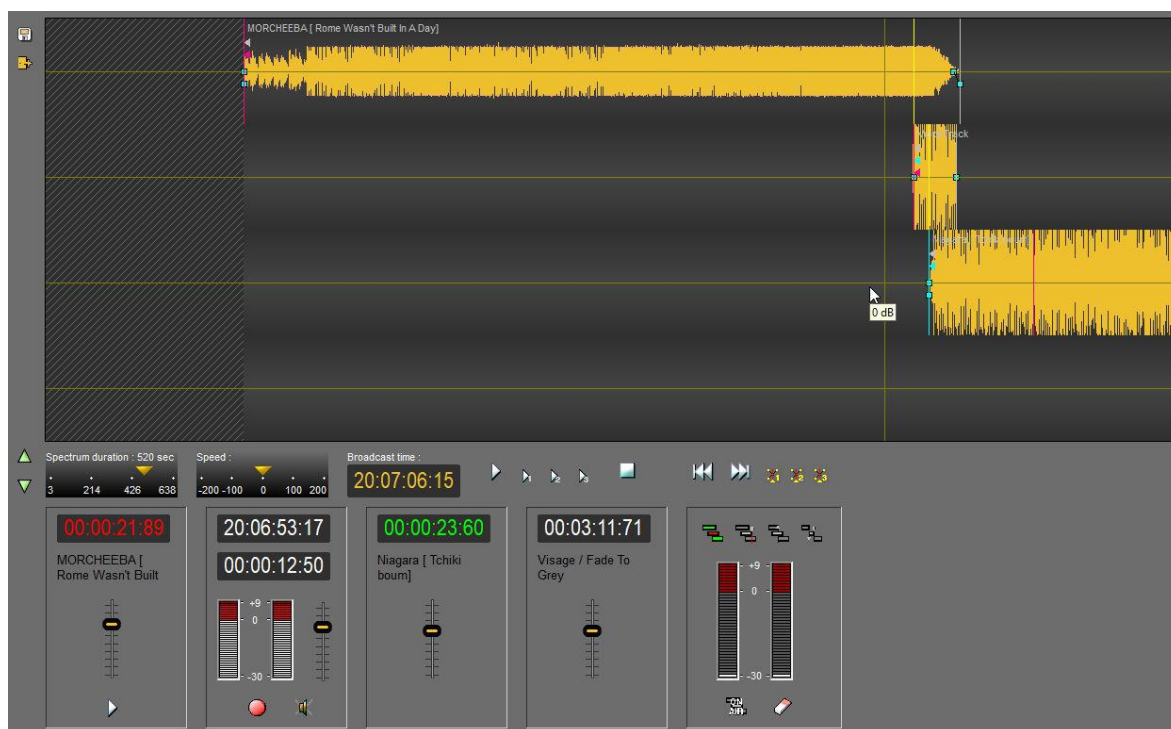


La deuxième piste est réservée à l'enregistrement.

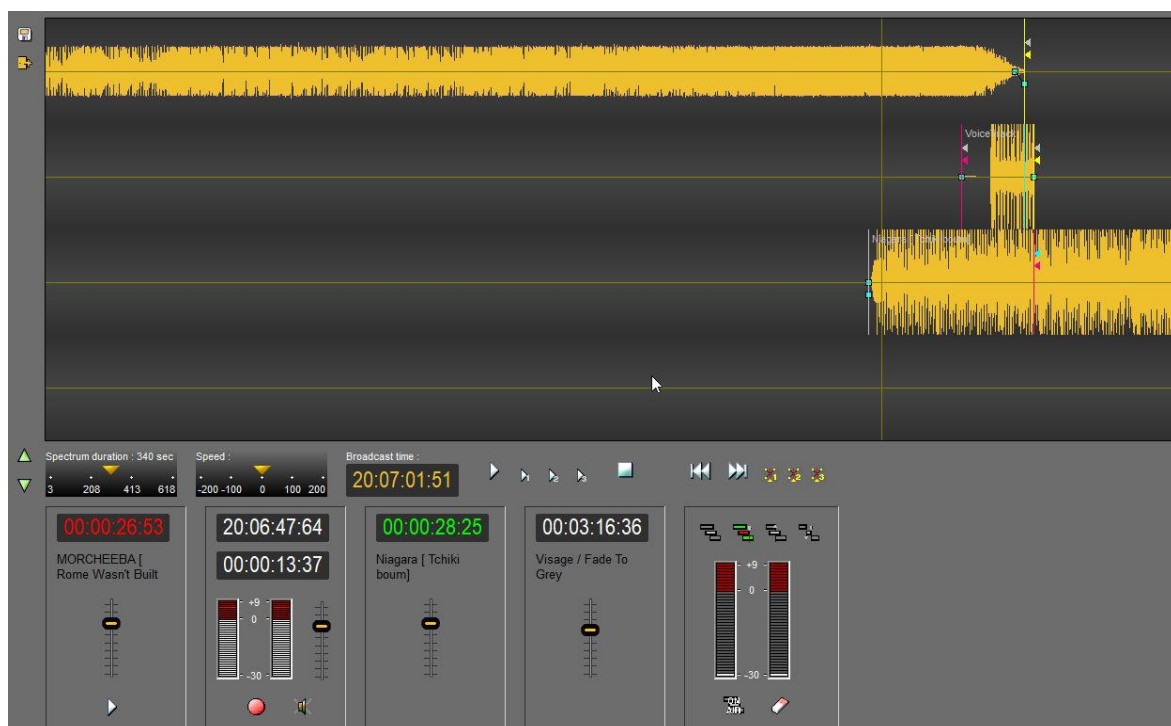
Il faut définir à quel endroit entre les pistes, l'enregistrement se positionnera automatiquement une fois terminé.



No auto link : Pas de positionnement automatique. Le début de l'enregistrement sera positionné à l'endroit de la tête de lecture.

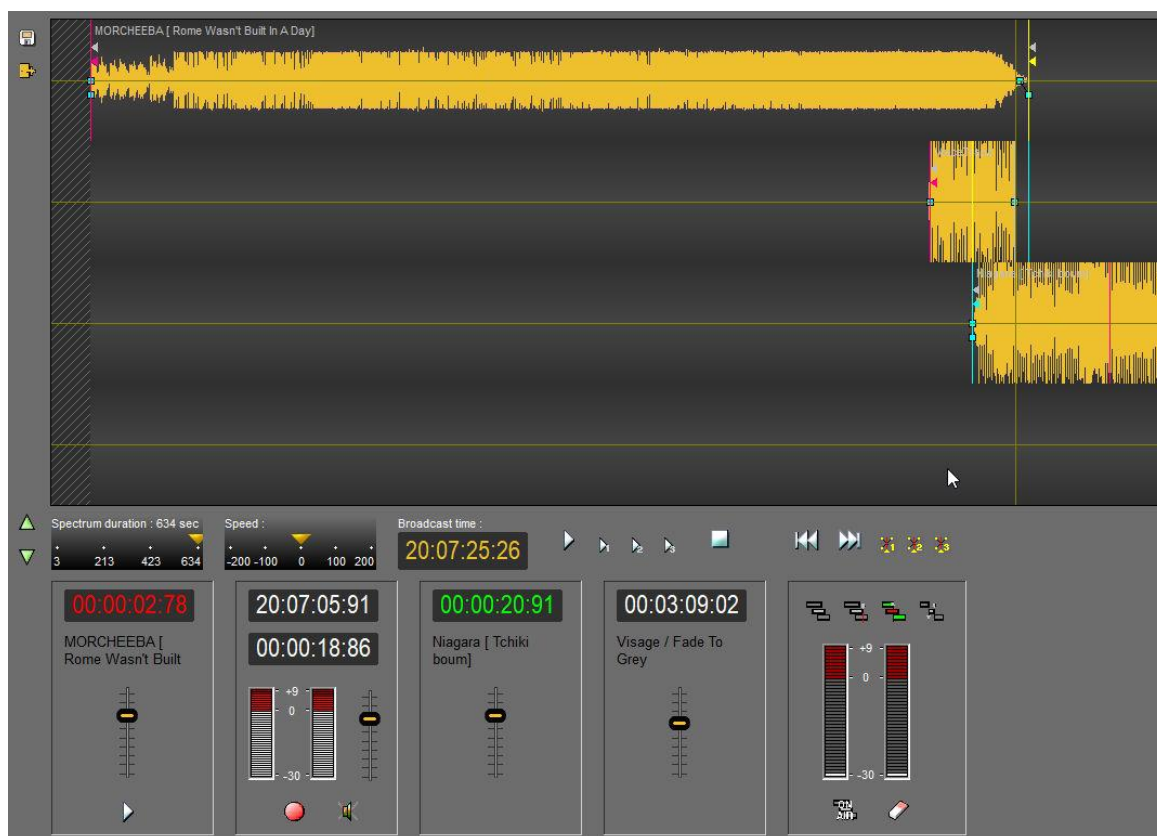


Auto link on intro point : L'enregistrement se positionnera de telle façon que la fin de l'enregistrement se synchronise avec le point d'Intro du son suivant.

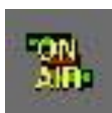
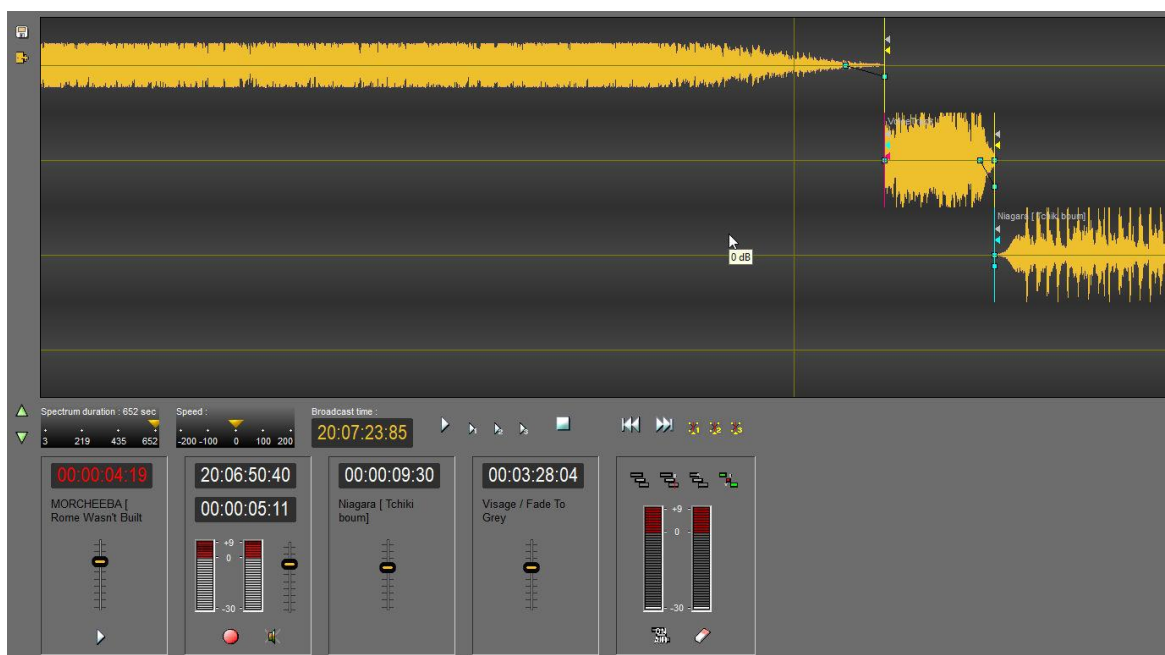




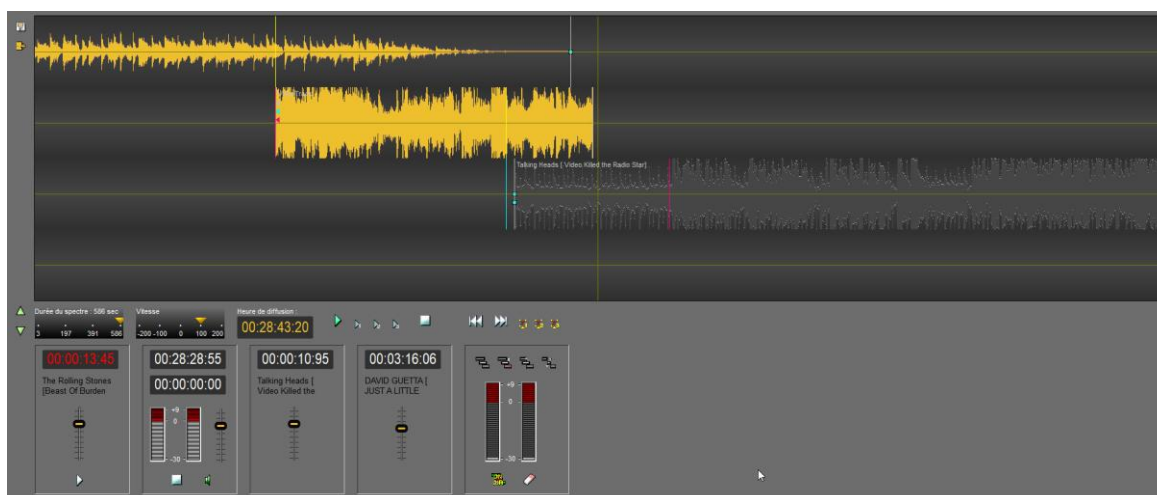
Auto link on mix point : Une fois l'enregistrement terminé, le milieu de l'enregistrement se positionnera sur le point Inlink du son suivant.

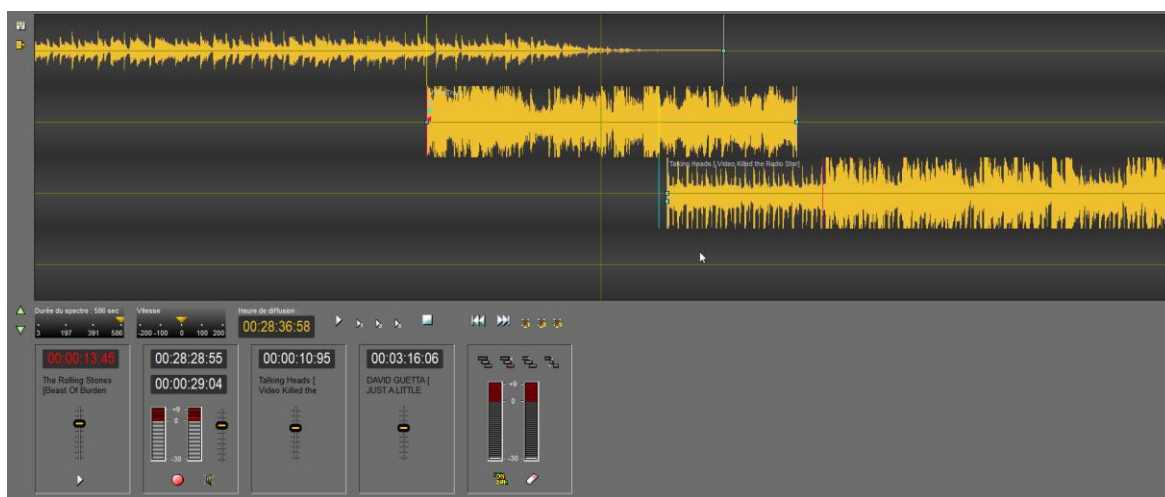


Auto link between tracks : Une fois l'enregistrement terminé, la fin de l'enregistrement se positionnera sur le point Inlink du son suivant.



On Air link simulation : Ce bouton permet de simuler un Voice Track tel qu'il serait "On Air". En cliquant sur le bouton "Enregistrement", l'enregistrement commence. La piste 3 est 'noircie'. A chaque clic sur la barre d'espace, le son de la piste 3 est décalé. En arrêtant l'enregistrement, le son n'est pas enregistré dans la conduite.

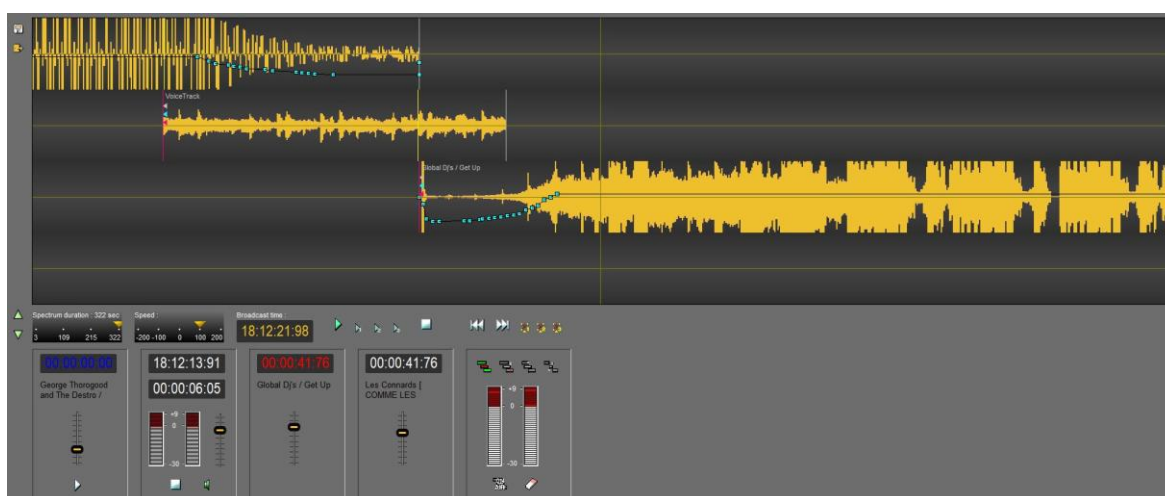




Après avoir ajusté les niveaux, cliquez sur "Enregistrer".



Le compteur du haut présente l'heure de début d'enregistrement et le compteur du bas, la durée d'enregistrement.



Il est possible de modifier le niveau de la piste 1 (compteur bleu), 3 (compteur rouge) et 4 (compteur blanc) afin de réaliser des fade in et out en utilisant :

- soit les faders disponibles pour chaque piste :



- soit avec une télécommande dédiée.

Une fois l'enregistrement terminé, cliquez sur "Stop".

L'enregistrement est inséré dans la conduite et est également sauvegardé dans la base de données en tant que fichier brut avec pour nom "Voice over".

Time	Track Name	Duration
18:00:00.0	SCREEN	00:56:25.4
18:00:00.0	Eagle-Eye Cherry [Are You Still Having Fun]	00:03:04.5
18:02:45.4	Disney - Main Street / Bienvenue à MainStreet	00:01:13.5
18:03:52.5	VoiceTrack (VoiceTrack)	00:00:38.5
18:04:27.4	Visage / Fade To Grey	00:03:49.3
18:08:04.0	Herbie Hancock [Rock it]	00:03:40.0
18:11:15.9	George Thorogood and The Destroy / Bad to the Bone	00:01:03.7
18:12:16.4	VoiceTrack (VoiceTrack)	00:00:27.7
18:12:44.2	Global D's / Get Up	00:00:44.5
18:13:29.1	Les Connards [COMME LES CONNARDS]	00:03:23.8
18:16:52.7	GPI SW [GPI SW]	00:04:37.5
18:21:19.0	O.T.H. [GPI SW] les cavernes modernes]	00:02:25.0
18:23:44.8	Bee Gees [Saturday Night Fever]	00:03:26.7
18:27:11.5	bob marley [could you be loved]	00:03:48.4
18:31:00.0	MORCHEEBA [Rome Wasn't Built In A Day]	00:03:29.0
18:34:27.2	bob marley [could you be loved]	00:03:48.4
18:38:15.8	Niagara [Ichiki boum]	00:03:18.7
18:41:34.4	bob marley [could you be loved]	00:03:48.4
18:45:22.8	Les inconnus [Autouil Nouilly Passy]	00:03:21.1
18:48:44.0	bob marley [could you be loved]	00:03:48.4
18:52:32.4	bronski beat [smalltown boy]	00:03:53.0

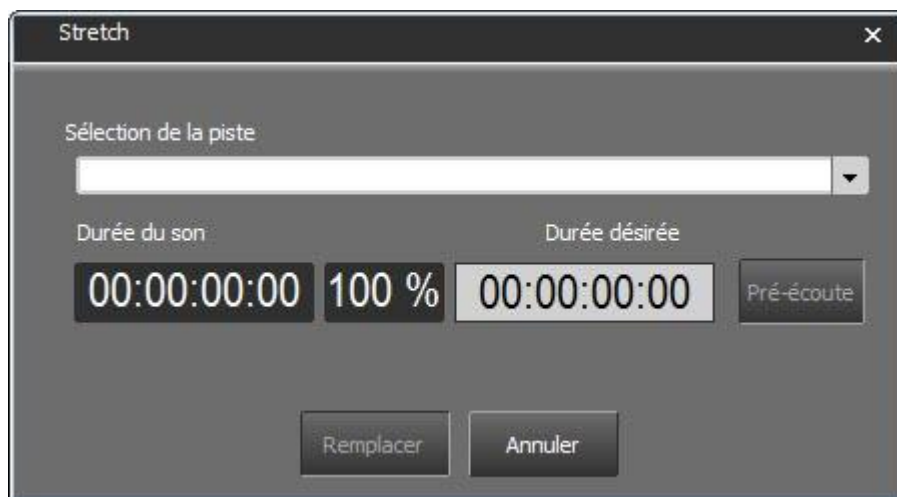
8.23.3. Stretch

Il est possible dans Multimix, d'appliquer un "stretch" sur un élément.

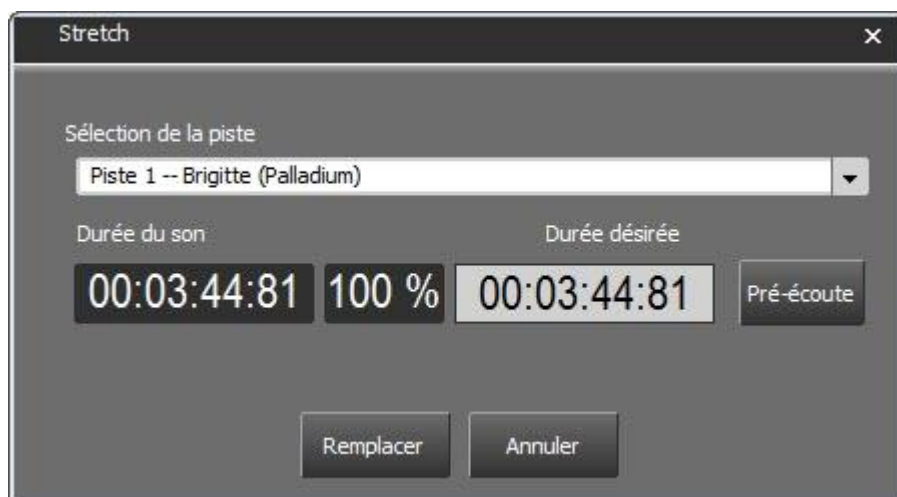
Pour cela cliquer sur



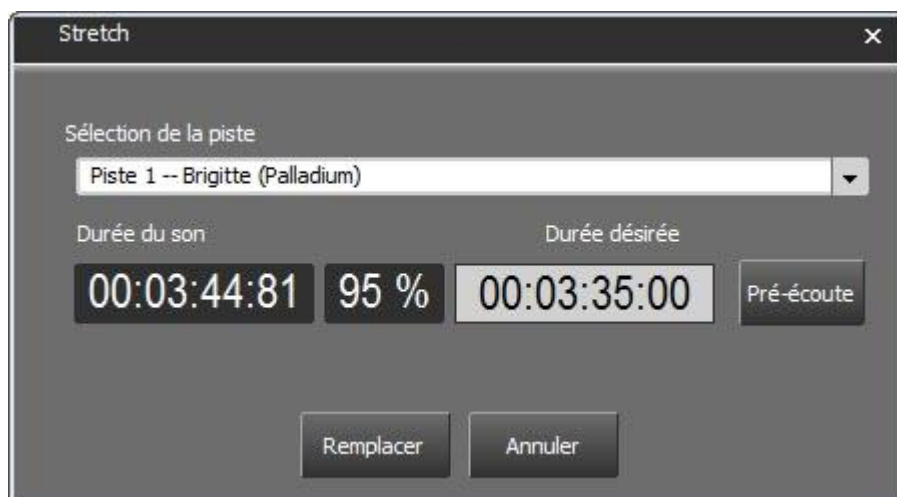
La fenêtre suivante s'ouvre :



Sélectionner dans la liste, l'un des 4 éléments affichés à "stretch".



Saisir la nouvelle durée souhaitée dans le champ "Durée désirée"

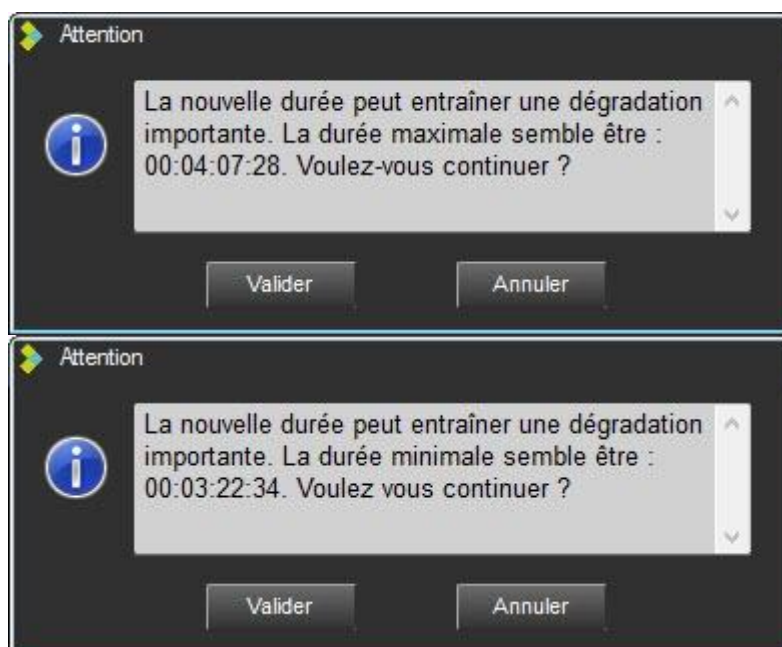


La valeur en pourcentage est affichée.

NOTE : IL est important de rester dans une fourchette de +/-10%. Au-delà, la distorsion sera trop importante.

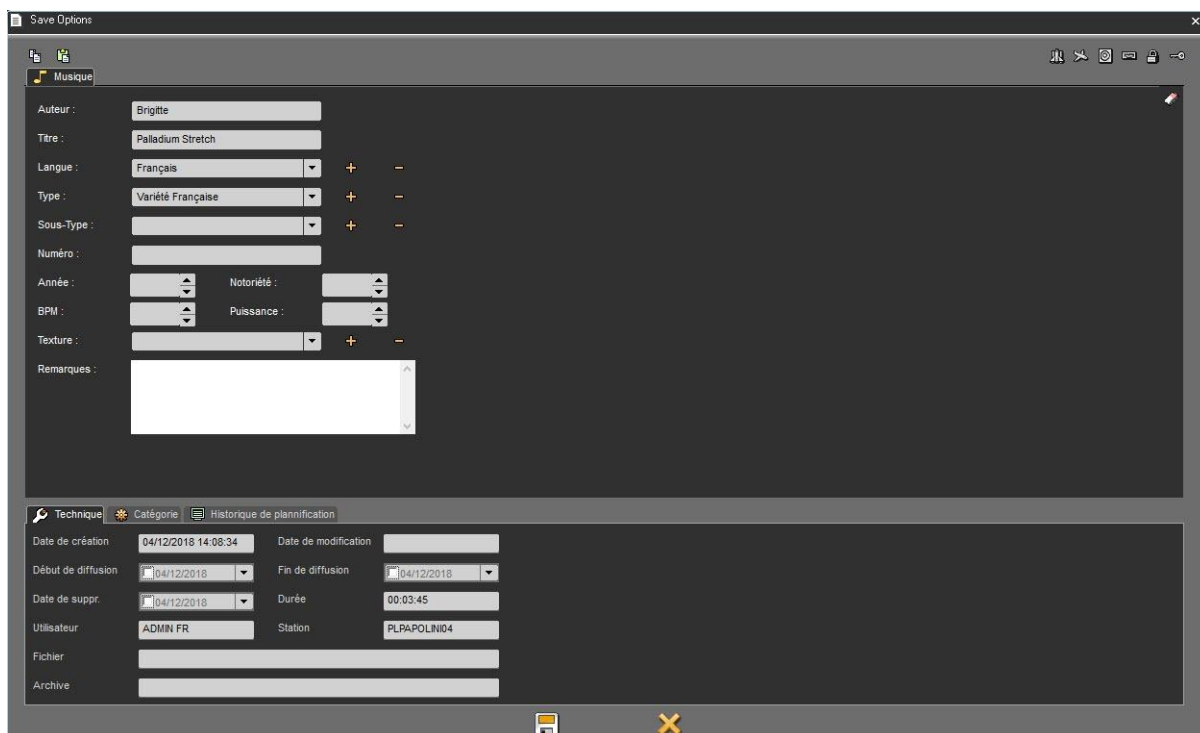
Il est possible de pré-écouter le résultat en cliquant sur .

Par exemple pour un son d'une durée de 3'44"; les valeurs suivantes sont proposées :



Une fois la bonne durée saisie, cliquer sur .

La fenêtre de sauvegarde s'ouvre :



Renseigner les champs nécessaires et cliquer sur .

Le stretch se lance :



Le son est ajouté dans la base de données et est modifié dans la conduite :

16:13:38	BE (FG Live Edit S+2)	00:53:09
17:06:47	Brigitte (Palladium Stretch)	00:03:35
17:10:22	Brigitte (Palladium 2)	00:03:44

8.24. Fonction "Masquer"



cette fonction est utilisée pour masquer la ligne d'identification d'un écran lorsque celui-ci contient un seul pas.

- Pour revenir au mode d'affichage par défaut, re-cliquez sur l'icône "Masquer".

8.25. Mettre une conduite PAD

- Allez dans le Browser, dans l'onglet "Conduite".
- Sélectionnez la conduite.
- Placez-vous dans la colonne "PAD" et double-cliquez dessus.

L'icône de la fusée apparaît. Cela signifie que votre conduite est PAD donc visible en diffusion.

Attention : si une conduite n'est pas validée PAD, elle n'est pas visible dans le logiciel de diffusion.

8.26. Mettre une pile PAD

- Allez dans le Browser, dans l'onglet "Pile".
- Sélectionnez la Pile.
- Placez-vous dans la colonne "PAD" et double-cliquez dessus.

L'icône de la fusée apparaît. Cela signifie que votre pile est PAD donc visible en diffusion.

Attention : si une pile n'est pas validée PAD, elle n'est pas visible dans le logiciel de diffusion.

8.27. Ecouter un élément de la conduite

Pour écouter un élément sonore de la conduite :

- Double-cliquez dessus. L'outil charge alors le son dans le lecteur.



NB : lorsque vous écoutez le son dans le lecteur, le lecteur se place à 4 secondes de la fin du son (configuration). Si vous voulez écouter le début du son, cliquez dans le compteur pour revenir au début du son.

De plus le lecteur de l'outil "[Federal](#)" vous permet d'écouter les enchaînements "Cut" ou "Mix".

8.28. Supprimer un écran

La fonction "Effacer un écran" est utilisée pour supprimer l'écran et son contenu.

Pour effacer un écran de la conduite :

- Dans la conduite, sélectionnez l'écran à supprimer.
- Faites un clic droit dessus.
- Choisissez la fonction "Supprimer".

Un message de confirmation de suppression apparaît. Cliquez sur "Oui".

L'écran ainsi que tout ce qu'il contient est supprimé.

8.29. Supprimer un pas

La fonction "Effacer un pas" est utilisée pour supprimer le pas et son contenu.

- Dans la conduite, sélectionnez le pas à supprimer.
- Faites un clic droit dessus.
- Choisissez la fonction "Supprimer".

Un message de confirmation de suppression apparaît. Cliquez sur « Oui ».

Le pas ainsi que ce qu'il contient est supprimé.

L'option "Supprimer tous" permet de supprimer dans la conduite tous les pas qui ont le même nom.

Info: Pour retrouver un élément inséré dans un pas dans la base, vous pouvez utiliser le raccourci suivant, CTR + O

8.30. Vider un pas

La fonction "Vider un pas" est utilisée pour supprimer le son associé au pas sans supprimer le pas lui-même. Le pas sera vide.

Pour vider un pas de la conduite :

- Dans la [conduite](#), sélectionnez le pas à vider.
- Faites un clic droit dessus.
- Choisissez la fonction "Vider".

Le pas est vidé.

L'option "Vider tous" permet de vider dans la conduite tous les pas qui ont le même nom.

8.31. Imprimer une conduite

IMPORTANT :

L'impression des conduites ne se fera que si :

- Internet Explorer est le navigateur par défaut,

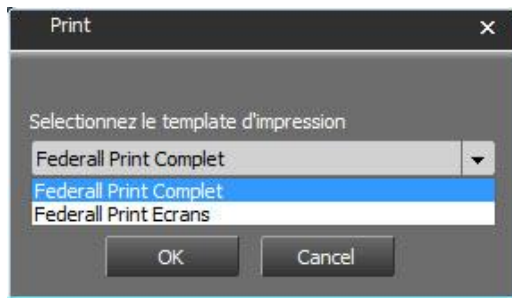
OU

- Windows 10 est le système d'exploitation.

Pour imprimer une conduite :

- Glissez-déposez votre [conduite](#) du Browser dans l'outil [FederalI](#).
- Cliquez sur l'icône d'impression .

Sélectionner l'un des 2 choix possibles :



Federal Print Complet ou Federal Print Ecran

Puis cliquer sur OK et choisir l'imprimante de destination.

Résultat :

Print Complet :

L'impression présentera tous les écrans et tous les pas de chaque écran.

2016-10-21 05:00:00 - 11:00:00 MATIN BONHEUR - RTB

05:00:00 - 11:00:00 / MATIN BONHEUR

05:00:00 - SCREEN - 00:38:21

	05:00:00 - Alexandre (AZERTYUIO AZERTYUIOP) - 00:01:28
	05:01:27 - Justin Timberlake (Can't Stop The Feeling) - 00:03:53
	05:05:20 - Charlie Puth (Marvin Gaye) - 00:03:04
	05:08:24 - Supertramp (Fool's Overture) - 00:10:49
	05:19:13 - Al Stewart (Year of the Cat) - 00:06:30
	05:25:43 - Jason Derulo (Want To Want Me) - 00:03:25
	05:29:08 - Supertramp (C'est La Bon) - 00:05:22
	05:34:30 - C2C Feat. Derek Martin (Happy) - 00:03:51

05:35:00 - PUB - 00:01:30

	05:35:00 - www.ready.gov (Homeland Security) - 00:00:30
	05:35:29 - www.donatelife.net (Donate Life) - 00:00:30
	05:35:59 - Wireless Industry #2 (Wireless Industry) - 00:00:30

Print Ecran :

L'impression présentera uniquement les écrans.

2016-10-21 05:00:00 - 11:00:00

MATIN BONHEUR - RTB

05:00:00 - 11:00:00 / MATIN BONHEUR

05:00:00 - Part 1 - 00:38:21

05:35:00 - PUB - 00:01:30

05:36:00 - Part 2 - 00:38:21

05:58:00 - PUB - 00:02:00

06:00:00 - News at 6 - 00:38:21

Il est possible de définir son propre format d'impression où l'on peut ajouter les informations souhaitées, une image (logo, etc...).

Pour cela il faut créer un feuille XSL. Voir avec l'administrateur.

8.32. Les modes de démarrage

Il est possible de spécifier un type de démarrage précis pour l'écran.

Il existe plusieurs types de démarrage :



IMPORTANT : Les actions des modes de démarrage suivants sont décrites dans le cas d'un AirDDO en mode automatique. Dans le cas d'un diffuseur en mode manuel, c'est le technicien en studio qui décidera du démarrage des écrans en actionnant les faders.

Floating time : l'écran démarrera à la fin de l'écran précédent (représenté par l'icône ).

OnTime : l'écran partira à une heure fixe automatiquement (représenté par l'icône .

Near OnTime : semblable à la fonction "OnTime" sauf que celle-ci attend la fin du son précédent pour démarrer, alors que le "OnTime" normal coupe le son (représenté par l'icône .

Sync OnTime : identique que le "Near OnTime" mais utilise le démarrage de l'écran via des GPI .

Off time : écran dont l'heure de départ est auto-calculée par rapport à l'heure de fin de diffusion fixée par l'utilisateur (représenté par l'icône .

Ex : Si l'écran doit se terminer à 13h précisément et que la durée de tous les sons est de 55 minutes, l'écran démarrera à 12h05.

Time Limit : comme le mode "OnTime" mais, dans ce cas, une fenêtre est autorisée, dans laquelle vous êtes autorisé à diffuser votre écran plus tôt ou plus tard que prévu (représenté par l'icône .

Exemple : un écran pub doit être diffusé à 8h00. On autorise une fenêtre de début de 03 minutes et une fenêtre de fin de 02 minutes. Cela signifie que l'écran sera diffusé entre 7h57 et 08h02.

NB : Si la diffusion de l'écran précédent est terminée pendant le décompte de la fenêtre, la diffusion de l'écran a lieu. Si à la fin de la fenêtre la diffusion de l'écran précédent n'est pas terminée, l'écran fenêtre Auto n'est pas diffusé, et le logiciel de diffusion se positionne sur l'écran suivant de la conduite.

Time Limit Forced : comme le mode "Time Limit" mais, dans ce cas, l'écran est diffusé automatiquement à la fin de cette fenêtre (représenté par l'icône .

8.33. Événements sur Ecran

Les événements sur départ d'écran permettent d'enclencher une action au moment ou un écran de conduite démarre.

Il existe 2 types d'événements :

- entrants

- sortants

8.33.1. Événements entrants

AirDDO attend un événement pour partir. En début d'écran, AirDDO reçoit un événement. Ce mode de démarrage fonctionne avec les modes de démarrage fenêtrés (avec avance ou débordement autorisés), mais pas avec les écrans ON TIME (qui eux, démarrent à heure fixe et n'attendent donc pas de commande).

Pour créer un nouvel élément entrant, renseignez son nom ainsi que les paramètres qui s'y rapportent puis cliquez sur . Votre événement figure désormais dans la liste déroulante et celui-ci est sélectionnable pour n'importe quel écran.

GPI

Ce type d'événement permet de déclencher la diffusion de l'écran au moment de la réception d'une commande GPI.

- **Nom** : nom donné à l'événement
- **Duration** : N/A
- **GPI#** : numéro de la commande GPI qui déclenche le démarrage de l'écran.
- **Type** : ON ou OFF ou TOGGLE ou INVERT...

COM

Ce type d'événement permet de déclencher la diffusion de l'écran au moment de la réception d'une commande COM.

- **Nom** : nom donné à l'événement
- **Duration** : N/A

Les champs "Data", "Parity", "Num Com", "Baud Rate", "WordLenght" et "Stopbits" correspondent à la configuration de votre port COM.

IP

Ce type d'événement permet de déclencher la diffusion de l'écran au moment de la réception d'une commande IP.

- **Nom** : nom donné à l'événement
- **Duration** : N/A
- **Address** : Adresse IP
- **Data** : commande IP envoyée
- **Port** : numéro du port IP
- **TTI** : Time To live (valeur fixée à 255 par défaut)
- **Type** : UDP ou TCP

8.33.2. Événements sortants

Ici, AirDDO envoie un événement. L'envoi peut avoir lieu en début ou en fin d'écran.

Pour créer un nouvel élément sortant, renseignez son nom ainsi que ses paramètres puis cliquez sur . Votre événement figure désormais dans la liste déroulante et celui-ci est sélectionnable pour n'importe quel écran.

GPI

Un événement GPI sortant signifie qu'Air-DDO envoie une commande GPI au moment où l'écran démarre (par exemple, la voyant ON AIR s'allume au moment où commence la diffusion).

- **Nom** : nom donné à l'événement
- **Duration** : N/A
- **GPI#** : numéro permettant d'identifier la commande GPI à exécuter.
- **Type** : ON ou OFF ou TOGGLE ou INVERT ...
- **Offset** : L'Offset définit la position de début de l'envoi de la commande GPI.

COM

Un événement COM sortant signifie qu'Air-DDO envoie une commande qui déclenche une commande COM.

- **Nom** : nom donné à l'événement
- **Duration** : N/A

Les champs "Data", "Parity", "Num Com", "Baud Rate", "Wordlength", "Stopbits" correspondent aux informations de configuration de votre port COM.

- **Offset** : L'Offset définit la position de début de l'envoi de la commande COM.

IP

Un événement IP sortant signifie qu'Air-DDO envoie une commande IP.

- **Nom** : nom donné à l'événement
- **Duration** : N/A
- **Address** : Adresse IP
- **Data** : trame IP envoyée
- **Port** : Port IP
- **TTI** : Time To live (valeur à 255 par défaut)
- **Type** : UDP ou TCP
- **Offset** : L'Offset définit la position de début de l'envoi de la commande IP

RECORD COMMAND

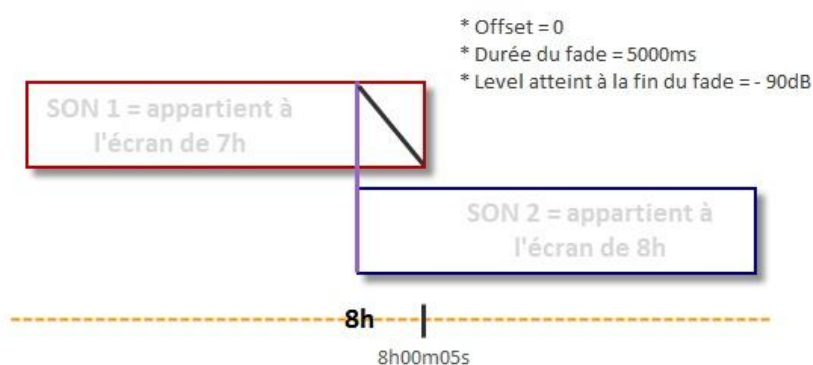
- **Nom** : nom donné à l'événement
- **Duration** : N/A
- **Address** : Adresse d'écoute
- **Ident** : Identifiant de la commande
- **Data** : trame IP envoyée
- **Port** : Port d'écoute
- **TTI** : Time To live (valeur à 255 par défaut)
- **Type** : UDP ou TCP
- **Action** : Start ou Pause ou Stop
- **Offset** : L'Offset définit la position de début de l'envoi de la commande

FADE AUTO

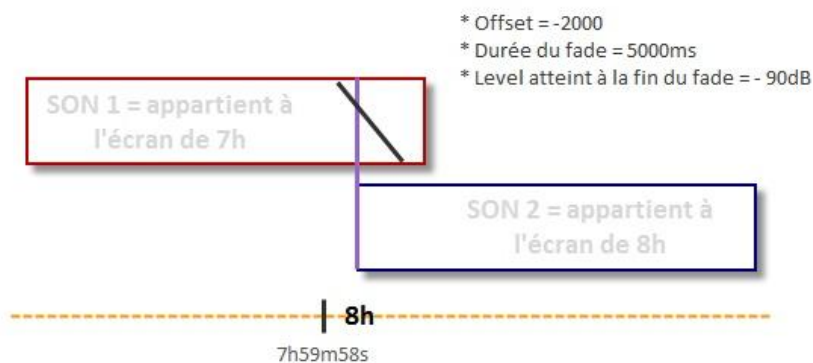
L'événement FADE AUTO ne fonctionne qu'avec les écrans ayant un type de démarrage ON TIME ou OFF TIME. Lorsque l'option FADE AUTO est activée, cela signifie que l'écran commencera à l'heure, en faisant un fade out sur l'élément précédent au lieu de couper celui-ci brutalement.

- **Nom** : nom donné à l'événement
- **Duration** : champ non-fonctionnel ici, laisser la valeur sur "0"
- **Duration (ms)** : Durée en millisecondes du temps de fade out (1000 ms = 1 seconde)
- **Level** : niveau du volume sonore à atteindre à la fin de la courbe de fade out
- **Offset (ms)** : L'Offset définit la position de début du fade.

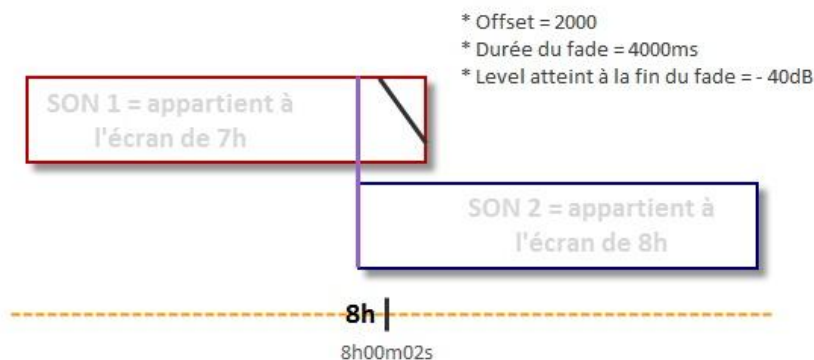
○ Si la valeur est fixée à 0 = le fade out débutera au lancement de l'écran ON TIME :



○ Si l'offset est négatif = le fade out commencera avant l'heure de démarrage de l'écran ON TIME :



- o Si l'offset est positif = le fade out commencera après l'heure de démarrage de l'écran ON TIME :



RECORD TO LIVE

La commande sortante RECORD TO LIVE permet de faire boucler l'entrée de la carte sur la sortie.

- **Nom** : nom donné à l'événement
- **Duration** : Durée à renseigner si un pas de type "event" est sollicité. (contacter l'administrateur pour plus d'informations)
- **Type** : ON ou OFF (pour décider si l'action doit être déclenchée ou stoppée)
- **Start Level (dB)** : niveau en dB du début du fade
- **Duration** : durée souhaitée pour le fade
- **Db Fade** : niveau de volume sonore à atteindre à la fin du fade out
- **Offset** : L'Offset définit la position de début du fade out.

MODE AUTO

La commande AUTO permet de faire passer le logiciel de diffusion AIR-DDO du mode manuel au mode automatique, et inversement.

- **Nom** : nom donné à l'événement
- **Duration** : N/A
- **Type** : ON (le mode AUTO s'enclenche) ou OFF (le mode AUTO est débrayé)

- **Start Auto** : ON (synchronisation sur l'heure courante et lancement automatique de la diffusion) ou OFF (attente d'un déclencheur pour lancer la diffusion -tel qu'un démarrage ON TIME ou une FENETRE FORCEE par exemple, un lancement manuel...)

En d'autres termes, si le paramètre START AUTO est configuré à ON, l'écran démarrera à partir du point où l'écran devrait être rendu.

COMMANDE SHELL

- **Nom** : nom donné à l'événement
- **Duration** : N/A
- **Cmd** : nom de la commande que l'on souhaite déclencher (commande exécutée par le système d'exploitation de la machine)
- **Offset** : L'Offset définit la position de début du déclenchement de la commande
 - Si l'offset est à zéro = exécution de la commande au moment du démarrage de l'écran
 - Si l'offset est négatif = exécution de la commande avant l'heure de démarrage de l'écran
 - Si l'offset est positif = exécution de la commande après l'heure de démarrage de l'écran

VLSU

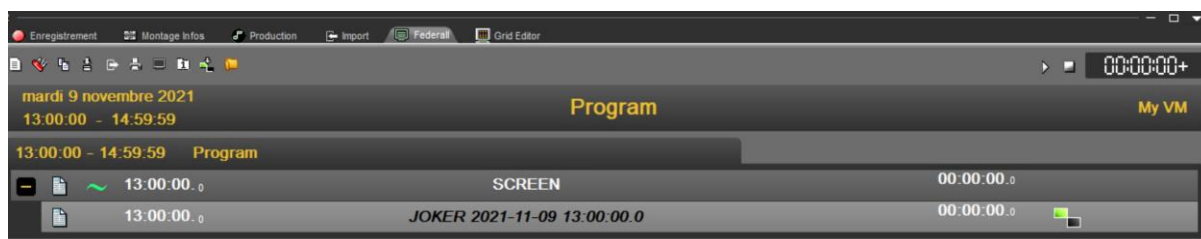
Ce type d'événement sert, dans le cadre de la localisation, à envoyer un ordre de PLAY aux différents diffuseurs (Digitrack ou LocPlayer)

- **Nom** : nom donné à l'événement
- **Duration** : N/A
- **Ident** : identifiant du TIME SLOT EVENT (cf. documentation "LocalisationSchedule_8.00_FR.pdf")
- **Category** : Catégorie du TIME SLOT EVENT (si nécessaire)

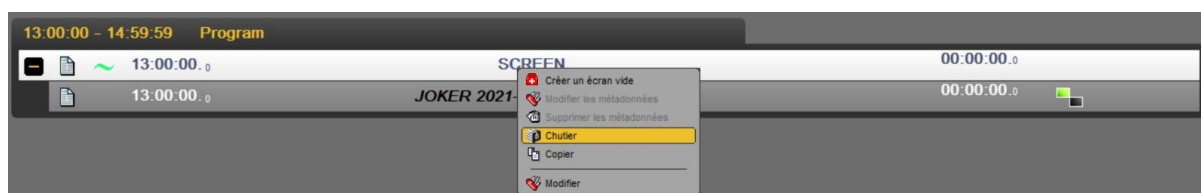
8.34. Modèle

8.34.1. Création

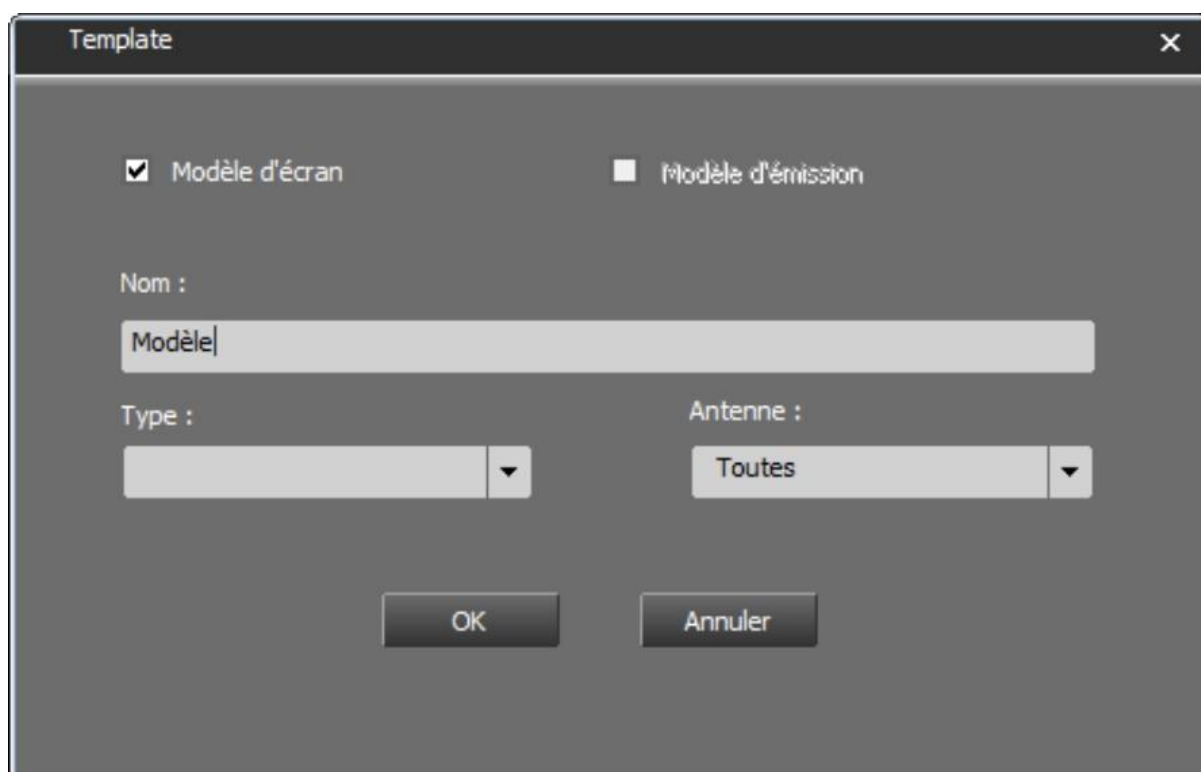
Il est possible de créer un modèle à partir d'un écran contenu dans la conduite.



Sélection l'écran et faire un clic droit



Une fenêtre s'affiche :

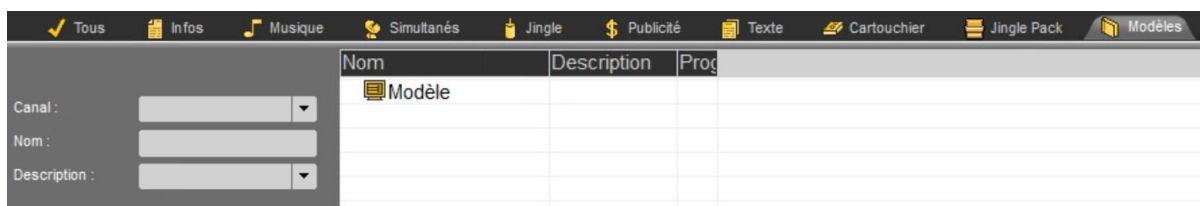


Spécifier si l'on souhaite créer un modèle d'écran ou d'émission.

Saisir le nom, le type (news, musique, etc...)

Spécifier pour quelle antenne ce modèle sera disponible.

Cliquer sur "Ok"



Tous les modèles créés sont stockés dans l'onglet "Modèles" du Browser

8.34.2. Jokers

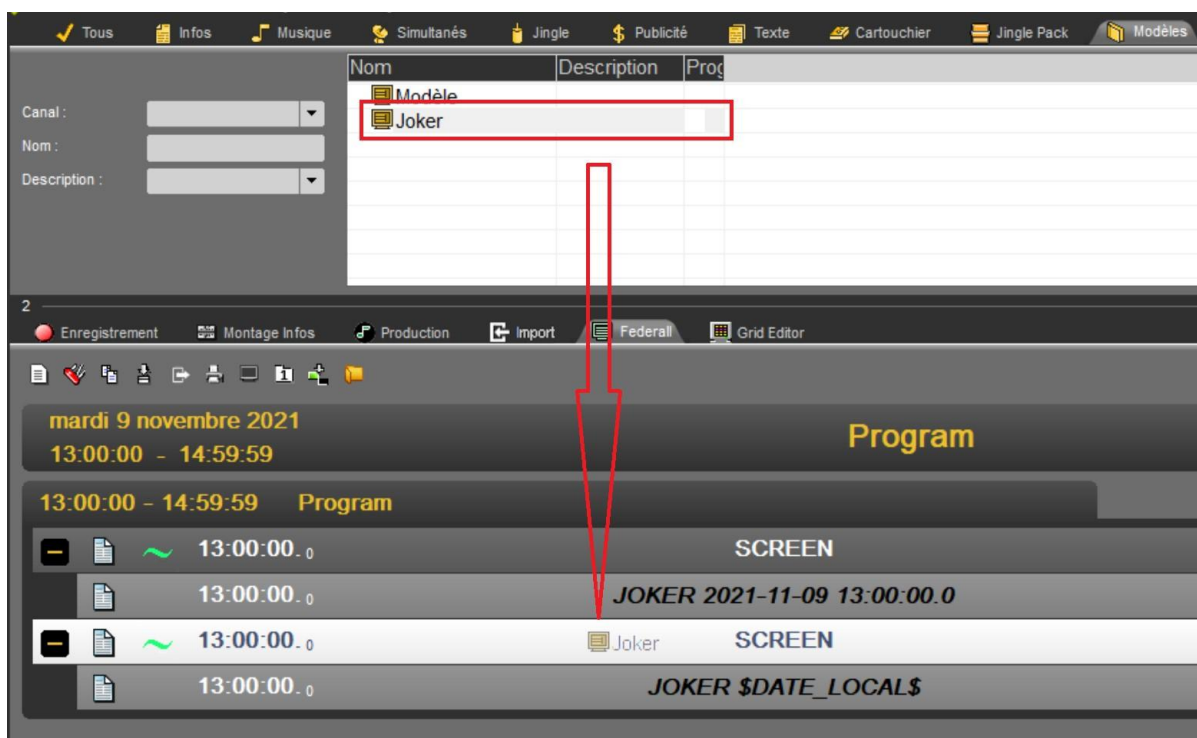
Il est possible d'ajouter des jokers (ex : \$TIME_HH\$) dans le nommage des pas. A l'insertion du modèle dans la conduite, ils seront remplacés par leur valeur par la date et heure du pas correspondant

DATE_LOCAL	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	Cf Régional settings
DATE_SQL	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	2020-12-09 15:48:10.845
DATE_DW	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	03 (Mar)
DATE_DD	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	09
DATE_MM	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	12
DATE_YYYY	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	2020
DATE_DDMM	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	0912
DATE_DD-MM	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	09-12
DATE_DD/MM	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	09/12
DATE_MMDD	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	1209
DATE_MM-DD	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	12-09
DATE_MM/DD	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	12/09
DATE_DDMMYYYY	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	09122020
DATE_DD-MM-YYYY	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	09-12-2020
DATE_DD/MM/YYYY	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	09/12/2020
DATE_MMDDYYYY	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	12092020
DATE_MM-DD-YYYY	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	12-09-2020
DATE_MM/DD/YYYY	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	12/09/2020
TIME_HH	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	15
TIME_MM	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	48
TIME_SS	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	10
TIME_MS	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	845
TIME_HHMM	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	1548
TIME_HH:MM	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	15:48

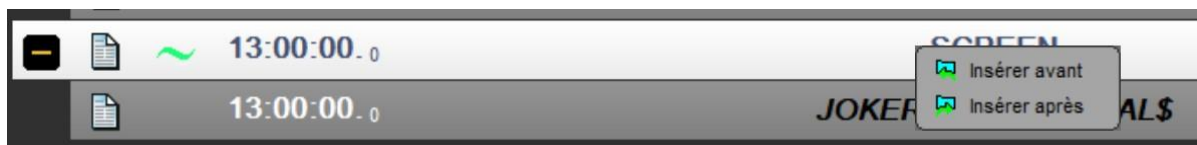
TIME_HHMMSS	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	154810
TIME_HH:MM:SS	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	15:48:10
TIME_HHMMSSMS	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	154810845
TIME_HH:MM:SS.MS	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	15:48:10.845

8.34.3. Insertion

Depuis l'onglet "Modèles" du Browser, effectué un glisser déposer du modèle sélectionné dans la conduite



Au relâchement, le menu du mode d'insertion apparaît



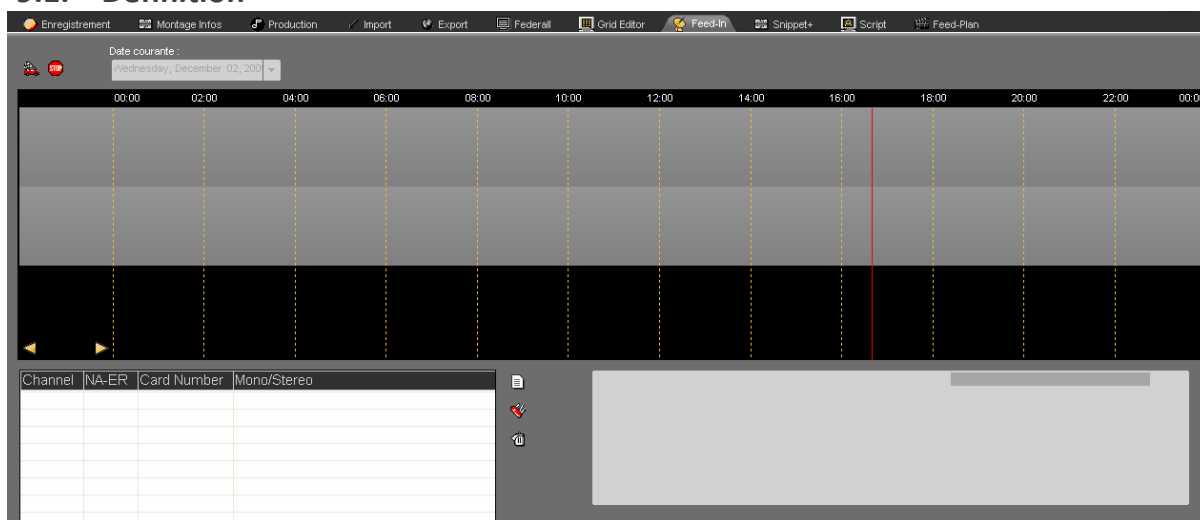
Après insertion, le nouvel écran issu du modèle est ajouté



9. FeedIn

L'onglet FeedIn est utilisé pour lancer, arrêter et gérer tous les enregistrements et créer de nouveaux canaux d'enregistrement.

9.1. Definition



Comme dans Feed Plan, cet onglet est divisé en 2 parties :

- la partie supérieure montre le planning des enregistrements du jour,
- la partie inférieure, la liste des canaux existant et les messages d'erreur.

9.2. Gestion des enregistrements

9.2.1. Lancer un enregistrement

Même si les enregistrement sont programmés, le bouton Start doit être activé.

Pour le faire, cliquer sur .

9.2.2. Arrêter un enregistrement

Si un enregistrement programmé doit être arrêté, cliquer sur .

9.2.3. Lancer/arrêter un enregistrement via Socket

La fonctionnalité est active (pas désactivable), et 2 clés de registre sont associées à cette fonction :

1. RadioAssist\8.0\NADEC\PortACQ.
2. RadioAssist\8.0\NADEC\Multicast_Ip_Adress.

Il s'agit de socket UDP, si le port multicast n'est pas rempli, la socket est créée en unicast (loopback) sur le PortAcq, sinon elle est sur l'adresse multicast sur le PortAcq.

Chaque enregistrement géré par FeedIn peut être démarré/arrêté sur réception d'une chaîne de caractères reçue sur le bon port.

Pour cela il faut que dans la table T_NAPRO (celle qui décrit les enregistrements planifiés créés par FeedPlan) ait START_ACQ et/ou STOP_ACQ remplis avec une chaîne de caractères.

Les 2 chaînes de caractères font 24 caractères de longueur max.

FeedPlan permet de les remplir pour les enregistrements planifiés (pas pour les enregistrements instantanés ou continus).

9.3. Créer un canal d'enregistrement

Il est possible d'enregistrer 2 types de flux :

- un flux IP
- un flux audio/vidéo à partir de sources physiques.

IMPORTANT : Il n'est pas possible de faire fonctionner FeedIn en "hybride" Audio et IP en même temps.

9.3.1. A partir d'un flux IP

En amont de la création des canaux d'enregistrement IP, il faut que la case "IP Stream" soit cochée dans le setup de Radio-Assist dans l'onglet "FeedIn".

La liste des canaux existants est présentée en bas de l'écran :

Channel	NA-ER	Card Number	Mono/Stereo
BBC	PPCOM05	11	Stereo
Radio France	PPCOM05	11	Stereo

Pour ajouter un nouveau canal, cliquer sur 

La fenêtre suivante apparaît :

Création de chaîne

Nom: APO

FeedIn Station: PLPAPOLINI04

Flux IP: Funk

Type: Langage:

Fus. hor.: 2 Pays:

Métadonnées:

SID: -1 Genre:

PID: 1 Comment:

GPI Input: -1

Always assign to Item: -1

Onglet: Simultanés

Specific Path:

Format:

- ☒ Audio
- ☐ Video

Input:

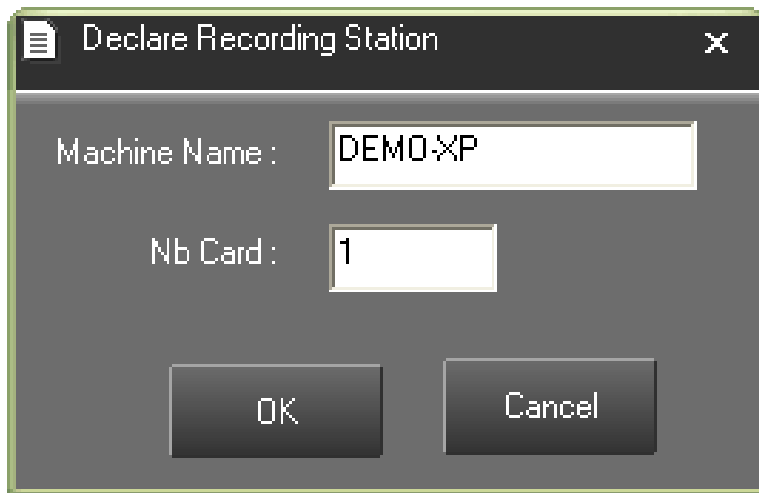
- ☒ Stereo
- ☐ Mono (Left)
- ☐ Mono (Right)

OK Cancel

Nom : Nom du nouveau canal.

FeedIn Station : Station de travail où l'enregistreur de flux est installé.

Pour créer une nouvelle station cliquer sur .



Machine Name : Nom de la machine.

Nb Card : Saisir le numéro de cette machine.

Important : Comme nous ne sommes pas limité par un nombre de carte physique, il est possible de créer autant de Recording Station que l'on souhaite.

Cependant, ce nombre dépends de la puissance de la machine d'enregistrement et du débit entrant disponible.

Flux IP : Nom du flux IP créée en amont dans le setup de Radio-Assist dans l'onglet "IP Stream".

Les 4 champs suivants sont des champs de saisie libre :

Type : Type de son enregistrés (musique, infos, etc...)

Langage : Langue du flux enregistré.

Fuseau Horaire : Par exemple, nombre de fuseau horaire de différence avec celui de la machine d'enregistrement.

Pays : Par exemple, pays de la source audio.

Métadonnées :

SID/PID/Genre/Comment : Champs de type alphanumérique à saisie libre. Ces informations sont stockées dans la base de données.

Ces métadonnées peuvent être affichées en cochant la case "Metadonnées" dans l'onglet "FeedIn" de Radio Assist Setup.

Les champs "GPI Input" et "Always assigne to item" sont grisés.

Onglet : Choix de l'onglet de destination des éléments enregistrés à partir de ce flux IP.

Specific Path : Permet de configurer et visualiser des chemins spécifiques dans la boîte de dialogue permettant de modifier/créer des channels

Possibilité d'utiliser les tokens RadioAssist classiques \$YEAR \$MONTH \$DAY etc dans ces chemins.

Les champs "Format" et "Input" sont grisés car paramétrés à la création du flux IP dans le setup de Radio-Assist.

Cliquer sur 

Le nouveau canal est créé et apparaît dans la liste.

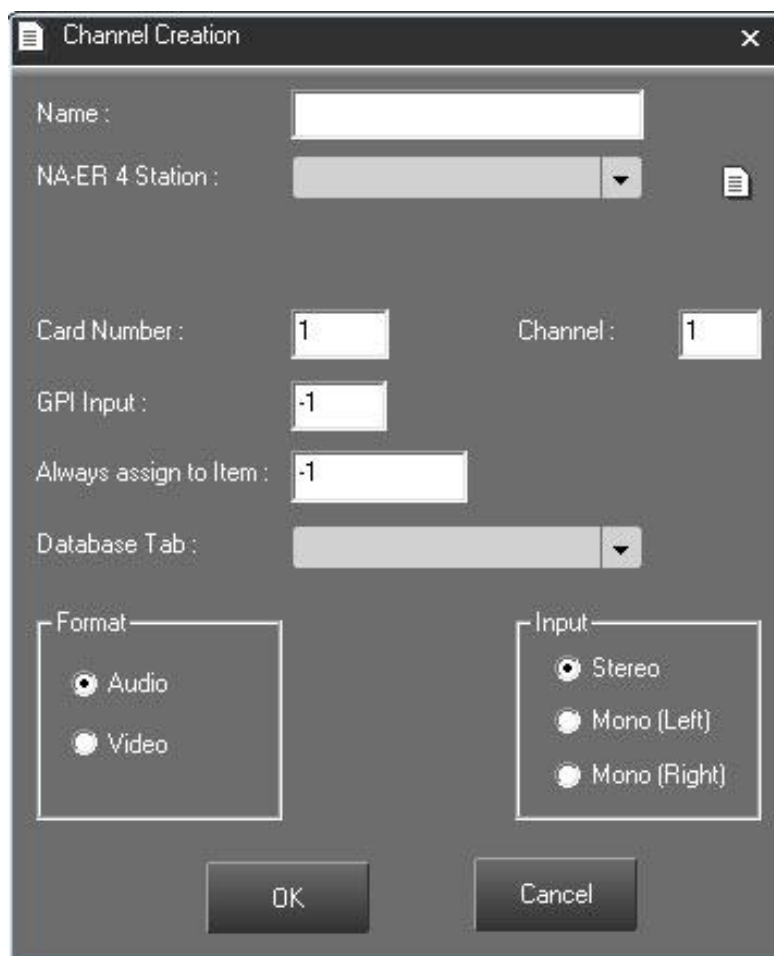
9.3.2.A partir d'une source physique

La liste des canaux existant est présentée en bas de l'écran :

Channel	NA-ER	Card Number	Mono/Stereo
BBC	PPCOM05	11	Stereo
Radio France	PPCOM05	11	Stereo

Pour ajouter un nouveau canal, cliquer sur 

La fenêtre suivante apparaît :



The 'Channel Creation' dialog box contains the following fields and options:

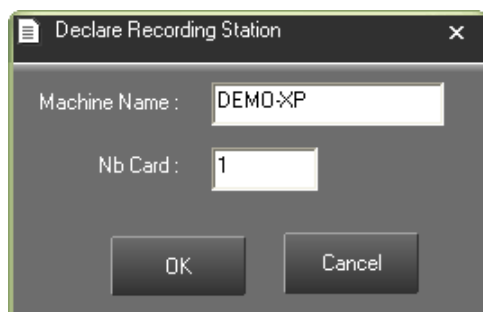
- Name :** A text input field.
- NA-ER 4 Station :** A dropdown menu with a document icon to its right.
- Card Number :** A text input field containing the value '1'.
- Channel :** A text input field containing the value '1'.
- GPI Input :** A text input field containing the value '-1'.
- Always assign to Item :** A text input field containing the value '-1'.
- Database Tab :** A dropdown menu.
- Format :** A group box containing two radio buttons:
 - ☒ Audio
 - ☐ Video
- Input :** A group box containing three radio buttons:
 - ☒ Stereo
 - ☐ Mono (Left)
 - ☐ Mono (Right)
- Buttons:** 'OK' and 'Cancel' buttons at the bottom.

Name : Nom du nouveau canal

NA-ER 4 Station : Station de travail où l'enregistreur de flux est installé

Pour créer un nouvel enregistreur :

- Cliquer sur 



The 'Declare Recording Station' dialog box contains the following fields and buttons:

- Machine Name :** A text input field containing the value 'DEMO-XP'.
- Nb Card :** A text input field containing the value '1'.
- Buttons:** 'OK' and 'Cancel' buttons at the bottom.

Machine name : Déclarer le nom de la nouvelle machine équipée de l'enregistreur.

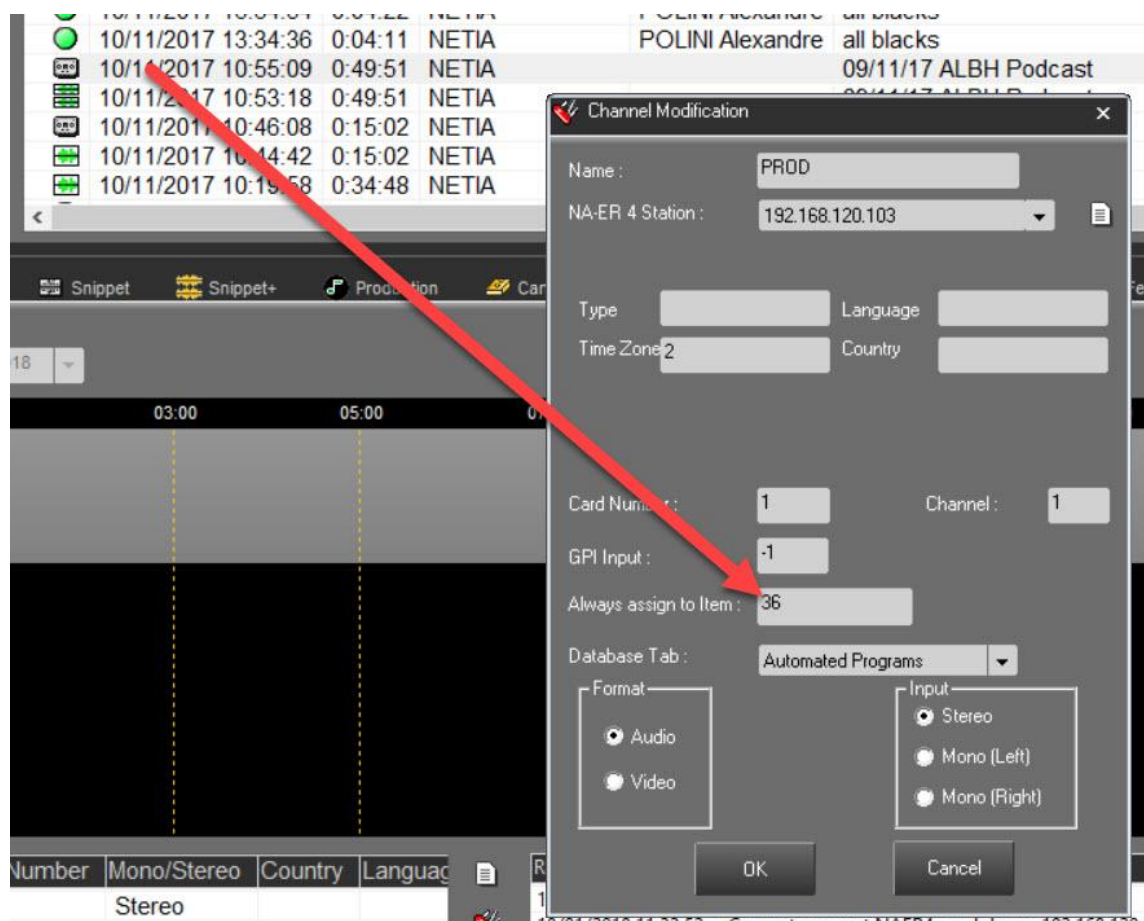
Nb card : Nombre de carte disponibles sur cette machine.

Card number et **Channel** : Numéro de la carte et voie sur la carte dédiée à l'enregistrement.

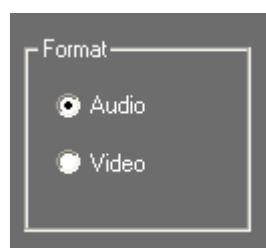
GPI Input : N° de GPI entrant (inactif)

Always assign to item : N° de l'item à remplacer. Glisser-Déposer à partir du Browser l'élément à mettre à jour à chaque enregistrement.

A chaque enregistrement, l'élément dans la base sera "écrasé" par le nouvel enregistrement.



Database tab : Onglet de la base de donnée où seront sauvegardés les enregistrement.



Type de source : Audio ou Vidéo



Format d'enregistrement : mono ou stéréo. En mono mode, le nombre de sources enregistrable est doublé.



Le nouveau canal est montré dans la liste ainsi que ses paramètres.

9.3.2.1. Configuration Multi NAER

Dans le cas d'une installation où FeedIn contrôle plusieurs NAER, il faut modifier la clé de registre suivante :

**HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\[WOW6432Node\]NETIA\NA-ER
4\Protocols\IP\Serveur First ID.**

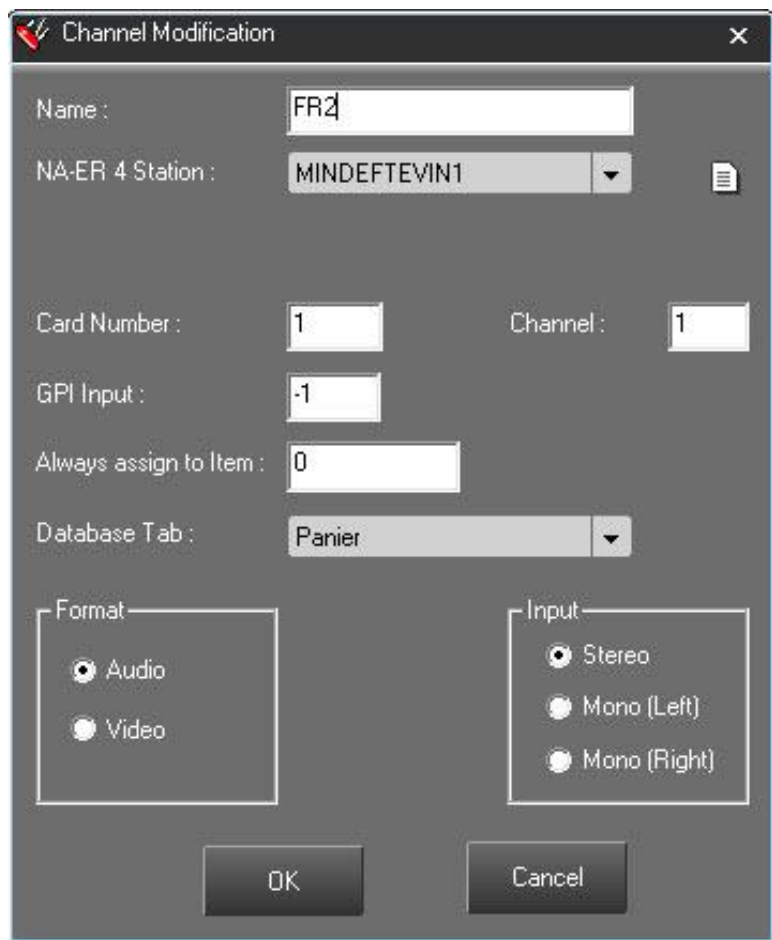
Valeur par défaut = 5

Il faut mettre une valeur unique pour chaque NAER contrôlé par FeedIn (par exemple ID_NAER*1000).

Sinon, il n'est pas nécessaire d'y toucher.

9.4. Modifier un canal d'enregistrement

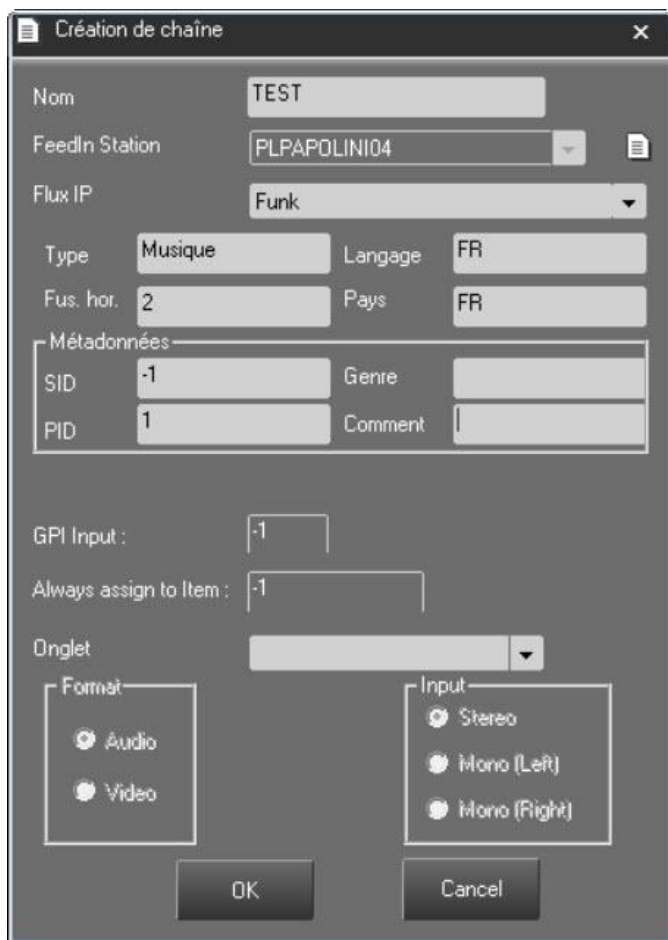
Pour modifier les paramètres d'un canal, sélectionner le canal puis cliquer sur 



The image shows a 'Channel Modification' dialog box with the following fields and options:

- Name :** FR2
- NA-ER 4 Station :** MINDEFTEVIN1
- Card Number :** 1
- Channel :** 1
- GPI Input :** -1
- Always assign to Item :** 0
- Database Tab :** Panier
- Format :** Radio buttons for Audio (selected) and Video.
- Input :** Radio buttons for Stereo (selected), Mono (Left), and Mono (Right).
- Buttons:** OK and Cancel.

OU



Saisir les nouveaux paramètres puis cliquer sur

OK

9.5. Supprimer un canal d'enregistrement

Pour supprimer un canal, le sélectionner dans la liste puis cliquer sur

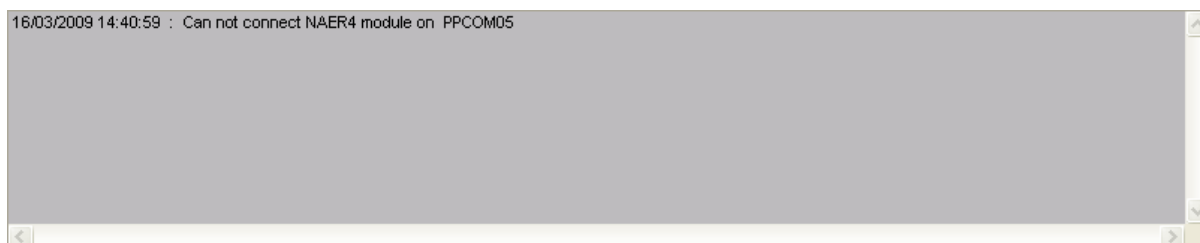


Note : FeedIn doit être arrêté avant de supprimer un canal.



9.6. Messages d'erreur

Ces messages apparaissent si une ou des erreur(s) surviennent et lors de l'arrêt simultané de plusieurs enregistrements.

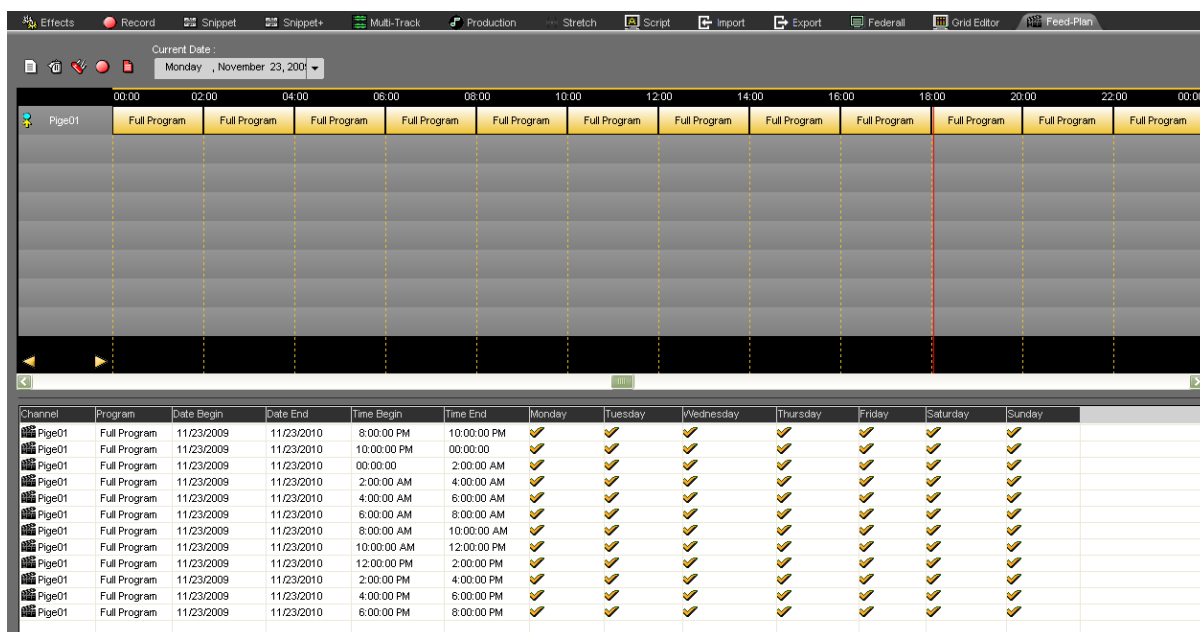


Un message est aussi affiché si la capacité du disque d'enregistrement descend sous la barre des 20Mb car tous les enregistrements s'arrêtent si cette limite est atteinte.

10. FeedPlan

10.1. Définition de FeedPlan

L'outil FeedPlan est utilisé pour programmer des enregistrements automatiques.

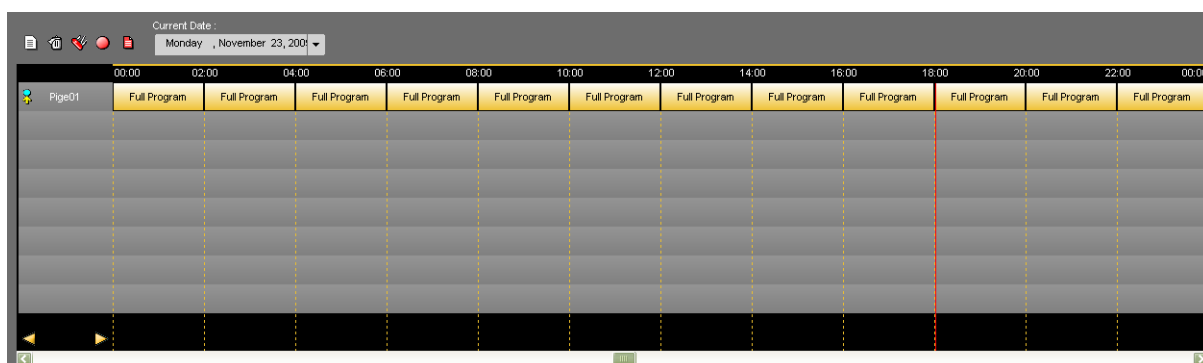


L'interface est divisée en 2 parties :

- La partie supérieure correspond à la grille de programmes pour un jour déterminé (jour courant qui peut être modifié en sélectionnant une autre date dans "Current date").

Current Date :

Monday , November 23, 2001 ▼



- La partie inférieure correspond à la liste des enregistrements automatiques déjà programmés sur les différents canaux disponibles.

Chaine	Emission	Date de Début	Date de Fin	Heure de Début	Heure de Fin	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
FRANCE...	MATINALES	02/03/2004	02/03/2006	06:00:00	09:00:00	●	●	●	●	●	●
ABC	FULL PROG...	22/03/2005	09/11/2005	00:00:00	02:00:00	●	●	●	●	●	●
ABC	FULL PROG...	22/03/2005	09/11/2005	02:00:00	04:00:00	●	●	●	●	●	●
ABC	FULL PROG...	22/03/2005	09/11/2005	04:00:00	06:00:00	●	●	●	●	●	●
ABC	FULL PROG...	22/03/2005	09/11/2005	06:00:00	08:00:00	●	●	●	●	●	●
ABC	FULL PROG...	22/03/2005	09/11/2005	08:00:00	10:00:00	●	●	●	●	●	●
ABC	FULL PROG...	22/03/2005	09/11/2005	10:00:00	12:00:00	●	●	●	●	●	●
ABC	FULL PROG...	22/03/2005	09/11/2005	12:00:00	14:00:00	●	●	●	●	●	●
ABC	FULL PROG...	22/03/2005	09/11/2005	14:00:00	16:00:00	●	●	●	●	●	●
ABC	FULL PROG...	22/03/2005	09/11/2005	16:00:00	18:00:00	●	●	●	●	●	●
ABC	FULL PROG...	22/03/2005	09/11/2005	18:00:00	20:00:00	●	●	●	●	●	●
ABC	FULL PROG...	22/03/2005	09/11/2005	20:00:00	22:00:00	●	●	●	●	●	●
ABC	FULL PROG...	22/03/2005	09/11/2005	22:00:00	00:00:00	●	●	●	●	●	●
BBC	LADIES FIRST	02/03/2004	02/03/2006	10:00:00	12:00:00	●	●	●	●	●	●

10.2. Les simultanés

Les simultanés sont des enregistrements programmés.

10.3. Créer un nouvel enregistrement programmé

- Cliquez sur "Nouveau" 

Une fenêtre apparaît :

Création d'un nouvel enregistrement programmé

Chaîne : [dropdown] Emission : [text field]

Langage : [text field]

Date début : [jeudi 22 octobre 2015] Date Fin : [jeudi 22 octobre 2015]

Heure début : [11:34:06] Heure Fin : [11:34:06]

☐ Un seul jour (date début)
 ☒ Lundi
 ☒ Mardi
 ☒ Mercredi
 ☒ Jeudi

☒ Tous les jours
 ☒ Vendredi
 ☒ Samedi
 ☒ Dimanche

☐ Jours personnalisés :

☐ Démarrage sur GPI
 Numéro GPI : [-1]

Toujours enregistrer sur l'item : [0]
 Aide : Vous pouvez effectuer un glisser-déplacer depuis le Browser.

Validité de diffusion (jours) : [0]

Start Acquisition : [text field]
 Stop Acquisition : [text field]

- **Chaîne** : Sélectionnez le canal sur lequel vous souhaitez enregistrer.
- **Emission** : Saisissez le nom de votre programme à enregistrer.
- **Langage** : Saisissez le code de la langue de votre programme à enregistrer.
- **Période de validité** : Entrez une date de début et de fin pour laquelle la programmation sera valide.
- **Un seul jour** : L'enregistrement ne sera effectué qu'un jour. Il tiendra de la date de début saisie.
- **Tous les jours** : L'enregistrement se fera tous les jours de la semaine.
- **Jours personnalisés** : Sélectionner les jours de la semaine où sera lancé l'enregistrement.

Des options supplémentaires sont disponibles dans la partie "Divers" :

☐ Démarrage sur GPI
 Numéro GPI :

Toujours enregistrer sur l'item :
 Aide : Vous pouvez effectuer un glisser-déplacer depuis le Browser.

Validité de diffusion (jours) :

- **Démarrage sur GPI** : si coché, le simultané sera déclenché sur un signal.
- **Numéro GPI** : si "Démarrage sur GPI" est coché, indiquez ici sur quel GPI le déclenchement doit être effectué.
- **Toujours enregistrer sur l'item** : si vous avez planifié un simultané et qu'il est désormais dans la base de données, vous pouvez le sélectionner et le glisser dans ce champ. Ainsi, chaque jour le simultané sera écrasé par celui du jour courant.

Virtua	Date	Duration	User	Correspondent	Title	Type	RTB	Broadcastable
	10/11/2017 10:19:58	0:34:48	NETIA		RTL 11h - 12h POD1			
	09/11/2017 22:57:34	0:19:46	NETIA		QUIZZ PATRICE			
	09/11/2017 22:56:32	0:04:46	NETIA		NOUVELLE STAR			
	09/11/2017 15:55:02	1:00:04	NETIA		Journal 11h - 12h			
	09/11/2017 15:49:18	0:59:58	NETIA		Journal 12h - 13h			
	09/11/2017 15:16:27	0:03:44	NETIA	Brigitte	Palladium Edit			
	09/11/2017 15:15:39	0:03:44	NETIA	Brigitte	Palladium Edit			
	09/11/2017 15:08:15	0:00:07	NETIA	Brigitte	Palladium Pastille			
	09/11/2017 14:55:59	0:00:00	NETIA	Brigitte	Palladium cut			

Glisser-déposer l'élément.
Le numéro de l'élément se renseigne automatiquement

Create a new automatic recording program

Channel : Program :

Language :

Date début : jeudi 18 janvier 2018 Date Fin : jeudi 18 janvier 2018

Heure début : 11:33:16 Heure Fin : 11:33:16

☐ Un seul jour (date début)
 ☒ Lundi
 ☒ Mardi
 ☒ Mercredi
 ☒ Jeudi

☐ Tous les jours
 ☒ Vendredi
 ☒ Samedi
 ☒ Dimanche

☐ Jours personnalisés :

☒ Démarrage sur GPI
 Numéro GPI :

Toujours enregistrer sur l'item :
 Aide : Vous pouvez effectuer un glisser-déplacer depuis le Browser.

Validité de diffusion (jours) :

Start Acquisition : Stop Acquisition :

- **Validité de diffusion (jours)** : si vous utilisez la fonction "Toujours enregistrer sur l'item", précisez ici la période de validité en jour pendant laquelle le simultané est écrasé par le plus récent.

Start Acquisition :		Stop Acquisition :	
---------------------	----------------------	--------------------	----------------------

Ces champs permettent de saisir un code qui permettra via une trame IP de lancer et stopper un enregistrement.

- **Start acquisition** : Saisir le code défini.
- **Stop acquisition** : Saisir le code défini.

- Sauvegardez en cliquant sur .

10.4. Modifier un nouvel enregistrement programmé

- Sélectionnez l'émission en cliquant dessus et cliquez sur "Modifier"  ou faites un double-clic directement sur l'émission.

La fenêtre des paramètres de l'enregistrement programmé apparaît.

Création d'un nouvel enregistrement programmé

Chaîne: [dropdown] Emission: [text]

Langage: [text]

Date début: [jeudi 22 octobre 2015] Date Fin: [jeudi 22 octobre 2015]

Heure début: [11:34:06] Heure Fin: [11:34:06]

☐ Un seul jour (date début)
 ☒ Lundi
 ☒ Mardi
 ☒ Mercredi
 ☒ Jeudi

☒ Tous les jours
 ☒ Vendredi
 ☒ Samedi
 ☒ Dimanche

☐ Jours personnalisés :

☐ Démarrage sur GPI
 Numéro GPI: [-1]

Toujours enregistrer sur l'item: [0]
 Aide: Vous pouvez effectuer un glisser-déplacer depuis le Browser.

Validité de diffusion (jours): [0]

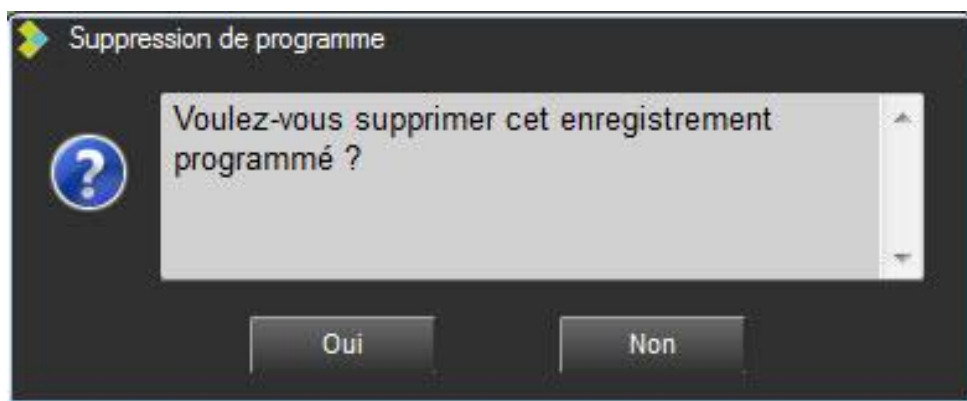
Start Acquisition: [text]
 Stop Acquisition: [text]

- Effectuez vos modifications.

- Sauvegardez en cliquant sur .

10.5. Supprimer un nouvel enregistrement programmé

- Sélectionnez l'émission en cliquant dessus.
- Cliquez sur "Supprimer" . Un message de confirmation de suppression apparaît.



- Cliquez sur "Oui" pour continuer.

La programmation est supprimée.

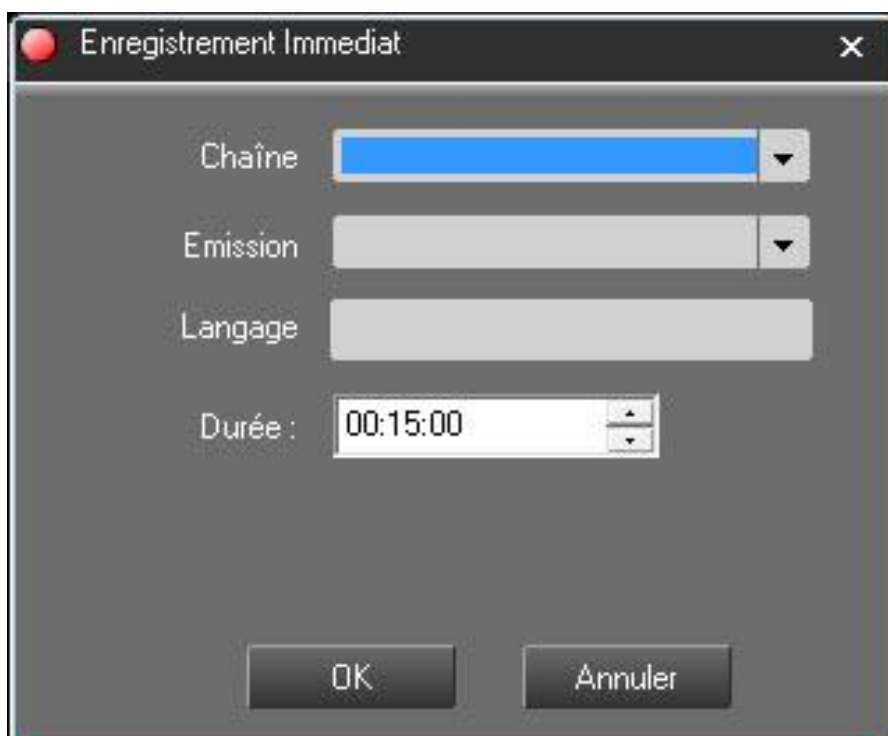
10.6. Fonction "Enregistrement Immédiat"

Pour déclencher immédiatement un enregistrement que vous n'avez pas programmé, cliquez

sur "Enregistrement immédiat"



Une fenêtre apparaît afin de saisir certaines informations indispensables.



- **Chaîne** : Sélectionnez le canal sur lequel vous souhaitez enregistrer.
- **Emission** : Saisissez le nom de votre programme à enregistrer.
- **Langage** : Saisissez le code de la langue de votre programme à enregistrer.
- **Durée** : Saisissez une durée d'enregistrement (par défaut, la durée est de 15 minutes).

Validez par

OK

L'enregistrement démarre immédiatement.

10.7. Fonction "Full Channel Recording"

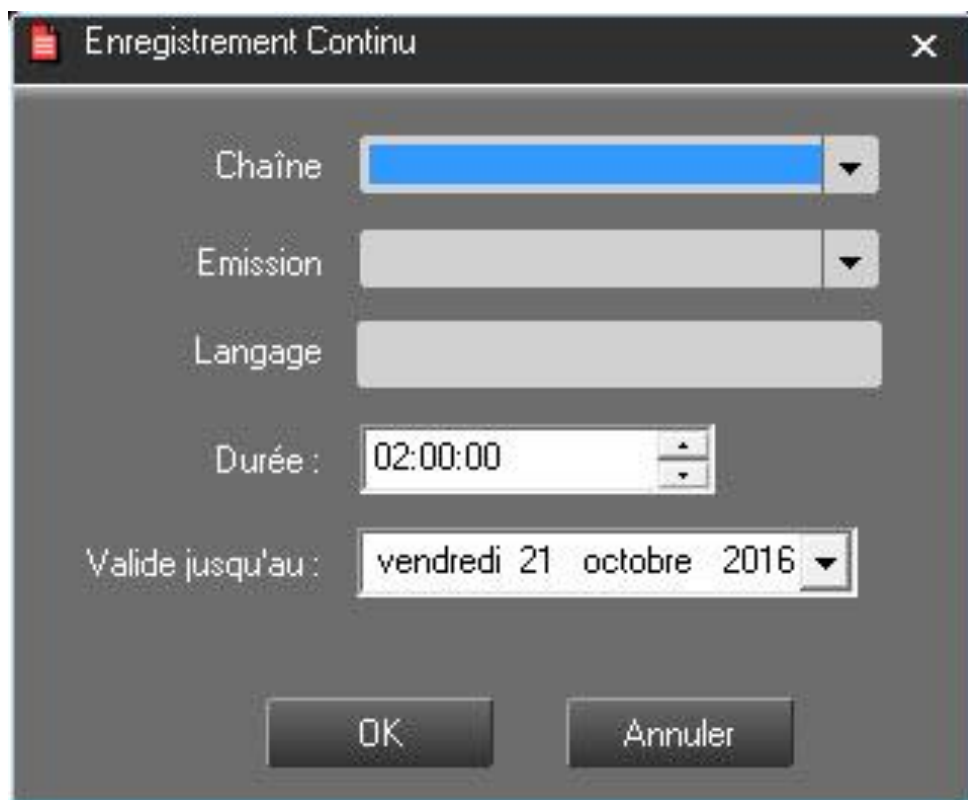
La fonction "Full channel Recording"  est utilisée pour créer une programmation continue (sur toute la journée), mais divisée en tranche.

Ex : ci-dessous, une programmation appelée "Full program" a été créée pour toute la journée mais a été divisée en tranches de 2 heures.

	00:00	02:00	04:00	06:00	08:00	10:00	12:00	14:00	16:00	18:00	20:00	22:00	00:00
Pige01 F Prog	Full Program	Full Program	Full Program	Full Program	Full Program	Full Program	Full Program	Full Program	Full Program	Full Program	Full Program	Full Program	Full Program

Pour créer une programmation continue :

- Cliquez sur l'icône "Full Channel Recording" .
- Une fenêtre apparaît. Saisissez les données suivantes:



- **Chaîne** : Sélectionnez le canal sur lequel vous souhaitez enregistrer.
- **Emission** : Saisissez le nom de votre programme à enregistrer.
- **Langage** : Saisissez le code de la langue de votre programme à enregistrer.
- **Durée** : Saisissez la durée de la tranche.
- **Valide jusqu'au** : Saisissez la date de fin de validité de cet enregistrement continu.

Sauvegardez en cliquant sur .

10.8. Fonction Load Planning

Cette fonctionnalité n'est pas active par défaut.

La fonction Load Planning vous permet de récupérer un fichier EPG décrivant la programmation d'une chaîne, ceci en ouvrant un navigateur Windows standard.

Cette fonction est une option.

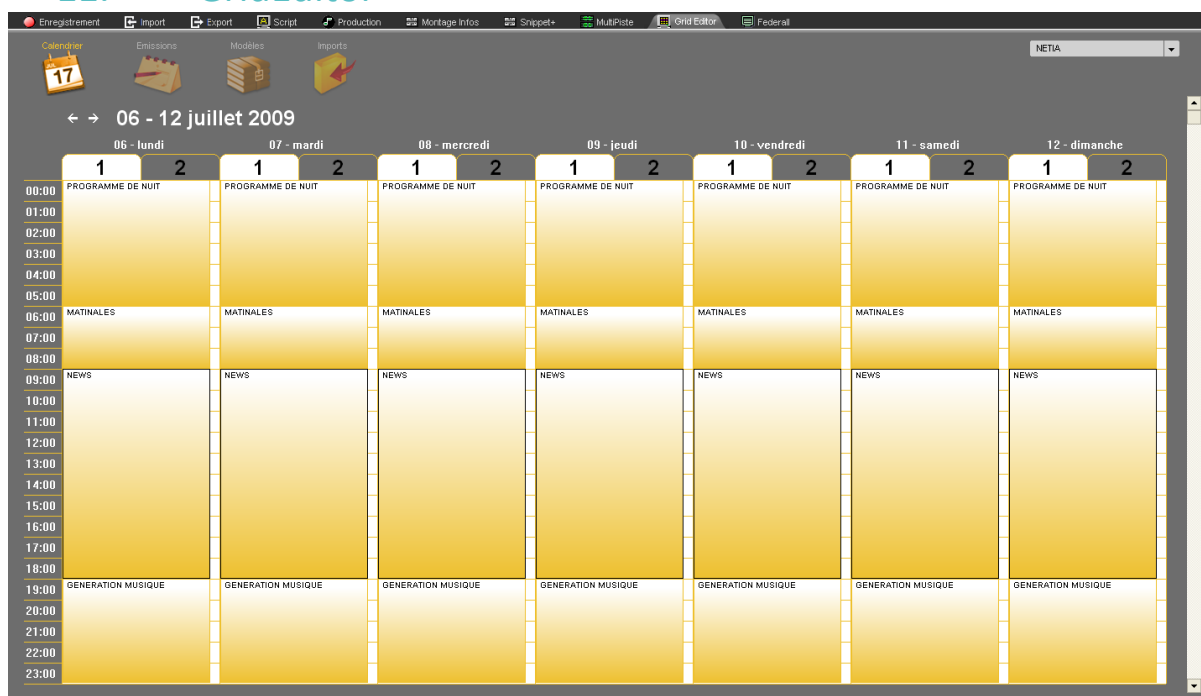


En cas d'erreur (chaîne non-trouvée lors de l'import), la popup suivante peut apparaître et vous proposera une action pour pouvoir procéder à l'enregistrement, ceci en vous basant sur la liste des chaînes effectivement disponibles.

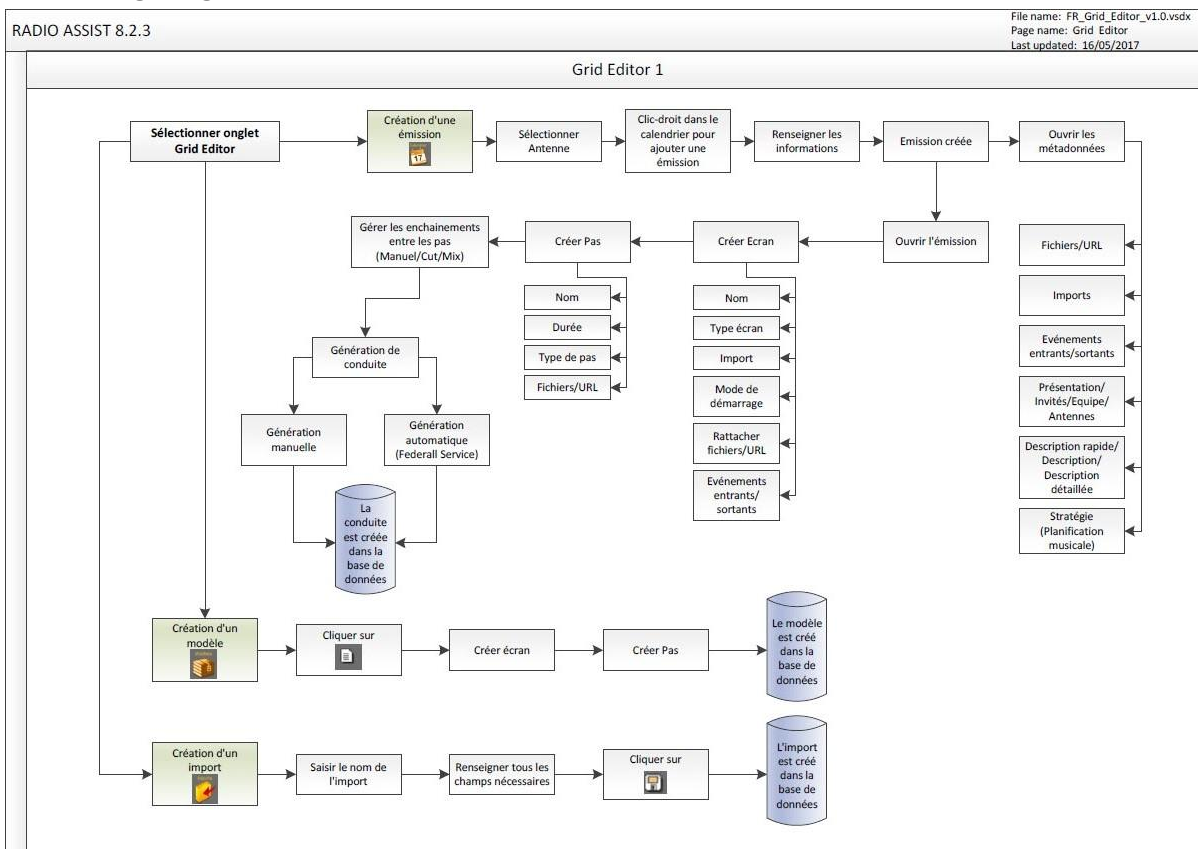


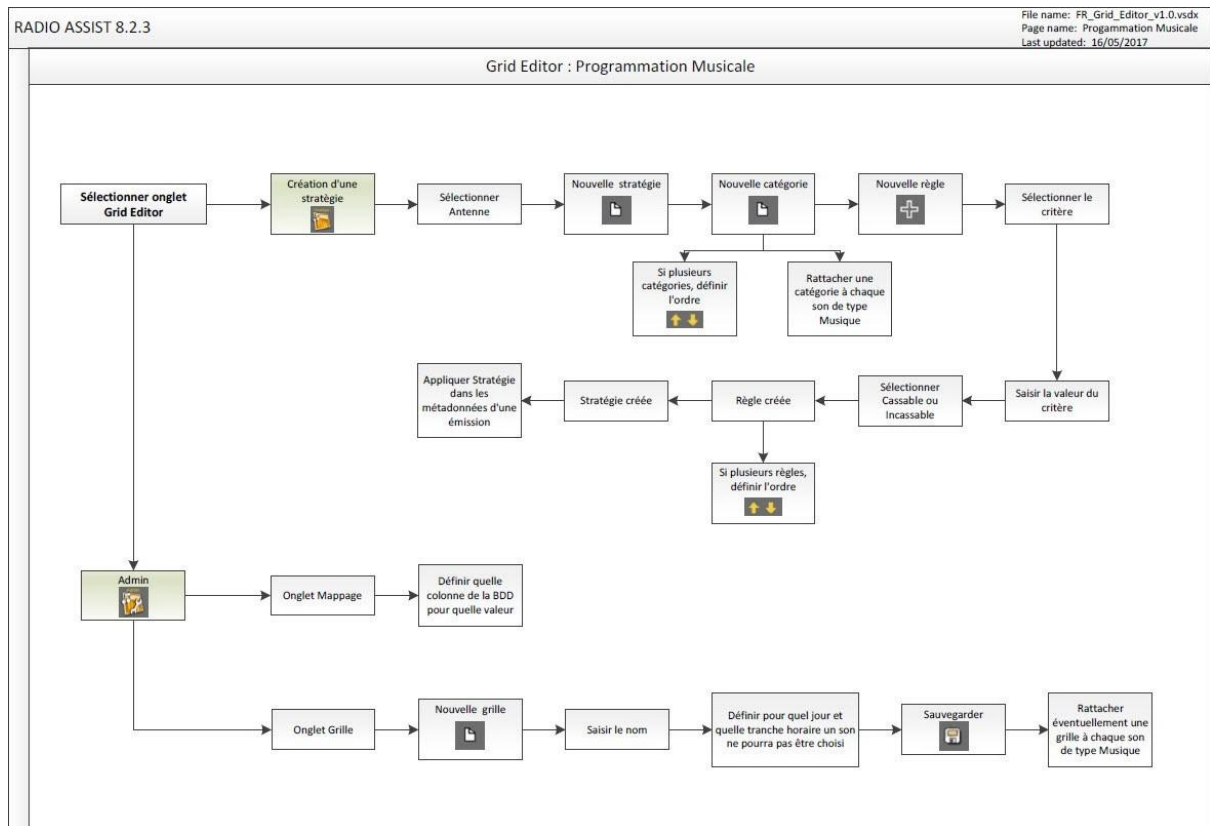


11. GridEditor



11.1. Workflow





11.2. Définition de Grid Editor

"Grid Editor" est un outil de planification qui permet :

- de gérer la grille d'antenne de plusieurs antennes simultanément.
- de créer des grilles d'émission :
 - grille principale pour les émissions de grille standard,
 - grille exceptionnelle pour les émissions spéciales en fonction de l'actualité.

Au sein de ces grilles, on trouvera des émissions de grille. Une émission de grille représente une plage horaire caractérisée par un nom, une heure de début et de fin, une période de validité, et les jours de la semaine pour lesquels cette émission de grille est valide.

Chaque émission de grille sera composée d'écrans et de pas.

• Emission

○ Ecran

▪ Pas

- de créer des modèles d'émission ou d'écran.
- de générer les conduites.

- de définir les stratégies et gérer la partie administrative de l'outil optionnel de Planification Musicale intégré au sein de Radio-Assist (voir la documentation "Planification Musicale")

11.3. Grille d'émission

La grille d'émission est l'ensemble des différentes émissions de la radio planifiées pour un temps déterminé.

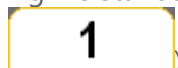


Pour accéder à la grille d'émission, cliquez sur

Cette grille est composée de tranches horaires de 1 heure de 0h00 à 24h00.

Cet écran permet de créer 2 grilles :

- grille standard des émissions de grille (affichage de la grille standard en cliquant sur



- grille exceptionnelle (affichage de la grille exceptionnelle en cliquant sur



← → 06 - 12 juillet 2009														
06 - lundi		07 - mardi		08 - mercredi		09 - jeudi		10 - vendredi		11 - samedi		12 - dimanche		
1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	
00:00	PROGRAMME DE NUIT	PROGRAMME DE NUIT	PROGRAMME DE NUIT	PROGRAMME DE NUIT	PROGRAMME DE NUIT	PROGRAMME DE NUIT	PROGRAMME DE NUIT	PROGRAMME DE NUIT	PROGRAMME DE NUIT	PROGRAMME DE NUIT	PROGRAMME DE NUIT	PROGRAMME DE NUIT	PROGRAMME DE NUIT	
01:00														
02:00														
03:00														
04:00														
05:00														
06:00	MATINALES	MATINALES	MATINALES	MATINALES	MATINALES	MATINALES	MATINALES	MATINALES	MATINALES					
07:00														
08:00														
09:00	NEWS	NEWS	NEWS	NEWS	NEWS	NEWS	NEWS	NEWS	NEWS	NEWS	NEWS	NEWS	NEWS	
10:00														
11:00														
12:00														
13:00														
14:00														
15:00														
16:00														
17:00														
18:00														
19:00	GENERATION MUSIQUE	GENERATION MUSIQUE	GENERATION MUSIQUE	GENERATION MUSIQUE	GENERATION MUSIQUE	GENERATION MUSIQUE	GENERATION MUSIQUE	GENERATION MUSIQUE	GENERATION MUSIQUE	GENERATION MUSIQUE	GENERATION MUSIQUE	GENERATION MUSIQUE	GENERATION MUSIQUE	
20:00														
21:00														
22:00														
23:00														

11.4. Emission de grille

Une émission de grille représente une plage horaire caractérisée par un nom, une heure de début et de fin, une période de validité, et les jours de la semaine pour lesquels elle est valide.

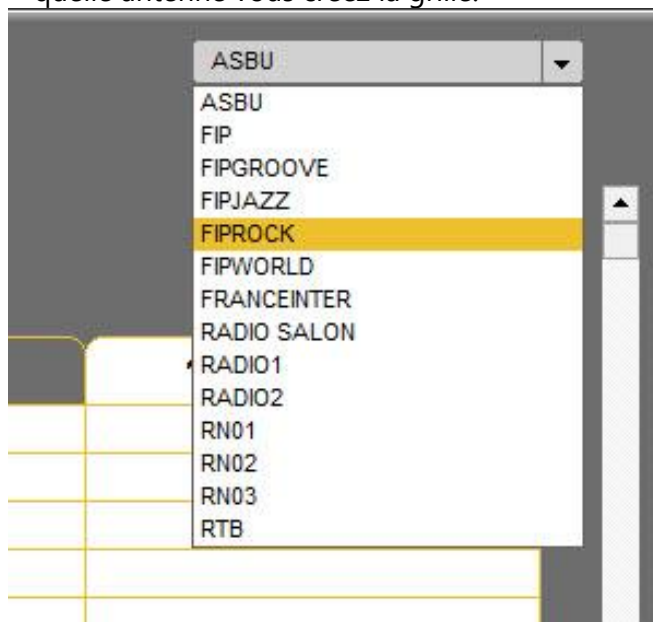
Ex : Dans la grille d'émission, on crée une émission de grille de 06H00 à 09H00, qui s'appelle "Matinales" et qui est diffusée tous les jours de la semaine, sauf le week-end pendant "n" mois.

L'émission de grille est composée d'un certain nombre d'événements représentés par des écrans et des pas, et qui seront diffusés pas à pas à heure fixe ou variable.

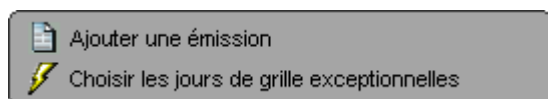
11.4.1. Créer une émission de grille



- Cliquez sur l'onglet
- Dans le cas de la gestion de plusieurs antennes simultanément, sélectionner à droite pour quelle antenne vous créez la grille.



- Faites un clic droit dans une zone libre de toute émission de grille.
- Dans le menu déroulant, sélectionner "Ajouter une émission" :



La fenêtre suivante s'ouvre :

- Saisir les informations :

Grille 1 ou 2 : Créer l'émission de grille uniquement pour la grille standard ou la grille exceptionnelle.

Nom de l'émission : Saisir le nom de l'émission de grille.

A partir du modèle : L'émission de grille reprendra tous les éléments d'un modèle existant dans la base (écran(s) et pas)

Du...Au : Date de début et de fin de validité de l'émission de grille.

De...A : Heure de début et de fin de l'émission de grille.

Cocher le(s) jour(s) où l'émission de grille sera diffusée.

Rapport d'erreur : Lors de la validation, si un ou plusieurs éléments ne sont pas valides, un message le signalera.

- Sauvegardez en cliquant sur le bouton .

L'émission de grille est créée.

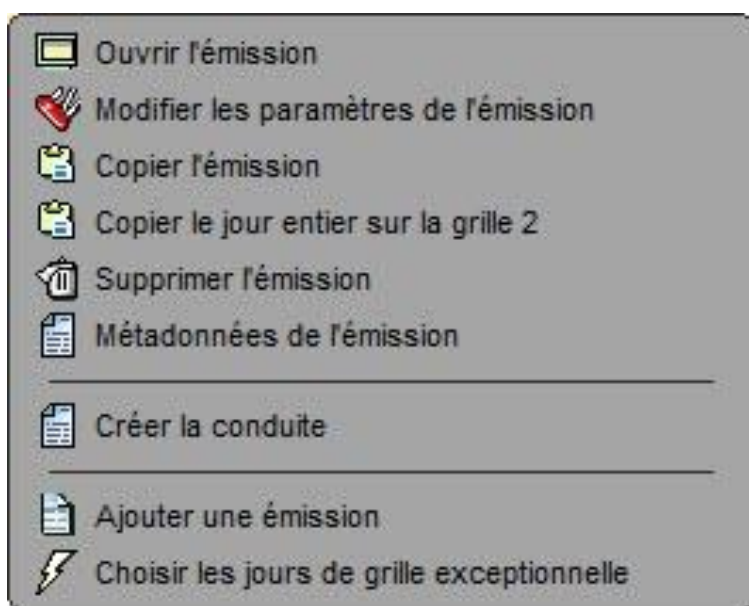
11.4.2. Modifier une émission de grille



Cliquez sur le bouton

Se positionner sur l'émission que l'on souhaite modifier.

Faire un clic droit, puis sélectionner dans le menu "Modifier les paramètres de l'émission"



La fenêtre des paramètres de l'émission s'ouvre :

Program

☒ Grille 1 ☐ Grille 2

Nom de l'émission

MATINALES

Toutes

Du : lundi 1 septembre 2014

Au : vendredi 26 juin 2015

De : 06:00:00

A : 09:00:00

☐ Select all
☐ Lundi
☐ Mardi
☐ Mercredi
☐ Jeudi
☐ Vendredi
☒ Samedi
☒ Dimanche

Rapport d erreur:

OK Cancel

Modifiez les paramètres de l'émission (grille, titre, période de validité, heure de début, heure de fin, jour(s) valide(s)).

Sauvegardez en cliquant sur le bouton .

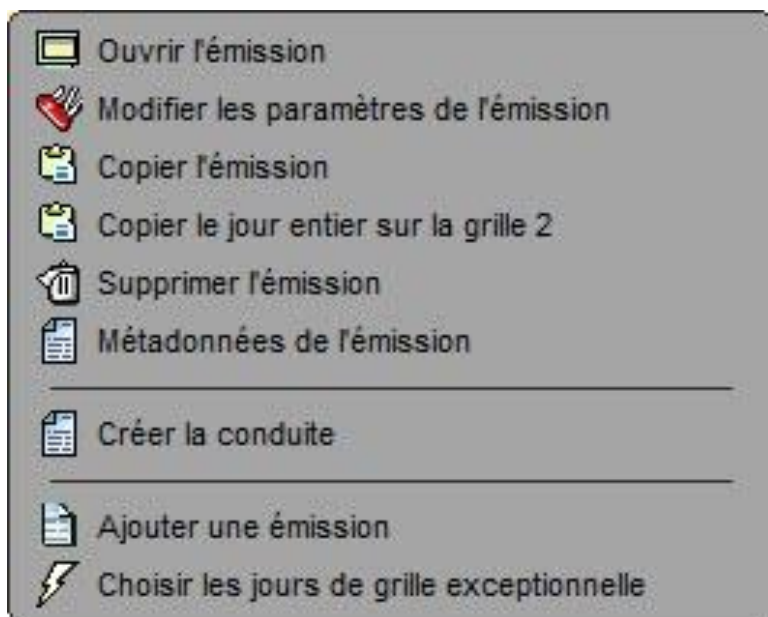
L'émission est modifiée.

11.4.3. Métadonnées de l'émission

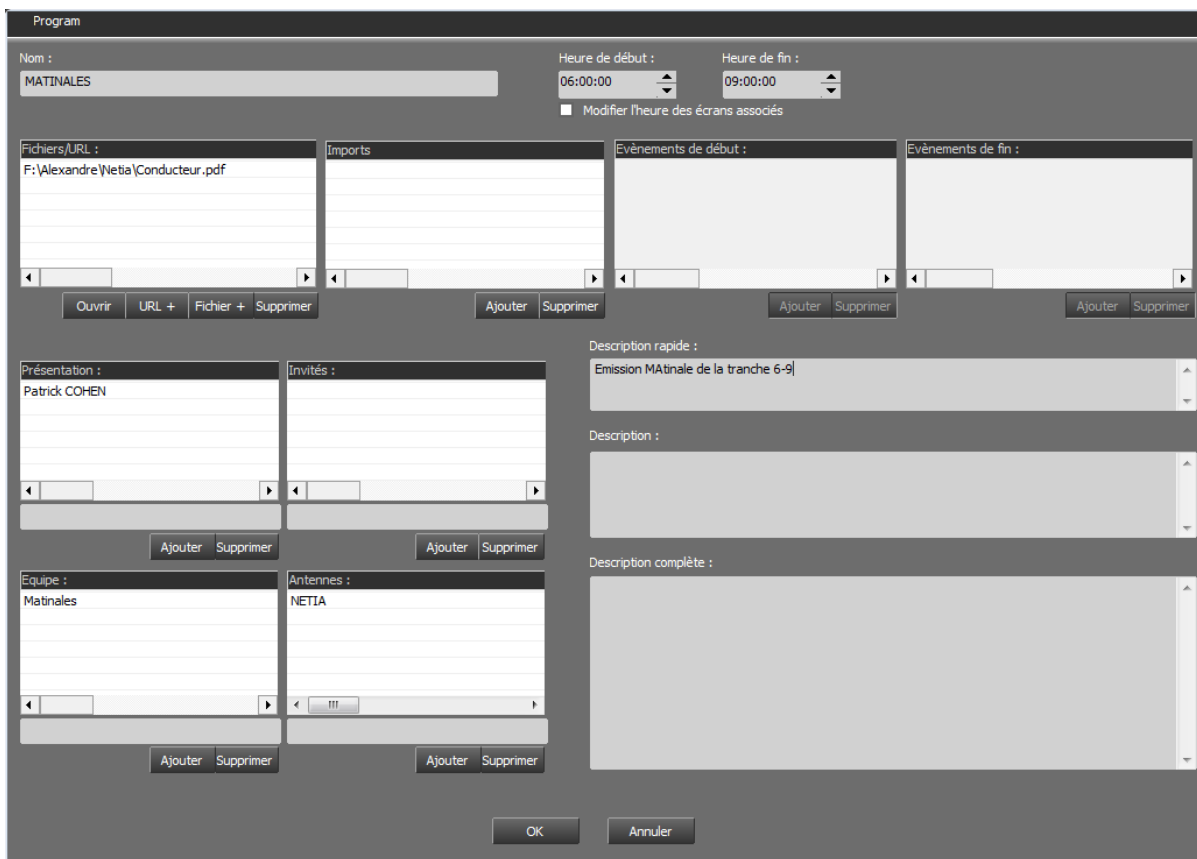
A chaque émission, il est possible de rattacher un ensemble de métadonnées.

Elles pourront être utilisées pour les podcast, les sites web, la RNT, etc...

Pour cela, faire un clic droit sur l'émission concernée, puis sélectionner dans le menu "Métadonnées de l'émission"



La fenêtre suivante s'ouvre :



The "Program" window contains the following fields and controls:

- Nom :** MATINALES
- Heure de début :** 06:00:00
- Heure de fin :** 09:00:00
- ☐ Modifier l'heure des écrans associés
- Fichiers/URL :** F:\Alexandre\Netia\Conducteur.pdf
- Imports** (empty list)
- Evènements de début :** (empty list)
- Evènements de fin :** (empty list)
- Présentation :** Patrick COHEN
- Invités :** (empty list)
- Equipe :** Matinales
- Antennes :** NETIA
- Description rapide :** Emission Matinale de la tranche 6-9
- Description :** (empty text area)
- Description complète :** (empty text area)

Buttons: Ouvrir, URL +, Fichier +, Supprimer, Ajouter, Supprimer, OK, Annuler.

Le nom et les heures de début et de fin de l'émission sont reprises automatiquement.

La case ☐ Modifier l'heure des écrans associés permet de modifier l'heure des écrans associée à l'émission si l'heure de début ou (et) de fin est (sont) changée(s).

Les éléments suivants sont détaillés ci-dessous :

11.4.3.1. Fichiers/URL

Fichiers/URL : Il est possible de rattacher un lien URL ou tout type de fichier.

Pour un lien URL, cliquer sur **URL +**, saisir le lien URL la fenêtre, puis cliquer sur **OK**

Pour un fichier, cliquer sur **Fichier +**, l'explorateur Windows s'ouvre. Sélectionner le fichier désiré, puis cliquer sur **OK**.



Pour ouvrir le lien ou le fichier, le sélectionner dans la liste et cliquer sur **Ouvrir**

Pour supprimer le lien ou le fichier, le sélectionner dans la liste et cliquer sur **Supprimer**

Le fichier sera accessible sur l'émission grâce à l'icône

Important : Le fichier rattaché devra être accessible de la machine de diffusion. Bien veiller à spécifier un chemin réseau valide.

06:00:00 – 09:00:00 MATINALE



Cliquer sur l'icône, puis sur le lien ou le fichier souhaité.

11.4.3.2. Imports

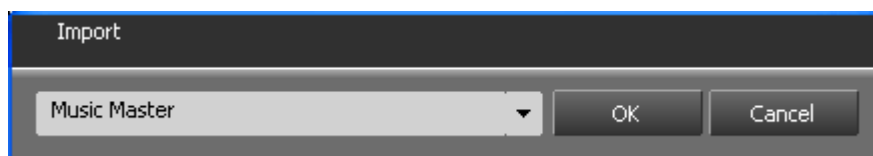
Il est possible de prévoir des imports (pub, musique) dans les conduites générées à partir de Grid Editor.

Ces imports sont créés par les administrateurs

Il faut cependant les rattacher à la tranche horaire.

Ajouter les imports déclarés pour cette émission.

- Cliquer sur  puis sélectionner dans la liste, l'import déclaré pour cette émission



- Cliquer sur 

L'import est déclaré pour l'émission.

11.4.3.3. Evènements de début et de fin

Les événements sur départ d'écran permettent d'enclencher une action au moment où un écran de conduite démarre.

A) EVENEMENTS ENTRANTS

Air-DDO attend un événement pour partir. En début d'écran, Air-DDO reçoit un événement. Ce mode de démarrage fonctionne avec les modes de démarrage fenêtrés (avec avance ou débordement autorisés), mais pas avec les écrans ON TIME (qui eux, démarrent à heure fixe et n'attendent donc pas de commande).

Pour créer un nouvel élément entrant, renseignez son nom ainsi que les paramètres qui s'y rapportent puis cliquez sur . Votre événement figure désormais dans la liste déroulante et celui-ci est sélectionnable pour n'importe quel écran.

GPI

Ce type d'événement permet de déclencher la diffusion de l'écran au moment de la réception d'une commande GPI.

- Nom : nom donné à l'événement
- Duration : N/A
- GPI# : numéro de la commande GPI qui déclenche le démarrage de l'écran.
- Type : **ON** ou **OFF** ou **TOGGLE** ou **INVERT** ...

COM

Ce type d'événement permet de déclencher la diffusion de l'écran au moment de la réception d'une commande COM.

- Nom : nom donné à l'événement
- Duration : N/A

Les champs "Data", "Parity", "Num Com", "Baud Rate", "WordLenght" et "Stopbits" correspondent à la configuration de votre port COM.

IP

Ce type d'événement permet de déclencher la diffusion de l'écran au moment de la réception d'une commande IP.

- Nom : nom donné à l'événement
- Duration : N/A
- Address : Adresse IP
- Data : commande IP envoyée
- Port : numéro du port IP

- TTI : Time To live (valeur fixée à 255 par défaut)
- Type : **UDP** ou **TCP**

B) EVENEMENTS SORTANT:

Ici, Air-DDO envoie un événement. L'envoi peut avoir lieu en début ou en fin d'écran.

Pour créer un nouvel élément sortant, renseignez son nom ainsi que ses paramètres puis cliquez sur . Votre événement figure désormais dans la liste déroulante et celui-ci est sélectionnable pour n'importe quel écran.

GPI

Un événement GPI sortant signifie qu'Air-DDO envoie une commande GPI au moment où l'écran démarre (par exemple, la voyant ON AIR s'allume au moment où commence la diffusion).

- Nom : nom donné à l'événement
- Duration : N/A
- GPI# : numéro permettant d'identifier la commande GPI à exécuter.
- Type : **ON** ou **OFF** ou **TOGGLE** ou **INVERT** ...
- Offset : L'Offset définit la position de début de l'envoi de la commande GPI.

COM

Un événement COM sortant signifie qu'Air-DDO envoie une commande qui déclenche une commande COM.

- Nom : nom donné à l'événement
- Duration : N/A

Les champs "Data", "Parity", "Num Com", "Baud Rate", "Wordlength", "Stopbits" correspondent aux informations de configuration de votre port COM.

- Offset : L'Offset définit la position de début de l'envoi de la commande COM.

IP

Un événement IP sortant signifie qu'Air-DDO envoie une commande IP.

- Nom : nom donné à l'événement
- Duration : N/A
- Address : Adresse IP
- Data : trame IP envoyée
- Port : Port IP
- TTI : Time To live (valeur à 255 par défaut)
- Type : **UDP** ou **TCP**
- Offset : L'Offset définit la position de début de l'envoi de la commande IP

RECORD COMMAND

- Nom : nom donné à l'événement
- Duration : N/A
- Address : Adresse d'écoute
- Ident : Identifiant de la commande
- Data : trame IP envoyée
- Port : Port d'écoute
- TTI : Time To live (valeur à 255 par défaut)
- Type : **UDP** ou **TCP**
- Action : **Start** ou **Pause** ou **Stop**
- Offset : L'Offset définit la position de début de l'envoi de la commande

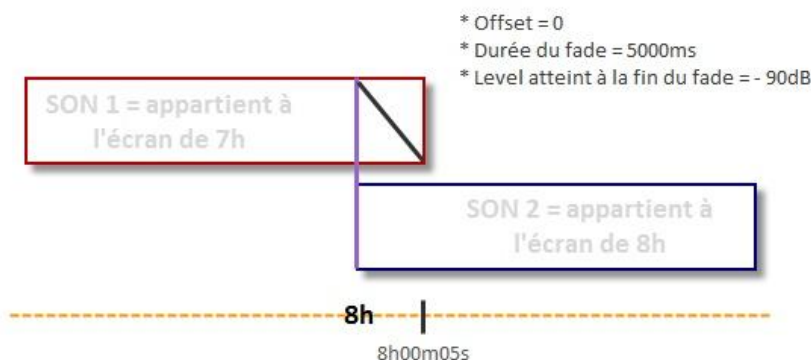
FADE AUTO

L'événement FADE AUTO ne fonctionne qu'avec les écrans ayant un type de démarrage ON TIME ou OFF TIME. Lorsque l'option FADE AUTO est activée, cela signifie que l'écran démarrera à l'heure, en faisant un fade out sur l'élément précédent au lieu de couper celui-ci brutalement.

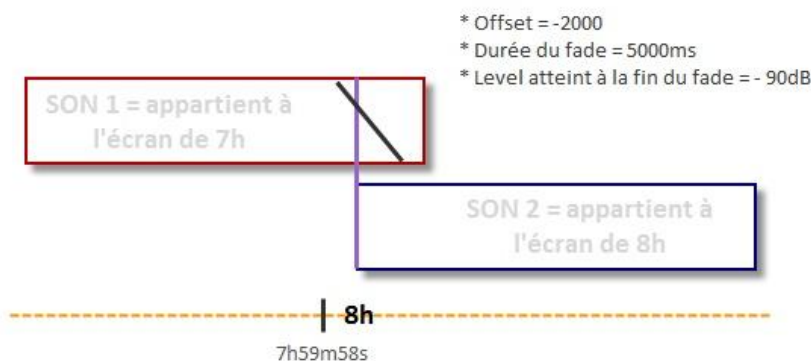
- Nom : nom donné à l'événement

- Duration : champ non-fonctionnel ici, laisser la valeur sur "0"
- Duration (ms) : Durée en millisecondes du temps de fade out (1000 ms = 1 seconde)
- Level : niveau du volume sonore à atteindre à la fin de la courbe de fade out
- Offset (ms) : L'Offset definit la position de debut du fade.

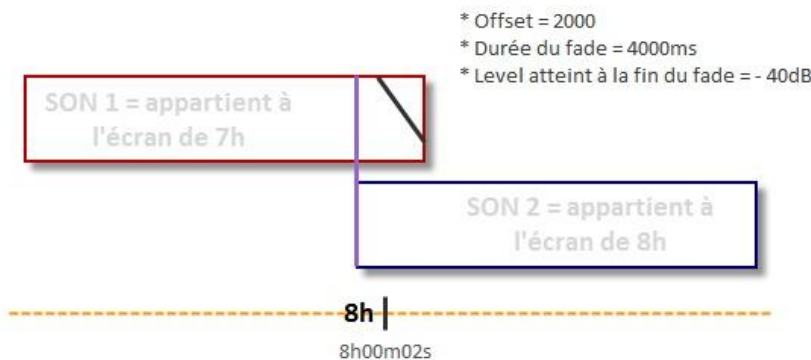
- Si la valeur est fixée à 0 = le fade out débutera au lancement de l'écran ON TIME,



- Si l'offset est négatif = le fade out commencera avant l'heure de démarrage de l'écran ON TIME



- Si l'offset est positif = le fade out commencera après l'heure de démarrage de l'écran ON TIME



RECORD TO LIVE

La commande sortante RECORD TO LIVE permet de faire boucler l'entrée de la carte sur la sortie.

- Nom : nom donné à l'événement
- Duration : Durée à renseigner si un pas de type "event" est sollicité. (contacter l'administrateur pour plus d'informations)
- Type : **ON** ou **OFF** (pour décider si l'action doit être déclenchée ou stoppée)
- Start Level (dB) : niveau en dB du début du fade
- Duration : durée souhaitée pour le fade
- Db Fade : niveau de volume sonore à atteindre à la fin du fade out
- Offset : L'Offset définit la position de début du fade out.

MODE AUTO

La commande AUTO permet de faire passer le logiciel de diffusion AIR-DDO du mode manuel au mode automatique, et inversement.

- Nom : nom donné à l'événement
- Duration : N/A
- Type : **ON** (le mode AUTO s'enclenche) ou **OFF** (le mode AUTO est débrayé)
- Start Auto : **ON** (synchronisation sur l'heure courante et lancement automatique de la diffusion) ou **OFF** (attente d'un déclencheur pour lancer la diffusion -tel qu'un démarrage ON TIME ou une FENETRE FORCEE par exemple, un lancement manuel...)

En d'autres termes, si le paramètre START AUTO est configuré à ON, l'écran démarrera à partir du point où l'écran devrait être rendu.

COMMANDE SHELL

- Nom : nom donné à l'événement
 - Duration : N/A
 - Cmd : nom de la commande que l'on souhaite déclencher (commande exécutée par le système d'exploitation de la machine)
 - Offset : L'Offset définit la position de début du déclenchement de la commande
- Si l'offset est à zéro = exécution de la commande au moment du démarrage de l'écran
- Si l'offset est négatif = exécution de la commande avant l'heure de démarrage de l'écran

VLSU

- Nom : nom donné à l'événement
- Duration : N/A
- Ident : identifiant du TIME SLOT EVENT (cf. documentation "[LocalisationSchedule_8.00_FR.pdf](#)")
- Category : Catégorie du TIME SLOT EVENT (si nécessaire)

Présentation :	Invités :
Patrick COHEN	
< [] >	< [] >
Ajouter Supprimer	Ajouter Supprimer
Equipe :	Antennes :
Matinales	NETIA
< [] >	< [IIII] >
Ajouter Supprimer	Ajouter Supprimer

Dans cet exemple :

- Nom des présentateurs,
- Nom des invités,
- Equipe travaillant sur l'émission,
- Antennes sur laquelle l'émission sera diffusée.

Le type de saisie (liste, libre, etc...) de ces champs sont paramétrables via le setup de Radio-Assist (administrateur).

Ici, du texte libre. Pour utiliser ces champs, taper en toutes lettres dans la zone grisée, l'information à renseigner, puis cliquer sur **Ajouter**.

Pour supprimer un élément, le sélectionner d'un clic puis cliquer sur **Supprimer**.

11.4.3.5. Description

The screenshot displays a web interface for configuring a radio broadcast. It features three distinct text input areas, each with a title and a scrollable content box. The first area, 'Description rapide', contains two lines of text. The second area, 'Description', contains three lines. The third area, 'Description complète', contains five lines. Each text box has a small upward arrow icon on the right side, indicating it is scrollable. The interface is presented in a clean, functional style with a light gray background for the text boxes and a darker gray background for the labels.

Description rapide :

Un jour dans le monde.
Par Nicolas Demorand du lundi au vendredi à 18h10

Description :

Un jour dans le monde.
Par Nicolas Demorand du lundi au vendredi à 18h10.
Le 18/20, c'est la nouvelle tranche d'information,
d'actualité internationale, de débat et d'interactivité que vous propose
France Inter du lundi au vendredi.

Description complète :

Un jour dans le monde.
Par Nicolas Demorand du lundi au vendredi à 18h10.
Le 18/20, c'est la nouvelle tranche d'information,
d'actualité internationale, de débat et d'interactivité que vous propose
France Inter du lundi au vendredi.
Animées par Nicolas Demorand, coordonnées par Mickaël Thébault qui sera également
tous les jours au micro, structurées par les journaux de Florence Paracuellos (18h)
et de Sébastien Paour (19h), ces deux heures ont pour ambition d'ouvrir les yeux
sur l'étranger (« Un jour dans le monde », 18h15), de soumettre les grands sujets
qui traversent l'actualité à la discussion critique et de donner largement la parole
aux auditeurs de France Inter

Cette zone permet de saisir 3 niveaux de description de l'émission (rapide, normale et complète)

La description rapide pourra être utilisée pour les écrans de petite taille de smartphones, la normale pour les tablettes et phablettes et la complète pour les sites Web.

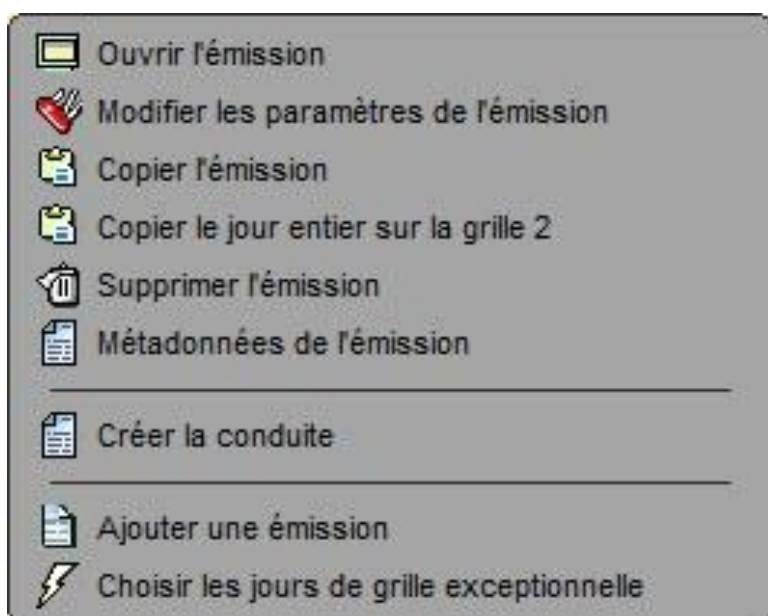
Saisir le texte dans les zones souhaitées.

La validation se fera une fois que l'on cliquera sur  pour valider toutes les métadonnées saisies.

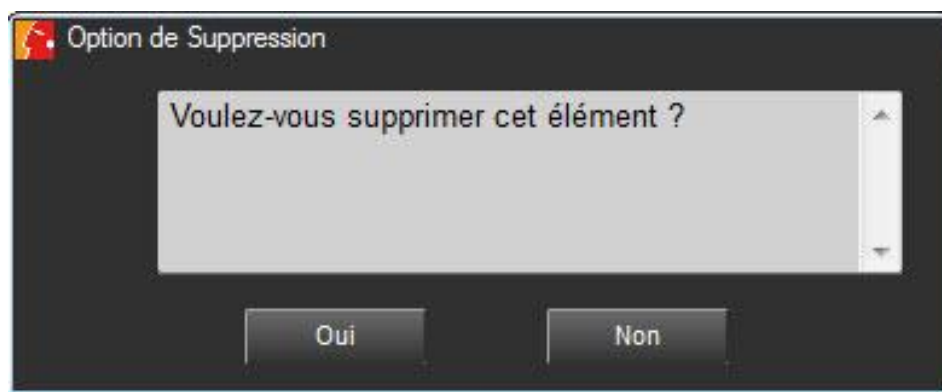
11.4.4. Supprimer une émission



- Cliquez sur l'onglet .
- Faire un clic droit sur l'émission à supprimer.



- Sélectionner "Supprimer l'émission"

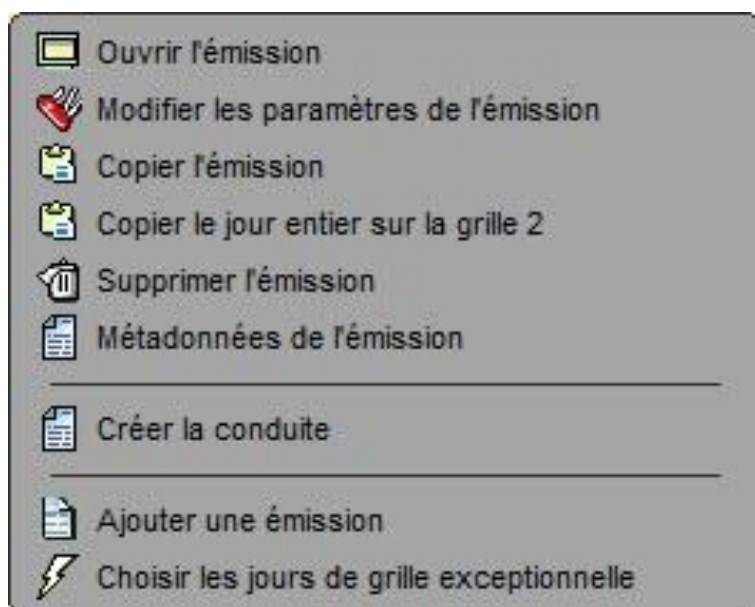


Cliquer sur 

Votre émission est supprimée pour toute la période de validité.

11.4.5. Copier une émission

- Cliquez sur l'onglet "Grid Editor".
- Se positionner sur l'émission à copier puis faire un clic droit.



Sélectionner "Copier l'émission"

La fenêtre suivante s'ouvre :

Program

☒ Grille 1 ☐ Grille 2

Nom de l'émission

MATINALES

Toutes

Du : lundi 1 septembre 2014

Au : vendredi 26 juin 2015

De : 06:00:00

A : 09:00:00

☐ Select all
☐ Lundi
☐ Mardi
☐ Mercredi
☐ Jeudi
☐ Vendredi
☒ Samedi
☒ Dimanche

Rapport d erreur:

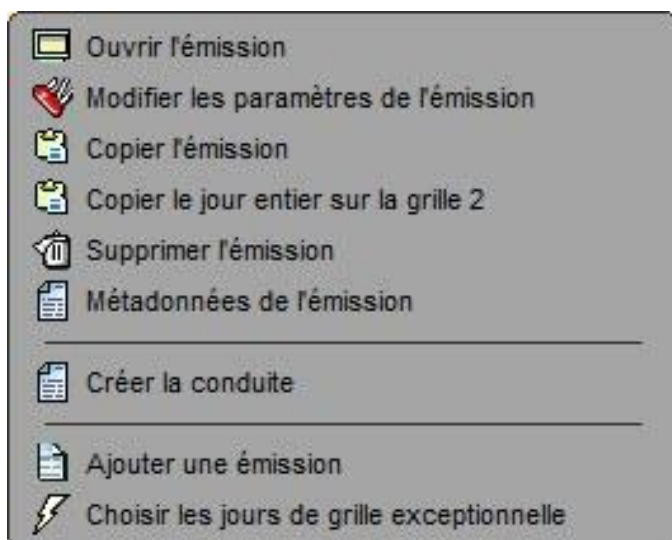
OK Cancel

La notion de copier est de modifier les paramètres de l'émission afin de la positionner dans la grille exceptionnelle ou dans une autre tranche horaire sur la même grille.

- Effectuer les modifications souhaitées, puis cliquer sur 
- L'émission est copié à l'endroit souhaité

11.4.6. Comment remplir une émission ?

- Sur l'agenda, faire un clic droit sur l'émission à remplir.



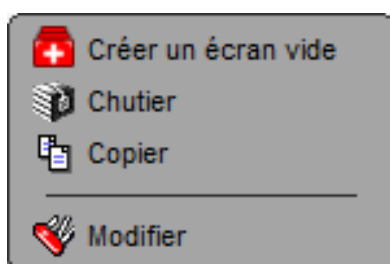
- Sélectionner "Ouvrir l'émission"
- Il faut désormais créer les écrans et les pas du squelette de l'émission.

11.5. Ecran

Un écran est un dossier regroupant plusieurs pas (1 à n) qui seront diffusés consécutivement.

11.6. Ajouter un écran

Pour ajouter un écran, se positionner sur un écran existant, faire un clic droit puis sélectionner dans le menu "Créer un écran vide"



La fenêtre de création de l'écran s'ouvre :

Screen

Nom :

Type d'écran : News ▼

Import : None ▼

☒ Durée désirée 00:00:00

Mode de démarrage : Floating time ▼

Fichiers/URL : Evènements entrants: Evènements sortants:

Fichiers/URL :

Ouvrir URL + Fichier + Supprimer

Avant Après Annuler

Nom : Saisir le nom du nouvel écran.

Type d'écran : Sélectionner le type d'écran.

Import : Si un import (pub ou musique) est rattaché à cet écran, sélectionner dans la liste, l'import créé en amont (voir chapitre 2.16).

Durée désirée :

Il est possible de spécifier une durée souhaitée pour un écran.

☒ Durée désirée 00:10:00

Cocher la case et spécifier la durée.

La durée va être affichée sur l'écran.

Lors de l'alimentation de la conduite dans Federal :

Si la durée totale réelle de l'écran est supérieure à la durée saisie, il sera précisé en rouge la durée en excès.



Si la durée totale réelle de l'écran est inférieure à la durée saisie, il sera précisé en vert la durée manquante.



Puis sélectionner le "**Mode de démarrage**" (voir chapitre suivant), le(s) fichier(s) et/ou lien(s) URL rattaché(s) (voir chapitre 2.3.3.1), et les événements entrants et sortants (voir chapitre 2.3.3.3).

Cliquer ensuite sur le bouton **Avant** ou **Après** en fonction du positionnement souhaité de ce nouvel écran.

11.7. Les modes de démarrage

Il est possible de spécifier un type de démarrage précis pour l'écran.

Il existe plusieurs type de démarrage :



IMPORTANT : Les actions des modes de démarrage suivants sont décrites dans le cas d'un AirDDO en mode automatique. Dans le cas d'un diffuseur en mode manuel, c'est le technicien en studio qui décidera du démarrage des écrans en actionnant les faders.

- **Floating time** : l'écran démarrera à la fin de l'écran précédent (représenté par l'icone



- **On time** : l'écran partira à une heure fixe automatiquement (représenté par l'icone ).

- **Off time** : écran dont l'heure de départ est auto-calculée par rapport à l'heure de fin de diffusion fixée par l'utilisateur (représenté par l'icone ).

Ex : Si l'écran doit se terminer à 13h précisément et que la durée de tous les sons est de 55 minutes, l'écran démarrera à 12h05.

- **Time Limit** : comme le mode "OnTime" mais, dans ce cas, une fenêtre est autorisée dans laquelle vous êtes autorisé à diffuser votre écran plus tôt ou plus tard que prévu (représenté par l'icone ).

Exemple : un écran pub doit être diffusé à 8h00. On autorise une fenêtre de début de 03 minutes et une fenêtre de fin de 02 minutes. Cela signifie que l'écran sera diffusé entre 7h57 et 08h02.

NB : Si la diffusion de l'écran précédent est terminée pendant le décompte de la fenêtre, la diffusion de l'écran a lieu. Si à la fin de la fenêtre la diffusion de l'écran

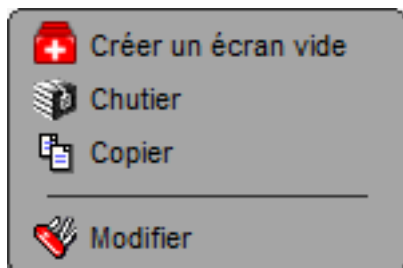
précédant n'est pas terminée, l'écran fenêtre Auto n'est pas diffusé, et le logiciel de diffusion se positionne sur l'écran suivant de la conduite.

- **Time Limit Forced** : comme le mode "Time Limit" mais, dans ce cas, l'écran est diffusé automatiquement à la fin de cette fenêtre (représenté par l'icone ).
- **Near on time** : semblable à la fonction Ontime sauf que celle-ci attend la fin du son précédent pour démarrer, alors que le "Ontime" normal coupe le son (représenté par l'icone ).
- **Sync OnTime** : identique que le Near Ontime mais utilise le démarrage de l'écran via des GPI .

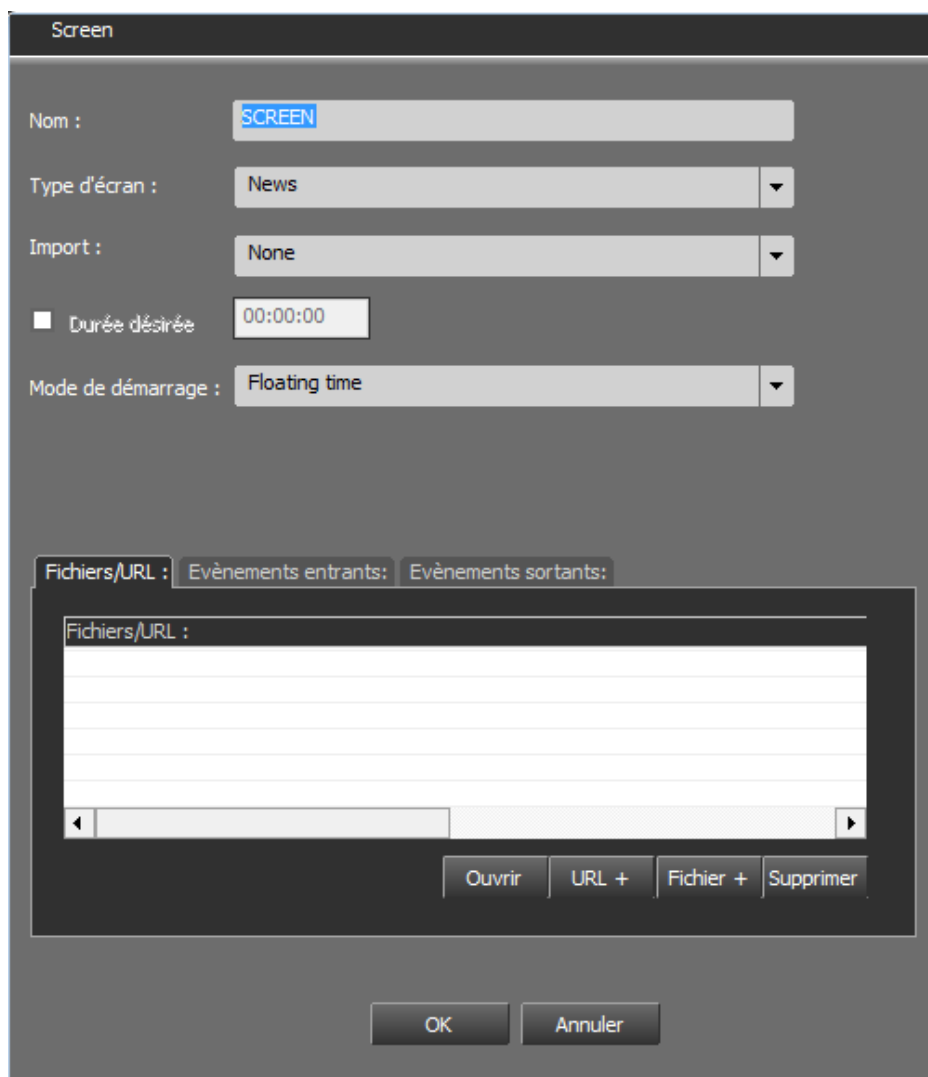
11.8. Modifier un écran

Il est possible de modifier les caractéristiques de l'écran

Pour cela, faire un clic droit sur l'écran et sélectionner "Modifier"



La fenêtre suivante apparaît :



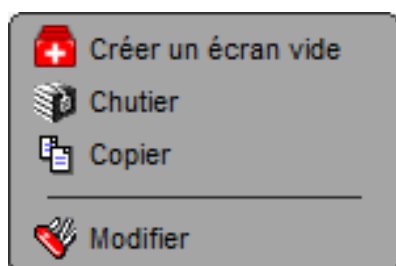
Effectuer les modifications souhaitées puis cliquer sur

OK

11.9. Copier/Coller un écran

Il est possible de copier/coller un écran.

Pour cela, se positionner sur l'écran à copier, faire un clic droit puis sélectionner "Copier" dans le menu.



Se positionner à l'endroit où l'on souhaite le coller, puis clic droit, et "Coller" dans le menu.
L'écran sera collé avant le pas cible.

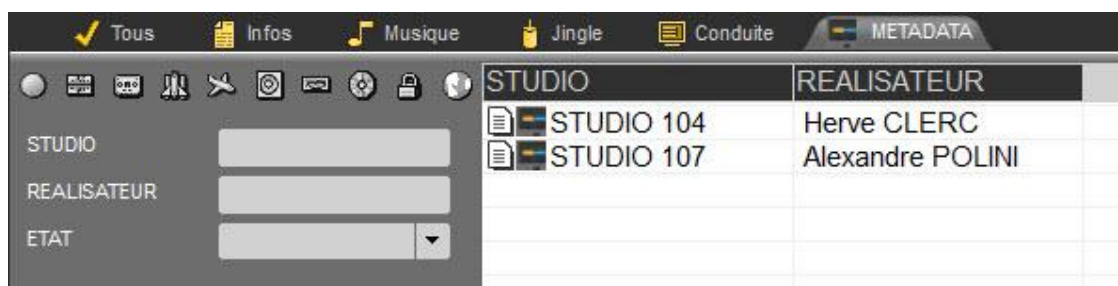
11.10. Élément de type "Métadonnées"

Un élément de type "Métadonnée" est un élément de la base de données qui est présent dans un onglet de la base de données.

Ces éléments permettent de rattacher à un écran des informations supplémentaires à celle déjà présentes dans la base de données.

Cela permet d'enrichir le Datacasting.

Le paramétrage aura été fait en amont pour créer l'onglet et tous les critères qu'il sera possible d'ajouter à l'écran.



Ici, l'onglet METADATA a été créé afin d'ajouter des éléments avec comme informations supplémentaires, le studio de réalisation et le nom du réalisateur.

11.10.1. Créer et ajouter un élément de type Métadonnées

Pour créer un élément de type Métadonnées, se positionner dans le Browser dans l'onglet dédié puis cliquer sur  sur la partie de l'écran.

La fenêtre suivante s'ouvre.

Aucun MOSID n'est configuré pour cette base de données distante

METADATA

STUDIO : STUDIO 105

REALISATEUR : Alexandre POLINI

Save Cancel

Saisir les informations demandées puis cliquer sur .

L'élément est créé dans la base de données avec l'icone .

STUDIO	REALISATEUR
STUDIO 104	Herve CLERC
STUDIO 103	Alexandre POLINI

IMPORTANT : Ces éléments créés dans la base de données serviront d'"ORIGINAL".

C'est à dire que chaque fois qu'un élément original sera ajouté dans une conduite ou qu'une conduite sera généré utilisant un original, une copie sera créé dans la base de données mais sans icone dans le browser.

Tous Infos Musique Jingle Conduite METADATA	
STUDIO	REALISATEUR
STUDIO 103	Alexandre POLINI
STUDIO 105	Herve CLERC 2
STUDIO 103	Alexandre POLINI

Une fois l'élément créé, il est possible de le rattacher à un écran.

Les éléments originaux positionnés dans les émissions dans Grid Editor ne génèrent pas de copie car ils restent des originaux.

Pour cela, ouvrir l'émission.

Puis Glisser/Déposer l'élément souhaité au niveau de l'écran.

Enregistrement Import Export Montage Infos Snippe Production Jingle Prep Cartouchier-Prep Feed-Plan Grid Editor

Calendrier Emissions Modèles Imports Stratégies Admin

Radio 1

18/06/2018 - 18/06/2019
Mo - Tu - We - Th - Fr
06:00:00 - 09:00:00

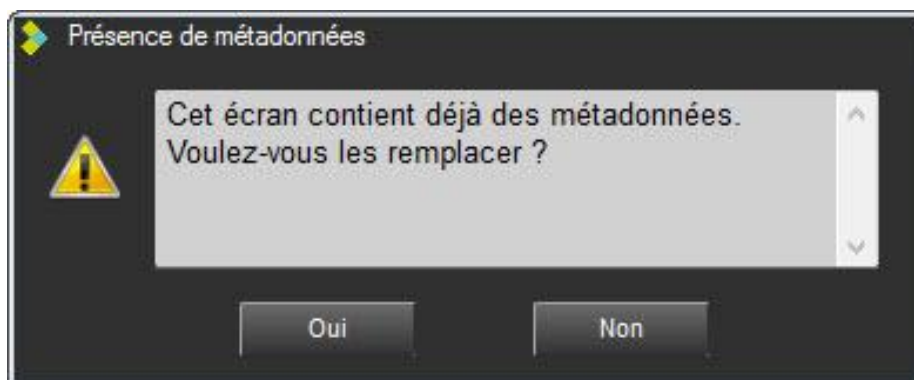
MATINALE Radio 1

06:00:00 - 09:00:00 MATINALE

06:00:00 0 Heure 1 01:00:10.0

Désormais, toutes les conduites générées à partir de cette grille contiendront ces métadonnées pour cet écran.

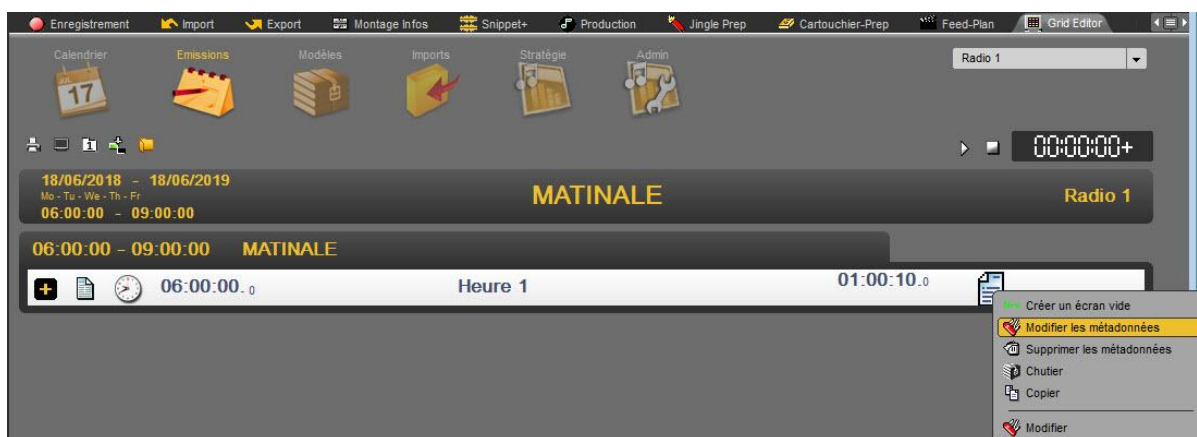
Si l'on glisse/dépose un élément sur un écran où est déjà présent un élément, il sera possible de remplacer l'élément existant.



11.10.2. Modifier un élément de type Métadonnées

Pour modifier un élément de type Métadonnées, se positionner sur l'écran et faire un clic

droit sur l'icone  présente sur l'écran.



Choisir "Modifier les métadonnées".

La fenêtre suivante s'ouvre :

Modification des Paramètres

METADATA

STUDIO : SSTUDIO 107

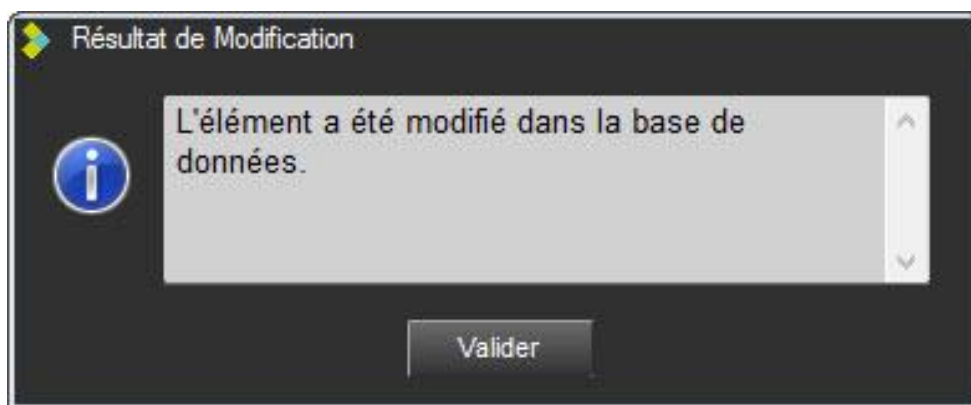
REALISATEUR : Alexandre POLINI

Historique

Date	Information	Outil	Utilisateur
2018-06-14 11:29:27	Elément créé	Browser	ADMINISTRATOR

Save Cancel

Faire les modifications et cliquer sur .



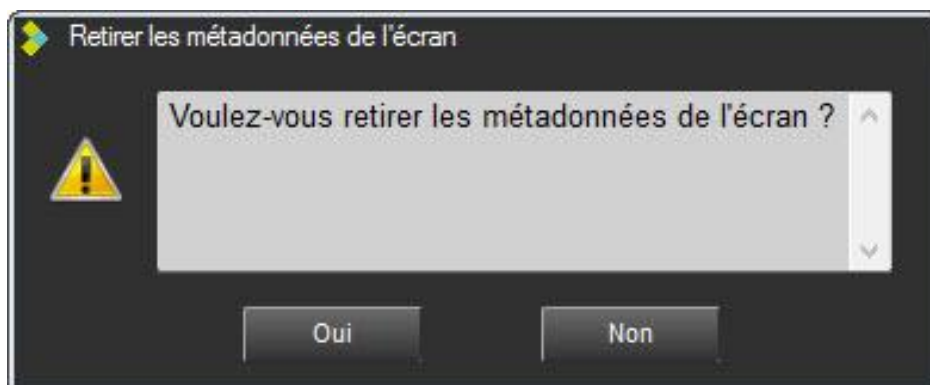
Les métadonnées sont sauvegardées.

11.10.3. Supprimer un élément de type Métadonnées

Pour supprimer un élément de type métadonnées, faire un clic droit sur l'icone  au niveau de l'écran.



Sélectionner "Supprimer les métadonnées"

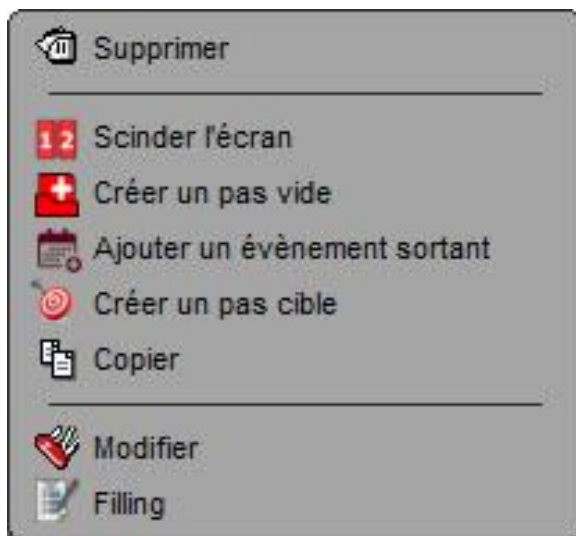


Cliquer sur OUI.

Les métadonnées sont supprimées de l'écran.

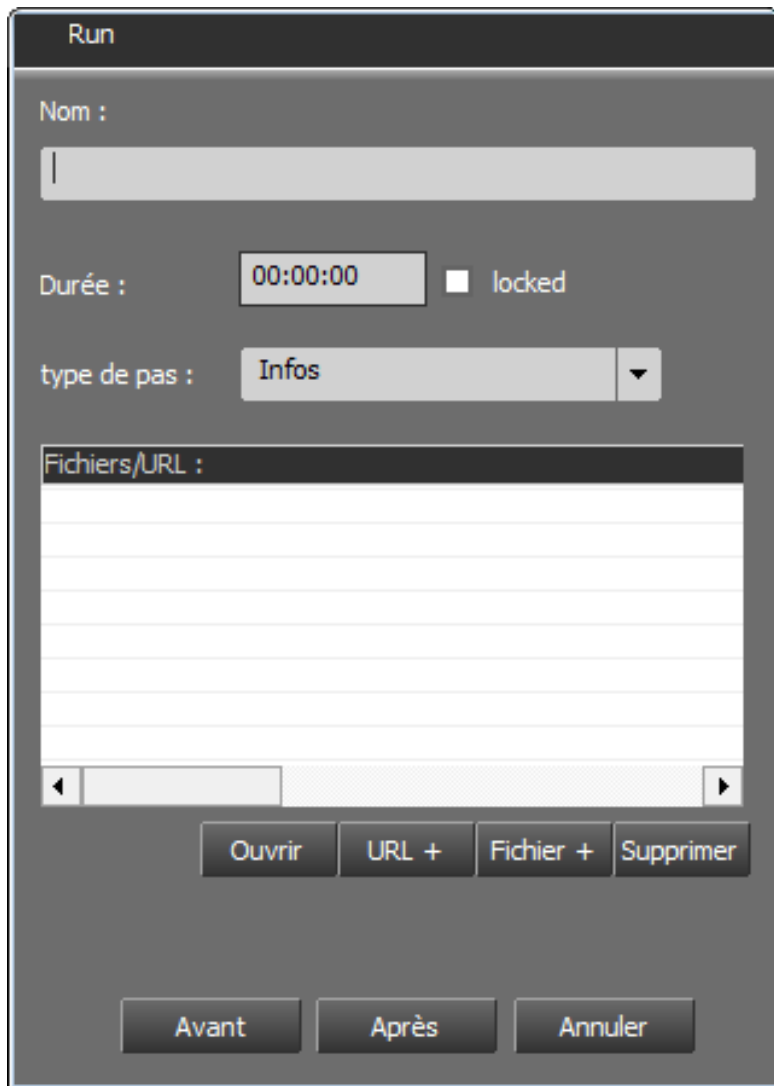
11.11. Ajouter un pas

Pour ajouter un "Pas", se positionner sur un pas, puis faire un clic droit.



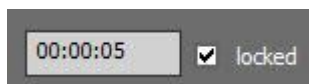
Dans le menu, sélectionner "Créer un pas vide".

La fenêtre suivante s'ouvre :



Durée : Spécifier la durée du pas.

Locked (Bloqué) : La fonction durée bloquée permet de bloquer la durée d'un pas.



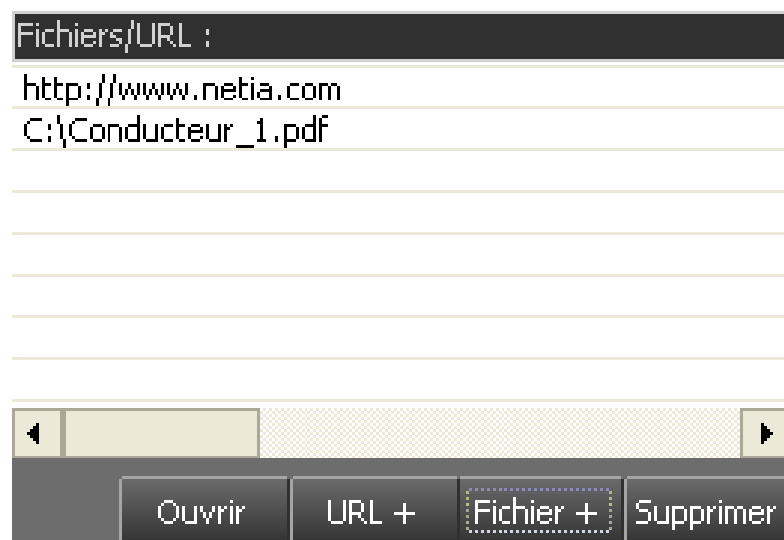
Exemple : Si un pas a une durée de 5 secondes, et que l'on insert un son de 20 secondes dans la conduite, il sera possible de jouer les 20 secondes mais la durée affichée dans la conduite restera à 5 secondes. Cette fonction peut être utile pour les tapis lors des titres d'un journal pour être sûr que, quelque soit la durée des titres, le son jouera toujours même si la durée affichée est dépassée.

Type de pas : Sélectionner dans la liste, le type de pas à créer.

Fichiers/URL : Il est possible de rattacher un lien URL ou tout type de fichier.

Pour un lien URL, cliquer sur , saisir le lien URL la fenêtre, puis cliquer sur .

Pour un fichier, cliquer sur , l'explorateur Windows s'ouvre. Sélectionner le fichier désiré, puis cliquer sur .



Pour ouvrir le lien ou le fichier, le sélectionner dans la liste et cliquer sur .

Pour supprimer le lien ou le fichier, le sélectionner dans la liste et cliquer sur .

Le fichier sera accessible sur le pas grâce à l'icone .



Cliquer sur l'icône, puis sur le lien ou le fichier souhaité.

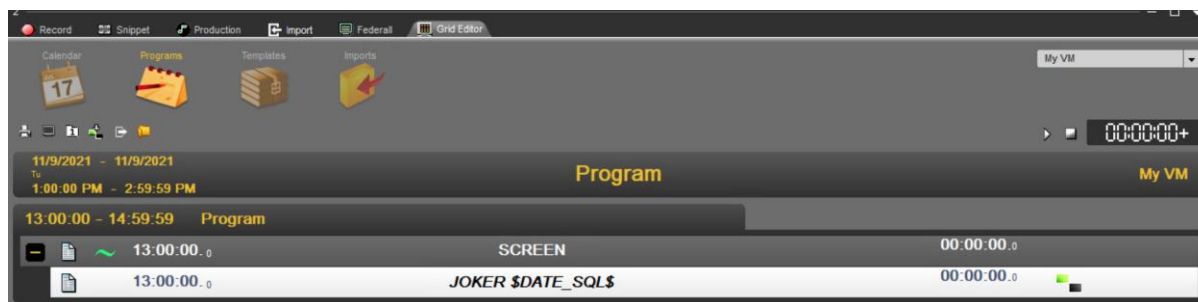
Une fois ces informations renseignées, cliquer **Avant** si l'on souhaite que ce pas précède le pas actuel, ou cliquer sur **Après** pour le positionner après.

Il est possible d'ajouter des jokers (ex : \$TIME_HH\$) dans le nommage des pas. A la génération de la conduite, ils seront remplacés par leur valeur par la date et heure du pas correspondant.

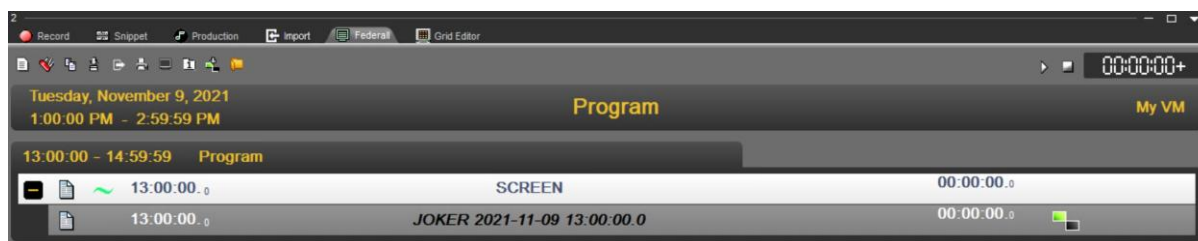
DATE_LOCAL	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	Cf Régional settings
DATE_SQL	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	2020-12-09 15:48:10.845
DATE_DW	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	03 (Mar)
DATE_DD	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	09
DATE_MM	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	12
DATE_YYYY	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	2020
DATE_DDMM	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	0912
DATE_DD-MM	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	09-12
DATE_DD/MM	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	09/12
DATE_MMDD	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	1209
DATE_MM-DD	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	12-09
DATE_MM/DD	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	12/09
DATE_DDMMYYYY	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	09122020
DATE_DD-MM-YYYY	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	09-12-2020
DATE_DD/MM/YYYY	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	09/12/2020
DATE_MMDDYYYY	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	12092020
DATE_MM-DD-YYYY	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	12-09-2020
DATE_MM/DD/YYYY	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	12/09/2020
TIME_HH	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	15
TIME_MM	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	48
TIME_SS	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	10
TIME_MS	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	845
TIME_HHMM	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	1548
TIME_HH:MM	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	15:48
TIME_HHMMSS	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	154810

TIME_HH:MM:SS	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	15:48:10
TIME_HHMMSSMS	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	154810845
TIME_HH:MM:SS.MS	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	15:48:10.845

GridEditor - mise en place d'un Joker dans un pas



Génération de la conduite avec le joker



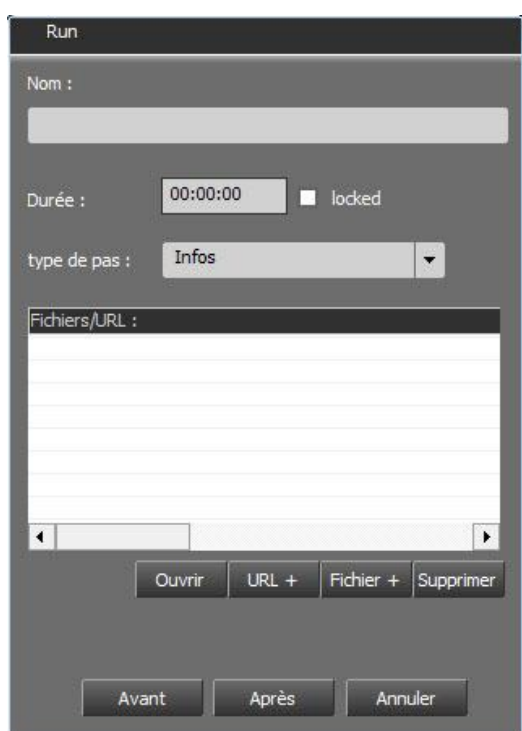
11.12. Différents type de pas

Un pas est un sous-dossier, se trouvant dans un [écran](#).

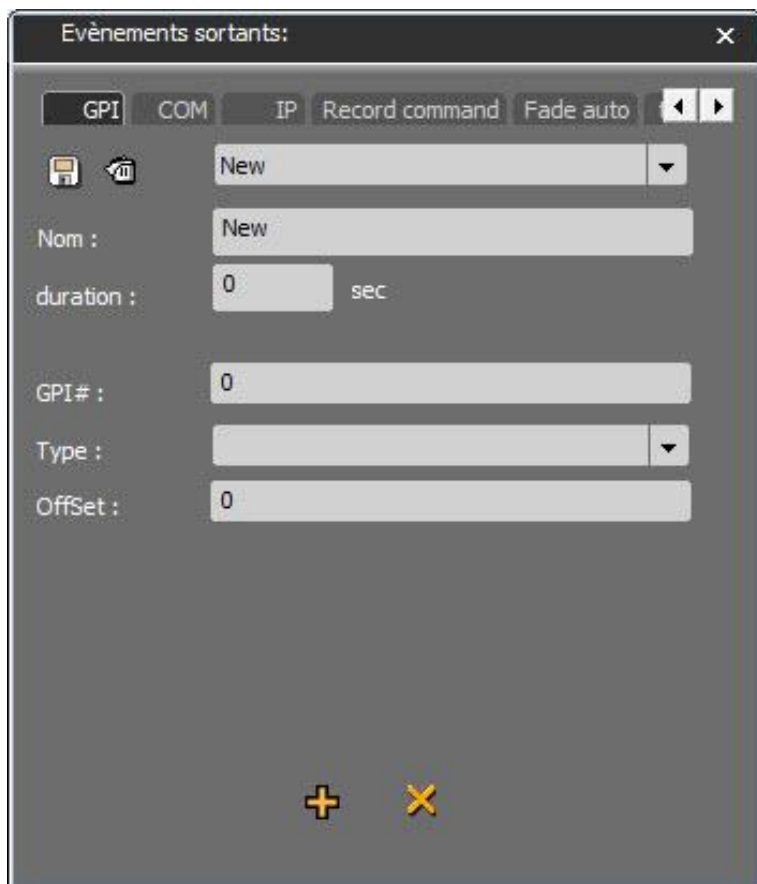
Exemple : un écran nommé "Journal" aura des sous-dossiers détaillant ce journal ; "Jingle d'entrée", "Bob 1", "Micro", "Bob 2", "Virgule"...

Il existe 3 types de Pas :

- Le pas simple : Et le pas le plus communément utilisé. Il n'implique aucun paramétrage en amont ou en aval.

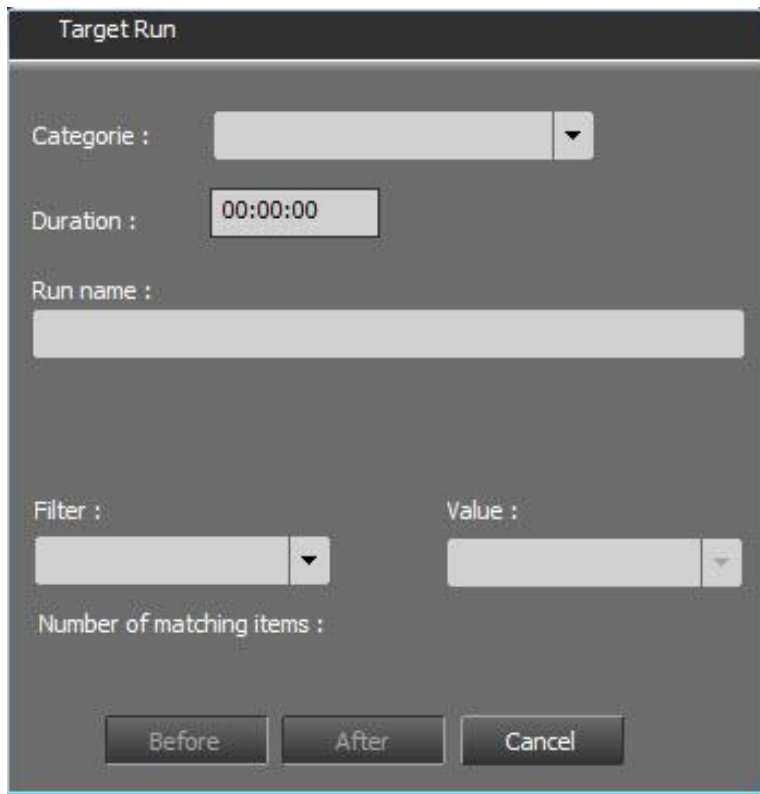


Le pas Evènement : Pas qui permet d'appliquer un événement (activation de GPI, commande d'enregistrement, fade auto de fin ou de début, etc...)



Ces événements sont paramétrés en amont par les administrateurs du système.

Le pas Cible : Utilisé avec l'outil de programmation musicale intégré à Radio-Assist.

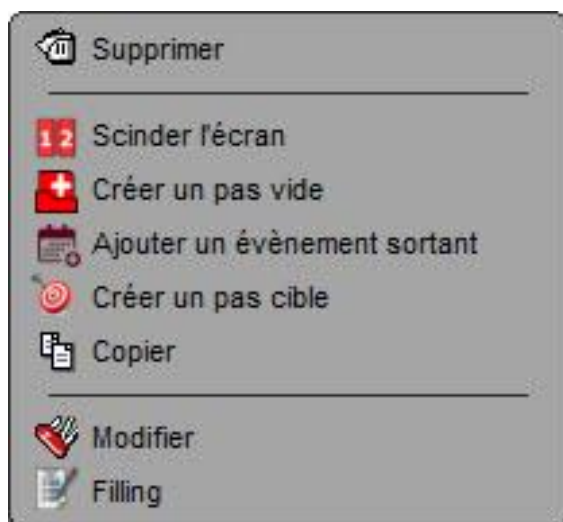


The 'Target Run' dialog box contains the following fields and controls:

- Categorie :** A dropdown menu.
- Duration :** A text box containing '00:00:00'.
- Run name :** A large text input field.
- Filter :** A dropdown menu.
- Value :** A dropdown menu.
- Number of matching items :** A label.
- Buttons:** 'Before', 'After', and 'Cancel' at the bottom.

11.13. Modifier un pas

Pour modifier un pas, se positionner dessus et faire un clic droit.



Sélectionner "Modifier"

Run

Nom :
News

Durée : 00:05:00 ☐ locked

type de pas : Infos

Fichiers/URL :
F:\Alexandre\Netia\Conducteur.pdf

Ouvrir URL + Fichier + Supprimer

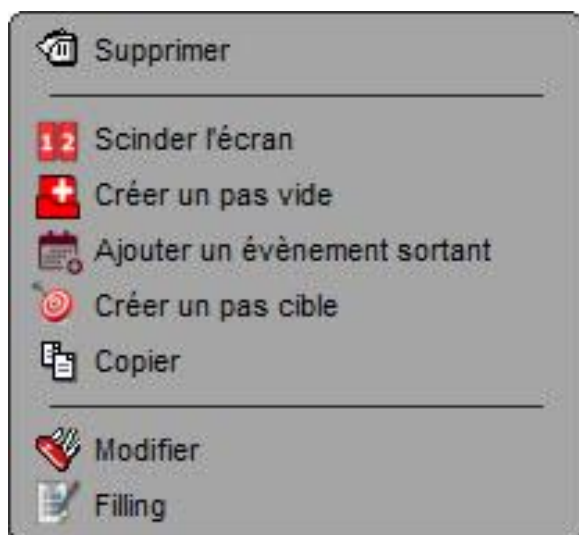
OK Annuler

Faire les modifications souhaitées, puis cliquer sur 

11.14. Copier/Coller un pas

Il est possible de copier/coller un pas.

Pour cela, se positionner sur le pas à copier, faire un clic droit puis sélectionner "Copier" dans le menu.



Se positionner à l'endroit où l'on souhaite le coller, puis clic droit, et "Coller" dans le menu.
Le pas sera collé avant le pas cible.

Il est possible de copier/coller plusieurs pas à la fois.

Les sélectionner avec la touche CTRL ou SHIFT en fonction du mode de sélection souhaité (un par un ou plusieurs à la suite).

Faire un clic droit puis sélectionner "Copier" dans le menu.

Se positionner à l'endroit où l'on souhaite le coller, puis clic droit, et "Coller" dans le menu.

Les pas seront collés avant le pas cible

11.15. Nommage dynamique d'un "Pas"

Il est possible d'ajouter des jokers dans le "Pas" de Grille Editor qui seront remplacés par leur valeur lors de génération de la conduite par FEDERALLService.

Exemple : Nom = "Météo \$DATE_DD/MM/YYYY\$" -> A la création de la conduite, le nom du "Pas" sera égal à : "Météo 09/12/2020"

Il est possible de concaténer les jokers

Exemple : Nom = "Météo du \$DATE_DD\$ à \$TIME_HH\$ heure " -> A la création de la conduite, le nom du "Pas" sera égal à : "Météo du 09 à 10 heure"

Listing des jokers possible :

- Les jokers de type "Date" utilisent comme référence la date du "Pas" lors de la génération de la conduite.

Type de Joker	Joker	Date du "Pas"	Résultat
Date	\$DATE_SQL\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	2020-12-09 15:48:10.845
	\$DATE_DW\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	03
	\$DATE_DD\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	09
	\$DATE_MM\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	12
	\$DATE_YYYY\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	2020
	\$DATE_DDMM\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	0912
	\$DATE_DD-MM\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	09-12
	\$DATE_DD/MM\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	09/12
	\$DATE_MMDD\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	1209
	\$DATE_MM-DD\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	12-09
	\$DATE_MM/DD\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	12/09
	\$DATE_DDMMYYYY\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	09122020
	\$DATE_DD-MM-YYYY\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	09-12-2020
	\$DATE_DD/MM/YYYY\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	09/12/2020
	\$DATE_MMDDYYYY\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	12092020
	\$DATE_MM-DD-YYYY\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	12-09-2020
	\$DATE_MM/DD/YYYY\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	12/09/2020
	\$TIME_HH\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	15
	\$TIME_MM\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	48
	\$TIME_SS\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	10
	\$TIME_MS\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	845
	\$TIME_HHMM\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	1548
	\$TIME_HH:MM\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	15:48
	\$TIME_HHMMSS\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	154810

	\$TIME_HH:MM:SS\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	15:48:10
	\$TIME_HH:MM:SS.MSS\$	Mar 15:48:10.845 09/12/2020	15:48:10.845

Ces Jokers sont fréquemment utilisés lors des imports automatiques d'éléments dans une conduite (voir documentation d'AutoFill).

11.16. Modèle

Un modèle décrit le contenu d'une émission ou d'une partie d'émission. Cela peut être un modèle d'écran ou d'émission.

Il pourra être utilisé à tout moment lors de la création/modification d'une émission.

11.16.1. Créer un modèle

- Cliquez sur l'onglet "Grid Editor".

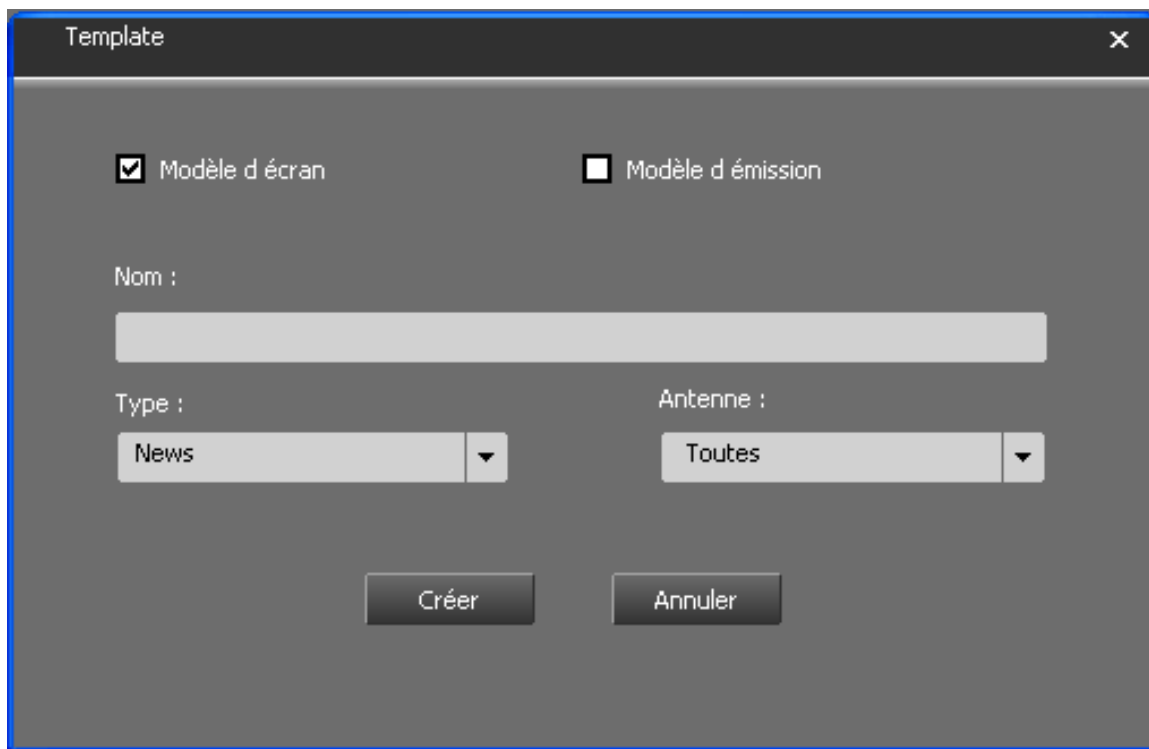


- Cliquer sur l'icone



- Puis, cliquez sur

La fenêtre suivante s'ouvre :



Spécifier si l'on souhaite créer un modèle d'écran ou d'émission.

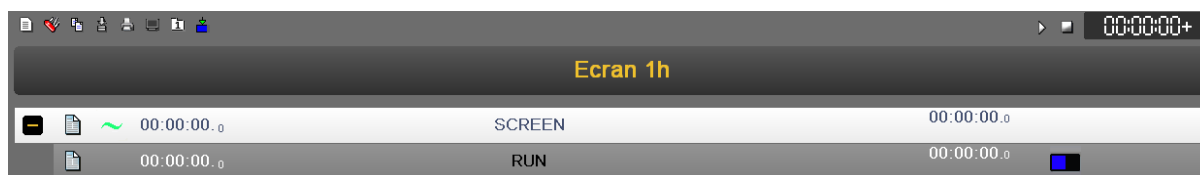
Saisir le nom, le type (news, musique, etc...)

Spécifier pour quelle antenne ce modèle sera disponible.

Cliquer sur

Créer

Le modèle de l'écran s'affiche :



Tous les modèles créés sont stockés dans l'onglet "Modèles" du Browser

Simultanés Jingle Publicité Texte Cartouchier Jingle Pack Modèles			
Nom	Description	Program	
Journal 2	News		
Le Radio			
Journal 5/9	News		
New Music	Musique		
Journal	News		
RN01 Template	News		
Musique 1H	Musique		
Musique	Musique	✓	
MATIN	News	✓	
MATIN WE	News	✓	

La colonne "Program" précise que le modèle est une émission.

11.17. Supprimer un modèle

- Dans le Browser : sous l'onglet "Modèles", sélectionnez le modèle à supprimer.
- Cliquez soit sur l'icône de la poubelle située à droite, soit faites un clic droit sur le modèle et choisissez la fonction supprimer ».

11.18. Grille exceptionnelle

La grille exceptionnelle permet de créer une émission spéciale sans avoir à modifier la grille standard.

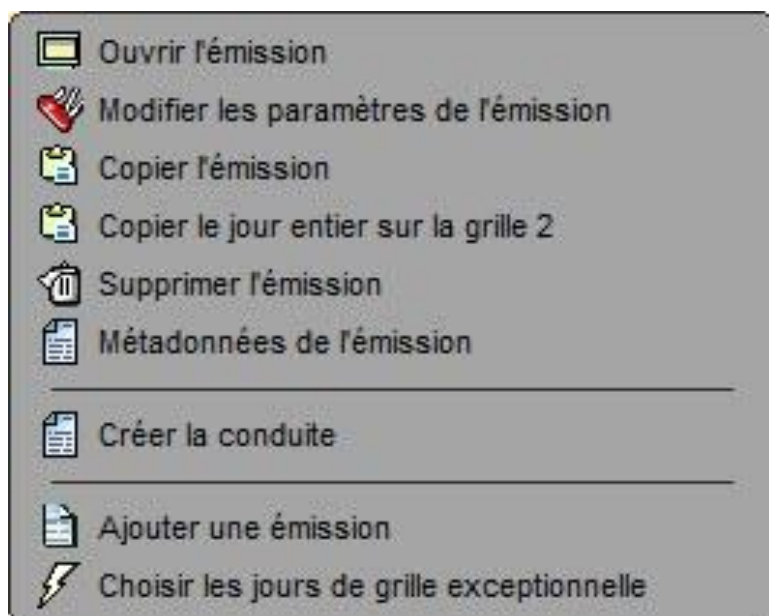
Elle se comporte de la même manière que la grille standard.

← → 06 - 12 juillet 2009														
06 - lundi		07 - mardi		08 - mercredi		09 - jeudi		10 - vendredi		11 - samedi		12 - dimanche		
1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	
00:00	PROGRAMME DE NUIT	PROGRAMME DE NUIT	PROGRAMME DE NUIT					PROGRAMME DE NUIT		PROGRAMME DE NUIT		PROGRAMME DE NUIT		
01:00														
02:00														
03:00														
04:00														
05:00														
06:00	MATINALES	MATINALES	MATINALES			MATINALES		MATINALES		MATINALES WE		MATINALES WE		
07:00														
08:00														
09:00	NEWS	NEWS	NEWS					NEWS		NEWS		NEWS		
10:00														
11:00														
12:00														
13:00														
14:00														
15:00														
16:00														
17:00														
18:00														
19:00	GENERATION MUSIQUE	GENERATION MUSIQUE	GENERATION MUSIQUE					GENERATION MUSIQUE		GENERATION MUSIQUE		GENERATION MUSIQUE		
20:00														
21:00														
22:00														
23:00														

11.18.1. Choisir les jours de grille exceptionnelle

Le choix des jours de grille exceptionnelle permet de définir l'affichage par défaut de la grille.

Pour spécifier à Radio Assist les jours de grilles exceptionnelles, se positionner sur la grille, puis faire un clic droit.



La fenêtre suivante s'ouvre :



← → 06 - 12 juillet 2009								
06 - lundi		07 - mardi		08 - mercredi		09 - jeudi		
1	2	1	2	1	2	1	2	
00:00		PROGRAMME DE NUIT						
01:00								
02:00								
03:00								
04:00								
05:00								
06:00		MATINALES				MATINALES		
07:00								
08:00								
09:00		NEWS						
10:00								
11:00								
12:00								
13:00								
14:00								
15:00								
16:00								
17:00								
18:00								
19:00		GENERATION MUSIQUE						
20:00								
21:00								
22:00								
23:00								

Ici, tous les jours du mois de juillet sauf les mardis seront en grille exceptionnelle.

La zone suivante

mercredi 1 juillet 2009				vendredi 31 juillet 2009					
☒ lun	☒ mar	☒ mer	☒ ieu	☐ ven	☒ sam	☒ dim			

permet une saisie globale de jours en grille exceptionnelle.

Si l'on saisit une date de début et de fin et l'on décoche certains jours, 2 possibilités :

- en cliquant sur , Radio Assist va passer tous les jours compris entre ces 2 dates, sauf le(s) jour(s) décoché(s), en jours de grille exceptionnelle.
- en cliquant sur , Radio Assist va passer uniquement, entre ces 2 dates, le(s) jour(s) décoché(s), en jours de grille exceptionnelle.

11.18.2. Grilles multiples

Dans Grid Editor, il est possible de choisir de préparer une grille contenant les programmes réguliers ainsi qu'une grille exceptionnelle (partiellement ou totalement différente).

19 - vendredi	
1	2
Prog 1	
Prog 2	
Prog 3	

19 - vendredi	
1	2
Prog D	
Prog E	
Prog F	

2 programmations totalement différentes

Dans l'exemple ci-dessus, on choisira d'appuyer la programmation soit sur la grille 1 (régulière), soit sur la grille 2 (grille exceptionnelle).

19 - vendredi	
1	2
Prog 1	
Prog 2	
Prog 3	

19 - vendredi	
1	2
Prog Special	

2 programmations partiellement différentes

Dans l'exemple ci-dessus, on pourra choisir d'appuyer la programmation :

- soit sur la grille 1 uniquement (régulière)
- soit tantôt sur la grille 1 (régulière), tantôt sur la grille 2 (grille exceptionnelle).

Dans ce cas-là, le Programme 2 sera remplacé par le programme Spécial.

La conduite multi-grille pour ce jour sera générée MANUELLEMENT, par la suite, dans Federall.

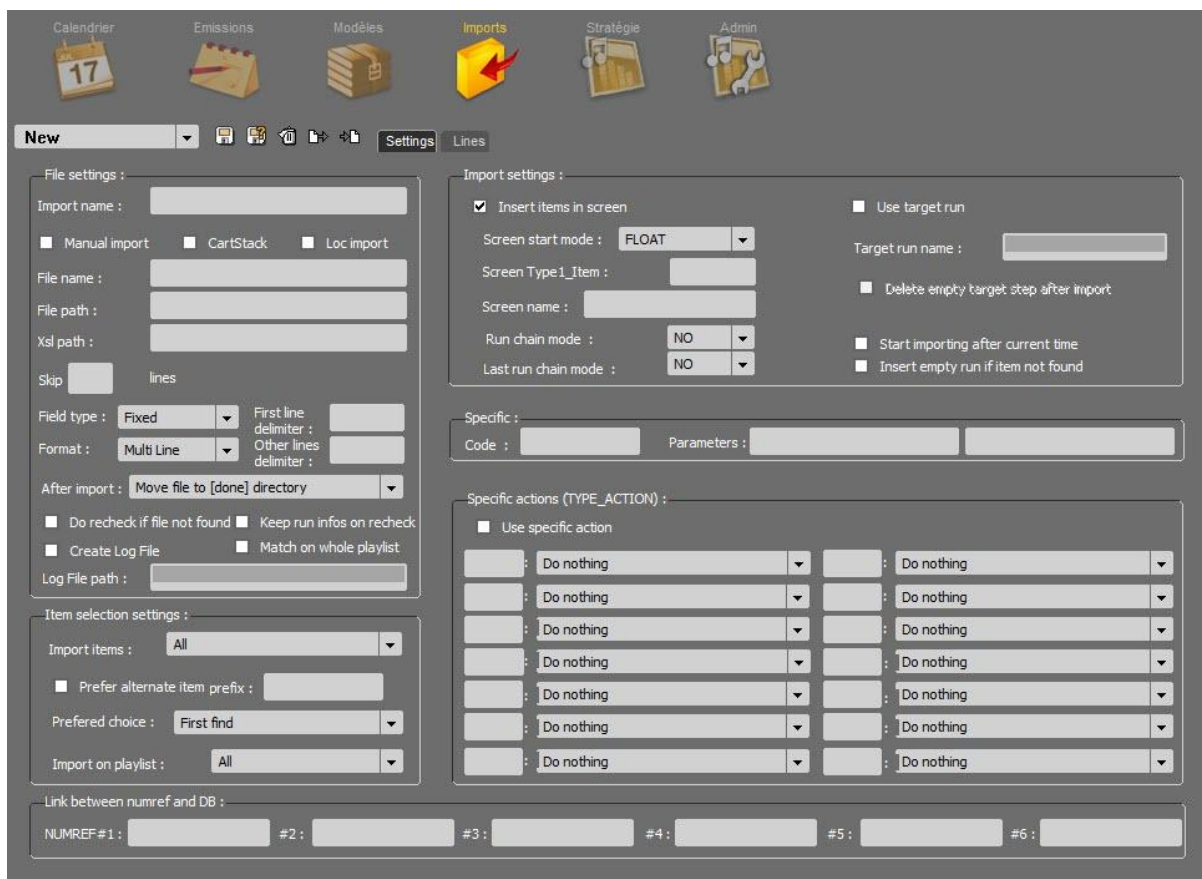
Important :

Dans le cadre de la génération automatique des conduites, en dehors de la ou des programmations différentes d'une grille à l'autre, pour une journée donnée, la grille 2 doit être remplie pour la journée complète. En effet, le générateur automatique de conduite (Federall Service) va s'appuyer sur les jours de grille exceptionnelle pour ne générer qu'une seule grille (la 1 ou la 2).

C'est pourquoi, se trouve dans le menu "Copy Full day on grid 2", "Copier le jour entier en grille 2", puis modifier le ou les programmes souhaité(s).

11.19. Imports

La fenêtre d'import de Grid Editor, permet le paramétrage du format d'import des fichiers provenant des logiciels de trafic publicitaire ou de programmation musicale.



Ce paramétrage est fait par les administrateurs du système.

11.19.1. A - SETTINGS



Le menu déroulant permet de sélectionner le type de configuration que l'on souhaite utiliser afin de procéder à l'import de sons dans les conduites. Par défaut, aucune configuration n'est présente.

Pour créer une nouvelle configuration, il suffit de sélectionner la ligne NEW. Au moment de la sauvegarde (via l'icône ) , la nouvelle configuration apparaîtra dans la liste déroulante.

Les settings sont enregistrés dans un fichier XML présent sur le record path de Radio Assist dans le répertoire FEDERALL.

Le path doit donc être UNC.

L'icône  permet de supprimer de la liste la configuration sélectionnée.

Les deux autres icônes   servent à importer ou exporter des profils déjà existants.

11.19.1.1. Section "FILE SETTINGS"

Cette zone va permettre de paramétrer l'import défini.

File settings :

Import name :

☐ Manual import ☐ CartStack ☐ Loc import

File name :

File path :

Xsl path :

Skip lines

Field type : ▼ First line delimiter :

Format : ▼ Other lines delimiter :

After import : ▼

☐ Do recheck if file not found ☐ Keep run infos on recheck

☐ Create Log File ☐ Match on whole playlist

Log File path :

Import name : nom de la configuration d'import

Manual import : si cette case est cochée, l'import des sons dans les conduites démarrera seulement lorsque les utilisateurs de RadioAssist cliqueront sur le bouton dédié , dans l'onglet "Federal". (en mode automatique, c'est Federal Service qui procède à l'import). Les 2 modes d'import (manuel et automatique) ne peuvent cohabiter. 2 imports simultanés sur une même playlist causeraient des problèmes de planification.

CartStack : Si c'est case est cochée, l'import créera un cartouchier.

- Cette option est disponible uniquement pour des import auto (via FederalService).
- Les valeurs récupérées pour qualifier le cartouchiers sont limitées :
 - Le PLAYLIST_NAME est utilisé pour le titre du cartouchier.
 - Le TIME_BEGIN_ST pour le startdate et boradcastdate.
 - Pour les cartouches, le RUN_NAME est utilisé pour remplir le textHead.
 - On met à jour les item durations et les NumRef pour le recheck des cartouchiers.

Loc import : Cette case est utilisée uniquement dans le cas où la "Localisation" est utilisée. Un fichier d'import est envoyé par "Loc Scheduler" et un cartouchier sera créé avec les éléments du fichier d'import. Cette option est disponible uniquement pour des import auto (via FederalService).

File name : format du nom du fichier .txt ou .xml utilisé pour l'import.

Les dates sont renseignées par des Joker %04Y %02D %02M (Y = year, M = month D = day). %04Y signifie une année sur 4 digits.

Ex de fichier : FichierImportdu%02D%02M%04YsurAntenne1.XML (par exemple : %02D%02M%04Y.TXT).

File path : Chemin UNC. (Ex : \\Serveur\import) Chemin d'accès au répertoire dans lequel se trouve le fichier généré par le logiciel de planification (MusicMaster, Selector...) et utilisé pour l'import dans Radio-Assist.

Xsl path : Chemin UNC. Chemin d'accès au répertoire où se trouve la fiche .xsl utilisée pour convertir au format Radio-Assist le fichier (txt ou xml) généré par l'application tierce.

Skip X Lines : utiliser pour forcer un saut de ligne (vous pouvez laisser cette case vide).

Field type : FIXED/DELIMITER type de champ. Les champs peuvent avoir une taille fixe (FIXED) ou peuvent être séparés par des délimiteurs (DELIMITERS).

Format : SINGLE LINE/MULTILINE permet d'identifier les bornes dans le fichier généré par l'application tierce.

First line delimiter : Caractère ou chaîne de caractères (situé en première position de chaque ligne du fichier d'import) permettant définir le type principal de l'élément à créer (écran pour une conduite ou item cartouchier en mode Cartstack).

Other lines delimiter : Caractère ou chaîne de caractères (situé en première position de chaque ligne du fichier d'import) permettant définir le type secondaire de l'élément à créer (pas pour une conduite ou cartouche dans la table T_RTF en mode Cartstack).

After import : action que doit entreprendre Federal Service sur le fichier ayant servi à l'import des sons

- Delete file : Supprimer fichier.
- Do nothing : Ne rien faire.
- Move file to [done] directory : Le fichier est déplacé dans un sous-dossier "Done".
- Rename file [.done]...) : L'extension du fichier est passée en .done.

Do recheck if file not found : c'est ici que l'on détermine si Federal Service doit re-parcourir plus tard la base de données dans le cas où certains fichiers sons n'auraient pas été trouvés la première fois (la fréquence de re-vérification est définie dans la section "Playlist Import" du setup de Federal Service).

Create Log File : Permet la création d'un fichier de log qui sera généré dans le dossier spécifié dans le champ "**Log File path**".

Keep run infos on recheck : Permet de garder les informations du pas lors de l'association d'un pas créé par l'import avec un son de la base de données.

Les informations conservées sont :

- RUN_NAME
- SPECIAL_RUN_DURATION
- LIST_FADE
- X_INLINK
- X_OUTLINK
- INTROMS
- OUTTROMS

Cette option permet de garder le travail effectué sur une appli tierce en matière d'enchaînement, de points de fade et de découpe du son lors d'un import (lors d'un association d'un son avec un pas, on prend normalement les informations par défaut du son).

Match on whole playlist : Autorise des imports avec des éléments (écrans ou pas) non ordonnés dans le fichier d'import.

Lors d'un import, on traite chaque ligne du fichier d'import une par une. Traditionnellement, pour chaque nouvelle ligne, on recherche l'élément correspondant dans la conduite associé et ce, à partir du dernier élément trouvé. Avec cette option activée, on repart du premier élément de la conduite à chaque nouvelle ligne du fichier d'import.

Exemple de fichier généré par Music Master :

07042010.TXT - Bloc-notes

Fichier Edition Format Affichage ?

H00	
\ 14017	BAREFOOT BOYS
\ 12584	KYO
\ 12500	NAHO
\ 9528	DEGACHE Laurent
\ 11960	GABILOU
\ 14718	TEIVA LC
\ 11294	PIERPOLJAK
H01	
\ 11517	MILA & LOMA
\ 11923	SALVADOR Henri
\ 13441	MARUIA
\ 11247	LES GRANDS BALLETS DE TAH
\ 9515	KALOU
\ 9416	BLANC BLANC
\ 13472	LESLIE
H02	
\ 11419	NOBLE Patrick
\ 11675	SINGUILA
\ 12623	QUAI vanessa
\ 9527	BARTHELEMY
\ 11648	MANAHUNE
\ 9363	GET FAR & Paolo sandrini
\ 12615	MARAIS leo
H03	
\ 13958	T'ANGELO
\ 11740	BELYZEL najoua
\ 11901	AH KI FIRUU
\ 9361	DEGACHE Laurent
\ 9647	NONOSINA
\ 14718	TEIVA LC
\ 12130	RED Axelle bis

11.19.1.2. Section "ITEM SELECTION SETTINGS "

Item selection settings :

Import items : All ▼

☐ Prefer alternate item prefix :

Preferred choice : First find ▼

Import on playlist : All ▼

Import items : Il est déterminé dans cette section le **statut** que doivent avoir les éléments avant de pouvoir être insérés dans la conduite. S'agit-il d'éléments :

- De nature non-déterminée (*All*) ?
- Prêts-A-Diffuser (RTB) ?
- Prêts-A-Diffuser et Diffusables (*RTB and broadcastable*) ?

Prefer alternate item prefix : Un import d'item alternatif peut être paramétré. Ces items doivent être stockés dans la base avec le même identifiant que dans le fichier mais précédés d'un préfixe

Exemple :

Ref fichier = 1234

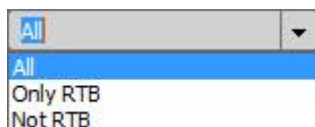
Préfix = ALT

L'import recherchera en priorité s'il existe un identifiant ALT1234 dans ABC8. Sinon il cherchera l'identifiant 1234.

Preferred choice : ici, on détermine si, lorsqu'il parcourt la base afin de procéder à l'import, Federal Service doit importer :

- le premier élément qu'il trouve (FIRST FIND)
- l'élément produit (PROD)
- l'élément master (MASTER)

Import on playlist : On va choisir ici, si l'import se fera sur toutes les conduites ou uniquement sur celles qui sont ou ne sont pas PAD.



11.19.1.3. Section "IMPORT SETTINGS"

Import settings :

- ☒ Insert items in screen
 - Screen start mode : ONTIME
 - Screen Type1_Item :
 - Screen name :
 - Run chain mode : NO
 - Last run chain mode : NO
- ☐ Use target run
 - Target run name :
 - ☐ Delete empty target step after import
 - ☐ Check OnTime screens after import
 - ☐ Start importing after current time
 - ☐ Insert empty run if item not found

Il existe 2 types d'import :

- Le premier (INSERT ITEMS IN SCREEN) crée la structure de la conduite (celle-ci doit préalablement exister dans les fichiers txt ou xml ingérés par Federal Service).
- Le second (USE TARGET RUN) n'implique aucune création de structure : Federal Service se contente de remplir les pas de la conduite qui portent un nom spécifique (ex : \$MM).

Dans le premier cas de figure, les champs sont configurés par défaut (cf. capture d'écran ci-dessus) mais il est tout à fait possible d'en changer les paramètres.

Federall Service crée des conduites et ne s'appuie sur aucun modèle préexistant.

Screen start mode : mode de démarrage par défaut des écrans (Float, On time, Time limit...). Définit le type de démarrage de l'écran si celui-ci doit être créé.

Screen Type1_Item : référence de l'onglet de Radio-Assist dans lequel se trouvent les sons à importer dans la conduite. Définit la catégorie de l'écran si celui-ci doit être créé.

Screen name : nom donné par défaut aux écrans à créer.

Run chain mode : mode d'enchaînement des 'pas' (*runs*) créés par défaut. (MIX, CUT, MANUAL).

Last run chain mode : mode d'enchaînement affecté au dernier 'pas' de la conduite.

Dans le second cas de figure, les paramètres de configuration sont différents :

Use run target : lorsque cette case est cochée, la structure des conduites n'est pas créée. Federall Service remplit les conduites en se basant sur les structures déjà existantes et définies au préalable dans Grid Editor par les utilisateurs de Radio-Assist.

Target Run Name : nom des 'pas' dans lesquels les sons doivent être insérés (ex : \$MM)

Delete empty target step after import : cette option permet de supprimer les pas en surnuméraire. Par exemple, si le logiciel de planification a prévu 5 sons dans la tranche horaire allant de 16h à 17h et qu'il y a 8 'pas' intitulés \$MM prêts à accueillir des sons dans la conduite Radio-Assist, Federall Service supprimera les 3 pas vides pour lesquels il n'existe aucune correspondance (c-a-d, aucun fichier SON à mettre en face).

Check OnTime screens after import : Vérification et suppression éventuelle des débordements dus au mode NoLimit.

Start Importing after current time : lorsque cette option est cochée, Federall Service procède uniquement à l'import des sons dans les conduites programmées pour une diffusion ultérieure à l'heure courante (par exemple, si Federall Service est lancé à 14h, il ne remplira pas les conduites de la journée en cours concernant des heures antérieures : la conduite de 8h-10h ne bénéficiera pas de l'import Federall Service puisqu'elle est censée avoir déjà été diffusée)

Insert empty run if item not found : lorsque Federall Service parcourt la base ABC8 à la recherche d'un son à insérer dans la conduite, si le fichier son requis n'est pas trouvé, le pas resté vide sera marqué comme candidat à une re-vérification.

11.19.1.4. Section "SPECIFIC"

Specific actions (TYPE_ACTION) :

☒ Use specific action

01	Create screen		Do nothing
	Do nothing		Do nothing
	Do nothing		Do nothing
	Do nothing		Do nothing
	Do nothing		Do nothing
	Do nothing		Do nothing
	Do nothing		Do nothing

Il est possible de déclencher une action de création en fonction d'un code que l'on trouve dans la ligne du fichier utilisé pour l'import.

- La **première colonne** sert à accueillir le code que l'on trouve dans le fichier texte
- La **seconde colonne** sert à spécifier le type d'action que l'on souhaite enclencher au moment où Federall rencontre le code mentionné précédemment.

Exemples de types d'actions : *Do nothing, create empty run, create screen, Use screen [NAME] if not Create it, Use screen [TIME] if not create it, Set chain = NO to prev run, Grid Screen...*

Dans de rare cas une fonctionnalité spécifique à un client peut être nécessaire. Le paramétrage se traduit par un code spécifique et 2 paramètres.

Ces codes sont utilisés aujourd'hui chez RTL et Radio France.

11.19.1.5. Section " LINK BETWEEN NUMREF AND DB "

Dans cette section, on indique les références qui doivent être utilisées pour trouver un élément dans la base de données ABC8. Habituellement, une seule référence suffit.

Si toutefois Federall n'arrivait pas à trouver la référence recherchée dans la base, il pourrait s'appuyer sur une autre référence pour localiser l'élément recherché : l'utilisateur peut paramétrer jusqu'à 6 références.

11.19.2. B - LINES

Import RamComm

Settings Lines

First line :

10:10 01 11 0d49dd69-53bb-45ff-af84-7759afae31c7 01 COCA R2 5 1

Field	Value	Field	Value
Field1	0	Field9	
Field2	6	Field10	
Field3	12	Field11	
Field4	53	Field12	
Field5	140	Field13	
Field6		Field14	
Field7		Field15	
Field8		Field16	

Cette section est utilisée pour décrire la structure du fichier txt ou xml généré par l'application tierce:

Import RamComm

Settings Lines

First line :

10:10 01 11 0d49dd69-53bb-45ff-af84-7759afae31c7

Field	Value	Field	Value
Field1	0	Field9	
Field2	6	Field10	

Les cases 'field' correspondent aux différentes colonnes qui apparaissent dans le fichier txt ou xml:

- La deuxième section (ici, dans l'exemple : '6') signifie que le texte affiché dans le champs commence à la position du sixième caractère inséré sur la ligne

Field1 0

Field2 6

- La seconde section (ici, dans l'exemple : '2') signifie que le champ est composé de 2 caractères

- La troisième section (ici, dans l'exemple : 'TYPE_ACTION') signifie qu'il faudra réaliser l'action défini dans l'écran "Specific Actions" de l'onglet "Settings"

Ici, créer un écran :

Liste des actions possibles :

ACTION_TYPE1	Référence d'une action (voir action)
ACTION_TYPE2	Référence d'une action (voir action)
ACTION_TYPE3	Référence d'une action (voir action)
BLOCK_HOUR	Heure ou placer la programmation. Utilisé en mode target.
BREAK_NAME	Break name du pas.
CHAIN	Chainage désiré du pas
CHANNEL	Antenne de destination
DURATION	Durée du pas. Celle ci sera utilisée dans la cas ou la matière sonore n'est pas encore présente sous Radio Assist. Un pas vide est alors créé avec cette durée. Sinon la durée prise en compte est la durée de l'item Netia.

FILE_NO_EXT	Nom du fichier
FILE_SIZE	Taille du fichier
GUID_ITEM	Guid_Item de l'item
ID_ITEM	Id_Item de l'item
IGNORE	Champs ignoré
INTROMS	introMS du pas
ITEM_NAME	Nom de l'item
ITEM_REMARKS	Remarques associées à l'item
LOCPLAYER	Nom du loc player dans le cadre d'un import de localisation
NUM_CD	Reference Num_CD
NUM_SELECTOR	Reference Num_Selector
NUMREF#1	Numéro de référence dynamique (voir NUMREF) Faite le lien entre L'identifiant externe et un champ de la BDD Netia pour matching.
NUMREF#2	Numéro de référence dynamique (voir NUMREF) Faite le lien entre L'identifiant externe et un champ de la BDD Netia pour matching.
NUMREF#3	Numéro de référence dynamique (voir NUMREF) Faite le lien entre L'identifiant externe et un champ de la BDD Netia pour matching.
NUMREF#4	Numéro de référence dynamique (voir NUMREF) Faite le lien entre L'identifiant externe et un champ de la BDD Netia pour matching.
NUMREF#5	Numéro de référence dynamique (voir NUMREF) Faite le lien entre L'identifiant externe et un champ de la BDD Netia pour matching.
NUMREF#6	Numéro de référence dynamique (voir NUMREF) Faite le lien entre L'identifiant externe et un champ de la BDD Netia pour matching.

PATH	Chemin du fichier
PLAYLIST DATE	Date du conducteur. Utilisé en mode création de conduite.
PLAYLIST NAME	Nom du conducteur. Utilisé en mode création de conduite.
PLAYLIST START	Heure de début du conducteur. Utilisé en mode création de conduite.
PLAYLIST END	Heure de fin du conducteur. Utilisé en mode création de conduite.
POSITION	Spécifique RTL. Définit la position du pas pub dans l'écran (informatif)
REGIE	Spécifique RTL. Définit la régie (informatif)
RUN_NAME	Nom du pas. Celui ci sera utilisé dans la cas ou la matière sonore n'est pas encore présente sous Radio Assist. Un pas vide est alors créé avec ce nom. Sinon le nom renseigné est le nom de l'item Netia.
SCREEN_DURATION	Durée de l'écran
SCREEN_NAME	Nom de l'écran
SCREEN_REMARKS	Remarque associée à l'écran
SPOT_ID	ID du spot
STRING_1	Non utilisé
STRING_2	Non utilisé
STRING_3	Non utilisé
STRING_4	Non utilisé
STRING_5	Non utilisé
TIME_BEGIN	Heure de début de l'écran
TIME_END	Heure de fin de l'écran
TIME_LIMIT_AFTER	Fenêtre de l'écran
TIME_LIMIT_BEFORE	Fenêtre de l'écran
TIMESLOT	Utilisé pour l'import localisation

TYPE	Type d'écran
UNIK	Valeur du champ UNIK
UV END	Spécifique RTL. (heure de fin d'UV)
UV START	Spécifique RTL. (heure de début d'UV)
[I]DATE_FIRST_BROADCAST	Set le champ de T_Item à la valeur donnée dans le fichier
[I]DATE_KILL	Set le champ de T_Item à la valeur donnée dans le fichier
[I]INTROMS	Set le champ de T_Item à la valeur donnée dans le fichier
[I]ITEM_REMARKS	Set le champ de T_Item à la valeur donnée dans le fichier
[R]INFO1	Set le champ de T_RUN à la valeur donnée dans le fichier
[R]INFO2	Set le champ de T_RUN à la valeur donnée dans le fichier
[R]INLINK	Set le champ de T_RUN à la valeur donnée dans le fichier
[R]INTRO_BEG_LEVEL	Set le champ de T_RUN à la valeur donnée dans le fichier
[R]INTRO_BEG_POS	Set le champ de T_RUN à la valeur donnée dans le fichier
[R]INTRO_END_LEVEL	Set le champ de T_RUN à la valeur donnée dans le fichier
[R]INTRO_END_POS	Set le champ de T_RUN à la valeur donnée dans le fichier
[R]OUTLINK	Set le champ de T_RUN à la valeur donnée dans le fichier
[R]OUTRO_BEG_LEVEL	Set le champ de T_RUN à la valeur donnée dans le fichier
[R]OUTRO_BEG_POS	Set le champ de T_RUN à la valeur donnée dans le fichier
[R] OUTRO_END_LEVEL	Set le champ de T_RUN à la valeur donnée dans le fichier
[R] OUTRO_END_POS	Set le champ de T_RUN à la valeur donnée dans le fichier
[R]RUN_NAME	Set le champ de T_RUN à la valeur donnée dans le fichier

11.20. Planification Musicale

L'outil de programmation musicale intégré à Radio-Assist permet de réaliser opérations suivantes :

- Créer une programmation musicale.

- Modifier une programmation musicale.
- Réaliser simplement un comblage musical.
- Gérer plusieurs antennes.
- Prendre en compte des éléments réellement diffusés (réconciliation).

La programmation musicale est partie intégrante de l'onglet Grid Editor de Radio-Assist.

Seuls les administrateurs ont la possibilité de faire apparaître les icones de paramétrage.



Le paramétrage de la planification musicale est expliqué dans la documentation "Planification Musicale".

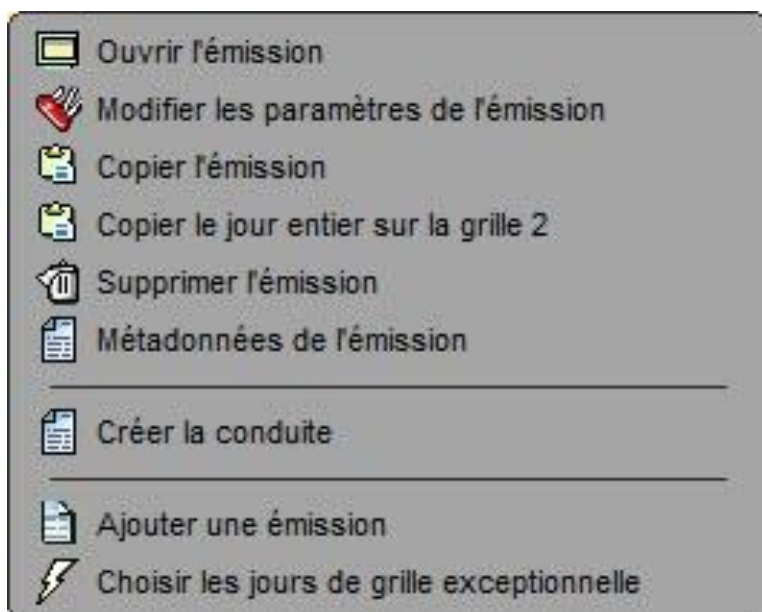
11.21. Générer la conduite

La génération des conduites pour les émissions peut se faire :

- manuellement à partir de la grille des programmes (standard ou exceptionnelle).
- automatiquement via l'outil "Federal Service" qui fonctionne de manière invisible pour les utilisateurs. La génération de conduite(s) et, éventuellement, les imports se feront de manière automatique pour un certains nombre de jours dans le futur.

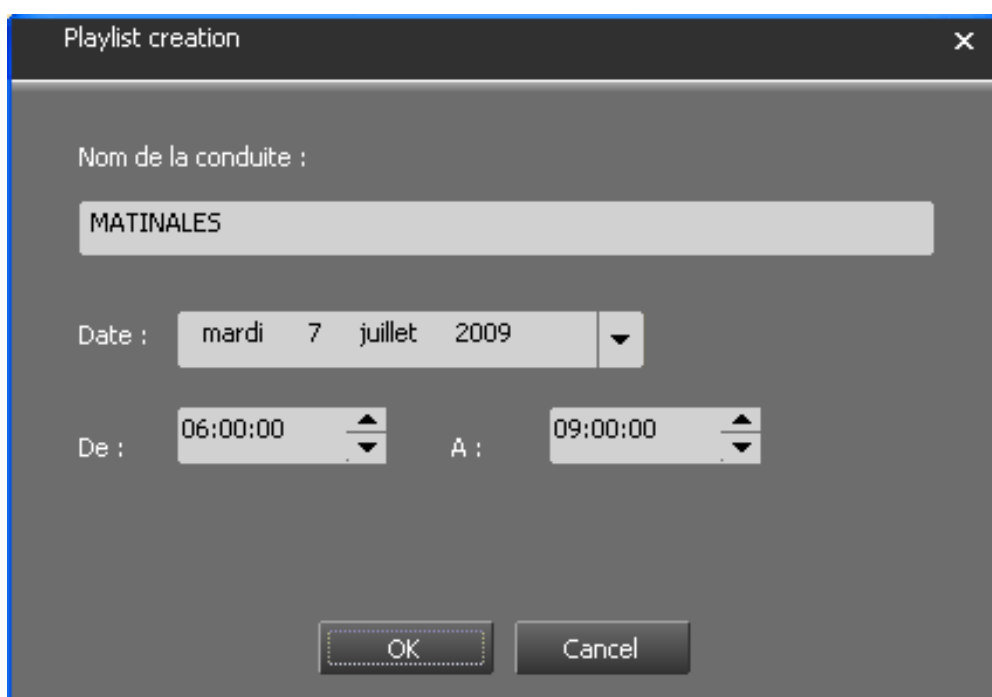
Génération manuelle de conduite :

Se positionner sur le jour pour lequel on souhaite générer la conduite, puis faire un clic droit.



Sélectionner "Créer la conduite"

La fenêtre suivante s'ouvre :

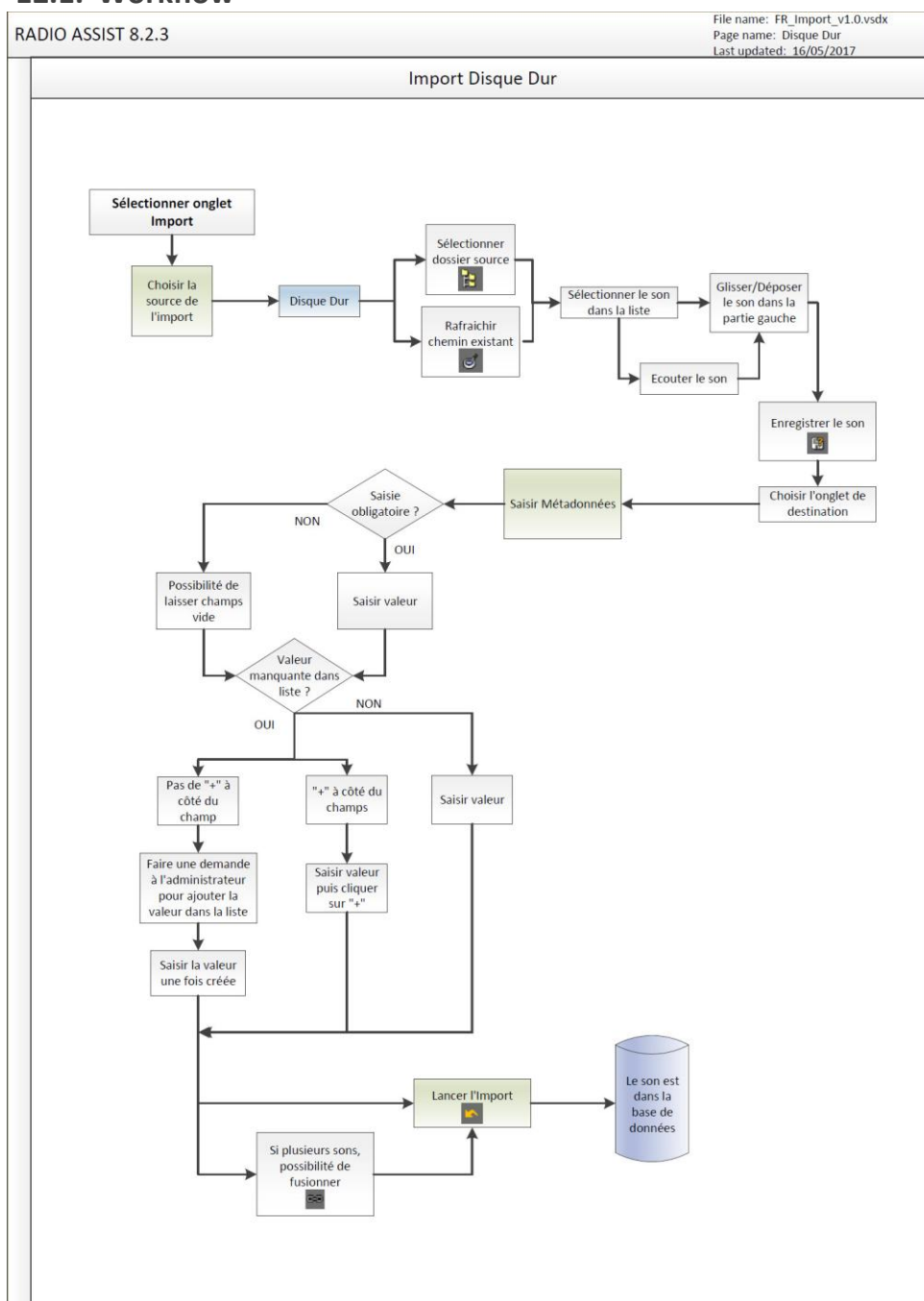


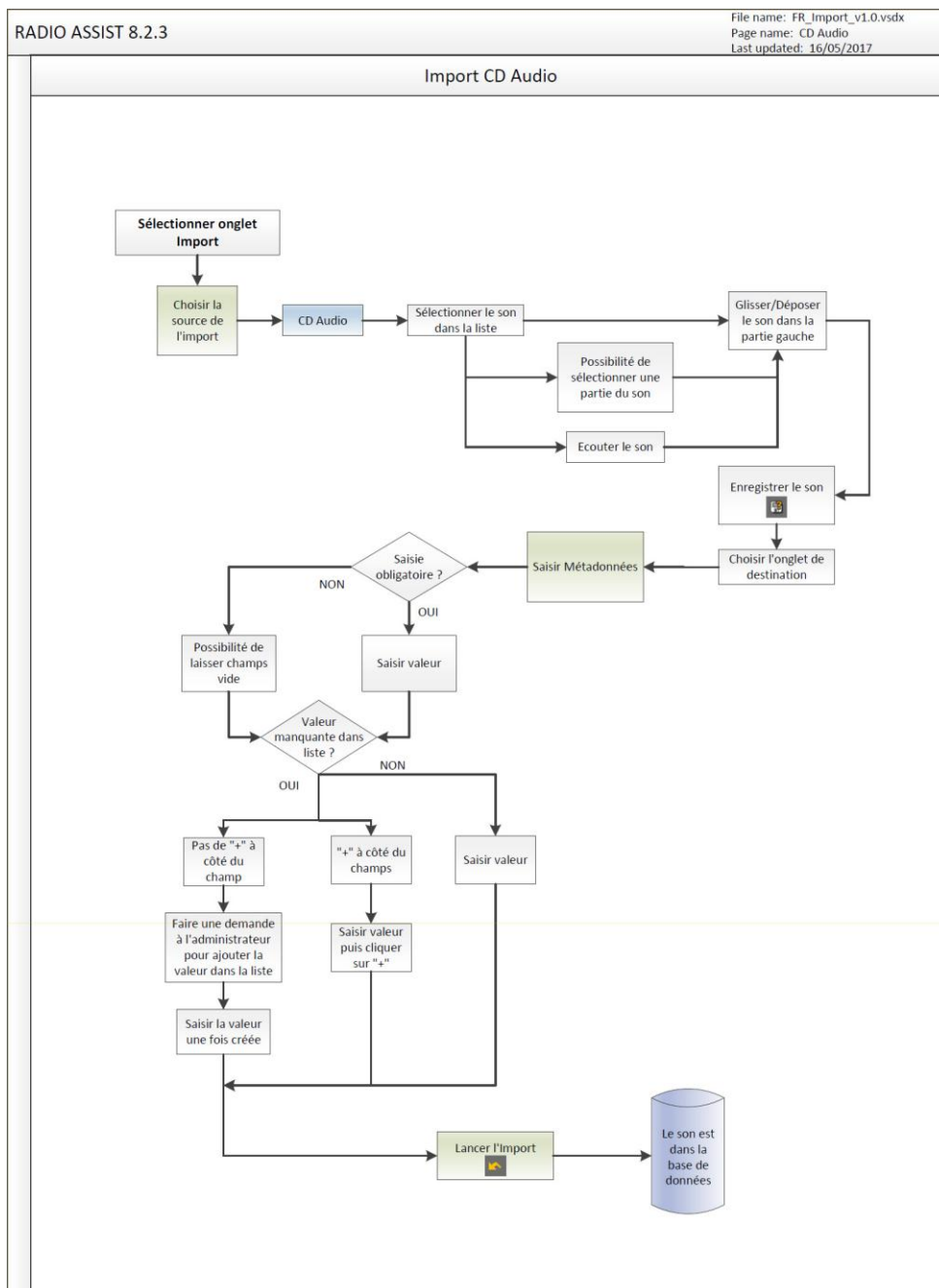
Cliquer sur 

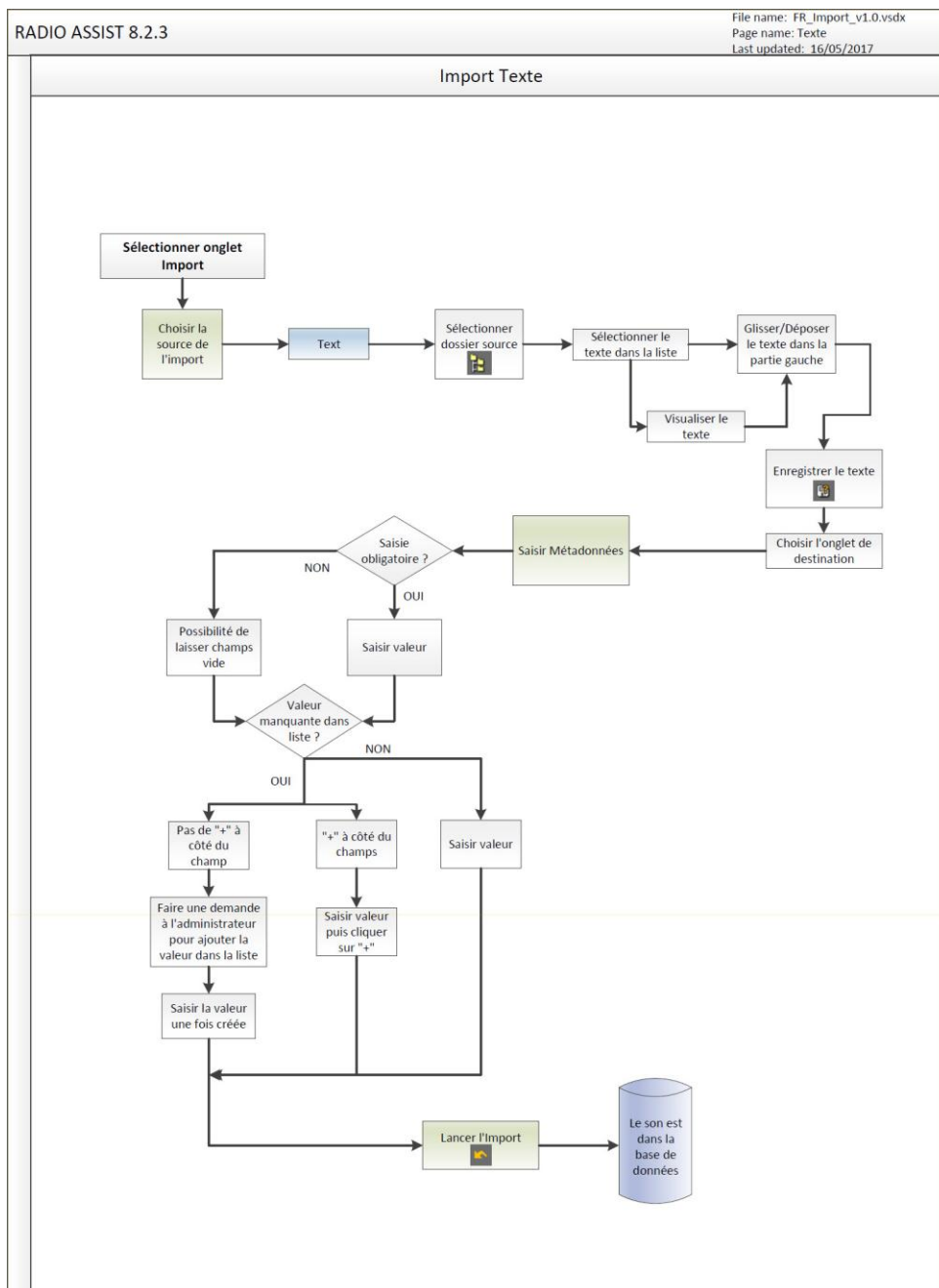
La conduite est générée et se retrouve dans l'onglet "Conduite" du Browser

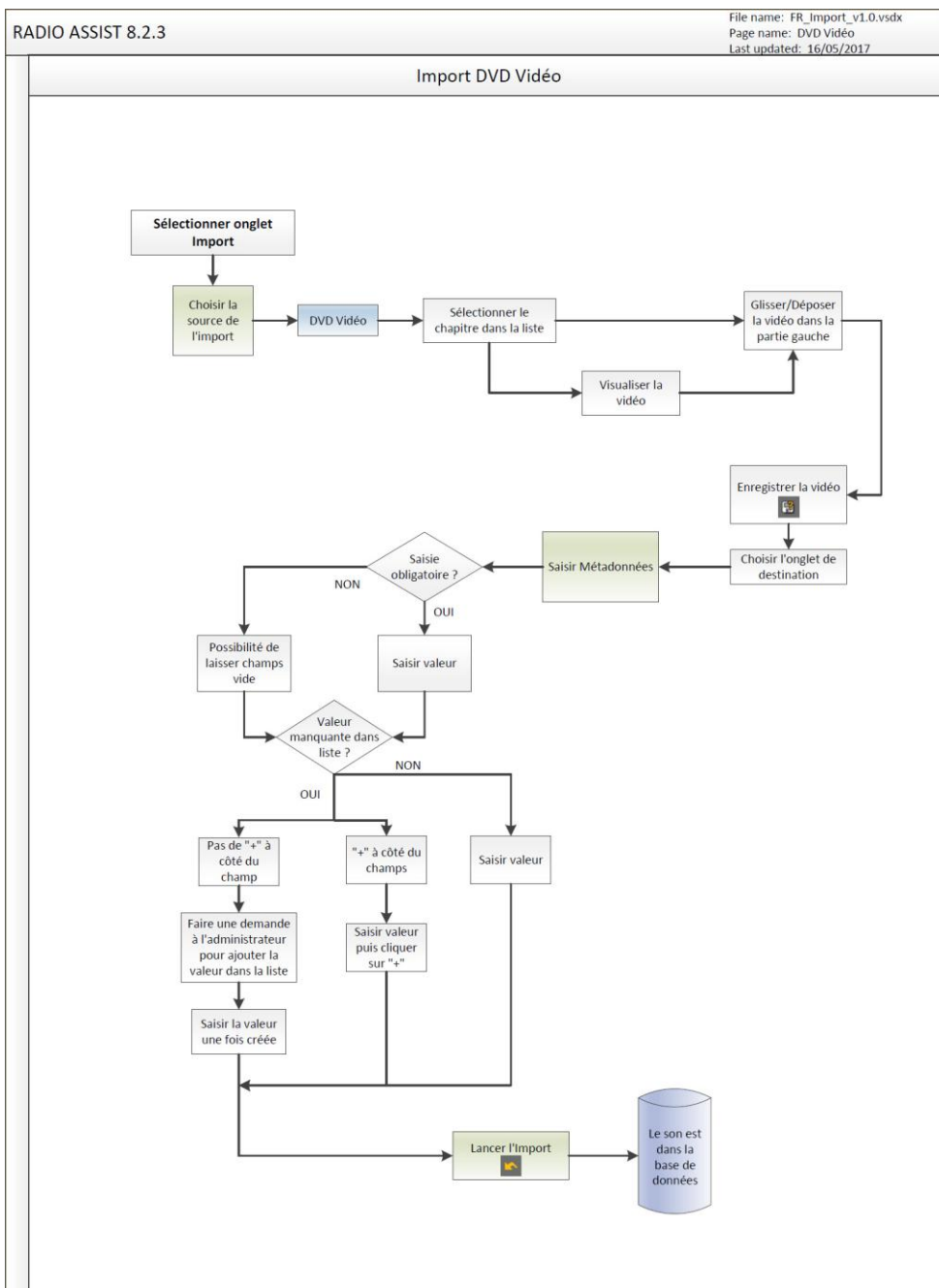
12. Import

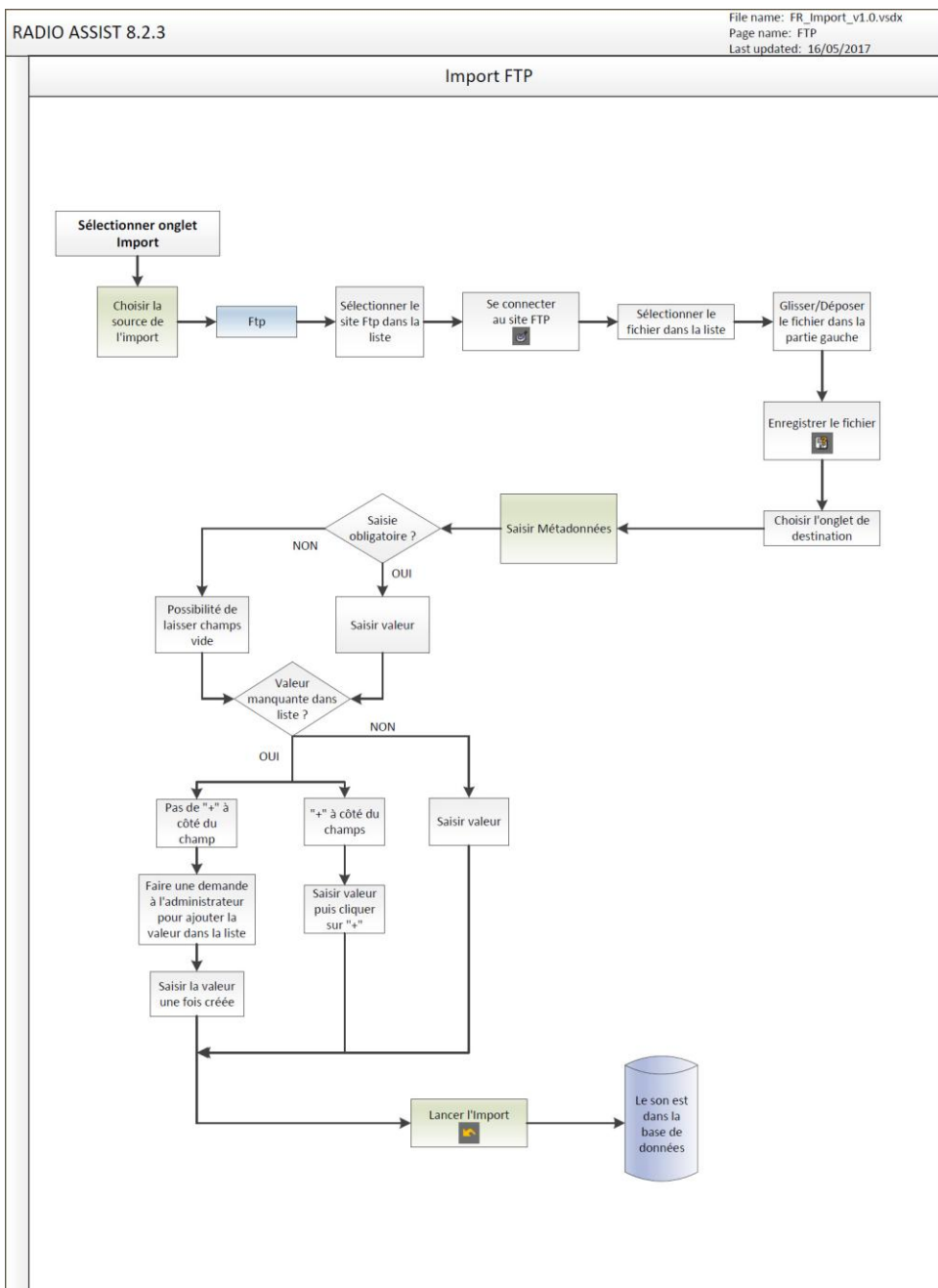
12.1. Workflow

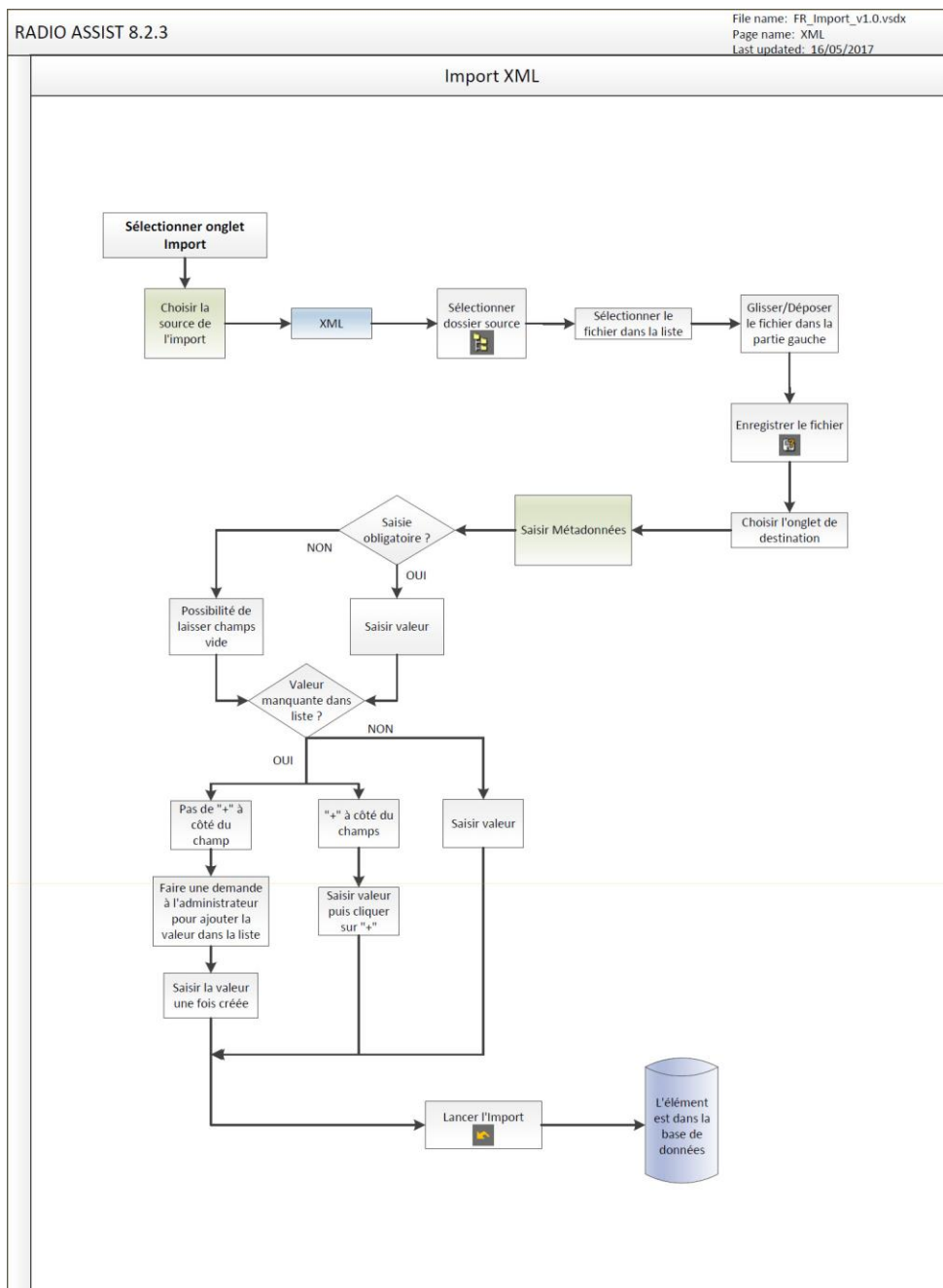










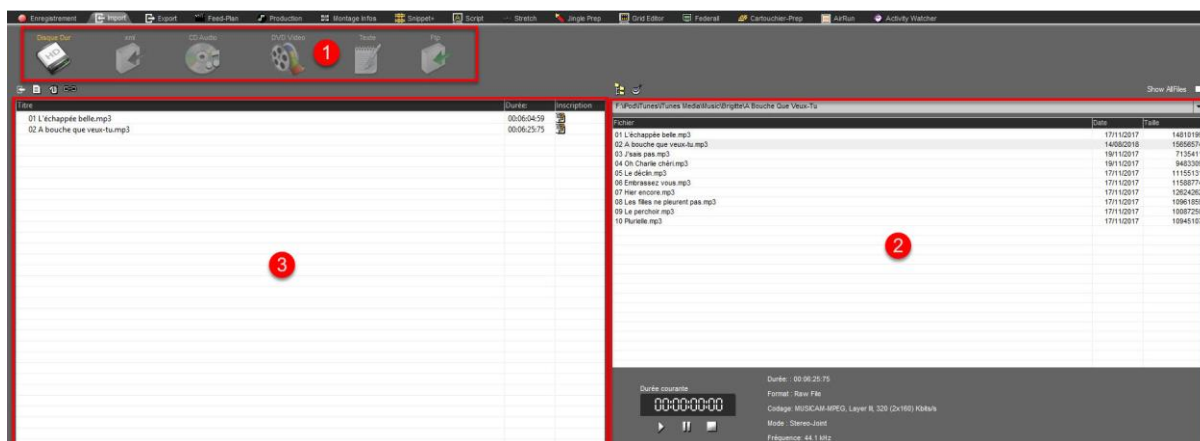


12.2. Définition de l'import

L'onglet "Import" permet d'importer des documents (sonores ou textes) depuis un support externe : disque dur, source réseau, CD-audio, CD-ROM, DVD-ROM, MiniDisc, site FTP et carte PCMCIA (Nagra) vers la base de données.

L'onglet "Import" se divise en 3 parties :

1. Une zone permettant le choix de la source d'import à l'aide d'onglets : disque dur, CD, mini-disc, carte PCMCIA (Nagra), XML, CD Audio, DVD vidéo, FTP.
2. La liste de préparation à l'import.
3. La liste des éléments à importer à l'import.



12.3. Les différentes sources d'import

Les différentes sources d'import possibles sont :

- Disque dur (le disque dur de la machine et toute source "branchée" sur la machine (disque externe, clé, réseau).
- CD audio
- CD-ROM ou DVD-ROM (il faut passer par le disque dur)
- DVD (il faut passer par le disque dur)
- DVD Vidéo
- Lecteur DAT
- Carte FLASH NAGRA - Ares-C - (carte PCMCIA)
- Site FTP

12.4. Formats des fichiers supportés

Il est possible d'importer les sons ayant les formats suivants :

- Fichiers bruts et Wave (avec BWF ou pas) : en MPEG & PCM.
- Pro-tools Sd2 : en PCM (44,1 Khz 16 bits stereo raw file).
- AIFF : en PCM.
- SND/AU (Sun/Next/Unix) : en PCM & G711-muLaw.
- Musifile : en MPEG.
- MPEG Layer 3, PCM 24 bits Compressé.
- Brut : en WB48sbc.
- Eela Audio non BWF (avec transfert automatique des informations textuelles vers BWF) : en MPEG.

12.5. Comment faire un import ?

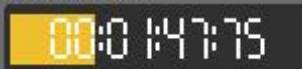
- Cliquer sur l'onglet "Import".
- Sélectionner la source en cliquant sur Disque Dur, CD, etc... en fonction de de l'endroit où sont stockés les éléments à importer. Il est aussi possible d'importer des textes.



La liste des éléments contenus sur ce support apparaît.

F:\iPod\Musique\Music\Brigitte\Brigitte - A Bouche Que Veux-Tu		
Fichier	Date	Taille
01 - Brigitte - L'échappée belle.mp3	05/01/2015	14810199
02 - Brigitte - A bouche que veux-tu.mp3	05/01/2015	15656574
03 - Brigitte - J'sais pas.mp3	05/01/2015	7135411
04 - Brigitte - Oh Charlie chéri.mp3	05/01/2015	9483309
05 - Brigitte - Le déclin.mp3	05/01/2015	11155131
06 - Brigitte - Embrassez vous.mp3	05/01/2015	11588774
07 - Brigitte - Hier encore.mp3	05/01/2015	12624262
08 - Brigitte - Les filles ne pleurent pas.mp3	05/01/2015	10961859
09 - Brigitte - Le perchoir.mp3	05/01/2015	10087250
10 - Brigitte - Plurielle.mp3	05/01/2015	10945107

- Vous pouvez écouter un élément sonore (sauf pour la source FTP) en le sélectionnant puis en cliquant sur l'icône de lecture .

Durée courante


Durée : 00:06:04:59
Format : Raw File
Codage: MUSICAM-MPEG, Layer III, 320 (2x160) Kbits/s
Mode : Stereo-Joint
Fréquence: 44.1 kHz

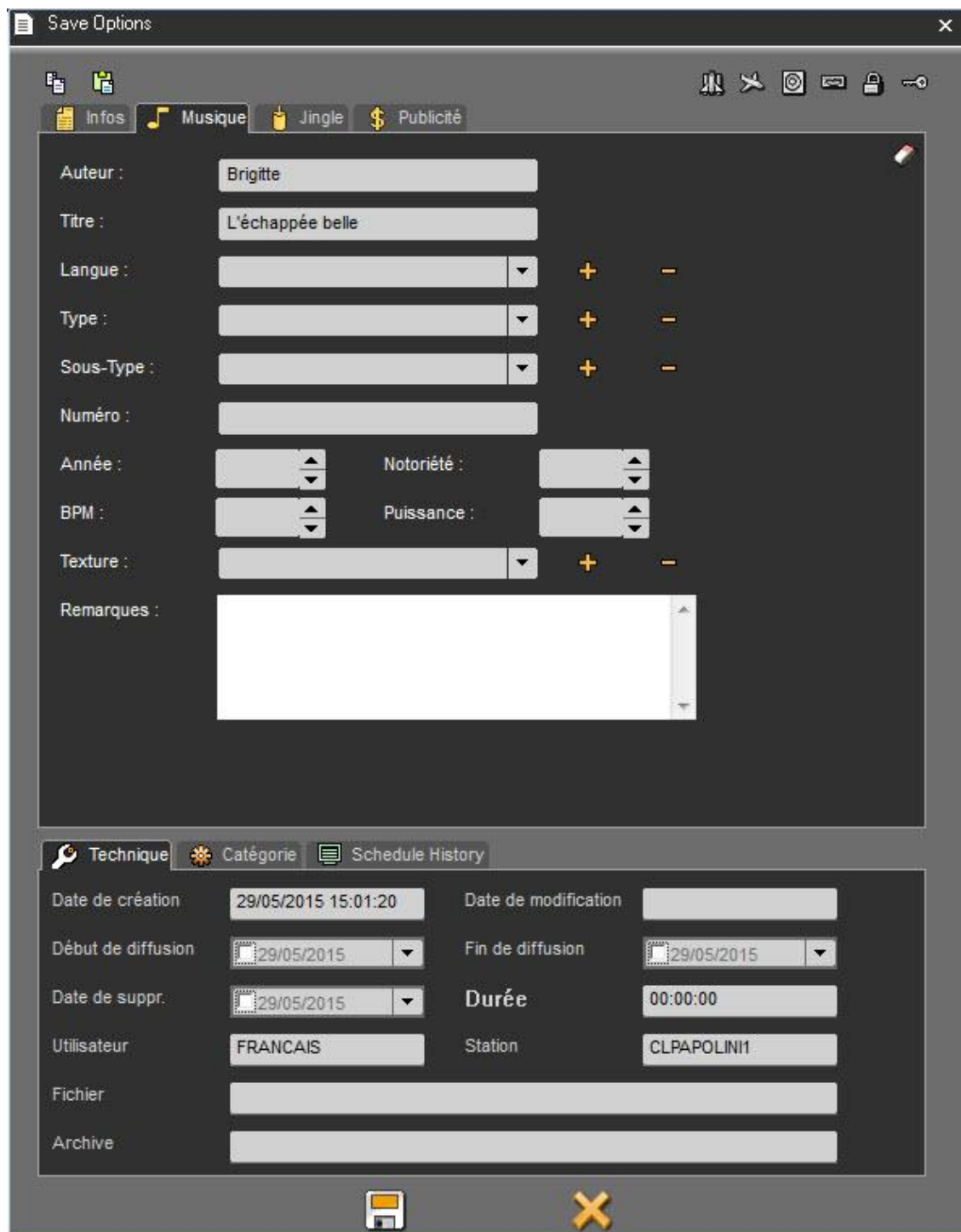




- Pour importer un ou plusieurs éléments, sélectionnez-le ou les, puis faire un glisser/déposer vers la partie gauche de l'écran.

Title	Duration:	Register
02 A bouche que veux-tu.mp3	00:06:25:75	
05 Le déclin.mp3	00:04:33:21	

- Cliquez ensuite sur  situé à droite. Une fenêtre s'ouvre.
- Saisissez les paramètres de la fiche.



Save Options

Infos Musique Jingle Publicité

Auteur : Brigitte

Titre : L'échappée belle

Langue : + -

Type : + -

Sous-Type : + -

Numéro :

Année : Notoriété :

BPM : Puissance :

Texture : + -

Remarques :

Technique Catégorie Schedule History

Date de création : 29/05/2015 15:01:20 Date de modification :

Début de diffusion : 29/05/2015 Fin de diffusion : 29/05/2015

Date de suppression : 29/05/2015 Durée : 00:00:00

Utilisateur : FRANCAIS Station : CLPAPOLINI1

Fichier :

Archive :

- Puis cliquez sur la disquette pour sauvegarder les paramètres de la fiche.

Un tic jaune  apparaît alors dans la colonne "Inscription" à la place de la disquette. Cela signifie que l'élément est prêt à être importé.

- Une fois les éléments prêts, cliquez sur "Import" .

L'import débute et, lorsqu'il est terminé, un message apparaît pour vous informer du nombre d'éléments importés.

Les éléments importés sont disponibles dans le Browser.

De façon alternative, il vous est possible de valider plusieurs fichiers en une seule fois en appuyant sur la touche contrôle, puis en sélectionnant plusieurs éléments ensemble. Cliquez sur l'icône de Sauvegarde.

Une fiche de métadonnées apparaît à l'écran :

Lorsque vous sauvegarderez cette fiche, toutes les informations présentes dans les champs de la fiche d'indexation qui est affiché à l'écran seront reproduites dans l'ensemble des fiches correspondant aux éléments que vous venez de sélectionner!

Exception Nagra : seule la fenêtre Savedlg est dupliquée dans les fiches de métadonnées.

12.6. Ecouter avant d'importer

Avant d'importer un élément, il est possible de l'écouter. Pour cela :

- Sélectionnez dans la liste l'élément à écouter :



- Puis, cliquez sur "Lecture" :



Il est possible de "naviguer" dans le son en cliquant dans différents endroits du compteur.

12.7. Comment importer à partir du Disque Dur ?

- Sélectionnez la source en cliquant sur "Hard-Disk".



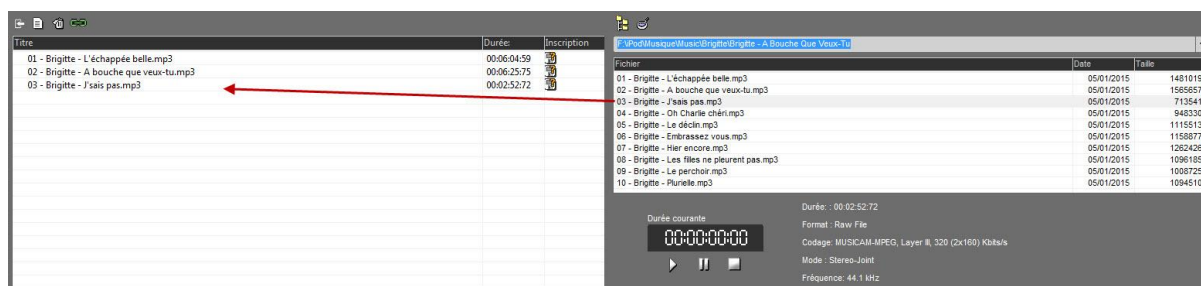
- A droite, cliquez sur l'icône "répertoire" 
- L'explorateur Windows apparaît. Sélectionnez le répertoire où se trouvent les sons à importer.



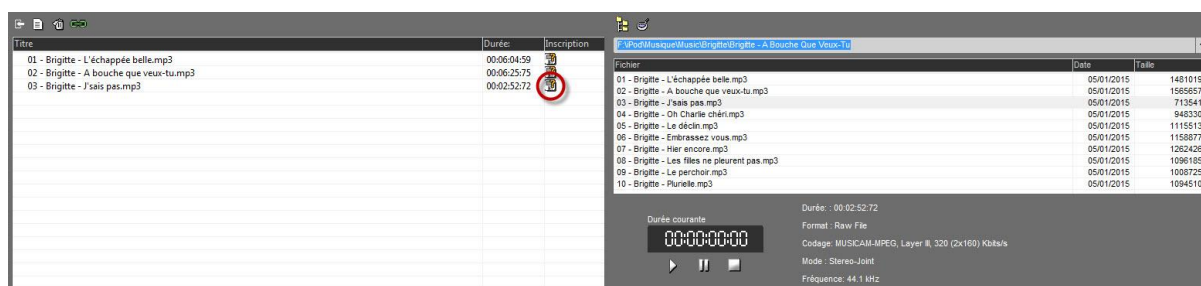
Le répertoire où sont stockés les sons ainsi que la liste des éléments contenus dans ce répertoire apparaissent.



- Vous pouvez écouter un élément en le sélectionnant puis en cliquant sur l'icône de lecture (sous la liste des sons):
- Pour importer un élément, sélectionnez-le, puis, en laissant votre doigt sur le bouton gauche de la souris, amenez-le sur la partie gauche de l'écran.
- Relâchez le bouton.



- Cliquez ensuite sur la disquette située à droite. Une fenêtre s'ouvre.



- Saisissez les paramètres de la fiche.

Save Options

Infos Musique Jingle Publicité

Auteur : Brigitte

Titre : L'échappée belle

Langue : [dropdown] + -

Type : [dropdown] + -

Sous-Type : [dropdown] + -

Numéro : [text]

Année : [dropdown] Notoriété : [dropdown]

BPM : [dropdown] Puissance : [dropdown]

Texture : [dropdown] + -

Remarques : [text area]

Technique Catégorie Schedule History

Date de création : 29/05/2015 15:01:20 Date de modification : [text]

Début de diffusion : 29/05/2015 Fin de diffusion : 29/05/2015

Date de suppression : 29/05/2015 Durée : 00:00:00

Utilisateur : FRANCAIS Station : CLPAPOLINI1

Fichier : [text]

Archive : [text]

[floppy disk icon] [red X icon]

- Puis cliquez sur la disquette pour sauvegarder les paramètres de la fiche.

Un tic jaune  apparaît alors dans la colonne « Inscription » à la place de la disquette. Cela signifie que l'élément est prêt à être importé.

- Vous pouvez importer autant d'éléments que vous souhaitez en même temps.
- Une fois les éléments prêts, cliquez sur « Import » .
- L'import débute et, lorsqu'il est terminé, un message apparaît pour vous informer du nombre d'éléments importés.

Le ou les éléments importés sont disponibles dans le Browser.

12.8. Fusion

Lorsque vous importez plusieurs éléments, vous avez l'option de les ingérer dans la base de données sous la forme d'un seul fichier unique avec tous les éléments sonores inclus dans le fichier. Pour ce faire, procédez comme suit:

- 1) Glissez-déposez plusieurs éléments que vous souhaitez importer (depuis la fenêtre de droite vers la partie gauche du module)
- 2) Cliquer sur le bouton "Fusion" 
- 3) Le bouton devient vert : 
- 4) Sauvegarder UNIQUEMENT le 1er fichier de la liste. Après l'import, le fichier portera le nom saisi et sera composé de tout les sons de la liste

   		
Titre	Durée:	Inscription
BARRY JONES INTERVIEW.mp3	00:48:31:94	
BOB ROGERS INTERVIEW.mp3	00:49:06:96	
CALVIN TRILLIN INTERVIEW.mp3	00:52:31:63	

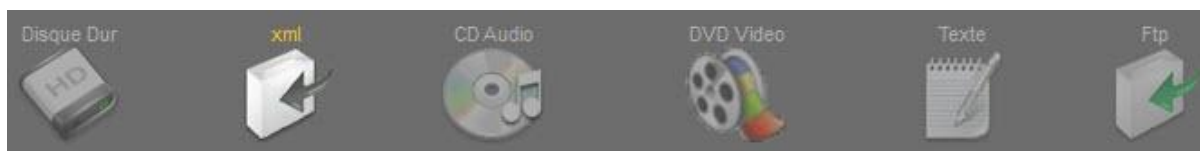
Ici, le fichier dans la base s'appellera "Barry Jones Interview" mais comprendra les 3 sons de la liste.

- 5) Cliquez sur .

12.9. Comment importer un fichier XML ?

Il est possible d'importer un son sous la forme d'un fichier XML.

Ce fichier XML comprendra toutes les métadonnées et le chemin physique permettant d'accéder à l'élément sonore.



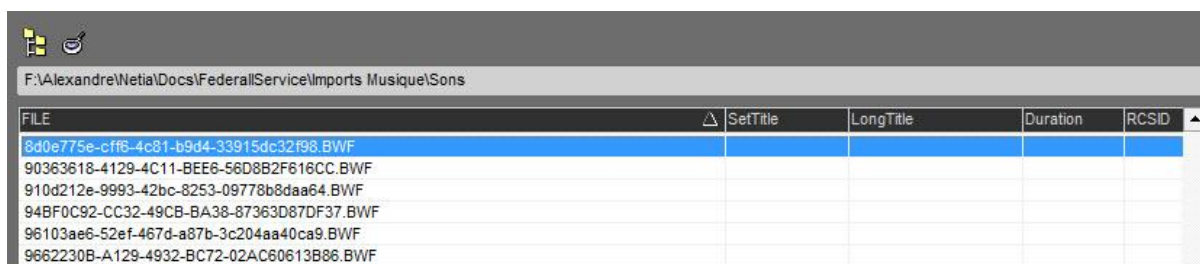
Sélectionner l'icône "XML" du menu.

- A droite, cliquez sur l'icône "répertoire" 

- L'explorateur Windows apparaît. Sélectionnez le répertoire où se trouvent les fichiers XML à importer.



Le répertoire où sont stockés les XML ainsi que la liste des éléments contenus dans ce répertoire apparaissent.



FILE	SetTitle	LongTitle	Duration	RCSID
8d0e775e-cff6-4c81-b9d4-33915dc32f98.BWF				
90363618-4129-4C11-BEE6-56D8B2F616CC.BWF				
910d212e-9993-42bc-8253-09778b8daa64.BWF				
94BF0C92-CC32-49CB-BA38-87363D67DF37.BWF				
96103ae6-52ef-467d-a87b-3c204aa40ca9.BWF				
9662230B-A129-4932-BC72-02AC60613B86.BWF				

La liste des sons déclarés dans les fichiers XML apparaissent dans la liste

Prendre le son à importer et le glisser sur la partie gauche de l'écran.



Fichier	Durée:	Inscriptio
F:\Alexandre\Netia\Docs\FederalService\Imports Musique\Sons\da48e591-6f1e-4184-84ab-e29a9dbc4507.xml	00:00:00:00	

C'est le nom du fichier XML correspondant au son qui est affiché.

Si on ouvre le fichier XML, on note les différentes métadonnées du son et son GUID.

Ceci est un exemple de fichier XML. Le format diffère selon chaque utilisateur.

```

1 <?xml version="1.0" standalone="yes"?>
2
3 <DbEntity>
4 <DbTuple table="T_ITEM">
5   <ALGO datatype="long">9</ALGO>
6   <ARCHIVABLE datatype="double">0</ARCHIVABLE>
7   <ARCHIVED datatype="double">0</ARCHIVED>
8   <BROADCASTABLE datatype="double">0</BROADCASTABLE>
9   <CATEGORY datatype="string"><![CDATA[]]></CATEGORY>
10  <CATEGORY2 datatype="string"><![CDATA[]]></CATEGORY2>
11  <COUNT_BROADCAST datatype="long">0</COUNT_BROADCAST>
12  <DATE_ARCHIVE datatype="timestamp"></DATE_ARCHIVE>
13  <DATE_BEG_ITEM datatype="timestamp">2014-10-29 10:48:05</DATE_BEG_ITEM>
14  <DATE_DELETE datatype="timestamp"></DATE_DELETE>
15  <DATE_END_ITEM datatype="timestamp">2014-10-29 10:53:01</DATE_END_ITEM>
16  <DATE_FIRST_BROADCA datatype="timestamp">2014-10-29 10:53:01</DATE_FIRST_BROADCA>
17  <DATE_KILL datatype="timestamp"></DATE_KILL>
18  <DATE_LAST_BROADCAST datatype="timestamp"></DATE_LAST_BROADCAST>
19  <DATE_MODIF datatype="timestamp"></DATE_MODIF>
20  <END_BROADCAST datatype="timestamp"></END_BROADCAST>
21  <FILE datatype="string"><![CDATA[8d0e775e-cff6-4c81-b9d4-33915dc32f98.BWF]]></FILE>
22  <FILE_LENGTH datatype="int64">0</FILE_LENGTH>
23  <FORMAT datatype="long">8</FORMAT>
24  <FREQUENCY datatype="long">48</FREQUENCY>
25  <GUID_CHANNEL datatype="guid">00000000-0000-0000-0000-000000000000</GUID_CHANNEL>
26  <GUID_ITEM datatype="guid">da48e591-6f1e-4184-84ab-e29a9dbc4507</GUID_ITEM>
27  <GUID_PLAN_GRID1 datatype="guid">00000000-0000-0000-0000-000000000000</GUID_PLAN_GRID1>
28  <GUID_PLAN_GRID2 datatype="guid">00000000-0000-0000-0000-000000000000</GUID_PLAN_GRID2>
29  <ID_ITEM datatype="long">72459580</ID_ITEM>
30  <ID_ITEM_ORG datatype="long">0</ID_ITEM_ORG>
31  <ID_PLANNING datatype="long">0</ID_PLANNING>
32  <INTRO_DURATION datatype="double">0</INTRO_DURATION>
33  <INTRO_DURATION2 datatype="long">0</INTRO_DURATION2>
34  <INTROMS datatype="long">14136</INTROMS>
35  <ITEM_DURATION datatype="double">250632</ITEM_DURATION>
36  <ITEM_DURATION2 datatype="long">0</ITEM_DURATION2>
37  <ITEM_LANGUAGE datatype="string"><![CDATA[A]]></ITEM_LANGUAGE>

```

- Cliquez ensuite sur la disquette située à droite. Une fenêtre s'ouvre.
- Saisissez les paramètres de la fiche.

Save Options

Infos Musique Jingle Publicité

Auteur : Brigitte

Titre : L'échappée belle

Langue : [dropdown] + -

Type : [dropdown] + -

Sous-Type : [dropdown] + -

Numéro : [text]

Année : [spinner] Notoriété : [spinner]

BPM : [spinner] Puissance : [spinner]

Texture : [dropdown] + -

Remarques : [text area]

Technique Catégorie Schedule History

Date de création : 29/05/2015 15:01:20 Date de modification : [text]

Début de diffusion : 29/05/2015 Fin de diffusion : 29/05/2015

Date de suppression : 29/05/2015 Durée : 00:00:00

Utilisateur : FRANCAIS Station : CLPAPOLINI1

Fichier : [text]

Archive : [text]

[floppy disk icon] [orange X icon]

- Puis cliquez sur la disquette pour sauvegarder les paramètres de la fiche.

Un tic jaune  apparaît alors dans la colonne « Inscription » à la place de la disquette. Cela signifie que l'élément est prêt à être importé.

- Vous pouvez importer autant d'éléments que vous souhaitez en même temps.

- Une fois les éléments prêts, cliquez sur « Import » .
- L'import débute et, lorsqu'il est terminé, un message apparaît pour vous informer du nombre d'éléments importés.

Le ou les éléments importés sont disponibles dans le Browser.

12.10. Comment importer à partir d'un CD audio ?

- Sélectionnez la source en cliquant sur "CD_AUDIO".



- Insérer votre CD dans le lecteur de votre ordinateur.

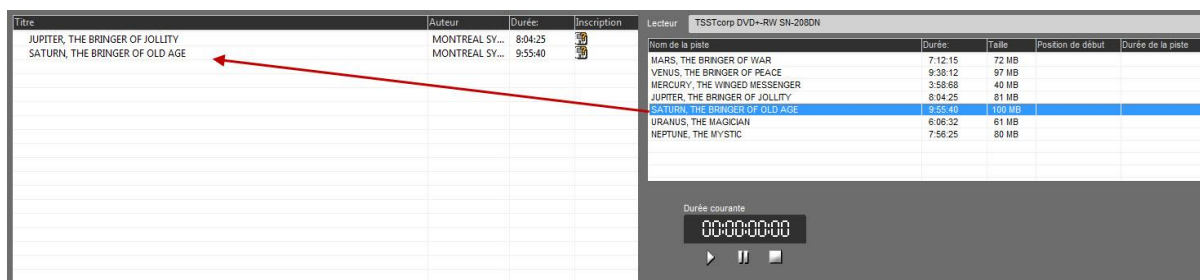
La liste des éléments contenus sur le CD AUDIO apparaît à droite :

Lecteur : TSSTcorp DVD+-RW SN-208DN				
Nom de la piste	Durée:	Taille	Position de début	Durée de la piste
MARS, THE BRINGER OF WAR	7:12:15	72 MB		
VENUS, THE BRINGER OF PEACE	9:38:12	97 MB		
MERCURY, THE WINGED MESSENGER	3:58:68	40 MB		
JUPITER, THE BRINGER OF JOLLITY	8:04:25	81 MB		
SATURN, THE BRINGER OF OLD AGE	9:55:40	100 MB		
URANUS, THE MAGICIAN	6:06:32	61 MB		
NEPTUNE, THE MYSTIC	7:56:25	80 MB		

**Liste des
pistes du CD**

- Vous pouvez écouter un élément en le sélectionnant puis en cliquant sur l'icône de lecture : .
- Pour importer un élément, sélectionnez-le, puis, en laissant votre doigt sur le bouton gauche de la souris, amenez-le sur la partie gauche de l'écran.

- Relâchez le bouton.



- Puis cliquez sur la disquette  pour sauvegarder les paramètres de la fiche.
- Sélectionnez la catégorie dans laquelle vous souhaitez enregistrer (News, Music, Jingle, etc...) et entrez les détails (Titre, Artiste, ...)
- Cliquez sur « sauvegarder » 

Un tic jaune  apparaît alors dans la colonne « Inscription » à la place de la disquette. Cela signifie que l'élément est prêt à être importé.

Vous pouvez importer autant d'éléments que vous souhaitez en même temps.

- Une fois les éléments prêts, cliquez sur « Import » .

L'import débute et, lorsqu'il est terminé, un message apparaît pour vous informer du nombre d'éléments importés.

Le ou les éléments importés sont disponibles dans le Browser.

12.10.1. Comment importer une partie de la piste ?

Quand vous importez à partir d'un CD audio, il vous est possible de n'importer qu'une partie de la piste.

Pour ce faire :

- La liste des éléments contenus sur le CD AUDIO apparaît à droite :

Lecteur TSSTcorp DVD+-RW SN-208DN				
Nom de la piste	Durée:	Taille	Position de début	Durée de la piste
MARS, THE BRINGER OF WAR	7:12:15	72 MB		
VENUS, THE BRINGER OF PEACE	9:38:12	97 MB		
MERCURY, THE WINGED MESSENGER	3:58:68	40 MB		
JUPITER, THE BRINGER OF JOLLITY	8:04:25	81 MB		
SATURN, THE BRINGER OF OLD AGE	9:55:40	100 MB		
URANUS, THE MAGICIAN	6:06:32	61 MB		
NEPTUNE, THE MYSTIC	7:56:25	80 MB		

Liste des
pistes du CD

Pour importer une partie de la piste :

Lecteur TSSTcorp DVD+-RW SN-208DN				
Nom de la piste	Durée:	Taille	Position de début	Durée de la piste
MARS, THE BRINGER OF WAR	7:12:15	72 MB	01:00	
VENUS, THE BRINGER OF PEACE	9:38:12	97 MB		05:00
MERCURY, THE WINGED MESSENGER	3:58:68	40 MB		
JUPITER, THE BRINGER OF JOLLITY	8:04:25	81 MB		
SATURN, THE BRINGER OF OLD AGE	9:55:40	100 MB		
URANUS, THE MAGICIAN	6:06:32	61 MB		
NEPTUNE, THE MYSTIC	7:56:25	80 MB		

- Dans la colonne "Position de début", saisissez à partir d'où vous souhaitez importer.
Par exemple, si vous voulez importer à partir de la première minute, saisissez : 01:00.
- Dans la colonne "Durée de la piste", saisissez la durée que vous souhaitez importer.
Par exemple, si vous souhaitez n'importer que 5 minutes de la piste, saisissez : 05:00.

Les 2 options peuvent être utilisées simultanément.

- Puis effectuez l'import.

12.11. Comment importer à partir d'un CD-ROM ou DVD-ROM ?

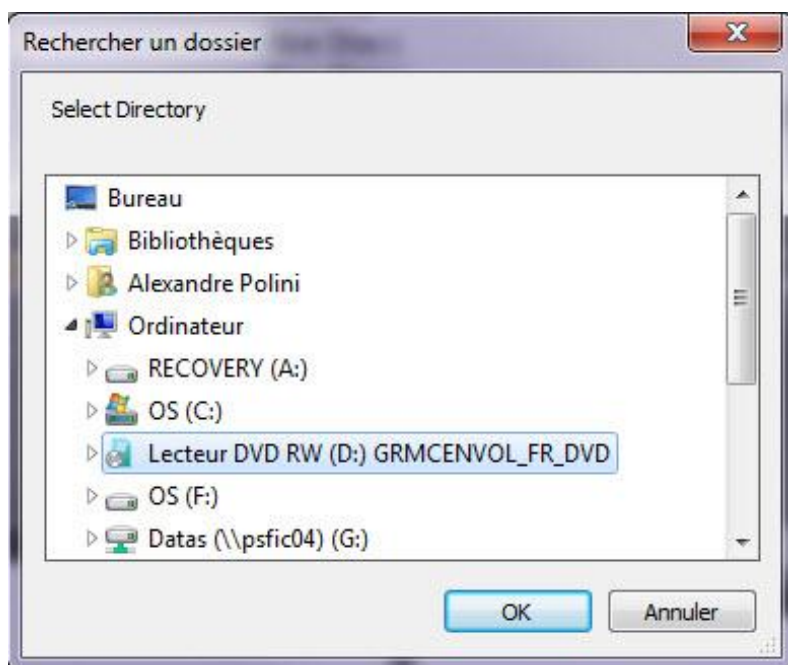
- Sélectionnez la source en cliquant sur "Disque Dur".



- Insérez le CD-ROM dans le lecteur de votre ordinateur.

- A droite, cliquez sur l'icône "répertoire" 

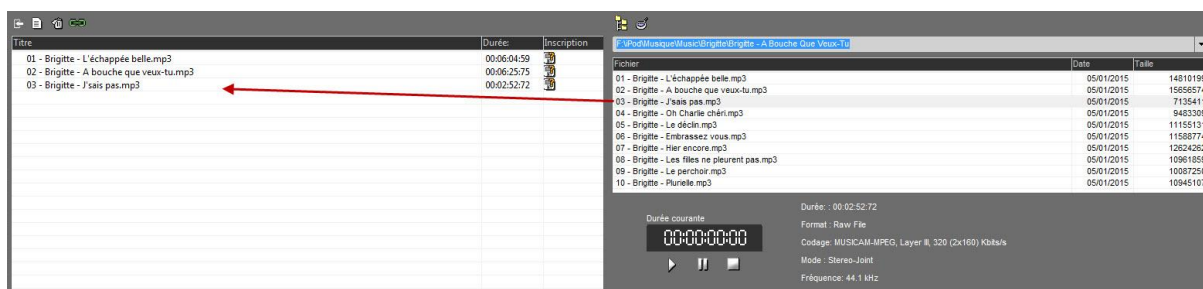
- L'explorateur Windows apparaît. Sélectionnez le répertoire où se trouve le CD-ROM/DVD-ROM.



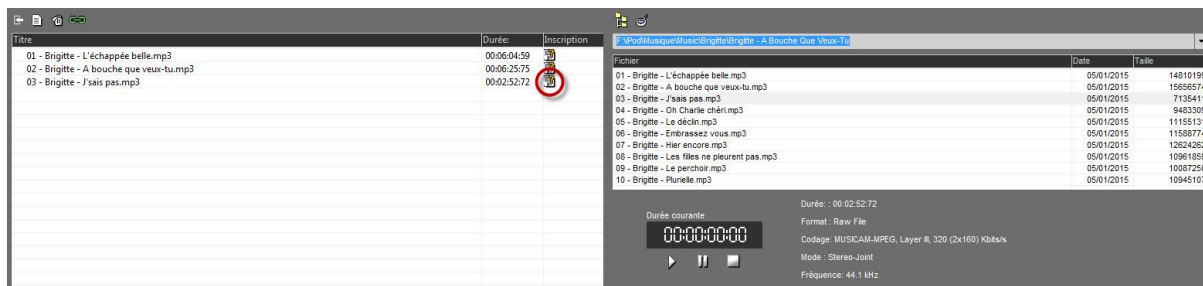
Le répertoire où sont stockés les sons ainsi que la liste des éléments contenus dans ce répertoire apparaissent.



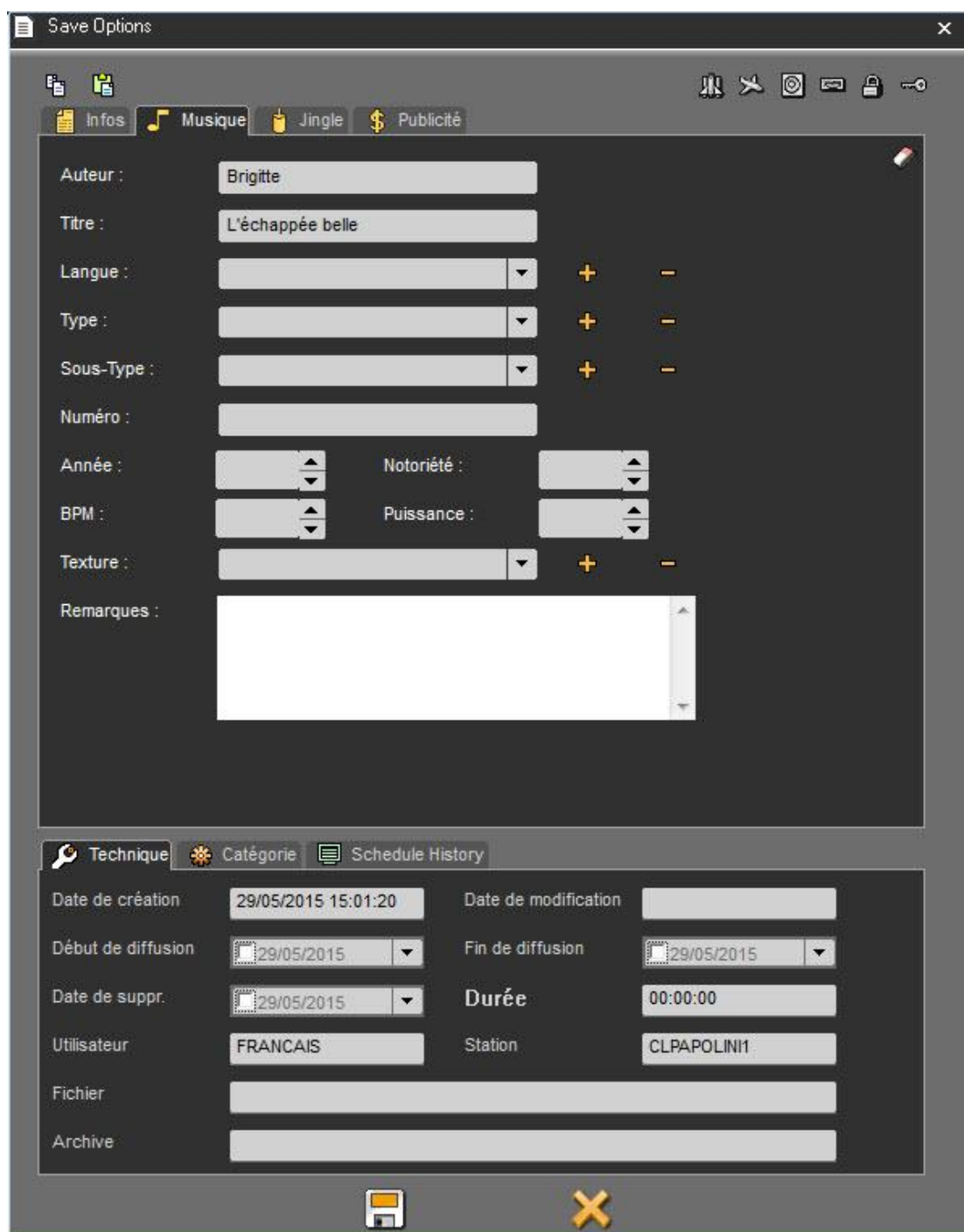
- Vous pouvez écouter un élément en le sélectionnant puis en cliquant sur l'icône de lecture : 
- Pour importer un élément, sélectionnez-le, puis, en laissant votre doigt sur le bouton gauche de la souris, amenez-le sur la partie gauche de l'écran.
- Relâchez le bouton.



- Cliquez ensuite sur la disquette située à droite. Une fenêtre s'ouvre.



- Saisissez les paramètres de la fiche.



- Puis cliquez sur la disquette  pour sauvegarder les paramètres de la fiche.

Un tic jaune  apparaît alors dans la colonne « Inscription » à la place de la disquette . Cela signifie que l'élément est prêt à être importé.

Vous pouvez importer autant d'éléments que vous souhaitez en même temps.

- Une fois les éléments prêts, cliquez sur « Import » .
- L'import débute et, lorsqu'il est terminé, un message apparaît pour vous informer du nombre d'éléments importés.

Le ou les éléments importés sont disponibles dans le Browser.

12.12. Comment importer à partir d'un DVD vidéo ?

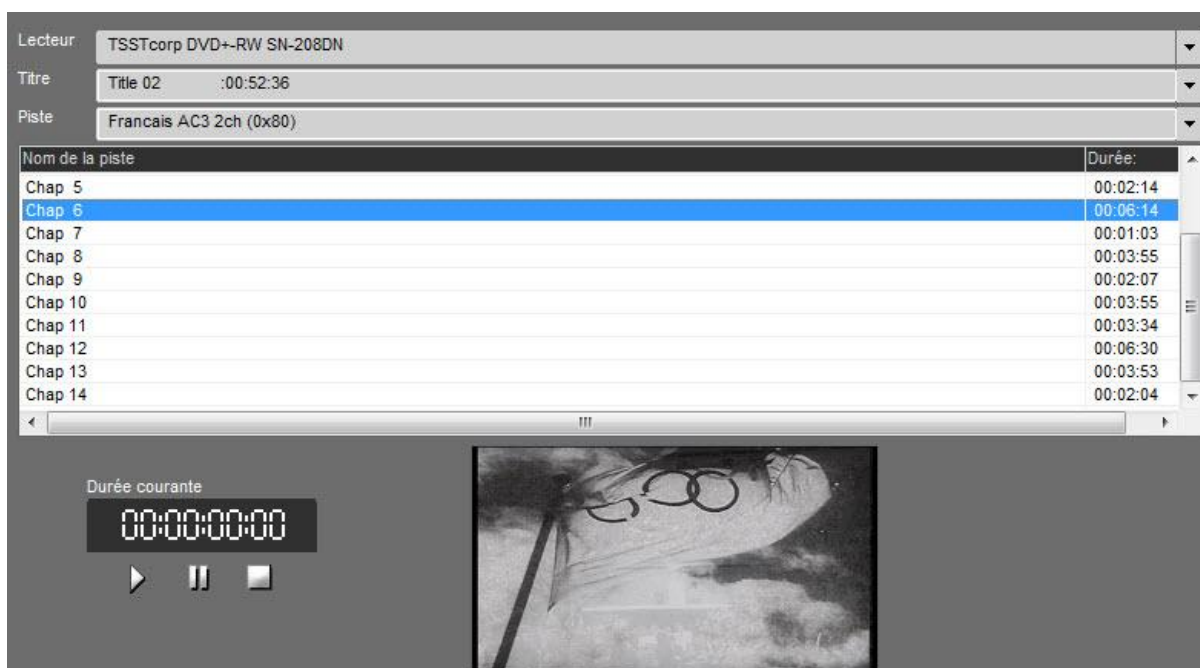
Il est possible de récupérer l'audio d'un DVD Vidéo.

- Sélectionnez la source en cliquant sur "DVD Vidéo".



- Charger le DVD dans le lecteur de l'ordinateur.

La liste des pistes apparaît dans la partie droite de l'écran :

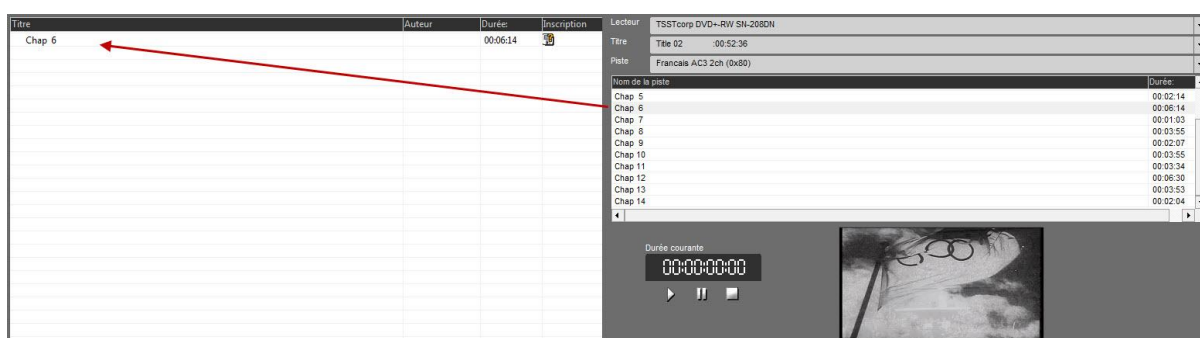


Il est possible de prévisualiser le chapitre du DVD dont on souhaite récupérer l'audio.

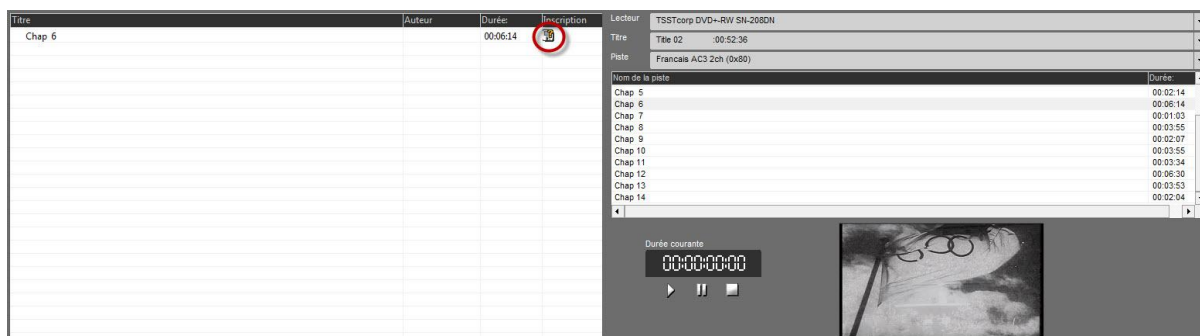
- Cliquer sur "Lecture", la vidéo joue dans la fenêtre.



- Pour importer un chapitre, sélectionnez-le, puis, en laissant votre doigt sur le bouton gauche de la souris, amenez-le sur la partie gauche de l'écran.
- Relâchez le bouton



- Cliquez ensuite sur la disquette située à droite. Une fenêtre s'ouvre.



- Saisissez les paramètres de la fiche.

The 'Save Options' dialog box is shown with the following fields and options:

- Infos Tab:**
 - Correspondant : Jeux Olympiques (dropdown menu)
 - Titre : Chap 6 (text field)
 - Ville : (dropdown menu)
 - Langue : (dropdown menu)
 - Type : (dropdown menu)
 - Date Broadcast: vendredi 29 mai 2015 (dropdown menu)
 - Remarques : (large text area)
- Technique Tab:**
 - Date de création: 29/05/2015 16:31:45
 - Date de modification: (empty text field)
 - Début de diffusion: 29/05/2015 (calendar icon)
 - Fin de diffusion: 29/05/2015 (calendar icon)
 - Date de suppression: 29/05/2015 (calendar icon)
 - Durée: 00:00:00
 - Utilisateur: FRANCAIS
 - Station: CLPAPOLINI1
 - Fichier: (empty text field)
 - Archive: (empty text field)

At the bottom of the dialog, there is a save icon (floppy disk) and a close icon (yellow X).

- Puis cliquez sur la disquette  pour sauvegarder les paramètres de la fiche.

Un tic jaune  apparaît alors dans la colonne « Inscription » à la place de la disquette . Cela signifie que l'élément est prêt à être importé.

- Vous pouvez importer autant d'éléments que vous souhaitez en même temps.
- Une fois les éléments prêts, cliquez sur « Import » .
- L'import débute et, lorsqu'il est terminé, un message apparaît pour vous informer du nombre d'éléments importés.

Le ou les éléments importés sont disponibles dans le Browser.

12.13. FTP (File Transfert Protocol)

FTP est l'abréviation pour File Transfert Protocol.

C'est un protocole de transfert de fichier via Internet.

Le FTP peut fonctionner en mode actif ou passif. Dans le premier cas, le client contacte le serveur sur le port 21, et celui-ci rappelle sur le port 20. Dans le mode passif, c'est le client qui initie toutes les connexions et seul le port 21 du serveur est utilisé.

Un port est un canal de communication.

12.14. Configurer un site FTP

Avant de pouvoir importer à partir d'un site FTP ou exporter vers un site FTP, il faut le configurer au préalable en remplissant les informations suivantes :

Pour cela cliquer sur le bouton , dans l'onglet FTP.

FTP Settings

Alias :

Ftp name :

Port : ☐ Passive mode

Userid :

Password : Password :

Directory :

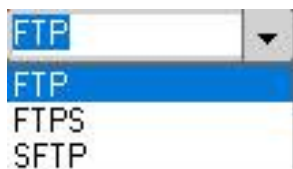
Time Zone :

Firewall hostname Port User Pass

Firewall type

- ☒ None
- ☐ SITE hostname
- ☐ USER after logon
- ☐ Proxy OPEN
- ☐ Transparent
- ☐ USER with no logon
- ☐ USER FireID@Remotehoste
- ☐ USER RemoteID@remoteHost fire ID
- ☐ USER RemoteID@fireID@remoteHOST

- **Alias** : Nom du serveur
- **FTP name** : Nom du site FTP à atteindre
- **Port** : Port défini pour l'envoi FTP
- **Passive mode** : Mode de fonctionnement du serveur FTP. Si le serveur fonctionne en mode passif, alors le client (import FTP) doit aussi être configuré en mode passif.
- **Type de FTP** : Sélectionner dans la liste le protocole désiré pour les transferts.



- **Userid** : Nom de l'utilisateur ayant le droit de se connecter au site FTP
- **Password** : Mot de passe autorisant l'accès au site FTP
- **Directory** : Répertoire où les fichiers sont stockés.
- **Time zone** : Sélectionner le fuseau horaire du serveur FTP distant.
- **Firewall Hostname** : Filtres définis pour empêcher l'accès au site FTP
- **Port** : Port défini
- **User** : Nom de l'utilisateur
- **Pass** : Mot de passe
- **Firewall type** : Liste des différents types de firewall disponibles

Le bouton  permet de tester la connexion créée.

Une fois toutes les informations renseignées, cliquez sur .

Pour supprimer un site FTP, le sélectionner dans la liste et cliquer sur .

12.15. Comment importer à partir d'un site FTP ?

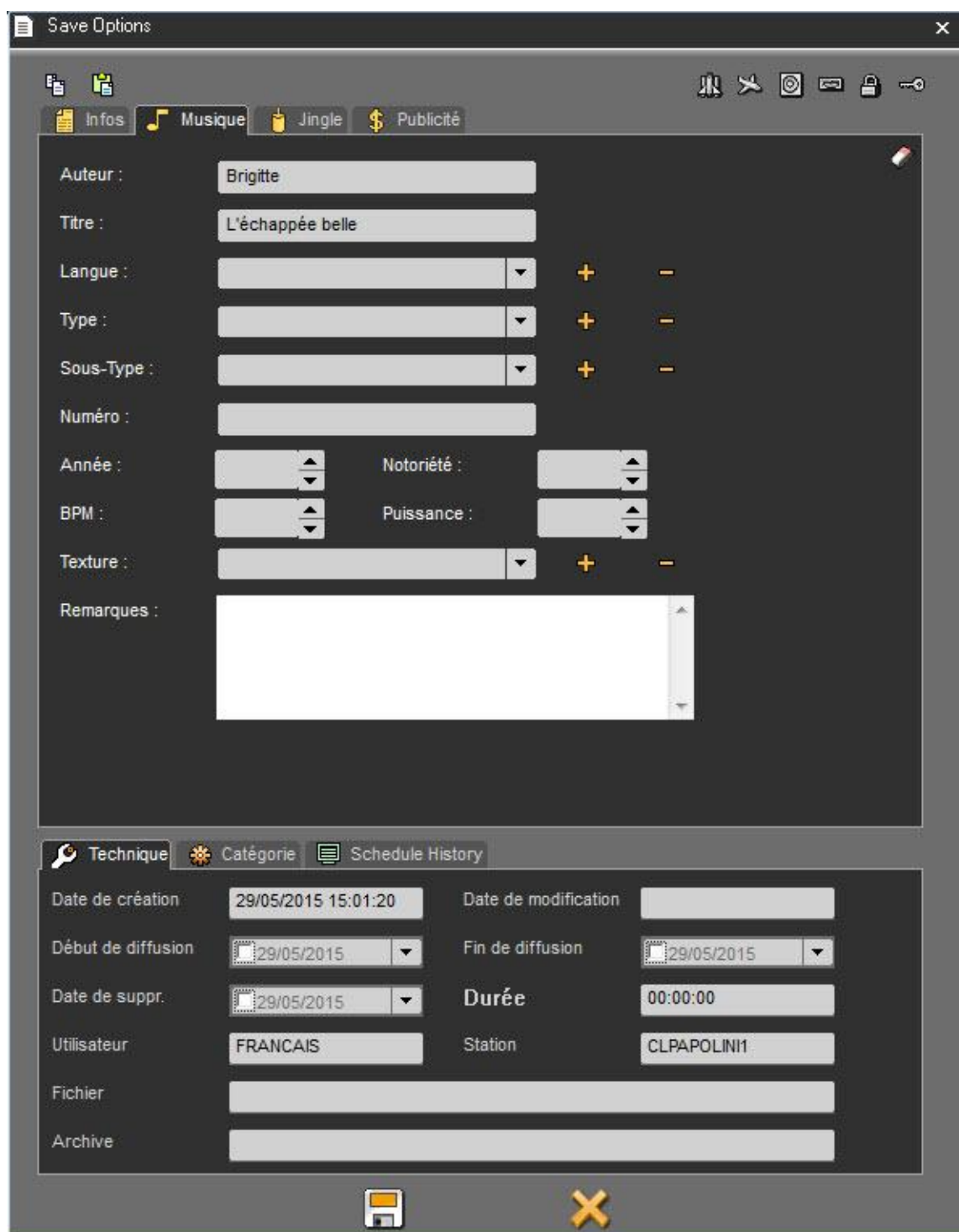
- Cliquez sur l'onglet "Import".
- Sélectionnez la source en cliquant sur "[FTP](#)".



- Sélectionner dans la liste, le site FTP :



- Pour afficher les éléments à importer, cliquez sur l'icône de rafraîchissement .
- Pour importer un élément, sélectionnez-le, puis, en laissant votre doigt sur le bouton gauche de la souris, amenez-le sur la partie gauche de l'écran.
- Relâchez le bouton.
- Cliquez ensuite sur la disquette située à droite. Une fenêtre s'ouvre.
- Saisissez les paramètres de la fiche.



Save Options

Infos Musique Jingle Publicité

Auteur : Brigitte

Titre : L'échappée belle

Langue : [dropdown] + -

Type : [dropdown] + -

Sous-Type : [dropdown] + -

Numéro : [text]

Année : [spinner] Notoriété : [spinner]

BPM : [spinner] Puissance : [spinner]

Texture : [dropdown] + -

Remarques : [text area]

Technique Catégorie Schedule History

Date de création : 29/05/2015 15:01:20 Date de modification : [text]

Début de diffusion : 29/05/2015 Fin de diffusion : 29/05/2015

Date de suppression : 29/05/2015 Durée : 00:00:00

Utilisateur : FRANCAIS Station : CLPAPOLINI1

Fichier : [text]

Archive : [text]

[save icon] [X]

- Puis cliquez sur la disquette  pour sauvegarder les paramètres de la fiche.

Un tic jaune  apparaît alors dans la colonne « Inscription » à la place de la disquette . Cela signifie que l'élément est prêt à être importé.

Vous pouvez importer autant d'éléments que vous souhaitez en même temps.

- Une fois les éléments prêts, cliquez sur « Import » .
- L'import débute et, lorsqu'il est terminé, un message apparaît pour vous informer du nombre d'éléments importés.

Le ou les éléments importés sont disponibles dans le Browser.

12.16. Comment importer un texte ?

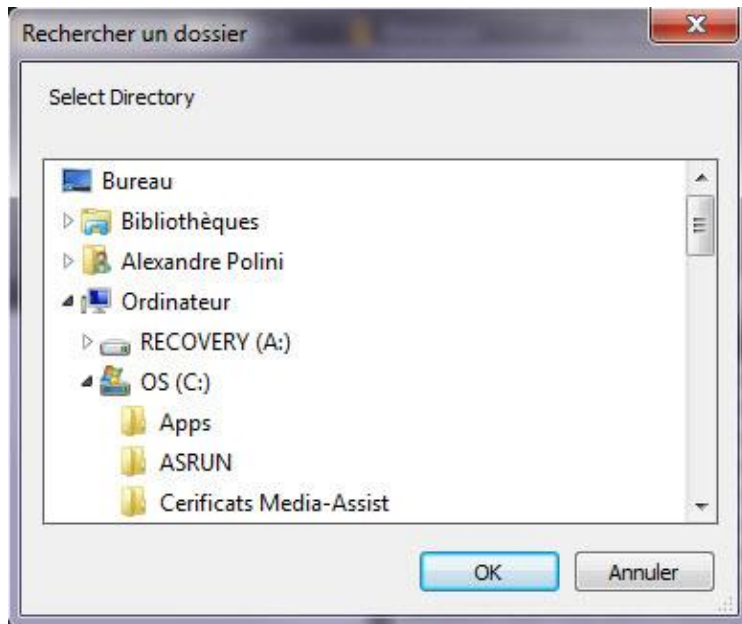
Cliquez sur l'onglet "Import".

Sélectionnez la source en cliquant sur "Texte".



A droite, cliquez sur l'icône "répertoire" .

L'explorateur Windows apparaît. Sélectionnez le répertoire où se trouvent les textes à importer.



Le répertoire où sont stockés les textes ainsi que le contenu de ces textes apparaissent.
Seuls les formats TXT et RTF sont acceptés.

Répertoire où sont stockés les textes

Fichier	Date	Taille
004b9ac8-e76a-4a8e-bed3-754bfa39bf8.RTF	02/02/2015	50699
0fcd2a76-94ee-4302-8358-e50a7c656b52.RTF	03/03/2014	978
1837d8db-cff0-42fd-bad6-bd28d529c414.RTF	03/03/2014	2932
1ee6dfb2-7eb1-4279-9940-714f3e59fcc5.RTF	03/03/2014	6171
35ae549d-1451-4aca-918d-b6520d0125f4.RTF	02/11/2011	164
41943a69-0c48-4dfd-b48f-5e0da5128ad9.RTF	07/10/2009	594
445d23d4-b1df-4681-a853-e79d51a56244.RTF	12/09/2009	6171
474cb968-0724-44a3-a454-462c74d7af83.RTF	29/07/2009	8263
4bbcb0d-5299-4f6d-9603-01e0cdf598ca.RTF	02/11/2011	6738
5c43b6c1-4665-4497-b0c9-a4d55c08b667.RTF	02/11/2011	3083
6a04621b-9019-4d80-9f84-1fbbcccf352.RTF	02/02/2015	978
6ab7801a-5538-4224-a6c5-35cd0f98d802.RTF	02/11/2011	154
6d8b3698-d2f0-4528-ba45-53b78a509e17.RTF	29/07/2009	978
7412e682-1f33-4726-bdd1-b15f352ebcda.RTF	02/11/2011	148
7bb50e41-6d5e-4173-a92e-b156fd2dcc75.RTF	02/02/2015	1517
9e89ac1f-9790-484d-8d0b-f0d370839911.RTF	29/07/2009	2932
9f563a1b-d4d9-4288-9f3e-9157c04d893f.RTF	29/07/2009	9219
a263deed-906e-4603-af11-3f7ee74a5b31.RTF	02/11/2011	193
b0b410c4-4703-4a13-9bdb-511c609bd45a.RTF	02/11/2011	2057
bf7eb366-a668-42ca-98ae-39add9f26bb1.RTF	02/11/2011	3146
c03156bd-ae12-44c2-a26c-83b4f0ce65c2.RTF	13/09/2009	1166
c173cdd2-ce5b-42b2-a028-155d374c41ea.RTF	17/11/2009	2820
c27d7f62-adf4-4cd2-bd15-2345729fabd1.RTF	29/07/2009	4488
d5bb0f00-7046-4dc8-bb74-fc75af39a127.RTF	29/07/2009	3114
d5e45427-d223-4082-aab1-48b5e8ee15d2.RTF	29/07/2009	1605
dd086319-ffb2-48b8-80e1-1fbd6282ff23.RTF	03/03/2014	1346
f05f0f78-71d4-4c97-9715-3b2bf63d1dbf.RTF	29/07/2009	10622

Liste des textes disponibles dans le répertoire choisi

Contenu du texte sélectionné

Total été reconnu coupable de "faute d'imprudence" et également condamné à l'amende maximale de 375.000 euros pour le naufrage de l'Erika, à l'origine d'une gigantesque marée noire.

[Alexandre - Manif Fonctionnaire 20/05 -]

Le jugement reconnaît par ailleurs, pour la première fois en France, l'existence d'un préjudice écologique "résultant de l'atteinte portée à l'environnement".

Pour importer un texte, sélectionnez-le, puis, en laissant votre doigt sur le bouton gauche de la souris, amenez-le sur la partie gauche de l'écran.

Relâchez le bouton.

Cliquez ensuite sur la disquette située à droite. Une fenêtre s'ouvre.

Saisissez les paramètres de la fiche.

Save Options

Texte

Correspondant : + -

Titre :

Ville : + -

Langue : + -

Type : + -

Date Broadcast: vendredi 29 mai 2015

Remarques :

Technique Schedule History

Date de création 29/05/2015 16:00:34 Date de modification

Début de diffusion Fin de diffusion

Date de suppr. Durée 00:00:00

Utilisateur FRANCAIS Station CLPAPOLINI1

Fichier

Archive

Puis cliquez sur la disquette pour sauvegarder les paramètres de la fiche.

Un tic jaune  apparaît alors dans la colonne « Inscription » à la place de la disquette. Cela signifie que l'élément est prêt à être importé.

Vous pouvez importer autant de textes que vous souhaitez en même temps.

Une fois les éléments prêts, cliquez sur « Import » .

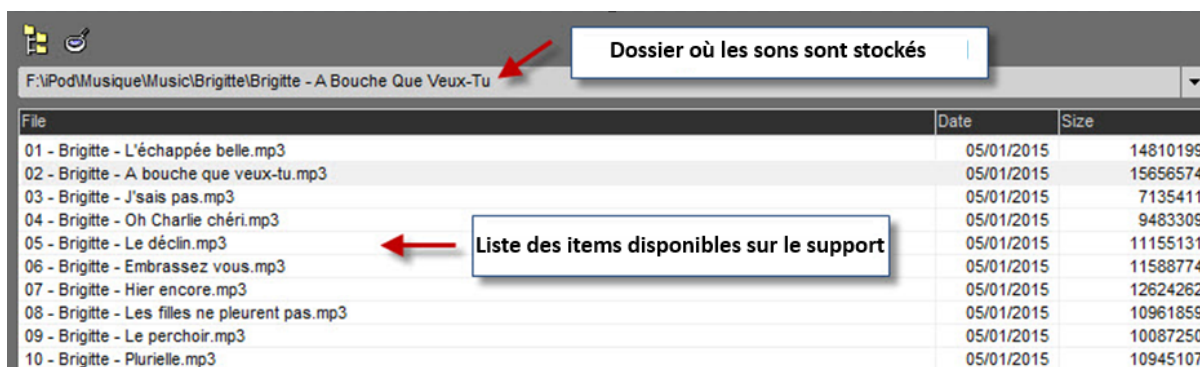
L'import débute et, lorsqu'il est terminé, un message apparaît pour vous informer du nombre d'éléments importés.

Le ou les éléments importés sont disponibles dans le Browser.

12.17. Jouer un son avant l'import

Avant d'importer un élément, vous pouvez d'abord le jouer. Pour ce faire :

- Dans la liste, sélectionnez l'élément à lire :



- Ensuite, cliquez sur "Play" (le lecteur se trouve sous la liste) :



12.18. Supprimer la liste des éléments importés

Pour supprimer la liste des éléments importés :

- Cliquez sur "Nouveau" .

12.19. Supprimer un élément de la liste d'import

Pour supprimer un élément de la liste des éléments importés:

- Sélectionnez l'élément à supprimer.

- Cliquez sur "Supprimer" .

L'élément disparaît de la liste.

13. LevelMonitor

13.1. Définition de LevelMonitor

LevelMonitor est une application de la suite logicielle NETIA RadioAssist. Il s'exécute dans une fenêtre dédiée, permettant d'afficher en temps réel les niveaux des signaux audios entrants et sortants de l'application. Ces mesures comprennent l'amplitude, l'intensité sonore (« loudness ») et la corrélation de phase.

LevelMonitor est utilisé aux fins suivantes :

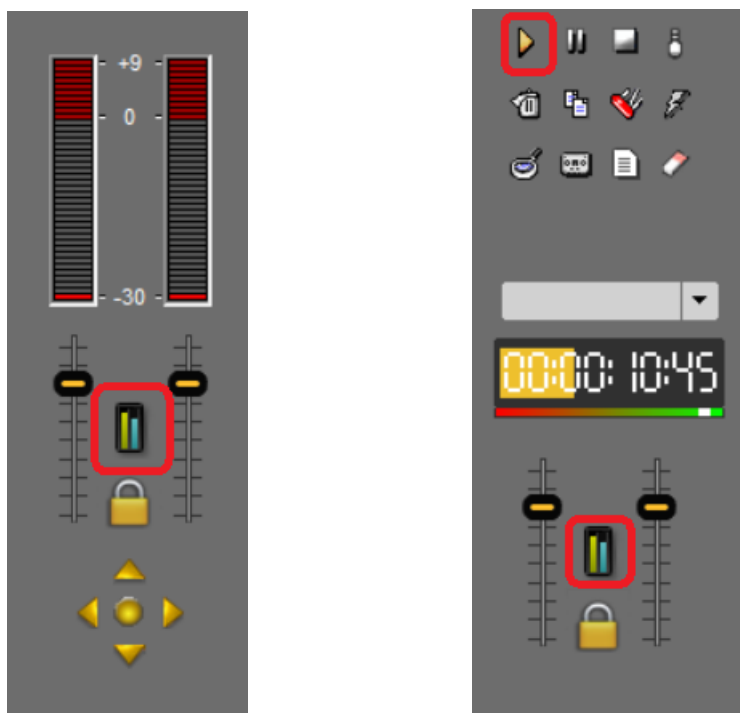
- S'assurer que les niveaux d'enregistrement audio n'entraînent pas de distorsion causée par une intensité sonore excessive ou un rapport signal/bruit excessif dû à un enregistrement à de faibles niveaux.
- Vérifier que le contenu audio est enregistré ou mixé dans la plage d'intensité sonore (« loudness ») souhaitée.
- Détermination de l'intensité sonore globale (intégrée) d'un fichier audio.
- Identification des fichiers stéréo problématiques en opposition de phase.
- Surveillance des niveaux de piste individuels dans les sessions multipistes ou les enregistrements.

Bien que LevelMonitor soit principalement destiné à être utilisé avec RadioAssist, il peut également afficher d'autres mesures d'E/S d'applications Netia à l'aide du protocole Open Sound Control (OSC) localement ou via réseaux IP.

13.2. Lancement de LevelMonitor

LevelMonitor est une fonctionnalité optionnelle de la suite RadioAssist. Pour l'utiliser, l'option doit être activée par l'administrateur.

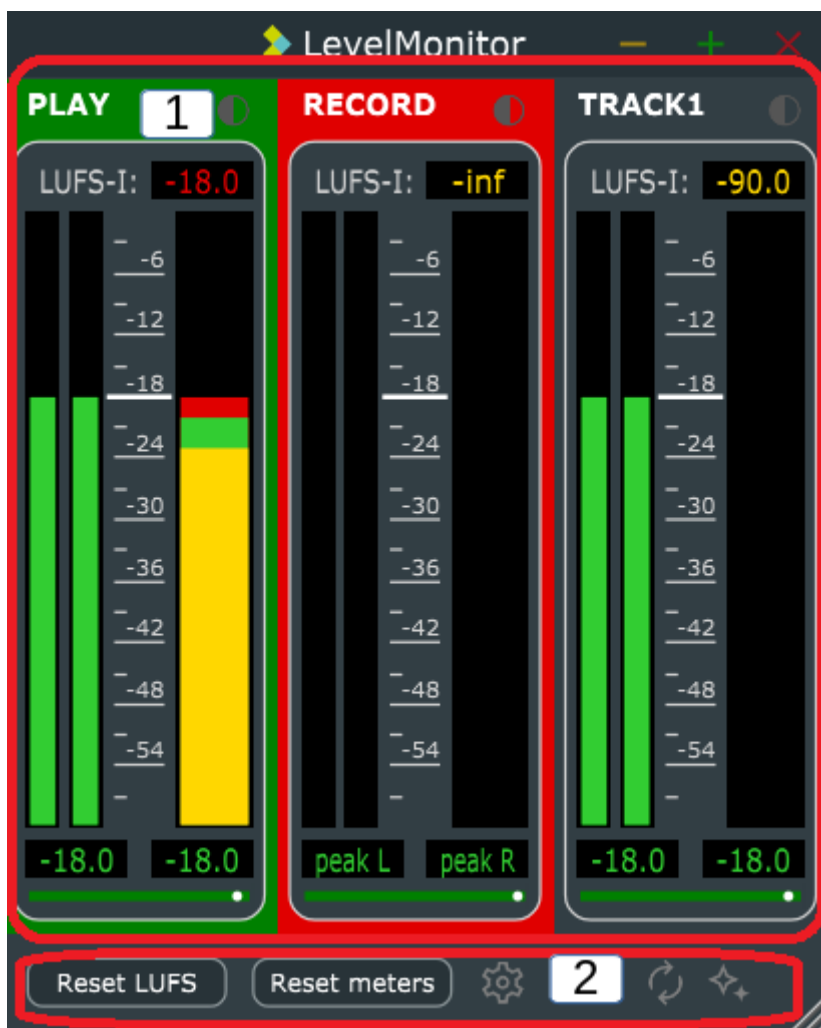
Pour lancer LevelMonitor, les utilisateurs peuvent cliquer sur l'icône positionnée entre les faders du Browser ou des onglets Record, Snippet, Snippet+ et Production. Alternativement, ils peuvent cliquer avec le bouton droit sur le bouton de lecture du browser situé dans le panneau de commandes en haut à droite du Browser.



13.3. Fenêtre LevelMonitor

Une fois lancé, vous aurez accès à la fenêtre principale de LevelMonitor. Il s'agit d'une fenêtre distincte du reste de l'application qui restera positionné au-dessus de la fenêtre de RadioAssist.

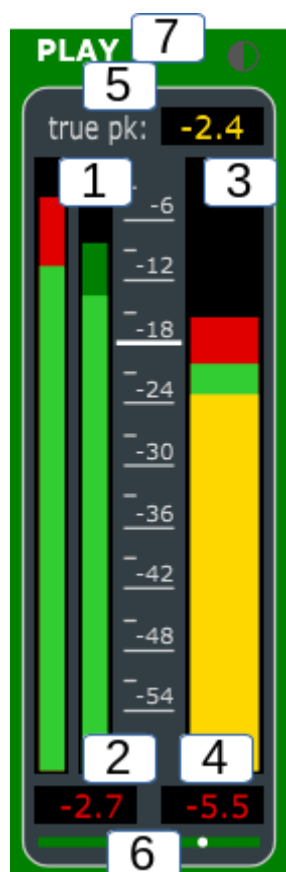
La fenêtre du moniteur de niveau est divisée en deux zones : la zone dynamique des modules d'affichage(1) et la barre d'action (2).



13.4. Modules d'affichage

Le nombre de modules affichés dans la zone des modules varie en fonction des E/S utilisées en mode automatique (mode par défaut) ou de la valeur configurée en mode manuel. Chaque module représente soit une entrée d'un périphérique audio, soit une sortie de périphérique audio ou le sous-canal d'un montage.

Dans un module, vous pouvez avoir accès à différentes mesures sur l'E/S



Peakmeter (1): Cette jauge affiche l'amplitude du signal numérique en décibels pleine échelle (dBFS). Pour faciliter la lecture, une section de valeur plus sombre « peak hold » est ajoutée pour afficher la valeur de crête la plus élevée enregistrée récemment. Une alerte de pic maximal peut être définie et afin d'afficher rouge la section du compteur où une mesure précédente a dépassé le seuil d'alerte.

Pic maximum (2), (4): Compteurs numériques enregistrant le pic le plus élevé depuis le début de la mesure (lancement de l'application ou réinitialisation de la valeur du compteur). Là encore, la valeur peut être colorée si elle dépasse le seuil défini afin que l'utilisateur puisse identifier rapidement si une valeur trop élevée a été atteinte pendant la session.

Loudness Meter (3): Ce compteur affiche la valeur d'intensité sonore du signal en Loudness Unit Full Scale (LUFS). En fonction de la configuration, la jauge peut être divisée en trois segments : au-dessous de l'intensité sonore cible (ici en jaune), dans la plage cible (ici en vert), au-dessus de la cible (rouge).

Affichage numérique configurable (5): Peut être configuré pour afficher différentes mesures comprenant pic réel (« true peak »), la plage d'intensité sonore (LRA), l'intensité sonore intégrée (« integrated loudness »), l'intensité sonore momentanée (« momentary loudness ») ou l'intensité sonore à court terme (« short-term loudness »).

Jauge de corrélation de phase (6) : affiche la corrélation entre la gauche et la droite d'un signal stéréo. Lorsque les signaux de gauche et de droite sont identiques, le l'aiguille de la jauge est à l'extrême droite. Lorsqu'ils sont en opposition de phase, le point est à l'extrême gauche et l'arrière-plan est rouge pour indiquer un problème d'annulation potentiel (silence) ou une image stéréo dégradée. Sur un signal stéréo « standard », l'aiguille doit osciller autour du centre du compteur.

Titre et couleur (7) : Permet aux utilisateurs de donner un titre aux modules d'entrées et ainsi que de définir une couleur pour le module.

13.5. Barre d'action

Reset LUFS: En cliquant sur ce bouton, réinitialisez le calcul de l'intensité sonore, dbTP, LRA, la mesure intégrée, momentanée et à court terme de l'intensité sonore et de redémarrer les calculs. Les utilisateurs peuvent cliquer sur le bouton Reset LUFS avant de lire un programme audio pour mesurer l'intensité sonore d'un fichier en temps réel.

Reset meters : réinitialise toutes les valeurs de mesure, y compris les valeurs de crête maximales. Les utilisateurs peuvent par exemple réinitialiser les valeurs du compteur avant de reprendre un enregistrement.

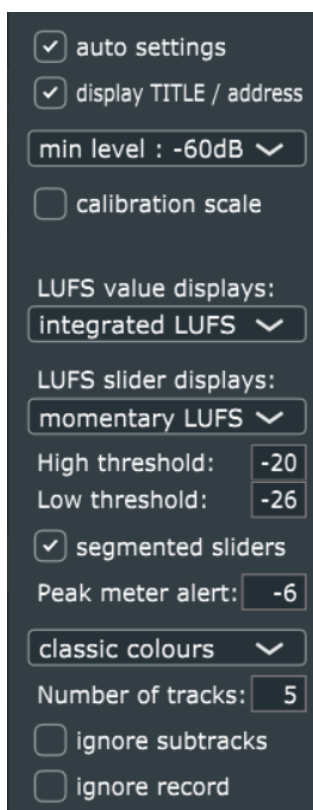
Detected address : utilisée en mode manuel pour affecter une adresse OSC détectée à un module. Notez que vous devez être en mode adresse (voir le panneau de configuration ci-dessous).

Icône roue crantée: affiche le panneau de configuration (voir ci-dessous).

Bouton magique : détecte automatiquement les E/S actuellement utilisées et alloue les modules de mesure en conséquence.

13.6. Panneau de configuration

Pour accéder au panneau de configuration, cliquez sur l'icône roue crantée. Si autorisé par l'administrateur, les paramètres suivants seront affichés.



The configuration panel is a dark-themed vertical menu with the following settings:

- ☒ auto settings
- ☒ display TITLE / address
- min level : -60dB (dropdown arrow)
- ☐ calibration scale
- LUFS value displays:
integrated LUFS (dropdown arrow)
- LUFS slider displays:
momentary LUFS (dropdown arrow)
- High threshold: -20
- Low threshold: -26
- ☒ segmented sliders
- Peak meter alert: -6
- classic colours (dropdown arrow)
- Number of tracks: 5
- ☐ ignore subtracks
- ☐ ignore record

Auto settings: Lorsque cette option est cochée, l'application ajoutera / supprimera automatiquement des modules de mesure en fonction des E/S détectées en cours d'utilisation. Si cette option n'est pas cochée, les modules resteront tels qu'ils ont été définis jusqu'à ce qu'ils soient modifiés manuellement par l'utilisateur.

Display TITLE/address: permet de basculer entre l'affichage du titre et l'adresse OSC du module. Remarque : pour attribuer manuellement des pistes OSC dont vous avez besoin en mode adressage, sélectionnez une adresse de piste et attribuez-la avec le menu déroulant « adresse détectée ».

LUFS value displays: permet de définir quelle mesure est affichée dans l'afficheur numérique de l'intensité sonore. Les valeurs possibles sont les suivantes : True peak, Loudness Range (LRA), Integrated loudness, Momentary loudness, Short-term loudness.

LUFS sliders displays: permettent aux utilisateurs de sélectionner la valeur affichée dans la jauge d'intensité sonore du module de mesure entre l'intensité sonore intégrée, momentanée ou à court terme.

Segmented slider: Quand cette option est décochée les jauges sont affichées dans une couleur unie correspondant au seuil de mesure actuel, lorsqu'elle est cochée les jauges sont séparées en segments colorés chacun avec la valeur correspondant au seuil. La vue segmentée permet aux utilisateurs de visualiser facilement s'ils se trouvent en dessous, dans ou au-dessus de la plage cible d'intensité sonore acceptable spécifiée par les valeurs de seuil.

High/Low threshold: La valeur basse indique la valeur sonore en LUFS en dessous de laquelle le signal est considéré comme pas assez fort. Seuil haut la valeur au-dessus de laquelle il est considéré comme trop fort. En règle générale, les utilisateurs s'efforceront de respecter les deux seuils affichés en vert avec un schéma de couleurs par défaut.

Couleurs : permet aux utilisateurs de choisir entre différentes palettes de couleurs pour représenter les seuils. Certaines palettes sont adaptées au daltonisme.

Number of tracks : Cela permet à l'utilisateur de définir un nombre statique de pistes lors de l'utilisation de l'application en mode d'attribution manuelle d'adresses.

Ignore subtracks : lorsque cette option est cochée, les sous-pistes de montage et session multipiste ne sont pas affichées.

Ignore record: lorsque cette option est cochée les entrées ne sont pas affichées.

13.7. Glossaire

Décibels pleine échelle (« Decibel Full Scale » ou dBFS) : dBFS représente le niveau maximal qu'un signal peut atteindre dans la plage dynamique disponible, où 0 dBFS représente le niveau numérique maximal possible sans distorsion. Par conséquent, vous devez vous assurer que le compteur n'atteint jamais 0.

Intensité sonore (« loudness ») : L'intensité sonore est une mesure qui prend en compte les attributs psychoactifs du signal qui sont plus significatifs que l'amplitude pour évaluer la force d'un son perçue par les humains. L'intensité sonore est mesurée en unités d'intensité sonore par rapport à la pleine échelle (LUFS) où 0 est le maximum que le signal peut atteindre.

Pic réel (« true peak ») : niveaux de crête les plus élevés en dB (ou dbTP) d'un signal audio, en tenant compte des pics inter-échantillons potentiels lors de la conversion numérique-analogique. Cette mesure est utilisée pour éviter la distorsion au cours de ce processus, car cette valeur peut être supérieure au pic maximal de l'échantillon.

Loudness Range (LRA) : métrique utilisée pour quantifier la plage dynamique du signal audio. Il mesure la différence entre les parties les plus douces et les plus fortes d'une piste audio, fournissant une indication de la variation de volume perçue de l'audio. Une valeur LRA plus élevée indique une plage dynamique plus large, tandis qu'une valeur inférieure suggère une intensité sonore plus constante tout au long de la piste.

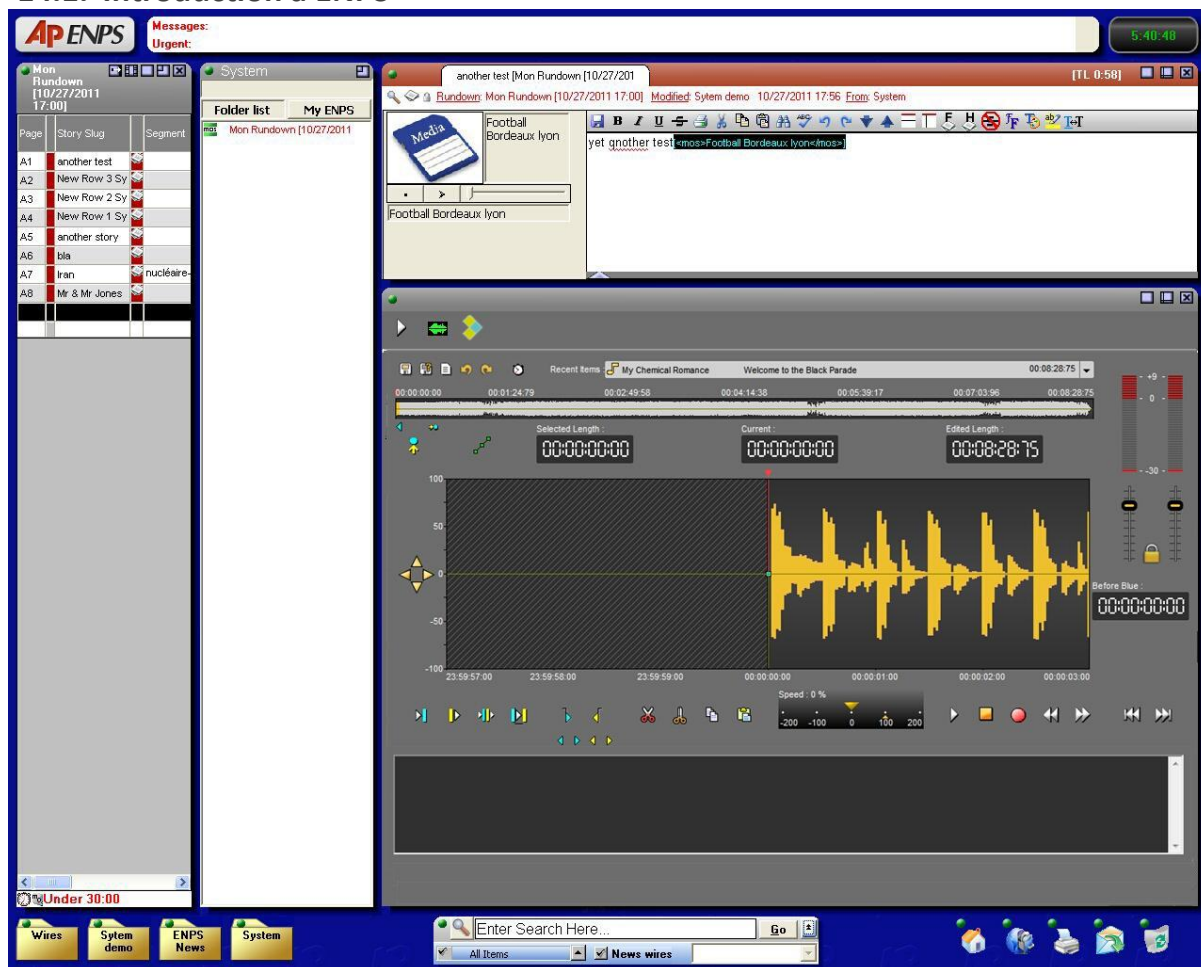
Intensité sonore momentanée (« Momentary loudness ») : Intensité sonore mesurée sur 400 millisecondes. Il fournit une représentation en temps réel et très réactive des changements d'intensité sonore, idéale pour capturer les fluctuations rapides et transitoires de l'intensité sonore.

Intensité sonore à court terme (« Short-term loudness ») : mesure de l'intensité sonore sur une fenêtre de temps de 3 secondes. L'intensité sonore à court terme fournit une mesure de l'intensité sonore plus lissée par rapport à l'intensité sonore momentanée, ce qui donne une meilleure représentation des variations globales de l'intensité sonore dans un court laps de temps.

Intensité sonore intégrée (« Integrated loudness ») : mesure le niveau sonore moyen du signal audio depuis le début de la mesure (ou réinitialiser le clic sur le bouton LUFS). Il est calculé en intégrant les mesures d'intensité sonore dans le temps. L'intensité sonore intégrée est utilisée pour évaluer la conformité de l'intensité sonore du fichier audio avec diverses normes de diffusion ou plates-formes de streaming.

14. MetaOCX

14.1. Introduction à ENPS



Intégration Radio-Assist / ENPS

14.1.1. Démarrer ENPS

Pour ouvrir ENPS, vous pouvez :

- Cliquer sur l'icône "ENPS" se trouvant sur votre bureau, et appuyer sur la touche "Enter" de votre clavier.



OU

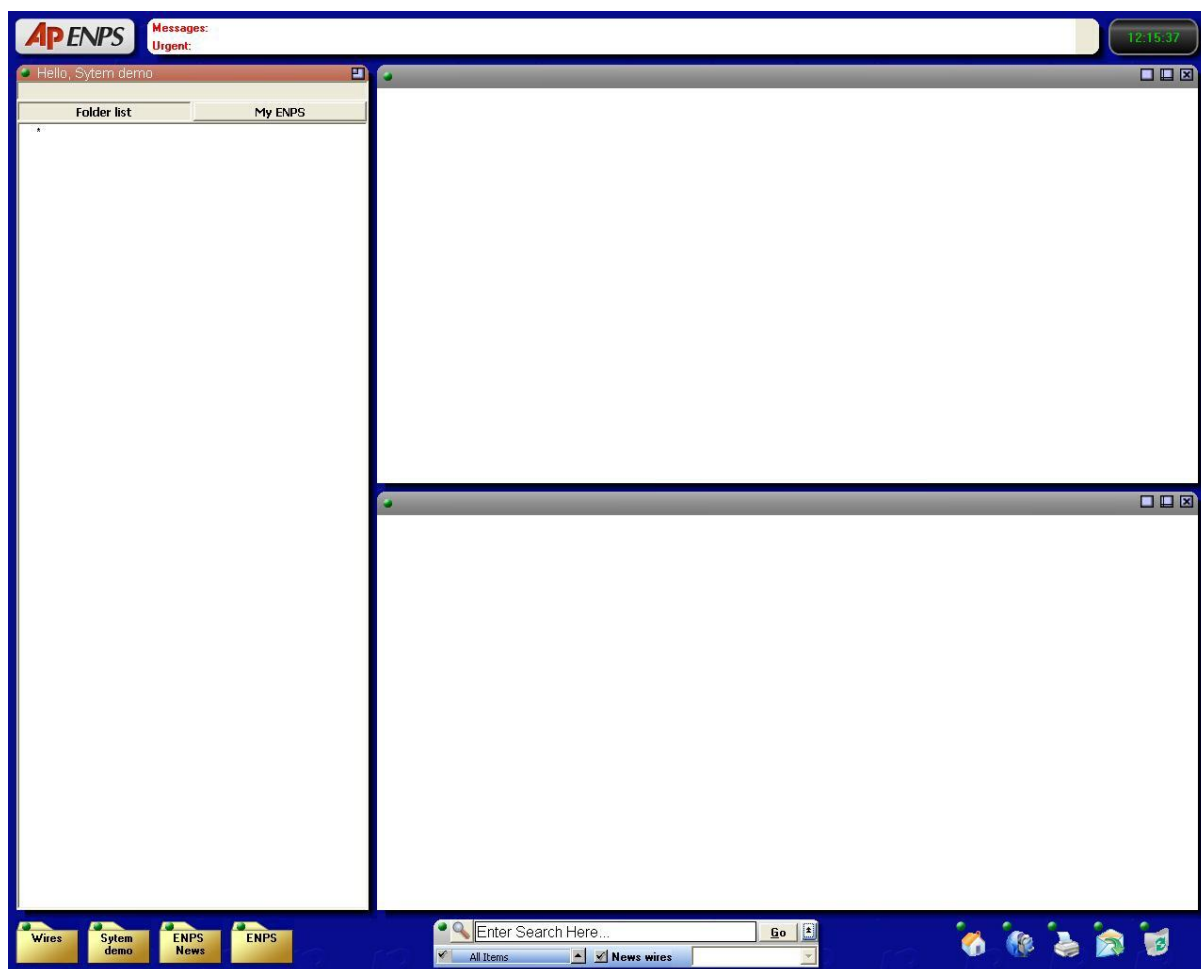
- Double-cliquer sur l'icône "ENPS" se trouvant sur le bureau.



Une fois que ENPS est lancé, le programme est prêt à l'emploi.

14.1.2. Créer une "story / rundown"

Une fois que le programme ENPS est lancé, l'interface utilisateur affiche plusieurs fenêtres :



- Parmi les répertoires du bas, choisissez le répertoire adéquat et créez une "story" ou un "rundown" via le menu contextuel.

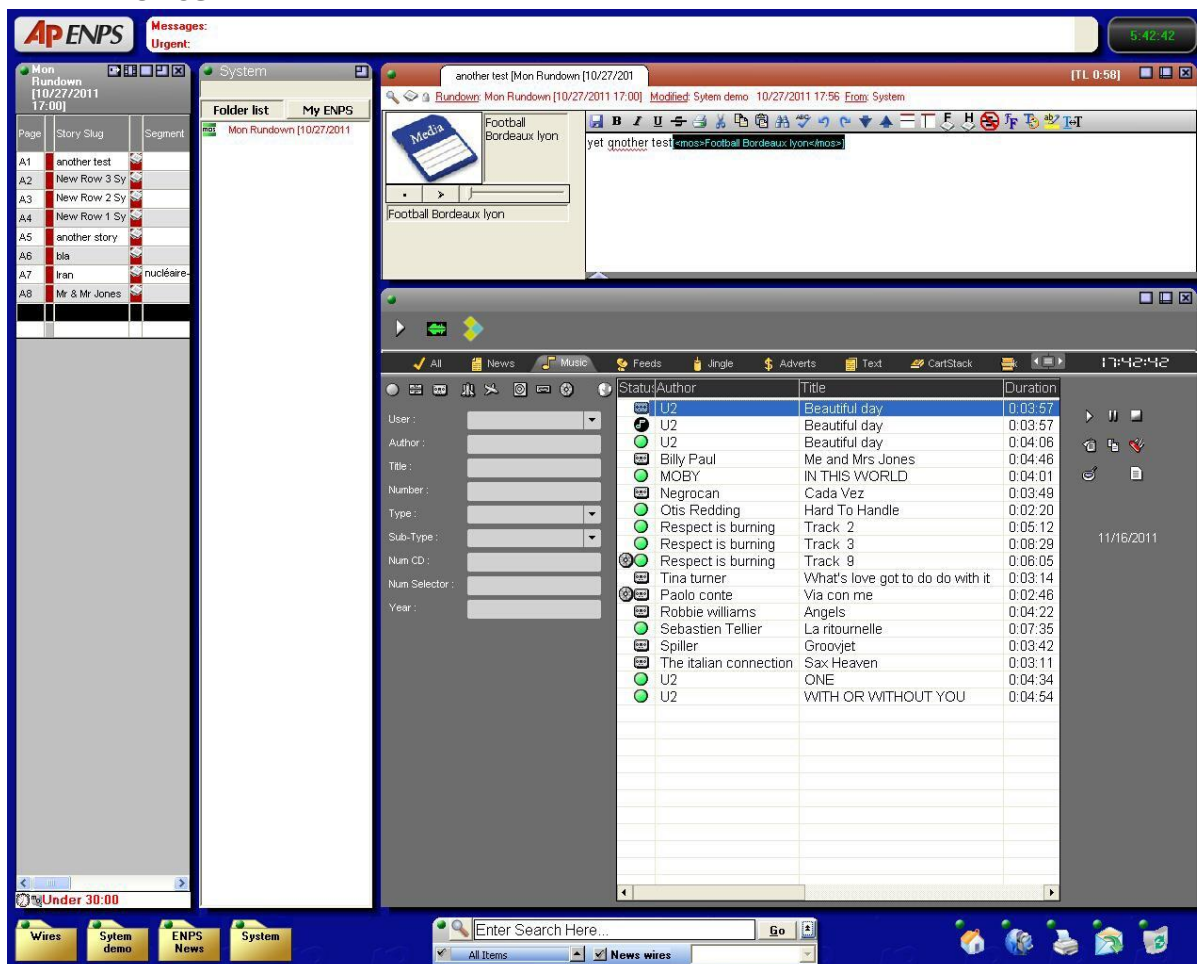
Une fois que c'est fait, l'extension RA8 apparaîtra dans la partie inférieure de l'écran, sur la droite.

14.1.3. Fermer ENPS

- Pour fermer ENPS, cliquez sur la petite croix qui se trouve dans la partie supérieure droite de l'écran :



14.2. Browser



14.2.1. Définition du Browser

Le Browser est la base de données permettant d'accéder directement à n'importe quel élément stocké (sonore ou texte).

Les éléments sont rangés par catégories, et des filtres de recherche sont à disposition pour retrouver rapidement un élément.

D'autre part des boutons d'actions sont disponibles sur la partie droite du Browser ([Ecouter](#), [supprimer](#), [restaurer un élément effacé](#), [copier](#), [modifier](#), [placer en urgent](#), [générer un master](#), [créer une fiche vide...](#)).



Statut	Durée	PAD	Offusable	Auteur	Titre	Numéro	Utilisateur	Type	Année	Num C	Num Selector	PAA	Archivable	Verrouillage
●	1:51:49			BE	LIVE FG		ADMINISTRATOR							
●	1:11:47			France Inter	Concert Vanessa Paradis S104		ADMINISTRATOR	Variété Française	2018					
●	0:04:29			Ennio	Son		ADMIN FR	Variété Française	2018					
●	0:04:36			POLO & Pan	Canopée		ADMIN FR	Variété Française	2017					
●	0:04:30			POLO & PAN	Dorothy		ADMIN FR	Variété Française						
●	0:03:01			Casa de Papel	Bella Ciao / Casa de Papel		ADMIN FR	BO	2017					
●	0:05:14			Douméa Dalida	Paroles, Paroles (Extended Mix)		ADMIN FR	Lounge	2018					
●	0:03:20			Bon Entendeur	Mes Amis, Mes Copains REMIX		ADMIN FR	Lounge	2018					
●	0:03:28			Bon Entendeur	Le Temps est Bon		ADMIN FR	Variété Française	2018					
●	0:03:21			Bon Entendeur	Au Pays des Merveilles de Juliette...		ADMIN FR	Pop	2017					
●	0:03:21			Brigitte	Sauver ma Peau - Bon Entendeur		ADMIN FR	Variété Française	2018					
●	0:02:43			Portugal. The Man	Feel It Still		ADMIN FR	Pop	2018					
●	0:02:58			Worakils	Porto		ADMIN FR	Electronique	2018					
●	0:36:06			BON ENTENDEUR			ADMINISTRATOR							
●	0:04:40			BON ENTENDEUR 2			ADMINISTRATOR							
●	0:01:28			Alexandre POULIN	Funk radio		ADMIN FR							
●	0:01:07			Alexandre POULIN	Funk radio		ADMIN FR							
●	0:04:07			Michael Jackson	Off The Wall		ADMIN FR							

14.2.2. Statuts des sons

BRUT :



Un brut est le fichier original (contenant tous les rushes).

MONTES :



Un fichier monté est un fichier virtuel. Il se base sur l'élément brut pour exister.

Il existe plusieurs sortes de montage (suivant l'onglet dans lequel celui-ci a été créé).



: montage provenant de l'onglet "Montage infos".



: montage provenant de l'onglet "Multipiste" ou "Snippet+".



: montage (appelé "Produit") provenant de l'onglet "Production".

Attention : Les produits sont les seuls montés qu'il ne faut en aucun cas transformer en Master . (Perte des informations associées au son)

MASTER :



Un master est la transformation d'un fichier monté en un son physique.

14.2.3. Eléments visibles

Les éléments visibles dans le [Browser](#) sont :

- les éléments sonores.
- les éléments textes .
- les éléments vidéos.
- les conduites.
- les piles.
- les modèles (créés dans l'outil "Grid Editor").
- les cartouchiers (créés dans l'outil "Cartouchier prep").
- les jingle pack (créés dans l'outil "Jingle-Prep").
- les onglets dynamiques : onglets supplémentaires créés à la demande de la radio pour ajouter des catégories.

14.2.4. Trier

Pour trier les éléments du [Browser](#) par ordre chronologique ou alphabétique, cliquez sur l'en-tête de la colonne.

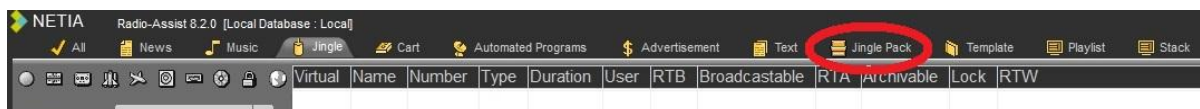
Si vous cliquez sur l'en-tête de la colonne "Date", vous triez par ordre chronologique, croissant ou décroissant.



Ex : Si vous cliquez sur l'en-tête de la colonne ayant des données comme la colonne "Titre", alors vous triez par ordre alphabétique.

14.2.5. Déplacer un onglet

Il est possible de déplacer un onglet du Browser et ainsi de modifier l'ordre d'affichage.



Ici, on va déplacer l'onglet "Jingle Pack" et le positionner entre les onglets "Advertisement" et "Text".

Pour cela, ouvrir la liste des onglet en cliquant sur le bouton liste sur la droite .

La liste des onglets s'affiche. Cliquer sur "Jingle Pack" et le remonter entre "Advertisement" et "Text" :



L'onglet "Jingle Pack" est désormais déplacé.



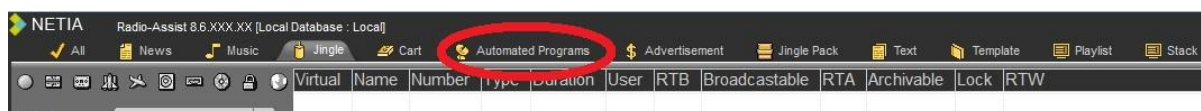
14.2.6. Masquer des onglets

Il est possible de masquer un ou plusieurs onglets dans Browser.

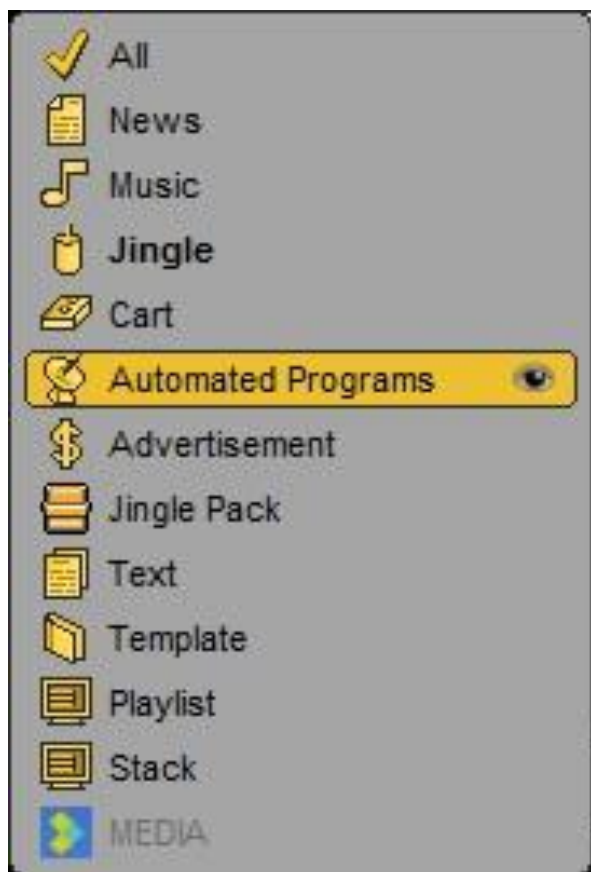
Pour cela, ouvrir la liste des onglets en cliquant sur .

La liste s'ouvre :

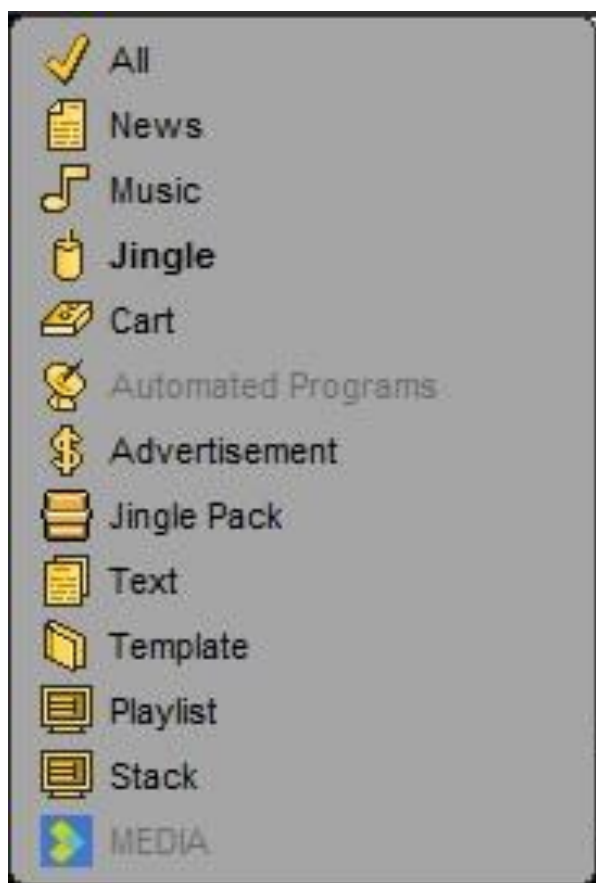
Ici, nous voulons masquer l'onglet "Automated Programs".



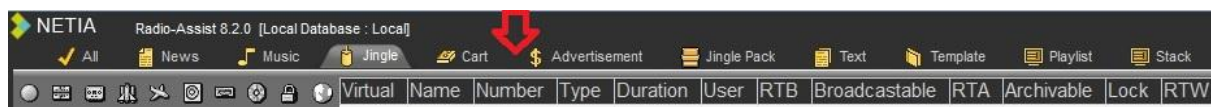
Déplacer la souris sur l'onglet désiré. Il est surligné en jaune avec l'icone .



Cliquer sur .



L'onglet est grisé dans la liste et n'est plus affiché dans le Browser.



14.2.7. Les différentes méthodes de recherche

Il existe plusieurs manières de rechercher un élément dans le [Browser](#).

- Utilisez les différents filtres sur la partie gauche. Vous pouvez les combiner sans problème pour affiner la recherche le plus possible :



- voir les éléments Originaux
- voir les éléments Montés (provenant des onglets : Montage Infos / Snippet+ / Production)
- voir les éléments Masters

- voir les éléments PAD (Prêts-à-Diffuser)
- voir les éléments Diffusables
- voir les éléments PAA (Prêts-à-Archiver)
- voir les éléments Archivables
- voir les éléments Archivés
- voir les éléments Verrouillés
- voir les éléments RTW (Ready-To-Web) qui seront récupérés par l'application Dispatcher*

(*Dispatcher se charge d'effectuer la conversion des sons dans des formats prédéfinis pour ensuite les envoyer sur une ou plusieurs cibles identifiées préalablement)

NB: lorsque le filtre est vert, cela signifie qu'il est activé et que tous les éléments répondant au critère sélectionné sont affichés dans le Browser. A l'inverse, lorsqu'il est rouge, ce sont tous les éléments ne répondant pas à ce critère qui sont affichés



= le filtre n'est pas activé (tous les éléments sont affichés, qu'ils soient PAD ou non)



= le filtre est activé (seuls les éléments PAD sont affichés)



= le filtre est en négatif (seuls les éléments non-PAD sont affichés)

- Utilisez les champs d'indexation en y entrant vos critères de recherche (les majuscules/minuscules n'ont pas d'importance. Par contre, vous devez faire attention aux accents).

Utilisateur :		▼
Auteur :		
Titre :		
Numéro :		
Type :		▼
Sous-Type :		▼
Num CD :		
Num Selector :		
Année :		

Attention : lors d'une nouvelle recherche, n'oubliez pas de supprimer la recherche précédente. Pour cela faites un clic-droit sur l'icône "actualiser" . Tous les filtres sont alors supprimés.

OU

- Faites un glisser-déposer d'un des éléments de la liste dans un champ de recherche.

Ex : dans le [Browser](#), sélectionnez Mariah, et glissez-le dans le champ "auteur". Le [Browser](#) affiche la liste des éléments contenant Mariah dans le champ "auteur".

NB : Il est possible de faire ce même type de recherche avec les autres champs des critères de recherche.

OU

- Vous pouvez aussi faire 2 recherches simultanées en utilisant le "OU".

Exemple : si vous saisissez "Madcon" OU "Abba" dans le champ "auteur" de l'onglet "Musique", le [Browser](#) affiche la liste des éléments comportant le nom "Madcon" et/ou "Abba".

Musique									
Statut	Auteur	Titre	Durée	PAD	Diffusable	Numéro	Utilisateur		
	ABBA	Dancing Queen	0:03:52				ADMINISTRATOR		
	ABBA	Knowing Me, Knowing You	0:04:02				ADMINISTRATOR		
	ABBA	Mamma Mia	0:03:34				ADMINISTRATOR		
	Madcon	Beggin (Original Version)	0:03:39				ADMINISTRATOR		
	ABBA	Mamma Mia	0:03:26				ADMINISTRATOR		
	ABBA	Dancing Queen	0:03:48				ADMINISTRATOR		
	Madcon	Beggin (Original Version)	0:03:38				ADMINISTRATOR		

Attention : si vous utilisez ce mode de recherche, le "OU" doit être en MAJUSCULE.

NB : Si vous ne savez plus dans quelle catégorie se trouve votre élément, cliquez sur "Tous", et saisissez un mot-clé dans le champ "Global". La recherche s'effectue alors sur tous les champs de la base de données.

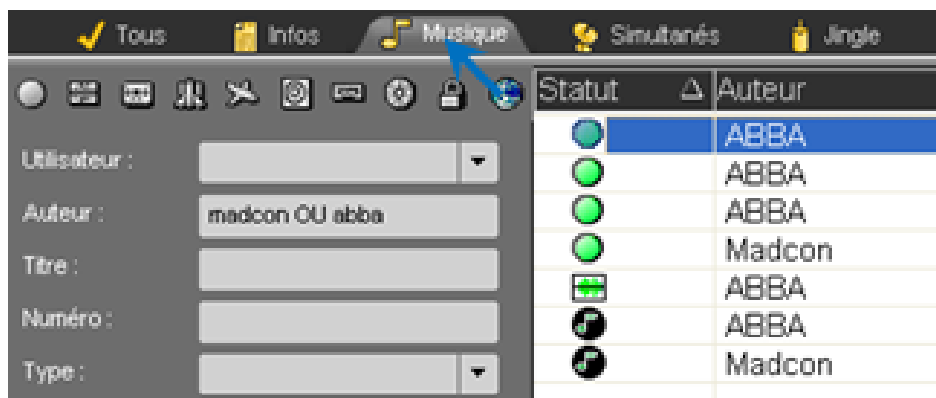
14.2.8. Initialiser une recherche

Pour réinitialiser une recherche, c'est à dire supprimer tous les filtres afin d'effectuer une nouvelle recherche, faites un clic sur le bouton "Actualiser" .

14.2.9. Sauvegarder une recherche

Après avoir effectué une recherche, il est possible de la sauvegarder.

Ainsi, après avoir effectuée votre recherche, placez votre souris sur votre catégorie. Le curseur devient bleu.



- Double-cliquez sur la catégorie. Une fenêtre s'ouvre.

- Saisissez le nom de la recherche à sauvegarder et cliquez sur l'icône de la disquette pour sauvegarder.



La recherche est sauvegardée. Vous pouvez donc [l'éditer](#) à tout moment.

14.2.10. Editer une recherche

Pour éditer une [recherche sauvegardée](#) :

- Placez votre souris sur la catégorie dans laquelle vous avez sauvegardé cette recherche. Le curseur devient bleu.
- Cliquez sur la catégorie. Une fenêtre s'ouvre.
- Choisissez dans la liste la recherche à éditer et cliquez sur l'icône du dossier.



14.2.11. Fonction "Ecouter" (Ctrl + P)

Il est possible de choisir la vitesse de lecture d'un son du [Browser](#) (de très lent à très rapide).
Pour se faire :

- Sélectionnez un élément du [Browser](#).
- Cliquez sur 

Un compteur apparaît, ainsi qu'un curseur permettant le réglage du volume.

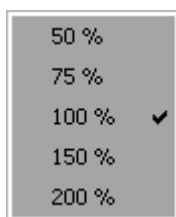
En cliquant sur le cadenas il est possible de régler le volume séparément de la voie gauche ou droite.



Lors de la lecture, ou si l'élément est en pause, un second clique sur le bouton  va positionner le curseur 5 secondes avant la fin du son.

Cela permet d'écouter le début et la fin d'un son très rapidement.

- Faites un clic droit sur le compteur. Une fenêtre de vitesse apparaît comme suit :



- Choisissez la vitesse à laquelle vous souhaitez écouter le son choisi en cliquant simplement dessus.

Pour info :

50% : Ecoute très lente

75% : Ecoute lente

100% : Ecoute à vitesse normale

150% : Ecoute rapide

200% : Ecoute très rapide.

14.2.12. Fonction "Nouvel élément"



La fonction "Nouvel élément" accessible dans la partie droite du Browser est utilisée pour créer :

- une fiche vide associé dans le cas des éléments de type SON, VIDEO, IMAGE, TEXT
- un contact
- un panier

- un cartouchier
- un JinglePack

Pour les éléments de type :

- Project
- Montage Snippet/Snippet+/Production
- Conduite/Pile/Modele
- LocSchedule/LocTemplate
- Asset
- Event

...il faut utiliser l'outil associé aux types d'éléments

Un élément lié a un projet n'est pas supprimable (il faut d'abord supprimer le projet, la fenêtre permettant de supprimer les éléments associés n'est pas implémenté dans ce cas là)

Un élément lié à un asset n'est pas supprimable (il faut d'abord supprimer l'asset, la fenêtre permettant de supprimer les éléments associés n'est pas implémenté dans ce cas là)

Lors de la suppression d'un élément (quelque soit le type de suppression : définitive ou poubelle), celui-ci est supprimé des paniers le contenant. Lors de la restauration de l'élément, il n'est pas réintégré dans les paniers le contenant avant la suppression.

Il y a pas de mise a la poubelle pour les éléments de type :

- Conduite/Modèle/Pile
- LocSchedule/LocTemplate
- Cartouchier
- Jingle Pack

14.2.13. Supprimer un élément (Ctrl + D)

Pour supprimer un élément du [Browser](#) , sélectionnez le et faites un clic gauche sur la



poubelle [situé à droite du Browser](#) ou faites un clic droit sur l'élément sélectionné. La fonction "supprimer" apparaît dans un menu contextuel.

Attention : Il n'est pas possible de supprimer :

-
- un élément appartenant à un autre utilisateur (sauf si le droit en est donné).

- o un élément ayant la ou les validations PAD et/ou Diffusable.
- o un élément verrouillé (icône du cadenas).
- o un élément en cours d'utilisation.
- o un élément présent dans une conduite, un cartouchier ou un jingle pack.

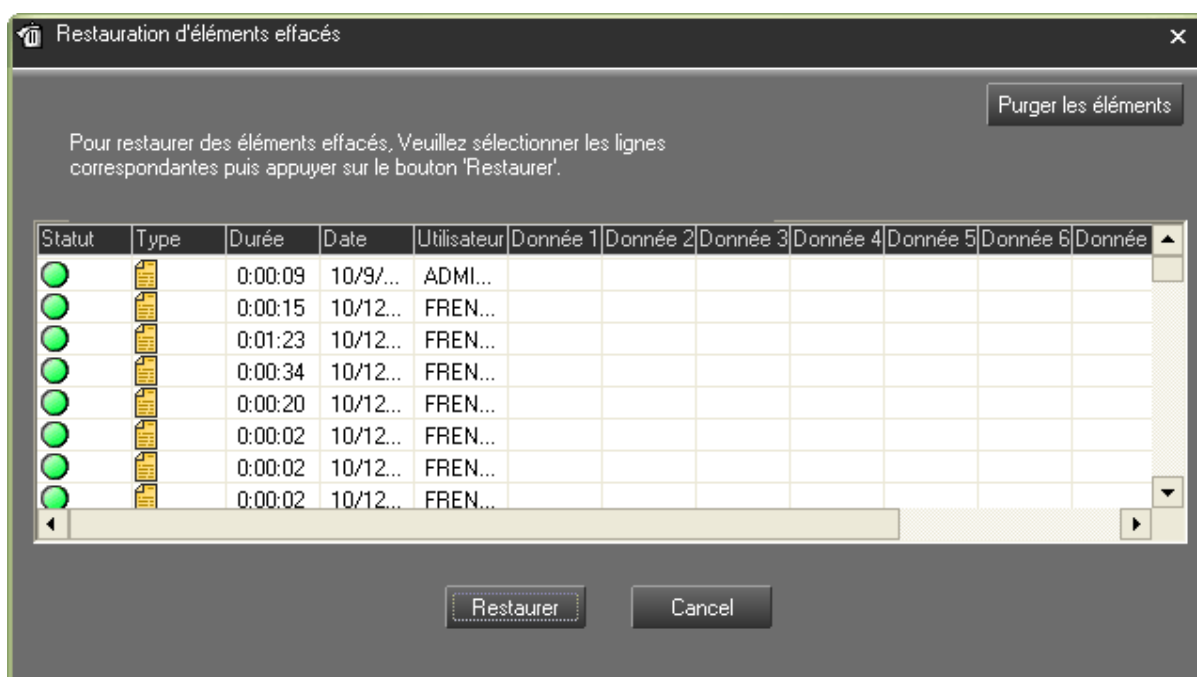
14.2.14. Restaurer un élément effacé

Si vous avez supprimé un élément, il est encore possible de le récupérer en utilisant la poubelle recyclable.



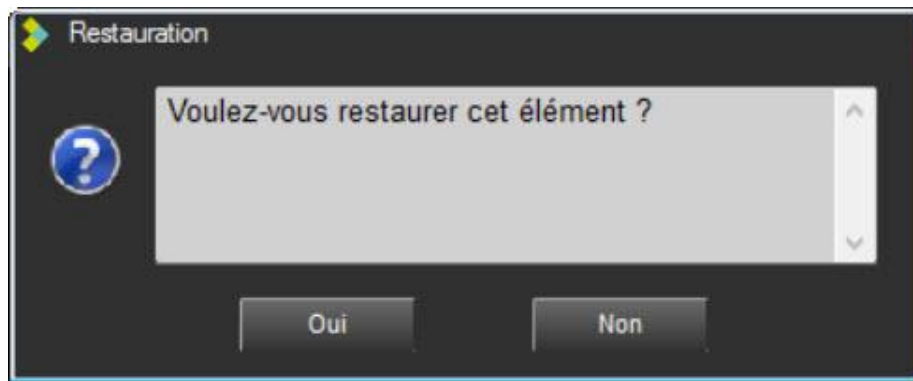
Pour se faire, faites un clic droit sur l'icône de la poubelle.

Une fenêtre apparaît alors avec la liste des éléments effacés dans la catégorie choisie.



- Sélectionnez le son à restaurer et cliquez sur "Restaurer".

Un message apparaît alors pour confirmer la restauration. Cliquez sur "Oui".



- Pour retrouver l'élément restauré dans le [Browser](#), utilisez soit les [filtres de recherche](#) à gauche du [Browser](#), soit rafraichissez le [Browser](#) avec l'icône de la loupe situé à droite .

Attention : Pour pouvoir restaurer un élément effacé, il faut en avoir le droit (droit donné par l'administrateur).

IMPORTANT :

- On peut supprimer un EDL même si un brut ou d'autres EDL associés existent. Seul l'EDL sera supprimé (et ira dans le panier).
- On peut supprimer un brut même si un EDL est déjà dans le panier.
- Lorsque l'on supprime un BRUT, les EDL associés existants seront aussi supprimés mais une boîte d'information qui liste les EDLS associés permet d'annuler la suppression du BRUT et des EDLs associés.
- Lorsque l'on restaure un des EDL mis dans le panier, le brut est aussi automatiquement restauré sans aucune information. Sauf si le brut a été purgé .
- Lorsqu'on restaure le brut mis dans le panier, le brut est le seul restauré et les EDL reste dans le panier .

14.2.15. Supprimer une conduite (Ctrl + D)

Pour supprimer une conduite :

- Dans le [Browser](#), cliquez sur la catégorie "Conduite".
- Sélectionnez la conduite à supprimer.
- Faites un clic droit dessus, la fonction "supprimer" apparaît, ou cliquez sur l'icône de la poubelle  disponible à droite du [Browser](#).

Un message de confirmation apparaît. Cliquez sur "Oui" pour confirmer la suppression ou "Non" si vous souhaitez abandonner l'action.

Attention : il n'est pas possible de supprimer une conduite ayant la validation PAD (il faut la retirer au préalable).

14.2.16. Supprimer une pile (Ctrl + D)

Pour supprimer une pile :

- Dans le [Browser](#), Cliquez sur la catégorie "Pile"
- Sélectionnez la pile à supprimer.
- Faites un clic droit dessus, la fonction "Supprimer" apparaît, ou cliquez sur l'icône de la poubelle  disponible à droite du [Browser](#).
- Un message de confirmation apparaît. Cliquez sur "Oui" pour confirmer la suppression ou "Non" si vous souhaitez abandonner l'action.

Attention : il n'est pas possible de supprimer une pile ayant la validation PAD (il faut la retirer au préalable).

14.2.17. Supprimer un modèle (Ctrl + D)

Pour supprimer un modèle :

- Dans le [Browser](#) : sous l'onglet "Modèles", sélectionnez le modèle à supprimer.
- Cliquez soit sur l'icône de la poubelle, soit faites un clic droit sur le modèle et choisissez la fonction "Supprimer".

14.2.18. Fonction "Copier" (Ctrl + I)

Le bouton "Copier"  sert à copier un élément qui aura pour futur propriétaire l'utilisateur ayant effectué la manipulation.

Pour copier un élément sonore :

- Sélectionnez l'élément dans le [Browser](#).
- Cliquez sur l'icône "Copier".
- Modifiez les paramètres de la fiche si nécessaire.
- Cliquez sur la disquette pour sauvegarder les modifications.

14.2.19. Fonction "Modifier" (Ctrl + M)

Le bouton "Modifier"  sert à modifier les données de l'élément sélectionné (nom du correspondant, titre, catégorie...).

Pour modifier les données d'un élément sonore :

- Sélectionnez l'élément dans le [Browser](#).
- Cliquez sur l'icône "Modifier".
- Modifiez les paramètres de la fiche.
- Cliquez sur la disquette pour sauvegarder.

14.2.20. Fiche d'indexation

Modification des Paramètres

Musique

Auteur : Aloe Blacc

Titre : Hey Brother

Langue : English + -

Type : Rock + -

Sous-Type : + -

Numéro : 41769

Année : Notoriété :

BPM : Puissance :

Texture : + -

Remarques :

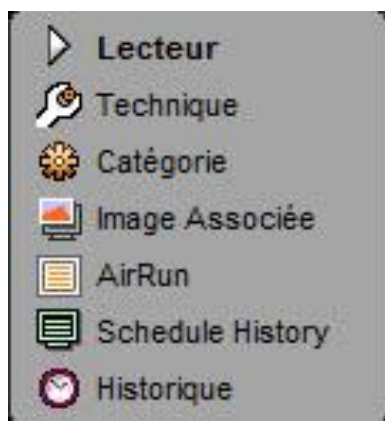
Lecteur Technique Catégorie Image Associée AirRun edule History

Temps Courant : 00:00:00:00

Temps Total : 00:02:34:39

Cette fenêtre a pour fonction principale de permettre, dans sa partie supérieure, de modifier les métadonnées de l'item sélectionné.

La partie inférieure de cette fenêtre permet d'afficher différents onglets :



- un onglet de lecteur afin de permettre à l'utilisateur de réaliser une pré-écoute de l'item sélectionné ;
- un onglet "Technique" permettant de connaître les informations relatives à la création de l'Item sélectionné;
- un onglet "Catégorie" correspondant à la Planification Musicale ;
- un onglet "Image Associée" permettant de charger et de visualiser l'image associée à l'item courant.
- un onglet "Air Run" qui affiche toutes les diffusions du son (heure début et fin, antenne, conduite).
- un onglet "Schedule History" (historique de programmation) qui affiche toutes informations de programmation du son (passées et futures).
- un onglet "Historique" qui présente toutes les modifications effectuées sur le son (PAD, non PAD, modifié, etc...)

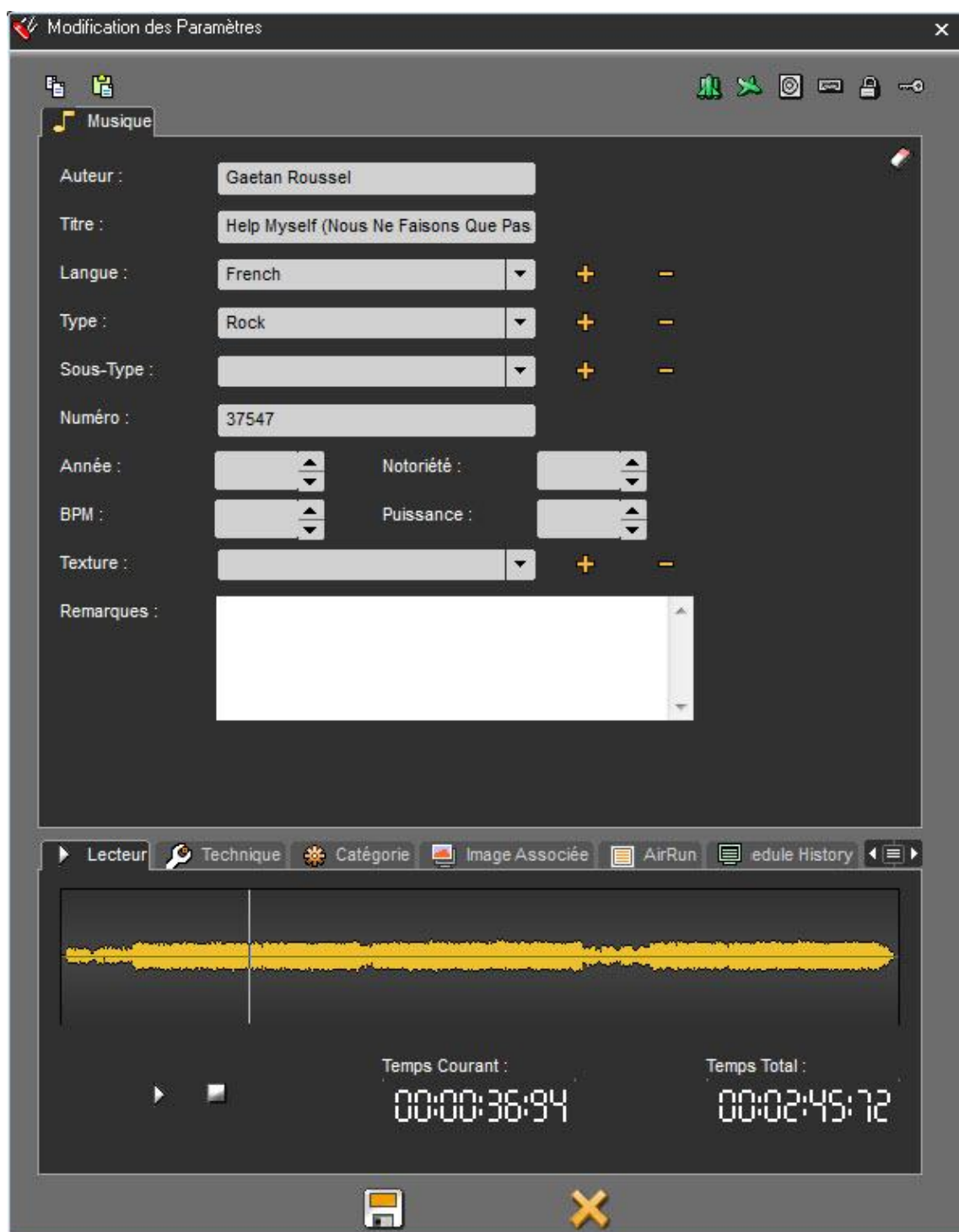
La fenêtre est identique en mode Remote (accès à une base distante).

14.2.20.1. Lecteur Audio

Le lecteur est différent en fonction du type d'Item sélectionné.

Il ne doit s'afficher que si l'utilisateur a cliqué sur le bouton "modifier" ou par un clic sur "Modifier" dans le menu du clic droit.

Le son:



Ce lecteur permet de lire tous les items de type son.

Il se compose :

- d'un spectre,
- d'un bouton "Lecture/Pause",

- d'un bouton "Stop",
- d'un compteur "Temps Total" indiquant la durée totale du son,
- d'un compteur "Temps Courant" indiquant la position de la tête de lecture dans le son.

Le spectre ne s'affiche que dans le cas où l'item sélectionné est de type Brut, Master ou Production.

Le spectre affiche le fichier dans son intégralité.

- Un clic sur le bouton Lecture , passe l'état de celui-ci à Pause , et lance la lecture du son.
- Un clic sur le bouton Pause , passe l'état de celui-ci à Lecture , et met le son en pause
- Un clic sur le bouton Stop , arrête la lecture du son et met la tête de lecture au début du son.

Un clic sur le spectre positionne la tête de lecture à l'endroit du clic et met à jour l'affichage du compteur "Temps courant".

Lors de la lecture du son, un clic dans le compteur "Temps courant" va positionner la tête de lecture dans le spectre.

14.2.20.2. Lecteur Image

Dans RadioAssist, il convient de distinguer:

- Les Items IMAGE
- Les Items Audio, accompagnées d'images associées

Item IMAGE :

Ce lecteur permet de lire les items de genre image.

Il se compose de l'image de l'item et d'un bouton "Lecteur interne" .

Un double clic sur l'image permet de l'ouvrir dans le lecteur interne de RadioAssist.

Un clic sur le bouton "Lecteur interne"  permet d'ouvrir l'image dans le lecteur interne de RadioAssist.

S'il n'y a pas d'image à afficher, une image par défaut est affichée.

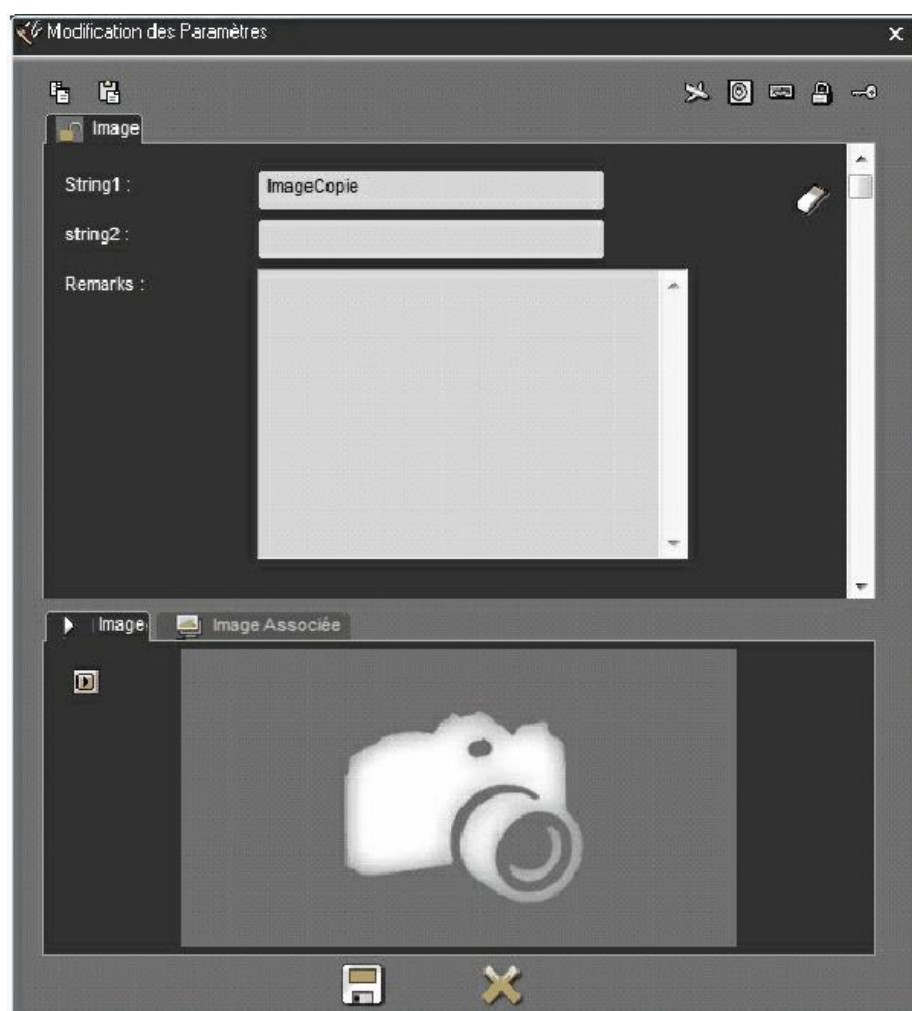
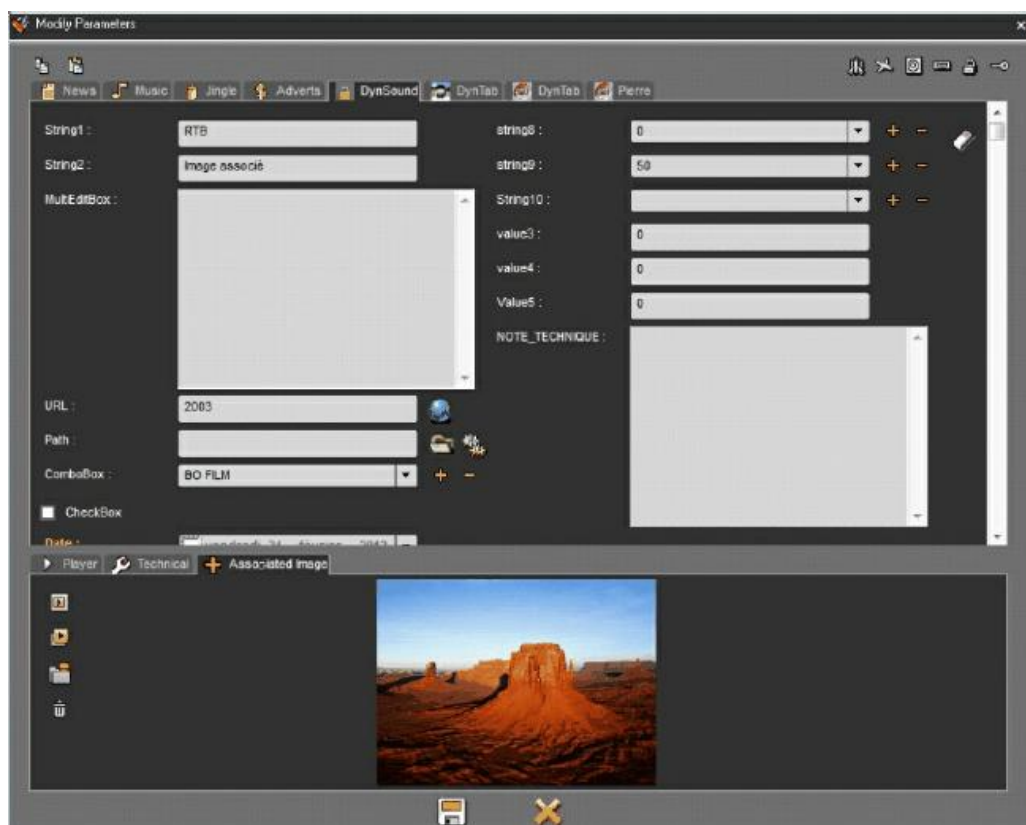


Image Associée :



Cet onglet permet d'afficher l'image associée à l'item sélectionné.

Il ne doit s'afficher que si l'utilisateur a cliqué sur le bouton "modifier" ou par un clic sur "modifier", via le menu contextuel.

Il se compose :

- de l'image associée à l'item
- d'un bouton "lecteur interne" 
- d'un bouton "lecteur externe" 
- d'un bouton "Import" 
- d'un bouton "supprimer" 

- Un double clic sur l'image entraîne l'ouverture de celle-ci dans le "lecteur interne" de RadioAssist.
- Un clic sur le bouton "lecteur interne" permet d'ouvrir l'image dans le lecteur interne de RadioAssist.
- Un clic sur le bouton "lecteur externe" permet d'ouvrir l'image dans un lecteur externe à RadioAssist, comme la visionneuse de Windows.

- Un clic sur le bouton "import" permet d'importer une image, afin de l'associer à l'item sélectionné, via un browser Windows.
- Un clic sur le bouton "supprimer" permet de supprimer l'image associé.

Si aucune image n'est associée à l'item sélectionné, une image est affichée par défaut.

Lecteur des images associées:



Cette fenêtre permet d'afficher l'image associée à l'item sélectionné.

Elle se compose :

- de l'image associée à l'item,
- d'un bouton "lecteur externe" ,
- d'un bouton "Import" ,
- d'un bouton "supprimer" .

- Un double clic sur l'image entraîne l'ouverture de celle-ci dans un lecteur externe à RadioAssist, comme la visionneuse de Windows.
- Un clic sur le bouton "lecteur externe" permet d'ouvrir l'image dans un lecteur externe à

RadioAssist.

- Un clic sur le bouton "import" permet d'importer une image, afin de l'associer à l'item sélectionné, via un browser Windows.
- Un clic sur le bouton "supprimer" permet de supprimer l'image associée.

La fenêtre est redimensionnable dynamiquement et conserve la dernière dimension utilisée par l'utilisateur courant.

Si aucune image n'est associée à l'item sélectionné, une image est affichée par défaut.

Lecteur des Items images:

Cette fenêtre permet d'afficher l'image de l'item, de genre "image".

Elle se compose de l'image de l'item et d'un bouton "lecteur externe".

Un double clic sur l'image entraîne l'ouverture de celle-ci dans un lecteur externe à RadioAssist, comme la visionneuse de Windows.

Un clic sur le bouton "lecteur externe" permet d'ouvrir l'image dans un lecteur externe à RadioAssist.

La fenêtre est redimensionnable dynamiquement et conserve la dernière dimension utilisé par l'utilisateur courant.

Importer des images :

Pour importer des images, faites un glisser-déposer du fichier de répertoire source vers le Browser de RadioAssist,

dans l'onglet "Images" (onglet virtuel à créer via l'application TabEditor, cf. documentation TabEditor).

Une fenêtre vous permet de saisir les informations relatives à l'élément inséré.

Save Options

Images

Name : Camera Picture

Format : BMP

Technique

Date de création : 31/05/2012 14:50:22

Date de modification : 31/05/2012 14:50:22

Début de diffusion : 31/05/2012

Fin de diffusion : 31/05/2012

Date de suppr. : 31/05/2012

Durée : 00:00:00

Utilisateur : FRENCH

Station : PCCOM06

Fichier :

Archive :

14.2.20.3. Onglet Technique

L'onglet Technique permet de connaître des informations sur un élément, notamment le nom du fichier physique et sa localisation sur le serveur d'archivage.

- **Date de diffusion + Fin de diffusion** : dates entre lesquelles le morceau est autorisé à passer à l'antenne
- **Date de suppression** : date à partir de laquelle la purge est autorisée sur l'élément considéré.

Modification des Paramètres

Musique

Auteur : Gaetan Roussel

Titre : Help Myself (Nous Ne Faisons Que Pas

Langue : French + -

Type : Rock + -

Sous-Type : + -

Numéro : 37547

Année : Notoriété :

BPM : Puissance :

Texture : + -

Remarques :

Lecteur Technique Catégorie Image Associée AirRun edule History

Date de création : 03/03/2014 11:28:03 Date de modification :
 Début de diffusion : 12/06/2013 Fin de diffusion : 12/06/2015
 Date de suppression : 12/06/2015 Durée : 00:02:46
 Utilisateur : ADMINISTRATOR Station : CLPAPOLINI1
 Fichier : 4bb27336-574a-4283-9289-c0e37cc0c5dc.BWF
 Archive :

14.2.20.4. Onglet Catégorie

L'onglet Catégorie vous permet de classer les morceaux contenus dans la base et de définir les plages de restriction de diffusion, ceci afin de générer des programmations musicales via l'outil de PLANIFICATION MUSICALE de Nétia qui est intégré à GridEditor. (cf.

Documentation Planification Musicale)

Modification des Paramètres

Musique

Auteur : Gaetan Roussel

Titre : Help Myself (Nous Ne Faisons Que Pas)

Langue : French + -

Type : Rock + -

Sous-Type : + -

Numéro : 37547

Année : Notoriété :

BPM : Puissance :

Texture : + -

Remarques :

AirRun

Catégorie : RECURRENTS FR Grille : JOUR

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
Lundi							●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●						
Mardi							●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●						
Mercredi							●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●						
Jeudi							●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●						
Vendredi							●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●						
Samedi							●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●						
Dimanche							●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●						

14.2.20.5. Onglet AirRun

L'onglet AirRun vous permet de connaître l'historique de diffusion d'un morceau à l'antenne, avec

les dates de début et de fin de diffusion,

le nom du canal sur lequel a été diffusé

le son et le nom de la conduite dans lequel le son était inséré au moment de la diffusion (si le morceau n'a pas été diffusé au sein d'une conduite, la colonne "conduite" restera vide mais les autres champs seront renseignés).

Modification des Paramètres

Musique

Auteur : Gaetan Roussel

Titre : Help Myself (Nous Ne Faisons Que Pas)

Langue : French + -

Type : Rock + -

Sous-Type : + -

Numéro : 37547

Année : Notoriété :

BPM : Puissance :

Texture : + -

Remarques :

Catégorie Image Associée AirRun Schedule History Historique

Début	Fin	Canal	Conduite
2015-02-10 17:42:33	2015-02-10 17:45:19	SUD RADIO	DEMO
2015-02-10 16:09:35	2015-02-10 16:12:21	SUD RADIO	DEMO
2015-02-10 15:38:52	2015-02-10 15:41:38	SUD RADIO	DEMO
2015-02-10 13:29:56	2015-02-10 13:32:42	SUD RADIO	DEMO
2015-02-10 12:25:00	2015-02-10 12:27:46	SUD RADIO	DEMO
2015-02-10 11:54:16	2015-02-10 11:57:02	SUD RADIO	DEMO
2015-02-09 17:42:50	2015-02-09 17:45:36	SUD RADIO	DEMO
2015-02-09 15:37:07	2015-02-09 15:39:53	SUD RADIO	DEMO
2015-02-09 13:18:09	2015-02-09 13:20:55	SUD RADIO	DEMO
2015-02-08 15:33:20	2015-02-08 15:36:05	SUD RADIO	DEMO

14.2.20.6. Onglet Historique

L'onglet Historique vous permet de connaître l'ensemble des modifications qui ont été faites sur un élément présent dans la base.

L'historique indique:

- la date de modification
- la nature de la modification
- l'outil dans lequel a été édité l'élément
- le nom de l'utilisateur qui a procédé à la modification.

Modification des Paramètres

Musique

Auteur : Gaetan Roussel

Titre : Help Myself (Nous Ne Faisons Que Pas)

Langue : French + -

Type : Rock + -

Sous-Type : + -

Numéro : 37547

Année : Notoriété :

BPM : Puissance :

Texture : + -

Remarques :

Schedule History

Date	Information	Outil	Utilisateur	Ordin
2014-11-12 11:14:57	DIFFUSABLE d'un item	Browser	ADMINISTRATOR	CLPA
2014-11-12 11:14:34	PAD d'un item	Browser	ADMINISTRATOR	CLPA
2014-03-03 11:28:06	Elément créé	Production	ADMINISTRATOR	CLPA

14.2.20.7. Onglet Schedule History

L'onglet "Schedule History" (historique de programmation) permet de connaître l'historique de programmation d'un son.

Tant dans le passé que dans le futur.

Il présente :

- la date de début de diffusion,
- la conduite,
- le nom de l'écran dans lequel le son a été/sera joué,
- l'antenne

Modification des Paramètres

Musique

Auteur : Gaetan Roussel

Titre : Help Myself (Nous Ne Faisons Que Pas)

Langue : French

Type : Rock

Sous-Type :

Numéro : 37547

Année : Notoriété :

BPM : Puissance :

Texture :

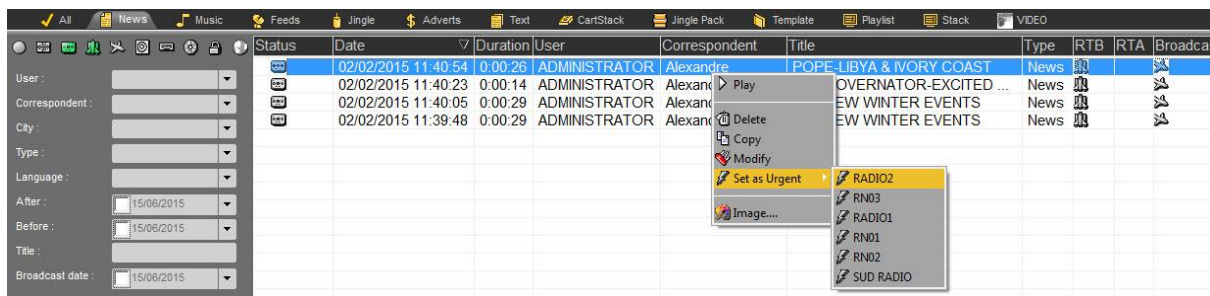
Remarques :

Début	Conduite	Screen	Canal
2015-06-22 00:00:00	DEMO	MUSIC	RADIO1
2015-06-22 00:00:00	DEMO	MUSIC	RADIO1
2015-06-22 00:00:00	DEMO	MUSIC	RADIO1
2015-06-22 00:00:00	DEMO	MUSIC	RADIO1
2015-06-15 06:00:00	WAKE UP !	SCREEN	RN02
2015-04-03 00:00:00	24H 00:00:00-23:59:59	NEWS	RN01
2015-02-02 00:00:00	DEMO	MUSIC	RADIO1
2015-02-02 00:00:00	DEMO	MUSIC	RADIO1
2015-02-02 00:00:00	DEMO	MUSIC	RADIO1

14.2.21. Fonction "Placer en urgent"

Le bouton "Placer en urgent"  permet d'envoyer un son dans la Hot-Box de Air-DDO (logiciel de diffusion) pour notifier au technicien que le son est à diffuser en urgence (car non planifié dans le conducteur).

- Pour envoyer un son en urgent, sélectionnez le et cliquez sur l'icône "Placer en urgent" . En mode multi-antennes, toutes les antennes seront notifiées.
- Si vous travaillez en mode multi-antenne, faites un clic droit sur l'élément à envoyer en urgent. Dans ce cas, la liste des antennes disponibles pour votre radio apparaît. Vous pouvez alors choisir sur quelle antenne vous souhaitez envoyer l'élément en urgent.



14.2.22. Générer un master (Ctrl + G)

- Pour générer un master, sélectionnez l'élément virtuel provenant de l'onglet "Montage Infos" ou "Snippet+" ou "Multipiste" et cliquez sur l'icône "Générer un master"  située à droite du [Browser](#).
- Vous pouvez aussi faire un clic droit sur l'élément sélectionné. La fonction "Générer un Master" apparaît aussi.



Attention : Il ne faut pas masteriser les éléments venant de l'onglet "Production". D'autre part, il n'est pas possible de transférer un brut directement en Master.

14.2.23. Créer une fiche vide

La fonction "Nouvel élément"  accessible dans la partie droite du Browser est utilisée pour créer une fiche sans son associé dans le cas des éléments de type SON, VIDEO, IMAGE, TEXTE. Un élément Brut fiche vide est créé.

Cette fonction sert à préparer des fiches qui seront ultérieurement associées à un son, image, video, texte

(issu d'un automate ou associé avec la fonction "Masteriser sous").

Il est impossible de créer des fiches vides dans un onglet ou le GENRE (Type) est non définie (exemple : ALL)

Une fiche vide est indiquée par l'icône "Feuille"

	12/06/2015 17:28:01	0:00:00	FRANCAIS	Alexandre	FICHE VIDE
---	---------------------	---------	----------	-----------	------------

14.2.24. Fonction "Masteriser sous"

La fonction "Masteriser sous" (fonction accessible par clic droit sur un élément du [Browser](#) ou clic droit sur l'icône "Générer un master" ) permet d'associer un son à une fiche vide créée.

14.2.25. Utiliser "Masteriser sous"

Pour utiliser cette fonction il faut avoir créé des fiches vides au préalable.

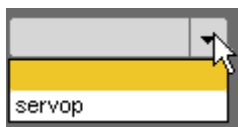
- Sélectionnez le son sur lequel vous souhaitez associer une fiche vide.
- Faites un clic droit dessus et choisissez la fonction "Masteriser sous" (ou cliquez droit sur l'icône "Générer un master" ) . Une fenêtre s'ouvre vous proposant la liste des fiches vides (sans son associé) présentes dans le Browser.
- Choisissez à quelle fiche vide vous souhaitez associer votre son.
- Cliquez sur "OK".

Le son est associé à la fiche et le statut de ce son est master.

14.2.26. Base Distant (Base Remote)

A partir du Browser de RadioAssist, il est possible d'accéder à des bases distantes, bases de données disponibles sur d'autres sites par exemple.

- Pour accéder à une base de données distante, sélectionnez la dans le menu présent à droite du Browser :



Une fenêtre d'identification apparaît alors vous demandant de saisir votre nom et mot de passe.

- Puis, cliquez sur "connecter à la base distante":



La liste des éléments de la base distante s'affiche alors.

Utilisateur	Statut	Durée	PAD	Diffusable	Auteur	Titre	Numéro	Utilisateur	Type	Année/Num C/Num Selector	PAA	Archivable	Verrouillage
		0 08 09			LAMB	Trans Fatty Acid (kruder & dorfman)		AutoFill					
		0 03 49			MORCHEEBA	Trigger Hippié (newcheeba mix)		AutoFill					
		0 57 49			Bon Entendeur	Parc de St Cloud		ADMIN FR		2017			
		1 13 17			Synapson	Salon Hôche		ADMIN FR		2017			
		0 00 45			TEST	FICHE VIDE		ADMIN FR					
		0 00 45			TEST	FICHE VIDE 2		ADMIN FR					
		0 53 11			Bon Entendeur	FG Live Edit		ADMINISTRATOR		2018			
		0 41 52			Alexandre POLINI	Concert V Paradis S104		ADMINISTRATOR		2018			
		0 03 35			Brigitte	Palladium Stretch		ADMIN FR	Vanité Française				
		0 03 30			Brigitte	Palladium Stretch		ADMIN FR	Vanité Française				
		0 00 45			Laurent Voulzy	Rockollection St Malo RDB1		ADMIN FR	Vanité Française				
		0 06 21			The Ringmasters	Little Planet		AutoFill					
		0 06 22			Maximus Drake	Anything You Want		AutoFill					

- Pour transférer un élément d'une base distante à la base locale, sélectionnez l'élément et cliquez sur l'icône "Transférer vers la base locale" .
- Pour revenir à votre base locale, cliquez sur l'icône "Connecter à la base locale" .
- Pour transférer un élément d'une base locale à une base distante, choisissez la base distante dans le menu déroulant.
- Cliquez sur l'icône de transfert .

14.2.27. Archivage automatique des éléments du Browser

Pour archiver automatiquement des éléments présents dans le [Browser](#), il faut mettre la ou les validations nécessaires qui sont : P.A.A. (Prêt-A-Archiver) et/ou Archivable.

Ainsi, quand un son possède la ou les validations P.A.A. et/ou Archivable, Na-Arch (logiciel d'archivage automatique de la gamme RadioAssist) peut les archiver automatiquement.

Suivant les différentes méthodologies des radios, il peut y avoir une ou deux validations.

14.2.28. Elements archivés

Lorsqu'un élément est archivé manuellement ou automatiquement sur CD-ROM, une icône de CD est présente à côté du statut de l'élément archivé .



(élément archivé mais toujours disponible)



(élément archivé et purgé -cf [consulter les éléments archivés](#)).

En faisant un clic droit sur l'élément, le lieu où est stocké l'archive (numéro ou chemin d'accès) apparaît.



14.2.29. Consulter les éléments archivés

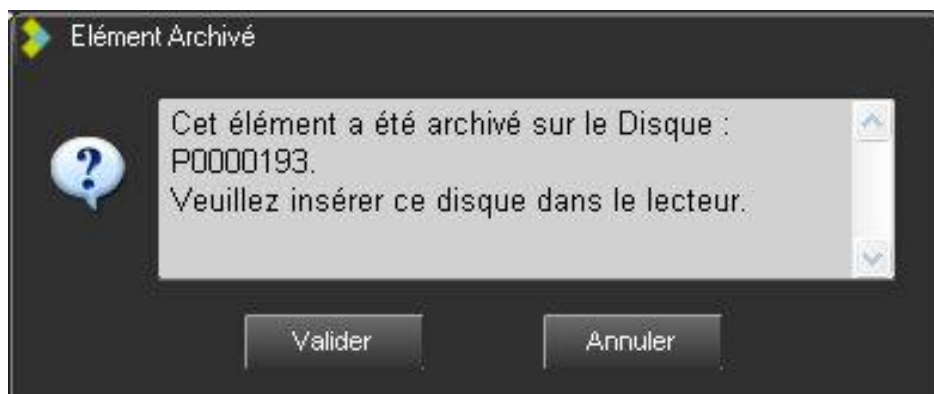
Tant qu'un élément archivé n'est pas purgé, il est toujours possible de le consulter, ou de l'utiliser. Les éléments archivés qui sont toujours en ligne sont reconnaissables par l'affichage d'un CD-ROM gris à côté du statut.



Par contre, si l'élément archivé est purgé, les données de l'élément restent mais le son n'est plus disponible. Les éléments archivés et purgés sont reconnaissables par l'affichage d'un CD-ROM orange à côté du statut.



En double-cliquant dessus, un message apparaît demandant d'insérer le CD où l'élément a été archivé.



- Afin de réintégrer le son dans la base de données, insérez le CD dans le lecteur où se trouve l'élément archivé et cliquez sur "Valider".

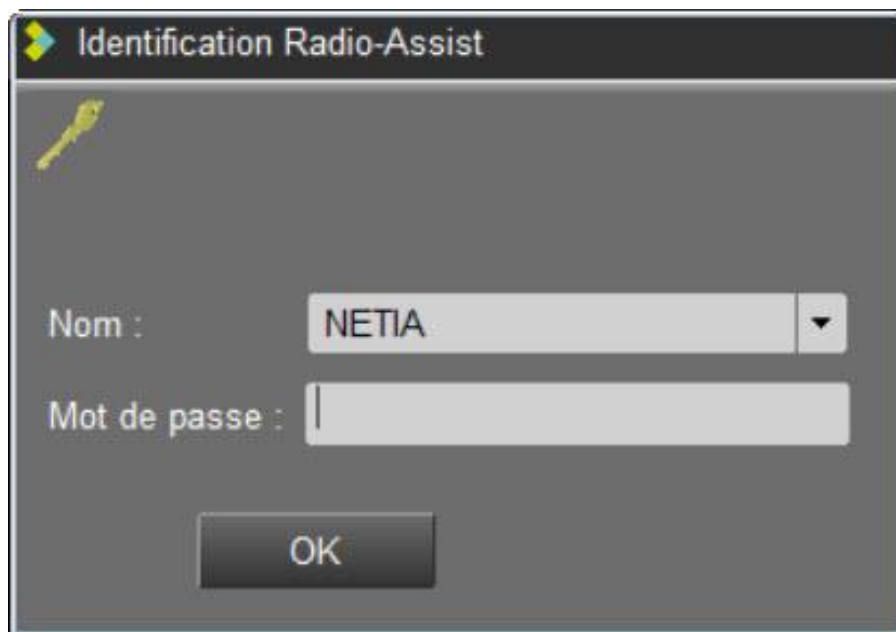
Le son est de nouveau disponible dans le [Browser](#).

14.2.30. Changement d'utilisateur

La fenêtre de droite contient la liste de tous les utilisateurs existants. Pour changer d'utilisateur, cliquez sur la flèche descendante. Un menu déroulant comportant la liste des utilisateurs disponibles dans la Base de données apparaît.



- Choisissez votre nom. La fenêtre de connexion apparaît alors.



- Saisissez votre mot de passe.
- Cliquez sur "OK" ou pressez la touche "Entrée" de votre clavier.

14.2.31. Signification d'un élément verrouillé (icône du cadenas)

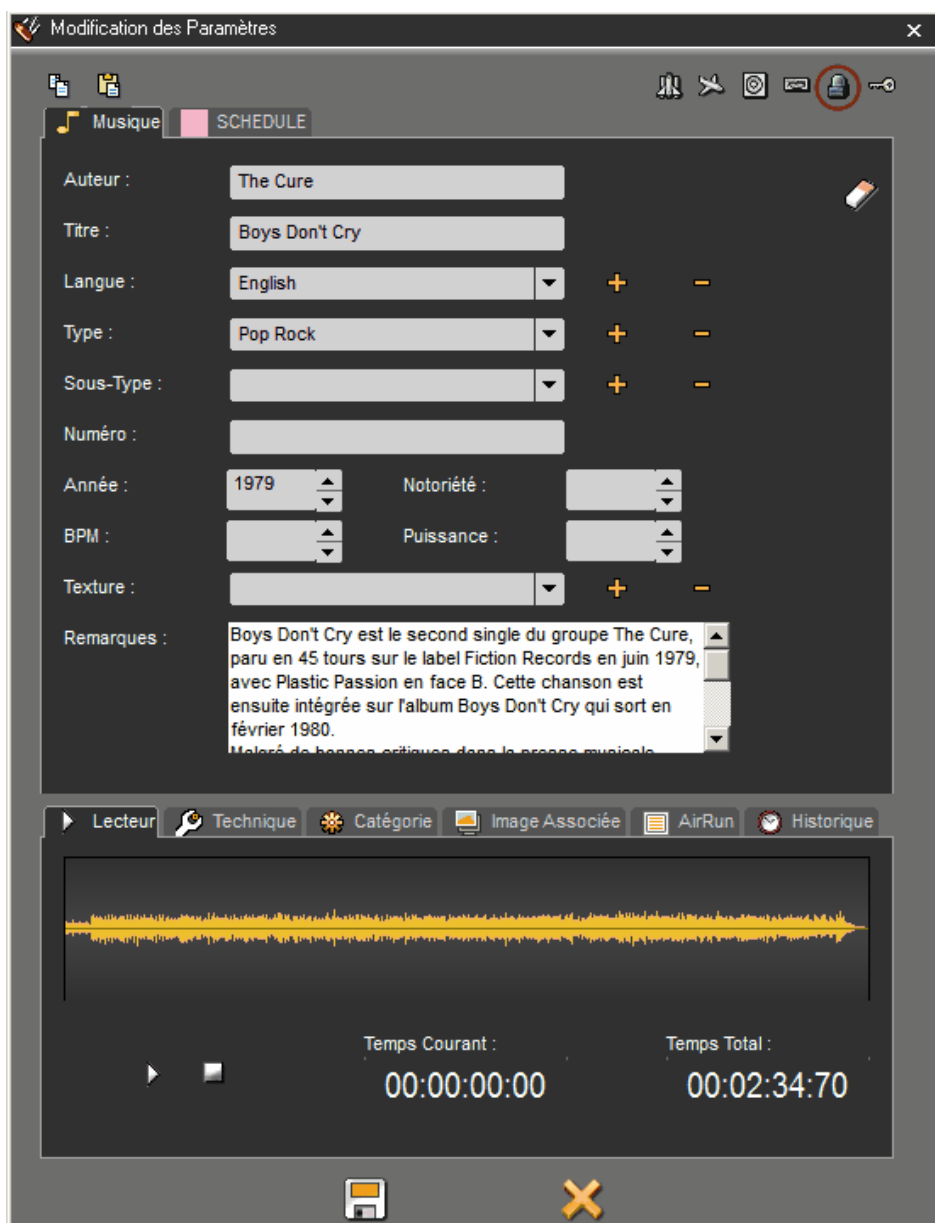
Un cadenas sur un élément signifie que cet élément est verrouillé. Par conséquent, personne ne peut le supprimer (pour éviter que la purge ne le supprime par exemple, si cela fait longtemps qu'il se trouve dans le [Browser](#)).



14.2.32. Verrouiller un élément

Pour verrouiller un élément, vous avez 2 possibilités :

- Cliquez sur "[Modifier](#)" . L'icône du cadenas apparaît sur la fiche du son . Cliquez dessus. L'icône passe au vert .



- Ou, dans le [Browser](#), double-cliquez dans la colonne "Verrouillage", sur le son.

Statut	Privé	Verrouillage	Date	Durée	Utilisateur
			23/02/2005 12:22:11	0:00:51	NETIA FR

Par contre, cet élément est bien évidemment accessible par n'importe qui.

14.2.33. Impression du Browser

Pour imprimer la liste des éléments du [Browser](#), cliquez sur l'icône NETIA située en haut à gauche, ou faites un clic droit sur la barre de titre du haut de l'interface et choisissez "Print [Browser](#)".

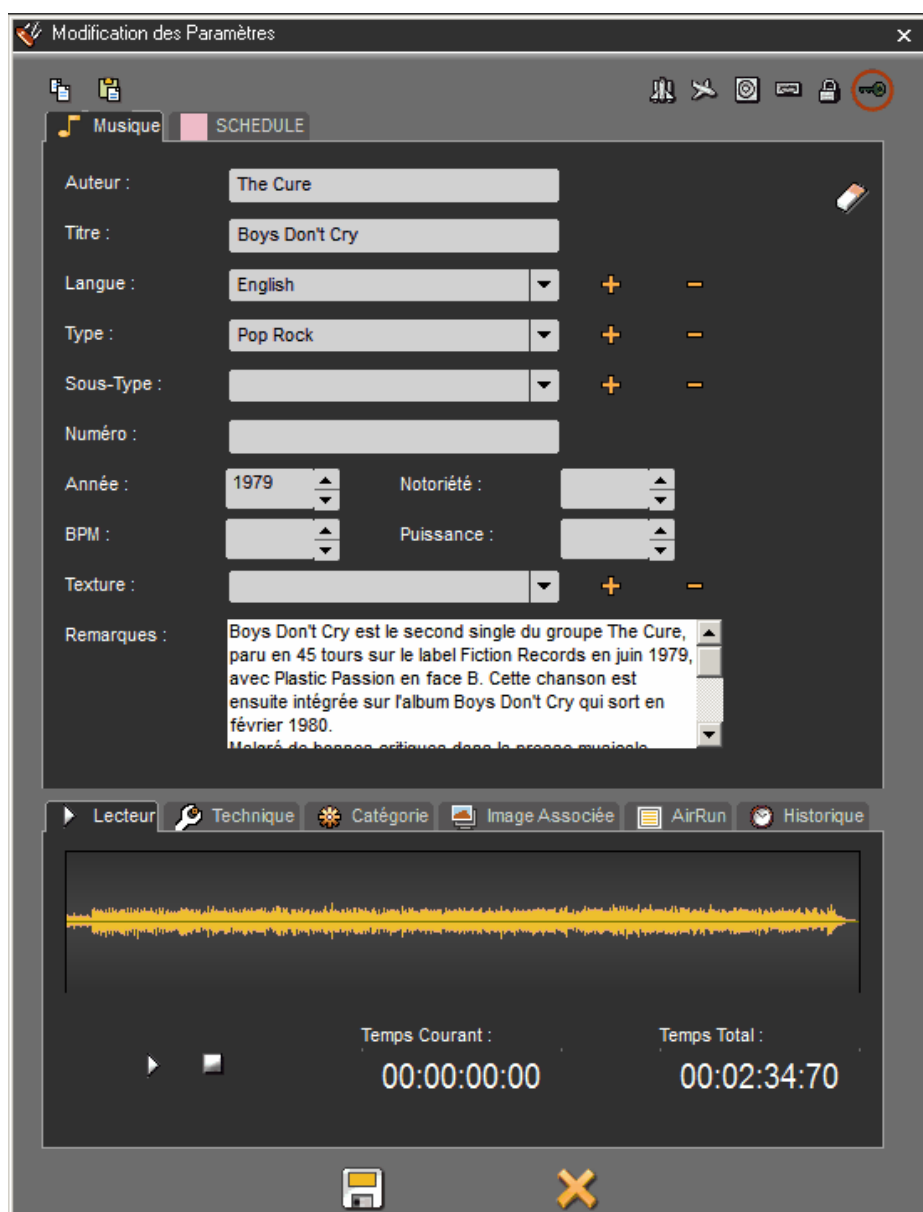
14.2.34. Mode privé

La clé jaune signifie que l'élément est "Privé". Ainsi, seul l'utilisateur connecté qui a mis cette clé pourra voir l'élément (cf. [Mettre un son en "privé"](#)).

14.2.35. Mettre un son en "Privé"

Pour mettre un son en mode "Privé" vous avez 2 possibilités :

- Cliquez sur "[Modifier](#)" . L'icône de la clé apparaît sur la fiche du son. Cliquez dessus. L'icône passe au vert.



- Dans le [Browser](#), double-cliquez dans la colonne "Privé", sur le son.

14.2.36. Mettre les Validations PAD et/ou Diffusable

Pour mettre la ou les [validations PAD. et/ou Diffusable](#), vous avez 2 possibilités :

Sur la fiche du son lorsque vous le transformez en [Master](#). En effet, les 2 icônes de validations apparaissent au haut à droite de la fiche.

- Cliquez dessus. La ou les icônes passent en vert.
- Dans le [Browser](#), dans la colonne P.A.D et/ou Diffusable, sur le son. Double-cliquez dessus, l'icône de la validation apparaît.

14.2.37. Mettre une conduite PAD

Pour mettre une conduite PAD. :

- Dans le [Browser](#), cliquez sur la catégorie "Conduite".
- Sélectionnez la conduite.
- Placez-vous dans la colonne "PAD" et double-cliquez dessus.

L'icône de la fusée apparaît. Cela signifie que votre conduite est PAD et elle est donc visible en diffusion.

NB : En fonction du paramétrage, il se peut que si une conduite n'est pas validée PAD, elle ne soit pas visible dans le logiciel de diffusion.

14.2.38. Mettre une pile PAD

Pour mettre une pile PAD. :

- Dans le [Browser](#), cliquez sur la catégorie "Pile".
- Sélectionnez la pile.
- Placez-vous dans la colonne "PAD" et double-cliquez dessus.

L'icône de la fusée apparaît. Cela signifie que votre pile est PAD et elle est donc visible en diffusion.

NB : En fonction du paramétrage, il se peut que si une pile n'est pas validée PAD, elle ne soit pas visible dans le logiciel de diffusion.

14.2.39. Les validations

Les validations PAD et/ou Diffusable sont utilisées pour valider un élément et pour confirmer qu'il peut être diffusé.

Suivant les différentes méthodologies des radios, il peut y avoir une ou deux validations.

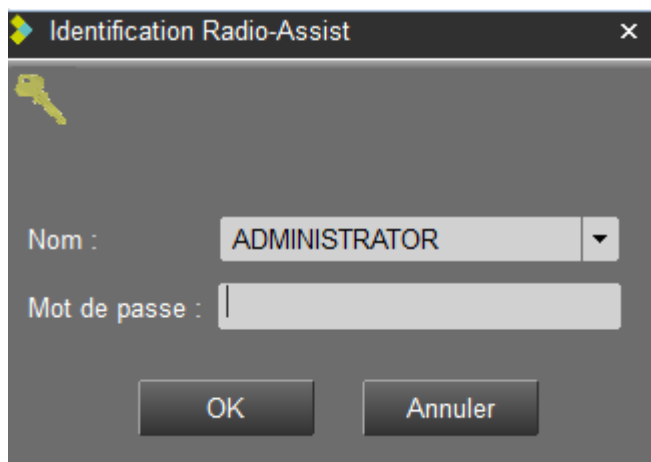
14.2.40. Verrouiller RadioAssist

Vous pouvez vous déconnecter de RadioAssist sans fermer l'application.

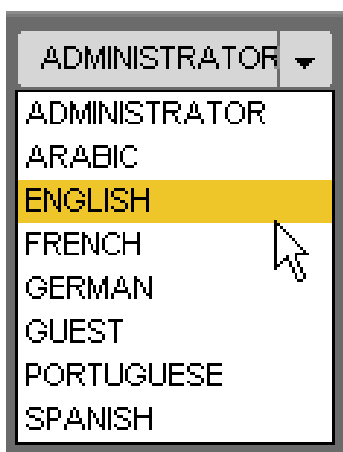
Pour ce faire, cliquez sur le "bouton de verrouillage" disponible dans le coin droit de l'écran.

Ainsi, le prochain utilisateur qui voudra utiliser RadioAssist devra se connecter avec son nom et son mot de passe.

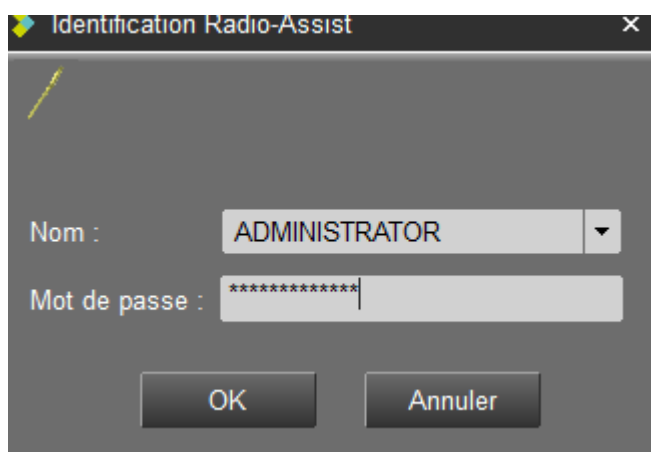
Cette fonction permet d'éviter qu'un utilisateur soit connecté sous un autre nom.



- La fenêtre de droite contient la liste des utilisateurs. Pour modifier le login, cliquez sur la flèche vers le bas. Une liste déroulante contenant la liste des utilisateurs disponibles dans la base de données s'affiche.



- Choisissez votre nom. La fenêtre de connexion s'affiche alors.



- Entrez votre mot de passe.
- Cliquez sur " OK " ou appuyez sur la touche " Entrée " de votre clavier.

14.2.41. Raccourcis claviers du Browser

Ctrl + D : [supprimer](#) l'élément sélectionné.

Ctrl + I : [copier](#) l'élément sélectionné.

Ctrl + L : Mettre l'élément sélectionné en mode [Verrou](#).

Ctrl + M : [modifier](#) les données de l'élément sélectionné.

Ctrl + T : [Lancer une recherche](#).

Ctrl + G : [Générer un master](#).

Ctrl + P : [Ecouter](#)/Arrêter l'élément sélectionné.

Ctrl + R : [Mettre la validation PAD](#) sur l'élément sélectionné.

Ctrl + B : [Mettre la validation Diffusable](#) sur l'élément sélectionné.

Ctrl + / : [Mettre la validation PAA](#) sur l'élément sélectionné.

Ctrl + Master (bouton ou ligne du menu contextuel - lorsque un élément est sélectionné) : Masterisation de l'élément sélectionné sans ouverture de la fiche d'indexation.

Alt + T : Voir tous les éléments.

Alt + I : Voir les éléments répertoriés dans l'onglet "Infos".

Alt + M : Voir les éléments répertoriés dans l'onglet "Musique".

Alt + S : Voir les éléments répertoriés dans l'onglet "Simultanés".

Alt + J : Voir les éléments répertoriés dans l'onglet "Jingle".

Alt + P : Voir les éléments répertoriés dans l'onglet "Publicité" et avec un 2ème clic voir les éléments de type "Pile".

SHIFT + Sélection d'un son puis d'un autre son plus bas/haut dans la liste : Sélection d'un groupe d'élément.

Ctrl + Sélection de plusieurs éléments dans la liste : Sélection ligne par ligne.

NB : "Ctrl", "Alt" et "Shift" sont des touches de votre clavier.

14.3. Snippet+ ocx

The screenshot displays the Radio-Assist software interface, which is a multi-track audio editor. The interface is divided into several panels:

- Top Panel:** Contains the 'ApENPS' logo, a 'Messages: Urgent:' status bar, and a clock showing '5:40:40'.
- Left Panel:** A 'Folder list' showing a tree structure of folders and files. The 'My ENPS' folder is selected, containing a sub-folder 'Mon Rundown [10/27/2011]'. Below this is a table with columns 'Page', 'Story Slug', and 'Segment'. The table lists several items, including 'another test', 'New Row 3 Sy', 'New Row 2 Sy', 'New Row 1 Sy', 'another story', 'bla', 'iran', and 'Mr & Mr Jones'.
- Center Panel:** A 'System' window showing a 'Folder list' and a 'My ENPS' folder. Below this is a 'Media' window showing a 'Football Bordeaux lyon' video file. The main editing area shows a timeline with a 'Selected Length' of '00:00:00:00', a 'Current' time of '00:00:00:00', and an 'Edited Length' of '00:00:58:06'. The timeline is divided into four tracks (Track 1 to Track 4), each with a 'Normal' preset and a volume control knob. The 'Current' track (Track 1) shows a waveform of the audio signal.
- Right Panel:** A 'Recent Items' list showing 'French' and 'Football Bordeaux lyon'. Below this is a 'Speed' control set to '0 %' and a 'Bin' button.
- Bottom Panel:** A search bar with the text 'Enter Search Here...' and a 'Go' button. Below the search bar are two tabs: 'All Items' and 'News wires'.

14.3.1. Snippet ocx

The screenshot displays the Radio-Assist software interface. On the left, a sidebar shows a list of pages (A1 to A8) with story slugs and segments. The main area is divided into two panes. The top pane, titled 'another test [Mon Rundown [10/27/2011]', shows a text editor with the content 'yet another test' and a media player for 'Football Bordeaux lyon'. The bottom pane, titled 'Welcome to the Black Parade', shows an audio waveform and playback controls. The status bar at the bottom indicates 'Under 30:00' and 'Speed: 0 %'.

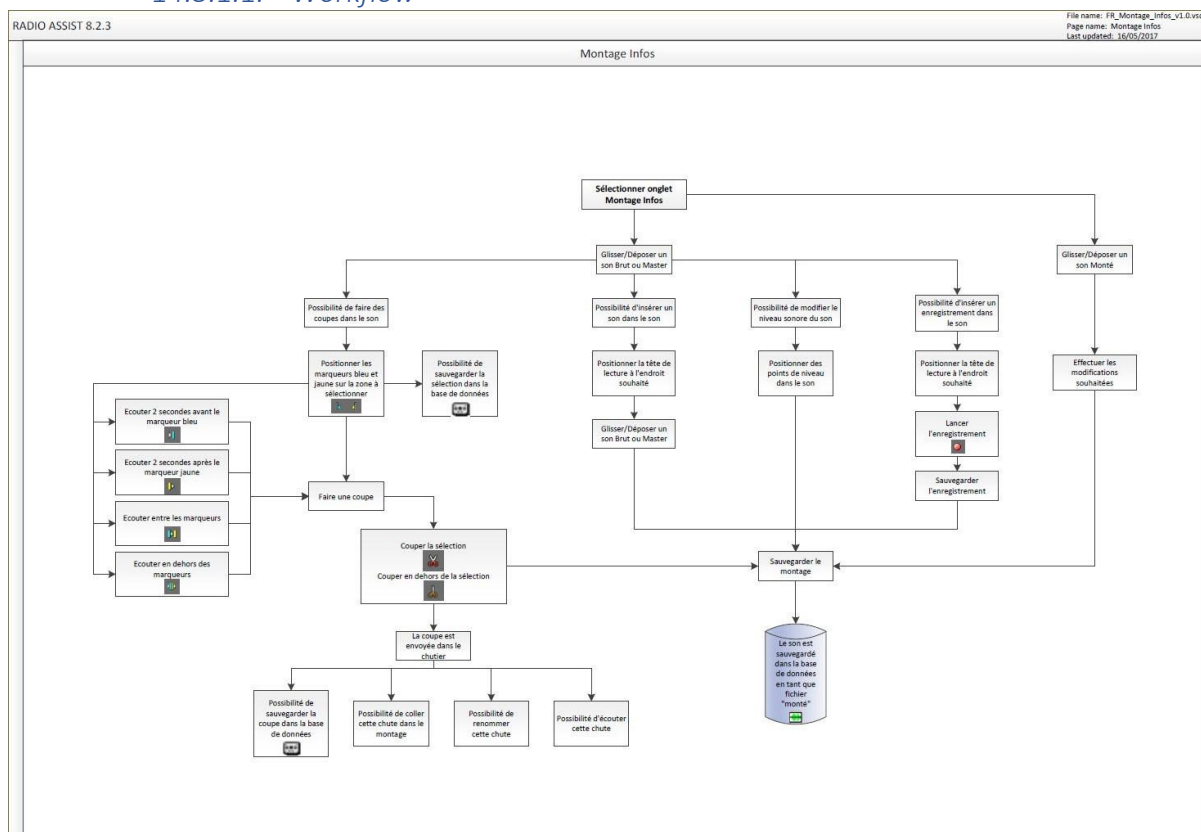
Page List:

Page	Story Slug	Segment
A1	another test	
A2	New Row 3 Sy	
A3	New Row 2 Sy	
A4	New Row 1 Sy	
A5	another story	
A6	bla	
A7	Iran	nucéaire
A8	My & Mr Jones	

Audio Player Controls:

- Selected Length: 00:00:00
- Current: 00:00:00
- Edited Length: 00:08:28:75
- Speed: 0 %
- Before Blue: 00:00:00:00

14.3.1.1. Workflow



14.3.1.2. Définition

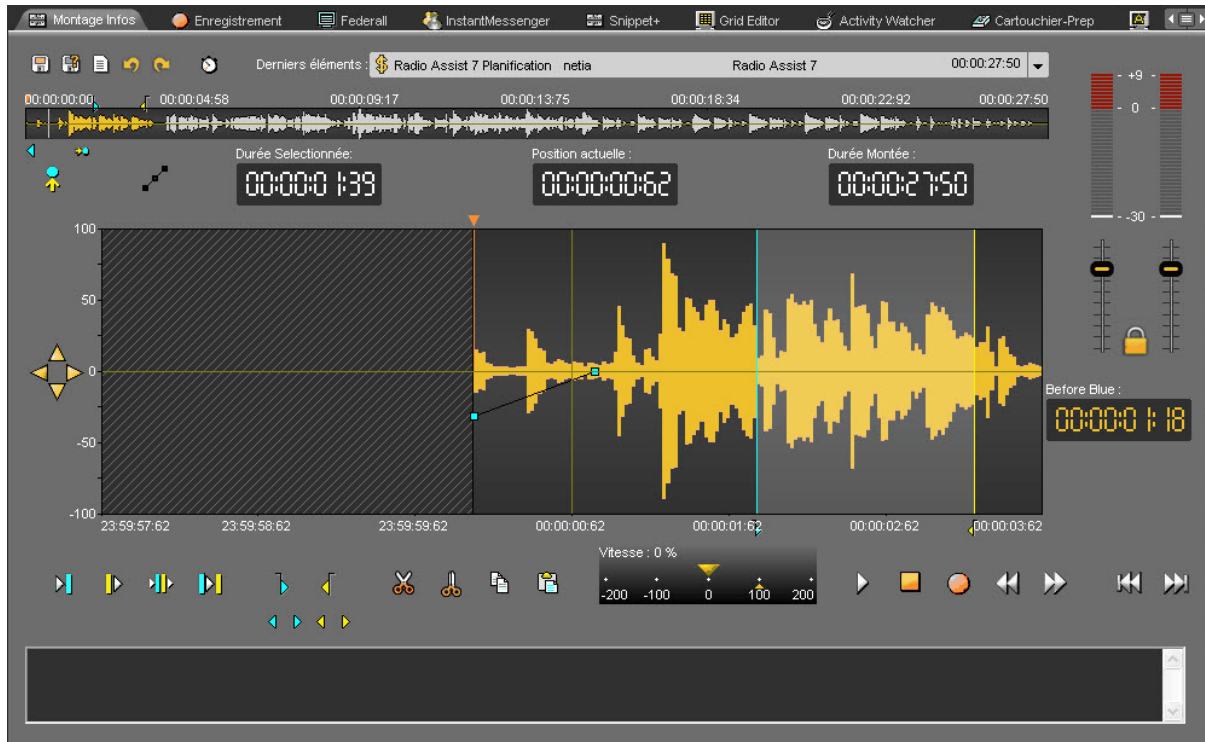
Dans l'outil « Snippet », 2 modes de coupe sont disponibles :

Ø **Couper** (vous sélectionnez la partie à effacer).

Pour ce faire, utilisez les "ciseaux ouverte"  qui sont utilisés pour **couper** ce que vous avez sélectionné entre le [bleu](#) et le [jaune](#).

Ø **Couper en dehors de la sélection** (vous sélectionnez la partie à conserver).

Pour ce faire, utilisez les "ciseaux fermés"  qui sont utilisés pour **conserver** ce que vous avez sélectionné entre le [bleu](#) et le [jaune](#).



14.3.1.3. Editer dans Snippet

- Cliquer dans l'outil "Snippet".
- Dans le Browser, choisissez l'élément que vous souhaitez éditer.
 - Pour éditer un nouvel élément, vous pouvez utiliser un original  ou un master .
 - Pour modifier une session d'édition, vous pouvez choisir une session d'édition provenant de l'outil "Snippet"  ou de l'outil "Production" .
- Placez l'élément sur la piste. Pour cela, 3 possibilités sont disponibles :
 - Drag and drop depuis la base de donnée vers la piste.
 - Double-clic sur l'élément.
 - Sélectionnez l'élément et appuyer sur "Entrée" sur votre clavier.
- Placez le marqueur bleu  et le marqueur jaune . Ensuite, vous avez la possibilité de conserver la sélection ou bien de l'effacer.

- Une fois que les marqueurs bleu et jaune sont positionnés approximativement, vous avez la possibilité de les réajuster. Pour ce faire, allez sur le bleu ou sur le jaune et repositionnez-les.
- Vous pouvez également effectuer cette opération en utilisant les boutons suivants :



- Pour connaître le résultat avant la coupe, vous pouvez utiliser le bouton de lecture suivant :



Joue 2 secondes avant le début de la coupe (avant le bleu).



Joue 2 secondes après la fin de la coupe (après le jaune).



Joue en dehors de la coupe (2 secondes avant le bleu et 2 secondes après le jaune) - (F6)



Joue le contenu de la coupe (2 secondes après le bleu and 2 et 2 secondes avant le jaune) - (F7).

NB : Un clic droit sur l'un de ces boutons jouera la séquence dans la boucle jusqu'à ce que le bouton stop soit activé, de telle sorte que les coupures pourront être modifiées en cours de travail.

- Lorsque vous êtes satisfaits, cliquez sur :

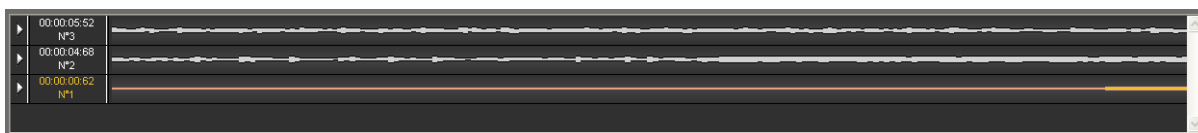


Pour **effacer** la sélection (un clic droit sur les ciseaux rouges supprime la partie sélectionnée sans la mettre dans le chutier)



Pour **conserver** la sélection

- Votre coupe atterrit dans le chutier.



Pour effectuer d'autres coupes, recommencer l'opération (positionnez le marqueur bleu, le jaune...).

14.3.1.4. Positionner le marqueur (bleu) - (F3)

Pour placer un point d'entrée, représenté par le bleu et marquant ainsi le début de votre sélection :

- Placez la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez placer le bleu.
- Cliquez sur l'icône « marquer un début de coupe » :

Note : un clic droit sur les boutons des marqueurs bleu ou jaune, fait disparaître les marqueurs dans le lecteur.

14.3.1.5. Positionner le marqueur (jaune) - (F4)

Pour placer un point de sortie, représenté par le jaune et marquant ainsi la fin de votre sélection :

- Placez la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez placer le jaune.
- Cliquez sur l'icône « marquer une fin de coupe » :

Note : un clic droit sur les boutons des marqueurs bleu ou jaune, fait disparaître les marqueurs dans le lecteur.

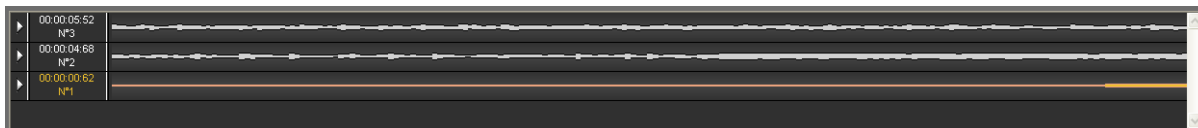
14.3.1.6. Tête de lecture

La tête de lecture est la ligne verticale rouge qui se trouve au milieu de la piste. La tête de lecture est fixée.

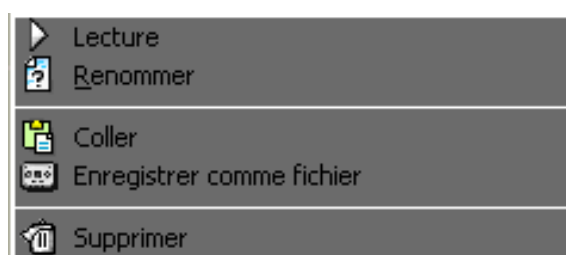
Lorsque vous souhaitez insérer le bleu, le jaune, insérer un blanc ou réaliser tout autre action, vous **DEVEZ IMPERATIVEMENT** placer la tête à l'endroit voulu.

14.3.1.7. Le chutier

Le chutier regroupe l'ensemble des chutes ou coupes. En effet, à chaque fois que l'on effectue une coupe, la partie découpée disparaît de la piste et est déplacée dans le chutier.



En faisant un clic droit sur la coupe, le menu suivant apparaît :



Lecture : Joue la chute sélectionnée.

Renommer : renomme la chute sélectionnée.

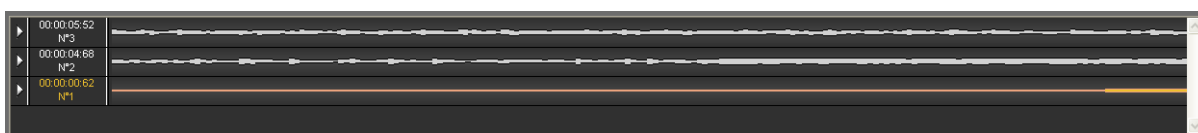
Coller : copie la chute sélectionnée sur la piste, à l'endroit où se trouve votre tête de lecture.

Enregistrer comme fichier : Enregistre la chute sélectionnée en tant qu'élément Master dans le Browser.

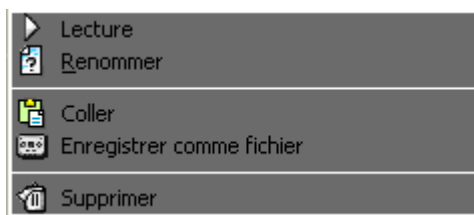
Supprimer : Supprime la coupe du chutier.

14.3.1.7.1. Lire une chute

- Allez dans le [chutier](#) :



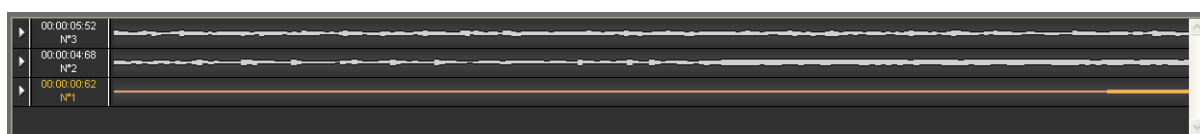
- Selectionnez la chute à jouer et cliquez sur le bouton suivant : 
- Vous pouvez également effectuer un clic-droit sur la coupe. Le menu suivant s'affiche alors :



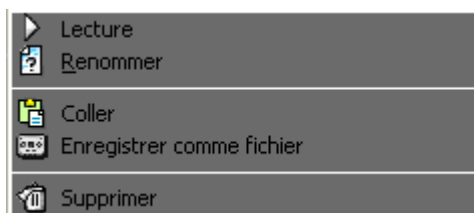
- Cliquez sur "Lecture".

14.3.1.7.2. Renommer une chute

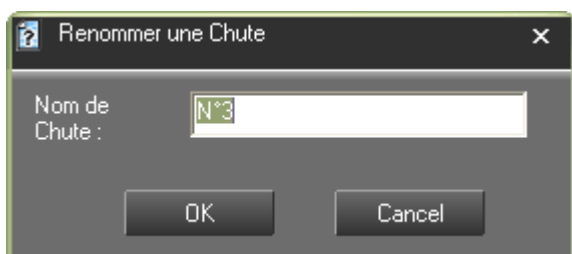
- Allez dans le [chutier](#) :



- Sélectionnez la chute à renommer.
- Faites un clic-droit dessus. Le menu suivant apparaît :



- Choisissez "Renommer". Une nouvelle fenêtre apparaît.
- Entrez le nom de la chute.



- Cliquez sur "OK" ou appuyer sur la touche "Entrée" de votre clavier.

Votre chute est renommée.

14.3.1.7.3. Restaurer une chute

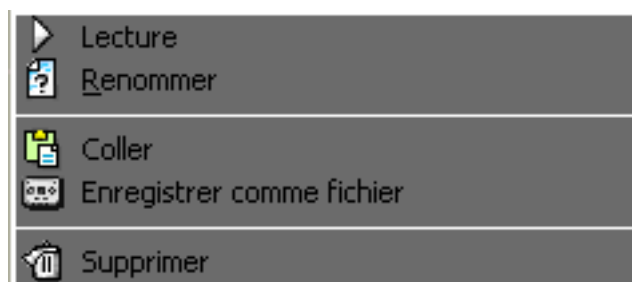
- Sur la piste, cliquez sur triangle inversé de la marque de coupe (ligne rouge).



Le chutier sélectionne la coupe (chute) appartenant à la marque de chute sélectionnée.



- Dans le chutier, faites un clic-droit sur la coupe en surbrillance. Le menu suivant apparaît :



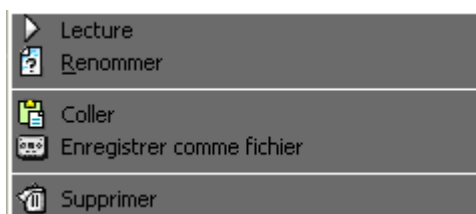
- Choisir "Coller".

La chute est restaurée.

NB : vous pouvez également réinsérer votre chute à sa place d'origine par simple glisser-déposer.

14.3.1.7.4. Effacer une chute

- Dans le chutier, sélectionnez la chute à effacer.
- Faites un clic-droit dessus. Le menu suivant apparaît.



- Choisissez "Supprimer".

La chute est effacée.

14.3.1.8. Générer un master à partir de Snippet (Ctrl + W)

Pour générer un master à partir de "Snippet" :

- Sélectionnez l'extrait sonore à masteriser grâce au marqueurs bleu et au jaune (Ctrl + A pour sélectionner l'élément sonore intégralement).
- Faites un clic droit dessus. Le menu suivant s'affiche.



- Cliquez sur "Enregistrer comme fichier".

- Modifiez les données si besoin.
- Sauvegarder.

NB : cette fonctionnalité est également disponible dans le chutier.

14.3.1.9. Rétablir une partie de la chute

Si une chute n'est pas bonne (la fin d'un mot est coupée par exemple), vous pouvez en rétablir la partie manquante incluse par erreur dans la chute.

- Pour rétablir une partie de la chute, cliquez sur la marque de chute (flèche qui pointe vers le bas). Celle-ci devient blanche.



- Rétablissez votre chute grâce aux boutons suivants :



pour rétablir le début de la chute (bleu).



pour rétablir la fin de la chute (jaune).

14.3.1.10. Fonction "trimming"

La fonction "Finaliser" est utilisée pour effacer les blancs au début et à la fin des enregistrements.

Pour ce faire, faites un clic droit sur l'icône suivante .

14.3.1.11. Annuler (Ctrl + Z)

Pour annuler une action, cliquez sur l'icône suivante : .

NB : vous pouvez annuler jusqu'à 256 actions avant de sauvegarder.

14.3.1.12. Répéter (Ctrl + Y)

Lorsque vous annulez un changement mais qu'ensuite vous changez d'avis, vous pouvez répéter l'action en cliquant sur l'icône suivante : .

14.3.1.13. Insérer un ou plusieurs éléments audio

Dans Snippet, vous pouvez insérer un ou plusieurs éléments audio sur la même piste.

- Une fois que vous avez inséré le premier élément, repositionnez la [tête de lecture](#) là où vous souhaitez insérer le second élément audio.
- Ensuite, sélectionnez l'élément depuis la base de donnée et faites un glisser-déposer sur la piste (ou double-cliquez dessus, ou appuyez sur "Entrée").

Le second élément audio est inséré. La couleur est différente.

Vous pouvez insérer autant d'éléments que vous le souhaitez.



Attention : vous pouvez insérer des éléments originaux , des masters  mais pas de sessions montées  ensemble.

14.3.1.14. Aller au début (F8)

Pour aller au début de l'élément, cliquez sur l'icône suivante : .

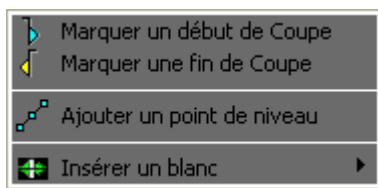
14.3.1.15. Aller à la fin (F9)

Pour aller à la fin d'un élément, cliquez sur l'icône suivante : 

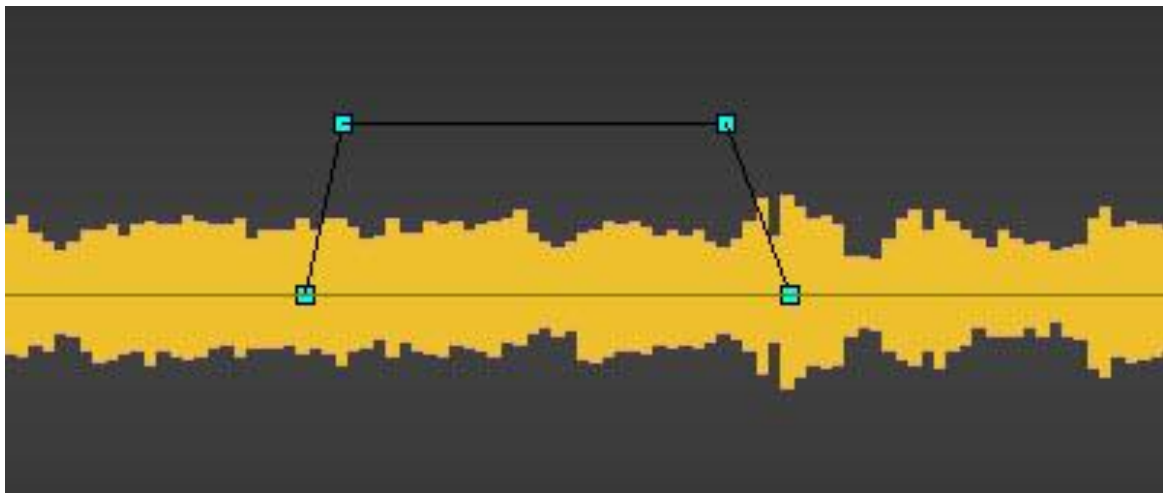
14.3.1.16. Ajouter un point de niveau

Pour ajouter un point de niveau :

- Faites un clic-droit sur le spectre, là où vous souhaitez ajouter un nouveau point de niveau.
- Le menu suivant apparaît.



- Cliquez sur "Ajouter un point de niveau". Le point de niveau apparaît.
- Recommencer cette action autant de fois que nécessaire.

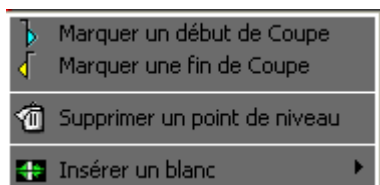


NB : Ctrl + clic-droit sur le spectre vous permet de créer un nouveau point de fade sans avoir recours au menu contextuel.

14.3.1.17. Effacer un point de niveau

Pour effacer un point de niveau :

- Faites un clic-droit sur le point de niveau que vous souhaitez supprimer.



- Cliquez sur "Supprimer un point de niveau" (cette fonction est disponible seulement si vous vous trouvez sur un point de niveau. Autrement, c'est "ajouter un point de niveau" qui s'affiche).

Le point de niveau disparaît.

Attention : vous ne pouvez pas effacer les points par défauts (établis pas Radio-Assist).

NB : Ctrl + clic-droit sur le point de niveau vous permet d'effacer ce point sans avoir recours au menu contextuel.

14.3.1.18. Masquer les points de niveau

Pour masquer les points de niveau, cliquez sur l'icône suivante :



une croix rouge se place au-dessus de l'icône



NB : Les points de niveau ne sont pas visibles mais vous pouvez toutefois continuer à les entendre.

14.3.1.19. Visualiser les points de niveau

Si vous avez masqué vos points de niveau et que vous souhaitez les faire réapparaître,

cliquez sur l'icône suivante :



La croix rouge sur l'icône disparaît

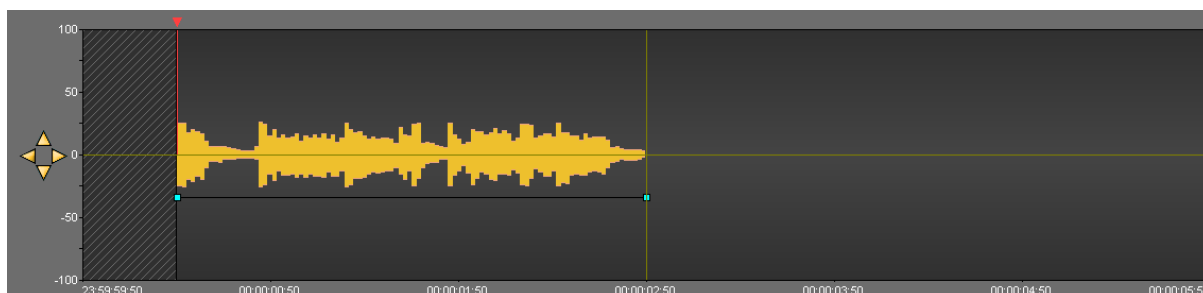


, et vos points de niveau sont à nouveau visibles.

14.3.1.20. Modifier le son global de votre son

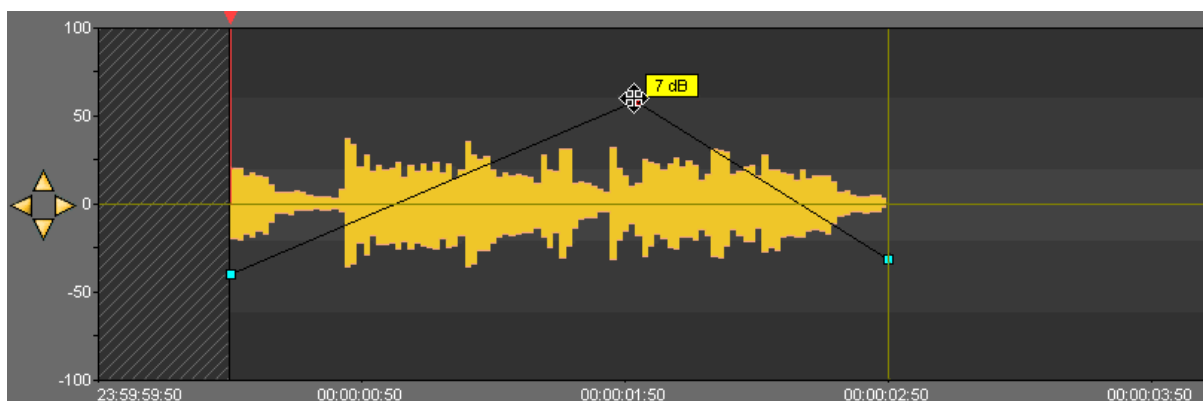
- Positionnez la souris² sur la ligne horizontale séparant votre piste en 2, une double flèche apparaît.
- Montez ou descendez la ligne noire qui est apparue.

- Relâchez le bouton de la souris.



14.3.1.21. Modifier le niveau sonore

- Cliquez sur le point de niveau à déplacer (un curseur à 4 flèches apparaît) et amenez-le à l'endroit souhaité.
- Relâchez le bouton de la souris.



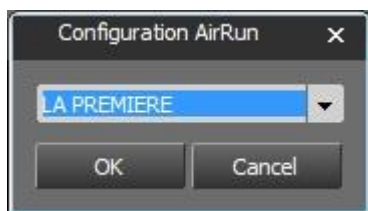
14.3.1.22. Afficher les marqueurs de AirRun

Il est possible de visionner sur les sons qui proviennent de la Pige Antenne, les marqueurs qui délimitent chaque éléments joués (début de chansons, début de pubs, début de jingles, etc...)

Pour faire apparaître ces marqueurs, il faut :

- Sélectionner dans la base de données le son provenant de la Pige (en général dans l'onglet "Simultanés")
- Le glisser/déposer dans "Montages Infos".

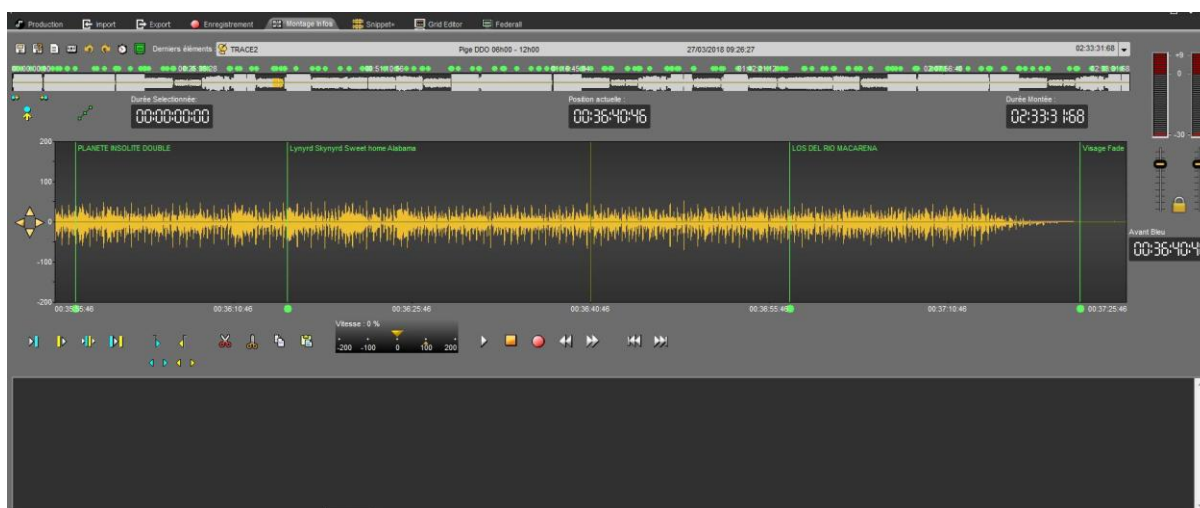
- Faire un clic droit sur le bouton  afin de sélectionner dans la liste l'antenne de diffusion du son.



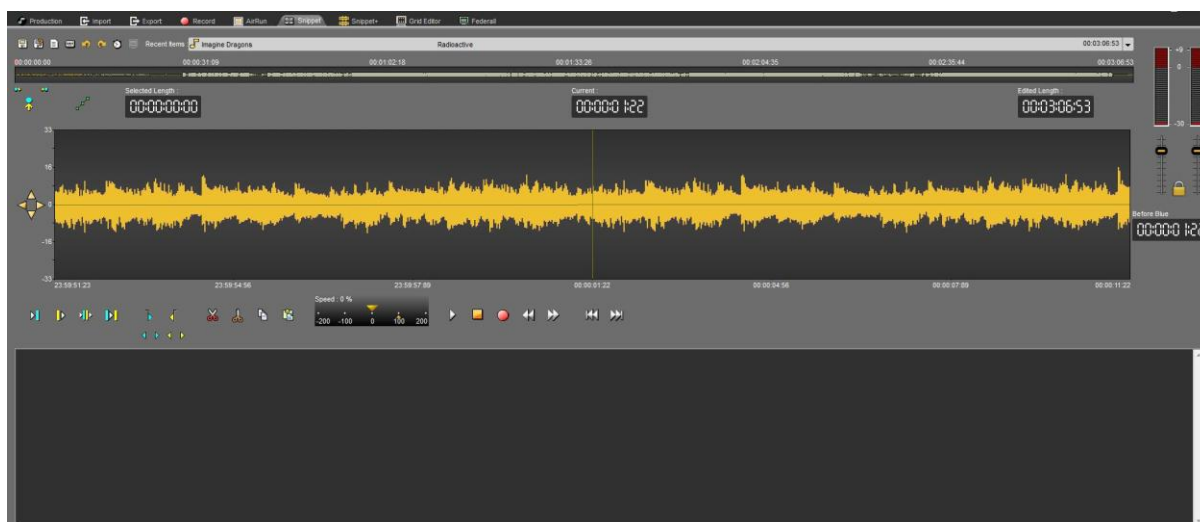
Cliquer sur

OK

- Le bouton devient vert  et les marqueurs sont affichés dans le son.



- Pour faire disparaître les marqueurs, cliquer sur le bouton . Il devient  et les marqueurs ne sont plus affichés.



14.3.1.23. Placer un marqueur dans Snippet (F1)

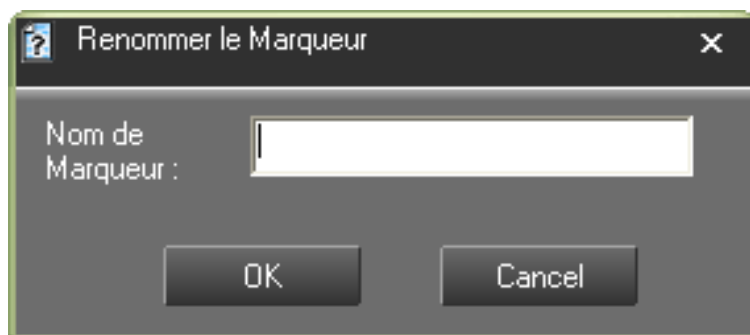
- Placez la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez insérer le marqueur.

- Cliquez sur "Placer un marqueur"

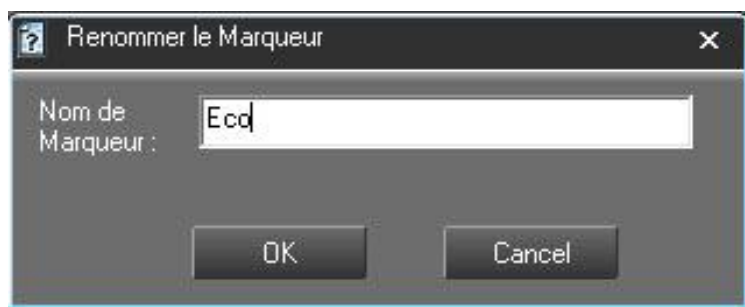


14.3.1.24. Renommer un marqueur dans Snippet

- Faites un clic-droit sur le numéro du marqueur que vous souhaitez renommer. Un menu s'affiche.



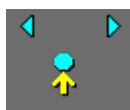
- Choisir "Renommer le Marqueur".
- Entrez le nom du marqueur.



- Cliquez sur "OK" ou appuyez sur "Entrée" à l'aide de votre clavier.

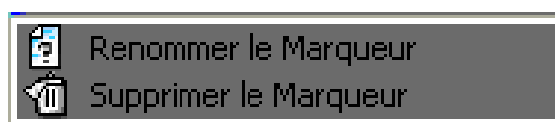
14.3.1.25. Se déplacer d'un marqueur à l'autre (1...9)

- Pour se déplacer de marqueur en marqueur, vous pouvez aller directement sur le marqueur en question en utilisant votre pavé numérique. (de 1 à 9)
- Ou, utilisez les flèches se trouvant au-dessus de l'icône "Marqueur" pour aller d'un marqueur à l'autre sans limitation de nombre.



14.3.1.26. Effacer un marqueur

- Faites un clic-droit sur le marqueur que vous souhaitez effacer. Un menu s'affiche.



- Choisissez "Supprimer le Marqueur".

14.3.1.27. Copier-coller un extrait d'élément sonore (Ctrl + C/Ctrl + V)

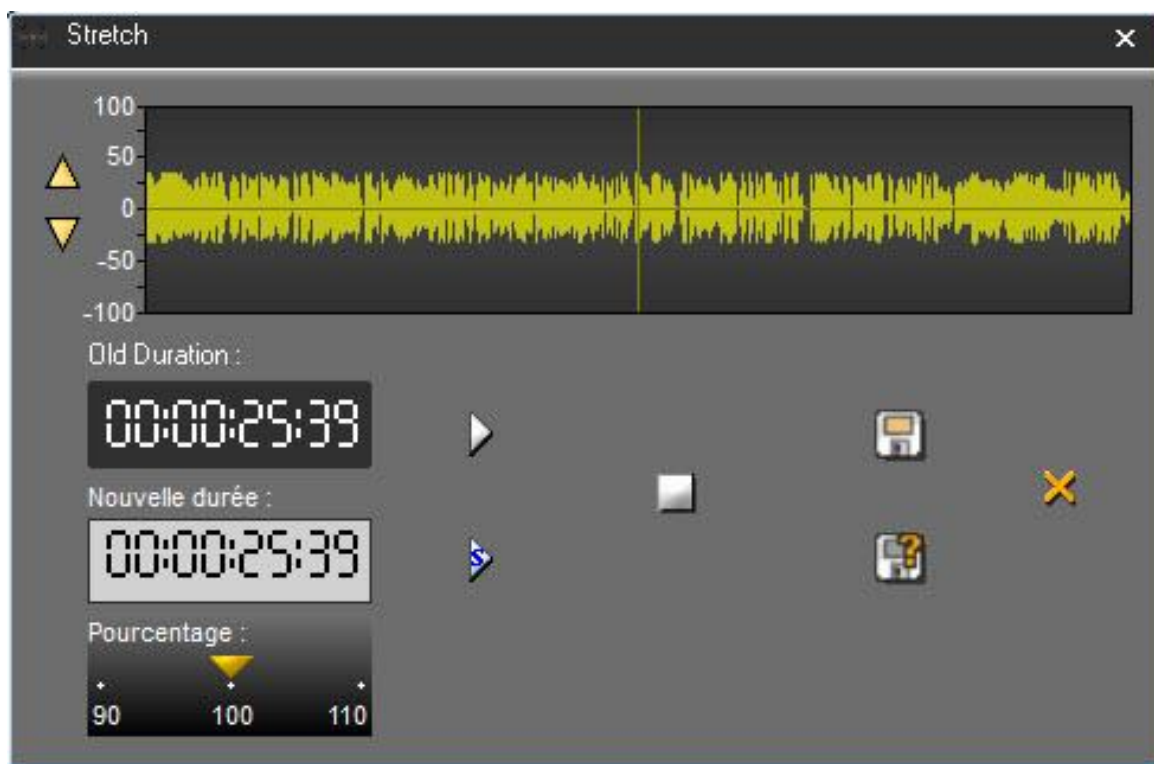
- Sélectionnez entre le marqueur bleu  et le marqueur jaune  la partie à copier.
- Cliquez sur "Copier" (ou Ctrl + C) .
- Placez la tête de lecture là où vous souhaitez coller l'extrait.
- Cliquez sur "Coller" (ou Ctrl + V) .

14.3.1.28. Stretching d'une sélection

La fonction "Stretch" vous permet d'augmenter ou de diminuer la durée du son que vous avez sélectionné sans en altérer la tonalité.

Pour stretcher une sélection :

- Sélectionnez la partie que vous souhaitez stretcher grâce au marqueur bleu  et au marqueur jaune .
- Faites un clic-droit. Un menu apparaît.
- Cliquez sur **Stretch**.



- Dans la fenêtre dédiée au stretch, entrez la nouvelle durée ou modifiez le pourcentage (jusqu'à +/- 10%).
- Il est possible d'écouter le résultat du stretch en cliquant sur .
- Cliquez sur "Enregistrer" .

L'extrait sonore que vous venez de stretcher s'affiche sur la piste, d'une autre couleur.

En cliquant sur  la fenêtre suivante s'ouvre :

Save Options

News Music Jingle Adverts RAMCOMM

Correspondent : Daft Punk + -

Title : Get Lucky ft Pharrell Williams

City : + -

Language : + -

Type : + -

Date Broadcast : mercredi 23 octobre 2013

Remarks :

Technical Schedule History

Creation date 23/10/2013 16:44:45 Modification date 23/10/2013 16:44:45

Start Broadcast 23/10/2013 End Broadcast 23/10/2013

Kill date 23/10/2013 Duration 00:00:00

User ADMINISTRATOR Station CLPAPOLINI1

File

Archived

Save Close

Cliquer sur .

L'extrait sonore stretché s'affiche sur la piste d'une autre couleur et est également sauvegardé dans la base de données

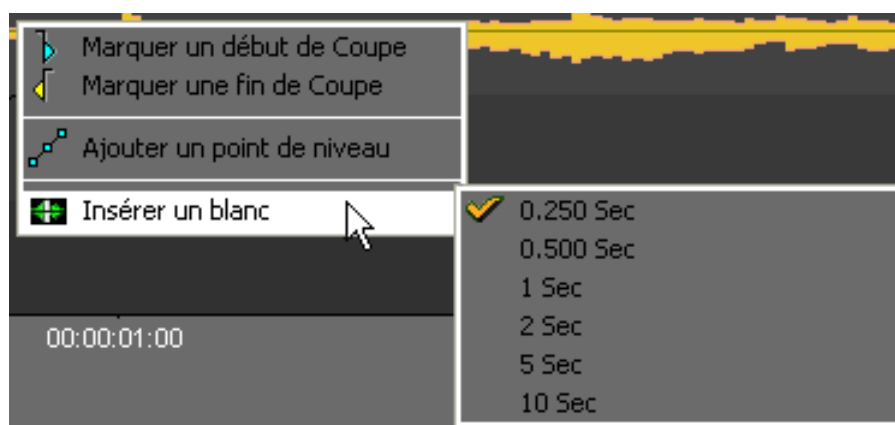
NB : L'extrait sonore original se trouve dans le chutier. Ainsi, il vous est possible de le récupérer à tout moment.

14.3.1.29. Insérer un blanc

La fonction "Insérer un blanc" vous permet d'insérer un blanc d'une durée pré-déterminée.

Pour insérer un blanc :

- Placez la tête de lecture là où vous souhaitez insérer le blanc.
- Faites un clic-droit. Un menu apparaît.



- Cliquez sur "Insérer un blanc" et choisissez la durée de votre blanc.

Le blanc est inséré dans le son.



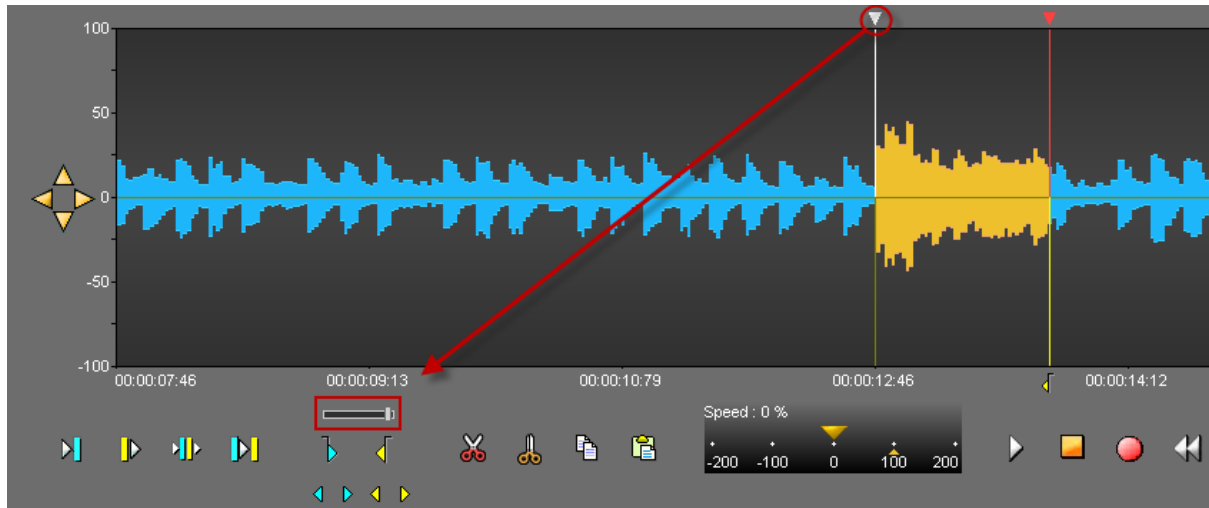
14.3.1.30. Crossfade

On utilise le crossfade pour atténuer la fin d'un son et augmenter progressivement le début d'un autre son, ceci de façon simultanée.

La fonction "Crossfade" est utilisée sur une marque de coupe seulement.

Pour effectuer un crossfade :

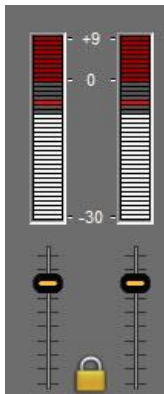
- Cliquez sur la marque de coupe. Celle-ci devient blanche et la fonction "Crossfade" apparaît au dessus des boutons des marqueurs bleu et jaune :



- Bougez le curseur selon le type de crossfade que vous désirez (léger ou important). Plus vous déplacez le curseur vers la droite, plus le crossfade est important.

14.3.1.31. Enregistrer dans "Snippet"

- Positionner la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez insérer un enregistrement.
- Tester le niveau sonore d'enregistrement grâce aux vu-mètres à droite de l'écran :



- Cliquez sur "Enregistrer" .
- Cliquez sur "Pause"  pour stopper momentanément l'enregistrement.

Vous pouvez reprendre l'enregistrement là où se trouve la tête de lecture ou ailleurs. Pour ce faire, repositionnez la tête de lecture.

- Une fois que l'enregistrement est terminé, cliquez sur "Stop" .

Une fenêtre s'affiche vous permettant de sauvegarder votre enregistrement dans le Browser.

- Remplissez les informations et sauvegardez en cliquant sur l'icône de la disquette  (ou appuyez sur "Annuler" pour recommencer).
- L'enregistrement est inséré dans le montage avec une couleur différente que l'original.

NB : Votre enregistrement a le statut "Brut" .

14.3.1.32. Compteur "Durée sélectionnée"

Le compteur "Durée sélectionnée" vous renseigne sur la durée de la séquence sélectionnée (entre le marqueur bleu et le marqueur jaune).



14.3.1.33. Compteur "Position actuelle"

Le compteur "Position actuelle" donne la position de la tête de lecture (ligne rouge). La tête de lecture peut être déplacée à un autre endroit sur le spectre en double-cliquant sur le compteur et en entrant la position exacte requise. Pour valider, appuyez sur la touche Entrée ou Echap pour annuler.



14.3.1.34. Compteur "Durée montée"

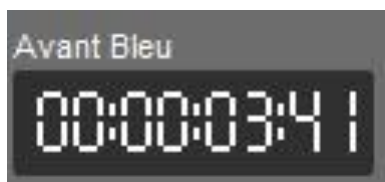
Le compteur "Durée montée" donne la durée totale de la séquence montée. A chaque fois que vous coupez une sélection, cette durée se met à jour.



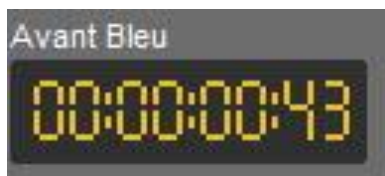
14.3.1.35. Compteur "Avant bleu"

Le compteur "Avant bleu" précise "l'espace" entre la tête de lecture et le marqueur bleu.

Si les chiffres sont blancs, la tête de lecture est après le marqueur bleu :



Si les chiffres sont oranges, la tête de lecture est avant le marqueur bleu :



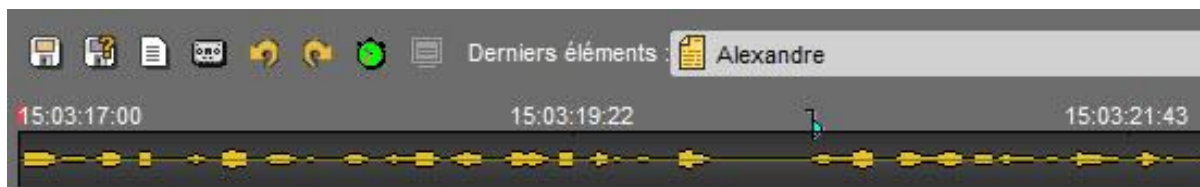
14.3.1.36. Horodatage absolu

L'horodatage absolu permet de modifier l'affichage du timing d'un élément dans Snippet.

Quand le bouton est blanc, le timing est la durée du son :



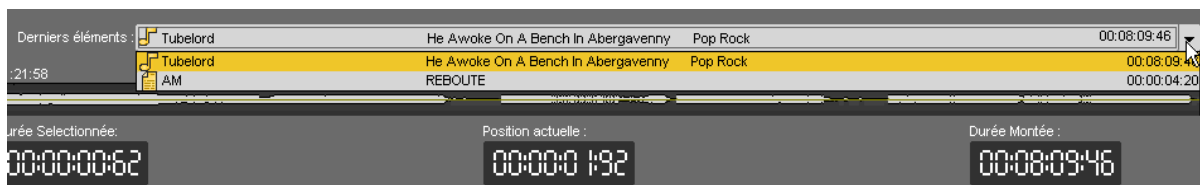
Quand le bouton est vert, le timing correspond à l'heure d'enregistrement de l'élément :



14.3.1.37. Derniers éléments

Pour consulter la liste des éléments que vous avez utilisés :

- Allez sur "Derniers éléments".
- Cliquez sur la flèche pointant vers le bas. Un menu déroulant apparaît contenant les derniers éléments utilisés.



Si vous cliquez sur l'un des éléments de la liste, vous insérez l'élément sur la piste, là où se trouve la tête de lecture.

14.3.1.38. Redimensionner le spectre

Plusieurs options s'offrent à vous afin de redimensionner le spectre.

- A l'aide du clavier, en utilisant les touches "Ctrl + flèche" .

OU

Ø En utilisant les 4 flèches disponibles sur le côté gauche du spectre (2 flèches horizontales et 2 flèches verticales).



OU

- En utilisant la roulette de la souris.
- Roulette seule : Redimension horizontale.
- SHIFT + Roulette : Redimension verticale.

14.3.1.39. Sauvegarder un montage (Ctrl + S)

Pour sauvegarder un montage utilisez les fonctions suivantes :

-  **Sauvegarder** : pour sauvegarder le travail effectué. Le montage est sauvegardé dans un fichier avec une extension ".spt". S'il s'agit seulement de modifications sur un montage existant, ce dernier est mis à jour et la version précédente est remplacée.
- Il est possible de faire un **Sauvegarder sous** en utilisant le menu : 

L'élément est sauvegardé dans la base de données en tant que fichier "Monté" avec l'icône :



-  **Nouveau** : ce bouton permet de vider la piste afin de créer un nouveau montage.

14.3.1.40. Snapshot

Un clic droit sur l'icône "Enregistrer"  affiche la fonction "Snapshot".

La fonction "Snapshot" est conçue pour sauvegarder les différentes versions de votre session de montage toutes les "x" minutes automatiquement.

Ainsi, il vous est possible de recharger une version montée.

Pour recharger une version antérieure d'une session montée :

- Faites un clic-droit sur l'icône "Enregistrer" .

La fenêtre "Charger une sauvegarde Snapshot" apparaît.



- Sélectionnez la version à recharger.
- Double-cliquez dessus ou cliquez sur "OK".

14.3.1.41. Raccourcis clavier de Snippet

- F3** : Mettre un marqueur bleu
- F4** : Mettre un marqueur jaune
- F5 ou suppr** : Couper la sélection
- F7** : Ecouter l'intérieur de la coupe (2 secondes après le bleu et 2 secondes avant le jaune).
- F8** : Aller au début du son
- F9** : Aller à la fin du son
- F10** : Ecouter rapidement en avant
- F11** : Ecouter rapidement en arrière

Barre Espace: Ecouter/Arrêter

- Ctrl + A** : Sélectionner toute la piste
- Ctrl + N** : Nouveau document
- Ctrl + Z** : Annuler la dernière action (undo)
- Ctrl + Y** : Refaire la dernière action (redo)
- Ctrl + C** : Copier
- Ctrl + X** : Couper
- Ctrl + V** : Coller
- Ctrl + S** : Sauvegarder
- Ctrl + O** : Retrouver dans le Browser la piste audio utilisée dans la piste
- Ctrl + M** : Générer un Master

Page up : Aller au bleu

Page down : Aller au jaune

+ : Affichage plus large de la piste sélectionnée. Cliquez une deuxième fois et la piste reprend sa taille originale

Molette souris : zoom in/zoom out horizontal

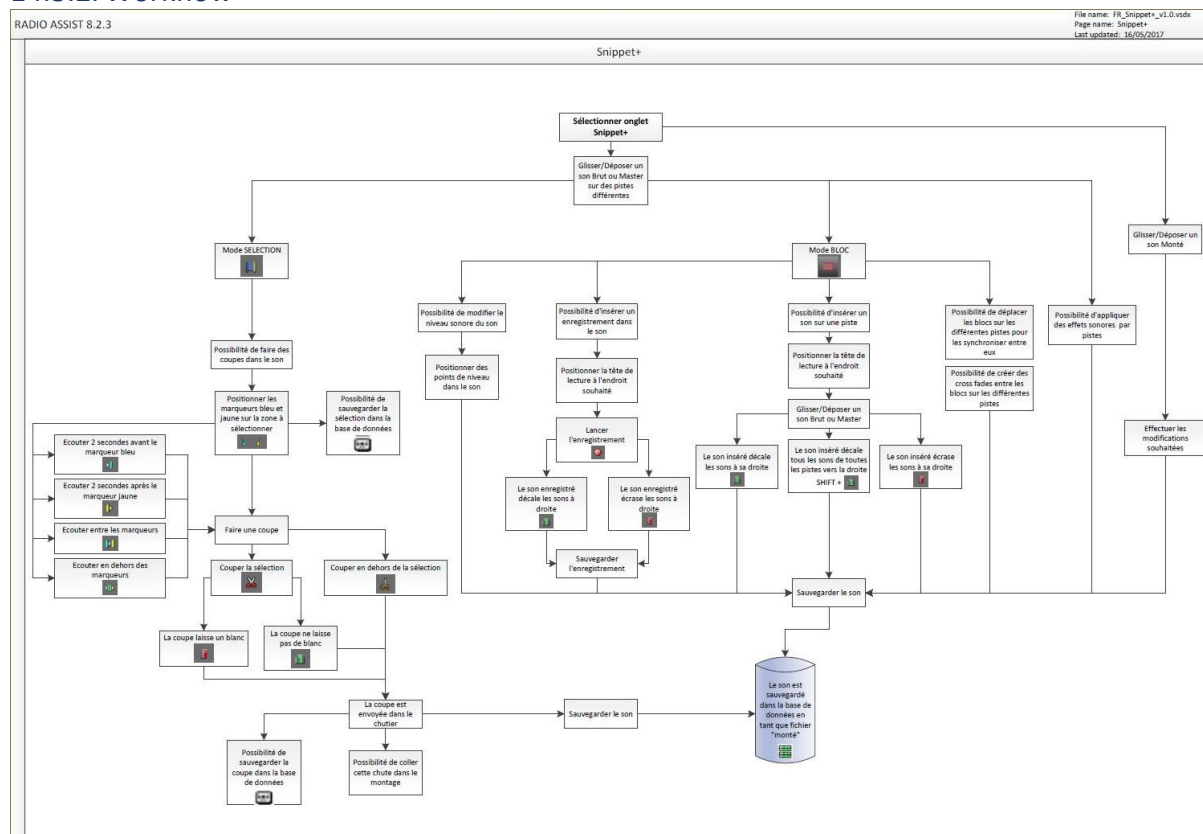
Shift + Molette souris : zoom in/zoom out vertical

Ctrl + Molette souris : aller à gauche/aller à droite

Ctrl + flèche gauche : zoom in horizontal.

Ctrl + flèche droite : zoom out horizontal.

14.3.2. Workflow



14.3.3. Définition de Snippet+

Snippet + est un outil de montage multipiste permettant de faire des montages sonores à partir de plusieurs fichiers sons différents.

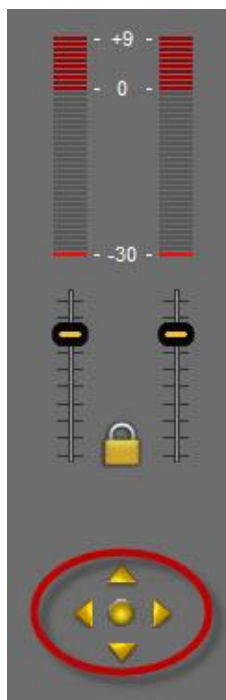
14.3.4. Mode Bloc et Mode Sélection

Dans Snippet+, il existe 2 modes de travail :

- Le mode Bloc  qui permet de déplacer les blocs présents sur les pistes.
- Le mode Sélection  qui permet d'effectuer des sélections sur les pistes (possibilité d'étendre sa sélection à plusieurs pistes en faisant glisser le curseur sur les pistes suivantes).

14.3.5. Boutons de zoom

Les boutons se situant à droite des pistes sont les boutons de permettant de zoomer sur les pistes ou de les recentrer.



- Le bouton flèche à gauche effectue un zoom arrière équivalent à celui effectué lorsqu'on fait rouler la roulette de la souris vers l'arrière
- Le bouton flèche à Droite effectue un zoom avant équivalent à celui effectué lorsqu'on fait rouler la roulette de la souris vers l'avant
- Le bouton flèche haut effectue un zoom vertical des pistes.
- Le bouton flèche bas effectue un dezoom vertical des pistes.
- Le bouton rond au milieu effectue un recentrage des pistes.

14.3.6. Options de coupe

3 options de coupe sont disponibles :

EN MODE SELECTION

Ø **Couper** (vous sélectionnez la partie à effacer).

Pour ce faire, utilisez les "Ciseaux rouges"  qui ont pour fonction de **couper** ce que vous avez sélectionné entre les marqueurs [bleu](#) et le [jaune](#).

Ø **Couper en dehors de la sélection** (vous sélectionnez la partie à conserver).

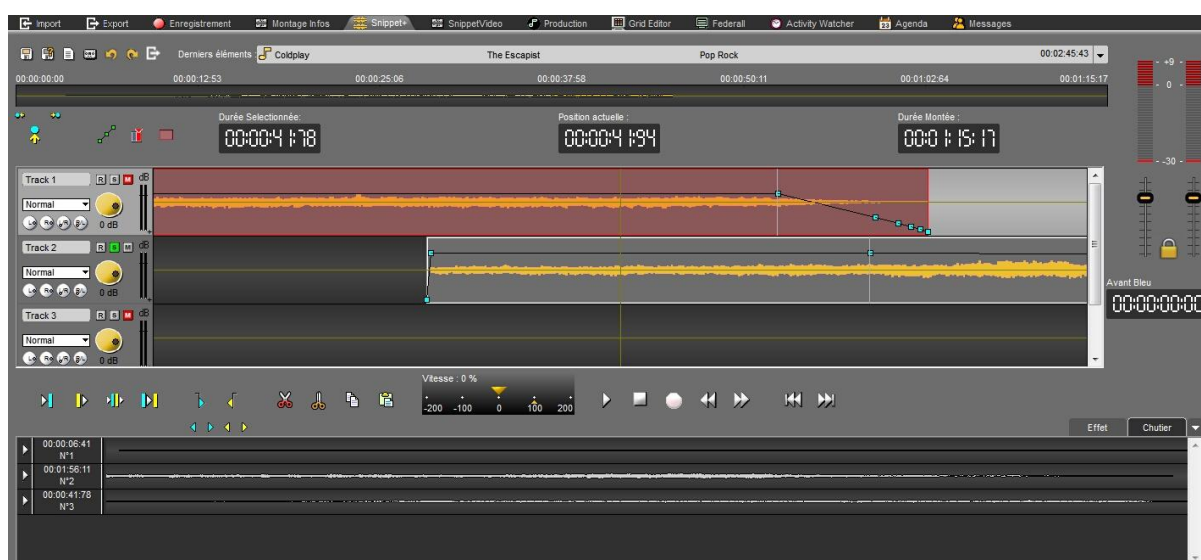


Pour ce faire, utilisez les "Ciseaux oranges" qui a pour fonction de **conserver** ce que vous avez sélectionné entre les marqueurs [bleu](#) et le [jaune](#).

EN MODE BLOC

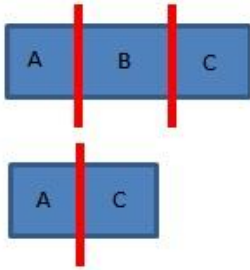
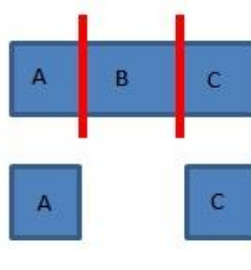
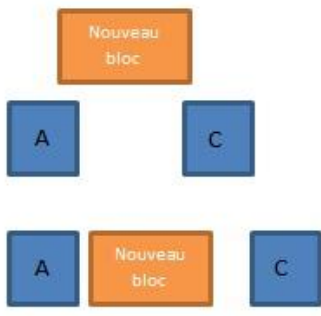
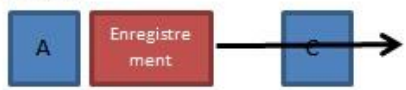
Quelle que soit la paire de ciseaux que vous utilisez, la fonction demeure identique, celle-ci ayant pour effet de scinder la piste à l'endroit où se trouve votre tête de lecture.

Dans ce mode, la présence des marqueurs bleu et jaune sert uniquement à la pré-écoute et n'est pas liée à la coupe.



14.3.7. Mode Insertion et Mode Remplacement

Dans Snippet+, il est important de bien dissocier les modes "Insertion" et "Remplacement" selon l'action que l'on souhaite effectuer.

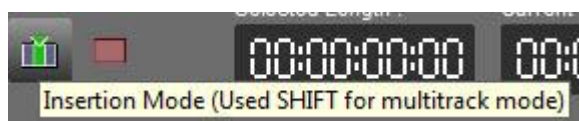
Mode Insertion	Mode Remplacement
LORSQUE L'ON COUPE...	
Dans ce mode, le bloc sélectionné disparaît dans le chutier et les deux extrémités restantes se rejoignent : 	Dans ce mode, le bloc sélectionné disparaît et va dans le chutier et il reste un espace vide à l'endroit où se trouvait le bloc : 
LORSQUE L'ON COLLE...	
Dans ce mode, le bloc que l'on cherche à positionner ENTRE le bloc A et le bloc C va s'insérer et éventuellement décaler le bloc C vers la droite s'il n'y a pas assez d'espace : 	Dans ce mode, le bloc que l'on cherche à positionner ENTRE le bloc A et le bloc B va s'insérer à partir de l'endroit où se trouve la tête de lecture et va s'étendre sur la piste, quitte à écraser le bloc suivant si l'espace qui lui est dédié n'est pas assez grand : 
LORSQUE L'ON ENREGISTRE...	
Dans ce mode, l'enregistrement se lance à partir de l'endroit où vous positionnez votre tête de lecture. Le nouveau bloc correspondant à l'enregistrement en cours poussera les blocs suivants sur la piste : 	Dans ce mode, l'enregistrement se lance à partir de la tête de lecture où vous positionnez votre tête de lecture. Le nouveau bloc correspondant à l'enregistrement en cours écrasera les blocs suivants sur la piste : 

14.3.7.1. Insertion Multipistes

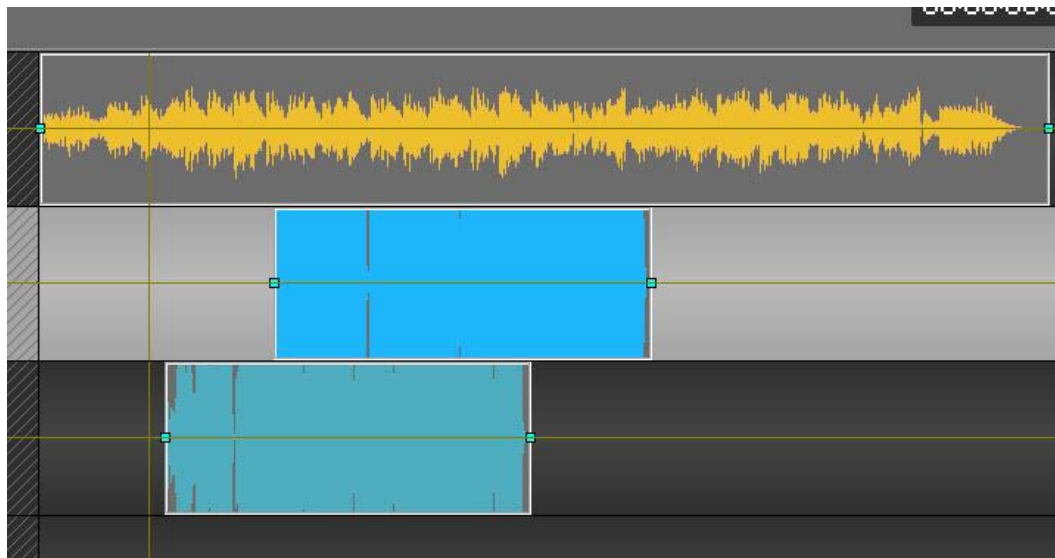
Lorsque l'on veut faire une insertion et que des sons sont présents sur plusieurs pistes, il est possible d'insérer un son et de décaler toutes les pistes.

Les sons qui sont "à cheval" sur la tête de lecture ne seront pas coupés.

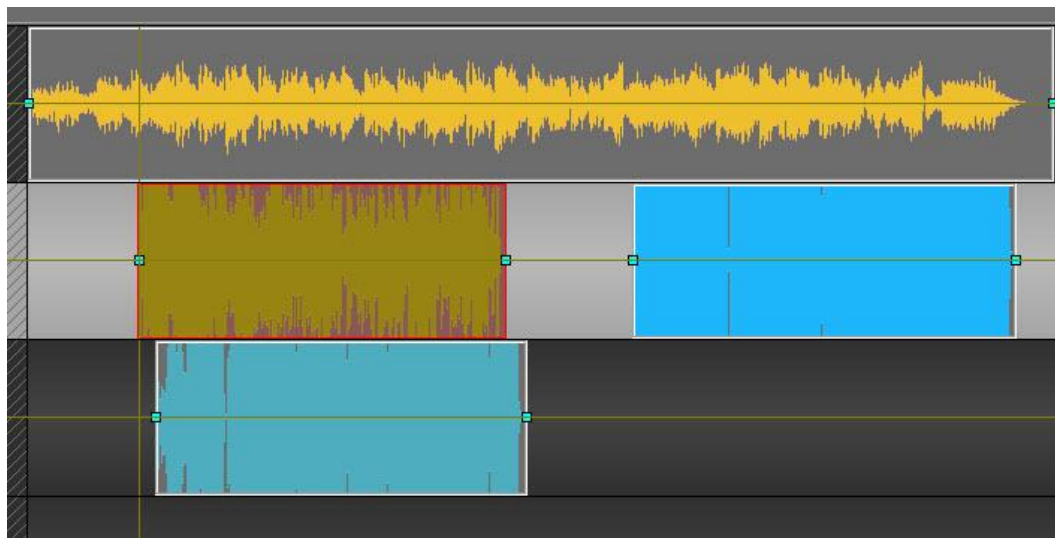
Pour cela, en même temps que le Glisser-Déposer du son dans le montage utiliser le bouton "Shift".



Situation de départ :

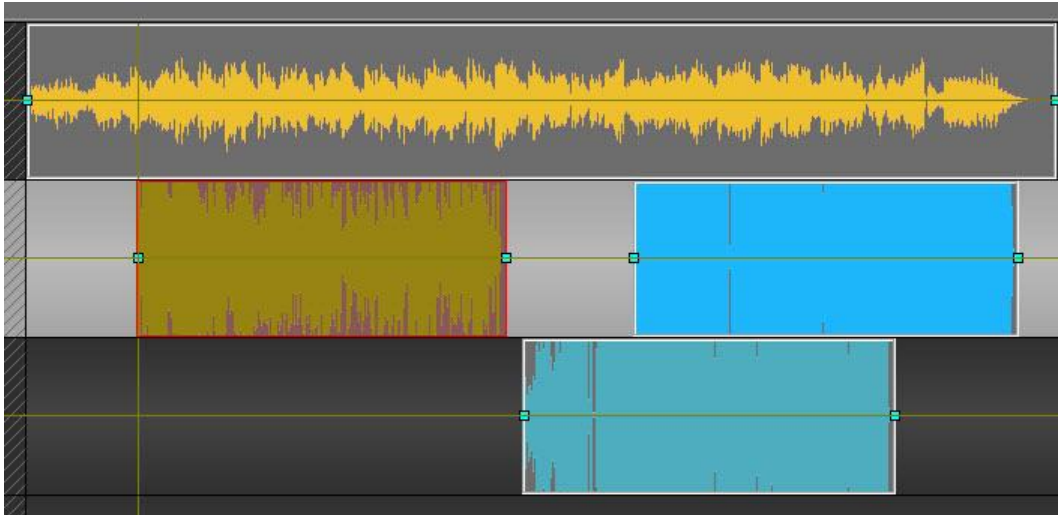


Insertion sans utiliser la touche "Shift" en glissant le son :



Seul le son de la piste 2 a été déplacé

Insertion en utilisant la touche "Shift" en glissant le son :



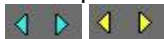
Les sons des pistes 2 et 3 ont été déplacés
Le son de la piste 1 n'est pas coupé.

IMPORTANT : De la même manière, pour la suppression on va utiliser la touche "SHIFT" pour décaler toutes les pistes lors de la suppression d'un bloc.

14.3.8. Editer dans Snippet+

- Dans le Browser, choisissez l'élément que vous souhaitez éditer.
 - Pour éditer un nouvel élément, vous pouvez utiliser un original  ou un master .
 - Pour modifier une session d'édition, vous pouvez choisir une session d'édition provenant de l'outil "Snippet+"  ou de l'outil "Production" .
- Placez l'élément sur la piste. Pour cela, 3 possibilités sont disponibles :
 - Drag and drop depuis la base de donnée vers la piste.
 - Double-clic sur l'élément.
 - Sélectionnez l'élément et appuyer sur "Entrée" sur votre clavier.
- Placez les marqueurs [bleu](#)  et [jaune](#) . Ensuite, vous avez la possibilité de conserver la sélection ou bien de l'effacer.
- Une fois que les marqueurs [bleu](#) et [jaune](#) sont positionnés approximativement, vous avez la possibilité de les réajuster. Pour ce faire, allez sur le bleu ou sur le jaune et repositionnez-les.

- Vous pouvez également effectuer cette opération en utilisant les boutons suivants :



- Pour connaître le résultat avant la coupe, vous pouvez utiliser le bouton de lecture suivant :



Joue 2 secondes avant le début de la coupe (avant le bleu).



Joue 2 secondes après la fin de la coupe (après le jaune).



Joue en dehors de la coupe (2 secondes avant le bleu et 2 secondes après le jaune) - (F6)



Joue le contenu de la coupe (2 secondes après le bleu et 2 et 2 secondes avant le jaune) - (F7).

NB : Un clic droit sur l'un de ces boutons jouera la séquence en boucle jusqu'à ce que le bouton stop soit activé de telle sorte que les coupes puissent être modifiées en cours d'écoute.

- Une fois que vous êtes satisfaits, cliquez sur :

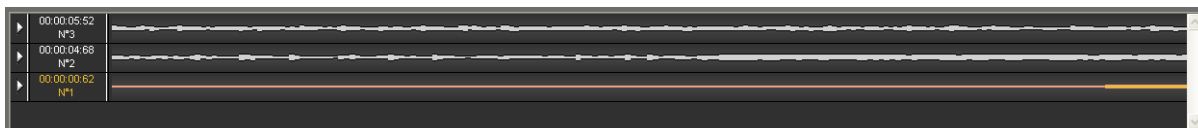


Pour **effacer** la sélection



Pour **conserver** la sélection

- Votre chute va dans le chutier.



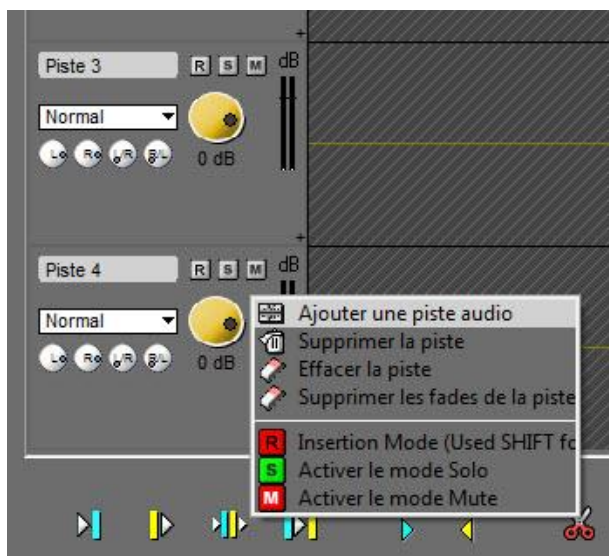
Pour effectuer d'autres coupes, recommencez l'opération depuis le début (positionnez le marqueur bleu, puis le jaune...).

14.3.9. Ajouter une piste

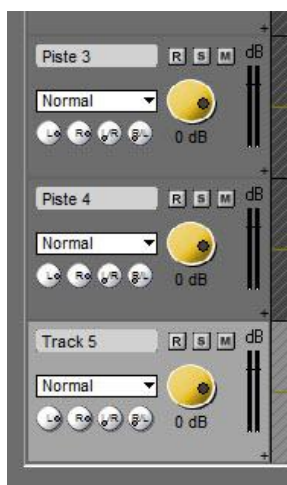
Par défaut, il est affiché 4 pistes dans Snippet+.

Il est possible d'ajouter une ou des pistes en fonction des besoins.

Pour cela, faire un clic droit sur l'entête d'une des pistes.



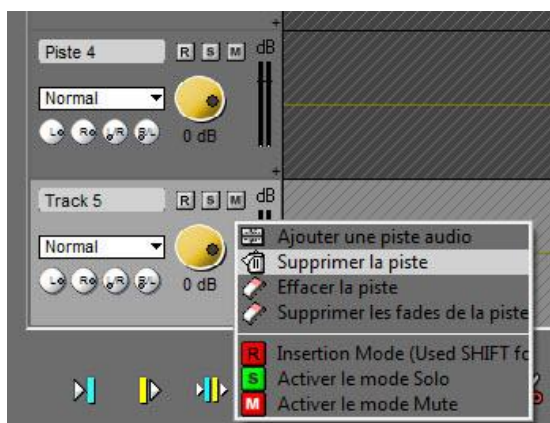
Puis cliquer sur "Ajouter une piste audio".



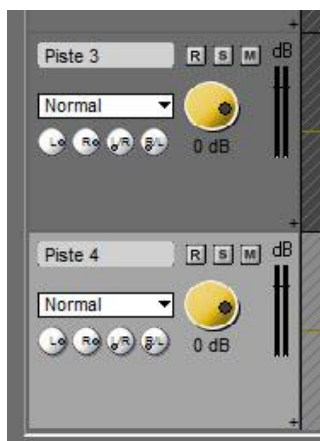
La piste est ajoutée à la suite des pistes précédentes.

14.3.10. Supprimer une piste

Pour supprimer une piste dans "Snippet+", faire un clic droit sur la piste à supprimer.



Sélectionner "Supprimer la piste".



La piste est supprimée.

14.3.11. Positionner le marqueur (bleu) - (F3)

Pour placer un point d'entrée, représenté par le marqueur bleu et marquant ainsi le début de votre sélection :

- Placez la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez placer le bleu.

- Cliquez sur l'icône "Marquer un début de coupe" : .

Cette manipulation est possible dans les modes bloc/sélection afin de constamment permettre l'écoute partielle des pistes.

Pour faire disparaître les lignes bleues et jaunes, effectuez un clic-droit sur l'icône précédente.

14.3.12. Positionner le marqueur (jaune) - (F4)

Pour placer un point de sortie, représenté par le marqueur jaune et marquant ainsi la fin de votre sélection :

- Placez la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez placer le jaune.
- Cliquez sur l'icône "Marquer une fin de coupe" : .

Cette manipulation est possible dans les modes bloc/sélection afin de constamment permettre l'écoute partielle des pistes.

Pour faire disparaître les lignes bleues et jaunes, effectuez un clic-droit sur l'icône précédente.

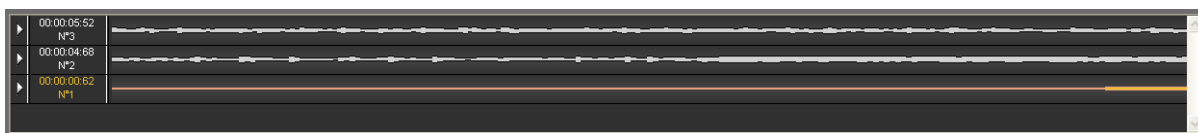
14.3.13. Tête de lecture

La tête de lecture est la ligne verticale dorée qui se trouve au milieu de la piste. La tête de lecture est fixée.

Lorsque vous souhaitez insérer le bleu, le jaune, insérer un blanc ou réaliser toute autre action, vous **DEVEZ IMPERATIVEMENT** placer la tête à l'endroit voulu.

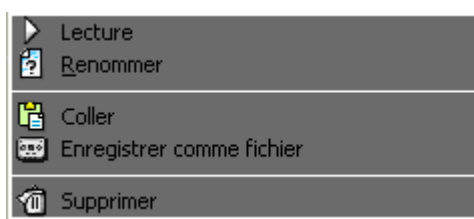
14.3.14. Le chutier

Le chutier regroupe l'ensemble des chutes ou coupes. En effet, à chaque fois que l'on effectue une coupe ou que l'on supprime un élément ou un bloc, la partie découpée/supprimée disparaît de la piste et est déplacée dans le chutier.



En utilisant la combinaison "Ctrl" + "Sup" ou "F5", l'élément ou le bloc est supprimé mais n'est pas déplacé dans le chutier.

En faisant un clic droit sur la coupe, le menu suivant apparaît :



Lecture : Joue la chute sélectionnée.

Renommer : renomme la chute sélectionnée.

Coller : copie la chute sélectionnée sur la piste, à l'endroit où se trouve votre tête de lecture.

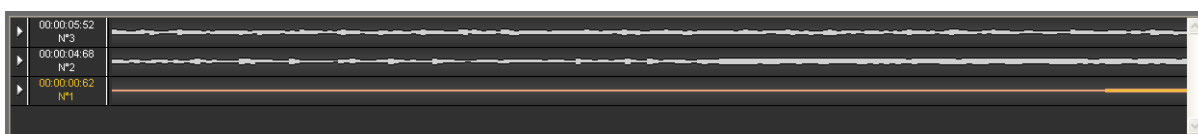
Enregistrer comme fichier : Enregistre la chute sélectionnée en tant qu'élément Master dans le Browser.

Supprimer : Supprime la coupe du chutier.

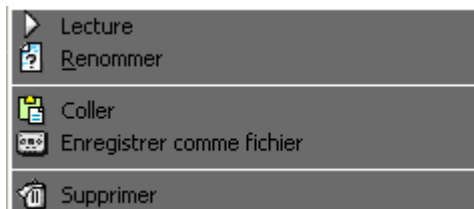
14.3.14.1. Lire une chute

Pour lire une chute :

- Allez dans le chutier :



- Sélectionnez la chute à jouer et cliquez sur le bouton suivant : 
- Vous pouvez également effectuer un clic-droit sur la coupe. Le menu suivant s'affiche alors :

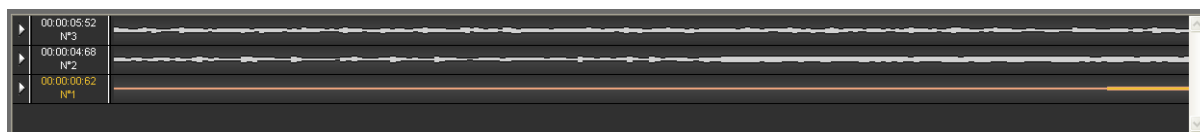


- Cliquez sur "Lecture".

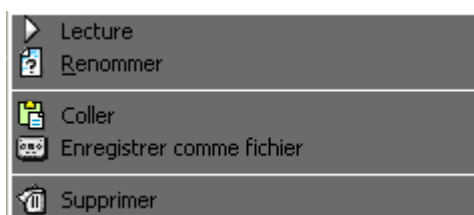
14.3.14.2. Renommer une chute

Pour renommer une chute :

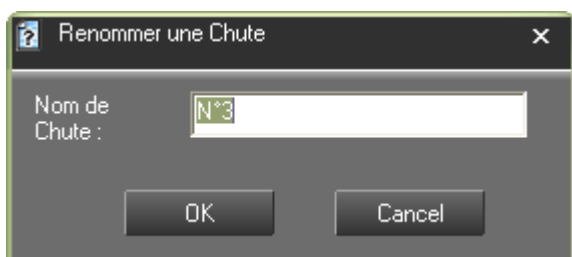
- Allez dans le chutier :



- Sélectionnez la chute à renommer.
- Faites un clic-droit dessus. Le menu suivant apparaît :



- Choisissez "Renommer". Une nouvelle fenêtre apparaît.
- Entrez le nom de la chute.



- Cliquez sur "OK" ou appuyer sur la touche "Entrée" de votre clavier.

Votre chute est renommée.

14.3.14.3. Restaurer une chute

Pour restaurer une coupe :

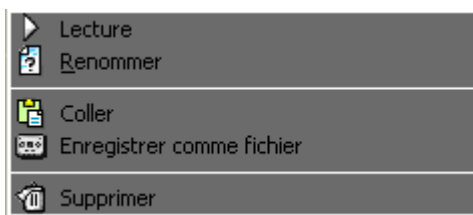
- Sur la piste, cliquez sur triangle inversé de la marque de coupe (ligne rouge).



Le chutier sélectionne la coupe (chute) appartenant à la marque de chute sélectionnée.



- Dans le chutier, faites un clic-droit sur la coupe en surbrillance. Le menu suivant apparaît :



- Choisir "Coller".

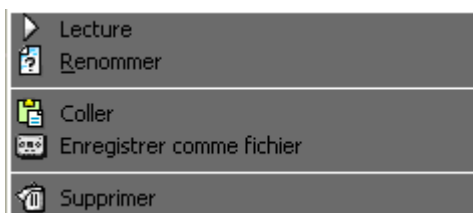
La chute est restaurée.

NB : vous pouvez également réinsérer votre chute à sa place d'origine par simple glisser-déposer.

14.3.14.4. Effacer une chute

Pour effacer une chute :

- Dans le chutier, sélectionnez la chute à effacer.
- Faites un clic-droit dessus. Le menu suivant apparaît.



- Choisissez "Supprimer".

La chute est effacée.

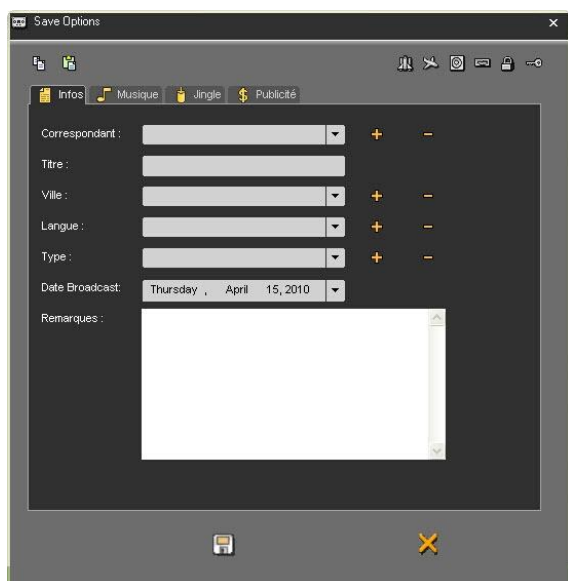
14.3.15. Générer un master à partir de Snippet+ (Ctrl + M)

- Une fois le montage terminé et sauvegardé, il est possible de générer un master.

Pour cela :

- Cliquez sur 

- Une fenêtre apparaît pour permettre d'identifier l'élément Master avant l'enregistrement dans la base de données.



- La génération du master commence.



Une fois terminée, le master est utilisable.

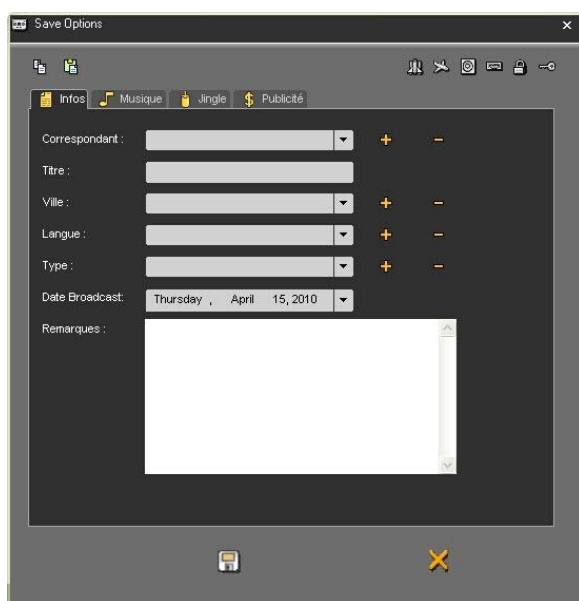
14.3.16. Mastérisation sur la sélection

De même qu'il est possible de mastériser l'ensemble de son travail, Snippet+ offre l'option de mastériser seulement une partie de sa sélection.

Pour ce faire, il suffit de définir une sélection en mode "Sélection" ou un bloc en mode "Bloc", effectuer un clic-droit pour faire appel au menu contextuel et sélectionner "Générer un Master":



- Une fenêtre apparaît pour permettre d'identifier l'élément Master avant l'enregistrement dans la base de données.



- La génération du master se lance.



Une fois terminée, le master est utilisable dans la base de données.

NB : cette fonctionnalité est également disponible dans le chutier.

14.3.17. Réajuster une sélection de coupe et rétablir une partie de la chute

Si une sélection de coupe n'est pas bonne (la fin d'un mot est tronquée par exemple), vous pouvez en rétablir la partie manquante incluse par erreur dans la chute, ceci grâce aux flèches bidirectionnelles. En effet, celles-ci vous permettent deux fonctions:

- Réajuster votre sélection grâce aux boutons suivants (voir chapitre "Editer dans Snippet+"):

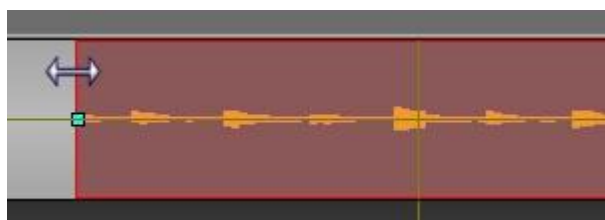


pour réajuster le début d'une coupe (bleu).



pour réajuster la fin d'une coupe (jaune).

- De même, lorsqu'une coupe vient d'être faite, il vous est possible de rétablir une partie de la chute. Pour ce faire, positionnez votre curseur à l'extrémité du tronçon adjacent à la coupe qui vient d'être faite. Un curseur en forme de double-flèche horizontale apparaît: vous pouvez dès lors rétablir une partie de la chute ou bien réduire la taille du tronçon sur la piste.



14.3.18. Afficher / Masquer le chutier

Dans Snippet+, il est possible d'afficher ou de masquer le chutier pour gagner plus de place à l'affichage.

Pour ceci, utilisez l'onglet signalé par une flèche et se trouvant juste à côté de l'onglet "Chutier" :



14.3.19. Annuler (Ctrl + Z)

Pour annuler une action, cliquez sur l'icône suivante : 

14.3.20. Répéter (Ctrl + Y)

Lorsque vous annulez un changement mais qu'ensuite vous changez d'avis, vous pouvez répéter l'action en cliquant sur l'icône suivante : .

14.3.21. Aller au début

Pour aller au début des pistes, cliquez sur l'icône suivante : 

14.3.22. Aller à la fin

Pour aller à la fin de tous les sons, cliquez sur l'icône suivante : 

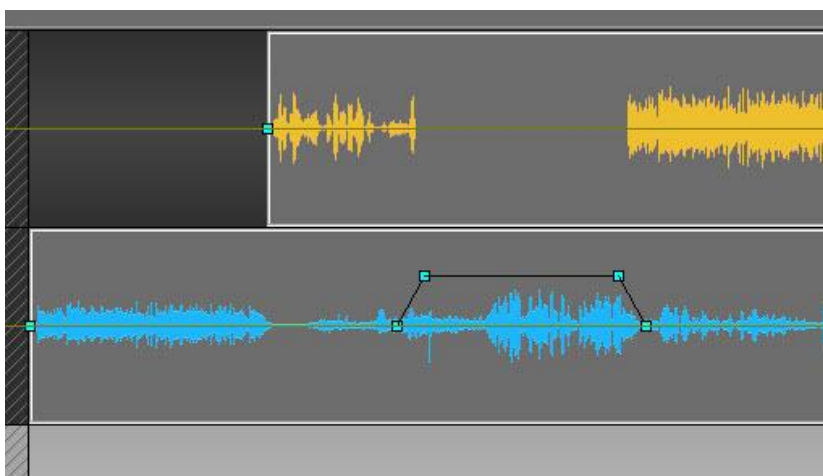
14.3.23. Ajouter un point de niveau

Pour ajouter un point de niveau :

- Faites un clic-droit sur le spectre, là où vous souhaitez ajouter un nouveau point de niveau.
- Le menu suivant apparaît.



- Cliquez sur "Ajouter un point de niveau". Le point de niveau apparaît.
- Recommencer cette action autant de fois que nécessaire.



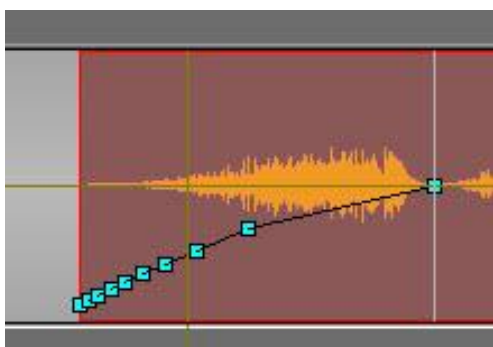
NB : Ctrl + clic-droit sur le spectre vous permet de créer un nouveau point de fade sans avoir recours au menu contextuel.

14.3.24. Fade graduel

Lorsque vous souhaitez ajouter des points de niveau, en début ou en fin de piste, ceci afin de créer un effet de Fade In ou de Fade Out, vous avez la possibilité de créer une progression de courbe graduelle en effectuant la manipulation suivante :

- Positionner la souris sur la ligne de début ou de fin de bloc. Elle change d'aspect.

- **Ctrl** + clic (en début / fin de bloc) puis tirer vers la droite ou la gauche

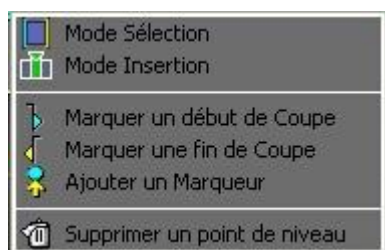


En sélectionnant la ligne verticale grise, on peut ajuster le fade.

Il est ensuite possible de déplacer, ajouter ou supprimer des points de niveau.

14.3.25. Effacer un point de niveau

- Faites un clic-droit sur le point de niveau que vous souhaitez supprimer.



- Cliquez sur "Supprimer un point de niveau" (cette fonction est disponible seulement si vous vous trouvez sur un point de niveau. Autrement, c'est "Ajouter un point de niveau" qui s'affiche).

Le point de niveau disparaît.

Attention : vous ne pouvez pas effacer les points présents par défauts aux extrémités des blocs (établis pas Radio-Assist).

14.3.26. Masquer les points de niveau

Pour masquer les points de niveau, cliquez sur l'icône suivante :



Une croix rouge se place au-dessus de l'icône



NB : Les points de niveau ne sont pas visibles mais vous pouvez toutefois continuer à les entendre.

14.3.27. Visualiser les points de niveau

Si vous avez masqué vos points de niveau et que vous souhaitez les faire réapparaître,

cliquez sur l'icône suivante :



La croix rouge sur l'icône disparaît

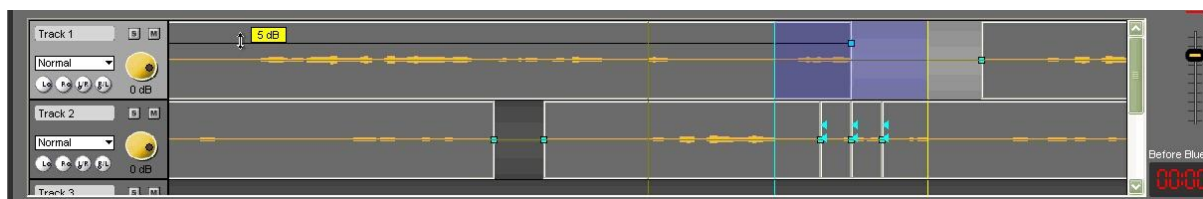


, et vos points de niveau sont à nouveau visibles.

14.3.28. Modifier le son global de votre son

Pour modifier le niveau global de votre son :

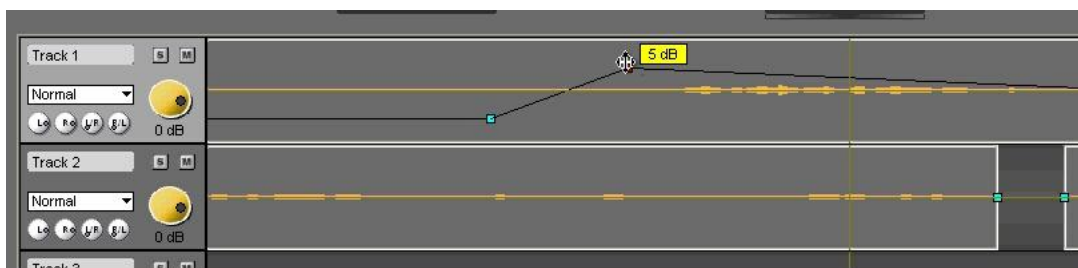
- Cliquez sur la ligne horizontale séparant votre piste en 2, une double-flèche apparaît.
- Montez ou descendez la ligne noire qui est apparue.
- Relâchez le bouton de la souris.



14.3.29. Modifier le niveau sonore

Pour modifier un point de niveau :

- Cliquez sur le point de niveau à déplacer (un curseur à 4 flèches apparaît) et amenez-le à l'endroit souhaité.
- Relâchez le bouton de la souris.



14.3.30. Gestion Mono/Stereo

L'outil Snippet+ propose une fonction qui permet d'effectuer de la balance et du panning.

Cette fonction est disponible sur chaque piste, dans la partie inférieure à gauche.

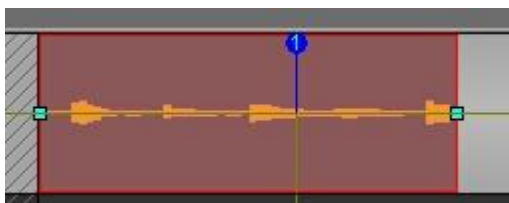


- **Normal** : A droite on joue ce qu'il y a sur le canal droit et à gauche on joue ce qu'il y a sur le canal gauche.
- **Left Only** : Sur les 2 côtés, on joue ce qu'il y a sur le canal gauche.
- **Right Only** : Sur les 2 côtés, on joue ce qu'il y a sur le canal droit.
- **S Mono** : Addition des 2 voies droite et gauche. Le fichier stéréo est transformé en fichier mono.
- **"L"** : Configuration du niveau sonore du canal gauche.
- **"R"** : Configuration du niveau sonore du canal droit.
- **"L/R"** : Configuration du niveau sonore du canal gauche quand il est joué sur le canal droit.
- **"R/L"** : Configuration du niveau sonore du canal droit quand il est joué sur le canal gauche.

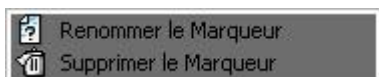
14.3.31. Placer un marqueur dans Snippet+ (F2)

Placer un marqueur sur un élément :

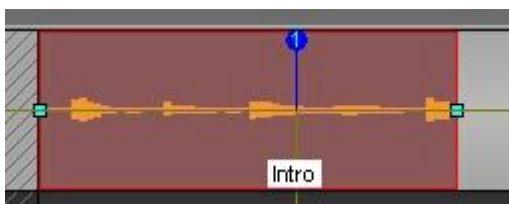
- Placez la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez insérer le marqueur.
- Cliquez sur "Placer un marqueur" . Votre marqueur apparaît sur la piste, accompagné d'un numéro qui lui est associé.



- Lorsque votre marqueur est positionné sur la piste, il vous est possible de le renommer en vous plaçant sur son numéro et en effectuant un clic-droit pour accéder au menu contextuel. Deux options s'offrent alors à vous : "Renommer le Marqueur" / "Supprimer le Marqueur".

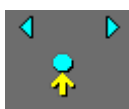


- Après avoir renommé le marqueur, le nom figurera dans une étiquette collée sur le bloc.



14.3.32. Se déplacer d'un marqueur à l'autre

- Pour se déplacer de marqueur en marqueur, vous pouvez utiliser les flèches se trouvant au-dessus de l'icône "marqueur". La navigation s'effectue d'un marqueur à l'autre, peu importe si les marqueurs se trouvent sur plusieurs pistes ou non.

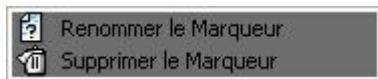


- Si vous souhaitez exclusivement vous déplacer d'un marqueur à l'autre sur une seule et même piste, utilisez les flèches en combinaison avec la touche "Shift" de votre clavier.

14.3.33. Effacer un marqueur

Pour effacer un marqueur :

- Faites un clic-droit sur le marqueur que vous souhaitez effacer. Un menu s'affiche, choisissez "Supprimer le marqueur".



14.3.34. Copier-coller un extrait d'élément sonore (Ctrl + C/Ctrl + V)

Pour copier et coller un extrait d'élément sonore : **(en mode sélection seulement)**

- Sélectionnez entre le bleu  et le jaune  la partie à copier.

- Cliquez sur "Copier" (ou Ctrl + C) .

- Placez la tête de lecture là où vous souhaitez coller l'extrait.

- Cliquez sur "Coller" (ou Ctrl + V) .

NB: en mode bloc, si vous faites un copier-coller, c'est tout le bloc sélectionné qui est concerné, ceci sans tenir compte des lignes bleue et jaune.

14.3.35. Fonction "Grouper/Dégrouper"

Dans Snippet+, il est possible de "grouper" ou de "dégrouper" les blocs.

Pour ceci, il suffit de sélectionner, en mode bloc, l'ensemble des blocs que vous souhaitez grouper ensemble (ceux-ci peuvent se trouver sur une ou plusieurs pistes à la fois) et de cliquer sur le bouton droit de la souris afin de faire apparaître le menu contextuel. La fonction "Grouper" apparaît:



- 1) On peut grouper des blocs de façon individuelle : clip A + clip B + clip C = ABC
- 2) On peut grouper des sous-groupes de clips: (clip A + clip B) + clip C = AB+C = ABC (AB devient un sous-groupe de ABC)

Par la suite, il est possible, de dégroupier totalement ou partiellement votre sélection en refaisant appel au menu contextuel:



La fonction "Dégroupier" : elle consiste à séparer les différentes unités qui ont été groupées ensemble. On pourra donc se retrouver avec des blocs seuls mais aussi, éventuellement, avec des blocs sous-groupés.

La fonction "Tout dégroupier" : elle consiste à désolidariser chacun des blocs individuellement, en unités complètement distinctes les unes des autres.

14.3.36. Ecouter une piste en solo

- Dans l'en tête de la piste, cliquez sur le bouton .

Les autres pistes sont fermées. Les boutons Mute passent au rouge

- Pour écouter à nouveau toutes les pistes, recliquez sur  qui est **vert**.

14.3.37. Fermer une piste (Fonction "Mute")

La fonction "Mute" (fonction qui permet de désactiver l'écoute d'une piste) est représentée par .

- Cliquez sur  présent sur la piste que vous voulez désactiver

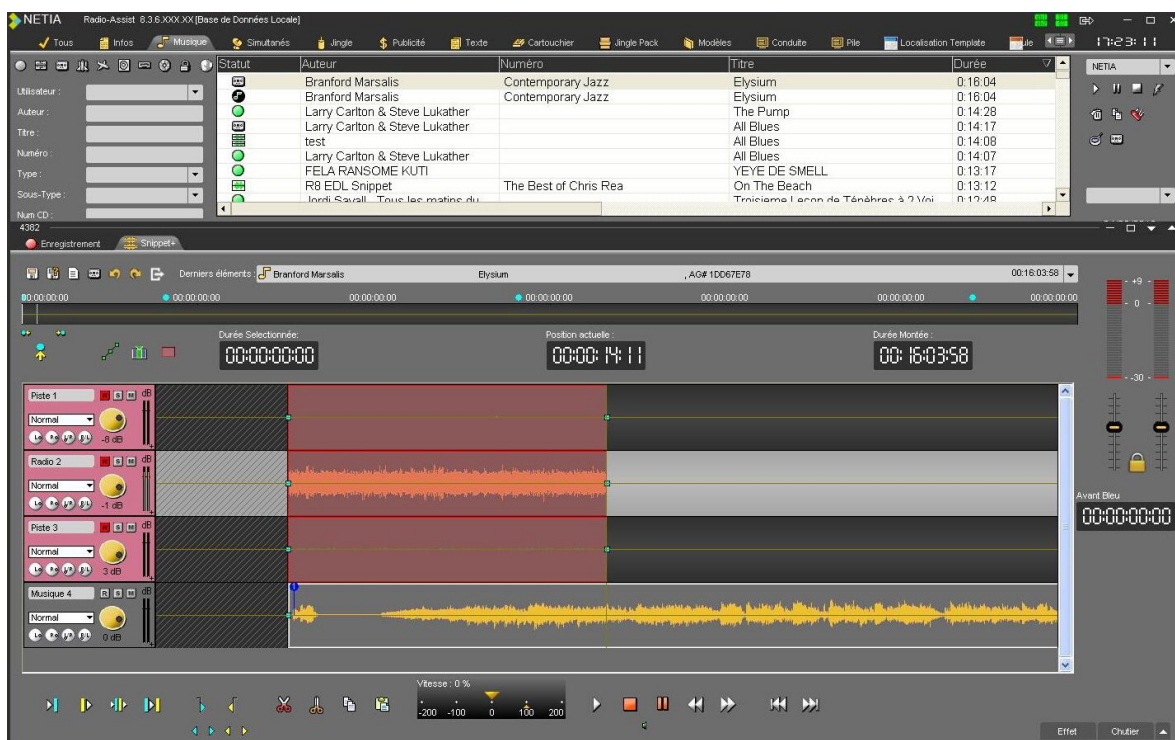
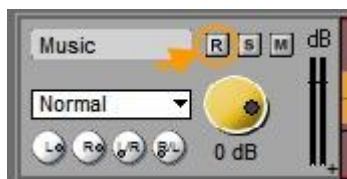
Le bouton passe au rouge .

- Pour l'écouter à nouveau, cliquez sur le bouton en rouge .

14.3.38. Enregistrer dans "Snippet+"

- Cliquez en tête de voie, pour chaque piste que vous souhaitez utiliser, sur le bouton "R" permettant de préparer une voie à recevoir un enregistrement (notez que vous pouvez enregistrer sur toutes les voies mais que vous devrez au préalable, si cela n'a pas déjà été

configuré, sélectionner la ressource de la carte audio à utiliser pour effectuer l'enregistrement).



NB: Notez que le Vu-mètre permet de régler le volume sonore pendant l'écoute et pendant l'enregistrement. Il clignote lorsque votre signal fait saturer la piste.

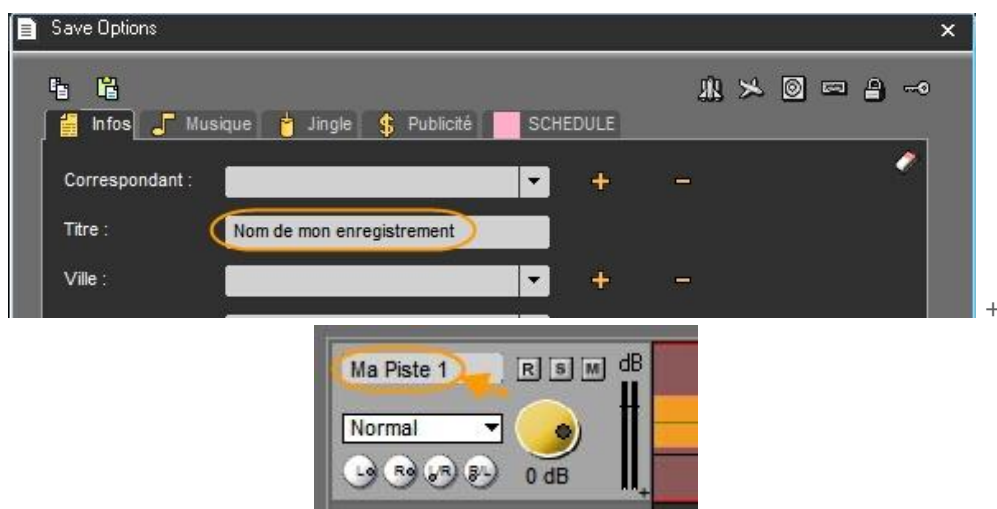
- Cliquez sur 

- Cliquez sur  pour stopper momentanément l'enregistrement.

Vous pouvez reprendre l'enregistrement là où se trouve la tête de lecture.

- Une fois que l'enregistrement est terminé, cliquez sur .

Une fenêtre s'affiche vous permettant de sauvegarder votre enregistrement dans le Browser. Dans le cas d'un enregistrement multipiste, il n'y aura qu'une fenêtre de sauvegarde mais les prises seront dissociées dans le Browser (elles contiendront: le nom que vous avez donné à l'enregistrement* + le nom de la piste)



* modifiable dans la Registry: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\NETIA\Radio-Assist\8.0\MultiSupEdit\MultiRec

Passer la clé AutoIndexField = String (valeur) à définir

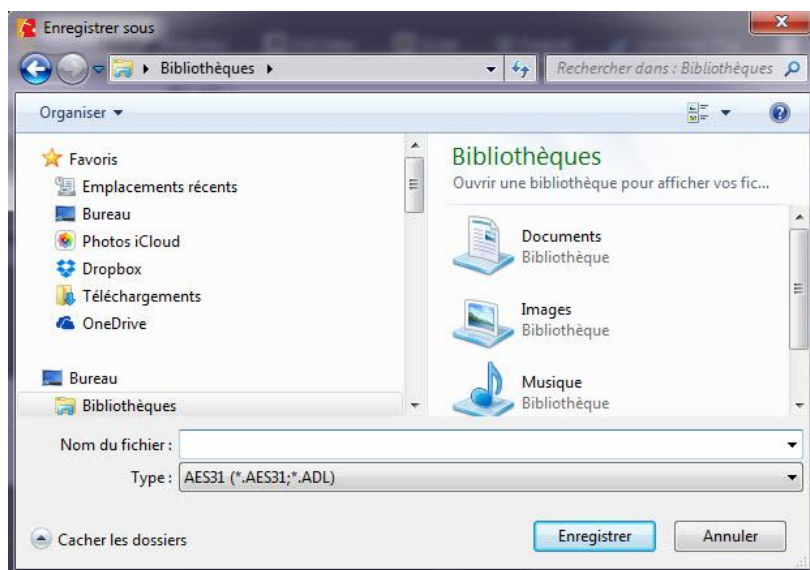
- Remplissez les informations et sauvegardez en cliquant sur l'icône de la disquette  (ou appuyez sur "Annuler" pour recommencer).

NB : Votre enregistrement a le statut Brut .

14.3.39. Export AES

Il est possible d'exporter le montage au format AES31 afin de faciliter l'échange entre différents outils de montage.

Cliquer sur .



Sauvegarder le montage dans le dossier souhaité.

14.3.40. Compteur "Durée sélectionnée"

Le compteur "Durée sélectionnée" vous renseigne sur la durée de la séquence sélectionnée (entre le bleu et le jaune).



14.3.41. Compteur "Position actuelle"

Le compteur "Position actuelle" donne la position de la tête de lecture (ligne rouge). La tête de lecture peut être déplacée à un autre endroit sur le spectre en double-cliquant sur le compteur et en entrant la position exacte requise. Pour valider, appuyez sur la touche "Entrée" ou "Echap" pour annuler.



(phasemètre actif)



(phasemètre inactif)

Juste en dessous de ce compteur se trouve un phasemètre qu'il est possible d'activer (le phasemètre apparaît en couleur) ou de désactiver (le phasemètre devient gris) par simple clic sur la barre du phasemètre. Cet outil permet de mesurer la différence de phases entre deux courants alternatifs de même fréquence.

Le phasemètre renseigne les personnes non-techniques sur l'opposition de phase, qui peut s'avérer extrêmement utile pour les transmissions monos (AM) produites en stéréo.

- Lorsque le point blanc se trouve dans la zone verte, les canaux droits et gauches sont en phase: cela indique l'absence d'effets de stéréo.
- Lorsque le point blanc se trouve dans la zone rouge, les phase sur le canal droit et gauche s'opposent: ceci indique des problèmes dans le cas d'un mixage mono (combinaison d'un signal opposé et un mixage mono débouchera sur un silence ou sur un son étouffé).

14.3.42. Compteur "Durée montée"

Le compteur "Durée montée" donne la durée totale de la séquence montée. A chaque fois que vous coupez une sélection, cette durée se met à jour.



14.3.43. End extension

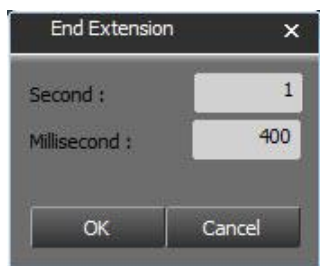
La fonction "End extension" permet de rajouter un temps en secondes et/ou millisecondes à la fin d'un montage.

Ceci afin de créer, par exemple, un blanc à la fin de ce montage.

Faire un clic droit sur une des pistes de Snippet+



Sélectionner "End extension"



Saisir la durée souhaitée, ici 1 seconde et 4 dixièmes.

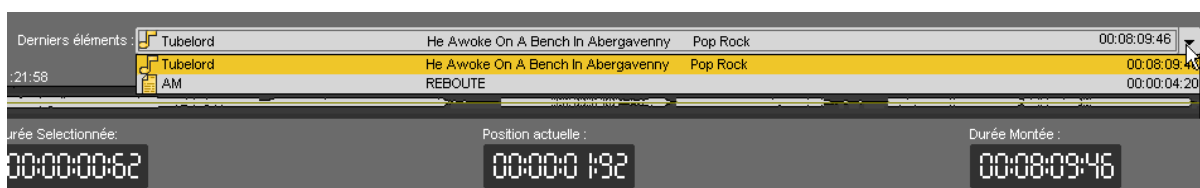
Cliquer sur  pour valider

La lecture s'arrêtera donc 1.4s après la fin du dernier bloc du montage.

14.3.44. Derniers éléments

Pour consulter la liste des éléments que vous avez utilisés :

- Allez sur "Derniers éléments".
- Cliquez sur la flèche pointant vers le bas. Un menu déroulant apparaît contenant les derniers éléments utilisés.



Si vous cliquez sur l'un des éléments de la liste, vous insérez l'élément sur la piste sélectionnée, là où se trouve la tête de lecture.

14.3.45. Sauvegarder un montage (Ctrl + S)

Pour sauvegarder un montage utilisez les fonctions suivantes :

-  **Sauvegarder** : pour sauvegarder le travail effectué. Le montage est sauvegardé dans un fichier avec une extension ".spt". S'il s'agit seulement de modifications sur un montage existant, ce dernier est mis à jour et la version précédente est remplacée.
- Il est possible de faire un **Sauvegarder sous** en utilisant le menu : 

L'élément est sauvegardée dans la base de données en tant qu'élément Monté avec l'icône 

-  **Nouveau** : ce bouton permet de vider les pistes afin de créer un nouveau montage.

14.3.46. Snapshot

Un clic droit sur l'icône "Enregistrer"  affiche la fonction "Snapshot".

La fonction "Snapshot" est conçue pour sauvegarder les différentes versions de votre session de montage toutes les "x" minutes automatiquement.

Ainsi, il vous est possible de recharger une version montée.

Pour recharger une version antérieure d'une session montée :

- Faites un clic-droit sur l'icône "Enregistrer" .

La fenêtre "Charger une sauvegarde Snapshot" apparaît.



- Sélectionnez la version à recharger.

- Double-cliquez dessus ou cliquez sur "OK".

14.3.47. Les effets

14.3.47.1. Principe de fonctionnement

Dans Snippet+, les utilisateurs disposent de :

- 1 rack d'effets par piste.
- 4 effets par rack.

Lors de l'activation des effets, chaque piste est **traitée en temps réel** : les effets ne sont pas appliqués directement sur la piste et il est à tout moment possible de ré-entendre le son sans traitement, sans superposition d'effets.

A noter également qu'il n'y a pas d'effets activables sur la piste de sortie (celle qui regroupe les 4 pistes de Snippet+).

A l'origine de chaque effet se trouve un plugin VST. Par défaut, l'utilisateur dispose d'effets de base (tels qu'un compresseur, un equalizer, etc...) mais chaque radio a la possibilité d'en rajouter, selon ses convenances.

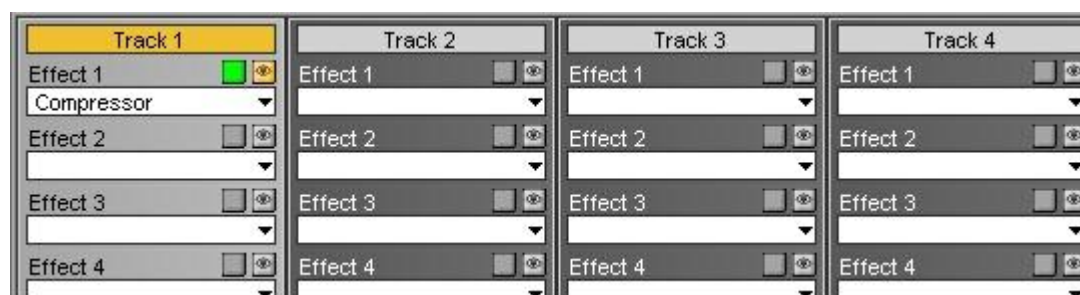
Note: RA8 opère une prise en compte des effets dans les sauvegardes des Snapshots.

14.3.47.2. Ajouter/retirer un effet

Pour ajouter un effet, cliquez sur l'onglet dédié, dans la partie inférieure droite de Snippet+.



Ceci vous donne accès aux 4 racks correspondant au 4 pistes de l'outil. En-dessous de chaque intitulé "Effect n" ('n' étant un nombre compris entre 1 et 4), l'utilisateur a la possibilité d'ouvrir un menu déroulant afin de choisir l'effet qu'il souhaite ajouter sur la piste.



Par défaut, lorsque l'utilisateur sélectionne un effet, celui-ci est actif  et visible . Vous pouvez à tout moment désactiver ces options par simple clic sur le bouton concerné.

Enfin, pour retirer la totalité des effets d'un même rack, choisissez l'option "No effect" dans le menu déroulant.

14.3.48. Raccourcis clavier de Snippet+

Drag and Drop du Browser (Brut, master, production et montage mono) sur une piste :

Ajout de l'item en mode remplacement sur la piste à la position du curseur de lecture

Drag and Drop + SHIFT du Browser (Brut, master, production et montage mono) sur une piste :

Ajout de l'item avec inversion du mode insertion ou remplacement sur la piste à la position du curseur de lecture

F1	: Ajouter marqueur
F2	: Aller au marqueur suivant.
F3	: Mettre un marqueur bleu.
F4	: Mettre un marqueur jaune.
F5 ou suppr (en mode clip).	: Couper la sélection (avec chute en mode sélection) / F5 Scinde le clip
CTRL + F5	: Coupe sans chute.
CTRL + suppr	: Coupe sans chute.
F6	: Joue 2 secondes avant et après la zone sélectionnée.

F7 : Joue 2 secondes à l'intérieur de la zone sélectionnée après le bleu et avant le jaune.

F8 : Retour lent.

F9 : Avance lente.

F10 : Retour rapide.

F11 : Avance rapide.

Barre Espace : Ecouter/Arrêter.

Ctrl + A : Sélectionner l'ensemble des clips des pistes sélectionnées.

Ctrl + N : Nouveau montage.

Ctrl + Z : Annuler la dernière action (undo).

Ctrl + Y : Refaire la dernière action (redo).

Ctrl + C : Copier des clips sélectionnés ou la zone de sélection, copier avec chute.

Ctrl + X : Couper avec chute.

Ctrl + Shift + X : Couper sans chute.

Ctrl + V : Coller.

Ctrl + Inser : Copier

Shift + Inser : Coller

Ctrl + S : Sauvegarder.

Ctrl + M : Master.

Ctrl + O : Sur un fichier audio dans Snippet+ : Retrouver le fichier audio dans le Browser.

Ctrl + I : Import son.

Ctrl + G : Grouper les clips sélectionnés.

M : Commutation du mode sélection/clip.

Ctrl +  : Déplace vers le haut le ou les clips sélectionnés.

Ctrl + ↓ : Déplace vers le bas le ou les clips sélectionnés.

Ctrl + → : Positionnement automatique de la tête de lecture sur le début de la séquence suivante de la piste sélectionnée.

Ctrl + ← : Positionnement automatique de la tête de lecture sur le début de la séquence précédente de la piste sélectionnée.

↩ + → + Sélection clip: Sélection des clips depuis la sélection jusqu'à la fin de la piste.

Fn + ← + Sélection clip: Sélection des clips depuis la sélection jusqu'au début de la piste.

Shift + ↑ : Dézoomer horizontalement la piste.

Shift + ↓ : Zoom horizontal sur la piste.

Shift + → : Sélection des clips, un par un, du clip sélectionné vers la fin de la piste (en mode clip).

Shift + ← : Sélection des clips, un par un, du clip sélectionné vers le début de la piste (en mode clip).

Shift (ou Ctrl) + Clic souris sur un clip : multi-sélection en mode Clip.

Ctrl + clic + glissé (en début / fin de clip) : Crée un fade in / out, avec une progression de courbe graduelle.

Ctrl + ↩ (début) : En mode Clip : Sélectionne tous les clips des pistes sélectionnées se situant entre le début du montage et la tête de lecture.

Ctrl + (fin) : En mode Clip : Sélectionne tous les clips des pistes sélectionnées se situant entre la tête de lecture et la fin du montage.

↑ : Sélection de la piste supérieure.

↓ : Sélection de la piste inférieure.

→ : Déplace le curseur de lecture vers l'avant ou accélère la vitesse de lecture en mode lecture.

← : Déplace le curseur de lecture vers l'arrière ou ralentie la vitesse de lecture en mode lecture.

Double-clic sur Entête de piste: Agrandit/Rétrécit la piste sélectionnée.

↩ (début) : Place le curseur de lecture au début du montage.

Touche FN (fin) : Place le curseur de lecture à la fin du montage.

Page up : Aller au bleu.

Page down : Aller au jaune.

+ ou double-clic : Affichage plus large de la piste sélectionnée. Cliquez une deuxième fois et la piste reprend sa taille originale

Molette souris : zoom in/zoom out horizontal.

Shift + Molette souris: zoom in/zoom out vertical.

Ctrl + Molette souris : déplacement à gauche/déplacement à droite.

Ctrl + Shift + A ou **Alt + A** : Sélectionne tous les clips de toutes les pistes.

Alt + creation de la zone avec la souris (en mode sélection et clip) : Crée une zone de sélection multipiste.

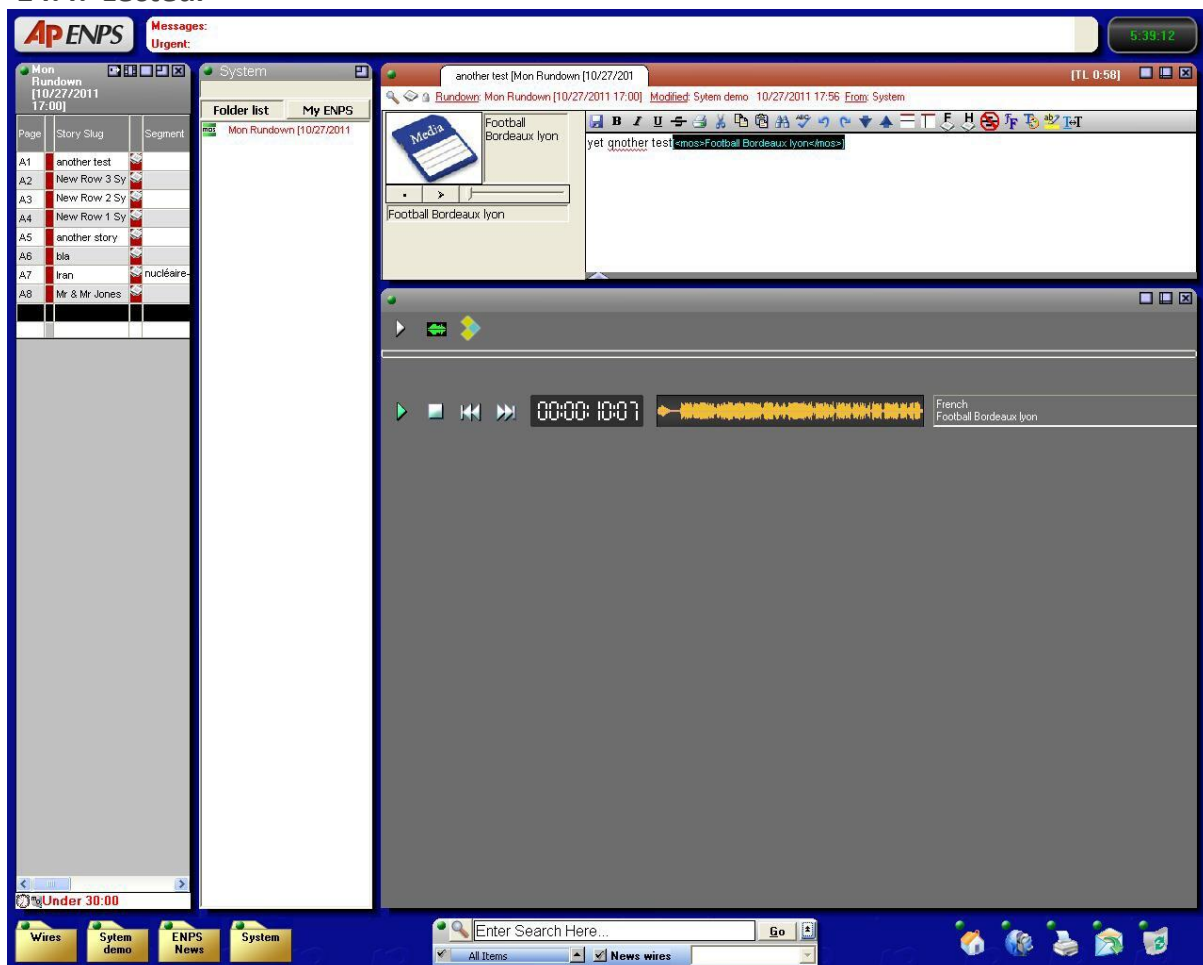
Alt + clic-souris : Déplacement de la tête de lecture sans sélection/désélection de la piste qui se trouve en-dessous (Mode clip).

Alt + Plus "+" : Zoom horizontal arrière.

Alt + Moins "-" : Zoom horizontal avant.*

Alt + Etoile "*" : Recentrage des **pistes.

14.4. Lecteur



Lecteur Radio-Assist (intégration avec Mos ENPS)

14.4.1. Fonctions du lecteur

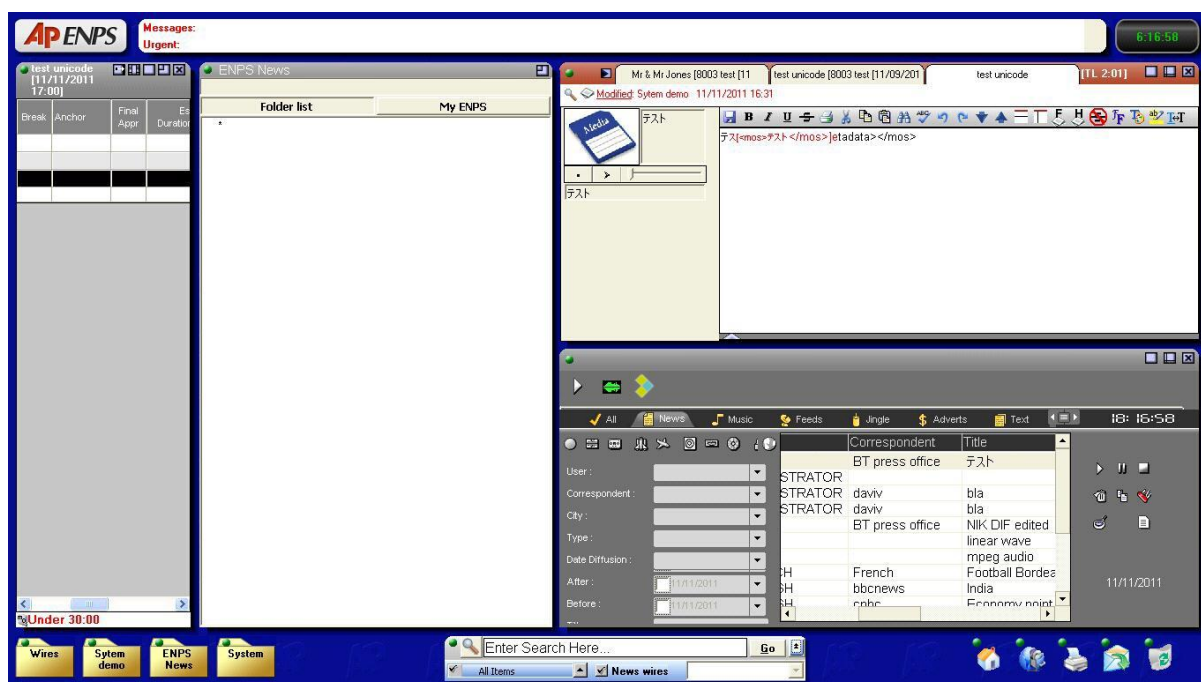
Les fonctions du lecteur sont les suivantes:



14.5. Création d'une Story (avec fichier audio)

Pour créer une nouvelle Story dans ENPS:

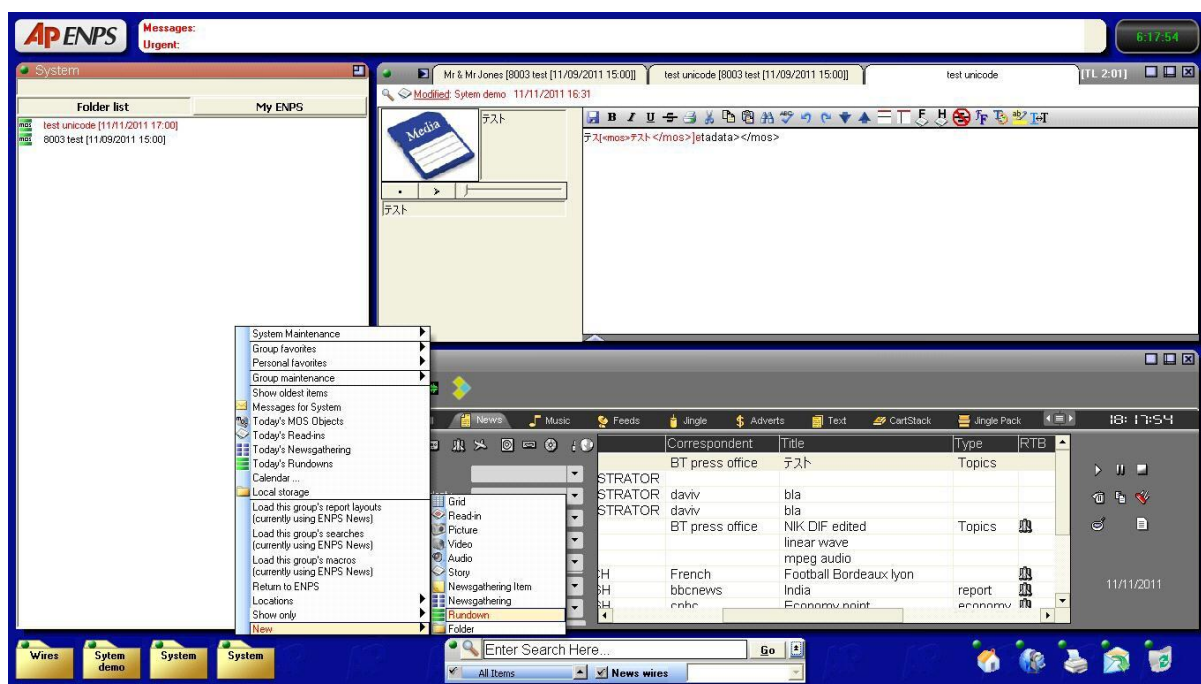
- cliquer sur Ctrl+N
- glisser-déposer l'item que vous souhaitez intégrer depuis le Browser vers la story.
(Une référence MOS apparaîtra en rouge dans le texte et à la gauche de la story)



Text avec référence audio dans ENPS

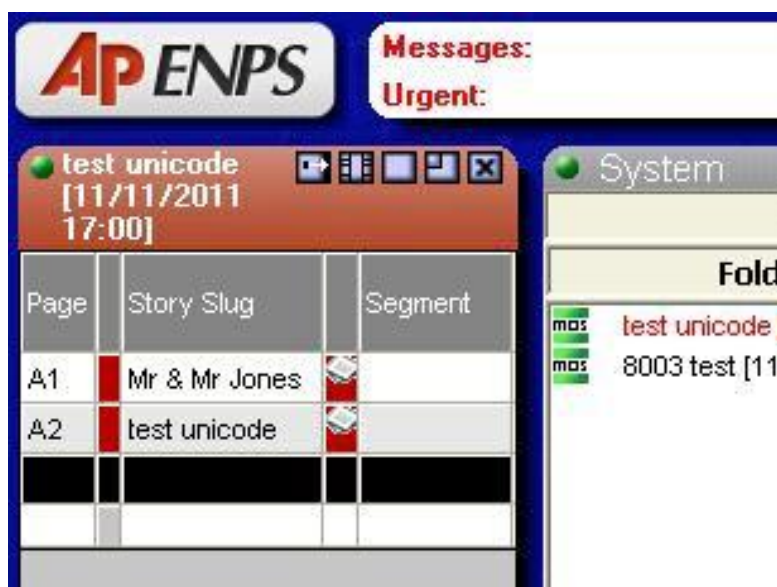
14.6. Création d'un Rundown et d'un Cartouchier

Pour créer un rundown, suivre la procédure ENPS de création d'un Rundown (menu New/Rundown).



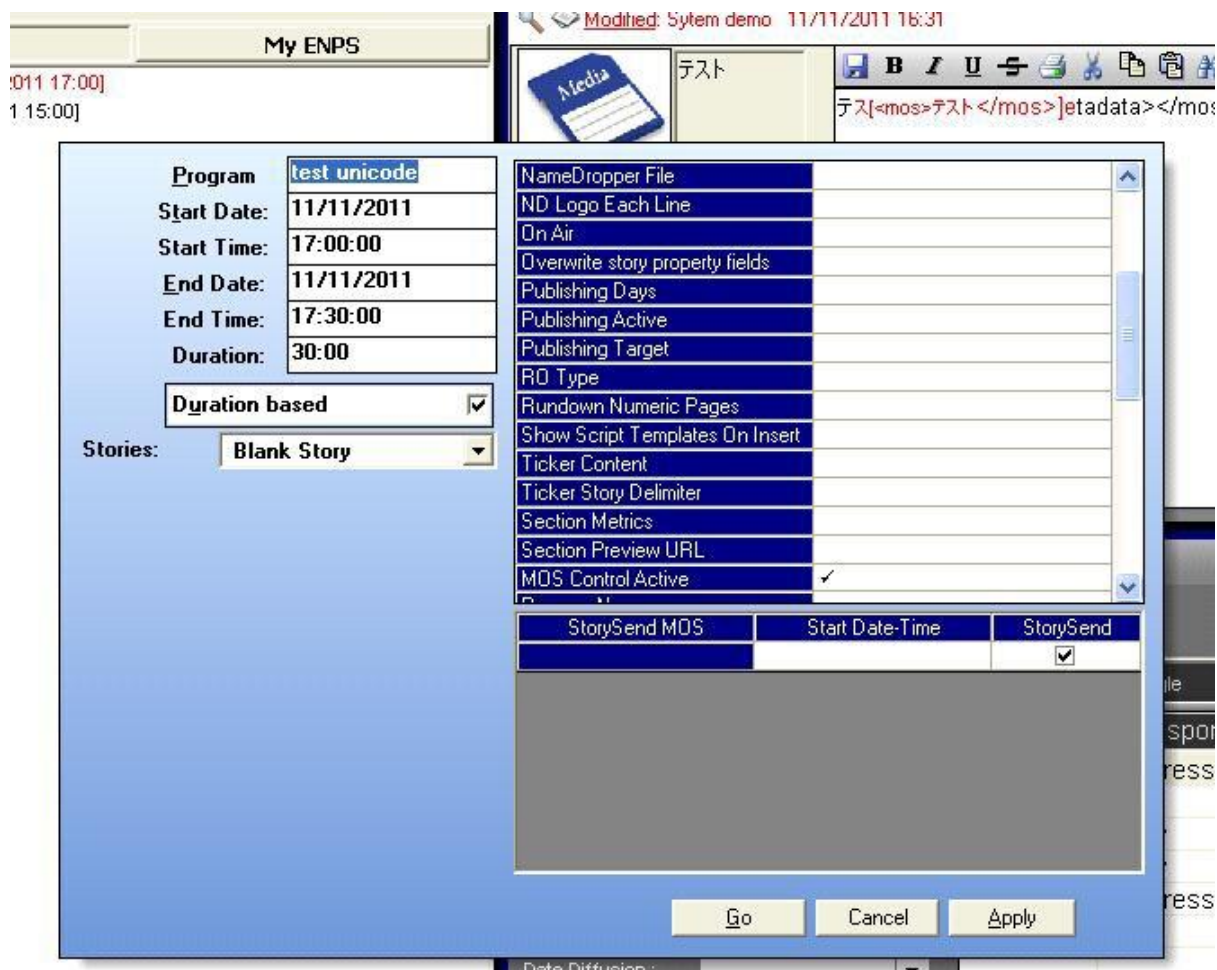
Création d'un rundown dans ENPS :

Ajoutez une story contenant des items audio Netia, par glisser-déposer vers le rundown.



Rundown dans ENPS

Ensuite, rendez-vous dans la section Propriétés du rundown et activez la fonction "MOS Control active".



Propriétés du Rundown

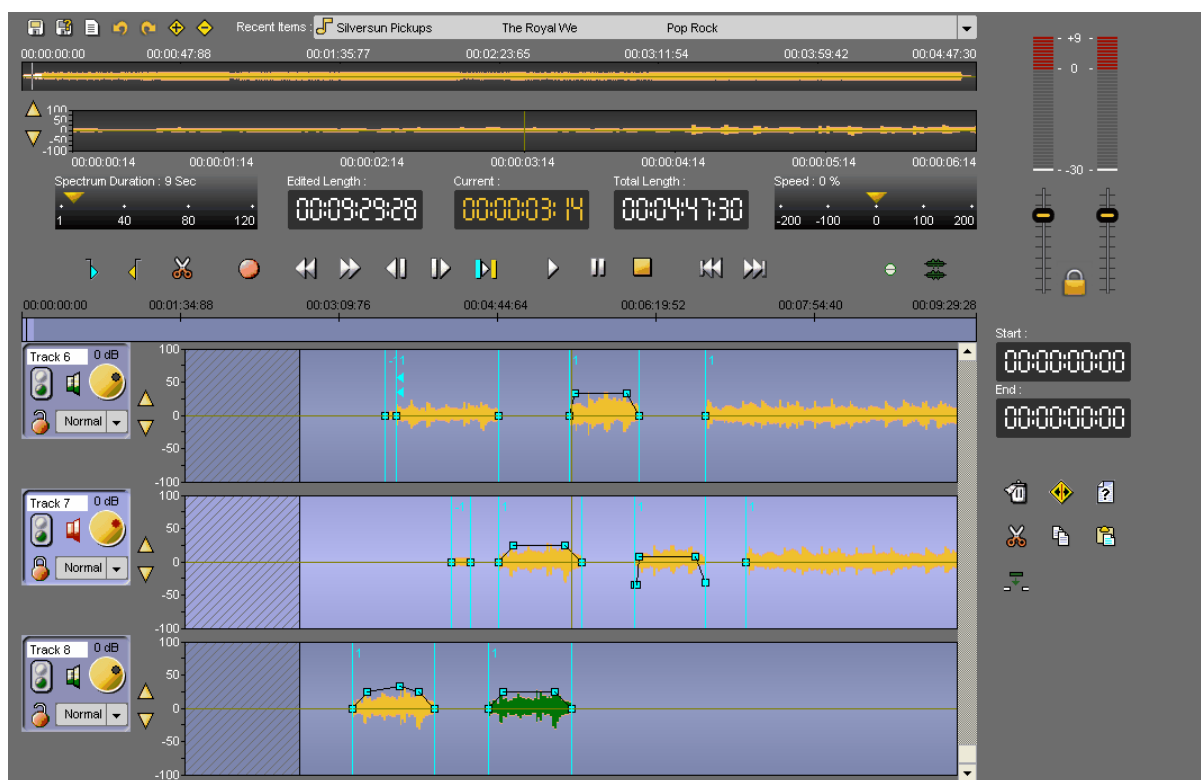
A ce stade, il devrait y avoir un message allant vers Newslink et un cartouchier avec le même nom étant donné que le rundown devrait avoir été dans l'onglet du Browser (Rafraichissez l'écran afin de constater la répercussion car aucune notification n'est visible au niveau du Browser lorsqu'un cartouchier est créé/détruit).

Feeds	Jingle	Adverts	Text	CartStack	Template	Log Sheet	Stack
Date	Title	Type	Duration	User	Num	Name	Title
11/11/2011 5:00:00 PM	test unicode		0:06:48	MOS	1	Billy Paul	Me and Mr.
11/9/2011 3:00:00 PM	8003 test		0:10:34	MOS	2	BT press office	テスト
3/30/2007 4:08:39 PM	U2	Pop Rock	0:09:29	ADMINISTRATOR			

Onglet Cartouchier du Browser Netia

15. Multipiste

NB : Put your mouse on a function to get the explanation



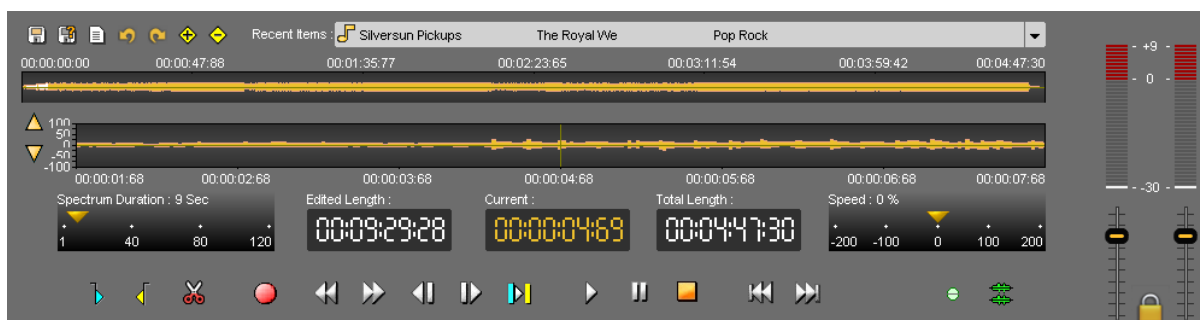
Onglet "Multipiste" dans Radio-Assist

15.1. Définition du Multipiste

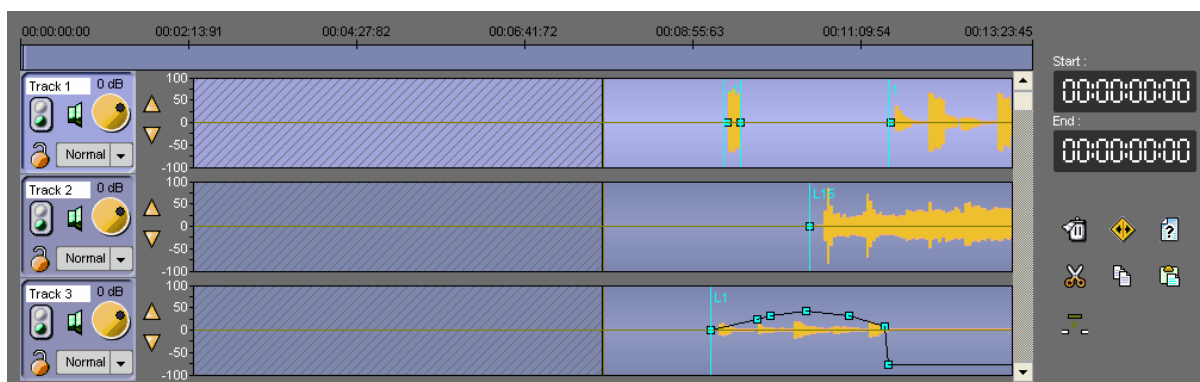
L'outil « Multipiste » est un outil de montage permettant de mixer des éléments entre eux. Le mode de montage est additif. Cela signifie que vous sélectionnez la partie que vous souhaitez garder.

Le "Multipiste" est divisé en 2 parties :

Ø La partie supérieure affiche la piste originale : la piste qui affiche l'élément à couper.



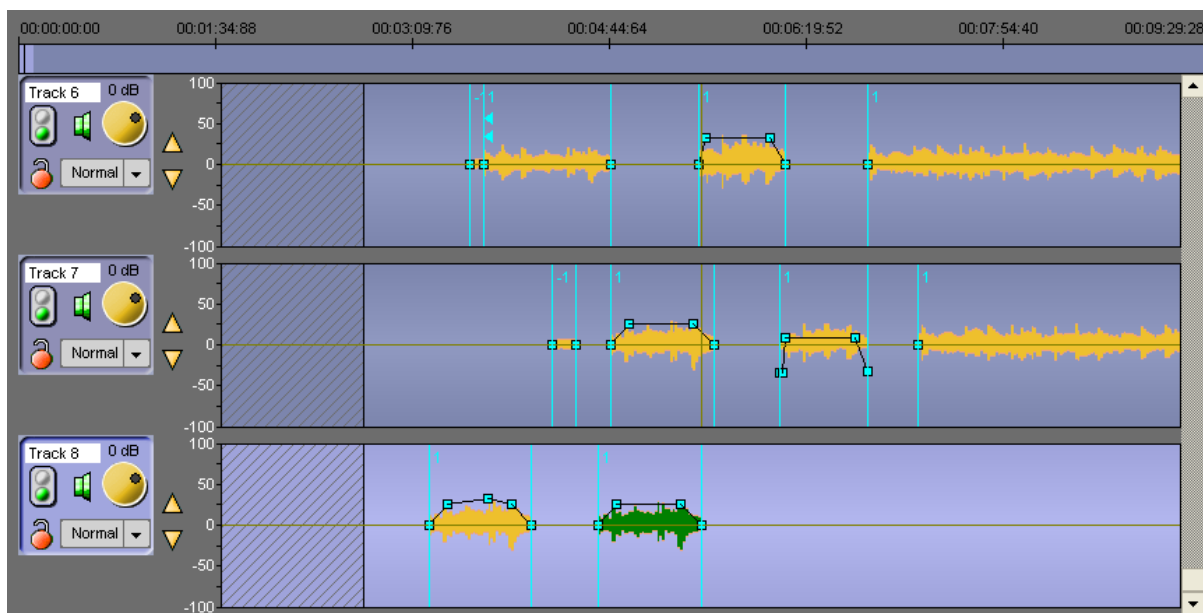
Ø La partie inférieure affiche les pistes montées : les pistes où les différentes coupes apparaissent (donc le mix).



15.2. Afficher plus de pistes (+)

Pour afficher plus de pistes sur la partie basse de l'outil « Multipiste », cliquez sur l'icône

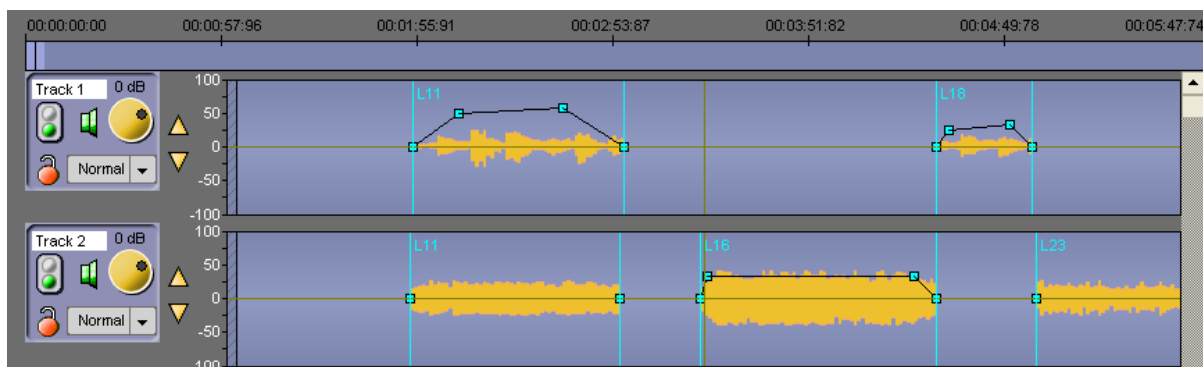
"plus" : 



15.3. Afficher moins de pistes (-)

Pour afficher moins de pistes sur la partie basse de l'outil « Multipiste », cliquez sur

l'icône "moins" : 



15.4. Les fonctions de transport

Les fonctions de transport disponibles dans l'outil "Multipiste" sont les suivantes :



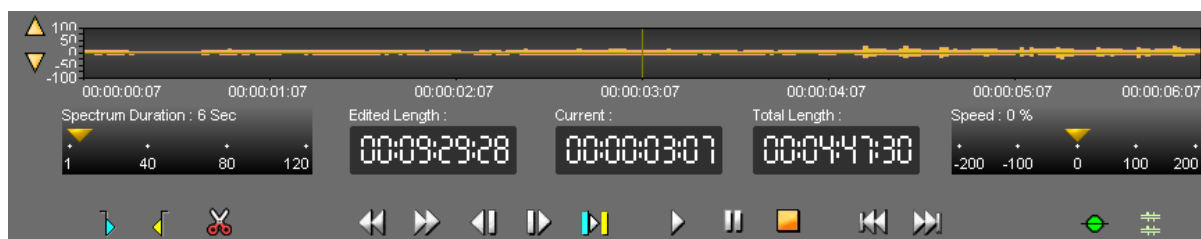
Écouter l'élément* (barre espace)

* Vous pouvez choisir d'écouter soit la piste originale, soit les pistes montées.

- Pour écouter la piste originale (partie supérieure du Multipiste), cliquez sur l'icône

suivante : 

Ou, sélectionnez la piste originale en cliquant simplement dessus.



- Pour écouter les pistes montées (partie inférieure du Multipiste), cliquez sur l'icône

suivante 

- Ou, sélectionnez les pistes montées en cliquant sur l'une d'elles.



Mettre l'élément en pause



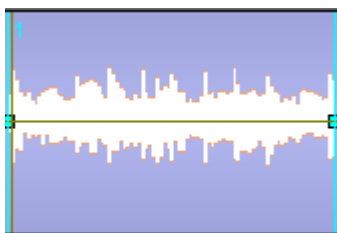
Arrêter la lecture (barre espace)



Aller au début (F8).

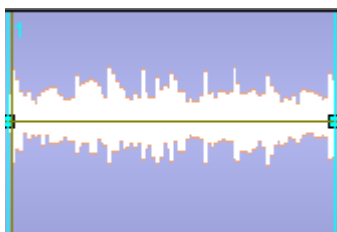
NB : Si vous écoutez les pistes montées et que vous avez une piste de

sélectionnée (séquence en noire), vous allez au début de la séquence et non pas au début de la piste.



Se rendre à la fin de la piste (F9)

NB : si vous lancez la lecture des pistes montées et que l'une des séquences est sélectionnée (en noir), vous atteignez la fin de la séquence et non celle de la piste.rack.



Ecouter en avant ou en arrière lentement en restant cliqué.



Ecouter en avant ou en arrière à vitesse normale en restant cliqué.



Ecouter l'intérieur de la coupe (Entre le bleu et le jaune).

NB : Si la coupe fait plus de 4 secondes, seulement 2 secondes après le bleu et 2 secondes avant le jaune seront écoutées.

15.5. La tête de lecture

La tête de lecture est la ligne verticale présente au milieu de la piste de montage et qui est fixe.

Lorsque vous souhaitez placer un bleu, placer un jaune, insérer un blanc ou faire toutes actions d'insertion, vous devez **IMPERATIVEMENT** placer la tête de lecture à l'endroit voulu.

15.6. Placer un marqueur d'entrée (bleu)- (F3)

Pour placer un point d'entrée, représenté par le bleu et marquant ainsi le début de votre sélection :

- Placez la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez placer le bleu.

- Cliquez sur l'icône « marquer un début de coupe » .

NB : vous pouvez positionner le marqueur bleu en faisant un clic droit avec la souris ou en pressant la touche F3 (voire [Raccourcis](#) du clavier pour Multipiste).

15.7. Placer un marqueur de sortie (jaune) - (F4)

Pour placer un point de sortie, représenté par le jaune et marquant ainsi la fin de votre sélection :

- Placez la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez placer le jaune.

- Cliquez sur l'icône « marquer une fin de coupe » : .

NB : vous pouvez positionner le marqueur bleu en faisant un clic droit avec la souris ou en pressant la touche F3 (voire [Raccourcis](#) du clavier pour Multipiste).

15.8. Montage dans le Multipiste

- Cliquez sur l'onglet « Multipiste ».
- Dans le Browser, sélectionnez l'élément que vous souhaitez monter.
- D'un simple glisser-déposer, placez l'élément sur la piste de montage de la partie haute de l'outil « Multipiste ».

- Commencez par écouter votre élément. .

- Sélectionnez la partie que vous souhaitez garder grâce au bleu  (représentant le

point d'entrée) et le jaune  (représentant le point de sortie).

Vous pouvez réajuster le bleu et le jaune ci ceux-ci ne sont pas placés correctement.

- Pour cela, placez-vous sur le bleu ou le jaune, une double flèche apparaît, restez cliqué dessus et déplacez soit le bleu soit le jaune.

Pour vérifier les positions du bleu et du jaune , vous pouvez écouter la partie à garder (avant d'effectuer la coupe) en cliquant sur l'icône « jouer à l'intérieur de la coupe » .

- Ensuite, sur la partie basse de l'outil « Multipiste », sélectionnez sur quelle piste vous souhaitez placer la partie sélectionnée et à quel endroit sur la piste (placez la tête de lecture).

- Une fois que vous êtes sûr de votre coupe, cliquez sur « couper » .
- Ce que vous avez coupé s'affiche sur la partie basse à l'endroit de la tête de lecture.
- Pour réaliser de nouvelles coupes, refaites les manipulations expliquées ci-dessus.

Pour sélectionner un autre élément à insérer dans votre montage courant, retournez dans le Browser, et d'un simple glisser-déposer, positionnez-le nouvel élément sur la piste de montage. L'élément précédent sera automatiquement remplacé, sans que votre montage soit modifié (attention il faut prendre des bruts ou des masters).

Vous avez ensuite d'autres fonctions disponibles dans la partie basse pour modifier votre mixage.

15.9. Modifier le niveau sonore des pistes

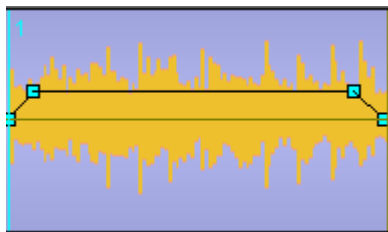
Pour modifier le niveau global d'une piste, utilisez le « jog » disponible à gauche de votre

piste .

NB : effectuer un clic droit sur le jog pour revenir sur "0" dB.

15.10. Ajouter des points de niveau

Par défaut, chaque séquence possède 4 points de niveaux (2 au début de la séquence et 2 à la fin de la séquence).



Pour ajouter un nouveau point de niveau sur une séquence :

- Faites un clic droit à l'endroit où vous souhaitez ajouter un point de niveau.

Le point de niveau apparaît.

15.11. Supprimer des points de niveau

Pour supprimer un point de niveau :

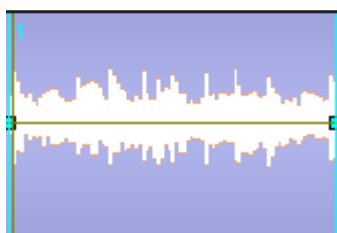
- Placez votre souris sur le point de niveau à supprimer.
- Faites un clic droit dessus. Le point de niveau disparaît.

NB : vous ne pouvez pas supprimer les points de niveaux par défaut d'une séquence.

15.12. Effacer une séquence (Suppr)

Pour supprimer une séquence :

- Sélectionnez la séquence à supprimer (elle devient noire).



- Cliquez sur l'icône « supprimer » .

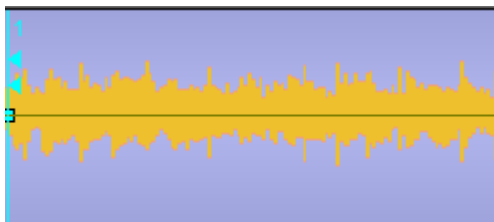
La séquence est supprimée.

NB : Si vous souhaitez effacer plusieurs séquences simultanément, pressez la touche "Ctrl", sélectionnez vos séquences et appuyez sur "Supprimer".

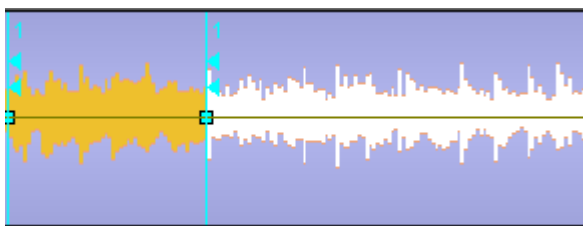
15.13. Scinder une séquence

Pour scinder une séquence :

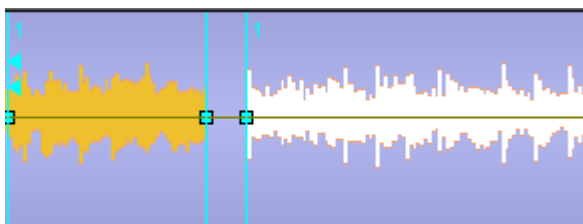
- Placez la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez scinder.



- Cliquez sur l'icône « scinder » . La séquence est scindée.
- Cliquez sur la deuxième partie de la séquence scindée. Elle devient noire.



- Recliquez dessus, restez cliqué et déplacez la séquence.



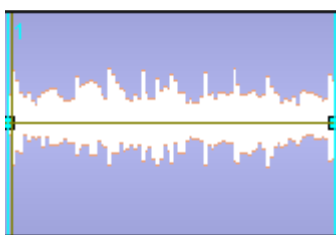
15.14. Insérer un blanc dans le Multipiste

Voire le chapitre "[Scinder une séquence](#)".

15.15. Renommer une séquence dans le Multipiste

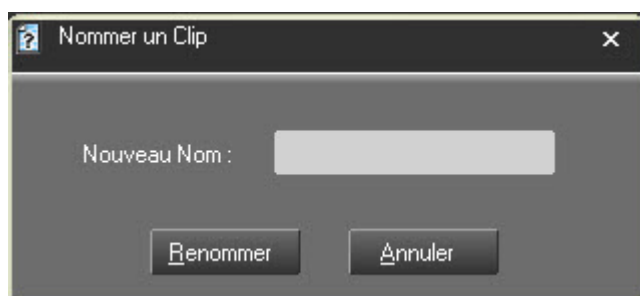
Pour renommer une séquence :

- Sélectionnez la séquence à renommer (elle devient noire).



- Cliquez sur l'icône « nommer la sélection courante » .

- Saisissez le nom de la séquence.

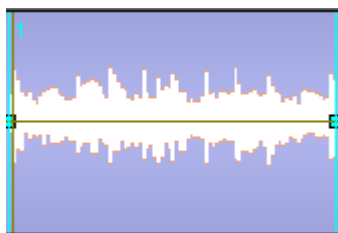


- Cliquez sur « OK » ou appuyez sur la touche « Entrée » de votre clavier. La séquence est renommée.

**15.16. Couper/Coller une séquence dans le Multipiste (Ctrl +X/Ctrl+V)**

Pour couper/coller une séquence de votre élément :

Sélectionnez la séquence à couper (elle devient noire) :



- Cliquez sur « Couper» .

- Placez la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez coller la séquence.

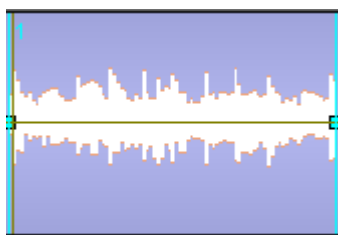
- Cliquez sur « Coller » .

Votre séquence est déplacée.

15.17. Copier/Coller une séquence dans le Multipiste (Ctrl +C/Ctrl+V)

Pour copier/coller une séquence de votre élément :

- Sélectionnez la séquence à copier (elle devient noire) :



- Cliquez sur « Copier » .

- Placez la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez coller la séquence.

- Cliquez sur « Coller » .

Votre séquence est copiée.

15.18. Mode remplacement / Mode Insertion

Il existe 2 modes pour insérer une séquence de la piste originale à la piste montée.



Mode remplacement : insertion simple d'une séquence sans déplacer une autre séquence. Cela signifie que l'insertion ne peut se faire que si l'espace est suffisant.

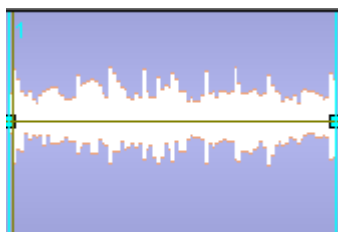


Mode Insertion : quand vous cliquez sur l'icône « mode remplacement », vous passez sur la fonction « Mode insertion ». Cette fonction permet non seulement d'insérer une séquence en déplaçant les autres séquences dans le cas où vous n'auriez pas suffisamment d'espace, mais aussi de « recoller » toutes les séquences si vous scindez une séquence.

15.19. Déplacer une séquence au sein d'une piste

Pour déplacer une séquence sur une même piste :

- Sélectionnez la séquence à déplacer (elle devient noire).



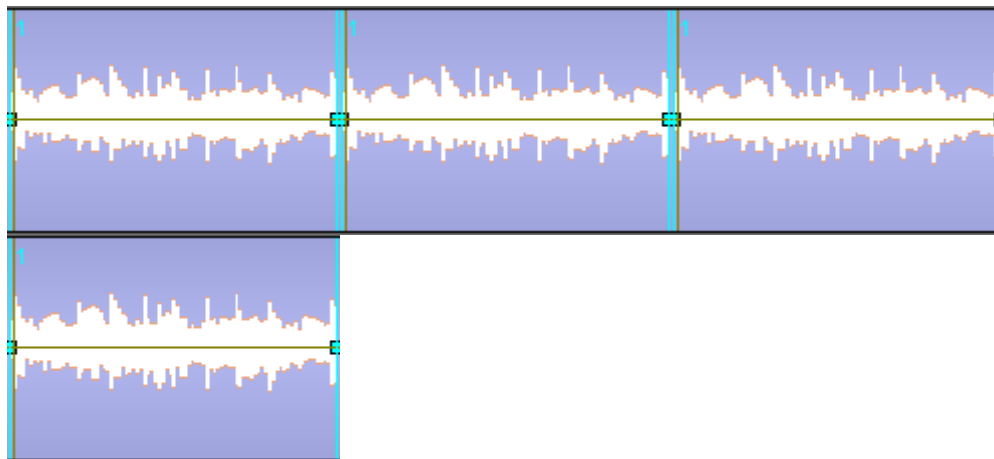
- Recliquez sur la séquence et restez cliqué.
- Glissez-la séquence à l'aide de votre souris sur la piste, à l'endroit voulu.

La séquence est déplacée.

15.20. Déplacer plusieurs séquences au sein d'une piste

Pour déplacer plusieurs séquences sur une même piste :

- Appuyez sur la touche « Ctrl » de votre clavier et maintenez-la appuyée.
- Sélectionnez les séquences à déplacer en cliquant dessus (elle deviennent noires).



- Glissez-les sur la piste à l'aide de votre souris, à l'endroit voulu.

Les séquences sont déplacées.

NB : si vous appuyez en même temps sur les touches « Ctrl » + « A » de votre clavier, toutes les séquences de la piste choisie seront sélectionnées.

15.21. Enregistrer sur une piste (Multipiste)

- Cliquez sur l'icône du cadenas rouge , sur la piste où vous souhaitez enregistrer.

Lorsque le cadenas est fermé  (signifiant piste verrouillée), le bouton "Enregistrer"  apparaît, à côté de l'icône "couper".

- Positionnez la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez que l'enregistrement débute.

- Cliquez sur « Enregistrer » .

- A la fin de l'enregistrement, cliquez sur « stop » .

Une fenêtre apparaît pour sauvegarder votre enregistrement dans le Browser.

- Remplissez la fiche et sauvegardez en cliquant sur l'icône de la disquette  (où sur « annuler » si vous souhaitez recommencer votre enregistrement.)

NB : le statut de l'élément sauvegardé sera Brut .

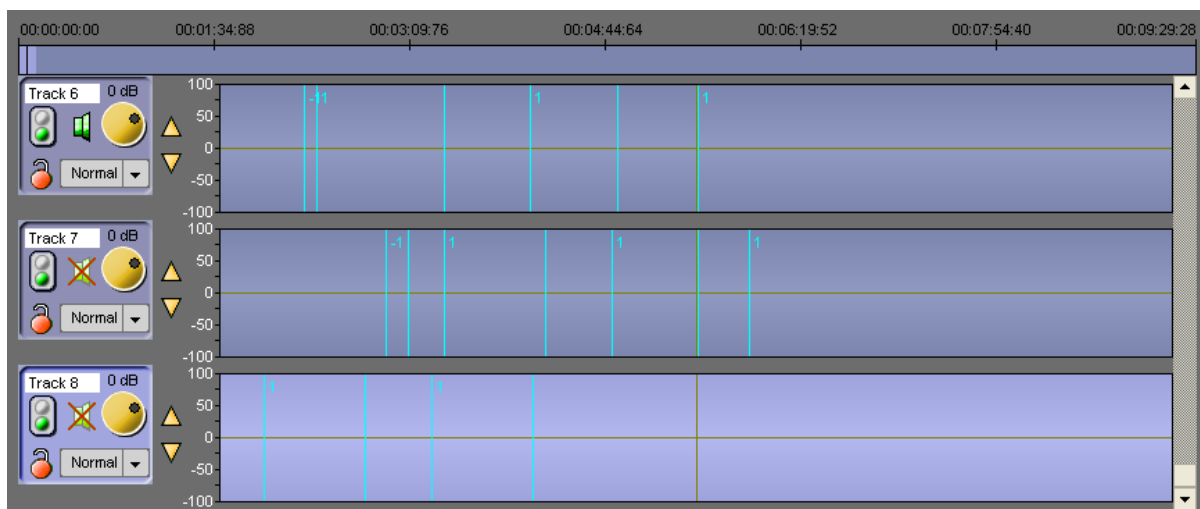
15.22. Ecouter une piste en mode solo

La fonction "Solo" est représentée par l'icône "Feu bicolore" . Lorsque le feu est vert, alors la piste est activée pour l'écoute.

Pour écouter une piste en solo :

Cliquez sur l'icône "feu bicolore"  à côté de la piste que vous souhaitez jouer en solo.

Les autres pistes sont fermées. les icônes de "Feux bicolores" passent en rouge :



Pour écouter à nouveau toutes les pistes, cliquez sur l'icône de "feu bicolore" qui est vert, présent sur la piste que vous avez écouté en solo.

15.23. Fermer une piste (Fonction "Mute")

La fonction "Mute" (fonction qui permet de désactiver l'écoute d'une piste) est représentée par l'icône d'un haut-parleur .

Pour désactiver une piste :

- Cliquez sur l'icône du haut-parleur présent sur la piste que vous voulez désactiver .

Une croix rouge apparaît sur le haut-parleur. La piste est désactivée pour l'écoute.

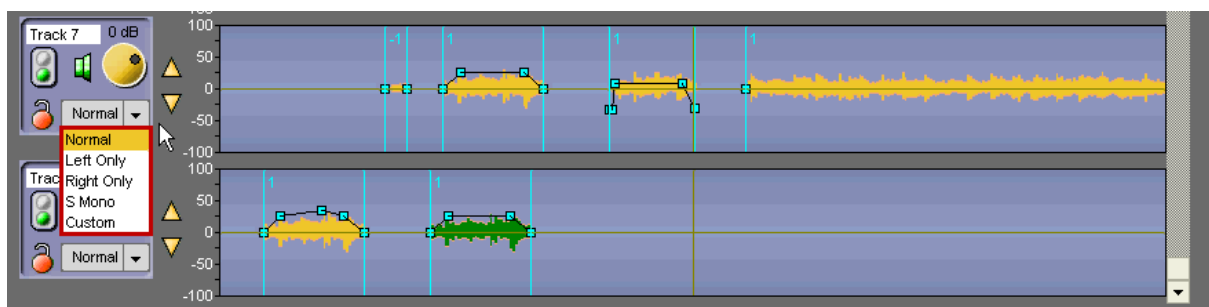
- Pour l'écouter à nouveau, cliquez sur le haut-parleur .

- La croix rouge disparaît et vous pouvez écouter à nouveau la piste .

15.24. Fonction "Panning"/"Balance"

L'outil Multipiste propose une fonction qui permet d'effectuer de la balance et du panning.

Cette fonction est disponible sur chaque piste, dans la partie inférieure du Multipiste.



Normal : à droite on joue ce qu'il y a sur le canal droit et à gauche on joue ce qu'il y a sur le canal gauche.

Left Only : sur les 2 côtés, on joue ce qu'il y a sur le canal gauche.

Right Only : sur les 2 côtés, on joue ce qu'il y a sur le canal droit.

Custom : 4 Boutons de paramétrage des niveaux :

- "L" : Configuration du niveau du canal gauche.
- "R" : Configuration du niveau du canal droit.

- "L/R" : Configuration du niveau du canal gauche quand il est joué sur le canal droit.
- "R/L" : Configuration du niveau du canal droit quand il est joué sur le canal gauche.

15.25. Annuler une action (Undo) - (Ctrl + Z)

Pour annuler une action faite, cliquez sur la fonction « annuler » représentée par l'icône suivante : 

NB : vous pouvez annuler jusqu'à 256 actions avant sauvegarde.

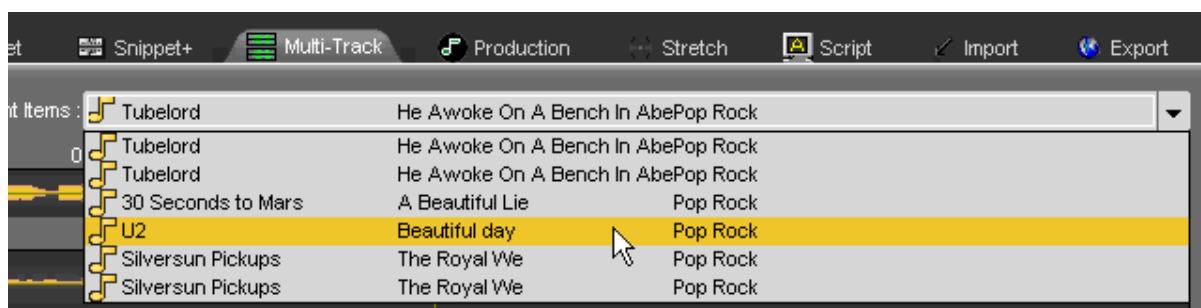
15.26. Refaire une action (Redo) - (Ctrl + Y)

Lorsque vous annulez une action et que vous changez d'avis, vous pouvez refaire cette action en cliquant sur l'icône « refaire » .

15.27. Consulter la liste des derniers éléments utilisés

Pour connaître la liste des derniers éléments que vous avez utilisé :

- Allez dans « derniers éléments »
- Cliquez sur la flèche descendante. Un menu apparaît avec la liste des éléments récemment utilisés.



Si vous cliquez sur un élément de la liste, vous insérez le son sur votre piste de montage, à l'endroit où se trouve la tête de lecture.

15.28. Sauvegarder un montage (Ctrl + S)

Pour sauvegarder un montage utilisez les fonctions suivantes :

-  **Sauvegarder** : pour sauvegarder le travail effectué. Le montage est inséré dans la base de données. Il est accessible dans l'onglet sous lequel vous l'avez sauvegardé. S'il s'agit seulement de modifications sur un montage existant, ce dernier est mis à jour et la version précédente est remplacée.
-  **Sauvegarder sous** : pour sauvegarder le montage sous un nouveau nom. S'il s'agit de modifications sur un montage existant, ce mode de sauvegarde, contrairement au précédent, permet de conserver les deux montages.
-  **Nouveau** : ce bouton permet de vider la piste afin de créer un nouveau montage.

15.29. Raccourcis Multipiste

F3 : Mettre un bleu

F4 : Mettre un jaune

F5 ou **suppr** : Couper la sélection

F7 : Ecouter l'intérieur de la coupe (2 secondes après le bleu et 2 secondes avant le jaune).

F8 : Aller au début du son

F9 : Aller à la fin du son

F10 : Ecouter rapidement en avant

F11 : Ecouter rapidement en arrière

F12 : Changer le mode d'écoute (mode original – mode monté)

Barre Espace : Ecouter/Arrêter

Ctrl + A : Sélectionner toute la piste

Ctrl + N : Nouveau document

Ctrl + Z : Annuler la dernière action (undo)

Ctrl + Y : Refaire la dernière action (redo)

Ctrl + C : Copier

Ctrl + X : Couper

Ctrl + V : Coller

Ctrl + S : Sauvegarder

Ctrl + flèche gauche* : agrandir le spectre

Ctrl + flèche droite* : rétrécir le spectre

Page up : Aller au bleu

Page down : Aller au jaune

+ : Afficher plus de pistes

- : Afficher moins de pistes

Clic + flèche gauche (touche clavier) : Dé/Sélectionner toutes les pistes avant le point courant.

Clic + flèche droite (touche clavier) : Dé/Sélectionner toutes les pistes après le point courant.

Molette souris : zoom in/zoom out horizontal

Shift + Molette souris : zoom in/zoom out vertical

Ctrl + Molette souris : page de gauche/page de droite

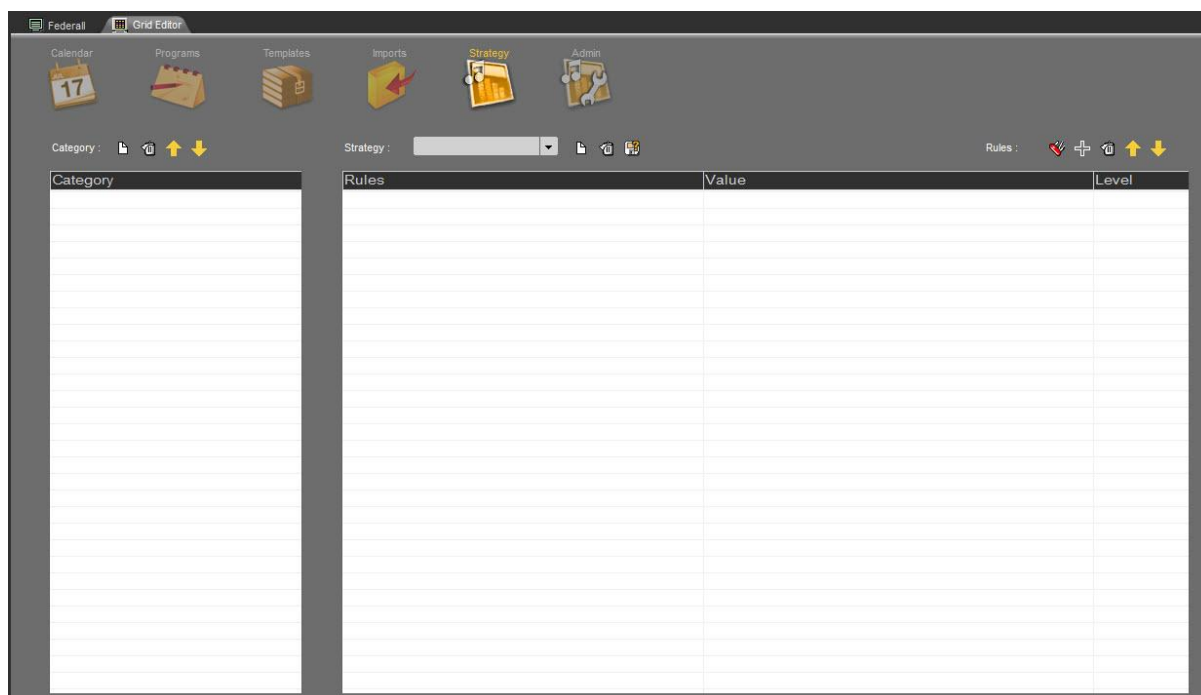
16. Planification Musicale

16.1. Présentation de la Planification Musicale

L'outil de programmation musicale intégré à Radio-Assist permet de réaliser les opérations suivantes :

- Créer une programmation musicale.
- Modifier une programmation musicale.
- Réaliser simplement un comblage musical.
- Gérer plusieurs antennes.
- Prendre en compte des éléments réellement diffusés (réconciliation).

La programmation musicale est partie intégrante de l'onglet Grid Editor de Radio-Assist.



16.2. Afficher les icones

Seuls les administrateurs ont la possibilité d'afficher ces icones.



Il faut mettre la valeur "29" à la clé "**ExtraDisplay**" dans la base de registre :
HKLM\SOFTWARE\{WOW6432Node}\NETIA\Radio-Assist\8.0\LogView8\Ctrls

Il faut aussi autoriser dans Administrator le droit "Can see Music Scheduler" dans Grid-Editor et Feder-All

16.3. Glossaire

Librairie

Contient l'ensemble des éléments sonores susceptibles d'être planifiés.

Chaque élément est décrit par un ensemble de paramètres obligatoires ou facultatifs.

Catégorie.

C'est l'information de description fondamentale d'un élément de la librairie. Elle est obligatoire.

Une catégorie peut être vue comme un ensemble de titres devant avoir une exposition similaire.

L'utilisateur crée autant de catégories qu'il le souhaite (création/édition à la volée).

L'utilisation la plus courante des catégories est le regroupement des titres musicaux par époque.

Horloge

L'horloge détermine le type d'élément devant être joué à un moment donné.

L'horloge (traditionnellement d'une durée heure) décrit le déroulement de l'antenne.

Elle est constituée de blocs, chaque bloc contenant une succession de pas élémentaires.

Les pas peuvent être un élément à planifier (musique, un jingle), une réservation d'espace, une balise horaire....

Chaque pas à planifier est obligatoirement typé avec une catégorie.

La durée d'un pas correspond à la durée moyenne des éléments de la catégorie.

Des filtres de caractéristiques peuvent également être fixés sur un pas d'horloge (pour forcer la caractéristique d'un pas donné lors de la planification).

Une horloge est un Template pouvant être utilisé plusieurs fois sur une journée/semaine.

Calendrier

Permet d'assigner une horloge à chacune des heures de la semaine.

Le pas élémentaire du calendrier est une heure.

Règle

La planification musicale met à disposition de l'utilisateur un certain nombre règles lui permettant de guider la programmation vers la couleur musicale à atteindre.

Une règle est un paramétrage du système qui permet de contrôler la représentation d'une des caractéristiques décrivant les éléments de la librairie (genre, tempo, type, restriction horaire....)

Une règle peut posséder des propriétés réglables par catégorie et par tranche horaire (cf Stratégies)

Les règles peuvent être regroupées selon leur mode de réglage (taux de rotation, contraintes enchaînements, proportions générales...)

Exemple : La règle « Séparation Minimum pour un Titre » possède la valeur « durée » qui définit l'espacement minimum entre deux apparitions d'un même titre. Cette valeur peut être différente d'une catégorie à l'autre. Ainsi, un titre Top 40 sera autorisé à apparaître toutes les 3 heures, alors qu'on imposera un intervalle plus grand pour un titre Gold.

De même, la séparation minimum pour un titre peut varier selon l'heure de la journée (les rotations seront par exemple moins élevées la nuit que la journée).

Stratégie

Une stratégie est une sélection de règles à appliquer, de paramétrages associés à ces règles, ainsi que l'ordre d'importance de chaque règles.

La sélection des règles, ainsi que leur ordre de priorité peut être, à l'intérieur d'une même stratégie, différente d'une catégorie à l'autre. Il y a donc une sous association règles/catégorie dans la définition d'une stratégie.

Calendrier de stratégies.

Différentes stratégies peuvent être utilisées au cours d'une journée ou semaine.

Il existe donc un calendrier permettant de choisir quelle stratégie doit être appliquée pour chacune des heures de la journée.

Planification

Pour réaliser la programmation musicale, le logiciel va choisir, pour chaque pas cible d'une horloge, un élément appartenant à la catégorie du pas étudié.

La programmation se fait catégorie par catégorie sur la période à planifier.

Un panier est constituée pour chaque catégorie.

Pour un pas donné, le logiciel parcourt le panier de haut en bas et sélectionne le premier élément qui répond à toutes les règles fixées par l'utilisateur pour ce pas.

S'il n'en trouve pas, il parcourt le panier à nouveau en ignorant la règle cassable de poids la plus faible. Il continue ainsi de suite. Si aucun son respectant les règles incassables n'a pu être trouvé, le programme laisse la position non planifiée.

Un élément planifié est ré-introduit dans le panier en fonction du pourcentage de retour de l'élément (100% équivaut à un retour en bas du panier).

A l'issue de la planification automatique, un rapport est présenté indiquant le nombre d'éléments planifiés par catégorie et le nombre d'éléments non planifiés par catégorie.

Ordre de planification (pass order)

Définit dans quel ordre les catégories seront planifiées.

Ce paramètre est important car les catégories planifiées en premier, à règles identiques, sont les moins contraintes et bénéficient d'une plus grande homogénéité de rotation naturelle.

Les catégories comportant le moins d'éléments sont donc souvent planifiées en premier.

Une catégorie non présente dans cette liste ne sera jamais planifiée, même si des pas cibles appartenant à cette catégorie sont présents dans une horloge.

Outils d'analyse

Pour un fonctionnement harmonieux d'un système de planification, il doit y avoir une cohérence entre les critères imposés au système et la composition de la librairie (une règle trop restrictive imposée sur une caractéristique sous représentée peut bloquer la planification).

Aussi, l'utilisateur bénéficie d'outils d'analyse lui permettant de connaître simplement la composition de sa librairie pour chacune des caractéristiques.

Edition de la programmation

Une fois la programmation générée, l'utilisateur peut parcourir celle-ci pour l'éditer.

Il peut déplacer des éléments par Giller/Déposer, en supprimer...

En se positionnant sur un pas à éditer, le logiciel lui présente le panier de la catégorie (autre option : lui sont présentés les titres les moins joués par rapport à la position considérée).

Pour chaque élément du panier, l'utilisateur visualise comment les règles sont respectées, ou non, pour le pas considéré. De plus, une seconde liste synthétique permet de voir en un coup d'œil les règles violées.

L'utilisateur peut également aller sélectionner un titre dans une autre catégorie. Les mêmes informations quant au respect des règles apparaissent.

16.4. Préparer une planification musicale

Afin de préparer une planification musicale, nous devons passer par plusieurs étapes :

- Créer des catégories et des grilles
- Appliquer une catégorie et une grille à un son
- Définir des règles
- Définir des stratégies
- Définir des horloges

Une fois que toutes ces étapes ont été remplies, nous pourrons démarrer le processus de planification musicale.

Nous serons capables d'en contrôler les résultats et de modifier les planifications générées.

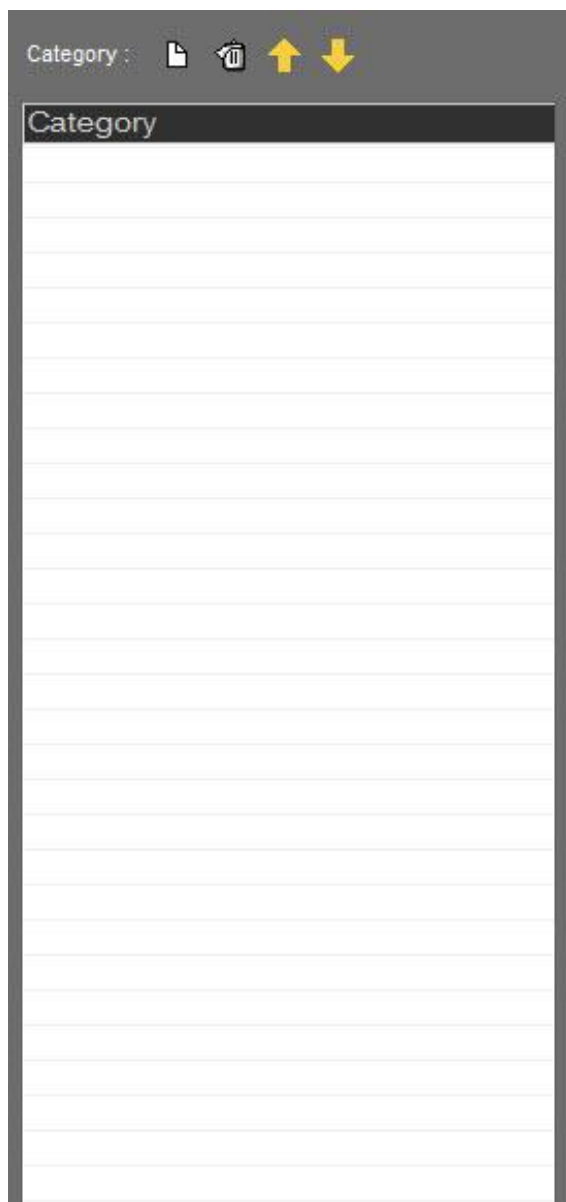
Cette documentation montre comment créer une programmation musicale en utilisant les notions "Nouveautés", "Récurents" et "Hits" ainsi que les critère de répartition

géographique "International" et "National". Nous utiliserons également la catégorie "Jingle".

16.4.1. Créer une catégorie



Créer une catégorie se fait dans l'onglet Grid Editor, en cliquant sur



Sur la partie gauche de l'écran, cliquez sur 

Le champ devient éditable :



Tapez le nom de votre nouvelle catégorie, puis validez en utilisant la touche "Entrée" de votre clavier.



IMPORTANT : Il est impossible de modifier le nom de la catégorie une fois que celle-ci a été créée.

Une fois que toutes les catégories ont été créées, vous pouvez modifier leur ordre en utilisant les boutons  et  pour faire remonter ou descendre la catégorie.

IMPORTANT : Cet ordre est très important.

Cet ordre sera utilisé par le processus de planification.

L'outil de planification remplira la conduite en piochant des éléments dans la 1ère catégorie, puis dans la 2nde catégorie, etc...

Parce que les règles seront paramétrées au niveau de l'outil de planification, au fur et à mesure que celui-ci remplira les conduites, il lui sera de plus en plus difficile de trouver des sons satisfaisant à toutes les règles.

La première catégorie sera soumise à moins de contraintes pour le remplissage. La seconde catégorie sera soumise à un peu plus de contraintes (puisque'elle tiendra compte de ce qui vient d'être programmé pour satisfaire aux règles), la troisième aura encore plus de contraintes, etc...

Par conséquent, la catégorie contenant le plus de sons doit être placée au bas de la pile des catégories. Ceci permettra au logiciel d'être confronté à une plus grande de possibilités de choix pour effectuer la planification.

16.4.2. Créer/Modifier/Effacer une grille

Une grille est un outil vous permettant de définir si un son sera ou non planifié dans les 24 tranches horaires de la journée, et ceci de manière individuelle pour chaque jour de la semaine.

16.4.2.1. Créer une grille

Créez une grille :

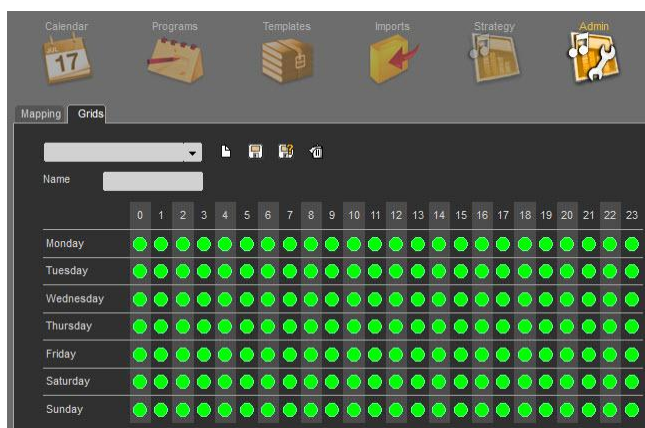
Vous pouvez créer autant de grille que vous le souhaitez.

Une grille est une façon de préciser pour un son QUAND celui-ci peut être joué, entre 00:00 et 24:00, du lundi au dimanche.

Ces créneaux sont découpés en tranche d'une heure.



Pour créer une grille, cliquez sur



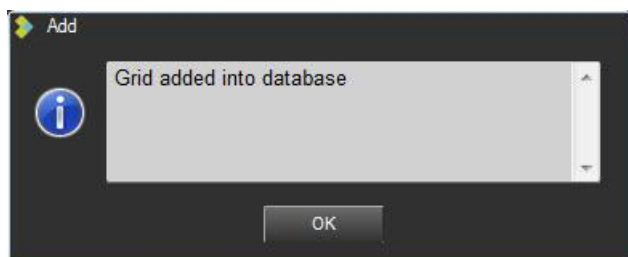
Tapez le nom de la grille dans le champ "Nom".

Un point vert signifie que le son peut être joué.

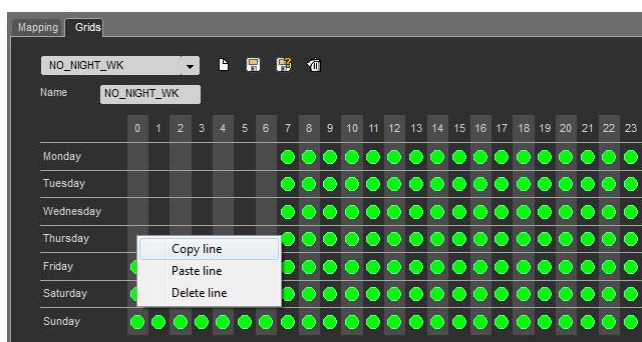
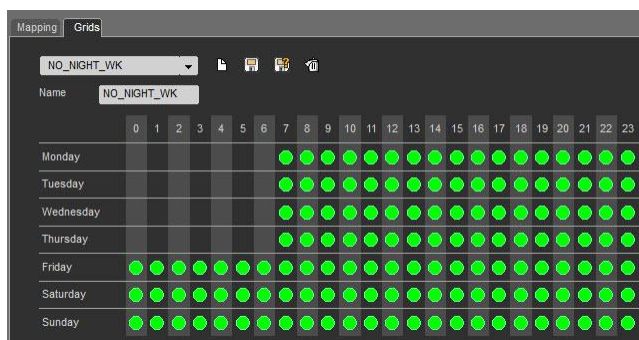
L'absence de point vert signifie que le morceau ne doit pas être programmé à ce moment-là.

En cliquant sur un globe vert, vous le faites disparaître.

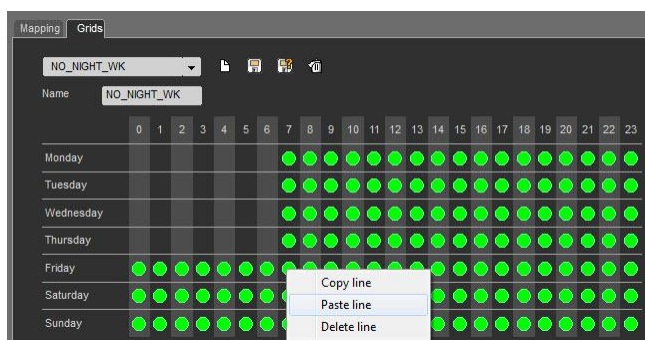
Une fois que la sélection est faite, cliquez sur 



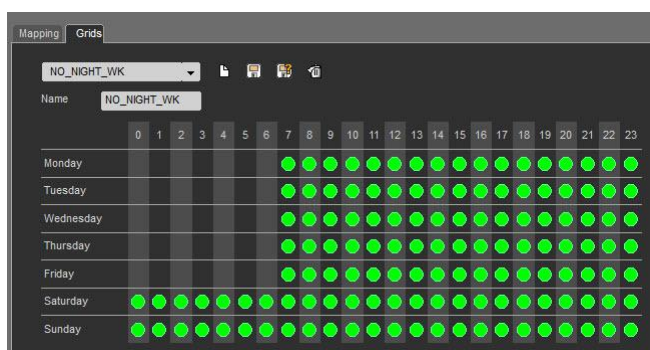
Il est possible de dupliquer une ligne en faisant un clic droit sur la ligne que vous souhaitez reproduire : Ici, vendredi est identique à jeudi.



Faites un clic-droit sur la ligne à copier

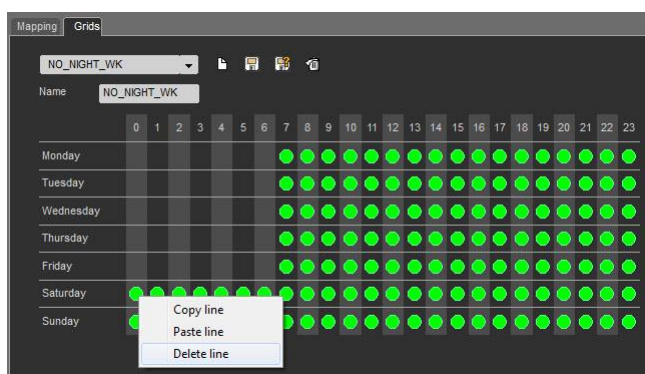


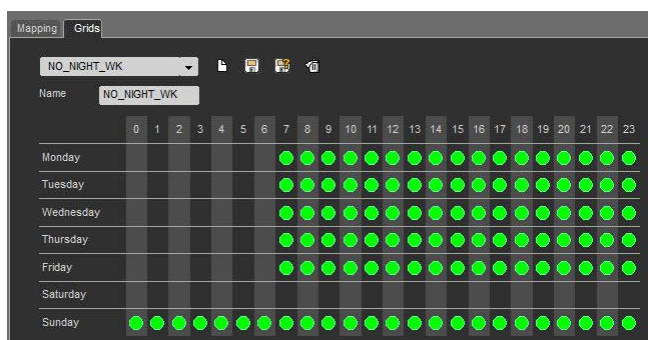
Ensuite, copiez la ligne à l'endroit où vous souhaitez dupliquer ses propriétés



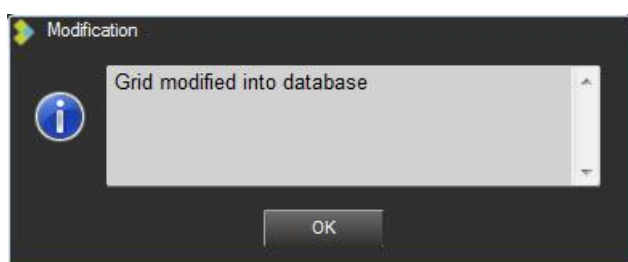
Vendredi est identique à Jeudi

Vous pouvez également effacer l'ensemble des points verts d'une ligne en faisant un clic-droit sur celle-ci et en choisissant "Delete line" :





Cliquez sur  pour sauvegarder vos modifications.



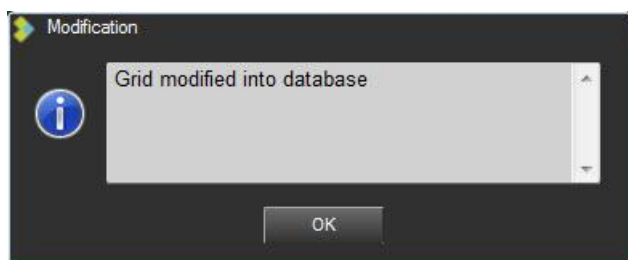
La grille est modifiée.

16.4.2.2. Modifier une grille

Modifier une grille :



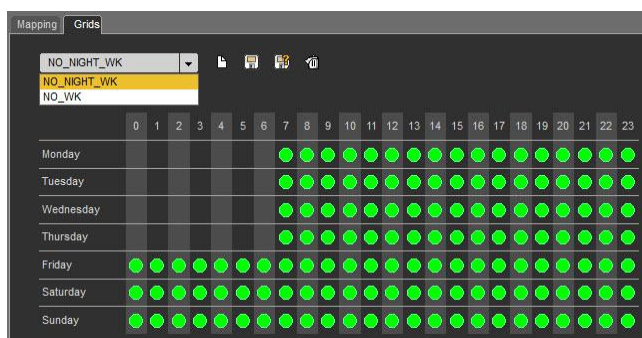
Sélectionnez la grille que vous souhaitez modifier, faites vos changements, puis cliquez sur .



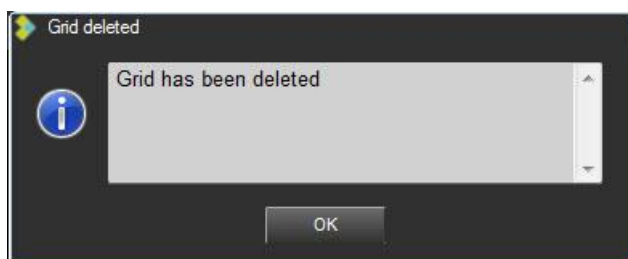
La grille est modifiée.

16.4.2.3. Effacer une grille

Effacer une grille :



Sélectionnez la grille que vous souhaitez effacer, puis cliquez sur



16.4.3. Définir la catégorie d'un son et ses créneaux d'éligibilité

Une fois les catégories créées, nous allons appliquer une ou plusieurs catégories et une grille d'éligibilité à la diffusion pour chaque son. Ceci est obligatoire pour que la planification puisse fonctionner.

Pour cela il faut sélectionner un son, puis modifier ces paramètres :

Choisissez un élément dans votre base, puis ouvrez sa fiche de métadonnées :



La fenêtre suivante s'affiche :

Modify Parameters

Music

Author : Inna Modja

Title : Mister H

Language : French

Type : Rock

Sub-Type :

Number :

Year : Gold :

BPM : Power :

Texture :

Remarks :

Technical

Creation date 7/5/2011 17:06 Modification date 7/5/2011 17:59

First broadcast Last broadcast

Delete date

User ADMINISTRATOR

Station PROD1

La partie supérieure (1) est l'endroit dans lequel sont stockées les propriétés du son.

Ces éléments d'information doivent être parfaitement remplis afin d'être utilisés comme des filtres dans les pas "cibles" des horloges.

La partie inférieure (2) regroupe l'ensemble des informations nécessaires au processus de planification.

Onglet "Technical" :

Toutes ces informations sont fournies par le système.

Onglet "Category" :

Dans cet onglet, vous choisirez la catégorie à laquelle vous souhaitez rattacher votre son et en dernier lieu, la grille que vous souhaitez appliquer (les créneaux de diffusion autorisés pour ce son).

Onglet "Category 2" :

Technical Category Category 2

Category 2 : NIT - NEW INTERNATIONAL Alternative grid :

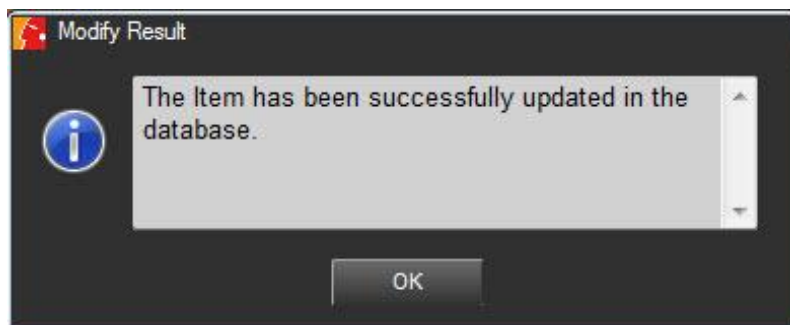
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
Monday	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Tuesday	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Wednesday	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Thursday	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Friday	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Saturday	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Sunday	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

Vous pouvez aussi choisir une seconde catégorie d'appartenance et une grille supplémentaire.

Le fait d'ajouter une seconde catégorie à votre son vous permet de ne pas limiter l'utilisation de ce son.

Ici, nous avons configuré notre élément de telle sorte que la chanson sera déclarée comme un "Hit International" mais également comme une "Nouveauté".

Cliquez sur .



L'item est sauvegardé.

NB: Information sur le comportement des éléments de la base de données contenant une catégorie et une grille (éléments planifiables)

➤ Lorsque l'on copie un élément planifiable, les informations de planification ne sont pas copiées

- Lorsque l'on fait un production avec un élément planifiable, les informations de planification ne sont pas copiées
- Lorsque l'on fait un montage Snippet/Snippet+ avec un élément planifiable, les informations de planification ne sont pas copiées

La règle générale est : les nouveaux éléments créés à partir d'un élément planifiable ne conservent pas les informations de planification (ce qui protège la planification)

16.4.4. Créer une Stratégie

Créer une stratégie vous permettra de définir les règles à appliquer à vos catégories.

Une fois créées, vous pourrez appliquer une (et une seule) stratégie pour une tranche horaire.

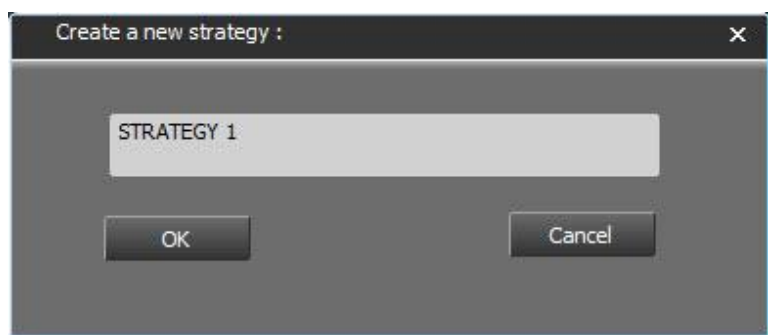


Cliquez sur

Puis cliquez sur  à droite du menu "Stratégie"

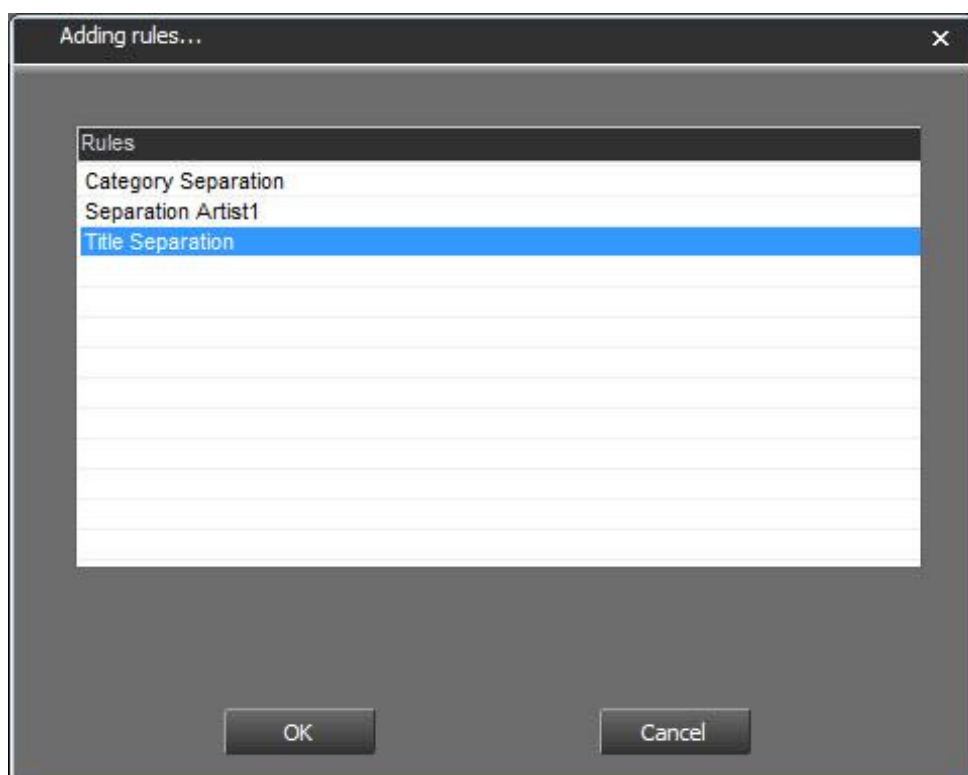
Donnez un nom à votre stratégie, puis cliquez sur

OK



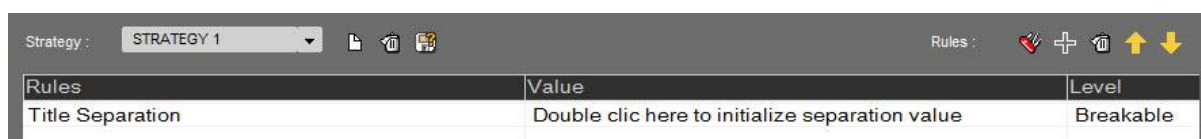
Ensuite, sélectionnez les règles que vous souhaitez appliquer à chaque catégorie.

A gauche, sélectionnez une catégorie et cliquez sur  pour ajouter une règle rule.



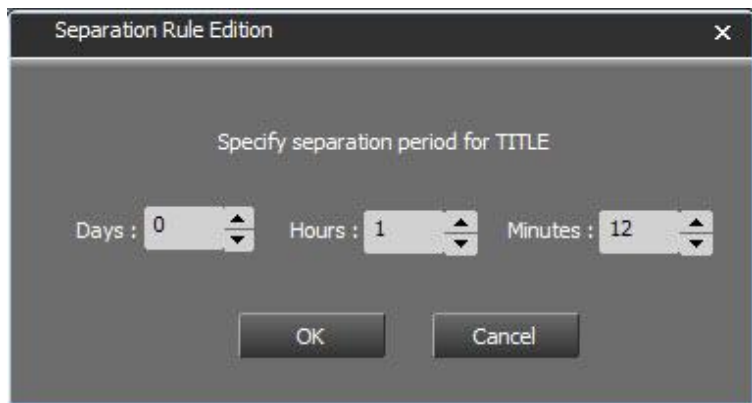
Ici, nous allons utiliser la règle "Title Separation".

Double-cliquez sur la règle :



La règle est sélectionnée pour cette catégorie. Nous devons ici fixer une durée de séparation entre deux occurrences d'un même titre et spécifier si la règle est "Cassable" ou "Incassable"
Par défaut, la règle est toujours "Incassable"

Pour fixer la durée, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran:



Separation Rule Edition

Specify separation period for TITLE

Days : 0 Hours : 1 Minutes : 12

OK Cancel

Ensuite, cliquez sur 

Strategy :

STRATEGY 1



Rules :



Rules	Value	Level
Title Separation	Separation: 01 h 12 mn	Breakable

Pour modifier le caractère des règles, double-cliquez sur "Cassable". La catégorie passera à "Incassable". Double-cliquez à nouveau pour revenir à l'état initial, etc...

Lorsqu'une règle est "Incassable" la ligne est surlignée en orange.

Strategy : STRATEGY 1

Rules :

Rules	Value	Level
Title Separation	Separation: 01 h 12 mn	Unbreakable

Vous pouvez afficher autant de règles que ce que vous en propose l'outil.

IMPORTANT : Si aucune règle n'est définie pour une catégorie, le processus de planification utilisera une sélection aléatoire de titres provenant de la catégorie en question.

L'ordre des règles est important. Elles doivent par conséquent être triées par ordre de priorité.

Pour modifier cet ordre, utilisez les flèches directionnelles :  et .

Pour effacer une règle, sélectionnez-la, et cliquez sur .

Pour terminer, sauvegardez votre stratégie.

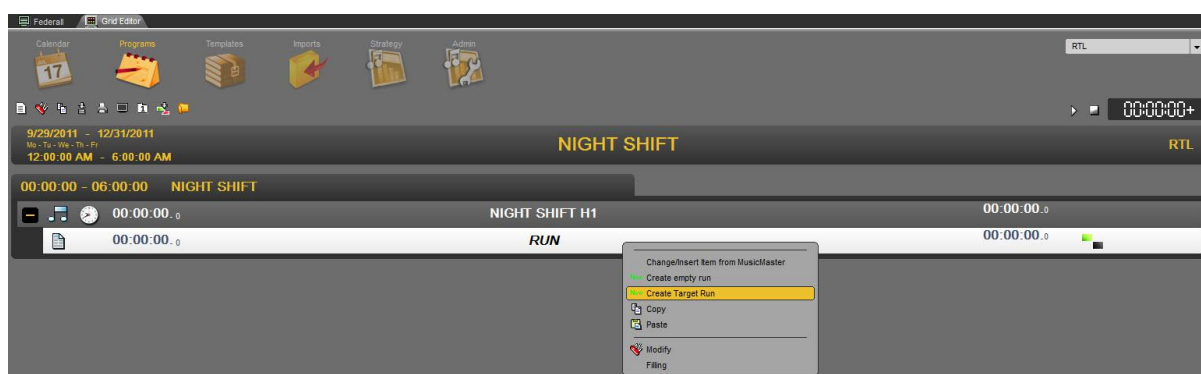
16.4.5. Créer une Horloge

Les horloges sont créées dans les émissions créées avec Grid Editor.

Les pas "cibles" (Target runs) seront insérés dans les écrans des émissions.

Pour insérer un pas "cible" dans une conduite, ouvrez une émission existante ou générez-en une.

Ensuite, faites un clic-droit sur un pas pour ajouter un nouveau pas "cible" :



Sélectionnez, dans la liste, la catégorie que vous souhaitez appeler et optionnellement, appliquez un filtre sur le pas en question.

Target Run

Categorie :

Duration :

Run name :

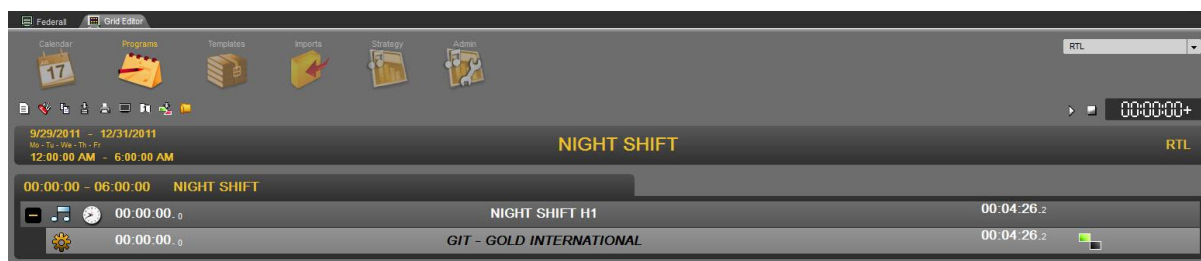
Filter : Value :

Number of matching items : 1

La durée indiquée correspond à la durée moyenne de tous les sons contenus dans la catégorie.

Cliquez ensuite sur ou afin de sauvegarder votre pas avant ou après le pas sur lequel vous avez cliqué initialement.

Les pas "cible" auront leur propre icône : 



Une fois que tous les pas sont créés, la conduite est prête.

Vous pouvez mélanger les pas "cibles" et les pas "ordinaires".



16.4.6. Appliquer une stratégie

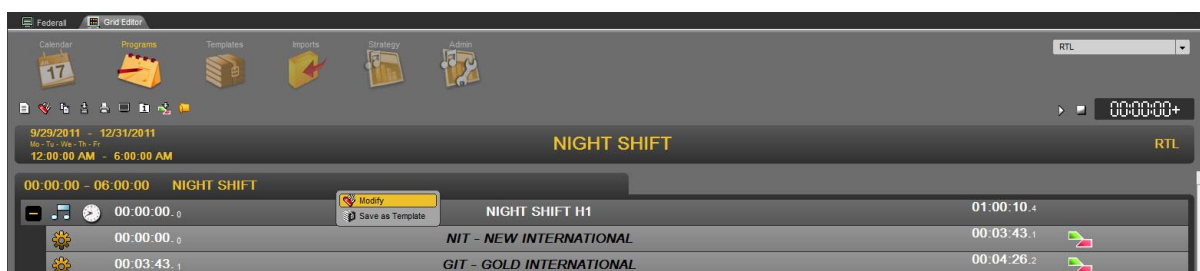
La conduite est à présent créée, vous devez appliquer une stratégie sur votre émission.

Vous devez accéder au programme.

Il existe 2 façons d'appliquer une stratégie à une émission :

16.4.6.1. Appliquer une stratégie via une conduite

Faites un clic droit sur le haut de la conduite, puis choisissez "Modifier"



Une fois dans la fenêtre, sélectionnez en haut à droite, la stratégie que vous souhaitez appliquer à ce programme :

Program

Nom : Night Time 1/2

Heure de début : 00:00:00

Heure de fin : 02:00:00

Strategy: test

Modifier l'heure des écrans associés

Fichiers/URL :

Imports :

Evénements de début :

Evénements de fin :

Ouvrir URL + Fichier + Supprimer

Ajouter Supprimer

Ajouter Supprimer

Ajouter Supprimer

Ajouter Supprimer

Présentation :

Invités :

Ajouter Supprimer

Ajouter Supprimer

Equipe :

Antennes :

Ajouter Supprimer

Ajouter Supprimer

Description rapide :

Description :

Description complète :

OK Annuler

Puis, cliquez sur

OK

La stratégie sélectionnée sera utilisée par le processus de planification.

16.4.6.2. Appliquer une stratégie via Grid Editor

Faites un clic droit sur l'émission que vous souhaitez modifier et choisissez "Métadonnées de l'émission"



Ensuite, veuillez sélectionner en haut à droite de la fenêtre, la stratégie que vous souhaitez appliquer à cette émission :

Cliquez sur

OK

La stratégie sélectionnée sera utilisée par l'outil de Planification Musicale.

La stratégie apparaît aussi dans la grille, sur l'ensemble des jours durant lesquels elle est sollicitée :

29 - Thursday		30 - Friday	
1	2	1	2
NIGHT SHIFT	STRATEGY 1	NIGHT SHIFT	STRATEGY 1

16.5. Créer une planification musicale

Une fois que tout est prêt, la conduite vide sera générée manuellement ou de façon automatique.

Dans l'onglet "Conduites" du Browser, sélectionnez la conduite sur laquelle vous souhaitez appliquer la planification musicale et glissez-là dans l'onglet "Federal".

La conduite est chargée:

Monday, October 03, 2011		NIGHT SHIFT 00:00:00-06:00:00		RTL
00:00:00 - 06:00:00 NIGHT SHIFT		NIGHT SHIFT H1		00:58:29.9
00:00:00.0		NIT - NEW INTERNATIONAL	00:03:43.1	
00:03:43.1		HIT - HIT INTERNATIONAL	00:03:26.5	
00:07:09.6		JGL - JINGLE	00:00:12.3	
00:07:21.9		RNA - RECURRENT NATIONAL	00:03:44.6	
00:11:06.6		NIT - NEW INTERNATIONAL	00:03:43.1	
00:14:49.7		JGL - JINGLE	00:00:12.3	
00:15:02.0		MICRO	00:01:00.0	
00:16:02.0		RIT - RECURRENT INTERNATIONAL	00:04:07.2	
00:20:09.3		GNA - GOLD NATIONAL	00:03:41.7	
00:23:51.0		JGL - JINGLE	00:00:12.3	
00:24:03.3		NIT - NEW INTERNATIONAL	00:03:43.1	
00:27:46.4		GIT - GOLD INTERNATIONAL	00:04:26.2	

Pour lancer le processus de planification musicale, cliquez sur  afin d'afficher les outils qui vont être sollicités.

De nouvelles fenêtres s'affichent à l'écran.



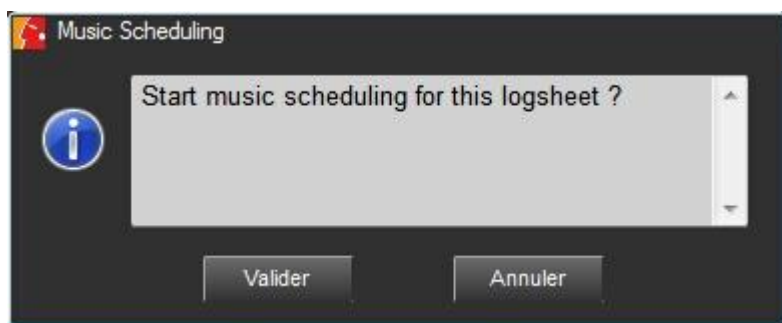
Le bouton change d'apparence :  Pour faire disparaître ces fenêtres, cliquez à nouveau sur le bouton.

Ensuite, cliquez sur  pour charger les éléments (les sons) sélectionnés par l'outil de planification.



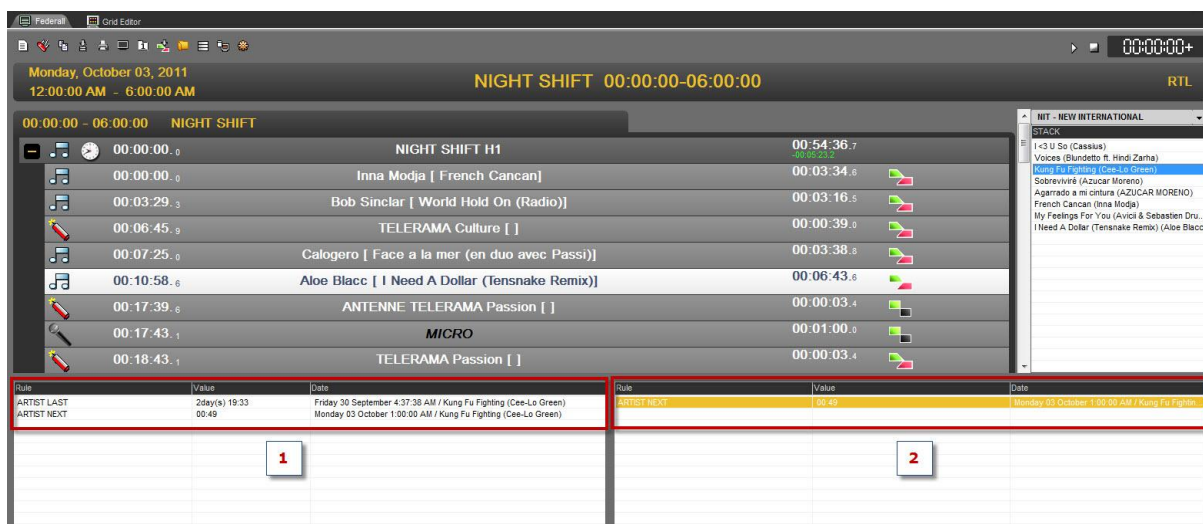
A présent, lorsque vous cliquez sur les pas "cibles " (Target Run), vous pouvez voir sur la droite, dans la "pile", l'ensemble des sons appartenant à la catégorie retenue.

Vous pouvez lancer l'import automatique des sons en cliquant sur 



En cliquant sur , le processus démarre.

Au terme de l'opération, votre conduite aura été automatiquement remplie avec des sons.



Rule	Value	Date
ARTIST LAST	2day(s) 19:33	Friday 30 September 4:37:38 AM / Kung Fu Fighting (Cee-La Green)
ARTIST NEXT	00:49	Monday 03 October 1:00:00 AM / Kung Fu Fighting (Cee-La Green)

Rule	Value	Date
ARTIST NEXT	00:49	Monday 03 October 1:00:00 AM / Kung Fu Fighting (Cee-La Green)

Votre planification est terminée.

16.6. Modifier une planification musicale

Une fois que le processus de planification est terminé, vous avez la possibilité de modifier la conduite générée.

Monday, October 03, 2011
12:00:00 AM - 6:00:00 AM

NIGHT SHIFT 00:00:00-06:00:00

00:00:00 - 06:00:00 NIGHT SHIFT

Time	Song/Artist	Duration
00:00:00.0	NIGHT SHIFT H1	00:54:36.7
00:00:00.0	Inna Modja [French Cancan]	00:03:34.8
00:03:29.3	Bob Sinclar [World Hold On (Radio)]	00:03:16.5
00:06:45.9	TELARAMA Culture []	00:00:39.0
00:07:25.0	Calogero [Face a la mer (en duo avec Passi)]	00:03:38.8
00:10:58.8	Aloe Blacc [I Need A Dollar (Tensnake Remix)]	00:06:43.8
00:17:39.6	ANTENNE TELARAMA Passion []	00:00:03.4
00:17:43.1	MICRO	00:01:00.8
00:18:43.1	TELARAMA Passion []	00:00:03.4

STACK

- 1<3 U So (Cassius)
- Voices (Blondette R. Rindi Zarha)
- Unleash The Power (Cee-Lo Green)
- Sobreviviré (Azúcar Moreno)
- Agarrado a mi cintura (AZUCAR MORENO)
- French Cancan (Inna Modja)
- My Feelings For You (Avicii & Sebastian Dru...
- I Need A Dollar (Tensnake Remix) (Aloe Blacc)

Rule	Value	Date
ARTIST LAST	2day(s) 19:33	Friday 30 September 4:37:38 AM / Kung Fu Fighting (Cee-Lo Green)
ARTIST NEXT	00:49	Monday 03 October 1:00:00 AM / Kung Fu Fighting (Cee-Lo Green)

1

Rule	Value	Date
ARTIST NEXT	00:49	Monday 03 October 1:00:00 AM / Kung Fu Fighting

2

Si vous souhaitez remplacer Aloe Blacc à 00:10:58 par une autre chanson, cliquez sur Aloe Blacc dans la conduite et vous verrez s'afficher à droite l'ensemble des chansons disponibles dans la même catégorie.

En cliquant sur une chanson appartenant à la même catégorie, plusieurs informations s'afficheront.

Ici, vous voulez insérer dans votre programmation "Kung Fu Fighting" par Cee-Lo Green. Lorsque vous cliquez sur ce titre, 2 informations s'affichent :

1 - Vous aurez d'une part :

Colonne Règle :

- Artist Last : dernière date à laquelle l'artiste a été programmé
- Artist Next : prochaine date à laquelle l'artiste est programmé

Colonne Valeur :

La valeur du critère précédent, la durée étant donné en JOURS HH:MM

Colonne Date :

Les dates calculées en fonction de la durée donnée dans la colonne précédente

2 - Vous aurez d'autre part la liste des règles enfreintes ("cassables" en orange et "incassables" en rouge)

Colonne Règle :

Le nom de la règle enfreinte

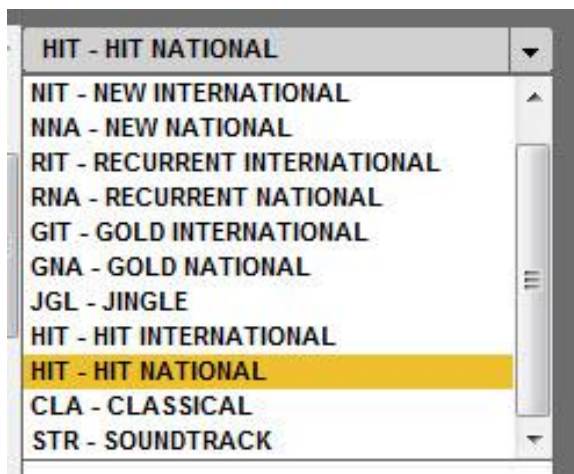
Colonne Valeur :

La valeur du critère précédent, la durée étant donné en JOURS HH:MM

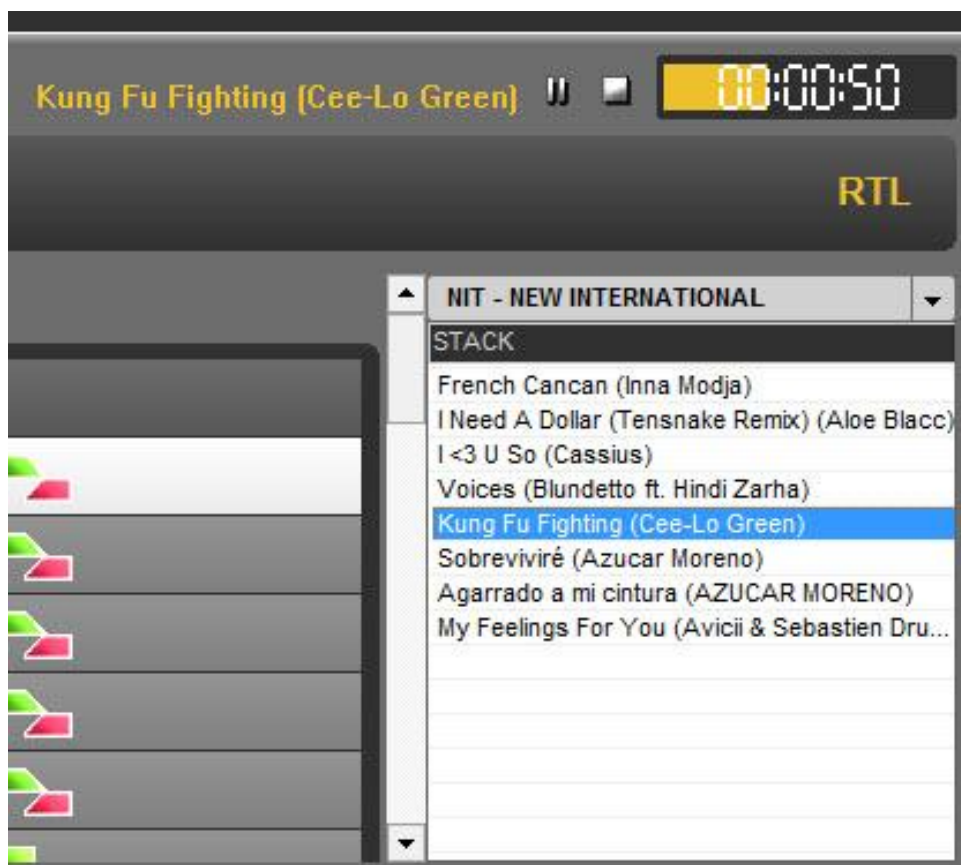
Colonne Date :

Les dates calculées en fonction de la durée donnée dans la colonne précédente

Vous pouvez également sélectionner une chanson provenant d'une autre catégorie, ceci en ouvrant le menu déroulant et en choisissant une nouvelle catégorie.



Vous pouvez pré-écouter n'importe quelle chanson de cette liste en double-cliquant sur celle-ci. Le morceau sera lu dans le player se trouvant au-dessus du menu déroulant.



Une fois que vous avez sélectionné le nouveau morceau, effectuez un simple glisser-déposer depuis le menu vers la conduite et choisissez parmi l'une des options qui vous est proposée :



Rule	Value	Date
ARTIST LAST	2day(s) 19:33	Friday 30 September 4:37:38 AM / Kung Fu Fighting (Cee-Lo Green)
ARTIST NEXT	00:01	Monday 03 October 12:10:58 AM / Kung Fu Fighting (Cee-Lo Green)

La chanson est remplacée et la conduite est prête à être diffusée.

16.7. Réconciliation

Le choix des éléments retenus pour alimenter une conduite se base sur les planifications **déjà effectuées**, que les conduites soient prévues à des dates antérieures ou postérieures à la date de création de la conduite considérée.

- Lorsque les conduites non pas été diffusées, l'outil de Planification prend en compte les éléments déjà planifiés pour générer une suggestion de programmation musicale.

Exemple 1

Pour faire simple, si le morceau "Always on the Run" de Lenny Kravitz a déjà été programmé dans la conduite de mardi prochain, l'outil de Planification considèrera néanmoins que le morceau a déjà été retenu dans une conduite: le morceau ne sera donc pas candidat à la nouvelle planification - que celle-ci concerne le lundi ou le mercredi indifféremment... pour peu, bien entendu, que les règles retenues empêchent les diffusions trop rapprochées d'un même morceau.

- Lorsque les conduites ont été diffusées, la programmation musicale s'appuie sur les morceaux qui ont effectivement été diffusés

Exemple 2

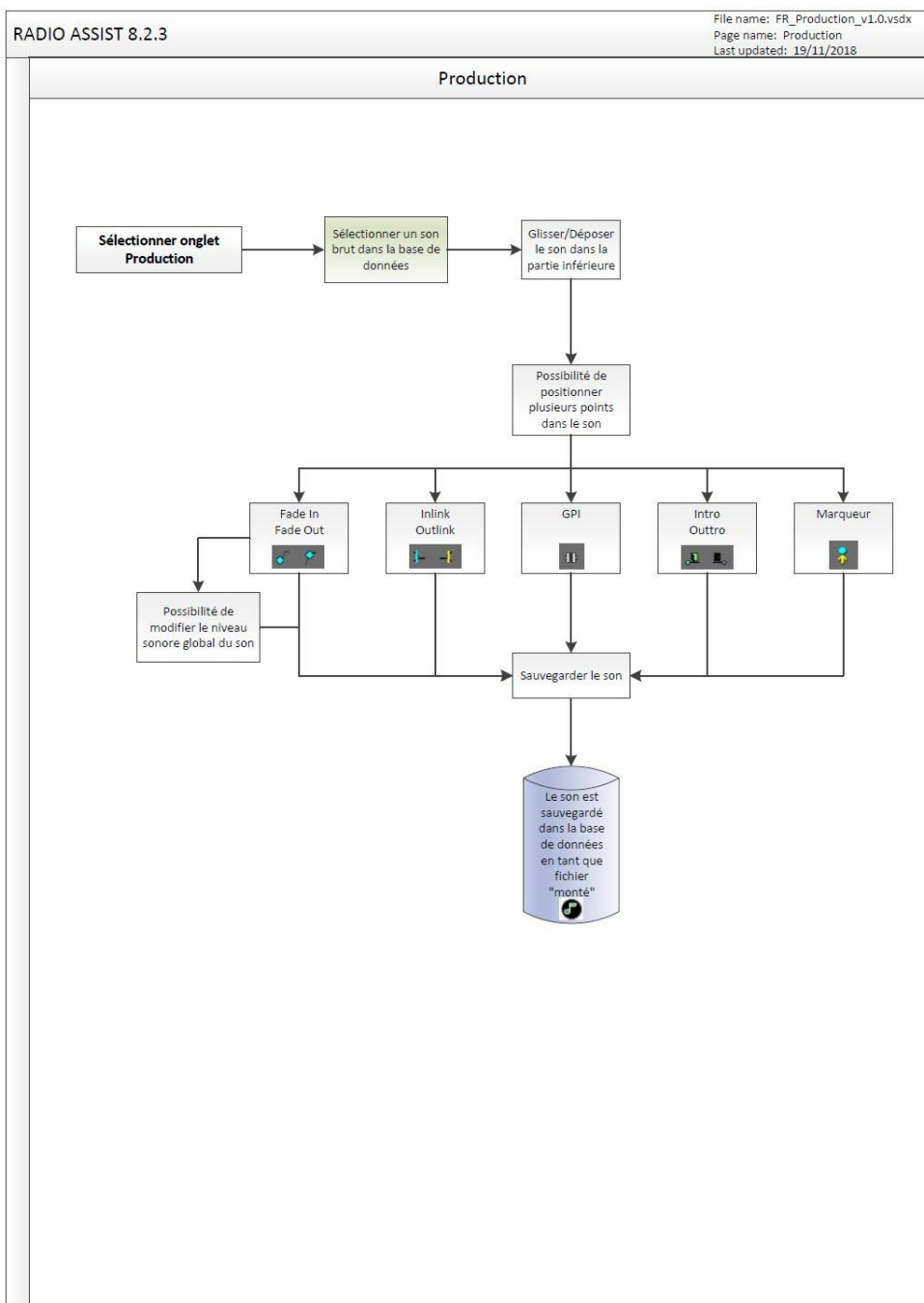
En résumé, si dans la conduite diffusée la veille, l'outil avait programmé le morceau "Alejandro" de Lady Gaga et qu'au dernier moment, l'élément a été modifié, alors le morceau "Alejandro" sera un candidat potentiel à la planification.

Par conséquent, la réconciliation est effectuée de manière automatique.

Notez néanmoins que dans l'exemple suivant, si au lieu de "modifier" l'élément, vous vous contentez de ne pas le diffuser, l'outil de planification considèrera que l'élément a été diffusé (puisqu'il est dans la conduite!). Par conséquent, afin d'éviter cet écueil, en cas de non-diffusion d'un élément, vous devez de le supprimer.

17. Production

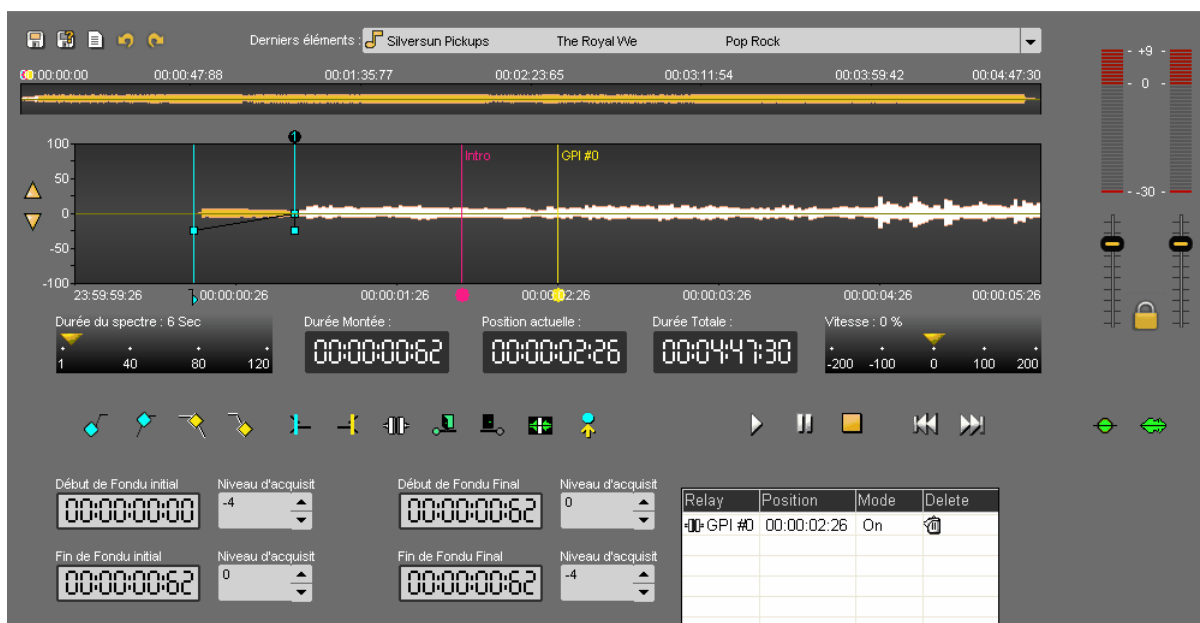
17.1. Workflow



17.2. Définition Production

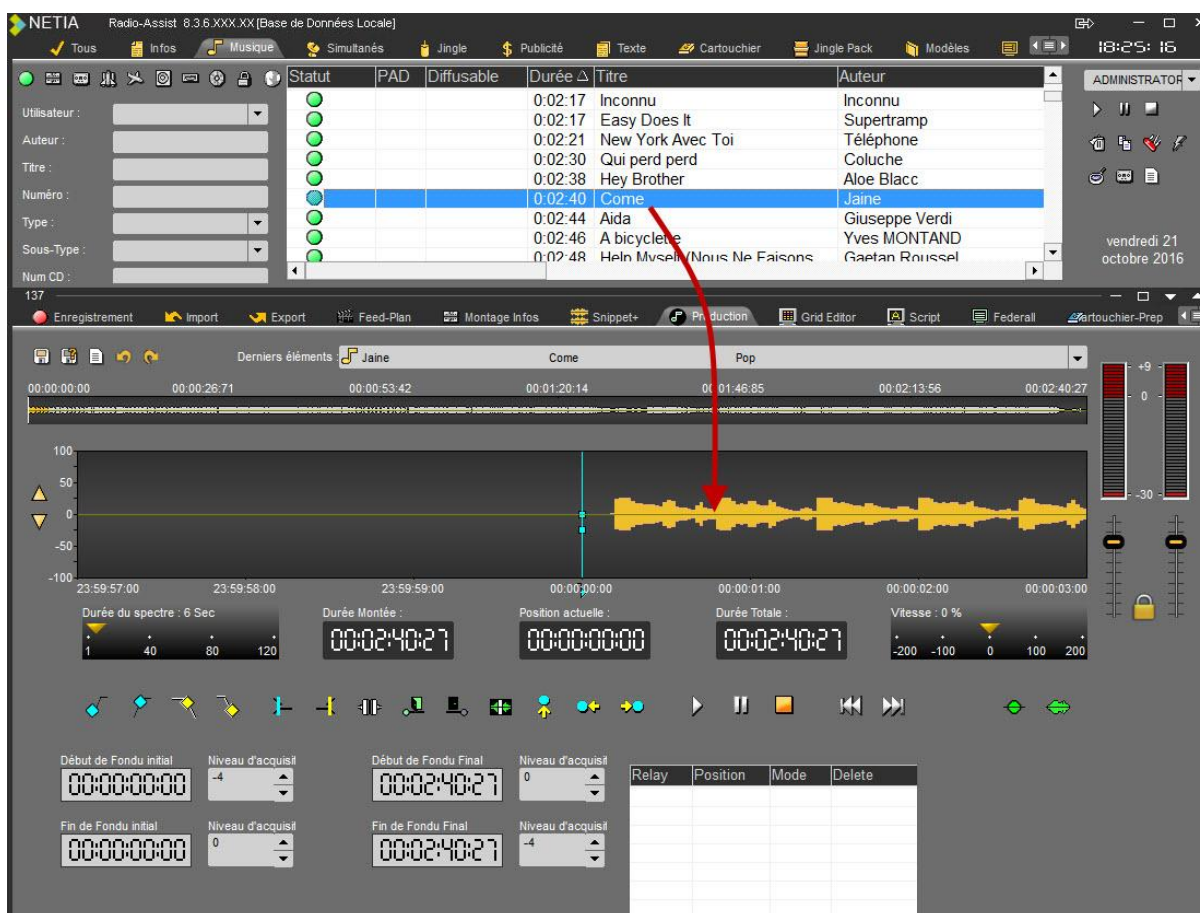
L'outil "Production" permet de :

- modifier le niveau sonore des éléments de type "Musique" et Jingle .
- travailler les points de "Fade In" et "Fade Out"
- positionner les relais GPI dans des sons.
- positionner les point d'Intro et d'Outro.



17.3. Utiliser Production

Pour utiliser Production, il faut sélectionner un élément de type musique dans le Browser puis faire un glisser déposer dans le lecteur.



Les éléments utilisables sont :

- éléments bruts.
- éléments master.
- éléments montés de type Production.

Pour placer un point (fade, enchaînement, Intro/Outtro, etc...) la méthode est identique.

Positionner la tête de lecture à l'endroit souhaité et cliquer sur le bouton du point souhaité.
Le point se positionne au niveau de la tête de lecture.

17.4. Zoom

Il est possible de faire un zoom in ou out horizontal sur la piste en utilisant la souris :

Molette souris : zoom in/zoom out horizontal

Shift + Molette souris : zoom in/zoom out vertical



Pour le zoom vertical on peut également utiliser les boutons

Cela change l'affichage mais pas le volume.

17.5. Compteurs

Le compteur "Durée montée" donne la durée totale de la séquence montée. A chaque fois que vous déplacez les points de début ou de fin, cette durée se met à jour.



Le compteur "Position actuelle" donne la position de la tête de lecture (ligne rouge). La tête de lecture peut être déplacée à un autre endroit sur le spectre en double-cliquant sur le compteur et en entrant la position exacte requise. Pour valider, appuyez sur la touche Entrée ou Echap pour annuler.



Le compteur "Durée totale" donne la durée total de l'élément sans tenir compte des points de montage positionnés.



17.6. Modification vitesse

Il est possible de modifier la vitesse d'écoute ou de se déplacer dans le son en accélérant ou ralentissant la vitesse de lecture.

Pour cela déplacer le curseur à droite ou à gauche.

La variation est de -200% à +200%.



17.7. Point de fondu initial (Fade In)

Un point de fondu initial (ou Fade in) permet de faire une pente ascendante au début d'un son.



17.7.1. Placer un point de fondu initial (Fade In)

Pour placer un point de fondu initial (Fade In) :

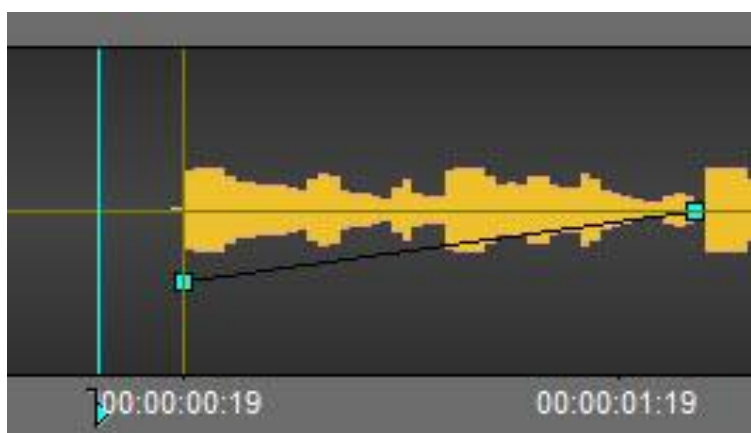
- Placez la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez commencer le fade in.
- Cliquez sur l'icône "Début de fondu initial" :



- Puis, replacez la tête de lecture où vous souhaitez finir le fade in.
- Cliquez sur l'icône "Fin de fondu initial" :



Pour réajuster les 2 points de Fade in à votre convenance, cliquez et restez cliqué sur les points de début et de fin de fade in et déplacez les.

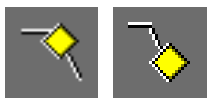


Il est également possible d'utiliser les compteurs ci-dessous et de taper la position des points de début et de fin de fondu initial ainsi que leurs niveaux sonore respectifs.

Début de Fondu initial	Niveau d'acquisition
00:00:00:38	-4
Fin de Fondu initial	Niveau d'acquisition
00:00:00:38	0

17.8. Point de fondu final (Fade Out)

Un point de fondu final (ou Fade out) permet de faire une pente descendante à la fin d'un son (atténuation).



17.8.1. Placer un point de fondu final(Fade Out)

Pour placer un point de fondu final (Fade Out) :

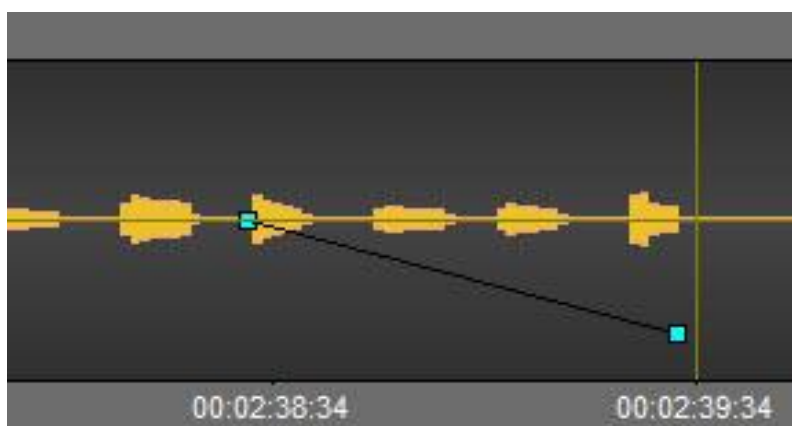
- Placez la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez commencer le fade out.
- Cliquez sur l'icône "Début de fondu final" :



- Puis, remplacez la tête de lecture où vous souhaitez finir le fade out.
- Cliquez sur l'icône "Fin de fondu final" :



Pour réajuster les 2 points de Fade out à votre convenance, cliquez et restez cliqué sur les points de début et de fin de fade out et déplacez les.



Il est également possible d'utiliser les compteurs ci-dessous et de taper la position des points de début et de fin de fondu final ainsi que leurs niveaux sonore respectifs.

Début de Fondu Final	Niveau d'acquisition
00:02:49:87	0
Fin de Fondu Final	Niveau d'acquisition
00:02:49:87	-4

17.9. Point d'enchaînement de début et de fin

Les points d'enchaînements de début  et de fin  permettent de mixer 2 sons à l'antenne.

En effet, les 2 sons seront synchronisés en fonction de leurs points d'enchaînements de début et de fin respectifs.

Cela permet de positionner automatiquement les 2 sons afin d'avoir une crossfade entre eux.



17.10. Point relais (GPI)

Un [point de relais](#) (ou GPI : General Purpose Interface) est un contact qui est utilisé pour déclencher un ordre.

17.11. Placer un point relais (GPI)

Pour placer un relais sur un élément sonore :

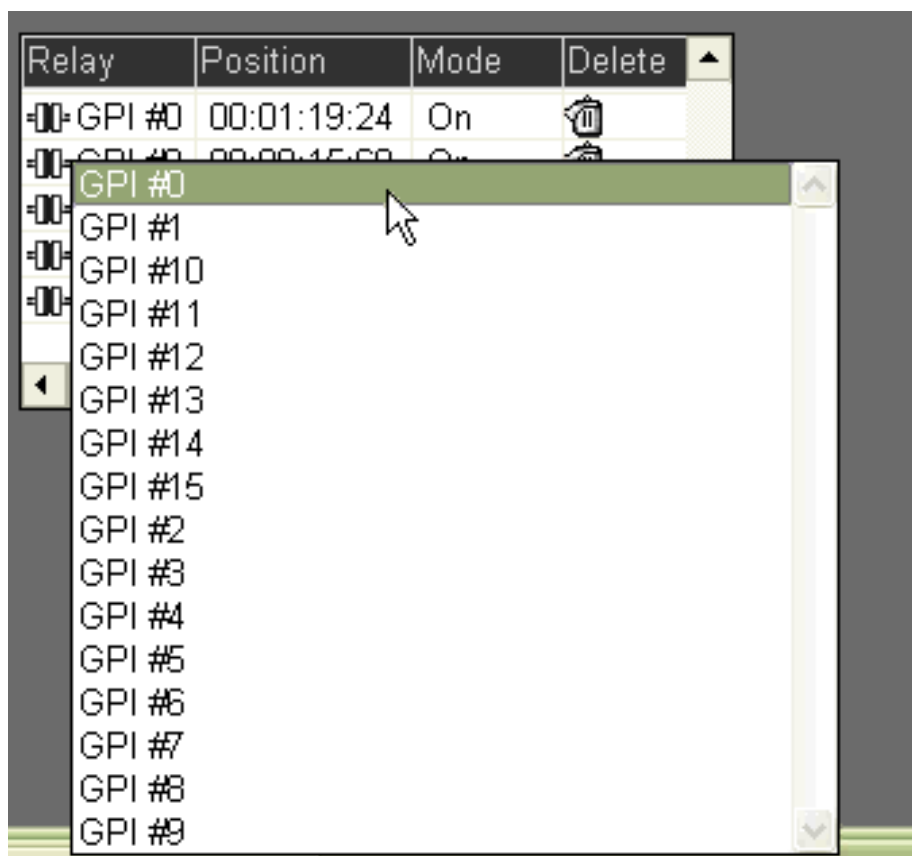
- Placez la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez mettre le relais.

- Cliquez sur l'icône "Relais"  .

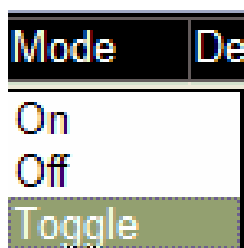
- Le relais est placé et est visible dans la fenêtre des relais .

Relay	Position	Mode	Delete
 GPI #0	00:00:02:59	On	

En cliquant sur le numéro du relais, il est possible d'en sélectionner un autre.

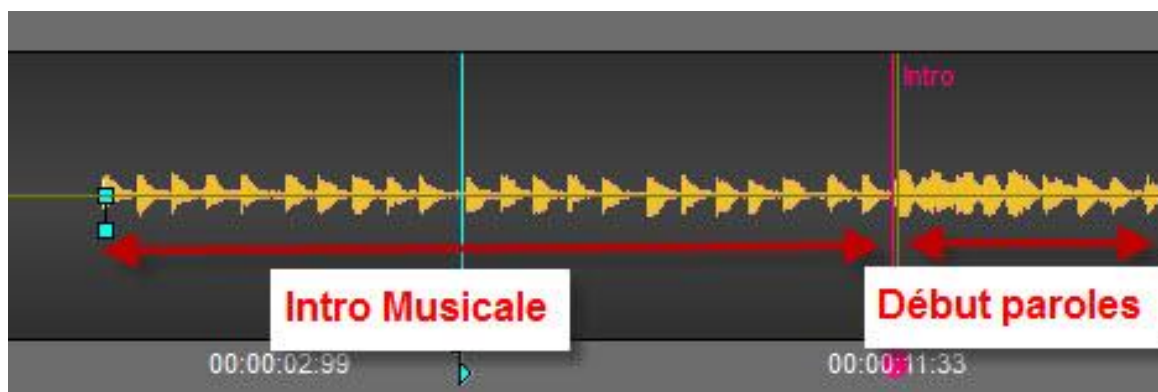


- En cliquant sur le mode (ici on clique donc sur "On" qui est le mode "Ouvert"), il est possible de modifier le mode de déclenchement du relais. Ainsi il peut être "Off" (fermé) ou "Toggle" (impulsion).



17.12. Intro

L'Intro correspond au temps donné à un animateur pour faire une annonce sur une intro musicale.



Ici l'animateur pourra parler sur l'intro musicale du début de la chanson jusqu'au point Intro quand commence les paroles de la chanson.

Un compteur orange dans Air DDO lui indiquera le décompte de la durée jusqu'au point d'Intro.



Pour placer le point d'Intro, positionner la tête de lecture à l'endroit souhaité puis cliquer sur



Le point est placé et apparaît sous la forme d'une ligne rose foncé avec le libellé "Intro"

17.13. Outro

L'Outro correspond au temps donné à l'animateur pour parler sur une musique avant la fin du morceau.



Ici l'animateur pourra parler de la fin des paroles de la chanson jusqu'à la fin physique de la chanson.

Un compteur bleu dans Air DDO lui indiquera le décompte de la durée jusqu'au point d'Outro.



Pour placer le point d'Outro, positionner la tête de lecture à l'endroit souhaité puis cliquer



Le point est placé et apparaît sous la forme d'une ligne rose foncé avec le libellé "Outro"

17.14. Détection des blancs

Dans l'onglet "Production", il est possible de détecter les blancs présents dans un son.

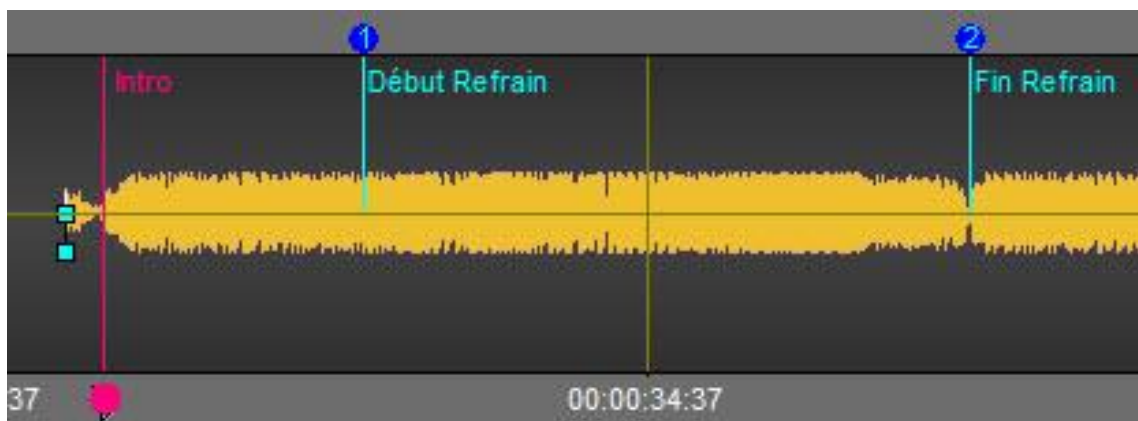
- Un clic gauche sur le bouton  permet d'accéder au premier blanc présent sur la piste audio.
- Un clic droit sur ce même bouton permet d'accéder à un menu permettant de configurer les propriétés de détection des blancs.
 - Qualité Sonore : permet de déterminer le niveau de détection des blancs
 - * Mauvais : -30 db
 - * Normal : -40 db
 - * Excellent : -50 db
 - Durée d'un blanc : permet de déterminer à partir de quelle durée, il est désirable de supprimer un blanc
 - * Court : 300 ms
 - * Normal : 500 ms
 - * Long : 800 ms



Cliquez sur Ok pour valider votre choix.

17.15. Placer un marqueur

Il est possible de placer un ou plusieurs marqueurs sur un son.



Pour positionner ces marqueurs, placer la tête de lecture à l'endroit souhaité, puis cliquer sur

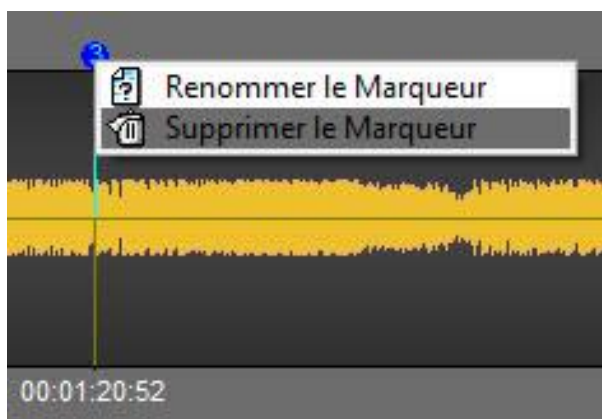


Pour naviguer d'un marqueur à l'autre utiliser les boutons

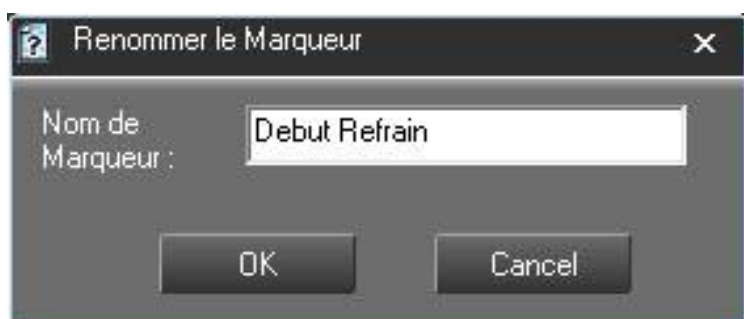


Il est possible de renommer ces marqueurs.

Pour cela, se positionner sur le numéro du marqueur, puis faire un clic droit.



Sélectionner "Renommer le Marqueur" puis saisir le texte.



Cliquer sur .

Le marqueur est renommé.

Pour supprimer un marqueur, se positionner sur le numéro ou le nom du marqueur, puis faire un clic droit.

Sélectionner "Supprimer le Marqueur".

Le marqueur est supprimé.

17.16. Ecouter l'élément original (F12)

Pour écouter l'élément original, c'est à dire sans tenir compte des différents points positionnés cliquez sur l'icône "Jouer le morceau original" .

17.17. Ecouter l'élément monté (F12)

Pour écouter l'élément monté, c'est à dire en tenant compte des différents points positionnés, cliquez sur l'icône "Jouer le morceau monté" .

17.18. Aller au début (F8)

Pour aller directement au début de l'élément sonore, cliquez sur l'icône "Aller au début" :

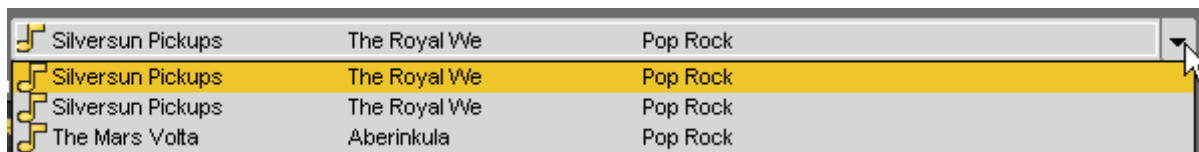
**17.19. Aller à la fin (F9)**

Pour aller directement à la fin de l'élément sonore, cliquez sur l'icône "Aller à la fin" :

**17.20. Consulter la liste des derniers éléments utilisés**

Pour connaître la liste des derniers éléments que vous avez utilisé :

- Allez dans « derniers éléments ».
- Cliquez sur la flèche descendante. Un menu apparaît avec la liste des éléments récemment utilisés.



Si vous cliquez sur un élément de la liste, vous insérez le son sur votre piste de montage, à l'endroit où se trouve la tête de lecture.

17.21. Annuler une action (Undo) - (Ctrl + Z)

Pour annuler une action faite, cliquez sur la fonction « annuler » représentée par l'icône suivante :



NB : vous pouvez annuler jusqu'à 256 actions avant sauvegarde.

17.22. Refaire une action (Redo) - (Ctrl + Y)

Lorsque vous annulez une action et que vous changez d'avis, vous pouvez refaire cette action en cliquant sur l'icône « refaire »

**17.23. Sauvegarder un produit (Ctrl + S)**

Pour sauvegarder un montage utilisez les fonctions suivantes :

-  **Sauvegarder** : pour sauvegarder le travail effectué. Le montage est inséré dans la base de données. Il est accessible dans l'onglet sous lequel vous l'avez sauvegardé. S'il s'agit seulement de modifications sur un montage existant, ce dernier est mis à jour et la version précédente est remplacée.
-  **Sauvegarder-sous** : pour sauvegarder le montage sous un nouveau nom. S'il s'agit de modifications sur un montage existant, ce mode de sauvegarde, contrairement au précédent, permet de conserver les deux montages.

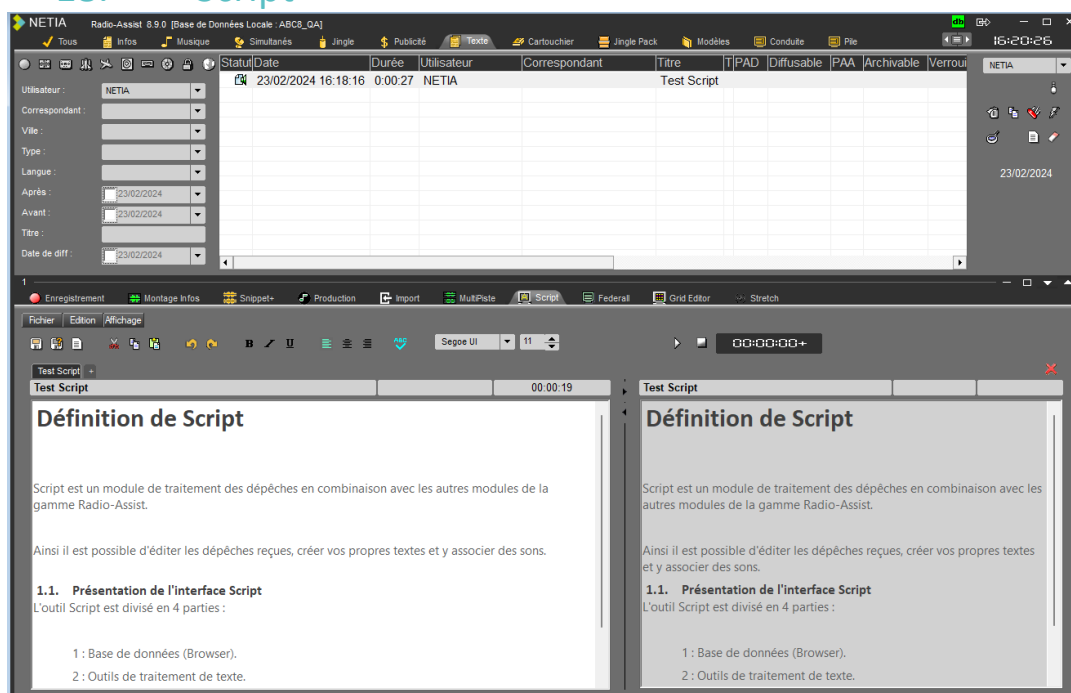
Une fois sauvegardé dans la base de données, l'élément aura le statut "Monté" et aura comme icône rattachée : .

-  **Nouveau** : ce bouton permet de vider la piste afin de créer un nouveau montage.

17.24. Raccourcis clavier de Production

- F1** : Poser le 1er point de Fade-In
F3 : Poser le 1er point de Fade-Out
F8 : Aller au début du son
F9 : Aller à la fin du son
F10 : Ecouter rapidement en arrière
F11 : Ecouter rapidement en avant
F12 : Changer le mode d'écoute (mode original – mode monté)
Barre Espace : Ecouter/Arrêter
Ctrl + N : Nouveau document
Ctrl + Z : Annuler la dernière action (undo)
Ctrl + Y : Refaire la dernière action (redo)
Ctrl + S : Sauvegarder

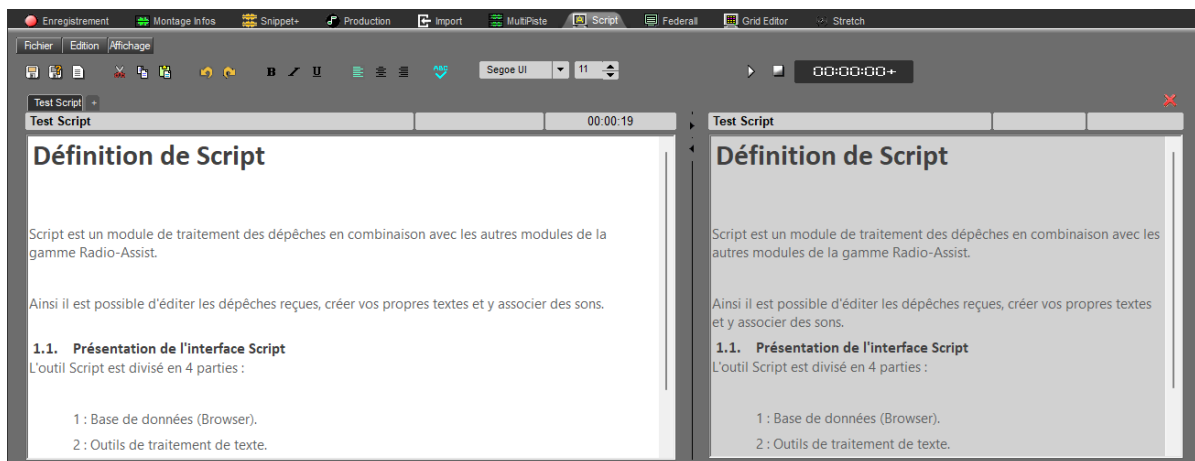
18. Script



18.1. Définition de Script

Script est un module de traitement des dépêches en combinaison avec les autres modules de la gamme Radio-Assist.

Ainsi il est possible d'éditer les dépêches reçues, créer vos propres textes et y associer des sons.



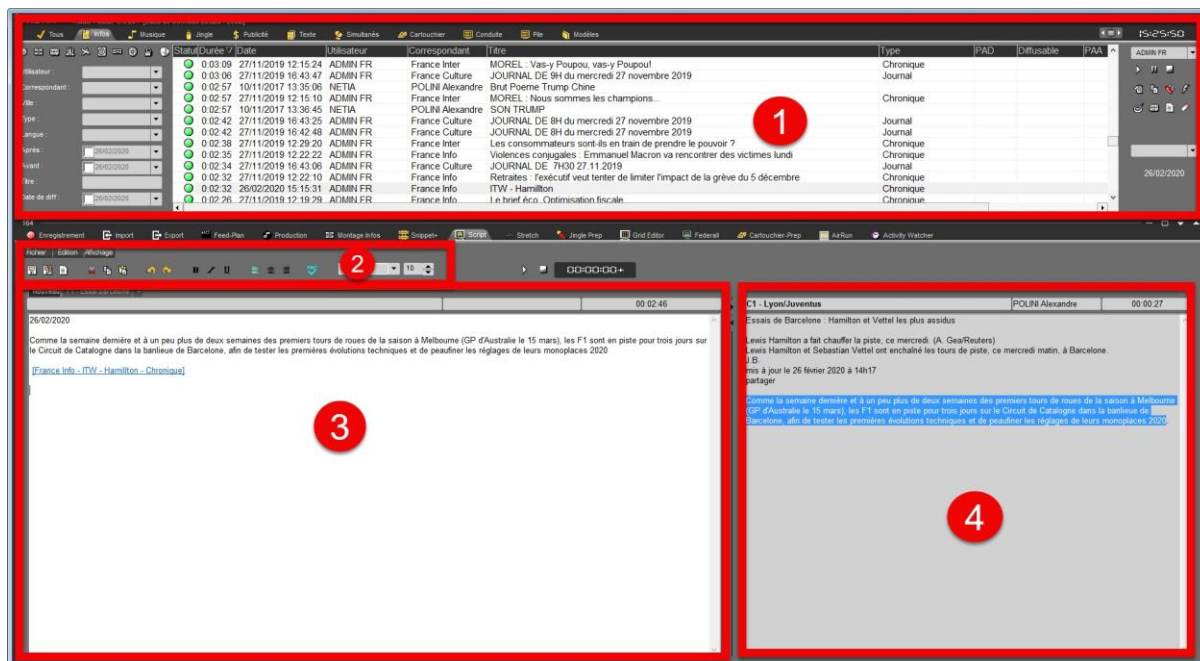
18.2. Présentation de l'interface Script

L'outil Script est divisé en 4 parties :

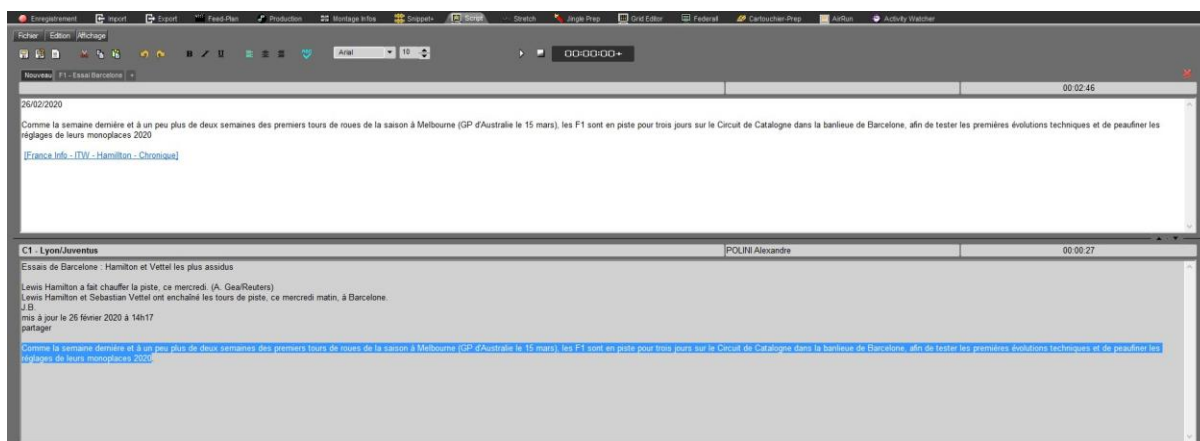
- 1 : Base de données (Browser).
- 2 : Outils de traitement de texte.

3 : Fenêtre pour la création de texte.

4 : Fenêtre pour l'éditio d'une dépêche.



NB : en sélectionnant "invert screen" dans le menu "view", il est possible de changer la visualisation de l'outil Script comme suit :



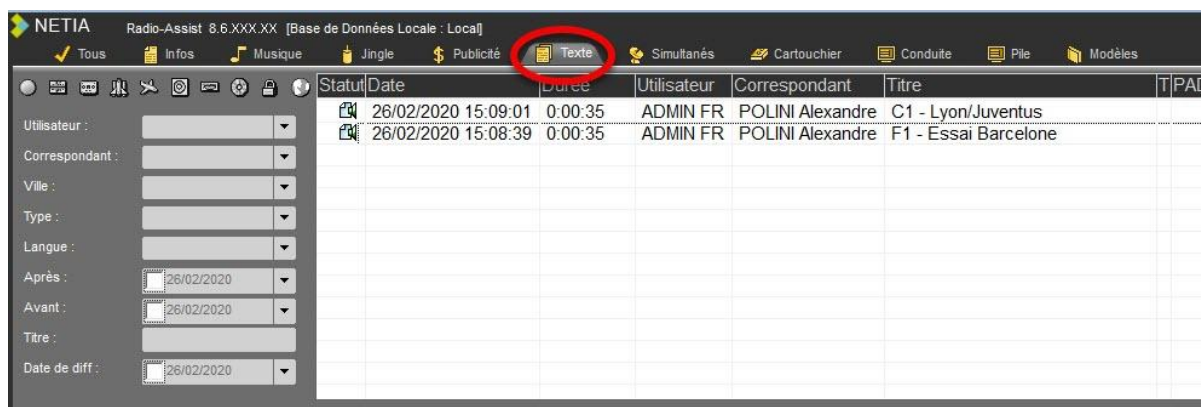
18.3. Acquisition des dépêches

L'acquisition des dépêches s'effectue à partir de différentes sources (Satellite, Modem, ou tout autre mode) et s'appuie sur un protocole défini par les différents fournisseurs.

Script est compatible avec les protocoles standard du marché (AFP, REUTERS, AP, BLOOMBERG, IRN,...). Le système peut recevoir simultanément plusieurs agences de presse aussi bien en caractères arabes que latins.

Lorsque les dépêches arrivent, celles-ci sont stockées dans la base de données de Radio-Assist, sous l'onglet Texte.

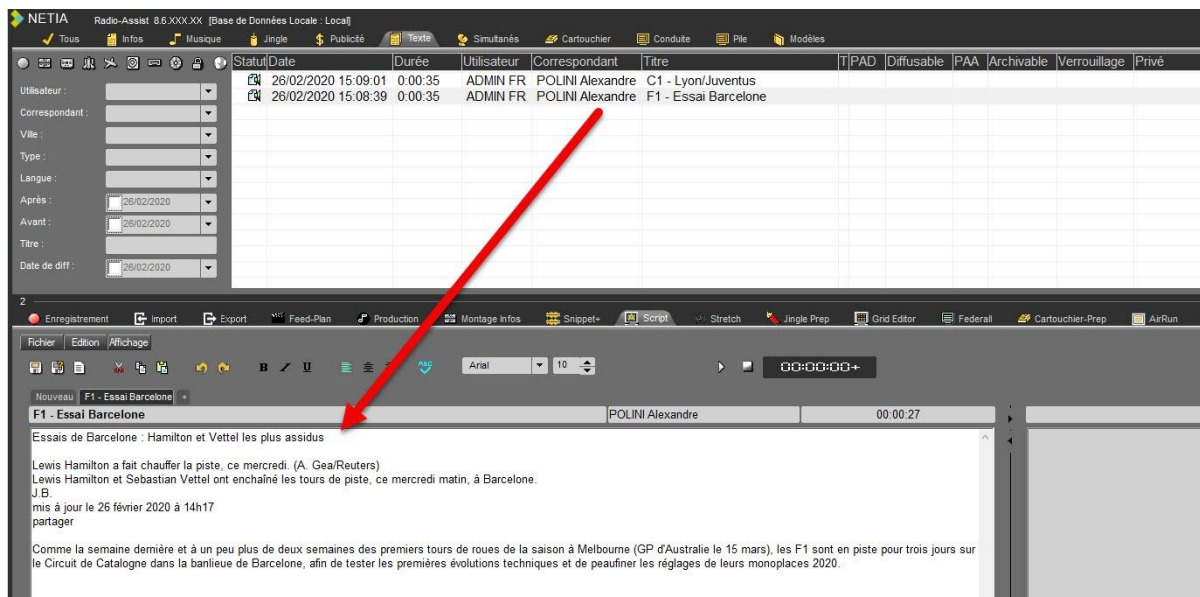
Les nouvelles dépêches sont notifiées par une **couleur bleue**.



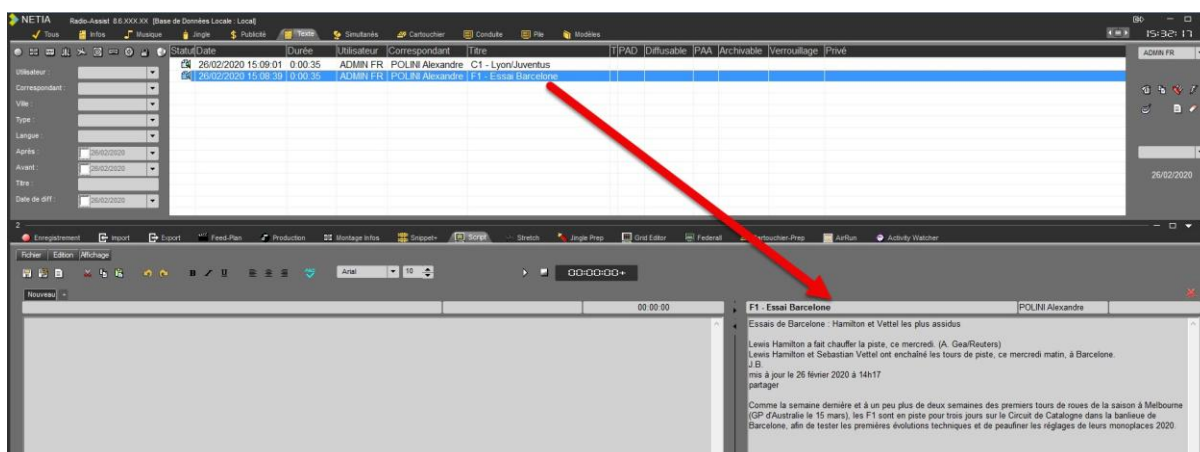
18.4. Edition des dépêches

Lorsqu'une dépêche arrive, vous pouvez l'éditer afin de sélectionner les parties à garder.

Pour éditer une dépêche, sélectionnez-la d'abord dans le Browser et glissez-la dans la zone d'édition :

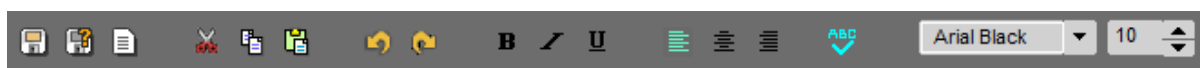


NB : il est bien évidemment possible d'éditer la dépêche dans la partie droite de l'écran et d'utiliser la partie gauche pour la création de texte.



18.5. Création d'un texte à partir d'une dépêche

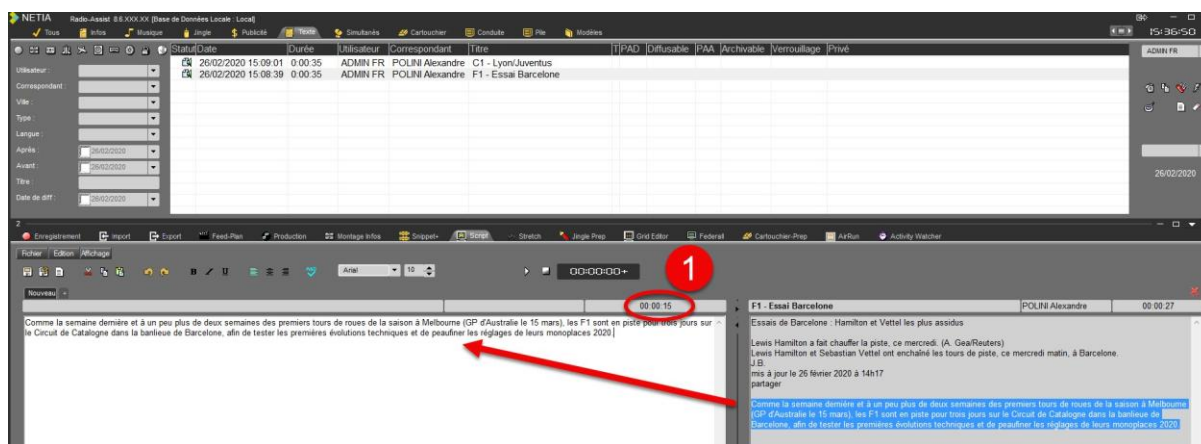
Pour créer un texte à partir d'une dépêche, sélectionnez les parties de la dépêche à garder en utilisant les fonctions d'édition disponibles pour le traitement de texte et qui sont les suivantes :



NB : il est aussi possible d'obtenir ces fonctionnalités en utilisant les menus "File" et "Edit".

Ainsi, pour copier coller une séquence :

- Sélectionnez la partie à copier.
- Cliquez sur copier (ou Ctrl + C).
- Dans la fenêtre de gauche, cliquez sur coller (ou Ctrl + V).



- Puis, saisissez votre texte et /ou ajoutez des sons.

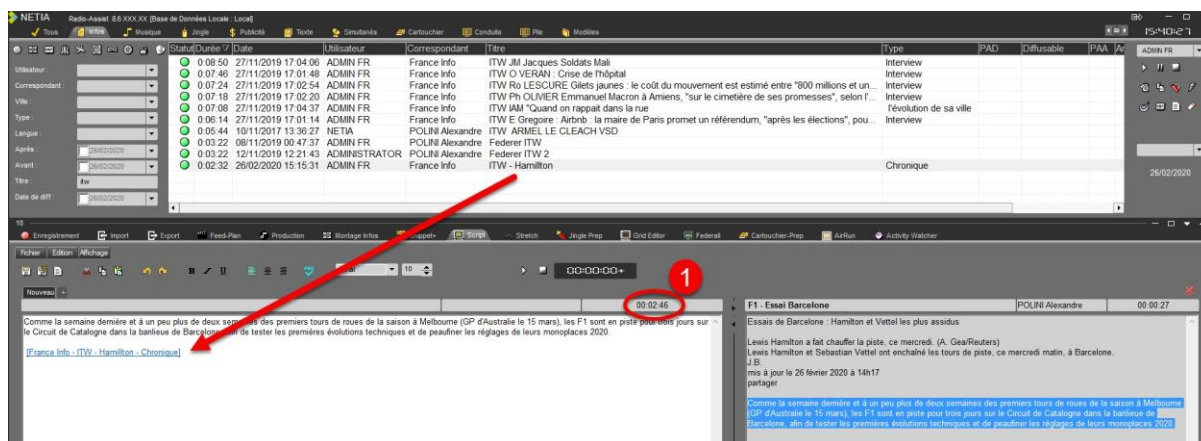
La durée de lecture du texte se modifie au fur et à mesure de l'ajout/suppression de texte

18.6. Associer un son à une dépêche

Il est possible d'associer un son au texte.

Pour cela :

- Dans le Browser, sélectionnez le son à associer.
- Faites-le glisser dans la zone de texte. Le son est associé au texte et il apparaît en bleu.

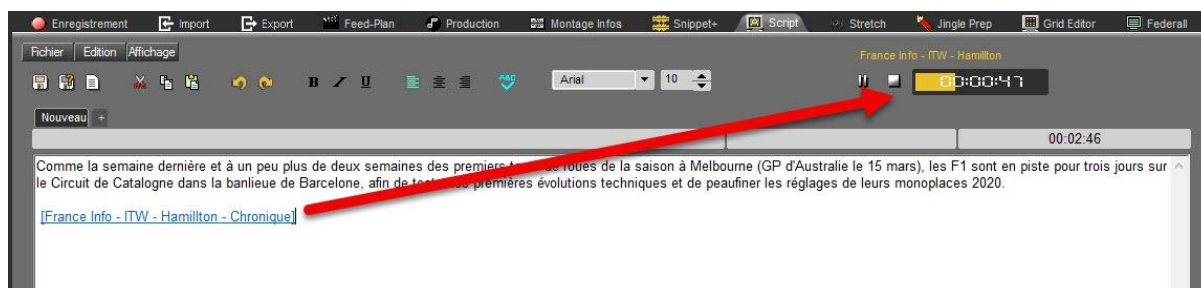


Vous pouvez [l'écouter](#).

1 - La durée de lecture du texte se modifie au fur et à mesure de l'ajout/suppression de texte.

18.7. Ecouter le son associé à la dépêche

Pour écouter le [son associé à une dépêche](#), faites un double-clic dessus. Celui-ci est chargé dans le lecteur.



Il est possible de retrouver le son d'une cartouche dans la base de données en le sélectionnant et en utilisant les touches "CTRL + O" (la lettre).

18.8. Imprimer une dépêche

Il est possible d'imprimer soit la dépêche éditée soit le texte créé.

- Pour choisir quelle fenêtre est à imprimer, activez la en cliquant dedans, à l'aide de la souris.



Activez une des deux fenêtres en cliquant dedans avec la souris.

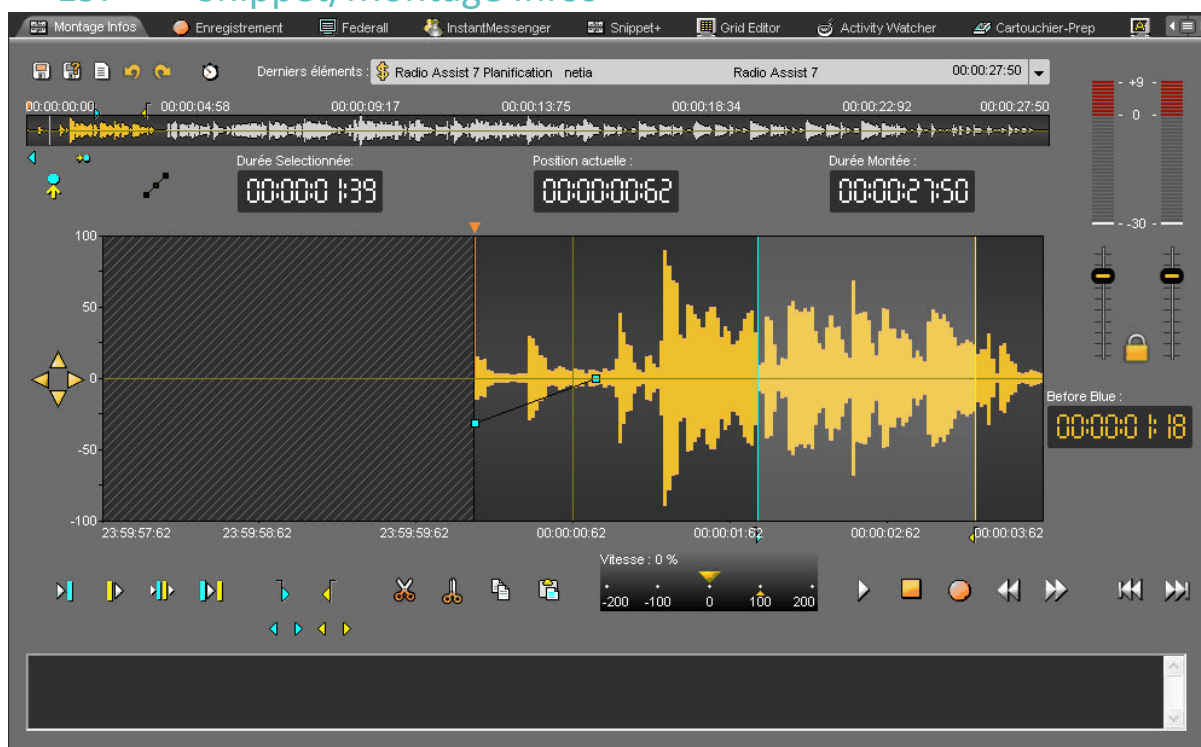
[Script](#) imprime ce qui se trouve dans la fenêtre active.

18.9. Sauvegarder une dépêche

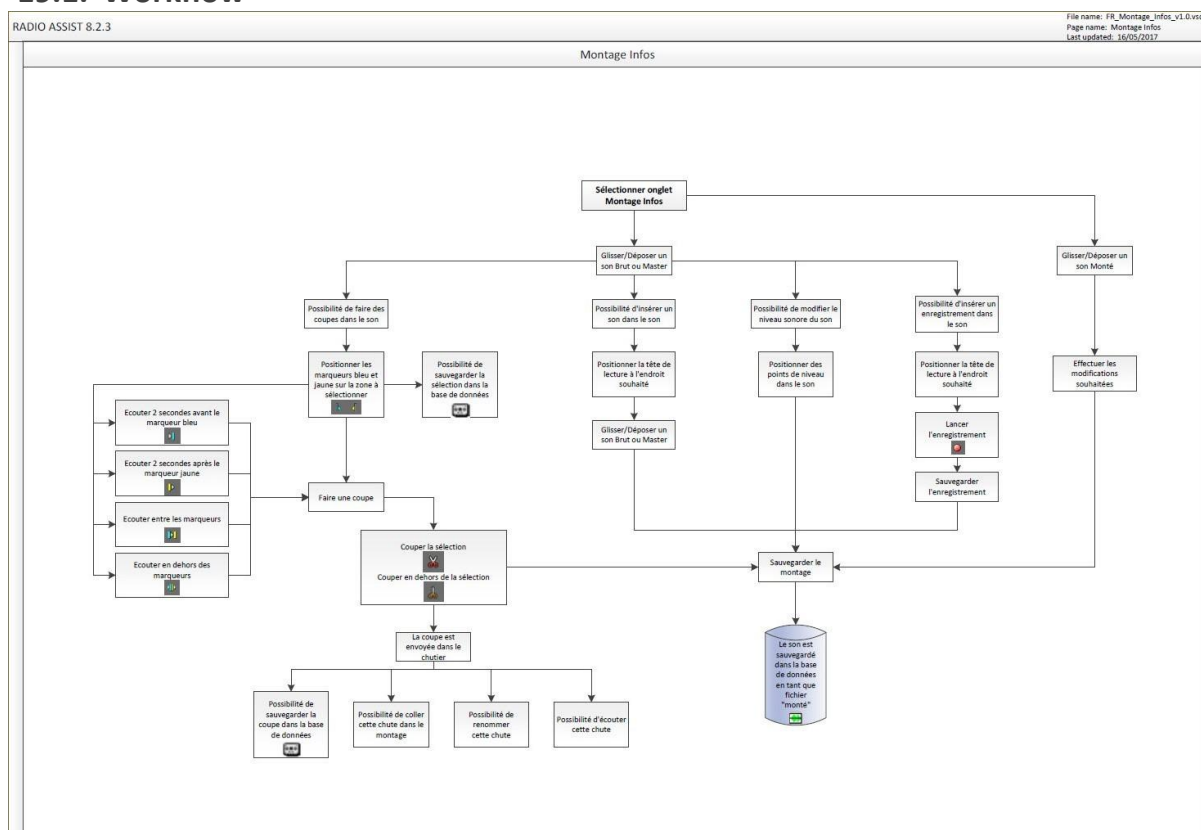
Pour sauvegarder dépêche avec le son associé, utilisez les fonctions suivantes :

-  **Sauvegarder** : pour sauvegarder le travail effectué. La dépêche (avec le son associé) est insérée dans la base de données. Elle est accessible sous l'onglet "Texte" du Browser. S'il s'agit seulement de modifications sur une dépêche associée existante, cette dernière est mise à jour et la version précédente est remplacée.
-  **Sauvegarder sous** : pour sauvegarder la dépêche associée à un son sous un nouveau nom. S'il s'agit de modifications sur une dépêche associée existante, ce mode de sauvegarde, contrairement au précédent, permet de conserver les deux dépêches.
-  **Nouveau** : ce bouton permet de créer un nouveau texte à partir d'une dépêche et d'y associer un son.

19. Snippet/Montage Infos



19.1. Workflow



19.2. Définition

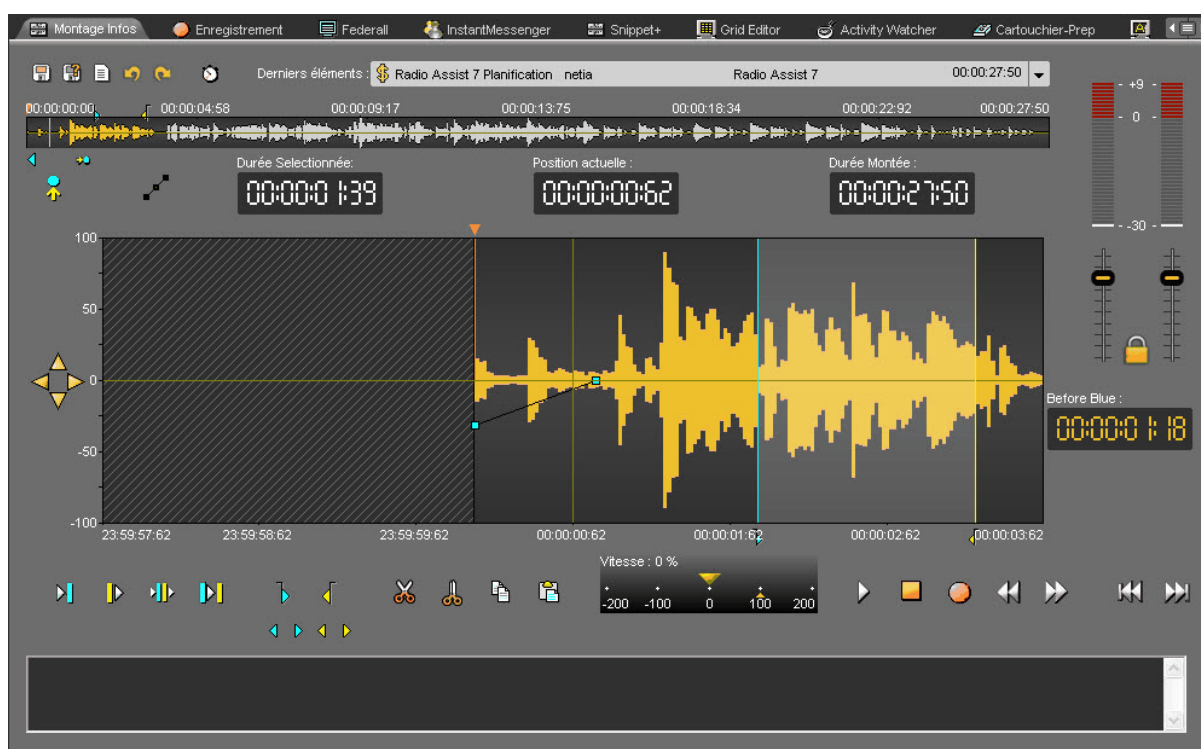
Dans l'outil « Snippet », 2 modes de coupe sont disponibles :

Ø **Couper** (vous sélectionnez la partie à effacer).

Pour ce faire, utilisez les "ciseaux ouverte"  qui sont utilisés pour **couper** ce que vous avez sélectionné entre le [bleu](#) et le [jaune](#).

Ø **Couper en dehors de la sélection** (vous sélectionnez la partie à conserver).

Pour ce faire, utilisez les "ciseaux fermés"  qui sont utilisés pour **conserver** ce que vous avez sélectionné entre le [bleu](#) et le [jaune](#).



19.3. Editer dans Snippet

- Cliquer dans l'outil "Snippet".
- Dans le Browser, choisissez l'élément que vous souhaitez éditer.
 - Pour éditer un nouvel élément, vous pouvez utiliser un original  ou un master .
 - Pour modifier une session d'édition, vous pouvez choisir une session d'édition provenant de l'outil "Snippet"  ou de l'outil "Production" .
- Placez l'élément sur la piste. Pour cela, 3 possibilités sont disponibles :

- Drag and drop depuis la base de données vers la piste.
- Double-clic sur l'élément.
- Sélectionnez l'élément et appuyer sur "Entrée" sur votre clavier.

- Placez le marqueur bleu  et le marqueur jaune . Ensuite, vous avez la possibilité de conserver la sélection ou bien de l'effacer.
- Une fois que les marqueurs bleu et jaune sont positionnés approximativement, vous avez la possibilité de les réajuster. Pour ce faire, allez sur le bleu ou sur le jaune et repositionnez-les.
- Vous pouvez également effectuer cette opération en utilisant les boutons suivants :



- Pour connaître le résultat avant la coupe, vous pouvez utiliser le bouton de lecture suivant :



Joue 2 secondes avant le début de la coupe (avant le bleu).



Joue 2 secondes après la fin de la coupe (après le jaune).



Joue en dehors de la coupe (2 secondes avant le bleu et 2 secondes après le jaune) - (F6)



Joue le contenu de la coupe (2 secondes après le bleu and 2 et 2 secondes avant le jaune) - (F7).

NB : Un clic droit sur l'un de ces boutons jouera la séquence dans la boucle jusqu'à ce que le bouton stop soit activé, de telle sorte que les coupures pourront être modifiées en cours de travail.

- Lorsque vous êtes satisfaits, cliquez sur :

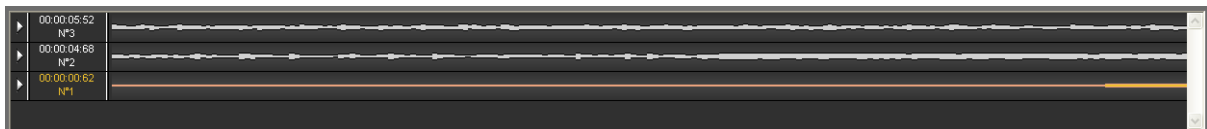


Pour **effacer** la sélection (un clic droit sur les ciseaux rouges supprime la partie sélectionnée sans la mettre dans le chutier)



Pour **conserver** la sélection

- Votre coupe atterrit dans le chutier.



Pour effectuer d'autres coupes, recommencer l'opération (positionnez le marqueur bleu, le jaune...).

19.4. Positionner le marqueur (bleu) - (F3)

Pour placer un point d'entrée, représenté par le bleu et marquant ainsi le début de votre sélection :

- Placez la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez placer le bleu.
- Cliquez sur l'icône « marquer un début de coupe » : .

NB : vous pouvez également définir la ligne bleue en utilisant le menu contextuel qui s'affiche avec le clic droit de votre souris, ou en utilisant F3 (raccourci)

un clic droit sur les boutons des marqueurs bleu ou jaune, fait disparaître les marqueurs dans le lecteur.

19.5. Positionner le marqueur (jaune) - (F4)

Pour placer un point de sortie, représenté par le jaune et marquant ainsi la fin de votre sélection :

- Placez la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez placer le jaune.
- Cliquez sur l'icône « marquer une fin de coupe » : .

NB : vous pouvez également définir la ligne jaune en utilisant le menu contextuel qui s'affiche avec le clic droit de votre souris, ou en utilisant F4 (raccourci)

un clic droit sur les boutons des marqueurs bleu ou jaune, fait disparaître les marqueurs dans le lecteur.

19.6. Jouer 2 secondes avant la coupe en cours

Pour jouer 2 secondes avant le bleu, pour savoir si le bleu est à la bonne position, cliquez sur l'icône suivante : .

NB : si vous faites un clic droit sur l'icône, vous jouez 2 secondes avant la ligne bleue en boucle.

19.7. Jouer 2 secondes après la coupe en cours

Pour jouer 2 secondes après la ligne jaune, pour savoir si le jaune est à la bonne position, cliquez sur l'icône suivante : .

NB : si vous faites un clic droit sur l'icône, vous jouez 2 secondes après la ligne jaune en boucle.

19.8. Simuler une coupe (F6)

Pour simuler une coupe, c'est-à-dire jouer le résultat avant de couper ce que vous avez sélectionné entre les lignes bleue et jaune, cliquez sur l'icône suivante : .

NB : si vous faites un clic droit sur l'icône, vous jouez en boucle 2 secondes avant la ligne bleue et 2 secondes après la ligne jaune.

19.9. Lecture du contenu de la coupe (F7)

Pour lire le contenu de la coupure (entre le bleu et le jaune), cliquez sur l'icône suivante :



Si la durée de la coupure est supérieure à 4 secondes, seules 2 secondes après le bleu et 2 secondes avant le jaune seront jouées.

NB : si vous faites un clic droit sur l'icône, vous jouez entre le bleu et le jaune en boucle.

19.10. Couper une sélection (F5 ou Del)

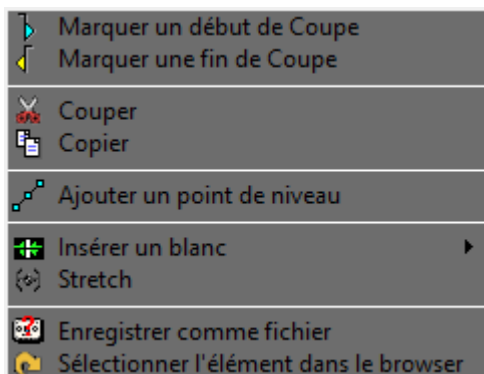
Il existe plusieurs façons de découper une sélection.

- Une fois que vous avez placé les lignes bleue et jaune :

- Cliquez sur l'icône " couper " : 

OU

- Faites un clic droit sur la forme d'onde et choisissez la fonction " Couper " :



OU

- Appuyez sur "F5" ou "Del" sur votre clavier.

La coupure est affichée dans la corbeille.

19.11. Couper une sélection sans la mettre dans la corbeille

Vous pouvez couper une sélection sans la mettre dans la corbeille.

Une fois que vous avez placé les lignes bleue et jaune :

- Faites un clic droit sur l'icône " couper " : 

OU

- Maintenez la touche "Shift" enfoncée et cliquez sur l'icône "couper" : 

19.12. Couper en dehors de la sélection

"Couper en dehors de la sélection" signifie que vous gardez ce que vous avez sélectionné entre les lignes bleue et jaune.

Une fois que vous avez placé les lignes bleue et jaune :

- Cliquez sur l'icône "Couper en dehors de la sélection" : 

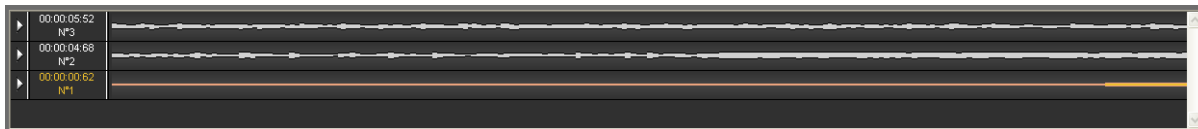
19.13. Tête de lecture

La tête de lecture est la ligne verticale rouge qui se trouve au milieu de la piste. La tête de lecture est fixée.

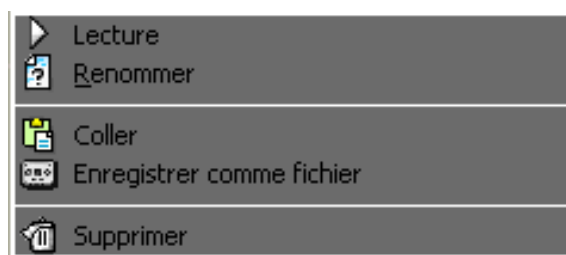
Lorsque vous souhaitez insérer le bleu, le jaune, insérer un blanc ou réaliser tout autre action, vous **DEVEZ IMPERATIVEMENT** placer la tête à l'endroit voulu.

19.14. Le chutier

Le chutier regroupe l'ensemble des chutes ou coupes. En effet, à chaque fois que l'on effectue une coupe, la partie découpée disparaît de la piste et est déplacée dans le chutier.



En faisant un clic droit sur la coupe, le menu suivant apparaît :



Lecture : Joue la chute sélectionnée.

Renommer : renomme la chute sélectionnée.

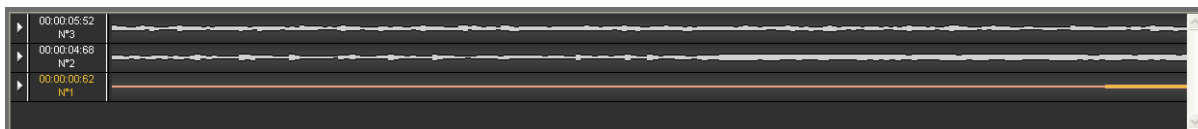
Coller : copie la chute sélectionnée sur la piste, à l'endroit où se trouve votre tête de lecture.

Enregistrer comme fichier : Enregistre la chute sélectionnée en tant qu'élément Master dans le Browser.

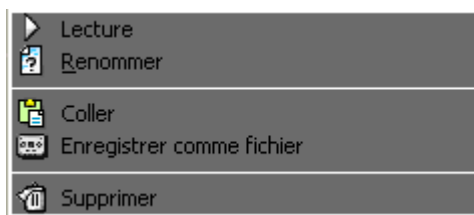
Supprimer : Supprime la coupe du chutier.

19.14.1. Lire une chute

- Allez dans le [chutier](#) :



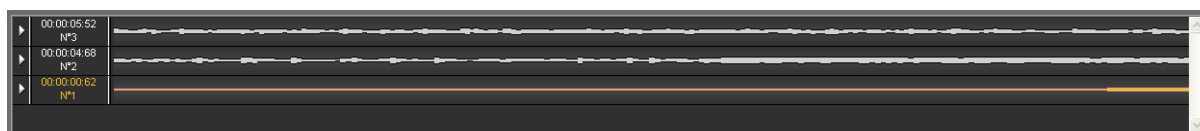
- Sélectionnez la chute à jouer et cliquez sur le bouton suivant : 
- Vous pouvez également effectuer un clic-droit sur la coupe. Le menu suivant s'affiche alors :



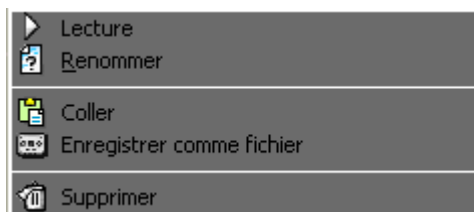
- Cliquez sur "Lecture".

19.14.2. Renommer une chute

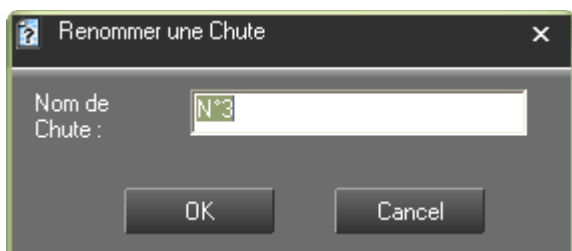
- Allez dans le [chutier](#) :



- Sélectionnez la chute à renommer.
- Faites un clic-droit dessus. Le menu suivant apparaît :



- Choisissez "Renommer". Une nouvelle fenêtre apparaît.
- Entrez le nom de la chute.



- Cliquez sur "OK" ou appuyer sur la touche "Entrée" de votre clavier.

Votre chute est renommée.

19.14.3. Restaurer une chute

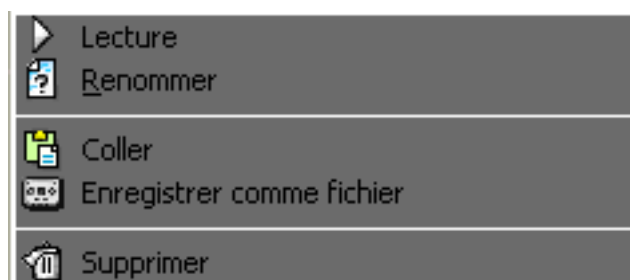
- Sur la piste, cliquez sur triangle inversé de la marque de coupe (ligne rouge).



Le chutier sélectionne la coupe (chute) appartenant à la marque de chute sélectionnée.



- Dans le chutier, faites un clic-droit sur la coupe en surbrillance. Le menu suivant apparaît :



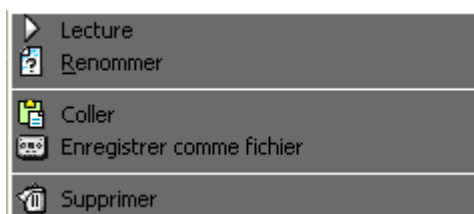
- Choisir "Coller".

La chute est restaurée.

NB : vous pouvez également réinsérer votre chute à sa place d'origine par simple glisser-déposer.

19.14.4. Effacer une chute

- Dans le chutier, sélectionnez la chute à effacer.
- Faites un clic-droit dessus. Le menu suivant apparaît.

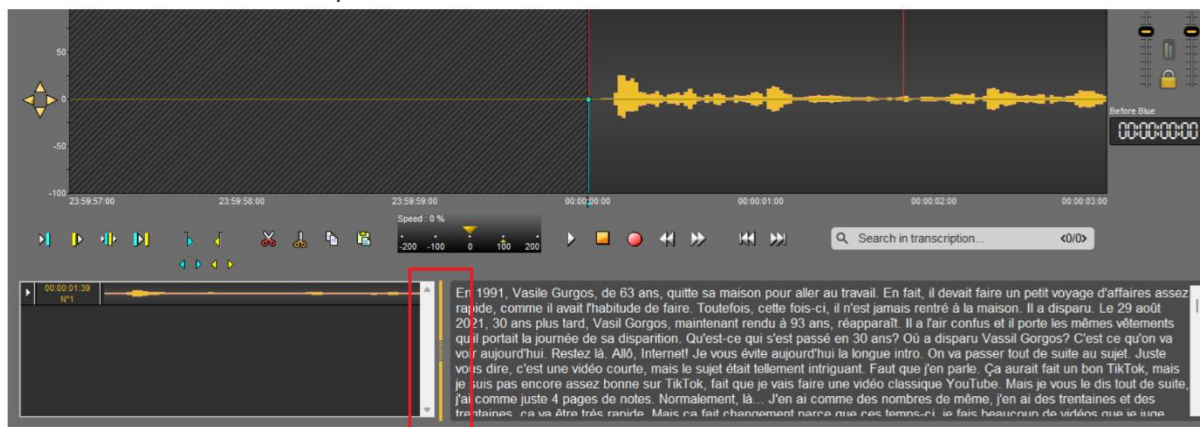


- Choisissez "Supprimer".

La chute est effacée.

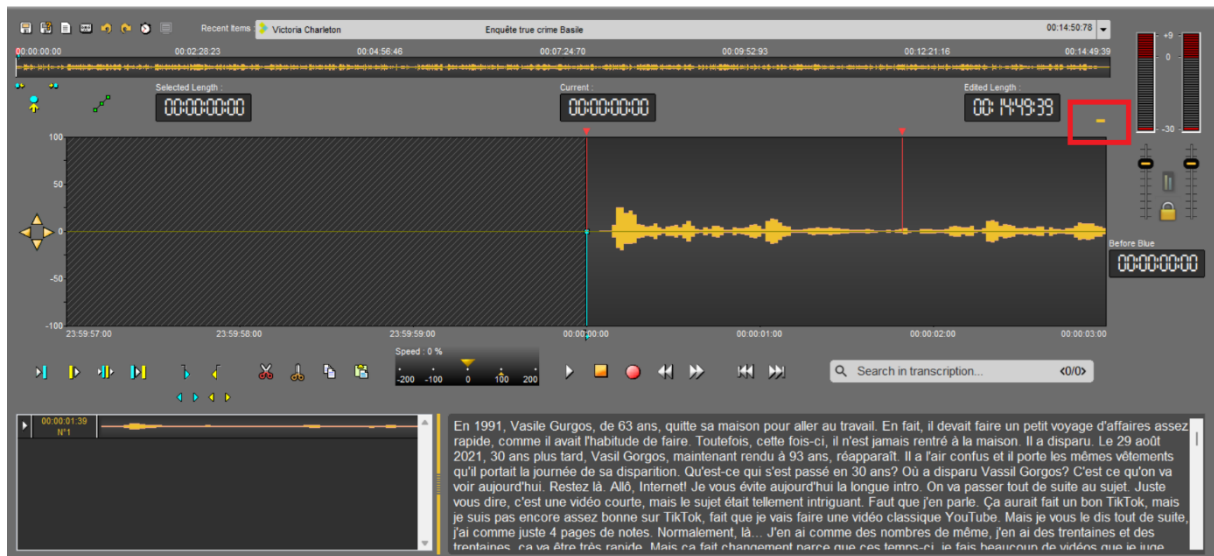
19.15. Le montage au texte

19.15.1. Le splitter



Le splitter permet d'ajuster la place allouée à la zone de texte ou au chutier. Sa position est mémorisée lorsque RadioAssist est fermé, afin d'être conservée pour le prochain démarrage.

19.15.2. Agrandissement de la zone de texte



Le bouton +/- situé en haut à droite de la piste audio permet de réduire cette dernière pour laisser plus d'espace à la zone de texte et au chutier, réduisant ainsi la taille de la piste audio.

19.15.3. La zone de texte



Si un brut ou un master est glissé-déposé (drag and drop) dans Snippet et possède une transcription, celle-ci s'affichera dans la zone de texte.

La sélection dans le texte se fait uniquement de gauche à droite ; le fond du texte sélectionné apparaît en bleu.

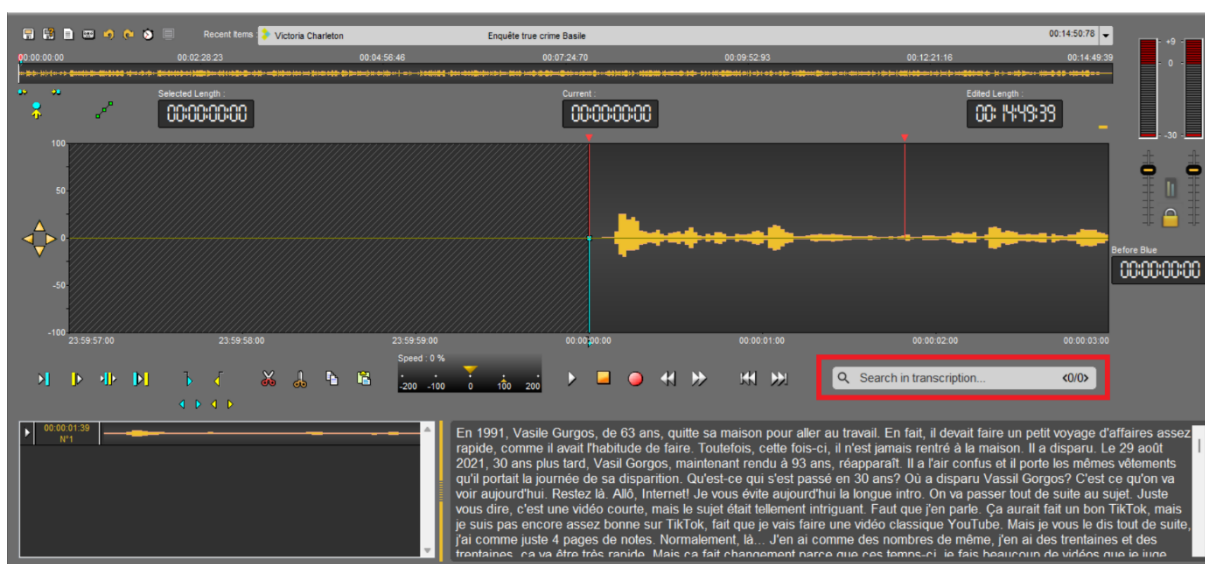
Toute sélection dans le texte sélectionne également l'audio, et vice versa.

En 1991, Vasile Gurgos, de 63 ans, quitte sa maison pour aller au travail. En fait, il devait faire un petit voyage d'affaires assez rapide, comme il avait l'habitude de faire. Toutefois, cette fois-ci, il n'est jamais rentré à la maison. Il a disparu. Le 29 août 2021, 30 ans plus tard, Vasil Gorgos, maintenant rendu à 93 ans, réapparaît. Il a l'air confus et il porte les mêmes vêtements qu'il portait la journée de sa disparition. Qu'est-ce qui s'est passé en 30 ans? Où a disparu Vassil Gorgos? C'est ce qu'on va voir aujourd'hui. Restez là. Allô, Internet! Je vous évite aujourd'hui la longue intro. On va passer tout de suite au sujet. Juste vous dire, c'est une vidéo courte, mais le sujet était tellement intrigant. Faut que j'en parle. Ça aurait fait un bon TikTok, mais je suis pas encore assez bonne sur TikTok, fait que je vais faire une vidéo classique YouTube. Mais je vous le dis tout de suite, j'ai comme juste 4 pages de notes. Normalement, là... J'en ai comme des nombres de même, j'en ai des trentaines et des trantaines, ça va être très rapide. Mais ça fait changement parce que ces temps-ci, je fais beaucoup de vidéos que je lève

Lors de la lecture, si la tête de lecture de la piste audio est positionnée sur un mot, le fond de ce mot apparaît en jaune. Il sera vert si la tête de lecture est placée dans un texte sélectionné.

Il est possible d'agrandir ou de réduire la taille du texte dans la zone de texte en maintenant la touche Ctrl enfoncée et en utilisant la molette de la souris.

19.15.4. La recherche de texte



Elle permet de rechercher un mot dans la zone de texte et de le sélectionner.

Les flèches gauche et droite permettent de naviguer dans la zone de texte s'il y a plusieurs occurrences du mot recherché.



Chaque clic sur les flèches sélectionne l'occurrence suivante ou précédente.

Le nombre d'occurrences est affiché sous forme de fraction : le numérateur indique l'occurrence sélectionnée, le dénominateur le nombre total d'occurrences trouvées dans la zone de texte.

19.16. Générer un master à partir de Snippet (Ctrl + W)

Pour générer un master à partir de "Snippet" :

- Sélectionnez l'extrait sonore à masteriser grâce au marqueurs bleu et au jaune (Ctrl + A pour sélectionner l'élément sonore intégralement).
- Faites un clic droit dessus. Le menu suivant s'affiche.



- Cliquez sur "Enregistrer comme fichier".
- Modifiez les données si besoin.
- Sauvegarder.

NB : cette fonctionnalité est également disponible dans le chutier.

19.17. Rétablir une partie de la chute

Si une chute n'est pas bonne (la fin d'un mot est coupée par exemple), vous pouvez en rétablir la partie manquante incluse par erreur dans la chute.

- Pour rétablir une partie de la chute, cliquez sur la marque de chute (flèche qui pointe vers le bas). Celle-ci devient blanche.



- Rétablissez votre chute grâce aux boutons suivants :



pour rétablir le début de la chute (bleu).



pour rétablir la fin de la chute (jaune).

19.18. Fonction "trimming"

La fonction "Finaliser" est utilisée pour effacer les blancs au début et à la fin des enregistrements.

Pour ce faire, faites un clic droit sur l'icône suivante .

19.19. Annuler (Ctrl + Z)

Pour annuler une action, cliquez sur l'icône suivante : .

NB : vous pouvez annuler jusqu'à 256 actions avant de sauvegarder.

19.20. Répéter (Ctrl +Y)

Lorsque vous annulez un changement mais qu'ensuite vous changez d'avis, vous pouvez répéter l'action en cliquant sur l'icône suivante : .

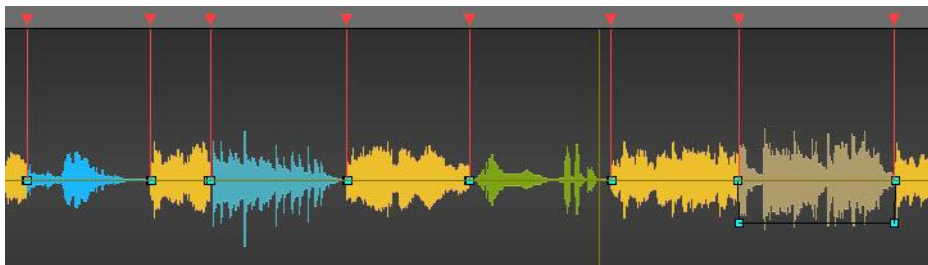
19.21. Insérer un ou plusieurs éléments audio

Dans Snippet, vous pouvez insérer un ou plusieurs éléments audio sur la même piste.

- Une fois que vous avez inséré le premier élément, repositionnez la [tête de lecture](#) là où vous souhaitez insérer le second élément audio.
- Ensuite, sélectionnez l'élément depuis la base de donnée et faites un glisser-déposer sur la piste (ou double-cliquez dessus, ou appuyez sur "Entrée").

Le second élément audio est inséré. La couleur est différente.

Vous pouvez insérer autant d'éléments que vous le souhaitez.



Attention : vous pouvez insérer des éléments originaux , des masters  mais pas de sessions montées  ensemble.

19.22. Aller au début (F8)

Pour aller au début de l'élément, cliquez sur l'icône suivante : .

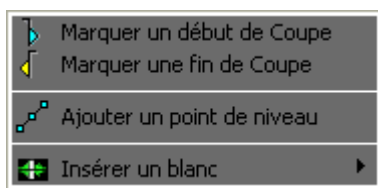
19.23. Aller à la fin (F9)

Pour aller à la fin d'un élément, cliquez sur l'icône suivante : .

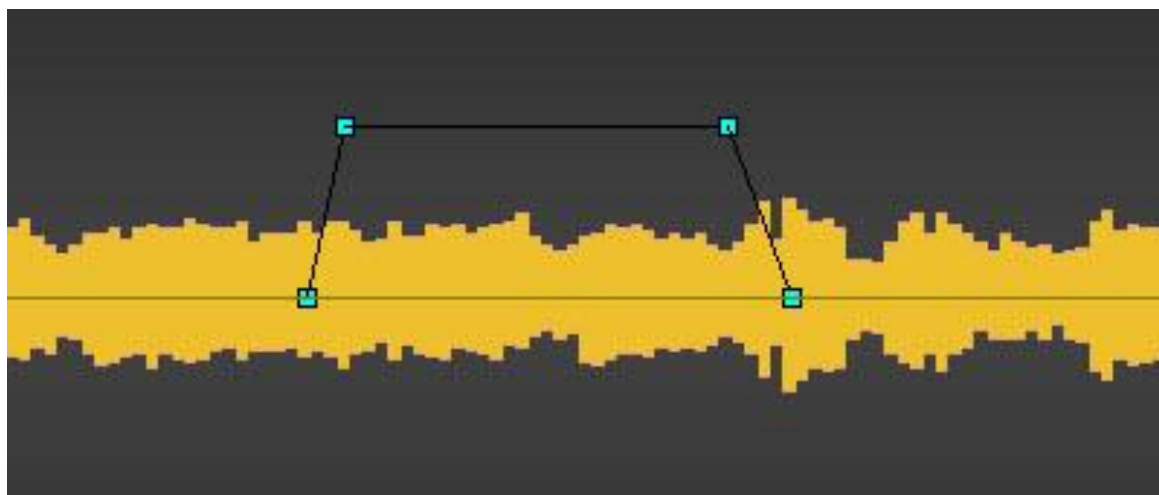
19.24. Ajouter un point de niveau

Pour ajouter un point de niveau :

- Faites un clic-droit sur le spectre, là où vous souhaitez ajouter un nouveau point de niveau.
- Le menu suivant apparaît.



- Cliquez sur "Ajouter un point de niveau". Le point de niveau apparaît.
- Recommencer cette action autant de fois que nécessaire.

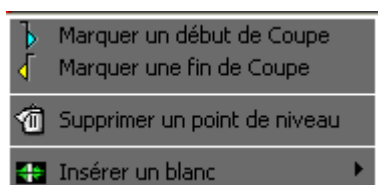


NB : Ctrl + clic-droit sur le spectre vous permet de créer un nouveau point de fade sans avoir recours au menu contextuel.

19.25. Effacer un point de niveau

Pour effacer un point de niveau :

- Faites un clic-droit sur le point de niveau que vous souhaitez supprimer.



- Cliquez sur "Supprimer un point de niveau" (cette fonction est disponible seulement si vous vous trouvez sur un point de niveau. Autrement, c'est "ajouter un point de niveau" qui s'affiche).

Le point de niveau disparaît.

Attention : vous ne pouvez pas effacer les points par défauts (établis pas Radio-Assist).

NB : Ctrl + clic-droit sur le point de niveau vous permet d'effacer ce point sans avoir recours au menu contextuel.

19.26. Masquer les points de niveau

Pour masquer les points de niveau, cliquez sur l'icône suivante :



une croix rouge se place au-dessus de l'icône



NB : Les points de niveau ne sont pas visibles mais vous pouvez toutefois continuer à les entendre.

19.27. Visualiser les points de niveau

Si vous avez masqué vos points de niveau et que vous souhaitez les faire réapparaître,

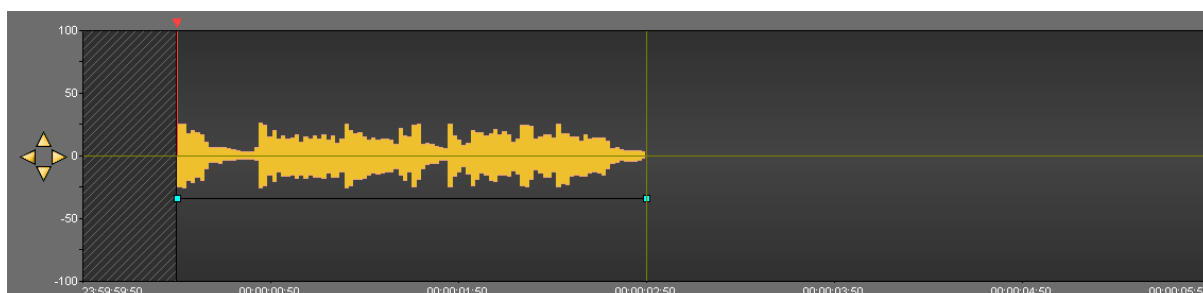
cliquez sur l'icône suivante :



La croix rouge sur l'icône disparaît , et vos points de niveau sont à nouveau visibles.

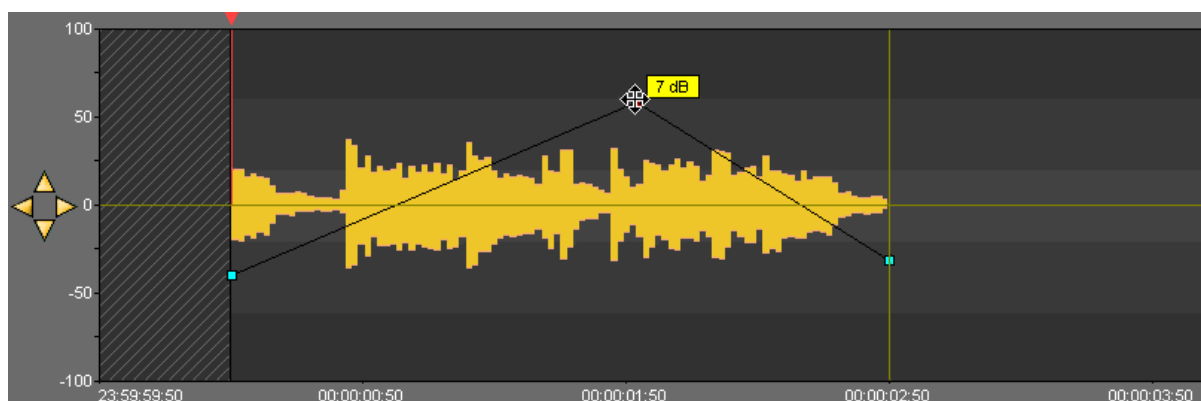
19.28. Modifier le son global de votre son

- Positionnez la souris² sur la ligne horizontale séparant votre piste en 2, une double flèche apparaît.
- Montez ou descendez la ligne noire qui est apparue.
- Relâchez le bouton de la souris.



19.29. Modifier le niveau sonore

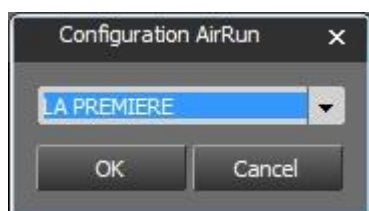
- Cliquez sur le point de niveau à déplacer (un curseur à 4 flèches apparaît) et amenez-le à l'endroit souhaité.
- Relâchez le bouton de la souris.

**19.30. Afficher les marqueurs de AirRun**

Il est possible de visionner sur les sons qui proviennent de la Pige Antenne, les marqueurs qui délimitent chaque éléments joués (début de chansons, début de pubs, début de jingles, etc...)

Pour faire apparaître ces marqueurs, il faut :

- Sélectionner dans la base de données le son provenant de la Pige (en général dans l'onglet "Simultanés")
- Le glisser/déposer dans "Montages Infos".
- Faire un clic droit sur le bouton  afin de sélectionner dans la liste l'antenne de diffusion du son.



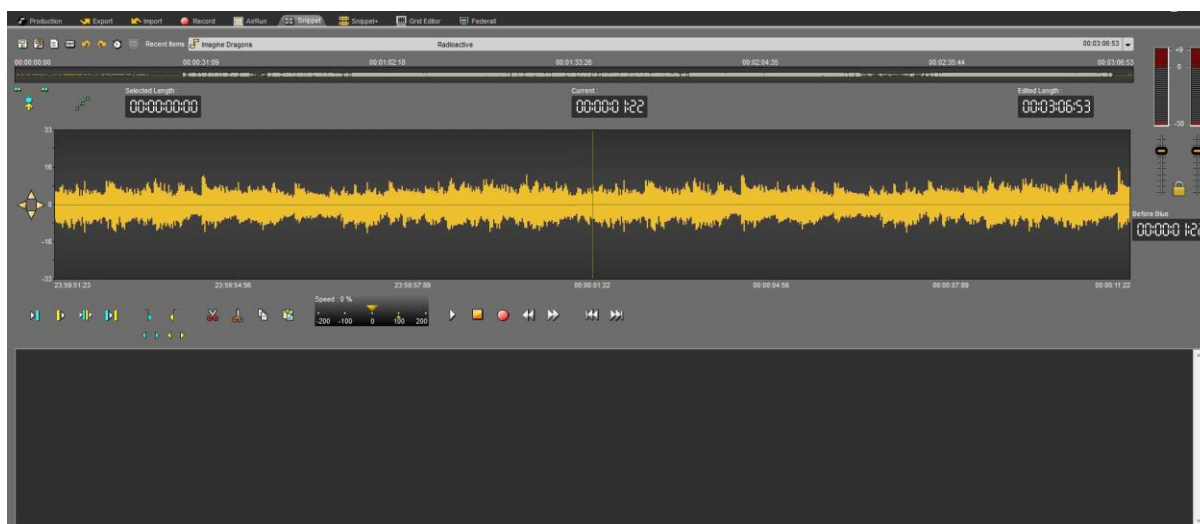
Cliquer sur

OK

- Le bouton devient vert  et les marqueurs sont affichés dans le son.



- Pour faire disparaître les marqueurs, cliquer sur le bouton . Il devient  et les marqueurs ne sont plus affichés.



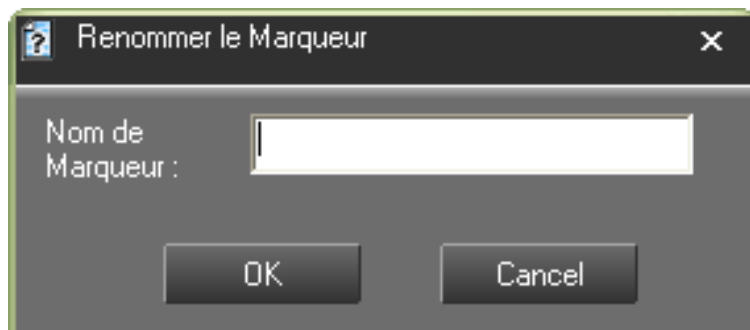
19.31. Placer un marqueur dans Snippet (F1)

- Placez la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez insérer le marqueur.

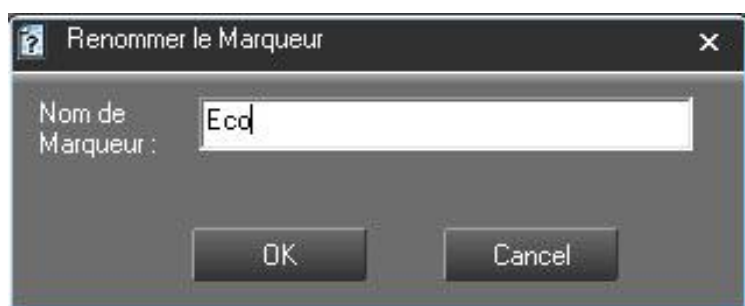
- Cliquez sur "Placer un marqueur" .

19.32. Renommer un marqueur dans Snippet

- Faites un clic-droit sur le numéro du marqueur que vous souhaitez renommer. Un menu s'affiche.



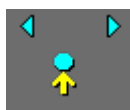
- Choisir "Renommer le Marqueur".
- Entrez le nom du marqueur.



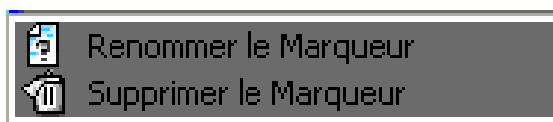
- Cliquez sur "OK" ou appuyez sur "Entrée" à l'aide de votre clavier.

19.33. Se déplacer d'un marqueur à l'autre (1...9)

- Pour se déplacer de marqueur en marqueur, vous pouvez aller directement sur le marqueur en question en utilisant votre pavé numérique. (de 1 à 9)
- Ou, utilisez les flèches se trouvant au-dessus de l'icône "Marqueur" pour aller d'un marqueur à l'autre sans limitation de nombre.

**19.34. Effacer un marqueur**

- Faites un clic-droit sur le marqueur que vous souhaitez effacer. Un menu s'affiche.



- Choisissez "Supprimer le Marqueur".

19.35. Copier-coller un extrait d'élément sonore (Ctrl + C/Ctrl + V)

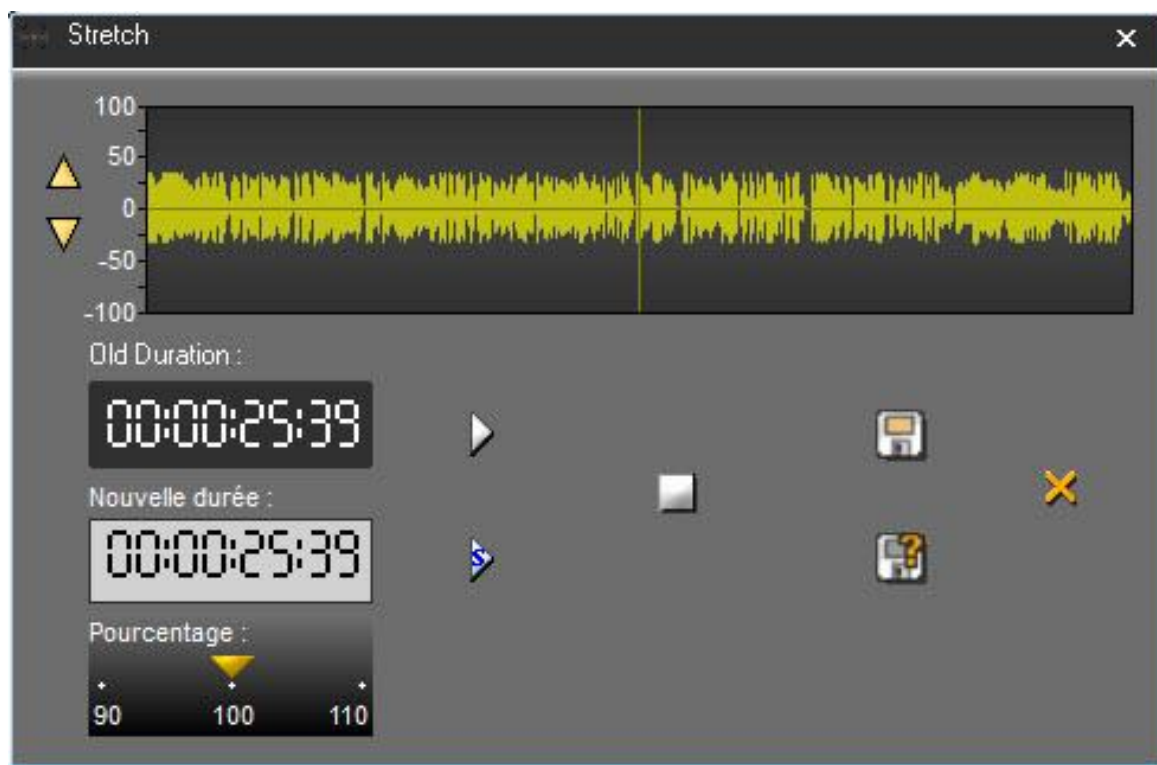
- Sélectionnez entre le marqueur [bleu](#)  et le marqueur [jaune](#)  la partie à copier.
- Cliquez sur "Copier" (ou Ctrl + C) .
- Placez la tête de lecture là où vous souhaitez coller l'extrait.
- Cliquez sur "Coller" (ou Ctrl + V) .

19.36. Stretching d'une sélection

La fonction "Stretch" vous permet d'augmenter ou de diminuer la durée du son que vous avez sélectionné sans en altérer la tonalité.

Pour stretcher une sélection :

- Sélectionnez la partie que vous souhaitez stretcher grâce au marqueur bleu  et au marqueur jaune .
- Faites un clic-droit. Un menu apparaît.
- Cliquez sur **Stretch**.



- Dans la fenêtre dédiée au stretch, entrez la nouvelle durée ou modifiez le pourcentage (jusqu'à +/- 10%).
- Il est possible d'écouter le résultat du stretch en cliquant sur .
- Cliquez sur "Enregistrer" .

L'extrait sonore que vous venez de stretcher s'affiche sur la piste, d'une autre couleur.

En cliquant sur  la fenêtre suivante s'ouvre :

Save Options

News Music Jingle Adverts RAMCOMM

Correspondent : Daft Punk + -

Title : Get Lucky ft Pharrell Williams

City : + -

Language : + -

Type : + -

Date Broadcast : mercredi 23 octobre 2013

Remarks :

Technical Schedule History

Creation date 23/10/2013 16:44:45 Modification date 23/10/2013 16:44:45

Start Broadcast 23/10/2013 End Broadcast 23/10/2013

Kill date 23/10/2013 Duration 00:00:00

User ADMINISTRATOR Station CLPAPOLINI1

File

Archived

Save Close

Cliquer sur .

L'extrait sonore stretché s'affiche sur la piste d'une autre couleur et est également sauvegardé dans la base de données

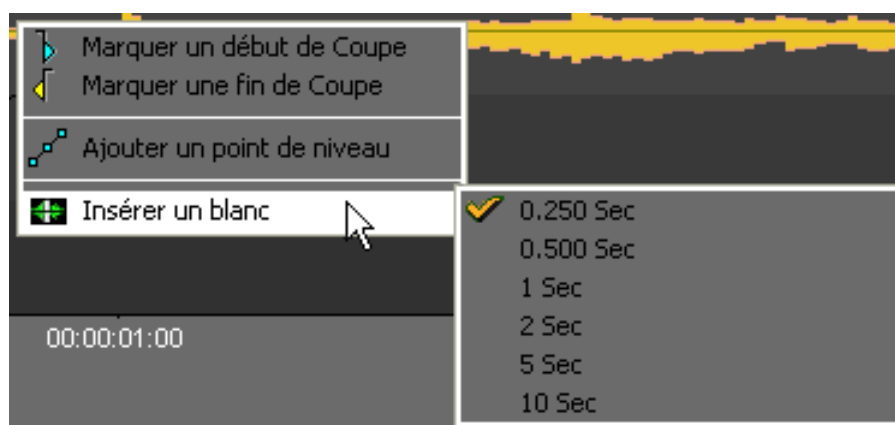
NB : L'extrait sonore original se trouve dans le chutier. Ainsi, il vous est possible de le récupérer à tout moment.

19.37. Insérer un blanc

La fonction "Insérer un blanc" vous permet d'insérer un blanc d'une durée pré-déterminée.

Pour insérer un blanc :

- Placez la tête de lecture là où vous souhaitez insérer le blanc.
- Faites un clic-droit. Un menu apparaît.



- Cliquez sur "Insérer un blanc" et choisissez la durée de votre blanc.

Le blanc est inséré dans le son.



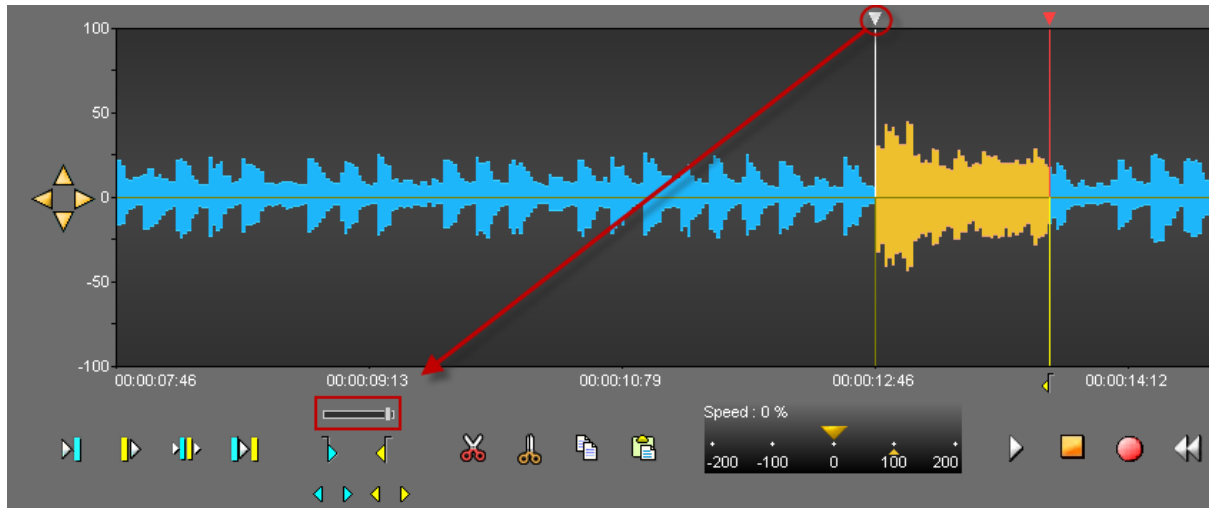
19.38. Crossfade

On utilise le crossfade pour atténuer la fin d'un son et augmenter progressivement le début d'un autre son, ceci de façon simultanée.

La fonction "Crossfade" est utilisée sur une marque de coupe seulement.

Pour effectuer un crossfade :

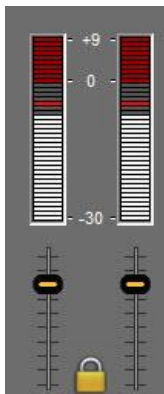
- Cliquez sur la marque de coupe. Celle-ci devient blanche et la fonction "Crossfade" apparaît au dessus des boutons des marqueurs bleu et jaune :



- Bougez le curseur selon le type de crossfade que vous désirez (léger ou important). Plus vous déplacez le curseur vers la droite, plus le crossfade est important.

19.39. Enregistrer dans "Snippet"

- Positionner la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez insérer un enregistrement.
- Tester le niveau sonore d'enregistrement grâce aux vu-mètres à droite de l'écran :



- Cliquez sur "Enregistrer" .
- Cliquez sur "Pause"  pour stopper momentanément l'enregistrement.

Vous pouvez reprendre l'enregistrement là où se trouve la tête de lecture ou ailleurs. Pour ce faire, repositionnez la tête de lecture.

- Une fois que l'enregistrement est terminé, cliquez sur "Stop" .

Une fenêtre s'affiche vous permettant de sauvegarder votre enregistrement dans le Browser.

- Remplissez les informations et sauvegardez en cliquant sur l'icône de la disquette  (ou appuyez sur "Annuler" pour recommencer).
- L'enregistrement est inséré dans le montage avec une couleur différente que l'original.

Il est possible de monitorer le signal entrant à travers la sortie de la carte audio. Le monitoring est contrôlé par le bouton « speaker » vert.



Monitoring activé



Monitoring désactivé

Note : Si la carte audio utilisée supporte un mode standard de monitoring, RadioAssist utilisera ce dernier pour essayer d'obtenir un retour basse latence. Si le driver ne supporte pas ce mode alors RadioAssist tentera de l'émuler en mode « playthrough » logiciel, ce qui ajoute une petite latence. Il est donc recommandé d'utiliser une carte dont le driver supporte le monitoring pour des scénarios de voiceover ou de voicetracking.

Il est possible de configurer l'état du monitoring par au démarrage via la clef de registre suivante.

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\WOW6432Node\NETIA\Radio-Assist\8.0\Supedit]

"DefaultIsMute"="No"

NB : Votre enregistrement a le statut "Brut" .

19.40. Compteur "Durée sélectionnée"

Le compteur "Durée sélectionnée" vous renseigne sur la durée de la séquence sélectionnée (entre le marqueur bleu et le marqueur jaune).



19.41. Compteur "Position actuelle"

Le compteur "Position actuelle" donne la position de la tête de lecture (ligne rouge). La tête de lecture peut être déplacée à un autre endroit sur le spectre en double-cliquant sur le compteur et en entrant la position exacte requise. Pour valider, appuyez sur la touche Entrée ou Echap pour annuler.



19.42. Compteur "Durée montée"

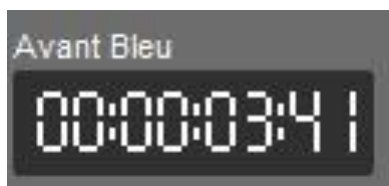
Le compteur "Durée montée" donne la durée totale de la séquence montée. A chaque fois que vous coupez une sélection, cette durée se met à jour.



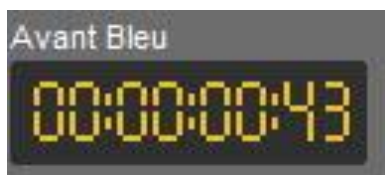
19.43. Compteur "Avant bleu"

Le compteur "Avant bleu" précise "l'espace" entre la tête de lecture et le marqueur bleu.

Si les chiffres sont blancs, la tête de lecture est après le marqueur bleu :



Si les chiffres sont oranges, la tête de lecture est avant le marqueur bleu :



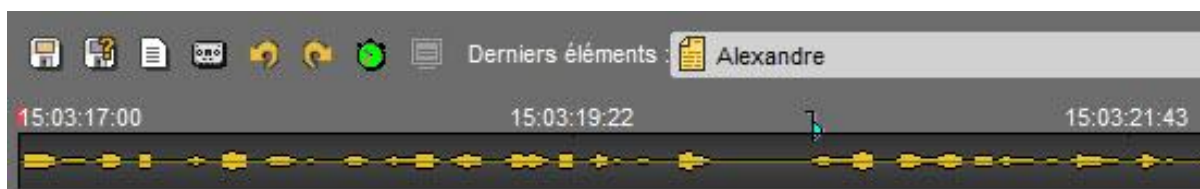
19.44. Horodatage absolu

L'horodatage absolu permet de modifier l'affichage du timing d'un élément dans Snippet.

Quand le bouton est blanc, le timing est la durée du son :



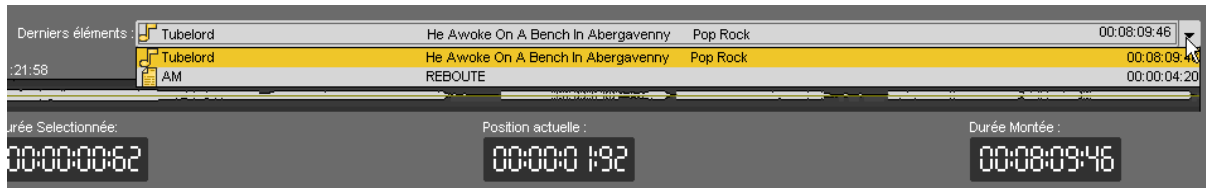
Quand le bouton est vert, le timing correspond à l'heure d'enregistrement de l'élément :



19.45. Derniers éléments

Pour consulter la liste des éléments que vous avez utilisés :

- Allez sur "Derniers éléments".
- Cliquez sur la flèche pointant vers le bas. Un menu déroulant apparaît contenant les derniers éléments utilisés.



Si vous cliquez sur l'un des éléments de la liste, vous insérez l'élément sur la piste, là où se trouve la tête de lecture.

19.46. Redimensionner le spectre

Plusieurs options s'offrent à vous afin de redimensionner le spectre.

- A l'aide du clavier, en utilisant les touches "Ctrl + flèche" .

OU

Ø En utilisant les 4 flèches disponibles sur le côté gauche du spectre (2 flèches horizontales et 2 flèches verticales).



OU

- En utilisant la roulette de la souris.
 - Roulette seule : Redimension horizontale.
 - SHIFT + Roulette : Redimension verticale.

19.47. Sauvegarder un montage (Ctrl + S)

Pour sauvegarder un montage utilisez les fonctions suivantes :

-  **Sauvegarder** : pour sauvegarder le travail effectué. Le montage est sauvegardé dans un fichier avec une extension ".spt". S'il s'agit seulement de modifications sur un montage existant, ce dernier est mis à jour et la version précédente est remplacée.

- Il est possible de faire un **Sauvegarder sous** en utilisant le menu : 

L'élément est sauvegardé dans la base de données en tant que fichier "Monté" avec l'icône :



-  **Nouveau** : ce bouton permet de vider la piste afin de créer un nouveau montage.

19.48. Snapshot

Un clic droit sur l'icône "Enregistrer"  affiche la fonction "Snapshot".

La fonction "Snapshot" est conçue pour sauvegarder les différentes versions de votre session de montage toutes les "x" minutes automatiquement.

Ainsi, il vous est possible de recharger une version montée.

Pour recharger une version antérieure d'une session montée :

- Faites un clic-droit sur l'icône "Enregistrer" .

La fenêtre "Charger une sauvegarde Snapshot" apparaît.



- Sélectionnez la version à recharger.
- Double-cliquez dessus ou cliquez sur "OK".

19.49. Raccourcis clavier de Snippet

F1	: Ajouter un Locator (marqueur)
F3	: Mettre un marqueur bleu
F4	: Mettre un marqueur jaune
F5 ou suppr	: Couper la sélection
F6	: Ecouter l'extérieur de la coupe (2 secondes avant le bleu et 2 secondes après le jaune).
F7	: Ecouter l'intérieur de la coupe (2 secondes après le bleu et 2 secondes avant le jaune).
F8	: Aller au début du son
F9	: Aller à la fin du son
F10	: Ecouter rapidement en arrière
F11	: Ecouter rapidement en avant

Barre Espace: Ecouter/Arrêter

Ctrl + A	: Sélectionner toute la piste
Ctrl + N	: Nouveau document
Ctrl + Z	: Annuler la dernière action (undo)
Ctrl + Y	: Refaire la dernière action (redo)
Ctrl + C	: Copier
Ctrl + X	: Couper
Ctrl + V	: Coller
Ctrl + S	: Sauvegarder
Ctrl + O	: Retrouver dans le Browser la piste audio utilisée dans la piste
Ctrl + W	: Save as new item la selection

Page up : Aller au bleu

Page down : Aller au jaune

Molette souris : zoom in/zoom out horizontal

Shift + Molette souris : zoom in/zoom out vertical

Ctrl + Molette souris : aller à gauche/aller à droite

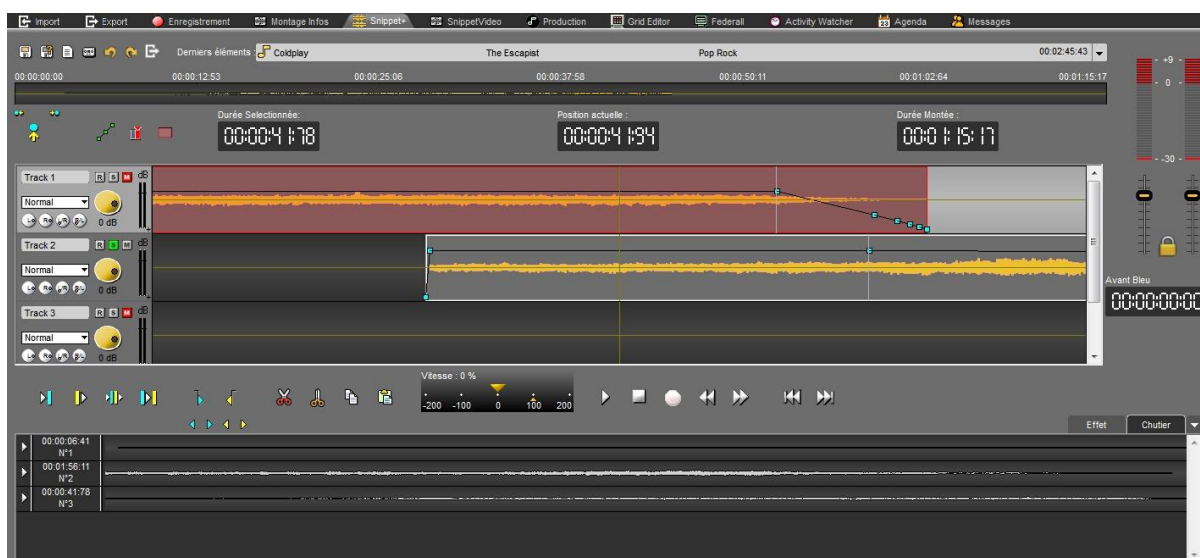
Ctrl + flèche gauche : zoom in horizontal.

Ctrl + flèche droite : zoom out horizontal.

Ctrl + flèche haut : zoom in vertical.

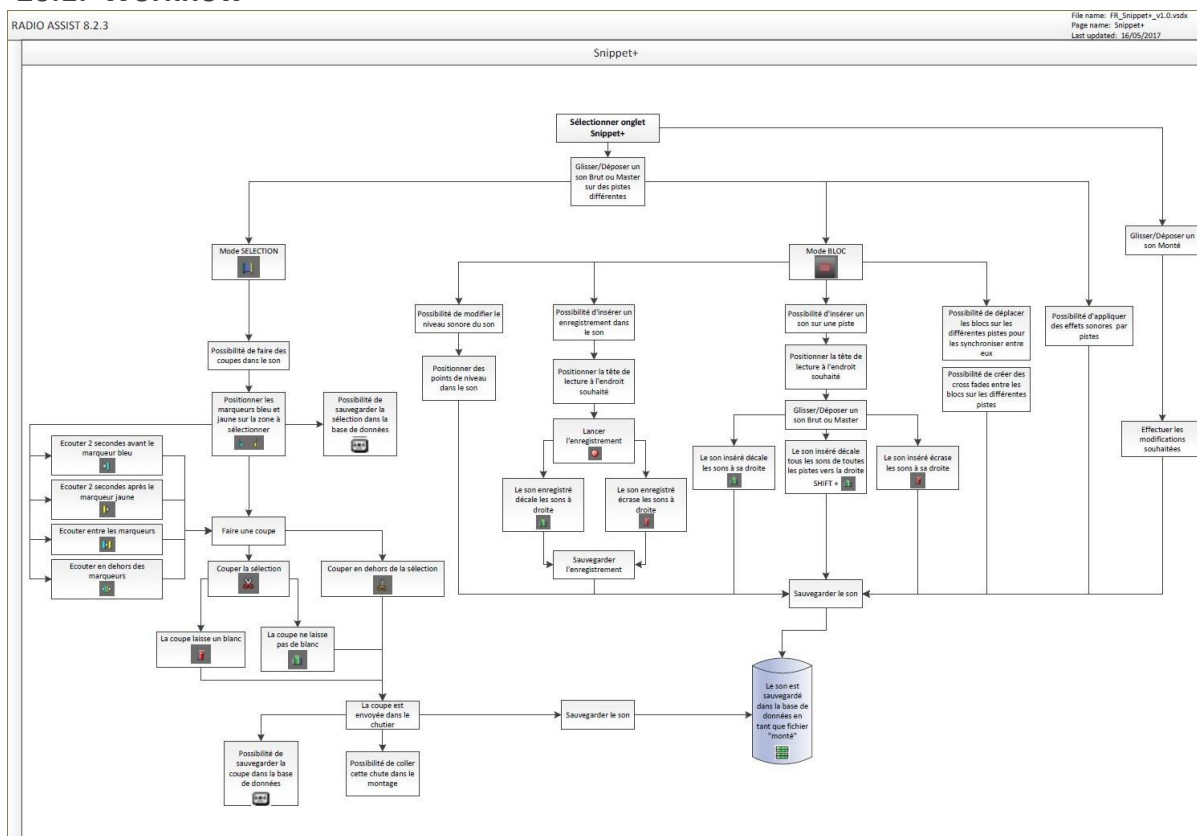
Ctrl + flèche bas : zoom out vertical

20. Snippet+



"Snippet+" outil de Radio-Assist

20.1. Workflow



20.2. Définition de Snippet+

Snippet + est un outil de montage multipiste permettant de faire des montages sonores à partir de plusieurs fichiers sons différents.

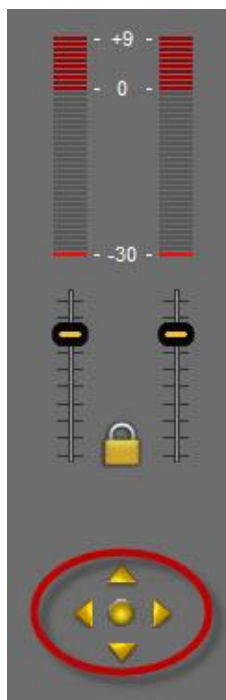
20.3. Mode Bloc et Mode Sélection

Dans Snippet+, il existe 2 modes de travail :

- Le mode Bloc  qui permet de déplacer les blocs présents sur les pistes.
- Le mode Sélection  qui permet d'effectuer des sélections sur les pistes (possibilité d'étendre sa sélection à plusieurs pistes en faisant glisser le curseur sur les pistes suivantes).

20.4. Boutons de zoom

Les boutons se situant à droite des pistes sont les boutons de permettant de zoomer sur les pistes ou de les recentrer.



- Le bouton flèche à gauche effectue un zoom arrière équivalent à celui effectué lorsqu'on fait rouler la roulette de la souris vers l'arrière
- Le bouton flèche à Droite effectue un zoom avant équivalent à celui effectué lorsqu'on fait rouler la roulette de la souris vers l'avant
- Le bouton flèche haut effectue un zoom vertical des pistes.
- Le bouton flèche bas effectue un dezoom vertical des pistes.
- Le bouton rond au milieu effectue un recentrage des pistes.

20.5. Options de coupe

3 options de coupe sont disponibles :

EN MODE SELECTION

Ø **Couper** (vous sélectionnez la partie à effacer).

Pour ce faire, utilisez les "Ciseaux rouges"  qui ont pour fonction de **couper** ce que vous avez sélectionné entre les marqueurs [bleu](#) et le [jaune](#).

Ø **Couper en dehors de la sélection** (vous sélectionnez la partie à conserver).

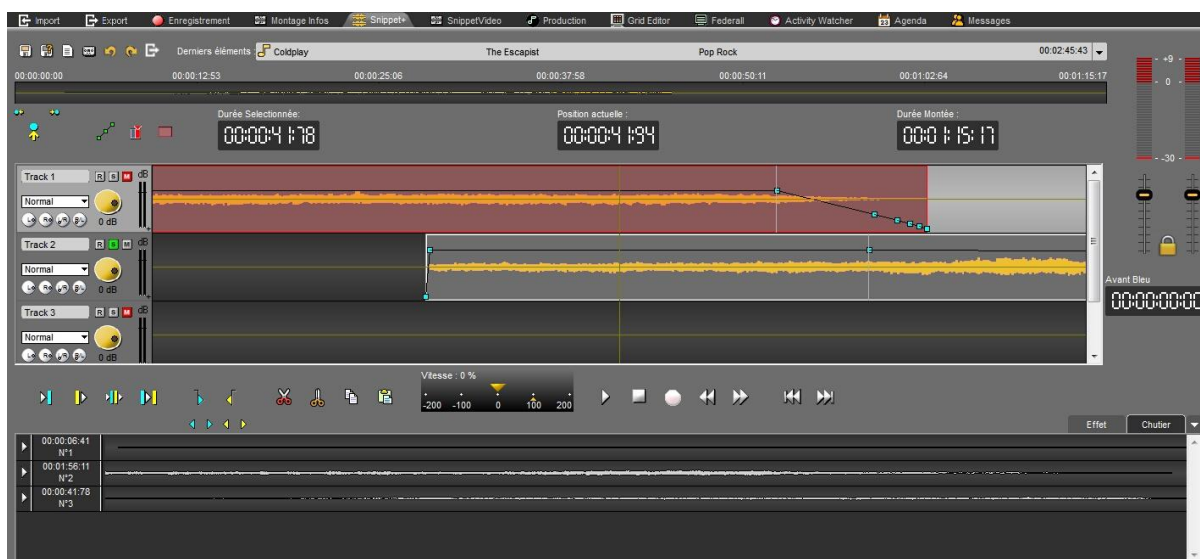


Pour ce faire, utilisez les "Ciseaux oranges" qui a pour fonction de **conserver** ce que vous avez sélectionné entre les marqueurs [bleu](#) et le [jaune](#).

EN MODE BLOC

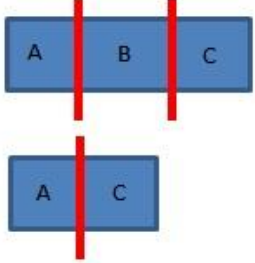
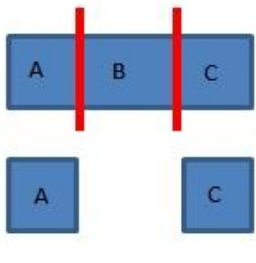
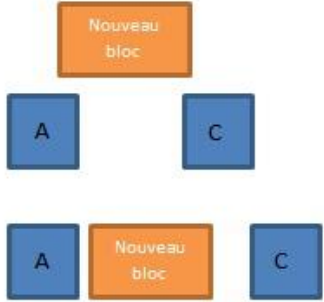
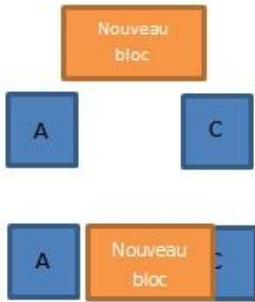
Quelle que soit la paire de ciseaux que vous utilisez, la fonction demeure identique, celle-ci ayant pour effet de scinder la piste à l'endroit où se trouve votre tête de lecture.

Dans ce mode, la présence des marqueurs bleu et jaune sert uniquement à la pré-écoute et n'est pas liée à la coupe.



20.6. Mode Insertion et Mode Remplacement

Dans Snippet+, il est important de bien dissocier les modes "Insertion" et "Remplacement" selon l'action que l'on souhaite effectuer.

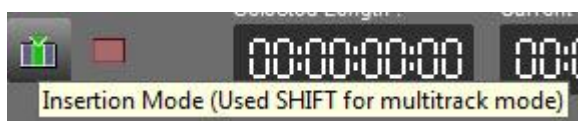
 Mode Insertion	 Mode Remplacement
LORSQUE L'ON COUPE...	
Dans ce mode, le bloc sélectionné disparaît dans le chutier et les deux extrémités restantes se rejoignent : 	Dans ce mode, le bloc sélectionné disparaît et va dans le chutier et il reste un espace vide à l'endroit où se trouvait le bloc : 
LORSQUE L'ON COLLE...	
Dans ce mode, le bloc que l'on cherche à positionner ENTRE le bloc A et le bloc C va s'insérer et éventuellement décaler le bloc C vers la droite s'il n'y a pas assez d'espace : 	Dans ce mode, le bloc que l'on cherche à positionner ENTRE le bloc A et le bloc B va s'insérer à partir de l'endroit où se trouve la tête de lecture et va s'étendre sur la piste, quitte à écraser le bloc suivant si l'espace qui lui est dédié n'est pas assez grand : 
LORSQUE L'ON ENREGISTRE...	
Dans ce mode, l'enregistrement se lance à partir de l'endroit où vous positionnez votre tête de lecture. Le nouveau bloc correspondant à l'enregistrement en cours poussera les blocs suivants sur la piste : 	Dans ce mode, l'enregistrement se lance à partir de la tête de lecture où vous positionnez votre tête de lecture. Le nouveau bloc correspondant à l'enregistrement en cours écrasera les blocs suivants sur la piste : 

20.6.1. Insertion Multipistes

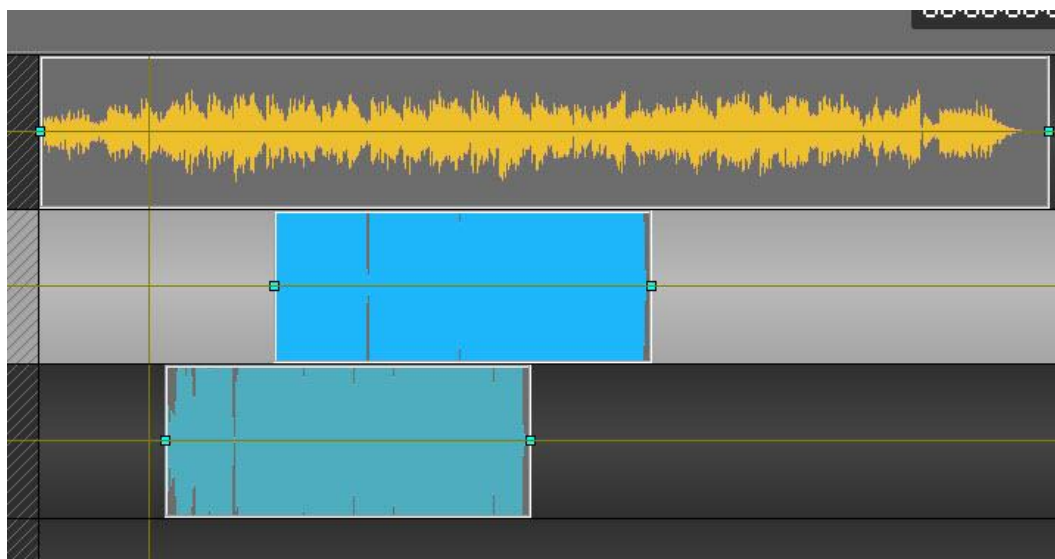
Lorsque l'on veut faire une insertion et que des sons sont présents sur plusieurs pistes, il est possible d'insérer un son et de décaler toutes les pistes.

Les sons qui sont "à cheval" sur la tête de lecture ne seront pas coupés.

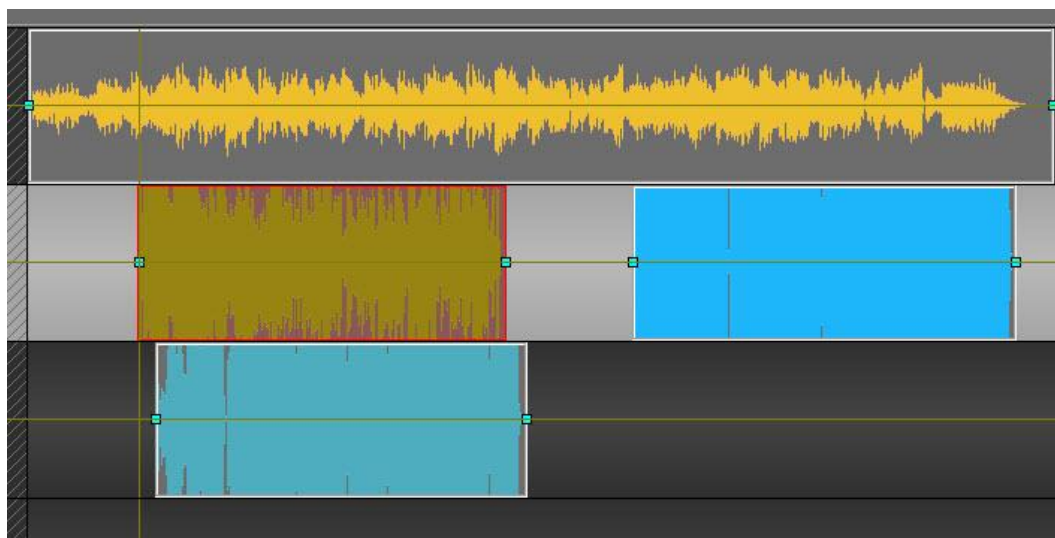
Pour cela, en même temps que le Glisser-Déposer du son dans le montage utiliser le bouton "Shift".



Situation de départ :

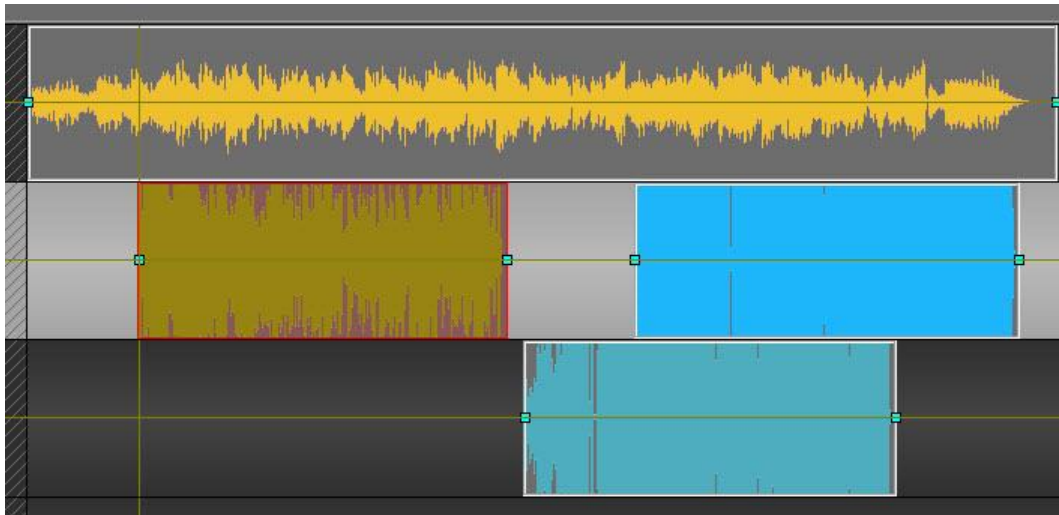


Insertion sans utiliser la touche "Shift" en glissant le son :



Seul le son de la piste 2 a été déplacé

Insertion en utilisant la touche "Shift" en glissant le son :



Les sons des pistes 2 et 3 ont été déplacés

Le son de la piste 1 n'est pas coupé.

IMPORTANT : De la même manière, pour la suppression on va utiliser la touche "SHIFT" pour décaler toutes les pistes lors de la suppression d'un bloc.

NOUVEAU : Le mode Insertion Multipiste  permet d'obtenir le même comportement que la touche « SHIFT ».

20.7. Ripple edit (en mode Bloc)

Liée à l'activation des modes d'insertion, la fonction « ripple edit » apporte les comportements suivants :

- En mode Remplacement  : le déplacement d'un bloc dans une piste n'affecte que le bloc sélectionné.
- En mode Insertion  : le déplacement d'un bloc sélectionne tous les blocs situés après sur la même piste et les déplace en même temps que le bloc choisi en préservant l'écart entre les blocs. On « décale » la piste à partir de ce bloc.
- En mode Insertion Multipiste  : tous les blocs commençant au même moment ou situés après le début du bloc déplacé - sur toutes les pistes – sont sélectionnés et se déplacent en même temps que le bloc choisi en préservant leur écart relatif. On « décale » le montage à partir de ce bloc.

La touche « R » (comme Ripple) permet d'alterner entre le mode Remplacement et le mode Insertion, la touche « T » (située à côté du R) permet d'alterner entre le mode Remplacement et le mode Insertion Multipiste. On est donc toujours à 1 touche de chaque mode...

20.8. Editer dans Snippet+

- Dans le Browser, choisissez l'élément que vous souhaitez éditer.

- Pour éditer un nouvel élément, vous pouvez utiliser un original  ou un master .
- Pour modifier une session d'édition, vous pouvez choisir une session d'édition provenant de l'outil "Snippet₊"  ou de l'outil "Production" .
- Placez l'élément sur la piste. Pour cela, 3 possibilités sont disponibles :
 - Drag and drop depuis la base de donnée vers la piste.
 - Double-clic sur l'élément.
 - Sélectionnez l'élément et appuyer sur "Entrée" sur votre clavier.
- Placez les marqueurs [bleu](#)  et [jaune](#) . Ensuite, vous avez la possibilité de conserver la sélection ou bien de l'effacer.
- Une fois que les marqueurs [bleu](#) et [jaune](#) sont positionnés approximativement, vous avez la possibilité de les réajuster. Pour ce faire, allez sur le bleu ou sur le jaune et repositionnez-les.
- Vous pouvez également effectuer cette opération en utilisant les boutons suivants : 
- Pour connaître le résultat avant la coupe, vous pouvez utiliser le bouton de lecture suivant :
 -  Joue 2 secondes avant le début de la coupe (avant le bleu).
 -  Joue 2 secondes après la fin de la coupe (après le jaune).
 -  Joue en dehors de la coupe (2 secondes avant le bleu et 2 secondes après le jaune) - (F6)
 -  Joue le contenu de la coupe (2 secondes après le bleu et 2 et 2 secondes avant le jaune) - (F7).

NB : Un clic droit sur l'un de ces boutons jouera la séquence en boucle jusqu'à ce que le bouton stop soit activé de telle sorte que les coupes puissent être modifiées en cours d'écoute.

- Une fois que vous êtes satisfaits, cliquez sur :

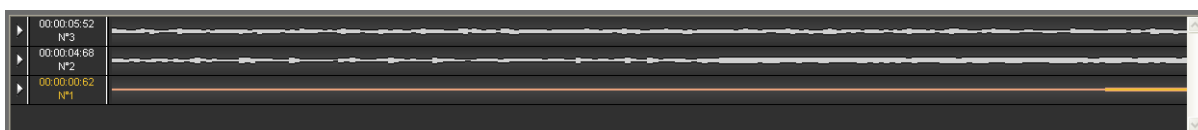


: Pour **effacer** la sélection



: Pour **conserver** la sélection

- Votre chute va dans le chutier.



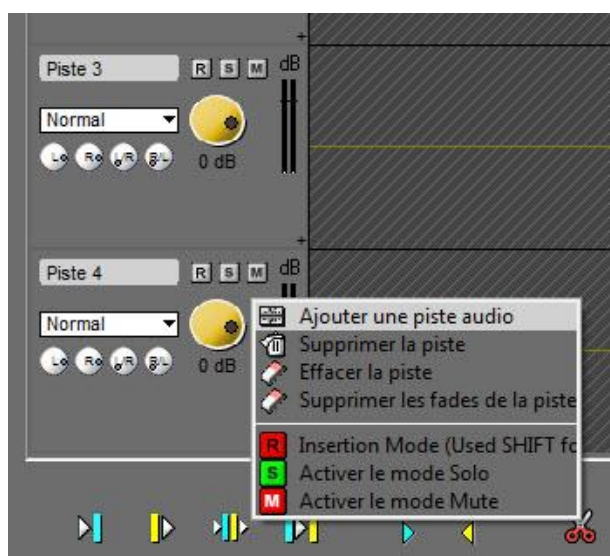
Pour effectuer d'autres coupes, recommencez l'opération depuis le début (positionnez le marqueur bleu, puis le jaune...).

20.9. Ajouter une piste

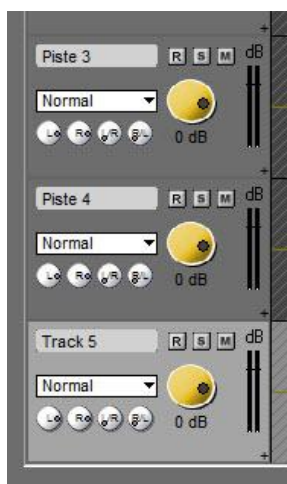
Par défaut, il est affiché 4 pistes dans Snippet+.

Il est possible d'ajouter une ou des pistes en fonction des besoins.

Pour cela, faire un clic droit sur l'entête d'une des pistes.



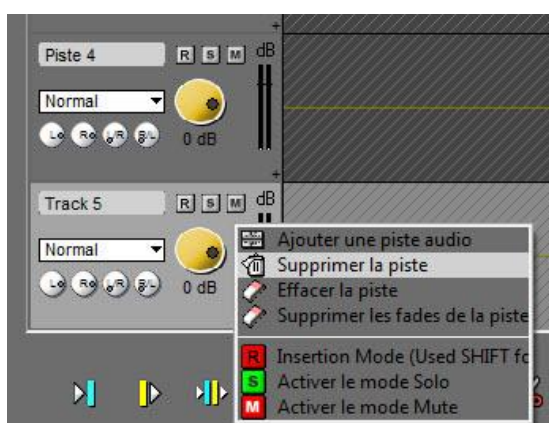
Puis cliquer sur "Ajouter une piste audio".



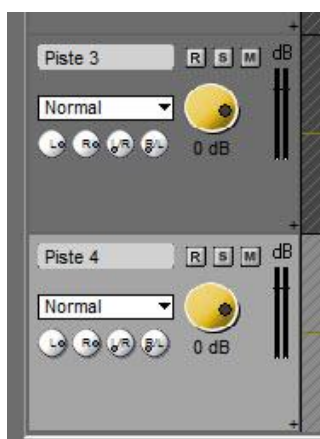
La piste est ajoutée à la suite des pistes précédentes.

20.10. Supprimer une piste

Pour supprimer une piste dans "Snippet+", faire un clic droit sur la piste à supprimer.



Sélectionner "Supprimer la piste".



La piste est supprimée.

20.11. Positionner le marqueur (bleu) - (F3)

Pour placer un point d'entrée, représenté par le marqueur bleu et marquant ainsi le début de votre sélection :

- Placez la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez placer le bleu.

- Cliquez sur l'icône "Marquer un début de coupe" : .

Cette manipulation est possible dans les modes bloc/sélection afin de constamment permettre l'écoute partielle des pistes.

Pour faire disparaître les lignes bleues et jaunes, effectuez un clic-droit sur l'icône précédente.

20.12. Positionner le marqueur (jaune) - (F4)

Pour placer un point de sortie, représenté par le marqueur jaune et marquant ainsi la fin de votre sélection :

- Placez la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez placer le jaune.

- Cliquez sur l'icône "Marquer une fin de coupe" : .

Cette manipulation est possible dans les modes bloc/sélection afin de constamment permettre l'écoute partielle des pistes.

Pour faire disparaître les lignes bleues et jaunes, effectuez un clic-droit sur l'icône précédente.

20.13. Lecture 2 secondes avant la coupe en cours

Pour jouer 2 secondes avant la ligne bleue, pour savoir si la ligne bleue est à la bonne position, cliquez sur l'icône suivante : 

NB : si vous faites un clic droit sur l'icône, vous jouez en boucle les 2 secondes qui précèdent la ligne bleue.précédente.

20.14. Lecture 2 secondes après la coupe en cours

Pour jouer 2 secondes après la ligne jaune, pour savoir si la ligne jaune est à la bonne position, cliquez sur l'icône suivante : 

NB : si vous faites un clic droit sur l'icône, vous jouez 2 secondes après la ligne jaune en boucle.

20.15. Simuler une coupe

Pour simuler une coupe, c'est-à-dire pour jouer le résultat avant de couper ce que vous avez sélectionné entre les lignes bleue et jaune, cliquez sur l'icône suivante : 

NB : si vous faites un clic droit sur l'icône, vous jouez en boucle 2 secondes avant la ligne bleue et 2 secondes après la ligne jaune.

20.16. Lecture du contenu de la coupe (F8)

Pour lire le contenu de la coupure (entre les lignes bleue et jaune), cliquez sur l'icône suivante : 

Si la durée de la coupure est supérieure à 4 secondes, seules 2 secondes après la ligne bleue et 2 secondes avant la ligne jaune seront jouées.

NB : si vous faites un clic droit sur l'icône, vous jouez en boucle entre les lignes bleue et jaune.

20.17. Cutting a selection (F5 or Del)

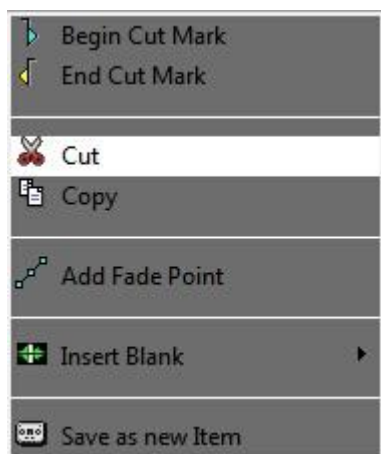
Il existe plusieurs façons de découper une sélection.

- Une fois les lignes bleue et jaune placées, cliquez sur l'icône "couper" :

- Cliquez sur l'icône  " couper " .

OU

- Faites un clic droit sur le spectre et choisissez la fonction " Couper ".



OU

- Appuyez sur la touche "F5" ou "Del" de votre clavier.

La coupe est affichée dans la corbeille.

20.18. Couper une sélection sans la mettre à la poubelle

Vous pouvez couper une sélection sans la mettre dans la corbeille.

Une fois que vous avez placé les lignes bleue et jaune :

- Faites un clic droit sur l'icône  " couper ".

OU

- Maintenez la touche "**Shift**" enfoncée et cliquez sur l'icône  "couper" .

20.19. Couper en dehors de la sélection

"Couper en dehors de la sélection" signifie que vous gardez ce que vous avez sélectionné entre les lignes bleue et jaune.

Une fois que vous avez placé les lignes bleue et jaune :

- Cliquez sur l'icône "Couper en dehors de la sélection". 

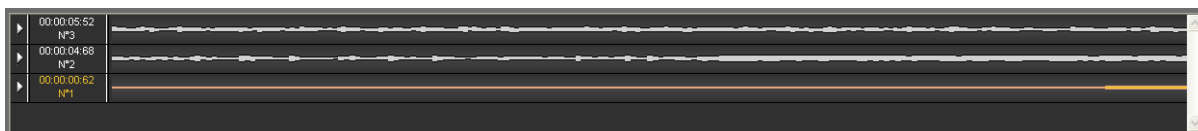
20.20. Tête de lecture

La tête de lecture est la ligne verticale dorée qui se trouve au milieu de la piste. La tête de lecture est fixée.

Lorsque vous souhaitez insérer le bleu, le jaune, insérer un blanc ou réaliser toute autre action, vous **DEVEZ IMPERATIVEMENT** placer la tête à l'endroit voulu.

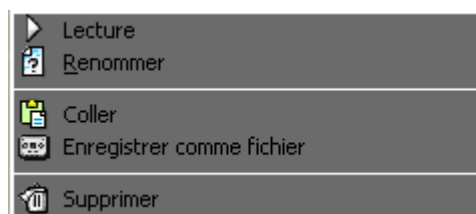
20.21. Le chutier

Le chutier regroupe l'ensemble des chutes ou coupes. En effet, à chaque fois que l'on effectue une coupe ou que l'on supprime un élément ou un bloc, la partie découpée/supprimée disparaît de la piste et est déplacée dans le chutier.



En utilisant la combinaison "Ctrl" + "Sup" ou "F5", l'élément ou le bloc est supprimé mais n'est pas déplacé dans le chutier.

En faisant un clic droit sur la coupe, le menu suivant apparaît :



Lecture : Joue la chute sélectionnée.

Renommer : renomme la chute sélectionnée.

Coller : copie la chute sélectionnée sur la piste, à l'endroit où se trouve votre tête de lecture.

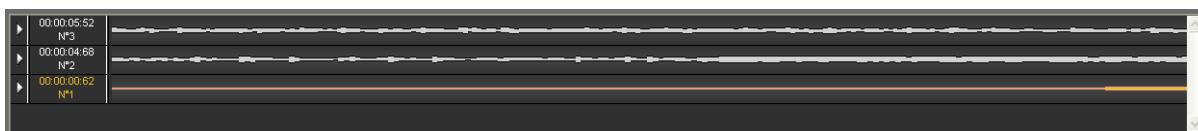
Enregistrer comme fichier : Enregistre la chute sélectionnée en tant qu'élément Master dans le Browser.

Supprimer : Supprime la coupe du chutier.

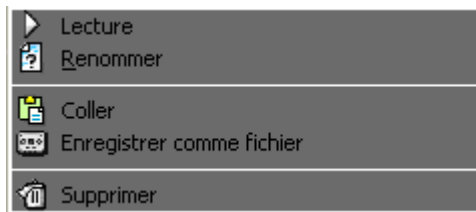
20.21.1. Lire une chute

Pour lire une chute :

- Allez dans le chutier :



- Sélectionnez la chute à jouer et cliquez sur le bouton suivant : 
- Vous pouvez également effectuer un clic-droit sur la coupe. Le menu suivant s'affiche alors :

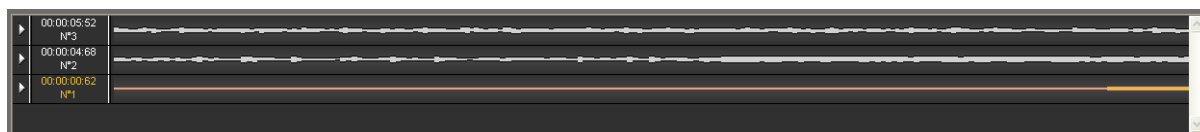


- Cliquez sur "Lecture".

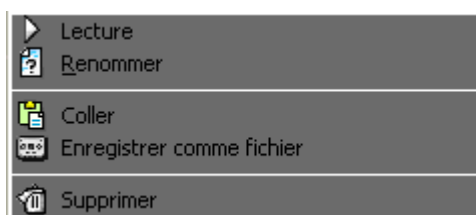
20.21.2. Renommer une chute

Pour renommer une chute :

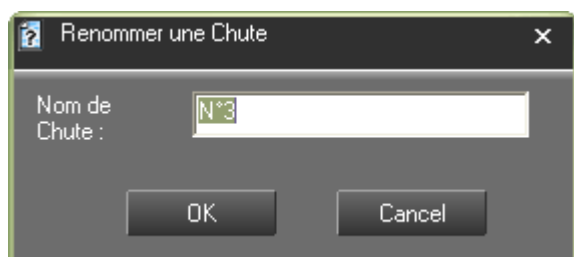
- Allez dans le chutier :



- Sélectionnez la chute à renommer.
- Faites un clic-droit dessus. Le menu suivant apparaît :



- Choisissez "Renommer". Une nouvelle fenêtre apparaît.
- Entrez le nom de la chute.



- Cliquez sur "OK" ou appuyer sur la touche "Entrée" de votre clavier.

Votre chute est renommée.

20.21.3. Restaurer une chute

Pour restaurer une coupe :

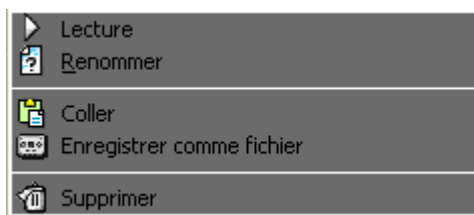
- Sur la piste, cliquez sur triangle inversé de la marque de coupe (ligne rouge).



Le chutier sélectionne la coupe (chute) appartenant à la marque de chute sélectionnée.



- Dans le chutier, faites un clic-droit sur la coupe en surbrillance. Le menu suivant apparaît :



- Choisir "Coller".

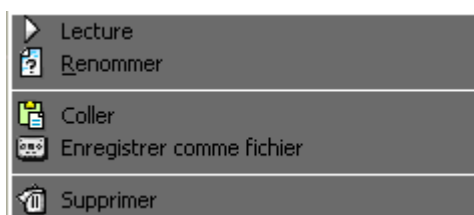
La chute est restaurée.

NB : vous pouvez également réinsérer votre chute à sa place d'origine par simple glisser-déposer.

20.21.4. Effacer une chute

Pour effacer une chute :

- Dans le chutier, sélectionnez la chute à effacer.
- Faites un clic-droit dessus. Le menu suivant apparaît.

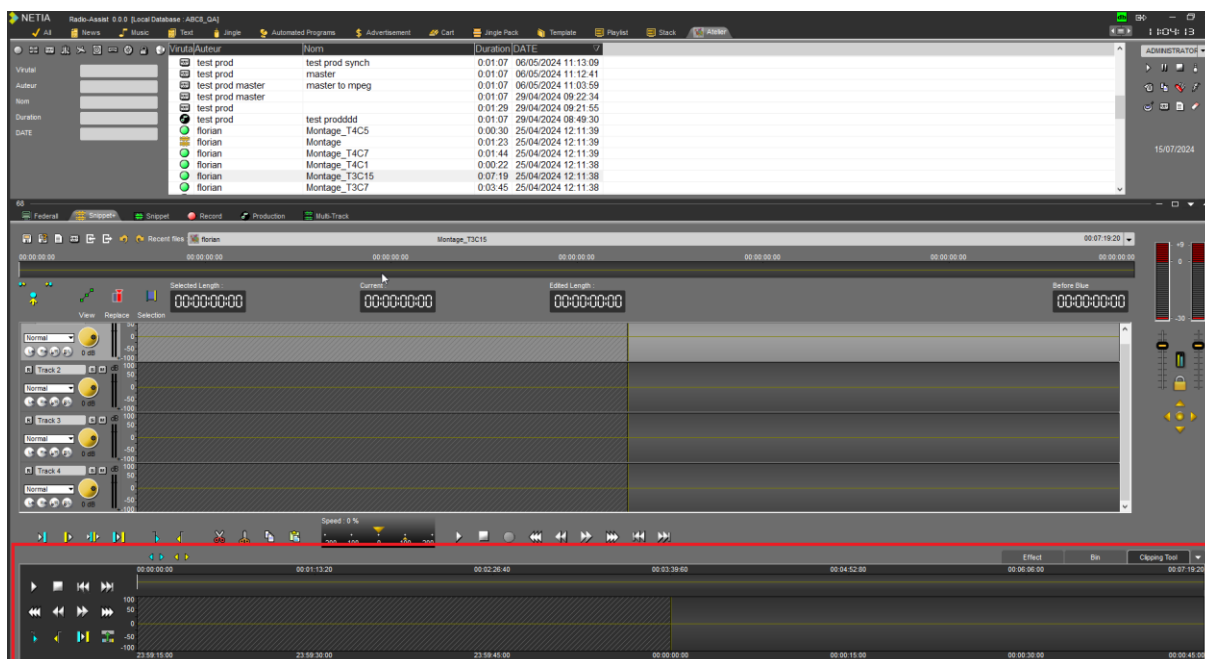


- Choisissez "Supprimer".

La chute est effacée.

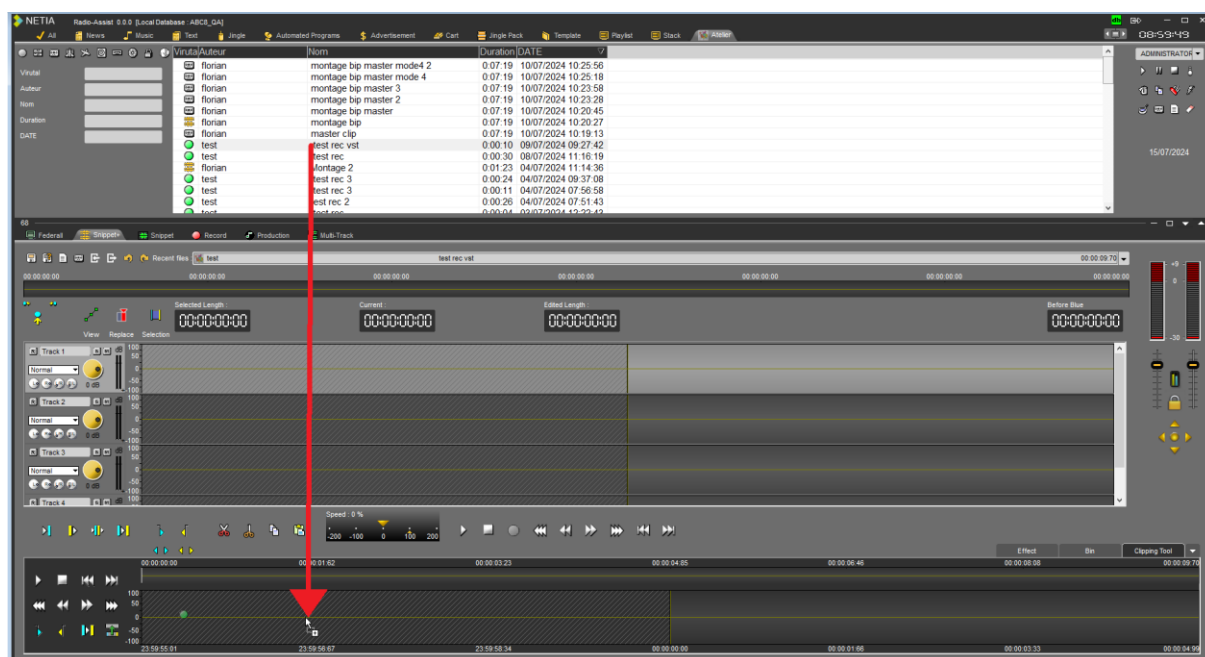
20.22. Dérushage

La piste de dérushage est un outil permettant de sélectionner des parties d'un son afin de les insérer dans le montage. L'outil est situé dans la fenêtre d'outils de Snippet+.



20.22.1. Chargement de la piste de dérushage

Pour charger un élément dans la piste de dérushage, il suffit de faire un drag and drop directement à partir du browser.



Quatre types d'éléments peuvent être chargés dans la piste de dérushage :

Un brut : 

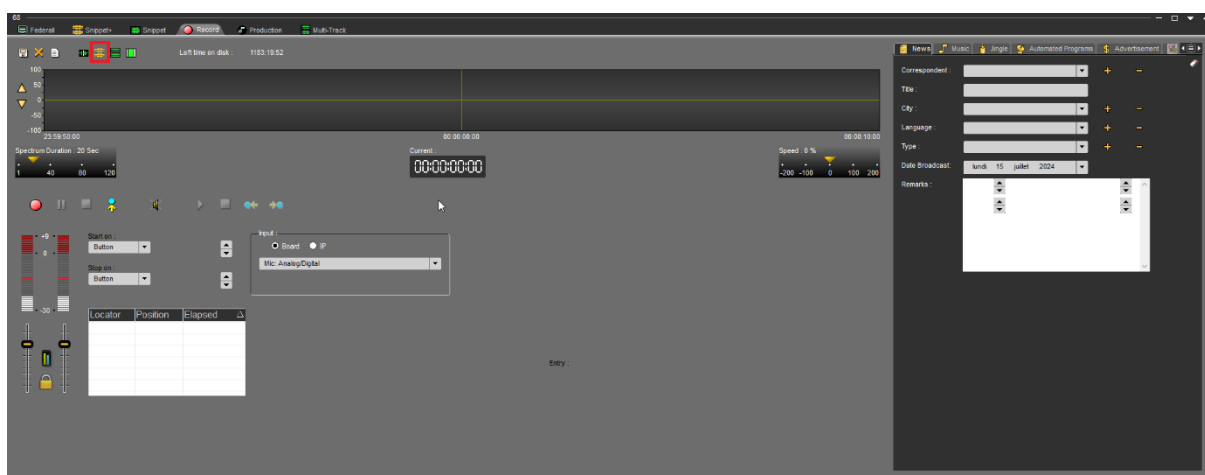
Un master : 

Une production : 

Un brut en cours d'enregistrement : 

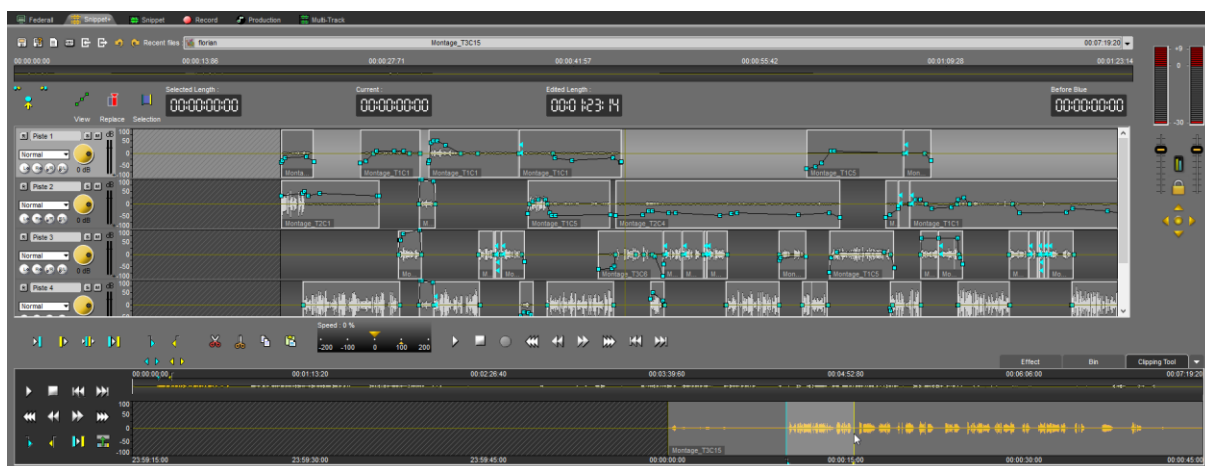
Les bruts en cours d'enregistrement peuvent provenir du système d'enregistrement automatique FeedIn ou de n'importe quel poste utilisateur faisant un enregistrement via l'onglet Record, Snippet ou Snippet+ de RadioAssist.

Dans RadioAssist, Il est aussi possible de charger la piste de dérushage avec un élément en cours d'enregistrement directement depuis l'onglet « Enregistrement » en appuyant sur le bouton Snippet+.



20.22.2. Faire une sélection dans la piste de Dérushage

Pour faire une sélection, maintenez le clic gauche de la souris tout en glissant sur la piste. La sélection prend fin lorsque vous lâchez le clic gauche.



Il est possible de placer une sélection directement en appuyant sur les boutons locators bleus (début de sélection) et jaunes (fin de sélection).



Il est possible de supprimer une sélection en utilisant le clic droit sur les boutons locators bleus ou jaunes

20.22.3. Les contrôles

À gauche de la piste de dérushage se trouvent tous les contrôles :

Play : 

Stop : 

Aller au début : 

Aller à la fin : 

Retour rapide : 

Retour lent : 

Avance lente : 

Avance rapide : 

Locator bleu (début) : 

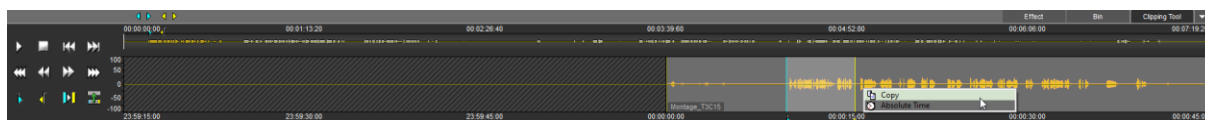
Locator jaune (fin) : 

Play deux secondes dans la sélection : 

Insertion : 

20.22.4. Copier-Coller

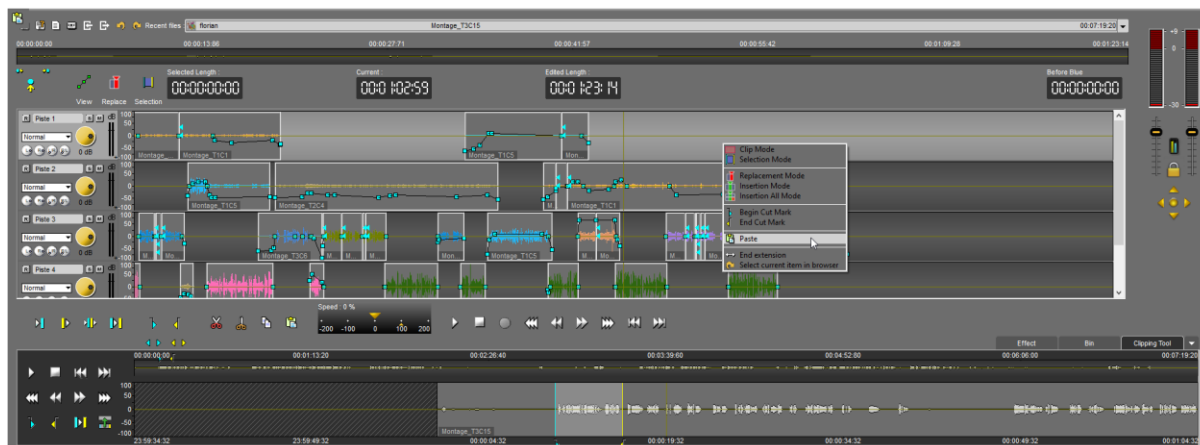
Il est aussi possible de copier une sélection par le raccourci Ctrl-C ou clic droit copier.



Pour coller la sélection copiée dans la piste de dérushage, il y a trois options :

Le bouton coller ou le raccourci Ctrl-V qui collera directement au niveau de la tête de lecture de la piste sélectionnée. 

Le clic droit sur une piste et dans le menu qui apparaît, clic gauche sur coller copiera directement où a été fait le clic droit



20.22.5. Bouton insertion

Le bouton insertion permet d'envoyer la sélection directement sur la tête de lecture de la piste sélectionnée dans Snippet+ sans quitter le focus de la piste de dérushage. La touche Entrée est le raccourci pour l'action d'insertion.



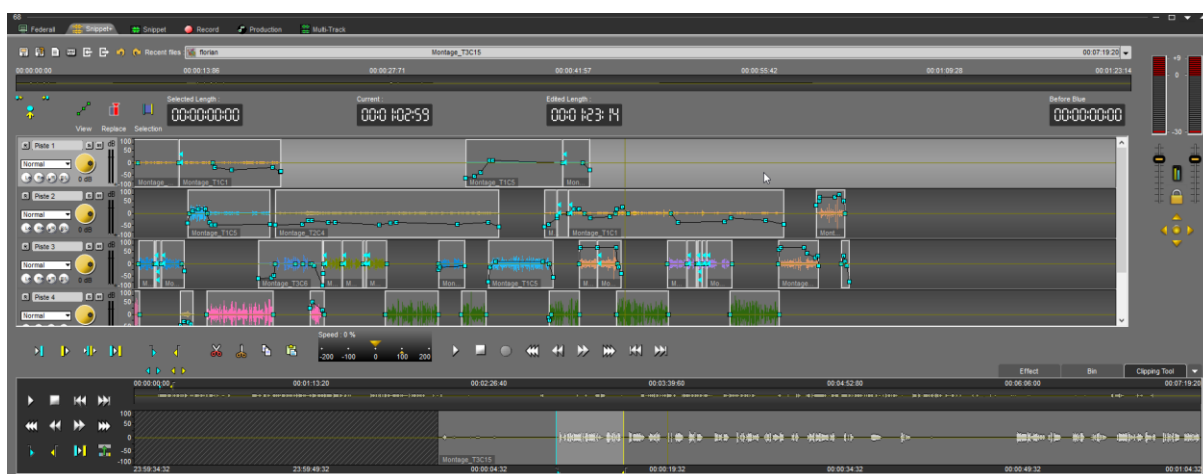
20.22.6. Le focus entre dérushage et le montage Snippet+

Si le focus est sur la piste de dérushage, alors le montage Snippet+ apparaîtra en blanc. Si le focus est sur le montage Snippet+, alors la piste de dérushage apparaîtra en blanc

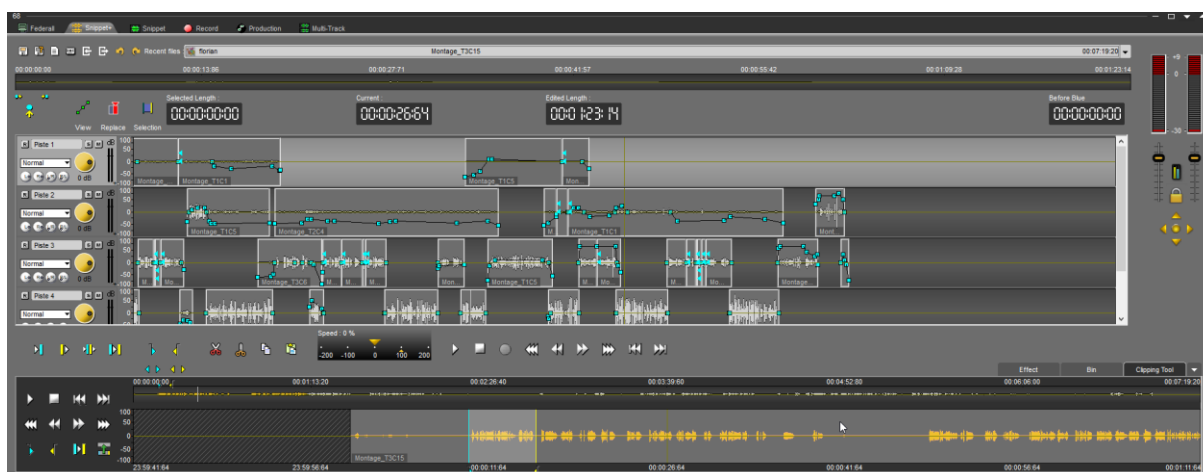
Les raccourcis clavier sont sensibles au focus : Par exemple, le play par la barre d'espace dépend du focus entre la piste de dérushage ou le montage Snippet+

Il est possible de changer le focus entre la piste de dérushage et le montage Snippet+ directement en appuyant sur la touche « b »

Focus sur montage Snippet+ :

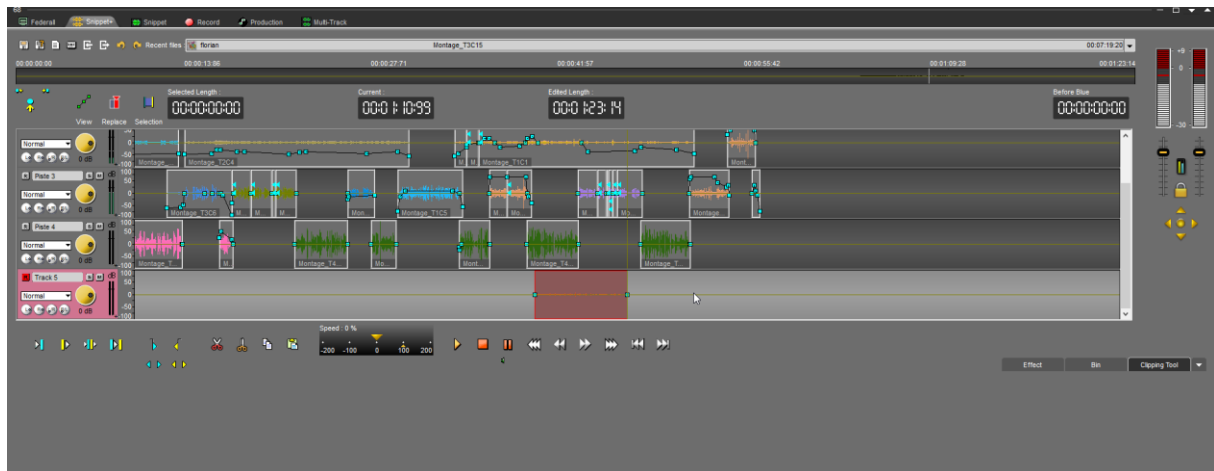


Focus sur la piste de dérushage :



20.22.7. Enregistrement dans Snippet+

Lors d'un enregistrement dans Snippet+, la piste de dérushage n'est plus disponible. Elle s'affiche de nouveau quand l'enregistrement est stoppé



Raccourcis

B : change le focus entre la piste de dérushage et le montage Snippet+

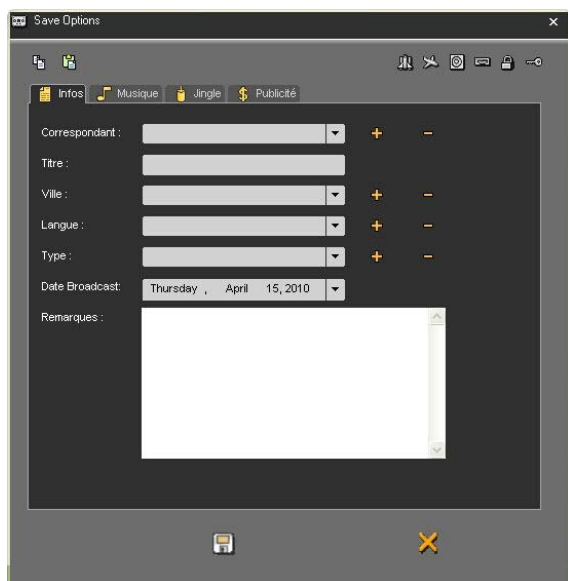
Entrée : permet de faire une insertion

20.23. Générer un master à partir de Snippet+ (Ctrl + M)

- Une fois le montage terminé et sauvegardé, il est possible de générer un master.

Pour cela :

- Cliquez sur 
- Une fenêtre apparaît pour permettre d'identifier l'élément Master avant l'enregistrement dans la base de données.



- La génération du master commence.



Une fois terminée, le master est utilisable.

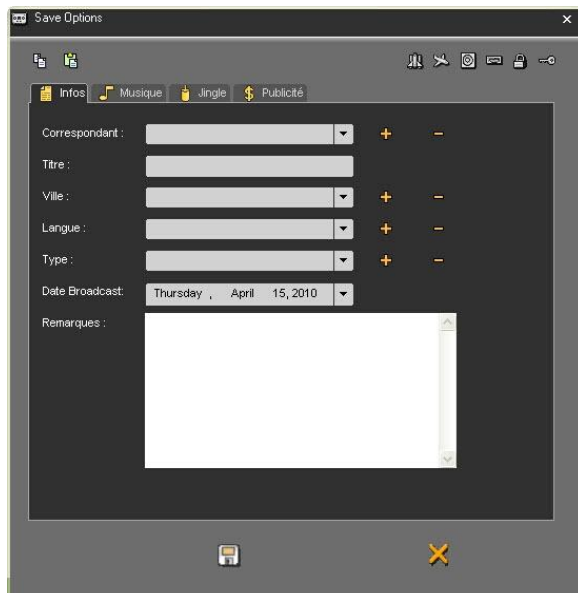
20.24. Mastérisation sur la sélection

De même qu'il est possible de mastériser l'ensemble de son travail, Snippet+ offre l'option de mastériser seulement une partie de sa sélection.

Pour ce faire, il suffit de définir une sélection en mode "Sélection" ou un bloc en mode "Bloc", effectuer un clic-droit pour faire appel au menu contextuel et sélectionner "Générer un Master":



- Une fenêtre apparaît pour permettre d'identifier l'élément Master avant l'enregistrement dans la base de données.



- La génération du master se lance.



Une fois terminée, le master est utilisable dans la base de données.

NB : cette fonctionnalité est également disponible dans le chutier.

20.25. Réajuster une sélection de coupe et rétablir une partie de la chute

Si une sélection de coupe n'est pas bonne (la fin d'un mot est tronquée par exemple), vous pouvez en rétablir la partie manquante incluse par erreur dans la chute, ceci grâce aux flèches bidirectionnelles. En effet, celles-ci vous permettent deux fonctions:

- Réajuster votre sélection grâce aux boutons suivants (voir chapitre "Editer dans Snippet+"):



pour réajuster le début d'une coupe (bleu).



pour réajuster la fin d'une coupe (jaune).

- De même, lorsqu'une coupe vient d'être faite, il vous est possible de rétablir une partie de la chute. Pour ce faire, positionnez votre curseur à l'extrémité du tronçon adjacent à la coupe qui vient d'être faite. Un curseur en forme de double-flèche horizontale apparaît: vous pouvez dès lors rétablir une partie de la chute ou bien réduire la taille du tronçon sur la piste.



20.26. Afficher / Masquer le chutier

Dans Snippet+, il est possible d'afficher ou de masquer le chutier pour gagner plus de place à l'affichage.

Pour ceci, utilisez l'onglet signalé par une flèche et se trouvant juste à côté de l'onglet "Chutier" :

**20.27. Annuler (Ctrl + Z)**

Pour annuler une action, cliquez sur l'icône suivante : 

20.28. Répéter (Ctrl + Y)

Lorsque vous annulez un changement mais qu'ensuite vous changez d'avis, vous pouvez répéter l'action en cliquant sur l'icône suivante : .

20.29. Aller au début

Pour aller au début des pistes, cliquez sur l'icône suivante : 

20.30. Aller à la fin

Pour aller à la fin de tous les sons, cliquez sur l'icône suivante : 

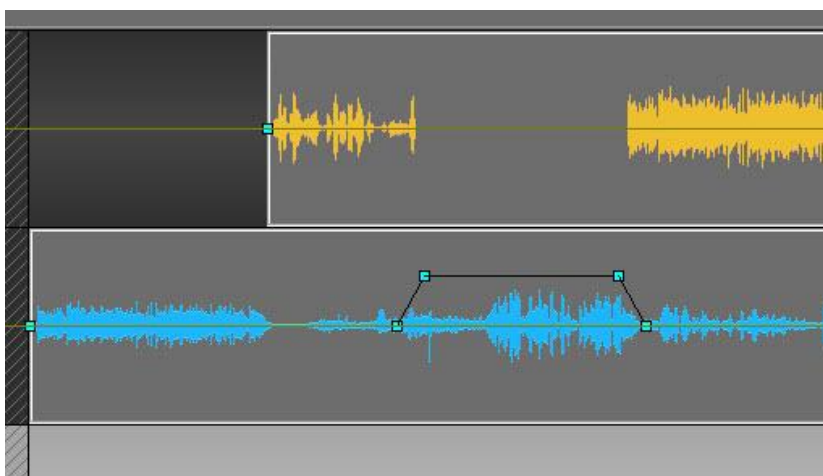
20.31. Ajouter un point de niveau

Pour ajouter un point de niveau :

- Faites un clic-droit sur le spectre, là où vous souhaitez ajouter un nouveau point de niveau.
- Le menu suivant apparaît.



- Cliquez sur "Ajouter un point de niveau". Le point de niveau apparaît.
- Recommencer cette action autant de fois que nécessaire.



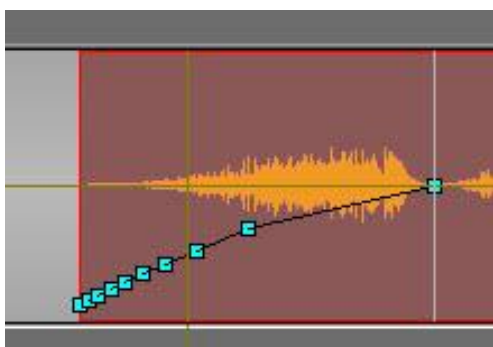
NB : Ctrl + clic-droit sur le spectre vous permet de créer un nouveau point de fade sans avoir recours au menu contextuel.

20.32. Fade graduel

Lorsque vous souhaitez ajouter des points de niveau, en début ou en fin de piste, ceci afin de créer un effet de Fade In ou de Fade Out, vous avez la possibilité de créer une progression de courbe graduelle en effectuant la manipulation suivante :

- Positionner la souris sur la ligne de début ou de fin de bloc. Elle change d'aspect.

- **Ctrl** + clic (en début / fin de bloc) puis tirer vers la droite ou la gauche

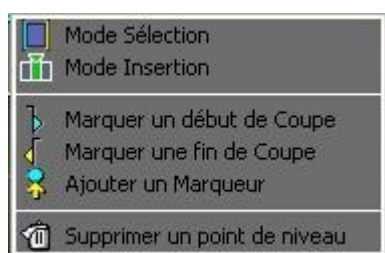


En sélectionnant la ligne verticale grise, on peut ajuster le fade.

Il est ensuite possible de déplacer, ajouter ou supprimer des points de niveau.

20.33. Effacer un point de niveau

- Faites un clic-droit sur le point de niveau que vous souhaitez supprimer.



- Cliquez sur "Supprimer un point de niveau" (cette fonction est disponible seulement si vous vous trouvez sur un point de niveau. Autrement, c'est "Ajouter un point de niveau" qui s'affiche).

Le point de niveau disparaît.

Attention : vous ne pouvez pas effacer les points présents par défauts aux extrémités des blocs (établis pas Radio-Assist).

20.34. Masquer les points de niveau

Pour masquer les points de niveau, cliquez sur l'icône suivante :



Une croix rouge se place au-dessus de l'icône



NB : Les points de niveau ne sont pas visibles mais vous pouvez toutefois continuer à les entendre.

20.35. Visualiser les points de niveau

Si vous avez masqué vos points de niveau et que vous souhaitez les faire réapparaître,

cliquez sur l'icône suivante :



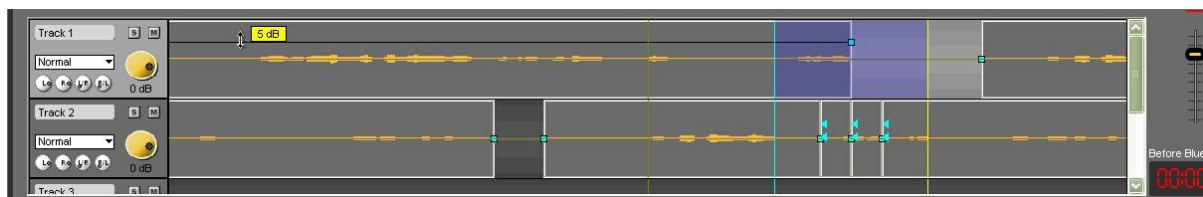
La croix rouge sur l'icône disparaît et vos points de niveau sont à nouveau visibles.



20.36. Modifier le son global de votre son

Pour modifier le niveau global de votre son :

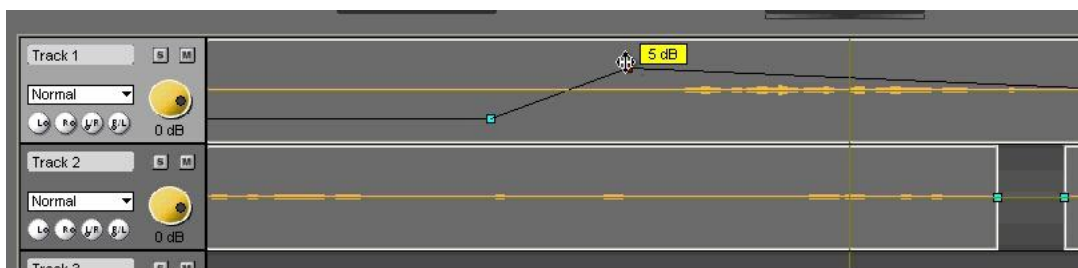
- Cliquez sur la ligne horizontale séparant votre piste en 2, une double-flèche apparaît.
- Montez ou descendez la ligne noire qui est apparue.
- Relâchez le bouton de la souris.



20.37. Modifier le niveau sonore

Pour modifier un point de niveau :

- Cliquez sur le point de niveau à déplacer (un curseur à 4 flèches apparaît) et amenez-le à l'endroit souhaité.
- Relâchez le bouton de la souris.



20.38. Gestion Mono/Stereo

L'outil Snippet+ propose une fonction qui permet d'effectuer de la balance et du panning.

Cette fonction est disponible sur chaque piste, dans la partie inférieure à gauche.

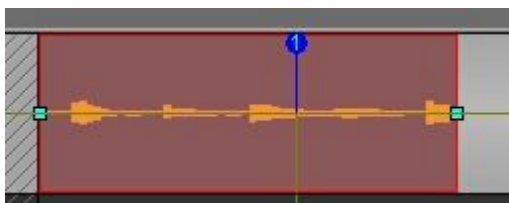


- **Normal** : A droite on joue ce qu'il y a sur le canal droit et à gauche on joue ce qu'il y a sur le canal gauche.
- **Left Only** : Sur les 2 côtés, on joue ce qu'il y a sur le canal gauche.
- **Right Only** : Sur les 2 côtés, on joue ce qu'il y a sur le canal droit.
- **S Mono** : Addition des 2 voies droite et gauche. Le fichier stéréo est transformé en fichier mono.
- **"L"** : Configuration du niveau sonore du canal gauche.
- **"R"** : Configuration du niveau sonore du canal droit.
- **"L/R"** : Configuration du niveau sonore du canal gauche quand il est joué sur le canal droit.
- **"R/L"** : Configuration du niveau sonore du canal droit quand il est joué sur le canal gauche.

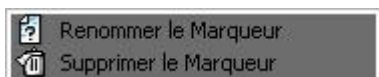
20.39. Placer un marqueur dans Snippet+ (F2)

Placer un marqueur sur un élément :

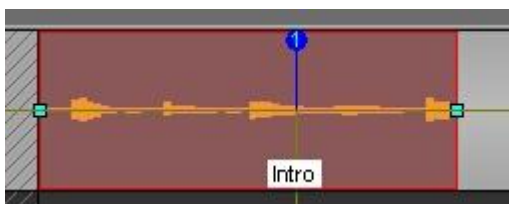
- Placez la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez insérer le marqueur.
- Cliquez sur "Placer un marqueur" . Votre marqueur apparaît sur la piste, accompagné d'un numéro qui lui est associé.



- Lorsque votre marqueur est positionné sur la piste, il vous est possible de le renommer en vous plaçant sur son numéro et en effectuant un clic-droit pour accéder au menu contextuel. Deux options s'offrent alors à vous : "Renommer le Marqueur" / "Supprimer le Marqueur".

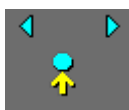


- Après avoir renommé le marqueur, le nom figurera dans une étiquette collée sur le bloc.



20.40. Se déplacer d'un marqueur à l'autre

- Pour se déplacer de marqueur en marqueur, vous pouvez utiliser les flèches se trouvant au-dessus de l'icône "marqueur". La navigation s'effectue d'un marqueur à l'autre, peu importe si les marqueurs se trouvent sur plusieurs pistes ou non.

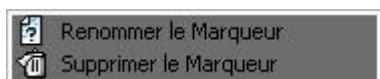


- Si vous souhaitez exclusivement vous déplacer d'un marqueur à l'autre sur une seule et même piste, utilisez les flèches en combinaison avec la touche "Shift" de votre clavier.

20.41. Effacer un marqueur

Pour effacer un marqueur :

- Faites un clic-droit sur le marqueur que vous souhaitez effacer. Un menu s'affiche, choisissez "Supprimer le marqueur".



20.42. Copier-coller un extrait d'élément sonore (Ctrl + C/Ctrl + V)

Pour copier et coller un extrait d'élément sonore : (en mode sélection seulement)

- Sélectionnez entre le bleu  et le jaune  la partie à copier.
- Cliquez sur "Copier" (ou Ctrl + C) .
- Placez la tête de lecture là où vous souhaitez coller l'extrait.
- Cliquez sur "Coller" (ou Ctrl + V) .

NB: en mode bloc, si vous faites un copier-coller, c'est tout le bloc sélectionné qui est concerné, ceci sans tenir compte des lignes bleue et jaune.

20.43. Fonction "Grouper/Dégrouper"

Dans Snippet+, il est possible de "grouper" ou de "dégrouper" les blocs.

Pour ceci, il suffit de sélectionner, en mode bloc, l'ensemble des blocs que vous souhaitez grouper ensemble (ceux-ci peuvent se trouver sur une ou plusieurs pistes à la fois) et de cliquer sur le bouton droit de la souris afin de faire apparaître le menu contextuel. La fonction "Grouper" apparaît:



- 1) On peut grouper des blocs de façon individuelle : clip A + clip B + clip C = ABC
- 2) On peut grouper des sous-groupes de clips: (clip A + clip B) + clip C = AB+C = ABC (AB devient un sous-groupe de ABC)

Par la suite, il est possible, de dégroupier totalement ou partiellement votre sélection en refaisant appel au menu contextuel:



La fonction "Dégroupier" : elle consiste à séparer les différentes unités qui ont été groupées ensemble. On pourra donc se retrouver avec des blocs seuls mais aussi, éventuellement, avec des blocs sous-groupés.

La fonction "Tout dégroupier" : elle consiste à désolidariser chacun des blocs individuellement, en unités complètement distinctes les unes des autres.

20.44. Ecouter une piste en solo

- Dans l'en tête de la piste, cliquez sur le bouton .

Les autres pistes sont fermées. Les boutons Mute passent au rouge

- Pour écouter à nouveau toutes les pistes, recliquez sur  qui est **vert**.

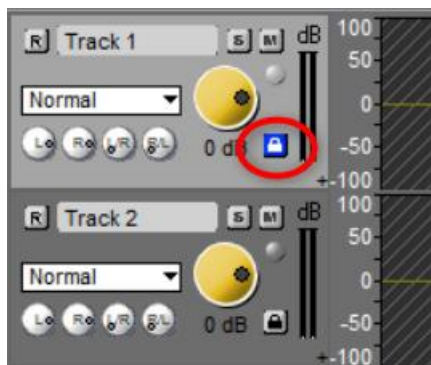
20.45. Couper une piste (Fonction "Mute")

La fonction "Mute" (fonction qui permet de désactiver l'écoute d'une piste) est représentée par .

- Cliquez sur  présent sur la piste que vous voulez désactiver

Le bouton passe au rouge .

- Pour l'écouter à nouveau, cliquez sur le bouton en rouge .

20.46. Verrouiller des pistes

Le bouton « cadenas » présent dans l'en-tête de chaque piste permet de protéger la piste contre des éditions involontaires. Mode de fonctionnement :

- Un clic sur le cadenas verrouille / déverrouille la piste.
- Clic-droit sur le cadenas d'une piste non verrouillée : verrouille les autres pistes et vous permet de vous concentrer sur l'édition de cette piste.
- Clic-droit sur le cadenas d'une piste verrouillée : déverrouille toutes les pistes.

N.B. : Le verrouillage des pistes n'est pas pris en compte lors de la sauvegarde.

20.47. Copier-coller un extrait d'élément sonore (Ctrl + C/Ctrl + V)

Pour copier et coller un extrait d'élément sonore : (en mode sélection seulement)

- Sélectionnez entre le bleu  et le jaune  la partie à copier.
- Cliquez sur "Copier" (ou Ctrl + C) .
- Placez la tête de lecture là où vous souhaitez coller l'extrait.
- Cliquez sur "Coller" (or Ctrl + V) .

NB: en mode bloc, si vous faites un copier-coller, c'est tout le bloc sélectionné qui est concerné, ceci sans tenir compte des lignes bleue et jaune.

20.48. Enregistrement

Pour enregistrer dans "Snippet+" :

- Sélectionnez la piste sur laquelle vous souhaitez enregistrer, puis placez la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez commencer l'enregistrement.

REMARQUE :

- Si "Snippet+" est en mode Insertion, le(s) bloc(s) se trouvant sur la même piste après l'enregistrement sera(ont) déplacé(s) vers la droite pendant l'enregistrement.
- Si "Snippet+" est en mode Remplacement, le(s) bloc(s) situé(s) sur la même piste après l'enregistrement sera(ont) effacé(s) pendant l'enregistrement.

- Cliquez sur . L'enregistrement commence.

- Cliquez sur  pour interrompre momentanément l'enregistrement.

Vous pouvez reprendre l'enregistrement à l'endroit où se trouve la tête de lecture en cliquant à nouveau sur .

- Une fois l'enregistrement terminé, cliquez sur .

Une fenêtre s'affiche pour sauvegarder votre enregistrement dans le Navigateur.

- Remplissez les données et sauvegardez en cliquant sur l'icône de la disquette  (ou appuyez sur "Annuler" pour recommencer).

Il est possible de monitorer le signal entrant à travers la sortie de la carte audio. Le monitoring est contrôlé par le bouton « speaker » vert.



Monitoring activé



Monitoring désactivé

Note : Si la carte audio utilisée supporte un mode standard de monitoring, RadioAssist utilisera ce dernier pour essayer d'obtenir un retour basse latence. Si le driver ne supporte pas ce mode alors RadioAssist tentera de l'émuler en mode « playthrough » logiciel, ce qui ajoute une petite latence. Il est donc recommandé d'utiliser une carte dont le driver supporte le monitoring pour des scénarios de voiceover ou de voicetracking.

Il est possible de configurer l'état du monitoring par au démarrage via la clef de registre suivante.

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\WOW6432Node\NETIA\Radio-Assist\8.0\MultiSupedit]

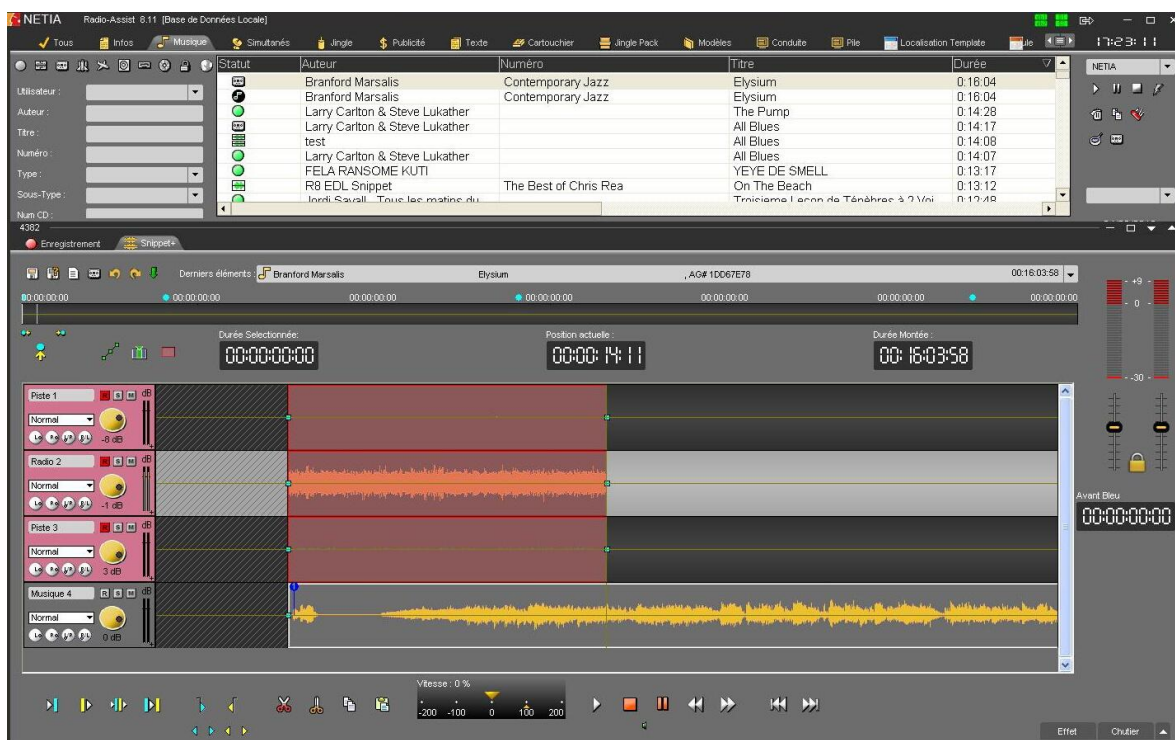
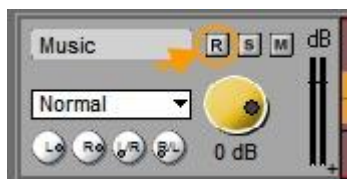
"DefaultIsMute"="No"

NB : Votre enregistrement a le statut brut .

20.49. Enregistrer multipiste dans "Snippet+"

- Cliquez en tête de voie, pour chaque piste que vous souhaitez utiliser, sur le bouton "R" permettant de préparer une voie à recevoir un enregistrement (notez que vous pouvez enregistrer sur toutes les voies mais que vous devrez au préalable, si cela n'a pas déjà été

configuré, sélectionner la ressource de la carte audio à utiliser pour effectuer l'enregistrement).



NB: Notez que le Vu-mètre permet de régler le volume sonore pendant l'écoute et pendant l'enregistrement. Il clignote lorsque votre signal fait saturer la piste.

- Cliquez sur .

- Cliquez sur  pour stopper momentanément l'enregistrement.

Vous pouvez reprendre l'enregistrement là où se trouve la tête de lecture.

- Une fois que l'enregistrement est terminé, cliquez sur .

Une fenêtre s'affiche vous permettant de sauvegarder votre enregistrement dans le Browser. Dans le cas d'un enregistrement multipiste, il n'y aura qu'une fenêtre de sauvegarde mais les prises seront dissociées dans le Browser (elles contiendront: le nom que vous avez donné à l'enregistrement* + le nom de la piste)



* modifiable dans la Registry: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\NETIA\Radio-Assist\8.0\MultiSupEdit\MultiRec

Passer la clé AutoIndexField = String (valeur à définir)

- Remplissez les informations et sauvegardez en cliquant sur l'icône de la disquette  (ou appuyez sur "Annuler" pour recommencer).

NB : Votre enregistrement a le statut Brut .

20.50. Enregistrement à la volée et « Punch In »

Attention : ces modes d'enregistrement ne sont (pour l'instant) **pas actifs si la fonction « Enregistrement multipiste » est activée** dans RadioAssist Setup.

A partir de RadioAssist 8.10.0, Snippet+ permet d'**écouter le son des autres pistes pendant l'enregistrement** sur une piste donnée.

De plus, **le contenu déjà présent sur cette piste reste visible. Ce contenu est audible** jusqu'au déclenchement de l'enregistrement. On n'enregistre plus « à blanc ».

Deux possibilités s'offrent à vous pour déclencher l'enregistrement :

- 1^{ère} possibilité : Lancer d'abord la lecture, puis déclencher ensuite manuellement l'enregistrement « **à la volée** ».

- 2^{ème} possibilité : Placer un locateur bleu  (F3) à l'endroit où l'on souhaite démarrer l'enregistrement puis placer la tête de lecture avant, à l'endroit où l'on souhaite commencer la réécoute des éléments présents sur la piste. On peut alors lancer le processus avec le

bouton « enregistrement »  . Snippet+ se place d'abord en lecture (le bouton « enregistrement » clignote) puis passe automatiquement en enregistrement au locateur bleu : c'est le « **Punch In** ». On peut alors arrêter manuellement l'enregistrement.

Il est aussi possible de placer un locateur jaune  pour arrêter automatiquement l'enregistrement (Punch Out).

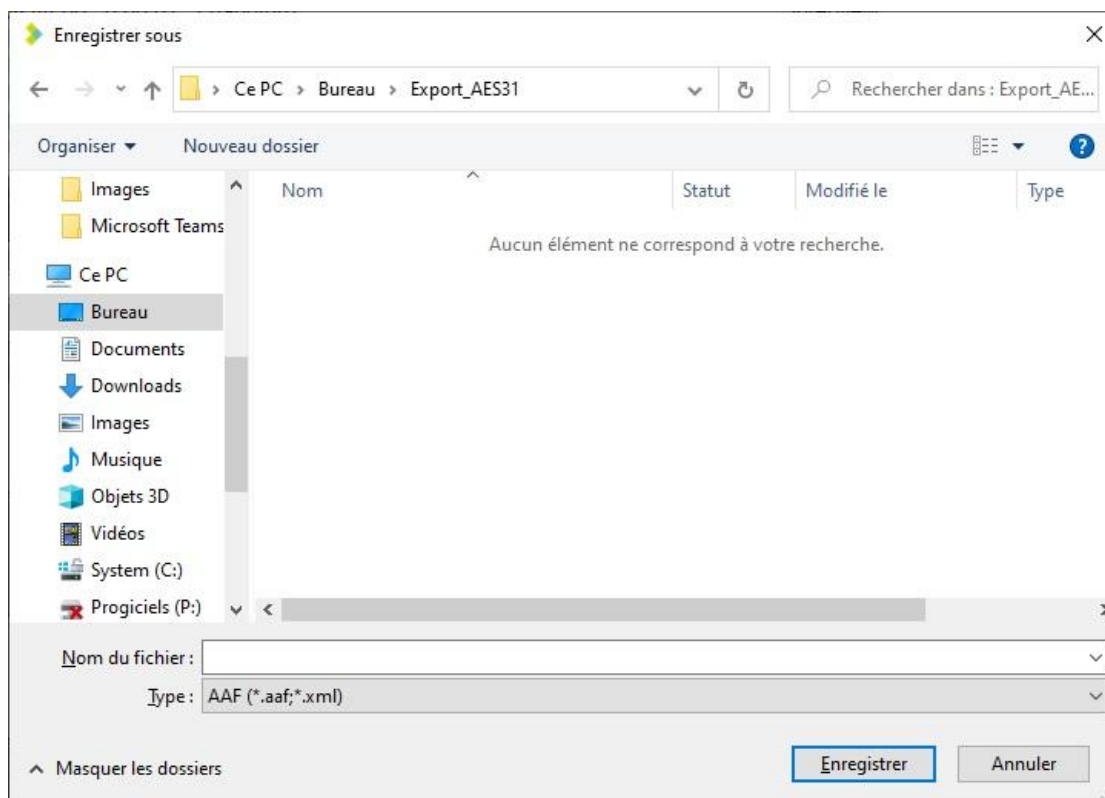
Cette fonction permet donc aisément de faire une reprise sur un enregistrement tout en réécoutant la première prise jusqu'à l'endroit souhaité.

Les modes Remplacement et Insertion (simple) sont respectés.

20.51. Export d'un montage

Afin de faciliter l'échange entre différents outils de montage, Snippet+ permet d'exporter un montage aux formats AAF, AES31 et Snippet+ project file.

En cliquant sur le bouton "export montage" , vous aurez accès aux différents formats d'export disponible.



Renseigner le nom du montage et sélectionner son répertoire de destination.

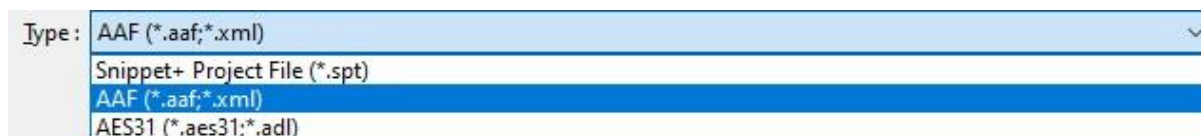
20.51.1. Export Projet Snippet+

Sélectionner le format "Snippet+ project file" via le champ Type de l'explorateur Windows.

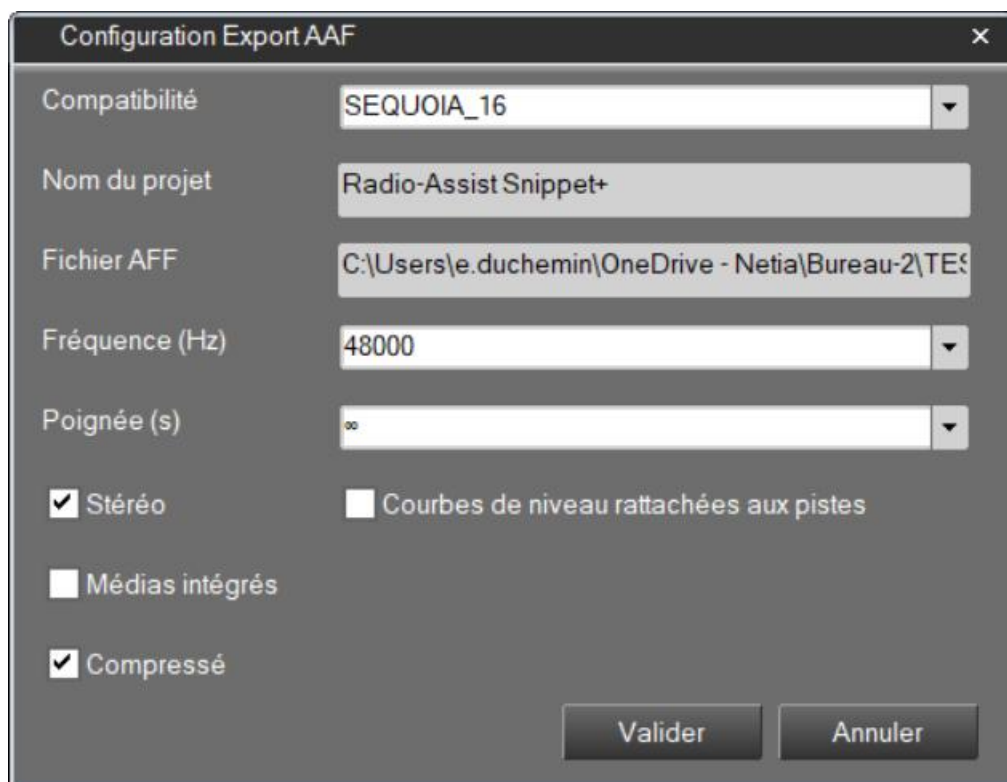


20.51.2. Export AAF

Sélectionner le format "AAF" via le champ Type de l'explorateur Windows.



Cliquer sur Enregistrer.



Renseigner les paramètres de la fenêtre de configuration tels que :

- **Compatibilité** : choix du logiciel cible (Netia / Sequoia / ProTools)
- **Nom du projet** : permet de nommer le projet
- **Fichier AAF** : chemin du fichier exporté
- **Fréquence (Hz)** : fréquence en Hz du fichier exporté
- **Poignée (s)** : permet d'indiquer la taille des poignées de début et de fin à exporter pour chaque bloc sonore
- **Stéréo** : permet de choisir entre des fichiers media (essences) stéréo ou une réduction mono
- **Courbes de niveau rattachées aux pistes** : permet de rattacher les points de fade aux pistes plutôt qu'aux clips
- **Médias intégrés** : permet de préciser si les fichiers media (essences) doivent être intégrés au fichier d'export AAF ou joints à ce fichier
- **Compressé** : permet de spécifier si les fichiers exportés doivent être archivés dans un fichier au format ZIP

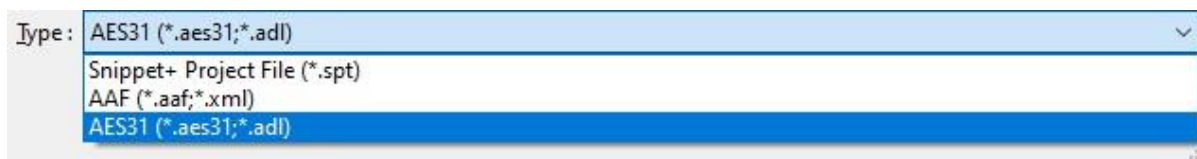
NB : certaines options sont réservées à un logiciel cible en particulier.

Cliquez sur le bouton "Ok".

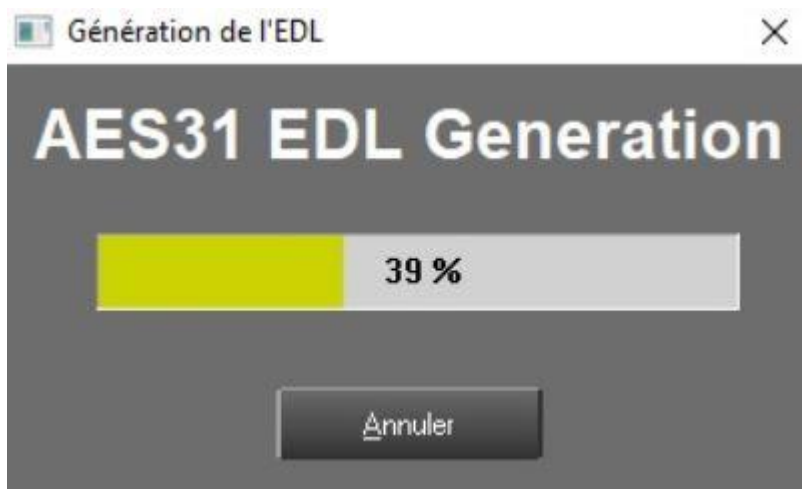
Snippet+ génère un fichier *.aaf et un fichier *.json ou un dossier *.zip si l'option est activée.

20.51.3. Export AES

Sélectionner le format « AES31 » via le champ Type de l'explorateur Windows.



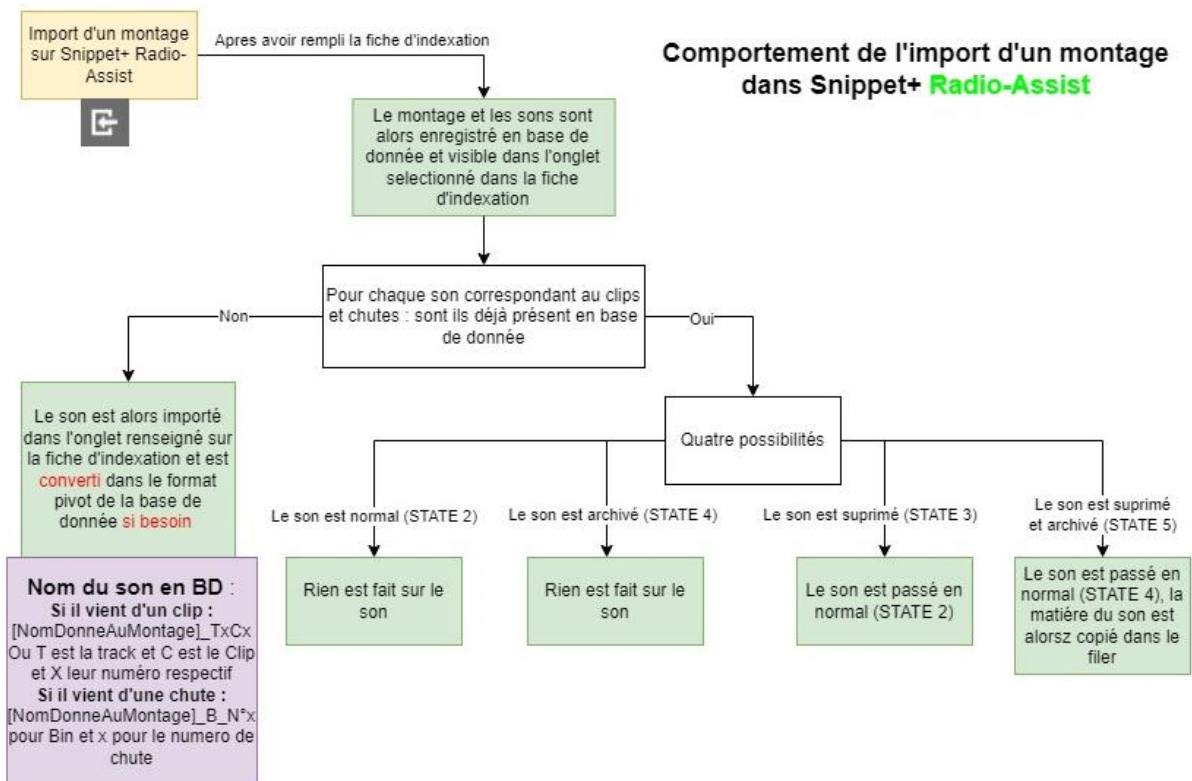
Cliquer sur "Enregistrer".



20.52. Importer un montage

20.52.1. Importer le projet Snippet+.

L'importation du projet Snippet+ fonctionne sur RadioAssist seulement à partir de projets .spt exportés avec la version 8.9.0. En revanche, Snippet+ StandAlone peut importer n'importe quel projet .spt, sans être limité par la version 8.9.0 ou ultérieure.



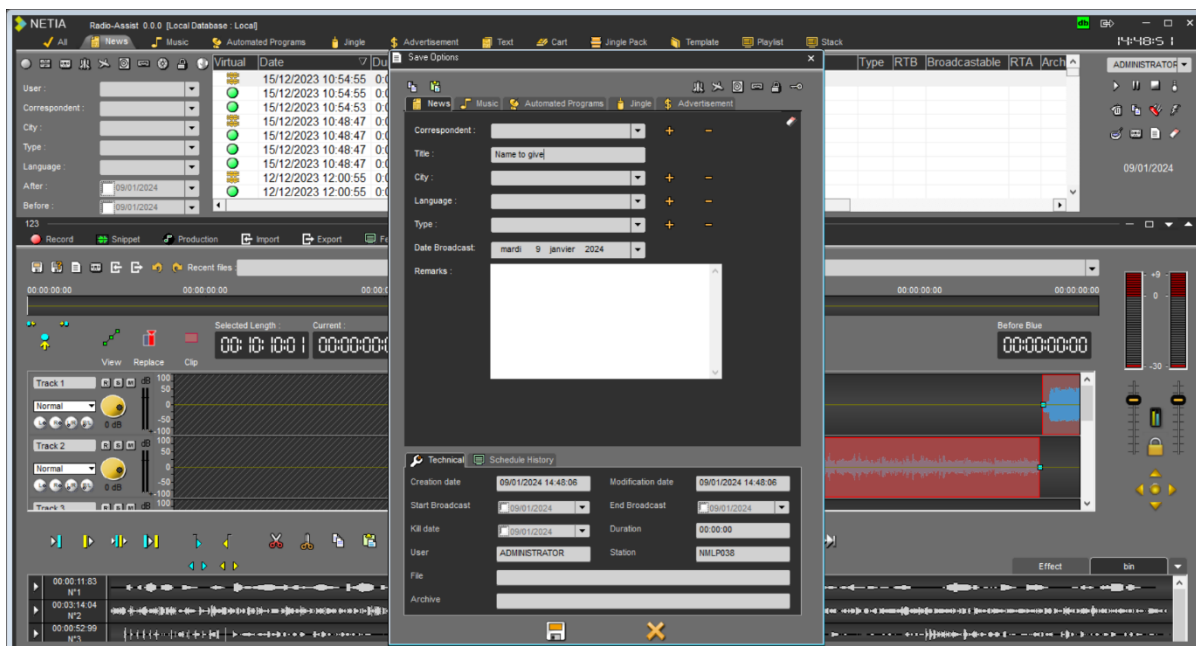
20.52.1.1. Sur RadioAssist

L'importation d'un projet Snippet+ suit ces différentes étapes :

- Cliquer sur le bouton "Import" et choisir votre montage, ou effectuer un glisser-déposer (Drag&Drop) du montage dans Snippet+.



- Chargement du projet.
- Ouverture d'une fiche d'indexation pour sauvegarder le montage et ses sons dans la base de données.



- Une fois que l'utilisateur a renseigné la fiche d'indexation et cliqué sur la disquette (save) :
- Pour chaque clip et chute ayant un fichier son différent des autres.
- Chaque son est alors converti dans le format pivot de RA si nécessaire.
- Ils sont enregistrés dans l'onglet choisi si le fichier son n'est pas déjà présent dans la base de données :
 - Si le fichier son vient d'un clip :

[TitreDonnéDansLaFicheD'indexation]_TxCy

[TitreDonnéDansLaFicheD'indexation] : Correspond au titre renseigné dans la fiche d'indexation, si aucun titre n'est renseigné, cette partie est vide.

y : correspond au numéro de clip rencontré sur la piste à laquelle appartient le son.

x : correspond au numéro de piste sur laquelle est le clip.

- Si le son vient d'une chute :

[TitreDonnéDansLaFicheD'indexation]_B_N°x

[TitreDonnéDansLaFicheD'indexation] : Correspond au titre renseigné dans la fiche d'indexation, si aucun titre n'est renseigné, cette partie est vide.

x : correspond au numéro de chute où le son a été rencontré.

- S'il est déjà présent dans la base de données :

- Si le fichier son est normal (State 2) : rien n'est fait.
- Si le fichier son est supprimé (State 3) : le son est passé en normal (State 2).
- Si le son est archivé (State 4) : rien n'est fait.
- Si le son est archivé et supprimé (State 5) : le son est passé en archivé (State 4) et sa matière est copiée sur le serveur.

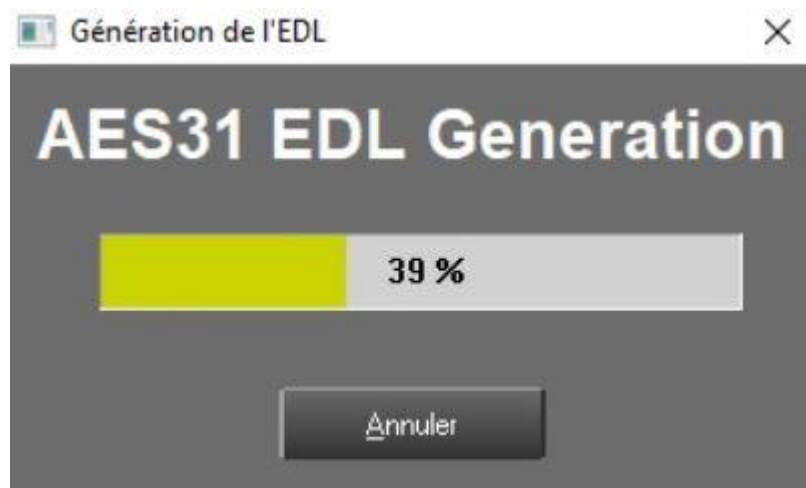
Une fois l'importation des fichiers sons terminée, le montage est alors enregistré dans la base de données et est ouvert dans Snippet+.

20.52.1.2. Sur StandAlone

Cliquer sur le bouton "Import" et choisir votre montage, ou effectuer un glisser-déposer (Drag&Drop) du montage dans Snippet+.

Le montage s'ouvre et vous pouvez travailler directement dessus.

Une conversion des fichiers audio au format pivot choisi dans Snippet+ est faite si besoin.



20.53. Compteur "Durée sélectionnée"

Le compteur "Durée sélectionnée" vous renseigne sur la durée de la séquence sélectionnée (entre le bleu et le jaune).



20.54. Compteur "Position actuelle"

Le compteur "Position actuelle" donne la position de la tête de lecture (ligne rouge). La tête de lecture peut être déplacée à un autre endroit sur le spectre en double-cliquant sur le compteur et en entrant la position exacte requise. Pour valider, appuyez sur la touche "Entrée" ou "Echap" pour annuler.



(phasemètre actif)



(phasemètre inactif)

Juste en dessous de ce compteur se trouve un phasemètre qu'il est possible d'activer (le phasemètre apparaît en couleur) ou de désactiver (le phasemètre devient gris) par simple clic sur la barre du phasemètre. Cet outil permet de mesurer la différence de phases entre deux courants alternatifs de même fréquence.

Le phasemètre renseigne les personnes non-techniques sur l'opposition de phase, qui peut s'avérer extrêmement utile pour les transmissions monos (AM) produites en stéréo.

- Lorsque le point blanc se trouve dans la zone verte, les canaux droits et gauches sont en phase: cela indique l'absence d'effets de stéréo.
- Lorsque le point blanc se trouve dans la zone rouge, les phase sur le canal droit et gauche s'opposent: ceci indique des problèmes dans le cas d'un mixage mono (combinaison d'un signal opposé et un mixage mono débouchera sur un silence ou sur un son étouffé).

20.55. Compteur "Durée montée"

Le compteur "Durée montée" donne la durée totale de la séquence montée. A chaque fois que vous coupez une sélection, cette durée se met à jour.



20.56. End extension

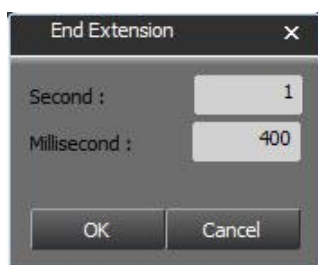
La fonction "End extension" permet de rajouter un temps en secondes et/ou millisecondes à la fin d'un montage.

Ceci afin de créer, par exemple, un blanc à la fin de ce montage.

Faire un clic droit sur une des pistes de Snippet+



Sélectionner "End extension"



Saisir la durée souhaitée, ici 1 seconde et 4 dixièmes.

Cliquer sur  pour valider

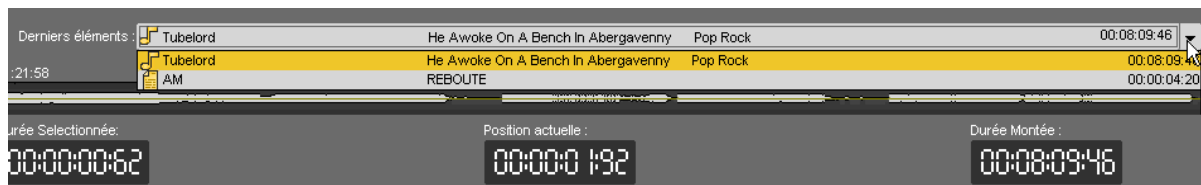
La lecture s'arrêtera donc 1.4s après la fin du dernier bloc du montage.

20.57. Derniers éléments

Pour consulter la liste des éléments que vous avez utilisés :

- Allez sur "Derniers éléments".

- Cliquez sur la flèche pointant vers le bas. Un menu déroulant apparaît contenant les derniers éléments utilisés.



Si vous cliquez sur l'un des éléments de la liste, vous insérez l'élément sur la piste sélectionnée, là où se trouve la tête de lecture.

20.58. Sauvegarder un montage (Ctrl + S)

Pour sauvegarder un montage utilisez les fonctions suivantes :

-  **Sauvegarder** : pour sauvegarder le travail effectué. Le montage est sauvegardé dans un fichier avec une extension ".spt". S'il s'agit seulement de modifications sur un montage existant, ce dernier est mis à jour et la version précédente est remplacée.
- Il est possible de faire un **Sauvegarder sous** en utilisant le menu : 

L'élément est sauvegardé dans la base de données en tant qu'élément Monté avec l'icône 

-  **Nouveau** : ce bouton permet de vider les pistes afin de créer un nouveau montage.

20.59. Snapshot

Un clic droit sur l'icône "Enregistrer"  affiche la fonction "Snapshot".

La fonction "Snapshot" est conçue pour sauvegarder les différentes versions de votre session de montage toutes les "x" minutes automatiquement.

Ainsi, il vous est possible de recharger une version montée.

Pour recharger une version antérieure d'une session montée :

- Faites un clic-droit sur l'icône "Enregistrer" .

La fenêtre "Charger une sauvegarde Snapshot" apparaît.



- Sélectionnez la version à recharger.
- Double-cliquez dessus ou cliquez sur "OK".

20.60. Les effets

20.60.1. Principe de fonctionnement

Les effets sont à activer dans RadioAssist Setup à l'onglet « Snippet+ ».

Dans Snippet+, les utilisateurs disposent de :

- 1 rack d'effets par piste.
- 1 rack d'effets post master (ces effets sont appliqués après le mélange des pistes et le réglage du fader de niveau général)
- 4 effets par rack.

Lors de l'assignation des effets, chaque piste est **traitée en temps réel** : les effets ne sont pas appliqués directement sur le fichier audio et il est à tout moment possible de réentendre le son sans traitement, sans superposition d'effets.

A l'origine de chaque effet se trouve un plugin VST (Virtual Studio Technology de Steinberg). RadioAssist supporte la norme VST 2.4.

Par défaut, RadioAssist ne propose pas d'effets de base (tels que compresseurs, égaliseurs, etc...) mais chaque radio a la possibilité d'en rajouter, selon ses convenances.

Voir par exemple : https://deadducksoftware.github.io/free_effects.html ou <https://www.meldaproduction.com/effects/free> (la version 15 est compatible 32 bits / VST 2.4)

Note: RA8 prend en compte les effets dans les sauvegardes des Snapshots.

20.60.2. Ajouter/retirer un effet

Pour ajouter un effet, cliquer sur l'onglet dédié, dans la partie inférieure droite de Snippet+.

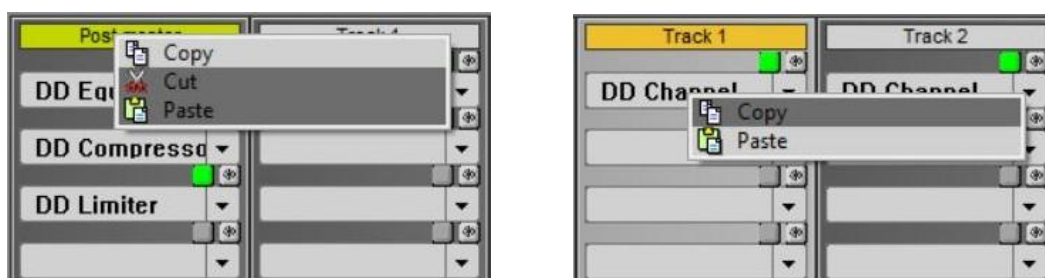


Ceci vous donne accès aux racks correspondant aux pistes de l'outil. Un menu déroulant permet de choisir l'effet à ajouter sur la piste. On peut annuler le réglage par undo/redo.



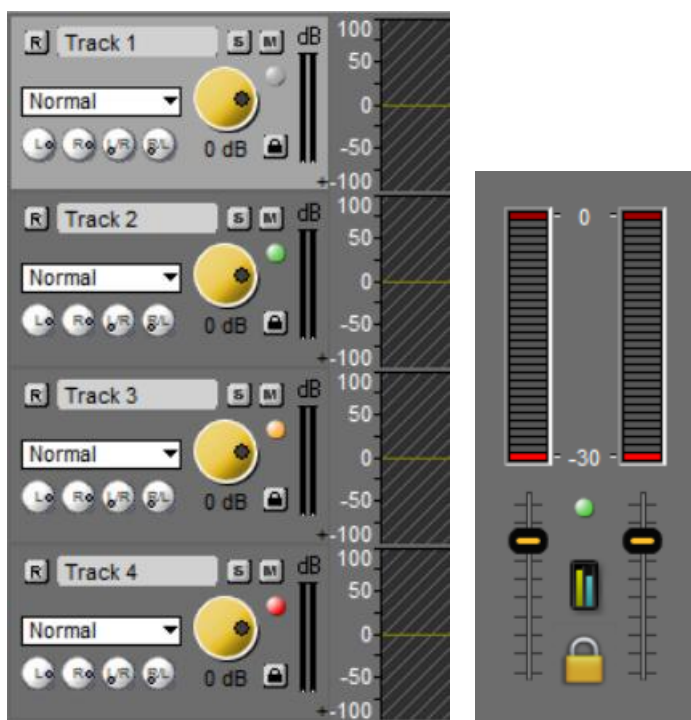
Par défaut, lorsque l'utilisateur sélectionne un effet, celui-ci est actif  et visible . Vous pouvez à tout moment désactiver ces options par simple clic sur le bouton concerné.

20.60.3. Copier/coller un effet ou un rack d'effets



Il est possible de copier/coller un effet ou un rack d'effets d'une piste à l'autre (et même d'un projet Snippet+ à un autre) en effectuant un clic droit sur le nom de l'effet ou sur l'en-tête du rack. On peut annuler l'opération par undo/redo.

20.60.4. Témoin d'activité des effets



Un témoin « led » indiquant l'état des effets VST est présent dans l'en-tête de chaque piste et au niveau du potentiomètre principal.

Ce témoin peut prendre 4 couleurs correspondant à 4 états des effets :

- GRIS : pas d'effet chargé sur la piste.
- VERT : un ou plusieurs effets sont chargé dans le rack. Tous les effets sont actifs.
- ORANGE : un ou plusieurs effets sont chargé dans le rack. Au moins un effet est inactif.
- ROUGE : un ou plusieurs effets sont chargé dans le rack. Tous les effets sont inactifs.



20.61. Raccourcis clavier de Snippet+

Drag and Drop du Browser (Brut, master, production et montage mono) sur une piste :

Ajout de l'item en mode remplacement sur la piste à la position du curseur de lecture

Drag and Drop + SHIFT du Browser (Brut, master, production et montage mono) sur une piste :

Ajout de l'item avec inversion du mode insertion ou remplacement sur la piste à la position du curseur de lecture

F1	: Ajouter marqueur
F2	: Aller au marqueur suivant.
F3	: Mettre un marqueur bleu.
F4	: Mettre un marqueur jaune.
F5 ou suppr (en mode clip).	: Couper la sélection (avec chute en mode sélection) / F5 Scinde le clip
CTRL + F5	: Coupe sans chute.
CTRL + suppr	: Coupe sans chute.
F6	: Joue 2 secondes avant et après la zone sélectionnée.
F7 avant le jaune.	: Joue 2 secondes à l'intérieur de la zone sélectionnée après le bleu et
F8	: Retour lent.
F9	: Avance lente.
F10	: Retour rapide.
F11	: Avance rapide.

Barre Espace : Ecouter/Arrêter.

Ctrl + A	: Sélectionner l'ensemble des clips des pistes sélectionnées.
Ctrl + N	: Nouveau montage.
Ctrl + Z	: Annuler la dernière action (undo).
Ctrl + Y	: Refaire la dernière action (redo).
Ctrl + C	: Copier des clips sélectionnés ou la zone de sélection, copier avec chute.
Ctrl + X	: Couper avec chute.
Ctrl + Shift + X	: Couper sans chute.
Ctrl + V	: Coller.
Ctrl + S	: Sauvegarder.
Ctrl + M	: Master.
Ctrl + O Browser.	: Sur un fichier audio dans Snippet+ : Retrouver le fichier audio dans le
Ctrl + I	: Import son.

Ctrl + G : Grouper les clips sélectionnés.

M : Commutation du mode sélection/clip.

Double clic sur en-tête de track : Elargit/Rétrécit la track sélectionnée

Ctrl + ↑ : Déplace vers le haut le ou les clips sélectionnés.

Ctrl + ↓ : Déplace vers le bas le ou les clips sélectionnés.

Ctrl + → : Positionnement automatique de la tête de lecture sur le début de la séquence suivante de la piste sélectionnée.

Ctrl + ← : Positionnement automatique de la tête de lecture sur le début de la séquence précédente de la piste sélectionnée.

Shift + ↑ : Dézoomer horizontalement la piste.

Shift + ↓ : Zoom horizontal sur la piste.

Shift + → : Sélection des clips, un par un, du clip sélectionné vers la fin de la piste (en mode clip).

Shift + ← : Sélection des clips, un par un, du clip sélectionné vers le début de la piste (en mode clip).

Ctrl + Clic souris sur un clip : multi-sélection en mode Clip.

Ctrl + clic + glissé (en début / fin de clip) : Crée un fade in / out, avec une progression de courbe graduelle.

Ctrl + ⏮ (début) : En mode Clip : Sélectionne tous les clips des pistes sélectionnées se situant entre le début du montage et la tête de lecture.

Ctrl + ⏭ (fin) : En mode Clip : Sélectionne tous les clips des pistes sélectionnées se situant entre la tête de lecture et la fin du montage.

↑ : Sélection de la piste supérieure.

↓ : Sélection de la piste inférieure.

→ : Déplace le curseur de lecture vers l'avant ou accélère la vitesse de lecture en mode lecture.

← : Déplace le curseur de lecture vers l'arrière ou ralentie la vitesse de lecture en mode lecture.

Double-clic sur Entête de piste: Agrandit/Rétrécit la piste sélectionnée.

⏮ (début) : Place le curseur de lecture au début du montage.

Touche FN (fin) : Place le curseur de lecture à la fin du montage.

Page up : Aller au bleu.

Page down : Aller au jaune.

Molette souris : zoom in/zoom out horizontal.

Shift + Molette souris: zoom in/zoom out vertical.

Ctrl + Molette souris : déplacement à gauche/déplacement à droite.

Ctrl + Shift + A : Sélectionne tous les clips de toutes les pistes.

Alt + creation de la zone avec la souris (en mode sélection et clip) : Crée une zone de sélection multipiste.

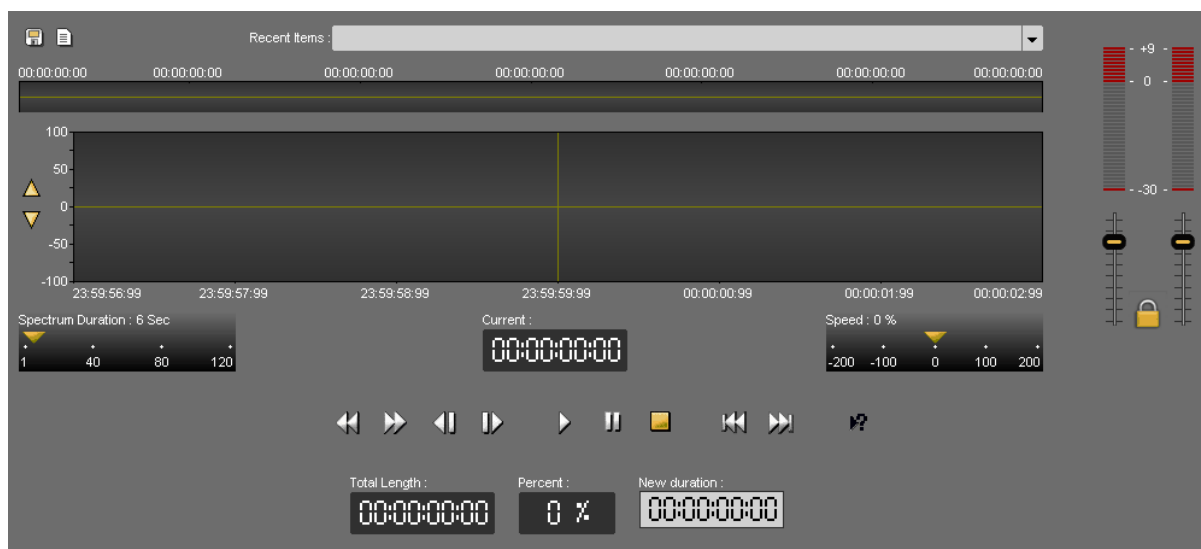
Alt + clic-souris : Déplacement de la tête de lecture sans sélection/désélection de la piste qui se trouve en-dessous (Mode clip).

Alt + Etoile "*" : Recentrage des **pistes.

21. Stretch

21.1. Définition du stretch

Lorsqu'un élément est un peu trop long ou trop court pour le temps de diffusion qui lui est imparti, RadioAssist permet de "stretcher" cet élément, c'est-à-dire de modifier sa durée sans pour autant changer sa tonalité (pitch bend).



21.2. Quels éléments peut-on stretcher ?

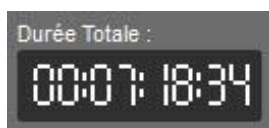
Vous pouvez stretcher les éléments de type Brut  ou Master .

21.3. Stretcher un son

- Cliquez sur l'onglet « Stretch ».

- Sélectionnez dans le Browser l'élément que vous souhaitez stretch. Vous pouvez uniquement sélectionner des éléments originaux ou des masters.
- D'un simple glisser-déposer, mettez votre élément sur la piste.
- Pour écouter, cliquez sur l'icône : 

La durée totale de l'élément s'affiche :



- Entrez la nouvelle durée que vous souhaitez affecter à l'élément :

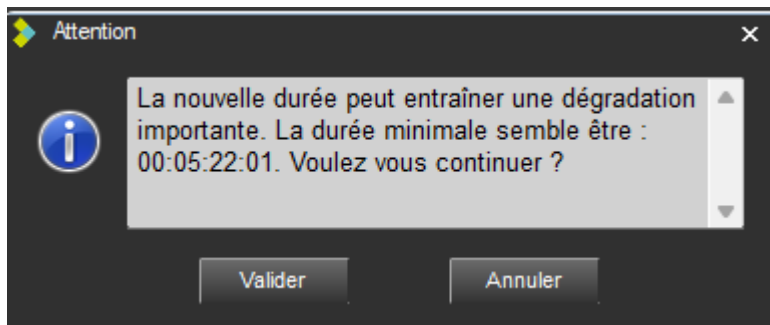


Le compteur du pourcentage se met à jour après calcul :



- Puis cliquez sur Pré-écoute : 

Un message est susceptible d'apparaître si vous dépassez le seuil de tolérance (+/-10%) pour vous déconseiller d'utiliser cette nouvelle durée. Un temps maximal ou minimal vous est donné ; ce temps correspond au maximum ou au minimum recommandé par le système pour avoir un débit de voix ou de son optimum.



Toutefois, vous pouvez passer outre cet avertissement en cliquant sur "Valider". La pré-écoute démarrera alors automatiquement.

- Une fois que vous êtes satisfait de la nouvelle durée, sauvegardez.

Un nouveau master est créé.

Il est possible de retrouver le son stretché dans la base de données en le sélectionnant et en utilisant les touches "CTRL+O" (la lettre).

21.4. Ecouter un son stretché

Pour écouter un son avec la durée stretchée, il faut cliquer sur la fonction " Pré-écoute" : 

21.5. Aller au début (F8)

Pour aller directement au début de l'élément sonore, cliquez sur l'icône "Aller au début" :



21.6. Aller à la fin (F9)

Pour aller directement à la fin de l'élément sonore, cliquez sur l'icône "Aller à la fin" : 

21.7. Les limites du Stretch

Si vous dépassez une certaine limite dans l'onglet "Stretch", un message est susceptible d'apparaître pour vous déconseiller d'utiliser cette nouvelle durée, en raison de la dégradation importante que pourrait subir le fichier lors de l'opération.

En effet, un temps maximal ou minimal vous est donné; ce temps correspond au maximum ou au minimum recommandé par le système pour avoir un débit de voix ou de son optimum.

Cette limite est d'environ **+/-10%**.

21.8. Sauvegarder un élément stretché (Ctrl + S)

Pour sauvegarder un élément avec sa nouvelle durée, cliquez sur la fonction "Sauvegarder"



Attention : Si vous avez stretché un brut, alors vous créerez un master sans altérer le brut. Si vous avez stretché un master, vous créerez un nouveau master.

21.9. Les Raccourcis Clavier du Stretch

F8	: Aller au début du son
F9	: Aller à la fin du son
F10	: Ecouter rapidement en avant
F11	: Ecouter rapidement en arrière
F12	: Changer le mode d'écoute ()
Barre Espace	: Ecouter/Arrêter
Ctrl + N	: Nouveau document
Ctrl + Z	: Annuler la dernière action (undo)
Ctrl + Y	: Refaire la dernière action (redo)
Ctrl + S	: Sauvegarder

22. SoundCheck : contrôles qualité

22.1. Présentation de la solution

SoundCheck est un ensemble de fonctionnalités permettant de contrôler la qualité des éléments sonores générés, répertoriés et lus dans Radio-Assist.

Il comprend :

- Le **LevelMonitor**, un outil de suivi en temps réel des niveaux peak et loudness. (Voir au paragraphe 13. LevelMonitor)
- L'**analyse qualité**, qui mesure les valeurs essentielles caractéristiques de l'élément (DC offset, LUFS-I, LUFS range, peak, true-peak), lève des alertes sur seuils paramétrables et délivre un rapport sur les événements notables détectés (silences, écrêtages, panoramique, phase, etc.). Les résultats sont accessibles dans la fiche d'indexation de l'élément.

- La **normalisation loudness**, qui permet une normalisation des fichiers sur un niveau loudness cible et non pas sur les crêtes. Un limiteur peut être activé pour traiter les crêtes lors de la normalisation loudness.

L'analyse qualité vient afficher une icône dans la colonne qualité du Browser.

Type	Quality	Author	Title
		Piges	Radio Vinci Autoroutes Languedoc
		Piges	Radio Classique@mar. 25-02-25 15
		Piges	Les Inrocks Radio@mar. 25-02-25
		Piges	Europe 1@mar. 25-02-25 15

Cette icône peut avoir trois états :

- Haut-parleur sur fond vert : aucun problème détecté
- Point d'exclamation sur fond orange : une ou plusieurs alertes ont été levées
- Coche sur fond vert : des alertes ont été levées mais le fichier a été contrôlé et validé manuellement

(un item n'ayant aucune icône n'a pas été analysé)

22.2. Activation et droits

22.2.1. Activation

Pour activer les fonctionnalités SoundCheck, merci de contacter Netia.

22.2.2. Droits

- « Effectuer l'analyse SoundCheck après Mastering » : permet d'effectuer une analyse audio automatiquement après toute masterisation lancée depuis RA
- « Valider manuellement la qualité des items » : autorise l'utilisateur à valider manuellement les items après analyse si des alertes ont été levées.

Ces droits sont configurables dans Administrator dans la partie « Gestion des items ».

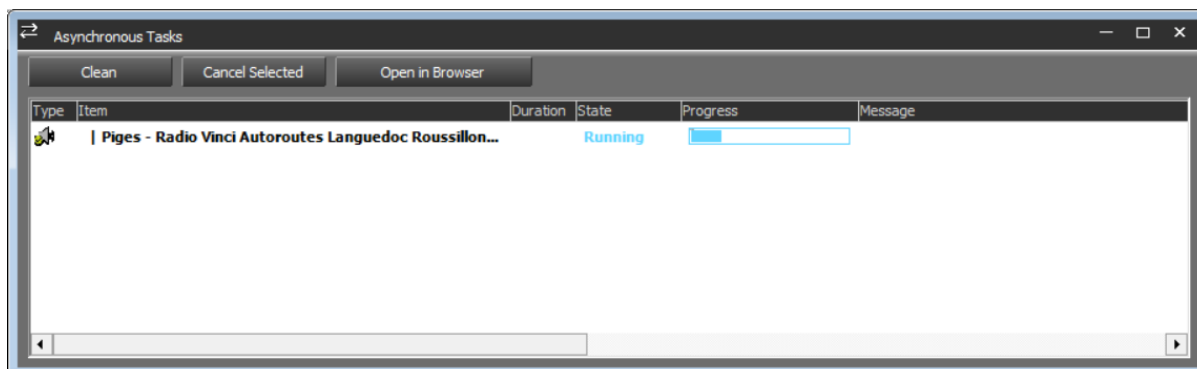
22.3. Paramétrage (Radio-Assist Setup)

Le paramétrage se fait dans l'onglet SoundCheck de Radio-Assist Setup.

Il permet d'associer des préréglages d'analyse et de normalisation à chaque onglet statique ou dynamique sous forme de profil. Cela permet d'affiner le besoin en fonction du type d'item.

22.4. Génération des rapports de qualité

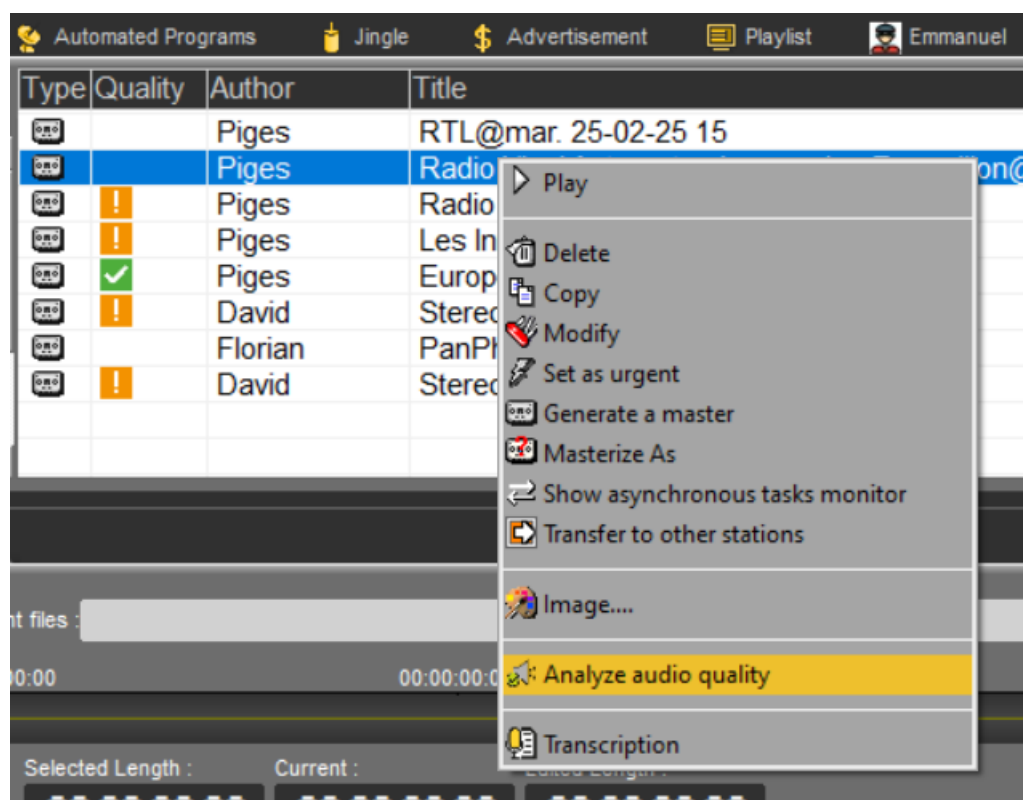
L'analyse se fait de façon asynchrone (vous pouvez continuer à travailler pendant les analyses) et la progression peut être suivie dans la fenêtre des tâches asynchrones.



Les rapports de qualité sont obtenus de deux façons :

- A l'aide du menu contextuel du Browser : un clic-droit sur un élément du browser permet d'accéder à la fonction « Analyser la qualité audio » (Analyse audio quality).
- Lors de la mastérisation d'un élément (à partir du Browser, montage dans Snippet+, etc.), l'analyse est lancée automatiquement à la suite de la création du nouvel élément. On peut désactiver cet automatisme au moyen d'un droit dans Administrator, l'analyse restant accessible manuellement au moyen du menu contextuel.

N.B. : Il n'est pas possible d'analyser un montage Montage Infos, Snippet+ ou Production directement depuis le Browser avec le menu contextuel : il faut le mastériser d'abord.



En fin d'analyse, une icône apparaît dans la colonne « Qualité » (Quality) du Browser qui indique si des défauts ont été détectés (point d'exclamation orange) ou pas (haut-parleur vert).

En cliquant ensuite sur « Modifier » (Modify) dans le menu contextuel, on ouvre la fiche d'indexation.

A l'onglet « Qualité » (Quality) on peut consulter les résultats de l'analyse :

- La mesure du DC Offset, c'est-à-dire de la composante continue du signal en pourcentage de la plage dynamique, sur toute la durée du fichier,
- La mesure du niveau crête maximum sur toute la durée du fichier,
- La mesure du Loudness Intégré, de la plage de dynamique loudness (Loudness Range) et la mesure du « true peak » sur toute la durée du fichier.
- Un rapport sur les silences détectés avec un rappel du seuil de détection, le nombre de plages détectées et un tableau indiquant leur emplacement dans le fichier,
- Un rapport sur les écrêtages détectés avec un rappel du seuil de détection, le nombre de plages détectées et un tableau indiquant leur emplacement dans le fichier,
- Un rapport sur les panoramiques détectés avec un rappel du seuil de détection, le nombre de plages détectées et un tableau indiquant leur emplacement dans le fichier,
- Un rapport sur les décalages de phase détectés avec un rappel du seuil de détection, le nombre de plages détectées et un tableau indiquant leur emplacement dans le fichier,
- Un rapport sur les plages de loudness détectées avec un rappel du seuil de détection, le nombre de plages détectées et un tableau indiquant leur emplacement dans le fichier,

- Un rapport sur les true peaks détectés avec un rappel du seuil de détection, le nombre de plages détectées et un tableau indiquant leur emplacement dans le fichier et la valeur mesurée.

Index Card

Quality

General

DC Offset: Left: 0.00 % / Right: 0.00 %

Max peak: -2.3 dBFS (L: -2.3 / R: -2.4)

Loudness

Integrated Loudness: -22.5 LUFS

Loudness range: 6.2 LU

True peak: -2.3 dBTP

Silence

Threshold: -40.0 dB for 2000 ms

Number of silence events: 3

Start	End
00:00:00.000	00:00:03.374
00:00:13.602	00:00:19.973
00:00:44.548	00:00:49.997

Panning

Threshold: 6.0 dB for 3000 ms

Number of panning events: 2

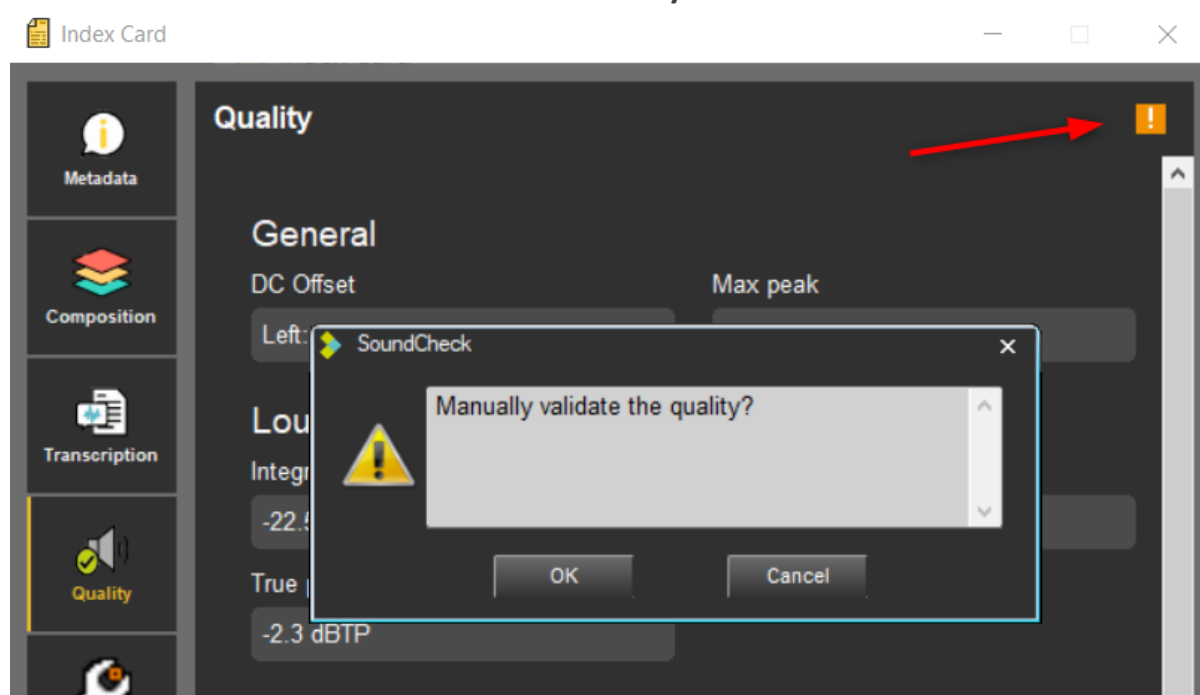
Start	End
00:00:00.032	00:00:13.573
00:00:19.978	00:00:44.542

Phase shift

Threshold: 112 deg for 2000 ms

Start	End
-------	-----

22.5. Validation manuelle des résultats d'analyse



En haut à droite de l'onglet Qualité (Quality) figure une icône rappelant le résultat de l'analyse et la présence éventuelle de « défauts » détectés dans le fichier son.

Si le droit est activé et en cas de problème détecté (icône orange avec un point d'exclamation), il est possible de cliquer sur l'icône et de valider manuellement la qualité du son : après confirmation, l'icône change en une coche blanche sur fond vert.

Cette action permet de traiter le cas de « faux positifs » et de signaler aux utilisateurs que s'il y a bien eu des alertes sur le fichier son, elles ont été contrôlées manuellement et jugées non bloquantes pour l'utilisation du fichier.

(A noter que l'on peut de la même façon revenir à l'icône orange)

L'autre solution pour traiter le cas d'une détection récurrente de « faux positifs » consiste à modifier le paramétrage de la détection pour la rendre moins « sévère ».

23. Raccourcis RadioAssist

Cette documentation reprend la liste des raccourcis clavier disponible dans les principaux outils de production.

23.1. Browser Base de Données

Ctrl + D : supprimer l'élément sélectionné.

Ctrl + I : copier l'élément sélectionné.

Ctrl + L : Mettre l'élément sélectionné en mode Verrou.

Ctrl + M : modifier les données de l'élément sélectionné.

Ctrl + T : Lancer une recherche.

Ctrl + G : Générer un master.

Ctrl + P : Ecouter/Arrêter l'élément sélectionné.

Ctrl + R : Mettre la validation PAD sur l'élément sélectionné.

Ctrl + B : Mettre la validation Diffusable sur l'élément sélectionné.

Ctrl + / : Mettre la validation PAA sur l'élément sélectionné.

Ctrl + Master (bouton ou ligne du menu contextuel - lorsque un élément est sélectionné) : Masterisation de l'élément sélectionné sans ouverture de la fiche d'indexation.

Alt + T : Voir tous les éléments.

Alt + I : Voir les éléments répertoriés dans l'onglet "Infos".

Alt + M : Voir les éléments répertoriés dans l'onglet "Musique".

Alt + S : Voir les éléments répertoriés dans l'onglet "Simultanés".

Alt + J : Voir les éléments répertoriés dans l'onglet "Jingle".

Alt + P : Voir les éléments répertoriés dans l'onglet "Publicité" et avec une 2ème pression de P voir les éléments de type "Pile".

SHIFT + Sélection d'un son puis d'un autre son plus bas/haut dans la liste : Sélection d'un groupe d'élément.

Ctrl + Sélection de plusieurs éléments dans la liste : Sélection ligne par ligne.

23.2. Snippet

IMPORTANT :

Les raccourcis "Fx" sont les raccourcis standards définis par NETIA.

Il est possible de les modifier. S'adresser à vos administrateurs.

F1 : Placer un marqueur ou CTRL + numéro du marqueur.

F2 : Aller au marqueur suivant.

F3 : Mettre un marqueur bleu.

F4 : Mettre un marqueur jaune.

F5 ou **suppr** : Couper la sélection.

F6 : Jouer 2 secondes avant le bleu et 2 sec après le jaune.

F7 : Ecouter l'intérieur de la coupe (2 secondes après le bleu et 2 secondes avant le jaune).

F8 : Aller au début du son.

F9 : Aller à la fin du son.

F10 : Ecouter rapidement en arrière.

F11 : Ecouter rapidement en avant.

Barre Espace: Ecouter/Arrêter.

Ctrl + A : Sélectionner toute la piste.

Ctrl + N : Nouveau document.

Ctrl + Z : Annuler la dernière action (undo).

Ctrl + Y : Refaire la dernière action (redo).

Ctrl + C : Copier.

Ctrl + X : Couper.

Ctrl + V : Coller.

Ctrl + S : Sauvegarder.

Ctrl + O : Retrouver dans le Browser la piste audio utilisée dans la piste.

Ctrl + W : Générer un master de la sélection.

Page up : Aller au bleu.

Page down : Aller au jaune.

1...9 Le pavé numérique permet d'accéder directement à un localisateur spécifique.

Molette souris : zoom in/zoom out horizontal.

Shift + Molette souris : zoom in/zoom out vertical.

Ctrl + Molette souris : aller à gauche/aller à droite.

Ctrl + flèche gauche : zoom in horizontal.

Ctrl + flèche droite : zoom out horizontal.

Ctrl + flèche haut : zoom in vertical.

Ctrl + flèche bas : zoom out vertical.

23.3. Multipiste

IMPORTANT :

Les raccourcis "Fx" sont les raccourcis standards définis par NETIA.

Il est possible de les modifier. S'adresser à vos administrateurs.

F3 : Mettre un bleu.

F4 : Mettre un jaune.

F5 ou suppr : Couper la sélection.

F7 : Ecouter l'intérieur de la coupe (2 secondes après le bleu et 2 secondes avant le jaune).

F8 : Aller au début du son.

F9 : Aller à la fin du son.

F10 : Ecouter rapidement en avant.

F11 : Ecouter rapidement en arrière.

F12 : Changer le mode d'écoute (mode original – mode monté).

Barre Espace : Ecouter/Arrêter.

Ctrl + A : Sélectionner toute la piste.

Ctrl + N : Nouveau document.

Ctrl + Z : Annuler la dernière action (undo).

Ctrl + Y : Refaire la dernière action (redo).

Ctrl + C : Copier.

Ctrl + X : Couper.

Ctrl + V : Coller.

Ctrl + S : Sauvegarder.

Ctrl + flèche gauche* : agrandir le spectre.

Ctrl + flèche droite* : rétrécir le spectre.

Page up : Aller au bleu.

Page down : Aller au jaune.

+ : Afficher plus de pistes.

- : Afficher moins de pistes.

Clic + flèche gauche (touche clavier) : Dé/Sélectionner toutes les pistes avant le point courant.

Clic + flèche droite (touche clavier) : Dé/Sélectionner toutes les pistes après le point courant.

Molette souris : zoom in/zoom out horizontal.

Shift + Molette souris : zoom in/zoom out vertical.

Ctrl + Molette souris : page de gauche/page de droite.

23.4. Snippet+

Drag and Drop du Browser (Brut, master, production et montage mono) sur une piste :

Ajout de l'item en mode remplacement sur la piste à la position du curseur de lecture

Drag and Drop + SHIFT du Browser (Brut, master, production et montage mono) sur une piste :

Ajout de l'item avec inversion du mode insertion ou remplacement sur la piste à la position du curseur de lecture

IMPORTANT :

Les raccourcis "Fx" sont les raccourcis standards définis par NETIA.

Il est possible de les modifier. S'adresser à vos administrateurs.

F1 : Ajouter marqueur

F2 : Aller au marqueur suivant.

F3 : Mettre un marqueur bleu.

F4 : Mettre un marqueur jaune.

F5 ou suppr : Couper la sélection (avec chute en mode sélection) / F5 Scinde le clip (en mode clip).

CTRL + F5 : Coupe sans chute.

CTRL + suppr : Coupe sans chute.

F6 : Joue 2 secondes avant et après la zone sélectionnée.

F7 : Joue 2 secondes à l'intérieur de la zone sélectionnée après le bleu et avant le jaune.

F8 : Retour lent.

F9 : Avance lente.

F10 : Retour rapide.

F11 : Avance rapide.

Barre Espace : Ecouter/Arrêter.

Ctrl + A : Sélectionner l'ensemble des clips des pistes sélectionnées.

Ctrl + N : Nouveau montage.

Ctrl + Z : Annuler la dernière action (undo).

Ctrl + Y : Refaire la dernière action (redo).

Ctrl + C : Copier des clips sélectionnés ou la zone de sélection, copier avec chute.

Ctrl + X : Couper avec chute.

Ctrl + Shift + X : Couper sans chute.

Ctrl + V : Coller.

Ctrl + Inser : Copier

Shift + Inser : Coller

Ctrl + S : Sauvegarder.

Ctrl + M : Master.

Ctrl + O : Ouvrir projet.

Ctrl + I : Import son.

Ctrl + G : Grouper les clips sélectionnés.

M : Commutation du mode sélection/clip.

En mode bloc :

Ctrl +  : Déplace vers le haut le ou les clips sélectionnés.

Ctrl +  : Déplace vers le bas le ou les clips sélectionnés.

Ctrl +  : Positionnement automatique de la tête de lecture sur le début de la séquence suivante de la piste sélectionnée.

Ctrl +  : Positionnement automatique de la tête de lecture sur le début de la séquence précédente de la piste sélectionnée.

"+" + Sélection clip: Sélection des clips depuis la sélection jusqu'à la fin de la piste.

Fn + Sélection clip: Sélection des clips depuis la sélection jusqu'au début de la piste.

Shift + Sélection des clips, un par un, du clip sélectionné vers la fin de la piste (en mode clip).

Shift + Sélection des clips, un par un, du clip sélectionné vers le début de la piste (en mode clip).

Shift (ou Ctrl) + Clic souris sur un clip : multi-sélection en mode Clip.

Ctrl + clic + glissé (en début / fin de clip) : Crée un fade in / out, avec une progression de courbe graduelle.

Ctrl + (début) : En mode Clip : Sélectionne tous les clips des pistes sélectionnées se situant entre le début du montage et la tête de lecture.

Ctrl + (fin) : En mode Clip : Sélectionne tous les clips des pistes sélectionnées se situant entre la tête de lecture et la fin du montage.



: Sélection de la piste supérieure.



: Sélection de la piste inférieure.



: Déplace le curseur de lecture vers l'avant ou accélère la vitesse de lecture en mode lecture.



: Déplace le curseur de lecture vers l'arrière ou ralentie la vitesse de lecture en mode lecture.

Double-clic sur Entête de piste : Agrandit/Rétrécit la piste sélectionnée.

Touche (début) : Place le curseur de lecture au début du montage.

Touche Fin : Place le curseur de lecture à la fin du montage.

Page up : Aller au bleu.

Page down : Aller au jaune.

+ ou double-clic : Affichage plus large de la piste sélectionnée. Cliquez une deuxième fois et la piste reprend sa taille originale

Molette souris : zoom in/zoom out horizontal.

Shift + Molette souris : zoom in/zoom out vertical.

Ctrl + Molette souris : page de gauche/page de droite.

Ctrl + Shift + A ou Alt + A : Sélectionne tous les clips de toutes les pistes.

Alt + creation de la zone avec la souris (en mode sélection et clip) : Crée une zone de sélection multipiste.

Alt + clic-souris : Déplacement de la tête de lecture sans sélection/désélection de la piste qui se trouve en-dessous (Mode clip).

Alt + Plus "+" : Zoom horizontal arrière.

Alt + Moins "-" : Zoom horizontal avant.

Alt + Etoile "*" : Recentrage des pistes.

23.5. Enregistrement

IMPORTANT :

Les raccourcis "Fx" sont les raccourcis standards définis par NETIA.

Il est possible de les modifier. S'adresser à vos administrateurs.

F1 : Pose de marqueurs durant l'enregistrement ou durant l'écoute.

F2 : Démarre un nouvel enregistrement.

Ctrl + S : Sauvegarde de l'enregistrement dans la base de données.

23.6. Import

Sélection de toutes les pistes à importer puis CTRL+ Disquette : Remplir à l'identique toutes les fiches sélectionnées.