



Система автоматизации радиовещания **DIGISPOT® II**

Редактор сюжетов

Поколение 2.15

Редакция 1

01.04.2013

Руководство пользователя

ООО «ТРАКТ-СОФТ»
ул. Кронверкская, 23
Санкт-Петербург, 197101, Россия

Тел.: (812) 499-50-50

Факс: (812) 490-77-99

e-mail: support@digispot.ru

<http://www.digispot.ru>

Оглавление

1	Введение.....	3
2	Работа с сюжетами	3
3	Звуковые элементы сюжетов	5
4	Список сюжетов	6
5	Пресеты сохранения	9
6	Контактная информация	11

1 Введение

В этом документе представлено описание внешнего вида, функционала и порядка работы с лентой Редактора сюжетов. Текст данного описания ссылается на функционал Ленты Диктора, описание которого можно найти в соответствующем документе.

Редактор сюжетов предназначен для создания и редактирования текстов для их последующего использования в Расписании и хранения в базе данных DIGISPOT II Медиа БД. Редактор открывается при выборе вкладки **Редактор** в главном окне программы и представляет собой ленту сообщений, поделенную на две части: окно для ввода текста в нижней части и список сюжетов, находящихся в работе, в верхней части. Однако, такой вид лента приобретает только после создания одного или нескольких элементов.

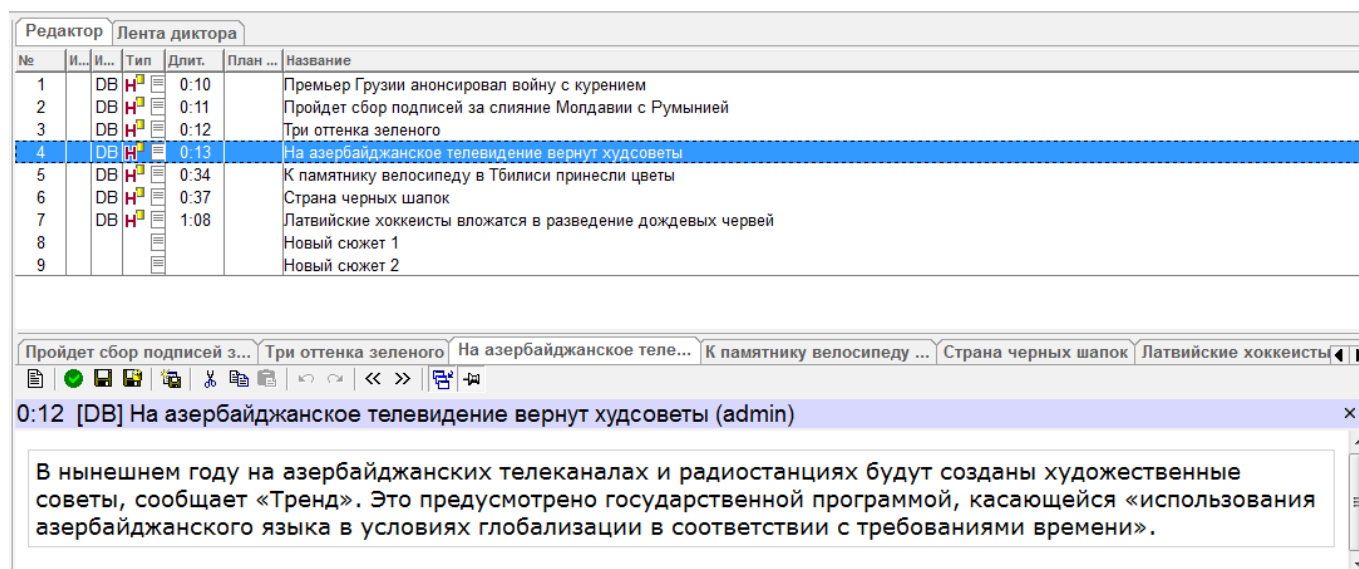


Рис. 1. Общий вид ленты редактора сюжетов.

2 Работа с сюжетами

Работа с Редактором сюжетов начинается с контекстного меню. В первоначальном виде, когда в ленте еще нет ни одного сюжета, в меню находятся следующие пункты:

- **Новый сюжет;**
- **Пресеты сохранения** (в базу данных и в файл);
- **Свойства списка** (с перечнем возможных вариантов расположения списка в окне редактора).

Пункт **Новый сюжет** создает новый элемент. Прежде чем появляется поле для ввода текста, пользователь должен ввести название элемента в специальном появившемся диалоговом окне.

С этого момента пользователь может приступать к вводу и изменению текста.

Поле для ввода текста выделяется в самостоятельное окно, которое располагается в нижней части Ленты редактора, как показано на Рис. 1. Сверху находится список прочих текстовых элементов, которые находятся в работе. Данные элементы могут быть созданы в Ленте редактора, или взяты из Медиа Базы Данных, эфирного Расписания или из Ленты новостей.

Редактор сюжетов позволяет в режиме реального времени оценивать хронометраж текста. Продолжительность фрагмента (без поправки на скорость чтения текста в каждом конкретном

случае) отображается на таймере, который расположен в верхнем левом углу окна редактора, в «шапке», рядом с названием сюжета (Рис.2).

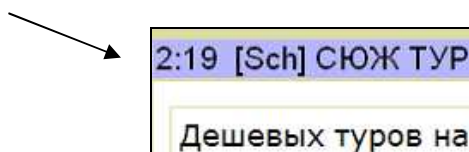











Рис. 2. Таймер редактора сюжетов

Меню редактора (Рис.3) обеспечивает следующие возможности:




Сохранение:

- Создать новый сюжет  ;
- Сохранить и закрыть текст, находящийся в работе  ;
- Сохранить сюжет  ;
- Сохранить сюжет в базу данных  ;
- Сохранить сюжет в базу данных как новый элемент  ;

Правка:

- Копировать  ;
- Вырезать  ;
- Вставить  ;
- Отменить / вернуть последнее действие  ;

Настройка вида:

- Перейти к предыдущему / следующему сюжету в списке  ;
- Отображать / не отображать список сюжетов  ;
- Всегда показывать список сюжетов  .

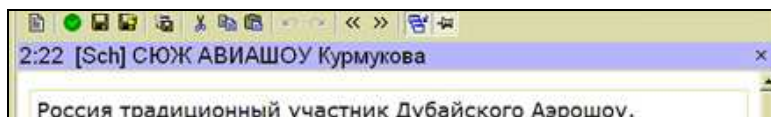



Рис. 3. Меню Редактора сюжетов

При сохранении сюжета в базу данных (кнопка ) система автоматически предлагает определить параметры сохранения в специальном диалоговом окне (Рис.4). В нем указывается, в какую категорию, под каким названием и с какими атрибутами будет помещен в медиа базу данных этот файл.

В пресетах можно задать «новый» элемент или причислить файл к уже существующим в базе данных категориям.

Название файла вводится в соответствующую строку, но система позволяет и автоматически перенести название из Ленты редактора. Для этого существует кнопка **Взять из имени файла**. В этом же окне текстовый файл можно сразу определить как элемент архива или

пометить готовность сюжета к эфиру. Окно также отображает место хранения сюжета: пункт **Файл** содержит ссылку на объект в системе.

Кнопка **Выбрать элемент БД** вызывает окно, которое отображает все элементы, содержащиеся в медиа базе данных, по категориям, то есть обеспечивает обратную связь с МБД. Любой выбранный элемент можно перезаписать или пересохранить, не открывая МБД в отдельной вкладке.

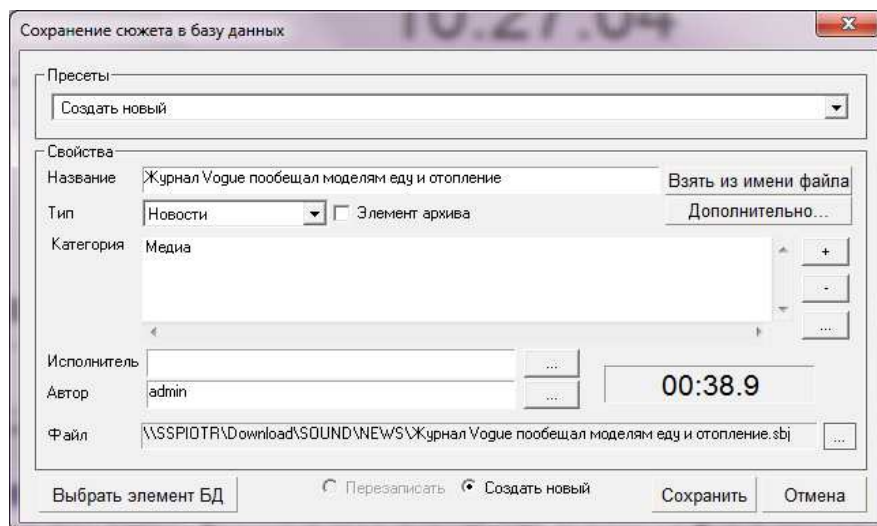



Рис. 4. Параметры сохранения файла в базу данных

Впоследствии выбранные параметры сюжета можно изменить, но для этого нужно воспользоваться функцией **Перезаписать** для элемента МБД.

Отметим, что пункты **Тип**, **Категория**, **Исполнитель** и **Автор** не имеют универсального описания, так как зависят от принятой технологии работы конкретного СМИ и, соответственно, от набора утвержденных редакцией категорий. Общий смысл существования этих пунктов заключается в том, что файл необходимо классифицировать. Например, **Тип** – это текст выпуска новостей или рекламного блока, **Категория** – та, в которой хранятся элементы, готовые к эфиру, либо предназначенная для файлов, которые нуждаются в монтаже. Поле **Автор** заполняется системой автоматически.

Кнопка меню  позволяет сохранить изменения в уже существующем в МБД сюжете, она также вызывает диалоговое окно для подтверждения параметров сюжета.

Кнопка  сохраняет изменения и закрывает элемент, не вызывая дополнительных окон.

3 Звуковые элементы сюжетов

Новый звуковой элемент можно добавить в сюжет с помощью контекстного меню **Создать новый звуковой элемент**.

Опции сохранения таких звуковых элементов полностью совпадают с соответствующими опциями работы со звуковыми файлами Ленты диктора, контекстное меню для работы с этими файлами в Ленте диктора и Редакторе сюжетов также совпадают (подробнее о контекстном меню и опциях работы со звуковыми файлами см. описание Ленты диктора).

Исключение составляет одна особенность при сохранении. Звуковой файл в составе сюжета, то есть вместе с текстом, в Редакторе сюжетов можно сохранить прямо в МБД, минуя

хранилище файлов, предназначенное для элементов Расписания и жесткий или съемный диск компьютера.

4 Список сюжетов

Если в редакторе находится более одного сюжета, то они отображаются в виде списка в верхней части ленты (Рис.5 (1)), а также в виде меню вкладок непосредственно в окне редактора (Рис.5 (2)).

Поместить любой сюжет в список можно с помощью простого перетаскивания элемента из Ленты новостей, Расписания или любой категории МБД. Можно также создать новый сюжет с помощью контекстного меню.

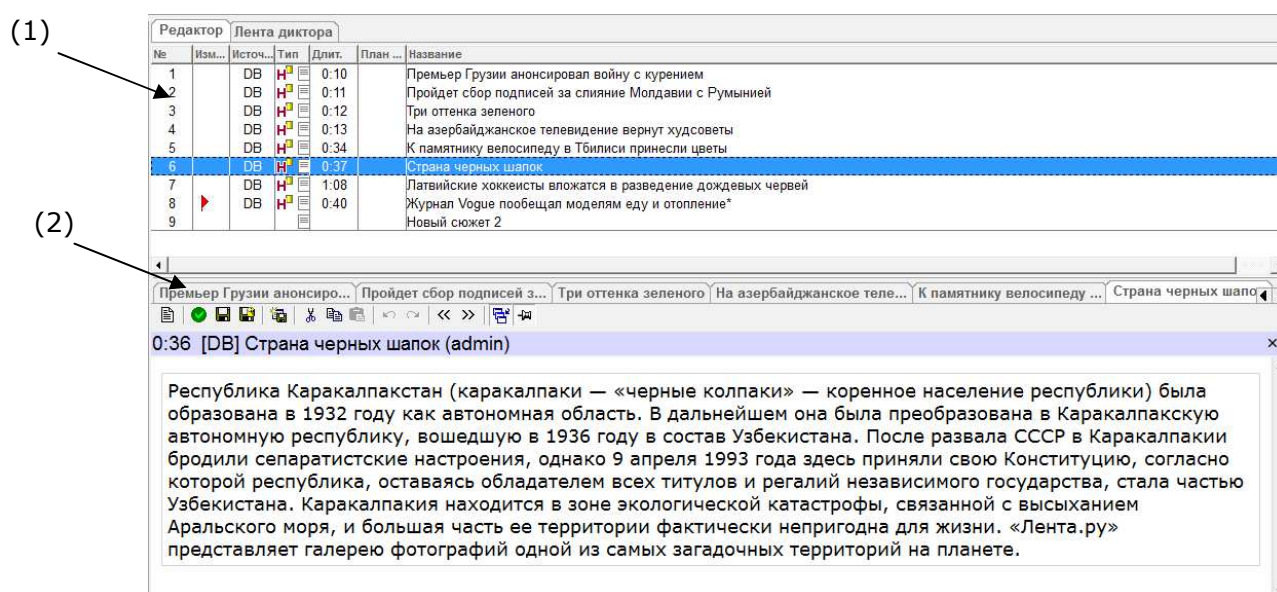


Рис. 5. Отображение списка сюжетов

В окне для работы с текстом отображается активный на данный момент сюжет. Активировать элемент, можно выделив строку в списке левой кнопкой мыши, либо выбрав соответствующую вкладку. В списке перемещать выделение строки можно как с помощью мыши, так и с помощью стрелок «вверх» и «вниз» на клавиатуре. Вкладки переключаются только щелчком левой кнопки мыши.

С появлением первого же элемента в списке изменяется контекстное меню, относящееся к списку элементов. Примечательно, что это меню отличается и от контекстного меню, которое можно вызвать из окна текстового редактора.

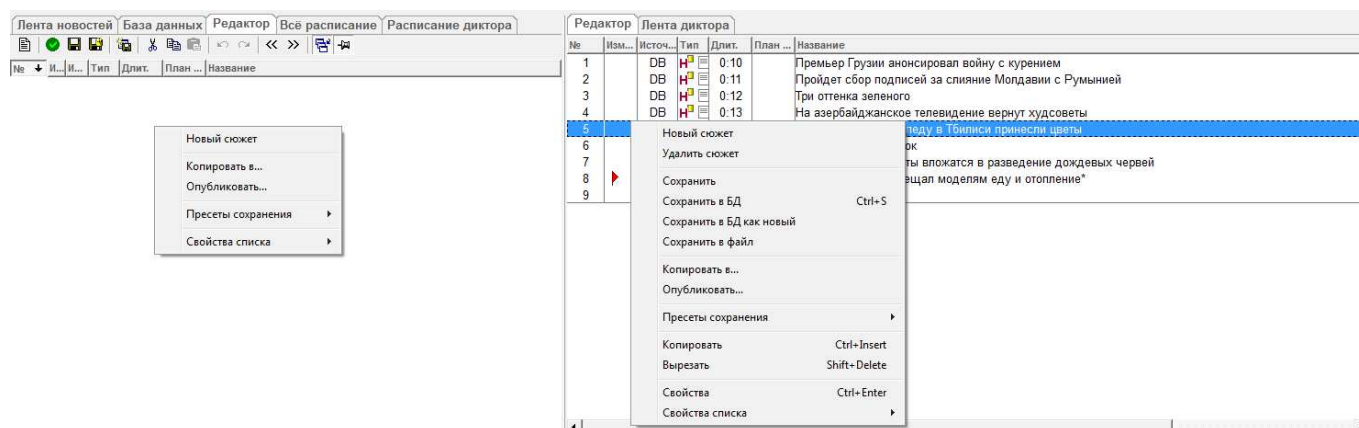


Рис. 6. Контекстное меню пустого и заполненного списков сюжетов

При отсутствии элементов меню позволяет только выбрать пресеты сохранения сюжетов в МБД и определить, как будет выглядеть список сюжетов.

При заполненном списке сюжетов меню расширяется, появляются опции правки и возможность сохранения сюжета различными способами. Помимо пресетов сохранения в МБД, этот вариант контекстного меню предлагает также выбрать пресеты сохранения в файл.

Список элементов в верхней части окна (Рис. 6) содержит подробную информацию о каждом из них. В колонках таблицы списка расположены цифры и специальные значки, соответствующие различным свойствам элементов.

Первый из семи (слева - направо) столбец таблицы отражает порядковый номера элемента в списке. Далее следует столбец, который показывает, вносились ли изменения в элемент списка. Если файл был изменен в редакторе сюжетов, то напротив названия в этом столбце отображается флажок. В следующем столбце указывается источник, из которого взят сюжет: если сюжет взят из МБД или из Ленты новостей, то напротив него в данном столбце будет стоять обозначение **DB** (Data Base - база данных). Если элемент взят из расписания, его система обозначает буквами **Sch** (Schedule - расписание). В столбце **Тип** указывается тип элемента (как уже упоминалось, в данном описании не представлено универсального описания типов элементов, так как количество и характер позиций категории «типы» зависит от конкретной «сборки» DIGISPOT II, установленной у пользователя). Здесь же отображается характер содержания элемента: например, текст это текстово-звуковая последовательность.

В системе DIGISPOT II приняты универсальные обозначения элементов и их сочетаний. Например, звуковые элементы обозначаются изображением динамика . То, что элемент подвергался монтажу, обозначают динамик и ножницы . Если это текстовый элемент, то напротив него схематически изображается страница или буква «т». Смонтированный сюжет, содержащий текст будет обозначен значком . Таким образом, сочетания значков позволяют понять, какие действия производились с данными элементами.

В колонке **Длительность** показана продолжительность сюжета (мм/сс). Затем следует **Название** элемента.

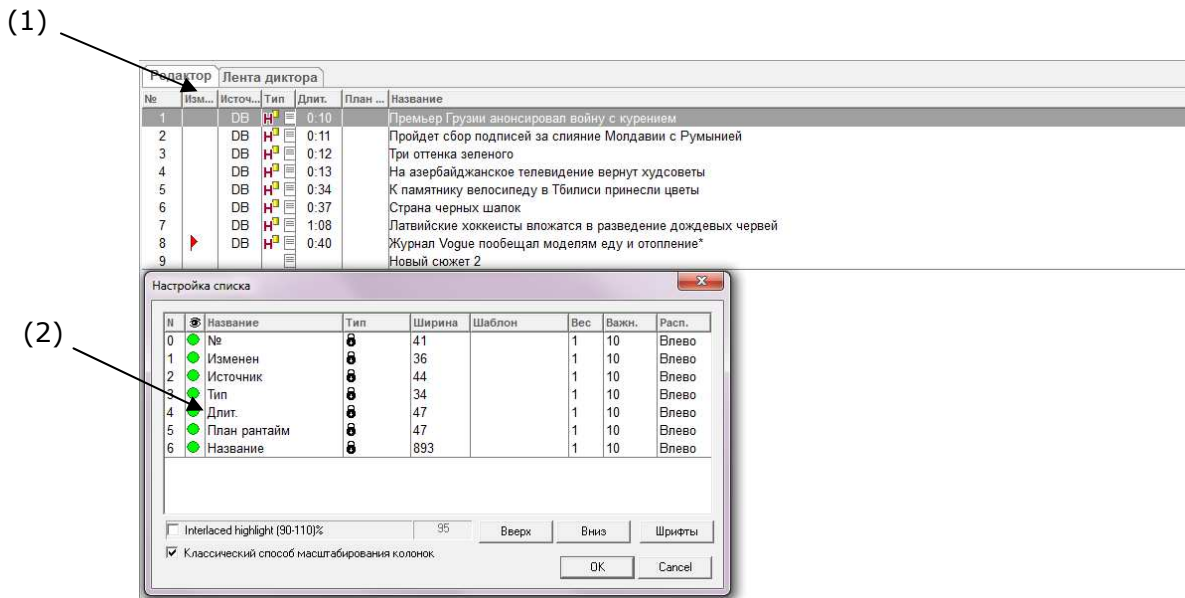


Рис. 7. Свойства элементов списка. Настройка списка

В столбце **Планируемая длительность** опционально может отображаться длительность элемента, установленная пользователем как ориентир или как предельная длительность данного элемента. Название столбца также работает как кнопка сортировки. Если щелкнуть левой кнопкой мыши по названию столбца (Рис.7 (1)), например, **Длительность**, то система расположит элементы сверху вниз в порядке увеличения длительности.

Если щелкнуть по названию любого из столбцов правой кнопкой мыши, система вызовет контекстное меню, а именно, окно **Настройки списка элементов** (Рис.7 (2)).

Диалоговое окно **Настройка списка** позволяет регулировать количество столбцов в таблице списка сюжетов. Если пользователю необходимо удалить столбец, ему достаточно дважды щелкнуть правой кнопкой мыши по зеленому индикатору в столбце **Отображение элемента** (Рис.8 (1)). В этом случае индикатор изменится с зеленой точки на красный крест (Рис.8 (2)) и колонка не будет отображаться в таблице. Зеленый индикатор, соответственно, обозначает присутствие столбца в текущем варианте таблицы.

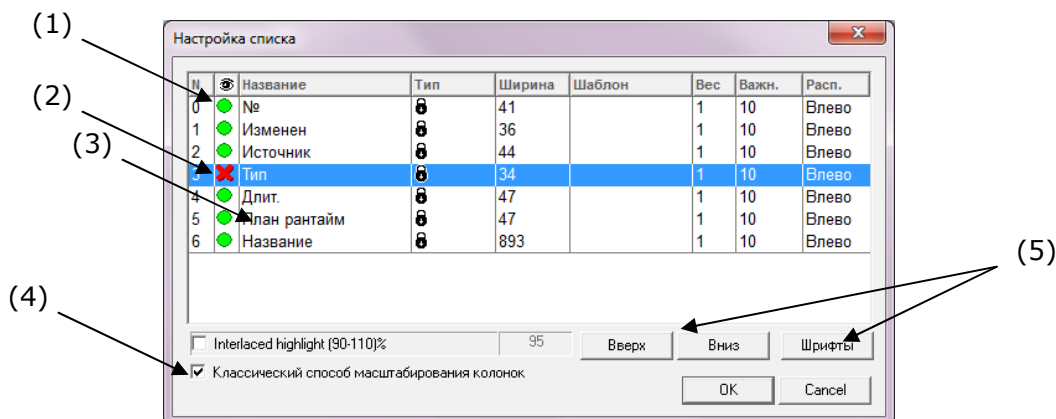


Рис. 8. Настройка списка

Корректировке поддаются и другие параметры. Название столбца в таблице можно изменить, дважды щелкнув по текущему названию в диалоговом окне (Рис.8 (3)). С помощью двойного клика правой кнопки мыши можно двумя способами изменить ширину столбца. Первый

- задать цифровое значение ширины. Второй - с помощью меню, которое появляется после двойного щелчка по значку в колонке **Тип**, выбрать нужную позицию (фиксированная, пропорциональная, пропорциональная исчезающая и фиксированная исчезающая). Таким же способом – двумя щелчками левой кнопки мыши - изменяется вес, важность элемента, расположение столбца в таблице (подвинуть колонку можно влево, вправо или в центр). Еще один способ – поставить галочку напротив опции **Классический способ масштабирования колонок** (Рис. 8 (4)) - это дает возможность регулировать ширину столбцов с помощью мыши, раздвигать и сужать их по мере надобности.

С помощью кнопки **Шрифты** (Рис.8 (5)) можно изменить шрифты, используемые в списке.

Перемещаться от столбца к столбцу в окне настройки можно с помощью кнопок **Вверх** и **Вниз** (Рис.8 (5)), либо с помощью стрелок «вверх» и «вниз» на клавиатуре, и, конечно, просто выделяя нужный столбец нажатием левой кнопки мыши. Окно настройки дает пользователю возможность управлять логикой отображения элементов списка сюжетов.

5 Пресеты сохранения

Использование пресетов сохранения требует отдельного рассмотрения. По сути, пресеты избавляют пользователя от необходимости каждый раз для каждого элемента задавать все параметры сохранения, как в МБД, так и при сохранении в файл. Поскольку в МБД сюжеты, звуковые и текстовые файлы классифицированы по категориям, можно определить ряд свойств и параметров, которые могут быть общими для целой группы элементов, в данном случае для всей категории.

При выборе опции **Создать новый** пресет, пользователь получает возможность присвоить категории элементов набор параметров сохранения. Таким образом, в следующий раз при сохранении звукового файла он сможет выбрать заранее подготовленный комплекс параметров, которыми должен в итоге обладать файл, нажатием одной кнопки. Это существенно экономит время.

Параметры сохранения при создании пресетов могут быть изменяемыми или постоянными, это зависит от пожелания пользователя. Для того чтобы впоследствии можно было изменять параметры достаточно поставить галочку в поле **Разрешить модификацию**.

Для формирования пресетов (для сохранения как в файл, так и в МБД) доступны следующие параметры:

- **Тип;**
- **Категория;**
- **Исполнитель;**
- **Автор;**
- **Разрешить модификацию** (перечисленных элементов);
- **Разрешить изменение дополнительных свойств фонограмм;**
- **Разрешить перезапись;**
- **Разрешить «сохранить как»;**
- **Разрешить изменять имя файла.**

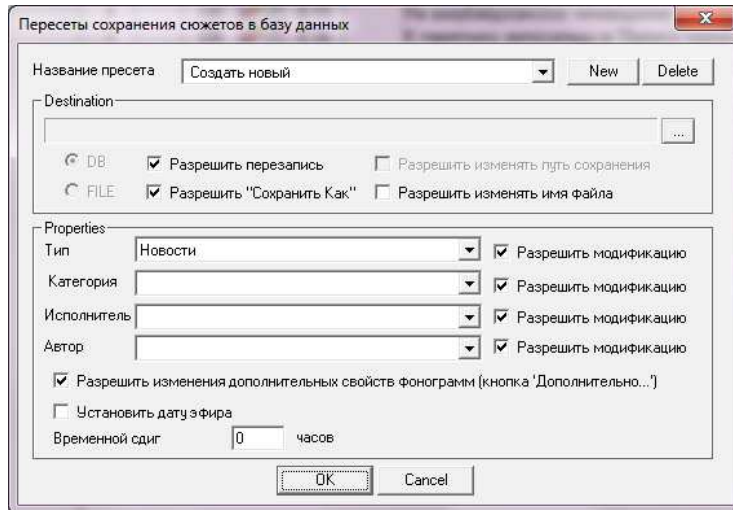


Рис. 9. Пресеты сохранения в МБД

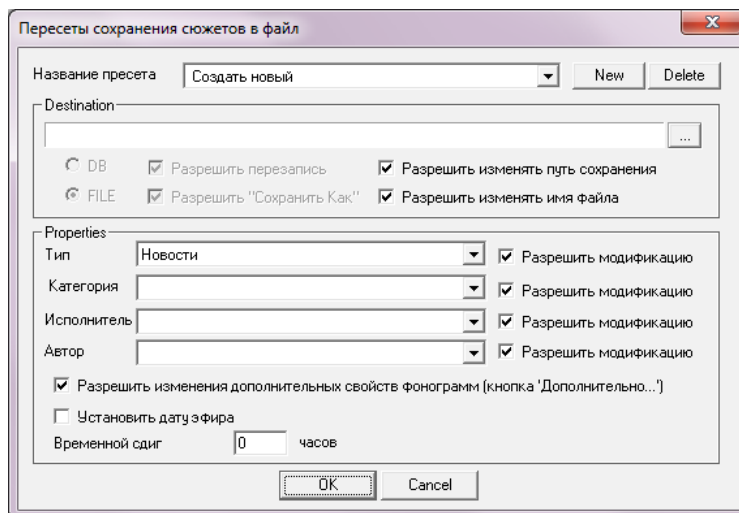


Рис. 10. Пресеты сохранения в файл

6 Контактная информация

197101, Россия, Санкт-Петербург,
ул. Кронверкская, д.23

тел.: (812) 499-50-50

факс: (812) 490-77-99

e-mail: support@digispot.ru, <http://www.digispot.ru>



Служба технической поддержки пользователей: support@digispot.ru.