*«- Повторение – мать учения!   
- А это точно на добивки блока распространяется?»*

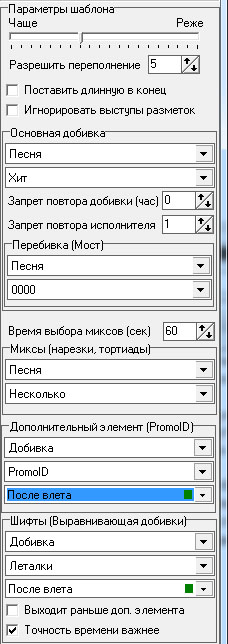
**Менеджер рекламы**

**Шаблон добивок**

Очень внимательно прочитайте этот документ. Каждый параметр важен. Не ставьте в параметры что в «голову взбрело». Если не знаете, что этот параметр обозначает или забыли - прочитайте нужный раздел этого документа.

Назначение шаблона добивок – заполнить пустое место в рекламном окне элементами-добивками.

Такими элементами могут выступать специальные песни, разрешенные и/или подготовленные головной станцией под эту функцию, а также спец. эффектами: миксами-нарезками, шифтамы, PromoID и т.п.

**Параметры шаблона:**

**Регулятор повторения добивки** (варианты Чаще---Реже , Время --- Песни). Для того, чтобы обеспечить ротацию добивок и постараться избежать повторения одной и тоже же добивки, программа имеет память какая добивка выходила и насколько давно. В зависимости от положения этого регулятора программа повторит постановку добивки в блок раньше, отодвинув менее точные по времени добивки (чаще) или поставит менее точную добивку по времени, но которая выходила давно (реже).

**Разрешить переполнение**. Указывает на сколько секунд можно переполнить блок добивочными элементами.

Этот параметр крайне важен для составления списка добивок, которые можно поставить в этот блок. Расмотрим на примере.

Необходимо набрать добивки на 3 минуты (3.00)

У нас в базе есть следующие добивки

3.00, 3.02, 3.03, 3.04

Если указать «разрешить переполнение на 1 секунду», то в список попадает только 1 элемент. Тогда он будет повторяться из блока в блок, как единственный вариант*. (см. эпиграф)*  
А вот если указать переполнение 2 секунды, то этих элементов 2, и они будут чередоваться. Если указать 4 секунды, то в список попадут уже все элементы и они будут ротироваться уже в зависимости от первого параметра (чаще-реже).

Конечно, приведенный пример условный, в базе должно быть довольно много добивок и разной продолжительности, чтобы обеспечить хорошую ротацию и точную постановку добивки по нужному времени. Тогда не придется указывать большой запас по переполнению блока .

**Поставить длинную в конец**. Параметр указывает программе, что после формирования блока добивками необходимо выбрать самый длинный элемент и поставить его последним. Например, программа набрала длинную добивку, доп.элемент и шифт. Невзирая на указания куда ставить шифт, доп.элемент, всё равно длинная добивка будет выпущена последней и по команде головной станции (DTMF) смиксуется окончание длинной добивки.

**Игнорировать выступы разметок**. Некоторые добивочные элементы при разметке могут иметь выступы, что приводит к «наезжанию» добивочного элемента на файл вылета, где звучит телефон рекламной службы. Чтобы такого не происходило и служит этот параметр. Конечно, если в добивках нет выступа или после вылета есть какие-то доп. элементы, то включать этот параметр не нужно.

**Основная добивка**

Обязательный раздел шаблона добивок. На некоторых станциях их называют декрошажные песни или декропесни.

**Первый параметр**: откуда брать добивочные элементы – из песен или из добивок

**Второй параметр** уточняет из какой категории брать эти элементы. Если база состоит только из добивочных элементов, то можно выбрать «все». Но, тогда некоторые элементы использовать будет нельзя, они будут дублироваться.

**Запрет повтора добивки (час)**. Указывает на сколько часов будет действовать запрет на повтор этого же элемента для постановки в блок. Важно! Запрет строгий! Если в списке будет 1 элемент и будет поставлен запрет больше 0, то в следующий блок эта же добивка не встанет ни при каких обстоятельствах, а, значит блок не наберется.

**Запрет повтора исполнителя (час)**. Указывает на сколько часов будет действовать запрет повтор этого же исполнителя (параметр работает только с песнями). Запрет строгий.

Все запреты действительны только для основной добивки.

*От автора: запретами пользоваться только в случае трезвого ума, твердой памяти, с прямыми руками и точным пониманием что делаете. Если сомневаетесь хоть в одном из критериев – поставьте запреты в 0. Или в 1, если у вас база с не очень большим выбором песен и исполнителей. Лучше повтор исполнителя, чем не набрать добивки.*

Программа будет стараться поставить один элемент. Две или больше добивок ставятся только в том случае, когда все добивки меньше по размеру, чем требуемый размер нужного времени добивок. Например, максимальная добивка 3 минуты, а надо набрать 4 минуты (см. вспомогательные доп. элементы и шифты). Этот процесс называется «дробление». Если, например, надо поставить 4 минуты, а «не получилось», то программа дробит 4 минуты на 2 и пробует поставить песни по 2 минуты (для равномерности). Не сможет – раздробит на 3 и т.д.

**Перебивка**. Элемент, который будет размещен между двумя или более добивками. Параметры песня или добивка, уточняющая категория. Если перебивка не нужна, то выбрать «Нет».

Если добивка будет одна, то перебивка не используется. Понятно, что это должны быть короткие (в несколько секунд) элементы, которые отделяются одну добивку от другой.

*Не ставьте туда большие элементы, ничего хорошего из этой затеи не выйдет. Объяснять долго, просто послушайте этого совета.*

*Для тех кто «в математику нормально»: надо поставить добивок на 4.30. Есть песни от 2 до 3х минут. С короткой перебивкой ставим 2.15+0.10+2.05 = 4.30. Если туда засунуть микс на минуту, то получим 2.15+1.00 = 3.15 и до 4.30 надо еще 1.15, а такой добивки у нас нет. Приехали в недобор блока.*

**Миксы (нарезки, тортиады)**

**Время выбора миксов** (секунды). Параметр, который указывает какие элементы выбирать, если свободного времени в блоке меньше указанного. Например, у нас минимальная основная добивка 1.30, а надо набрать 1.20. Вот тут и пригодится этот специальный раздел.

Параметры миксов совпадает с первыми двумя параметрами основной добивки.

*Конечно, можно небольшие элементы разместить вместе с основной добивкой, но захламлять основную базу всякими коротышками? А оно вам надо? Так что рекомендую размещать их в добивки в отдельную, специальную под миксы, категорию.*

В этот раздел программа попадает сразу, или после «дробления» (см. основную добивку). Алгоритм поставновки такой же, как у основной добивки, но без перебивок.

Если миксы занесены в базу песен, то для них также распространяется запрет по исполнителю. Чтобы избежать запрета, вносите все миксы под одним исполнителем, а в Студии добавьте этого исполнителя как исключение по запретам (настройки-Блоки и добивки-Список исполнителей исключений).

**Особенность** . Касается работы с IP-портами, по которым приходят данные о размере блока и следующего элемента за ним.

Если указать миксы и основные добивки с одинаковыми параметрами отбора (тип и категории), то время выбора миксов считается параметром набора блока на следующ ий элемент, если разница между размером рекламного окна и региональным меньше указанного. Пример:

Время выбора миксов = 60 сек. Размер окна ГС = 120 сек, след. элемент = 180 сек, Размер заполнения регблока = 100 сек. Итак, 120-100 < 60, значит необходимо набрать добивки на 180+120-100 = 200 сек.  
Если сеть не использует такую технологию, то не используйте эту особенность! Не будет работать, потому что указание одинаковых параметров для основной добивки и миксов бессмысленно. И это является исключением специально для такого режима работы программы.

**Дополнительный элемент (PromoID)**

Дополнительный элемент ставится в том случае, когда невозможно выбрать добивку (+шифт), которой можно заполнить блок корректно. В этом случае ставится доп.элемент и попытка повторяется. Дополнительный элемент может быть только один. Он выбирается исходя из продолжительности ближайшей подходящей добивки по продолжительности (с или без шифта).

Если невозможно поставить доп. элемент, то есть нет комбинации доп.элемент+добивка, то программа переходит к дроблению.

**Параметры**   
Первый – откуда брать список элементов: Нет/Пенся/Добивка

Второй – уточняющий из какой категории брать список

Третий – куда разместить элемент: После добивки/Перед добивкой/После вылета/Перед вылетом/После влета/Перед влетом.

В случае простой структуры блока типа «влет-Ролики-вылет-добивка» разницы в выборе «Перед добивкой» или «после вылета» нет.

**Шифты (выравнивающая добивка)**

Шифты служат для более точного соблюдения времени блока или выравнивания его на нужное количество секунд.

Исходя из назначения этого раздела, понятно, что в категорию надо размещать короткие элементы от 1 (можно меньше) секунды и до 10 (некоторые станции рекомендуют до 15) секунд.

Желательный шаг между продолжительностью элементов не более 1 секунды, что обеспечит очень точное соблюдение продолжительности блока.

Пример: необходимо набрать 3.05. В базе есть добивка на 2.55. То есть её продолжительности не хватает. Тут на помощь приходит Shift на 5 секунд и «добивает блок». 2.55+0.05 = 3.00

Т.о. при использовании шифтов можно значительно снизить параметр переполнения блока.

Алгоритм набора добивки учитывает использование шифтов . То есть , если можно поставить добивку+шифт без доп. элемента, то это и будет выполнено.

Параметры такие же, как в доп.элементе.

**Точность времени важнее**. Параметр, который предоставляет приоритет постановки песни с шифтом перед одной добивкой в случае, если продолжительность добивки с шифтом более точна по времени. Если параметр выключен, то приоритет предоставляется одиночной добивке, а добивка с шифтом будет поставлена только в том случае, если она явилась единственным (лучшим) вариантом.

*Пример. Есть элемент, который превысит блок на 1 секунду, есть более короткий элемент с шифтом, который превысит блок на 0.5 секунды. Со выключенным параметром выберет 1 вариант, с включенным – второй.*

Пример полного использования шаблона.

База шифтов от 1 до 14 секунд, База миксов от 15 до 50 секунд, Доп. элементы от 15 до 45 секунд, База основных добивок от 1.45 до 3.00 минут (тут специально приведён пример с разбросом между 50 сек миксов и 1.45 основных добивок. При равномерном длин элементов программа будет ставить добивки более корректно), Время выбор миксов 60 сек

В скобках указан необязательный элемент. Будет использован как выравнивание. Без скобок использование обязательное.

|  |  |
| --- | --- |
| Свободное время в блоке | Что поставит программа |
| 01 – 14 | Шифт |
| 15 – 50 | Микс (+шифт) |
| 51 – 60 (1.00) | Микс + шифт |
| 61 (1.01) – 104 (1.44) | Доп. элемент + микс (+шифт) |
| 105 (1.45) – 180 (3.00) | Основная добивка (+шифт) |
| 181 (3.01) – 194 (3.14) | Основная добивка +шифт |
| 195 (3.15) – 225 (3.45) | Доп. элемент+основная добивка (+шифт) |
| 226 (3.46) – 239 (3.59) | Доп. элемент+основная добивка+шифт |
| 240 (4.00) – 360 (6.00) | 2 основные добивки + между ними перебивка |

*Разработчик «Sound Empire»   
Сергиенко Владислав Анатольевич*

*г. Запорожье, Украина*