

Титровальные объекты со скриптом



Описание

*Дата выпуска:
21 сентября 2012 г.*

Инструкция



Содержание

Введение	8
Общие сведения.....	9
1. Титровальные объекты со скриптом.....	9
2. Скрипт-объекты с открытым и закрытым кодом.....	9
3. Источники данных для скрипта.....	10
4. Правила использования скрипт-объектов.....	11
5. Файл подстановок.....	11
Титровальные объекты со скриптом с открытым кодом	13
Список титровальных объектов.....	13
Age – вывод спецзнаков о возрастном ограничении зрителей	14
1. Назначение	14
2. Slni-файл	14
3. Файл-задание	15
4. Титровальные элементы объекта	17
4.1. Перечень элементов.....	17
4.2. Размер и расположение	17
5. Порядок работы с объектом.....	17
5. Предварительный просмотр.....	21
MClip – подтитровка музыкальных клипов.....	23
1. Назначение	23
2. Источники данных для скрипта	24
2.1. Файл-задание.....	24
2.2. Комментарии в расписании FDO nAir	26
3. Титровальные элементы объекта	28
3.1. Перечень элементов.....	28
3.2. Размер и расположение	28
4. Порядок работы с объектом.....	28
5. Предварительный просмотр.....	34
5.1. Общие сведения	34
5.2. Предпросмотр в окне программы FDPreview (с использованием платы).....	34
5.3. Предпросмотр в окне программы SLTitlePreview (без использования платы).....	37
AdvMix – вывод рекламных объявлений разных типов, бегущей строки с останавливающимся текстом	40
1. Назначение	40
2. Бегущая строка с останавливающимся текстом.....	41
3. Источник данных для скрипта.....	41



3.1. Общие сведения	41
3.2. Строки-задания для вывода бегущей строки	42
3.3. Строки-задания для вывода картинок и анимированных роликов	42
4. Титровальные элементы объекта	43
4.1. Перечень элементов	43
4.2. Размер и расположение	43
5. Порядок работы с объектом	43
6. Предварительный просмотр	53
AdvMixPS – вывод рекламных объявлений разных типов	54
1. Назначение	54
2. Бегущая строка с отдельным останавливающимся текстом	55
3. Источник данных для скрипта	55
4. Титровальные элементы	56
4.1. Перечень элементов	56
4.2. Размер и расположение	56
5. Порядок работы с объектом	57
6. Предварительный просмотр	57
AdvMixPS2 – вывод рекламных объявлений разных типов	58
1. Общие сведения	58
2. Бегущая строка с отдельным останавливающимся текстом	59
3. Источник данных для скрипта	59
4. Титровальные элементы объекта	60
4.1. Перечень элементов	60
4.2. Размер и расположение	60
5. Порядок работы с объектом	60
6. Предварительный просмотр	70
Announce – вывод анонса	71
1. Назначение	71
2. Источники данных для скрипта	71
2.1. Файл-задание	71
2.2. Комментарии в расписании FDOOnAir	73
3. Титровальные элементы объекта	74
3.1. Перечень элементов	74
3.2. Размер и расположение	74
4. Порядок работы с объектом	75
5. Предварительный просмотр	80
5.1. Общие сведения	80
5.2. Предпросмотр в окне программы FDPreview (с использованием платы)	80
5.3. Предпросмотр в окне программы SLTitlePreview (без использования платы)	82
IU – генерация изображений с данными, полученными от	



разных источников(аналог программы FDImageUpdater).....	85
1. Назначение	85
2. Источник данных для скрипта.....	86
3. Титровальные элементы объекта	86
3.1. Перечень элементов.....	86
3.2. Размер и расположение	86
4. Порядок работы с объектом.....	86
5. Предварительный просмотр	89
Титровальные объекты со скриптом с закрытым кодом	91
Особенности работы с титровальными проектами, содержащими скрипт-объекты с закрытым кодом	91
1. В программе FDTITLEDesigner.....	91
2. В программе FDOOnAir	91
TitleScripts1 – библиотека скрипт-объектов с закрытым кодом	92
TS1_MuzClip – подтитровка музыкальных клипов	93
1. Назначение	93
2. Источники данных для скрипта	94
2.1. Файл-задание.....	94
2.2. Комментарии в расписании FDOOnAir	96
3. Титровальные элементы объекта	97
3.1. Перечень элементов.....	97
3.2. Размер и расположение	98
4. Порядок работы с объектом.....	98
5. Предварительный просмотр.....	102
TS1_Header – вывод озаглавленных групп объявлений.....	103
1. Назначение	103
2. Источник данных для скрипта.....	103
3. Титровальные элементы объекта.....	105
3.1. Перечень элементов.....	105
3.2. Размер и расположение	105
4. Порядок работы с объектом.....	106
5. Предварительный просмотр	111
TS1_Promo – вывод информации о текущей передаче	113
1. Общие сведения	113
2. Источник данных для скрипта.....	114
3. Титровальные элементы объекта.....	115
3.1. Перечень элементов.....	115
3.2. Размер и расположение	115
4. Порядок работы с объектом.....	115
5. Предварительный просмотр	123



TS1_Promo2 – вывод анонса	124
1. Общие сведения.....	124
2. Источник данных для скрипта.....	125
3. Титровальные элементы объекта	126
3.1. Перечень элементов.....	126
3.2. Размер и расположение	127
4. Порядок работы с объектом.....	127
5. Предварительный просмотр.....	130
TS1_RollCrawlPro – вывод отдельных частей текстового объявления в разных текстовых полях	131
1. Назначение	131
2. Источник данных для скрипта.....	132
3. Титровальные элементы объекта.....	133
3.1. Перечень элементов.....	133
3.2. Размер и расположение	133
3.3. Особенности настройки	134
4. Лог-файл	135
5. Порядок работы с объектом.....	136
6. Предварительный просмотр	142
TS1_RollCrawlPro2	143
1. Назначение	143
2. Источник данных для скрипта.....	144
3. Титровальные элементы объекта.....	144
3.1. Перечень элементов.....	144
3.2. Размер и расположение	144
3.3. Особенности настройки	145
4. Лог-файл	145
5. Порядок работы с объектом.....	146
6. Предварительный просмотр	153
TS1_AdvMixPro	154
1. Назначение	154
2. Источник данных для скрипта.....	154
3. Титровальные элементы объекта	156
3.1. Перечень элементов.....	156
3.2. Размер и расположение	156
3.3. Особенности настройки	157
4. Лог-файл	157
5. Порядок работы с объектом.....	157
6. Предварительный просмотр	168
TS1_TVGuide – показ программы телепередач на ближай- шее время.....	169
1. Назначение	169
2. Источники данных для скрипта.....	170
2.1. Файл с расписанием телепередач	170



2.2. Файл с логотипом телеканала.....	171
2.3. Организация данных	171
3. Титровальные элементы объекта.....	172
3.1. Перечень элементов.....	172
3.2. Размер и расположение	173
3.3. Особенности настройки	173
5. Порядок работы с объектом.....	173
6. Предварительный просмотр	177
TS1_Horo – вывод гороскопа.....	178
1. Назначение	178
2. Источники данных для скрипта.....	178
2.1. Файл-задание.....	178
2.2. Файлы с изображениями знаков зодиака.....	180
3. Титровальные элементы объекта.....	180
3.1. Перечень элементов.....	180
3.2. Размер и расположение	180
3.3. Особенности настройки	181
5. Порядок работы с объектом.....	181
6. Предварительный просмотр	184
TS1_DB2Text.....	185
1. Назначение	185
2. Источник данных для скрипта.....	186
2.1. База данных	186
2.2. Файл-задание.....	186
3. Титровальные элементы объекта.....	187
3.1. Перечень элементов.....	187
3.2. Размер и расположение	188
4. Лог-файл	188
5. Порядок работы с объектом.....	188
6. Предварительный просмотр	192
TS1_InfoBar2 – вывод ленты новостей.....	193
1. Назначение	193
2. Источники данных для скрипта.....	194
2.1. Файл-задание.....	194
2.2. Файл с данными о температуре.....	195
3. Титровальные элементы объекта.....	196
3.1. Перечень элементов.....	196
3.2. Размер и расположение	197
4. Порядок работы с объектом.....	197
5. Предварительный просмотр	203
TS1_InfoBar3 – вывод ленты новостей (упрощенная модификация TS1_InfoBar2)	204
1. Назначение	204
2. Источник данных для скрипта.....	205



3. Титровальные элементы объекта.....	206
3.1. Перечень элементов.....	206
3.2. Размер и расположение	206
4. Порядок работы с объектом.....	206
5. Предварительный просмотр	211
Приложение	212
Теги форматирования	212
1. Общие сведения.....	212
2. Правила использования	212
3. Выбор стиля текста, вставка символов и картинок	213
4. Форматирование абзацев.....	215
5. Оформление фона.....	218
6. Базовые пути к файлам	220
Файл настроек воспроизведения видеофайлов (SLIni-файл)	221
1. Назначение	221
2. Варианты и правила использования	221
3. Имя файла.....	221
4. Формат записи настроек	222



Введение

В титровальные проекты, создаваемые для вывода в эфир с использованием ПО ForwardT Software, можно добавлять титровальные объекты со скриптом – титровальные объекты, в которых поведением титровальных элементов управляет специальный программный код – скрипт.

Титровальные объекты со скриптом предназначены для решения задач, которые невозможно решить, используя обычные титровальные объекты и элементы, либо которые можно решить, но для этого потребуется выполнить много дополнительных настроек.

Скрипт входит в состав титровального объекта. Во время работы скрипт может использовать данные от других программ, например, получать от программы FDO nAir данные о длительности и имени воспроизводимого видеофайла.

В данном документе приводится описание и инструкции по использованию готовых титровальных объектов со скриптом, созданных разработчиками ПО ForwardT Software.

Титровальные объекты со скриптом можно создать самостоятельно. За информацией о создании титровальных объектов со скриптом обращайтесь в службу технической поддержки.



Общие сведения

1. Титровальные объекты со скриптом

Титровальные объекты со скриптом или скрипт-объекты – титровальные объекты, в которых поведением титровальных элементов управляет специальный программный код – скрипт.

В состав скрипт-объекта входят:

- титровальные элементы, количество и тип которых зависят от решаемой задачи;
- скрипт – программный код, написанный на языке JScript.NET.

Готовые скрипт-объекты хранятся в файлах-шаблонах с расширением SLTitleTpl (например, титровальный объект со скриптом MClip хранится в файле-шаблоне с именем MClip.SLTitleTpl). Для использования их необходимо загрузить в титровальный проект и произвести настройку. Загрузка и настройка производятся в программе FDTITLEDesigner.

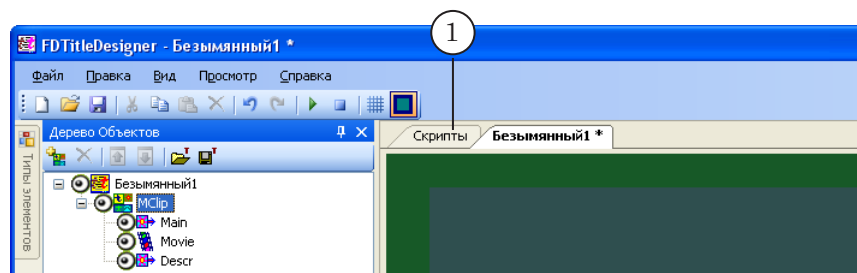
После загрузки скрипт-объекта в титровальный проект между ним и файлом-шаблоном никакой связи нет, файл-шаблон может быть удалён или перемещён в другую папку, по усмотрению пользователя.

2. Скрипт-объекты с открытым и закрытым кодом

Разработчиками ПО ForwardT Software созданы и предлагаются для использования скрипт-объекты двух типов:

- с открытым кодом;
- с закрытым кодом.

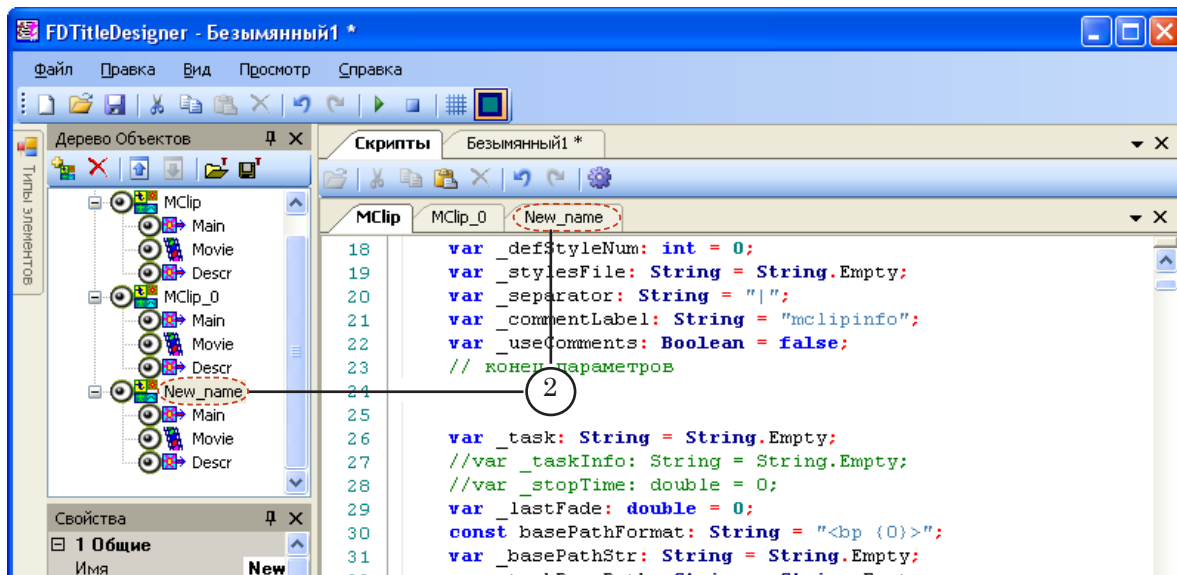
После загрузки в титровальный проект скрипт-объекта с открытым кодом в окне программы FDTITLEDesigner появляется вкладка Скрипты (1).





На вкладке отображается код скрипта. Пользователь может посмотреть код и внести в него изменения.

Сразу после загрузки в титровальный проект имя скрипта соответствует имени титровального объекта. При изменении имени объекта автоматически изменяется имя принадлежащего ему скрипта (2).



Скрипт-объекты с открытым кодом можно бесплатно скачать с сайта СофтЛаб-НСК в разделе «Загрузка». Подробное описание см. в данном руководстве в разделе «Титровальные объекты со скриптом с открытым кодом».

В скрипт-объектах с закрытым кодом код скрипта недоступен для пользователя. Такие объекты распространяются платно, сгруппированные в библиотеки. Подробное описание см. в данном руководстве в разделе «Титровальные объекты со скриптом с закрытым кодом».

3. Источники данных для скрипта

Во время работы скрипт управляет загрузкой заданий в титровальные элементы скрипт-объекта. Информацию о том, какие данные требуется загружать, скрипт получает из подготовленного пользователем источника данных для скрипта.

Скрипты, разработанные в СофтЛаб-НСК, в качестве источников данных могут использовать:

- файл-задание. Обычно это текстовый файл (*.txt);
- комментарии расписания FDO nAir.

Некоторые скрипты могут использовать источники данных обоих видов, некоторые – одного.

Если скрипт «умеет» работать с источниками данных обоих видов, то во время работы он может обращаться только к



одному источнику данных – считывать либо комментарии расписания FDonAir, либо файл-задание. Используемый источник указывается в настройках скрипта.

Источники данных для скрипта подготавливаются пользователем. Правила написания строк в файле-задании и текста комментариев для разных скриптов различны и описаны в данном руководстве.

4. Правила использования скрипт-объектов

Для использования титровальных скрипт-объектов необходимо:

1. Ознакомиться с инструкцией по использованию объекта в данном документе.
2. Подготовить необходимые для настройки скрипта файлы: задание, файл стилей (*.efc) и др.
3. В программе FDTITLEDesigner:
 1. Создать или открыть титровальный проект.
 2. В титровальный проект загрузить скрипт-объект из шаблона.
 3. Произвести настройку скрипт-объекта. Информацию о настройках можно узнать из описания в данном документе.
 4. Сохранить титровальный проект.
4. В программе FDonAir:
 1. Загрузить подготовленный титровальный проект.
 2. Составить расписание, включить показ титров.
 3. Произвести запуск расписания.

5. Файл подстановок

В некоторых титровальных объектах со скриптом возможно использование файлов подстановки.

Файлы подстановки предназначены для замены одного текста в файле-задании скрипта на другой в автоматическом режиме во время работы скрипта.

Файл подстановки – текстовый файл (*.txt), в котором содержатся записи с информацией о замене одних наборов символов другими.

Формат записей:

Входная_строка Разделитель Выходная_строка

где:

- **Входная_строка** – набор символов, который требуется найти в файле-задании и заменить,
- **Разделитель** – символ, указанный в настройках скрипта, параметр Separators.



- Выходная строка – набор символов, предназначенный для подстановки в файл-задание вместо Входной_строки.

Каждая запись начинается с новой строки.



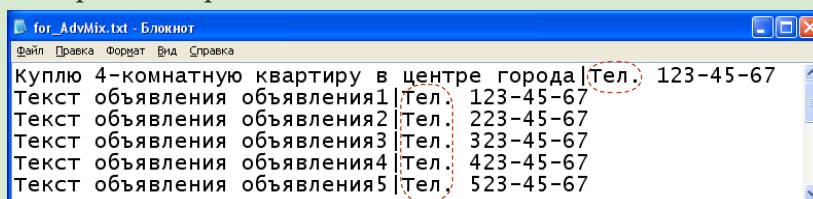
Важно:

Для одного титровального объекта со скриптом в файле-задании и в файле подстановок должны использоваться одинаковые символы-разделители.



Пример:

В файле-задании в тексте бегущей строки перед каждым номером телефона стоит слово «Тел.».



Используя файл подстановок, можно организовать, чтобы во время вывода бегущей строки (во время работы скрипта) вместо слова «Тел.» выводилась картинка, например,



, хранящаяся в файле tel.gif.

Для этого в файл подстановок должна быть добавлена строка:

Тел.|<PC 50 tel.gif>,

где:

- Тел. – искомая для замены строка;
- | – символ-разделитель, используемый и в файле-задании, и в файле подстановок;
- <PC 50 tel.gif> – строка для подстановки. В данном случае – тег, предназначенный для вывода картинок. Подробнее об использовании тегов см. «Приложение. Теги форматирования».

На рисунке показан вывод бегущей строки в окне программы FDTITLEDesigner в режиме предварительного просмотра.

т в центре города.  222-33-44



Титровальные объекты со скриптом с открытым кодом

Список титровальных объектов

В таблице перечислены скрипт-объекты с открытым кодом и указано их назначение.

Имя	Назначение
Age	Автоматизация вывода данных о возрастных ограничениях для зрителей текущей передачи. Данные выводятся один раз в течение воспроизведения видеоролика. Вывод начинается через заданное пользователем время от начала воспроизведения.
MClip	Автоматизация подтитровки музыкальных клипов – во время показа конкретного видеоролика показывать титры с соответствующей видеоролику информацией. В течение воспроизведения видеоролика титры выводятся два раза – в начале и в конце показа
AdvMix, AdvMixPS, AdvMixPS2	Вывод в заданной области экрана рекламных объявлений разных типов: видеороликов, картинок, бегущей строки с останавливающимся текстом. Скрипт-объекты отличаются способом вывода бегущей строки с останавливающимся текстом
Announce	Вывод анонса – объявления о следующем видеоролике (передаче). Объявление с анонсом выводится один раз в течение воспроизведения видеоролика
IU	Работает так же, как программа FDIImageUpdater, и предназначен для вывода изображений с данными, полученными из разных источников

Age – вывод спецзнаков о возрастном ограничении зрителей

1. Назначение

Титровальный объект со скриптом Age предназначен для вывода информации о возрастном ограничении для зрителей текущей передачи.



Вывод спецзнака скрипт осуществляет один раз в течение воспроизведения видеофайла. Время начала вывода и длительность показа задаются пользователем.

Информацию о возрастных ограничениях для зрителей текущего видеоролика скрипт считывает из SLIni-файла (см. подпункт «2. SLIni-файл»).

В файле-задании скрипта содержатся записи, устанавливающие соответствие между информацией о возрасте, записанной в SLIni-файле, и данными, которые требуется вывести в титрах.

В титровальные элементы объекта могут быть загружены данные следующих типов:

- изображение;
- видеоролик;
- текст.

2. SLIni-файл

SLIni-файл – текстовый файл с расширением SLIni, в котором записаны настройки воспроизведения видеофайлов (см. Приложение, п. «Файл настроек воспроизведения видеофайлов (SLIni-файл)»).

Для записи информация о возрастных ограничениях зрителей в SLIni-файл добавляется строка следующего вида:

Age = X+

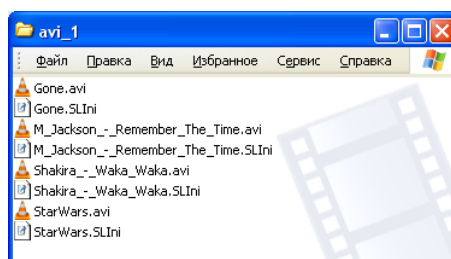
где:

- Age – имя параметра, используемого для записей о возрасте зрителей;
- X+ – значение параметра. Значение должно состоять из числа и знака «+» (без пробелов), например, 0+, 6+, 12+, 16+, 18+.

Существует два варианта использования SLIni-файлов:

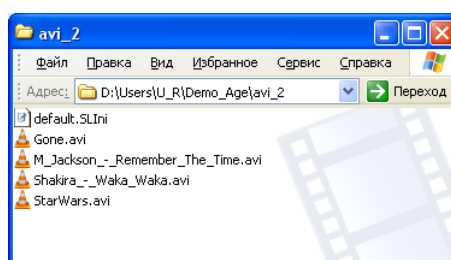
- для каждого видеофайла создается отдельный SLIni-файл. В этом случае имя SLIni-файла должно соответствовать имени видеофайла, для которого он создан.

На рисунке показан пример папки, в которой для каждого видеофайла имеется SLIni-файл.



- для всех файлов, хранящихся в одной папке, создается один SLIni-файл. В этом случае SLIni-файлу должно быть присвоено имя default.SLIni. Это позволяет, например, распределять видеоролики по папкам по возрастным принципам – видео, предназначенное для зрителей одного возраста, хранить в одной папке.

На рисунке показан пример папки, в которой для всех видеофайлов создан один SLIni-файл.



3. Файл-задание

Файл-задание для скрипта Age – текстовый файл с расширением TXT.

В файле-задании содержатся записи, устанавливающие соответствие между возможными вариантами значений параметра Age в SLIn-файле и данными, которые следует загружать в титровальные элементы скрипт-объекта Age.

Каждая строка файла имеет следующую структуру:

Запись_о_возрасте Разделитель Задание_для_вывода_в_титрах



где:

- **Запись_о_возрасте** – вариант записи о возрастном ограничении в SLIni-файле;
- **Разделитель** – символ, указанный при настройке скрипта в программе FDTITLEDesigner в параметре Разделитель (по умолчанию используется символ «|»);
- **Задание_для_вывода_в_титрах** – задание для вывода в титрах. Правила написания задания зависят от того, что требуется вывести в титрах:
 - **изображение** – указывается абсолютный или относительный путь к графическому файлу. Относительный путь указывается относительно места расположения файла-задания скрипта.

Пример строки:

12+ | pictures\12+.tga

Значение параметра Age в SLIni-файле Разделитель Относительный путь к файлу с изображением для вывода в титрах

- **видео** – указывается абсолютный или относительный путь к видеофайлу. Относительный путь указывается относительно места расположения файла-задания скрипта.

Пример строки:

16+ | pictures\16+.avi

Значение параметра Age в SLIni-файле Разделитель Относительный путь к видеофайлу для вывода в титрах

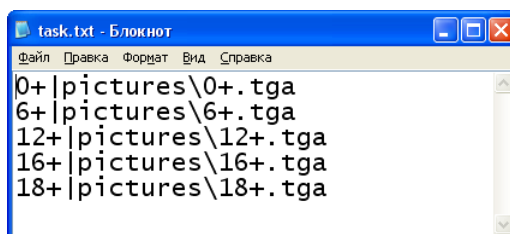
- **текст** – указывается текст для вывода в титрах.

Пример строки:

18+ | 18+

Значение параметра Age в SLIni-файле Разделитель Текст для вывода в титрах

На рисунке показан пример файла-задания, открытого в редакторе Блокнот.





4. Титровальные элементы объекта

4.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом Age, и указаны их тип и назначение.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент, используется скриптом во время работы. Изменение размера и расположения титровального элемента никак не влияет на работу скрипта и отображение информации в титрах. Рекомендуем не изменять значения свойств этого элемента, установленные по умолчанию.
Backgr	АнимЛого	Предназначен для вывода фонового изображения (подложки). Размер и расположение этого титровального элемента следует учитывать, если требуется выводить подложку.
Movie	АнимЛого	Предназначен для вывода видеофайлов. Размер и расположение этого титровального элемента следует учитывать, если в файле-задании имеются записи вывода видеофайлов.
Descr	Подпись	Предназначен для вывода текстовой информации или графики. Размер и расположение этого титровального элемента следует учитывать, если в файле-задании имеются записи для вывода графических файлов или текста.

4.2. Размер и расположение

Пользователь может произвольно изменять размер и расположение каждого из титровальных элементов скрипт-объекта Age.

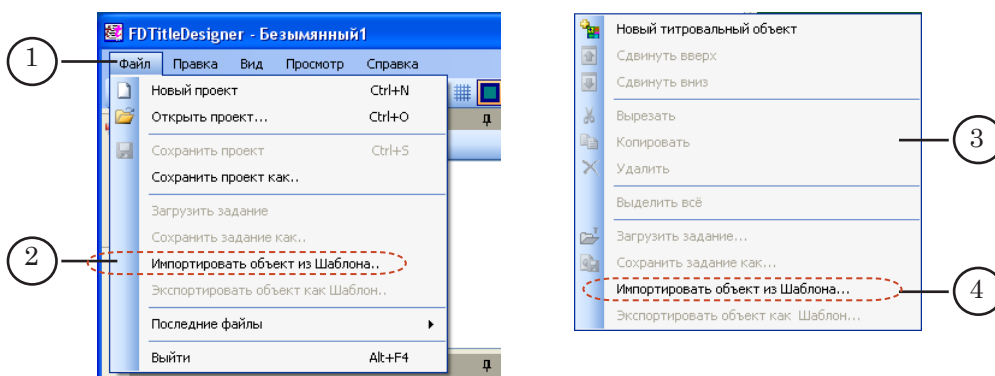
5. Порядок работы с объектом

1. Предварительная подготовка:

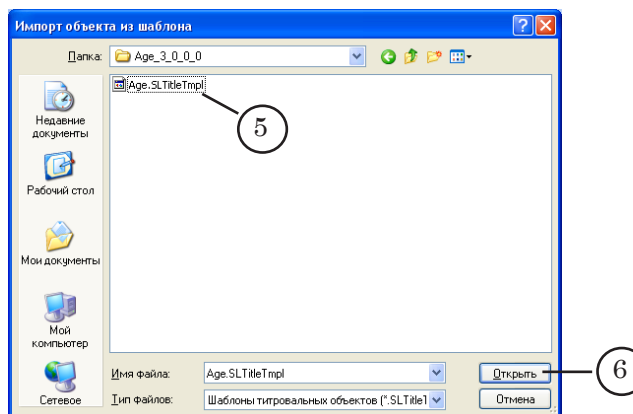
- подготовьте файл-задание для скрипта (см. п. «3. Файл-задание»);
- если в файле-задании имеются записи для вывода текста, то подготовьте файл со стилями оформления текста (*.efc). Описание создания файла с коллекцией стилей см. в руководстве пользователя «[ForwardTitling. Графический редактор](#)».
- если в файле-задании имеются записи для вывода графических или видеофайлов, то подготовьте соответствующие файлы;
- если планируется использовать подложку, то подготовьте соответствующий графический файл;
- проверьте, что для всех видеофайлов, на фоне которых должна выводиться информация об ограничении возраста, созданы SLIni-файлы и в них содержится запись об ограничении возраста.



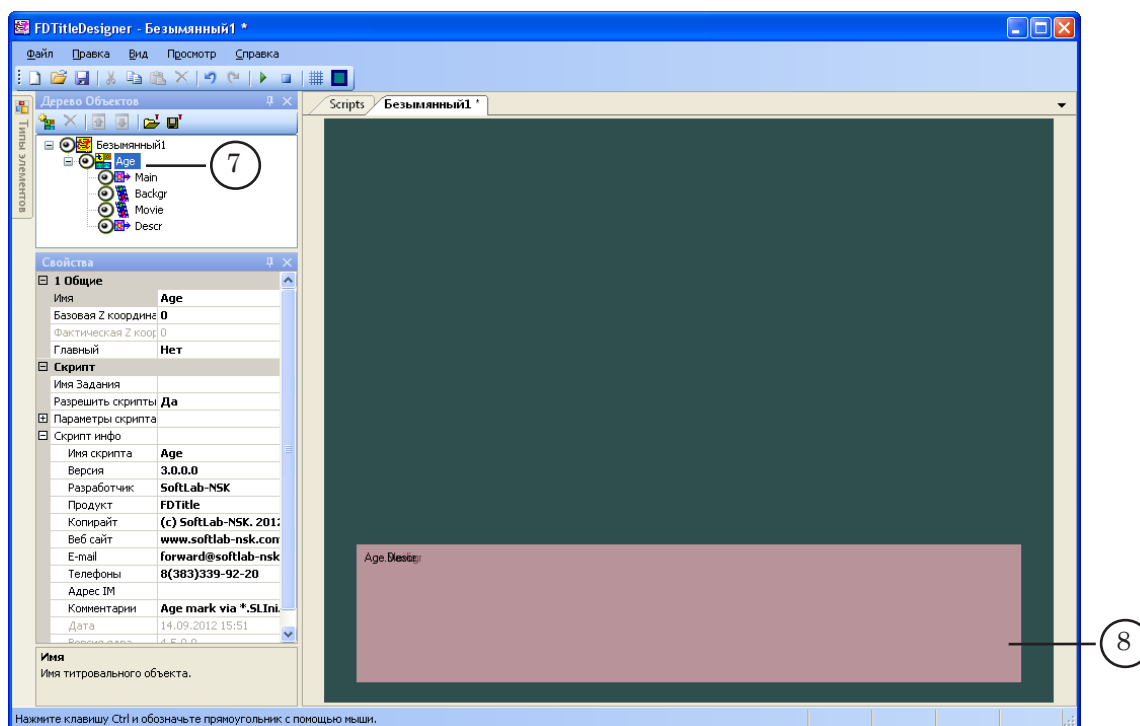
2. В программе FDTITLEDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом Age.
3. Для загрузки титровального объекта со скриптом в проект в меню Файл (1) выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (2) или вызовите контекстное меню (3), щелкнув на панели Дерево объектов FDTITLEDesigner, и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (4).



4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл Age.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



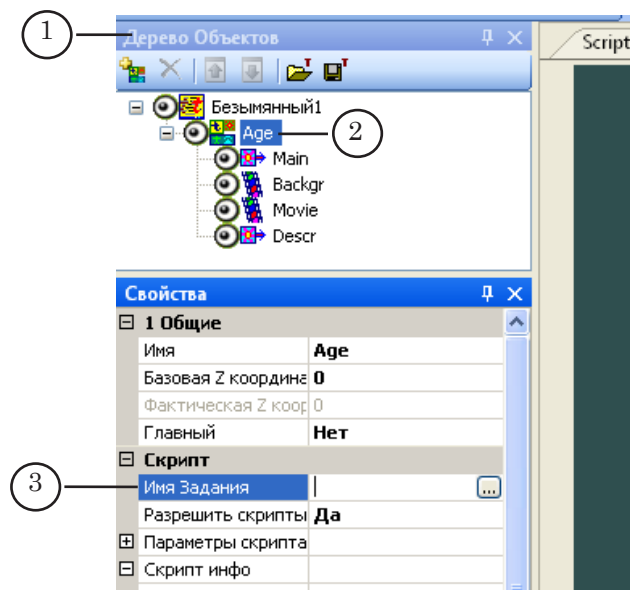
5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом Age в титровальный проект:
 - в дереве объектов отобразится добавленный объект Age (7) и его элементы;
 - на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта Age. Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют одинаковые размеры и расположение (8), заданные в шаблоне.



Важно: Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.


Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

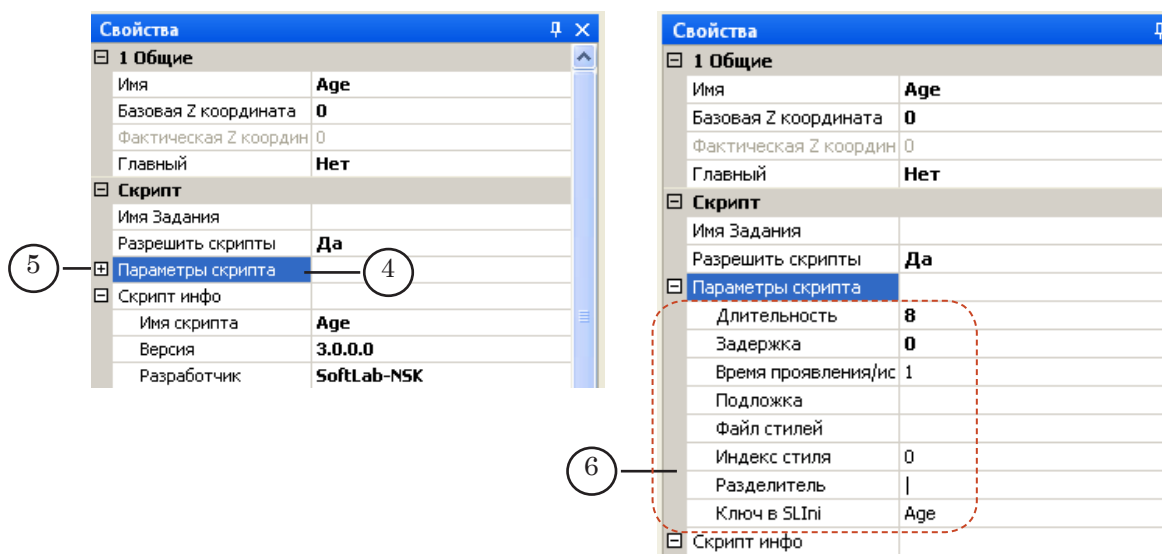
6. Чтобы приступить к настройке параметров скрипта, в окне Дерево Объектов (1) щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом Age (2).



7. В строке Имя Задания (3) укажите имя файла-задания.



8. Если список Параметры скрипта (4) свернут, раскройте его, нажав значок  (5), – список раскроется (6)



9. Задайте значения параметров скрипта:

- **Длительность** – длительность отображения данных в титрах (секунды);
- **Задержка** – интервал времени от начала воспроизведения видеоролика до начала вывода данных о возрастных ограничениях (секунды);
- **Время проявления/исчезновения** – время проявления/исчезновения титров (плавный переход, секунды);
- **Подложка** – полный путь к графическому файлу с фоновым изображением (не обязательных параметр);
- **Файл стилей** – полный путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc). Не обязательный параметр. Файл стилей следует задавать, если в файле-задании имеются записи для вывода текстовых данных;
- **Индекс стиля** – индекс стиля в файле с коллекцией стилей, используемого для оформления текста в титрах (нумерация стилей начинается с 0) (не обязательных параметр);
- **Разделитель** – символ-разделитель, используемый в файле-задании;
- **Ключ в SLIni** – имя параметра, используемого в SLIni-файле, для записи данных о возрастном ограничении. По умолчанию используется имя Age, но пользователь может использовать и другое имя, главное, чтобы имя параметра в SLIni-файле и в настройках параметра скрипта совпадало.

10. Если в источнике данных для скрипта встречаются задания для вывода видеороликов, то произведите настройку титровального элемента Movie (1) – задайте размер, рас-



положение и, если требуется, произведите настройку доступных для редактирования параметров.

11. Если в источнике данных для скрипта встречаются задания для вывода графических файлов или текста, то произведите настройку титровального элемента Descr – задайте размер, расположение и, если требуется, произведите настройку доступных для редактирования параметров.
12. Если планируется использование фонового изображения, то произведите настройку титровального элемента Backgr – задайте размер, расположение и, если требуется, произведите настройку доступных для редактирования параметров.
12. Сохраните проект.

5. Предварительный просмотр

В программе FDTITLEDesigner невозможно осуществить предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом Age.

Для осуществления предварительного просмотра работы данного скрипт-объекта необходимо запустить исполнение расписания в программе FDonAir. Просмотр можно производить в окне программы:

- FDPreview, предназначенной для просмотра аудиовидеоданных на входе/выходе платы. Инструкцию по работе с программой см. в руководстве пользователя. [«FDPreview. Программа для просмотра аудиовидеоданных на входе/выходе плат»](#);
- SLTitlePreview, предназначенной для просмотра данных с выхода FDonAir без использования платы. Инструкцию по работе с программой см. в руководстве пользователя [«FDonAir. Дополнительные разделы»](#) раздел «Просмотр данных на мониторе компьютера без использования платы FD300. Программа SLTitlePreview».

Порядок действий:

1. В программе FDTITLEDesigner подготовьте титровальный проект, содержащий титровальный объект со скриптом Age.
2. Запустите программу FDonAir.
3. В программе FDonAir:
 - составьте расписание (для всех видеороликов, добавленных в расписание, должны быть созданы SLIni-файлы);
 - загрузите титровальный проект, содержащий скрипт-объект Age;



- включите титровальный объект Age или добавьте в расписание команду для включения объекта.

5. Запустите исполнение расписания.

MClip – подтитровка музыкальных клипов

1. Назначение

Титровальный объект со скриптом MClip предназначен для автоматизации подтитровки музыкальных клипов – во время показа конкретного видеоролика показывать титры с соответствующей видеоролику информацией. В течение воспроизведения видеоролика титры выводятся два раза – в начале и в конце показа.



Во время работы скрипт MClip использует информацию, получаемую от программы FDonAir, – имя воспроизводимого видеофайла и его длительность. На основе полученной информации скрипт управляет загрузкой данных в титровальные элементы объекта и временем показа титров.

В титровальные элементы объекта могут быть загружены данные следующих типов:

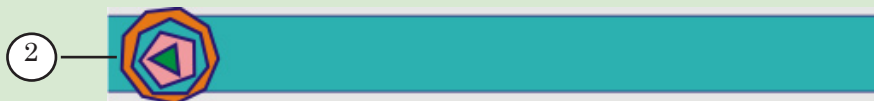
- изображение;
- видеоролик;
- текст.

При подтитровке одного видеоролика в скрипт-объект MClip загружаются данные только одного типа, т. е. одна картинка, либо один видеоролик, либо текст. Загрузка данных двух типов, например, картинки и текста, в скрипт-объект MClip не производится.

В одном титровальном проекте допускается использование нескольких титровальных объектов со скриптом MClip. При добавлении нескольких объектов к их именам автоматически добавляются индексы: MClip, MClip_0, MClip_1 и т. д.

➡ **Пример:** Если для подтитровки видеоролика требуется выводить текст с информацией об исполнителе (1) и изображение (в качестве подложки для текста) (2), то в титровальный проект необходимо добавить два титровальных объекта со скриптом MClip: один – для вывода текста, другой – изображения.

① — Shakira
Waka Waka



Для загрузки в титровальный проект скрипт-объекта MClip используется файл-шаблон MClip.SLTitleTmpl.

2. Источники данных для скрипта

Информацию о том, какие данные загружать в титровальные элементы объекта во время показа конкретного видеоролика, скрипт MClip может получать от одного из следующих источников:

- из файла-задания скрипта;
- из комментариев расписания FDO nAir.

✓ **Важно:** Во время работы скрипт может использовать только один источник данных – либо комментарии расписания, либо файл-задание. Одновременное использование и комментариев, и файла-задания невозможно.

2.1. Файл-задание

Файл-задание для скрипта MClip – текстовый файл с расширением TXT.



В файле-задании содержится список клипов с указанием заданий, которые должны загружаться в скрипт-объект во время их исполнения.

Каждая строка файла имеет следующую структуру:

Видеофайл Разделитель Задание_для_вывода_в_титрах

где:

- **Видеофайл** – абсолютный или относительный путь к клипу (видеофайлу, задание для подтитровки которого содержится в текущей строке). Относительный путь указывается относительно места расположения файла-задания скрипта;
- **Разделитель** – символ, указанный при настройке скрипта в программе FDTitleDesigner в параметре Разделитель (в приведенных ниже примерах в качестве разделителя используется символ «|»);
- **Задание_для_вывода_в_титрах** – задание для вывода в титрах. Правила написания задания зависят от того, что требуется вывести в титрах:
 - **изображение** – указывается абсолютный или относительный путь к графическому файлу. Относительный путь указывается относительно места расположения файла-задания скрипта.

Пример строки:

D:\Clips\shakira_-_Loca.avi | D:\Titles\Shakira_Loca.bmp

Файл с видеоклипом, на фоне которого должны выводиться титры Разделитель Графический файл с изображением для вывода в титрах

(см. рис. ниже, (1));

- **видео** – указывается абсолютный или относительный путь к видеофайлу. Относительный путь указывается относительно места расположения файла-задания скрипта.

Пример строки:

D:\Clips\shakira_-_Loca.avi | D:\Titles\SL_Muz_info.avi

Файл с видеоклипом, на фоне которого должны выводиться титры Разделитель Видеофайл для вывода в титрах

(см. рис. ниже, (2));

- **текст** – указывается текст для вывода в титрах. Для вывода текста в несколько строк в местах перевода строк следует установить Разделитель. Если между разделителем и текстом строки поставить пробел, то при выводе титров текст строки будет начинаться с пробела.

Пример строки:

D:\Clips\shakira_-_Rabiosa.avi | Shakira Rabiosa

Файл с видеоклипом, на фоне которого должны выводиться титры Разделитель Строка с текстом 1 Строка с текстом 2

(см. рис. ниже, (3))



Текстовые строки могут содержать теги форматирования. Подробную информацию об использовании тегов см. «Приложение. Теги форматирования».

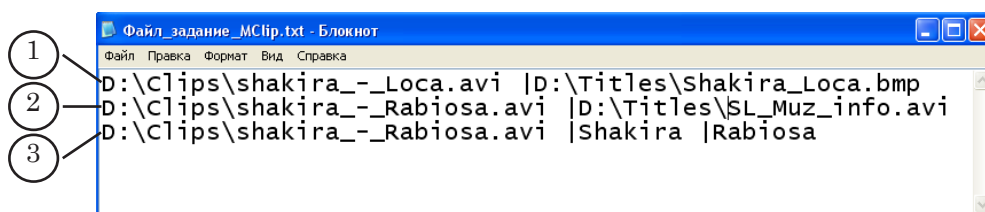
Пример строки с тегами форматирования:

D:\Clips\shakira_-_Rabiosa.avi |<St 1>Shakira |<St 4>Rabiosa.

в данном примере с помощью тегов <St1> и <St4> задаются стили оформления текста (стили берутся из файла коллекции стилей, указанного в настройках скрипта).

Порядок следования строк в файле – произвольный. В файле-задании может содержаться информация для подтитровки множества клипов, независимо от их наличия в исполняемом в FDO nAir расписании.

На рисунке показан пример файла-задания, открытого в редакторе Блокнот.



2.2. Комментарии в расписании FDO nAir

На рисунке показан пример расписания, содержащего строки с комментариями, предназначенными для использования скриптом MClip.

	Сост.	Старт	Длина		Имя	
		14:32:26.79			*****	
	READY	14:32:26.79	0:00:01.00	0.10	{MClip} On	1
		14:32:27.79			// mclipinfo D:\Users\U_R\Title_tasks\Shakira_Loca.bmp	
	READY	14:32:27.79	0:02:42.60	0.10	shakira_-_Loca.avi	
		14:35:10.39			// mclipinfo D:\Users\U_R\Title_tasks\SL_Muz_info.avi	2
		14:35:10.39	0:02:51.00	0.10	shakira_-_Rabiosa.avi	
		14:38:01.39			// mclipinfo Shakira\Waka\Waka	3
		14:38:01.39	0:03:21.00	0.10	shakira_-_Waka_Waka.avi	
		14:41:22.39	0:00:01.00	0.10	{MClip} Off	
		14:41:23.39	=0:08:56.60		*****	

В расписании строка с комментарием должна стоять непосредственно перед тем роликом, данные для которого содержатся в комментарии.



Текст в комментарии должен иметь следующую структуру:

Метка_комментариев Пробел Задание_для_вывода_в_титрах

где:

- Метка_комментариев – слово или символ, заданное пользователем при настройке скрипта в программе FDTitleDesigner в параметре Метка комментариев (в приведенных ниже примерах в качестве метки комментариев используется слово «mclipinfo»).
- Пробел – пробел.
- Задание_для_вывода_в_титрах – задание для вывода в титрах. Правила написания задания зависят от того, что требуется вывести в титрах:

- изображение – указывается абсолютный путь к графическому файлу.

Пример строки комментария:

mclipinfo D:\Users\U_R\Title_tasks\Shakira_Loca.bmp

Метка Пробел Абсолютный путь к графическому файлу

комментариев

(см. рис. выше, (1));

- видео – указывается абсолютный путь к видео-файлу.

Пример строки комментария:

mclipinfo D:\Users\U_R\Title_tasks\SL_Muz_info.avi

Метка Пробел Абсолютный путь к видеофайлу

комментариев

(см. рис. выше, (2));

- текст – указывается текст для вывода в титрах. Для вывода текста в несколько строк в местах перевода строк следует установить разделитель, заданный в параметре скрипта Разделитель.

Пример строки комментария:

Метка Строка Строка
комментариев с текстом 1 с текстом 2

mclipinfo Shakira|Waka Waka

Пробел Разделитель

(см. рис. выше, (3)).

Текстовые строки могут содержать теги форматирования. Описание тегов см. «Приложение. Теги форматирования».



3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом MClip, и указаны их тип и назначение.

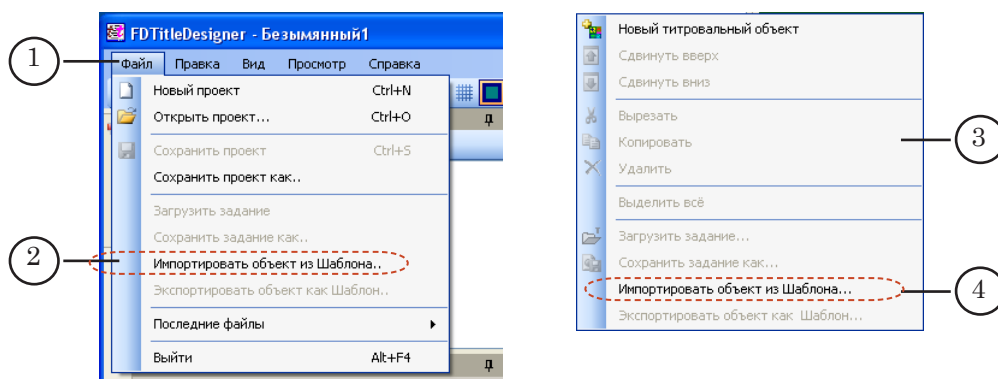
Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент, используется скриптом во время работы. Изменение размера и расположения титровального элемента никак не влияет на работу скрипта и отображение информации в титрах. Рекомендуем не изменять значения свойств этого элемента, установленные по умолчанию, кроме Позиция и Размер.
Movie	АнимЛого	Предназначен для вывода видеофайлов. Размер и расположение этого титровального элемента следует учитывать, если в источнике данных имеются записи вывода видеофайлов.
Descr	Подпись	Предназначен для вывода текстовой информации или графики. Размер и расположение этого титровального элемента следует учитывать, если в источнике данных имеются записи вывода графических файлов или текста.

3.2. Размер и расположение

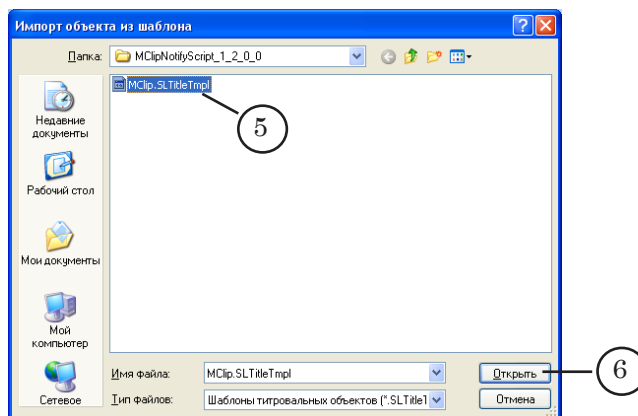
Пользователь может произвольно изменять размер и расположение каждого из титровальных элементов скрипта объекта MClip.

4. Порядок работы с объектом

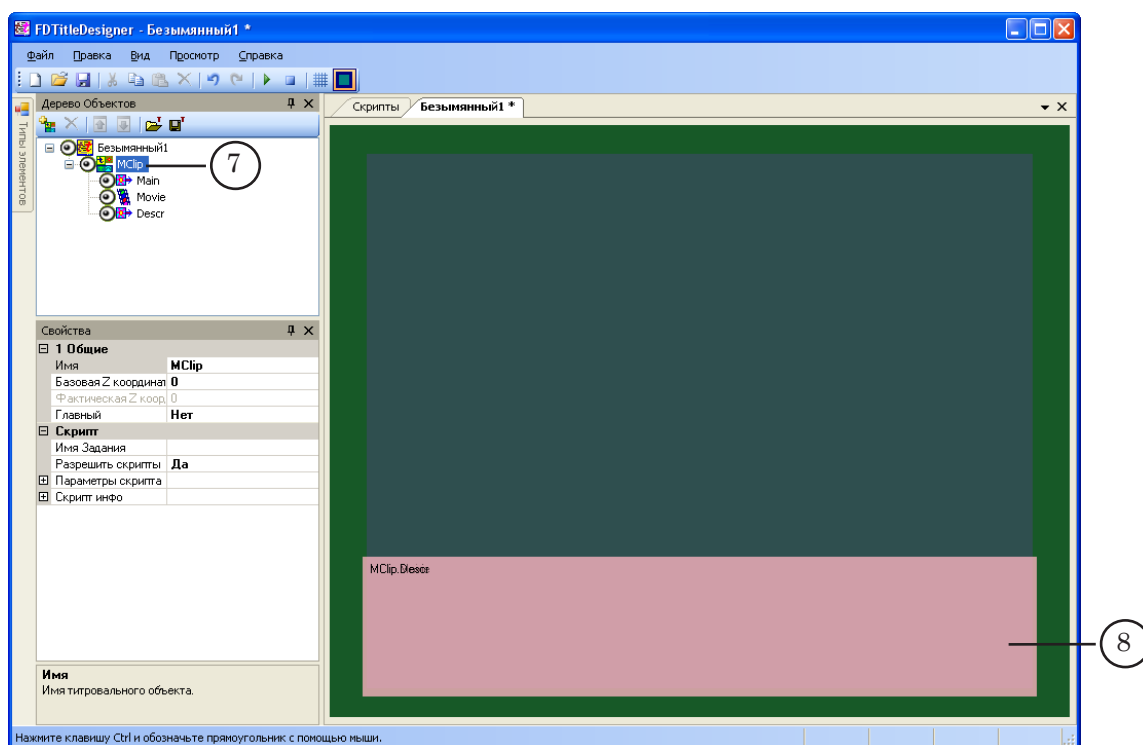
- Предварительная подготовка:
 - если необходимо, подготовьте файл-задание для скрипта (см. п. «2.1. Файл-задание»);
 - если в источнике данных имеются записи для вывода текста, то подготовьте файл со стилями оформления текста (*.efc). Описание создания файла с коллекцией стилей см. в руководстве пользователя «[ForwardTitling. Графический редактор](#)».
- В программе FDTITLEDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом MClip.
- Для загрузки титровального объекта со скриптом в проект в меню Файл (1) выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (2) или вызовите контекстное меню (3), щелкнув на панели Дерево объектов FDTITLEDesigner, и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (4).



4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл MClip.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



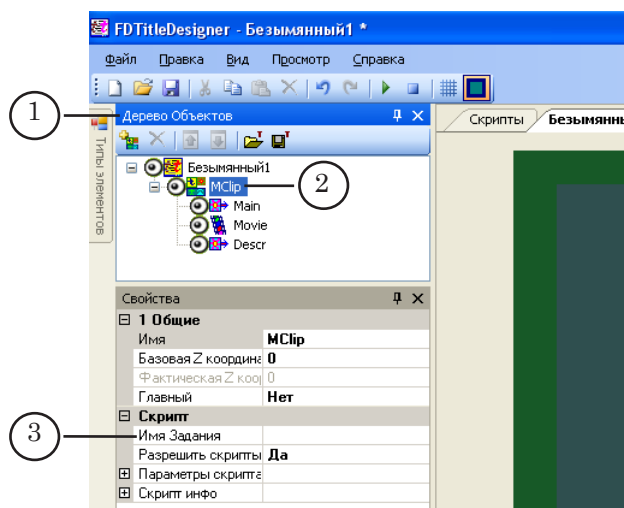
5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом MClip в титровальный проект:
- в дереве объектов отобразится добавленный объект MClip (7) и его элементы;
 - на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта MClip. Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют одинаковые размеры и расположение (8), заданные в шаблоне.




Важно: Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.

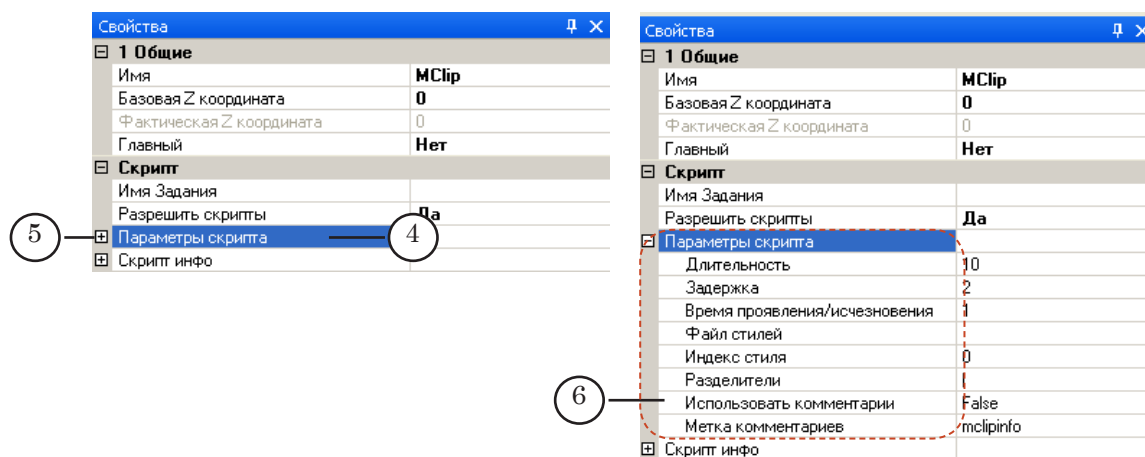
Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

- Чтобы приступить к настройке параметров скрипта, в окне Дерево Объектов (1) щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом MClip (2).





7. Если в качестве источника данных для скрипта используется файл-задание, то в строке **Имя Задания** (3) укажите имя файла.
8. Если список **Параметры скрипта** (4) свернут, раскройте его, нажав значок  (5), – список раскроется (6)



9. Задайте значения параметров скрипта:

- **Длительность** – длительность отображения титров (секунды). Если с помощью титровального объекта выводится видеофайл, то значение, установленное в параметре, игнорируется, и длительность показа автоматически соответствует длительности видеофайла;
- **Задержка** – интервал времени (секунды):
 - при первом показе титров – от начала воспроизведения в FDO nAir видеоклипа (видеоролика, на фоне которого должны выводиться титры), до начала вывода титров;
 - при втором показе титров – от окончания вывода титров до окончания воспроизведения в FDO nAir видеоклипа (видеоролика, на фоне которого должны выводиться титры);
- **Время проявления/исчезновения** – время проявления/исчезновения титров (плавный переход, секунды);
- **Файл стилей** – полный путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc). Файл стилей следует задавать, если в источнике данных для скрипта имеются записи для вывода текстовых данных;
- **Индекс стиля** – индекс стиля (в файле стилей), используемого для оформления текста в титрах (нумерация стилей в файле с коллекцией начинается с 0);

Примечание: Для оформления разных частей выводимого текста разными стилями следует использовать теги форматирования. Пример см. в пункте «2. Источники данных для скрипта».

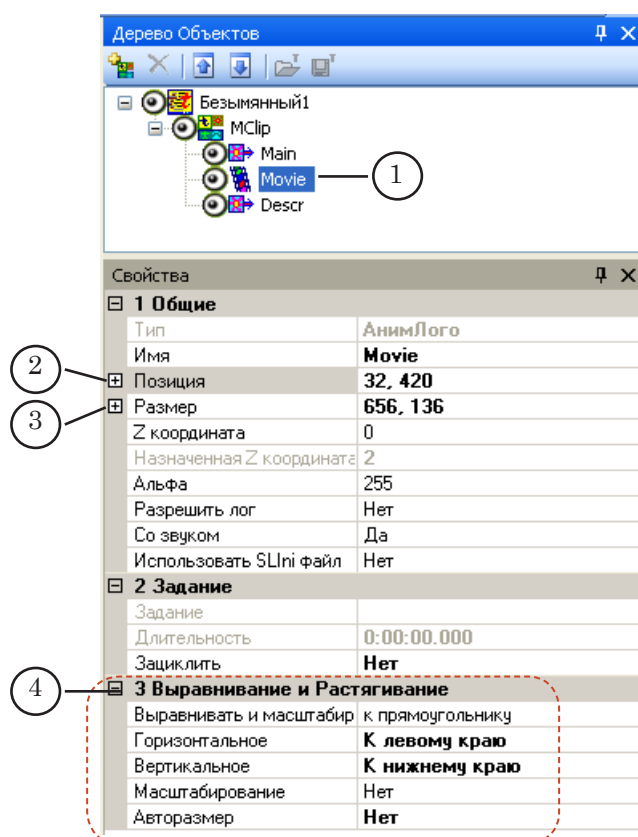
Подробную информацию об использовании тегов см. «Приложе-



ние. Теги форматирования».

- Разделитель – символ-разделитель, используемый в источнике данных скрипта (в файле-задании или комментариях расписания);
- Использовать комментарии – указывает на источник данных для скрипта:
 - False – в качестве источника данных, используется файл-задание; комментарии расписания не используются;
 - True – в качестве источника данных используются комментарии расписания; файл-задание не используется;
- Метка комментариев – слово или символ, с которого должны начинаться комментарии в расписании, предназначенные для настраиваемого скрипта в качестве источника данных. Метку комментариев следует задавать, если в качестве источника данных для скрипта используются комментарии расписания.

10. Если в источнике данных для скрипта встречаются задания для вывода видеороликов, то в окне Дерево Объектов выберите титровальный элемент Movie (1) и произведите его настройку.

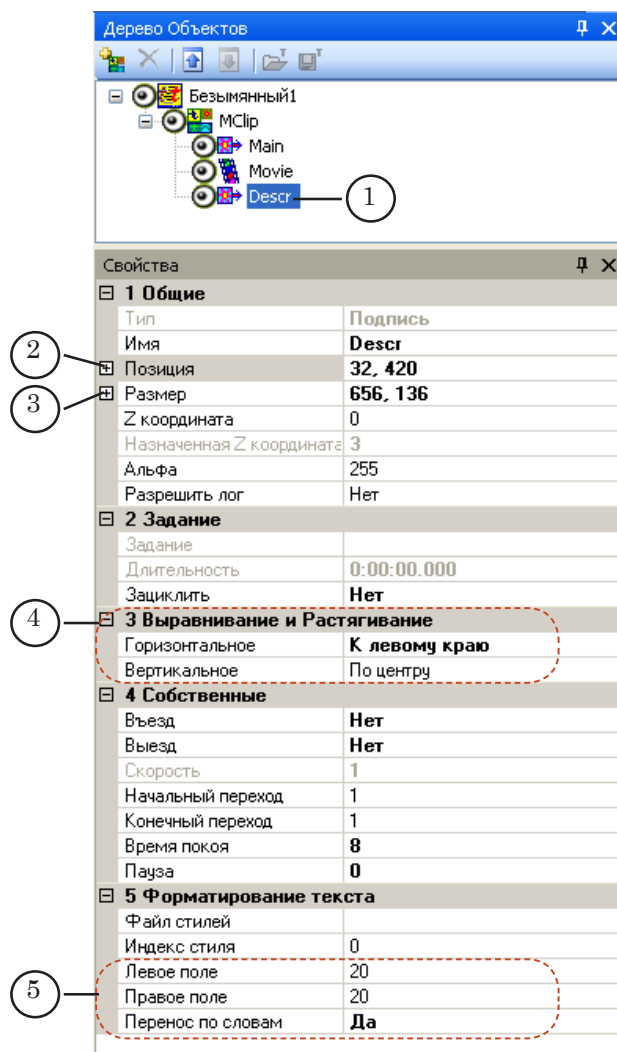




При настройке титровального элемента Movie можно изменять значения следующих свойств:

- Позиция (2);
- Размер (3);
- все свойства группы Выравнивание и Растягивание (4).

11. Если в источнике данных для скрипта встречаются задания для вывода графических файлов или текста, то в окне Дерево Объектов выберите титровальный элемент Descr (1) и произведите его настройку.



При настройке титровального элемента Descr можно изменять значения следующих свойств:

- Позиция (2);
- Размер (3);
- все свойства группы Выравнивание и Растягивание (4).
- в группе Форматирование текста (5):
 - Левое поле;
 - Правое поле;
 - Перенос по словам.



Важно: Файл стилей и индекс стиля, используемого для оформления текста, задаются в параметрах скрипта.

12. Сохраните проект.

5. Предварительный просмотр

5.1. Общие сведения

В программе FDTITLEDesigner невозможно осуществить предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом MClip, так как для работы скрипта необходимы данные от программы FDOOnAir.

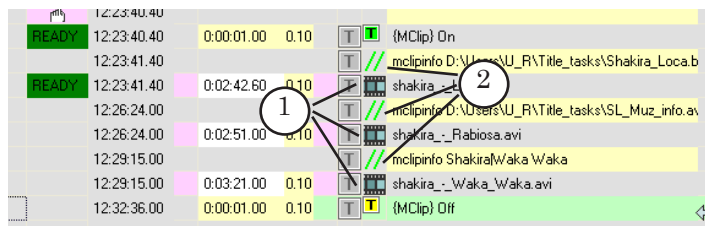
Для осуществления предварительного просмотра работы данного скрипт-объекта необходимо запустить исполнение расписания в программе FDOOnAir; просмотр можно производить в окне программы:

- FDPReview, предназначенной для просмотра аудио-видеоданных на входе/выходе платы. Инструкцию по работе с программой см. в руководстве пользователя. [«FDPReview. Программа для просмотра аудио-видеоданных на входе/выходе плат»](#);
- SLTitlePreview, предназначенной для просмотра данных с выхода FDOOnAir без использования платы. Инструкцию по работе с программой см. в руководстве пользователя [«FDOOnAir. Дополнительные разделы»](#) раздел «Просмотр данных на мониторе компьютера без использования платы FD300. Программа SLTitlePreview».

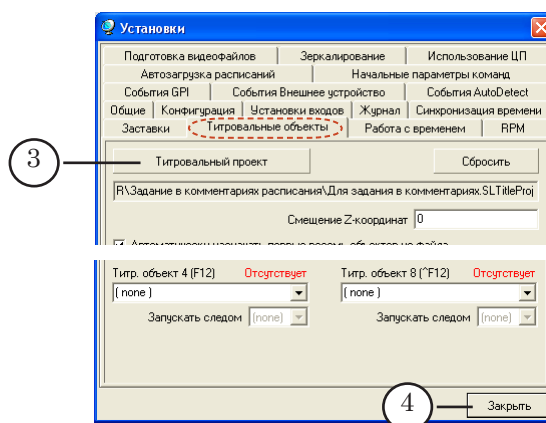
5.2. Предпросмотр в окне программы FDPReview (с использованием платы)

Порядок действий:

1. В программе FDTITLEDesigner подготовьте титровальный проект, содержащий титровальный объект со скриптом MClip.
2. Запустите программу FDOOnAir.
3. В программе FDOOnAir выполните следующие настройки:
 - составьте расписание. В расписание должны быть добавлены видеоролики, подтитровка которых должна производиться с использованием скрипт-объекта MClip (1);

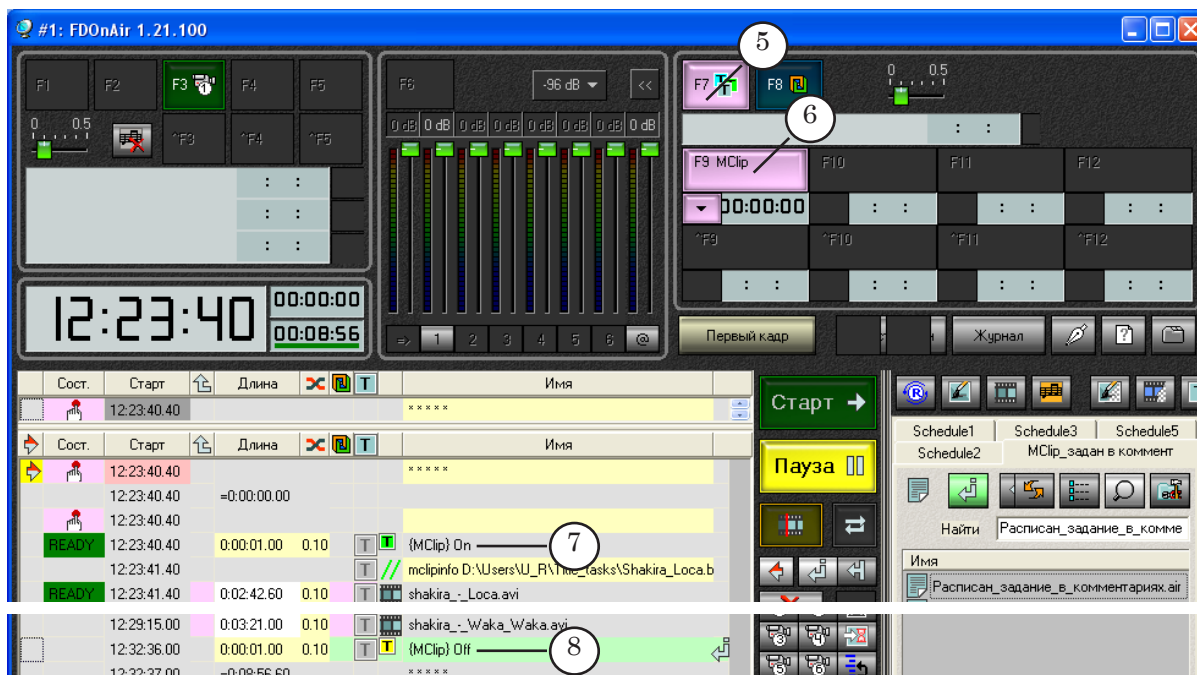


- если в качестве задания для скрипта используются комментарии расписания, то добавьте в расписание комментарии (2);
- в окне Установки на вкладке Титровальные объекты нажмите кнопку Титровальный проект (3) и в открывшемся окне выберите подготовленный титровальный проект.

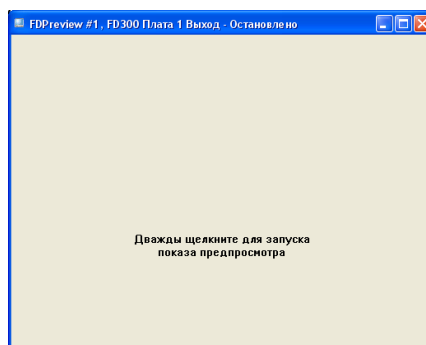


Закройте окно Установки, нажав кнопку Закреть (4);

- разрешите показ титров – для этого нажмите кнопку F7 (5);
- включите титровальный объект MClip, используя кнопку (6), или добавьте в расписание команды для включения (7) и отключения (8) титровального объекта MClip.



4. Запустите программу FDPreview. Запуск программы можно осуществить, используя команду меню Пуск: ForwardT Software > Tools > FDPreview.



Если необходимо, произведите настройку работы программы.

5. В программе FDO nAir запустите исполнение расписания.
6. В программе FDPreview запустите предпросмотр.





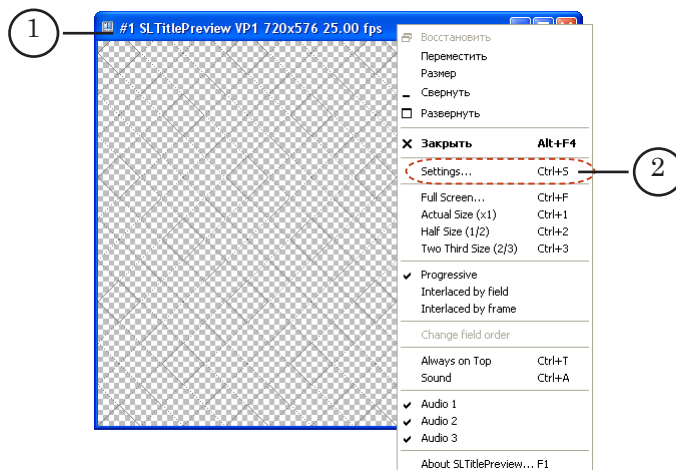
5.3. Предпросмотр в окне программы SLTitlePreview (без использования платы)

Порядок действий:

1. В программе FDTITLEDesigner подготовьте титровальный проект, содержащий титровальный объект со скриптом MClip.
2. Запустите программу SLTitlePreview. Для запуска используйте файл ~\SLTitlePreview\SLTitlePreview.exe, где ~ – полный путь к папке с ПО ForwardT Software.



Если необходимо произвести настройку программы, то щелкните ЛКМ в области заголовка окна программы (1) и в открывшемся контекстном меню выберите команду Settings (2).

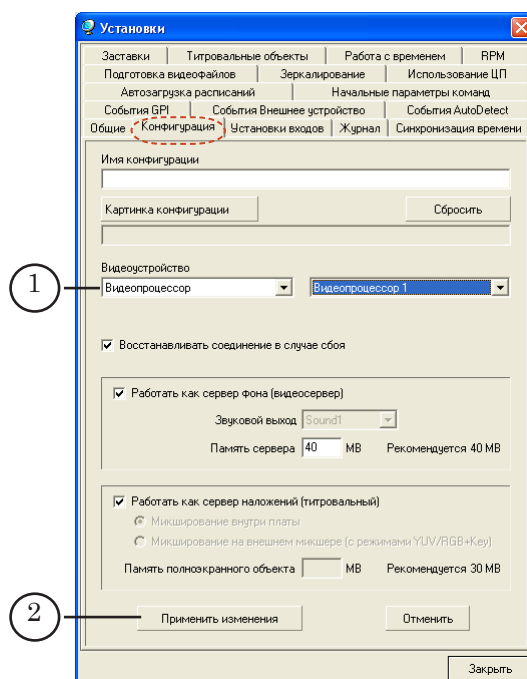


В открывшемся окне произведите необходимые настройки. Подробное описание работы с программой SLTitlePreview см. в руководстве пользователя «[FDOnAir. Дополнительные разделы](#)» раздел «Просмотр данных на мониторе компьютера без использования платы FD300. Программа SLTitlePreview».

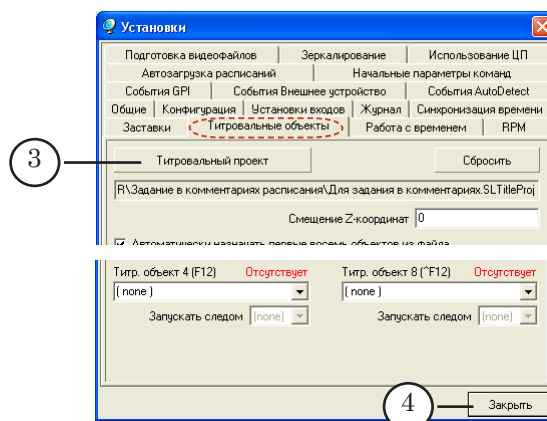
3. Запустите программу FDOnAir.
4. В программе FDOnAir выполните следующие настройки:
 - В окне Установки:



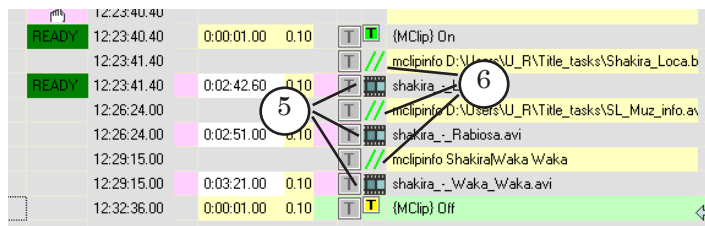
- на вкладке Конфигурация для параметра Видеоустройство установите значение Видеопроцессор (1) и нажмите кнопку Применить изменения (2);



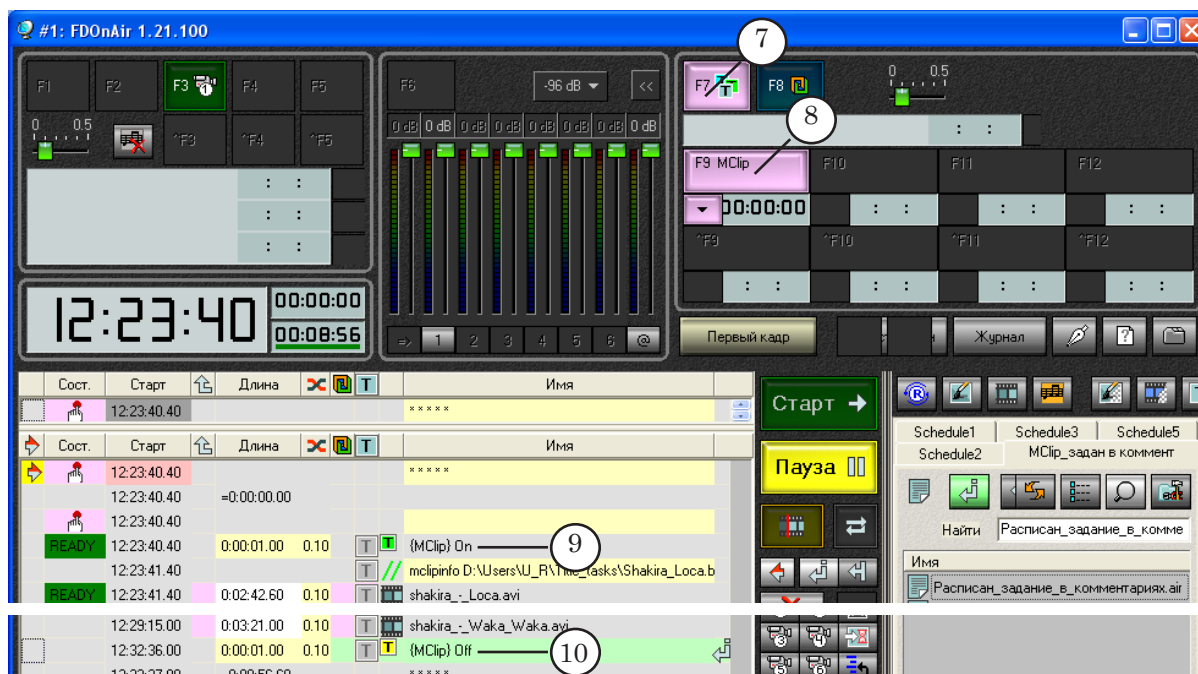
- на вкладке Титровальные объекты нажмите кнопку Титровальный проект (3) и в открывшемся окне выберите подготовленный титровальный проект;



- закройте окно Установки, нажав кнопку Закреть (4).
- составьте расписание. В расписание должны быть добавлены видеоролики, подтитровка которых должна производиться с использованием скрипт-объекта MClip (5);



- если в качестве задания для скрипта используются комментарии расписания, то добавьте в расписание комментарии (6);
- разрешите показ титров – для этого нажмите кнопку F7 (7);
- включите титровальный объект MClip (8) или добавьте в расписание команды для включения (9) и отключения (10) титровального объекта MClip.



5. В программе FDO nAir запустите исполнение расписания.
6. Перейдите в окно программы SLTitlePreview для просмотра работы.

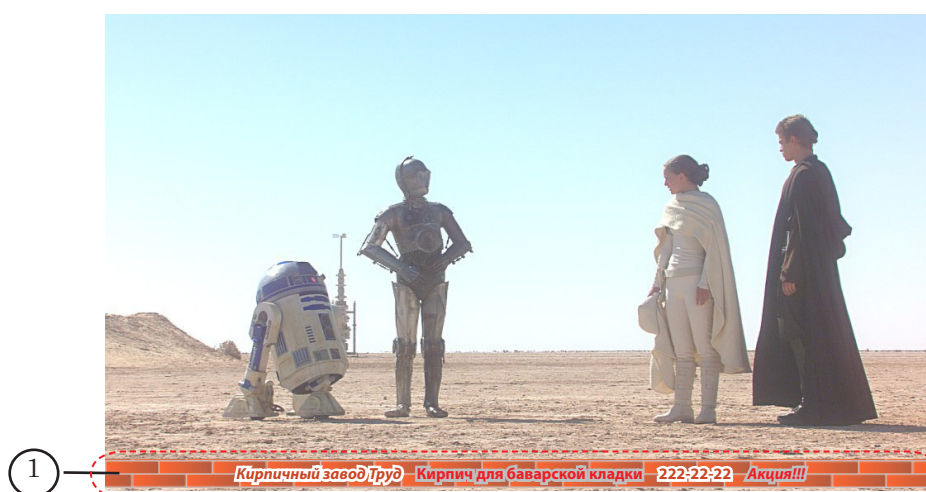


AdvMix – вывод рекламных объявлений разных типов, бегущей строки с останавливающимся текстом

1. Назначение

Титровальный объект со скриптом AdvMix предназначен для последовательного вывода рекламных объявлений разных типов:

- картинок (1);
- видеороликов;
- бегущей строки с останавливающимся текстом, например, для вывода объявлений с останавливающимся номером телефона (см. п. «2. Бегущая строка с останавливающимся текстом»).



Вывод объявлений всех типов производится в одной и той же области экрана, т. к. для всех титровальных элементов скрипт-объекта AdvMix автоматически устанавливаются одинаковые размер и расположение.

В титровальные элементы объекта могут быть загружены данные следующих типов:

- изображение;
- видеоролик;
- текст.

Для вывода одного объявления в скрипт-объект AdvMix загружаются данные только одного типа, т.е. одна картинка, либо один видеоролик, либо текст. Одновременная загрузка данных двух типов, например, картинки и текста, в скрипт-объект AdvMix не производится.

В скрипт-объекте нет возможности задать подложку для бегущей строки.

Длительность показа объявлений:

- картинок – задаётся пользователем;

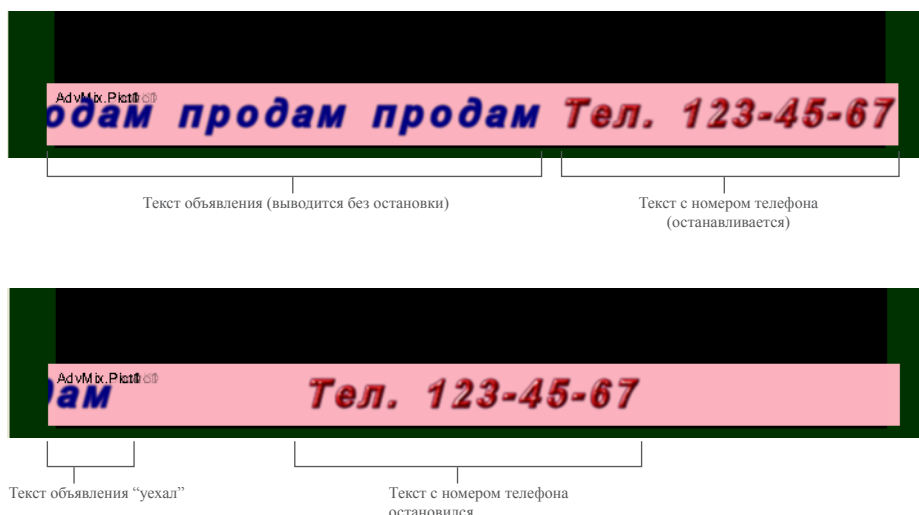


- видеороликов – соответствует длительности видео;
- останавливающегося текста бегущей строки – задается пользователем.

Скрипт-объект AdvMix аналогичен скрипт-объектам AdvMixPS и AdvMixPS2. Отличие заключается в способе вывода бегущих строк с останавливающимся текстом.

2. Бегущая строка с останавливающимся текстом

Текст бегущей строки состоит из двух частей – неостанавливающейся и останавливающейся.



Текст объявлений задается в файле-задании скрипта.

Для останавливающейся и неостанавливающейся частей текста можно задать разные стили оформления. Стили задаются в параметрах скрипта.

Стиль оформления текста задается с использованием файла стилей (*.efc). Файл стилей указывается в настройках титровального элемента Main.

Время отображения останавливающейся части объявления задается пользователем с помощью параметра скрипта Phone Time.

Текст останавливается по центру титровального элемента.

3. Источник данных для скрипта

3.1. Общие сведения

В качестве источника данных скрипт AdvMix использует файл-задание.

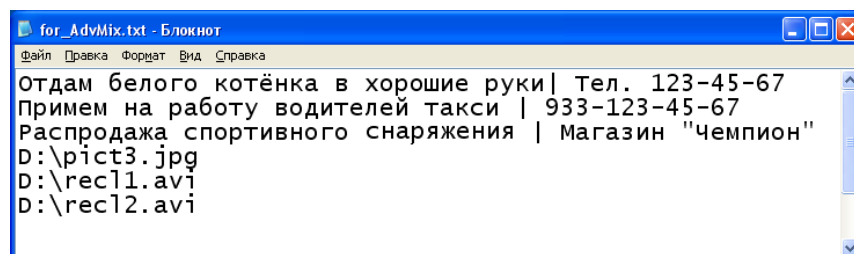
Файл-задание для скрипта AdvMix – текстовый файл с расширением TXT.

В файле-задании содержится список заданий для загрузки в титровальный объект со скриптом. Каждая строка файла содержит одно задание. Описание строк см. в пп. 4.2 и 4.3.



Во время исполнения скрипт считывает строку с заданием, определяет его тип (картинка, видеофайл, бегущая строка) и загружает в соответствующий титровальный элемент объекта.

На рисунке ниже показан образец содержимого файла-задания, открытый в программе Блокнот. Подробное описание правил написания заданий см. ниже.



3.2. Строки-задания для вывода бегущей строки

Для вывода рекламных объявлений в виде бегущей строки с останавливающимся текстом в файл-задание должны быть добавлены строки, имеющие следующую структуру:

Текст_1 Разделитель Текст_2

где:

- Текст_1 – неостанавливающийся текст рекламного объявления;
- Разделитель – символ-разделитель, указанный в настройках скрипта (параметр Separators);
- Текст_2 – останавливающийся текст рекламного объявления.

Пример строки:

Продам машину, | Тел. 123-45-67

Текст_1 Разделитель Текст_2

Строки с текстом могут содержать теги форматирования и строки подстановки.

Подробную информацию об использовании тегов см. «Приложение. Теги форматирования».

Описание использования строк подстановки см. в разделе «Общие сведения», пункт «5. Файл подстановок».

3.3. Строки-задания для вывода картинок и анимированных роликов

Для вывода картинки или анимированного ролика в файл-задание следует добавить строку, содержащую относительный или абсолютный путь к файлу. Относительный путь указывается относительно места расположения файла-задания скрипта.

Пример строки: D:\pict3.jpg



4. Титровальные элементы объекта

4.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом AdvMix, и указаны их тип и назначение.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент, используется скриптом во время работы
Movie0, Movie1	АнимЛого	Вывод видео
Crowl0, Crowl1	Подпись	Вывод неостанавливающегося текста бегущей строки
Phone0, Phone1	Подпись	Вывод останавливающегося текста бегущей строки
Pict0, Pict1	Подпись	Вывод картинок



Совет: Для «парных» титровальных элементов, таких как Movie0 и Movie1, Crowl0 и Crowl1 и т. д. рекомендуем производить абсолютно одинаковые настройки.

4.2. Размер и расположение

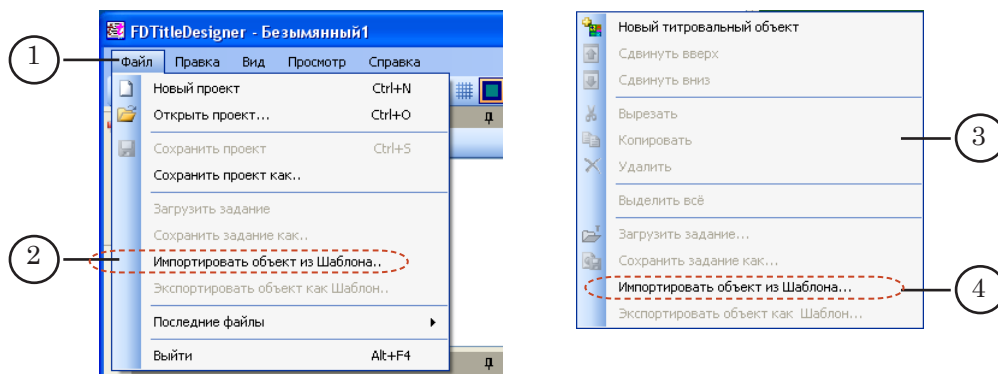
Размер и расположение титровального элемента Main определяет размер и расположение всех остальных элементов титровального объекта со скриптом AdvMix: при запуске исполнения скрипта размеры и расположение всех титровальных элементов автоматически устанавливаются такими, как у титровального элемента Main.

5. Порядок работы с объектом

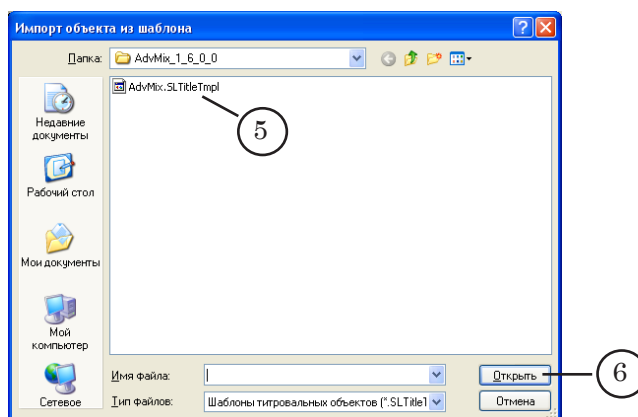
- Предварительная подготовка:
 - подготовьте файл-задание для скрипта (см. п. «3. Файл-задание для скрипта»);
 - если в файле-задании имеются строки с заданиями для вывода бегущей строки, то подготовьте файл со стилями оформления текста (*.efc). Описание создания файла с коллекцией стилей см. в руководстве пользователя «[ForwardTitling. Графический редактор](#)».
- В программе FDTITLEDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом AdvMix.



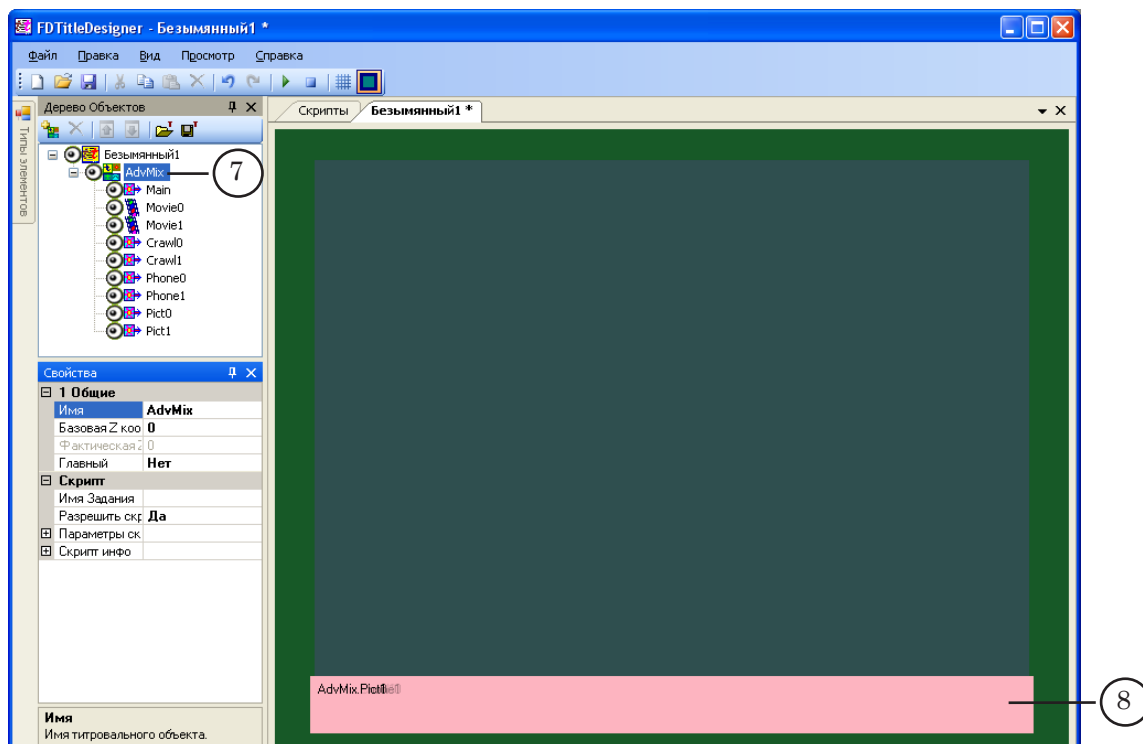
3. Для загрузки титровального объекта со скриптом в проект выберите в меню Файл (1) команду Импортировать объект из Шаблона... (2) или вызовите контекстное меню (3), щелкнув ПКМ на панели Дерево объектов FDTITLEDesigner, и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (4).



4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл AdvMix.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



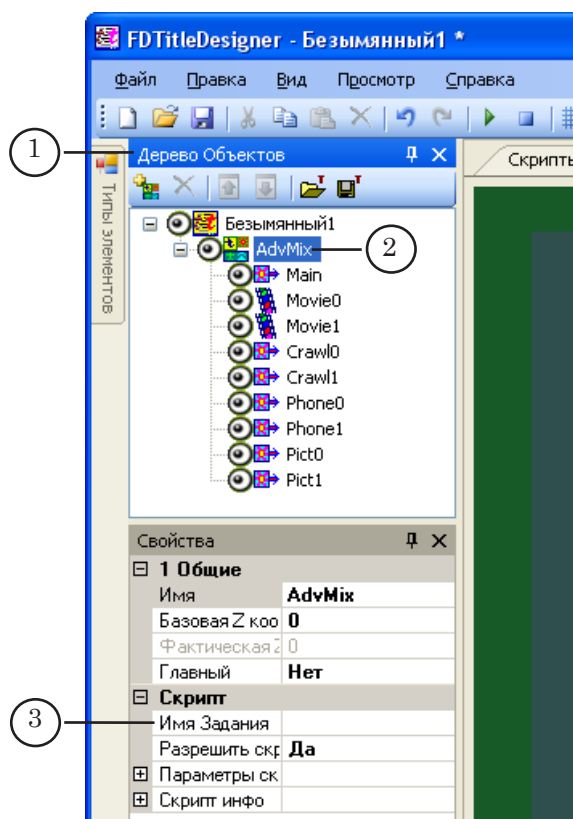
5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом в титровальный проект:
- в дереве объектов отобразится добавленный объект AdvMix (7) и его элементы;
 - на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта AdvMix. Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют одинаковые размеры и расположение, заданные в шаблоне (8).




Важно: Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.

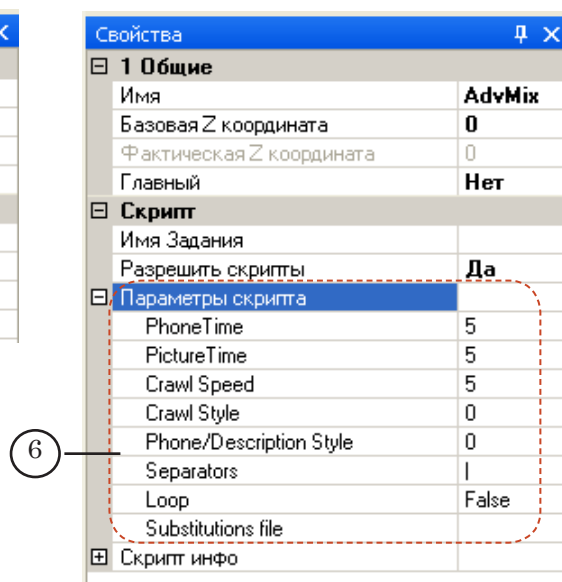
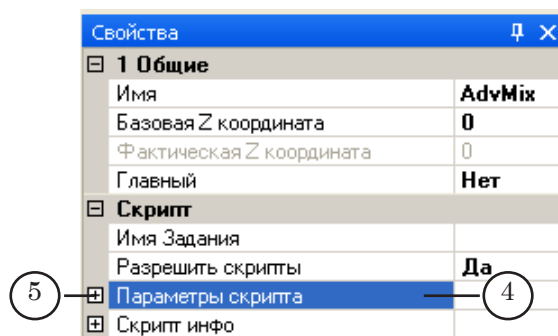
Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

- Чтобы приступить к настройке параметров скрипта, в окне **Дерево Объектов** (1) щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом **AdvMix** (2).



7. В строке Имя Задания (3) задайте полный путь к файлу-заданию.

8. Если список Параметры скрипта (4) свернут, раскройте его, нажав значок  (5) – список раскроется (6).





9. Задайте значения параметров скрипта:

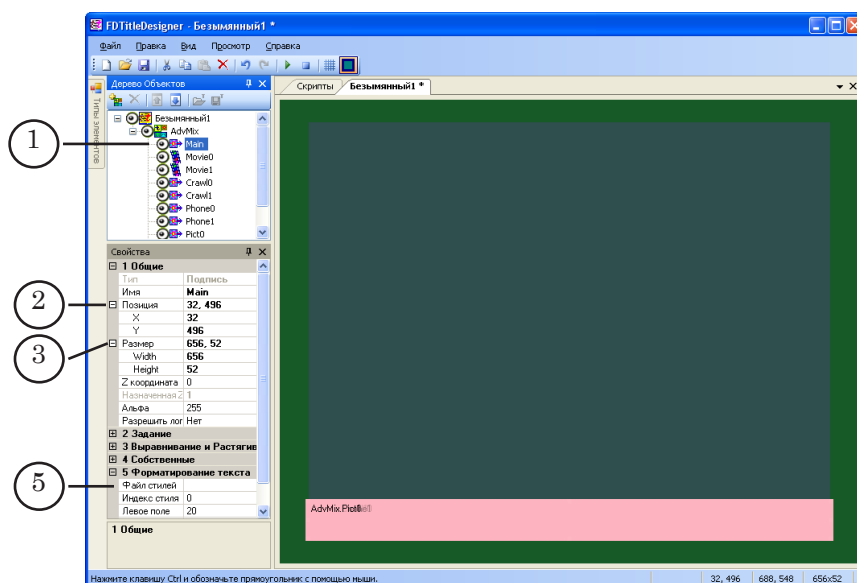
- Phone Time – длительность отображения останавливаемой части текста бегущей строки (например, номера телефона, секунды);
- Picture Time – длительность показа картинок (секунды);
- Crawl Speed – скорость бегущей строки (пикселей за кадр);
- Crawl Style – индекс стиля для оформления неостанавливающегося текста бегущей строки;
- Phone/Description Style – индекс стиля для оформления останавливающегося текста бегущей строки;
- Separators – разделитель, использующийся для разделения неостанавливающейся и останавливающейся частей текста бегущей строки в файле-задании;
- Loop – зацикливание исполнения файла-задания:
 - True – разрешить;
 - False – запретить;
- Substitutions file – файл подстановок (см. раздел «Общие сведения», пункт «5. Файл подстановок»).

10. В дереве объектов выберите титровальный элемент Main, щелкнув по нему ЛКМ (1).

Чтобы задать область отображения титров, выводимых с использованием скрипт-объекта AdvMix, необходимо задать размер и расположение титровального элемента Main.



Важно: При запуске исполнения скрипта размеры и расположение всех титровальных элементов объекта AdvMix автоматически устанавливаются такими, как у титровального элемента Main.

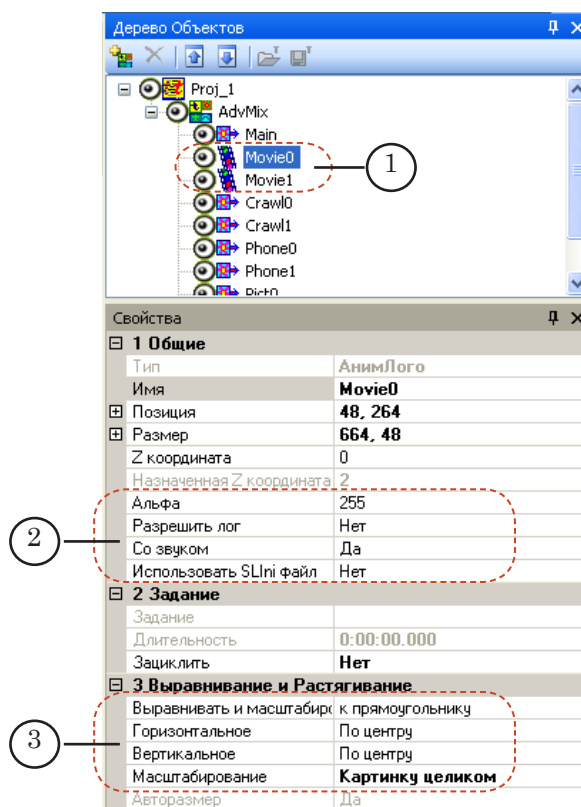


Задайте требуемые значения позиции и размеров титровального элемента Main одним из следующих способов:

- изменив значения параметров Позиция (2) и Размер (3) в окне Свойства;
- изменив размеры и расположение титровального элемента на рабочем поле проекта (4).

11. В свойстве Файл стилей (5) титровального элемента Main укажите файл стилей для оформления текста бегущей строки.
12. Если требуется, произведите настройку титровальных элементов Movie0 и Movie1 (1).

Титровальные элементы Movie0 и Movie1 используются, если в файле-задании имеются задания для вывода видеороликов.



При настройке титровального элемента Movie0 (Movie1) можно изменять значения следующих свойств:

- свойства группы Общие (2):
 - Альфа;
 - Разрешить лог;
 - Со звуком;
 - Использовать SLIni-файл;
- все свойства группы Выравнивание и Растягивание (4).

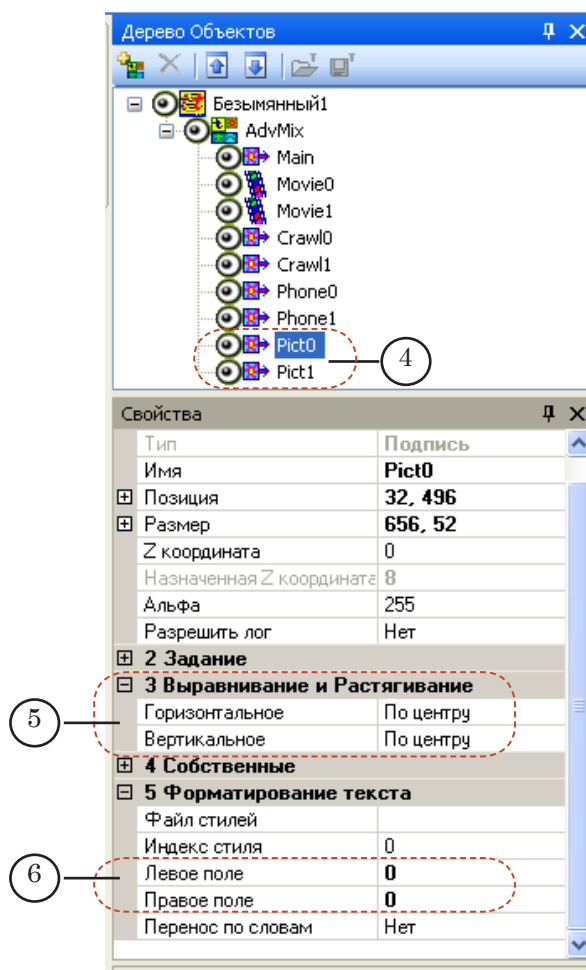
Подробное описание свойств титровальных элементов типа АнимЛого см. в руководстве пользователя «[FDTITLE Designer. Редактор титровальных проектов](#)» раздел «Типы титровальных элементов», подраздел «Анимированный логотип».



Совет: При изменении настроек, заданных по умолчанию, для одного из элементов Movie0 или Movie1 рекомендуем производить соответствующие изменения также в настройках другого элемента.

14. Если требуется, произведите настройку титровальных элементов Pict0 и Pict1 (4).

Титровальные элементы Pict0 и Pict1 используются, если в файле-задании имеются задания для вывода картинок.



При настройке титровального элемента Pict0 (Pict1) можно изменять значения следующих свойств:

- все свойства группы Выравнивание и Растягивание (5);
- свойства группы Форматирование текста (6):
 - Левое поле;
 - Правое поле.

Подробное описание свойств титровальных элементов типа Подпись см. в руководстве пользователя [«FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов»](#) раздел «Типы титровальных элементов», подраздел «Подпись».

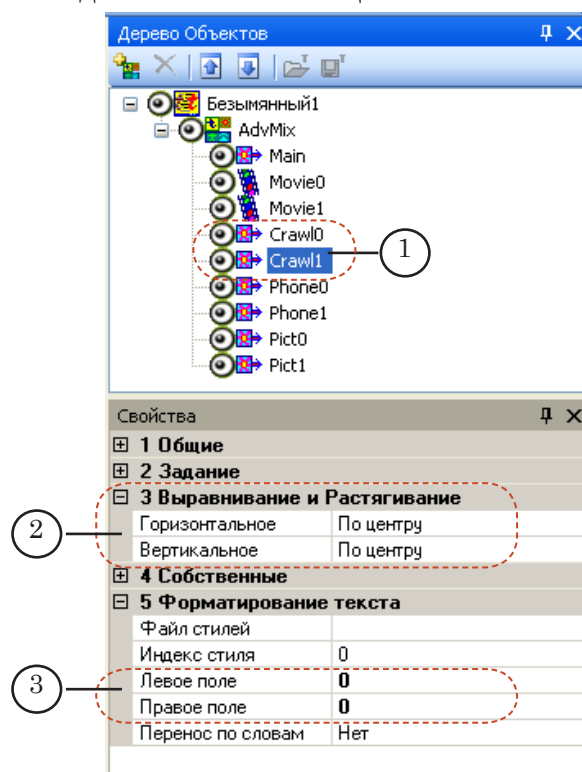


Совет: При изменении настроек, заданных по умолчанию, для одного из элементов Pict0 или Pict1 рекомендуем производить такие же изменения в настройках другого элемента.



16. Если требуется, произведите настройку титровальных элементов Crawl0 и Crawl1 (1).

Титровальные элементы Crawl0 и Crawl1 используются, если в файле-задании имеются задания для вывода бегущей строки. С помощью этих элементов производится вывод неостанавливающегося текста бегущей строки.



При настройке титровального элемента Crawl0 (Crawl1) можно изменять значения следующих свойств:

- все свойства группы Выравнивание и Растягивание (2);
- свойства группы Форматирование текста (3):
 - Левое поле;
 - Правое поле.

Подробное описание свойств титровальных элементов типа Подпись см. в руководстве пользователя [«FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов»](#) раздел «Типы титровальных элементов», подраздел «Подпись».

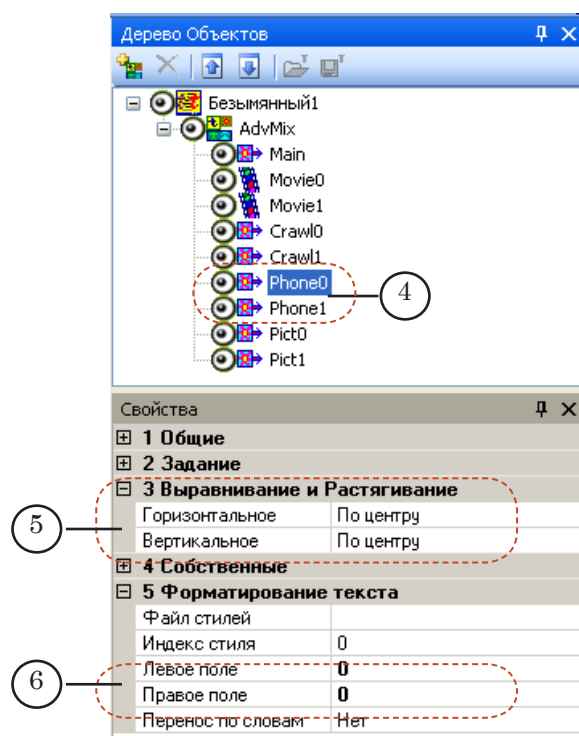


Совет: При изменении настроек, заданных по умолчанию, для одного из элементов Crawl0 или Crawl1 рекомендуем производить такие же изменения в настройках другого элемента.



16. Если требуется, произведите настройку титровальных элементов Phone0 и Phone1 (4).

Титровальные элементы Phone0 и Phone1 используются, если в файле-задании имеются задания для вывода бегущей строки. С помощью этих элементов производится вывод останавливающегося текста бегущей строки.



При настройке титровального элемента Phone0 (Phone1) можно изменять значения следующих свойств:

- все свойства группы Выравнивание и Растягивание (2);
- свойства группы Форматирование текста (3):
 - Левое поле;
 - Правое поле.

Подробное описание свойств титровальных элементов типа Бегущая строка см. в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)» раздел «Типы титровальных элементов», подраздел «Бегущая строка».



Совет: При изменении настроек, заданных по умолчанию, для одного из элементов Phone0 или Phone1 рекомендуем производить такие же изменения в настройках другого элемента.

17. Сохраните проект.

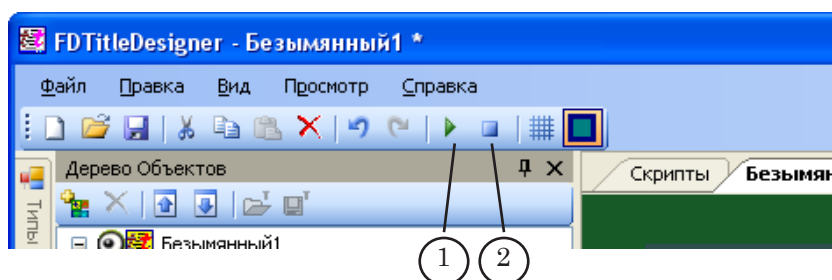


6. Предварительный просмотр

Предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом AdvMix можно осуществить в окне программы FDTITLEDesigner в режиме предварительного просмотра титровального проекта.

Порядок действий:

1. Произвести настройку скрипт-объекта (см. п. «5. Порядок работы с объектом»).
2. Для запуска предварительного просмотра нажмите кнопку Стартовать предварительный просмотр (1).



3. Для остановки предварительного просмотра нажмите кнопку Остановить предварительный просмотр (2).



AdvMixPS – вывод рекламных объявлений разных типов

1. Назначение

Титровальный объект со скриптом AdvMixPS предназначен для последовательного вывода рекламных объявлений разных типов:

- картинок (1);
- видеороликов;
- бегущей строки с останавливающимся текстом, например, для вывода объявлений с останавливающимся номером телефона (см. п. «2. Бегущая строка с останавливающимся текстом»).



Вывод объявлений всех типов производится в одной и той же области экрана, т. к. для всех титровальных элементов скрипт-объекта AdvMixPS автоматически устанавливаются одинаковые размер и расположение

В титровальные элементы объекта могут быть загружены данные следующих типов:

- изображение;
- видеоролик;
- текст.

Для вывода одного объявления в скрипт-объект AdvMixPS загружаются данные только одного типа, т. е. одна картинка, либо один видеоролик, либо текст. Одновременная загрузка данных двух типов, например, картинки и текста, в скрипт-объект AdvMixPS не производится.

В скрипт-объекте нет возможности задать подложку для бегущей строки.

Длительность показа объявлений:

- картинок – задаётся пользователем;
- видеороликов – соответствует длительности видео;



- останавливающегося текста бегущей строки – в течение вывода бегущей строки с объявлением.

Скрипт-объект AdvMixPS аналогичен скрипт-объектам AdvMix и AdvMixPS2. Отличие заключается в способе вывода бегущих строк с отдельным останавливающимся текстом.

2. Бегущая строка с отдельным останавливающимся текстом

Вывод останавливающегося текста (например, номера телефона) производится в отдельной строке (1), расположенной над строкой с текстом рекламного объявления (2);



Вывод телефона (останавливающегося текста) начинается одновременно с выводом текста объявления.

Текст с телефоном останавливается в крайнем левом положении (3) и отображается до тех пор, пока не закончится вывод текста объявления (4).



Расположение строки для вывода останавливающегося текста и место остановки текста заданы в коде скрипта и изменить их, используя настройки титровальных элементов, невозможно.

3. Источник данных для скрипта

См. подраздел «AdvMix – вывод рекламных объявлений, бегущей строки с останавливающимся текстом», пункт «3. Источник данных для скрипта».



4. Титровальные элементы

4.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом AdvMixPS, и указаны их тип и назначение.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент, используется скриптом во время работы. Размер и расположение этого элемента определяет размер и расположение всех остальных элементов титровального объекта со скриптом AdvMixPS
Movie0, Movie1	АнимЛого	Вывод видео
Crowl0, Crowl1	Подпись	Вывод неостанавливающегося текста бегущей строки
Phone0, Phone1	Подпись	Вывод останавливающегося текста бегущей строки
Pict0, Pict1	Подпись	Вывод картинок



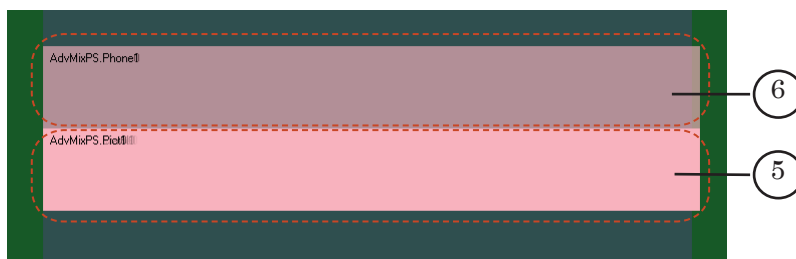
Совет: Для «парных» титровальных элементов, таких как Movie0 и Movie1, Crowl0 и Crowl1 и т. д. рекомендуем производить абсолютно одинаковые настройки.

4.2. Размер и расположение

Сразу после запуска исполнения скрипта размеры всех титровальных элементов скрипт-объекта AdvMixPS автоматически становятся такими, как у титровального элемента Main (5);

Позиции всех титровальных элементов устанавливаются автоматически следующим образом:

- для всех элементов, кроме тех, которые предназначены для вывода останавливающегося текста, позиция устанавливается, как у титровального элемента Main (5);



- для титровальных элементов, предназначенных для вывода останавливающегося текста (Phone0 и Phone1) (6), значение координаты X автоматически



устанавливается, как у элемента Main; значение координаты Y – равно Y_{Main} минус h_{Main} ($Y = Y_{Main} - h_{Main}$), где Y_{Main} – значение координаты Y титровального элемента Main, h_{Main} – высота титровального элемента Main.

5. Порядок работы с объектом

См. подраздел «AdvMix – вывод рекламных объявлений, бегущей строки с останавливающимся текстом», пункт «5. Порядок работы с объектом».

6. Предварительный просмотр

См. подраздел «AdvMix – вывод рекламных объявлений, бегущей строки с останавливающимся текстом», пункт «6. Предварительный просмотр».

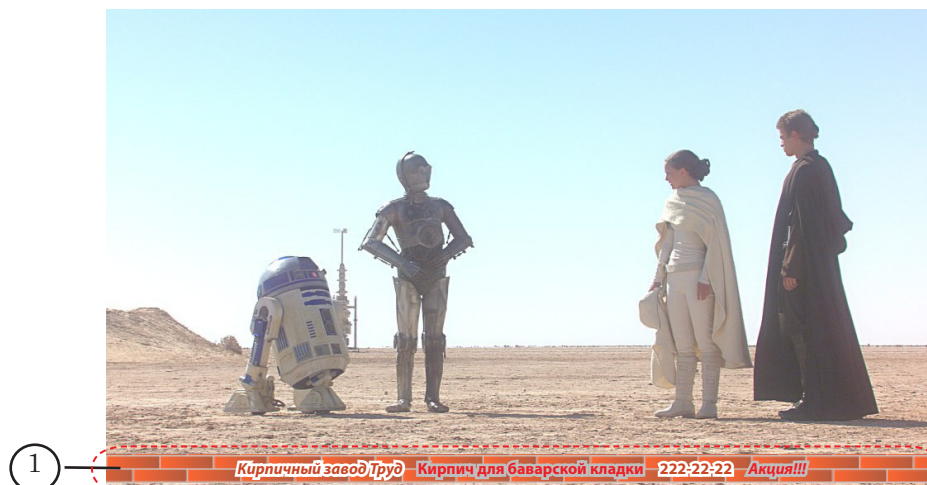


AdvMixPS2 – вывод рекламных объявлений разных типов

1. Общие сведения

Титровальный объект со скриптом AdvMixPS2 предназначен для вывода рекламных объявлений разных типов:

- картинок (1);
- видеороликов;
- бегущей строки с отдельным останавливающимся текстом, например, номером телефона.



Для вывода одного объявления в скрипт-объект загружаются данные от одного источника – либо одна картинка, либо видеоролик, либо текст.

В скрипт-объекте AdvMixPS2 есть возможность задать подложку для бегущей строки.

Вывод текста бегущей строки, картинок и видеороликов производится в одной и той же области экрана, так как для титровальных элементов, предназначенных для вывода перечисленных данных, автоматически устанавливаются одинаковые размер и расположение.

Длительность показа объявлений:

- картинок – задаётся пользователем;
- видеороликов – соответствует длительности видео;
- останавливающегося текста бегущей строки – в течение вывода соответствующего объявления.

Скрипт-объект AdvMixPS2 аналогичен скрипт-объектам AdvMix и AdvMixPS. Отличие заключается в способе вывода бегущих строк с отдельным останавливающимся текстом.



2. Бегущая строка с отдельным останавливающимся текстом

В скрипт-объекте AdvMixPS2 останавливающийся текст выводится в отдельной строке (1).



В отличие от скрипт-объекта AdvMixPS в скрипт-объекте AdvMixPS2 расположение титровальных элементов, предназначенных для вывода останавливающегося текста (1), задается пользователем, а не устанавливается автоматически. Для этих элементов пользователь так же может задать расположение текста внутри элемента и способы его въезда/выезда.

Для отображения останавливающегося текста предназначены два титровальных элемента – Phone0 и Phone1. Во время вывода бегущих строк скрипт загружает останавливающийся текст то в один, то в другой титровальный элемент. Поэтому, если в элементах заданы разные настройки для въезда/выезда и расположения текста, то во время работы скрипта способы отображения текста будут чередоваться.

Еще одним отличием скрипт-объекта AdvMixPS2 является возможность задать подложку для бегущей строки – картинку или цвет фона (2). Картинка в подложке выравнивается в соответствии с настройками свойств группы Выравнивание и растягивание элемента Main.

3. Источник данных для скрипта

См. подраздел «AdvMix – вывод рекламных объявлений, бегущей строки с останавливающимся текстом», пункт «3. Источник данных для скрипта».



4. Титровальные элементы объекта

4.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом AdvMixPS2, и указаны их тип и назначение.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент, используется скриптом во время работы, а также для вывода подложки бегущей строки
Movie0, Movie1	АнимЛого	Вывод видео
Crowl0, Crowl1	Подпись	Вывод неостанавливающегося текста бегущей строки
Phone0, Phone1	Подпись	Вывод останавливающегося текста бегущей строки
Pict0, Pict1	Подпись	Вывод картинок



Совет: Для «парных» титровальных элементов – Movie0 и Movie1, Crowl0 и Crowl1, Pict0 и Pict1 – рекомендуем производить абсолютно одинаковые настройки.

Для титровальных элементов Phone0 и Phone1 можно производить разные настройки свойств титровальных элементов.

4.2. Размер и расположение

Размер и расположение титровального элемента Main определяет размер и расположение всех элементов титровального объекта, кроме Phone0 и Phone1: при запуске исполнения скрипта, размеры и расположение титровальных элементов автоматически устанавливаются такими, как у титровального элемента Main.

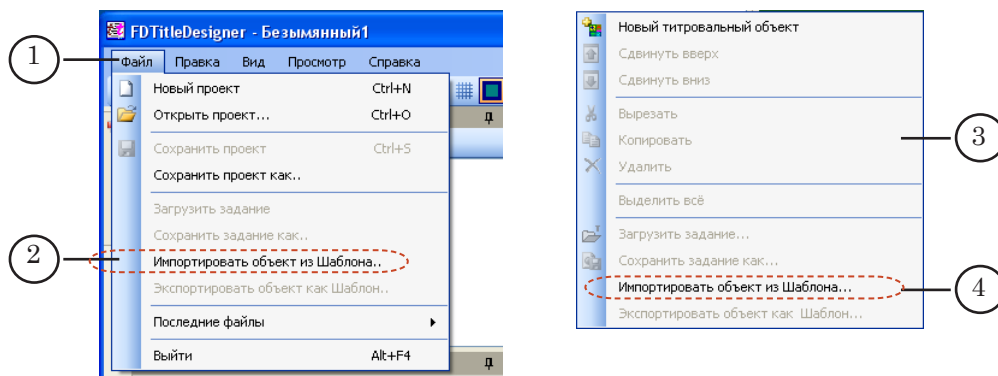
Размер и расположение титровального элемента Phone0 определяют размер и расположение титровального элемента Phone1.

5. Порядок работы с объектом

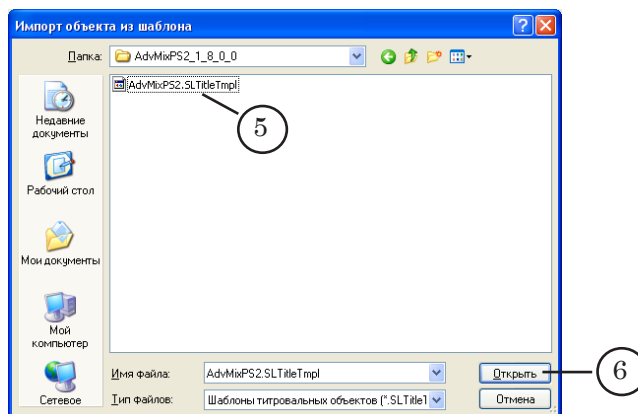
- Предварительная подготовка:
 - подготовьте файл-задание для скрипта;
 - если в файле-задании имеются строки с заданиями для вывода бегущей строки, то подготовьте файл со стилями оформления текста (*.efc). Описание создания файла с коллекцией стилей см. в руководстве пользователя «[ForwardTitling. Графический редактор](#)».
- В программе FDTITLEDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом AdvMixPS2.



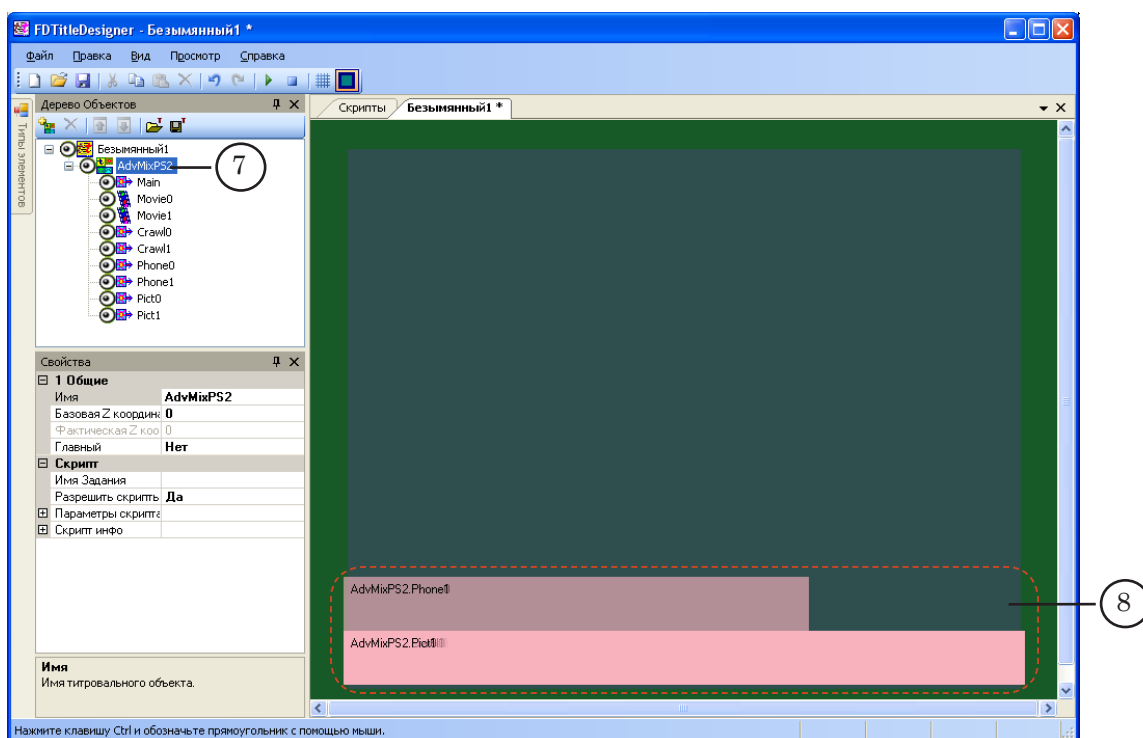
3. Для загрузки титровального объекта со скриптом в проект выберите в меню Файл (1) команду Импортировать объект из Шаблона... (2) или вызовите контекстное меню (3), щелкнув ПКМ на панели Дерево объектов FDTITLEDesigner, и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (4).



4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл AdvMixPS2.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



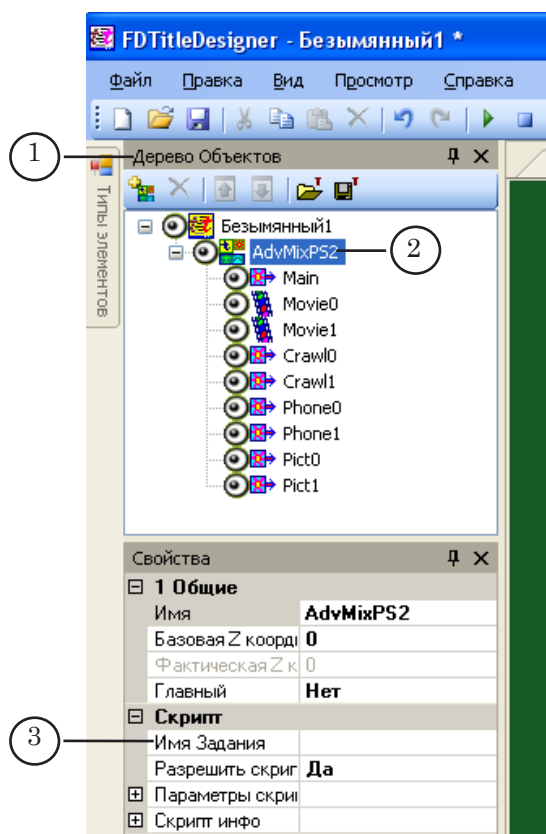
5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом в титровальный проект:
 - в дереве объектов отобразится добавленный объект AdvMixPS2 (7) и его элементы;
 - на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта AdvMixPS2. Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют размеры и расположение, заданные в шаблоне (8).




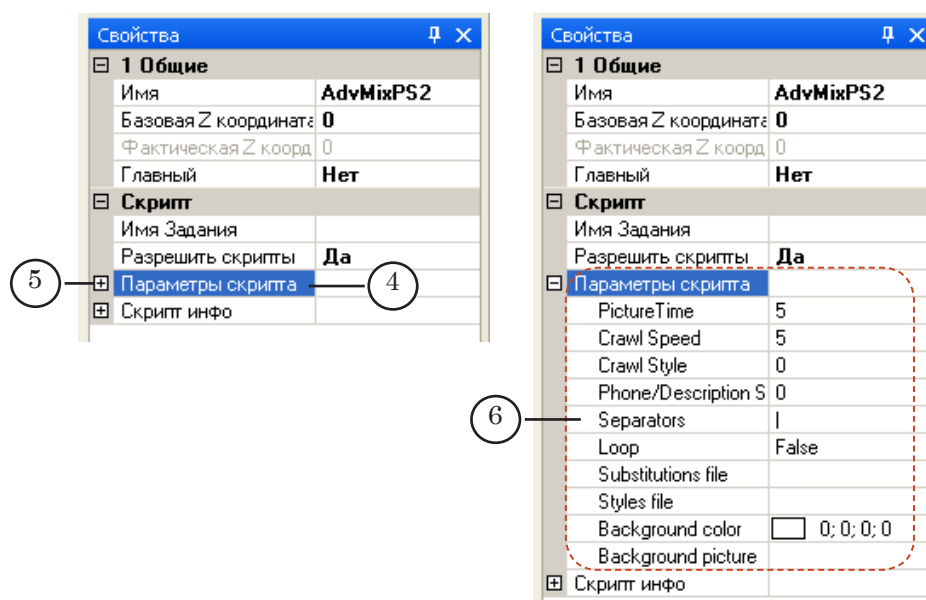
Важно: Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.

Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

- Чтобы приступить к настройке параметров скрипта, в окне **Дерево Объектов** (1) щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом **AdvMixPS2** (2).



7. В строке Имя Задания (3) укажите имя файла-задания.
8. Если список Параметры скрипта (4) свернут, раскройте его, нажав значок  (5) – список раскроется (6).





9. Задайте значения параметров скрипта:

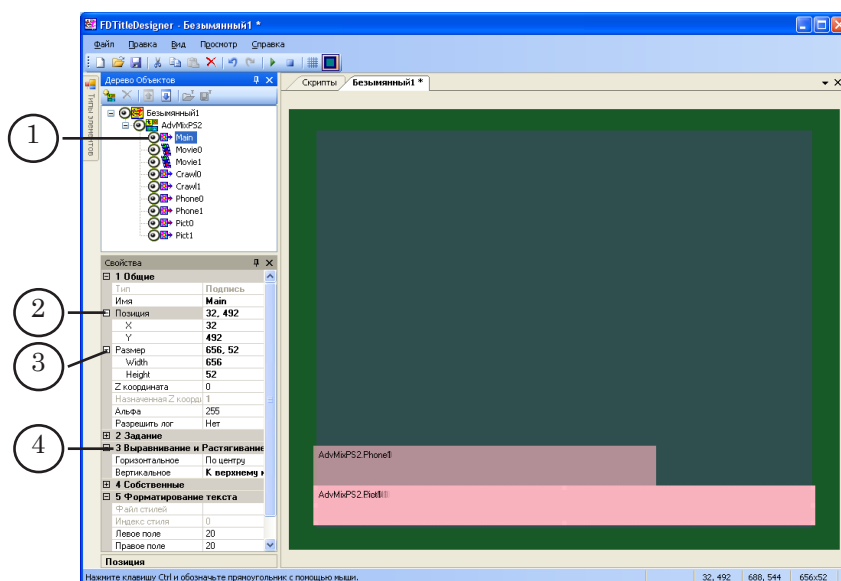
- Picture Time – длительность показа картинок (секунды);
- Crawl Speed – скорость бегущей строки с текстом объявления (пикселей за кадр);
- Crawl Style – индекс стиля для оформления текста бегущей строки с текстом объявления;
- Phone/Description Style – индекс стиля для оформления останавливающегося текста (отображаемого в титровальных элементах Phone0, Phone1);
- Separators – разделитель, использующийся в файле-задании и в файле подстановок, если он используется;
- Loop – за цикливание исполнения файла-задания:
 - True – разрешить;
 - False – запретить;
- Substitutions file – файл подстановок (см. раздел «Общие сведения», пункт «5. Файл подстановок»);
- Styles file – файл стилей для бегущей строки.
- Background color – цвет подложки бегущей строки;
- Background picture – картинка-подложка бегущей строки.

10. В дереве объектов выберите титровальный элемент Main, щелкнув по нему ЛКМ (1).

Чтобы задать область отображения титров, выводимых с использованием скрипт-объекта AdvMixPS2, необходимо задать размер и расположение титровального элемента Main.



Важно: При запуске исполнения скрипта размеры и расположение всех титровальных элементов объекта AdvMixPS2, кроме Phone0 и Phone1, автоматически устанавливаются такими, как у титровального элемента Main.



Задайте требуемые значения позиции и размеров титровального элемента Main одним из следующих способов:

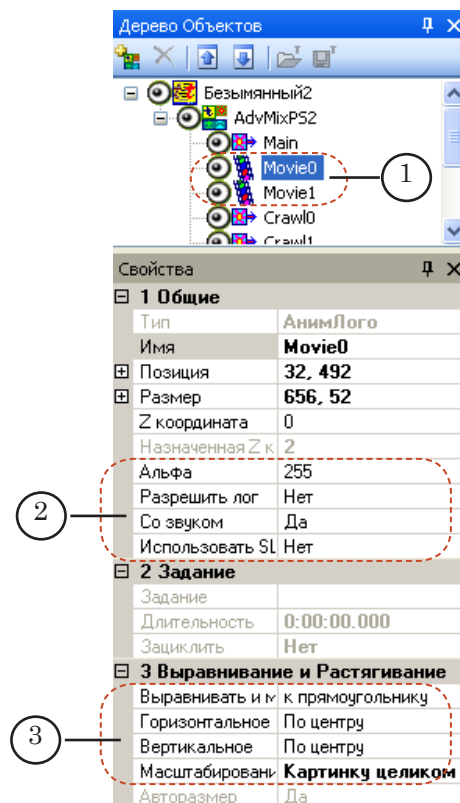
- изменив значения параметров Позиция (2) и Размер (3) в окне Свойства;
- изменив размеры и расположение титровального элемента на рабочем поле проекта (4).

11. Если в свойстве скрипта Background picture задана картинка-подложка для бегущей строки, то в свойстве Выравнивание и растягивание (4) титровального элемента Main настройте ее расположение.



12. Если требуется, произведите настройку титровальных элементов Movie0 и Movie1 (1).

Титровальные элементы Movie0 и Movie1 используются, если в файле-задании имеются задания для вывода видеороликов.



При настройке титровального элемента Movie0 (Movie1) можно изменять значения следующих свойств:

- свойства группы Общие (2):
 - Альфа;
 - Разрешить лог;
 - Со звуком;
 - Использовать SLini-файл;
- все свойства группы Выравнивание и Растягивание (4).

Подробное описание свойств титровальных элементов типа АнимЛого см. в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)» раздел «Типы титровальных элементов», подраздел «Анимированный логотип».

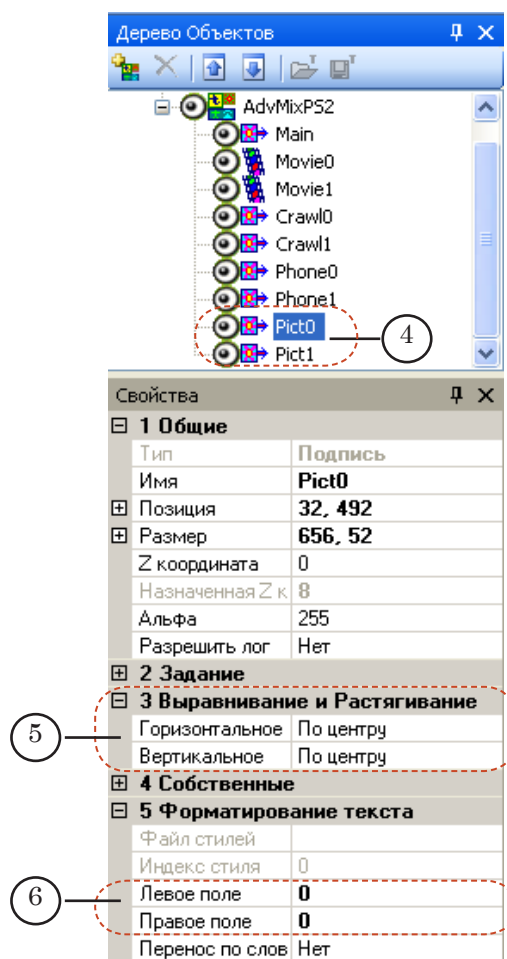


Совет: При изменении настроек, заданных по умолчанию, для одного из элементов Movie0 или Movie1 рекомендуем производить такие же изменения в настройках другого элемента.



14. Если требуется, произведите настройку титровальных элементов Pict0 и Pict1 (4).

Титровальные элементы Pict0 и Pict1 используются, если в файле-задании имеются задания для вывода картинок.



При настройке титровального элемента Pict0 (Pict1) можно изменять значения следующих свойств:

- все свойства группы Выравнивание и Растягивание (5);
- свойства группы Форматирование текста (6):
 - Левое поле;
 - Правое поле.

Подробное описание свойств титровальных элементов типа Подпись см. в руководстве пользователя [«FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов»](#) раздел «Типы титровальных элементов», подраздел «Подпись».

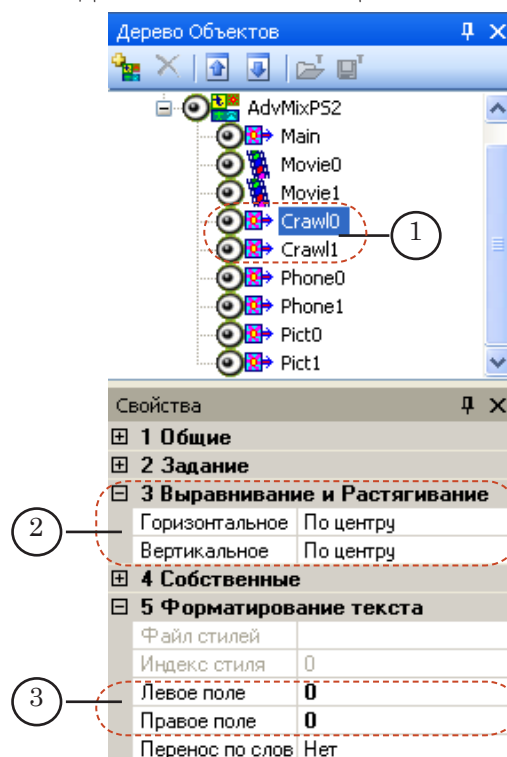


Совет: При изменении настроек, заданных по умолчанию, для одного из элементов Pict0 или Pict1 рекомендуем производить такие же изменения в настройках другого элемента.



16. Если требуется, произведите настройку титровальных элементов Crowl0 и Crowl1 (1).

Титровальные элементы Crowl0 и Crowl1 используются, если в файле-задании имеются задания для вывода бегущей строки. С помощью этих элементов производится вывод неостанавливающегося текста бегущей строки.



При настройке титровального элемента Crowl0 (Crowl1) можно изменять значения следующих свойств:

- все свойства группы Выравнивание и Растягивание (2);
- свойства группы Форматирование текста (3):
 - Левое поле;
 - Правое поле.

Подробное описание свойств титровальных элементов типа Бегущая строка см. в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)» раздел «Типы титровальных элементов», подраздел «Бегущая строка».



Совет: При изменении настроек, заданных по умолчанию, для одного из элементов Crowl0 или Crowl1 рекомендуем производить такие же изменения в настройках другого элемента.

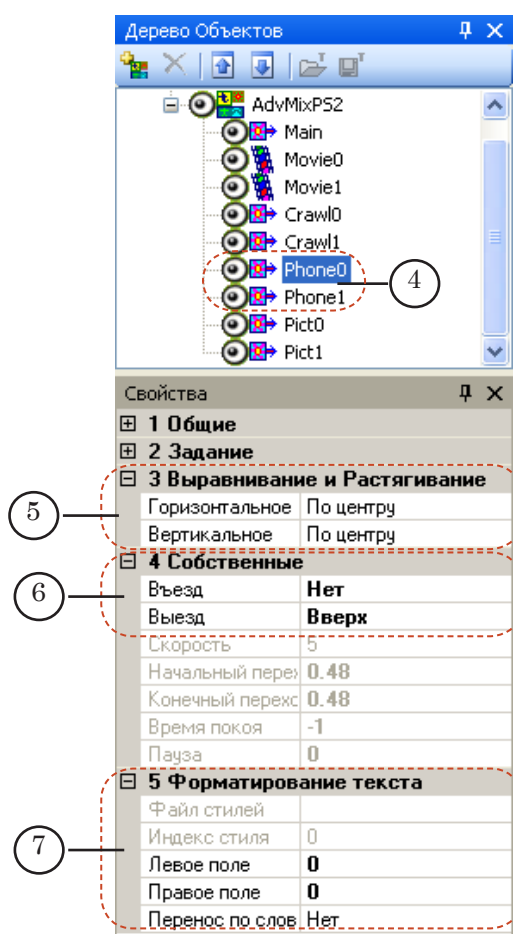


16. Если требуется, произведите настройку титровальных элементов Phone0 и Phone1 (4).

Титровальные элементы Phone0 и Phone1 используются, если в файле-задании имеются задания для вывода бегущей строки. С помощью этих элементов производится вывод останавливающегося текста бегущей строки.



Важно: Для титровальных элементов Phone0 и Phone1 можно производить разные настройки свойств, тогда при выводе объявлений будет происходить чередование способов отображения останавливающегося текста.



При настройке титровального элемента Phone0 (Phone1) можно изменять значения следующих свойств:

- все свойства группы Выравнивание и Растягивание (5);
- свойства группы Собственные (6):
 - Въезд;
 - Выезд;
- свойства группы Форматирование текста (7):



- Левое поле;
- Правое поле.

Подробное описание свойств титровальных элементов типа Бегущая строка см. в руководстве пользователя «FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов» раздел «Типы титровальных элементов», подраздел «Бегущая строка».

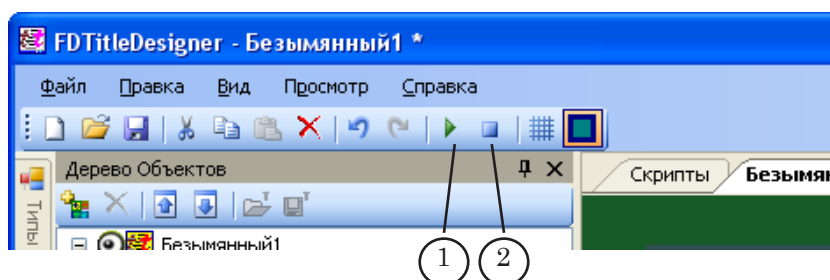
17. Сохраните проект.

6. Предварительный просмотр

Предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом AdvMixPS2 можно осуществить в окне программы FDTitleDesigner в режиме предварительного просмотра титровального проекта.

Порядок действий:

1. Произвести настройку скрипт-объекта (см. п. «5. Порядок работы с объектом»).
2. Для запуска предварительного просмотра нажмите кнопку Стартовать предварительный просмотр (1).



3. Для остановки предварительного просмотра нажмите кнопку Остановить предварительный просмотр (2).



Announce – вывод анонса

1. Назначение

Титровальный объект со скриптом Announce предназначен для вывода анонса – предварительной информации о следующей передаче.

Вывод анонса производится один раз в течение воспроизведения текущего видео.

Время начала вывода анонса задается через отступ от начала или от конца воспроизведения текущего видео. Длительность показа задается пользователем.

Информация для вывода в анонсе может быть представлена в виде:

- графического файла;
- видеоролика;
- текста.

Во время работы скрипт получает от FDO nAir информацию о длительности воспроизведения и имя текущего видеоролика,

Вывод анонса производится во время воспроизведения тех видеофайлов, для которых у скрипта имеются задания.

2. Источники данных для скрипта

Скрипт Announce может использовать следующие источники данных:

- файл-задание;
- комментарии расписания FDO nAir.



Важно: Во время работы скрипт может использовать только один источник данных – либо комментарии расписания, либо файл-задание. Одновременное использование и комментариев, и файла-задания невозможно.

2.1. Файл-задание

Файл-задание для скрипта Announce – текстовый файл с расширением TXT.

В файле-задании содержится список видеороликов, во время показа которых должен выводиться анонс, с указанием заданий для загрузки в скрипт-объект Announce. Каждая строка файла имеет следующую структуру:

Видеофайл Разделитель Задание_для_вывода_анонса

где:

- Видеофайл – абсолютный или относительный путь к видеофайлу, во время показа которого должен вы-



водиться анонс. Относительный путь указывается относительно места расположения файла-задания скрипта;

- **Разделитель** – символ, указанный при настройке скрипта в программе FDTITLEDesigner в параметре Разделитель (в приведенных ниже примерах в качестве разделителя используется символ «|»);
 - **Задание_для_вывода_анонса** – задание для вывода анонса. Правила написания задания зависят от того, что требуется вывести:
 - **изображение** – указывается абсолютный или относительный путь к графическому файлу. Относительный путь указывается относительно места расположения файла-задания скрипта.
- Пример строки:

D:\Announce\autumn.avi | D:\Announce\winter.png

Видеофайл, на фоне которого должен выводиться анонс Разделитель Графический файл с анонсом

(см. рис. ниже, (1));

- **видео** – в задании указывается абсолютный или относительный путь к видеофайлу. Относительный путь указывается относительно места расположения файла-задания скрипта.

Пример строки:

D:\Announce\winter.avi | D:\Announce_spring.avi

(см. рис. ниже, (2));

- **текст** – указывается текст анонса. Для вывода текста в несколько строк в местах перевода строк следует установить Разделитель. Если между разделителем и текстом строки поставить пробел, то при выводе титров текст строки будет начинаться с пробела.

Пример строки:

D:\Announce\spring.avi | Далее следует | Лето...

Видеофайл, на фоне которого должен выводиться анонс Строка с текстом 1 Строка с текстом 2

(см. рис. ниже, (3))

Текстовые строки могут содержать теги форматирования. Подробную информацию об использовании тегов см. «Приложение. Теги форматирования».

Пример строки с тегами форматирования:

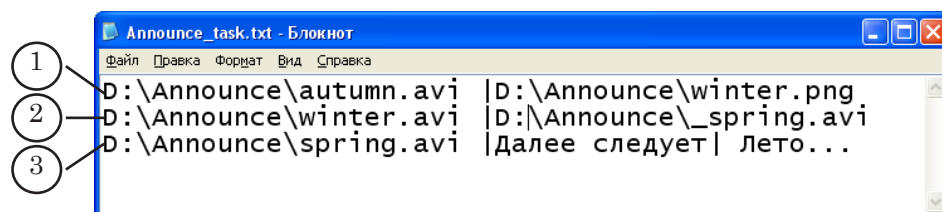
D:\spring.avi |<St 1>Далее следует | <St 4>Лето....

в данном примере с помощью тегов <St1> и <St4> задаются стили оформления текста (стили берутся из файла коллекции стилей, указанного в настройках скрипта).



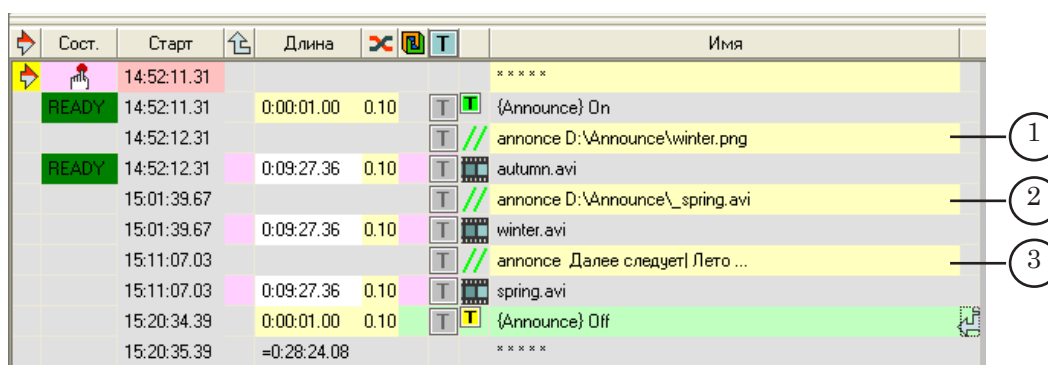
Порядок следования строк в файле – произвольный. В файле-задании может содержаться информация для видеофайлов, независимо от их наличия в исполняемом в FDO nAir расписании.

На рисунке показан пример файла-задания, открытого в редакторе Блокнот.



2.2. Комментарии в расписании FDO nAir

На рисунке показан пример расписания, в котором задания для скрипта Announce заданы в строках комментариев.



В расписании строка с комментарием должна стоять непосредственно перед тем видеофайлом, во время вывода которого скрипт должен выполнить указанное в строке задание.

Текст в комментарии должен иметь следующую структуру:

Метка_комментариев Пробел Задание_для_вывода_анонса

где:

- Метка_комментариев – слово или символ, заданное пользователем при настройке скрипта в программе FDTITLEDesigner в параметре Метка комментариев (в приведенных ниже примерах в качестве метки комментариев используется слово «announce»).
- Пробел – пробел.
- Задание_для_вывода_анонса – задание для вывода анонса. Правила написания задания зависят от того, что требуется вывести:

- изображение – в задании указывается абсолютный путь к графическому файлу.

Пример строки комментария:



(см. рис. выше, (1));

- видео – в задании указывается абсолютный путь к видеофайлу.

Пример строки комментария:

annonce D:\Announce_spring.avi

(см. рис. выше, (2));

- текст – в задании указывается текст. Для вывода текста в несколько строк в местах перевода строк следует установить разделитель, заданный в параметре скрипта Разделитель.

Пример строки комментария:



(см. рис. выше, (3)).

Текстовые строки могут содержать теги форматирования. Описание тегов см. «Приложение. Теги форматирования».

3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом Annonce, и указаны их тип и назначение.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент, используется скриптом во время работы
Movie	АнимЛого	Вывод видео. Размер, расположение и др. настройки этого элемента следует учитывать, если для вывода анонса используются видеофайлы
Descr	Подпись	Вывод текста, картинок. Размер, расположение и др. настройки этого элемента следует учитывать, если для вывода анонса используются графические файлы или текст

3.2. Размер и расположение

Пользователь может произвольно изменять размер и расположение каждого из титровальных элементов скрипт-объекта Annonce.



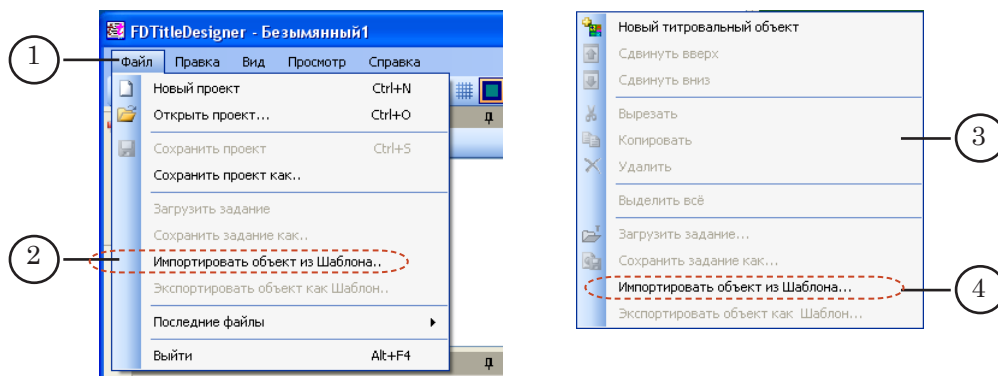
4. Порядок работы с объектом

1. Предварительная подготовка:

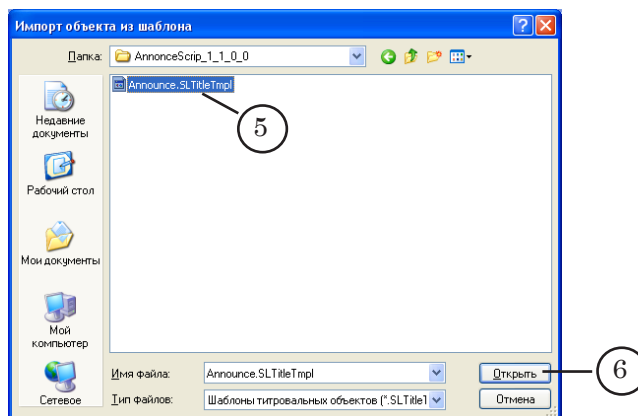
- если необходимо, подготовьте файл-задание для скрипта (см. п. «2.1. Файл-задание»);
- если в источнике данных имеются команды для вывода текста, то подготовьте файл со стилями оформления текста (*.efc). Описание создания файла с коллекцией стилей см. в руководстве пользователя «[ForwardTitling. Графический редактор](#)».

2. В программе FDTitlingDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом.

3. Для загрузки титровального объекта со скриптом в проект в меню Файл (1) выберите команду Импортить объект из Шаблона... (2) или вызовите контекстное меню (3), щелкнув ПКМ на панели Дерево Объектов, и выберите команду Импортить объект из Шаблона... (4).



4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл Announce.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).

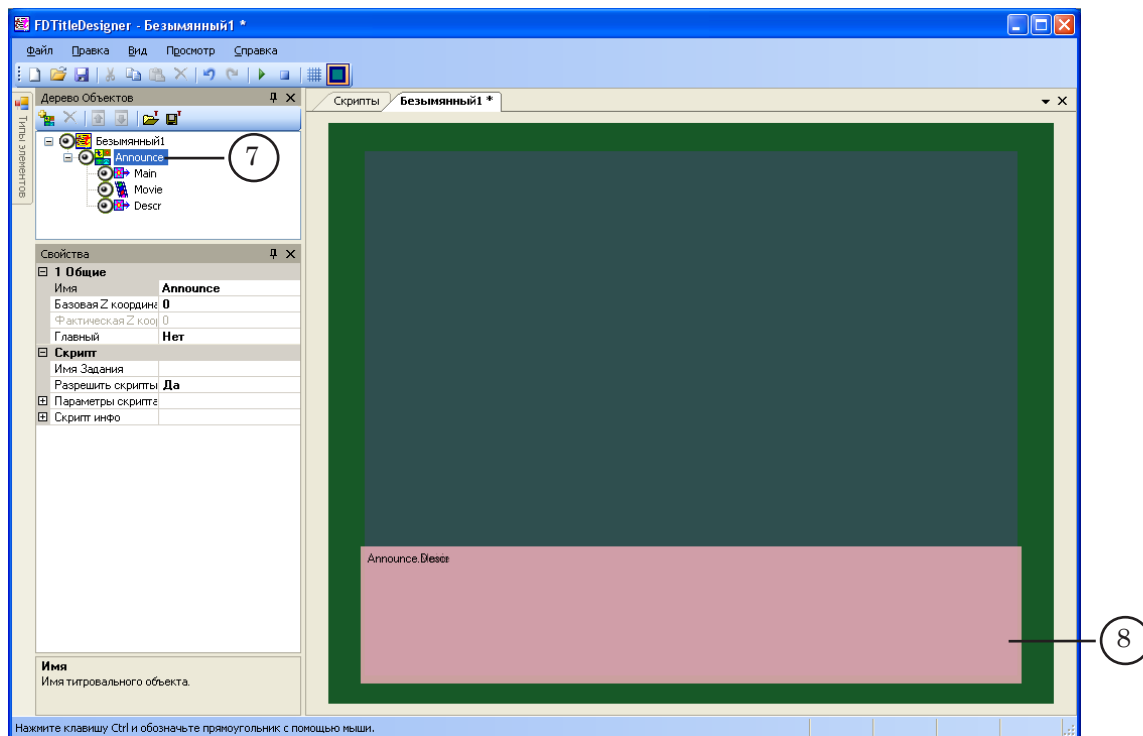


5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом Announce в титровальный проект:

- в дереве объектов отобразится добавленный объект Announce (7) и его элементы;



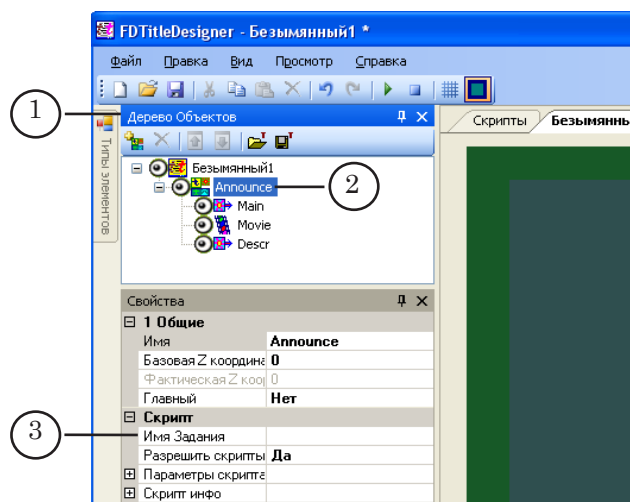
- на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта Anpounce. Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют одинаковые размеры и расположение (8), заданные в шаблоне.




Важно: Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.

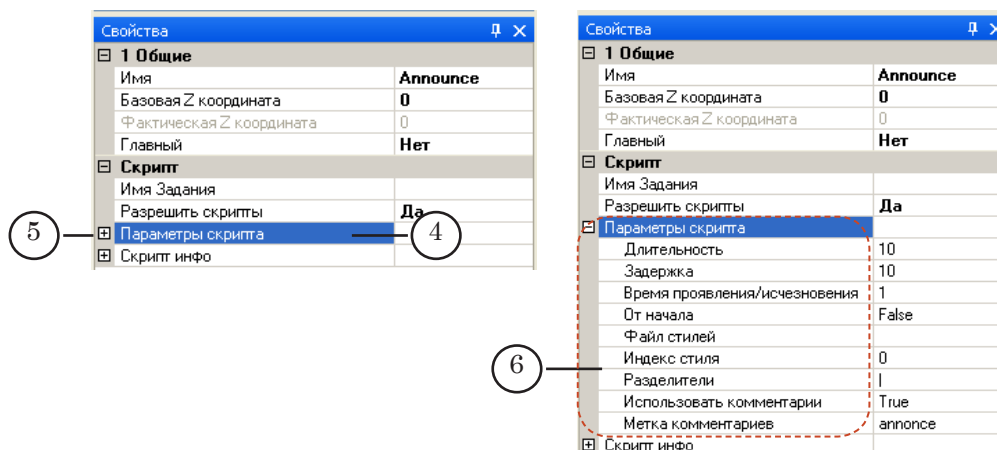
Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

6. Чтобы приступить к настройке параметров скрипта, в окне Дерево Объектов (1) щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом Anpounce (2).





7. Если в качестве источника данных для скрипта используется файл-задание, то в строке **Имя Задания** (3) укажите имя файла.
8. Если список **Параметры скрипта** (4) свернут, раскройте его, нажав значок  (5) – список раскроется (6)



9. Задайте значения параметров скрипта:

- **Длительность** – длительность отображения анонса (секунды). Если анонс выводится с использованием видеофайла, то длительность показа соответствует длительности видеофайла;
- **Задержка** – интервал времени от начала или конца воспроизведения в FDO nAir видеоролика, на фоне которого должен выводиться анонс (секунды);
- **Время проявления/исчезновения** – время проявления/исчезновения анонса (плавный переход, секунд);
- **От начала** – указывает, относительно чего задано значение параметра **Задержка**:
 - **True** – относительно начала воспроизведения ролика;
 - **False** – относительно конца воспроизведения ролика;
- **Файл стилей** – полный путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc). Файл стилей следует задавать, если в источнике данных для скрипта имеются записи для вывода текстовых данных;
- **Индекс стиля** – индекс стиля (в файле стилей), используемого для оформления текста в титрах (нумерация стилей в файле с коллекцией начинается с 0);

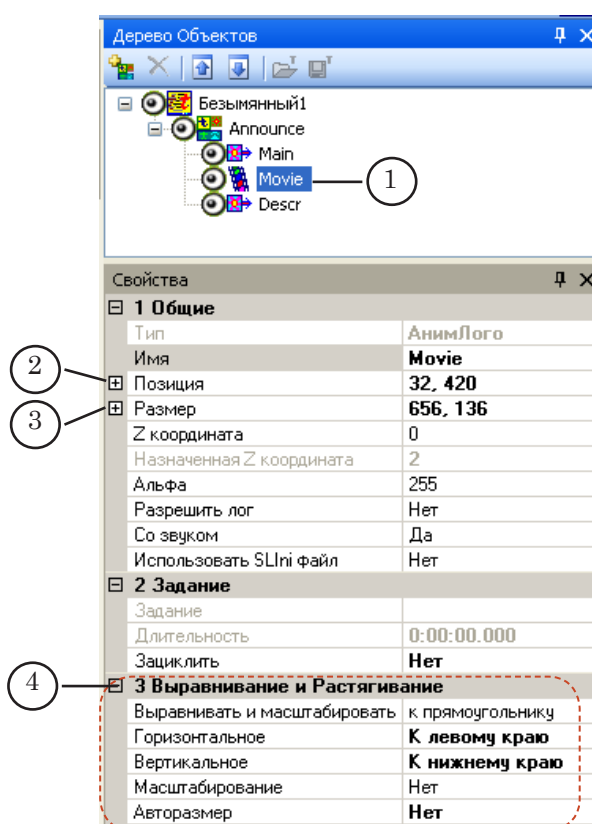
Примечание: Для оформления разных частей выводимого текста разными стилями следует использовать теги форматирования. Пример см. в пункте «2. Источники данных для скрипта».

Подробную информацию об использовании тегов см. «Приложение. Теги форматирования».



- Разделители – символ-разделитель, используемый в источнике данных скрипта (в файле-задании или комментариях расписания);
- Использовать комментарии – указывает на источник данных для скрипта:
 - False – в качестве источника данных, используется файл-задание; комментарии расписания – не используются;
 - True – в качестве источника данных используются комментарии расписания; файл-задание не используется;
- Метка комментариев – слово или символ, с которого должны начинаться комментарии в расписании, предназначенные для настраиваемого скрипта в качестве источника данных. Метку комментариев следует задавать, если в качестве источника данных для скрипта используются комментарии расписания.

10. Если в источнике данных для скрипта встречаются задания для вывода видеороликов, то в окне Дерево Объектов выберите титровальный элемент Movie (1) и произведите его настройку.

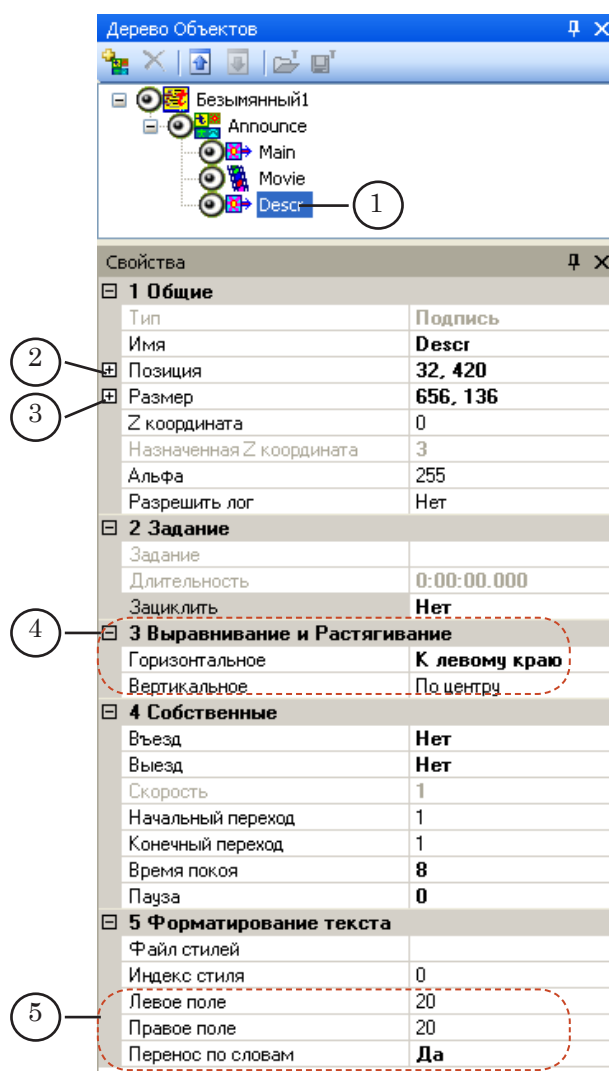




При настройке титровального элемента Movie можно изменять значения следующих свойств:

- Позиция (2);
- Размер (3);
- все свойства группы Выравнивание и Растягивание (4).

11. Если в источнике данных для скрипта встречаются задания для вывода графических файлов или текста, то в окне Дерево Объектов выберите титровальный элемент Descr (1) и произведите его настройку.



При настройке титровального элемента Descr можно изменять значения следующих свойств:

- Позиция (2);
- Размер (3);
- все свойства группы Выравнивание и Растягивание (4).
- в группе Форматирование текста (5):



- Левое поле;
- Правое поле;
- Перенос по словам.



Важно: Файл стилей и индекс стиля, используемые для оформления текста, задаются в параметрах скрипта.

12. Сохраните проект.

5. Предварительный просмотр

5.1. Общие сведения

В программе FDTITLEDesigner невозможно осуществить предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом Announce, так как для работы скрипта необходимы данные от программы FDOOnAir.

Для проведения предварительного просмотра работы титровального объекта необходимо запустить исполнение расписания в программе FDOOnAir; просмотр можно производить в окне программы:

- FDPreview, предназначенной для просмотра аудиовидеоданных на входе/выходе платы FD300 / 322 / 422. Инструкцию по работе с программой см. в руководстве пользователя. «[FDPreview. Программа для просмотра аудиовидеоданных на входе/выходе плат](#)»;
- SLTitlePreview, предназначенной для просмотра данных с выхода FDOOnAir без использования платы FD300 / 322 / 422. Инструкцию по работе с программой см. в руководстве пользователя «[FDOOnAir. Дополнительные разделы](#)» раздел «Просмотр данных на мониторе компьютера без использования платы FD300. Программа SLTitlePreview».

5.2. Предпросмотр в окне программы FDPreview (с использованием платы)

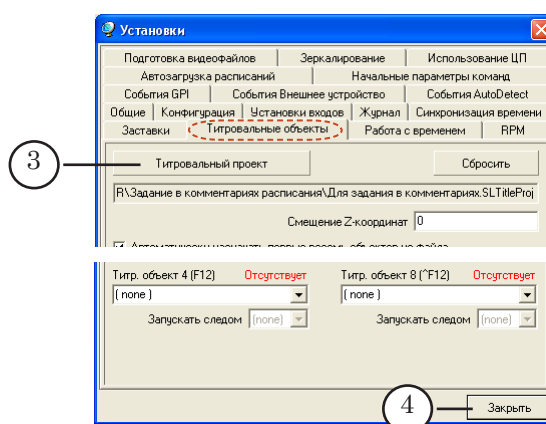
Порядок действий:

1. В программе FDTITLEDesigner подготовьте титровальный проект, содержащий титровальный объект со скриптом Announce.
2. Запустите программу FDOOnAir.
3. В программе FDOOnAir выполните следующие настройки:
 - составьте расписание. В расписание должны быть добавлены видеоролики, во время показа которых должен выводиться анонс (1);



Статус	Время	Длительность	Анализ	Комментарий
READY	14:28:34.14	0:00:01.00	0.10	{Announce} On
	14:28:35.14			announce D:\announce\winter.png
READY	14:28:35.14	0:09:27.36	0.10	autumn.avi
	14:38:02.50			announce D:\Announce_spring.avi
	14:38:02.50	0:09:27.36	0.10	winter.avi
	14:47:29.86			announce [Далее следует] Лето ...
	14:47:29.86	0:09:27.36	0.10	spring.avi
	14:56:57.22	0:00:01.00	0.10	{Announce} Off

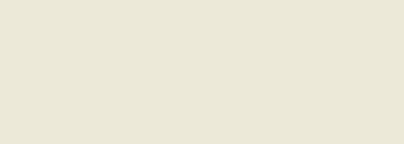
- если в качестве задания для скрипта используются комментарии расписания, то добавьте в расписание комментарии (2);
- в окне Установки на вкладке Титровальные объекты нажмите кнопку Титровальный проект (3) и в открывшемся окне выберите подготовленный титровальный проект.



Закройте окно Установки, нажав кнопку Закреть (4).

- разрешите показ титров – для этого нажмите кнопку F7 (3);
- включите титровальный объект Announce, используя кнопку (4), или добавьте в расписание команды для включения (5) и отключения (6) титровального объекта Announce.



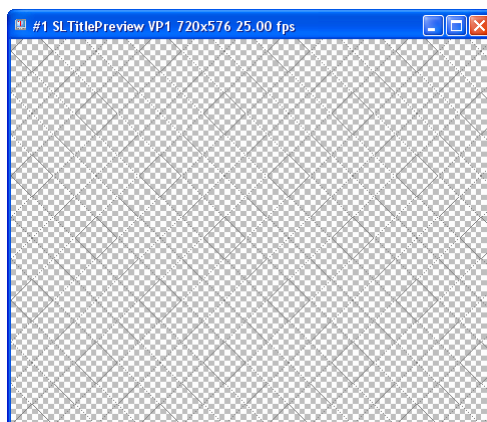
- 
- FDPreview #1, FD 300 Плата 1 Выход - Остановлено
- Дважды щелкните для запуска
показа предпросмотра

5. В программе FDO nAir запустите исполнение расписания.
6. В программе FDPreview запустите предпросмотр.

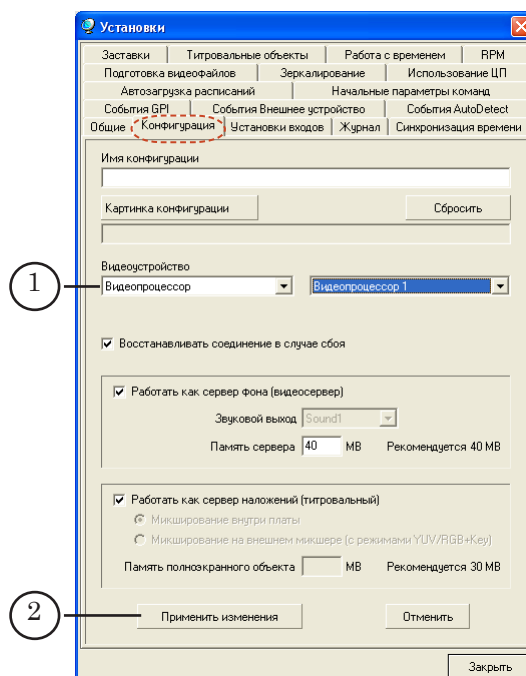
1. В программе FDTITLEDesigner подготовьте титровальный проект, содержащий титровальный объект со скриптом Announce.



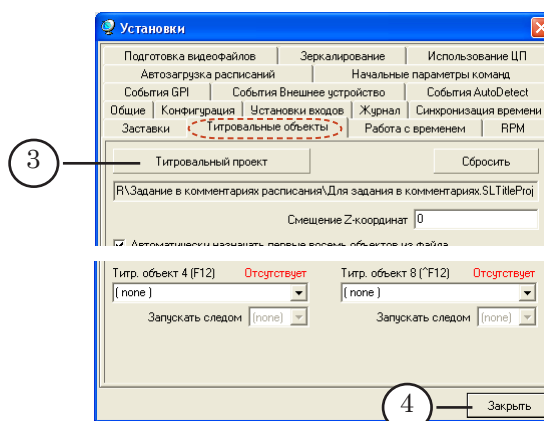
2. Запустите программу SLTitlePreview. Для запуска используйте файл ~\SLTitlePreview\SLTitlePreview.exe, где ~ – полный путь к папке с ПО ForwardT Software.



3. Запустите программу FDO nAir.
4. В программе FDO nAir выполните следующие настройки:
 - В окне Установки:
 - на вкладке Конфигурация для параметра Видеоустройство выберите значение Видеопроцессор (1) и нажмите кнопку Применить изменения (2);



- на вкладке Титровальные объекты нажмите кнопку Титровальный проект (3) и в открывшемся окне выберите подготовленный титровальный проект;



- закройте окно Установки, нажав кнопку Закрыть (4).
- составьте расписание. В расписание должны быть добавлены видеоролики, подтитровка которых должна производиться с использованием скрипт-объекта Announce (5);
- если в качестве задания для скрипта используются комментарии расписания, то добавьте в расписание комментарии (6);
- разрешите показ титров – для этого нажмите кнопку F7 (7);
- включите титровальный объект Announce (8) или добавьте в расписание команды для включения (9) и отключения (10) титровального объекта Announce.



5. В программе FDO nAir запустите исполнение расписания.
6. Перейдите в окно программы SLTitlePreview для просмотра работы.



IU – генерация изображений с данными, полученными от разных источников (аналог программы FDImageUpdater)

1. Назначение

Скрипт IU работает так же, как программа FDImageUpdater, и предназначен для вывода изображений с данными, полученными из разных источников:

- текстового файла;
- web-сайта;
- источника времени:
 - внутренние часы компьютера;
 - SLTimeServer;
- температурного датчика:
 - IPT 5920;
 - Tundra 73;
 - Stream Labs USB_MS_RS485;
 - PMM-4095;
- метеостанции:
 - HeavyWeather (модели: WS2308, WS2310, WS2315, WS3610);
 - Oregon Scientific (модели WMR100, WMR200);
 - Davis Instruments (Vantage Pro2).



Задание для скрипта – проект, созданный в программе FDImageUpdater. Во время исполнения скрипта запускать программу FDImageUpdater не требуется.

В скрипт-объекте есть возможность задать подложку-картинку.

Добавление нескольких объектов со скриптом IU аналогично запуску нескольких экземпляров программы FDImageUpdater.



Для загрузки титровальный проект скрипт-объекта IU используется файл-шаблон IU.SLTitleTmpl.

2. Источник данных для скрипта

В качестве источника данных скрипт использует файл проекта, созданный в программе FDIImageUpdater. Такие файлы имеют расширение *.s4i.

Описание создания проектов в программе FDIImageUpdater см. в руководстве пользователя «[FDIImageUpdater. Программа для организации динамического обновления информации в титрах](#)».

3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом IU, и указаны их тип и назначение.

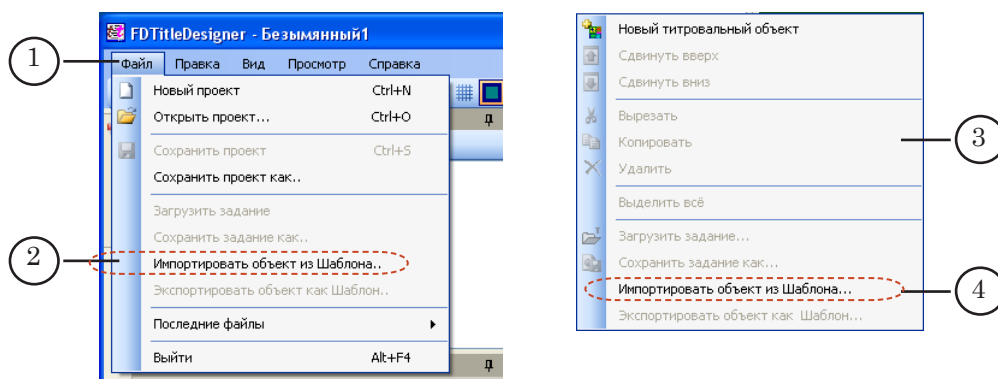
Имя	Тип	Назначение
Picture	Картинка	Вывод изображений, сгенерированных во время работы скрипта.
Backgr	Картинка	Вывод подложки-картинки

3.2. Размер и расположение

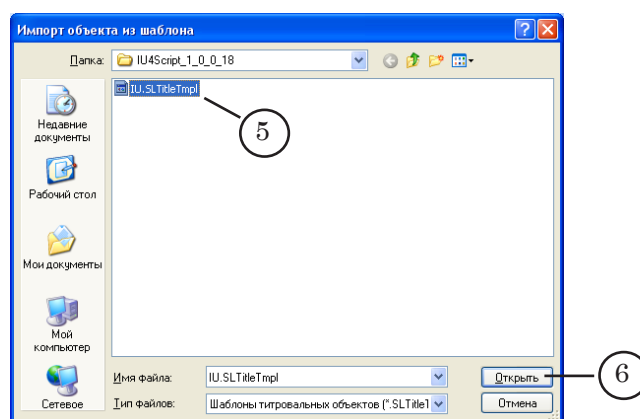
Всем титровальным элементам скрипт-объекта IU могут быть заданы произвольные размер и расположение.

4. Порядок работы с объектом

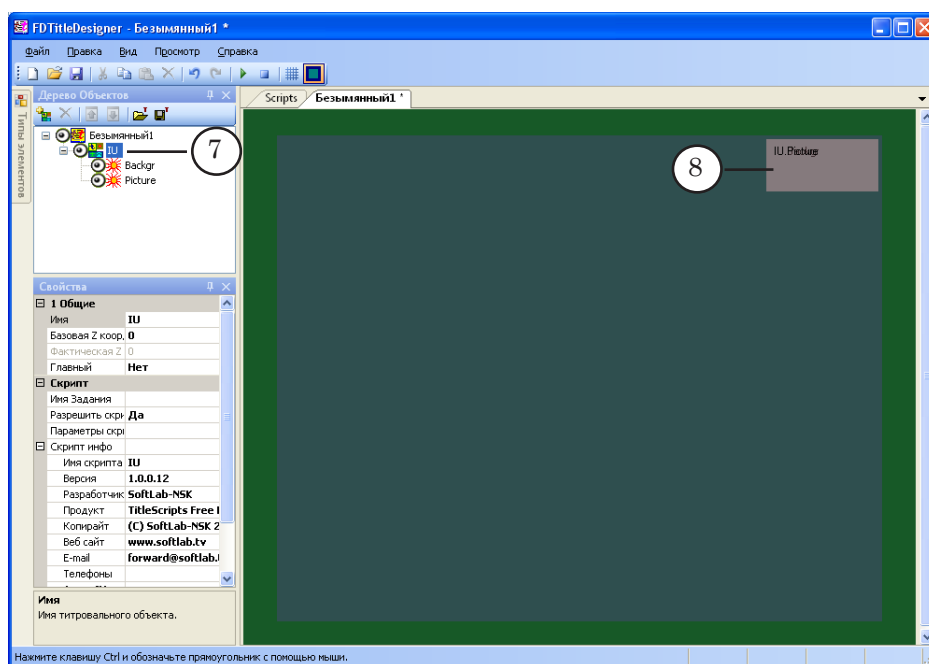
1. Предварительная подготовка: используя программу FDIImageUpdater создайте проект, который будет использоваться как файл-задание для скрипта IU, и проверьте его работу.
2. В программе FDTITLEDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом.
3. Для загрузки титровального объекта со скриптом в проект в меню Файл (1) выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (2) или вызовите контекстное меню (3), щелкнув ПКМ в окне Дерево Объектов, и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (4).



4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл IU.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



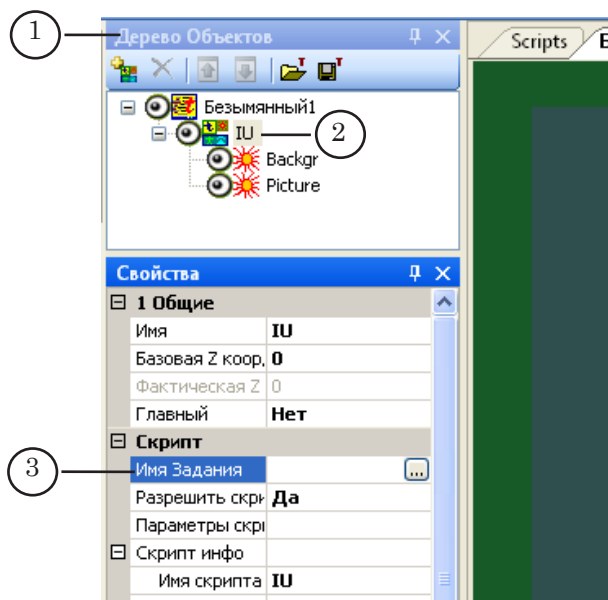
5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом IU в титровальный проект:
- в дереве объектов отобразится добавленный объект IU (7) и его элементы;
 - на рабочем поле проекта отобразится титровальный элемент Picture (8), входящий в состав скрипта-объекта IU.



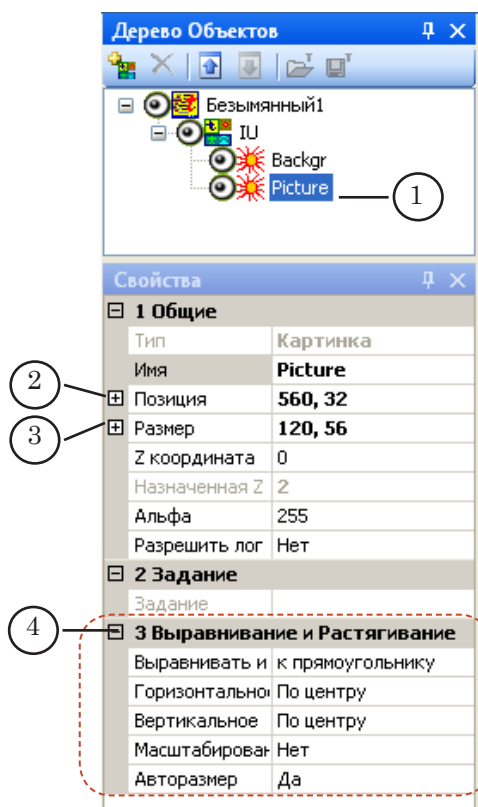
Важно: Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.

Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

6. В окне Дерево Объектов (1) щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом IU (2).



7. В строке Имя Задания (3) укажите имя файла-задания, подготовленного в программе FDIImageUpdater.
8. В окне Дерево Объектов выберите титровальный элемент Picture (1) и произведите его настройку.



При настройке титровального элемента Picture можно изменять значения следующих свойств:

- Позиция (2);
- Размер (3);
- все свойства группы Выравнивание и Растягивание (4).

10. Если требуется задать подложку, то произведите настройку титровального элемента Backgr.

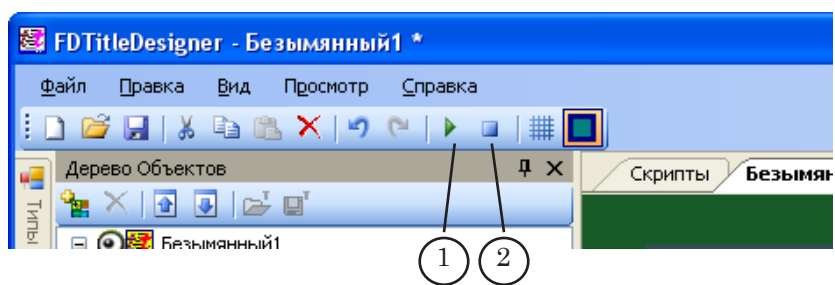
11. Сохраните проект.

5. Предварительный просмотр

Предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом IU можно осуществить в окне программы FDTitleDesigner в режиме предварительного просмотра титровального проекта.

Порядок действий:

1. Произвести настройку скрипт-объекта (см. п. «4. Порядок работы с объектом»).
2. Для запуска предварительного просмотра нажмите кнопку Стартовать предварительный просмотр (1).



3. Для остановки предварительного просмотра нажмите кнопку Остановить предварительный просмотр (2).



Титровальные объекты со скриптом с закрытым кодом

Особенности работы с титровальными проектами, содержащими скрипт-объекты с закрытым кодом

1. В программе FDTITLEDesigner

В программе FDTITLEDesigner настройку титровальных проектов, содержащих платные скрипт-объекты, можно на любом компьютере, независимо от наличия на нем лицензии на использование библиотеки скрипт-объектов с закрытым кодом.

При загрузке в программу FDTITLEDesigner титровальных проектов, содержащих скрипт-объекты с закрытым кодом, независимо от наличия лицензии на компьютере, всегда появляется окно с предупреждением.

2. В программе FDonAir



Важно: В программе FDonAir воспроизведение на плате титровальных проектов, содержащих скрипт-объекты с закрытым кодом, возможно только если на компьютере имеется лицензия на использование соответствующей библиотеки скрипт-объектов.

Для воспроизведения титровального проекта в программе FDonAir без использования платы (в окне программы SLTitlePreview) наличие лицензии не требуется.



TitleScripts1 – библиотека скрипт-объектов с закрытым кодом

Имена титровальных объектов со скриптом, которые входят в состав библиотеки TitleScripts1 начинаются с префикса TS1_.

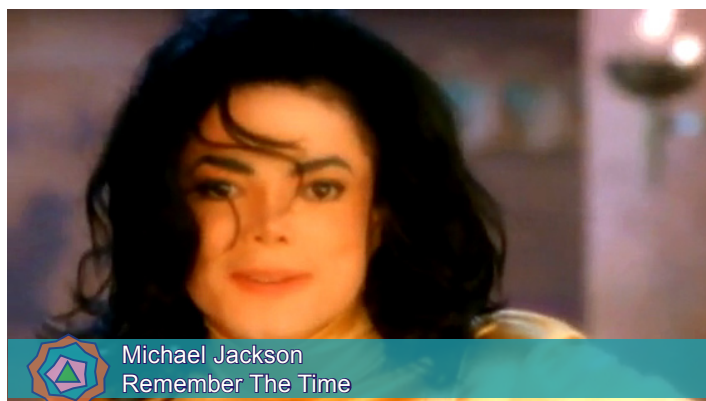
В таблице перечислены скрипт-объекты библиотеки и указано их назначение.

TS1_MuzClip	Автоматизация подтитровки музыкальных клипов – во время показа конкретного видеоролика показывать титры с соответствующей видеоролику информацией. В течение воспроизведения видеоролика титры выводятся два раза – в начале и в конце показа
TS1_Header	Вывод озаглавленных групп бегущих строк – во время вывода объявления бегущей строки в отдельной строке отображается заголовок группы, к которой она относится
TS1_Promo	Отображение требуемого текста (надписи) в течение вывода в эфир заданного видеоролика, например текста с информацией о текущей передаче. Вывод надписи начинается через некоторое время после начала и заканчивается за это же время до окончания воспроизведения видеоролика. Время отступа задаётся пользователем
TS1_Promo2	Вывод анонса – объявления о следующем видеоролике (передаче). Объявление с анонсом выводится один раз в течение воспроизведения видеоролика
TS1_RollCrawlPro	Вывод рекламных объявлений, текст которых разбит на три части – основной текст, первый и второй дополнительные тексты. Каждая часть объявления выводится в разных областях экрана, заданных пользователем
TS1_RollCrawlPro2	Вывод рекламных объявлений, состоящих из бегущей строки с останавливающимся текстом и двух дополнительных текстов, которые выводятся в разных областях экрана, заданных пользователем
TS1_AdvMixPro	Вывода рекламных объявлений разных типов (картинок, видеороликов, бегущей строки) с возможностью вывода дополнительной текстовой информации в двух независимых полях
TS1_TVGuide	Последовательный вывод программ передач на ближайшее время для разных телеканалов
TS1_Horo	Вывод гороскопа для разных знаков зодиака
TS1_DB2Text	Вывод объявлений, тексты которых автоматически считываются из базы данных
TS1_InfoBar2	Вывод в титрах ленты новостей. Для каждой новости выводятся тема (заголовок); текст, состоящий из двух строк, каждая из которых может иметь собственное оформление. Имеются возможности для вывода информации о текущем времени и температуре воздуха
TS1_InfoBar3	Вывод в титрах ленты новостей. Для каждой новости выводятся тема (заголовок) и текст самой новости. Является упрощенной версией скрипт-объекта TS1_InfoBar2

TS1_MuzClip – подтитровка музыкальных клипов

1. Назначение

Титровальный объект со скриптом TS1_MuzClip предназначен для автоматизации подтитровки музыкальных клипов – во время показа конкретного видеоролика показывать титры с соответствующей видеоролику информацией. В течение воспроизведения видеоролика титры выводятся два раза – в начале и в конце показа.



Информация о видеоролике может быть представлена в следующих видах:

- текст;
- графический файл;
- видеофайл.

В скрипт-объекте TS1_MuzClip имеется возможность задать подложку для титров. В качестве подложки может использоваться видеофайл или картинка. Подложка появляется и исчезает вместе с титрами.

Во время работы скрипт TS1_MuzClip получает от программы FDO nAir информацию об имени воспроизводимого видеофайла и его длительности. На основе полученной информации скрипт управляет загрузкой данных для вывода в титрах и временем их показа.

В качестве источника данных скрипт TS1_MuzClip может использовать:

- файл-задание;
- комментарии расписания FDO nAir, составленные в соответствии со специальными требованиями.



Важно: Во время работы скрипт может использовать только один источник данных – либо комментарии расписания, либо файл-задание. Одновременное использование и комментариев, и файла-задания невозможно.



В одном титровальном проекте допускается использование нескольких титровальных объектов со скриптом TS1_MuzClip.

Принцип работы скрипт-объекта с закрытым кодом TS1_MuzClip аналогичен скрипт-объекту с открытым кодом MClip. Разница заключается в том, что, используя один скрипт-объект MClip, невозможно организовать одновременный вывод и подложки, и информации об исполнителе – для этого потребуется использовать два скрипт-объекта MClip: один – для вывода подложки, другой – информации об исполнителе. Описание использования скрипт-объекта MClip см. в разделе «Титровальные объекты со скриптом с открытым кодом, подраздел «MClip – подтитровка музыкальных клипов».

2. Источники данных для скрипта

2.1. Файл-задание

Файл-задание для скрипта TS1_MuzClip – текстовый файл с расширением TXT.

В файле-задании содержится список клипов с указанием заданий, которые должны загружаться в скрипт-объект во время их исполнения.

Каждая строка файла имеет следующую структуру:

Видеофайл Разделитель Задание_для_вывода_в_титрах

где:

- Видеофайл – абсолютный или относительный путь к клипу (видеофайлу, задание для подтитровки которого содержится в текущей строке). Относительный путь указывается относительно места расположения файла-задания скрипта;
- Разделитель – символ, указанный при настройке скрипта в программе FDTITLEDesigner в параметре Разделитель (в приведенных ниже примерах в качестве разделителя используется символ «|»);
- Задание_для_вывода_в_титрах – задание для вывода в титрах. Правила написания задания зависят от того, что требуется вывести в титрах:
 - изображение – указывается абсолютный или относительный путь к графическому файлу. Относительный путь указывается относительно места расположения файла-задания скрипта.

Пример строки:

D:\Clips\M_Jackson_-_Triller.avi		D:\Titles\MJackson_Triller.bmp
Файл с видеоклипом, на фоне которого должны выводиться титры	Разделитель	Графический файл с изображением для вывода в титрах

(см. рис. ниже, (1));



- видео – указывается абсолютный или относительный путь к видеофайлу. Относительный путь указывается относительно места расположения файла-задания скрипта.

Пример строки:

D:\Clips\M_Jackson_-_Bad.avi | D:\Titles\MJackson_Bad.avi

Файл с видеоклипом, на фоне которого должны выводиться титры Разделитель Видеофайл для вывода в титрах

(см. рис. ниже, (2));

- текст – указывается текст для вывода в титрах. Для вывода текста в несколько строк в местах перевода строк следует установить Разделитель. Если между разделителем и текстом строки поставить пробел, то при выводе титров текст строки будет начинаться с пробела.

Пример строки:

D:\Clips\M_Jackson_-_Black Or White.avi | Michael Jackson | Black Or White

Файл с видеоклипом, на фоне которого должны выводиться титры Разделители Строка с текстом 1 Строка с текстом 2

(см. рис. ниже, (3));

- Текстовые строки могут содержать теги форматирования. Подробную информацию об использовании тегов см. «Приложение. Теги форматирования».

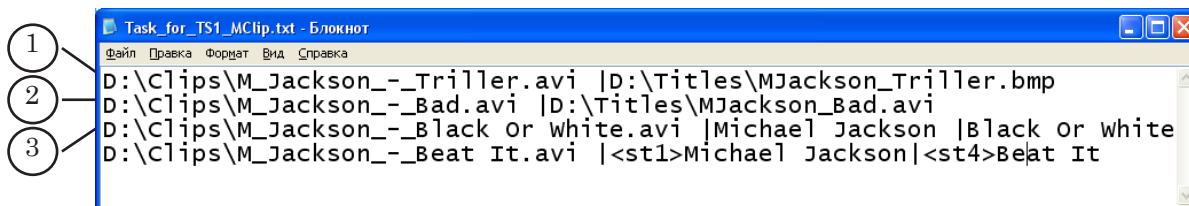
Пример строки с тегами форматирования:

D:\Clips\M_Jackson_-_Black Or White.avi|<St 1>Michael Jackson |<St 4>Black Or White.

в данном примере с помощью тегов <St 1> и <St 4> задаются стили оформления текста (стили берутся из файла коллекции стилей, указанного в настройках скрипта).

Порядок следования строк в файле – произвольный. В файле-задании может содержаться информация для подтитровки множества клипов, независимо от их наличия в исполняемом в FDO nAir расписании.

На рисунке показан пример файла-задания, открытого в редакторе Блокнот.



2.2. Комментарии в расписании FDO nAir

В качестве источника данных для скрипта TS1_MuzClip может использовать комментарии расписания FDO nAir. На рисунке показан пример расписания.

19:11:11.53	0:00:01.00	0.10	T	{TS1_MuzClip_0} On
19:11:12.53			T	// # Michael Jackson Remember The Time
19:11:12.53	0:00:40.00	0.10	T	M_Jackson_-_Remember_The_Time.avi
19:11:52.53			T	// # Shakira Waka Waka
19:11:52.53	0:00:40.00	0.10	T	Shakira_-_Waka_Waka.avi
19:12:32.53	0:00:01.00	0.10	T	{TS1_MuzClip_0} Off

В расписании строка с комментарием может стоять либо перед, либо после строки с командой воспроизведения видеоролика, данные о подтитровке которого содержатся в комментарии. Расположение строк с комментарием указывается в настройках скрипта.

Текст в комментарии должен иметь следующую структуру:

Метка_комментариев Пробел Задание_для_вывода_в_титрах

где:

- Метка_комментариев – слово или символ, заданное пользователем при настройке скрипта в программе FDTitleDesigner в параметре скрипта Метка комментариев (в приведенных ниже примерах в качестве метки комментариев используется символ #).
- Пробел – пробел.
- Задание_для_вывода_в_титрах – задание для вывода в титрах. Правила написания задания зависят от того, что требуется вывести в титрах:

- изображение – указывается абсолютный путь к графическому файлу.

Пример строки комментария:

D:\Titles\MJackson_Triller.bmp

Метка
комментариев Пробел Абсолютный путь к графическому файлу

- видео – указывается абсолютный путь к видео-файлу.

Пример строки комментария:

D:\Titles\MJackson_Triller.avi

Метка
комментариев Пробел Абсолютный путь к видеофайлу

- текст – указывается текст для вывода в титрах. Для вывода текста в несколько строк в местах перевода строк следует установить разделитель, заданный в параметре скрипта Разделитель.



Пример строки комментария:



Текстовые строки могут содержать теги форматирования. Описание тегов см. «Приложение. Теги форматирования».

3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом TS1_MuzClip, и указаны их тип и назначение.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент, используется скриптом во время работы. Изменение размера и расположения титровального элемента никак не влияет на работу скрипта и отображение информации в титрах. Рекомендуем не изменять значения свойств этого элемента, установленные по умолчанию, кроме Позиция и Размер.
BgAnimation	АнимЛого	Используется для вывода подложки-видеофайла. Размер и расположение этого титровального элемента следует учитывать, если требуется выводить подложку-видеофайл.
BgPicture	Картинка	Используется для вывода подложки-картинки. Размер и расположение этого титровального элемента следует учитывать, если требуется выводить подложку-картинку.
Movie	АнимЛого	Используется для вывода видеофайлов. Размер и расположение этого титровального элемента следует учитывать, если в источнике данных имеются записи для вывода видеофайлов.
Descr	Подпись	Используется для вывода текстовой информации или графики. Размеры и расположение этого титровального элемента следует учитывать, если в источнике данных имеются записи для вывода графических файлов или текста.



3.2. Размер и расположение

Пользователь может произвольно изменять размер и расположение каждого из титровальных элементов скрипт-объекта TS1_MuzClip.

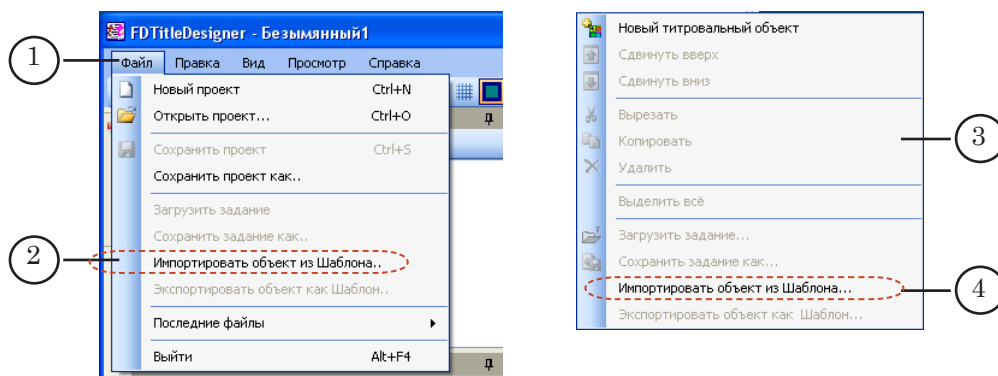
4. Порядок работы с объектом

1. Предварительная подготовка:

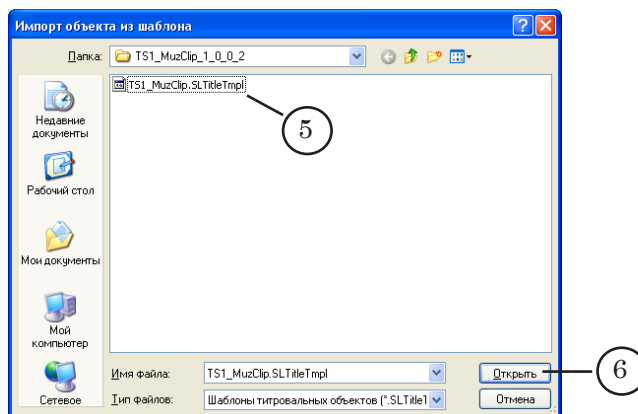
- если необходимо, подготовьте файл-задание для скрипта (см. п. «2.1. Файл-задание»);
- если необходимо, подготовьте файл-подложку;
- если в источнике данных имеются записи для вывода текста, то подготовьте файл со стилями оформления текста (*.efc). Описание создания файла с коллекцией стилей см. в руководстве пользователя «[ForwardTitling. Графический редактор](#)».

2. В программе FDTITLEDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом TS1_MuzClip.

3. Для загрузки титровального объекта со скриптом в проект в меню Файл (1) выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (2) или вызовите контекстное меню (3), щелкнув на панели Дерево объектов FDTITLEDesigner, и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (4).

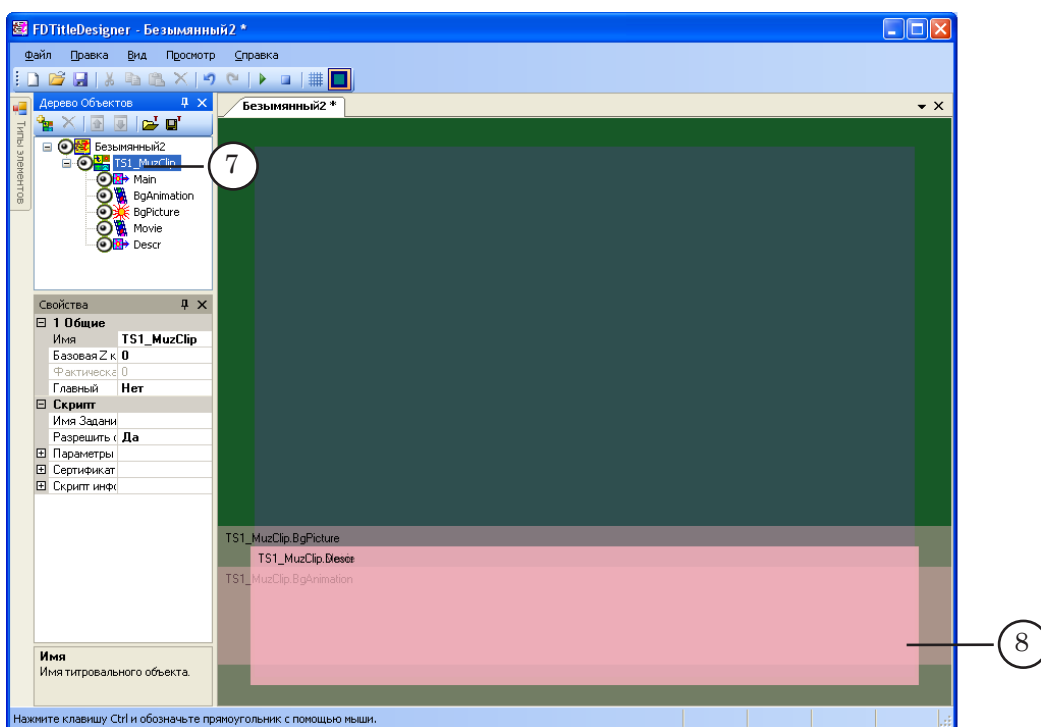


4. В открывшемся окне Импортировать объект из шаблона выберите файл TS1_MuzClip.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом TS1_MuzClip в титровальный проект:

- в дереве объектов отобразится добавленный объект TS1_MuzClip (7) и его элементы;
- на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта. Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют размеры и расположение (8), заданные в шаблоне.

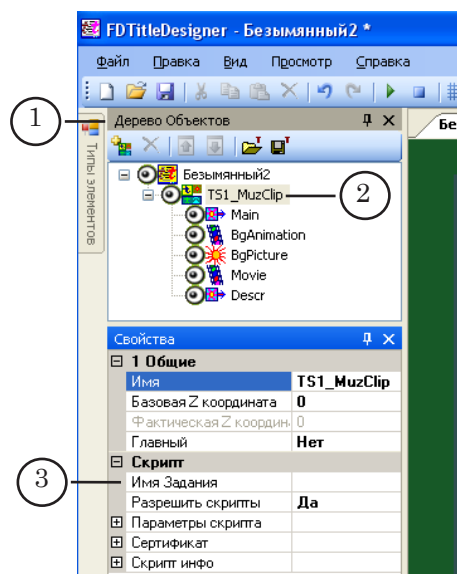


Важно: Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.

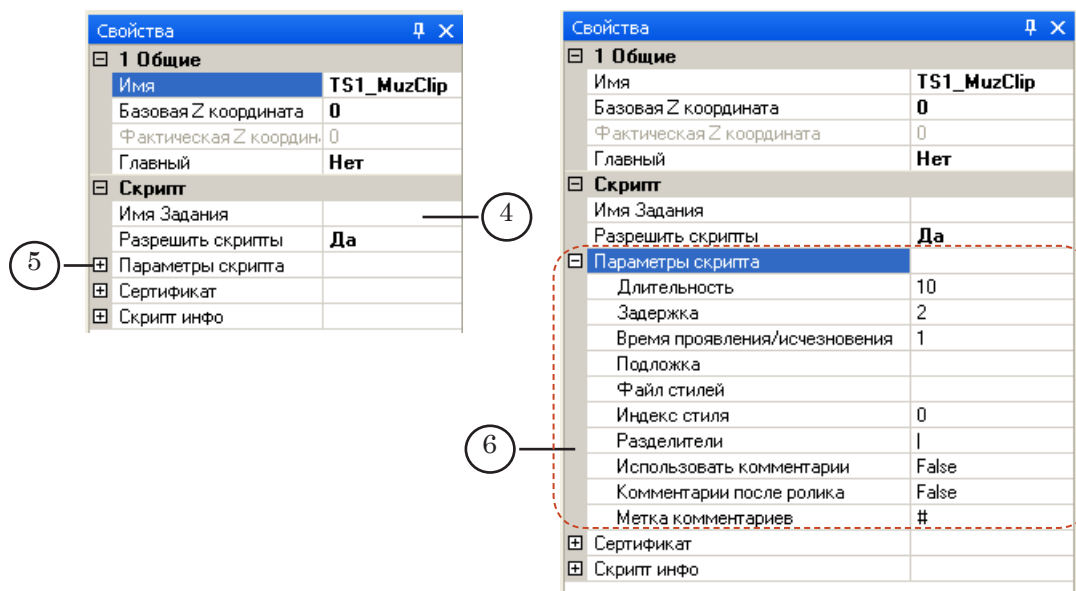
Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.



6. Чтобы приступить к настройке параметров скрипта, в окне Дерево Объектов (1) щелкните ЛКМ по имени титровально-го объекта со скриптом TS1_MuzClip (2).



7. Если в качестве источника данных для скрипта используется файл-задание, то в строке Имя Задания (3) укажите имя файла.
8. Если список Параметры скрипта (4) свернут, раскройте его, нажав значок ⊞ (5), – список раскроется (6):



9. Задайте значения параметров скрипта:
- Длительность – длительность отображения титров (секунды);
 - Задержка – интервал времени (секунды):



- при первом показе титров – от начала воспроизведения в FDO nAir видеоклипа (видеоролика, на фоне которого должны выводиться титры) до начала вывода титров;
- при втором показе титров – от окончания вывода титров до окончания воспроизведения в FDO nAir видеоклипа (видеоролика, на фоне которого должны выводиться титры);
- Время проявления/исчезновения – время проявления/исчезновения титров (плавный переход, секунды);
- Подложка – полный путь к файлу-подложке;
- Файл стилей – полный путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc). Файл стилей следует задавать, если в источнике данных для скрипта имеются записи для вывода текстовых данных;
- Индекс стиля – индекс стиля (в файле стилей), используемого для оформления текста в титрах (нумерация стилей в файле с коллекцией начинается с 0);

Примечание: Для оформления разных частей выводимого текста разными стилями следует использовать теги форматирования. Пример см. в п. «2. Источники данных для скрипта».

Подробную информацию об использовании тегов см. «Приложение. Теги форматирования».

- Разделители – символ-разделитель, используемый в источнике данных скрипта (в файле-задании или комментариях расписания);
- Использовать комментарии – указывает на источник данных для скрипта:
 - False – в качестве источника данных используется файл-задание; комментарии расписания не используются;
 - True – в качестве источника данных используются комментарии расписания; файл-задание не используется;
- Комментарии после ролика – указывает на расположение комментариев, используемых в качестве источника данных для скрипта, в расписании FDO nAir:
 - False – комментарии располагаются перед строкой с командой воспроизведения видеоролика;
 - True – комментарии располагаются в строке, следующей за строкой с командой воспроизведения видеоролика;
- Метка комментариев – слово или символ, с которого должны начинаться комментарии в расписании, предназначенные для настраиваемого скрипта в качестве источника данных. Метку комментариев следует задавать, если в качестве источника дан-



ных для скрипта используются комментарии расписания.

10. Если в источнике данных для скрипта встречаются задания для вывода видеороликов, то в окне **Дерево Объектов** выберите титровальный элемент **Movie** и произведите его настройку.
11. Если в источнике данных для скрипта встречаются задания для вывода графических файлов или текста, то в окне **Дерево Объектов** выберите титровальный элемент **Descr** и произведите его настройку.
12. Если в параметрах скрипта задана подложка, то произведите настройку титровального элемента, используемого для её вывода:
 - **BgAnimation** – для вывода подложки-видеоролика;
 - **BgPicture** – для вывода подложки-картинки.
13. Сохраните проект.

5. Предварительный просмотр

В программе **FDTitleDesigner** невозможно осуществить предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом **TS1_MuzClip**, так как для работы скрипта необходимы данные от программы **FDOnAir**.

Подробнее о том, как осуществить предварительный просмотр в программе **FDOnAir** см. раздел «Титровальные скрипты с открытым кодом», подраздел «**MClip** – подтитровка музыкальных клипов», пункт «5. Предварительный просмотр».



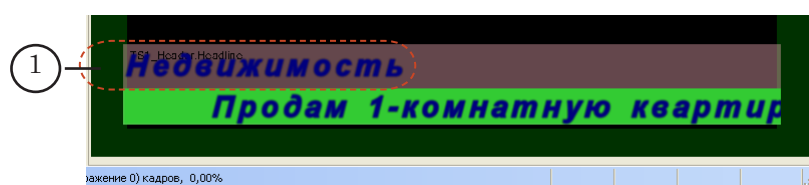
TS1_Header – вывод озаглавленных групп объявлений

1. Назначение

Титровальный объект со скриптом TS1_Header предназначен для вывода озаглавленных групп бегущих строк – во время вывода объявлений в отдельной строке отображается заголовок группы.

Бегущие строки каждой группы выводятся последовательно. Заголовок группы объявлений отображается на экране в течение вывода всех объявлений группы.

На рисунке ниже показан пример вывода объявления из группы с заголовком Недвижимость (1).



Расположение на экране заголовка и бегущей строки задается пользователем.

Для бегущей строки можно задать подложку-картинку.

Группирование объявлений и присвоение группам заголовков производится пользователем и записывается в файл-задание скрипта.

2. Источник данных для скрипта

Скрипт TS1_Header в качестве источника данных использует файл-задание.

Файл-задание для скрипта TS1_Header – текстовый файл с расширением TXT.

В файле-задании содержатся строки двух типов:

- с заголовками групп;
- с текстом объявлений бегущих строк.

В общем виде содержимое файла-задания выглядит следующим образом:

```
#Заголовок_группы_1
Строка1_с_объявлением_группы_1
Строка2_с_объявлением_группы_1
...
СтрокаN_с_объявлением_группы_1
#Заголовок_группы_2
Строки_с_объявлениями_группы_2
...
```



Все объявления, следующие после строки с заголовком, относятся к одной группе.

Формат строки с заголовком группы:

Символ_заголовка Заголовок

где:

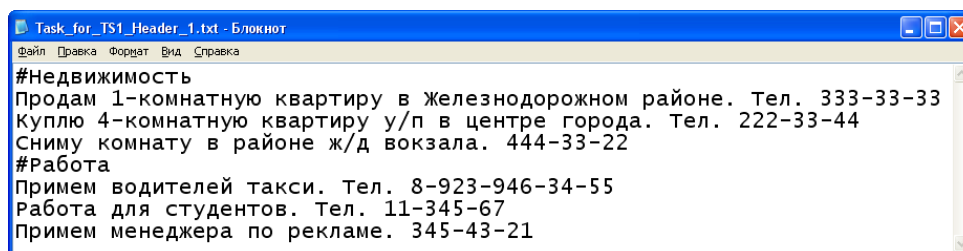
- Символ_заголовка – символ, заданный в настройках скрипта в параметре HeaderTag. На рисунке ниже используется символ #;
- Заголовок – текст заголовка.



Совет: Если между символом-разделителем и текстом заголовка поставить пробел, то, при выводе текст заголовка будет начинаться с пробела.

Текст отдельных объявлений записывается в отдельных строках.

На рисунке показан пример файла-задания, открытого в редакторе Блокнот.



В файле-задании допустимо использование тегов форматирования и строк подстановки.

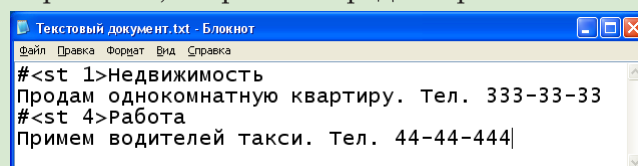
Описание использования строк подстановки см. в разделе «Общие сведения», пункт «5. Файл подстановок».

Подробную информацию об использовании тегов см. «Приложение. Теги форматирования».



Пример: Для оформления заголовков разных групп разными стилями следует использовать тег <ST n>, где n – номер или имя стиля из коллекции, выбранной в настройках титровального элемента.

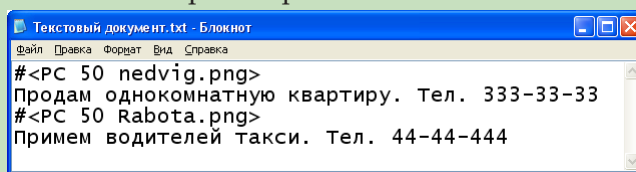
На рисунке показан пример файла-задания с тегами форматирования, открытый в редакторе Блокнот.



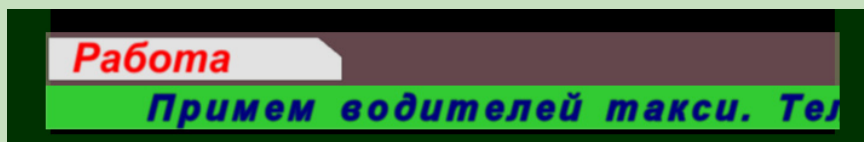
Для вывода картинок следует использовать тег <PC n path>, где n – смещение базовой линии текста от верхнего края картинки; path – полный или относительный путь к файлу с картинкой.

На рисунках ниже показано:

- а – содержимое файла-задания, в котором в строках заголовков групп используются теги для вывода картинок;
- б – отображение заголовка-картинки в окне программы FDTITLEDesigner в режиме предварительного просмотра.



а



б

3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом TS1_Header, и указаны их тип и назначение.

Имя	Тип	Назначение
Background	Подпись	Вывод подложки бегущей строки
Crawl	БегущСтрока	Вывод бегущей строки с объявлениями
Headline	Подпись	Вывод заголовка группы объявлений

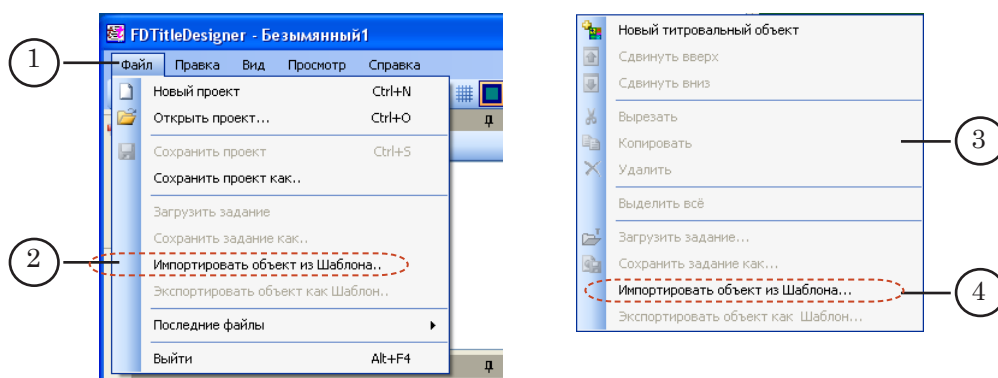
3.2. Размер и расположение

Пользователь может произвольно изменять размер и расположение каждого из титровальных элементов скрипт-объекта TS1_Header.

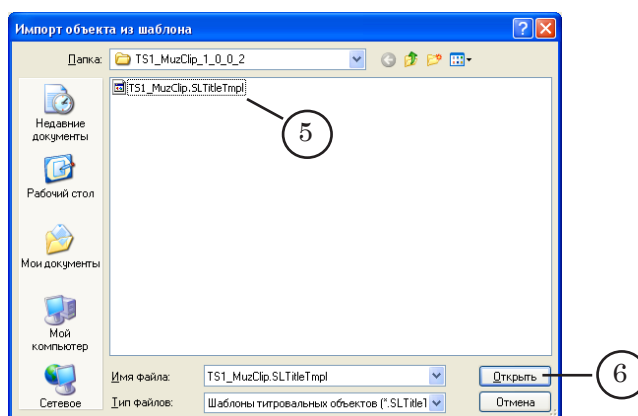


4. Порядок работы с объектом

1. Предварительная подготовка:
 - подготовьте файл-задание для скрипта;
 - подготовьте файл со стилями оформления текста (*.efc). Описание создания файла с коллекцией стилей см. в руководстве пользователя [«ForwardTitling. Графический редактор»](#).
2. В программе FDTITLEDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом Header.
3. Для загрузки титровального объекта со скриптом в меню Файл (1) выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (2) или вызовите контекстное меню (3), щелкнув на панели Дерево объектов FDTITLEDesigner, и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (4).



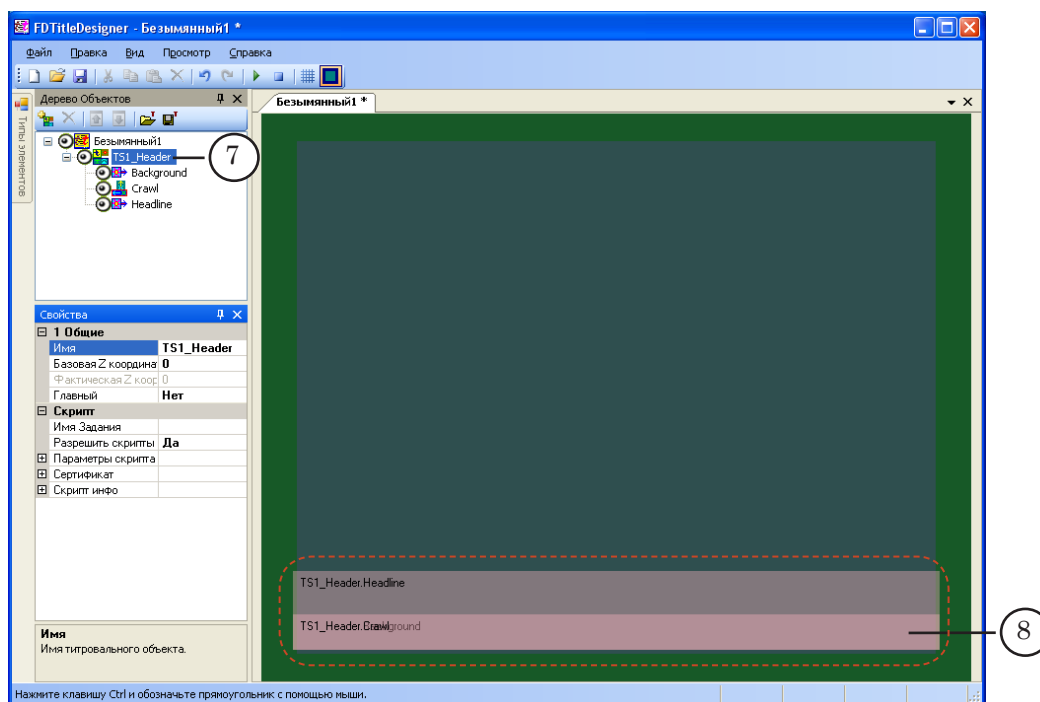
4. В открывшемся окне Импортировать объект из шаблона выберите файл TS1_Header.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом TS1_Header в титровальный проект:



- в дереве объектов отобразится добавленный объект TS1_Header (7) и его элементы;
- на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта. Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют размеры и расположение (8), заданные в шаблоне.

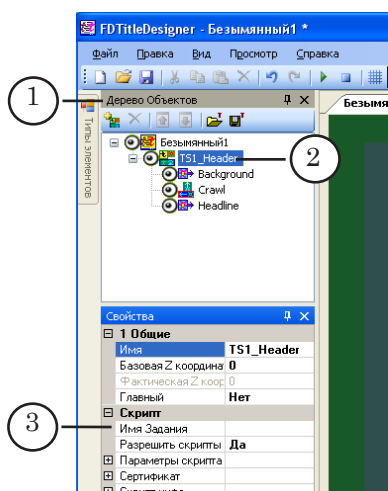


Важно: Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.
Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

6. Чтобы приступить к настройке параметров скрипта, в окне Дерево Объектов (1) щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом TS1_Header (2).

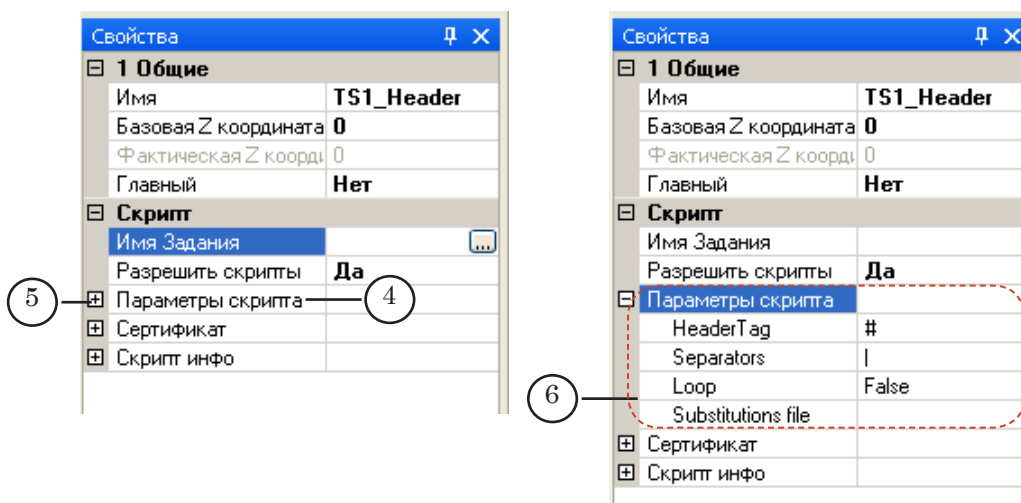


Совет: Настройку элементов титровального объекта со скриптом следует начинать с настройки параметров скрипта.



7. В строке Имя Задания (3) укажите имя файла-задания.

8. Если список Параметры скрипта (4) свернут, раскройте его, нажав значок ⊞ (5), – список раскроется (6):



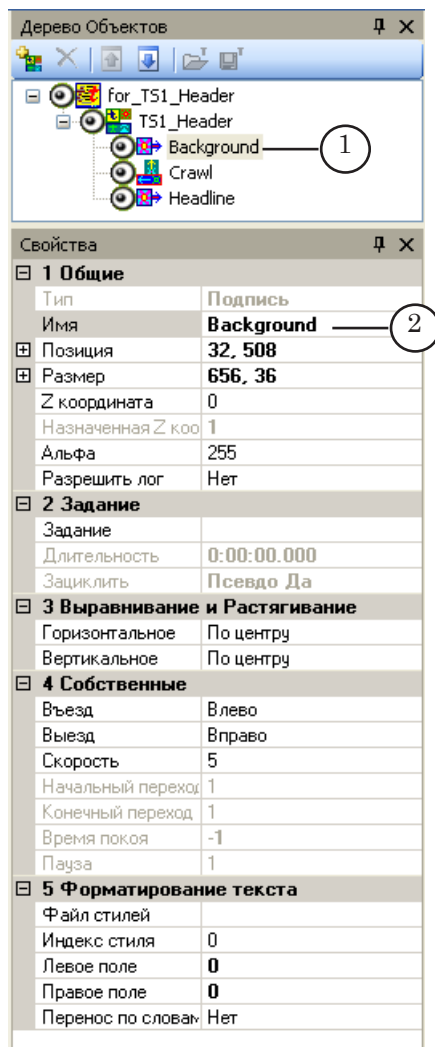
9. Задайте значения параметров скрипта:

- HeaderTag – символ, используемый в файле-задании для обозначения заголовков групп;
- Separators – символ-разделитель, используемый в файле подстановок;
- Loop – заикливание исполнения файла-задания:
 - True – разрешить;
 - False – запретить;
- Substitutions file – файл подстановок (см. раздел «Общие сведения», пункт «5. Файл подстановок»).



10. Произведите настройку титровального элемента Background (1).

При настройке титровального элемента Background можно изменять значения всех свойств, кроме Имя (2).

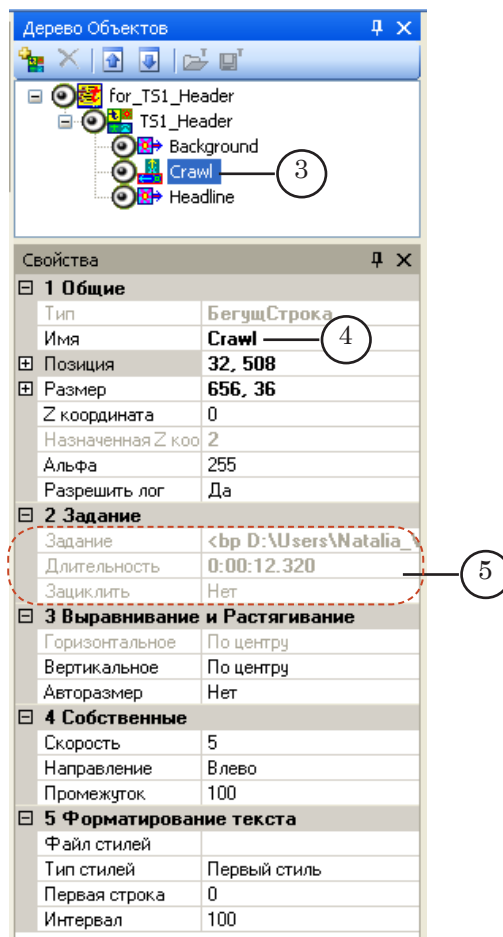




11. Произведите настройку титровального элемента Crawl (3).

При настройке титровального элемента Crawl можно изменять значения всех свойств, кроме Имя (4).

Значение группы свойств Задание (5) устанавливаются автоматически, после настройки параметров скрипта.

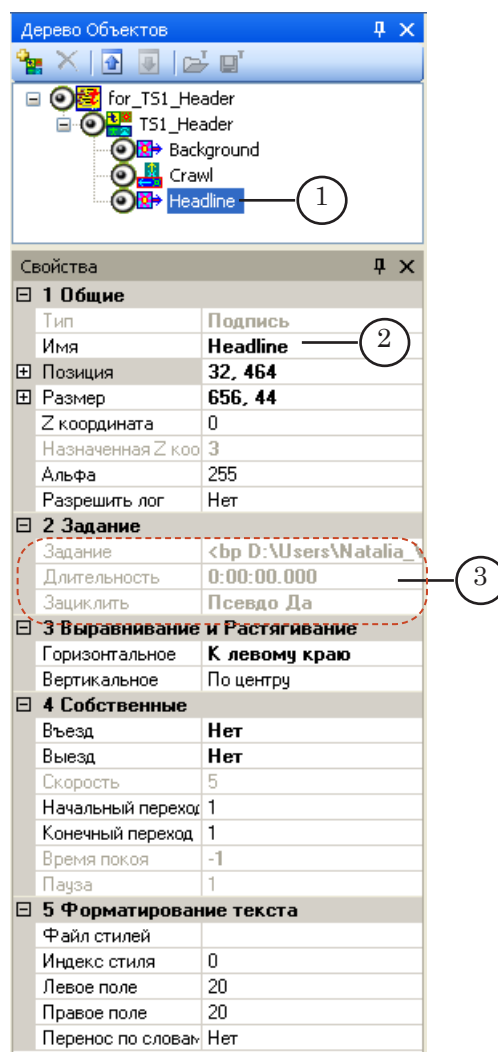




12. Произведите настройку титровального элемента **Headline** (1).

При настройке титровального элемента **Headline** можно изменять значения всех свойств, кроме **Имя** (2).

Значение группы свойств **Задание** (3) устанавливаются автоматически, после настройки параметров скрипта.



13. Сохраните проект.

5. Предварительный просмотр

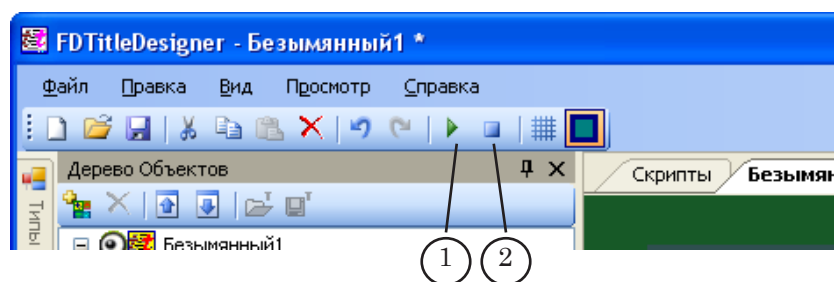
Предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом **TS1_Header** можно осуществить в окне программы **FDTitleDesigner** в режиме предварительного просмотра титровального проекта.

Порядок действий:

1. Произвести настройку скрипт-объекта (см. п. «4. Порядок работы с объектом»).



2. Для запуска предварительного просмотра нажмите кнопку Стартовать предварительный просмотр (1).

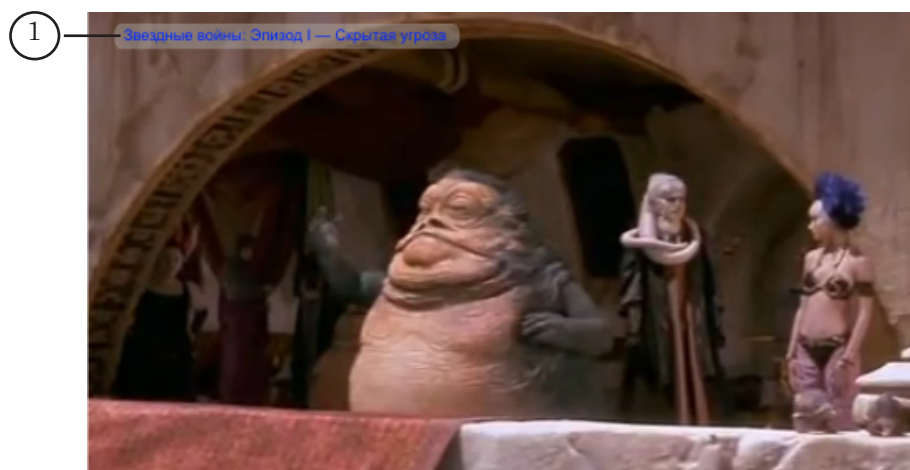


3. Для остановки предварительного просмотра нажмите кнопку Остановить предварительный просмотр (2).

TS1_Promo – вывод информации о текущей передаче

1. Общие сведения

Титровальный объект со скриптом TS1_Promo предназначен для отображения требуемого текста (надписи) во время вывода в эфир заданного видеоролика, например текста с информацией о текущей передаче (1).



Надпись появляется через заданное время после начала воспроизведения видеоролика, неподвижно отображается в течение его воспроизведения, и исчезает за заданное время до окончания проигрывания.

Надпись может отображаться на фоне подложки – графической или анимированной.

Стиль оформления текста задается пользователем.

Текст для вывода в титрах скрипт считывает из добавленных в расписание FDO nAir комментариев, составленных в соответствии с требованиями скрипта (см. п. «2. Источник данных для скрипта»).

Используя один титровальный объект TS1_Promo, можно организовать подтитровку разных видеороликов,

Для вывода титров во время воспроизведения конкретного видеоролика в расписании FDO nAir перед командой воспроизведения видеоролика (2) (или после нее, в зависимости от настроек скрипта) необходимо добавить комментарий, составленный в соответствии с требованиями для использования скриптом TS1_Promo (3).





2. Источник данных для скрипта

В качестве источника данных скрипт TS1_Promo использует комментарий расписания FDO nAir.

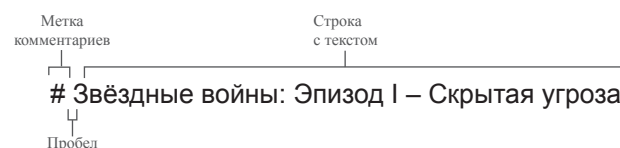
Текст в комментарии должен иметь следующую структуру:

Метка Пробел Строка_1 Разделитель Строка_2 Разделитель Строка_3 ...

где:

- **Метка** – символ (строка), указывающий, что данный комментарий будет использоваться скрипт-объектом TS1_Promo. Метка задается при настройке скрипта (параметр Comments label). Значение по умолчанию – #. Если метка состоит из набора символов, то они не должны содержать пробелы;
- **Пробел** – один или несколько пробелов;
- **Разделитель** – если требуется, чтобы текст в титрах выводился в несколько строк, то места перевода строк следует обозначать символом-разделителем. Разделитель задается при настройке скрипта (параметр Separator). Значение по умолчанию – |;
- **Строка_1**, **Строка_2** и т.п. – текст описания.

Пример строки:



В расписании строка с комментарием должна стоять либо перед, либо после строки с командой воспроизведения видео, во время которого должно выводиться объявление. Расположение строки с комментарием относительно строки с командой воспроизведения видео задается в параметрах скрипта (параметр Comments before).

Если в расписании встречаются несколько комментариев с искомой меткой, то будет использован первый (верхний в расписании) комментарий.

На рисунке показан фрагмент расписания, составленного для работы со скрипт-объектом TS1_Promo.

READY	17:24:25.82	0:00:01.00	0.10	T	(TS1_Promo) On
	17:24:26.82			T	// # Звёздные войны: Эпизод I – Скрытая угроза
READY	17:24:26.82	[0:30:20.00	0.10	T	Звёздные войны: Эпизод I – Скрытая угроза
	17:54:46.72	0:00:20.00	0.10	X	рекл1.avi
	17:55:06.62	0:00:25.00	0.10	X	рекл2.avi
	17:55:31.52	0:00:18.00	0.10	X	рекл3.avi
	17:55:49.52			T	// # Звёздные войны: Эпизод I – Скрытая угроза
	17:55:49.52	[0:29:00.00	0.10	T	Звёздные войны: Эпизод I – Скрытая угроза
	18:24:49.42	0:00:30.00	0.10	X	рекл4.avi
	18:25:19.32	0:00:33.24	0.10	X	рекл5.avi
	18:25:52.46	0:00:33.28	0.10	X	рекл6.avi
	18:26:25.74			T	// # Звёздные войны: Эпизод I – Скрытая угроза
	18:26:25.74	[0:30:20.00	0.10	T	Звёздные войны: Эпизод I – Скрытая угроза



3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом TS1_Promo, и указаны их тип и назначение.

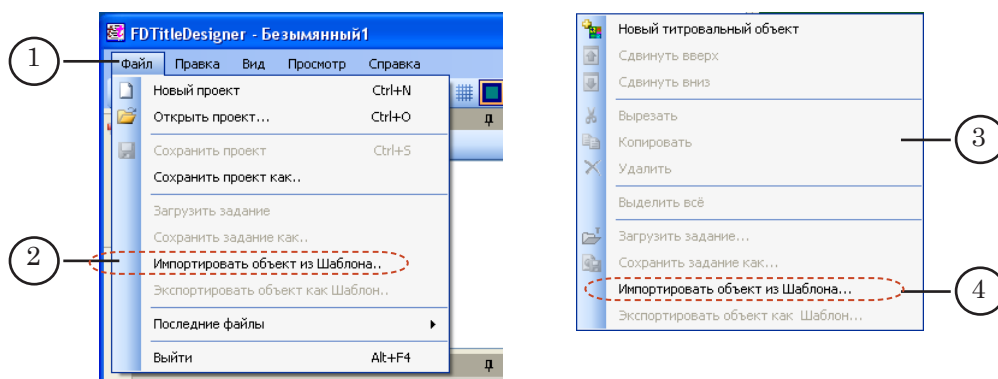
Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент, используется скриптом во время работы. Размер и расположение этого элемента определяет размер и расположение всех остальных элементов титровального объекта со скриптом TS1_Promo.
BackAnimation0, BackAnimation1	АнимЛого	Вывод подложки-видеоролика
BackPicture0, BackPicture1	Картинка	Вывод подложки-картинки
Text0, Text0	Подпись	Вывод текста с описанием видеоролика

3.2. Размер и расположение

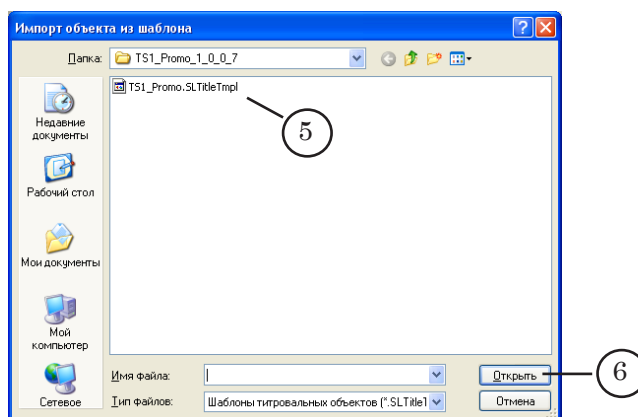
Размер и расположение титровального элемента Main определяют размеры и расположение всех остальных элементов: при запуске исполнения скрипта TS1_Promo размеры и расположение всех титровальных элементов автоматически устанавливаются такими, как у титровального элемента Main.

4. Порядок работы с объектом

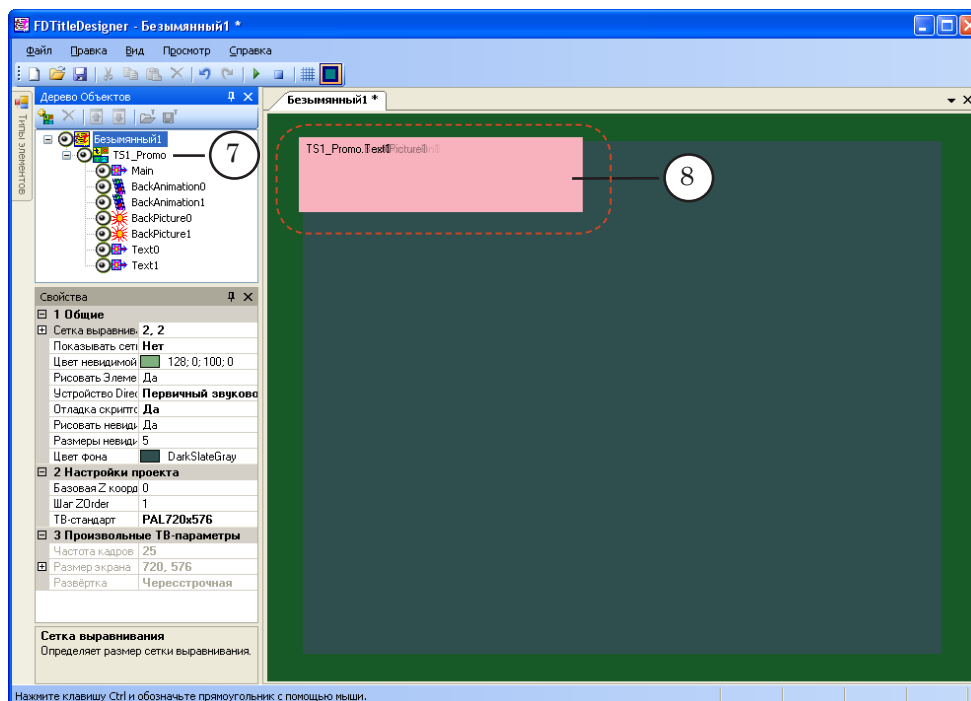
1. Предварительная подготовка:
 - подготовьте файл со стилями оформления текста (*.efc). Описание создания файла с коллекцией стилей см. в руководстве пользователя «[ForwardTitling. Графический редактор](#)».
2. В программе FDTITLEDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом TS1_Promo.
3. Для загрузки титровального объекта со скриптом в меню Файл (1) выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (2) или вызовите контекстное меню (3), щелкнув на панели Дерево объектов FDTITLEDesigner, и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (4).



4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл TS1_Promo.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом TS1_Promo в титровальный проект:
- в дереве объектов отобразится добавленный объект TS1_Promo (7) и его элементы;
 - на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта. Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют размеры и расположение (8), заданные в шаблоне.



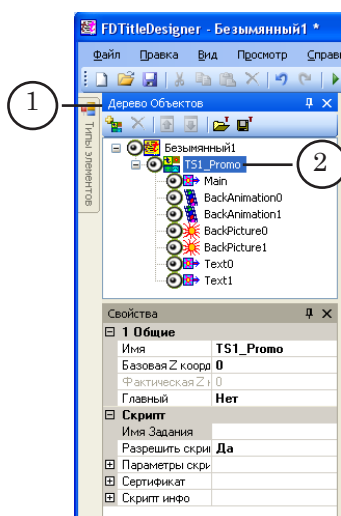
Важно: Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.

Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.


- Чтобы приступить к настройке параметров скрипта, в окне Дерево Объектов (1) щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом TS1_Promo (2).

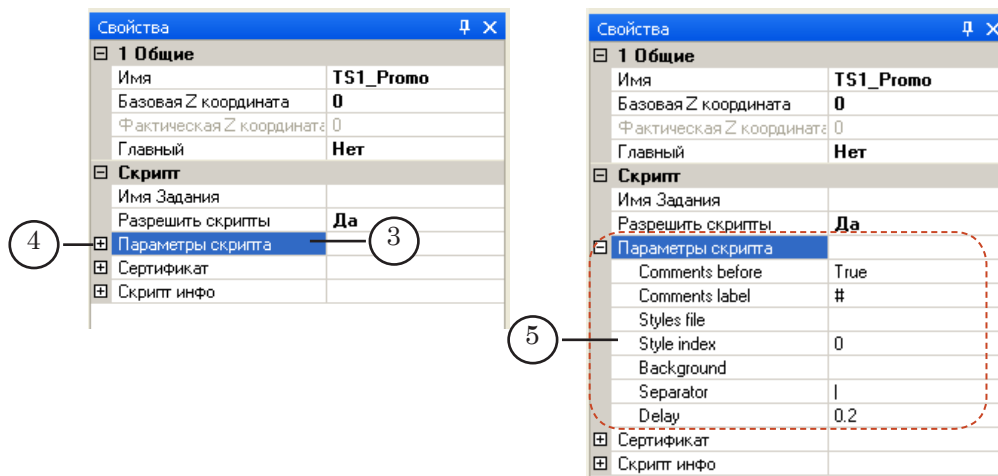


Совет: Настройку элементов титровального объекта со скриптом следует начинать с настройки параметров скрипта.





8. Если список Параметры скрипта (3) свернут, раскройте его, нажав значок  (4), – список раскроется (5):

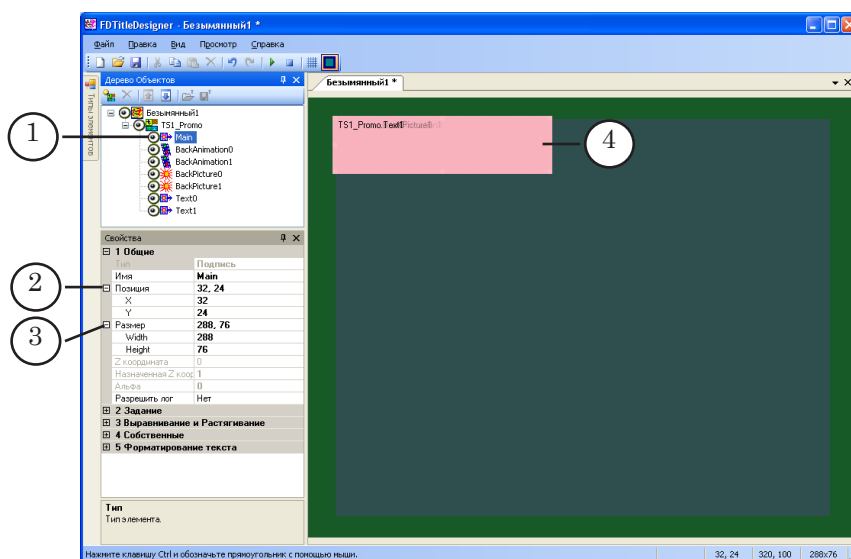


9. Задайте значения параметров скрипта:

- **Comments before** – указывает на расположение комментариев, используемых в качестве источника данных для скрипта, в расписании FDO nAir:
 - **True** – комментарии располагаются перед строкой с командой воспроизведения видеоролика;
 - **False** – комментарии располагаются в строке, следующей за строкой с командой воспроизведения видеоролика;
- **Comments label** – метка комментариев – слово или символ, с которого должны начинаться комментарии в расписании, предназначенные для настраиваемого скрипта в качестве источника данных;
- **Styles file** – полный путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc);
- **Style index** – индекс стиля (в файле стилей), используемого для оформления текста в титрах (нумерация стилей в файле с коллекцией начинается с 0);
- **Background** – подложка – графический файл или видеоролик;
- **Separator** – символ, используемый в комментарии расписания (источнике данных для скрипта) для обозначения перевода строк в выводимом тексте;
- **Delay** – отступ по времени от начала и конца видеоролика, в течение которого данные в титровальном объекте не отображаются (секунды).

10. В дереве объектов выберите титровальный элемент Main, щелкнув по нему ЛКМ (1).

Чтобы задать область отображения титров, выводимых с использованием скрипт-объекта TS1_Promo, необходимо задать размер и расположение титровального элемента Main.



Задайте требуемые значения позиции и размеров титровального элемента Main одним из следующих способов:

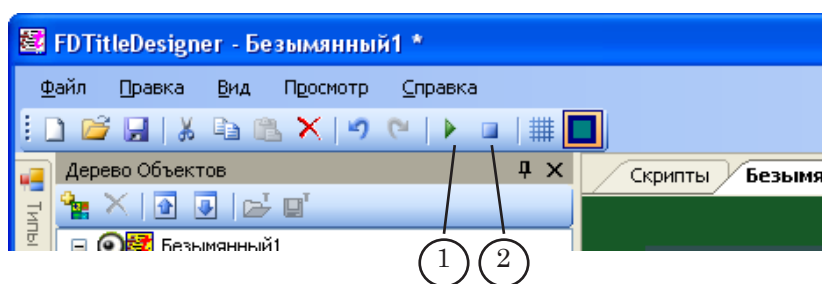
- изменив значения параметров Позиция (2) и Размер (3) в окне Свойства;
- изменив размеры и расположение титровального элемента на рабочем поле проекта (4).



Важно: При запуске исполнения скрипта размеры и расположение всех титровальных элементов объекта TS1_Promo автоматически устанавливаются такими, как у титровального элемента Main.

Если размеры и расположение титровального элемента Main были изменены, и требуется изменить расположение других титровальных элементов, выполните следующие действия:

1. Нажмите кнопку Стартовать предварительный просмотр (1) – расположение титровальных элементов изменится.

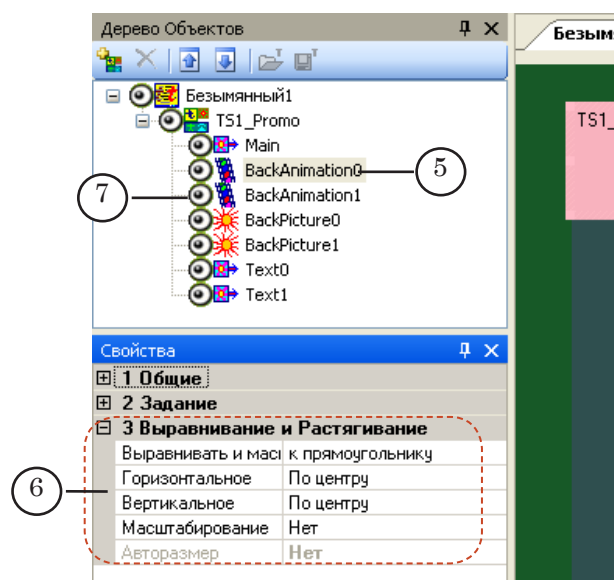


2. Нажмите кнопку Остановить предварительный просмотр (2).



11. Если в параметре скрипта Background задана подложка-видеоролик, то произведите настройку свойств титровального элемента BackAnimation0 (5).

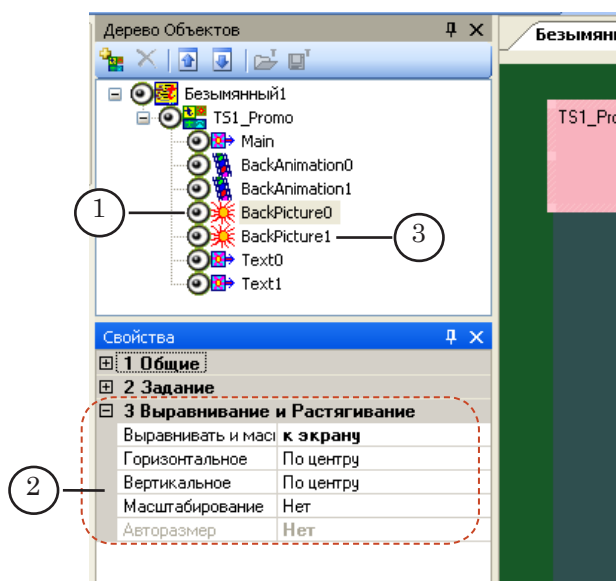
При настройке титровального элемента BackAnimation0 можно изменять значения свойств группы Выравнивание и растягивание (6).



Значения свойств титровального элемента BackAnimation1 (7) задавать не требуется, так как после запуска исполнения скрипта они устанавливаются автоматически такие же, как у титровального элемента BackAnimation0.

12. Если в параметре скрипта Background задана подложка-картинка (параметр скрипта), то произведите настройку свойств титровального элемента BackPicture0 (1).

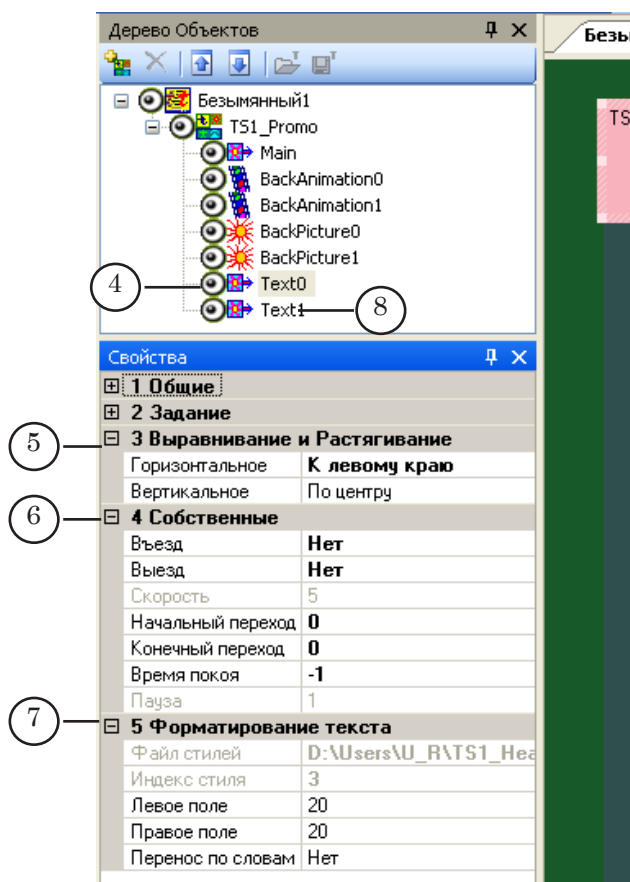
При настройке титровального элемента BackPicture0 можно изменять значения свойств группы Выравнивание и Растягивание (2).



Значения свойств титровального элемента BackPicture1 (7) задавать не требуется, так как после запуска исполнения скрипта они устанавливаются автоматически такие же, как у титровального элемента BackPicture0.



13. Произведите настройку свойств титровального элемента Text0 (4).



Для титровального элемента можно изменять значения следующих свойств:

- всех свойств группы Выравнивание и Растягивание (5);
- доступных для изменения свойств группы Собственные (6);
- доступных для изменения свойств группы Форматирование текста (7).

Значения свойств титровального элемента Text1 (7) задавать не требуется, так как после запуска исполнения скрипта они устанавливаются автоматически такие же, как у титровального элемента Text0.

14. Сохраните титровальный проект.



5. Предварительный просмотр

В программе FDTITLEDesigner невозможно осуществить предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом TS1_Promo, так как для работы скрипта необходимы данные от программы FDonAir.

Подробнее о том, как осуществить предварительный просмотр в программе FDonAir см. раздел «Титровальные скрипты с открытым кодом», подраздел «MClip – подтитровка музыкальных клипов», пункт «5. Предварительный просмотр».

TS1_Promo2 – вывод анонса

1. Общие сведения

Титровальный объект со скриптом TS1_Promo2 предназначен для вывода анонса – объявления о следующем видеоролике (передаче) (1).

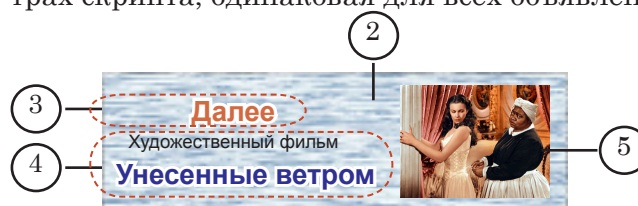


Объявление о следующем видеоролике появляется в конце проигрывания текущего, демонстрируется в течение заданного времени, и исчезает за заданное время до окончания текущего видеоролика.

Вывод анонса производится один раз в течение воспроизведения текущего видеоролика. Если текущий ролик слишком короток для показа анонса, то объявление не показывается.

Объявление может содержать следующие элементы:

- анимированная подложка (2) – задаётся в параметрах скрипта, одинаковая для всех объявлений;



- заголовок (3) – текст, одинаковый для всех объявлений, задается в параметрах скрипта. Стиль оформления текста берётся из файла с коллекцией стилей, заданного в параметрах скрипта;
- текст с описанием следующего ролика (4) – считывается скриптом из источника данных скрипта – комментариев расписания FDonAir. Стиль оформления текста берётся из файла с коллекцией стилей, заданного в параметрах скрипта;



- фрагмент предпросмотра следующего видеоролика (5). Имя видеофайла считывается из источника данных скрипта – комментариев расписания FDO nAir.



Важно: Длительность показа анимированной подложки может отличаться от длительности показа остальных элементов объявления (заголовка, текста объявления и фрагмента предпросмотра). Длительности показа элементов объявления задаются пользователем.

Набор элементов, используемых в объявлениях, определяется пользователем.

Информацию о том, какие данные загружать в титровальные элементы объекта для показа объявления, скрипт TS1_Promo2 получает из специальным образом подготовленных комментариев расписания FDO nAir.

2. Источник данных для скрипта

В качестве источника данных скрипт TS1_Promo2 использует комментарии расписания FDO nAir.

В расписании FDO nAir строки с комментариями должны стоять либо перед, либо после строк с командами воспроизведения видео, во время которого должно выводиться объявление. Расположение строк с комментарием задается пользователем в параметрах скрипта (параметр Comments before).

Текст в комментарии должен иметь следующую структуру:

Метка Пробел Видеофайл Разделитель Время начала Разделитель Описание

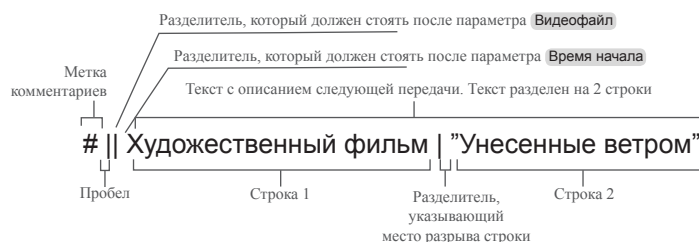
где:

- **Метка** – слово или символ, заданное пользователем при настройке скрипта в программе FDTitleDesigner в параметре Comments label. Метка служит указателем, что комментарий предназначен для скрипта. Метка не должна содержать пробелы. В приведенных ниже примерах в качестве метки комментариев используется символ #;
- **Пробел** – один или несколько пробелов;
- **Видеофайл** – имя файла с фрагментом предпросмотра. Путь к папке с файлом указывается при настройке скрипта в программе FDTitleDesigner в параметре Base path. Если в объявлении не требуется выводить фрагмент предпросмотра, то видеофайл можно не указывать.
- **Разделитель** – символ, разделяющий параметры в комментарии. В тексте с описанием следующего ролика (**Описание**) разделитель используется для обозначения мест перевода строк. Разделитель задается при настройке скрипта (параметр Separator).



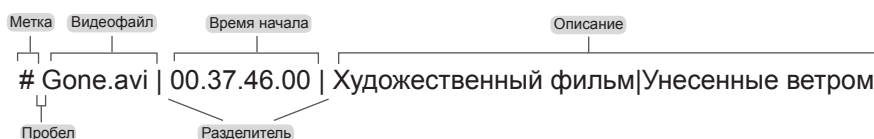
Значение по умолчанию – | . Если в строке с комментарием опущены некоторые элементы, например Видеофайл и Время начала, то разделители, которые должны стоять между ними, все равно должны присутствовать.

Пример строки комментария, в которой не указаны видеофайл и время начала фрагмента предпросмотра:



- **Время начала** – отступ от начала видеофайла до начала фрагмента предпросмотра в формате SMPTE (чч:мм:сс.кк). Если файл с фрагментом задан, а Время начала не указано, то воспроизведение начнется с начала файла;
- **Описание** – текст, который должен выводиться в объявлении. В тексте допустимо использование тегов форматирования текста. Подробнее об использовании тегов см. «Приложение. Теги форматирования».

Пример строки:



3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом TS1_Promo2, и указаны их тип и назначение.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент, используется скриптом во время работы
Background	АнимЛого	Вывод анимированной подложки
Title	Подпись	Вывод заголовка объявления. Текст заголовка задается в параметрах скрипта и неизменен для всех объявлений
Descr	Подпись	Вывод текста объявления
Preview	РеклБлок	Вывод фрагмента предпросмотра

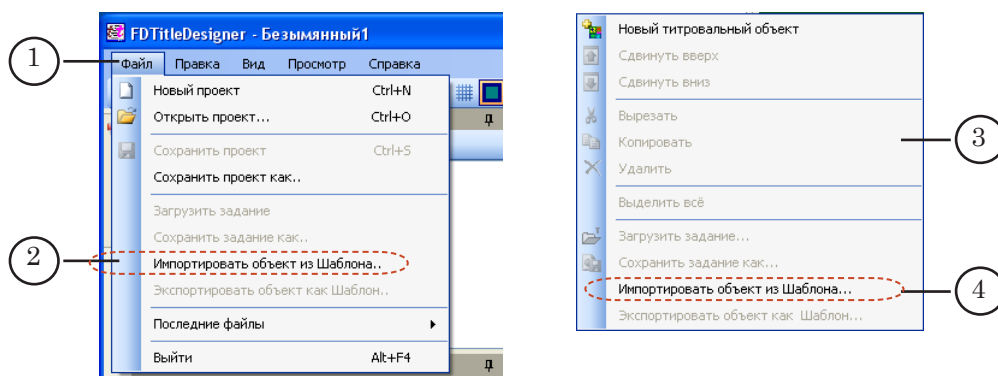


3.2. Размер и расположение

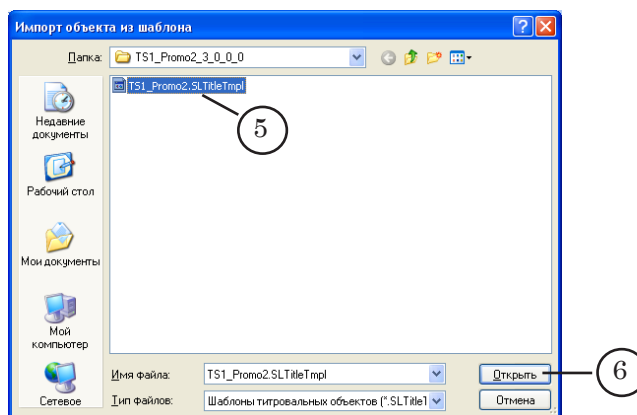
Пользователь может произвольно изменять размер и расположение каждого из титровальных элементов скрипт-объекта TS1_Promo2.

4. Порядок работы с объектом

1. Предварительная подготовка:
 - подготовьте файлы с коллекциями стилей для заголовка и для текста объявления (*.efc). Описание создания файла см. в руководстве пользователя «ForwardTitling. Графический редактор».
2. В программе FDTitleDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом.
3. Для загрузки титровального объекта со скриптом в проект в меню Файл (1) выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (2) или вызовите контекстное меню (3), щелкнув ПКМ на панели Дерево Объектов, и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (4).



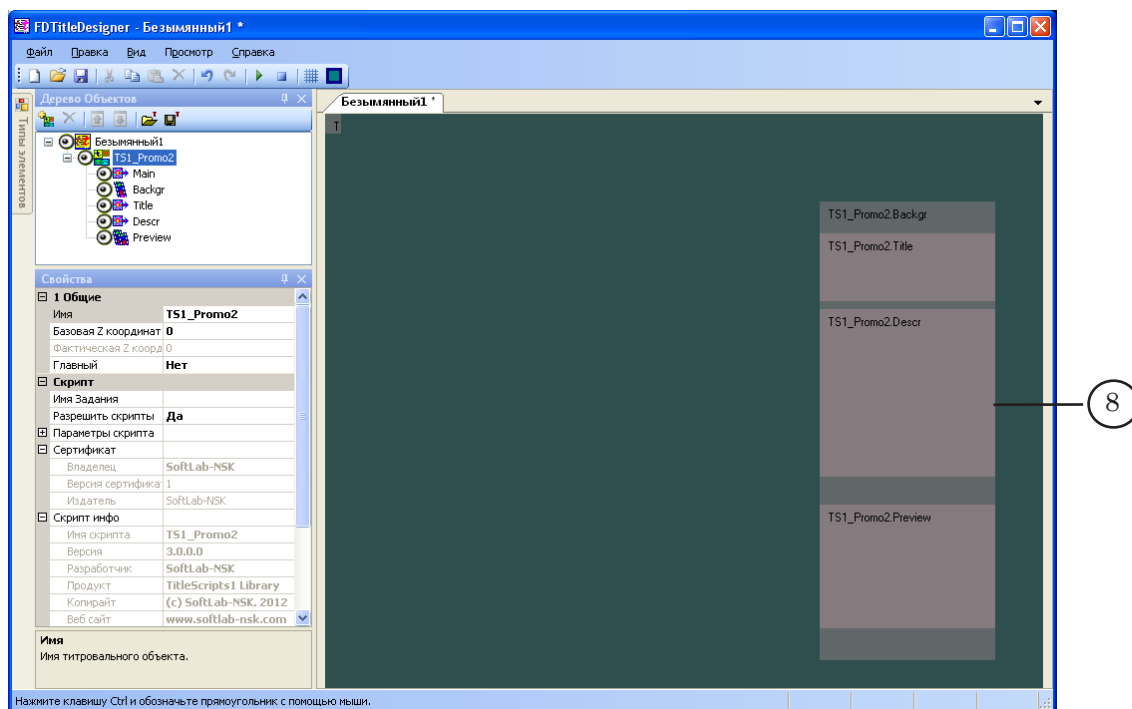
4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл TS1_Promo2.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом TS1_Promo2 в титровальный проект:



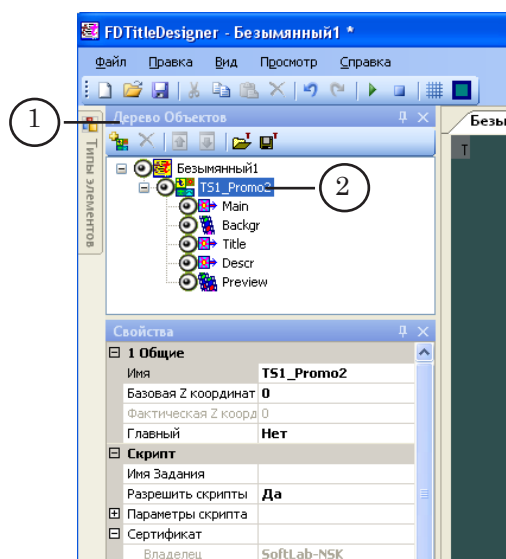
- в дереве объектов отобразится добавленный объект TS1_Promo2 (7) и его элементы;
- на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта TS1_Promo2. Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют размеры и расположение (8), заданные в шаблоне.




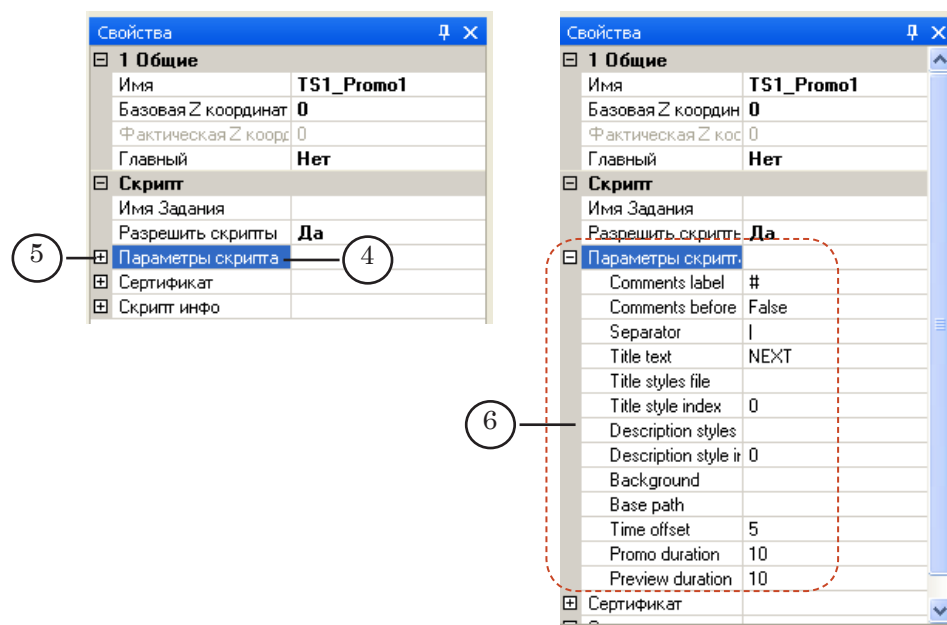
Важно: Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.

Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

6. Чтобы приступить к настройке параметров скрипта, в окне Дерево Объектов (1) щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом TS1_Promo2 (2).



7. Если список Параметры скрипта (4) свернут, раскройте его, нажав значок  (5) – список раскроется (6)



8. Задайте значения параметров скрипта:

- Comments label – метка комментариев – слово или символ, с которого должны начинаться комментарии в расписании, предназначенные для настраиваемого скрипта в качестве источника данных;
- Comments before – указывает на расположение комментариев, используемых в качестве источника данных для скрипта, в расписании FDO nAir:
 - True – комментарии располагаются перед строкой с командой воспроизведения видеоролика;
 - False – комментарии располагаются в строке, следующей за строкой с командой воспроизведения видеоролика;



- Separator – символ, используемый в комментарии расписания для разделения параметров и обозначения перевода строк в тексте описания;
 - Title text – текст заголовка;
 - Title styles file – полный путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc);
 - Title style index – индекс стиля (в файле стилей), используемого для оформления заголовка объявления (нумерация стилей в файле с коллекцией начинается с 0);
 - Description styles file – полный путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc) для оформления текста объявления;
 - Description style index – индекс стиля (в файле стилей), используемого для оформления текста (нумерация стилей в файле с коллекцией начинается с 0);
 - Background – полный путь к видеофайлу-подложке;
 - Base path – путь к папке, в которой лежат видеоролики фрагменты из которых выводятся в анонсе.
 - Time offset – промежуток времени от момента окончания вывода объявления до окончания воспроизведения видеоролика, на фоне которого выводится объявление (секунды);
 - Promo duration – длительность отображения подложки (секунды);
 - Preview duration – длительность отображения фрагмента, заголовка и текста объявления (секунды).
9. Если требуется, произведите настройку титровальных элементов Background, Title, Desc, Preview – задайте позицию, размер, произведите настройку свойств.
10. Сохраните проект.

5. Предварительный просмотр

В программе FDTITLEDesigner невозможно осуществить предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом TS1_Promo2, так как для работы скрипта необходимы данные от программы FDOOnAir.

См. раздел «Титровальные скрипты с открытым кодом», подраздел «MClip – подтитровка музыкальных клипов», пункт «5. Предварительный просмотр».



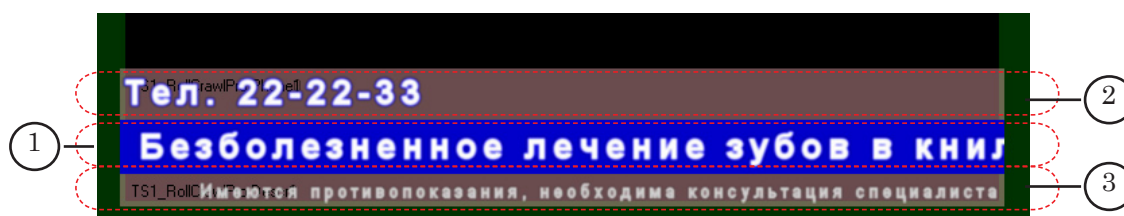
TS1_RollCrawlPro – вывод отдельных частей текстового объявления в разных текстовых полях

1. Назначение

TS1_RollCrawlPro – вывод рекламных объявлений, в которых отдельные части текста выводятся в разных текстовых полях.

Текст объявления делится на три части:

- основной текст (1);
- первый дополнительный текст (2), например, с номером телефона;
- второй дополнительный текст (3), например, с предупреждением об использовании рекламируемой услуги.



Дополнительные тексты отображаются в течение вывода основного текста.

Направление движения основного текста задается пользователем.

По умолчанию основному тексту задано направление: въезд – влево, выезд – влево, т. е. текст движется как бегущая строка. При этом, если выполнены настройки, бегущая строка может останавливаться, стоять в течение заданного времени, а потом «уезжать».

В зависимости от настроек текст может останавливаться в следующих позициях:

- левый край текста прижат к левому краю титровального элемента;
- центр текста совпадает с центром титровального элемента;
- правый край текста прижат к правому краю титровального элемента.

Если основной текст целиком не помещается в титровальном элементе, а пользователем задана остановка, то отображается только видимая часть текста.

Пользователь может задать стили оформления для основного, первого и второго дополнительных текстов. Стили оформления задается в параметрах скрипта. Также стили оформления текста могут быть заданы в файле-задании с ис-



пользованием тегов форматирования. Подробнее об использовании тегов см. «Приложение. Теги форматирования».

Если в программе FDO nAir отключить показ титровального объекта со скриптом TS1_RollCrawlPro, а затем включить его, то скрипт продолжит вывод объявлений начиная с того, на котором был прерван показ объекта.

Скрипт может выводить данные о выведенных в эфир объявлениях в специальный лог-файл. Подробнее см. пункт «4. Лог-файл».

2. Источник данных для скрипта

Скрипт TS1_RollCrawlPro в качестве источника данных использует файл-задание.

Файл-задание для скрипта – текстовый файл с расширением TXT.

В каждой строке содержится текст одного объявления.

Строки файла должны иметь следующую структуру:

Основной текст Разделитель Текст 1 Разделитель Текст 2

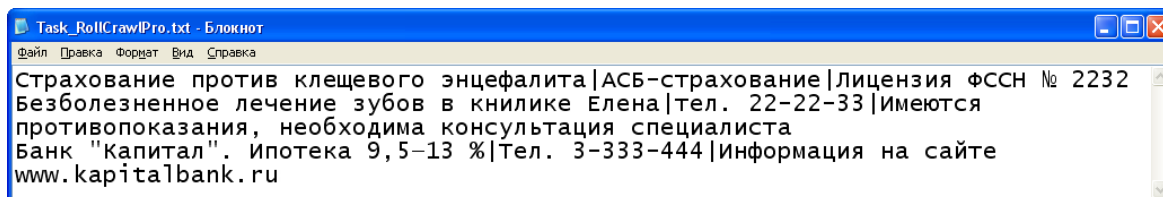
где:

- **Основной текст** – основной текст объявления (для вывода используются титровальные элементы Crawl0 или Crawl1);
- **Разделитель** – символ-разделитель, заданный при настройке скрипта (параметр Separator). Значение по умолчанию – |;
- **Текст 1** – первый дополнительный текст (для вывода используются титровальные элементы Phone0 или Phone1).
- **Текст 2** – второй дополнительный текст (для вывода используются титровальные элементы Descr0 или Descr1).

Пример строки:

Страхование против клещевого энцефалита | АСБ-страхование | Лицензия ФССН № 2232
Основной текст Разделитель Текст 1 Разделитель Текст 2

На рисунке показан пример файла-задания, открытого в редакторе Блокнот.



В файле-задании допустимо использование тегов форматирования и строк подстановки.



Описание использования строк подстановки см. в разделе «Общие сведения», пункт «5. Файл подстановок».

Подробную информацию об использовании тегов см. «Приложение. Теги форматирования».

3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом TS1_RollCrawlPro, и указаны их тип и назначение.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Вывод подложки основного текста
Crawl0, Crawl1	Подпись	Вывод основного текста объявления
Phone0, Phone1	Подпись	Вывод первого дополнительного текста
Descr0, Descr1	Подпись	Вывод второго дополнительного текста

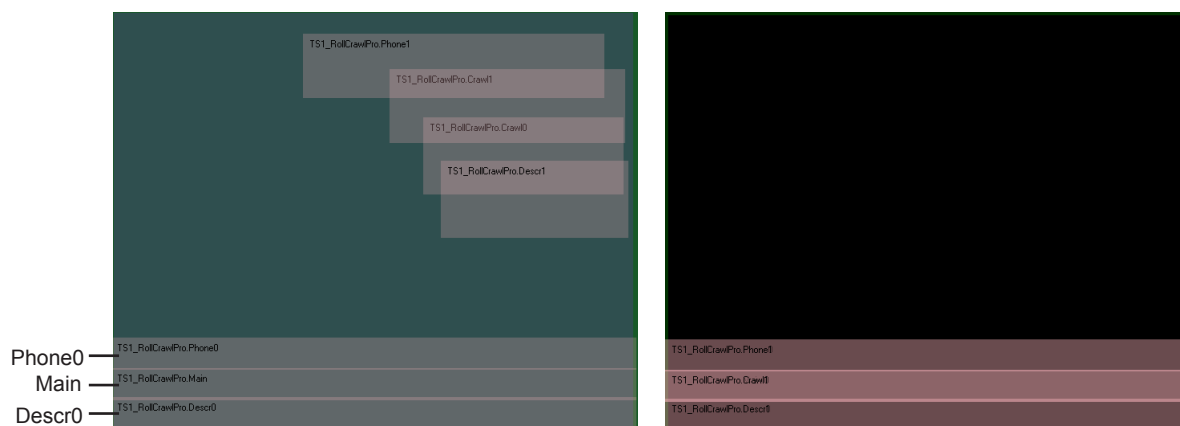
3.2. Размер и расположение

Размер и расположение титровального элемента Main определяют размер и расположение титровальных элементов Crawl0 и Crawl1.

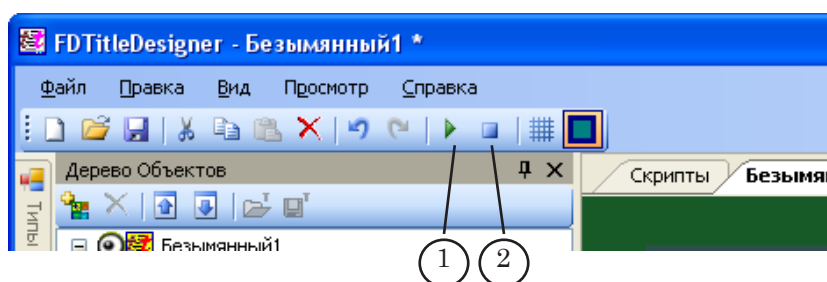
Размер и расположение титровальных элементов Phone0 и Descr0 соответственно определяют размер и расположение титровальных элементов Phone1 и Descr1.

После запуска скрипта размеры и расположение титровальных элементов Crawl0 и Crawl1 автоматически устанавливаются такие же, как у титровального элемента Main, а у титровальных элементов Phone1 и Descr1 как у титровальных элементов Phone0 и Descr0 соответственно.

На рисунках показан пример расположения титровальных элементов до и после запуска исполнения скрипта в окне программы FDTITLEDesigner.



Чтобы задать размер и расположение всем титровальным элементам объекта, достаточно задать их элементам Main, Phone0 и Descr0, и запустить исполнение проекта нажав кнопку Стартовать предварительный просмотр (1) – все титровальные элементы автоматически примут заданные позиции и размеры. Для продолжения настройки скрипт-объекта нажмите кнопку Остановить предварительный просмотр (2).



3.3. Особенности настройки

Во время работы скрипт последовательно считывает текст объявлений из файла-задания и производит загрузку разных частей текста в соответствующие титровальные элементы скрипт-объекта.

Загрузка текстов производится поочередно – то в титровальные элементы с индексом 0 (Phone0, Crawl0, Descr0), то в титровальные элементы с индексом 1 (Phone1, Crawl1, Descr1).

Как было сказано выше, после запуска исполнения скрипта, для парных титровальных элементов автоматически устанавливаются одинаковые размеры и расположение. Однако при этом не производится изменение настроек свойств титровальных элементов: Выравнивание и Растягивание, Собственные, Форматирование текста.

Поэтому, если парным титровальным элементам заданы разные настройки перечисленных свойств, то во время показа объявлений способы отображения текста будут чередоваться – то в соответствии с настройками титровальных элементов с индексом 0, то – с индексом 1.



4. Лог-файл

Для скрипта TS1_RollCrawlPro лог-файл – текстовый файл (*.txt), в который скрипт записывает данные о выведенных в эфир объявлениях.

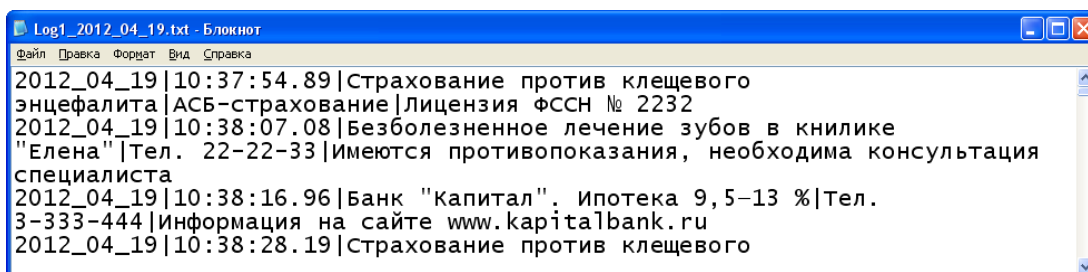
После вывода объявления в лог-файл производится запись следующего формата:

Дата **Разделитель** **Время** **Разделитель** **Текст объявления**

где:

- **Дата** – дата вывода объявления в формате гггг_мм_дд;
- **Разделитель** – символ-разделитель, заданный при настройке скрипта (параметр Separator). Значение по умолчанию – |;
- **Время** – время вывода объявления в формате чч:мм:сс.мс.
- **Текст объявления** – текст объявления с разделителями, как в файле-задании. Если в настройках скрипта для параметра Удалять теги установлено значение True, то теги форматирования, имеющиеся в файле-задании, в лог-файл не выводятся; если установлено значение False, то текст объявления записывается вместе с тегами форматирования.

На рисунке ниже показан фрагмент содержимого лог-файла, открытого в программе Блокнот.



Имя лог-файла формируется автоматически и имеет следующую структуру:

Префикс_Дата.txt

где:

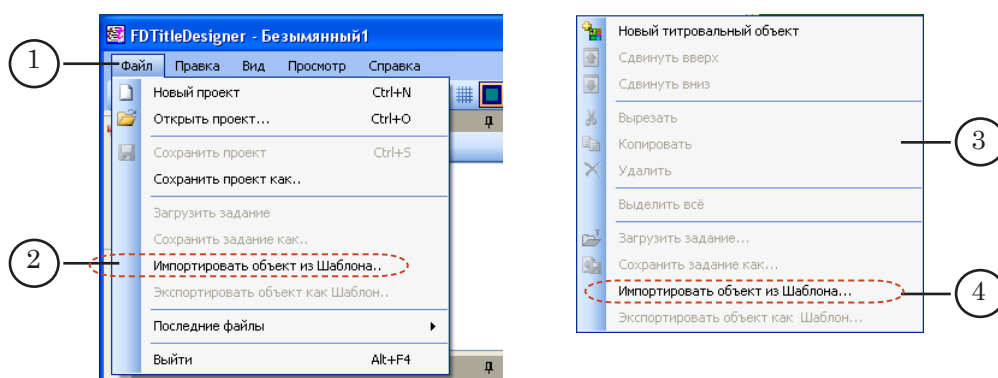
- **Префикс** – некоторый набор символов, заданный пользователем в параметре скрипта Префикс лог-файла;
- **Дата** – дата записи данных в файл в формате гггг_мм_дд.

В течение одних суток скрипт производит вывод записей в один и тот же лог-файл.

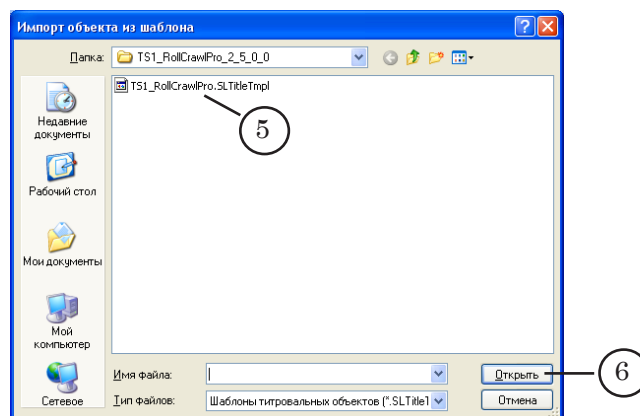


5. Порядок работы с объектом

1. Предварительная подготовка:
 - подготовьте файл с коллекцией стилей для текста объявления (*.efc). Описание создания файла см. в руководстве пользователя «[ForwardTitling. Графический редактор](#)»;
 - создайте файл-задание.
2. В программе FDTitleDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом.
3. Для загрузки титровального объекта со скриптом в проект в меню Файл (1) выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (2) или вызовите контекстное меню (3), щелкнув ПКМ на панели Дерево Объектов, и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (4).



4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл TS1_RollCrawlPro.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом TS1_RollCrawlPro в титровальный проект:
 - в дереве объектов отобразится добавленный объект TS1_RollCrawlPro (7) и его элементы;
 - на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта

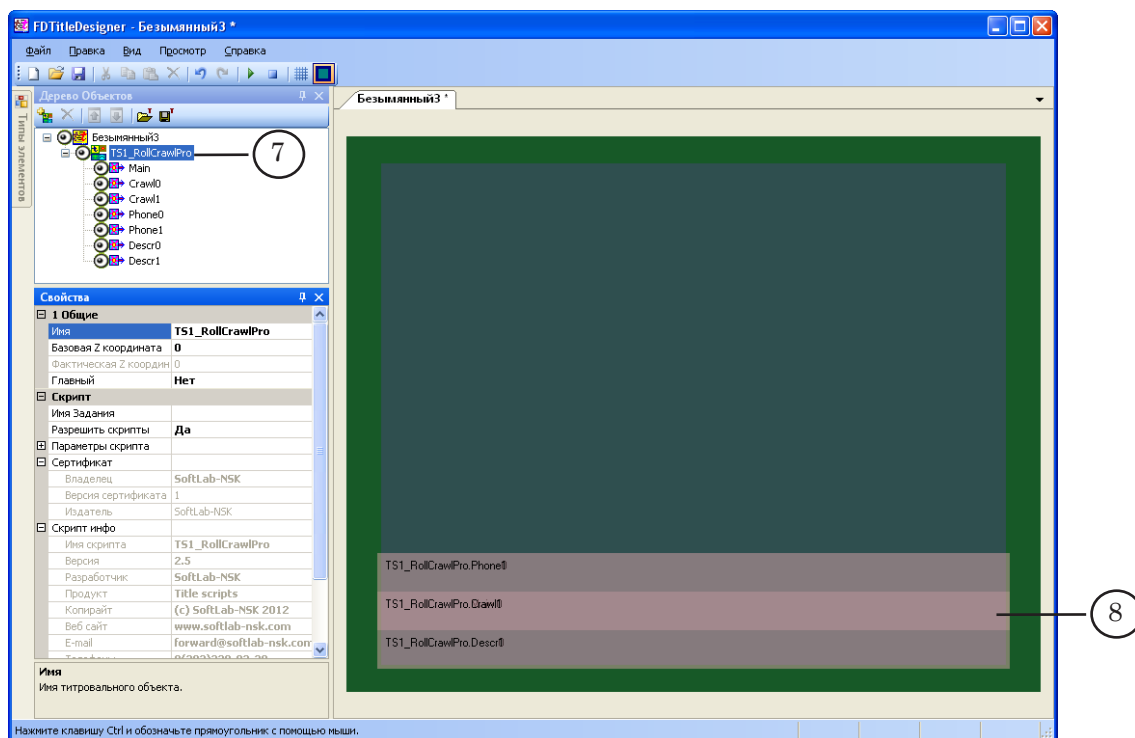


TS1_RollCrawlPro (8). Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют размеры и расположение, заданные в шаблоне;

- автоматически откроется окно с предупреждением.



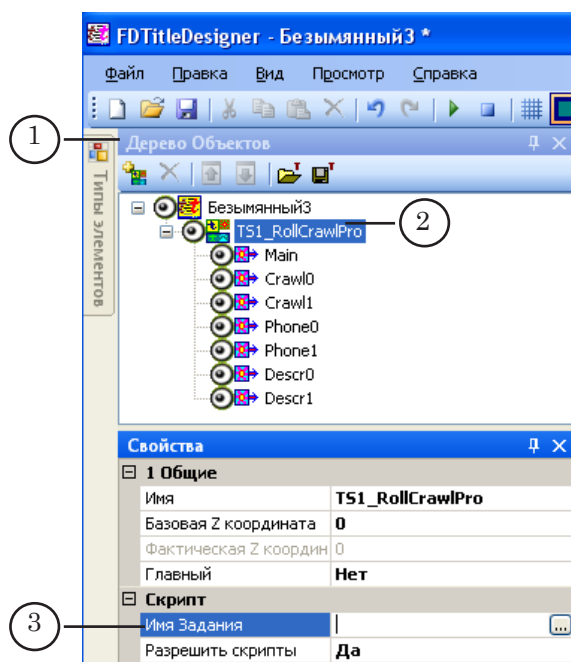
Важно. После загрузки скрипт-объекта в проект окно с предупреждением появляется независимо от наличия или отсутствия на компьютере лицензии на использование библиотеки скрипт-объектов.




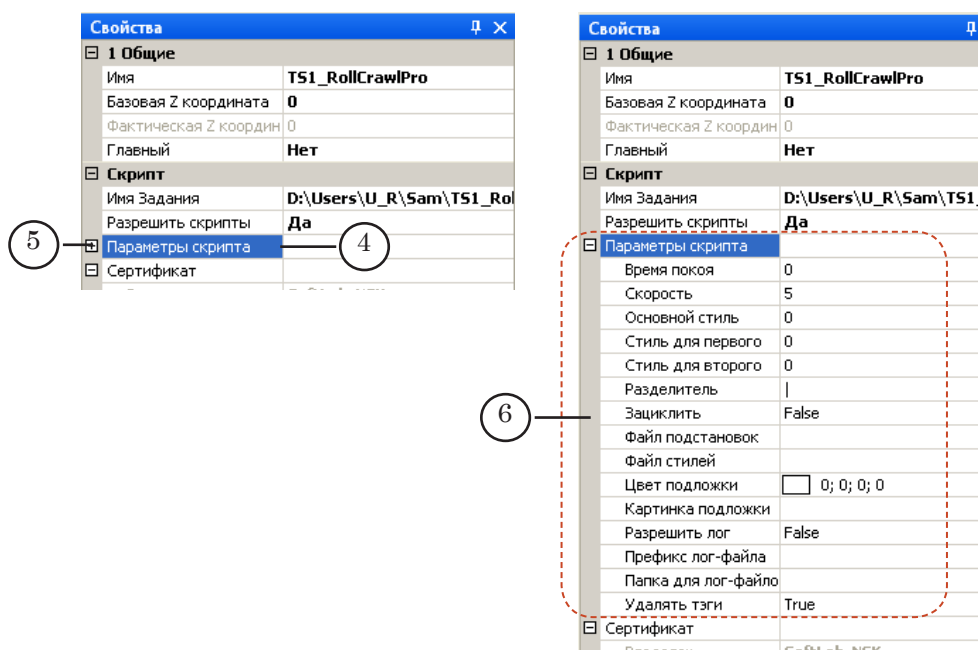
Важно: Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.

Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

6. Чтобы приступить к настройке параметров скрипта, в окне Дерево Объектов (1) щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом TS1_RollCrawlPro (2).



7. В строке Имя Задания (3) задайте полный путь к файлу-заданию скрипта.
8. Если список Параметры скрипта (4) свернут, раскройте его, нажав значок  (5) – список раскроется (6)



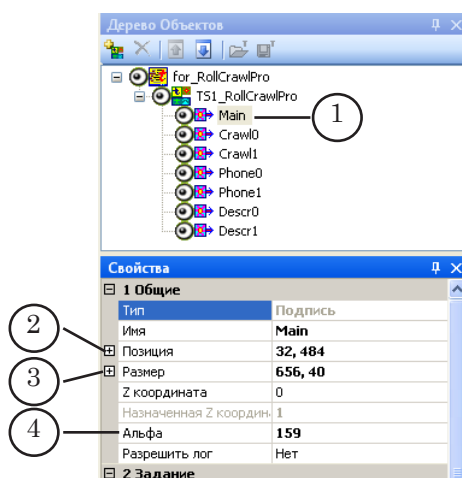
9. Задайте значения параметров скрипта:
 - Время покоя – время неподвижного отображения основного текста объявления (секунды);
 - Скорость – скорость въезда/выезда текста, одинаковая для основного и дополнительных текстов объявления (пикселей за кадр);



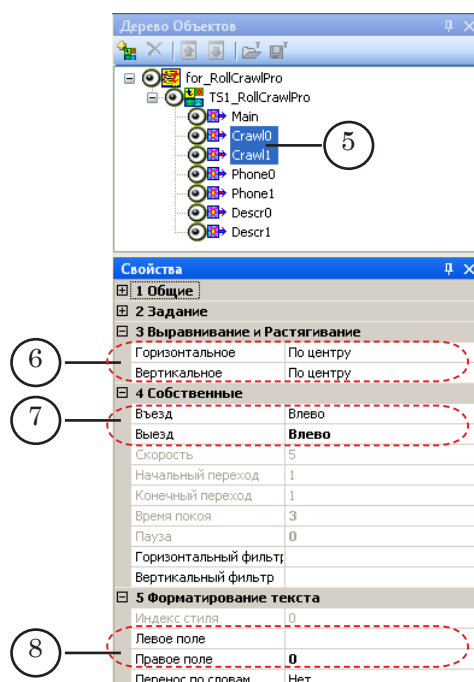
- Основной стиль – индекс стиля для оформления основного текста (нумерация стилей в файле с коллекцией стилей начинается с 0);
- Стиль для первого – индекс стиля для оформления первого дополнительного текста;
- Стиль для второго – индекс стиля для оформления второго дополнительного текста;
- Разделитель – символ, используемый в файле-задании скрипта, для разделения разных частей текста объявления. Если используется файл подстановок, то в нем должен использоваться этот же символ-разделитель;
- Зациклить – зацикливание исполнения файла-задания:
 - True – разрешить;
 - False – запретить;
- Файл подстановок – полный путь к файлу подстановок (см. раздел «Общие сведения», пункт «5. Файл подстановок»);
- Файл стилей – полный путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc);
- Цвет подложки – цвет подложки для основного текста;
- Картинка подложки – картинка-подложка для основного текста;
- Разрешить лог – производить запись выведенных объявлений в лог-файл:
 - True – разрешить;
 - False – запретить;
- Префикс лог-файла – набор символов, который будет автоматически добавляться к имени лог-файла;
- Папка для лог-файлов – полный путь к папке, в которую будут записываться лог-файлы. Путь вводится вручную;
- Удалять теги – управление записью тегов форматирования, если они имеются в файле-задании, в лог-файл:
 - True – теги не выводятся;
 - False – теги выводятся;



10. Чтобы задать область вывода основного текста объявления, измените соответствующим образом значения параметров **Размер** (2) и **Позиция** (3) титровального элемента **Main** (1).



11. Если требуется изменить прозрачность подложки основного текста, то для титровального элемента **Main** измените значение параметра **Альфа** (4).
12. Если необходимо изменить способ отображения основного текста объявления (направление движения, расположение), то для титровальных элементов **Crawl0** и **Crawl1** (5) измените значения следующих параметров:
- **Горизонтальное, Вертикальное** (6); **Левое поле, Правое поле** (7) – для изменения расположения текста внутри титровального элемента;



- **Въезд, Выезд** (7) – для изменения направления въезда и выезда текста.



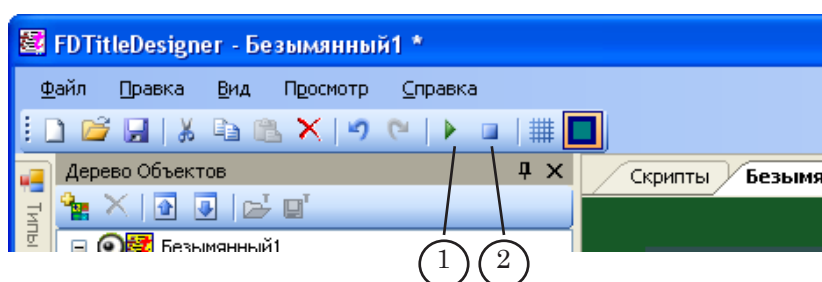
Совет: Для того чтобы нескольким титровальным элементам одновременно задать одинаковые параметры, выберите их в Дереве объектов, удерживая нажатой клавишу Shift, затем произведите настройку параметров.

Если одинаковым параметрам титровальных элементов Crawl0 и Crawl1 задать разные значения, то при выводе объявлений способ отображения текста будет чередоваться – то в соответствии с настройками одного элемента, то другого.

Стиль оформления основного текста задается в параметрах скрипта или с помощью тегов в файле-задании.

13. Если требуется изменить способ отображения первого и/или второго дополнительных текстов, то произведите настройки, аналогичные описанным в предыдущем пункте, для титровальных элементов Phone0, Phone1, Descr0, Descr1.
14. Если требуется изменить размер или расположение для дополнительных текстов, то:
 - для первого дополнительного текста – задайте требуемые размер и расположение для титровального элемента Phone0;
 - для второго дополнительного текста – задайте требуемые размер и расположение для титровального элемента Descr0.

Для того чтобы титровальные элементы Phone1 и/или Descr1 автоматически встали на указанные места, нажмите на кнопку **Стартовать предварительный просмотр** (1). Для продолжения настройки скрипт-объекта нажмите кнопку **Остановить предварительный просмотр** (2).



15. Сохраните проект.

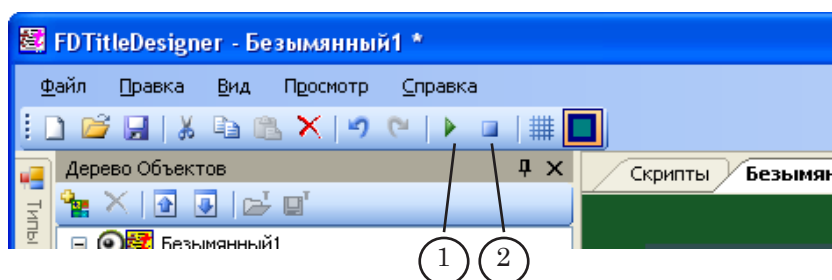


6. Предварительный просмотр

Предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом TS1_RollCrawlPro можно осуществить в окне программы FDTitleDesigner в режиме предварительного просмотра титровального проекта.

Порядок действий:

1. Произвести настройку скрипт-объекта (см. п. «5. Порядок работы с объектом»).
2. Для запуска предварительного просмотра нажмите кнопку Стартовать предварительный просмотр (1).



3. Для остановки предварительного просмотра нажмите кнопку Остановить предварительный просмотр (2).



TS1_RollCrawlPro2

1. Назначение

Вывод объявлений, состоящих из бегущей строки с останавливаемым текстом и дополнительного текста.



Текст объявления делится на три части:

- основной текст (1) – основной текст бегущей строки;
- первый дополнительный текст (2) – останавливающийся текст бегущей строки, например, с номером телефона;
- второй дополнительный текст (3) – текст, который выводится в дополнительном текстовом поле, например, с предупреждением об использовании рекламируемой услуги.

Время отображения останавливающегося текста задается пользователем.

Второй дополнительный текст отображается в течение вывода основного и останавливающегося текстов.

Направление движения основного и останавливающегося текстов устанавливается автоматически – слева-направо.

В зависимости от настроек останавливающийся текст может останавливаться в следующих позициях:

- левый край текста прижат к левому краю титровального элемента;
- центр текста совпадает с центром титровального элемента;
- правый край текста прижат к правому краю титровального элемента.

Пользователь может задать стили оформления для основного, первого и второго дополнительных текстов. Стили оформления задается в параметрах скрипта. Также стили оформления текста могут быть заданы в файле-задании с использованием тегов форматирования. Подробнее об использовании тегов см. «Приложение. Теги форматирования».



Имеется возможность задать подложку для бегущей строки – картинку или цвет фона. Картинка в подложке выравнивается в соответствии с настройками свойств группы Выравнивание и растягивание элемента Main.

Скрипт может выводить данные о выведенных в эфир объявлениях в специальный лог-файл. Подробнее см. подраздел «TS1_RollCrawlPro – вывод отдельных частей текстового объявления в разных текстовых полях», пункт «4. Лог-файл».

Если в программе FDO nAir отключить показ титровального объекта со скриптом TS1_RollCrawlPro, а затем включить его, то скрипт продолжит вывод объявлений начиная с того, на котором был прерван показ объекта.

2. Источник данных для скрипта

Скрипт TS1_RollCrawlPro2 в качестве источника данных использует файл-задание.

Описание см. в подразделе «TS1_RollCrawlPro – вывод отдельных частей текстового объявления в разных текстовых полях», пункт «2. Источник данных для скрипта».

3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом TS1_RollCrawlPro, и указаны их тип и назначение.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Вывод подложки основного текста
Crawl0, Crawl1	Подпись	Вывод основного текста объявления
Phone0, Phone1	Подпись	Вывод останавливающегося (первого дополнительного) текста
Descr0, Descr1	Подпись	Вывод второго дополнительного текста

3.2. Размер и расположение

Размер и расположение титровального элемента Main определяют размер и расположение титровальных элементов Crawl0, Crawl1, Phone0, Phone1.

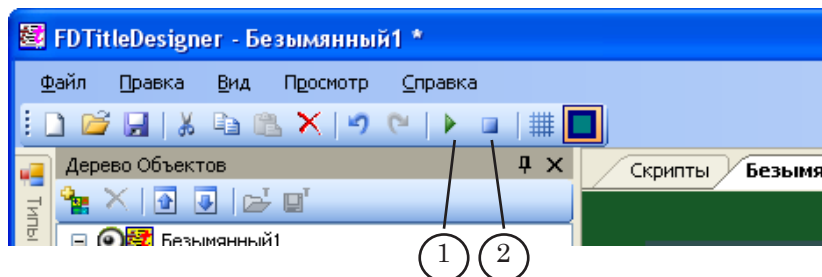
Размер и расположение титровального элемента Descr0 определяет размер и расположение титровального элемента Descr1.

После запуска скрипта размеры и расположение титровальных элементов Crawl0, Crawl1, Phone0, Phone1 автоматически устанавливаются такие же, как у титровального элемента



Main, а у титровальных элементов Descr1 – как у титровального элемента Descr0.

Чтобы задать размер и расположение всем титровальным элементам объекта, достаточно задать их элементам Main и Descr0, и запустить исполнение проекта нажав кнопку **Стартовать предварительный просмотр** (1) – все титровальные элементы автоматически примут заданные позиции и размеры. Для продолжения настройки скрипт-объекта нажмите кнопку **Остановить предварительный просмотр** (2).



3.3. Особенности настройки

Во время работы скрипт последовательно считывает текст объявлений из файла-задания и производит загрузку разных частей текста в соответствующие титровальные элементы скрипт-объекта.

Загрузка текстов производится поочередно – то в титровальные элементы с индексом 0 (Phone0, Crawl0, Descr0), то в титровальные элементы с индексом 1 (Phone1, Crawl1, Descr1).

Как было сказано выше, после запуска исполнения скрипта, для парных титровальных элементов (Phone0 и Phone1, Descr0 и Descr1) автоматически устанавливаются одинаковые размеры и расположение. Однако при этом не производится изменение настроек свойств титровальных элементов: Выравнивание и Растягивание, Собственные, Форматирование текста.

Поэтому, если парным титровальным элементам заданы разные настройки перечисленных свойств, то во время показа объявлений способы отображения текста будут чередоваться – то в соответствии с настройками титровальных элементов с индексом 0, то – с индексом 1.

4. Лог-файл

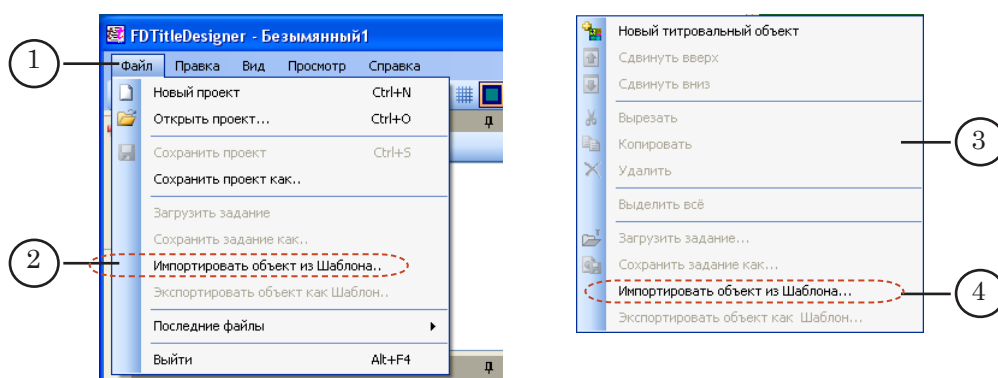
Для скрипта TS1_RollCrawlPro2 лог-файл – текстовый файл (*.txt), в который скрипт записывает данные о выведенных в эфир объявлениях.

Описание содержимого лог-файла см. в подразделе «TS1_RollCrawlPro – вывод отдельных частей текстового объявления в разных текстовых полях», пункт «4. Лог-файл».

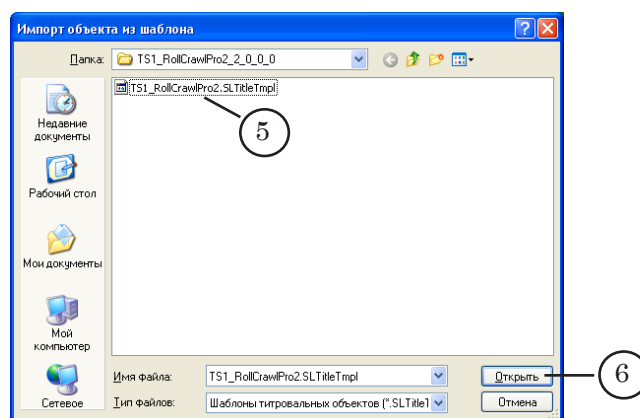


5. Порядок работы с объектом

1. Предварительная подготовка:
 - подготовьте файл с коллекцией стилей для текста объявления (*.efc). Описание создания файла см. в руководстве пользователя «[ForwardTitling. Графический редактор](#)»;
 - создайте файл-задание.
2. В программе FDTITLEDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом.
3. Для загрузки титровального объекта со скриптом в проект в меню Файл (1) выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (2) или вызовите контекстное меню (3), щелкнув ПКМ на панели Дерево Объектов, и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (4).



4. В открывшемся окне Импортировать объект из шаблона выберите файл TS1_RollCrawlPro2.SLTitleTpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом TS1_RollCrawlPro2 в титровальный проект:
 - в дереве объектов отобразится добавленный объект TS1_RollCrawlPro2 (7) и его элементы;
 - на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта

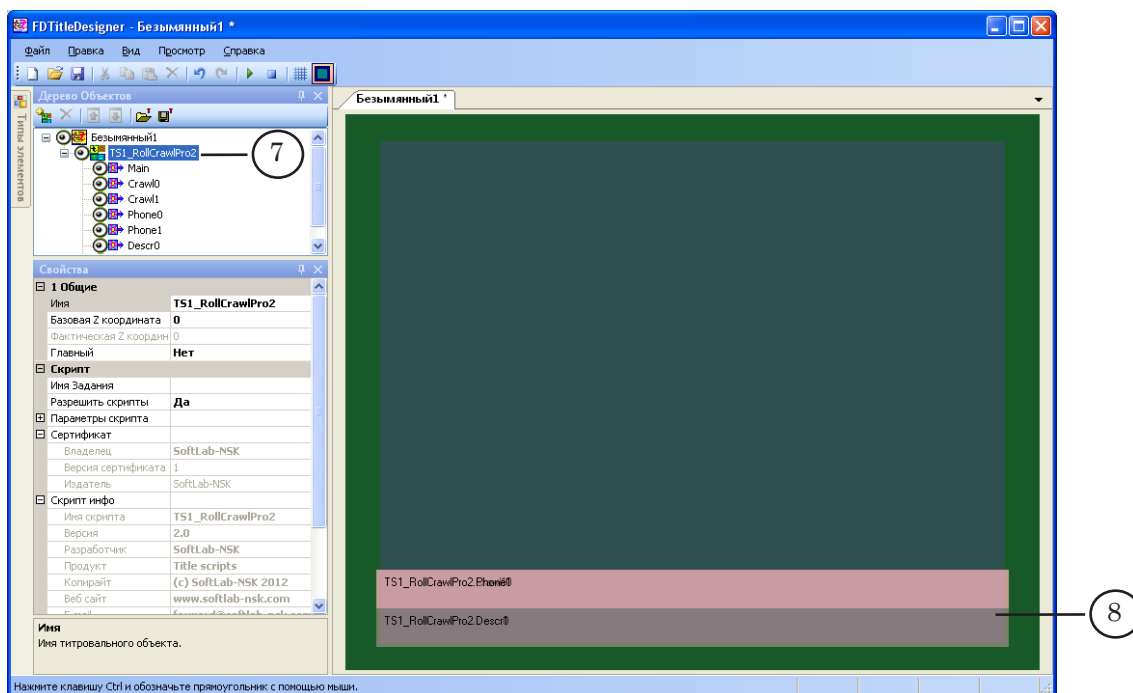


TS1_RollCrawlPro2 (8). Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют размеры и расположение, заданные в шаблоне;

- автоматически откроется окно с предупреждением.

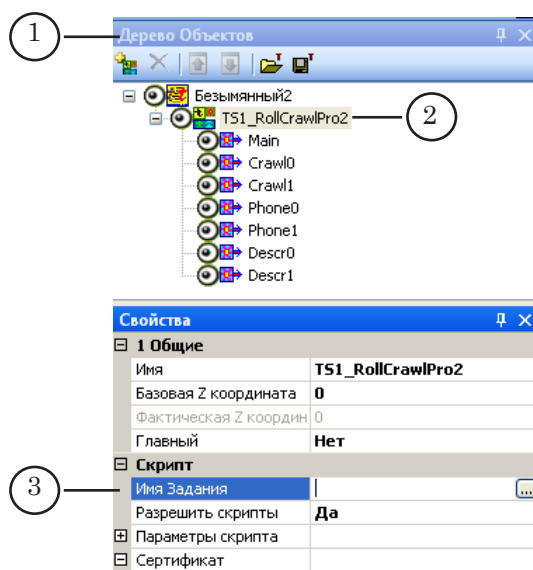


Важно. После загрузки скрипт-объекта в проект окно с предупреждением появляется независимо от наличия или отсутствия на компьютере лицензии на использование библиотеки скрипт-объектов.




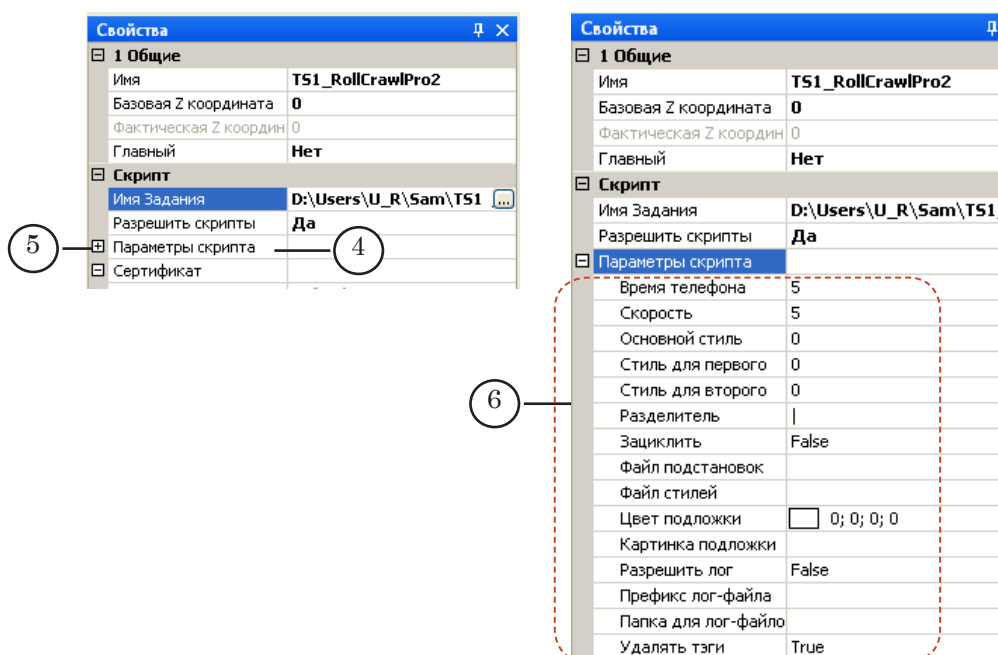
Важно: Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта. Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

6. Чтобы приступить к настройке параметров скрипта, в окне Дерево Объектов (1) щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом TS1_RollCrawlPro2 (2).



7. В строке Имя Задания (3) задайте полный путь к файлу-заданию.

8. Если список Параметры скрипта (4) свернут, раскройте его, нажав значок  (5) – список раскроется (6)



9. Задайте значения параметров скрипта:

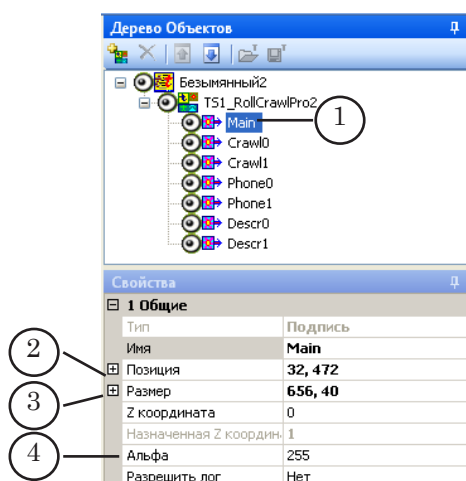
- Время телефона – время неподвижного отображения останавливающегося текста бегущей строки (секунды);
- Скорость – скорость въезда/выезда текста, одинаковая для основного и дополнительного текстов объявления (пикселей за кадр);



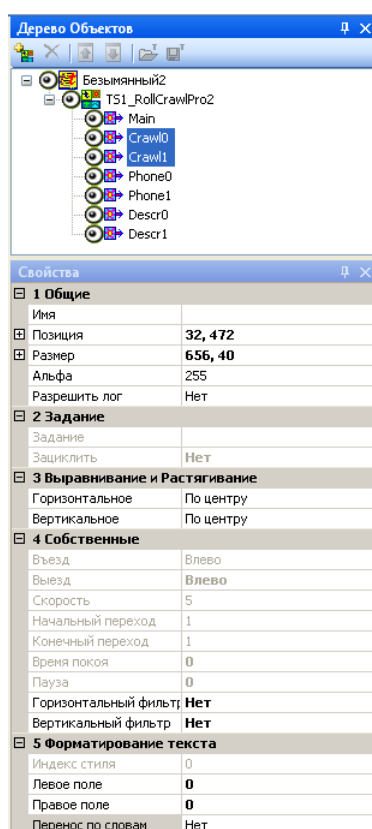
- Основной стиль – индекс стиля для оформления основного текста (нумерация стилей в файле с коллекцией стилей начинается с 0);
- Стиль для первого – индекс стиля для оформления первого дополнительного текста (останавливающего текста бегущей строки);
- Стиль для второго – индекс стиля для оформления второго дополнительного текста;
- Разделитель – символ, используемый в файле-задании скрипта, для разделения разных частей текста объявления. Если используется файл подстановок, то в нем должен использоваться этот же символ-разделитель;
- Зациклить – зацикливание исполнения файла-задания:
 - True – разрешить;
 - False – запретить;
- Файл подстановок – полный путь к файлу подстановок (см. раздел «Общие сведения», пункт «5. Файл подстановок»);
- Файл стилей – полный путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc);
- Цвет подложки – цвет подложки для основного текста;
- Картинка подложки – картинка-подложка для основного текста;
- Разрешить лог – производить запись выведенных объявлений в лог-файл:
 - True – разрешить;
 - False – запретить;
- Префикс лог-файла – набор символов, который будет автоматически добавляться к имени лог-файла;
- Папка для лог-файлов – полный путь к папке, в которую будут записываться лог-файлы. Путь вводится вручную;
- Удалять теги – управление записью тегов форматирования, в лог-файл (если теги имеются в файле-задании):
 - True – теги не выводятся;
 - False – теги выводятся;



10. Чтобы задать область вывода основного текста объявления измените соответствующим образом значения параметров **Размер** (2) и **Позиция** (3) титровального элемента **Main** (1).



11. Если требуется изменить прозрачность подложки основного текста, то для титровального элемента **Main** измените значение параметра **Альфа** (4).
12. Если требуется, произведите настройку свойств для титровальных элементов **Crawl0** и **Crawl1**.





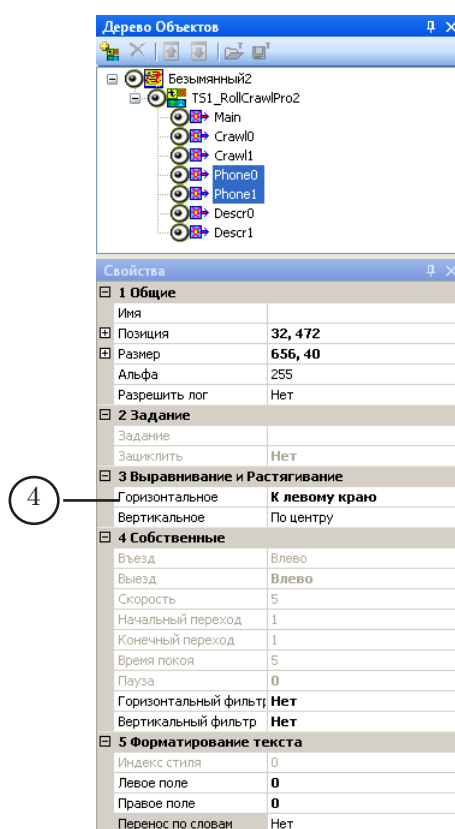
Совет: Для того чтобы нескольким титровальным элементам одновременно задать одинаковые параметры, выберите их в Дереве объектов, удерживая нажатой клавишу Shift, затем произведите настройку параметров.

Если одинаковым свойствам титровальных элементов **Crawl0** и **Crawl1** задать разные значения, то при выводе объявлений способ отображения текста будет чередоваться – то в соответствии с настройками одного элемента, то другого.

Стиль оформления основного текста задается в параметрах скрипта или с помощью тегов в файле-задании.

13. Если требуется, произведите настройку свойств для титровальных элементов **Phone0** и **Phone1**.

Чтобы задать место остановки останавливающегося текста (у левого края, по центру, у правого края), в группе свойств **3. Выравнивание и Растягивание** установите соответствующее значение для свойства **Горизонтальное** (1).

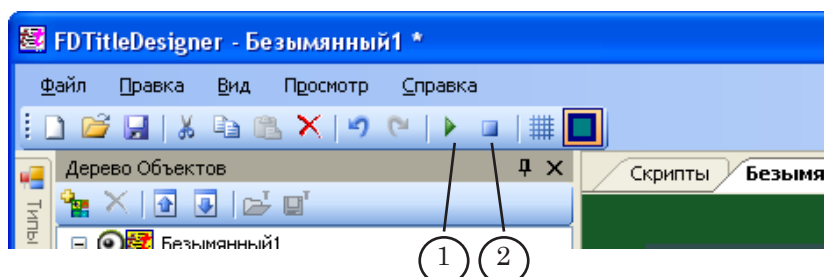


14. Если требуется изменить область отображения или расположение для дополнительного текста, то задайте требуемые размер и расположение для титровального элемента **Descr0**.

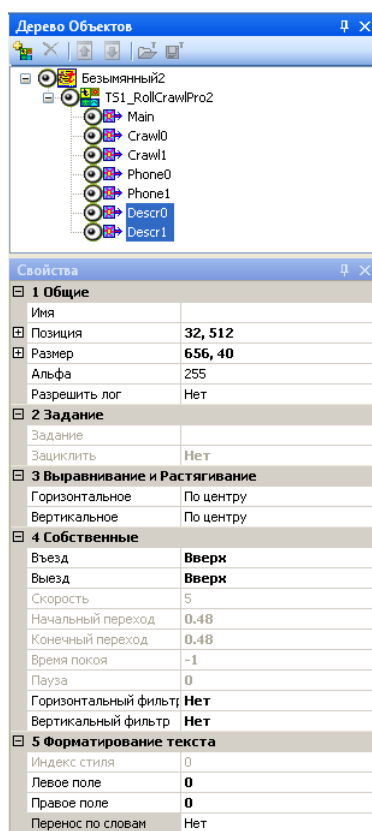
Для того чтобы титровальный элемент **Descr1** автоматически встал на указанное место, нажмите на кнопку



Стартовать предварительный просмотр (1). Для продолжения настройки скрипт-объекта нажмите кнопку Остановить предварительный просмотр (2).



15. Если требуется произвести настройку свойств для титровальных элементов Descr0 и Descr1.



16. Сохраните проект.

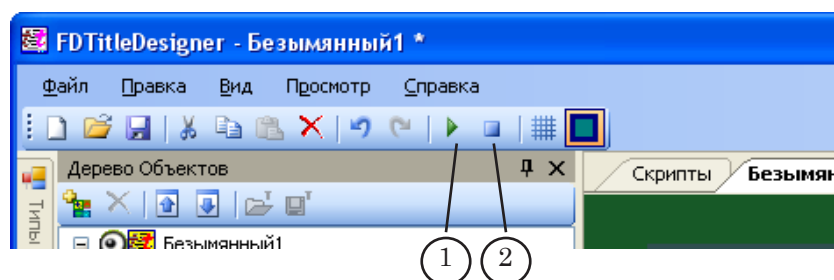


6. Предварительный просмотр

Предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом TS1_RollCrawlPro2 можно осуществить в окне программы FDTitleDesigner в режиме предварительного просмотра титровального проекта.

Порядок действий:

1. Произвести настройку скрипт-объекта (см. п. «5. Порядок работы с объектом»).
2. Для запуска предварительного просмотра нажмите кнопку Стартовать предварительный просмотр (1).



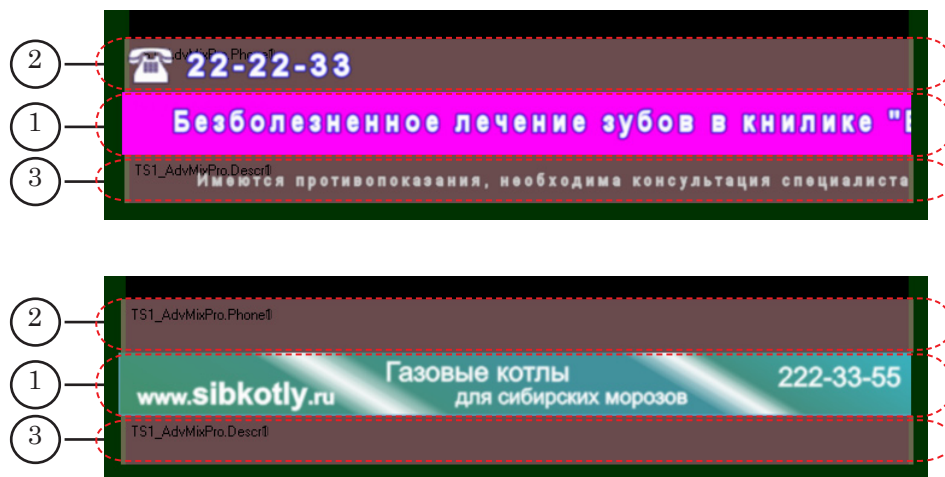
3. Для остановки предварительного просмотра нажмите кнопку Остановить предварительный просмотр (2).



TS1_AdvMixPro

1. Назначение

Титровальный объект со скриптом TS1_AdvMixPro предназначен для последовательного вывода рекламных объявлений разных типов (картинок, видеороликов, бегущей строки) с возможностью вывода дополнительной текстовой информации в двух независимых полях.



Область вывода объявлений состоит из трех частей:

- области вывода основного текста/изображения объявления (1). В этой области производится вывод бегущей строки, объявлений-картинок и видеороликов;
- двух областей для вывода дополнительного текста (2) и (3).

Расположение и размеры областей задаются пользователем и одинаковы для всех объявлений.

Наличие дополнительного текста в объявлении не обязательно.

Длительность показа основной части объявления:

- картинок – задаётся пользователем;
- видеороликов – соответствует длительности видео.

Дополнительный текст отображается в течение вывода основной части объявления.

Скрипт может выводить данные о выведенных объявлениях в лог-файл.

2. Источник данных для скрипта

В качестве источника данных скрипт TS1_AdvMixPro использует файл-задание.



Файл-задание для скрипта TS1_AdvMixPro – текстовый файл с расширением TXT.

В каждой строке содержится текст одного объявления.

Строки файла должны иметь следующую структуру:

Основная часть Разделитель Текст 1 Разделитель Текст 2

где:

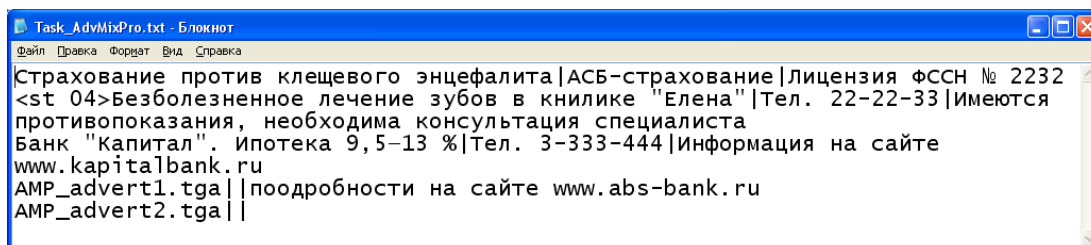
- **Основная часть** – текст бегущей строки либо путь к файлу с картинкой или видеороликом, которые должны выводиться в основной части объявления;
- **Разделитель** – символ-разделитель, заданный при настройке скрипта (параметр Separator). Значение по умолчанию – |;
- **Текст 1** – первый дополнительный текст (для вывода используются титровальные элементы Phone0 или Phone1).
- **Текст 2** – второй дополнительный текст (для вывода используются титровальные элементы Descr0 или Descr1).

Пример строки:

Страхование против клещевого энцефалита | АСБ-страхование | Лицензия ФССН № 2232

Основной текст Разделитель Текст 1 Разделитель Текст 2

На рисунке показан пример файла-задания, открытого в редакторе Блокнот.



В файле-задании допустимо использование тегов форматирования и строк подстановки.

Описание использования строк подстановки см. в разделе «Общие сведения», пункт «5. Файл подстановок».

Теги форматирования действуют в пределах одного текстового поля. Подробную информацию об использовании тегов см. «Приложение. Теги форматирования».



3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом TS1_AdvMixPro, и указаны их тип и назначение.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Вывод подложки для основной части объявления
Movie0, Movie1	АнимЛого	Вывод видео (основная часть объявления)
Crowl0, Crowl1	Подпись	Вывод бегущей строки (основная часть объявления)
Pict0, Pict1	Подпись	Вывод картинок (основная часть объявления)
Phone0, Phone1	Подпись	Вывод первого дополнительного текста (например, номера телефона)
Descr0, Descr1	Подпись	Вывод второго дополнительного текста (например, предупреждения об ограничении использования рекламируемого товара или услуги)

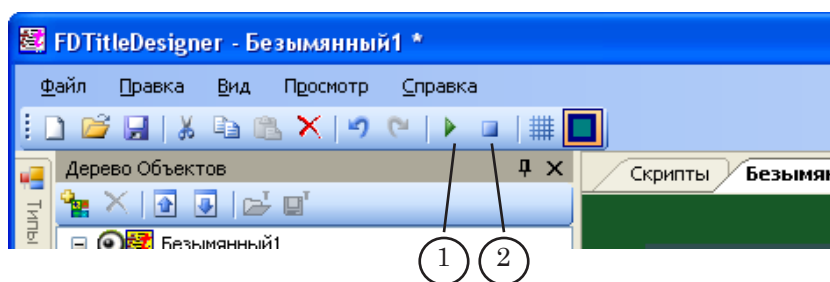
3.2. Размер и расположение

Размер и расположение титровального элемента Main определяет размер и расположение титровальных элементов, используемых для вывода основной части объявления: Movie0, Movie1, Crowl0, Crowl1, Pict0, Pict1.

Размер и расположение титровальных элементов Phone0 и Descr0 соответственно определяют размер и расположение титровальных элементов Phone1 и Descr1.

После запуска скрипта размеры и расположение титровальных элементов Movie0, Movie1, Crowl0, Crowl1, Pict0, Pict1 автоматически устанавливаются такие же, как у титровального элемента Main, а у титровальных элементов Phone1 и Descr1 – как у титровальных элементов Phone0 и Descr0 соответственно.

Чтобы задать размер и расположение всем титровальным элементам объекта, достаточно задать их элементам Main, Phone0 и Descr0, и запустить исполнение проекта, нажав кнопку **Стартовать предварительный просмотр** (1), – все титровальные элементы автоматически примут заданные позиции и размеры. Для продолжения настройки скрипт-объекта нажмите кнопку **Остановить предварительный просмотр** (2).



3.3. Особенности настройки

Во время работы скрипт последовательно считывает текст объявлений из файла-задания и производит загрузку разных частей текста в соответствующие титровальные элементы скрипт-объекта.

Загрузка текстов производится поочередно – то в титровальные элементы с индексом 0 (Phone0, Crawl0, Descr0), то в титровальные элементы с индексом 1 (Phone1, Crawl1, Descr1).

Как было сказано выше, после запуска исполнения скрипта, для титровальных элементов автоматически устанавливаются размеры и расположение. Однако при этом не производится изменение настроек свойств титровальных элементов: Выравнивание и Растягивание, Собственные, Форматирование текста.

Поэтому, если парным титровальным элементам (например, Phone0 и Phone1, Descr0 и Descr1) заданы разные настройки перечисленных свойств, то во время показа объявлений способы отображения текста будут чередоваться – то в соответствии с настройками титровальных элементов с индексом 0, то – с индексом 1.

4. Лог-файл

Для скрипта TS1_AdvMixPro лог-файл – текстовый файл (*.txt), в который скрипт записывает данные о выведенных в эфир объявлениях.

Описание содержимого лог-файла см. в подразделе «TS1_RollCrawlPro – вывод отдельных частей текстового объявления в разных текстовых полях», пункт «4. Лог-файл».

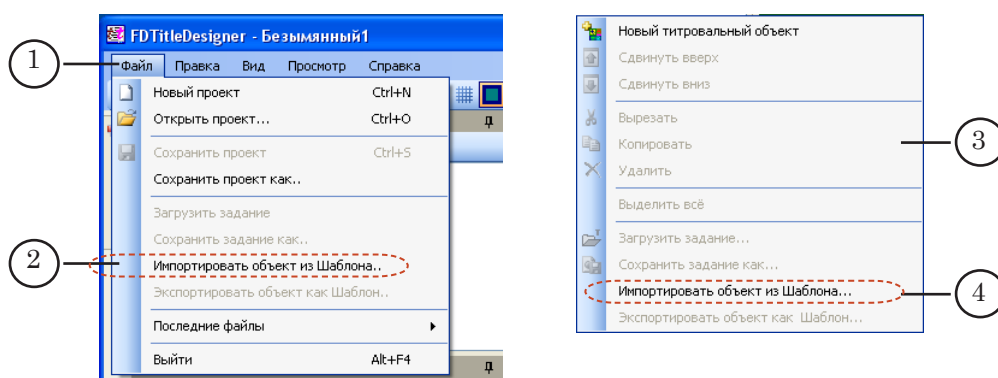
5. Порядок работы с объектом

1. Предварительная подготовка:

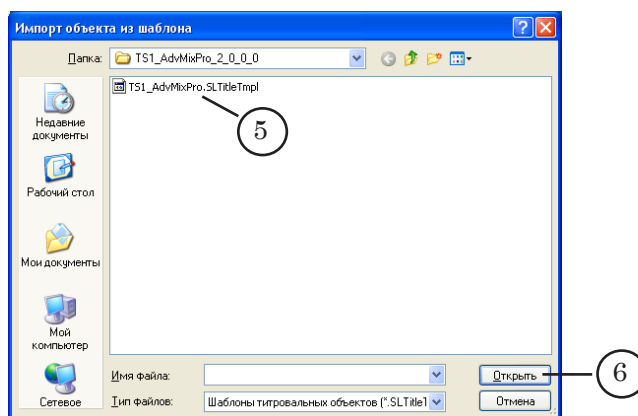
- подготовьте файл-задание для скрипта (см. п. «3. Файл-задание для скрипта»);
- если в файле-задании имеются строки с заданиями для вывода бегущей строки, то подготовьте файл со стилями оформления текста (*.efc). Описание создания файла с коллекцией стилей см. в руководстве пользователя «[ForwardTitling. Графический редактор](#)»;



- если требуется, подготовьте файл подстановок.
2. В программе FDTITLEDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом TS1_AdvMixPro.
 3. Для загрузки титровального объекта со скриптом в проект выберите в меню Файл (1) команду Импортировать объект из Шаблона... (2) или вызовите контекстное меню (3), щелкнув ПКМ на панели Дерево объектов FDTITLEDesigner, и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (4).



4. В открывшемся окне Импортировать объект из шаблона выберите файл TS1_AdvMixPro.SLTitleTpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом в титровальный проект:
 - в дереве объектов отобразится добавленный объект TS1_AdvMixPro (7) и его элементы;
 - на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта TS1_AdvMixPro. Сразу после загрузки все титровальные

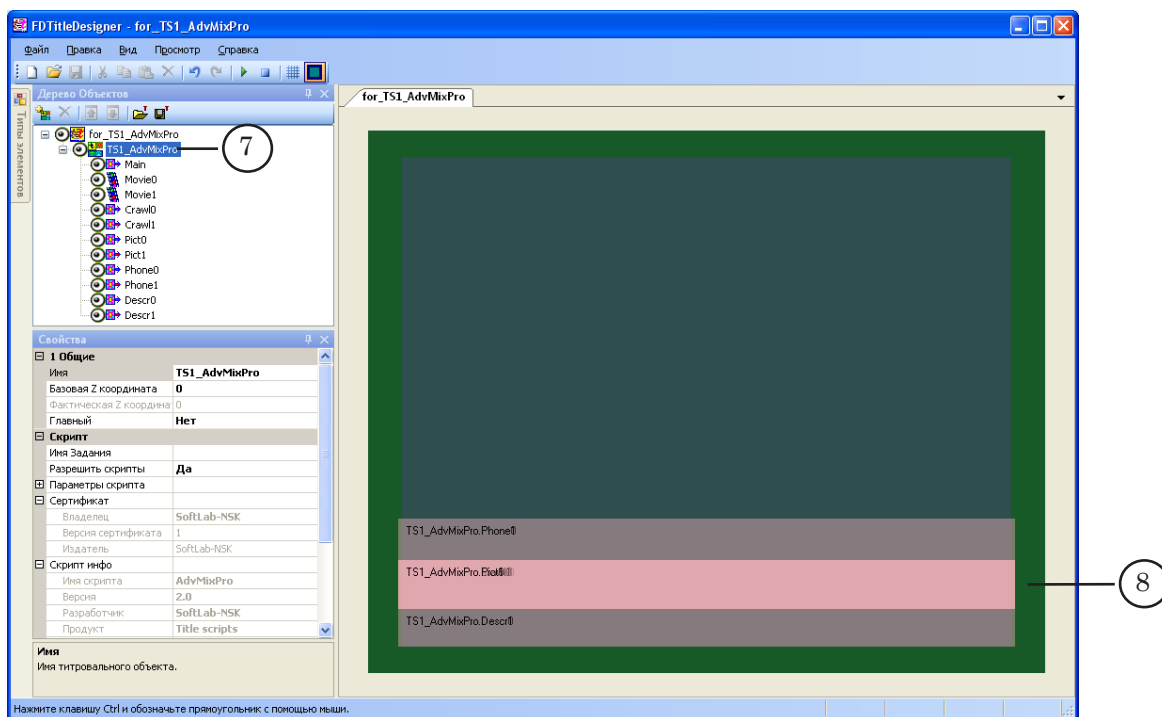


элементы имеют одинаковые размеры и расположение, заданные в шаблоне (8);

- автоматически откроется окно с предупреждением.



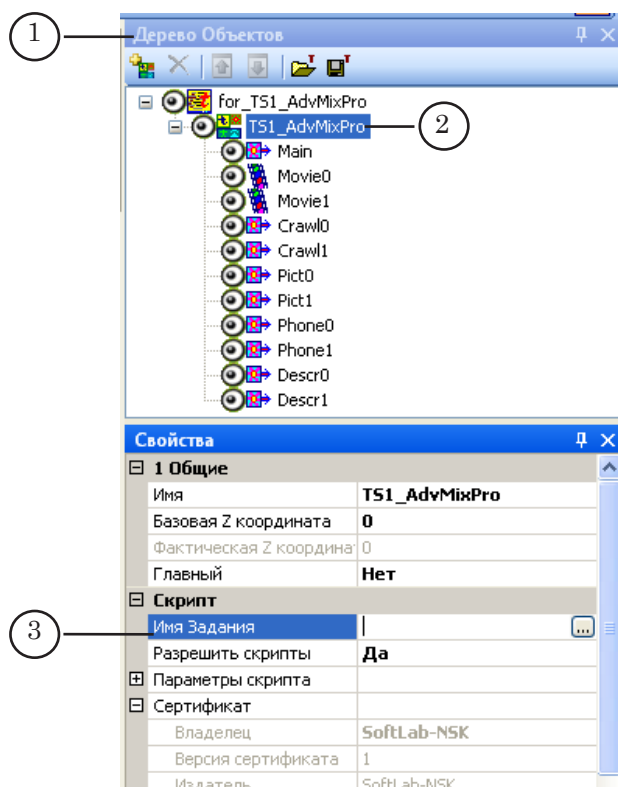
Важно. После загрузки скрипт-объекта в проект окно с предупреждением появляется независимо от наличия или отсутствия на компьютере лицензии на использование библиотеки скрипт-объектов.




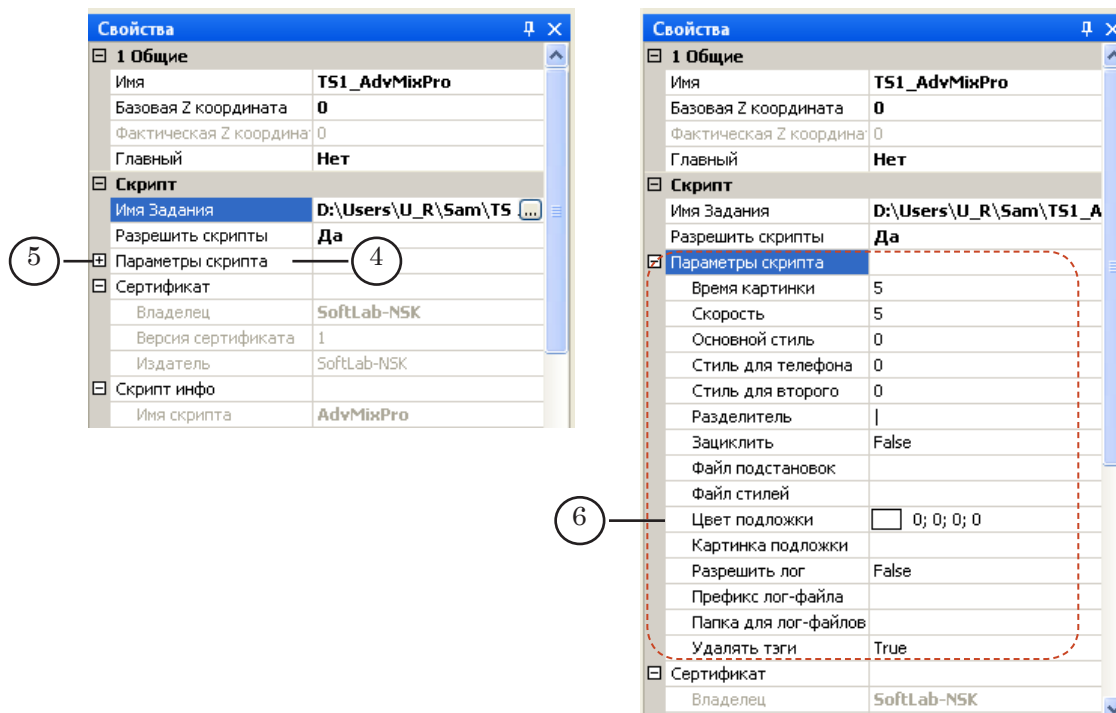
Важно: Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.

Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

6. Чтобы приступить к настройке параметров скрипта, в окне **Дерево Объектов** (1) щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом **TS1_AdvMixPro** (2).



7. В строке Имя Задания (3) задайте полный путь к файлу-заданию.
8. Если список Параметры скрипта (4) свернут, раскройте его, нажав значок  (5) – список раскроется (6).



9. Задайте значения параметров скрипта:



- Время картинки – время отображения основной части объявления, если источником является графический файл (секунды);
- Скорость – скорость въезда/выезда текста, одинаковая для основного и дополнительного текстов объявления (пикселей за кадр);
- Основной стиль – индекс стиля для оформления основного текста (нумерация стилей в файле с коллекцией стилей начинается с 0);
- Стиль для телефона – индекс стиля для оформления первого дополнительного текста;
- Стиль для второго – индекс стиля для оформления второго дополнительного текста;
- Разделитель – символ, используемый в файле-задании скрипта, для разделения разных частей текста объявления. Если используется файл подстановок, то в нем должен использоваться этот же символ-разделитель;
- Зациклить – зацикливание исполнения файла-задания:
 - True – разрешить;
 - False – запретить;
- Файл подстановок – полный путь к файлу подстановок (см. раздел «Общие сведения», пункт «5. Файл подстановок»);
- Файл стилей – полный путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc);
- Цвет подложки – цвет подложки для основного текста;
- Картинка подложки – картинка-подложка для основного текста;
- Разрешить лог – производить запись выведенных объявлений в лог-файл:
 - True – разрешить;
 - False – запретить;
- Префикс лог-файла – набор символов, который будет автоматически добавляться к имени лог-файла;
- Папка для лог-файлов – полный путь к папке, в которую будут записываться лог-файлы. Путь вводится вручную;
- Удалять теги – управление записью тегов форматирования в лог-файл (если теги имеются в файле-задании):
 - True – теги не выводятся;
 - False – теги выводятся;

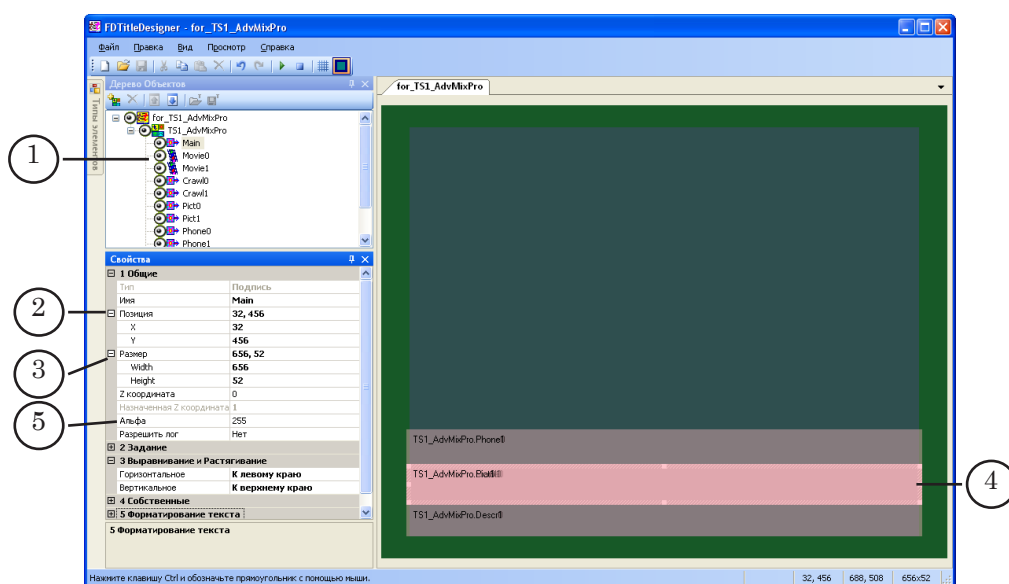


10. Чтобы задать область отображения основной части объявления необходимо задать размер и расположение титровальному элементу Main.

В дереве объектов выберите титровальный элемент Main, щелкнув по нему ЛКМ (1).



Важно: При запуске исполнения скрипта размеры и расположение титровальных элементов Movie0, Movie1, Crowl0, Crowl1, Pict0, Pict1 автоматически устанавливаются такими, как у титровального элемента Main.



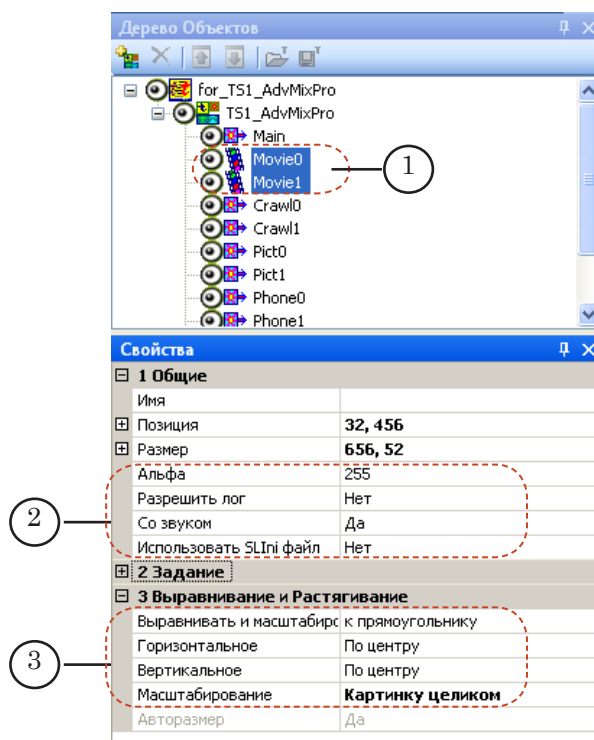
Задайте требуемые значения позиции и размеров титровального элемента Main одним из следующих способов:

- изменив значения параметров Позиция (2) и Размер (3) в окне Свойства;
- изменив размеры и расположение титровального элемента на рабочем поле проекта (4).

11. Если требуется настроить прозрачность подложки бегущей строки, то измените значение свойства Альфа (5) титровального элемента Main.

12. Если требуется, произведите настройку титровальных элементов Movie0 и Movie1 (1).

Титровальные элементы Movie0 и Movie1 используются, если в файле-задании имеются задания для вывода видеороликов.



При настройке титровального элемента Movie0 (Movie1) можно изменять значения следующих свойств:

- свойства группы Общие (2):
 - Альфа;
 - Разрешить лог;
 - Со звуком;
 - Использовать SLIni-файл;
- все свойства группы Выравнивание и Растягивание (4).

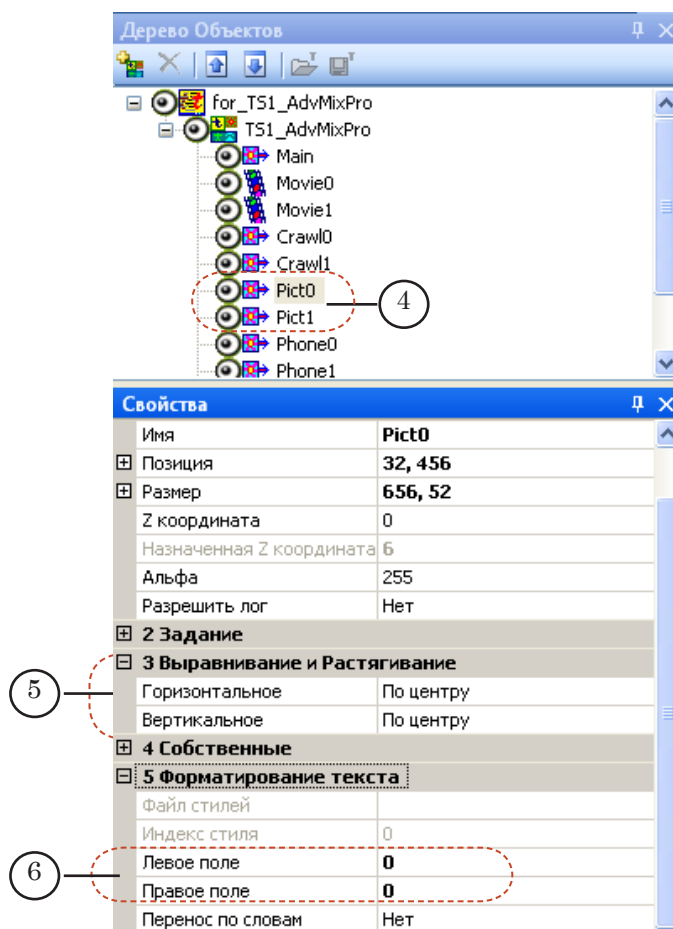
Подробное описание свойств титровальных элементов типа АнимЛого см. в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)» раздел «Типы титровальных элементов», подраздел «Анимированный логотип».



Совет: Если для титровальных элементов Movie0 и Movie1 произвести разные настройки, то при выводе объявлений способы отображения видео будут чередоваться – то в соответствии с настройками титровального элемента Movie0, то – Movie1.

14. Если требуется, произведите настройку титровальных элементов Pict0 и Pict1 (4).

Титровальные элементы Pict0 и Pict1 используются, если в файле-задании имеются задания для вывода картинок.



При настройке титровального элемента Pict0 (Pict1) можно изменять значения следующих свойств:

- все свойства группы Выравнивание и Растягивание (5);
- свойства группы Форматирование текста (6):
 - Левое поле;
 - Правое поле.

Подробное описание свойств титровальных элементов типа Подпись см. в руководстве пользователя [«FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов»](#) раздел «Типы титровальных элементов», подраздел «Подпись».

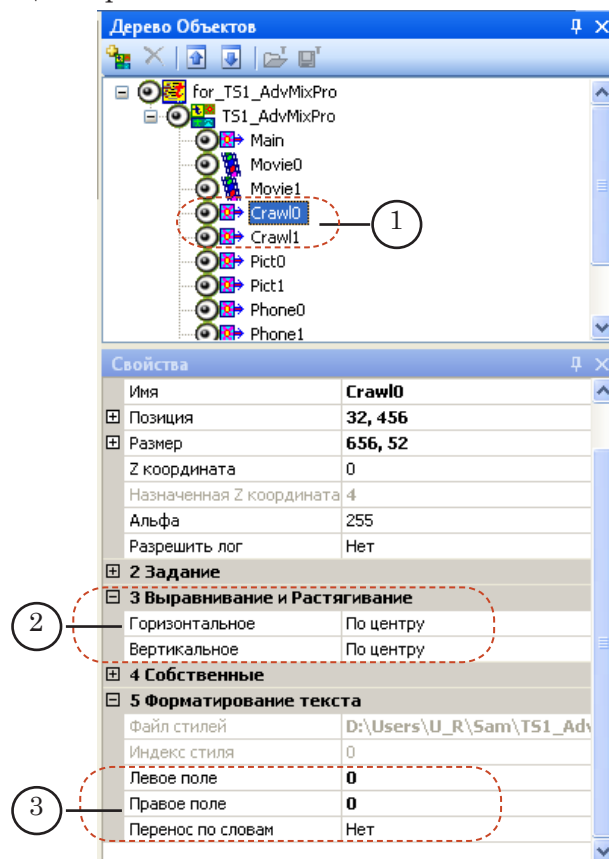


Совет: Если для титровальных элементов Pict0 и Pict1 произвести разные настройки, то при выводе объявлений способы отображения картинок будут чередоваться – то в соответствии с настройками титровального элемента Pict0, то – Pict1.



16. Если требуется, произведите настройку титровальных элементов Crawl0 и Crawl1 (1).

Титровальные элементы Crawl0 и Crawl1 используются, если в файле-задании имеются задания для вывода бегущей строки.



При настройке титровального элемента Crawl0 (Crawl1) можно изменять значения следующих свойств:

- все свойства группы Выравнивание и Растягивание (2);
- свойства группы Форматирование текста (3):
 - Левое поле;
 - Правое поле;
 - Перенос по словам.

Подробное описание свойств титровальных элементов типа Подпись см. в руководстве пользователя [«FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов»](#) раздел «Типы титровальных элементов», подраздел «Подпись».



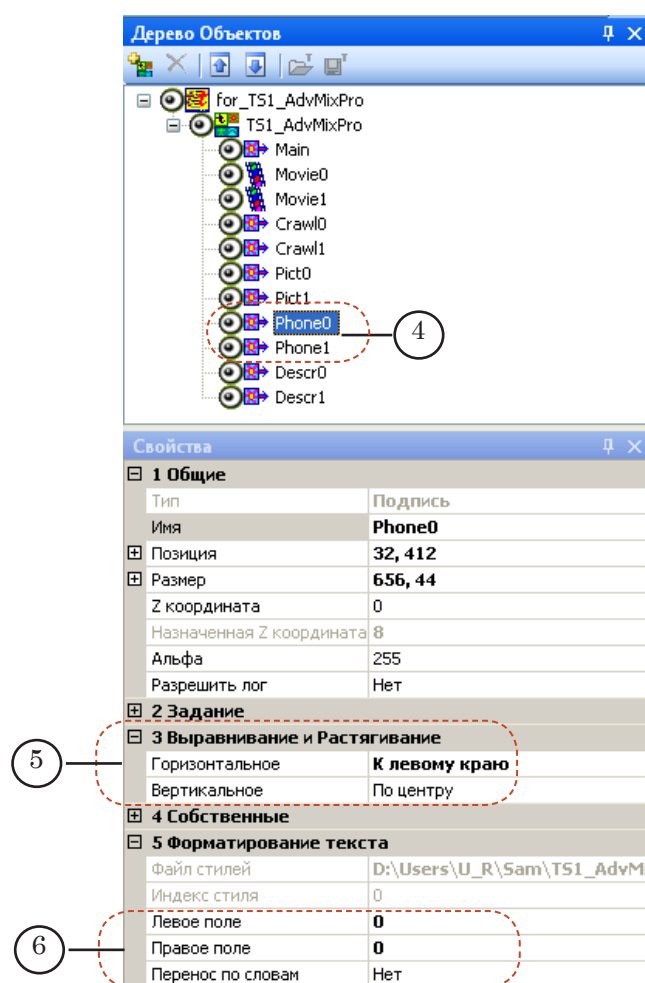
Совет: Если для титровальных элементов Crawl0 и Crawl1 произвести разные настройки, то при выводе объявлений способы отображения бегущих строк будут чередоваться – то в соответствии с настройками титровального элемента Crawl0, то – Crawl1.



16. Если требуется, произведите настройку титровальных элементов Phone0 и Phone1 (4).

Титровальные элементы Phone0 и Phone1 используются, если в файле-задании имеются записи для вывода первого дополнительного текста.

Если требуется задать размер и расположение титровальным элементам Phone0 и Phone1 достаточно задать их элементу Phone0. После запуска исполнения скрипта размер и расположение элемента Phone1 автоматически установится таким же, как у Phone0.



При настройке титровального элемента Phone0 (Phone1) можно изменять значения следующих свойств:

- все свойства группы Выравнивание и Растягивание (5);
- свойства группы Форматирование текста (6):
 - Левое поле;
 - Правое поле;
 - Перенос по словам.

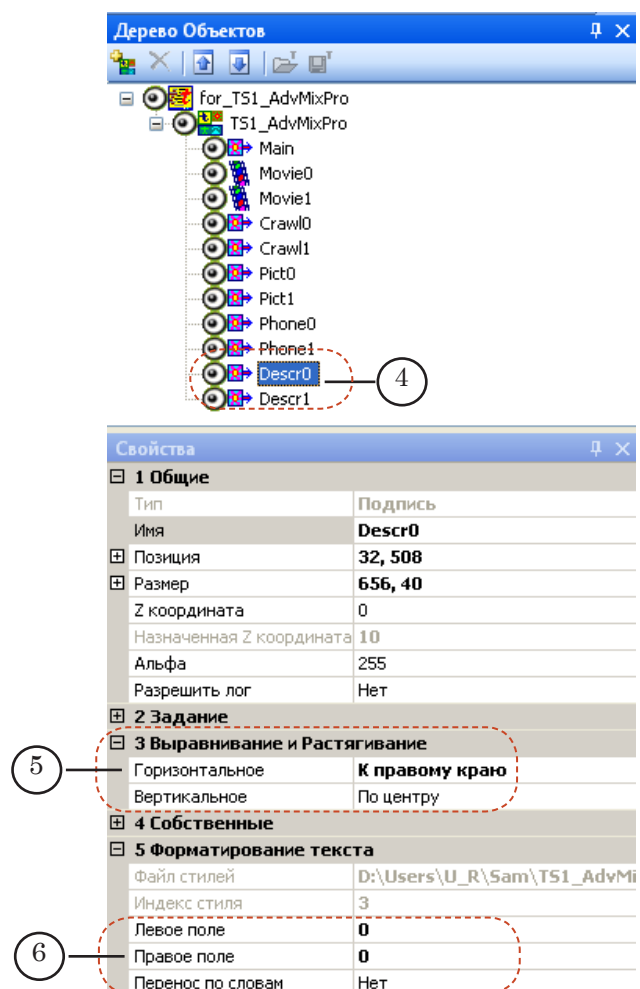


Совет: Если для титровальных элементов Phone0 и Phone1 произвести разные настройки, то при выводе объявлений способы отображения первого дополнительного текста будут чередоваться – то в соответствии с настройками титровального элемента Phone0, то – Phone1.

17. Если требуется, произведите настройку титровальных элементов Descr0 и Descr1 (4).

Титровальные элементы Descr0 и Descr1 используются, если в файле-задании имеются записи для вывода второго дополнительного текста.

Если требуется задать размер и расположение титровальным элементам Descr0 и Descr1 достаточно задать их элементу Descr0. После запуска исполнения скрипта размер и расположение элемента Descr1 автоматически установится таким же, как у Descr0.



При настройке титровального элемента Descr0 (Descr1) можно изменять значения следующих свойств:



- все свойства группы Выравнивание и Растягивание (5);
- свойства группы Форматирование текста (6):
 - Левое поле;
 - Правое поле;
 - Перенос по словам.



Совет: Если для титровальных элементов Descr0 и Descr1 произвести разные настройки, то при выводе объявлений способы отображения второго дополнительного текста будут чередоваться – то в соответствии с настройками титровального элемента Descr0, то – Descr1.

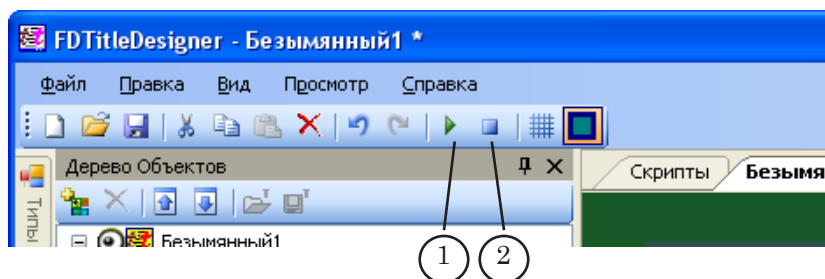
18. Сохраните проект.

6. Предварительный просмотр

Предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом TS1_AdvMixPro можно осуществить в окне программы FDTITLEDesigner в режиме предварительного просмотра титровального проекта.

Порядок действий:

1. Произвести настройку скрипт-объекта (см. п. «5. Порядок работы с объектом»).
2. Для запуска предварительного просмотра нажмите кнопку Стартовать предварительный просмотр (1).



3. Для остановки предварительного просмотра нажмите кнопку Остановить предварительный просмотр (2).

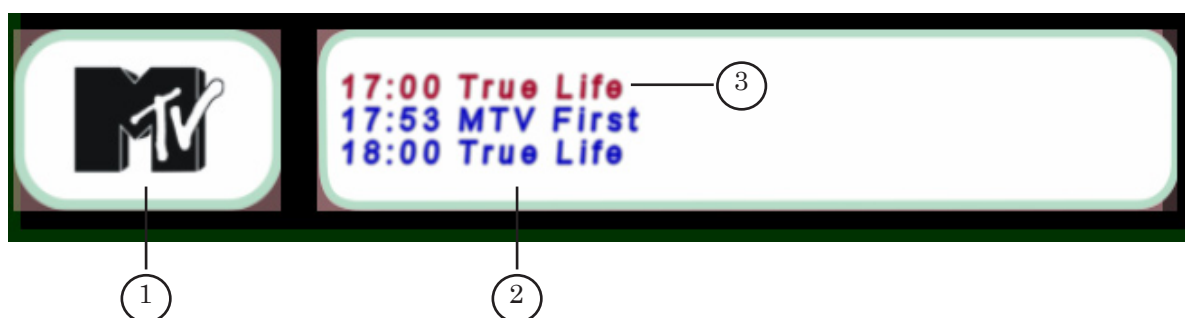
TS1_TVGuide – показ программы телепередач на ближайшее время

1. Назначение

Титровальный объект со скриптом TS1_TVGuide предназначен для вывода программы передач на ближайшее время для разных телеканалов.

Для каждого канала выводятся:

- картинка с логотипом (1);
- несколько пунктов программы передач (2), которые начнутся в ближайшее время.



Для работы скрипта для каждого телеканала необходимо подготовить:

- текстовый файл с программой передач на сутки. В имени файла указывается дата, на которую составлено расписание (подробное описание см. в пункте «2. Источники данных для скрипта»);
- графический файл с логотипом телеканала (подробное описание см. в пункте «2. Источники данных для скрипта»). Все файлы с логотипами телеканалов должны храниться в одной папке. Список телеканалов, для которых выводится телепрограмма, строится исходя из набора файлов с логотипами. Если присутствуют несколько файлов с одинаковыми именами, но с разными расширениями, то в качестве логотипа для соответствующего телеканала будет использоваться один из них (любой).

Для каждого телеканала, последовательно, скрипт считывает данные из файла с телепрограммой и формирует список телепередач, предназначенный для вывода в титрах.

Количество телепередач, включаемых в список, задается пользователем.

В зависимости от настроек скрипта в формируемый список может включаться текущая телепередача, т. е. телепередача, которая, согласно расписанию, вещается в эфир в текущий момент времени. Для пункта программы с текущей передачей можно задать особый стиль оформления текста (3).



- ✓ **Важно:** Если до окончания текущей передачи осталось менее 5 минут, то она не включается в список передач, выводимых скриптом.

Время отображения программы телепередач в титрах задается пользователем при настройке скрипта и одинаково для всех телеканалов. Если до окончания расписания в FDO nAir осталось недостаточно времени для отображения телепрограммы для очередного телеканала, то показ откладывается до следующего старта скрипта.

В скрипт-объекте имеется возможность задать подложку – графический файл. Размер и расположение подложки задается пользователем.

2. Источники данных для скрипта

Для каждого из каналов необходимо подготовить:

- файл с расписанием телепередач;
- графический файл с изображением логотипа канала.

2.1. Файл с расписанием телепередач

Файл с расписанием передач – текстовый файл с расширением *.txt. В файле содержится телепрограмма для одного телеканала на сутки.

Имя файла должно соответствовать следующему шаблону:

ГГГГ.ММ.ДД Пробел Имя_канала

где:

- ГГГГ.ММ.ДД – дата, на которую составлено расписание. Важно задать дату строго в соответствии с указанным шаблоном: ГГГГ.ММ.ДД, где ГГГГ – год, четырехзначное число; ММ – месяц и ДД – дата, двузначные числа;

- ✓ **Важно:** Скрипт считывает телепрограмму из файлов, в имени которых указана текущая на момент исполнения скрипта дата. В особых случаях скрипт может обращаться к файлам, в имени которых указана предыдущая или последующая дата.

- Пробел – пробел;
- Имя_канала – здесь следует указывать имя графического файла с логотипом канала (без расширения).

➡ **Пример.** Для канала MTV логотип записан в файл с именем MTV.png. Тогда файл с расписанием, например, на 25 июля 2012 года, должен иметь следующее имя: 2012.07.25 MTV.txt.



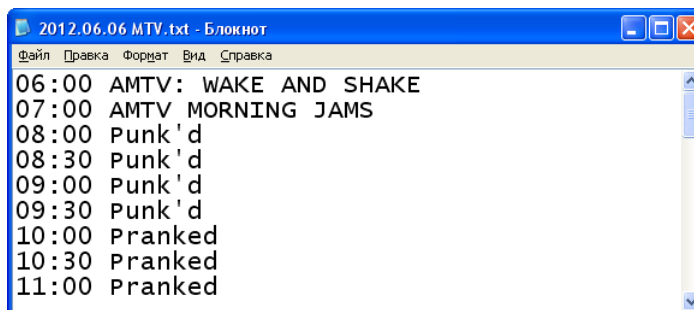
Строки в файле с программой телепередач должны иметь следующий формат:

`ЧЧ.ММ Пробел Описание_телепередачи`

где:

- `ЧЧ.ММ` – время начала телепередачи в формате часы:минуты. В качестве разделителя между часами и минутами может использоваться знак «.» или «:»;
- `Пробел` – пробел;
- `Описание_телепередачи` – текст, предназначенный для вывода программе передач.

На рисунке ниже показан файл с расписанием передач на 6 июня 2012 г. для телеканала MTV, открытый в редакторе Блокнот.



Все файлы с расписаниями, как на текущую, так и на будущие даты для всех телеканалов должны храниться в одной папке.

2.2. Файл с логотипом телеканала

Файлы с логотипами каналов могут быть следующих форматов: TGA, BMP, DIB, PNG, JPG.

В именах файлов допустимо использование пробелов.

Имена файлов с логотипами каналов используются в именах текстовых файлов с программами телепередач (см. подпункт «2.1. Файл с расписанием телепередач»).

Все файлы с логотипами должны храниться в одной папке с именем Logo (регистр символов не имеет значения).

2.3. Организация данных

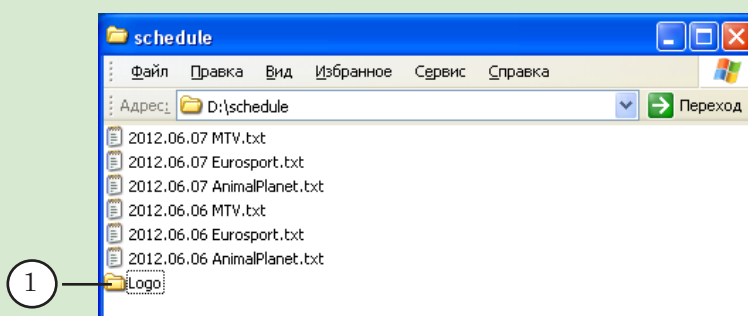
Все файлы с расписаниями телепередач должны храниться в одной папке. Путь к папке указывается в параметрах скрипта.

Файлы с логотипами должны храниться в отдельной папке с именем Logo. Папка Logo должна храниться в папке с файлами расписаний.

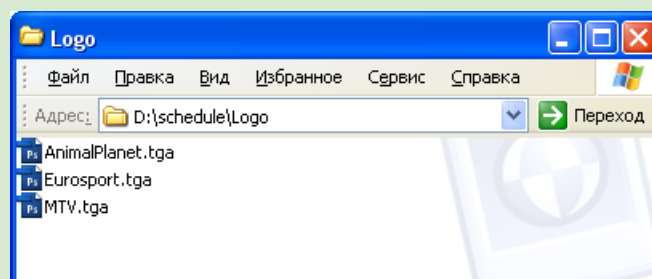


✓ **Важно:** Имя папки, предназначенной для хранения файлов с логотипами, – Logo, прописано в коде скрипта. Использование другого имени для этой папки недопустимо.

➡ **Пример:** На рисунке показана папка с файлами расписаний на 6 и 7 июня 2012 г. для телеканалов Animal Planet, Eurosport, MTV.



Файлы с логотипами хранятся в папке Logo (1). Содержимое папки показано на рисунке ниже.



3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом TS1_TVGuide, и указаны их тип и назначение.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент
Text0, Text1	Подпись	Вывод текста телепрограммы
Pict0, Pict1	Картинка	Вывод логотипа телеканала
Bg	Картинка	Вывод подложки



3.2. Размер и расположение

Размер и расположение титровальных элементов Text0 и Pict0 соответственно определяют размер и расположение титровальных элементов Text1 и Pict1.

После запуска скрипта размеры и расположение титровальных элементов Text1 и Pict1 автоматически устанавливаются такие же, как у титровальных элементов Text0 и Pict0 соответственно.

3.3. Особенности настройки

После запуска скрипта настройки свойств титровальных элементов Text1 и Pict1 автоматически устанавливаются такие же, как у титровальных элементов Text0 и Pict0 соответственно.

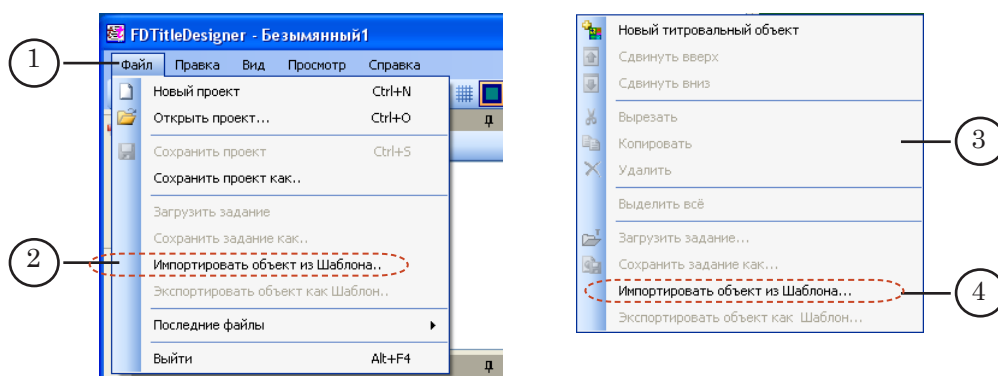
5. Порядок работы с объектом

1. Предварительная подготовка:

- подготовьте файлы с программами телепередач и логотипами телеканалов;
- подготовьте файл со стилями оформления текста (*.efc). Описание создания файла с коллекцией стилей см. в руководстве пользователя [«ForwardTitling. Графический редактор»](#).

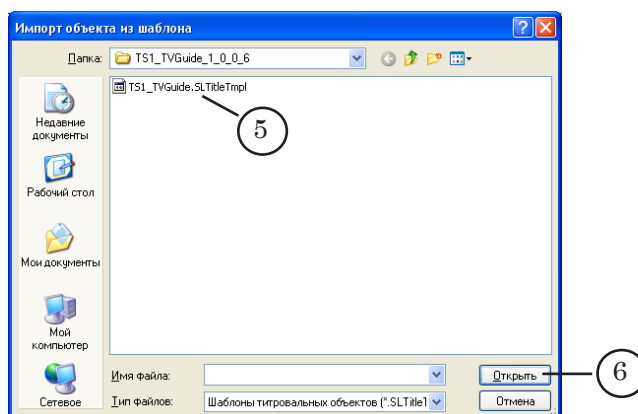
2. В программе FDTitleDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом TS1_TVGuide.

3. Для загрузки титровального объекта со скриптом в проект выберите в меню Файл (1) команду Импортировать объект из Шаблона... (2) или вызовите контекстное меню (3), щелкнув ПКМ на панели Дерево объектов FDTitleDesigner, и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (4).



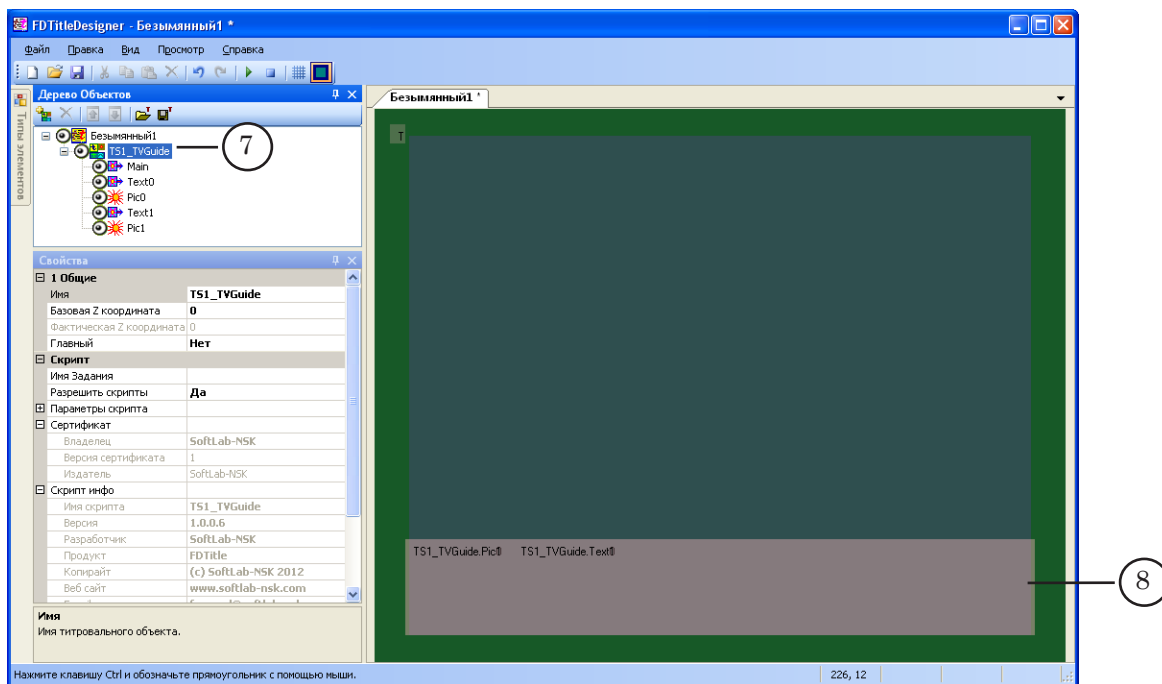


4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл TS1_TVGuide.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом в титровальный проект:
- в дереве объектов отобразится добавленный объект TS1_TVGuide (7) и его элементы;
 - на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта TS1_TVGuide (8);
 - автоматически откроется окно с предупреждением.

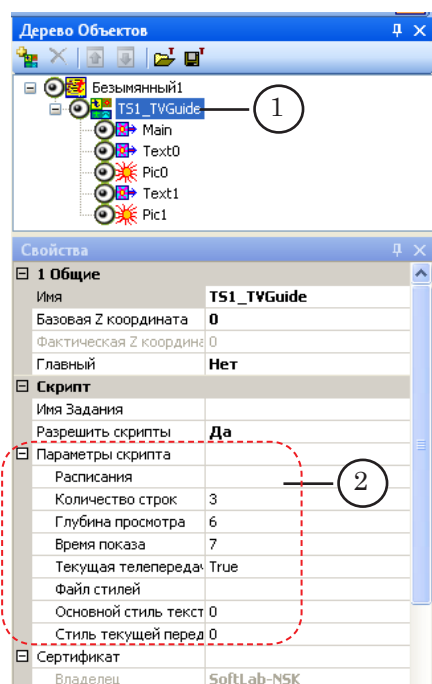
✓ **Важно.** После загрузки скрипт-объекта в проект окно с предупреждением появляется независимо от наличия или отсутствия на компьютере лицензии на использование библиотеки скрипт-объектов.



Важно: Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.

Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

6. Чтобы приступить к настройке параметров скрипта, в окне Дерево Объектов щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом TS1_TVGuide (1).





7. Задайте значения параметров скрипта (2):

- Расписания – укажите путь к папке с файлами-расписаниями;
- Количество строк – количество пунктов программы передач, выводимых в титрах;
- Глубина просмотра – период времени, на который составляется программа передач (часы);
- Время показа – время отображения телепрограммы в титрах;
- Текущая телепередача – управление выводом записи о текущей передаче:
 - True – разрешить;
 - False – запретить;
- Файл стилей – полный путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc);
- Основной стиль текста – стиль оформления текста программы передач;
- Стиль текущей передачи – стиль оформления текущей передачи.

8. Если требуется произвести настройку титровальных элементов, предназначенных для вывода текста телепрограммы, то в дереве объектов выберите титровальный элемент Text0.

Задайте требуемые позицию, размер и произведите настройку других свойств титровального элемента Text0.



Совет. Для титровального элемента Text1 настройку свойств можно не производить, так как после запуска исполнения скрипта позиция, размер и значения других свойств элемента Text1 автоматически устанавливаются такие же, как у титровального элемента Text0.

9. Если требуется произвести настройку титровальных элементов, предназначенных для вывода изображений с логотипами телеканалов, то в дереве объектов выберите титровальный элемент Pict0.

Задайте требуемые позицию, размер и произведите настройку других свойств титровального элемента Pict0.



Совет. Для титровального элемента Pict1 настройку свойств можно не производить, так как после запуска исполнения скрипта позиция, размер и значения других свойств элемента Pict1 автоматически устанавливаются такие же, как у титровального элемента Pict0.



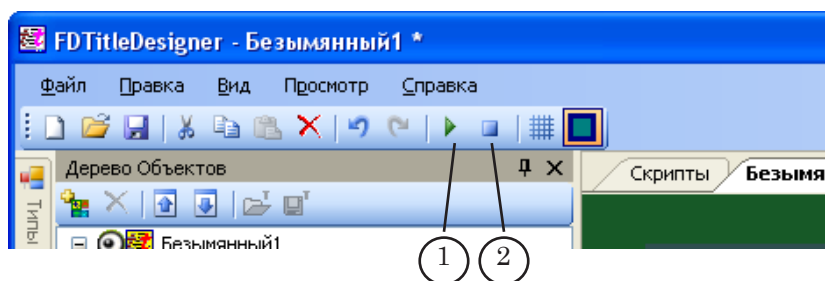
10. Если требуется, чтобы телепрограмма выводилась на фоне подложки, то в дереве объектов выберите титровальный элемент Vg и произведите настройку его свойств.
11. Сохраните проект.

6. Предварительный просмотр

Предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом TS1_TVGuide можно осуществить в окне программы FDTitleDesigner в режиме предварительного просмотра титровального проекта.

Порядок действий:

1. Произвести настройку скрипт-объекта (см. п. «5. Порядок работы с объектом»).
2. Для запуска предварительного просмотра нажмите кнопку Стартовать предварительный просмотр (1).



3. Для остановки предварительного просмотра нажмите кнопку Остановить предварительный просмотр (2).

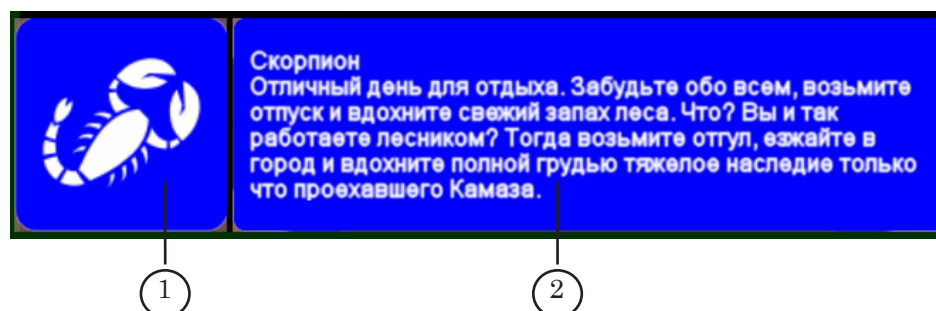
TS1_Ного – вывод гороскопа

1. Назначение

Титровальный объект со скриптом TS1_Ного предназначен для вывода в титрах астрологических прогнозов для разных знаков зодиака.

Для каждого знака зодиака выводятся:

- картинка (1);
- текст астропрогноза (2).



Для работы скрипта необходимо подготовить:

- текстовый файл, содержащий тексты астрологических прогнозов для всех знаков зодиака (подробное описание см. в подпункте «2.1. Файл-задание»);
- графический файл с изображением для каждого знака зодиака (подробное описание см. в подпункте «2.2. Файл с изображением знака зодиака»).

Порядок вывода астрологических прогнозов определяется порядком их следования в текстовом файле.

Время отображения гороскопов задается пользователем и одинаково для всех знаков зодиака. Если до окончания расписания в FDonAir осталось недостаточно времени для отображения прогноза для очередного знака зодиака, то показ откладывается до следующего запуска скрипта.

В скрипт-объекте имеется возможность задать подложку для текста.

2. Источники данных для скрипта

2.1. Файл-задание

Скрипт TS1_Ного в качестве источника данных использует файл-задание – текстовый файл, в котором содержится текст с гороскопами для всех знаков зодиака.

В файле-задании содержатся строки двух типов:

- строки-указатели;
- строки с текстом гороскопа.



Строки-указатели не предназначены для вывода в титрах, а используются скриптом для определения имени графического файла, содержимое которого следует выводить одновременно с текстом, расположенным ниже.

Строка-указатель должна иметь следующую структуру:

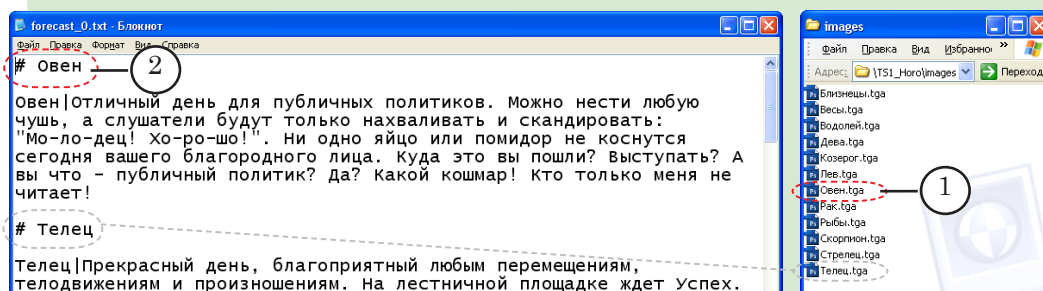
Пробел Идентификатор

где:

- # – обязательный символ #;
- Пробел – пробел;
- Идентификатор – имя графического файла (без расширения), в котором хранится картинка с соответствующим знаком зодиака.

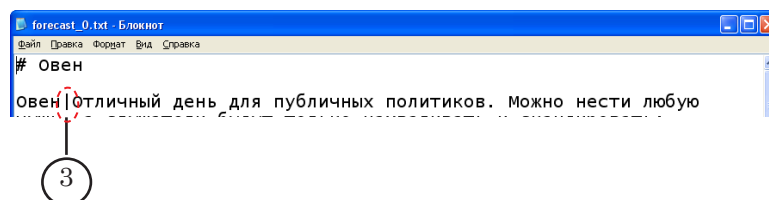
➡ **Пример:** Предположим, изображение для знака зодиака Овен хранится в файле Овен.tga (1). Тогда строка-указатель в файле-задании будет иметь следующий вид: # Овен (2).

На рисунке показан фрагмент файла-задания, открытого в редакторе Блокнот, и папка с графическими файлами.



Текст с гороскопом для одного знака зодиака должен быть записан в одной строке (абзаце).

В строках с текстом гороскопа для обозначения мест перевода текста на новую строку следует добавлять знак «|» (3).



В файле-задании допустимо использование тегов форматирования и строк подстановки.

Описание использования строк подстановки см. в разделе «Общие сведения», пункт «5. Файл подстановок».

Подробную информацию об использовании тегов см. «Приложение. Теги форматирования».



2.2. Файлы с изображениями знаков зодиака

Файлы с изображениями знаков зодиака подготавливаются пользователем и могут быть следующих форматов: TGA, BMP, DIB, PNG, JPG.

При присвоении файлам имен следует помнить, что они будут использоваться в тексте файла-задания скрипта в строках-указателях (см. подпункт 2.1).

Все файлы с изображениями знаков зодиака, используемые одним скрипт-объектом, должны храниться в одной папке с именем `images` (регистр символов не имеет значения).

✓ **Важно:** Имя папки, предназначенной для хранения файлов с изображениями знаков зодиака, `images`, прописано в коде скрипта. Использование другого имени для этой папки недопустимо.

✓ **Важно:** Папка `images` и файл-задание скрипта должны храниться в одной и той же папке.

3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы скрипт-объекта `TS1_Horo`, и указаны их тип и назначение.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент
Text0, Text1	Подпись	Вывод текста гороскопа
Pict0, Pict1	Картинка	Вывод картинки со знаком зодиака
Bg	Картинка	Вывод подложки

3.2. Размер и расположение

Размер и расположение титровальных элементов `Text0` и `Pict0` определяют размер и расположение титровальных элементов `Text1` и `Pict1`.

После запуска скрипта размеры и расположение титровальных элементов `Text1` и `Pict1` автоматически устанавливаются такие же, как у титровальных элементов `Text0` и `Pict0` соответственно.



3.3. Особенности настройки

После запуска скрипта настройки свойств титровальных элементов Text1 и Pict1 автоматически устанавливаются такими же, как у титровальных элементов Text0 и Pict0 соответственно.

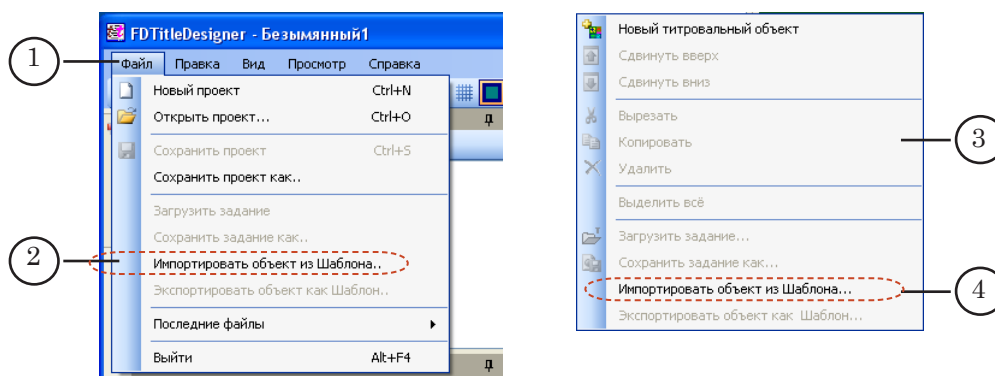
5. Порядок работы с объектом

1. Предварительная подготовка:

- подготовьте файл-задание с текстами гороскопов и файлы с изображениями знаков зодиака;
- подготовьте файл со стилями оформления текста (*.efc). Описание создания файла с коллекцией стилей см. в руководстве пользователя «[ForwardTitling. Графический редактор](#)»;
- если требуется, подготовьте файл подстановок.

2. В программе FDTITLEDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом TS1_Horo.

3. Для загрузки титровального объекта со скриптом в проект выберите в меню Файл (1) команду Импортировать объект из Шаблона... (2) или вызовите контекстное меню (3), щелкнув ПКМ на панели Дерево объектов FDTITLEDesigner, и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (4).



4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл TS1_Horo.SLTitleTpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).

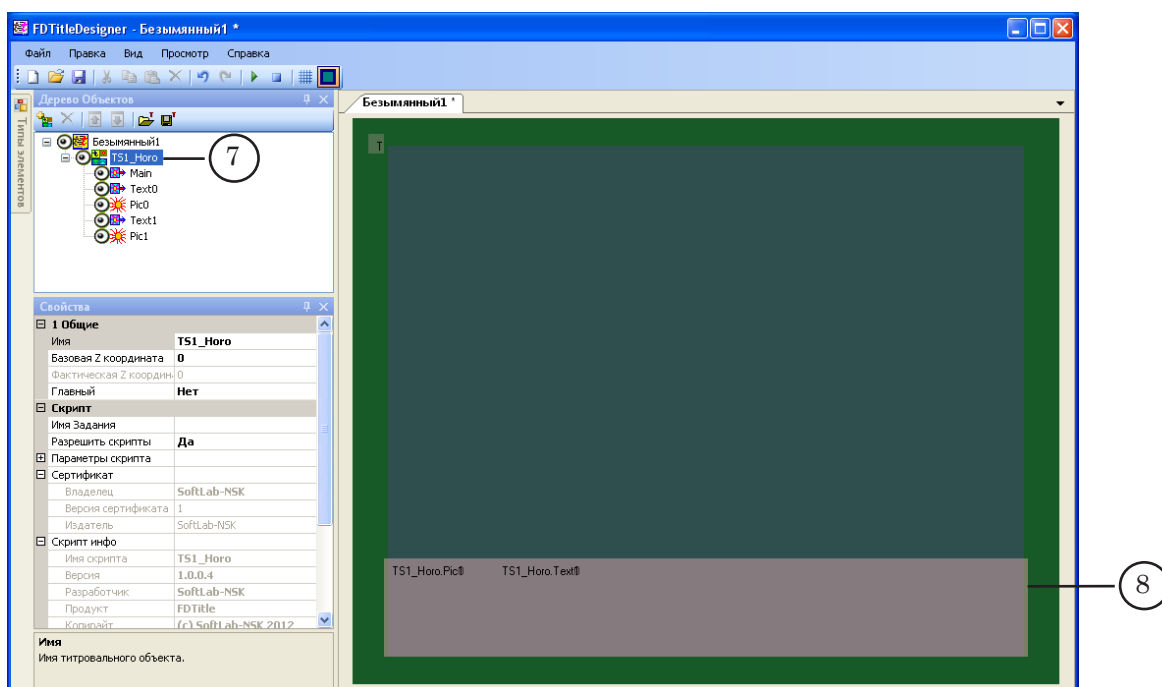


5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом в титровальный проект:

- в дереве объектов отобразится добавленный объект TS1_Horo (7) и его элементы;
- на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта TS1_Horo (8);
- автоматически откроется окно с предупреждением.



Важно. После загрузки скрипт-объекта в проект окно с предупреждением появляется независимо от наличия или отсутствия на компьютере лицензии на использование библиотеки скрипт-объектов.

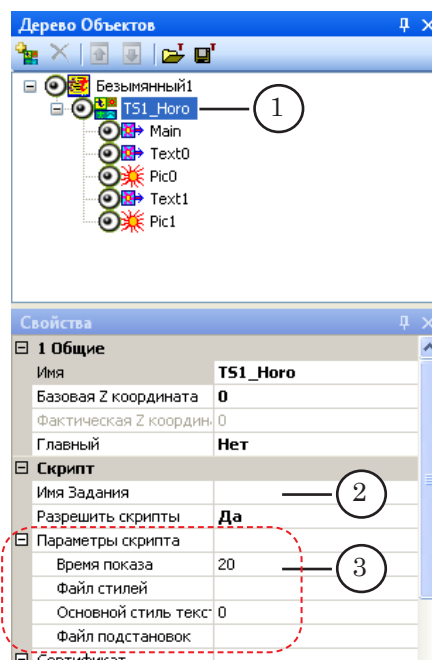




Важно: Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.

Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

6. Чтобы приступить к настройке параметров скрипта, в окне Дерево Объектов щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом TS1_Норо (1).



7. В строке Имя Задания (2) задайте полный путь к файлу-заданию.

8. Задайте значения параметров скрипта (3):

- Время показа – время отображения гороскопа для одного знака зодиака (секунд);
- Файл стилей – полный путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc);
- Основной стиль текста – стиль оформления текста гороскопа;
- Файл подстановок – путь к файлу подстановок.

9. Если требуется произвести настройку титровальных элементов, предназначенных для вывода текста астропрогноза, то в дереве объектов выберите титровальный элемент Text0.

Задайте требуемые позицию, размер и произведите настройку других свойств титровального элемента Text0.



Совет. Для титровального элемента Text1 настройку свойств можно не производить, так как после запуска исполнения скрипта позиция, размер и значения других свойств элемента Text1 автоматически устанавливаются такие же, как у титровального элемента Text0.

10. Если требуется произвести настройку титровальных элементов, предназначенных для вывода изображений знаков зодиака, то в дереве объектов выберите титровальный элемент Pict0.

Задайте требуемые позицию, размер и произведите настройку других свойств титровального элемента Pict0.



Совет. Для титровального элемента Pict1 настройку свойств можно не производить, так как после запуска исполнения скрипта позиция, размер и значения других свойств элемента Pict1 автоматически устанавливаются такие же, как у титровального элемента Pict0.

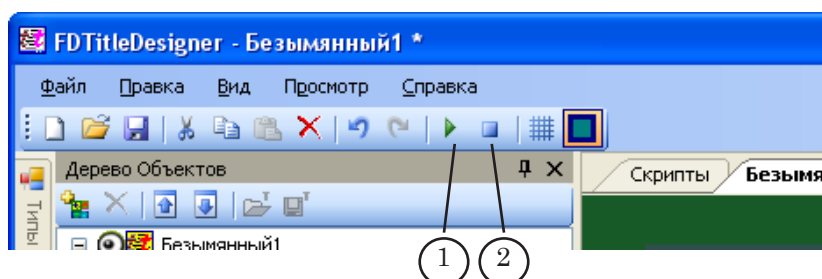
11. Если требуется выводить текст астрологического прогноза на фоне подложки, то в дереве объектов выберите титровальный элемент Bg и произведите настройку его свойств.
12. Сохраните проект.

6. Предварительный просмотр

Предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом TS1_Ного можно осуществить в окне программы FDTITLEDesigner в режиме предварительного просмотра титровального проекта.

Порядок действий:

1. Произвести настройку скрипт-объекта (см. п. «5. Порядок работы с объектом»).
2. Для запуска предварительного просмотра нажмите кнопку Стартовать предварительный просмотр (1).



3. Для остановки предварительного просмотра нажмите кнопку Остановить предварительный просмотр (2).



TS1_DB2Text

1. Назначение

Титровальный объект со скриптом TS1_DB2Text предназначен для вывода в титрах объявлений, тексты которых автоматически считываются из базы данных (БД).

Скрипт-объект может взаимодействовать с базами данных, работающими под управлением разных СУБД.

Подключение к базе данных производится с использованием драйвера ODBC. Для получения данных используется запрос на языке SQL. Строку подключения к базе данных и запрос формирует пользователь (подробности см. в пункте «2. Источник данных для скрипта»).

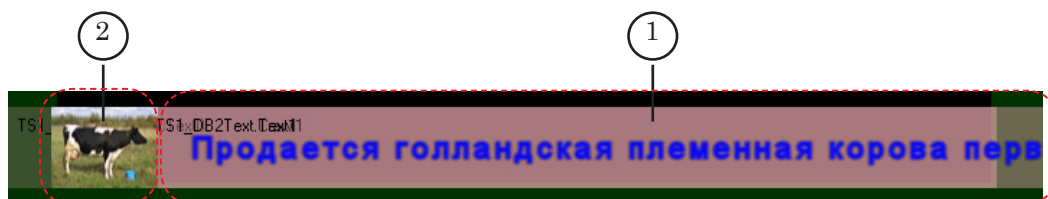
Скрипт предназначен для вывода объявлений, состоящих из следующих элементов:

- основной текст (обязательный элемент объявления);
- дополнительный текст (необязательный элемент объявления);
- баннер (картинка, необязательный элемент объявления).

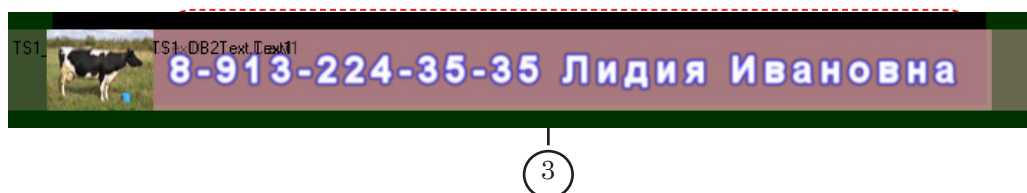
В базе данных каждый элемент объявления должен храниться в отдельном поле.

Принцип вывода объявлений следующий:

- вывод основного и дополнительного текста производится последовательно – сначала основной, затем дополнительный;
- основной текст объявления выводится в виде бегущей строки;
- одновременно с началом вывода основного текста (1) начинается отображение баннера (2).

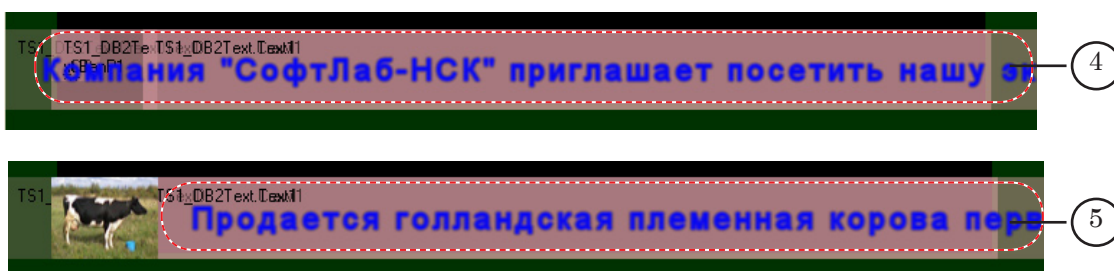


- вывод дополнительного текста (3) начинается по завершении вывода основного (когда текст полностью исчезнет с экрана). Направление въезда и выезда дополнительного текста задаётся пользователем;



- после въезда дополнительный текст останавливается и отображается неподвижно в течение заданного в настройках скрипта времени, затем «уезжает»;
- одновременно с окончанием показа дополнительного текста прекращается отображения баннера.

Для вывода объявлений с баннером и без баннера скрипт использует разные наборы титровальных элементов, которым могут быть заданы разные размеры и расположение. Таким образом, область вывода основного текста в объявлении без баннера (4) может отличаться от области вывода основного текста объявления с баннером (5).



2. Источник данных для скрипта

2.1. База данных

В базе данных основной и дополнительный тексты объявлений должны храниться в разных полях.

Для баннеров в базе данных должны быть записаны полные пути к графическим файлам.

2.2. Файл-задание

Источником данных для скрипта является таблица, генерируемая в результате обращения к базе данных.

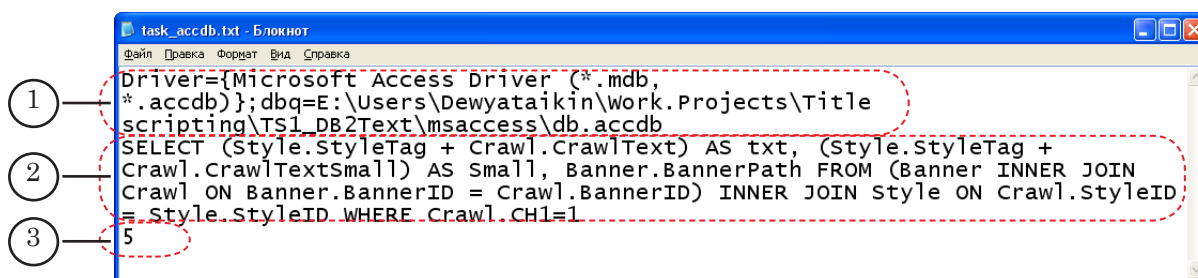
Команды для обращения к базе данных записываются в файле-задании скрипта.

Файл-задание для скрипта TS1_DB2Text – текстовый файл (*.txt) с произвольным именем.

Содержимое файла-задания должно состоять из трех строк (важен порядок следования!):

- первая строка – строка подключения к базе данных с помощью драйвера ODBC;
- вторая строка – строка запроса к базе данных на языке SQL (пояснения см. ниже);
- третья строка – глубина буферизации, число.

На рисунке показан пример содержимого файла-задания, открытого в редакторе Блокнот. Цифрами обозначены: (1) – строка подключения к БД; (2) – строка запроса; (3) – глубина буферизации.



Строку подключения к базе данных с помощью драйвера ODBC рекомендуем получить у администратора используемой базы данных. Строку подключения можно создать, используя ресурсы Интернет, например, сайт <http://www.connectionstrings.com>.

Строку запроса к базе данных на языке SQL рекомендуем получить у администратора используемой базы данных. В результате запроса должна быть сгенерирована таблица, содержащая следующие столбцы (важен порядок следования столбцов!):

- первый столбец – основной текст объявления – текст бегущей строки. Данные в этом столбце обязательно должны быть!
- второй столбец – дополнительный текст объявления. Данные в этом столбце могут отсутствовать.
- третий столбец – полный путь к графическому файлу с баннером. Данные в этом столбце могут отсутствовать.

Глубина буферизации – минимальное количество строк в генерируемой в результате запроса таблице.

3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом TS1_DB2Text, и указаны их тип и назначение.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент
Crawl0	Подпись	Вывод основного текста в объявлениях с баннером
Text0	Подпись	Вывод дополнительного текста в объявлениях с баннером
BanP0	Картинка	Вывод баннера
Crawl1	Подпись	Вывод основного текста в объявлениях без баннера
Text1	Подпись	Вывод дополнительного текста в объявлениях без баннера
BanP1	Картинка	Служебный элемент



3.2. Размер и расположение

Всем титровальным элементам скрипт-объекта TS1_DB2Text могут быть заданы разные размер, расположение и другие настройки.

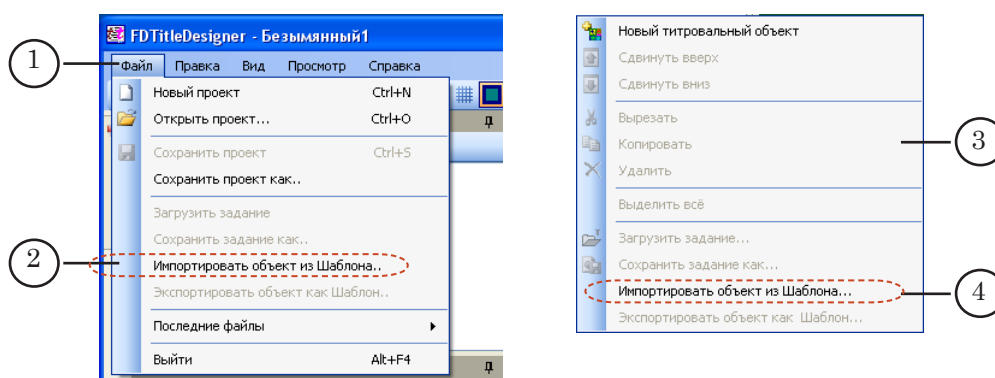
4. Лог-файл

Скрипт TS1_DB2Text может выводить в лог-файл данные о выведенных в эфир объявлениях.

Описание содержимого лог-файла см. в подразделе «TS1_RollCrawlPro – вывод отдельных частей текстового объявления в разных текстовых полях», пункт «4. Лог-файл».

5. Порядок работы с объектом

1. Предварительная подготовка:
 - подготовьте файл с коллекцией стилей для основного и дополнительного текстов объявления (*.efc). Описание создания файла см. в руководстве пользователя «[ForwardTitling. Графический редактор](#)»;
 - создайте файл-задание.
2. В программе FDTitleDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом.
3. Для загрузки титровального объекта со скриптом в проект в меню Файл (1) выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (2) или вызовите контекстное меню (3), щелкнув ПКМ на панели Дерево Объектов, и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (4).



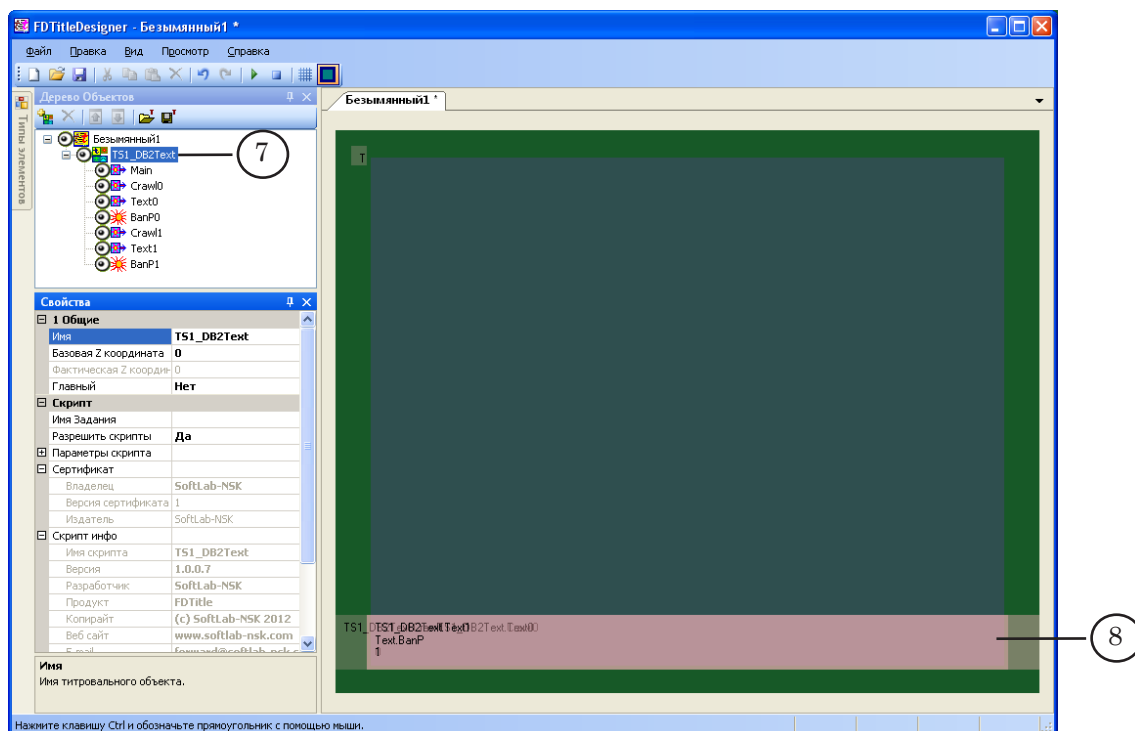
4. В открывшемся окне Импортировать объект из шаблона выберите файл TS1_DB2Text.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом TS1_DB2Text в титровальный проект:

- в дереве объектов отобразится добавленный объект TS1_DB2Text (7) и его элементы;
- на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта TS1_DB2Text (8). Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют размеры и расположение, заданные в шаблоне;
- автоматически откроется окно с предупреждением.

✓ **Важно.** После загрузки скрипт-объекта в проект окно с предупреждением появляется независимо от наличия или отсутствия на компьютере лицензии на использование библиотеки скрипт-объектов.

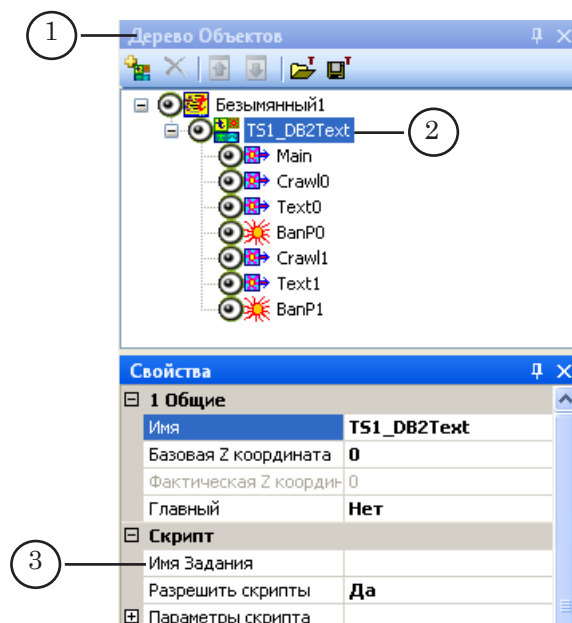





Важно: Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.

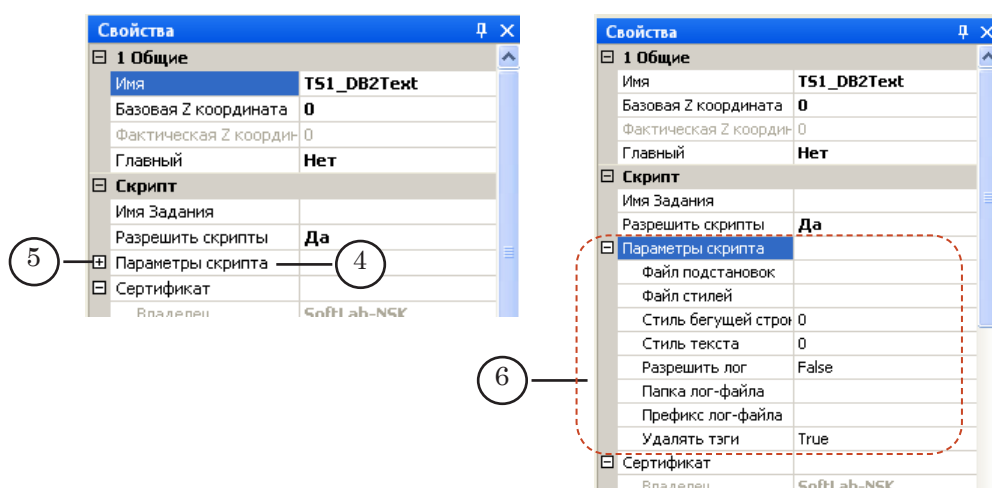
Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

6. Чтобы приступить к настройке параметров скрипта, в окне Дерево Объектов (1) щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом TS1_DB2Text (2).



7. В строке Имя Задания (3) задайте полный путь к файлу заданию скрипта.

8. Если список Параметры скрипта (4) свернут, раскройте его, нажав значок  (5) – список раскроется (6).



9. Задайте значения параметров скрипта:

- **Файл подстановок** – полный путь к файлу подстановок (см. раздел «Общие сведения», пункт «5. Файл подстановок»).



- Файл стилей – полный путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc);
 - Стиль бегущей строки – стиль оформления основного текста объявления;
 - Стиль текста – стиль оформления дополнительного текста объявления;
 - Разрешить лог – производить запись выведенных объявлений в лог-файл:
 - True – разрешить;
 - False – запретить;
 - Папка лог-файла – полный путь к папке, в которую будут записываться лог-файлы. Путь вводится вручную;
 - Префикс лог-файла – набор символов, который будет автоматически добавляться к имени лог-файла;
 - Удалять теги – управление записью тегов форматирования в лог-файл, если они имеются в файле-задании:
 - True – теги не выводятся;
 - False – теги выводятся;
10. Произведите настройку титровальных элементов, предназначенных для вывода основного текста объявления:
- Crawl0 – для объявлений с баннером;
 - Crawl1 – для объявлений без баннера.
11. Произведите настройку титровальных элементов, предназначенных для вывода дополнительного текста объявления:
- Text0 – для объявлений с баннером;
 - Text1 – для объявлений без баннера.
12. Произведите настройку титровального элемента, предназначенного для вывода баннеров – BanP0.
13. Сохраните проект.

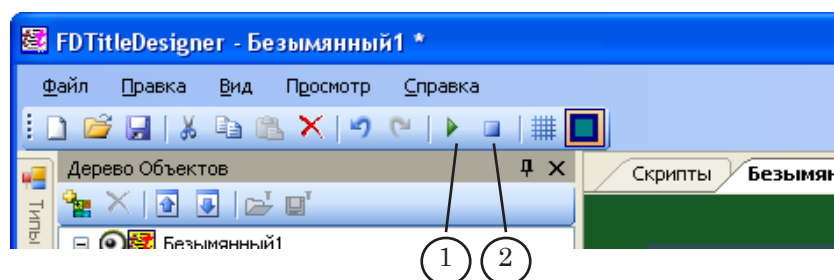


6. Предварительный просмотр

Предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом TS1_RollCrawlPro можно осуществить в окне программы FDTitleDesigner в режиме предварительного просмотра титровального проекта.

Порядок действий:

1. Произвести настройку скрипт-объекта (см. п. «5. Порядок работы с объектом»).
2. Для запуска предварительного просмотра нажмите кнопку Стартовать предварительный просмотр (1).

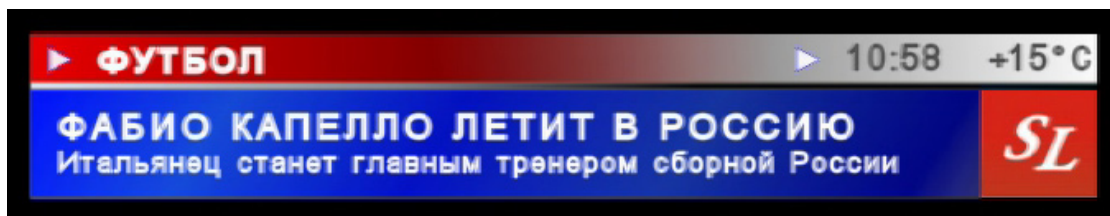


3. Для остановки предварительного просмотра нажмите кнопку Остановить предварительный просмотр (2).

TS1_InfoBar2 – вывод ленты новостей

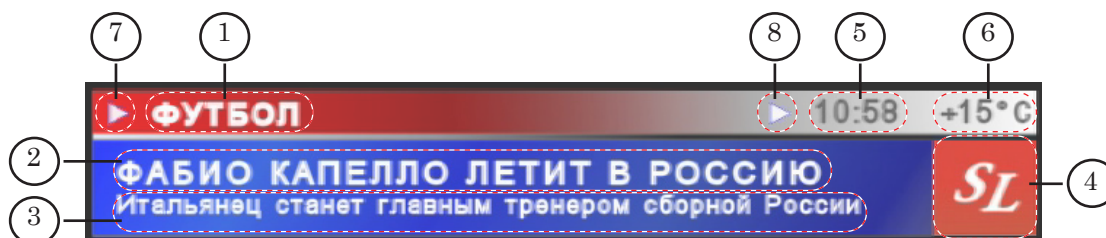
1. Назначение

Титровальный объект со скриптом TS1_InfoBar2 предназначен для вывода в титрах ленты новостей.



Используя скрипт-объект TS1_InfoBar2 можно одновременно вывести на экран следующие элементы:

- заголовок группы новостей (1);
- текст новости. Текст состоит из двух частей (строк) (2) и (3), которым можно задать разное оформление;
- логотип (4). Не обязательный элемент – в настройках скрипта имеется опция для включения/отключения отображения титровального элемента, предназначенного для вывода логотипа;
- текущее время (5) и показания температурного датчика (6). Не обязательные элементы – в настройках скрипта имеется опция для включения/отключения отображения титровальных элементов, предназначенных для вывода температуры и времени;
- 2 значка (7) и (8), мерцающие при смене заголовка группы новостей. не обязательные, декоративные элементы. В настройках скрипта имеется опция для управления количеством отображаемых значков – два, один, ни одного. Значки имеют одинаковый вид – в качестве источника изображения используется один графический файл;
- фоновое изображение (общее для всех элементов скрипта).



Расположение элементов задается пользователем.

Общий принцип работы:

- скрипт считывает текст объявлений из специально подготовленного текстового файла и в цикле выво-



дит их по очереди (описание структуры файла см. в подпункте «2. Источники данных для скрипта»);

- заголовок группы новостей отображается в течение вывода всех объявлений одной рубрики;
- смена заголовков производится с использованием эффекта въезда/выезда текста вправо;
- текст новостного объявления может состоять из двух частей (сообщений). Для каждой части можно задать свой стиль оформления текста. Тексты обеих частей синхронно появляются, отображаются и исчезают с экрана.
- смена текста новостей производится с использованием эффекта въезда/выезда вверх;
- отображение фонового изображения, логотипа, показаний времени и температуры производится непрерывно;
- для вывода времени используется системное время, формат вывода задан по умолчанию: ЧЧ:ММ.
- отображение «значков» производится непрерывно, но они мерцают при каждой смене заголовка группы новостей.



Важно: При загрузке задания скрипт считывает файл в память и работает с копией в памяти. Изменения файла-задания не влияют на отображаемый скриптом текст, вплоть до момента повторной загрузки задания.

2. Источники данных для скрипта

2.1. Файл-задание

Файл-задание для скрипта TS1_InfoBar2 – текстовый файл с расширением TXT. В файле содержатся строки двух типов:

- с заголовками групп объявлений;
- с текстом новостных объявлений.

В общем виде содержимое файла-задания выглядит следующим образом:

#Заголовок_группы_1

Объявление_1_Сообщение_1|Объявление_1_Сообщение_2

Объявление_2_Сообщение_1|Объявление_2_Сообщение_2

...

#Заголовок_группы_N

Объявление_1_Сообщение_1|Объявление_1_Сообщение_2

Объявление_2_Сообщение_1|Объявление_2_Сообщение_2

...

Строка с заголовком группы должна иметь следующую структуру:



Заголовок

где:

- # – символ, заданный в настройках скрипта в параметре Метка заголовка. По умолчанию используется символ #;
- Заголовок – текст заголовка.



Важно: Все пробелы, добавленные в файле-задании между указательным символом (#) и текстом заголовка, при выводе титров игнорируются.

Все объявления, следующие после строки с заголовком, относятся к одной группе.

Тексты отдельных объявлений записываются в отдельных строках. Формат строки:

Сообщение_1 | Сообщение_2

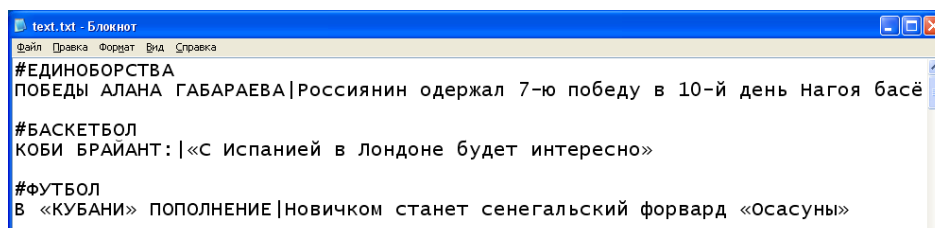
где:

- Сообщение_1 – первая часть новостного сообщения;
- | – символ, заданный в настройках скрипта в параметре Разделитель строк. По умолчанию используется символ |;
- Сообщение_2 – вторая часть новостного сообщения.



Важно: Пробелы, стоящие в файле-задании перед первым и после последнего слова сообщения, игнорируются.

На рисунке показан фрагмент файла-задания, открытого в редакторе Блокнот.



2.2. Файл с данными о температуре

Данные для вывода температуры скрипт считывает из текстового файла.

В файле должна содержаться запись следующего вида:

OK Пробел Значение ,

где

- OK – обязательный набор символов – OK – набранный на английском языке;
- Пробел – пробел;



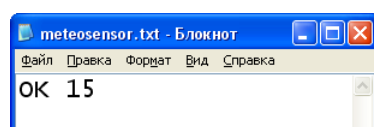
- **Значение** текущее значение температуры (число).

Перед значением может стоять знак «+» или «-».

Если в файле перед значением температуры нет никакого знака, то при выводе температуры скрипт автоматически добавляет перед числом знак «+».

Вся текстовая информация, следующая в текстовом файле после последней цифры значения температуры, например пробел или обозначение единиц (°C), скриптом игнорируется. При выводе скрипт автоматически добавляет подпись «°C» после значения температуры.

На рисунке показан пример файла с данными о температуре, открытого в редакторе Блокнот.



Важно: Для поддержки других форматов записей в текстовом файле обращайтесь в службу технической поддержки СофтЛаб-НСК.

3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом TS1_InfoBar2, и указаны их тип и назначение.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент
Backgr	АнимЛого	Вывод фонового изображения (подложки)
Logo	АнимЛого	Вывод логотипа
Time	Подпись	Вывод времени
Weather	Подпись	Вывод температуры
Header0, Header1, Header2	Подпись	Вывод заголовка группы новостей
Text0, Text1, Text2	Подпись	Вывод текста новости
Bullet1, Bullet2	Картинка	Вывод значков-указателей. Для обоих элементов в качестве источника изображения используется один графический файл



3.2. Размер и расположение

При запуске исполнения скрипта для некоторых титровальных элементов автоматически устанавливаются размер и расположение:

- для Header1 и Header2 – как у титровального элемента Header0;
- для Text1 и Text2 – как у титровального элемента Text0.

Всем остальным титровальным элементам скрипт-объекта TS1_InfoBar2 могут быть заданы разные размер, расположение и другие настройки.

4. Порядок работы с объектом

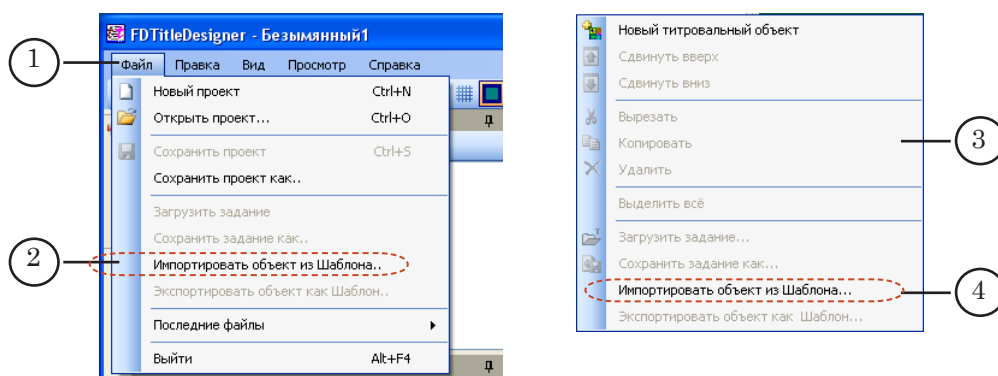
1. Предварительная подготовка:

Перед настройкой скрипт-объекта TS1_InfoBar2 необходимо подготовить следующие файлы:

- файл-задание для скрипта;
- файл со стилями оформления текста (*.efc)
- графический файл с фоновым рисунком;
- текстовый файл с данными о температуре (если планируется вывод данных о температуре);
- графический файл с изображением значка (если планируется использование значков);
- графический или видеофайл с логотипом (если планируется вывод логотипа).

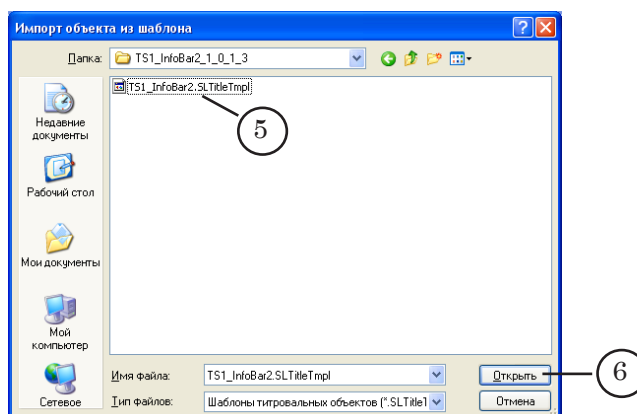
2. В программе FDTitleDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом TS1_InfoBar2.

3. Для загрузки титровального объекта со скриптом в проект в меню Файл (1) выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (2) или вызовите контекстное меню (3), щелкнув ПКМ на панели Дерево Объектов, и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (4).





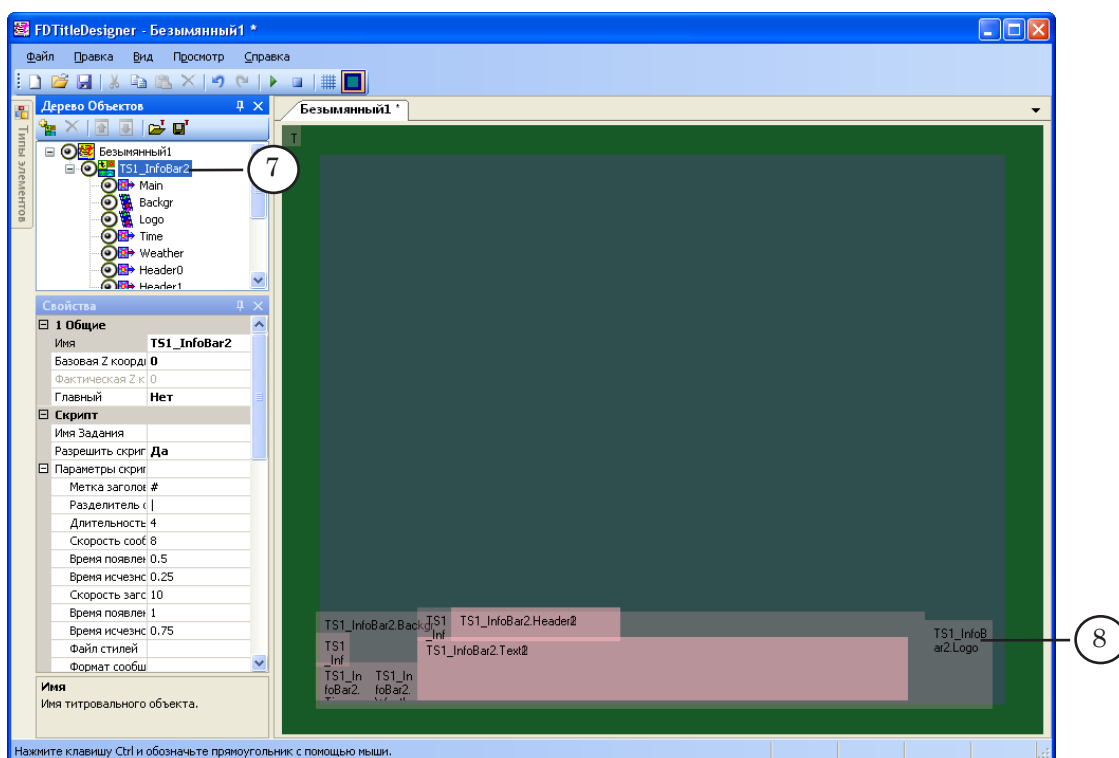
4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл TS1_InfoBar2.SLTitleTpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом TS1_InfoBar2 в титровальный проект:
 - в дереве объектов отобразится добавленный объект TS1_InfoBar2 (7) и его элементы;
 - на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта TS1_InfoBar2 (8). Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют размеры и расположение, заданные в шаблоне;
 - автоматически откроется окно с предупреждением.



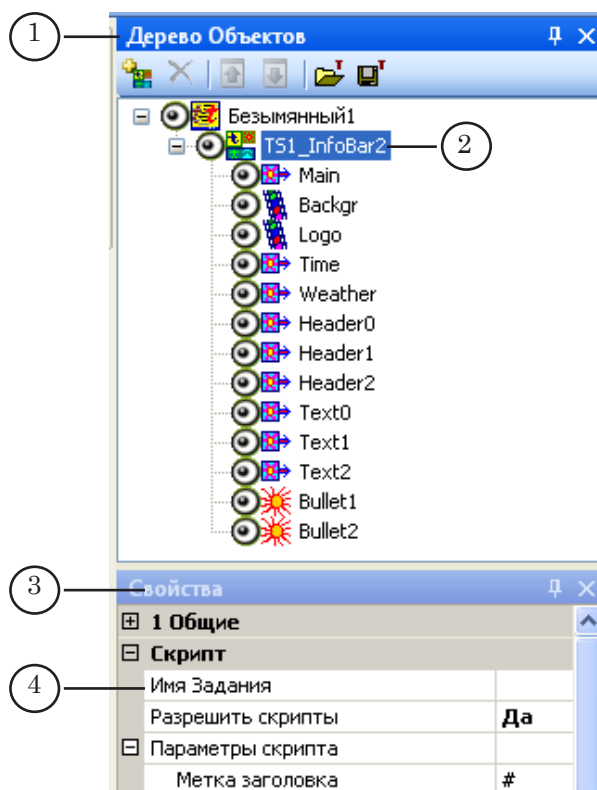
Важно. После загрузки скрипт-объекта в проект окно с предупреждением появляется независимо от наличия или отсутствия на компьютере лицензии на использование библиотеки скрипт-объектов.



Важно: Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.

Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

- Чтобы приступить к настройке параметров скрипта, в окне Дерево Объектов (1) щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом TS1_InfoBar2 (2).



7. В окне Свойства (3) в строке Имя Задания (4) задайте полный путь к файлу-заданию скрипта.
8. Задайте значения параметров скрипта:
 - Метка заголовка – символ, используемый в файле-задании для обозначения строк с заголовками рубрик
 - Разделитель строк – символ, используемый в файле-задании для обозначения в тексте объявлений мест разрыва строк
 - Длительность сообщения – длительность отображения текста одного объявления (секунд);
 - Скорость сообщения – скорость въезда/выезда текста новостного сообщения (пикселей за кадр);
 - Время появления сообщения – время проявления текста новостного сообщения (секунд);
 - Время исчезновения сообщения – время исчезновения текста новостного сообщения (секунд);
 - Скорость заголовка – скорость въезда/выезда текста заголовка группы новостей (пикселей за кадр);
 - Время появления заголовка – время проявления текста заголовка (секунд);
 - Время исчезновения заголовка – время исчезновения текста заголовка (секунд);
 - Файл стилей – полный путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc);



- Формат сообщения 1 – набор тегов (вводится пользователем), задающих способ оформления текста первой строки новостного сообщения. Стил ь оформления текста задается с помощью тега <st N>, где N – номер ст иля в файле с коллекцией стилей. Подробную информацию об использовании тегов см. «Приложение. Теги форматирования»;
- Формат сообщения 2 – набор тегов (вводится пользователем), задающих способ оформления текста второй строки новостного сообщения. Стил ь оформления текста задается с помощью тега <st N>, где N – номер ст иля в файле с коллекцией стилей. Подробную информацию об использовании тегов см. «Приложение. Теги форматирования»;
- Формат заголовка – набор тегов (вводится пользователем), задающих способ оформления заголовка группы новостей. Стил ь оформления текста задается с помощью тега <st N>, где N – номер ст иля в файле с коллекцией стилей. Подробную информацию об использовании тегов см. «Приложение. Теги форматирования»;
- Стил ь времени – номер ст иля в файле с коллекцией стилей, предназначенного для отображения времени;
- Стил ь погоды – номер ст иля в файле с коллекцией стилей, предназначенного для отображения погоды;
- Подложка – путь к файлу с фоновым изображением;
- Логотип – путь к файлу с логотипом;
- Значок – путь к графическому файлу с изображением значка.;
- Погода – путь к файлу с данными о погоде;
- Время/Погода – управление отображением титровальных элементов, предназначенных для вывода времени (Time) и погоды (Weather):
 - True – отображать;
 - False – не отображать;
- Логотип – управление отображением титровального элемента, предназначенного для вывода логотипа (Logo):
 - True – отображать;
 - False – не отображать;
- Количество значков – управление отображением титровальных элементов, предназначенных для вывода значков (Bullet0 и Bullet1):
 - 0 – не отображать оба элемента;
 - 1 – отображать только титровальный элемент Bullet0;
 - 2 – отображать оба элемента.



10. Задайте титровальным элементам требуемые размер и расположение:
 - титровальный элемент Main – служебный элемент, его размер и расположение не имеют значения;
 - размеры и расположение титровальных элементов Text1 и Text2 при запуске исполнения проекта автоматически устанавливаются такими же, как у титровального элемента Text0. Поэтому, чтобы задать расположение текста новостных объявлений, достаточно задать размер и расположение титровальному элементу Text0;
 - размеры и расположение титровальных элементов Header1 и Header2 при запуске исполнения проекта автоматически устанавливаются такими же, как у титровального элемента Header0. Поэтому, чтобы задать расположение текста заголовков групп новостей достаточно задать размер и расположение титровальному элементу Header0;
11. Если требуется, произведите настройку свойств титровальных элементов.
12. Сохраните проект.

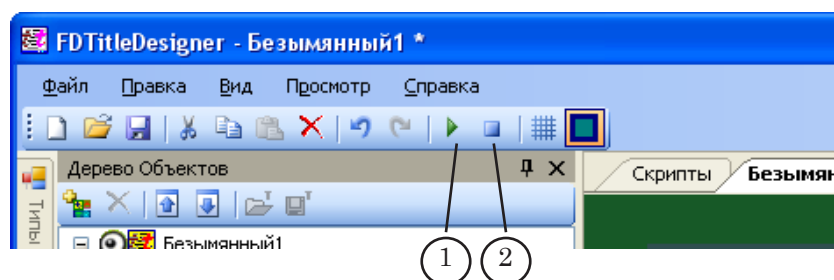


5. Предварительный просмотр

Предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом TS1_InfoBar2 можно осуществить в окне программы FDTITLEDesigner в режиме предварительного просмотра титровального проекта.

Порядок действий:

1. Произвести настройку скрипт-объекта (см. п. «5. Порядок работы с объектом»).
2. Для запуска предварительного просмотра нажмите кнопку Стартовать предварительный просмотр (1).



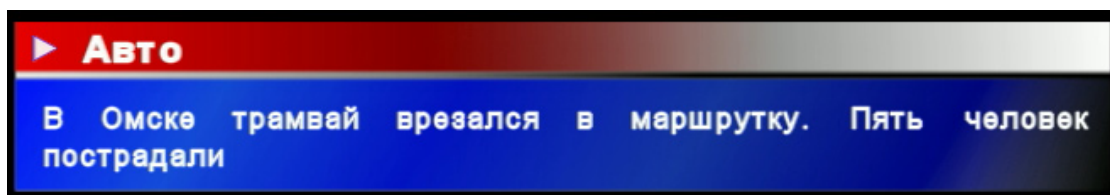
3. Для остановки предварительного просмотра нажмите кнопку Остановить предварительный просмотр (2).



TS1_InfoBar3 – вывод ленты новостей (упрощенная модификация TS1_InfoBar2)

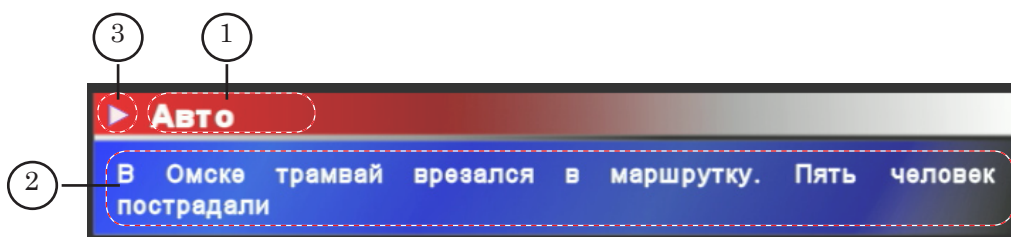
1. Назначение

Титровальный объект со скриптом TS1_InfoBar3 предназначен для вывода в титрах ленты новостей и представляет собой упрощенную модификацию титровального объекта со скриптом TS1_InfoBar2.



Используя скрипт-объект TS1_InfoBar3 на экран одновременно можно вывести следующие элементы:

- заголовок группы новостей (1);
- текст новости (2);
- значок (3), мерцающий при смене заголовка группы новостей;
- фоновое изображение (общее для всех элементов скрипт-объекта).



Расположение элементов задается пользователем.

Общий принцип работы:

- скрипт считывает текст объявлений из специально подготовленного текстового файла и в цикле выводит их по очереди (описание структуры файла см. в подпункте «2. Источник данных для скрипта»);
- заголовок группы новостей отображается в течение вывода всех объявлений одной рубрики;
- смена текста заголовков производится с использованием эффекта въезда/выезда вправо;
- текст каждого новостного объявления отображается в течение времени, заданного в настройках скрипта;
- смена текста новостей производится с использованием эффекта въезда/выезда вверх;
- отображение фонового изображения производится непрерывно;



- отображение значка производится непрерывно; значок мерцает при каждой смене заголовка группы новостей.



Важно: При загрузке задания скрипт считывает файл в память и работает с копией в памяти. Изменения файла-задания не влияют на отображаемый скриптом текст, вплоть до момента повторной загрузки задания.

2. Источник данных для скрипта

Источником данных для скрипта TS1_InfoBar3 является файл-задание – текстовый файл с расширением TXT. В файле содержатся строки двух типов:

- с заголовками групп объявлений;
- с текстом новостных объявлений.

В общем виде содержимое файла-задания выглядит следующим образом:

```
#Заголовок_группы_1
Текст_Объявления_1
Текст_Объявления_2
...
#Заголовок_группы_N
Текст_Объявления_1
Текст_Объявления_1
...
```

Строка с заголовком группы должна иметь следующую структуру:

Заголовок

где:

- # – символ, заданный в настройках скрипта в параметре Метка заголовка. По умолчанию используется символ #;
- Заголовок – текст заголовка.

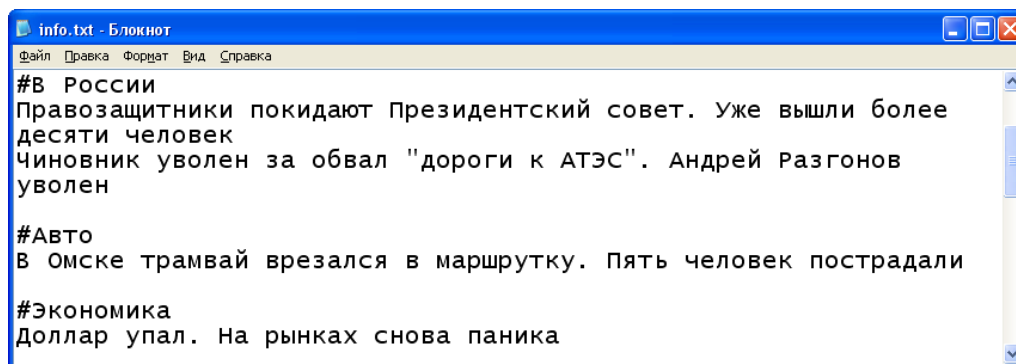


Важно: Все пробелы, добавленные в файле-задании между символом-указателем (#) и текстом заголовка, при выводе титров игнорируются.

Все объявления, следующие после строки с заголовком, относятся к одной группе.

Тексты отдельных объявлений в файле-задании записываются в отдельные строки.

На рисунке показан фрагмент файла-задания, открытого в редакторе Блокнот.



3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом TS1_InfoBar3, и указаны их тип и назначение.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент
Backgr	АнимЛого	Вывод фонового изображения (подложки)
Header0, Header1, Header2	Подпись	Вывод заголовка группы новостей
Text0, Text1, Text2	Подпись	Вывод текста новости
Bullet	Картинка	Вывод значка-указателя

3.2. Размер и расположение

При запуске исполнения скрипта для некоторых титровальных элементов автоматически устанавливаются размер и расположение:

- для Header1 и Header2 – как у титровального элемента Header0;
- для Text1 и Text2 – как у титровального элемента Text0.

Всем остальным титровальным элементам скрипт-объекта TS1_InfoBar3 могут быть заданы произвольные размер, расположение и другие настройки.

4. Порядок работы с объектом

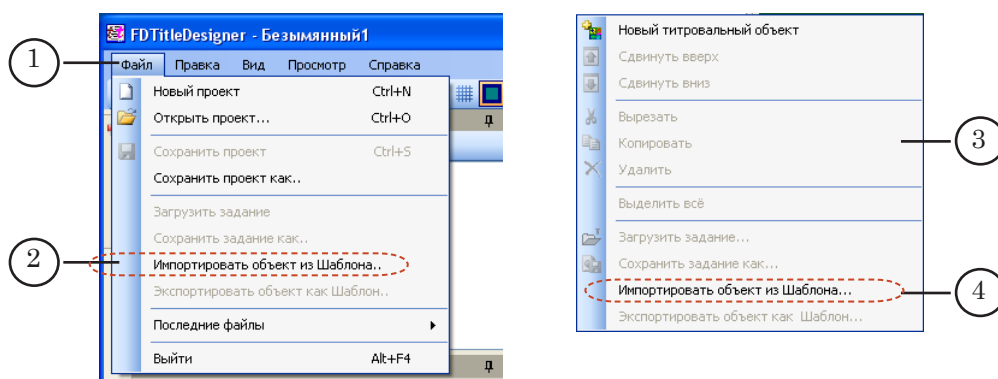
1. Предварительная подготовка:

Перед настройкой скрипт-объекта TS1_InfoBar3 необходимо подготовить следующие файлы:

- файл-задание для скрипта;



- файл со стилями оформления текста (*.efc)
 - графический файл с фоновым рисунком;
 - графический файл с изображением значка.
2. В программе FDTITLEDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом TS1_InfoBar3.
 3. Для загрузки титровального объекта со скриптом в проект в меню Файл (1) выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (2) или вызовите контекстное меню (3), щелкнув ПКМ на панели Дерево Объектов, и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (4).



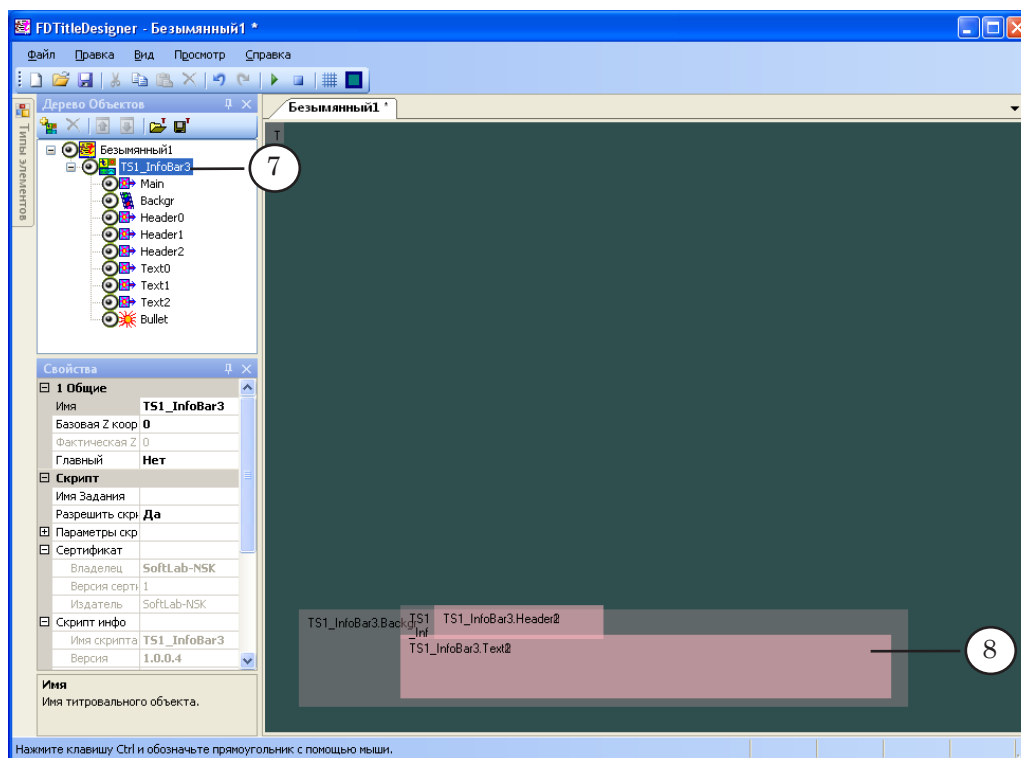
4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл TS1_InfoBar3.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом TS1_InfoBar3 в титровальный проект:
 - в дереве объектов отобразится добавленный объект TS1_InfoBar3 (7) и его элементы;
 - на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта TS1_InfoBar3 (8). Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют размеры и расположение, заданные в шаблоне;
 - автоматически откроется окно с предупреждением.

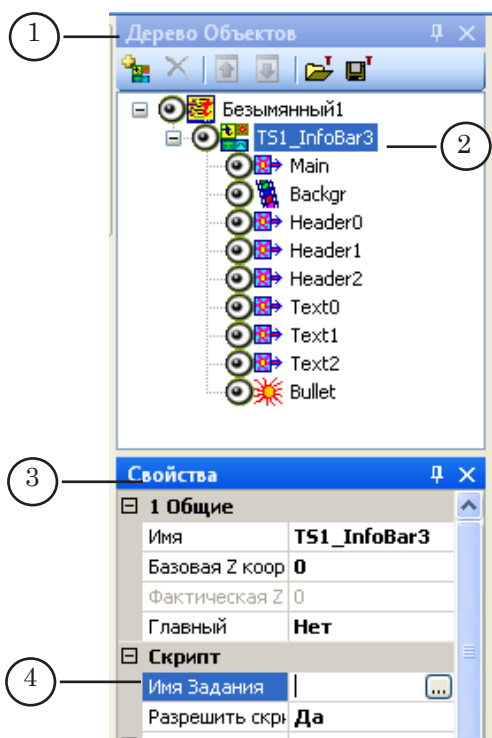


- ✓ **Важно.** После загрузки скрипт-объекта в проект окно с предупреждением появляется независимо от наличия или отсутствия на компьютере лицензии на использование библиотеки скрипт-объектов.




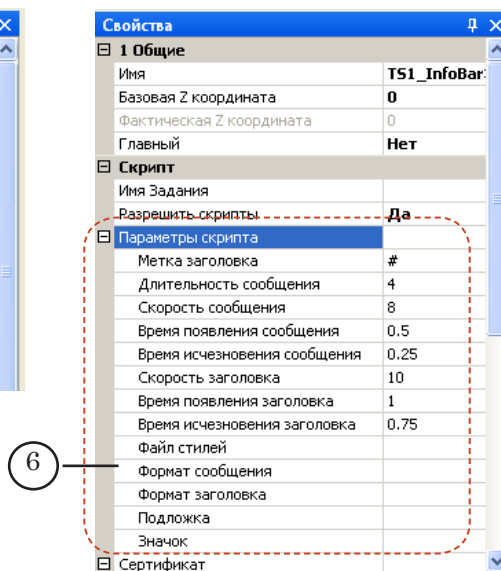
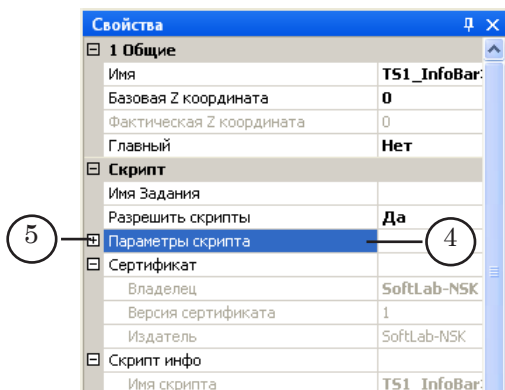
- ✓ **Важно:** Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.
Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

6. Чтобы приступить к настройке параметров скрипта, в окне Дерево Объектов (1) щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом TS1_InfoBar3 (2).



7. В окне Свойства (3) в строке Имя Задания (4) задайте полный путь к файлу-заданию скрипта.

8. Если список Параметры скрипта (4) свернут, раскройте его, нажав значок  (5) – список раскроется (6).



8. Задайте значения параметров скрипта:

- Метка заголовка – символ, используемый в файле-задании для обозначения строк с заголовками рубрик;
- Длительность сообщения – длительность отображения текста одного объявления (секунд);



- Скорость сообщения – скорость въезда/выезда текста новостного сообщения (пикселей за кадр);
- Время появления сообщения – время проявления текста новостного сообщения (секунды);
- Время исчезновения сообщения – время исчезновения текста новостного сообщения (секунды);
- Скорость заголовка – скорость въезда/выезда текста заголовка группы новостей (пикселей за кадр);
- Время появления заголовка – время проявления текста заголовка (секунды);
- Время исчезновения заголовка – время исчезновения текста заголовка (секунды);
- Файл стилей – полный путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc);
- Формат заголовка – набор тегов (вводится пользователем), задающих способ оформления заголовка группы новостей. Стилль оформления текста задается с помощью тега <st N>, где N – номер стиля в файле с коллекцией стилей (нумерация начинается с 0). Подробную информацию об использовании тегов см. «Приложение. Теги форматирования»;
- Подложка – путь к файлу с фоновым изображением;
- Значок – путь к графическому файлу с изображением значка.

10. Задайте титровальным элементам требуемые размер и расположение:

- титровальный элемент Main – служебный элемент, его размер и расположение не имеют значения;
- размеры и расположение титровальных элементов Text1 и Text2 при запуске исполнения проекта автоматически устанавливаются такими же, как у титровального элемента Text0. Поэтому, чтобы задать расположение текста новостных объявлений, достаточно задать размер и расположение титровальному элементу Text0;
- размеры и расположение титровальных элементов Header1 и Header2 при запуске исполнения проекта автоматически устанавливаются такими же, как у титровального элемента Header0. Поэтому, чтобы задать расположение текста заголовков групп новостей достаточно задать размер и расположение титровальному элементу Header0;

11. Если требуется, произведите настройку свойств титровальных элементов.

12. Сохраните проект.

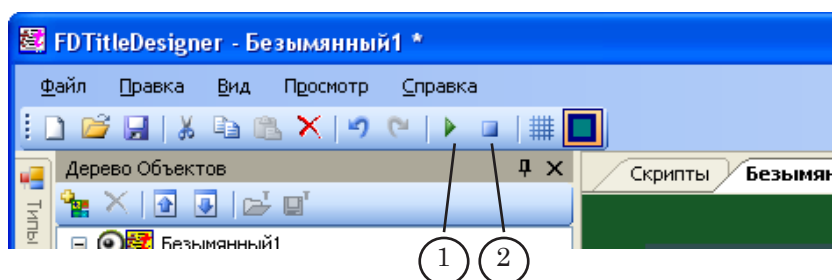


5. Предварительный просмотр

Предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом TS1_InfoBar3 можно осуществить в окне программы FDTitleDesigner в режиме предварительного просмотра титровального проекта.

Порядок действий:

1. Произвести настройку скрипт-объекта (см. п. «5. Порядок работы с объектом»).
2. Для запуска предварительного просмотра нажмите кнопку Стартовать предварительный просмотр (1).



3. Для остановки предварительного просмотра нажмите кнопку Остановить предварительный просмотр (2).



Приложение

Теги форматирования

1. Общие сведения

В текстовых заданиях для титровальных элементов Бегущая строка, Подпись, SMS, SMS2, SMSRoll могут использоваться теги форматирования. С их помощью можно вставить комментарии в текст и настроить оформление текстовых сообщений, выдаваемых в эфир:

- выбрать стиль текста;
- вставить в текстовую строку картинку, длинный пробел, символ перехода на новую строку;
- задать параметры форматирования абзаца;
- задать цвет фона и фоновую картинку для сообщений.

На рисунке показан пример использования тегов форматирования в задании для титровального элемента Бегущая строка: (1) – исходный текст объявлений и результат предварительного просмотра в программе FDTITLE Designer; (2) – тот же текст с добавлением тегов форматирования и результат.

2. Правила использования

Каждый тег представляет собой текст, заключенный в угловые скобки <>. В тегах используются латинские буквы, строчные и прописные буквы не различаются. Текст в скобках должен строго соответствовать требуемому формату записи (см. ниже).

Теги форматирования могут быть записаны в тексте задания в любой позиции и в любом сочетании. Область действия тега зависит от его типа.

Если при записи тега допущена ошибка (нарушен формат записи, используются неизвестные символы и т. п.), то соответствующая подстрока будет интерпретироваться как часть текста и отобразится при показе сообщения.



3. Выбор стиля текста, вставка символов и картинок

Теги этой группы используются для титровальных элементов SMS, SMS2, SMSRoll, Бегущая строка, Подпись.

Теги оформления текста

Тег	Описание	Параметры
<ST n> <i>Например:</i> <ST 5>	Использовать заданный стиль. Область действия: начиная с символа, записанного следом за тегом, до следующего тега такого же типа или до конца объявления.	n – номер или имя стиля из коллекции, выбранной в настройках титровального элемента. Запись <ST -1> означает, что будет использоваться стиль, заданный в свойствах титровального элемента.
<PC n path> <i>Например:</i> <PC 50 pict.bmp>	Вставить картинку из указанного файла в текст, в позицию тега.	n – смещение базовой линии текста от верхнего края картинки (в процентах от высоты картинки). Целое число от 0 до 100. Если значение отсутствует, используется значение, действующее по умолчанию 66 %; path – полный или относительный путь к файлу с картинкой (дополнительно см. подпункт «Базовые пути к файлам»).
<LS width> <i>Например:</i> <LS 30>	Заменить тег на пробел заданной длины.	width – длина пробела в пикселах. Целое число. Возможные значения: от 0 до максимально допустимого в зависимости от ширины титровального элемента.
<NL>	Вставить символ разрыва строки. Текст, следующий за тегом, будет перенесен на новую строку (новый абзац).	
<CC comment>	Служебный текст, при выводе сообщения нигде не отображается.	comment – текст комментария.



➡ **Пример:** На рисунках показаны результаты использования тегов на примере титровального элемента Подпись:

- (1) – исходное объявление в текстовом файле и «на экране» (в режиме предварительного просмотра в FDTitle Designer);
- (2) – то же самое объявление с использованием тегов форматирования. Стрелками показано соответствие между тегами и результатами их применения.

Все настройки элемента в первом и втором случаях – одинаковые.

The diagram illustrates the application of formatting tags in FDTitle Designer. It shows three windows: a text editor, a preview window, and a settings panel. Arrows indicate the flow from the text editor to the preview and then to the settings panel, and vice versa.

Top Window (Adv_Cap.txt - Блокнот): Shows the text "Здесь записан пример текста объявления: 000111222".

Middle Window (Форматирование текста): Shows the settings for the text element. The "Индекс стиля" (Style Index) is set to 0. The "Перенос по слогам" (Hyphenation) is set to "Да" (Yes).

Bottom Window (Adv_Cap.txt - Блокнот): Shows the text with formatting tags: "<St 5>Здесь <St 1>записан пример текста <St 4>объявления:<NL> 000<LS 25>111<LS 25>222<pc Flower_1a.bmp>".

Arrows indicate the flow of information: from the text editor to the preview window, and from the preview window to the settings panel, and vice versa.



4. Форматирование абзацев

Теги форматирования абзацев используются для титровальных элементов SMS, SMS2, SMSRoll, Бегущая строка, Подпись и действуют при условии, что выполнены соответствующие настройки свойств:

- для SMS, SMS2, SMSRoll – включен режим форматирования По ширине (свойство Выравнивание текста в таблице Форматирование текста);
- для Бегущей строки – включен режим прокрутки Вверх или Вниз (свойство Направление в таблице Собственные);
- для Подписи – включен режим переноса по словам (свойство Перенос по словам в таблице Форматирование текста).

Теги форматирования абзаца

Тег	Описание	Параметры
Выравнивание текста по горизонтали		
<AL>	по левому краю абзаца	
<AR>	по правому краю абзаца	
<AC>	по центру	
<AJ>	по ширине: одновременно по левому и правому краям абзаца	
<AD>	использовать значение, установленное в свойствах титровального элемента	
Отступы по горизонтали.		
<IL n> Например: <IL 25>	отступ левого края абзаца от границы страницы	n – величина отступа в пикселах. Целое число. Возможные значения: -1 – использовать значение, установленное в свойствах титровального элемента; от 0 до максимально допустимого в зависимости от ширины титровального элемента.
<IR n> Например: <IR 35>	отступ правого края абзаца от границы страницы	
<IF n> Например: <IF 5>	отступ первой строки в абзаце вправо	
<IH n> Например: <IH 15>	выступ первой строки в абзаце влево	
Разрядка по вертикали.		



Тег	Описание	Параметры
<SB n> <i>Например:</i> <SB 30>	интервал перед абзацем	n – величина интервала в пикселах. Целое число. Возможные значения:
<SA n>	интервал после абзаца	-1 – использовать значение, установленное в свойствах титровального элемента; от 0 до максимально допустимого в зависимости от высоты титровального элемента.
<SL n> <i>Например:</i> <SB 150>	межстрочный интервал.	n – величина интервала в процентах от высоты строки. Целое число. Возможные значения: -1 – использовать значение, установленное в свойствах титровального элемента; для SMS, SMS2, SMSRoll: 25–300 (по умолчанию: 100); для Бегущей строки: 100–500 (по умолчанию: 100).

Действие тегов форматирования абзацев зависит от наличия в тексте разбивки на абзацы. Разделители абзацев добавляются в текст в следующих случаях:

- если при наборе текста нажата клавиша **<Enter>**. Обратите внимание, что такие разделители (символы конца абзаца) могут быть не видны;
- если записан тег разрыва строки – **<NL>**. Каждый тег **<NL>** означает начало нового абзаца в объявлении.

С учетом этого, область действия тегов форматирования абзаца определяется по следующим правилам:

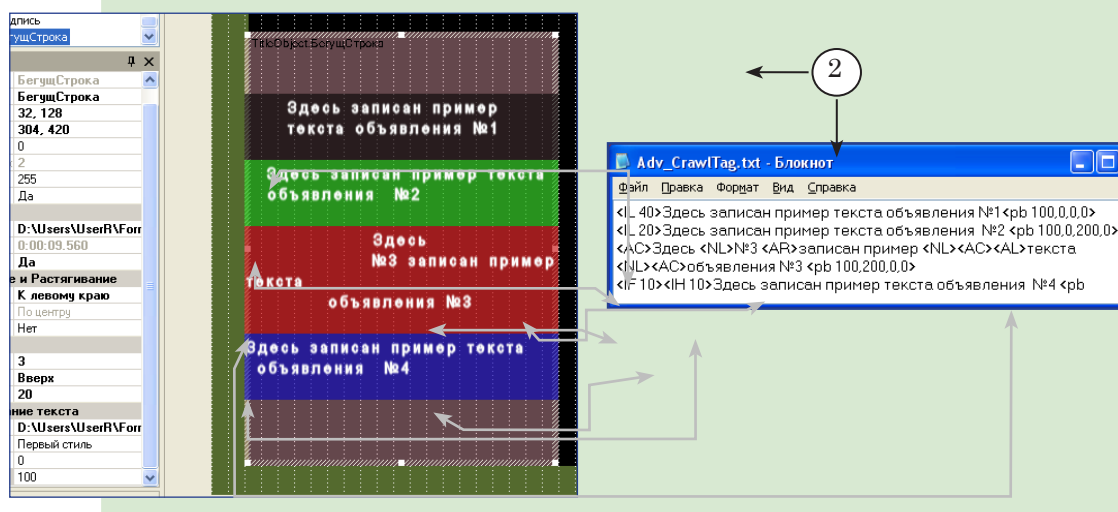
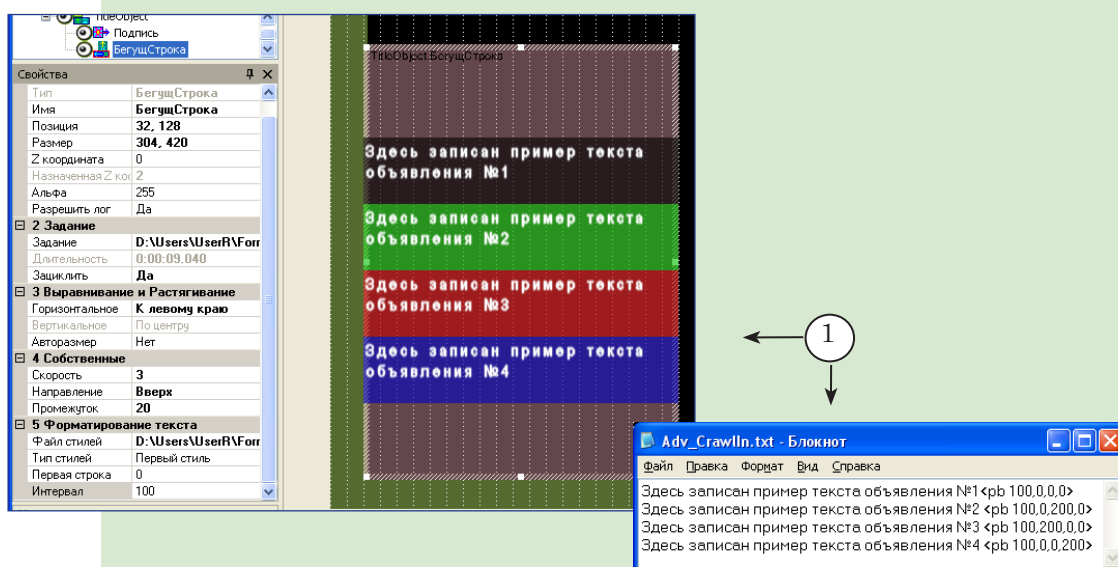
1. Если в одном абзаце записано несколько тегов одинакового назначения, то действующим является самый последний из них.
Например, если в одной строке записаны один за другим теги **<AR>** и **<AC>**, форматирование будет выполняться в соответствии с последним.
2. Тег действует, начиная с абзаца, в котором записан, и до абзаца, в котором есть другой тег такого же назначения, или до конца объявления, если такой тег больше не встретится.



Пример: На рисунках показаны результаты использования тегов форматирования абзацев на примере титровального элемента Бегущая строка:

- (1) – исходное объявление в текстовом файле и «на экране» (в режиме предварительного просмотра в FDTitle Designer);
- (2) – то же самое объявление с использованием тегов форматирования. Стрелками показано соответствие между тегами и результатами их применения.

Все настройки титровального элемента в первом и втором случаях – одинаковые.





5. Оформление фона

Теги оформления фона используются для титровальных элементов SMS, SMS2, SMSRoll, Бегущая строка, Подпись.

Теги форматирования фона

Тег	Описание	Параметры
Заливка фона.		
<code><PB a,r,g,b></code> <code><PB r,g,b></code> или <code><PB 0xAARRGGBB></code> <code><PB 0xRRGGBB></code> <i>Например:</i> <code><PB 100,255,0,0></code> или <code><PB 0x000000></code>	Заливка фона объявления. Цвет заливки задается в виде кода в десятичном или шестнадцатеричном формате. Код содержит значения для 4-х компонент: прозрачности, красной, зеленой и синей составляющих цвета.	В десятичной записи буквами обозначены целые числа от 0 до 255: a – непрозрачность; r – красный; g – зеленый; b – синий. В шестнадцатеричной записи буквами обозначены шестнадцатеричные числа от 0 до FF: AA – непрозрачность; RR – красный; GG – зеленый; BB – синий.
Фоновое изображение.		
<code><PP hor vert path></code> <i>Например:</i> <code><PP HL VD picture.tga></code>	Поместить картинку из заданного файла на подложку объявления.	path – полный или относительный путь к файлу с картинкой (дополнительно см. подпункт «Базовые пути к файлам»); hor – выравнивание и масштабирование картинки по горизонтали. Возможные значения: HL – к левому краю; HC – по центру; HR – к правому краю; HS – растянуть/сжать изображение по ширине объявления; HT – размножить картинку, повторяя до полного заполнения строки по горизонтали; vert – выравнивание и масштабирование картинки по вертикали. Возможные значения: VU – к верхнему краю; VC – по центру; VD – к нижнему краю; VS – растянуть/сжать изображение по высоте объявления; VT – размножить картинку, повторяя до полного заполнения строки по вертикали.

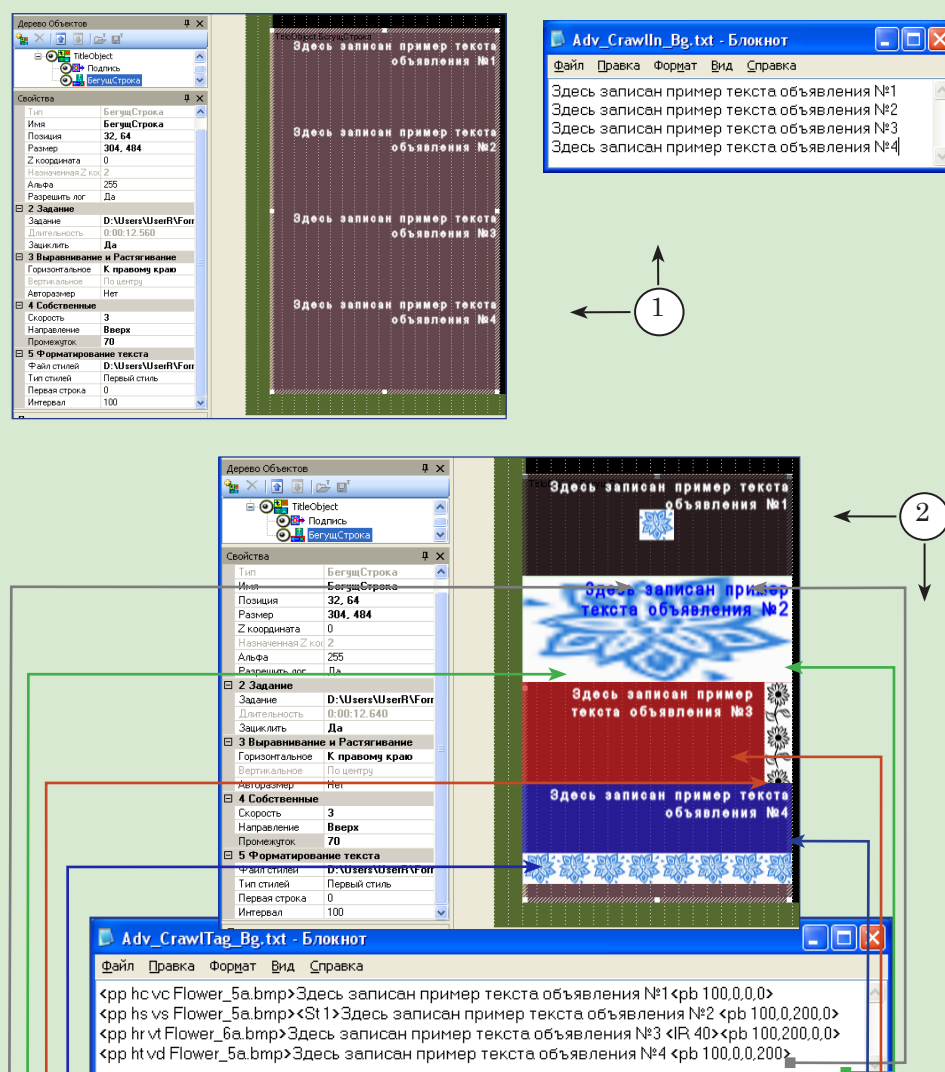


Теги оформления фона действуют в пределах одного объявления. Если в одном объявлении записано несколько тегов заливки фона (<PB ...>), то действует тот, который в тексте следует самым последним. Если несколько тегов добавления картинки (<PP ...>) – то также действует тот, который следует самым последним. Если есть тег добавления картинки с растяжением (заполнением) по всей области объявления и тег заливки фона – то картинка полностью закрывает фон.

➡ **Пример:** На рисунках показаны результаты использования тегов форматирования фона на примере титровального элемента Бегущая строка:

- (1) – исходное объявление в текстовом файле и «на экране» (в режиме предварительного просмотра в FDTTitle Designer);
- (2) – то же самое объявление с использованием тегов форматирования. Стрелками показано соответствие между тегами и результатами их применения.

Все настройки титровального элемента в первом и втором случаях – одинаковые.





6. Базовые пути к файлам

В тегах может быть указан как полный, так и относительный путь к файлам с картинками.

Если задан относительный путь к файлу, то поиск осуществляется относительно корневой папки. Корневой папкой по умолчанию является:

- для элементов Бегущая строка и Подпись:
 - в первую очередь – папка с файлом задания;
 - во вторую очередь – папка с EFC-файлом (файл с коллекцией стилей);
- для элементов SMS, SMS2, SMSRol – папка с EFC-файлом.

Дополнительно к действующим умолчаниям имеется возможность задать другие корневые папки. Для этого используется тег следующего вида:

`<BP path1;path2;...pathN>`

где: path1;path2;...pathN – полные пути к папкам, разделенные “;”.

➡ **Пример:** Запись `<BP D:\UserR\Picture;D:\Users\SMS>` означает, что поиск файлов должен осуществляться относительно папки D:\UserR\Picture и папки D:\Users\SMS.

Тег действует в пределах одного объявления.



Файл настроек воспроизведения видеофайлов (SLIni-файл)

1. Назначение

В программе FDO nAir AVI- и MPEG-файлы воспроизводятся на основе общих настроек, заданных в программах FDConfiguration и FDSoundControl.

Иногда возникает необходимость изменить параметры воспроизведения отдельных файлов. Например, повысить уровень громкости звука или уровень яркости изображения. Для этого следует использовать специальные файлы настроек – SLIni-файлы.

2. Варианты и правила использования

Файл настроек – это текстовый файл, который содержит записи с нужными значениями параметров воспроизведения. Существует два варианта использования таких файлов – для настройки параметров воспроизведения отдельного видеофайла или группы файлов из одной папки.

При использовании файлов настроек обязательно соблюдать следующие условия:

1. Строки в файле должны соответствовать требуемому формату записи.
2. Имя файла задается в соответствии с определенными правилами, в зависимости от варианта использования.
3. Файл должен находиться в одной папке с файлом (файлами), для настройки воспроизведения которого (которых) он предназначен.

3. Имя файла

Имя файлу настроек присваивается в зависимости от варианта его использования.

1. Файл для настройки воспроизведения конкретного файла должен иметь имя следующего вида:

`VFileName.SLIni` или `VFileName.VFileExt.SLIni`

где:

- VFileName и VFileExt – имя и расширение имени видеофайла, для которого предназначен файл настроек;
- SLIni – обязательное расширение имени файла настроек.



Пример: Для видеофайла `comm_1.avi` файл с настройками следует называть `comm_1.SLIni` или `comm_1.avi.SLIni`

2. Файл для настройки воспроизведения группы файлов из одной папки должен иметь следующее имя:

`default.SLIni`

Настройки из этого файла будут действовать для всех



файлов из папки, для которых нет собственных файлов настроек.

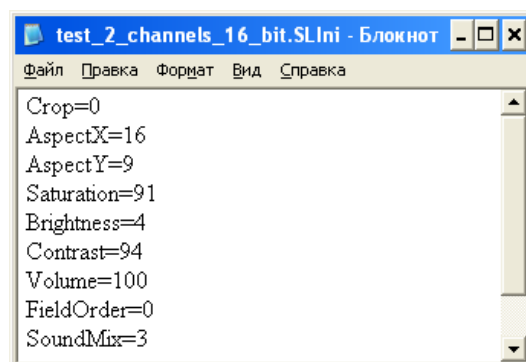
➡ **Пример:** Пусть в одной папке находятся следующие файлы:

```
comm_1.avi  
comm_1.SLIni  
comm_2.avi  
comm_3.avi  
comm_4.avi  
default.SLIni
```

В этом случае во время воспроизведения файла comm_1.avi FDO nAir будет использовать настройки параметров из файла comm_1.SLIni, а во время воспроизведения остальных файлов – comm_2.avi, comm_3.avi, comm_4.avi, – настройки из файла default.SLIni.

4. Формат записи настроек

Файл настроек можно создавать, редактировать и просматривать при помощи любого текстового редактора, например, Блокнота. На рисунке ниже приведен пример файла настроек, открытого в программе Блокнот.



Файл должен содержать последовательность строк. В каждой строке указывается значение одного параметра. Порядок строк в файле может быть произвольным.

Формат записи настроек имеет следующий вид:

Имя параметра = Значение

где:

- Имя параметра – обозначение параметра;
- Значение – целое число из заданного диапазона.

В таблице ниже приведен перечень используемых параметров: указаны имена и возможные значения.

**Таблица** Параметры, используемые в файле настроек

Имя	Описание	Возможные значения
Age	Возрастные ограничения для зрителей текущей передачи	0+; 6+; 12+; 16+; 18+
Параметры для выбора соотношения сторон кадра и способа масштабирования кадра к размерам экрана. Используются только все вместе. Если хотя бы один из них отсутствует в файле, то остальные – игнорируются.		
AspectX	Количество единиц по горизонтали	Например, 16 (для 16:9)
AspectY	Количество единиц по вертикали	Например, 9 (для 16:9)
Crop	Процент обрезки "черных полос". От этого значения зависит масштаб отображения кадра на экране: чем оно больше – тем больше размер изображения (см. пример ниже).	Целое число от 0 до 100. Например: 0 – масштабировать изображение таким образом, чтобы оно по ширине полностью уместилось на экране. При этом сверху и внизу экрана будут видны черные полосы; 100 – масштабировать изображение так, чтобы оно полностью заполнило экран по высоте (черных полос не будет). При этом часть изображения слева и справа будет "обрезана".
Видеопараметры		
Contrast	Контрастность изображения (в процентах от исходного уровня).	Целое число от 0 до 1000. Значение 100 соответствует исходному уровню контрастности.
Saturation	Насыщенность цвета (в процентах от исходного уровня).	Целое число от 0 до 1000. Значение 100 соответствует исходному уровню насыщенности.
Brightness	Яркость изображения (в условных единицах).	Целое число от -255 до 255. Значение 0 соответствует исходному уровню яркости.
FieldOrder	Порядок вывода полей.	0 – исходный порядок полей; 1 – верхнее поле первое; -1 – нижнее поле первое.
Звуковые параметры		
SoundMix	Выбор звукового канала для воспроизведения.	1 – только левый канал; 2 – только правый канал; 3 – левый и правый каналы.
Volume	Уровень громкости (в процентах от исходного).	Целое число от 0 до 1000. Например: 0 – без звука; 100 – исходный уровень громкости; 1000 – уровень громкости в 10 раз выше исходного.

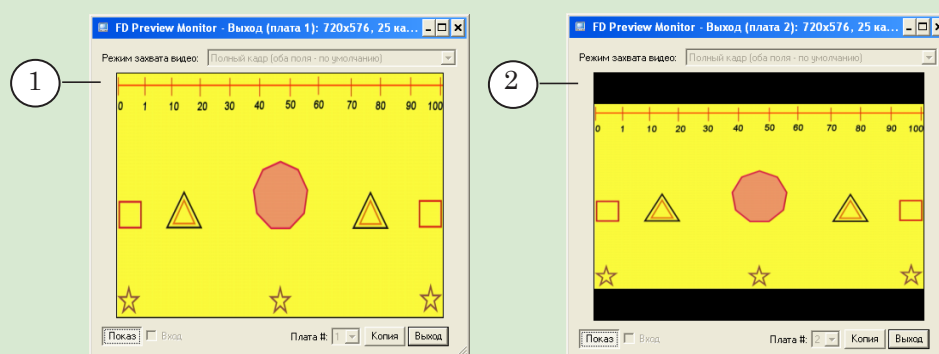
➡ **Пример:** Пусть используется ТВ-стандарт PAL: размер кадра 720x576 (т.е. соотношение сторон кадра 4:3). Рассмотрим, каким образом в этом случае можно настроить параметры воспроизведения широкоформатного видеофайла с размером кадра 1280x720 (16:9).

Чтобы выполнялось масштабирование кадров к размеру экрана, в окне Установки программы FDO nAir на вкладке Общие необходимо установить флажок Масштабировать изображение в размер экрана.

1. Если не заданы никакие дополнительные настройки воспроизведения, то изображение на экране будет выглядеть так, как показано на рис. (1).

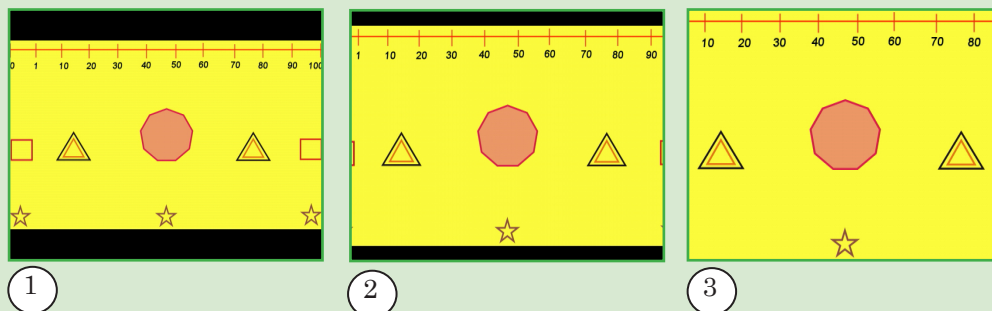
На рис. (2) показано, как будет выглядеть изображение на экране, если в папку с видеофайлом добавлен файл настроек, в котором имеются следующие строки:

```
...
AspectX=16
AspectY=9
Crop=0
...
```



2. Масштаб отображения кадра на экране зависит от параметра Crop. На рисунках показан вид кадров на экране при разных значениях этого параметра:

- Crop=0 (1);
- Crop=50 (2);
- Crop=100 (3).





Полезные ссылки

Линейка продуктов ФорвардТ: описание, загрузка ПО, документация, готовые решения

<http://www.softlab-nsk.com/rus/forward>

Техподдержка

e-mail: forward@sl.iae.nsk.su

forward@softlab-nsk.com

forward@softlab.tv

Форумы

<http://www.softlab-nsk.com/forum>

Документы, рекомендованные для дополнительного ознакомления:

[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов.](#)

[FDPreview. Программа для просмотра аудиовидеоданных на входе/выходе плат](#)

[ForwardTitling. Графический редактор](#)

[FDOnAir. Дополнительные разделы](#)