

Титровальные объекты со скриптом



Описание

*Дата выпуска:
14 февраля 2012 г.*

Инструкция



Содержание

Введение	4
Общие сведения.....	5
1. Титровальные объекты со скриптом.....	5
2. Скрипт-объекты с открытым и закрытым кодом.....	5
3. Правила использования скрипт-объектов.....	6
Титровальные объекты со скриптом с открытым кодом	7
Mclip – подтитровка музыкальных клипов	7
1. Назначение	7
2. Титровальные элементы объекта	8
3. Источники данных для вывода в титрах	9
3.1. Файл-задание.....	9
3.2. Комментарии в расписании FDO nAir	11
4. Порядок работы с объектом.....	12
5. Предварительный просмотр.....	18
5.1. Общие сведения	18
5.2. Предпросмотр в окне программы FDPreview (с использованием платы).....	18
5.3. Предпросмотр в окне программы SLTitlePreview (без использования платы).....	20
AdvMix – вывод рекламных объявлений, бегущей строки с останавливающимся текстом	24
1. Назначение	24
2. Бегущая строка с останавливающимся текстом.....	24
3. Титровальные элементы объекта	25
4. Файл-задание для скрипта.....	25
4.1. Общие сведения	25
4.2. Строки-задания для вывода бегущей строки	26
4.3. Строки-задания для вывода картинок и анима- рованных роликов	26
5. Порядок работы с объектом.....	27
6. Предварительный просмотр	36
AdvMixPS – вывод рекламных объявлений	37
1. Особенности вывода бегущей строки с останавли- вающимся телефоном	37
2. Особенности расположения титровальных элемен- тов объекта.....	37



Announce – вывод анонса	39
1. Назначение	39
2. Титровальные элементы объекта	39
3. Способы указания заданий для скрипта	40
3.1. Файл-задание.....	40
3.2. Комментарии в расписании FDOOnAir	41
4. Порядок работы с объектом.....	43
5. Предварительный просмотр.....	48
5.1. Общие сведения	48
5.2. Предпросмотр в окне программы FDPreview (с использованием платы).....	48
5.3. Предпросмотр в окне программы SLTitlePreview (без использования платы).....	50
IU – генерация изображений с данными, полученными от разных источников(аналог программы FDImageUpdater).....	53
1. Назначение	53
2. Титровальные элементы объекта	53
3. Задание для скрипта.....	53
4. Порядок работы с объектом.....	53
5. Предварительный просмотр	56
Титровальные объекты со скриптом с закрытым кодом	58
TS1_MClip1, TS1_MClip2 – подтитровка музыкальных клипов.....	58
1. Назначение	58
2. Титровальные элементы объекта	59
3. Источники данных для вывода в титрах	60
3.1. Файл-задание.....	60
3.2. Комментарии в расписании FDOOnAir	61
4. Порядок работы с объектом.....	63
5. Предварительный просмотр.....	70



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.

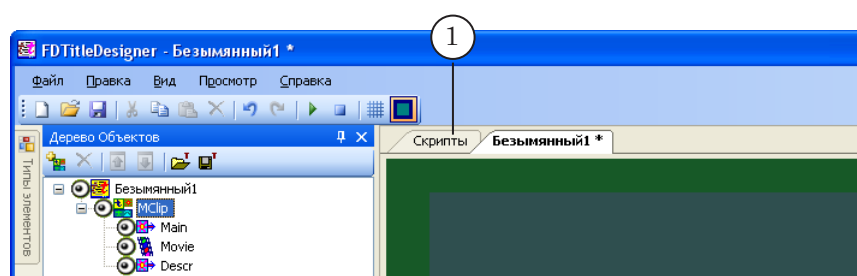
2. Скрипт-объекты с открытым и закрытым кодом

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

- с открытым кодом;
- с закрытым кодом.

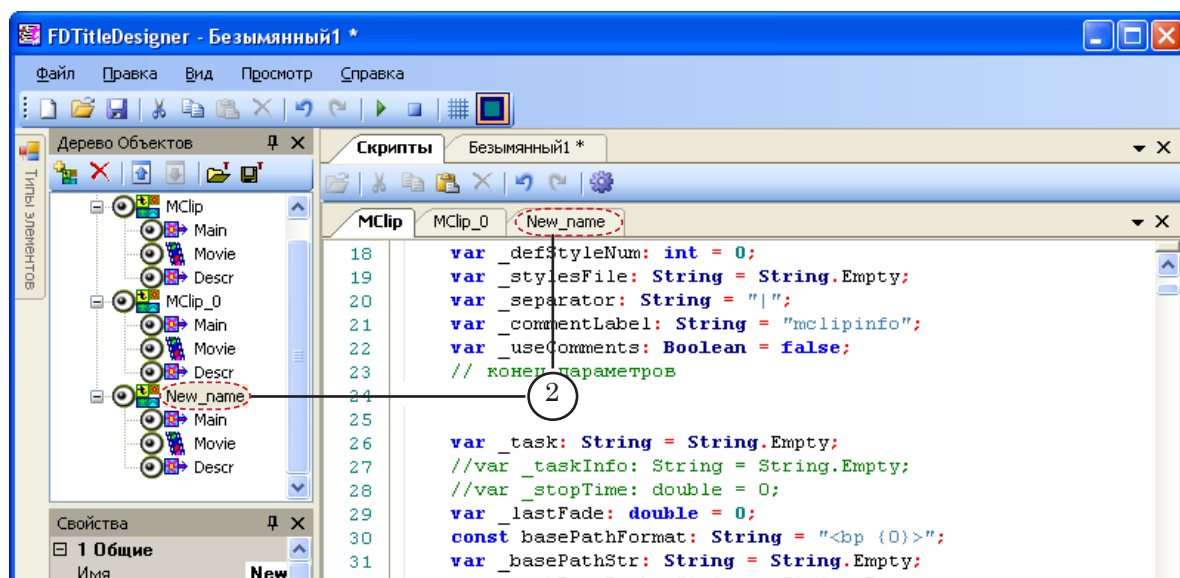
Готовые скрипт-объекты хранятся в файлах с расширением имени SLTitleTpl. Для использования их необходимо загрузить в титровальный проект и произвести настройку.

При загрузке 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, раздел «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. 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) для оформления текста и др.
3. В программе FDTTitleDesigner:
 1. Создать или открыть титровальный проект.
 2. В титровальный проект загрузить скрипт-объект.
 3. Произвести настройку скрипт-объекта. Информацию о настройках можно узнать из описания в данном документе.
 3. Сохранить титровальный проект.
4. В программе FDO nAir:
 1. Загрузить подготовленный титровальный проект.
 2. Составить расписание, включить показ титров.
 3. Произвести запуск расписания.

Титровальные объекты со скриптом с открытым кодом

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.



Данные для подтитровки могут храниться в одном из следующих форматов:

- изображение;
- видеоролик;
- текст.

Во время работы скрипт MClip использует информацию, получаемую от программы FDO nAir, – имя воспроизводимого видеофайла и его длительность. На основе полученной информации скрипт управляет загрузкой данных для вывода в титрах и временем их показа.

При подтитровке конкретного видеоролика в титровальный объект со скриптом MClip может быть загружен один из следующих объектов:

- картинка;
- анимированный ролик;



- текст.

Загрузка Информацию о данных для вывода в титрах скрипт может получать от одного из следующих источников:

- из файла-задания скрипта;
- из комментариев расписания FDO nAir, составленных в соответствии со специальными требованиями.



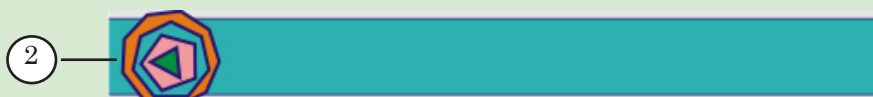
Важно: Во время работы скрипт может использовать только один источник данных – либо комментарии расписания, либо файл-задание. Одновременное использование и комментариев и файла-задания невозможно.

В одном титровальном проекте допускается использование нескольких титровальных объектов со скриптом 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



2. Титровальные элементы объекта

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. Источники данных для вывода в титрах

3.1. Файл-задание

Файл-задание для скрипта MClip – текстовый файл с расширением имени 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 разрыва 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. в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)», разд. «Теги форматирования».

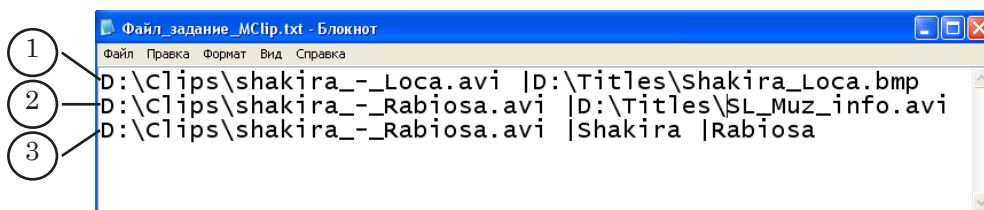
Пример строки с тегами форматирования:

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.





3.2. Комментарии в расписании FDO nAir

В качестве источника данных для вывода в титрах могут использоваться комментарии расписания FDO nAir. На рисунке показан пример расписания.

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

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



разрыва 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. в руководстве пользователя «FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов», разд. «Теги форматирования».

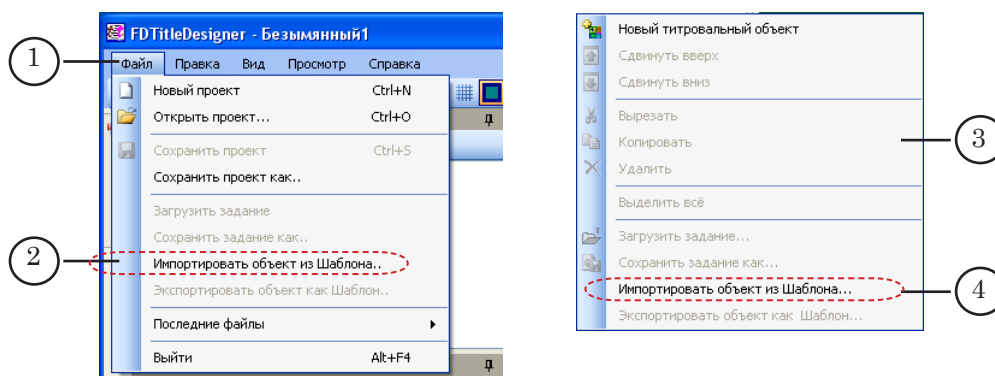
4. Порядок работы с объектом

1. Предварительная подготовка:

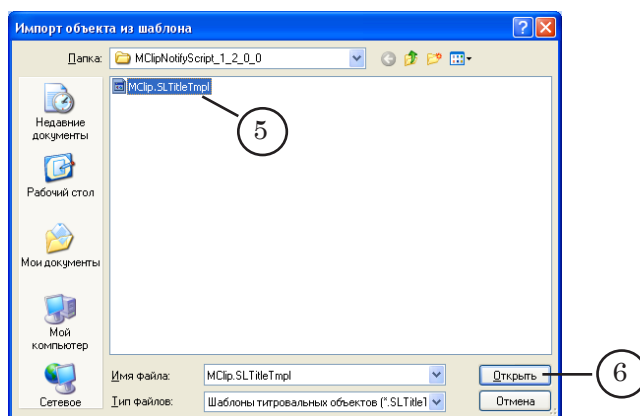
- если необходимо, подготовьте файл-задание для скрипта (см. п. 3.1. Файл-задание);
- если в источнике данных имеются записи для вывода текста, то подготовьте файл со стилями оформления текста (*.efc). Описание создания файла с коллекцией стилей см. в руководстве пользователя «ForwardTitling. Графический редактор».

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

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).

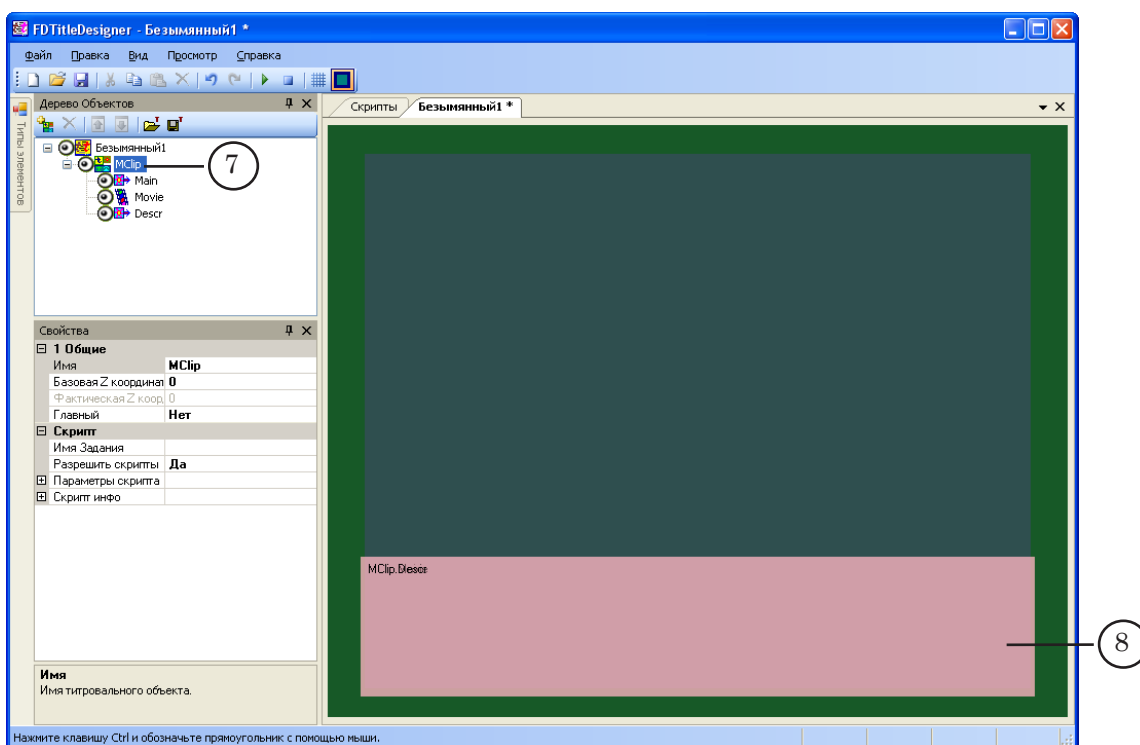


4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл MClip.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



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.

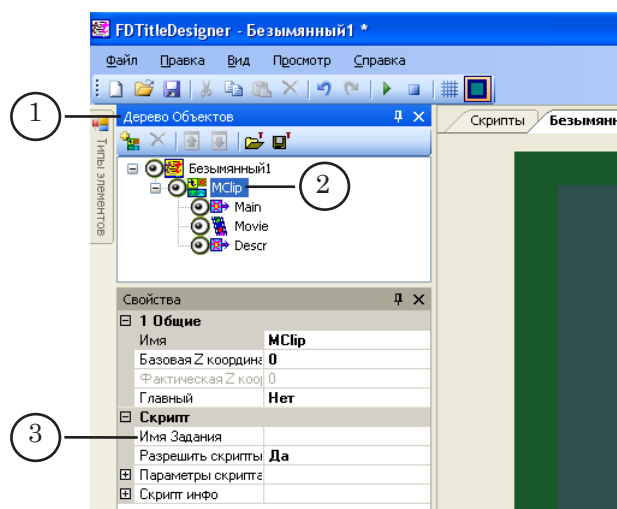



Важно: Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.

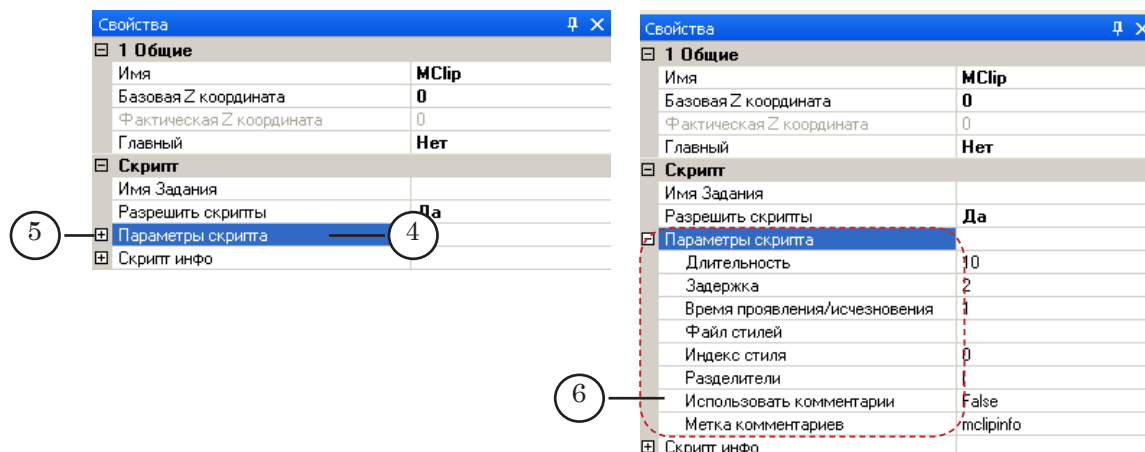
Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.



6. 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 информации 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.
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;

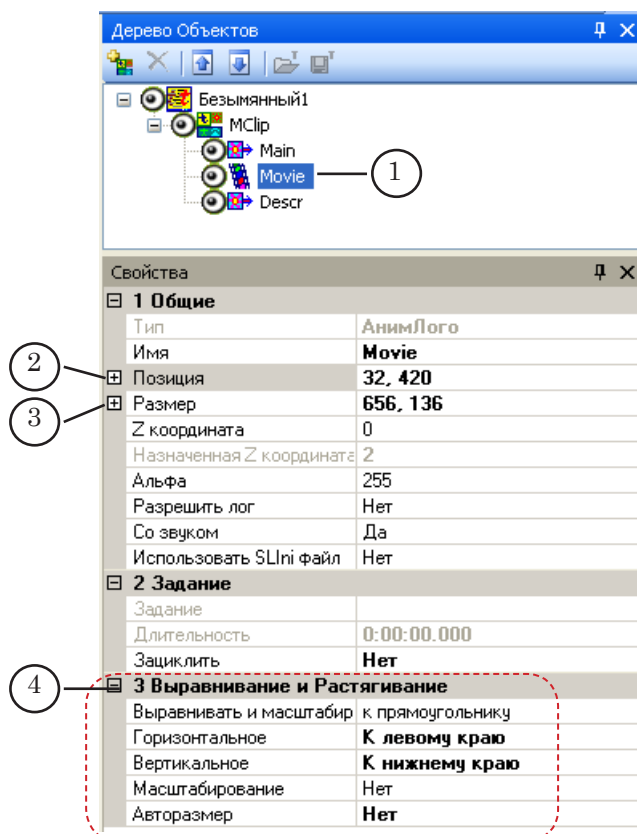
- при втором показе титров – от окончания вывода титров до окончания воспроизведения в FDO nAir видеоклипа (видеоролика, на фоне которого должны выводиться титры);
- Время проявления/исчезновения – время проявления/исчезновения титров (плавный переход);
- Файл стилей – полный путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc). Файл стилей следует задавать, если в источнике данных для титров имеются текстовые строки;
- 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 разд. «3. Источники данных для скрипта».

Подробную информацию об использовании тегов см. в руководстве пользователя «FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов», разд. «Теги форматирования».

- Разделитель – символ-разделитель между разными фрагментами информации в источнике данных для скрипта;
- Использовать комментарии – указывает на источник данных для подтитровки:
 - 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.

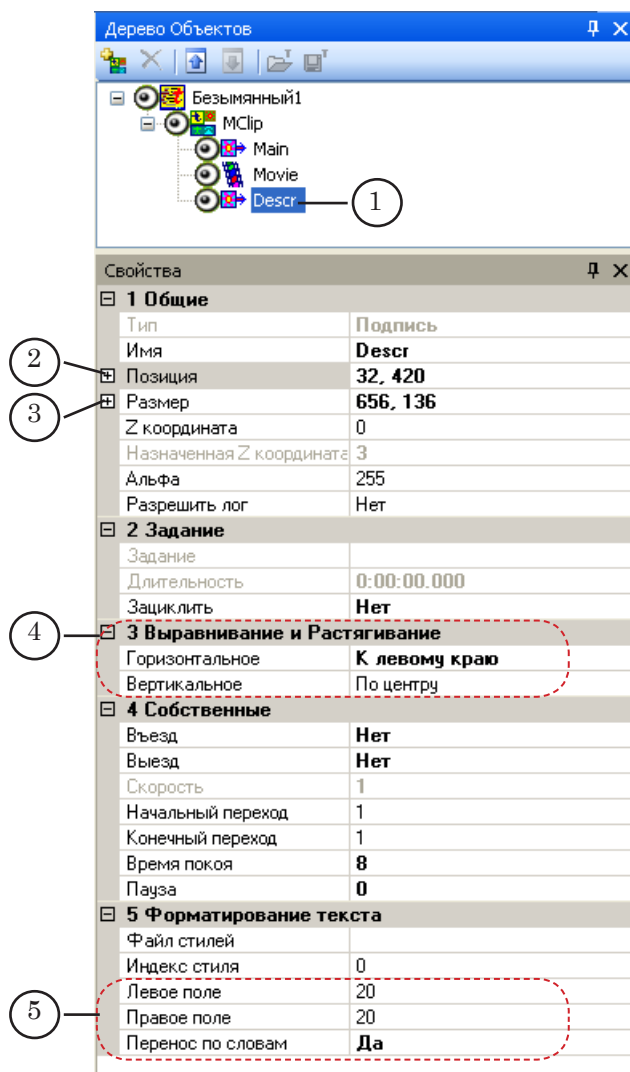
10. Если в источнике данных для скрипта встречаются задания для вывода видеороликов, то в окне **Дерево Объектов** выберите титровальный элемент **Movie (1)** и произведите его настройку.



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 FDONAIR.

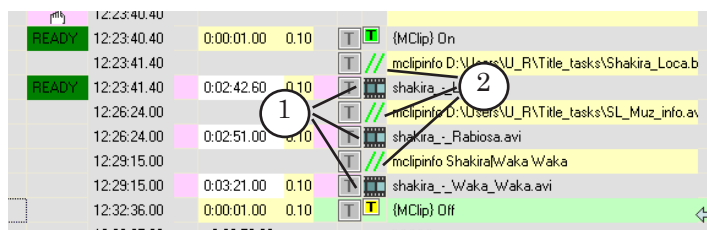
Для проведения предварительного просмотра работы титровального объекта необходимо запустить исполнение расписания в программе FDONAIR; просмотр можно производить в окне программы:

- FDPreview, предназначенной для просмотра аудиовидеоданных на входе/выходе платы FD300 (FD422). 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 FD300 (FD422). Инструкцию по работе с программой см. в руководстве пользователя «[FDONAIR. Дополнительные разделы](#)» разд. «Просмотр данных на мониторе компьютера без использования платы FD300. Программа SLTitlePreview».

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

Порядок действий:

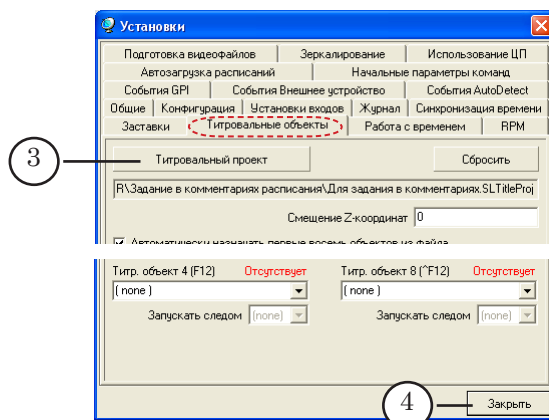
1. В программе FDTITLEDESIGNER подготовьте титровальный проект, содержащий титровальный объект со скриптом MClip.
2. Запустите программу FDONAIR.
3. В программе FDONAIR выполните следующие настройки:
 - составьте расписание. В расписание должны быть добавлены видеоролики, подтитровка которых должна производиться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



- если в качестве задания для скрипта используются комментарии расписания, то добавьте в расписание комментарии (2);

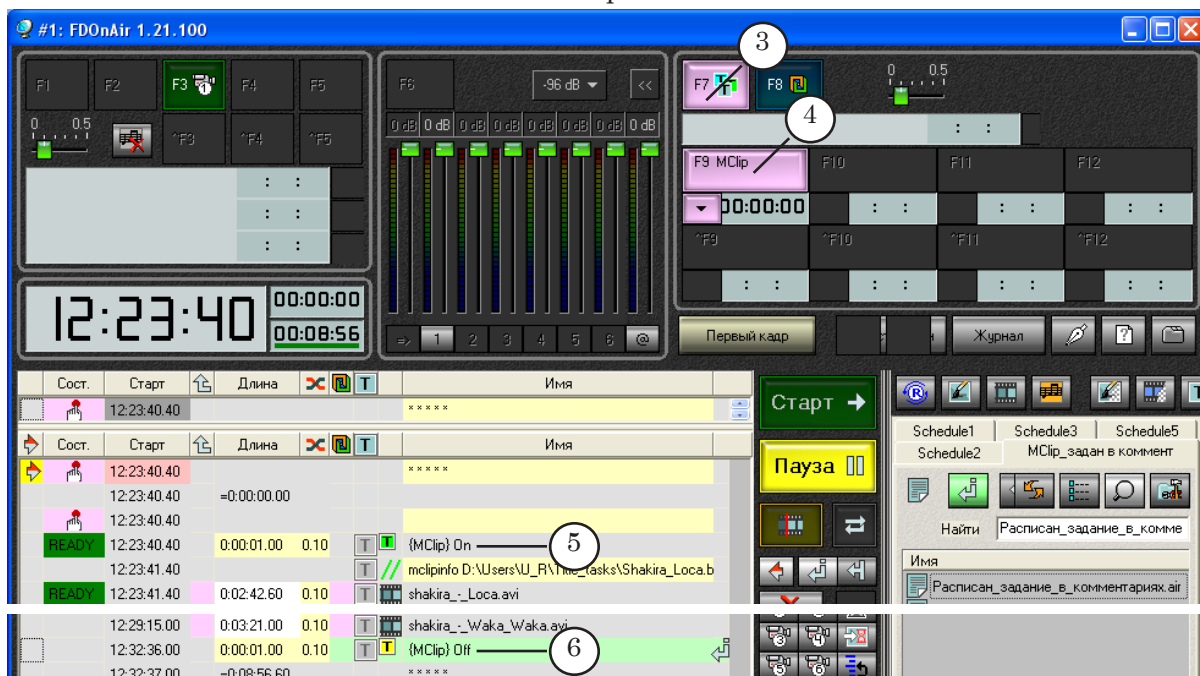


- В окне Установки на вкладке Титровальные объекты нажмите кнопку Титровальный проект (3) и в открывшемся окне выберите подготовленный титровальный проект.

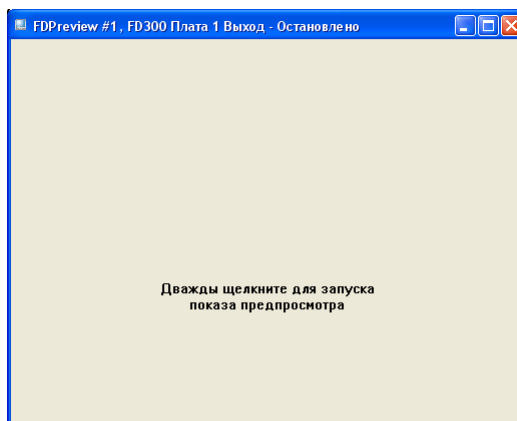


Закройте окно Установки, нажав кнопку Закрыть (4).

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



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



Если необходимо, произведите настройку работы программы.

5. В программе FDOнAir запустите исполнение расписания.
6. В программе FDPreview запустите предпросмотр.



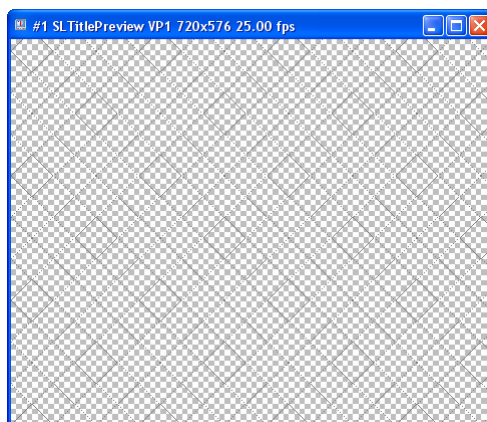
5.3. Предпросмотр в окне программы SLTitlePreview (без использования платы)

Порядок действий:

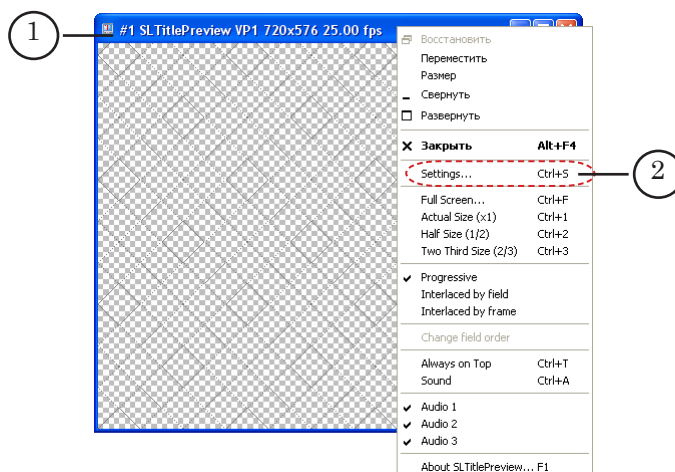
1. В программе FDTitleDesigner подготовьте титровальный проект, содержащий титровальный объект со скриптом MClip.



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

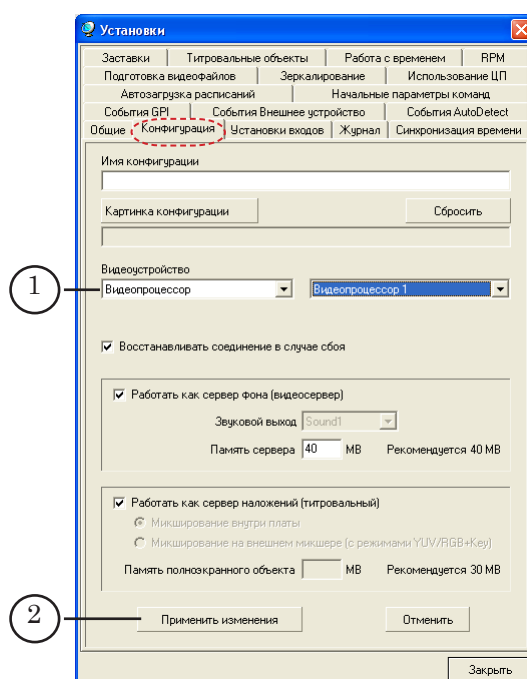


Если необходимо произвести настройку программы, то щелкните ЛКМ в области заголовка окна программы (1) и в открывшемся контекстном меню выберите команду Settings (2).

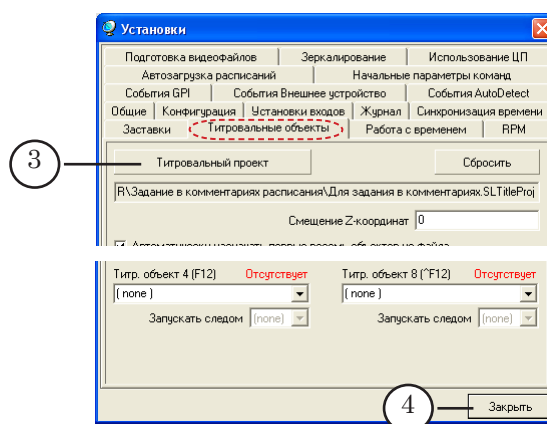


В открывшемся окне произведите необходимые настройки. Подробное описание работы с программой SLTitlePreview см. в руководстве пользователя [«FDOnAir. Дополнительные разделы»](#) разд. «Просмотр данных на мониторе компьютера без использования платы FD300. Программа SLTitlePreview».

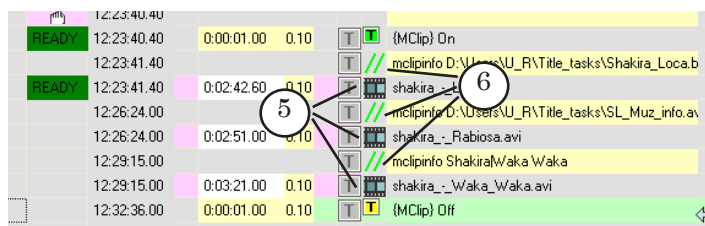
3. Запустите программу FDOnAir.
4. В программе FDOnAir выполните следующие настройки:
 - В окне Установки:
 - на вкладке Конфигурация для параметра Видеоустройство установите значение Видеопроцессор (1) и нажмите кнопку Применить изменения (2);



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

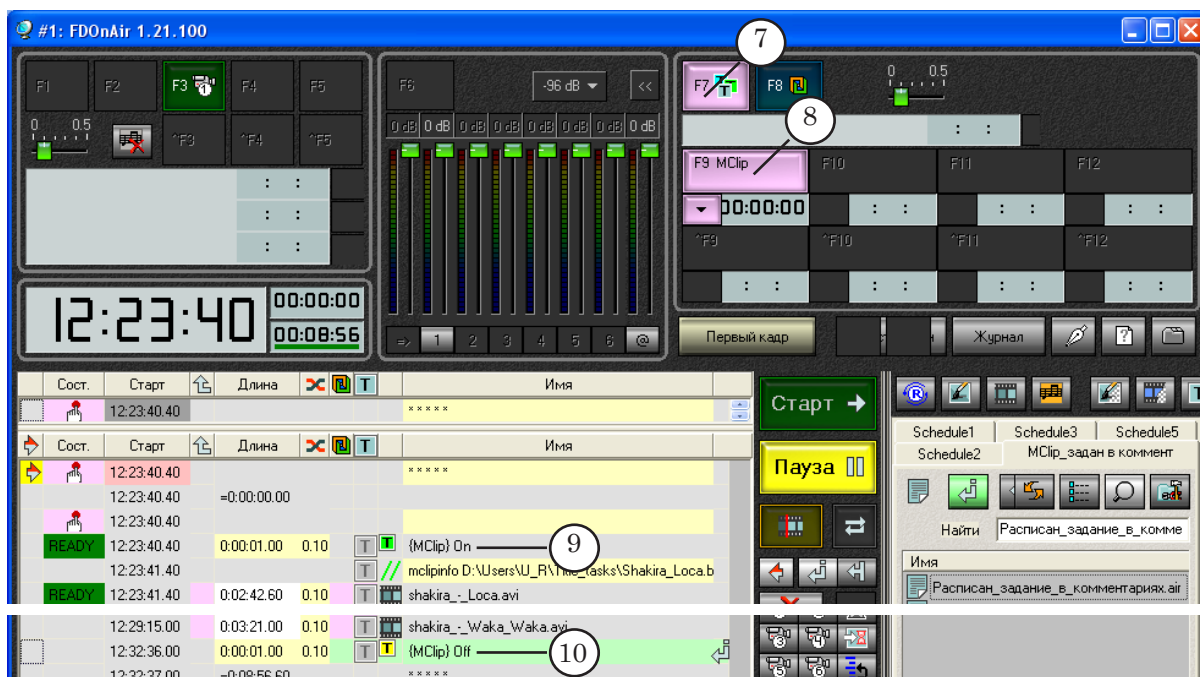


- закройте окно Установки, нажав кнопку Закрыть (4).
- составьте расписание. В расписание должны быть добавлены видеоролики, подтитровка которых должна производиться с использованием скрипт-объекта MClip (5);





- 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, бегущей строки с останавливающимся текстом

1. Назначение

Титровальный объект со скриптом AdvMix предназначен для вывода:

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

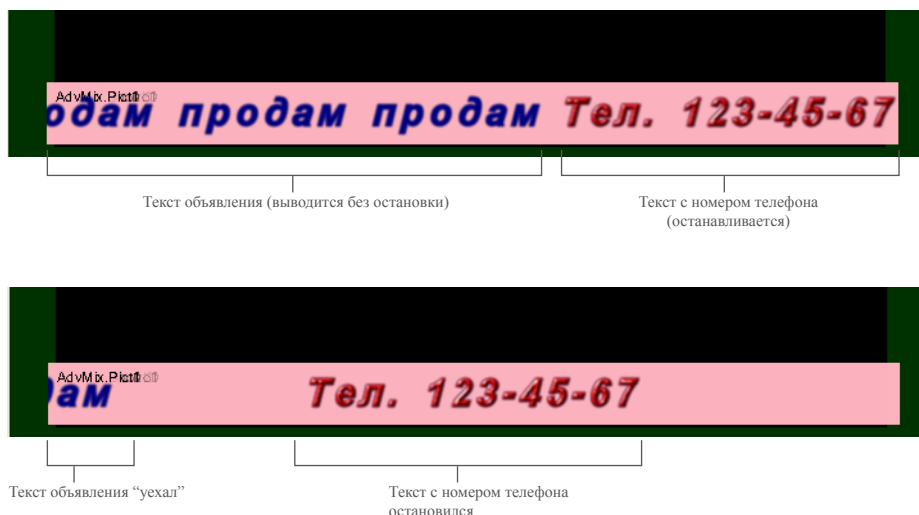
Использование этого элемента позволяет в заданной области экрана организовать последовательный вывод рекламных объявлений разных форматов – видеороликов, картинок, бегущих строк с останавливающимся текстом.

Порядок следования объявлений задается в файле-задании скрипта.

Длительность показа картинок и длительность отображения остановившегося текста бегущей строки задаются пользователем.

2. Бегущая строка с останавливающимся текстом

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



Текст объявлений задается в файле-задании скрипта.

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



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

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

Текст останавливается по центру титровального элемента.

3. Титровальные элементы объекта

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. Размер и расположение этого элемента 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 данного титровального элемента
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. Файл-задание для скрипта

4.1. Общие сведения

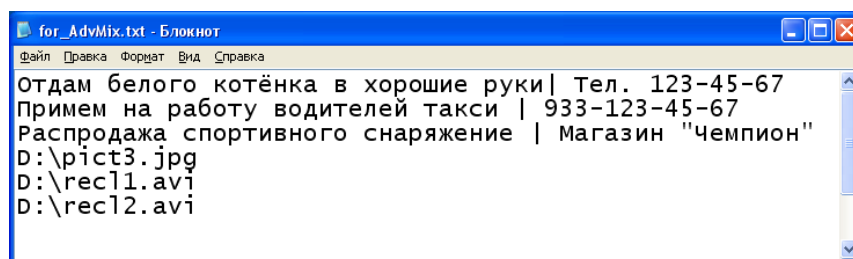
Файл-задание для скрипта AdvMix – текстовый файл с расширением TXT.

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

Во время исполнения скрипт считывает строку с заданием, определяет его тип 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.



4.2. 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. в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)», разд. «Теги форматирования».

Описание использования строк подстановки см. в руководстве пользователя «FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов», разд. «Титровальные элементы для вывода SMS-сообщений» п. 7. Отображение смайликов.

4.3. Строки-задания для вывода картинок и анимированных роликов

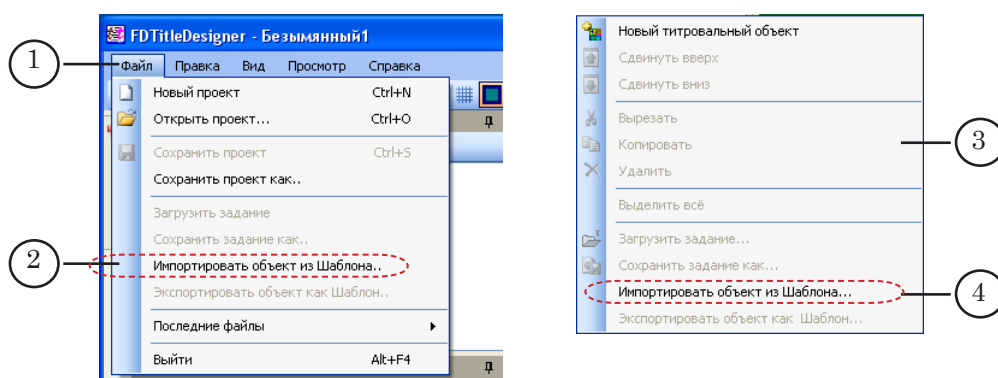
Для вывода картинки или анимированного ролика в файл-задание следует добавить строку, содержащую относительный или абсолютный путь к файлу. Относительный путь указывается относительно места расположения файла-задания скрипта.

Пример строки: D:\pict3.jpg

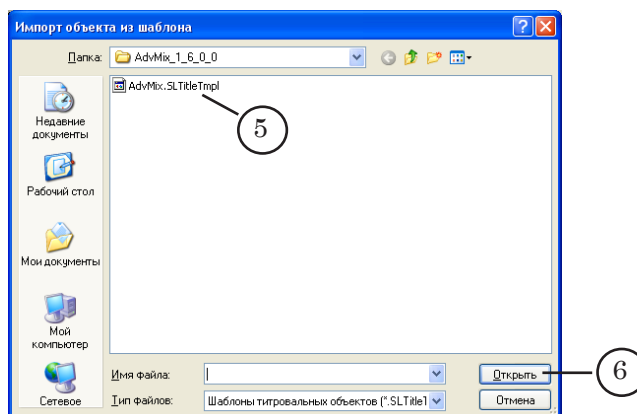


5. Порядок работы с объектом

1. Предварительная подготовка:
 - подготовьте файл-задание для скрипта (см. п. 4. 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](#)».
2. 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).



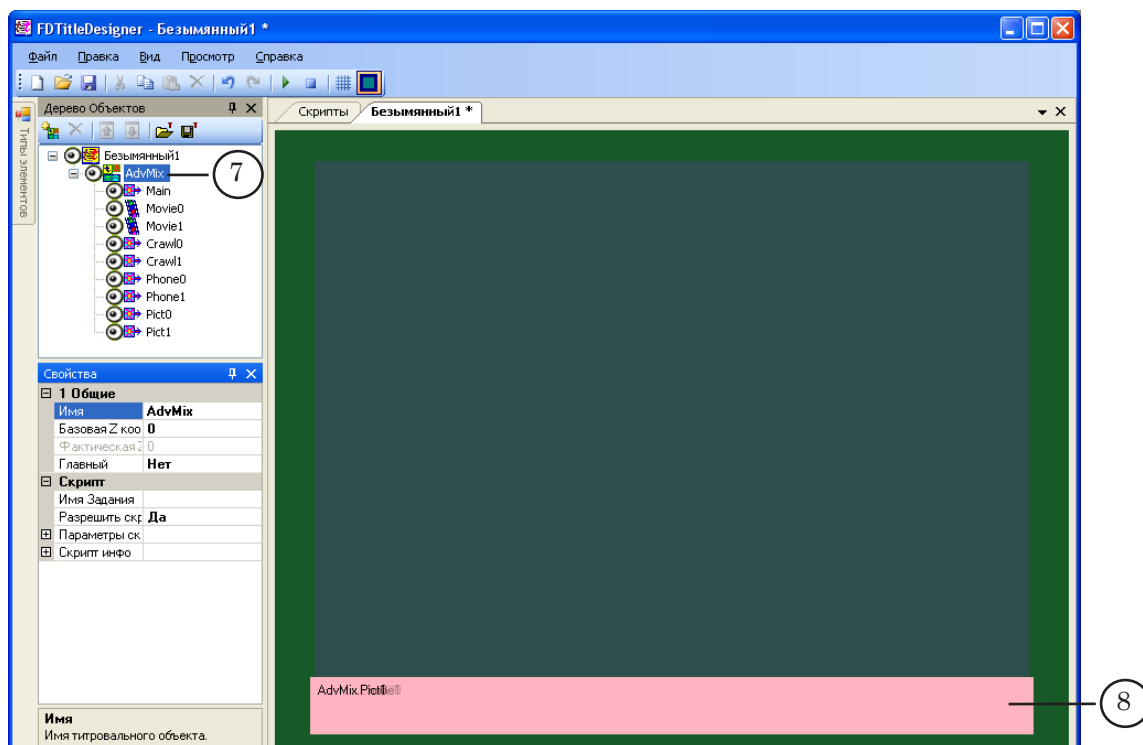
4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл AdvMix.SLTitleTpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



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

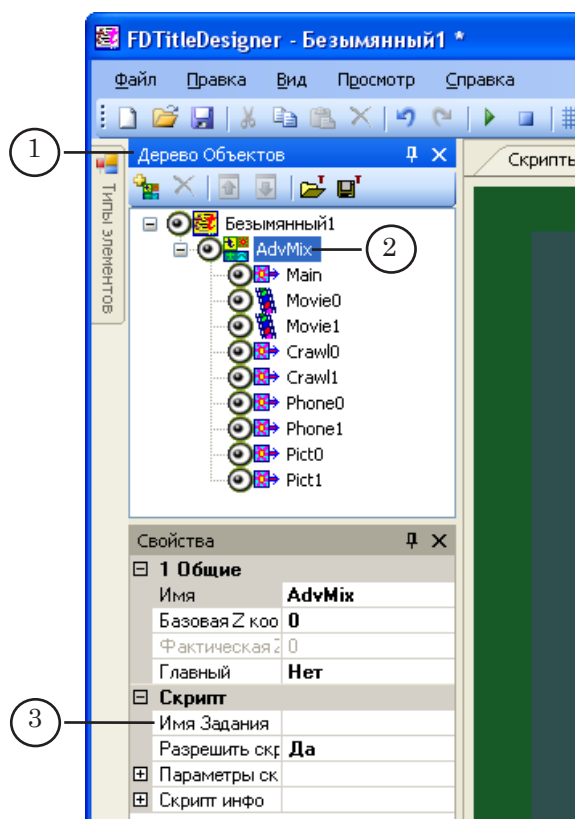



- в дереве объектов отобразится добавленный объект AdvMix (7) и его элементы;
- на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта AdvMix. Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют одинаковые размеры и расположение, заданные в шаблоне (8).

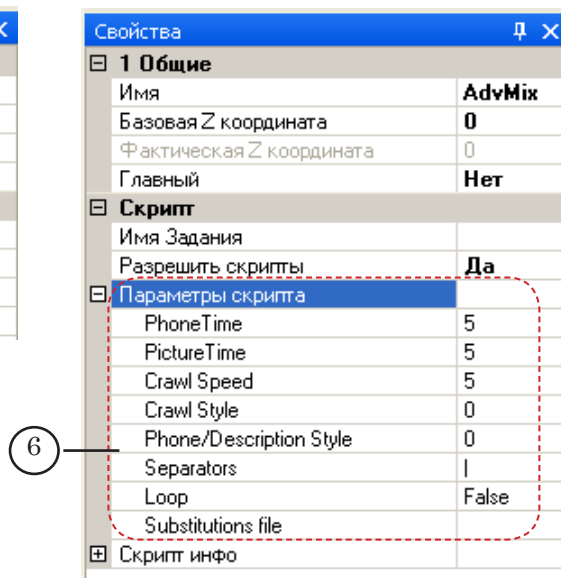
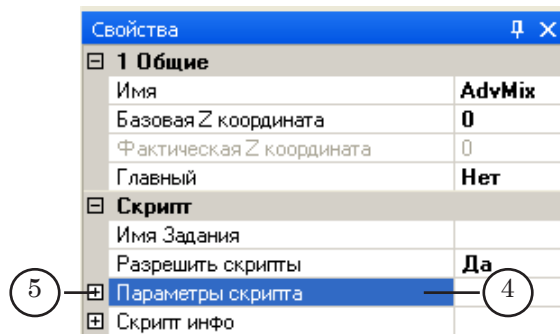


Важно: Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта. Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

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





9. Задайте значения параметров скрипта:

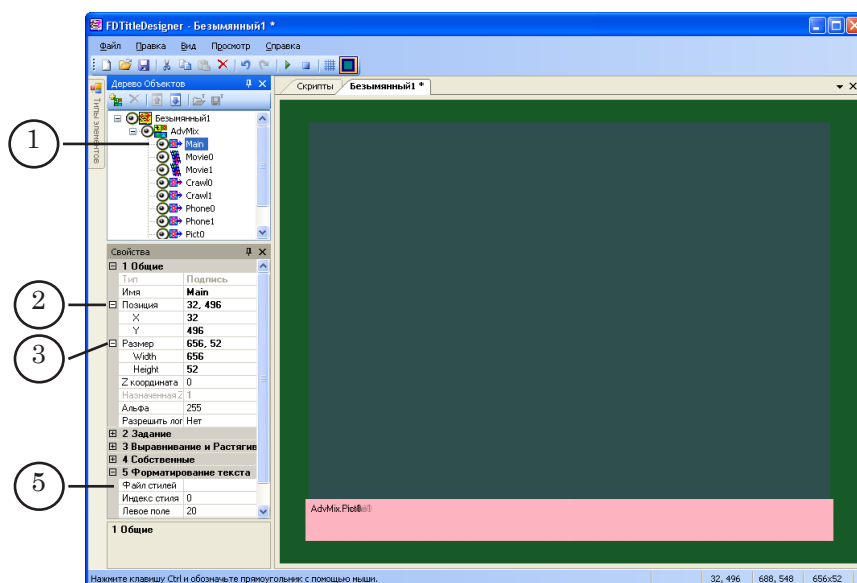
- Phone Time – длительность отображения останавливаемой части текста бегущей строки (например, номера телефона), секунды;
- Picture Time – длительность показа картинок, секунды;
- Crawl Speed – скорость бегущей строки, пикселей за кадр;
- Crawl Style – стиль оформления неостанавливаемого текста бегущей строки;
- Phone/Description Style – стиль оформления останавливаемого текста бегущей строки;
- Separators – разделитель, использующийся для разделения неостанавливаемой и останавливаемой частей текста бегущей строки в файле-задании;
- Loop – зацикливание исполнения файла-задания:
 - True – разрешить;
 - False – запретить;
- Substitutions file – файл подстановок. Описание использования файлов подстановки см. в руководстве пользователя «FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов», разд. «Титровальные элементы для вывода SMS-сообщений» п. «7. Отображение смайликов».

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:

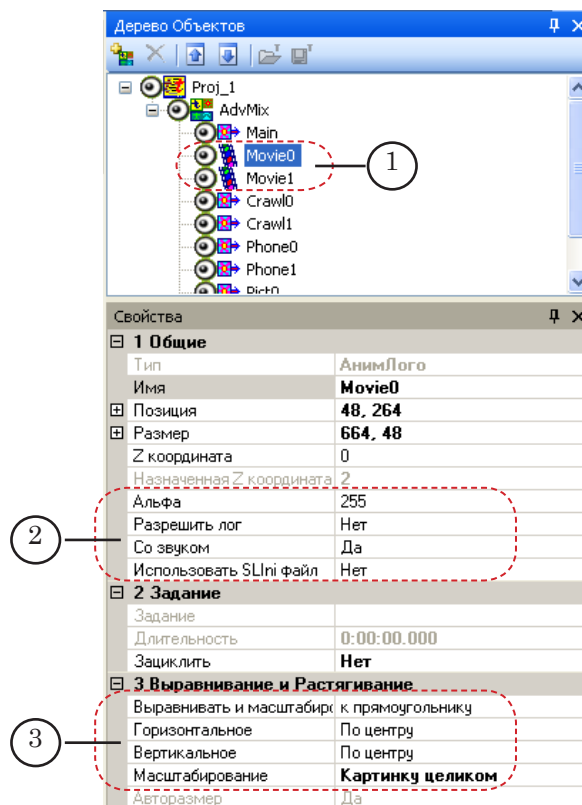
- изменив значения параметров Позиция (2) и Размер (3) в окне Свойства;
- изменив размеры и расположение титровального элемента на рабочем поле проекта (4). Из всех элементов, входящих в состав титровального объекта AdvMix, элемент Main расположен на верхнем слое.

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](#)» разд. «Типы титровальных элементов», п. «Анимированный логотип».

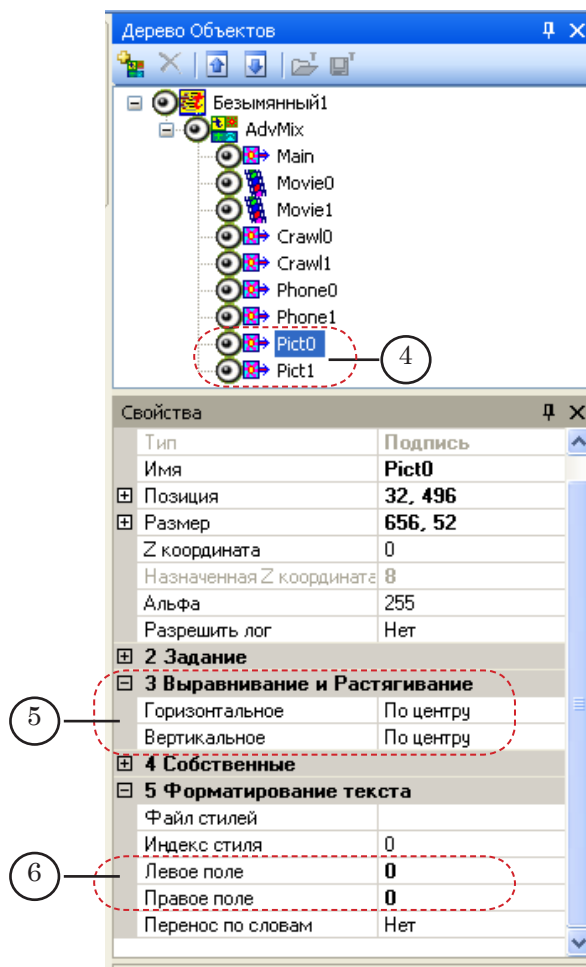


Совет: При изменении настроек, заданных по умолчанию, для одного из элементов Movie0 или Movie1 рекомендуем производить соответствующие изменения также в настройках другого элемента.

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](#)» разд. «Типы титровальных элементов», п. «Подпись».

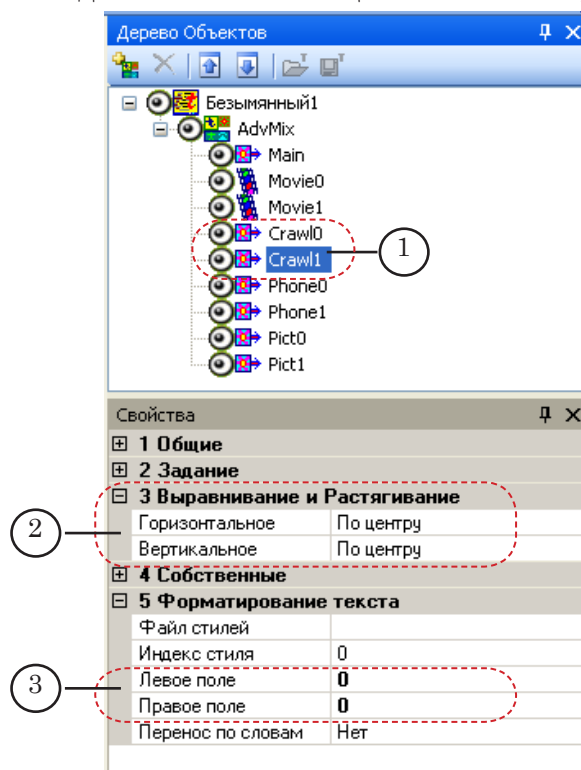


Совет: При изменении настроек, заданных по умолчанию, для одного из элементов Pict0 или Pict1 рекомендуем производить соответствующие изменения также в настройках другого элемента.

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»](#) разд. «Типы титровальных элементов», п. «Подпись».

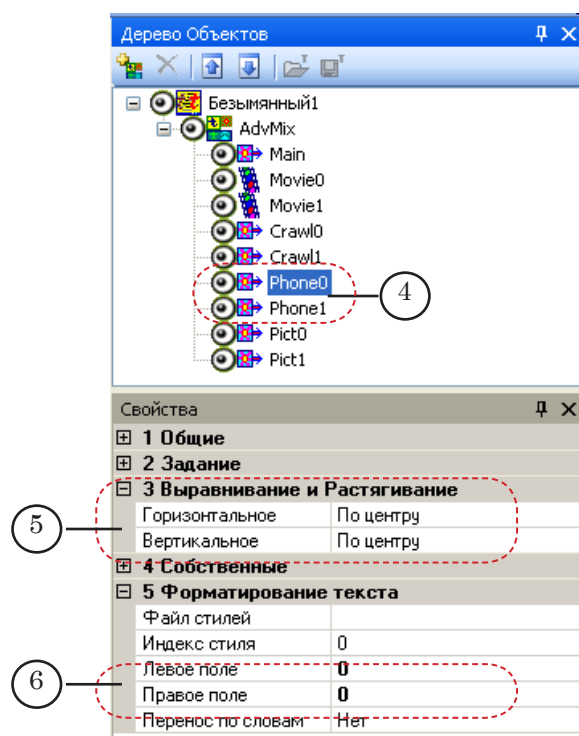


Совет: При изменении настроек, заданных по умолчанию, для одного из элементов Crawl0 или Crawl1 рекомендуем производить соответствующие изменения также в настройках другого элемента.



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 Подпись см. в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)» разд. «Типы титровальных элементов», п. «Подпись».



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

17. Сохраните проект.

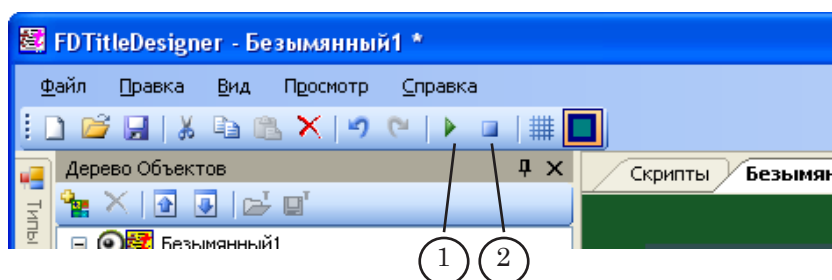


6. Предварительный просмотр

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

Принцип использования и настройки титровального элемента со скриптом AdvMixPS аналогичен скрипт-объекту AdvMix. Описание см. в пункте «AdvMix – вывод рекламных объявлений, бегущей строки с останавливающимся текстом»

Отличие заключается в способе вывода бегущих строк с телефоном.

1. Особенности вывода бегущей строки с останавливающимся телефоном

- вывод телефона производится в строке (1), расположенной над строкой с текстом рекламного объявления (2);



- вывод телефона 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).



2. Особенности расположения титровальных элементов объекта

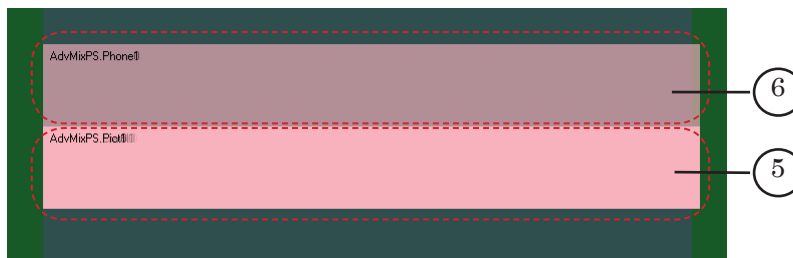
Перечень и назначение титровальных элементов см. пункт «AdvMix – вывод рекламных объявлений, бегущей строки с останавливающимся текстом», подпункт «3. Титровальные элементы объекта».

Размер и расположение титровального элемента Main определяет размер и расположение всех остальных титровальных элементов:

- сразу после запуска размеры всех титровальных элементов скрипт-объекта AdvMixPS автоматически становятся как у титровального элемента Main (5);



- позиции всех титровальных элементов устанавливаются автоматически следующим образом:
 - для всех элементов, кроме тех, которые предназначены для вывода номера телефона, позиция устанавливается как у титровального элемента Main (5);



- для титровальных элементов, предназначенных для вывода номера телефона (6), значение координаты X 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.



Announce – вывод анонса

1. Назначение

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

Вывод анонса производится 1 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.

Задания для скрипта записываются либо в виде комментариев в расписании, либо в файл-задание.

2. Титровальные элементы объекта

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом Announce, 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. Способы указания заданий для скрипта

Существует два способа указания заданий для скрипта:

1. В комментариях расписания FDO nAir.
2. В файле-задании скрипта.

Во время работы скрипта может использоваться только один способ, указанный в настройках скрипта.

3.1. 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 скрип-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 выводиться 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 разрыва строк



следует установить Разделитель. Если между разделителем и текстом строки поставить пробел, то при выводе титров текст строки будет начинаться с пробела.

Пример строки:



(см. рис. ниже, (3))

Текстовые строки могут содержать теги форматирования. Подробную информацию об использовании тегов см. в руководстве пользователя «FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов», разд. «Теги форматирования».

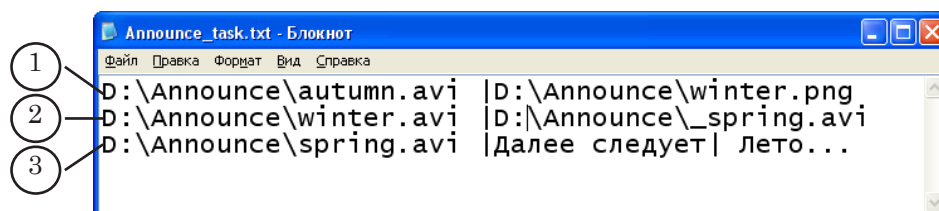
Пример строки с тегами форматирования:

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).

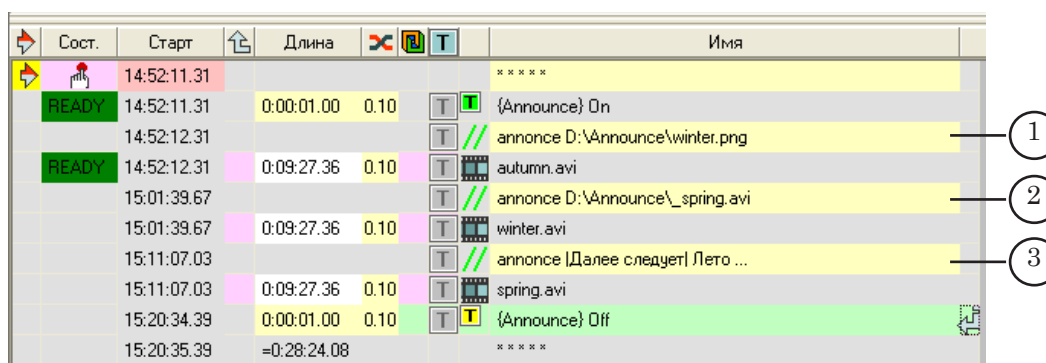
Порядок следования строк в файле – произвольный. В файле-задании может содержаться информация для видеофайлов, независимо от их наличия в исполняемом в FDO nAir расписании.

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



3.2. 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 «annonce»).
- 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:

annonce D:\Announce\winter.png

Метка Пробел Полное имя файла
комментариев

(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 разрыва строк следует установить разделитель, заданный в параметре скрипта Разделитель.

Пример строки комментария:

annonce Shakira|Waka Waka

Метка Строка Строка
комментариев с текстом 1 с текстом 2
Пробел Разделитель

(см. рис. выше, (3)).

Текстовые строки могут содержать теги форматирования. Описание тегов см. в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)», разд. «Теги форматирования».



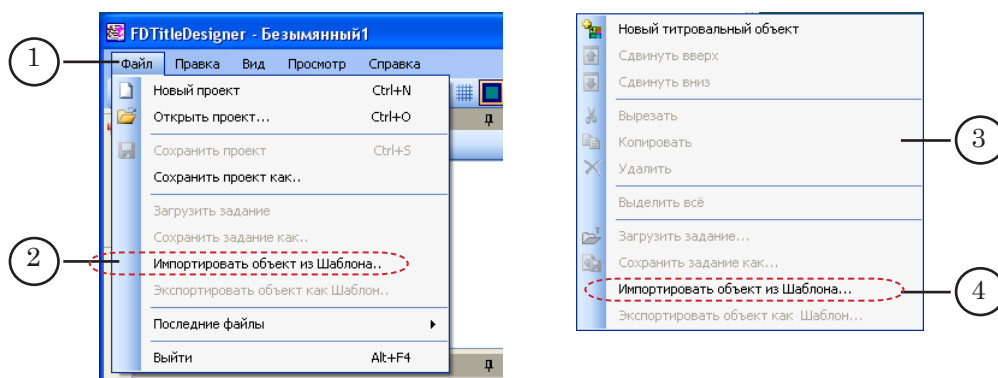
4. Порядок работы с объектом

1. Предварительная подготовка:

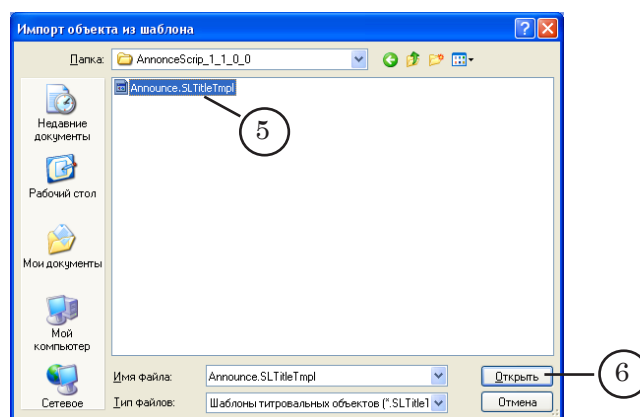
- если необходимо, подготовьте файл-задание для скрипта (см. п. 3.1. Файл-задание);
- если в источнике данных имеются команды для вывода текста, то подготовьте файл со стилями оформления текста (*.efc). Описание создания файла с коллекцией стилей см. в руководстве пользователя «ForwardTitling. Графический редактор».

2. В программе 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 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).

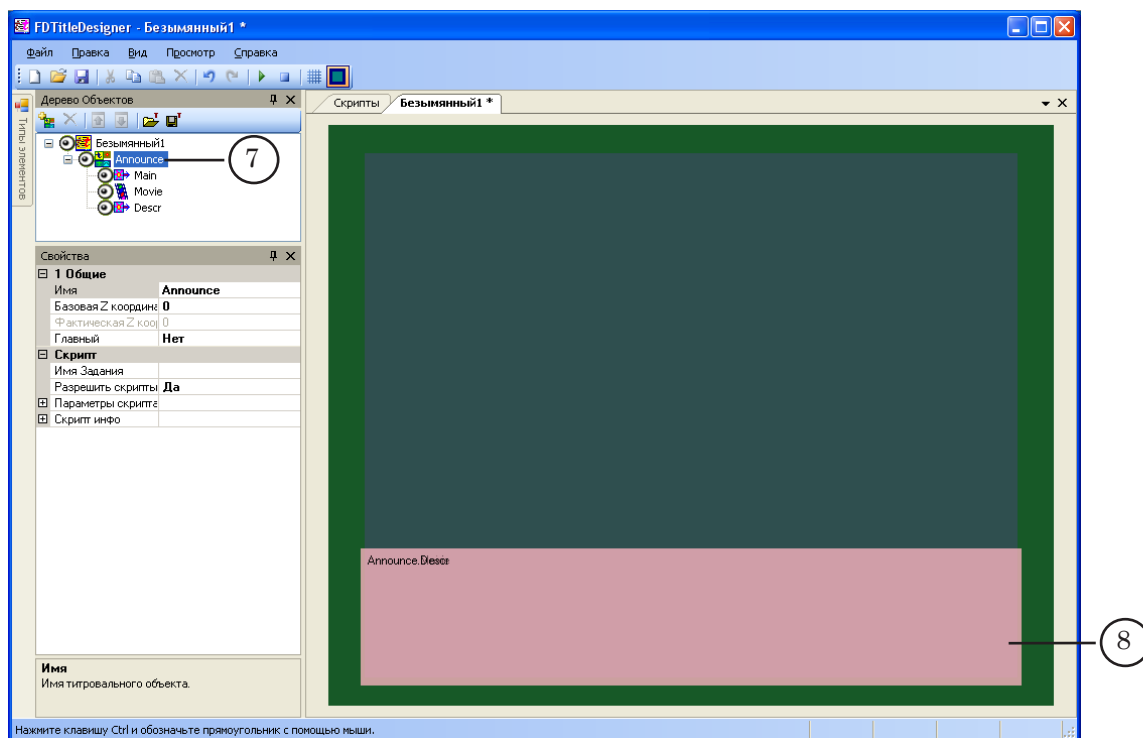


5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом Announce в титровальный проект:

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



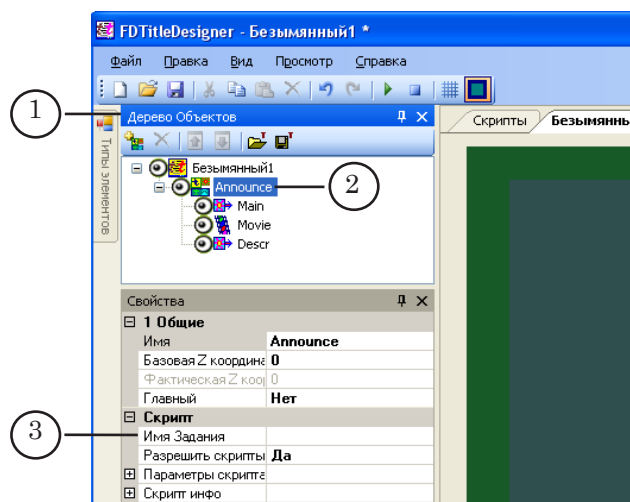
- на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта Announce. Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют одинаковые размеры и расположение (8), заданные в шаблоне.




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

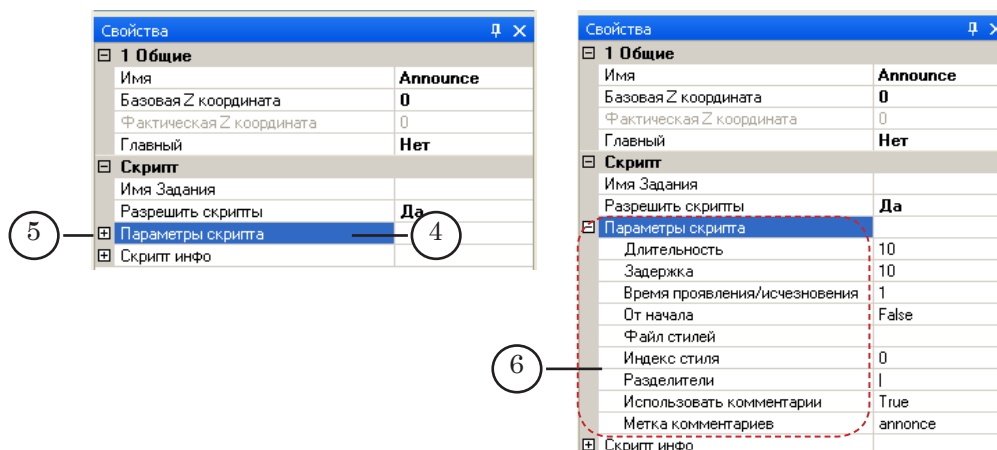
Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

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





7. Если в качестве источника информации 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:

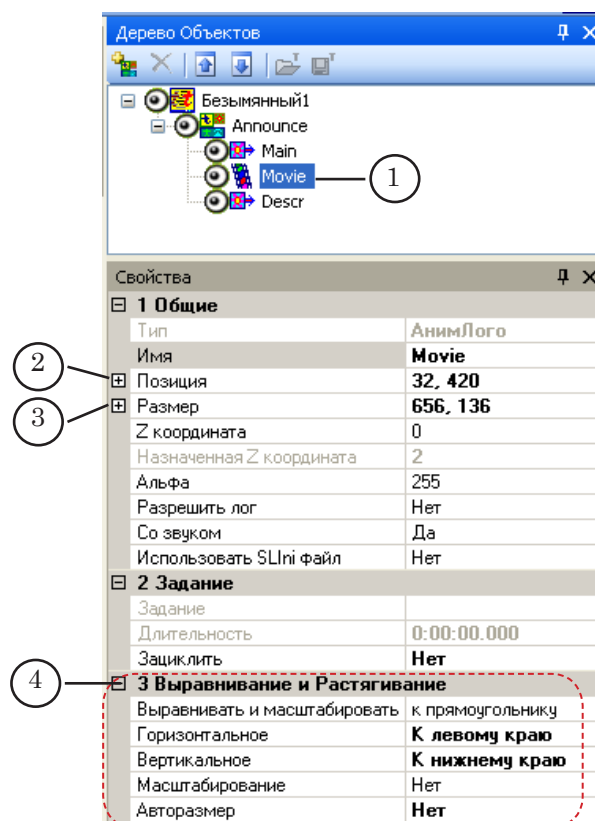
- **Длительность** – длительность отображения анонса. Если анонс выводится с использованием видеофайла (AVI, MPEG2, MOV, WMV), то длительность показа соответствует длительности видеофайла;
- **Задержка** – интервал времени от начала или конца воспроизведения в FDO nAir видеоролика, на фоне которого должен выводиться анонс;
- **Время проявления/исчезновения** – время проявления/исчезновения анонса (плавный переход);
- **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 титров имеются текстовые строки;
- **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 разд. «3. Источники данных для скрипта». Подробную информацию об использовании тегов см. в руководстве пользователя «FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов», разд. «Теги форматирования».



- Разделители – символ-разделитель между разными фрагментами информации в источнике данных для скрипта;
- Использовать комментарии – указывает на источник данных для подтитровки:
 - 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.



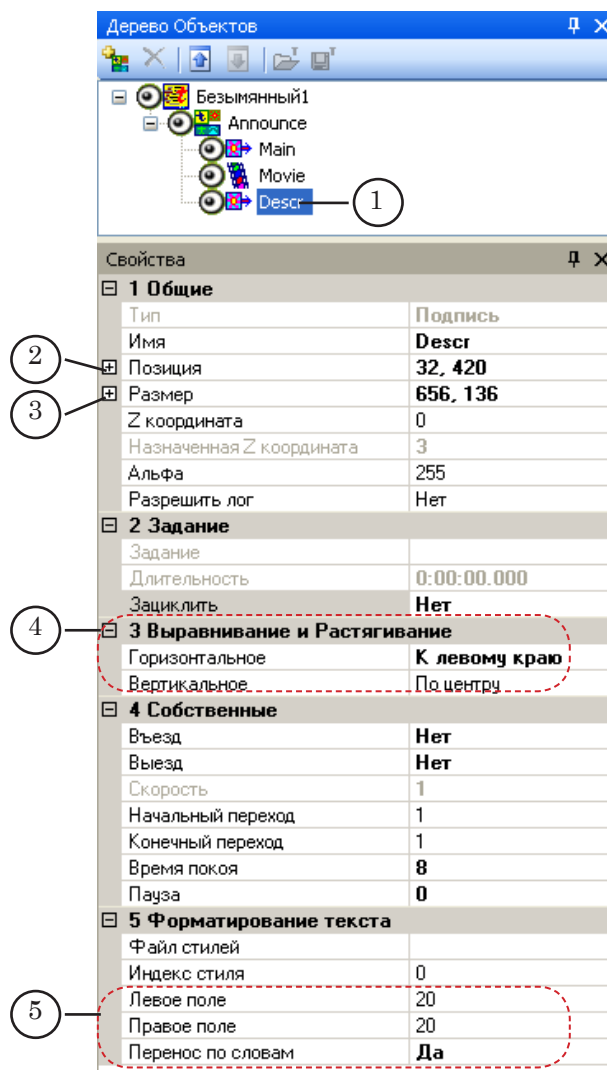
При настройке титровального элемента Movie можно изменять значения следующих свойств:

- 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 FDONAIR.

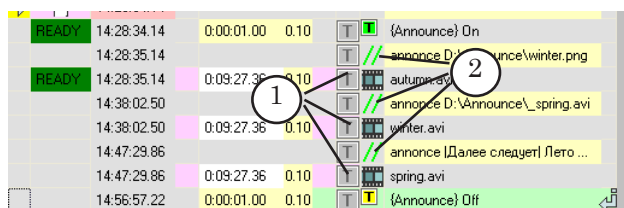
Для проведения предварительного просмотра работы титровального объекта необходимо запустить исполнение расписания в программе FDONAIR; просмотр можно производить в окне программы:

- FDPREVIEW, предназначенной для просмотра аудиовидеоданных на входе/выходе платы FD300 (FD422). 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 FD300 (FD422). Инструкцию по работе с программой см. в руководстве пользователя. «[FDONAIR. Дополнительные разделы](#)» разд. «Просмотр данных на мониторе компьютера без использования платы FD300. Программа SLTITLEPREVIEW».

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

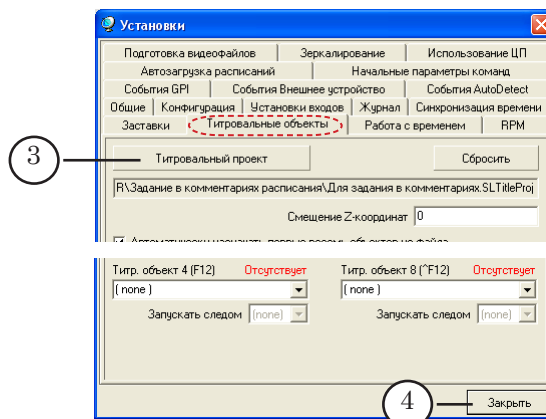
Порядок действий:

1. В программе FDTITLEDESIGNER подготовьте титровальный проект, содержащий титровальный объект со скриптом MClip.
2. Запустите программу FDONAIR.
3. В программе FDONAIR выполните следующие настройки:
 - составьте расписание. В расписание должны быть добавлены видеоролики, во время показа которых должен выводиться анонс (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 Заккрыть (4).

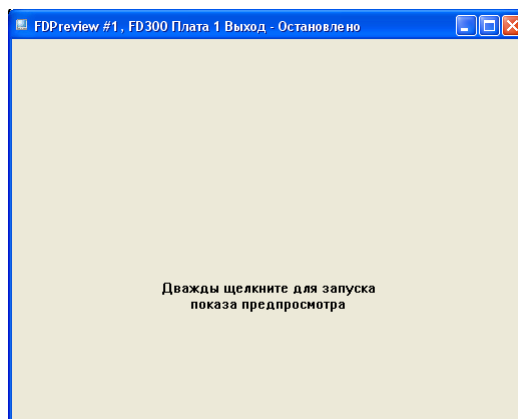
- разрешите показ титров – для этого нажмите кнопку F7 (3);
- включите титровальный объект Announce, используя кнопку (4), или добавьте в расписание команды для включения (5) и отключения (6) титровального объекта Announce.



4. Запустите программу FDO nAir. Запуск программы можно осуществить, используя команду меню Пуск: For-



wardT Software > Tools > FDPreview.



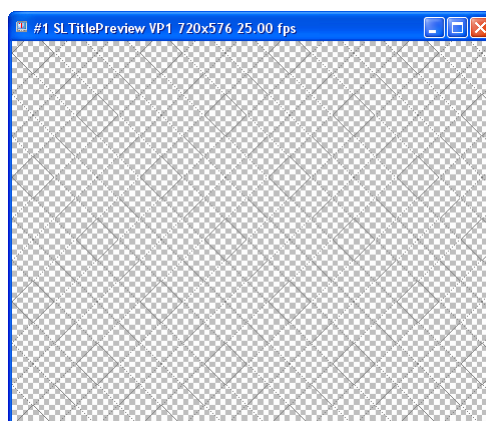
Если необходимо, произведите настройку работы программы.

5. В программе FDOOnAir запустите исполнение расписания.
6. В программе FDPreview запустите предпросмотр.

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

Порядок действий:

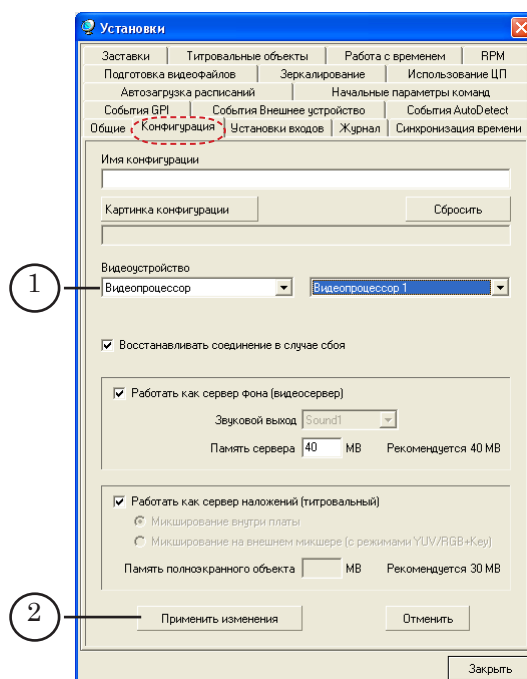
1. В программе FDTITLEDesigner подготовьте титровальный проект, содержащий титровальный объект со скриптом Announce.
2. Запустите программу SLTitlePreview. Для запуска используйте файл ~\SLTitlePreview\SLTitlePreview.exe, где ~ – полный путь к папке с ПО ForwardT Software.



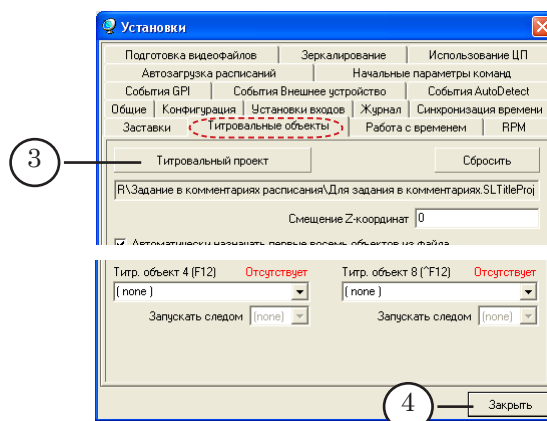
3. Запустите программу FDOOnAir.
4. В программе FDOOnAir выполните следующие настройки:
 - В окне Установки:



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

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

Титровальный объект со скриптом IU хранится в файле-шаблоне IU.SLTitleTpl.

2. Титровальные элементы объекта

В состав титровального объекта со скриптом IU входит один титровальный элемент – Picture, тип – Картинка. С помощью этого элемента производится вывод изображений, сгенерированных во время работы скрипта.

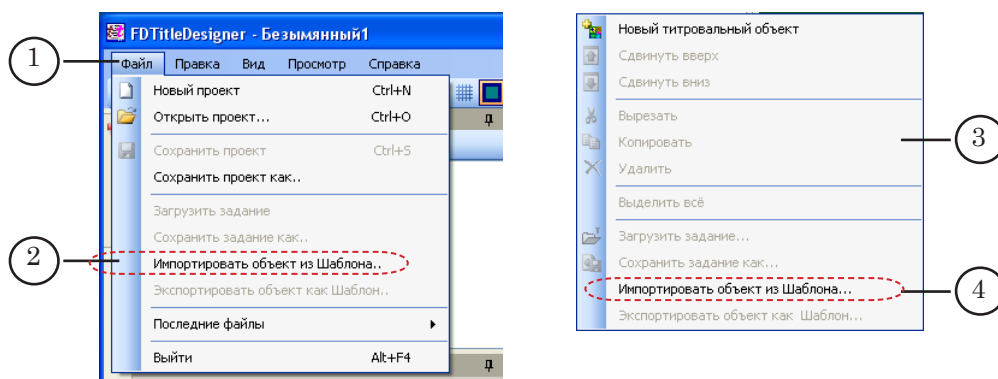
3. Задание для скрипта

В качестве задания для скрипта используется файл проекта, созданный в программе FDImageUpdater. Такие файлы имеют расширение имени *.s4i.

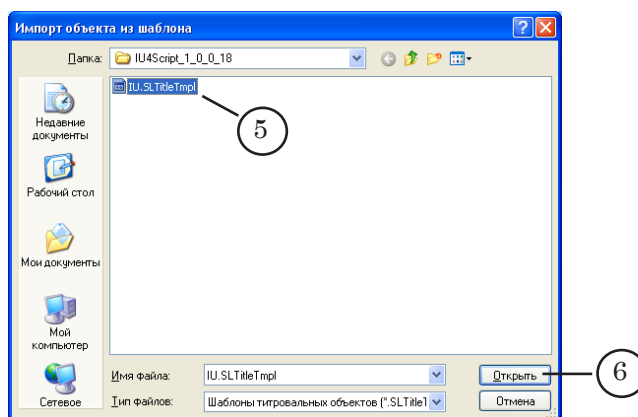
Описание создания проектов в программе FDImageUpdater см. в руководстве пользователя «FDImageUpdater. Программа для организации динамического обновления информации в титрах».

4. Порядок работы с объектом

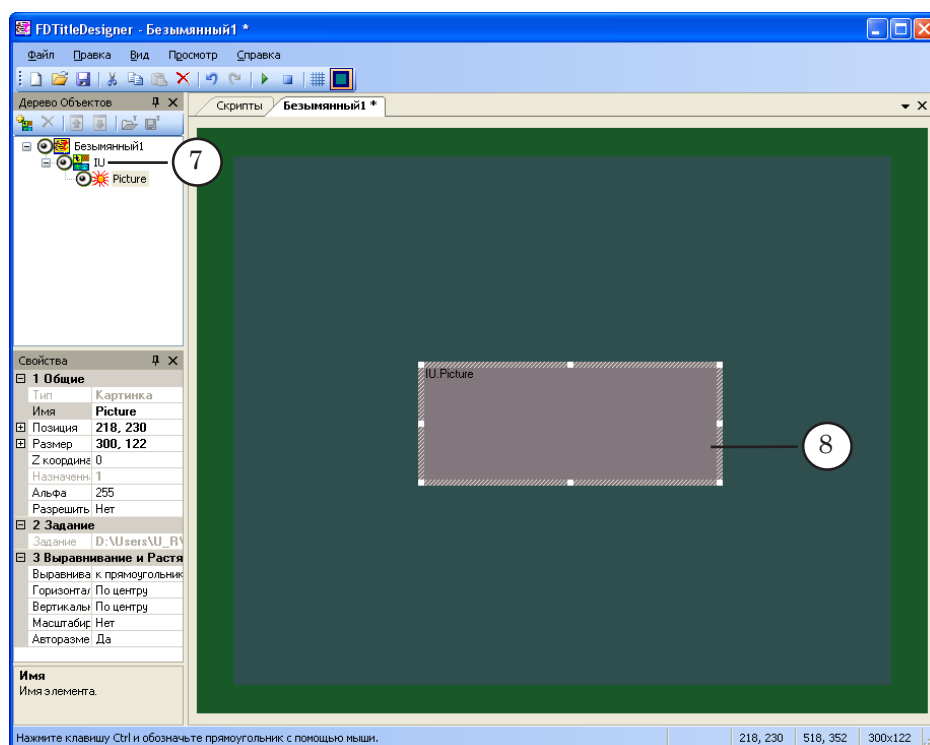
1. Предварительная подготовка: используя программу FDImageUpdater подготовьте файл-задание для скрипта и проверьте его работу.
2. В программе FDTITLEDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом.
3. Для загрузки 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).



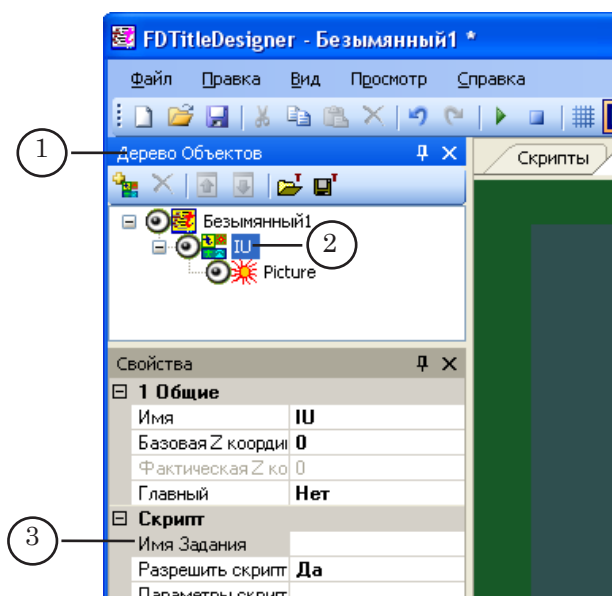
5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом IU в титровальный проект:
- в дереве объектов отобразится добавленный объект IU (7) и его элементы;
 - на рабочем поле проекта отобразятся титровальный элемент Picture (8), входящий в состав скрипт-объекта IU.



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

Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

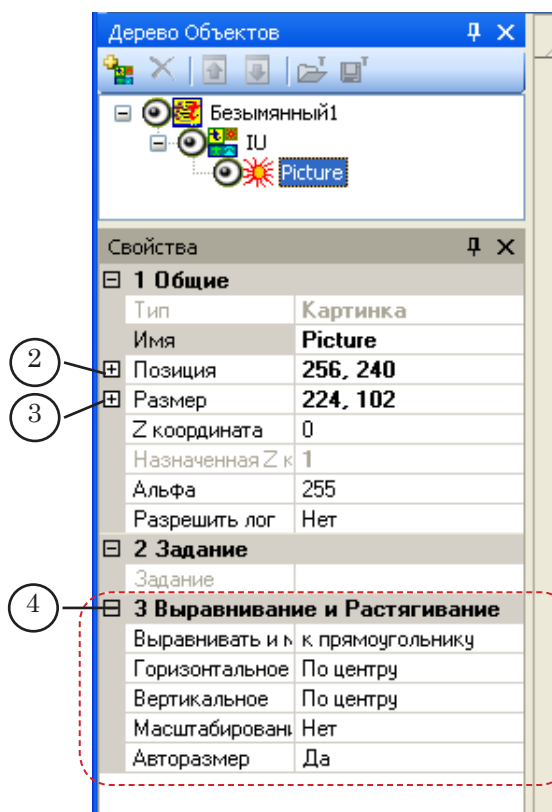
6. В окне Дерево Объектов (1), щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом IU (2).



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).

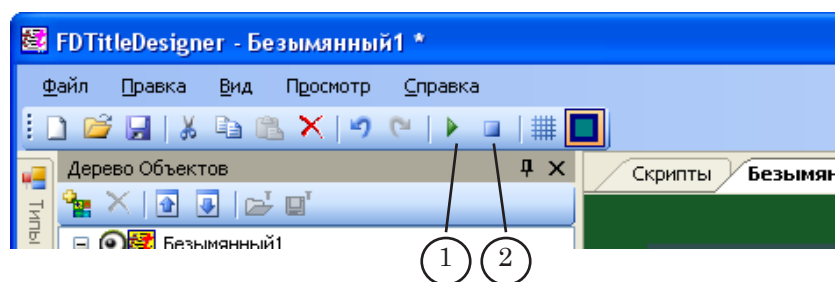
9. Сохраните проект.

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

TS1_MClip1, TS1_MClip2 – подтитровка музыкальных клипов

1. Назначение

Титровальный объект со скриптом TS1_MClip1 (TS1_MClip2) 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.

Для всех роликов, подтитровка которых производится используя один титровальный элемент со скриптом TS1_MClip1 (TS1_MClip2) автоматически выводятся:

- подложка – одинаковая для всех видеороликов;
- информация об исполнителе.



В качестве подложки может использоваться видеофайл или картинка:

- если требуется выводить подложку-видеофайл, то следует использовать скрипт-объект TS1_MClip1;
- если требуется выводить подложку-картинку, то следует использовать скрипт-объект TS1_MClip2.

Во время работы скрипт TS1_MClip1 (TS1_MClip2) получает от программы FDonAir информацию об имени воспроизводимого видеофайла и его длительности. На основе полученной



информации скрипт управляет загрузкой данных для вывода в титрах и временем их показа.

Информацию о том, какие данные требуется загрузить в объект во время показа конкретного видеоролика скрипт может получать:

- из файла-задания скрипта;
- из комментариев расписания FDO nAir, составленных 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_MClip1 (TS1_MClip2).

Принцип работы скрипт-объекта с закрытым кодом TS1_MClip1 (TS1_MClip2) 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, п. «MClip – подтитровка музыкальных клипов».

2. Титровальные элементы объекта

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом TS1_MClip1 (TS1_MClip2), 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.
Background	АнимЛого – для TS1_Mclip1 Картинка – для TS1_Mclip2	Предназначен для вывода 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 источнике данных имеются записи для 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 для вывода графических файлов или текста.
-------	---------	--

3. Источники данных для вывода в титрах

3.1. Файл-задание

Файл-задание для скрипта TS1_MClip1 (TS1_MClip2)– текстовый файл с расширением имени 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 разрыва строк следует установить Разделитель. Если между разделителем и текстом строки поставить пробел, то при выводе титров текст строки будет начинаться с пробела. Пример строки:



(см. рис. ниже, (3));

- Текстовые строки могут содержать теги форматирования. Подробную информацию об использовании тегов см. в руководстве пользователя «FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов», разд. «Теги форматирования».

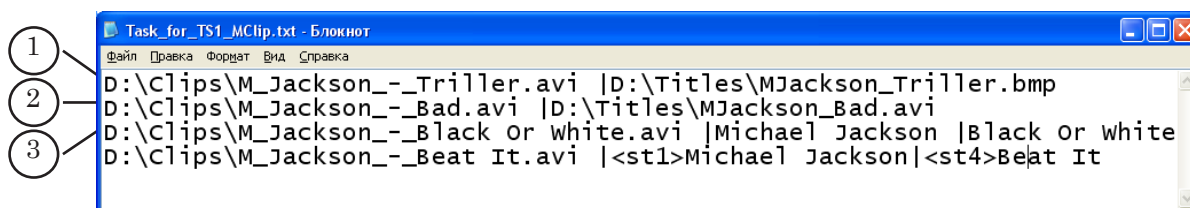
Пример строки с тегами форматирования:

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

в данном примере с помощью тегов <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.



3.2. Комментарии в расписании FDO nAir

В качестве источника данных для вывода в титрах могут использоваться комментарии расписания FDO nAir. На рисунке показан пример расписания.



		18:47:01.34								
	READY	18:47:01.34				T		{TS1_MClip1} On		
		18:47:01.34				T	//	mclipinfo D:\Titles\MJackson_Triller.bmp	1	
	READY	18:47:01.34	0:02:42.60	0.10		T		M_Jackson_-_Triller.avi		
		18:49:43.94				T	//	mclipinfo D:\Titles\MJackson_Bad.avi	2	
		18:49:43.94	0:02:51.00	0.10		T		M_Jackson_-_Bad.avi		
		18:52:34.94				T	//	mclipinfo Michael Jackson Black Or White	3	
		18:52:34.94	0:03:21.00	0.10		T		M_Jackson_-_Black Or White.avi		
		18:55:55.94				T		{TS1_MClip1} Off		
		18:55:55.94	=0:08:54.60					*****		

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 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:\Titles\MJackson_Triller.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:\Titles\MJackson_Bad.avi

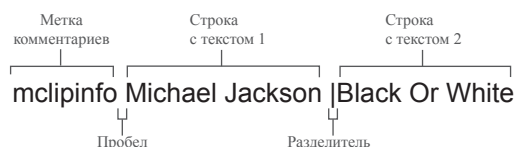
Метка Пробел Абсолютный путь к видеофайлу
комментариев

(см. рис. выше, (2));

- текст – указывается текст для вывода в титрах. Для вывода текста в несколько строк в местах разрыва 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. в руководстве пользователя «FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов», разд. «Теги форматирования».

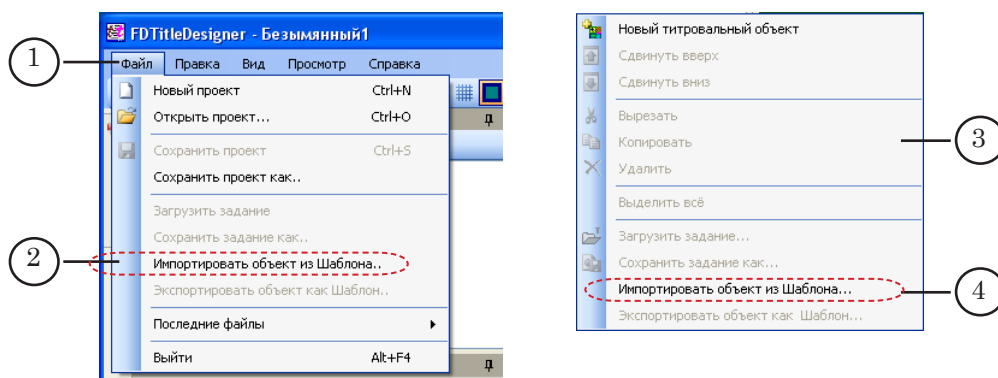
4. Порядок работы с объектом

1. Предварительная подготовка:

- если необходимо, подготовьте файл-задание для скрипта (см. п. 3.1. 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 MClip.

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).

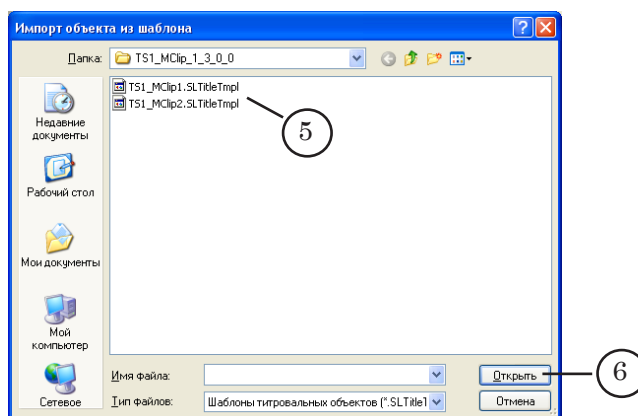




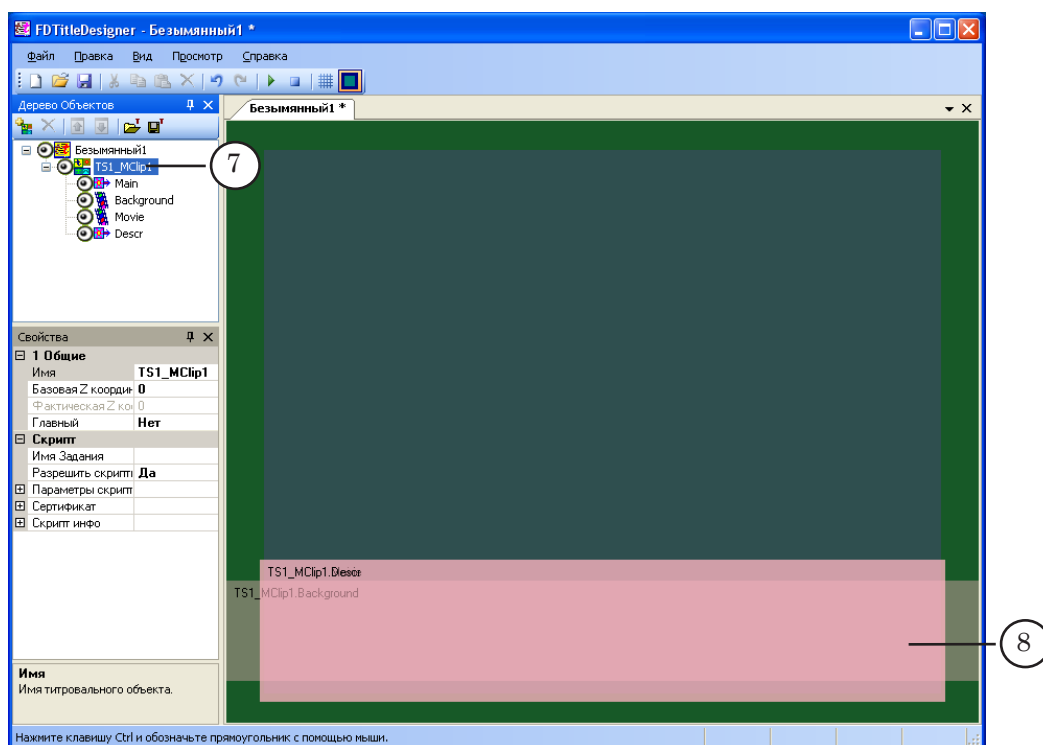
4. В открывшемся окне **Импорт объекта из шаблона** выберите файл **TS1_MClip1.SLTitleTmpl** или **TS1_MClip2.SLTitleTmpl** (5) и нажмите кнопку **Открыть** (6).



Важно: Если в качестве подложки для информации о клипе требуется использовать видеофайл, то следует загрузить титровальный объект со скриптом **TS1_MClip1**, если в качестве подложки требуется использовать графический файл, то следует загрузить титровальный объект со скриптом **TS1_MClip2**, если подложка не используется, то можно загрузить любой из этих скрипт-объектов.



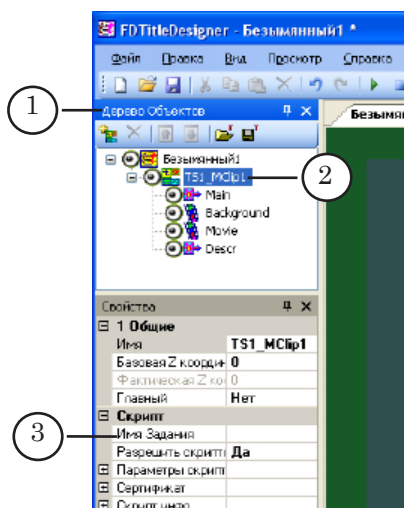
5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом **TS1_MClip1** (**TS1_MClip2**) в титровальный проект:
 - в дереве объектов отобразится добавленный объект **MClip** (7) и его элементы;
 - на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта. Сразу после 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.

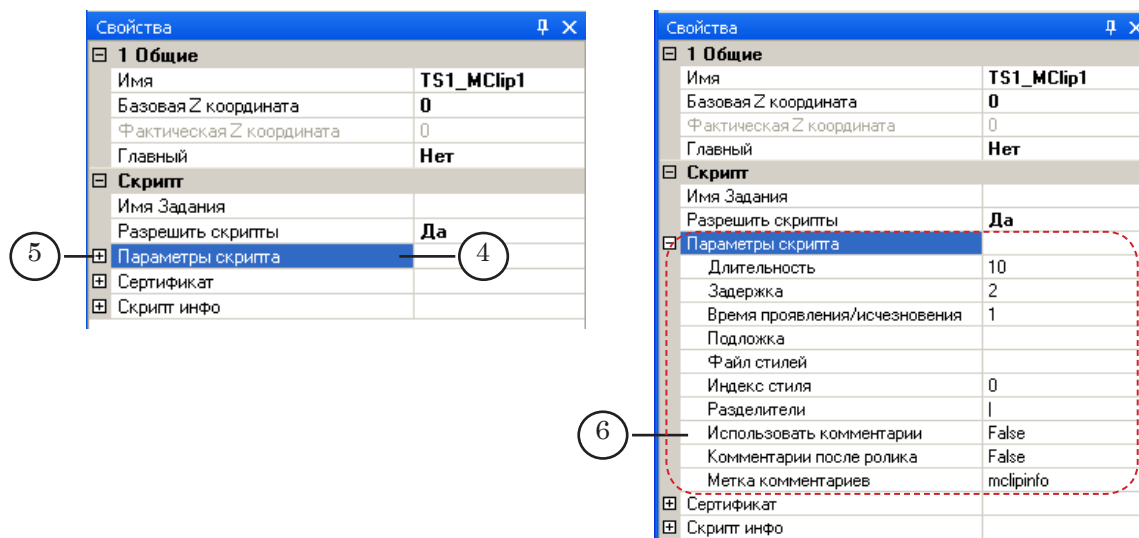
Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

- Чтобы приступить к настройке параметров скрипта, в окне Дерево Объектов (1) щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом TS1_MClip1 (TS1_MClip2) (2).





7. Если в качестве источника информации 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:

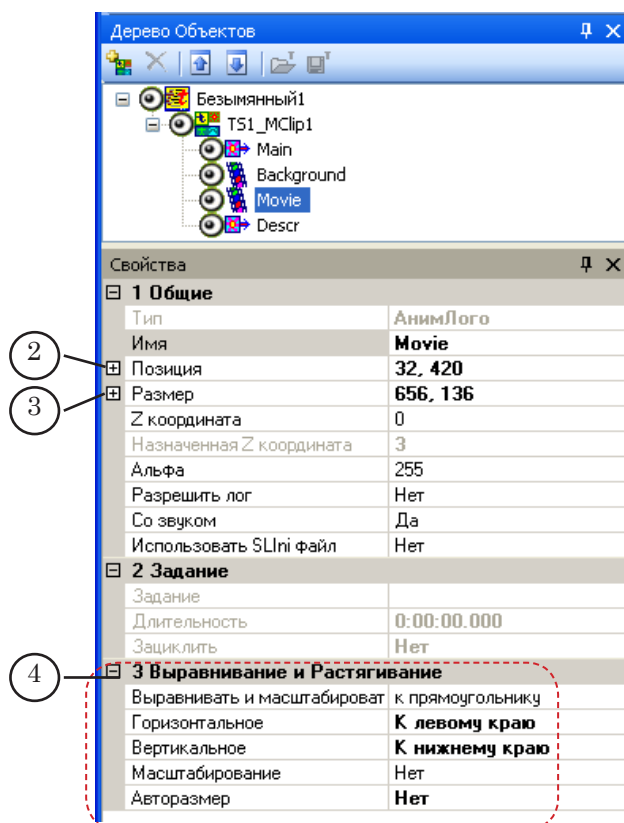
- **Длительность** – длительность отображения титров. Если с помощью титровального объекта выводится видеофайл, то значение, установленное в параметре, игнорируется, и длительность показа автоматически соответствует длительности видеофайла;
- **Задержка** – интервал времени (секунды):
 - при первом показе 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);
- **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 титров имеются текстовые строки;



- Индекс стиля – индекс стиля (в файле стилей), используемого для оформления текста в титрах (нумерация стилей в файле с коллекцией начинается с 0);

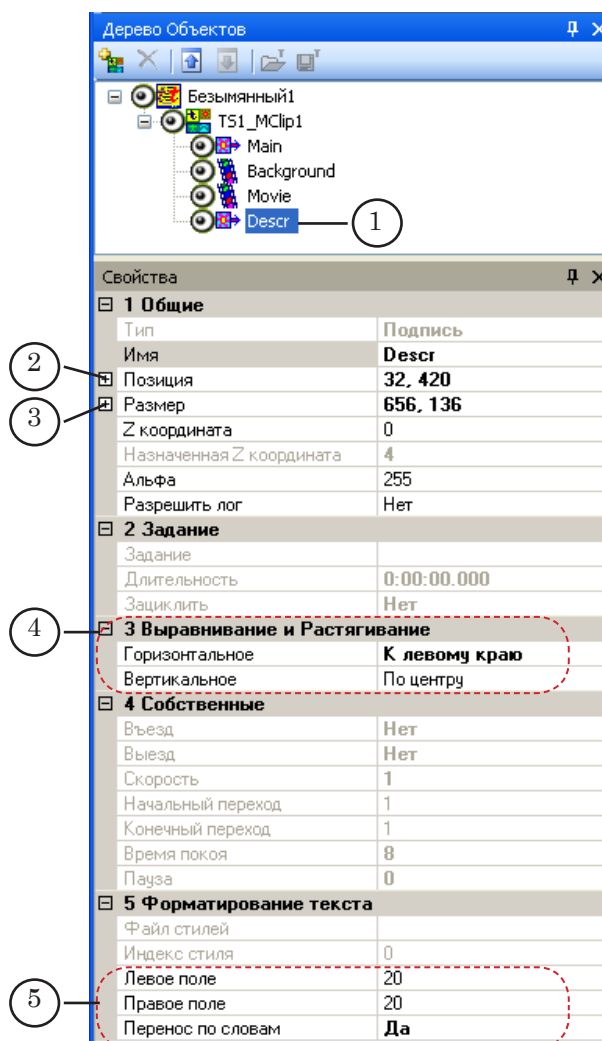
Примечание: Для оформления разных частей выводимого текста разными стилями следует использовать теги форматирования. Пример см. в разд. «3. Источники данных для скрипта». Подробную информацию об использовании тегов см. в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)», разд. «Теги форматирования».

- Разделитель – символ-разделитель, используемый в источнике данных скрипта (в файле-задании или комментариях расписания);
 - Использовать комментарии – указывает на источник данных для подтитровки:
 - 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 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

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



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](#)