

## Титровальные объекты со скриптом с открытым кодом



TSF – бесплатная библиотека  
титровальных объектов со скриптом

*Дата выпуска:  
16 октября 2012 г.*

Руководство пользователя



## Содержание

Введение .....	5
Общие сведения.....	6
Титровальные объекты со скриптом.....	6
Скрипт-объекты с открытым кодом .....	6
Скрипт-объекты без исходного кода .....	8
Источники данных для скрипта .....	9
Предварительный просмотр.....	10
1. Общие сведения .....	10
2. Предпросмотр в FDTITLEDesigner .....	10
3. Предпросмотр в окне программы FDPREVIEW (с использованием платы) .....	11
4. Предпросмотр в окне программы SLTITLEPREVIEW (без использования платы).....	13
Правила использования скрипт-объектов.....	16
Файл подстановок.....	16
Титровальные объекты со скриптом с открытым кодом .....	18
TSF_Age – показ логотипов с информацией о возрастных ограничениях.....	18
1. Назначение .....	18
2. Slni-файл .....	19
3. Файл-задание .....	22
4. Титровальные элементы объекта .....	23
4.1. Перечень элементов.....	23
4.2. Размер и расположение .....	24
5. Порядок работы с объектом.....	24
6. Предварительный просмотр.....	28
TSF_MClip – подтитровка музыкальных клипов .....	29
1. Назначение .....	29
2. Источники данных для скрипта .....	30
2.1. Файл-задание.....	30
2.2. Комментарии в расписании FDOOnAir .....	32
3. Титровальные элементы объекта .....	34
3.1. Перечень элементов.....	34
3.2. Размер и расположение .....	34
4. Порядок работы с объектом.....	34
5. Предварительный просмотр.....	39



TSF_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 .....	49
TSF_AdvMixPS – вывод рекламных объявлений разных типов .....	50
1. Назначение .....	50
2. Бегущая строка с отдельным останавливающимся текстом.....	51
3. Источник данных для скрипта.....	51
4. Титровальные элементы .....	52
4.1. Перечень элементов.....	52
4.2. Размер и расположение .....	52
5. Порядок работы с объектом.....	53
6. Предварительный просмотр.....	53
TSF_AdvMixPS2 – вывод рекламных объявлений разных типов... ..	54
1. Общие сведения .....	54
2. Бегущая строка с отдельным останавливающимся текстом.....	55
3. Источник данных для скрипта.....	55
4. Титровальные элементы объекта .....	56
4.1. Перечень элементов.....	56
4.2. Размер и расположение .....	56
5. Порядок работы с объектом.....	56
6. Предварительный просмотр .....	62
TSF_Announce – вывод анонса.....	63
1. Назначение .....	63
2. Источники данных для скрипта.....	64
2.1. Общие сведения .....	64
2.2. Файл-задание.....	65
2.3. Комментарии в расписании FDO nAir .....	67
2.4. Использование относительных путей в комментариях.....	68
3. Титровальные элементы объекта .....	69
3.1. Перечень элементов.....	69
3.2. Размер и расположение .....	69
4. Порядок работы с объектом.....	70



---

5. Предварительный просмотр.....	74
TSF_IU – генерация изображений с данными, полученными от разных источников(аналог программы FDImageUpdater) ..	75
1. Назначение .....	75
2. Источник данных для скрипта.....	76
3. Титровальные элементы объекта .....	76
3.1. Перечень элементов.....	76
3.2. Размер и расположение .....	76
4. Порядок работы с объектом.....	76
5. Предварительный просмотр .....	79



## 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 СофтЛаб-НСК разработаны и предлагаются для использования скрипт-объекты двух типов:

- с открытым кодом – распространяются бесплатно;
- без исходного кода (код скрыт от пользователя) – распространяются платно.

В данном документе приводится описание и инструкции по использованию бесплатных титровальных объектов со скриптом.

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



## Общие сведения

### 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.

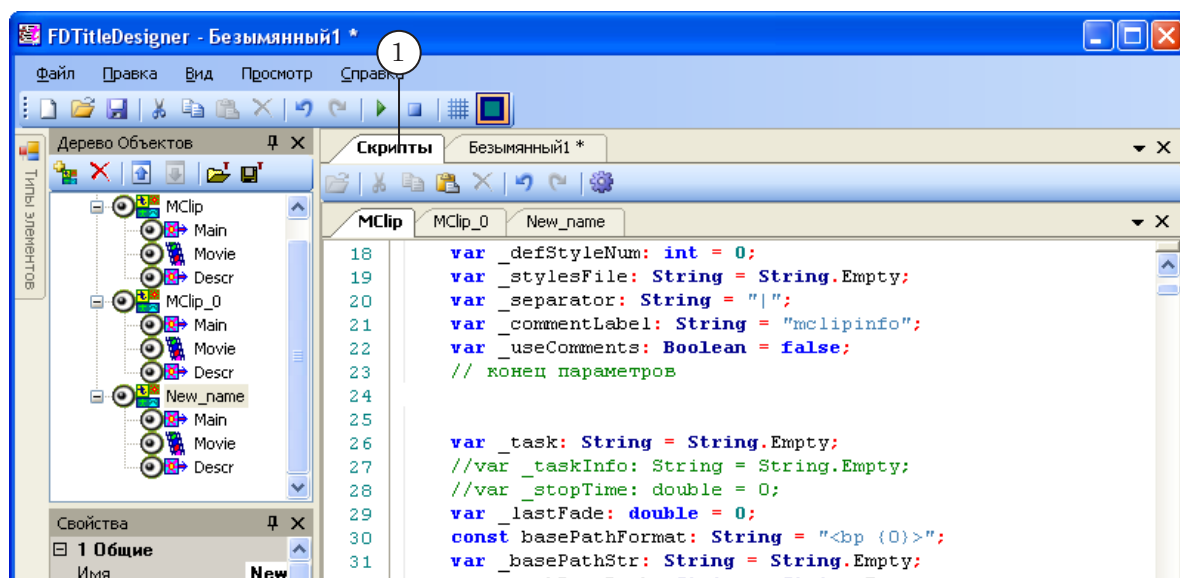
Готовые скрипт-объекты хранятся в файлах-шаблонах – файлах с расширением SLTitleTmpl (например, титровальный объект со скриптом TSF\_MClip хранится в файле-шаблоне с именем TSF\_MClip.SLTitleTmpl).

Чтобы добавить скрипт-объекта в титровальный проект необходимо загрузить данные из соответствующего шаблона и произвести настройку параметров объекта. 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.

### Скрипт-объекты с открытым кодом

У скрипт-объектов с открытым кодом исходный код скрипта доступен пользователю – после загрузки в титровальный проект в окне программы FDTITLEDesigner появляется вкладка Скрипты (1).



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

Скрипт-объекты с открытым кодом объединены в библиотеку TSF (Title Scripts Free). В таблице перечислены скрипт-объекты с открытым кодом и указано их назначение.

Имя	Назначение
TSF_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.
TSF_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
TSF_AdvMix, TSF_AdvMixPS, TSF_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
TSF_Announce	Вывод анонса – объявления о следующем видеоролике (передаче). Объявление с анонсом выводится один раз в течение воспроизведения видеоролика
TSF_IU	Работает так же, как программа FDIImageUpdater, и предназначен для вывода изображений с данными, полученными из разных источников

Скрипт-объекты с открытым кодом можно бесплатно скачать с сайта СофтЛаб-НСК в разделе «Загрузка».



## Скрипт-объекты без исходного кода

В скрипт-объектах без исходного кода исходный код скрипта отсутствует. Такие объекты распространяются платно, объединенные в библиотеку.

В таблице перечислены скрипт-объекты, которые входят в библиотеку TS1 (Title Scripts 1), и указано их назначение.

Имя	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 задается 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

Подробное описание скрипт-объектов, входящих в библиотеку TS1, см. в руководстве пользователя «Титровальные объекты



со скриптом без исходного кода. TS1 – платная библиотека титровальных объектов со скриптом».



**Важно:** В программе FDOOnAir для воспроизведения на плате титровальных проектов, содержащих скрипт-объекты без исходного кода, необходимо чтобы на компьютере имела лицензия на использование соответствующей библиотеки скрипт-объектов.

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

В программе FDTITLEDesigner настройку титровальных проектов, содержащих платные скрипт-объекты, можно производить на любом компьютере, независимо от наличия на нем лицензии.

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

## 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 FDOOnAir.

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 FDOOnAir, либо файл-задание. Используемый источник указывается в настройках скрипта. Если требуется одновременно использовать и файл-задание и комментарии расписания, то в титровальный проект необходимо добавить два одноименных скрипт-объекта – один настроить для работы с файлом-заданием, другой – с комментариями расписания.

Источники данных для скрипта подготавливаются пользователем. Правила написания строк в файле-задании и текста



комментариев для разных скриптов различны и описаны в данном руководстве.

## Предварительный просмотр

### 1. Общие сведения

Выбор программы для предварительного просмотра работы скрипт-объекта зависит от того, использует скрипт во время работы данные от программы FDO nAir или нет.

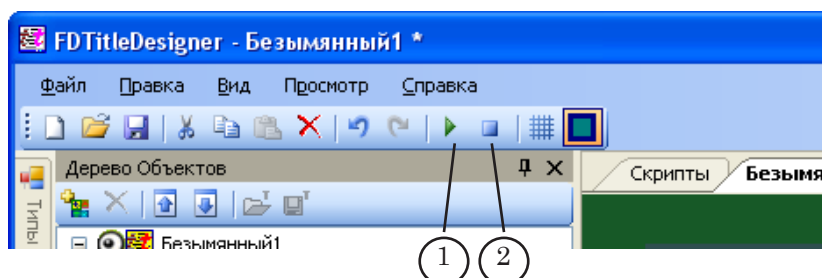
- если во время работы скрипт использует данные от программы FDO nAir, то для просмотра его работы необходимо запускать исполнение расписания в программе FDO nAir. Просмотр работы можно производить в окне одной из следующих программ:
  - FDPreview, предназначенной для просмотра аудиовидеоданных на входе/выходе платы;
  - SLTitlePreview, предназначенной для просмотра данных с выхода FDO nAir без использования платы.
- если во время работы скрипт не использует данные от программы FDO nAir, то предварительный просмотр работы скрипт-объекта можно осуществить в окне программы FDTitleDesigner.

### 2. Предпросмотр в FDTitleDesigner

В окне программы FDTitleDesigner можно просмотреть работу только тех скрипт-объектов, которые не используют данные от программы FDO nAir.

Порядок действий:

1. Произвести настройку скрипт-объекта.
2. Для запуска предварительного просмотра нажмите кнопку **Стартовать предварительный просмотр** (1).



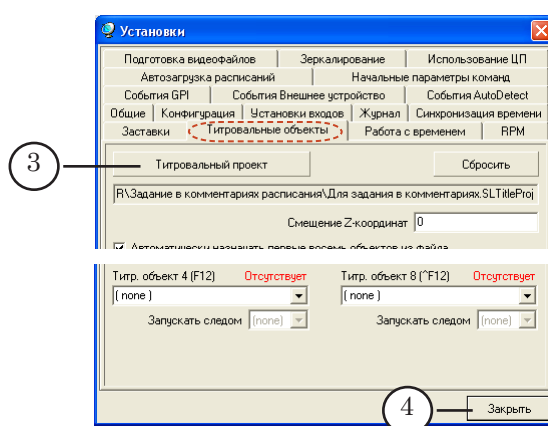
3. Для остановки предварительного просмотра нажмите кнопку **Остановить предварительный просмотр** (2).



### 3. Предпросмотр в окне программы FDPreview (с использованием платы)

Порядок действий:

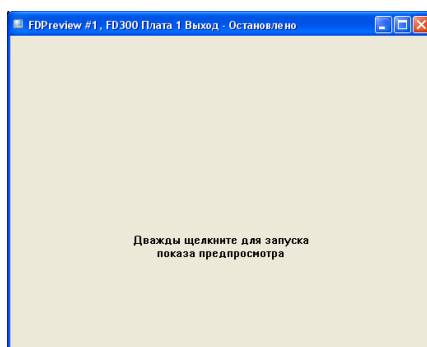
1. В программе FDTITLEDesigner подготовьте титровальный проект, содержащий титровальный объект со скриптом.
2. Запустите программу FDonAir.
3. В программе FDonAir составьте расписание:
  - если в качестве задания для скрипта используются комментарии расписания, то добавьте в расписание комментарии;
  - если скрипт-объект, работу которого вы собираетесь просматривать, предназначен для подтитровки конкретных видеороликов, то добавьте в расписание команды воспроизведения нужных видеофайлов.
4. В программу FDonAir загрузите титровальный проект, содержащий скрипт-объект:
  - в окне Установки на вкладке Титровальные объекты нажмите кнопку Титровальный проект (3)



- в открывшемся диалоговом окне выберите подготовленный титровальный проект;
  - закройте окно Установки, нажав кнопку Закрыть (4).
5. В главном окне FDonAir разрешите показ титров – для этого нажмите кнопку F7 (5);



6. Включите титровальный объект со скриптом. Включить объект можно одним из следующих способов:
  - используя кнопку для включения/отключения титровальных объектов, на которую назначен нужный скрипт-объект (6);
  - добавив в расписание команду для включения титровального объекта (7).
7. Запустите программу FDPreview. Запуск программы можно осуществить, используя команду меню Пуск: ForwardT Software > Tools > FDPreview.



Если необходимо, произведите настройку работы программы.

8. В программе FDO nAir запустите исполнение расписания.
9. В программе FDPreview запустите предпросмотр.



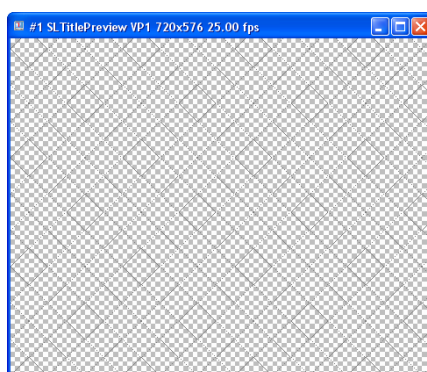
Подробную инструкцию по работе с программой [FDPreview](#) см. в руководстве пользователя. «[FDPreview. Программа для просмотра аудиовидеоданных на входе/выходе плат](#)».

#### 4. Предпросмотр в окне программы SLTitlePreview (без использования платы)

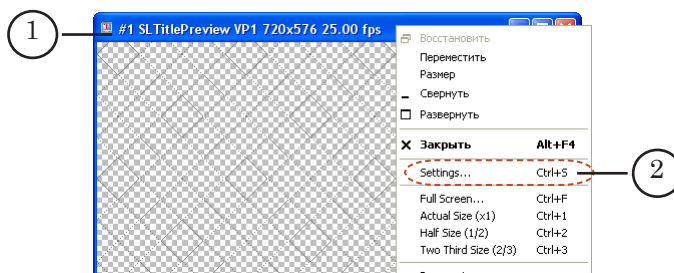
Порядок действий:

1. В программе FDTITLEDesigner подготовьте титровальный проект, содержащий титровальный объект со скриптом.
2. Запустите программу SLTitlePreview. Способы запуска:
  - с помощью команды меню Пуск: Программы > ForwardT Software > Tools > TitlePreview.
  - запустить исполнение файла  
~\SLTitlePreview\SLTitlePreview.exe,  
где ~ – полный путь к папке с ПО ForwardT Software.

Откроется окно программы SLTitlePreview



3. Если необходимо, произведите настройку программы SLTitlePreview: 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».

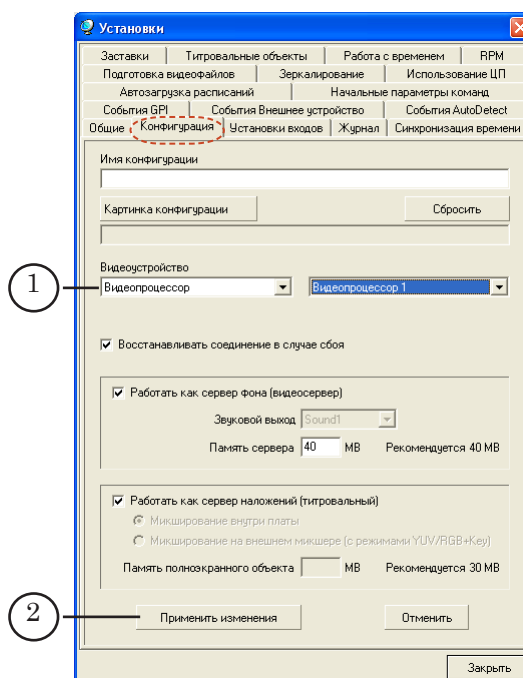
4. Запустите программу FDOnAir.



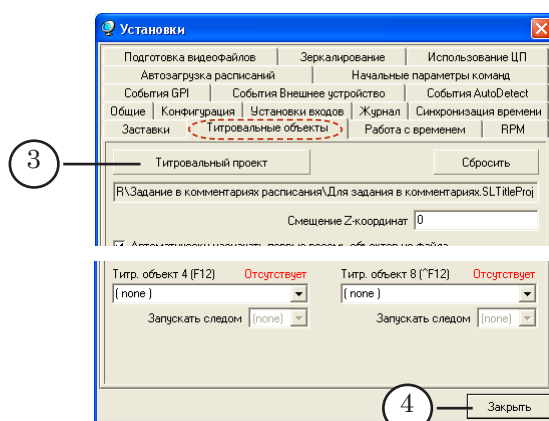
**Важно:** Запуск программы FDOnAir следует производить после запуска программы SLTitlePreview. Завершение работы программ следует производить в обратном порядке: сначала закрыть программу FDOnAir, затем SLTitlePreview.

5. В программе FDOnAir в окне Установки выполните следующие настройки:

- на вкладке Конфигурация: для параметра Видеоустройство установите значение Видеопроцессор (1);
- 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).

6. В программе FDO nAir составьте расписание:

- если в качестве задания для скрипта используются комментарии расписания, то добавьте в расписание комментарии;
- если скрипт-объект, работу которого вы собираетесь просматривать, предназначен для подтитровки конкретных видеороликов, то добавьте в расписание команды воспроизведения нужных видеофайлов.

7. Разрешите показ титров – для этого в главном окне FDO nAir нажмите кнопку F7 (5);



8. Включите титровальный объект со скриптом. Включить объект можно одним из следующих способов:

- используя кнопку для включения/отключения титровальных объектов, на которую назначен нужный скрипт-объект (6);
- добавив в расписание команду для включения титровального объекта (7);



9. В программе FDOOnAir запустите исполнение расписания.
10. Перейдите в окно программы SLTitlePreview для просмотра работы.

Подробную инструкцию по работе с программой SLTitlePreview см. в руководстве пользователя «FDOOnAir. Дополнительные разделы» раздел «Просмотр данных на мониторе компьютера без использования платы FD300. Программа SLTitlePreview»

## Правила использования скрипт-объектов

Для использования титровальных скрипт-объектов необходимо:

1. Ознакомиться с инструкцией по использованию объекта в руководстве пользователя.
2. Подготовить необходимые для настройки и работы скрипта файлы: файл-задание, файл с коллекцией 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.
  4. Сохранить титровальный проект.
4. В программе FDOOnAir:
  1. Загрузить подготовленный титровальный проект.
  2. Составить расписание, включить показ титров.
  3. Произвести запуск расписания.

## Файл подстановок

В некоторых титровальных объектах со скриптом допустимо 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.



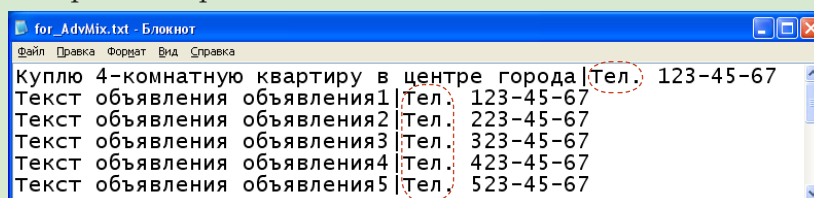
**Важно:**

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. руководство «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)» раздел «Типы титровальных элементов» пункт «Теги форматирования».

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

**1 в центре города.  222-33-44**

## Титровальные объекты со скриптом с открытым кодом

### **TSF\_Age – показ логотипов с информацией о возрастных ограничениях**

#### **1. Назначение**

Титровальный объект со скриптом TSF\_Age предназначен для вывода информации о возрастном ограничении для зрителей текущей передачи.



Принцип работы скрипт-объекта TSF\_Age:

- за некоторое время перед началом исполнения очередной команды воспроизведения видео (в расписании FDO nAir) скрипт получает информацию о видеофайле, который должен воспроизводиться;
- скрипт ищет SLIni-файл для этого видеофайла или общий SLIni-файл – default.SLIni (см. п. «2. SLIni-файл»);
  - если файл находится и в нем есть строка с записью о возрасте ограничения, то скрипт считывает ее и в начале исполнения команды воспроизведения выводит требуемый логотип с информацией о возрастных ограничениях;
  - если SLIni-файла нет, или в SLIni-файле нет информации о возрастных ограничениях, то скрипт ничего не выводит;



- время отображения логотипа с информацией о возрастных ограничениях задается пользователем.

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 (подробное описание см. в руководстве пользователя «FDO nAir. Дополнительные разделы» разд. «Файл настроек воспроизведения видеофайлов»).

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

Age = X+

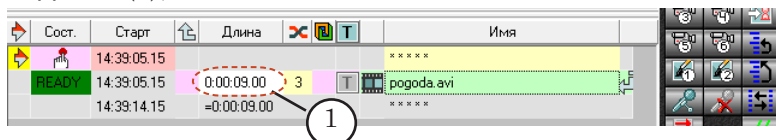
где:

- 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+.

Строку с записью о возрастном ограничении в SLIni-файл можно внести вручную, используя редактор Блокнот, или автоматически, используя утилиту TrimEditor.

Чтобы произвести запись о возрастном ограничении в SLIni-файл, используя утилиту TrimEditor, нужно выполнить следующие действия:

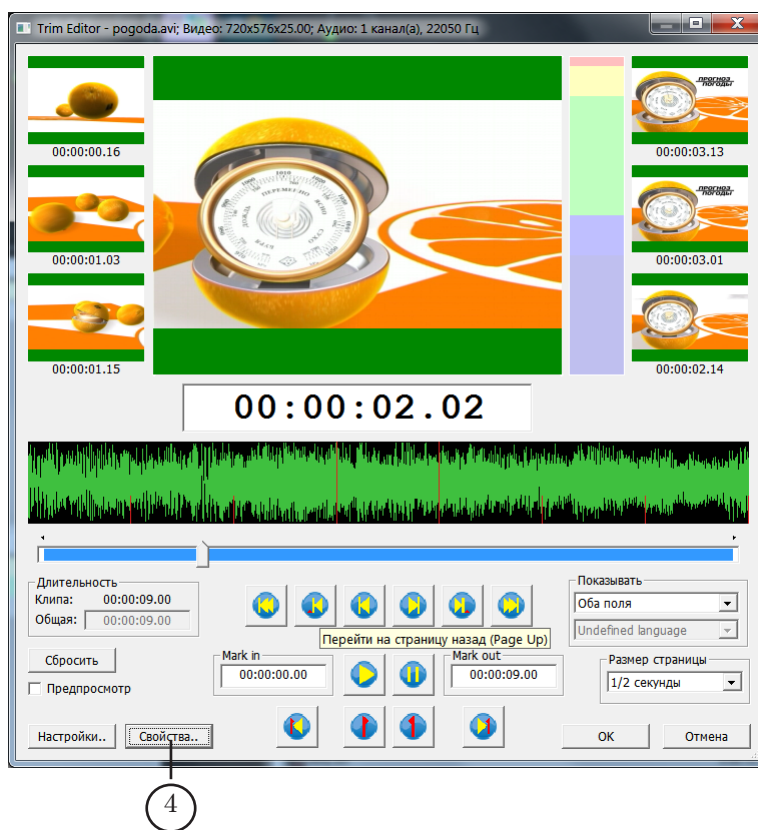
1. Запустить программу FDO nAir.
2. Вызвать TrimEditor:
  - для видеороликов, добавленных в расписание FDO nAir, вызов TrimEditor осуществляется щелчком ЛКМ в соответствующей строке расписания в поле Длина (1);



- для видеороликов, отображаемых в списке на файловой странице Фильмы (2), вызов утилиты осуществляется с использованием команды контекстного меню – TrimEditor (3). Контекстное меню открывается по щелчку ПКМ по имени видеофайла.



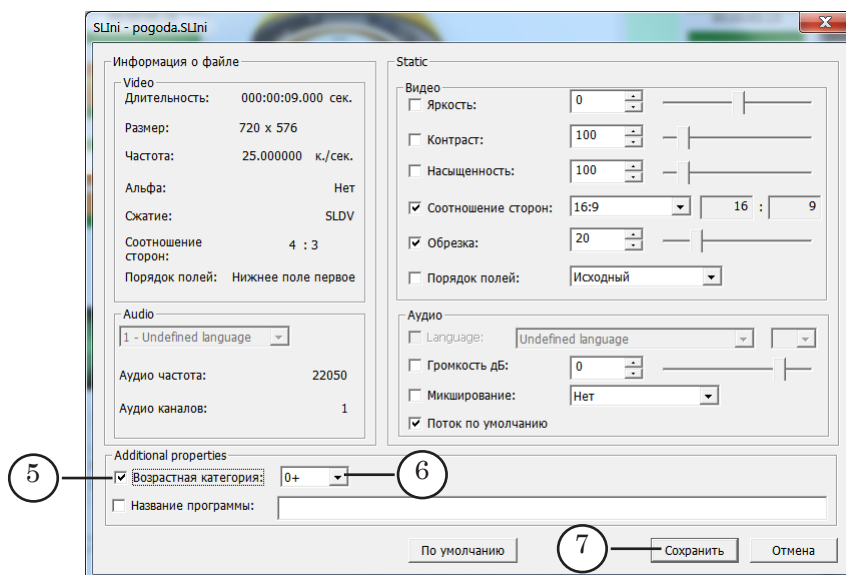
2. В открывшемся окне утилиты TrimEditor нажмите кнопку Свойства (4).





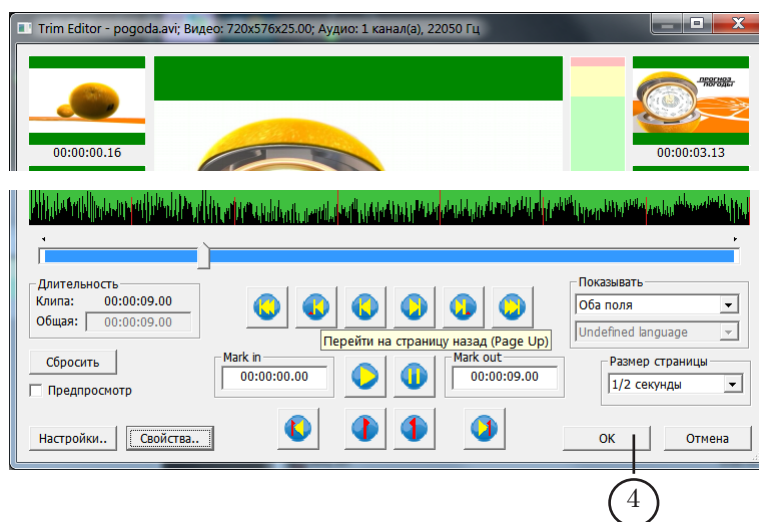
3. В открывшемся окне выполните следующие настройки:

- установите флажок Возрастная категория (5);
- в выпадающем списке (6) выберите возрастную категорию;



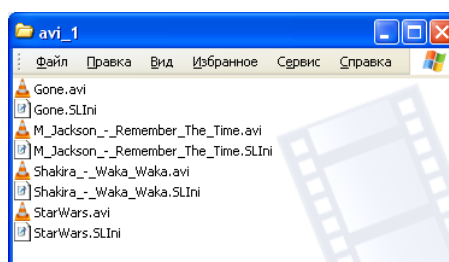
4. Закройте окно с сохранением выполненных настроек, нажав кнопку Сохранить (7).

5. Закройте окно TrimEditor, нажав кнопку ОК (8).



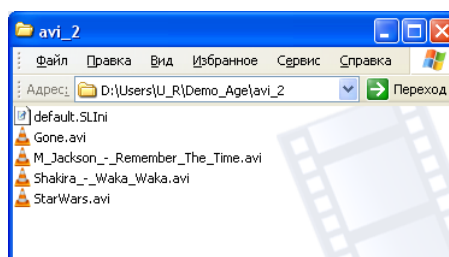
Существует два варианта использования SLIni-файлов:

- для конкретного видеофайла создается отдельный SLIni-файл. В этом случае имя SLIni-файла должно соответствовать имени видеофайла. SLIni-файл должен храниться в одной папке с видеофайлом. На рисунке показан пример папки, в которой для каждого видеофайла имеется свой SLIni-файл.



- для всех видеофайлов, 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 TSF\_Age – текстовый файл с расширением TXT.

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

Каждая строка файла имеет следующую структуру:

Запись\_o\_возрасте Разделитель Задание\_для\_вывода\_в\_титрах

где:

- Запись\_o\_возрасте – вариант значения параметра Age 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. Отно-



сительный 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

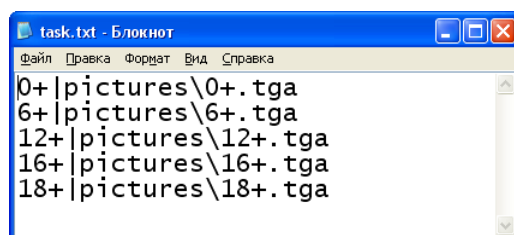
- текст – указывается текст для вывода в титрах.

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 TSF\_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 фоновое изображение (подложки). Размер и расположение этого титровального элемента следует учитывать, если требуется выводить подложку.



Имя	Тип	Назначение
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 TSF\_Age.

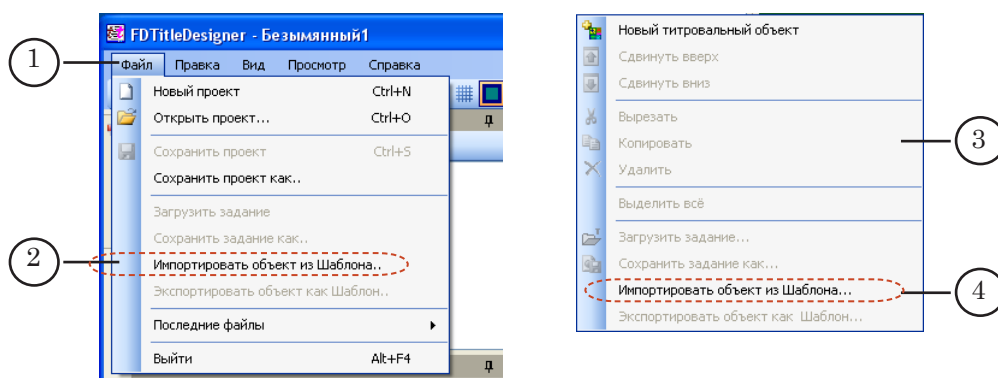
## 5. Порядок работы с объектом

### 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.

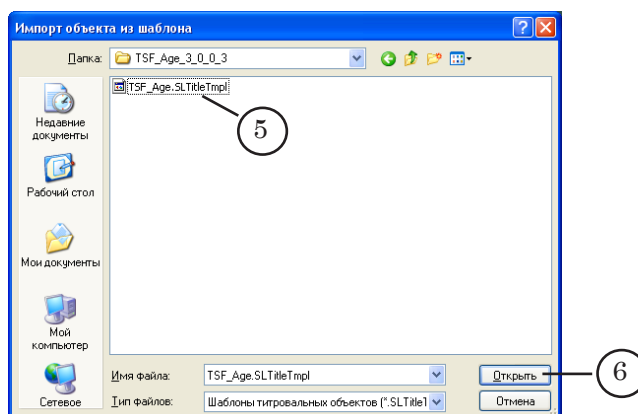
### 2. В программе FDTitlingDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом TSF\_Age.

### 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 FDTitlingDesigner, и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (4).

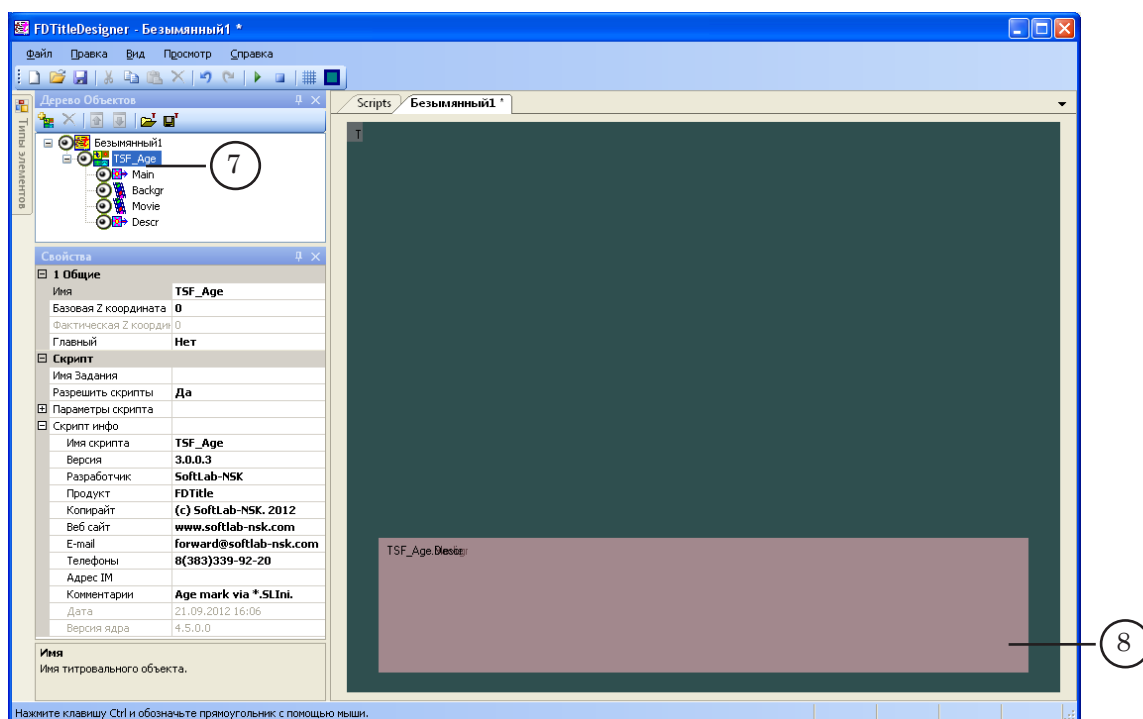




4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл TSF\_Age.SLTitleTpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



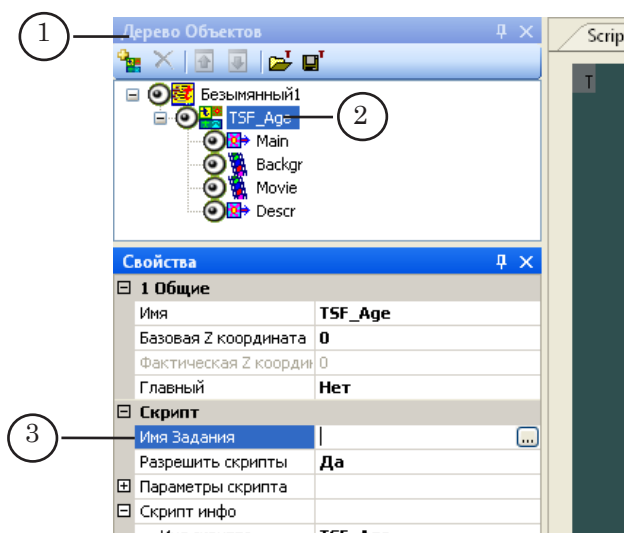
5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом TSF\_Age в титровальный проект:
  - в дереве объектов отобразится добавленный объект TSF\_Age (7) и его элементы;
  - на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта TSF\_Age. Сразу после загрузки все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



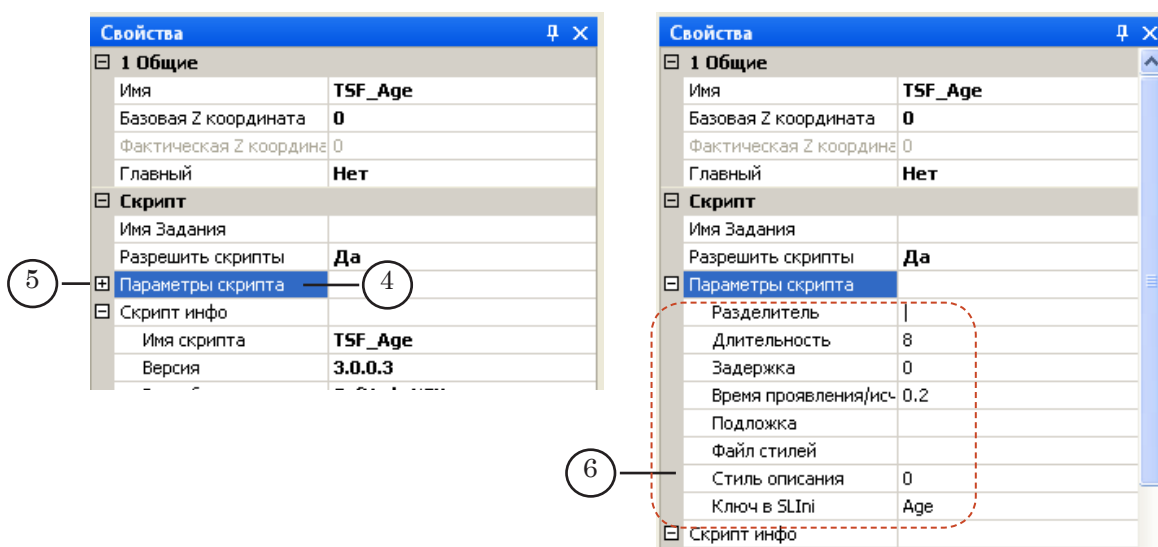


- ✓ **Важно:** Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.
- Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

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



7. В окне Свойства в строке Имя Задания (3) укажите имя файла-задания.
8. Если список Параметры скрипта (4) свернут, то раскройте его, нажав значок ▢ (5).



9. Задайте значения параметров скрипта (6):
- Разделитель – символ-разделитель, используемый в файле-задании (см. пункт «3. Файл-задание»)



- **Длительность** – длительность отображения данных (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 параметров);
- **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;
- **Стиль описания** – индекс стиля в файле с коллекцией стилей, используемого для оформления текста в титрах (нумерация стилей начинается с 0) (не обязательных параметров);
- **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.

10. Если в файле-задании скрипта имеются записи для вывода видеороликов, то произведите настройку титровального элемента Movie (1) – задайте размер, расположение и, если требуется, произведите настройку других, доступных для редактирования, параметров.



**Совет:** Подробное описание свойств титровальных элементов разных типов см. в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)» раздел «Типы титровальных элементов».

11. Если в файле-задании скрипта имеются записи для вывода графических файлов или текста, то произведите настройку титровального элемента Descr – задайте размер, расположение и, если требуется, произведите настройку других, доступных для редактирования, параметров.

12. Если планируется использовать фоновое изображение, то произведите настройку титровального элемента Backgr – задайте размер, расположение и, если требуется, произведите настройку других, доступных для редактирования, параметров.

12. Сохраните проект.



## 6. Предварительный просмотр

Для осуществления предварительного просмотра работы скрипт-объекта `TSF_Age` необходимо запустить исполнение расписания в программе `FDOnAir`. Просмотр можно производить в окне программы `FDPreview` или `SLTitlePreview`.

Описание порядка действий см. в разд. «Общие сведения», пункт «Предварительный просмотр».

## TSF\_MClip – подтитровка музыкальных клипов

### 1. Назначение

Титровальный объект со скриптом TSF\_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 TSF\_MClip использует информацию, получаемую от программы FDO nAir, – 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 TSF\_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 TSF\_MClip не производится.

В одном титровальном проекте допускается использование нескольких титровальных объектов со скриптом TSF\_MClip. При добавлении нескольких объектов к их именам автоматически добавляются индексы: TSF\_MClip, TSF\_MClip\_0, TSF\_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 TSF\_MClip: один – для вывода текста, другой – изображения.

1 — Shakira  
Waka Waka



Для загрузки в титровальный проект скрипт-объекта TSF\_MClip используется файл-шаблон TSF\_MClip.SLTitleTmpl.

## 2. Источники данных для скрипта

Информацию о том, какие данные загружать в титровальные элементы объекта во время показа конкретного видеоролика, скрипт TSF\_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 TSF\_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))

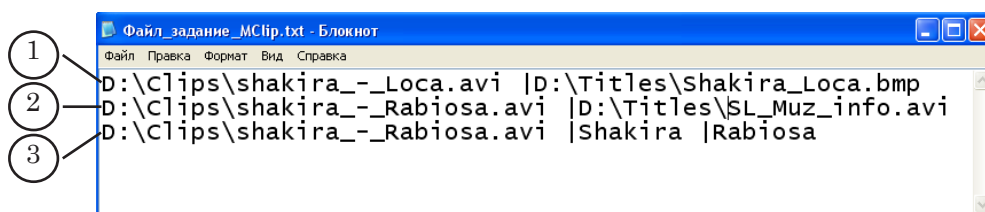
Текстовые строки могут содержать теги форматирования. Подробную информацию об использовании тегов см. в руководстве пользователя «FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов» раздел «Типы титровальных элементов» пункт «Теги форматирования».

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 TSF\_MClip.

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
	14:32:27.79		shakira_-_Loca.avi
	14:35:10.39		// mclipinfo D:\Users\U_R\Title_tasks\SL_Muz_info.avi
	14:35:10.39	0:02:51.00 0.10	shakira_-_Rabiosa.avi
	14:38:01.39		// mclipinfo Shakira\Waka\Waka
	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. в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)» раздел «Типы титровальных элементов» пункт «Теги форматирования».



### 3. Титровальные элементы объекта

#### 3.1. Перечень элементов

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

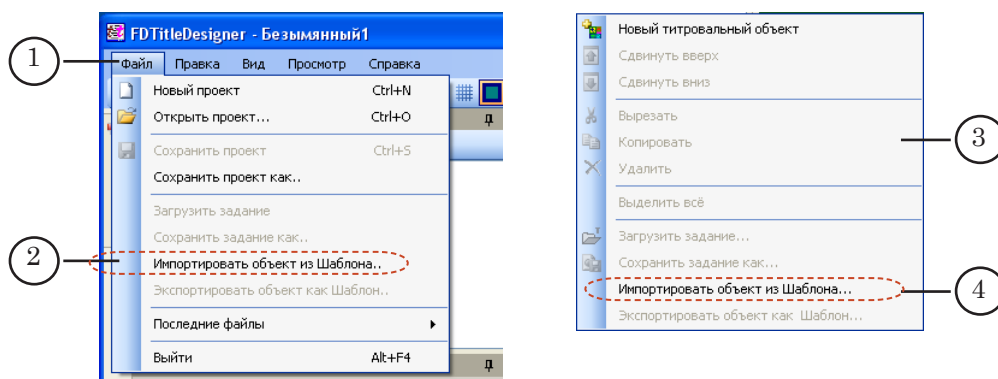
Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент, используется скриптом во время работы. Изменение размера и расположения титровального элемента никак не влияет на работу скрипта и отображение информации в титрах. Рекомендуем не изменять значения свойств этого элемента, установленные по умолчанию, кроме 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

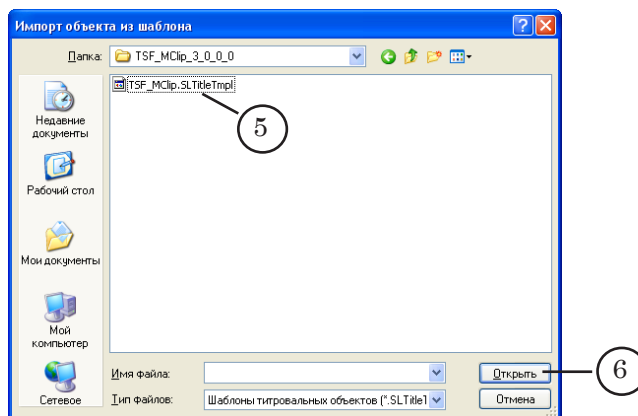
Пользователь может произвольно изменять размер и расположение каждого из титровальных элементов скрипта объекта TSF\_MClip.

### 4. Порядок работы с объектом

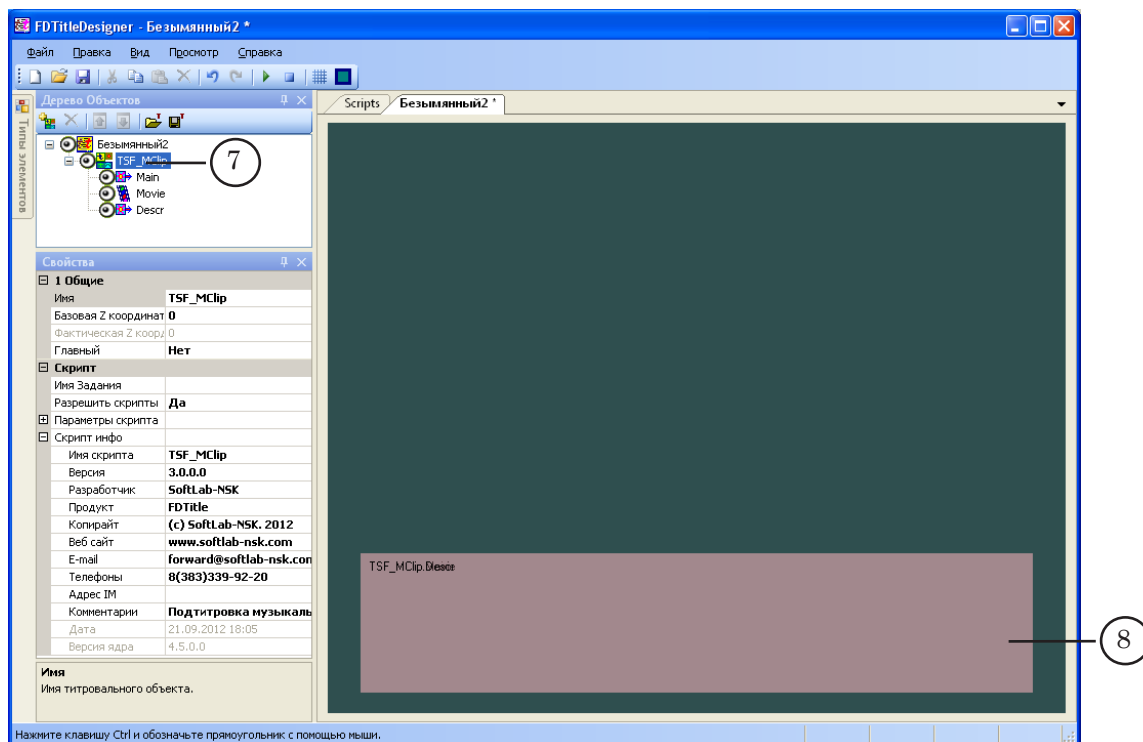
- Предварительная подготовка:
  - если необходимо, подготовьте файл-задание для скрипта (см. п. «2.1. Файл-задание»);
  - если в источнике данных имеются записи для вывода текста, то подготовьте файл со стилями оформления текста (\*.efc). Описание создания файла с коллекцией стилей см. в руководстве пользователя «[ForwardTitling. Графический редактор](#)».
- В программе FDTITLEDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом TSF\_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 TSF\_MClip.SLTitleTpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



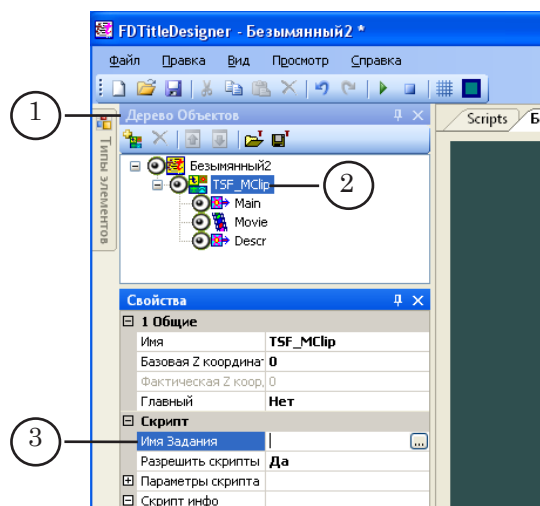
5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом TSF\_MClip в титровальный проект:
- в дереве объектов отобразится добавленный объект TSF\_MClip (7) и его элементы;
  - на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта TSF\_MClip. Сразу после загрузки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

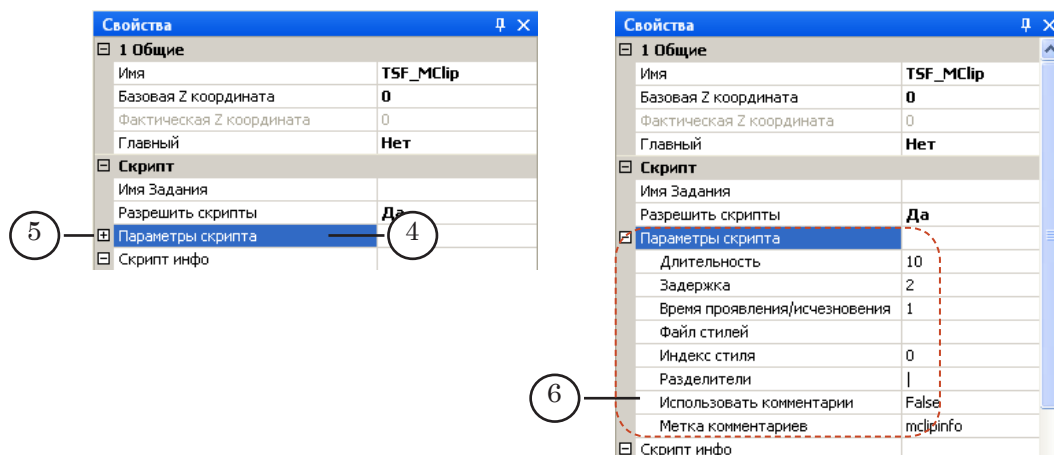
Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

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



9. Задайте значения параметров скрипта (6):

- **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 п. «2. Источники данных для скрипта».

Подробную информацию об использовании тегов см. в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)»



раздел «Типы титровальных элементов» пункт «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** и произведите его настройку – задайте размер, позицию и, если требуется, произведите настройку других, доступных для редактирования, параметров.



**Совет:** Подробное описание свойств титровальных элементов разных типов см. в руководстве пользователя [«FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов»](#) раздел «Типы титровальных элементов».

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 – задайте размер, позицию и, если требуется, произведите настройку других, доступных для редактирования, параметров.



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

12. Сохраните проект.



---

## 5. Предварительный просмотр

В программе FDTitleDesigner невозможно осуществить предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом TSF\_MClip, так как для работы скрипта необходимы данные от программы FDO nAir.

Для осуществления предварительного просмотра работы данного скрипт-объекта необходимо запустить исполнение расписания в программе FDO nAir; просмотр можно производить в окне программы FDPreview или SLTitlePreview.

Описание порядка действий см. в разд. «Общие сведения», пункт «Предварительный просмотр».

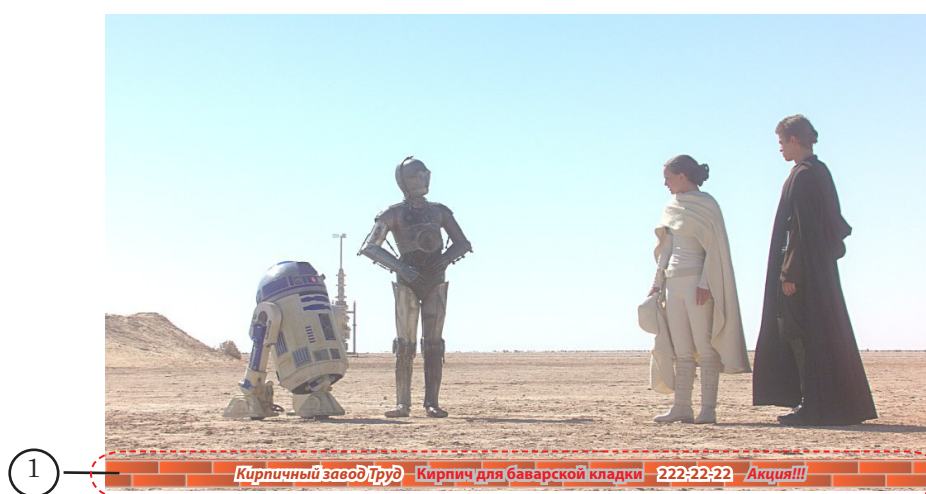


## TSF\_AdvMix – вывод рекламных объявлений разных типов, бегущей строки с останавливающимся текстом

### 1. Назначение

Титровальный объект со скриптом TSF\_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 TSF\_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 TSF\_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 TSF\_AdvMix не производится.

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

Длительность показа объявлений:

- картинок – задаётся пользователем;

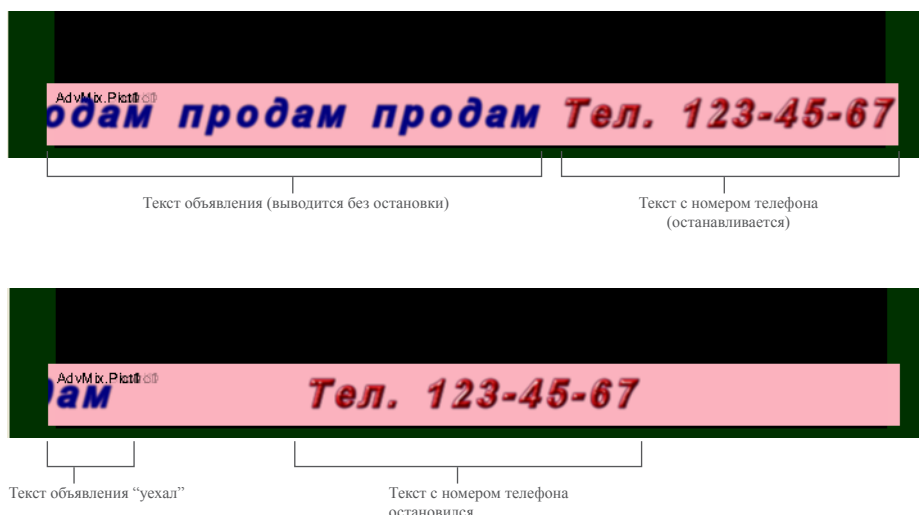


- видеороликов – соответствует длительности видео;
- останавливающегося текста бегущей строки – задается пользователем.

Скрипт-объект TSF\_AdvMix аналогичен скрипт-объектам TSF\_AdvMixPS и TSF\_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 TSF\_AdvMix использует файл-задание.

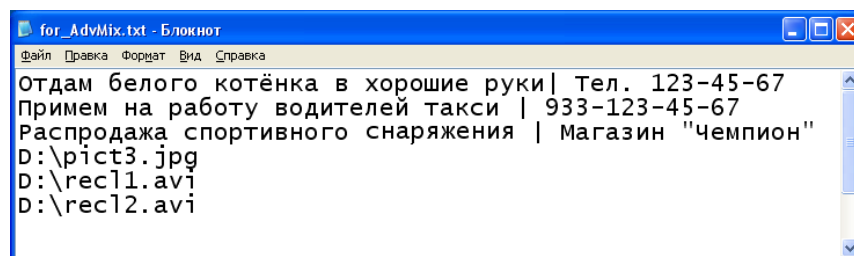
Файл-задание для скрипта TSF\_AdvMix – текстовый файл с расширением TXT.

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. в руководстве пользователя [«FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов»](#) раздел «Типы титровальных элементов» пункт «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 TSF\_AdvMix, и указаны их тип и назначение.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент, используется скриптом во время работы
Movie0, Movie1	АнимЛого	Вывод видео
Crawl0, Crawl1	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, Crawl0 и Crawl1 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 TSF\_AdvMix: при запуске исполнения скрипта размеры и расположение всех титровальных элементов автоматически устанавливаются такими, как у титровального элемента Main.

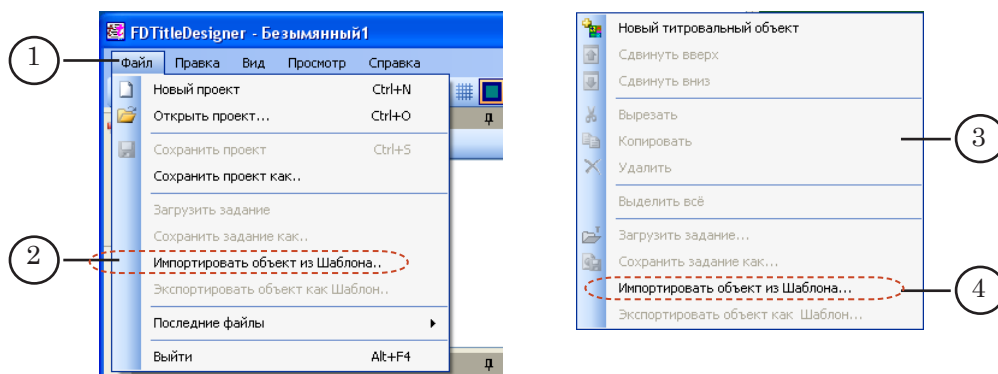
## 5. Порядок работы с объектом

- 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

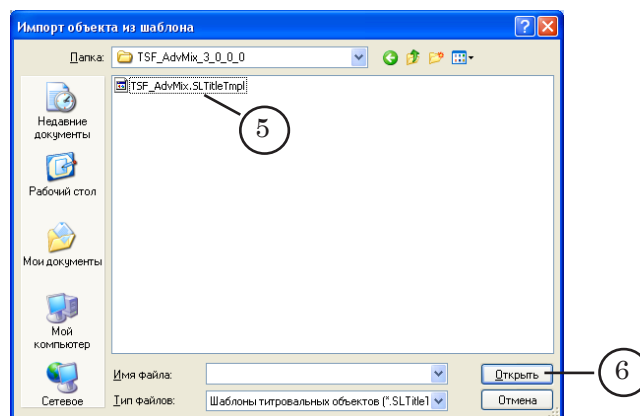


требуется добавить титровальный объект со скриптом TSF\_AdvMix.

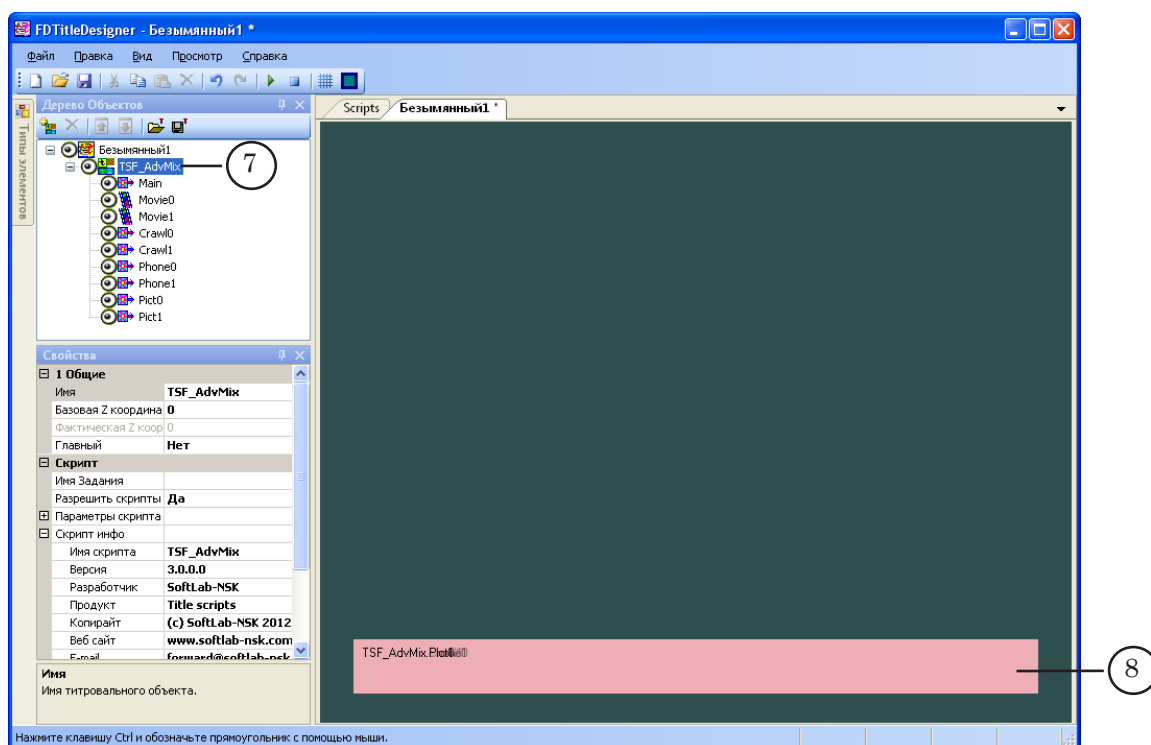
3. Для загрузки титровального объекта со скриптом в проект выполните одно из следующих действий:
  - в меню Файл (1) выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (2);
  - вызовите контекстное меню (3), щелкнув ПКМ на панели Дерево объектов FDTITLEDesigner, и выберите команду Импортировать объект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



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

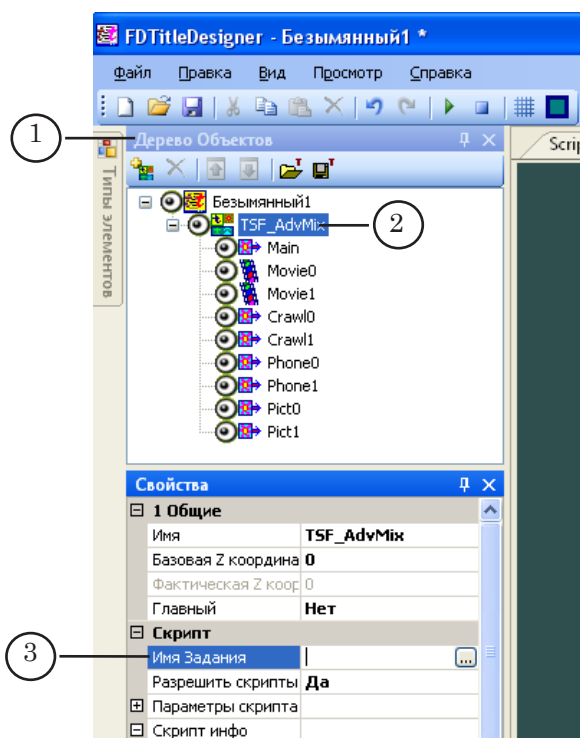



5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом в титровальный проект:
  - в дереве объектов отобразится добавленный объект TSF\_AdvMix (7) и его элементы;
  - на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта TSF\_AdvMix. Сразу после загрузки все титровальные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

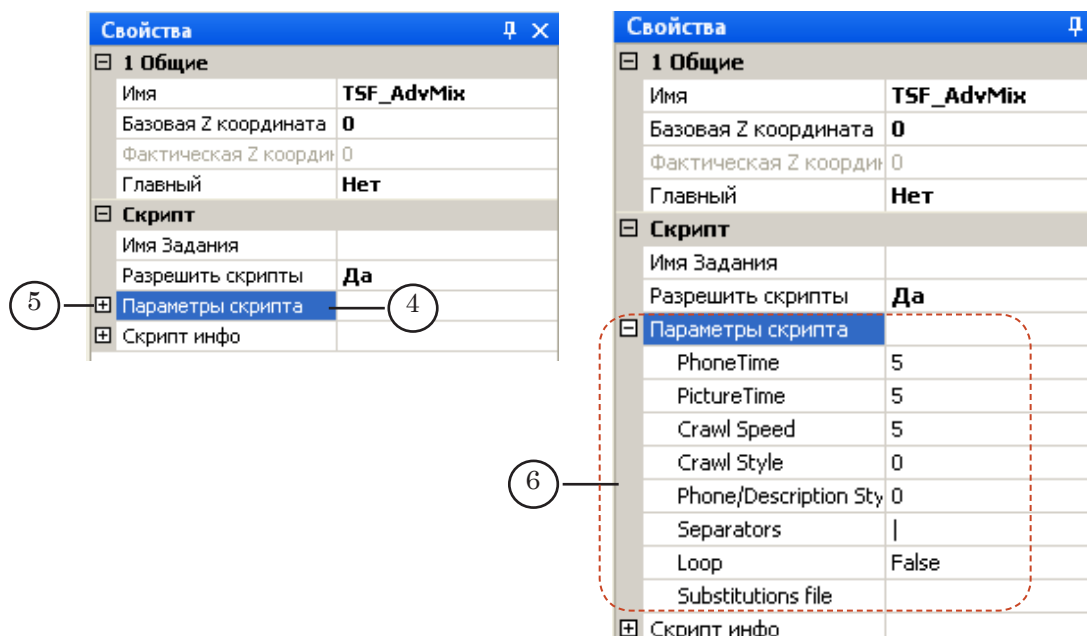


**Важно:** Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.  
Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

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





9. Задайте значения параметров скрипта (6):

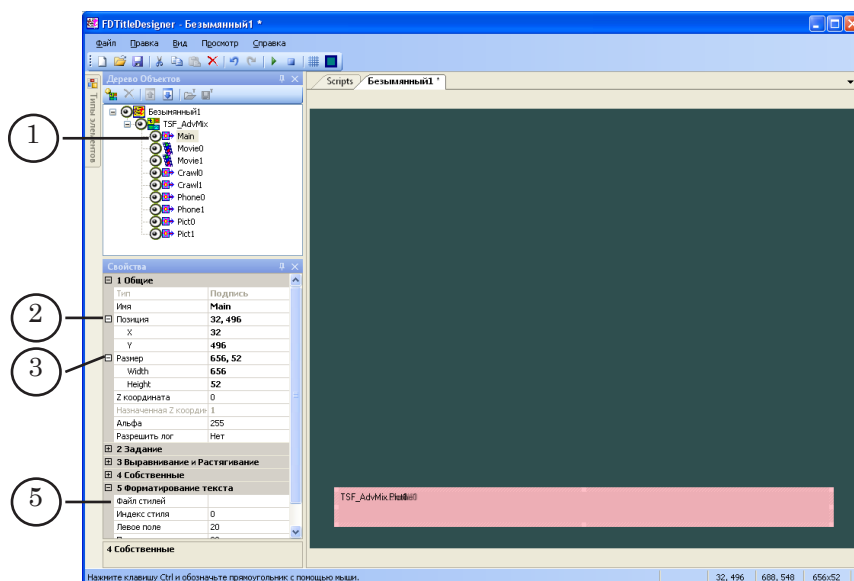
- Phone Time – длительность отображения останавливаемой части текста бегущей строки (например, номера телефона, секунды);
- Picture Time – длительность показа картинок (секунды);
- Crawl Speed – скорость бегущей строки (пикселей за кадр);
- Crawl Style – индекс стиля для оформления неостанавливающегося 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 TSF\_AdvMix, необходимо задать размер и расположение титровального элемента Main.



**Важно:** При запуске исполнения скрипта размеры и расположение всех титровальных элементов объекта TSF\_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.



**Совет:** 1. Подробное описание свойств титровальных элементов разных типов см. в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)» раздел «Типы титровальных элементов».

2. 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.



**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 записи для вывода бегущей строки. С помощью этих элементов производится вывод неостанавливающегося текста бегущей строки.



**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.



**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 TSF\_AdvMix можно осуществить в окне программы FDTITLEDesigner в режиме предварительного просмотра титровального проекта.

Описание порядка действий см. в разд. «Общие сведения», пункт «Предварительный просмотр».



## TSF\_AdvMixPS – вывод рекламных объявлений разных типов

### 1. Назначение

Титровальный объект со скриптом TSF\_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 TSF\_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 TSF\_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 TSF\_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 TSF\_AdvMixPS аналогичен скрипт-объектам TSF\_AdvMix и TSF\_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 «TSF\_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 TSF\_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 TSF_AdvMixPS
Movie0, Movie1	АнимЛого	Вывод видео
Crawl0, Crawl1	Подпись	Вывод неостанавливающегося текста бегущей строки
Phone0, Phone1	Подпись	Вывод останавливающегося текста бегущей строки
Pict0, Pict1	Подпись	Вывод картинок



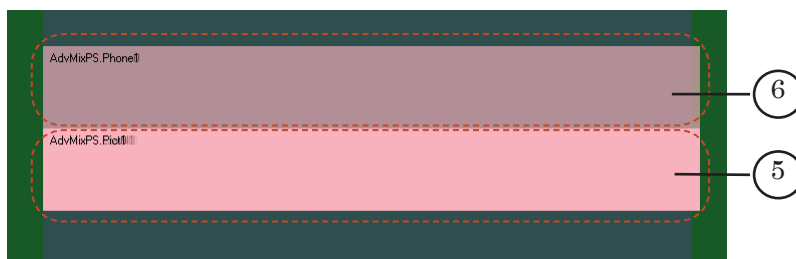
**Совет:** Для «парных» титровальных элементов, таких как Movie0 и Movie1, Crawl0 и Crawl1 и т. д. рекомендуем производить абсолютно одинаковые настройки.

### 4.2. Размер и расположение

Сразу после запуска исполнения скрипта размеры всех титровальных элементов скрипт-объекта TSF\_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 «TSF\_AdvMix – вывод рекламных объявлений, бегущей строки с останавливающимся текстом», пункт «5. Порядок работы с объектом».

## 6. Предварительный просмотр

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

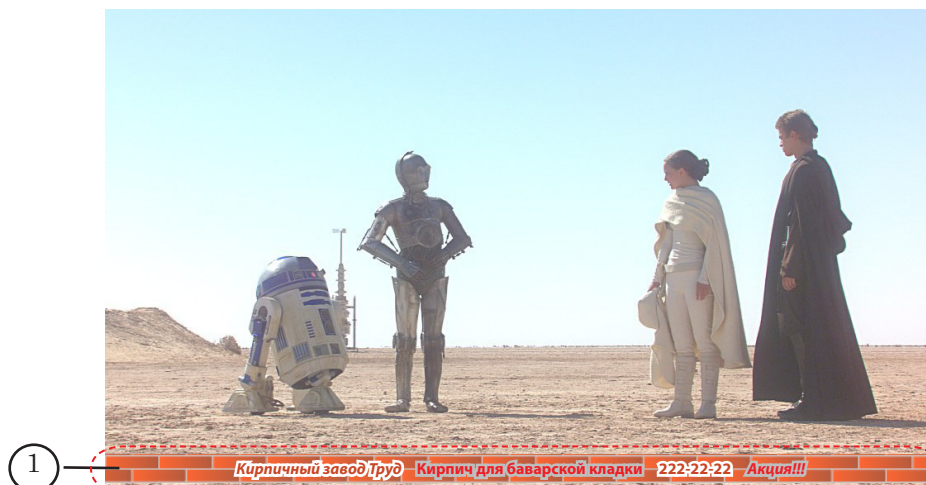
Описание порядка действий см. в разд. «Общие сведения», пункт «Предварительный просмотр».

## TSF\_AdvMixPS2 – вывод рекламных объявлений разных типов

### 1. Общие сведения

Титровальный объект со скриптом TSF\_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 TSF\_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 TSF\_AdvMixPS2 аналогичен скрипт-объектам TSF\_AdvMix и TSF\_AdvMixPS. Отличие заключается в способе вывода бегущих строк с отдельным останавливающимся текстом.



## 2. Бегущая строка с отдельным останавливающимся текстом

В скрипт-объекте TSF\_AdvMixPS2 останавливающийся текст выводится в отдельной строке (1).



В отличие от скрипт-объекта TSF\_AdvMixPS в скрипт-объекте TSF\_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 TSF\_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 «TSF\_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 TSF\_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
Crawl0, Crawl1	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, Crawl0 и Crawl1, 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.

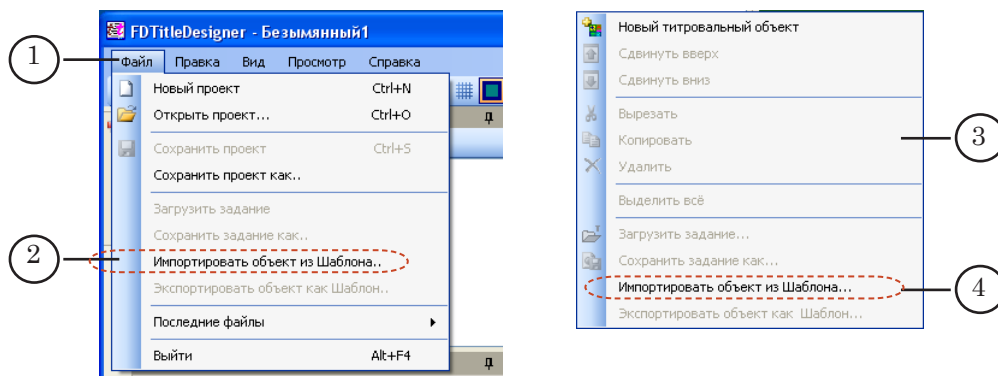
Размер и расположение титровального элемента Phone0 определяют размер и расположение титровального элемента Phone1.

## 5. Порядок работы с объектом

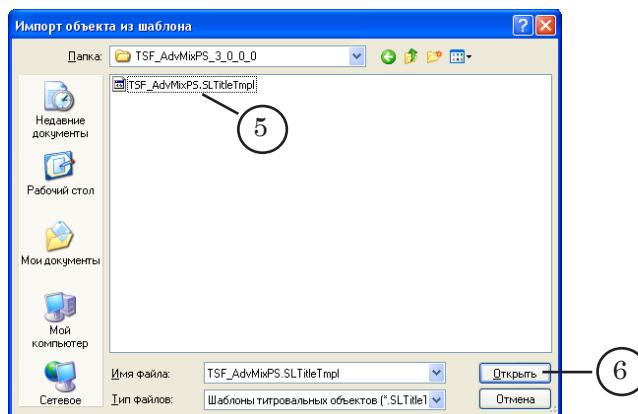
- Предварительная подготовка:
  - подготовьте файл-задание для скрипта;
  - если в файле-задании имеются строки с заданиями для вывода бегущей строки, то подготовьте файл со стилями оформления текста (\*.efc). Описание создания файла с коллекцией стилей см. в руководстве пользователя «[ForwardTitling. Графический редактор](#)».
- В программе FDTITLEDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом TSF\_AdvMixPS2.



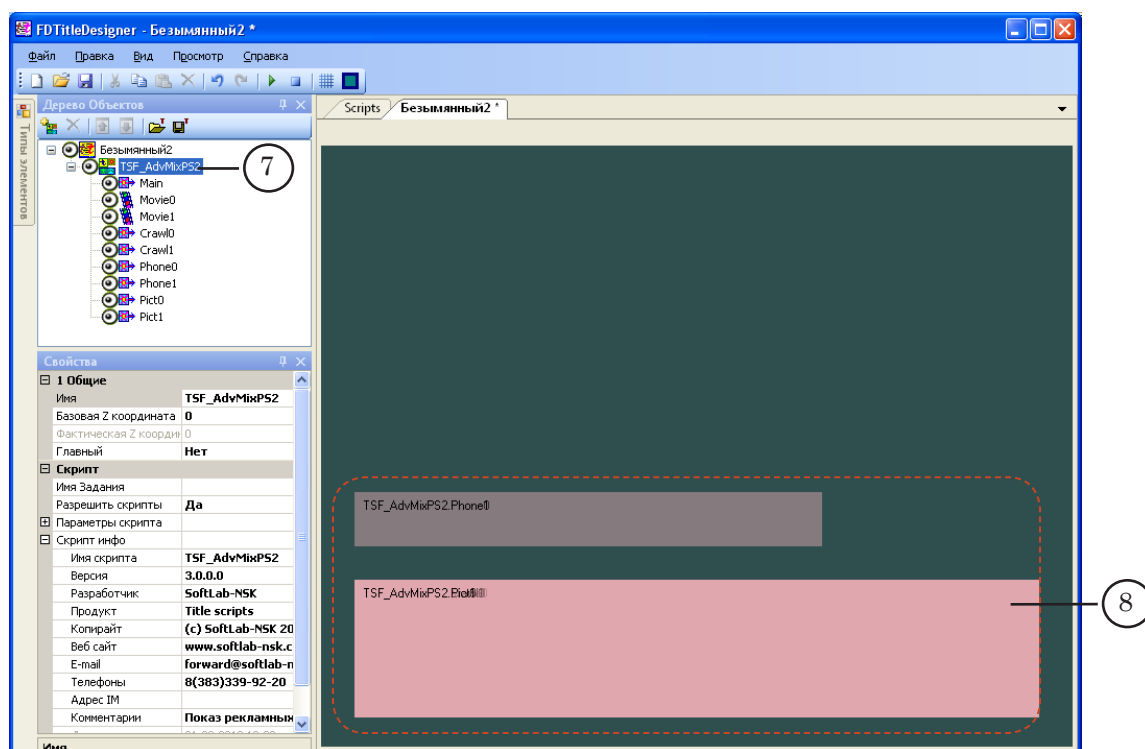
3. Для загрузки титровального объекта со скриптом в проект выберите в меню Файл (1) команду Импортировать объект из Шаблона... (2) или вызовите контекстное меню (3), щелкнув ПКМ на панели Дерево объектов FDTITLEDesigner, и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (4).



4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл TSF\_AdvMixPS2.SLTitleTpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



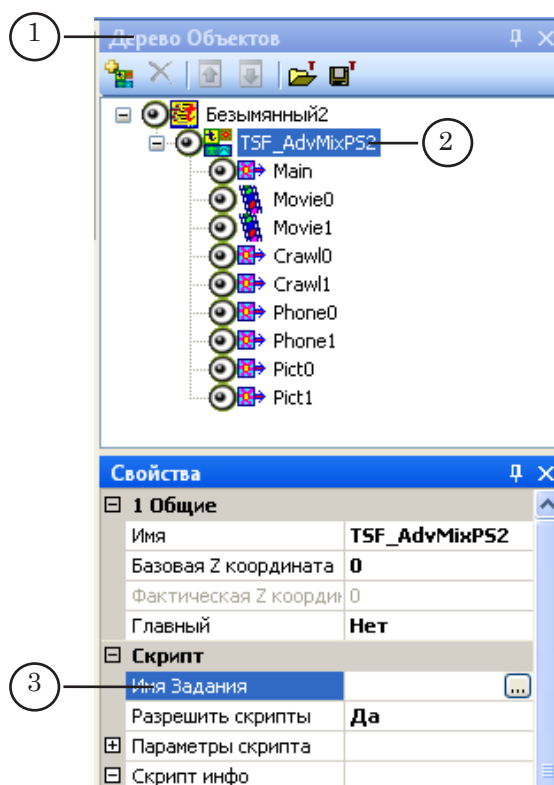
5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом в титровальный проект:
  - в дереве объектов отобразится добавленный объект TSF\_AdvMixPS2 (7) и его элементы;
  - на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта TSF\_AdvMixPS2. Сразу после загрузки 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.

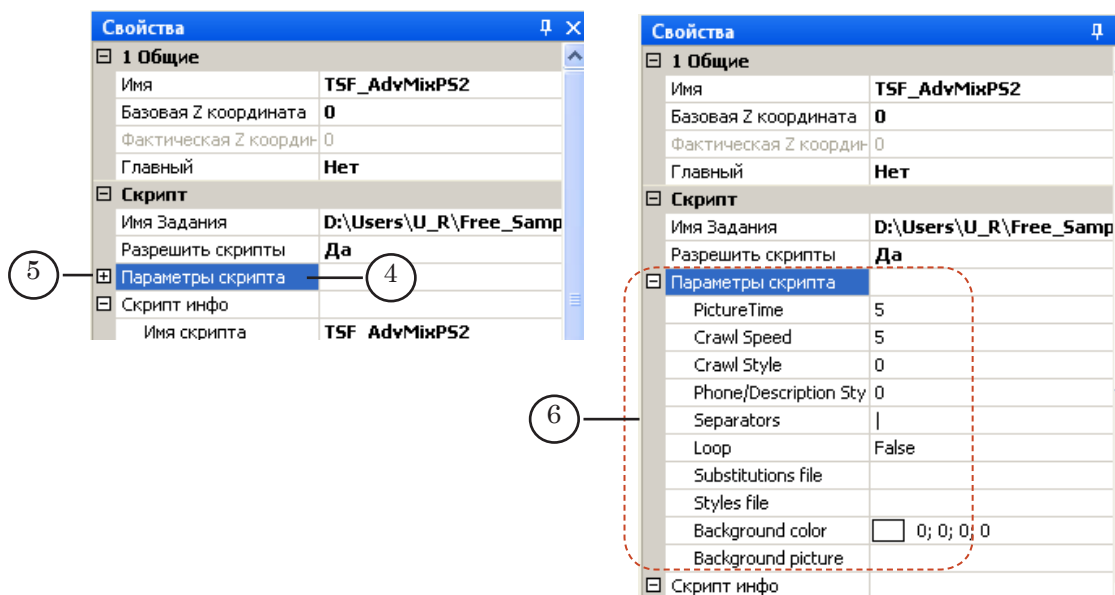
Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

- Чтобы приступить к настройке параметров скрипта, в окне Дерево Объектов (1) щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом TSF\_AdvMixPS2 (2).



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

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





9. Задайте значения параметров скрипта (6):

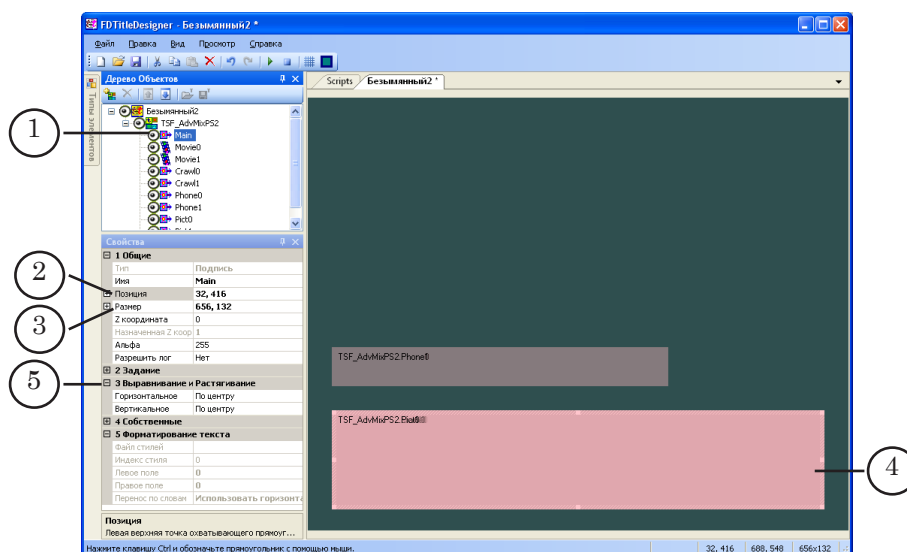
- Picture Time – длительность показа картинок (секунды);
- Crawl Speed – скорость бегущей строки с текстом объявления (пикселей за кадр);
- Crawl Style – индекс стиля для оформления текста бегущей строки с текстом объявления;
- Phone/Description Style – индекс стиля для оформления останавливающегося 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 TSF\_AdvMixPS2, необходимо задать размер и расположение титровального элемента Main.



**Важно:** При запуске исполнения скрипта размеры и расположение всех титровальных элементов объекта TSF\_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 (5) титровального элемента Main настройте ее расположение.

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

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



**Совет:** 1. Подробное описание свойств титровальных элементов разных типов см. в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)» раздел «Типы титровальных элементов».

2. 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.



**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 записи для вывода бегущей строки; элементы предназначены для вывода неостанавливающегося текста бегущей строки.



**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.

Титровальные элементы Phone0 и Phone1 используются, если в файле-задании имеются записи для вывода бегущей строки; элементы предназначены для вывода останавливающегося текста бегущей строки.



**Важно:** Если одноименным свойствам титровальных элементов Phone0 и Phone1 задать разные значения, то при выводе объявлений способ отображения останавливающегося текста будет чередоваться – то в соответствии с настройками одного элемента, то другого.

17. Сохраните проект.

## 6. Предварительный просмотр

Предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом TSF\_AdvMixPS2 можно осуществить в окне программы FDTITLEDesigner в режиме предварительного просмотра титровального проекта.

Описание порядка действий см. в разд. «Общие сведения», пункт «Предварительный просмотр».

## TSF\_Announce – вывод анонса

### 1. Назначение

Титровальный объект со скриптом TSF\_Announce предназначен для вывода анонса – предварительной информации о следующей передаче; так же объект может использоваться для вывода информации о возрастных ограничениях.



Скрипт-объект TSF\_Announce производит вывод данных во время исполнения в расписании FDO nAir команд воспроизведения видеороликов (movie) или видео с видеовхода (videoN).

Вывод данных производится один раз в течение исполнения одной команды расписания. Время начала вывода анонса задается через отступ от начала или от конца исполнения команды. Длительность показа задается пользователем.

Информация для вывода в анонсе может быть представлена в виде:

- графического файла;
- видеоролика;
- текста.

Принцип работы: за некоторое время до начала исполнения очередной команды воспроизведения скрипт TSF\_Announce получает от FDO nAir информацию об имени видеофайла, который будет воспроизводиться (если это команда movie), и длительности исполнения команды. Вывод анонса производится во время исполнения тех команд расписания, для которых у скрипта имеются задания – записи в файле-задании или в комментариях в расписания FDO nAir.



## 2. Источники данных для скрипта

### 2.1. Общие сведения

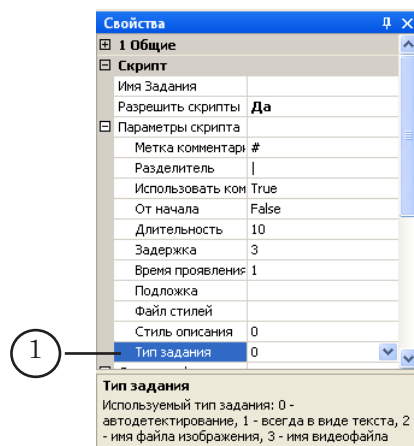
Скрипт TSF\_Announce может использовать следующие источники данных:

- 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.

Способ записи данных в источнике зависит от настройки параметра Тип задания скрипт-объекта.



Параметру Тип задания могут быть присвоены следующие значения:

- 1 – текст. Это значение следует устанавливать, если с помощью скрипт-объекта планируется выводить только текст;
- 2 – графический файл. Это значение следует устанавливать, если с помощью скрипт-объекта планируется выводить данные только из графических файлов. В этом случае в строках с заданиями имена графических файлов указываются без расширения. Например, для вывода данных из файла picture.jpg в строке с заданием надо записать имя без расширения, т. е. pictute (примеры заданий см. в пп. 2.2 и 2.3);
- 3 – видеофайл. Это значение следует устанавливать, если с помощью скрипт-объекта планируется выводить данные из только видеофайлов. В этом случае в строках с заданиями для имени видеофайлов, которые должны выводиться в титрах, указываются без расширения. (примеры см. в пп. 2.2 и 2.3);



- 0 – в этом случае скрипт определяет тип задания автоматически. Если в задании для скрипта имеются записи для вывода данных из графических или видеофайлов, то в строке с заданием имя файла обязательно должно быть указано с расширением. Значение 0 следует задавать, если с помощью скрипт-объекта планируется выводить данные разных типов – из графических, видеофайлов либо текст;

## 2.2. Файл-задание

Файл-задание для скрипта TSF\_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 TSF\_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, какое значение задано для параметра скрипта Тип задания и какого типа данные надо загрузить в скрипт-объект:
  - изображение – указывается абсолютный или относительный путь к графическому файлу. Относительный путь указывается относительно места расположения файла-задания скрипта.

Пример строки:

а) значение параметра Тип задания – 0

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

Полный путь к видеофайлу, на фоне которого должен выводиться анонс      Разделитель      Полный путь к графическому файлу с анонсом

б) значение параметра Тип задания – 2

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

в) если файл-задание скрипта, фоновый видеофайл и графический файл лежат в одной папке и Тип задания – 2, то строка с заданием будет



иметь вид:



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

Пример строки:

а) значение параметра Тип задания – 0



б) значение параметра Тип задания – 3:

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

в) если файл-задание скрипта, фоновый видеофайл и видеофайл для вывода в титрах лежат в одной папке, и Тип задания – 3, то строка с заданием может иметь вид:



- 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:



(см. рис. ниже, (3))

Текстовые строки могут содержать теги форматирования. Подробную информацию об использовании тегов см. в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)» раздел «Типы титровальных элементов» пункт «Теги форматирования».

Пример строки с тегами форматирования:

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

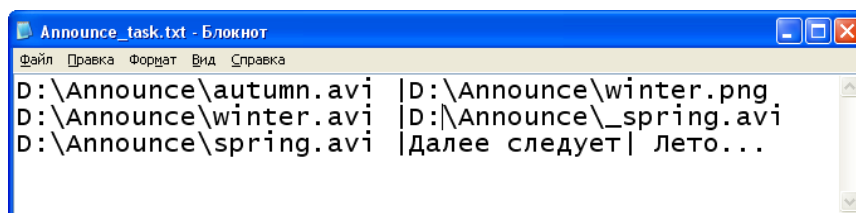
в данном примере с помощью тегов <St1> и <St4> задаются стили оформления текста (стили бе-



рутся 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.



### 2.3. Комментарии в расписании FDO nAir

В расписании строка с комментарием, содержащим задание для скрипт-объекта TSF\_Announce, должна стоять непосредственно перед той командой воспроизведения видео, во время которой 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, заданный пользователем при настройке скрипта в программе FDT i tleDesigner в параметре Метка комментариев. В приведенных ниже примерах в качестве метки комментариев используется символ «#».
- Пробел – пробел.
- Задание\_для\_вывода\_анонса – задание для вывода анонса. Правила написания задания зависят от того, какое значение задано для параметра скрипта Тип задания (см. п. 2.1) и какого типа данные надо загрузить в скрипт-объект:
  - изображение – в задании указывается абсолютный или относительный путь к графическому файлу. Что нужно сделать, чтобы использовать в комментариях относительные пути к файлам, описано в п. «2.4. Использование относительных путей в комментариях»

Пример строки комментария:

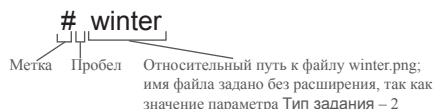
а) значение параметра Тип задания – 0

# D:\Announce\winter.png

Метка Пробел Полный путь к файлу, значение параметра Тип задания – 0



#### б) значение параметра Тип задания – 2



- видео – в задании указывается абсолютный или относительный путь к видеофайлу. Имя файла указывается с расширением или без, в зависимости от значения параметра Тип задания.

Пример строки комментария:

# D:\TSF\_Announce\spring.avi;

- 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. в руководстве пользователя «FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов» раздел «Типы титровальных элементов» пункт «Теги форматирования».

На рисунке показан пример расписания, в котором задания для скрипта TSF\_Announce заданы в строках комментариев.

	12:01:48.29				T // # Далее: летний день...
READY	12:01:48.29	0:00:47.32	0.10	T	Spring.avi
	12:02:35.61			T //	# Далее: Утренние новости
	12:02:35.61	0:00:19.24	0.10	T	Summer.avi
	12:02:54.85			T //	# Далее: Осенние зарисовки...
READY	12:02:54.85	0:10:01.00	0.10	T	Утренние новости
	12:12:55.75	0:00:49.40	0.10	T	Autum.avi

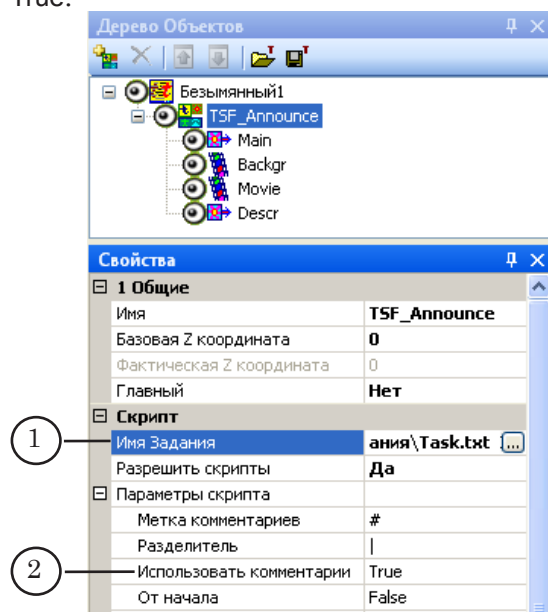
## 2.4. Использование относительных путей в комментариях

Для использования в комментариях относительных путей к файлам необходимо:

- создать пустой файл с расширением \*.txt;
- сохранить созданный файл в папку, в которой хранятся файлы с данными для вывода в титрах;
- в FDTitleDesigner указать созданный файл в качестве значения свойства Имя Задания (1). при этом для параметра скрипта Использовать комментарии (2)



должно быть установлено значение True.



- в комментариях относительные пути к файлам, предназначенным для загрузки в титровальные элементы скрипт-объекта TSF\_Announce, следует указывать относительно расположения файла-задания.

### 3. Титровальные элементы объекта

#### 3.1. Перечень элементов

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

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент, используется скриптом во время работы
Backgr	АнимЛого	Вывод фонового изображения (подложки)
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 TSF\_Announce.



## 4. Порядок работы с объектом

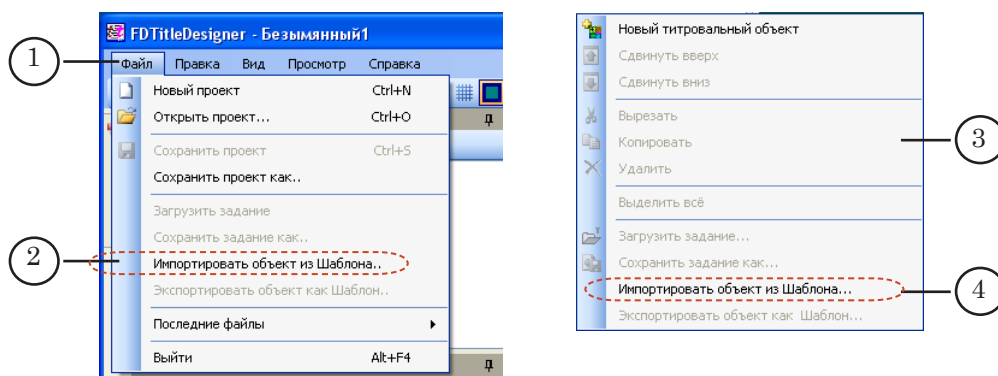
### 1. Предварительная подготовка:

Перед настройкой скрипт-объекта TSF\_Announce необходимо подготовить следующие файлы:

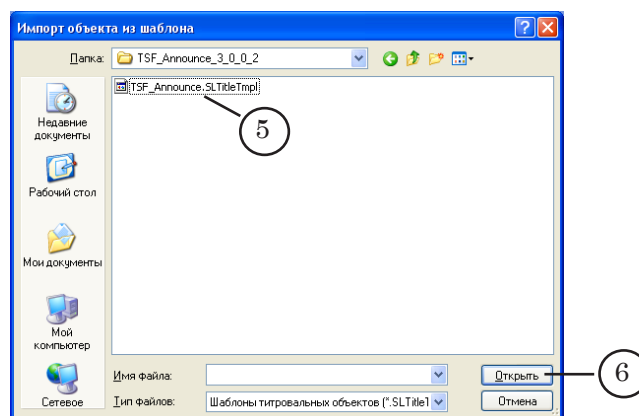
- файл-задание для скрипта – если используется (см. п. «2.1. Файл-задание»);
- файл со стилями оформления текста (\*.efc) – если в источнике данных имеются команды для вывода текста. Описание создания файла с коллекцией стилей см. в руководстве пользователя «[ForwardTitling. Графический редактор](#)»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

### 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).

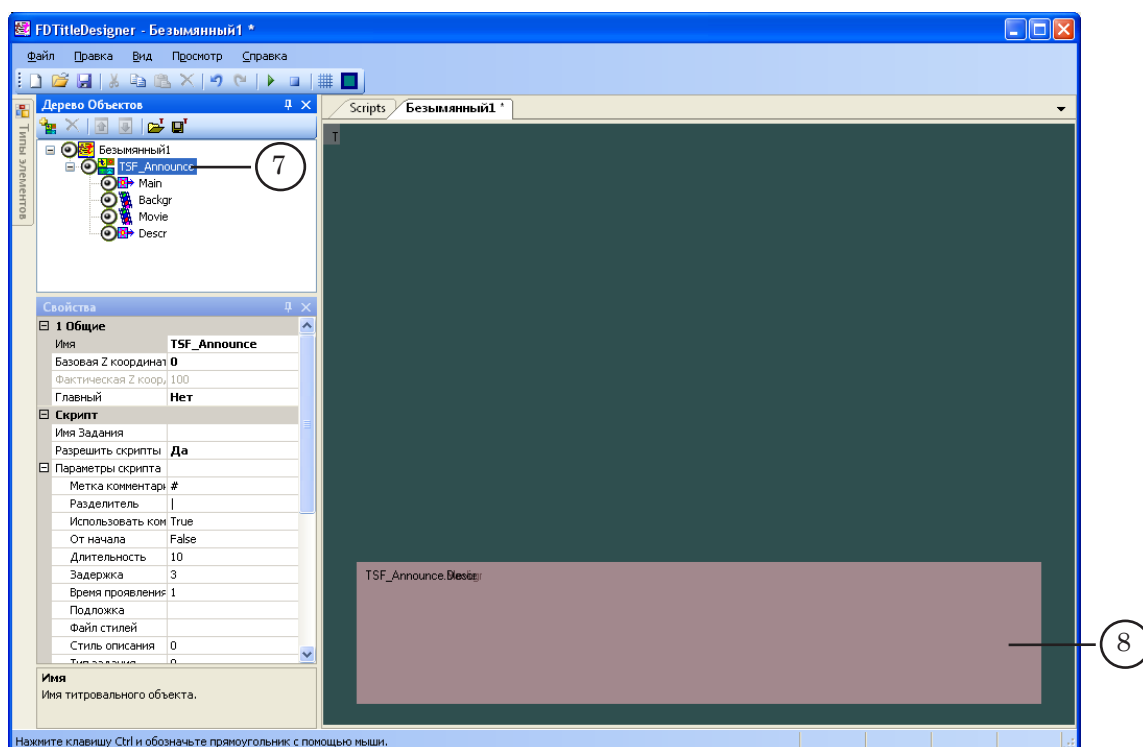


### 4. В открывшемся окне Импортировать объект из шаблона выберите файл TSF\_Announce.SLTitleTpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



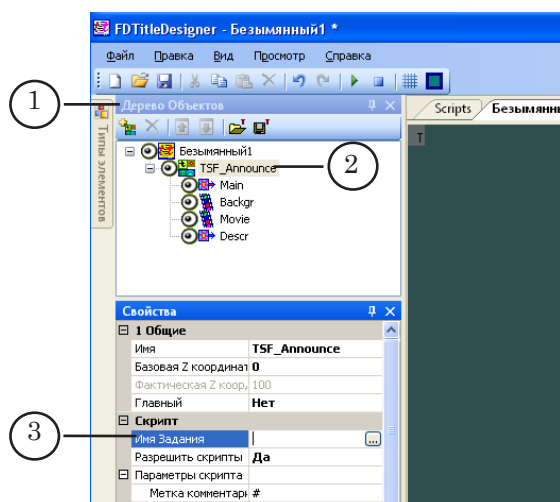



5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом TSF\_Announce в титровальный проект:
- в дереве объектов отобразится добавленный объект TSF\_Announce (7) и его элементы;
  - на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта TSF\_Announce. Сразу после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

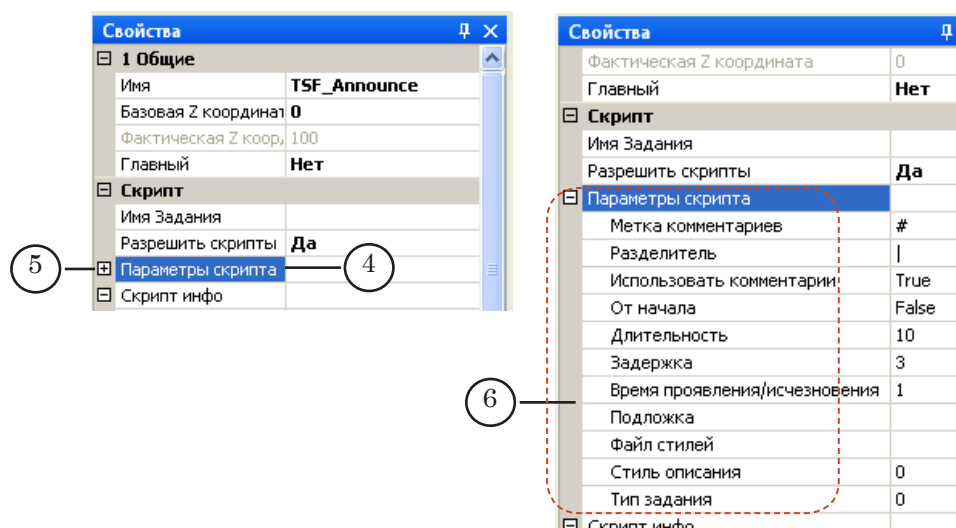


**Важно:** Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта. Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

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



9. Задайте значения параметров скрипта (6):
  - 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.
  - 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;
- От начала – указывает, относительно чего задано значение параметра **Задержка**:
  - True – относительно начала воспроизведения ролика;
  - False – относительно конца воспроизведения ролика;
- **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);
- **Подложка** – полный путь к графическому файлу с фоновым изображением (не обязательных параметр);
- **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. в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)» раздел «Типы титровальных элементов» пункт «Теги форматирования».

- **Тип задания** – тип задания для вывода в титрах. Описание см. в п. «2. Источники данных для скрипта», подпункт «2.1. Общие сведения».
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.



**Совет:** Подробное описание свойств титровальных элементов разных типов см. в руководстве пользователя «FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов» раздел «Типы титровальных элементов».

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.



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

12. Если планируется использовать подложку, то что в окне **Дерево Объектов** выберите титровальный элемент Backgr и произведите его настройку.
13. Сохраните проект.

## 5. Предварительный просмотр

Для осуществления предварительного просмотра работы данного скрипт-объекта TSF\_Announce необходимо запустить исполнение расписания в программе FDOOnAir. Просмотр можно производить в окне программы FDPreview или SLTitlePreview.

Описание порядка действий см. в разд. «Общие сведения», пункт «Предварительный просмотр».



## TSF\_IU – генерация изображений с данными, полученными от разных источников (аналог программы FDImageUpdater)

### 1. Назначение

Скрипт TSF\_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 TSF\_IU аналогично запуску нескольких экземпляров программы FDImageUpdater.



Для загрузки титровальный проект скрипт-объекта TSF\_IU используется файл-шаблон TSF\_IU.SLTitleTpl.

## 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 TSF\_IU, и указаны их тип и назначение.

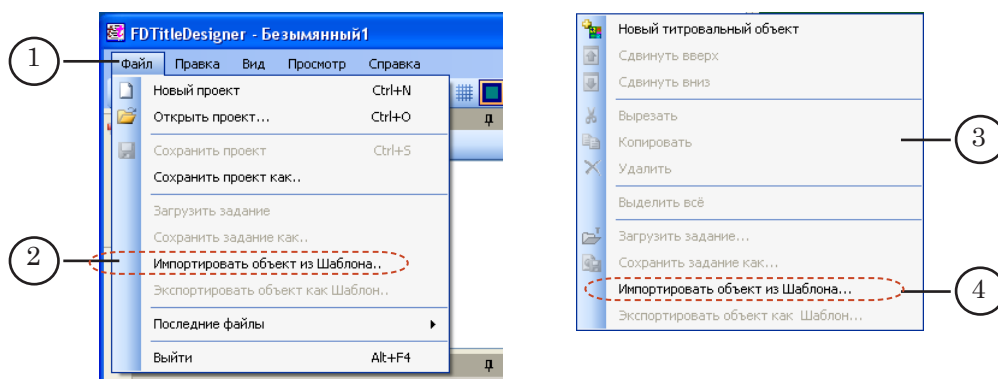
Имя	Тип	Назначение
Picture	Картинка	Вывод изображений, сгенерированных во время работы скрипта.
Backgr	Картинка	Вывод подложки-картинки

### 3.2. Размер и расположение

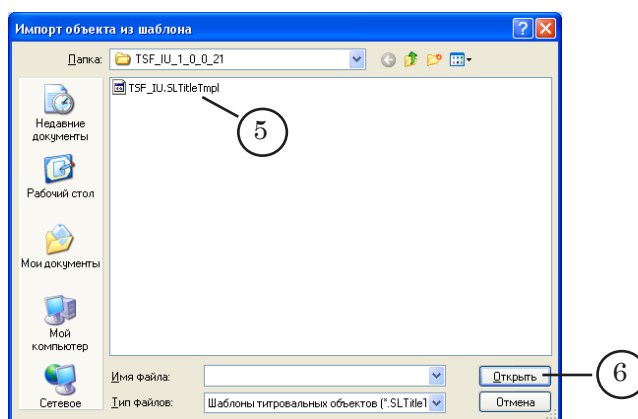
Всем титровальным элементам скрипт-объекта TSF\_IU могут быть заданы произвольные размер и расположение.

## 4. Порядок работы с объектом

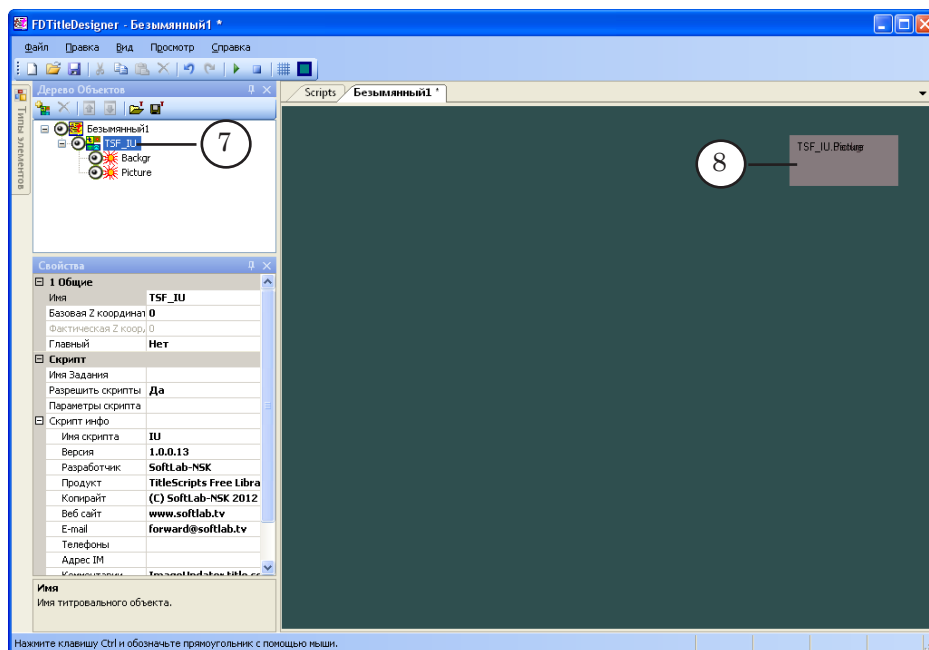
1. Предварительная подготовка: используя программу FDIImageUpdater создайте проект, который будет использоваться как файл-задание для скрипта TSF\_IU, и проверьте его работу.
2. В программе FDTITLEDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить 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 TSF\_IU.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



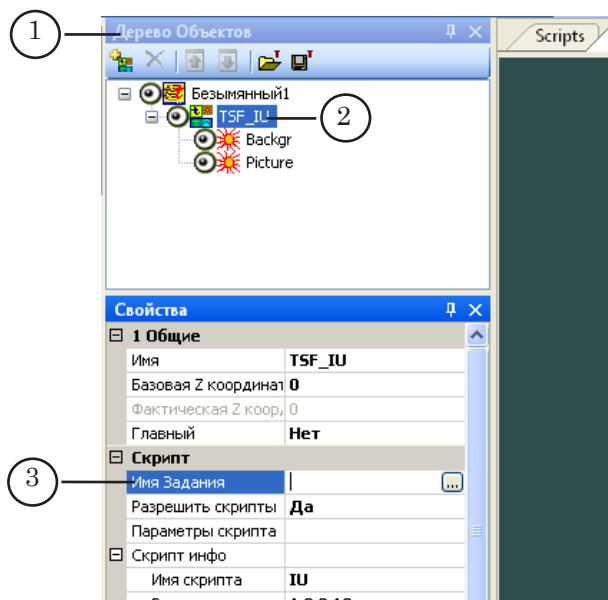
5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом TSF\_IU в титровальный проект:
- в дереве объектов отобразится добавленный объект TSF\_IU (7) и его элементы;
  - на рабочем поле проекта отобразится титровальный элемент Picture (8), входящий в состав скрипт-объекта TSF\_IU.



**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 TSF\_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.



**Совет:** Подробное описание свойств титровальных элементов разных типов см. в руководстве пользователя «FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов» раздел «Типы титровальных элементов».

10. Если требуется задать подложку, то произведите настройку титровального элемента **Backgr** – задайте размер, расположение и, если требуется, произведите настройку других, доступных для редактирования, параметров.

11. Сохраните проект.

## 5. Предварительный просмотр

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

Описание порядка действий см. в разд. «Общие сведения», пункт «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](mailto:forward@sl.iae.nsk.su)

[forward@softlab-nsk.com](mailto:forward@softlab-nsk.com)

[forward@softlab.tv](mailto: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](#)