

TS2. Библиотека титровальных скрипт-объектов с закрытым кодом



*Дата выпуска:
14 марта 2019 г.*

Руководство пользователя



Содержание

Введение	5
Важная информация	6
Подпись к текущей передаче.....	7
TS2_Promo – информация о текущей передаче.....	7
1. Назначение и особенности	7
2. Источники данных для скрипта.....	8
2.1. Принцип работы.....	8
2.2. Файл-задание.....	9
2.3. Комментарии расписания FDO nAir	9
2.4. SLIni-файлы	11
3. Титровальные элементы объекта.....	14
3.1. Перечень элементов.....	14
3.2. Размеры и расположение.....	14
4. Порядок работы с объектом.....	14
4.1. Предварительная подготовка.....	14
4.2. В окне программы FDTitle Designer.....	14
4.3. В окне программы FDO nAir	20
Анонсы передач	22
TS2_Promo2, TS2_Promo3, TS2_Promo4 – анонсы	22
1. Назначение скрипт-объектов	22
2. Элементы анонса	23
3. Особенности скрипт-объектов	23
4. Титровальные элементы объектов	24
4.1. Перечень элементов.....	24
4.2. Размер и расположение	24
TS2_Promo2. Источник данных – комментарии расписания	25
1. Принцип работы.....	25
2. Правила записи комментариев	26
3. Порядок работы с объектом.....	27
3.1. Предварительная подготовка.....	27
3.2. В окне программы FDTitle Designer	27
3.3. В окне программы FDO nAir	31
TS2_Promo3. Источник данных – SLIni-файлы	33
1. Принцип работы.....	33
2. Правила записи параметра в SLIni-файлах	35
3. Порядок работы с объектом.....	37
3.1. Предварительная подготовка.....	37
3.2. В окне программы FDTitle Designer	37
3.3. В окне программы FDO nAir	41



TS2_Promo4. Источник данных – SLIni-файлы или комментарии..	42
1. Принцип работы.....	42
1.1. Выбор источника.....	42
1.2. Использование комментариев	42
1.3. Использование SLIni-файлов.....	42
2. Правила записи комментариев	43
3. Правила записи параметра в SLIni-файлах	43
4. Порядок работы с объектом.....	44
4.1. Предварительная подготовка.....	44
4.2. В окне программы FDTitle Designer	45
4.3. В окне программы FDO nAir	49

Объявления с дополнительной информацией 51

TS2_RollCrawlPro – объявления из трех частей	51
1. Назначение и особенности	51
2. Файл-задание	52
3. Титровальные элементы объекта.....	53
3.1. Перечень элементов.....	53
3.2. Размеры и Позиция.....	53
3.3. Параметры отображения текста	54
4. Лог-файл	54
5. Порядок работы с объектом.....	55
5.1. Предварительная подготовка.....	55
5.2. В окне программы FDTitle Designer.....	55

TS2_RollCrawlPro2 – бегущая строка с остановкой текста и дополнительной информацией	62
1. Назначение и особенности	62
1.1. Назначение	62
1.2. Особенности	62
1.3. Ускорение вывода объявлений во время эфира.....	63
2. Файл-задание	64
3. Титровальные элементы объекта.....	64
3.1. Перечень элементов.....	64
3.2. Размеры и Позиция.....	65
3.3. Параметры отображения текста	65
4. Лог-файл	65
5. Порядок работы с объектом.....	66
5.1. Предварительная подготовка.....	66
5.2. В окне программы FDTitle Designer	66

TS2_RollCrawlPro3 – автоматический запуск бегущей стро- ки в заданное время	74
1. Назначение и особенности	74
2. Правила работы скрипта	74
3. Файл-задание	75
4. Титровальные элементы объекта.....	76
4.1. Перечень элементов.....	76



4.2. Размеры и Позиция.....	77
5. Порядок работы с объектом.....	77
5.1. Предварительная подготовка.....	77
5.2. В окне программы FDTitle Designer.....	77
TS2_AdvMixPro – объявления разных типов с двумя до- полнениями.....	82
1. Назначение и особенности	82
2. Файл-задание	83
3. Титровальные элементы объекта	84
3.1. Перечень элементов.....	84
3.2. Размеры и Позиция.....	85
3.3. Параметры отображения текста	85
4. Лог-файл	86
5. Порядок работы с объектом.....	86
5.1. Предварительная подготовка.....	86
5.2. В окне программы FDTitle Designer.....	86
Лента новостей	96
TS2_InfoBar – лента новостей из однострочных сообщений.....	96
1. Назначение	96
2. Источник данных для скрипта.....	96
3. Титровальные элементы объекта.....	97
3.1. Перечень элементов.....	97
3.2. Размер и расположение	97
3.3. Свойства титровальных элементов.....	97
4. Порядок работы с объектом.....	98
5. Предварительный просмотр	102
TS2_InfoBar2 – лента новостей: рубрики, часы, температура.....	104
1. Назначение	104
2. Источники данных для скрипта.....	105
2.1. Файл-задание.....	105
2.2. Файл с данными о температуре.....	106
3. Титровальные элементы объекта.....	107
3.1. Перечень элементов.....	107
3.2. Размер и расположение	108
4. Порядок работы с объектом.....	108
5. Предварительный просмотр	113
TS2_InfoBar3 – лента новостей: рубрики.....	114
1. Назначение	114
2. Источник данных для скрипта.....	115
3. Титровальные элементы объекта.....	116
3.1. Перечень элементов.....	116
3.2. Размер и расположение	116
4. Порядок работы с объектом.....	117
5. Предварительный просмотр	121



Введение

Данное руководство содержит описание титровальных скрипт-объектов из библиотеки TS2.

Библиотека TS2 входит в состав продуктов компании «СофтЛаб–НСК». Приобретается в дополнение к основному продукту для вещания с наложением титров. Библиотека содержит титровальные скрипт-объекты с закрытым кодом.

Полный перечень скрипт-объектов, распространяемых в составе библиотек TSF, TS1, TS2, и общая информация о работе с титровальными скрипт-объектами приведены в руководстве пользователя [«Титровальные объекты со скриптом. Общие сведения»](#).

Дополнительно см. следующие руководства:

- [«TSF. Библиотека титровальных скрипт-объектов с открытым кодом»](#);
- [«TS1. Библиотека титровальных скрипт-объектов с закрытым кодом»](#).



Важная информация

Описание титровальных скрипт-объектов и инструкции по их настройке в данном руководстве приведены в предположении, что пользователь знаком с основами работы с титровальной системой продуктов компании «СофтЛаб–НСК». Поэтому общие моменты, которые не являются специальными для описываемых скрипт-объектов, приводятся без подробных разъяснений.

Ниже даны ссылки на руководства пользователя, к которым рекомендуется обращаться для справки при возникновении вопросов:

1. О создании титровальных проектов, типах титровальных элементов, настройке свойств элементов и пр.: [«FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов»](#).
2. Подготовка файла с коллекцией стилей для оформления текста (*.efc): [«Титровальный элемент Бегущая строка. Создание региона и коллекции стилей»](#).
3. Подробно о правилах работы с файлами подстановок и тегами форматирования: [«FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов»](#) глава «Дополнительные разделы».
4. Работа с SLIni-файлами: [«FDOnAir. Дополнительные разделы»](#) раздел «SLIni-файлы. Настройки воспроизведения аудиовидеофайлов».
5. Редактирование параметров в SLIni-файлах с помощью TrimEditor: [«TrimEditor. Информация об аудиовидеофайлах, выбор фрагментов, редактирование SLIni-файлов»](#).
6. Инструкции по настройке и использованию программы SLTitlePreview для просмотра аудиовидеоданных с выхода FDO nAir при работе в режиме «без платы» (в этом случае не требуется наличие лицензий на скрипты): [«FDOnAir. Дополнительные разделы»](#) в разделе «Просмотр данных на мониторе компьютера без использования платы. Программа SLTitlePreview».
7. Инструкции по настройке и использованию программы FDPreview для просмотра аудиовидеоданных на входе/выходе платы: [«FDPreview. Программа для просмотра аудиовидеоданных на входе/выходе плат»](#).
8. Информация о работе с командами расписания FDO nAir: [«Команды FDO nAir. Состав, назначение, форматы записи команд»](#).

Подпись к текущей передаче

TS2_Promo – информация о текущей передаче

1. Назначение и особенности

Титровальный объект со скриптом TS2_Promo предназначен для вывода коротких сопроводительных подписей в стиле «Сейчас в эфире...» (1) при воспроизведении видеороликов по расписанию FDO nAir – для каждого ролика своя подпись. Например, текст с информацией о текущей передаче, название фильма и т. п.



Длительность отображения подписи настраивается пользователем. Возможные варианты:

- в течение всего времени воспроизведения ролика;
- в течение заданного времени, с заданной задержкой от старта воспроизведения видеоролика.

Если длительность ролика менее 5 секунд, то сопроводительный текст отображаться не будет.

Подпись может содержать несколько строк текста. Стиль оформления текста задает пользователь. Текст может отображаться на фоне подложки – статичной или анимированной картинки, которая появляется на экране и исчезает синхронно с подписью. Размеры подложки могут автоматически регулироваться под размеры строки с текстом.



2. Источники данных для скрипта

2.1. Принцип работы

По ходу исполнения расписания FDO nAir скрипт TS2_Promo получает имя видеофайла, который будет воспроизводиться далее по расписанию (команда Показать видеоролик (movie)), и выбирает в источнике данных соответствующую ролику строку текста для подписи.

Строки текста для подписей по выбору пользователя могут быть записаны в следующих источниках:

- текстовый файл-задание;
- комментарии расписания FDO nAir;
- SLIni-файлы.

Если одновременно используется больше одного источника, скрипт выполняет направленный перебор заданных источников до тех пор, пока не обнаружит запись, имеющую отношение к анонсируемому ролику. Если после перебора всех доступных источников запись не обнаружена, подпись не выводится.

Возможные источники данных пользователь задает при настройке скрипт-объекта в программе FDTitle Designer с помощью следующих свойств: Имя Задания (имя файла-задания), Использовать SLIni (да/нет) и Использовать комментарии (да/нет). Порядок перебора источников зависит от заданных значений этих параметров (см. таблицу ниже).

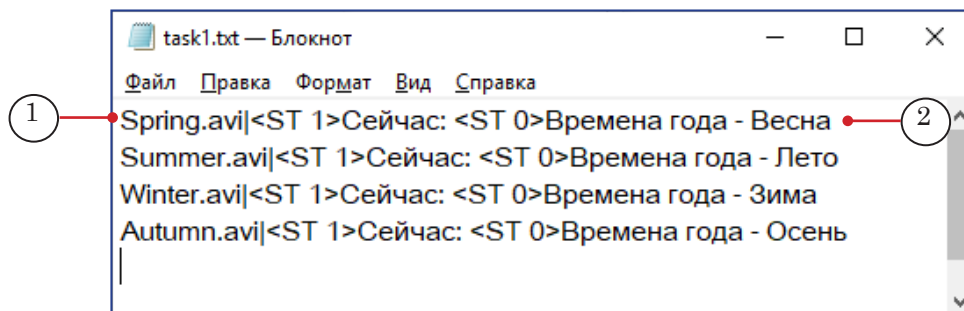
Использовать SLIni	Использовать комментарии	Перебор источников выполняется в следующем порядке:
True	True	1. SLIni-файл с именем, соответствующим имени видеоролика 2. Файл default.SLIni из папки, где размещен видеоролик 3. Комментарии расписания 4. Текстовый файл-задание скрипт-объекта
True	False	1. SLIni-файл с именем, соответствующим имени видеоролика 2. Файл default.SLIni из папки, где размещен видеоролик 3. Текстовый файл-задание скрипт-объекта
False	True	1. Комментарии расписания 2. Текстовый файл-задание скрипт-объекта
False	False	Только текстовый файл-задание скрипт-объекта



2.2. Файл-задание

Файл-задание для скрипта TS2_Promo – текстовый файл с расширением имени txt. Чтобы использовать файл-задание, требуется при настройке скрипт-объекта задать полный путь к файлу: свойство Имя Задания.

Файл содержит набор записей: каждая содержит имя видео-файла (1) и строку сопроводительного текста к ролику из этого файла (2). Порядок строк неважен.



Каждая запись в файле должна начинаться с новой строки и иметь следующую структуру:

Имя_файла | Разделитель | Название передачи

где:

- **Имя_файла** – имя видеофайла (без пути);
- **Разделитель** – символ, заданный при настройке скрипта (свойство Разделитель). Значение по умолчанию – |;
- **Название передачи** – сопроводительный текст, который должен отображаться в титрах (может содержать теги форматирования и знаки перевода строки).

Например:

news.avi | Новости

2.3. Комментарии расписания FDO nAir

Чтобы использовать комментарии расписания FDO nAir в качестве источника данных для скрипта TS2_Promo, требуется при настройке скрипт-объекта включить разрешение: свойство Использовать комментарии – значение True.

Комментарии с данными для скрипта TS2_Promo должны быть отмечены специальным символом (см. Метка) и должны располагаться в расписании FDO nAir в непосредственной близости к строкам с командами воспроизведения видеороликов, подписи к которым они содержат.

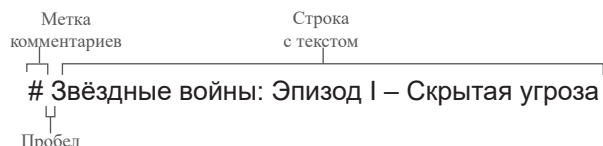
Текст в комментарии должен иметь следующую структуру:

Метка Пробел Название передачи

где:

- **Метка** – символ (один или несколько символов без пробелов), указывающий, что данный комментарий предназначен для скрипт-объекта TS2_Promo. Метка задается при настройке скрипта (свойство Метка комментария). Значение по умолчанию – #;
- **Пробел** – один или несколько пробелов;
- **Название передачи** – сопроводительный текст, который должен отображаться в титрах (может содержать теги форматирования и знаки перевода строки).

Пример строки:



Позиция в расписании, в которой должен размещаться комментарий (выше или ниже строки с командой воспроизведения видеоролика, для которого он предназначен), задается при настройке скрипта (свойство Комментарии после).

Если в расписании стоит подряд несколько строк комментариев, начинающихся с заданной метки, то используется первый по порядку (расположенный выше остальных).

На рисунке показан фрагмент расписания с комментариями для скрипт-объекта TS2_Promo:

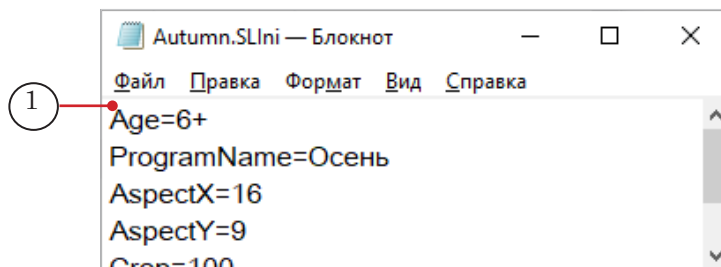
- (1) – команда Показать видеоролик;
- (2) – комментарий с подписью к ролику.

Сост.	Старт	Длина	Имя
	14:14:58.93		*****
	14:14:59.01		{Now_TS2_Promo} On
	14:14:59.01	=00:00:00.00	
	14:20:02.97		Времена года
	14:20:02.97		# <ST 1>Сейчас: <ST 0> Весна
	14:20:02.86	00:00:20.00	Spring.avi
	14:20:22.94		# <ST 1>Сейчас: <ST 0> Лето
	14:20:22.86	00:00:21.44	Summer.avi
	14:20:44.32		# <ST 1>Сейчас: <ST 0>Осень
	14:20:44.30	00:00:19.60	Autumn.avi
	14:21:03.90		# <ST 1>Сейчас: <ST 0>Зима
READY	14:21:03.90	00:00:25.96	Winter.avi
	14:21:29.86	00:00:25.00	News_1.avi
	14:21:54.86	00:00:25.00	News_2.avi

2.4. SLIni-файлы

Чтобы использовать SLIni-файлы в качестве источника данных для скрипта TS2_Promo, требуется при настройке скрипт-объекта включить разрешение: свойство Использовать SLIni – значение True.

SLIni-файл – текстовый файл с расширением имени SLIni, в котором записаны настройки воспроизведения видео (1).



SLIni-файл может быть предназначен для одного видео-файла – в этом случае имена видеофайла и файла настроек совпадают (например: VideoFileName.avi и VideoFileName.SLIni), или для группы видеофайлов из одной папки – в этом случае используется имя default.SLIni.

Примечание: Например, если для нескольких видеофайлов требуется показывать одну и ту же сопроводительную подпись, то можно разместить их в одной папке и использовать файл default.SLIni.

В SLIni-файле строка – источник данных для скрипта TS2_Promo, должна иметь следующий вид:

```
ProgramName = Text
```

где:

- ProgramName – служебное слово. Задается при настройке скрипта (свойство Ключ в SLIni, по умолчанию – ProgramName);
- Text – сопроводительный текст, который должен отображаться в титрах при показе ролика/роликов (может содержать теги форматирования и знаки перевода строки).

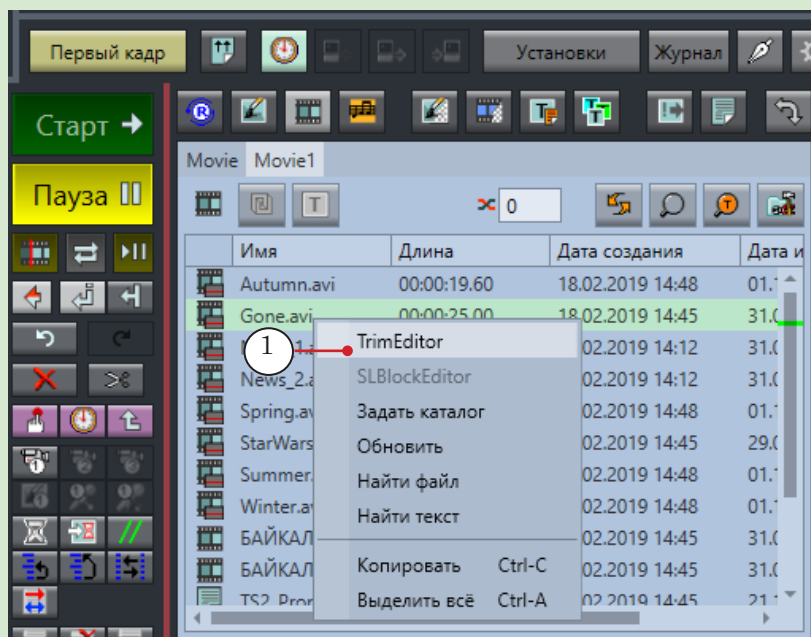
Например:

```
ProgramName = <st1>Художеств. фильм |<st2>Унесенные ветром
```

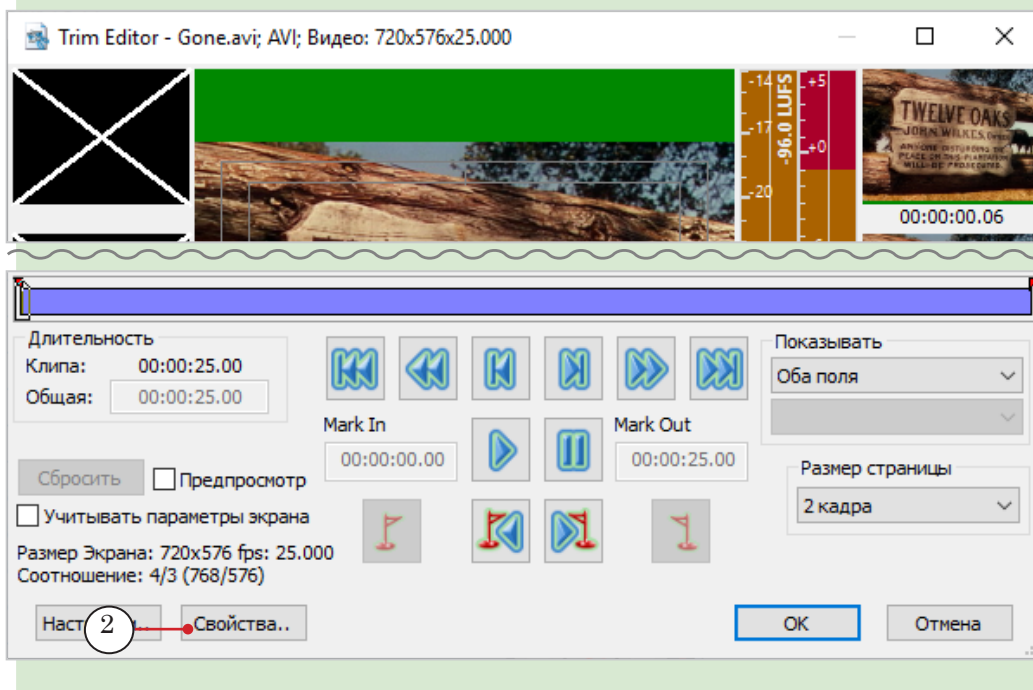
Создать/изменить SLIni-файлы можно с помощью редактора TrimEditor (см. пример ниже) или любого текстового редактора, например, Блокнот.

Пример: Например, чтобы с помощью редактора TrimEditor добавить текст подписи к настройке ProgramName в SLIni-файл для видеоролика с именем Gone.avi, выполните следующее:

1. В окне FDO nAir на файловой странице с видеофайлами щелкните ПКМ по имени файла, для которого требуется отредактировать файл настроек, и в контекстном меню выберите команду TrimEditor (1).

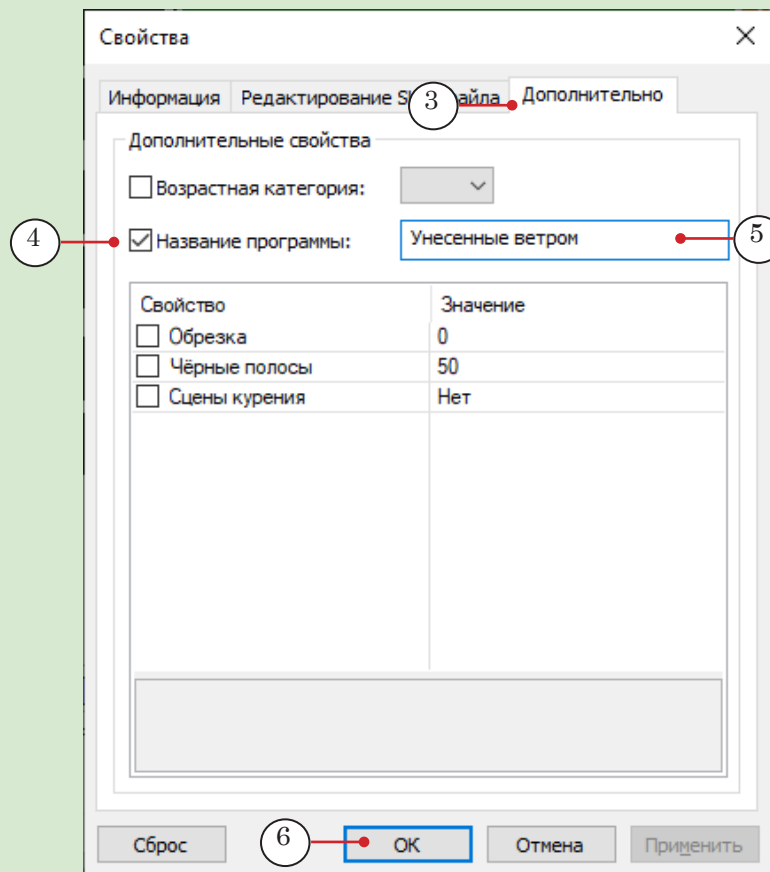


2. Откроется окно редактора TrimEditor. Нажмите кнопку Свойства (2), чтобы перейти к редактированию настроек.

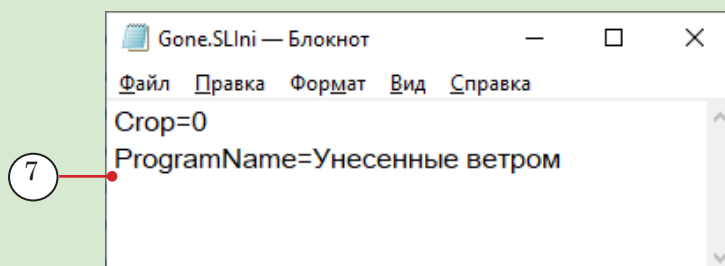




3. В окне Свойства выберите вкладку Дополнительно (3). Поставьте флажок Название программы (4) и в поле рядом (5) введите текст, который будет отображаться в титрах.



4. Нажмите кнопку ОК (6) в окне Свойства, затем в окне TrimEditor, чтобы закрыть окна, сохранив изменения.
5. В результате в ту же папку, где находится файл Gone.avi, будет добавлен/обновлен файл Gone.SLIni с записью (7) для скрипта TS2_Promo.





3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы из состава титровального объекта со скриптом TS2_Promo.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент. Определяет размеры и позицию всех остальных элементов объекта.
Srvc	Подпись	Служебный элемент
Backgr0, Backgr1	АнимЛого	Вывод подложки
Text0, Text1	Подпись	Вывод сопроводительного текста к видеоролику

3.2. Размеры и расположение

Размеры и расположение титровального элемента Main определяют размеры и расположение всех остальных элементов, входящих в скрипт-объект: при запуске исполнения скрипта размеры и расположение элементов автоматически устанавливаются такими, как у титровального элемента Main.

4. Порядок работы с объектом

4.1. Предварительная подготовка

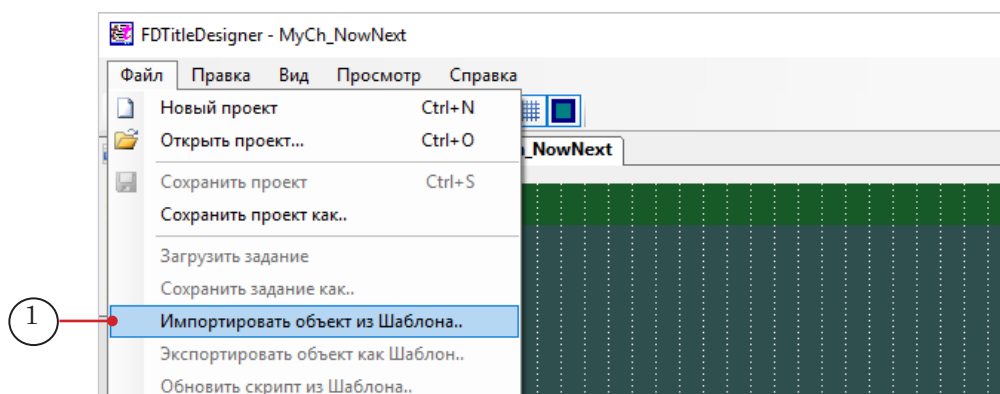
Предварительно подготовьте файлы, требуемые для работы скрипта:

1. Файл со стилями оформления текста (*.efc). Если файла нет, будет использоваться стиль по умолчанию.
2. Файл с фоновой подложкой. Если файла нет, подпись будет показываться без подложки.
3. Файл-задание, если решено использовать этот источник данных.

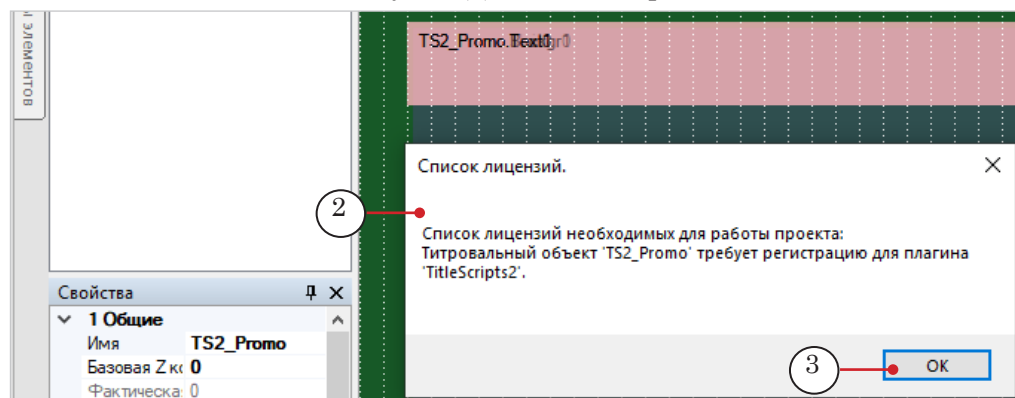
Кроме файла-задания, могут использоваться другие источники данных: комментарии расписания и/или SLIni-файлы.

4.2. В окне программы FTitle Designer

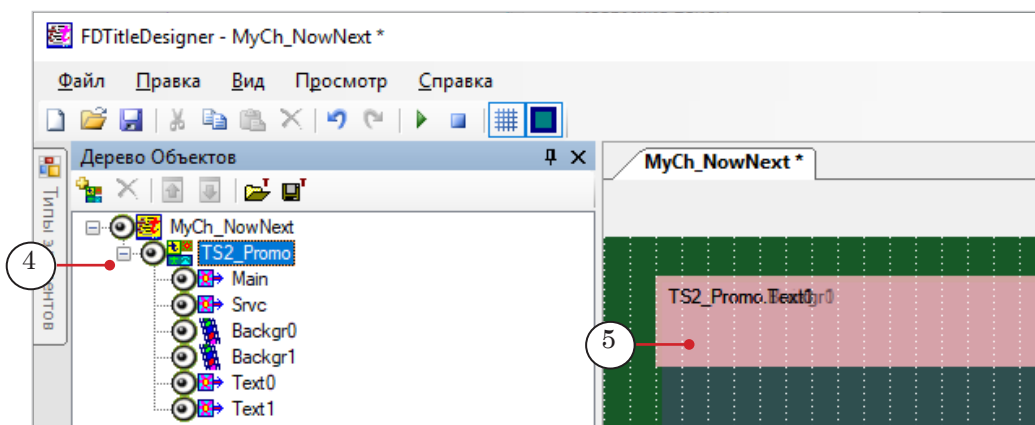
1. В титровальный проект загрузите объект со скриптом из файла-шаблона:
 1. Используйте команду Файл > Импортировать объект из Шаблона (1). В открывшемся окне выберите файл с именем TS2_Promo.SLTitleTpl, нажмите Открыть.



2. Во время загрузки объекта автоматически откроется окно с предупреждением о требуемых лицензиях (2). Нажмите кнопку ОК (3), чтобы закрыть окно.



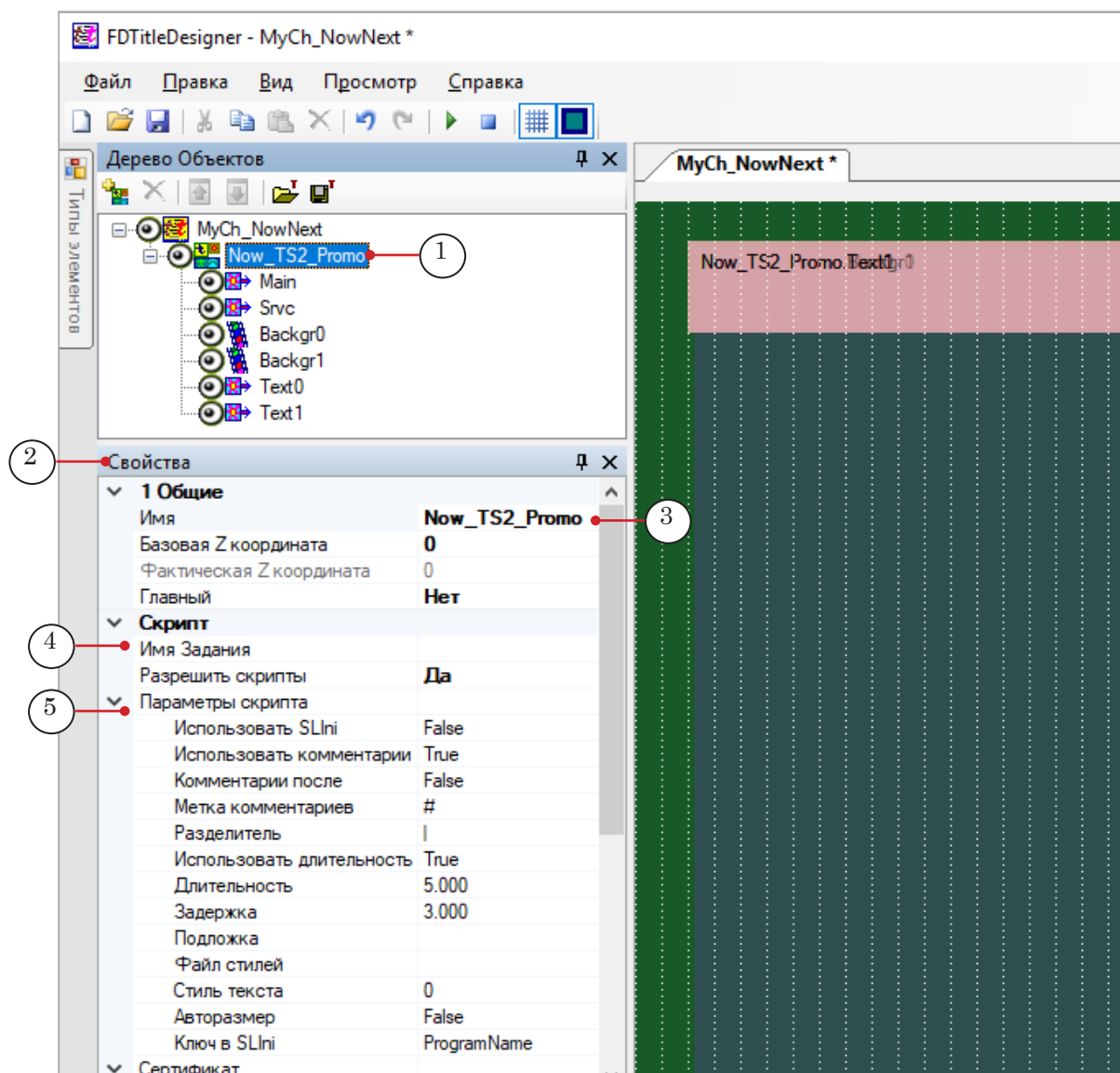
3. Когда загрузка закончится, в дерево объектов (4) и на рабочее поле титровального проекта (5) будет добавлена группа титровальных элементов объекта TS2_Promo.



✓ **Важно:** Запрещено изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.
Изменять имя скрипт-объекта разрешено.



2. Чтобы перейти к настройке свойств скрипт-объекта, выберите его в дереве объектов, щелкнув по строке с именем (1). Настройка параметров выполняется с помощью таблиц панели Свойства (2):



1. Если требуется, измените имя скрипт-объекта (3).
2. Если в качестве источника данных для скрипта используется файл-задание, в строке Имя Задания (4) задайте путь к файлу.
3. Раскройте группу элементов Параметры скрипта (5), если свернута, и настройте свойства скрипт-объекта. Пояснения см. в таблице ниже.



Таблица: Свойства скрипт-объекта TS2_Promo

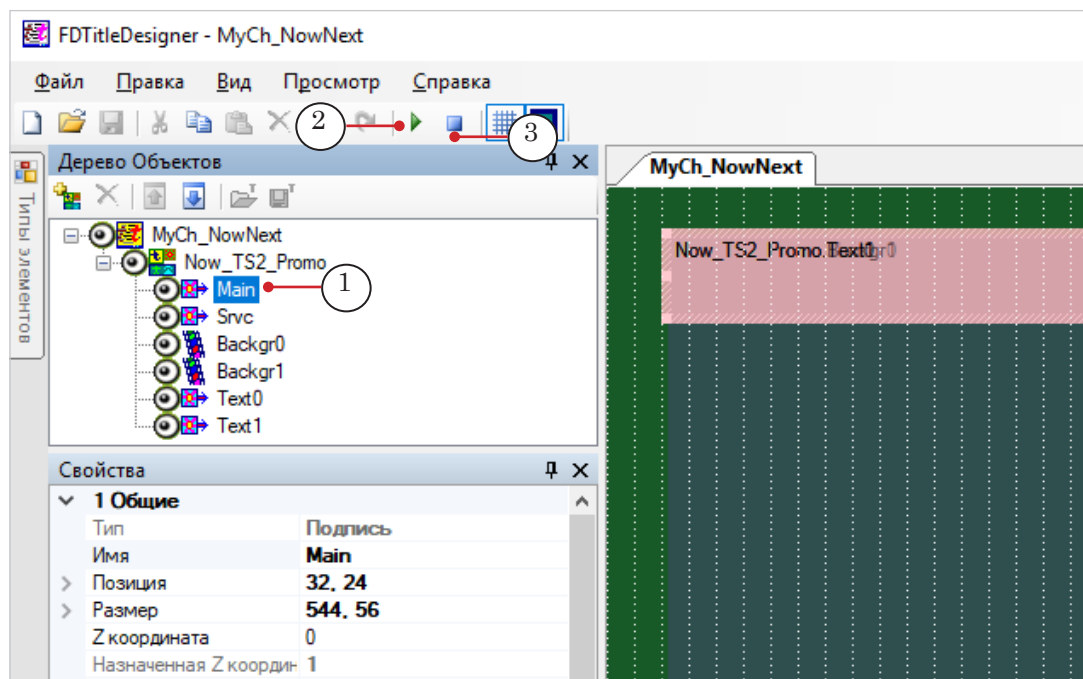
Название	Описание	Возможные значения /значение по умолчанию/
Использовать SLIni	Разрешить использовать в качестве источников данных SLIni-файлы.	True – да; False – нет. /False/
Использовать комментарии	Разрешить использовать в качестве источников данных комментарии расписания.	True – да; False – нет. /True/
Комментарии после	Задать местоположение в расписании комментариев – источников данных для скрипта: после строк с командами воспроизведения соответствующих видеороликов (ниже по расписанию) или перед ними (выше по расписанию).	True – ниже; False – выше. /False/
Метка комментариев	Метка в комментарии, обозначающая, что комментарий является источником данных для скрипта TS2_Promo. Метки помещаются в начале строк с комментариями.	Один или несколько символов без пробелов. /#/
Разделитель	Символ, который используется в качестве разделителя в файле-задании и в строках с текстом как знак перевода строки.	Один или несколько символов без пробелов. //
Использовать длительность клипа	Разрешить показ подписи в течение всего времени показа видеоролика, за вычетом отступов от начала и конца ролика (Задержка). Если нет, то показ выполняется в течение заданного времени (используется значение параметра Длительность).	True – да; False – нет. /True/
Длительность	Длительность показа подписи (секунды), если не выбран показ в течение всего ролика. Показ стартует с учетом заданного отступа от начала видеоролика (Задержка).	/5.000/
Задержка	Отступ (секунды) от начала и конца видеоролика при показе подписи.	/3.000/
Подложка	Путь к файлу с фоновой подложкой для подписи: графический файл или видеоролик.	
Файл стилей	Путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc) для подписи.	
Стиль текста	Индекс стиля в коллекции стилей, используемого для подписи (нумерация стилей в файле с коллекцией начинается с 0).	/0/



Название	Описание	Возможные значения /значение по умолчанию/
Авторазмер	Разрешить автоматически подгонять размеры подложки под размеры строки с сопроводительным текстом	True – да; False – нет. /False/
Ключ в SLIni	Имя параметра в SLIni-файле, который используется для записи названия передачи (или другого сопроводительного текста). По умолчанию используется параметр с именем ProgramName.	/ProgramName/

3. Задайте требуемые размеры и позицию на экране для области показа подписей к роликам:

1. В дереве объектов выберите титровальный элемент Main, щелкнув по нему ЛКМ (1). Задайте требуемые размеры элемента и его расположение на поле проекта.



2. Нажмите кнопку Стартовать предварительный просмотр (2) – расположение и размеры всех остальных элементов объекта изменятся.

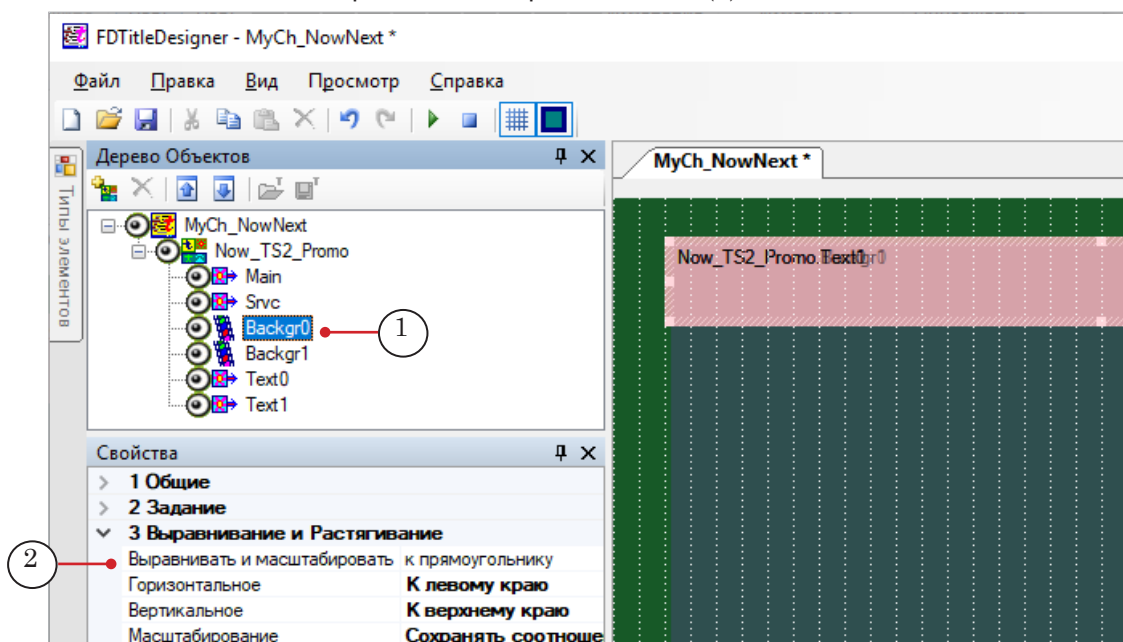
3. Нажмите кнопку Остановить предварительный просмотр (3).



Важно: При запуске исполнения скрипта размеры и расположение всех титровальных элементов объекта TS2_Promo автоматически устанавливаются такими, как у титровального элемента Main.

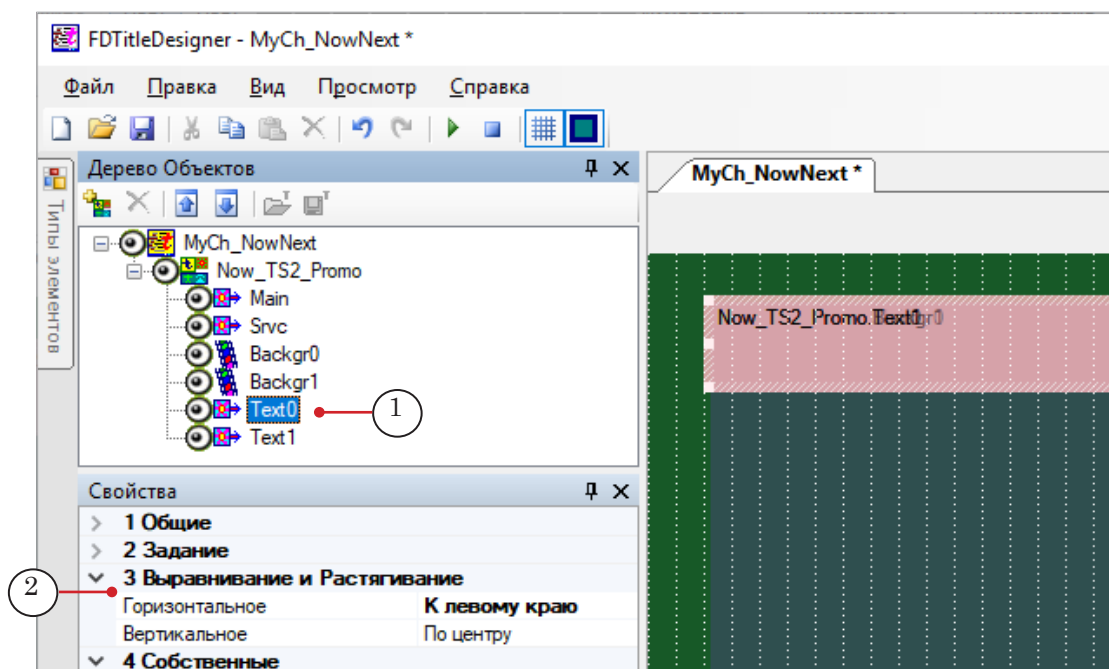


4. Если для скрипт-объекта задан файл с фоновой подложкой (свойство Подложка), выберите в дереве объектов элемент Backgr0 (1) и настройте, если требуется, его свойства: для редактирования доступны значения свойств группы Выравнивание и растягивание (2).



Значения свойств титровального элемента Backgr1 после запуска скрипта будут автоматически установлены такими же, как у титровального элемента Backgr0.

5. Если требуется изменить параметры вывода подписи, выберите в дереве объектов элемент Text0 (1) и настройте свойства, доступные для изменения (отмечены более темным шрифтом), например, параметры выравнивания и растягивания текста подписи (2).



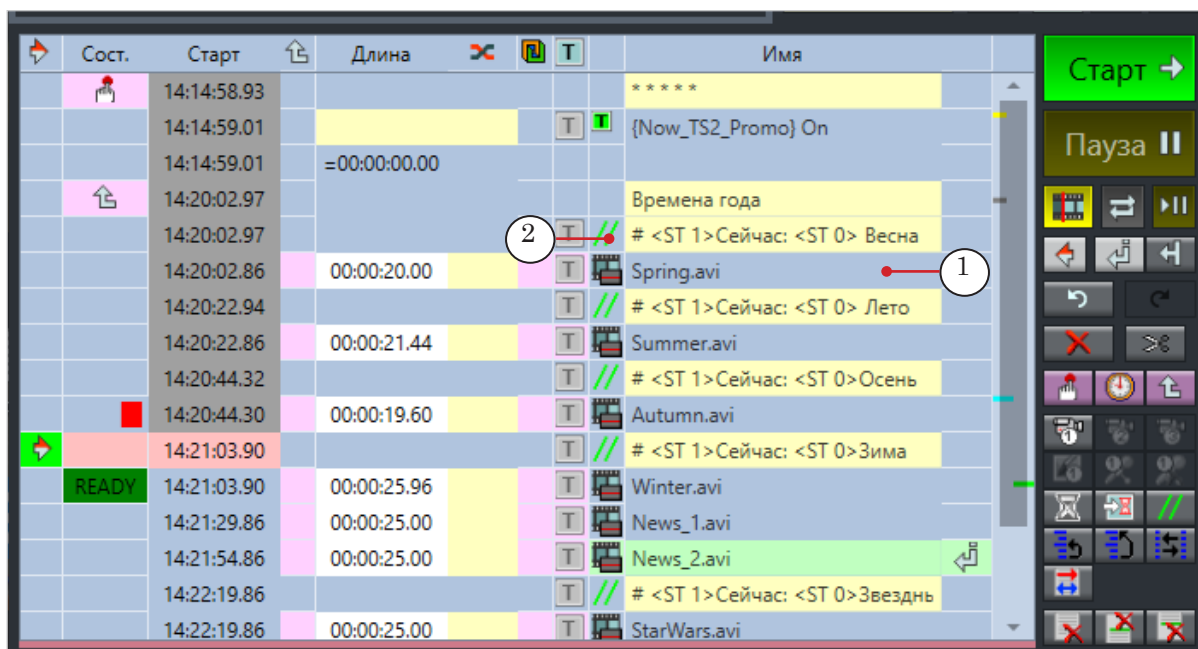


Значения свойств титровального элемента Text1 после запуска скрипта будут автоматически установлены такими же, как у титровального элемента Text0.

6. Сохраните титровальный проект.
7. Предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом TS2_Promo в окне программы FDTitle Designer недоступен, так как скрипту требуются данные о воспроизводимых роликах от программы FDO nAir.

4.3. В окне программы FDO nAir

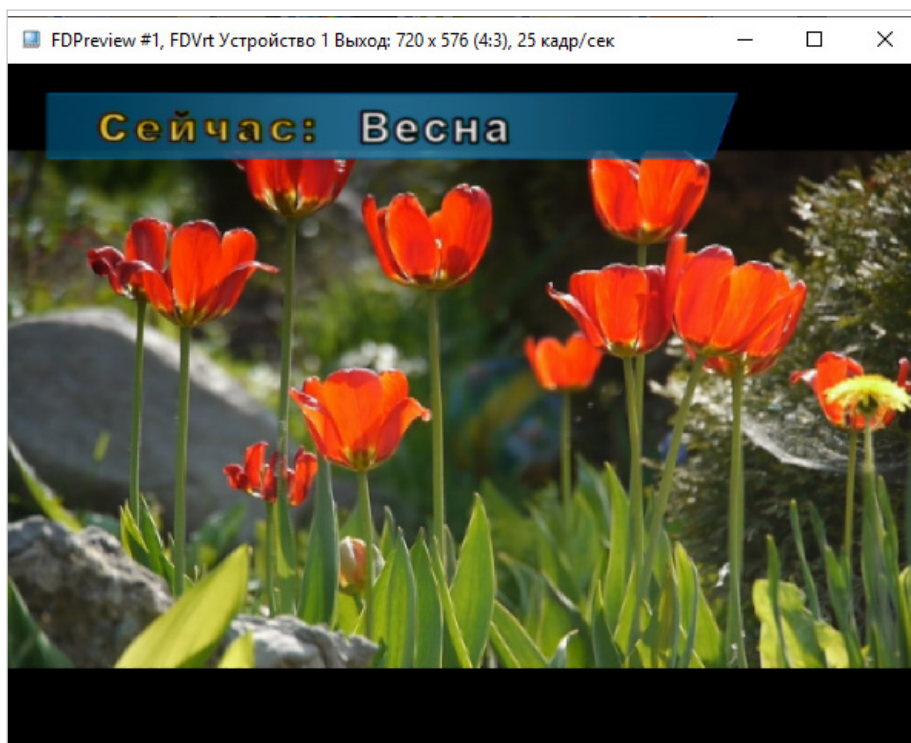
1. Загрузите подготовленный титровальный проект и настройте команды управления титровальными объектами проекта.
2. Составьте расписание вещания, добавив в него команды воспроизведения видеороликов:
Показать видеоролик – movie (1).
3. Если решено использовать в качестве источника данных комментарии, добавьте их в расписание (2) – для каждого ролика, для которого должна быть показана подпись. Убедитесь, что комментарии добавлены в позицию, заданную при настройке скрипта (перед или после команды movie).



4. Запустите исполнение расписания.



5. Для предварительного просмотра используйте одну из программ: SLTitlePreview или FDPreview.



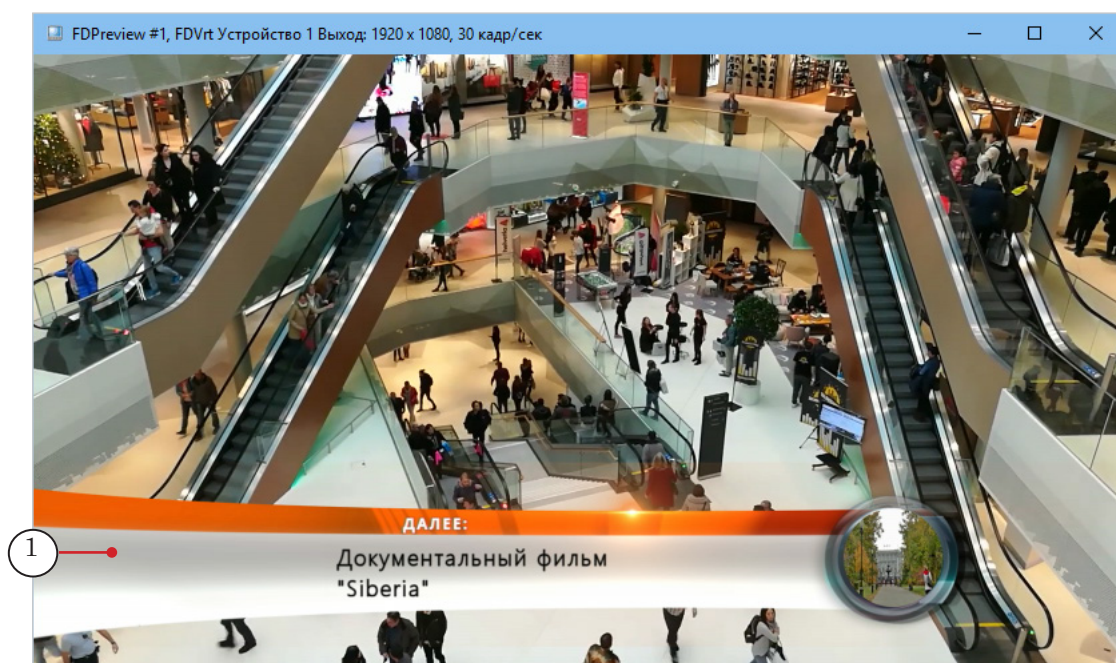


Анонсы передач

TS2_Promo2, TS2_Promo3, TS2_Promo4 – анонсы

1. Назначение скрипт-объектов

Скрипт-объекты TS2_Promo2, TS2_Promo3 и TS2_Promo4 используются при воспроизведении видеороликов по расписанию FDOнAir (команда Показать видеоролик) и предназначены для вывода в титрах анонсов передач – объявлений о следующих передачах в стиле «Далее следует...» (1).

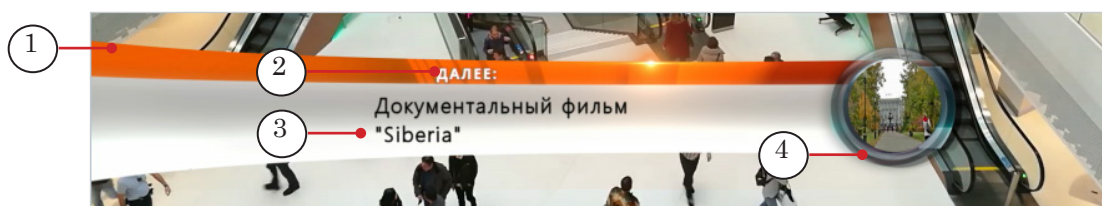


Анонс выводится один раз во время показа передачи, предшествующей анонсируемой. Если длительность этой передачи менее 5 секунд, то анонс не будет отображаться. Пользователь может настроить длительность показа анонса (объявления в целом и его отдельных элементов) и длительность интервала без анонса в конце передачи (за какое время до конца передачи прекратить показ анонса).

2. Элементы анонса

Анонс может содержать:

- элементы оформления, общие для всех анонсов:
 - фоновое изображение (1);
 - заголовок (2) – произвольный текст, например «Далее»;
- содержательную часть, заданную для конкретной передачи:
 - текстовую информацию о передаче (3);
 - видео с превью передачи (4).



Описание передачи (3) в анонсе может содержать несколько строк текста. Сไตล์ оформления текста задает пользователь. Текст может отображаться на фоне подложки (1) – статичной или анимированной картинке.

Форма области показа превью-фрагмента (4) может быть только прямоугольной (скрипты TS2_Promo2, TS2_Promo3) или произвольной, по выбору пользователя (TS2_Promo4).

3. Особенности скрипт-объектов

Скрипт-объекты этой группы различаются используемыми источниками данных, возможностями по настройке длительности показа отдельных элементов анонса и возможностями по оформлению фрейма с превью-видео – прямоугольный или фигурный.

Название	Источник информации о передачах	Особая длительность для отдельных элементов	Прокси файлы с превью	Альфа-маска видео
TS2_Promo2	Комментарии расписания FDOнAir, текстовый файл-задание (в разработке).	Есть: для превью-фрагмента	Да	Нет – прямоугольный фрейм
TS2_Promo3	SLIni-файлы.	Есть: для пары превью-фрагмент и текст описания	Нет	Нет – прямоугольный фрейм
TS2_Promo4	Комментарии расписания FDOнAir, SLIni-файлы, текстовый файл-задание (в разработке).	Есть: для превью-фрагмента, текста описания, заголовка	Да	Есть – фрейм любой формы



4. Титровальные элементы объектов

4.1. Перечень элементов

Состав и назначение титровальных элементов у скрипт-объектов TS2_Promo2/ TS2_Promo3/ TS2_Promo4 – одинаковые. Перечень титровальных элементов приведен в таблице.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент
Backgr	АнимЛого	Вывод фоновой подложки
Title	Подпись	Вывод заголовка объявления
Descr	Подпись	Вывод текста анонса
Preview	АнимЛого	Показ фрагмента предпросмотра

4.2. Размер и расположение

Пользователь может изменять размеры и расположение любого титровального элемента скрипт-объектов из этой группы, чтобы задать требуемые размеры и позицию элементов анонса.

TS2_Promo2. Источник данных – комментарии расписания

1. Принцип работы

Чтобы использовать комментарии расписания FDO nAir в качестве источника данных для скрипта TS2_Promo2, требуется при настройке скрипт-объекта включить разрешение: свойство Использовать комментарии – значение True.

Комментарий с данными для скрипта TS2_Promo2 должен быть отмечен специальной меткой (Метка комментария).

По ходу исполнения расписания скрипт отслеживает наличие команд Показать видеоролик и сопутствующих им комментариев (расположен в строке выше или ниже строки с командой – определяется в настройках скрипта). Если для очередной команды воспроизведения есть комментарий с меткой скрипта, то во время ее исполнения скрипт запустит анонс с информацией из комментария.

➡ **Пример:** На рисунке показан фрагмент расписания с комментариями для скрипт-объекта TS2_Promo2:

- (1) – команда Показать видеоролик;
- (2) – комментарий с заданием для анонса, который следует показать на фоне этого ролика. В качестве метки для скрипта в примере используется набор символов – слово next. Кроме текста с информацией о передаче в комментариях заданы имена файлов с превью-фрагментами для анонса.

Сост.	Старт	Длина	Имя
	18:27:22.45		*****
	18:27:22.45		{Next_TS2_Promo2} On
	18:27:22.45	=00:00:00.00	
	18:38:22.56		Времена года
	18:38:22.56		// next summer.avi Лето
	18:38:22.51	00:00:20.00	Spring.avi
	18:38:42.51		// next cafe.avi Осень
	18:38:42.51	00:00:21.44	Summer.avi
	18:39:03.95		// next winter.avi Зима
READY	18:39:03.95	00:00:19.60	Autumn.avi
	18:39:23.55		// next news.avi Новости
	18:39:23.55	00:00:25.96	Winter.avi
	18:39:49.51	00:00:25.00	News_1.avi

В результате во время показа ролика из файла Spring.avi будет показан анонс с текстом «Далее: Лето»; Summer.avi – «Далее: Осень»; Autumn.avi – «Далее: Зима»; Winter.avi – «Далее: Новости».



2. Правила записи комментариев

1. Текст в комментарии должен иметь следующую структуру:

Метка **Пробел** **Видеофайл** **Разделитель** **Время начала** **Разделитель** **Описание**

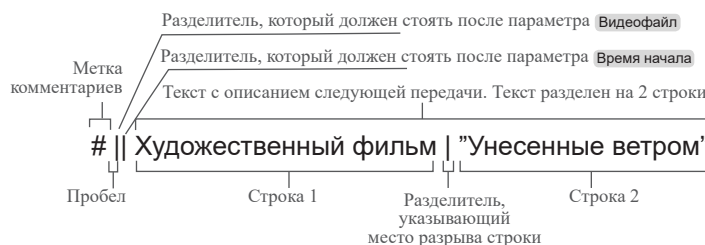
где:

- **Метка** – символ (один или несколько символов без пробелов), указывающий, что данный комментарий предназначен для скрипт-объекта TS2_Promo2. Метка задается при настройке скрипта (свойство Метка комментария). Значение по умолчанию – #;
 - **Пробел** – один или несколько пробелов;
 - **Видеофайл** – имя файла с превью-фрагментом. Путь к папке с файлами превью задается при настройке скрипта (свойство Базовый путь). Если файл не задан, анонс будет показан без превью;
 - **Разделитель** – символ, заданный при настройке скрипта (свойство Разделитель). Значение по умолчанию – |.
- Наличие разделителей в строке обязательно, даже если значения в полях Видеофайл и/или Время начала отсутствуют (см. Пример 2 ниже);
- **Время начала** – отступ (чч:мм:сс.кк) от начала превью-фрагмента до позиции, с которой стартует воспроизведение этого ролика в анонсе. Если значение не задано, то воспроизведение начнется с первого кадра;
 - **Описание** – текст, который должен выводиться в объявлении (может содержать теги форматирования и знаки перевода строки (символ Разделитель)).

Пример 1:



Пример 2: строка комментария, в которой не указаны видеофайл и время начала фрагмента предпросмотра



2. Позиция в расписании, в которой должен размещаться комментарий – выше или ниже строки с командой воспроизведения видеоролика, для которой он предназначен, – задается при настройке скрипта (свойство Комментарии после).



3. Порядок работы с объектом

3.1. Предварительная подготовка

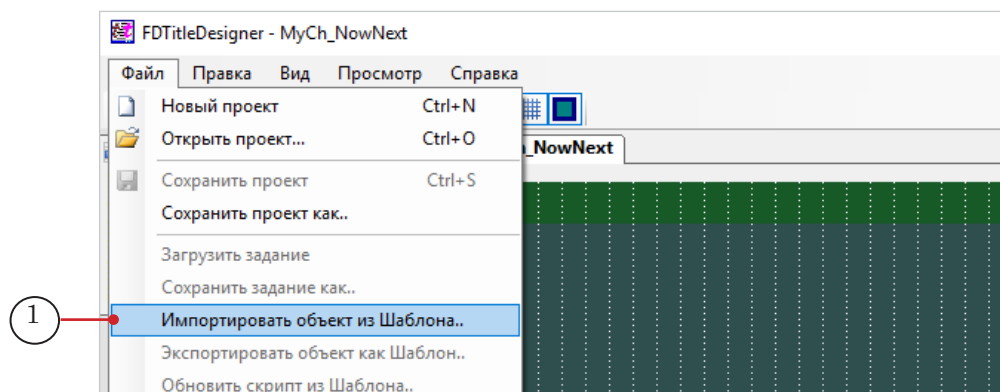
Предварительно подготовьте файлы, требуемые для работы скрипта:

1. Файл со стилями оформления текста (*.efc). Если файла нет, будут использоваться стили по умолчанию.
2. Файл с фоновой подложкой. Если файла нет, подпись будет показываться без подложки.
3. Рекомендуется подготовить прокси-файлы для анонсируемых роликов, которые будут использоваться в качестве превью-фрагментов.

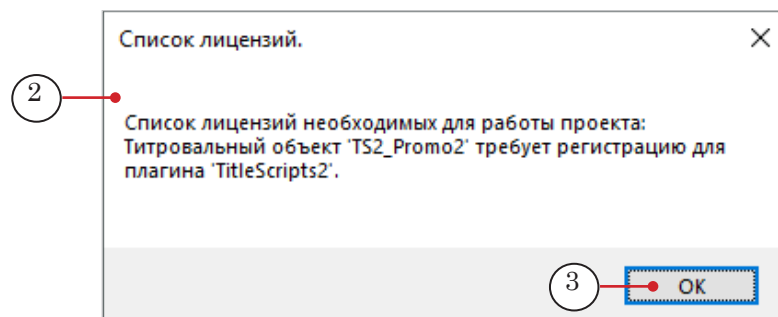
3.2. В окне программы FTitle Designer

1. В титровальный проект загрузите объект со скриптом из файла-шаблона:

1. Используйте команду Файл > Импортировать объект из Шаблона (1). В открывшемся окне выберите файл с именем TS2_Promo2.SLTitleTpl, нажмите Открыть.

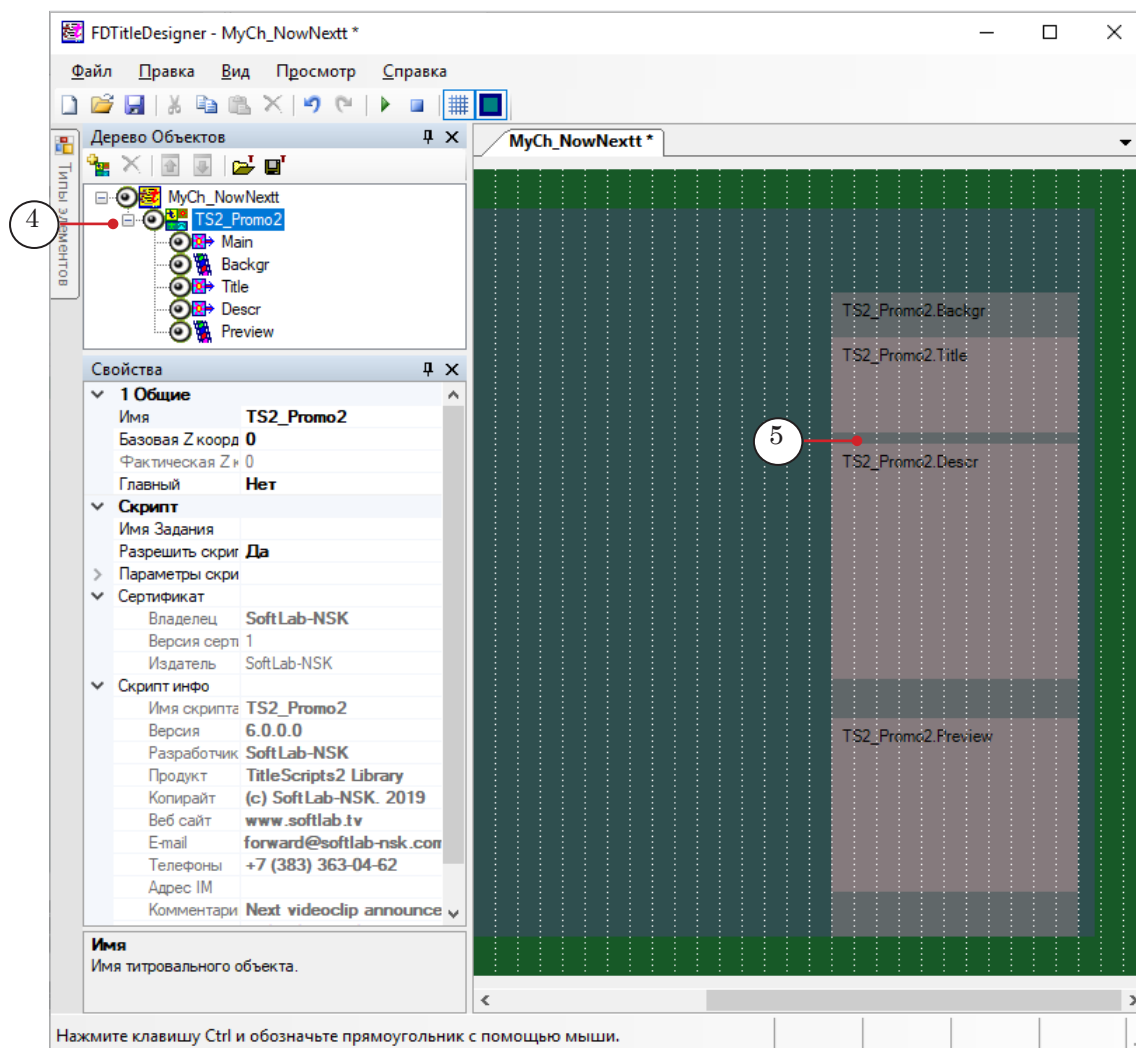


2. Во время загрузки объекта автоматически откроется окно с предупреждением о требуемых лицензиях (2). Нажмите кнопку ОК (3), чтобы закрыть окно.





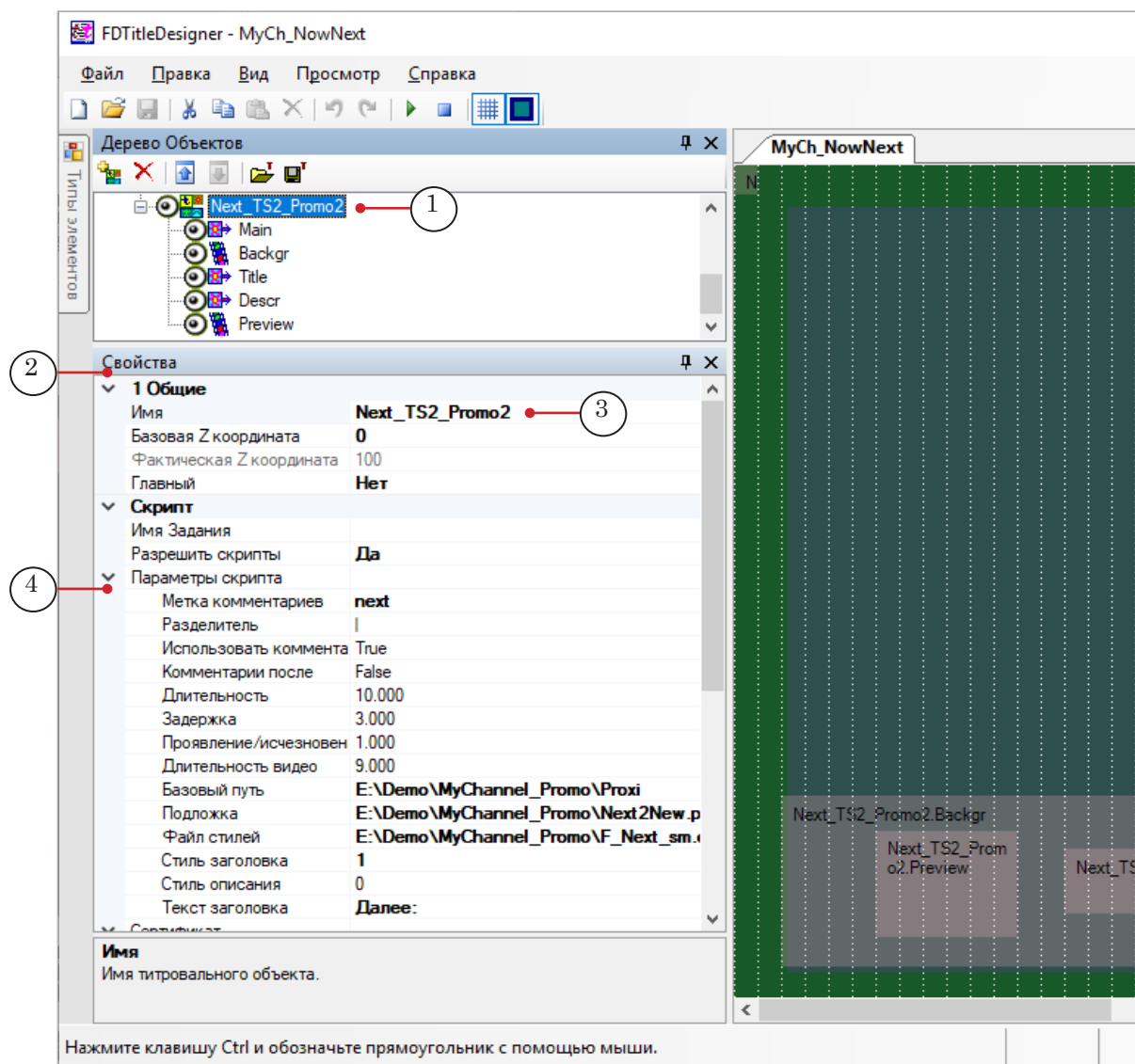
3. Когда загрузка закончится, в дерево объектов (4) и на рабочее поле титровального проекта (5) будет добавлена группа титровальных элементов объекта TS2_Promo2.



- ✓ **Важно:** Запрещено изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.
Изменять имя скрипт-объекта разрешено.



2. Чтобы перейти к настройке свойств скрипт-объекта, выберите его в дереве объектов, щелкнув по строке с именем (1). Настройка параметров выполняется с помощью таблиц панели Свойства (2):



1. Если требуется, измените имя скрипт-объекта на более информативное (3).
2. Раскройте группу элементов Параметры скрипта (4), если свернута, и настройте свойства скрипт-объекта. Пояснения см. в таблице ниже.



Таблица: Свойства скрипт-объекта TS2_Promo2

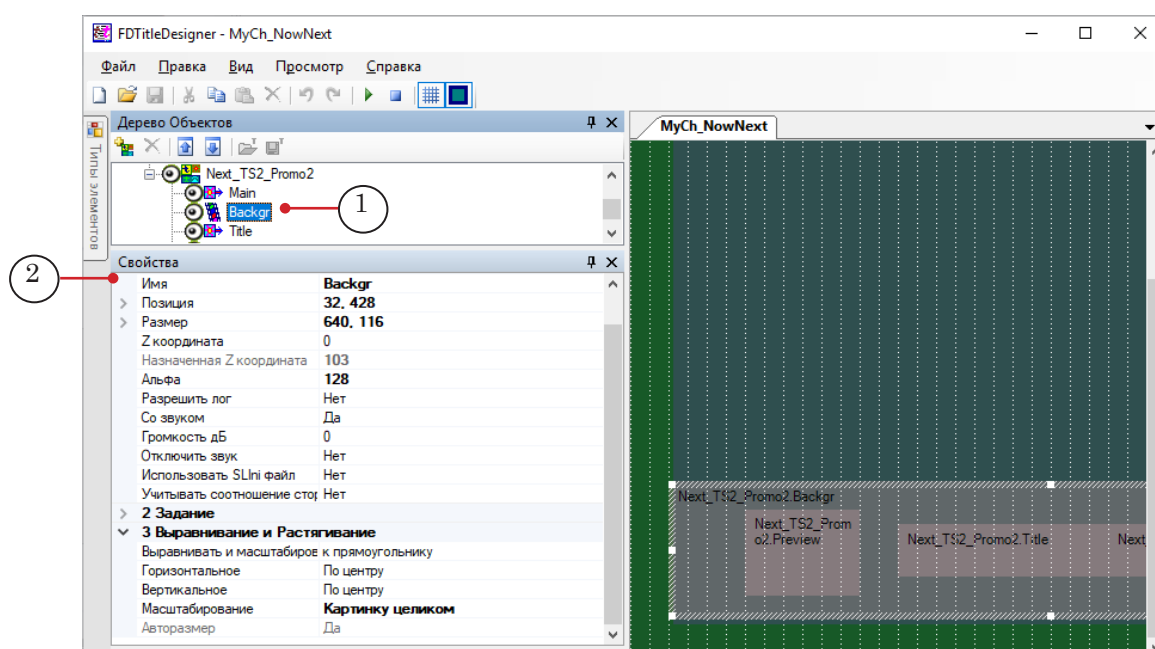
Название	Описание	Возможные значения /значение по умолчанию/
Метка комментариев	Метка в комментарии расписания FDOнAir, обозначающая, что комментарий является источником данных для скрипта TS2_Promo2. Метки помещаются в начале строк с комментариями.	Один или несколько символов без пробелов. /#/
Разделитель	Символ, который используется в качестве разделителя полей в строках задания (в файле-задании и в комментариях) и как знак перевода строки в тексте объявлений.	Один или несколько символов без пробелов. / /
Использовать комментарии	Разрешить использовать в качестве источников данных комментарии расписания. (Функция Использовать файл-задание в разработке).	True – да; False – нет. /True/
Комментарии после	Задать местоположение в расписании комментариев – источников данных для скрипта TS2_Promo2: после строк с командами воспроизведения соответствующих видеороликов (ниже по расписанию) или перед ними (выше по расписанию).	True – ниже; False – выше. /False/
Длительность	Полная длительность показа анонса (секунды).	/10.000/
Задержка	Интервал (секунды) между завершением показа анонса и завершением воспроизведения видеоролика, на фоне которого он выводится.	/3.000/
Проявление/исчезновение	Длительность (секунды) проявления/исчезновения анонса на экране.	/1.000/
Длительность видео	Длительность (секунды) показа превью-фрагмента в анонсе.	/9.000/
Базовый путь	Путь к папке с превью-фрагментами для анонсов.	
Подложка	Путь к файлу с фоновой подложкой для объявлений: графический файл или видеоролик.	
Файл стилей	Путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc) для оформления текстовой части анонсов.	
Стиль заголовка	Индекс стиля в коллекции стилей, который используется для заголовка (нумерация стилей в файле с коллекцией начинается с 0).	/0/
Стиль описания	Индекс стиля в коллекции стилей, который используется для текста с описанием ролика (нумерация стилей в файле с коллекцией начинается с 0).	/0/
Текст заголовка	Текст заголовка – одинаковый для всех объявлений.	/NEXT/



3. Задайте требуемые размеры и позицию на экране для элементов, которые предназначены для отображения составных частей анонса:

- Backgr – подложка объявлений. Настраивается, если для скрипт-объекта задан файл с фоновой подложкой;
- Title – заголовок объявлений;
- Descr – основной текст объявлений;
- Preview – показ превью-фрагментов.

Чтобы настроить, выберите нужный элемент в дереве объектов (1) и используйте таблицы панели Свойства (2). Кроме размеров и позиции, может потребоваться изменить и другие свойства, например из группы Выравнивание и растягивание.

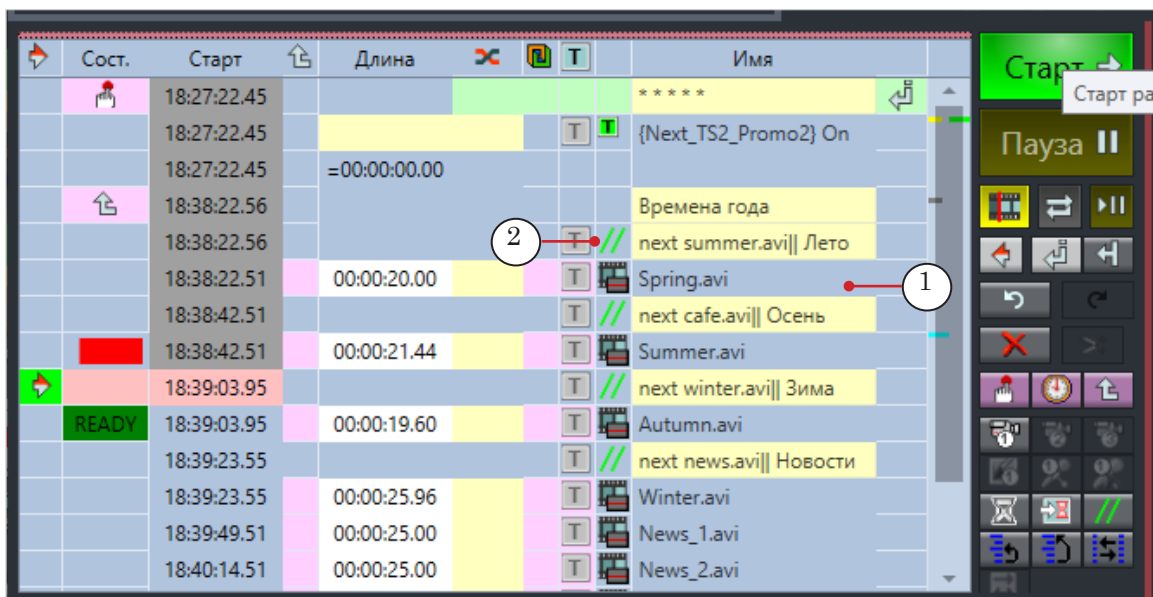


4. Сохраните титровальный проект.
5. Предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом TS2_Promo2 в окне программы FDTITLE Designer недоступен, так как скрипту требуются данные о воспроизводимых роликах от программы FDOOnAir.

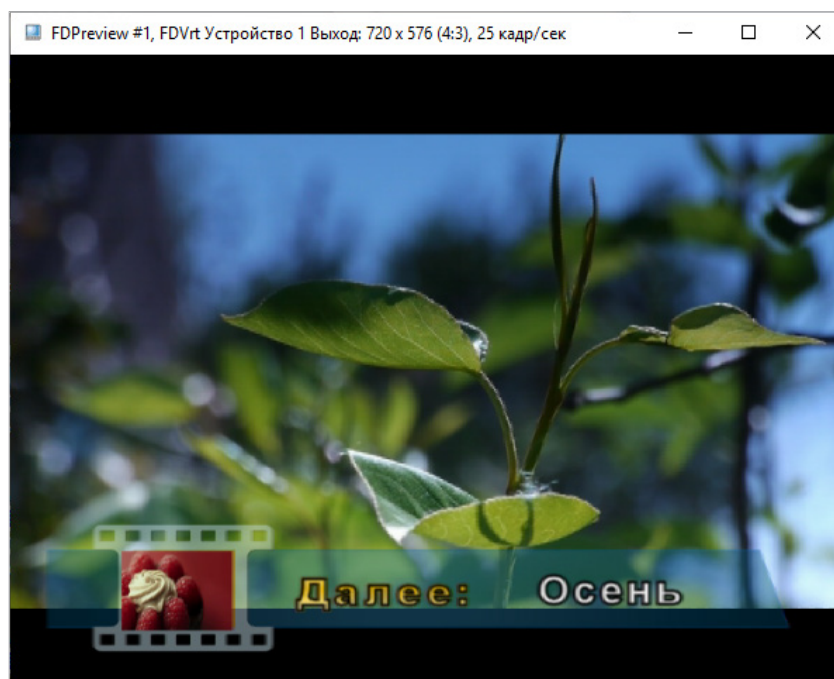
3.3. В окне программы FDOOnAir

1. Загрузите подготовленный титровальный проект и настройте команды управления титровальными объектами проекта.
2. Составьте расписание вещания, добавив в него команды воспроизведения видеороликов:
Показать видеоролик – movie (1).

3. Добавьте в расписание комментарии, которые будут источником данных для скрипта (2) – для каждого ролика, для которого должна быть показан анонс. Убедитесь, что комментарии добавлены в позицию, заданную при настройке скрипта (перед или после команды movie для предыдущего ролика) и содержат заданную для скрипта метку в начале строки.



4. Запустите исполнение расписания.
5. Для предварительного просмотра используйте одну из программ: SLTitlePreview или FDPReview.

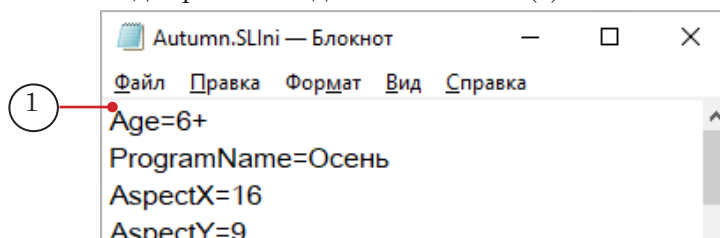


TS2_Promo3. Источник данных – SLIni-файлы

1. Принцип работы

Для каждого ролика, для которого требуется показывать анонс, должен быть подготовлен файл настроек воспроизведения (SLIni-файл) с записью о названии передачи (или другим текстом для анонса). Файл настроек должен находиться в одной папке с видеофайлом, для которого он предназначен.

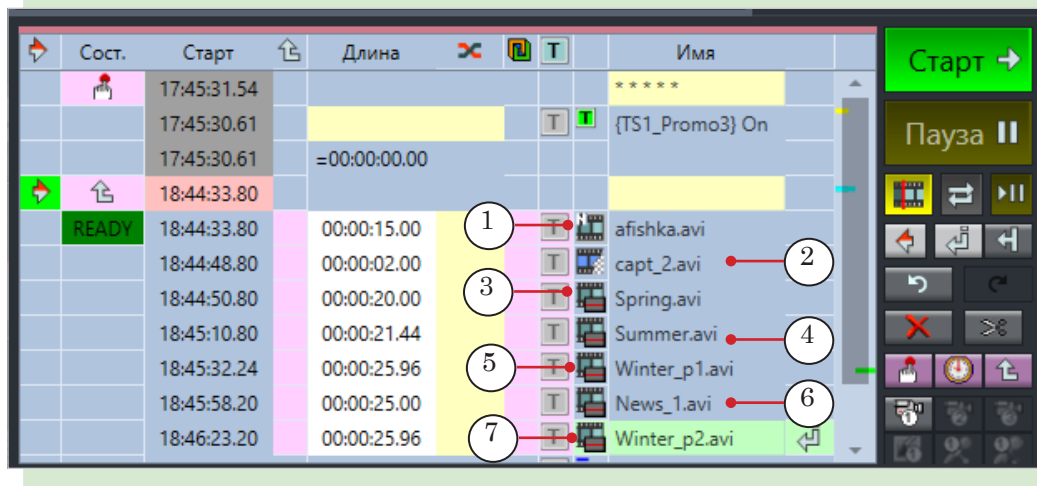
Примечание: Файл настроек – это текстовый файл. Имена видеофайла и файла настроек, предназначенного для него, должны совпадать. Расширение имени файла настроек – SLIni. Например: VideoFileName.avi и VideoFileName.SLIni. Кроме записи о названии передачи, SLIni-файл может содержать и другие настройки воспроизведения видео для видеофайла с заданным именем (1).

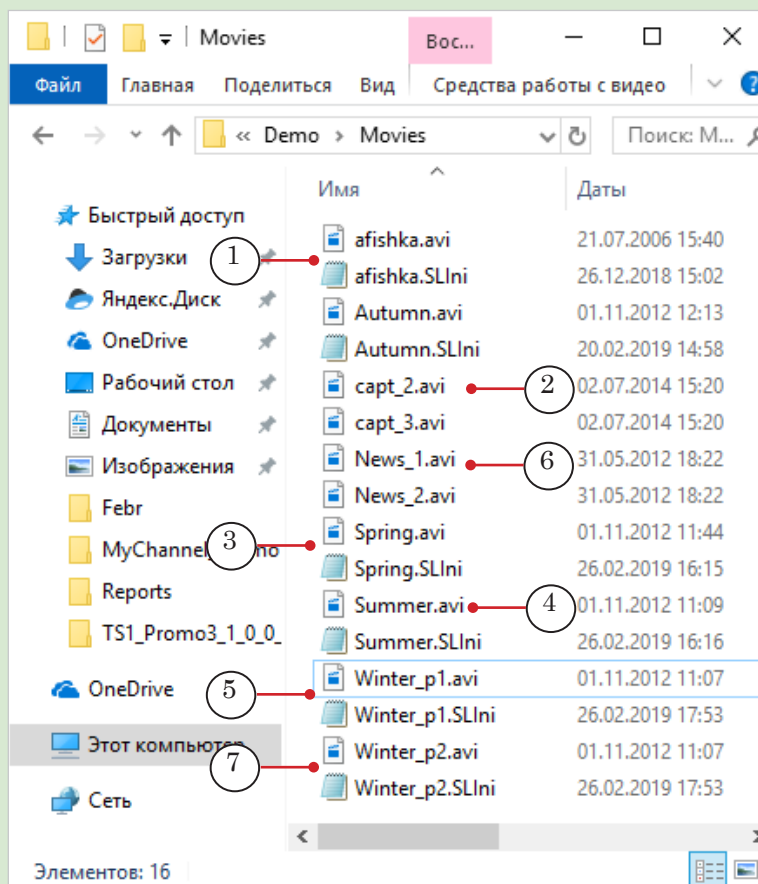


Во время работы скрипт анализирует исполняемое расписание FDO nAir на несколько шагов вперед от текущего момента – отслеживает команды Показать видеоролик: ближайшую по времени (текущую) и следующую за ней.

Скрипт покажет анонс следующего ролика на фоне текущего при условии что: 1) длительность текущего ролика это позволяет и 2) для следующего ролика будет найден SLIni-файл с названием передачи.

Пример: На рисунках показаны фрагмент расписания для воспроизведения роликов (1–7) и папка, в которой хранятся видеофайлы и SLIni-файлы для них. Для показа анонсов используется скрипт-объект TS2_Promo3.





В результате исполнения расписания:

1. Во время воспроизведения ролика afishka.avi (1) анонса не будет, т.к. для следующего по расписанию ролика capt.avi (2) отсутствует SLIni-файл.
2. Во время воспроизведения ролика capt.avi анонса не будет, т.к. его длительность мала для показа анонса.
3. Во время воспроизведения Spring.avi (3) будет показан анонс с текстом «Далее: Лето» для ролика Summer.avi (4); во время Summer.avi – «Далее: Зима. Часть 1» для ролика Winter_p1.avi (5).
4. Во время воспроизведения ролика Winter_p1.avi – анонса не будет, т.к. для следующего по расписанию ролика News_1.avi (6) отсутствует SLIni-файл.
5. Во время воспроизведения News_1.avi – «Далее: Зима. Часть 2» для ролика Winter_p2.avi (7).

2. Правила записи параметра в SLIni-файлах

В SLIni-файле строка – источник данных для скрипта TS2_Promo3, должна иметь следующий вид:

ProgramName = Text

где:

- ProgramName – служебное слово (не изменяется);
- Text – сопроводительный текст, который должен отображаться в анонсе ролика (может содержать теги форматирования и знаки перевода строки (символ Разделитель)).

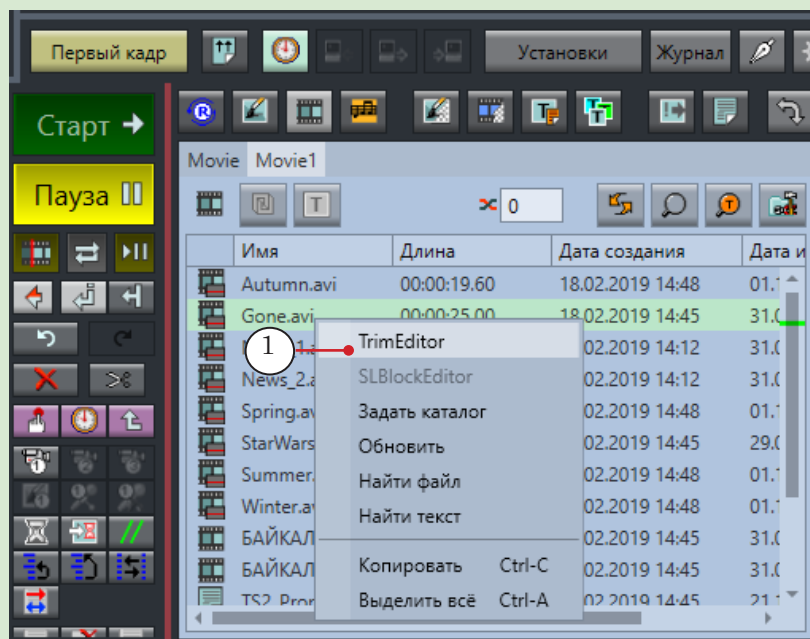
Например:

ProgramName = <st1>Художеств. фильм |<st2>Унесенные ветром

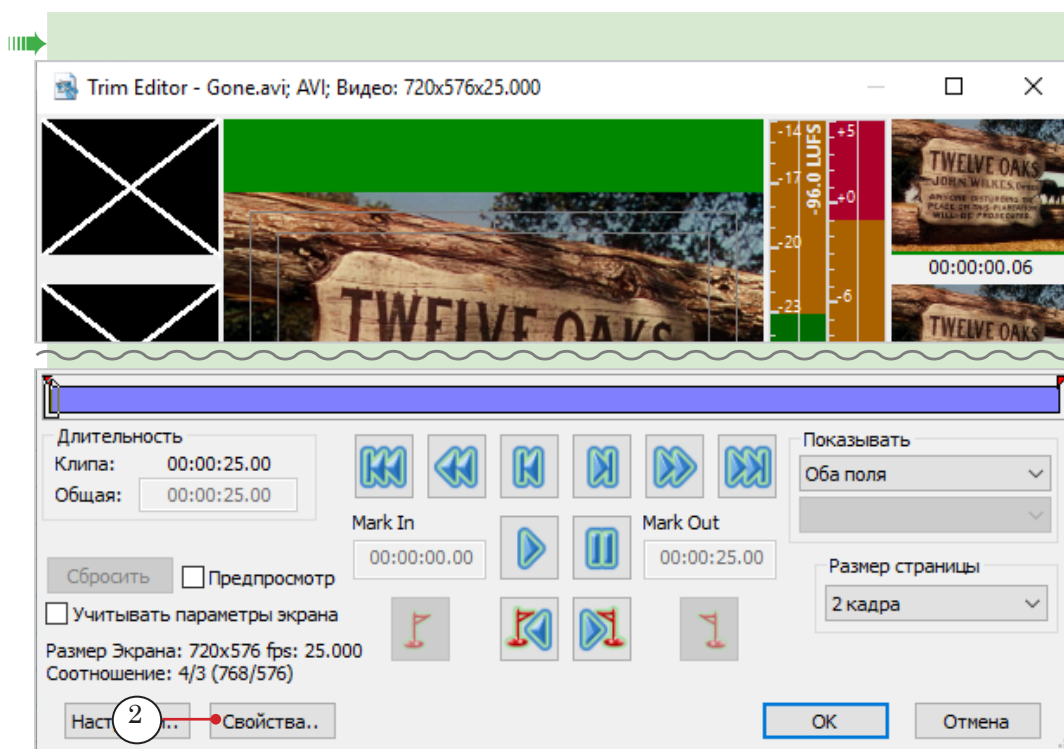
Создать/изменить SLIni-файлы можно с помощью редактора TrimEditor (см. пример ниже) или любого текстового редактора, например, Блокнот.

➡ **Пример:** Например, чтобы с помощью редактора TrimEditor добавить текст подписи к настройке ProgramName в SLIni-файл для видеоролика с именем Gone.avi, выполните следующее:

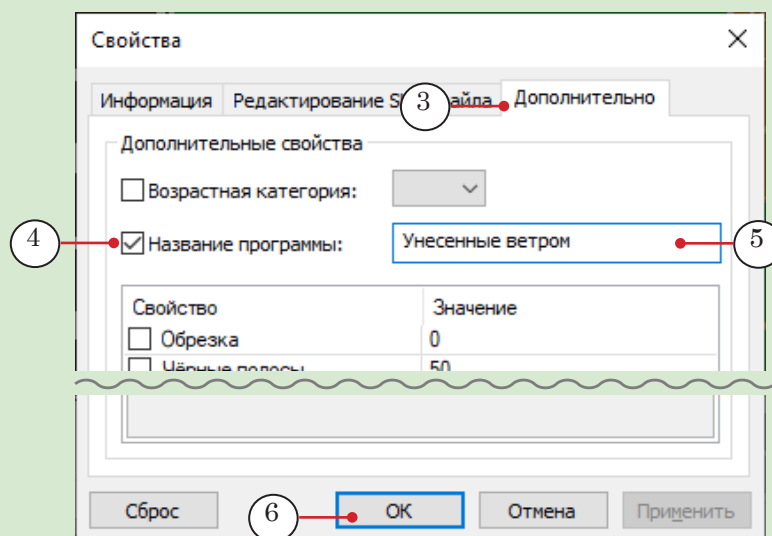
1. В окне FDO nAir на файловой странице с видеофайлами щелкните ПКМ по имени файла, для которого требуется отредактировать файл настроек, и в контекстном меню выберите команду TrimEditor (1).



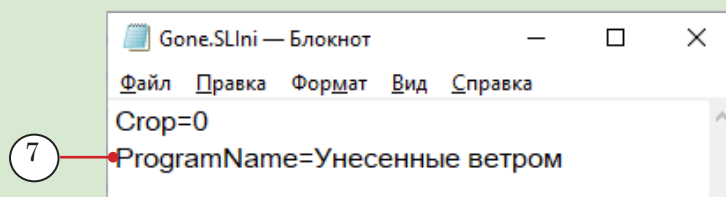
2. Откроется окно редактора TrimEditor. Нажмите кнопку Свойства (2), чтобы перейти к редактированию настроек.



3. В окне Свойства выберите вкладку Дополнительно (3). Поставьте флажок Название программы (4) и в поле рядом (5) введите текст, который будет отображаться в титрах.



4. Нажмите кнопку ОК (6) в окне Свойства, затем в окне TrimEditor, чтобы закрыть окна, сохранив изменения.
5. В результате в ту же папку, где находится файл Gone.avi, будет добавлен/обновлен файл Gone.SLIni с записью (7) для скрипта TS2_Promo3.





3. Порядок работы с объектом

3.1. Предварительная подготовка

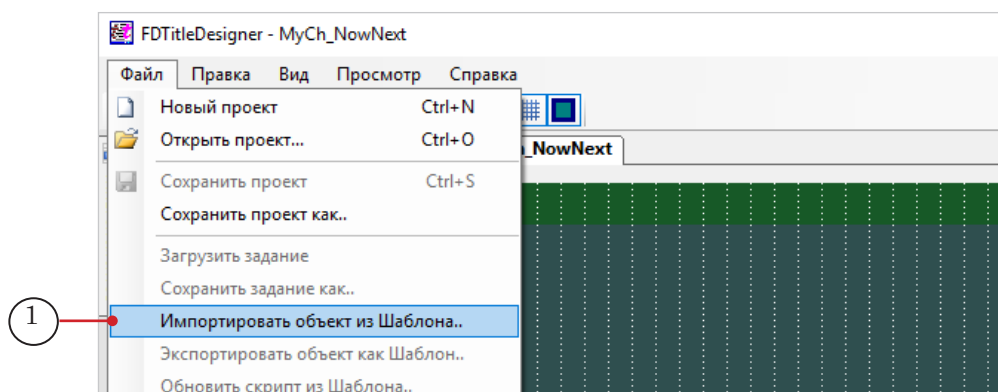
Предварительно подготовьте файлы, требуемые для работы скрипта:

1. Файл со стилями оформления текста (*.efc). Если файла нет, будут использоваться стили по умолчанию.
2. Файл с фоновой подложкой. Если файла нет, анонс будет показываться без подложки.
3. SLIni-файлы для всех анонсируемых видеороликов.

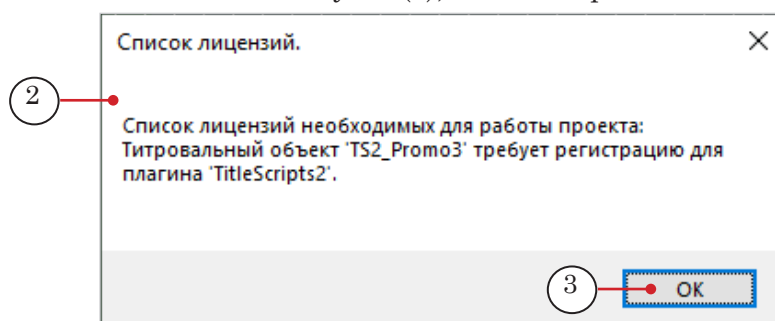
3.2. В окне программы FTitle Designer

1. В титровальный проект загрузите объект со скриптом из файла-шаблона:

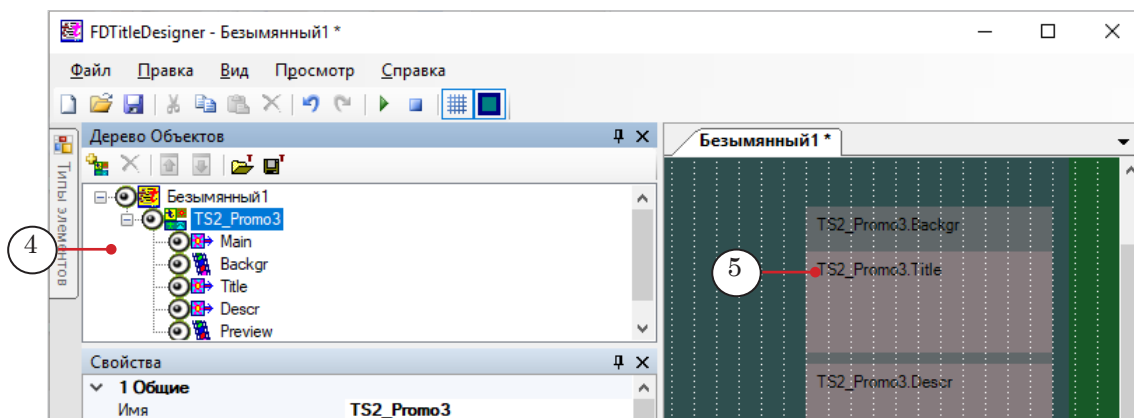
1. Используйте команду Файл > Импортировать объект из Шаблона (1). В открывшемся окне выберите файл с именем TS2_Promo3.SLTitleTpl, нажмите Открыть.



2. Во время загрузки объекта автоматически откроется окно с предупреждением о требуемых лицензиях (2). Нажмите кнопку ОК (3), чтобы закрыть окно.

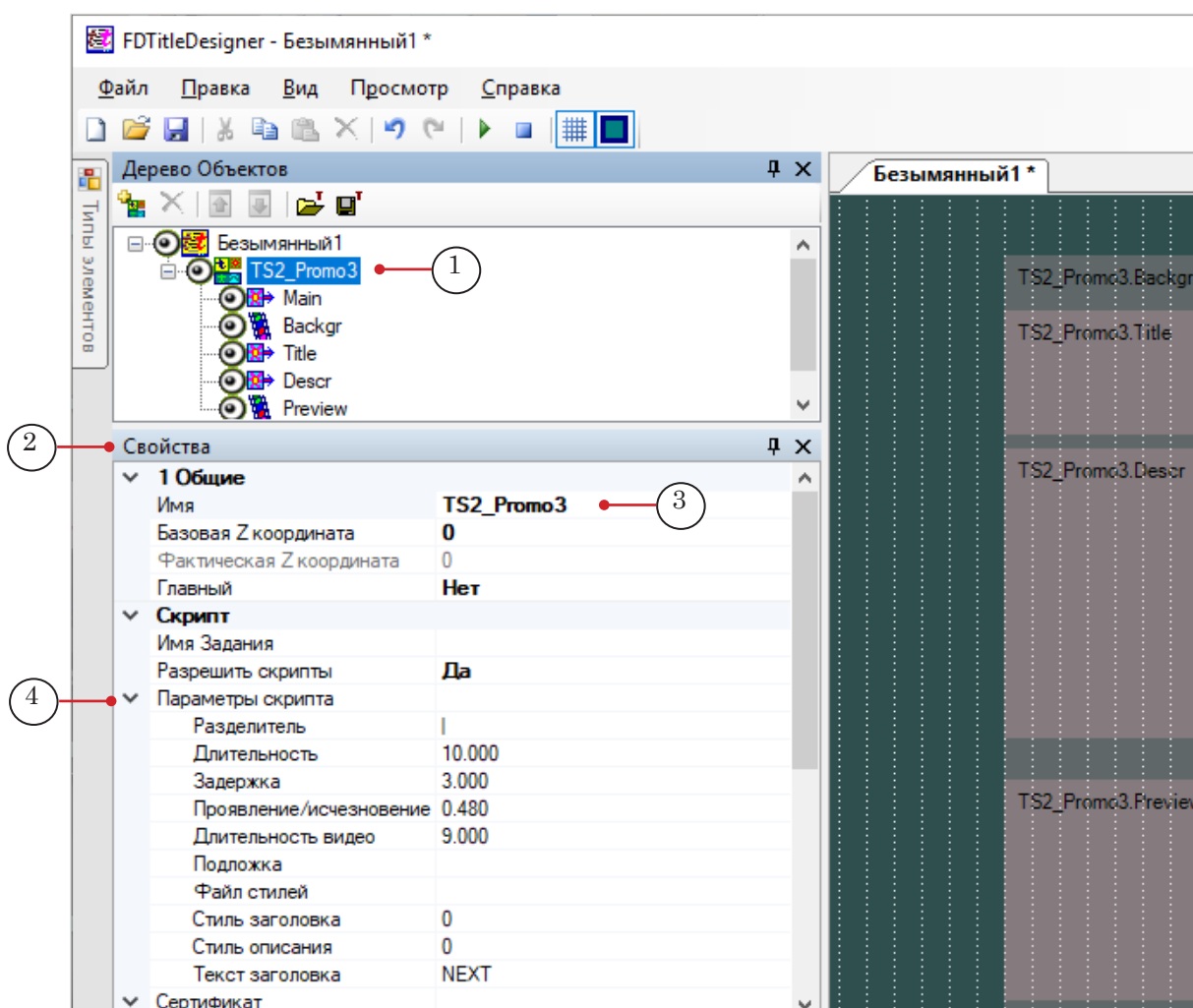


3. Когда загрузка закончится, в дерево объектов (4) и на рабочее поле титровального проекта (5) будет добавлена группа титровальных элементов объекта TS2_Promo3.



✓ **Важно:** Запрещено изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.
Изменять имя скрипт-объекта разрешено.

2. Чтобы перейти к настройке свойств скрипт-объекта, выберите его в дереве объектов, щелкнув по строке с именем (1). Настройка параметров выполняется с помощью таблиц панели Свойства (2):





1. Если требуется, измените имя скрипт-объекта (3) на более информативное.
2. Раскройте группу элементов Параметры скрипта (4), если свернута, и настройте свойства скрипт-объекта. Пояснения см. в таблице ниже.

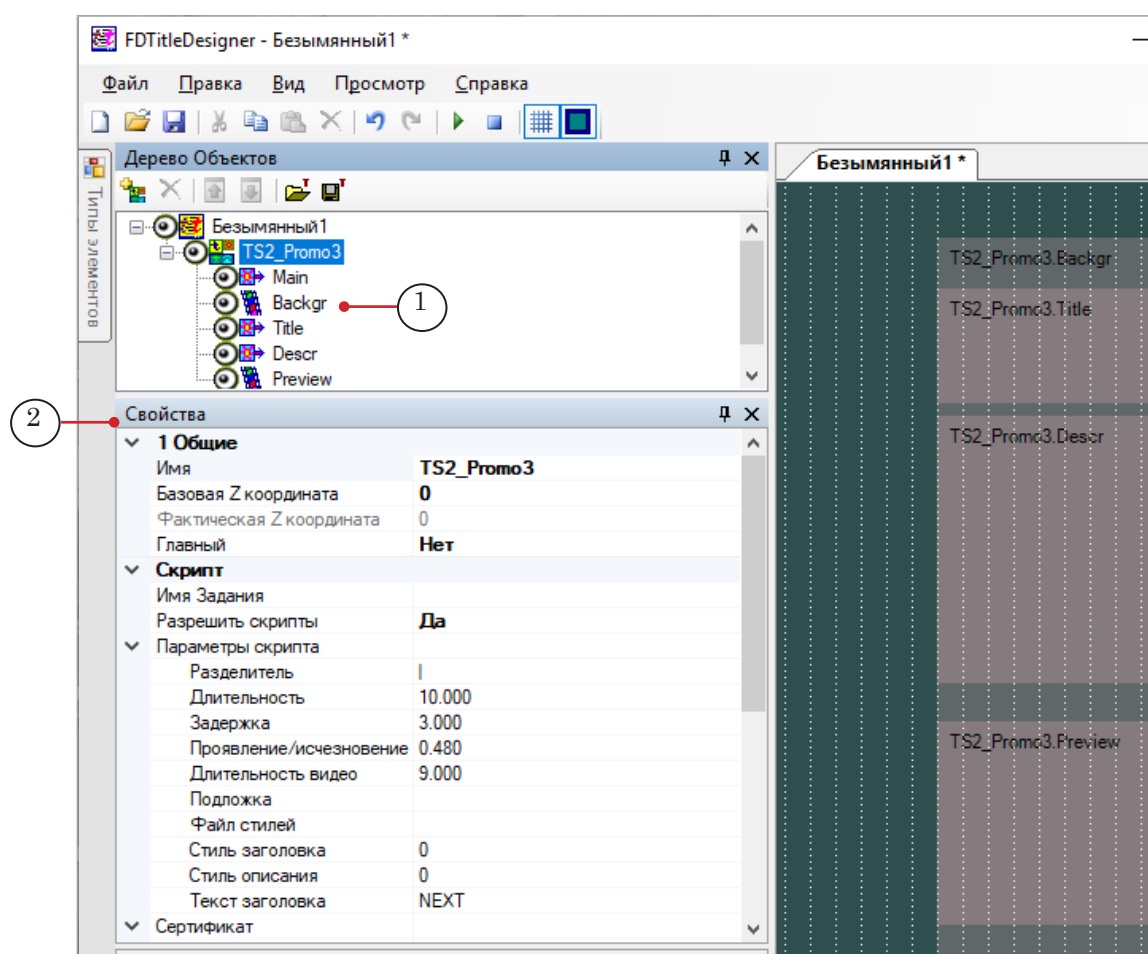
Таблица: Свойства скрипт-объекта TS2_Promo3

Название	Описание	Возможные значения /значение по умолчанию/
Разделитель	Символ, который используется в качестве разделителя полей в строках задания (в файле-задании) и как знак перевода строки в тексте объявлений.	Один или несколько символов без пробелов. //
Длительность	Полная длительность (секунды) отображения элементов оформления анонса: подложка, заголовок.	/10.000/
Задержка	Интервал (секунды) между завершением показа анонса и завершением воспроизведения видеоролика, на фоне которого он выводится.	/3.000/
Проявление/исчезновение	Длительность (секунды) проявления/исчезновения анонса на экране.	/0.480/
Длительность видео	Длительность (секунды) показа в анонсе превью-фрагмента и текста с описанием передачи. Если задано значение больше или равное значению свойства Длительность, то длительность отображения всех элементов анонса (подложка, заголовок, превью, описание) будет одинаковой и равна значению свойства Длительность.	/9.000/
Подложка	Путь к файлу с фоновой подложкой для объявления: графический файл или видеоролик.	
Файл стилей	Путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc) для оформления текстовой части анонсов.	
Стиль заголовка	Индекс стиля в коллекции стилей, который используется для заголовка (нумерация стилей в файле с коллекцией начинается с 0).	/0/
Стиль описания	Индекс стиля в коллекции стилей, который используется для текста с описанием ролика (нумерация стилей в файле с коллекцией начинается с 0).	/0/
Текст заголовка	Текст заголовка – одинаковый для всех объявлений.	/NEXT/



3. Задайте требуемые размеры и позицию на экране для элементов, которые предназначены для отображения составных частей анонса:
 - Backgr – подложка объявлений. Настраивается, если для скрипт-объекта задан файл с фоновой подложкой;
 - Title – заголовок объявлений;
 - Descr – основной текст объявлений;
 - Preview – показ превью-фрагментов.

Чтобы настроить, выберите нужный элемент в дереве объектов (1) и используйте таблицы панели Свойства (2). Кроме размеров и позиции, может потребоваться изменить и другие свойства, например из группы Выравнивание и растягивание.

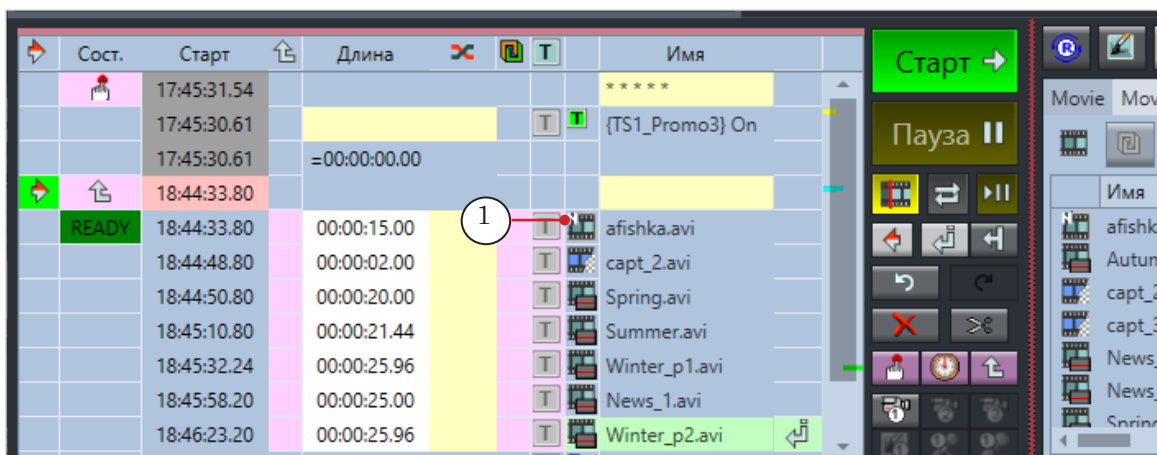


4. Сохраните титровальный проект.
5. Предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом TS2_Promo3 в окне программы FDTitle Designer недоступен, так как скрипту требуются данные о воспроизводимых роликах от программы FDO nAir.

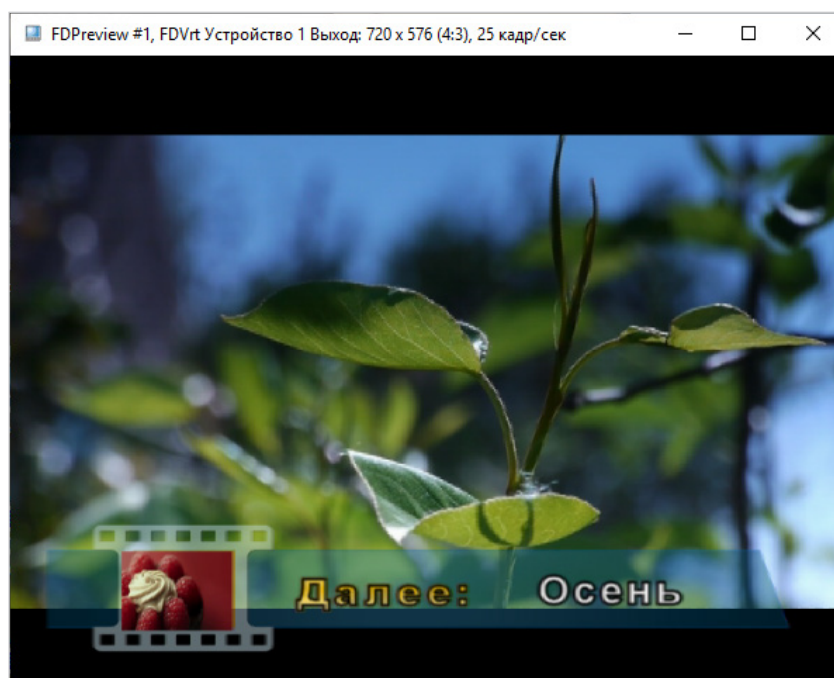


3.3. В окне программы FDO nAir

1. Загрузите подготовленный титровальный проект и настройте команды управления титровальными объектами проекта.
2. Составьте расписание вещания, добавив в него команды воспроизведения видеороликов:
Показать видеоролик – movie (1).



4. Запустите исполнение расписания.
5. Для предварительного просмотра используйте одну из программ: SLTitlePreview или FDPReview.





TS2_Promo4. Источник данных – SLIni-файлы или комментарии

1. Принцип работы

1.1. Выбор источника

Скрипт TS2_Promo4 в качестве источников данных может использовать комментарии расписания FDOOnAir или SLIni-файлы. Пользователь задает используемый источник при настройке скрипта (свойство Источник данных).

Примечание: Использование комментариев позволяет использовать для превью в анонсе специально подготовленные прокси-файлы с фрагментами роликов. При работе с SLIni-файлами такой возможности нет – скрипт выбирает фрагмент для превью из основного ролика.

1.2. Использование комментариев

Комментарий в расписании FDOOnAir с данными для скрипта TS2_Promo4 должен быть отмечен специальной меткой (Метка комментария).

Если при настройке скрипта включен режим работы с комментариями, по ходу исполнения расписания скрипт отслеживает наличие команд Показать видеоролик и сопутствующих им комментариев (расположен в строке выше или ниже строки с командой – определяется в настройках скрипта). Если для очередной команды воспроизведения есть комментарий с меткой скрипта, то во время исполнения этой команды скрипт запустит анонс с информацией из комментария.

1.3. Использование SLIni-файлов

Для каждого ролика, для которого требуется показывать анонс, должен быть подготовлен файл настроек воспроизведения (SLIni-файл) с записью о названии передачи (или другим текстом для анонса). Файл настроек должен находиться в одной папке с видеофайлом, для которого он предназначен.

Если при настройке скрипта включен режим работы с SLIni-файлами, во время работы скрипт анализирует исполняемое расписание FDOOnAir на несколько шагов вперед от текущего момента – отслеживает команды Показать видеоролик: ближайшую по времени (текущую) и следующую за ней.

Скрипт покажет анонс следующего ролика на фоне текущего при условии что: 1) длительность текущего ролика это позволяет и 2) для следующего ролика будет найден SLIni-файл с названием передачи.



2. Правила записи комментариев

1. Текст в комментарии должен иметь следующую структуру:

Метка **Пробел** **Видеофайл** **Разделитель** **Время начала** **Разделитель** **Описание**

где:

- **Метка** – символ (один или несколько символов без пробелов), указывающий, что данный комментарий предназначен для скрипт-объекта TS2_Promo4. Метка задается при настройке скрипта (свойство Метка комментария). Значение по умолчанию – #;
- **Пробел** – один или несколько пробелов;
- **Видеофайл** – имя файла с превью-фрагментом. Путь к папке с файлами превью задается при настройке скрипта (свойство Базовый путь). Если файл не задан, анонс будет показан без превью;
- **Разделитель** – символ, заданный при настройке скрипта (свойство Разделитель). Значение по умолчанию – |.
Наличие разделителей в строке обязательно, даже если значения в полях Видеофайл и/или Время начала отсутствуют;
- **Время начала** – отступ (чч:мм:сс.кк) от начала превью-фрагмента до позиции, с которой стартует воспроизведение этого ролика в анонсе. Если значение не задано, то воспроизведение начнется с первого кадра;
- **Описание** – текст, который должен выводиться в объявлении (может содержать теги форматирования и знаки перевода строки (символ Разделитель)).

2. Позиция в расписании, в которой должен размещаться комментарий (выше или ниже строки с командой воспроизведения видеоролика, для которой он предназначен), задается при настройке скрипта (свойство Источник данных).

Примечание: Примеры строк с комментариями см. в описании для скрипт-объекта TS2_Promo2.

3. Правила записи параметра в SLIni-файлах

В SLIni-файле строка – источник данных для скрипта TS2_Promo4, должна иметь следующий вид:

ProgramName = Text

где:

- ProgramName – служебное слово (не изменяется);
- Text – сопроводительный текст, который должен отображаться в анонсе ролика (может содержать теги форматирования и знаки перевода строки (символ Разделитель)).



Создать/изменить SLIni-файлы можно с помощью редактора TrimEditor (см. пример ниже) или любого текстового редактора, например, Блокнот.

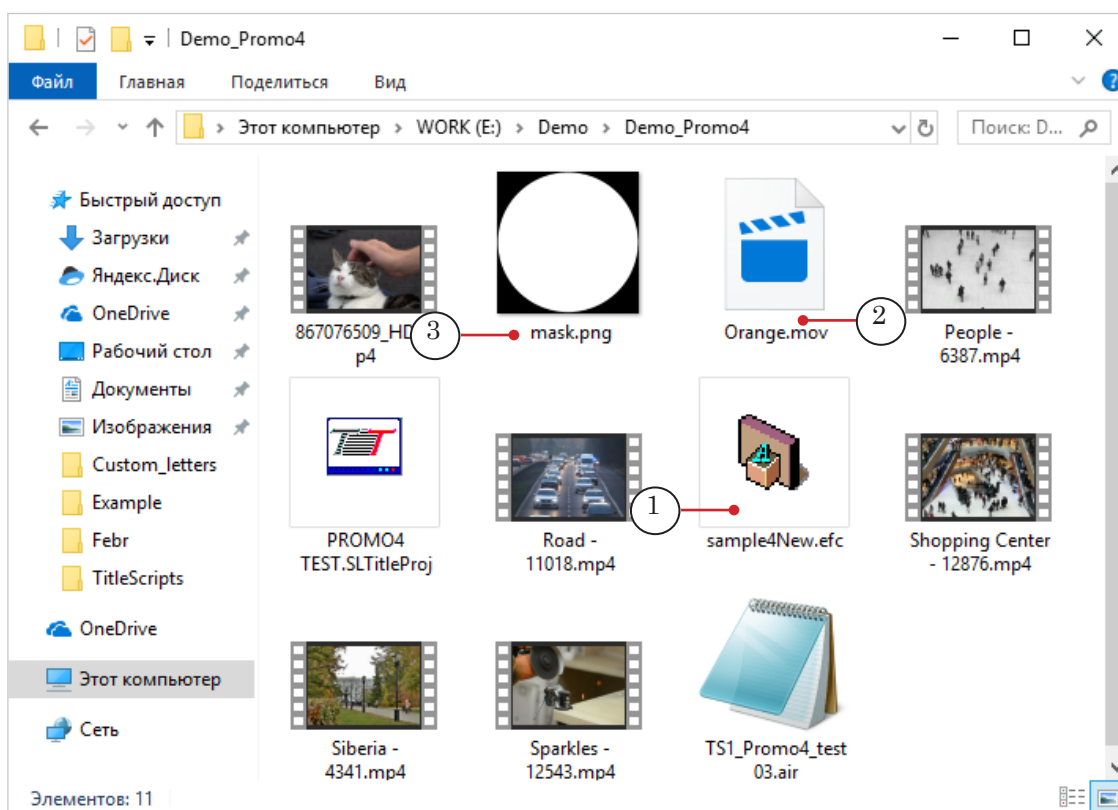
Примечание: Более полное описание с примерами см. в описании для скрипт-объекта TS2_Promo3.

4. Порядок работы с объектом

4.1. Предварительная подготовка

Предварительно подготовьте файлы, требуемые для работы скрипта:

1. Файл *.efc со стилями оформления текста (1). Если файла нет, будут использоваться стили по умолчанию.
2. Файл с фоновой подложкой (2). Если файла нет, анонс будет показываться без подложки.
3. Если планируется воспроизведение превью-фрагментов анонсируемых роликов, и если источник данных – комментарии расписания FDO nAir: рекомендуется подготовить прокси-файлы, которые будут использоваться для превью.
4. Если источник данных – SLIni-файлы: убедитесь, что такие файлы с записью о названии передачи подготовлены и находятся в одной папке с видеофайлами.
5. Если требуется, чтобы область для показа превью-фрагментов передач была не прямоугольной, а другой формы, подготовьте файл с маской – *.png (3).



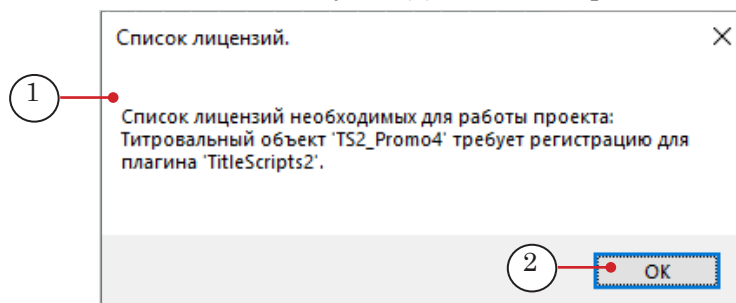


4.2. В окне программы FTitle Designer

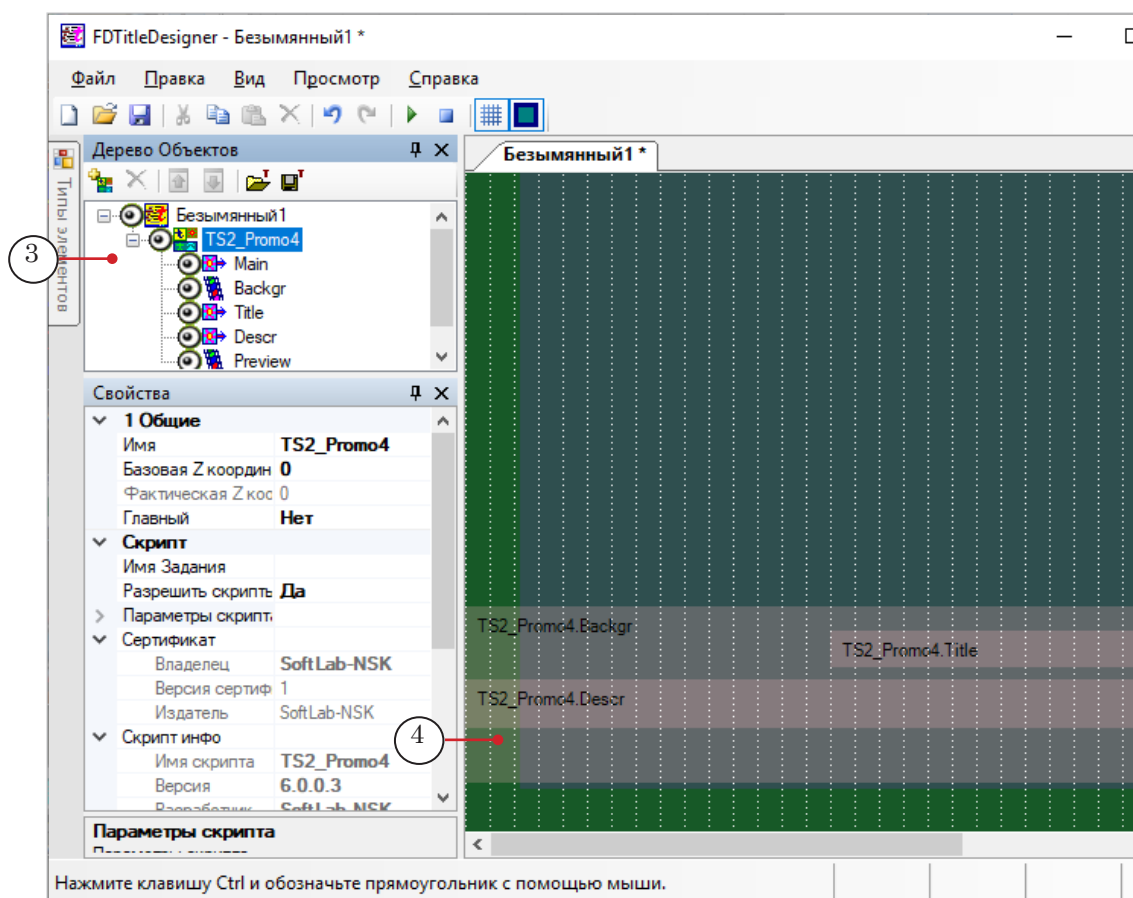
1. В титровальный проект загрузите объект со скриптом из файла-шаблона:

1. Используйте команду главного меню **Файл > Импортировать объект из Шаблона**. В открывшемся окне выберите файл с именем **TS2_Promo4.SLTitleTpl**, нажмите **Открыть**.

2. Во время загрузки объекта автоматически откроется окно с предупреждением о требуемых лицензиях (1). Нажмите кнопку **ОК** (2), чтобы закрыть окно.



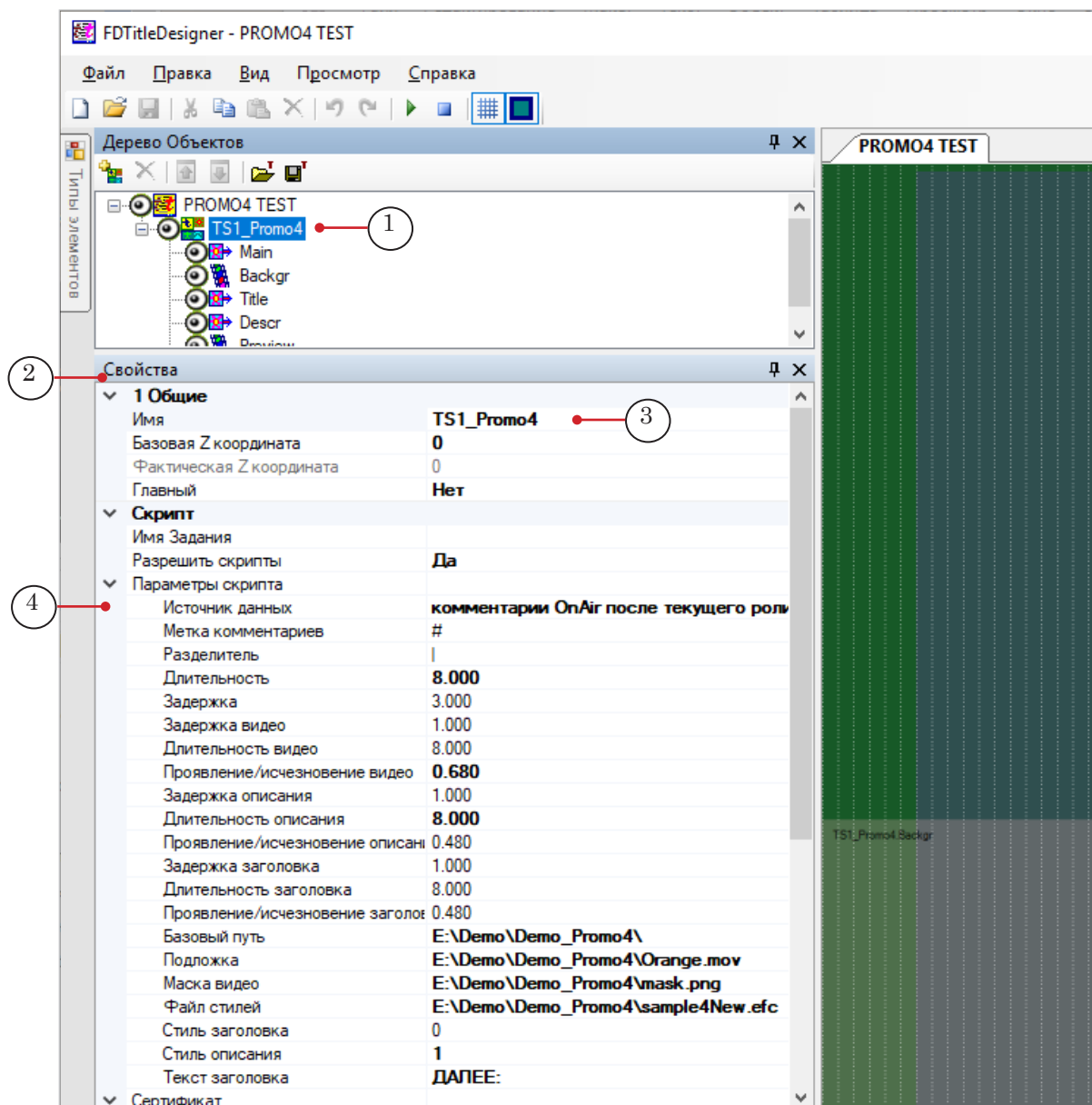
3. Когда загрузка закончится, в дерево объектов (3) и на рабочее поле титровального проекта (4) будет добавлена группа титровальных элементов объекта **TS2_Promo4**.





- ✓ **Важно:** Запрещено изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта. Изменять имя скрипт-объекта разрешено.

2. Чтобы перейти к настройке свойств скрипт-объекта, выберите его в дереве объектов, щелкнув по строке с именем (1). Настройка параметров выполняется с помощью таблиц панели Свойства (2):



1. Если требуется, измените имя скрипт-объекта (3) на более информативное.
2. Раскройте группу элементов Параметры скрипта (4), если свернута, и настройте свойства скрипт-объекта. Пояснения см. в таблице ниже.



Таблица: Свойства скрипт-объекта TS2_Promo4

Название	Описание	Возможные значения /значение по умолчанию/
Источник данных	Задать источник данных. Возможные варианты: <ul style="list-style-type: none">• *.SLIni – SLIni-файлы (по умолчанию);• Комментарии OnAir перед текущим роликом – комментарии расписания FDOOnAir. Позиция строки с комментарием – перед командой воспроизведения;• Комментарии OnAir после текущего ролика – комментарии расписания FDOOnAir. Позиция строки с комментарием – после команды воспроизведения.	
Метка комментариев	Метка в комментарии расписания FDOOnAir, обозначающая, что комментарий является источником данных для скрипта TS2_Promo4. Метки помещаются в начале строк с комментариями.	Один или несколько символов без пробелов.
Разделитель	Символ, который используется в качестве разделителя полей в строках задания (в комментариях) и как знак перевода строки в тексте объявления.	Один или несколько символов без пробелов.
Длительность	Полная длительность показа анонса (секунды).	/10.000/
Задержка	Интервал (секунды) между завершением показа анонса и завершением воспроизведения видеоролика, на фоне которого он выводится.	/3.000/
Задержка видео	Интервал (секунды) между стартом показа анонса в целом и стартом показа превью-фрагмента в анонсе.	/1.000/
Длительность видео	Длительность (секунды) показа превью-фрагмента в анонсе.	/8.000/
Проявление/исчезновение видео	Длительность (секунды) проявления/исчезновения превью-фрагмента.	/0.480/
Задержка описания	Интервал (секунды) между стартом показа анонса в целом и стартом показа текста с описанием ролика.	/1.000/
Длительность описания	Длительность (секунды) показа текста с описанием ролика.	/7.960/
Проявление/исчезновение описания	Длительность (секунды) проявления/исчезновения текста с описанием.	/0.480/
Задержка заголовка	Интервал (секунды) между стартом показа анонса в целом и стартом показа текста заголовка в анонсе.	/1.000/
Длительность заголовка	Длительность (секунды) показа текста заголовка.	/8.000/

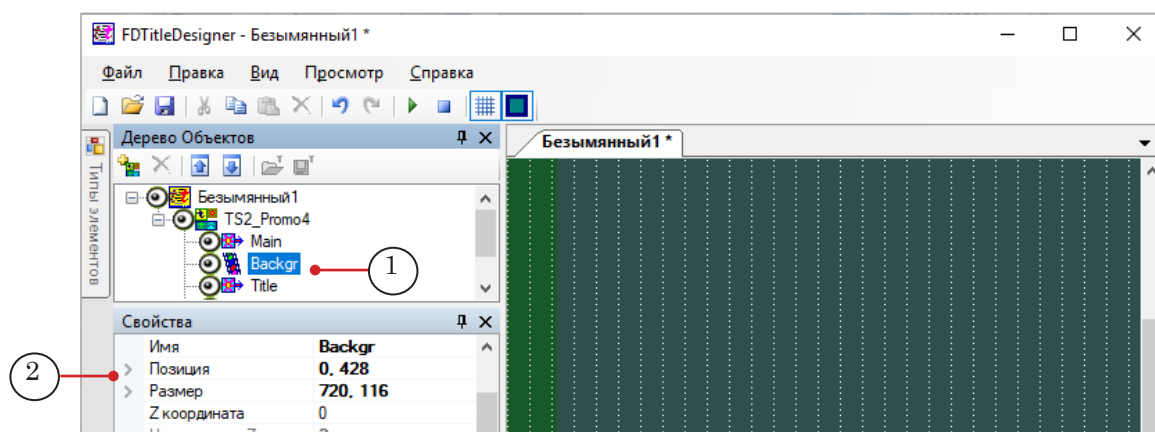


Название	Описание	Возможные значения /значение по умолчанию/
Проявление/исчезновение заголовка	Длительность (секунды) проявления/исчезновения текста заголовка.	/0.480/
Базовый путь	Путь к папке с видеофайлами.	
Подложка	Путь к файлу с фоновой подложкой для объявлений: графический файл или видеоролик.	
Маска видео	Путь к файлу с маской для превью-видео. Png	
Файл стилей	Путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc) для оформления текстовой части анонсов.	
Стиль заголовка	Индекс стиля в коллекции стилей, который используется для заголовка (нумерация стилей в файле с коллекцией начинается с 0).	/0/
Стиль описания	Индекс стиля в коллекции стилей, который используется для текста с описанием ролика (нумерация стилей в файле с коллекцией начинается с 0).	/0/
Текст заголовка	Текст заголовка – одинаковый для всех объявлений.	

3. Задайте требуемые размеры и позицию на экране для элементов, которые предназначены для отображения составных частей анонса:

- Backgr – подложка объявлений. Настраивается, если для скрипт-объекта задан файл с фоновой подложкой;
- Title – заголовок объявлений;
- Descr – основной текст объявлений;
- Preview – показ превью-фрагментов.

Чтобы настроить, выберите нужный элемент в дереве объектов (1) и используйте таблицы панели Свойства (2).



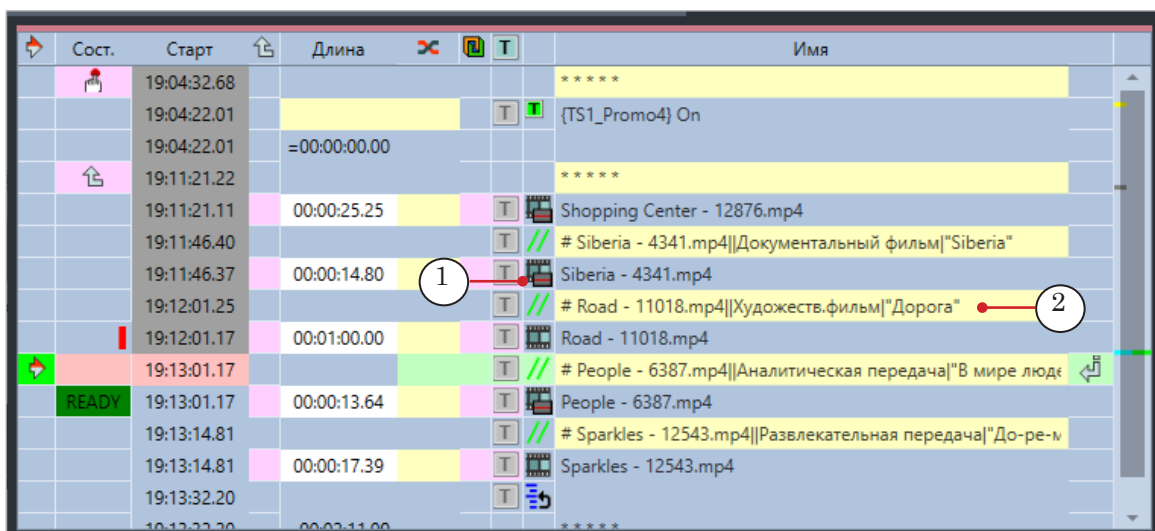


Кроме размеров и позиции, может потребоваться изменить и другие свойства, например из группы Выравнивание и растягивание.

4. Сохраните титровальный проект.
5. Предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом TS2_Promo4 в окне программы FDTitle Designer недоступен, так как скрипту требуются данные о воспроизводимых роликах от программы FDOnAir.

4.3. В окне программы FDOnAir

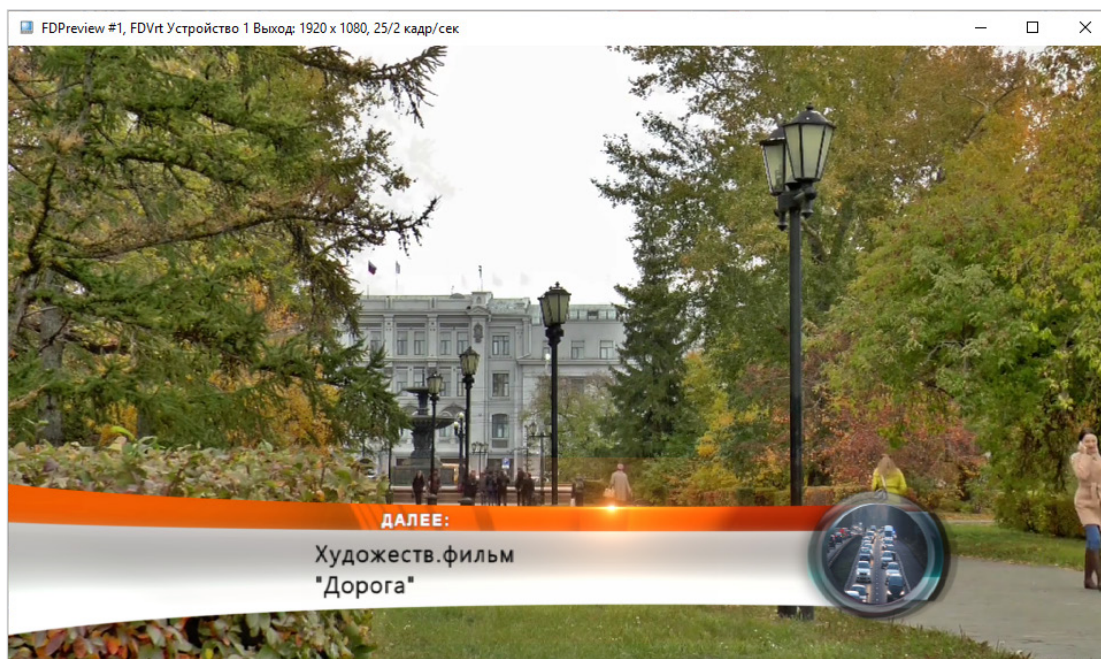
1. Загрузите подготовленный титровальный проект и настройте команды управления титровальными объектами проекта.
2. Составьте расписание вещания, добавив в него команды воспроизведения видеороликов:
Показать видеоролик – movie (1).
3. Если требуется, добавьте в расписание комментарии, которые будут источником данных для скрипта (2), – для каждого ролика, для которого должен быть показан анонс. Убедитесь, что комментарии добавлены в позицию, заданную при настройке скрипта (перед или после команды movie для предыдущего ролика).



4. Запустите исполнение расписания.



5. Для предварительного просмотра используйте одну из программ: SLTitlePreview или FDPreview.





Объявления с дополнительной информацией

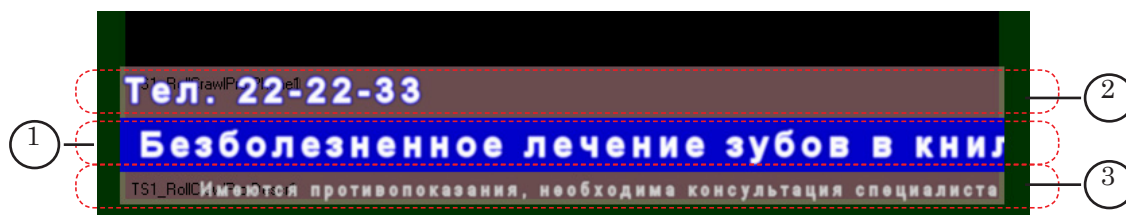
TS2_RollCrawlPro – объявления из трех частей

1. Назначение и особенности

Титровальный объект со скриптом TS2_RollCrawlPro предназначен для показа последовательности текстовых объявлений, состоящих из трех частей, – каждая часть отображается в отдельном поле.

Объявления могут содержать:

- основное сообщение (1);
- дополнительные сообщения, которые появляются на экране и исчезают синхронно с основным:
 - первое (2), например, номер телефона;
 - второе (3), например, с предупреждением об использовании рекламируемой услуги.



Примечание: Если требуется показывать подобным образом не только текстовые сообщения, но и картинки и видео, используйте скрипт-объект TS2_AdvMixPro (описание см. ниже). Основное отличие которого от скрипт-объекта TS2_RollCrawlPro – возможность в области основного сообщения отображать данные разных типов: текст, изображение, видео.

Для всех трех частей объявлений (независимо для каждой части) могут быть настроены:

- направление въезда и выезда строки: влево/вправо/вверх/вниз/нет;
- выравнивание строки с текстом по вертикали;
- выравнивание строки с текстом по горизонтали (во время остановки): по левому краю/правому краю/по центру;
- стиль оформления текста;
- левое и правое поля;
- порядок чтения: слева направо/справа налево.



Дополнительно для основного сообщения могут быть настроены:

- длительность остановки;
- картинка или цвет фоновой подложки.

Примечание: Если настроен эффект остановки текста, а текст сообщения полностью не помещается в отведенной области, то будет отображаться только часть строки.

Если в программе FDO nAir отключить показ титровального объекта со скриптом TS2_RollCrawlPro, а затем включить его, то скрипт продолжит вывод объявлений начиная с того, на котором был прерван показ объекта.

Предусмотрена функция записи лог-файла скрипта с информацией о выходе объявлений (дата, время).

2. Файл-задание

Скрипт TS2_RollCrawlPro в качестве источника данных использует файл-задание – текстовый файл с расширением имени txt. Файл содержит записи с текстом объявлений. Для одного объявления – одна запись.

Каждая запись должна начинаться с новой строки и должна иметь следующую структуру:

Основной текст | Разделитель | Текст 1 | Разделитель | Текст 2

где:

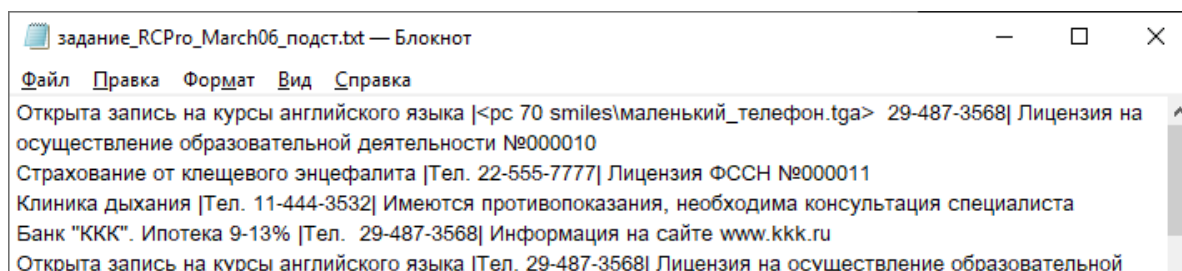
- **Основной текст** – текст основного сообщения;
- **Разделитель** – символ-разделитель, заданный при настройке скрипта (параметр Разделитель). Значение по умолчанию – |;
- **Текст 1** – текст первой дополнительной части;
- **Текст 2** – текст второй дополнительной части.

Текст любой из частей объявления может содержать теги форматирования. Может использоваться функция подстановки.

Пример записи в файле-задании:

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

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





3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы из состава скрипт-объекта TS2_RollCrawlPro.

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

Скрипт использует титровальные элементы из каждой пары по очереди: для показа одного объявления – элементы с индексом 0 (Phone0, Crawl0, Descr0), для показа следующего – элементы с индексом 1 (Phone1, Crawl1, Descr1), и далее по кругу.

3.2. Размеры и Позиция

Размеры и расположение на поле проекта (свойства Размер и Позиция) одних титровальных элементов скрипт-объекта определяют размеры и расположение других:

1. Значения, заданные для свойств элемента Main, переносятся в свойства элементов Crawl0 и Crawl1 (показ основной части объявления).
2. Значения свойств элемента Phone0 действуют для Phone1 (первая дополнительная часть объявления).
3. Значения свойств элемента Descr0 действуют для Descr1 (вторая дополнительная часть объявления).

Размеры и расположение элементов автоматически устанавливаются в соответствии с заданными значениями при запуске скрипта на исполнение (например, при запуске предпросмотра в окне программы FDTitle Designer).

На рисунке показан пример расположения титровальных элементов до (1) и после (2) запуска исполнения скрипта в окне программы FDTitle Designer.





3.3. Параметры отображения текста

В общих параметрах скрипта TS2_RollCrawlPro задаются такие параметры отображения текста объявлений как: стили текста для каждой из трех частей, файл подстановок, скорость движения, время покоя.

Остальные параметры отображения текста настраиваются в таблицах свойств титровальных элементов Phone0, Crawl0, Descr0: Выравнивание и Растягивание, Собственные, Форматирование текста.

4. Лог-файл

Лог-файл скрипта TS2_RollCrawlPro – это текстовый файл (*.txt), в который записывается информация об объявлениях, обработанных скриптом (выведенных в эфир). В течение одних суток скрипт производит запись в один и тот же лог-файл.

Записи в лог-файле имеют следующий вид:

ГГГГ_ММ_ДД | чч_мм_сс.мс | Объявление

где:

- ГГГГ_ММ_ДД – дата показа объявления (год, месяц, день);
- | – символ-разделитель, заданный при настройке скрипта (параметр Разделитель);
- чч_мм_сс.мс – время вывода объявления;
- Объявление – текст объявления.

Если в настройках скрипта для свойства Удалять теги задано значение True, то теги форматирования, имеющиеся в файле-задании, в лог-файл не выводятся; если задано значение False, то текст объявления записывается вместе с тегами форматирования.

Имя лог-файла формируется автоматически и имеет следующую структуру:

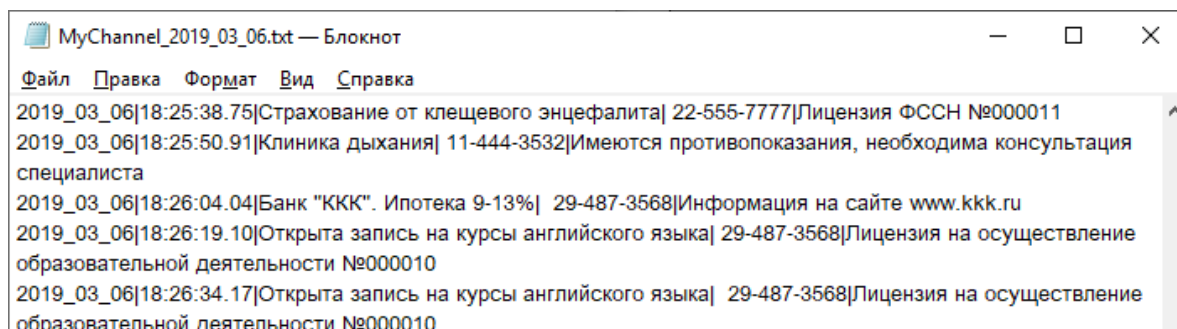
Префикс_ГГГГ_ММ_ДД.txt

где:

- Префикс – набор символов, заданный пользователем в параметре скрипта Префикс лог-файла;
- ГГГГ_ММ_ДД – дата записи информации в файл.

Пример имени файла: MyChannel_2019_02_19.txt

На рисунке ниже для примера показан фрагмент лог-файла.





5. Порядок работы с объектом

5.1. Предварительная подготовка

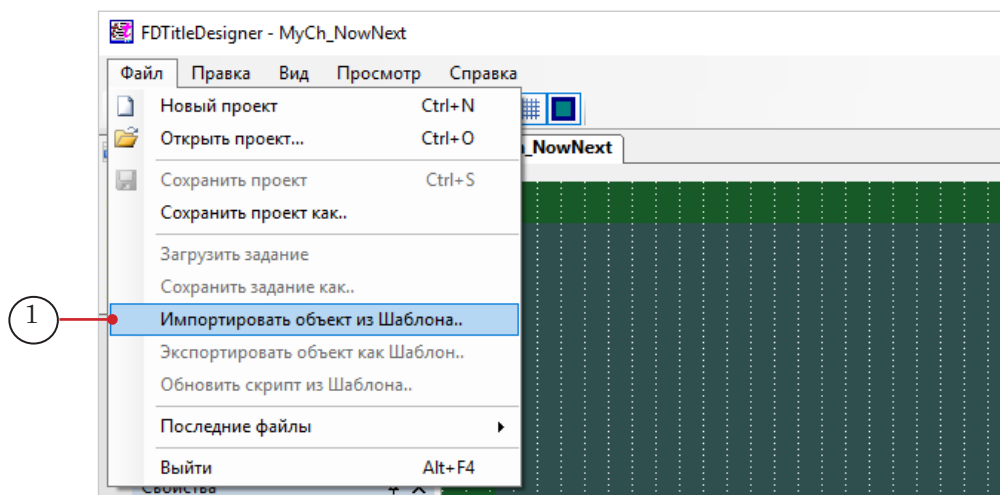
Предварительно подготовьте файлы, требуемые для работы скрипта:

1. Файл со стилями оформления текста (*.efc). Если файла нет, будет использоваться стиль по умолчанию.
2. Файл с фоновой подложкой-картинкой, если требуется.
3. Файл-задание.

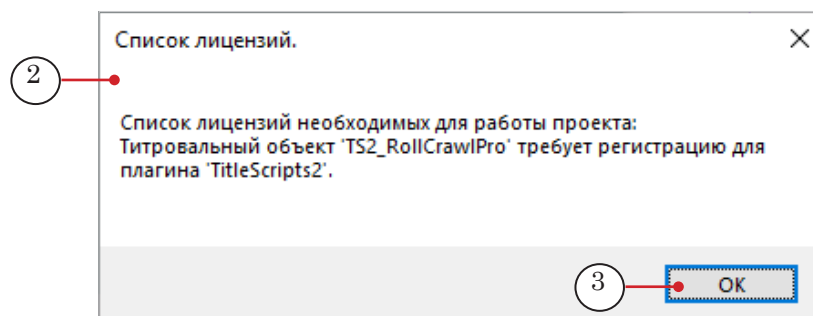
5.2. В окне программы FTitle Designer

1. В титровальный проект загрузите объект со скриптом из файла-шаблона:

1. Используйте команду Файл > Импортировать объект из Шаблона (1). В открывшемся окне выберите файл с именем TS2_RollCrawlPro.SLTitleTpl, нажмите Открыть.

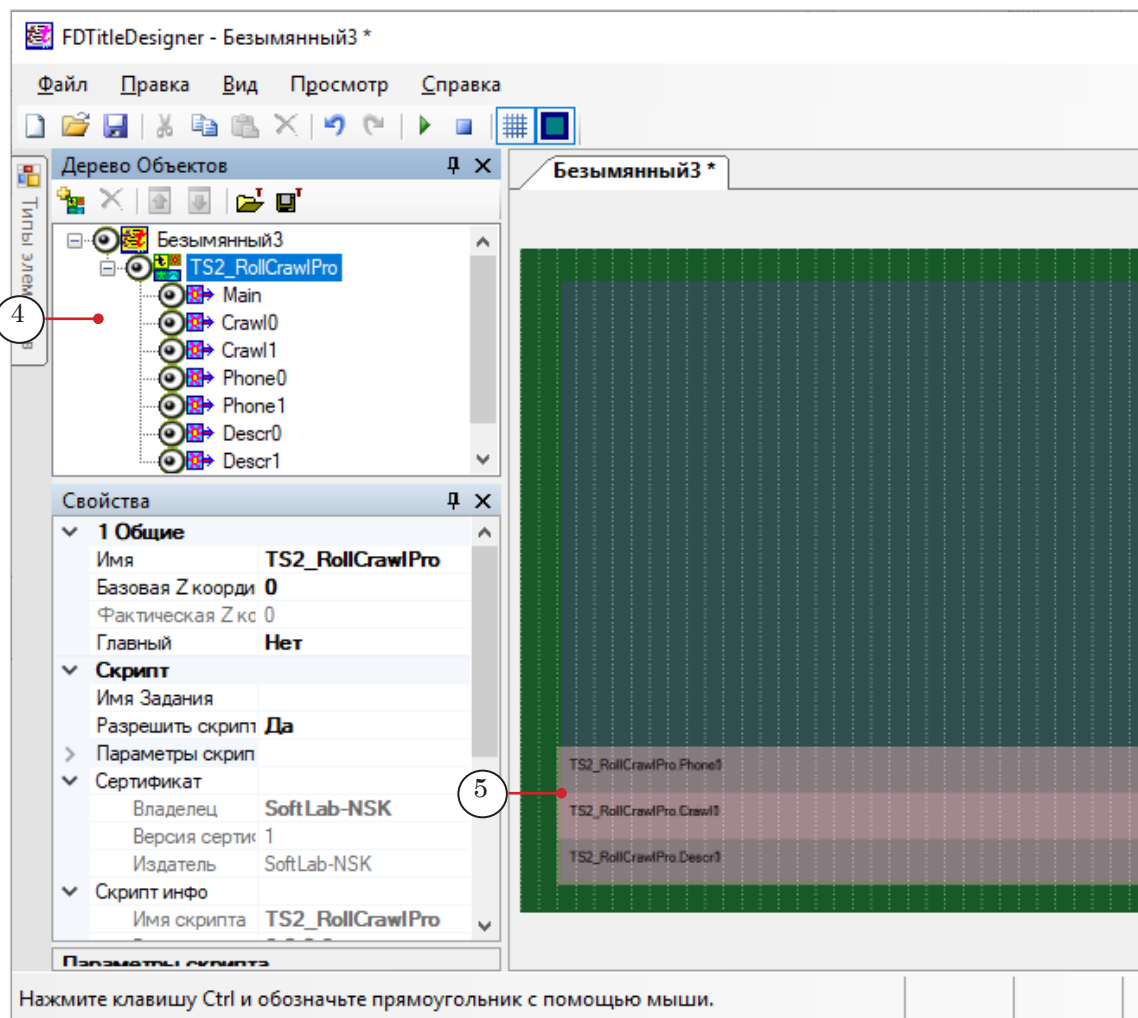


2. Во время загрузки объекта автоматически откроется окно с предупреждением о требуемых лицензиях (2). Нажмите кнопку ОК (3), чтобы закрыть окно.





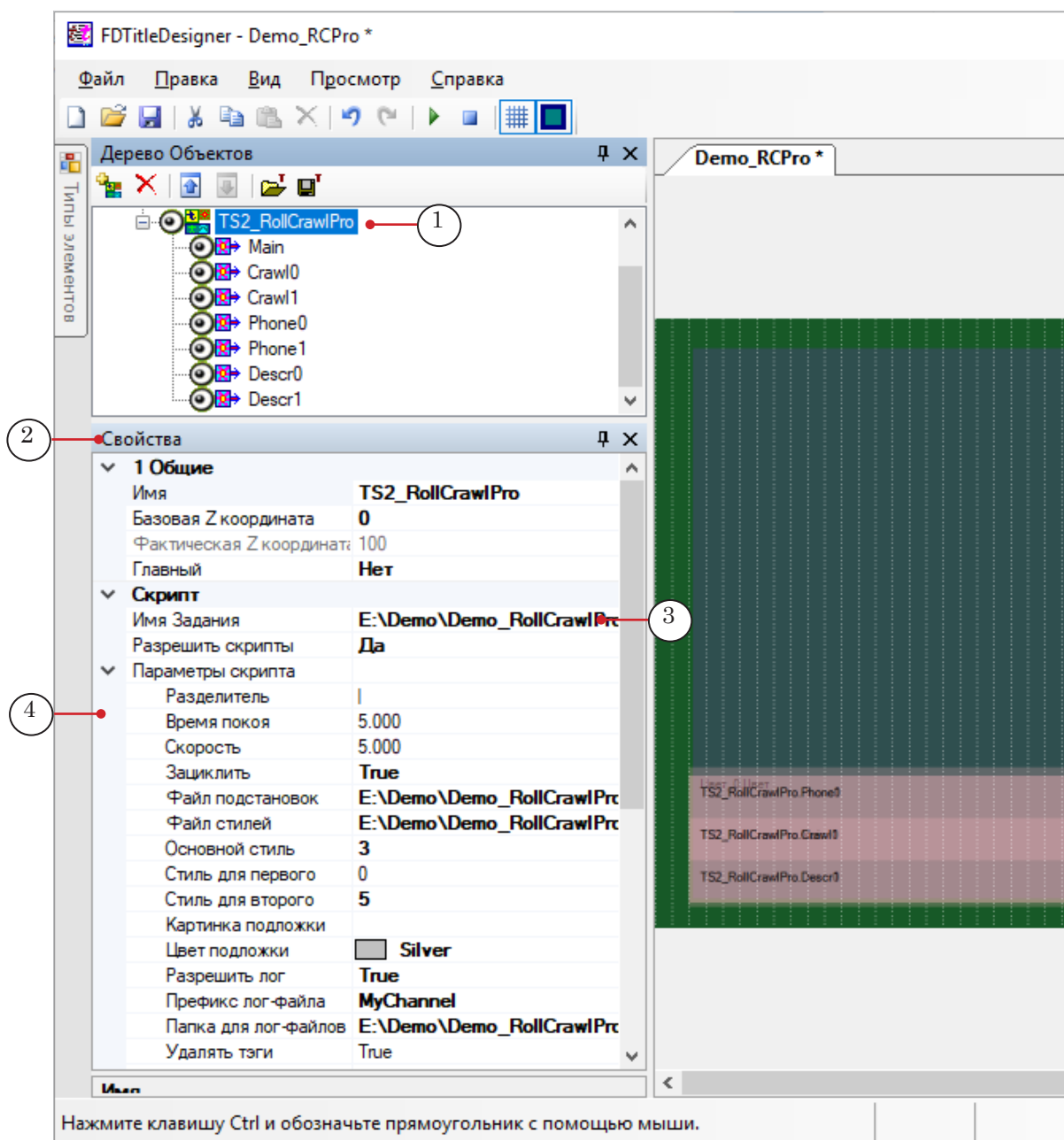
3. Когда загрузка закончится, в дерево объектов (4) и на рабочее поле титровального проекта (5) будет добавлена группа титровальных элементов объекта TS2_RollCrawlPro. Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют размеры и расположение, заданные в шаблоне.



- ✓ **Важно:** Запрещено изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта. Изменять имя скрипт-объекта разрешено.



2. Чтобы перейти к настройке свойств скрипт-объекта, выберите его в дереве объектов, щелкнув по строке с именем (1). Настройка параметров выполняется с помощью таблиц панели Свойства (2):
 1. В строке Имя Задания (3) задайте путь к файлу с текстом объявлений.



2. Раскройте группу элементов Параметры скрипта (4), если свернута, и настройте свойства скрипт-объекта. Пояснения см. в таблице ниже.

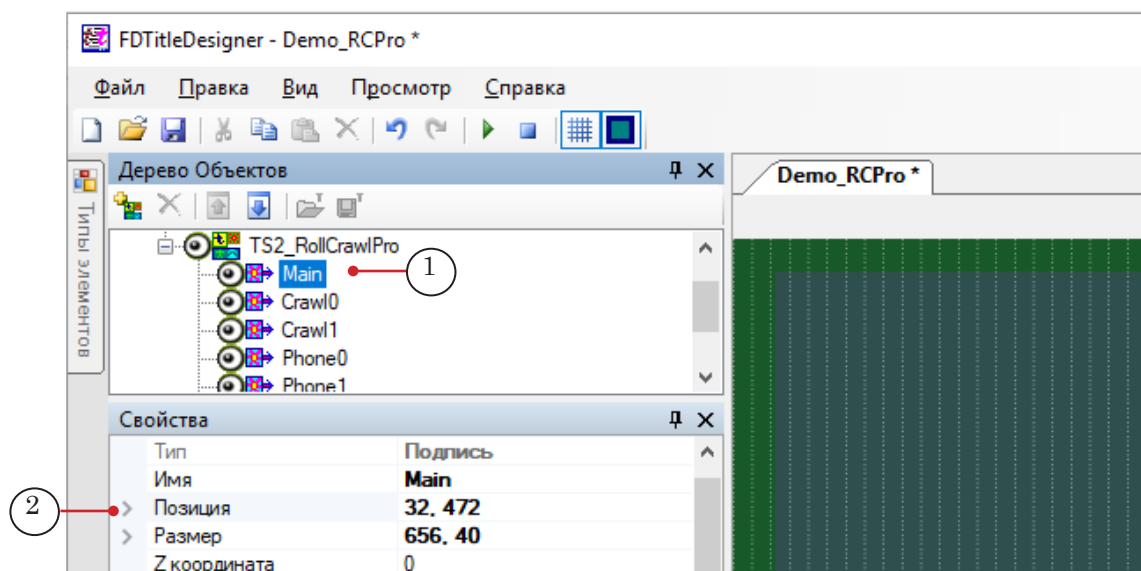


Таблица: Свойства скрипт-объекта TS2_RollCrawlPro

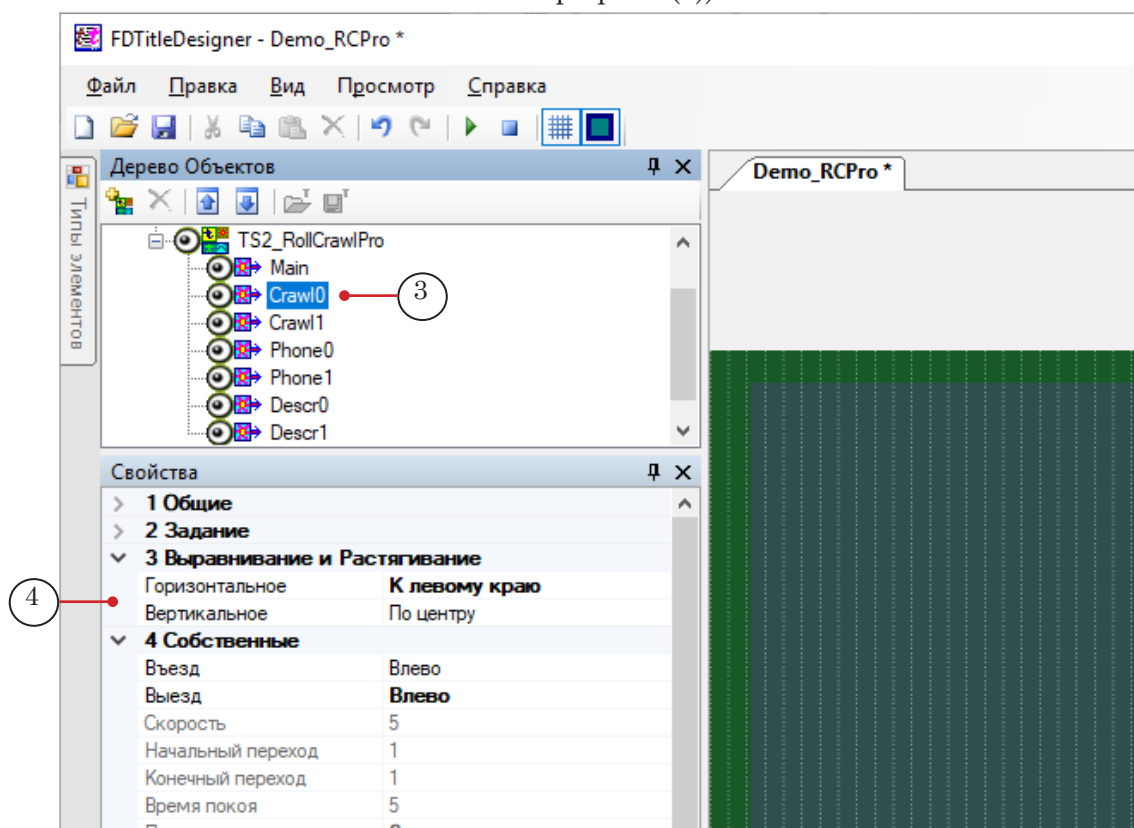
Название	Описание	Возможные значения /значение по умолчанию/
Разделитель	Символ, который используется в качестве разделителя в файле-задании (разделяет текст частей объявления), в лог-файле и в файле подстановок.	Один или несколько символов без пробелов. //
Время покоя	Длительность неподвижного отображения основной части текста объявления (секунды).	/5.000/
Скорость	Скорость въезда/выезда текста (в пикселах за кадр). Одинаковое значение для основной и дополнительных частей объявления.	/5.000/
Зациклить	Разрешить зацикливание исполнения задания.	True – да; False – нет. /False/
Файл подстановок	Полный путь к файлу подстановок, если используется.	
Файл стилей	Путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc) для текста объявлений.	
Основной стиль	Индекс стиля в коллекции стилей, предназначенного для основной части объявлений (нумерация стилей в файле с коллекцией начинается с 0).	/0/
Стиль для первого	Индекс стиля в коллекции, предназначенного для текста первой дополнительной части.	/0/
Стиль для второго	Индекс стиля в коллекции, предназначенного для текста второй дополнительной части.	/0/
Картинка подложки	Путь к файлу с фоновой подложкой для основной части объявлений: графический файл (*.dib, *.jpg, *.tga, *.png, *.bmp).	
Цвет подложки	Цвет фоновой подложки для основной части объявлений.	/0;0;0/0/
Разрешить лог	Разрешить запись лог-файла скрипта.	True – да; False – нет. /False/
Префикс лог-файла	Префикс в имени лог-файлов скрипта – постоянная часть перед датой записи.	
Папка для лог-файлов	Полный путь к папке, в которую будут записываться лог-файлы.	
Удалять теги	Разрешить записывать тексты объявлений, вышедших в эфир, в лог-файл без тегов форматирования.	True – да; False – нет. /True/



3. Если требуется изменить настройки показа основной части объявлений:
 1. Чтобы изменить размеры и позицию на экране области для показа сообщений, выберите в дереве объектов элемент Main (1). Задайте требуемые размеры и позицию (2).

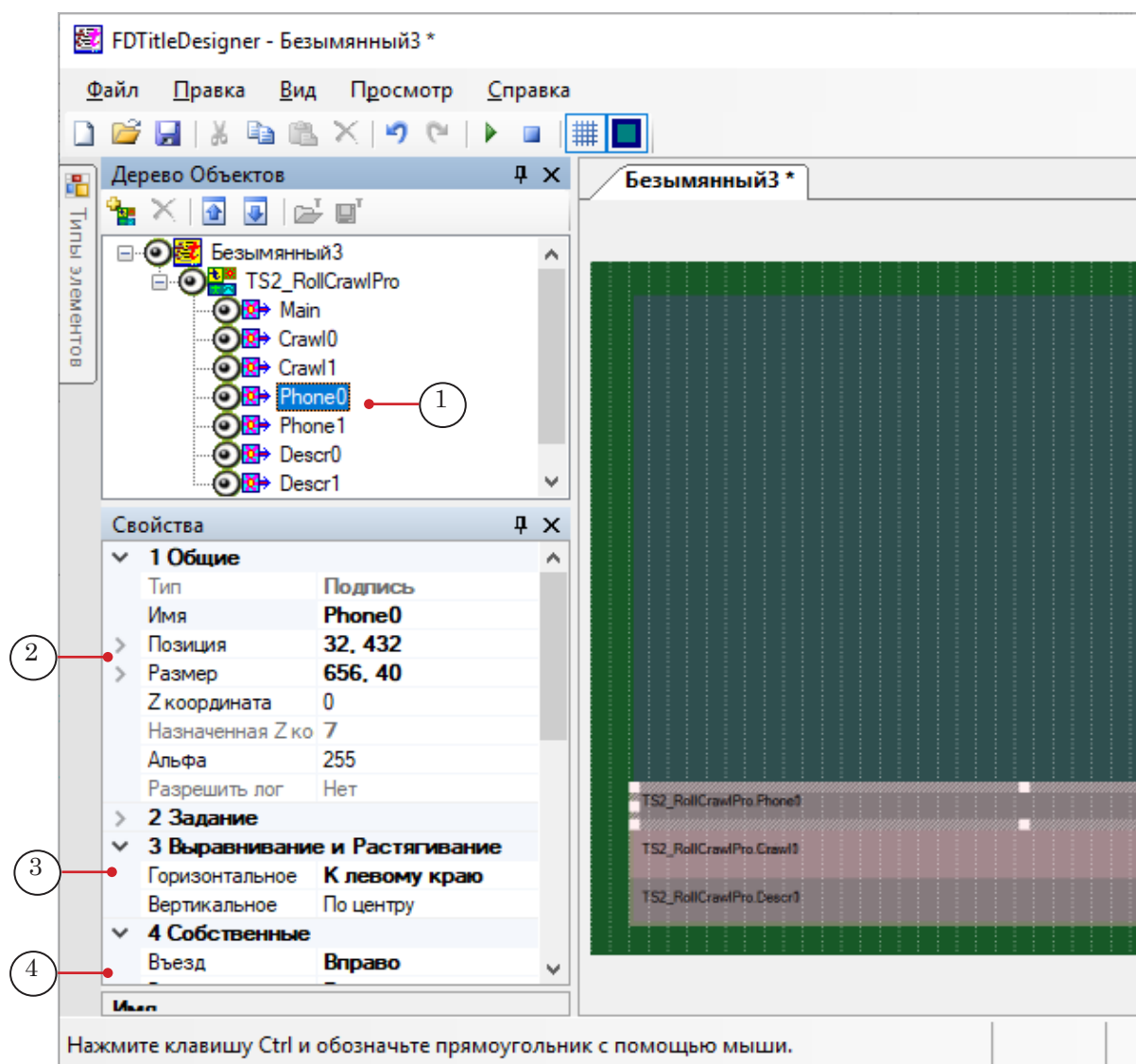


2. Чтобы изменить параметры отображения текста основного сообщения (например, направление движения строки при въезде/выезде), выберите в дереве объектов элемент Crawl0 (3). Задайте требуемые значения параметров (свойства, доступные для редактирования отмечены более темным шрифтом) (4).





4. Если требуется изменить настройки показа первой дополнительной части объявлений («строка с телефоном»):
 1. Выберите в дереве объектов элемент Phone0 (1).
 2. Задайте требуемые размеры и позицию (2).
 3. Настройте параметры отображения текста. Например, параметры горизонтального выравнивания строки (3) или направление движения строки при въезде/выезде (4). Свойства, доступные для редактирования, отмечены более темным шрифтом.



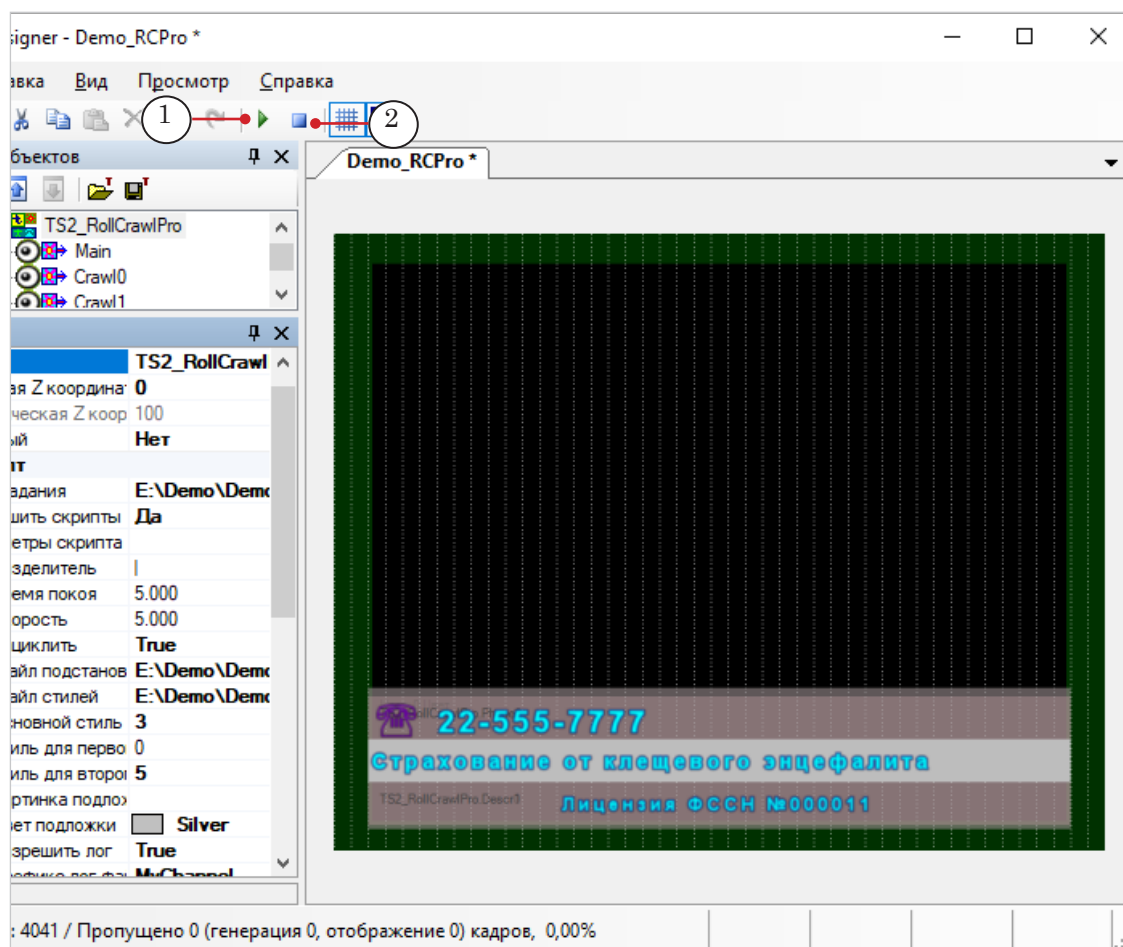
5. Если требуется изменить настройки показа второй дополнительной части объявлений («строка с предупреждением/номером лицензии»), выберите в дереве объектов элемент Descr0 и измените его настройки.



Совет: Если для свойств элементов Phone0 и Descr0 требуется задать одинаковые значения, выделите элементы в дереве объектов, удерживая нажатой клавишу Ctrl, и настройте параметры.



6. Сохраните титровальный проект.
7. Чтобы запустить предварительный просмотр, нажмите кнопку **Стартовать предварительный просмотр** (1).



Чтобы остановить просмотр, нажмите кнопку **Остановить предварительный просмотр** (2).



TS2_RollCrawlPro2 – бегущая строка с остановкой текста и дополнительной информацией

1. Назначение и особенности

1.1. Назначение

Титровальный объект со скриптом TS2_RollCrawlPro2 предназначен для показа последовательности объявлений в виде бегущей строки с останавливающимся текстом и дополнительным сообщением в отдельном поле.

1.2. Особенности



1. Каждое объявление может состоять из трех частей, которые выводятся в двух полях:
 - в одном поле показываются:
 - основное сообщение (1) – отображается в виде бегущей строки с направлением движения справа налево;
 - первое дополнительное сообщение (2) – останавливающийся текст в конце бегущей строки, например, с номером телефона;
 - в другом поле выводится второе дополнительное сообщение (3), например, с предупреждением об использовании рекламируемой услуги. Текст сообщения появляется на экране и уходит синхронно с текстом в первом поле (т. е. отображается все время показа бегущей строки и останавливающегося текста).
2. Для всех трех частей объявлений (независимо для каждой части) могут быть настроены:
 - стиль оформления текста;
 - левое и правое поля относительно области титровального элемента;
 - порядок чтения: слева направо/справа налево.
3. Направление движения сообщений в первом поле (основного и останавливающегося текста) – справа налево – устанавливается автоматически и не изменяется.



4. Для первого поля (основной и останавливающийся текст) может быть задана фоновая подложка – картинка или цвет фона, которая появляется на экране и исчезает синхронно с подписью.
5. Для останавливающегося текста в конце бегущей строки могут быть настроены:
 - длительность остановки;
 - позиция во время остановки – выравнивание строки с текстом по горизонтали: по левому краю/правому краю/по центру области показа.
6. Есть возможность выбрать режим работы с файлом – источником данных: считывать задания из файла заново каждый раз перед началом нового цикла показа объявлений (в этом случае можно при необходимости обновлять объявления, редактируя файл во время вывода в эфир) или нет, показывать первоначальный набор объявлений.
7. Предусмотрена функция синхронизации с другим скрипт-объектом такого же типа (TS2_RollCrawlPro2) в титровальном проекте (см. ниже п. 1.3).
8. Если в программе FDO nAir отключить показ титровального объекта со скриптом TS2_RollCrawlPro2, а затем включить его, то скрипт продолжит вывод объявлений, начиная с того, на котором был прерван показ объекта.
9. Предусмотрена функция записи лог-файла скрипта с информацией о выходе объявлений в эфир.

1.3. Ускорение вывода объявлений во время эфира

Ниже описан способ, как организовать изменение скорости движения объявлений «на лету».

В титровальный проект добавляются два скрипт-объекта TS2_RollCrawlPro2. Скрипт-объектам задаются одинаковые настройки, кроме скорости вывода бегущей строки, – в одном задается обычная скорость вывода, а в другом – «повышенная». В обоих скрипт-объектах для свойства Синхронизация устанавливается значение True.

Для вывода объявлений в эфир используется скрипт-объект с «нормальной» скоростью. Если к нужному времени все объявления бегущей строки не успевают выйти, то в программе FDO nAir можно отключить скрипт-объект с «нормальной» скоростью, и включить скрипт-объект с «повышенной» скоростью показа объявлений. При этом скрипт-объект с «повышенной» скоростью продолжит вывод объявлений из файла задания с того места, на котором был остановлен скрипт-объект с «нормальной» скоростью.



2. Файл-задание

Скрипт TS2_RollCrawlPro2 в качестве источника данных использует файл-задание – текстовый файл с расширением имени txt. Файл содержит записи с текстом объявлений. Для одного объявления – одна запись.

Каждая запись должна начинаться с новой строки и должна иметь следующую структуру:

Основной текст | Разделитель | Текст 1 | Разделитель | Текст 2

где:

- **Основной текст** – текст основного сообщения;
- **Разделитель** – символ-разделитель, заданный при настройке скрипта (параметр Разделитель). Значение по умолчанию – |;
- **Текст 1** – текст первой дополнительной части;
- **Текст 2** – текст второй дополнительной части.

Текст любой из частей объявления может содержать теги форматирования. Может использоваться функция подстановки.

Пример записи в файле-задании:

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

Основной текст | Разделитель | Текст 1 | Разделитель | Текст 2

3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы из состава скрипт-объекта TS2_RollCrawlPro2.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Вывод подложки для первого поля (бегущая строка с останавливающимся текстом)
Crawl0, Crawl1	Подпись	Вывод основного текста объявления
Phone0, Phone1	Подпись	Вывод первого дополнительного текста (останавливающегося)
Descr0, Descr1	Подпись	Вывод второго дополнительного текста

Скрипт использует титровальные элементы из каждой пары по очереди: для показа одного объявления – элементы с индексом 0 (Phone0, Crawl0, Descr0), для показа следующего – элементы с индексом 1 (Phone1, Crawl1, Descr1), и далее по кругу.



3.2. Размеры и Позиция

Размеры и расположение на поле проекта (свойства Размер и Позиция) одних титровальных элементов скрипт-объекта задают размеры и позицию других:

1. Значения, заданные для свойств элемента Main, определяют свойства элементов Crawl0, Crawl1, Phone0, Phone1 (показ основной части объявления и останавливающегося текста).
2. Значения свойств элемента Descr0 действуют для Descr1 (вторая дополнительная часть объявления).

Размеры и расположение элементов автоматически устанавливаются в соответствии с заданными значениями при запуске скрипта на исполнение (например, при запуске предпросмотра в окне программы FDTitle Designer).

3.3. Параметры отображения текста

В скрипт-объекте TS2_RollCrawlPro2 параметры отображения текста объявлений зависят от значений следующих групп свойств титровальных элементов Phone0, Phone1, Crawl0, Crawl1, Descr0, Descr1: Выравнивание и Растягивание, Форматирование текста, Собственные.

Для каждого элемента свойства Выравнивание и Растягивание и Форматирование текста настраиваются независимо (в отличие от свойств Размер и Позиция). Для элементов Descr0 и Descr1 также могут быть независимо настроены свойства Въезд/Выезд из группы Собственные.

Эту особенность можно использовать, чтобы при показе чередовать способы отображения текста объявлений: одно объявление отображается одним способом, следующее – другим и так далее по кругу. Для этого задайте для элементов с индексом 0 одни значения параметров отображения текста, а для элементов с индексом 1 – другие.

4. Лог-файл

Лог-файл скрипта TS2_RollCrawlPro2 – это текстовый файл (*.txt), в который записывается информация об объявлениях, обработанных скриптом (выведенных в эфир). В течение одних суток скрипт производит запись в один и тот же лог-файл.

Записи в лог-файле имеют следующий вид:

ГГГГ_ММ_ДД | чч_мм_сс.мс | Объявление

где:

- ГГГГ_ММ_ДД – дата показа объявления (год, месяц, день);
- | – символ-разделитель, заданный при настройке скрипта (параметр Разделитель);
- чч_мм_сс.мс – время вывода объявления;

- **Объявление** – текст объявления.

Если в настройках скрипта для свойства Удалять теги задано значение True, то теги форматирования, имеющиеся в файле-задании, в лог-файл не выводятся; если задано значение False, то текст объявления записывается вместе с тегами форматирования.

Имя лог-файла формируется автоматически и имеет следующую структуру:

Префикс_ГГГГ_ММ_ДД.txt

где:

- Префикс – набор символов, заданный пользователем в параметре скрипта Префикс лог-файла;
- ГГГГ_ММ_ДД – дата записи информации в файл.

Пример имени файла: MyChannel_2019_03_11.txt

5. Порядок работы с объектом

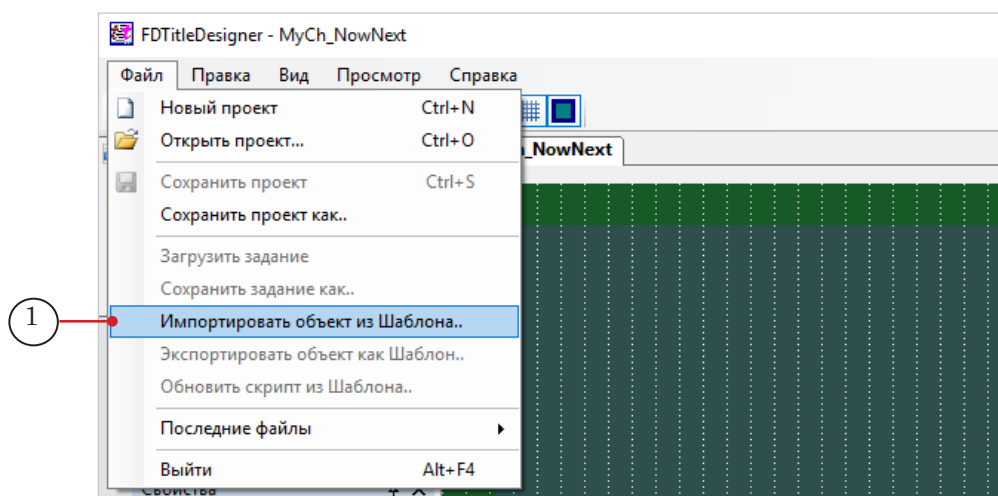
5.1. Предварительная подготовка

Предварительно подготовьте файлы, требуемые для работы скрипта:

1. Файл со стилями оформления текста (*.efc). Если файла нет, будет использоваться стиль по умолчанию.
2. Файл с фоновой подложкой-картинкой, если требуется.
3. Файл-задание.

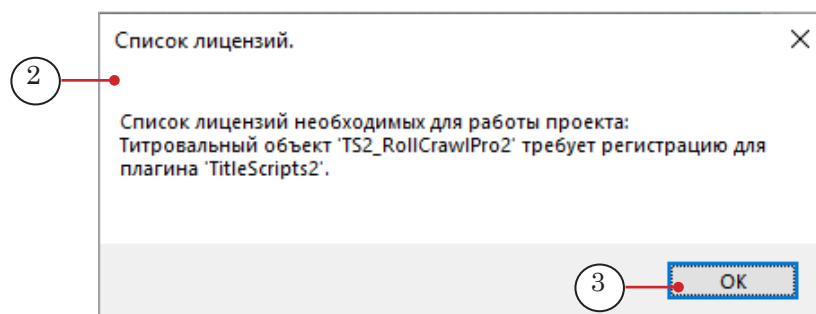
5.2. В окне программы FDTitle Designer

1. В титровальный проект загрузите объект со скриптом из файла-шаблона:
 1. Используйте команду **Файл > Импортировать объект из Шаблона (1)**. В открывшемся окне выберите файл с именем TS2_RollCrawlPro2.SLTitleTpl, нажмите **Открыть**.

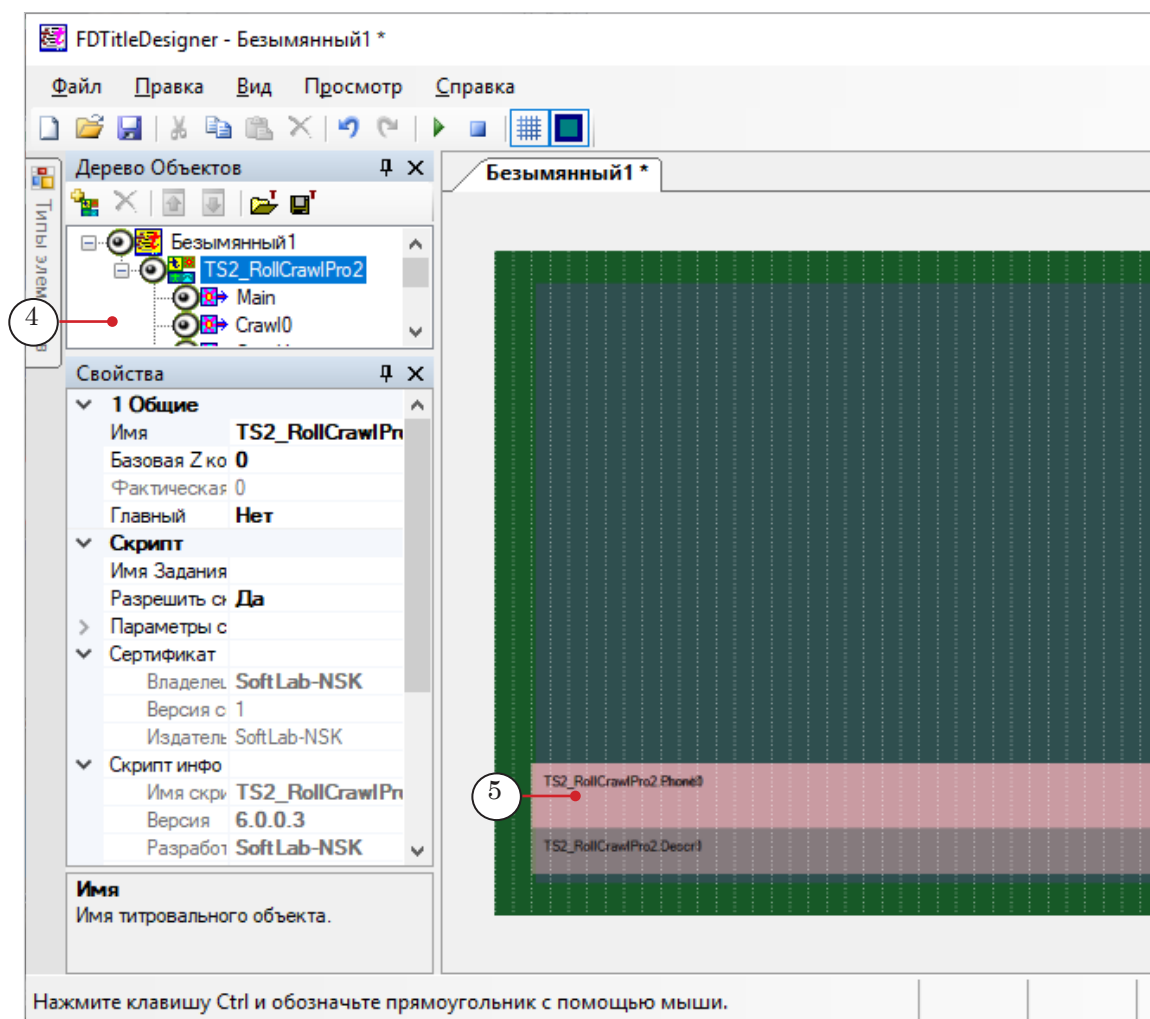




2. Во время загрузки объекта автоматически откроется окно с предупреждением о требуемых лицензиях (2). Нажмите кнопку ОК (3), чтобы закрыть окно.



3. Когда загрузка закончится, в дерево объектов (4) и на рабочее поле титровального проекта (5) будет добавлена группа титровальных элементов объекта TS2_RollCrawlPro2. Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют размеры и расположение, заданные в шаблоне.

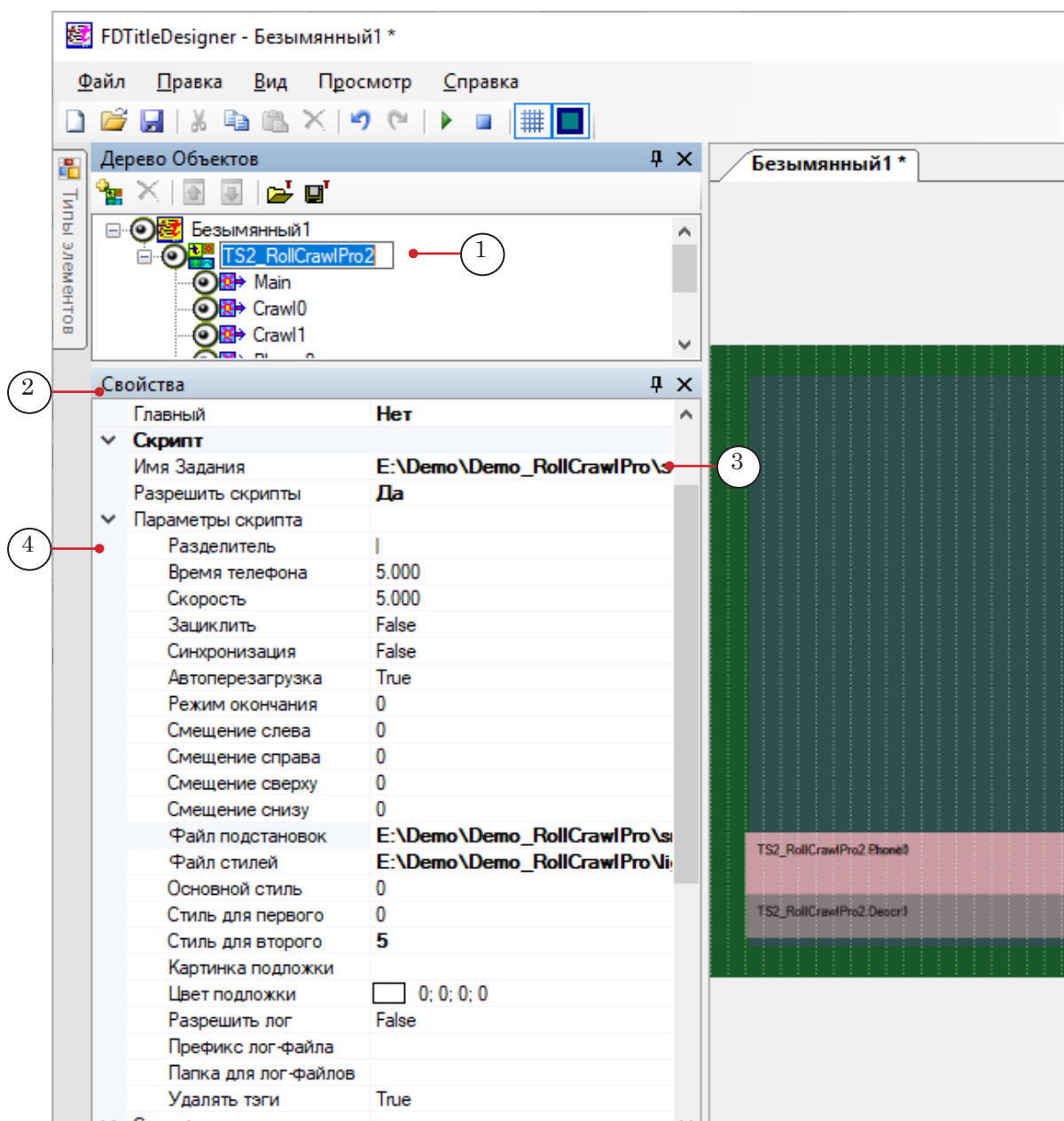




✓ **Важно:** Запрещено изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.
Изменять имя скрипт-объекта разрешено.

2. Чтобы перейти к настройке свойств скрипт-объекта, выберите его в дереве объектов, щелкнув по строке с именем (1). Настройка параметров выполняется с помощью таблиц панели Свойства (2):

1. В строке Имя Задания (3) задайте путь к файлу с текстом объявлений.



2. Раскройте группу элементов Параметры скрипта (4), если свернута, и настройте свойства скрипт-объекта. Пояснения см. в таблице ниже.



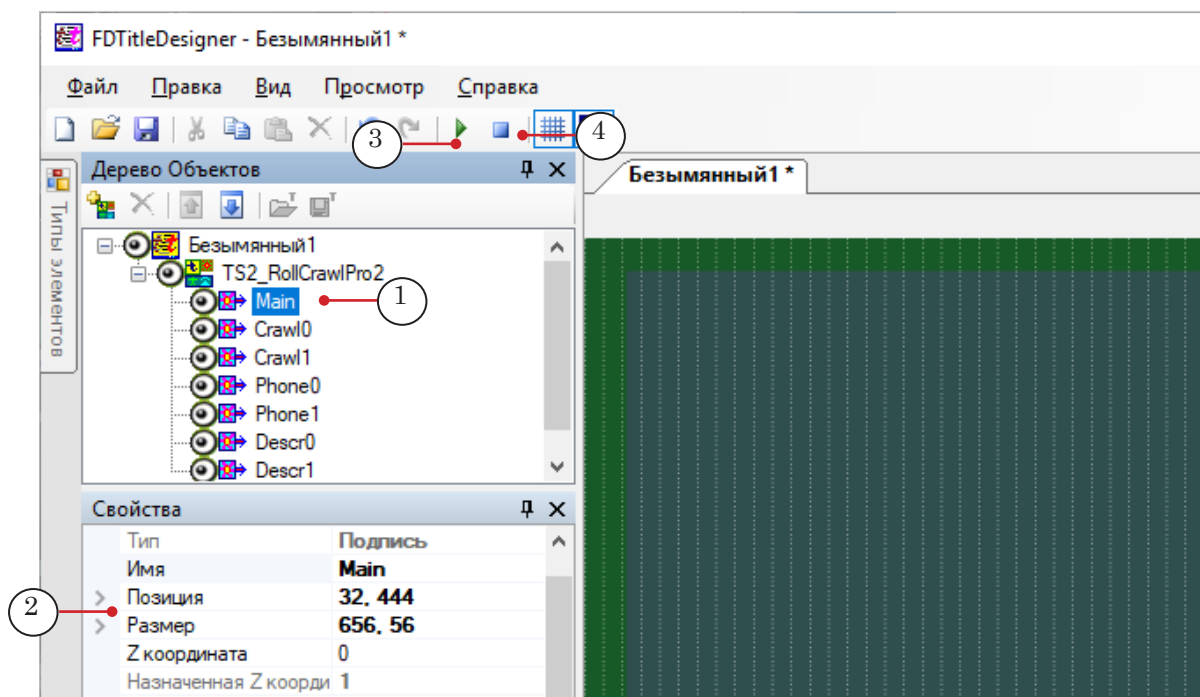
Таблица: Свойства скрипт-объекта TS2_RollCrawlPro2

Название	Описание	Возможные значения /значение по умолчанию/
Разделитель	Символ, который используется в качестве разделителя в файле-задании (разделяет текст частей объявления), в лог-файле и в файле подстановок.	Один или несколько символов без пробелов. //
Время телефона	Длительность неподвижного отображения останавливающегося текста бегущей строки (секунды).	/5.000/
Скорость	Скорость движения текста бегущей строки (в пикселах за кадр).	/5.000/
Зациклить	Разрешить зацикливание исполнения задания.	True – да; False – нет. /False/
Синхронизация	Разрешить синхронизацию скрипт-объекта с другим объектом TS2_RollCrawlPro2 в этом же титровальном проекте. Свойство можно использовать, чтобы во время эфира переключаться между скрипт-объектами с разной скоростью движения объявлений. Подробнее см. выше п. «1.3. Ускорение вывода объявлений во время эфира».	True – да; False – нет. /False/
Автоперезагрузка	Включить режим автоматической перезагрузки задания – считывать задания из файла заново каждый раз перед началом нового цикла.	True – да; False – нет. /True/
Режим окончания	Выбор способа завершения показа объявлений при остановке скрипта: <ul style="list-style-type: none">• 0 – показ объявлений немедленно прерывается;• 1 – при остановке скрипт-объекта по команде из расписания FDOOnAir последнее объявление, которое не успевает показаться, не запускается;• 2 – при остановке скрипт-объекта вручную (по кнопке управления титрами в главном окне FDOOnAir) текущее объявление показывается до конца, и лишь потом скрипт останавливается.	/0/
Смещение слева	Смещение (в пикселах) границ области текста бегущей строки от границ подложки: слева, справа, сверху, снизу.	/0/
Смещение справа		/0/
Смещение сверху		/0/
Смещение снизу		/0/
Файл подстановок	Полный путь к файлу подстановок, если используется.	
Файл стилей	Путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc) для текста объявлений.	
Основной стиль	Индекс стиля в коллекции стилей, предназначенного для текста бегущей строки (нумерация стилей в файле с коллекцией начинается с 0).	/0/

Название	Описание	Возможные значения /значение по умолчанию/
Стиль для первого	Индекс стиля в коллекции, предназначенного для останавливающегося текста.	/0/
Стиль для второго	Индекс стиля в коллекции, предназначенного для текста второй дополнительной части.	/0/
Картинка подложки	Путь к файлу с фоновой подложкой: графический файл (*.dib, *.jpg, *.tga, *.png, *.bmp).	
Цвет подложки	Цвет фоновой подложки.	/0;0;0/
Разрешить лог	Разрешить запись лог-файла скрипта.	True – да; False – нет. /False/
Префикс лог-файла	Префикс в имени лог-файлов скрипта – постоянная часть перед датой записи.	
Папка для лог-файлов	Полный путь к папке, в которую будут записываться лог-файлы.	
Удалять теги	Разрешить записывать тексты объявлений, вышедших в эфир, в лог-файл без тегов форматирования.	True – да; False – нет. /True/

3. Если требуется изменить настройки показа бегущей строки с остановкой текста:

1. Чтобы изменить размеры и позицию на экране области для показа сообщений, выберите в дереве объектов элемент Main (1). Задайте требуемые размеры и позицию (2).

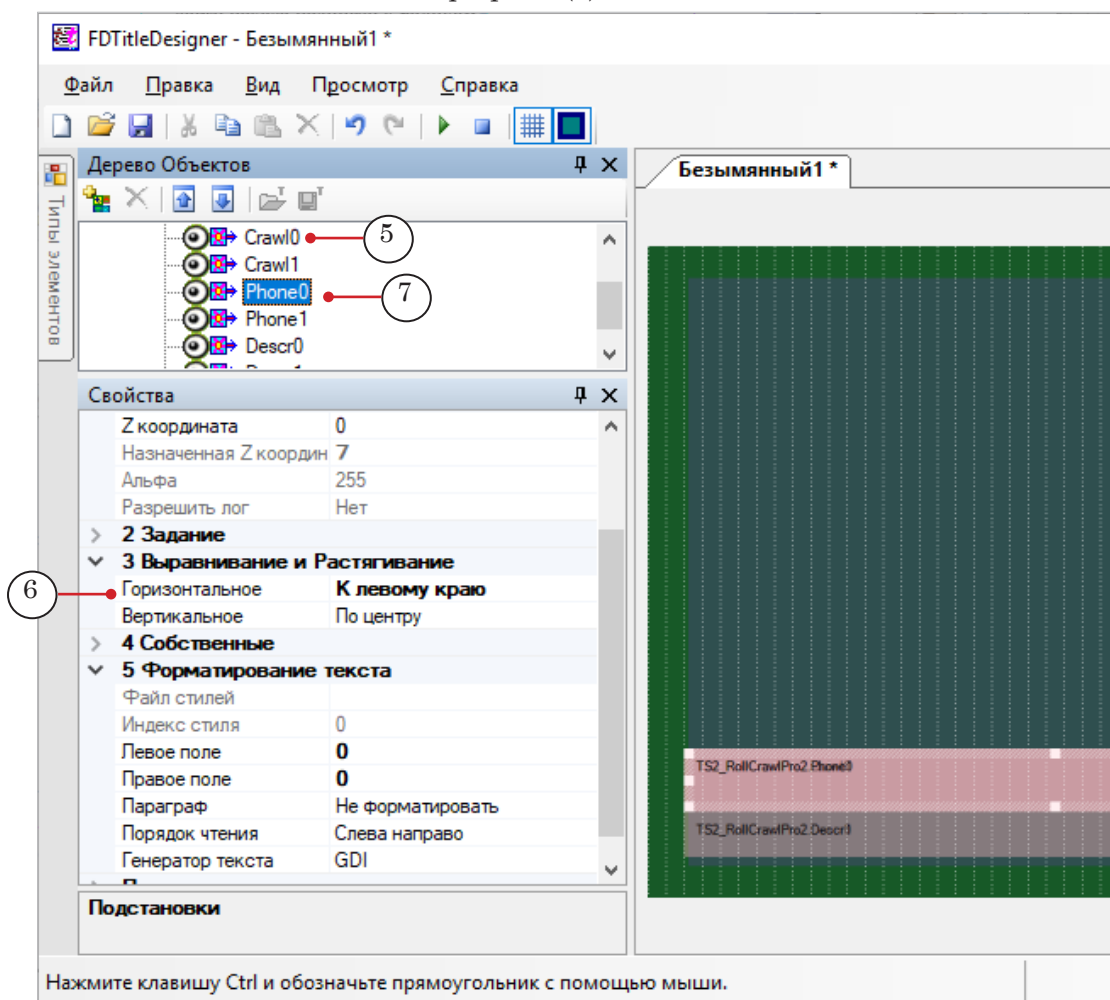




2. Нажмите кнопку **Стартовать предварительный просмотр** (3). Расположение и размеры остальных элементов, отвечающих за показ бегущей строки с останавливающимся текстом, – Phone0, Phone1, Crawl0, Crawl1 – автоматически изменятся.

Нажмите кнопку **Остановить предварительный просмотр** (4).

3. Если требуется изменить параметры отображения текста бегущей строки (например, поля), поочередно настройте параметры элементов Crawl0 (5) и Crawl1. Свойства, доступные для редактирования, отмечены более темным шрифтом (6).



Совет: Если настройки должны быть одинаковыми, выберите в Дереве объектов оба элемента сразу, удерживая нажатой клавишу Shift или Ctrl, и задайте значения свойств.

4. Чтобы изменить параметры отображения останавливающегося текста («строка с телефоном»), настройте параметры элементов Phone0 (7) и Phone1.

Например, чтобы задать позицию остановки номера телефона (у левого края области, по центру, у правого края), в

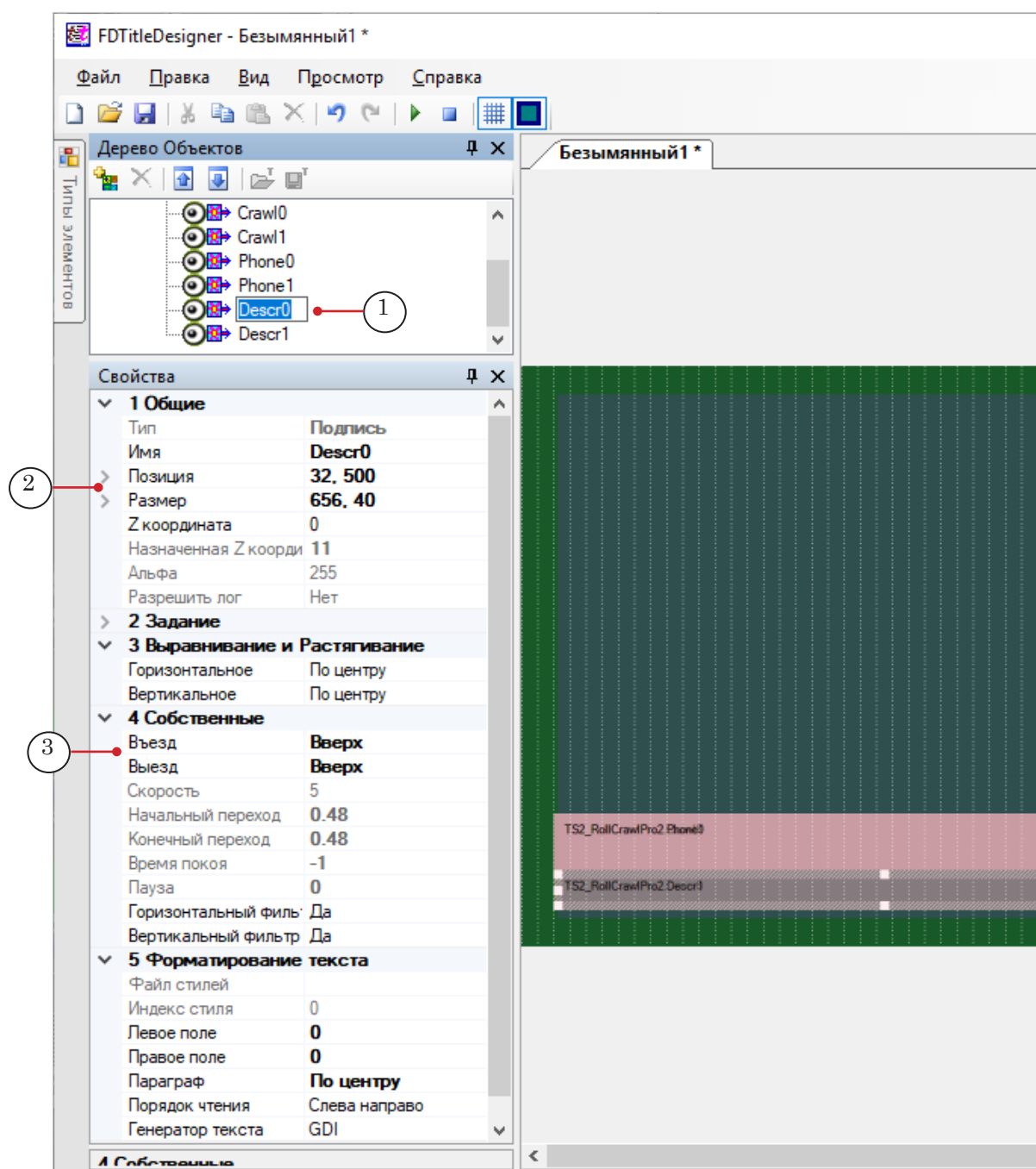


группе свойств Выравнивание и Растягивание задайте соответствующее значение для свойства Горизонтальное (6).

Элементы можно настраивать каждый отдельно или, если настройки должны быть одинаковыми, вместе.

4. Если требуется изменить настройки показа третьей части объявлений, которая выводится в отдельной области («строка с предупреждением/номером лицензии»), настройте свойства элементов Descr0 и Descr1:

1. Чтобы изменить размеры и позицию на экране области для показа сообщений, выберите в дереве объектов элемент Descr0 (1). Задайте требуемые размеры и позицию (2).

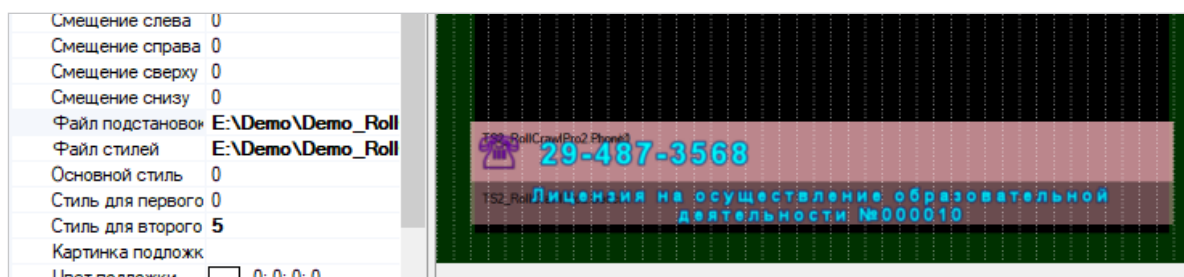
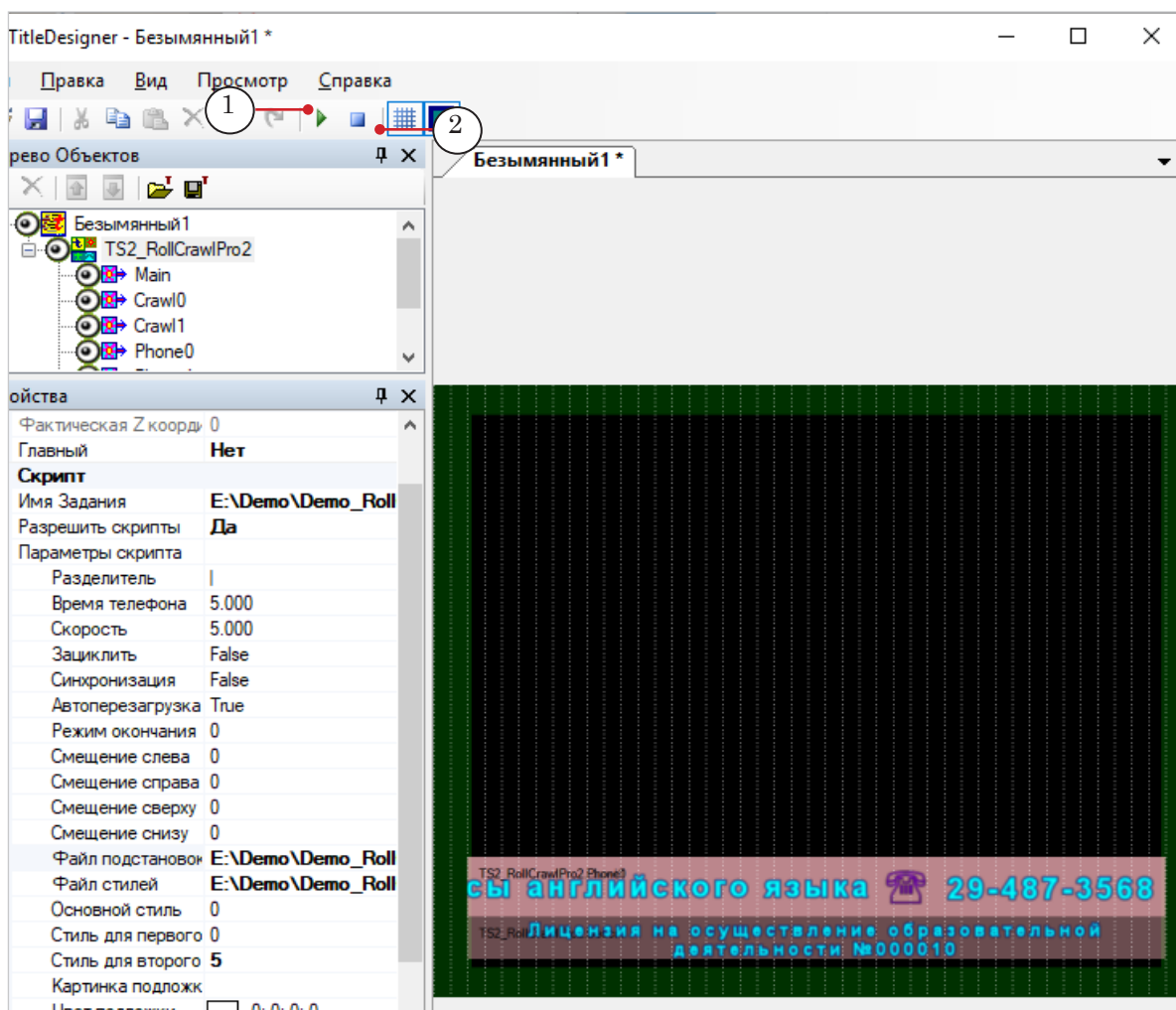




2. Настройте параметры отображения текста для каждого из элементов Descr0 и Descr1 по очереди или сразу, если настройки одинаковые.

Для этих элементов, кроме свойств из групп Выравнивание и Растягивание и Форматирование текста, можно изменять свойства из группы Собственные, например, направление въезда и выезда объявлений (3).

5. Сохраните титровальный проект.
6. Чтобы запустить предварительный просмотр, нажмите кнопку **Стартовать предварительный просмотр** (1).



Чтобы остановить просмотр, нажмите кнопку **Остановить предварительный просмотр** (2).



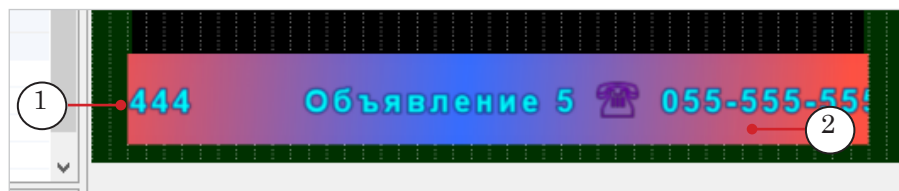
TS2_RollCrawlPro3 – автоматический запуск бегущей строки в заданное время

1. Назначение и особенности

Титровальный объект со скриптом TS2_RollCrawlPro3 предназначен для вывода объявлений в виде бегущей строки (1) с автоматическим запуском показа в заданное время и автоматической сменой заданий.

Предусмотрена возможность показывать текст объявлений на фоне подложки (2) – картинки из заданного файла. Подложка появляется на экране и исчезает синхронно с бегущей строкой.

Предусмотрена возможность настроить скорость бегущей строки и направление движения объявлений: вправо/влево/вверх/вниз. Стилль оформления текста задает пользователь.



Наборы объявлений для бегущих строк хранятся в текстовых файлах. Один файл содержит объявления для одной бегущей строки, стартующей в определенное время. Скрипт автоматически находит такие файлы и в заданное время запускает показ.

Таким образом, с помощью одного титровального объекта в разные моменты времени могут быть запущены в эфир разные наборы объявлений, при этом смена заданий происходит автоматически.

Длительность показа одной бегущей строки не зависит от количества объявлений в файле. Если длительность позволяет, объявления из одного набора показываются «по кругу», зациклены. Максимально возможная длительность задается пользователем в настройках скрипта. Фактическая длительность зависит от заданного ограничения, фактического времени старта бегущей строки и наличия в папке других файлов с заданиями.

2. Правила работы скрипта

1. Скрипт показывает объявления из текстовых файлов, имена которых заданы специальным образом – в имени файла указаны дата и время запуска бегущей строки. Один файл содержит набор объявлений для одной бегущей строки.



2. Все файлы с текстом объявлений (задания) записываются в одну папку.
3. Максимально возможная длительность показа объявлений из одного файла-задания задается в параметрах скрипта (свойство Срок давности).
4. После запуска скрипт проверяет наличие файлов-заданий в заданной папке:
 1. Если обнаруживает файл, в имени которого указан момент времени, совпадающий с текущим, запускает воспроизведение бегущей строки с объявлениями из этого файла.
 2. Если такого файла нет, но есть файл для момента, предшествующего текущему, – время которого попадает в интервал Текущее_время минус Срок_давности, запускает воспроизведение бегущей строки с объявлениями из этого файла.
 3. Момент остановки показа объявлений скрипт вычисляет по правилу: Время_старта_в_имени_файла плюс Срок_давности.
 4. По ходу времени: если воспроизведение объявлений из одного файла еще не кончилось, но в папке обнаружен файл с моментом времени, который ближе к текущему, скрипт прервет показ «старой» бегущей строки и запустит новые объявления.
5. Все время исполнения (от запуска до момента остановки скрипт-объекта) скрипт контролирует папку на наличие файлов с заданиями и действует в соответствии с правилами из предыдущего пункта.

3. Файл-задание

Файл-задание для скрипта TS2_RollCrawlPro3 – это текстовый файл с именем, заданным в соответствии с шаблоном, и расширением имени txt.

В одном файле содержатся записи с текстом объявлений для одной бегущей строки, стартующей в заданное время. Каждое объявление должно начинаться с новой строки. Текст может содержать теги форматирования. Может использоваться функция подстановки.

Примечание: Стиль оформления текста, заданный с помощью тегов форматирования, имеет более высокий приоритет, чем стиль, заданный в настройках скрипт-объекта.

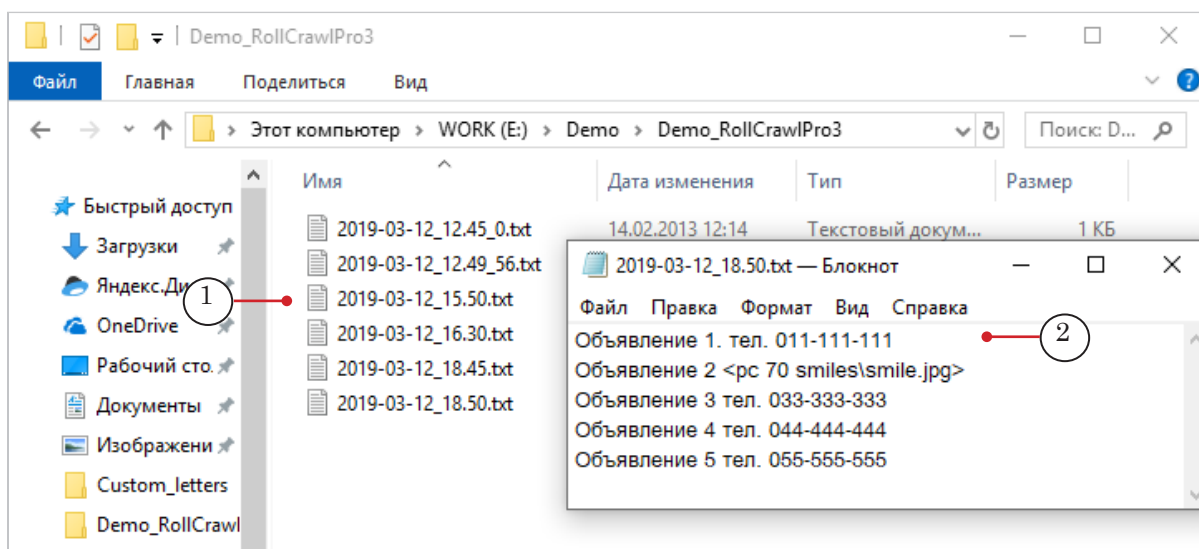
Требуется, чтобы имена файлов-заданий были составлены строго в соответствии с действующим шаблоном. Вариант шаблона выбирается при настройке скрипт-объекта:

- YYYY-MM-DD_hh.mm.txt
- YYYY-MM-DD_hh.mm_N.txt

где:

- YYYY-MM-DD – дата запуска бегущей строки: год (четыре цифры), месяц, день. Знаки «-» – разделители полей – обязательны;
- _hh.mm – знак подчеркивания и время запуска строки в 24-часовом формате с разделителем-точкой: часы, минуты. Знак «.» – обязателен;
- _N – знак подчеркивания и одна или несколько цифр без пробелов.

На рисунке для примера показано содержимое папки с заданиями для скрипта и один из файлов с заданием, открытый в редакторе Блокнот.



4. Титровальные элементы объекта

4.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы из состава титровального объекта со скриптом TS2_RollCrawlPro3.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент. Определяет размеры и позицию элементов Text0, Text1, Text2.
Backgr	АнимЛого	Вывод подложки
Text0, Text1, Text2	Подпись	Вывод текста бегущей строки. Скрипт использует элементы по очереди: загружает одно объявление в элемент Text0, следующее в Text1, затем в Text2 и далее по кругу.



4.2. Размеры и Позиция

Размеры и расположение элементов Text0, Text1, Text2 (свойства Размер и Позиция) автоматически устанавливаются в соответствии с размерами и позицией, заданными для элемента Main, при запуске скрипта на исполнение (например, при запуске предпросмотра в окне программы FDTitle Designer).

Для элемента Backgr размеры и позиция могут быть заданы независимо от остальных элементов объекта.

5. Порядок работы с объектом

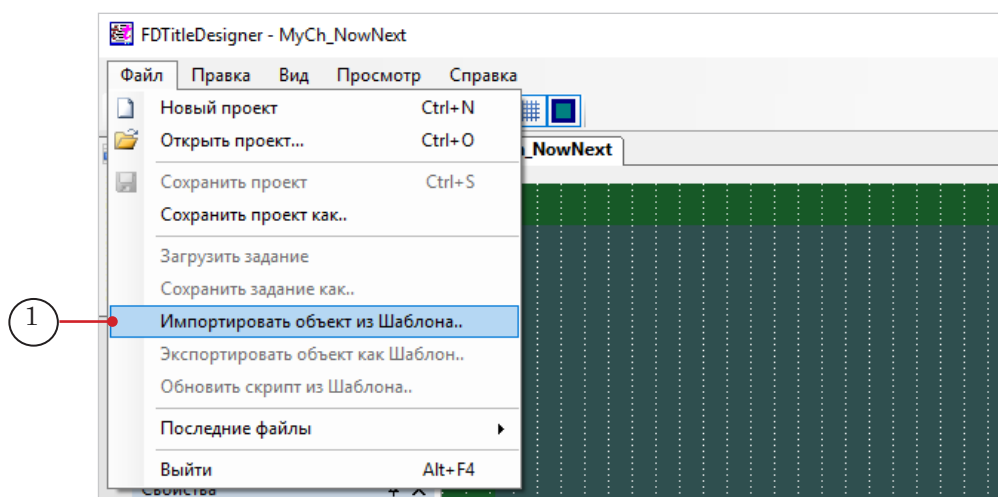
5.1. Предварительная подготовка

Предварительно подготовьте файлы, требуемые для работы скрипта:

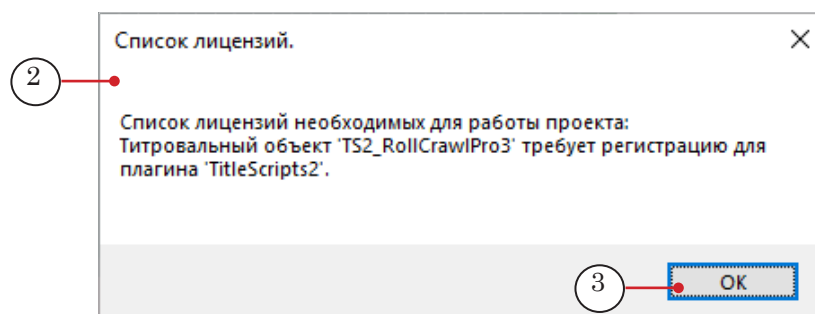
1. Файл со стилями оформления текста (*.efc). Если файла нет, будет использоваться стиль по умолчанию.
2. Файл с фоновой подложкой-картинкой, если требуется.
3. Файлы с заданиями (файлы можно добавлять в папку и во время работы скрипта в любое время).

5.2. В окне программы FDTitle Designer

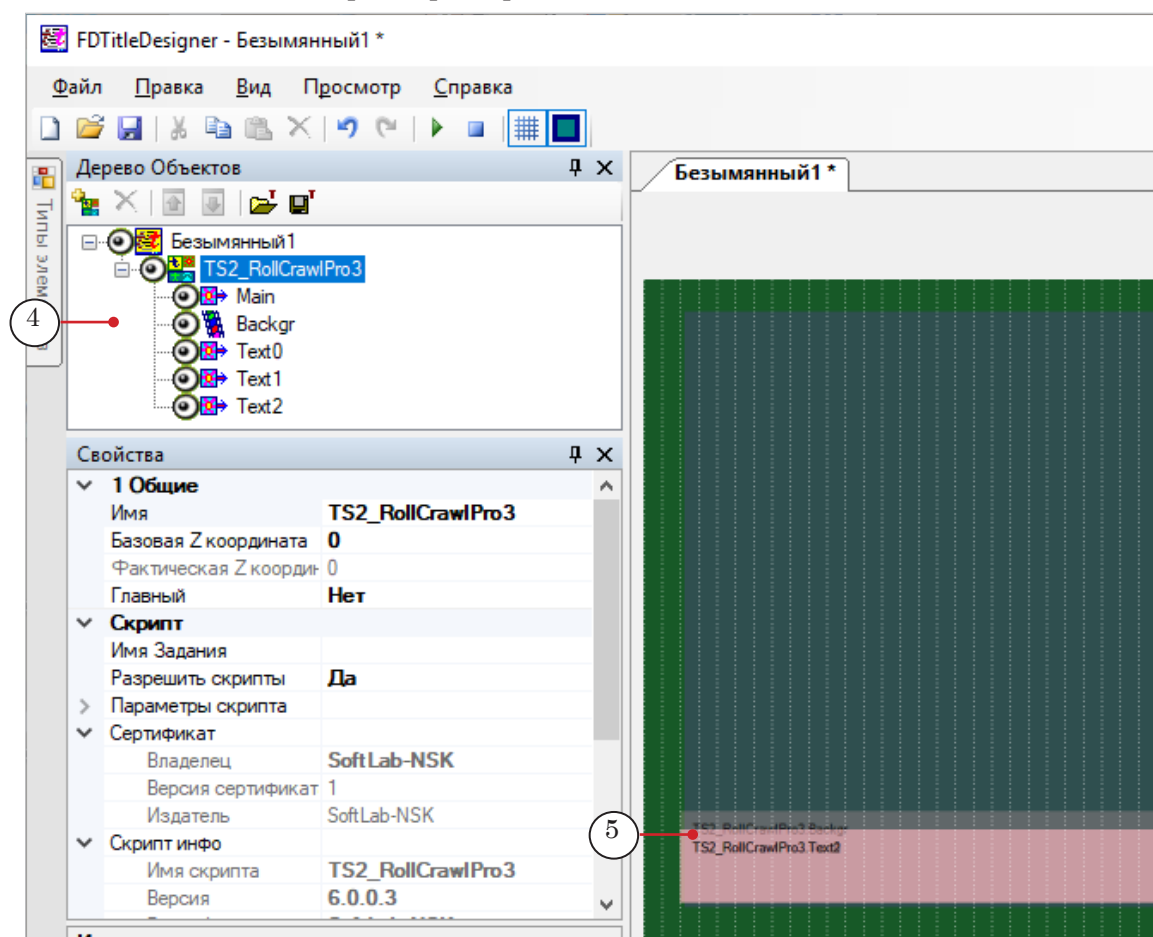
1. В титровальный проект загрузите объект со скриптом из файла-шаблона:
 1. Используйте команду Файл > Импортировать объект из Шаблона (1). В открывшемся окне выберите файл с именем TS2_RollCrawlPro3.SLTitleTpl, нажмите Открыть.



2. Во время загрузки объекта автоматически откроется окно с предупреждением о требуемых лицензиях (2). Нажмите кнопку ОК (3), чтобы закрыть окно.

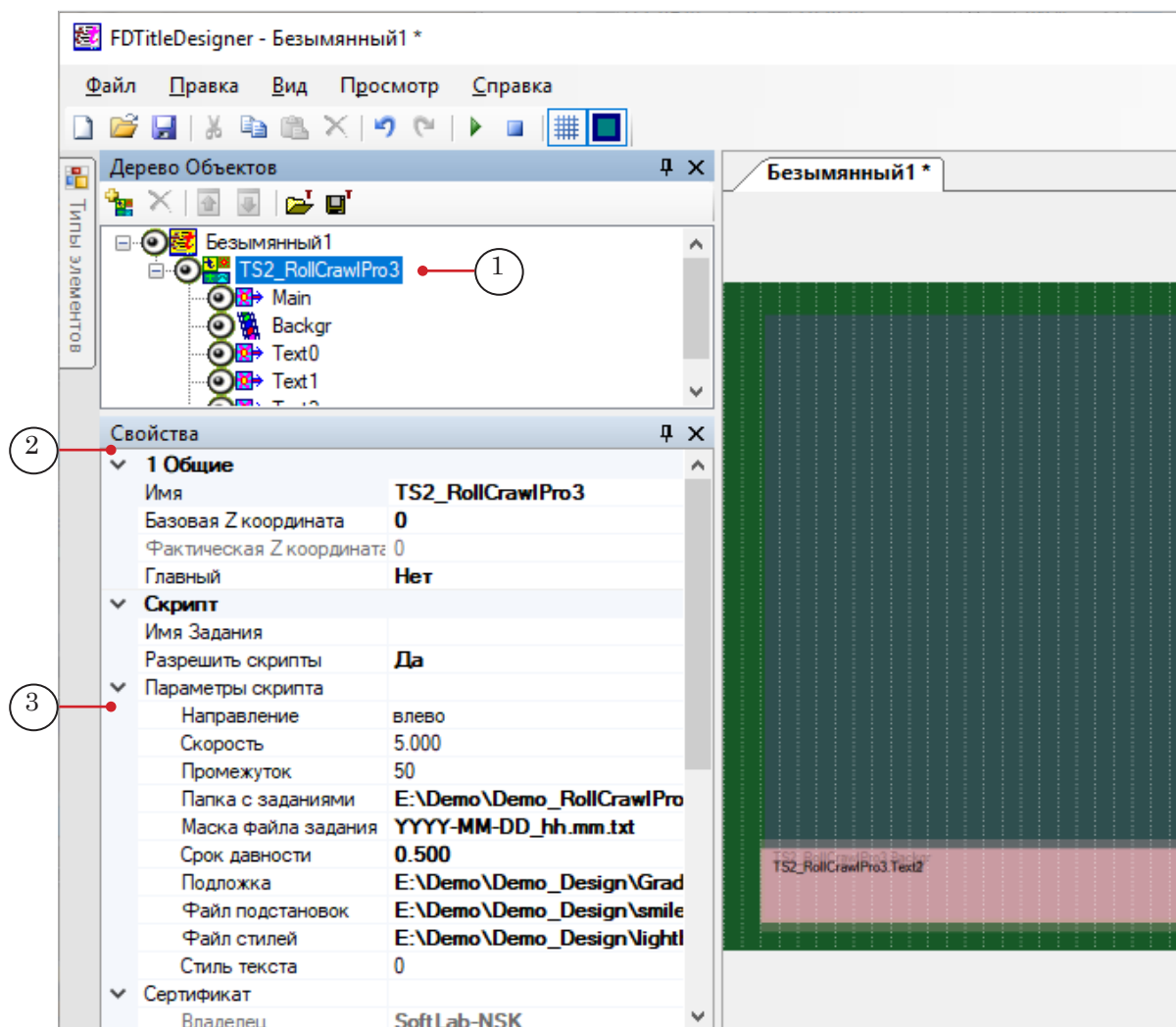


3. Когда загрузка закончится, в дерево объектов (4) и на рабочее поле титровального проекта (5) будет добавлена группа титровальных элементов объекта TS2_RollCrawlPro3. Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют размеры и расположение, заданные в шаблоне.



✓ **Важно:** Запрещено изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.
Изменять имя скрипт-объекта разрешено.

2. Чтобы перейти к настройке свойств скрипт-объекта, выберите его в дереве объектов, щелкнув по строке с именем (1).



Настройка параметров выполняется с помощью таблиц панели Свойства (2). Раскройте группу элементов Параметры скрипта (3), если свернута, и настройте свойства скрипт-объекта. Пояснения см. в таблице ниже.

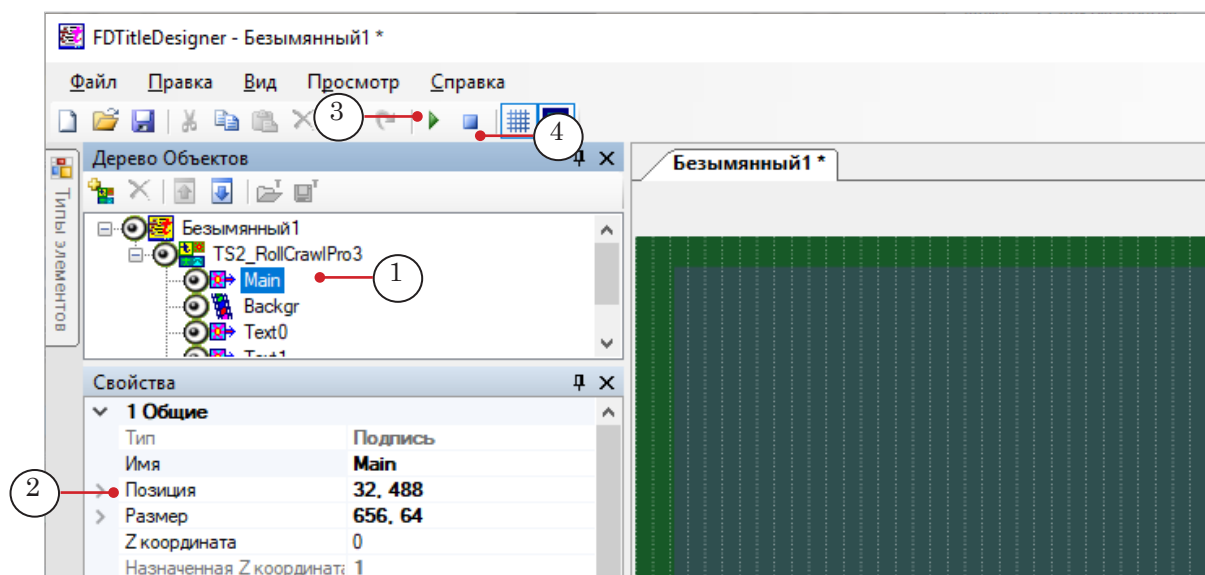
Таблица: Свойства скрипт-объекта TS2_RollCrawlPro3

Название	Описание. Возможные значения	Значение по умолчанию
Направление	Направление движения объявлений: Влево; Вправо; Вверх; Вниз.	/Влево/
Скорость	Скорость движения текста бегущей строки (в пикселах за кадр).	/5.000/
Промежуток	Расстояние между объявлениями в бегущей строке (в пикселах).	/50/
Папка с заданиями	Полный путь к папке, в которой хранятся файлы-задания.	

Название	Описание. Возможные значения	Значение по умолчанию
Маска файла задания	Шаблон имени файлов с заданиями: YYYY-MM-DD_hh.mm.txt YYYY-MM-DD_hh.mm_N.txt.	YYYY-MM-DD_hh.mm_N.txt
Срок давности	«Время жизни» файлов с заданиями (в часах). Файл может использоваться скриптом, начиная с времени, заданного в имени файла, и в течение времени, заданного для параметра Срок давности.	/1.000/
Подложка	Путь к файлу с фоновой подложкой для бегущей строки: графический файл (*.dib, *.jpg, *.tga, *.png, *.bmp).	
Файл подстановок	Полный путь к файлу подстановок, если используется.	
Файл стилей	Путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc) для текста объявлений.	
Стиль текста	Индекс стиля в коллекции стилей, предназначенного для текста бегущей строки (нумерация стилей в файле с коллекцией начинается с 0).	/0/

3. Если требуется изменить размеры и позицию на экране области для показа бегущей строки:

1. Выберите в дереве объектов элемент Main (1). Задайте требуемые размеры и позицию (2).

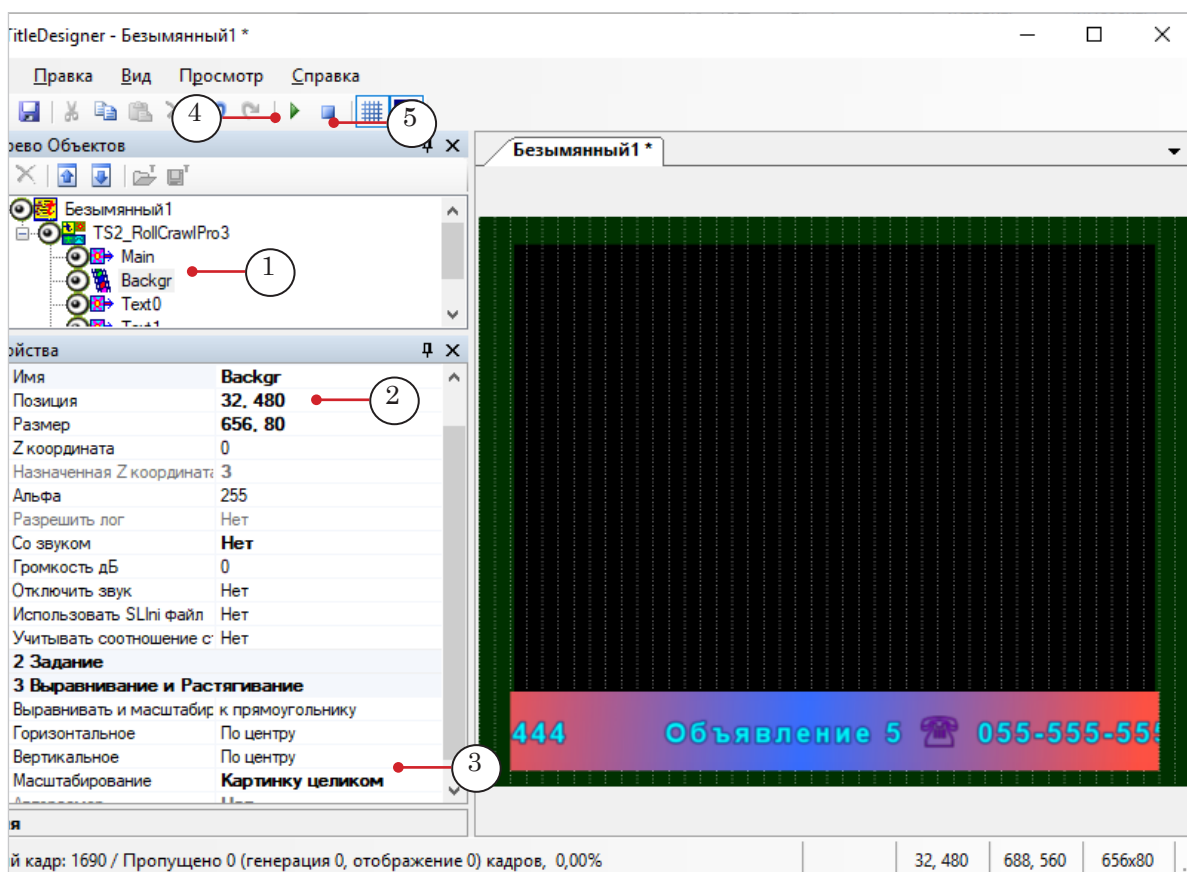


2. Нажмите кнопку **Стартовать предварительный просмотр** (3). Расположение и размеры остальных элементов, отвечающих за показ бегущей строки, – Text0, Text1, Text2 – автоматически изменятся.

Нажмите кнопку **Остановить предварительный просмотр** (4).



4. Если требуется изменить размеры, позицию на экране и другие свойства области для показа подложки бегущей строки:
 1. Выберите в дереве объектов элемент Backgr (1).
 2. Задайте требуемые размеры и позицию (2).
 3. Также, например, может потребоваться изменить параметры масштабирования картинки в группе Выравнивание и растягивание (3).



5. Сохраните титровальный проект.
6. Перед запуском предварительного просмотра убедитесь, что в папке, заданной в настройках скрипта, есть файл с заданием, в имени которого указано подходящее время запуска.
7. Чтобы запустить предварительный просмотр, нажмите кнопку **Стартовать предварительный просмотр** (4). Чтобы остановить, кнопку **остановки** (5).

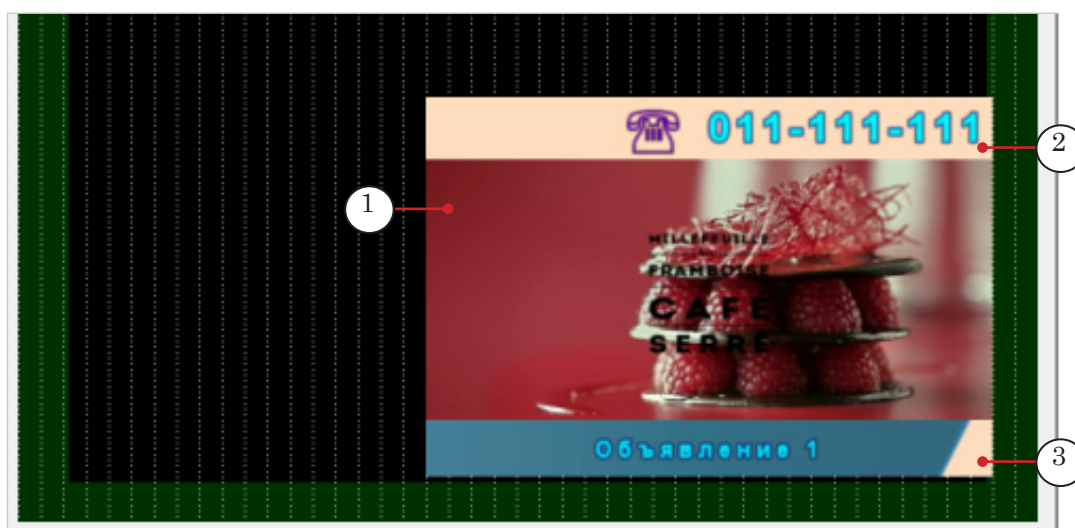
TS2_AdvMixPro – объявления разных типов с двумя дополнениями

1. Назначение и особенности

Титровальный объект со скриптом TS2_AdvMixPro предназначен для показа последовательности рекламных объявлений разных типов (картинок, видеороликов, бегущей строки) с дополнительной текстовой информацией.

Каждое объявление может содержать три части, которые отображаются в отдельных полях:

- основное сообщение (1) – строка текста, картинка, видео;
- дополнительные текстовые сообщения, которые появляются на экране и исчезают синхронно с основным:
 - первое (2), например, номер телефона;
 - второе (3), например, с предупреждением об использовании рекламируемой услуги.



Примечание: Скрипт-объект TS2_AdvMixPro по назначению и правилам показа объявлений похож на скрипт-объект TS2_RollCrawlPro (описание см. выше). Основное отличие – возможность в области основного сообщения использовать данные разных типов: текст, изображение, видео. В скрипте TS2_RollCrawlPro – только текст.

Для всех трех частей объявлений (независимо для каждой части) могут быть настроены:

- размеры и позиция области отображения;
- картинка и/или цвет фоновой подложки;
- стиль оформления текста.

Пользователь может задать паузы требуемой длительности между отдельными объявлениями и между циклами показа.



Длительность и способ показа сообщений в основной части зависят от типа содержимого:

- текст – отображается в виде бегущей строки, которая движется справа налево (не изменяется). Длительность показа определяется автоматически – время, достаточное для показа всего сообщения с учетом заданной пользователем скорости движения текста;
- картинка – длительность показа задается пользователем в настройках скрипта, одинаковая для всех сообщений-картинок;
- видео – длительность показа равна длительности видеоролика.

Для дополнительных текстовых сообщений могут быть настроены:

- направление въезда и выезда строки: влево/вправо/вверх/вниз/нет;
- выравнивание строки с текстом по вертикали;
- выравнивание строки с текстом по горизонтали: по левому краю/правому краю/по центру области показа;
- левое и правое поля;
- порядок чтения: слева направо/справа налево.

Предусмотрена функция записи лог-файла скрипта с информацией о выходе объявлений в эфир.

2. Файл-задание

Скрипт TS2_AdvMixPro в качестве источника данных использует файл-задание – текстовый файл с расширением имени txt. Файл содержит записи с текстом объявлений. Для одного объявления – одна запись.

Каждая запись должна начинаться с новой строки и должна иметь следующую структуру:

Основное сообщение | Текст 1 | Текст 2

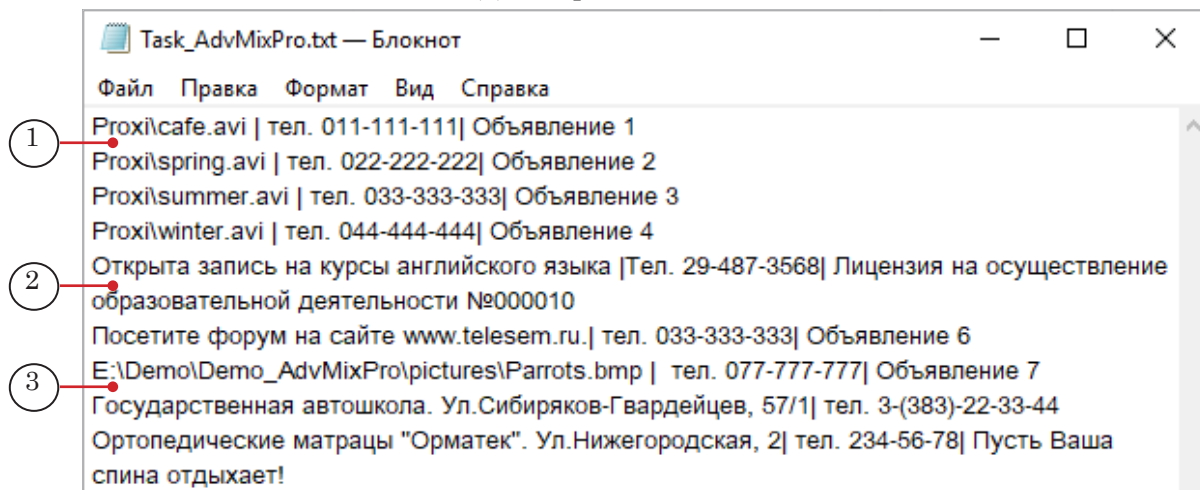
где:

- **Основное сообщение** – текст основного сообщения или путь к файлу с картинкой/видеороликом, которые требуется показать в основной части объявления;
- **|** – символ-разделитель, заданный при настройке скрипта (параметр Разделитель). Значение по умолчанию – |;
- **Текст 1** – текст первой дополнительной части;
- **Текст 2** – текст второй дополнительной части.

Текст любой из частей объявления может содержать теги форматирования. Может использоваться функция подстановки.

На рисунке показан пример файла-задания для скрипта TS2_AdvMixPro, открытого в редакторе Блокнот. В файле есть записи для показа объявлений с основными сообщениями разных типов:

- (1) – видеоролик;
- (2) – текстовое сообщение;
- (3) – картинка.



Примечание: Во время работы скрипта файл-задание может быть изменен. В этом случае изменения отобразятся в титрах только после окончания показа текущего цикла объявлений, при повторном считывании скриптом файла задания.

3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы из состава титровального скрипт-объекта TS2_AdvMixPro.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Вспомогательный элемент
Backgr0, Backgr1	Подпись	Вывод подложки для основной части объявления
Crawl0, Crawl1	Подпись	Вывод бегущей строки (основная часть объявления)
Pict0, Pict1	Подпись	Вывод картинок (основная часть объявления)
Movie0, Movie1	АнимЛого	Вывод видео (основная часть объявления)
PhoneBackgr0, PhoneBackgr1	Подпись	Вывод подложки для первого дополнительного текста
Phone0, Phone1	Подпись	Вывод первого дополнительного текста (например, номера телефона)
DescrBackgr0, DescrBackgr1	Подпись	Вывод подложки для второго дополнительного текста
Descr0, Descr1	Подпись	Вывод второго дополнительного текста (например, предупреждения об использовании рекламируемого товара или услуги)



Скрипт использует титровальные элементы из каждой пары по очереди: для показа одного объявления – элементы с индексом 0 (Phone0, Crawl0, Descr0,...), для показа следующего – элементы с индексом 1 (Phone1, Crawl1, Descr1,...), и далее по кругу.

3.2. Размеры и Позиция

Размеры и расположение на поле проекта (свойства Размер и Позиция) одних титровальных элементов скрипт-объекта определяют размеры и позицию других:

1. Значения, заданные для свойств элемента Crawl0, переносятся в свойства всех остальных элементов, отвечающих за показ основной части объявления: Crawl1, Pict0, Pict1, Movie0, Movie1, Backgr0, Backgr1.
2. Значения свойств элемента Phone0 действуют для элементов, отвечающих за показ первой дополнительной части объявления: Phone1, PhoneBackgr0, PhoneBackgr1.
3. Значения свойств элемента Descr0 действуют для элементов, отвечающих за показ второй дополнительной части объявления: Descr1, DescrBackgr0, DescrBackgr1.

Размеры и расположение элементов автоматически устанавливаются в соответствии с значениями, заданными для «главных» элементов, при запуске скрипта на исполнение (например, при запуске предпросмотра в окне программы FDTtitle Designer).

3.3. Параметры отображения текста

В общих параметрах скрипта TS2_AdvMixPro задаются такие параметры отображения текста объявлений как: стили текста для каждой из трех частей, файл подстановок, скорость движения.

Остальные параметры отображения (например, выравнивание по горизонтали) зависят от значений, заданных для титровальных элементов Phone0, Phone1, Crawl0, Crawl1, Descr0, Descr1 в следующих группах свойств: Выравнивание и Растягивание, Форматирование текста, Собственные.

Для каждого из этих элементов свойства Выравнивание и Растягивание и Форматирование текста настраиваются независимо (в отличие от свойств Размер и Позиция). Для элементов Phone0, Phone1, Descr0 и Descr1 также могут быть независимо настроены свойства Въезд/Выезд из группы Собственные.

Эту особенность можно использовать, чтобы при показе чередовать способы отображения текста объявлений: одно объявление отображается одним способом, следующее – другим и так далее по кругу. Для этого задайте для элементов с индексом 0 одни значения параметров отображения текста, а для элементов с индексом 1 – другие.

4. Лог-файл

Лог-файл скрипта TS2_AdvMixPro – это текстовый файл (*.txt), в который записывается информация об объявлениях, обработанных скриптом (выведенных в эфир): дата показа, время, текст объявления. В течение одних суток скрипт производит запись в один и тот же лог-файл.

Включить/выключить режим записи лог-файлов, задать префикс имен и папку для их сохранения пользователь может при настройке параметров скрипта.

Полное описание правил работы с лог-файлами и примеры см. выше в разделе с описанием скрипт-объекта TS2_RollCrawlPro.

5. Порядок работы с объектом

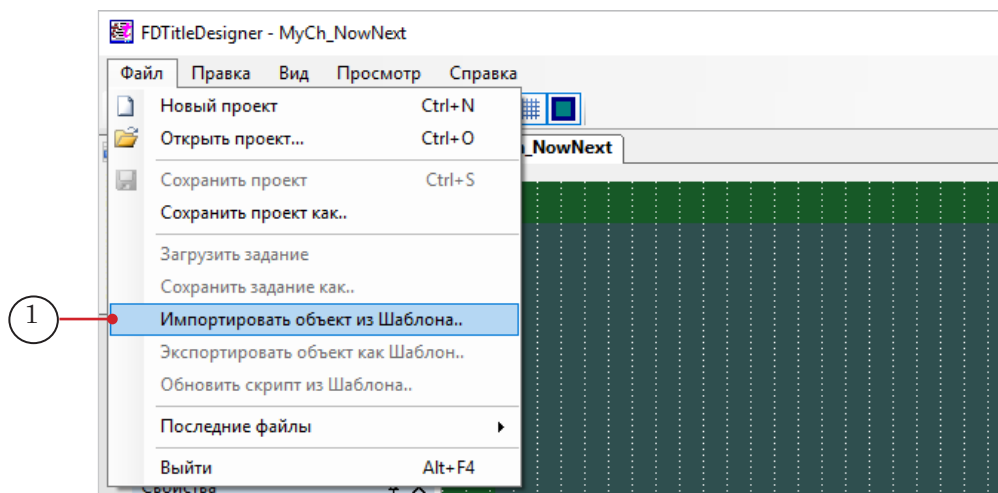
5.1. Предварительная подготовка

Предварительно подготовьте файлы, требуемые для работы скрипта:

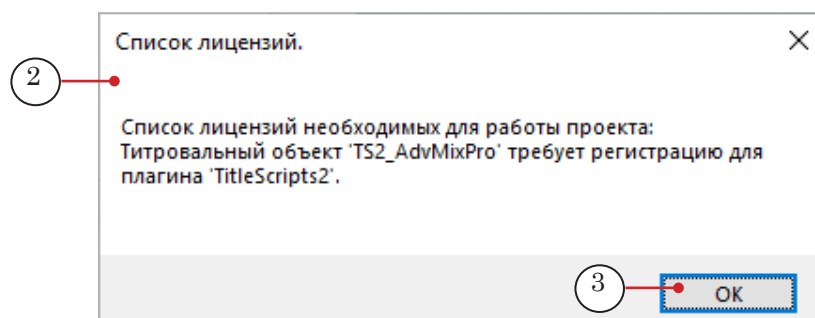
1. Файл со стилями оформления текста (*.efc). Если файла нет, будет использоваться стиль по умолчанию.
2. Файлы с фоновыми подложками для каждой области показа объявлений, если требуется.
3. Файл-задание.

5.2. В окне программы FTitle Designer

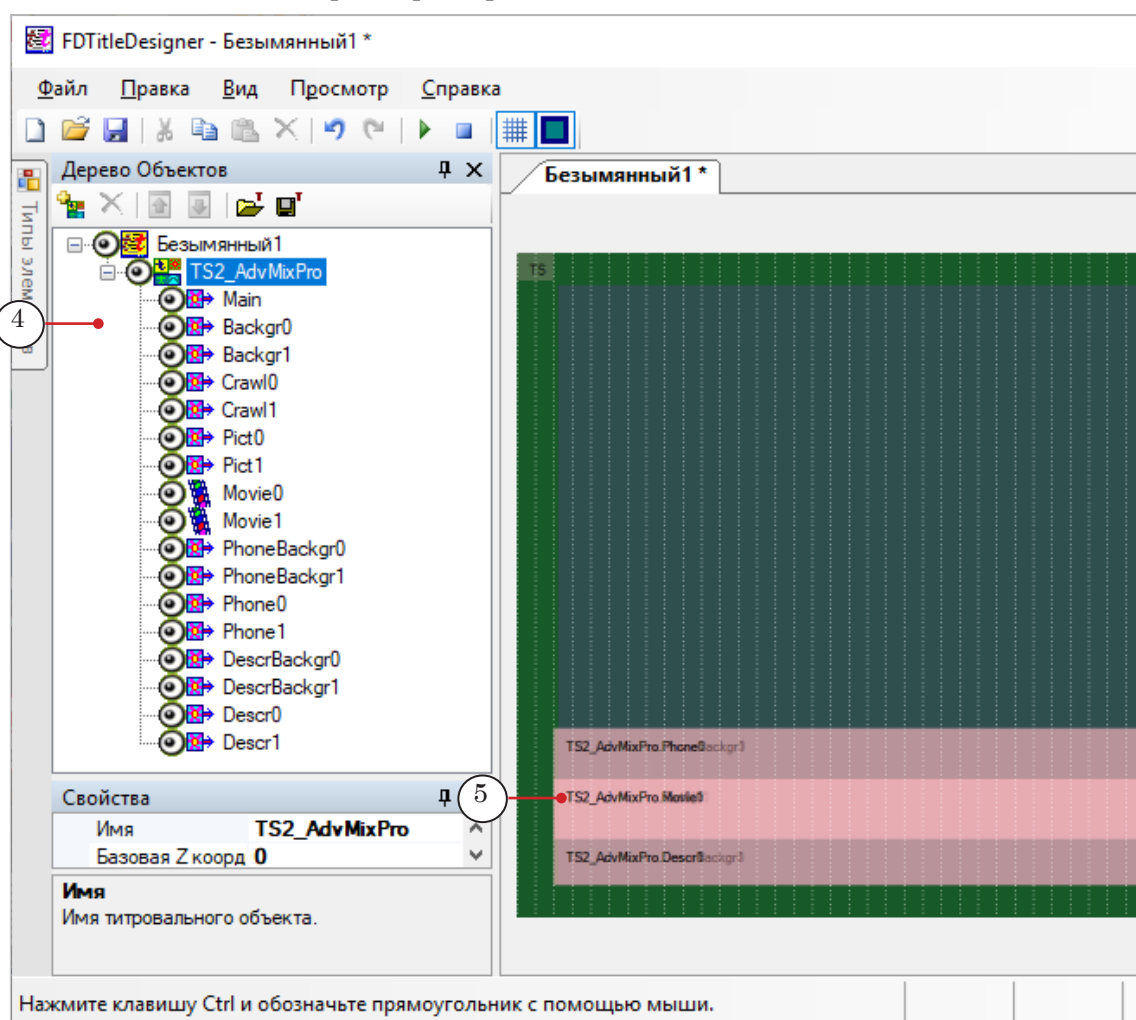
1. В титровальный проект загрузите объект со скриптом из файла-шаблона:
 1. Используйте команду Файл > Импортировать объект из Шаблона (1). В открывшемся окне выберите файл с именем TS2_AdvMixPro.SLTitleTpl, нажмите Открыть.



2. Во время загрузки объекта автоматически откроется окно с предупреждением о требуемых лицензиях (2). Нажмите кнопку ОК (3), чтобы закрыть окно.



3. Когда загрузка закончится, в дерево объектов (4) и на рабочее поле титровального проекта (5) будет добавлена группа титровальных элементов объекта TS2_AdvMixPro. Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют размеры и расположение, заданные в шаблоне.

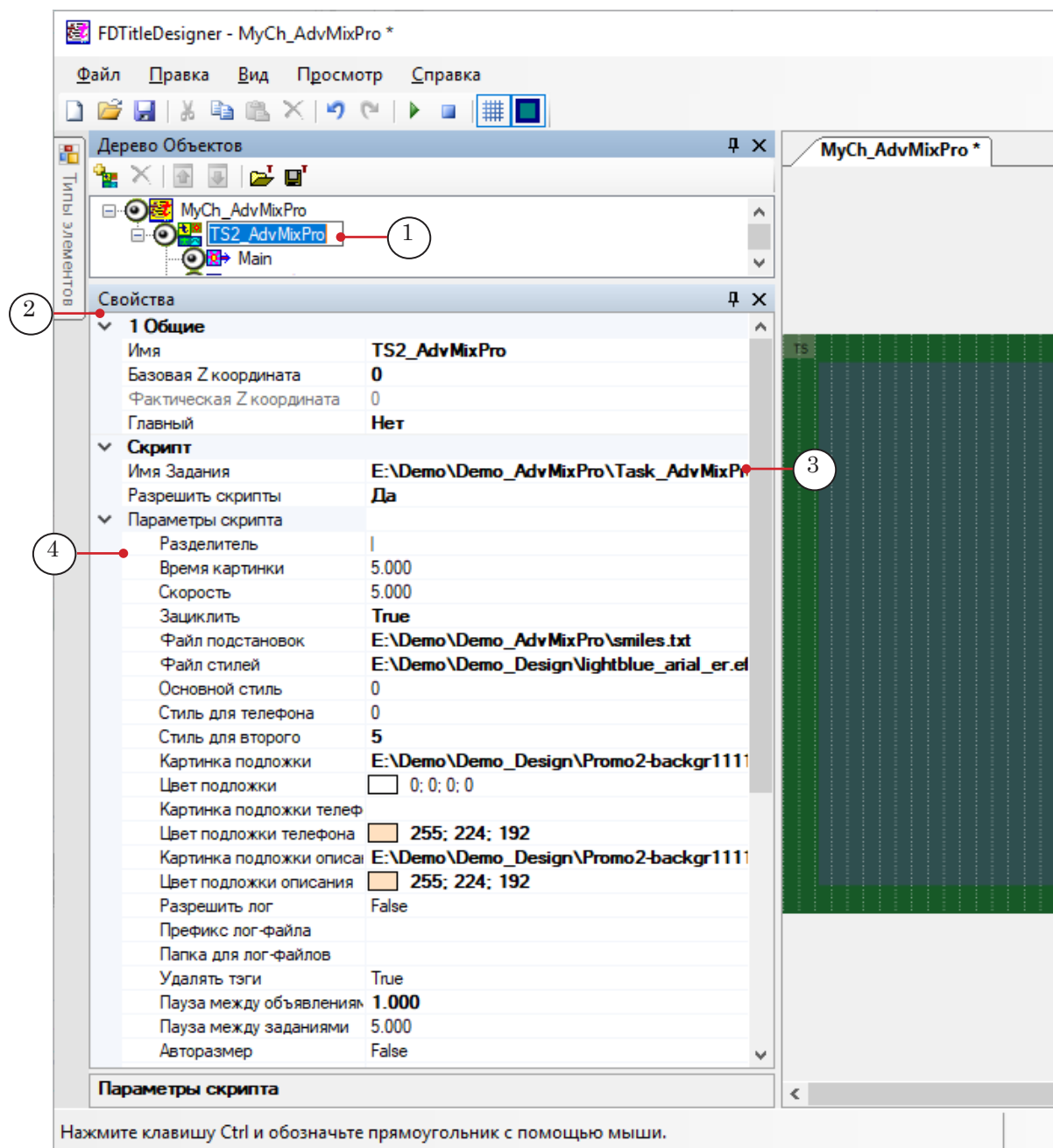


✓ **Важно:** Запрещено изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта. Изменять имя скрипт-объекта разрешено.



2. Чтобы перейти к настройке свойств скрипт-объекта, выберите его в дереве объектов, щелкнув по строке с именем (1). Настройка параметров выполняется с помощью таблиц панели Свойства (2):

1. В строке Имя Задания (3) задайте путь к файлу с текстом объявлений.





2. Раскройте группу элементов Параметры скрипта (4), если свернута, и настройте свойства скрипт-объекта. Пояснения см. в таблице ниже.

Таблица: Свойства скрипт-объекта TS2_AdvMixPro

Название	Описание. Возможные значения	Значение по умолчанию
Разделитель	Символ, который используется в качестве разделителя в файле-задании (разделяет текст частей объявления), в лог-файле и в файле подстановок. Один или несколько символов без пробелов.	//
Время картинки	Длительность (секунды) отображения сообщений-картинок в основной области (если источник сообщения – графический файл).	/5.000/
Скорость	Скорость движения текста бегущей строки (в пикселах за кадр). Одинаковое значение для основной и дополнительных частей объявления.	/5.000/
Зациклить	Разрешить зацикливание исполнения задания: True – да; False – нет.	/False/
Файл подстановок	Полный путь к файлу подстановок, если используется.	
Файл стилей	Путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc) для текста объявлений.	
Основной стиль	Индекс стиля в коллекции стилей, предназначенного для основной части объявлений (нумерация стилей в файле с коллекцией начинается с 0).	/0/
Стиль для телефона	Индекс стиля в коллекции, предназначенного для текста первой дополнительной части.	/0/
Стиль для второго	Индекс стиля в коллекции, предназначенного для текста второй дополнительной части.	/0/
Картинка подложки	Путь к файлу с фоновой подложкой для основной части объявлений: графический файл (*.dib, *.jpg, *.tga, *.png, *.bmp).	
Цвет подложки	Цвет фоновой подложки для основной части объявлений.	/0;0;0/
Картинка подложки телефона	Путь к файлу с фоновой подложкой для первой дополнительной части объявлений: графический файл (*.dib, *.jpg, *.tga, *.png, *.bmp).	
Цвет подложки телефона	Цвет фоновой подложки для первой дополнительной части объявлений.	/0;0;0/
Картинка подложки описания	Путь к файлу с фоновой подложкой для второй дополнительной части объявлений: графический файл (*.dib, *.jpg, *.tga, *.png, *.bmp).	

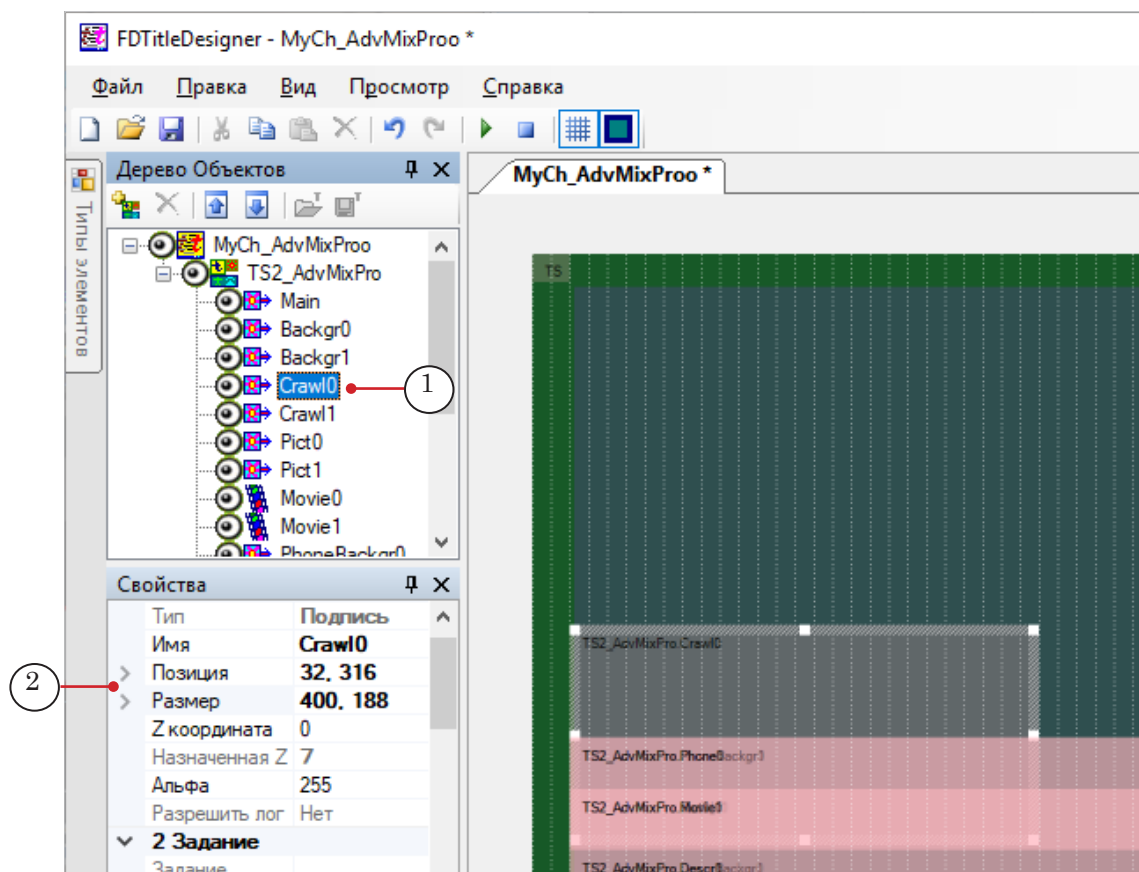


Название	Описание. Возможные значения	Значение по умолчанию
Цвет подложки описания	Цвет фоновой подложки для второй дополнительной части объявлений.	/0;0;0;0/
Разрешить лог	Разрешить запись лог-файла скрипта: True – да; False – нет.	/False/
Префикс лог-файла	Префикс в имени лог-файлов скрипта – постоянная часть перед датой записи.	
Папка для лог-файлов	Полный путь к папке, в которую будут записываться лог-файлы.	
Удалять теги	Разрешить записывать тексты объявлений, вышедших в эфир, в лог-файл без тегов форматирования: True – да; False – нет.	/True/
Пауза между объявлениями	Длительность (секунды) паузы между уходом одного объявления и появлением следующего.	/3.000/
Пауза между заданиями	Длительность (секунды) паузы между уходом последнего объявления из файла-задания и появлением первого. Используется, если показ объявлений зациклен.	/5.000/
Авторазмер	Разрешить режим автоматической подгонки длины подложек под длину строк с текстом. Действует для областей показа дополнительных частей объявлений («телефон» и «строка с предупреждением»): True – да; False – нет.	/False/

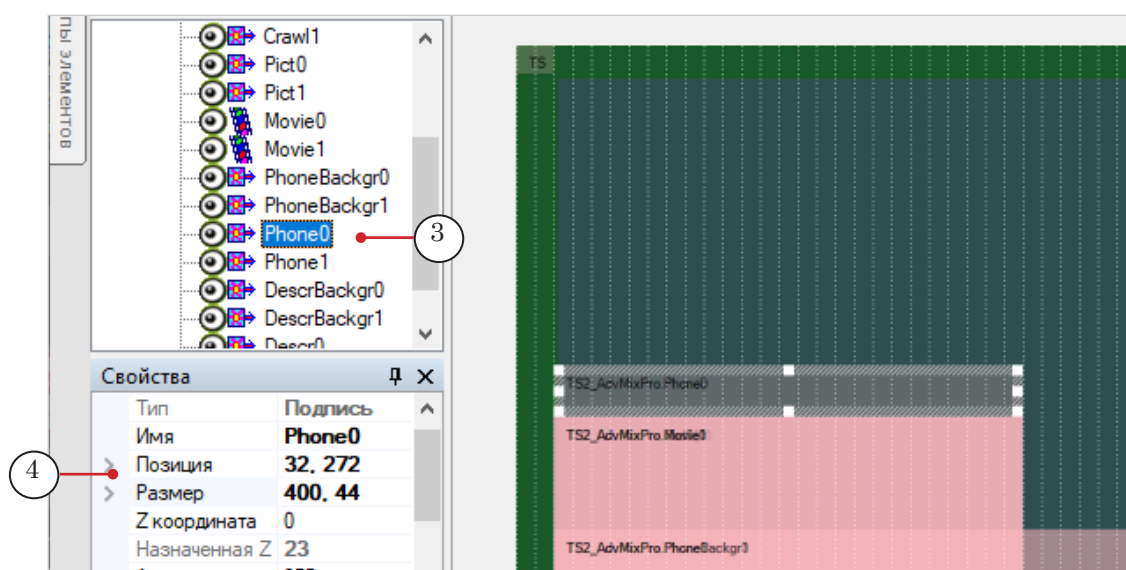


3. Если требуется изменить размеры и позицию на экране областей для показа основной и дополнительных частей объявлений, выполните следующее:

1. Для области показа основных сообщений: выберите в дереве объектов элемент **Crawl0** (1); задайте требуемые размеры и позицию (2).

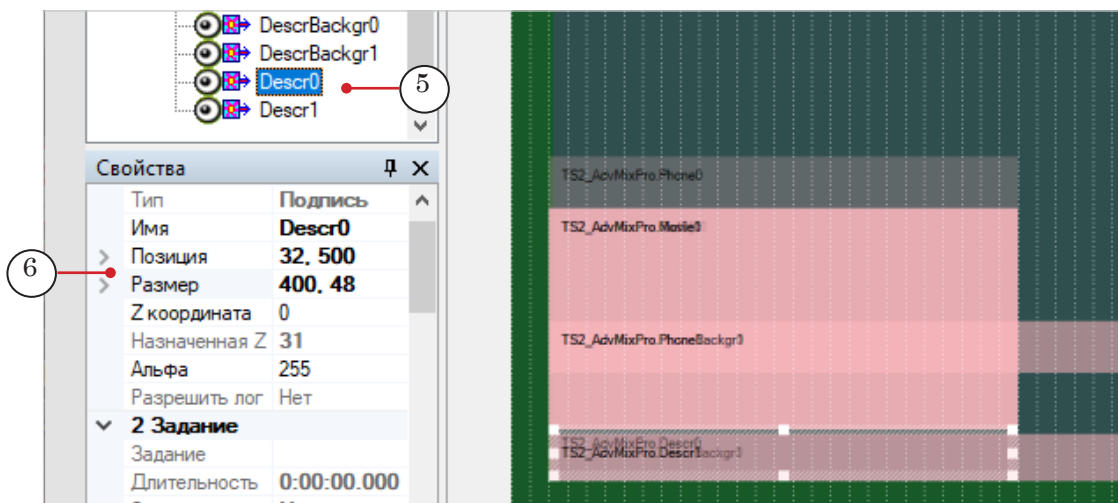


2. Для области показа первого дополнительного текста: выберите в дереве объектов элемент **Phone0** (3); задайте требуемые значения (4).



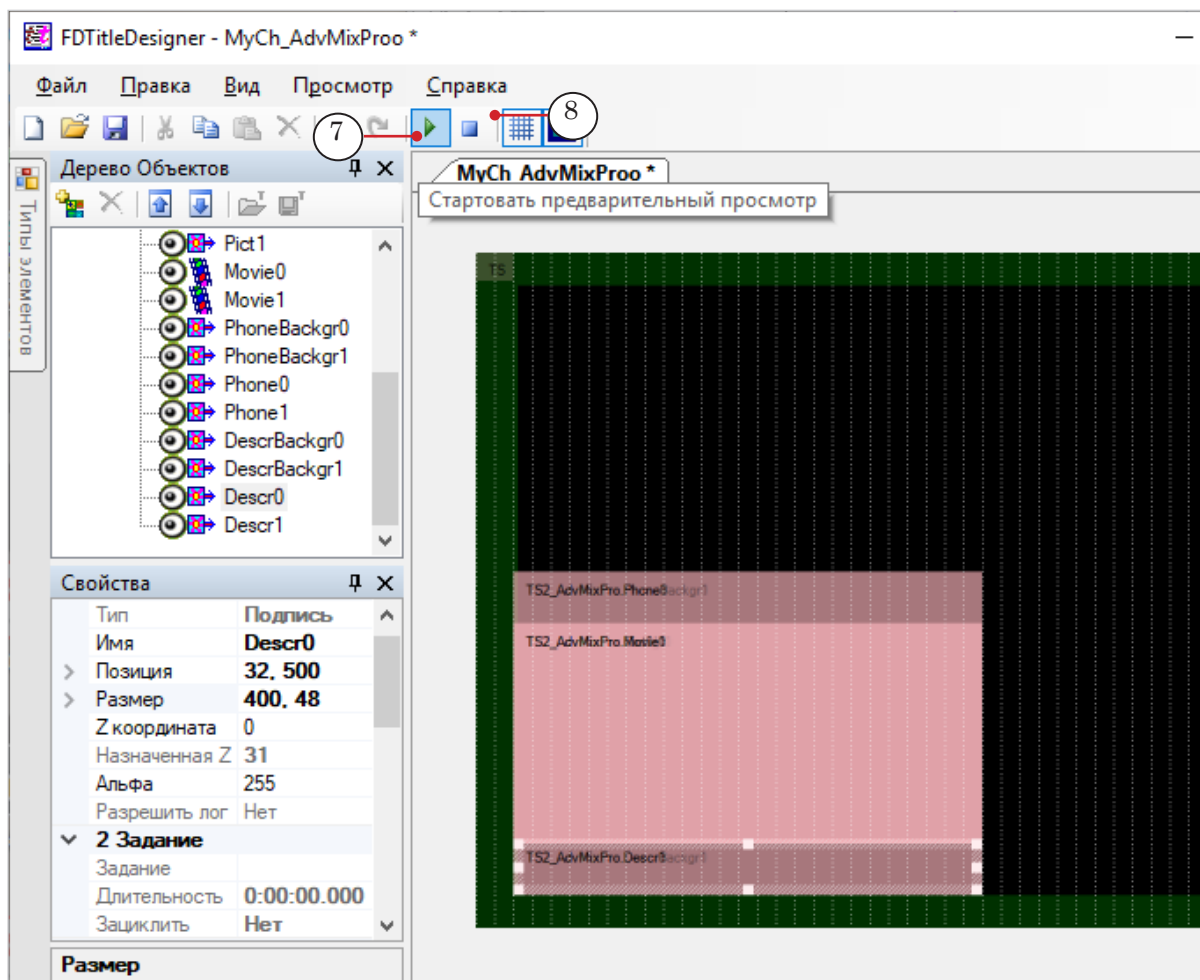


3. Для области показа второго дополнительного текста: выберите в дереве объектов элемент Descr0 (5); задайте требуемые значения (6).



4. Нажмите кнопку Стартовать предварительный просмотр (7). Расположение и размеры всех остальных элементов объекта, отвечающих за показ основной и дополнительных частей объявлений, автоматически изменятся – примут соответствующие значения.

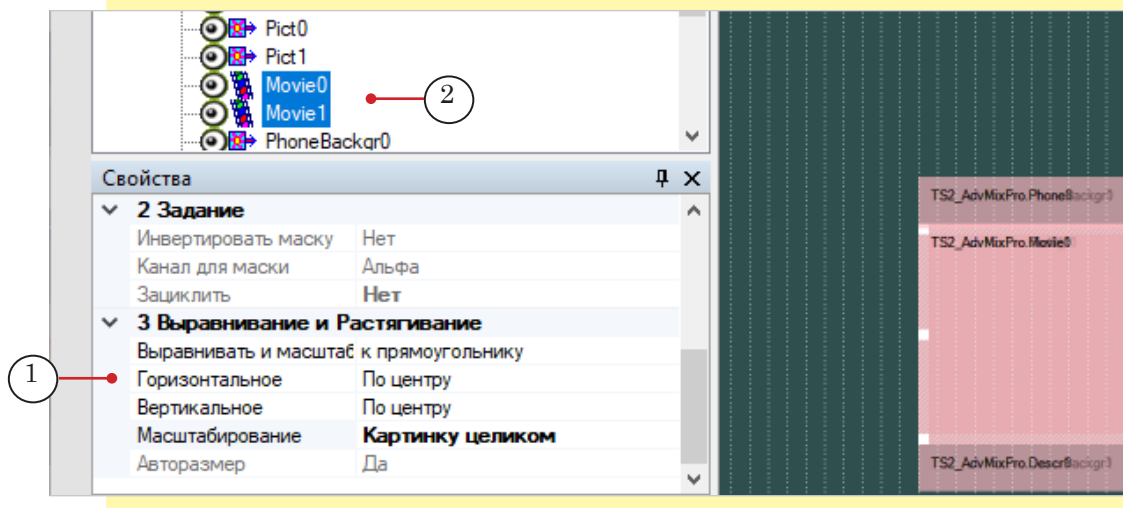
Нажмите кнопку Остановить предварительный просмотр (8).





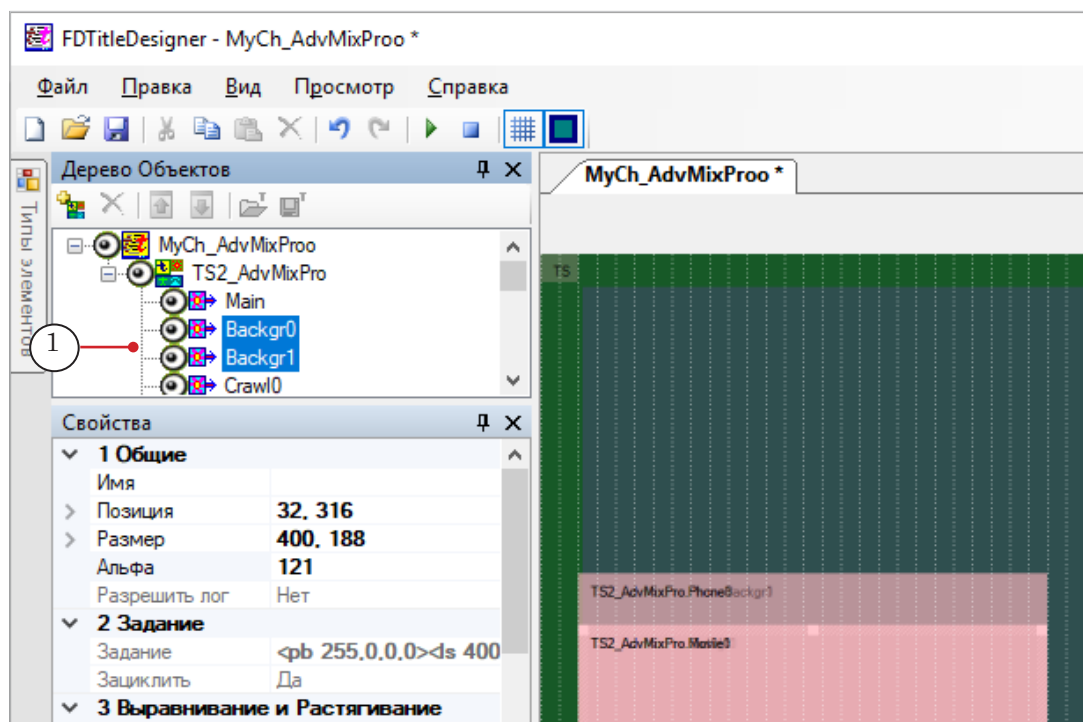
Совет: При дальнейшей настройке (п. 4–6) примите к сведению:

1. Свойства, доступные для редактирования, отмечены в таблицах панели Свойства более темным шрифтом (1).
2. Если для нескольких титровальных элементов настройки должны быть одинаковыми, выберите в дереве объектов все эти элементы сразу (2), удерживая нажатой клавишу Shift или Ctrl, и задайте значения свойств.



4. Если требуется изменить параметры отображения содержимого в основной части:

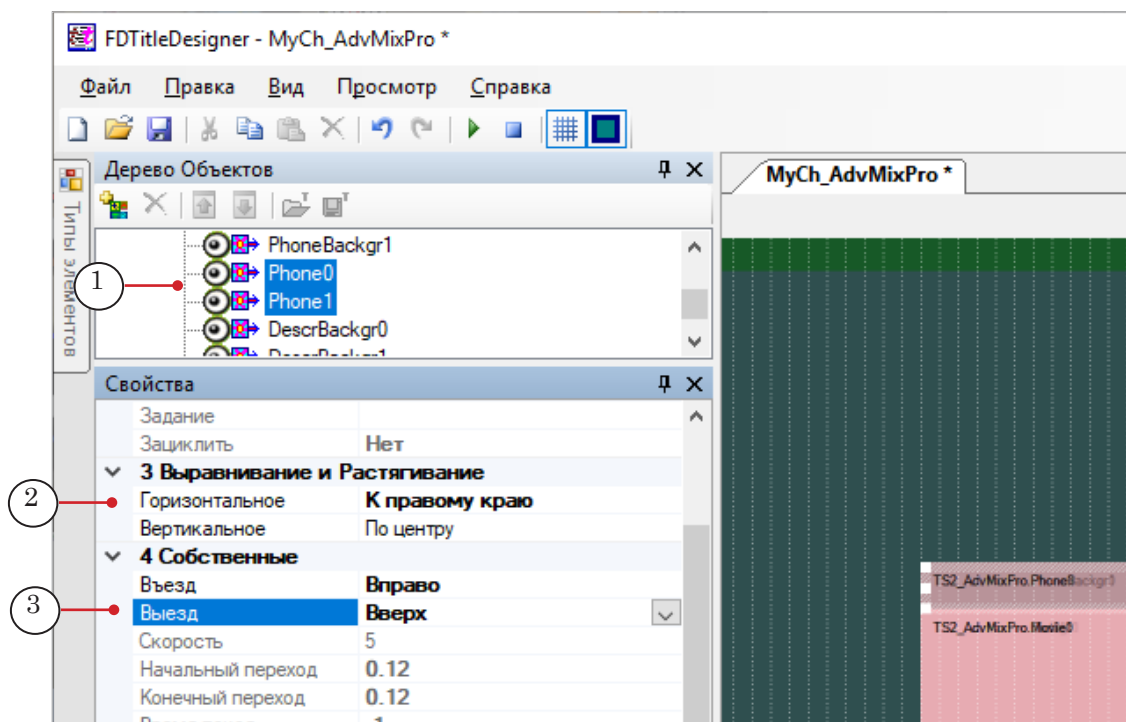
1. Для фоновой подложки основных сообщений (например, прозрачность – Альфа) – настройте параметры элементов Backgr0 и Backgr1 (1).





2. Для текста бегущей строки (например, поля) – настройте параметры элементов Crawl0 и Crawl1.
3. Для картинки – настройте параметры элементов Pict0 и Pict1.
4. Для видео (например, Масштабирование к области показа) – настройте параметры элементов Movie0 и Movie1.
5. Если требуется изменить параметры отображения содержимого в первой дополнительной части («строка с телефоном»):
 1. Для фоновой подложки – настройте параметры элементов PhoneBackgr0 и PhoneBackgr1.
 2. Для текста – настройте параметры элементов Phone0 и Phone1 (1).

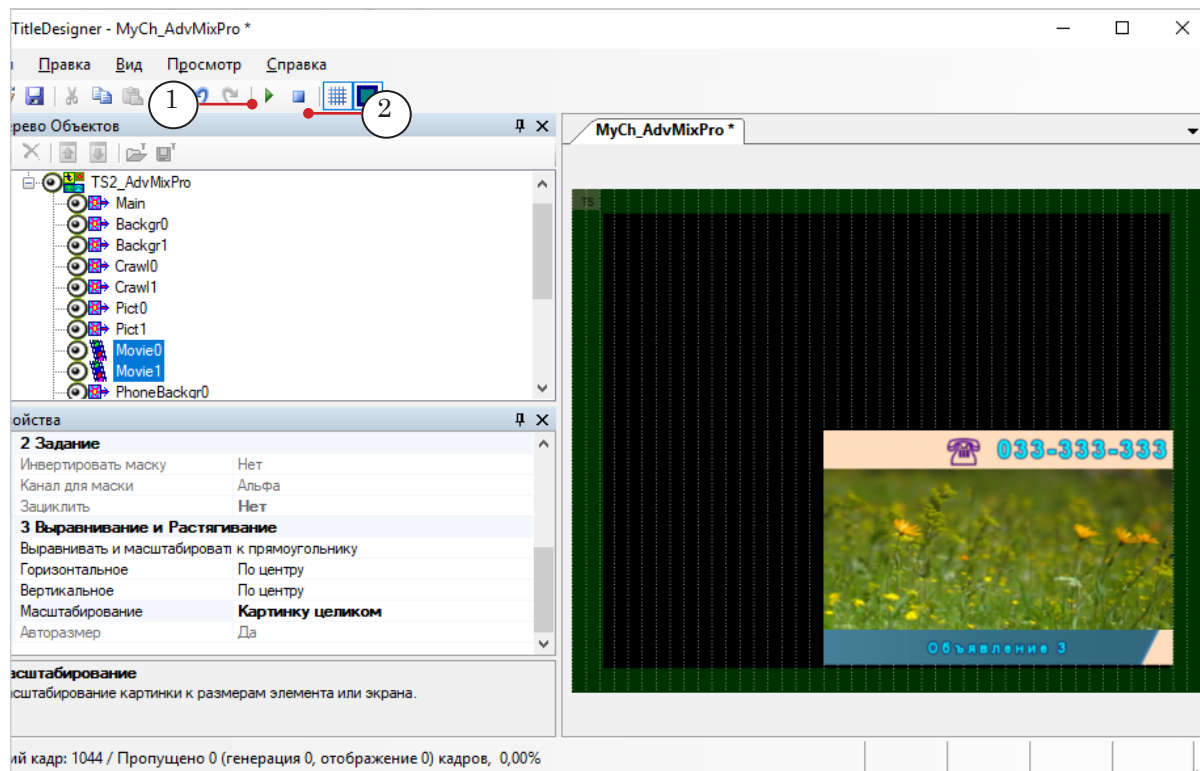
Например, чтобы изменить позицию остановки номера телефона (у левого края области, по центру, у правого края), в группе свойств Выравнивание и Растягивание задайте соответствующее значение для свойства Горизонтальное (2). Чтобы изменить направление въезда и выезда телефона, редактируйте свойства в группе Собственные (3).



6. Если требуется изменить параметры отображения содержимого во второй дополнительной части («строка с предупреждением/номером лицензии»):
 1. Для фоновой подложки – настройте параметры элементов DescrBackgr0 и DescrBackgr1.
 2. Для текста – настройте свойства элементов Descr0 и Descr1.



7. Сохраните титровальный проект.
8. Чтобы запустить предварительный просмотр, нажмите кнопку **Стартовать предварительный просмотр** (1). Чтобы остановить – кнопку **остановки** (2).





Лента новостей

TS2_InfoBar – лента новостей из однострочных сообщений

1. Назначение

Титровальный объект со скриптом TS2_InfoBar предназначен для вывода в титрах ленты новостей, состоящей из однострочных сообщений.



Используя скрипт-объект TS2_InfoBar, на экран одновременно можно вывести следующие элементы:

- текст сообщения;
- фоновое изображение.

Во время работы скрипта фоновое изображение отображается непрерывно. Направление движения текста сообщений – сверху вниз.

Общий принцип работы:

- при загрузке задания скрипт считывает файл в память и работает с копией в памяти;
- изменения файла-задания не влияют на отображаемый скриптом текст, вплоть до момента повторной загрузки задания.

2. Источник данных для скрипта

Скрипт TS2_InfoBar в качестве источника данных использует файл-задание.

Файл-задание для скрипта TS2_InfoBar – текстовый файл с расширением txt.

В файле содержатся строки с текстом сообщений. Одна строка – одно сообщение. Пустые строки скриптом игнорируются.

В общем виде содержимое файла-задания выглядит следующим образом:



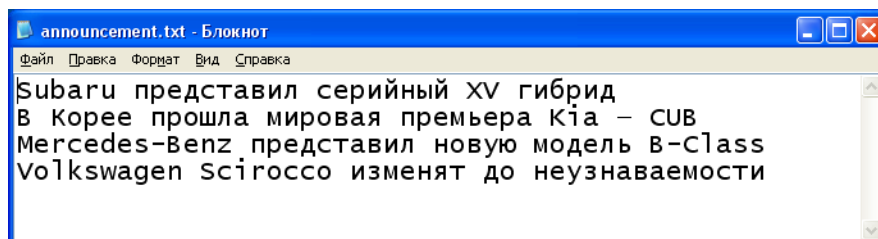
Текст_Сообщения_1

Текст_Сообщения_2

...

Текст_Сообщения_N

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



3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом TS2_InfoBar, и указаны их тип и назначение.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент
Backgr	АнимЛого	Вывод фоновое изображения (подложки)
Text0, Text1	Подпись	Вывод текста сообщений

3.2. Размер и расположение

При запуске исполнения скрипта для всех титровальных элементов автоматически устанавливаются размер и расположение такие же, как у титровального элемента Main.

Таким образом, во время настройки скрипт-объекта достаточно задать размер и расположение титровальному элементу Main.

3.3. Свойства титровальных элементов

Для титровальных элементов Text0, Text1 можно изменить значения некоторых параметров (перечень параметров приведен в пункте «4. Порядок работы с объектом»).

Изменения значений параметров следует производить только для титровального элемента Text0. При запуске исполнения скрипта для всех параметров титровального элемента Text1 автоматически устанавливаются такие же значения, как у титровального элемента Text0.

4. Порядок работы с объектом

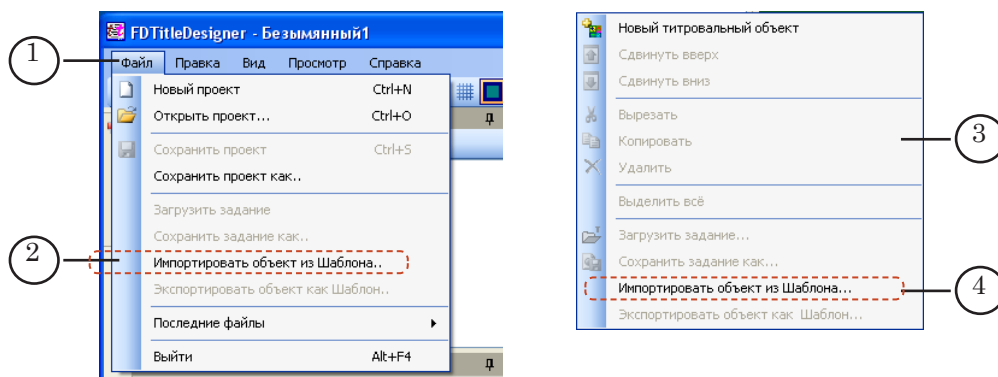
1. Предварительная подготовка:

Перед настройкой скрипт-объекта TS2_InfoBar необходимо подготовить следующие файлы:

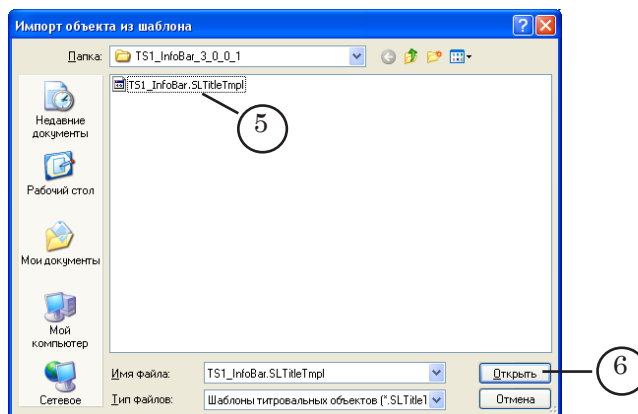
- файл-задание для скрипта (см. пункт «2. Источник данных для скрипта»);
- файл со стилями оформления текста (*.efc). Инструкцию по созданию файла с коллекцией стилей см. в кратком руководстве «[Титровальный элемент Бегущая строка. Создание региона и коллекции стилей](#)»
- если требуется:
 - графический файл с фоновым рисунком;
 - файл подстановок (описание см. в руководстве «[Общие сведения о титровальных объектах со скриптом](#)», раздел «Файл подстановок»).

2. В программе FDTitleDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом TS2_InfoBar.

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 TS2_InfoBar.SLTitleTpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).

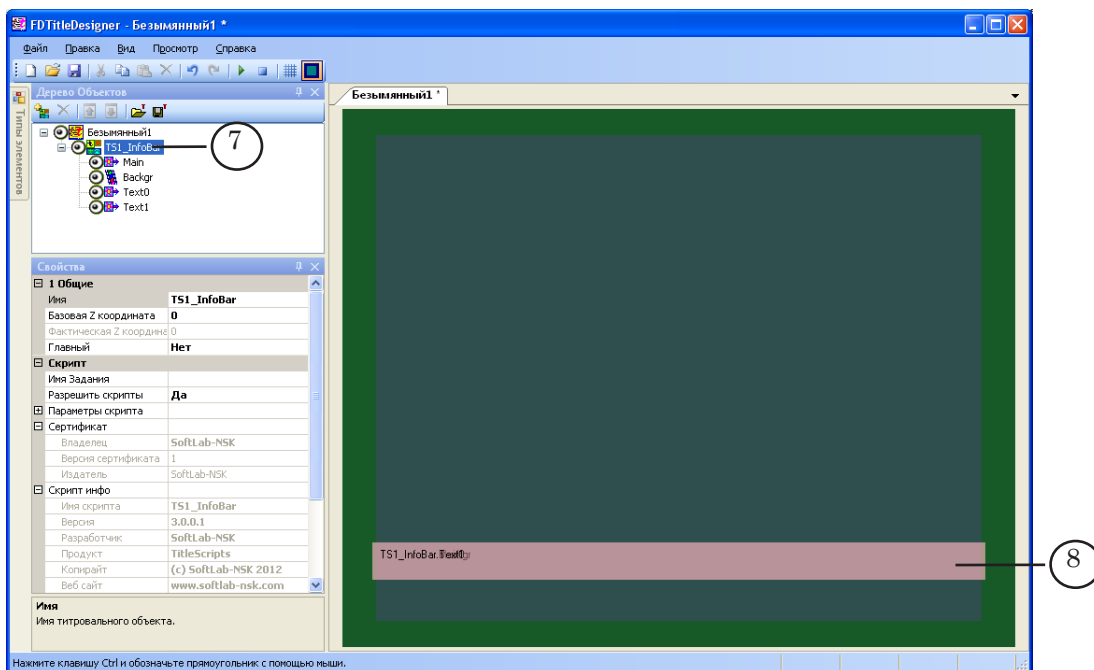


5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом TS2_InfoBar в титровальный проект:
 - автоматически откроется окно с предупреждением о лицензии, которое нужно закрыть, нажав кнопку ОК;



Важно: После загрузки скрипт-объекта в проект окно с предупреждением появляется независимо от наличия или отсутствия на компьютере лицензии на использование библиотеки скрипт-объектов (см. руководство [«Общие сведения о титровальных объектах со скриптом»](#), раздел «Скрипт-объекты без исходного кода», пункт «2. Лицензия на использование библиотеки скрипт-объектов»).

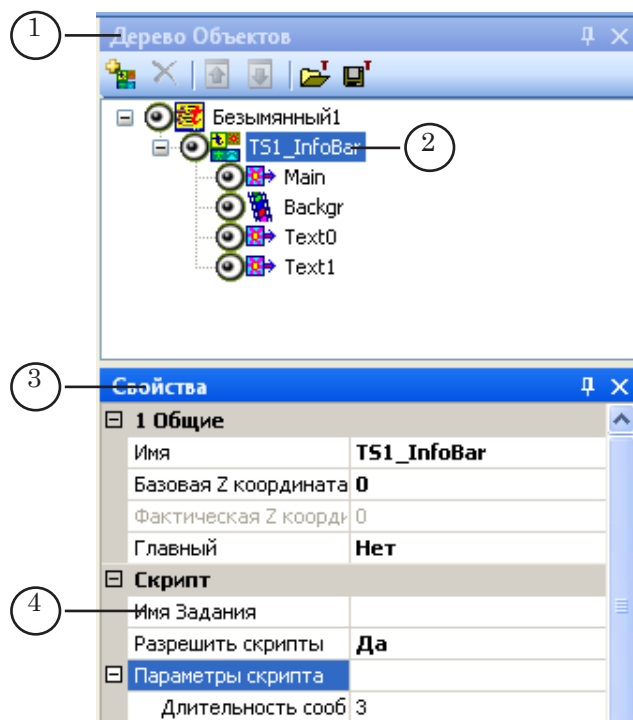
- в дереве объектов отобразится добавленный объект TS2_InfoBar (7) и его элементы;
- на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта TS2_InfoBar (8). Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют размеры и расположение, заданные в шаблоне.




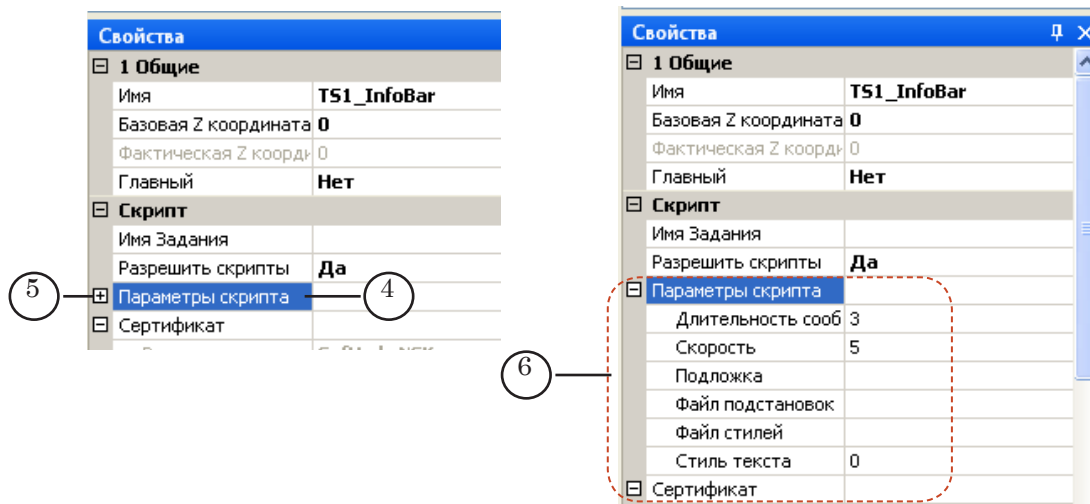
✓ **Важно:** Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.

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 TS2_InfoBar (2).



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

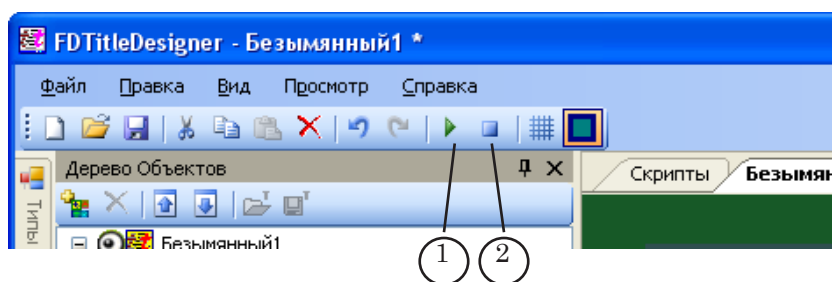


8. Задайте значения параметров скрипта:

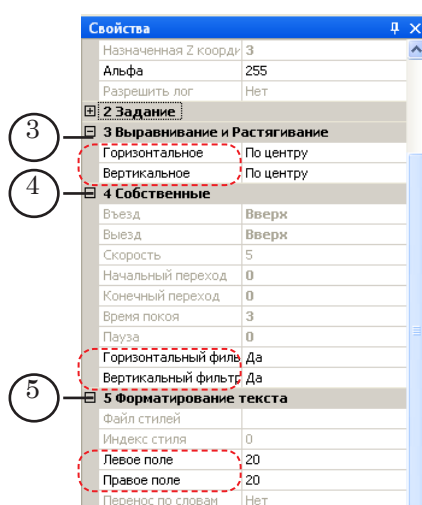
- Длительность сообщения – длительность отображения одного сообщения;
- Скорость – скорость въезда/выезда сообщений (пикселей за кадр);
- Подложка – полный или относительный путь к файлу с фоновым изображением. Относительный путь задается относительно места расположения файла-задания;
- Файл подстановок – полный или относительный путь к файлу подстановок. Относительный путь задается относительно места расположения файла-задания;
- Файл стилей – полный или относительный путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc). Относительный путь задается относительно места расположения файла-задания;
- Стиль текста – индекс стиля, предназначенного для оформления текста сообщений.

10. Задайте размер и расположение титровального элемента Main. После запуска исполнения скрипта для всех титровальных элементов проекта размер и расположение автоматически установятся такими же, как у титровального элемента Main.

Для того чтобы все элементы объекта приняли заданные для элемента Main размер и расположение, нажмите кнопку **Стартовать предварительный просмотр** (1), а затем остановите предварительный просмотр, нажав кнопку **Остановить предварительный просмотр** (2).



11. Если требуется, произведите настройку свойств титровальных элементов Text0 и Text1. Все изменения свойств следует производить только для титровального элемента Text0 – при запуске исполнения скрипта все свойства титровального элемента Text1 автоматически установятся такими же, как у титровального элемента Text0.



Можно произвести настройку следующих свойств:

- свойства группы 3 Выравнивание и Растягивание (3) – Горизонтальное, Вертикальное – горизонтальное и вертикальное выравнивание текста внутри региона;
- свойства группы 4 Собственные (4) – Горизонтальный фильтр и Вертикальный фильтр – фильтровать изображение по горизонтали/вертикали – эти свойства предназначены для улучшения качества отображения текста;
- свойства группы 5 Форматирование текста (5) – Левое поле, Правое поле – отступ от края региона до левого/правого края текста сообщения.

12. Сохраните проект.

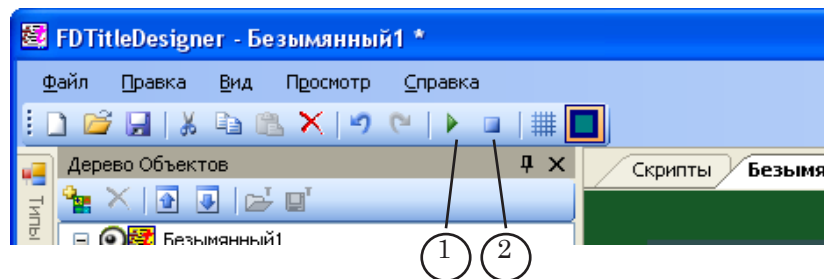
5. Предварительный просмотр

Предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом TS2_InfoBar можно осуществить в окне программы FDTitleDesigner в режиме предварительного просмотра титровального проекта.

Порядок действий:



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



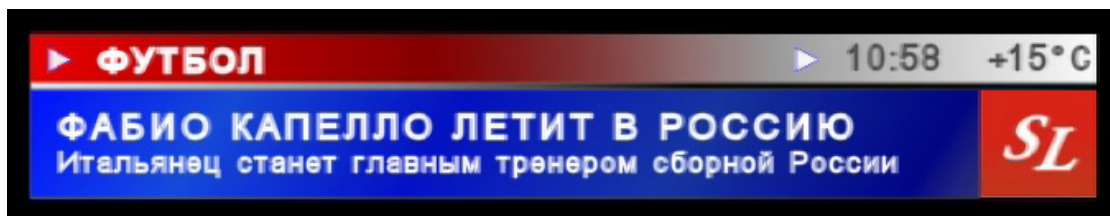
3. Для остановки предварительного просмотра нажмите кнопку **Остановить предварительный просмотр** (2).



TS2_InfoBar2 – лента новостей: рубрики, часы, температура

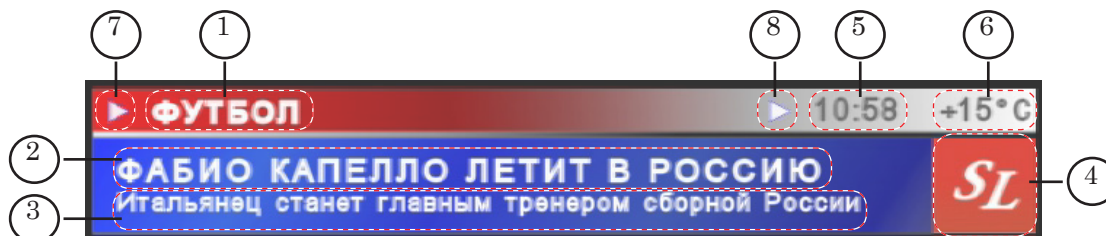
1. Назначение

Титровальный объект со скриптом TS2_InfoBar2 предназначен для вывода в титрах ленты новостей.



Используя скрипт-объект TS2_InfoBar2, можно одновременно вывести на экран следующие элементы:

- заголовок группы новостей (1);
- текст новости. Текст состоит из двух частей (строк) (2) и (3), которым можно задать разное оформление;
- логотип (4). Необязательный элемент – в настройках скрипта имеется опция для включения/отключения отображения титровального элемента, предназначенного для вывода логотипа;
- текущее время (5) и показания температурного датчика (6). Необязательные элементы – в настройках скрипта имеется опция для включения/отключения отображения титровальных элементов, предназначенных для вывода температуры и времени;
- 2 значка (7) и (8), мерцающие при смене заголовка группы новостей. Необязательные, декоративные элементы. В настройках скрипта имеется опция для управления количеством отображаемых значков – два, один, ни одного. Значки имеют одинаковый вид – в качестве источника изображения используется один графический файл;
- фоновое изображение (общее для всех элементов скрипта).



Расположение элементов задается пользователем.

Общий принцип работы:

- скрипт считывает текст объявлений из специально подготовленного текстового файла и в цикле выво-



дит их по очереди (описание структуры файла см. в подпункте «2. Источники данных для скрипта»);

- заголовок группы новостей отображается в течение вывода всех объявлений одной рубрики;
- смена заголовков производится с использованием эффекта въезда/выезда текста вправо;
- текст новостного объявления может состоять из двух частей (сообщений). Для каждой части можно задать свой стиль оформления текста. Тексты обеих частей синхронно появляются, отображаются и исчезают с экрана.
- смена текста новостей производится с использованием эффекта въезда/выезда вверх;
- отображение фонового изображения, логотипа, показаний времени и температуры производится непрерывно;
- для вывода времени используется системное время, формат вывода задан по умолчанию: ЧЧ:ММ.
- отображение «значков» производится непрерывно, но они мерцают при каждой смене заголовка группы новостей.

✓ **Важно:** При загрузке задания скрипт считывает файл в память и работает с копией в памяти. Изменения файла-задания не влияют на отображаемый скриптом текст, вплоть до момента повторной загрузки задания.

2. Источники данных для скрипта

2.1. Файл-задание

Файл-задание для скрипта TS2_InfoBar2 – текстовый файл с расширением txt. В файле содержатся строки двух типов:

- с заголовками групп объявлений;
- с текстом новостных объявлений.

В общем виде содержимое файла-задания выглядит следующим образом:

```
#Заголовок_группы_1
Объявление_1_Сообщение_1|Объявление_1_Сообщение_2
Объявление_2_Сообщение_1|Объявление_2_Сообщение_2
...
#Заголовок_группы_N
Объявление_1_Сообщение_1|Объявление_1_Сообщение_2
Объявление_2_Сообщение_1|Объявление_2_Сообщение_2
...
```



Строка с заголовком группы должна иметь следующую структуру:

Заголовок

где:

- # – символ, заданный в настройках скрипта в параметре Метка заголовка. По умолчанию используется символ #;
- Заголовок – текст заголовка.

✓ **Важно:** Все пробелы, добавленные в файле-задании между указательным символом (#) и текстом заголовка, при выводе титров игнорируются.

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

Тексты отдельных объявлений записываются в отдельных строках. Формат строки:

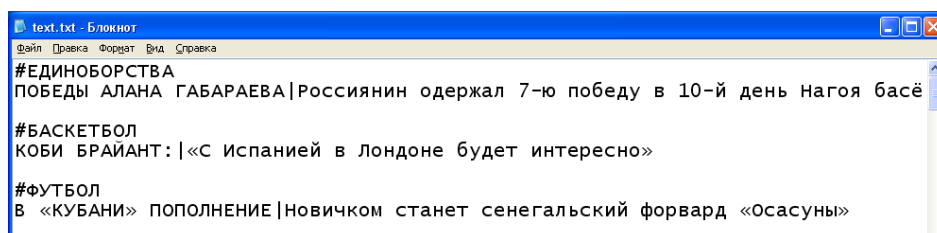
Сообщение_1 | Сообщение_2

где:

- Сообщение_1 – первая часть новостного сообщения;
- | – символ, заданный в настройках скрипта в параметре Разделитель строк. По умолчанию используется символ |;
- Сообщение_2 – вторая часть новостного сообщения.

✓ **Важно:** Пробелы, стоящие в файле-задании перед первым и после последнего слова сообщения, игнорируются.

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



2.2. Файл с данными о температуре

Данные для вывода температуры скрипт считывает из текстового файла.

В файле должна содержаться запись следующего вида:

OK Пробел Значение ,

где

- OK – обязательный набор символов – OK – набранный на английском языке;

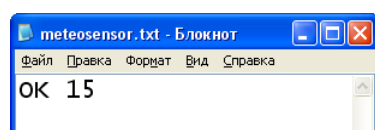


- **Пробел** – пробел;
- **Значение** текущее значение температуры (число).
Перед значением может стоять знак «+» или «-».

Если в файле перед значением температуры нет никакого знака, то при выводе температуры скрипт автоматически добавляет перед числом знак «+».

Вся текстовая информация, следующая в текстовом файле после последней цифры значения температуры, например пробел или обозначение единиц (°C), скриптом игнорируется. При выводе скрипт автоматически добавляет подпись «°C» после значения температуры.

На рисунке показан пример файла с данными о температуре, открытого в редакторе Блокнот.



✓ **Важно:** Для поддержки других форматов записей в текстовом файле обращайтесь в службу технической поддержки «СофтЛаб-НСК».

3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом TS2_InfoBar2, и указаны их тип и назначение.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент
Backgr	АнимЛого	Вывод фоновое изображения (подложки)
Logo	АнимЛого	Вывод логотипа
Time	Подпись	Вывод времени
Weather	Подпись	Вывод температуры
Header0, Header1, Header2	Подпись	Вывод заголовка группы новостей
Text0, Text1, Text2	Подпись	Вывод текста новости
Bullet1, Bullet2	Картинка	Вывод значков-указателей. Для обоих элементов в качестве источника изображения используется один графический файл



3.2. Размер и расположение

При запуске исполнения скрипта для некоторых титровальных элементов автоматически устанавливаются размер и расположение:

- для Header1 и Header2 – как у титровального элемента Header0;
- для Text1 и Text2 – как у титровального элемента Text0.

Всем остальным титровальным элементам скрипт-объекта TS2_InfoBar2 могут быть заданы разные размер, расположение и другие настройки.

4. Порядок работы с объектом

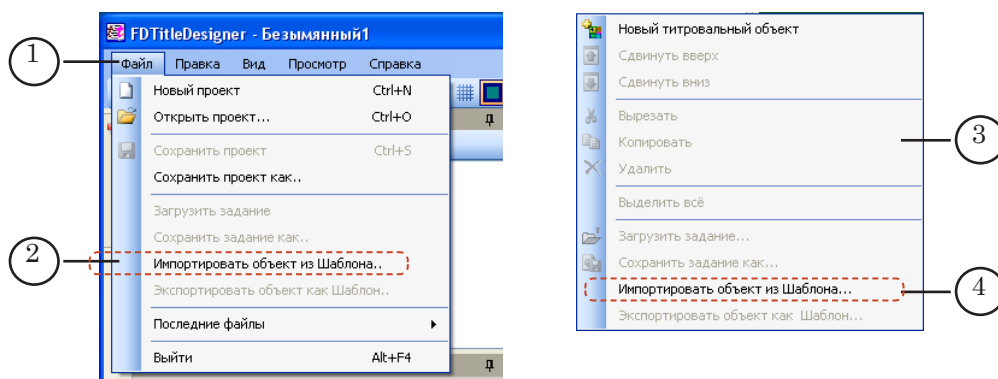
1. Предварительная подготовка:

Перед настройкой скрипт-объекта TS2_InfoBar2 необходимо подготовить следующие файлы:

- файл-задание для скрипта;
- файл со стилями оформления текста (*.efc)
- графический файл с фоновым рисунком;
- текстовый файл с данными о температуре (если планируется вывод данных о температуре);
- графический файл с изображением значка (если планируется использование значков);
- графический или видеофайл с логотипом (если планируется вывод логотипа).

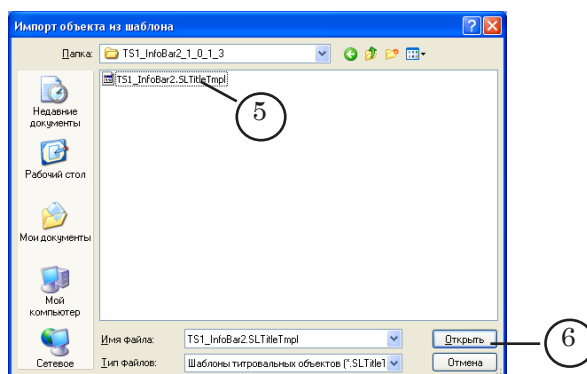
2. В программе FDTitleDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом TS2_InfoBar2.

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





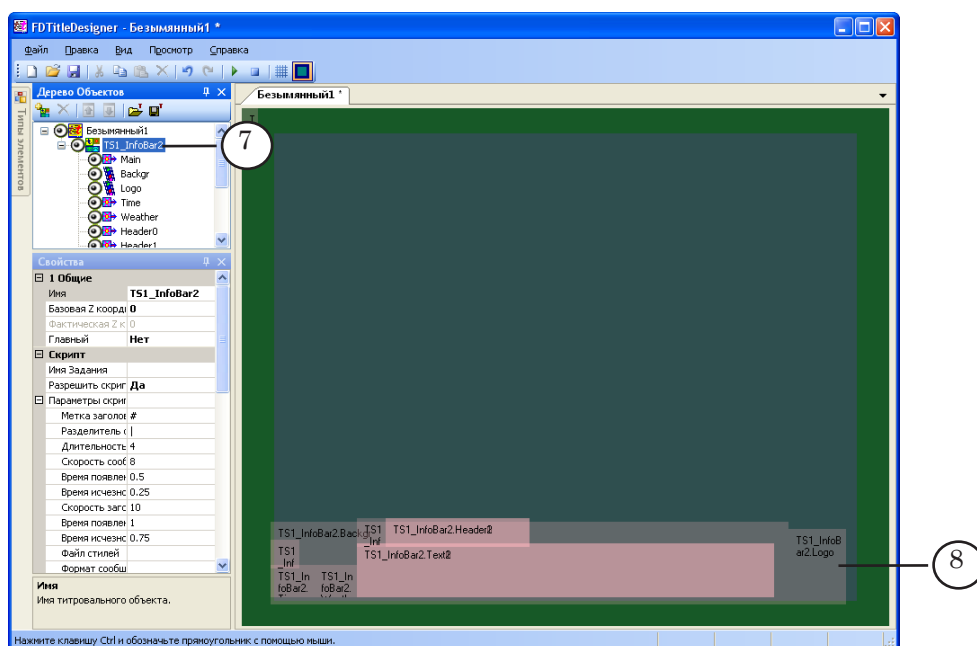
4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл TS2_InfoBar2.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом TS2_InfoBar2 в титровальный проект:
 - автоматически откроется окно с предупреждением о лицензии, которое нужно закрыть, нажав кнопку ОК;

✓ **Важно:** После загрузки скрипт-объекта в проект окно с предупреждением появляется независимо от наличия или отсутствия на компьютере лицензии на использование библиотеки скрипт-объектов (см. руководство [«Общие сведения о титровальных объектах со скриптом»](#), раздел [«Скрипт-объекты без исходного кода»](#), пункт «2. Лицензия на использование библиотеки скрипт-объектов»).

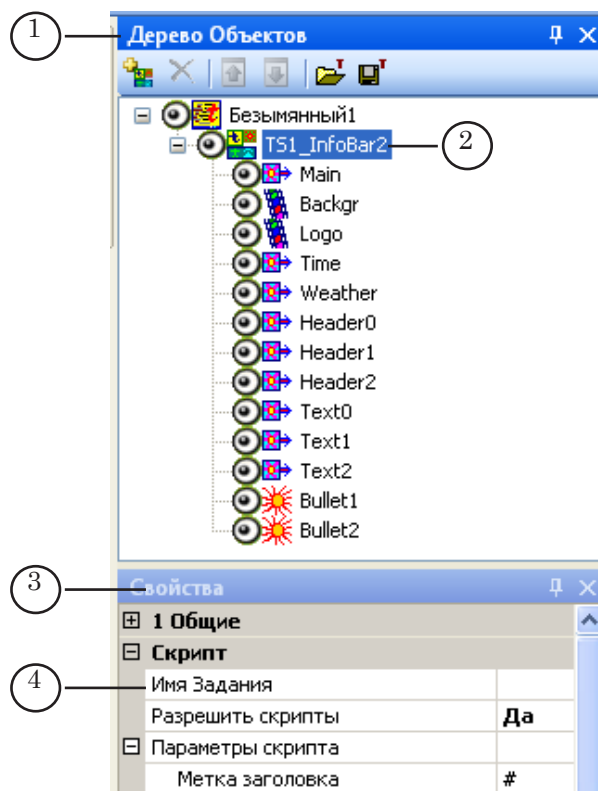
- в дереве объектов отобразится добавленный объект TS2_InfoBar2 (7) и его элементы;
- на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта TS2_InfoBar2 (8). Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют размеры и расположение, заданные в шаблоне.



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 TS2_InfoBar2 (2).





7. В окне Свойства (3) в строке Имя Задания (4) задайте полный путь к файлу-заданию скрипта.
8. Задайте значения параметров скрипта:
 - Метка заголовка – символ, используемый в файле-задании для обозначения строк с заголовками рубрик;
 - Разделитель строк – символ, используемый в файле-задании для обозначения в тексте объявлений мест разрыва строк;
 - Длительность сообщения – длительность отображения текста одного объявления (секунд);
 - Скорость сообщения – скорость въезда/выезда текста новостного сообщения (пикселей за кадр);
 - Время появления сообщения – время проявления текста новостного сообщения (секунд);
 - Время исчезновения сообщения – время исчезновения текста новостного сообщения (секунд);
 - Скорость заголовка – скорость въезда/выезда текста заголовка группы новостей (пикселей за кадр);
 - Время появления заголовка – время проявления текста заголовка (секунд);
 - Время исчезновения заголовка – время исчезновения текста заголовка (секунд);
 - Файл стилей – полный путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc);
 - Формат сообщения 1 – набор тегов (вводится пользователем), задающих способ оформления текста первой строки новостного сообщения. Стиль оформления текста задается с помощью тега <st N>, где N – номер стиля в файле с коллекцией стилей. Подробную информацию об использовании тегов см. в руководстве пользователя [«FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов»](#) глава «Дополнительные разделы» раздел «Теги форматирования»;
 - Формат сообщения 2 – набор тегов (вводится пользователем), задающих способ оформления текста второй строки новостного сообщения. Стиль оформления текста задается с помощью тега <st N>, где N – номер стиля в файле с коллекцией стилей. Подробную информацию об использовании тегов см. в руководстве пользователя [«FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов»](#) глава «Дополнительные разделы» раздел «Теги форматирования»;
 - Формат заголовка – набор тегов (вводится пользователем), задающих способ оформления заголовка группы новостей. Стиль оформления текста задается с помощью тега <st N>, где N – номер стиля в файле с коллекцией стилей. Подробную информацию об использовании тегов см. в руководстве пользователя [«FDTitle Designer. Редактор титровальных проек-](#)



тов» глава «Дополнительные разделы» раздел «Теги форматирования»;

- Стиль времени – индекс стиля в файле с коллекцией стилей, предназначенного для отображения времени;
- Стиль погоды – индекс стиля в файле с коллекцией стилей, предназначенного для отображения погоды;
- Подложка – путь к файлу с фоновым изображением;
- Логотип – путь к файлу с логотипом;
- Значок – путь к графическому файлу с изображением значка;
- Погода – путь к файлу с данными о погоде;
- Время/Погода – управление отображением титровальных элементов, предназначенных для вывода времени (Time) и погоды (Weather):
 - True – отображать;
 - False – не отображать;
- Логотип – управление отображением титровального элемента, предназначенного для вывода логотипа (Logo):
 - True – отображать;
 - False – не отображать;
- Количество значков – управление отображением титровальных элементов, предназначенных для вывода значков (Bullet0 и Bullet1):
 - 0 – не отображать оба элемента;
 - 1 – отображать только титровальный элемент Bullet0;
 - 2 – отображать оба элемента.

10. Задайте титровальным элементам требуемые размер и расположение:

- титровальный элемент Main – служебный элемент, его размер и расположение не имеют значения;
- размеры и расположение титровальных элементов Text1 и Text2 при запуске исполнения проекта автоматически устанавливаются такими же, как у титровального элемента Text0. Поэтому, чтобы задать расположение текста новостных объявлений, достаточно задать размер и расположение титровальному элементу Text0;
- размеры и расположение титровальных элементов Header1 и Header2 при запуске исполнения проекта автоматически устанавливаются такими же, как у титровального элемента Header0. Поэтому, чтобы задать расположение текста заголовков групп новостей достаточно задать размер и расположение титровальному элементу Header0;



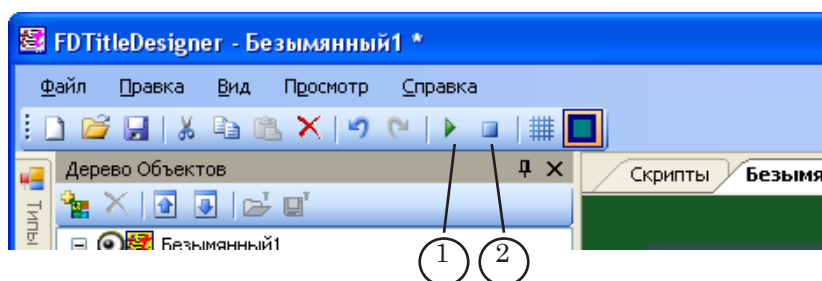
11. Если требуется, произведите настройку свойств титровальных элементов.
12. Сохраните проект.

5. Предварительный просмотр

Предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом TS2_InfoBar2 можно осуществить в окне программы FDTitleDesigner в режиме предварительного просмотра титровального проекта.

Порядок действий:

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



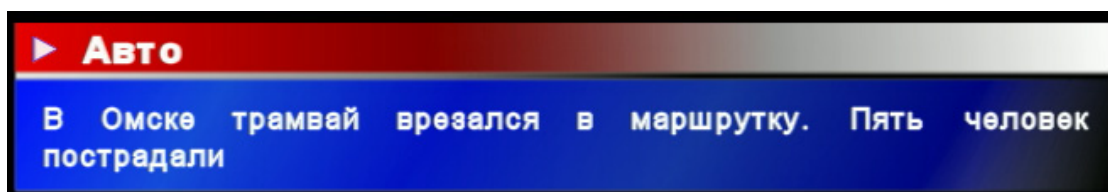
3. Для остановки предварительного просмотра нажмите кнопку Остановить предварительный просмотр (2).



TS2_InfoBar3 – лента новостей: рубрики

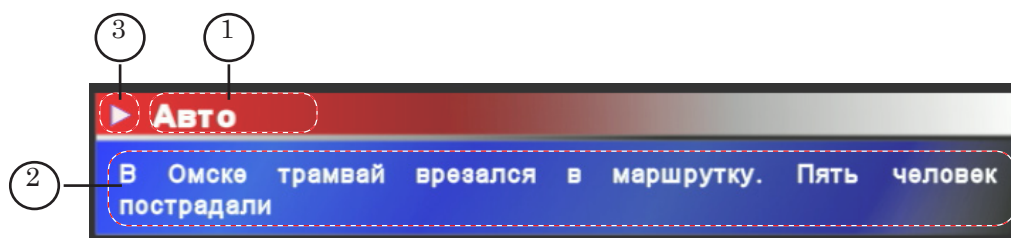
1. Назначение

Титровальный объект со скриптом TS2_InfoBar3 предназначен для вывода в титрах ленты новостей и представляет собой упрощенную модификацию титровального объекта со скриптом TS2_InfoBar2.



Используя скрипт-объект TS2_InfoBar3, на экран одновременно можно вывести следующие элементы:

- заголовок группы новостей (1);
- текст новости (2);
- значок (3), мерцающий при смене заголовка группы новостей;
- фоновое изображение (общее для всех элементов скрипт-объекта).



Расположение элементов задается пользователем.

Общий принцип работы:

- скрипт считывает текст объявлений из специально подготовленного текстового файла и в цикле выводит их по очереди (описание структуры файла см. в подпункте «2. Источник данных для скрипта»);
- заголовок группы новостей отображается в течение вывода всех объявлений одной рубрики;
- смена текста заголовков производится с использованием эффекта въезда/выезда вправо;
- текст каждого новостного объявления отображается в течение времени, заданного в настройках скрипта;
- смена текста новостей производится с использованием эффекта въезда/выезда вверх;
- отображение фонового изображения производится непрерывно;



- отображение значка производится непрерывно; значок мерцает при каждой смене заголовка группы новостей.

✓ **Важно:** При загрузке задания скрипт считывает файл в память и работает с копией в памяти. Изменения файла-задания не влияют на отображаемый скриптом текст, вплоть до момента повторной загрузки задания.

2. Источник данных для скрипта

Источником данных для скрипта TS2_InfoBar3 является файл-задание – текстовый файл с расширением txt.

В файле содержатся строки двух типов:

- с заголовками групп объявлений;
- с текстом новостных объявлений.

В общем виде содержимое файла-задания выглядит следующим образом:

```
#Заголовок_группы_1
Текст_Объявления_1
Текст_Объявления_2
...
#Заголовок_группы_N
Текст_Объявления_1
Текст_Объявления_1
...
```

Строка с заголовком группы должна иметь следующую структуру:

```
# Заголовок
```

где:

- # – символ, заданный в настройках скрипта в параметре Метка заголовка. По умолчанию используется символ #;
- Заголовок – текст заголовка.

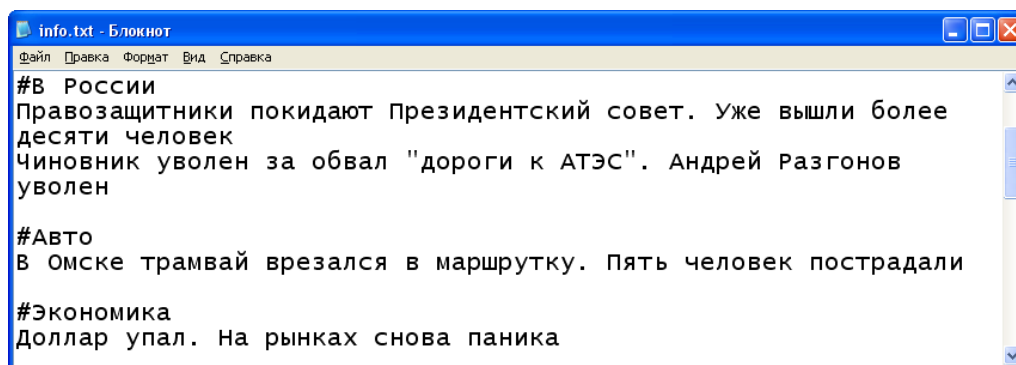
✓ **Важно:** Все пробелы, добавленные в файле-задании между символом-указателем (#) и текстом заголовка, при выводе титров игнорируются.

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

Тексты отдельных объявлений в файле-задании записываются в отдельные строки.



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



3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальном объекте со скриптом TS2_InfoBar3, и указаны их тип и назначение.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент
Backgr	АнимЛого	Вывод фоновое изображение (подложки)
Header0, Header1, Header2	Подпись	Вывод заголовка группы новостей
Text0, Text1, Text2	Подпись	Вывод текста новости
Bullet	Картинка	Вывод значка-указателя

3.2. Размер и расположение

При запуске исполнения скрипта для некоторых титровальных элементов автоматически устанавливаются размер и расположение:

- для Header1 и Header2 – как у титровального элемента Header0;
- для Text1 и Text2 – как у титровального элемента Text0.

Всем остальным титровальным элементам скрипт-объекта TS2_InfoBar3 могут быть заданы произвольные размер, расположение и другие настройки.



4. Порядок работы с объектом

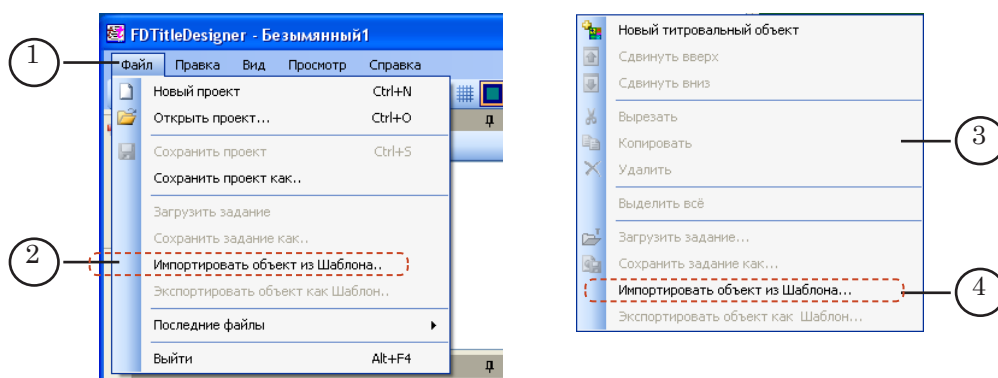
1. Предварительная подготовка:

Перед настройкой скрипт-объекта TS2_InfoBar3 необходимо подготовить следующие файлы:

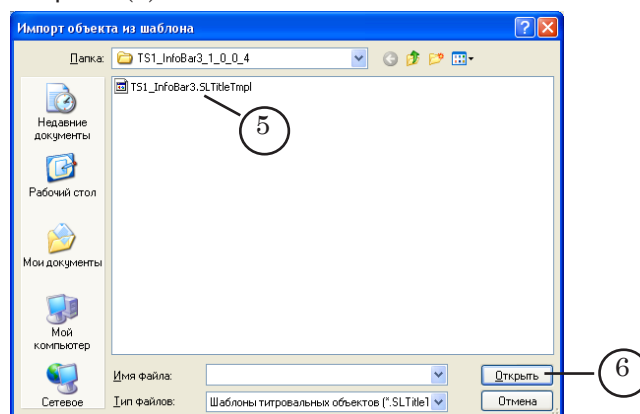
- файл-задание для скрипта;
- файл со стилями оформления текста (*.efc);
- графический файл с фоновым рисунком;
- графический файл с изображением значка.

2. В программе FDTitleDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом TS2_InfoBar3.

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



4. В открывшемся окне Импортировать объект из шаблона выберите файл TS2_InfoBar3.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



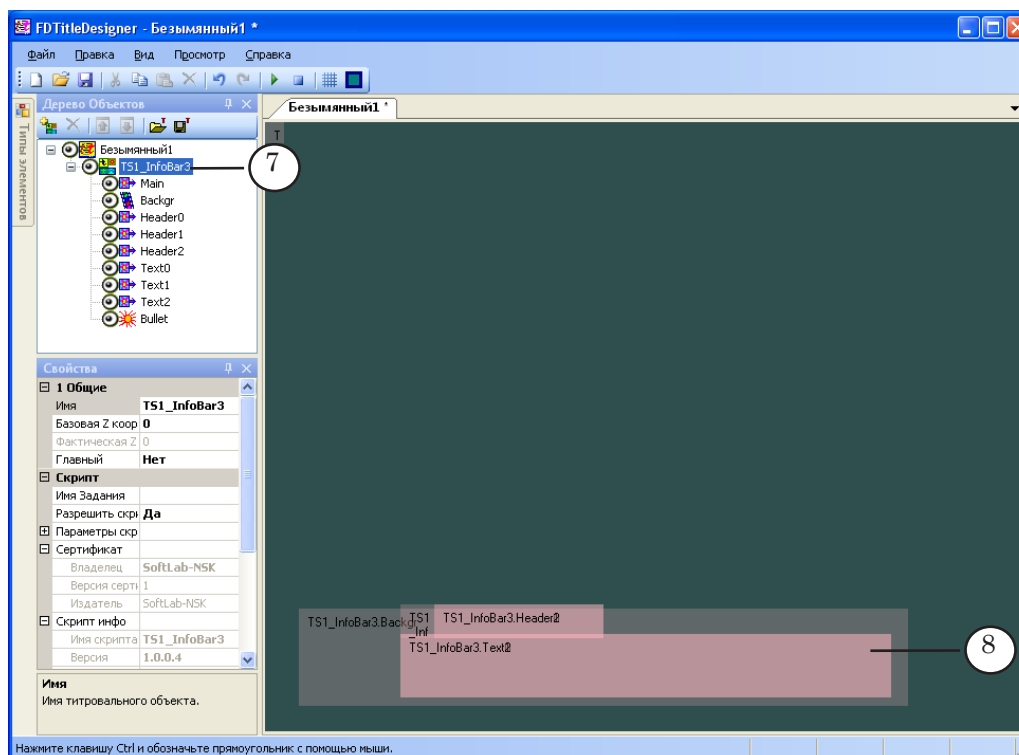
5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом TS2_InfoBar3 в титровальный проект:

- автоматически откроется окно с предупреждением о лицензии, которое нужно закрыть, нажав кнопку ОК;



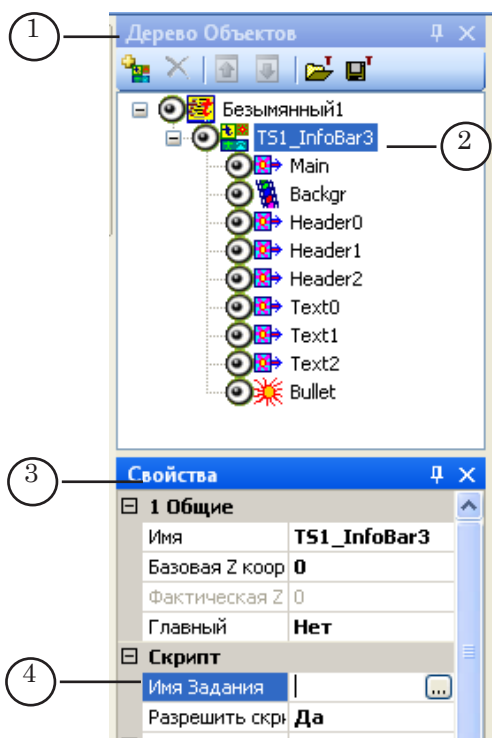
✓ **Важно:** После загрузки скрипт-объекта в проект окно с предупреждением появляется независимо от наличия или отсутствия на компьютере лицензии на использование библиотеки скрипт-объектов (см. руководство «[Общие сведения о титровальных объектах со скриптом](#)», раздел «Скрипт-объекты без исходного кода», пункт «2. Лицензия на использование библиотеки скрипт-объектов»).


- в дереве объектов отобразится добавленный объект TS2_InfoBar3 (7) и его элементы;
- на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта TS2_InfoBar3 (8). Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют размеры и расположение, заданные в шаблоне.

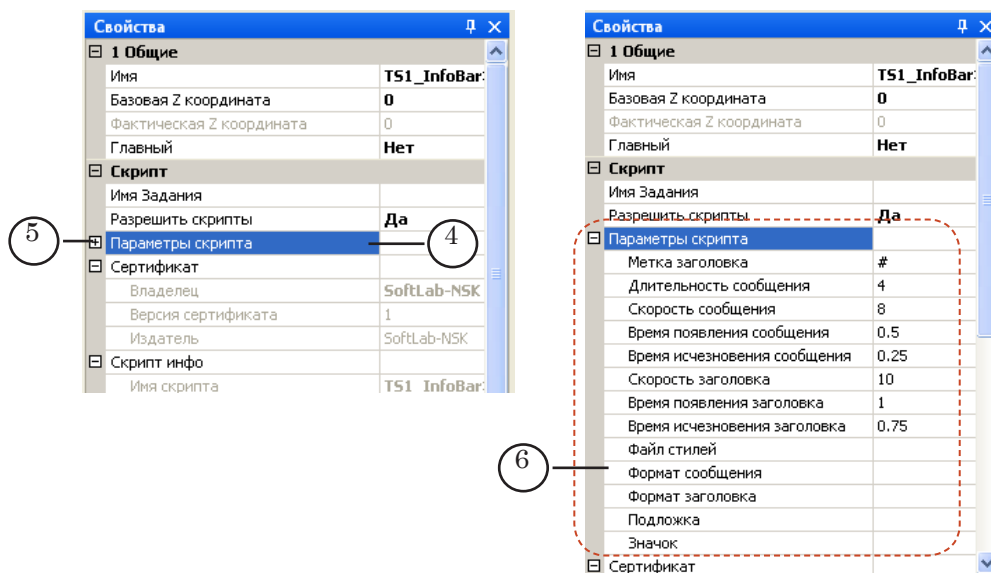


✓ **Важно:** Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта. Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

6. Чтобы приступить к настройке параметров скрипта, в окне Дерево Объектов (1) щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом TS2_InfoBar3 (2).



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



8. Задайте значения параметров скрипта:
 - Метка заголовка – символ, используемый в файле-задании для обозначения строк с заголовками рубрик;
 - Длительность сообщения – длительность отображения текста одного объявления (секунды);
 - Скорость сообщения – скорость въезда/выезда текста новостного сообщения (пикселей за кадр);



- Время появления сообщения – время проявления текста новостного сообщения (секунды);
- Время исчезновения сообщения – время исчезновения текста новостного сообщения (секунды);
- Скорость заголовка – скорость въезда/выезда текста заголовка группы новостей (пикселей за кадр);
- Время появления заголовка – время проявления текста заголовка (секунды);
- Время исчезновения заголовка – время исчезновения текста заголовка (секунды);
- Файл стилей – полный путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc);
- Формат сообщения – набор тегов (вводится пользователем), задающих способ оформления новостного сообщения. Стиль оформления текста задается с помощью тега <st N>, где N – номер стиля в файле с коллекцией стилей (нумерация начинается с 0). Подробную информацию об использовании тегов см. в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)» глава «Дополнительные разделы» раздел «Теги форматирования»
- Формат заголовка – набор тегов (вводится пользователем), задающих способ оформления заголовка группы новостей. Стиль оформления текста задается с помощью тега <st N>, где N – номер стиля в файле с коллекцией стилей (нумерация начинается с 0). Подробную информацию об использовании тегов см. в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)» глава «Дополнительные разделы» раздел «Теги форматирования»;
- Подложка – путь к файлу с фоновым изображением;
- Значок – путь к графическому файлу с изображением значка.

10. Задайте требуемые размер и расположение титровальных элементов:

- титровальный элемент Main – служебный элемент, его размер и расположение не имеют значения;
- размеры и расположение титровальных элементов Text1 и Text2 при запуске исполнения проекта автоматически устанавливаются такими же, как у титровального элемента Text0. Поэтому, чтобы задать расположение текста новостных объявлений, достаточно задать размер и расположение титровального элемента Text0;
- размеры и расположение титровальных элементов Header1 и Header2 при запуске исполнения проекта автоматически устанавливаются такими же, как у титровального элемента Header0. Поэтому, чтобы задать расположение текста заголовков групп



новостей достаточно задать размер и расположение титровального элемента Header0;

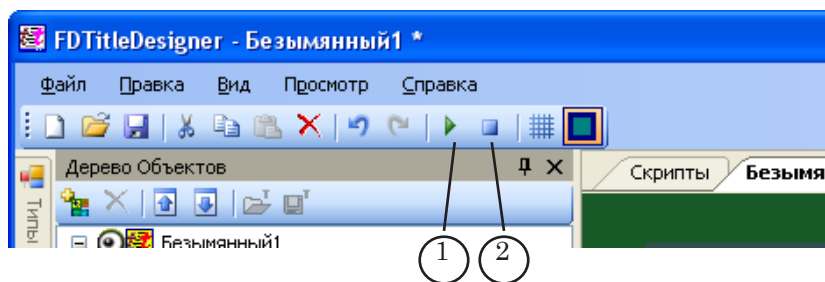
11. Если требуется, произведите настройку свойств титровальных элементов.
12. Сохраните проект.

5. Предварительный просмотр

Предварительный просмотр работы титровального объекта со скриптом TS2_InfoBar3 можно осуществить в окне программы FDTitleDesigner в режиме предварительного просмотра титровального проекта.

Порядок действий:

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



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



Полезные ссылки

Линейка продуктов ФорвардТ: описание, загрузка ПО, документация, готовые решения

<http://www.softlab-nsk.com/rus/forward>

Техподдержка

e-mail: forward@sl.iae.nsk.su

forward@softlab-nsk.com

forward@softlab.tv

Форумы

<http://www.softlab-nsk.com/forum>

Документы, рекомендованные для дополнительного ознакомления:

[Титровальные объекты со скриптом с открытым кодом. TSF – бесплатная библиотека титровальных объектов со скриптом](#)

[Титровальные объекты со скриптом без открытого кода. TS1 – платная библиотека титровальных объектов со скриптом](#)

[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов.](#)

[FDPreview. Программа для просмотра аудиовидеоданных на входе/выходе плат](#)

[ForwardTitling. Графический редактор](#)

[Титровальный элемент Бегущая строка. Создание региона и коллекции стилей](#)

[FDOnAir. Дополнительные разделы](#)