

Титровальные объекты со скриптом с открытым кодом



TSF – бесплатная библиотека
титровальных объектов со скриптом

*Дата выпуска:
27 декабря 2018 г.*

Руководство пользователя



Содержание

Введение	5
Титровальные объекты со скриптом с открытым кодом.....	6
TSF_Age – показ логотипов с информацией о возрастных ограничениях	6
1. Назначение	6
2. SLLni-файл.....	7
3. Файл-задание	10
4. Титровальные элементы объекта	11
4.1. Перечень элементов.....	11
4.2. Размер и расположение	12
5. Порядок работы с объектом.....	12
6. Предварительный просмотр.....	16
TSF_MClip – подтитровка музыкальных клипов	17
1. Назначение	17
2. Источники данных для скрипта	18
2.1. Файл-задание.....	18
2.2. Комментарии в расписании FDO nAir	20
3. Титровальные элементы объекта	22
3.1. Перечень элементов.....	22
3.2. Размер и расположение	22
4. Порядок работы с объектом.....	22
5. Предварительный просмотр.....	27
TSF_AdvMix, TSF_AdvMixPS, TSF_AdvMixPS2 – последова- тельность объявлений разных типов: картинки, видеоро- лики, бегущая строка с остановкой текста.....	28
1. Назначение и особенности	28
2. Показ бегущей строки с остановкой текста	29
2.1. Общие правила	29
2.2. TSF_AdvMix.....	29
2.3. TSF_AdvMixPS	30
2.4. TSF_AdvMixPS2.....	31
3. Файл-задание	31
3.1. Содержимое	31
3.2. Текстовые объявления	32
3.2. Объявления-картинки и видеоролики	32
4. Титровальные элементы объекта	32
4.1. Перечень элементов.....	32
4.2. Размеры и расположение.....	33
5. Порядок работы с объектом.....	33
5.1. Предварительная подготовка.....	33
5.2. Загрузка и начало настройки.....	33
5.3. Настройка параметров скрипта	36



5.4. Настройка размеров и расположения области титров (элемент Main).....	37
5.5. Настройка параметров элементов для показа объявлений	39
5.6. Завершение настройки и предварительный просмотр	40
TSF_Announce – вывод анонса	41
1. Назначение	41
2. Источники данных для скрипта	42
2.1. Общие сведения	42
2.2. Файл-задание	43
2.3. Комментарии в расписании FDOOnAir	45
2.4. Использование относительных путей в комментариях	46
3. Титровальные элементы объекта	47
3.1. Перечень элементов	47
3.2. Размер и расположение	48
4. Порядок работы с объектом	48
5. Предварительный просмотр	52
TSF_IU – генерация изображений с данными, полученными от разных источников (аналог программы FDIImageUpdater)	53
1. Назначение	53
2. Источник данных для скрипта	54
3. Титровальные элементы объекта	54
3.1. Перечень элементов	54
3.2. Размер и расположение	54
4. Порядок работы с объектом	54
5. Предварительный просмотр	56
TSF_MovieList – скрипт-обертка для титровального элемента Рекламный блок	57
1. Назначение	57
2. Файл-задание	57
3. Титровальные элементы объекта	58
3.1. Перечень элементов	58
3.2. Размер и расположение	59
3.3. Особенности вывода	59
4. Порядок работы с объектом	59
5. Предварительный просмотр	62
TSF_CaptionPro – вывод текстовых объявлений и картинок	63
1. Назначение	63
2. Файл-задание	63
3. Титровальные элементы объекта	65
3.1. Перечень элементов	65
3.2. Размер и расположение	65



4. Порядок работы с объектом.....	65
5. Предварительный просмотр	69
TSF_AdCountDown – вывод отсчета времени, оставшегося до конца показа рекламы.....	
1. Назначение	70
2. Особенность составления расписания	70
3. Титровальные элементы объекта	74
4. Порядок работы с объектом.....	74
5. Предварительный просмотр	79
TSF_RollCrawl – скрипт-обертка для титровального элемента Бегущая строка.....	
1. Назначение	80
2. Файл-задание	80
3. Титровальные элементы объекта	80
3.1. Перечень элементов.....	80
3.2. Размер и расположение	81
4. Порядок работы с объектом.....	81
5. Предварительный просмотр	84
TSF_Ticker – скрипт-обертка для титровального элемента Бегущая строка.....	
1. Назначение и особенности	85
2. Файл-задание	86
3. Титровальные элементы объекта	87
4. Порядок работы с объектом.....	87
5. Предварительный просмотр	92



Введение

В продуктах компании «СофтЛаб-НСК» для управления показом титров используются титровальные проекты. Титровальный проект содержит титровальные объекты (группы элементов), с помощью которых настраиваются расположение на экране, свойства, содержимое титров.

Примечание: Полная информация о создании титровальных проектов, типах титровальных элементов содержится в руководстве [«FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов»](#).

Титровальный объект со скриптом, или скрипт-объект, – это объект, который, кроме титровальных элементов, содержит скрипт, управляющий их поведением, – программный код на языке JScript.Net.

Использование скриптов позволяет реализовать сложные сценарии управления титрами. Например, автоматизировать подтитровку музыкальных клипов, вывод объявлений по рубрикам, вывод анонсов или информации о возрастных ограничениях передач.

Пользователь может разработать скрипт-объект самостоятельно или использовать имеющиеся заготовки. В настоящее время имеется три библиотеки скрипт-объектов:

- TSF – содержит объекты со скриптами с открытым кодом, бесплатная. Описание и инструкции по использованию скриптов см. в данном руководстве;
- TS1 – содержит объекты со скриптами с закрытым кодом, платная. Часть 1. (см. руководство [«Титровальные объекты со скриптом без исходного кода»](#));
- TS2 – содержит объекты со скриптами с закрытым кодом, платная. Часть 2 (см. руководство [«Титровальные объекты со скриптом без исходного кода»](#)).

Титровальные объекты со скриптом с открытым кодом

TSF_Age – показ логотипов с информацией о возрастных ограничениях

1. Назначение

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



Принцип работы скрипт-объекта TSF_Age:

- за некоторое время перед началом исполнения очередной команды воспроизведения видео (в расписании FDO nAir) скрипт получает информацию о видеофайле, который должен воспроизводиться;
- скрипт ищет SLIni-файл для этого видеофайла или общий SLIni-файл – default.SLIni (см. п. «2. SLIni-файл»). Если имеется SLIni-файл для конкретного видеоролика и default.SLIni, то приоритет принадлежит SLIni-файлу для конкретного видеоролика;
 - если файл найден, и в нем есть строка с записью о возрастном ограничении, то скрипт считывает ее и в начале исполнения команды воспроизведения выводит требуемый логотип с информацией о возрастных ограничениях;



- если SLIni-файла нет, или в SLIni-файле нет информации о возрастных ограничениях, то скрипт ничего не выводит;
- время отображения логотипа с информацией о возрастных ограничениях задается пользователем.

В титровальные элементы объекта могут быть загружены данные следующих типов:

- изображение;
- видеоролик;
- текст.

2. SLIni-файл

SLIni-файл – текстовый файл с расширением SLIni, в котором записаны настройки воспроизведения видеофайлов (подробное описание см. в руководстве пользователя «FDO nAir. [Дополнительные разделы](#)» раздел «SLIni-файлы. Настройки воспроизведения аудиовидеофайлов»).

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

Age = X+

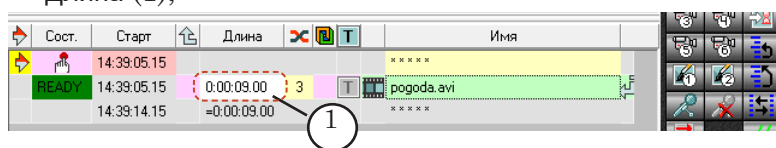
где:

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

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

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

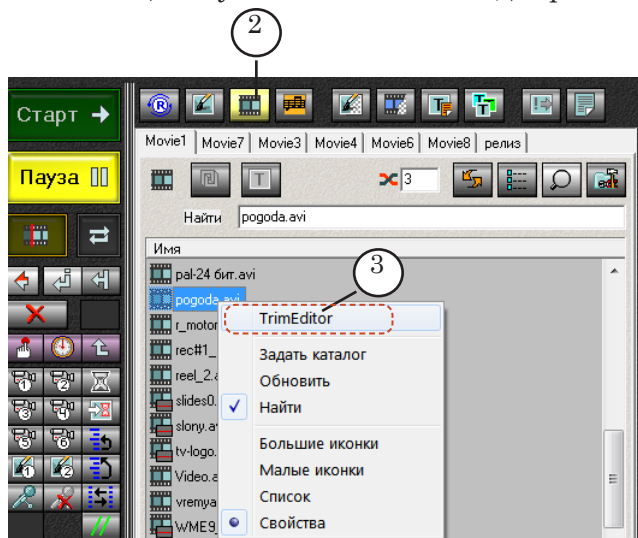
1. Запустить программу FDO nAir.
2. Вызвать TrimEditor:
 - для видеороликов, добавленных в расписание FDO nAir, вызов TrimEditor осуществляется щелчком ЛКМ в соответствующей строке расписания в поле Длина (1);



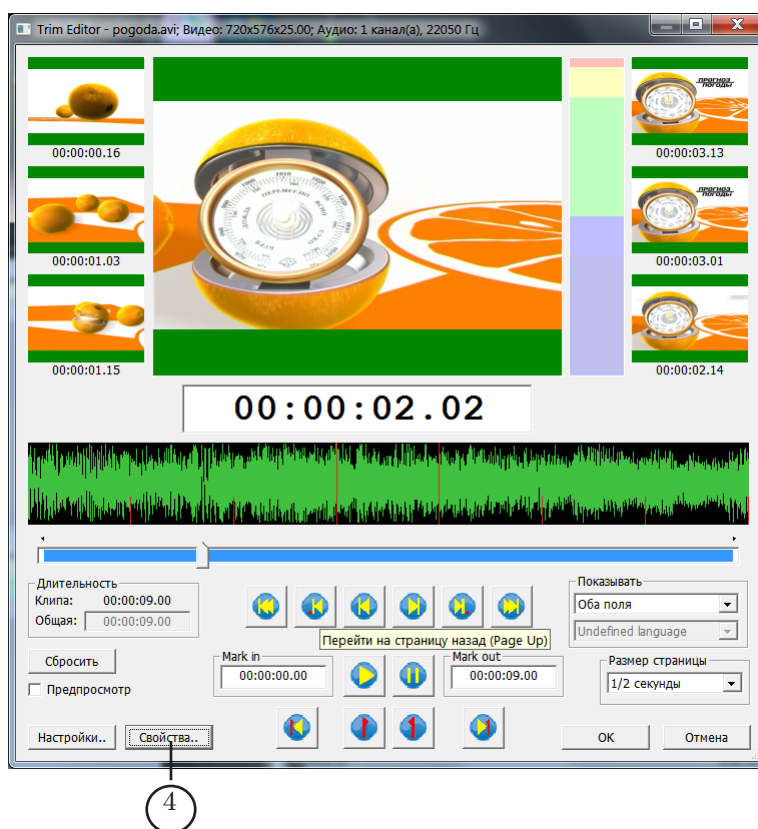
- для видеороликов, отображаемых в списке на файловой странице Фильмы (2), вызов утилиты осуществляется с использованием команды контекстного



меню – TrimEditor (3). Контекстное меню открывается по щелчку ПКМ по имени видеофайла.

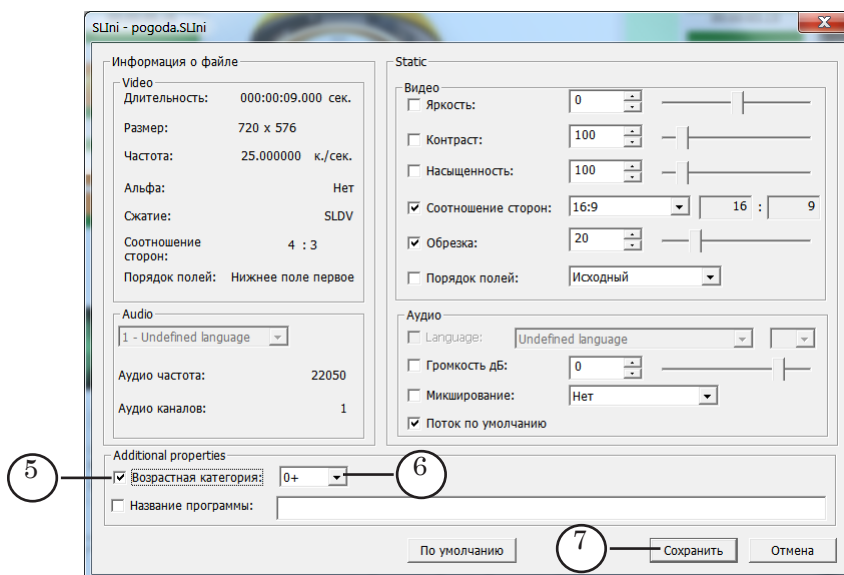


3. В открывшемся окне утилиты TrimEditor нажмите кнопку Свойства (4).

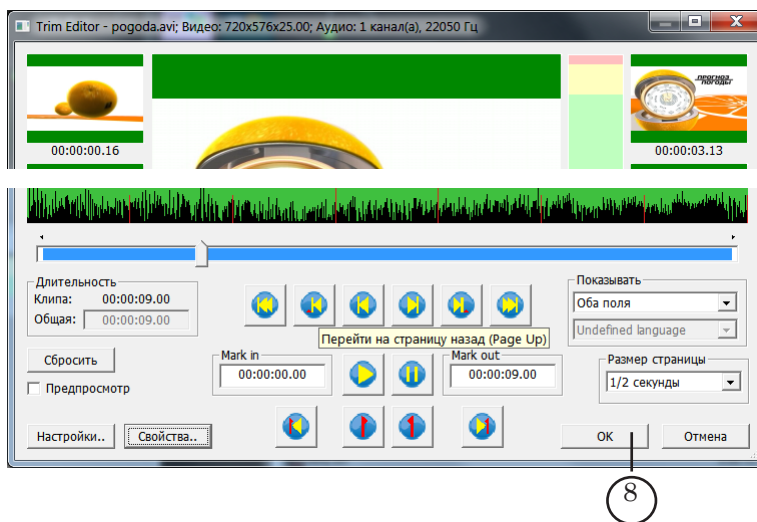




4. В открывшемся окне выполните следующие настройки:
 - установите флажок **Возрастная категория** (5);
 - в выпадающем списке (6) выберите возрастную категорию.



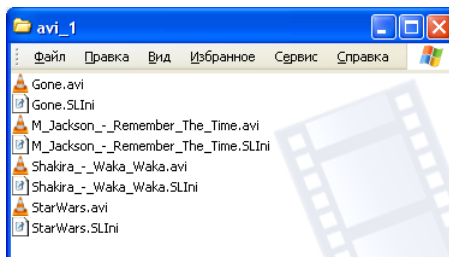
5. Закройте окно с сохранением выполненных настроек, нажав кнопку **Сохранить** (7).
6. Закройте окно TrimEditor, нажав кнопку **OK** (8).



Существует два варианта использования SLIni-файлов:

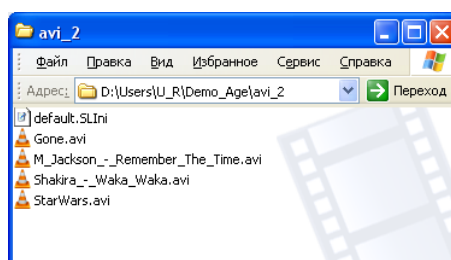
- для конкретного видеофайла создается отдельный SLIni-файл. В этом случае имя SLIni-файла должно соответствовать имени видеофайла. SLIni-файл должен храниться в одной папке с видеофайлом.

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



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

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



3. Файл-задание

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

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

Каждая строка файла имеет следующую структуру:

Запись_о_возрасте Разделитель Задание_для_вывода_в_титрах
где:

- Запись_о_возрасте – вариант значения параметра Age в SLIni-файле;
- Разделитель – символ, указанный при настройке скрипта в программе FDTitleDesigner в параметре Разделитель (по умолчанию используется символ «|»);
- Задание_для_вывода_в_титрах – задание для вывода в титрах. Правила написания задания зависят от того, что требуется вывести в титрах:

- изображение – указывается абсолютный или относительный путь к графическому файлу. Относительный путь указывается относительно места расположения файла-задания скрипта.

Пример строки:



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

Пример строки:

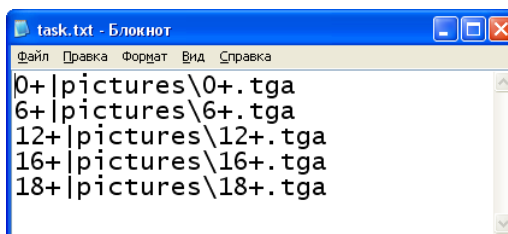


- текст – указывается текст для вывода в титрах.

Пример строки:



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



4. Титровальные элементы объекта

4.1. Перечень элементов

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

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



Имя	Тип	Назначение
Movie	АнимЛого	Предназначен для вывода видеофайлов. Размер и расположение этого титровального элемента следует учитывать, если в файле-задании имеются записи вывода видеофайлов.
Descr	Подпись	Предназначен для вывода текстовой информации или графики. Размер и расположение этого титровального элемента следует учитывать, если в файле-задании имеются записи для вывода графических файлов или текста.

4.2. Размер и расположение

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

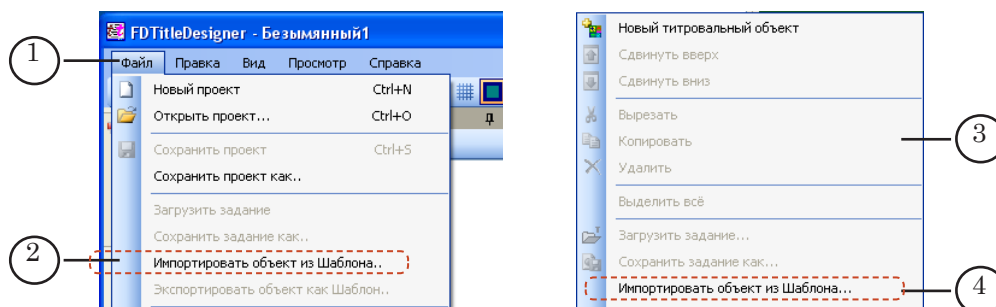
5. Порядок работы с объектом

1. Предварительная подготовка:

- подготовьте файл-задание для скрипта (см. п. «3. Файл-задание»);
- если в файле-задании имеются записи для вывода текста, то подготовьте файл со стилями оформления текста (*.efc). Описание создания файла с коллекцией стилей см. в руководстве пользователя «[ForwardTitling. Графический редактор](#)».
- если в файле-задании имеются записи для вывода графических или видеофайлов, то подготовьте соответствующие файлы;
- если планируется использовать подложку, то подготовьте соответствующий графический файл.

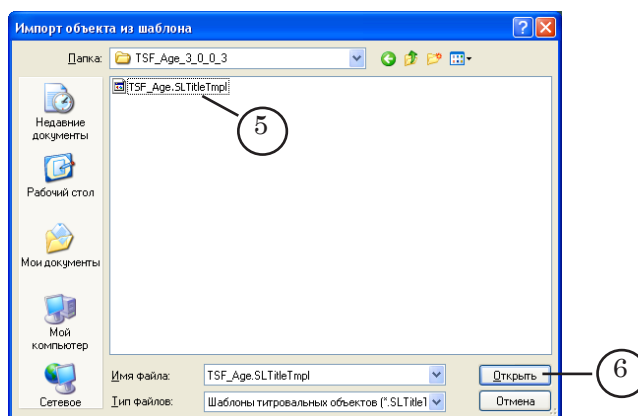
2. В программе FDTitlerDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом TSF_Age.

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

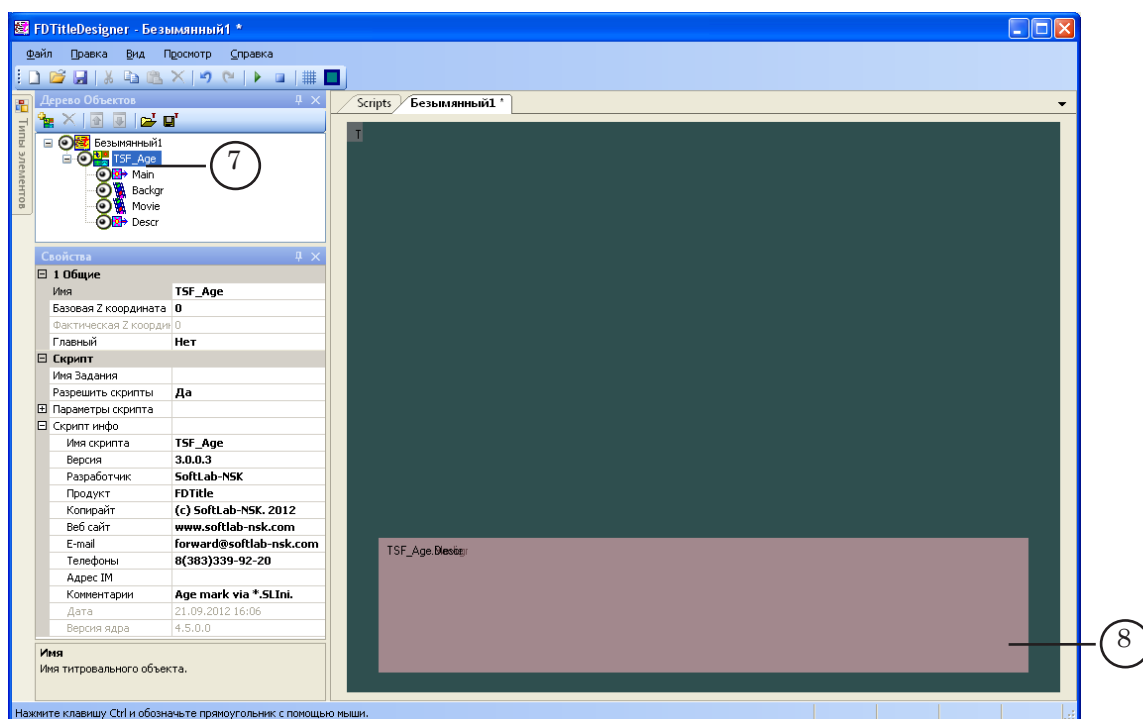




4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл TSF_Age.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



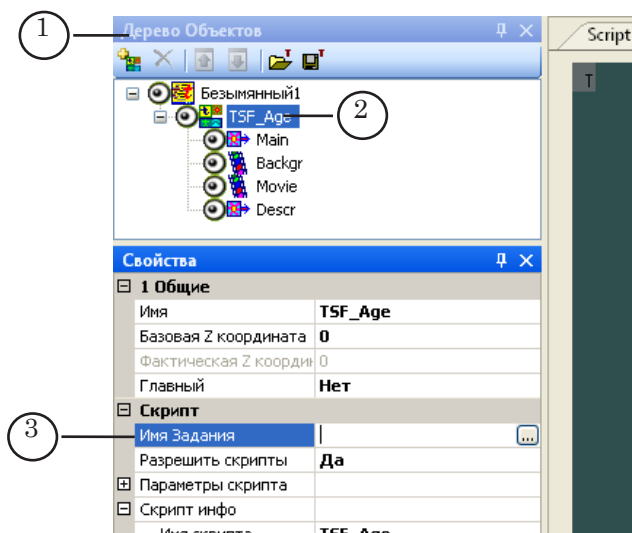
5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом TSF_Age в титровальный проект:
 - в дереве объектов отобразится добавленный объект TSF_Age (7) и его элементы;
 - на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта TSF_Age. Сразу после загрузки все титровальные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



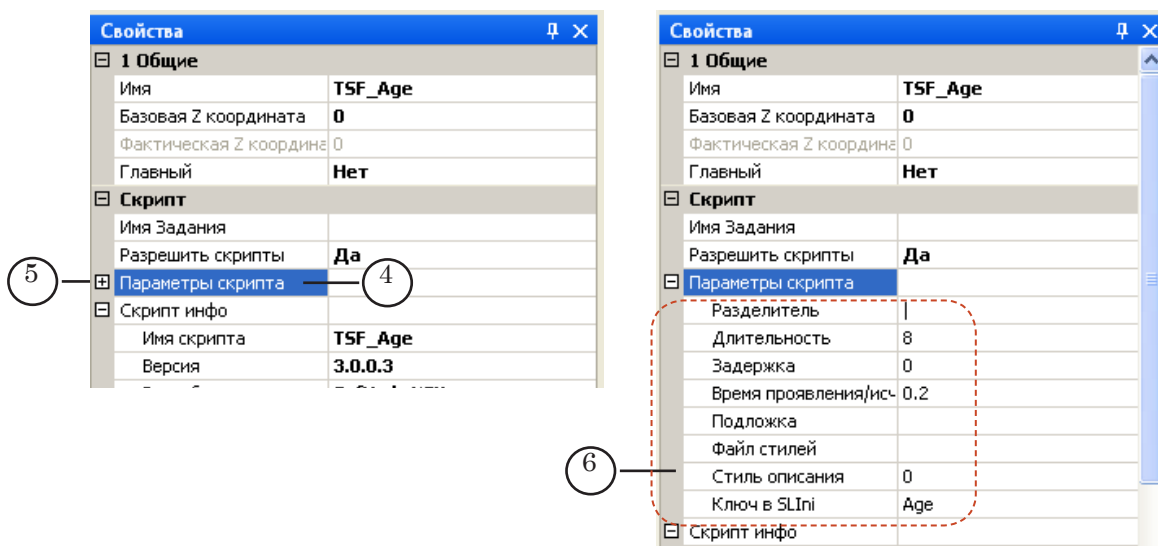


- ✓ **Важно:** Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.
Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

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



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



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



- Длительность – длительность отображения данных (секунды);
- Задержка – интервал времени от начала воспроизведения видеоролика до начала вывода данных о возрастных ограничениях (секунды);
- Время проявления/исчезновения – время проявления/исчезновения титров (плавный переход, секунды);
- Подложка – полный путь к графическому файлу с фоновым изображением (необязательный параметр);
- Файл стилей – полный путь к файлу с коллекцией стилей (*.efc). Необязательный параметр. Файл стилей следует задавать, если в файле-задании имеются записи для вывода текстовых данных;
- Стиль описания – индекс стиля в файле с коллекцией стилей, используемого для оформления текста в титрах (нумерация стилей начинается с 0) (необязательный параметр);
- Ключ в SLIni – имя параметра, используемого в SLIni-файле, для записи данных о возрастном ограничении. По умолчанию используется имя Age.

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



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

11. Если в файле-задании скрипта имеются записи для вывода графических файлов или текста, то произведите настройку титровального элемента `Descr` – задайте размер, расположение и, если требуется, произведите настройку других, доступных для редактирования, параметров.
12. Если планируется использовать фоновое изображение, то произведите настройку титровального элемента `Backgr` – задайте размер, расположение и, если требуется, произведите настройку других, доступных для редактирования, параметров.
13. Сохраните проект.



6. Предварительный просмотр

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

Описание порядка действий см. в руководстве [«Общие сведения о титровальных объектах со скриптом»](#), раздел «Предварительный просмотр».



TSF_MClip – подтитровка музыкальных клипов

1. Назначение

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



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

В титровальные элементы объекта могут быть загружены данные следующих типов:

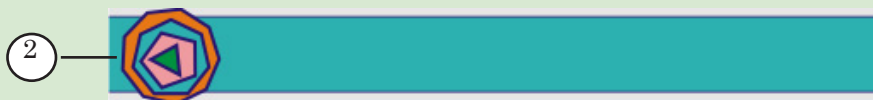
- изображение;
- видеоролик;
- текст.

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

В одном титровальном проекте допускается использование нескольких титровальных объектов со скриптом TSF_MClip. При добавлении нескольких объектов к их именам автоматически добавляются индексы: TSF_MClip, TSF_MClip_0, TSF_MClip_1 и т. д.

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

① — Shakira
Waka Waka



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

2. Источники данных для скрипта

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

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

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

2.1. Файл-задание

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



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

Каждая строка файла имеет следующую структуру:

Видеофайл Разделитель Задание_для_вывода_в_титрах

где:

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

Пример строки:

D:\Clips\shakira_-_Loca.avi | D:\Titles\Shakira_Loca.bmp
Файл с видеоклипом, на фоне которого должны выводиться титры Разделитель Графический файл с изображением для вывода в титрах

(см. рис. ниже, (1));

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

Пример строки:

D:\Clips\shakira_-_Loca.avi | D:\Titles\SL_Muz_info.avi
Файл с видеоклипом, на фоне которого должны выводиться титры Разделитель Видеофайл для вывода в титрах

(см. рис. ниже, (2));

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

Пример строки:



(см. рис. ниже, (3))

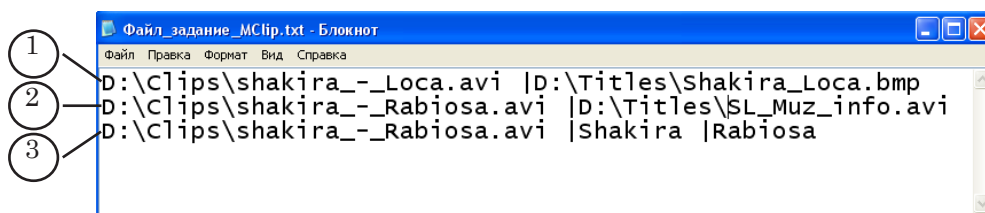
Текстовые строки могут содержать теги форматирования. Подробную информацию об использовании тегов см. в руководстве пользователя «FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов» глава «Дополнительные разделы» раздел «Теги форматирования».

Пример строки с тегами форматирования:
D:\Clips\shakira_-_Rabiosa.avi |<St 1>Shakira |<St 4>Rabiosa.

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

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

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



2.2. Комментарии в расписании FDO nAir

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

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

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



Текст в комментарии должен иметь следующую структуру:

Метка_комментариев Пробел Задание_для_вывода_в_титрах

где:

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

- изображение – указывается абсолютный путь к графическому файлу.

Пример строки комментария:

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

Метка Пробел Абсолютный путь к графическому файлу

комментариев

(см. рис. выше, (1));

- видео – указывается абсолютный путь к видео-файлу.

Пример строки комментария:

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

Метка Пробел Абсолютный путь к видеофайлу

комментариев

(см. рис. выше, (2));

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

Пример строки комментария:

mclipinfo Shakira|Waka Waka

Метка Строка Строка

комментариев с текстом 1 с текстом 2

Пробел Разделитель

(см. рис. выше, (3)).

Текстовые строки могут содержать теги форматирования. Описание тегов см. в руководстве пользователя «FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов» глава «Дополнительные разделы» раздел «Теги форматирования».



3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

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

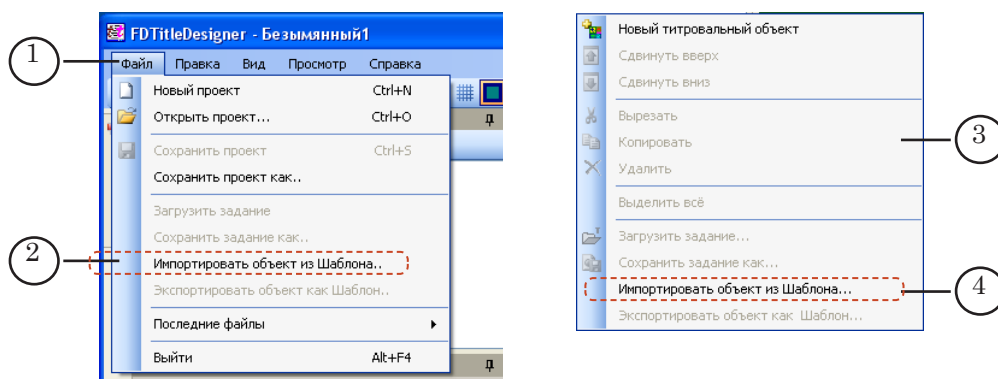
Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент, используется скриптом во время работы. Изменение размера и расположения титровального элемента никак не влияет на работу скрипта и отображение информации в титрах. Рекомендуем не изменять значения свойств этого элемента, установленные по умолчанию, кроме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

3.2. Размер и расположение

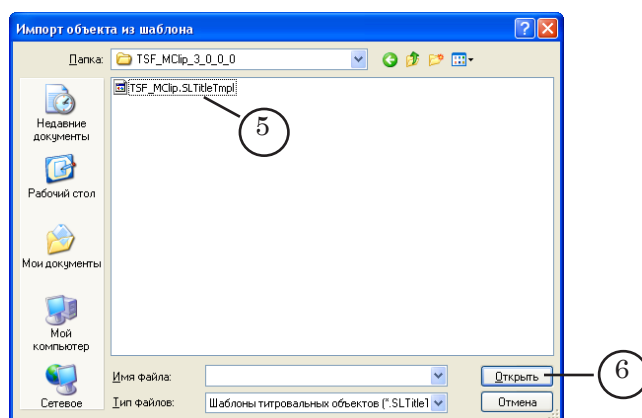
Пользователь может произвольно изменять размер и расположение каждого из титровальных элементов скрипта-объекта TSF_MClip.

4. Порядок работы с объектом

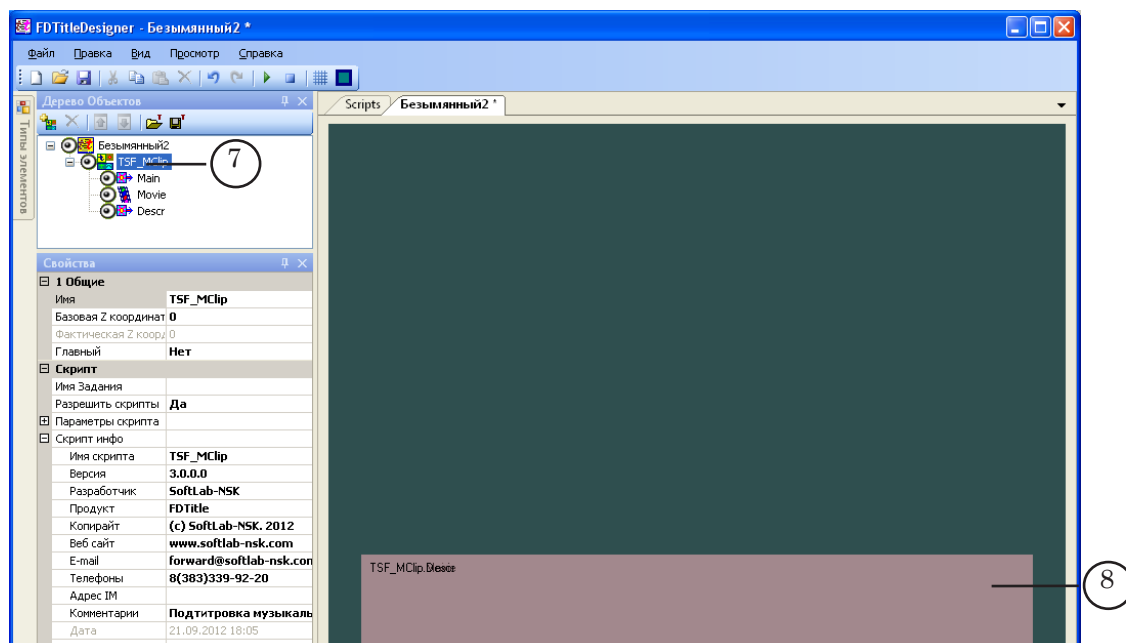
1. Предварительная подготовка:
 - если необходимо, подготовьте файл-задание для скрипта (см. п. «2.1. Файл-задание»);
 - если в источнике данных имеются записи для вывода текста, то подготовьте файл со стилями оформления текста (*.efc). Описание создания файла с коллекцией стилей см. в руководстве пользователя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



4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл TSF_MClip.SLTitleTmp1 (5) и нажмите кнопку Открыть (6).

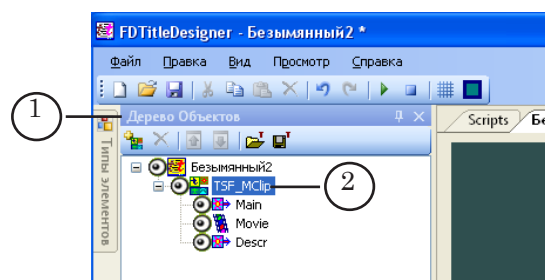


5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом TSF_MClip в титровальный проект:
- в дереве объектов отобразится добавленный объект TSF_MClip (7) и его элементы;
 - на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта TSF_MClip. Сразу после загрузки все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




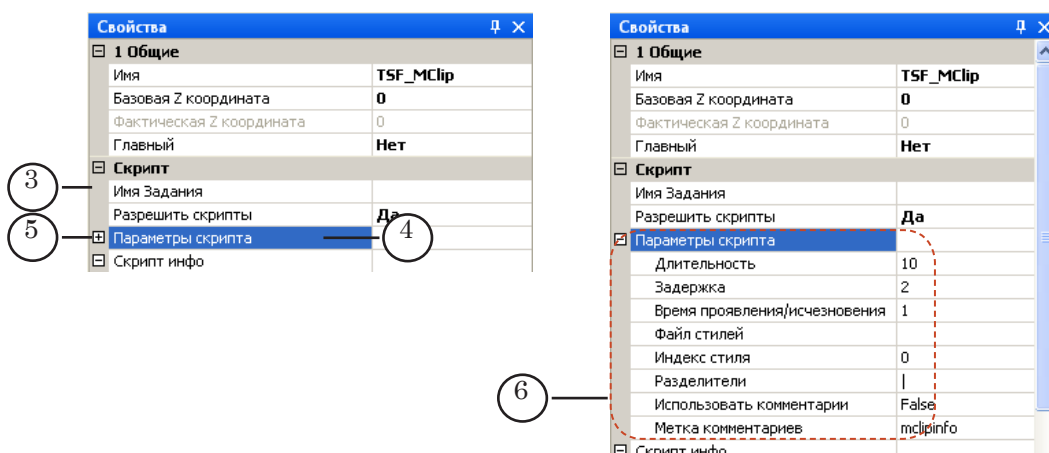
✓ **Важно:** Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.
Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

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



7. Если в качестве источника данных для скрипта используется файл-задание, то в строке Имя Задания (3) укажите имя файла.

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



9. Задайте значения параметров скрипта (6):

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

Примечание: Для оформления разных частей выводимого текста разными стилями следует использовать теги форматирования. Пример см. в п. «2. Источники данных для скрипта». Подробную информацию об использовании тегов см. в руководстве пользователя «FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов» раздел «Типы титровальных элементов», пункт «Теги форматирования».



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

10. Если в источнике данных для скрипта встречаются задания для вывода видеороликов, то в окне Дерево Объектов выберите титровальный элемент Movie и произведите его настройку – задайте размер, позицию и, если требуется, произведите настройку других, доступных для редактирования, параметров.



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

11. Если в источнике данных для скрипта встречаются задания для вывода графических файлов или текста, то в окне Дерево Объектов выберите титровальный элемент Descr и произведите его настройку – задайте размер, позицию и, если требуется, произведите настройку других, доступных для редактирования, параметров.



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

12. Сохраните проект.



5. Предварительный просмотр

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

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

Описание порядка действий см. в руководстве [«Общие сведения о титровальных объектах со скриптом»](#), раздел «Предварительный просмотр».



TSF_AdvMix, TSF_AdvMixPS, TSF_AdvMixPS2 – последовательность объявлений разных типов: картинки, видеоролики, бегущая строка с остановкой текста

1. Назначение и особенности

Скрипт-объекты TSF_AdvMix, TSF_AdvMixPS, TSF_AdvMixPS2 предназначены для последовательного вывода в одной области экрана объявлений разных типов (1): картинки, видеоролики, текстовая бегущая строка. При показе бегущей строки может выполняться остановка части текста объявления, например, номера телефона (см. пояснения в следующем подразделе).



Скрипт-объекты этой группы имеют сходные назначение и принцип действия, а отличаются друг от друга только реализованными возможностями по оформлению бегущей строки (см. сравнительную таблицу ниже): параметрами останавливающегося текста и наличием подложки.



Название скрипт-объекта	Останавливающийся текст. Параметры			Подложка
	Позиция	Способ появления, остановки и ухода	Длительность показа	
TSF_AdvMix	Определяется автоматически и зависит от позиции бегущей строки с основной частью, не настраивается: выезжает в одной строке с основной частью объявления и останавливается по центру строки.	Выезжает справа-налево в одной строке с основной частью объявления. Доезжает до центра строки и стоит заданное время. Уходит влево.	Задается пользователем.	Нет
TSF_AdvMixPS	Определяется автоматически и зависит от позиции бегущей строки с основной частью, не настраивается: отдельная строка над строкой с основной частью объявления.	Выезжает справа-налево, стартуя одновременно с основной частью объявления. Доезжает до левой границы строки и останавливается. Уходит с экрана влево одновременно с основной частью.	Определяется автоматически: равна длительности показа основной части объявления.	Нет
TSF_AdvMixPS2	Произвольная, задается пользователем.	Задается пользователем.	Определяется автоматически: равна длительности показа основной части объявления.	Есть

2. Показ бегущей строки с остановкой текста

2.1. Общие правила

При использовании скрипт-объектов TSF_AdvMix, TSF_AdvMixPS, TSF_AdvMixPS2 каждое объявление в бегущей строке может состоять из двух частей: проходящей и останавливающейся. Скрипт-объекты различаются способами показа останавливающейся части объявлений (см. пояснения в следующих пунктах).

Для останавливающейся и проходящей частей текста можно использовать разные стили оформления. Файл с коллекцией стилей (*.efc) и номера стилей для оформления частей бегущей строки задаются при настройке свойств скрипт-объекта.

2.2. TSF_AdvMix

При использовании скрипт-объекта TSF_AdvMix действуют следующие правила отображения останавливающейся части текста объявлений:



1. Текст останавливающейся части выезжает в одной строке с основной частью объявления (1).
2. Останавливается по центру строки.



3. Длительность отображения остановившейся части задается пользователем в настройках скрипта.

2.3. TSF_AdvMixPS

При использовании скрипт-объекта TSF_AdvMixPS действуют следующие правила отображения останавливающейся части текста объявлений:

1. Текст останавливающейся части выезжает в отдельной строке (1), расположенной над строкой с основной частью объявления (2).
2. Положение строки устанавливается автоматически: вплотную над строкой с основной частью объявления.



3. Обе строки начинают выезжать одновременно, двигаются справа-налево.
4. Текст с телефоном, проехав по всей длине титровального элемента Phone, доходит до левой границы (3) и останавливается.





2.4. TSF_AdvMixPS2

При использовании скрипт-объекта TSF_AdvMixPS2 действуют следующие правила отображения останавливающейся части текста объявлений:

1. Текст останавливающейся части выезжает в отдельной строке (1), положение которой пользователь может задать произвольно.



2. Способы появления и ухода текста с телефоном настраивает пользователь, задавая требуемые значения свойств титровальных элементов Phone0 и Phone1.
3. Длительность показа останавливающейся части равна длительности одного объявления.

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

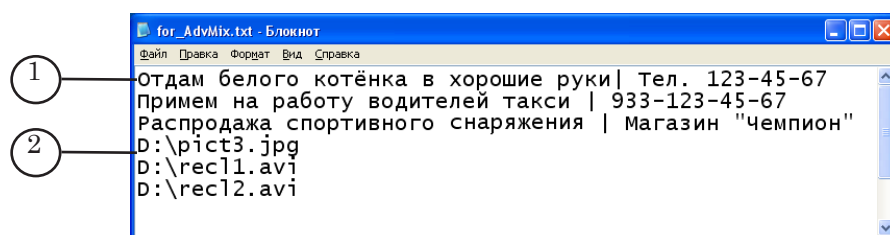
3. Файл-задание

3.1. Содержимое

Заданием для скрипта TSF_AdvMix, TSF_AdvMixPS, TSF_AdvMixPS2 является текстовый файл (*.txt). В файле могут быть записаны строки двух типов:

1. Текст объявлений (1) – для показа текстовых объявлений.
2. Пути к файлам с картинками и видеороликами (2) – для показа в бегущей строке объявлений-картинок и видеороликов.

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





3.2. Текстовые объявления

Строки с текстом объявлений для бегущей строки должны иметь формат:

Текст_1 Разделитель Текст_2

где:

- Текст_1 – проходящий текст объявления;
- Разделитель – символ-разделитель, заданный в настройках скрипта (параметр Разделитель);
- Текст_2 – останавливающийся текст объявления.

Пример строки:

Продам машину, | Тел. 123-45-67

Текст_1
Разделитель
Текст_2

Строки могут содержать теги форматирования. Подробную информацию об использовании тегов см. в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)» глава «Дополнительные разделы», раздел «Теги форматирования».

Предусмотрена возможность использовать функцию подстановки в текстовых объявлениях, см. в руководстве «[Общие сведения о титровальных объектах со скриптом](#)» в разделе «Файл подстановок».

3.2. Объявления-картинки и видеоролики

Для вывода объявления в виде картинки или видеоролика в файл-задание следует добавить строку, содержащую путь к файлу: полный путь или относительно папки, где сохраняется файл-задание для скрипта.

4. Титровальные элементы объекта

4.1. Перечень элементов

В таблице перечислены титровальные элементы, содержащиеся в титровальных объектах со скриптом TSF_AdvMix, TSF_AdvMixPS, TSF_AdvMixPS2, и указаны их тип и назначение.

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент
Movie0, Movie1	АнимЛого	Вывод объявлений-видеороликов
Crawl0, Crawl1	Подпись	Вывод неостанавливающегося текста бегущей строки
Phone0, Phone1	Подпись	Вывод останавливающегося текста бегущей строки



Имя	Тип	Назначение
Pict0, Pict1	Подпись	Вывод объявлений-картинок
Backqr	АнимЛого	Только в скрипт-объектеTSF_AdvMixPS2. Вывод подложки для бегущей строки: фоновая картинка или видеоролик

Примечание: Для «парных» титровальных элементов, таких как Movie0 и Movie1, Crawl0 и Crawl1, как правило, задаются одинаковые настройки.

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

4.2. Размеры и расположение

Размеры и расположение титровального элемента Main определяют размеры и расположение остальных элементов титровального объекта: при запуске исполнения скрипта размеры и расположение всех титровальных элементов (TSF_AdvMix) или всех, кроме элементов Phone0 и Phone1, (TSF_AdvMixPS, TSF_AdvMixPS2) автоматически устанавливаются такими, как у титровального элемента Main (подробно см. подраздел «Настройка размеров и расположения области титров (элемент Main)»).

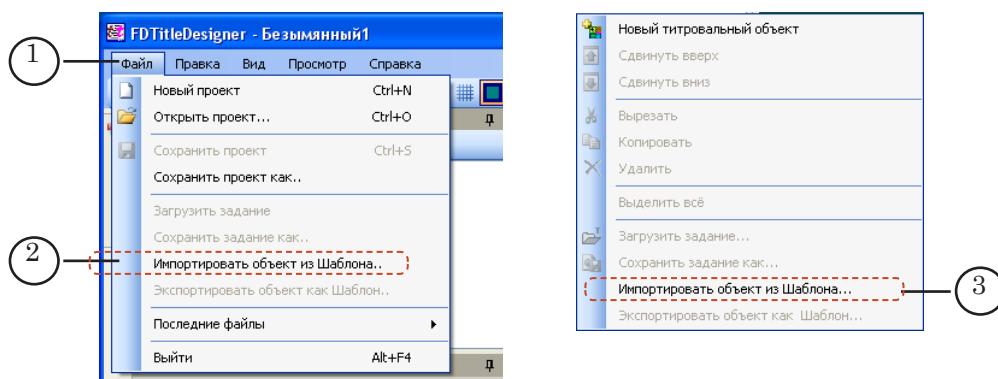
5. Порядок работы с объектом

5.1. Предварительная подготовка

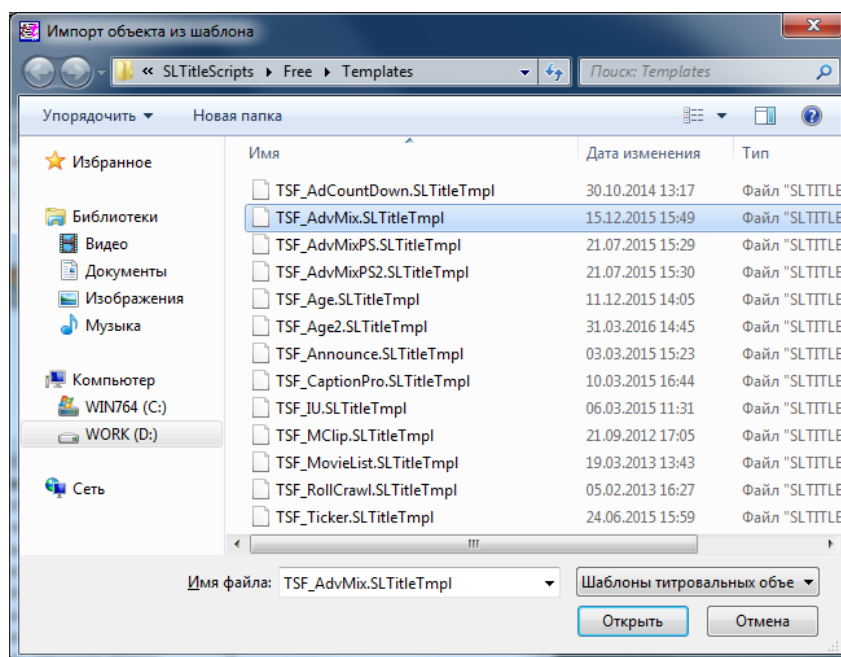
1. Подготовьте файл-задание для скрипта с объявлениями.
2. Подготовьте файл со стилями оформления текста (*.efc) для бегущей строки. Описание создания файла с коллекцией стилей см. в кратком руководстве «[Титровальный элемент Бегущая строка. Создание региона и коллекции стилей](#)».

5.2. Загрузка и начало настройки

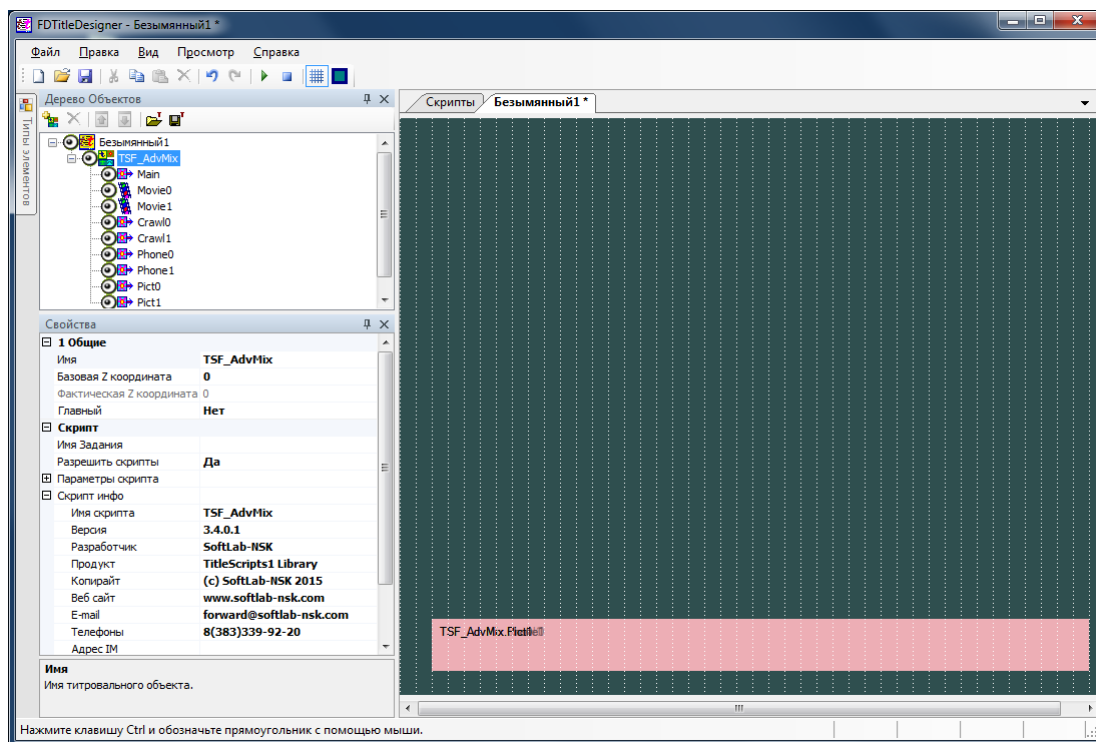
1. В программе FDTitleDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом TSF_AdvMix/TSF_AdvMixPS/TSF_AdvMixPS2.
2. В меню Файл (1) выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (2) или используйте соответствующую команду контекстного меню панели Дерево Объектов (3).



3. В окне откройте папку, в которую загружены шаблоны библиотеки скрипт-объектов TSF, и выберите файл *.SLTitleTmpl, имя которого совпадает с именем нужного скрипт-объекта: TSF_AdvMix, TSF_AdvMixPS или TSF_AdvMixPS2. Нажмите кнопку Открыть (4).

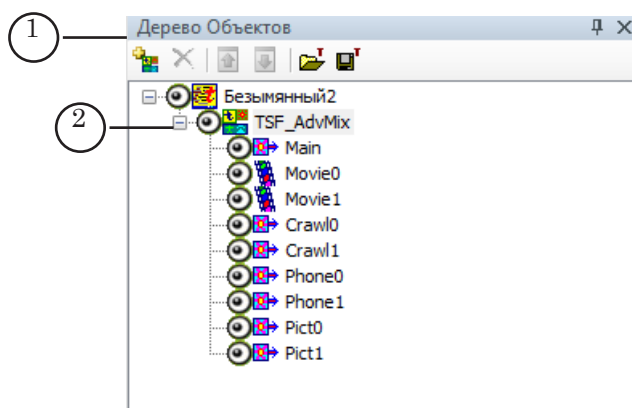


4. Титровальный объект со скриптом будет загружен в титровальный проект. Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют размеры и расположение, заданные в шаблоне.

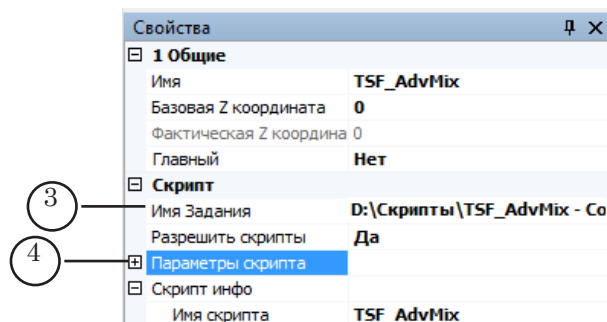


- ✓ **Важно:** Запрещено изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.
Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

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



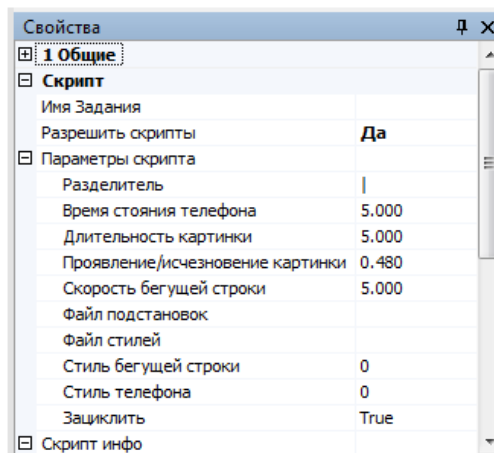
6. В строке Имя Задания (3) задайте полный путь к файлу-заданию.
7. Если список Параметры скрипта свернут, раскройте его, нажав значок ☏ (4). Далее настройте общие параметры скрипта.



5.3. Настройка параметров скрипта

Наборы параметров скрипт-объектов TSF_AdvMix, TSF_AdvMixPS, TSF_AdvMixPS2 практически совпадают (в перечне ниже для параметров, имеющих только у определенного скрипт-объекта, стоит соответствующая отметка):

1. Разделитель – разделитель, использующийся в файле-задании (разделяет проходящую и останавливающуюся части объявления) и в файле подстановок (разделяет исходную строку и строку замены).
2. Время стояния телефона (только для скрипта TSF_AdvMix) – длительность отображения (секунды) останавливающейся части (например, номера телефона).



3. Длительность картинки – длительность показа (секунды) объявлений-картинок.
4. Проявление/исчезновение картинки – время проявления/исчезновения картинки (плавный переход в секундах).
5. Скорость бегущей строки – скорость бегущей строки с текстом (пикселей за кадр).
6. Подложка (только для скрипта TSF_AdvMixPS2) – полный путь к графическому файлу с фоновым изображением.
7. Файл подстановок – полный путь к файлу подстановок (см. руководство «[Общие сведения о титровальных объектах со скриптом](#)», раздел «Файл подстановок»).



8. Файл стилей – полный путь к файлу стилей для бегущей строки.
9. Стиль бегущей строки – индекс стиля для оформления проходящего текста объявлений.
10. Стиль телефона – индекс стиля для оформления останавливающегося текста объявлений.
11. Зациклить – зацикливание исполнения файла-задания:
 - True – разрешить;
 - False – запретить.

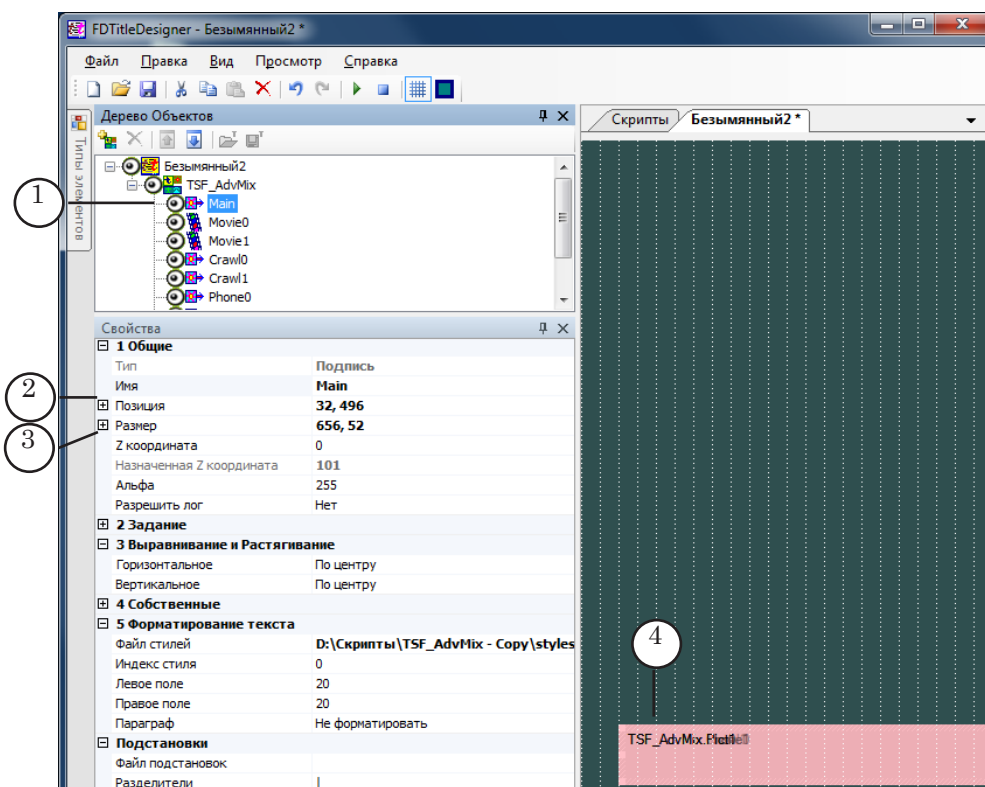
5.4. Настройка размеров и расположения области титров (элемент Main)

Чтобы задать область отображения титров, выводимых с использованием скрипт-объектов, необходимо задать размеры и расположение титровального элемента Main.

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

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

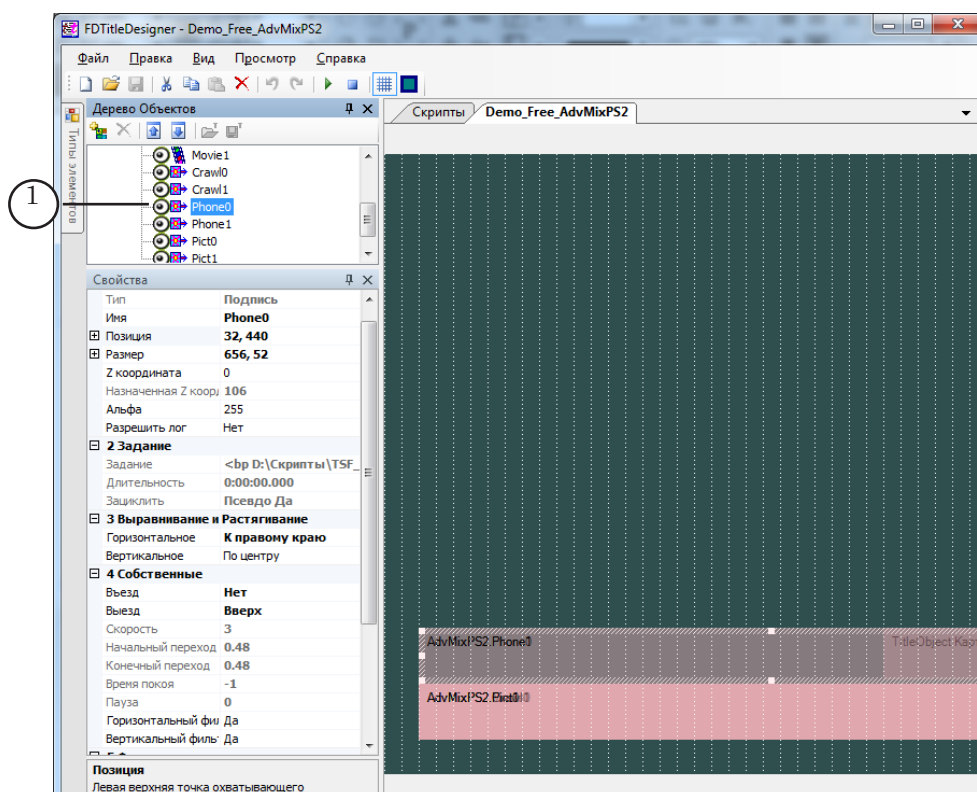
- изменив значения параметров Позиция (2) и Размер (3) в окне Свойства;
- непосредственно изменив размеры и расположение титровального элемента на рабочем поле проекта (4).





При запуске исполнения скрипта размеры и расположение элементов объекта будут устанавливаться автоматически в зависимости от размеров и расположения элемента Main следующим образом:

1. Скрипт-объект TSF_AdvMix: размеры и расположение всех элементов без исключения будут такими же, как у элемента Main.
2. Скрипт-объект TSF_AdvMixPS : так же, за исключением пары элементов для вывода останавливающейся части объявлений – Phone0 и Phone1. Нижняя граница элементов Phone0 и Phone1 автоматически будет привязана к верхней границе элемента Main.
3. Скрипт-объект TSF_AdvMixPS2: так же, за исключением пары элементов для вывода останавливающейся части объявлений – Phone0 и Phone1. Их размеры и расположение пользователь может настроить произвольно и автоматически они не изменятся.





5.5. Настройка параметров элементов для показа объявлений

- ✓ **Важно:**
1. Все основные параметры бегущей строки (файл-задание, файл стилей и т.п.) настраиваются в группе общих параметров скрипт-объекта (см. п. 5.3).
 2. Позиция и размеры области вывода титров задаются при настройке свойств элемента Main (см. п. 5.4.).

Для титровальных элементов, с помощью которых выполняется показ объявлений, есть возможность настроить только отдельные свойства, которые не настраиваются в группе общих параметров или в параметрах элемента Main. Например, Выравнивание и Растягивание. Названия свойств, которые доступны для редактирования, выделяются темным цветом.

- ☀ **Совет:** Для всех парных элементов (Movie0 и Movie1, Pict0 и Pict1, Crawl0 и Crawl1, Phone0 и Phone1) настоятельно рекомендуем задавать одинаковые настройки.

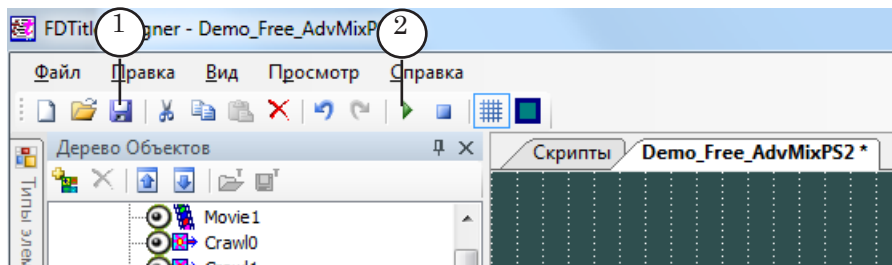
Если требуется, произведите настройку других титровальных элементов:

1. Movie0 и Movie1. Титровальные элементы Movie0 и Movie1 используются, если в файле-задании имеются задания для вывода видеороликов.
2. Pict0 и Pict1. Титровальные элементы Pict0 и Pict1 используются, если в файле-задании имеются задания для вывода картинок.
3. Crawl0 и Crawl1. Титровальные элементы Crawl0 и Crawl1 используются, если в файле-задании имеются записи для вывода бегущей строки. С помощью этих элементов производится вывод неостанавливающегося текста бегущей строки.
4. Backgr (только для скрипт-объекта TSF_AdvMixPS2). Титровальный элемент Backgr используется, если для бегущей строки необходимо выводить подложку.



5.6. Завершение настройки и предварительный просмотр

1. Нажмите кнопку Сохранить проект (1).
2. Нажмите кнопку Стартовать предварительный просмотр (2) для запуска предварительного просмотра проекта.



TSF_Announce – вывод анонса

1. Назначение

Титровальный объект со скриптом TSF_Announce предназначен для вывода анонса – предварительной информации о следующей передаче; также объект может использоваться для вывода информации о возрастных ограничениях.



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

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

Информация для вывода в анонсе может быть представлена в виде:

- графического файла;
- видеоролика;
- текста.

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

2. Источники данных для скрипта

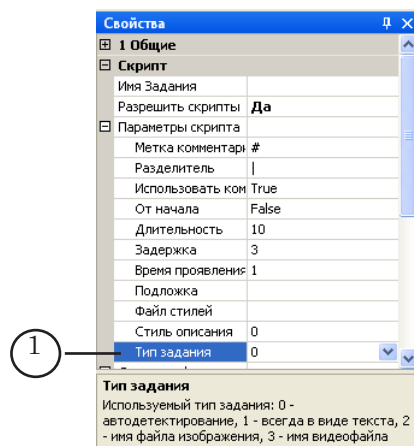
2.1. Общие сведения

Скрипт TSF_Announce может использовать следующие источники данных:

- файл-задание;
- комментарии расписания FDO nAir.

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

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



Параметру Тип задания могут быть присвоены следующие значения:

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



ся записи для вывода данных из графических или видеофайлов, то в строке с заданием имя файла обязательно должно быть указано с расширением. Значение 0 следует задавать, если с помощью скрипт-объекта планируется выводить данные разных типов – из графических, видеофайлов либо текст.

2.2. Файл-задание

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

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

Видеофайл Разделитель Задание_для_вывода_анонса

где:

- Видеофайл – абсолютный или относительный путь к видеофайлу, во время показа которого должен выводиться анонс. Относительный путь указывается относительно места расположения файла-задания скрипта;
- Разделитель – символ, указанный при настройке скрипта в программе FDTITLEDesigner в параметре Разделитель (в приведенных ниже примерах в качестве разделителя используется символ «|»);
- Задание_для_вывода_анонса – задание для вывода анонса. Правила написания задания зависят от того, какое значение задано для параметра скрипта Тип задания и какого типа данные надо загрузить в скрипт-объект:
 - изображение – указывается абсолютный или относительный путь к графическому файлу. Относительный путь указывается относительно места расположения файла-задания скрипта.

Пример строки:

а) значение параметра Тип задания – 0

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

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

б) значение параметра Тип задания – 2

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

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



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

Пример строки:

а) значение параметра Тип задания – 0



б) значение параметра Тип задания – 3:

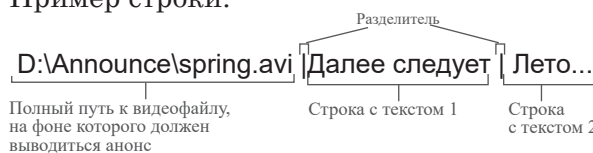
D:\Announce\autumn.avi | D:\Announce\winter

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



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

Пример строки:



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

Пример строки с тегами форматирования:

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

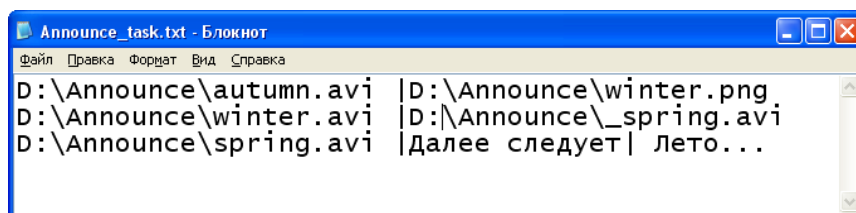
в данном примере с помощью тегов <St1> и <St4> задаются стили оформления текста (стили бе-



руются из файла коллекции стилей, указанного в настройках скрипта).

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

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



2.3. Комментарии в расписании FDO nAir

В расписании строка с комментарием, содержащим задание для скрипт-объекта TSF_Announce, должна стоять непосредственно перед той командой воспроизведения видео, во время которой скрипт должен выполнить указанное в строке задание.

Текст в комментарии должен иметь следующую структуру:

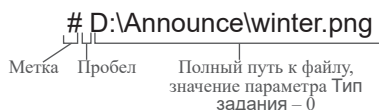
Метка_комментариев Пробел Задание_для_вывода_анонса

где:

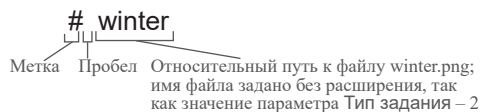
- Метка_комментариев – слово или символ, заданный пользователем при настройке скрипта в программе FDTITLEDesigner в параметре Метка комментариев. В приведенных ниже примерах в качестве метки комментариев используется символ «#».
- Пробел – пробел.
- Задание_для_вывода_анонса – задание для вывода анонса. Правила написания задания зависят от того, какое значение задано для параметра скрипта Тип задания (см. п. 2.1), и какого типа данные надо загрузить в скрипт-объект:
 - изображение – в задании указывается абсолютный или относительный путь к графическому файлу. Что нужно сделать, чтобы использовать в комментариях относительные пути к файлам, описано в п. «2.4. Использование относительных путей в комментариях».

Пример строки комментария:

а) значение параметра Тип задания – 0



б) значение параметра Тип задания – 2



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

Пример строки комментария:

D:\TSF_Announce\spring.avi;

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

Пример строки комментария:



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

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

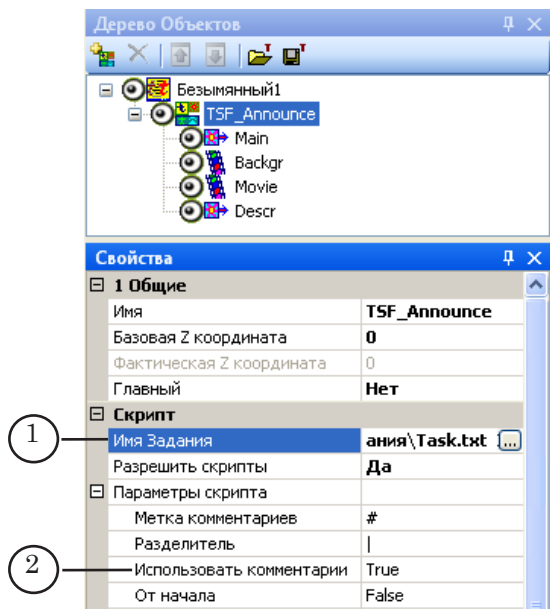
	12:01:48.29				T // # Далее: летний день...
READY	12:01:48.29	0:00:47.32	0.10	T	Spring.avi
	12:02:35.61				T // # Далее: Утренние новости
	12:02:35.61	0:00:19.24	0.10	T	Summer.avi
	12:02:54.85				T // # Далее: Осенние зарисовки...
READY	12:02:54.85	0:10:01.00	0.10	T	Утренние новости
	12:12:55.75	0:00:49.40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

2.4. Использование относительных путей в комментариях

Для использования в комментариях относительных путей к файлам необходимо:

- создать пустой файл с расширением txt;
- сохранить созданный файл в папку, в которой хранятся файлы с данными для вывода в титрах;

- в программе FDTitleDesigner указать созданный файл в качестве значения свойства Имя Задания (1). При этом для параметра скрипта Использовать комментарии (2) должно быть установлено значение True.



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

3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

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

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

3.2. Размер и расположение

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

4. Порядок работы с объектом

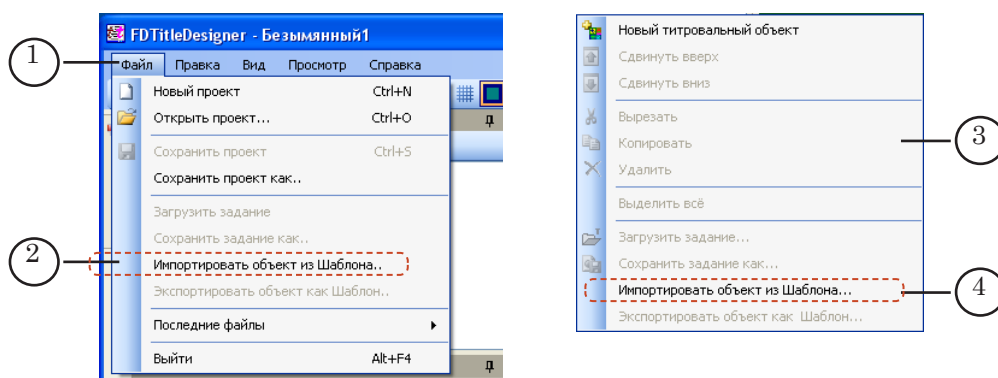
1. Предварительная подготовка:

Перед настройкой скрипт-объекта TSF_Announce необходимо подготовить следующие файлы:

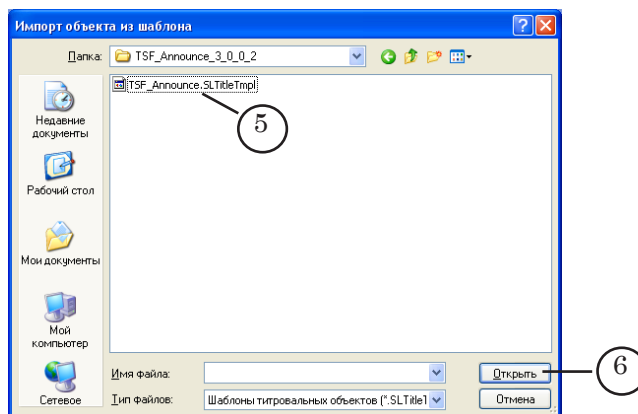
- файл-задание для скрипта – если используется (см. п. «2.2. Файл-задание»);
- файл со стилями оформления текста (*.efc) – если в источнике данных имеются команды для вывода текста. Описание создания файла с коллекцией стилей см. в руководстве пользователя «[ForwardTitling. Графический редактор](#)»;
- графический файл с фоновым рисунком – если используется.

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

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

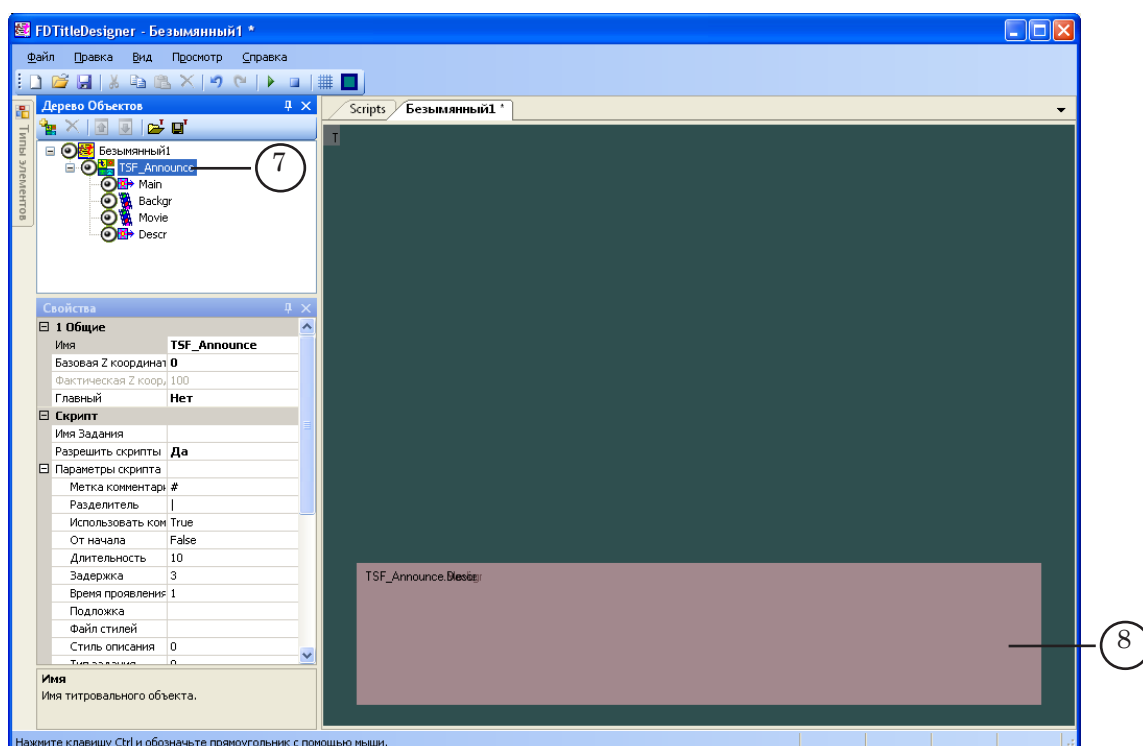


4. В открывшемся окне Импортировать объект из шаблона выберите файл TSF_Announce.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



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

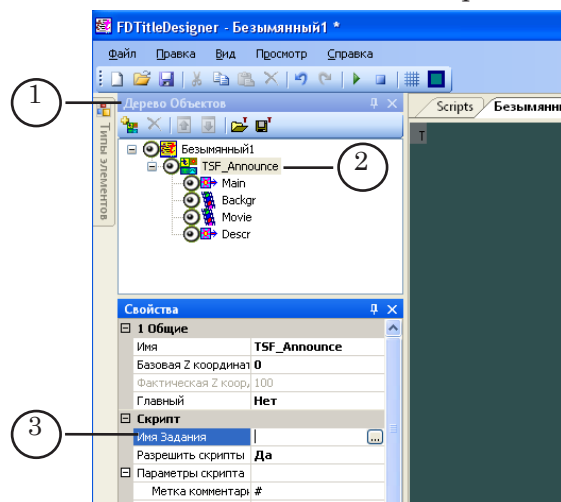
- в дереве объектов отобразится добавленный объект TSF_Announce (7) и его элементы;
- на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта TSF_Announce. Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют одинаковые размеры и расположение (8), заданные в шаблоне.



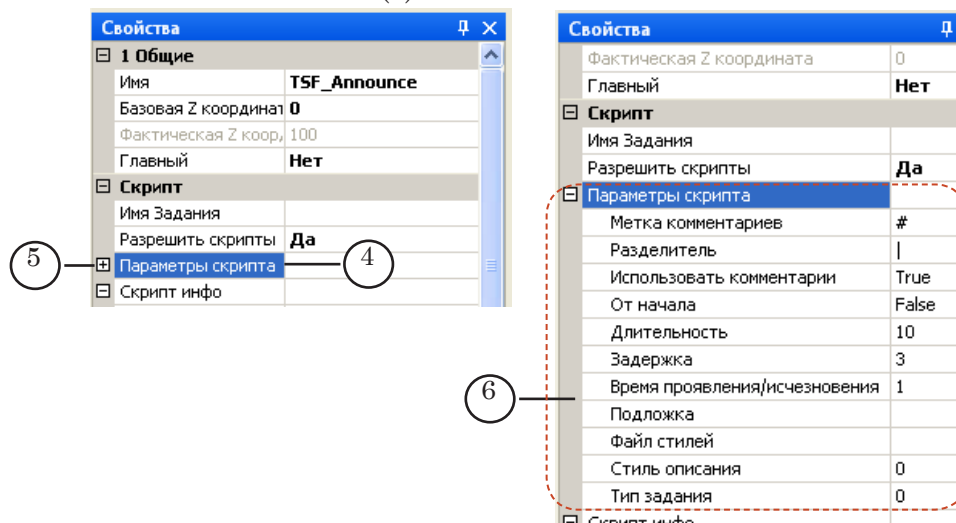
Важно: Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.

Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

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



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



9. Задайте значения параметров скрипта (6):
 - Метка комментариев – слово или символ, с которого должны начинаться комментарии в расписании, предназначенные для настраиваемого скрипта в качестве источника данных. Метку комментариев следует задавать, если в качестве источника данных для скрипта используются комментарии расписания.
 - Разделитель – символ-разделитель, используемый в источнике данных скрипта (в файле-задании или комментариях расписания);



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

Примечание: Для оформления разных частей выводимого текста разными стилями следует использовать теги форматирования. Пример см. в пункте «2. Источники данных для скрипта». Подробную информацию об использовании тегов см. в руководстве пользователя «FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов» раздел «Типы титровальных элементов», пункт «Теги форматирования».

- Тип задания – тип задания для вывода в титрах. Описание см. в п. «2. Источники данных для скрипта», подпункт «2.1. Общие сведения».
10. Если в источнике данных для скрипта встречаются задания для вывода видеороликов, то в окне Дерево Объектов выберите титровальный элемент Movie и произведите его настройку.



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

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



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

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

13. Сохраните проект.

5. Предварительный просмотр

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

Описание порядка действий см. в руководстве «[Общие сведения о титровальных объектах со скриптом](#)», раздел «[Предварительный просмотр](#)».



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

1. Назначение

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

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



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

В скрипт-объекте есть возможность задать подложку-картинку.

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



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

2. Источник данных для скрипта

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

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

3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

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

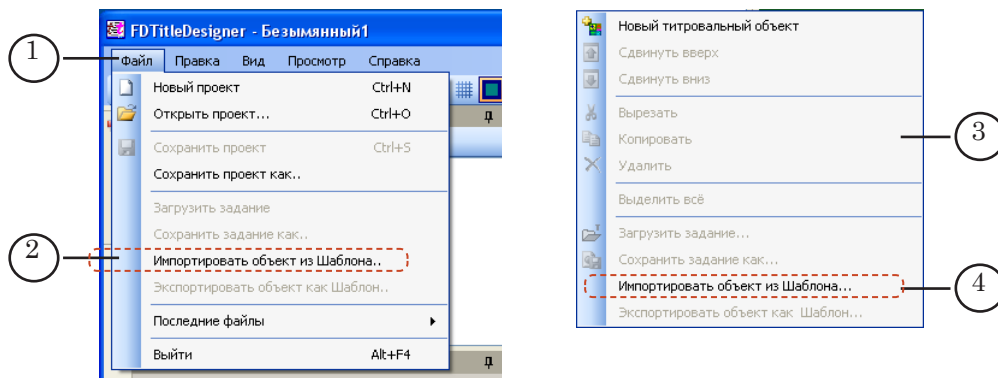
Имя	Тип	Назначение
Picture	Картинка	Вывод изображений, сгенерированных во время работы скрипта
Backgr	Картинка	Вывод подложки-картинки

3.2. Размер и расположение

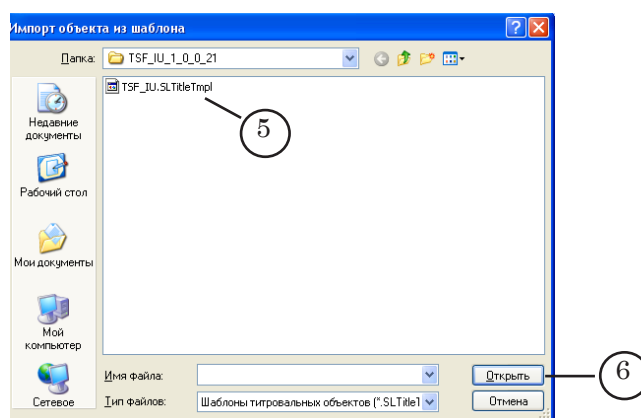
Всем титровальным элементам скрипт-объекта TSF_IU могут быть заданы произвольные размер и расположение.

4. Порядок работы с объектом

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

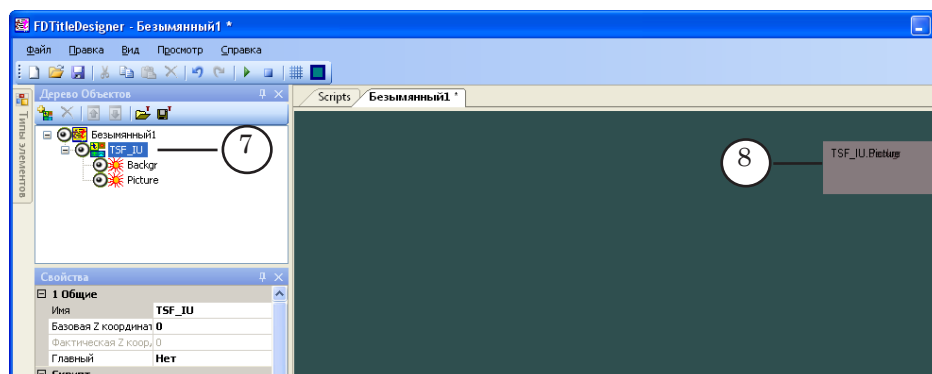


4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл TSF_IU.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



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

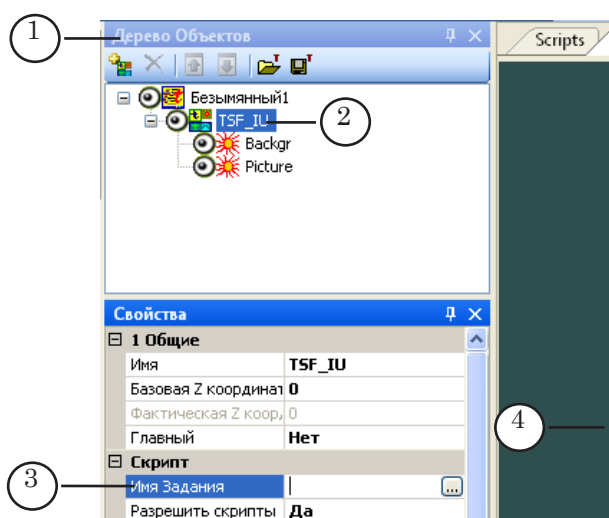
- в дереве объектов отобразится добавленный объект TSF_IU (7) и его элементы;
- на рабочем поле проекта отобразится титровальный элемент Picture (8), входящий в состав скрипт-объекта TSF_IU.





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

6. В окне Дерево Объектов (1) щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом TSF_IU (2).
7. В строке Имя Задания (3) укажите имя файла-задания, подготовленного в программе FDIImageUpdater.



8. В окне Дерево Объектов выберите титровальный элемент Picture и произведите его настройку.

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

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

5. Предварительный просмотр

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

Описание порядка действий см. в руководстве «[Общие сведения о титровальных объектах со скриптом](#)», раздел «[Предварительный просмотр](#)».



TSF_MovieList – скрипт-обертка для титровального элемента Рекламный блок

1. Назначение



Совет: Рекомендуем ознакомиться с описанием титровального элемента типа Рекламный блок в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)».

Принцип работы титровального элемента со скриптом TSF_MovieList аналогичен принципу работы титровального элемента типа Рекламный блок (MovieList), но скрипт-объект имеет следующие дополнительные возможности:

- с помощью скрипт-объекта можно вывести подложку – фоновое изображение, которое будет демонстрироваться во время пауз в задании (см. пункт «3.3. Особенности вывода»);
- пункт задания, для воспроизведения которого полностью не хватает выделенного времени, может быть воспроизведен частично.

Примечание: В обычном титровальном элементе Рекламный Блок в случае нехватки времени пункт задания не воспроизводится вообще.

Если работа скрипт-объекта была остановлена по команде из расписания FDonAir, то при следующем запуске скрипт-объект будет выполнять пункт задания, следующий за последним выполненным в последнем сеансе.

2. Файл-задание

Файл-задание для скрипта TSF_MovieList – текстовый файл с расширением SLMovieList. В файле содержатся XML-теги, определяющие порядок воспроизведения видеороликов, картинок и пауз, которые должны выводиться на экран во время работы скрипт-объекта.

Файлы такого типа используются как файлы-задания для титровальных элементов Рекламный Блок. Принцип составления файла-задания для скрипт-объекта TSF_MovieList такой же, как и для титровального элемента Рекламный Блок.

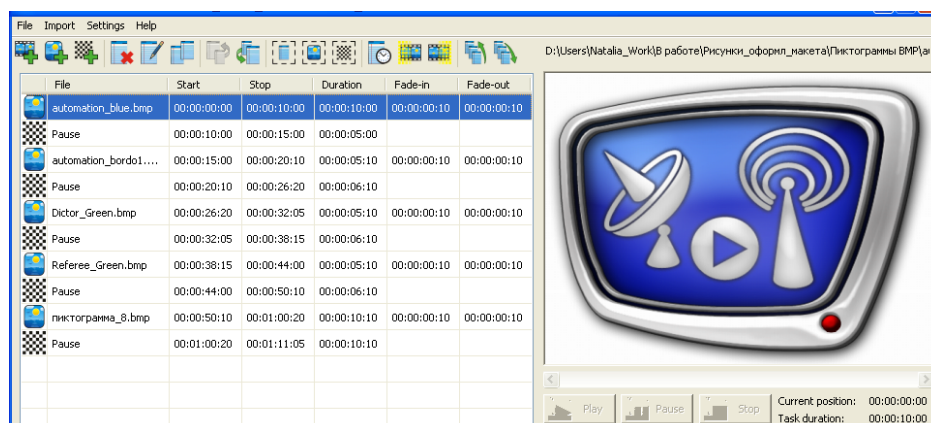
Для автоматизации создания файлов с расширением SLMovieList предназначена программа FDMovieListEditor.

Инструкцию по работе с программой FDMovieListEditor см. в руководстве пользователя «[FDMovieListEditor. Редактор заданий для титровального элемента Рекламный блок](#)».

На рисунках ниже показан один и тот же файл-задание, открытый в окне программы FDMovieListEditor (а) и в окне редактора Блокнот (б).



а



б

```

demo_task.SLMovieList - Блокнот
<?xml version="1.0" encoding="utf-16" standalone="yes"?>
<movieList xmlns="http://x-schema:movieListSchema" TCF="sec">
  <image duration="10" fadeIn="0.4" fadeOut="0.4">
    <value>D:\Users\Natalia_Work\B
работе\Рисунки_оформл_макета\Пиктограммы BMP\automation_blue.bmp</value>
  </image>
  <pause duration="5"/>
  <image duration="5.4" fadeIn="0.4" fadeOut="0.4">
    <value>D:\Users\Natalia_Work\B
работе\Рисунки_оформл_макета\Пиктограммы BMP\automation_bordo1.bmp</value>
  </image>
  <pause duration="6.4"/>
  <image duration="5.4" fadeIn="0.4" fadeOut="0.4">
    <value>D:\Users\Natalia_Work\B
работе\Рисунки_оформл_макета\Пиктограммы BMP\Dictor_Green.bmp</value>
  </image>
  <pause duration="6.4"/>
  <image duration="5.4" fadeIn="0.4" fadeOut="0.4">
    <value>D:\Users\Natalia_Work\B
работе\Рисунки_оформл_макета\Пиктограммы BMP\Referee_Green.bmp</value>
  </image>
  <pause duration="6.4"/>
  <image duration="10.4" fadeIn="0.4" fadeOut="0.4">
    <value>D:\Users\Natalia_Work\B
работе\Рисунки_оформл_макета\Пиктограммы BMP\пиктограмма_8.bmp</value>
  </image>
  <pause duration="10.4"/>
</movieList>

```

3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

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

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент, используется скриптом во время работы
Backgr	АнимЛого	Вывод фоновое изображения (подложки)
MovieList	РеклБлок	Вывод элементов рекламного блока: картинок, видеороликов, пауз



3.2. Размер и расположение

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

3.3. Особенности вывода

Титровальному элементу Backgr следует задавать задание только в том случае, если требуется выводить подложку.

Во время работы скрипт-объекта TSF_MovieList титровальный элемент Backgr отображается непрерывно.

Титровальный элемент MovieList выводится поверх элемента Backgr.

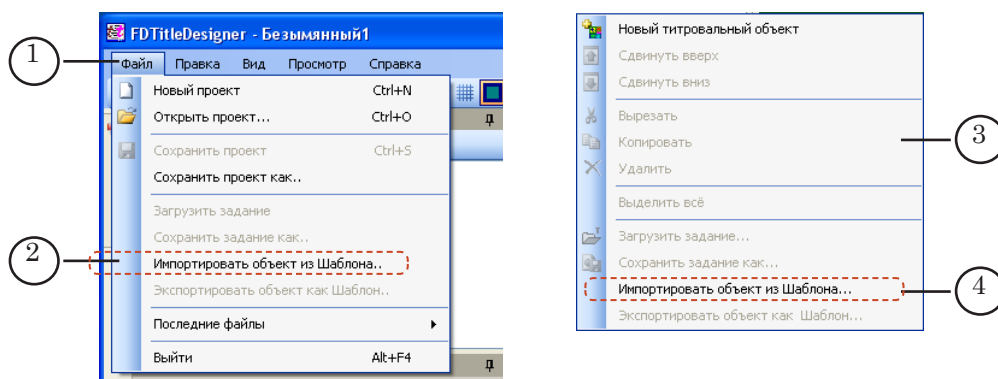
Если титровальный элемент Backgr лежит в пределах области расположения элемента MovieList, то во время отображения в элементе MovieList видеороликов или картинок титровальный элемент Backgr не виден.

Титровальный элемент Backgr виден:

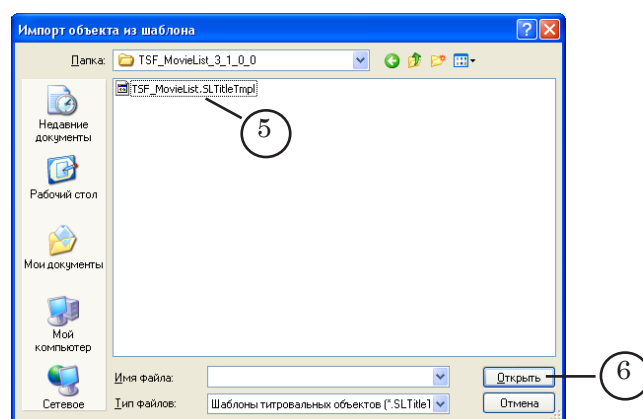
- если элемент Backgr расположен в пределах области отображения элемента MovieList – во время исполнения в титровальном элементе MovieList заданий типа Пауза;
- если элемент расположен за пределами области отображения элемента MovieList – всегда во время работы скрипт-объекта TSF_MovieList.

4. Порядок работы с объектом

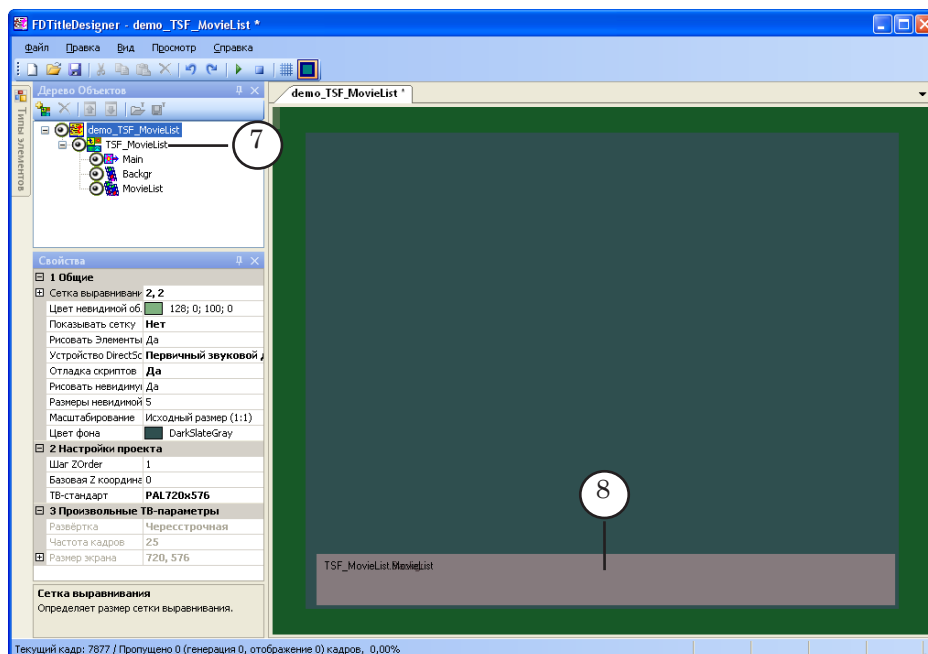
1. Предварительная подготовка:
 - используя программу FDMovieListEditor, подготовьте файл-задание для скрипт-объекта TSF_MovieList. Инструкцию по работе с программой FDMovieListEditor см. в руководстве пользователя «[FDMovieListEditor. Редактор заданий для титровального элемента Рекламный блок](#)»;
 - если требуется, подготовьте графический файл с изображением – подложкой.
2. В программе FDTitleDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом.
3. Для загрузки титровального объекта со скриптом в проект в меню Файл (1) выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (2) или вызовите контекстное меню (3), щелкнув ПКМ в окне Дерево Объектов, и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (4).



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



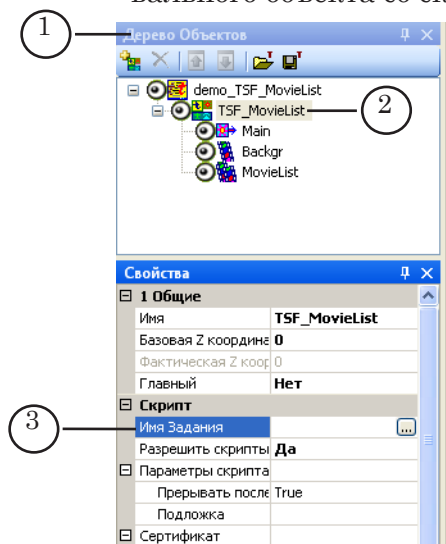
5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом TSF_MovieList в титровальный проект:
- в дереве объектов отобразится добавленный объект TSF_MovieList (7) и его элементы;
 - на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта TSF_MovieList. Сразу после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




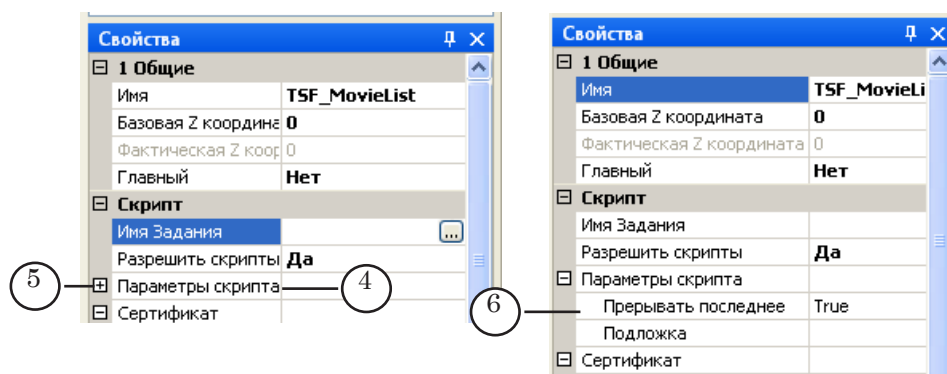
Важно: Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.

Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

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



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



9. Задайте значения параметров скрипта (6):

- Прерывать последнее – разрешить частичное воспроизведение пункта задания, для полного воспроизведения которого не хватает времени:
 - False – не разрешать. Пункт задания не воспроизводится вообще;
 - True – разрешить. Длительность воспроизведения последнего пункта задания сокращается.
- Подложка – полный путь к графическому файлу с фоновым изображением (необязательный параметр).

10. В окне Дерево объектов выберите титровальный элемент MovieList и произведите его настройку.

11. Если требуется изменить размер, расположение и другие свойства подложки, то в окне Дерево объектов выберите титровальный элемент Backgr и произведите его настройку.



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

12. Сохраните проект.

5. Предварительный просмотр

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

Описание порядка действий см. в руководстве «[Общие сведения о титровальных объектах со скриптом](#)», раздел «[Предварительный просмотр](#)».



TSF_CaptionPro – вывод текстовых объявлений и картинок

1. Назначение



Совет: Рекомендуем ознакомиться с описанием титровального элемента типа Подпись (Caption) в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)».

Примечание: Титровальный элемент Подпись служит для показа в заданной области экрана текста или картинки с использованием эффекта появления/исчезновения, въезда/выезда.

Заданием для титровального элемента Подпись может быть:

- графический файл в формате TGA, BMP, DIB, PNG, JPG;
- текстовый файл в формате TXT. Считается, что весь текст, который содержится в одном файле, – это одно сообщение, и все содержимое файла-задания выводится на экран одним блоком.

Принцип работы титровального элемента со скриптом TSF_CaptionPro аналогичен принципу работы титровального элемента типа Подпись, но скрипт-объект имеет следующие дополнительные возможности:

- в одном файле-задании может содержаться множество объявлений разных типов (текстовых или картинок) – скрипт-объект TSF_CaptionPro последовательно их выводит;
- с помощью скрипт-объекта можно вывести подложку – фоновое изображение.

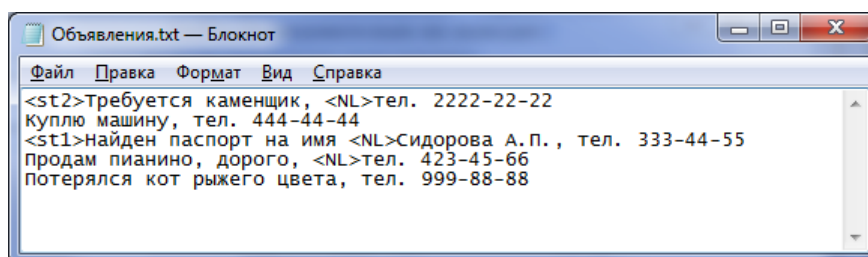
Если работа скрипт-объекта была остановлена по команде из расписания FDO nAir, то при следующем запуске скрипт-объект будет выполнять пункт задания, следующий за последним выполненным в последнем сеансе.

2. Файл-задание

В качестве задания для скрипта TSF_CaptionPro могут использоваться текстовые файлы с расширением txt или spt.

В файле-задании с расширением txt могут содержаться только задания для вывода текстовых объявлений. Текст отдельных объявлений записывается в отдельные строки. В файле могут использоваться теги форматирования.

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





Совет: Для разбиения текста длинного объявления на несколько строк следует использовать тег форматирования `<NL>`. Подробнее об использовании тегов см. руководство [«FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов»](#), глава «Дополнительные разделы» раздел «Теги форматирования»

В файле-задании с расширением `spt` содержатся команды для вывода объявлений – текста и картинок:

- команда для показа объявления в виде картинки имеет следующий формат:
`targa Путь_к_файлу`, где:
 - `targa` – ключевое слово команды;
 - `Путь_к_файлу` – полный или относительный путь к графическому файлу с картинкой-объявлением.
- команда для показа объявления, заданного в виде строки текста, имеет следующий формат:
`text#N строка_текста`, где:
 - `text` – ключевое слово команды;
 - `#` – обязательный символ, не отделяется пробелами;
 - `N` – порядковый номер стиля в коллекции, который следует использовать для оформления текста;
 - `строка_текста` – текст одного объявления.

Описание SPT-файлов можно посмотреть в руководстве пользователя [«FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов»](#) в разделе «Бегущая строка», пункт «4. Задание – текстовый файл с командами показа объявлений».

На рисунке показан пример файла-задания с расширением `spt`, открытого в редакторе Блокнот.

```
test.spt - Блокнот
Файл  Правка  Формат  Вид  Справка
targa D:\User\объявления001.tga
targa D:\User\объявления002.tga
targa D:\User\объявления003.tga
targa D:\User\объявления004.tga
targa D:\User\объявления005.tga
targa D:\User\объявления006.tga
text#0 требуется каменщик, тел. 332 76 76
text#1 куплю машину, тел. 777 67 87
text#2 найден паспорт на имя Сидорова П. А., тел. 776- 67 98
```


3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

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

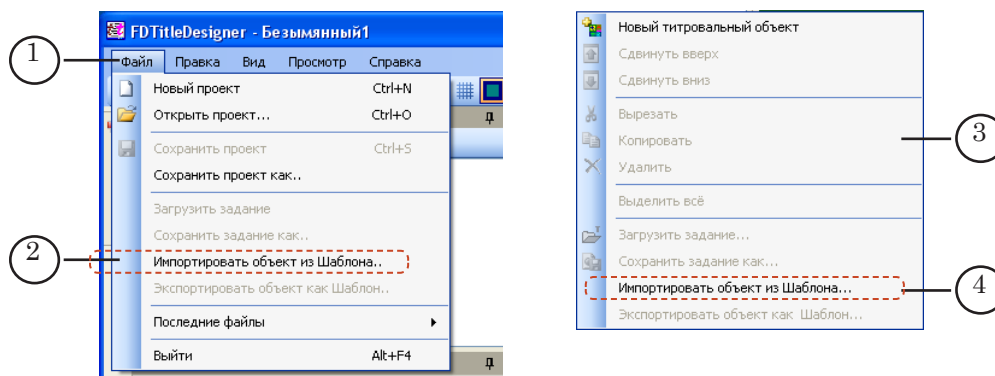
Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент, используется скриптом во время работы
Backgr	АнимЛого	Вывод фоновое изображения (подложки)
Text0, Text1	Подпись	Вывод текста, картинок

3.2. Размер и расположение

После запуска исполнения скрипта размеры, расположение и настройки титровального элемента Text1 автоматически устанавливаются такие же, как у Text0.

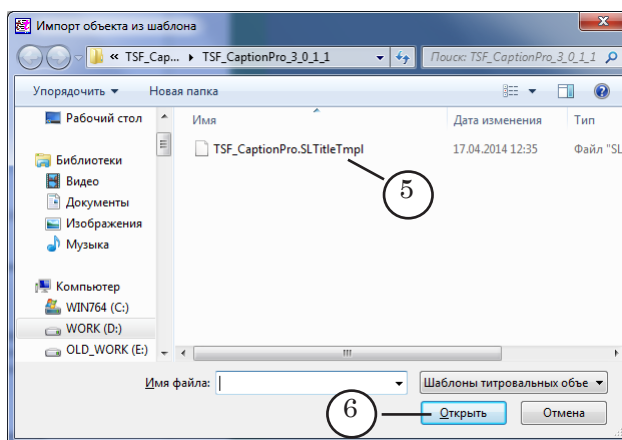
4. Порядок работы с объектом

- Предварительная подготовка:
 - подготовьте файл-задание для скрипт-объекта TSF_CaptionPro;
 - если требуется, подготовьте графический файл с изображением – подложкой.
- В программе FDTitleDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом.
- Для загрузки титровального объекта со скриптом в проект в меню Файл (1) выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (2) или вызовите контекстное меню (3), щелкнув ПКМ в окне Дерево Объектов, и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (4).



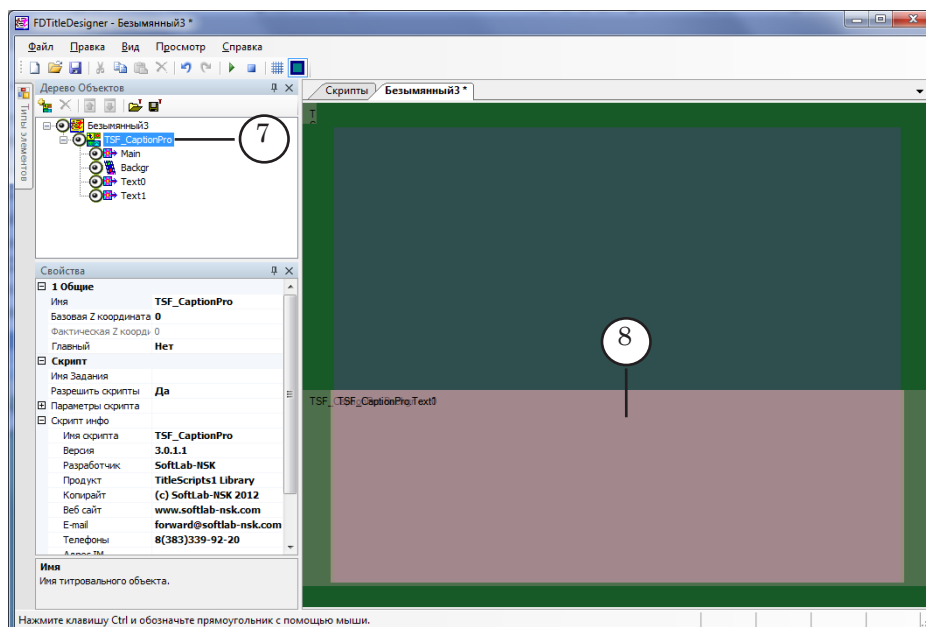


4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл TSF_CaptionPro.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



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

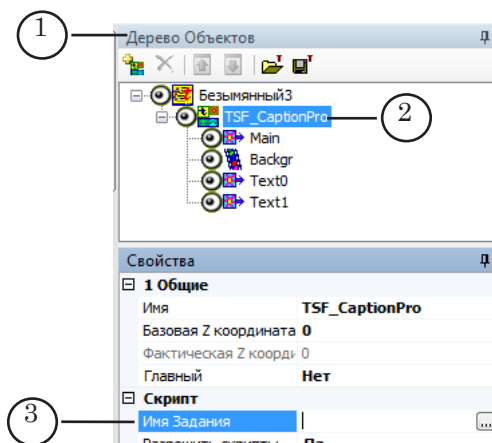
- в дереве объектов отобразится добавленный объект TSF_CaptionPro (7) и его элементы;
- на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта TSF_CaptionPro. Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют размеры и расположение (8), заданные в шаблоне.




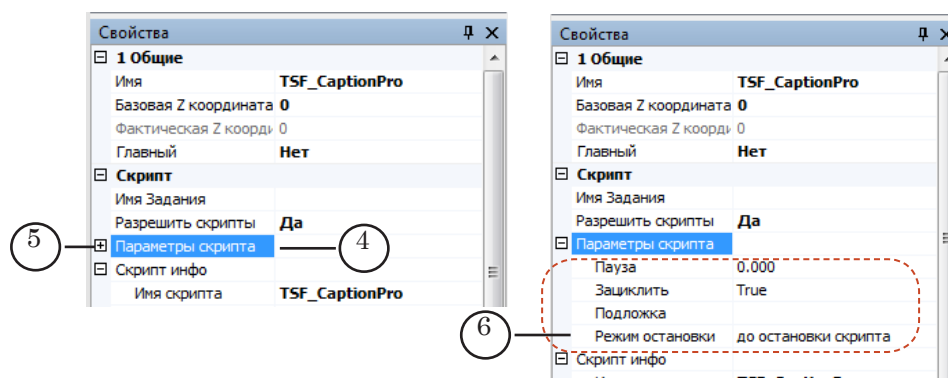
✓ **Важно:** Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта. Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

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

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



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



9. Задайте значения параметров скрипта (6):

- Пауза – пауза между объявлениями;
- Зациклить – повторить вывод объявлений из файла-задания по окончании показа всего списка объявлений:
 - True – повторить;
 - False – не повторять;
- Подложка – полный путь к графическому файлу с фоновым изображением (необязательный параметр);
- Режим остановки – поведение скрипта при плановой остановке по расписанию:
 - до остановки скрипта – если очередное объявление не успевает быть полностью показанным до момента исполнения команды остановки, то его показ не будет начат;
 - вместе со скриптом – прервать показ объявлений в момент остановки скрипта;



- после остановки скрипта – показывается в момент команды остановки объявления до конца и останавливается.



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

10. В окне Дерево объектов выберите титровальный элемент Text0 (7) и произведите его настройку – задайте его размер, расположение, задайте настройки въезда/выезда, отображения объявлений и др.

Дерево Объектов

- Безымянный1
 - TSF_CaptionPro
 - Main
 - Backgr
 - Text0** (7)
 - Text1

Свойства

1 Общие	
Тип	Подпись
Имя	Text0
Позиция	64, 410
Размер	540, 102
Z координата	0
Назначенная Z координ	3
Альфа	255
Разрешить лог	Нет
2 Задание	
3 Выравнивание и Растягивание	
Горизонтальное	По центру
Вертикальное	По центру
4 Собственные	
Въезд	Влево
Выезд	Вправо
Скорость	5
Начальный переход	1
Конечный переход	1
Время покоя	5
Пауза	0
Горизонтальный фильтр	Да
Вертикальный фильтр	Да
5 Форматирование текста	
Файл стилей	F:\U_R\TSF_CaptionPro\sty
Индекс стиля	0
Левое поле	20
Правое поле	20
Параграф	Не форматировать
Подстановки	
Файл подстановок	
Разделители	

- 11 По завершении настройки титровального элемента Text0 нажмите кнопку Стартовать предварительный просмотр, подождите некоторое время и нажмите кнопку Остановить предварительный просмотр – титровальному элементу Text1



автоматически будут присвоены те же настройки, что и у элемента Text0.

12. Если требуется чтобы объявления выводились на фоне подложки – произведите настройку титровального элемента Backgr.
13. Сохраните проект.

5. Предварительный просмотр

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

Описание порядка действий см. в руководстве [«Общие сведения о титровальных объектах со скриптом»](#), раздел «Предварительный просмотр».



TSF_AdCountDown – вывод отсчета времени, оставшегося до конца показа рекламы

1. Назначение

Титровальный объект со скриптом TSF_AdCountDown предназначен для вывода на экран отсчета времени, оставшегося до конца показа рекламы, – счетчик с обратным отсчетом времени показывается на фоне заданной картинki.



Для работы этого скрипта необходимо, чтобы в исполняемом в программе FDO nAir расписании были добавлены специальные команды-метки, обозначающие начало и конец рекламных блоков (см. пункт «2. Особенность составления расписания»).

Длительность демонстрируемого отсчета времени задается пользователем и одинакова для всех рекламных блоков. Запуск и завершение отображения отсчета производится автоматически, под управлением скрипта TSF_AdCountDown.

В скрипт-объект добавлена опция, позволяющая титровальному объекту TSF_AdCountDown игнорировать команды, отключающие все титры перед началом показа рекламы.

Для показа времени скрипт, по выбору пользователя, использует титровальный элемент Часы2 или Часы3.

Примечание: Использование скрипта возможно при работе с ПО ForwardT Software версии не ниже 5.7.0.

2. Особенность составления расписания

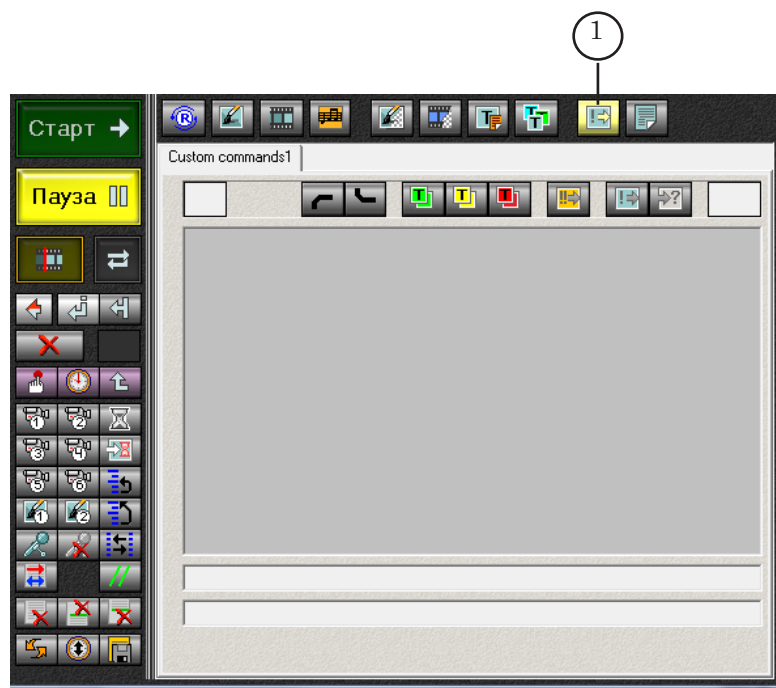
При использовании скрипта TSF_AdCountDown в исполняемом расписании на границах рекламных блоков, для которых требуется выводить отсчет оставшегося времени, должны быть добавлены команды-метки, обозначающие начало и конец блока.

READY	11:05:55.77	0:00:01.00		T	{TSF_AdCountDown} On
READY	11:05:56.77	0:00:59.96	0.10	T	Autumn.avi
	11:06:56.73			T	Начало рекламы
	11:06:56.73	0:00:38.48	0.10	T	Реклама_1.avi
	11:07:35.11	0:02:21.84	0.10	T	Реклама_2.avi
	11:09:56.85	0:00:38.48	0.10	T	Реклама_3.avi
	11:10:35.23	0:02:21.84	0.10	T	Реклама_4.avi
	11:12:57.07			T	Окончание рекламы
	11:12:57.07	0:00:59.96	0.10	T	Spring.avi

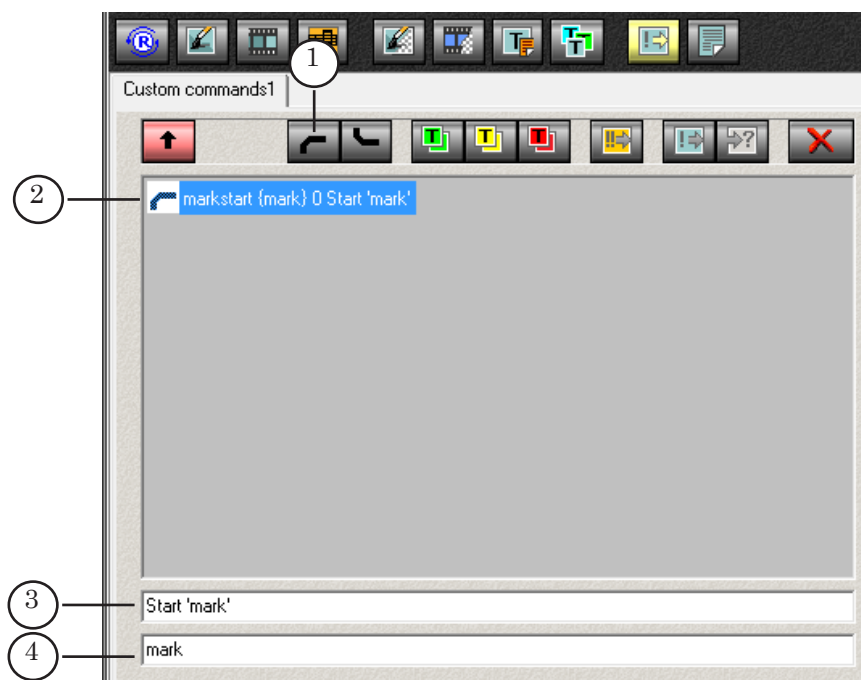
Использование меток позволяет программе FDO nAir подсчитать длительность обозначенного рекламного блока и передать информацию скрипт-объекту TSF_AdCountDown.

Для добавления команд-меток в расписание выполните следующие действия:


1. В главном окне FDO nAir раскройте вкладку Редактируемые команды, нажав кнопку (1).




2. Добавьте и сконфигурируйте команду Старт метки.
Последовательность действий:
 1. Нажмите кнопку Добавлять команду «Старт метки» (1).
В списке команд появится новая команда (2).



Команда имеет следующий формат:

 markstart {метка} 0 Комментарий_команды
где:

-  – значок команды;
- markstart – ключевое слово команды;
- {метка} – имя метки. Требуется, чтобы совпадало с именем, заданным при настройке скрипта TSF_AdCountDown в свойстве Имя метки;
- 0 – длительность исполнения команды (значение 0 устанавливается автоматически и не подлежит редактированию);
- Комментарий_команды – текст, поясняющий использование команды. При добавлении команды в расписание комментарий отображается в столбце Имя.

2. Если требуется, измените комментарий команды. Для этого установите курсор ввода в строке (3) и отредактируйте текст.

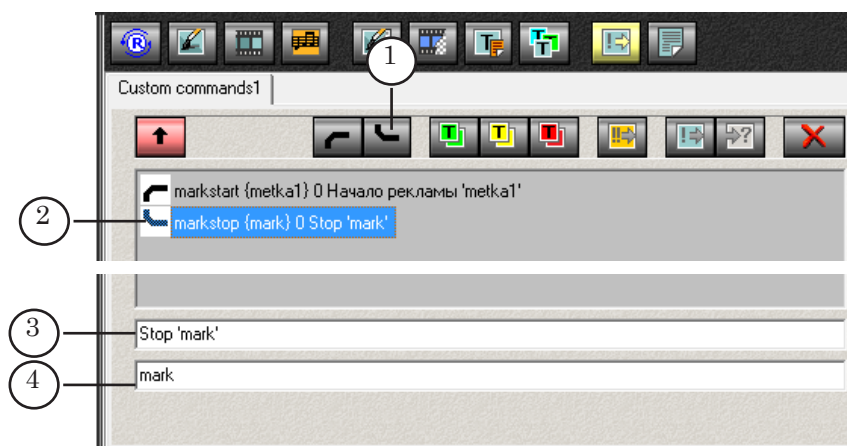
3. Если требуется, измените имя метки команды. Для этого установите курсор ввода в строке (4) и отредактируйте текст.

✓ **Важно:** Имя метки, записанное в строке команды, должно совпадать с именем метки, заданным при настройке скрипт-объекта TSF_AdCountDown в программе FDTitleDesigner (см. пункт «4. Порядок работы с объектом»).


3. Добавьте и сконфигурируйте команду Стоп метки.


Последовательность действий:

1. Нажмите кнопку Добавлять команду «Стоп метки» (1). В списке команд появится новая команда (2).



Команда имеет следующий формат:

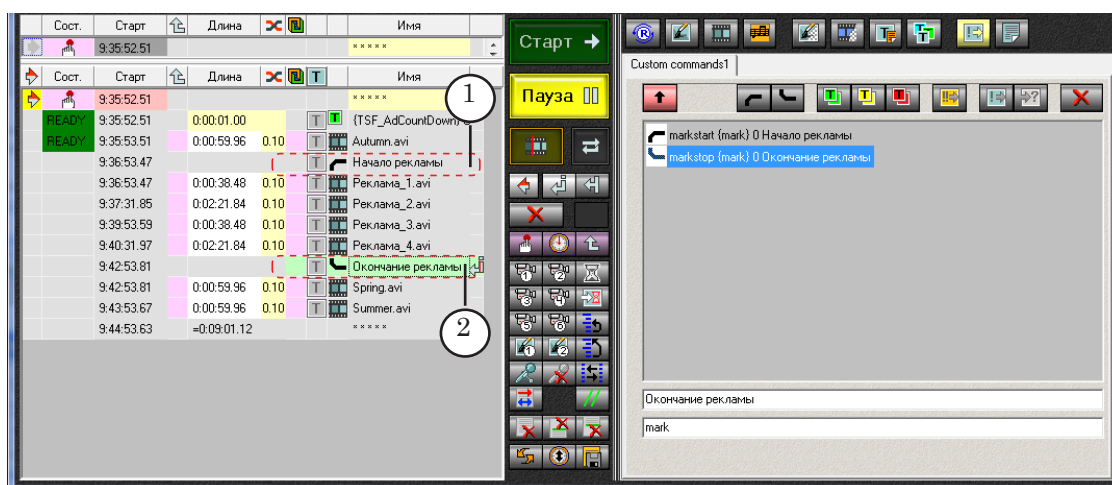
 markstop {метка} 0 Комментарий_команды,
где:

-  – значок команды;
 - markstop – ключевое слово команды;
 - {метка} – имя метки. Требуется, чтобы совпадало с именем, заданным при настройке скрипта TSF_AdCountDown в свойстве Имя метки;
 - 0 – длительность исполнения команды (значение 0 устанавливается автоматически и не подлежит редактированию);
 - Комментарий_команды – текст, поясняющий использование команды. При добавлении команды в расписание комментарий отображается в столбце Имя.
2. Если требуется, измените комментарий команды. Для этого установите курсор ввода в строке (3) и отредактируйте текст.
 3. Если требуется, измените имя метки команды. Для этого установите курсор ввода в строке (4) и отредактируйте текст.

✓ **Важно:** Имена меток в командах Старт метки и Стоп метки должны быть одинаковыми и совпадать с именем, заданным в настройках титровального объекта со скриптом TSF_AdCountDown.

4. В расписании для всех рекламных блоков, при воспроизведении которых нужно выводить отсчет оставшегося времени, добавьте команды Старт метки и Стоп метки:
 - команда Старт метки (1) должна стоять перед первой командой воспроизведения в рекламном блоке;

- команда Стоп метки (2) – должна стоять после последней команды воспроизведения в рекламном блоке.



Чтобы добавить команду Старт метки/Стоп метки в расписание:

1. В таблице расписания переведите указатель позиции редактирования в требуемую строку.
2. На вкладке Редактируемые команды дважды щелкните по строке с соответствующей командой.

3. Титровальные элементы объекта

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

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент, используется скриптом во время работы
Backgr	АнимЛого	Вывод фоновое изображения (подложки)
Clock2	Часы2	Вывод отсчета времени
Clock3	Часы3	Вывод отсчета времени

4. Порядок работы с объектом

1. Предварительная подготовка:
 - если требуется показывать подложку, подготовьте графический файл с изображением – подложкой;
 - если для вывода отсчета времени будет использоваться титровальный элемент Часы2, то подготовьте файл-задание для элемента (пошаговая инструкция подготовки задания приведена в руководстве «SLClockDesigner. Редактор заданий для титровального элемента Часы2»);

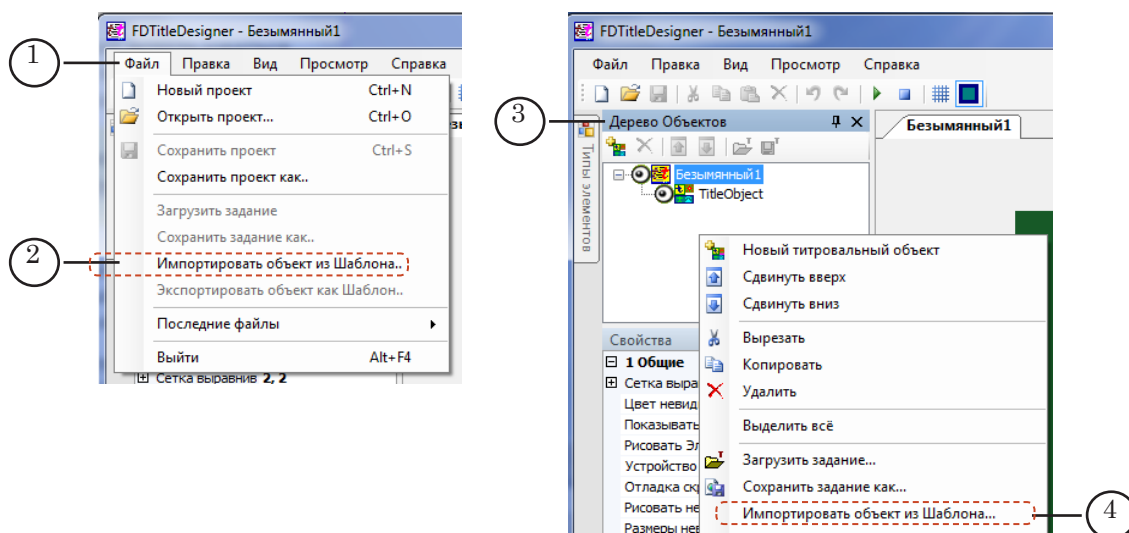


- если для вывода времени будет использоваться титровальный элемент Часы3, то подготовьте файл с коллекцией стилей для вывода времени.

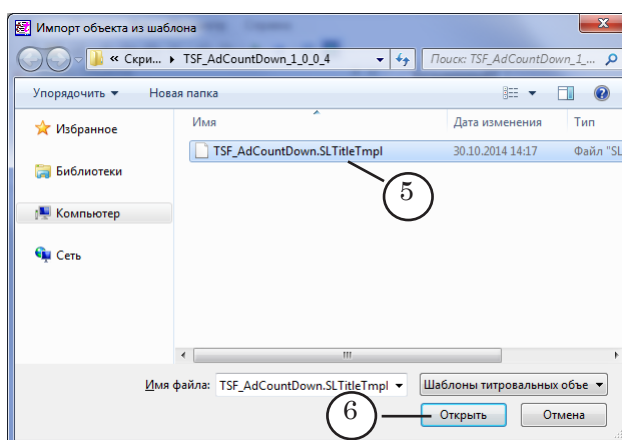


Совет: Описание титровальных элементов Часы2 и Часы3 содержится в руководстве пользователя «FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов».

2. В программе FDTitleDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом.
3. Для загрузки титровального объекта со скриптом в проект выберите в меню Файл (1) команду Импортировать объект из Шаблона... (2) или вызовите контекстное меню, щелкнув ПКМ в любом месте в окне Дерево Объектов (3), и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (4).



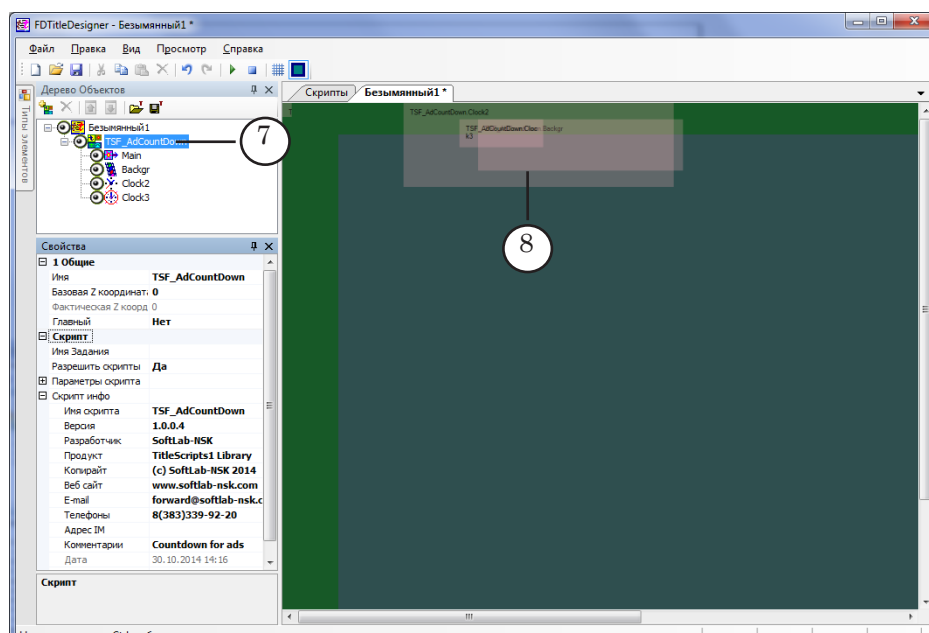
4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл TSF_AdCountDown.SLTitleTmpl (5) и нажмите кнопку Открыть (6).





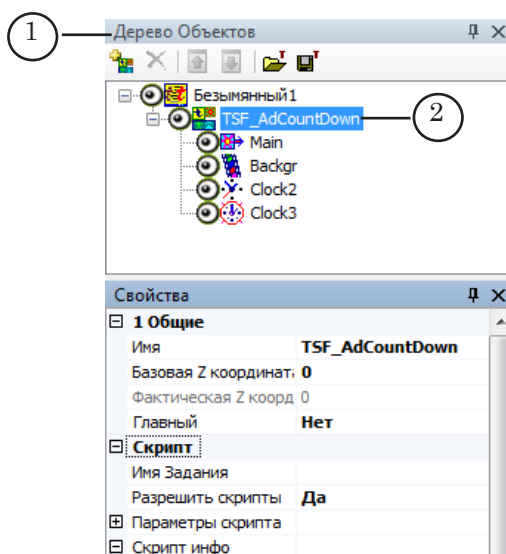
5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом TSF_AdCountDown в титровальный проект:

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

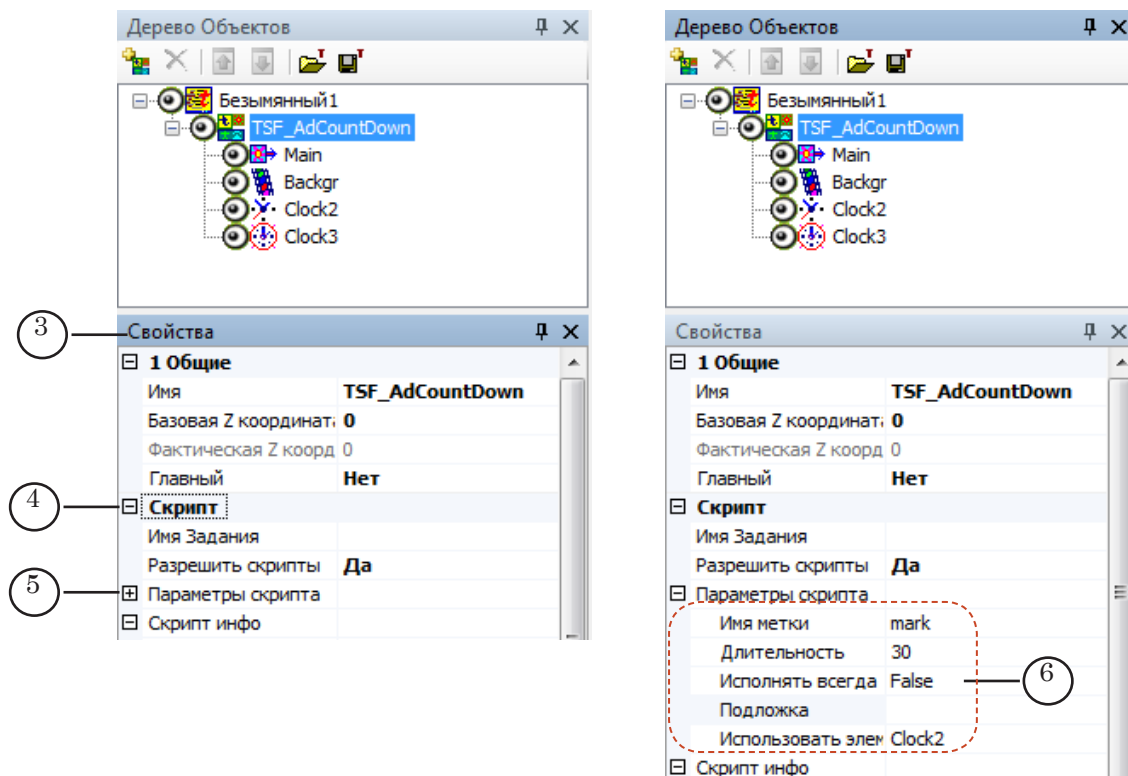


✓ **Важно:** Нельзя изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта. Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

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



7. Задайте значения параметров, расположенных в окне Свойства (3) в таблице Скрипт (4).



8. В списке Параметры скрипта задайте значения параметров. Если список свернут, раскройте его, нажав значок (5).

Параметры скрипта TSFAdCountDown (6):

- Имя метки – произвольный набор символов. Этот же набор символов должен быть указан в качестве метки при настройке команд Старт метки и Стоп метки в программе FDO nAir (см. пункт «2. Особенность составления расписания»);



- Длительность – время, в течение которого выводится на экран отсчет времени, оставшегося до завершения показа рекламы (секунды);
- Исполнять всегда – если установить значение True, то титровальный объект со скриптом TSF_AdCountDown будет игнорировать все команды, отключающие все титры, например, по кнопке F7; если установить значение False, то скрипт-объект будет отключаться по командам, отключающим показ всех титров. Это свойство добавлено для облегчения отключения показа всех титровальных объектов, кроме TSF_AdCountDown, перед началом показа рекламы;
- Подложка – полный путь к графическому файлу с фоновым изображением (необязательный параметр). Если файл не задан, подложка отсутствует;
- Использовать элемент – титровальный элемент, который будет использоваться для вывода отсчета времени:
 - Clock2 – элемент типа Часы2;
 - Clock3 – элемент типа Часы3.

9. Выберите в дереве объектов в группе объекта TSF_AdCountDown элемент Clock2 или Clock3 (в зависимости от того, какой элемент задан в свойствах скрипта на предыдущем шаге) и настройте его.

Для титровальных элементов Clock2 и Clock3 значения некоторых свойств заданы по умолчанию и недоступны для редактирования, например, для свойства Режим работы установлено значение Обратный отсчет с уходом.

Требуется произвести настройки доступных для редактирования свойств элемента – Позиция, Размер и др.



Совет: Подробное описание свойств титровальных элементов Часы2 и Часы3 см. в руководстве пользователя [«FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов»](#) раздел «Типы титровальных элементов».

10. Если планируется использовать изображение-подложку, то произведите настройку титровального объекта Backgr – задайте значения для свойств Позиция, Размер и др. (выравнивание, растягивание, масштабирование, альфа и т. д.)
11. Сохраните проект.



5. Предварительный просмотр

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

Описание порядка действий см. в руководстве [«Общие сведения о титровальных объектах со скриптом»](#), раздел «Предварительный просмотр».



TSF_RollCrawl – скрипт-обертка для титровального элемента Бегущая строка

1. Назначение



Совет: Рекомендуем ознакомиться с описанием титровального элемента типа Бегущая строка в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)».

Принцип работы титровального объекта со скриптом TSF_RollCrawl аналогичен принципу работы титровального элемента типа Бегущая строка, но скрипт-объект имеет следующие дополнительные возможности:

- с помощью скрипт-объекта можно вывести подложку (фоновое изображение), которая автоматически включается и отключается одновременно с бегущей строкой;
- пункт задания, для воспроизведения которого полностью не хватает выделенного времени, может быть воспроизведен частично.

Примечание: В обычном титровальном элементе типа Бегущая строка в случае нехватки времени пункт задания не воспроизводится вообще.

Если работа скрипт-объекта прекращается по команде из расписания FDO nAir, то при следующем запуске скрипт-объект начнет выводить объявление, следующее за последним выведенным в последнем сеансе.

2. Файл-задание

В качестве файла-задания для скрипта TSF_RollCrawl используются такие же файлы, как и для титровального элемента Бегущая строка – это текстовый файл с расширением txt либо spt.

Описание создания файлов-заданий для титровального элемента Бегущая строка см. в руководстве «[Титровальный элемент Бегущая строка. Способы подготовки заданий и титровального проекта](#)».

3. Титровальные элементы объекта

3.1. Перечень элементов

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

Имя	Тип	Назначение
Main	Подпись	Служебный элемент, используется скриптом во время работы
Backgr	АнимЛого	Вывод фоновое изображения (подложки)
Crawl	БегущСтрока	Вывод текста объявлений

3.2. Размер и расположение

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

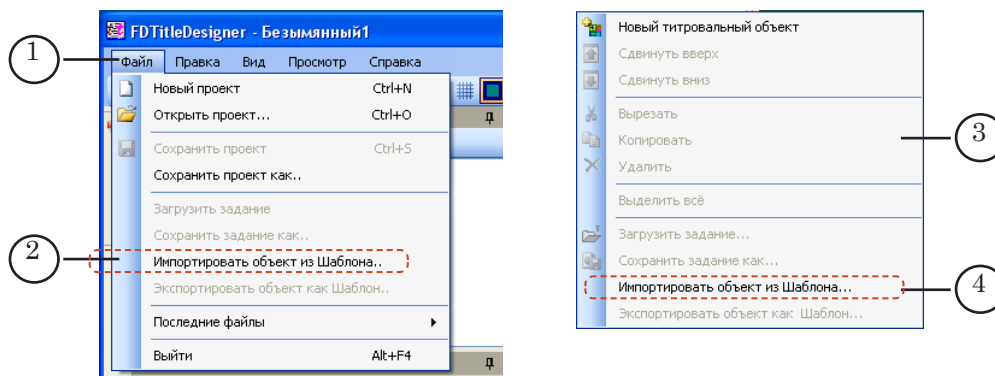
4. Порядок работы с объектом

1. Предварительная подготовка:

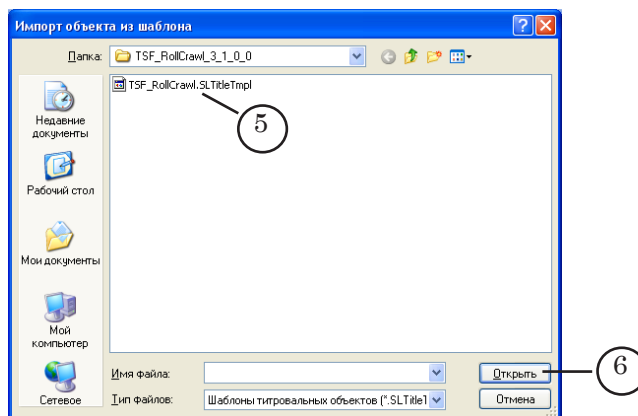
- подготовьте файл-задание для скрипт-объекта TSF_RollCrawl (см. пункт «2. Файл-задание»);
- подготовьте файл со стилями оформления текста объявлений (*.efc). Инструкцию по созданию файла с коллекцией стилей см. в кратком руководстве «Титровальный элемент Бегущая строка. Создание региона и коллекции стилей»;
- если требуется, подготовьте графический файл с изображением – подложкой.

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

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

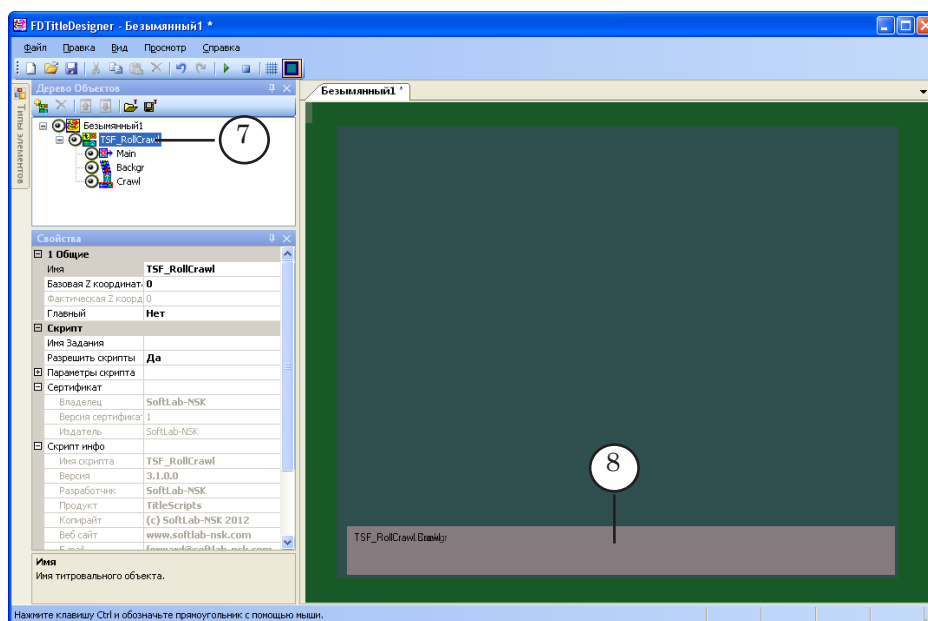


4. В открывшемся окне Импорт объекта из шаблона выберите файл TSF_RollCrawl.SLTitleTmp1 (5) и нажмите кнопку Открыть (6).



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

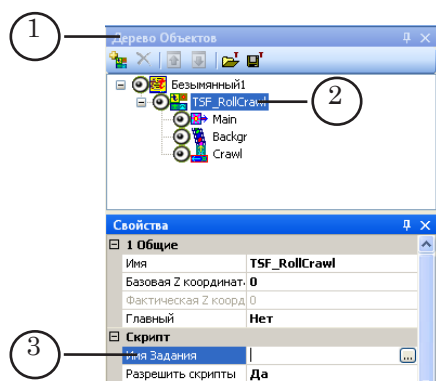
- в дереве объектов отобразится добавленный объект TSF_RollCrawl (7) и его элементы;
- на рабочем поле проекта отобразятся титровальные элементы, входящие в состав скрипт-объекта TSF_RollCrawl. Сразу после загрузки все титровальные элементы имеют размеры и расположение (8), заданные в шаблоне.




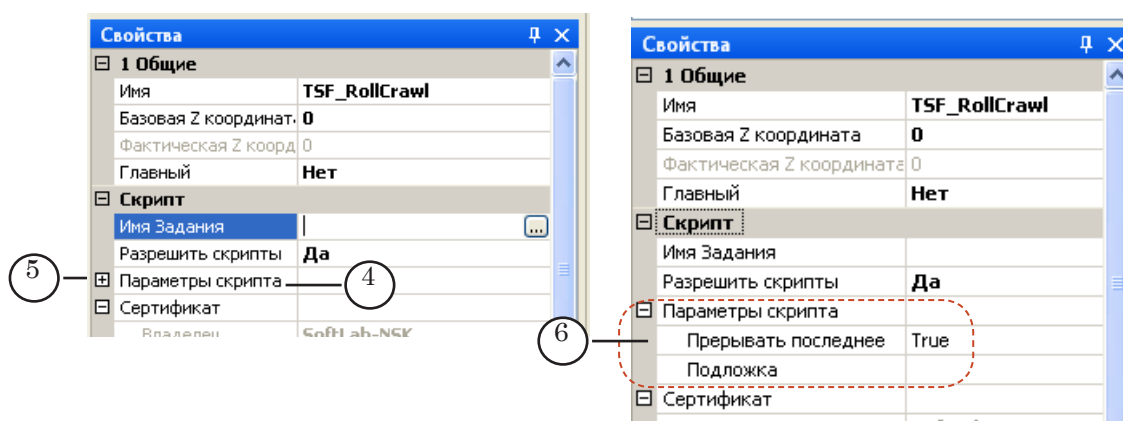
✓ **Важно:** Запрещено изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта. Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

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

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



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



9. Задайте значения параметров скрипта (6):

- Прерывать последнее – управление показом объявления бегущей строки, которое по времени, отведенному на работу скрипт-объекта, получается последним, если оставшегося времени недостаточно для его показа от начала до конца:
 - False – не разрешать. Пункт задания не воспроизводится вообще;
 - True – разрешить. Длительность воспроизведения последнего пункта задания сокращается.
- Подложка – полный путь к графическому файлу с фоновым изображением (необязательный параметр).

10. В окне Дерево объектов выберите титровальный элемент Crawl и произведите его настройку.

11. Если требуется изменить размер, расположение и другие свойства подложки, то в окне Дерево объектов выберите титровальный элемент Backgr и произведите его настройку.



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

12. Сохраните проект.

5. Предварительный просмотр

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

Описание порядка действий см. в руководстве «Общие сведения о титровальных объектах со скриптом», раздел «Предварительный просмотр».



TSF_Ticker – скрипт-обертка для титровального элемента Бегущая строка

1. Назначение и особенности



Совет: Рекомендуем ознакомиться с описанием титровального элемента типа Бегущая строка в руководстве пользователя «[FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)».

Скрипт-объект TSF_Ticker предназначен для показа бегущей строки с текстовыми объявлениями. Принцип его работы аналогичен принципу работы титровального элемента типа Бегущая строка, но скрипт-объект TSF_Ticker имеет следующие дополнительные возможности:

- в зацикленном режиме скрипт позволяет прокручивать объявления без паузы между последним и первым объявлениями (титровальный элемент Бегущая строка ждет полного ухода последнего объявления с экрана и только после этого заново запускает первое объявление);
- в конце каждого цикла скрипт автоматически перечитывает файл-задание, что позволяет добавлять в бегущую строку новые объявления, редактируя файл-задание;
- с помощью скрипт-объекта можно выводить подложку – фоновое изображение для бегущей строки. В качестве фона может быть использован графический файл или видеоролик. Подложка автоматически появляется и исчезает одновременно с бегущей строкой.

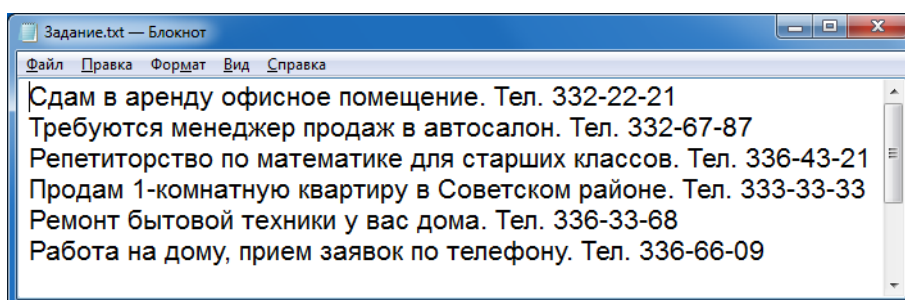




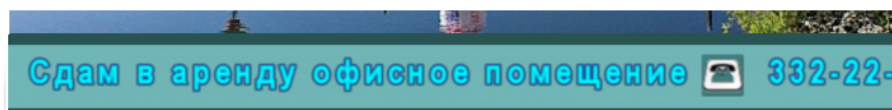
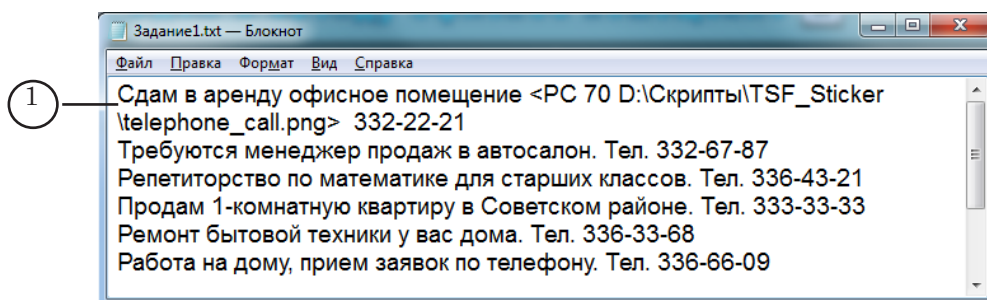
2. Файл-задание

Скрипт TSF_Ticker в качестве источника данных использует файл-задание – текстовый файл с расширением txt.

В файле-задании содержатся строки с текстом объявлений для бегущей строки. Каждое объявление начинается с новой строки. На рисунке представлен пример файла, открытого в редакторе Блокнот.



В файл-задание могут быть добавлены теги форматирования (1). Правила использования тегов см. в руководстве «FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов», в главе «Дополнительные разделы», в разделе «Теги форматирования».



Предусмотрена возможность использовать функцию подстановки. Для этого требуется настроить соответствующие свойства (см. далее). Формат записей в файле подстановок см. в руководстве «Общие сведения о титровальных объектах со скриптом», в разделе «Файл подстановок».



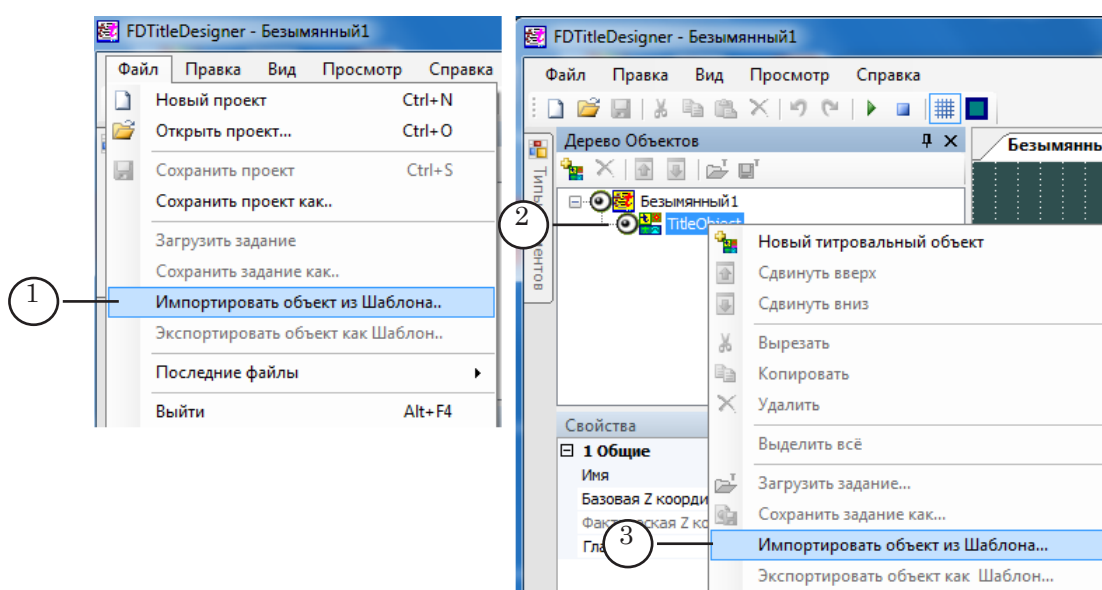
3. Титровальные элементы объекта

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

Имя	Тип	Назначение
Backgr	АнимЛого	Вывод фонового изображения или видеоролика (подложки)
Ticker	БегущСтрока	Вывод бегущей строки с объявлениями

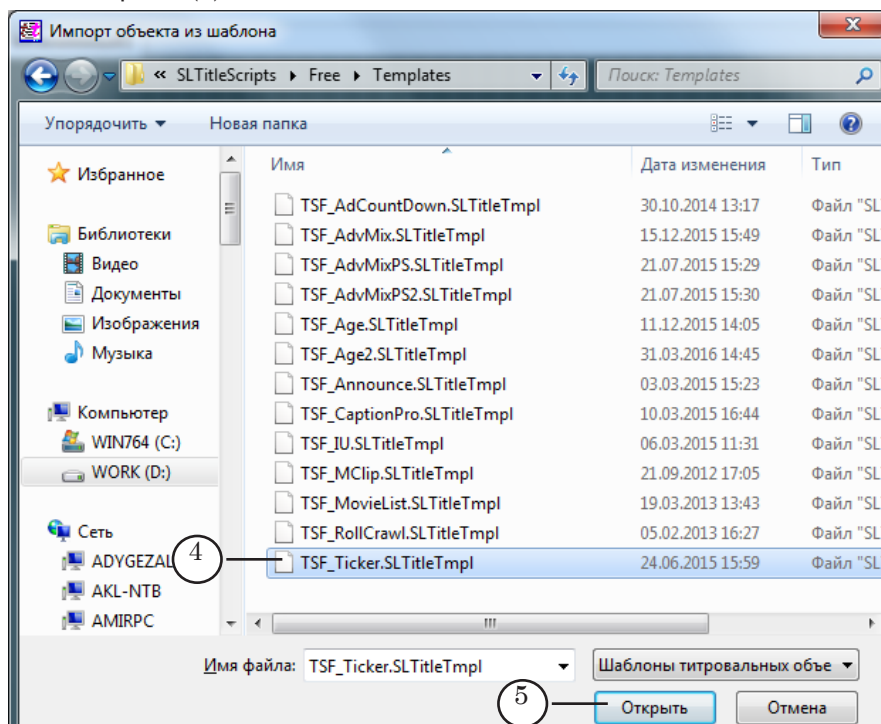
4. Порядок работы с объектом

1. Предварительная подготовка:
 - подготовьте файл-задание с текстами объявлений;
 - если требуется показывать бегущую строку на фоне подложки, подготовьте графический файл или видеофайл с фоновым изображением;
 - подготовьте файл со стилями оформления текста (*.efc). Описание создания файла с коллекцией стилей см. в документе «Титровальный элемент Бегущая строка. Создание региона и коллекции стилей».
2. В программе FDTitleDesigner создайте новый или загрузите созданный ранее титровальный проект, в который требуется добавить титровальный объект со скриптом.
3. Для загрузки титровального объекта со скриптом в проект в меню Файл выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (1) или вызовите контекстное меню, щелкнув ПКМ в окне Дерево Объектов (2), и выберите команду Импортировать объект из Шаблона... (3).

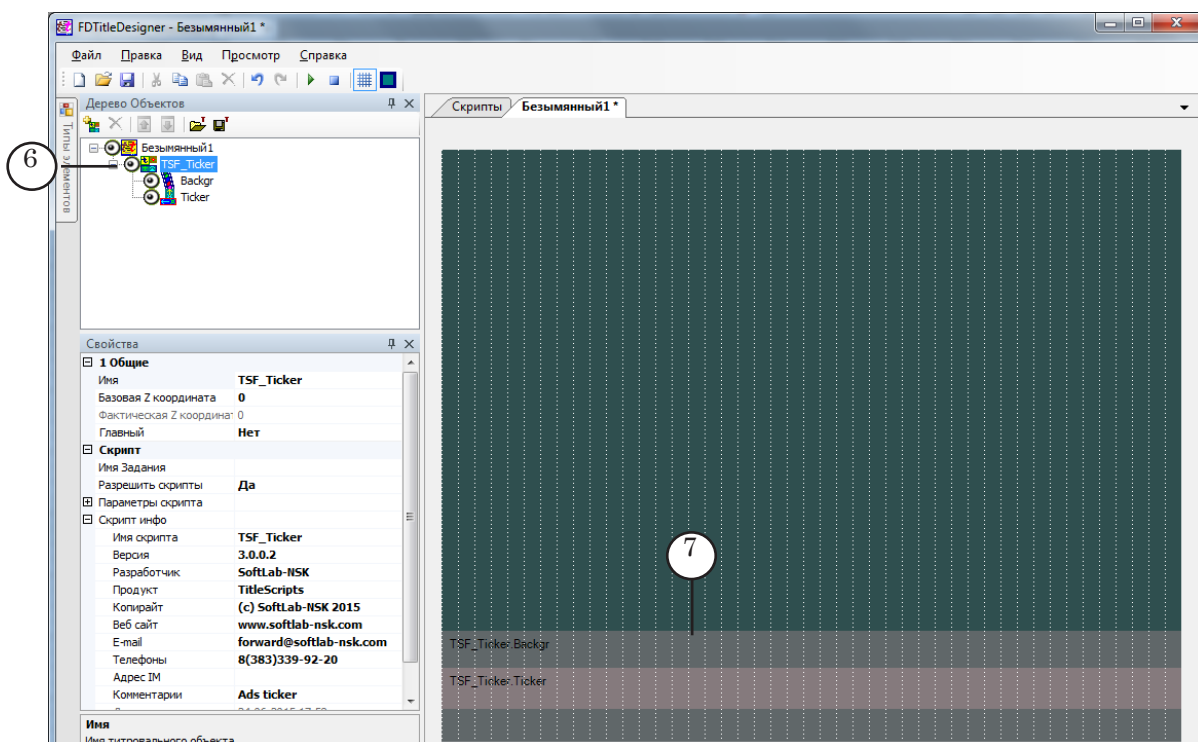




4. В открывшемся окне выберите файл TSF_Ticker.SLTitleTmpl (4) и нажмите кнопку Открыть (5).

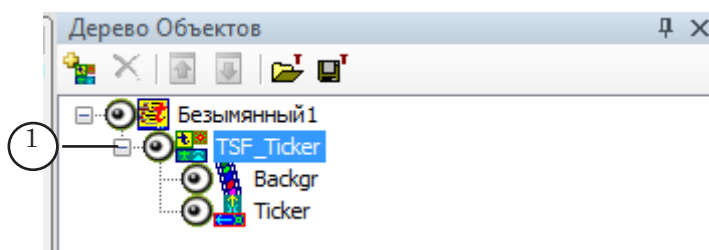


5. Произойдет загрузка титровального объекта со скриптом TSF_Ticker в титровальный проект:
 - в дереве объектов (6) и на рабочем поле проекта (7) отобразятся добавленный объект TSF_Ticker и его элементы;
 - после загрузки все титровальные элементы имеют размеры и расположение, заданные в шаблоне.

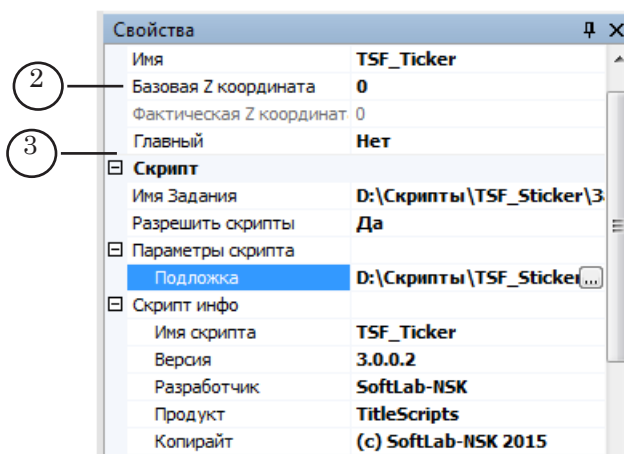


✓ **Важно:** Запрещено изменять состав, тип и имена титровальных элементов, входящих в состав скрипт-объекта.
Изменение имени титровального объекта со скриптом допустимо.

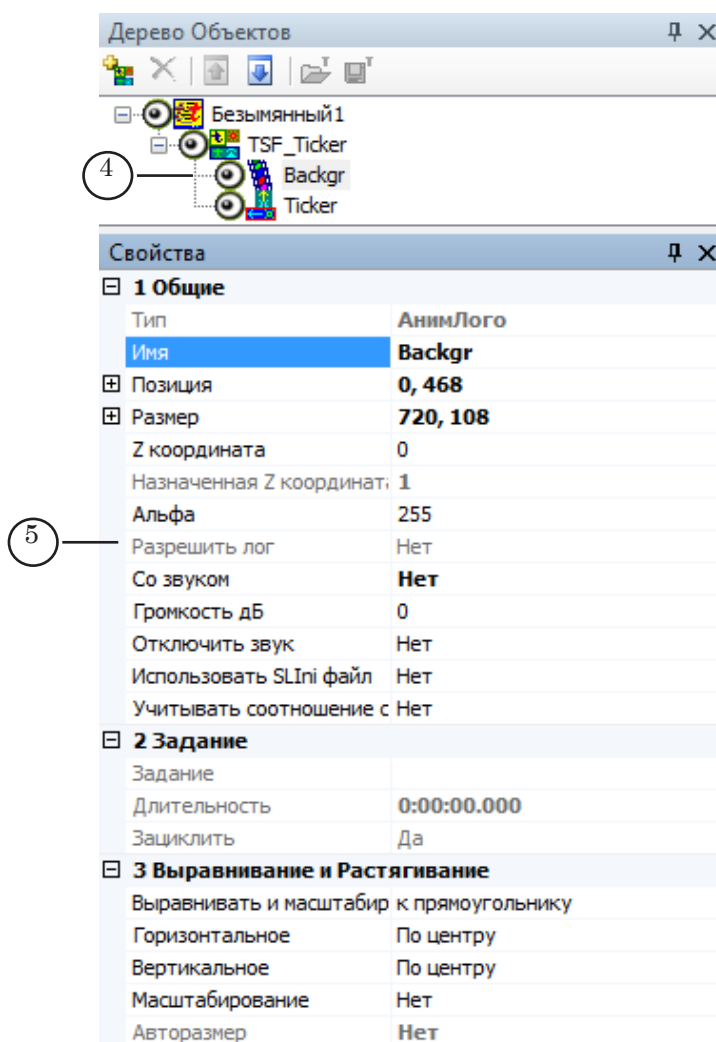
6. Чтобы приступить к настройке параметров скрипта, в окне Дерево Объектов щелкните ЛКМ по имени титровального объекта со скриптом TSF_Ticker (1).



7. В строке Имя Задания (2) укажите полный путь к файлу с текстами объявлений.
8. В группе свойств Параметры скрипта в строке Подложка (3) задайте путь к файлу с фоновым изображением, если требуется показывать бегущую строку на фоне подложки.



9. Если планируется использовать подложку для бегущей строки, выберите в Дереве Объектов титровальный элемент Backgr (4) и настройте необходимые параметры (5).





10. Выберите титровальный элемент Ticker (6) и настройте его параметры:

- в группе свойств Выравнивание и растягивание (7) задайте параметры выравнивания текста бегущей строки;
- в группе свойств Собственные (8) выберите значения скорости и направления движения бегущей строки и, если требуется, настройте другие доступные для редактирования параметры;
- в группе свойств Форматирование текста (9) задайте файл с коллекцией стилей (*.efc);
- при использовании файла подстановок в группе Подстановки (10) задайте файл с подстановками и символ, который в нем используется в качестве разделителя.

Дерево Объектов

- Безымянный1
 - TSF_Ticker
 - Backgr
 - Ticker**

Свойства

1 Общие	
Тип	БегущСтрока
Имя	Ticker
Позиция	0, 504
Размер	720, 40
Z координата	0
Назначенная Z координат:	2
Альфа	255
Разрешить лог	Да
2 Задание	
Задание	
Длительность	0:00:00.000
Защиклить	Нет
3 Выравнивание и Растягивание	
Горизонтальное	По центру
Вертикальное	По центру
Авторазмер	Нет
4 Собственные	
Скорость	3
Направление	Влево
Промежуток	100
Горизонтальный фильтр	Да
Вертикальный фильтр	Да
Авто загрузка	Нет
5 Форматирование текста	
Файл стилей	D:\Скрипты\TSF_Sticker\текс
Тип стилей	Первый стиль
Первая строка	0
Интервал	100
Параграф	По умолчанию
Подстановки	
Файл подстановок	
Разделители	



11. Сохраните проект.

5. Предварительный просмотр

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

Описание порядка действий см. в руководстве [«Общие сведения о титровальных объектах со скриптом»](#), раздел [«Предварительный просмотр»](#).



Полезные ссылки

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

<http://softlab.tv/rus/>

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:

1. Титровальные объекты со скриптом без исходного кода. TS1 – платная библиотека титровальных объектов со скриптом
2. Титровальные объекты со скриптом без исходного кода. TS2 – платная библиотека титровальных объектов со скриптом
3. FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов
4. FDPreview. Программа для просмотра аудиовидеоданных на входе/выходе плат
5. ForwardTitling. Графический редактор
6. FDOnAir. Дополнительные разделы
7. FDMovieListEditor. Редактор заданий для титровального элемента Рекламный блок
8. Титровальный элемент Бегущая строка. Создание региона и коллекции стилей
9. Титровальный элемент Бегущая строка. Способы подготовки заданий и титровального проекта