

Здесь описываются команды OnAir для зеркалирования и внешнего управления.

Для обмена сообщениями используется утилита SLMessageServer.

В Установках программы OnAir зеркалированием управляют следующие настройки:

Принимать и исполнять команды -- позволяет данному экземпляру приложения исполнять команды, приходящие как от других экземпляров в режиме зеркалирования, так и любых других внешних программ. Команды запроса состояния исполняются всегда, независимо от этой настройки.

Посылать команды машинам (список машин) -- транслирует на указанные машины действия оператора с данным приложением. Команды посылки сообщений из расписания исполняются всегда, независимо от этой настройки.

Каждый экземпляр OnAir #1, OnAir #2 и т.д. открывает для приема очередь с именем "FDOnAir1", "FDOnAir2" и т.д.

В режиме зеркалирования программа посылает сообщения в очередь с тем же именем на указанной машине.

Поле сообщения "Subject" всегда содержит строку "OnAir1.Mirror" (Цифра 1 -- версия протокола)

Поле сообщения "Body" содержит одну или несколько исполняемых строк, разделенных символом ';'.

Исполняемые строки, за исключением некоторых команд, всегда пишутся в Лог-файл.

В Лог-файл пишется сначала источник команды (кнопка, горячая клавиша или сообщение), затем сама строка.

Строка состоит из имени команды и параметров, разделенных пробелами.

В именах команд большие/маленькие буквы не различаются.

Исполняются следующие команды:

Loading.Break

Прервать загрузку расписания (состояние расписания на зеркалящихся машинах может оказаться разным)

Folder.Refresh Number

Обновить информацию а файлах в указанной папке

Player.SetVolume Node Value

Установить громкость звуковой линии в децибелах

Например: "Player.SetVolume 1 -48"

Не пишется в Лог-файл.

Player.SetForeFade Duration

Установить длительность проявления/гашения логотипа/титров в миллисекундах

Например: "Player.SetForeFade 500"

Не пишется в Лог-файл.

Player.SetBackFade Duration

Установить длительность перехода для команд фона в миллисекундах

Например: "Player.SetBackFade 500"

Не пишется в Лог-файл.

Player.PrepareVideo Number

Подготовить видео на проход (превью)

Например: "Player.PrepareVideo 1"

Player.Video Number

Включить видео на проход

Например: "Player.Video 1"

"Player.Video 0" - включить на проход ранее подготовленное видео

Player.SwitchVideo Number

Переключить видео, идущее на проход

Например: "Player.SwitchVideo 1"

Player.PureVideo Number

Включить видео на проход с выключением логотипа и титров

Например: "Player.PureVideo 1"

Player.Default Number

Показать заставку

Например: "Player.Default 1"

Player.SetLogotip 0/1

Разрешить/Запретить показ логотипа
Например: "Player.SetLogotip 1"

Player.SetTitling 0/1

Разрешить/Запретить показ титров
Например: "Player.SetTitling 1"

Player.TurnLogotip

Изменить состояние показа логотипа

Player.TurnTitling

Изменить состояние показа титров

Player.SoundFileStop

Остановить проигрывш звукового файла

Player.ForeTitleStop

Остановить проигрывш полноэкранного титра

Player.SetAux 0/1

Включить/Выключить микрофон
Например: "Player.SetAux 1"

Player.TurnAux

Изменить состояние микрофона

Player.SetMute Node 0/1

Установить заглушение звуковой линии
Например: "Player.SetMute 1"

Player.SetAudioBound 0/1/2

Установить диапазон индикаторов звукового миксера -48/-72/-96 децибел
Например: "Player.SetAudioBound 3"

Player.SetTitleButton Number 0/1

Установить состояние титровой кнопки
Например: "Player.SetTitleButton 1 0"

Player.AbortTitleButton Number

Прервать задание титровальной кнопки
Например: "Player.AbortTitleButton 1"

Player.ClearTitleButton Number

Очистить задание титровальной кнопки
Например: "Player.ClearTitleButton 1"

Player.ReloadTitleButton Number

Перезагрузить задание титровальной кнопки
Например: "Player.ReloadTitleButton 1"

Player.SetTitleObject {ObjectName} 0/1

Установить состояние титровального объекта
Например: "Player.SetTitleObject {Строка1} 0"

Player.SetTitleObjects {Object1,Object2,..} 0/1

Установить состояние нескольких титровальных объектов

Player.AbortTitleObject {ObjectName}

Прервать задание титровального объекта
Например: "Player.AbortTitleObject {Строка1}"

Player.AbortTitleObjects {Object1,Object2,..}

Прервать задание нескольких титровальных объектов

Player.SetTitleObjectTask {ObjectName} TaskName

Загрузить задание в титровальный объект
Например: "Player.SetTitleObjectTask {Строка1} D:/реклама/утренний
блок.spt"

Player.SetWaitVideo 0/1

Установить, ожидает ли раписание окончания исполнения текущей команды
видео

Например: "Player.SetWaitVideo 0"

Player.SetWaitSound 0/1

Установить, ожидает ли раписание окончания исполнения текущего файла
звука

Например: "Player.SetWaitSound 0"

Player.SetWaitTitle 0/1

Установить, ожидает ли раписание окончания исполнения текущего полноэкранного титра

Например: "Player.SetWaitTitle 0"

Player.SetWaitPause 0/1

Установить, ожидает ли раписание окончания исполнения текущей команды индикатора "Пауза"

Например: "Player.SetWaitPause 0"

Shedule.Start

Запустить расписание

Shedule.ShowFirst

Показать первый кадр

Shedule.Break

Прервать проигрыш

Shedule.SetPause 0/1

Продолжить исполнение/Остановить расписание

Например: "Shedule.SetPause 0"

Shedule.SetRunShedule 0/1

Задать текущее исполняемое расписание

Например: "Shedule.SetRunShedule 1"

Shedule.TurnRunShedule

Сменить текущее исполняемое расписание

Shedule.SetEditPosition Shedule Line

Задать позицию редактирования

Например: "Shedule.SetEditPosition 0 5"

Shedule.SetRunPosition Shedule Line

Задать позицию испонения

Например: "Shedule.SetRunPosition 1 5"

Shedule.SetItemDuration Shedule Line Duration

Задать длительность команды в расписании в миллисекундах

Например: "Shedule.SetItemDuration 0 5 1500"

Shedule.SetItemFade Shedule Line Duration

Задать длительность перехода команды в расписании в миллисекундах

Например: "Shedule.SetItemFade 0 5 100"

Shedule.SetItemWaitDecrease Shedule Line Duration

Задать параметр WaitDecrease для команд ожидания в расписании в миллисекундах

Например: "Shedule.SetItemWaitDecrease 0 5 1500"

Shedule.SetItemName Shedule Line Name

Задать имя команды в расписании (для команд с редактируемым именем, например начало блока)

Например: "Shedule.SetItemName 0 5 Именованный блок"

Shedule.SetItemWaitType Shedule Line 0/1

Задать переключение команд "wait operator"/"wait follow" или "Wait time" - пассивное/активное состояние

Например: "Shedule.SetItemWaitType 0 5 0"

Shedule.SetItemWaitStart Shedule Line StartTime

Задать время старта команды "wait time" в миллисекундах

Например: "Shedule.SetItemWaitStart 0 5 72000000"

Shedule.SetItemInOut Shedule Line In Out

Задать параметры In и Out для команды в расписании в миллисекундах

Например: "Shedule.SetItemInOut 0 5 1000 60000"

Shedule.SetItemWaitDuration Shedule Line 0/1

Задать, будет ли расписание ждать окончания исполнения команды (или сразу запустит следующую)

Например: "Shedule.SetItemWaitDuration 0 5 0"

Shedule.SetItemLogo Shedule Line 0/1/2

Задать Logo-флаг команды 0-None/1-Off/2-On

Например: "Shedule.SetItemLogo 0 5 2"

Shedule.SetItemTitle Shedule Line 0/1/2

Задать Title-флаг команды 0-None/1-Off/2-On

Например: "Shedule.SetItemTitle 0 5 2"

Shedule.SetItemSkipBlock Shedule Line 0/1

Задать флаг skipblock для команды griwaitshout

Например: "Shedule.SetItemSkipBlock 0 5 1"

Shedule.AddItem Shedule Line Insert Logo Title Command

Добавить в расписание команду.

Insert - 0/1 задает моду Замена/Вставка

Logo, Title - 0/1/2 задает соответствующие флаги 0-None/1-Off/2-On

Command - строка команды, как в файле расписания

Например: "Shedule.AddItem 0 5 1 0 0 movie 0:00:02.00 [2.00]

D:\TEMP\Glass.avi"

Shedule.SetInsertMode 0/1

Задает моду Замена/Вставка

Например: "Shedule.SetInsertMode 1"

Shedule.SetLockRun 0/1

Задает удержание строки исполнения в зоне видимости

Например: "Shedule.SetLockRun 0"

Shedule.Deleteltem Shedule Line

Удалить команду из расписания

Например: "Shedule.Deleteltem 0 5"

Shedule.DeleteltemAbove Shedule Line

Удалить из расписания команды выше указанной позиции

Например: "Shedule.DeleteltemAbove 0 5"

Shedule.DeleteltemBelow Shedule Line

Удалить из расписания команды ниже указанной позиции

Например: "Shedule.DeleteltemAbove 0 5"

Shedule.EraseList Shedule

Очистить расписание

Например: "Shedule.EraseList 0"

Shedule.SaveToFile Shedule FileName

Сохранить расписание в файл

Например: "Shedule.SaveToFile 0 D:/My Documents/example.air"

Shedule.CheckState

Проверить состояние команд в расписаниях

Shedule.TimeShift Shedule Line Shift

Сдвинуть все команды ожидания времени, начиная с указанной линии, на время в миллисекундах

Например: "Shedule.TimeShift 1 1 -3600000"

Shedule.ReadFromFile Shedule FileName

Загрузить расписание из файла

Например: "Shedule.ReadFromFile 1 D:\TEMP\g.air"

Shedule.InsertFromFile Shedule Line FileName

Вставить расписание из файла

Например: "Shedule.InsertFromFile 1 5 D:\TEMP\g.air"

Shedule.SkipBlock Mode

Перейти к исполнению следующего блока

Если в текущем блоке встретились команды перехода на начало блока, перехода на начало расписания или смены расписания, то:

при Mode=0 происходит переход по любой из этих команд;

при Mode=1 происходит переход, кроме команды повтора блока;

при Mode=2 эти команды игнорируются.

Shedule.PrevBlock

Перейти к предшествующему началу блока

Shedule.RenameFile Shedule "OldName" "NewName" ? Result

Заменить все вхождения файла OldName на NewName

Возвращает: 1 - таких файлов нет, либо все файлы успешно заменены; 0 - существуют файлы, которые не удалось заменить

Например: "Shedule.RenameFile 1 "D:\TEMP\g.avi" "D:\TEMP\h.avi" 1"

Shedule.RenameFileAtLine Shedule Line "OldName" "NewName" ? Result

Заменить в указанной команде файл OldName на NewName

Возвращает: 1 - файл успешно заменен; 0 - имя файла не совпадает; -1 - замена не применима к команде; -2 - замена заблокирована

Например: "Shedule.RenameFileAtLine 1 5 "D:\TEMP\g.avi" "D:\TEMP\h.avi" -2"

Shedule.ReplaceFile Shedule "OldName" "NewName" Duration

Безусловная замена всех вхождений файла OldName на NewName с присвоением длительности Duration

Например: "Shedule.ReplaceFile 1 "D:\TEMP\g.avi" "D:\TEMP\h.avi" 0:00:10.00"

Shedule.ReplaceFileEx Shedule "OldName" "NewName" Duration "NewTitle"

Безусловная замена всех вхождений файла OldName на NewName с присвоением длительности Duration и имени в расписании NewTitle

Например: "Shedule.ReplaceFile 1 "D:\TEMP\g.avi" "D:\TEMP\h.avi" 0:00:10.00 "Hibernate""

Shedule.DeleteFile Shedule "OldName"

Удаление всех вхождений файла OldName

Например: "Shedule.DeleteFile 1 "D:\TEMP\g.avi"

Shedule.ReplaceTask Shedule "Object" "OldName" "NewName" Duration

Безусловная замена всех заданий файла OldName для титровального объекта Object на NewName с присвоением длительности Duration

Например: "Shedule.ReplaceTask 1 "Object1" "D:\TEMP\g.avi" "D:\TEMP\h.avi" 0:00:10.00"

Shedule.ReplaceTaskEx Shedule "Object" "OldName" "NewName" Duration "NewTitle"

Безусловная замена всех заданий файла OldName для титровального объекта Object на NewName с присвоением длительности Duration и имени в расписании NewTitle

Например: "Shedule.ReplaceTask 1 "Object1" "D:\TEMP\g.avi" "D:\TEMP\h.avi" 0:00:10.00 "Hibernate""

Shedule.DeleteTask Shedule "Object" "OldName"

Удаление всех заданий файла OldName для титровального объекта Object

Например: "Shedule.DeleteTask 1 "Object1" "D:\TEMP\g.avi"

Запрос и получение информации о текущем состоянии OnAir.

Для запроса посылается сообщение с полем "Subject", содержащем строку "OnAir1.MirrorQuery".

Поле сообщения "Body" содержит список запрашиваемых параметров, разделенных переводом строки.

В ответ OnAir посылает сообщение с полем "Subject", содержащем строку "OnAir1.MirrorAnswer".

Поле сообщения "Body" содержит тот же список параметров, дополненных требуемой информацией.

Пример:

Строка запроса - "Player.Volume 1"

Строка ответа - "Player.Volume 1 -48"

Нераспознанные строки возвращаются без изменений (можно использовать как разделитель или комментарий).

Возвращаются следующие параметры: (знак ? в возвращаемой строке не присутствует!!)

Setting.Name ? Value

Запрос параметра установки

Name - имя параметра, такое же как в реестре OnAir\#n\Settings

На неопознанный параметр возвращается NOTFOUND

Folder.Summary ? FoldersCount ChangeCount

Количество папок файлов и общий счетчик изменений

Folder.Info FolderNumber ? TypeString FileCount ChangeCount FolderXmlString

Тип папки, число файлов, счетчик изменений и строка XML с другими параметрами папки:

```
<folder
  type="Movies"
  name="MyFilms"
  path="d:\MyFilms"
  object="" (для титров)
  filter="*.avi"
```

```
/>
```

Типы папок: Pictures, AlphaPictures, Movies, AlphaMovies, Sounds, TitleScripts, Schedules, RPM, Custom, TitleObjects

Folder.FileInfo FolderNumber FileNumber ? FileXmlString

Информация о файле в формате XML:

```
<file
  type="movie"
  fullname="d:\MyFilms\bull.avi"
  id="" (для титров и RPM-фрагментов)
  duration="00:10:00.00"
  start="" finish="" logo="" title="" UserLock="" AppLock="" (для
RPM-фрагментов)
  icon="iconFilm"
/>
```

Типы файлов: picture, titlePicture, movie, titleMovie, sound, titleScript, schedule, rpmfragment, titleObject

Виды иконок: iconTitleFilm, iconTitle, iconFilm, iconFilms, iconFilmWav, iconFilmNoWav, iconFilmErr, iconRpmErr, iconRpmNorm, iconRpmGrab, iconRpmFuture, iconRpmBroken, iconRpmErrLock, iconRpmNormLock, iconRpmGrabLock, iconRpmFutureLock, iconRpmBrokenLock, iconScript, iconTitleScript, iconClock, iconTitleErr, iconTitleErrGreen, iconSound

Player.Time ? CurrentTime

Текущее время

Player.Block ? StartTime PlayedTime Duration Command

Информация о текущем блоке

StartTime - время старта блока

PlayedTime - длительность проигрывания блока

Duration - полная длительность блока

Command - строка команды старта блока, как в файле расписания

Например: "Player.Block 14:03:11:00 0:00:01.45 0:00:33.15 wait follow 0 Test block #1"

Если PlayedTime >= Duration, то проигрыш закончен

Player.BlockInfo Schedule BlockNumber ? StartTime PlayedTime Duration ChangeCount BlockId Line Length Command

Информация о блоке в расписании

StartTime - время старта блока

PlayedTime - длительность проигрывания блока
Duration - полная длительность блока
ChangeCount - счетчик изменений блока
BlockId - уникальный номер блока
Line - позиция блока в расписании
Length - количество команд в блоке
Command - строка команды старта блока, как в файле расписания

Player.Volume Node ? Value

Информация о громкости звуковой линии в децибелах
Например: "Player.Volume 1 -48"

Player.Mute Node ? 0/1

Информация о заглушении звуковой линии
Например: "Player.Mute 1 0"

Player.LineEnabled Node ? 0/1

Информация о разрешении входной линии
Например: "Player.LineEnabled 1 1"

Player.DefaultEnabled Node ? 0/1

Информация о разрешении кнопки заставки
Например: "Player.DefaultEnabled 1 1"

Player.Peak Node ? Value

Текущее пиковое значение звуковой линии в децибелах
Например: "Player.Peak 1 -13"

Player.AudioBound 0/1/2

Диапазон индикаторов звукового миксера -48/-72/-96 децибел
Например: "Player.AudioBound 3"

Player.ForeFade ? Duration

Длительность проявления/гашения логотипа/титров в миллисекундах
Например: "Player.ForeFade 500"

Player.BackFade ? Duration

Длительность перехода для команд фона в миллисекундах
Например: "Player.BackFade 500"

Player.Logotip ? 0/1

Информация о разрешении показа логотипа
Например: "Player.Logotip 1"

Player.Titling ? 0/1

Информация о разрешении показа титров
Например: "Player.Titling 1"

Player.Aux ? 0/1

Информация о включении микрофона
Например: "Player.Aux 1"

Player.Video ? StartTime PlayedTime Wait(0/1) Command

Текущая команда Video

StartTime - время старта команды

PlayedTime - длительность проигрывания команды

Wait(0/1) - должно ли расписание ждать окончания проигрыша

Command - строка команды, как в файле расписания

Например: "Player.Video 14:03:11:00 0:00:01.45 1 movie 0:00:02.00 [2.00]

D:\TEMP\Glass.avi"

Если PlayedTime >= Duration, то проигрыш закончен

Если индикатор пуст, строка команды отсутствует

Player.Sound ? StartTime PlayedTime Wait Command

Текущая команда Sound

Player.Title ? StartTime PlayedTime Wait Command

Текущая команда полноэкранных титров

Player.Pause ? StartTime PlayedTime Wait Command

Текущая команда индикатора Pause

**Player.TitleButton Number ? {ObjectName} On Run LoopCount RestTime Duration
TaskName**

Информация о титровой кнопке

Number - номер кнопки, 0 для логотипа

ObjectName - имя назначенного титровального объекта

On(0/1) - включена ли кнопка

Run(0/1) - проигрывается ли объект (необходимо On & Player.Titling)

LoopCount - количество повторов (-1 для зацикленных)

RestTime - сколько осталось проиграть

Duration - длительность задания

TaskName - имя задания

Например: "Player.TitleButton 1 {Строка1} 1 0 -1 0:01:30.62 0:02:00.00
D:/реклама/утренний блок.spt"

Player.TitleObject {ObjectName} ? On Run LoopCount RestTime Duration TaskName

Информация о титровальном объекте (Run = 0,1, 2 -- stopping)

Например: "Player.TitleObject {Строка1} 1 0 -1 0:01:30.62 0:02:00.00
D:/реклама/утренний блок.spt"

Player.TitleObjectList ? Count {ObjectName1} {ObjectName2} ...

Список титровальных объектов

Например: "Player.TitleObjectList 3 {Логотип} {Строка1} {Строка2}"

Shedule.GetNextErrorLine Shedule FromLine ? NextErrorLine

Позиция следующей ошибки в расписании, либо -1

Shedule.EditId Shedule ? ChangeCount

Счетчик изменений указанного расписания

Shedule.BlockPositions Shedule ? PositionsList

Позиции блоков в расписании, через пробел

Shedule.StatePositions Shedule ? StatePositionsList

Список строк, имеющих состояние - Position:State, через пробел

State = LOAD,READY,ERROR,INVAL,WARN,PLAY

Shedule.Pause ? 0/1

Остановлено ли расписание

Например: "Shedule.Pause 1"

Shedule.Length Shedule ? Lenght

Количество строк в расписании

Например: "Shedule.Length 0 257"

Shedule.EditPosition ? Shedule Line

Позиция редактирования

Например: "Shedule.EditPosition 0 12"

Shedule.ActiveShedule ? Shedule

Активное расписание 0/1

Например: "Shedule.ActiveShedule 1"

Shedule.RunPosition Shedule ? Line

Позиция исполнения в расписании

Например: "Shedule.RunPosition 1 12"

Shedule.InsertMode ? 0/1

Мода "Замена"/"Вставка"

Например: "Shedule.InsertMode 1"

Shedule.LockRun ? 0/1

Удержание строки исполнения в зоне видимости

Например: "Shedule.LockRun 1"

Shedule.Item Shedule Line ? Logo Title Command

Команда из расписания

Logo, Title - 0/1/2 задает соответствующие флаги 0-None/1-Off/2-On

Command - строка команды, как в файле расписания

Например: "Shedule.Item 0 5 0 0 movie 0:00:02.00 [2.00] D:\TEMP\Glass.avi"

Shedule.ItemEx Shedule Line ? State Date Time Logo Title Command

Команда из расписания с состоянием и временем старта

State -

None(0),Loading(1),GlueLoading(2),Ready(3),GlueReady(4),Error(5),Invalid(6),Sealed(7),GlueSealed(8),Play(9)

Date - 2008-07-21

Time - 08:00:00.99

Logo, Title - 0/1/2 задает соответствующие флаги 0-None/1-Off/2-On

Command - строка команды, как в файле расписания

Например: "Shedule.ItemEx 0 5 3 2008-07-21 08:00:00.99 0 0 movie 0:00:02.00 [2.00] D:\TEMP\Glass.avi"

Shedule.ItemXML Shedule Line ? Logo Title CommandXML

Команда из расписания в XML формате

Logo, Title - 0/1/2 задает соответствующие флаги 0-None/1-Off/2-On

CommandXML - строка команды в XML формате

Shedule.ItemXMLEx Shedule Line ? State Date Time Logo Title CommandXML

Команда из расписания в XML формате с состоянием и временем старта

State -

None(0),Loading(1),GlueLoading(2),Ready(3),GlueReady(4),Error(5),Invalid(6),Sealed(7),GlueSealed(8),Play(9)

Date - 2008-07-21

Time - 08:00:00.99

Logo, Title - 0/1/2 задает соответствующие флаги 0-None/1-Off/2-On

CommandXML - строка команды в XML формате

Команды, исполняемые программой OnAir2

OnAir2 исполняет все описанные выше команды, а также команды блочной вставки:

Shedule.ReadFromXml Shedule XmlCommands

Загрузить расписание из передаваемой строки

Shedule.InsertFromXml Shedule Line XmlCommands

Вставить фрагмент расписания из передаваемой строки

Для передачи этих команд используются сообщения с полем "Subject", содержащем строку "OnAir2.Mirror". Поле "Body" содержит только одну команду, символ ';' может свободно встречаться в строке команды.

Команды, исполняемые программой OnAir3

OnAir3 исполняет все описанные выше команды, а также следующие команды:

Shedule.AddItemXml Shedule Line Insert XmlCommand

Добавить в расписание команду.

Insert - 0/1 задает моду Замена/Вставка

XmlCommand - строка команды, как в файле расписания .airx
Например: "Shedule.AddItemXml 0 5 1 <movie file="D:\TEMP\studio.avi"
duration="0:00:02.44" crossfade="1.22" />

Shedule.SetItemColor Shedule Line Color

Задать цвет команды в расписании в формате #AARRGGBB(hex)
Например: "Shedule.SetItemColor 0 5 #ff00ff00"

Shedule.SetItemGpiWaitAllFinish Shedule Line 0/1

Задать флаг waitallfinish для команды gpawaitshout
Например: "Shedule.SetItemGpiWaitAllFinish 0 5 1"

Shedule.BreakPlayback

Прервать проигрывш видеофайла и вставить в расписание команду проигрыша оставшейся части

Player.SetAuxEx Aux 0/1

Включить/Выключить микрофон Aux
Например: "Player.SetAuxEx 5 1"

Player.TurnAuxEx Aux

Изменить состояние микрофона Aux

Player.SetTitleObjectTaskEx {ObjectName} "TaskTitle" TaskName

Загрузить задание в титровальный объект с указанием показываемого имени
Например: "Player.SetTitleObjectTask {Строка1} "Утренний блок"
D:/реклама/b0000-001.spt"

Для передачи этих команд используются сообщения с полем "Subject", содержащем строку "OnAir2.Mirror". Поле "Body" содержит только одну команду, символ ';' может свободно встречаться в строке команды.

Также OnAir3 исполняет дополнительную команду запроса информации

Player.AuxEx Aux ? 0/1

Информация о включении микрофона Aux
Например: "Player.AuxEx 1 1"