

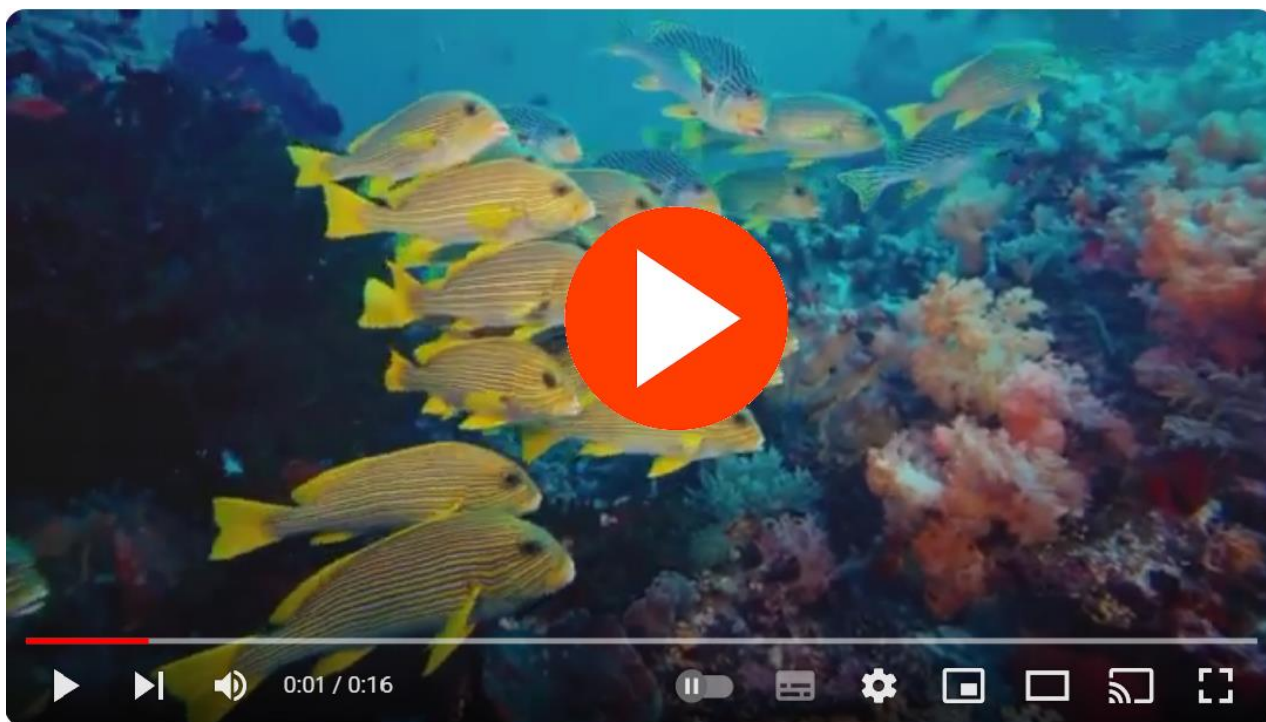
## TSF\_Transitions - показ переходов между видеороликами через файл с прозрачностью

- [Общая информация](#)
- [Алгоритм работы скрипта](#)
- [Файл-перебивка](#)
- [Элементы титровального объекта TSF\\_Transitions](#)
- [Свойства титровального объекта TSF\\_Transitions](#)
- [Комментарии в расписании](#)
- [Свойство "Метка перехода" в Slni-файле](#)
- [Заполнение свойства "Метка перехода" в Slni-файлах перебивок](#)
- [Настройка титровального проекта](#)
- [Составление расписания](#)
- [Порядок действий](#)
- [Дополнительная информация](#)
- [Пример TSF\\_Transitions](#)

### Общая информация

Титровальный объект со скриптом (скрипт) TSF\_Transitions предназначен для показа переходов между видеороликами в расписании вещания через файл с прозрачностью (перебивку), перекрывающий окончание текущего и начало следующего ролика.

Скрипт входит в бесплатную библиотеку TSF.



Нажмите, чтобы посмотреть видео

Файл-перебивка показывается через титровальный элемент "АнимЛого", время показа перехода определяется длительностью самого файла.

**Важно! Непрозрачная часть перебивки не вставляется между видеофайлами.**

В расписании вещания могут одновременно могут использоваться разные файлы-перебивки.

**Важно! Сам скрипт не формирует эффекты перехода в реальном времени ("на лету"). Для показа перехода скрипт использует заранее подготовленные файлы-перебивки.**

Может быть запущено несколько экземпляров скрипта, каждый со своими настройками.

Скачать последнюю версию инсталлятора скриптов можно по [ссылке](#).

**Внимание! Если после установки скрипта TSF\_Transitions не окажется, то обратитесь, пожалуйста, в [отдел](#) техподдержки.**

Дополнительную информацию о скриптах можно найти в соответствующем [разделе](#).

### **Алгоритм работы скрипта**

- Перед началом воспроизведения очередного видеофайла скрипт получает о нём информацию: строку комментария , путь к файлу, длительность, метки Mark In / Mark Out, ...
- В строке комментария скрипт ищет специальные символы (заданы в свойстве скрипта "Метка комментариев"), которые "разрешают" работу скрипта.
- Если спецсимволы в начале строки комментария найдены, то скрипт определяет какой именно файл-перебивку нужно использовать для показа перехода.
- В папке с файлом-перебивкой скрипт ищет файл SLIni с таким же названием.
- Если он существует, то скрипт ищет в файле SLIni поле с названием, указанным в свойстве скрипта "Ключ в SLIni" (Custom.TLabel).
- На основе значения свойства "Метка перехода" (название свойства в файле SLIni - соответствует записи Custom.TLabel ) скрипт вычисляет время запуска файла-перебивки.
- В расчётное время скрипт запускает воспроизведение файл-перебивки.

### **Файл-перебивка**

Файл-перебивка через титры накладывается поверх двух видеофайлов, идущих друг другом.

В качестве перебивки могут использоваться файлы в форматах , поддерживающих прозрачность (альфа-канал). Например, AVI (FRWT), MOV, FLV.

Длительность перехода определяется длительностью файла-перебивки.

**Важно! Размер кадра в файле-перебивке должен совпадать с размером кадра в титровальном проекте (свойство "ТВ-стандарт" в настройках проекта).**



Файл-перебивка условно состоит из трёх частей:

- Полупрозрачная в начале перебивки (1)
- Непрозрачная в середине перебивки (2)
- Полупрозрачная в конце перебивки (3)

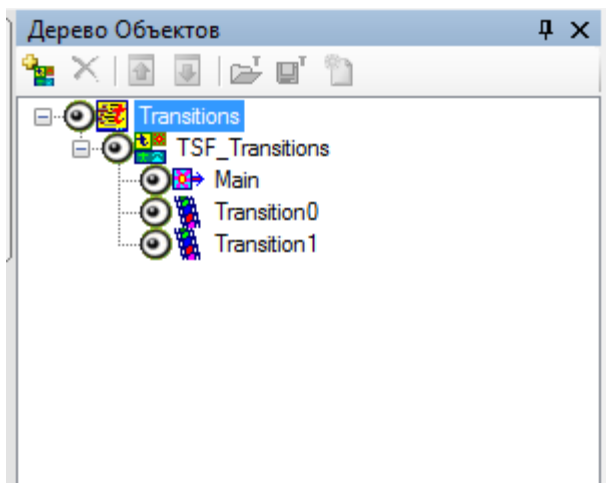
**Важно! Непрозрачная часть перебивки не вставляется между видеофайлами.**

Нет технических ограничений на длительность файла-перебивки. Опыт пользователей говорит, что не стоит делать длительность более 2-3 секунд.

Длительность каждой из частей может не совпадать с длительностью любой другой. В файле-перебивке могут отсутствовать любые из частей.

**Важно! Все файлы-перебивки должны находиться на диске в одной папке (задаётся в свойстве скрипта "Переходы").**

### Элементы титровального объекта TSF\_Transitions



**Main** (тип "Подпись") - служебный, в настройке не нуждается

**Transition0/Transition1** (тип "АнимЛого") - для показа файла-перебивки, должен быть полноэкранным.

**Важно! Размеры и расположение на экране нужно изменять в элементе Transition0. Для элемента Transition1 они применяются автоматически.**

## Свойства титровального объекта TSF\_Transitions

▲ Скрипт	
Имя Задания	
Разрешить скрипты	Да
▲ Параметры скрипта	
Метка комментариев	#tr
Переход по умолчанию	
Переходы	
Ключ в Slni	Custom.TLabel
▲ Скрипт инфо	
Имя скрипта	TSF_Transitions
Версия	6.0.1.0

**Имя задания** - файл-задание в скрипте не используется.

**Метка комментариев** - набор символов, с которых всегда должен начинаться комментарий в расписании программы OnAir3, если для файла нужно показывать переход (по умолчанию #tr).

**Переход по умолчанию** - название файл-перебивки по умолчанию (может быть без расширения). Если в комментарии есть метка для скрипта, но не указан файл с переходом, то используется файл-перебивка по умолчанию. Располагается в директории, заданной в свойстве скрипта "Переходы".

**Переходы** - путь к директории с файлами-перебивками и Slni-файлами с метками перехода.

**Важно! Скрипт будет использовать для показа переходов файлы-перебивки только из этой папки.**

**Ключ в Slni** - название свойства в Slni-файле для параметра "Метка перехода" (по умолчанию Custom.TLabel).

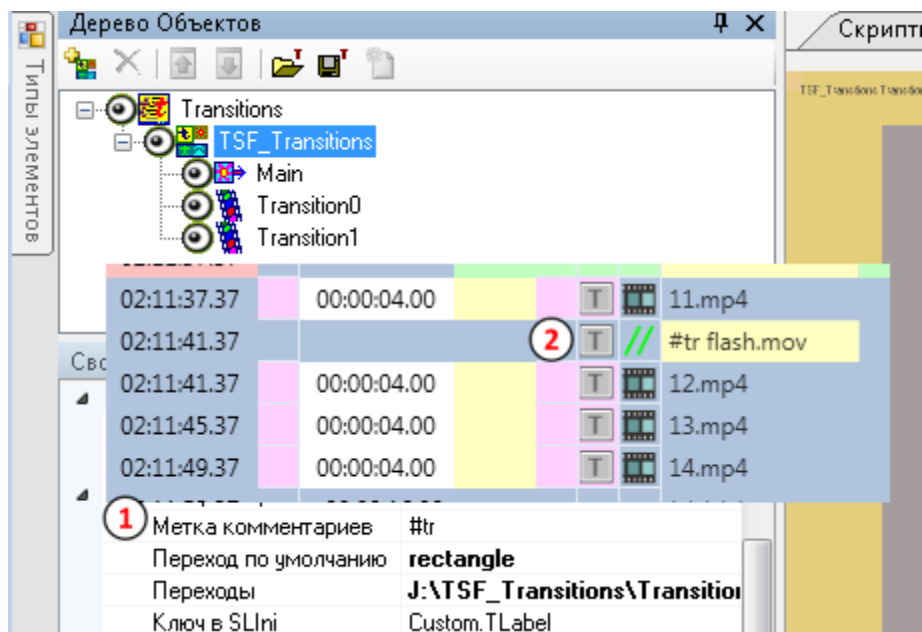
## Комментарии в расписании

Сост.	Старт	Длина	Имя	X+
	02:11:37.37		*****	
READY	02:11:37.37	00:00:04.00	11.mp4	
	02:11:41.37		// #tr flash.mov	2
	02:11:41.37	00:00:04.00	12.mp4	1
	02:11:45.37	00:00:04.00	13.mp4	
	02:11:49.37	00:00:04.00	14.mp4	

Для двух, идущих друг за другом видеофайлов (1), перед первым в расписании должен быть специальный комментарий (2), если нужно показывать перебивку.

Формат строки комментария:

метка\_комментариев [название\_видеофайла\_с\_перебивкой]



Метка комментариев задаётся в одноимённом свойстве скрипта (1). По умолчанию #tr.

Если метка комментариев в расписании есть (2), то скрипт определяет нужный файл-перебивку из директории, указанной в свойстве скрипта "Переходы", и в расчётное время начинает его воспроизведение.

**Важно! Если метки комментариев нет или она не удовлетворяет определённым правилам, то перебивка не показывается.**

Возможные варианты использования метки комментариев приведены ниже.

Сост.	Старт	Длина	Имя	X+
	02:45:23.81		*****	
	02:45:23.81		#tr	1
READY	02:45:23.81	00:00:04.00	11.mp4	
	02:45:27.81		#tr flash	2
	02:45:27.81	00:00:04.00	12.mp4	
	02:45:31.81		#tr flash.mov	3
	02:45:31.81	00:00:04.00	13.mp4	
	02:45:35.81	00:00:04.00	14.mp4	

#### 1. #tr

Метка комментариев есть. Название файла-перебивки отсутствует. Используется файл по умолчанию (свойство скрипта "Переход по умолчанию"). Сам файл-перебивка выбирается в директории, заданной в свойстве скрипта "Переходы"

#### 2. #tr flash

Метка комментариев есть. Название файла-перебивки есть, но не содержит его расширения. Выбирается первый файл с таким названием в директории, заданной в свойстве скрипта "Переходы".

### 3. #tr flash.mov

Метка комментариев есть. Название файла-перебивки с расширением. Файл выбирается в директории, заданной в свойстве скрипта "Переходы".

#### Свойство "Метка перехода" в SLIni-файле

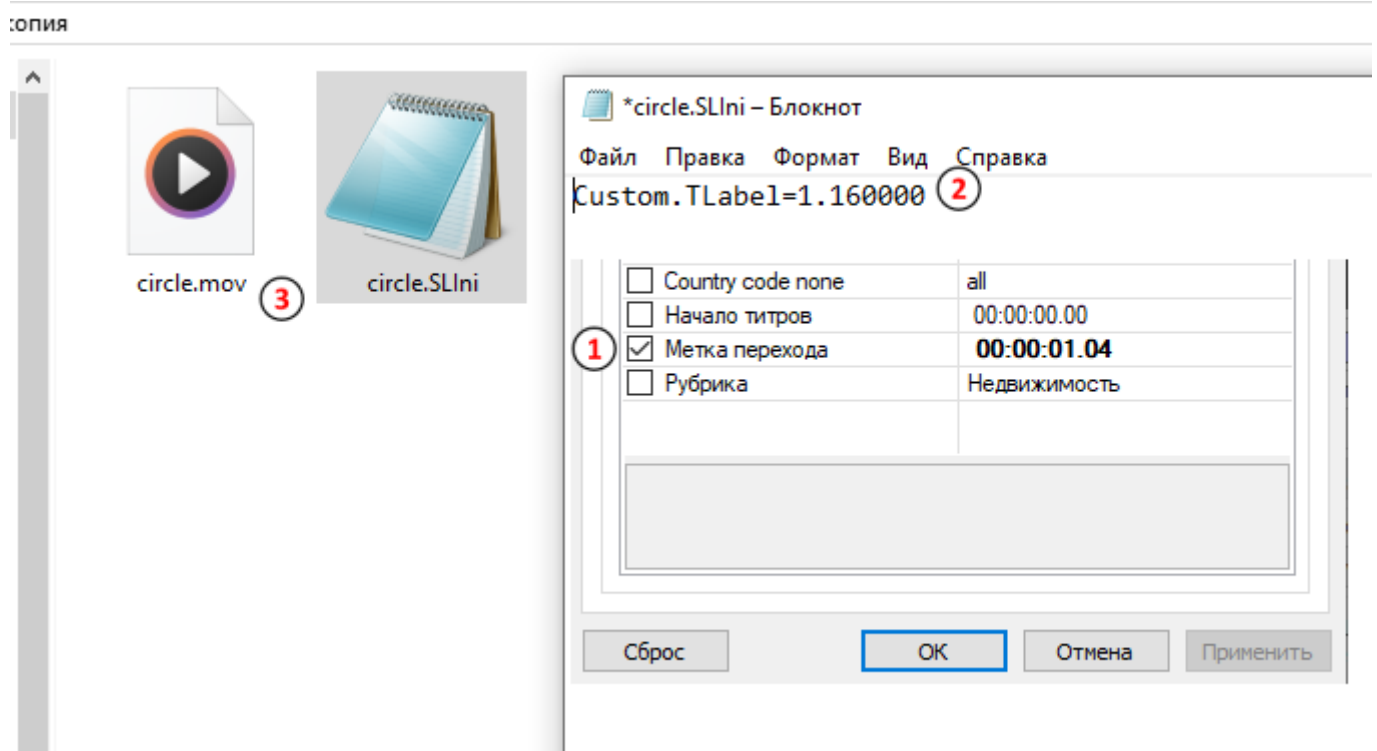


1. Полупрозрачная часть в начале перебивки, 2. Непрозрачная часть перебивки, 3. Полупрозрачная часть в конце перебивки, 4. Видеофайл, 5. Видеофайл, 6. "Метка перехода" (значение содержится в SLIni-файле перебивки). 7. Начало показа перебивки (рассчитывается скриптом).

Свойство "Метка перехода" определяет тот кадр (его таймкод) в перебивке, который при воспроизведении будет приходиться на стык между двумя видеофайлами, для которых показывается переход.

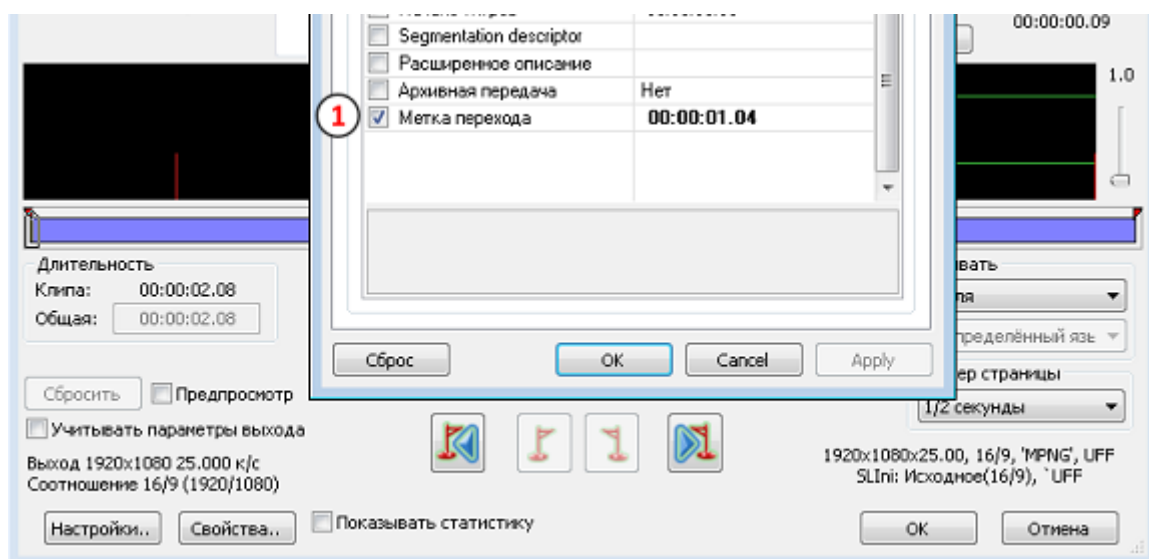
Значение свойства "Метка перехода" используется для вычисления начала показа перебивки. Расчёт времени старта выполняет сам скрипт.

Как правило, в качестве метки перехода выбирается середина непрозрачной части файла-перебивки.



Значение свойства "Метка перехода" (1) для файла-перебивки содержится в SLIni-файле (2). По умолчанию свойство называется Custom.TLabel (тип Timecode). Название SLIni-файла должно совпадать с названием файла-перебивки (3).

Подробнее про работу с SLIni-файлами можно посмотреть в [документе](#).

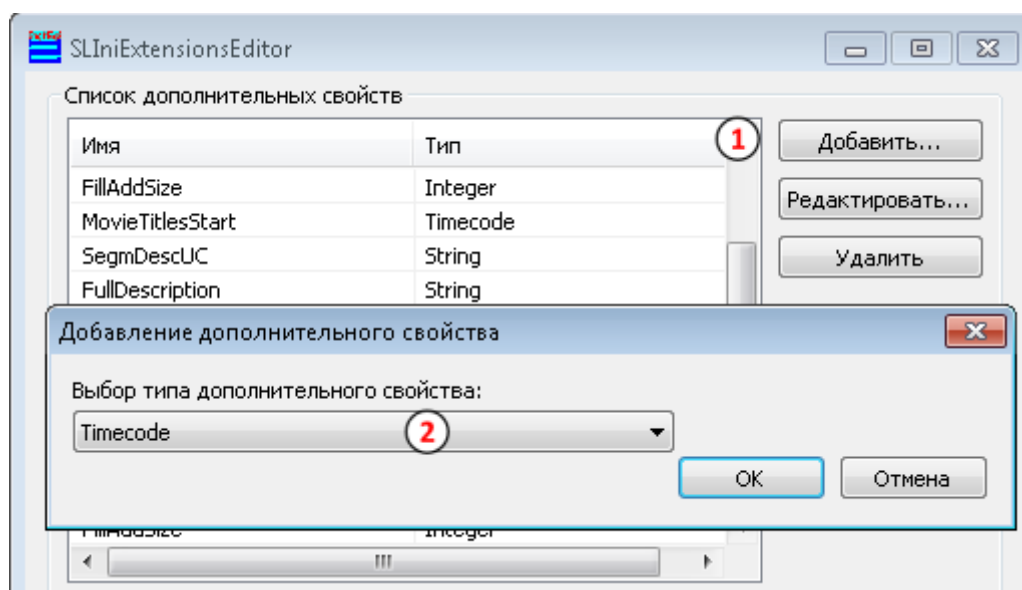


**Важно! Свойство "Метка перехода" для SLIni-файлов нужно создать самостоятельно, если его нет в в списке (1) дополнительных свойств в редакторе TrimEditor ("Свойства" >> "Дополнительно").**

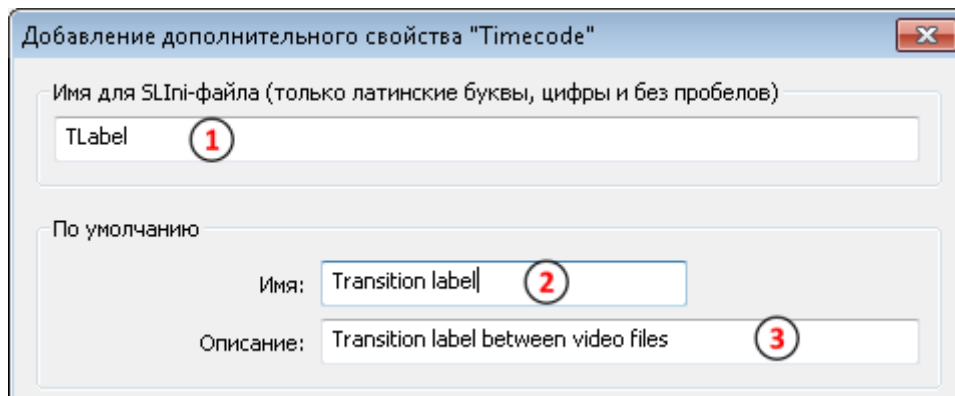
**Важно! Свойство "Метка перехода" для SLIni-файлов должно быть создано на всех машинах, на которых будет использоваться скрипт TSF\_Transitions.**

Для создания свойства "Метка перехода" необходимо:

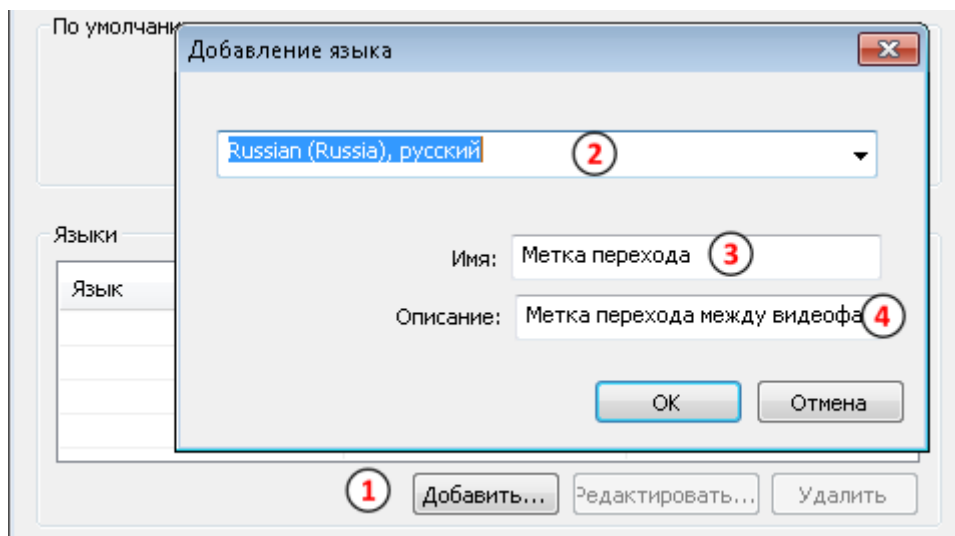
1. Запустить программу SLIniExtensionsEditor (обычное месторасположение: C:\Program Files\ForwardT Software\Tools\SLIniExtensionsEditor)



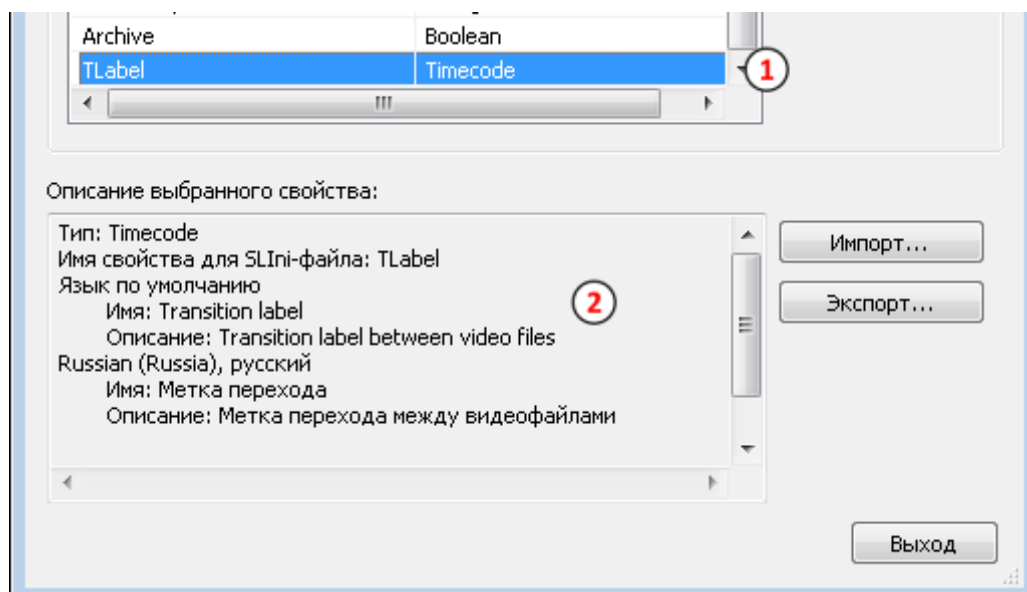
2. Нажать кнопку "Добавить..." (1), выбрать из списка тип "Timecode" (2). Закрыть диалог выбора типа нового свойства - нажать "OK".



3. В качестве названия для нового свойства в файле SLIni указать TLabel (1). Заполнить поля с значениями по умолчанию - "Имя" (Transition label) (2) и "Описание" (Transition label between video files) (3).



4. В группе "Языки" нажать кнопку "Добавить..." (1). В списке выбрать русский язык (2). Заполнить поля "Имя" (Метка перехода) (3) и "Описание" (Метка перехода между видеофайлами) (4). Закрыть диалог "Добавление языка" - нажать "ОК". Закрыть диалог добавления нового свойства - нажать "ОК".





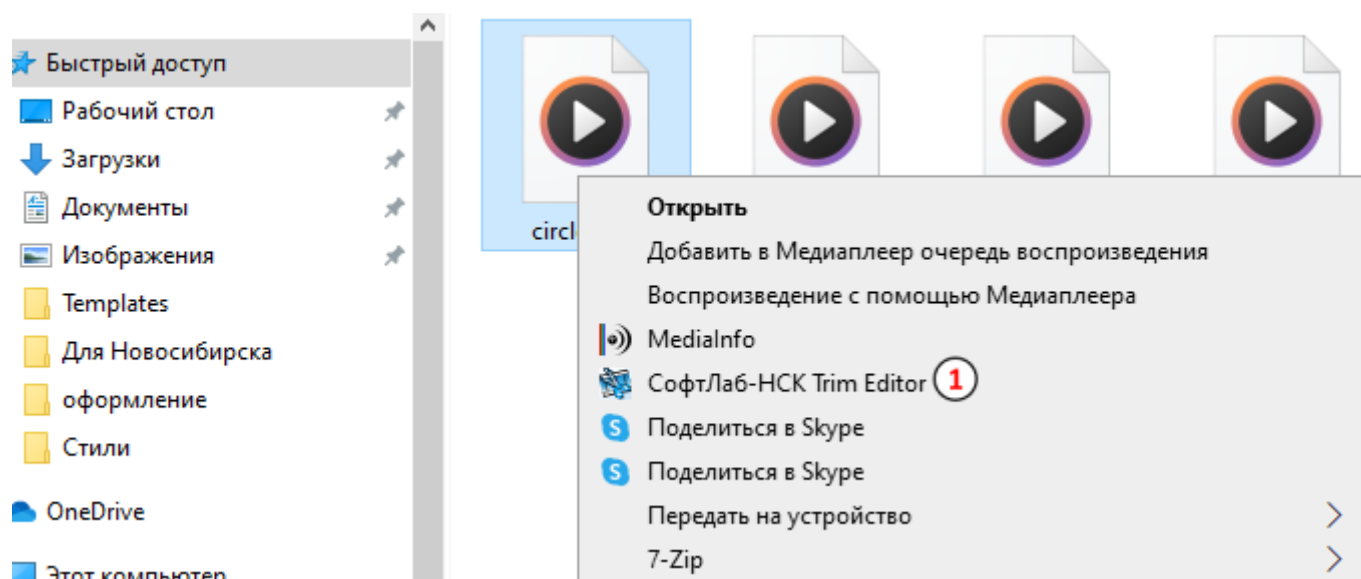
5. Новое свойство "Метка перехода" (1) для SLIni-файлов добавлено, здесь же можно увидеть описание (2). Закрывать программу SLIniExtensionsEditor - нажать кнопку "Выход".

**Важно! Свойство "Метка перехода" для SLIni-файлов должно быть создано на всех машинах, на которых будет использоваться скрипт TSF\_Transitions.**

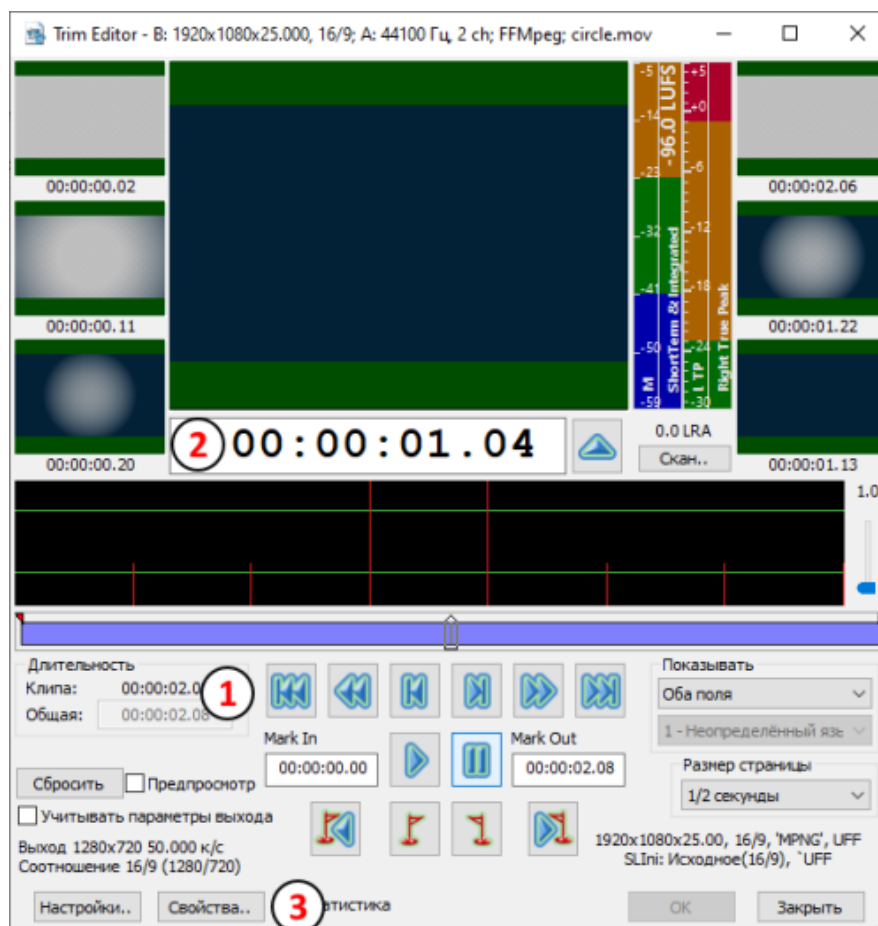
### **Заполнение свойства "Метка перехода" в SLIni-файлах перебивок**

Для каждого файла-перебивки нужно создать свой SLIni-файл и в нём задать значение для свойства "Метка перехода". Делается это с помощью редактора TrimEditor.

Подробнее про работу с TrimEditor и файлами SLIni можно посмотреть в [документе](#).



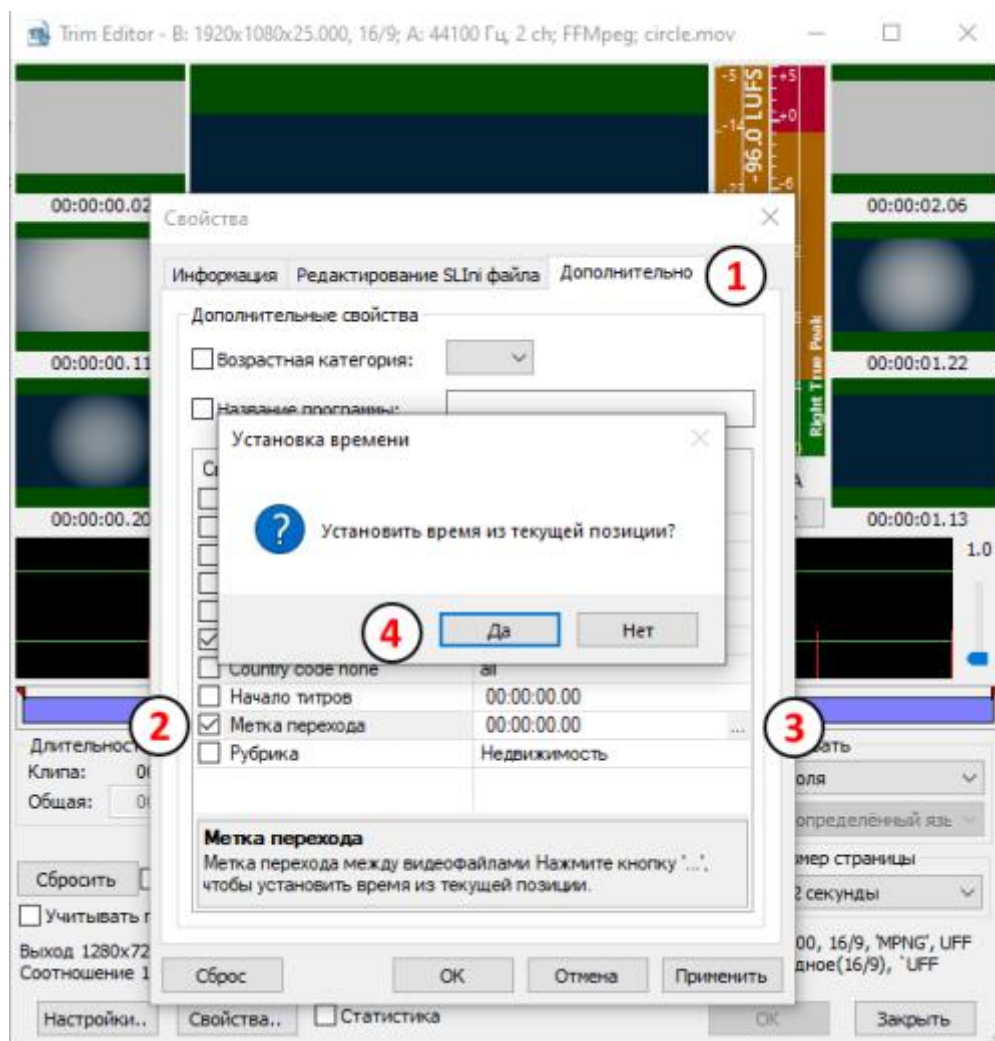
1. В папке с перебивками выбрать файл, щёлкнуть по нему ПКМ, в меню выбрать пункт "СофтЛаб-НСК Trim Editor" (1).



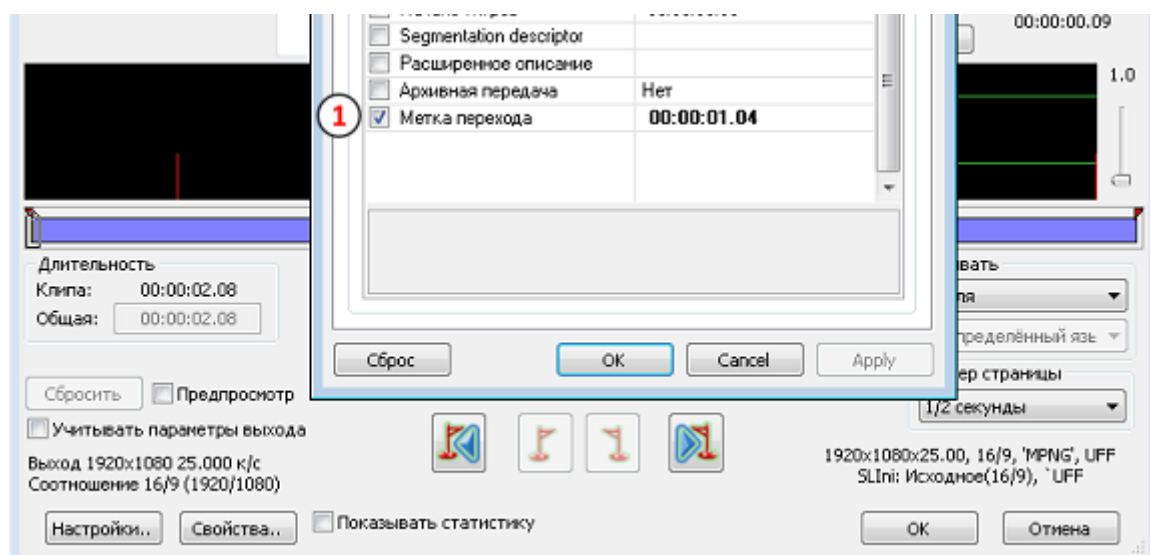
2. Установить позицию в файле на том кадре, который визуально подходит для "Метки перехода" (он будет приходиться на стык между видеофайлами, для которых показывается переход).

Это можно сделать с помощью кнопок перемещения в TrimEditor (1), непосредственно в поле с текущей позицией (2) или кнопками ">" и "<" на клавиатуре.

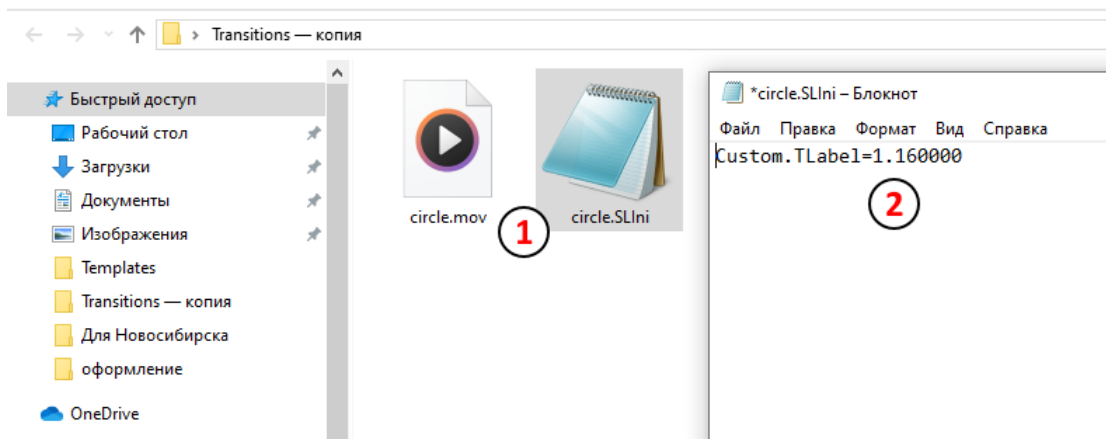
Не меняя позиции в файле нажать кнопку "Свойства..." (3).



3. На закладке "Дополнительно" (1) включить использование свойства "Метка перехода" (2), нажать кнопку "..." (3). Согласиться с установкой времени из текущей позиции (4).



4. Значение свойства "Метка перехода" установлено (1). Нажать "OK" для выхода из редактора свойств.

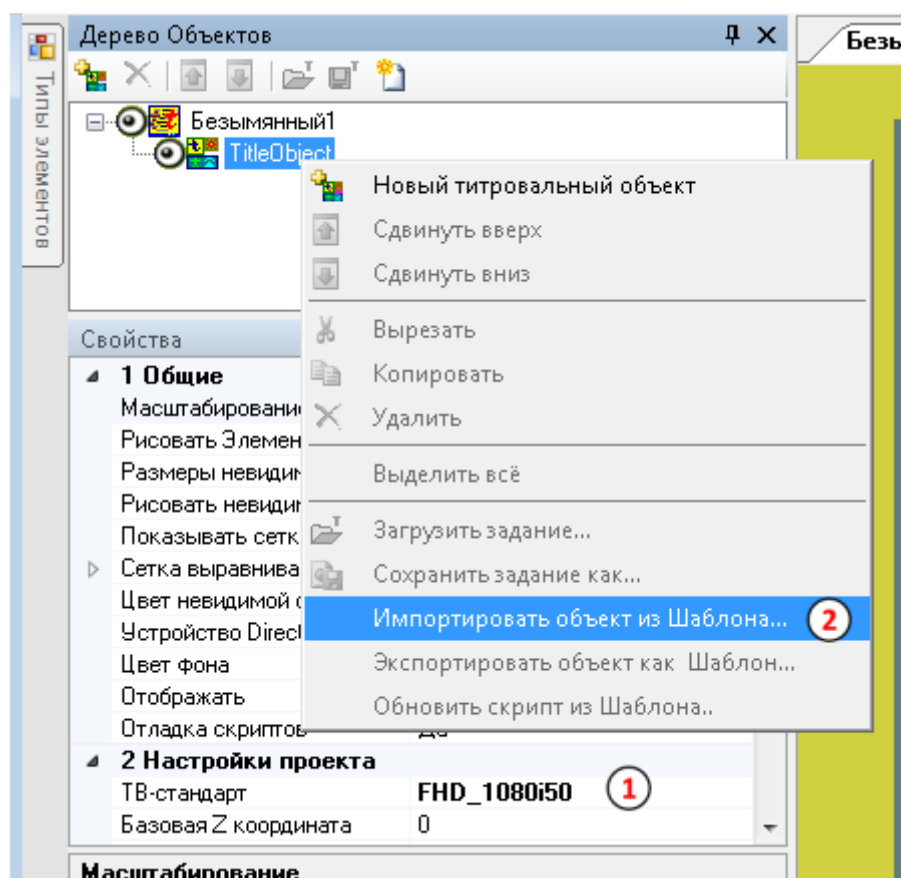


5. Закрывать TrimEditor (нажать "OK"). Рядом с файлом-перебивкой образуется файл SLini (1) с таким же именем. Поле Custom.TLabel (2) соответствует свойству "Метка перехода". Значение записывается в виде секунд с дробной частью.
6. Повторить п.п. 1 - 4 для всех файлов-перебивок, которые планируется использовать.

### Настройка титровального проекта

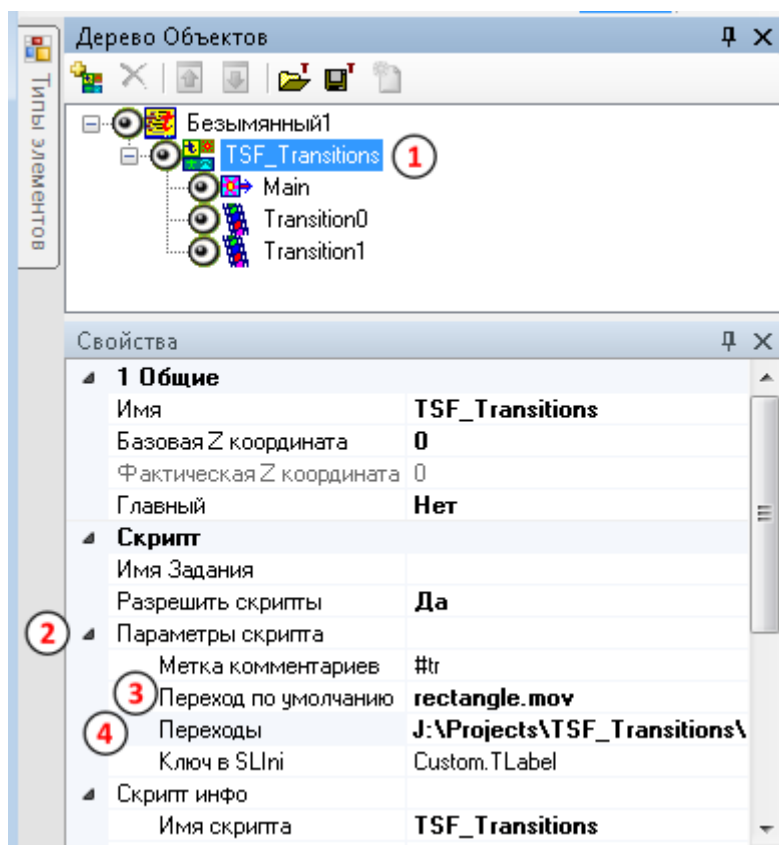
1. Скачать, разархивировать и запустить инсталлятор SLTitleScripts\_Setup\_X\_Y\_Z. Далее следовать его указаниям.

Последняя версия инсталлятора скриптов доступна по [ссылке](#).



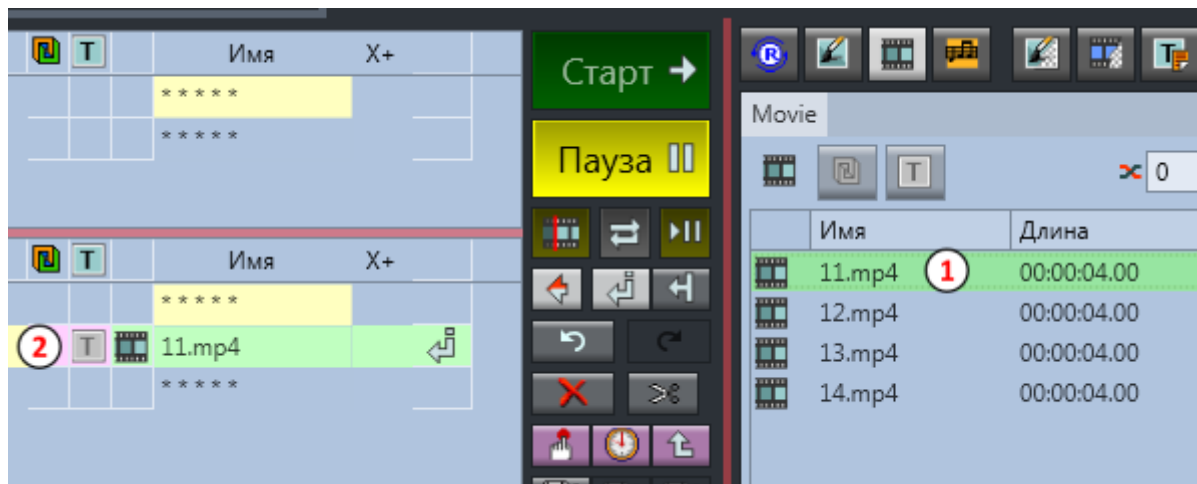
2. С ярлыка на рабочем столе открыть программу FDTitleDesigner (обычное месторасположение: C:\Program Files\FowardT Software\FDTitle). Установить ТВ-стандарт (FHD\_1080i50) в настройках проекта (1). Кликнуть ПКМ в свободную

область в окне "Дерево объектов". В меню выбрать пункт "Импортировать объект из Шаблона..." (2). В диалог открытия файлов выбрать шаблон для титровального объекта TSF\_Transitions.SLTitleTpl.

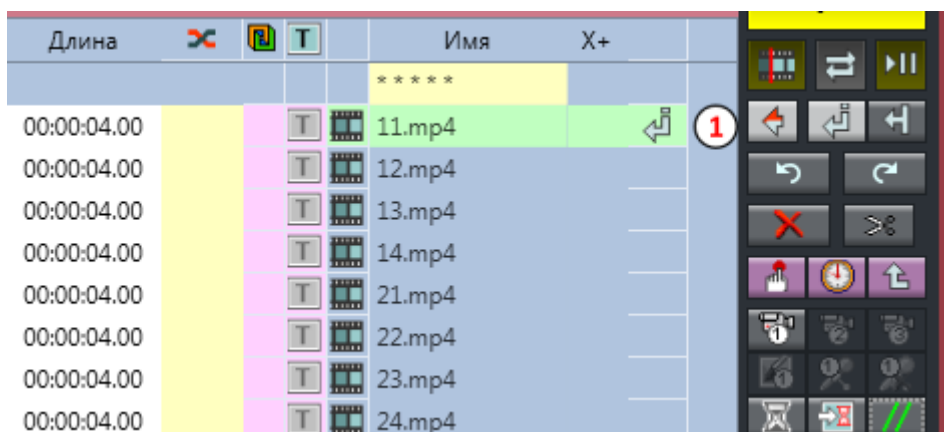


1. Выделить титровальный объект TSF\_Transitions в дереве объектов (1). Развернуть раздел "Параметры скрипта" (2). Указать название файла по умолчанию - будет использоваться, если в комментарии не будет указан файл-перебивка (3). Выбрать папку с файлами-перебивками (4).
2. Установить размеры и расположение титровального элемента Transition0 (он должен быть полноэкранным). Размер и расположение элемента Transition1 будут установлены автоматически после перехода в режим предпросмотра.
3. Сохранить титровальный проект.

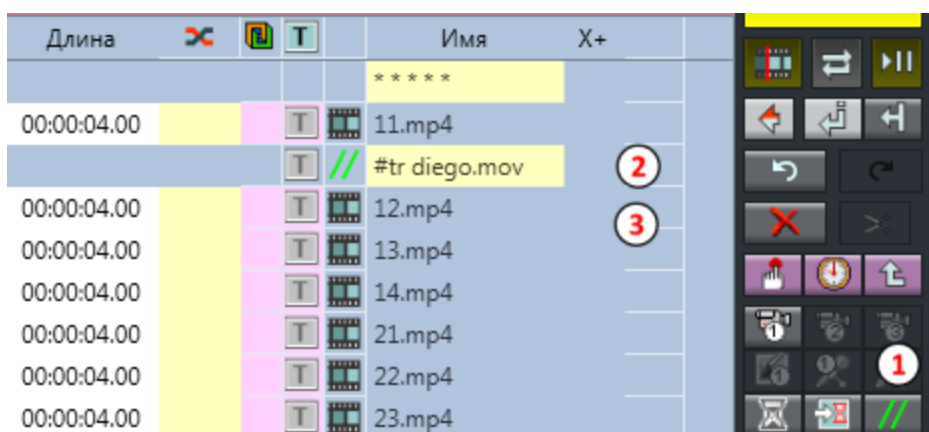
### Составление расписания



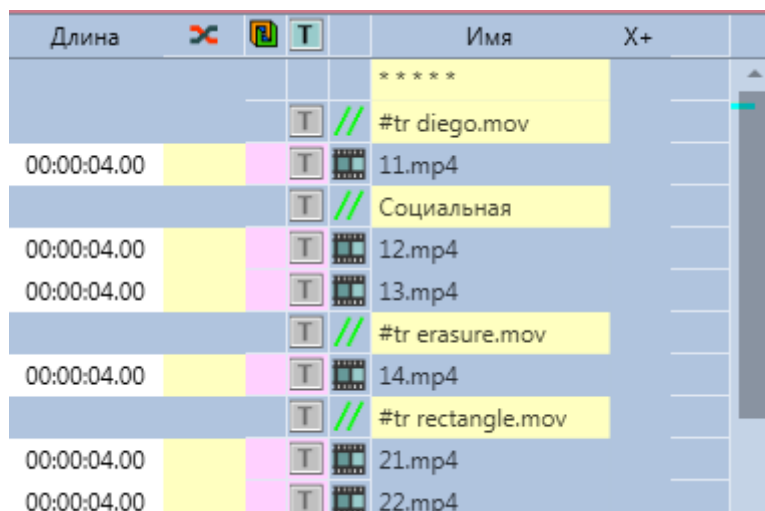
1. На страничке видеофайлов, для которых могут показываться переходы, выбрать нужный в списке (1) и двойным кликом ЛКМ добавить его в расписание (2). Повторить эти действия для нужного числа файлов.



2. Установить позицию редактирования для вставки комментария (1) - новая команда будет добавлена на одну строку ниже её.



3. Нажать кнопку "Комментарий" (1) . Ввести текст комментария - для скрипта TSF\_Transitions он должен начинаться со служебных символов, указанных в свойстве скрипта "Метка комментариев" (по умолчанию #tr) (2). На рисунке файл-перебивка будет показан на стыке между видеофайлами 12.mp4 и 13.mp4 (3).

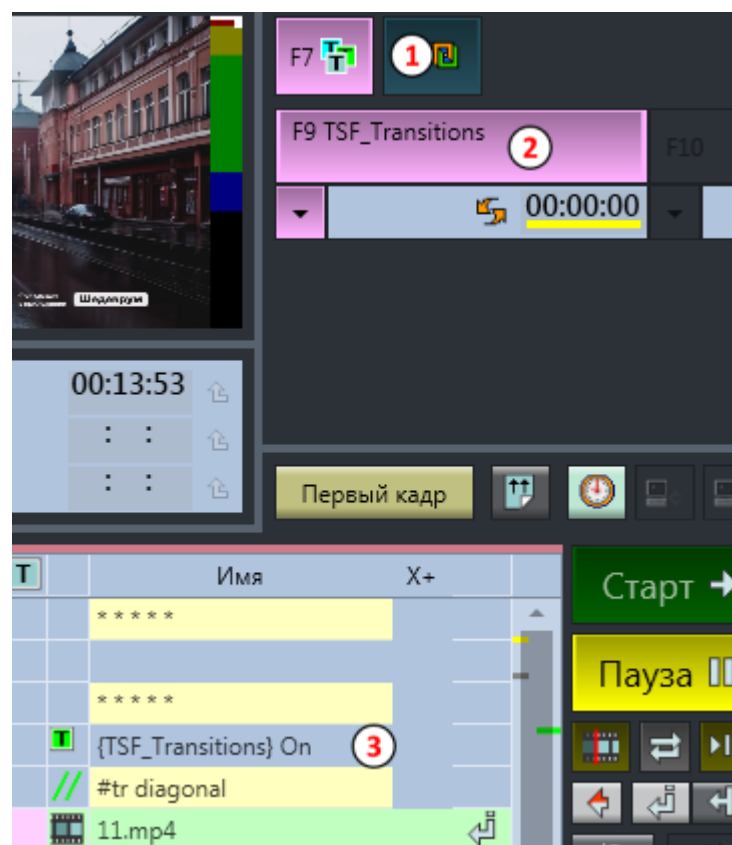


4. На рисунке:

- для роликов 11.mp4 и 12.mp4 будет показан файл-перебивка diego.mov
- на стыке между роликами 12.mp4 и 13.mp4 переход не будет показан, т.к. комментарий не соответствует настройкам скрипта TSF\_Transitions
- для роликов 13.mp4 и 14.mp4 переход показан не будет, т.к. перед первым нет комментария, соответствующего настройкам скрипта TSF\_Transitions
- на стыке между роликами 14.mp4 и 21.mp4 будет показан файл-перебивка erasure.mov
- на стыке между роликами 21.mp4 и 22. mp4 будет показан файл-перебивка rectangle.mov

Длина	Имя	X+
	*****	
	#tr 1	
00:00:04.00	11.mp4	
	#tr 2	
00:00:04.00	12.mp4	
	#tr 3	
00:00:04.00	13.mp4	
	#tr 4	
00:00:04.00	14.mp4	
	#tr 5	
00:00:04.00	21.mp4	

5. Если в расписании используется только один файл-перебивка, то его название в комментарии можно не указывать (1, 2, 3, 4, 5). Название файла будет взято свойства скрипта "Переход по умолчанию".



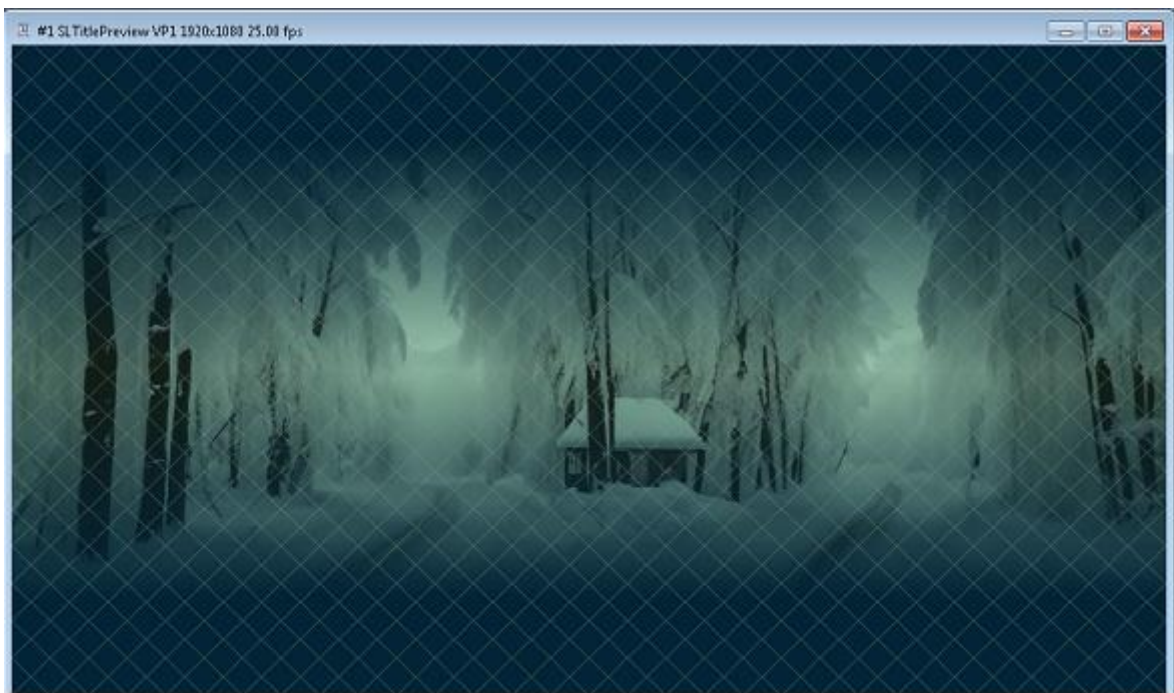
6. Для работы скрипта нужно, чтобы был включён титровальный объект TSF\_Transitions при общем разрешении показа титров (1). Можно вручную нажать кнопку, на которую он назначен (2). Или вставить в начале расписания команду его включения (3).

## Порядок действий

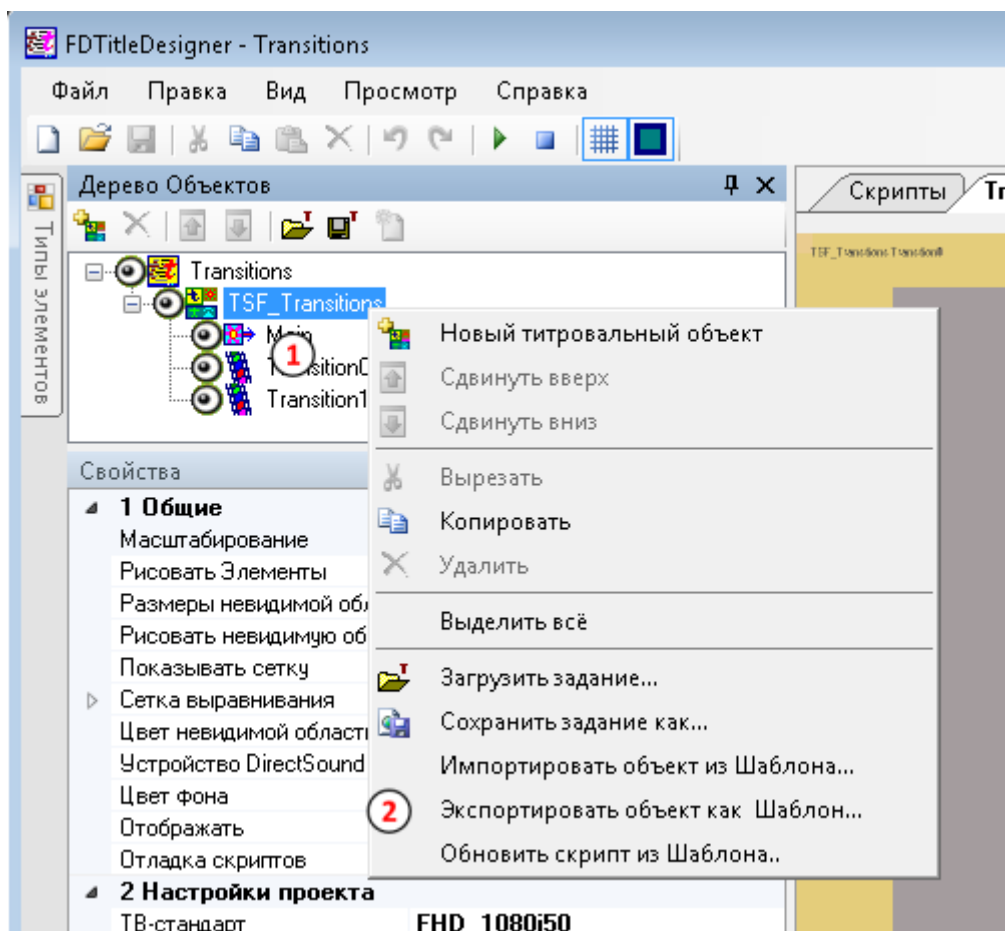
Организовать тестирование работы скрипта можно на отдельном рабочем месте с использованием специальной бесплатной версии ПО Форвард Лайт в режиме "без плат и лицензий". Для тестирования необходимо использовать программу OnAir3.

1. Установить последнюю версию ПО Форвард Лайт. Ссылка на инсталлятор и инструкцию по установке [здесь](#).
2. Запустить и настроить программу SLTitlePreview - используется для просмотра данных с выхода OnAir3 при работе в режиме "без плат и лицензий". Обычное месторасположение программы: C:\Program Files\ForwardT Software\SLTitlePreview. Инструкция по работе с программой [здесь](#) (раздел называется "Просмотр данных на ...").
3. Запустить программу OnAir3 (обычное месторасположение здесь: C:\Program Files\ForwardT Software\OnAir3), настроить на работу в режиме "без плат и лицензий" - описание в [документации](#) (раздел называется "Просмотр данных на ...").
4. В монтажной программе создать файлы-перебивки (см. соответствующий [раздел](#)). Скопировать их в папку для скрипта TSF\_Transitions .
5. Добавить новое свойство "Метка перехода" для SLIni-файлов (см. соответствующий [раздел](#)).
6. Для каждой перебивки создать свой SLIni-файл и заполнить значение для свойства "Метка перехода" (см. соответствующий [раздел](#)).
7. Скачать, разархивировать и запустить инсталлятор SLTitleScripts\_Setup\_X\_Y\_Z. Далее следовать его указаниям. Последняя версия инсталлятора скриптов доступна по [ссылке](#).
8. Создать титровальный проект, добавить в него титровальный объект TSF\_Transitions из шаблона. Настроить титровальный объект (см. соответствующий [раздел](#)).
9. В программе OnAir3 загрузить титровальный проект.
10. Составить расписание (см. соответствующий [раздел](#)).

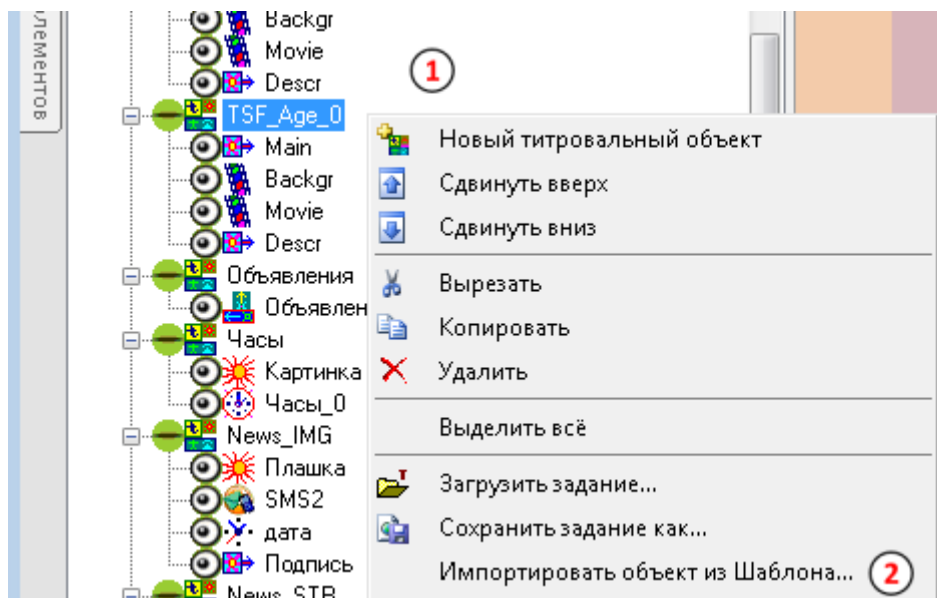




11. Запустить исполнение расписания. Проверить работу титровального объекта и расписания в программе SLTitlePreview.



12. Сохранить настроенный титровальный объект TSF\_Transitions в шаблон (щёлкнуть ПКМ по титровальному объекту в дереве объектов (1), в меню выбрать "Экспортировать объект как Шаблон..." (2) ).



13. Импортировать титровальный объект TSF\_Transitions из шаблона в свой рабочий проект (щёлкнуть ПКМ в дереве объектов (1), в меню выбрать "Импортировать объект из Шаблона..." (2) ).

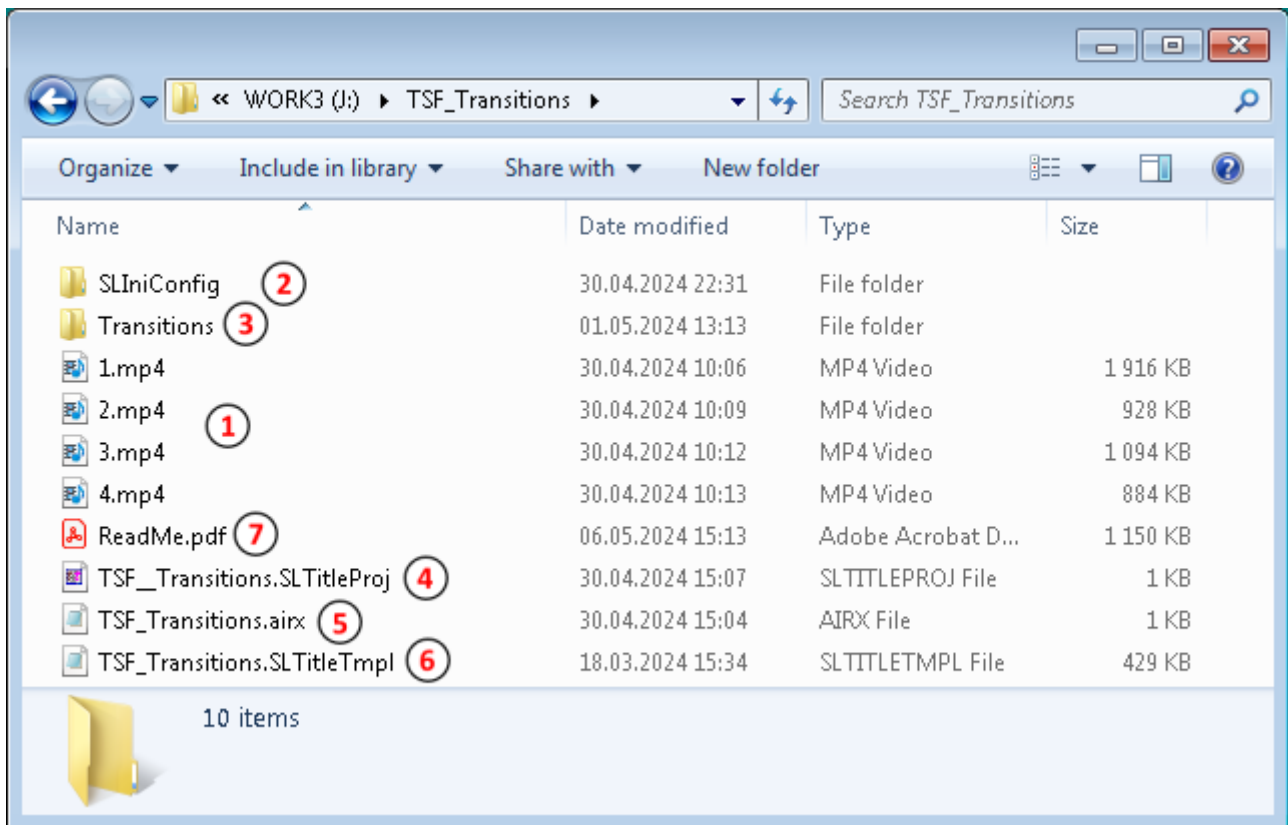
### Дополнительная информация

- Организовать тестирование работы скрипта можно на отдельном рабочем месте с использованием специальной бесплатной версии ПО Форвард Лайт в режиме "без плат и лицензий". Настройка описана в [документации](#) (раздел называется "Просмотр данных на мониторе компьютера без платы. Программа SLTitlePreview"). Для тестирования необходимо использовать программу OnAir3.
- Общая информация по использованию скриптов [здесь](#).
- Про работу с TrimEditor и файлами SLInI в [здесь](#).

### Пример TSF\_Transitions

Организовать тестирование работы скрипта можно на отдельном рабочем месте с использованием специальной бесплатной версии ПО Форвард Лайт в режиме "без плат и лицензий". Для тестирования необходимо использовать программу OnAir3.

1. Установить последнюю версию ПО Форвард Лайт. Ссылка на инсталлятор и инструкцию по установке [здесь](#).
2. Скачать [пример](#), разархивировать, скопировать на жёсткий диск компьютера.



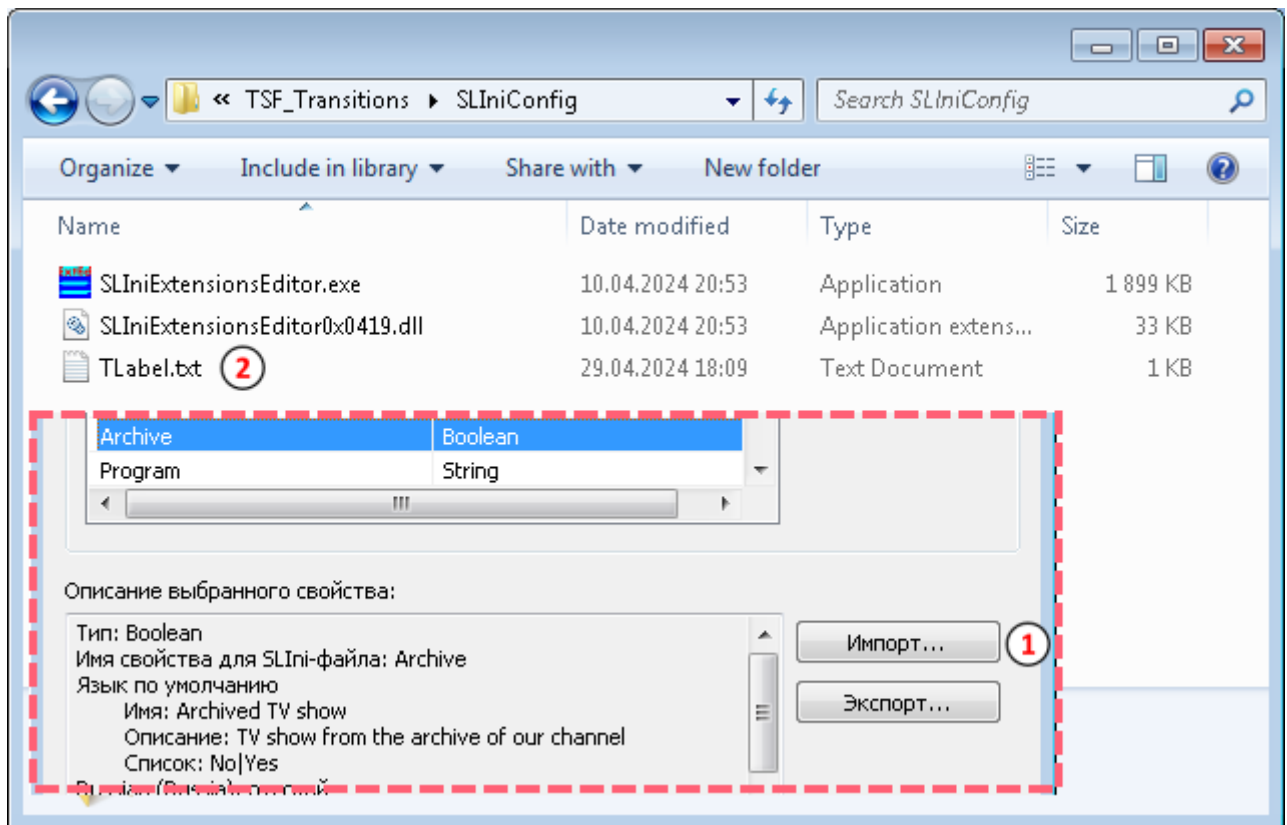
3. В каталоге ~\TSF\_Transitions находятся следующие файлы и папки:

- видеофайлы для составления расписания (1)
- папка с файлами для импорта нового свойства "Метка перехода" для SLIni (2)
- папка с файлами-перебивками (3)
- титровальный проект (4)
- расписание для программы OnAir3 (5)
- шаблон титровального объекта со скриптом TSF\_Transitions (6)
- Инструкция по использованию примера (7)

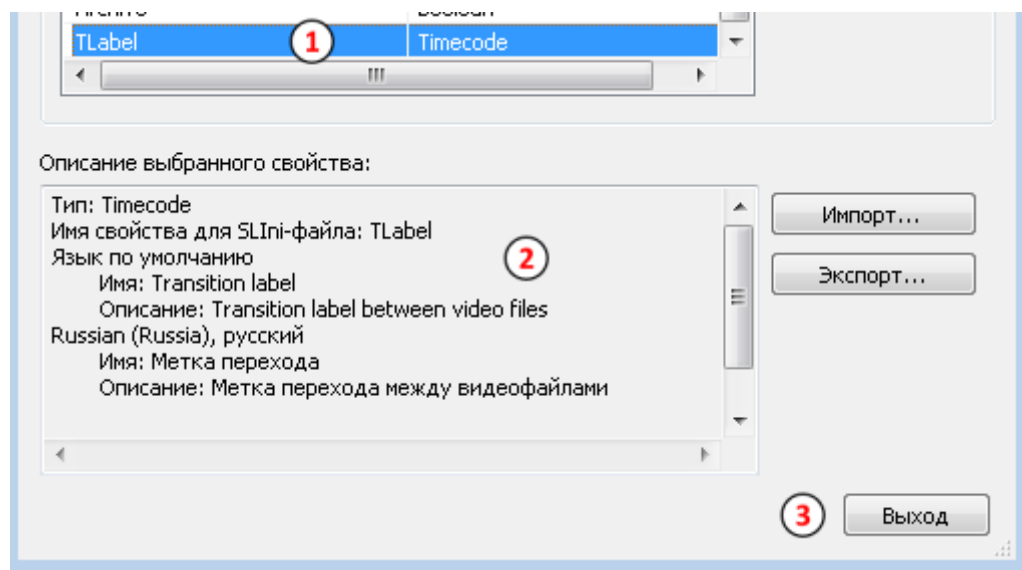
**Важно! В папке ~\TSF\_Transitions\Transitions содержатся заранее подготовленные SLIni-файлы для перебивок. Если планируется использовать свои собственные перебивки, то для каждой из них необходимо создать свой SLIni-файл и заполнить значение для свойства "Метка перехода" (см. соответствующий [раздел](#)).**

4. Добавить новое свойство "Метка перехода" для SLIni-файлов перебивок.

4.1. Запустить программу SLIniExtensionsEditor из папки ~\TSF\_Transitions\SLIniConfig



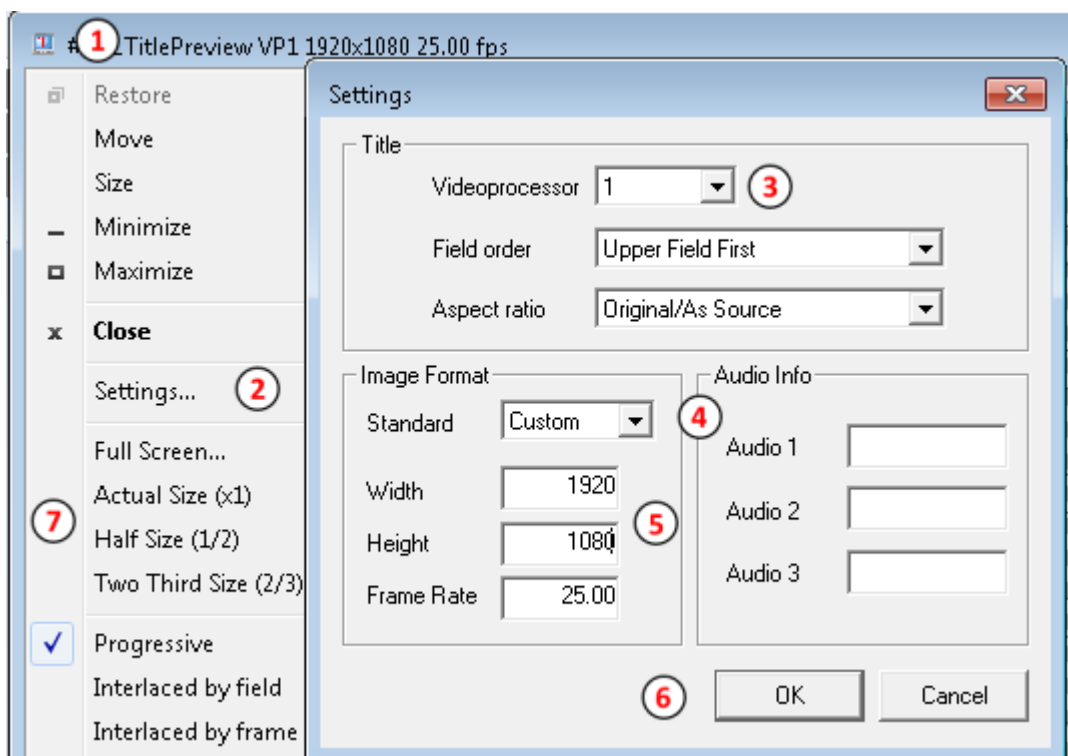
4.2. Нажать кнопку "Импорт..." (1). Выбрать файл TLabel.txt из папки ~\TSF\_Transitions \SLIniConfig.



4.3. Новое свойство "Метка перехода" (1) для SLIni-файлов добавлено (название свойства в SLIni - TLabel). Описание параметров нового свойства (2) приведено в соответствующей панели. Закрывать программу SLIniExtensionsEditor - нажать кнопку "Выход" (3).

5. Настроить программу SLTitlePreview - используется для просмотра данных с выхода OnAir3 при работе в режиме "без плат и лицензий".

5.1. Запустить программу SLTitlePreview с ярлыка на рабочем столе (обычное месторасположение: C:\Program Files\ForwardT Software\SLTitlePreview).



5.2. Щёлкнуть ЛКМ по иконке приложения (1). В системном меню выбрать "Settings..." (2). В списке "Videoprocessor" выбрать номер устройства, на котором будет работать программа OnAir3 (3) - можно оставить выбор по умолчанию. В списке "Standard" выбрать "Custom" (4). Ввести значение для параметров "Width" (1920), "Height" (1080) и "Frame Rate" (25) (5). Закрыть диалог настроек - нажать "OK" (6).



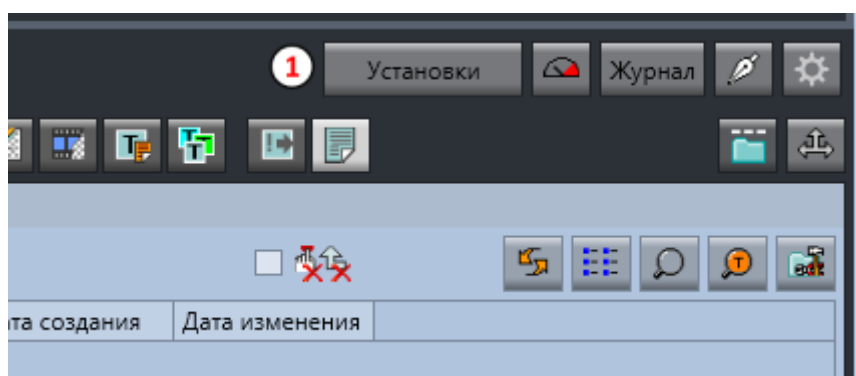
5.3. Рекомендуем отключить опцию "Sound" (1).

5.4. Закрыть системное меню программы.

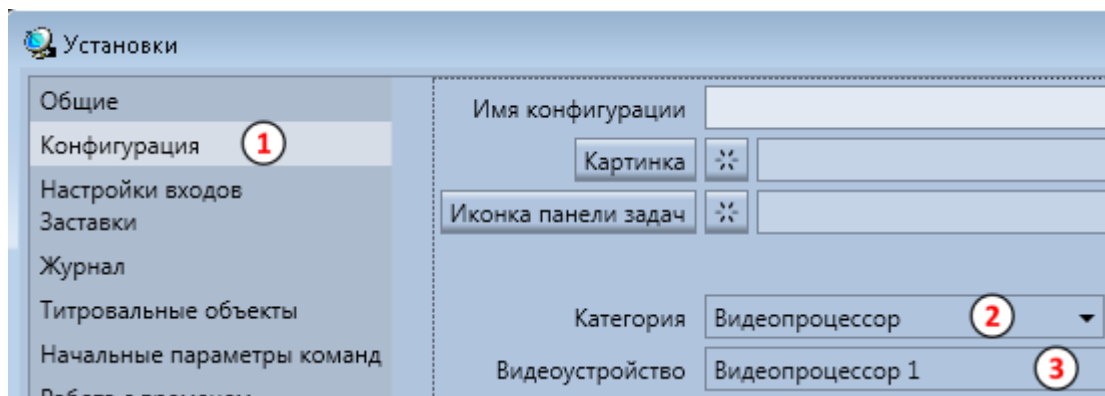
**Важно! Программа SLTitlePreview должна быть постоянно запущена во время работы с примером.**

6. Настроить программу OnAir3.

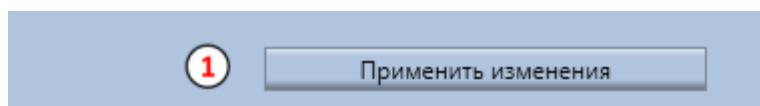
6.1. С ярлыка на рабочем столе запустить программу OnAir3 (обычное месторасположение: C:\Program Files\ForwardT Software\OnAir3).



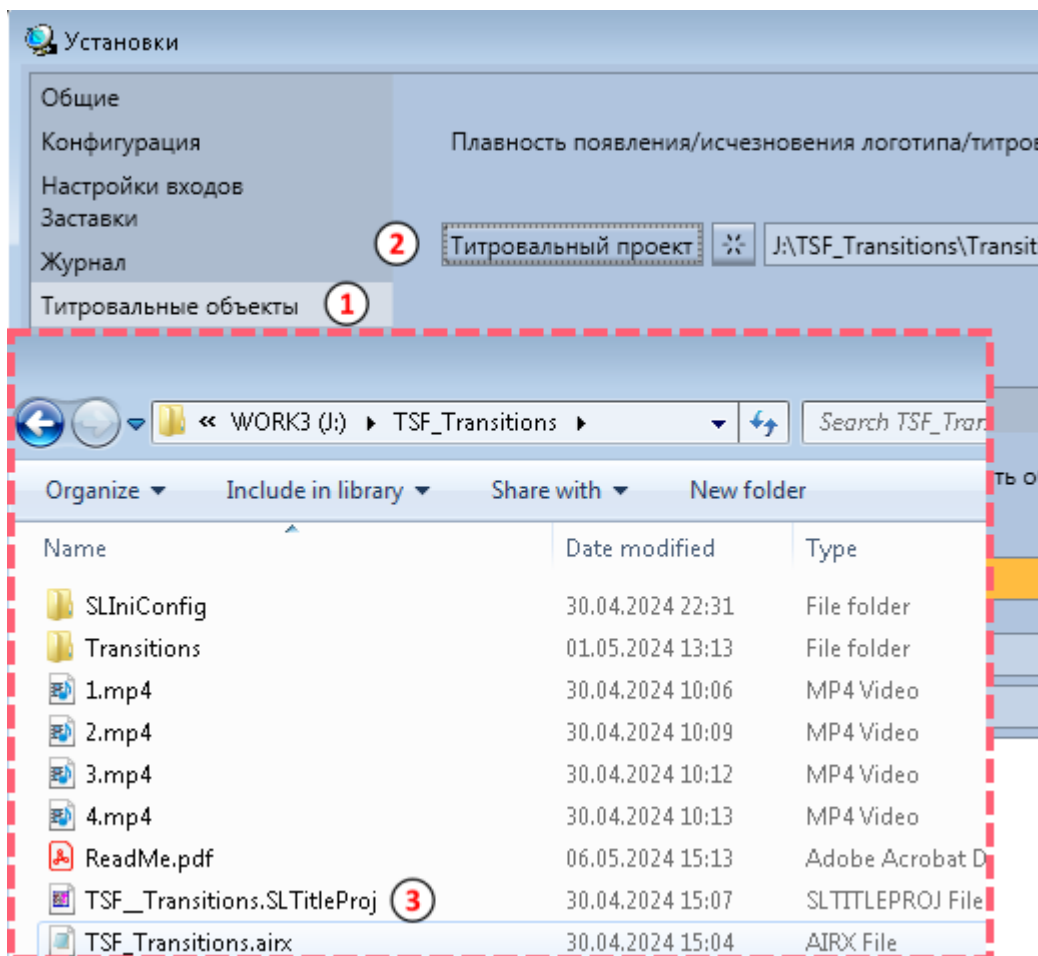
6.2. Нажать кнопку "Установки" (1).



6.3. Выбрать раздел "Конфигурация" (1). В списке "Категория" выбрать тип "Видеопроцессор" (2). В списке "Видеоустройство" выбрать "Видеопроцессор 1" (или тот, который выбран в программе SLTitlePreview) (3).



6.4. Нажать кнопку "Применить изменения" (1)



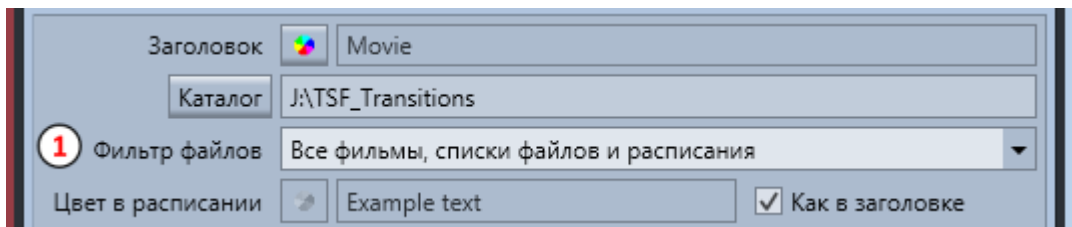
6.5. Выбрать раздел "Титровальные объекты" (1). Нажать кнопку "Титровальный проект" (2). Выбрать файл с титровальным проектом TSF\_Transitions.SLTitleProj из папки ~\TSF\_Transitions (3).

6.6. Закрыть диалог настроек "Установки".

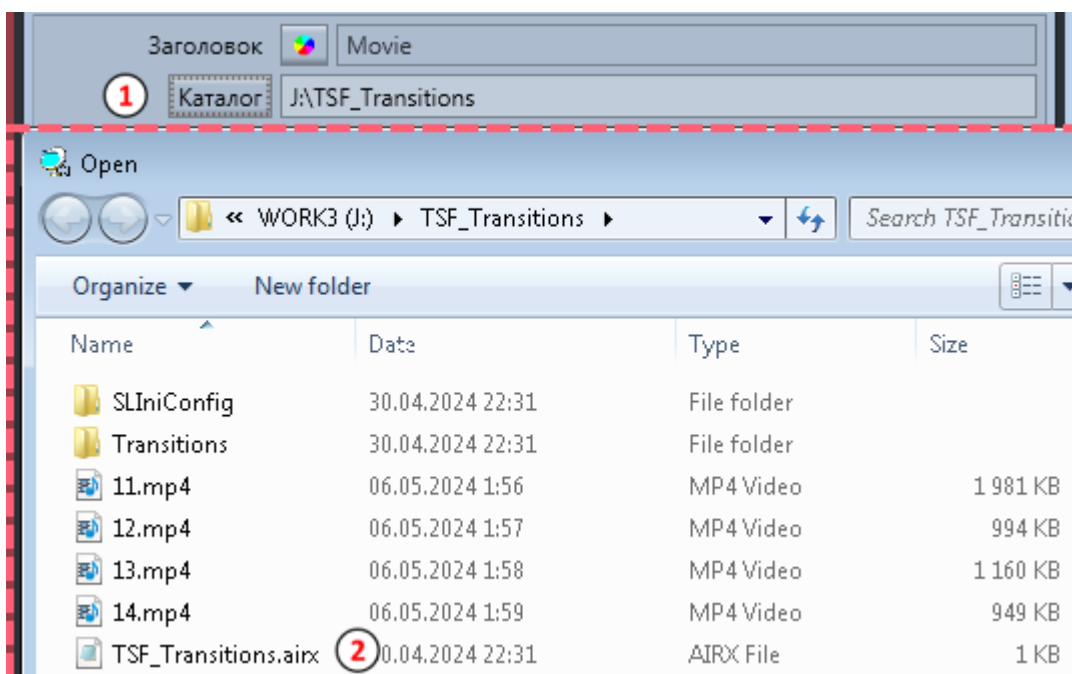
## 7. Настроить файловую страницу для видеофайлов.



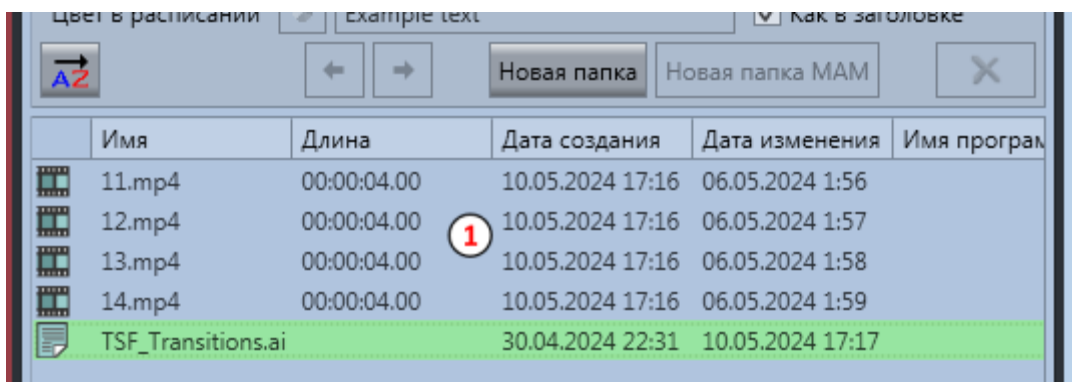
7.1. Выбрать закладку "Фильмы" (1). Нажать кнопку "Свойства папки" (2).



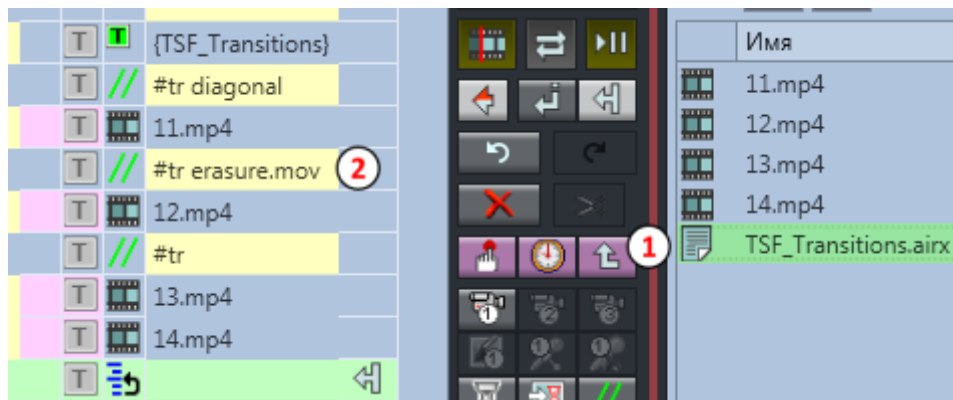
7.2. В списке "Фильтр файлов" выбрать "Все фильмы, списки файлов и расписания" (1).



7.3. Нажать кнопку "Каталог" (1). Выбрать файл расписания TSF\_Transitions.airx из папки ~\TSF\_Transitions.



7.4. В таблице будут отображены все файлы по выбранному фильтру (1).



8. Выбрать файл TSF\_Transitions.airx (1). Двойным щелчком ЛКМ добавить в расписание (2).

Сост.	Старт	Длина	Имя
	22:39:19.22		*****
	22:40:13.89	=00:00:00.00	
	22:40:14.31		*****
READY	22:40:14.31	00:00:02.00	{TSF_Transitions}
	22:40:16.31		// #tr diagonal
READY	22:40:16.31	00:00:04.00	11.mp4
	22:40:20.31		// #tr erasure.mov
	22:40:20.31	00:00:04.00	12.mp4
	22:40:24.31		// #tr
	22:40:24.31	00:00:04.00	13.mp4
	22:40:28.31	00:00:04.00	14.mp4
	22:40:32.31		

9. Расписание содержит следующие команды:

- "Исполняться за предыдущим" (1)
- Включение титровального объекта TSF\_Transitions (2)
- Комментарий со спецсимволом для скрипта TSF\_Transitions (3) - содержит только название файла-перебивки
- Видеофайлы (4)
- Комментарий со спецсимволом для скрипта TSF\_Transitions (5) - содержит название файла-перебивки с расширением
- Комментарий со спецсимволом для скрипта TSF\_Transitions (6) - не содержит название перебивки, будет использоваться файл по умолчанию
- "Повторить текущий блок" (7)

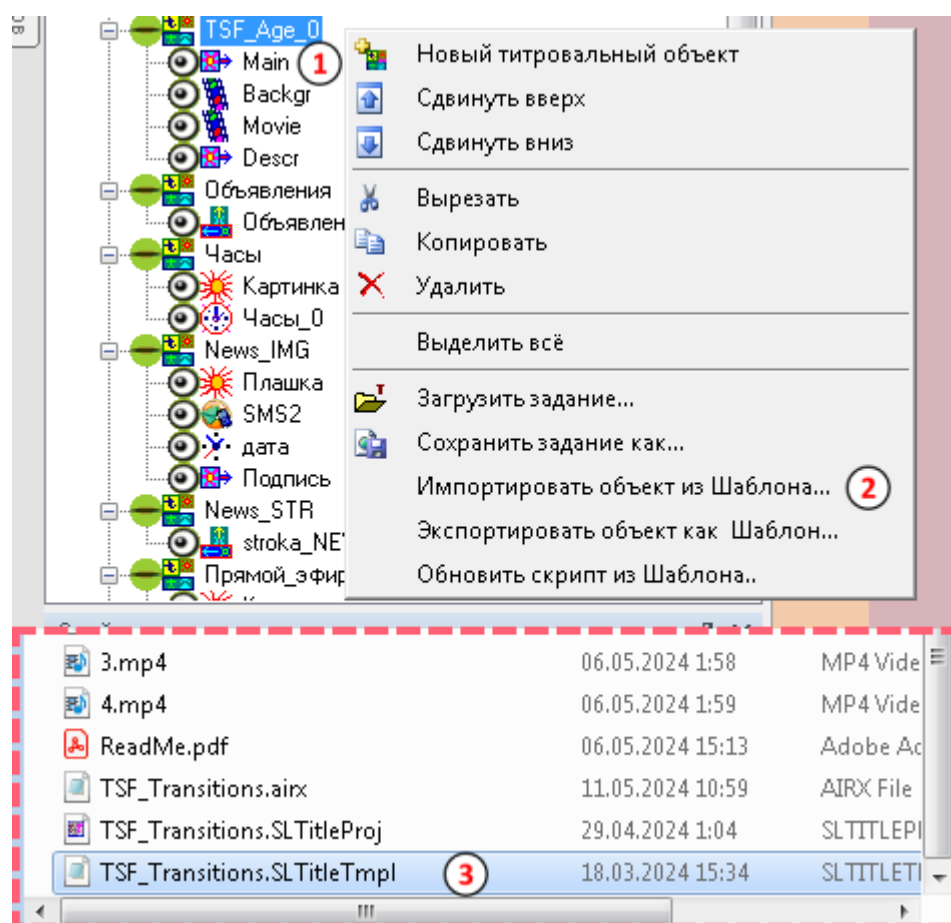
Сост.	Старт	Длина	Имя
	22:39:19.22		*****
	22:40:13.89	=00:00:00.00	
	22:40:14.31		*****
READY	22:40:14.31	00:00:02.00	{TSF_Transitions}



10. Переместить позицию исполнения в начало расписания (1). Нажать кнопку "Старт" для запуска расписания на исполнение.



11. Проверить работу титровального объекта и расписания в программе SLTitlePreview.



12. Импортировать титровальный объект TSF\_Transitions из шаблона в свой рабочий проект: щёлкнуть ПКМ в дереве объектов (1), выбрать в меню "Импортировать объект из Шаблона..." (2), выбрать файл-шаблон TSF\_Transitions.SLTitleTpl (3).