

VIDEOPRINTER 2

Описание системы



ОГЛАВЛЕНИЕ

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О СИСТЕМЕ.....	6
1.1 Назначение.....	6
1.2 Возможности.....	6
1.3 Требования к компьютеру.....	7
1.4 Подключение системы.....	7
1.5 Установка программы Videoprinter.....	7
1.5.1 Выбор языка интерфейса программы.....	8
1.5.2 Меню «Подключение».....	8
1.5.3 Меню «Программы...» (Настройки программ).....	10
1.6 Первичная проверка подключения устройства и настроек программы.....	11
2. ОПИСАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	11
2.1 Общие сведения.....	11
2.2 Вспомогательные подпрограммы.....	13
2.3 Используемые шрифты, пиктограммы.....	13
2.4 Используемые графические файлы.....	14
3. «РЕДАКТОР СТРАНИЦ» СОЗДАНИЕ ОТДЕЛЬНЫХ СТРАНИЦ.....	15
3.1 Окно «Редактор страниц», общие сведения.....	15
3.1.1 Меню «Страница / Настройки».....	16
3.1.2 Размещение элементов окна редактора страниц.....	17
3.1.3 Рамка, ее свойства. Настройки рамки.....	18
3.2 Создание страницы.....	18
3.3 Редактирование страницы.....	18
3.3.1 Стилль и шаблон.....	19
3.4 Окно вывода в эфир.....	19
3.5 Справочные таблицы по элементам окна редактора страницы.....	21
3.5.1 Ниспадающие меню окна «Редактор».....	21
3.5.2 Второй ряд кнопок окна «Редактор страниц».....	24
3.5.3 Третий ряд кнопок окна «Редактор страниц». Работа с текстом.....	25
3.5.4 Инструменты на левой панели окна «Редактор страниц».....	26
3.5.5 Возможности текстового редактора окна «Редактор страниц».....	26



4. РЕДАКТОР СЦЕНАРИЯ. СОЗДАНИЕ ИНФОРМАЦИОННОГО БЛОКА.....	28
4.1 Общие сведения.....	28
4.1.1 Примерная последовательность действий при создании сценария.....	29
4.1.2 Использование мышки при работе с Таблицей.....	29
4.2 Окно выбора эффекта и времени показа.....	29
4.3 Окно «Дата показа».....	30
4.4 Справочные таблицы по элементам окна «Редактор сценария».....	31
4.4.1 Использование мышки для работы с таблицей сценария.....	31
4.4.2 Подменю в верхней строке окна редактора сценариев.....	33
4.4.3 Назначение столбцов таблицы сценария.....	34
4.4.4 Назначение кнопок окна «Сценарий».	35
5. “РАБОТА В ПРЯМОМ ЭФИРЕ”	36
5.1 Общие сведения.....	36
5.2 Работа с титрами.....	38
5.2.1 Создание шаблона.....	38
5.2.2 Выдача титров в эфир.....	39
5.3 Работа со сценариями.....	39
5.4 Работа со стрелочными часами.....	40
5.5 Работа с рекламными баннерами.....	40
5.6 Работа с видеоклипами	40
5.6.1 Принцип действия.....	40
5.6.2 Установка плат Mpeg 2 плееров	40
5.6.3 Настройка программы для работы с видеоклипами по плэй листу.....	40
5.6.4 Выдача Плэй – листов в эфир.....	41
6. РЕЖИМ «АВТОМАТИЗАЦИЯ ЭФИРА».....	43
6.1 Общие сведения.....	43
6.2 Ассоциирование кнопок пульта с блоками.....	43
6.3 Расписание.....	44
7. РЕДАКТОР ПЛЭЙ ЛИСТОВ.....	45
8. ЧАСЫ.....	46
8.1 Общие сведения.....	46
8.2 Создание новых часов.....	46
8.2.1 Создание изображений часов.....	46



8.2.2 Создание файла часов.....	47
9. TV БАННЕРЫ».	47
9.1 Общие сведения.....	47
9.2 Исходные файлы для баннеров.....	47
9.3 Конвертор bmp - tga.....	47
9.4 Получение avi файлов.....	47
9.5 Окончательное формирование баннера	47
10. ШРИФТ.....	48
10.1 Подготовка исходных данных.....	48
10.2 Сохранение готового изображения на HD.....	48
10.3 Создания шрифта.....	48
10.3.1 Шаг первый – загрузка файлов.....	48
10.3.2 Шаг второй, просмотр символов.....	49
10.3.3 Шаг третий, установка параметров шрифта:	49
10.4 Способы получение изображения с а - каналом	49
11. СИСТЕМА ТЕЛЕВИЗИОННОГО ИНТЕРАКТИВНОГО ГОЛОСОВАНИЯ.	50
11.1 Возможности системы.....	50
11.2 Подключение системы.....	50
11.2.1 Подключение DSC.....	50
11.2.2 Установка режима «Videoprinter» на DSC.....	51
11.2.3 Подключение блока сопряжения с телефонными линиями.....	51
11.3 Общие принципы работы с системой.....	51
11.3.1 Оформление экрана.....	51
11.3.2 Автоответчик.....	51
11.3.3 Реестр.....	51
11.3.4 Распределение телефонных линий.....	52
11.3.5 Работа с системой.....	52
11.4 ОПИСАНИЕ подпрограммы Interact.....	52
11.4.1 Общие сведения.....	52
11.5 Последовательность действий при создании интерактивного экрана.....	52
11.6 Последовательность действий при запуске системы в работу.	54
12. ВИРТУАЛЬНЫЙ ПУЛЬТ.....	55



<u>12.1 Общие сведения.....</u>	<u>55</u>
<u>12.2 Подключение.....</u>	<u>55</u>
<u>12.3 Настройки.....</u>	<u>55</u>
<u>12.4 Макросы.....</u>	<u>56</u>
<u>13. УПРАВЛЕНИЕ ВЫДАЧЕЙ ТИТРОВ И ВИДЕОКЛИПОВ ОТ ПУЛЬТА ДУ.....</u>	<u>56</u>
<u>13.1 Определения.....</u>	<u>56</u>
<u>13.2 Органы управления.....</u>	<u>56</u>
<u>13.3 Режимы работы.....</u>	<u>56</u>
<u>13.3.1 Режим выдачи в эфир информационных блоков</u>	<u>57</u>
<u>13.4 Назначение кнопок пульта для работы с системой Videoprinter.....</u>	<u>59</u>
<u>14. РЕЖИМ ВЫВОДА НА ЭКРАН ИНДИКАТОРА ВРЕМЯ/ТЕМПЕРАТУРА.....</u>	<u>60</u>
<u>14.1 Создание индикатора Время / Температура.....</u>	<u>60</u>
<u>14.2 Вывод часов / температуры в эфир.....</u>	<u>61</u>
<u>15. СИСТЕМА ИНТЕРАКТИВНОГО ГОЛОСОВАНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ SMS</u> <u>СООБЩЕНИЙ.</u>	<u>61</u>
<u>15.1 Возможности системы.....</u>	<u>61</u>
<u>15.2 Подключение системы.....</u>	<u>62</u>
<u>15.2.1 Подключение DSC.....</u>	<u>62</u>
<u>15.2.2 Установка режима «Videoprinter» на DSC.....</u>	<u>62</u>
<u>15.2.3 Подключение мобильного телефона.....</u>	<u>62</u>
<u>15.3 Общие принципы работы с системой.....</u>	<u>62</u>
<u>15.3.1 Оформление экрана.....</u>	<u>62</u>
<u>15.3.2 Реестр.....</u>	<u>63</u>
<u>15.3.3 Работа с системой.....</u>	<u>63</u>
<u>15.4 ОПИСАНИЕ подпрограммы Interact.....</u>	<u>64</u>
<u>15.4.1 Общие сведения.....</u>	<u>64</u>
<u>15.4.2 Последовательность действий при создании интерактивного экрана.....</u>	<u>64</u>
<u>15.5 Последовательность действий при запуске системы в работу.</u>	<u>66</u>



1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О СИСТЕМЕ

1.1 Назначение

Программа Videoprinter2 является составной частью Системы Videoprinter - программно – аппаратного комплекса, включающего в себя, кроме программы, устройства DSC545, 643, 655, 650 (далее по тексту DSC) с пультом ДУ и персональный компьютер.

Объединение в систему устройства DSC и IBM AT совместимого компьютера позволяет реализовать функцию телевизионного знаковосинтезатора. Программа выполняет две функции: первая – редактора, позволяющего осуществлять на компьютере набор, редактирование и хранение информации, подлежащей замешиванию в выходной сигнал DSC, вторая - конвертера, преобразующего информацию из памяти компьютера для передачи ее в DSC через ETHERNET карту (в старой модификации – по параллельному порту).

1.2 Возможности

Программа ориентирована на выполнение следующих задач:

- **Работа в прямом эфире**

На пульте управления DSC включается соответствующий режим, разрешающий наложение титров на выходной сигнал. В этом режиме все управление процессом наложения титров, в виде неподвижных надписей, «бегущей страницы» и «бегущей строки», как с наложением на «живое видео», так и на фоне неподвижных изображений, сформированных самой системой, осуществляется от компьютера. Этот процесс максимально упрощен за счет использования набора готовых шаблонов, что позволяет выдавать титры, привязанные к текущему телевизионному сюжету.

- **Выдача в эфир готовых информационных блоков:**

В этом режиме работы, в отличие от предыдущего, все управление системой осуществляется с пульта управления DSC (кроме DSC643).

Заранее подготовленные страницы, содержащие подлежащую выдаче в эфир информацию, объединяются общим сценарием в один информационный блок. После запуска такого блока, согласно сценарию, уже в автоматическом режиме, будет происходить проигрывание и смена страниц.

Блоки сохраняются в виде файлов и могут быть ассоциированы с кнопками выбора блока на пульте управления DSC.

Таким образом, после запуска подпрограммы «Автоматизация эфира», режиссер может одним нажатием кнопки на пульте DSC, в нужный момент, выдать в эфир весь информационный блок. Имеется возможность в любой момент приостановить выполнение сценария, продолжить его или отказаться.

Кроме этого, в любой момент канал титров может быть полностью закрыт

- **Оформление эфира.**

Как частный случай, ассоциированные с кнопками на пульте готовые блоки, могут содержать заставки, перебивки, отдельные элементы оформления.

- **Стрелочные часы реального времени.**

Пользователь системы имеет возможность по своему усмотрению оформить внешний вид часов. Выдача часов в эфир может происходить как в режиме «Работа в прямом эфире», так и нажатием соответствующей «горячей» кнопки на пульте в режиме выдачи готовых блоков (блоком, в этом случае являются часы).

- **Интерактивная система телефонного опроса общественного мнения.**

Система позволяет отразить на телевизионном экране динамику поступления звонков телезрителей на студию в виде диаграмм и числовом выражении. Для реализации интерактивной системы, кроме программы и DSC требуется блок сопряжения с телефонными линиями. Этот блок поставляется по отдельному заказу.

- **Телевизионные баннеры –**

Имеется возможность наложения на выходной сигнал динамических логотипов в виде рекламных баннеров.

- **Минивидеосервер.**



После установки на компьютер двух плат MPEG2 плейеров фирмы Sigma Design появляется возможность воспроизведения видеоклипов по плей листу, в том числе и с их запуском непосредственно от пульта.

1.3 Требования к компьютеру

- Pentium 200 и выше в конфигурации: 32Me RAM, SVGA, клавиатура, мышь.
- Windows 95 (98),XP. Рекомендуемое разрешение экрана – не менее 800x600x24bit
- Рекомендуемый размер импортируемых картинок в формате BMP, 720x576 пикс.
- Программа не предназначена для работы в WINDOWS 3.x и NT
- Для работы в Windows XP необходимо установить протокол NETBEUI. (Входит в дистрибутив Windows XP, но устанавливается вручную)
- Для варианта с параллельным портом (LPT) должен быть установлен режим ECP + EPP (В BIOS материнской платы – вызывается кнопкой delete при загрузке компьютера, раздел Peripherals) Адрес LPT порта установленный в SETUP должен совпадать с установленным в подменю «Подключение» (см. 1.5.1).
- Для пользователей, не имеющих опыта работы с ПК, настоятельно не рекомендуется использование хранителей экрана, игровых и других программ, неизвестного происхождения на компьютере, предназначенном для работы в эфире.

1.4 Подключение системы

Подключить DSC в соответствии с техническим описанием и схемой студии. В упрощенном варианте достаточно выполнить следующие действия:

- 1) Подать на вход IN1 полный телевизионный сигнал Pal или SECAM и подключить к гнезду OUT1 видеомонитор для контроля выходного сигнала.
- 2) Соединить кабелем (витая пара) гнездо прибора «Videoprinter» и разъем на Ethernet карте ПК (минимум 10 Мбит, в комплект поставки не входит).
- 3) В конфигурации сети ПК (панель управления / сеть / добавить) добавить протокол NetBEUI. Для Windows XP установку протокола Netbeui произвести вручную. В свойствах протокола осуществить привязку «Клиент для сетей Microsoft». Проверить отсутствие конфликтов в системе.

Обращаем внимание, что работа системы обеспечивается при непосредственном подключении прибора к Ethernet карте компьютера и не предполагает работу в сети. В состав поставки входит кабель для подключения DSC непосредственно к компьютеру. Возможно подключение прибора и к сети Ethernet через HUB, но в этом случае могут быть задержки при выполнении сложных операций (например, выдаче в эфир часов со сложным рисунком стрелок).

Для работы с проигрывателями mpeg2 файлов, необходимо дополнительно:

Установить платы проигрывателей на компьютер. Установка производится в соответствии с инструкцией по установке (в том числе установить соответствующий драйвер).

Соединить выходы плат со входами устройства. В случае необходимости, сконфигурировать входы устройства в соответствии с используемыми выходными сигналами плат (CCVS или S - Video).

Соединить Com порт компьютера с гнездом RS232 на пульте управления.

Для работы в системе из нескольких компьютеров и одного DSC, на ПК нужно установить две Ethernet карты, к одной подключается DSC, другая соединяется с удаленным компьютером, на котором можно готовить необходимые данные, не мешая эфиру, и пересылать их по сети на базовый ПК.

Возможно управление всей системой от удаленного компьютера по телефонной сети через модем (соответственно базовый ПК тоже должен быть подключен к модему).

Внимание! Подключение к компьютеру необходимо осуществлять при наличии технологического и защитного заземления.

1.5 Установка программы Videoprinter

Установка программы Videoprinter на компьютер производится с CD, входящего в комплект поставки. Программа автоматической установки предложит выбрать необходимые компоненты и установит все в указанную директорию. По умолчанию, установка будет произведена в папку C: Program Files / Videoprinter. В эту папку будут установлены сама программа, необходимые для ее работы шрифты, демонстрационные файлы. Необходимые для работы программы драйвера будут установлены в соответ-

◀VIDEOPRINTER▶

ствующие реестры Windows (кроме драйверов для платы проигрывателя). Для деинсталляции программы, нужно запустить программу из меню Пуск / программы / Video Printer / deinstall

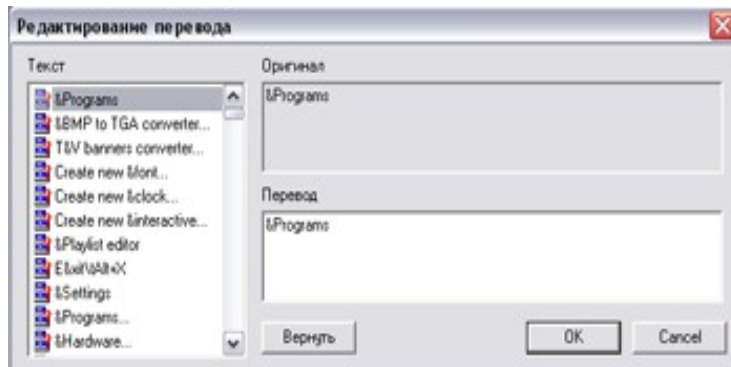
При запуске программы открывается окно, имеющее 6 пиктограммы на левой панели – для выбора одной из 6 подпрограмм. На верхней панели имеется два пункта: «Программы» и «Настройки».

При первом запуске программы нужно выбрать «Настройки» - откроется выпадающее меню «Программы...», «Настройки», «Язык».

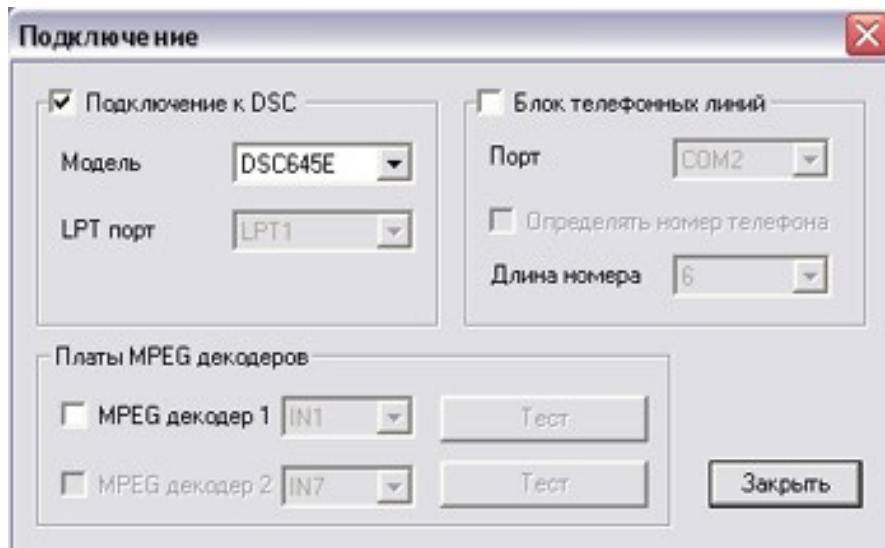
1.5.1 Выбор языка интерфейса программы

Осуществляется в меню «Настройки / Язык»

Имеется возможность выбрать из двух готовых языков – Русский или Английский, отредактировать уже имеющиеся, либо создать свой словарь, который заменит все надписи в программе.



1.5.2 Меню «Подключение»



Автономная работа.

Для автономной работы, то есть работы без подключения к устройству DSC, что нужно для подготовки данных на удаленном компьютере, снимается галочка «Подключение к DSC».

Выбор модели

В окне «Модель» выбирается модель устройства. В случае если модель работает по параллельному порту, активизируется окно LPT порт, в котором нужно установить номер порта, ПК, к которому подключен DSC.



Проверка правильности подключения Mpeg2 декодеров к DSC.

Если система включает в себя платы Mpeg2 проигрывателей, в окошках «Платы MPEG декодеров» устанавливаются соответствующие галочки и указываются номера входов, к которым подключаются выходы этих декодеров. Для того проверки функционирования системы проигрывания Mpeg файлов, необходимо выполнить следующие действия:

- 1) Соединить выходы плат Mpeg декодеров со входами DSC , установить соответственно галочки в меню «Подключение» и указать номера входов DSC, к которым подключены выходы декодеров.
- 2) Подключить «Железный» пульт к DSC (кабель с разъемами DB9 мама- мама).
- 3) Подключить «Железный» пульт к COM порту компьютера (кабель с разъемами DB9 папа- мама)
- 4) Загрузить и настроить на работу с нужным устройством DSC виртуальный пульт. Для того чтобы загрузить виртуальный пульт нужно в основном окне программы выбрать один из режимов – «Работа в прямом эфире» или «Автоматизация эфира». Так как по умолчанию в настройках подпрограмм загрузка виртуального пульта происходит автоматически (что можно будет убрать в дальнейшем см. пункт «Настройки программ») то при их выборе откроется виртуальный пульт, который нужно настроить для работы с текущим устройством (см. главу 12).
- 5) На «железном» пульте включить режим REMOTE.

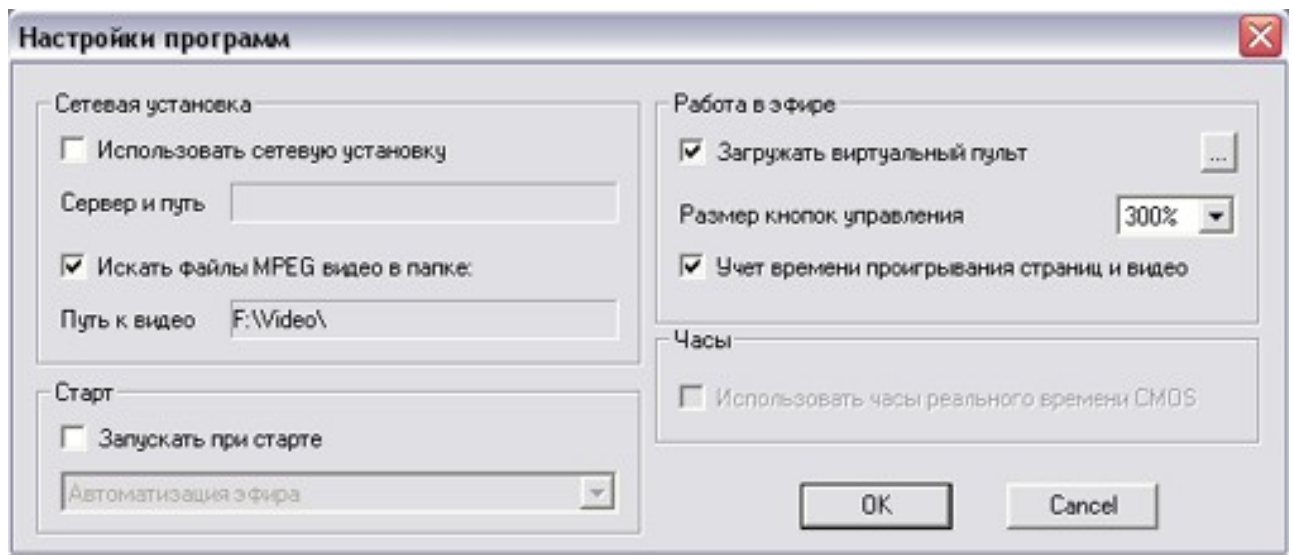
При выполнении всех этих условий в окне меню «Подключение» нужно нажать кнопку Тест одного из декодеров. При этом запустится на воспроизведение тестовый Mpeg2 файл, а программа управления коммутирует тестируемый вход DSC на выход устройства. Если подключение верное, его можно увидеть на экране, если нет – то нужно поменять местами кабеля, идущие от плат декодеров и повторить тестирование.

В случае необходимости, имеется возможность отрегулировать уровень звука, идущего от плат Mpeg2 декодеров. Для этого нужно установить метку в окошке «Уровень звука» и выставить требуемый уровень положением движка «Уровень звука».

Блок телефонных линий

Раздел «Блок телефонных линий» используется в том случае, если приобретен дополнительный адаптер телефонных линий, необходимый для работы интерактивной системы опроса общественного мнения. Если этот блок используется, то он подключается к COM порту ПК и номер этого порта устанавливается в окне «Порт». Для настройки этой системы служат и пункты «Определять номер телефона» и «длина номера». Примечание. Определение номера – устаревшая функция, на новых цифровых АТС не работающая

1.5.3 Меню «Программы...» (Настройки программ).



В этом окне настраиваются следующие свойства:

1) Сетевая установка.

«Использовать сетевую установку». Галочка устанавливается в том случае, если программа устанавливается на удаленном компьютере. Если ПК – удаленный и базовый объединены в сеть, то эта опция позволяет синхронизировать базу данных программы. Чтобы программа нашла базовый ПК нужно указать сервер и путь к папке Videoprinter на базовом ПК.

Если производится работа с Mpeg 2 файлами, можно указать путь к папке с Mpeg 2 видеоклипами. По умолчанию эта папка находится в директории Videoprinter`а.

2) Старт - установка подпрограммы, которая будет открываться при старте программы Videoprinter.

3) Работа в Эфире.

- «Загружать виртуальный пульт». Галочка устанавливается в том случае, если при работе с программой используется виртуальный пульт. Используется для управления DSC в режиме проигрывания Mpeg2 файлов по плей – листу. Кнопка справа открывает окно, в котором можно указать путь к папке с программой Remote.
- «Размер кнопок управления»



Выбор размера кнопок, которыми осуществляется управление воспроизведением приложений программы.

- «Учет времени проигрывания страниц и видео» - установка используется в тех случаях, когда нужно вести учет эфира. Если установка выбрана, то ведется лог, который сохраняется в текстовом файле в папке Videoprinter. При необходимости можно обработать в дальнейшем этот файл средствами Windows.
- «Часы» - пока не реализованная функция.



1.6 Первичная проверка подключения устройства и настроек программы.

Если выполнены все действия и настройки по пунктам 1.3 – 1.5, то работоспособность системы можно проверить следующим образом:

Выбрать режим «Работа в прямом эфире»



В открывшемся окне внизу находятся три прямоугольника

Правильность подключения к персональному компьютеру индицируется большим прямоугольником.

Если подключения нет – цвет прямоугольника красный. Если все правильно подключено – зеленый.

Два квадрата, рядом с этим прямоугольником индуцируют состояние кнопок Titles / Preview, Titles / Air.



Что позволяет, во - первых проверить правильность подключений, а во – вторых – оператору быть в курсе состояния пульта.

Активизировать эти кнопки можно включив кнопку Titles (или на новых вариантах пультов Videoprinter PC control) . В этом случае блокируются «Горячие клавиши» и система переходит в режим управления приложениями Videoprinter`а от ПК. Нажатие кнопки Videoprinter/ Preview разрешает наложение изображений генерируемых программой на выходной сигнал Preview, а Videoprinter/Air – наложение на основной выход. Соответствующая индикация включается как на железном пульте, так и в окне программы – квадрат с P на желтом фоне – сигнал титров идет на preview. Квадрат с красным! на синем фоне – сигнал титров идет на основной выход.

2. ОПИСАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1 Общие сведения




Данное описание является, в основном, информационно – справочным, к которому нужно обращаться в случае возникновения вопросов. Рекомендуемый процесс освоения программы – практические действия и смелое экспериментирование. Хотя, перед началом работы, просмотреть описание, все же, было бы не лишним.

Программа работает в среде Windows95(98),XP. Как и во всех WINDOWS программах, один и тот же результат можно получить различными путями, практика подскажет наиболее удобные приемы работы.

Практически все манипуляции (выбор команд, открытие и закрытие окон и т.д.) осуществляются при помощи мыши. Клавиатура, в основном, используется для набора текстов при создании страниц, и занесения новых параметров в поле ввода, при изменении свойств. Использование клавиш для расширения свойств мыши специально оговаривается.

При манипуляциях с окнами, Программа автоматически отслеживает изменения и, при возникновении ситуации, когда возможна потеря информации, выдает Запрос на сохранение. В дальнейшем описании появление окна с Запросом на сохранение опускаем.

При открытии программы появляется сообщение, предлагающее выбрать один из режимов работы:

- 
• «Редактор страниц». Режим создания страницы
- 
• «Редактор сценариев». Режим работы со списком страниц
- 
• «Работа в прямом эфире»Режим оперативного набора и выдачи в эфир различной информации, сформированной специализированными приложениями программы Videoprinter : Титры, Сценарии, Стрелочные Часы, Анимированные Баннеры, Видеоклипы, Видеоклипы по Плэй – листам.



- «Автоматизация эфира». Режим работы с готовыми рекламными блоками и ассоциации блоков с кнопками пульта



- Режим работы с интерактивной системой опроса общественного мнения.



Режим субтитрования передач.

«Редактор страниц:

В этом режиме производится формирование отдельной информационной страницы сохраняемой как файл, для последующей выдачи в эфир. Страница включает в себя текстовые сообщения, элементы оформления, неподвижные изображения заднего плана, анимированный баннер. Набор текста производится заранее подготовленными шрифтами. Вывод текста может осуществляться в виде бегущей строки, неподвижных надписей, вертикального скроллинга.

Для реализации этих задач имеются следующие возможности:

- Создание, по специальной методике, собственных шрифтов, сочетающих художественные характеристики с телевизионной спецификой.
- Использование разных шрифтов в одной строке текста.
- Центровка текста по левому / правому краю и по центру.
- Размещение текста в любой зоне экрана.
- Размещение бегущей строки на любом уровне.
- Импорт текста из файла и через буфер обмена, что позволяет осуществлять набор текста и проверку его правописания в мощном текстовом редакторе.
- Изменение скорости прокрутки титров
- Использование собственных шаблонов и стилей.
- Выдача титров в эфир непосредственно из окна редактора, при наличии разрешения от пульта ДУ.
- Формирование страницы сообщения с использованием в качестве заднего плана импортируемых изображений.
- Задание времени демонстрации страницы.
- Сохранение подготовленной страницы как файла, для последующей выдачи в автоматическом режиме.
- Включение в страницу анимированного баннера
- Контрольный просмотр отработки текущей страницы на компьютере.

«Редактор сценариев»

В этом режиме создается своего рода Play - list, согласно которому, вся подготовленная информация будет выдаваться в эфир в автоматическом режиме. Для реализации этой задачи имеются следующие возможности:

- Формирование последовательности страниц.
- Сортировка страниц по дате, по признакам.
- Контрольный просмотр выполнения сценария блока в ускоренном режиме на компьютере.
- Управление просмотром с использованием кнопок PLAY, PAUSE, BREAK, вперед на одну страницу, назад на одну страницу.
- Выдача в эфир отсортированных страниц, при наличии разрешения от пульта ДУ.
- Управление выдачей в эфир кнопками CUT, PLAY, PAUSE, BREAK
- Выдача в эфир заранее подготовленного блока, выбираемого присвоенной соответствующему блоку «горячей» клавишей на пульте ДУ (опция).



- С пульта ДУ возможен просмотр титров на контрольном мониторе; имеются функции проигрывателя: пуск, пауза, повторный пуск возврат на начало и отмена. (Опция)

«Работа в прямом эфире»

Окно открывает прямой доступ к файлам, подготовленным для выдачи в эфир. Обеспечивается работа в 5 режимах.

1)«Титры»

Режим предназначен для оперативной выдачи в эфир текстовых сообщений, необходимых по ходу передачи. Для реализации этой задачи имеются следующие возможности:

- Использование заранее подготовленных шаблонов, содержащих конфигурацию страницы с заранее определенными местами для текста и элементами оформления.
- Набор текста в специальном окне набора, с автоматическим форматированием при выдаче в эфир, в соответствии с выбранным шаблоном.
- Команда на выдачу в эфир прямо из окна набора текста

2)«Сценарии»

Выдача в эфир рекламных блоков, сформированных в редакторе сценариев.

3)«Часы»

В этом режиме формируется изображение стрелочных часов.

4)«Баннеры»

Вывод на экран рекламных баннеров.

5) «Видео» (при наличии установленных на ПК плат MPEG2 проигрывателей).

Выдача в эфир отдельных видеоклипов

6) «Плэйлисты» (при наличии установленных на ПК плат MPEG2 проигрывателей)

Выдача в эфир заранее подготовленных плэй – листов, составленных из отдельных клипов.

«Интерактивная система опроса общественного мнения»

Режим работы со звонками телезрителей на студию. Соответствующая подпрограмма, при наличии дополнительного блока – адаптера телефонных линий, позволяет выводить на ТВ экран динамику поступления звонков телезрителей.

Имеется возможность самостоятельного оформления интерактивного окна.

«Субтитры»

Режим субтитрования фильмов и передач. Заранее подготовленный текст, по команде оператора, выводится на экран в заранее отведенное место и заранее подготовленным шрифтом.

2.2 Вспомогательные подпрограммы.

Для работы некоторых своих приложений программа Videoprinter использует файлы, созданные специальными вспомогательными подпрограммами. Этими подпрограммами являются:

- Конвертор bmp в tga
- Конвертор TV баннеров
- Создать шрифт
- Создать часы
- Создать Интерактивную систему , включая создание цифрового индикатора Время+ Температура
- Редактор плэй листов.

Доступ к этим подпрограммам открывается в выпадающем меню «Программы».

Эти подпрограммы являются узко специализированными, и используются на стадии подготовки данных для приложений. Описание этих подпрограмм приводится отдельными главами.

2.3 Используемые шрифты, пиктограммы

Программа использует только собственные шрифты. Количество шрифтов не ограничено, так как пользователь может сам создать или заказать новый шрифт. Готовые шрифты хранятся в папке Videoprinter / Fonts. Для создания шрифта имеется специальная подпрограмма, описание которой приведено в главе «Шрифт».

Используя механизм создания шрифта можно создать набор пиктограмм, привязанных к конкретным буквам. Такой набор будет храниться в шрифтах, и выбираться как шрифт, но при нажатии на клавишу

будет появляться готовое изображение. Количество таких «Знаков» не лимитировано (например, это может быть один знак – логотип компании, привязанный к кнопке L – текстовый файл содержит только один знак L)

2.4 Используемые графические файлы

VIDEOPRINTER позволяет выводить на телевизионный экран любые неподвижные изображения, имеющиеся в компьютере. Программа работает с файлами форматов bmp и tga. Размер изображения, для заполнения всей видимой области на телевизионном экране – 720 x576 пикселей. Максимально допустимый размер для баннеров - 688x544 пикселей.

Если, изображения содержат прозрачные, либо полупрозрачные области – (a - канал), используются файлы формата tga, если нет – bmp. В том случае, если нет опыта получения tga файлов с a - каналом, для простого и наглядного получения полупрозрачных изображений, для формирования A - канала используется два изображения, одно – на белом фоне, второе – на черном. Сохраняются эти изображения с одинаковым названием, но к названию изображения на белом фоне добавляется нижняя черта и латинская буква W. Например, DVL.bmp – для изображения на черном фоне и DVL_W.bmp – для изображения на белом фоне. Для изображений, не имеющих прозрачных областей, достаточно одного файла. При открытии файла достаточно выбрать один из пары. Программа автоматически определяет наличие двух файлов и выводит соответствующие изображения – с прозрачностью или без.

Кроме этого, получить изображение tga формата, там, где невозможно пользоваться парой bmp (при создании avi файлов для баннеров) можно различными путями. Проверенные варианты следующие:

1) В Adobe Photo shop 6.0

- Создается изображение, имеющее прозрачные области.
- На картинке объединяются все слои, в которых что - то есть. Должен остаться лишь один слой.
- Выбрать в меню: Select / Load selection. Включить Invert, все остальное оставить по умолчанию. Нажать ОК.
- Выбрать в меню: Select / Save selection. Нажать ОК. Автоматически добавится новый канал - Alpha 1.
- Записать все в TGA 32 - bit.

2) В любом редакторе создается изображение, имеющее прозрачные области и сохраняется в двух вариантах – файл имя_w.bmp – изображение черном фоне (R,G,B =0) и файл имя.bmp – изображение на белом фоне (R,G,B =155).

В программе Videoprinter выбрать в меню «Программы» подпрограмму «Конвертор BMP в TGA» и конвертировать каждую пару файлов в tga формат.

Для получения хороших результатов нужно выполнять следующие требования:

- Изображение должно быть в bmp или tga формате.
- Размер изображения для заполнения всего экрана 720x576 пикселей. Изображения большего размера будут обрезаны, меньшего - не закроют весь экран.
- При создании самого изображения необходимо учитывать целый ряд особенностей получения изображения на телевизионном экране, пренебрежение которыми приводит зачастую к парадоксальным результатам (как правило, отрицательным). Понимание процесса, обычно, приходит с опытом. Рекомендуем обратить внимание на следующие моменты:
- Изображение на компьютере не адекватно изображению на экране телевизора из - за различных методов развертки и кодировки цвета.
- Мелкие детали на телевизионном экране сливаются
- Насыщенные цвета вызывают “тянучки” на изображении, особенно в системе SECAM
- Необходимо осторожно использовать резкие яркостные переходы, особенно цветные.
- Разные графические редакторы осуществляют процессы конвертации и масштабирования с разной степенью погрешностей, мы рекомендуем использовать Adobe Photo shop.

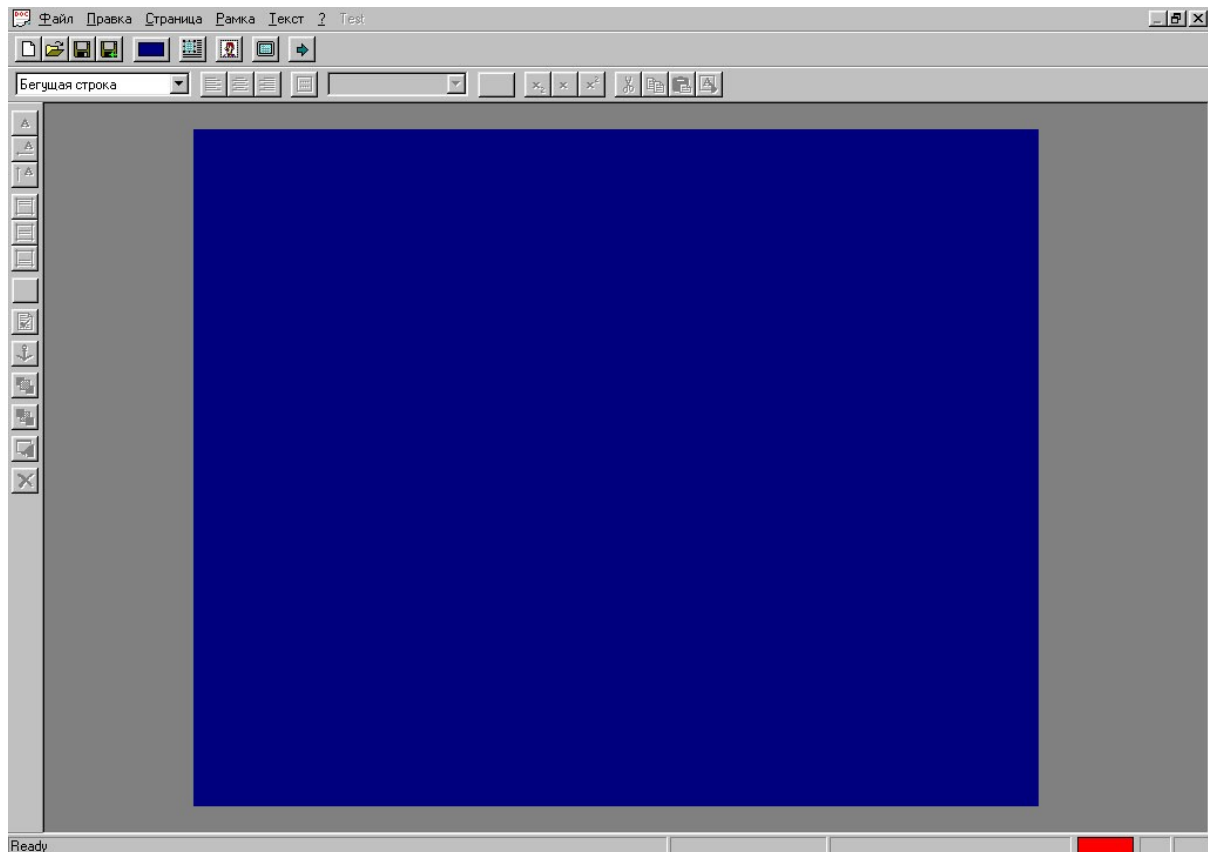


3. «РЕДАКТОР СТРАНИЦ» Создание отдельных страниц.

3.1 Окно «Редактор страниц», общие сведения



При выборе режима «Редактор»
открывается окно редактора страниц:



Для начала определимся с терминологией и принятыми в данном описании понятиями.

Страница

Отдельный файл, который сохраняется на диске со своим названием и имеет расширение *.vpg. Страница, как вариант, может состоять из одной бегущей строки, либо содержать неподвижное изображение, либо комбинацию текста и графики и так далее.

Окно редактора может содержать только одну страницу.

Стиль.

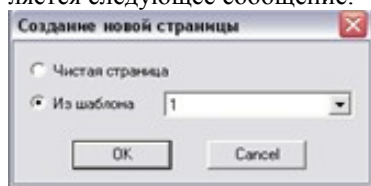
Чистая страница, которая открывается одновременно с открытием окна редактора (в случае если еще не создан шаблон, о чем будет рассказано ниже), имеет некие свойства по умолчанию, такие как начальный шрифт, центровка, вид вывода текста – бегущая строка, вертикальный скроллинг и так далее. Совокупность этих свойств будем называть стилем.

В процессе работы можно изменить эти свойства, как какое – то одно, например шрифт, так и все, после чего эту новую совокупность свойств можно сохранить в библиотеке стилей, со своим названием. В дальнейшем, после открытия окна редактора, можно сразу выбрать новый стиль. При инсталляции программы в этой библиотеке уже закладываются три стиля – бегущая строка, бегущая страница, неподвижная рамка.

Шаблон



В процессе работы может быть создана страница, содержащая большое количество часто используемых элементов, и требующая незначительных изменений, для получения новой. Такую страницу целесообразно сохранить в качестве шаблона – для этого есть специальная команда. Такая страница сохраняется в специальной папке. В дальнейшем, при открытии окна редактора, или открытии новой страницы, появляется следующее сообщение:



Если выбрать «Из шаблона», откроется ранее созданная страница, сохраненная в качестве шаблона. Если теперь дать команду сохранить, то обязательно появится запрос, под каким именем сохранять эту страницу. Обычная страница по этой команде сохраняется под старым именем. Такой механизм позволяет не уничтожить шаблон случайно.

Выделенные объекты

Все команды, изменяющие какие - либо свойства, применяются только для выделенных объектов. Выделенной может быть одна из рамок, часть текста или весь текст внутри выделенной рамки. Выделить рамку можно щелчком левой кнопки внутри рамки. Текст или его часть может быть выделена только после активизации режима редактирования текста двойным щелчком левой кнопкой по тексту и при проведении по тексту курсором с нажатой левой кнопкой мышки. Можно также выделить текст клавишами.

Редактирование текста

Программа имеет текстовый редактор, возможности которого приведены в таблицах 1 - 5. Редактированию доступен выделенный на данный момент текст (См выше Выделенные объекты).

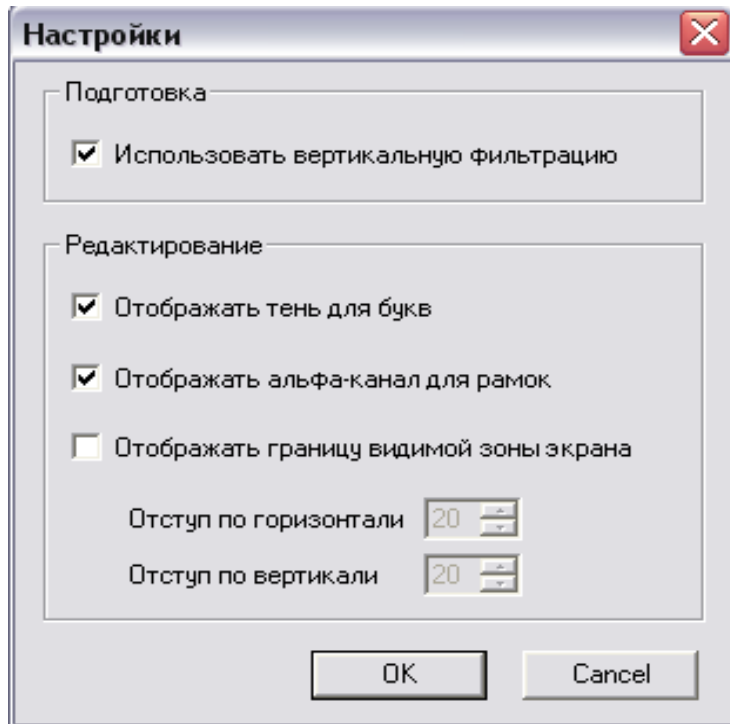
Контекстное меню

В процессе редактирования страницы или текста можно пользоваться контекстными меню, которые открываются при наведении курсора на выделенный элемент и нажатии правой кнопки мышки. Названия пунктов открывающихся меню совпадают с названиями соответствующих кнопок, и их описания даны в описаниях этих кнопок (табл. 1 - 6)

Закрытие окна производится кнопкой,  либо комбинацией alt + x, либо щелчком по надписи «Выход» ниспадающего меню «Файл».

3.1.1 Меню «Страница / Настройки»

Как уже упоминалось ранее в разделах «стиль» и «шаблон» каждая страница может иметь свои заранее указанные свойства. Часть из этих свойств придается странице в меню «Настройки»:



- Флажок «Использовать вертикальную фильтрацию» включает фильтр, устраняющий мерцание тонких горизонтальных линий - антиалиазинг.
- «Отображать тень для букв». Если при создании шрифта для тени использовался свой слой, то снятие этого флажка убирает тень для букв.
- «Отображать а - канал для рамок». Если флажок установлен, то рамки могут иметь свойство полупрозрачности.
- «Отображать границу видимой зоны экрана». - Позволяет учитывать реальные размеры видимой части экрана телевизионного приемника

3.1.2 Размещение элементов окна редактора страниц

Практически все элементы окна имеют подсказку, появляющуюся при наведении курсора.

- В центре окна расположен синий прямоугольник – это та область экрана, которая будет выведена на телевизионный экран.
- По периметру расположены панели инструментов, назначение каждой из которых приведено в таблицах 1, 2.
- Верхняя строка окна содержит ниспадающие меню для работы с файлами, редактирования текста, создания шрифтов, выбора стилей и т. д. (подробно – в таблице 1)
- Вторая сверху строка содержит пиктограммы команд, частично дублирующие команды, вызываемые из подменю в верхней строке: для работы с файлами, импорта графики, вывода в эфир. (Подробно – в таблице 1)
- Третья строка содержит пиктограммы команд для работы с текстом. (Подробно в табл. 1)
- Левая часть окна занята пиктограммами команд, необходимых для формирования оформления страницы и определения ее свойств. (Таблица 1).
- В нижней части окна редактора расположена информационная строка, в которой сообщается о номере текущей рамки, ее координатах и размерах. Что такое рамка и для чего она нужна, написано в разделе «Создание и редактирование страницы».
- В правом нижнем углу информационной строки имеется прямоугольник, индицирующий подключение DSC545 к компьютеру. В том случае, если связь установлена – прямоугольник имеет зеленый цвет, если связь нарушена – красный.



3.1.3 Рамка, ее свойства. Настройки рамки.

Для расширения творческих возможностей, в программе используется принцип набора текста в ограниченной области экрана – рамке. Рамка обладает рядом свойств:

- Неподвижная, бегущая строка, Вертикальный скроллинг. Текст, набранный в рамке, будет выводиться эфир в соответствии с этим свойством.
- На одной странице может быть расположено неограниченное количество рамок, но только одна из них может быть подвижной. Чтобы сменить подвижную рамку нужно снять свойство подвижности с той рамки, где это свойство установлено.
- Каждая рамка может иметь свое название, что используется, например, при создании интерактивного экрана для системы голосования.
- Каждая рамка может иметь свой цвет и прозрачность.
- Рамку можно выделить - щелкнув внутри нее левой кнопкой. На Выделить можно только одну рамку. При выборе новой рамки предыдущая активная рамка деактивируется. Выделенная рамка очерчивается пунктиром.
- Рамка может быть заблокирована. Заблокированную рамку нельзя переместить или изменить ее свойства.
- Размер рамки может быть произвольный – до размера экрана (размер можно изменить, потянув за черный квадрат). Точный размер рамки и ее точное местоположение на экране в пикселях можно установить в окне «Формат рамки»
- Форматирование текста производится только в пределах рамки
- Бегущая строка появляется и исчезает в границах рамки.
- Выбранной рамке можно одним щелчком изменить стиль.
- Рамка создается в любом месте экрана, если провести курсором по рабочей области экрана при нажатой левой кнопке мышки.
- Выделенную рамку можно переместить по экрану мышкой, если нажать левую кнопку внутри рамки (Курсор при этом приобретает вид +).
- Для того чтобы создать новую рамку, нужно снять выделение с уже выделенной – щелкнуть один раз по свободному месту на рабочей области.
- «Импорт графики в рамку». Позволяет импортировать в любую из рамок изображение (bmp, tga, с а – каналом и без). Свойства рамки от этого не меняются, ее (вместе с изображением) можно перемещать в любое место экрана.
- «Импорт ТВ баннера» - Позволяет импортировать в одну из рамок анимированный баннер. Подробнее о баннерах – в главе 9 стр. 46
- Размер рамки можно изменять от размера всего экрана, до 2 пикселей

3.2 Создание страницы

Создание страницы начинается с момента открытия окна редактора. Выбрав в появившемся окошке ответ на вопрос, какую страницу открыть – чистую или из шаблона, попадаем соответственно либо на чистую страницу, либо на страницу, ранее созданную и сохраненную в качестве шаблона.

На чистой странице всю работу надо начинать с самого начала. То есть выбрать и установить все необходимые параметры: шрифт, положение шрифта, задний план, вид выдачи в эфир и так далее.

Для размещения текста на странице в программе используются рамки, являющиеся областью форматирования текста. Без рамки написать что – либо на экране невозможно, поэтому первым делом нужно создать рамку. В простейшем случае для этого нужно установить курсор на рабочую область и, нажав на левую кнопку мышки провести диагональ. Появится пунктирная рамка. (Подробнее о рамках – в разделе «Рамка»). Теперь, щелкнув два раза левой кнопкой мышки внутри этой рамки, (появится курсор) можно набирать текст тем шрифтом, который установлен по умолчанию (это будет какой либо шрифт из имеющегося базового набора).

В принципе, в самом простейшем случае, страница уже создана. Ее можно выдать в эфир кнопкой «В Эфир» (откроется) Окно выдачи в эфир» см. соотв. раздел), или сохранить, как файл.

Если ее сохранить без указания имени, то по умолчанию страница будет сохранена с именем, содержащим текущую дату и время ее создания. Все остальные действия, связанные с изменениями и дополнениями будут относиться к редактированию страницы.

3.3 Редактирование страницы

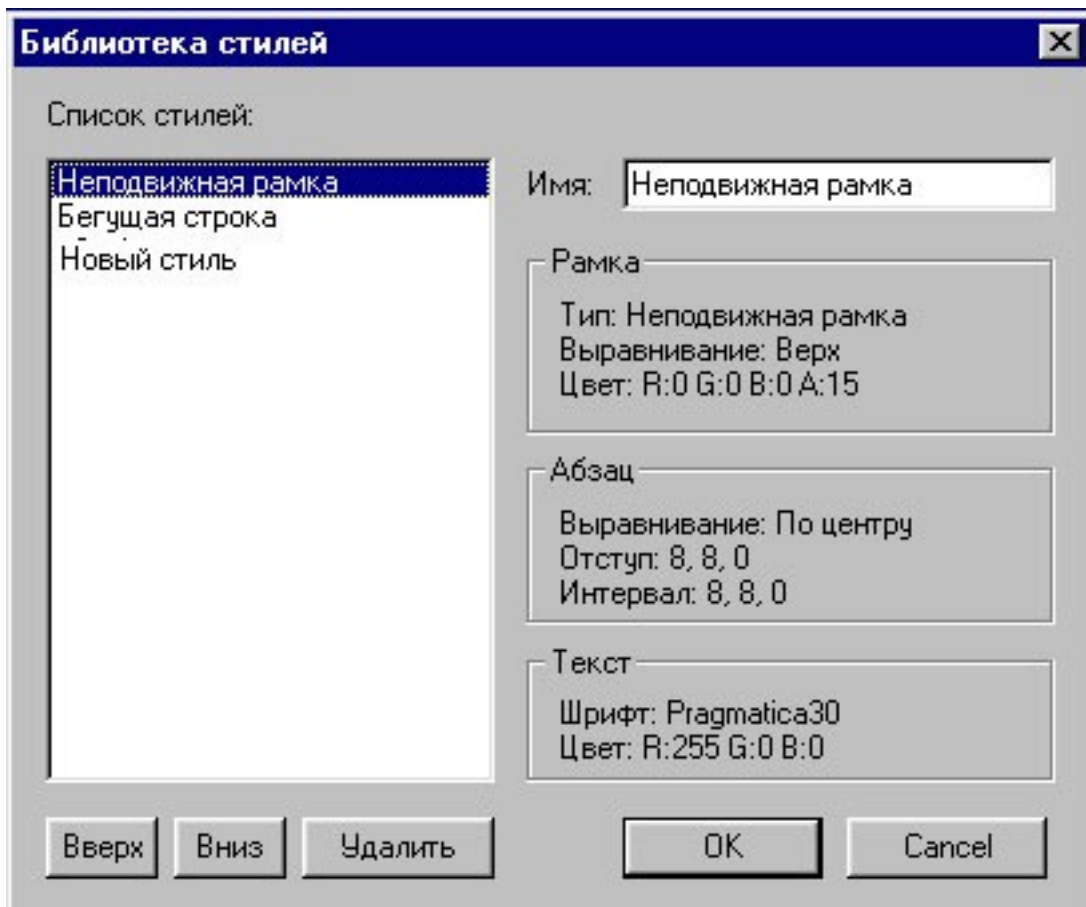
Для редактирования страницы можно, при открытии выбрать шаблон, либо открыть любую из имеющихся ранее созданных си сохраненных страниц, либо на вновь созданной странице изменить все необходи-

мые установки. Программа позволяет редактировать следующие параметры: Количество рамок; местоположение рамок; размер и цвет заполнения рамок; прозрачность; задний план; расположение рамок относительно друг друга; вид выдачи текста – бегущей строкой, вертикальным скроллингом; редактировать текст; изменить шрифт; выбрать цвет шрифта. Для ускорения этого процесса имеется механизм, под названием «Стиль» и набор шаблонов. (См. соответствующий раздел). Измененную страницу можно сохранить под старым именем, под новым или как шаблон.

3.3.1 Стиль и шаблон

Стиль и шаблон – вспомогательные механизмы, облегчающие и ускоряющие процесс создания и редактирования страницы.

Под стилем понимается набор свойств, которыми обладает рамка. В программе имеется возможность создать библиотеку стилей и при создании или редактировании страницы применять в ней любой из стилей.



Шаблон – это обычная страница, которая при сохранении в качестве шаблона сохраняется в специальной папке, где ее нельзя случайно стереть, и из которой ее можно открыть без долгих поисков. Открытый шаблон редактируется (например, меняется надпись), и уже готов к выдаче в эфир.

3.4 Окно вывода в эфир

После того, как страница сформирована, ее можно выдать в эфир.



Команда на выдачу в эфир в окне редактора страниц подается кнопкой

Если прибор DSC не подключен к компьютеру, или с ним отсутствует связь, появится сообщение «Ошибка обмена».

<VIDEOPRINTER>



Если DSC подключен и связь есть, то открывается окно выдачи в эфир, содержащее панель управления и окно, в котором показывается уменьшенное изображение редактируемой страницы.



Панель управления процессом выдачи в эфир содержит следующие кнопки:



Play – включение



Pause – пауза



К предыдущей странице



К последующей странице



Стоп



Скорость движения страницы (строки)

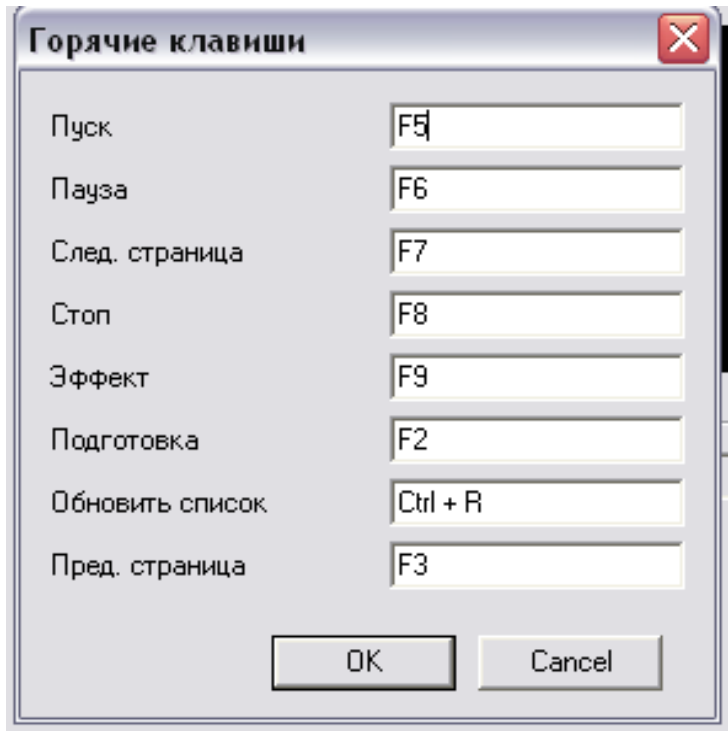


Открытие окна настройки эффектов перехода от одной страницы к другой.



Отмена – возврат в окно редактора.

Вместо этих кнопок можно пользоваться «горячими клавишами» клавиатуры ПК. По умолчанию они настроены следующим образом:



В случае необходимости их можно переназначить.

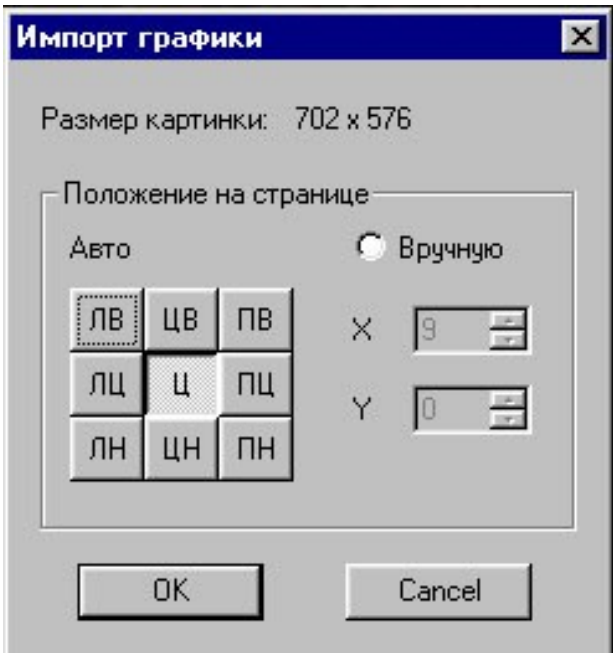
3.5 Справочные таблицы по элементам окна редактора страницы

3.5.1 Ниспадающие меню окна «Редактор»

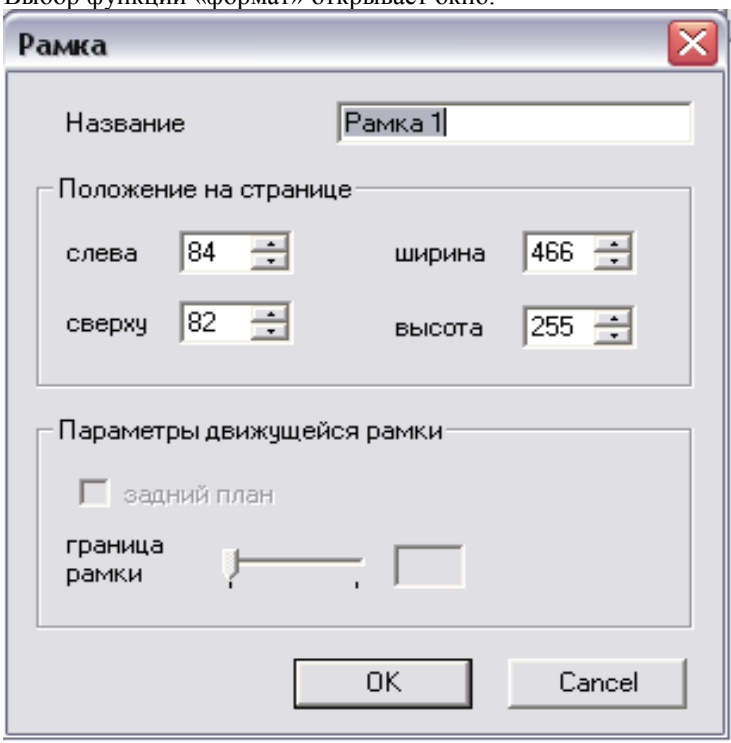
Таблица 1

Меню	Функции	Назначение
Файл	Создать	Стандартные функции для работы с файлами. В особых комментариях не нуждаются.
	Открыть	
	Закрыть	
	Сохранить	
	Сохранить как	
	Сохранить шаблон	Отличие такой страницы от обычной заключается только в том, что при сохранении страницы в качестве шаблона, она автоматически помещается в отдельную папку для шаблонов.
Выход	Завершение работы с программой.	
Правка	Вырезать	Стандартные команды для работы с выделенным текстом, в особых комментариях не нуждаются. Для того чтобы функции стали активны, нужно войти в режим редактирования текста (см. раздел с таким же названием). Если все делается в первый раз, то нужно создать рамку (см. раздел «Создание рамки»); два раза щелкнуть левой кнопкой мышки внутри рамки (при этом появится текстовый курсор); набрать текст; выделить текст. Выделить можно, проведя курсором по тексту при нажатой левой кнопке мышки. Подробнее см. раздел «редактирование текста».
	Копировать	
	Вставить	
	Выделить все	
	Импорт текста	Импорт текста из файла. Для осуществления импорта файла нужно перейти в режим редактирования текста (два раза щелкнуть левой кнопкой мышки внутри рамки).

◀VIDEOPRINTER▶ 






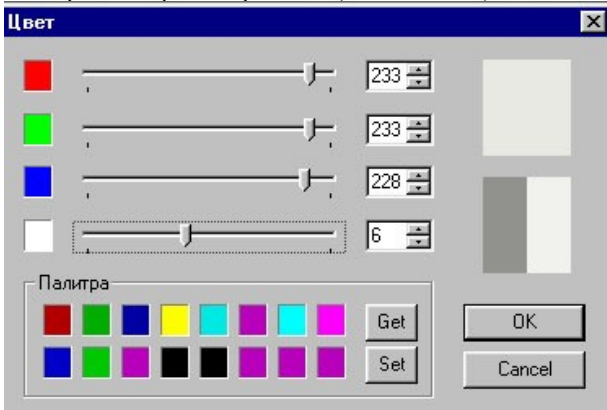




Страница	Импорт графики	<p>Открытие диалогового окна, в котором выбирается графический файл форматов bmp или tga для использования в качестве заднего плана страницы. О том, каким должен быть этот файл см. в разделе «Графические файлы».</p> <p>После выбора файла появляется окно:</p>  <p>В этом окне можно выбрать место на экране, в котором нужно поместить выбранное изображение. Сделать это можно либо автоматически, указав нужный сектор, либо вручную, указав координаты верхнего левого угла изображения в пикселях.</p>
	Настройки	<ul style="list-style-type: none"> • Флажок «Использовать вертикальную фильтрацию» включает фильтр, устраняющий мерцание тонких горизонтальных линий - антиалиазинг. • «Отображать тень для букв». Если при создании шрифта для тени использовался свой слой, то снятие этого флажка убирает тень для букв. • «Отображать а - канал для рамок». Если флажок установлен, то рамки могут иметь свойство полупрозрачности. • «Отображать границу видимой зоны экрана». - Позволяет учитывать реальные размеры видимой части экрана телевизионного приемника

<VIDEOPRINTER>

Рамка	Формат	<p>Выбор функции «формат» открывает окно.</p>  <p>Выбрать эту функцию можно только в том случае, если рамка активирована, то есть, выделена, или в ней ведется набор или редактирование текста (рамка выделяется одиночным щелчком левой кнопкой внутри рамки).</p> <p>В открывшемся окне можно узнать или задать размеры и положение рамки на странице, и ее название. Кроме этого, для рамки, содержащей бегущую строку или скроллинг, можно установить дополнительные параметры.</p>
	Стили Импорт графики	<p>Открывает окно библиотеки стилей (подробнее в разделе «Стиль и шаблон»).</p> <p>Импортировать в любую из рамок изображение (bmp, tga, с а – каналом и без). Свойства рамки от этого не меняются, ее (вместе с изображением) можно перемещать в любое место экрана.</p>
Текст	Формат абзаца	Открывает окно форматирования текста. Здесь можно, для выделенного абзаца, установить выравнивание, отступы и интервалы.
	Создать шрифт	Открытие окна создания шрифта. Подробнее в разделе «Создание шрифта»
?	Информация о программе	Номер версии






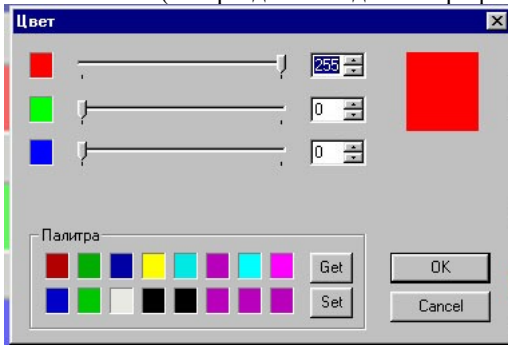

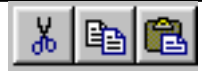

3.5.2 Второй ряд кнопок окна «Редактор страниц»

Таблица 2

Кнопка	Название	Назначение
	Новая страница	Стандартные функции для работы с файлами. В данном случае с файлами страниц. В особых комментариях не нуждаются.
	Открыть (новую страницу)	
	Сохранить (страницу)	
	Сохранить как	
	Цвет фона страницы	<p>Выбор цвета фона страницы (задний план).</p>  <p>На этом фоне будет выводиться текст. Цвет и прозрачность (относительно телевизионного изображения) выбирается соответствующими ползунками. Сформированный цвет можно запомнить. Для этого нужно отметить левой кнопкой мышки нужную ячейку на палитре и нажать кнопку “Set. В дальнейшем цвет из палитры выбирается либо двойным щелчком на соответствующей ячейке, либо кнопкой “Get отмеченный цвет”.</p>
	Импорт графики	Импорт изображения второго плана. Открывает то же окошко, что и команда «Страница / Импорт графики» (См. табл.)
	Фон, имитация телевизионного изображения	Открытие вспомогательного изображения, которое позволяет оценить внешний вид страницы. Это изображение в эфир не выводится, является имитацией телевизионной картинки. Размер изображения может быть любым – программа автоматически заполнит всю видимую область (изображение малых размеров будет мультиплицировано, большое - обрезано). Формат bmp или tga.
	Предварительный просмотр	Предварительный просмотр страницы, без вывода в эфир
	В Эфир!	Открытие окна выдачи в эфир. (См описание «Выдача в эфир»)









3.5.3 Третий ряд кнопок окна 2 «Редактор страниц». Работа с текстом

Таблица 3

Функция	Название	Назначение
	Стиль	Задание стиля при создании рамки или изменение стиля уже существующей. Подробнее о стиле – в разделе «Стиль»
	Центровка	Стандартная центровка текста. По левому краю, по центру, по правому краю. Действует для редактируемого текста относительно текущей рамки
	Формат абзаца	Форматирование текста внутри рамки. Вызов того же окна, что и командой «Текст / Формат абзаца»
	Шрифт	Выбор одного из шрифтов программы. О шрифтах см. раздел «Создание шрифтов»
	Цвет текста	Выбор цвета текста для шрифтов, имеющих такую возможность (См. раздел «Создание шрифтов»)  Выбор цвета ползунками. Занесение в выделенную ячейку палитры кнопкой «Set», Выбор цвета из палитры – двойной щелчок или кнопка “Get”.
	Нижний индекс Обычный уровень Верхний индекс	Размещение выделенного текста под, на или над строкой.
	Вырезать Копировать Вставить	Стандартные команды для работы с буфером обмена.
	Импорт текста	Импорт текста из файла Для осуществления импорта файла нужно перейти в режим редактирования текста (два раза щелкнуть левой кнопкой мышки внутри рамки).

3.5.4 Инструменты на левой панели окна «Редактор страниц»

Таблица 4

Кнопка	Название	Назначение
	Неподвижная рамка Бегущая строка Бегущая страница	Задание свойства рамка. На одной странице может присутствовать только одна движущаяся рамка (Двигаться в ней будет текст). Количество неподвижных рамок не ограничено
	По верхнему краю По центру По нижнему краю	Размещение текста внутри рамки
	Цвет фона рамки	Открывает окно выбора цвета и прозрачности для заполнения рамки.
	Формат рамки	Открытие окна, в котором можно задать местоположение, размер и название рамки.
	Блокировка	Команда, позволяющая зафиксировать местоположение рамки, для исключения случайного перемещения. У заблокированной рамки отсутствуют черные квадраты на периметре.
	На передний план На задний план	Размещение рамок относительно друг друга.
	Добавить стиль в библиотеку стилей	Сохранение стиля для дальнейшего использования
	Удалить рамку	Удаление выбранной рамки





3.5.5 Возможности текстового редактора окна «Редактор страниц»

Таблица 5

Функция	Чем производится	Как производится
Набор текста	Вся клавиатура	Текст создается внутри рамки. Количество рамок не ограничено. Для набора текста нужно два раза щелкнуть левой кнопкой мышки внутри рамки. Форматирование, шрифт, окантовка и т. д. устанавливаются при выборе стиля в окне «Стиль»
Форматирование в пределах рамки	Автоматически, в зависимости от стиля Или кнопками третьего ряда окна редактора	Общие свойства (стиль) меняются для выбранной рамки. Отдельные свойства – для выделенной части текста.
Перемещение вдоль строки	Мышкой	Устанавливая мышкой курсор в нужное место
	Курсорными клавишами	Перемещая курсор курсорными клавишами
Перемещение по тексту	Мышкой	Устанавливая мышкой курсор в нужное место
	Курсорными клавишами	Перемещая курсор курсорными клавишами

◀VIDEOPRINTER▶



Листинг	Мышкой	
	Клавишами Page Up и Page Down	Page Up – вверх Page Down - вниз
Удаление знака перед курсором	Клавиша “Delete»	Установить курсор перед удаляемым знаком и нажать Delete.
Удаление знака после курсора	Клавиша <	Установить курсор после удаляемого знака и нажать <
Выделение всего текста		Текст выделяется инверсией цвета.
Выделение части текста	Мышкой,	Для выделения части текста (вплоть до одного знака) - провести мышкой при нажатой левой кнопке мышки. Отмена выделения – Esc
Использование клавиш Для выделения части текста	Ctrl + Page Up Ctrl + Page Down Shift + Page Up Shift + Page Down	Курсор на начало строки Курсор на конец строки Выделение строки слева от курсора Выделение строки справа от курсора
Удаление выделенного текста	Клавиша пробел или кнопка Del	Выделить и нажать пробел или Del
Перемещение выделенного текста в Буфер обмена редактора с удалением	Кроме стандартной кнопки  - клавиша Shift + Delete	Выделенный текст (вместе с форматированием - шрифт, цвет, размер шрифта и т. д.) может быть перенесен в буфер обмена клавишей Delete при заранее нажатой и удерживаемой в нажатом положении клавише Shift
Перемещение выделенного фрагмента в буфер обмена без удаления		
Копирование текста из буфера обмена Windows	Кроме стандартной кнопки  Клавиша Shift + Insert	Помещенный в буфер обмена текст может быть скопирован как на текущую, так и на любую вновь открытую страницу.
Вставка текстового файла		Диалоговое окно позволяет выбрать текстовый файл, который будет скопирован в окно редактора



4. РЕДАКТОР СЦЕНАРИЯ. Создание информационного блока

4.1 Общие сведения



При выборе «Редактор сценария»

Открывается окно, которое после открытия файла сценария имеет следующий вид:

N	Выбор	Дата	Время	Переход	Вид	Страница	Содержание	Комментарий
20	20		2:25					
1	✓	17.08 - 17.08 [1234567]	3	✗	72x	000925_1235.vpg		
2	✓		12	✗	72x	001007_2250.vpg	Выходной Эфирный Свитчер	
3	✓	17.08 - 17.08 [1234567]	9	✗	72x	001011_2356.vpg	Коммутатор Транскодер Кадров	
4	✓	17.08 - 17.08 [1234567]	3	✗	72x	000925_1203.vpg		
5	✓		7	✗	59x	000925_1130.vpg	СИСТЕМА VIDEOPRINTER наложе	
6	✓		11	✗	60x	000925_1142.vpg	-Устройство DSC545 -Персональн	
7	✓	17.08 - 17.08 [1234567]	12	✗	54x	000925_1143.vpg	* Бегущая строка * Вертикальн	
8	✓		2	✗	72x	000925_1145.vpg		
9	✓	17.08 - 17.08 [1234567]	8	✗	72x	000925_1146.vpg	"Бегущая строка" на подложке	
10	✓		12	✗	72x	000925_1149.vpg	СЛАЙДЫ	
11	✓	17.08 - 17.08 [1234567]	3	✗	72x	001012_0054.vpg		
12	✓		3	✗	72x	001012_0039.vpg		
13	✓		3	✗	72x	001002_2322.vpg		
14	✓	17.08 - 17.08 [1234567]	9	✗	72x	000925_1159.vpg	Оформление Эфира	
15	✓		4	✗	12x	000925_1233.vpg		
16	✓		8	✗	72x	000925_1234.vpg	Оператор Иванов Комментарии к	
17	✓	17.08 - 17.08 [1234567]	10	✗	72x	001002_2331.vpg	Комментарии в прямом эфире	
18	✓		3	✗	60x	Титры 1.vpg	Прямой эфир Гость студии Санте	
19	✓		7	✗	72x	001012_0841.vpg	Интерактивная система опроса об	
20	✓		5	✗	72x	001012_1323.vpg		

В этом режиме производится формирование сценария выдачи в эфир информационного блока.

- Для формирования Сценария принята табличная форма представления информации, обеспечивающая возможность работы с большим объемом информации. Таблица занимает практически весь объем окна, и содержит список файлов (в дальнейшем их будем называть страницами).
- Создание сценария заключается в следующем: объединение в таблицу разрозненных страниц; размещение страниц в таблице в порядке выдачи в эфир; добавление эффектов, которыми будет сопровождаться переход от одной страницы к другой; установка времени, в течение которого страница будет выводиться в эфир, и установка даты разрешенного показа.
- Каждая строка таблицы предназначена для работы с отдельной страницей
- Подготовленный рекламный блок можно сохранить как файл. Для редактирования списка имеется набор инструментов, описание которых приведено в таблицах 6 - 9.
- Возможна сортировка в столбцах таблицы сценария «Дата», «Время», «Страница», «Содержание», «Комментарий».
- Заголовок окна содержит название открытого информационного блока. Если это новый блок, то, по умолчанию, название состоит из даты и времени создания блока.
- Страницы будут выдаваться в эфир в том порядке, в каком они расположены в таблице, меняя положение страницы в таблице, можно изменить порядок выдачи в эфир
- . Переход в режим выдачи в эфир из любой строки сценария осуществляется двойным щелчком в этой строке, в столбце «Вид».
- Для выполнения различных манипуляций с отдельными страницами или группой страниц, их необходимо выделить, при этом они окрашиваются в синий цвет.
- В эфир выводятся только те страницы, у которых в столбце «Выбор» установлен знак ✓.




- Вывод готового блока в эфир производится из окна выдачи в эфир. По мере заполнения таблицы, часть строк, описывающих страницы, выйдет за рамки экрана. В этом случае перемещение по строкам таблицы можно произвести несколькими способами.
- С помощью курсорных клавиш на клавиатуре. При каждом нажатии происходит смещение на одну строку.
- Клавишами Page up и page down. – листинг.
- Используя полосу прокрутки.

Информацию о назначении отдельных элементов окна редактора сценария можно найти в таблицах 6 - 9.


4.1.1 Примерная последовательность действий при создании сценария.

Эта последовательность действий не является догмой, а только иллюстрацией позволяющей ознакомиться с работой программы. Предполагается, что страницы уже созданы редактором страниц и сохранены на диске.


- 1) Открываем окно редактора сценария
- 2) В подменю «Страницы» выбираем «Добавить файлы» (или щелкаем мышкой по пиктограмме  на панели инструментов).

- 3) В открывшемся окне выбираем ранее созданные страницы (файлы с расширением vpg). В результате в таблице заполняются строки.

По умолчанию, все открытые страницы не имеют ограничений по срокам вывода в эфир, смена страниц будет сопровождаться эффектом, установленным в подменю «Страницы / эффект по умолчанию»,

- 4) Для изменения последовательности, с которой страницы будут выдаваться в эфир, щелкаем левой кнопкой в ячейке N перемещаемой страницы – строка окрасится в синий цвет, и кнопками  устанавливаем ее в нужную строку.

- 5) Сохраняем полученный блок, как файл (Подменю «Файл» / сохранить как» или кнопка )

- 6) Нажимаем кнопку  - переходим в окно выдачи в эфир.

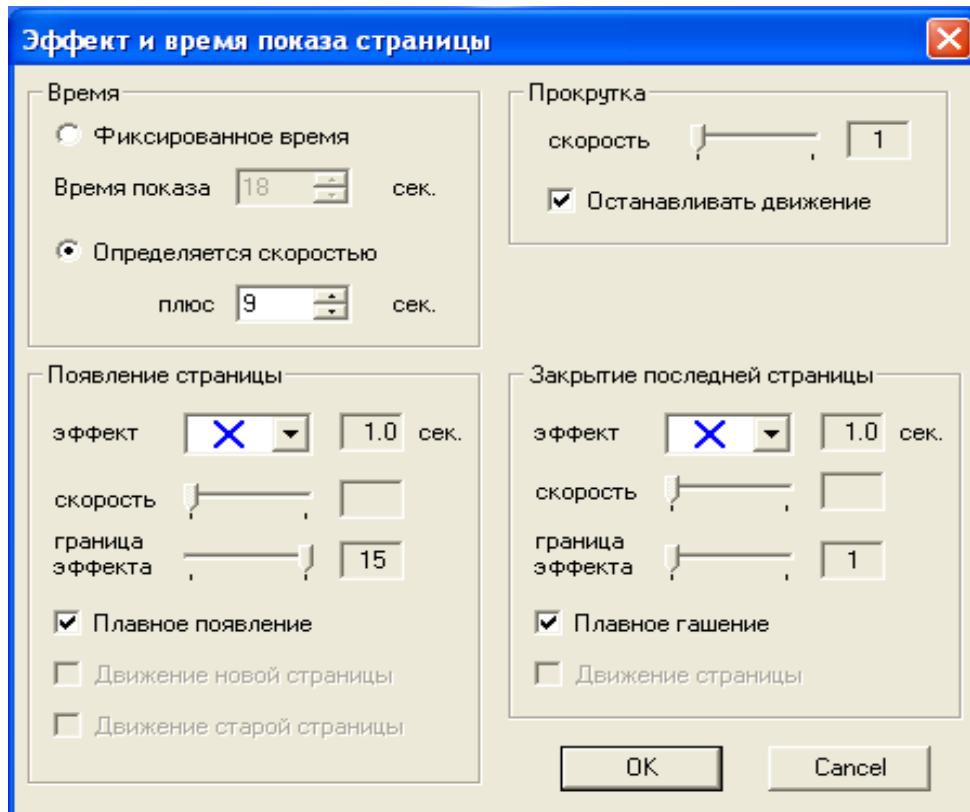
- 7) Нажимаем кнопку Play – начнется выдача блока в эфир.

4.1.2 Использование мышки при работе с Таблицей.

Для ускорения процесса формирования сценария, часть функций и подменю может быть вызвана мышкой, щелчком левой или правой кнопки на соответствующей области Таблицы. Функция, вызванная левой кнопкой в какой – либо ячейке, относится только к той строке (странице), в которой данная ячейка находится. Подробности приведены в таблице.

4.2 Окно выбора эффекта и времени показа

Открывается из подменю «Страницы / Эффект по умолчанию» или щелчком левой кнопки в столбце «Переход».

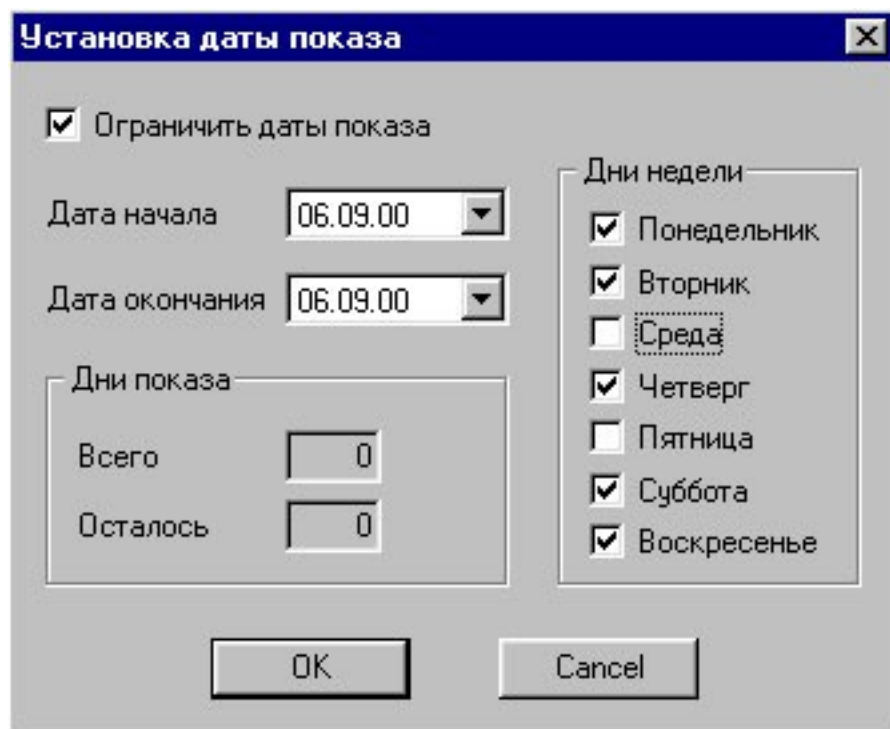


В этом окне производится установка четырех параметров:

- 1) Время – установка времени, в течение которого будет демонстрироваться страница. Это время может быть:
 - фиксированное – устанавливается соответствующая отметка и время в секундах.
 - Определяться временем скроллинга (Больше скорость – меньше время и наоборот)
 - Определяться скроллингом, но с добавлением дополнительно времени (плюс n сек.)
- 2) Появление страницы – эффект, которым будет сопровождаться появление страницы.
 - В окошке «Эффект» выбирается пиктограмма эффекта – в соседнем окне появляется время, необходимое для выполнения этого эффекта, с учетом скорости его выполнения.
 - Скорость выполнения эффекта задается в условных единицах (0 - 20).
 - Движение новой страницы – установленная отметка означает, что новая страница наедет на старую, двигаясь целиком, в том направлении, в которое указано на пиктограмме. Для некоторых эффектов это невозможно, при выборе такого эффекта функция становится недоступной.
 - Движение старой страницы, аналогично, но сдвигаться будет старая страница.
- 3) Закрытие последней страницы – эффект, которым будет сопровождаться уход страницы
- 4) Прокрутка – параметры скроллинга
 Задается скорость движения текста. (Бегущей строки или вертикального скроллинга.)
 Остановить движение. Отметка указывает на то, что после завершения вывода последнего знака (или строки) на экран, произойдет остановка движения текста.

4.3 Окно «Дата показа»

Открывается из подменю «Страницы / установить дату» - для выделенных страниц, или щелчком левой кнопки по ячейке «Дата» нужной страницы.



По умолчанию отметка «Ограничить даты показа» не устанавливается, и никаких ограничений нет. Если установить метку, то данная страница или группа страниц получают признак, по которому программа автоматически отсортирует страницы, и те, у которых дата показа просрочена, или не попадает в текущий день недели, не будут выводиться в эфир.

4.4 Справочные таблицы по элементам окна «Редактор сценария»

4.4.1 Использование мышки для работы с таблицей сценария

Таблица 6

Область Таблицы	Кнопка вызова функции	Функция	Назначение
Любое место внутри зоны таблицы, если ни одна страница не выделена	Правая	Обновить	
		Выделить все	Выделяются (синим цветом) все страницы в таблице
Любое место внутри зоны Таблицы, если есть выделенные страницы	Правая	Обновить	
		Отметить. / снять	Установка или снятие отметки √ На выделенных страницах
		Установить дату	Установка, для выделенных страниц, периода, разрешенного для выдачи в эфир.
		Изменить эффект	Изменение эффекта, сопровождающего смену страниц при выдаче в эфир
		Вырезать	Работа с буфером обмена
		Копировать	
		Вставить	
Выделить все	Выделяются (синим цветом) все страницы в таблице		




Столбец«N»	Левая	Выделение	Выделение страницы (синим цветом). Если провести курсором, при нажатой кнопке, по ячейкам N, можно выделить группу страниц.
Столбец «Выбор»	Левая	Отметка	Установка или снятие отметки ✓ на странице.
Столбец «Дата»2	Левая	Установка даты показа	Открывает окно установка даты показа, в котором можно задать период, или отдельные дни, разрешенные для показа данной страницы.
Столбец «Переход»	Левая	Эффект перехода	Открывает окно выбора эффекта, сопровождающего смену страниц.
Столбец « Страница»	Левая	Действие со страницей	Открывает диалоговое окно, в котором можно выбрать одно из четырех действий: 1) Редактировать (страницу) 2) Создать новую (страницу) 3) Заменить (страницу) 4) Удалить из сценария
Столбец «Содержание»	Левая		Открывает выбранную страницу в окне редактора страниц.
Столбец «Комментарий»			Для каждой страницы сценария можно добавить свои комментарии.



4.4.2 Подменю в верхней строке окна редактора сценариев.

Таблица 7

Файл	Создать Открыть Заккрыть Сохранить Сохранить как	- Стандартные команды операций с файлом: В данном случае такие операции проводятся для Сценария - файл с расширением vps Открытие файла Сценария приводит к заполнению таблицы
	Выход	Выход из программы
Правка	Вырезать Копировать Вставить Выделить все	Эти операции производятся для манипуляции отдельными страницами или их группой, для размещения их в таблице. Манипуляции осуществляются только с выделенными страницами. Выделение страницы осуществляется щелчком левой кнопки мышки в столбце N. Выделенная страница окрашивается синим цветом. Одиночный щелчок выделяет одну страницу, Если нажать левую кнопку в столбце N и провести курсором вверх или вниз – произойдет выделение группы страниц. Если выделить какую либо страницу в середине списка, то все станицы, расположенные выше по списку можно выделить нажатием клавиш Shift + Page Up, а находящиеся ниже – Shift + Page Down.
Вид»	обратная сортировка	Команда, изменяющая расположение страниц в таблице сверху вниз, или снизу вверх. Это может быть полезно при работе с большим числом страниц.
Страницы	Добавить страницу	Добавление страницы из окна редактора страниц. Позволяет увидеть содержимое страницы перед занесением в таблицу
	Добавить страницу	Добавление страницы из окна редактора страниц. Позволяет увидеть содержимое страницы перед занесением в таблицу
	Отметить / снять	Установка или снятие метки ✓ на страницах, подлежащих выдаче в эфир
	Установить дату	Установка периода, во время которого разрешено выдавать страницу в эфир
	Изменить эффект	Изменение эффекта, сопровождающего смену страниц.
	Отметить по дате	Автоматическая установка метки ✓ на разрешенных к выдаче в эфир страниц
	Удалить неотмеченные	Удаление всех страниц, на которых не проставлена метка ✓.
	Вверх	Перемещение выделенных страниц по таблице. Местоположение страницы в таблице
Эффект по умолчанию	Выбор эффекта, с которым будут сменяться новые страницы, заносимые в таблицу по команде «Страницы / Добавить страницы» или кнопкой 	



4.4.3 Назначение столбцов таблицы сценария

Таблица 8

Столбец	Назначение
Номер	Столбец «N» отображает порядковый номер страницы. Щелчок левой кнопкой мышки по ячейке с номером выделяет страницу. Выделение необходимо для совершения различных операций. Для выделения нескольких страниц нужно нажать левую кнопку мышки и провести курсором по этому столбцу. Если выделить какую либо страницу в середине списка, то все страницы, расположенные выше по списку можно выделить нажатием клавиш Shift + Page Up, а находящиеся ниже – Shift + Page Down.
Выбор	
Дата	<p>Здесь производится установка периода, в течение которого данная страница может выдаваться в эфир. Установка даты для отдельной страницы производится в окне, которое открывается, если щелкнуть левой кнопкой мышки в ячейке «дата» этой страницы. В этом окне</p> <ul style="list-style-type: none"> • Устанавливаются период показа и дни недели в указанном периоде. • Автоматически показывается общее количество дней показа за выбранный период, и сколько еще осталось дней показа (фактических, а не календарных) до конца периода. • Ранее установленная дата выделена, синим овалом. Текущий день на календаре, появляющимся при установке даты, отмечен красным кружком. Нажатие на этот кружок открывает календарь на текущей дате. <p>Для установки одинаковой даты показа нескольких страниц, эти страницы выделяются (метки в соответствующих ячейках) и дата может быть установлена для всех выделенных страниц.</p> <p>По умолчанию новым страницам присваивается дата начала периода – на следующий день. Дата конца периода – через три дня.</p>
Время	Время демонстрации страницы
Переход	Вид эффекта, сопровождающего смену страниц
Вид	Вид страницы – бегущая строка, бегущая страница или неподвижное изображение, а также размер картинка заднего плана.
Страница	Название страницы
Содержание	Несколько первых фраз из текста на странице



4.4.4 Назначение кнопок окна «Сценарий».

Таблица 9

Кнопка	Наименование	Назначение
	Новый сценарий	Создание нового сценария.
	Открыть	Занесение в Таблицу ранее сохраненного Сценария. Вызывает окно «Открытие файла» , в котором можно выбрать пакет файлов, хранящийся в памяти компьютера.
	Сохранить	Сохранение текущего Сценария. Вызывает окно «Сохранение» , в котором можно указать имя и место хранения нового Сценария. Используется в случае, если создается новый Сценарий.
	Сохранить как	Сохранение сценария под новым именем
	Добавить страницу	Открывает окно редактора страниц, где можно выбрать просмотреть, отредактировать страницу. После чего страница заносится в таблицу и происходит возврат в режим Сценария.
	Добавить файл	Добавление в таблицу ранее созданной страницы, сохраненной в файле с разрешением vrg
	Обновить	
	Отметить / снять отметку	Установка или снятие отметки на выделенных страницах. Только отмеченные страницы будут выведены в эфир
	Установить дату показа	Для страниц, имеющих ограничения по выдачи в эфир. Устанавливается период, в котором данная страница может быть выдана в эфир.
	Изменить эффект	Открывает окно, в котором можно, для выделенных страниц, изменить эффект, сопровождающий смену страниц
	Выделить Копировать Вставить	Стандартные функции для работы с выделенными страницами.
	Отметить по дате	Устанавливает отметку на страницах, имеющих, на текущую дату, разрешение на показ.
	Удалить неотмеченные страницы	Удаляет из страницы (не из папки, где они хранятся) страницы, не отмеченные знаком ✓.
	Переместить вверх Переместить вниз	Перемещение выделенных страниц по таблице.
	Обратная сортировка	Команда, изменяющая расположение страниц в таблице, либо начало сценария снизу таблицы, либо сверху.
	Цикл	Включение этой функции закидывает показ всего рекламного блока. То есть, после показа последней страницы, в эфир вновь пойдет первая, без дополнительных команд. Этот режим также позволяет создавать закидываемую бегущую строку – для этого Сценарий должен состоять из 1 страницы.
	Редактор страниц	Переход в режим редактора страниц.
	Предварительный просмотр	Предварительный просмотр всего сценария на компьютере, без вывода в эфир.
	В Эфир	Открытие окна вывода в эфир

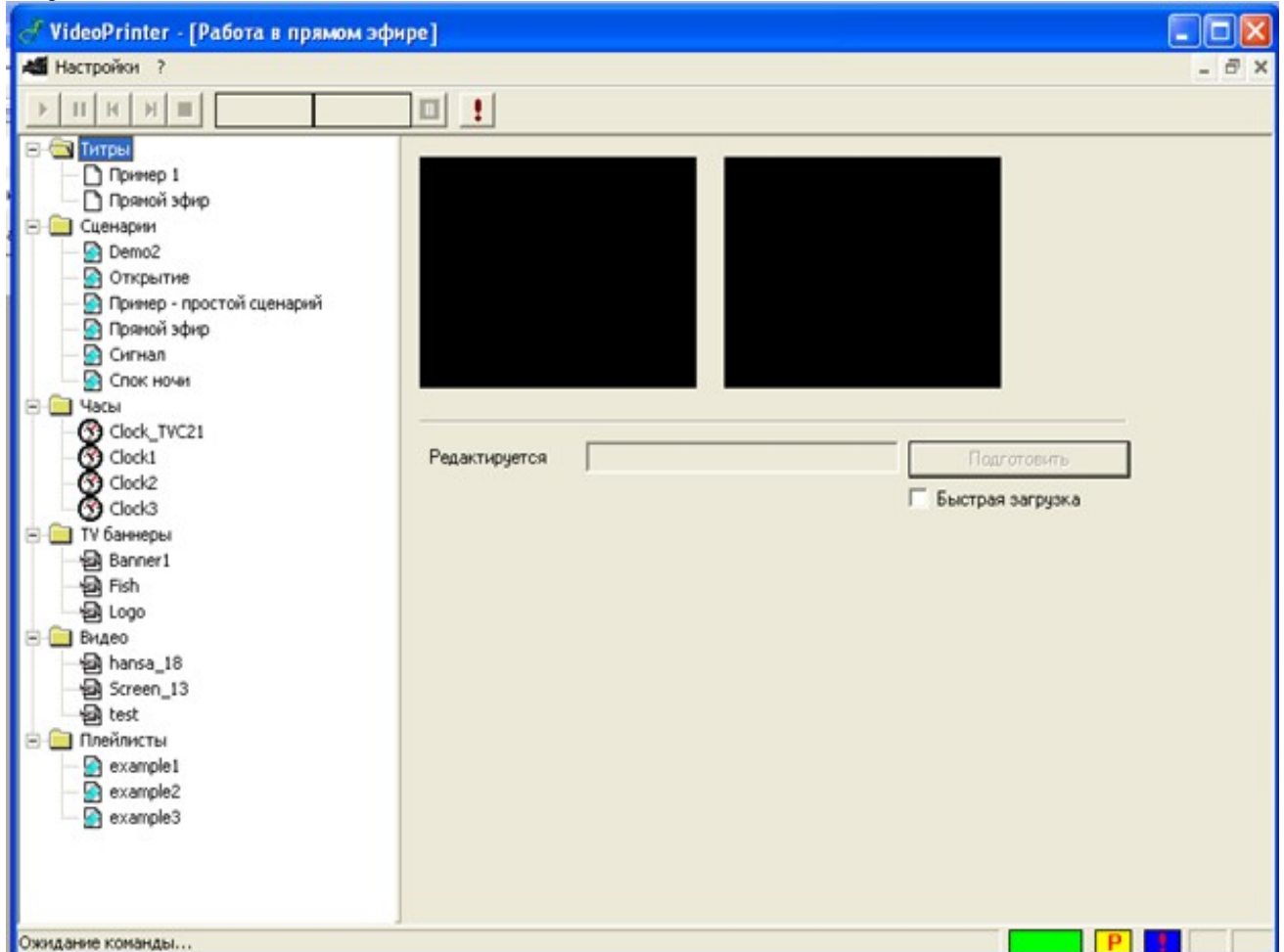


5. “РАБОТА В ПРЯМОМ ЭФИРЕ”.

5.1 Общие сведения



Режим выбирается кнопкой
Открывается окно:



Слева располагается поле выбора приложения, сами приложения программы представлены в виде древовидного меню. Каждому приложению в этом дереве соответствует своя папка, в которой содержатся соответствующие файлы.

Фактически, так оно и есть. Файлы всех приложений, подготовленные вспомогательными программами, хранятся в соответствующих папках в директории Videoprinter. Удаление или добавление файлов в папках директории Videoprinter автоматически добавляет или убирает их из древовидного каталога окна «Работа в прямом эфире».

Справа имеется два окна, в левом из которых при выборе файла приложения появляется его уменьшенное изображение, а в правом окне изображение появляется в том случае, если файл готов к выдаче в эфир или уже в эфире.

Панель управления процессом выдачи в эфир содержит следующие кнопки:



Play – включение



Pause – пауза



К предыдущей странице



К последующей странице



Стоп



время, оставшееся до конца клипа.

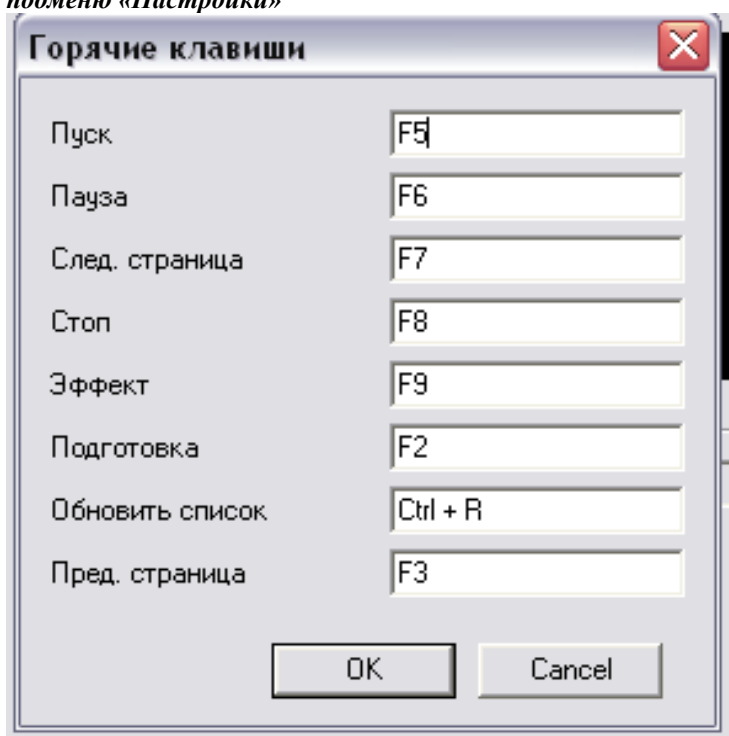


Открытие окна настройки эффектов перехода от одной страницы к другой.



Отмена – возврат в окно редактора.

Можно также пользоваться «Горячими клавишами», окно настройки которых открывается в подменю «Настройки»



Для выдачи в эфир нужно выполнить следующие действия:

- Выбрать мышкой один из файлов любого из приложений – первый кадр появится в левом окне, а в граф «Редактируется» - название файла.
- Нажать кнопку «Подготовить» - изображение появится во втором окне, свидетельствуя, что файл готов к выдаче в эфир.
- Подать команду Play.

Если установлен флажок «быстрая загрузка». То нажатия на кнопку «Подготовить» не требуется – при выборе из каталога файл сразу готовится к выдаче.

В режиме «Работа в прямом эфире» все управление системой осуществляется от компьютера. На пульте управления устройством устанавливается режим, разрешающий прохождение сигнала титров на выход устройства - кнопка Titles, и одна из кнопок Preview или Air (или обе).

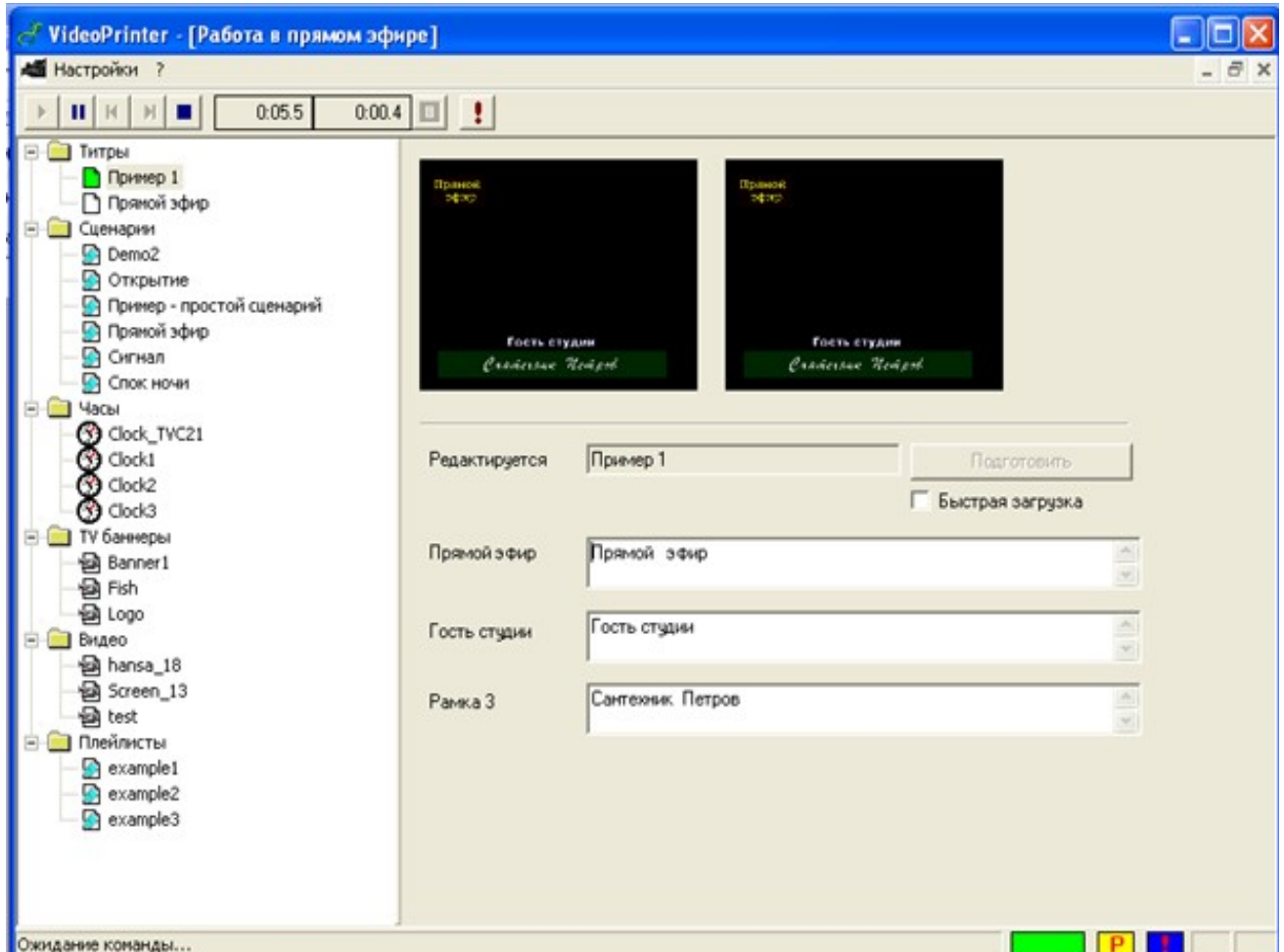
Как уже упоминалось в 2.1. Окно «Работа в прямом эфире» открывает оперативный доступ к файлам пяти приложений программы Videoprinter:

- 1) «Титры» - оперативная выдача в эфир текстовых сообщений, необходимых по ходу передачи.

- 2) «Сценарии» - выдача в эфир рекламных блоков, сформированных в редакторе сценариев.
- 3) «Часы» - выдача в эфир изображения стрелочных часов.
- 4) «Баннеры» вод на экран рекламных баннеров.
- 5) «Видео» (при наличии установленных на ПК плат MPEG2 проигрывателей).

Выдача в эфир отдельных видеоклипов или видеоклипов по заранее подготовленным плей – листам.

5.2 Работа с титрами



Приложение используется для оперативной работы в эфире. В редакторе страниц создается набор шаблонов, имеющих заранее определенные места на экране в которые во время работы в эфире выводится текст. Имеется возможность создать на каждой странице – шаблоне от 1 до 4 таких областей (рамки). Каждая область может иметь свое название, которое выводится рядом с окном ввода текста. Вводимый в окно ввода текст, приобретает то форматирование, которое было заранее определено при создании шаблона. Свойства рамок позволяют выводить текст бегущей строкой, вертикальным скроллингом, неподвижными надписями.

Список шаблонов всегда находится в левой части экрана и в любой момент шаблон можно обновить. В центре экрана – окно, в которое выводится внешний вид выбранного шаблона.

5.2.1 Создание шаблона

Шаблоны для подпрограммы работы в прямом эфире практически ничем не отличаются от обычных страниц. Создаются они тем же редактором страниц, что и все страницы программы Videoprinter, с теми – же возможностями. Свойство шаблона для работы в прямом эфире страница приобретает, попадая в папку Titles в виде сценария. Это делается следующим образом:

- 1) Открывается редактор сценариев и в него добавляется страница, (страница может быть новая, или любая, созданная ранее).

◀VIDEOPRINTER▶



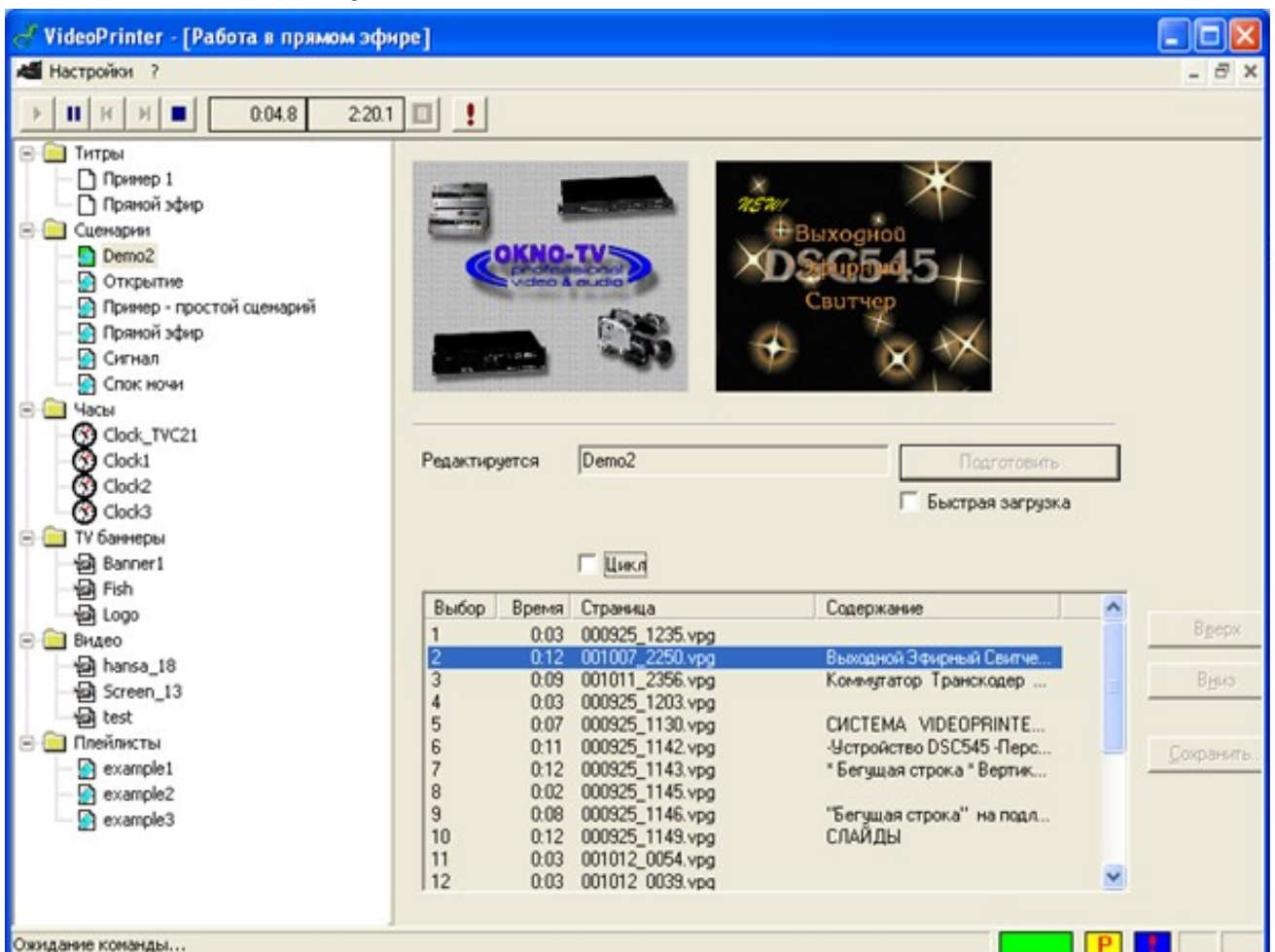
- 2) Если страница новая, то подпрограммой редактора страниц в ней создаются рамки – области, в которые будут помещаться надписи.
- 3) Щелчок правой кнопки на рамке открывает меню, в котором есть пункт «Формат рамки». Формат рамки содержит название рамки – это название и будет вписано рядом с окном ввода, при использовании страницы в режиме прямого эфира.
- 4) Добавляются необходимые картинки, выбирается шрифт – т.е. все, что необходимо для оформления, кроме текста.
- 5) После того, как страница создана, нужно вернуться в редактор сценариев и сохранить этот сценарий (в папке VideoPrinter / Titles.) В принципе, любой сценарий (файл с расширением vrp) помещенный в эту папку становится шаблоном для подпрограммы работы в прямом эфире. Сценарий может состоять не только из одной страницы, так как все, кроме первой, при работе в прямом эфире будут игнорироваться.

5.2.2 Выдача титров в эфир

При открытии подпрограммы «Работа в прямом эфире», сразу открывается окно выдачи титров в эфир. После ввода текста в окно ввода, подается команда «подготовить» (можно кнопкой F2). Индикацией готовности служит активизация кнопки Play в верхней части экрана, при нажатии на которую титры передаются в DSC545. В то время, пока титр выводится, имеется возможность набирать текст в другой шаблон, и по окончании работы первого, сразу запустить второй.

Для управления процессом выдачи титров служит стандартный набор кнопок на панели инструментов программы :Play, Pause,Break.

5.3 Работа со сценариями



Созданные в редакторе сценария файлы помещаются в папку Videoprinter / Sequences. В окне «Работа в прямом эфире» содержимое этой папки выводится в поле выбора, а после выбора конкретного файла сценария первая страница помещается в левое окно, в графе «Редактируется» - его название, а ниже появляется весь плей – лист.



Флажок «Цикл» устанавливается для воспроизведения плэй – листа по замкнутому циклу. Ведется документирование выдаваемых в эфир страниц сценария. Вся информация автоматически сохраняется в файле `airlog.txt`, находящемся в папке Videoprinter. Указывается дата, время длительность, путь к файлу и название файла, что позволяет вести учет коммерческих объявлений (Обработкой текстового файла, например, в `exel`)

5.4 Работа со стрелочными часами

Готовые часы хранятся в папке Videoprinter / Clock. При открытии окна «Работа в прямом эфире», все имеющиеся в папке Clock часы появляются в дереве панели выбора приложения.

Выбор и запуск часов аналогичен выбору и запуску любого из приложений. Процесс создания часов описан в главе «Часы»

5.5 Работа с рекламными баннерами.

Готовые баннеры хранятся в папке Videoprinter / Banners. При открытии окна «Работа в прямом эфире», все имеющиеся в этой папке баннеры появляются в дереве панели выбора приложения.

Выбор и запуск баннеров аналогичен выбору и запуску любого из приложений. Процесс создания часов описан в главе «Конвертор TV баннеров»

5.6 Работа с видеоклипами

5.6.1 Принцип действия.

Работа программы с видеоклипами основана на использовании возможностей устройств DSC и компьютерных плат проигрывателей Mpeg2 файлов.

Схема такая: DSC подключается к компьютеру с установленными платами. Выходы плат подключаются ко входам DSC. На компьютере с установленной программой Videoprinter и создается база видеоклипов в формате Mpeg2.

Для работы с видеоплатами, пульты ДУ устройств DSC545,645,700 имеют специальный разъем, промаркированный RS232 подключается к COM порту компьютера кабелем, входящим в комплект поставки. Возможна работа без механического пульта ДУ, в этом случае Com порт компьютера подключается к разъему RS232 DSC кабелем, распайка которого приведена в приложении описания DSC..

Возможны два варианта работы системы – с одной или двумя платами, установленными на один компьютер. При использовании одной платы переход от одного видео файла к другому будет происходить только встык, через эффект freeze. При работе с двумя платами, используются все возможные для DSC виды переходов - микширование, шторки, cut.

Возможна подготовка плэй листов на другом компьютере.

5.6.2 Установка плат Mpeg 2 плееров

Установка плат, как одной, так и двух, осуществляется обычным порядком, через «Установку оборудования» Windows с загрузкой, прилагаемых к платам драйверов.

5.6.3 Настройка программы для работы с видеоклипами по плэй листу

Видеоклипы можно воспроизводить как по отдельности, так и списком – по плэй – листу. Выбор и запуск отдельных файлов Mpeg2 аналогичен выбору и запуску любого из приложений.

Для работы по плэй – листу нужно произвести следующие настройки:
Базовый блок DSC:

- Подключить выходы плат Mpeg 2 декодеров ко входу DSC. Причем, если используются Y / C сигналы, нужно установить соответствующую конфигурацию входов.

Если будет использоваться только режим воспроизведения по плэй листу, подключение можно осуществить к любым из входов. Если же предусматривается воспроизведение отдельных файлов из режима «Работа в прямом эфире», то подключение одного из декодеров нужно осуществить ко входу In8, Так как программа в этом случае жестко привязана именно к о входу 8, как к источнику видеоклипов.

На пульте ДУ:

- Включить режим Remote – должен мерцать светодиод Remote.

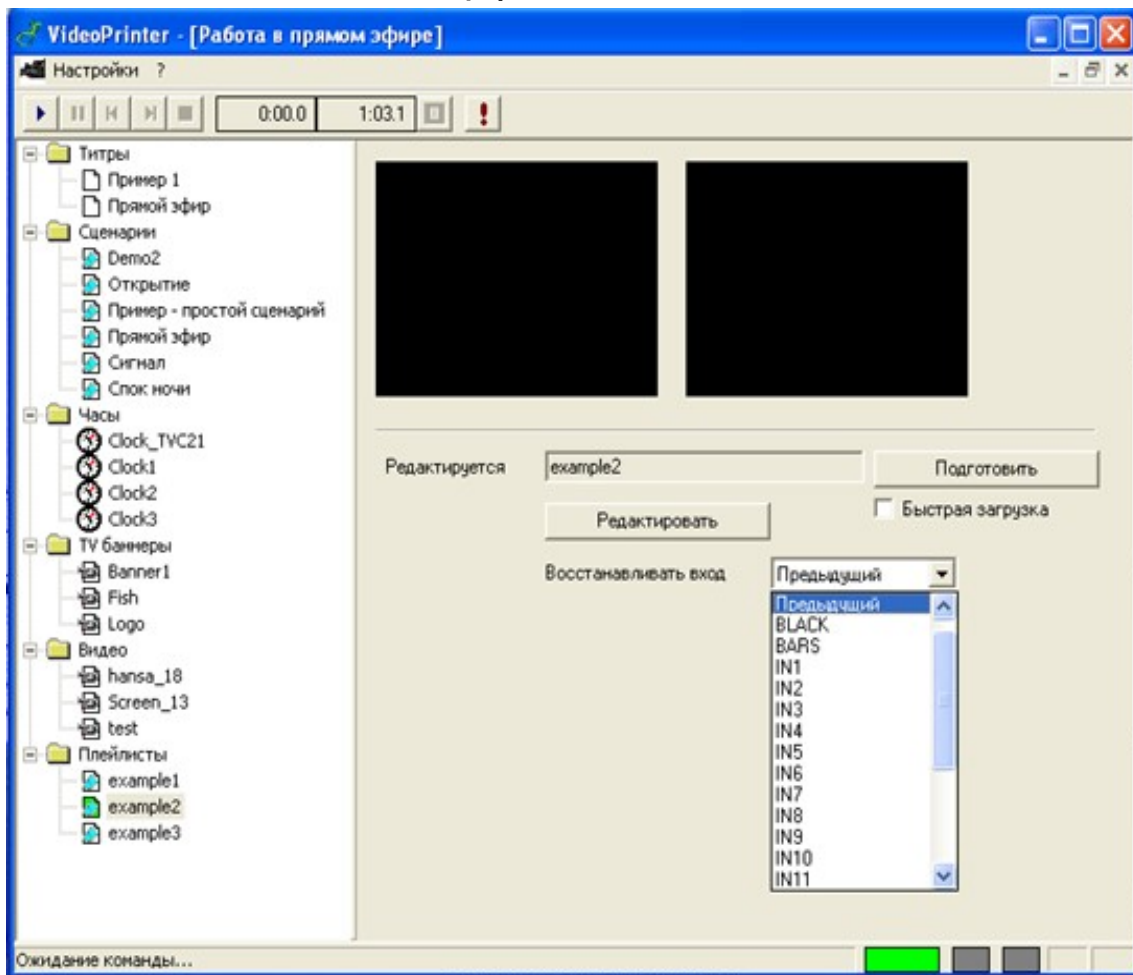


- Выключить режим FAST.

В начальном окне программы Videoprinter

- :Настройки / программа / «Загружать виртуальный пульт» - установить режим работы с виртуальным пультом (перед этим подключить DSC к компьютеру по COM порту, согласно описанию программы Remote.)
- Настройки / подключение / mpeg board 1, mpeg board 2 – установить количество плат Mpeg 2 плееров в компьютере.
- Настройки / подключение / IN – установить номера входов DSC, к которым подключены выходы плат Mpeg 2 плееров
- Test – кнопка проверки правильности подключения выхода платы к соответствующему входу DSC. Если подключение правильное, то на основном выходе должно начаться проигрывание тестового файла test.mpg, который расположен в директории Videoprinter. Если воспроизведения нет – нужно поменять местами кабеля, идущие от плат декодеров.
- Из имеющихся файлов создать и сохранить, в виде отдельных файлов плэй листы – см. главу «Редактор Плэй листов».
- Открыть окно «Работа в прямом эфире, и выбрать созданный плэй - лист для запуска.

5.6.4 Выдача Плэй – листов в эфир.



Если для выдачи в эфир выбран не отдельный файл, а плэй – лист, то в окне «Работа в прямом эфире» командой «Редактировать» можно дополнительно открыть и отредактировать сам плэй лист. Напоминаем, что программа выбирает клипы из папки Video, месторасположение которой устанавливается в «Настройки / программы / Настройки программ» в стартовом окне программы). Имеется возможность сохранить измененный плэй лист.

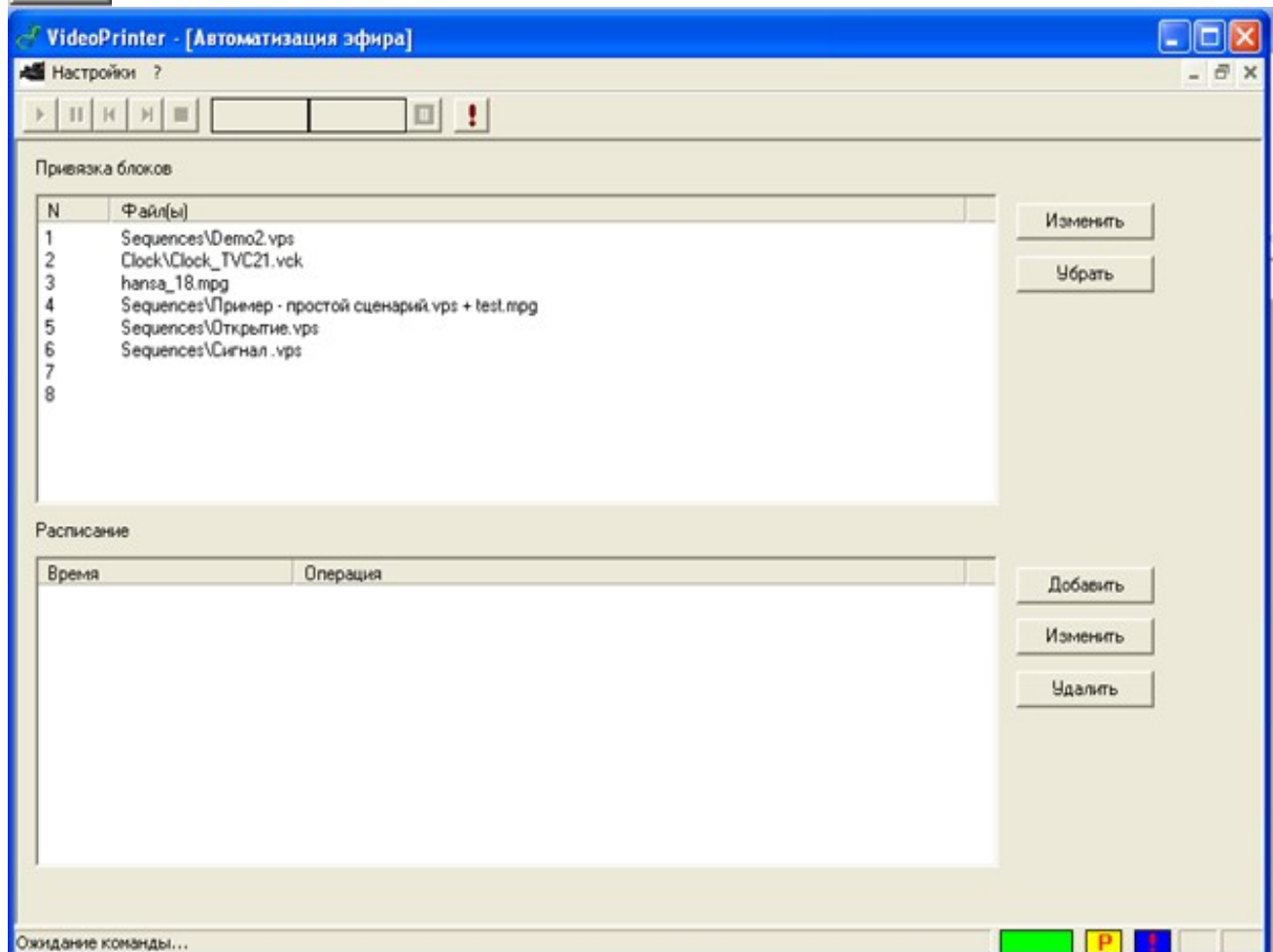
Выдача в эфир и управление – аналогично остальным приложениям.

<VIDEOPRINTER>



Программа автоматически запускает проигрывание файлов, и переключает соответствующие входы DSC с заранее выбранными эффектами. После завершения плэй – листа программа переключает на выход DSC тот вход, который бы выбран в окне «Восстанавливать вход»

6. РЕЖИМ «Автоматизация эфира».



6.1 Общие сведения

В этом режиме работа системы, осуществляется от пульта управления устройством.

Используются заранее подготовленные к выдаче в эфир информационные блоки, видеоклипы, страницы, плей - листы, часы – то есть файлы практически всех приложений Videoprinter.. Возможности редактирования этих блоков с пульта управления прибора нет, но есть возможность, одним нажатием кнопки выбора блока, выдать его в нужный момент в эфир. Если предусматривается воспроизведение Mpeg2 клипов, то для управления процессом обязательно должен быть загружен виртуальный пульт и включен режим REMOTE. Если воспроизведение видеоклипов не предполагается, то режим Remote на пульте включать не обязательно.

6.2 Ассоциирование кнопок пульта с блоками

Для того чтобы нажатием кнопки на пульте ДУ вызвать появление на контрольном мониторе или в эфире готового информационного блока, необходимо ассоциировать (привязать) каждую конкретную кнопку с соответствующим файлом. Это делается следующим образом:

В открывшемся окне «Автоматизация эфира» имеется таблица «Привязка блоков». В этой таблице 10 строк – по числу кнопок на пульте управления (в зависимости от модификации пульта этих кнопок может быть от 4 до 10 штук).

Каждую строку можно выделить мышкой и кнопкой «Изменить», открыть диалоговое окно выбора файлов:



- 1) Файл сценария *.vps
- 2) Файл часов *.vck
- 3) Файл плэй листа *.vid
- 4) Файл видео *.mpg
- 5) Файл сценария + файл видео
- 6) Файл часов + файл видео
- 7) Файл сценария + плэй лист
- 8) Файл часов + плэй лист

Строка привязки содержит адрес файла, причем если файл хранится в каталоге Videoprinter, то указывается не полный адрес, а только название папки.

Методика ассоциации следующая:

- 1) Щелчок на строке с номером кнопки - строка выделяется
- 2) Кнопка «Убрать» - очищает строку
- 3) Кнопка «Изменить» открывает окно, в котором выбирается либо файл mpg2 видеоклипа, либо плэй лист - в строке «Запустить видео». Кроме этого может быть выбран файл сценария или часов. Для выбора файла нужно в окошке «тип файла» выбрать соответствующий тип файлов.

В этом же окне устанавливается метка «цикл», устанавливающая воспроизведение видеоклипа по циклу (но не плэй - листа, видео плейлист нельзя зацикливать, он на это не рассчитан)

Возможны следующие варианты завершения совместно выполняемых действий:

1. сценарий + видеоклип (в цикле, или нет) - окончание сценария останавливает все.
2. часы + видеоклип (в цикле, или нет) или часы + видео плейлист - все играет, пока не остановят вручную.
3. сценарий + видео плейлист - если сценарий заканчивается раньше, видео плейлист продолжит проигрываться. Если видео плейлист заканчивается раньше, - сценарий продолжит проигрываться.

Напоминаем, что для работы в этом режиме на пульте ДУ должен быть выключен режим «Titles» и включен режим REMOTE.

6.3 Расписание

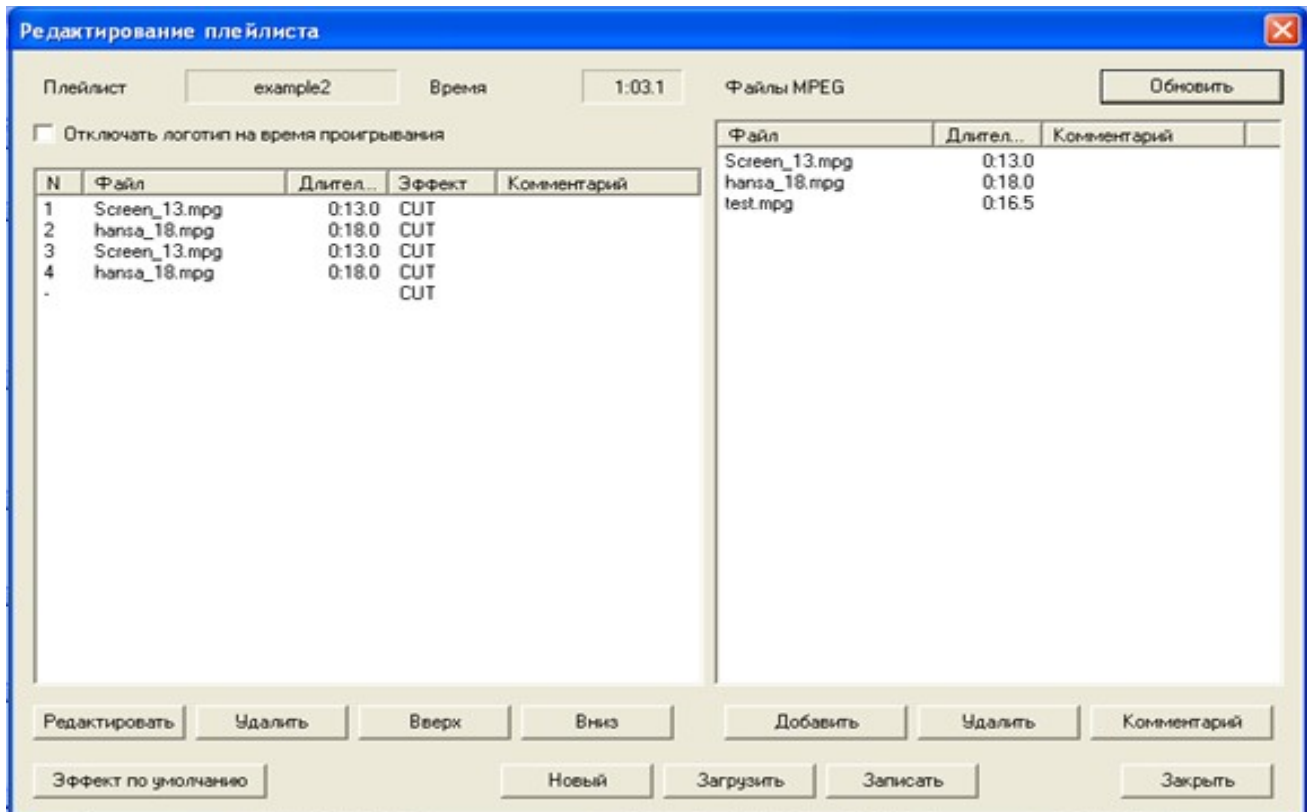
Функция позволяет запустить или прекратить выполнение каких либо действий (включая макросы пульта ДУ) в заданное время.

Обращаем внимание на то, что недопустимо задание заведомо несовместимых действий. Таких как, например, запуск часов в то время, когда не закончена работа сценария.

Корректным будет правило, по которому перед началом нового действия нужно прекратить предыдущее.



7. РЕДАКТОР ПЛЭЙ ЛИСТОВ



Редактор содержит два окна:

В правом окне находится таблица, содержащая перечень всех файлов Mpeg2, помещенных в папку Videoprinter / Video.

Папка Video может содержать вложенные папки, программа автоматически выберет все файлы mpeg 2.

Для каждого файла определяется его длительность. Длительность определяется двумя способами. В начале просматривается название файла, и если оно представлено в виде имя_число секунд.mpg то в таблицу заносится указанная длительность, если в имени указаний на длительность нет, то производится автоматическое определение длительности файла. Внимание! Определение длительности осуществляется только в том случае, если на компьютере установлены программа, воспроизводящая этот тип файлов.

В столбце «комментарий» можно записать дополнительную информацию о файле.

Список файлов можно сортировать по имени, длительности или комментарий – щелчком по соответствующему заголовку.

Левое окно – собственно плей – лист. Данные в него переносятся из правого окна двойным щелчком, с сохранением комментария.

В верхней части окна программы – общая длительность файлов плей – листа, с учетом времени переходов.

Список файлов плей - листа можно редактировать - добавлять, удалять, перемещать по списку.

Имеется возможность удалить неиспользуемые файлы из общего списка – кнопка «Удалить». При нажатии на эту кнопку производится проверка использования выбранного файла в уже имеющихся плей - листах, о чем выдается соответствующее сообщение с указанием названий этих плей – листов.

Щелчок в заголовке окна «Файлы Mpeg» позволяет сортировать общий список по названию (в алфавитном порядке, длительности или комментарий).

Двойной щелчок по строке файла открывает окно, в котором задается вид перехода и длительность перекрытия двух соседних файлов в миллисекундах. Сам переход будет происходить в середине перекрытия. В случае работы с одной платой используется только один переход – cut и фиксированное время «подморозки», поэтому, все эти данные не используются и, в случае открытия файла, подготовленного для работы с двумя платами, в системе с одной платой, появляется соответствующее предупреждение.



Виды переходов можно задать как отдельному файлу, так и группе – если выделить группу. Выделение осуществляется левой кнопкой в зоне столбца №.

Имеется возможность установки автоматического выключения логотипа при проигрывании плэй – листа, для этого нужно установить метку в окне «отключение логотипа на время проигрывания». После окончания проигрывания логотип будет включен на прежнем месте.

8. ЧАСЫ

Вывод на телевизионный экран стрелочных часов реального времени

8.1 Общие сведения

Подпрограмма «CLOCK» функционирует в системе «VIDEOPRINTER 2» в ее штатной конфигурации и не требует никаких дополнительных подключений. В качестве датчика времени Программа использует системные часы компьютера.

Папка «Оформление стрелочных часов», входящая в дистрибутив программы VP2 содержит образцы оформления часов. При создании часов программа использует файлы форматов bmp или tga_содержащие отдельные фрагменты часов: три стрелки, циферблат и фон. Каждый из этих элементов может быть самостоятельно разработан с использованием соответствующего графического редактора, и сохранен в BMP или tga формате. Подробнее об этом в разделе «Создание изображений часов».

В простейшем случае, достаточно использовать готовые элементы, находящиеся в папке «Оформление»: «стрелки», «фон», «циферблат». Создание часов, в этом случае, заключается в выборе соответствующих элементов через диалоговые окна, и установке центров осей стрелок и циферблата. Завершается создание часов кнопкой ИНИЦИАЛИЗАЦИЯ – после указания места сохранения файла программа произведет формирование готовых часов.

Основные элементы рабочих окон подпрограммы имеют подсказки и контекстно понятны, поэтому в данном описании некоторые из них не оговариваются.

8.2 Создание новых часов

Процесс создания часов складывается из двух этапов. Первый – Создание изображения часов, включающее в себя изображения стрелок и циферблата. Второй – конвертация полученных изображений в файл, с которым работает программа Videoprinter. Для создания изображений можно использовать любой графический редактор. Конвертация производится программой Videoprinter в подпрограмме «Создать часы».

8.2.1 Создание изображений часов

При создании изображений стрелок, циферблата и фона нужно учитывать следующие моменты:

- Размер изображения циферблата должно быть формата BMP или TGA размером 720 X 576 пикселей.
- Изображение на телевизионном экране имеет пропорции отличные от изображения на компьютерном мониторе (в компьютерном изображении пиксель квадратный, в телевизионном – прямоугольный, стороны отличаются ориентировочно на 11%). Это надо учитывать, например, при выводе окружностей, и заранее вносить предсказания в готовое изображение. (Иллюстрацией этого служат образцы циферблатов – они на компьютере выглядят вытянутыми по вертикали). Последовательность действий в этом случае такова: вначале создается изображение размерами 770 x 576 пикселей, а затем сжимается (не обрезается) до размеров 720x576 пикселей.
- Для передачи прозрачных областей изображения при использовании формата BMP создается два изображения одного и того же объекта – на белом и на черном фоне. Каждое изображение сохраняется в отдельном файле и имеет в названии признак – латинскую букву w для изображения на белом фоне.
- В качестве стрелок может использоваться любое изображение того же формата размерами, согласно творческому замыслу. Изменение длины стрелки в зависимости от ее углового положения автоматически компенсируется программой, поэтому при создании стрелки ее длину надо рассчитывать для горизонтального положения. (3 часа).
- Для указания центра, вокруг которого должны вращаться стрелки, используется изображение размером 720x576, содержащее черную метку (крестик) на белом фоне.



Для программы – конвертора требуются файлы, в имени которых имеется признак (буква) по которой программа определяет назначение элемента часов. Для варианта работы с bmp форматом, для каждого элемента требуется два файла, в одном должен присутствовать признак – буква w, говорящий о том, что это изображение элемента часов на белом фоне. Пример набора файлов приведен ниже:

- 1) Циферблат – проба_f.bmp и проба_f_w.bmp
- 2) Часовая стрелка – проба_h.bmp и проба_h_w.bmp
- 3) Минутная стрелка – проба_m.bmp и проба_m_w.bmp
- 4) Секундная стрелка – проба_s.bmp и проба_s_w.bmp
- 5) Разметка – проба_c.bmp

8.2.2 Создание файла часов.

- 1) В подменю «Программы» (в верхнем левом углу окна, открывающегося при запуске программы «Vdeoprinter») выбираем пункт «Создать часы». Открывается окно «Загрузка файлов».
- 2) В каждое из окон ввода заносим адрес соответствующего файла. И нажимаем далее. В случае если произошли какие - либо ошибки с указанием адреса – появятся соответствующие сообщения, если все в порядке – откроется новое окно, с изображением часов.
- 3) В этом окне можно установить тени для стрелок и шаг для минутной и часовой стрелки. После чего нажимается «Готово» и, в открывшемся окне готовые часы сохраняются под своим именем.

9. TV баннеры.

9.1 Общие сведения

Система Videoprinter обеспечивает выдачу в эфир динамических логотипов и рекламных баннеров – небольших статических или динамических изображений накладываемых на видеосигнал. Разделение на баннеры и логотипы достаточно условно, так как алгоритм их получения одинаков. Различие только в творческом применении в процессе вещания. Условимся называть эти изображения баннерами

9.2 Исходные файлы для баннеров

Динамические баннеры можно получить из AVI или bmp или tga файлов.

Максимальный размер отдельного кадра баннера - 688x544. пикселей. Ограничение вызвано пропускной способностью канала связи DSC - компьютер и быстродействием процессора). Длительность (количество фаз) баннера ограничений не имеет.

Для создания баннеров, имеющих a – канал, можно использовать принятую в VP систему использования двух файлов формата bmp – изображения на белом и черном фоне. Для этого создается последовательность фаз динамического баннера, каждая фаза сохраняется в двух файлах nn_w.bmp и nn.bmp. После этого, в текстовом файле из названий этих файлов (достаточно одного из пары) создается своего рода плей - лист для баннера, и сохраняется в той же папке, где хранятся bmp файлы

9.3 Конвертор bmp - tga

Простейшая подпрограмма, позволяющая конвертировать пару файлов формата bmp (изображение на белом фоне и то же изображение на черном фоне) в формат tga с a – каналом доступна в меню «Программы».

9.4 Получение avi файлов

Способов получения avi файлов много, проверен простейший вариант с использованием программы «AVI constructor». Загрузив всю последовательность файлов в tga формата в программу нужно сохранить конечный файл в формате 32bit True Color AVI

9.5 Окончательное формирование баннера

Формирование баннера и сохранение его в папке Videoprinter / Banners осуществляется подпрограммой «Конвертор TV баннеров» из меню «программы».

После открытия программы выполняется первый шаг – выбор исходных файлов. Как уже говорилось, это могут быть файлы следующих типов:

- Видео файлы AVI (.avi)



- Графические файлы TGA (.tga)
- Графические файлы BMP (.bmp)
- Текстовые файлы (.txt)

После выбора файлов появляется информация о свойствах – количество кадров, размер кадра. Имеется возможность установки количества кадров в секунду.

Второй шаг – выбор положения баннера на экране, вид границы, установка воспроизведения по циклу.

Третий шаг – сохранение готового баннера.

10. Шрифт

10.1 Подготовка исходных данных

В графическом редакторе, работающем со шрифтами (например, Adobe Photo Shop, Ulead Photoimpact) создается изображение всего алфавита в одну строку с пробелами между знаками шириной в один знак (или больше, если планируется иметь широкую окантовку или тень для шрифта (пробел между знаками нужен для свободного размещения тени). Высота букв выбирается произвольно, в пределах разумного. Слишком мелкие буквы не будут читаться на телевизионном экране. Цвет букв выбирается с учетом их восприятия на телевизионном экране

Изображение может быть обработано различными фильтрами для получения желаемого эффекта – с добавлением теней, объемности, антиалиазинга и т.д.

Для работы подпрограммы создания шрифта текстовым редактором создается текстовый файл, содержащий тот же набор знаков, и в том же порядке, что и на изображении.

10.2 Сохранение готового изображения на HD

Полученное изображение сохраняется в файлах форматов bmp или tga.

Файл формат TGA должен иметь а – канал для передачи информации о прозрачных областях изображения. При работе с файлами формата bmp, программа автоматически вырабатывает а – канал при загрузке двух файлов формата BMP с именами, отличающимися наличием знака _w в конце имени. (Подробнее см. ниже в разделе «Способы получения изображения с а – каналом».)

Таким образом, для варианта с bmp форматом и отключаемой тенью получается четыре графических файла:

- Первый – изображение букв без тени на белом фоне с названием, заканчивающимся на _0_w.
Пример: arial_40_0_w.bmp
- Второй – изображение букв без тени на черном фоне, с названием, заканчивающимся на _0
Пример: arial_40_0.bmp
- Третий – изображение тени на белом фоне с с названием, заканчивающимся на _1_w.
Пример: arial_40_1_w.bmp
- Четвертый – изображение тени на черном фоне с названием, заканчивающимся на _1.
Пример: arial_40_1.bmp.

Для варианта с tga форматом достаточно файла шрифта и файла тени.

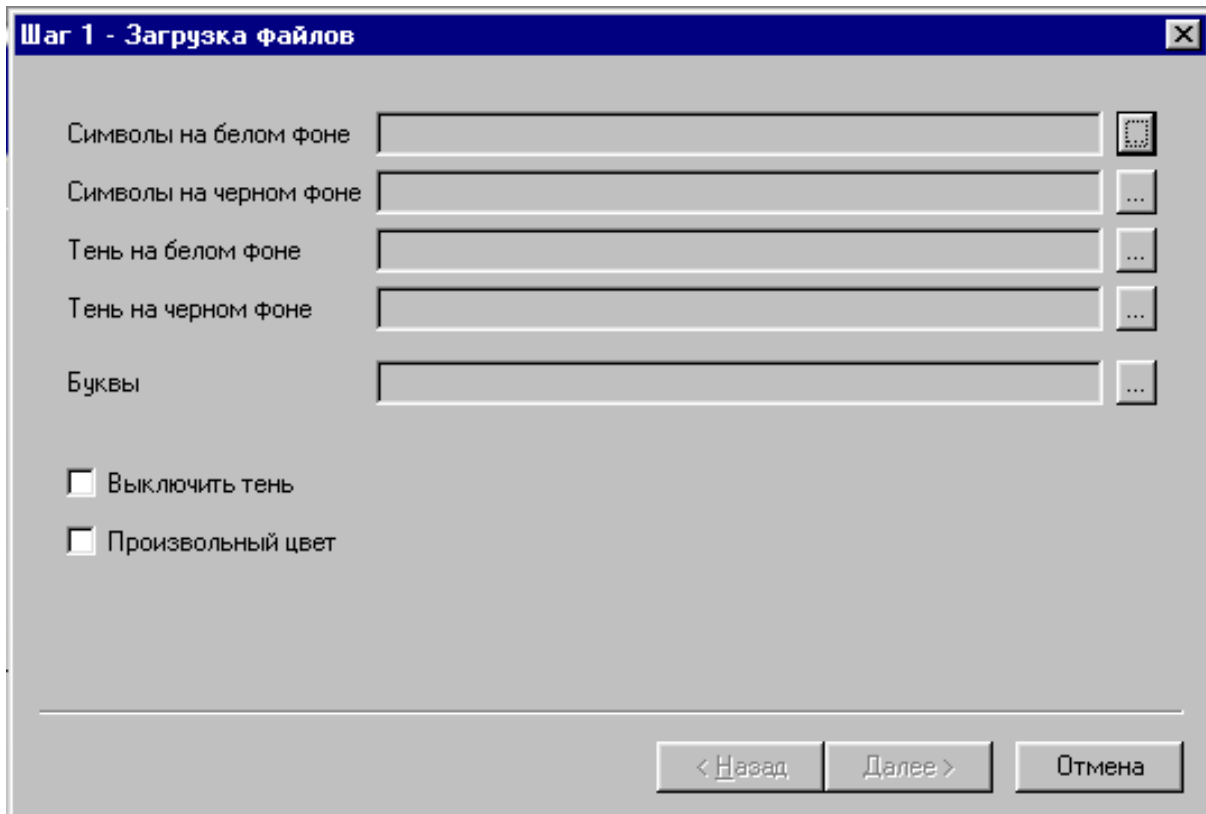
10.3 Создания шрифта

В меню «Программы» выбирается пункт «Создать шрифт». В подпрограмму создания шрифта можно также попасть из окна редактора страниц, выбрав Текст. / Создать шрифт.

Открывается окно создания шрифта.

Весь процесс состоит из нескольких шагов.

10.3.1 Шаг первый – загрузка файлов.



Полученные ранее графические и текстовый файл заносится в таблицу. На этом этапе имеется возможность выбрать варианты шрифта:

- с тенью, поставив соответствующую отметку, или без тени (в этом случае файлы тени не используются и их можно не загружать).
- Произвольный цвет. Если выбрать опцию «произвольный цвет», в дальнейшем, при использовании такого шрифта его цвет можно будет произвольно менять (кнопка «Цвет текста» панели инструментов). Если отметку не ставить – цвет знаков такой, как на исходном изображении то кнопкой «Цвет текста» изменить его будет невозможно. При выделении текста с таким шрифтом кнопка «Цвет текста» не активизируется.

10.3.2 Шаг второй, просмотр символов

Если количество знаков текстового файла не будет соответствовать количеству знаков на изображении – появится соответствующее сообщение. Для выяснения места, в котором произошла ошибка, можно воспользоваться режимом пошагового сравнения. Возможной причиной несовпадения может служить наличие пробела в знаках, состоящих из двух элементов (буква ы, например). Устранить подобную ошибку можно в графическом редакторе.

Регулировками «Основной текст» выбирается зона, для которой программа будет рассчитывать ширину шрифт. Элементы вне этой зоны не будут учитываться. Этот параметр позволяет избежать визуальной разности ширины пробелов между буквами, имеющими выступающие части и для наклонных шрифтов.

Если число знаков и букв совпадает, нажимаем «далее».

10.3.3 Шаг третий, установка параметров шрифта:

Здесь осуществляются: установка расстояния между отдельными символами, расстояние между строками. Установка «Базовый интервал» определяет уровень, на котором будут располагаться знаки в строке. В окне «пример текста» можно набрать свой текст.

Если все в порядке – готовый шрифт заносится в папку шрифтов программы с указанным названием.

10.4 Способы получение изображения с а - каналом

В программе ADOBE Photo Shop TGA с а - каналом получается следующим образом:

1. На картинке объединить все слои, в которых что - то есть. Должен остаться лишь один слой.
2. Выбрать в меню: Select / Load selection. Включить Invert, все остальное оставить по умолчанию. Нажать ОК.

3. Выбрать в меню: Select / Save selection. Нажать ОК. Автоматически добавится новый канал - Alpha 1
4. Записать все в TGA 32 - bit.

Для сохранения прозрачности можно применить и такой метод:

Готовый рисунок сохраняется в bmp формате глубиной цвета 24 бит в двух файлах, первый изображение логотипа - на черном фоне (все цвета фона по 0), второй – изображение того же логотипа на белом фоне (все цвета фона по 255). Такая методика позволяет просто и без потерь сохранить все нюансы прозрачности. Файл, созданный на белом фоне, сохраняется с те же именем, что и файл, созданный на черном, но к названию файла добавляется нижняя черта и латинская буква w, например: DVL_w.bmp – для файла с логотипом на белом фоне и DVL.bmp - для файла с логотипом на черном фоне.

В зависимости от метода (tga или bmp) и вида шрифта (с тенью, без тени, отключаемой тенью) для создания шрифта потребуется от 1 до 4 файлов изображения шрифта и один файл текстовый, содержащий тот же набор знаков и в той же последовательности, что и в изображении шрифта.

Кроме этого, программа Videoprinter содержит встроенный конвертор bmp в tga, находящийся в меню «Программы». Этот конвертор преобразует полученную по вышеизложенной методике пару файлов в один tga с a - каналом.

11. СИСТЕМА ТЕЛЕВИЗИОННОГО ИНТЕРАКТИВНОГО ГОЛОСОВАНИЯ.

Система интерактивного голосования позволяет осуществить опрос аудитории путем приема звонков по телефонным линиям с выводом результатов на телевизионный экран.

В систему входят: устройство DSC, программа Videoprinter, персональный компьютер и адаптер телефонных линий.

11.1 Возможности системы

1. Позволяет обрабатывать телефонные звонки, поступающие по 8 телефонным линиям
2. Обеспечивает:
 - Формирование диаграммы поступления звонков в виде удлиняющихся, по мере поступления звонков, полос, отдельно по каждой из телефонных линий.
 - Возможность расположения диаграммы на телевизионном экране с горизонтальной или вертикальной ориентацией. Число индицируемых полос от 1 до 8.
 - Автоматическая корректировка длины полос диаграммы поступления звонков, при достижении одним из каналов максимального размера.
 - Режим работы, при котором номер абонента определяется, но не выводится на телевизионный экран.
 - Обеспечивается «прозрачность» телефонного адаптера телефонных блока для телефонных линий, подключенных к устройству, но не задействованных в опросе (обход устройства).
 - Формирование и вывод на печать результатов работы системы в текстовом формате.
3. Осуществляет совмещение интерактивного экрана с телевизионным изображением через DSC.
4. Осуществляет обновление информации с частотой не более 1 раз в секунду.
5. Каждому абоненту выдается звуковая фраза длительностью до 3 сек, содержание которой определяется пользователем.
6. Пользователь имеет возможность самостоятельно оформлять внешний вид интерактивного экрана.

11.2 Подключение системы

11.2.1 Подключение DSC

Подключение осуществляется в соответствии с его ТО и схемой студии.



11.2.2 Установка режима «Videoprinter» на DSC

Режим работы с титрами включается, / выключается на пульте ДУ кнопкой Videoprinter / TITLES. Для наложения компьютерного изображения на основной выход используется кнопка Videoprinter / Air, для просмотра на контрольном мониторе – Videoprinter / preview.

11.2.3 Подключение блока сопряжения с телефонными линиями.

Подключить сетевой шнур к сети 220В 50 Гц.

Кабелем с 9 контактными разъемами. В случае если на компьютере нет 9 pin разъема, кабель нужно перепаять на 25 pin разъем (распайка в приложении), подключить к com порту компьютера блок сопряжения с телефонными линиями.

Подключить к телефонным разъемам на задней панели блока сопряжения телефонные линии. Каждый канал на блоке имеет 2 разъема - левый вход, правых – выход. Телефонные линии заняты системой только во время работы (выход при этом автоматически отключается), все остальное время осуществляется обход – вход коммутируется на выход.

Активизация блока происходит нажатием кнопки «Старт» в основном окне программы. При этом кратковременно загораются светодиоды на передней панели блока, индицируя выбранные для работы телефонные линии (Выбор производится в подменю «Настройка» раздел «Линии».) Индикация загорится только в том случае, если имеется сигнал телефонной станции.

11.3 Общие принципы работы с системой

11.3.1 Оформление экрана

С учетом количества телефонных линий, количества вопросов телезрителям и режима определения номера (выводятся номера абонентов на экран или нет), редактором системы создается внешнее оформление интерактивного экрана.

Изображения на экране состоит из заднего плана (подложки) и таблицы с диаграммами:

Подложка задается в виде ссылки на файл, заранее подготовленный в соответствии с рекомендациями 2.4, размером 720x576 пикселей с а - каналом. Это изображение не изменяется в процессе работы программы,

На переднем плане располагаются набор элементов, служащих для отображения телефонных звонков, приходящих на студию. Это элементы, содержащие диаграммы, окна номеров телефонов абонентов, окна подсчета числа поступающих звонков.

Имеется возможность изменения пользователем следующих параметров элементов экрана

- Положение элементов на экране
- Количество каналов (вопросов)
- Длина, ширина и цвет шкал, окон номеров телефонов и окон числа звонков.

Вопросы для телезрителей набираются при создании экрана и могут перемещаться в любое место экрана. Применяется любой шрифт системы.

11.3.2 Автоответчик

Каждому абоненту, позвонившему по указанным на экране телефонам, выдается звуковое сообщение. Это сообщение заранее подготавливается, например средствами Windows, и сохраняется в виде РСМ файла (wav файл), 8000Гц, 8 бит, моно. Содержание этого файла может быть любым: речь, музыка и т.д. Длительность сообщения ограничена 3 секундами, длинные фрагменты будут обрезаться.

11.3.3 Реестр

Номер телефона дозвонившегося определяется системой и заносится в реестр. Эта информация может быть сохранена в виде текстового файла и затем распечатана. Распечатка содержит следующую информацию по каждому из телефонных каналов.

- Время получения звонка,
- Общее число звонков.



11.3.4 *Распределение телефонных линий.*

Количество телефонных номеров не имеет жесткой привязки к количеству задаваемых вопросов. То есть для ответа на один вопрос можно предлагать от 1 до 8 имеющихся телефонных номеров. Если вопросов два, то на каждый можно отвести по 4 номера, или по 1 - в зависимости от имеющихся возможностей. Устанавливается в подменю «Настройка», раздел «Линии».

11.3.5 *Работа с системой*

Работа с системой разбивается на три этапа:

1. Подготовка экрана (фон, вопросы, шкалы, ответ абоненту и т.д.) с сохранением его как файл с произвольным названием и расширением vpi
2. Работа в эфире. Загружается ранее подготовленный файл и команда «Старт». На пульте ДУ включается режим Videoprinter / Titles и Videoprinter / Air. Телезрители могут видеть вопросы, номера телефонов, по которым надо на эти вопросы отвечать, номера телефонов дозвонившихся, количество звонков по каждому из вопросов и общее количество звонков. Эту же информацию можно отслеживать в рабочем окне программы.
3. Обработка полученной информации. После завершения работы системы все данные по звонкам можно сохранить в виде текстового файла.

11.4 ОПИСАНИЕ подпрограммы Interact

11.4.1 *Общие сведения*

Подпрограмма работает в составе программы Videoprinter, имеет схожий со всеми остальными подпрограммами интерфейс и использует для формирования интерактивного экрана общий для всей программы редактор страниц. Фоном для интерактивного экрана служит любое изображение, заранее подготовленное в каком – либо графическом редакторе. Требования к изображению описаны в разделе 2.4 описания. Если кратко, они сводятся к следующему:

Размер 720x576 пикселей, формат bmp или tga. Если формат bmp то для использования а - канала нужно иметь два файла, один – слой изображения на белом фоне (например, screen_w.bmp) другой файл – тот же слой, но сохраненный на черном фоне (screen.bmp). Отличие – в букве _w.


11.5 **Последовательность действий при создании интерактивного экрана.**

Рассмотрим последовательность действий на примере создания интерактивного экрана.

Исходный файлы и готовый экран находится там же, где данное описание, на компакт – диске в папке Interact.

1. Запускаем программу Videoprinter.
2. Открываем окно редактора страниц - выбираем чистую страницу.
3. В подменю «Страница» выбираем «Импорт графики» и находим на компакт диске в папке Interact файлы “screen.bmp и screen_w.bmp. (Почему два файла – см. в разделе 2.4 описания Videoprinter).

Рабочая область заполнится изображением интерактивного экрана с прозрачной верхней левой обла-

стью. Кнопкой «Фон»  можно также открыть любое изображение в качестве имитации телевизионного сигнала.

4. Далее приступаем к формированию элементов интерактивного экрана.

Таковыми элементами являются:

- Варианты ответов
- Номера телефонов
- Шкалы
- Всего звонков по каждому вопросу
- Процент
- Телефон звонящего (в текущей версии эта функция не поддерживается)
- Вопрос
- Всего поступивших звонков



Для каждого элемента создается рамка (с. раздел 3.4). Эта рамка располагается в нужном месте экрана. Количество рамок зависит от количества ответов, т. е. от 1 до 8. Каждой рамке присваивается название –



для этого кнопкой открывается окно «Формат рамки» где вписывается название, например «Ответ1». Для другой рамки «Ответ 2» и т.д.

В рамки с ответами вписываются соответствующие ответы, в рамки с номерами телефонов – номера, по которым должны звонить телезрители и так далее в каждой рамке. Шрифт, цвет, фон можно устанавливать для каждой рамки отдельно. В местах, где будут автоматически меняться цифры – процент, всего звонков, при создании экрана можно вписывать любые значения (для компоновки), при работе системы эти цифры не учитываются.

5. После того, как все элементы созданы, размещены и получили свои названия, файл сохраняется, как и обычная страница. В нашем случае screen.vpr

6. Следующим этапом является создание рабочего интерактивного экрана. Для этого закрывается окно редактора страниц и в подменю «Программы» выбирается пункт «Создать инт_систему».

Фактически – это Wizard, в котором в пошаговом режиме надо отвечать на вопросы. Если пропустить какой – либо вопрос, то данный элемент не будет отражаться на экране (даже если в самой странице он имеется). При создании исходной страницы рамкам были присвоены названия, соответствующие их функциям, эти названия будут фигурировать в списке, из которого предлагается выбрать рамку для соответствующей функции.

Итак, по – порядку:

1)Загрузка файлов

Файл страницы – screen.vpr

Число ответов – 3

Далее

2)Варианты ответов

1 - выбираем Ответ 1

2 - Ответ 2

3 - Ответ 3

далее

3)Номера телефонов

1- выбираем телефон 1

2 - телефон 2

3- телефон 3

далее

4)Шкалы

1- выбираем шкала 1

2- шкала 2

3- шкала 3

далее

5)Всего звонков – количество звонков по каждому из вопросов

1 – выбираем Звонок1

2 - звонок2

3- звонок3

далее

6)Процент – соотношение поступивших звонков в процентах.

Не указываем, так как не создали соответствующих рамок

далее

7)Телефон звонящего (в данной версии эта функция не поддерживается)

далее (не будет определяться номер телефона звонящего)

8) Вопрос – выбираем рамку с вопросом



9) Всего звонков – выбираем рамку «всего»



10) Количество звонков до заполнения шкалы. – 50 (чем меньше это число, тем быстрее будет заполнена шкала).

11) Заполнять всю шкалу – V (Если установить отметку, то после заполнения шкалы при поступлении новых звонков, начнут пропорционально уменьшаться отставшие, если не ставить отметку, то вся соотношение в высоте диаграмм будет все время меняться, в зависимости от числа звонков, но шкала полностью заполняться не будет).

Далее сохраняется готовый файл интерактивной системы, в нашем случае screen.vpi.

11.6 Последовательность действий при запуске системы в работу.

Рассмотрим последовательность действий исходя из предположения, что система DSC - ПК - телефонный блок - телефонные линии собрана.

N	Действие	Результат
1	Запускаем программу Videoprinter и кнопкой  выбираем подпрограмму «Интерактивная система»	Открывается основное окно подпрограммы.
2	Кнопкой «Открыть файл» открываем файл ранее сохраненного экрана (screen.vpi)	Появляется изображение интерактивного экрана, и активизируются кнопки.
3	Нажимаем кнопку «Настройка»	Открывается окно настроек.
4	Проверяем, и в случае необходимости меняем текст в рамках «Вопрос», «Варианты ответов», «Номера телефонов».	
5	В подразделе «Телефонные линии» осуществляем привязку имеющихся телефонных линий к конкретным ответам. После чего закрываем окно настроек	Устанавливаем отметку в строке имеющейся телефонной линии и выбираем ответ.
5	Записываем в блок сопряжения с телефонными линиями голосовое сообщение. Для этого нажимаем кнопку «Голосовые сообщения»	В открывшемся окне выбираем заранее подготовленный WAV файл, устанавливаем метку, по каким каналам произвести запись и кнопкой «Записать» даем команду на запись Для каждой линии можно записать свое сообщение. Сообщения должны быть заранее подготовлены (средствами Windows): wav файл, 8000 Гц, 8 бит, моно, длительностью до 3 сек.
6	Запускаем интерактивную систему в работу кнопкой «Старт». Для выдачи в эфир нужно нажать  , а на пульте ДУ включить режим работы с титрами.	В момент старта происходит опрос блока сопряжения, и в том случае, если все правильно подключено и имеется сигнал телефонной линии, на передней панели блока сопряжения должны кратковременно вспыхнуть красным светом светодиоды подключенных телефонных линий.



12. ВИРТУАЛЬНЫЙ ПУЛЬТ.

12.1 Общие сведения

Имеется несколько вариантов управления устройствами DSC.

В базовой конфигурации управление осуществляется либо от передней панели, либо от пульта дистанционного управления. Кроме этого, имеется возможность, при отсутствии пульта ДУ, управлять устройством от ПК, посредством специальной программы – имитатора пульта. Эта программа может быть использована как самостоятельно, так и в составе программ Videoprinter и DSCVideopleyer

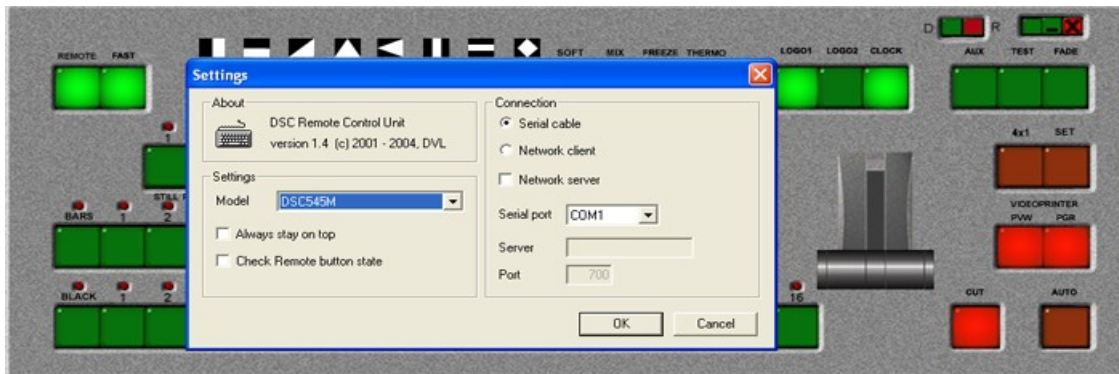
Подпрограмма – имитатор пульта, используется при работе системы Videoprinter в режиме «Работа в прямом эфире». В настройках программ – раздел 1.5.3. можно установить флажок, разрешающий вывод на экран изображения пульта. Вид пульта зависит от модели устройства. В программе имеется возможность создания макроса, позволяющего автоматически обрабатывать последовательность команд. Макрос создается либо набором команд в текстовом файле, либо автоматически – после включения режима записи, происходит запоминание всех действий, совершаемых с пультом, с последующей записью этой последовательности в виде текстового файла.

12.2 Подключение

Для управления устройством от ПК нужен кабелем, распайка которого дана в приложении к описанию DSC, подключить разъем RS232 расположенный на задней панели DSC, к COM порту ПК.

Пульт ДУ устройств DSC545, 645, 700 имеет дополнительный разъем, что позволяет одновременно управлять устройством, как от пульта, так и от компьютера. В этом варианте CCOM port компьютера подключается к разъему RS232 на пульте кабелем, входящим в комплект поставки и используемый также для записи логотипов и слайдов.

12.3 Настройки



Виртуальный пульт, кроме кнопок, дублирующих все кнопки настоящего пульта, имеет две дополнительные группы кнопок



Для настройки пульта используется кнопка $\bar{1}$.

Нажатие на эту кнопку вызывает появление окна Setting. В этом окне можно выбрать тип прибора, с которым ведется работа, а также номер COM порта, к которому подключен DSC.

Установка метки «Always stay on top» приводит к тому, что виртуальный пульт будет всегда поверх остальных окон.

Метка Check remote button state – вызовет появление напоминания о том, что не включена кнопка Remote на железном пульте в ситуации, когда это необходимо.

Пульт можно закрыть – х, свернуть.



12.4 Макросы

Для работы с макросом служат кнопки. “D” (demo) –открытие файла макроса, после чего сразу начинается его отработка, и»R»(record) – режим записи. Для сохранения полученной записи повторно нажимается»R», после чего открывается окно записи файла.

Для создания макроса можно использовать текстовый файл, примером которого является файл test.txt.

Используются следующие команды:

Push (кнопка) – нажать на кнопку, указанную в скобках.

On (кнопка) – включение кнопки, указанной в скобках.

Off (кнопка) – выключение кнопки, указанной в скобках.

Pause (число) – пауза длительностью, равной числу в скобках в секундах.

Всем желающим разработать программу управления под свои требования, может быть выдана соответствующая информация.

13. УПРАВЛЕНИЕ ВЫДАЧЕЙ ТИТРОВ И ВИДЕОКЛИПОВ ОТ ПУЛЬТА ДУ

13.1 Определения

Для однозначного понимания происходящих процессов, приводим принятое в данном описании толкование терминов:

- Титры – графические изображения в виде текстов или картинок, передаваемые из персонального компьютера (ПК) в DSC в цифровом виде по параллельному порту.
Звук для титров подается на вход AUX устройства и попадает на его выход при выборе любого из слайдов, и его можно включить / выключить кнопкой Audio / AUX, расположенной на пульте.
Титры могут накладываться на проходящий через устройство видеосигнал, в том числе и на Клип (см. Ниже).
- Клип - телевизионное изображение, подаваемое в аналоговом виде на входы устройства с выхода компьютерной платы проигрывателя MPEG2 файлов.
Звуковое сопровождение подается на соответствующий аудио вход устройства.
Вход Клипов обладает всеми свойствами любого из входов.
На Клипы могут накладываться Титры.
При открытии видео файла происходит автоматическое переключение на те входы устройства, к которым подключены выходы плат MPEG2 декодеров. По окончании клипа или плэй листа, также автоматически, осуществляется возврат на прежний канал (если за время проигрывания Клипа, на контрольный выход принудительно не был выбран другой вход).
- Block – информационный блок, включающий в себя набор страниц Титров и Клипов (блок может состоять и из 1 Клипа, или из 1 страницы текста или 1 картинки).

13.2 Органы управления

Для управления работой системы Videoprinter на пульте имеются следующие кнопки:

- 1) Videoprinter / TITLES
- 2) Videoprinter / PREVIEW
- 3) Videoprinter / AIR
- 4) PLAY
- 5) BREAK
- 6) BLOCK 1 - 8
- 7) SET
- 8) RESET

Все процессы, происходящие при нажатии на эти кнопки, сведены в табл.1

13.3 Режимы работы

Система Videoprinter имеет два принципиально отличающихся режима работы:



- 1) Режим выдачи в эфир информационных блоков.
Для работы в этом режиме, Титры и Клипы для выдачи в эфир готовятся заранее. Создается соответствующий сценарий, объединяющий все в один информационный блок. Таких блоков может быть неограниченное количество (ограничивается только размером жесткого диска ПК). На ПК запускается подпрограмма «Автоматизация эфира» и дальнейшее управление процессом выдачи блоков в эфир осуществляется от пульта, без участия оператора ПК.
- 2) Режим «TITLES» - оперативное наложение титров.
В этом режиме, для выдачи в эфир можно использовать не только заранее подготовленные титры, но и созданные непосредственно во время вещания. Все управление процессом выдачи титров осуществляется от ПК, пульт может только запретить или разрешить выдачу готовых Титров в эфир.

Выбор режима осуществляется кнопкой «Titles». Если светится светодиод «Titles», это означает, что управление Видеопринтером осуществляется от ПК, если не светится – активны «горячие клавиши» пульта.

13.3.1 Режим выдачи в эфир информационных блоков

Подготовка к работе.

Подразумевается, что система собрана и включена.

- На ПК выбрать подпрограмму «Автоматизация эфира» из комплекта Videoprinter.
- В подпрограмме ассоциировать нужные рекламные блоки с кнопками выбора блока: «Block 1 - Block 8» на пульте управления DSC

Выдача блока в эфир.

Пульт имеет два режима работы, первый - «Preview» - с предварительным просмотром выбранного входа на контрольном мониторе, и второй – Fast – при котором нажатие на кнопку выбора канала сразу вызывает переключение этого канала на основной выход устройства. В связи с этим и работа с блоками в этих режимах имеет различие. В режиме «Preview», блоки можно предварительно просмотреть на контрольном мониторе, в режиме «Fast», выдача блока в эфир осуществляется одним нажатием кнопки выбора блока.

Просмотр блока на контрольном мониторе в режиме пульта Preview

Для просмотра блока на контрольном мониторе нужно действовать в следующем порядке:

- Кнопкой FAST, на пульте управления DSC, установить режим работы Preview – не должен светиться светодиод preview /
- Нажимается кнопка «Block 1 - 8» - начинается процесс подготовки к выдаче данных, включается режим Videoprinter / preview, а Клип коммутируется на контрольный выход. Процесс подготовки сопровождается мерцанием светодиода, соответствующего нажатой кнопке. Сигналом готовности является постоянное свечение светодиода выбранного блока, при этом сценарий находится на начале, в ожидании команды на проигрывание – на контрольном мониторе появляется первый кадр.
- Нажимается кнопка Play, подающая команду на проигрывание сценария (Клипа). Индикацией включения служит свечение светодиода Play. На контрольном мониторе происходит отработка сценария.

Во время проигрывания блока имеется возможность управлять процессом с помощью кнопок Play и Break:

- Для приостановки проигрывания (паузы) используется повторное нажатие на кнопку Play – индикацией паузы служит мерцание светодиода PLAY. Снятие паузы (продолжение проигрывания) осуществляется этой же кнопкой.
- Прерывание проигрывания с переходом на начало – кнопка Break. Индикацией того, что было произведено прерывание проигрывания блока, служит постоянное свечение свето-



диода Break. Светодиод Break загорается и в случае благополучного завершения блока его свечение продолжается до поступления новой команды.

Выдача блока в эфир в режиме пульта Preview

Для выдачи блока в эфир нужно действовать в следующем порядке:

- Кнопкой FAST устанавливается режим работы пульта Preview – (не должен светиться светодиод Fast)
- Нажимается одна из кнопок «Block 1 - 8»

Нажатие этой кнопки начинает процесс подготовки к выдаче данных, включается режим Videoprinter / preview, а Клип коммутируется на контрольный выход. Процесс подготовки сопровождается мерцанием светодиода, соответствующего нажатой кнопке. Сигналом готовности является постоянное свечение светодиода выбранного блока, при этом сценарий находится на начале, в ожидании команды на проигрывание – на контрольном мониторе появляется первый кадр. Выдача блока в эфир осуществляется только из состояния готовности
- Нажимается кнопка AIR.

При нажатии на AIR, автоматически включается режим Play и происходит включение блока на выход устройства, при этом загорается светодиод AIR, загорается светодиод PLAY, загорается светодиод, индицирующий переключение канала Клип на основной выход устройства. После окончания блока режим Air отключается автоматически.

ВНИМАНИЕ! Переход на Клип происходит с тем эффектом (Mix, Wipes, Cut), который был заранее установлен в режиме работы пульта «FAST» (см. пункт «Выбор вида переключения клипов»).

Примечания

Особенности режима “AIR”

В штатном режиме проигрывания блоков режим Air отключается автоматически. Принудительно его можно отключить кнопками Break или Reset (Reset выполняет не только функцию выключения режима Air, по этой команде происходит полное обнуление всех команд и состояний, связанных с режимом Videoprinter). Эта функция введена как аварийная, в нестандартных ситуациях, которые могут возникнуть, например, при зависании компьютера.

В режиме AIR нет никаких ограничений на работу со входными сигналами – можно набирать любой из входов (в том числе вход Клипов) на контрольный монитор, переключать каналы на основной выход с использованием спецэффектов и микширования и т. д. Можно также использовать кнопки Play (пауза) и Break.

Внимание! В случае если на момент окончания Клипа он не находился на основном выходе (в результате переключений каналов), не произойдет автоматического возврата первого кадра Клипа на контрольный выход, как это происходит, если не менять коммутацию каналов (см.»Break»). Для Титров таких ограничений нет.

При нажатии на Break происходит прерывание обработки блока, с отключением режима AIR, возвратом на начало сценария или Клипа. Первый кадр Клипа переводится на контрольный монитор (если он находился в эфире), а в эфир коммутируется ранее выбранный на контрольный выход сигнал.

Выбор вида переключения клипов

Во время обработки сценария, встречающиеся в нем Клипы должны переключаться на выход устройства. Это может происходить прямой склейкой CUT, микшированием MIX или шторкой Wipes. В отличие от Титров, для которых вид перехода от одной страницы титров к другой задается программно, вид переключения Клипов (между Клипом и видеосигналом, находящимся в эфире) устанавливается заранее на пульте. Установка производится следующим образом:

1. Включается режим работы пульта FAST

◀VIDEOPRINTER▶



2. Выбирается вид переключения
 - Для прямого переключения нажимается кнопка CUT
 - Для микширования AUTO и затем MIX
 - Для шторок AUTO и затем вид шторки
3. Выключается режим FAST

Данная конфигурация запоминается и можно продолжать работать в обычном режиме, с любым видом переходов, но при проигрывании блока, если в нем встретится Клип, то его автоматическое переключение произойдет так, как это установлено в режиме FAST

Выдача блока в эфир в режиме пульта FAST

Отличие процедуры выдачи блока в эфир в режиме пульта Fast от той же процедуры в режиме пульта Preview заключается в том, что исключается стадия предварительного просмотра на контрольном мониторе. Целый ряд промежуточных действий, в этом режиме выполняется автоматически.

Таким образом, для того, чтобы выдать блок в эфир в режиме пульта FAST достаточно нажать одну из кнопок выбора блока Block 1 - 8. После всех автоматически выполняемых операций, подготовленный блок выйдет в эфир. Если блок содержит Клипы, то в определенное сценарием время, также автоматически, произойдет переключение на Клип (с использованием того эффекта, который установлен на пульте –mix, wipe,cut), независимо от того, какой сигнал был набран на контрольный выход. По окончании Клипа произойдет обратная коммутация на сигнал, который ранее находился в эфире (в том случае, если не производились переключения каналов, после которых Клип не остался в эфире).

13.4 Назначение кнопок пульта для работы с системой Videoprinter

Кнопка пульта	Вызываемое действие (для режима работы Preview, для режима пульта FAST отличия даны в скобках)		Индикация + светится - не светится ~ мерцает
	Основное действие	Условия и дополнительные свойства	
BLOCK 1 - 8	Выбор блока для просмотра на контрольном мониторе и выдачи в эфир. (В режиме Fast нажатие на любую из кнопок приводит к автоматической выдаче блока в эфир с его проигрыванием.)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Каждая из кнопок в программе Videoprinter ассоциируется с определенным сценарием. ➤ Если один из блоков уже выбран и готов к выдаче, т. е. светится соотв. с / д., нажатие на кнопки выбора блоков игнорируется. Для выбора другого блока нужно дать отмену - кнопкой Break или Reset ➤ Нажатие на любую из кнопок выбора блока вызывает автоматическое переключение входа Клипа на контрольный монитор, после этого свобода выбора сигнала на контрольный монитор сохраняется. 	- блок не выбран подготовка блока + блок выбран и готов к проигрыванию
Video-printer / TITLES	Закрытие либо открытие канала титров, в режиме оперативного наложения титров. (В режиме Fast отличий нет)	Выполняется независимо от положения дел на компьютере.	+ Канал открыт. - канал закрыт
Videoprinter / PREVIEW	Разрешает / запрещает прохождение титров (блоков) на контрольный выход. (В режиме Fast отличий нет)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Команда доступна, если выбран блок или включен режим TITLES. ➤ Автоматически включается при подаче команды Play (если есть выбранный блок). ➤ Выключается повторным нажатием или командой Reset. 	+ канал открыт - канал закрыт
Videoprinter / AIR	Разрешает / запрещает прохождение титров или блоков на основной выход. В режиме Fast при первом проигрывании блока включается автоматически. Из	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Команда доступна, если выбран и готов к выдаче блок или включен режим TITLES. ➤ Позволяет повторно запустить блок из режима Break. ➤ Блокируется на время проигрывания блока на контрольном мониторе и становится доступной во время паузы. 	+ канал открыт - канал закрыт



	состояния Break осуществляет повторный запуск блока в эфир.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Автоматически включает режим Play. ➤ Отключается: <ul style="list-style-type: none"> - повторным нажатием; - кнопкой Break; - кнопкой reset; - автоматически, по завершении отработки сценария или Клипа; 	
PLAY	Запускает действие - запуск сценария титров или проигрывание Клипа. (В режиме Fast включается автоматически). (Сохраняется функция Pause - Play)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Команда доступна, если выбран и готов блок. ➤ Автоматически включается по команде AIR ➤ Нажатие во время отработки сценария или Клипа – пауза, ➤ Нажатие во время паузы – продолжение действия 	+ проигрывание вкл. - нет проигрывания ~ пауза
BREAK	Прекращение отработки сценария с возвратом на его начало. (В режиме Fast отличий нет)	Включается автоматически при окончании сценария (Клипа). Светодиод продолжает светиться до повторного выбора блока или подачи команд Play или Reset.	+ действие прекращено
RESET	. По этой команде происходит полное обнуление всех команд и состояний, связанных с режимом Videoprinter.	Эта функция может использоваться как аварийная, в нештатных ситуациях, которые могут возникнуть, например, при зависании компьютера	Гаснут все светодиоды режима Videoprinter

14. РЕЖИМ ВЫВОДА НА ЭКРАН ИНДИКАТОРА ВРЕМЯ/ТЕМПЕРАТУРА.

Общие сведения.

Режим реализуется подпрограммой Интерактивная система. Обеспечивает вывод на телевизионный экран цифровых часов и / или данных о температуре.

Размер, цвет, местоположение на экране задается пользователем при создании соответствующих файлов. Создание файлов осуществляется посредством графических редакторов типа PhotoShop и утилит, входящих в программу Videoprinter.

В качестве датчика времени используется системное время ПК. Информация о температуре может вводиться вручную или автоматически, при наличии датчика температуры, подключаемого к ПК.

14.1 Создание индикатора Время / Температура

Для того чтобы вывести индикатор на экран необходимо создать следующие файлы:

- 1) Шрифт (пример - ClockAndTemp.bmf), которым будет индцироваться время и температура. Общая процедура создания такого шрифта описана в соответствующем разделе описания программы Videoprinter. Здесь же обращаем внимание, что программа формирования часов и температуры использует все знаки цифр, плюс (+), минус (-), двоеточие (:) и буква С. Для часов наиболее подходящим является пропорциональный шрифт, т.е. такой, у которого ширина всех знаков одинакова.
- 2) Файл страницы (пример - ClockAndTemp.vpg). Создается в «Редакторе страниц» программы Videoprinter. Открывается чистая страница, в которой создается две рамки. Расположение рамки 1 определяет местоположение на экране будущих часов, а рамки 2 - температурного индикатора. Внутри этих рамок требуемым шрифтом (см. выше) набирается условное время (ЧЧ-ММ), условная температура (+20*С). Эти знаки заменяются программой на текущее время и температуру, полученную от датчика или оперативно устанавливаемую в подпрограмме «Интерактивная Система».
- 3) Файл интерактивной системы (пример - ClockAndTemp.vpi).

Файл формируется в закладке «Программы/ Создать инт. Систему»:

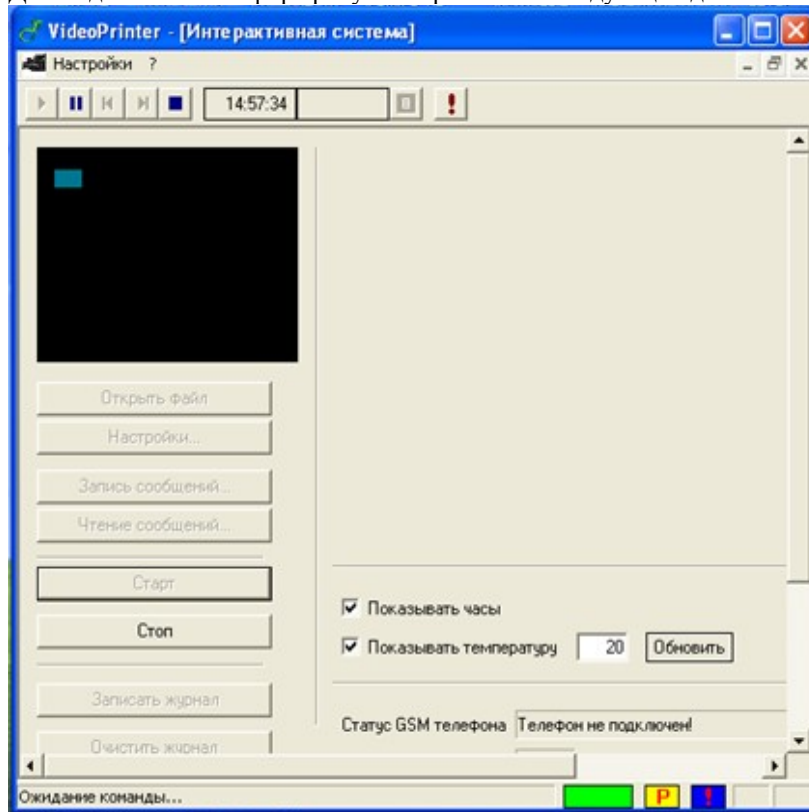
- В открывшемся диалоговом окне «Загрузка файлов» устанавливается число ответов -0. Что является признаком формирования не интерактивной системы, а часов и температуры. Выбирается файл страницы, описание создания которой описано в предыдущем разделе.



- Команда далее - переход к окну «Установка параметров». В этом окне выбирается рамка для часов и рамка для температуры. Можно выбрать разделитель – мигающий или постоянный, а также показывать ли секунды
- Команда «Готово» - сохранение готового файла.

14.2 Вывод часов / температуры в эфир.

Для выдачи часов в эфир требуется произвести следующие действия.



- В главном окне программы Videoprinter выбирается режим работы «Интерактивная система».
- Открывается файл часов /температуры (пример - ClockAndTemp.vpi).
- Старт
- Пуск
- Имеется возможность включить отдельно часы, отдельно температуру и установить значение температуры.

15. СИСТЕМА ИНТЕРАКТИВНОГО ГОЛОСОВАНИЯ с использованием SMS сообщений.

Система позволяет осуществить опрос аудитории путем приема SMS сообщений с выводом результатов на телевизионный экран.

В систему входят: устройство DSC, программа Videoprinter, персональный компьютер и мобильный телефон.

15.1 Возможности системы

- Формирование диаграммы поступления SMS сообщений в виде удлиняющихся, по мере поступления звонков, полос, отдельно по каждой ключевой фразе, содержащейся в сообщении.
- Число индицируемых полос от 1 до 8.
- Автоматическая корректировка длины полос диаграммы поступления сообщений, при достижении одним из каналов максимального размера.



- Режим работы, при котором номер абонента определяется, но не выводится на телевизионный экран.
- Формирование и вывод на печать результатов работы системы в текстовом формате.
- Осуществляет совмещение интерактивного экрана с телевизионным изображением через DSC.
- Осуществляет обновление информации с частотой не более 1 раз в секунду.
- Пользователь имеет возможность самостоятельно оформлять внешний вид интерактивного экрана.

15.2 Подключение системы

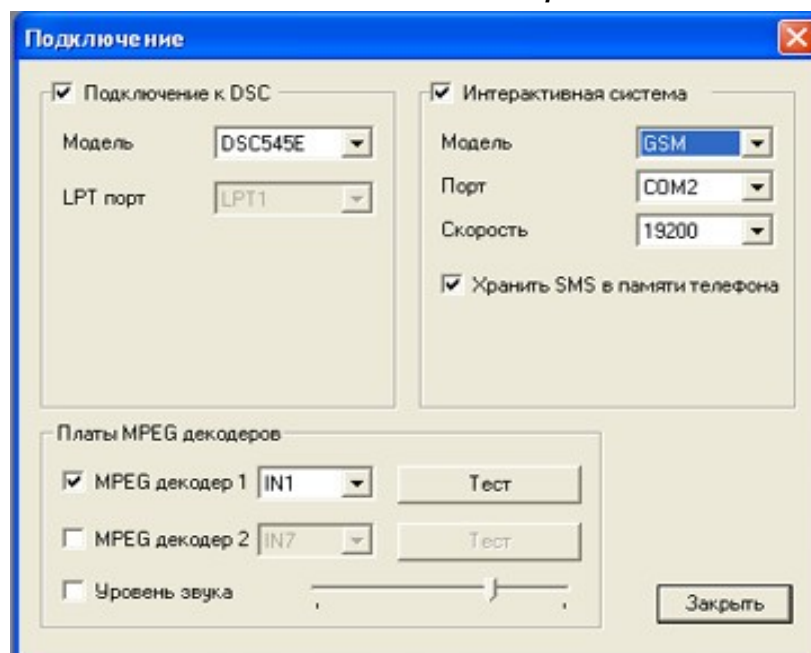
15.2.1 Подключение DSC

Подключение осуществляется в соответствии с его ТО и схемой студии.

15.2.2 Установка режима «Videoprinter» на DSC

Режим работы с титрами включается/выключается на пульте ДУ кнопкой Videoprinter/TITLES. Для наложения компьютерного изображения на основной выход используется кнопка Videoprinter / Air, для просмотра на контрольном мониторе – Videoprinter / preview.

15.2.3 Подключение мобильного телефона.



В основном окне программы выбирается меню «Настройки\подключение» Устанавливается метка «Интерактивная система» Выбирается режим GSM, выбирается COM порт к которому подключен мобильный телефон. Скорость рекомендуется сохранить по – умолчанию 19200.

15.3 Общие принципы работы с системой

15.3.1 Оформление экрана

1) Редактором программы Videoprinter (создается внешнее оформление интерактивного экрана. При создании экрана учитывается количество вопросов телезрителям и режим определения номера (выводятся номера абонентов на экран или нет)

Изображения на экране состоит из заднего плана (подложки) и таблицы с диаграммами:



Подложка задается в виде ссылки на файл, заранее подготовленный в соответствии с рекомендациями 2.4, размером 720x576 пикселей с а - каналом. Это изображение не изменяется в процессе работы программы,

На переднем плане располагаются набор элементов, служащих для отображения динамики поступления SMS сообщений. Это элементы, содержащие диаграммы, окна номеров телефонов абонентов, окна подсчета числа поступающих сообщений.

Имеется возможность изменения пользователем следующих параметров элементов экрана

- Положение элементов на экране
- Количество вопросов
- Длина, ширина и цвет шкал, окон номеров телефонов и окон числа звонков.

Вопросы для телезрителей набираются при создании экрана и могут перемещаться в любое место экрана. Применяется любой шрифт системы.

15.3.2 Реестр

Номер телефонов, с которых были отправлены сообщения, заносятся в реестр. Эта информация может быть сохранена в виде текстового файла и затем распечатана. Распечатка содержит информацию по каждому из поступивших сообщений, включающую время получения сообщения, а также общее число сообщений.

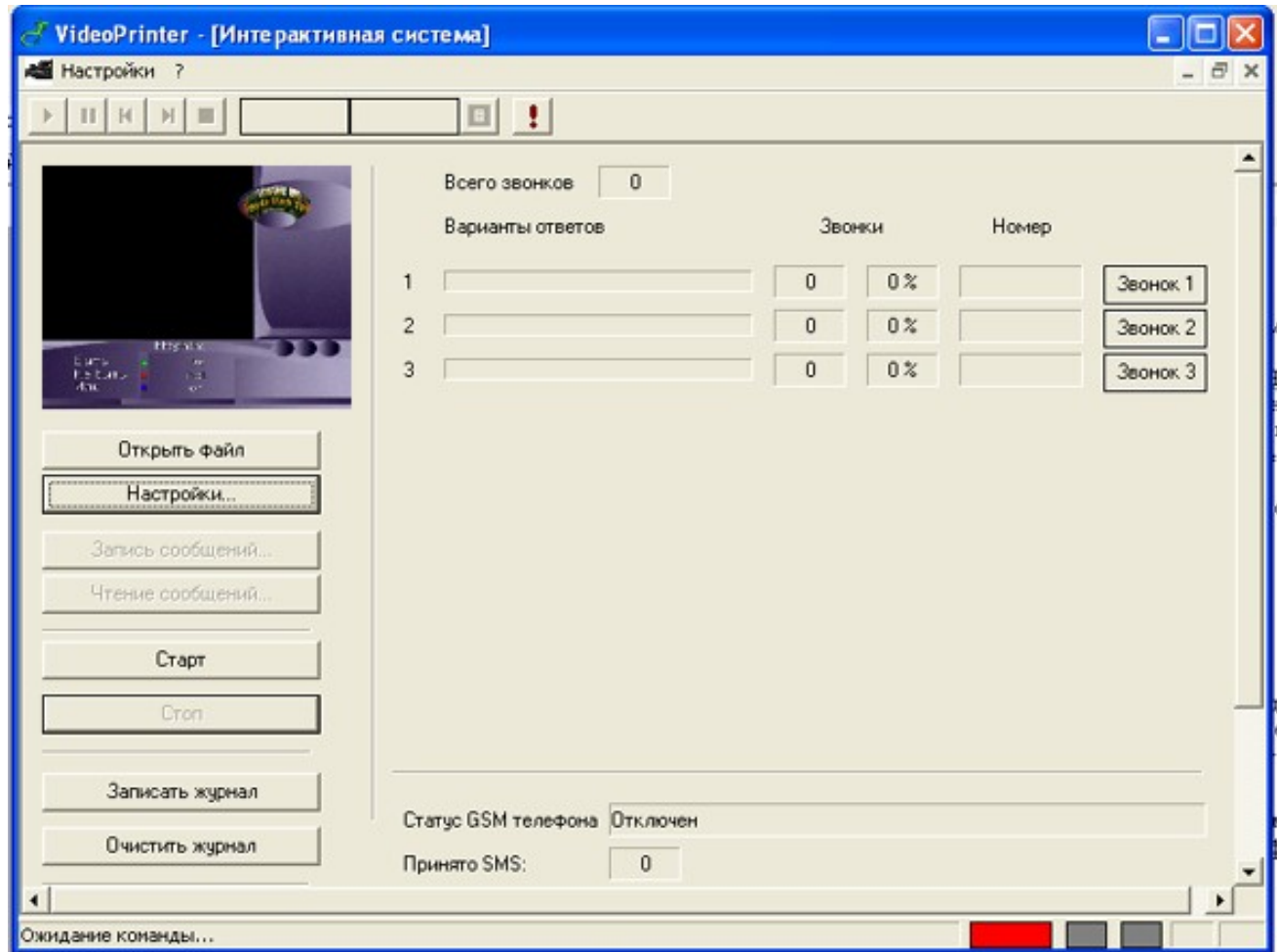
15.3.3 Работа с системой

Работа с системой разбивается на три этапа:

1. Подготовка экрана (фон, вопросы, шкалы, и т.д.) с сохранением его как файл с произвольным названием и расширением vri
2. Работа в эфире. Загружается ранее подготовленный файл и подается команда «Старт». На пульте ДУ включается режим Videoprinter / Titr и Videoprinter / Air. Телезрители могут видеть заданные вопросы, ответы и условные фразы, которые должны содержать SMS сообщения, для выбора того или иного ответа. номера телефонов дозвонившихся, количество звонков по каждому из вопросов и общее количество звонков. Эту же информацию можно отслеживать в рабочем окне программы.
3. Обработка полученной информации. После завершения работы системы все данные по звонкам можно сохранить в виде текстового файла.



15.4 ОПИСАНИЕ подпрограммы Interact



15.4.1 Общие сведения

Подпрограмма работает в составе программы Videoprinter, имеет схожий со всеми остальными подпрограммами интерфейс и использует для формирования интерактивного экрана общий для всей программы редактор страниц. Фоном для интерактивного экрана служит любое изображение, заранее подготовленное в каком-либо графическом редакторе. Требования к изображению описаны в разделе 2.4 описания. Если кратко, они сводятся к следующему:

Размер 720x576 пикселей, формат bmp или tga. Если формат bmp то для использования а - канала нужно иметь два файла, один – слой изображения на белом фоне (например, screen_w.bmp) другой файл – тот же слой, но сохраненный на черном фоне (screen.bmp). Отличие – в букве _w.


15.4.2 Последовательность действий при создании интерактивного экрана.

Рассмотрим последовательность действий на примере создания интерактивного экрана.

Исходный файлы и готовый экран находится там же, где данное описание, на компакт – диске в папке Interact.

7. Запускаем программу Videoprinter.
8. Открываем окно редактора страниц - выбираем чистую страницу.
9. В подменю «Страница» выбираем «Импорт графики» и находим на компакт диске в папке Videoprinter\Interact System\Исходные файлы “ screen.bmp и screen_w.bmp. (Почему два файла – см. в разделе 2.4 описания Videoprinter).

Рабочая область заполняется изображением интерактивного экрана с прозрачной верхней левой обла-

стью. Кнопкой «Фон»  можно также открыть любое изображение в качестве имитации телевизионного сигнала.



10. Далее приступаем к формированию элементов интерактивного экрана. Такими элементами являются:

- Варианты ответов
- Ключевая фраза
- Шкалы
- Всего звонков по каждому вопросу
- Процент
- Телефон звонящего
- Вопрос
- Всего поступивших звонков

Для каждого элемента создается рамка (с. раздел 3.4). Эта рамка располагается в нужном месте экрана. Количество рамок зависит от количества ответов, т. е. от 1 до 8. Каждой рамке присваивается название –



для этого кнопкой открывается окно «Формат рамки» где вписывается название, например «Ответ1». Для другой рамки «Ответ 2» и т.д.

В рамки с ответами вписываются соответствующие ответы, в рамки с ключевыми фразами – фраза, которую должно содержать SMS сообщение для выбора соответствующего ответа и так далее. Шрифт, цвет, фон можно устанавливать для каждой рамки отдельно. В местах, где будут автоматически меняться цифры – процент, всего звонков, при создании экрана можно вписывать любые значения (для компоновки), при работе системы эти цифры автоматически заменяются текущими значениями.

11. После того, как все элементы созданы, размещены и получили свои названия, файл сохраняется, как и обычная страница. В нашем случае screen_sms.vpi

12. Следующим этапом является создание рабочего интерактивного экрана. Для этого закрывается окно редактора страниц и в подменю «Программы» выбирается пункт «Создать инт_систему».

Фактически – это Wizard, в котором в пошаговом режиме надо отвечать на вопросы. Если пропустить какой – либо вопрос, то данный элемент не будет отражаться на экране (даже если в самой странице он имеется). При создании исходной страницы рамкам были присвоены названия, соответствующие их функциям, эти названия будут фигурировать в списке, из которого предлагается выбрать рамку для соответствующей функции.

Итак, по – порядку:

1)Загрузка файлов

Файл страницы для примера -screen_sms.vpi

Число ответов – 3 (максимально – 8)

Далее

2)Варианты ответов.

1 – Выбираем Ответ 1

2 - Ответ 2

3 - Ответ 3

далее

3)Номер телефона/ ключевая фраза SMS

1- Выбираем Ключевая фраза 1

2- Ключевая фраза 2

3- Ключевая фраза 3

далее

4)Шкалы

1- Выбираем шкала 1

2- шкала 2

3- шкала 3

далее

5)Всего звонков

1- Выбираем SMS 1

2 - SMS-2

3- SMS-3

далее

6) Процент – соотношение поступивших звонков в процентах.
Не указываем, так как не создали соответствующих рамок
далее

7) Телефон звонящего (в данной версии эта функция не поддерживается)
далее (не будет определяться номер телефона звонящего)

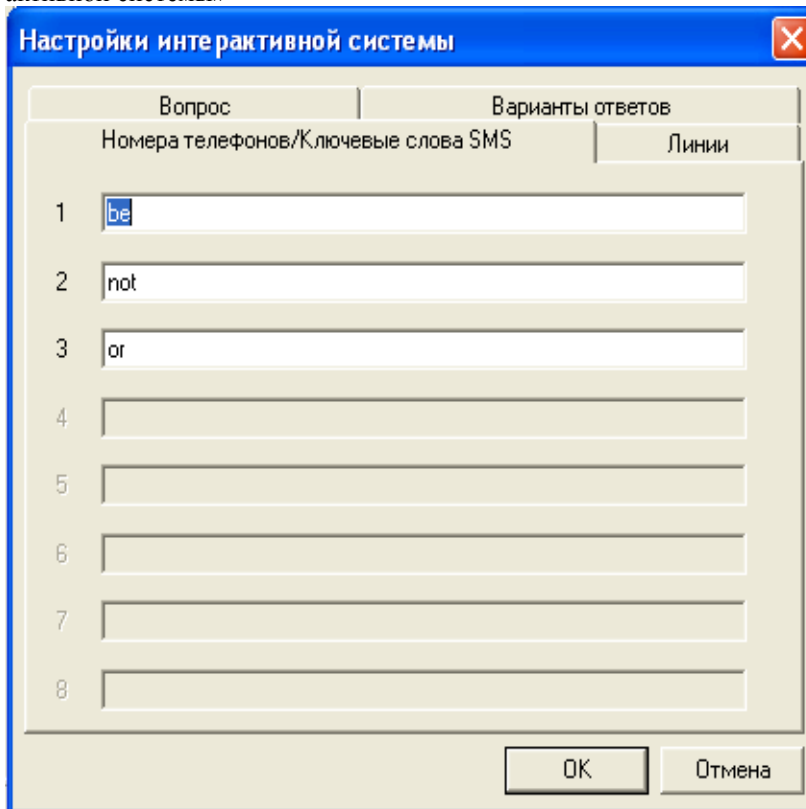
8) Вопрос – выбираем рамку с вопросом

9) Всего звонков – выбираем рамку «всего»

10) Количество звонков до заполнения шкалы. – 50 (чем меньше это число, тем быстрее будет заполнена шкала).

11) Заполнять всю шкалу – V (Если установить отметку, то после заполнения шкалы при поступлении новых звонков, начнут пропорционально уменьшаться отставшие, если не ставить отметку, то вся соотношение в высоте диаграмм будет все время меняться, в зависимости от числа звонков, но шкала полностью заполняться не будет).

Далее сохраняется готовый файл интерактивной системы, в нашем случае экран.vpr. В дальнейшем, имеется возможность изменить ключевые слова SMS, вопрос и варианты ответов в меню «Настройки интерактивной системы»





Настройки интерактивной системы	
Вопрос	Варианты ответов
Номера телефонов/Ключевые слова SMS	Линии
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

15.5 Последовательность действий при запуске системы в работу.

Рассмотрим последовательность действий исходя из предположения, что система DSC - ПК – мобильный телефон



N	Действие	Результат
1	<p>Запускаем программу Videoprinter и</p>  <p>кнопкой выбираем подпрограмму «Интерактивная система»</p>	Открывается основное окно подпрограммы.
2	<p>Кнопкой «Открыть файл» открываем файл ранее сохраненного экрана (например screen_sms.vpi)</p>	Появляется изображение интерактивного экрана, и активизируются кнопки.
3	<p>Нажимаем кнопку «Настройка»</p>	Открывается окно настроек.
4	<p>Проверяем, и в случае необходимости меняем текст в рамках «Вопрос», «Варианты ответов», «Ключевые слова».</p>	
5	<p>Запускаем интерактивную систему в работу кнопкой «Старт».</p> <p>Для выдачи в эфир нужно нажать</p>  <p>, а на пульте ДУ включить режим работы с титрами.</p>	Интерактивный экран идет в эфир.