

VIDEOPRINTER 2x1

Описание системы



ОГЛАВЛЕНИЕ

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О СИСТЕМЕ.....	6
1.1 Назначение.....	6
1.2 Возможности.....	6
1.3 Требования к компьютеру.....	6
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).....	9
1.6 Первичная проверка подключения устройства и настроек программы.....	10
2. ОПИСАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	10
2.1 Общие сведения.....	10
2.2 Вспомогательные подпрограммы.....	12
2.3 Используемые шрифты, пиктограммы.....	12
2.4 Используемые графические файлы.....	13
3. «РЕДАКТОР СТРАНИЦ» СОЗДАНИЕ ОТДЕЛЬНЫХ СТРАНИЦ.....	14
3.1 Окно «Редактор страниц», общие сведения.....	14
3.1.1 Меню «Страница/Настройки».....	15
3.1.2 Размещение элементов окна редактора страниц.....	16
3.1.3 Рамка, ее свойства. Настройки рамки.....	16
3.2 Создание страницы.....	17
3.3 Редактирование страницы.....	17
3.3.1 Стил и шаблон.....	17
3.4 Окно вывода в эфир.....	20
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.....	32
4.4.3 Назначение столбцов таблицы сценария.....	33
4.4.4 Назначение кнопок окна «Сценарий».	34
5. “РАБОТА В ПРЯМОМ ЭФИРЕ”	35
5.1 Общие сведения.....	35
5.2 Работа с титрами.....	36
5.2.1 Создание шаблона.....	37
5.2.2 Выдача титров в эфир.....	37
5.3 Работа со сценариями.....	37
Работа со стрелочными часами.....	38
5.4 Работа с рекламными баннерами.....	38
5.5 Работа с видеоклипами	38
5.5.1 Принцип действия.....	38
5.5.2 Установка платMpeg 2 плееров	39
5.5.3 Настройка программы для работы с видеоклипами по плей листу.....	39
5.5.4 Выдача Плей – листов в эфир.....	39
5.6 Расписание.....	39
6. ЧАСЫ.....	39
6.1 Общие сведения.....	39
6.2 Создание новых часов.....	40
6.2.1 Создание изображений часов.....	40
6.2.2 Создание файла часов.....	41
7. «КОНВЕРТОР TV БАННЕРОВ».	46
7.1 Общие сведения.....	46
7.2 Исходные файлы для баннеров.....	47

<u>7.3 Конвертор bmp- tga.....</u>	<u>47</u>
<u>7.4 Получение avi файлов.....</u>	<u>47</u>
<u>7.5 Окончательное формирование баннера</u>	<u>47</u>
8. ШРИФТ.....	47
<u>8.1 Подготовка исходных данных.....</u>	<u>47</u>
<u>8.2 Сохранение готового изображения на жестком диске ПК.....</u>	<u>47</u>
<u>8.3 Создания шрифта.....</u>	<u>48</u>
<u>8.3.1 Шаг первый – загрузка файлов.....</u>	<u>48</u>
<u>8.3.2 Шаг второй, просмотр символов.....</u>	<u>48</u>
<u>8.3.3 Шаг третий, установка параметров шрифта:</u>	<u>48</u>
<u>8.4 Способы получение изображения с а - каналом</u>	<u>49</u>
9. РЕДАКТОР ПЛЭЙ ЛИСТОВ.....	49
10. ИНТЕРАКТИВНАЯ СИСТЕМА.....	50
<u>10.1 Возможности системы.....</u>	<u>50</u>
<u>10.2 Подключение системы.....</u>	<u>51</u>
<u>10.2.1 Подключение DSC800M2.....</u>	<u>51</u>
<u>10.2.2 Установка режима «Videoprinter» на DSC 800M2.....</u>	<u>51</u>
<u>10.2.3 Подключение блока сопряжения с телефонными линиями.....</u>	<u>51</u>
<u>10.3 Общие принципы работы с системой.....</u>	<u>52</u>
<u>10.3.1 Оформление экрана.....</u>	<u>52</u>
<u>10.3.2 Автоответчик.....</u>	<u>52</u>
<u>10.3.3 Реестр.....</u>	<u>52</u>
<u>10.3.4 Распределение телефонных линий.....</u>	<u>53</u>
<u>10.3.5 Работа с системой.....</u>	<u>53</u>
<u>10.4 ОПИСАНИЕ подпрограммы Interact.....</u>	<u>53</u>
<u>10.4.1 Общие сведения.....</u>	<u>53</u>
<u>10.5 Последовательность действий при создании интерактивного экрана.....</u>	<u>53</u>
<u>10.6 Последовательность действий при запуске системы в работу.</u>	<u>55</u>
11. ВИРТУАЛЬНЫЙ ПУЛЬТ.....	56
<u>11.1 Общие сведения.....</u>	<u>56</u>
<u>11.2 Подключение.....</u>	<u>57</u>
<u>11.3 Настройки.....</u>	<u>57</u>

<u>11.4 Макросы.....</u>	<u>57</u>
<u>12. УПРАВЛЕНИЕ ВЫДАЧЕЙ ТИТРОВ И ВИДЕОКЛИПОВ ОТ ПУЛЬТА ДУ.....</u>	<u>58</u>
<u>12.1 Определения.....</u>	<u>58</u>
<u>12.2 Органы управления.....</u>	<u>58</u>
<u>12.3 Режимы работы.....</u>	<u>58</u>
<u>12.3.1 Режим выдачи в эфир информационных блоков</u>	<u>58</u>

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О СИСТЕМЕ

1.1 Назначение

Программа Videoprinter является составной частью Системы Videoprinter(VP)- программно – аппаратного комплекса, включающего в себя, кроме программы, выходной эфирный свитчер DSC800M2 с пультом ДУ и персональный компьютер.

Объединение в систему устройства DSC800M2 и компьютера позволяет реализовать функцию телевизионного знаковителатора. Система работает под управлением установленной на компьютер программы "Videoprinter". Программа выполняет две функции: первая – редактора, позволяющего осуществлять на компьютере набор, редактирование и хранение информации, подлежащей замешиванию в выходной сигнал DSC800M2, вторая - конвертера, преобразующего информацию из памяти компьютера для передачи ее в DSC800M2 через ETHERNET карту со скоростью передачи данных 100 mbit/s. Videoprinter представляет собой отдельный модуль, входящий в состав DSC800M2 и программу Videoprinter. В настоящее время Videoprinter, работающий с DSC800M2- это два Videoprinter(a) работающие одновременно. Соответственно возможности такого комплекса значительно больше возможностей Videoprinter(a) реализованного в более ранних устройствах. Запускается Videoprinter с помощью двух программ, которые работают одновременно и позволяют работать на компьютере так же как вы работали бы с двумя Videoprinter(ами) одновременно. Один Videoprinter работает как источник титров, а второй как просто источник сигнала, причем выбирать какой из них будет источником титров решает сам пользователь. Такое решение позволяет значительно расширить возможности оформления эфира.

1.2 Возможности

Программа ориентирована на выполнение следующих задач:

- **Работа в прямом эфире**

На пульте управления DSC800M2 включается соответствующий режим, разрешающий наложение титров на выходной сигнал(режим DSK,подробнее в техническом описании DSC800M2).В этом режиме может работать Videoprinter и Videoprinter2 но не одновременно. 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.

- **Стрелочные часы реального времени.**

Пользователь системы имеет возможность по своему усмотрению оформить внешний вид часов. Выдача часов в эфир происходит в режиме «Работа в прямом эфире».Если циферблат часов выполнен на черном фоне, то выбрав VP с часами как источник титров можно в качестве подложки под часы использовать другой VP

- **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 DSC800M2 требуется блок сопряжения с телефонными линиями. Этот блок поставляется по отдельному заказу. Оперативный ввод в видеосигнал отдельных текстовых сообщений в виде неподвижных надписей, бегущей страницы, бегущей строки как с наложением на живое видео, так и на фоне неподвижных изображений, сформированных самой системой.

- **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 4 в конфигурации: 512Mg RAM, SVGA, клавиатура, мышь.
- Windows XP/2000. Рекомендуемое разрешение экрана – не менее 1024x768x24bit

- Рекомендуемый размер импортируемых картинок в формате BMP, 720x576 пикс.
- *Для работы в Windows XP необходимо установить протокол NETBEUI. (Входит в дистрибутив Windows XP, но устанавливается вручную)*
- 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 800M2 в соответствии с техническим описанием и схемой студии В упрощенном варианте (для проверки) нужно подать на вход IN1 полный телевизионный сигнал Pal или SECAM и подключить к гнезду OUT1 видеомонитор 1 для контроля выходного сигнала.

- Для варианта с подключением по Ethernet, установить на ПК сетевую Ethernet карту. (минимум 100 Мбит, в комплект поставки не входит) и подключить ее выход к соответствующему разъему на задней панели устройства.
- В конфигурации сети (панель управления/сеть/ добавить) добавить протокол NetBEUI. Для Windows XP установку протокола Netbeui произвести вручную. Для установки протокола необходим системный диск с Windows XP. На диске есть папка Valueadd\MSFT\Net\NetBEUI с нужным файлом. В свойствах " сетевого подключения" -> установить -> протокол (добавить) -> установить с диска -> в диалоге указывается путь к файлам (Ок) -> Протокол NetBEUI (Ок).
- В свойствах протокола осуществить привязку «Клиент для сетей Microsoft».

Обращаем внимание, что работа системы обеспечивается при непосредственном подключении прибора к Ethernet карте компьютера и не предполагает работу в сети. Возможно подключение прибора и к сети Ethernet через Switch.

- Если используются платы (одна или две) Mpeg 2 декодеров – установить их на ПК с соответствующими для используемой системы драйверами.
- Проверить отсутствие конфликтов в системе.
- Соединить кабелем (витая пара) гнездо прибора «Videoprinter» и разъем на Ethernet карте. Кабель входит в комплект.
- 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 (CVBS или S-Video). Соединить Com порт компьютера с гнездом RS232 на пульте управления.
- Для работы в системе из нескольких компьютеров и одного DSC800M2, на ПК нужно установить две Ethernet карты, к одной подключается DSC800M2 другая соединяется с удаленным компьютером, на котором можно готовить необходимые данные, не мешая эфиру, и пересылать их по сети на базовый ПК.

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. Необходимые для работы программы драйвера будут установлены в соответствующие реестры Windows (кроме драйверов для платы проигрывателя). Для деинсталляции программы, нужно запустить программу из меню Пуск/программы/VideoPrinter/uninstall. В меню «пуск/программы. При инсталляции установятся 2 ярлыка для запуска VP и VP2. На рабочем столе так же будут установлены два ярлыка

один запускающий один Videoprinter



и второй запускающий сразу 2 Videoprinter(a)



Пользователь сам выбирает запускать ему один Videoprinter или два сразу.

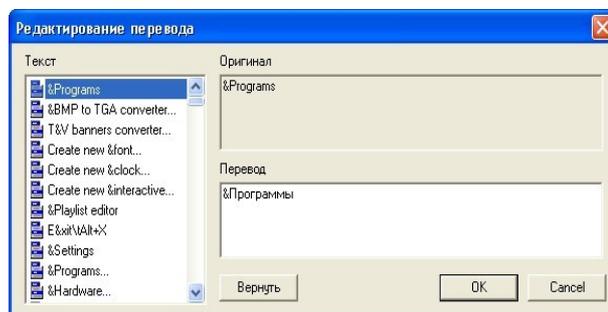
При запуске VP программы открывается окно, имеющее 6 пиктограммы на левой панели – для выбора одной из 6 подпрограмм. На верхней панели имеется два пункта: «Программы» и «Настройки». Такое же окно откроется и при запуске VP2.

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

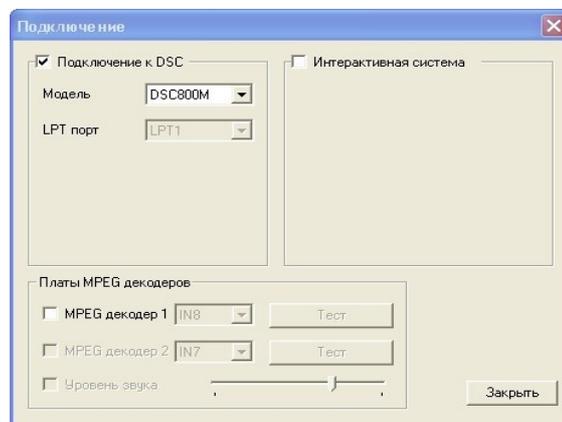
1.5.1 Выбор языка интерфейса программы

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»



Для автономной работы – без подключения к устройству DSC800M, (это нужно для подготовки данных на удаленном компьютере) снимается птичка «Подключение к DSC»/

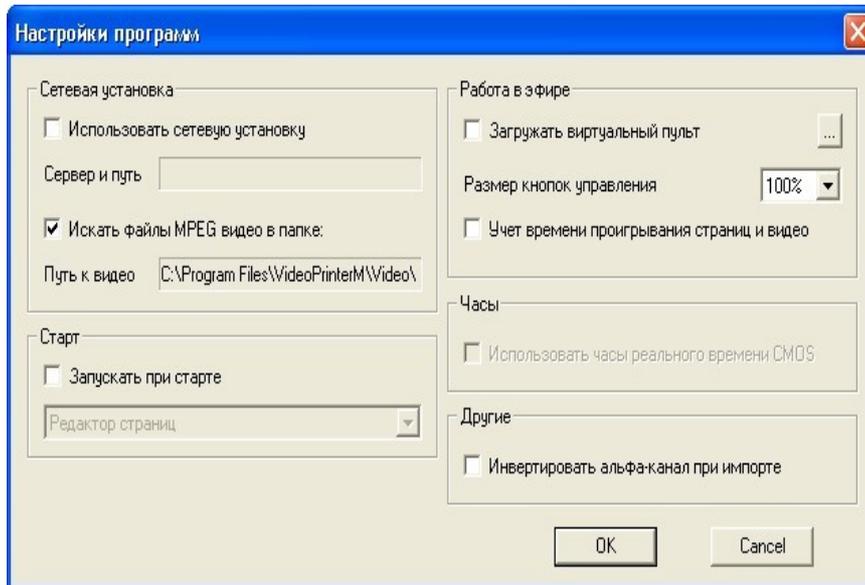
В окне «Модель» выбирается модель устройства.

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 чтобы система правильно осуществляла коммутацию нужно проверить правильность подключения, для чего имеются кнопки Тест, запускающие на воспроизведение тестовый Mpeg2 файл. - На выход устройства коммутируется тестируемый вход, и если подключение верное, его

можно увидеть на экране, если нет – то нужно поменять местами кабеля, идущие от плат декодеров и повторить тестирование.

Пункт «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 и он подключается к СОМ порту ПК, номер этого порта устанавливается в окне «Порт».

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



В этом окне настраиваются следующие свойства:

1) Сетевая установка.

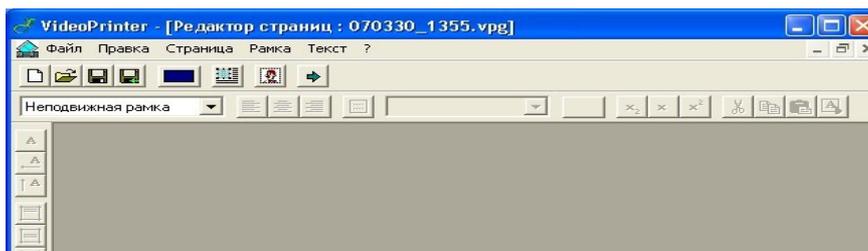
«Использовать сетевую установку». Галочка устанавливается в том случае, если программа устанавливается на удаленном компьютере. Если ПК – удаленный и базовый объединены в сеть, то эта опция позволяет синхронизировать базу данных программы. Чтобы программа нашла базовый ПК нужно указать сервер и путь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

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 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.



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 Windows 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 «Запрос» опускаем.

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



Режим создания страницы «Редактор страниц».

-  Режим работы со списком страниц «Редактор сценариев».
-  Режим оперативного набора и выдачи в эфир текстовой информации «Работа в прямом эфире»
-  Режим работы с готовыми рекламными блоками по расписанию «Автоматизация эфира».
-  Режим работы с интерактивной системой опроса общественного мнения.
-  Режим субтитрирования 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.
- 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.
- 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 или видеоклипов по заранее подготовленным плей – листам.

«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 субтитрирования 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
- Редактор плей листов.

Доступ к этим подпрограммам открывается в ниспадающем 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 Photoshop 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 на 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 «Конвертер BMP в TGA» и конвертировать каждую пару файлов в tga формат.

Для получения хороших результатов нужно выполнять следующие требования:

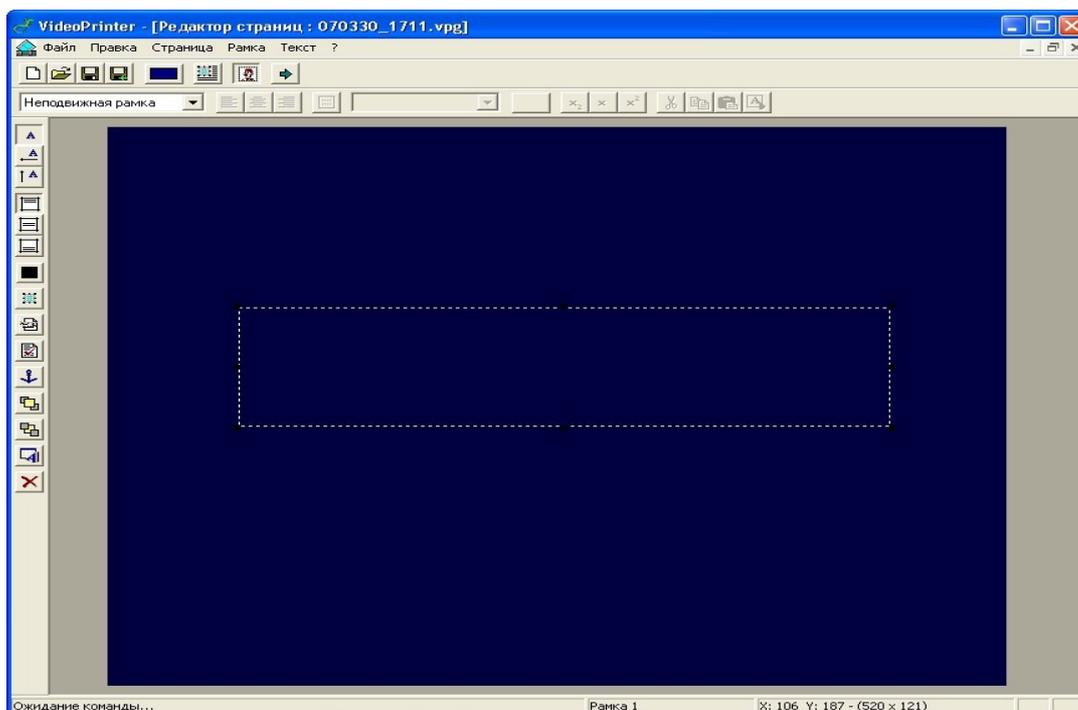
- Изображение должно быть в bmp или tga формате.
- Размер изображения для заполнения всего экрана 720x576 пикселей. Изображения большего размера будут обрезаны, меньшего - не закроют весь экран.
- При создании самого изображения необходимо учитывать целый ряд особенностей получения изображения на телевизионном 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 яростные переходы, особенно цветные.
- Разные графические редакторы осуществляют процессы конвертации и масштабирования с разной степенью погрешностей, мы рекомендуем использовать Adobe Photoshop.

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.

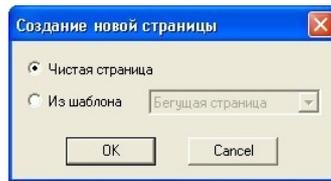
Чистая страница, которая открывается одновременно с открытием окна редактора (в случае если еще не создан шаблон, о чем будет рассказано ниже), имеет некие свойства по умолчанию, такие как начальный шрифт, центровка, вид вывода текста – бегущая строка, вертикальный скроллинг и так далее. Совокупность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

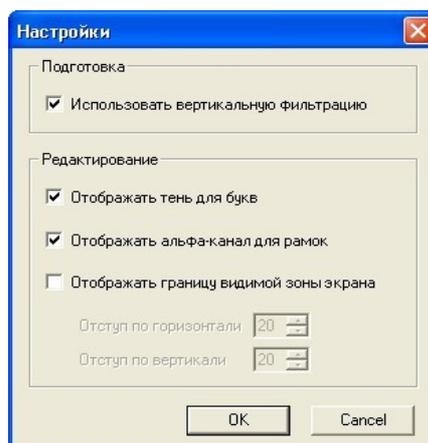
Контекстное меню

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.
- Каждая рамка может иметь свой цвет и прозрачность.
- Рамку можно выделить - щелкнув внутри нее левой кнопкой. 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.
- 1) «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.
- 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.

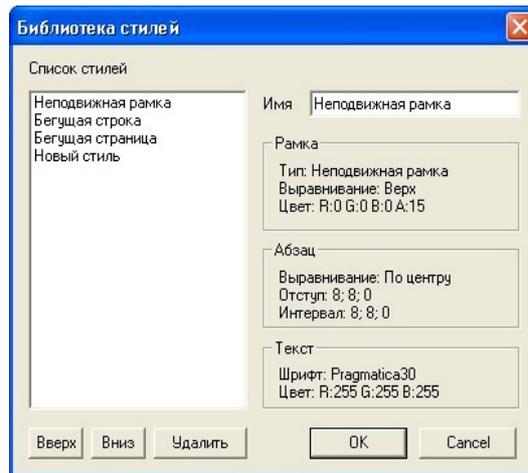
3.3 Редактирование страницы

Для редактирования страницы можно, при открытии выбрать шаблон, либо открыть любую из имеющихся ранее созданных и сохраненных страниц, либо на вновь созданной странице изменить все необходимые 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 DSC800M не подключен к компьютеру, или с ним отсутствует связь, появится сообщение «Ошибка обмена».

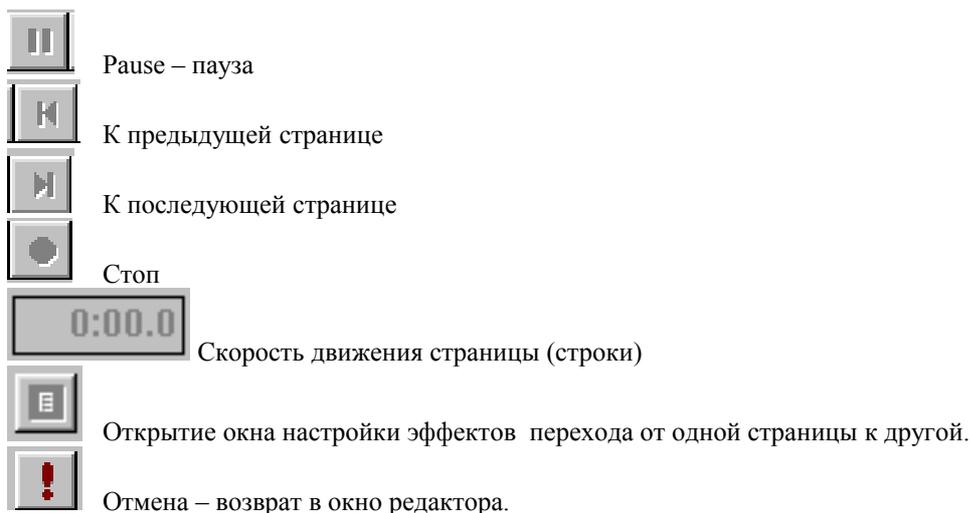
Если DSC подключен и связь есть, то открывается окно выдачи в эфир, содержащее панель управления и окно, в котором показывается уменьшенное изображение редактируемой страницы.



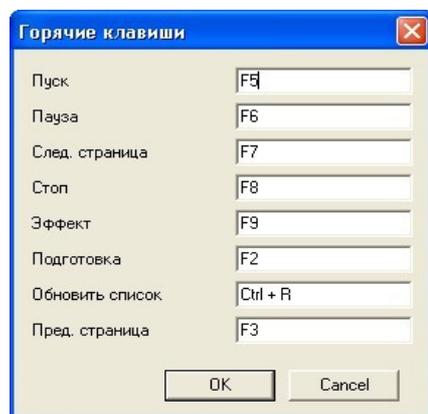
Панель управления процессом выдачи в эфир содержит следующие кнопки:



Play – включение



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



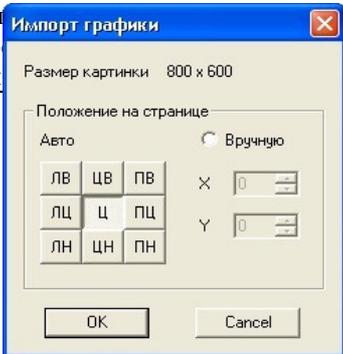
В случае необходимости их можно переназначить.

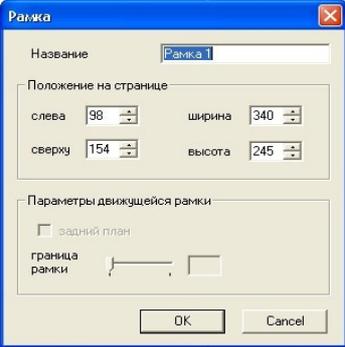
3.5 Справочные таблицы по элементам окна редактора страницы

3.5.1 Ниспадающие меню окна «Редактор»

Таблица 1

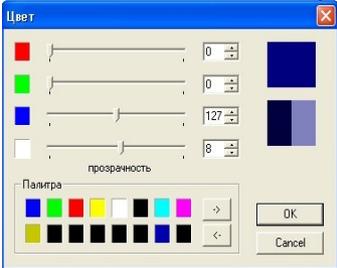
Меню	Функции	Назначение
Файл	Создать	Стандартные функции для работы с файлами. В особых комментариях не нуждаются.
	Открыть	
	Закрыть	
	Сохранить	
	Сохранить как	
	Сохранить шаблон	Отличие такой страницы от обычной заключается только в том, что при сохранении страницы в качестве шаблона, она автоматически 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 на-
	Копировать	
	Вставить	

	Выделить все	званием). 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».
	Импорт текста	Импорт текста. Для осуществления импорта файла нужно нажать на кнопку «Импорт текста» (два раза щелкнуть левой кнопкой мышки).
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

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). 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

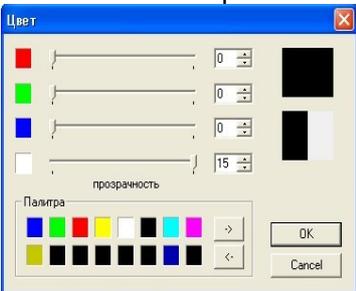
3.5.2 Второй ряд кнопок окна «Редактор страниц»

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 растянуто, 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 «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

	ми	
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:



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

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.

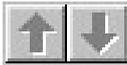
Эта последовательность действий не является догмой, а только иллюстрацией позволяющей ознакомиться с работой программы. Предполагается, что страницы уже созданы редактором страниц и сохранены на диске.

- 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 vrg). 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.

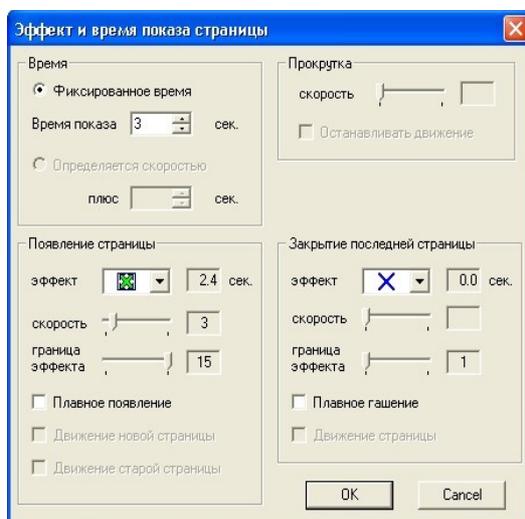
Это время может быть:

- 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) In – 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.

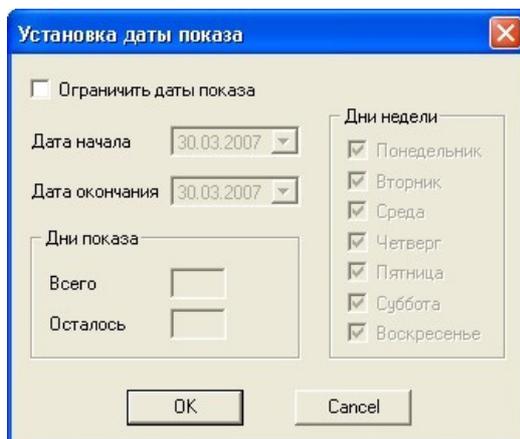
- Движение старой страницы, аналогично, но сдвигаться будет старая страница.
- 3) Out – эффект, которым будет сопровождаться уход страницы
 - 4) Scroll – параметры скроллинга
 Задается скорость движения текста. (Бегущей строки или вертикального скроллинга.)



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 получат 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	
			Установка или снятие отметки <input type="checkbox"/> 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 <input type="checkbox"/> 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 Закреть 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, блоче. Манипуляции осуществляются только с выделенными страницами. Выделение с щелчком левой кнопки мышки в столбце N. Выделенная страница окрашивается синим цветом, выделяет одну страницу, Если нажать левую кнопку в столбце N и провести курсором вверх выделяет группу страниц. Если выделить какую либо страницу в середине списка, то все 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 работает с большим числом страниц.
Страницы	Добавить страницу	Добавление страницы из окна редактора страниц. Позволяет увидеть содержимое страницы в таблице
	Удалить страницу	Удаление страницы из таблицы
	Отметить /снять метку	Установка или снятие метки ✓ на страницах, подлежащих выдаче в эфир
	Установить дату	Установка периода, во время которого разрешено выдавать страницу в эфир (Оплаченный период)
	Изменить эффект	Изменение эффекта, сопровождающего смену страниц.
	Отметить по дате	Автоматическая установка метки ✓ на разрешенных к выдаче в эфир страницах.
	Удалить неотмеченные	Удаление всех страниц, на которых не проставлена метка ✓.
	Вверх Эффект по умолчанию	Перемещение выделенных страниц по таблице. Местоположение страницы в таблице определяется по значению в столбце N Выбор эффекта, с которым будут сменяться новые страницы, заносимые в таблицу по команде «Добавить страницу» 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 картинки заднего плана.
Страница	Название страницы
Содержание	Несколько первых фраз из текста на странице

4.4.4 Назначение кнопок окна «Сценарий».

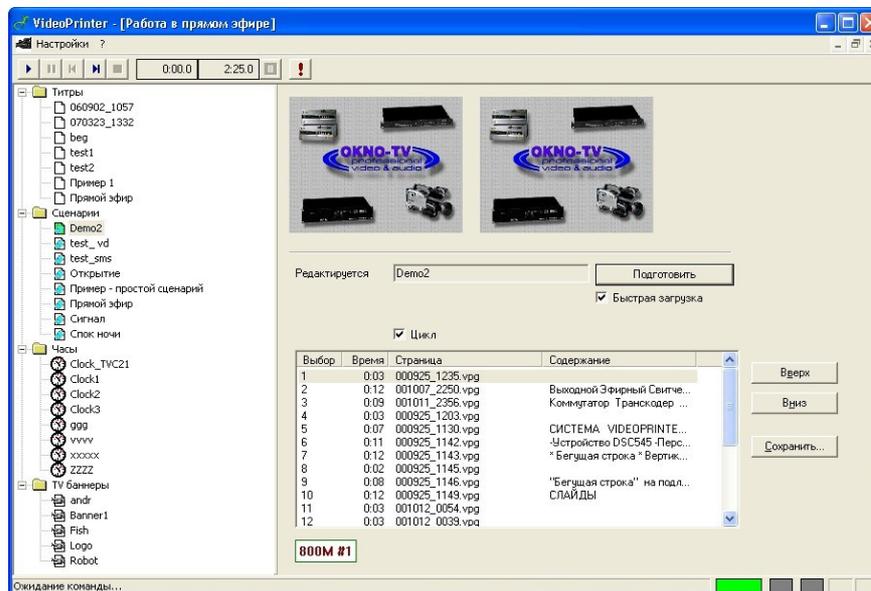
Таблица 9

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 <code>urp</code>
	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	Стандартные функции для работы с выделенными страницами.
	Копировать	
	Вставить	
	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 закидывающую бегущую строку – для этого Сценарий должен состо-		
	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



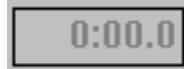
К предыдущей странице



К последующей странице



Стоп



время, оставшееся до конца клипа.

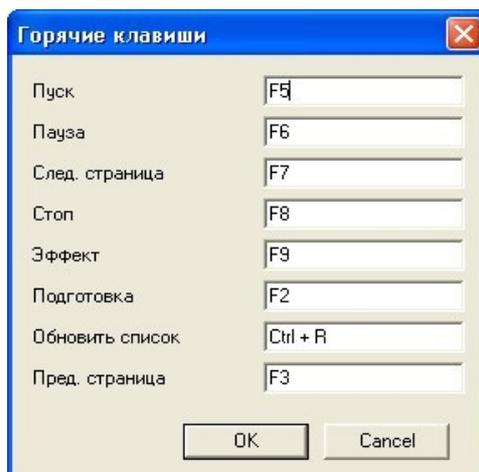


Открытие окна настройки эффектов перехода от одной страницы к другой.



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 графе «Редактируется» - название файла.
- Нажать кнопку «Подготовить» - изображение появиться 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 Titr, 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:

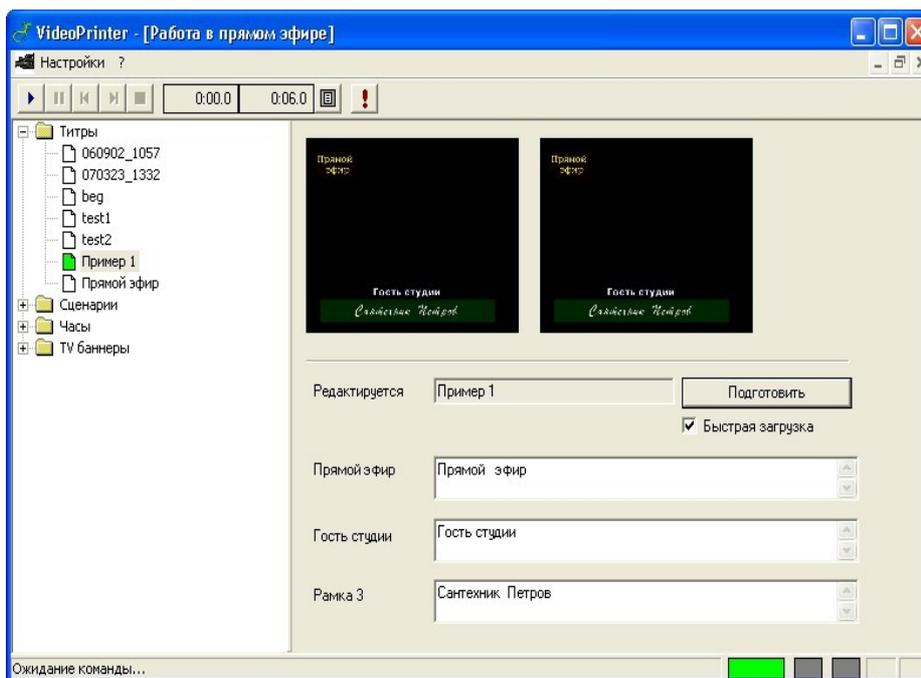
- 1) «Титры» - оперативная выдача в эфир текстовых сообщений, необходимых по ходу передачи.
- 2) «Сценарии» - выдача в эфир рекламных блоков, сформированных в редакторе сценариев.
- 3) «Часы» - выдача в эфир изображения стрелочных часов.
- 4) «Баннеры» вод на экран рекламных баннеров.
- 5) «Видео» (при 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 Titr в виде сценария. Это делается следующим образом:

- 1) Открывается редактор сценариев и в него добавляется страница, (страница может быть новая, или любая, созданная ранее).
- 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/Titr.) В принципе, любой сценарий (файл с расширением vps) 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.

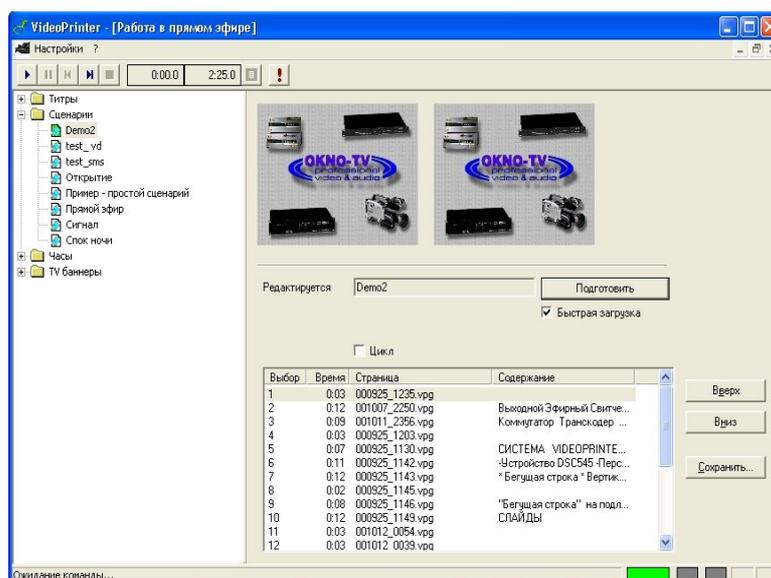
5.2.2 Выдача титров в эфир

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 DSC800M2. 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 плей – 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 `excel`)

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»

5.4 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 «Конвертер TV баннеров»

5.5 Работа с видеоклипами

5.5.1 Принцип действия.

Работа программы с видеоклипами основана на использовании возможностей устройств DSC800M2 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 видео платами, пульты ДУ устройств DSC800M2 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, штормки, cut.

Возможна подготовка плэй листов на другом компьютере.

5.5.2 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.

5.5.3 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:

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.
- 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.

5.5.4 Выдача Плэй – листов в эфир.

Если для выдачи в эфир выбран не отдельный файл, а плэй – лист, то в окне «Работа в прямом эфире» дополнительно откроется сам плэй лист в виде списка клипов в папке Video. (Ее месторасположение устанавливается в «Настройки/программы/Настройки программ» в стартовом окне программы).

Выдача в эфир и управление – аналогично остальным приложениям. – Кроме этого, имеется возможность оперативного редактирования плэй листа путем установки метки для выводимых в эфир страниц. Внимание! После изменений необходимо нажать кнопку «подготовить».

Двойной клик в строке страницы выдает ее в эфир независимо от того выделена она или нет

Имеется возможность сохранить измененный плэй лист.

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 на момент запуска плэй листа.

5.6 Расписание

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

6. ЧАСЫ

Вывод на телевизионный экран стрелочных часов реального времени

6.1 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 производит формирование готовых часов.

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

6.2 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».

6.2.1 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:

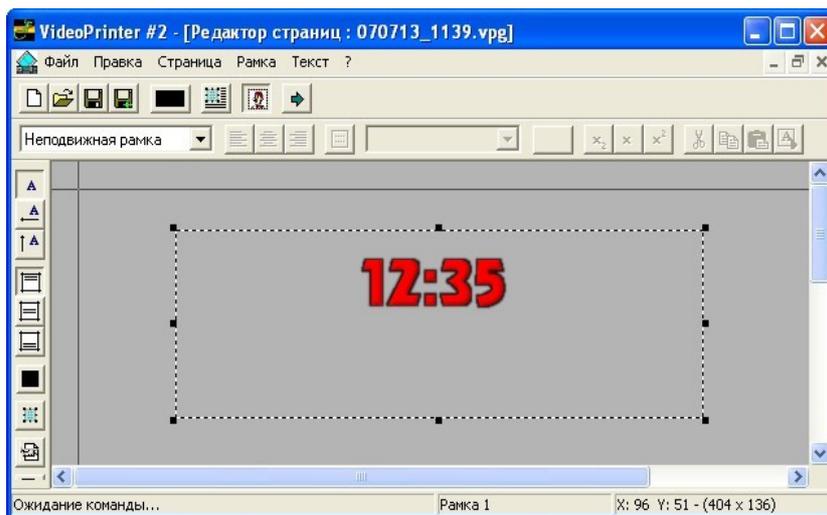
- 1) Циферблат – проба_f.bmp и проба_f_w.bmp
- 2) Часовая стрелка – проба_h.bmp и проба_h_w.bmp
- 3) Минутная стрелка – проба_m.bmp и проба_m_w.bmp
- 4) Секундная стрелка – проба_s.bmp и проба_s_w.bmp
- 5) Разметка – проба_c.bmp

6.2.2 Создание файла часов.

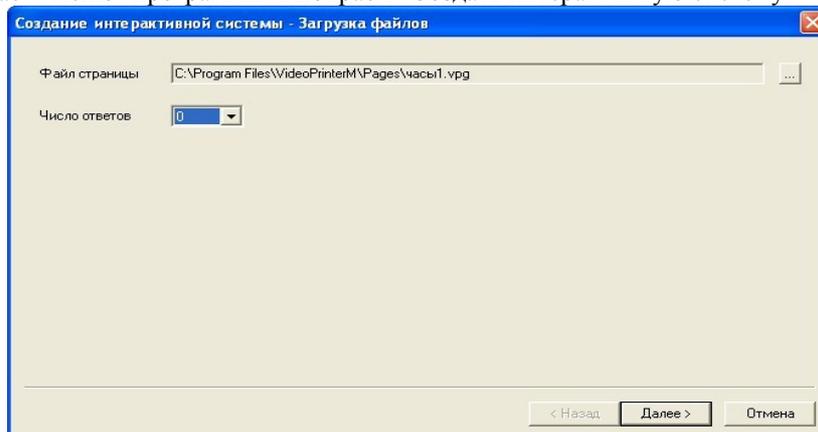
- 1) В подменю «Программы» (в верхнем левом углу окна, открывающегося при запуске программы «Vdeoprinter») выбираем пункт «Создать часы». Открывается окно «Загрузка файлов».
- 2) В каждое из окон ввода заносим адрес соответствующего файла. И нажимаем далее.
В случае если произошли какие-либо ошибки с 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.

Создание цифровых часов

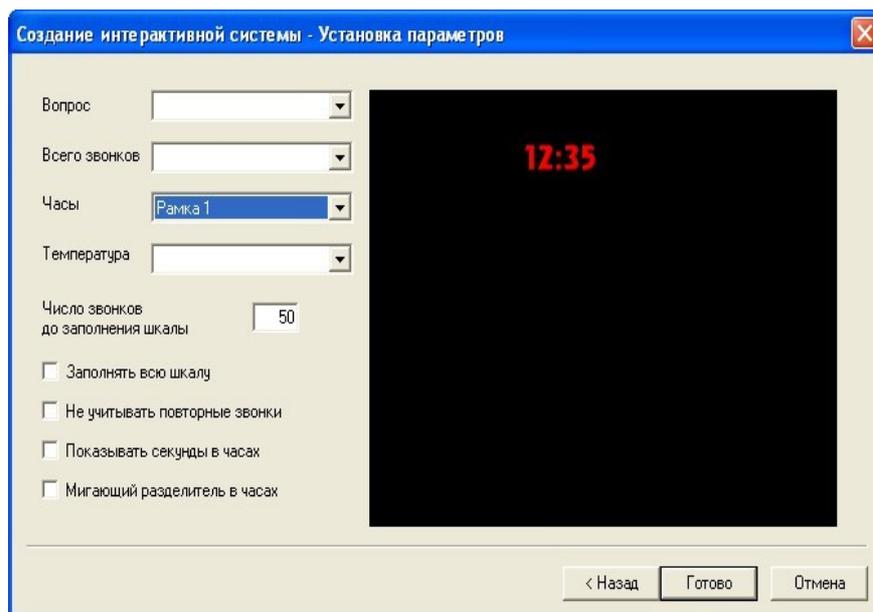
Программа VideoPRINTER позволяет создать цифровые часы любого формата, и цвета. Это можно сделать следующим образом: открываем редактор страниц, создаем рамку. В рамке создаем часы простым вводом цифр в формате



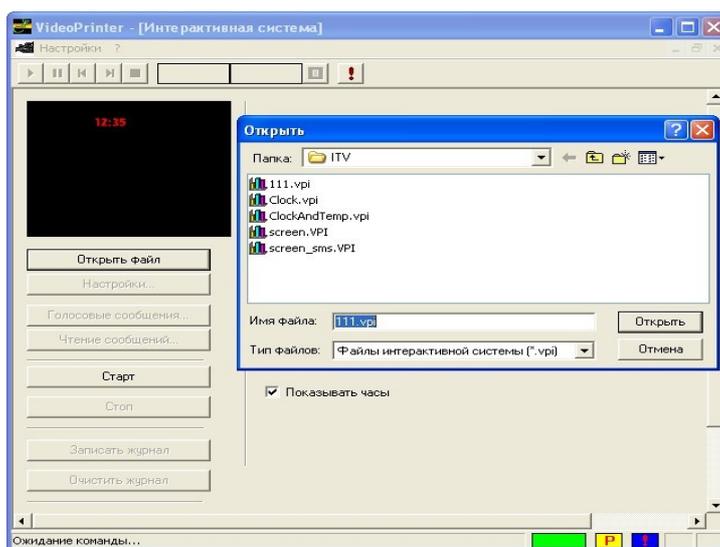
Часы могут иметь подложку для этого выбираем функцию импорт графики в рамку и импортируем заранее подготовленный рисунок подложки. Сохраняем файл страницы формате vpg, Закрываем редактор страниц. Открываем меню "программы" выбираем "Создать интерактивную систему"



Открываем файл сохраненной страницы с часами, нажимаем кнопку "далее" и в открывшемся окне



в окошке "часы"выбираем рамку 1,нажимаем кнопку "готово" и записываем файл с расширением vpi(интерактивная страница).Далее в редакторе выбираем значок "Интерактивная система" в открывшемся окне выбираем кнопку "открыть файл" и открываем файл сохраненной интерактивной системы.



Включаем функцию "показывать часы" нажимаем кнопку "Старт"и запускаем часы нажатием кнопки



в панели инструментов.Часы появятся на экране.Оформление и размер часов могут быть какими угодно, в пределах размеров и возможностей страницы редактора.

7. «Конвертор TV баннеров».

7.1 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

7.2 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 а – 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

7.3 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 а – каналом доступна в меню «Программы».

7.4 Получение avi файлов

Способов получения avi файлов много, проверен простейший вариант 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

7.5 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.

8. Шрифт

8.1 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.

8.2 Сохранение готового изображения на жестком диске ПК

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 w0 (Например agial_40_w0.bmp

- Второй – изображение букв без тени на черном фоне, с названием , заканчивающимся на b0 (arial_40_b0.bmp)
- Третий – изображение тени на белом фоне с с названием , заканчивающимся на w1 (arial_40_w1.bmp)
- Четвертый – изображение тени на черном фоне с названием , заканчивающимся на b1 (arial_40_b1.bmp).

Для варианта с tga форматом достаточно файла шрифта и файла тени (если нужно)

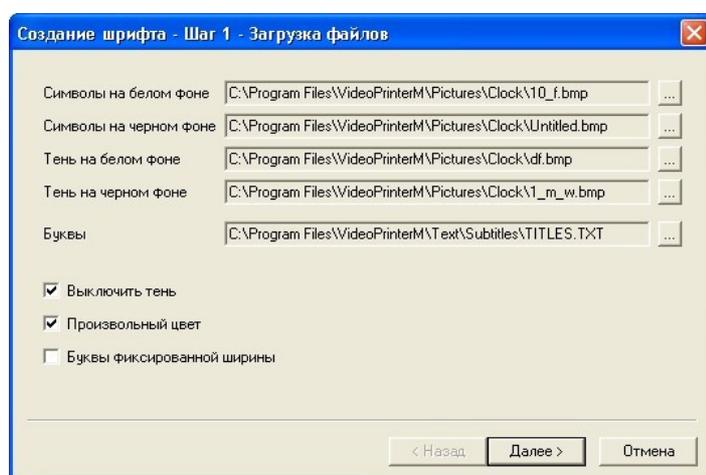
8.3 Создание шрифта

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.

8.3.1 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.

8.3.2 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».

8.3.3 Шаг третий, установка параметров шрифта:

Здесь осуществляются: установка расстояние 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.

8.4 Способы получения 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, первое изображение логотипа - на черном фоне (все цвета фона по 0), второе – 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 тем 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.

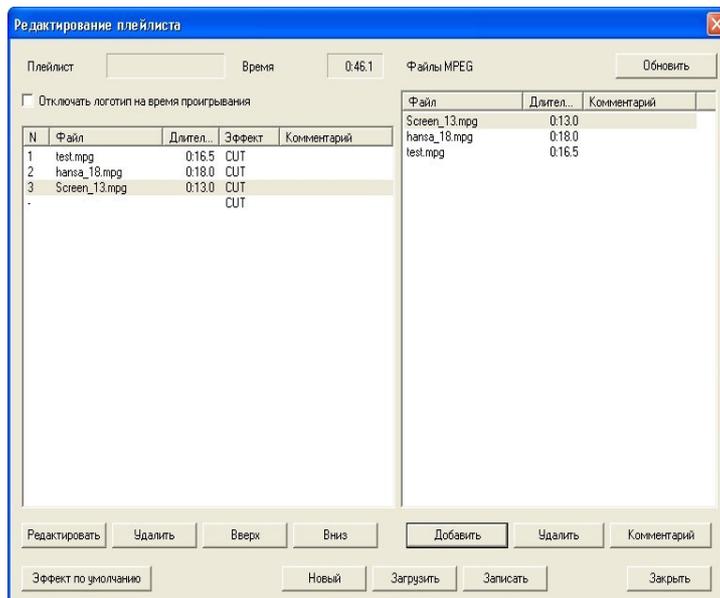
Кроме этого, программа Videoprinter содержит встроенный конвертер bmp в tga, находящийся в меню «Программы». Этот конвертер преобразует полученную по вышеизложенной методике пару файлов в один tga с а- каналом.

9. 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 таблице заносится указанная длительность, если в имени указаний на длительность нет, то производит



ся автоматическое определение длительности файла. Внимание! Определение длительности осуществляется только в том случае, если на компьютере установлена 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 плэй – лист. Данные в него переносятся из правого окна двойным щелчком, с сохранением комментария.

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

Список файлов плэй - 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 плэй - листах, о чем выдается соответствующее сообщение с указанием названий этих плэй – 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.

10. ИНТЕРАКТИВНАЯ СИСТЕМА

10.1 Возможности системы

1. Позволяет обрабатывать телефонные звонки, поступающие по 16 телефонным линиям.
2. Обеспечивает:
 - Формирование диаграммы поступления звонков в виде удлиняющихся, по мере поступления звонков, полос, раздельно 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 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 DSC800M
4. Осуществляет обновление информации с частотой не более 1 раз в секунду.
5. Каждому дозвонившемуся абоненту выдается звуковая фраза длительностью до 3 сек, содержание которой определяется пользователем.
6. Пользователь имеет возможность самостоятельно оформлять внешний вид интерактивного экрана.

10.2 Подключение системы

10.2.1 Подключение DSC800M2

Подключение осуществляется в соответствии с его ТО и схемой студии.

Либо, для проверки, в упрощенном варианте:

Подсоединить сетевой шнур к сети 220 В 50 Гц.

Подключить пульт ДУ.

Подать на вход IN1 полный телевизионный сигнал любой системы.

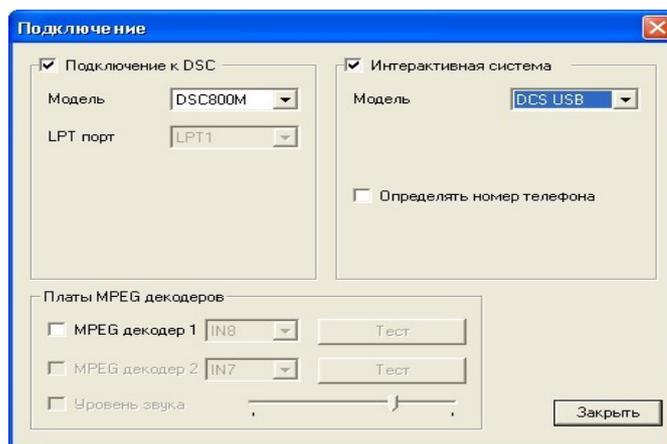
Подключить к гнезду OUT1 видеомонитор 1 для контроля выходного сигнала.

Подключить к гнезду PREVIEW видеомонитор 2 для просмотра меню управления устройством. (Можно использовать только один монитор, так как в проверочном варианте после установки нужного режима сигнал меню уже не нужен)

10.2.2 Установка режима «Videoprinter» на DSC 800M2

Режим работы с титрами включается, / выключается на пульте ДУ. Для наложения компьютерного изображения на основной выход используется кнопка Air, для просмотра на контрольном мониторе Preview. Это кнопки с надписями сверху Titles

10.2.3 Подключение блока сопряжения с телефонными линиями.



Подключить адаптер телефонных линий Liner 8 к компьютеру с помощью USB кабеля, подключить к нему телефонные линии. В меню «настройка, подключение» включить галочку «интерактивная система» и выбрать DSC USB

Активизация блока происходит нажатием кнопки «Старт» в основном окне программы.

10.3 Общие принципы работы с системой

10.3.1 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, входящих 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.

10.3.2 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.

10.3.3 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.

10.3.4 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 16 имеющихся телефонных номеров. Если вопросов два, то на каждый можно отвести по 8 номеров, или по 1 - в зависимости от имеющихся возможностей. Устанавливается в подменю «Настройка», раздел «Линии».

10.3.5 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/Titr и Videoprinter/Air. Телезрители могут видеть вопросы, номера телефонов, по которым надо на эти вопросы отвечать, номера телефонов дозвонившихся, количество звонков по каждо-

му 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.

10.4 ОПИСАНИЕ подпрограммы Interact

10.4.1 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, экран_w.bmp) другой файл – тот же слой, но сохраненный на черном фоне (экран.bmp). Отличие – в букве _w.

10.5 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 “экран.bmp и экран_w.bmp. (Почему два файла – см. в разделе 2.4 описания Videoprinter).

Рабочая область заполнится изображением интерактивного экрана с прозрачной верхней левой областью. 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 экран.vpi

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).

Итак, по – порядку:

1)Загрузка файлов
Файл страницы – экран.vpi
Число ответов – 3

Далее

2)Варианты ответов
1 - Ответ 1
2 - Ответ 2
3 - Ответ 3

далее

3)Номера телефонов
1- телефон 1
2- телефон 2
3- телефон 3

далее

4)Шкалы
1- шкала 1
2- шкала 2
3- шкала 3

далее

5)Всего звонков
1-Звонок1
2-звонок2
4- звонок3

далее

6)Процент

далее (не будет отражаться соотношение поступивших звонков в процентах)

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

далее (не будет определяться номер телефона звонящего)

8)

Вопрос – вопрос

Всего звонков – всего

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

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.vpi.

10.6 Последовательность действий при запуске системы в работу.

Рассмотрим последовательность действий исходя из предположения, что система DSC800M2-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 (экран.vri)	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.

11. ВИРТУАЛЬНЫЙ ПУЛЬТ.

11.1 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 DSCVideoplayer

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.

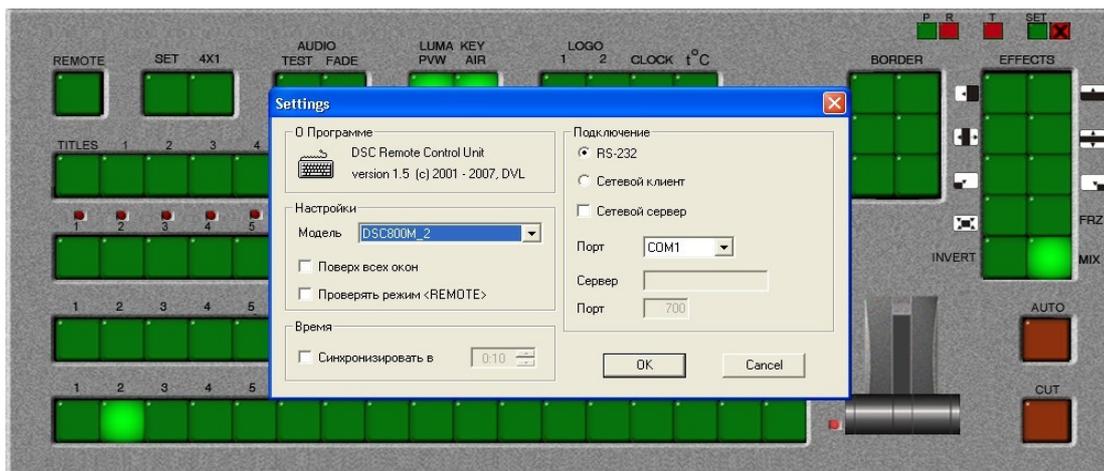
11.2 Подключение

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 DSC800B2 имеет дополнительный разъем, что позволяет одновременно управлять устройством как от пульта, так и от компьютера. В этом варианте COM port компьютера подключается к разъему RS232 на пульте кабелем, входящим в комплект поставки и используемый также для записи логотипов и слайдов.

11.3 Настройки

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



Для настройки пульта используется кнопка SET

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

11.4 Макросы

Для работы с макросом служат кнопки . «P» (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.

12. УПРАВЛЕНИЕ ВЫДАЧЕЙ ТИТРОВ И ВИДЕОКЛИПОВ ОТ ПУЛЬТА ДУ

12.1 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
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).

12.2 Органы управления

Для управления работой системы Videoprinter на пульте имеются следующие кнопки:

- 1) AIR
- 2) PREVIEW

12.3 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 «TITR»-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.

12.3.1 Режим выдачи в эфир информационных блоков

Подготовка к работе.

Подразумевается, что система собрана и включена.

Просмотр блока на контрольном мониторе в режиме Preview

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

В верхней части пульта расположены 2 кнопки выделенные для режима «Титр» и обозначенные как DSK-

«PgW» и «Air». Кнопка «PgW» позволяет проконтролировать предварительно набранные титры на экране монитора, подключенного к выходу «Preview» или на экране «Multiscreen». Кнопка «Air» выдает титры в программу. Под словом «титр» понимается любой источник, который набран на вход DSK. Выбор источников, которые подаются на вход DSK осуществляется с передней панели DSC800M2