

# СИСТЕМА ВЫВОДА КОРОТКИХ СООБЩЕНИЙ

## Оглавление

Концепция.....	1
Организация данных.....	1
Чтение данных из почтового ящика .....	2
Чтение данных из файлов .....	2
Чтение данных из порта TCP.....	2
Взаимодействие с движком VgCast.....	2
Настройки программы .....	2
Настройка почты.....	2
Настройка выдачи в эфир.....	4
Настройки модератора.....	5
Остальные настройки.....	7
Интерфейс программы .....	8
Основное окно программы.....	8
Очередь модератора.....	8
Эфирная очередь .....	10
Связь с графическим представлением.....	10
Программа редактирования шаблонов .....	10
Как поменять шаблон.....	11
Меняем подложку .....	11
Меняем заголовки .....	12
Меняем слой вывода сообщений .....	13
Добавляем анимацию с альфа-каналом.....	13
Как сохранять файлы .....	14
Привязываем к программе выдачи сообщений.....	14
Анимация с альфа-каналом .....	14

## Концепция

Программа VgMarі предназначена для вывода в эфир в реальном времени текстовой информации (например, коротких сообщений) в виде бегущих строк или вертикальных роликов («барабанов»). По мере поступления новой информации, программа ставит текстовые сообщения в очередь к **системе отображения** VgCast, которая с помощью **заданного шаблона** отображает данные в эфире.

Внешний вид отображаемой информации определяется **шаблоном**. Шаблон – это именованный набор слоев. Для создания шаблонов можно использовать такие графические элементы:

- Изображения с альфа-каналом (каналом прозрачности)
- Анимацию (видеопоток) с альфа-каналом (каналом прозрачности)
- Видеопотоки в формате MPEG-2 (без звука)
- Часы (аналоговые/стрелочные и цифровые)
- Таймеры (с прямым и обратным отсчетом)
- Статические текстовые поля
- Динамические текстовые поля (бегущая строка и барабан)
- Графики (ломаные линии или столбчатые диаграммы)

Все эти элементы могут перекрываться произвольным образом. Можно задавать и динамически менять их прозрачность, а также динамически менять их содержимое и положение на экране.

## Организация данных

Программа имеет два режима работы: либо выборка сообщений из почтового ящика, либо чтение файлов из заданной папки. Все способы приема сообщений могут использоваться одновременно.

## Чтение данных из почтового ящика

Может использоваться либо заданный в системе почтовый профиль (Пуск/Настройка/Панель Управления/Почта). Выборка сообщений из ящика производится либо с заданным интервалом, либо по команде оператора.

## Чтение данных из файлов

Предполагается, что текстовые данные формируются в некоторой папке в виде файлов. Содержимое этих файлов трактуется как информация, которую нужно выводить в эфир. Путь к папке с файлами и маска имен файлов задается в программе. Программа может проверять содержимое папки с заданным интервалом либо по мере появления новых файлов. Поддерживается доступ к серверам FTP, если нужен логин и пароль, то их нужно указывать прямо в пути, например

[ftp://login:password@server\\_name/path](ftp://login:password@server_name/path)

При работе с серверами FTP мониторинг состояния папки не выполняется, т.е. чтение можно выполнять только с заданным интервалом, либо по команде оператора.

## Чтение данных из порта TCP

Можно указать порт TCP, с которого программа будет получать текстовые данные. Каждый пакет интерпретируется как сообщение.

## Взаимодействие с движком VgCast

Программа движка (VgCast) и почтовая программа (VgMail) могут выполняться как на одном компьютере, так и на разных. Более того, движок может принимать данные **одновременно** от нескольких почтовых клиентов.

Если обе программы выполняются на одном компьютере, то никаких дополнительных особенностей в работе не возникает. Если же клиент и движок живут на разных компьютерах, то сам шаблон в движок загружается с **клиентского** компьютера, а вот привязка к графике (анимации, часам и пр.) выполняется на компьютере **движка**.

**Рекомендация: проще всего будет держать шаблоны и графику как на компе движка, так и на клиентском в одинаковых папках, тогда никаких проблем не возникает.**

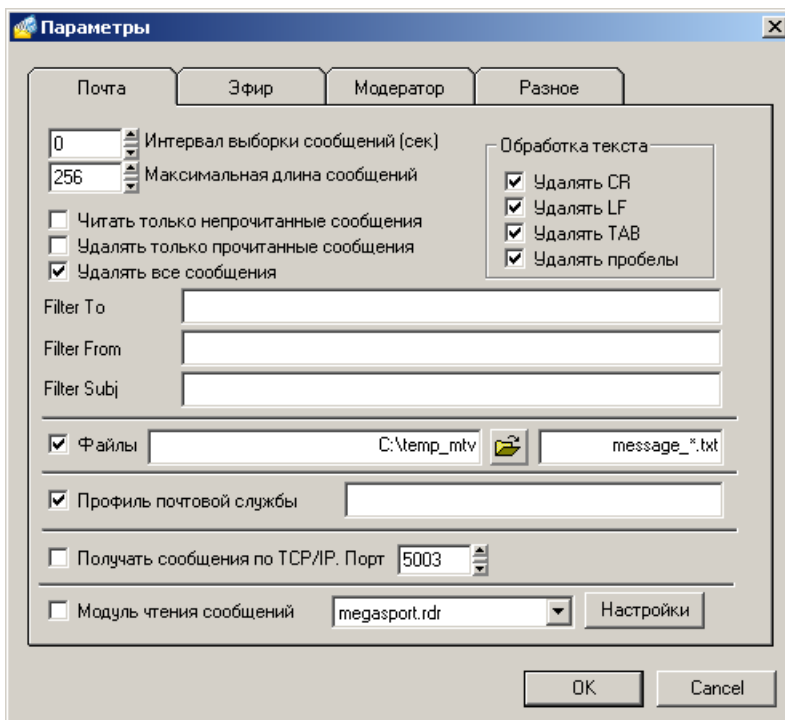
Если клиентские программы посылают данные в разные шаблоны – никаких проблем. Что будет, если несколько клиентских программ попытается передавать данные в один и тот же шаблон – не знаю. В принципе, ничего плохого случиться не должно, особенно если не используется барабан или бегущая строка.

## Настройки программы

Настройки программы выполняются по команде «Файл» -- «Параметры». Диалог настройки параметров имеет четыре закладки – «Почта», «Эфир», «Модератор» и «Разное».

### Настройка почты

Закладка «Почта» определяет как выполнять выборку и трансляцию поступающих сообщений. Изменения в способах приема сообщений, сделанные на этой закладке, вступают в силу только после перезапуска программы.



### Интервал выборки сообщений

Задаёт, с какой частотой нужно просматривать содержимое папки. Если равно 0, то программа автоматически получает новое сообщение в случае появления нового файла в папке.

Для работы с почтой, если интервал выборки равен 0, то чтение почты происходит только по команде оператора.

### Максимальная длина сообщений

Если текст в файле превышает указанную длину, то обрабатывается только указанное количество знаков.

### Обработка текста

Кнопки, определяющие как нужно обрабатывать текст в сообщениях. Если включены все соответствующие кнопки, то знаки CR, LF и TAB заменяются пробелами, а последовательности пробелов заменяются на один пробел.

### Читать только непрочитанные, Удалять прочитанные/все сообщения

Все по смыслу. Вообще говоря, почти всегда имеет резон включать все три параметра.

### Предварительная фильтрация сообщений

Работает только для сообщений из почтовых ящиков. В полях Filter To, Filter From и Filter Subj можно задать строки (шаблоны), по которым фильтруются сообщения. Шаблон – это произвольные строки, можно использовать символы '\*' и '?' (как в именах файлов). Если нужно задать несколько шаблонов – нужно отделять их друга от друга знаком '|'. К дальнейшей обработке допускаются только те сообщения, в которых соответствующие поля совпадают с одним из шаблонов.

Например, если в поле Filter From задана такая строка:

[aaa@bbb.com](mailto:aaa@bbb.com)\*@ccc.com

то будут обрабатываться сообщения с адресом отправителя [aaa@bbb.com](mailto:aaa@bbb.com) и от всех отправителей с домена ccc.com.

Аналогично обрабатываются поля «Адрес получателя» (Filter To) и «Тема сообщения» (Filter Subj). Если фильтры не заданы – пропускаются все сообщения.

## Работа с файлами сообщений

Можно включать или выключать режим работы с файлами (кнопка «Файлы»). Тут же задается путь к папке, в которой формируются файлы с текстом сообщений. Можно или написать путь руками, или нажать кнопку с пиктограммой открывающейся папки и указать путь.

Задается шаблон, который указывает какие файлы в папки рассматривать как файлы с сообщениями. Т.е. по маске `try_*.txt` будут выбираться файлы с именами `try_blabla.txt`, `try_001.txt`, и т.д.

## Работа с почтовым профилем

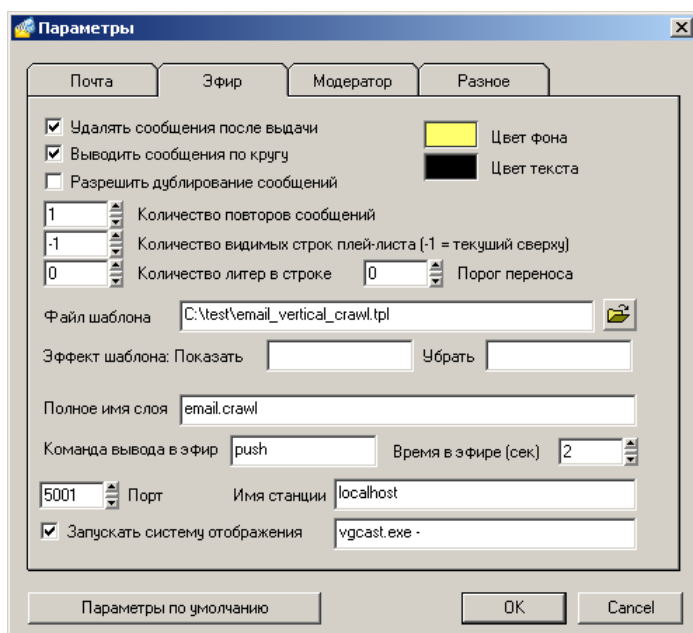
Кнопка «Профиль почтовой службы» включает или выключает использование почтового ящика, заданного в системе -- Пуск/Настройка/Панель Управления/Почта. Если имя профиля не задано – используется профиль по умолчанию. Если имя профиля не найдено в системе – выдается стандартный системный диалог выбора профиля.

## Работа с через порт TCP

Кнопка «Получать сообщения по TCP/IP» включает или выключает использование доступа к сообщениям. Нужно задать номер порта.

## Настройка выдачи в эфир

Закладка «Эфир» определяет, как будет выполняться вывод сообщений. Часть параметров на этой закладке определяет внешний вид интерфейса и очевидное поведение программы при выдаче сообщений (количество повторов, удаление сообщений и пр.).



Цвет фона и цвет текста позволяют задать «раскраску» окна эфирной выдачи (и модератора) таким образом, чтобы оператор мог легко различать оба списка.

А вот нижняя группа параметров определяет связку с системой отображения. Система отображения – это независимая задача VgCast, которая собственно и занимается отображением данных. Она должна запускаться на том же компьютере, где установлена плата отображения (Stream Alpha XXX, Decklink). Но система обработки сообщений VgMarj может жить на любом компьютере в локальной сети, не обязательно на том же, что и VgCast. Общение с системой отображения VgCast выполняется по протоколу TCP/IP, т.е. для установки связи с системой отображения нужно задать имя станции в сети (это либо имя компьютера в сети, либо его IP-адрес в виде 192.168.1.12, либо слово localhost если обе программы запускаются на одном компьютере). В случае локального узла, можно инициировать автоматический запуск системы отображения.

Для того, чтобы система отображения могла выводить данные в эфир, в нее нужно загрузить шаблон, определяющий внешний вид и поведение данных. Файл шаблона можно создавать и редактировать программой VgEd, либо (поскольку это текстовый файл) просто править любым текстовым редактором, что конечно же интересно, но достаточно хлопотно.

## Файл шаблона

Задаёт путь к файлу с шаблоном вывода. Файл должен иметь формат \*.tpl

## Имя шаблона

Поскольку шаблон – это именованный объект (файл – это только контейнер, и имя шаблона никак не связано с именем файла), то в этом поле нужно задать имя того поля (слоя) куда собственно и будут подставляться текстовые данные. Формат имени слоя

шаблон.слой

Другие поля (слои) шаблона могут быть любыми и никакого участия в подстановке данных не принимают.

## Команда вывода в эфир

Текстовые данные в шаблон могут либо подставляться, тогда текущее представление текста в эфире просто заменяется на новое, либо становиться в очередь, тогда сообщения выводятся в эфир вертикальной или горизонтальной прокруткой.

**subst** – команда подстановки, параметр «Время в эфире» задаёт, сколько секунд сообщение будет активным.

**queue** – вывод барабаном или бегущей строкой. Сообщение всегда проходит через область вывода и покидает её. Параметр «Время в эфире» задаёт интервал между сообщениями.

**push** – вывод барабаном или бегущей строкой. Сообщение проходит область вывода до тех пор, пока не появится «хвост» сообщения. Параметр «Время в эфире» задаёт интервал времени, которое проходит до выборки следующего сообщения (если оно есть в очереди). Если новых сообщений в очереди нет, то «хвост» остаётся на экране.

## Количество литер в строке

### Порог переноса

Эти два параметра задают разбику сообщения на отдельные строки, и, вообще говоря, имеют смысл только для команды push. Если параметр «Количество литер в строке» не равен 0, то сообщение разбивается на подстроки, каждая из которых выводится командой push. Таким образом, можно реализовать «построчную» выдачу длинных сообщений, с паузой между подстроками. Порог переноса позволяет регулировать способ переноса слов, если порог равен 0, то перенос выполняется всегда по границе слова, в противном случае гарантируется, что на каждой строке будет заданное минимальное количество литер, но слова будут «разрываться».

## Эффект входа

Можно задать имя эффекта, которым шаблон будет выводиться в эфир. Этот эффект должен быть описан в программе редактора шаблонов. Эффект выполняется при нажатии кнопки «Старт/Стоп» в окне эфирной выдачи, при переходе из состояния **Стоп** в состояние **Старт**. Если эффект не задан, то шаблон выводится CUT-ом.

## Эффект выхода

Можно задать имя эффекта, которым шаблон будет убираться из эфира. Этот эффект должен быть описан в программе редактора шаблонов. Эффект выполняется при нажатии кнопки «Старт/Стоп» в окне эфирной выдачи, при переходе из состояния **Старт** в состояние **Стоп**. Если эффект не задан, то шаблон убирается CUT-ом и удаляется из памяти VgCast. Если шаблон задан, то последней командой эффекта выхода должна быть команда

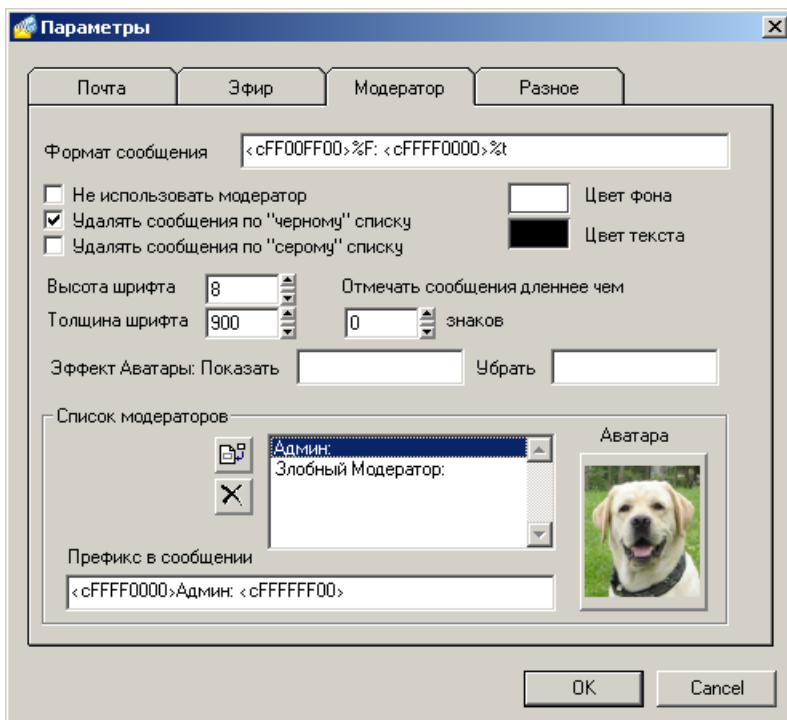
NN del @

Хотя и без этого все будет работать.

## Настройки модератора

На этой закладке задаются параметры модерирования сообщений, т.е. правила, по которым сообщения либо попадают в эфир, либо блокируются (или просто удаляются).

Цвет фона и цвет текста позволяют задать раскраску окна модератора.



### Формат сообщения

Сообщения, полученные от почтовой службы, имеют несколько полей. Поле формата задает, какие из них попадут в эфир. Строка формата может состоять из произвольного текста, в котором можно использовать специальные символы вида %x. Каждый такой символ показывает, какая часть сообщения попадет в результирующий текст.

%f – подставляется адрес отправителя

%F – подставляется имя отправителя

%r – подставляется адрес получателя

%R – подставляется имя получателя

%b – тема сообщения

%t – собственно текст сообщения

Можно использовать и специальные символы вывода даты/времени

%h, %m, %s – часы, минуты, секунды сообщения

%g – временная зона

%D, %M, %Y – день, месяц, год

Если строка формата пустая – ничего и не выводится. Т.е. в эфир передается просто пустая строка. Разумным видится использовать хотя бы такой формат: %t

### Не использовать модератор

В этом режиме сообщения попадают сразу в эфирную очередь. Но фильтрация по «черному» и «серому» списку все равно выполняется.

### Высота шрифта

Размер шрифта, который будет использоваться в окне модератора. Размер 8 – стандартный. Размер окна и всех его элементов увеличивается или уменьшается пропорционально.

### Толщина шрифта

Жирность шрифта. Значение 400 -- норма. Для шрифтов небольшого размера (например 8) может не отображаться увеличенная толщина шрифта.

**Значения высоты и толщины шрифта вступают в силу только после перезапуска программы.**

## Отмечать сообщения длиннее, чем NN знаков

Если NN не равно 0, то сообщения длиннее, чем NN знаком отмечаются в очереди модератора, и автоматически не транслируются в эфирную очередь. Если такое сообщение отредактировать таким образом, чтобы его длина «попала» в заданный диапазон, то отметка с него снимается.

## Список модераторов

Можно задать от 1 до 10 модераторов, каждого со своим префиксом и аватарой. Идентификатор модератора формируется из его префикса, и отображается в основном окне модерирования. В нем можно переключаться между разными модераторами, выбирая нужный идентификатор из списка.

## Префикс сообщения модератора

Модератор может добавлять в систему свои собственные сообщения. Если задан текст в этом поле, то он выводится перед собственно сообщением модератора.

## Аватара, Эффект вывода

Если используется вывод сообщений с изображениями, то здесь можно указать графический файл, содержащий аватару модератора и указать эффекты появления и убирания картинок. Эти эффекты должны быть описаны в файле шаблона

## Форматирование поля From в списке сообщений окна модератора

Иногда нужно задавать информацию в этом поле нестандартным образом, например для того, чтобы модератор видел «адрес отправителя» а не «имя отправителя». Можно использовать все те же правила, что и при форматировании сообщения. Задается формат этого поля в файле параметров (VGSMS.INI), в секции [Moderator] нужно добавить строку:

```
[Moderator]
```

```
FromFmt=[%f] %F
```

В этом случае, в поле From будет отображаться адрес отправителя в квадратных скобках, а за ним имя отправителя.

В системе используется два списка слов для фильтрации тела сообщения. Это «черный» и «серый» список. Кнопки «Удалять сообщения по ...» указывают, нужно ли удалять сообщения, в которых встречаются слова из соответствующего списка. Если режим удаления выключен, то сообщение попадает в очередь модератора (или в эфир), но в заблокированном состоянии, и автоматически в эфир не попадает.

## Специальные символы для форматирования сообщения и префикса модератора

Если необходимо использовать изменение параметров текста внутри текстового слоя, то можно применять последовательности специальных символов, которые позволяют менять атрибуты отдельных элементов текста. Такие последовательности всегда должны быть заключены в кавычки «», открывающая кавычка задается кодом Alt+0171 (шестнадцатеричный код символа 0xAB), закрывающая Alt+0187 (шестнадцатеричный код символа 0xBB). Следующая за открывающей кавычкой литера задает команду описания атрибута, которая будет распространяться на все последующие литеры текста, до новой команды такого же типа. В текущей версии поддерживаются следующие команды:

«сXXXXXXX» -- изменить цвет текста на цвет, с шестнадцатеричным значением XXXXXXXX.

«sNNN» -- изменить размер текста на NNN.

«bNNN» -- изменить смещение базовой линии на NNN.

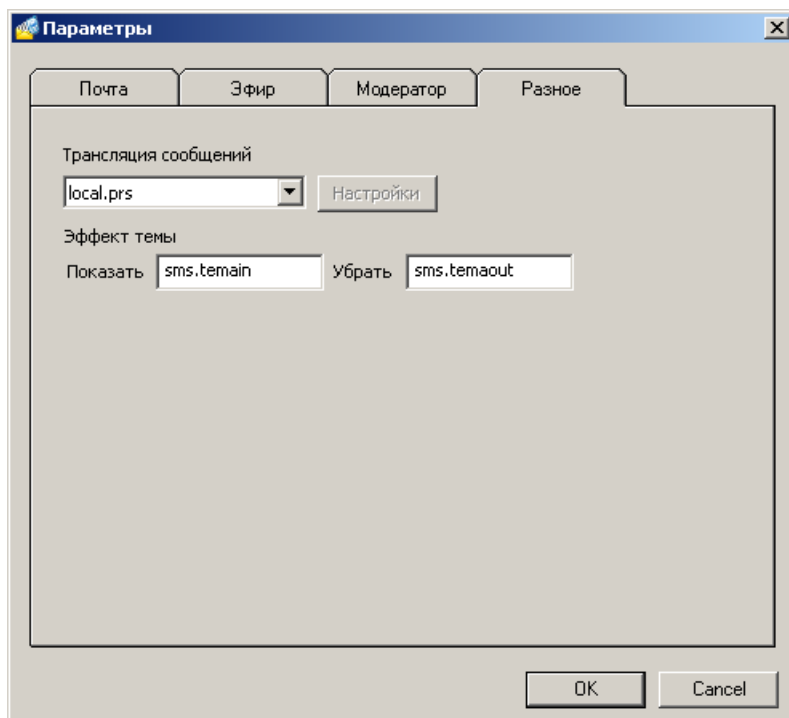
«pNAME» -- вставить в текст картинку в формате Any Movie. NAME – имя файла с картинкой типа JPG, TGA, BMP и пр.

## Остальные настройки

Если используется сложный формат сообщений, то на этой закладке можно указать подключаемый модуль, который выполняет разбор формата сообщений и формирование

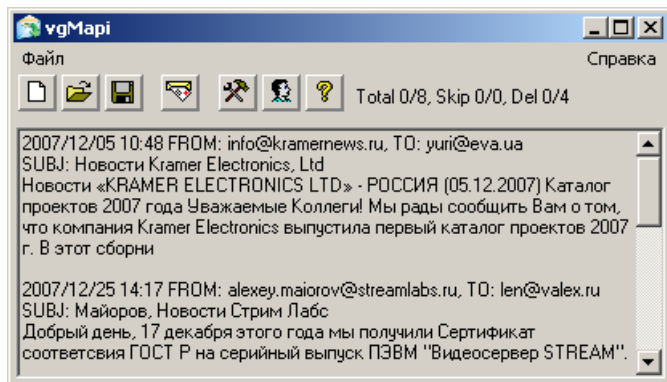
дополнительных полей. Вообще говоря, подключаемые модули пишутся индивидуально, в соответствии с технологией обработки сообщений.

Здесь же задается эффект вывода темы чата.



## Интерфейс программы

### Основное окно программы



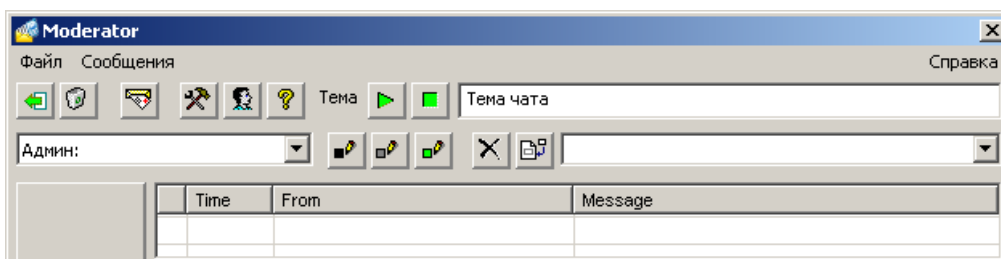
Содержит интерфейс для общего управления поведением системы. Одна из популярных команд – прочитать сообщения. При выполнении этой команды (через меню или по кнопке) выполняется принудительное чтение сообщений из почтового ящика или папки с файлами. Здесь же находится доступ к настройке параметров.

Кнопки работы с профилями (локальными профилями программы) позволяют сохранять и загружать разные конфигурации.

В собственно окно выводятся «сырые» сообщения, прочитанные и з почтового ящика. Так, на всякий случай.

### Очередь модератора

В окно модератора выводятся сообщения по мере поступления сообщений из почтовых ящиков или папки с файлами. Это происходит только в том случае если сообщения «преодолело» первую фазу фильтрации, и включен режим использования модератора.



Команды модератора:

### Отправить в эфир

Текущее сообщение (одно) отправляется в эфирную очередь. Отправка происходит, даже если сообщение отмечено как заблокированное, но в эфирной очереди оно остается отмеченным и в эфир автоматически не выводится.

### Отправить все сообщения

Все **незаблокированные** сообщения отправляются в эфирную очередь.

### Редактировать сообщение

Открывается окно редактирования с текущим сообщением. Эта команда может инициироваться и двойным кликом мышки на сообщении. Выход из режима редактирования выполняется при нажатии кнопки ENTER на клавиатуре – тогда изменения вносятся в тело сообщения в очереди, либо при нажатии кнопки ESC – тогда все изменения отменяются, и сообщение в очереди остается в неизменном виде.

### Заблокировать/Разблокировать

Текущее в очереди модератора отмечается как заблокированное, или с него снимается блокировка.

### Удалить

Текущее сообщение удаляется из очереди модератора.

### Удалить все заблокированные сообщения

Все **заблокированные** сообщения удаляются из очереди модератора. Навсегда.

### Очистить область вывода

По этой команде очищается область вывода в эфирном шаблоне.

### Редактировать «черный» или «серый» список

Запускает программа «Блокнот» с соответствующим списком. Черный и серый списки – это обычные текстовые файлы, в каждой строке которых указана последовательность литер (слово). Каждой сообщению просматривается на предмет наличия в нем слов (подстрок) из соответствующего списка. Если слово из списка присутствует в сообщении, оно может отмечаться как «подозрительное» или просто напросто удаляться. Эти две команды позволяют оперативно редактировать списки. Не нужно только забывать в блокноте выполнять команду сохранить.

### Редактировать стандартные сообщения модератора

Программа имеет возможность работать с набором некоторых «стандартных» сообщений, т.е. тех, которые наиболее часто используются модератором для общения со зрителями. Эта команда позволяет редактировать такие сообщения.

**Файлы, в которых хранятся списки и сообщения модератора расположены в папке SMS инсталляционного фолдера программы, обычно это папка “c:\Program Files\VgCast\sms”. Если такой папки не существует, то нужно ее создать средствами ОС (например «Проводником»).**

В поле сообщения модератора можно ввести любой текст. При нажатии кнопки «Добавить сообщение модератора» этот текст (с префиксом, если он был задан) сразу отправляется в эфирную очередь. Содержимое текста не фильтруется, т.е. все его содержание остается на совести модератора. При нажатии кнопки выпадающего списка появляется список стандартных сообщений модератора, из которого можно выбрать сообщение.

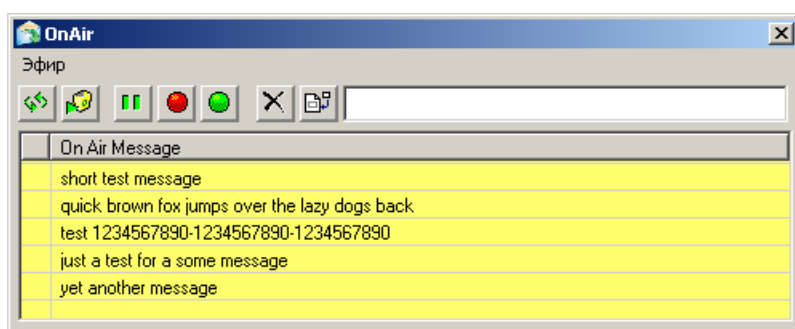
Также в окне модератора доступно контекстное меню. Оно вызывается нажатием правой кнопки мыши в поле сообщений. Полезные команды – отправить в эфир (только одно текущее сообщение), удалить (только одно текущее сообщение), разблокировать.

Модератор может редактировать сообщения. Для этого нужно либо дважды кликнуть мышкой по строке с сообщением, либо выполнить команду из меню. Завершение редактирования производится кнопкой клавиатуры ENTER (подтвердить изменения), либо ESC – отказаться от изменений.

## Эфирная очередь

В эту очередь сообщения попадают либо по команде модератора, либо непосредственно из почтовой службы. Основная команда этого интерфейса «Старт/Стоп». Собственно говоря, она управляет состоянием программы, в состоянии «Стоп» (горит пиктограмма паузы) ничего не выводится в эфир. Т.е. сообщения поступают в очередь и там складываются до лучших времен.

При переключении режима в «Старт» пиктограмма меняется, и начинается работа программы в эфире. Именно в момент нажатия кнопки старт шаблон загружается в исполняющую систему VgCast. При переходе в режим «Стоп» шаблон удаляется из интерпретатора (и соответственно удаляется его визуальное представление).



Сообщения с красными отметками считаются заблокированными и в эфир не попадают.

В окне эфирной очереди зеленым треугольником отмечается сообщение, которое находится в текущий момент в эфире.

### Заблокировать/Разблокировать все сообщения

Позволяет приостановить вывод всех сообщений в эфир (кроме тех, которые уже в эфире). Эти команды можно использовать для того, чтобы сообщения модератора не становились в конец очереди, а выводились сразу. Для этого сначала нужно выполнить блокировку всех сообщений, вывести сообщение модератора, и после этого разблокировать очередь.

### Очистить область вывода

По этой команде очищается область вывода в эфирном шаблоне.

Работает контекстное меню – правая кнопка мыши.

## Связь с графическим представлением

Вообще говоря, в самой программе обработки сообщений никак не обозначено, каким образом данные отображаются на экране. Т.е. внешний вид плашек может быть абсолютно любым. Задача программы просто отправить нужные данные в нужный момент времени системе отображения. В системе отображения должны быть загружены **шаблоны**, которые форматируют принятые от программы данные и отображают их на экране. Данные программы должны быть ассоциированы с **полями** (или точнее, со **слоями**) шаблонов. Эта связь задается в команде «Файл» - «Параметры» - «Эфир», параметры этой закладки описаны выше.

## Программа редактирования шаблонов

Называется **vged.exe**. Лучше всего положить ее в ту же папку, где и остальные программы. Или положить на рабочий стол ссылку на этот файл.



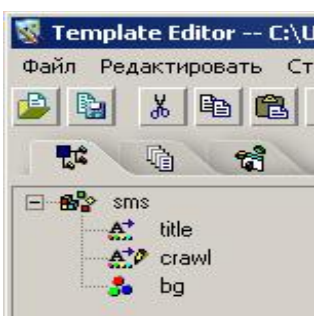
## Как поменять шаблон

Запускаем vged.exe. Предполагается, что файл с шаблоном называется Sms.tpl. В процессе рассмотрения примера превратим шаблон в барабан с картинкой в качестве подложки.

Меню «Файл» -- «Открыть документ», выбираем файл «Sms.vgd». В левой части окна программы появляется структура шаблонов.

Файл sms.vgd содержит один шаблон – с именем sms. Шаблон состоит из трех полей (слоев) bg – слой подложки, и crawl – слой вывода текстов, и title – просто статический текстовый заголовок. Порядок слоев задает их расположение «друг над другом» (как в Photoshop). Если порядок слоев нужно поменять, из контекстного меню выбираем «передвинуть вверх/вниз» или соответствующий клавиатурный эквивалент.

Если нужно, например, убрать подложку, то нужно выбрать нужный слой (ткнуть мышкой в имя слоя -- sms.bg) и нажать на клавиатуре Del. Или если ткнуть правой кнопкой мышки и выбрать команду контекстного меню «Удалить».



Если же нужно просто поменять атрибуты слоя (например, поставить другую картинку), то ткнуть правой кнопкой мыши в имя слоя и выбрать из контекстного меню «Свойства»

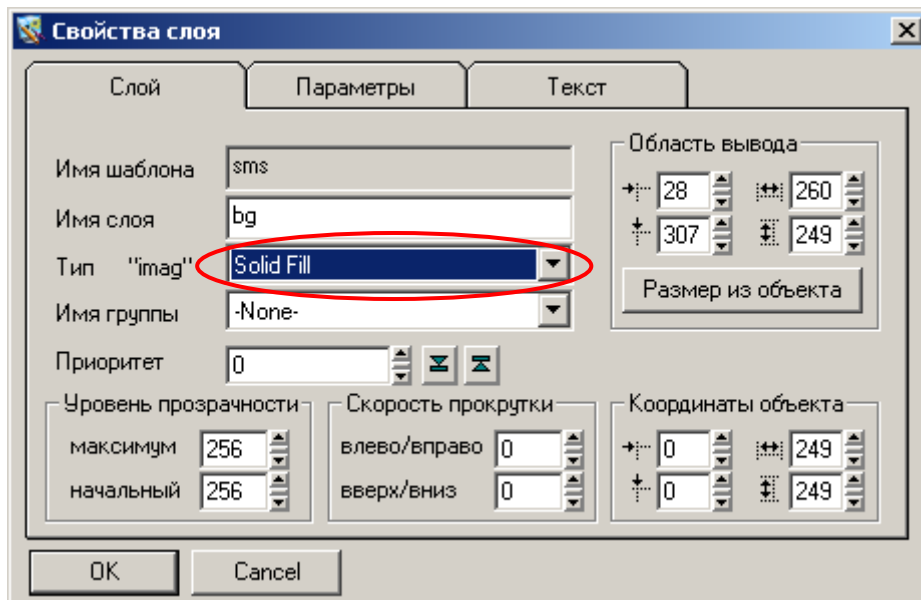
Когда слой выбран в структуре шаблонов, то в правом окне этот слой (прямоугольник слоя) подсвечивается «шагающими муравьями». Если схватить этот прямоугольник левой кнопкой мыши, то можно таскать его по экрану. Если схватиться левой кнопкой мыши за край прямоугольника, то можно менять его размеры. В общем все как всегда.

Диалог свойств слоя имеет три закладки. На закладке «Слой» можно поменять имя слоя и его координаты/размеры в координатах экрана. На

закладке «Параметры» можно менять свойства, специфичные для конкретного типа слоя, если это картинка – то имя файла с картинкой и прочие глупости.

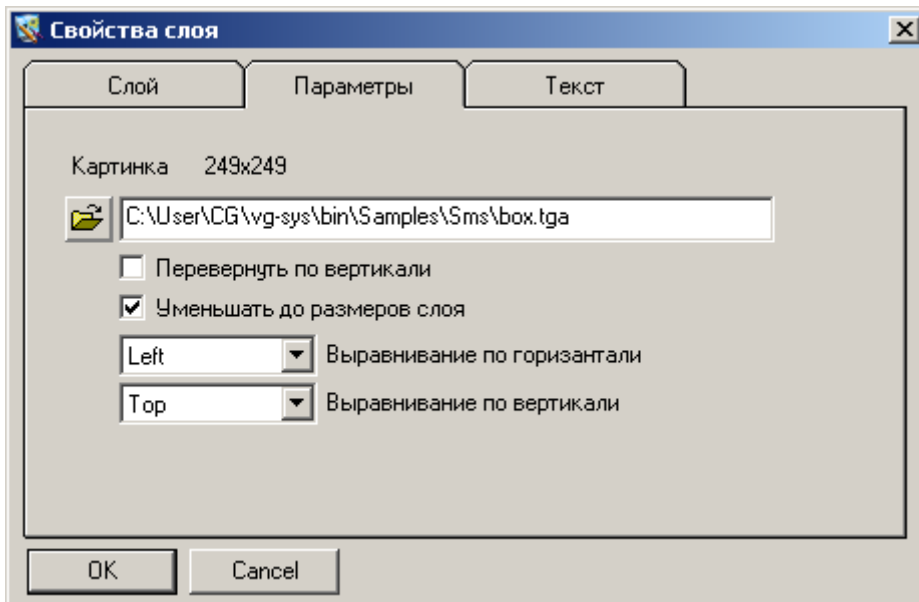
## Меняем подложку

Предположим, что хочется в качестве подложки использовать картинку в формате TGA (с альфа-каналом). Выбираем слой с именем bg. Давим правую кнопку мыши и выбираем «Свойства». Появляется диалог:



Выбираем в поле «Тип» значение «Still Image».

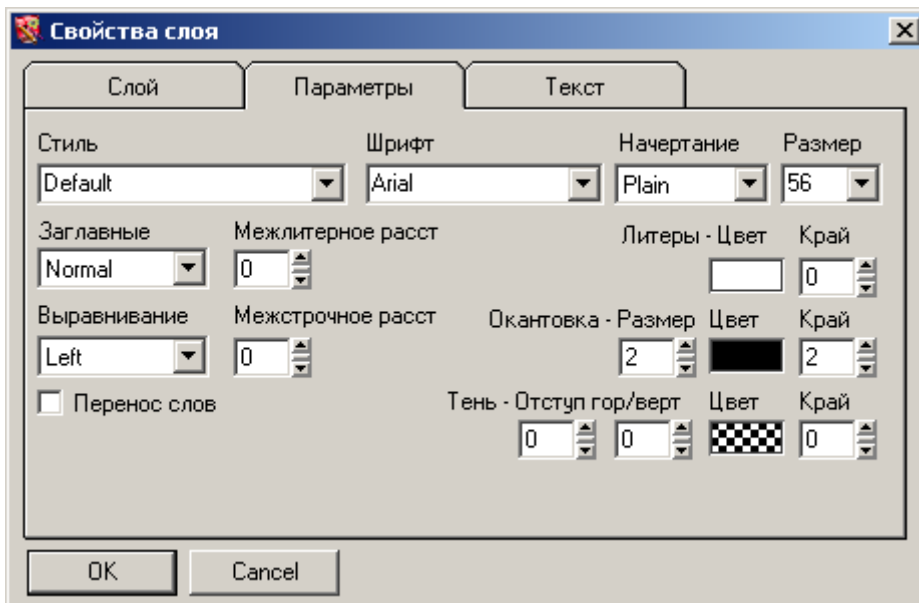
Переходим на закладку «Параметры». В поле «Картинка» задаем имя файла. Или выбираем файл по кнопке с пиктограммой папки.



Остальные поля не сильно важны. Говорим ОК. Меняем размеры и положение на экране.

## Меняем заголовков

Этот слой имеет имя title и тип «текст», его свойства на закладке параметров выглядят примерно так:



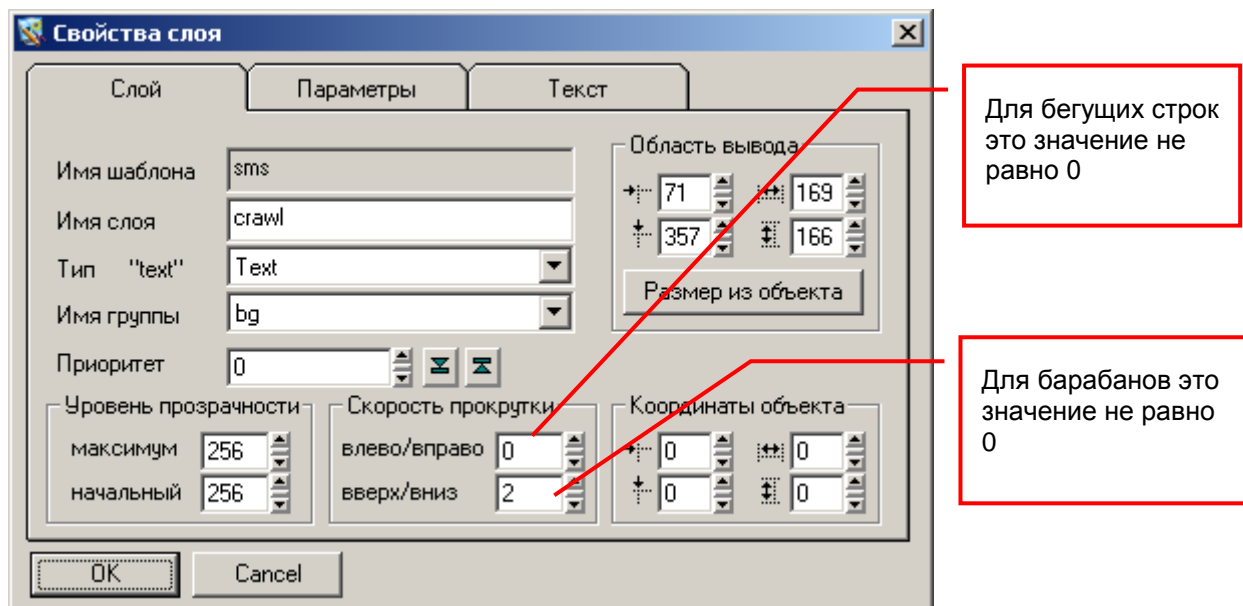
Наверное, тут все понятно и без особых комментариев. Поле «Стиль» лучше не трогать. Остальное можно менять, как вздумается. В поле «Шрифт» должны отображаться ВСЕ доступные в системе шрифты. Единственный нюанс – когда изменяется **цвет** объекта (ткнуть левой кнопкой мышки в соответствующий прямоугольник), то в маленьком диалоге выбора цвета есть ЧЕТЫРЕ ползунка, R-G-B-A. Ползунок А отвечает за прозрачность цвета, поэтому если он установлен в 0, то какой бы цвет не задавали, все равно он будет прозрачным. Если он установлен в 255 – то цвет будет полностью непрозрачным.

На закладке «Текст» можно ввести тот текст, который будет отображаться при выводе слоя. Для динамических текстовых слоев это поле **должно** быть пустым. Точнее, для отладки – посмотреть как собственно будет выглядеть текст, можно набрать какую-нибудь фразу, но перед сохранением файла лучше ее стереть.

Меняем параметры текста (шрифт – Arial Narrow, размер 20, на закладке текст пишем «сообщения») и говорим ОК. Меняем размер и положение заголовка на экране.

## Меняем слой вывода сообщений

В нашем примере называется "crawl", имеет тип «текст». Но он несколько отличается от статических текстовых полей



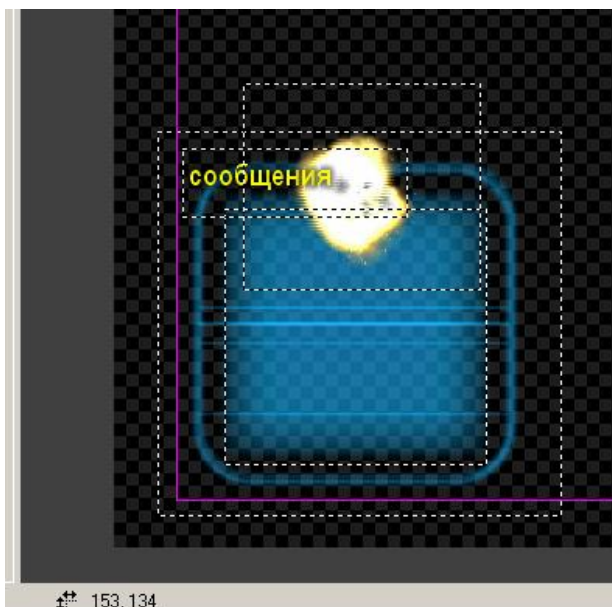
Поскольку хотим использовать барабан, то в поле «скорость прокрутки» влево/вправо ставим 0, а в поле вверх/вниз ставим 2. Или не 2 а какое-либо число, задающее скорость прокрутки. Скорость задается в пикселях за полукадр. Если число положительное – текст крутится влево (вверх), если отрицательное – вправо (вниз).

Далее, идем на закладку «Параметры» и меняем шрифт, размер и все, что душе угодно. НО – для барабанов есть еще одно важное поле, это «Перенос слов». Для барабанов это поле нужно ВКЛЮЧИТЬ.

Говорим ОК, ставим слой на экране в нужное место.

## Добавляем анимацию с альфа-каналом

В поле дерева слоев правой мышкой активируем контекстное меню, выбираем «Новый слой». В диалоге задаем имя слоя (в данном случае можно и оставить как есть), и выбираем тип – «Movie + Alpha». На закладке «Параметры» показываем путь к файлу explosion.vim и указываем количество повторений – максимальное (кнопкой слева от числа). Говорим ОК, двигаем по экрану в нужное место, задаем порядок в списке шаблонов, например между подложкой и барабаном. Получаем примерно такую картину:



## Как сохранять файлы

Когда мы уже вволю наигрались с изменением файла, нужно его все-таки сохранить. Это тоже делается в два приема.

Сначала выполняем команду «Файл» -- «Сохранить документ как..», задаем имя файла sms-roll.vgd. Этим мы просто сохраняем все внесенные изменения в файле в формате \*.vgd. Но программа обработки сообщений воспринимает шаблоны в несколько другом формате (\*.tpl), поэтому нужно выполнить команду «Файл» -- «Сохранить все шаблоны» и в диалоге указать имя файла, например “sms-roll.tpl”. Конечно же нужно положить их в те папки, в которых они лежат и сейчас.

## Привязываем к программе выдачи сообщений

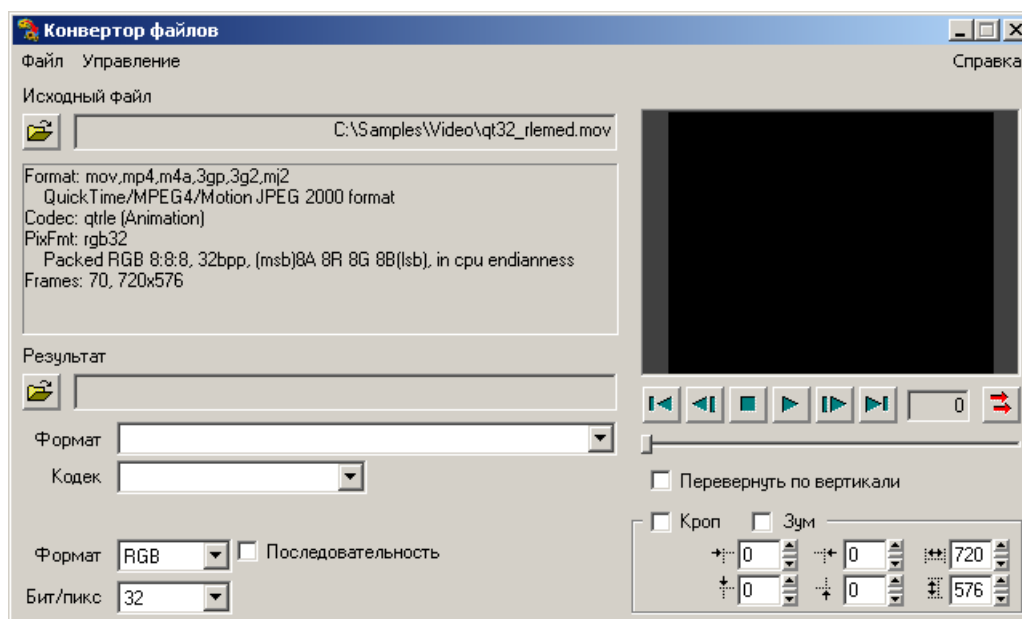
Ну и финальное телодвижение – не забыть в программе VgMarі в параметрах на закладке «Эфир» указать новое имя файла шаблона “sms-roll.tpl”. Поскольку само имя шаблона и слоя вывода сообщений мы не меняли, остальное можно не трогать.

## Анимация с альфа-каналом

В текущей версии редактора и исполняющей системы можно использовать любые форматы файлов, которые поддерживают альфа-канал (mov, avi, mxf, ...).

Когда мы создавали слой с анимацией, то ссылались на файл в формате VIM. Чтобы получить файл в этом формате нужно воспользоваться программой VgCvt. В качестве исходных данных нужно иметь последовательность файлов в формате TGA с альфа-каналом. Как правило они имеют имена, которые заканчиваются на последовательность цифр, это число задает номер кадра в последовательности.

Запускаем программу VgCvt.



В поле “From” указываем первый кадр последовательности (имя файла). В поле “To” указываем имя файла с анимацией. **ВАЖНО!** Нужно задать тип файла как “Vii Movie (\*.vim)” в поле “Save As Type”. **ВАЖНО!** Для плат типа **Stream Alpha** нужно задать “Format” как “YCrCb” и “Bits/Pixel” как 32. Для плат типа **Blackmagic Decklink** нужно задать “Format” как “RGB” и “Bits/Pixel” как 32. Можно задать кроп до нужных размеров (чем больше размер анимации, тем больше ресурсов процессора она «съест»). Также можно отмасштабировать (в меньшую сторону) все кадры. Теперь давим на кнопку с красными стрелками – и готово, получили файл в формате VIM. Теперь этот файл можно скормить редактору как анимацию с альфа-каналом, задав тип слоя как “Movie + Alpha”.

Да, некоторые программы порождают файлы в формате TGA таким образом, что он перевернут «вверх ногами». Для коррекции такой ситуации есть кнопка “Vertical Flip Image”.