

# SLClockDesigner



Редактор заданий для титровального  
элемента Часы2

*Дата выпуска:  
26 сентября 2011 г.*

Руководство пользователя

## Содержание

Введение .....	3
Общие сведения .....	4
Назначение программы .....	4
Файл проекта.....	5
Интерфейс .....	6
1. Запуск программы .....	6
2. Главное окно программы .....	7
2.1. Общий вид .....	7
2.2. Окно Компоненты .....	8
2.3. Окно Свойства .....	9
2.4. Окно Предпросмотр .....	10
Создание проекта.....	11
1. Общий порядок действий .....	11
2. Размер проекта .....	11
3. Сохранение проекта .....	13
4. Предварительный просмотр проекта .....	13
Настройка компонентов .....	15
1. Часовая стрелка, Минутная стрелка, Секундная стрелка.....	15
1.1. Предварительная подготовка.....	15
1.2. Количество подготавливаемых изображений .....	16
1.3. Порядок настройки .....	16
2. Цифровые часы .....	22
2.1. Предварительная подготовка.....	22
2.2. Порядок настройки .....	23
3. Год, Месяц, День, День недели .....	28
3.1. Предварительная подготовка.....	28
3.2. Порядок действий .....	29
4. Звук .....	34
4.1. Описание, предварительная подготовка .....	34
4.2. Порядок настройки .....	35



---

## Введение

Программа SLClockDesigner предназначена для подготовки заданий для титровальных элементов типа Часы2.

Используя титровальный элемент Часы2, можно организовать показ в заданной области экрана следующей информации:

- текущее время – в виде часов со стрелками и/или цифровых часов;
- дата (число и название месяца);
- день недели;
- год.

Подробную информацию о титровальном элементе Часы2 см. в документе «FDTitle Designer. Редактор титровальных проектов».



## Общие сведения

### Назначение программы

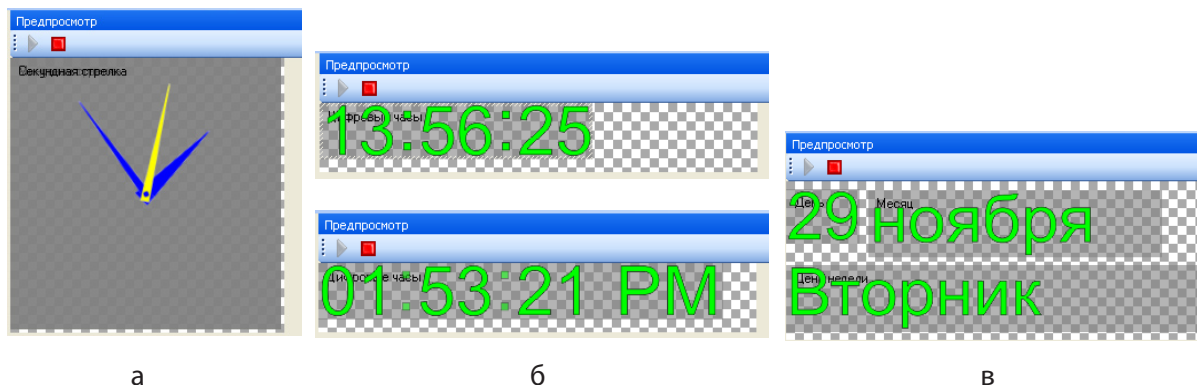
Программа SLCLockDesigner предназначена для составления и редактирования файлов-заданий для титровальных элементов типа Часы2.

С помощью проектов, созданных в программе, можно организовать вывод в титрах следующей информации:

- текущее время в виде часов со стрелками и/или цифровых часов;
- дата (число и название месяца);
- день недели;
- год.

На рисунках ниже показаны примеры проектов, созданных в программе:

- часы со стрелками (а);
- цифровые часы (б);
- календарь (в).



а

б

в



**Важно:** В программе SLCLockDesigner не предусмотрены компоненты для оформления подложки для часов (например, циферблата для часов со стрелками).



**Совет:** Оформление часов подложкой производится в программе FDTitleDesigner при создании титровального проекта. Для этого можно использовать титровальные элементы типа Картинка или АнимЛого.



---

## Файл проекта

Файл, созданный в программе, имеет расширение SLClockProj и называется файлом проекта.

Проект представляет собой многослойное изображение, на каждом слое которого отображается отдельный компонент.

Проект может содержать следующие компоненты:

- Часовая стрелка;
- Минутная стрелка;
- Секундная стрелка;
- Цифровые часы;
- Год;
- Месяц;
- День (дата);
- День недели;
- Звук (звуковое сопровождение перемещения стрелок).

Набор компонентов и их расположение определяются пользователем.

Ширина и высота проекта задаются пользователем.

После того как проект создан и сохранен в файл, все графические и звуковые файлы, используемые при его создании, больше не требуются – вся информация, необходимая для воспроизведения, содержится в файле проекта.



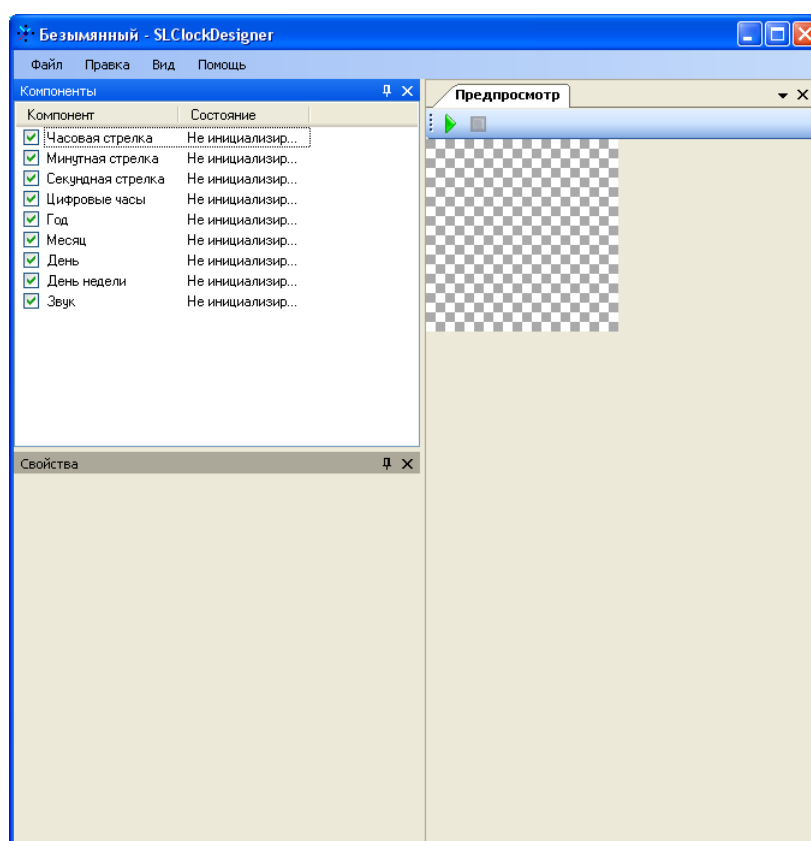
## Интерфейс

### 1. Запуск программы

Запуск программы осуществляется при вызове файла ~\FDTitle\SLClockDesigner.exe, где ~ – полный путь к папке, в которую установлено ПО ForwardT Software.

Для запуска программы можно использовать команду меню Пуск: Программы > ForwardT Software > Titles > SLClockDesigner.

После запуска открывается главное окно программы, в котором загружен новый проект Безымянный с настройками, заданными по умолчанию.



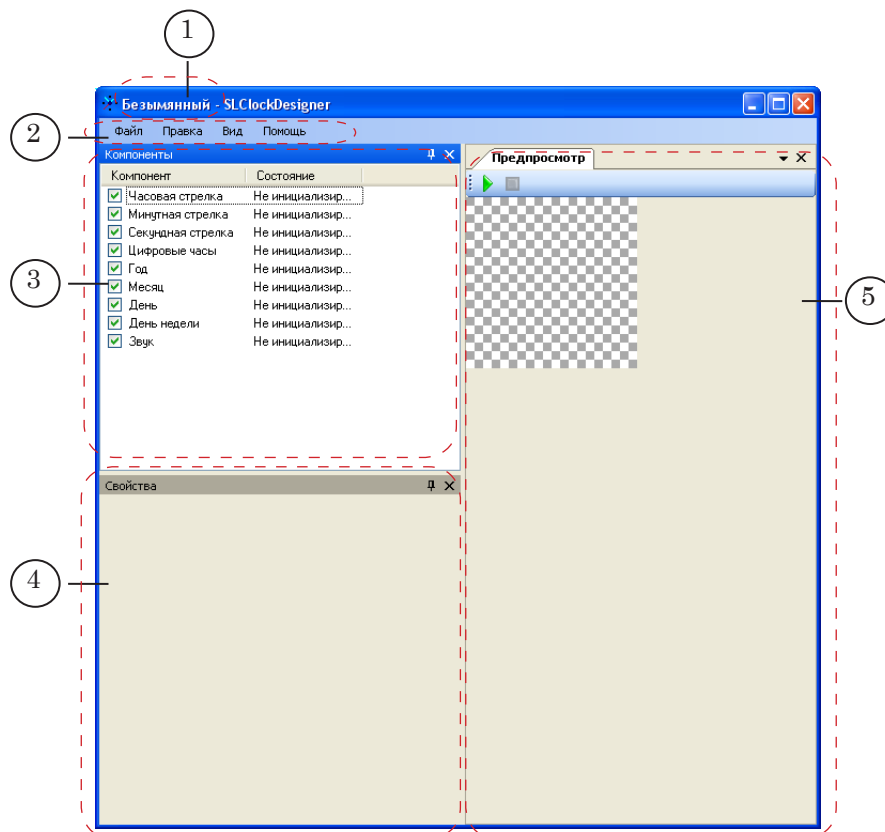
Расположение элементов главного окна программы соответствует их расположению во время последнего сеанса работы с программой.



## 2. Главное окно программы

### 2.1. Общий вид

На рисунке показан вид главного окна программы сразу после запуска.



В строке заголовка главного окна отображается имя загруженного проекта (1).

В главном окне программы расположены следующие управляющие элементы:

- главное меню программы (2);
- окно Компоненты (3), в котором отображается список всех компонентов, которые можно включить в проект;
- окно Свойства (4), в котором производится отображение и настройка свойств компонента, выбранного в окне Компоненты;
- окно Предпросмотр (5), в котором производится предварительный просмотр изображения, генерируемого во время исполнения проекта.



## 2.2. Окно Компоненты

В окне Компоненты расположена таблица со списком всех компонентов, которые можно использовать в проекте (1).

Компонент	Состояние
<input checked="" type="checkbox"/> Часовая стрелка	Инициализирован
<input checked="" type="checkbox"/> Минутная стрелка	Инициализирован
<input checked="" type="checkbox"/> Секундная стрелка	Инициализирован
<input checked="" type="checkbox"/> Цифровые часы	Не инициализирован
<input checked="" type="checkbox"/> Год	Частично инициализирован
<input checked="" type="checkbox"/> Месяц	Не инициализирован
<input checked="" type="checkbox"/> День	Не инициализирован
<input checked="" type="checkbox"/> День недели	Не инициализирован
<input checked="" type="checkbox"/> Звук	Не инициализирован

Для каждого компонента в таблице отображается следующая информация:

- в столбце Компонент:
  - кнопка-флажок (2) для управления отображением компонента во время исполнения проекта в окне Предпросмотр;
  - название компонента (3);
- в столбце Состояние отображается информация о состоянии настройки компонента (4). Возможны следующие состояния:
  - Не инициализирован – настройка не выполнена;
  - Частично инициализирован – настройка частично произведена, но не закончена;
  - Инициализирован – настройка выполнена.

✓ **Важно:** Во время исполнения проекта титровальным элементом отображаются все элементы, которые имеют статус Инициализирован, независимо от наличия/отсутствия флажка в столбце компонент.

Порядок следования компонентов в списке неизменен и соответствует порядку следования слоев с изображениями компонентов в результирующем изображении проекта: слой компонента Часовая стрелка – нижний; слой компонента День недели – верхний.



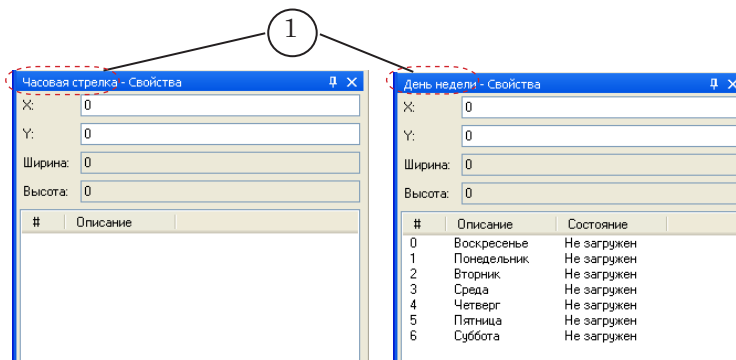
## 2.3. Окно Свойства

Окно предназначено для настройки свойств компонентов.

Набор элементов, отображаемых в окне, меняется в зависимости от выбранного в окне Компоненты компонента.

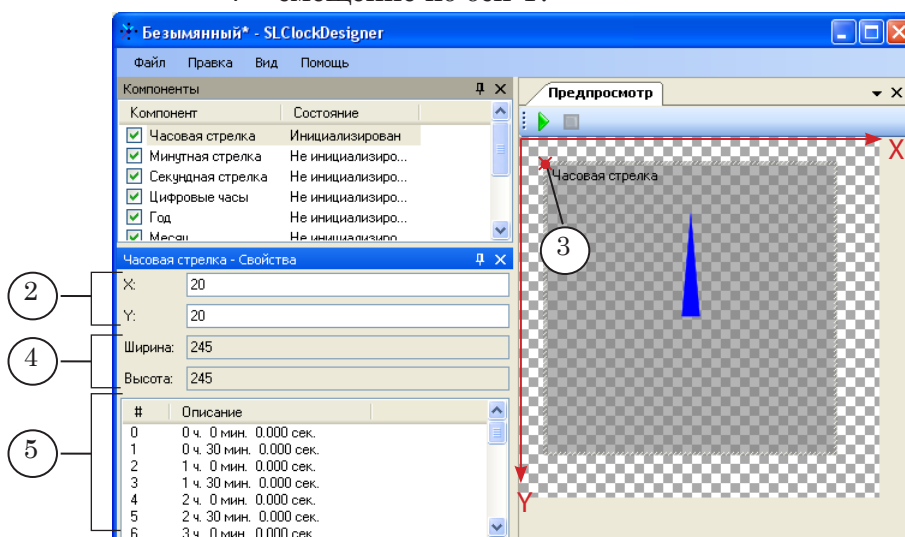
В заголовке окна Свойства отображается название настраиваемого компонента (1).

На рисунках ниже показан вид окна Свойства для компонентов Часовая стрелка и День недели.



Для всех компонентов, кроме Звук, в окне Свойства присутствуют следующие элементы:

- X и Y (2) – поля для настройки расположения слоя компонента (например, Часовая стрелка) в области отображения проекта. Задаются смещение левого верхнего угла слоя (3) от левого верхнего угла области отображения проекта (в пикселах):
  - X – смещение по оси X;
  - Y – смещение по оси Y.



- поля Ширина и Высота (4) – для отображения размеров слоя настраиваемого компонента;

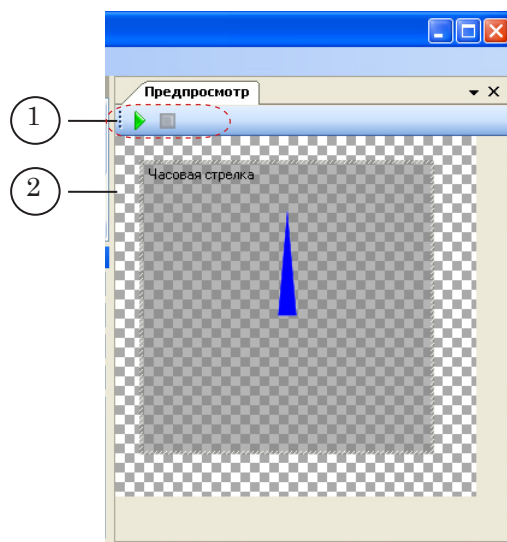


- таблица со списком изображений, используемых для отображения компонента (5).

## 2.4. Окно Предпросмотр

В окне Предпросмотр расположены:

- кнопки для запуска/остановки исполнения проекта (1);
- область отображения проекта (2).





## Создание проекта

### 1. Общий порядок действий

1. Определиться с размерами проекта (ширина и высота в пикселах).
2. Подготовить графические и WAV-файлы, необходимые для настройки компонентов проекта.



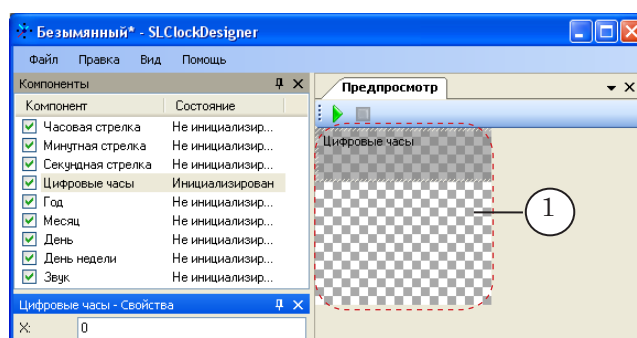
**Совет:** В программе SLClockDesigner невозможно масштабировать изображения, используемые при настройке компонентов, поэтому их ширина и высота изначально должны соответствовать размерам создаваемого проекта.

3. Создать проект в программе SLClockDesigner:
  1. Запустить программу.
  2. Задать размер проекта.
  3. Произвести настройку компонентов.
  4. Проверить воспроизведение проекта.
  5. Если необходимо, произвести корректировку настроек компонентов, размера проекта.
  6. Сохранить проект.
  7. Закрывать программу.

### 2. Размер проекта

Размер проекта – размер картинки, воспроизводимой во время исполнения проекта.

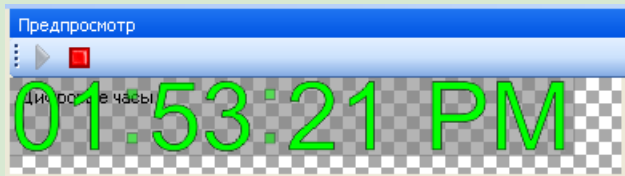
В окне Предпросмотр область отображения проекта отображается в виде прямоугольника с заливкой «шашечки» (1).



Размер проекта задается пользователем. При определении размеров проекта следует учитывать набор компонентов, используемых в проекте, их размеры и расположение.

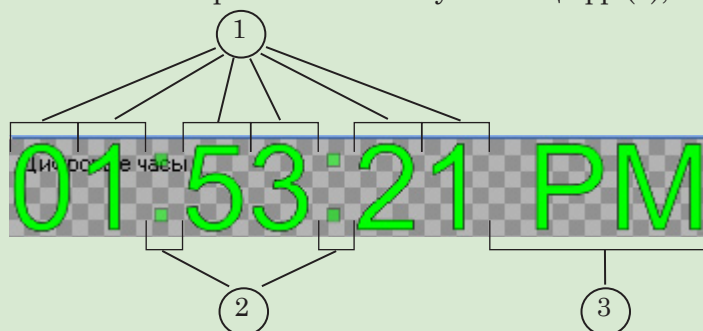


- ➔ **Пример.** При определении размера проекта, содержащего цифровые часы, следует учитывать размеры компонента Цифровые часы.



Ширина компонента Цифровые часы складывается из:

- ширины изображений с цифрами – для отображения времени используется 6 цифр (1);



- ширины изображений с разделителями – 2 разделителя (2);
- при выводе времени в 12-часовом формате – ширины изображения А.М. (Р.М.) (3).

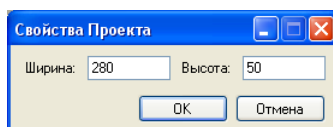
Высота компонента соответствует наибольшей высоте изображения, используемого в цифровых часах.

- ☀ **Совет:** Размеры отдельных компонентов, добавленных в проект, определяются автоматически, и отображаются в окне Свойства.

Корректировку размеров проекта можно производить на любом этапе создания проекта.

Порядок действий:

1. Выберите команду меню Правка > Свойства проекта... . Откроется окно Свойства Проекта.

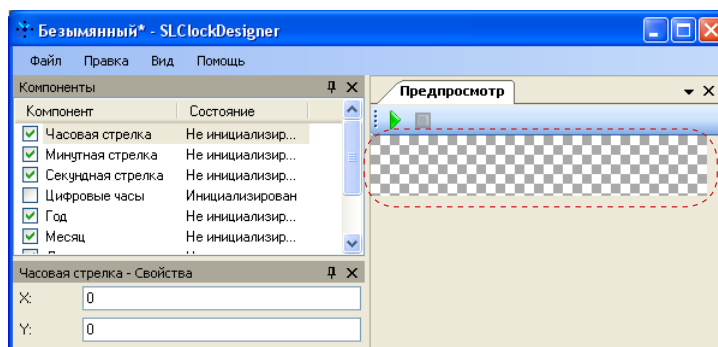




2. В окне Свойства проекта задайте значения ширины и высоты проекта в пикселах.

✓ **Важно:** Значения ширины и высоты должны быть кратны 2.

3. Чтобы применить установленные значения, нажмите кнопку ОК. Окно закрывается.
4. В главном окне программы область отображения проекта примет заданные размеры.

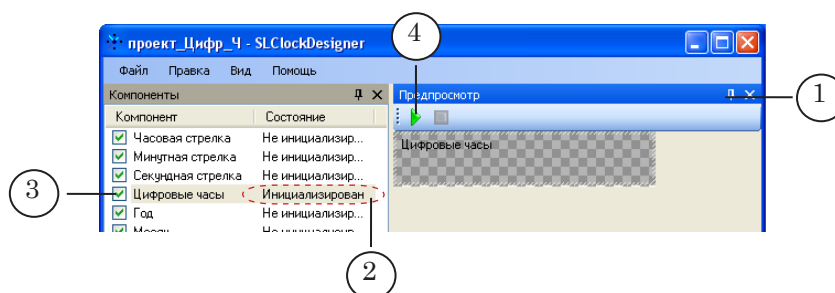


### 3. Сохранение проекта

1. В главном окне программы выберите команду меню **Файл > Сохранить как...**
2. В открывшемся окне **Сохранить Проект** выберите папку для сохранения проекта; в поле **Имя проекта** введите имя и нажмите кнопку **Сохранить**.

### 4. Предварительный просмотр проекта

Предварительный просмотр проекта осуществляется в окне **Предпросмотр** (1).

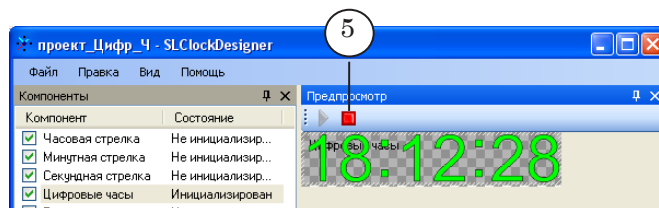


Во время предварительного просмотра отображаются только те компоненты проекта, которые имеют состояние **Инициализирован** (2), и у которых установлен флажок, разрешающий показ компонента (3).



- ✓ **Важно:** Перед запуском предварительного просмотра убедитесь, что хотя бы один компонент имеет разрешение для показа (в столбце Компоненты установлен флажок) и настроен полностью (в столбце Состояние – отображается статус Инициализирован).

Для запуска предварительного просмотра следует нажать кнопку Начать предпросмотр (4); для остановки – нажать кнопку Остановить предпросмотр (5).





## Настройка компонентов

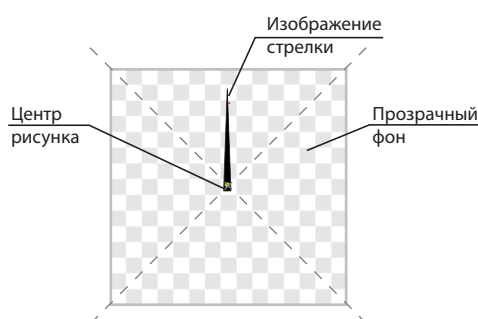
### 1. Часовая стрелка, Минутная стрелка, Секундная стрелка

#### 1.1. Предварительная подготовка

Для настройки компонентов Часовая стрелка, Минутная стрелка, Секундная стрелка необходимо заранее подготовить графические файлы с изображениями соответствующих стрелок. Допустимые типы файлов: PNG, BMP, DIB, JPG, TGA.

Рисунки со стрелками должны удовлетворять следующим требованиям:

1. Рисунок представляет собой изображение стрелки, расположенное на прозрачном фоне.



**Совет:** Из перечисленных выше форматов изображений прозрачный фон возможно сохранить только в PNG и TGA.

2. Ось вращения стрелки располагается строго по центру рисунка.
3. Ширина и высота рисунка должны быть равны между собой.



**Совет:** Для удобства совмещения центров вращения стрелок (часовой, минутной, секундной) рисунки со всеми стрелками следует делать одинаковых размеров.

Ширина и высота рисунков должны быть равны как минимум двум длинам самой длинной стрелки, используемой в проекте.

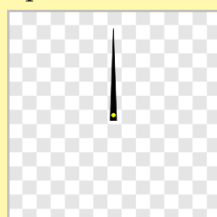


Рисунок для секундной стрелки



Рисунок для минутной стрелки



Рисунок для часовой стрелки



## 1.2. Количество подготавливаемых изображений

При исполнении проекта с ходом времени стрелки должны перемещаться в соответствующие текущему времени позиции. Для каждой требуемой позиции стрелки на часах должен быть подготовлен отдельный рисунок.

Существует два способа подготовки рисунков стрелок в разных позициях:

1. Автоматический – пользователь подготавливает и загружает в программу одно изображение стрелки, на котором она находится в позиции, соответствующей времени 00:00:00.

При загрузке изображения программа запрашивает количество позиций, в которые стрелка должна переместиться (от 1 до 999), и автоматически генерирует соответствующее количество изображений.

2. Ручной – пользователь самостоятельно, используя графический редактор, подготавливает изображения для каждого положения стрелки, в которые она должна перемещаться. Исходя из количества загруженных изображений, программа автоматически определяет время, соответствующее каждому положению.

В этом случае имена графических файлов, подготовленных пользователем, должны иметь следующую структуру: префиксNN.расширение, где

префикс – произвольный символ или набор символов;

NN – индекс (порядковый номер) позиции стрелки, нумерация начинается с 00;

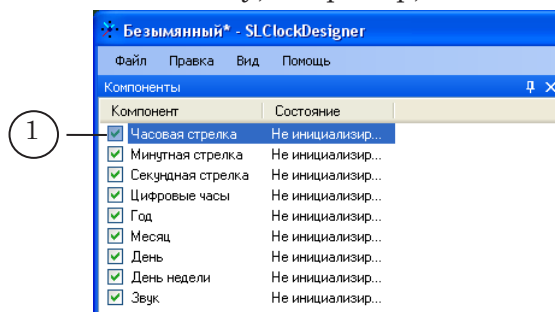
расширение – расширение имени графического файла.

Например: сек00.tga, сек01.tga, ..., сек11.tga.

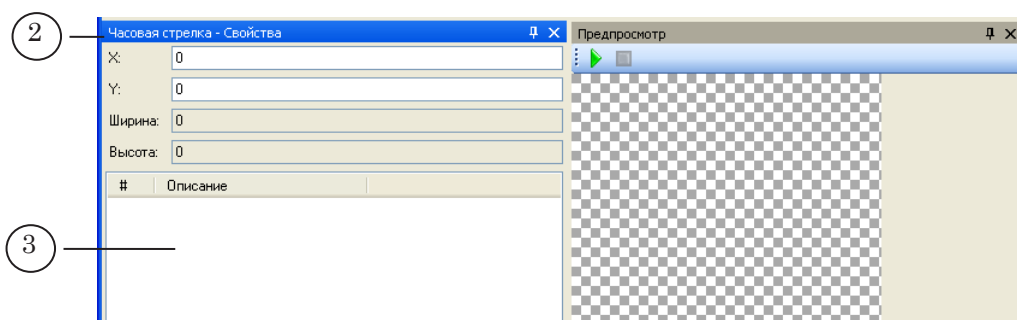
## 1.3. Порядок настройки

Порядок настройки:

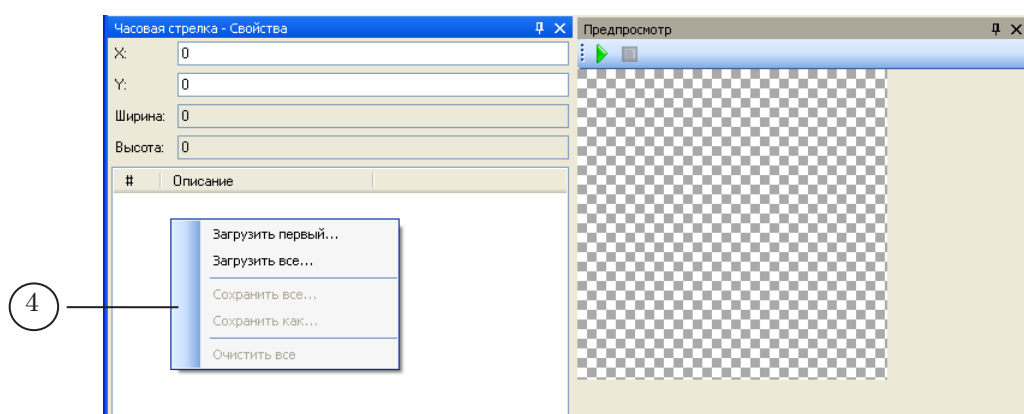
1. В окне Компоненты щелкните ЛКМ по настраиваемому компоненту, например, Часовая стрелка (1).



В заголовке окна Свойства отобразится название выбранного компонента (2); в окне отобразятся управляющие элементы для настройки.



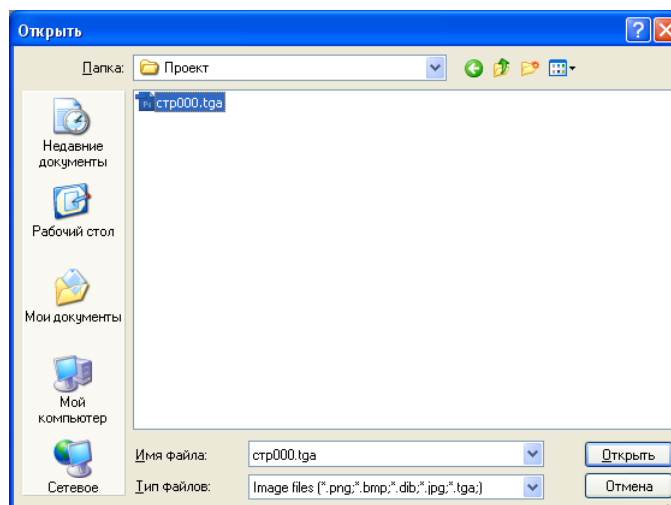
2. Щелкните ПКМ в любом месте в области таблицы (3). Откроется контекстное меню (4).



3. В контекстном меню выберите одну из команд:

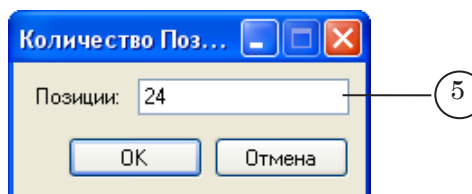
- Загрузить первый – если у вас имеется только одно исходное изображение компонента. Далее выполните следующие действия:

1. В открывшемся окне выберите файл с изображением и нажмите кнопку Открыть. Окно закроется.





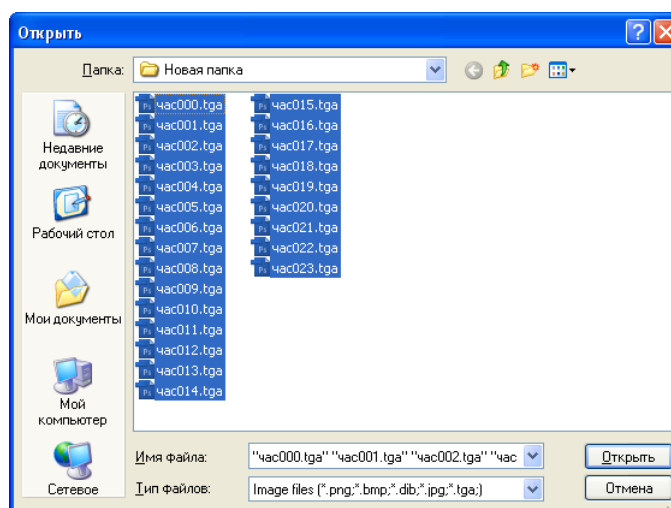
2. Откроется окно Количество Позций.



В поле Позиции (5) введите число, соответствующее количеству перемещений стрелки (по умолчанию в поле выводится значение 60).

Нажмите кнопку ОК. Окно закроется.

- Загрузить все – если у вас имеются рисунки для всех положений, принимаемых стрелкой. Далее выполните следующие действия:
  1. В открывшемся окне выберите все файлы с изображениями позиций стрелки и нажмите кнопку Открыть. Окно закроется.

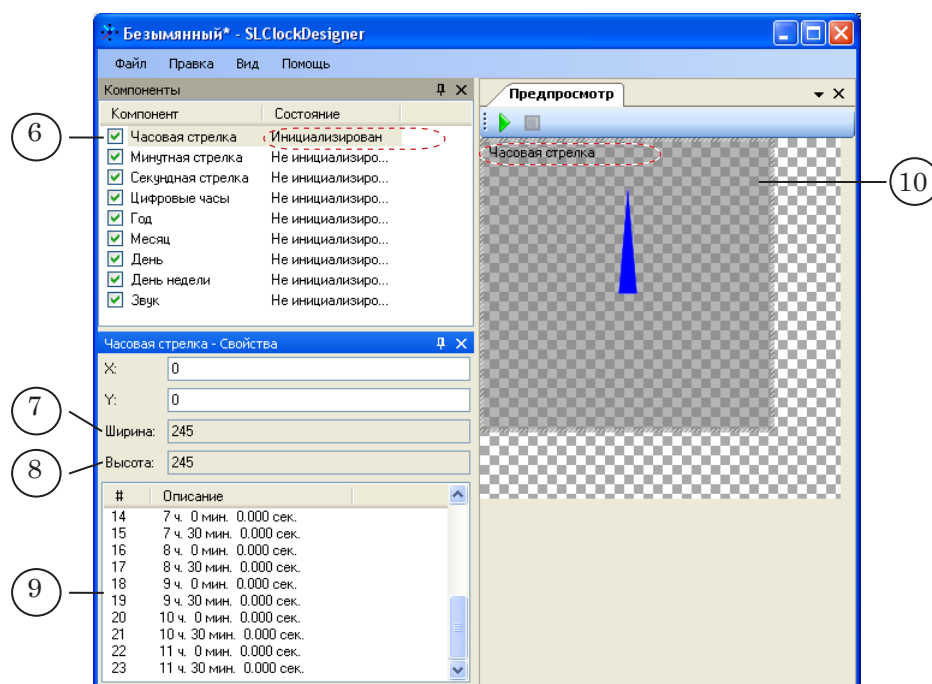


4. После загрузки изображений в главном окне программы произойдут следующие изменения:

- в окне Компоненты состояние настраиваемого компонента изменится на Инициализирован (6);
- в окне Свойства:
  - в полях Ширина (7) и Высота (8) отобразятся соответствующие размеры загруженного изображения;
  - появится список всех позиций стрелки (9). Нумерация позиций начинается с 0;



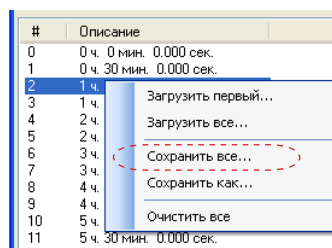
- в окне Предпросмотр в области проекта появится слой, название которого соответствует названию компонента (например, Часовая стрелка) (10).



5. Со списком позиций стрелки, расположенным в окне Свойства (9), можно выполнить следующие операции:

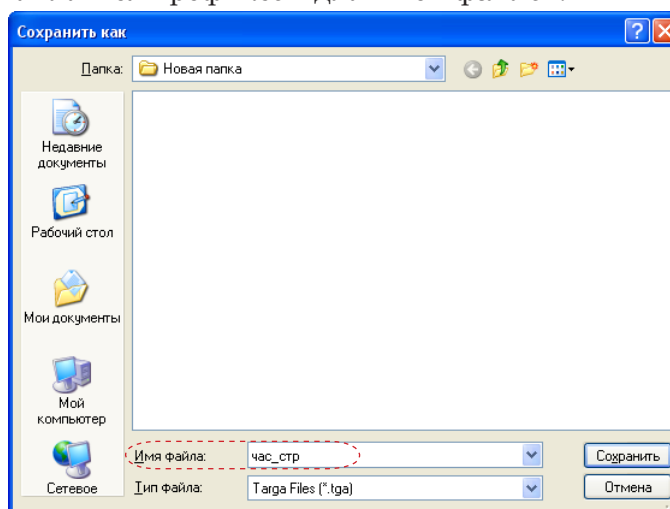
1. Сохранить изображения всех позиций в отдельные файлы. Сохранение всех изображений не требуется при составлении проекта и выполняется для решения пользовательских задач. При этом имена сохраненных файлов будут иметь вид: ПрефиксNNN, где Префикс – произвольный набор символов, заданный пользователем, NNN – порядковый номер позиции стрелки, записанной в файл (000, 001 и т.д.). Порядок действий:

1. Щелкните ПКМ по любому элементу списка. В открывшемся контекстном меню выберите команду Сохранить все... .

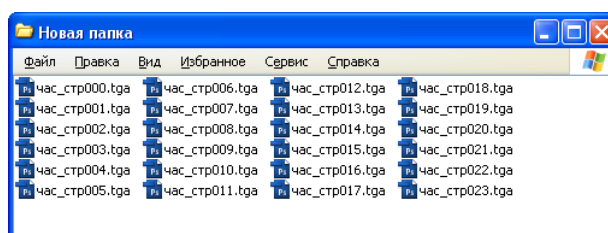




2. В открывшемся окне Сохранить как выберите папку, в которую требуется сохранить изображения. В строке Имя файла введите текст, который будет являться префиксом для имен файлов.



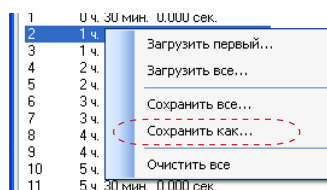
Нажмите кнопку Сохранить (3), окно закроется. В папке появится набор файлов.



2. Сохранить изображение отдельной позиции стрелки в файл.

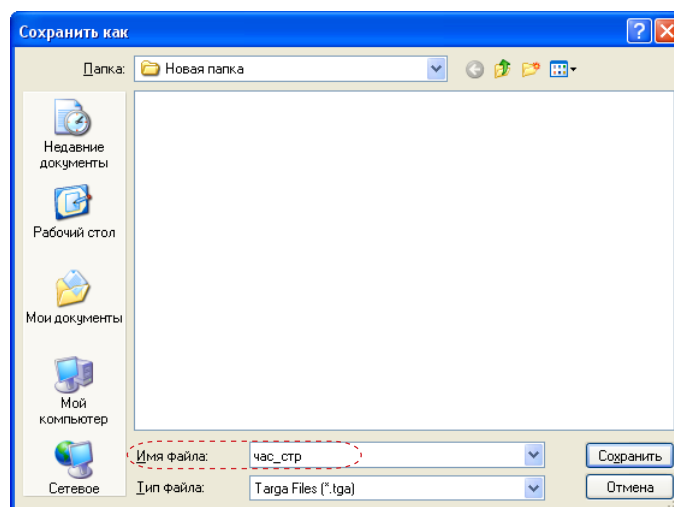
Порядок действий:

1. Щелкните ПКМ по строке с требуемой позицией стрелки.
2. В появившемся контекстном меню выберите команду Сохранить как... .

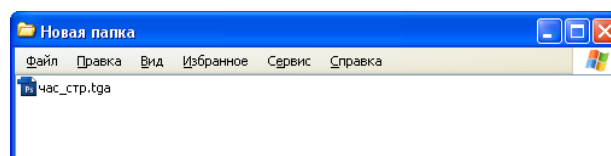




3. В открывшемся окне Сохранить как в поле Имя файла введите имя файла, затем нажмите кнопку Сохранить.

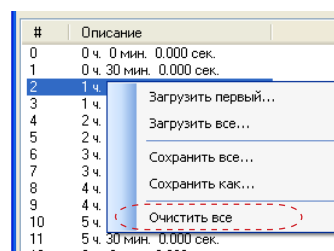


Окно закроется. В папке появится файл с заданным именем.



3. Очистить список. Порядок действий:

1. Щелкните ПКМ в области таблицы со списком позиций стрелки.
2. В появившемся контекстном меню выберите команду Очистить все.

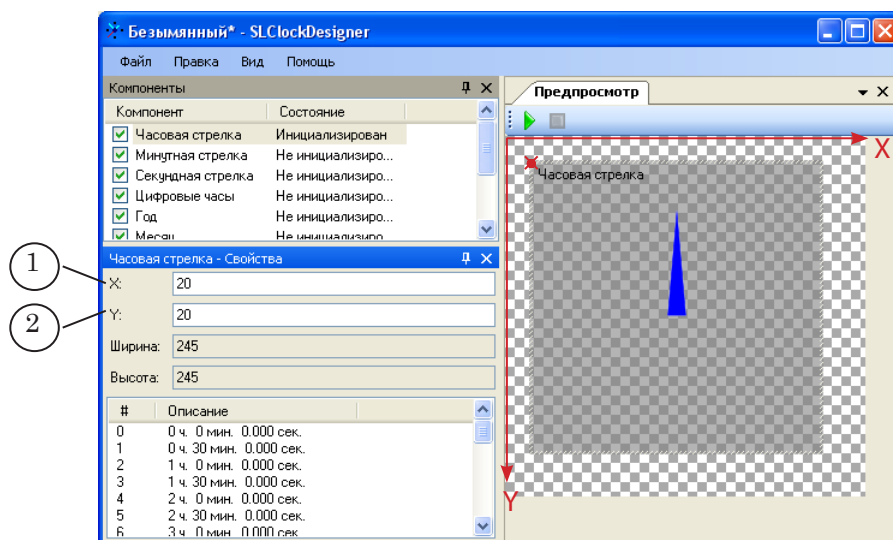


6. Если необходимо, измените положение слоя со стрелками в области отображения проекта, одним из следующих способов:

- задайте смещение левого верхнего угла слоя (в пикселах) относительно левого верхнего угла области отображения проекта:
  - в поле X: (1) введите значение смещения по оси X;



- в поле Y: (2) введите значение смещения по оси Y.
- в окне предпросмотр наведите курсор мыши на область слоя, нажмите ЛКМ и, не отпуская кнопку, переместите слой в нужное место.



## 2. Цифровые часы

### 2.1. Предварительная подготовка

Для настройки компонента Цифровые часы необходимо заранее подготовить следующие изображения:

- цифры (0, 1, 2, ..., 9). Изображение каждой цифры должно храниться в отдельном файле. Все изображения должны иметь абсолютно одинаковые размеры (ширину и высоту).



Для автоматической загрузки изображений с цифрами имена графических файлов с цифрами должны иметь следующий вид:

ПрефиксNN.Расширение, где

- Префикс – произвольный набор символов, одинаковый для всех файлов с изображениями цифр;
- NN – цифровой индекс, соответствующий цифре, изображение которой записано в файле. Например, для файла с изображением цифры «0» индекс в имени файла должен быть 00, для файла с цифрой «9» – 09;
- Расширение – расширение имени графического файла (например, tga, bmp и др.).



- разделитель – знак, добавляемый для разделения значений часов, минут, секунд. Размеры изображения с разделителем могут отличаться от размеров изображений с цифрами.



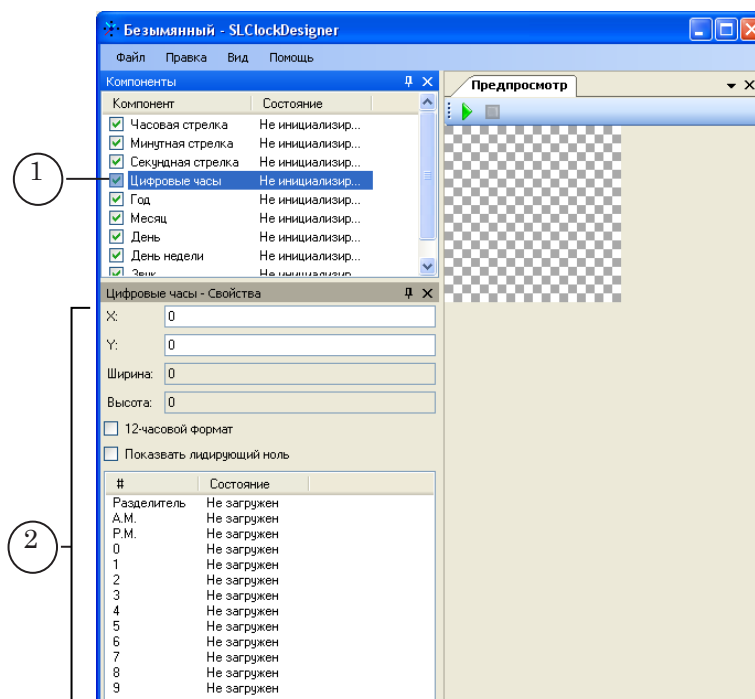
- если используется 12-часовой формат, необходимо подготовить и загрузить изображения с указателями времени суток – AM и PM (AM – до полудня; PM – после полудня).

Размеры изображений AM и PM должны быть одинаковыми, но могут отличаться от размеров изображений с цифрами и разделителем.



## 2.2. Порядок настройки

1. В главном окне программы в окне Компоненты щелкните ПКМ по компоненту Цифровые часы (1).



2. В окне Свойства отобразятся управляющие элементы для настройки Цифровых часов (2).
3. Загрузите изображения, используемые при отображении часов.

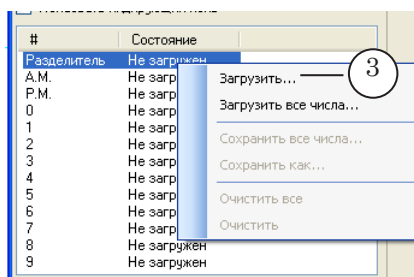
Загрузка изображений Разделитель, A.M. и P.M. производится по отдельности. Изображения цифр (0–9) можно



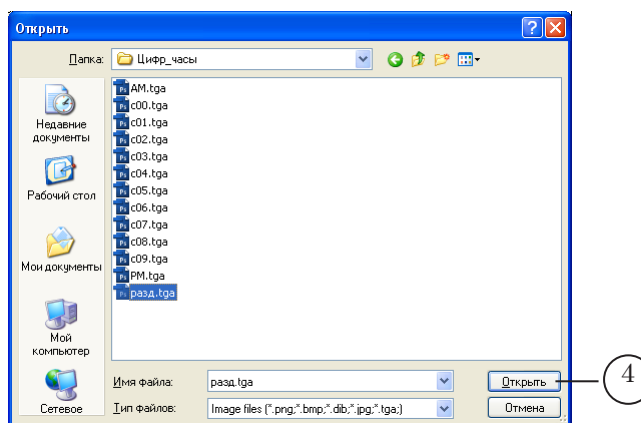
загрузить как по отдельности для каждой цифры, так и сразу все.

Для загрузки отдельного изображения выполните следующие действия:

1. В таблице со списком изображений щелкните ПКМ по строке с названием загружаемого элемента и в открывшемся контекстном меню выберите команду Загрузить... (3) либо дважды щелкните ЛКМ по строке.



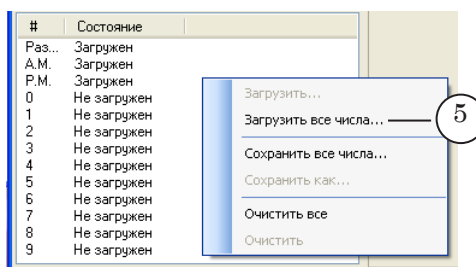
2. В появившемся окне Открыть выберите файл с нужным изображением, затем нажмите кнопку Открыть (4).



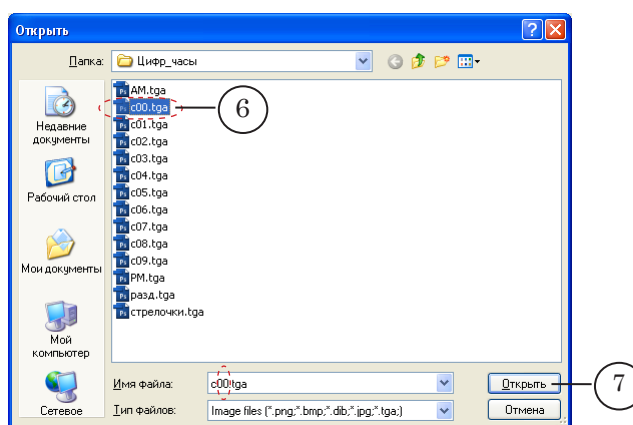
Окно закрывается. Статус изображения изменится на Загружен (8).

Для одновременной загрузки изображений всех цифр выполните следующие действия:

1. Щелкните ПКМ в области таблицы со списком изображений. В открывшемся контекстном меню выберите команду Загрузить все числа... (5).

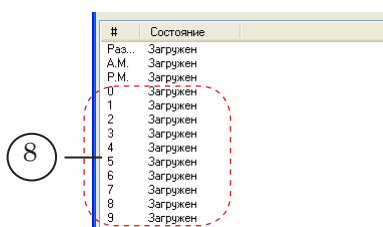


2. В появившемся окне Открыть щелкните ЛКМ по файлу с изображением цифры «0». Имя этого файла должно содержать индекс 00 (6).

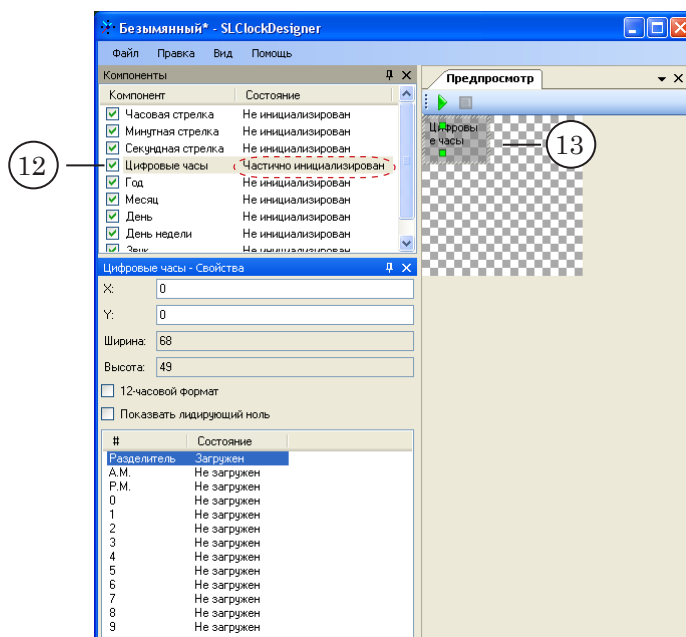


Нажмите кнопку Открыть (7). Окно закроется.

3. В таблице со списком изображений состояние всех цифр изменится на Загружен (8).

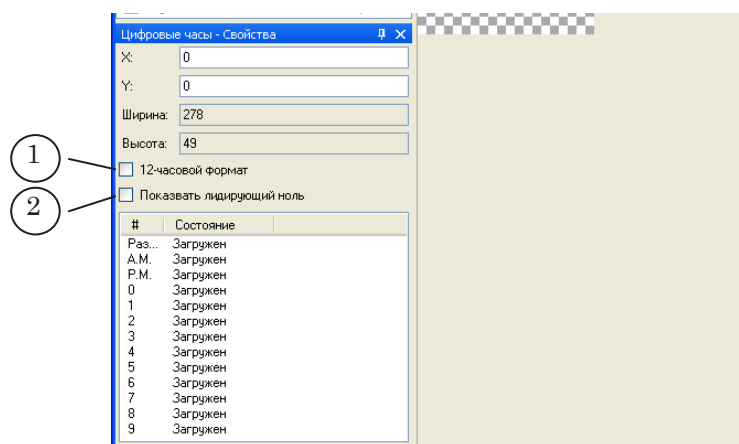


4. После загрузки любого первого изображения в главном окне отобразится следующая информация:
  - в окне Компоненты состояние компонента Цифровые часы изменится на Частично инициализирован (12);
  - в окне Предпросмотр в области просмотра проекта появится слой Цифровые часы (13);



5. По умолчанию в цифровых часах информация о времени отображается в 24-часовом формате (часы, разделитель, минуты, разделитель, секунды).

Для отображения времени в 12-часовом формате установите флажок 12-часовой формат (1).



**Важно:** При использовании 12-часового формата отображения времени загрузка изображений А.М. и Р.М. обязательна; при использовании 24-часового формата загрузка этих изображений не требуется.

5. Для отображения времени (часов) с лидирующим нулем установите флажок Показывать лидирующий ноль (2).
6. После загрузки всех изображений в главном окне отобразится следующая информация:



- 
- в окне Компоненты состояние компоненты Цифровые часы изменится на Инициализирован;
  - в окне Свойства в полях Ширина и Высота отобразятся размеры изображения (слоя) Цифровые часы. Размеры определяются автоматически.
7. Если необходимо, измените расположение слоя настраиваемого компонента в области проекта одним из следующих способов:
- задайте смещение левого верхнего угла слоя (в пикселах) относительно левого верхнего угла области отображения проекта:
    - в поле X: (1) введите значение смещения по оси X;
    - в поле Y: (2) введите значение смещения по оси Y.
  - в окне Предпросмотр наведите курсор мыши на область слоя, нажмите ЛКМ и, не отпуская кнопку, переместите слой в нужное место.



### 3. Год, Месяц, День, День недели

#### 3.1. Предварительная подготовка

Для настройки компонентов Год, Месяц, День и День недели предварительно необходимо подготовить графические файлы, содержащие специальные изображения. В таблице перечислены компоненты и указаны используемые при их настройке изображения.

Название компонента	Изображения, подготавливаемые для настройки компонента	
	Что изображено	Количество
Год	Цифра от 0 до 9	10
Месяц	Название месяца (январь – декабрь)	12
День	Цифра (0 – 9)	10
День недели	Название дня недели (Воскресенье – Суббота)	7

Все изображения, подготовленные для одного компонента, должны иметь одинаковые размеры.

Для использования возможности загрузки всех изображений с помощью одной команды имена файлов с изображениями для одного компонента должны иметь следующую структуру:

префиксNN.расширение, где

- префикс – произвольный символ или набор символов, одинаковый для всех изображений, подготовленных для настройки одного компонента;
- NN – индекс изображения, нумерация начинается с 00;
- расширение – расширение имени графического файла.

В таблице указано соответствие индексов изображениям, записанным в файлы.

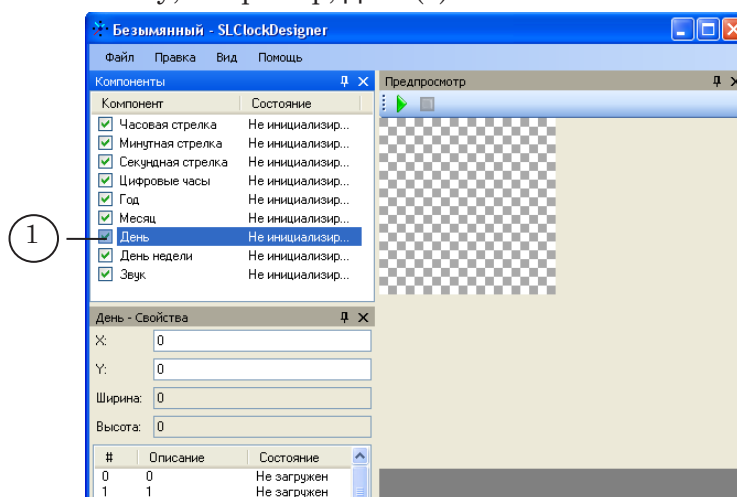
Индекс	Что изображено		
	Число	День недели	Месяц
00	0	воскресенье	январь
01	1	понедельник	февраль
02	2	вторник	март
03	3	среда	апрель
04	4	четверг	май
05	5	пятница	июнь
06	6	суббота	июль



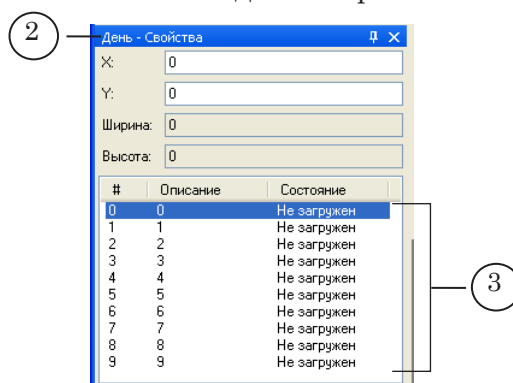
Индекс	Что изображено		
	Число	День недели	Месяц
07	7		август
08	8		сентябрь
09	9		октябрь
10			ноябрь
11			декабрь

### 3.2. Порядок действий

1. В окне Компоненты щелкните ЛКМ по требуемому компоненту, например, День (1).



В заголовке окна Свойства отобразится название выбранного компонента (2); в окне расположены управляющие элементы для настройки свойств выбранного компонента.

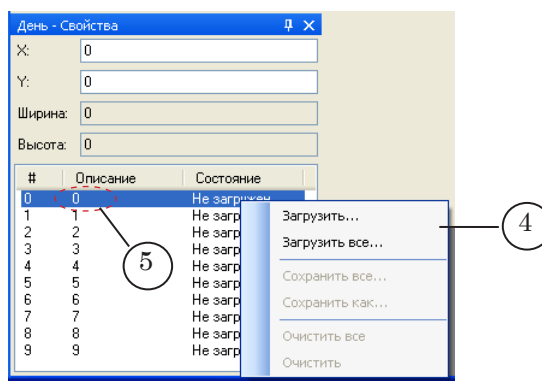




2. В таблице (3) отобразится список изображений, которые необходимо загрузить для настройки компонента. Произведите загрузку изображений одним из следующих способов:

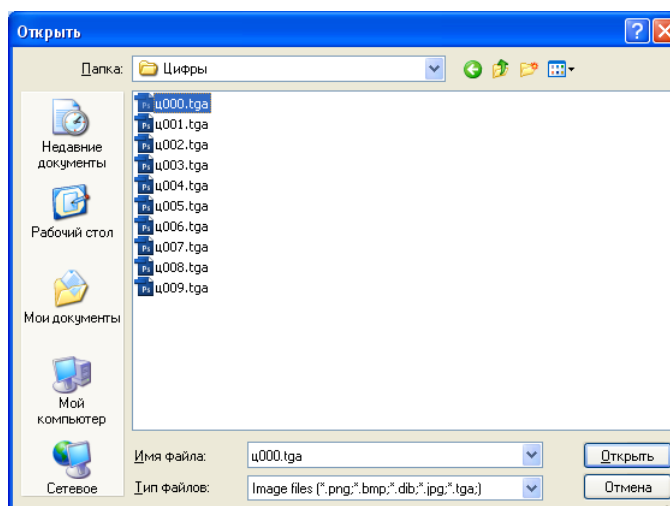
- Для загрузки каждого изображения по отдельности последовательно для каждой строки таблицы выполните следующие действия:

1. Щелкните ПКМ по строке таблицы. Откроется контекстное меню (4).



2. В контекстном меню выберите команду Загрузить.

3. В открывшемся окне перейдите в нужную папку и выберите файл, изображение в котором соответствует описанию, приведенному в выбранной строке таблицы в столбце Описание (5). Нажмите кнопку Открыть. Окно закроется.

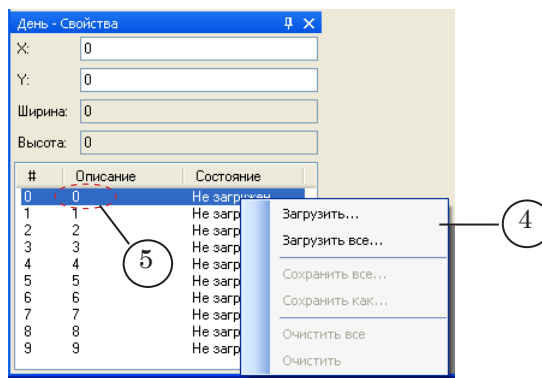


4. В таблице со списком изображений состояние загруженного элемента изменится на Загружен.

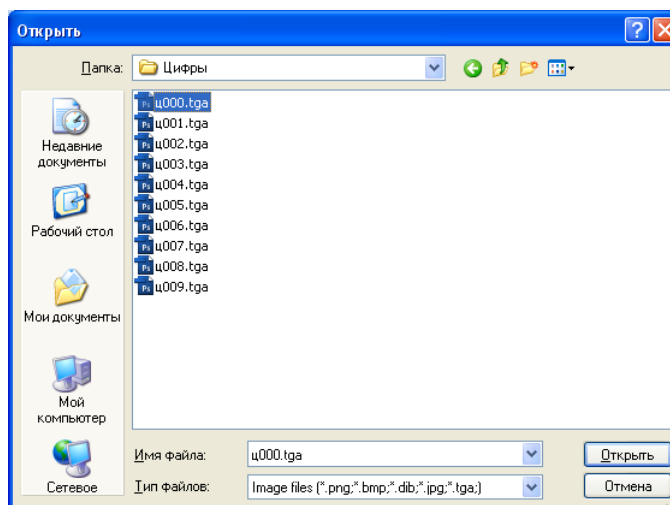
5. Повторите действия 1–3 для загрузки всех требуемых изображений.



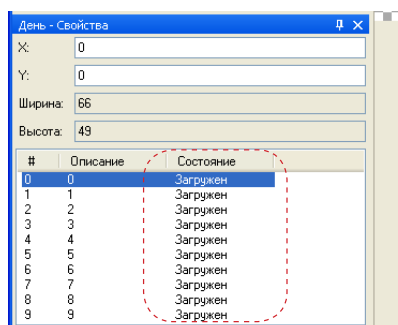
- Для загрузки всех изображений сразу выполните следующие действия:
  1. Щелкните ПКМ по одной из строк таблицы. Откроется контекстное меню (4).



2. В контекстном меню выберите команду Загрузить все... .
3. В открывшемся окне перейдите в папку с графическими файлами и выберите файл, в имени которого содержится индекс 00. Нажмите кнопку Открыть. Окно закроется.



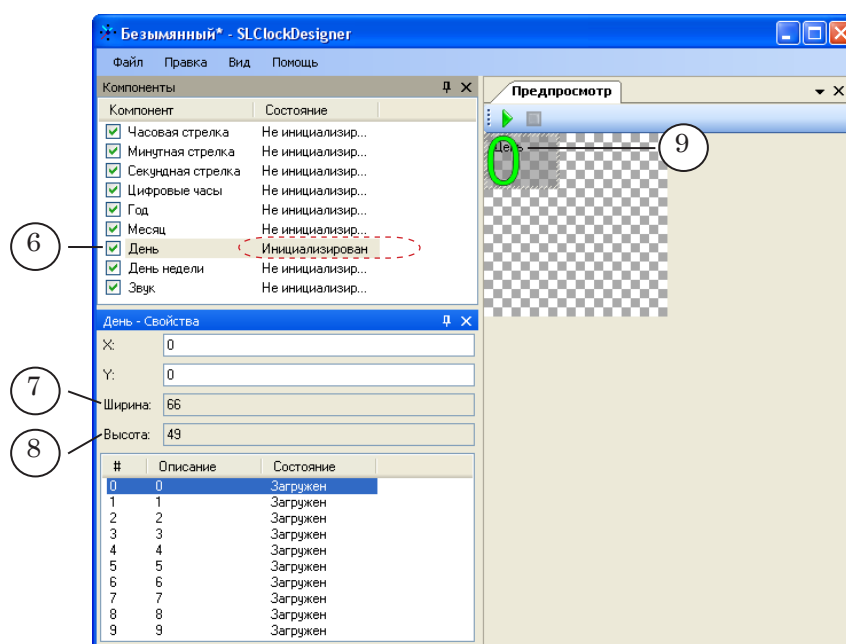
4. В таблице со списком изображений состояние всех элементов изменится на Загружен.





3. В главном окне программы произойдут следующие изменения:

- в окне Компоненты состояние настраиваемого компонента изменится на Инициализирован (6);
- в окне Свойства в полях Ширина (7) и Высота (8) отобразятся размеры слоя, предназначенного для изображения настраиваемого компонента;
- в окне Предпросмотр в области проекта появится слой, название которого соответствует названию компонента (например, День) (9).



5. Если необходимо, измените расположение слоя в области отображения проекта одним из следующих способов:

- задайте смещение левого верхнего угла слоя (в пикселах) относительно левого верхнего угла области отображения проекта:
  - в поле X: (1) введите значение смещения по оси X;
  - в поле Y: (2) введите значение смещения по оси Y.
- в окне предпросмотр наведите курсор мыши на область слоя, нажмите ЛКМ и, не отпуская кнопку, переместите слой в нужное место.



Безымянный\* - SLClockDesigner

Файл Правка Вид Помощь

Компонент	Состояние
<input checked="" type="checkbox"/> Часовая стрелка	Не инициализир...
<input checked="" type="checkbox"/> Минутная стрелка	Не инициализир...
<input checked="" type="checkbox"/> Секундная стрелка	Не инициализир...
<input checked="" type="checkbox"/> Цифровые часы	Не инициализир...
<input checked="" type="checkbox"/> Год	Не инициализир...
<input checked="" type="checkbox"/> Месяц	Не инициализир...
<input checked="" type="checkbox"/> День	Инициализирован
<input checked="" type="checkbox"/> День недели	Не инициализир...
<input checked="" type="checkbox"/> Звук	Не инициализир...

День - Свойства

X: 0

Y: 50

Ширина: 66

Высота: 49

#	Описание	Состояние
0	0	Загружен
1	1	Загружен
2	2	Загружен

Предпросмотр



## 4. Звук

### 4.1. Описание, предварительная подготовка

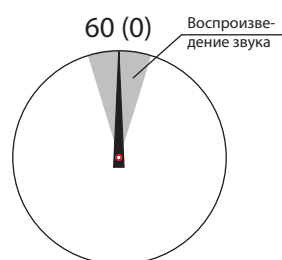
Звук может воспроизводиться при смене каждого часа, минуты, секунды (по выбору):

- для цифровых часов – при смене значений в соответствующем поле;
- для стрелочных – при перемещении соответствующей стрелки в другую позицию.

При настройке используются WAV-файлы, содержащие несжатый звук.

Длительность воспроизведения звука соответствует длительности фрагмента, записанного в файле.

Звук начинает воспроизводиться заранее, так, чтобы в момент смены соответствующего значения воспроизводилась середина музыкального фрагмента.

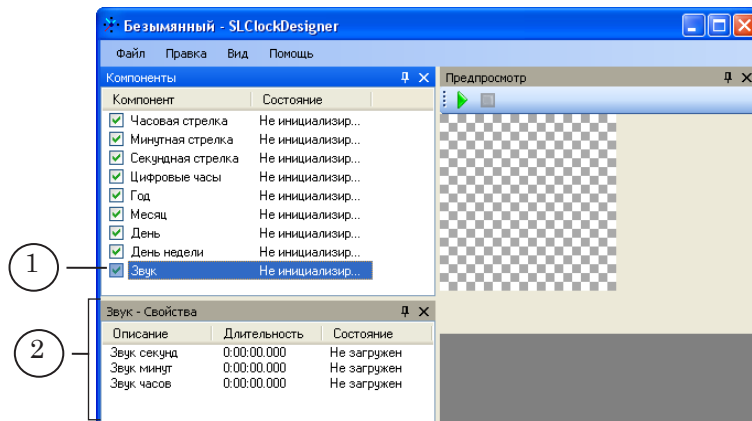


Для моментов смены значений часов, минут и секунд можно задать разные звуковые сопровождения.



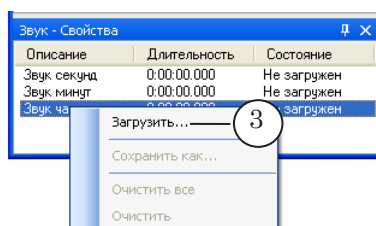
## 4.2. Порядок настройки

1. В окне Компоненты щелкните ЛКМ по компоненту Звук (1).

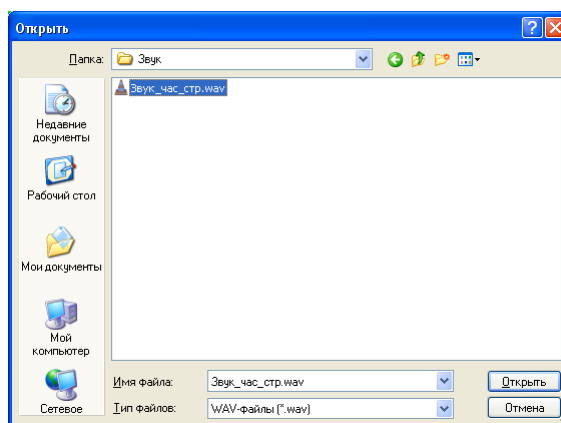


В окне Свойства отобразятся управляющие элементы для настройки свойств выбранного компонента (2).

2. В окне Свойства щелкните ПКМ по строке с описанием звука (см. столбец Описание), который требуется загрузить.
3. В открывшемся контекстном меню выберите команду Загрузить... (3).



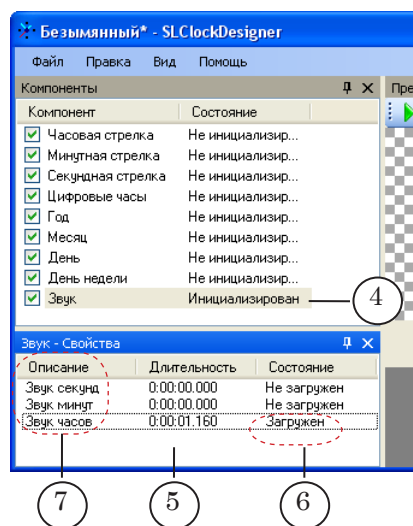
4. В окне Открыть выберите WAV-файл и нажмите кнопку Открыть. Окно закроется.





5. В главном окне программы произойдут следующие изменения:

- в окне Компоненты состояние компонента Звук изменится на Инициализирован (4);
- в окне Свойства в строке с загруженным звуком в столбце Длительность отобразится длительность фрагмента (5); в столбце Состояние отобразится Загружен (6).



6. Чтобы загрузить звук для других элементов (7), повторите действия шагов 2–4.

## Полезные ссылки

### **Линейка продуктов ФорвардТ: описание, загрузка ПО, документация, готовые решения**

<http://www.softlab-nsk.com/rus/forward>

### **Техподдержка**

e-mail: [forward@sl.iae.nsk.su](mailto:forward@sl.iae.nsk.su)

[forward@softlab-nsk.com](mailto:forward@softlab-nsk.com)

[forward@softlab.tv](mailto:forward@softlab.tv)

### **Форумы**

<http://www.softlab-nsk.com/forum>

### **Документы, рекомендованные для дополнительного ознакомления:**

[FDO nAir. Автоматизация вещания](#)

[FDO nAir. Дополнительные разделы](#)

[FDTtitle Designer. Редактор титровальных проектов](#)