

Содержание

Введение в TitleMotion Pro.....	3
Что содержит этот документ.....	3
Требование к пользователю.....	3
3D текст.....	4
Создание 3D текста.....	4
Стили 3D текста.....	4
3D текст и перспектива.....	4
Настройки 3D текста.....	5
Где находятся установки 3D текста.....	5
Ограничения, налагаемые на 3D текст.....	5
3D текст и Текстуры.....	6
Тонирование текстур.....	6
Редактирование вращающегося 3D текста.....	6
Использование кнопки Edit Text.....	6
Закладка Text Edit.....	7
Настройки на закладке Text Edit.....	7
Использование закладки Text Edit.....	7
Импортирование файлов в закладку Text Edit.....	7
Создание текстового файла.....	7
Импортирование текстового файла.....	7
Эффекты освещения 3D текста.....	8
Рассеянный свет.....	8
Направленный свет.....	8
Анимация эффектов освещения 3D текста в FX.....	8
Анимированные текстуры.....	10
Анимированные текстуры и типы титров.....	10
Настройки анимированных текстур.....	10
Настройка Scale.....	10
Настройка Surface.....	11
Настройка Alignment.....	11
Анимированные текстуры в FX.....	11
Эффекты Анимации.....	12
3D эффекты.....	12
Добавление 3D эффекта к траектории Анимации.....	12
Опции 3D эффектов.....	13
Изменение или удаление 3D эффектов.....	13
Анимированный Кернинг.....	14
Настройки Кернинга.....	14
Блик.....	14
Настройки угла наклона Блика.....	15
Улучшения FX.....	16
Мультивыбор в FX.....	16
Работа с Мультивыбором в FX.....	16
Новые кнопки в FX.....	16
Smart (Анимированные) шаблоны.....	17
Использование Smart шаблонов.....	17
Создание Smart шаблонов.....	17
Менеджер шаблонов.....	18
Файлы регистров и списки шаблонов.....	18
Открытие Менеджера шаблонов.....	19
Управление Вашими шаблонами.....	20
Создание шаблонов из титров.....	20

Удаление шаблонов.....	20
Изменение шаблонов.....	21
Добавление пояснений к шаблону.....	21
Создание и модифицирование Плей-листа.....	22
Открытие списков шаблонов.....	22
Быстрые переходы к шаблонам в Менеджере шаблонов.....	23
«Горячие» клавиши в Менеджере шаблонов.....	23

Введение в TM Pro.

TM Pro добавляет новые функции в TM. Она позволяет Вам быстро и легко создать 3D текст и 3D эффекты. Новые элегантные шаблоны позволяют создавать титры с Анимацией текста прямо в CG, без необходимости перехода в FX.

TM Pro, так же, добавляет анимированные текстуры на текст, анимированный Kerning (изменение межсимвольного расстояния) и большое количество дополнительных улучшений. Это руководство проводит поверхностное рассмотрение этих улучшений.

Что включено в это руководство.

Это руководство включает следующие новые функции:

- 3D текст
- анимированные текстуры
- анимация эффектов
- улучшения в FX
- элегантные шаблоны
- новые инструменты управления шаблонами

Требования к пользователю.

Вам необходимо знать основы Windows и TM. Если Вы никогда не использовали TM, то вам сначала необходимо прочесть «Основы TM» или онлайн-справку для получения начальной информации.

Это руководство не включает объяснения стандартных функций Windows и функций TM.

3D текст.

Создание 3D текста.

TM Pro позволяет создать трехмерный текст. Эта глава объясняет поверхностно, как это делается.

Создание 3D текста:

1. Введите строку текста.
2. Выберите пункт 3D Text на закладке Size & Attributes.

3D Стили.

Вы можете использовать стили 3D текста, находящиеся в Style Library (Библиотека Стилей).

Загрузка 3D Стиля из Библиотеки Стилей:

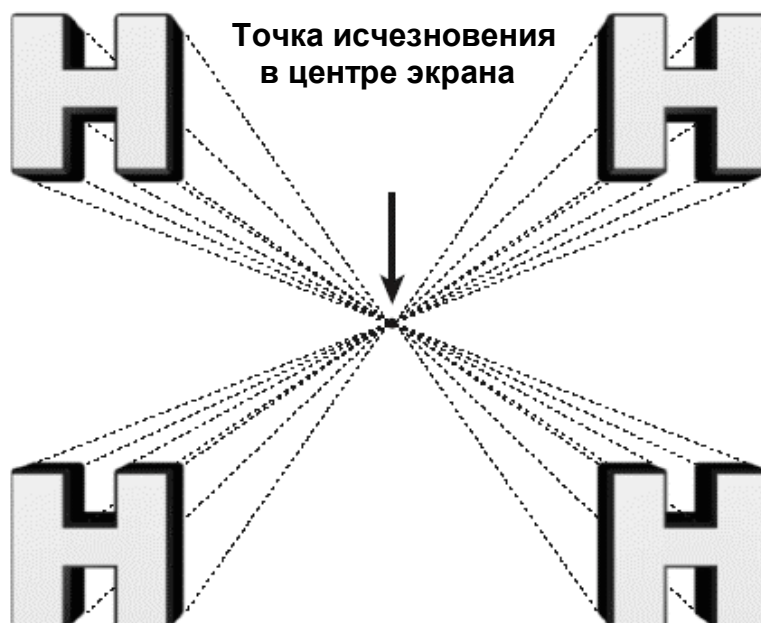
1. Сделайте правый клик на заготовке Стиля на закладке Style.
2. Выберите Open Style Library (Открыть Библиотеку Стилей).
3. Выберите пункт 3D Style Text (Стиль 3D Текста).
4. Нажмите Load (Загрузить).

TM Pro загрузит, выбранный Вами, стиль 3D текста в окно заготовки стиля и закроет Style Library.

3D Текст и Перспектива.

TM Pro использует Center Vanishing Point (Точка исчезновения в центре экрана) для добавления глубины к 3D тексту. Она определяет, как TM Pro вытесняет каждый символ. Вы не можете изменить позицию этой точки.

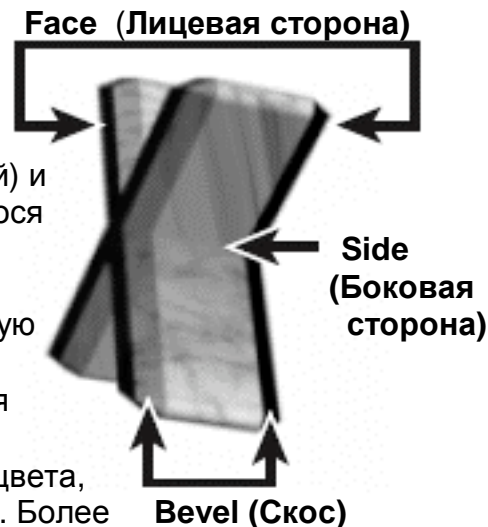
Следующий рисунок показывает Вам, как эта точка действует на начертание 3D текста в разных частях пространства.



Установки 3D текста.

Стили 3D текста имеют следующие особенности:

- установки для Face (Лицевая сторона символа) и Bevel (Скос) одинаковы для фронтальной и тыльной сторон символа.
- выбор параметров Flat (Плоский), Concave (Вогнутый) и Rounded (Округленный), доступные из открывающегося списка, действует только на форму скоса.
- установка Trans (Transparency (Прозрачность)) применяется ко всему символу, включая скос, лицевую и боковую стороны.
- Вы можете установить Shine (Сияние) различное для скоса, лицевой и тыльной сторон.
- Вы можете освещать Ваш 3D текст, чтобы показать цвета, применяемые на скосе, лицевой и тыльной сторонах. Более детально, смотрите в главе «Эффекты освещения 3D текста».

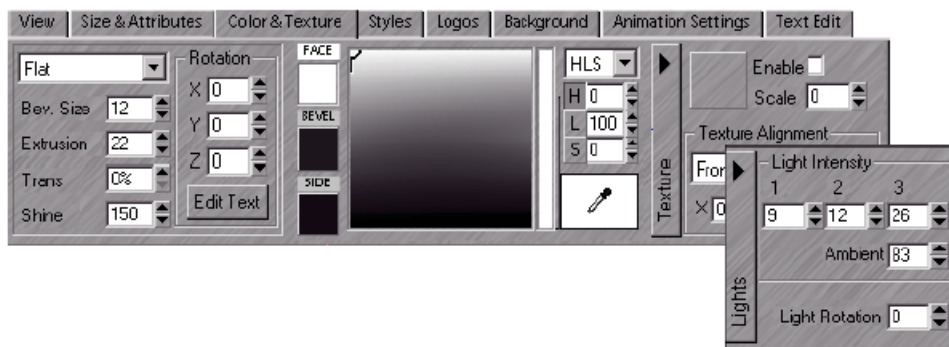


Установки на закладках Size & Attributes и Color & Textures определяют Стиль Вашего 3D текста таким образом, что изменяя стили, будут меняться и установки.

Помните, что любые установки на закладках Size & Attributes или Color & Textures, ставшие частью стиля текста, будут изменяться когда Вы выберете другие стили текста.

Где находятся регулировки 3D текста.

Вы найдете новые регулировки 3D текста на закладке Color & Textures. Нажмите на зацикленную кнопку Lights/Textures (Источники света/Текстуры) для выбора между этими опциями.



Ограничения 3D текста.

Вы можете использовать большинство из стандартных установок ТМ с 3D текстом, однако существуют несколько ограничений:

- 3D текст не имеет установок Shadow (Тень).
- 3D текст не поддерживает Skew (Искажений), Twist (Кручение) и Crop (Обрезание) или 3D эффектов в FX. Однако, Вы можете дальше использовать эти настройки для других объектов в титрах.
- Вы не должны вращать 3D текст, если хотите редактировать строку текста. Для более детальной информации, смотрите главу «Редактирование вращающегося 3D текста».
- Использование 3D текста в титрах, типа Roll и Crawl, может привести к нежелательным результатам.
- Вы не можете применять 3D эффекты к строке 3D текста или символам.

3D текст и текстуры.

Вы можете применять текстуры к 3D тексту, а так же, слегка окрашивать их. Настройки Texture находятся на закладке Color & Textures, нажав на зацикленную кнопку Light/Texture.

Для применения текстур к 3D тексту необходимо:

1. Выбрать на строке текста элемент (face, bevel, side или edge) на который Вы хотите наложить текстуру.
2. Нажать на окно заготовки текстуры на закладке Color & Texture.

Если Вы не видите его, нажмите на циклическую кнопку Lights/Texture.

3. Выбрать пустой слот, в открывшемся диалоге Texture Map Definition (Карта определения текстур).
4. Нажать на Define (Определить).
5. Найти, в открывшемся окне Навигатора, файл текстуры.
6. Нажать Open или двойной клик на файле текстуры.
7. Нажать ОК.

TM Pro автоматически поставит флажок на кнопке-флажке Enable и положит текстуру на выбранный элемент текста

8. Отрегулировать любые из установок текстуры для достижения приемлемого результата.

Тонирование текстур.

Когда Вы применяете текстуру к элементу 3D текст, цвет элемента меняется на белый. Если Вы замените цвет элемента отличающимся от белого, комбинации цвета с изображением текстуры создаст Оттеночную текстуру на Вашем 3D тексте.

Редактирование вращающегося 3D текста.

Вы можете создать 3D титры, вращающиеся в любом направлении, но если Вы захотите изменить текст в них, значение Rotation (Вращение) должно быть установлено равным 0.

TM Pro предоставляет два пути монтажа вращающегося 3D титра, без изменения вручную установок Rotation.

- использовать кнопку Edit Text на закладке Color & Texture для изменения одиночной строки вращающегося 3D текста
- использовать закладку Text Edit для редактирования многострочного вращающегося 3D текста или текста строк разных титров

Использование кнопки Edit Text.

Для того, чтобы сделать редактирование отдельной строки вращающегося 3D текста, используйте кнопку Edit Text на закладке Color & Texture.

1. Выберите строку Вашего 3D текста.
2. Нажмите на кнопку Edit Text на закладке Color & Texture.

После нажатия кнопки, строка вращающегося 3D текста, временно, примет значение Rotation равное 0, после чего Вы можете изменять текст.

3. Отредактируйте Ваш 3D текст.
4. Нажмите на кнопку Rotation, для возвращения прежнего значения этого параметра.

Закладка Text Edit.

Эта закладка позволяет эффективно манипулировать текстовыми строками, быстро частично изменять несколько строк или титров.

Вам необходимо сначала установить свой текст на закладке Text Edit, а затем делать изменения в титрах.

Установка текста на закладке Text Edit.

Для установки необходимо:

1. Создать титр. Если Ваша NLE поддерживает список воспроизведения (play list), Вы можете создать все титры за один раз.
2. Перейти на закладку Text Edit.
3. В текстовом поле слева, ввести строку текста.
4. Нажать на кнопку Insert Item (Вставить пункт).

Ваша строка текста появится ниже текстового поля.

5. Продолжить вводить текст в текстовом поле. Нажимать на кнопку Insert Item для добавления каждой новой строки в список.

Использование закладки Text Edit.

Для редактирования текста используется закладка Text Edit.

1. Выберите строку текста в Вашем титре.
2. Сделайте двойной клик на соответствующей строке в списке на закладке Text Edit.

Текст строки появится вместо выбранной строки Вашего титра.

3. Перейдите к другим титрам и повторите шаги 1 и 2. Продолжайте повторять эти шаги пока Вы не измените все Ваши титры на соответствующие строки текста в списке.

Импортирование файлов в закладку Text Edit.

Вместо повторного набора строк текста титров, Вы можете импортировать текстовые файлы, содержащий эти строки.

Создание текстового файла.

Когда Вы создаете текстовый файл, убедитесь в том, что он удовлетворяет следующим требованиям:

- Каждый пункт должен начинаться на его собственной строке в текстовом файле
- Вы должны сохранить этот файл с расширением .txt с межстрочным промежутком в одну строку

Импортирование текстового файла.

Для импортирования текстового файла необходимо:

1. Выбрать File->Import Name List.
2. Перейти на закладку Text Edit.
Ваш текст появится на листе с левой стороны закладки.
3. Выбрать Ваш титр или титр из плейлиста.
4. Выбрать строку текста, которую Вы хотите заменить.

5. Сделать двойной клик на строке текста в листе на закладке Text Edit.

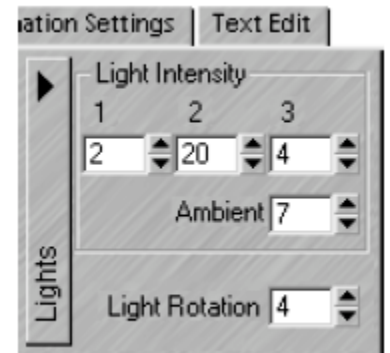
Новая строка текста заменит выбранную Вами строку в титре.

Строки текста на закладке Text Edit останутся доступными, даже если Вы переключитесь между титрами или создадите новый титр.

Эффекты Освещения 3D текста.

3D текст использует два типа Освещения показывающих цвет и глубину титров: Ambient Light (Рассеивающий свет) и Direct Light (Направленный свет). Установки цвета и текстуры 3D текста будут доступны только при условии, что символы освещены, или если Вы имеете умеренное количество рассеянного света.

Управление настройками обоих типов Освещения находится в секции Lights на закладке Color & Texture.



Рассеянный свет.

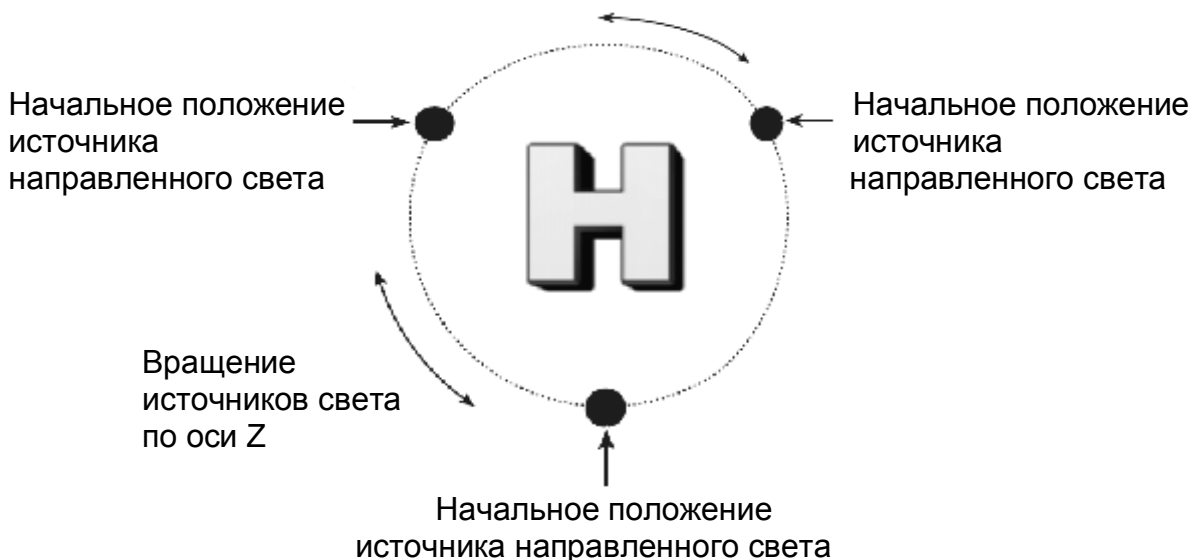
Рассеянный свет не имеет точки источника и освещает каждую точку на каждом объекте с одинаковой интенсивностью. Использование установок Рассеянного света обеспечивает размывание света на символах таким образом, что их цвет и текстура будут видимыми.

Направленный свет.

Направленный свет высвечивает и улучшает 3D текст. В TM Pro каждый символ текста окружен треугольником, образованным тремя источниками такого света, которые могут вращаться по оси Z.

Стили 3D текста, входящие в TM Pro, используют направленный свет как часть их дизайна. Вы можете регулировать как интенсивность каждого источника света, так и их положение на оси Z.

Источники света вращаются на оси Z как единое целое. Вы не можете изменить их взаимное положение друг относительно друга, но Вы можете изменить положение треугольника источников света относительно 3D символа путем изменения значения Light Rotation (Вращение источников света).



Для того чтобы установить, где каждый источник будет испускать свет, необходимо:

1. Установить все параметры Light Intensity (Интенсивность света) равной 0, включая Ambient (Рассеивание).

Ваши символы текста станут черными.

2. Добавить интенсивность одного из источников света таким образом, чтобы Вы могли увидеть, как этот свет попадает на символы и какие виды блика и тени он производит.

Анимация Освещения 3D текста в FX.

Вы можете регулировать Освещение 3D символов во времени, путем вращения источников света по оси Z.

Вращение источников света в FX зависит от установленных параметров Rotation в CG. Вы можете найти эти установки в CG в секции Lights на закладке Color & Texture. FX использует эти значения как начальную точку.

Анимирование Стиля освещения 3D текста:

1. Создайте титр, используя 3D текст.
2. Перейдите в FX.
3. Вставьте второй ключевой кадр для Вашей строки 3D текста.
4. Перейдите на закладку Pro.
5. Измените значение Rotation внизу секции Lights.

FX сгладит Анимацию Освещения 3D символов между ключевыми кадрами.

Анимированные текстуры.

В TM Pro Вы можете применить анимированные текстуры как для 2D так и для 3D текста.

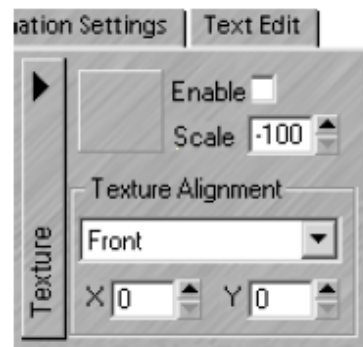
TM Pro поддерживает .avi файлы. Фильтры, которые были инсталлированы на Вашу систему, определяют какие типы .avi файлов поддерживает TM Pro.

Вы можете применять анимированные текстуры к тексту, но НЕ к графическим объектам.

Применение анимированных текстур к тексту:

1. Расположите курсор на строке текста.
2. Выберите элемент текста (face, bevel, side, или edge) к которому Вы хотите применить анимированную текстуру.
3. Кликните на окне заготовки Texture на закладке Color & Texture.

Если понадобится, нажмите на зацикленную кнопку Lights/Texture до появления нужной секции.



4. Выберите слот в диалоговом окне Texture Map Definition.
5. Нажмите кнопку Define.
6. Найдите файл анимированной текстуры.
7. Дважды кликните на нем, для загрузки в выбранный слот.

TM Pro автоматически поставит флажок Enable и применит текстуру к Вашему тексту. Если Вы применяете анимированную текстуру к неподвижному титру, то TM Pro автоматически изменит тип титра на Анимацию.

8. Порегулируйте любую установку текстуры для того, чтобы увидеть вид Вашего текста. См. так же параграф «Установки Анимированных текстур».

Анимированные текстуры и типы титров.

TM Pro автоматически изменяет любой неподвижный титр в Анимацию так, что титр правильно просчитывается. Если Вы измените тип титра обратно на Still, Ваша анимированная текстура не просчитывается. Типы титров Roll и Crawl не будут изменяться, что гарантирует правильный просчет анимированной текстуры.

Установки Анимированных текстур.

В TM Pro, Вы можете регулировать размер и выравнивание любой текстуры, применяемой к тексту.

Настройка Scale (Шкала).

Настройка Scale делает текстуру больше или меньше и определяет, сколько раз текстура повторяется над поверхностью символа. Положительное число делает текстуру больше, а отрицательное – меньше. Уменьшение текстуры в большое количество раз, повторяет ее для покрытия поверхности символов текста.

Настройка Surface (Поверхность).

Когда Вы применяете текстуры к 3D поверхности, Вам необходимо выбрать поверхность, к которой будет применена текстура. Вы можете выбрать front, back, top, bottom, left, или right (фронтальная, задняя, верхняя, нижняя, левая или правая грани символа).

Например, если Вы применяете текстуру на верхнюю грань символа, то она расположится на ней, а затем слоями перейдет на нижнюю грань символа, появившись в зеркальном отображении.

Настройка Alignment (Выравнивания).

Вы можете использовать параметры Offset (сдвиг) по осям X и Y, для смещения местоположения левого верхнего угла текстуры, чтобы можно было сместить позицию начала наложения текстуры на поверхность.

Анимированные текстуры в FX.

Вы можете анимировать текст, с примененными к нему анимированными текстурами. Создайте анимацию в FX, как обычно, и TM Pro обеспечит правильное отображение анимированных текстур при следовании по траектории Анимации.

Эффекты Анимации.

3D эффекты

TM Pro предоставляет целые серии 3D эффектов, которые Вы можете применять как к целым титрам, так и отдельным объектам титров. Найти их можно на закладке 3D Effects в FX.

Если Вы хотите использовать один из этих эффектов к целому титру, то перенесите его в FX, как Single (Единый) объект. Если Вы хотите анимировать каждый символ слова отдельно, то перенесите строку текста в FX как Characters (Отдельные символы), а не строки текста. Вы можете выбирать, как переносить титры из CG в FX, выбирая различные пункты на закладке Animation Settings (Настройки Анимации).

3D эффекты имеют ряд особенностей и ограничений:

- Вы можете применить только один 3D эффект к траектории Анимации
- Кнопки Undo или Redo отменяют или восстанавливают 3D эффект
- Кнопка Reset Animation удаляет целую траекторию Анимации
- Timeline на закладке Time (Время) регулирует длительность 3D эффектов на любой траектории

Вы НЕ МОЖЕТЕ применить 3D эффект к 3D тексту

Добавление 3D эффектов к траектории Анимации

Для того, чтобы добавить 3D эффект к траектории Анимации, необходимо:

1. В FX, выберите траекторию Анимации, нажав на любой кейфрейм.
2. Перейдите на закладку 3D Effects.
3. Нажмите на иконку 3D эффекта.

Иконка предоставит категории доступных 3D эффектов. Анимация на закладке покажет, как выглядит каждый эффект.

4. Убедитесь, что Вы выбрали соответствующую кнопку опции эффекта, которая находится справа на закладке. См так же главу „Опции 3D эффектов”.
5. Кликните на эффект на закладке 3D Effects.

TM Pro добавит эффект к выбранной траектории.

Вы можете применить один и тот же 3D эффект к нескольким траекториям Анимации.

См главу „Мультивыбор в FX”.



Опции 3D эффектов.

Вы можете регулировать несколько опций на закладке 3D Effects.

- Start (Начало) вставляет эффект на начало вашей траектории Анимации.
- На применение эффектов к выбранной траектории есть несколько ограничений. Если Ваша траектория имеет больше кейфреймов чем используемый эффект, то оставшиеся кадры траектории повторяют последний кадр эффекта. Если траектория имеет меньше кейфреймов чем используется в эффекте, то TM Pro добавит дополнительные кейфреймы сверху последнего кейфрейма траектории.
- End (Конец) вставляет эффект на конец Вашей траектории.
- Apply All (Применить ко всем) добавляет эффект ко всем траекториям Анимации
- Stagger (Взаимный интервал) родственна с опцией Apply All. Она добавляет определенное число кадров к началу каждого эффекта так, что они следуют линейной последовательностью во времени. Например, если Вы установите значение в этой опции равное 5, TM Pro время ожидания равно 5 кадрам к первой траектории Анимации, 10 кадров ко второй траектории Анимации, 15 кадров к третьей, и так далее.
- Animate (Оживление) добавляет движение к иконкам на закладке 3D Effects, чтобы Вы видели, как этот эффект действует.
- Revers (Реверс) переворачивает направление движения эффекта, но не изменяет расположение эффекта.
- Remove Effects удаляет все кейфреймы, относящиеся к эффекту, с выбранной траектории Анимации. Любые изменения, которые Вы сделали с кейфреймами эффекта, так же будут удалены.

Изменения или удаление 3D эффектов.

Вы можете иметь только один 3D эффект на каждой траектории Анимации.

Чтобы изменить 3D эффект на траектории Анимации, выберите эту траекторию, а затем выберите новый 3D эффект. TM Pro заменит старый 3D эффект новым.

Чтобы удалить 3D эффект с траектории Анимации, выберите эту траекторию и нажмите кнопку Remove Effect на закладке 3D Effects.

Если Вы измените или удалите 3D эффект с траектории Анимации, любые сделанные Вами изменения кейфреймов 3D эффекта так же будут удалены. Если Вы перемещали любые кейфреймы 3D эффекта, то после удаления эффекта, Вы можете увидеть, что Ваша траектория изменила форму или расположение.

Анимированный Kerning (Кернинг - Расстояние между символами).

TM Pro позволяет регулировать расстояние между символами текста во времени. Вам необходимо создать два или более кейфреймов и установить начальное и конечное значения Анимации Кернинга. FX создаст сглаженный Анимационный эффект изменения расстояния между символами от одного кейфрейма к другому.

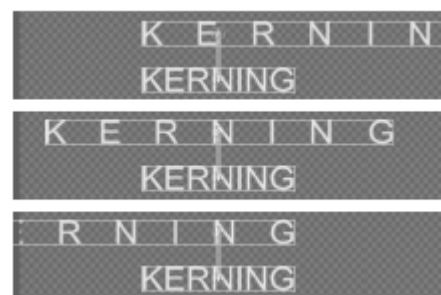
Так как Кернинг, это расстояние между символами, то Вы не можете применить этот анимированный эффект к одиночным символам в FX. Если Вы хотите использовать анимированный Кернинг в FX, то Вам необходимо выбрать Export Text As Lines на закладке Animation Settings в CG.

Установки Кернинга.

Вы можете регулировать две установки Кернинга на закладке Pro в FX: Amount и From. В поле Amount устанавливается значение межсимвольного расстояния.

В поле From маркируется точка Вашего текста, которая не двигается. А изменение межсимвольного расстояния будет начинаться с этой точки.

- Значение From равное -1, расширяет символы, относительно левого края строки текста.
- Значение From равное 0, расширяет символы, относительно центра строки текста.
- Значение From равное 1, расширяет символы, относительно правого края строки текста.



Вы можете использовать любые значения From в пределах от -1 до 1, и Вы также можете перемещать Ваши кейфреймы в рабочей области. Попробуйте использовать различные значения и наблюдайте, что будет происходить с Вашим текстом при изменении параметров Amount и From.

Sheen (Блик).

Новые установки Sheen на закладке FX Pro позволяет изменять угол наклона Блика света на символах во времени. Большинство стилей текста поддерживают Блик, за исключением стилей Classic Insciber и 3D текста.

Добавлять Блик к Вашему тексту необходимо в CG, перед Анимацией Блика в FX.

Блик это симмуляция отражения света от символа

Анимирование Блика.

1. Добавьте и расположите в пространстве кейфреймы в FX.

Вам необходимо, минимум, два кейфрейма для Анимации Блика. Первый из них будет начальной точкой расположения Блика, а второй – конечной.

Если Вы хотите анимировать Блик без движения титров в пространстве, оставьте кейфреймы расположенными один над другим.

2. Выберите первый кейфрейм.
3. Выставьте требуемое значение угла наклона Блика на закладке Pro.
4. Выберите второй кейфрейм.
5. Выставьте требуемое значение угла наклона Блика на закладке Pro.

Блик будет двигаться по Вашему тексту от одного значения угла наклона ко второму по направлению Анимации.

Вы можете анимировать Блик между любыми кейфреймами.

Установки угла наклона Блика.

Угол наклона Блика, установленный в CG, становится начальным значением этого параметра в FX. FX использует значение Блика в CG как нулевое значение.

Например, если Вы в CG, установили значение Sheen Angel (Угол наклона Блика) равным 37° , а затем в FX установили этот параметр, равным 20° , то FX развернет Блик на 20° так, что конечный угол наклона Блика будет равным 57°

Улучшения FX.

Мультивыбор в FX.

Вы можете выбрать и манипулировать одновременно большим числом кейфреймов в FX, как на одной траектории Анимации, так и на различных.

Одновременный выбор нескольких кейфреймов.

1. Нажмите кнопку Ctrl и удерживая ее, кликните на кейфрейме.
2. Продолжая удерживать клавишу Ctrl нажмите на другом (добавочном) кейфрейме, для добавления его в группу.

Работа с Мультивыбором.

Один раз выбрав группу объектов, Вы можете манипулировать ими различными путями, включая добавление к ним добавочных кейфреймов.

Далее объясняется, как работают различные свойства по отношению к группе кейфреймов.

- Желтая внешняя линия обозначает кейфреймы в группе. Красная внешняя линия кейфрейма показывает, что он выбран.
- Вы можете изменить выбранный кейфрейм в группе, без разгруппирования кейфреймов. Для этого кликните на любом кейфрейме в группе чтобы выбрать его.
- Для добавления или удаления кейфрейма из группы, необходимо нажать клавишу Ctrl и кликните на кейфрейме.
- Вы можете переместить сгруппированные кейфреймы в новую позицию, или модифицировать их внешний вид и поведение, включая добавление 3D или других эффектов. Любые эти изменения применяться ко всем кейфреймам в группе.
- Если Вы нажмете клавишу Insert для добавления нового кейфрейма к каждой из выбранных траекторий, Вы выберете новую группу кейфреймов вместо первоначальной группы кейфреймов.
- Для того чтобы разгруппировать выбранные кейфреймы, кликните в любом месте, за пределами группы.

Новые кнопки в FX.

4 новых инструментов были добавлены на палитре инструментов FX Tools:

- **Reset Animation**
Удаляет любые траектории Анимации созданные для объекта, и возвращает объект к начальной стартовой позиции и кейфрейму.
- **Undo**
Отменяет последнее действие (перемещение кейфрейма, применение эффекта и т.д.)
- **Redo**
Восстанавливает последнее отмененное действие.
- **Onscreen Preview**
Предоставляет предпросмотр Вашей Анимации в рабочем пространстве FX. В превью, движение Вашей Анимации выглядит более медленным, чем в уже просчитанном файле в монтажной программе.



Smart (Анимированные) шаблоны.

Smart шаблоны имеют два новых свойства:

- Они сохраняют траекторию Анимации вместе с шаблоном
- Они автоматически регулируются для различных строк текста

Со Smart шаблонами, вы можете выбрать шаблон и изменить текст в нем, без настройки траекторий Анимаций, прикрепленных к любым объектам шаблона.

Smart шаблоны автоматически считает количество символов добавленных или удаленных из строки текста, даже если в первоначальном титре были анимированы каждый символ отдельно. Вы можете ввести строки текста различной длины, такие как имена или названия, без модифицирования траекторий Анимации.

Использование Smart шаблонов.

TM Pro поставляется с некоторым числом Smart шаблонов, которые Вы, непосредственно можете использовать.

1. Выберите Smart шаблон из списка шаблонов.

Вы можете узнать их по надписи «animated» в конце их названия.

2. Измените текст по умолчанию.
3. Передайте в NLE анимированные титры.

Вы можете перейти в FX, но в этом нет необходимости.

Создание Smart шаблонов.

Создание Smart шаблонов:

1. Создайте титр в CG.
2. Перейдите в FX и анимируйте Ваш шаблон, используя шаблон по умолчанию для всех строк текста.
3. Перейдите обратно в CG и сохраните Ваш титр как шаблон, используя Менеджер шаблонов.
4. См. так же главу „Создание шаблонов из титров”.
5. Используйте Ваш Smart шаблон точно так же, как Вы используете стандартный CG шаблон.

Менеджер шаблонов.

Шаблоны определяют начальное появление титров и позволяют им использовать одинаковые текстовые и графические стили, настройки и графику (Logo). В TM Pro каждый титр основывается на шаблоне, если Вы не выбрали шаблон, то TM Pro использует шаблон по умолчанию.

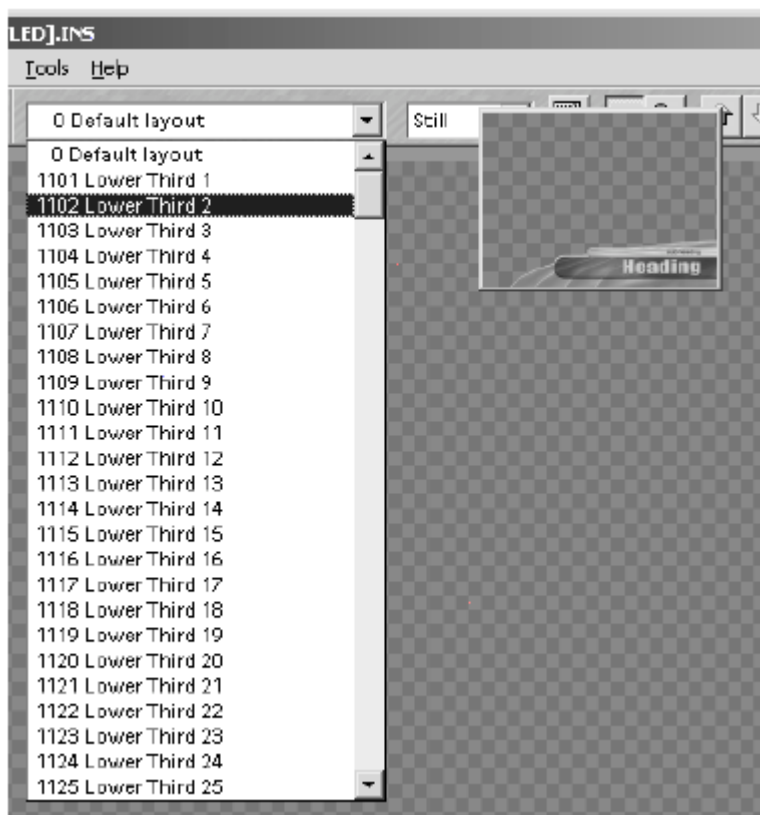
Менеджер шаблонов служит для организации шаблонов в TM Pro. Используя его, Вы можете:

- Создать шаблон на основе текущего титра в CG
- Удалить шаблон
- Изменить шаблон
- Переименовать шаблон
- Добавить текстовое пояснение к шаблону
- Создать плей-лист (если Ваш плагин поддерживает плей-листы)

Регистр файлов и списка шаблонов.

Файл Регистра Inscribe (Inscribe.reg) хранит все стандартные шаблоны TM Pro. Однако, Вы так же можете создать свой собственный файл Регистра и восстанавливать старые шаблоны из архивных файлов Inscribe.reg. Все файлы Регистра имеют расширение *.reg.

Шаблоны, сохраненные в файле Регистра, появляются в списке шаблонов на Toolbar TM Pro. Список шаблонов показывает все шаблоны из файла Inscribe.reg, а так же показывается иконка с изображением выбранного шаблона, для облегчения поиска.



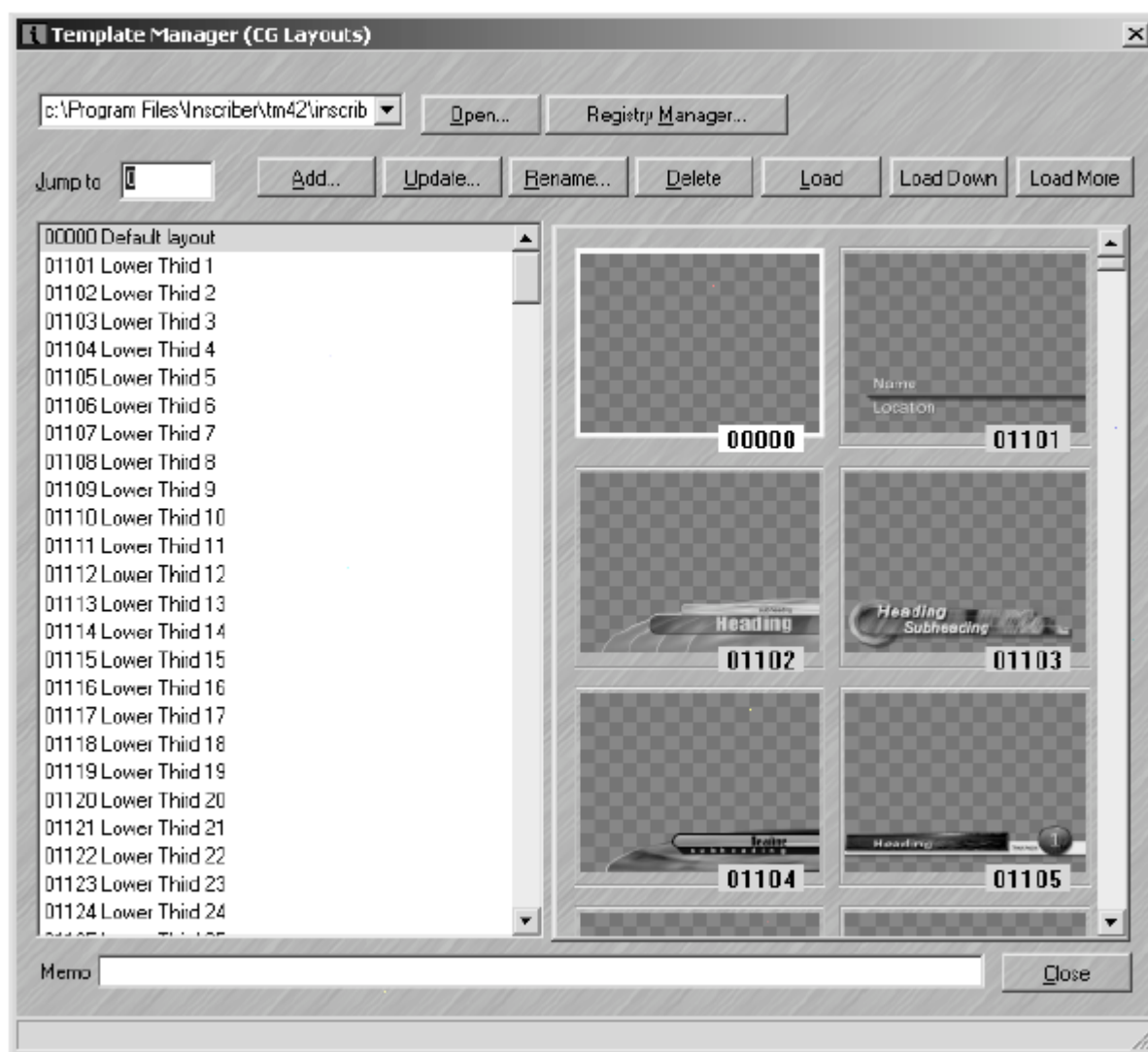
Открытие Менеджера шаблонов.

Вы можете открыть Менеджер шаблонов, используя один из этих методов:

- Выбрать File->Template Meneger.
- Сделать правый клик в любом месте окна CG Editor и выбрать Open Template Meneger из меню.
- Нажать комбинацию клавиш: Ctrl+Shift+R.

Вы можете изменять размеры окна Менеджера шаблонов для показа любого количества иконок шаблонов. Ограничивать его будет размер экрана Вашего монитора.

Вы так же можете прокручивать список шаблонов или иконки шаблонов, с помощью полос прокрутки, которые находятся справа от соответствующих окон. Когда Вы нажмете на названии одного из шаблонов, или на его иконку, оба списка изменятся. Название шаблона и его иконка будут выделены.



Управление Вашими шаблонами.

Создание шаблонов из титров.

Вы можете создать шаблон из любого титра, созданного в CG.

Создание шаблона:

1. Откройте Ваш титр в CG.
2. Откройте окно диалога Add Template (Добавить шаблон), используя один из этих методов:
 - Правый клик в окне CG Editor и выбрать Add To Template Manager
 - Открыть Менеджер шаблонов и нажать кнопку Add
 - Открыть Менеджер шаблонов и нажать Ctrl+A

В диалоговом окне Add Template появятся порядковый номер и название шаблона по умолчанию. Первый доступный порядковый номер в списке Ваших шаблонов появится как номер по умолчанию. Стандартное название по умолчанию – default name.

3. В диалоговом окне Add Template, введите порядковый номер и название для Вашего нового шаблона.

Номер определяет положение нового шаблона в пронумерованном списке шаблонов.

4. Нажмите Add.

Если введенный Вами номер используется другим шаблоном, то появится окно с вопросом: Хотите ли Вы переписать уже существующий шаблон?

- Если Вы нажмете Yes, Вы удалите существующий шаблон, и расположите в его позиции новый шаблон
- Если Вы нажмете No, то снова появится диалоговое окно Add Template и Вы сможете ввести новый номер.

Вы сможете увидеть Ваш новый добавленный шаблон в CG, нажав на списке шаблонов, и прокручивая его до тех пор, пока не увидите номер и название Вашего нового шаблона.

Вы можете расположить курсор над названием шаблона, и тогда справа от списка шаблонов появится иконка с изображением шаблона.

Удаление шаблона.

Вы можете удалить любой шаблон, исключая шаблон по умолчанию, из Вашего списка шаблонов.

Удаление шаблона:

1. В Менеджере шаблонов выберите шаблон.
2. Нажмите Delete.

Появится окно с вопросом подтверждения удаления.

3. Нажмите Yes для окончания удаления шаблона.

Изменение шаблона.

Вы можете сделать изменения в титре, запомнить эти изменения в соответствующем шаблоне.

1. Откройте изменяемый титр в CG.
2. Сделайте изменения.
3. Откройте Менеджер шаблонов и нажмите кнопку Update.

Появится окно с вопросом подтверждения изменения.

4. Нажмите Yes для окончания изменения шаблона.

Переименование шаблона.

Вы можете изменить название или порядковый номер любого шаблона. Помните, что каждый шаблон в списке использует уникальный номер, так что Вы не сможете выбрать номер, находящийся в использовании.

1. В Менеджере шаблонов выберите шаблон.
2. Нажмите кнопку Rename.

Появится диалоговое окно Rename. В нем Вы увидите старый номер и название шаблона.

3. Измените название и порядковый номер.

Вы можете изменить или номер, или название, или сразу оба.

4. Нажмите Rename.

Добавление Метос (Текстовое пояснение) к шаблону.

Вы можете записать дополнительную информацию о любом шаблоне в Мето. Когда Вы переименовываете шаблон или присваиваете ему новый порядковый номер, Мето остается прикрепленным к нему.

Метос может иметь длину максимум 259 символов и содержать пояснительную или другую информацию.

Добавление Мето:

1. В Менеджере шаблонов выберите шаблон.
2. Напишите Ваши заметки в поле Мето внизу диалогового окна.

Ваше Мето автоматически сохранится, как только Вы кликните в любом другом месте экрана.

Создание и модификация Плей-листа.

Вы можете создать или модифицировать Плей-лист внутри Менеджера шаблонов. Эти свойства не доступны, если Ваша NLE не поддерживает Плей-листы.

Используя инструменты Менеджера шаблонов, Вы можете:

- Перемещать существующий титр
- Вставлять новый титр
- Создавать Плей-лист

Кнопки Load (Загрузить), Load Down (Загрузить вниз) и Load More (Загрузить больше) позволяют Вам манипулировать Вашим Плей-листом и титрами.

- Кнопка **Load** перемещает выбранный титр в Плей-лист, а затем закрывает Менеджер шаблонов. TM Pro основывает новый титр на выбранном Вами шаблоне в Менеджере шаблонов.
- Кнопка **Load Down** вставляет новый титр в Плей-лист ниже выбранного титра, и затем закрывает Менеджер шаблонов. TM Pro основывает новый титр на выбранном Вами шаблоне в Менеджере шаблонов.
- Кнопка **Load More** вставляет новый титр в Плей-лист ниже выбранного титра и оставляет открытым окно Менеджера шаблонов. Так что Вы можете добавлять титры в Плей-лист до тех пор, пока не закончите. TM Pro основывает новый титр на выбранном Вами шаблоне в Менеджере шаблонов.

Открытие списков шаблонов.

Вы можете использовать шаблоны из различных источников без добавления их к Вашему списку шаблонов. Вы можете открыть в Менеджере шаблонов Регистры разнообразных шаблонов, и добавить титры из этих регистров к Вашему Плей-листу.

Открывание Плей-листа:

1. В Менеджере шаблонов нажмите кнопку Open.
2. Найдите файл .reg и нажмите кнопку Open.

После открывания списка шаблонов, он появится в открывающемся списке слева от кнопки Open. Вы можете кликнуть на стрелку открывающегося списка и выбрать файл вместо имеющегося для управления им в любое время, пока открыт Менеджер шаблонов. TM Pro запоминает расположение Ваших файлов Регистров даже если Вы закрыли TM Pro.

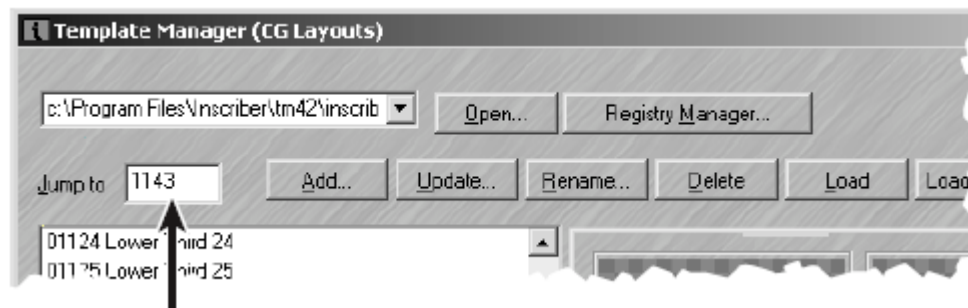
Для управления Вашими файлами списков шаблонов (включая копирование шаблонов между списками), нажмите на кнопку Registry Manager для открывания Менеджера Реестра. Для более детального описания Менеджера Реестра, см. онлайн-справку (F1).

Быстрые переходы к шаблонам в Менеджере шаблонов.

Вы можете использовать поле Jump To (Быстрый переход к) для быстрого поиска и выбора шаблонов в Менеджере шаблонов.

Быстрый переход к определенному шаблону:

1. Введите в поле Jump To номер желаемого шаблона.
2. Нажмите Enter.



Если Вы знаете номер Вашего шаблона, введите его сюда и нажмите Enter для быстрого перехода к нему.

«Горячие» клавиши в Менеджере шаблонов.

CTRL+SHIFT+R Открытие Менеджера шаблонов в CG.

В Менеджере шаблонов.

ALT+A	Добавить шаблон в список шаблонов.
ALT+D	Удалить шаблон из списка шаблонов
ALT+U	Изменить шаблон
ALT+R	Переименовать шаблон
ALT+L	Добавить шаблон в Плей-лист (Load)
SHIFT+ENTER	(Load Down) Добавить шаблон в Плей-лист ниже выбранного шаблона
CTRL+SHIFT+ENTER	(Load More) Добавить шаблон в Плей-лист без закрывания Менеджера шаблонов