

# TEMPLATE CG MANUEL

### bitonlive

v. 20150304

Les informations contenues dans ce document sont sujettes à modification à tout moment sans notification préalable. Si vous voulez en savoir plus d'informations sur notre produit, s'il vous plaît visitez notre www.bitonlive.com web.

# Template CG - Style & Graphics

#### Table des matières

Installation	2
Licence Updater	2
Caractéristiques	3
Les touches de fonction	3
Espace de travail	4
Dispositif	5
Position et taille	5
Tiret	5
Mouvement	5
Alpha	6
Effets	6
Article	7
Graphique	7
Texte	7
Téléscripteur	8
Fichier	8
Scène	9
Première utilisation	11
Ajouter logo gare	12

### Installation

Lancez Setup\_TemplateCG.exe et suivez les indications.



Nous suggérons d'installer TemplateCG dans le dossier suggéré (C:\Program Files (x86)\BitOnLive\Template CG).

### Licence Updater

Après avoir installé le logiciel ouvrir le menu Avvio di Windows -> BitOnLive-> Licence de mise à jour

Insérez votre adresse e-mail et le code pour activer votre licence.

📩 License Updater	
Your mail address	
Product Code	
Authoritisets by Authoritisets by	
Mail File	Exit

Vous recevrez un email de license@bitonlive.com contenant un fichier, enregistrez-le sur votre bureau et commencer Modèle

CG pour l'activer.

### Caractéristiques

#### Les touches de fonction

New	Créer un nouveau fichier de configuration
Load	fichier de configuration de charge
Save	Enregistrer le fichier de configuration
Save as	Enregistrer le fichier de configuration avec un autre nom
Language	Changer la langue d'un logiciel
<b>a</b>	Verrouiller / Unlook la composition. Pour apporter des modifications doivent être déverrouillées
Display	Afficher composition choisie, afficher l'aperçu et liste d'articles
Close	Fermez composition choisie, cacher aperçu et liste d'articles
Close All	Fermez toutes les composition
Remove	Supprimer composition / éléments sélectionnés
Save	Sauvegarder composition
Up	Monter l'élément sélectionné: 1 rang dans la liste des articles. Première position est fond
Down	Descendre l'objet sélectionné: 1 rang dans la liste des articles. Dernière position est au premier plan
Apply	Appliquer les modifications apportées à l'élément et affiche l'aperçu

#### Espace de travail

T Template CG V. 0.15.207/1		
T:/Demo/TVMData/Graphics/Ch1/default-mixer.ml-cgc		Device
	Const	Resolution PAL-16x9 UYYY 720x576@25.00.T 16.9 Background
		Output to device
New Load Save S	ve as Language DEMO TV	
Graphics Day default-mixer - Copia	INFO CHANNEL TOP40	
default-mixer		
A default-stream	logo Save CG Prop. Remove Up Down	UN AIR
	Composition Name Show Pause Loop X Y Alpha Props Scale Interfacing	11:54
S 2 loop	logo □ item-logo Show Loop 602 36 255 107x94@0.03 60 frames (2017.25 sec) Stretch AR Auto	
A res-meteo	logo text-000 Show Loop 43 70 255 66x39@25.001 frames (0.04 sec) Stretch AR Auto	
a ras-news	logo image-seq-uou show Loop 11 -17 255 213(5) e0.28 21ames(7),49 sec) Stretch AR Auto	
G rss-r51		
a rss-valle		
	[Ja]	
	R	
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Display Close Close All Remove	* · · · · ·	
Display Times	Common Effects	
Entry 0.50 🔄 Show 0.00 💠		
Exit 0.50 🕀	America	
	Vietnoral	
Group	item name item-logo	
Group Items Ungroup Items	X 602 · Y 36 · ·	X 69 Y 520 Width 107 Height 94
Add View Area	Width 107 🕂 Height 94 🔄	
·	Backcolor 0: 0: 0 V	
Indext	Alpha Back 0 🗢 Alpha Fore 255 🗟	
Lett 0 V Right 0 V	File	
Top 0 🔅 Bottom 0 🔄 Set	Scale Stretch keep aspect ratio •	
	File T:\Demo\TVMData\Graphics\Ch1\Logo.gif	
	Indent	
	X 0 ÷ Y 0 ÷	
	widen u reigns u r	
	Movement	
	X 0.0 ÷ Y 0.0 ÷	
		hite a live
	Apply Cancel	OICONUVE

L'utilisateur de l'espace de travail est essentiellement divisé en 4 parties:

- A => Liste/gestion des compositions
- B => Liste/gestion articles (qui forment les compositions)
- C => Prévisualisation et les paramètres d'affichage
- D => Éléments de gestion qui forment les compositions

Pour afficher les éléments d'une composition, sélectionnez la composition dans la liste et appuyez sur le bouton Une zone d'affichage.

Pour modifier un élément, sélectionnez-le dans le haut de la zone B et utiliser les outils apparus dans la zone inférieure; appuyez sur le bouton Appliquer pour appliquer momentanément les modifications et voir un aperçu dans la zone C.

#### Dispositif

Dans la zone périphérique, vous pouvez gérer les paramètres de base de l'appareil pour lequel vous créez les graphiques.

- Résolution (ex "720x576 PAL 4: 3".)
- (couleur de fond pour la zone de prévisualisation) de fond

	Device		
Resolution PAL-16	x9 UYVY 720x576@25.00iT 16:9 🔹		Background
Output to device		Ŧ	

#### **Position et taille**

Pour définir la position de l'article et la taille utiliser la souris pour faire glisser et redimensionner ou utiliser ce panneau de contrôle:

- X: position horizontale, de gauche à droite
- Y: position verticale, de haut en bas
- W: largeur de l'objet
- H: hauteur de l'objet

					General	
Item name	ticker-r	news				Visible
х	0		Y	452		
Width	720		Height	60	A.	
Backcolor		0; 0; 192			×	
Alpha Back	150	<u>*</u>	Alpha Fore	255	A. V	

#### Tiret

Modifiez les valeurs de retrait, sont zéro par défaut, pour indiquer le tiret à la position de l'objet.

- Gauche: valeur positive déplace l'objet vers la droite, négatif à la gauche
- Top: valeur positive déplace l'objet vers le bas, vers le haut valeur négative

					Indent			
х	0	-	Y	0				
Width	0	*	Height	0	×			

#### Mouvement

Modifiez ces valeurs si vous souhaitez que l'objet est en mouvement constant.

- X: mouvement horizontal, positif de gauche à droite, de droite à gauche négative
- Y: mouvement vertical, positif vers le bas, négatif de bas en haut



#### Alpha

Est la transparence de l'objet, 255 est la valeur maximale qui indique la couleur unie qui a pas de transparence, 0 est la transparence absolue. Pour le fond, vous pouvez choisir la couleur en cliquant sur le carré noir.

- Transparence du fond (0-255): Retour
- Fore: la transparence de l'objet, fond inclus

#### Effets

#### Sur-Show - Sur-Hide

Vous pouvez sélectionner plusieurs effets à appliquer à l'objet observé (Sur-Show) et la disparition (Sur-Hide), ces effets sont:

- Fade
- Blur: XY (flou horizontal et vertical)
- Blur: X (flou horizontal)
- Blur: Y (flou vertical)
- Déplacer: Gauche (se déplace à partir de / vers la gauche)
- Déplacer: Droite (se déplace de / vers la droite)
- Déplacer: Haut (se déplace à partir de / vers le haut)
- Déplacer: Bottom (se déplace à partir de / vers le bas)
- Presser: XY (élargit / compresse verticalement et horizontalement dans le même temps)
- Presser: X (élargit / comprime horizontalement)
- Presser: Y (élargit / compresse verticalement)

Eade	Eade
Blur XY	Blur XY
Blur : X	Blur : X
Blur : Y	Blur : Y
Move : Left	Move : Left
Move : Right	Move : Right
Move : Top	Move : Top
Move : Bottom	Move : Bottom
Squeeze : XY	Squeeze : XY
Squeeze : X	Squeeze : X
Squeeze : Y	Squeeze : Y

#### Article

Toutefois, ces effets, si elle est sélectionnée, sont toujours appliqué à l'objet.

- Ombre
- Tache
- Lueur
- Flou De Mouvement

#### Graphique

**Graphique** objets sont des formes géométriques où vous pouvez personnaliser la taille, la position et la couleur. Vous devez d'abord attribuer un nom à l'objet, tapez-le dans le Nom de l'article, puis sélectionnez le type de forme préférée. Le



#### Texte

Pour ajouter un élément de texte sélectionner et dessiner l'objet dans l'aperçu; ce type d'objet est entièrement

personnalisable, à partir de la taille du type de police et le contenu est statique, ce qui signifie que vous pouvez changer que par le logiciel.

Définissez le nom d'objet, sélectionnez Type (texte, date, heure), insérer du texte.

		Text	
Туре	Text	<b>•</b>	
Scale	Normal	<b>•</b>	
Text			

#### Définir le type de police, la taille, la couleur.

			Font		
Font	[Font: Name=Micr	osoft Sans Serif, Size=10, Uni	ts=3, GdiCharSet=1, Gdi	VerticalFont=False]	
	Forecolor	255; 255; 255	~		
			~		
			×		

Pour créer un texte dynamique choisir objet Ticker.

#### Ticker

**Ticker** sont des objets qui permettent à la direction de coulissement de textes, sur une ou plusieurs lignes, dans le sens horizontal ou vertical, avec ou sans des graphiques et des images; le contenu de la ticker est dynamique et le texte peuvent être prises à partir .txt, .csv ou flux RSS.

	Ticker	
Туре	Crawl	
Speed	-1,5 🚖	
Background	<none></none>	
Mode	File	
File	D:\TV TUTORIAL\Graphics\CH1\news.bt	
Font	[Font: Name=Microsoft Sans Serif, Size=20, Units=3, GdiCharSet=1, GdiVerticalFont=False]	
Forecolor	255; 255; 255	

Définir le nom de l'élément et sélectionnez le type de ticker:

- Crawl: il est seul texte en ligne qui se déplace horizontalement
- Rouler: le texte peut être plusieurs lignes et fonctionne verticalement
- Ticker (. N rangée): le texte apparaît et disparaît selon les effets sélectionnés dans les effets, les lignes affichées sont celles du type choisi ticker.

La direction de défilement est donnée par la valeur positive ou négative de la vitesse Vitesse, domaine:

- négative: défilement horizontal de droite à gauche, défilement verticale de bas en haut
- défilement horizontal de gauche à droite, défilement vertical de haut en bas: positif

Texxt sources:

- Texte: est un texte statique qui peut être modifié que par un logiciel
- Fichier: texte ticker est prise à partir d'un fichier, puis mettra à jour chaque fois que sera mis à jour le contenu du fichier sélectionné
- Flux RSS: les contenus sont importés de la page .xml indiqué, la page peut être sur un site externe, puis la connexion à Internet est nécessaire, ou il peut être gérée par le gestionnaire de contenu

#### **Fichier**

Cliquez pour ajouter un fichier; vous attribuez un nom à l'objet, sélectionnez le fichier et de définir la position et la taille. Il est possible d'ajouter fichiers images (.jpg, .gif, .png, etc.) ou un fichier d'animation (.swf)

### Scène

Le terme scène identifier la disposition de la transmission; pour chaque scène vous pouvez définir la taille et la position de flux, décider temps de transition video et audio, activer et désactiver le son, assignant formes prédéfinies, bordes, inclinaison etc. Pour chaque scène il y aura un bouton dans Flu-O avec l'image de aperçu et le nom; cliquer sur le bouton pour appliquer immédiatement la scène.

Graphics S	Scene							
1 - Pip_new	s						1	•
	Master							
	Stream Stream Stream Stream Stream	3 4 5 6 7 8	3					
				General				
	Description	f	Pip_news				2	
1	Background	[		ORIAL\Graphics\	CH1\Clip	_Loop.mp4	4	
	Alpha	2	255 <mark>5</mark> [	Flip Horizo	ntal 6			
	Mask	1	<none></none>	•	7	•		
		L	-	Video	_			
Enal	ble <mark>8</mark>		Tra	insition Time (ms)	1000			
				Audio				
Enal	ble <mark>9</mark>		Tra	insition Time (ms)	1000	×		
				Source				
10	х	0	-	Y	0	* *		
	Width	7 <mark>2</mark> 0	×	Height	576	×		
				Target				
11	х	50	*	Y	100	×.		
	Width	500	* *	Height	400	×		
				Border				
12	Width	3	*	Color		0; 0; 0	~	
				Offset				
13	Horizontal	0	×	Vertical	0			
				Angle				
	Horizontal	0	*	Vertical	0	×		
	View	0	-					
							24	
							Save	

Les options de création d'une scène sont:

- 1 Sélectionnez la scène à modifier ou sur la première ligne vide pour ajouter nouvelle scène
- 2 Ajouter ou modifier le nom de la scène
- 3 Il est une liste de flux: Master est la valeur par défaut, l'autre flux sont personnalisables dans la configuration Flu-O Playout. Sélectionnez le flux que vous souhaitez modifier
- 4 Sélectionnez le fichier pour le fond (en option)
- 5 Alpha (0- transparente -> 255-couleur): est la transparence du flux
- 6 flip (Horizontal Vertical): l'effet sera celle d'un mouvement rapide et continu dans le sens vertical (haut / bas) ou horizontalement (gauche / droite)
- 7 Masque (Cercle Rectangle Rectangle arrondi): sélectionner un élément de la liste d'appliquer un masque (formulaire), le flux, dans le même temps il y aura un bord doux.
- 8 Cochez la case Activer pour activer la vidéo pour le flux sélectionné et réglez le temps de transition, en millisecondes
- 9 Cochez la case Activer pour activer l'audio pour le flux sélectionné et définir le temps de transition, en millisecondes
- 10 Source: position et la taille du flux que vous voulez capturer, les valeurs par défaut sont X = 0, Y = 0 Largeur = 720 Hauteur = 576, l'écran à partir du haut à gauche
- 11 Cible: position finale et la taille du flux
- 12 frontière Stream et la couleur



# Template CG - Guide de démarrage rapide

### Première utilisation

Template CG v. 0.15 207.1			- 0 - X
T:Demo/TVMData/Graphics/Ch1/default-mixer.ml-cgc		Device	
+ 2 8 8 9	Channel	Resolution PAL-16x9 UYVY 720x576@25.00T 16.9	Beckground
New Load Save Save as Language	e DEMO TV · ·	Output to device	
Constinue default-mixer - Copia	INFO CHANNEL TOP40		
default-mixer	CO Data - Data		
default-stream		44-54	
immagine logo	Name Show Pause Loop X T Alpha Props Scale Interiacing term-loop Show Loop 602 36 255 107x54/#0.03.60 frames (2017.25 sec) Stretch AR Auto	11.54	
D Sta C logo	text-000 Show Loop 43 70 255 66x39@25.001 frames (0.04 sec) Stretch AR Auto		
a res-news	image-seq-000 Show Loop 11 -17 265 213x151@0.28 2 frames (7.04 sec) Stretch AR Auto text-001 Show Loop 515 504 255 193x66@25.00 1 frames (7.04 sec) Stretch AR Auto		
🔒 rss-r51			
a rss-valle			
Δ	RI		
Display Close Close Al Benove			
Display Times			
Entry 0.50 + Show 0.00 +			
Ext 0.50 🗄	General		
ltem nar	ame item-logo		
Group Items Uncercup Items	X 602 0 Y 36 0	v (2) v 520 Million 107 Million M	
Add View Area	lath 107 🔄 Height 94 🔅		
Backcol	slor 🔲 0.0.0 👻		
Indert Alpha Ba	Jack 0 🕴 Alpha Fore 255 🕴		
Let 0 🔅 Right 0 0	File		
Top 0 🔄 Bottom 0 ≑ Sat Sca	alie Stretch keep aspect ratio 🔹		
Fi	File T:DemoTVMDatalGraphicsIChTLogo.pf		
	Indext		
x	4 0 10 Y 0 10		
Width	0 A Height 0 A		
	Movement		
×	C 0.0 🗄 Y 0.0. 🖶		
	•	hi	itoolivo
	Appby Cascel	U U	icor luve

L'utilisateur de l'espace de travail est essentiellement divisé en 4 parties:

- A => Liste/Gestion des compositions
- B => Liste/ gestion des articles (qui forment les compositions)
- C => prévisualisation et paramètres d'affichage
- D => Éléments de gestion qui forment les compositions

Pour afficher les éléments d'une composition, sélectionnez la composition dans la liste et appuyez sur le bouton A de la zone Display. Pour modifier un élément, sélectionnez-le dans le haut de la zone B et utiliser les outils apparus dans la zone inférieure; appuyez sur le bouton Appliquer pour appliquer momentanément les modifications et voir un aperçu dans la zone C.

### Ajouter logo

Ouvrir Template CG, cliquez sur Charger, sélectionnez-défaut mixer.ml-CGC (votre SharedFolder\Graphics \CH1 \)

Sélectionnez composition logo, déverrouiller composition et changer le nom du fichier, la position et la taille.

				General		
Item name	item-logo				☑ Visible	
x	20 🚖	Y	20	A V		
Width	200 🖨	Height	100			
Backcolor	0; 0; 0		~			
Alpha Back	0	Alpha Fore	255			
				File		
Scale	Stretch keep asp	ect ratio	-	.]		
File	D:\TV TUTORIAL\	Graphics\CH1\logo	o_200x50.p	ong		

le fichier logo doit être dans la commune (SharedFolder\Graphics\CH1\)

Cliquez sur Appliquer pour voir l'aperçu.

Enregistrer la composition

logo					Save				
Composition	Name		Show	Pause	Loop	х	Y		
logo	1	item-logo	Show		Loop	20	20		
logo		time	Show		Loop	26	91		
t enregistrez le fich	nier	Save							