

# Объекты

Глава содержит описание всех объектов и их свойств, доступных для добавления в дизайнера

- [Общие свойства объектов](#)
- [Работа с таблицами](#)
- [Изображение](#)
- [Работа с плейлистами](#)
- [Текст](#)
- [Видео](#)
- [Захват экрана](#)
- [Время суток](#)

# Общие свойства объектов

## Редактировать объект

Id  
acff09bc9fae4bc8bff08a9a

Имя

X

Y

Z

Ширина

Высота

Прозрачность

Поворот

Настройки эффектов

Мгновенный показ

Предпросмотр

Источник OSC

Внешний источник

Виден если

- id – адрес объекта, неизменяемый параметр, используется для обращения к объекту через API из кода, можно скопировать, кликнув на иконку справа
- Имя – отвечает за название объекта в списке объектов слева от сцены
- X, Y – положение на сцене (начало координат находится в левом верхнем углу, координата X увеличивается вправо, координата Y – вниз)
- Z – расположение относительно других объектов на сцене (объекты с бóльшим z будут отображаться поверх объектов с меньшим z)
- Ширина и высота объекта
- Прозрачность – от 0 до 1, где 0 – объект становится прозрачным и его не видно на сцене, а 1 – 100% непрозрачность объекта на сцене. Записывается дробным числом через точку, например, 0.75
- Поворот – угол поворота объекта (от 0 до 360 градусов)
- Настройки эффектов – если отмечено, открывает дополнительное меню, где можно настроить тень, размытие, окрашивание, маску и некоторые другие эффекты и их параметры (более подробно про эффекты в отдельном документе)

- Мгновенный показ (не для всех объектов) – если выбрано и в источнике/тексте есть переменные, ссылающиеся на datahub, то при изменении данных в datahub по указанному в источнике адресу, произойдёт показ объекта с изменёнными данными без перезагрузки сцены
- Предпросмотр (не для всех объектов) – позволяет отображать на сцене в Дизайнере содержимое объекта, если у него в source прописана переменная с адресом в datahub и по этому адресу есть данные для отображения
- Источник OSC – возможность получать данные для отображения через OSC
- Внешний источник – возможность получать данные для отображения из других внешних источников
- Виден если – когда отмечено, кнопка «Виден если» становится активной, по этой кнопке открывается меню настройки показа или скрытия объекта в зависимости от состояния другого объекта (текста, изображения или видео) или в зависимости от значения какого-либо пути в datahub. Более подробная работа с настройкой видимости описана в [этой статье](#).



Дополнительно внизу каждого окна со свойствами есть кнопка «Удалить», которая является альтернативой иконке с крестиком в списке объектов. Также можно удалить выделенный объект нажатием кнопки «Delete».


У каждого объекта есть свои индивидуальные свойства, описанные ниже.

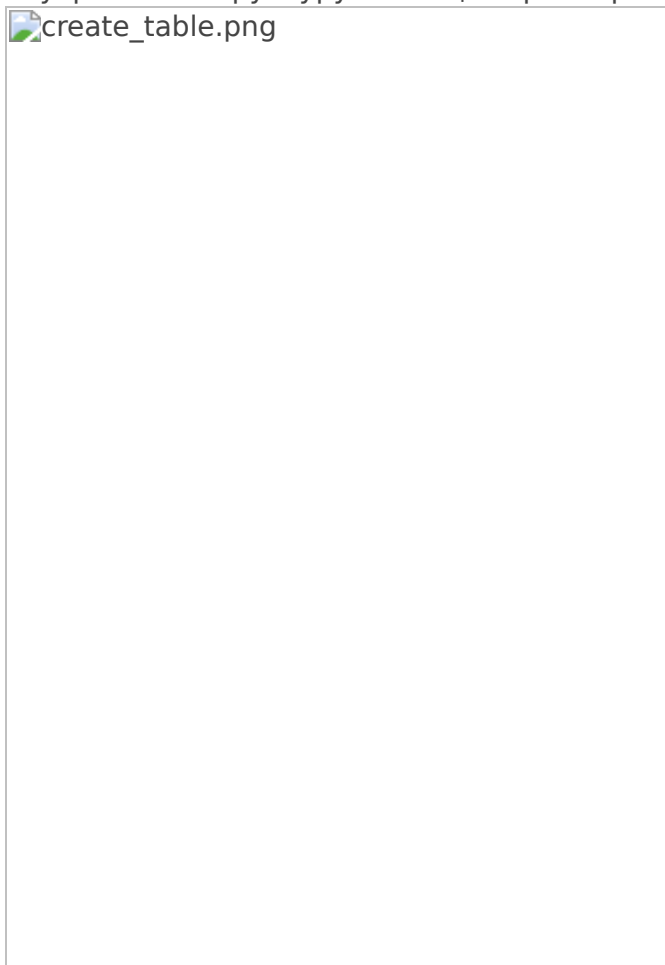
# Работа с таблицами

## 1. Создание таблицы

Создать таблицу можно по кнопке «**Таблица**» в панели «**Добавить объекты**».

- Таблица поддерживает все стандартные инструменты для объектов: прозрачность, эффекты, анимации и др.
- По умолчанию создаётся таблица **5×5** с дополнительной строкой для заголовка.
- Изменение размеров объекта (в том числе растягивание рамки выделения) не влияет на внутреннюю структуру таблицы и размеры её ячеек.

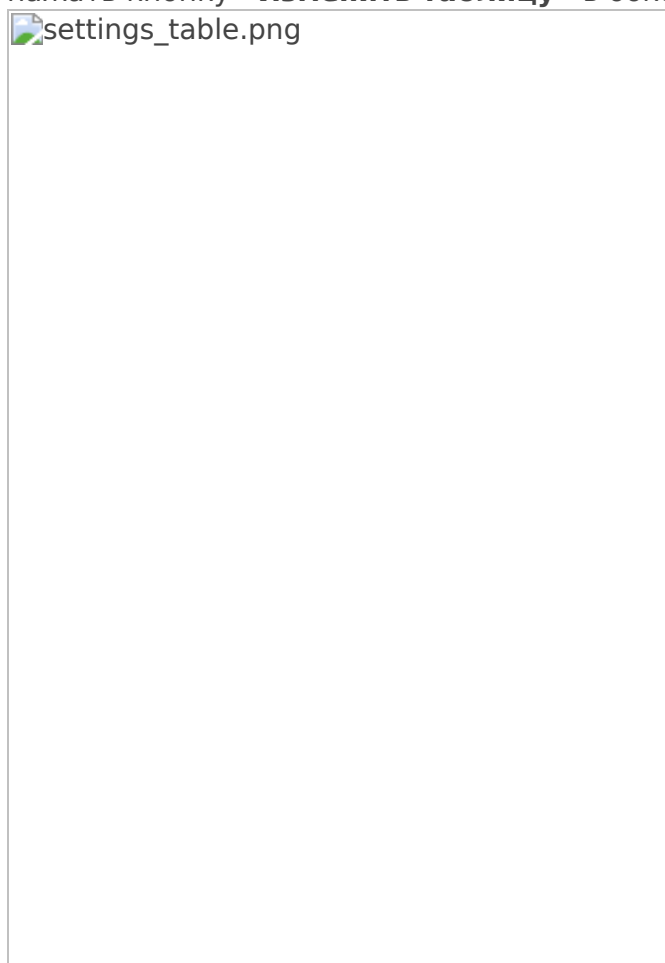
 create\_table.png



## 2. Открытие настроек

Открыть окно настроек таблицы можно двумя способами:

- дважды кликнуть по объекту таблицы на сцене;
- нажать кнопку «**Изменить таблицу**» в боковой панели «**Редактировать объект**».



## 3. Предпросмотр таблицы

В левой части окна настроек расположено превью таблицы на чёрном фоне.

**Возможности предпросмотра:**

- изменение масштаба;

- перемещение и прокрутка;
- навигация по содержимому таблицы.

### Кнопки управления:

- «+» — приближает;
- «**100%**» — отображает текущий масштаб;
- «-» — отдаляет;
- «**Сброс**» — возвращает исходный вид.

preview\_table.png

## 3.1. Выделение ячеек

- Одинарный клик выделяет ячейку (оранжевый цвет).
- Двойной клик по выделенной ячейке переключает область применения изменений:
  - к одной ячейке;
  - ко всем ячейкам;

- ко всей строке;
- ко всей колонке.

**Подсветка области:**

- голубая — ячейки, к которым будут применены изменения;
- фиолетовая — строки (используется для медиа).

Чтобы снять выделение, кликните в свободное место области предпросмотра.

 one\_cell.png

 all\_cells.png

 one\_row.png

## 4. Управление таблицей

Если таблица занимает несколько страниц, становятся доступны инструменты управления страницами.

### 4.1. Ручное перелистывание

Переключение между страницами выполняется с помощью кнопок «←» и «→» (также дублируются в боковой панели).

Между кнопками отображается информационный индикатор текущей страницы, где указаны номер текущей страницы и общее количество страниц.

Перелистывание не является цикличным:

- при достижении последней страницы переход вперёд недоступен;
- при нахождении на первой странице переход назад недоступен.

### 4.2. Автопрокрутка

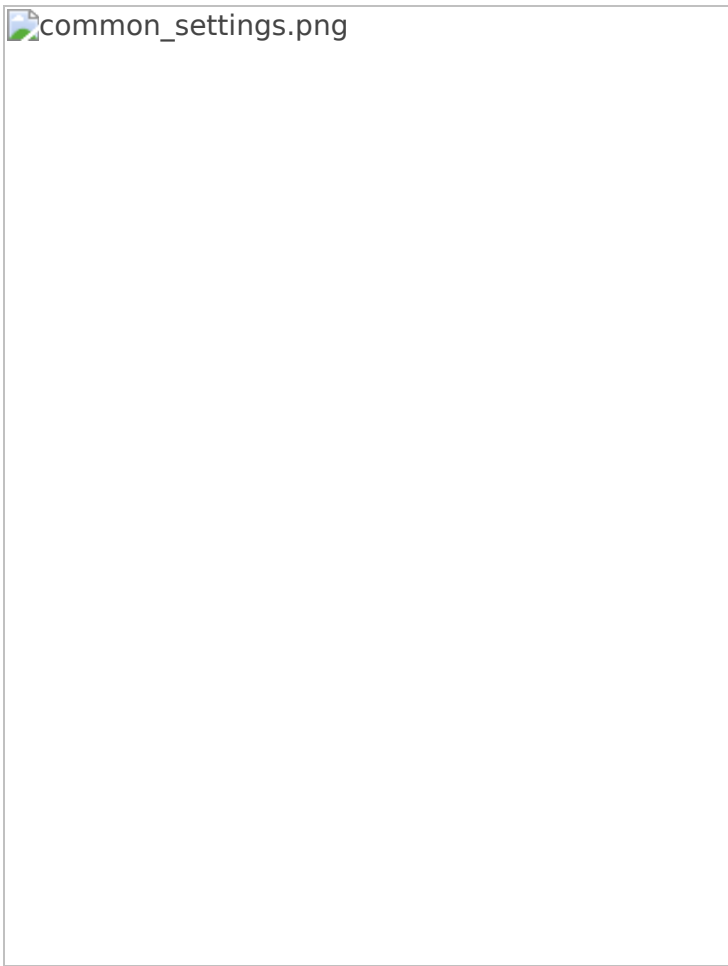
Для автоматического переключения страниц:

- Выберите условие остановки в выпадающем списке «**Остановить**»:
  - не останавливать;
  - на первой странице;
  - на последней странице.
- Укажите интервал (в секундах) — время между сменой страниц.
- Включите параметр «**Автопрокрутка страниц**».

management\_table.png

## 5. Общие настройки

Во вкладке «**Общие**» настраиваются основные параметры таблицы, включая источник данных, отображение и структуру.

A large rectangular placeholder box with a thin black border. In the top-left corner, there is a small icon of a document with a green checkmark and the text "common\_settings.png". The rest of the box is empty.

## 5.1. Загрузка таблиц

Поддерживаются форматы **.xlsx** и **.csv**. По умолчанию первая строка используется в качестве заголовка таблицы.

### Способы загрузки:

- кнопка «**Загрузить таблицу**»;
- ввод полного пути к файлу в поле «**Источник таблицы**»;
- указание **dh-пути** в поле «**Источник таблицы**» в формате `<var>/path</var>`.

### Особенности dh-пути:

dh-путь может указывать:

- на файл с таблицей;
- на данные в формате списка списков (готовую модель таблицы), например, полученные из Control Panel.

## 5.2. Редактирование содержимого

Прямое редактирование таблицы на сцене не поддерживается. Изменение данных выполняется через поле «**Модель таблицы**».

⚠ Не рекомендуется вручную добавлять или удалять строки и столбцы в этом поле, так как это может привести к некорректному отображению таблицы.

## 5.3. Заголовок

- **Первая строка — заголовок** — определяет, используется ли первая строка данных в качестве заголовка.
- **Показать заголовок** — включает или скрывает отображение заголовка в таблице.
- **Модель заголовка** — позволяет редактировать содержимое заголовка отдельно от основной таблицы.



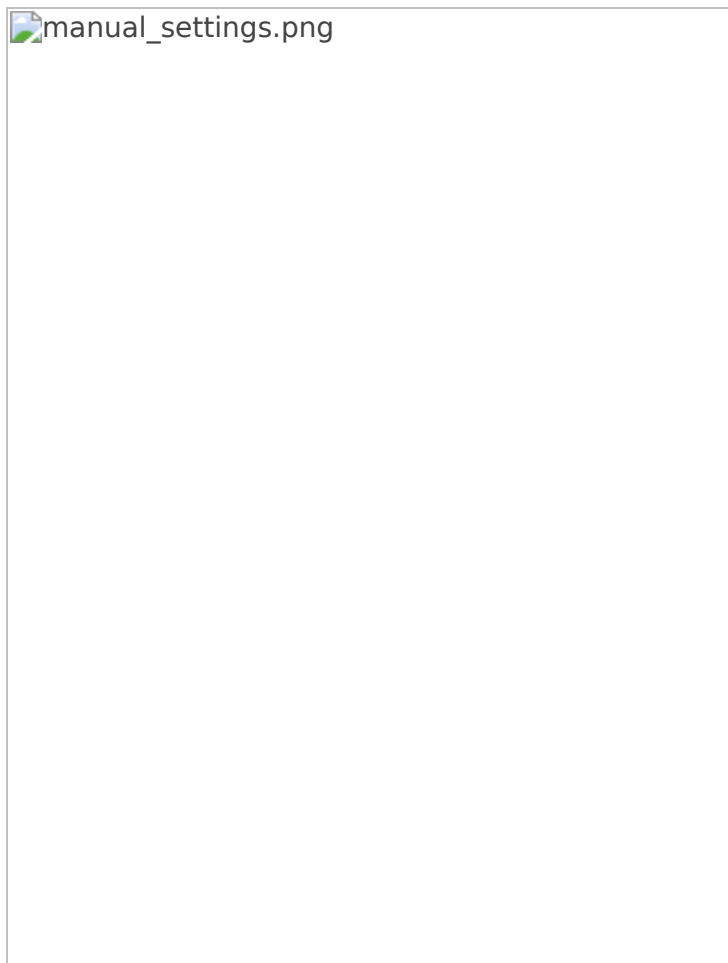
## 5.4. Отображение

- **Показать границы** — включает или отключает отображение границ ячеек.
- **Показать строки (без заголовка)** — задаёт количество одновременно отображаемых строк (минимум 1 строка).
- **Автоширина колонок** — автоматически подбирает ширину столбцов в зависимости от их содержимого.
- **Автовысота строк** — применяет значение из параметра «**Высота по умолчанию**» ко всем строкам таблицы.

- **Высота по умолчанию** — задаёт значение высоты, которое используется для всех строк при включённой автовысоте.

 display\_settings.png

- **Размер строки** — позволяет вручную задать высоту для конкретной строки (например, «Строка 1», «Строка 2» и т.д.).
- **Размер колонки** — позволяет вручную задать ширину для конкретного столбца (например, «Колонка 1», «Колонка 2» и т.д.):
  - значение **0** скрывает соответствующую колонку.



## 6. Настройки шрифта

Во вкладке «**Шрифт**» доступны инструменты для настройки оформления текста в таблице. Здесь можно задать параметры отображения текста для разных уровней: от одной ячейки до всей таблицы.

 font\_settings.png

## 6.1. Области применения

Настройки шрифта могут применяться к:

- **конкретной ячейке** — изменения применяются только к выбранной ячейке;
- **всем ячейкам** — настройки распространяются на всю таблицу;
- **строке** — применяется ко всем ячейкам выбранной строки;
- **колонке** — применяется ко всем ячейкам выбранной колонки;
- **чётным строкам** — применяется к строкам с чётными индексами;
- **нечётным строкам** — применяется к строкам с нечётными индексами.

 Если ни одна ячейка не выделена, редактирование параметров шрифта недоступно.

 col\_cells\_font.png

## 6.2. Параметры шрифта

Во вкладке «**Шрифт**» доступны следующие настройки оформления текста:

- размер шрифта;
- семейство шрифта;
- цвет текста;
- стиль отображения (вдавленный, выпуклый, с обводкой);
- перенос текста;
- обрезка содержимого;
- адаптивный размер;
- минимальный размер текста;
- горизонтальное выравнивание;
- вертикальное выравнивание;
- отступы.



## 7. Настройки медиа

Во вкладке «**Медиа**» можно добавлять и настраивать изображения и видео. Поддерживается применение настроек как к отдельным ячейкам и строкам, так и к их группам.

 media-settings.png

## 7.1. Выбор области применения

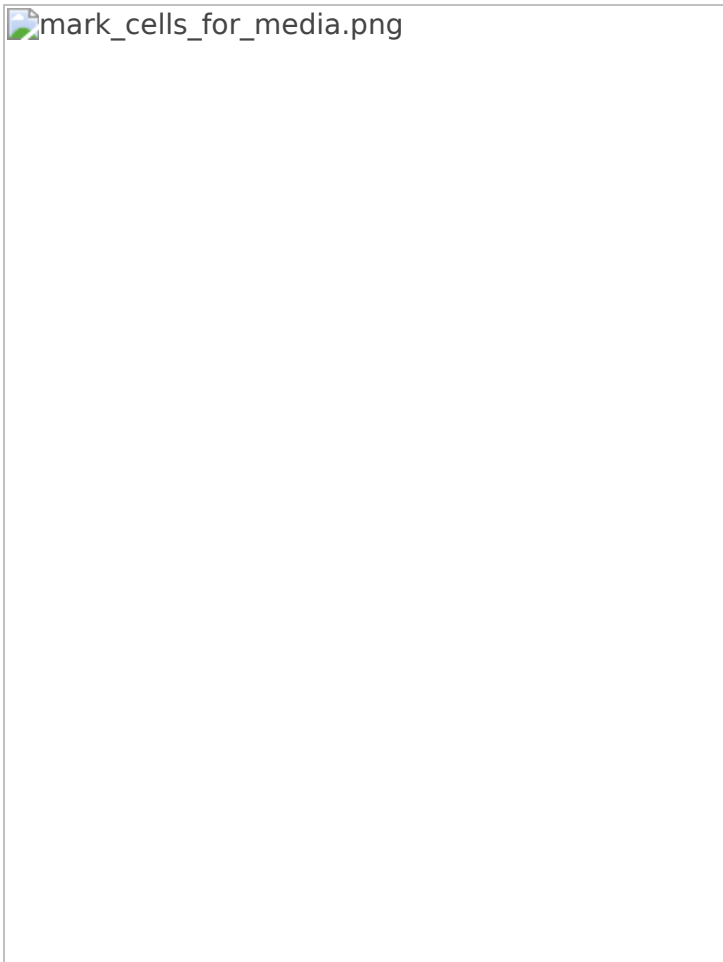
Перед добавлением или настройкой медиа необходимо выбрать область, к которой будут применены изменения.

Доступны следующие варианты:

- **текущая ячейка** — применяется к выбранной ячейке;
- **все ячейки** — применяется ко всей таблице;
- **ячейки строки** — применяется ко всем ячейкам выбранной строки;
- **ячейки колонки** — применяется ко всем ячейкам выбранного столбца;
- **текущая строка** — применяется к одной строке;
- **все строки** — применяется ко всем строкам таблицы;
- **чётные строки** — применяется ко всем чётным строкам;
- **нечётные строки** — применяется ко всем нечётным строкам.

Выбор конкретной строки и столбца выполняется с помощью параметров «**Строка**» и «**Колонка**», либо путём выделения ячейки в области предпросмотра.

Выбранная область применения визуально подсвечивается в превью таблицы.



## 7.2. Загрузка и удаление медиа

Для работы с медиафайлами используются кнопки:

- «**Загрузить**» — добавляет изображение или видео в выбранную область.
- «**Удалить**» — удаляет медиа из выбранной области.

Действие кнопок зависит от выбранного типа медиа («**Изображение**» или «**Видео**») и области применения.

После загрузки файла его имя отображается в соответствующем поле.



load\_media.png

## 7.3. Настройки изображения

Во вкладке «**Изображение**» доступны параметры настройки отображения:

- позиционирование (X, Y, Z);
- прозрачность;
- поворот;
- режим масштабирования;
- размеры (ширина и высота);
- автоматическая настройка размеров.

 edit\_media.png

## Флаги

Дополнительно доступна возможность автоматического отображения флагов.

Для настройки:

- включите параметр **«Флаги»** — откроются дополнительные настройки;
- в поле **«Источник флагов»** укажите номер колонки, содержащей аббревиатуры регионов;
- в параметре **«Позиция флагов»** выберите способ отображения:
  - слева от колонки-источника;
  - справа от колонки-источника;
  - в той же колонке;
- включение чекбокса активирует отображение флагов, отключение — скрывает их.

⚠ Для корректного отображения флагов изображения должны находиться в папке `flags` внутри выбранной мультимедии.

flags\_media.png

## 7.4. Настройки видео

Во вкладке «**Видео**» доступны параметры настройки видеоконтента:


- позиционирование (X, Y, Z);
- прозрачность;
- поворот;
- режим масштабирования;
- размеры (ширина и высота);
- автоматическая настройка размеров;
- повтор воспроизведения;
- управление воспроизведением (старт/стоп);


- громкость;
- скорость воспроизведения.



## 8. Настройки анимации

Во вкладке «**Анимации**» настраиваются параметры анимации отображения таблицы.

 Анимации не отображаются непосредственно на сцене. Просмотр анимации доступен только в области предпросмотра настроек таблицы или в режиме воспроизведения (BGE).

 animation\_settings.png

## 8.1. Предпросмотр анимации

- **Режим предпросмотра анимации** — при включении анимация автоматически воспроизводится в области предпросмотра при внесении изменений в таблицу.
- **Одноразовый запуск анимации** — запускает анимацию вручную в области предпросмотра.

 show\_animation.png

## 8.2. Типы анимации


Доступны следующие типы анимации:

- появление (по умолчанию);
- мигание;
- пружина;
- переворот;
- слайд слева;
- слайд справа;
- слайд сверху;
- слайд снизу.

 types\_animation.png

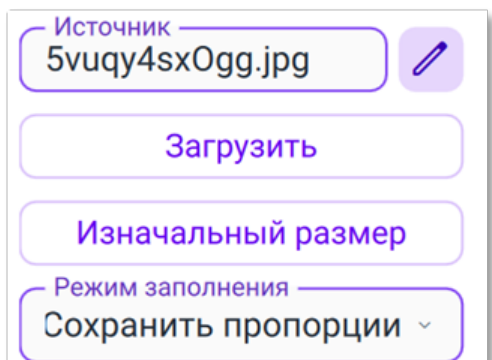
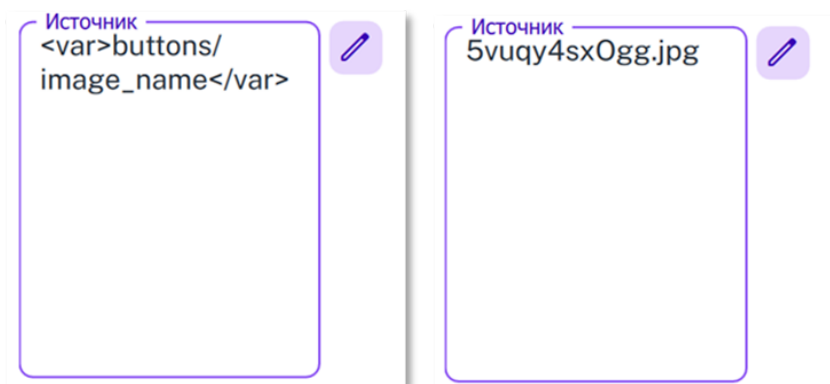
### 8.3. Основные параметры

- **Включение анимации** — включает или полностью отключает анимацию таблицы. По умолчанию анимация включена.
- **Анимировать заголовок** — включает анимацию для строки заголовка.
- **Количество строк, анимированных одновременно** — задаёт, сколько строк отображаются одновременно (например, по одной или по две).
- **Задержка между строками (мс)** — определяет интервал между появлением строк.
- **Продолжительность появления строки (мс)** — задаёт длительность анимации для одной строки.

 animation\_example.png

# Изображение

- Источник – имя выбранного файла. Все загруженные изображения добавляются в папку «multimedia», указанную в настройках. При нажатии на иконку с карандашом поле раскрывается для просмотра содержимого целиком. Вместо конкретного пути можно использовать переменные, которые позволят динамически подтягивать имя файла в зависимости от каких-либо изменений. Переменная записывается в формате `<var>адрес_ячейки_datahub</var>`. Примеры:



- Кнопка «Загрузить» позволяет выбрать изображение или изменить уже загруженное на другое. Альтернативой кнопке является двойной щелчок мыши по области изображения.
- Кнопка «Изначальный размер» меняет размер изображения на сцене на размер исходного изображения
- «Режим заполнения» настраивает отображение изображения, если его размер не соответствует размерам объекта (примеры приведены после описания всех вариантов настройки):
  - Сохранить пропорции – изображение масштабируется так, чтобы целиком поместиться в рамки объекта, без искажений. Могут оставаться пустые поля, если пропорции не совпадают.
  - Растянуть – изображение растягивается или сжимается, чтобы точно заполнить весь объект, даже если это приведёт к искажению пропорций
  - Заполнить с обрезкой – изображение масштабируется так, чтобы полностью заполнить объект, сохраняя пропорции. Если пропорции не совпадают, часть изображения обрезается.



# Работа с плейлистами

**Плейлист** — это последовательный набор медиаконтента (изображений, видео, аудио, текст), каждый элемент которого воспроизводится с заданной продолжительностью. Плейлисты используются для автоматического показа или воспроизведения файлов в указанном порядке.

## 1. Создание и открытие плейлиста

### 1.1 Создание плейлиста

Чтобы добавить плейлист на сцену, откройте боковую панель «**Добавить объекты**» и нажмите кнопку «**Плейлист**».

В рабочей области появится новый объект, который можно редактировать и настраивать.


crate\_playlist.png

## 1.2 Открытие настроек

Для открытия настроек плейлиста выполните одно из следующих действий:

- дважды кликните по объекту плейлиста на сцене;
- нажмите кнопку «**Изменить плейлист**» в боковой панели «**Редактировать объект**».

 chage\_playlist.png

 **Одиночный клик** по плейлисту на сцене работает как **Play/Pause** — можно быстро запускать или приостанавливать воспроизведение плейлиста на сцене без открытия настроек.

## 2. Общие настройки плейлиста

В левой панели "Настройки плейлиста" доступны следующие опции:

- «**Исходная длительность**» — задаёт длительность по умолчанию для добавляемых объектов (актуально для изображений и текста).
- «**Исходный размер**» — определяет размер по умолчанию для добавляемых изображений и видео. Доступны три режима:
  - **растянуть** — растягивает содержимое на весь экран;
  - **подогнать** — отображает в оригинальном размере;
  - **обрезать** — обрезает изображение/видео до границ экрана, сохраняя пропорции.

- «**Условие остановки**» — определяет поведение плейлиста после завершения воспроизведения:
  - **повтор** — воспроизводить элементы по кругу;
  - **повтор последнего** — зациклить только последний элемент;
  - **стоп** — остановить воспроизведение плейлиста по окончании воспроизведения последнего элемента.
- «**Удалить все файлы**» — удаляет все элементы из текущего плейлиста.

 main\_settings.png

### 3. Добавление объектов в плейлист

Для добавления элементов в плейлист используйте кнопки левой панели "**Добавить объект**":

- «**Файлы**» — позволяет добавить сразу несколько файлов разных типов (изображения, видео, аудио) одновременно.

- «**Изображение**», «**Видео**», «**Аудио**», «**Текст**» — позволяют добавить один или несколько файлов выбранного типа. Удобно для сортировки и структурирования контента.


После добавления файлы появятся в списке элементов плейлиста, где их можно редактировать и менять порядок воспроизведения.

A small icon of a document with a plus sign, representing a file named 'add\_objects.png'.


add\_objects.png

## 4. Основной контент плейлиста


- **Активный элемент** выделяется тёмно-бирюзовым цветом — это текущий воспроизводимый файл. Его название также отображается в нижней панели управления плейлистом.

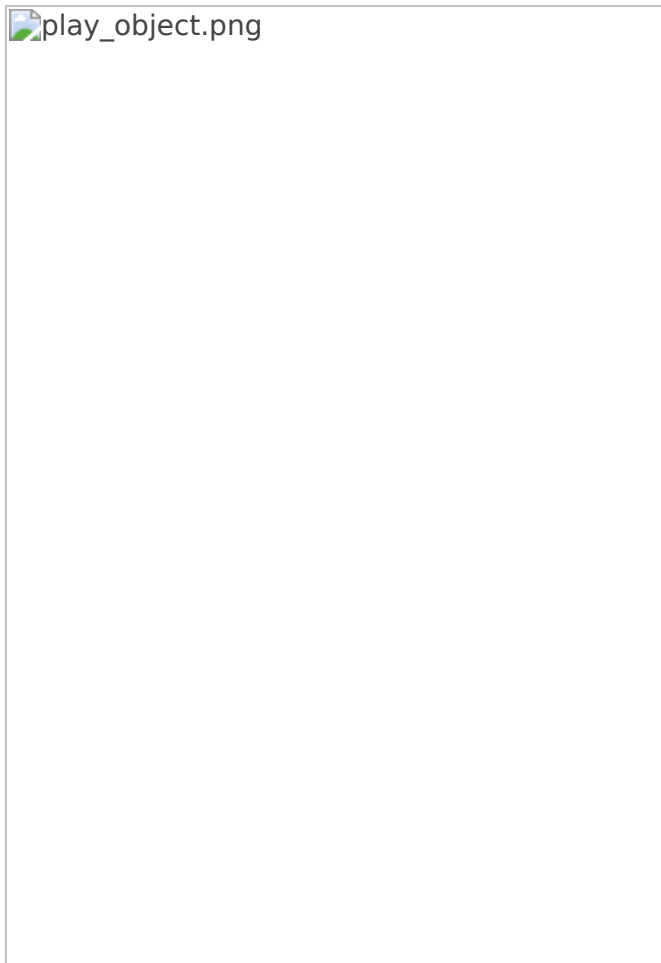
 active\_object.png

- **Перетаскивание элементов** — вы можете изменить порядок элементов в плейлисте, зажав и перетащив нужный элемент. Номер позиции (отображается в правом верхнем углу элемента) обновляется автоматически.

 move\_objects.png

- **Управление воспроизведением** — при клике на элемент можно запустить или остановить его воспроизведение. На каждом элементе отображаются иконки, показывающие текущее состояние (воспроизведение/пауза).

 stop\_object.png




## 5. Настройки элементов плейлиста

### 5.1 Изображение

Для изображения доступны следующие настройки:


- **длительность** — сколько секунд будет воспроизводиться изображение;
- **размер** — способ отображения: Растянуть, Подогнать, Обрезать.

 image\_object.png

## 5.2 Видео

Для видеофайла доступны следующие настройки:


- **длительность** — сколько секунд будет воспроизводиться видео (по умолчанию — полная длительность видео);
- **перемотка** — с какой секунды начать воспроизведение (не может превышать общую длительность);
- **скорость** — от 0 до 1000 (1 — нормальная скорость, меньше — замедление, больше — ускорение);
- **размер** — способ отображения: Растянуть, Подогнать, Обрезать;
- **полная длительность** — устанавливает полную длительность видео в поле «Длительность».

 video\_object.png

## 5.3 Аудио

Для аудиофайла доступны следующие настройки:

- **длительность** — сколько секунд будет воспроизводиться аудио (по умолчанию — полная длительность аудио);
- **перемотка** — с какой секунды начать воспроизведение (не может превышать общую длительность);
- **полная длительность** — устанавливает полную длительность аудио в поле «Длительность».

 audio\_object.png

## 5.4 Текст

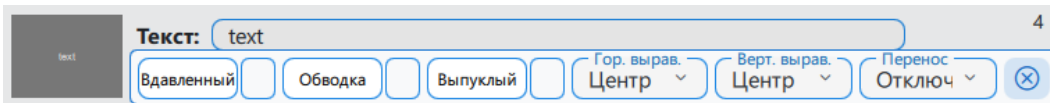
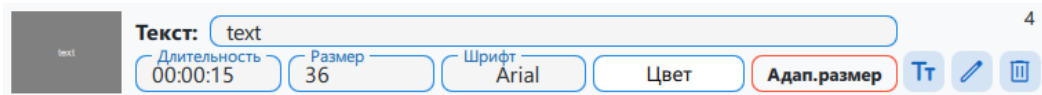
Для текста доступны следующие настройки:

- **длительность** — сколько секунд будет воспроизводиться текст;
- **размер** — размер шрифта;
- **шрифт** — имя шрифта;
- **цвет** — цвет текста;
- **адаптивный размер** — подгонка под размер объекта плейлиста.

Дополнительные настройки (иконка справа **Tt**):



- вдавленный;
- обводка;
- выпуклый;

- горизонтальное выравнивание;
- вертикальное выравнивание;
- перенос.




## 5.5 Дополнительные действия с элементом

Справа от каждого элемента доступна мини-панель:

- **номер** — порядковая позиция (обновляется автоматически);
-  **редактирование позиции и размера** (кроме аудио):
  - x, y — координаты относительно объекта плейлиста;
  - ширина, высота — относительный размер;
  - авто x/y — автоматическая подгонка позиции под объект плейлиста;
  - авторазмер — автоматическая подгонка размера под объект плейлиста.
-  **удаление** — удаляет элемент из плейлиста (если элемент в данный момент воспроизводится, его нельзя удалить).

 **Громкость плейлиста зависит от громкости сцены** (если громкость сцены установлена в 0 — аудио не будет слышно)

 dop\_settings.png

2026-04-07\_15-38-07.png





## 6. Панель управления воспроизведением


Панель управления располагается в нижней части окна и используется для контроля воспроизведения плейлиста.

### Отображаемая информация

- **Название активного элемента** — показывает, какой файл воспроизводится в данный момент.
- **Слайдер перемотки:**
  - позволяет перейти к нужному моменту воспроизведения;
  - время слева — текущее время воспроизведения;
  - время справа — полная длительность элемента.

### Кнопки управления

-  **Предыдущий элемент** — переключает воспроизведение на предыдущий элемент плейлиста.
-  **Play / Pause** — запускает или приостанавливает воспроизведение текущего элемента.
-  **Stop** — полностью останавливает воспроизведение и возвращает активную позицию к первому элементу плейлиста.
-  **Следующий элемент** — переключает воспроизведение на следующий элемент.

 Управлять воспроизведением также можно:

— кликнув **по объекту плейлиста на сцене;**

— кликнув **по конкретному элементу** внутри настроек плейлиста.

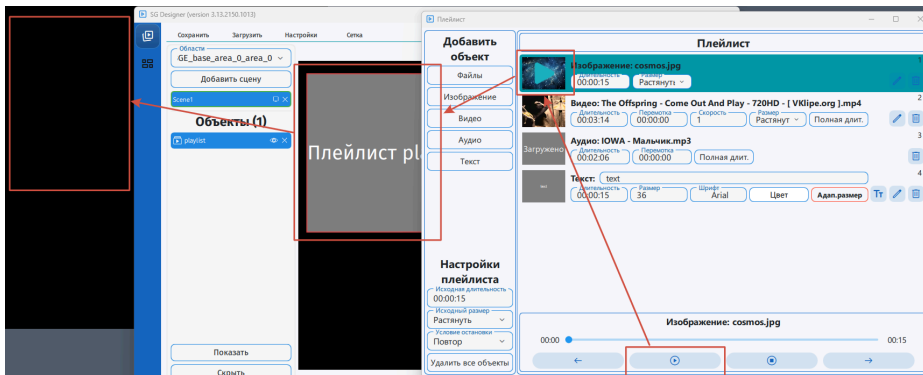
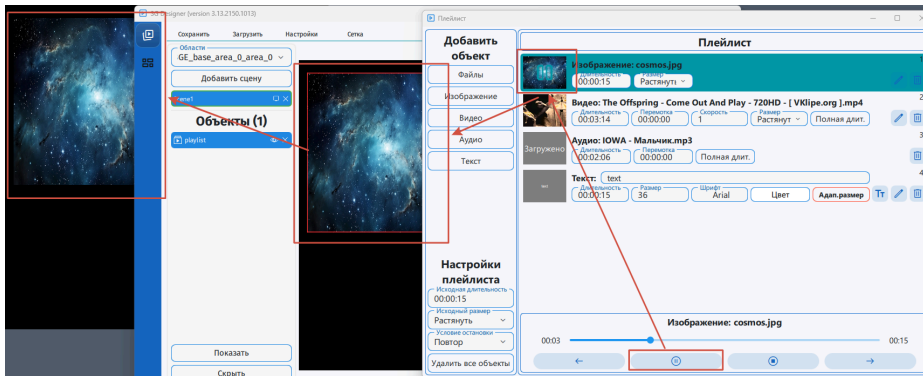
Это позволяет быстро запускать или останавливать воспроизведение без перехода к панели управления.

 managment\_playlist.png

## 7. Интеграция с БГЕ

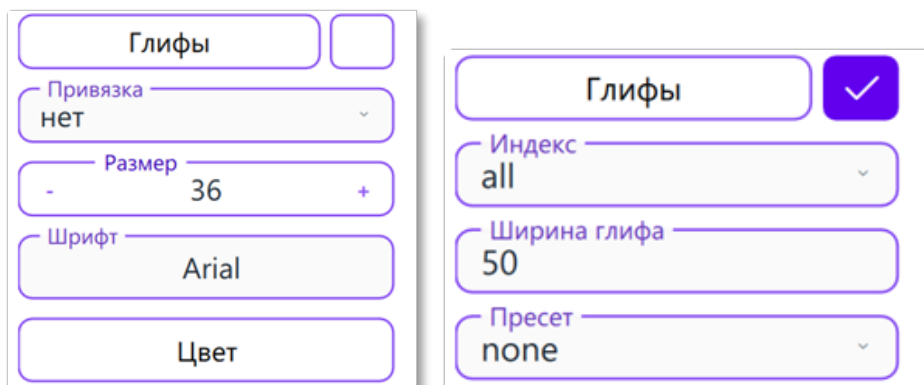
- Управление плейлистом в **режиме БГЕ** возможно, **только если сцена отображается**.
- Как только сцена появляется на экране, **воспроизведение плейлиста запускается автоматически**.
- Через **настройки плейлиста** можно:
  - поставить воспроизведение на **Play/Pause**;
  - остановить воспроизведение элемента по Stop;
  - перематывать воспроизведение через слайдер;
  - переключать элементы **влево/вправо**;
  - выбрать и активировать **конкретный элемент**, кликнув по нему в списке.

⚠ Отображение воспроизведения в БГЕ и в панели настроек может отличаться. Панель настроек используется для подготовки контента, а воспроизведение выполняется в БГЕ.



# Текст

- Глифы – возможность настроить размещение каждого символа по отдельности (или с помощью специальных пресетов). При включении открываются дополнительные строки:
  - Индекс – all, т.е. все символы в строке, или конкретный индекс в строке (счёт начинается с 0)
  - Ширина глифа – ширина символа в строке (всех, если в индексе выбрано all, или конкретного)
  - Пресет – готовый набор значений ширин, выравнивания и шрифтов
  - При включенных глифах исчезает пункт «Привязка», а пункты «Размер шрифта», «Шрифт» и «Цвет» начинают действовать на те символы строки, которые выбраны в «Индексе», т.е. на все или на какой-то конкретный.



- Привязка – позволяет настроить зависимость между несколькими текстовыми объектами, чтобы у них всегда был одинаковый размер шрифта (у всех связанных таким образом элементов должна быть включена функция «Адаптивный размер»). У одного из элементов должна быть настроена привязка «к себе», тогда у остальных появится возможность привязываться к этому элементу, как бы образуя группу
- Размер шрифта
- Шрифт – название шрифта. По нажатию можно выбрать не только сам шрифт, но и его особенности (жирный, зачеркнутый и др.)
- Цвет – текущий цвет текста. По нажатию на поле с выбранным цветом открывается палитра для выбора цвета.

- Вдавленный – добавляет эффект вдавленности тексту
- Обводка – добавляет обводку
- Выпуклый – добавляет эффект выпирающего из строки текста

*Примечание.* Из свойств Вдавленный, Обводка, Выпуклый можно выбрать только одно. Первое поле этих свойств (чек-бокс) позволяет отметить нужное, а второе - выбрать цвет эффекта (по умолчанию - белый).

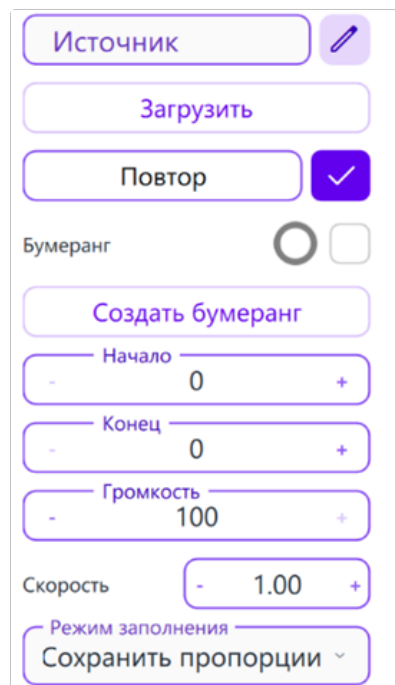
- Обрезка – если выбрано, то не влезающий по ширине или высоте текстового объекта текст будет обрезан при отображении
- Адаптивный размер – если выбрано, позволяет настраивать уменьшение шрифта текста при уменьшении текстового окна (или если текст, взятый из переменной datahub, не влезает по ширине/высоте). Для этого укажите Минимальный размер шрифта, до которого будет происходить уменьшение (минимальное значение - 10). При дальнейшем уменьшении окна текст будет или обрезан, или перенесен в зависимости от других настроек.
- Текст – содержимое текстового поля. При нажатии на иконку с карандашом поле для просмотра расширяется для просмотра текста целиком и более удобного редактирования. Можно вместо конкретного текста использовать переменные, которые позволят грузить данные динамически из datahub. Переменная записывается в формате `<var>имя_ячейки_datahub</var>` (пример ниже).


- Адрес – временное значение для обращения к элементу сцены
- Alias – сокращенная или более читаемая замена адресу при работе с OSC, может быть одинаковым у нескольких объектов на разных сценах, для обращения к ним из одной

ячейки datahub

- Перенос – перенос текста (Отключён, после пробела (т.е. по словам) или всегда (т.е. посимвольно по ширине окна))
- Горизонтальное выравнивание – по правому или левому краю, по центру или по ширине окна
- Вертикальное выравнивание - по центру, к верхнему или нижнему краю

# Видео



Источник 

Загрузить

Повтор

Бумеранг

Создать бумеранг

Начало

Конец

Громкость

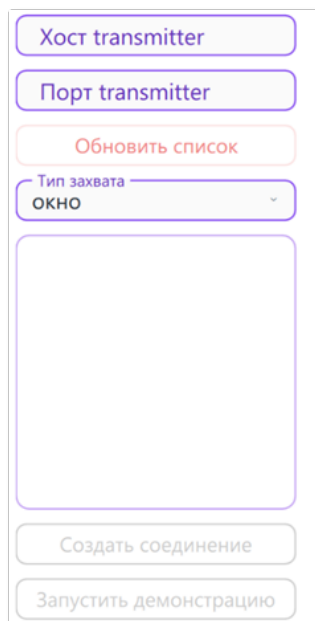
Скорость

Режим заполнения  
Сохранить пропорции ▾

- Источник – имя выбранного файла или переменная с адресом в datahub
- Кнопка «Загрузить» позволяет выбрать видео или изменить уже загруженное на другое. Альтернативой кнопке является двойной щелчок мыши по области видео.
- Повтор – если выбрано, после окончания видео начнётся с начала. Включение функции Бумеранг отключает Повтор
- Бумеранг – возможность проигрывать видео туда-обратно. Подробное описание работы с этой функцией в [этой статье](#). Включение функции Повтор отключает функцию Бумеранг. Включить бумеранг можно только после того, как будет создана версия видео-бумеранга по кнопке «Создать бумеранг»
- Начало, Конец – временные отметки начала и конца воспроизведения в секундах
- Громкость – громкость воспроизведения видео без учета громкости сцены. Например, если громкость сцены стоит 0, то громкость видео ни на что не влияет, видео будет без звука
- Скорость – скорость воспроизведения видео
- Режим заполнения работает по аналогии с режимом заполнения у изображения: Сохранить пропорции, Растянуть или Заполнить с обрезкой

# Захват экрана

Для работы этого элемента нужна дополнительная программа Transmitter.  
В Дизайнере для Захвата экрана есть следующие настройки:



The image shows a vertical control panel for the Transmitter software. It contains the following elements from top to bottom:

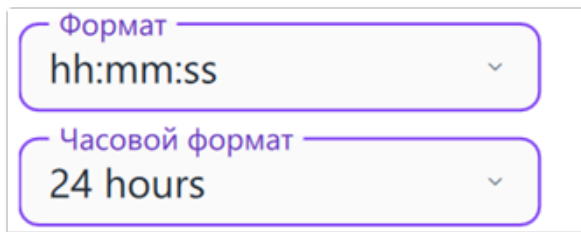
- A text input field labeled "Хост transmitter" with a light blue border.
- A text input field labeled "Порт transmitter" with a light blue border.
- A red button labeled "Обновить список".
- A dropdown menu labeled "Тип захвата" with "ОКНО" selected and a downward arrow.
- A large empty rectangular area, likely for displaying a list of available windows.
- A light blue button labeled "Создать соединение".
- A light blue button labeled "Запустить демонстрацию".

- Хост и порт устройства, с которого будет производиться захват. Например, при работе с одного устройства указываются хост 127.0.0.1 и порт 8000
- Тип захвата - окно, экран или камера
- После заполнения хоста и порта по кнопке «Обновить список» отобразится список доступных объектов для захвата выбранного типа
- После выбора нужного объекта для захвата нажмите кнопку «Создать соединение». Кнопка изменится на «Закреть соединение»
- Для просмотра полученного изображения нажмите «Запустить демонстрацию» или щелкните на объект с Захватом на сцене

# Время суток

Основная часть настроек объекта с текущим временем совпадает с текстом: глифы, выбор шрифта и его цвета, выравнивание и т.п. Дополнительные свойства:

- Формат - позволяет выбрать, отображать ли секунды
- Часовой формат - 24-часовой формат или 12-часовой (AM/PM)



The image shows two stacked dropdown menus. The top menu is labeled 'Формат' (Format) and has 'hh:mm:ss' selected. The bottom menu is labeled 'Часовой формат' (Hour format) and has '24 hours' selected. Both menus have a small downward arrow on the right side.