

ООО "ПРОФИТТ"

**Программное обеспечение
для создания и редактирования проекта логотипа
(Windows 2000/XP)**

**РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
LGTEditor.exe
(версия 3.0)**

г. Санкт-Петербург

Содержание

Содержание.....	2
1. Общее описание программы.....	3
2. Установка программного обеспечения.....	4
3. Руководство по работе с программой создания и редактирования проекта логотипа	5
3.1 Основное окно программы LGTEditor.....	5
3.2 Редактор фаз движения Frame edit	6
3.3 Формирование двоичного проекта логотипа.....	8
4. Пример создания логотипа.....	9
4.1 Создание изображения логотипа и маски прозрачности с помощью редактора MS Paint	9
4.2 Создание проекта логотипа для загрузки в устройство с помощью программы LGTEditor	9
5. Сообщения, выдаваемые программой	10

1. Общее описание программы

Программа LGTEditor.exe предназначена для подготовки проекта логотипа для последующей его загрузки в видеопроцессор (далее – устройство).

Если в процессе работы у Вас возникнут какие-либо замечания или пожелания по улучшению работы с программой, присылайте их по адресу info@profit.ru или по телефонам (812) 297-51-93, (812) 297-71-20, (812) 297-71-22, (812) 297-71-23.

2. Установка программного обеспечения

Для установки программы на компьютер скопируйте с установочного диска файл LGTEditor.exe.

3. Руководство по работе с программой создания и редактирования проекта логотипа

Существует два вида логотипов, загружаемых в устройство – статические и динамические.

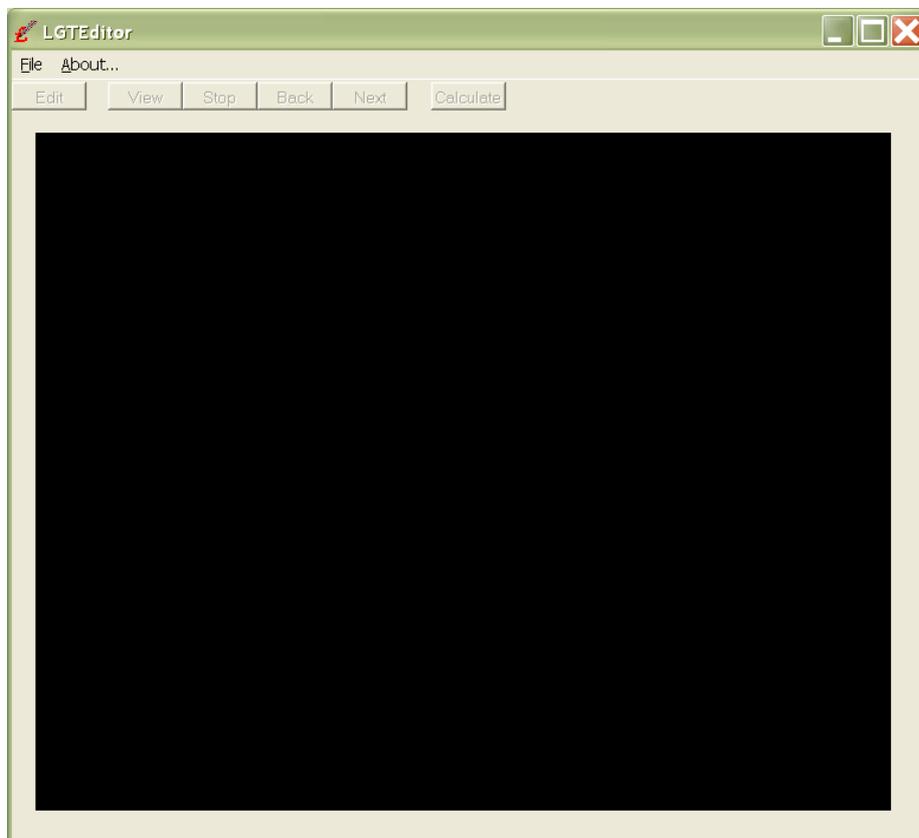
Статический логотип представляет собой изображение, составленное из двух bmp-файлов, один из которых представляет собой непосредственно картинку (24-разрядный рисунок *.bmp), а второй – маску прозрачности (8-разрядный рисунок *.bmp). Эти файлы создаются заранее с помощью любого графического редактора, поддерживающего сохранение изображений в указанных форматах (*MS Paint*, например) и должны иметь высоту и ширину **кратную двум**. Маска прозрачности позволяет плавно микшировать изображение логотипа и видео сигнала, создавать полупрозрачные логотипы и логотипы разнообразной формы и должна быть выполнена в градации серого, при этом белый цвет соответствует абсолютно непрозрачному изображению, а черный – абсолютно прозрачному.

Динамический логотип представляет собой последовательность кадров (фаз движения). Каждый кадр есть статический логотип, состоящий из изображения и маски прозрачности.

3.1 Основное окно программы LGTEditor

Основное окно программы представлено на рис. 1 и состоит из строки меню, строки управляющих кнопок и рабочего поля.

Рис. 1
Основное окно
программы LGTEditor



Меню программы содержит следующие пункты:

File

Create project – создать новый проект логотипа;

Open logotype – открыть существующий проект логотипа;

Background – задать цвет рабочего поля;

Exit – выход из программы.

About... – информация о программе.

Пункты меню **Create project** и **Open logotype** вызывают редактор фаз движения логотипа **Frame edit** (см. далее).

Строка управляющих кнопок содержит:

Edit – вызов редактора фаз **Frame edit** для текущего логотипа,

View – просмотр динамического логотипа ("проигрывание"),

Stop – остановка "проигрывания" динамического логотипа,

Back – предыдущая фаза движения динамического логотипа,

Next – следующая фаза движения динамического логотипа,

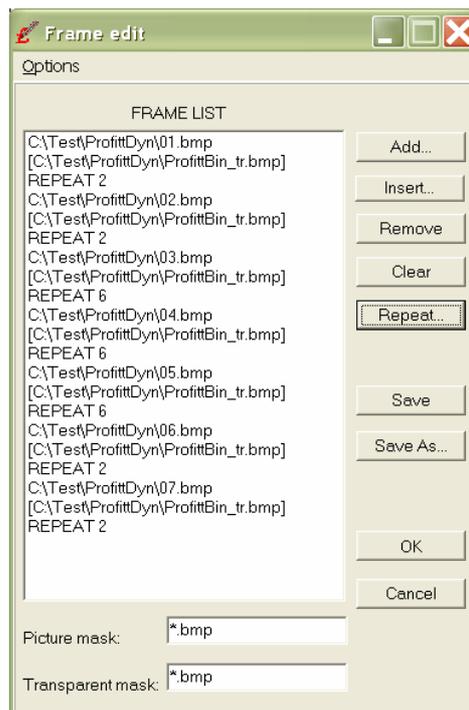
Calculate – пересчет изображения логотипа в двоичный файл для последующей загрузки в устройство.

Рабочее поле имеет размер 720x576 пикселей и предназначено для предпросмотра логотипа. Цвет рабочего поля можно изменять с помощью пункта меню **File / Background**. Перемещение изображения логотипа по рабочему полю осуществляется с помощью мыши.

3.2 Редактор фаз движения *Frame edit*

Редактор фаз движения логотипа **Frame edit** (рис. 2) предназначен для пофазного формирования статического или динамического логотипа.

Рис. 2
Окно редактора фаз движения *Frame edit*



Поле **FRAME LIST** содержит список фаз логотипа (статический логотип будет содержать только одну фазу). Каждая фаза представляет собой запись из трех полей:

```
<имя файла изображения логотипа>  
[<имя файла маски прозрачности>]
```

```
REPEAT <число>.
```

Поле REPEAT указывает количество повторений фазы (для динамического логотипа).

Например, для статического логотипа **FRAME LIST** может иметь вид:

```
c:\LGTEditor\Logo\Russia.bmp  
[c:\LGTEditor\Logo\Maska.bmp]  
REPEAT 1
```

Пункт меню *Options* указывает тип выбора картинка (рядом с активным пунктом будет стоять галочка):

Picture and transparent – указывается расположение как файла картинка, так и файла маски прозрачности для каждой вновь добавляемой фазы;

Only picture – расположение файла картинка указывается один раз и затем для каждой вновь добавляемой фазы изменяется только маска прозрачности;

Only transparent – расположение файла маски прозрачности указывается один раз и затем для каждой вновь добавляемой фазы изменяется только картинка.

Кнопки управления списком фаз логотипа:

Add... – добавить новую фазу движения в конец списка **FRAME LIST** (в зависимости от выбранного пункта в меню *Options* потребуется указать расположение картинка логотипа и маски прозрачности, или только картинка, или только маски прозрачности),

Insert... – вставить фазу перед выделенной в списке **FRAME LIST**,

Remove – удалить выделенную фазу из списка **FRAME LIST**,

Clear – очистить список,

Repeat... – задать количество повторений фазы (количество повторений одной фазы может лежать в интервале 1..255).

Save – сохранить список фаз **FRAME LIST** в *lge*-файл,

Save As... – сохранить список фаз с новым именем.

OK – закончить формирование списка и выйти в режим предварительного просмотра логотипа,

Cancel – выйти из окна формирования списка фаз без изменений.

При сохранении проекта логотипа, создается *lge*-файл, следующего формата:

```
[ Project ]  
RecCount =  
LogoWidth =  
LogoHeight =
```

```
[1]  
LogoName=  
LogoTransparentName=  
Repeat =
```

```
[2]
LogoName=
LogoTransparentName=
Repeat =
```

...

```
[RecCount]
LogoName=
LogoTransparentName=
Repeat =
```

Поле `RecCount` указывает на количество записей в *lge*-файле, `LogoWidth` и `LogoHeight` ширину и высоту изображения логотипа соответственно, `LogoName` – имя файла изображения логотипа, `LogoTransparentName` – имя файла маски прозрачности, `Repeat` – количество повторений для соответствующей фазы.

Все записи *lge*-файла создаются автоматически программой при сохранении. Не рекомендуется вручную изменять их значения, это может привести к ошибкам при последующем открытии файла.

В полях **Picture mask** (маска для файлов картинки) и **Transparent mask** (маска для файлов прозрачности) указываются маски файлов выбираемых для открытия (можно использовать символы ? и *).

3.3 Формирование двоичного проекта логотипа

После того, как логотип будет окончательно сформирован, его изображение нужно сохранить в двоичный файл для последующей загрузки в устройство (кнопка **Calculate**). В появившемся диалоге задайте имя файла проекта.

При сохранении логотипа в двоичный проект будут созданы три файла:

1) Файл проекта с расширением *prj*, имеющий следующий формат:

```
[BinProject]
```

`BinFile` – путь к двоичному файлу (*.bin)

`BmpFile` – путь к картинке предварительного просмотра (*.bmp)

`Frames` – количество фаз движения;

2) Файл *bmp* предварительного просмотра;

3) Двоичный файл с расширением *bin*.

Имена файлов проекта, файла предварительного просмотра и двоичного файла будут совпадать.

ВНИМАНИЕ! Координаты логотипа, в которые он был установлен на рабочем поле предпросмотра могут не совпадать с координатами, в которые он будет уставлен после загрузки в устройство.

Чтобы точно знать, как будет выглядеть тот или иной логотип – лучше загрузить его в устройство с помощью программы *LGTLoader.exe* и посмотреть на экране телевизора, а не монитора, так как возможны незначительные расхождения в цветопередаче.

4. Пример создания логотипа

4.1 Создание изображения логотипа и маски прозрачности с помощью редактора MS Paint

1) Запустите редактор. Выберите пункт меню **Файл | Создать**. В пункте меню **Рисунок | Атрибуты** установите размер создаваемого логотипа (например, 64x64). Нарисовав логотип, используя панель инструментов редактора, сохраните изображение на диске, пункт меню **Файл | Сохранить** (формат 24-разрядный *bmp*) (например, с именем *Russia.bmp*).

2) Теперь необходимо создать изображение маски прозрачности. Для этого очистите рисунок (пункт меню **Рисунок | Очистить**) и создайте рисунок маски прозрачности, используя градации серого. Учтите, что черный цвет – полная прозрачность, т.е. везде, где он есть сквозь логотип будет видно основное изображение (на логотипе прозрачные места). Белый цвет – непрозрачный, т.е. виден только логотип. Например, залив все поле рисунка серым 50%, вы получите маску прозрачности для полупрозрачного логотипа. Если заполнить рисунок сначала черным, а потом нарисовать белый круг, то вы создадите круглый логотип.

Кроме того, для уменьшения искажений, вызванных яркими красками логотипа, избегайте резких границ в маске прозрачности и логотипе (переход цвета – 2(3) пикселя).

Сохраните рисунок маски прозрачности командой меню **Файл | Сохранить как...** (формат 8-разрядный *bmp*) (например, с именем *Maska.bmp*).

4.2 Создание проекта логотипа для загрузки в устройство с помощью программы LGTEditor

Запустите программу *LGTEditor.exe*, которая позволит приблизительно оценить созданный логотип, его вид, положение и прозрачность на экране монитора компьютера, а также создаст файл для загрузки в генератор-микшер логотипа.

1) Выберите пункт меню **File | Create project**.

2) В открывшемся окне **Frame edit** нажмите кнопку **Add...** и последовательно укажите расположение файлов *Russia.bmp* и *Maska.bmp*.

3) Нажмите кнопку **OK**.

4) Если изображение логотипа и его прозрачность устраивают, нажмите кнопку **Calculate** и укажите имя файла проекта. В противном случае, для того, чтобы выбрать другое изображение логотипа или маски прозрачности, вернитесь в редактор фаз **Frame edit**, нажав кнопку **Edit**. Кнопками **Remove** или **Clear** очистите список фаз **FRAME LIST** и добавьте новые изображения.

Загрузка логотипов осуществляется из программы *LGTLoader.exe*.

5. Сообщения, выдаваемые программой

Сообщение	Описание
Calculating is complete!	Изображение успешно пересчитано в двоичный файл
File with name <имя> already exists. Replace?	Файл с таким именем уже существует. Это сообщение может быть выдано при сохранении списка фаз логотипа в <i>lge</i> -файл или при сохранении проекта логотипа (<i>prj</i> , <i>bmp</i> , <i>bin</i> файлы)
Frame is not selected!	Не выбрана фаза для удаления (кнопка Remove), вставки (кнопка Insert) или задания количества повторений (кнопка Repeat). Выделите с помощью мыши в списке фаз FRAME LIST требуемую фазу (можно отметить или имя файла картинки, или маски прозрачности, или строки REPEAT)
Height of logotype picture is more then 576! Width of logotype picture is more then 720!	Изображение логотипа или маски прозрачности, имеет высоту (ширину) больше высоты (ширины) телевизионного экрана. Уменьшите высоту (ширину) посредством отсечения или масштабирования изображения.
Incorrect value!	Неверное число повторений. Число повторений должно находится в интервале 1..255
Logotype file is incorrect!	<i>Lge</i> -файл ошибочен или поврежден. Невозможно сформировать список фаз
Picture size is not equal to the size of previous ones!	Не совпадают размеры изображений фаз движения динамического логотипа. Измените размер картинки логотипа или маски прозрачности с помощью графического редактора в соответствии с остальными фазами
Picture size must be equal to transparent size!	Размеры изображений логотипа и маски прозрачности для отдельной фазы не совпадают. Измените размер картинки логотипа или маски прозрачности с помощью графического редактора
The record <номер> is incorrect: file does not exist!	<i>Bmp</i> -файл изображения или маски прозрачности, указанный в <i>lge</i> -файле в записи <номер> был перемещен или удален. Невозможно сформировать список фаз
Width of logotype picture must be divisibile by 2! Height of logotype picture must be divisibile by 2!	Ширина и высота изображения логотипа не кратны двум. Измените размеры изображения с помощью графического редактора