

Вопросы по эксплуатации AKULA VTM и AKULA SDI v.6.0 и v.6.1 2010-2011 годов выпуска с современным программным обеспечением VideoLine Studio.

Как подготовить компьютер для автоматизации вывода видеороликов

Вы уже выбрали модель платы AKULA VTM или AKULA SDI и программное обеспечение к ним. Поздравляем! Как дальше подготовить компьютер, пока покупка ещё в пути к её счастливому обладателю?

1. Выберите современную материнскую плату с чипсетом Интел и процессор Core2Duo. Производитель материнской платы особой роли не играет, можете взять MSI, Gigabyte, Asus, Asrock, ESC и др. Чипсет Intel рекомендуем как наиболее корректный из общих соображений, кроме того именно на нём тестируют своё ПО производители программ, с которыми мы сотрудничаем.
Глобально у нас нет проблем совместимости с материнскими платами, новая серия AKULA 6.0 работает практически на любых. Поэтому нет смысла публиковать список, тем более, что новые материнские платы появляются очень быстро.
2. Установите оперативную память не менее 1 Gb, а лучше 2Gb.
3. Подберите графическую карту на шине PCI-Express x 16 как минимум с 256Мб, а лучше с 512Мб памяти на борту, но в принципе сейчас меньше уже и не предлагают. Производитель карты особой роли не играет, важно чтобы карта просто корректно работала в системе, поэтому драйверы нужно взять с сайта производителя чипсета. Драйверы из комплекта поставки графического адаптера могут оказаться некорректными. Мы рекомендуем последние [чипсеты NVIDIA](#), например, 8 и 9-ой серий, 200-ой серии, начиная с GTS 240, как наиболее производительные для графических приложений и поддерживающие современные технологии.
4. Установите операционную систему Windows XP SP2 или SP3 на свободный винчестер. Отключите все энергосберегающие функции. Если планируете использовать ролики в стандартных кодеках, например, DV, то можно на этом остановиться. Если точно знаете, что нужны дополнительные кодеки, то установите их или какой-нибудь codec pack, например, [K-Lite](#). И больше, по крайней мере пока, ничего не ставьте. Хотелось бы предостеречь от установки одновременно нескольких пакетов кодеков от разных производителей, это может вызвать конфликт и нестабильную работу системы. Например, кодеки от Cyberlink могут конфликтовать с другими. Не следует ставить проигрыватели видеофайлов (например, PowerDVD, но не только), т.к. они тоже устанавливают свои кодеки.
5. Для видео и аудио материала установите отдельный HDD SATA, который должен быть свободным или по крайней мере малозаполненным и дефрагментированным. Советуем подключать диск к разъёму SATA непосредственно на материнской плате. Можно установить видеомассив из нескольких дисков SATA.
6. Установите всё это в хороший корпус с нормальной вентиляцией. Плата особенно не греется, но так как режим работы предполагается круглосуточным, а эфир - дело ответственное, то нужно обеспечить постоянный гарантированный отвод тепла, соответственно лишние вентиляторы не мешают.
Рекомендуем использовать промышленные корпуса 19" rack. Кстати многие такие корпуса имеют удобные противопылевые моющиеся фильтры. А пыль, как известно, убийца микросхем, т.к. на ней накапливается статическое электричество.

7. Отдельно хочется отметить блок питания. Хорош не тот блок питания, который красивый, светится и имеет цветной вентилятор, а тот, который имеет все необходимые цепи для фильтрации помех. То, что годится для офиса, игр и даже NLE, может совсем не подойти для работы в эфире с "живым" видеосигналом. Поэтому рекомендуем использовать только "хорошие" блоки питания, лучше промышленные, они рассчитаны на долговременную нагрузку и, как правило, имеют достаточное количество фильтрующих элементов. Кроме того на них обычно указывается реальная мощность, т.е. вы сможете правильно оценить оптимальную нагрузку.

Как неподготовленному юзеру узнать, какой блок питания "хороший"? Очень просто. Возьмите его в руку, он должен весить порядка 2 кг.

1. Замечание по материнским платам.

Стоит обратить внимание на компоновку материнской платы: иногда производитель размещает крупные конденсаторы, коннекторы и т.п. в небольшой промежуток между слотом и местом крепления планки на корпусе. Это может препятствовать установке дополнительных плат в данный слот. Как правило проблема решается перестановкой в другой слот. Однако если слот всего один, как изредка бывает на материнских платах mATX, то это становится серьёзной проблемой.

2. Замечание по видеокартам (графическим адаптерам монитора). Некоторые производители устанавливают на них огромные радиаторы и/или вентиляторы, которые перекрывают соседний слот, и не позволяют установить в него др. карты. Бывает так, что др. карту установить можно, но только вплотную (с зазором 1-2 мм) к видеокарте. В этом случае не обеспечивается нормальное охлаждение обоих устройств, кроме того есть вероятность случайного замыкания. Кроме того, вплотную расположенная видеокарта может давать наводку на проходящий через карту AKULA видеосигнал трансляции. Обратите на это внимание при выборе видеокарты и её установке в компьютер.

[Как изменить время старта сразу нескольких роликов в VideoLine Studio Player?](#)

Если время старта меняется, то можно выделить нужные строки через Shift или Ctrl, нажать правую клавишу мыши и выбрать в выпадающем меню Edit.

Далее меняете время старта на нужное. Имеется ввиду время старта первого объекта из выделенных, время старта остальных автоматом изменится в соответствии с их продолжительностью и порядком следования.

[Как загрузить несколько баннеров-роликов в VideoLine Studio для их последовательного повторения в течение времени вещания?](#)

Примеры реализации:

а) Загружаете последовательно динамические баннеры в виде AVI-файлов один за другим, получаете блок, который дальше нужно повторить. Если повторение требуется с пустыми промежутками, то можно в этот проект добавить объекты Empty нужной длины. Они тоже будут повторяться. Сохранить проект.

Далее при загрузке проекта в Плеер установить галочку "Добавить одной группой" и указать в поле "Повторить N раз" нужное количество N повторов, чтобы заполнить время вещания. Теперь остаётся указать время с которого начать показ в расписании и нажать "Добавить". Подобная процедура загрузки описана в руководстве.

б) Использовать глобальные логотипы. Напомним, что глобальные логотипы "живут" независимо от основного расписания, но могут управляться командами из основного расписания либо вручную. Создаёте отдельный независимый проект, загружаете баннеры,

сделанные в виде цепочки картинок, в объекты Animation по принципу один баннер - один объект. Ставите такие объекты один за другим. Сохраняете проект. Загружаете в Плеер, но не через основное меню, а через меню загрузки, например, первого глобального логотипа. Всё. Теперь выводом управляем, просто нажав, кнопки в левой панели Плеера ("Вкл." и "Выкл.>"). Несколько объектов Animation для глобального логотипа работают в лицензии Full.

[В VideoLine Studio Player в инструментах есть команда «Отчеты», но при нажатии открывается пустой файл TXT. Как правильно сделать отчет?](#)

Строка Reports открывает одноимённое окно, позволяющее настроить ведение статистики и генерацию отчётов по проигранным объектам. По умолчанию функция отключена, для её активации нужно установить флаг Enable reports. При установке флага Report per day статистика по каждому дню будет записываться в отдельный файл, в противном случае – в единый main.txt. Кнопки View и Clean служат соответственно для открытия файла отчёта и его очистки. В поле Object types настраиваются типы объектов, информацию о которых нужно заносить в статистику.

[Имеем готовое расписание в VideoLine Studio Player с расставленной по времени собственной рекламой. После рекламы есть пустые промежутки до основной трансляции, в которые хотелось бы поставить видеоролики. Проблема в том, что видеоролики – это музыкальные клипы, заявки на которые мы принимаем во время рекламы. Как быстро \(за несколько минут до выхода\) поставить эти ролики в расписание, чтобы они проигрались за рекламой? Ручной старт в этом случае делать бы не хотелось.](#)

Предполагается, что рекламу уже в Плеере вы предварительно расставили по времени. Теперь нужно в оставшееся время добавить клипы по заявкам. Многие вещи в программе можно сделать несколькими способами.

1 вариант.

Выделить нужные строки через Shift, нажать правую клавишу мыши и выбрать в выпадающем меню Open in Editor. Открывается дополнительное окно редактирования, перетаскиваете ролики в список, они встают друг за другом. Закрываете окно, сохраняете. Выделенные строчки заменяются отредактированными.

2 вариант.

Перетаскиваете ролики в список в Дизайнере, они встают друг за другом. Нажимаете Copy to clipboard.

Никаких проектов создавать не надо. Переходите в Плеер. Подносите курсор к строчке, за которой нужно поставить ролики. Нажимаете правую клавишу мыши и выбираете в выпадающем меню Paste Clipboard.

Всё. Ролики встают сразу за рекламой.

3 вариант.

В левом нижнем углу Дизайнера указываете в качестве начала условных суток время окончания нужного блока рекламы. Перетаскиваете ролики в список, они встают друг за другом.

Нажимаете Copy to clipboard.

Никаких проектов создавать не надо. Переходите в Плеер. Нажимаете AddProject to Playlist. В правом нижнем углу окна нажимаете в поле From clipboard кнопку Load. Всё. Ролики встают сразу за рекламой.

Если слева поставите галочку Add As One Group, то ролики будут свёрнуты в одну группу. Если нет, то будут располагаться построчно.

4 вариант.

Перетаскиваете ролики в список, они встают друг за другом. Нажимаете Copy to clipboard.

Никаких проектов создавать не надо. Переходите в Плеер. Нажимаете AddProject to Playlist. В левой части окна в поле Time указываете время окончания нужного рекламного блока, за которым ставите музыкальные ролики. В правом нижнем углу окна нажимаете в поле From clipboard кнопку Load. Всё. Ролики встают сразу за рекламой. Если слева поставите галочку Add As One Group, то ролики будут свёрнуты в одну группу. Если нет, то будут располагаться построчно.

[Есть архив видеофайлов нестандартного размера. Существует ли возможность автоматического растяжения и сжатия роликов по определённой ширине или высоте?](#)

Да. Возможен выбор режимов: вписать по ширине без искажения пропорций, вписать по высоте без искажения пропорций, вписать по ширине и высоте с искажением пропорций. Функцию нужно включить.

Settings->Advanced->Video-> Auto scale by width (это растяжение по ширине до 720) или Auto scale by height (это растяжение по высоте до 576)

[При редактировании объекта Multicrawl в VideoLine Studio задаю число циклов повтора, например, указываю 10. После перезагрузки программы и открытия проекта заново число циклов в объекте становится 1, но по хронометражу все так же 10. В принципе это не мешает, просто интересно, почему так происходит?](#)

Количество циклов - это не постоянный параметр объекта. Постоянный параметр - это его длина (Life Time). Количество циклов - это инструментарий или способ задать длину. Также длину можно задать, например, вручную. Результат будет тем же. После выбора определённого количества циклов повтора и установки продолжительности объекта само количество циклов дальше теряет смысл. Поэтому при повторном открытии объекта предлагается просто количество циклов по умолчанию, т.к. оно теперь уже ни на что не влияет. Если конечно вы не решите заново установить длину файла и нажать кнопку Set. Если установить привязку количества циклов к объекту, то продолжительность объекта станет динамически меняющейся: добавляете пару букв в строчку -> просчитывается заново количество повторов -> длительность файла увеличивается. Это неудобно, т.к. редактируемый объект автоматом начнёт менять свою длину, что для готового расписания недопустимо.

[Какие есть возможности для генерирования сигнала, если в плей-листе не будет видеоматериала? У нас по лицензии вещание 18 часов в сутки, а остальные 6 часов потребуется «забивать» сигналом с «матрасом» или картинкой с информацией о нас. Как быть в моменты технических неполадок или перерывов вещания? Есть ли возможность на новом видеосервере держать заставку на канале?](#)

Да, конечно. В VideoLine Studio это очень легко делается - нажатием одной кнопки. А можно запрограммировать, чтоб само включась, если точно знаете эфирные окна.

[На нашем старом видеосервере, если нет входящего видео сигнала, то на выход ничего не подаётся. Как обстоит дело на новых моделях?](#)

На современных моделях есть встроенный внутренний генератор, который включается автоматически при пропадании внешнего сигнала. Т.о. независимо от наличия входного сигнала вы можете выводить изображение.

[После запуска ПО щелкает реле и пропадает проходящий сигнал. Что делать?](#)

Перепутан вход с выходом или в предыдущем сеансе работы выбран вход, к которому не подключен входной сигнал.

[При подключении балансных аудиосигналов через шнур 25 pin – 4 x XLR-розетка + 4 x XLR-вилка звук от проигрываемого ролика идёт без искажений, а проходящий аудиосигнал искажается. Что делать?](#)

По умолчанию в ПО выбран небалансный аудиовход.

Для выбора балансного аналогового стерео аудиовхода №1 в разделе Hardware Settings | In/Out в рабочем окне VideoLine Player установите Analog balanced XLR #1 (установлено по умолчанию).

Для выбора балансного аналогового стерео аудиовхода №2 в разделе Hardware Settings | In/Out в рабочем окне VideoLine Player установите Analog balanced XLR #2.

[Даже при выключенном ПК поверх проходящего сигнала наблюдается характерная наводка. Она исчезает только после отключения сетевой вилки электропитания.](#)

Причина в том, что неисправен и требует замены блок питания ПК.

[Можно ли создать в проекте для удобства оператора информационную строку с текстом, которая не отображается в эфире?](#)

Да, можно создавать такого рода комментарии. Для этой цели используйте объекты Label. Название такого объекта начинайте с символа "_", тогда такой объект Label никак не будет влиять на ограничение расстановки по времени объектов в проекте.

[Могут ли другие типы объектов участвовать в авторасстановке?](#)

Могут. Для этого в опциях нужно указать их в специальном списке, установив чек-бокс напротив названия объекта. Все указанные объекты будут участвовать в авторасстановке на общих основаниях. Чтобы избежать путаницы, используйте метки Label для разделения их по типам, например, блок объектов видео, блок "бегущих строк" и т.д.

[Что такое "Авторасстановка"?](#)

Авторасстановка - это такое поведение объектов в проекте, когда они автоматически располагаются один за другим в соответствии со своей продолжительностью и порядком следования, задаваемым пользователем, при этом заполняя пустые промежутки. Продолжительность объектов задаётся пользователем, некоторые объекты могут иметь свою естественную продолжительность (видео, звук), поэтому задание продолжительности является для них возможным, но не обязательным. По-умолчанию авторасстановка в Дизайнере отключена.

[Как быстро перенести сразу несколько видеофайлов в проект?](#)

Выделите несколько файлов в Проводнике Windows и "потяните" их на виртуальный ТВ экран в Дизайнере. Порядок следования файлов будет таким, как вы его задали в Проводнике (по датам, по алфавиту, по размеру и т.д.). Первым будет тот файл, за "который" вы потянули группу. Не забудьте перевести время в проекте к нужному значению с помощью функции Set Time, тогда группа файлов разместится в проекте, начиная именно с этого времени.

[Как ограничить временной промежуток, в пределах которого видеофайлы автоматически сортируются?](#)

Создайте в Дизайнере две временные метки Label в начале и конце этого промежутка.

[Как быстро заполнить проект видеофайлами, чтобы они следовали один за другим?](#)

Включите в опциях режим Авторасстановки. "Перетягивайте" видеофайлы в Дизайнере по одному из File Manager в список файлов проекта в левой части экрана. Далее вы можете "перетягивать" объекты вверх и вниз в этом списке, чтобы изменить порядок следования. Аналогичные действия можно проводить с аудиофайлами.

[Остановка видео или звука при выводе роликов](#)

Если вы столкнулись с такой проблемой, обратите внимание на следующее:

1. Нет ли конфликта кодеков.

Для воспроизведения одних и тех же типов видеофайлов можно использовать различные кодеки. Например, AVI в кодировке DV можно воспроизвести встроенным кодеком Windows, а можно внешним кодеком. Иногда пользователи устанавливают несколько программ разных производителей для воспроизведения видеороликов одной кодировки. В этом случае возникает конфликт кодеков, т.к. система "не знает" каким кодеком в данной ситуации воспроизводить файл. Зачастую пользователь сам не знает, что установил дополнительные кодеки, т.к. программы-плееры часто устанавливают свои кодеки, не запрашивая согласия пользователя. Поэтому на всякий случай не следует устанавливать никакие дополнительные приложения, работающие с видео. В первую очередь это касается различных видео и аудио плееров, таких как Power DVD, Real Audio, Jet Audio и др. В комплекте поставки видеокарт (контроллеров монитора) также могут содержаться подобные программы. В том числе поэтому мы рекомендуем всегда устанавливать драйверы с сайта производителя чипсета NVIDIA. Мы рекомендуем установить только один (!) codec pack, например, K-Lite.

2. Проверьте состояние диска.

Для воспроизведения видео используйте отдельный диск. Хотя бы отдельный логический диск, но лучше физически отдельный HDD, которые будет использоваться только для этого. Если всё так и есть, то не переполнен ли этот диск? При заполнении близком к 100% диск может притормаживать. Если не заполнен, то может быть он сильно фрагментирован. Попробуйте сделать дефрагментацию. Ещё лучше временно перенести файлы в другое место и просто отформатировать диск.

Понятно, что диск должен быть современным на шине SATA не менее 7200 об/мин.

[Возможна ли установка плат AKULA v.6.1 в корпуса RACK 19" 1U?](#)

Да, системы AKULA v.6.1 представляют из себя одну плату, и никак не связаны с основным видеоадаптером и другими дополнительными платами. Это позволяет устанавливать их в подобные сверхтонкие корпуса. Более того, если вы собираете систему автоматизации эфира, где требуется замещение не только видео, но и звукового сопровождения, то обратите внимание на следующий момент. Именно на наших платах AKULA звуковой тракт уже интегрирован в конструктив самой платы, и не требуются всевозможные "довески" и расширительные платы, которые в корпус 1U просто даже некуда установить.

[Типы ранее поставлявшихся комплектов AKULA VTM и старого программного обеспечения](#)

AKULA VTM v.3 - 4.1

Комплект из 2-х плат

Для VTM-2XX и VTM-3XX поставлялись соответственно ещё один или два видеокабеля ПО Alpha Pro, Windows 95/98, единый дистрибутив для всех ключей.

Ключ электронной защиты LPT HASP4



AKULA VTM v.5.0 - 5.1

Комплект из 2-х плат, кабель RS-232 - Jack

Для VTM-2XX и VTM-3XX поставлялись соответственно ещё один или два видеокабеля
ПО Alpha Pro, Windows 98, Windows 2000, единый дистрибутив для всех ключей с платами
VTM-1XX и 2XX, для плат VTM-3XX дистрибутивы индивидуальные с номерами ключей типа
888, a888, A888

ПО TELE 1.0, Windows 98, Windows 2000, дистрибутивы индивидуальные с номерами ключей
типа 888, a888, A888

Ключ электронной защиты LPT HASP4



AKULA VTM v.5.1 - 5.2

Комплект из 2-х плат, кабель RS-232 - Jack

Для VTM-2XX и VTM-3XX поставлялись соответственно ещё один или два видеокабеля
ПО Alpha Pro, Windows 2000/XP, единый дистрибутив для всех ключей с платами VTM-1XX и
2XX, для плат VTM-3XX дистрибутивы индивидуальные с номерами ключей типа C888

ПО TELE 2.0-2.1, Windows 2000/XP, дистрибутивы индивидуальные с номерами ключей типа
B888, D888

Ключ электронной защиты USB HASP HL



AKULA VTM v.5.3

Комплект из 2-х плат, кабель RS-232 - Jack

Для VTM-2XX и VTM-3XX поставлялись соответственно ещё один или два видеокабеля
ПО AkulaMaster, Windows 2000/XP, ключ защиты и кабель RS-232 - Jack не требуется

ПО Alpha Pro, Windows 2000/XP, единый дистрибутив для всех ключей с платами VTM-1XX и
2XX (только C ключи), для плат VTM-3XX дистрибутивы индивидуальные с номерами ключей
типа C888, E888

ПО TELE 2.0-2.1, Windows 2000/XP, дистрибутивы индивидуальные с номерами ключей типа
B888, D888

ПО TELE 2.1, Windows 2000/XP, дистрибутивы индивидуальные с номерами ключей типа F888,
часть дистрибутивов поставлялась с привязкой к конфигурации компьютера через интернет

Ключ электронной защиты USB HASP HL



AKULA VTM v.6.0

Единая цифровая плата,

Если есть звук на борту, то поставляются один или 2 звуковых кабеля

Для VTM-2XX и VTM-3XX поставляются соответственно ещё один или два видеокабеля

ПО AkulaMaster, Windows 2000/XP, ключ защиты не требуется, привязки тоже не требуются

ПО Alpha Pro, Windows XP, дистрибутивы индивидуальные с номерами ключей типа H888

ПО TELE 2.1-2.2, Windows XP, дистрибутивы индивидуальные с номерами ключей типа G888, а затем H888

Все дистрибутивы Alpha Pro и TELE поставлялись только с привязкой к конфигурации компьютера через интернет.

Ключ электронной защиты USB eToken PRO/64K



О возможности восстановления утраченных дистрибутивов или апгрейда консультируйтесь отдельно.

[Проблемы со звуком 5.1: фон слышен четко, а диалоги выводятся с искажениями.](#)

Чтобы проигрывать файлы с звуком 5.1, необходимо при установке на машине пакета FFDSHOW выбрать режим обычное стерео 2.0 вместо 5.1.

Если вы используете программу TELE, то также необходимо установить для файла опцию DirectShow в свойствах клипа.

[А можно ли в качестве логотипа использовать AVI - файл?](#)

Можно, но в этом случае нужно сделать его с "прозрачностью".

Вот, что советует один из пользователей:

"Если Вы хотите сделать анимацию в *.avi формате, еще лучше. Главное не надо забывать, что .avi формат должен быть несжатым, т.е. не должен быть компрессирован с помощью кодеков. Я сам лично делаю так: редактирую по вкусу изображение в Photoshop, потом сохраняю в *.PNG формат, т.к *.PNG формат поддерживает прозрачность и качество. После этого импортирую в видеопрограмму..., ПО в моем случае - это SONY Vegas 7.0b или можно в Adobe Premier CS2, After Effects, все эти программы отлично поддерживают альфа-канал (прозрачность)."

[Как сделать анимационный логотип?](#)

Для создания анимационного логотипа нужно использовать объект Animation. Предварительно нужно подготовить необходимое количество фаз движения в виде изображений в формате TGA с альфа-каналом, так называемую, DIB-последовательность. Как правило такие файлы имеют название, состоящее из одинакового имени и номера по порядку. Использовать другие форматы

можно, в частности BMP, но в этом случае вы теряете возможность сгладить края логотипа с помощью прозрачности.

[При открытии ранее сделанного сценария в текстовых блоках не отображается сам текст. В чём дело?](#)

В системе не установлен шрифт, который был использован при создании этого сценария в программе VideoLine Designer. Установите необходимый шрифт, либо измените его в свойствах текстового блока на любой другой существующий в системе, например, стандартный Arial.

[Как вывести время и дату](#)

В Videoline.

Для вывода показаний времени используйте соответствующий объект в программе. В текстовое поле также можно вводить специальные переменные, позволяющие автоматически визуализировать на телевизионном экране дату и день недели в различных комбинациях на русском и английском языках. Для выделения переменной в поле текста используется символ доллара - \$, который вводится до и после названия переменной. Далее приводится список переменных и их возможные значения.

DAY_sRUS – Пн, Вт, Ср, Чт, Пт, Сб, Вс.

DAY_IRUS - понедельник, вторник, среда, четверг, пятница, суббота, воскресенье.

DAY_sENG - Mon, Tue, Wed, Thu, Fri, Sat, Sun.

DAY_IENG - Monday, Tuesday, Wednesday Thursday, Friday, Saturday, Sunday.

DD – дата в численном выражении.

MM – месяц в численном выражении.

MONTH_ENG – месяц в буквенном выражении.

MONTH_RUS – месяц в буквенном выражении.

YYYY– год в численном выражении.

YY– год в численном выражении.

В ТЕЛЕ.

Для этого добавьте объект типа Static (при помощи кнопки "Add Static" в редакторе логотипов, укажите в качестве текста %TIME или %TIMENНММ, в зависимости от того, в каком виде вы хотите выводить показания часов.

[Как создать логотип с прозрачными или полупрозрачными краями](#)

В Adobe Photoshop создать новый канал (Channel). Photoshop автоматически присвоит ему имя Alpha1. Изначально он будет полностью черным, что соответствует 100% прозрачности. При выводе на видео такая картинка останется невидимой.

С помощью Magic Wand создать маску желаемой области (она действует по принципу заливки), инвертировать маску, затем выбрать канал Alpha1 для редактирования (чтобы не затронуть саму картинку, которая находится в каналах R, G, B), затем залить маску белым цветом (255,255,255) в канале Alpha1. Главная цель в том, чтобы в канале альфа закрасить белым то, что в дальнейшем будет непрозрачным и оставить черными прозрачные участки. При желании можно применить эффект Blur к альфа каналу, не затрагивая каналов RGB.

Серый цвет (128,128,128) в канале Альфа соответствует полупрозрачности (50%).

Затем сделать Save As и в качестве формата выбрать TGA. На вопрос о числе бит на пиксель ответить 32 бита.

Проблемы при воспроизведении видеофайлов

Причины рывков при воспроизведении видеофайлов две: недостаточная производительность жесткого диска (не включен режим Ultra DMA) и неправильный порядок полей. Первая причина не очень актуальна на современных компьютерах, тем более, что Windows XP при установке, как правило, включает режим DMA. Неправильный порядок полей чаще всего возникает, если файл DV был преобразован программно в какой-либо другой формат, либо, наоборот, файл в каком-то формате преобразовали в формат DV. Дело в том, что порядок полей для большинства форматов видеофайлов, в том числе, для MPEG-2, согласно стандартам, должен быть "Верхнее поле - первое". У формата DV "нижнее поле - первое". Однако никто не мешает создать файл DV с верхним полем, преобразовав его из MPEG-2 или M-JPEG. Такой файл будет воспроизводиться с рывками. В программах есть настройки, позволяющие изменить порядок полей при воспроизведении на противоположный. Подобрал их, можно добиться исчезновения "рывков".