

Визуализация работы плееров, реализованных с помощью инпутов типа List в VMIX

Описание решения

Внешний вид представлен на Рис. 1. Решение имеет две идентичные секции. В каждой секции имеется изображение превью инпута соответствующего плеера. Цвет рамки отображает Tally: **белый** – инпут не находится ни в Preview ни в Program, **зеленый** – Preview, **красный** – Program.

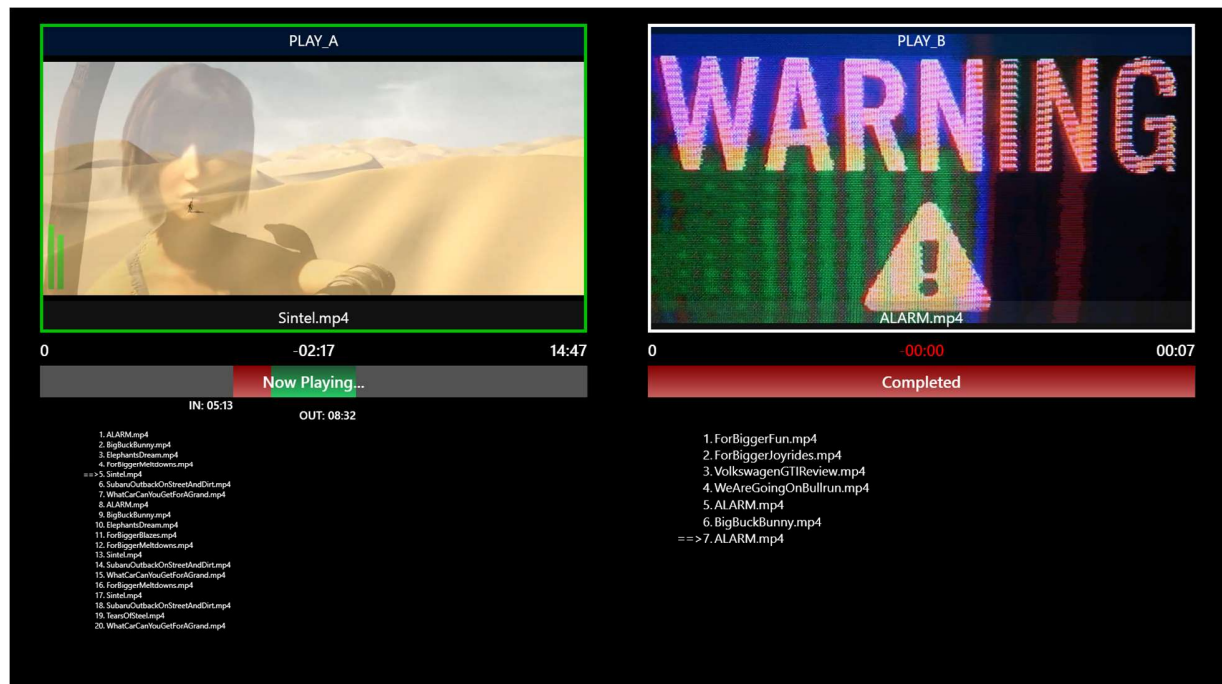


Рис. 1. Внешний вид

Также в верхней части окна превью отображаются название инпута плеера, в нижней – имя файла, который воспроизводится в данный момент. Под окном превью располагается полоса прокрутки. На ней присутствует информация о текущем времени воспроизведения (красная шкала). Положении меток входа (In) и выхода (Out). Также есть поле текущего таймкода (от начала файла, не от точки In), возможен режим обратного отсчета. На полосе прокрутки отображается текущее состояние (воспроизведение, пауза, завершение). Под полосой прокрутки располагается список плейлиста и символом (==>) указан текущий файл.

Настройка и добавление решения в ваш проект

Решение состоит из 3х частей:

1. XAML титра с GUI (.\Players_GUI\Players_GUI.xaml)
2. Скрипта (.\Script\PlayersGUI.vb)
3. Панели управления UTC (.\UTC\PLAYERS.vmc) (см. Рис. 2)

Демо проект находится в .\Project\Players_GUI.vmix

Подготовка проекта vMix

Требования к проекту vMix:

- версия vMix должна поддерживать скрипты (4k/PRO/MAX)
- плееры в проекте должны быть реализованы через инпут типа List

Если ваш проект удовлетворяет вышеизложенным требованиям:

1. добавьте в проект XAML титр (.\Players_GUI\Players_GUI.xaml). Переименуйте, если считаете необходимым
2. добавьте дополнительный инпут (типа Colour или любого другого типа) в Multiview которого расположите:
 - a. Плеер 1
 - b. Плеер 2
 - c. Титр XAML из пп.1 (он должен лежать «выше» плееров)Переименуйте инпут, если необходимо
3. Добавьте в проект скрипт (.\Script\PlayersGUI.vb) через **Settings=>Scripting=>Add**

Настройка скрипта

Скрипт имеет единственную настройку:

```
' ===== USER DEFINED SETTINGS

    dim playersGUItitle_InputName as string = "PlayersGUI"

' ===== USER DEFINED SETTINGS
```

После символа «=» необходимо указать **название** инпута XAML титра из пп.1 подготовки проекта¹

Запустите скрипт (скрипт работает в бесконечном цикле). Если вам необходимо автоматически запускать скрипт при загрузке проекта, можете добавить в конец вашего проекта инпут типа Browser с адресом API команды запуска данного скрипта:

<http://{vmixIP}:{vmixPORT}/api?Function=ScriptStart&Value={scriptNAME}>

¹ Также в разделе «DO NOT TOUCH SETTINGS» можно кастомизировать цвета, размеры шрифтов, фраз отображаемый при воспроизведении/паузе и др... Делайте изменения с осторожностью. Автор не несет ответственности, если при изменениях в этом разделе что-то перестанет работать.

Панель управления UTC

После подготовки проекта необходимо внести в переменную @PLAYERS_GUI в разделе Settings=>Static Global Variables название инпута-XAML титра (в демо проекте «**PlayersGUI**»)

Если инпут в вашем проекте действительно соответствует XAML-титру, панель управления примет вид, представленный на Рис. 2

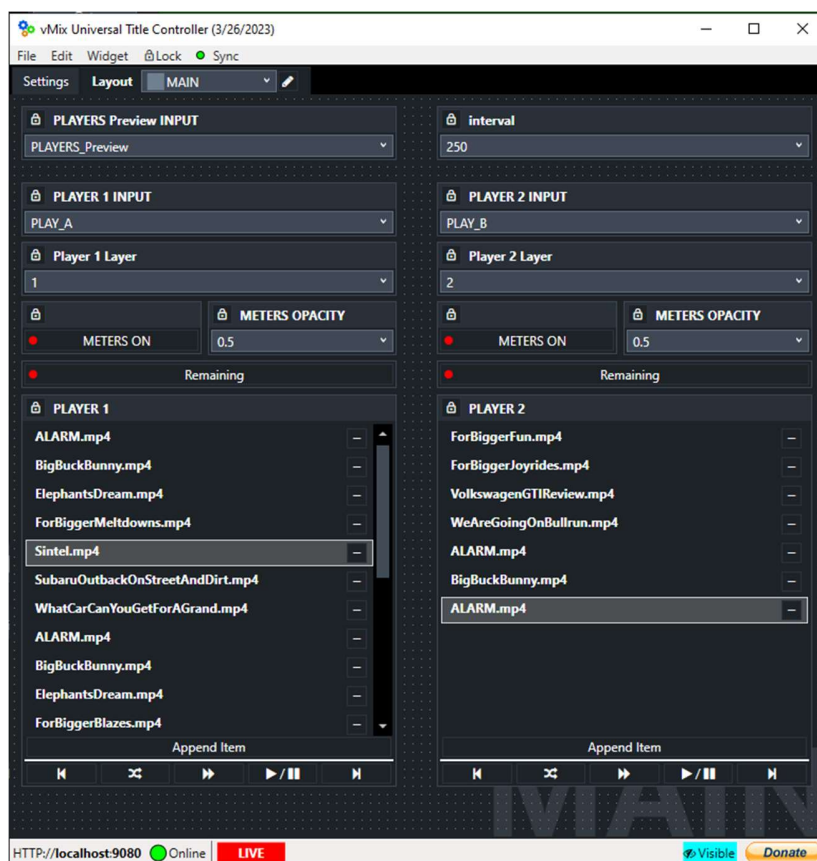


Рис. 2. Окно панелью управления решением. Реализовано в UTC vMix

Панель содержит следующие поля :

- **PLAYERS Preview INPUT²** - необходимо указать название дополнительного инпута, в котором собраны превью плееров и XAML титр
- **interval** – интервал обновления информации для XAML титра
- **PLAYER N INPUT** – указать название инпута, соответствующего плеера. При изменении этого поля автоматически (если запущен скрипт) произойдет замена на инпут на указанном в **Player N Layer** слое инпута **PLAYERS Preview INPUT**
- **Player N Layer** - необходимо указать номер слоя, на который следует поместить превью плеера.

² См. Дополнительная настройка панели управления UTC

- **METERS ON**³ - toggle включение/выключение отображения индикации аудио на превью
- **METERS OPACITY** – настройка прозрачности индикаторов аудиоуровней
- **Remaining**⁴ - toggle переключатель режима отображения тайкода (прямой/обратный)
- **PLAYER N** – список файлов и управление плеером

Примечание

Дополнительная настройка панели управления UTC

Настройка отображения названий инпутов в выпадающем списке (см. Рис. 3)

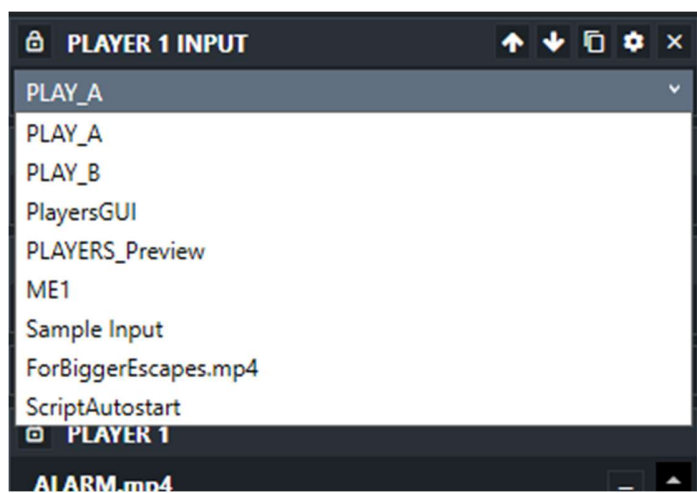


Рис. 3. Список инпутов как DataSource для UTC

Для того, чтобы появилась возможность сформировать выпадающий список инпутов в качестве DataSource для List Widget и Text Widget в UTC, необходимо добавить External Data=> XML Data (см. Рис. 4) (в демо панели находится на странице **DATA**)

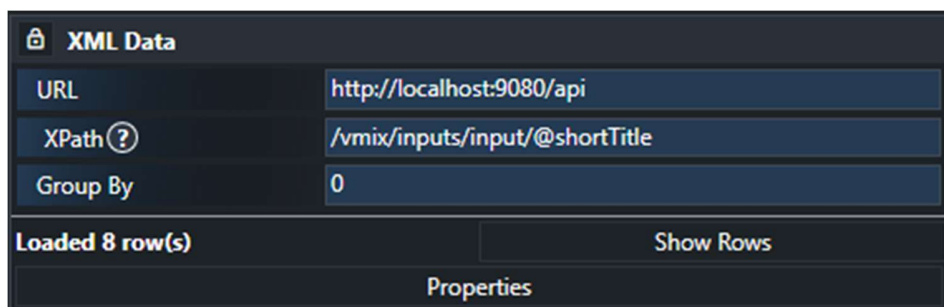


Рис. 4. XML DataSource UTC

Необходимо в url указать: <http://{vmixIP}:{vmixPORT}/api>

XPath: /vmix/inputs/input/@shortTitle – XPath для выбора только инпутов из выдачи API XML VMix

³ См. Дополнительная настройка панели управления UTC

⁴ См. Дополнительная настройка панели управления UTC

Маппинг титров для State Dependent команд в Button Widget

К сожалению, при использовании переменных для маппинга титров в UTC при использовании их с скриптах кнопок функционально скрипт будет работать, но пропадет возможность отслеживать *State Dependent* (красный индикатор на кнопке). Поэтому для кнопок **METERS ON** и **REMAINING** после изменения значения переменной **@PLAYERS_GUI** необходимо вручную подмапить титр с вашим XAML только в *State Dependent* командах скрипта (безая звезда напротив команды) (см. Рис. 5)



Рис. 5. Красным выделена команда, в которой необходимо вручную подмапить соответствующий XAML тип.
Желтый – маркер State Dependent

Автор:

Семенов Николай (semenov_nick@mail.ru)

Source-code: https://github.com/semenovnick/vmix_players_gui