

Нейминг OBS для модульной архитектуры

Шпаргалка по текущей учебной сборке: как называть сцены, служебные фильтры и цепочки Move так, чтобы даже в большом проекте было понятно, **что где лежит и какой режим собирается**.

Сцены

Служебные фильтры

Эффекты

Move

Режимы

ON / OFF

01

Основа
исходный сигнал

02

Эффекты
обработка изображения

03

Обрезка
форма камеры

04

Мини-эффекты
тень и скругление

05

Позиционирование
финальное место

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ

Сначала найди **режим** на Основной сцене. Затем посмотри, какие **служебные фильтры** он вызывает в модулях камеры, контента и чата. Эффекты вынесены отдельно, чтобы их ON/OFF-цепочки не смешивались со сценариями диспетчера.

16 сцен и 116 фильтров. Названия источников не являются частью стандарта: в учебной сборке они служат примерами и могут меняться от проекта к проекту.

1. Как читать эту систему

СЦЕНА / МОДУЛЬ

 Камера | 03 Обрезка

Говорит, **где** лежит логика и на каком этапе обработки мы находимся.

СЛУЖЕБНЫЙ ФИЛЬТР

 Обрезка | Игра

Хранит подготовленное состояние: форму, позицию, эффект или действие. Обычно его вызывает сценарий на Основной сцене.

СЦЕНАРИЙ РЕЖИМА

—  Камера +  Игра —

Это вход в готовый режим стрима. Он собирает несколько модулей в одно конечное состояние.

ЦЕПОЧКА ЭФФЕКТА

 Тень | ON

Не режим стрима, а локальная цепочка одного эффекта: включить фильтр, плавно изменить значение, затем при OFF корректно выключить.

2. Базовая грамматика имени

объект / эффект → действие → контекст, только если без него возникает неоднозначность

НЕУДАЧНО

Move 2
Camera final
ON 2

ПОНЯТНО

 Камера | Чат
 Размытие | Значение +
 Камера | ON | Игра

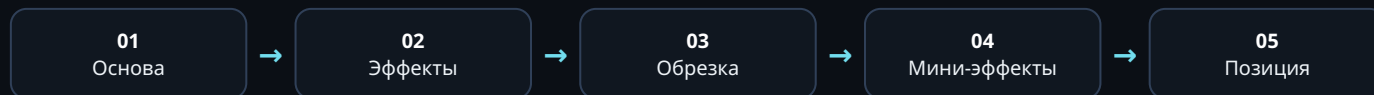
Важно для новичка. Технический тип Move-фильтра OBS показывает сам. Пользовательское имя должно объяснять смысл, а не повторять название плагина.

3. Карта сцен и модулей

Номер используется только там, где сцены образуют **последовательный конвейер**. Поэтому камера имеет этапы 01-05, а варианты чата не нумеруются.

	Основная сцена - диспетчер режимов
	Начало
	Завершение
	Фон
	Алерты
	01 Игра / Приложения Основа
	02 Игра / Приложения Мини-эффекты
	01 Камера Основа
	02 Камера Эффекты
	03 Камера Обрезка
	04 Камера Мини-эффекты
	05 Камера Позиционирование
	Камера Заглушка
	Чат Горизонтальный
	Чат Вертикальный
	Чат Комбо

Камера - конвейер из пяти этапов



Почему так. Форма камеры и её положение разделены. Режим может поменять обрезку, позицию или оба параметра, не смешивая их в одном фильтре.

4. Что делает каждый этап камеры

01

Основа

исходное изображение + базовые эффекты

02

Эффекты

шейдеры / стилизация

03

Обрезка

форма кадра по режиму

04

Мини-эффекты

скругление + тень

05

Позиция

финальное место на сцене

Камера | 01 Основа

До всех остальных этапов. В текущей сборке здесь лежит цепочка размытия.

 Размытие

 Размытие | ON / OFF

Камера | 02 Эффекты

Изменяет само изображение камеры до формы и позиции.

User-defined shader - рабочее техническое имя

Камера | 03 Обрезка

Готовые формы кадра. Это служебные Move Source-фильтры.

 Во весь экран / Игра / Приложение

 Чат / Начало

Камера | 04 Мини-эффекты

Эффекты вокруг уже подготовленной формы камеры.

 Скругление + его ON/OFF

 Тень + её ON/OFF

Камера | 05 Позиционирование

Готовые финальные положения. Сценарий на Основной сцене вызывает нужную позицию вместе с нужной обрезкой.

 Во весь экран

 Игра

 Приложение

 Чат

 Сброс

 Начало

Главная мысль. На Основной сцене не хранятся все трансформации камеры. Там хранится сценарий режима, который вызывает нужные служебные фильтры в этапах 03 и 05.

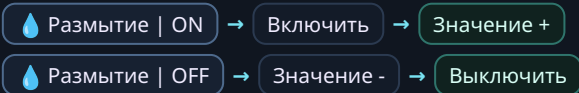
5. Цепочки эффектов - отдельно от режимов

У скругления, тени и размытия одна понятная грамматика. **ON / OFF** - это входы в сценарий эффекта, а не физическое состояние фильтра.

→ следующий шаг **ON** показать эффект **OFF** убрать эффект

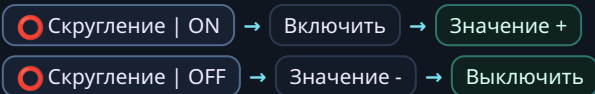
Размытие

 Камера | 01 Основа
 Игра / Приложения | 01 Основа



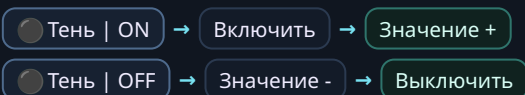
Скругление

 Камера | 04 Мини-эффекты
 Игра / Приложения | 02 Мини-эффекты
 Чат | Вертикальный



Тень

 Камера | 04 Мини-эффекты
 Игра / Приложения | 02 Мини-эффекты
 Чат | Вертикальный



Почему OFF не выключает фильтр сразу. Сначала параметр плавно сводится к нулю через **Значение -**, и только потом физический фильтр отключается. Иначе эффект исчезнет резко.

Повторяющиеся имена - нормально. **Скругление | ON** может существовать в нескольких сценах: владелец уже понятен по сцене. Контекст нужен только когда одинаковые имена сталкиваются внутри одного владельца.

6. Служебные фильтры камеры

Это не отдельные режимы стрима. Это **заготовленные состояния**, которыми Основная сцена управляет как деталями конструктора.

Камера | 03 Обрезка

Отвечает только за форму кадра.

—  Обрезка камеры —

 Обрезка | Во весь экран

 Обрезка | Игра

 Обрезка | Приложение

 Обрезка | Чат

 Обрезка | Начало

Камера | 05 Позиционирование

Отвечает только за положение и размер готовой камеры.

—  Позиционирование камеры —

 Камера | Во весь экран

 Камера | Игра

 Камера | Приложение

 Камера | Чат

 Камера | Сброс

 Камера | Начало

Как Основная сцена использует их вместе

РЕЖИМ ИГРА

 Обрезка | Игра

+

 Камера | Игра

РЕЖИМ ПРИЛОЖЕНИЕ

 Обрезка | Приложение

+

 Камера | Приложение

РЕЖИМ ЧАТ

 Обрезка | Чат

+

 Камера | Чат

РЕЖИМ НАЧАЛО

 Обрезка | Начало +  Камера | Начало

ВО ВСЕЬ ЭКРАН

 Обрезка | Во весь экран +  Камера | Во весь экран

Так проще отлаживать. Если камера стоит не там - смотри этап 05. Если форма неправильная - этап 03. Не приходится искать ошибку в одном огромном фильтре, который делает всё сразу.

7. Служебные фильтры остальных модулей

Игра / Приложения | 01 Основа

Контентный модуль до оформления.

 Размытие + ON/OFF-цепочка

 Смена игры на браузер - рабочее имя из JSON

Игра / Приложения | 02 Мини-эффекты

Оформление готового контента.

 Скругление + ON/OFF

 Тень + ON/OFF

Чат | Вертикальный

Локальные эффекты вертикального чата.

 Скругление + ON/OFF

 Тень + ON/OFF

Геометрия модуля

Два состояния контента на Основной сцене.

 Игра / Приложения | Во весь экран

 Игра / Приложения | Окно

Разделение ответственности

ЭФФЕКТ

Скругление, тень, размытие.

Живёт в своём модуле и имеет локальную ON/OFF-цепочку.

ГЕОМЕТРИЯ

Окно / во весь экран, форма камеры, позиция камеры.

Хранится отдельными служебными Move Source-фильтрами.

ДИСПЕТЧЕР

Собирает всё в готовый режим.

На Основной сцене находится только логика, **что включить вместе.**

Не путай модуль и конкретный источник. На Основной сцене движется готовый модуль **Игра / Приложения**, а не конкретный браузер или конкретная игра.

8. Основная сцена = диспетчер режимов

Здесь имя блока отвечает не на вопрос «какой это Move-фильтр?», а на вопрос «**какое состояние стрима мы сейчас собираем?**».

Начало

стартовый экран + размытие + положение камеры «Начало»

+ Камера + Игра

полноэкранный контент + камера в игровом положении

+ Камера + Приложение

контент в окне + камера в режиме приложения

+ Камера + Чат

вертикальный чат + камера в режиме чата

Пауза

включает заглушку камеры

Завершение

включает готовую финальную сцену

Камера | Во весь экран

обрезка + позиция камеры во весь экран

Как читать схемы следующих страниц

→ следующий шаг цепочки → запуск связанного действия параллельно

1 Сценарий режима

Строка-разделитель на Основной сцене - точка входа.

2 Локальные эффекты и видимость

Включаются / выключаются фон, чат, контент, размытие, тень, скругление.

3 Геометрия и камера

Вызываются служебные фильтры обрезки, позиционирования и геометрии модуля.

На каждой странице сначала показано «что получится», и только потом - внутренняя цепочка Move.

9. Короткие режимы Основной сцены

НАЧАЛО - ИТОГ

- показывается стартовая сцена;
- включается размытие камеры;
- камера получает форму и позицию «Начало».

▶ —  Начало —

→  Начало | Видео | Включение

→  Камера | Включение
вызывает  Размытие | ON на  Камера | 01 Основа

→  Камера | Начало
вызывает  Обрезка | Начало +  Камера | Начало

ВО ВСЬ ЭКРАН - ИТОГ

- камера получает полноэкранную форму;
- камера переходит в полноэкранную позицию.

▶ —  Камера | Во весь экран —

→  Камера | Во весь экран
 Обрезка | Во весь экран +  позиционирование «Во весь экран»

ПАУЗА

- включается  Камера | Заглушка;
- отдельной сцены «Пауза» нет.

ЗАВЕРШЕНИЕ

- включается подготовленная сцена Завершение;
- сложная цепочка не нужна.

—  Пауза — →  Заглушка | Включение

—  Завершение — →  Завершение | Заставка

10. Режим: 📷 Камера + 🎮 Игра

ЧТО ПОЛУЧИТСЯ

- Игра / Приложения - во весь экран;
- у контентного модуля убраны скругление и тень;
- у камеры включены скругление и тень;
- камера получает режим «Игра»;
- горизонтальный чат включён;
- фон выключен.

ГЛАВНАЯ ИДЕЯ

Сначала режим снимает «оконное» оформление с игрового модуля, затем готовит камеру, показывает контент и чат, переводит геометрию в игровой вид.

▶ — 📷 Камера + 🎮 Игра —

точка входа режима

- 🔴 Камера + Игра | OFF
вызывает 🔴 Скругление | OFF у 🖥 Игра / Приложения | 02 Мини-эффекты
- ↔️ ⬤ Камера + Игра | OFF
вызывает ⬤ Тень | OFF у 🖥 Игра / Приложения | 02 Мини-эффекты
- ↔️ 🔴 Камера | ON 2 + ⬤ Камера | ON 2
включают скругление и тень на 📷 Камера | 04 Мини-эффекты
- ↔️ 🖥 Игра | Включение 2 + 💬 Чат горизонтальный | Включение 2
показывают контентный модуль и горизонтальный чат
- 🖥 Игра / Приложения | Во весь экран
служебный Move Source - переводит модуль в полноэкранную геометрию
- ↔️ 📷 Камера | Камера + Игра
вызывает ✂ Обрезка | Игра + 📷 Камера | Игра
- 🏠 Фон | Выключение

Для чистого стандарта лучше контекст:

🔴 Камера | ON | Игра , 🖥 Игра / Приложения | Включение | Игра .

11. Режим: Камера + Приложение

ЧТО ПОЛУЧИТСЯ

- стартовый экран и размытие камеры выключены;
- фон включён;
- контентный модуль становится окном;
- у контента и камеры включены скругление и тень;
- камера получает режим «Приложение»;
- горизонтальный чат включён.

ГЛАВНАЯ ИДЕЯ

Это «оконный» режим: основной контент не заполняет весь экран, поэтому к нему возвращаются скругление и тень, а камера занимает подготовленное положение приложения.

▶ — Камера + Приложение —

→  Начало | Видео | Выключение

→  Камера | Выключение
вызывает  Размытие | OFF на  Камера | 01 Основа

→  Фон | Включение

→  Игра / Приложения | ON +  Игра / Приложения | ON
включают скругление и тень контентного модуля

→  Камера | ON +  Камера | ON
включают скругление и тень камеры

→  Игра | Включение +  Чат горизонтальный | Включение

→  Игра / Приложения | Окно
служебный Move Source - оконная геометрия модуля

→  Камера | Камера + Приложение
вызывает  Обрезка | Приложение +  Камера | Приложение

Что искать при ошибке. Неправильная форма камеры - сцена 03 Обрезка. Неправильное место - сцена 05 Позиционирование. Нет рамки у контента - смотри ON-цепочки на  Игра / Приложения | 02 Мини-эффекты.

12. Режим: Камера + Чат

ЧТО ПОЛУЧИТСЯ

- основной контент выключен;
- включён вертикальный чат;
- у камеры скругление выключено;
- у камеры тень включена;
- фон включён;
- камера получает режим «Чат»;
- размытие и стартовый экран выключены.

ГЛАВНАЯ ИДЕЯ

Режим освобождает экран под чат, возвращает фон и перестраивает камеру под вертикальную композицию.

▶ — Камера + Чат —

→  Игра | Выключение

→  Чат Вертикальный | Включение

→  Камера + Чат | OFF +  Камера + Чат | ON
вызывают OFF скругления и ON тени на  Камера | 04 Мини-эффекты

→  Фон | Включение 2

→  Камера | Камера + Чат
вызывает  Обрезка | Чат +  Камера | Чат

→  Камера | Выключение 2
вызывает  Размытие | OFF на  Камера | 01 Основа

→  Начало | Видео | Выключение 2

Суффиксы 2 здесь особенно плохо читаются. В стандарте лучше:

 Фон | Включение | Чат ,  Размытие камеры | OFF | Чат ,  Начало | Видео | Выключение | Чат .

13. Не часть стандарта

Текущая сборка создавалась в процессе работы, поэтому в ней есть имена, которые помогают автору сейчас, но плохо подходят как общепринятый шаблон.

В видео	Как читать / как лучше назвать
 Камера ON 2	Добавить смысл вместо номера:  Камера ON Игра
 Игра Включение 2	 Игра / Приложения Включение Игра
 Фон Включение 2	 Фон Включение Чат
 Камера + Игра OFF	По факту управляет модулем контента:  Игра / Приложения OFF Игра
 Камера + Чат ON	 Камера ON Чат
 Камера Выключение 2	 Размытие камеры OFF Чат
 Смена игры на браузер	 Игра → Браузер или  Игра / Приложения Смена источника
User-defined shader	Если фильтр постоянный - назвать по функции эффекта.

Принцип простой. Контекст добавляется не везде подряд. Он нужен только там, где без него два действия внутри одного владельца выглядят одинаково.

Три слова, которые нельзя смешивать

ON / OFF

Сценарий эффекта.

Запускает всю цепочку появления или исчезновения.

ВКЛЮЧИТЬ / ВЫКЛЮЧИТЬ

Физический фильтр.

Активирует или отключает конкретный OBS-фильтр.

ВКЛЮЧЕНИЕ / ВЫКЛЮЧЕНИЕ

Действие диспетчера.

Показать / скрыть модуль или scene item.

14. Блоки для копирования

Сцены камеры

- Камера | 01 Основа
- Камера | 02 Эффекты
- Камера | 03 Обрезка
- Камера | 04 Мини-эффекты
- Камера | 05 Позиционирование
- Камера | Заглушка

Обрезка

- Обрезка камеры —
- Обрезка | Во весь экран
- Обрезка | Игра
- Обрезка | Приложение
- Обрезка | Чат
- Обрезка | Начало

Позиционирование

- Позиционирование камеры —
- Камера | Во весь экран
- Камера | Игра
- Камера | Приложение
- Камера | Чат
- Камера | Сброс
- Камера | Начало

Основная сцена

- Начало —
- Камера + Игра —
- Камера + Приложение —
- Камера + Чат —
- Пауза —
- Завершение —
- Камера | Во весь экран —

Тень

- Тень
- Тень | ON
- Тень | Включить
- Тень | Значение +
- Тень | OFF
- Тень | Значение -
- Тень | Выключить

Скругление

- Скругление
- Скругление | ON
- Скругление | Включить
- Скругление | Значение +
- Скругление | OFF
- Скругление | Значение -
- Скругление | Выключить

Размытие

- Размытие
- Размытие | ON
- Размытие | Включить
- Размытие | Значение +
- Размытие | OFF
- Размытие | Значение -
- Размытие | Выключить

15. Быстрая памятка

Если ищешь форму камеры

 Камера | 03 Обрезка

Если ищешь положение камеры

 Камера | 05 Позиционирование

Если ищешь тень / скругление камеры

 Камера | 04 Мини-эффекты

Если ищешь размытие камеры

 Камера | 01 Основа

Если ищешь тень / скругление контента

 Игра / Приложения | 02 Мини-эффекты

Если хочешь собрать готовый режим

 Основная сцена

Мини-словарь

Форма имени	Что означает
[Эффект] ON / OFF	Запустить появление / исчезновение эффекта.
[Эффект] Включить / Выключить	Физически включить / отключить OBS-фильтр.
[Модуль] Включение / Выключение	Показать / скрыть модуль или scene item.
[Модуль] [Режим]	Подготовленное состояние геометрии.
– [готовый режим] –	Точка входа сценария на Основной сцене.

один взгляд → понятен модуль → понятна команда → понятно состояние

Чем больше проект, тем важнее не «красивые имена», а **предсказуемая грамматика**. Дизайн помогает быстро находить нужный блок, а структура имён позволяет понять его без расшифровки автора.

StreamersMagic - продукты, технологии, гайды и инструменты для стримеров.

SunriseChild - создатель StreamersMagic.

Магию можно выучить, а фантазию лишь разжечь.