

Опись прежнего окна (NiceGUI, 2.6.1)

Что окно на NiceGUI делает само, помимо передачи формы движку. Снято 15.10.2026 с кода эталона `E:\TOOLS\Audion Media Tools NiceGUI (system_core\ui_nicegui\app.py` 5970 строк, `window.py`, `workbench.py`) и с его консольных меню. Каждая строка при переносе получает отметку в последнем столбце: **перенесено**, **заменено** (чем) или **убрано**, **потому что**.

Параметры, которые окно отдаёт движку, записаны отдельно и числом: `tests\former_window_parameters.json` (сценарий `tests\capture_former_window_parameters.py`). Тексты окна - подписи и подсказки - снимаются в карту прежнего окна (раздел 10.3 спека).

Куда: **модель** - `system_core\core\operation_model.py` (правила формы, одна копия для окна и консоли); **движок** - служба или `media_cli.cmd`; **окно** - Avalonia; **данные** - манифест, раскладка, `Source\config\i18n.json`.

1. Запуск и окно

Что	Где	Куда	Отметка
Окно - браузерная рамка: <code>window.py</code> поднимает сервер <code>app.py</code> (127.0.0.1:8080), ждёт порт, открывает ruwebview; PID сервера в <code>logs\gui_server.pid</code>	<code>window.py</code>	убрано: окно - один исполняемый файл	убрано : окно - один <code>AudionMediaTools.exe</code> , сервера и порта нет
Размер 1600 × 900, наименьший 1280 × 720 (из <code>ui</code> манифеста)	<code>window.py</code> <code>load_ui_defaults</code>	заменено: 1500 × 880 / 1180 × 700, как у Image Tools	заменено : 1500 × 880, наименьший 1180 × 700; размер помнится в <code>window_settings.json</code>
Значок окна <code>system_core\icons\app.ico</code> , AppUserModelID <code>Audion.Tools.<папка></code>	<code>window.py</code>	окно	перенесено : тот же <code>app.ico</code> (<code>ApplicationIcon</code>), AppUserModelID в <code>Program.cs</code>
Сервер отказывается слушать не-loopback адрес без <code>AUDION_ALLOW_REMOTE_GUI=1</code>	<code>assert_gui_host_allowed</code>	убрано: сервера нет	убрано : сервера нет

Что	Где	Куда	Отметка
Второй запуск при занятом порте открывает уже работающее окно	<code>main</code>	окно: один экземпляр на папку	заменено: один экземпляр на папку (<code>Core\OneWindow.cs</code>) - второй запуск поднимает первое окно
<code>--smoke</code> : страница строится без браузера, перебор 429 состояний форм	<code>build_ui_once</code> , <code>run_gui_smoke</code>	заменено: самопроверка окна и тест модели по записи	заменено: <code>--self-test</code> собранного окна (каждая страница и поле) и тест модели по записи прежнего окна
Пул процессов NiceGUI отключается, если среда запрещает multiprocessing	<code>tolerate_missing_process_pool</code>	убрано	убрано: NiceGUI нет
Выбор файлов и папок - сценариями PowerShell (WinForms) через портативный <code>pwsh</code> , под заданием Windows, по одному диалогу; DPI-осведомлённость в каждом сценарии	<code>run_picker_script</code> , <code>pick_*</code>	заменено: диалоги Avalonia	заменено: диалоги Avalonia, без PowerShell
При выходе закрывается плеер mpv и задание диалогов	<code>atexit</code> , <code>on_shutdown</code>	окно: закрытие окна закрывает плеер	перенесено: закрытие окна закрывает mpv (<code>Player.Shared.Close</code>)

2. Настройки и состояние

Что	Где	Куда	Отметка
<code>config/gui_settings.yaml</code> : язык, тема, emoji, <code>allow_runtime_switching</code> , <code>advanced_open</code> ; <code>source_path</code> и <code>destination_path</code> пишутся всегда пустыми	<code>save_app_settings</code>	заменено: <code>config/window_settings.json</code>	заменено: <code>config/window_settings.json</code> - тема, язык, размер, шрифты, папки, формы
Источник и Назначение при старте - из кэша путей (<code>cached_source_path</code> , <code>cached_output_path</code>), иначе <code>Source</code> и <code>Transcoded</code>	<code>state</code> , <code>_resolve_workspace_path</code>	окно (рабочая зона Image Tools), папки <code>input</code> / <code>output</code>	перенесено: последние папки из <code>window_settings.json</code> , иначе <code>input</code> / <code>output</code> (<code>MainWindow.IO.cs</code>)
Смена темы и языка - запись настроек и перезагрузка страницы	<code>set_theme</code> , <code>toggle_language</code>	окно: без перезапуска	заменено: тема и язык меняются на лету, без перезапуска

Что	Где	Куда	Отметка
Тем 7 (<code>code_dark</code> по умолчанию, <code>code_graphite</code> , <code>code_light</code> , <code>code_warm</code> , <code>audion_light</code> , <code>audion_dark</code> , <code>asar_dark</code>), токены поверх из <code>config\ui_colors.yaml</code>	<code>BUILTIN_THEMES</code> , <code>load_ui_colors</code>	заменено: четыре темы оболочки, Code Dark по умолчанию	заменено: четыре темы оболочки, Code Dark по умолчанию; <code>ui_colors.yaml</code> окном не читается
Состояние «Дополнительно» раскрыто или нет - в настройках	<code>save_advanced_open</code>	окно	убрано, потому что «Дополнительно» всегда раскрыто под своим разделителем (владелец, 10.10.2026)
Значения полей живут одни на все разделы: поле с тем же id (<code>audio_bitrate</code> , <code>overwrite</code> , <code>input_formats</code> ...) переходит из раздела в раздел	<code>state["field_values"]</code>	решить: в новом окне - своё на раздел или общее	решено владельцем 15.10.2026 («формы раздельные»): своя форма у каждого режима, общие - только кодер и декодер; формы помнятся в <code>window_settings.json</code>
История строки команд <code>config\terminal_commands.json</code> : до 200 команд, закреплённые, последняя, оболочка, папка (своя папка проекта хранится относительной)	<code>load_terminal_cache</code> , <code>save_terminal_cache</code>	окно	заменено: история строки команды Image Tools (<code>Core\CommandHistory.cs</code>), оболочка - <code>App\AudionPs.exe</code>
Закреплённые пресеты (<code>pinned_profiles</code>) - идут первыми в списке профиля	<code>profile_options</code>	окно	убрано, потому что владелец против закрепления пресетов (15.10.2026)
Кэш LUT <code>config\lut_cache.json</code> : выбранный, недавние, закреплённые	<code>core\lut_cache.py</code>	движок (<code>describe</code>), окно	перенесено: движок <code>core\lut_cache.py</code> (<code>config\gui_lut_cache.json</code>), окно - закрепление и импорт (<code>Views\Form.Lut.cs</code>)

3. Рабочая зона путей

Что	Где	Куда	Отметка
Строки Источника и Назначения, история до 100 путей, закрепление, выбор папки, «один файл» Источником, открыть папку (файл - выделить в Проводнике), «Список» файлов Источника в журнал с номерами	<code>workbench.py</code> , <code>workspace*_handler</code> , <code>show_input_file_list</code>	заменено: рабочая зона Image Tools (<code>MainWindow.Io.cs</code> , <code>PathHistory.cs</code>)	заменено: рабочая зона Image Tools (<code>MainWindow.Io.cs</code> , <code>PathHistory.cs</code>), история - <code>config\path_history.json</code>
«Сбросить»: история чистится, закреплённые остаются, оба пути - по умолчанию	<code>reset_workspace_paths_click_handler</code>	Image Tools	перенесено: <code>ResetPaths</code> рабочей зоны
Удалить содержимое Источника / Назначения - операциями движка <code>cleanup_source</code> / <code>cleanup_transcoded</code> с подтверждением и путём в нём; «оба» - сначала Источник, Назначение только после успеха	<code>workspace_delete*_handler</code>	заменено: очистка в Корзину (<code>FolderCleaner.cs</code>)	заменено: очистка в Корзину (<code>FolderCleaner.cs</code>); операции движка <code>cleanup_*</code> окном не зовутся
Смена Источника сбрасывает «Сведения» о прежнем	<code>save_workspace_path</code>	окно	убрано, потому что «Сведения» - прогон в журнал, строки под формой нет: сбрасывать нечего
Во время операции пути не меняются («Другая операция уже выполняется»)	обработчики рабочей зоны	окно	перенесено: рабочая зона заперта, пока идёт прогон (<code>ApplyIoBusy</code>)

4. Разделы и формы

Что	Где	Куда	Отметка
Дерево разделов: группа с одной операцией открывается сразу её формой; «Назад»; заголовок - путь разделов	<code>compact_single_child_command_path</code> , <code>activate_command_node</code> , <code>command_nav_row</code>	заменено: ленты разделов и ленты внутри	заменено: ленты разделов и режимов (<code>config\window_layout.yaml</code>)
Операция без полей запускается по нажатию сразу	<code>activate_command_node</code>	окно	перенесено: пункт СЕРВИС и СВЕДЕНИЯ запускает сразу
Дочерние операции с теми же полями, что у группы, - кнопками в строке над общей формой	<code>can_inline_child_actions</code>	окно (раскладка данными)	заменено: кнопки у поля (<code>window_layout.yaml</code> , <code>buttons</code>) - ФОРМАТЫ у ссылки, DPAPI y cookies
Кнопка «Сведения» (<code>source_info</code>) - только в разделах <code>audio</code> , <code>archive</code> , <code>editing</code> , <code>storage</code> , <code>delivery</code> , <code>remux</code> , <code>fps</code> , <code>grading</code>	<code>SOURCE_INFO_COMMAND_IDS</code>	данные раскладки	заменено: меню СВЕДЕНИЯ рабочей зоны - во всех разделах (<code>window_layout.yaml</code> , <code>details</code>)
Поля по блокам: блок = <code>group</code> поля, без него - по таблице ключей (<code>preset</code> , <code>source</code> , <code>codecs</code> , <code>backend</code> , <code>decode</code> , <code>audio</code> , <code>format</code> , <code>options</code> , <code>package</code> , <code>fps</code> , <code>color</code> , <code>encoding</code> , <code>run</code> , иначе <code>parameters</code>)	<code>field_section_id</code>	данные: блок у каждого поля в манифесте	перенесено: блок задан у каждого поля в манифесте; ключевая таблица убрана
Порядок блоков: <code>workflow</code> ставится перед <code>preset</code> , <code>decode</code> - перед <code>backend</code> ; блоки <code>mastering</code> и <code>channels</code> - в полширины	<code>group_fields_by_section</code> , <code>render_field_grid</code>	данные раскладки	перенесено: порядок и ширина блоков - данными раскладки
Блок из одного поля <code>encode_backend</code> , <code>decode_backend</code> или <code>audio_mode</code> рисуется без заголовка поля	<code>should_flatten_single_section_field</code>	окно	заменено: у блока, где выбор стоит первым, имя поля встаёт на место заголовка блока - один заголовок, не два (<code>Views\Form.cs</code> , <code>TwoColumns</code>)

Что	Где	Куда	Отметка
«Дополнительно»: поля с <code>advanced</code> , <code>priority:</code> <code>advanced/expert/rare</code> или окончанием <code>_model_override</code> , <code>_chunk_tokens</code> ... (наследие LLM-проектов)	<code>is_advanced_field</code>	модель: только <code>advanced</code> и <code>priority</code>	перенесено: модель - только <code>advanced</code> и <code>priority</code> ; окончания LLM-проектов убраны
Поле показано, если <code>visible_if</code> выполнено и <code>hidden_if</code> нет; поле, ещё не нарисованное, в условии читается своим умолчанием	<code>field_is_visible</code> , <code>_condition_actual_value</code>	модель	перенесено: модель (<code>operation_model.py</code>), тест по записи
Условие: равенство без регистра, список - «любое из», <code>not</code> , <code>neq</code> , <code>in</code> , <code>exists</code> , <code>all</code> , <code>any</code> ; для списка значений - пересечение	<code>_value_matches_condition</code>	модель	перенесено: модель, тест по записи
Вариант выключен по <code>disabled_if</code> или невыполненному <code>enabled_if</code> ; скрыт по <code>visible_if</code> / <code>hidden_if</code>	<code>option_is_disabled</code> , <code>option_is_visible</code>	модель	перенесено: модель, тест по записи
При отрисовке переключатель с выключенным или чужим значением встаёт на первый разрешённый вариант (со связями <code>set_field_value</code>)	<code>render_field</code> , радио	модель	перенесено: модель - при открытии и каждом изменении, а не при отрисовке
При отрисовке ряд флажков оставляет только разрешённые и в порядке вариантов	<code>render_field</code> , <code>sync_checkboxes</code>	модель	перенесено: модель, тест по записи
При отрисовке пресет раздела применяет свои значения, если ещё не применён; профиль-список (<code>youtube_preset</code>) при этом не трогает флажки и списки	<code>render_field</code> (пресеты, профиль)	модель	перенесено: модель, тест по записи

Что	Где	Куда	Отметка
Выпадающий список не предлагает выключенный вариант, но текущий оставляет	<code>select_options</code>	модель	перенесено: модель; выпадающих списков в окне нет - кнопки вариантов
Нажатие пресета: значения пресета пишутся как есть (без связей), потом id пресета	<code>apply_preset</code>	модель	перенесено: модель, тест по записи
Связи на клик: контейнер MXF - звук в PCM 24 (кроме PCM 16/24 и «без звука»), MOV - FLAC меняется на PCM 24; MP3 - 384k меняется на 320k; режим remux - восстанавливает цели <code>mp4</code> / <code>mka</code>	<code>set_field_value</code>	модель	перенесено: модель, тест по записи
Цветовой сценарий ставит гамму: пре-экспозиция 1,15, прегамма 0,85 (или из профиля сценария), иначе пусто	<code>color_profile_gamma</code> , <code>set_script_preset_value</code>	модель	перенесено: модель, тест по записи
Число целого шага приходит целым (<code>2.0</code> → <code>2</code>), запятая как точка)	<code>normalize_field_value</code>	модель	перенесено: модель
▲▼ числа: шаг поля, зажим в <code>min</code> / <code>max</code>	<code>adjusted_number_value</code>	окно	заменено: число шагает клавишами ↑↓ с шагом поля, зажим в <code>min</code> / <code>max</code> (<code>Views\Form.cs</code>)
Отказ до запуска: в ряду флажков меньше <code>min_selected</code> - «Выберите хотя бы один пункт: ...»	<code>validate_pending_fields</code>	модель (код выхода 2)	перенесено: модель - отказ в строке состояния, в консоли код выхода 2
Опасная операция (<code>kind: dangerous</code>) - подтверждение с названием и предупреждением	<code>start_operation</code>	окно; из консоли опасное не запускается, как у Image Tools	перенесено: вопрос окна (<code>MayRun</code>); консоль опасное не запускает

Что	Где	Куда	Отметка
Тон варианта (copy / uncompressed / lossless / lossy) вычисляется по словам значения и подписи для полей форматов и кодеков и перекрывает <code>tone</code> манифеста	<code>detected_format_tone</code> , <code>FORMAT_TONE_FIELDS</code> , <code>*_FORMAT_TOKENS</code>	модель (<code>describe</code> отдаёт тон)	перенесено: модель, <code>describe</code> отдаёт тон
Варианты из функции (<code>options_source</code>), сейчас - файлы нарезки), кэш 45 с, ошибка - вариантом с текстом ошибки	<code>load_dynamic_options</code>	движок	перенесено: движок, форма-сервер
LUT: список - закреплённые, выбранный, недавние, найденные в <code>LUTs</code> ; выбор пишет кэш; импорт файлов или папки копирует в <code>LUTs</code> (папку - подпапкой)	<code>lut_options</code> , <code>_import_luts</code>	движок + окно	перенесено: движок (<code>lut_cache.py</code>) + окно (<code>Views\Form.Lut.cs</code>)
Образец 18 % серого: куда гамма до LUT переносит серый; для HDR→SDR - отметка tonemap	<code>color_gamma_preview_state</code> , <code>render_color_gamma_preview</code>	окно, расчёт - модель	перенесено: окно (<code>Views\Form.Colour.cs</code>), расчёт - модель (<code>gamma_preview</code>)
Таблицы совместимости remux в окне - мёртвые: поля «исходный формат» нет, исходник определяет и проверяет движок своими таблицами	<code>VIDEO_REMUX_COMPATIBILITY</code> , <code>ensure_remux_target_for_source</code>	убрано, потому что не вызывается	убрано, потому что не вызывались
Подсказка под целями remux: «Source определяется автоматически; несовместимые файлы будут пропущены с записью в лог» - в коде	<code>render_field</code>	данные	перенесено: подсказка поля цели в манифесте - несовместимый файл пропускается с причиной

5. Нарезка и плеер

Что	Где	Куда	Отметка
Файл нарезки - бейдж с именем (середина длинного имени вырезана, полное - в подсказке), счётчик <code>n/N</code> , стрелки по кругу; одна запись - стрелки выключены	<code>render_trim_file_field</code> , <code>trim_short_name</code>	окно	перенесено: окно (<code>Views\Form.Trim.cs</code> , <code>TakeBar</code>)
Смена файла стирает IN, OUT, строки и точки	<code>step</code>	модель	перенесено: модель («take»)
Звук или видео - по расширению; от этого зависят поля	<code>trim_media_kind_of</code>	модель	перенесено: модель
Таблица ffpprobe файла по кнопке	<code>show_trim_probe</code>	окно, данные - движок	перенесено: окно, данные - движок (<code>probe</code>)
Строки вариантов: строка 1 - <code>trim_start</code> / <code>trim_end</code> , дальше <code>trim_rows</code> ; длительность куска: для «оставить» с одним IN - до конца файла, «вырезать» - только с обеими точками	<code>render_trim_variant_rows</code> , <code>trim_piece_seconds</code>	модель + окно	перенесено: модель + окно (<code>TrimRows</code>)
«+» горит, когда последняя строка заполнена («оставить» - хотя бы одна точка, «вырезать» - обе), до предела <code>TRIM_MAX_VARIANTS</code> / <code>SPLIT_MAX_POINTS</code> ; «+» очищает петлю A-B плеера	<code>trim_can_add</code> , <code>trim_add_click</code>	окно	перенесено: окно, пределы 20 вариантов / 30 точек
Разделение: точки только вперёд; точка позади - отказ с причиной	<code>trim_split_take</code> , <code>mpv_apply_split_point</code>	модель	перенесено: модель + окно (отказ с причиной)
▲▼ таймкода: шаг части, где стоит курсор (часы, минуты, секунды, кадр файла или миллисекунда для звука), зажатая кнопка повторяет через 420 мс, потом каждые 110 мс с растущим шагом	<code>TRIM_SPINNER_JS</code>	окно	перенесено: окно (<code>TimeBox</code> , 420 / 110 мс); набор цифр сам ставит разделители
Плеер: «Открыть», «A-B», IN, OUT, «A» (точка разделения), «Точка», «Закрыть»; для разделения - свои кнопки	<code>render_player_transport</code> , <code>mpv_action_handler</code>	окно (mpv по именованному каналу)	перенесено: окно говорит с mpv по именованному каналу (<code>Core\Player.cs</code>), без Python

Что	Где	Куда	Отметка
Точки берутся только если плеер показывает выбранный файл (сверка <code>path</code>); иначе - какой файл он показывает	<code>mpv_shows_chosen_file</code>	окно	перенесено: окно, сверка <code>path</code>
«Отметить здесь» ставит и точку в поле, и границу петли A-B плеера (кусоч крутится)	<code>mpv_mark_here</code>	окно	перенесено: окно, петля A-B плеера

6. Запуск, журнал, строка команд

Что	Где	Куда	Отметка
Одна операция за раз; статус «Выполняется: ...», «Готово: ... [код] N.Nc»	<code>start_operation</code>	окно	перенесено: окно
Строка состояния: точка и полоса по состоянию (ожидание, идёт, готово, ошибка), часы прогона мм:сс, процент; обновление раз в 0,5 с, только изменившееся	<code>build_ui</code> <code>refresh</code>	заменено: строка состояния Image Tools	заменено: строка состояния Image Tools
Кнопка отмены в шапке видна во время работы; ставит <code>cancel</code>	<code>build_ui</code>	заменено: СТОП (<code>stop.flag</code> , задание Windows)	заменено: СТОП (<code>stop.flag</code> , задание Windows); недописанный файл FFmpeg не остаётся (раздел 11)
После операции: путь последнего отчёта, «Сведения» об источнике (строка под формой и в подвале журнала, с пометкой «устарело» при смене Источника), обновление бейджа железа после <code>hardware_capabilities</code>	<code>start_operation</code> , <code>probe_status_text</code>	окно	заменено: путь отчёта - строкой журнала; «Сведения» - прогоном в журнал; бейджи компонентов обновляются после установки, кодеры - в SETTINGS
«Предпросмотр команды» - та же операция с <code>dry_run</code> и <code>youtube_dry_run</code>	<code>preview_operation_from_pending</code>	<code>media_cli.cmd</code> <code>run --dry-run</code> , кнопка окна	перенесено: кнопка КОМАНДА перед ЗАПУСКОМ - у операций, которые умеют сухой прогон; консоль <code>--dry-run</code> прочим отказывает

Что	Где	Куда	Отметка
Журнал: до 1500 строк, цвета ANSI → HTML, дописывание без перерисовки, прокрутка вниз - только если пользователь внизу и ничего не выделил	<code>add_log</code> , <code>audionTerminalAppend</code>	заменено: журнал Image Tools	заменено: журнал Image Tools, цвета ANSI
Журнал в большом окне, очистка видимого, кнопки «Логи», «Отчёты» (встроенный список), «Конфиг»	<code>build_ui</code> , <code>reports_view</code>	окно	перенесено: журнал во всю ширину, очистка, кнопки logs, report, config
Строка команд: оболочка PowerShell / CMD, история и закреплённые, папка, «Папка» / «Файл» (файл дописывается аргументом в кавычках, папка становится рабочей), Ctrl+Enter; запуск службой <code>sample_service:terminal_command</code>	<code>terminal_command_bar</code> , <code>start_terminal_command</code>	заменено: строка команды на <code>App\AudionPs.exe</code>	заменено: строка команды на <code>App\AudionPs.exe</code>
Разделитель журнала тянется, ширина в <code>localStorage</code> (по умолчанию 640, левая часть не уже 520, правая 360)	JS в <code>build_ui</code>	окно	перенесено: разделитель тянется (<code>GridSplitter</code>), ширина помнится в <code>window_settings.json</code> (<code>JournalWidth</code>); журнал во всю ширину - кнопкой

7. Диагностика и железо

Что	Где	Куда	Отметка
Бейдж железа в разделе «Диагностика»: процессор и видеокарты (CIM через <code>powershell.exe</code>), NVIDIA - <code>nvidia-smi</code> (имя, драйвер), версия FFmpeg, итог проверки кодеров из <code>config\hardware_capabilities_cache.json</code> ; кэш 5 минут, кнопка обновить	<code>hardware_badge_data</code>	заменено: бейдж системы в SETTINGS, данные - движок	заменено: бейджи компонентов в заголовке и карта системы в SETTINGS (движок <code>components</code>), кодеры - из кэша проверки

Что	Где	Куда	Отметка
Совет по драйверу NVIDIA: от 570 - «NVENC + свежий BtbN 8.x», от 471.41 - «BtbN 7.1.x», ниже - обновить; для AMD - AMF, Intel - QSV после проверки; RTX 50xx называется отдельно	<code>hardware_badge_data</code>	движок (<code>components</code>), SETTINGS	заменено: выбор сборки FFmpeg по драйверу - в установщике (план скачивания называет файл и причину) и в подсказке SETTINGS

8. Тексты в коде

Полный список - в карте прежнего окна. Здесь - где они живут.

Что	Где	Куда	Отметка
34 подсказки полей, которых нет в манифесте; <code>input_formats</code> подсказки не получает	<code>FIELD_TOOLTIP_FALLBACKS</code> , <code>TOOLTIP_EXCLUDED_FIELD_IDS</code>	данные: манифест	перенесено: в манифест
Подсказка поля - по цепочке <code>tooltip</code> → <code>hint</code> → <code>description</code> → запасная из кода	<code>field_tooltip</code>	модель	перенесено: модель
Подсказки кнопок журнала и строки команд, кнопок папок (с путём)	<code>audion_terminal_action_tooltip</code> , <code>audion_folder_button_tooltip</code>	данные: <code>i18n.json</code>	перенесено: <code>i18n.json</code>
Подписи окна RU / EN	<code>LABELS</code>	данные: <code>i18n.json</code>	перенесено: <code>i18n.json</code> , 0 без пары (<code>check_i18n.py</code>)
Подтверждения, образец серого, бейдж железа, подсказка getmix - фразы в коде	по месту	данные	перенесено: данные (<code>i18n.json</code> , манифест)
Задержка подсказки 1500 мс, скрывание 100 мс	<code>AUDION_CANONICAL_TOOLTIP_*</code>	окно (как у Image Tools)	перенесено: как у Image Tools (<code>App.axaml</code>)

9. Мёртвое и наследие

Что	Где	Куда	Отметка
<code>system_core\ui_nicegui\i18n.py</code> (84 строки) - никем не импортируется		убрано, потому что не используется	убрано: в окно не переносится; уходит с папкой <code>ui_nicegui</code> (этап 7)

Что	Где	Куда	Отметка
Таблицы совместимости remux окна (раздел 4)	<code>app.py</code> 944-998, 2931-2987	убрано	убрано
Значки-эмодзи в заголовках (<code>emoji: false</code>)	<code>em</code>	убрано	убрано
<code>_startup_workspace_path</code> и <code>_workspace_setting_for_disk</code> возвращают постоянное, их параметры не читаются	<code>app.py</code> 246-262	убрано	убрано
Окончания полей LLM-проектов в «Дополнительно»	<code>ADVANCED_FIELD_SUFFIXES</code>	убрано	убрано

10. Консольные меню и обёртки

Что	Где	Куда	Отметка
Меню проекта на FZF с запасным числовым: YouTube, FPS 23.976, FPS SPEED SELECTOR, звук, LUT, ProRes / DNxHR, remux, x264 / HEVC, сборщик	<code>launcher_project.cmd</code> , <code>cli\launcher-*.cmd</code>	убрано после описи: те же операции - окно и <code>media_cli.cmd</code>	убрано на этапе 7: те же операции - окно и <code>media_cli.cmd</code>
FPS SPEED SELECTOR: режим (conform / varispeed), исходная частота (25...179,82 → 23,976), выход, PCM и передискретизация - переменными среды для обёртки	<code>cli\launcher-select-fps-speed.cmd</code>	раздел ЧАСТОТА окна; переменные - в карте обёрток	перенесено: раздел ЧАСТОТА окна; переменные - в <code>config\wrappers.yaml</code>
Меню инструментов: проверка окружения, лицензии (сбор, чистка, дубли), архив выпуска, открыть папки	<code>launcher_tools.cmd</code>	решить: сборщик и Build-стек	решено: проверки - СЕРВИС окна, лицензии и архив выпуска - Build-стек; меню уходит на этапе 7
95 обёрток <code>Scripts*.cmd</code> - профиль того же имени в <code>config\script_profiles.yaml</code> ; исполняет свой <code>Scripts\Common\script_runner.py</code> (2030 строк): общие с движком только контракты <code>core*_contract.py</code> и <code>_fps_output_args</code> , команду FFmpeg он строит сам	<code>Scripts\</code>	остаются; решить: свести их к <code>media_cli.cmd run</code>	решено владельцем 15.10.2026: обёртки остаются и зовут <code>media_cli.cmd wrapper</code> ; <code>script_runner.py</code> в Корзине, 95 из 95 сверены
Ручки обёрток - около 45 переменных среды <code>AUDION_*</code> (источник, назначение, кодеки, бэкэнд, CRF / CQ, звук, LUT, гамма, нарезка, частота...)	<code>script_runner.py</code> , <code>first_env</code>	карта обёрток	перенесено: <code>config\wrappers.yaml</code>
Маркер проекта у <code>cleanup_project.cmd</code> - <code>system_core\ui_nicegui\app.py</code> , файл прежнего окна	<code>cleanup_project.cmd</code>	на этапе чистки - маркер <code>system_core\cli.py</code>	на этапе 7

11. Найдено прогонами консольной команды

Что	Где	Куда	Отметка
СТОП посреди кодирования оставляет в Назначении недописанный файл (<code>long.mp4</code> , 2,6 МБ из 30 секунд); прежнее окно вело себя так же. Нарезка свой кусок убирает (аудит 2.6.0)	<code>encode_targets</code> , <code>run_process</code>	движок: писать во временное имя и ставить на место только целое, как Image Tools (<code>.writing</code>)	исправлено 15.10: FFmpeg пишет <code>имя.writing.ext</code> , имя - только целому; СТОП и сбой не оставляют ничего (<code>tests\test_writing_output.py</code>)
При остановке в журнал идёт трассировка Python <code>RuntimeError: Operation cancelled by user.</code>	<code>execute_operation</code>	движок: одна строка «остановлено»	исправлено 15.10: одна строка <code>[STOPPED]</code> , без трассировки

12. Найдено на материале владельца (15.10.2026, `input`)

Что	Где	Куда	Отметка
ProRes LT 4096×2160 (<code>Ellie Goulding ... Fragment.mov</code>): <code>r_frame_rate</code> 24000/1001, <code>avg_frame_rate</code> 7188000/299299 = 24,016 (599 кадров на 24,94 с). Расхождение 0,17 % - ниже порога «плавающей» частоты (1 %), и нарезка берёт за сетку кадров 24,016: к 20-й секунде сетка уходит почти на кадр; «Сведения» пишут <code>24.016p</code>	<code>media_service.py</code> 4705-4711, 4077, 4993, 6210 (<code>rate_source</code>), 2191 (<code>_rate_label(avg)</code>)	движок: при постоянной частоте - <code>r_frame_rate</code> , точная дробь; среднее - только если номинальной нет. Тест на этом файле	исправлено 15.10: <code>trim_contract.stream_rate</code> во всех местах; «Частота» на этом файле - 23,976 → 23,976, скорость не меняется, итог 24000/1001 ровно
ARRIRAW в MXF (<code>ARRI_Helen_John_ALEXA_35_ARRIRAW.mxf</code> , 10 ГБ): FFmpeg видит видеопоток без кодека и размеров. Нарезка отказывает внятно (<code>TRIM_UNREADABLE_VIDEO</code>), «Сведения» показывают <code>?</code>	<code>_video_stream_is_unreadable</code> , <code>probe_source</code>	движок: в «Сведениях» - та же внятная фраза: ARRIRAW FFmpeg не декодирует	исправлено 15.10: «camera RAW, FFmpeg has no decoder» и фраза под таблицей
Файл, который ещё копируется, даёт в «Сведениях» <code>ERROR: ... Permission denied</code> и попадает в итоговую строку как видео всей папки	<code>probe_source</code>	движок: «файл занят» отдельной строкой, итог - по прочитанным	исправлено 15.10: строка «busy», итог - по прочитанным

Что	Где	Куда	Отметка
«Сведения» на стеке образцов: 25i (<code>field_order=tt</code>) показан <code>25p</code> ; плавающая частота - <code>28.875p</code> без пометки VFR; у звукового файла в колонке видео <code>?</code> вместо <code>-</code> ; итог папки берётся с первого файла (<code>24p</code> , <code>A: -</code> у ARRIRAW)	<code>probe_source</code> , <code>_rate_label</code>	движок: <code>25i</code> , <code>VFR 30</code> <code>(≈28,875)</code> , <code>-</code> у звука; итог - по большинству	исправлено 15.10: <code>25i</code> , <code>VFR</code> <code>30 (avg 28.875)</code> , <code>-</code> у звука, итог по большинству (<code>tests\test_probe_source.py</code>)