



# Руководство по работе с утилитой Редактор шаблонов

ACFA Интеллект

Last update 09/28/2022

## Table of Contents

<b>1</b>	<b>Введение в Руководство по работе с утилитой Редактор шаблонов ...</b>	<b>3</b>
1.1	Назначение документа.....	3
1.2	Общие сведения об утилите Редактор шаблонов .....	3
<b>2</b>	<b>Лицензирование утилиты Редактор шаблонов.....</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Запуск и завершение работы утилиты Редактор шаблонов .....</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Открытие шаблона в утилите Редактор шаблонов .....</b>	<b>7</b>
<b>5</b>	<b>Сохранение шаблона в утилите Редактор шаблонов.....</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Работа с шаблонами в утилите Редактор шаблонов.....</b>	<b>13</b>
6.1	Добавление элемента шаблона .....	13
6.2	Копирование удаление и выравнивание элементов шаблона.....	13
6.3	Свойства объектов окна редактора шаблонов.....	15
6.3.1	Редактирование свойств объектов в редакторе шаблона отображения .....	15
6.3.2	Свойства "размер" и "расположение" (общие для всех объектов в Редакторе шаблонов) .....	16
6.3.3	Свойства объекта Фото пользователя.....	17
6.3.4	Свойства объекта Текстовое поле.....	19
6.3.5	Свойства объекта Поле БД.....	22
6.3.6	Свойства объекта Кнопка.....	24
6.3.7	Свойства объекта Камера.....	26
6.3.8	Свойства объекта Линия .....	28
6.3.9	Свойства объекта Штрих-код .....	29
	Настройка штрих-кода .....	29
	Выбор поля БД.....	31
	Настройка границ.....	31
6.4	Настройка цвета фона и размеров шаблона.....	31
6.5	Установка звукового оповещения .....	32
6.6	Установка рисунка подложки шаблона.....	34

# 1 Введение в Руководство по работе с утилитой Редактор шаблонов

## На странице:

- [Назначение документа](#)
- [Общие сведения об утилите Редактор шаблонов](#)

## 1.1 Назначение документа

Документ *Руководство по работе с утилитой Редактор шаблонов* является справочно-информационным пособием и предназначен для специалистов по настройке и операторов модулей *Диспетчер событий* и *Бюро пропусков*. Данный модуль входит в состав программного комплекса *АСФА Intellect*.

В данном Руководстве представлены следующие материалы:

1. общие сведения об утилите *Редактор шаблонов*;
2. описание работы с утилитой *Редактор шаблонов*.

## 1.2 Общие сведения об утилите Редактор шаблонов

Утилита *Редактор шаблонов* предназначена для создания шаблонов, которые используются для следующих целей:

1. Для печати пропуска из модуля *Бюро пропусков* (см. [Руководство по настройке и работе с модулем Бюро пропусков](#)).
2. Для отображения информации о пользователе в окне *Диспетчер событий* (см. [Руководство по настройке и работе с модулем Диспетчер событий](#)).

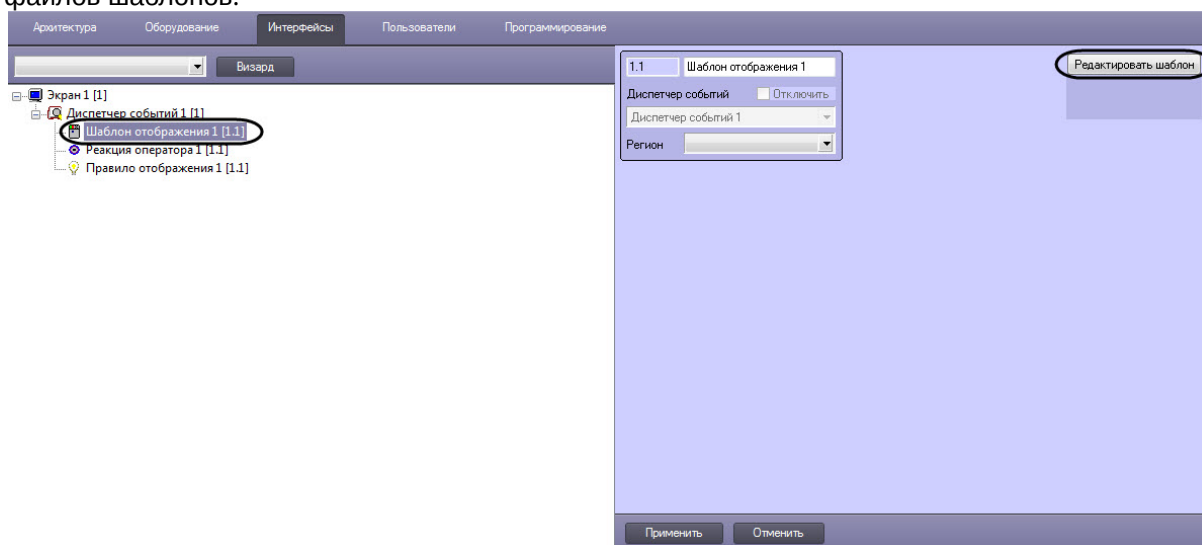
## 2 Лицензирование утилиты Редактор шаблонов

Данная утилита не лицензируется.

### 3 Запуск и завершение работы утилиты Редактор шаблонов

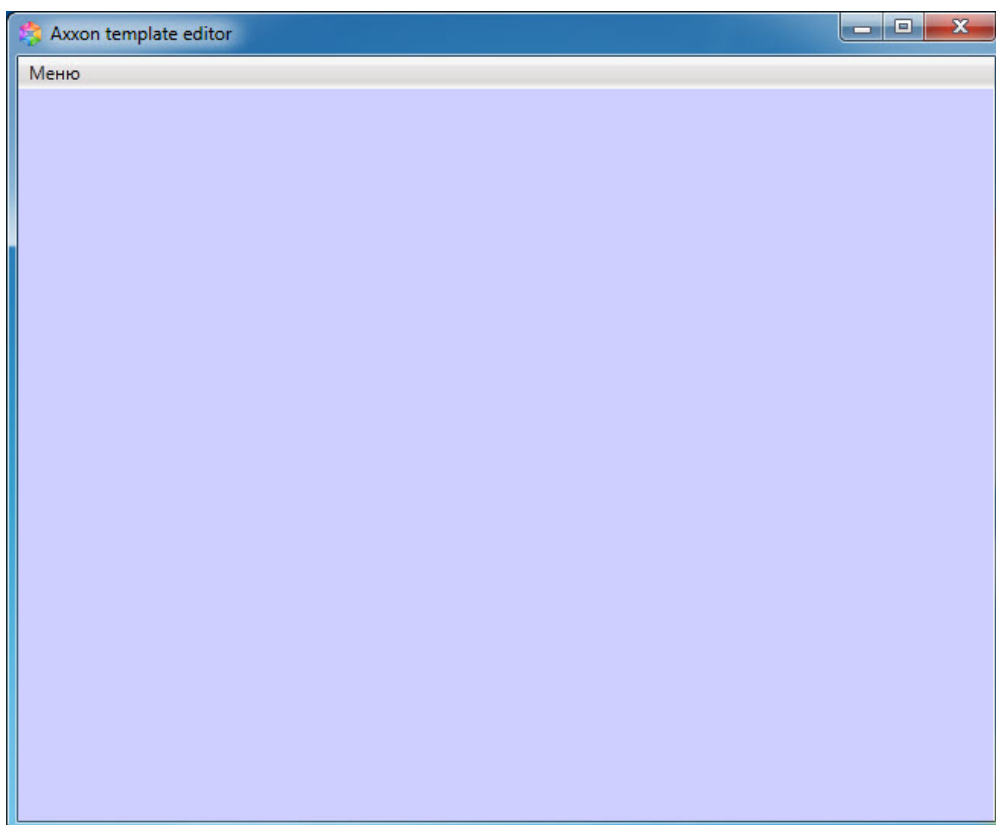
Запуск утилиты *Редактор шаблонов* осуществляется одним из следующих способов:


1. При помощи кнопки **Редактировать шаблон** на панели настройки объекта **Шаблон отображения**, которые создается на базе объекта **Диспетчер событий** (см. Руководство по настройке и работе с программным модулем Диспетчер событий). В случае, если запуск утилиты осуществлен данным способом, возможность сохранения файлов шаблонов в файл заблокирована, и шаблоны сохраняются при помощи объекта **Шаблон отображения**, с панели настройки которого запущена утилита. Также в этом случае недоступна функция открытия файлов шаблонов.

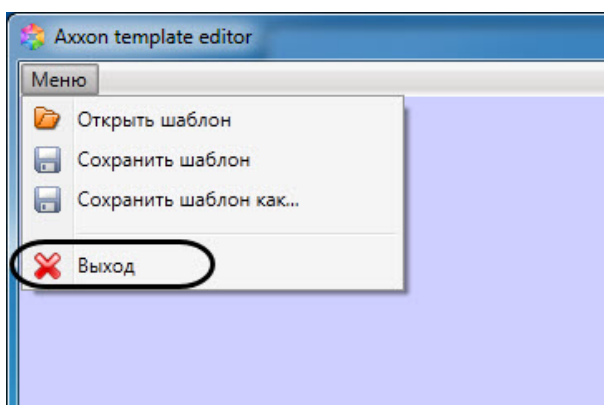


2. При помощи исполняемого файла EditorWpf.exe, расположенного в папке <Директория установки ПК АСФА-Интеллект>\Modules

Общий вид окна утилиты **Редактор шаблонов** представлен на рисунке.



Для завершения работы утилиты *Редактор шаблонов* необходимо нажать на кнопку  или выбрать **Меню** → **Выход**.

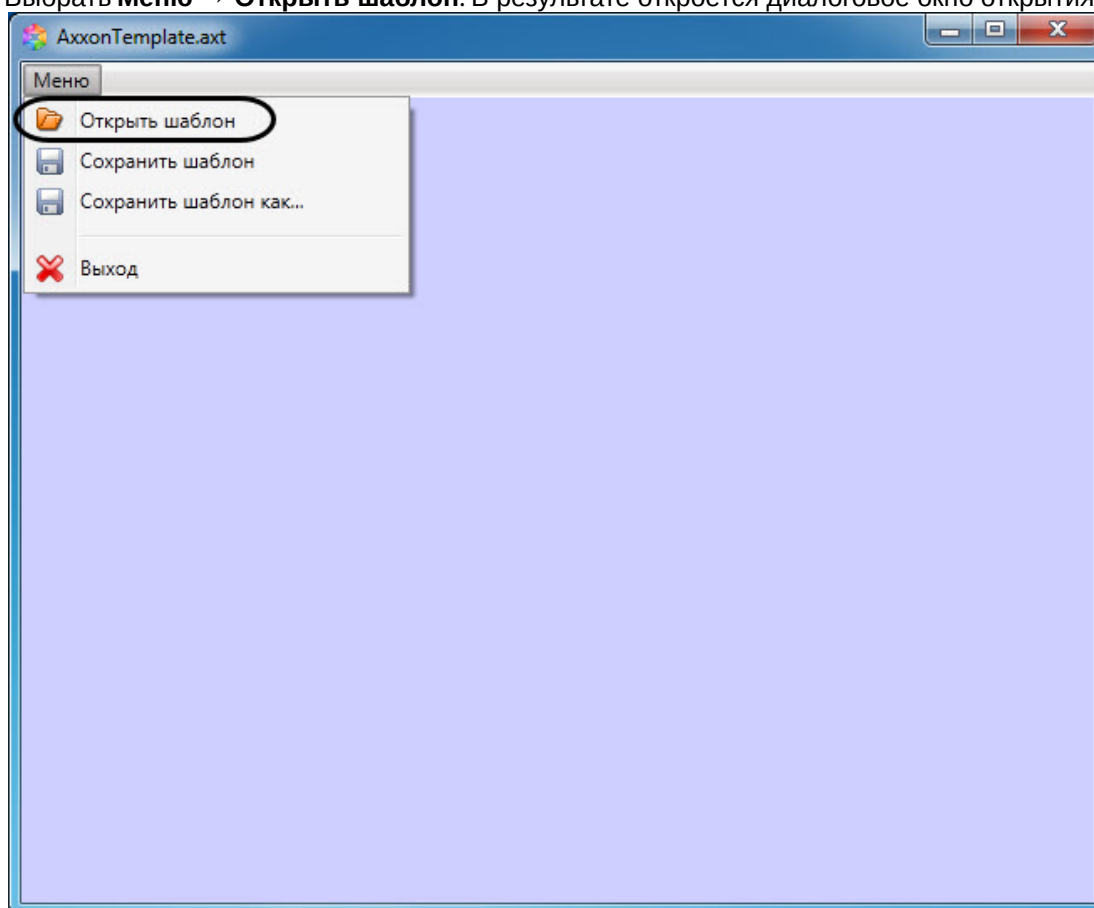


## 4 Открытие шаблона в утилите Редактор шаблонов

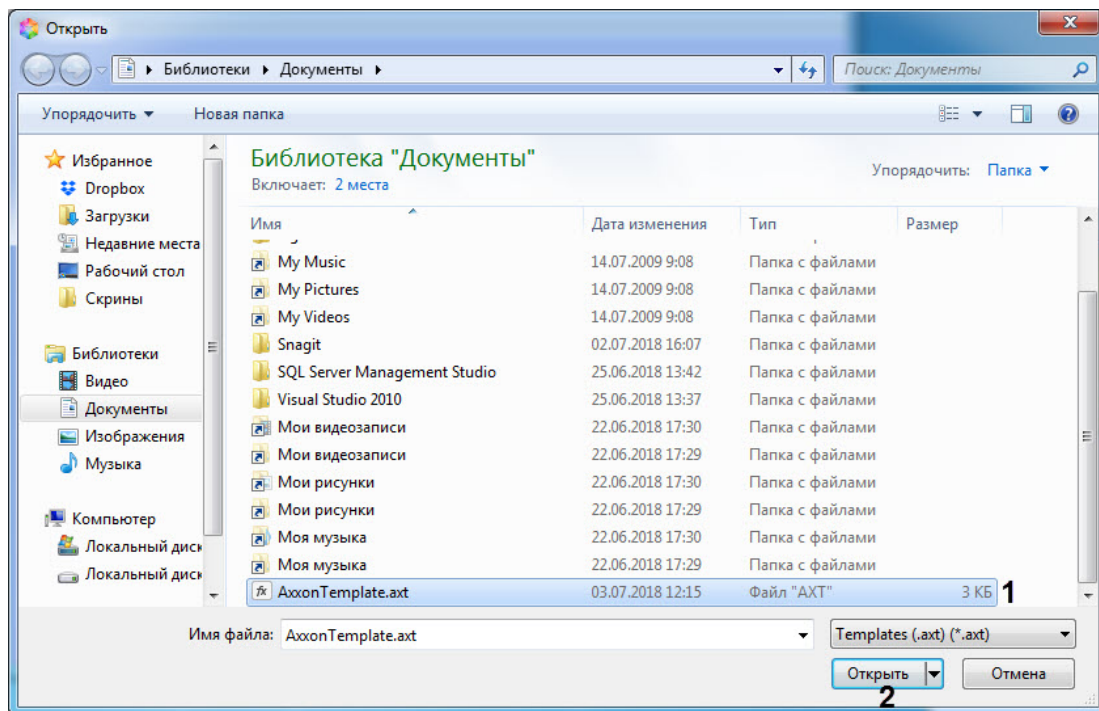
Открыть шаблон в утилите *Редактор шаблонов*, который ранее был сохранен в файл (см. [Сохранение шаблона в утилите Редактор шаблонов](#)), можно двумя способами:

### Первый способ:

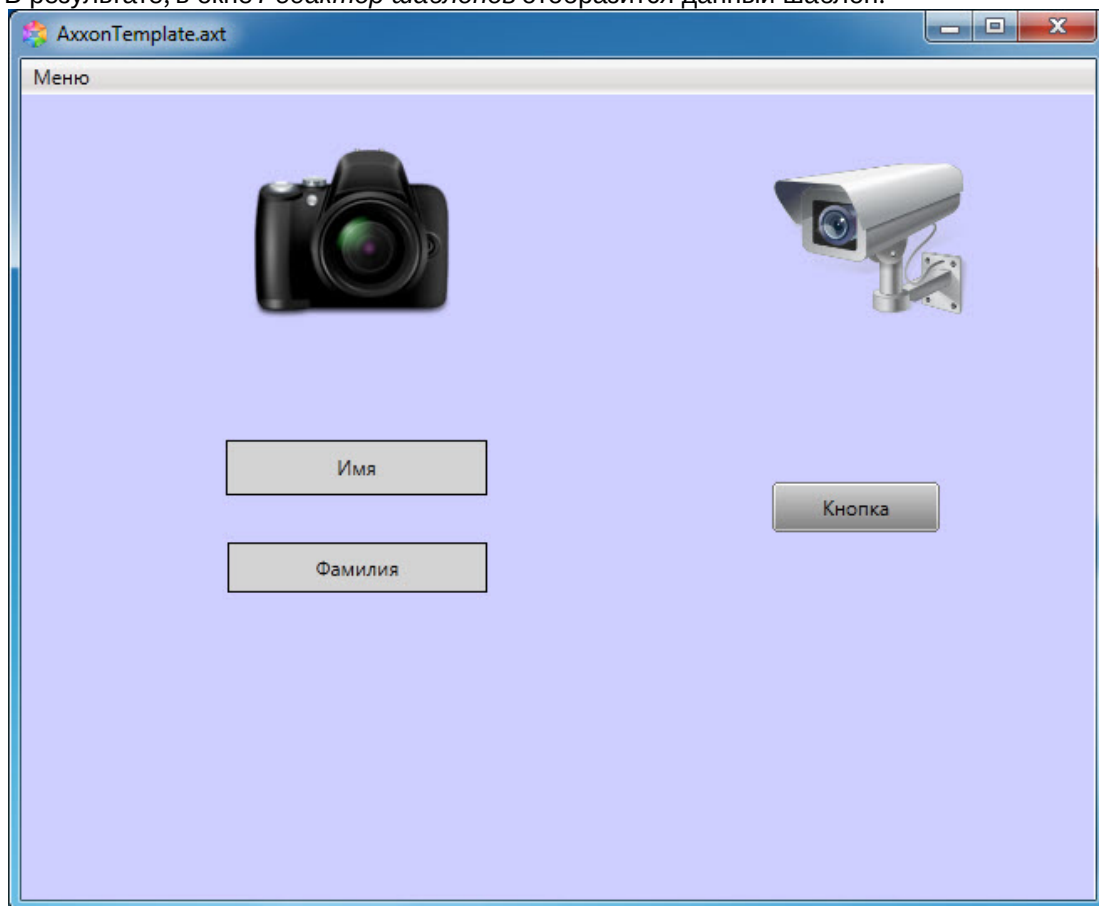
1. Открыть *Редактор шаблонов* (см. [Запуск и завершение работы утилиты Редактор шаблонов](#)).
2. Выбрать **Меню** → **Открыть шаблон**. В результате откроется диалоговое окно открытия файла.



3. В открывшемся диалоговое окне **Открыть** выбрать ранее сохраненный шаблон (**1**) и нажать на кнопку **Открыть** (**2**).



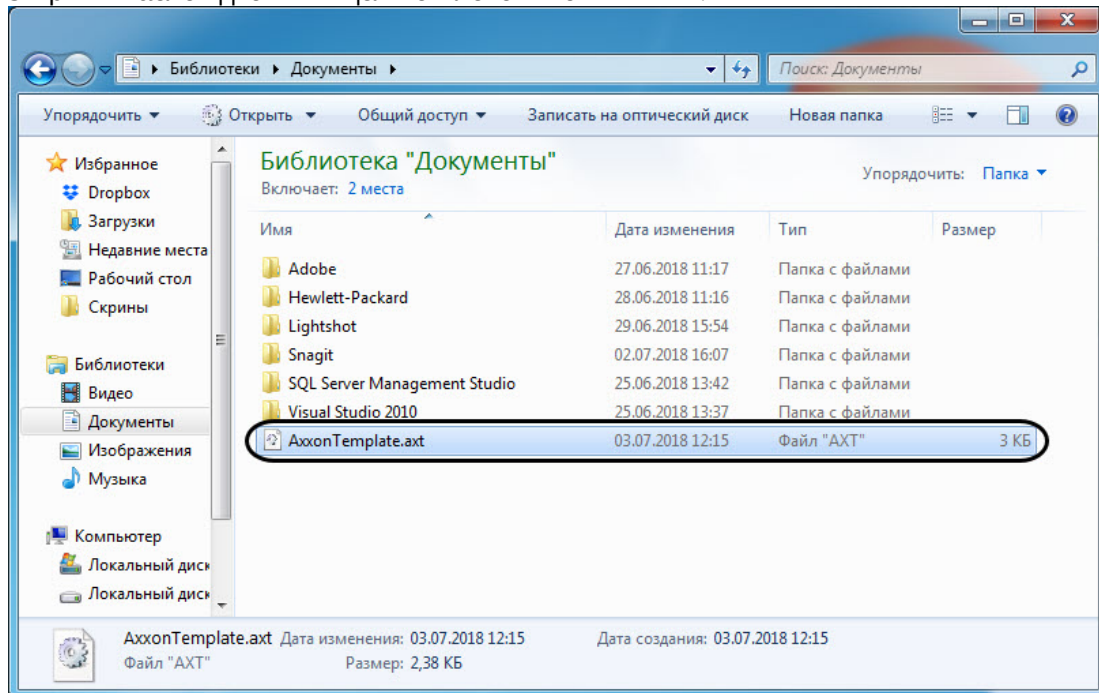
В результате, в окне *Редактор шаблонов* отобразится данный шаблон.



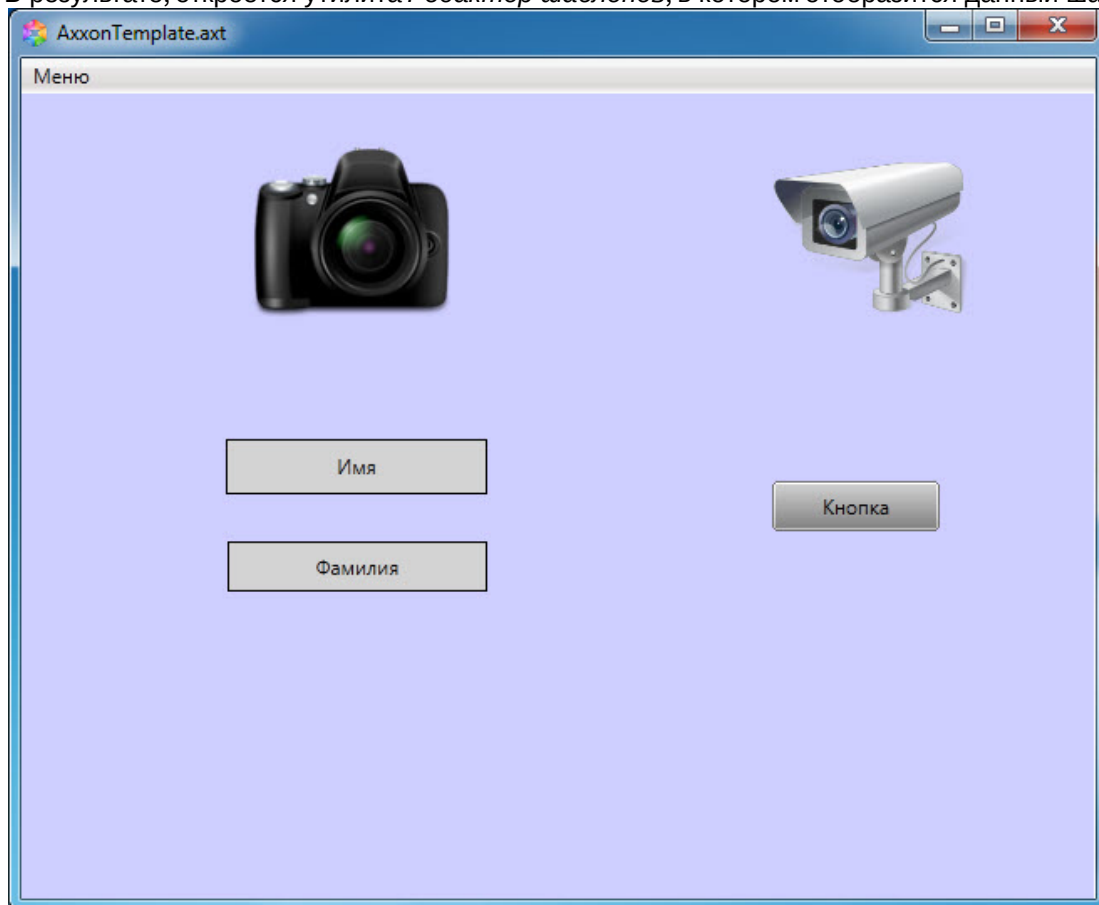
**Второй способ:**



1. Открыть папку в ОС Windows, в которой находится сохраненный шаблон.
2. Открыть шаблон двойным щелчком левой кнопки мыши.



В результате, откроется утилита *Редактор шаблонов*, в котором отобразится данный шаблон.



 **Внимание!**

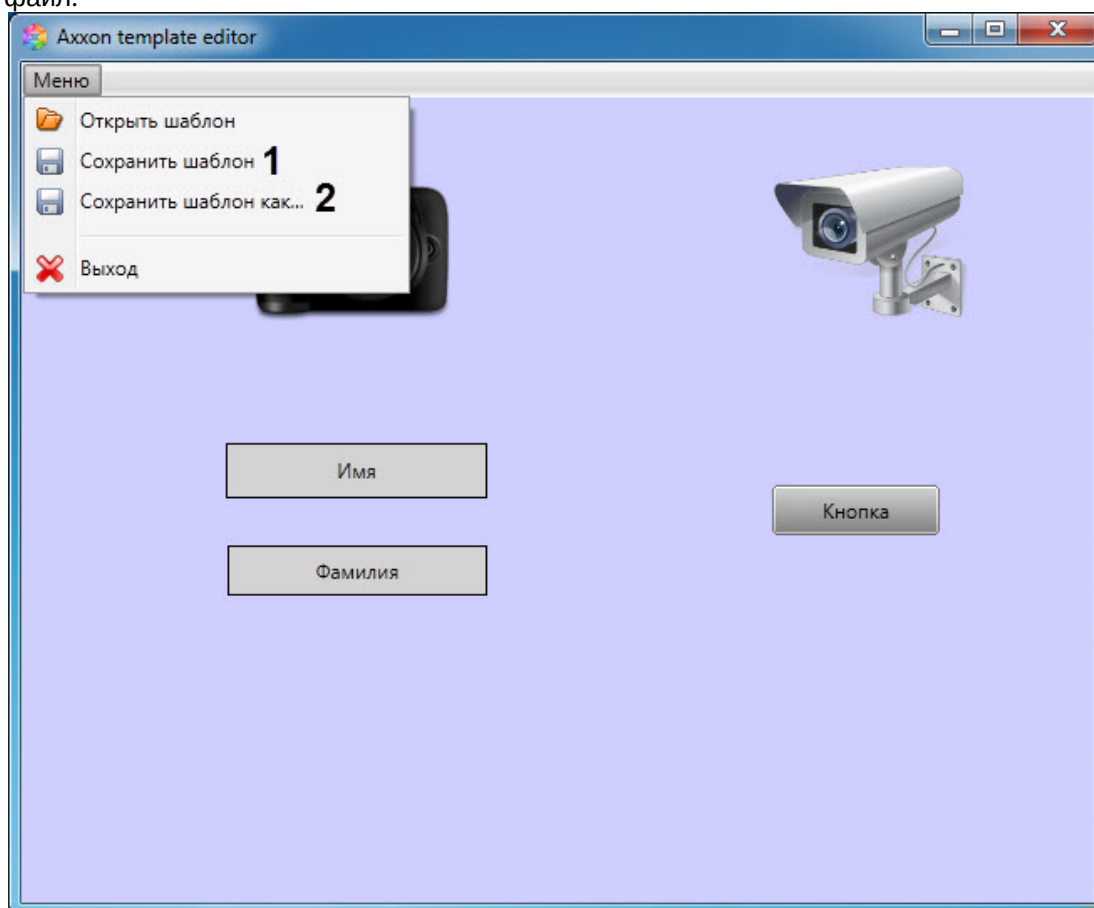
Для работы данного способа необходимо, чтобы файлы с расширением **\*.axt** были ассоциированы с утилитой *Редактор шаблонов* **EditorWpf.exe**.

Открытие шаблона в утилите *Редактор шаблонов* завершено.

## 5 Сохранение шаблона в утилите Редактор шаблонов

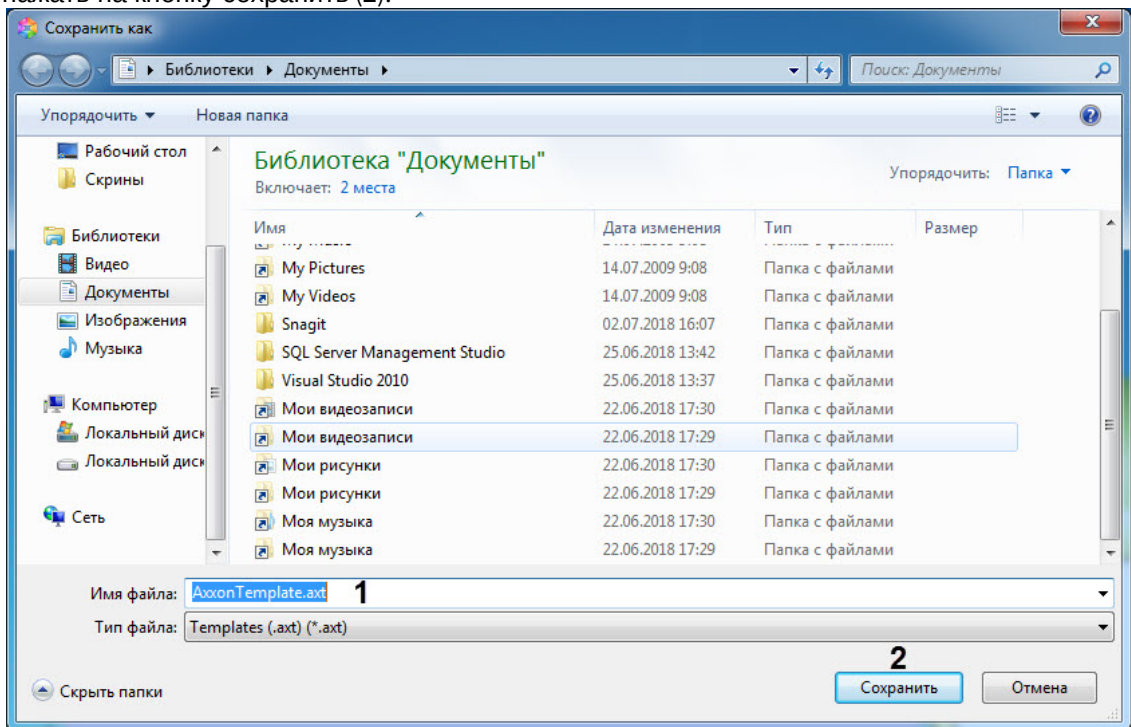
Для сохранения шаблона в утилите *Редактор шаблонов* необходимо выполнить следующие действия:

1. Выбрать **Меню** → **Сохранить шаблон (1)**, чтобы сохранить новый шаблон в файл или перезаписать текущий, если он был открыт из файла (см. [Открытие шаблона в утилите Редактор шаблонов](#)).
2. Выбрать **Меню** → **Сохранить шаблон как... (2)**, чтобы сохранить текущий шаблон в новый файл.



3. После выбора **Сохранить шаблон**, если шаблон не был открыт из файла, или выбора **Сохранить шаблон как**, откроется диалоговое окно сохранения файла, в котором необходимо:
  - выбрать папку сохранения шаблона;
  - указать название шаблона (1);

- нажать на кнопку сохранить (2).

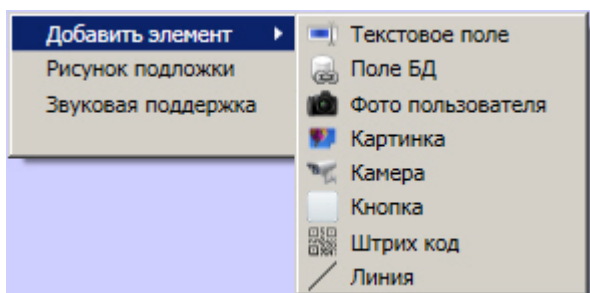


Сохранение шаблона в утилите *Редактор шаблонов* завершено.

## 6 Работа с шаблонами в утилите Редактор шаблонов

### 6.1 Добавление элемента шаблона

Для добавления нового элемента в редактор шаблона необходимо щелкнуть правой кнопкой мыши по пустому месту шаблона и в контекстном меню выбрать пункт **Добавить элемент**.

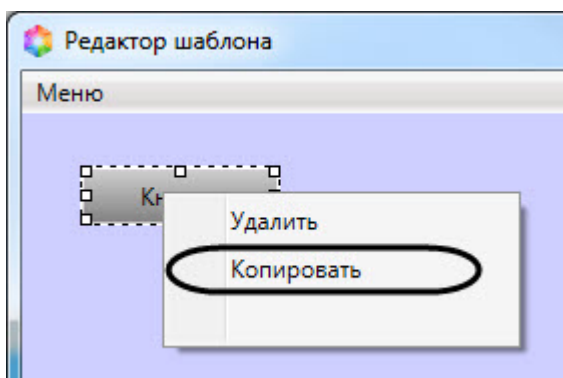


Доступны следующие элементы по созданию служебных объектов:

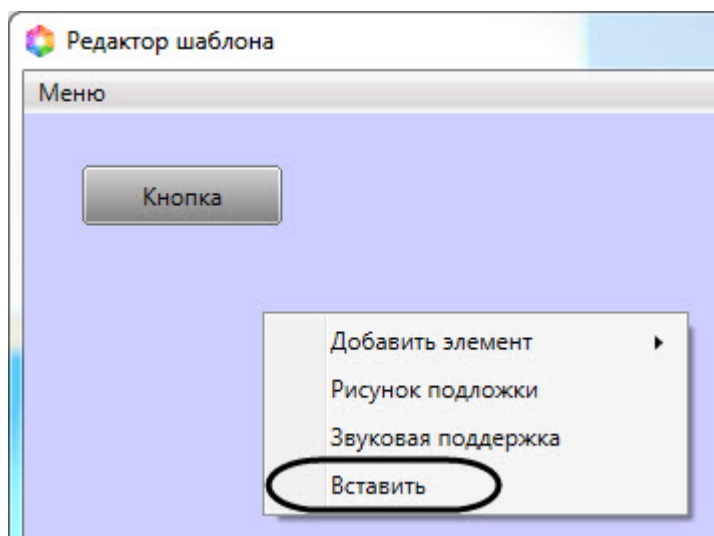
- **Текстовое поле** — создает на листе шаблона поле для ввода текстовой информации.
- **Поле БД** — создает на листе шаблона поле, в котором отображается информация о сотруднике, хранящаяся в базе данных Интеллект.
- **Фото пользователя** — создает на листе шаблона поле, для отображения назначенной на сотрудника фотографии.
- **Картинка** — создает на листе шаблона объект, в котором можно задать изображение произвольного размера.
- **Камера** — создает на листе шаблона поле, в котором отображается видеосигнал с подключенной видеокамеры.
- **Кнопка** — создает на листе шаблона кнопку, на которую можно назначить реакцию для управления исполнительными механизмами устройств.
- **Штрих код** — создает на листе штрих-код, в котором зашифровано выбранное поле БД.
- **Линия** — создает на листе шаблона фигуру в виде линии.

### 6.2 Копирование удаление и выравнивание элементов шаблона

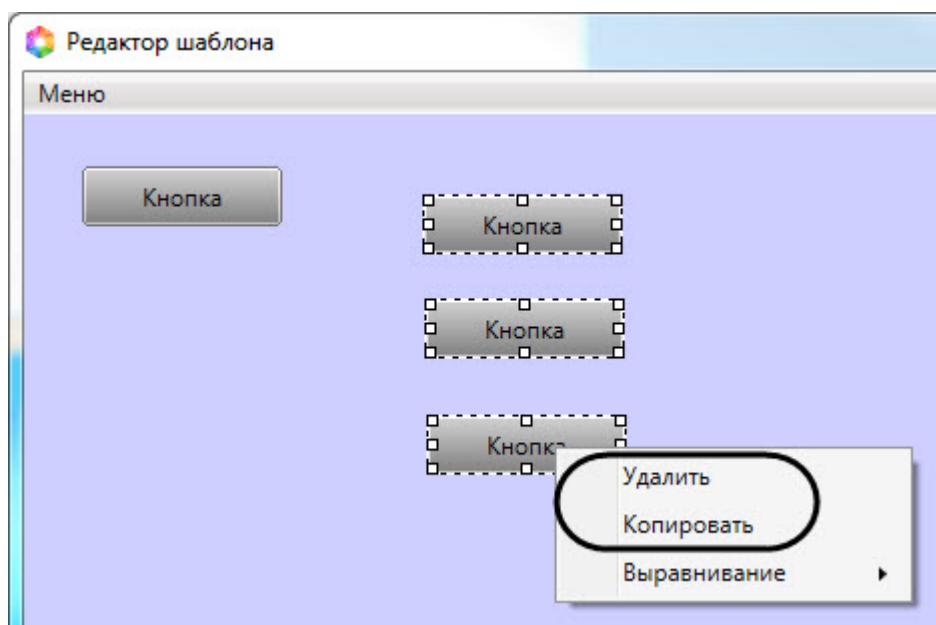
Любой элемент, добавленный в окне редактора шаблона, может быть многократно скопирован. Для этого необходимо нажать правой кнопкой мыши на добавленный объект и выбрать **Копировать**.



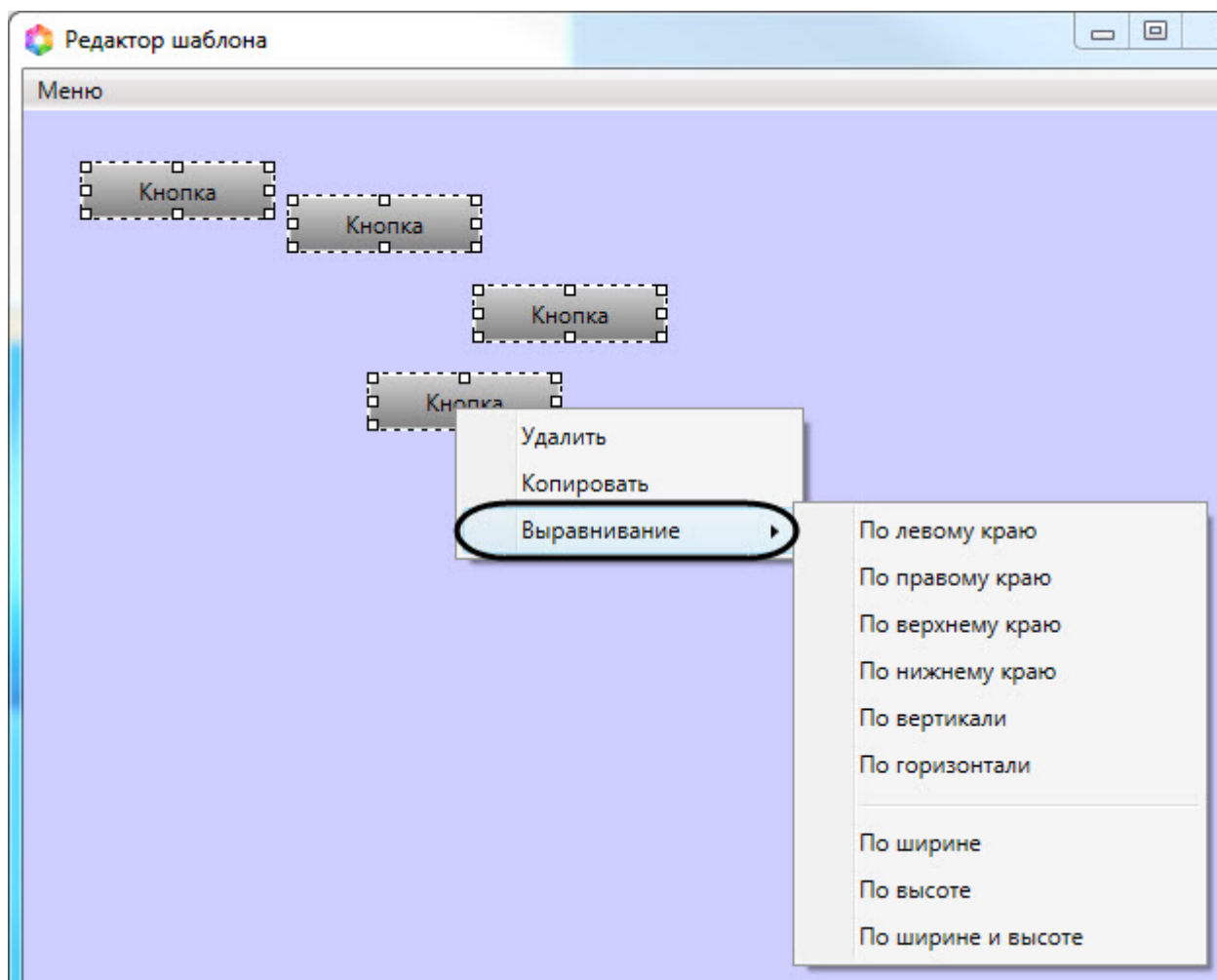
После чего необходимо нажать правой кнопкой мыши в нужном месте экрана и выбрать **Вставить**. Нажав **Вставить** несколько раз подряд вы сможете быстро добавить в шаблон несколько одинаковых объектов.



Доступна возможность удаления или копирования сразу нескольких объектов. Для этого необходимо зажать клавишу **Shift**, нажать на нужные объекты и, не отпуская **Shift**, нажать на правую кнопку мыши и выбрать **Копировать** или **Удалить**.



Также есть возможность выравнивания нескольких объектов относительно окна редактора шаблонов. Для этого необходимо зажать клавишу **Shift**, нажать на нужные объекты и, не отпуская **Shift**, нажать на правую кнопку мыши и выбрать **Выравнивание**. Из раскрывающегося списка выбрать необходимый вид выравнивания.



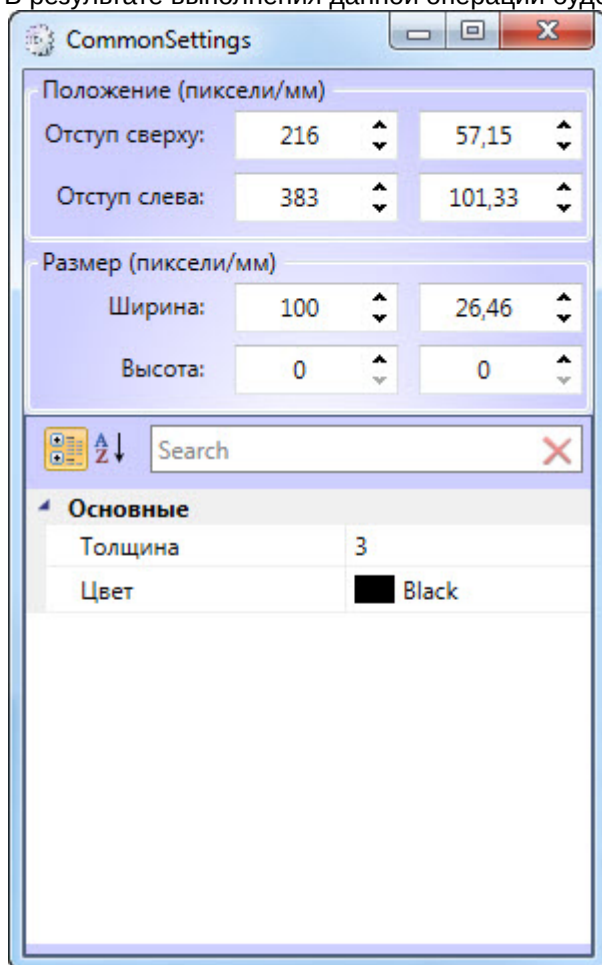
## 6.3 Свойства объектов окна редактора шаблонов

### 6.3.1 Редактирование свойств объектов в редакторе шаблона отображения

Для редактирования свойств объектов необходимо выполнить следующие действия:

1. Открыть шаблон отображения для редактирования (см. [Открытие шаблона в утилите Редактор шаблонов](#)).
2. Щелкнуть левой кнопкой мыши объект, свойства которого необходимо отредактировать.

3. В результате выполнения данной операции будет открыто окно свойств данного объекта.



В данном окне можно изменять свойства объекта. Доступные параметры зависят от типа объекта. Описание параметров см. в разделах ниже.

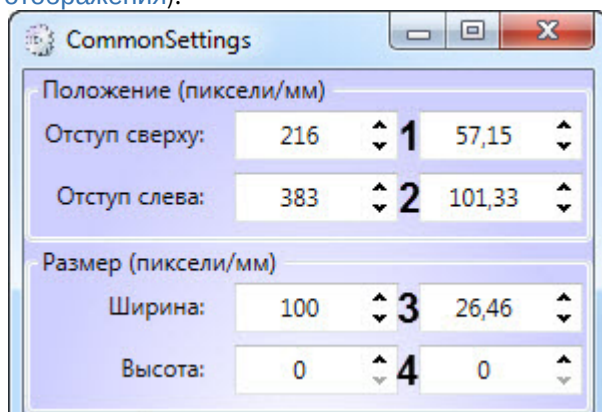
### 6.3.2 Свойства "размер" и "расположение" (общие для всех объектов в Редакторе шаблонов)

Размер и положение элемента шаблона можно задать либо с помощью мыши, либо посредством ввода численных значений в настройках объекта. В данном разделе описан второй способ.

Для редактирования размера и расположения объекта необходимо выполнить следующие действия:



1. Открыть окно свойств объекта (см. [Редактирование свойств объектов в редакторе шаблона отображения](#)).



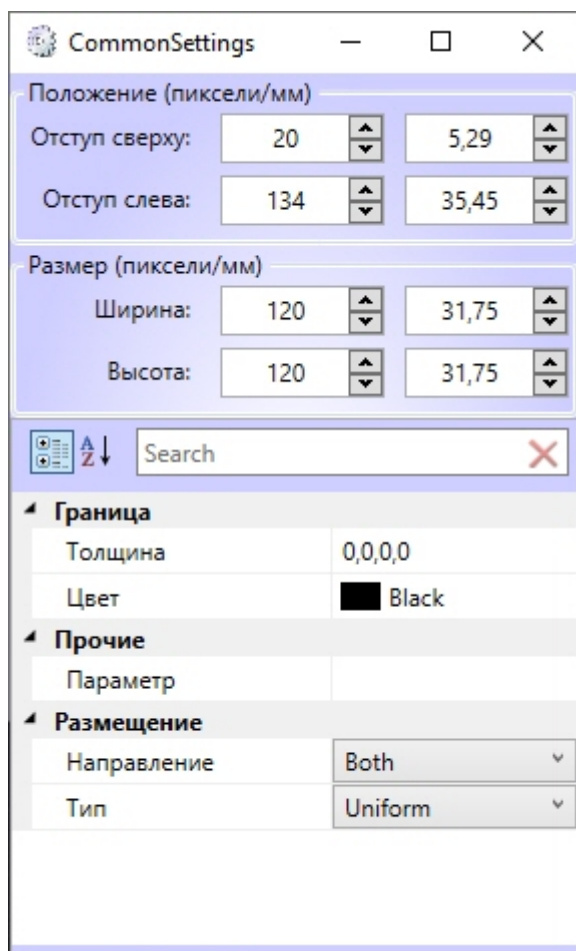
2. Указать отступ от верхней (1) и левой (2) границы шаблона в пикселях или миллиметрах.
3. Указать ширину (3) и высоту (4) элемента в пикселях или миллиметрах.

Редактирование размера и положения объекта завершено.

### 6.3.3 Свойства объекта Фото пользователя

Для вызова окна свойств объекта **Фото пользователя** необходимо выполнить действия, описанные в разделе [Редактирование свойств объектов в редакторе шаблона отображения](#).

В результате будет открыто окно со свойствами соответствующего объекта.



Для редактирования свойств объекта **Фото пользователя** необходимо выполнить следующие действия:

1. В поле **Толщина** ввести значение толщины линии, ограничивающей объект **Фото пользователя**.
2. В поле **Цвет** выбрать цвет линии, ограничивающей объект **Фото пользователя**.
3. В поле **Параметр** указать параметр, содержащий изображение в формате Base64, из события, на которое настроен *Диспетчер событий*. Например, для отображения захваченного, но не распознанного лица с камеры от Сервера распознавания лиц, необходимо указать значение **imageBase64** (также см. [Настройка системы мониторинга и контроля температуры лица](#)).
4. Из раскрывающегося списка **Направление** выбрать направление размещения изображения в окне объекта **Фото пользователя**.
  - a. *UpOnly* – увеличивает изображение только если оно меньше, чем окно объекта **Фото пользователя**.
  - b. *DownOnly* – уменьшает изображение только если оно больше, чем окно объекта **Фото пользователя**.
  - c. *Both* – изображение растягивается до заполнения всего окна в соответствии со свойством **Тип**.
5. Из раскрывающегося списка **Тип** выбрать способ размещения изображения в окне объекта **Фото пользователя**:
  - a. *None* – размер изображения остается неизменным;
  - b. *Fill* – размер изображения изменяется для заполнения всего окна объекта **Фото пользователя**;

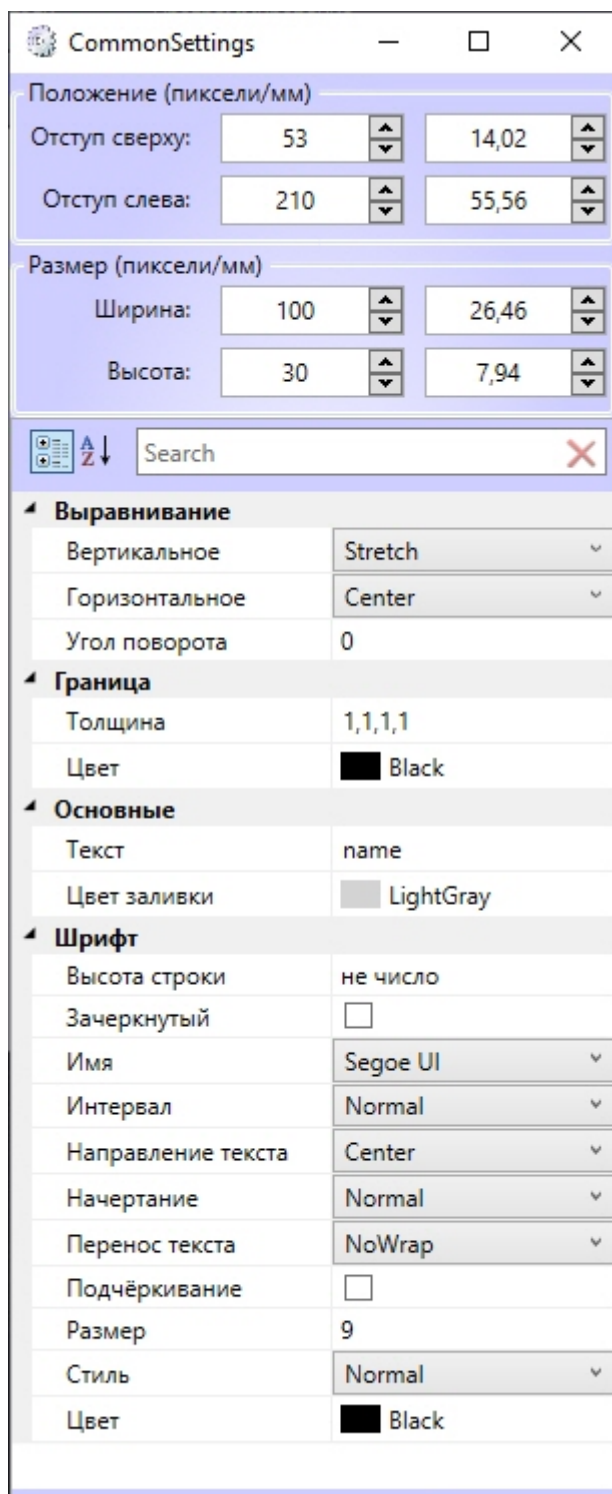
- c. *Uniform* – размер изображения меняется в соответствии с размером окна объекта, но исходные пропорции сохраняются.
- d. *UniForm ToFill* – размер изображения меняется для заполнения всего окна объекта, исходные пропорции сохраняются. Если размер изображения больше, чем размер окна объекта, то изображение обрезается в соответствии с размерами окна объекта.

Редактирование свойств объекта **Фото пользователя** завершено.

#### 6.3.4 Свойства объекта Текстовое поле

Для вызова окна свойств объекта **Текстовое поле** необходимо выполнить действия, описанные в разделе [Редактирование свойств объектов в редакторе шаблона отображения](#).

В результате будет открыто окно со свойствами соответствующего объекта.



Для редактирования свойств объекта **Текстовое поле** необходимо выполнить следующие действия:

1. Из раскрывающегося списка **Вертикальное** выбрать способ выравнивания текста по вертикали относительно границ текстового поля:
  - a. Top – выравнивание содержимого строки по верхнему краю;
  - b. Center – выравнивание по центру;

- c. Bottom – выравнивание по нижнему краю;
  - d. Stretch – элементы растягиваются, заполняя все пространство по высоте.
2. Из раскрывающегося списка **Горизонтальное** выбрать способ выравнивания текста по горизонтали относительно границ текстового поля:
    - a. Left – выравнивание содержимого строки левому краю;
    - b. Right – выравнивание по правому краю;
    - c. Center – выравнивание по центру;
    - d. Justify – элементы растягиваются, заполняя все пространство по ширине.
  3. В поле **Угол поворота** ввести угол поворота текста по часовой стрелке.
  4. В поле **Толщина** ввести значение толщины линии, ограничивающей объект **Текстовое поле**.
  5. В поле **Цвет** выбрать цвет линии, ограничивающей объект **Текстовое поле**.
  6. В поле **Текст** ввести сообщение, которое будет отображаться в окне объекта **Текстовое поле**.
  7. В поле **Цвет заливки** выбрать цвет заливки внутреннего пространства объекта.
  8. Установить флажок **Зачеркнутый** для отображения зачеркнутого текста.
  9. Из раскрывающегося списка **Имя** выбрать название шрифта текстового сообщения.
  10. Из раскрывающегося списка **Интервал** выбрать ширину шрифта текстового сообщения:
    - a. Condensed – ширина меньше, чем *SemiCondensed*;
    - b. Expanded – ширина больше, чем *SemiExpanded*;
    - c. ExtraCondensed – ширина меньше, чем *Condensed*;
    - d. ExtraExpanded – ширина больше, чем *Expanded*;
    - e. Normal – обычная ширина (по умолчанию)
    - f. SemiCondensed – ширина меньше, чем *Normal*;
    - g. SemiExpanded – ширина больше, чем *Normal*;
    - h. UltraCondensed – наименьшее значение ширины;
    - i. UltraExpanded – максимальное значение ширины.
  11. Из раскрывающегося списка **Направление текста** выбрать способ выравнивания текста относительно самого себя:
    - a. Left – выравнивание по левому краю;
    - b. Right – выравнивание по правому краю;
    - c. Center – выравнивание по центру;
    - d. Justify – выравнивание по ширине.
  12. Из раскрывающегося списка **Начертание** выбрать способ начертания шрифта текстового сообщения:
    - a. *Black* – сверхжирное начертание;
    - b. **Bold** – жирное начертание;
    - c. *ExtraBlack* – сверхжирное начертание;
    - d. *ExtraBold* – сверхжирное начертание;
    - e. *ExtraLight* – сверхсветлое начертание;
    - f. *Light* – светлое начертание;
    - g. *Medium* – среднее начертание;
    - h. *Normal* – обычное начертание (по умолчанию);
    - i. *SemiBold* – полужирное начертание;
    - j. *Thin* – тонкое начертание.
  13. В поле **Размер** ввести значение, соответствующее размеру шрифта текстового сообщения.
  14. Из раскрывающегося списка **Стиль** выбрать стиль шрифта текстового сообщения:
    - a. *Italic* – курсив;
    - b. *Normal* – обычный (по умолчанию).
  15. Из раскрывающегося списка **Перенос текста** выбрать способ переноса строки в поле:
    - a. *Wrap* – текст будет перенесен на другую строку;
    - b. *NoWrap* – перенос текста на другую строку не будет осуществляться;
    - c. *WrapWithOverflow* – перенос текста будет производиться на другую строку по отдельным словам.

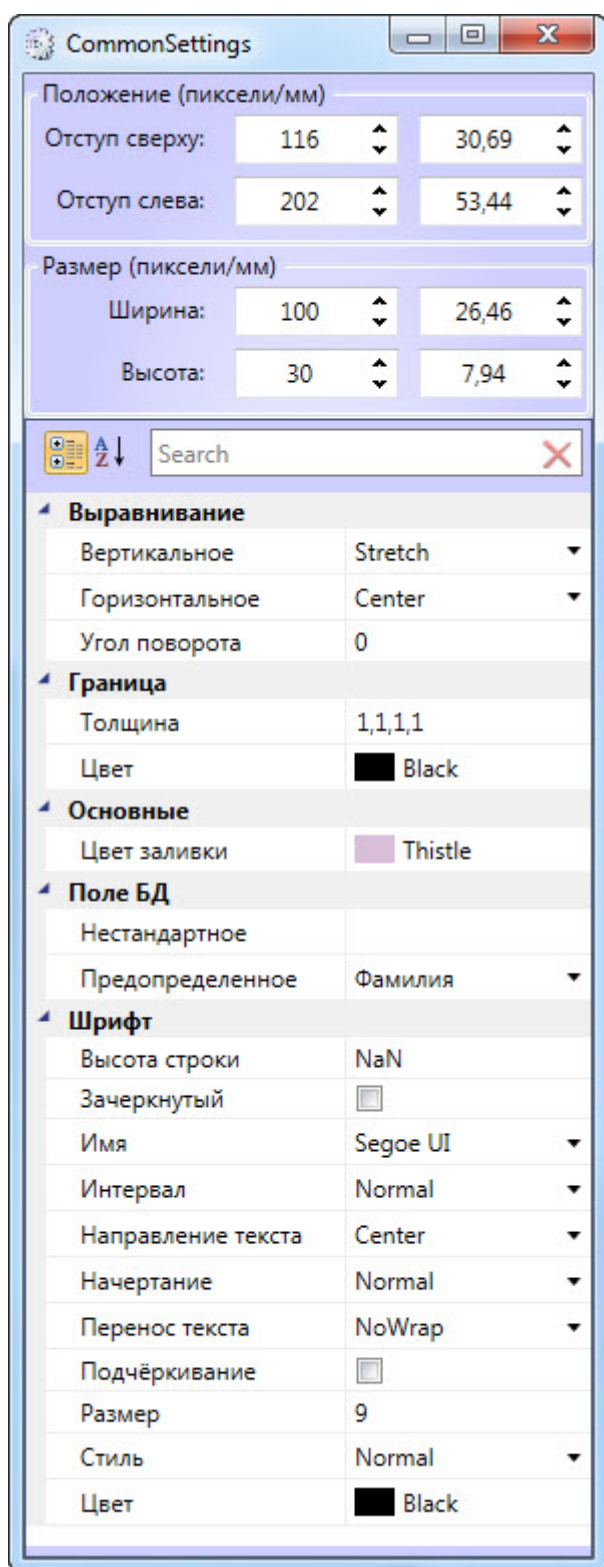
16. В поле **Цвет** выбрать цвет шрифта текстового сообщения.
17. Для подчеркивания текста установить флажок **Подчёркивание**.

Редактирование свойств объекта **Текстовое поле** завершено.

### 6.3.5 Свойства объекта Поле БД

Для вызова окна свойств объекта **Поле БД** необходимо выполнить действия, описанные в разделе [Редактирование свойств объектов в редакторе шаблона отображения](#).

В результате будет открыто окно со свойствами соответствующего объекта.



Свойства объекта **Поле БД** аналогичны свойствам объекта **Текстовое поле**, за исключением параметров **Нестандартное** и **Предопределенное**.

В раскрывающемся списке **Предопределенное** выбирается поле из базы данных, которое будет отображаться в шаблоне. Помимо названий полей базы данных, в данном списке присутствует значение **Нестандартное**.

Параметр **Нестандартное** - это шаблонная строка, которую следует выбирать, если шаблон используется для работы с модулем *Диспетчер событий*, и требуется отображать не значение из базы данных, а параметры из события, на которое настроен *Диспетчер событий*. В данном случае в поле **Нестандартное** необходимо ввести название необходимых параметров.

**Примечание.**

Доступные параметры из требуемого события можно выяснить при помощи Отладочного окна ПК *Интеллект*, сгенерировав требуемое событие в системе. Работа с данным окном описана в документе *Программный комплекс Интеллект. Руководство по программированию (JScript)*. Наиболее актуальная версия указанного документа доступна в [хранилище документации](#).

Синтаксис написания параметров представлен в таблице ниже.

Синтаксис параметров	Описание
{parameter}	parameter - произвольный параметр в событии от объекта
\n	Перенос строки в отображаемом тексте
\r	Возврат каретки в отображаемом тексте

В шаблонной строке **Нестандартное** можно указывать несколько параметров. Например, если необходимо одновременно выводить дату и время события, то в шаблонной строке должно быть указано значение: **Дата: {date} Время: {time}**. В результате для заданного события в поле БД будет отображено, например: **Дата: 08-07-2019 Время: 8:00:00**.

Поле БД	
Нестандартное	Дата: {date} Время: {time}
Предопределенное	Нестандартное ▼

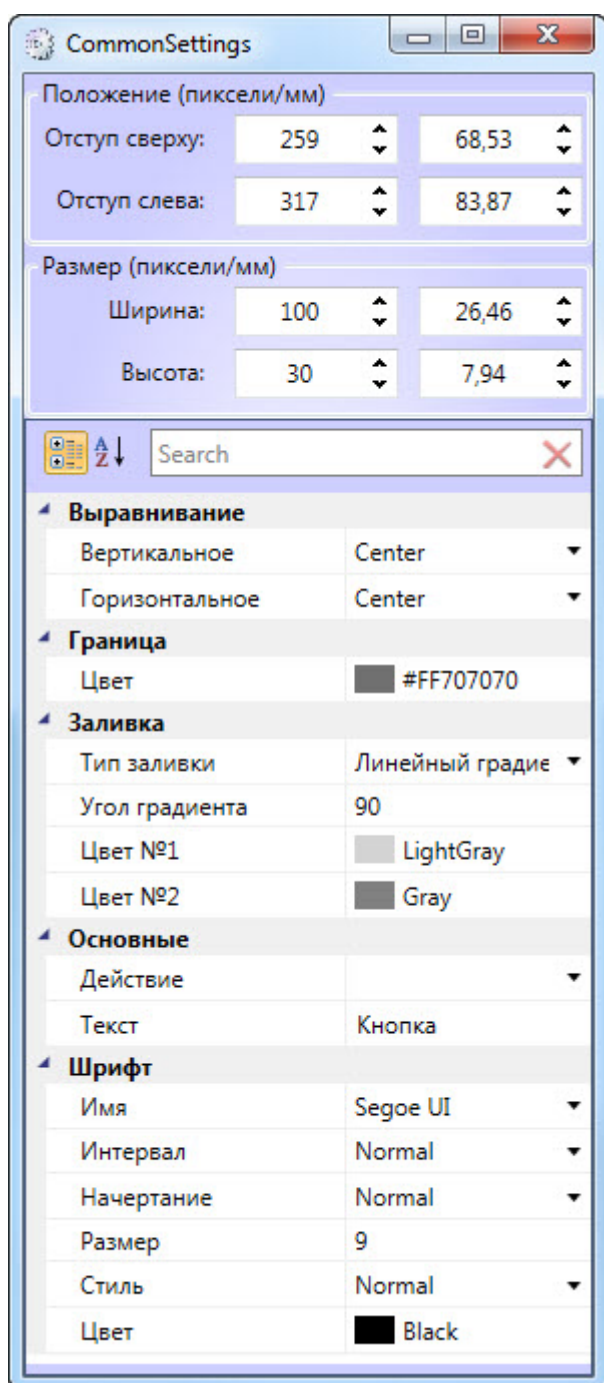
Также существует возможность указывать поля, добавленные пользователем в файле *intellect.ext.dbi*. Для этого в поле **Нестандартное** необходимо ввести название соответствующего поля в базе данных. Процедура добавления дополнительных полей в базу данных описана в разделе [Приложение 4. Создание дополнительных полей объекта Пользователь](#).

### 6.3.6 Свойства объекта Кнопка

Для вызова окна свойств объекта **Кнопка** необходимо выполнить действия, описанные в разделе [Редактирование свойств объектов в редакторе шаблона отображения](#).

В результате будет открыто окно со свойствами соответствующего объекта.





Для редактирования свойств объекта **Кнопка** необходимо выполнить следующие действия::

1. В поле **Тип заливки** выбрать тип заливки внутреннего пространства объекта.
2. В поле Угол градиента ввести значение, соответствующее углу градиента заливки.
3. В полях **Цвет №1** и **Цвет № 2** выбрать цвета градиентной заливки внутреннего пространства объекта.
4. Из раскрывающегося списка **Действие** выбрать действие, которое будет выполняться при нажатии на кнопку.
5. В поле **Текст** ввести сообщение, которое будет отображаться в окне объекта **Кнопка**.

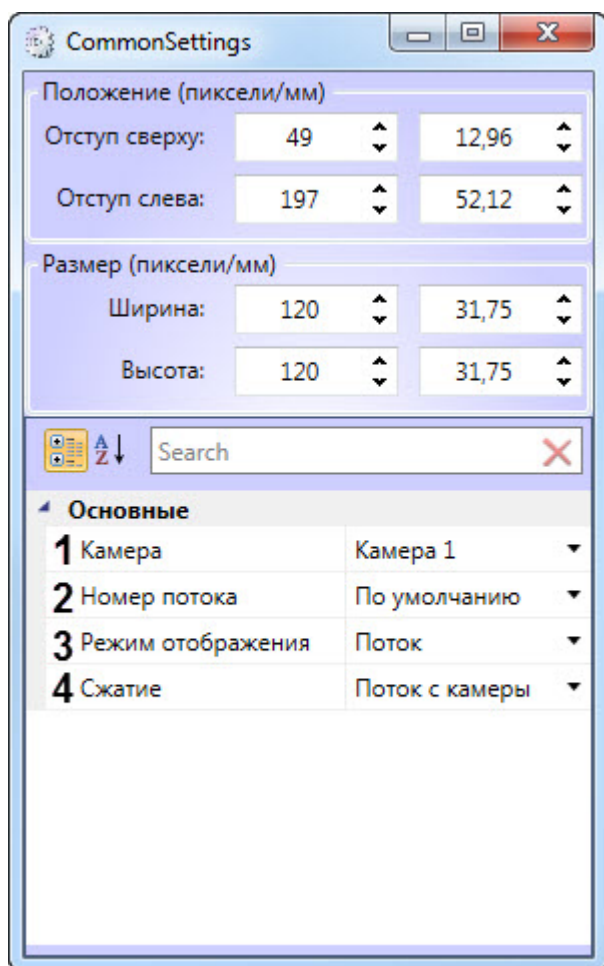
Остальные свойства объекта аналогичны свойствам объекта **Текстовое поле**.

Редактирование свойств объекта **Кнопка** завершено.

### 6.3.7 Свойства объекта Камера

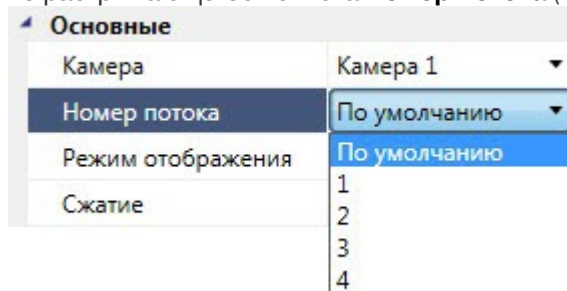
Для вызова окна свойств объекта **Камера** необходимо выполнить действия, описанные в разделе [Редактирование свойств объектов в редакторе шаблона отображения](#).

В результате будет открыто окно со свойствами соответствующего объекта.



Для редактирования свойств объекта **Камера** необходимо выполнить следующие действия:

1. Из раскрывающегося списка **Камера (1)** выбрать видеокамеру, с которой будет производиться отображение видеосигнала в созданное поле объекта.
2. Из раскрывающегося списка **Номер потока (2)** выбрать необходимый видеопоток.



**Примечание**

Для включения возможности выбора видеопотока необходимо:

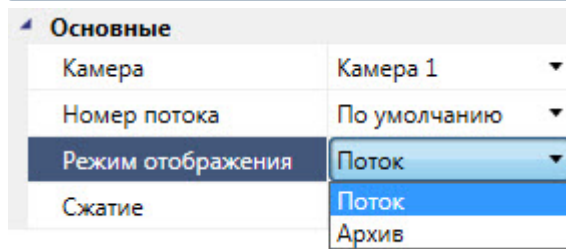
- a. Настроить 2 потока в веб-интерфейсе камеры.
- b. Выбрать необходимые потоки в настройках камеры в ПК *Интеллект* (см. [Настройка многопоточного видеосигнала](#)), при этом должно быть включено использование настроек устройства (см. [Настройка приема видеосигналов с IP-устройств](#)).

3. Из раскрывающегося списка **Режим отображения** (3) выбрать режим отображения:

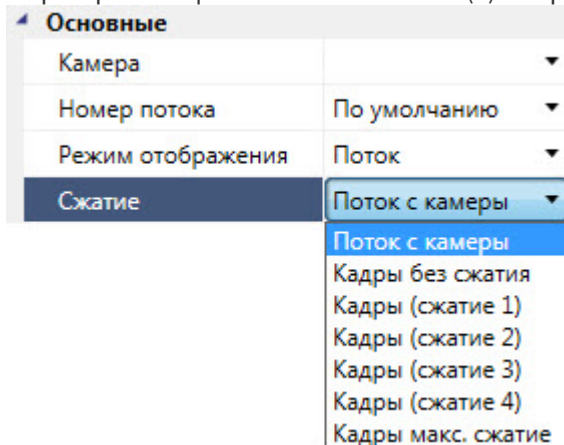
- **Поток** - отображается видеопоток в реальном времени.
- **Архив** - отображается видеоархив, приостановленный на момент события.

**Примечание**

При выборе режима отображения **Архив** необходимо, чтобы осуществлялась запись видеоархива.



4. Из раскрывающегося списка **Сжатие** (4) выбрать уровень сжатия кадров видеопотока:



- **Поток с камеры** - видео с камеры передается на клиент без каких-либо изменений.
- **Кадры без сжатия** - видео с камеры распаковывается и несжатый поток передается на клиент.
- **Кадры (сжатие 1)** до **Кадры макс. сжатие** - видео с камеры распаковывается, сжимается в MJPEG или MWavelet и передается на клиент.

**Внимание!**

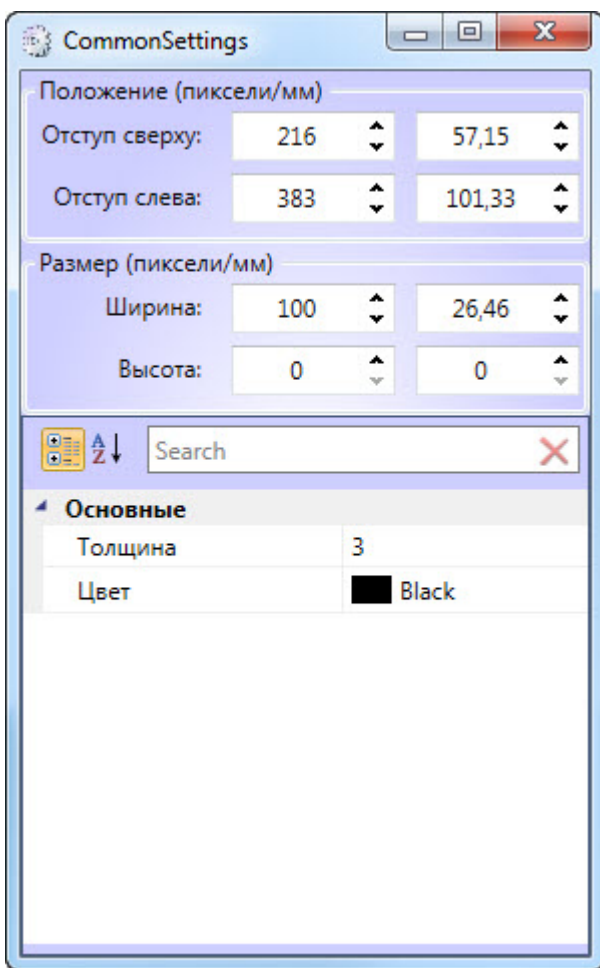
Использование механизма сжатия кадров видеопотока дает сильную нагрузку на процессор видеосервера, особенно при использовании нескольких объектов **Диспетчер событий**. Поэтому рекомендуется использовать режим **Поток с камеры** и использовать поток уже более низкого разрешения и качества (настройку выбора потока смотреть далее).

Редактирование свойств объекта **Камера** завершено.

### 6.3.8 Свойства объекта **Линия**

Для вызова окна свойств объекта **Линия** необходимо выполнить действия, описанные в разделе [Редактирование свойств объектов в редакторе шаблона отображения](#).

В результате будет открыто окно со свойствами соответствующего объекта.



Для редактирования свойств объекта **Линия** необходимо выполнить следующие действия:

1. В поле **Толщина** ввести значение толщины линии.
2. В поле **Цвет** выбрать цвет линии.

Редактирование свойств объекта **Линия** завершено.

### 6.3.9 Свойства объекта Штрих-код

Объект **Штрих код** предназначен для печати одно- и двумерных штрих-кодов на пропусках сотрудников.

#### **⚠ Внимание!**

Штрих-коды никак не защищены от копирования и не содержат никаких ключей защиты. Вся информация на них может быть считана любым устройством, поддерживающим чтение штрих-кодов. Использование подобных форматов под ответственность владельца!

Для вызова окна свойств объекта **Штрих код** необходимо выполнить действия, описанные в разделе [Редактирование свойств объектов в редакторе шаблона отображения](#).

Положение (пиксели/мм)	
Отступ сверху:	49 / 12,96
Отступ слева:	366 / 96,84

Размер (пиксели/мм)	
Ширина:	200 / 52,92
Высота:	200 / 52,92

Граница	
Толщина	1,1,1,1
Цвет	Black

Поле БД	
Нестандартное	
Предопределенное	Фамилия

Штрих код	
Без надписей	<input type="checkbox"/>
Отступ	1
Пример	12345670
Формат	QR_CODE

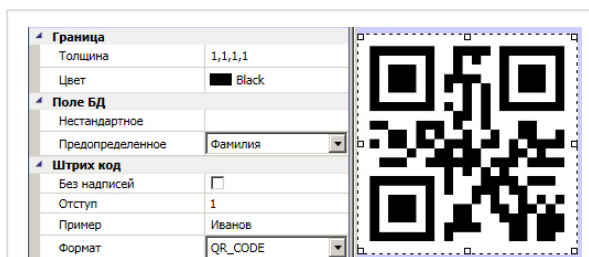
#### Настройка штрих-кода

В первую очередь необходимо выбрать **Формат** штрих-кода (более подробное описание доступных форматов см. в спецификации соответствующего штрих-кода):

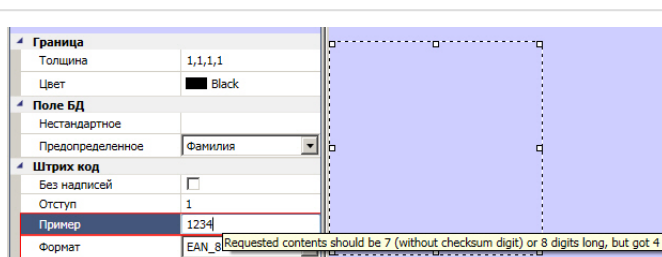
1. AZTEC — двумерный штрих-код, позволяющий зашифровать от 13 цифр или 12 символов латинского алфавита до 3832 цифр или 2067 символов латинского алфавита.

2. CODABAR — одномерный штрих-код, позволяющий зашифровать цифры от 0 до 9 и специальные символы -, \$, :, /, ., +
3. CODE\_39 — одномерный штрих-код, позволяющий зашифровать символы латинского алфавита в верхнем регистре (от А до Z), цифры (от 0 до 9) и специальные символы (-, ., \$, /, +, % и пробел).
4. CODE\_93 — одномерный штрих-код, позволяющий зашифровать символы латинского алфавита в верхнем регистре (от А до Z), цифры (от 0 до 9) и различные специальные символы.
5. CODE\_128 — одномерный штрих-код, позволяющий зашифровать все 128 символов ASCII с помощью трех комплектов символов штрихового кода (A, B, C):
  - a. 128A (комплект А) – символы ASCII от 00 до 95 (0–9, А–Z), специальные символы и символы FNC 1-4;
  - b. 128B (комплект В) – символы ASCII от 32 до 127 (0–9, А–Z, а–z), специальные символы и символы FNC 1-4;
  - c. 128C (комплект С) – 00–99 (двузначное число кодируется одним символом) и символ FNC 1.
6. DATA\_MATRIX — двухмерный штрих-код, позволяющий зашифровать до 3116 символов ASCII.
7. EAN\_8 — одномерный штрих-код, позволяющий зашифровать ровно 7 цифр плюс 1 цифру контрольной суммы в конце (если отсутствует, считается равной 0).
8. EAN\_13 — одномерный штрих-код, позволяющий зашифровать ровно 12 цифр плюс 1 цифру контрольной суммы в конце (если отсутствует, считается равной 0).
9. ITF — одномерный штрих-код, позволяющий зашифровать четное количество цифр (например, 12, 1234, но не 123).
10. PDF\_417 — двухмерный штрих-код, позволяющий зашифровать до 2710 символов (ASCII, байты, числа).
11. QR\_CODE — двухмерный штрих-код, позволяющий зашифровать до 7089 символов (см. спецификацию).
12. UPC\_A — одномерный штрих-код, позволяющий зашифровать ровно 11 цифр плюс 1 цифру контрольной суммы в начале (если отсутствует, считается равной 0).
13. UPC\_E — одномерный штрих-код, позволяющий зашифровать ровно 12 цифр плюс 1 цифру контрольной суммы в начале (если отсутствует, считается равной 0).
14. MSI — одномерный штрих-код, позволяющий зашифровать цифры от 0 до 9.
15. PLESSEY — одномерный штрих-код, позволяющий зашифровать цифры от 0 до 9.

Затем следует ввести в поле **Пример** какой-либо текст и проверить, как штрих-код отображается на шаблоне. Пример должен соответствовать данным, хранящимся в выбранном поле БД, а также правилам для выбранного формата штрих-кода. Например, при выборе предустановленного поля БД **Фамилия** можно ввести в поле **Пример** некоторые буквы и проверить отображение штрих-кода, а также отрегулировать размер элемента. Если выбран **Формат**, не поддерживающий введенные символы, то поля **Пример** и **Формат** будут подсвечены красным, а во всплывающей подсказке (при наведении курсора мыши) будет отображен текст ошибки на английском языке. В этом случае следует изменить либо выбранный **Формат**, либо поле БД, либо **Пример**.



Формат и пример соответствуют друг другу, поэтому QR-код отображается нормально



Выбранный формат требует 7 цифр, а в примере указано всего 4, поэтому выводится ошибка, а штрих-код не отображается в шаблоне.

Поле **Отступ** регулирует пустое пространство вокруг штрих-кода.

В некоторых случаях, для одномерных численных кодов, под штрих-кодом отображается зашифрованное число. Если необходимо скрыть это число, следует установить флажок **Без надписей**.

## Выбор поля БД

Поля в группе **Поле БД** заполняются по аналогии с одноименными полями объекта **Поле БД** (см. [Свойства объекта Поле БД](#)). Следует выбрать одно из predeterminedных полей базы данных или ввести нестандартный шаблон.

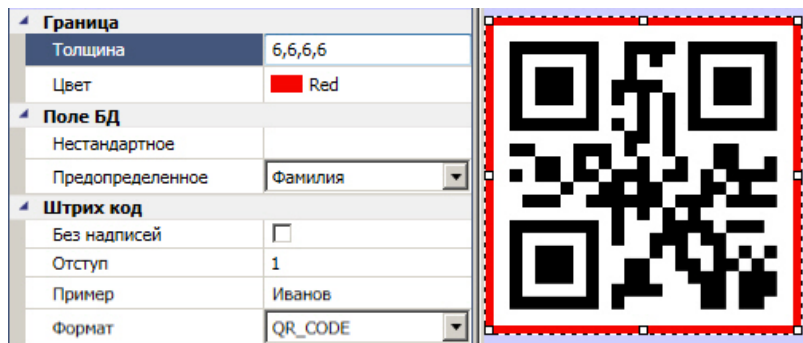
В случае необходимости выбора нескольких полей, следует задать их в поле **Нестандартное** в формате полей БД ПК *Интеллект*.

Пример: Требуется отобразить ID, Фамилию, Имя, код объекта и код карты. Для этого в поле **Поле БД - Нестандартное** следует ввести строку {id},{name},{surname},{facility\_code},{card}. Разделителями будут запятые. Также можно использовать точки, пробелы, и т.п.

Рекомендуется убедиться в том, что выбранный формат штрих-кода позволяет кодировать все символы, использованные в нестандартном или predeterminedном поле базы данных (например, не следует выбирать формат **EAN\_8**, если выбрано поле **Фамилия**, или **CODE\_39**, когда в нестандартном поле БД в качестве разделителей использованы двоеточия ":").

## Настройка границ

Имеется возможность добавить вокруг штрих-кода границу заданного цвета и толщины.

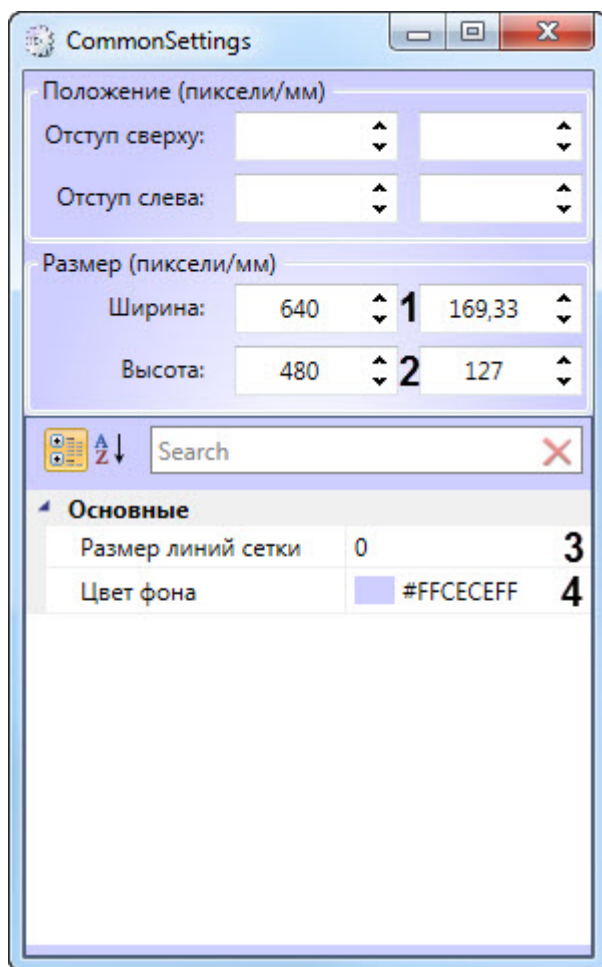


## 6.4 Настройка цвета фона и размеров шаблона

Настройка цвета фона и размеров шаблона осуществляется следующим образом:

1. Щелкнуть левой кнопкой мыши по пустому месту шаблона. В результате будет открыто окно со свойствами шаблона.





2. Указать ширину (1) и высоту (2) шаблона в пикселях или миллиметрах.
3. В поле **Размер линии сетки** (3) ввести размер квадратов вспомогательной сетки в пикселях, которая будет наложена поверх шаблона для более удобного размещения объектов.
4. В поле **Цвет фона** (4) выбрать цвет фона шаблона.

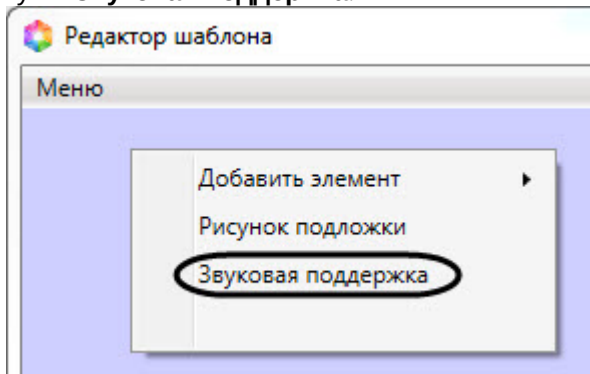
Настройка цвета фона и размеров шаблона завершена.

## 6.5 Установка звукового оповещения

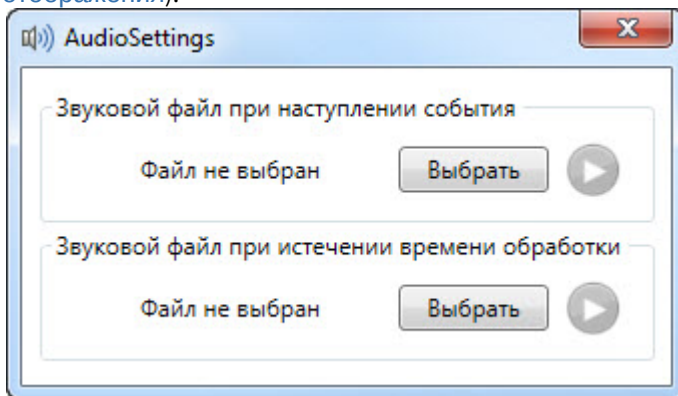
Для установки звукового оповещения необходимо выполнить следующие действия:



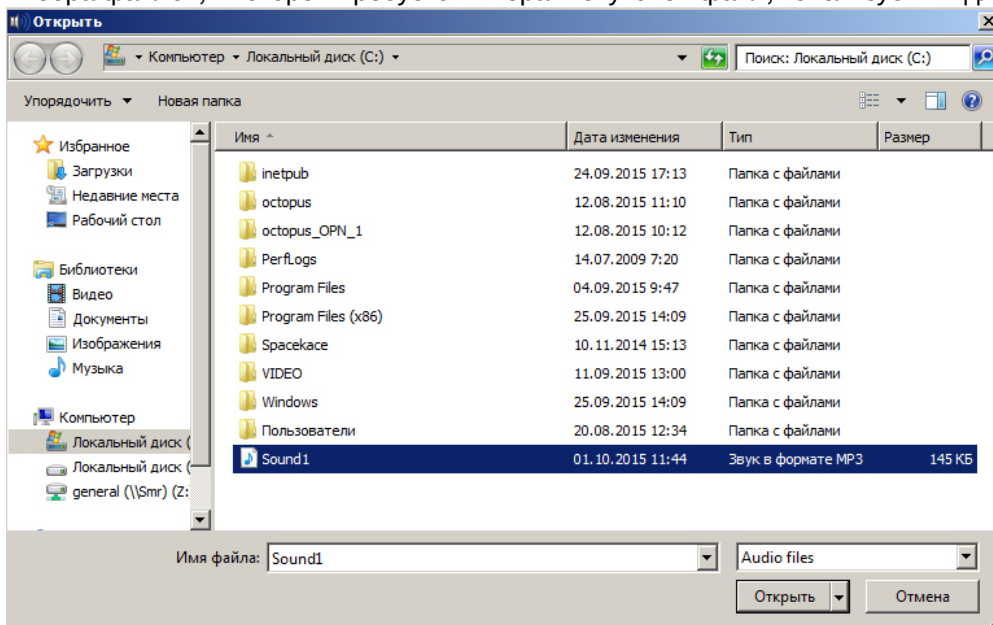
1. Щелкнуть правой кнопкой мыши по пустому месту шаблона и в контекстном меню выбрать пункт **Звуковая поддержка**.



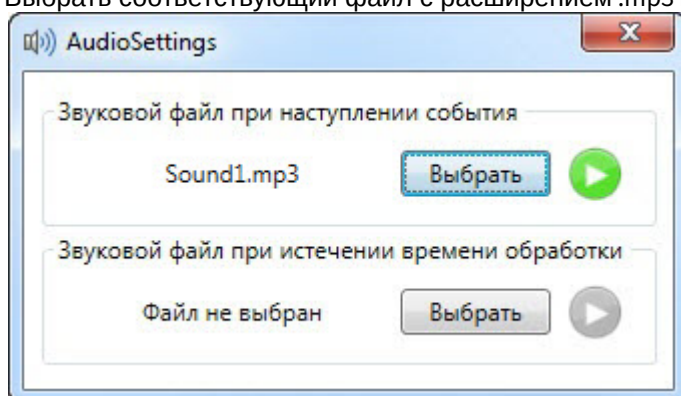
2. В открывшемся окне **AudioSettings** установить звуковые файлы, которые будут воспроизводиться при наступлении события или при истечении времени обработки (настройка срабатывания звуковых оповещений подробно рассмотрена в разделе [Настройка правил отображения](#)).



3. Нажать кнопку **Выбрать** для выбора звукового файла. В результате откроется стандартное окно выбора файлов, в котором требуется выбрать звуковой файл, используемый для оповещения.



4. Выбрать соответствующий файл с расширением .mp3 или .wav и нажать кнопку **Открыть**.



5. Для прослушивания выбранного файла нажать кнопку  .

**⚠ Внимание!**

Максимальный размер файла звукового оповещения - 1 Мбайт.

Установка звукового оповещения завершена.

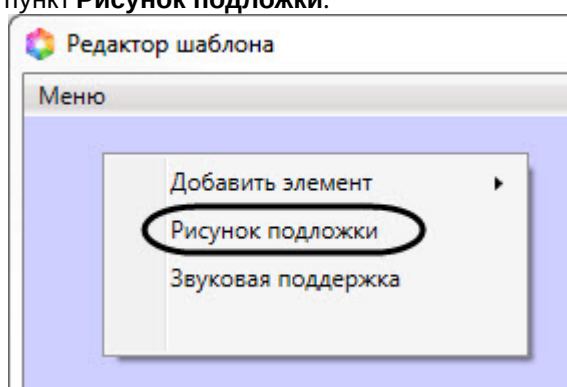
**ℹ Примечание**

Звуковое оповещение будет воспроизводиться на стандартном звуковом устройстве, выбранном в операционной системе. Выведение звука на динамики камер возможно только при помощи скриптов.

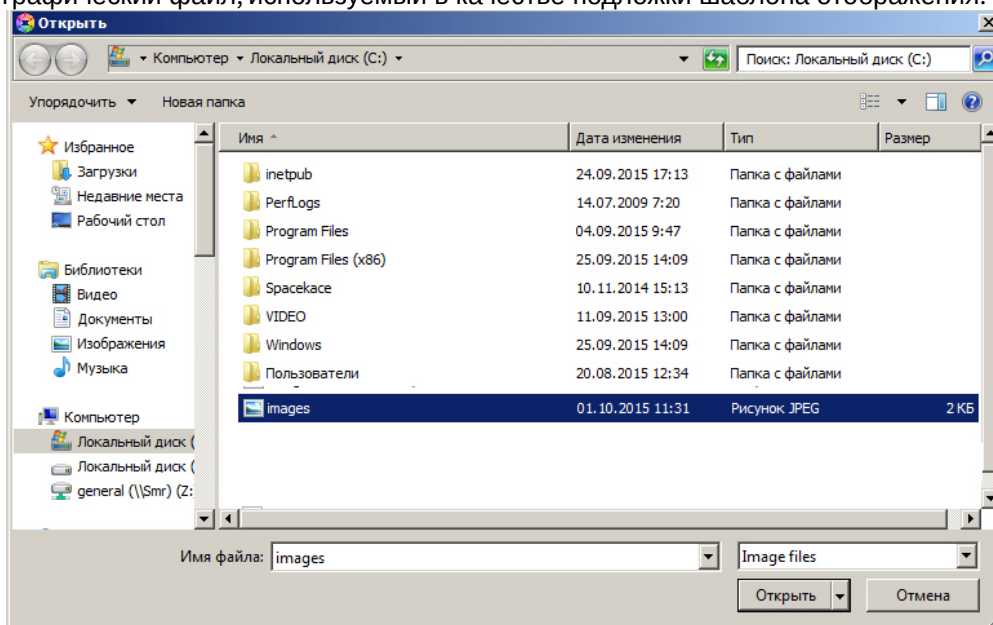
## 6.6 Установка рисунка подложки шаблона

Чтобы установить рисунок подложки шаблона необходимо выполнить следующие действия:

1. Щелкнуть правой кнопкой мыши по пустому месту шаблона и в контекстном меню выбрать пункт **Рисунок подложки**.



2. В результате откроется стандартное окно выбора файлов, в котором требуется выбрать графический файл, используемый в качестве подложки шаблона отображения.



3. Необходимо выбрать соответствующий файл с расширением .jpg или .png и нажать кнопку **Открыть**. В результате выбранный рисунок отобразится в качестве подложки шаблона отображения.

**⚠ Внимание!**

Максимальный размер файла фона подложки - 3 Мбайта.

Установка рисунка подложки шаблона завершена.