



Руководство по работе с утилитой  
Редактор шаблонов

1. Введение в Руководство по работе с утилитой Редактор шаблонов . . . . .	3
2. Запуск и завершение работы утилиты Редактор шаблонов . . . . .	3
3. Добавление элемента шаблона . . . . .	4
4. Установка и редактирование размеров шаблона . . . . .	4
5. Установка рисунка подложки шаблона . . . . .	5
6. Установка звукового оповещения . . . . .	6
7. Свойства объектов окна редактора шаблонов . . . . .	7
7.1 Редактирование свойств объектов в редакторе шаблона отображения . . . . .	7
7.2 Свойства объекта Фото пользователя . . . . .	7
7.3 Свойства объекта Текстовое поле . . . . .	8
7.4 Свойства объекта Поле БД . . . . .	8
7.5 Свойства объекта Кнопка . . . . .	10
7.6 Свойства объекта Камера . . . . .	11
7.7 Свойства объекта Линия . . . . .	11

# Введение в Руководство по работе с утилитой Редактор шаблонов

## На странице:

- Назначение документа
- Общие сведения об утилите Редактор шаблонов

## 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 *ACFA Intellect*.

В данном Руководстве представлены следующие материалы:

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

## Общие сведения об утилите Редактор шаблонов

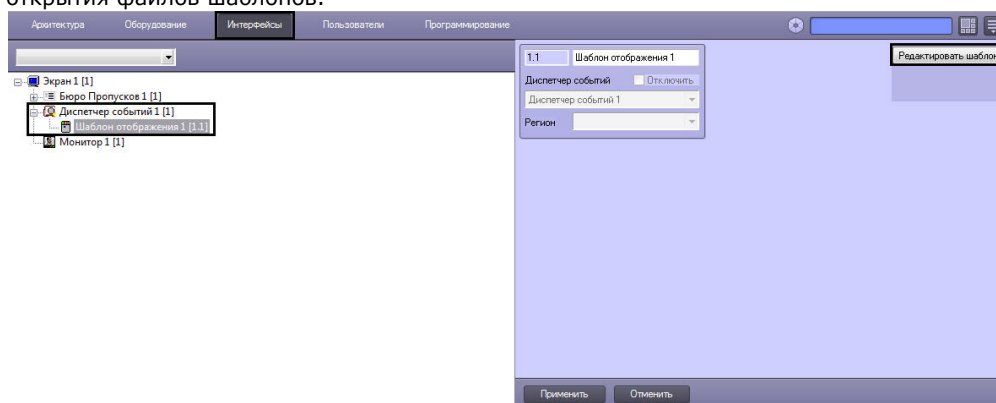
Утилита *Редактор шаблонов* предназначена для создания шаблонов, которые используются для следующих целей:

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](#)).

## Запуск и завершение работы утилиты Редактор шаблонов

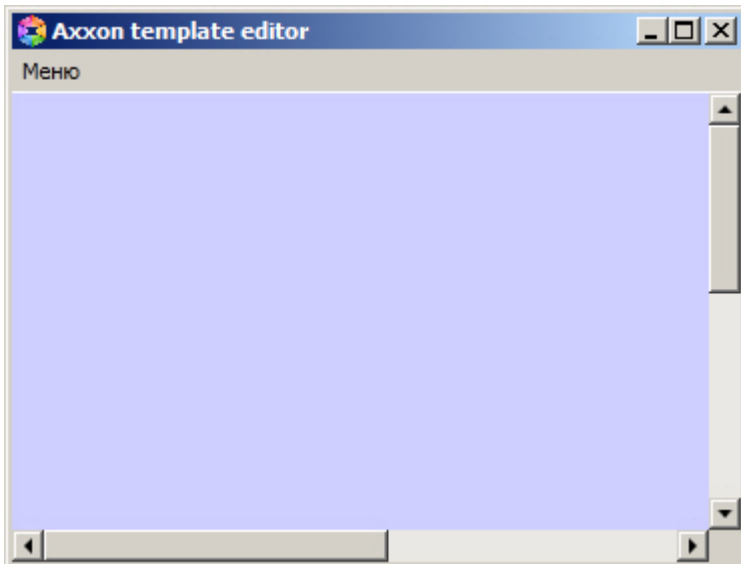
Запуск утилиты *Редактор шаблонов* осуществляется одним из следующих способов:


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.

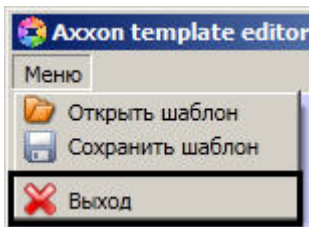


2. При помощи исполняемого файла *EditorWpf.exe*, расположенного в папке <Директория установки ПК ACFA-Интеллект>\Modules

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

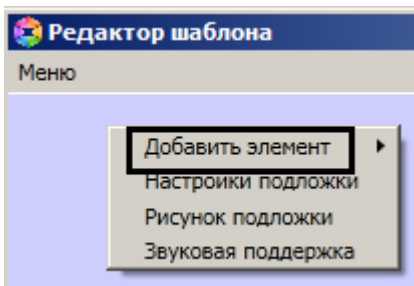


Для завершения работы утилиты *Редактор шаблонов* необходимо нажать на кнопку  или выбрать **Меню** -> **Выход**.



## Добавление элемента шаблона

Для добавления нового элемента в редактор шаблона необходимо кликнуть правой кнопкой мыши в окне редактора и выбрать пункт **Добавить элемент** в контекстном меню.



Доступны следующие элементы по созданию служебных объектов:

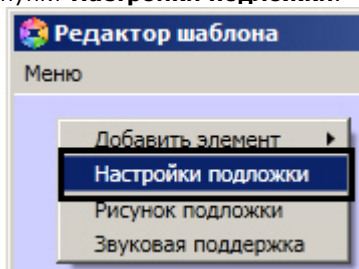
- **Текстовое поле** — создает на листе шаблона поле для ввода текстовой информации.
- **Поле БД** — создает на листе шаблона поле, в котором отображается информация о сотруднике, хранящаяся в базе данных Интеллект.
- **Фото пользователя** — создает на листе шаблона поле, для отображения назначенной на сотрудника фотографии.
- **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.
- **Линия** — создает на листе шаблона фигуру в виде линии.

## Установка и редактирование размеров шаблона

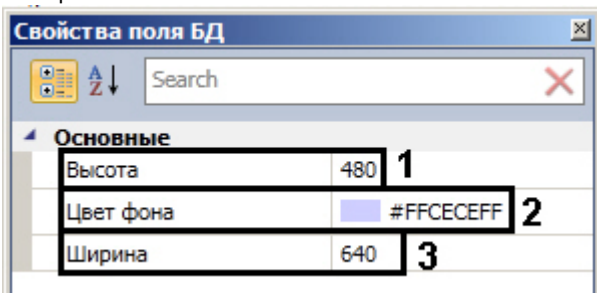
Для установки и редактирования размеров шаблона необходимо выполнить следующие действия:

1. Перейти на панель настроек шаблона отображения, подложку которого требуется отредактировать.
2. Нажать кнопку **Редактировать шаблон**.

3. Кликнуть правой кнопкой мыши в открывшемся окне **Редактор шаблона** и в контекстном меню выбрать пункт **Настройки подложки**.



4. В открывшемся окне в поле **Высота** ввести значение в пикселях, соответствующее высоте шаблона (1).



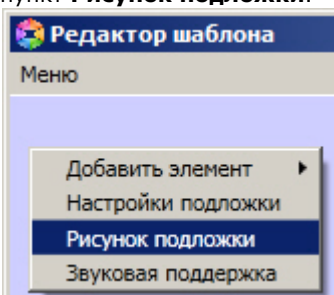
5. В поле **Цвет фона** выбрать цвет фона шаблона (2).
6. В поле **Ширина** ввести значение в пикселях, соответствующее ширине шаблона (3).

Установка размеров шаблона завершено.

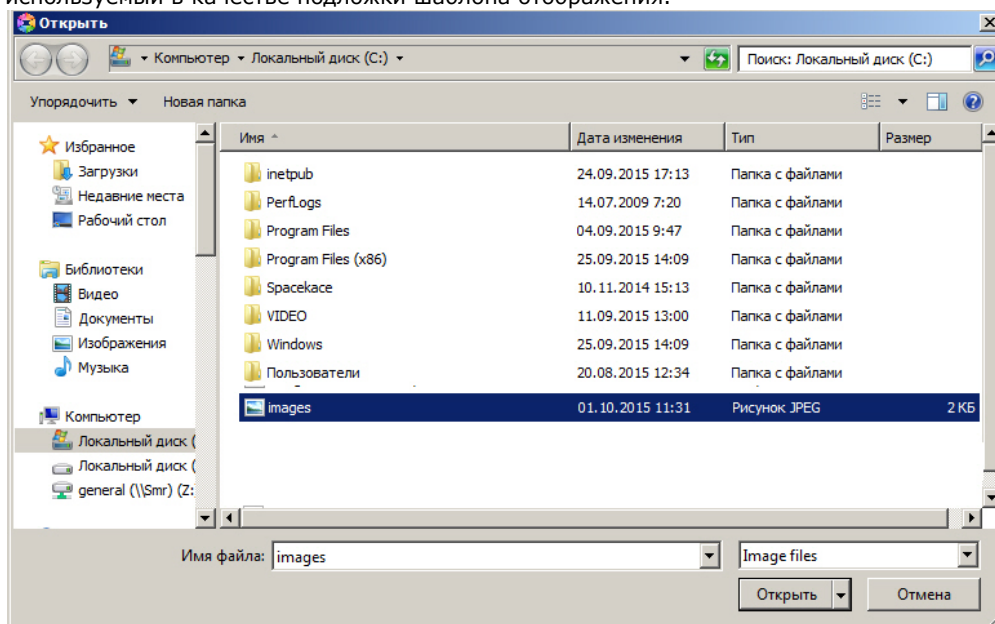
## Установка рисунка подложки шаблона

Чтобы установить рисунок подложки шаблона необходимо выполнить следующие действия:

1. Перейти на панель настроек шаблона отображения, подложку которого требуется отредактировать.
2. Нажать кнопку **Редактировать шаблон**.
3. Кликнуть правой кнопкой мыши в открывшемся окне **Редактор шаблона** и в контекстном меню выбрать пункт **Рисунок подложки**.



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



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



### Внимание!

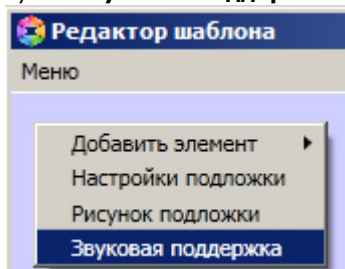
Максимальный размер файла фона подложки - 3 мегабайта.

Установка рисунка подложки шаблона завершена.

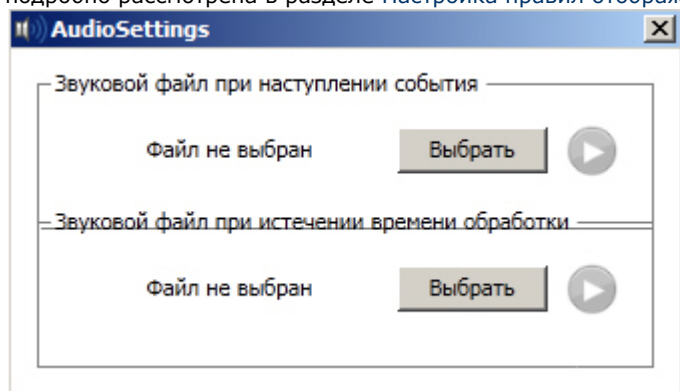
## Установка звукового оповещения

Для установки звукового оповещения необходимо выполнить следующие действия:

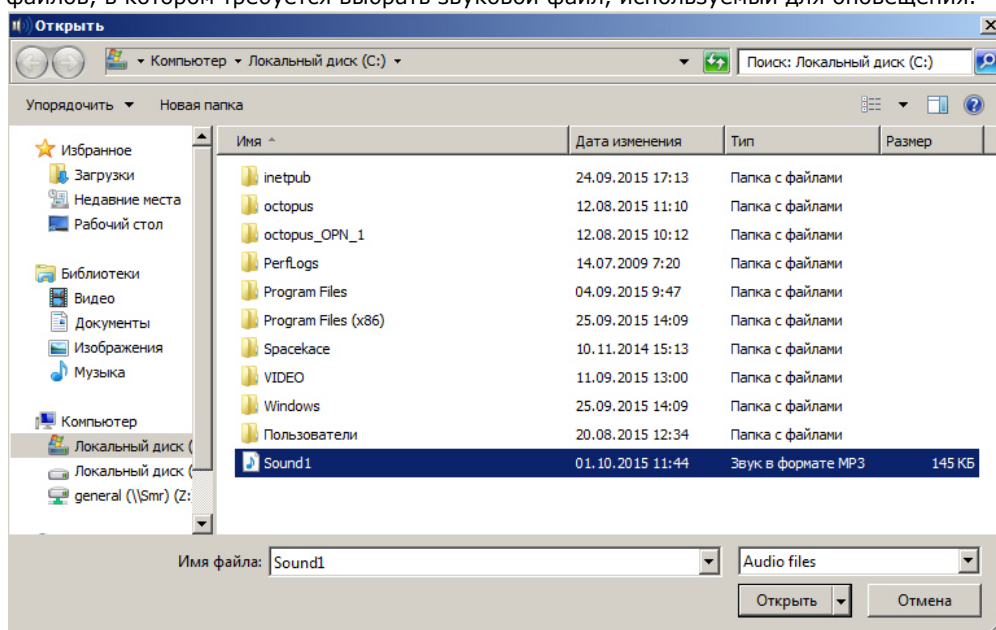
1. Перейти на панель настроек шаблона отображения, подложку которого требуется отредактировать.
2. Нажать кнопку **Редактировать шаблон**.
3. Кликнуть правой кнопкой мыши в открывшемся окне **Редактор шаблона** и в контекстном меню выбрать пункт **Звуковая поддержка**.



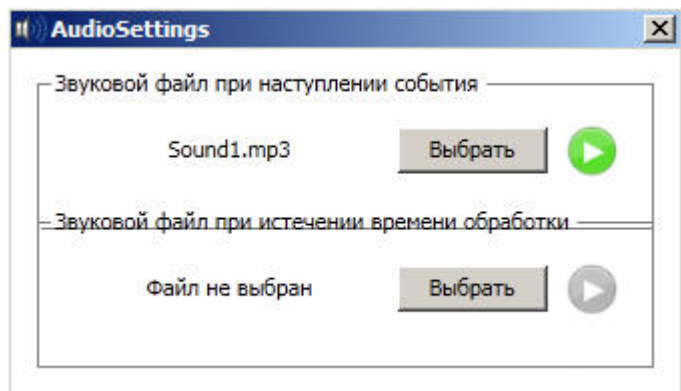
4. В открывшемся окне **AudioSettings** установить звуковые файлы, которые будут воспроизводиться при наступлении события или при истечении времени обработки (настройка срабатывания звуковых оповещений подробно рассмотрена в разделе Настройка правил отображения).




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



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



7. Для прослушивания выбранного файла нажать кнопку .



**Внимание!**

Максимальный размер файла звукового оповещения - 1 мегабайт.

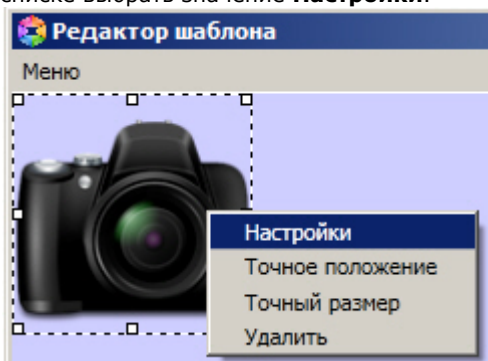
Установка звукового оповещения завершена.

## Свойства объектов окна редактора шаблонов

### Редактирование свойств объектов в редакторе шаблона отображения

Для редактирования свойств объектов необходимо выполнить следующие действия:

1. Открыть шаблон отображения для редактирования (см. раздел Редактирование шаблона).
2. Кликнуть правой кнопкой мыши на объект, свойства которого необходимо отредактировать, и в появившемся списке выбрать значение **Настройки**.



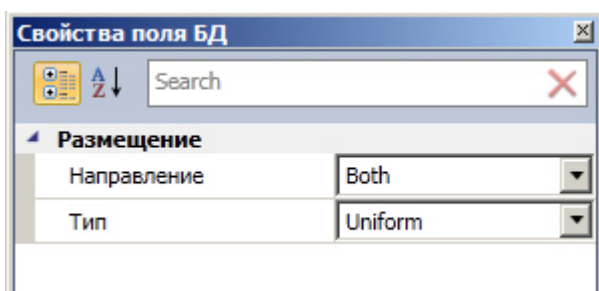
3. В результате выполнения данной операции будет открыто окно свойств данного объекта.

Редактирование свойств объектов завершено.

### 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 **Свойства**.



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

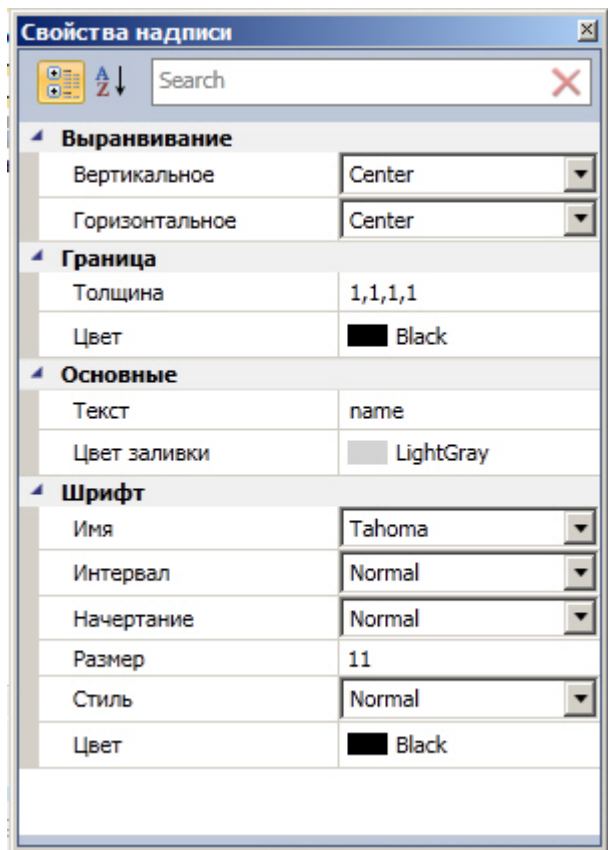
1. Из раскрывающегося списка **Направление** выбрать направление размещения изображения в окне объекта **Фото пользователя**.
2. Из раскрывающегося списка **Тип** выбрать способ размещения изображения в окне объекта **Фото пользователя**.

Редактирование свойств объекта **Фото пользователя** завершено.

## 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 **Свойства**.



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

1. Из раскрывающегося списка **Вертикальное** выбрать способ выравнивания текста по вертикали.
2. Из раскрывающегося списка **Горизонтальное** выбрать способ выравнивания текста по горизонтали.
3. В поле **Толщина** ввести значение толщины линии, ограничивающей объект **Текстовое поле**.
4. В поле **Цвет** выбрать цвет линии, ограничивающей объект **Текстовое поле**.
5. В поле **Текст** ввести сообщение, которое будет отображаться в окне объекта **Текстовое поле**.
6. В поле **Цвет заливки** выбрать цвет заливки внутреннего пространства объекта.
7. Из раскрывающегося списка **Имя** выбрать название шрифта текстового сообщения.
8. Из раскрывающегося списка **Интервал** выбрать интервал шрифта текстового сообщения.
9. Из раскрывающегося списка **Начертание** выбрать способ начертания шрифта текстового сообщения.
10. В поле **Размер** ввести значение, соответствующее размеру шрифта текстового сообщения.
11. Из раскрывающегося списка **Стиль** выбрать стиль шрифта текстового сообщения.
12. В поле **Цвет** выбрать цвет шрифта текстового сообщения.

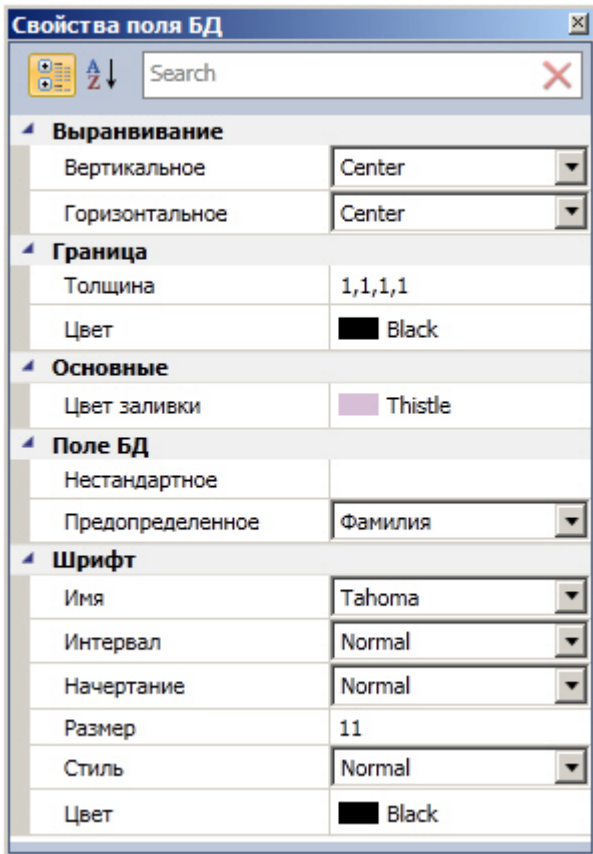
Редактирование свойств объекта **Текстовое поле** завершено.

## 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 **Свойства**.





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

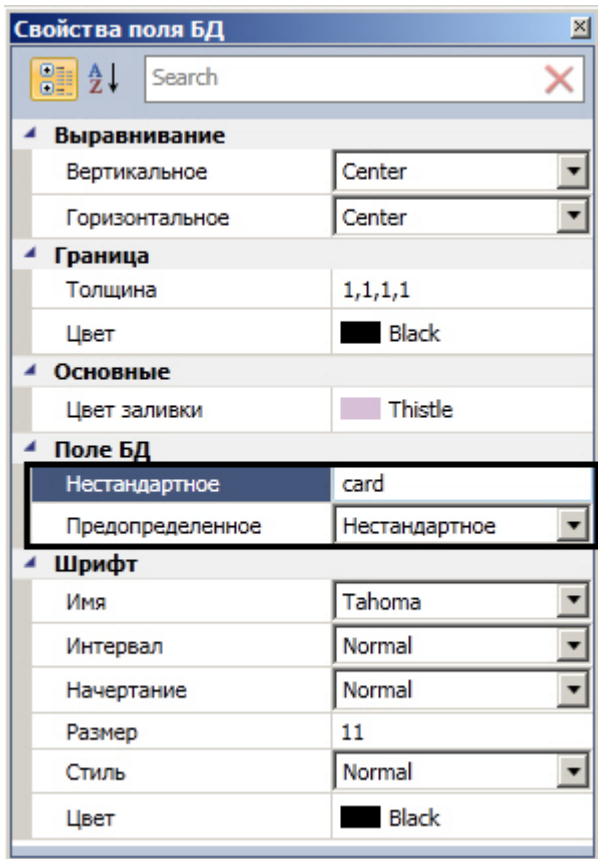
В раскрывающемся списке **Предопределенное** выбирается поле из базы данных, которое будет отображаться в шаблоне. Помимо названий полей базы данных, в данном списке присутствует значение **Нестандартное**. Его следует выбирать в том случае, если шаблон используется для работы с модулем *Диспетчер событий*, и требуется отображать при помощи объекта **Поле БД** не значение из базы данных, а параметр события, на которое настроен *Диспетчер событий*. В поле **Нестандартное** при этом необходимо ввести название параметра события.



**Примечание.**

Доступные параметры требуемого события можно выяснить при помощи Отладочного окна ПК *Интеллект*, сгенирировав 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 [AxxonSoft documentation repository](#).

Например, для события **Проход** (ACCESS\_IN) от объекта **СКУД Считыватель Orion**, входящего в состав модуля интеграции СКУД/ОПС *Болид SDK Orion v.2*, в параметрах card и facility данного события передается и код объекта карты доступа соответственно. Если *Диспетчер событий* настроен на данное событие, можно выводить значения данных параметров при помощи объекта **Поле БД**. Ниже представлен пример настройки данного объекта для вывода значения параметра card:

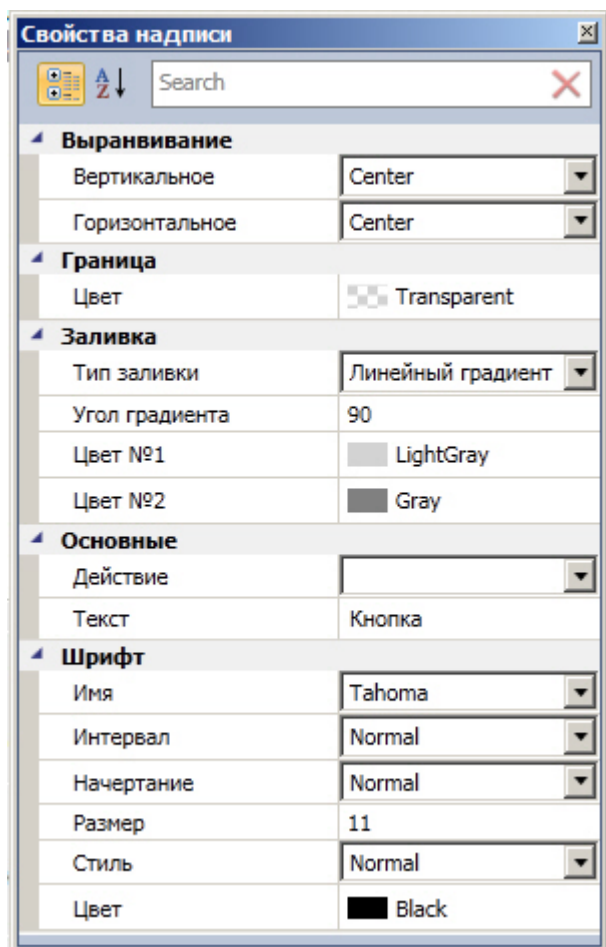


**Примечание.** См. также [Руководство по настройке и работе с модулем Диспетчер событий](#).

## 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 **Свойства**.



Для редактирования свойств объекта **Кнопка** необходимо выполнить следующую последовательность действий:

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**.

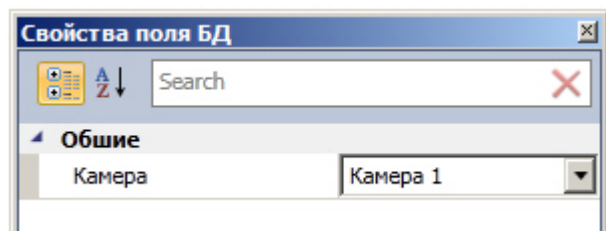
Остальные свойства объекта аналогичны свойствам объекта **Текстовое поле**.

Редактирование свойств объекта **Кнопка** завершено.

## 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 **Свойства**.



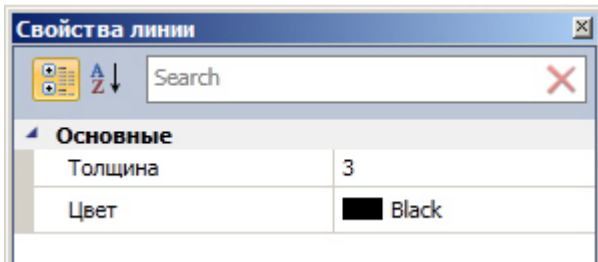
Из раскрывающегося списка **Камера** выбрать видеокамеру, с которой будет производиться отображение видеосигнала в созданное поле объекта.

Редактирование свойств объекта **Камера** завершено.

## 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 **Свойства**.



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.