



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. Копирование и удаление элемента шаблона . . . . .	4
5. Установка и редактирование размеров шаблона . . . . .	6
6. Установка рисунка подложки шаблона . . . . .	6
7. Установка звукового оповещения . . . . .	7
8. Свойства объектов окна редактора шаблонов . . . . .	8
8.1 Редактирование свойств объектов в редакторе шаблона отображения . . . . .	9
8.2 Свойства объекта Фото пользователя . . . . .	9
8.3 Свойства объекта Текстовое поле . . . . .	9
8.4 Свойства объекта Поле БД . . . . .	11
8.5 Свойства объекта Кнопка . . . . .	13
8.6 Свойства объекта Камера . . . . .	13
8.7 Свойства объекта Линия . . . . .	14
8.8 Настройка размера объектов в редакторе шаблонов . . . . .	14
8.9 Настройка расположения объектов в редакторе шаблонов . . . . .	15

# 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

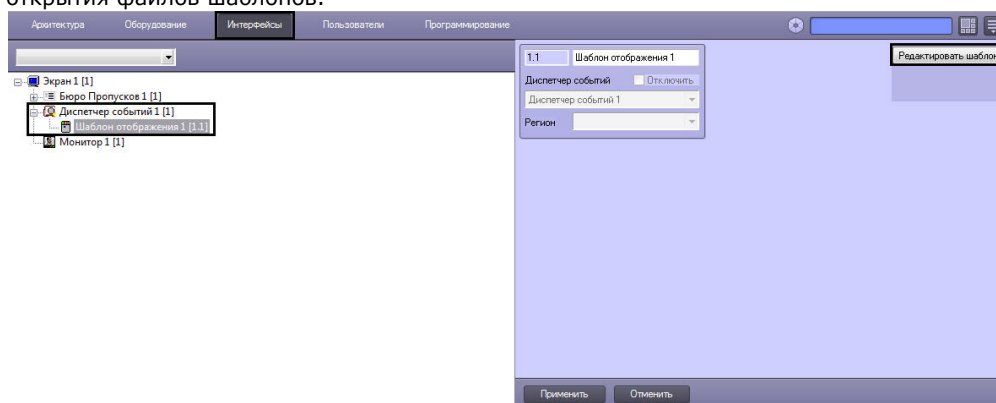
Утилита *Редактор шаблонов* предназначена для создания шаблонов, которые используются для следующих целей:

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

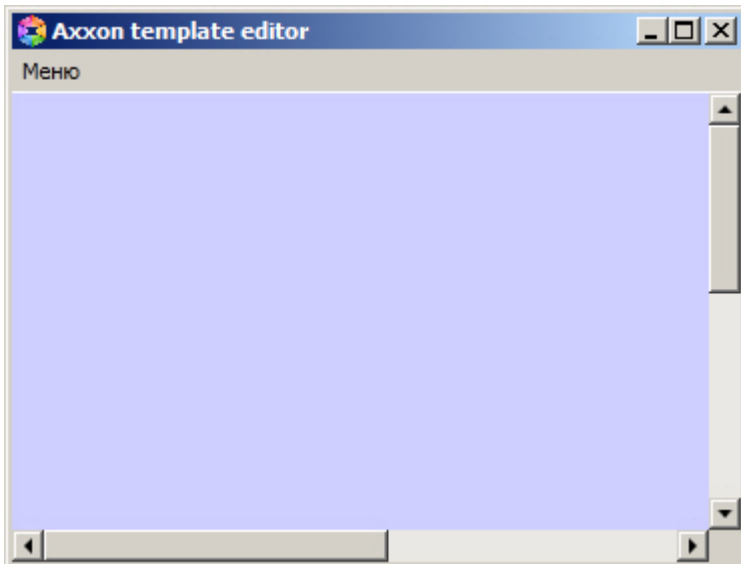
Запуск утилиты *Редактор шаблонов* осуществляется одним из следующих способов:


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.

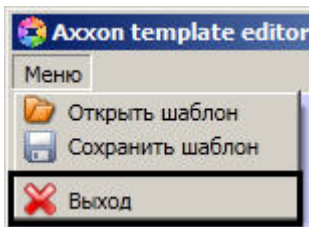


2. При помощи исполняемого файла *EditorWpf.exe*, расположенного в папке <Директория установки ПК ACFA-Интеллект>\Modules

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

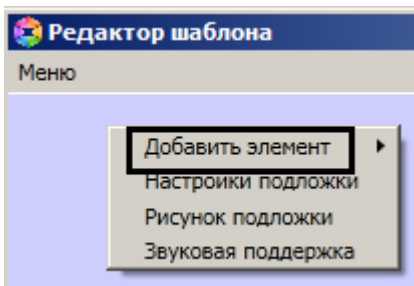


Для завершения работы утилиты *Редактор шаблонов* необходимо нажать на кнопку  или выбрать **Меню -> Выход**.



## 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.

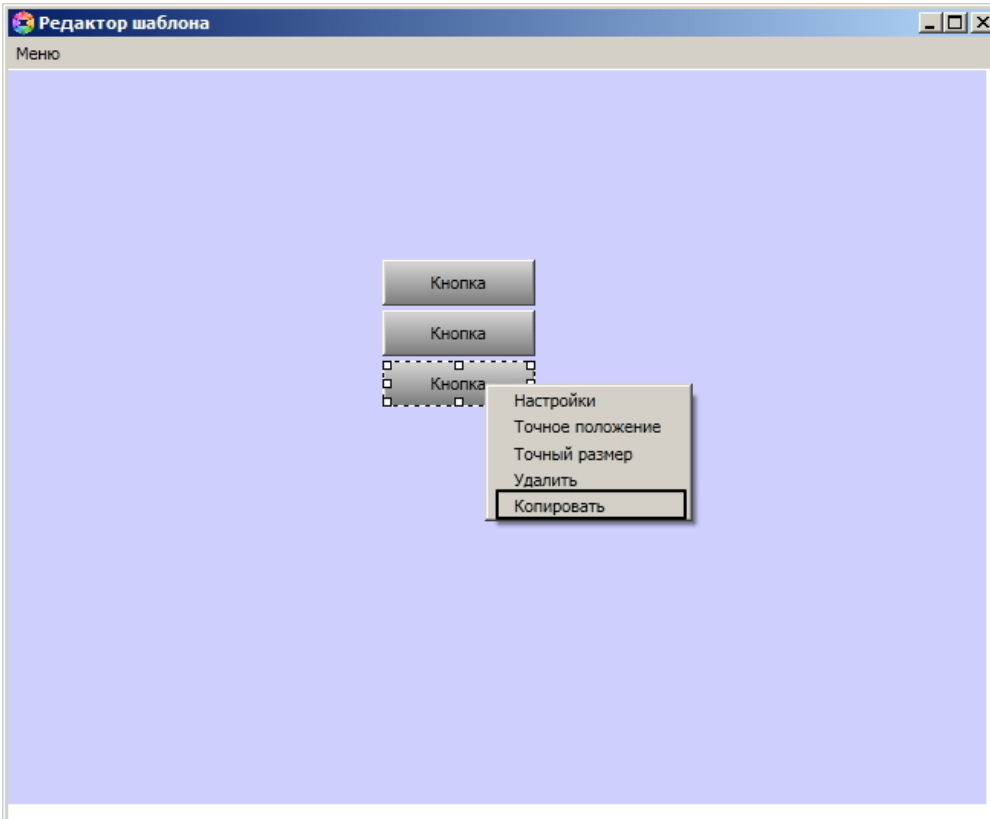


Доступны следующие элементы по созданию служебных объектов:

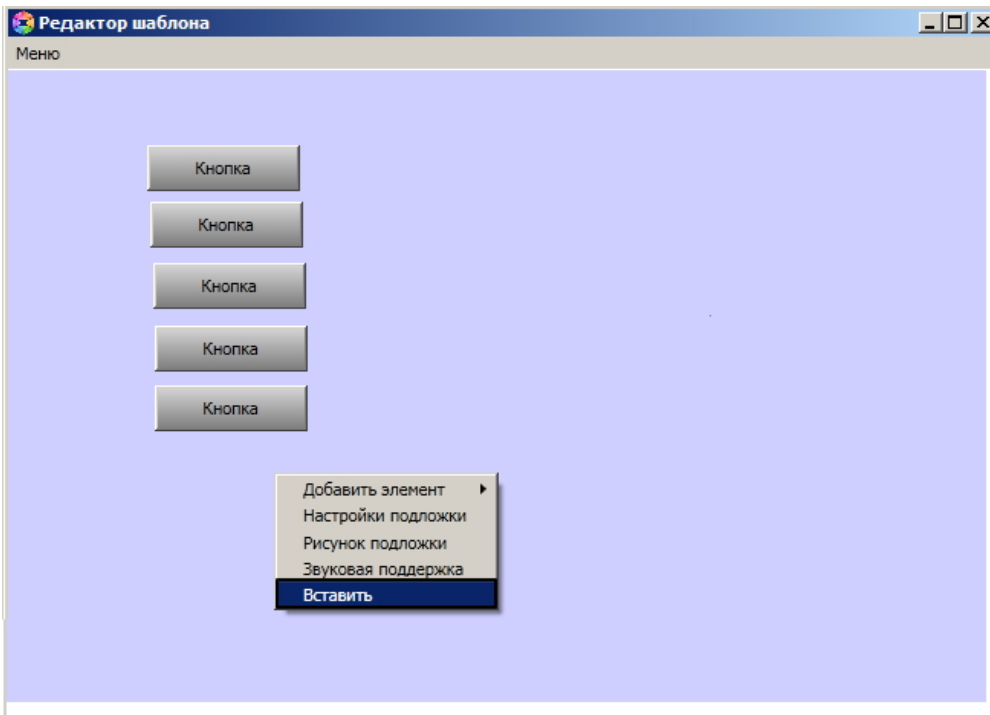
- **Текстовое поле** — создает на листе шаблона поле для ввода текстовой информации.
- **Поле БД** — создает на листе шаблона поле, в котором отображается информация о сотруднике, хранящаяся в базе данных Интеллект.
- **Фото пользователя** — создает на листе шаблона поле, для отображения назначенной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

## Копирование и удаление элемента шаблона

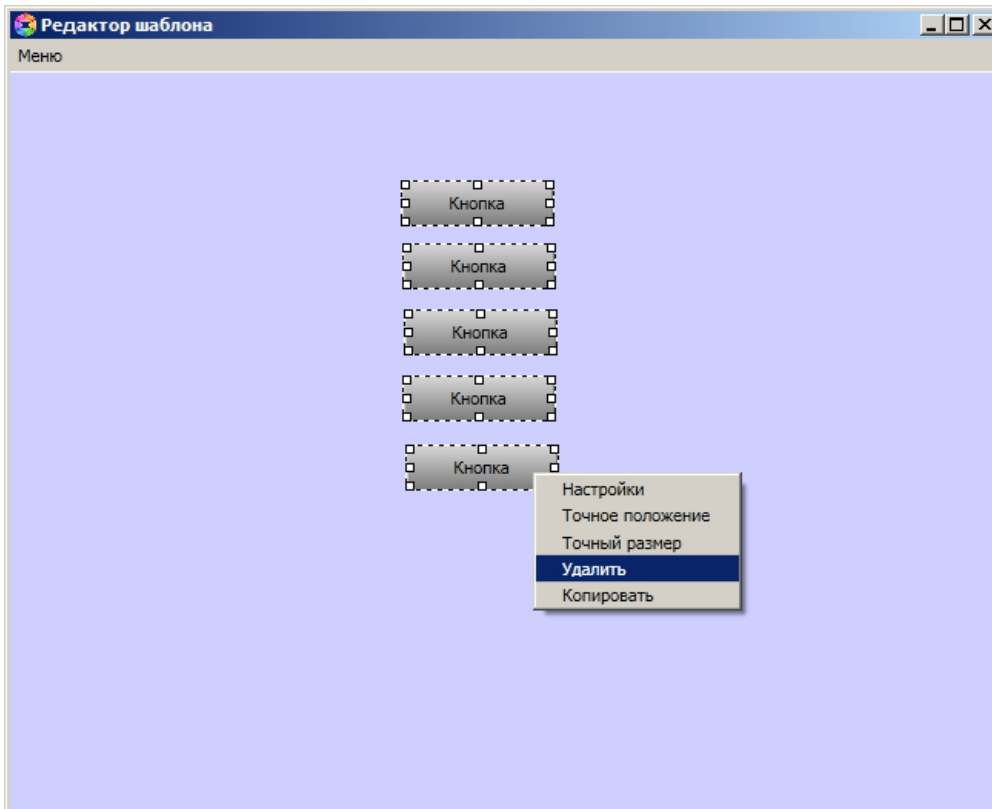
Любой элемент, добавленный в окне редактора шаблона, может быть многократно скопирован. Для этого необходимо нажать правой кнопкой мыши на добавленный объект и выбрать **Копировать**.



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.



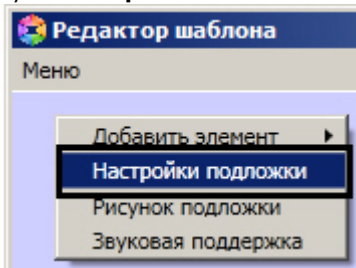
Доступна также возможность быстрого удаления множественных объектов. Для этого необходимо зажать клавишу **Shift**, нажать на нужные объекты и, не отпуская **Shift**, нажать на правую кнопку мыши и выбрать **Удалить**.



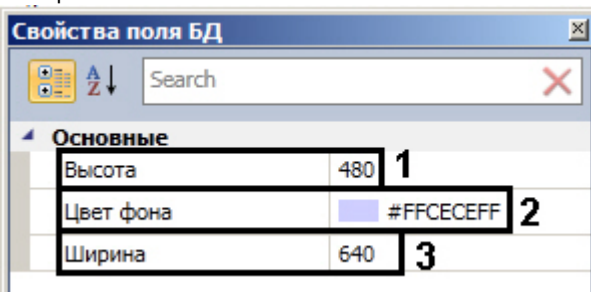
## Установка и редактирование размеров шаблона

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** из в контекстном меню выбрать пункт **Настройки**.



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).

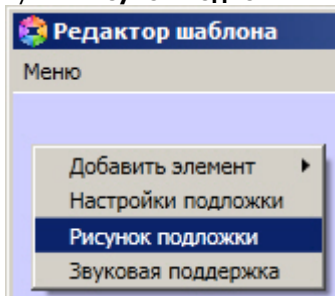
Установка размеров шаблона завершено.

## Установка рисунка подложки шаблона

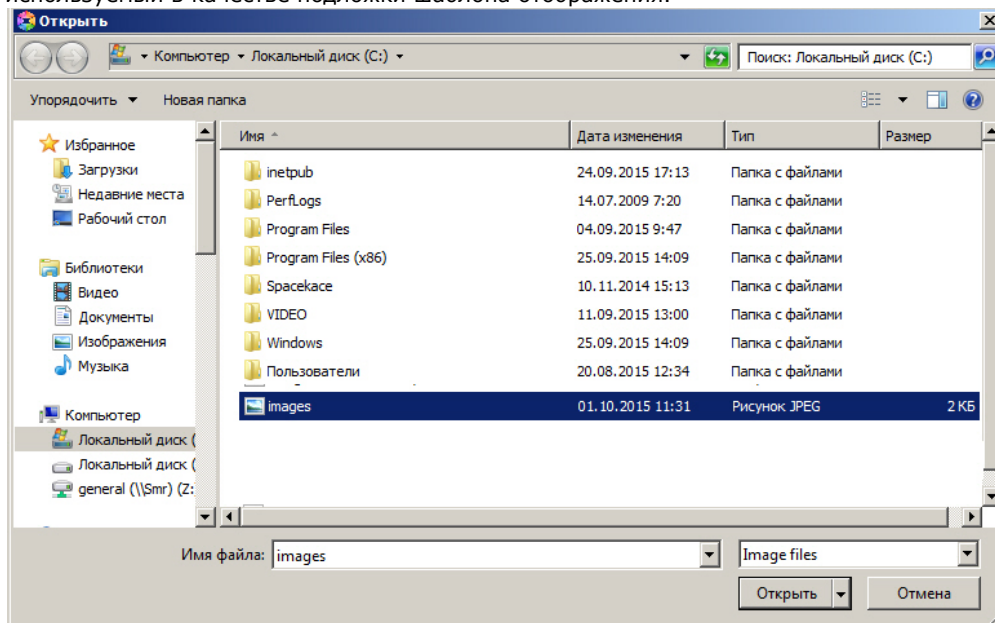
Чтобы установить рисунок подложки шаблона необходимо выполнить следующие действия:

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!**

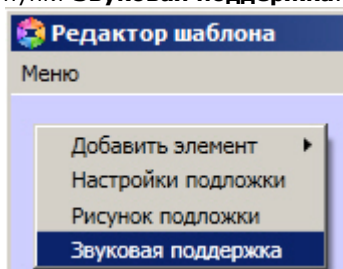
Максимальный размер файла фона подложки - 3 мегабайта.

Установка рисунка подложки шаблона завершена.

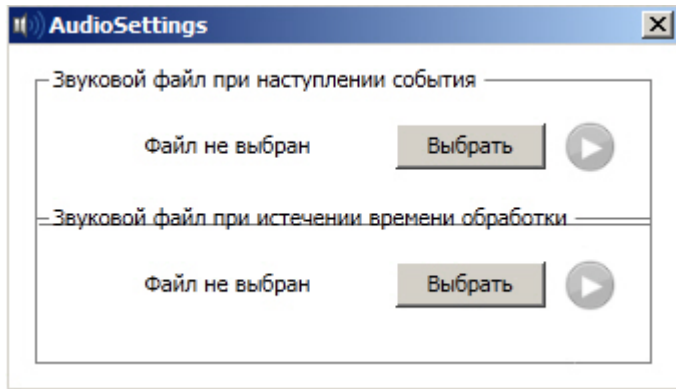
## **Установка звукового оповещения**

Для установки звукового оповещения необходимо выполнить следующие действия:

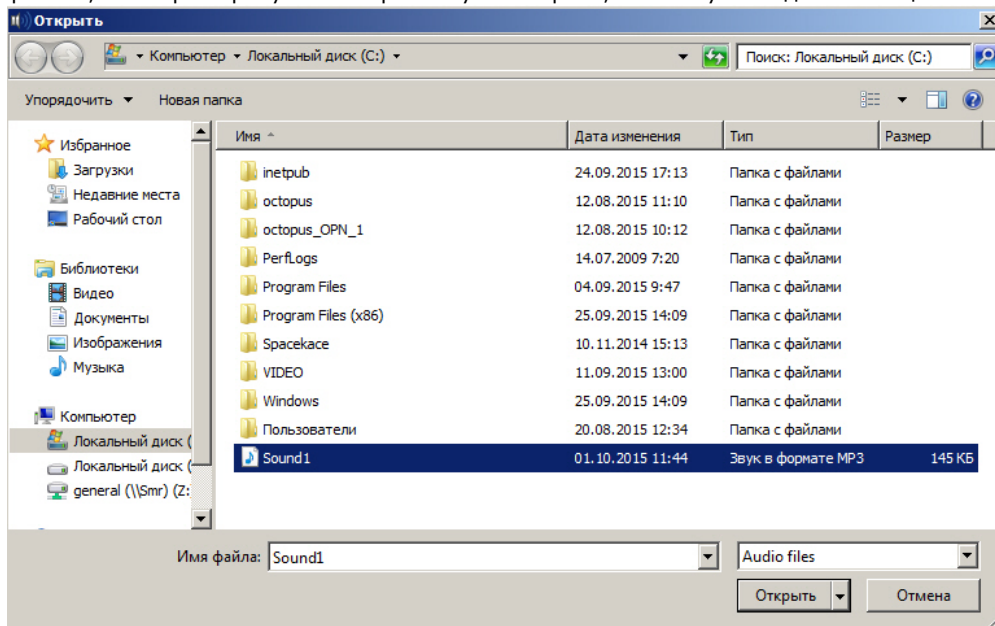
1. Перейти на панель настроек шаблона отображения, подложку которого требуется отредактировать.
2. Нажать кнопку **Редактировать шаблон**.
3. Кликнуть правой кнопкой мыши в открывшемся окне **Редактор шаблона** и в контекстном меню выбрать пункт **Звуковая поддержка**.



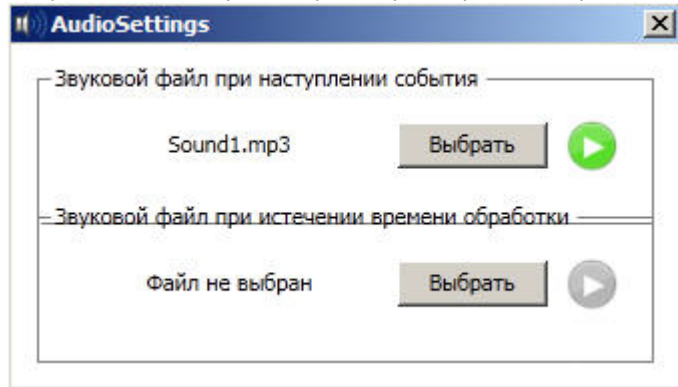
4. В открывшемся окне **AudioSettings** установить звуковые файлы, которые будут воспроизводиться при наступлении события или при истечении времени обработки (настройка срабатывания звуковых оповещений подробно рассмотрена в разделе **Настройка правил отображения**).




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



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



- Для прослушивания выбранного файла нажать кнопку  .



#### **Внимание!**

Максимальный размер файла звукового оповещения - 1 мегабайт.

Установка звукового оповещения завершена.



#### **Примечание**

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

## Свойства объектов окна редактора

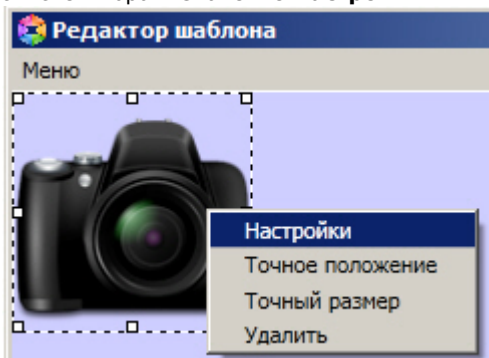


# шаблонов

## 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**.



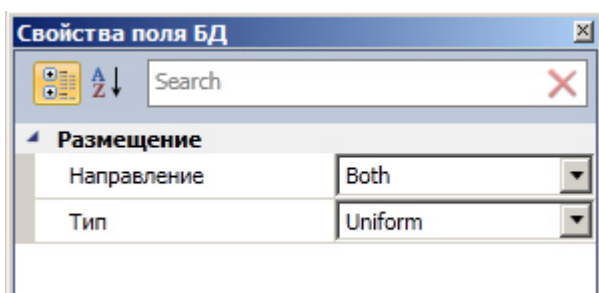
3. В результате выполнения данной операции будет открыто окно свойств данного объекта.

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:

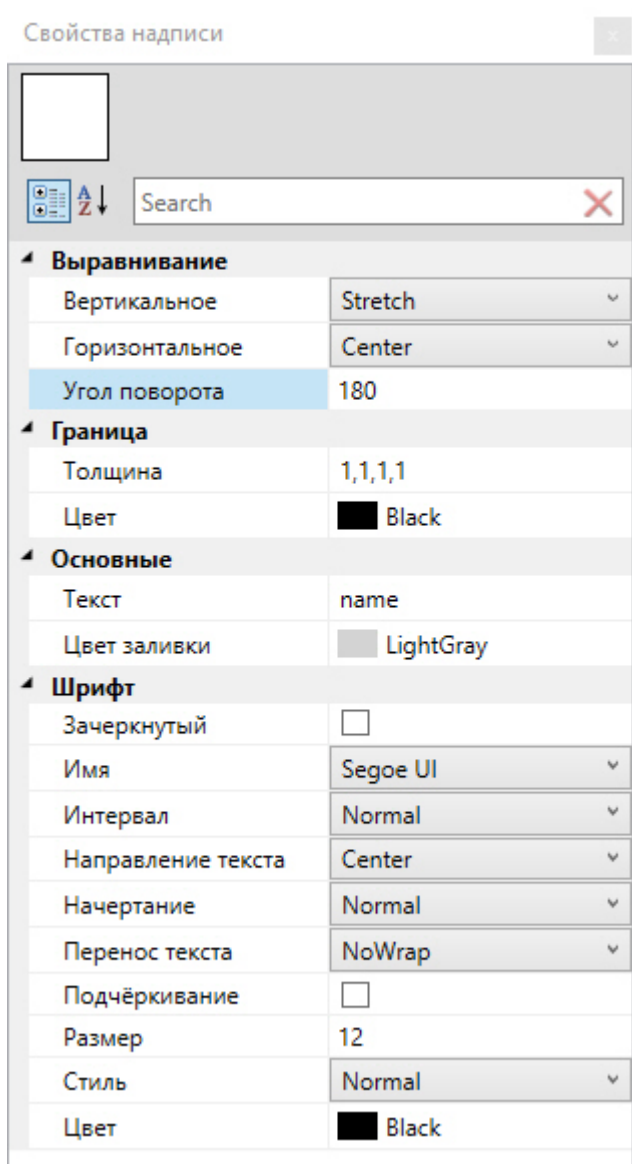
1. Из раскрывающегося списка **Направление** выбрать направление размещения изображения в окне объекта **Фото пользователя**.
  - a. *UpOnly* – увеличивает изображение только если оно меньше, чем окно объекта **Фото пользователя**.
  - b. *DownOnly* – уменьшает изображение только если оно больше, чем окно объекта **Фото пользователя**.
  - c. *Both* – изображение растягивается до заполнения всего окна в соответствии со свойством **Тип**.
2. 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.

### 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:
  - 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.
  - 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 поворот** 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 **Начертание** выбрать способ начертания шрифта текстового сообщения:

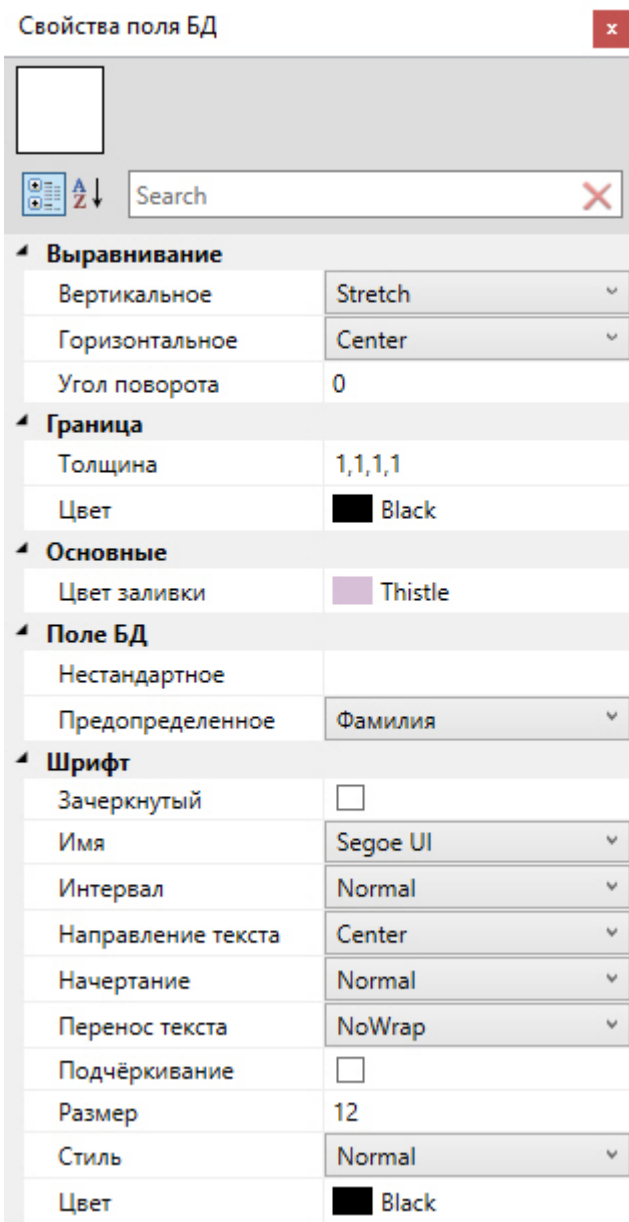
- a. *Black* – сверхжирное начертание;
  - b. *Bold* – жирное начертание;
  - c. *ExtraBlack* – сверхжирное начертание;
  - d. *ExtraBold* – сверхжирное начертание;
  - e. *ExtraLight* – сверхсветлое начертание;
  - f. *Light* – светлое начертание;
  - g. *Medium* – среднее начертание;
  - h. *Normal* – обычное начертание (по умолчанию);
  - i. *SemiBold* – полужирное начертание;
  - j. *Thin* – тонкое начертание.
12. В поле **Размер** ввести значение, соответствующее размеру шрифта текстового сообщения.
13. Из раскрывающегося списка **Стиль** выбрать стиль шрифта текстового сообщения:
- a. *Italic* – курсив;
  - b. *Normal* – обычный (по умолчанию).
14. 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.
15. В поле **Цвет** выбрать цвет шрифта текстового сообщения.
16. Для подчеркивания текста установить флажок **Подчёркивание**.

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**.

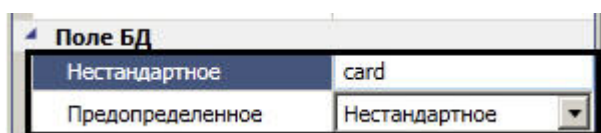


Свойства объекта **Поле БД** аналогичны свойствам объекта **Текстовое поле**, за исключением параметров **Нестандартное** и **Предопределенное**. Назначение данных параметров описано ниже.

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*, где нерировав 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.**

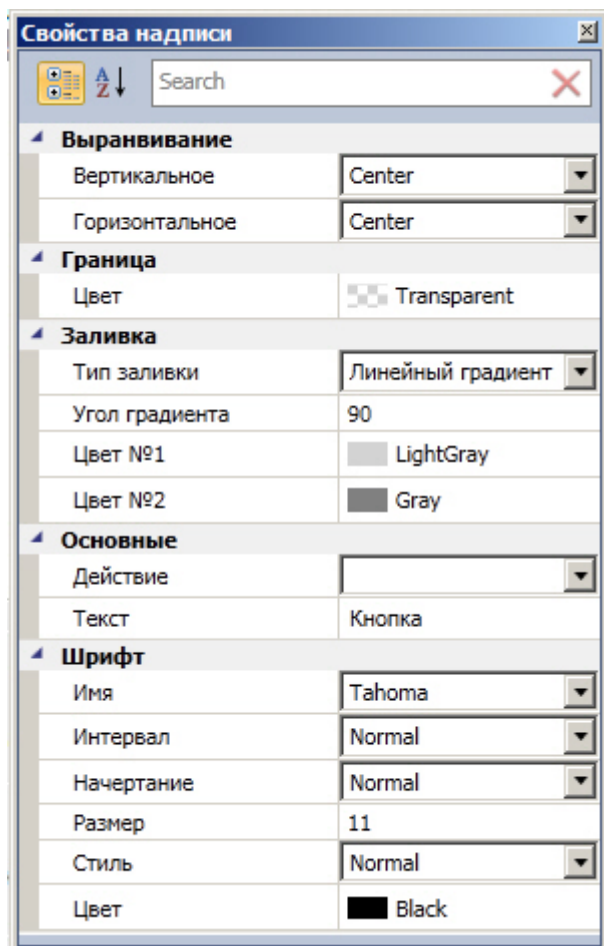
См. также [Руководство по настройке и работе с модулем Диспетчер событий](#).

Также существует возможность добавлять в шаблон поля, добавленные пользователем в файле *intellect.ext.dbi*. Для этого нужно в поле **Нестандартное** ввести название соответствующего поля в базе данных. Процедура добавления дополнительных полей в базу данных описана в разделе [Добавление дополнительных параметров пользователя](#).

## 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**.

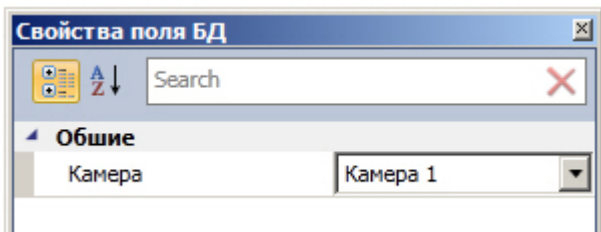
Остальные свойства объекта аналогичны свойствам объекта **Текстовое поле**.

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**.



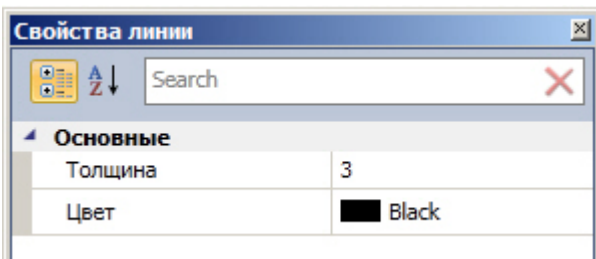
Из раскрывающегося списка **Камера** выбрать видеокамеру, с которой будет производиться отображение видеосигнала в созданное поле объекта.

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**.



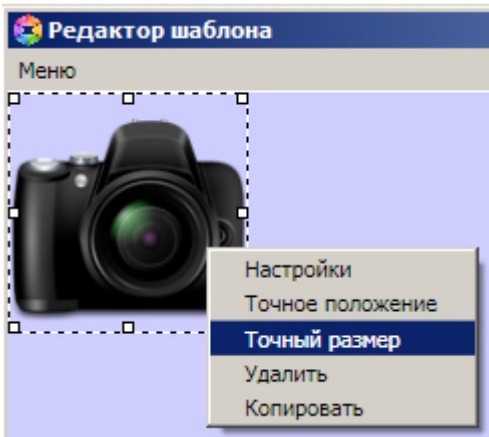
Для редактирования свойств объекта **Линия** необходимо выполнить следующие действия:

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

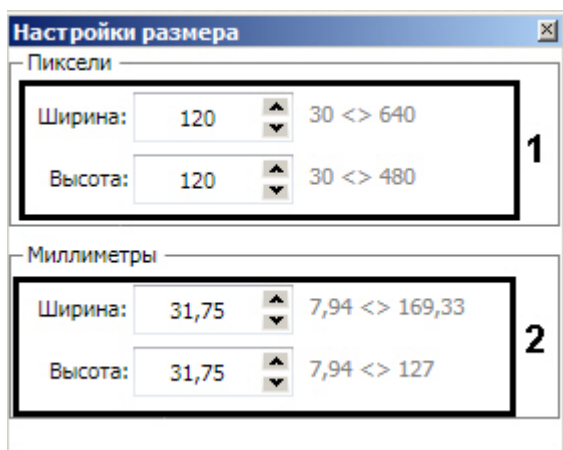
Редактирование свойств объекта **Линия** завершено.

## Настройка размера объектов в редакторе шаблонов

Для того, чтобы задать точный размер объекта в редакторе шаблонов, необходимо кликнуть правой кнопкой мыши на соответствующий объект и в появившемся списке выбрать значение **Точный размер**.

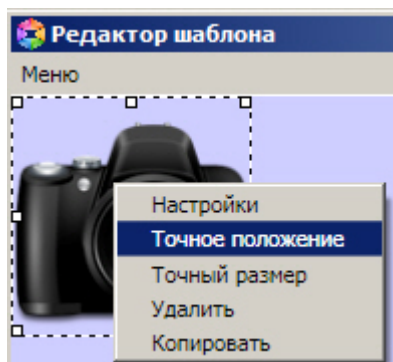


В результате будет открыто окно **Настройки размера**, где необходимо указать ширину и высоту элемента в пикселях (1) или миллиметрах (2).



## Настройка расположения объектов в редакторе шаблонов

Для того, чтобы задать точное положение объекта в редакторе шаблонов, необходимо кликнуть правой кнопкой мыши на соответствующий объект и в появившемся списке выбрать значение **Точное положение**.



В результате будет открыто окно **Настройки положения**, где необходимо указать отступ от верхней и левой границы шаблона в пикселях (1) или миллиметрах (2).

