



Руководство по работе с утилитой
Редактор шаблонов

1. Руководство по работе с утилитой Редактор шаблонов	3
1.1 Введение в Руководство по работе с утилитой Редактор шаблонов .	3
1.2 Лицензирование утилиты Редактор шаблонов	3
1.3 Запуск и завершение работы утилиты Редактор шаблонов	3
1.4 Добавление элемента шаблона	4
1.5 Копирование и удаление элемента шаблона	4
1.6 Установка и редактирование размеров шаблона	6
1.7 Установка рисунка подложки шаблона	6
1.8 Установка звукового оповещения	7
1.9 Свойства объектов окна редактора шаблонов	9
1.9.1 Редактирование свойств объектов в редакторе шаблона отображения	9
1.9.2 Свойства объекта Фото пользователя	9
1.9.3 Свойства объекта Текстовое поле	9
1.9.4 Свойства объекта Поле БД	11
1.9.5 Свойства объекта Кнопка	13
1.9.6 Свойства объекта Камера	13
1.9.7 Свойства объекта Линия	15
1.9.8 Настройка размера объектов в редакторе шаблонов	15
1.9.9 Настройка расположения объектов в редакторе шаблонов	16

Руководство по работе с утилитой Редактор шаблонов

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](#)).

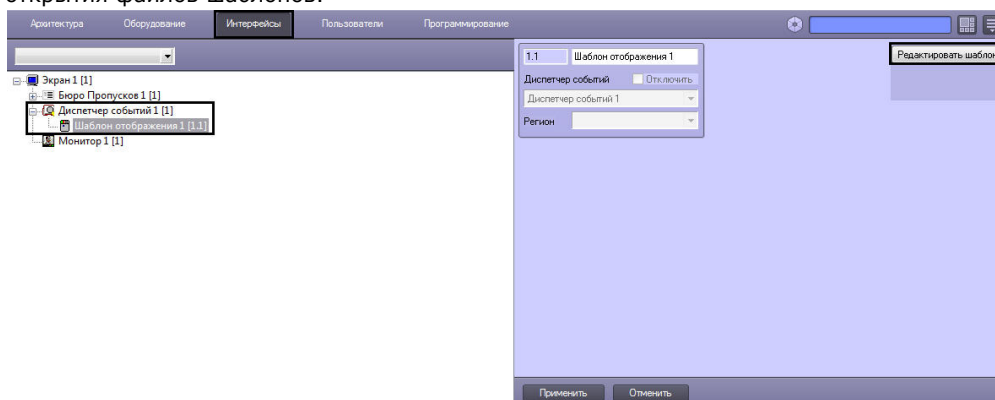
Лицензирование утилиты Редактор шаблонов

Данная утилита не лицензируется.

Запуск и завершение работы утилиты Редактор шаблонов

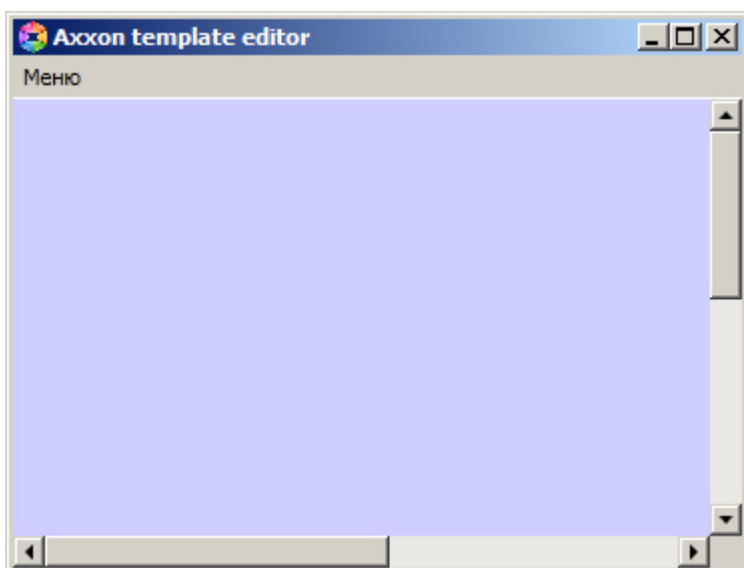
Запуск утилиты *Редактор шаблонов* осуществляется одним из следующих способов:


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.

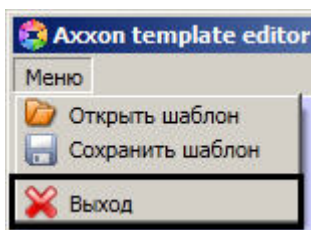


2. При помощи исполняемого файла EditorWpf.exe, расположенного в папке <Директория установки ПК АСФА-Интеллект>\Modules

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

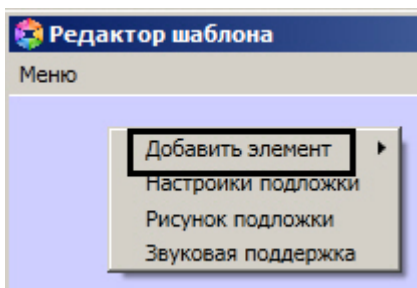


Для завершения работы утилиты *Редактор шаблонов* необходимо нажать на кнопку  или выбрать **Меню -> Выход**



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.

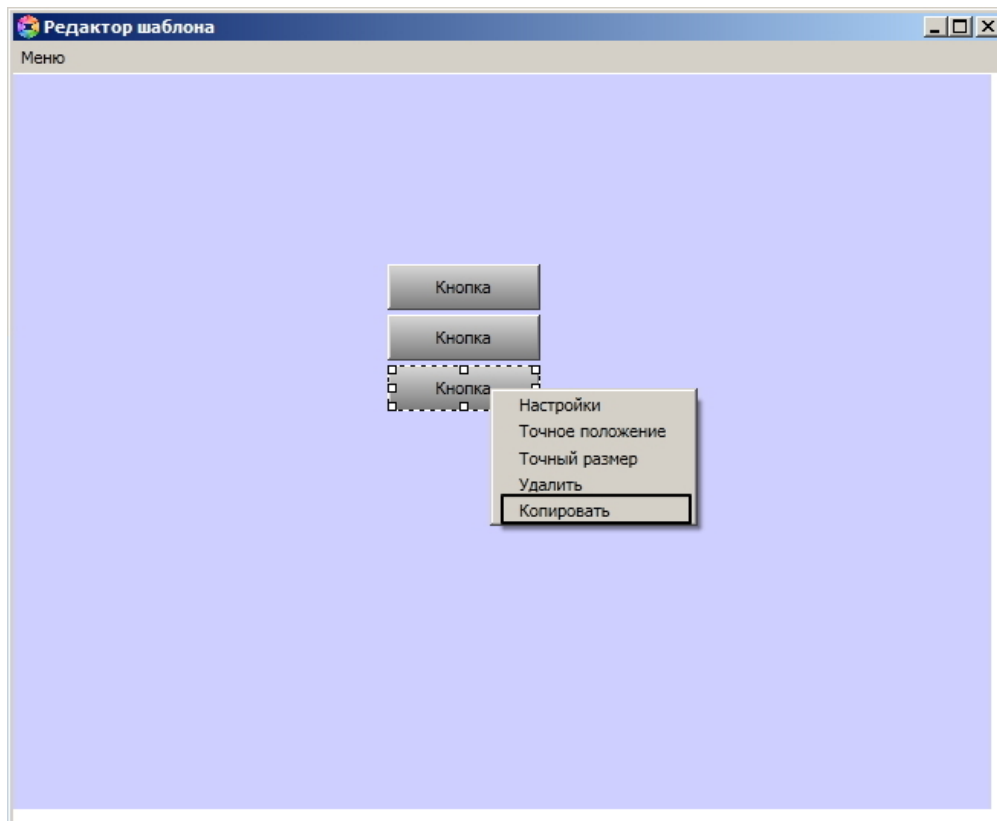


Доступны следующие элементы по созданию служебных объектов:

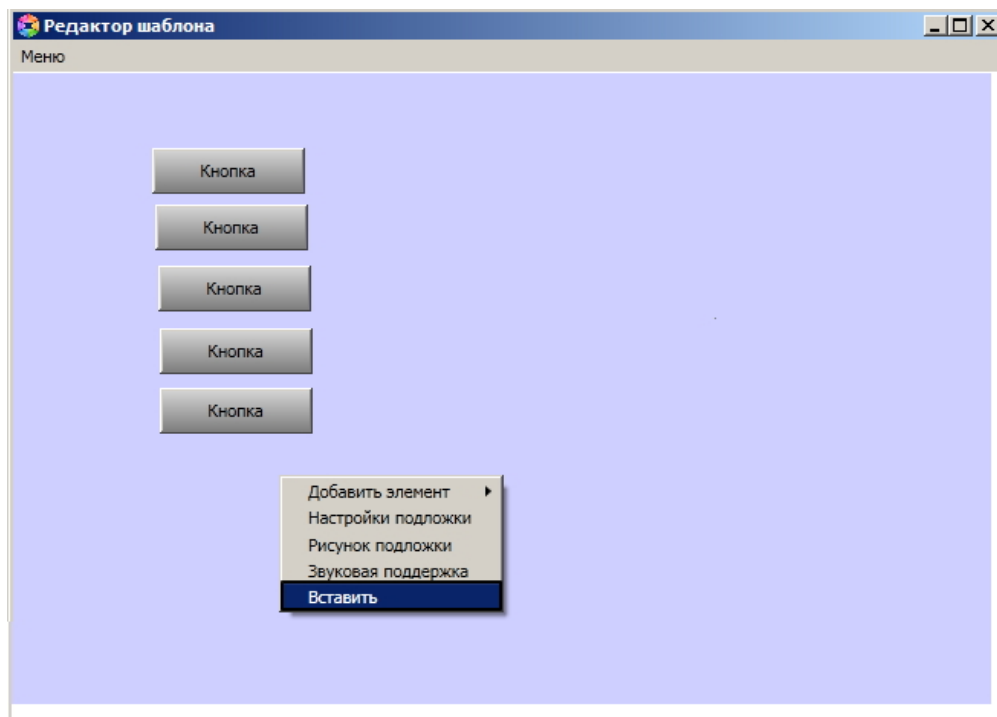
- **Текстовое поле** — создает на листе шаблона поле для ввода текстовой информации.
- **Поле БД** — создает на листе шаблона поле, в котором отображается информация о сотруднике, хранящаяся в базе данных Интеллект.
- **Фото пользователя** — создает на листе шаблона поле, для отображения назначенной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

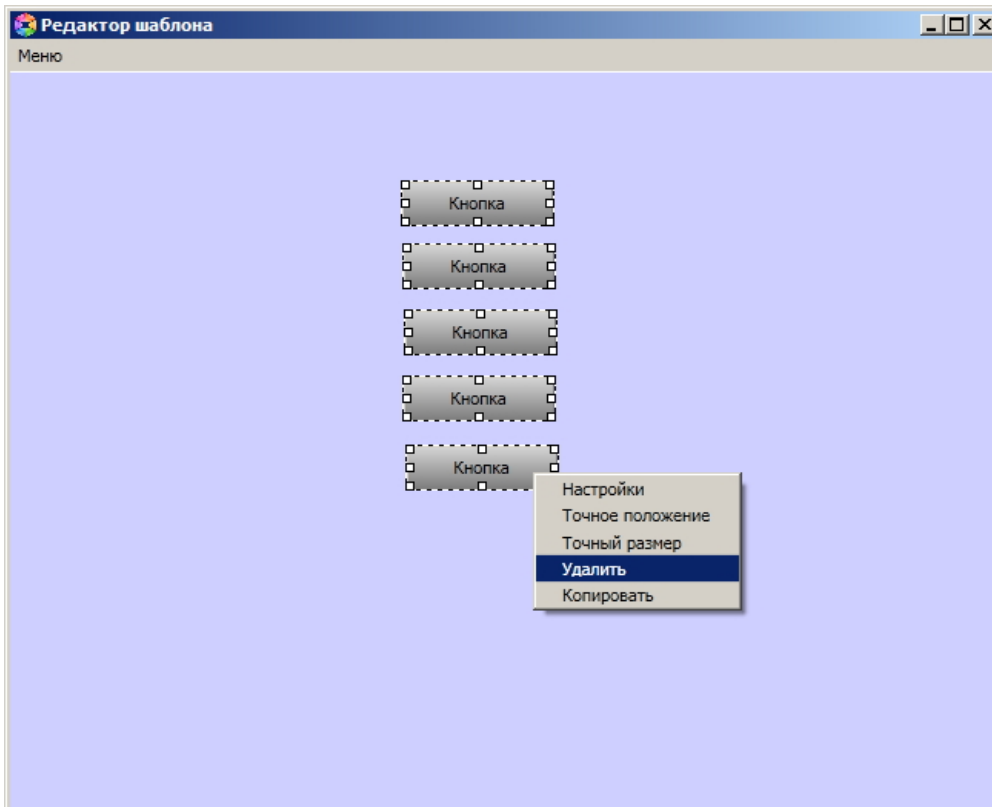
Любой элемент, добавленный в окне редактора шаблона, может быть многократно скопирован. Для этого необходимо нажать правой кнопкой мыши на добавленный объект и выбрать **Копировать**.



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.



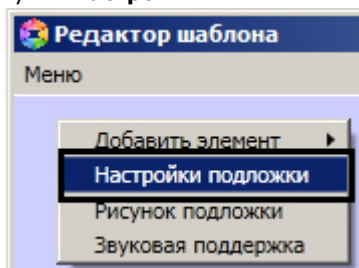
Доступна также возможность быстрого удаления множественных объектов. Для этого необходимо зажать клавишу **Shift**, нажать на нужные объекты и, не отпуская **Shift**, нажать на правую кнопку мыши и выбрать **Удалить**.



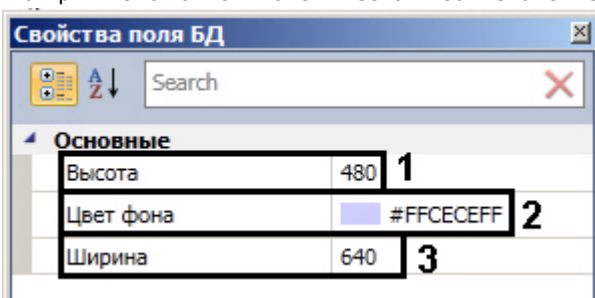
Установка и редактирование размеров шаблона

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).

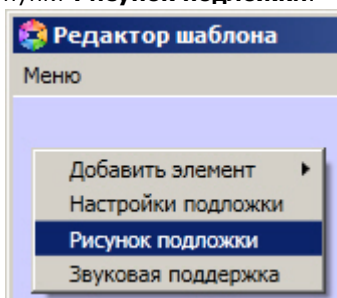
Установка размеров шаблона завершено.

Установка рисунка подложки шаблона

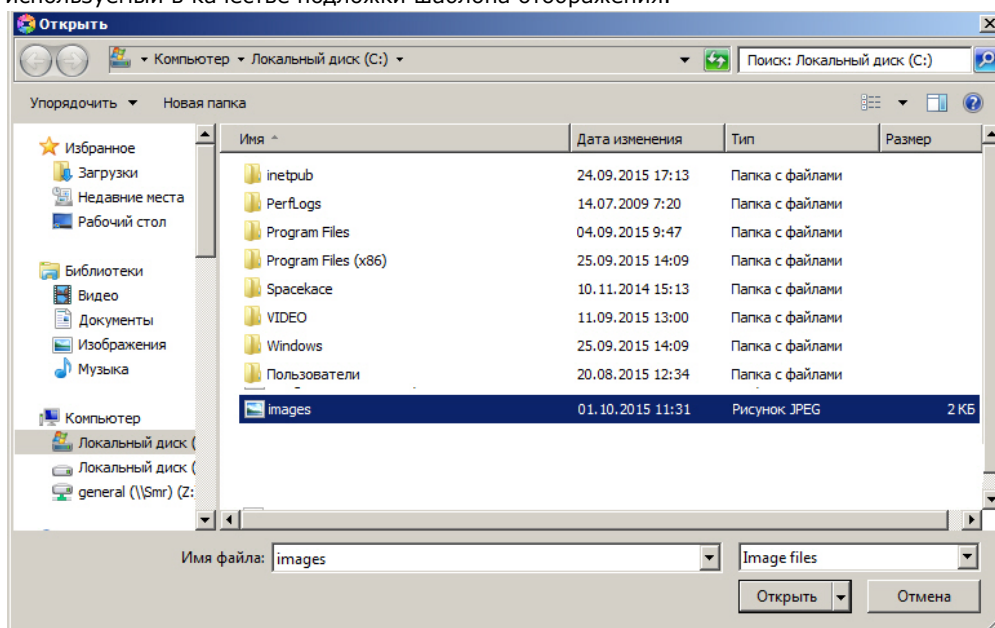
Чтобы установить рисунок подложки шаблона необходимо выполнить следующие действия:

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 .jpg или .png и нажать кнопку **Открыть**. В результате выбранный рисунок отобразится в качестве подложки шаблона отображения.

Внимание!

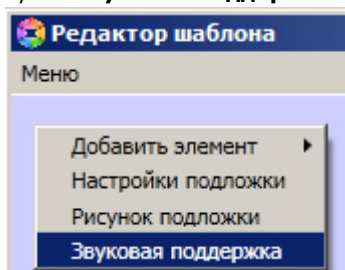
Максимальный размер файла фона подложки - 3 мегабайта.

Установка рисунка подложки шаблона завершена.

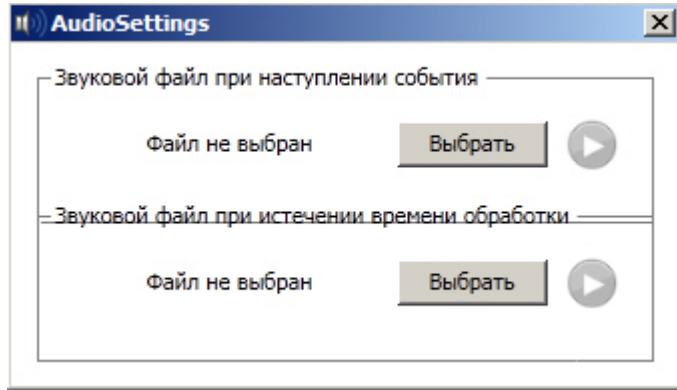
Установка звукового оповещения

Для установки звукового оповещения необходимо выполнить следующие действия:

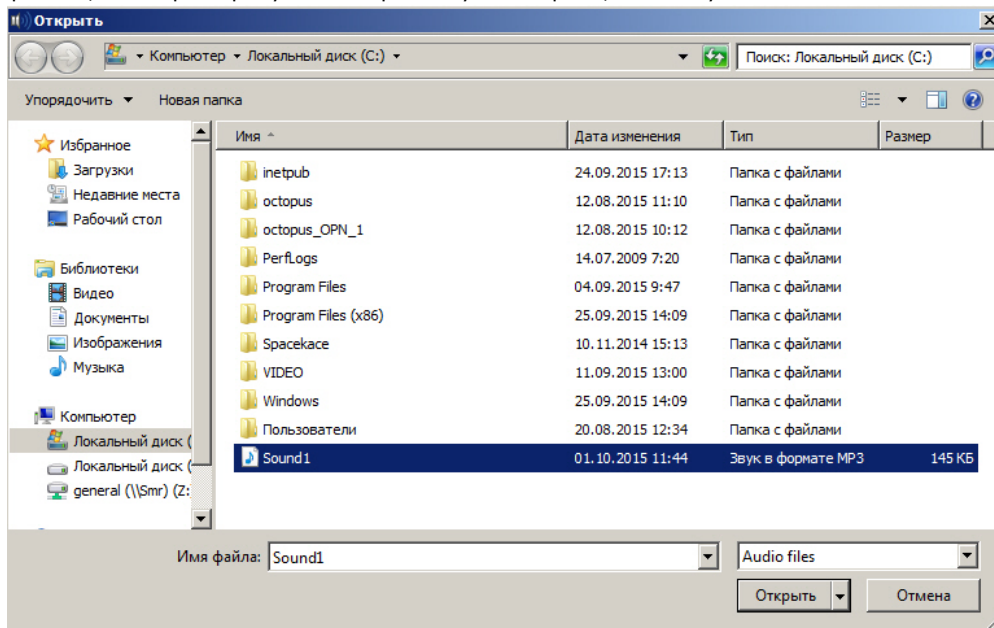
1. Перейти на панель настроек шаблона отображения, подложку которого требуется отредактировать.
2. Нажать кнопку **Редактировать шаблон**.
3. Кликнуть правой кнопкой мыши в открывшемся окне **Редактор шаблона** и в контекстном меню выбрать пункт **Звуковая поддержка**.



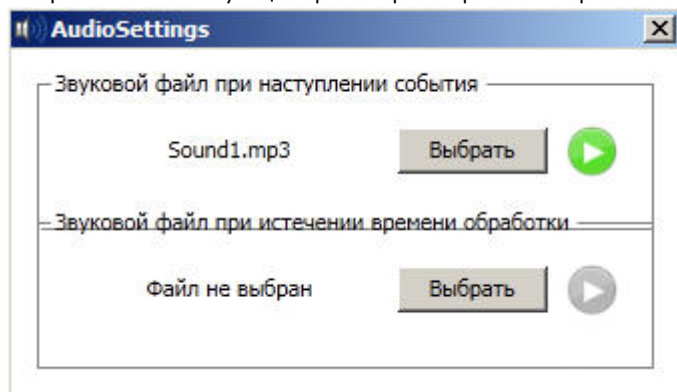
4. В открывшемся окне **AudioSettings** установить звуковые файлы, которые будут воспроизводиться при наступлении события или при истечении времени обработки (настройка срабатывания звуковых оповещений подробно рассмотрена в разделе Настройка правил отображения).



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.

Примечание

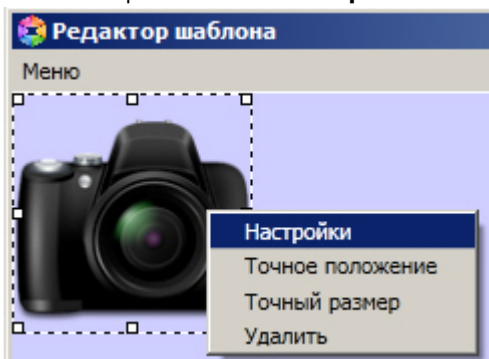
Звуковое оповещение будет воспроизводиться на стандартном звуковом устройстве, выбранном в операционной системе. Выведение звука на динамики камер возможно только при помощи скриптов.

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**.



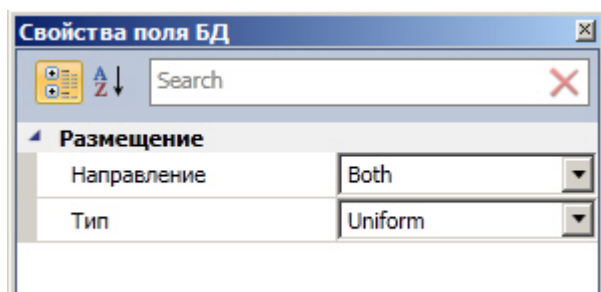
3. В результате выполнения данной операции будет открыто окно свойств данного объекта.

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:

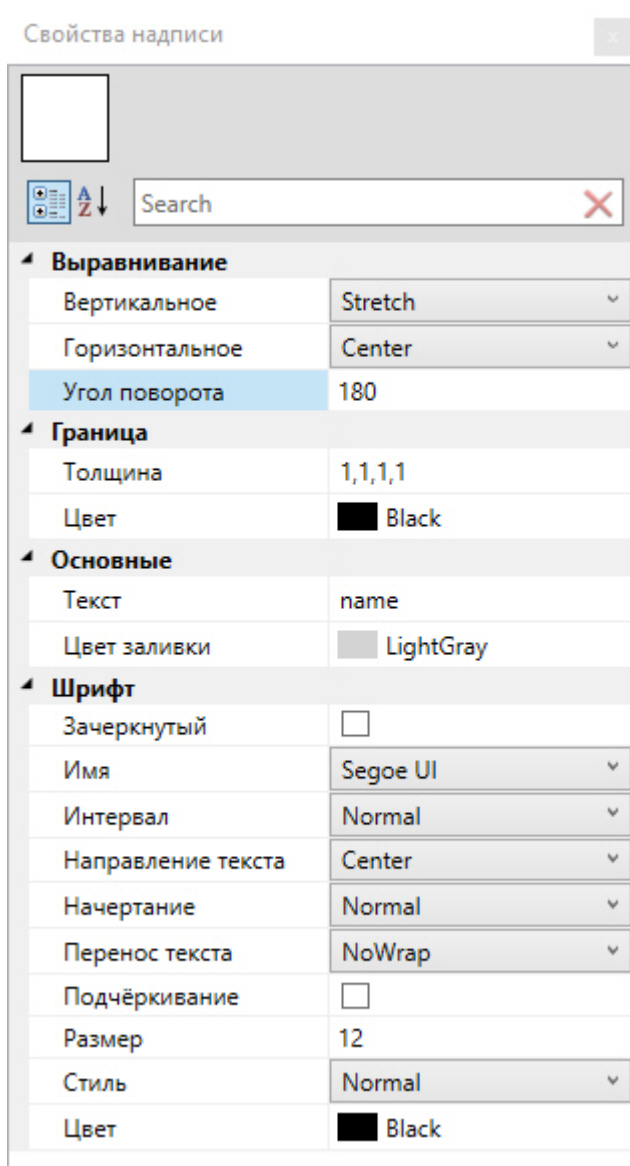
1. Из раскрывающегося списка **Направление** выбрать направление размещения изображения в окне объекта **Фото пользователя**.
 1. *UpOnly* – увеличивает изображение только если оно меньше, чем окно объекта **Фото пользователя**.
 2. *DownOnly* – уменьшает изображение только если оно больше, чем окно объекта **Фото пользователя**.
 3. *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**:
 1. *None* – размер изображения остается неизменным;
 2. *Fill* – размер изображения изменяется для заполнения всего окна объекта **Фото пользователя**;
 3. *Uniform* – размер изображения меняется в соответствии с размером окна объекта, но исходные пропорции сохраняются.
 4. *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:
 1. *Top* – выравнивание содержимого строки по верхнему краю;
 2. *Center* – выравнивание по центру;
 3. *Bottom* – выравнивание по нижнему краю;
 4. *Stretch* – элементы растягиваются, заполняя все пространство по высоте.
2. Из раскрывающегося списка **Горизонтальное** выбрать способ выравнивания текста по горизонтали.
 1. *Left* – выравнивание содержимого строки левому краю;
 2. *Right* – выравнивание по правому краю;
 3. *Center* – выравнивание по центру;
 4. *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:
 1. *Condensed* – ширина меньше, чем *SemiCondensed*;
 2. *Expanded* – ширина больше, чем *SemiExpanded*;
 3. *ExtraCondensed* – ширина меньше, чем *Condensed*;

4. *ExtraExpanded* – ширина больше, чем *Expanded*;
 5. *Normal* – обычная ширина (по умолчанию)
 6. *SemiCondensed* – ширина меньше, чем *Normal*;
 7. *SemiExpanded* – ширина больше, чем *Normal*;
 8. *UltraCondensed* – наименьшее значение ширины;
 9. *UltraExpanded* – максимальное значение ширины.
11. Из раскрывающегося списка **Начертание** выбрать способ начертания шрифта текстового сообщения:
 1. *Black* – сверхжирное начертание;
 2. *Bold* – жирное начертание;
 3. *ExtraBlack* – сверхжирное начертание;
 4. *ExtraBold* – сверхжирное начертание;
 5. *ExtraLight* – сверхсветлое начертание;
 6. *Light* – светлое начертание;
 7. *Medium* – среднее начертание;
 8. *Normal* – обычное начертание (по умолчанию);
 9. *SemiBold* – полужирное начертание;
 10. *Thin* – тонкое начертание.
 12. В поле **Размер** ввести значение, соответствующее размеру шрифта текстового сообщения.
 13. Из раскрывающегося списка **Стиль** выбрать стиль шрифта текстового сообщения:
 1. *Italic* – курсив;
 2. *Normal* – обычный (по умолчанию).
 14. Из раскрывающегося списка **Перенос текста** выбрать способ переноса строки в поле:
 1. *Wrap* – текст будет перенесен на другую строку;
 2. *NoWrap* – перенос текста на другую строку не будет осуществляться;
 3. *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 поля БД ✕

A Z ↓

✕

Выравнивание

Вертикальное	Stretch
Горизонтальное	Center
Угол поворота	0

Граница

Толщина	1,1,1,1
Цвет	Black

Основные

Цвет заливки	Thistle
--------------	---------

Поле БД

Нестандартное	
Предопределенное	Фамилия

Шрифт

Зачеркнутый	<input type="checkbox"/>
Имя	Segoe UI
Интервал	Normal
Направление текста	Center
Начертание	Normal
Перенос текста	NoWrap
Подчеркивание	<input type="checkbox"/>
Размер	12
Стиль	Normal
Цвет	Black

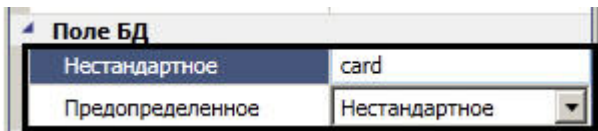
Свойства объекта **Поле БД** аналогичны свойствам объекта **Текстовое поле**, за исключением параметров **Нестандартное** и **Предопределенное**. Назначение данных параметров описано ниже.

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 нажав на 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.

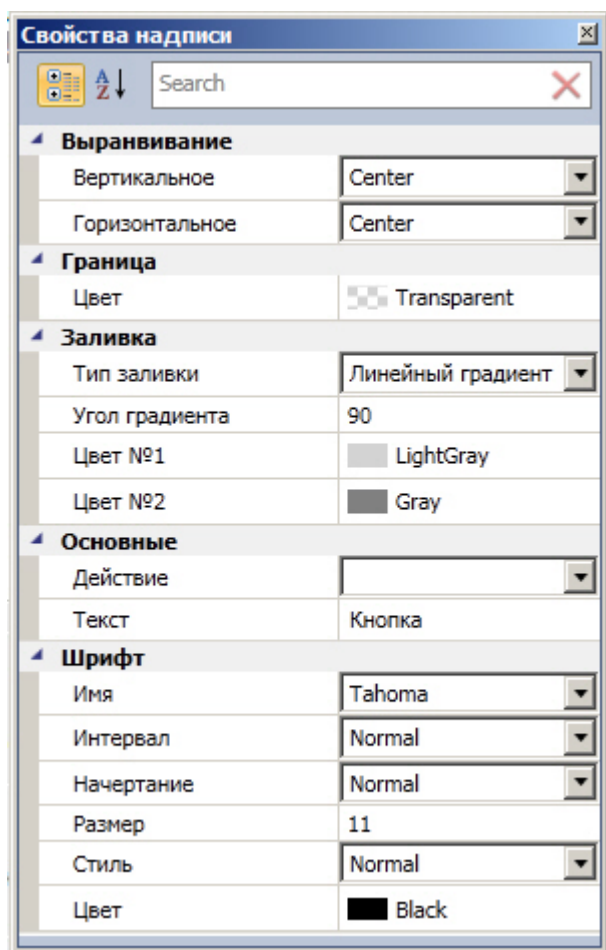
См. также [Руководство по настройке и работе с модулем Диспетчер событий](#).

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**.

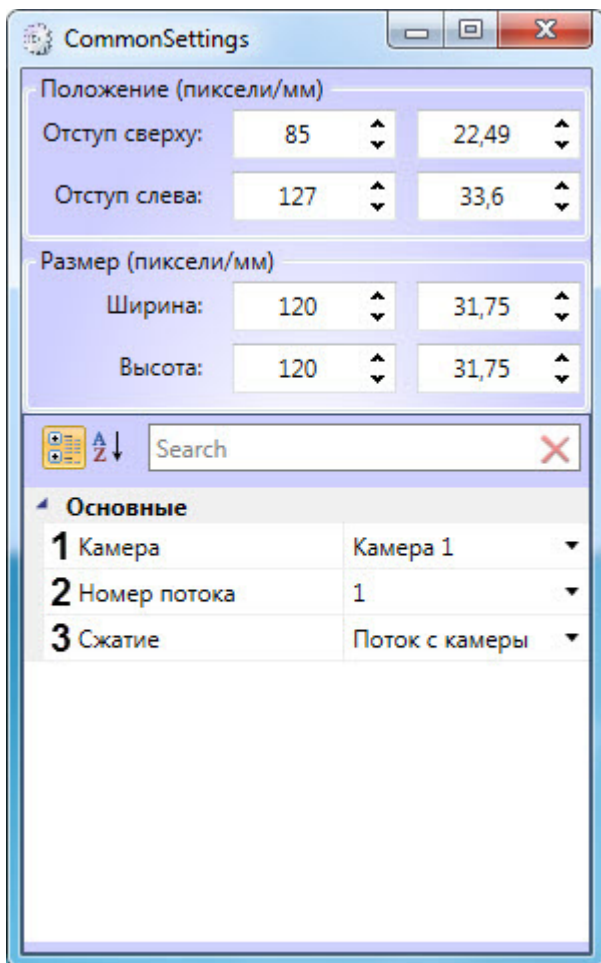
Остальные свойства объекта аналогичны свойствам объекта **Текстовое поле**.

Редактирование свойств объекта **Кнопка** завершено.

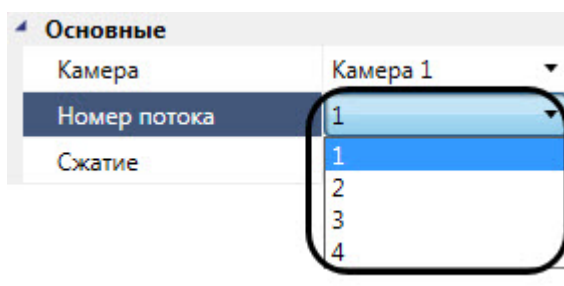
Свойства объекта Камера

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 камеры**, в котором 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.

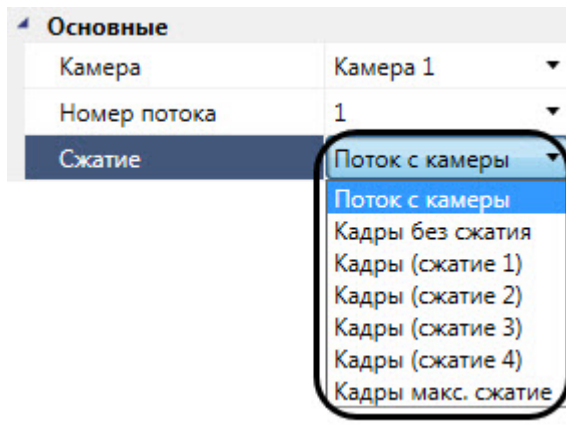


Примечание

Для включения возможности выбора видеопотока необходимо:

1. Настроить 2 потока в веб-интерфейсе камеры.
2. 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 **Сжатие (3)** 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!

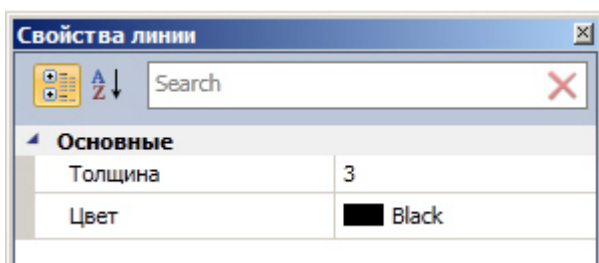
Использование механизма сжатия кадров видеопотока дает сильную нагрузку на процессор видеосервера, особенно при использовании нескольких объектов **Диспетчер событий**. Поэтому рекомендуется использовать режим **Поток с камеры** и использовать поток уже более низкого разрешения и качества (настройку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

Редактирование свойств объекта **Камера** завершено.

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**.



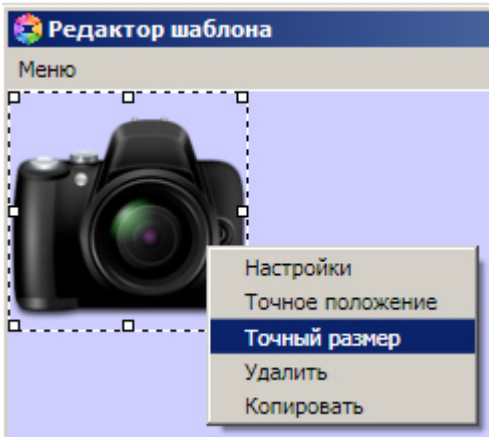
Для редактирования свойств объекта **Линия** необходимо выполнить следующие действия:

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

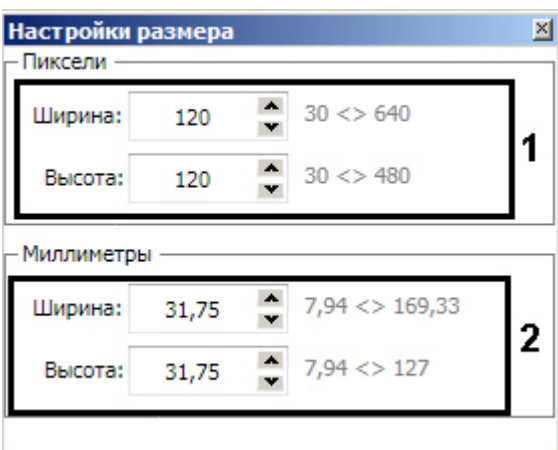
Редактирование свойств объекта **Линия** завершено.

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**.

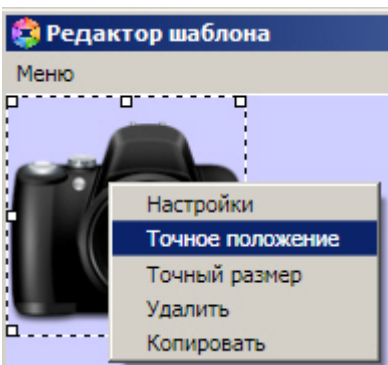


В результате будет открыто окно **Настройки размера**, где необходимо указать ширину и высоту элемента в пикселях (1) или миллиметрах (2).



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).

Настройка положения ✕

Пиксели

Отступ сверху:	9	▲▼	<= 360
Отступ слева:	14	▲▼	<= 520

1

Миллиметры

Отступ сверху:	2,38	▲▼	<= 95,25
Отступ слева:	3,7	▲▼	<= 137,58

2