

Система подготовки и печати
пластиковых карт

ArPhlm

Описание и инструкция по
эксплуатации

Док. _____

Версия 1.1

Москва, 2001 г.

Данный документ подвергается периодическим изменениям. Эти изменения включаются в новую редакцию документа.

Права и их защита

1. Не допускается копирование, перепечатка и любой другой способ воспроизведения документа или его части без согласия производителя систем.
2. Представленные в документе иллюстрации и данные являются типичными примерами и должны быть специально подтверждены производителем перед оформлением любых тендеров, заказов и контрактов.

Торговые марки

Microsoft®, Windows® 95, Windows® 98, Windows NT® и Windows 2000® являются зарегистрированными торговыми марками Microsoft Corporation.

Обучение и техническая поддержка

Курсы обучения, охватывающие вопросы установки и использования программного обеспечения **ArPhIm**, проводятся производителем ПО. Для дополнительной информации о возможности проведения обучения или для обсуждения ваших специальных требований (к системе) связывайтесь со своим поставщиком оборудования.

**Настоятельно рекомендуется, чтобы персонал, занимающийся
продажей и установкой программного обеспечения *ArPhIm*,
предварительно прошел курсы обучения**

Техническая поддержка осуществляется поставщиком или установщиком ПО **ArPhIm**. Указанная поддержка ориентирована на подготовленных инженеров.

Оглавление

Начальные сведения	1
Добро пожаловать в Arphim !.....	1
Общие сведения о системе.....	1
Требования к оборудованию.....	2
Установка программы.....	2
Запуск.....	3
Подготовка шаблонов карт	4
Модель шаблона карты.....	4
Управление шаблонами.....	5
Работа с шаблонами.....	6
Объект КАРТА.....	8
Объект ФОТО.....	9
Объект ФОН.....	10
Объект ОКНО.....	11
Объект ЛОГОТИП.....	12
Объект ТЕКСТ.....	14
Объект ИНФО.....	16
Работа с базами данных	18
Управление базами данных.....	18
Редактирование базы данных.....	19
Ввод информации.....	20
Цветокоррекция фотографий.....	21
Печать идентификационных карт	22
Выбор и настройка печатающего устройства.....	22
Печать.....	23
Настройка Arphim	24
Настройка внешнего вида системы.....	24
Настройка значений по умолчанию.....	25
Настройка конвертеров баз данных.....	25

Начальные сведения

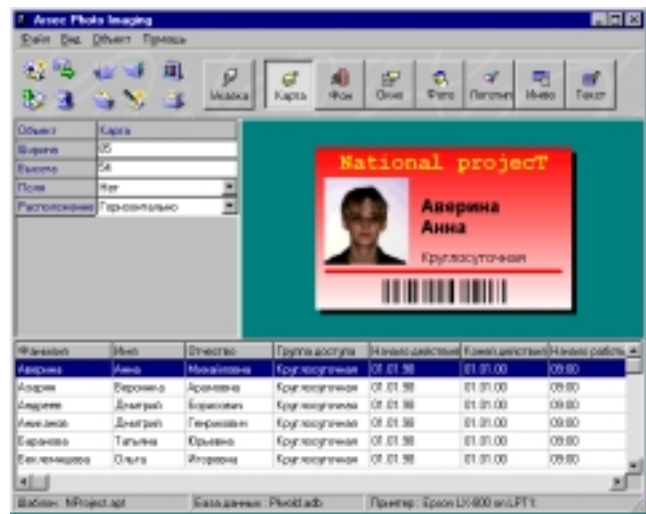
Добро пожаловать в ArPhim!

ArPhim – это программный комплекс, позволяющий создавать, импортировать и обрабатывать базы данных персонала, подготавливать макеты идентификационных карт, и производить печать карт персонала из базы данных по заранее подготовленному макету.

Общие сведения о системе

Система ArPhim функционально состоит из двух модулей: модуля подготовки макетов и печати карт, и модуля работы с базами данных.

Модуль подготовки макетов является головным модулем программы, интегрирующим работу всех остальных встроенных редакторов ArPhim. Это основной инструмент для подготовки шаблонов карт. В этом модуле вы можете подготавливать шаблоны карт, просматривать базы данных, и производить печать идентификационных карт. Вся настройка системы также проводится в этом модуле.



Модуль работы с базами данных позволяет вам не только создавать собственные базы данных персонала, но и импортировать заранее подготовленные базы различных систем доступа. Гибкий механизм импорта позволяет адаптировать ArPhim к любым системам. Редактор баз данных



может получать фотографии из различных источников: графические файлы наиболее популярных форматов, сканеры и видекамеры, совместимые со стандартом TWAIN. В состав редактора также входит модуль цветокоррекции фотографий, который поможет вам отрегулировать яркость, контрастность и цветовую насыщенность вводимых фотографий.

Требования к оборудованию

Для работы с Arphim вам потребуется компьютер IBM AT или совместимый с ним в следующей конфигурации:

- Процессор Pentium-133;
- ОЗУ 16Мб;
- Жесткий диск с объемом свободной памяти 40Мб для файлов системы, а также дополнительное дисковое пространство для хранения баз данных и шаблонов (для хранения каждой записи базы данных, имеющей цветную фотографию размером 30×40мм в разрешении 300 dpi, необходимо порядка 60 Кб);
- Видеоадаптер SVGA с режимом работы 800×600 при 16 млн. цветов (High color)
- Операционная система MS Windows 95/98/ME, MS Windows NT версии 4.0 и выше или MS Windows 2000.

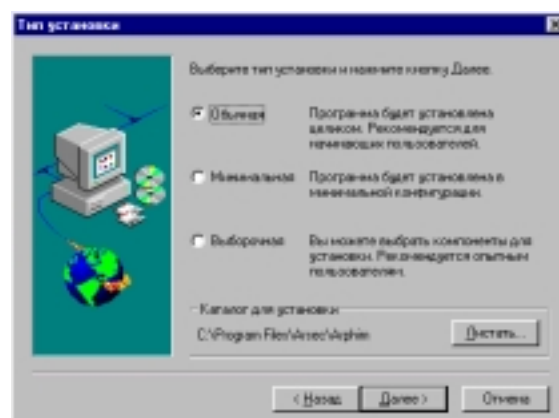
Дополнительно рекомендуется также следующее оборудование:

- Сканнер совместимый со стандартом TWAIN;
- Любой принтер (для предварительной печати карт);
- Принтер для печати идентификационных карт размером CR-80;

Установка программы

Чтобы установить Arphim на ваш компьютер запустите программу Setup.exe, находящуюся в поддиректории \Arphim на вашем дистрибутивном компакт-диске. Инсталляционная программа начнет работу, и будет руководить вашими действиями по установке Arphim.

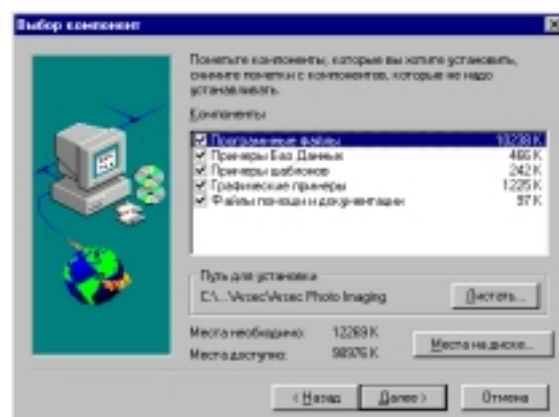
Вы можете выбрать один из трех типов установки Arphim: обычная, минимальная и выборочная установка.



Для полной установки (вместе с примерами шаблонов, баз данных и графическими объектами) выберите тип установки «Обычная».

Для установки только исполняемых файлов, необходимых для работы Arphim, выберите тип установки: Минимальная.

Выборочный тип установки дает вам возможность самому выбрать компоненты, которые необходимо установить на ваш компьютер. Вы



можете выбрать следующие компоненты: Программные файлы, Примеры Баз Данных, Примеры шаблонов, Графические примеры, а также Файлы помощи и документации.

Получив от вас всю необходимую информацию, программа установки начнет копирование необходимых файлов на жесткий диск вашего компьютера.

Запуск

После успешной установки Arphim, программа инсталляции создаст в разделе Программы (Programs) кнопки Пуск (Start) новую папку «Arphim», содержащую ярлык программы.

Для запуска системы Arphim Необходимо выбрать ярлык Arphim находящийся в папке «Arphim» раздела Программы (Programs) кнопки Пуск (Start).

Подготовка шаблонов карт

Модель шаблона карты

Для создания шаблонов карт необходимо хорошо представлять себе структуру организации шаблона карты в системе ARPHIM.

Шаблон карты представляется набором следующих объектов:

-
- КАРТА (как основа для нанесения объектов);
- ФОТО;
- ФОН (фоновое заполнение карты);
- ОКНО (прямоугольное отверстие в фоне через которое видно фото);
- ЛОГОТИПЫ (любые графические объекты, лежащие на фоне);
- ТЕКСТ;
- ИНФО (текстовые объекты, содержание которых берется из базы данных);



В шаблоне карты присутствуют как постоянные объекты, которые нельзя ни добавлять, ни удалить (КАРТА, ФОТО, ФОН, ОКНО), так и объекты, которые вы можете добавлять и удалять по своему усмотрению (ЛОГОТИПЫ, ТЕКСТ, ИНФО). Следует особо отметить, что ОКНО может быть спрятано для печати карт, не имеющих фотографий.



Любой объект шаблона имеет несколько свойств – характеристик объекта, отвечающих за его внешний вид. Например, объект КАРТА имеет следующие свойства: *ширина, высота, поля и расположение*. А объект ФОТО: *лево, верх, ширина, высота и масштаб*. Свойства объекта могут быть изменены в любое время в окне редактора свойств. Что обеспечивает легкость изменения

внешнего вида шаблона: если на вашем шаблоне присутствует какой либо текст, для изменения его шрифта нет нужды удалять текст и затем вновь наносить его, используя иной шрифт, достаточно лишь выбрать этот объект и изменить его свойство *шрифт*.



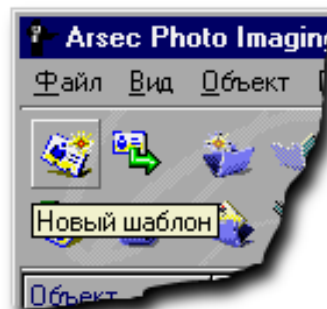
Одним из важных свойств любого объекта является *порядок*. Это свойство отвечает за взаимное расположение объектов шаблона и показывает, какой из объектов находится выше, а какой ниже, для обеспечения механизма перекрытия и наложения объектов. Для объектов КАРТА, ФОТО и ФОН свойство *порядок* фиксировано и не может быть изменено. КАРТА всегда находится в самом низу, а все остальные объекты располагаются

выше ее. ФОТО всегда расположено выше карты, но ниже фона (для того, чтобы фото было видимо, в фоне имеется прямоугольное отверстие – ОКНО, которое не может быть перекрыто никаким другим объектом). Свойство *порядок* не отображается в окне редактора свойств, его изменение возможно лишь для объектов ЛОГОТИП, ТЕКСТ и ИНФО при помощи команд всплывающего меню «Вынести вперед» и «Убрать назад».

Итак, шаблон состоит из объектов. Объекты имеют свойства – параметры, отвечающие за внешний вид объектов. Свойства объектов можно изменять в любое время. Порядок объектов обеспечивает механизм перекрытия и наложения объектов.

Управление шаблонами

Для создания нового шаблона, необходимо выбрать команду «Новый шаблон» из меню «Файл» или воспользоваться всплывающей кнопкой панели инструментов. Новый шаблон сразу имеет в себе объекты КАРТА, ФОТО, ФОН и ОКНО, которые не могут быть удалены. В процессе создания шаблона, вы добавляете на него объекты ЛОГОТИП, ТЕКСТ, ИНФО и изменяете свойства объектов шаблона, придавая необходимый вид макету карты.



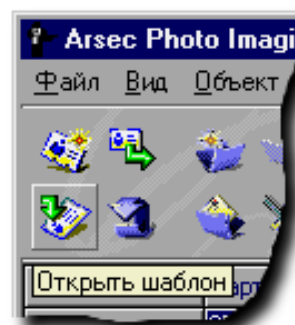
Шаблон не имеет имени до тех пор, пока вы не сохраните его на диске. Подготовленный или измененный шаблон карты можно сохранить на диске для дальнейшего использования с помощью команды «Сохранить шаблон» из меню «Файл» или при помощи всплывающей кнопки панели инструментов. Если сохранение нового шаблона происходит первый раз, системой будет запрошено имя файла шаблона, которое затем отображается в строке статуса главного окна программы и будет использоваться при следующих сохранениях. Если же операция сохранения применена к шаблону уже имеющему имя (отображенное в строке статуса), то сохранения происходит в автоматическом режиме.



Если вам необходимо сохранить шаблон, уже имеющий имя, под другим именем, необходимо воспользоваться командой «Сохранить шаблон как...» из меню «Файл». Вызов этой команды приведет к появлению диалогового окна сохранения файла, в котором вы можете указать новое имя шаблона, а так же каталог его расположения.

Сохраненный ранее шаблон может быть открыт при помощи команды «Открыть шаблон» из меню «Файл» или при помощи всплывающей кнопки панели инструментов. Имя открытого шаблона отображается в строке статуса и используется при сохранении шаблона.

Файлы шаблонов обычно имеют расширение art и хранятся в каталоге \Arphim\Patterns.



Работа с шаблонами

Как было сказано ранее, шаблон представляет собой набор объектов КАРТА, ФОТО, ФОН, ОКНО, ЛОГОТИП, ТЕКСТ и ИНФО. Первые четыре объекта постоянны, они создаются вместе с шаблоном и не могут быть удалены или вторично добавлены, в каждом шаблоне существует лишь один экземпляр этих объектов. Любой объект имеет свойства – характеристики, отвечающие за его внешний вид. Подготовка шаблона карты сводится к добавлению новых объектов ЛОГОТИП, ТЕКСТ, ИНФО и к изменению свойств объектов шаблона.

Подготовка шаблонов происходит в главном окне системы ARPHIM, которое разделено на несколько частей.

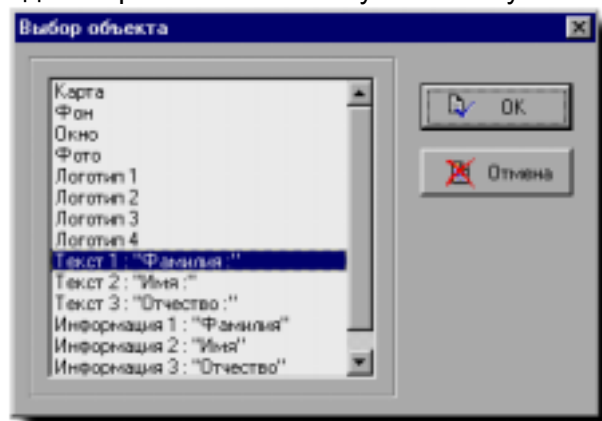
Верхняя часть – панель инструментов, содержит всплывающие кнопки управления (в левой части) и кнопки инструментов для работы с объектами шаблона (в правой части).

В средней части окна располагается редактор свойств объектов (слева) и макет карты (справа).

Внизу окна может быть отображена текущая база данных, перемещая по которой курсор вы можете наблюдать изменения объектов ИНФО на макете карты.



Для того чтобы изменить свойства какого-либо объекта, необходимо сначала выбрать этот объект. Для этого необходимо просто нажать левую клавишу мыши на этом объекте. Если объект не может быть выбран непосредственно на макете карты (когда он находится за ее пределами или закрыт другим объектом), его можно выбрать из списка объектов, который вызывается при помощи команды «Выбрать...» из меню «Объект». После выбора объекта, его свойства отображаются в редакторе свойств. Правильность выбора объекта можно проверить по верхней строке редактора свойств, которая всегда отображает название выбранного объекта.



Если выбранный объект является постоянным, соответствующая кнопка в панели инструментов для работы с объектами отображается в нажатом состоянии. Если же выбранный объект – ОКНО, ЛОГОТИП, ТЕКСТ или ИНФО, то этот объект выделяется на макете прямоугольником, состоящим из восьми

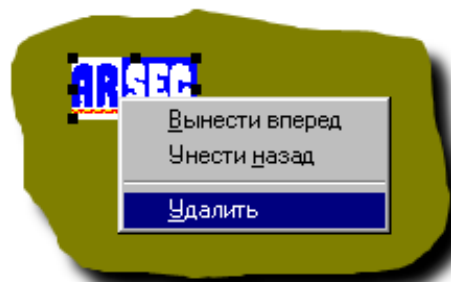


точек. Выделенный объект можно двигать по макету. Для этого нажмите на его поверхности левую кнопку мыши и удерживая ее в нажатом состоянии, передвиньте объект в нужное место. С помощью точек-указателей выделенного объекта, вы можете изменять размеры текущего объекта, для этого нажмите левую кнопку мыши над одним из указателей в тот момент, когда курсор принимает

форму стрелки изменения размера, и передвигайте мышью, изменяя размеры объекта. Выбрать постоянный объект можно также с помощью кнопок панели инструментов для работы с объектами. Для выбора постоянного объекта из панели инструментов, нажмите соответствующую кнопку панели. Так как объект ФОТО всегда расположен ниже объектов ФОН и ОКНО, выбрать его на макете невозможно. Для выбора объекта ФОТО всегда используйте панель инструментов для работы с объектами или окно выбора объектов из списка.

Для того чтобы нанести на шаблон новый объект ЛОГОТИП, ТЕКСТ или ИНФО, выберите тип объекта из панели инструментов работы с объектами и укажите мышью место на шаблоне, в котором вы хотели бы разместить новый объект. Будьте внимательны, если при выборе месторасположения объекта вы укажете на другой объект, произойдет выбор указанного объекта, а не добавление нового! Если вы не можете сразу создать объект в необходимом месте, создайте объект в любом месте шаблона, а затем переместите его в необходимое место.

Для удаления объекта, необходимо сначала выбрать его на шаблоне или при помощи окна выбора объектов из списка, а затем удалить его, используя команду «Удалить» из меню «Объект». Помните, что удалить такие объекты, как КАРТА, ФОТО, ФОН и ОКНО невозможно. Для удаления также можно воспользоваться всплывающим меню, которое вызывается нажатием правой кнопки мыши на выбранной объекте.



Для изменения порядка объектов используются команды «Вынести вперед» и «Унести назад» из меню «Объект» или одноименные команды всплывающего меню. Команда «Вынести вперед» выносит текущий объект на самый верхний уровень, и он оказывается выше всех остальных объектов карты, перекрывая их. Команда «Унести назад» уносит текущий объект на самый нижний уровень – непосредственно на ФОН, объект располагается ниже других, находясь под ними.

Объект КАРТА



Объект КАРТА является постоянным объектом, который создается вместе с шаблоном и не может быть ни удален, ни вторично добавлен. Объект описывает карту как основу для нанесения остальных объектов шаблона. Основными свойствами карты являются: ширина, высота, ориентация и поля. Для выбора объекта КАРТА можно воспользоваться одноименной кнопкой панели управления объектами, окном выбора объектов из списка или выбрать карту нажатием левой кнопки мыши на поверхности карты не закрытой ее фоновым заполнением (если шаблон имеет поля). Для карты неприменимы операции выноса вперед и назад, карта всегда расположена на самом нижнем уровне: любой объект перекрывает ее. Свойства объекта КАРТА:

Ширина

Свойство, характеризующее физическую ширину карты, выраженную в миллиметрах. Свойство недоступно для изменения. В шаблоне используются идентификационные карты размера 85×54мм.

Высота

Свойство, характеризующее физическую высоту карты, выраженную в миллиметрах. Свойство недоступно для изменения. В шаблоне используются идентификационные карты размера 85×54мм.

Поля Свойство, характеризующее способность печатающего устройства печатать на всей поверхности карты (некоторые печатающие устройства не могут печатать на всей поверхности карты, оставляя поля шириной 1.5мм). Допустимые значения свойства ПОЛЯ: *Есть* и *Нет*.

Расположение Свойство, характеризующее ориентацию шаблона карты. Допустимые значения свойства расположение: *горизонтально* и *вертикально*.

Объект ФОТО



ФОТО – постоянный графический объект, содержание которого представляет собой фотографию. Сама фотография берется из текущей записи открытой базы данных. Если база данных не открыта, фотография не отображается, но, тем не менее, вы можете передвигать, изменять размеры и свойства объекта ФОТО даже без открытия базы.

Свойство *порядок* этого объекта фиксировано – фотография всегда расположена между объектами КАРТА и ФОН. Фон перекрывает фото, но для того, чтобы фото было видимо, в объекте ФОН имеется прямоугольное отверстие – ОКНО, через которое видимо фото или его часть. Такой механизм перекрытия фотографии обеспечивает однообразность всех идентификационных карт независимо от размеров фотографий базы данных.

Хотя сам объект ФОТО может быть любого размера, отображаемая в нем фотография, всегда имеет одинаковые пропорции высоты/ширины, что устраняет возможные искажения фотографий при печати. Если пропорции объекта и фотографии не совпадают, по краям объекта остаются вертикальные или горизонтальные поля.

В связи с тем, что ФОТО всегда перекрыто другими объектами, выбор ее непосредственно с шаблона невозможен. Выбирается объект ФОТО обычно при помощи кнопки «Фото» панели инструментов для работы с объектами, хотя возможен также выбор этого объекта при помощи окна выбора объектов. Так как фото обычно частично перекрыто фоном и часть объекта, как правило, невидима, при его выборе, на шаблоне появляется прямоугольная рамка, показывающая настоящие размеры объекта и помогающая в его перемещении и изменении размеров. Свойства объекта ФОТО:

Лезо Свойство, характеризующее положение фотографии – расстояние левого края фотографии до левого края карты выраженное в миллиметрах.

Верх Свойство, характеризующее положение фотографии – расстояние верхнего края фотографии до верхнего края карты выраженное в миллиметрах.

Ширина	Свойство, характеризующее размеры фотографии – ширина объекта, выраженная в миллиметрах.
Высота	Свойство, характеризующее размеры фотографии – высота объекта, выраженная в миллиметрах.
Масштаб	Свойство, характеризующее необходимость масштабирования изображение таким образом, чтобы оно умещалось в размеры объекта. Допустимые значения этого свойство: <i>нет</i> и <i>пропорционально</i> . Будьте предельно внимательны при изменении значения этого свойства. Если масштабирование отключено, вид карты на экране и принтере может не совпадать из-за разницы разрешений экрана и принтера (точек/дюйм).

Объект ФОН



ФОН – постоянный объект шаблона, позволяющий создать фоновое заполнение карты. Возможны следующие виды заполнения фона: заполнение сплошным цветом, заполнение градиентом различных направлений (плавным переходом одного цвета в другой), заполнение размноженной картинкой, заполнение картинкой, растянутой на весь фон и заполнение картинкой расположенной посередине фона.

Расположение фона строго фиксированное, этот объект всегда находится выше всех постоянных объектов (КАРТА, ФОТО) на одном уровне с объектом ОКНО, и ниже всех остальных объектов (ЛОГОТИП, ТЕКСТ, ИНФО).

Выбор объекта ФОН возможен непосредственно на шаблоне карты, с помощью кнопки «Фон» панели инструментов для работы с объектами, или при помощи окна выбора объектов.

Доступность некоторых свойств объекта зависит от выбранного типа заполнения: вы не имеете доступа к свойствам, не относящимся к текущему виду заполнения.

Размер фона всегда соответствует поверхности карты, доступной для печати. Если принтер не может печатать на всей поверхности карты, оставляя по ее краям поля (свойство *Поля* объекты КАРТА имеет значение *Есть*), ФОН занимает на шаблоне карты площадь, доступную для печати.

Свойства объекта ФОН:

Заполнение	Свойство, характеризующее тип фонового заполнения карты. Возможные значения этого свойства: <i>цвет</i> , <i>градиент</i> , <i>картинка</i> .
-------------------	---

- Цвет 1** При заполнении цветом – цвет заполнения;
При заполнении градиентом – начальный цвет градиента;
Для свойств характеризующих цвет, возможные значения выбираются из стандартной 16-цветовой палитры Windows.
- Цвет 2** Свойство, доступное лишь при заполнении градиентом и характеризующее конечный цвет градиента.
Для свойств характеризующих цвет, возможные значения выбираются из стандартной 16-цветовой палитры Windows.
- Градиент** Свойство, доступное при заполнении градиентом и характеризующее направление градиента.
- Картинка** Свойство, доступное при заполнении картинкой и показывающее имя графического файла для заполнения фона. Задание имени файла возможно как путем непосредственного набора его имени, так и с помощью диалогового окна выбора файла, которое вызывается нажатием на значок открытия файла в правой части окна ввода.
Будьте внимательны, при открытии шаблона с фоном, заполненным картинкой это свойство не отражает имени файла, хотя сам графический объект загружается вместе с шаблоном, вне зависимости от наличия исходного файла картинки.
- Метод** Свойство, доступное при заполнении картинкой и характеризующее метод заполнения фона картинкой.
Возможные значения этого свойства: *размножить*, *растянуть* и *как есть*.

Объект ОКНО



ОКНО – прямоугольная прорезь в фоне, позволяющая сделать видимой часть фотографии необходимого размера. Объект ОКНО является постоянным объектом шаблона и находится на одном уровне с объектом ФОН. Окно не может быть перекрыто никаким другим объектом: часть любого объекта, попадающая на окно, отсекается.

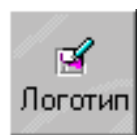
Окно может быть выбрано на шаблоне, при помощи кнопки «Окно» панели инструментов управления объектами или в окне выбора объектов.

На шаблоне всегда присутствует объект ОКНО. В случае шаблона без фотографий ОКНО можно спрятать, установив свойство *состояние* в положение «спрятанное». Выбрать спрятанное окно на шаблоне невозможно используйте для этого панель инструментов или окно выбора объектов.

Свойства объекта ОКНО:

Лезо	Свойство, характеризующее положение окна – расстояние левого края окна до левого края карты выраженное в миллиметрах.
Верх	Свойство, характеризующее положение окна – расстояние верхнего края окна до верхнего края карты выраженное в миллиметрах.
Ширина	Свойство, характеризующее размеры окна – ширина объекта, выраженная в миллиметрах.
Высота	Свойство, характеризующее размеры окна – высота объекта, выраженная в миллиметрах.
Рамка	Свойство объекта, отвечающее за наличие обрамляющей рамки (черного цвета, шириной в 1 пиксель) объекта. Возможные значения: <i>Есть, Нет</i> .
Состояние	Свойство, характеризующее видимость объекта. Возможные значения: <i>Видимое, Спрятанное</i> .

Объект ЛОГОТИП



ЛОГОТИП – графический объект шаблона, содержание которого задается графическим файлом. Шаблон может содержать несколько объектов ЛОГОТИП или не содержать их вообще. Объекты этого типа располагаются на фоне карты и не могут находиться за пределами объекта ФОН, любая часть этих объектов, попадающая на ОКНО, отсекается.

Для создания нового объекта необходимо нажать кнопку «Логотип» на панели инструментов работы с объектами и указать место на шаблоне, в котором необходимо разместить объект. Будьте внимательны при указании места расположения нового объекта, если вы укажете на какой-либо объект, произойдет его выбор, а не добавление нового логотипа.

Удаление объекта, вынос его вперед или назад производится при помощи всплывающего меню, которое вызывается нажатием правой кнопки мыши на объекте, или при помощи меню «Объект».

ЛОГОТИП может содержать графические объекты не только прямоугольной формы. Для создания изображений имеющих отличную от прямоугольной форму, используется механизм прозрачного цвета: один из цветов назначается прозрачным, и при выводе шаблона на экран или принтер, этот цвет не отображается. Таким образом, становится возможным создание, как изображений любой формы, так и изображений, содержащих прозрачные области.

Свойства объекта ЛОГОТИП:

- Лезо** Свойство, характеризующее положение объекта – расстояние левого края объекта до левого края карты выраженное в миллиметрах.
- Верх** Свойство, характеризующее положение объекта – расстояние верхнего края объекта до верхнего края карты выраженное в миллиметрах.
- Ширина** Свойство, характеризующее размеры объекта – ширина объекта, выраженная в миллиметрах.
- Высота** Свойство, характеризующее размеры объекта – высота объекта, выраженная в миллиметрах.
- Картинка** Свойство, показывающее имя графического файла объекта. Задание имени файла возможно как путем непосредственного набора его имени, так и с помощью диалогового окна выбора файла, которое вызывается нажатием на значок открытия файла в правой части окна ввода.
- Растянуть** Свойство, характеризующее метод заполнения поверхности объекта изображением. Если значение этого свойства установлено в *Да*, картинка растягивается на всю поверхность объекта. Если значение установлено в *Нет*, изображение выводится «как есть», отсекая части выходящие за поверхность объекта.
- Будьте предельно внимательны при изменении значения этого свойства. Если масштабирование отключено, вид карты на экране и принтере может не совпадать из-за разницы разрешений экрана и принтера (точек/дюйм).

Прозрачность Свойство, позволяющее задать режим прозрачного цвета или отключить его. Возможные значения этого свойства: *Нет* (механизм прозрачного цвета не используется), *Авто* (прозрачным считается цвет, который имеет левая верхняя точка), *Цвет* (прозрачным считается цвет заданный свойством *Цвет*).

Цвет Свойство, доступное только в режиме прозрачности цвет, и задающее цвет, который необходимо считать прозрачным. Возможно задание одного из цветов стандартной 16-цветной палитры Windows.

Объект ТЕКСТ



ТЕКСТ – текстовый объект шаблона, содержание которого постоянно и не зависит от текущей записи базы данных. Шаблон может содержать несколько объектов ТЕКСТ или не содержать их вообще. Объекты этого типа располагаются на фоне карты и не могут находиться за пределами объекта ФОН, любая часть этих объектов, попадающая на ОКНО, отсекается.

Для создания нового объекта необходимо нажать кнопку «Текст» на панели инструментов работы с объектами и указать место на шаблоне, в котором необходимо разместить объект. Будьте внимательны при указании места расположения нового объекта, если вы укажете на какой-либо существующий объект, произойдет его выбор, а не добавление нового текста. Начальные значения цвета и высоты шрифта создаваемого объекта могут быть изменены в окне установке параметров по умолчанию, которое вызывается при помощи команды «Настройка» меню «Вид».

Удаление объекта, вынос его вперед или назад производится при помощи всплывающего меню, которое вызывается нажатием правой кнопки мыши на объекте, или при помощи меню «Объект».

Текстовые объекты шаблона имеют несколько специфических свойств: **Авторазмер** и **Перенос**. Установка свойства Авторазмер в значение *Да* приводит к тому, что при изменении размеров шрифта, его стиля или текстового содержания, размеры объекта изменяются так, чтобы вместить текст. Свойство Перенос отвечает за возможность размещения текста, состоящего более чем из одного слова в несколько строк, если ширины объекта недостаточно для отображения его тестового содержания.

Свойства объекта ТЕКСТ:

Лево	Свойство, характеризующее положение объекта – расстояние левого края объекта до левого края карты выраженное в миллиметрах.
Верх	Свойство, характеризующее положение объекта – расстояние верхнего края объекта до верхнего края карты выраженное в миллиметрах.
Ширина	Свойство, характеризующее размеры объекта – ширина объекта, выраженная в миллиметрах.
Высота	Свойство, характеризующее размеры объекта – высота объекта, выраженная в миллиметрах.
Текст	Свойство, содержащее текст, который должен быть выведен на поверхности объекта.
Шрифт	Свойство, характеризующее имя шрифта для вывода текста.
Высота шрифта	Свойство, характеризующее высоту шрифта для вывода текста, выраженную в миллиметрах.
Цвет шрифта	Свойство, задающее цвет шрифта для вывода текста. Возможно задание одного из цветов стандартной 16-цветной палитры Windows.
Стиль шрифта	Свойство, позволяющее задать стиль шрифта для отображения текста. Возможные значения этого свойства: <i>Обычный</i> , <i>Жирный</i> , <i>Наклонный</i> , <i>Жирно-наклонный</i> .
Авторазмер	Свойство, отвечающее за изменение размеров объекта вместе с изменением текстового содержания, высоты и стиля объекта.
Перенос	Свойство, отвечающее за возможность размещения текста, состоящего более чем из одного слова, в несколько строк, если ширины объекта недостаточно для отображения его текстового содержания.

Объект ИНФО



ИНФО – текстовый объект шаблона, содержание берется из текущей записи базы данных, таким образом содержание объекта изменяется при выборе новой записи базы данных. В целом, объект инфо аналогичен объекту Текст. Шаблон может содержать несколько объектов ИНФО или не содержать их вообще. Объекты этого типа располагаются на фоне карты и не могут находиться за пределами объекта ФОН, любая часть этих объектов, попадающая на ОКНО, отсекается.

Для создания нового объекта необходимо нажать кнопку «Инфо» на панели инструментов работы с объектами и указать место на шаблоне, в котором необходимо разместить объект. Будьте внимательны при указании места расположения нового объекта, если вы укажете на какой-либо существующий объект, произойдет его выбор, а не добавление нового инфо. Начальные значения цвета и высоты шрифта создаваемого объекта могут быть изменены в окне установке параметров по умолчанию, которое вызывается при помощи команды «Настройка» меню «Вид».

Удаление объекта, вынос его вперед или назад производится при помощи всплывающего меню, которое вызывается нажатием правой кнопки мыши на объекте, или при помощи меню «Объект».

Текстовое содержание объекта выбирается из текущей записи базы данных, свойство **Поле** задает название поля данных базы, содержание которого необходимо отображать.

Установка свойства **Авторазмер** в значение *Да*, улучшает внешний вид шаблона, так как при отображении данных из различных записей, размеры объекта изменяются автоматически, устраняя отсекание части слишком длинных строк, превосходящих своей шириной ширину объекта.

Свойства объекта ИНФО:

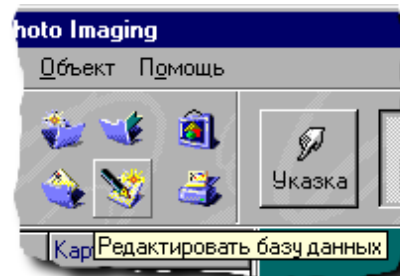
Лево	Свойство, характеризующее положение объекта – расстояние левого края объекта до левого края карты выраженное в миллиметрах.
Верх	Свойство, характеризующее положение объекта – расстояние верхнего края объекта до верхнего края карты выраженное в миллиметрах.
Ширина	Свойство, характеризующее размеры объекта – ширина объекта, выраженная в миллиметрах.
Высота	Свойство, характеризующее размеры объекта – высота объекта, выраженная в миллиметрах.

Поле данных	Свойство, задающее название поля данных базы, содержание которого необходимо отображать. Возможные значения этого свойства: <i>Фамилия, Имя, Отчество, Отдел, Должность, Группа доступа, Начало действия, Конец действия, Номер карты, Табельный номер, Начало рабочего дня, Конец рабочего дня, Начало обеда, Конец обеда, Доп. инфо 1, Доп. инфо 2, Доп. инфо 3, Доп. инфо 4, Номер записи.</i>
Шрифт	Свойство, характеризующее имя шрифта для вывода информации.
Высота шрифта	Свойство, характеризующее высоту шрифта для вывода информации, выраженную в миллиметрах.
Цвет шрифта	Свойство, задающее цвет шрифта для вывода информации. Возможно задание одного из цветов стандартной 16-цветной палитры Windows.
Стиль шрифта	Свойство, позволяющее задать стиль шрифта для отображения информации. Возможные значения этого свойства: <i>Обычный, Жирный, Наклонный, Жирно-наклонный.</i>
Авторазмер	Свойство, отвечающее за изменение размеров объекта вместе с изменением текстового содержания, высоты и стиля объекта.
Перенос	Свойство, отвечающее за возможность размещения информации, состоящей более чем из одного слова, в несколько строк, если ширины объекта недостаточно для отображения его тестового содержания.

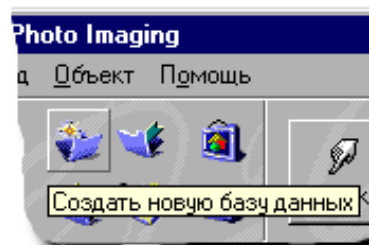
Работа с базами данных

Управление базами данных

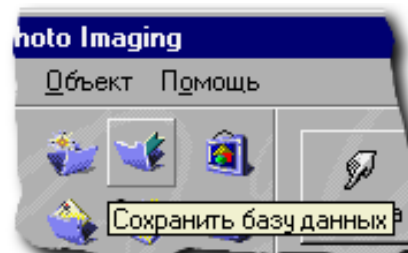
Управление базами данных в системе Arphim может осуществляться как из главного окна, так и из окна модуля работы с базами данных, который может быть вызван после открытия или создания базы данных при помощи кнопки панели инструментов или при помощи команды «Редактор базы данных» из меню «Вид». Помните, что доступ к сохранению и редактированию базы данных появляется только после ее открытия или создания.



Для создания новой базы данных, необходимо выбрать команду «Новая база данных» из меню «Файл» или воспользоваться всплывающей кнопкой панели инструментов. Создание новой базы данных приводит к закрытию текущей базы. После создания, становится доступными операция сохранения базы данных и окно ее редактирования, а в нижней части главного окна системы появляется панель содержания базы данных.



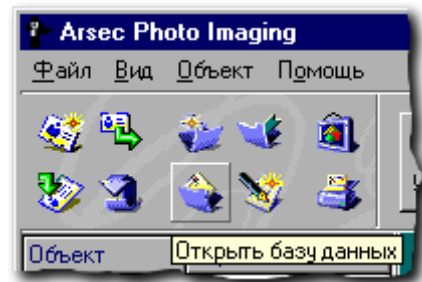
Созданную или измененную базу данных можно сохранить на диске для дальнейшего использования при помощи команды «Сохранить базу данных» из меню «Файл» или при помощи всплывающей кнопки панели инструментов. Сохранение новой базы данных приводит к появлению диалоговой панели ввода имени файла, в которой вы можете указать имя базы данных и каталог ее расположения. Для сохранения базы данных под новым именем или в другом каталоге можно воспользоваться командой «Сохранить базу данных как...» из меню «Файл». Для одновременного сохранения шаблона и базы данных можно воспользоваться всплывающей кнопкой панели инструментов «Сохранить все».



Открыть базу данных, сохраненную ранее на диске, можно с помощью команды «Открыть базу данных» из меню «Файл». Имя открытой базы данных отображается в строке статуса главного окна системы. После открытия базы данных становится доступно ее редактирование при помощи окна работы с базами данных.

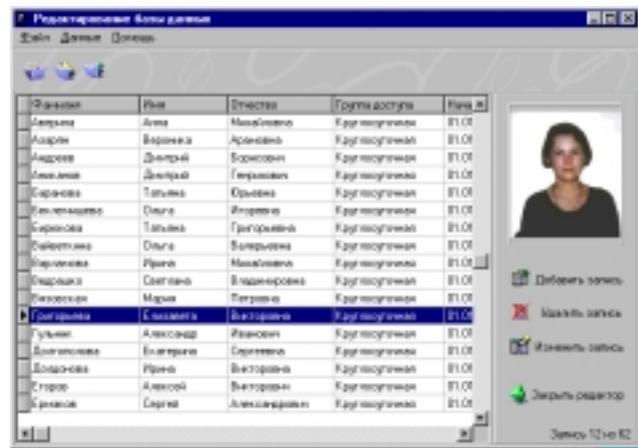
Если открыта база данных не являющаяся базой данных системы Arphim (например, база данных системы доступа) сохранение такой базы в первоначальном виде невозможно, такая база может быть сохранена лишь как база данных системы Arphim.

Базы данных системы Arphim имеют расширение .adb и обычно хранятся в каталоге \Arphim\Bases.



Редактирование базы данных

Редактирование созданной или открытой базы данных происходит в окне модуля редактирования баз данных системы Arphim. Окно модуля функционально состоит из двух частей: слева расположена таблица, содержащая информацию базы данных, а справа находится окно отображения фотографии текущей базы данных и всплывающие кнопки управления данными.



Окно редактирования базы данных содержит также меню, команды которого аналогичны командам меню работы с базами данных главного окна системы. Ниже расположена панель инструментов, содержащая всплывающие кнопки создания, открытия и сохранения баз данных.

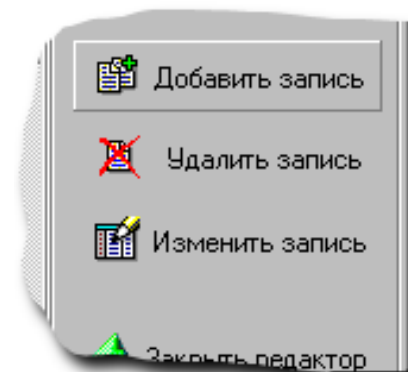
Для добавления новой записи можно воспользоваться командой «Добавить» из меню «Данные», клавишей «Insert» или всплывающей кнопкой «Добавит запись» в левой части окна редактирования базы данных.

Для удаление текущей записи можно использовать команду «Удалить» из меню «Данные», клавишу «Delete» или всплывающую кнопку «Удалить запись» в левой части окна редактирования базы данных.

Окно редактирования текущей записи появляется на экране при выборе команды «Изменить» из меню «Данные», нажатии клавиши «Enter» или двойном щелчке мышью в таблице просмотра данных или нажатии всплывающей кнопки «Изменить запись» в левой части окна редактирования базы данных.

Нажатие всплывающей кнопки «Закреть редактор» приводит к закрытию окна редактирования базы данных и переходу в главное окно системы.

Редактирование информации и ввод новых данных происходит в диалоговой панели изменения информации.



Ввод информации

Ввод новой информации, а также изменение ранее введенной, проходят в диалоговой панели изменения информации.

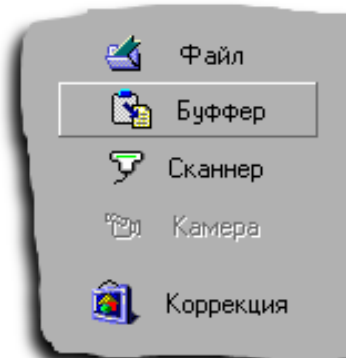
Каждая запись базы данных содержит следующие поля данных, доступные для заполнения:

- Фамилия;
- Имя;
- Отчество;
- Отдел;
-
- Должность;
- Группа доступа;
- Номер карты;
- Табельный номер;
- Начало и конец срока действия карты;
- Начало и конец рабочего дня;
- Начало и конец перерыва на обед;
- Фотография;
- 4 дополнительных информационных поля, которые вы можете использовать для данных, не относящихся к одной из перечисленных выше категорий;

Все эти данные могут быть занесены в базу данных при помощи окон ввода в левой части диалоговой панели редактирования информации. Для ввода фотографий, используются всплывающие кнопки **Файл**, **Буфер** и **Сканнер**, расположенные в правой части диалоговой панели.

Для ввода заранее подготовленной фотографии из графического файла, воспользуйтесь всплывающей кнопкой «Файл». Файл фотографии может быть подготовлен в одном из следующих формате: BMP, CMS, GIF, JPG, PCX, PNG, SCM, TIF. Файл любого графического формата перед сохранением в базе данных преобразовывается системой ArPhit в JPG-формат, что обеспечивает наименьший объем базы данных при несущественной потере качества фото.

Вставка фотографии в базу данных из буфера обмена, осуществляется нажатием всплывающей кнопки «Буфер».



Всплывающая кнопка «Сканнер» обеспечивает вставку фотографий с любых сканнеров и видеокамер, совместимых со стандартом TWAIN. Более подробно о процессе сканирования/снятия видеоизображений читайте в документации к вашему TWAIN-устройству. Выбор TWAIN-источника осуществляется при помощи команды «Устройство ввода...» из меню «Файл» окна редактирования базы данных.

Всплывающая кнопка «Коррекция» позволяет вам перейти в окно цветокоррекции фотографий.

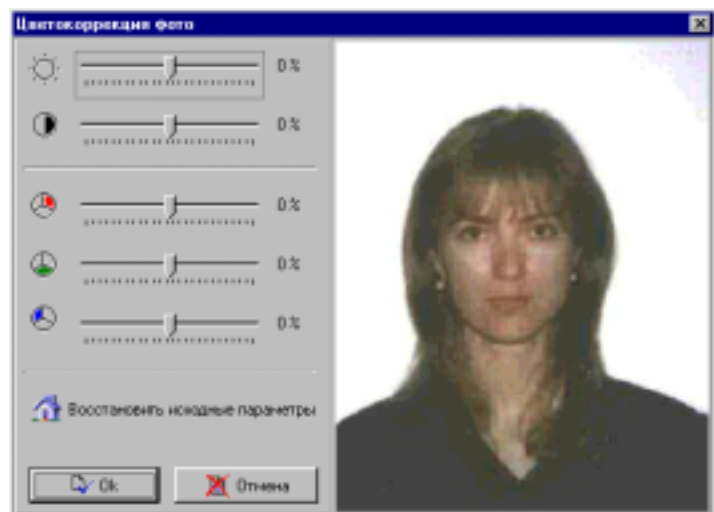
Для подтверждения введенных данных и сохранения их в базе данных нажмите кнопку «ОК». Для отмены операции редактирования или добавления данных нажмите кнопку «Отмена» в нижней части диалоговой панели редактирования данных.

Цветокоррекция фотографий

Модуль цветокоррекции фотографий системы ArPhim служит для изменения яркости, контрастности и цветовой насыщенности фотографий базы данных.

Вызов модуля возможен из диалоговой панели редактирования информации и из главного окна системы нажатием всплывающей кнопки «Цветокоррекция фото» панели инструментов.

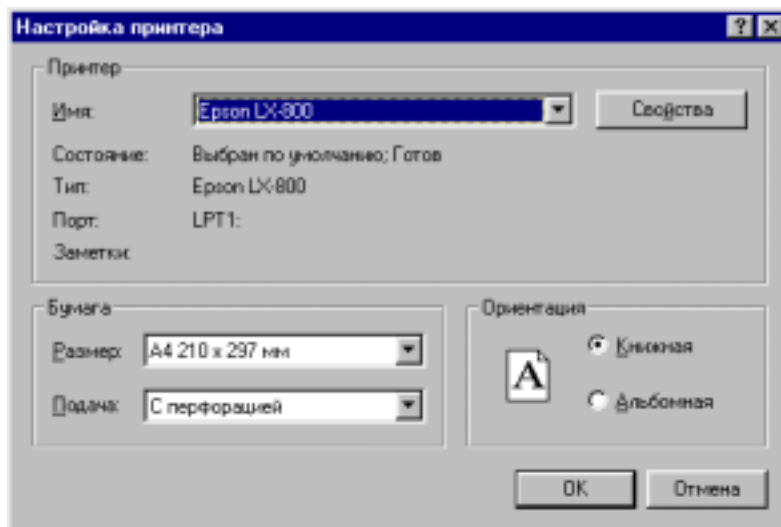
Изменение параметров фотографии производится при помощи двигающихся рычажков. Процесс коррекции не всегда обратим: возможны случаи, когда нельзя вернуть первоначальное состояние фотографии, после изменения. Поэтому в таких случаях пользуйтесь всплывающей кнопкой «Восстановить исходные параметры», восстанавливающей исходную фотографию.



Печать идентификационных карт

Выбор и настройка печатающего устройства

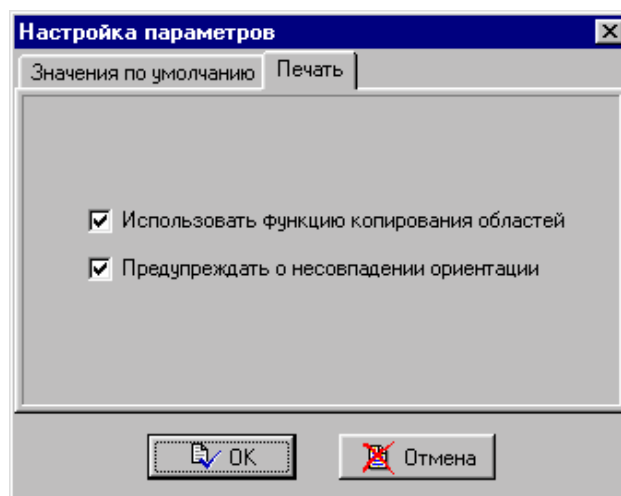
Имя текущего печатающего устройства всегда отображается в правой части строки статуса главного окна системы ArPhim. Для смены печатающего устройства или его настройки необходимо воспользоваться командой «Настройка печати...» из меню «Файл» главного окна системы. Выбор этой команды приводит к появлению стандартной диалоговой панели настройка принтера.



С помощью этой диалоговой панели вы можете выбрать печатающее устройство для печати идентификационных карт; размер бумаги; тип подачи бумаги; а так же ее ориентацию. С помощью кнопки «свойства» можно настроить дополнительные параметры печати, такие как разрешение печати, тип передачи полутонов, а также интенсивность и качество печати.

Не следует забывать, что настройки печатающего устройства распространяются лишь на текущей сеанс работы. При следующем запуске ArPhim, будут восстановлены системные настройки печати. Смена системных настроек принтера производится из окна «Принтеры» операционной системы, которое вызывается из пункта «Настройки» кнопки «Пуск» рабочего стола Windows.

Драйвера некоторых печатающих устройств (как, правило, старые) не поддерживают функцию копирования областей, которая используется при печати идентификационных карт, поэтому для печати на этих устройствах, необходимо использовать функцию непосредственного копирования, вместо функции копирования областей. Отключение функции копирования областей производится в окне «Настройка параметров», которое вызывается командой «Настройка» из меню «Вид» главного окна системы ArPhim. При отключении этой функции, процесс печати

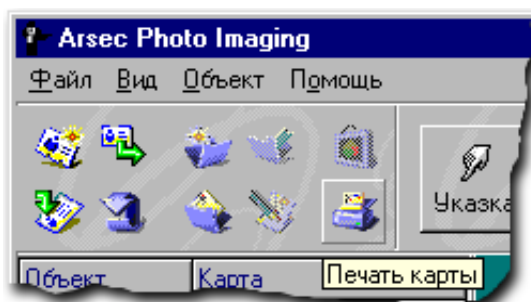


занимает значительно большее время, а также становится невозможной передача полутонов.

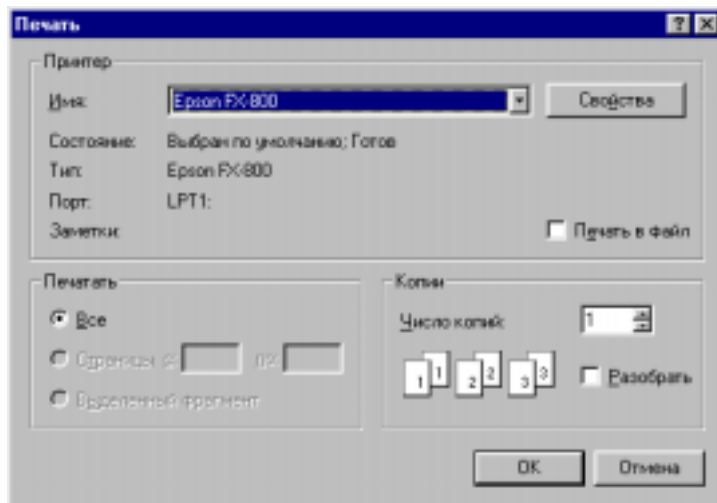
Наиболее частой ошибкой при печати является установка неверной ориентации бумаги печатающего устройства относительно шаблона карты. Система Arphim может информировать вас о несовпадении ориентации при печати карт. Для задействования этой функции, необходимо установить отметку «Предупреждать о несовпадении ориентации» в окне «Настройка параметров» на закладке «Печать».

Печать

Перед печатью идентификационной карты необходимо выбрать нужную запись в базе данных, воспользовавшись для этого, к примеру, таблицей содержания базы данных, расположенной в нижней части главного окна системы. При этом на шаблоне карты произойдет смена фотографии и содержания объектов ИНФО в соответствии с информацией занесенной в базу. Печать карты производится выбором команды «Печать» из меню «Файл» или нажатием всплывающей кнопки «Печать карты» панели управления.



Перед печатью карты, на экране появляется диалоговое окно Windows «Печать» в котором вы можете отменить печать, выбрать тип печатающего устройства, настроить его свойства (такие как размер бумаги, тип подачи бумаги ее ориентацию, разрешение печати, тип передачи полутонов, а также интенсивность и качество печати), указать количество копий, а также перенаправить печать в файл, создав тем самым BMP-файл с изображением карты в разрешении печатающего устройства.



Настройка Arphim

Настройка внешнего вида системы

Настройка внешнего вида системы Arphim производится в главном окне программы при помощи меню «Вид».

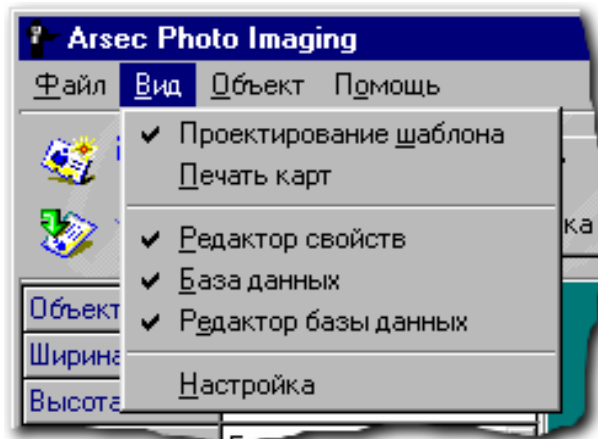
Работа с системой возможна в одном из двух режимах: режиме проектирования шаблона и режиме печати карт. Выбор режима работы осуществляется при помощи двух первых команд меню «Вид» главного окна программы. В режиме проектирования шаблона вы имеете доступ ко всем

возможностям системы Arphim таким, как подготовка шаблонов, работа с базами данных и печать идентификационных карт. В режиме печати карт доступ к редактированию шаблона карты закрыт, в этом режиме вы можете лишь работать с базами данных и производить печать. Этот режим защищает шаблон карты от случайного изменения, что обеспечивает однотипность всех печатаемых идентификационных карт.

Отключение и включения редактора свойств объектов производится выбором команды «Редактор свойств» из меню «Вид» главного окна программы.

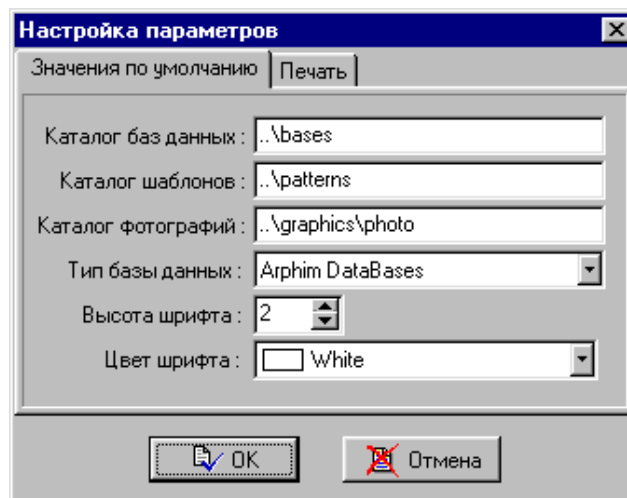
Таблица, отображающая информацию базы данных в главном окне системы, может быть отключена/включена выбором команды «Базы данных» из меню «Вид» главного окна программы.

Для включения/выключения окна редактирования базы данных необходимо воспользоваться командой «Редактор базы данных» из меню «Вид» главного окна программы или всплывающей кнопкой панели инструментов. Не следует забывать о том, что окно редактирования базы данных является независимым окном, поэтому оно может быть невидимо в результате перекрытия его другими окнами.



Настройка значений по умолчанию

Система Arphim предусматривает установку поумолчательных значений для некоторых параметров системы: каталогов хранения шаблонов, баз данных и файлов фотографий; типа баз данных, а также характеристик шрифта текстовых объектов. Окно настроек значений по умолчанию вызывается выбором команды «Настройка» из меню «Файл» главного окна программы.



Установка этих параметров производится на закладке «Значения по умолчанию».

Поумолчательные значения каталогов и типа баз данных устанавливают начальный каталог для открытия/сохранения баз данных, шаблонов и фотографий.

Поумолчательные значения высоты и цвета шрифта отражают характеристики шрифта для создаваемых текстовых объектов ТЕКСТ и ИНФО. В случаях, когда цвет фона карты и поумолчательный цвет текстовых объектов совпадают, создаваемые объекты не будут видны на шаблоне при их создании, поэтому целесообразно установить цвет текста по умолчанию отличным от цвета фона карты.

Настройка конвертеров баз данных

Система Arphim имеет гибкий механизм работы с базами данных, благодаря которому, возможна настройка системы для работы с любыми базами данных персонала, в том числе и базами систем доступа. Обращение к базам данных происходит посредством отдельных модулей (конвертеров) оформленных в виде внешних DLL файлов. Открытие баз данных и конвертирование их в формат баз данных Arphim возлагается именно на эти модули. Описание подключенных конвертеров находится в файле converts.ini, который расположен в каталоге ..\Arphim\Bin системы. Файлы активных конвертеров должны также располагаться в этом каталоге. Рассмотрим содержание типичного файла описания конвертеров:

```
[Arphim DataBases]
Mask=*.adb
ConvertDLL=Arphim.dll

[Parsec Light Database]
Mask=personel.db
ConvertDLL=PLWin.dll
```

Файл описания состоит из разделов. Каждый раздел начинается заголовком, заключенным в квадратные скобки. Название раздела показывает тип баз данных, описываемый этим разделом. В каждом разделе обязательно присутствуют два ключа: Mask и ConvertDLL. Значения ключа Mask показывает маску файлов для баз данных описываемого типа. Ключ ConvertDLL описывает имя конвертора для обработки баз данных этого типа. Добавлением новых конверторов и описыванием их в файле конфигурации конвертеров, можно настроить ArPhim для работы с любыми базами данных.