



IDESIGNER



IDESIGNER

Руководство пользователя



Содержание

● 1. Знакомство с программой

● 1.1. Обзор

● 1.2. Начало работы

1.2.1. Использование шаблона

1.2.2. Создание проекта

1.2.3. Дизайн

1.2.4. Создание полей базы данных

1.2.5. Ввод данных

1.2.6. Выпуск карты

● 2. Вкладка «Меню»

● 2.1. Файл

2.1.1. Новый проект

2.1.2. Открыть

2.1.3. Сохранить

2.1.4. Сохранить как

2.1.5. Настройка печати

2.1.6. Печать

2.1.7. База Данных

2.1.8. Недавние документы

2.1.9. Выход

● 2.2. Домой

2.2.1. Сохранить

2.2.2. Новый

2.2.3. Открыть

2.2.4. Печать

2.2.5. Шрифты

2.2.6. Размер шрифта

2.2.7. Жирный

2.2.8. Курсив

2.2.9. Подчёркнутый

2.2.10. Цвет шрифта

2.2.11. По левому краю

2.2.12. По центру

2.2.13. По правому краю

2.2.14. Выравнивание

2.2.15. Выровнять по верху



- 2.2.16. Выровнять по центру
- 2.2.17. Выровнять по низу
- 2.2.18. Инструмент «прямоугольник»
- 2.2.19. Инструмент «закруглённый прямоугольник»
- 2.2.20. Инструмент «Эллипс»
- 2.2.21. Инструмент «Линия»
- 2.2.22. Инструмент «Текст»
- 2.2.23. Инструмент «Изображение»
- 2.2.24. Инструмент «Штрихкод 1D»
- 2.2.25. Инструмент «Штрихкод 2D»
- 2.2.26. Выравнивание
- 2.2.27. Выравнивание – сдвиг к верху
- 2.2.28. Выравнивание – сдвиг вперёд
- 2.2.29. Выравнивание – сдвиг назад
- 2.2.30. Выравнивание – сдвиг вниз
- 2.2.31. Выравнивание – Выравнивание – по левому краю
- 2.2.32. Выравнивание – Выравнивание – по правому краю
- 2.2.33. Выравнивание – Выравнивание – по верху
- 2.2.34. Выравнивание – Выравнивание – по низу
- 2.2.35. Выравнивание – Выравнивание – по ширине
- 2.2.36. Выравнивание – Выравнивание – по высоте
- 2.2.37. Выравнивание – Выравнивание – по горизонтальному центру
- 2.2.38. Выравнивание – Выравнивание – по вертикальному центру
- 2.2.39. Выравнивание – Выравнивание – вращение по часовой стрелке
- 2.2.40. Выравнивание – Выравнивание – вращение против часовой стрелки
- 2.2.41. Выравнивание-Вращение-Горизонтальный переворот
- 2.2.42. Выравнивание-Вращение-вертикальный переворот
- 2.2.43. Заливка объекта
- 2.2.44. Граница объекта
- 2.2.45. Задать как цветную панель
- 2.2.46. Задать как ЧБ панель
- 2.2.47. Задать как панель оверлея
- 2.2.48. Задать как перезаписываемую панель
- 2.2.49. Задать как флуоресцентную панель
- 2.2.50. Отобразить цветную панель
- 2.2.51. Отобразить ЧБ панель
- 2.2.52. Отобразить панель оверлея
- 2.2.53. Отобразить перезаписываемую панель
- 2.2.54. Отобразить флуоресцентную панель

- 2.2.55. Отзеркалить оверлей
- 2.2.56. Отзеркалить флуоресцентную панель
- 2.2.57. Лицевая сторона
- 2.2.58. Задняя сторона

● 2.3. Рисование

- 2.3.1. Список шрифтов
- 2.3.2. размер шрифтов
- 2.3.3. Жирный
- 2.3.4. Курсив
- 2.3.5. Подчёркнутый
- 2.3.6. Цвет шрифта
- 2.3.7. По левому краю
- 2.3.8. Выровнять по центру
- 2.3.9. По правому краю
- 2.3.10. Выровнять по ширине
- 2.3.11. Выровнять по верху
- 2.3.12. Выровнять по центру
- 2.3.13. Выровнять по низу
- 2.3.14. Инструмент «прямоугольник»
- 2.3.15. Инструмент «закруглённый прямоугольник»
- 2.3.16. Инструмент «Эллипс»
- 2.3.17. Инструмент «Линия»
- 2.3.18. Инструмент «Текст»
- 2.3.19. Инструмент «Изображение»
- 2.3.20. Инструмент «Штрихкод 1D»
- 2.3.21. Инструмент «Штрихкод 2D»
- 2.3.22. Выравнивание – сдвиг к верху
- 2.3.23. Выравнивание – сдвиг на один назад
- 2.3.24. Выравнивание – сдвиг в самый низ
- 2.3.25. Выравнивание – сдвиг влево
- 2.3.26. Выравнивание – сдвиг вправо
- 2.3.27. Выравнивание – сдвиг вверх
- 2.3.28. Выравнивание – сдвиг вниз
- 2.3.29. Выравнивание по длине
- 2.3.30. Выравнивание – Выравнивание – по высоте
- 2.3.31. Выравнивание – Выравнивание – по вертикальному центру
- 2.3.32. Выравнивание – Выравнивание – по горизонтальному центру
- 2.3.33. Выравнивание по одинаковой ширине
- 2.3.34. Выравнивание по одинаковой высоте

2.3.35. Выравнивание по размеру

● 2.4. Правка

2.4.1. Отмена

2.4.2. Повтор

2.4.3. Вставить

2.4.4. Вырезать

2.4.5. Копировать

2.4.6. Выбрать всё

2.4.7. Удалить

2.4.8. Информация о свойствах объекта

2.4.9. Повысить контраст

2.4.10. Значительно повысить контраст

2.4.11. Понизить контраст

2.4.12. Значительно понизить контраст

2.4.13. Повысить яркость

2.4.14. Значительно повысить яркость

2.4.15. понизить яркость

2.4.16. Значительно понизить яркость

2.4.17. Приблизить

2.4.18. Значительно приблизить

2.4.19. Отдалить

2.4.20. Значительно отдалить

2.4.21. Сдвиг влево

2.4.22. Значительный сдвиг влево

2.4.23. Сдвиг право

2.4.24. Значительный сдвиг вправо

2.4.25. Сдвиг наверх

2.4.26. Значительный сдвиг наверх

2.4.27. Сдвиг вниз

2.4.28. Значительный сдвиг вниз

2.4.29. Обозначить как цветную панель

2.4.30. Обозначить как ЧБ панель

2.4.31. Обозначить как панель оверлея

2.4.32. обозначить как перезаписываемую панель

2.4.33. Обозначить как флуоресцентную панель

2.4.34. Отзеркалить панель оверлея

2.4.35. Отзеркалить перезаписываемую панель

● 2.5. Вид

2.5.1. Изменить линейку



- 2.5.2. Изменить координаты
- 2.5.3. Изменить отображение строки состояния
- 2.5.4. Масштабирование
- 2.5.5. Приблизить
- 2.5.6. Отдалить
- 2.5.7. Оригинальный размер
- 2.5.8. Авторазмер
- 2.5.9. Отобразить цветную панель
- 2.5.10. Отобразить ч/б панель
- 2.5.11. Отобразить панель оверлея
- 2.5.12. Отобразить перезаписываемую панель
- 2.5.13. Отобразить флуоресцентную панель панель
- 2.5.14. Лицевая сторона
- 2.5.15. Задняя сторона

● 2.6. Настройки

- 2.6.1. Привязка
- 2.6.2. Задать цвет фона
- 2.6.3. Показать фоновое изображение
- 2.6.4. редактировать фоновое изображение
- 2.6.5. Ввод настроек поля
- 2.6.6. Настройка магнитной ленты
- 2.6.7. Помещение штрихкода в рамку
- 2.6.8. Помещение текста в рамку
- 2.6.9. Шаг масштабирования
- 2.6.10. Включить-выключить лазерный гравир
- 2.6.11. Настройка гравира
- 2.6.12. Язык

● 2.7. База данных

- 2.7.1. Подключение MDB
- 2.7.2. Отключение
- 2.7.3. Настройка полей
- 2.7.4. Сжатие и восстановление
- 2.7.5. Пароль
- 2.7.6. Печать
- 2.7.7. Отпечатано
- 2.7.8. Не отпечатано
- 2.7.9. Все карты
- 2.7.10. Отпечатанные карты
- 2.7.11. Не отпечатанные карты

- 2.7.12. Поиск отпечатанных карт
- 2.7.13. Поиск неотпечатанных карт
- 2.7.14. Поиск текста
- 2.7.15. Поиск позиции
- 2.7.16. Добавить
- 2.7.17. Редактировать
- 2.7.18. Удалить
- 2.7.19. Захват изображения
- 2.7.20. Контактная карта
- 2.7.21. Бесконтактная карта

● 2.8. Помощь

- 2.8.1. Справка
- 2.8.2. Помощь

● 3. Дизайн карты

● 3.1. Рисование

- 3.1.1. Зона рисования
- 3.1.2. Линейка
- 3.1.3. Строка состояния

● 3.2. Свойства объекта

- 3.2.1. Базовая категория
- 3.2.2. Расширенная категория – скруглённый прямоугольник
- 3.2.3. Расширенная категория- изображение
- 3.2.4. Расширенная категория - текст
- 3.2.5. Расширенная категория - штрихкод

● 3.3. Пример дизайна

● 4. Постоянная печать

● 4.1 Поле ввода

- 4.1.1. Задать новое поле
- 4.1.2. Подключение поля
- 4.1.3. Отключение поля
- 4.1.4. Вводя поля настройки

● 4.2. Импорт-экспорт данных

- 4.2.1. Импорт данных – MDB
- 4.2.2. Импорт - Excel
- 4.2.3. Экспорт - MDB
- 4.2.4. Экспорт– Excel

● 4.3. Управление картами

- 4.3.1. Добавить карту
- 4.3.2. Редактировать карту
- 4.3.3. Удалить карту
- 4.3.4. Добавив серийный номер
- 4.3.5. Редактировать изображение
- 4.3.6. Поиск карты
- 4.3.7. Захват изображения
- 4.3.8. Контактная карта
- 4.3.9. Бесоктактная карта

● 4.4. Выпуск карт

● Дополнение

● 1. Плагин

1.1. Регистрация плагина

1.2. Разработка плагина

1.2.1. Функции плагина

1.2.2. Структура плагина

1.2.3. Класс плагина

1.3. Использование RF_Plugin_Mifare1k.dll

1.3.1. Настройка SMART IDesigner

1.3.2. Настройка INI File

1.3.3. Кодировка данных



● 1. Знакомство с программой

1.1. Обзор

● **IDESIGNER** предлагает лучшее решение для создания пластиковых карт. IDesigner позволяет удобно оформлять и готовить к выпуску ID Smart-карты. Является простым к использованию инструментом с понятными и несложными функциями, который также подойдет опытным пользователям.

●● **IDESIGNER имеет две функции: Одна** – разработка дизайна карты. **Вторая** – выпуск карты на основе созданной базы данных. При разработке дизайна карты с помощью этого ПО, **основной файл проекта** сохраняется как **CSP**, **дизайн** карты как **CSD**, а файл **базы** данных как **DB**, каждый из которых параллельно сохраняется в директории временных файлов системы в качестве меры безопасности на случай утери основного файла, сохраняющегося в папке проекта.

● **IDESIGNER имеет следующие функции:**

- **Разработка дизайна** карт для печати формата CR-80 при помощи простых изображений, штрих кодов (1D и 2D) и текста

- Желаемые элементы могут быть свободно **настроены для печати** (Цвет, УФ, Смолянистая черная печать)

- При необходимости вставки **фотографии** для портрета, **размер автоматически настраивается по размеру поля** для показа необходимой области при помощи системы **автоматического распознавания и настройки лиц в протрете**.

- Информация может быть введена с **различных устройств** при помощи специального плагина.

- **Магнитные карты, «Smart» контактные и бесконтактные карты** могут быть настроены при помощи плагина.

- **База данных** может содержать огромное количество карт одновременно.

- **Данные** могут быть **импортированы и экспортированы** по желанию.

- **Несколько принтеров** могут печатать карты **одновременно**.

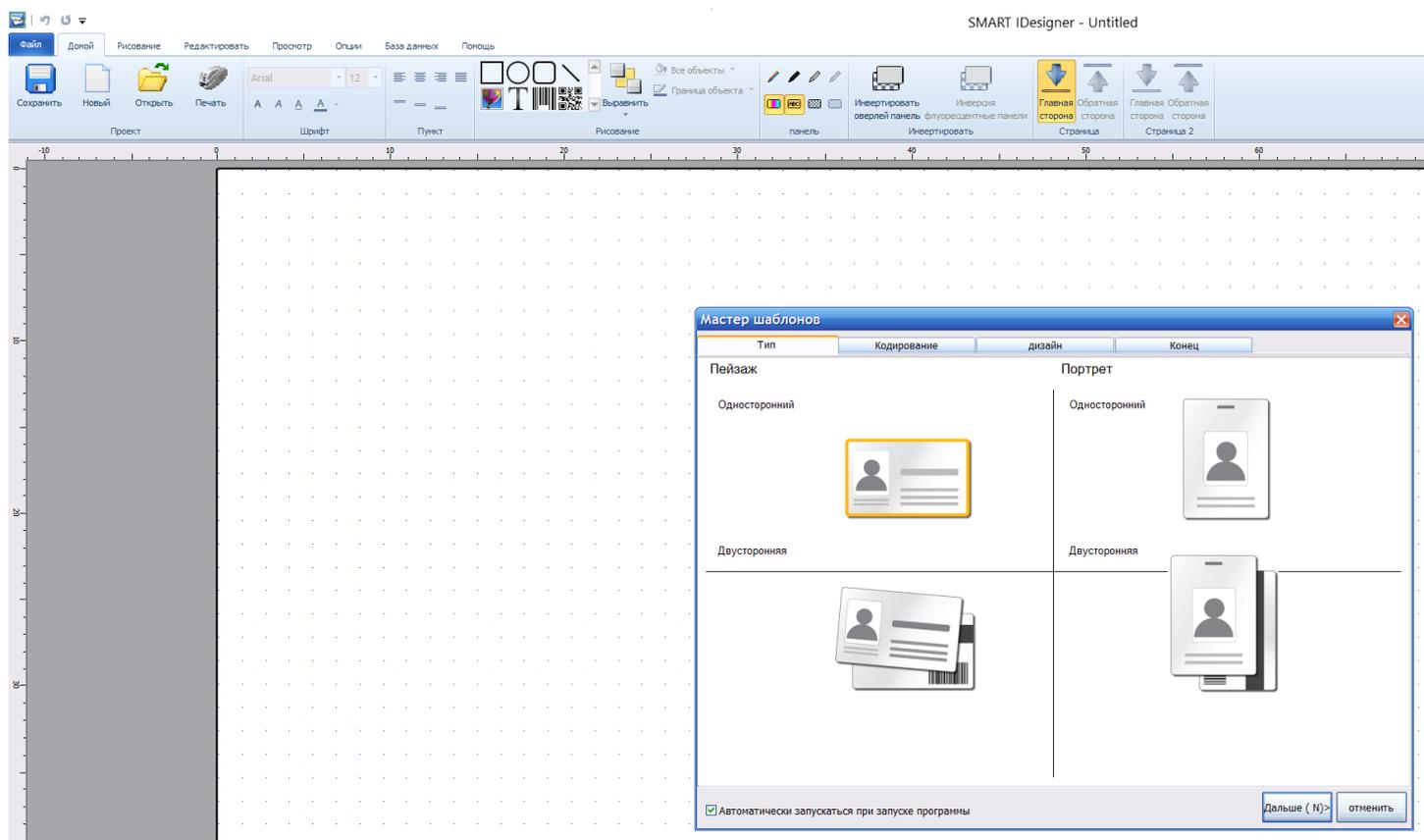
● **IDESIGNER** — это программа, входящая в комплект поставки принтера [ADVENT SOLID](#). Её можно использовать только с принтером [ADVENT SOLID](#). Для стабильной работы рекомендуется **Windows 7, 8.1 и 10, Pentium 1ГГц с 1Гб ОЗУ** и выше.

● ● Программа является **бесплатной** для Партнеров. Никакая часть этой программы не может быть воспроизведена и повторно использована каким-либо образом без разрешения или предварительного письменного согласия ADVENT SOLID и IDP Corp. Ltd. Мы не несем ответственности за какие-либо проблемы, связанные с распространением программы. Все права защищены.

1.2. Запуск программы

1.2.1. Использование Шаблона

● Мастер создания шаблонов отображается при запуске **IDESIGNER**, как показано на рисунке ниже. Пользователь может выбрать **тип печати (односторонняя/двухсторонняя), шаблон с фото, вертикальное – горизонтальное положение, тип используемых карт (без чипа, с контактным чипом, с магнитной полосой),** другие настройки и начать проектирование.

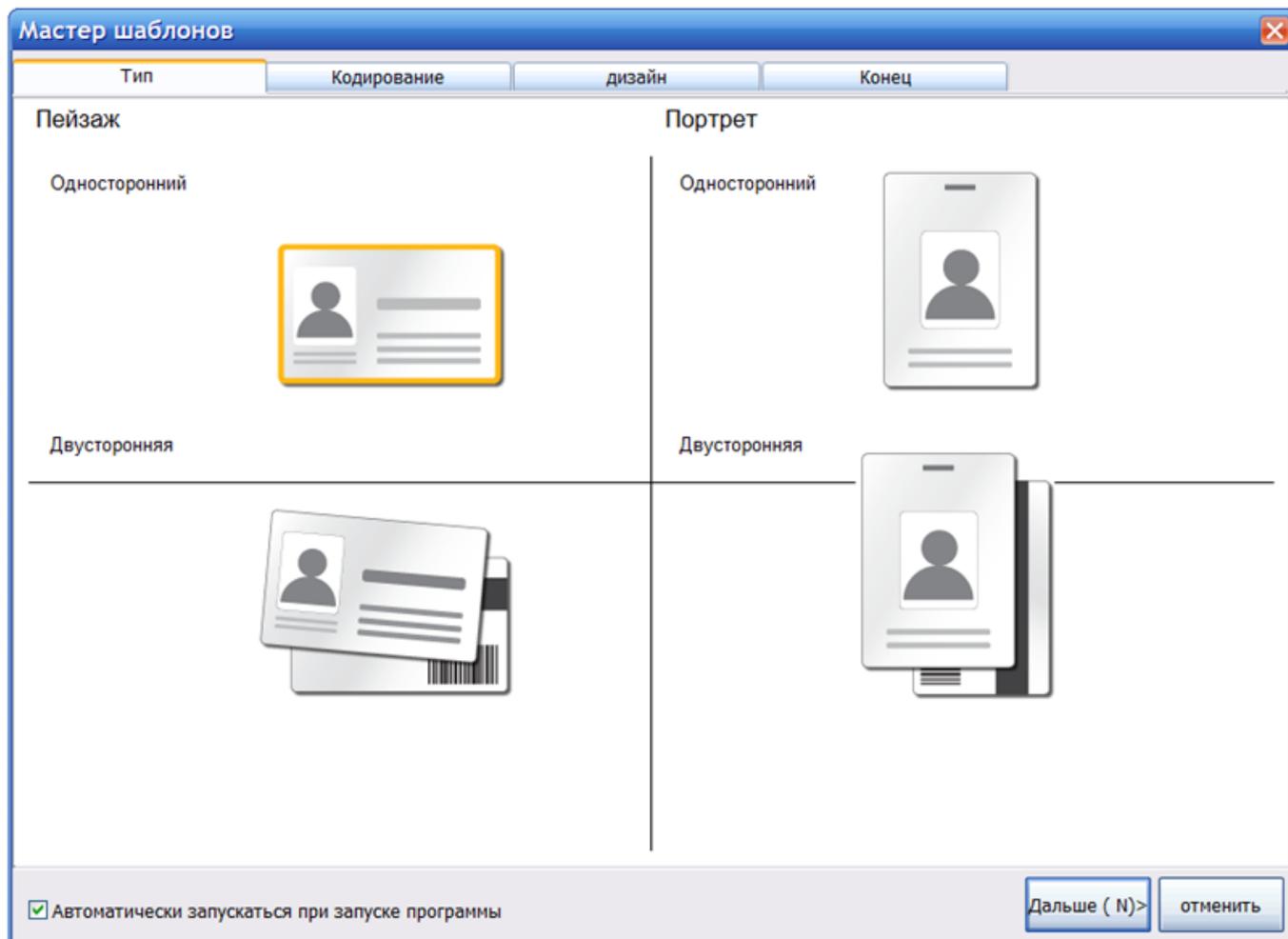


<P.1> Запуск IDesigner

- Работа мастера шаблонов выполняется в соответствии с приведенными ниже шагами:

1) Тип печати

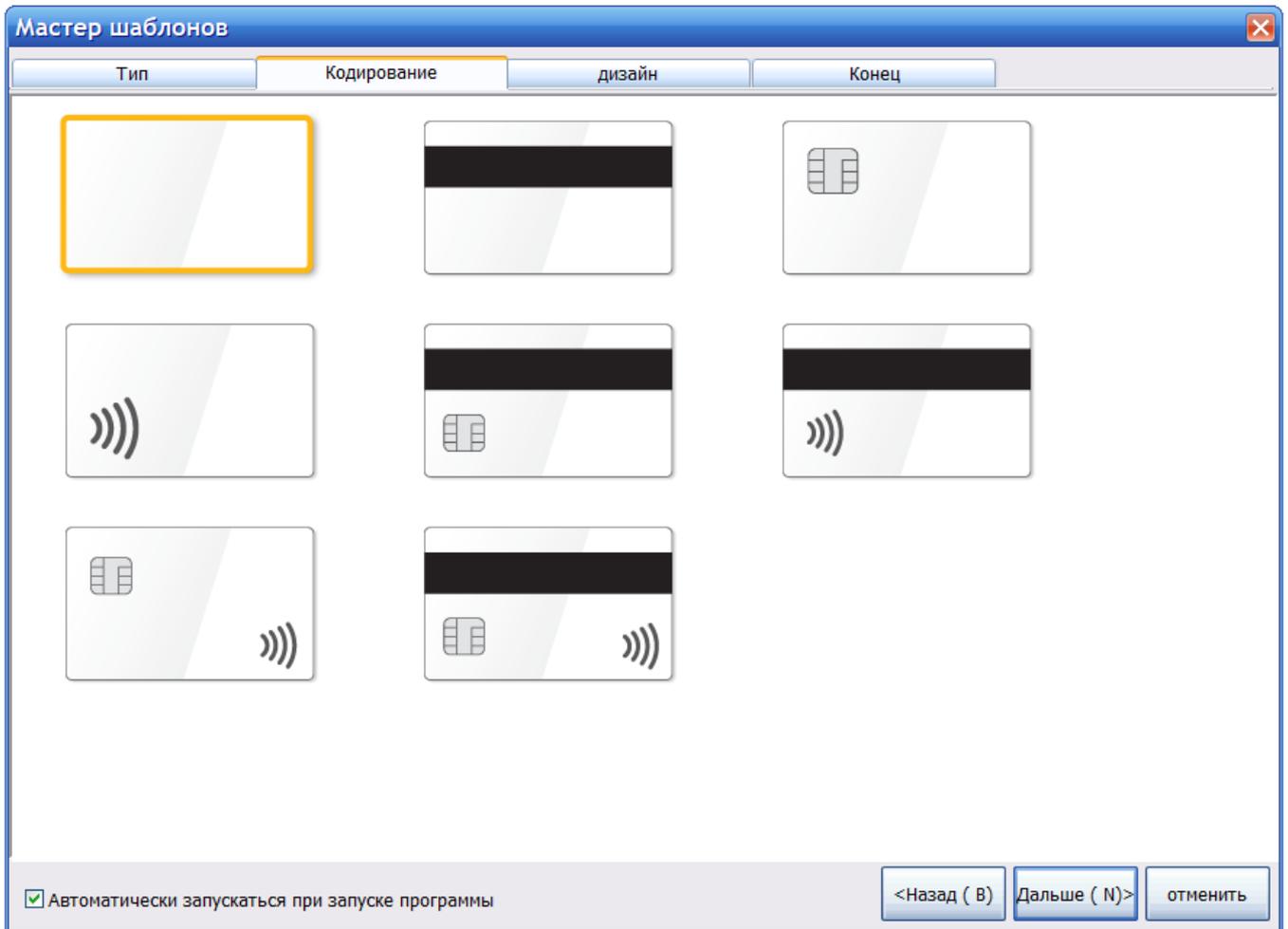
- Выберите ориентацию карты - (**альбомная / книжная**) и задайте стороны печати (**односторонняя / двусторонняя**). Затем нажмите кнопку «Далее».



<P.2> Мастер шаблонов — тип

2) Кодирование

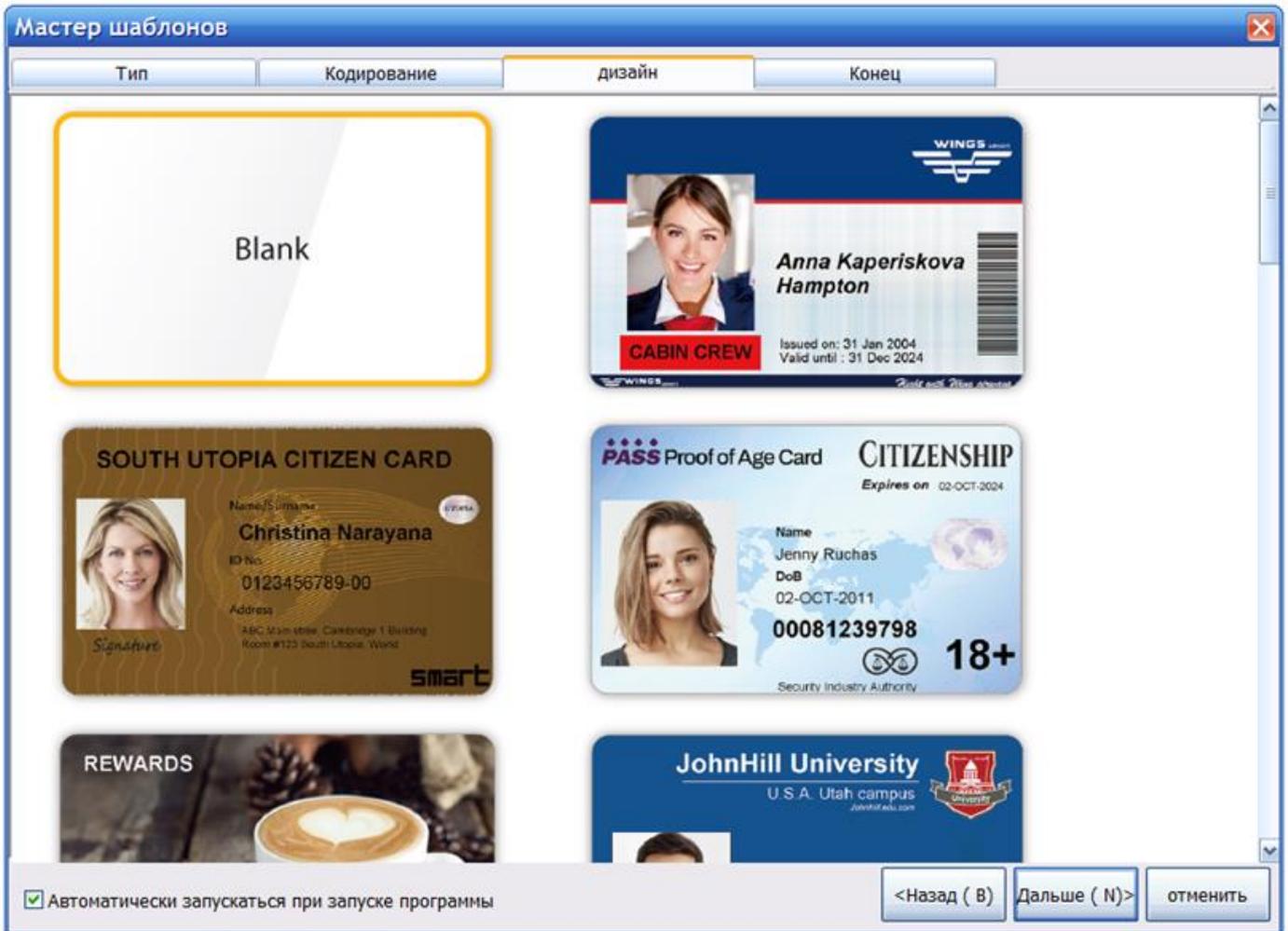
● Выберите способ кодирования карты. IDesigner может кодировать **магнитную полосу, контактную смарт-карту, бесконтактную смарт-карту**. Для кодирования выбранный кодировщик должен быть установлен в принтер и использовать карту, для которой доступно кодирование.



<P.3> Мастер шаблонов - кодирование

3) Дизайн

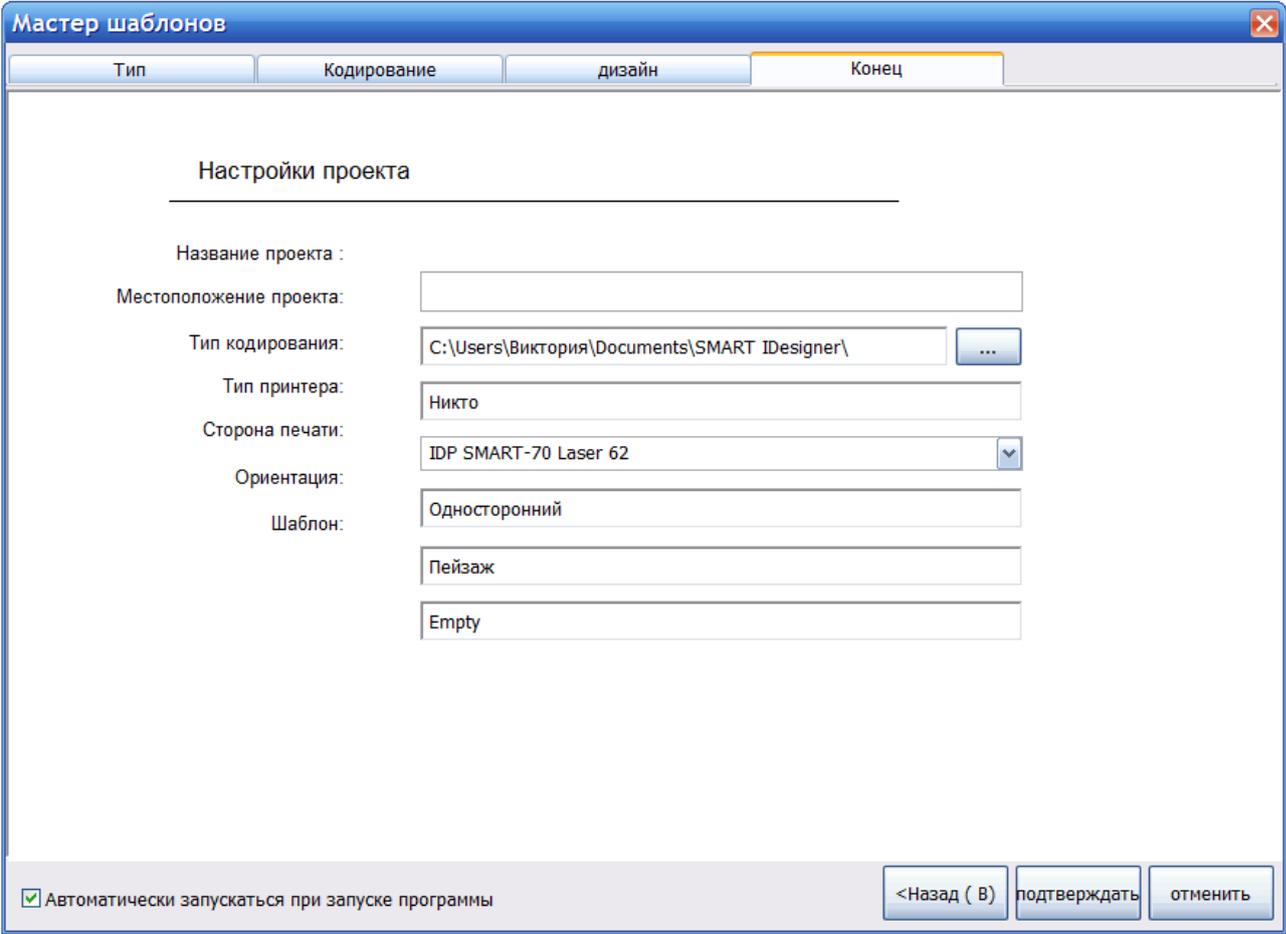
- Выберите **одно из готовых** изображений и проектов или «Blank» поле, если требуется создание собственного дизайна.



<P.4> Мастер шаблонов - дизайн

4) Создание проекта (окончание)

- Введите **имя проекта** и выберите **место** для его сохранения, затем нажмите кнопку «Подтвердить».



Мастер шаблонов

Тип Кодирование дизайн **Конец**

Настройки проекта

Название проекта : _____
 Местоположение проекта: _____
 Тип кодирования: C:\Users\Виктория\Documents\SMART IDesigner\ ...
 Тип принтера: Никто
 Сторона печати: IDP SMART-70 Laser 62
 Ориентация: Односторонний
 Шаблон: Пейзаж
 Empty

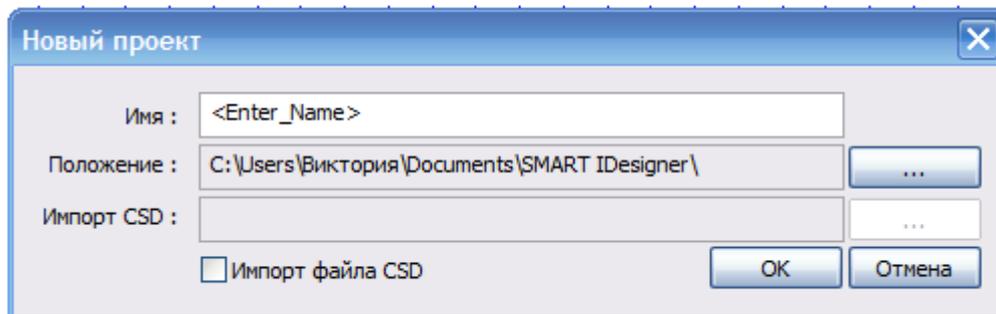
Автоматически запускаться при запуске программы

<Назад (В) подтвердить отменить

<P.5> Мастер шаблонов – окончание

1.2.2. Создание проекта

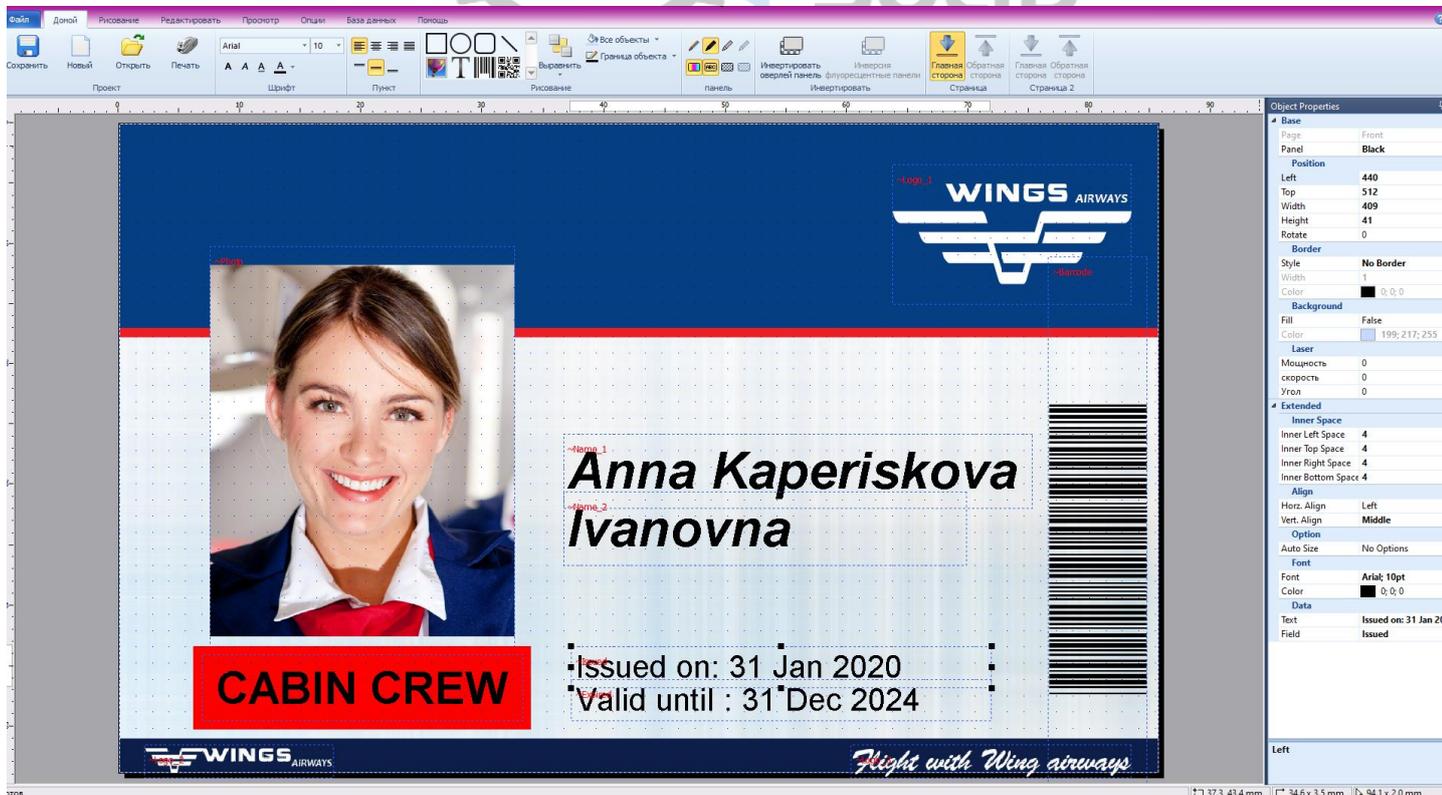
● Введите **имя проекта** и выберите **место для его сохранения**, затем нажмите кнопку **«Подтвердить»**. На рисунке 1 при нажатии кнопки **«Новый»** окно **«Новый проект»** будет отображаться, как на рисунке 6. В окне **«Новый проект»** после ввода имени проекта и выбора каталога для сохранения проекта нажмите кнопку **«ОК»**. После создания **папки с именем проекта** в указанном каталоге, **IDESIGNER** сохраняет файл настроек проекта с именем **CSP**, файл проекта с именем **CSD**, файл базы данных с именем **DB** и временные файлы для этого **проекта**.



<Р.6> Новый проект

1.2.3. Дизайн

● Дизайн карты разрабатывается с использованием **объектов рисования**, как на рисунке 7. На рисунке 7 показано, что **изображение, текст и штрих-код** размещаются в области рисования после выбора или отрисовки фона. Данные не вводятся в виде изображения, текста и штрих-кода, так как помечены розовым цветом, поскольку позже они будут связаны с **базой данных**.



<Р.7> Дизайн карты

1.2.4. Создание полей базы данных

● После щелчка правой кнопкой мыши на объекте, можно его связать с базой данных, для этого создается поле нажатием «Добавить новое поле», как показано на рисунке 8, или устанавливается связь с существующим полем. «ФОТО» создается как поле изображения с привязкой к базе данных, а «ID», «ИМЯ» создается как текстовое поле с привязкой к базе данных.



<Р. 8> Создание поля базы данных

1.2.5. Ввод данных

● При нажатии на вкладку «База данных», как показано на рисунке 9, отображается список полей ввода данных карт, которые были введены ранее. В этом разделе можно **вводить данные карт**, а также запустить **печать необходимого списка карт**.

SMART IDesigner - 323.csd

Файл Доной Рисование Редактировать Просмотр Опции База данных Помощь

Подключить/Отключить DB Подключение Настройка поля Установки Сжать и восстановить Безопасность базы данных Печать Print Queue Метка Члпечатано не напечатано Все карты зпечатаннынапечатанны карты Дисплей Члпечатано не напечатано Поиск Добавить и дактировал Удаление Карта Захват изображения

CSD	Logo_1	Logo_2	Logo_3	Photo	Name_1	Name_2	Issued	Expired	Barcode	Title
DB	Logo_1	Logo_2	Logo_3	Photo	Name_1	Name_2	Issued	Expired	Barcode	Title
1			<i>Flight with Wng aircrafts</i>		Anna Kaperiskova	Ivanovna	Issued on : 31 Jan 2020	Valid until : 31 Dec 2024	123456789	CABIN CREW
2			<i>Flight with Wng aircrafts</i>		Andrew Petrov	Petrovich	Issued on : 31 Jan 2020	Valid until : 31 Dec 2024	123456788	PILOT

<Р. 9> База данных карт

● При нажатии кнопки «Добавить» появится окно для ввода данных (Добавить карту), как показано на рисунке 10. При нажатии кнопки «Сохранить и продолжить» после ввода необходимых данных новые данные карты могут вводиться произвольно.

The screenshot shows the 'Добавить карту' (Add Card) dialog box. At the top, there is a toolbar with various icons and a 'Добавить' (Add) button. Below the toolbar is a table with the following data:

Name_2	Issued	Expired	Barcode	Title
Ivanovna	Issued on : 31 Jan 2020	Valid until : 31 Dec 2024	123456789	CABIN CF

The dialog box itself contains a table for data entry:

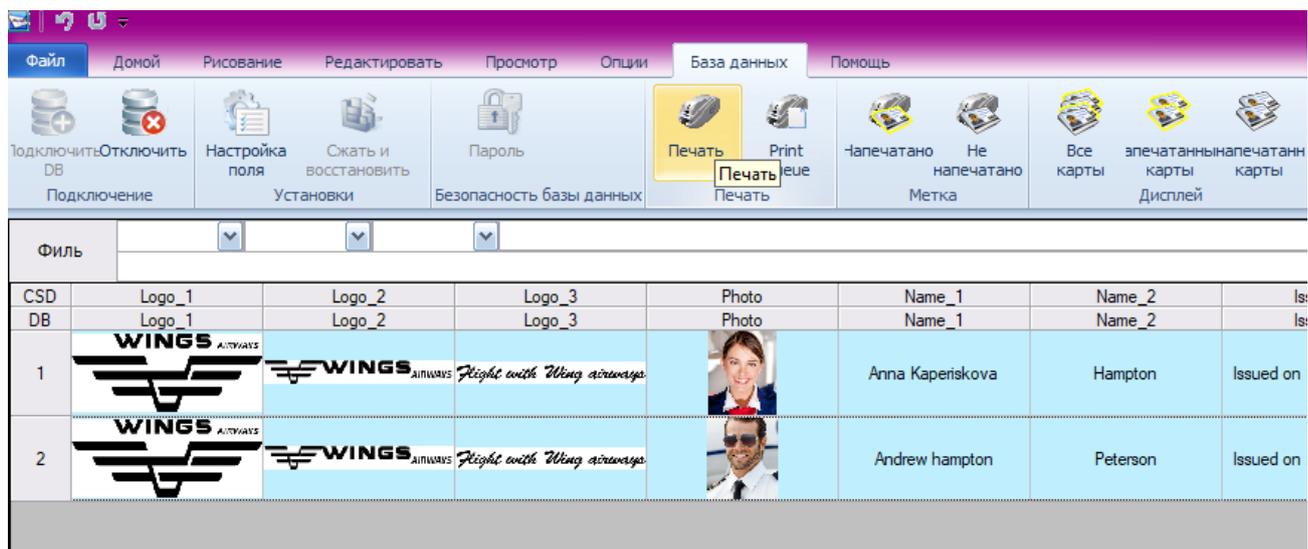
Name	Type	Value
Logo_1	Image	
Logo_2	Image	
Logo_3	Image	
Photo	Image	
Name_1	String	
Name_2	String	
Issued	String	
Expired	String	
Barcode	String	
Title	String	

On the right side of the dialog, there are several buttons: 'Поля CSD/DB', 'Захват камерой', 'Capture Plugin Sample', 'Сохранить/Печатать', 'Сохранить & Продолжить', 'Сохранить & Закрыть', 'Batch Add', 'Excel Add', 'Отчистка', and 'Закрыть'.

<Р. 10> Ввод данных карты

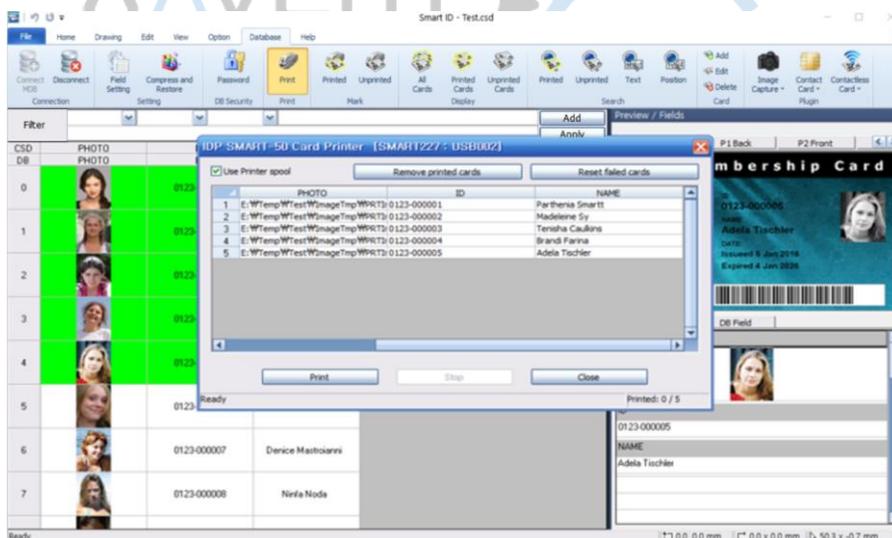
1.2.6. Выпуск карты

● При нажатии кнопки «Печать» после выбора карт для выпуска, как показано на рисунке 11 (цвет выбранных карт изменится на голубой), будет выбран доступный принтер.



<P. 11> Готовность выпуска карты

● При нажатии кнопки «Печать» в диспетчере очереди печати, как показано на рисунке 12, выбранные карты печатаются по запросу пользователя.

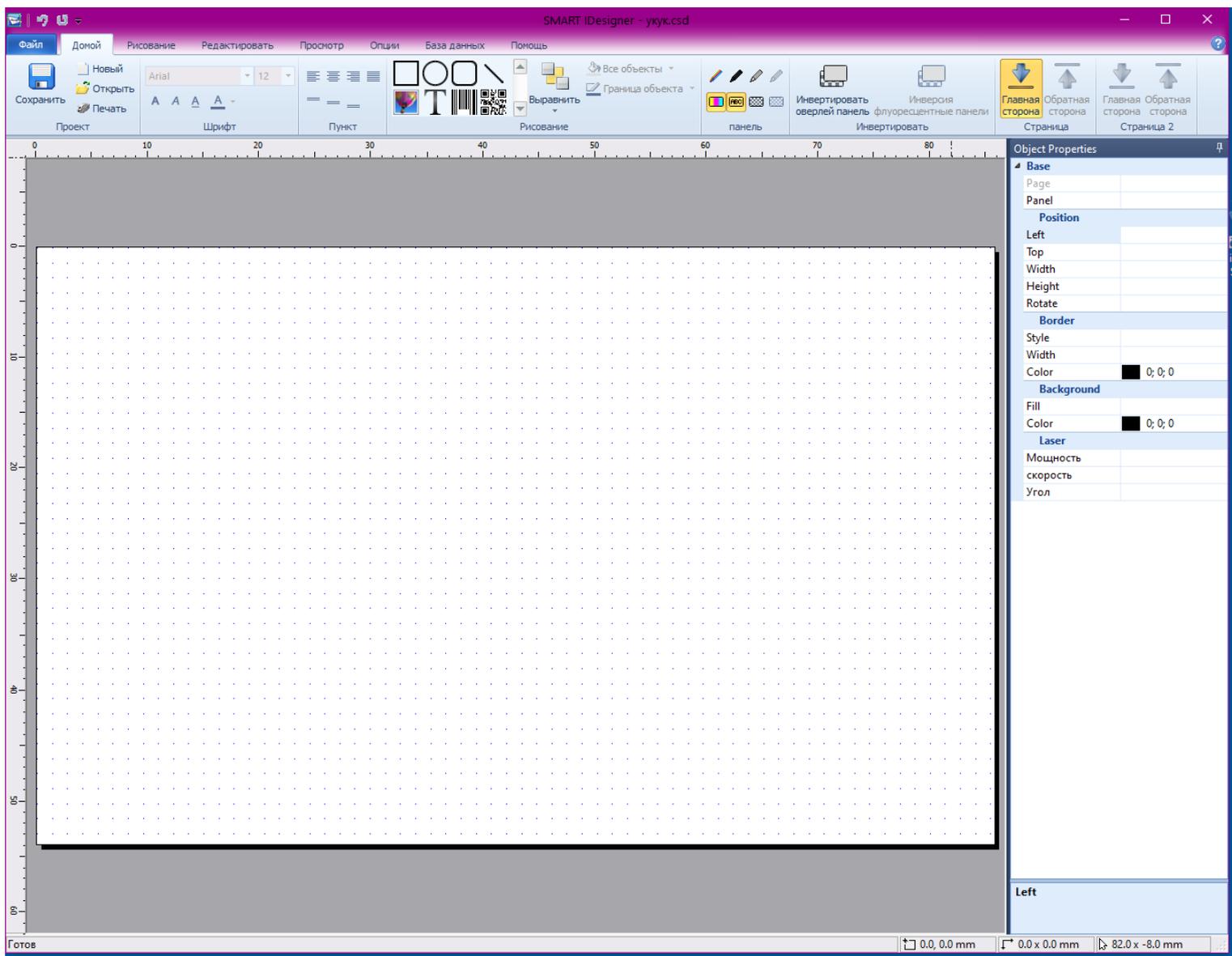


<P.12> Выпуск карт

● IDESIGNER может печатать карты **на нескольких принтерах одновременно**. Во время печати можно выбрать другую карту и вставить ее в существующий «спулер» печати или вставить в «новый спулер» принтера и распечатать.

2. Описание вкладок меню

● Интерфейс IDESIGNER состоит из вкладок меню, полей, зоны рисунка и опций как показано на рисунке 12.



<P.13> Окно IDESIGNER

● Меню состоит из «Файл», «Домой», «Рисование», «Редактировать», «Просмотр», «Опции», «База данных» и «Помощь». При нажатии «Домой» отображается поле, связанное с главными функциями меню.

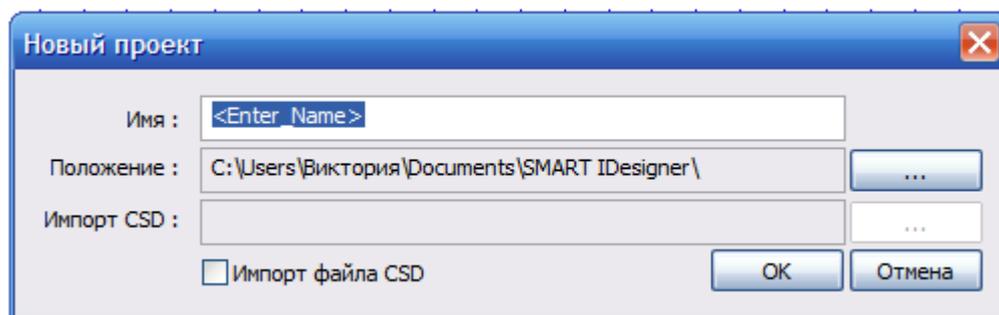
● При запуске IDESIGNER стартовая панель «Главная» будет отображаться, как показано на рисунке 2. Тем не менее, в разделе «Домой» есть необходимые инструменты для использования IDESIGNER. Для получения дополнительной информации о каждом поле главной стартовой панели см. следующую главу. Область рисования позволяет редактировать на экране различные объекты, такие как прямоугольник, круг, линия, изображение, текст и штрих-код на карте стандарта ISO CR-80 (54 мм x 86 мм).

- **Область свойств** позволяет детально просмотреть **свойства выбранных объектов** и удобно редактировать их.

2.1. Файл

2.1.1. Новый проект

-  **IDESIGNER** управляет несколькими файлами в одном каталоге как единицей проекта, потому что он управляет базой данных и дизайном. Поэтому для разработки новой карты необходимо **создать новый проект**. При нажатии кнопки **«Создать»** окно нового проекта будет отображаться, как показано на рисунке 14.



<Р.14> Новый Проект

- **«Имя»** — это название проекта, которое необходимо ввести в поле. После создания **папки с именем** создаются необходимые файлы. В папке проекта есть несколько файлов, как показано ниже.

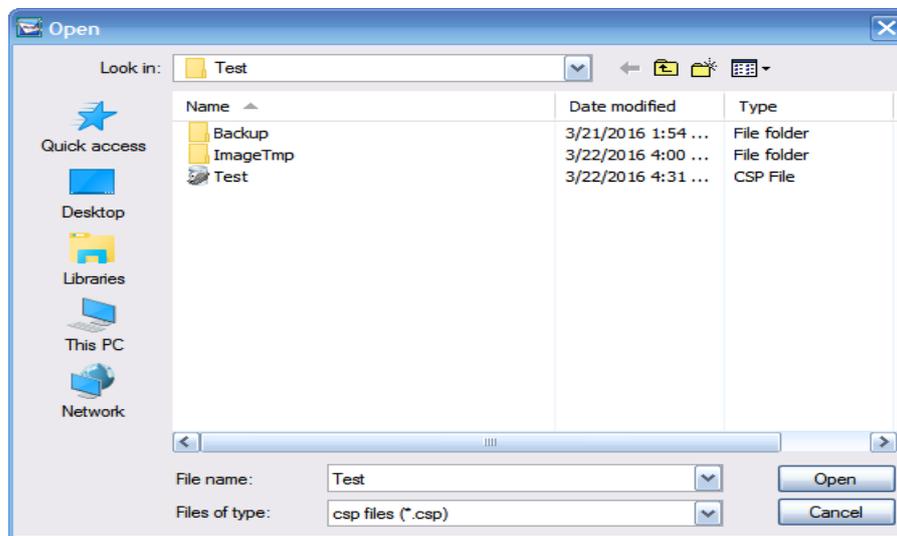
- **Name. Имя. CSP:** файл, определяющий конфигурацию проекта.
- **Имя. CSD:** файл, содержащий проектные данные.
- **Имя. DB:** файл, содержащий данные базы данных.
- **Имя. MDB:** файл, содержащий данные базы данных предыдущей версии, Smart ID.
- **Резервное копирование:** Папка, сохраняющая файлы для восстановления, когда не сохраняется во время работы.
- **ImageTmp:** Папка для сохранения изображения временно находится в работе.

- **«Местоположение»** — это каталог для размещения проекта. Проект устанавливается в нужном месте.
- **«Импорт CSD»** позволяет использовать существующий файл, созданный посредством IDESIGNER. Чтобы использовать функцию **«Импорт CSD»**, установите флажок **«Импортировать файл CSD»** и определите файл CSD в вашей папке. При использовании **«Импорт CSD»** исходный файл CSD копируется в новый проект и затем используется. Если не использовать **«Импорт CSD»**, статус **«Разработано»** отсутствует.

- **Теперь можно создать дизайн карты.** Поместите **изображение, текст, 1D-штрих-код, 2D-штрих-код, рамку, круг и линию** в нужное место. При использовании базы данных поле ввода подключается щелчком правой кнопки мыши.

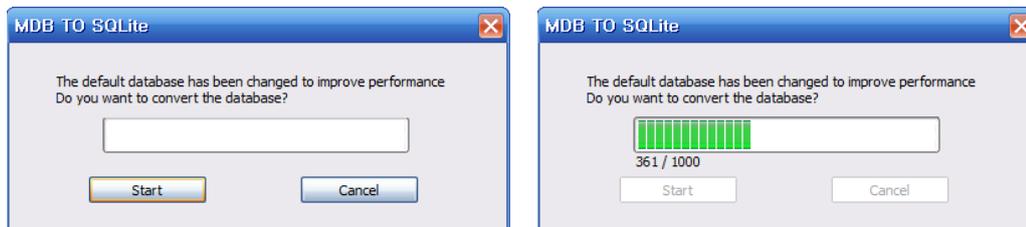
2.1.2. Открыть

-  При нажатии кнопки «Открыть» будет показано окно для открытия проекта или дизайна, как показано на рисунке 11. При нажатии кнопки «Открыть» будет выбран нужный файл.



<P.15> Открыть

- При выборе файла **CSP** открываются **все файлы проекта** в одном каталоге. Но если выбран файл **CSD**, будет открыт только файл дизайна. При открытии файла **CSD** новый проект **будет сохранен позже**.
- В случае использования файла **CSP** в качестве базы данных используется файл **MDB**. Когда файл **CSP** открыт, **расширенная база данных** может быть преобразована в **файл SQ List DB**.



2.1.3. Сохранить

-  При нажатии кнопки «Сохранить» активный проект сохраняется. При запуске с **помощью «Новый проект»** или «Открыть файл CSP» проект автоматически сохраняется в указанном месте. Если проект не создается или не используется «Открыть файл CSD», будет показано окно «Новый проект», и сохранено будет как новый проект.

2.1.4. Сохранить как

-  При нажатии кнопки «Сохранить как» активный файл будет сохранен с новым именем.

2.1.5. Настройка печати

-  **Настройка свойств печати**, таких как **направление печати**, **параметр ленты** ит.д. Подробную информацию см. в **руководстве по драйверу принтера ADVENT SOLID**.

2.1.6. Печать

-  При нажатии кнопки **«Печать»** дизайн распечатывается на карточном принтере. Эта печать часто используется для проверки состояния дизайна. При печати большого количества карт через базу данных используется кнопка **«Печать»** в меню **«База данных»**.

2.1.7. База данных

- **«База данных»** используется для импорта внешних данных или экспорта данных проекта. **IDESIGNER** может использовать данные типа **DB** или **XLS**.

2.1.8. Недавний проект

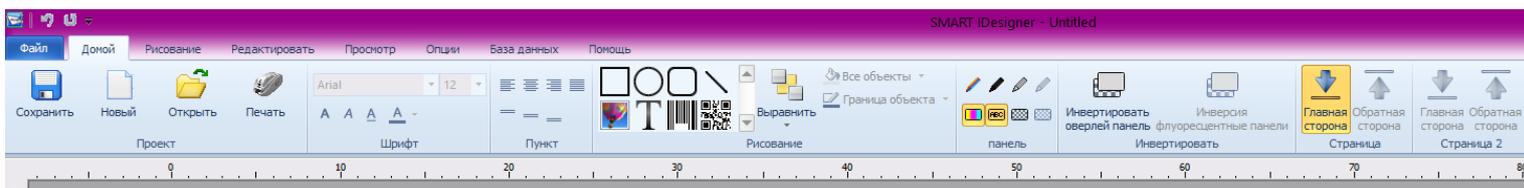
- Будет показан список последних проектов.

2.1.9. Выход

-  При нажатии кнопки **«Выход»** или кнопки **[X]** окна **IDESIGNER** закрываются. При изменении дизайна или базы данных будет отображаться вопрос о сохранении текущего проекта.

2.2. Домой (Главная)

- Вкладка **«Домой» (Главная)** имеет общие функции для работы с картами, как показано на рисунке 11.



<P.16> Панель вкладки домой

2.2.1. Сохранить

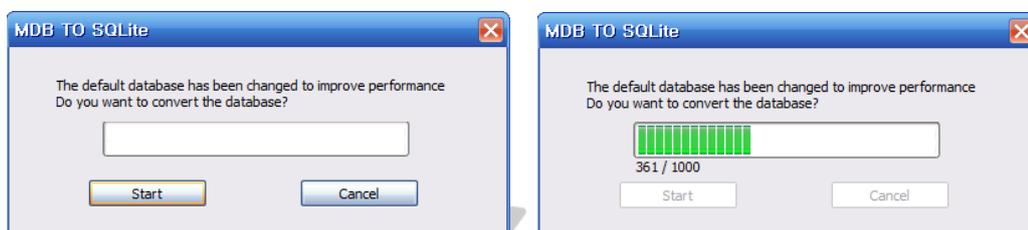
-  **Активный проект** сохраняется. В проекте есть файлы **CSD**, **CSP**, **DB** для программы **IDESIGNER**.

2.2.2. Новый проект

- 
 Начало **нового проекта**. При создании нового проекта каталог для сохранения задается именем проекта и каталогом.

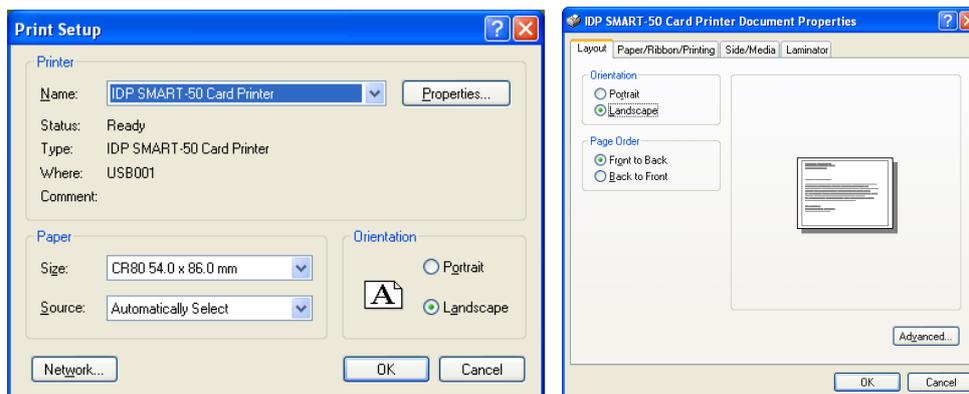
2.2.3. Открыть

- 
 Импортируется файл проекта (**.CSP**) или файл проекта (**.CSD**). При открытии **CSP-файла карта может быть распечатана быстро**, так как дизайн и база данных в проекте открыты вместе. При открытии файла **CSD** данные следует вводить после сохранения в виде проекта, поскольку открываются только общие параметры дизайна.
- В случае файла **CSP**, в качестве базы данных используется файл **MDB**. Когда файл **CSP** открыт, расширенная база данных может быть преобразована в файл **SQ List DB**.



2.2.4. Печать

- 
 Распечатка карты принтером карт.



<P.1> Настройка печати

- При нажатии кнопки **«Свойства»** в окне **«Печать»** параметр печати можно изменить. При изменении свойства в окне **«Печать»** свойство может быть применено только к текущей печати и не может быть сохранено. **Чтобы навсегда изменить свойство печати, необходимо нажать «Свойства печати» на вкладке «Файл».**

Функция **«Печать»** используется для **разовой проверки дизайна**. При **печати с привязкой к базе**

данных необходимо нажать кнопку «Печать» вкладки «База данных».

2.2.5. Список шрифтов

-  Выберите **тип шрифта** или **тип штрих-кода**. Вы можете увидеть все возможные типы шрифтов в **Windows** или все списки штрих-кодов, поддерживаемые этой программой.

2.2.6. Размер шрифта

-  Установите размер шрифта текстового объекта или штрих-кода.

2.2.7. Жирный

-  Сделайте **жирный шрифт**. Активируется при выборе **текстового объекта**. Щелкните значок Жирного шрифта или нажмите **клавишу «Ctrl» с клавишей «В»**, чтобы сделать шрифт жирным.

2.2.8. Курсив

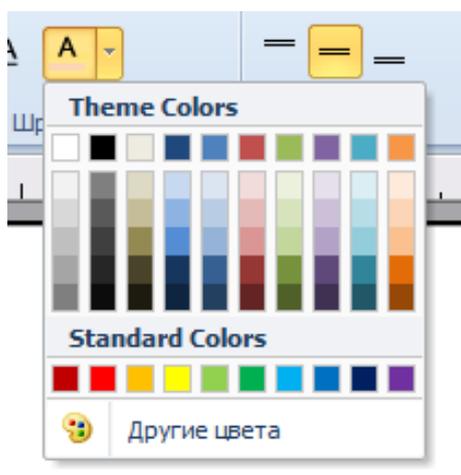
-  Сделайте **курсивный шрифт**. Активируется при выборе **текстового объекта**. Чтобы сделать эффект курсива, щелкните значок Курсивного шрифта в панели или **нажмите «Ctrl» с клавишей «I»**.

2.2.9. Подчёркнутый

-  Сделайте шрифт **подчёркнутым**. Активируется при выборе текстового объекта. Чтобы сделать эффект подчеркивания, щелкните значок или нажмите «Ctrl» с клавишей «U».

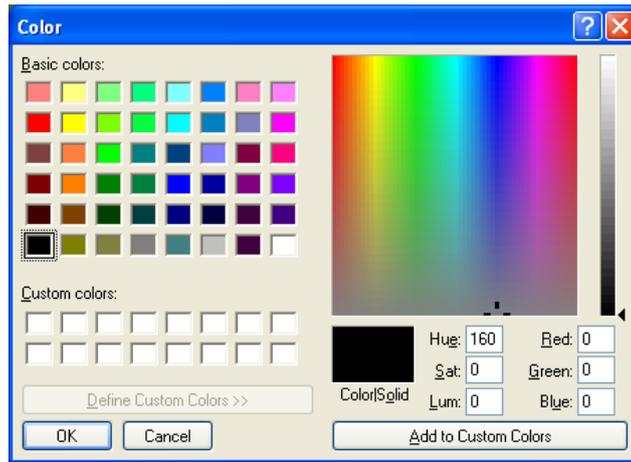
2.2.10. Цвет шрифта

-  Задайте **цвет шрифта текстового объекта** или **цвет штрих-кода**. Если щелкнуть **левую часть значка, применяется цвет**. Если нажать **правую стрелку вниз, вы увидите таблицу цветов**, как показано ниже. Вы можете **выбрать желаемый цвет** для применения к текстовому объекту или объекту штрих-кода.



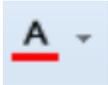
<P.2> Таблица цветов шрифта

- Чтобы применить **другой цвет**, который не показан в таблице цветов, нажмите «Другой цвет».



<P.3> Задать другой цвет

- Выберите **нужный цвет** и нажмите «ОК», чтобы применить его. Цвет значка будет изменен.



2.2.11. Выравнивание по левому краю

-  Текст выравнивается **по левому краю**.

2.2.12. Align Center

-  Центр выравнивается **по центру**.

2.2.13. Выравнивание по правому краю

-  Текст выравнивается **по правому краю**.

2.2.14. Выровнять текст по ширине

-  Текст выравнивается до достижения одинакового расстояния между словами – **по обоим краям**.

2.2.15. Выровнять по высоте

-  Текст выравнивается **по высоте**.

2.2.16. Выровнять по центру

-  Текст ровняется по центру.

2.2.17. Выровнять по низу

-  Текст выравнивается по низу.

2.2.18. Инструмент «прямоугольник»

-  Нарисуйте **прямоугольник**. Если вы выберете этот значок, курсор изменит форму. Объект установлен в виде цветовой панели.

2.2.19. Инструмент «Прямоугольник с закруглёнными краями»

-  Нарисуйте **прямоугольник со скругленными углами**. Если вы выберете этот значок, курсор изменит форму. Объект установлен в виде цветной панели.

2.2.20. Инструмент «Овал»

-  Нарисовать **овал**. Если вы выберете этот значок, курсор изменит форму. Объект установлен в виде цветной панели.

2.2.21. Инструмент «Линия»

-  Нарисуйте **прямую линию**. Если вы выберете этот значок, курсор изменит форму. Объект установлен в виде цветной панели.

2.2.22. Инструмент «Текст»

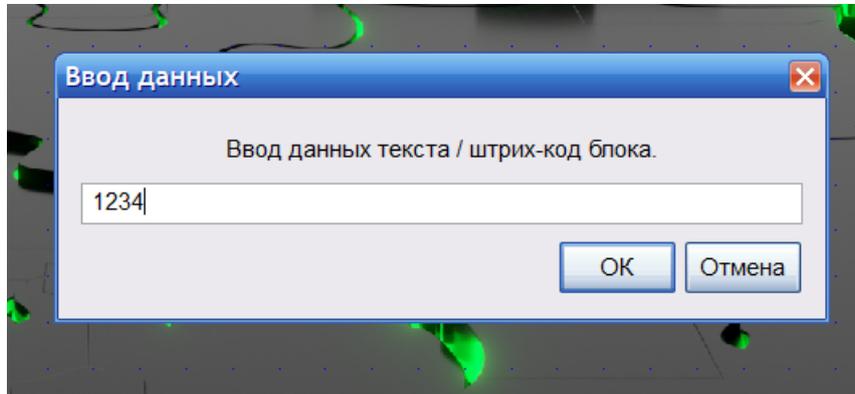
-  Сделайте **текстовое поле**. Ввод текста, когда диалоговое окно ввода текста открыто. Объект устанавливается в виде черной панели.

2.2.23. Инструмент «Изображение»

-  Вставка **изображения**. Выберите изображение, когда открыто диалоговое окно выбора изображения. Объект установлен в виде цветной панели.

2.2.24. Одномерный штрихкод

-  Сделайте **штрих-код**. Ввод данных при открытом диалоговом окне ввода данных. Объект устанавливается в виде черной панели. Вы можете изменить данные, используя «Пересмотреть», как показано ниже, после щелчка правой кнопкой мыши.



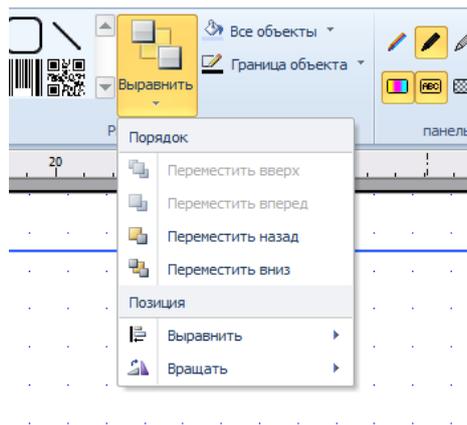
<P.4> Ввод данных

2.2.25. Двухмерный штрихкод

-  Вставка **двухмерного штрихкода аналогична** вставке одномерного штрихкода.

2.2.26. Выравнивание

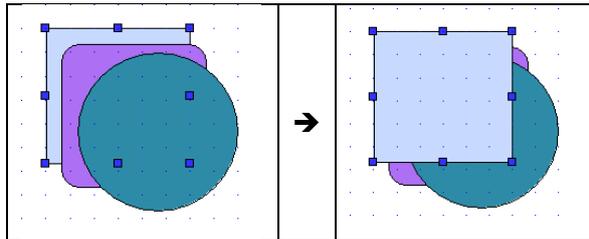
-  Нажмите кнопку **«Выравнивание»**, появится всплывающее меню, как показано ниже.



<P.5> Всплывающее меню «выравнивания»

2.2.27. Выравнивание

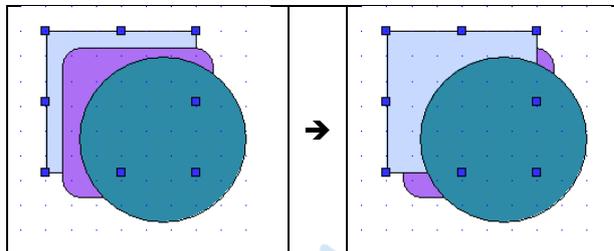
-  Передвинуть выбранный слой **поверх остальных**.



<P.6> Передвинуть выбранный объект вверх

2.2.28. Выравнивание – «на один вверх»

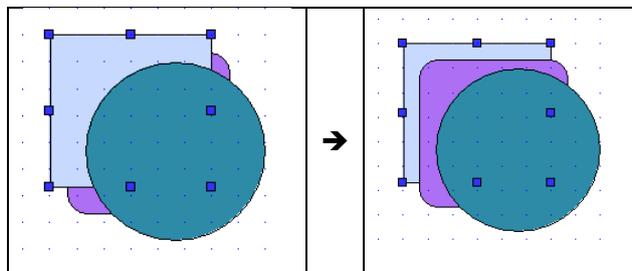
-  Передвинуть выбранный слой **поверх одного следующего**.



<P.7> Поверх одного следующего

2.2.29. Выравнивание – «под предыдущий»

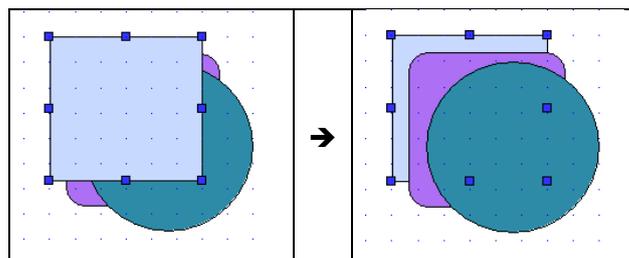
-  Передвинуть выбранный слой **под один предыдущий**.



<P.8> под один предыдущий

2.2.30. Выравнивание – «под все»

-  Передвинуть выбранный слой **под все остальные**.



<P 9> под все остальные >

2.2.31. Выравнивание – Выравнивание – по левой части

-  Выровняйте выбранные объекты **слева** от стандартного объекта.

2.2.32. Выравнивание – Выравнивание – по правой части

-  Выровняйте выбранные объекты **справа** от стандартного объекта.

2.2.33. Выравнивание – Выравнивание – по верху

-  Выровняйте выбранные объекты **по верху** стандартного объекта.

2.2.34. Выравнивание – Выравнивание – по низу

-  Выровняйте выбранные **объекты по низу** стандартного объекта.

2.2.35. Выравнивание – Выравнивание – по одинаковой ширине

-  Выровняйте расстояние до выбранных объектов **по ширине** на одинаковом расстоянии.

2.2.36. Выравнивание – Выравнивание – по одинаковой высоте

-  Выровняйте расстояние выбранных объектов **по вертикали** на одинаковом расстоянии.

2.2.37. Выравнивание – Выравнивание – по горизонтали

-  Переместите выделенные объекты **в центр по горизонтали**.

2.2.38. Выравнивание – Выравнивание – по вертикали

-  Переместите выбранные объекты **в центр по вертикали**.

2.2.39. Выравнивание – Выравнивание – Вращение по часовой стрелке на 90°

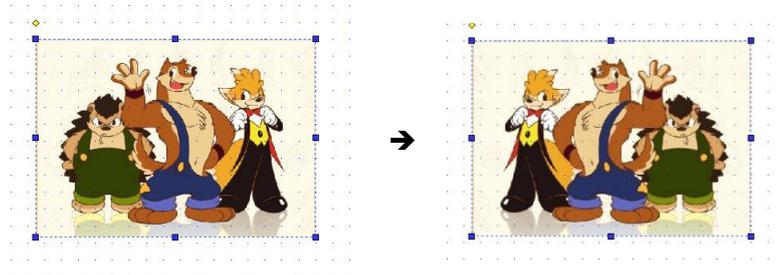
-  Повернуть выбранные объекты на **90 градусов по часовой стрелке**.

2.2.40. Выравнивание – Выравнивание – Вращение против часовой стрелки на 90°

-  Поверните выбранные объекты на **90 градусов против часовой стрелки**.

2.2.41. Выравнивание – вращение – Поворот зеркально горизонтально

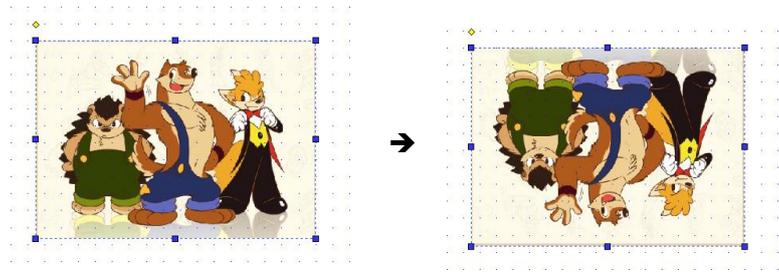
-  Зеркальный разворот **вправо или влево**.



<P.10> Зеркальный разворот вправо или влево

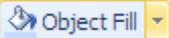
2.2.42. Выравнивание – вращение – Поворот зеркально вертикально

-  Перевернуть выделенные объекты **вверх ногами**.

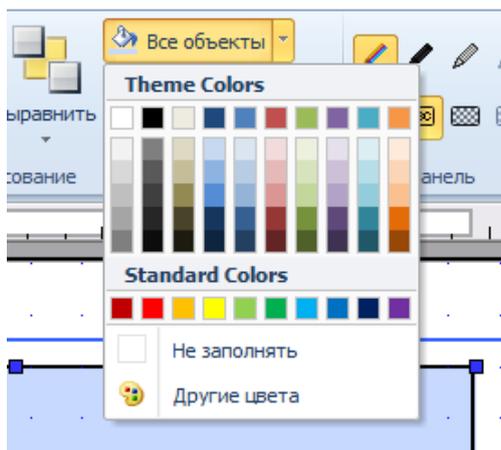


<P.11> Зеркальный разворот вертикально

2.2.43. Заливка

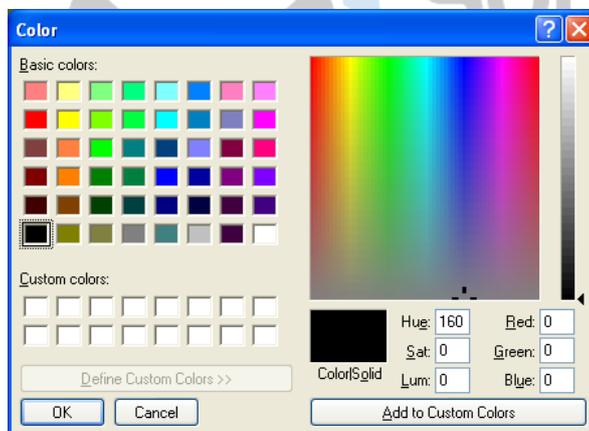
●  Задайте **цвет фона** выбранного объекта.

● Щелкните левую часть кнопки, чтобы применить **выбранный цвет**. Если щелкнуть правую стрелку вниз, вы увидите таблицу цветов, как показано ниже.



<P.12> Таблица цветов для заливки

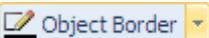
● Вы можете сделать цвет фона прозрачным, нажав «**Не заfillать**». Если желаемого цвета нет, нажмите «**Другой цвет...**» для конкретного цвета.



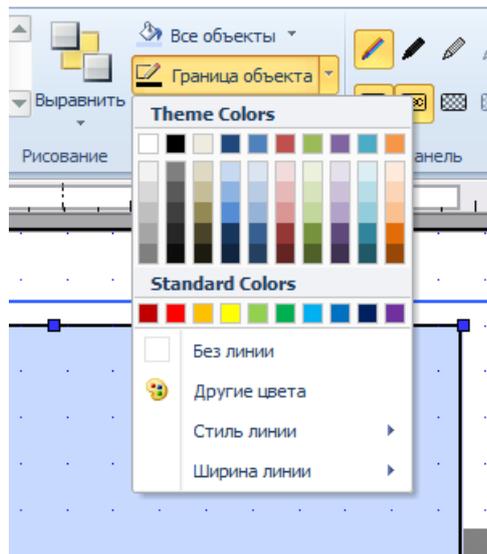
<P.13> Выбрать другой цвет

● Нажмите **ОК**, чтобы применить его к цвету фона после выбора цвета.

2.2.44. Выделение объекта

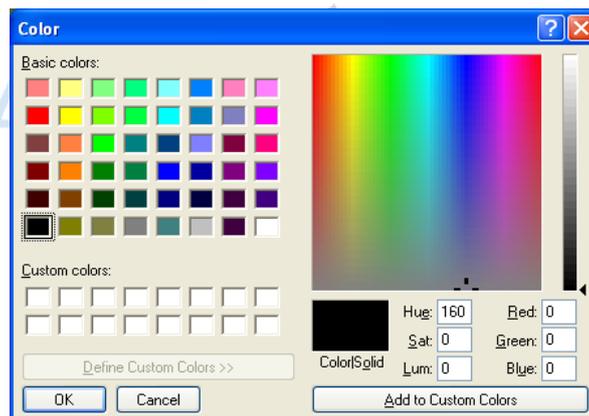
●  Установите **цвет контура** выбранного объекта.

● Щелкните **левую часть кнопки**, чтобы применить выбранный цвет. Если щелкнуть стрелку вниз значка, отобразится таблица цветов.



<P.14> Всплывающая таблица цветов контура

- Цвет контура можно сделать **прозрачным**, нажмите «**Не заливать**».
- Если желаемого цвета нет, нажмите «**Другой цвет...**», чтобы выбрать нужный цвет..



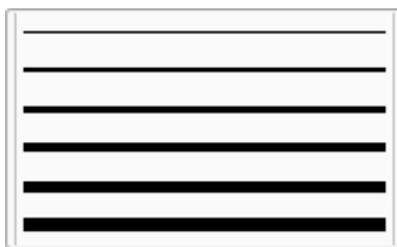
<P.15> Выбрать другой цвет

- Нажмите **ОК**, чтобы применить его к **цвету фона** после выбора цвета.
- **Стиль линии** изменяет тип контура объекта. Если вы переместите курсор в меню, отобразится список типов контуров. Выберите тип контура.



<P.16> Выбор стиля линии

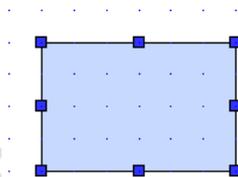
● **Ширина линии** изменяет толщину контура объекта. Если вы переместите курсор в меню, будет отображен список толщин контура. Выберите необходимую толщину контура.



<P.17> Всплывающее меню выбора ширины линии

2.2.45. Задать цвет панели

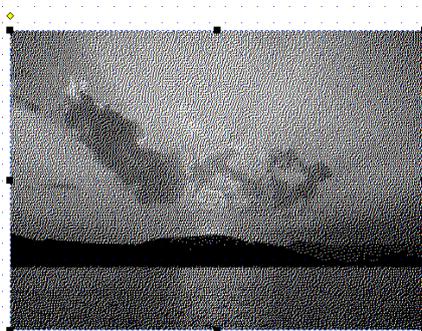
●  Задать выбранный объект **в качестве цветовой панели**. Если установленная лента не является цветной, этот значок не будет активирован. Когда объект установлен как цветовая панель, к объекту применяется синий цвет..



<P.18> Задание объекта как цветной панели

2.2.46. Задать панель как чёрно-белую

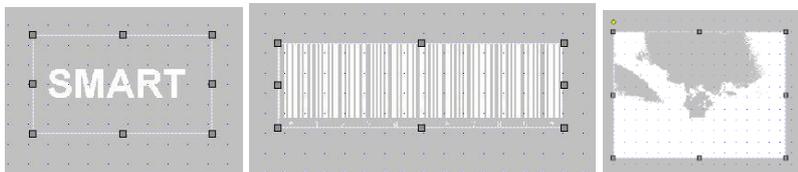
●  Сделать выбранный **объект черной панелью**. Текст и штрих-код по умолчанию установлены в виде черной панели. Цвет фона, контура и шрифта изменится на серый. К объекту изображения будет применен эффект сглаживания. Если объект настроен как черная панель, квадрат контура будет черного цвета..



<P.19> задать выбранную панель как чёрно-белую

2.2.47. Сделать панелью оверлея

-  Если вы щелкнете по этому значку после выбора объекта, **оверлей не будет применен** к этому объекту. Изображение, текст и штрих-код не накладываются друг на друга, если щелкнуть этот значок. Когда объект установлен в качестве панели оверлея, квадрат контура будет изменен на серый цвет.



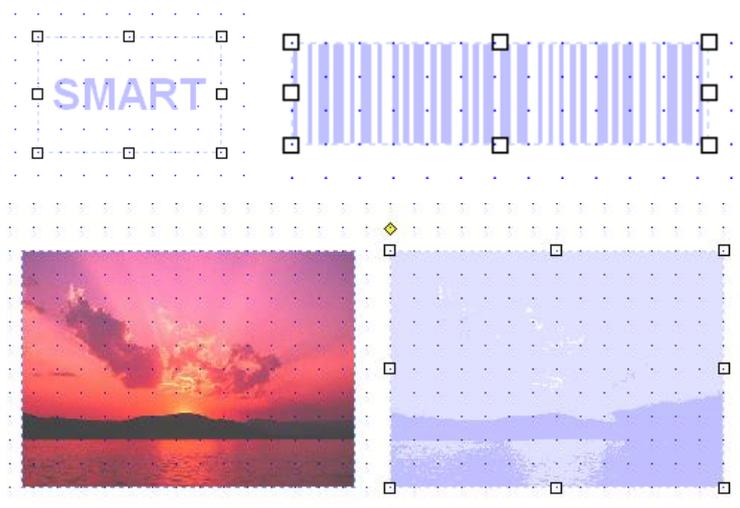
<P.20> редактирование панели оверлея

2.2.48. Задать как Перепечатаваемую панель (Технология Re-write)

-  Если щелкнуть этот значок после выбора объекта, к этому объекту будет применена функция «перепечатавания» карт (технология Re-write). Используется панель так же, как панель **оверлея**. Панель с перезаписью появится, если принтер выполняет функцию перепечатавания (Re-Write), а не функцию панели оверлея. Если функции перепечатавания нет, он не появится. Темная область представляет собой то, что будет стерто на карте. Яркая область представляет собой то, что стёрто не будет. Если все части панели темные, лицевая панель карты будет стерта, а затем перезаписана.

2.2.49. Задать как флуоресцентную панель

-  Если щелкнуть этот значок после выбора объекта, к этому объекту будет применено **флуоресцентное свечение**. Изображение, текст и штрих-код подсвечиваются, если щелкнуть этот значок..



<P.21> Редактирование флуоресцентной панели

2.2.50. Отображение цветных объектов

-  Вы можете видеть все объекты, которые установлены как **цветная панель**.

2.2.51. Отображение чёрно-белых объектов

-  Вы можете видеть **все объекты**, которые установлены как ч\б панель.

2.2.52. Отображение панелей оверлея

-  Все **оверлей-панели будут видны**. Наложённая область будет отображаться темнее, чем не наложенная область.

2.2.53. Показать перепечатаваемую панель (Re-write)

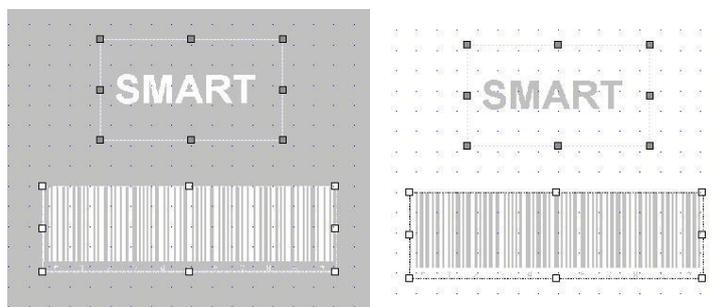
-  Отображение объекта на экране выбирается с помощью **перепечатаваемой панели**. При выборе перепечатаваемого объекта дисплей, представляющий часть, будет стерт темнотой. Этот значок появится вместо значка панели наложения, если принтер поддерживает перезапись.

2.2.54. Показать флуоресцентные панели

-  Все флуоресцентные панели будут видны. **Флуоресцентная область** будет отображаться синим шрифтом.

2.2.55. Изменение панели оверлея

-  В основном, **оверлей наносится на всю поверхность карты**. В случае объекта текста, рисунка и изображения содержимое не будет перекрываться. Если вы хотите изменить это, нажмите на этот значок. См. приведенный ниже пример.



<P.22> Изменение панели оверлея

2.2.56. Инvertирование флуоресцентной панели

- 
 По сути, перепечатаваемой панели предназначена для очистки лицевой стороны карты. В случае текста, 16 рисунков и изображений, содержимое карты не очищается. Если вы хотите очистить какую-то отдельную часть и печатать на ней, выберите **«Инvertировать перезаписываемую панель»** и выберите данный объект в области. Если выбрать «Инvertировать перезаписываемую панель», будет установлено, что вся часть карты не очищается. Это удалит отмеченный текст, рисунок и объект изображения. Этот случай в равной степени применим к флуоресцентной панели.

2.2.57. Лицевая часть

- 
 Этот принтер для смарт-карт может печатать **на лицевой и оборотной сторонах**. Это может быть установлено в настройках принтера. Значок будет активирован, когда соответствующая сторона находится в стадии проектирования. «Страница 2» активируется, когда подключен ведомый принтер или лазерный гравер.

2.2.58. Задняя часть

- 
 Вы можете настроить обратную сторону карты, используя этот значок. Он будет активирован, если в настройках печати выбрана **двусторонняя печать**. «Страница 2» активируется при подключении принтера.

2.3. Рисование



2.3.1. Список шрифтов

-  Описано в главе 2.2.5.

2.3.2. Размер шрифта

-  Описано в главе 2.2.6.

2.3.3. Жирный

- **A** Описано в главе 2.2.7

2.3.4. Italic

- *A* Описано в главе 2.2.8.

2.3.5. Подчёркнутый

- A Описано в главе 2.2.9.

2.3.6. Цвет шрифта

-  Описано в главе 2.2.10.

2.3.7. Выравнивание влево

-  Описано в главе 2.2.11.

2.3.8. Выравнивание по центру

-  Описано в главе 2.2.12.

2.3.9. Выравнивание вправо

-  Описано в главе 2.2.13.

2.3.10. Выравнивание по ширине

-  Описано в главе 2.2.14.

2.3.11. Выравнивание по верху



- Описано в главе 2.2.15.

2.3.12. Выравнивание по центру



- Описано в главе 2.2.16.

2.3.13. Выравнивание по низу



- Описано в главе 2.2.17.

2.3.14. Прямоугольник



- Описано в главе 2.2.18.

2.3.15. Прямоугольник со скруглёнными углами



- Описано в главе 2.2.19.

2.3.16. Овал



- Описано в главе 2.2.20.

2.3.17. Линия



- Описано в главе 2.2.21.

2.3.18. Текст



- Описано в главе 2.2.22.

2.3.19. Изображение



- Описано в главе 2.2.23.

2.3.20. Одномерный штрихкод



● Описано в главе 2.2.24.

2.3.21. Двухмерный штрихкод



● Описано в главе 2.2.25.

(Выравнивание)



● Описано в главе 2.2.27.

2.3.22. Выравнивание – на один вверх



● Описано в главе 2.2.28.

2.3.23. Выравнивание – на один назад



● Описано в главе 2.2.29.

2.3.24. Выравнивание – в самый низ



● Описано в главе 2.2.30.

2.3.25. Выравнивание влево



● Описано в главе 2.2.31.

2.3.26. Выравнивание вправо



● Описано в главе 2.2.32.

2.3.27. Выравнивание вверх



● Описано в главе 2.2.33.

2.3.28. Выравнивание по низу



● Описано в главе 2.2.34.

2.3.29. Выравнивание по длине



● Описано в главе 2.2.35.

2.3.30. Выравнивание по высоте



● Описано в главе 2.2.36.

2.3.31. Выравнивание по вертикали



● Описано в главе 2.2.38.

2.3.32. Выравнивание по горизонтали



● Описано в главе 2.2.37.

2.3.33. Выравнивание по ширине



● Измените ширину выбранных объектов так же, как у стандартного объекта.

2.3.34. Выравнивание по одной высоте



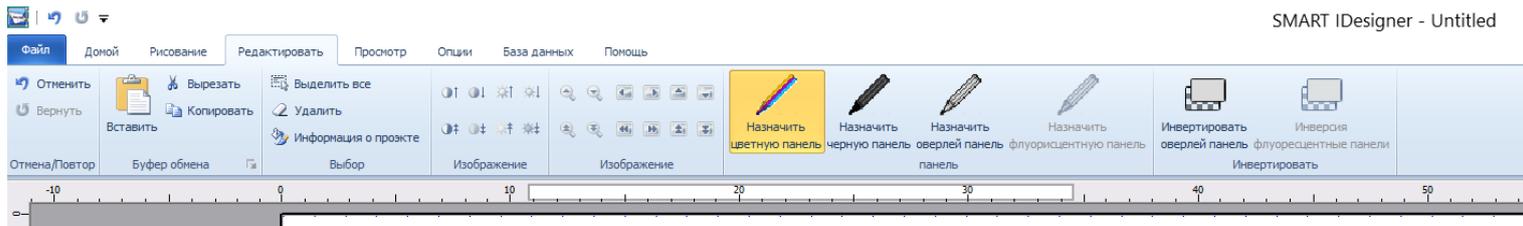
● Измените высоту выбранных объектов так же, как у стандартного объекта.

2.3.35. Выравнивание по размеру



● Измените размер выбранных объектов так же, как и стандартный объект.

2.4. Правка



2.4.1. Отменить изменение

-  Отменить последнюю правку.

2.4.2. Повторить изменение

-  Отменить действие, произведённое при помощи предыдущей функции.

2.4.3. Вставить

-  Вставка текста или объекта из буфера обмена.

2.4.4. Вырезать

-  Удаление выделенного элемента с помещением его в буфер обмена.

2.4.5. Копировать

-  Копирование выделенного объекта в буфер обмена.

2.4.6. Выделить всё

-  Выделить все объекты в текущем дизайне.

2.4.7. Удалить

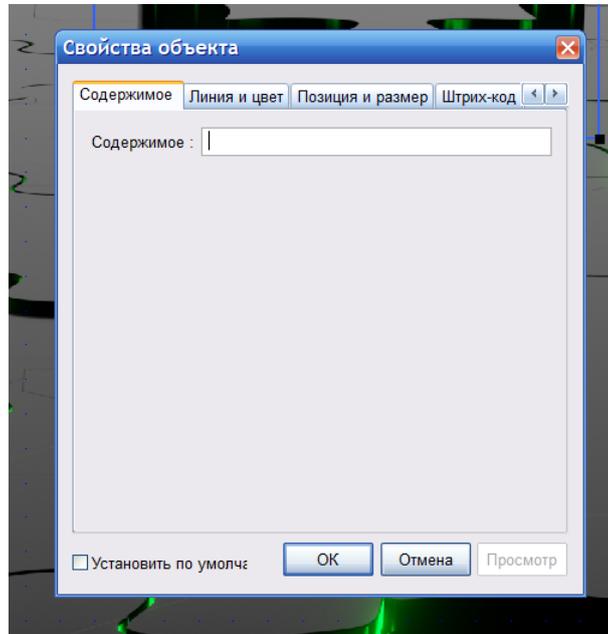
-  Удалить выбранный объект.

2.4.8. Информация о свойствах объекта

-  Дважды щелкните выбранный объект или нажмите клавишу **Alt+Enter**. Появится окно. Содержимое свойств объекта зависит от типа выбранного объекта. Чтобы применить цвет фона, цвет

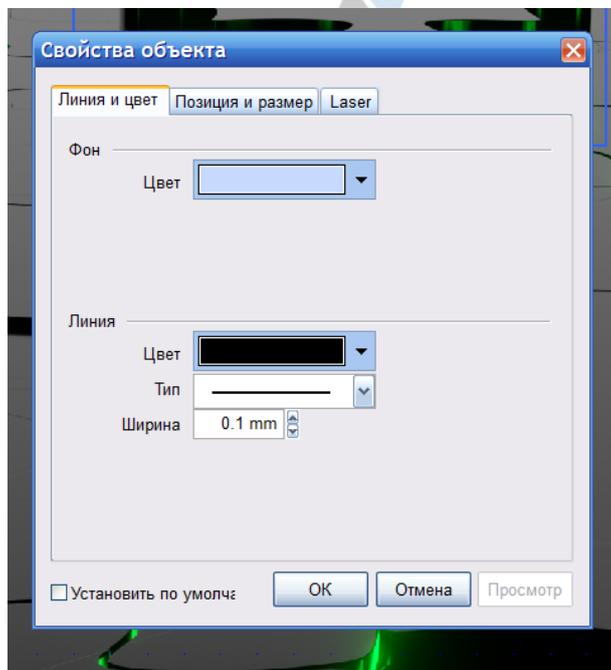
линии, тип линии и толщину линии к новому объекту, созданному с этого момента, нажмите «Установить свойства для нового объекта».

● **Содержание**



<P.23> **Содержание окна свойств объекта**

● **Линия и цвет**



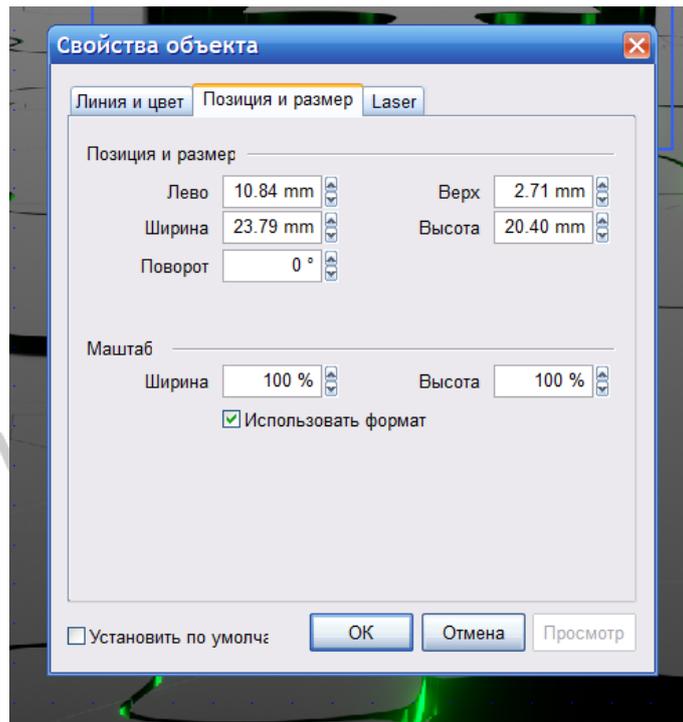
<P.24> **Свойства объекта – линия и цвет**

● **Позиция и размер**

● В «Положение и размер» - «Горизонтальное» и «Вертикальное» означают расстояние от левого верхнего угла до объекта. «Ширина» и «Высота» означают ширину и высоту объекта.

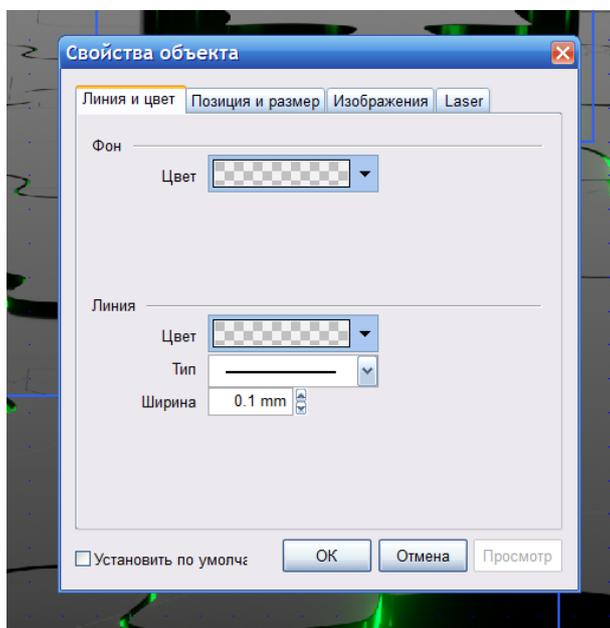
● В «Кoeffициенте» - «Ширина» и «Высота» сначала равны 100%, потому что это свойство позволяет текущему коэффициенту объекта быть равным 100% и могут быть изменены.

Флажок «Исправить соотношение ширины и высоты» сохраняет то же соотношение. Если вы измените ширину, IDESIGNER автоматически изменит высоту, сохраняя соотношение.

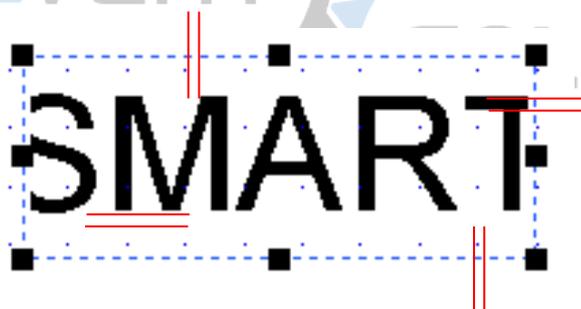


<P.25> Свойства объекта - размер

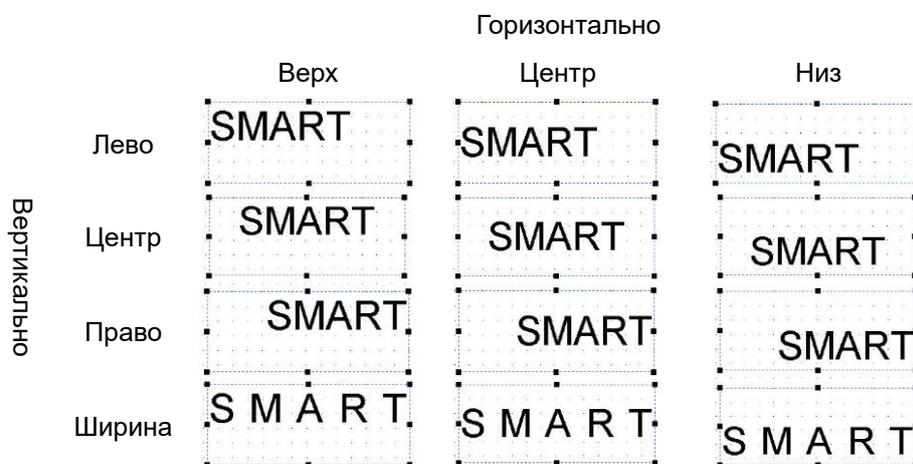
- Текст
- «Текстовая вкладка» появляется, когда все выделенные объекты являются текстовыми. В «Внутреннем пространстве» вы можете контролировать размер пробелов между текстом и краевой линией текстовых объектов.



<P.26> Свойства объекта - текст



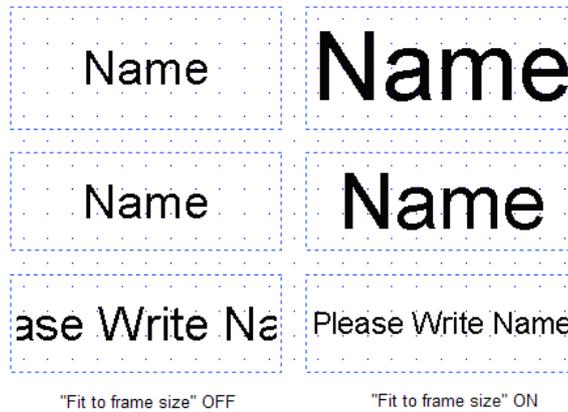
- Вы можете установить стандарт положения текста в рамке с помощью функции «Выравнивание». Способы выравнивания следующие.



<P.27> Примеры выравнивания

● «Подогнать под размер рамки»

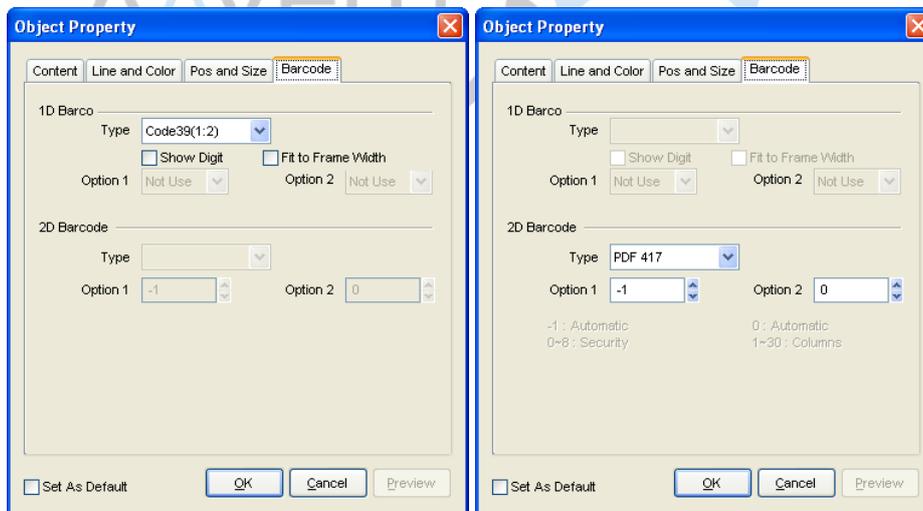
Если текст достаточно длинный, чтобы выйти за пределы рамки, функция «По размеру рамки» автоматически изменяет размер текста и шрифт, чтобы он не обрезался. Если текст короче, чтобы поместиться в рамку, он автоматически увеличит размер текста..



<P.28> Функция «Подогнать под размер рамки»

● Штрихкод

● Во вкладке «Штрих-код» вы можете изменить свойства объектов штрих-кода..



<P 29> Свойства объекта штрих-кода

● «Тип» показывает тип штрих-кода.

Флажок «Показать цифру» показывает число в нижней части штрих-кода..

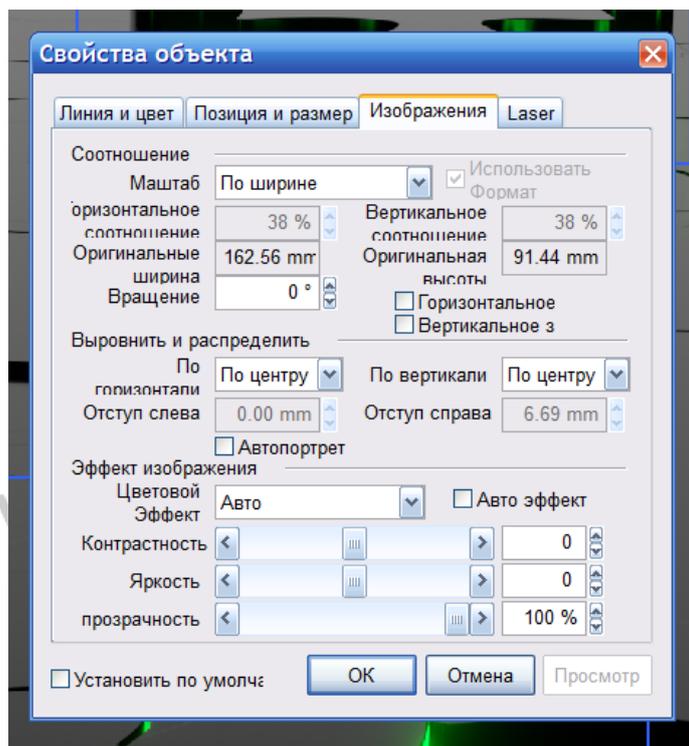


<P.30> Объект штрих-кода — показать цифру

- Если установлен флажок «По размеру рамки», размер штрих-кода будет автоматически изменен, чтобы соответствовать размеру рамки.

Изображение

На вкладке «Изображение» мы можем контролировать значение свойств изображения. «Метод увеличения» в «Соотношение» устанавливает правило увеличения или уменьшения изображения в кадре.



<P.31> Свойства объекта — изображение

A.

Подгонка по ширине



Ширина изображения становится такой же, как ширина кадра с сохранением текущего соотношения ширины и высоты исходного изображения.

B.

Подгонка по высоте



Высота изображения становится такой же, как высота кадра с сохранением текущего соотношения ширины и высоты исходного изображения.

C.

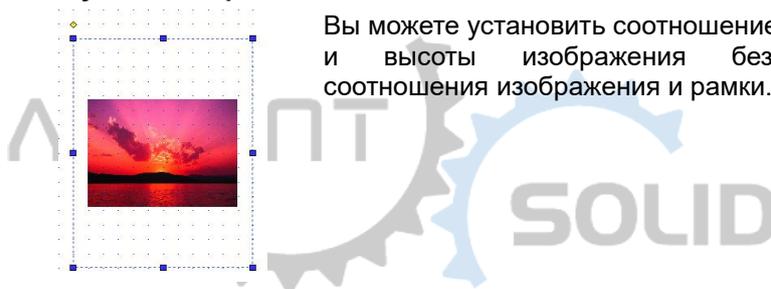
Подгонка под размер рамки



Ширина и высота изображения становятся такими же, как ширина и высота рамки. Соотношение ширины и высоты исходного изображения игнорируется.

D.

Ручная настройка



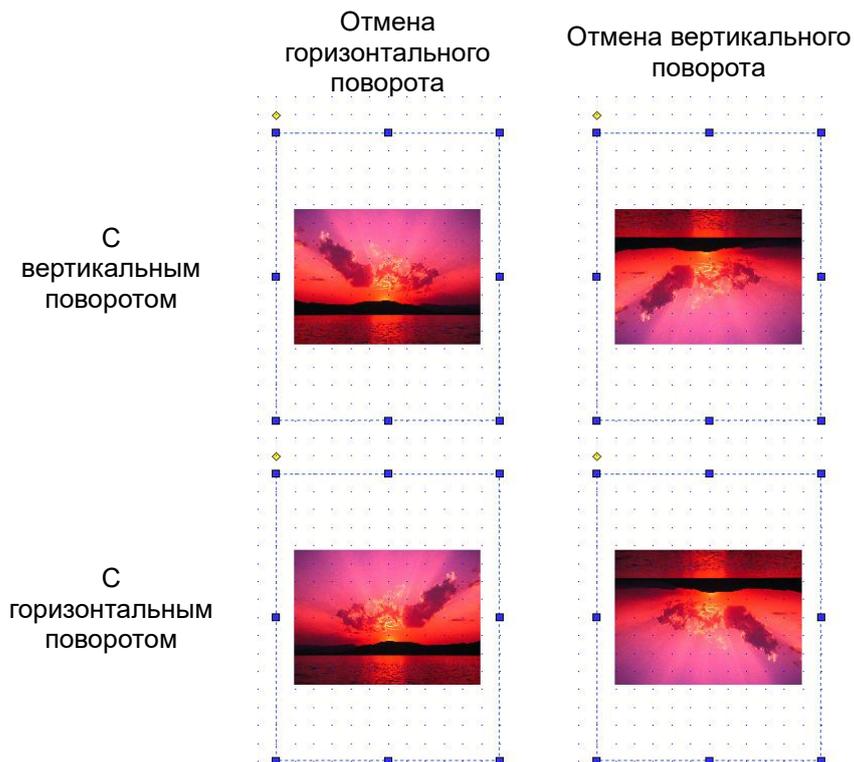
Вы можете установить соотношение ширины и высоты изображения без учета соотношения изображения и рамки.

● В пользовательских настройках активны **«Горизонтальное соотношение»**, **«Вертикальное соотношение»**. Вы можете изменить каждое значение. Если установлен флажок **«Использовать соотношение сторон»**, ширина и высота будут изменяться с одинаковым соотношением.

● **«Исходная ширина»** и **«Исходная высота»** представляют собой размер исходного изображения. Они будут использоваться для ссылок на изменение коэффициента.

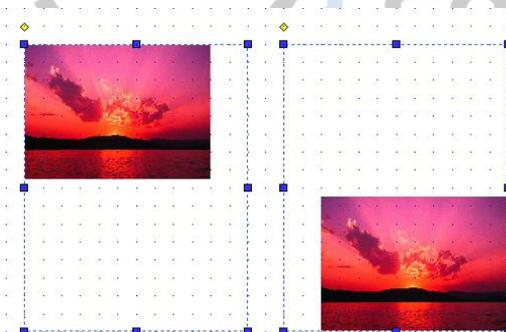
● Вы можете повернуть изображение с помощью **«Повернуть»**. Единицей вращения является 90 градусов.

«Горизонтальное отражение» переворачивает изображение вправо и влево, а **«Вертикальное отражение»** переворачивает изображение вверх ногами.



<P.32> Примеры поворотов

В «Выравнивание и смещение», «Горизонтальное выравнивание» и «Вертикальное выравнивание» задайте место изображения в рамке.



<P.33> Выравнивание изображения

- «Эффект изображения» устанавливает цвет, контрастность и яркость изображения. «Цвет» устанавливает цвет изображения. «Авто» сохраняет исходный цвет изображения. «Серый» удаляет цвета исходного изображения и изменяет его оттенок на серый.
- «Контрастность» управляет контрастом света и тени. 50% — это тот же статус, что и у оригинального изображения. Градация доступна от 0 до 100 процентов. Вы можете изменить значение с помощью полосы прокрутки или прямого ввода.
- «Яркость» управляет степенью яркости. 50% — это тот же статус, что и исходное изображение. Градация доступна от 0 до 100 процентов. Вы можете изменить значение с помощью полосы прокрутки или прямого ввода.

● **«Непрозрачность»** — настройка прозрачности изображения. 100% означает исходное изображение, а прозрачность изображения можно регулировать от 0% до 100%. Прозрачность изображения можно регулировать с помощью полосы прокрутки и прямого ввода. Непрозрачность позволяет наложить одно изображение на другое или настроить прозрачность изображения.

● **«Автоэффект»** предназначен для автоматической регулировки яркости изображения путем определения информации о яркости изображения. Когда установлен Автоэффект, Цветовой эффект, Контраст и Яркость деактивируются и не могут быть отрегулированы пользователем.

2.4.9. Повысить контрастность

●  Повышение контрастности выделенного изображения.

2.4.10. Значительно повысить контрастность

●  Значительное повышение контрастности выделенного изображения.

2.4.11. Понизить контрастность

●  Понижение контрастности выделенного изображения.

2.4.12. Значительно понизить контрастность

●  Значительное повышение контрастности выделенного изображения.

2.4.13. Повысить яркость

●  Повышение яркости выделенного изображения.

2.4.14. Значительно повысить яркость

●  Значительное повышение яркости выделенного изображения.

2.4.15. Понизить яркость

●  Понижение яркости выделенного изображения.

2.4.16. Значительно понизить яркость

-  Значительное понижение яркости выделенного изображения.

2.4.17. Приблизить

-  Приблизить изображение.

2.4.18. Значительно приблизить

-  Значительно приблизить изображение.

2.4.19. Отдалить

-  Отдалить изображение.

2.4.20. Значительно отдалить

-  Значительно отдалить изображение.

2.4.21. Подвинуть влево

-  Подвинуть изображение налево.

2.4.22. Значительно подвинуть влево

-  Значительно подвинуть изображение налево.

2.4.23. Подвинуть вправо

-  Подвинуть изображение направо.

2.4.24. Значительно подвинуть вправо

-  Значительно подвинуть изображение направо.

2.4.25. Подвинуть вверх

-  Подвинуть изображение вверх.

2.4.26. Значительно подвинуть наверх

-  Значительно подвинуть изображение наверх.

2.4.27. Move Down

-  Подвинуть изображение вниз

2.4.28. Значительно подвинуть вниз

-  Значительно подвинуть изображение вниз

2.4.29. Установить как цветную панель

-  Как описано в главе 2.2.45.

2.4.30. Установить как черно-белую панель

-  Как описано в главе 2.2.46.

2.4.31. Установить как панель оверлея

-  Как описано в главе 2.2.47.

2.4.32. Установить как перезаписываемую панель

-  Как описано в главе 2.2.48.

2.4.33. Установить как флуоресцентную панель

-  Как описано в главе 2.2.49.

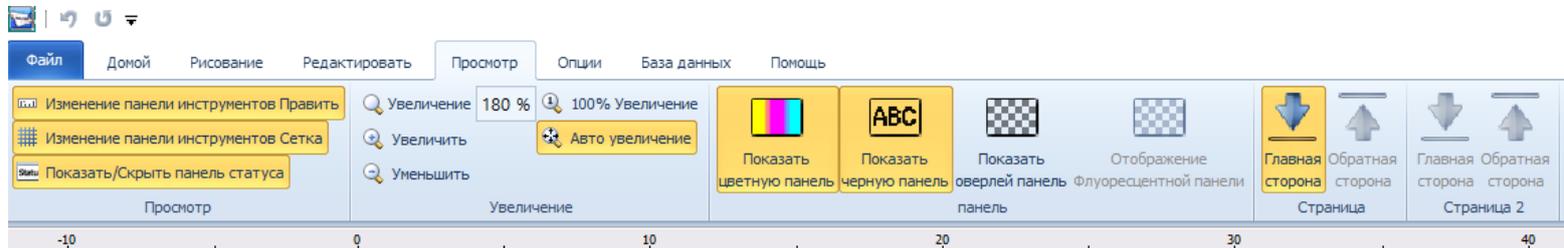
2.4.34. Инvertировать панель оверлея

-  Как описано в главе 2.2.55.

2.4.35. Инvertировать флуоресцентную панель

-  Как описано в главе 2.2.56.

2.5. Вид (Просмотр)



2.5.1. Изменить отображение линейки

-  Переключить отображение **линейки**.

2.5.2. Изменить отображение координат

-  Переключить изображение **точек координат**.

2.5.3. Изменить отображение строки состояния

-  Выберите, будет ли отображаться **строка состояния**. Строка состояния показывает информацию о положении курсора мыши и объяснение ленточной панели

 : Считать все выбранные объекты одним целым. Отображение начальной точки в миллиметрах.

 : Считать все выбранные объекты одним целым. Отображение ширины и высоты в миллиметрах.

 : Отображать текущую точку курсора мыши в миллиметрах.

2.5.4. Размер

-  Отображение **желаемого размера** карты

2.5.5. Приблизить

-  Приближение дизайна карты

2.5.6. Отдалить

-  Отдаление дизайна карты

2.5.7. Номинальный размер

-  Показать размер масштаба 100%

2.5.8. Авторазмер

-  Подгонка размера панели дизайна к окну. При изменении размера окна соотношение «Увеличения/уменьшения» будет изменяться автоматически

2.5.9. Отобразить цветные панели

-  Вы можете увидеть **все объекты**, которые установлены в качестве **цветовой панели**.

2.5.10. Отобразить черно-белые панели

-  Вы можете видеть **все объекты**, установленные как **черно-белая панель**.

2.5.11. Отобразить панели оверлея

-  Видны **все панели оверлея**. Наложённая область будет отображаться темнее, чем не наложенная область

2.5.12. Отобразить перепечатаваемой панели

-  Отображение **перепечатаваемой** на экране. При выборе перепечатаваемого объекта место, которое будет перезаписано, будет затемнено, Этот значок появится вместо значка панели Оверлея, если принтер поддерживает перезапись.

2.5.13. Отобразить флуоресцентные панели

-  Отобразить все **флуоресцентные панели**. Флуоресцентная область будет отображаться более синей, чем нефлуоресцирующая область.

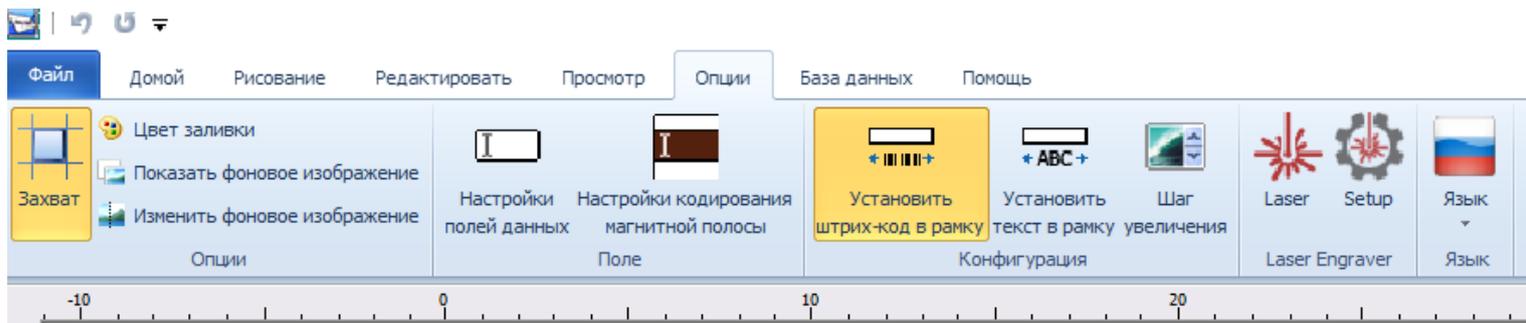
2.5.14. Лицевая сторона

-  Как описано в главе 2.2.57.

2.5.15. Задняя сторона

-  Как описано в главе 2.2.58.

2.6. Опции



2.6.1. Привязка

-  Изменение шага движения курсора.

2.6.2. Задать фоновый цвет

-  Выберите цвет по умолчанию для фона. Доступны разные цвета лицевой и оборотной стороны.

2.6.3. Задать фоновое изображение

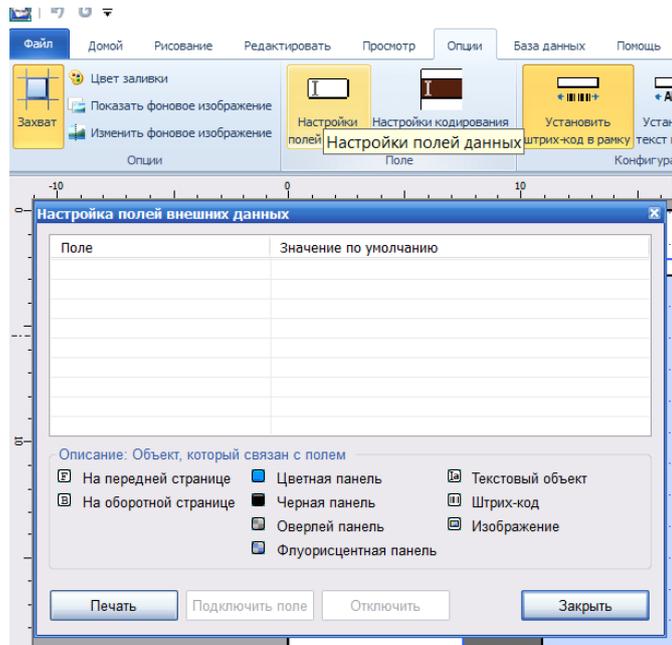
-  Нажмите, чтобы включить или выключить печать фонового изображения.

2.6.4. Редактировать фоновое изображение

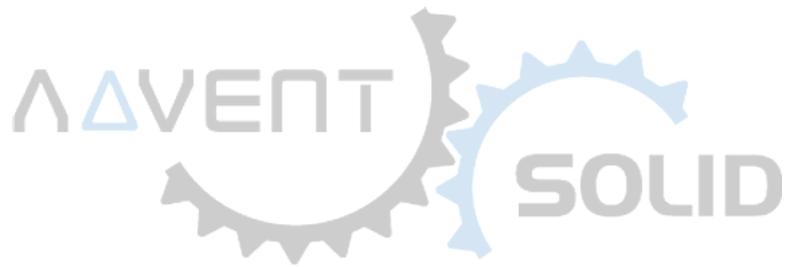
-  Изменить фоновое изображение. Чтобы перейти из режима редактирования фонового изображения в обычный режим редактирования, снова нажмите «Редактировать фоновое изображение» или щелкните за пределами фонового изображения. Доступно только одно изображение для одной стороны, и его можно распечатать.

2.6.5. Поле введения данных

-  Эта функция используется для массовой печати, например, членских карт, студенческих карт и удостоверений личности и т. д. Если вы нажмете эту кнопку, отобразится окно «Менеджер полей».

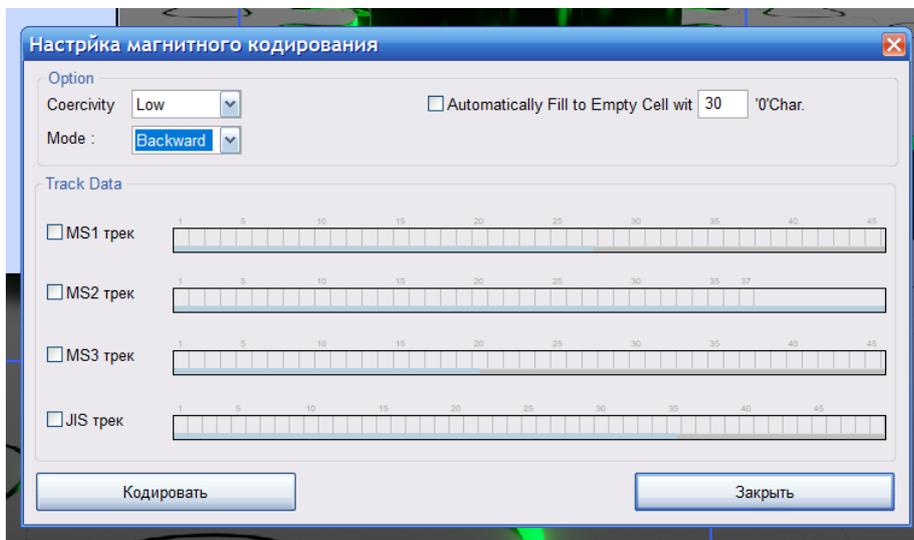


<P.34> Менеджер полей



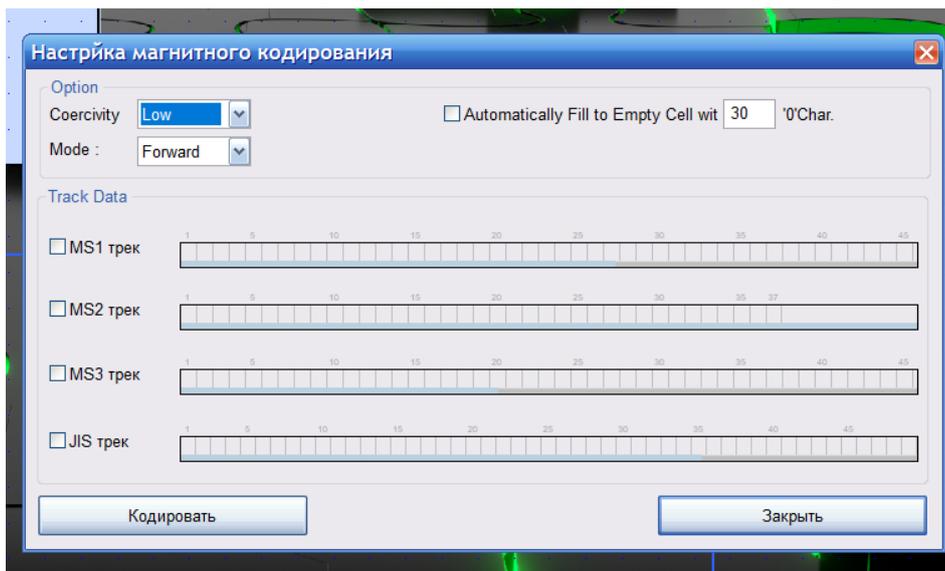
2.6.6. Настройка магнитной полосы

-  Установите поле для кодирования магнитной полосы. Если вы нажмете эту кнопку, появится окно «Магнитная настройка».



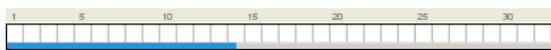
<P.35> Магнитная настройка

- Выберите один из вариантов «Вперед», «Назад», «Битовый режим».
- В режиме «Вперед» данные записываются на магнитную полосу вместе с направлением движения карты. Это обычный метод записи. В режиме «Назад» магнитная полоса находится на лицевой стороне карты, поэтому данные записываются в обратном порядке. В «битовом режиме» данные магнитного кодирования будут записываться в битовом формате. Для кодирования в битовом режиме пользователь может записывать определенные данные, и это не соответствует стандарту магнитной записи. Поэтому, когда карта, закодированная в битовом режиме, считывается считывателем, могут возникнуть ошибки.



<P.36> Магнитная настройка - вперед

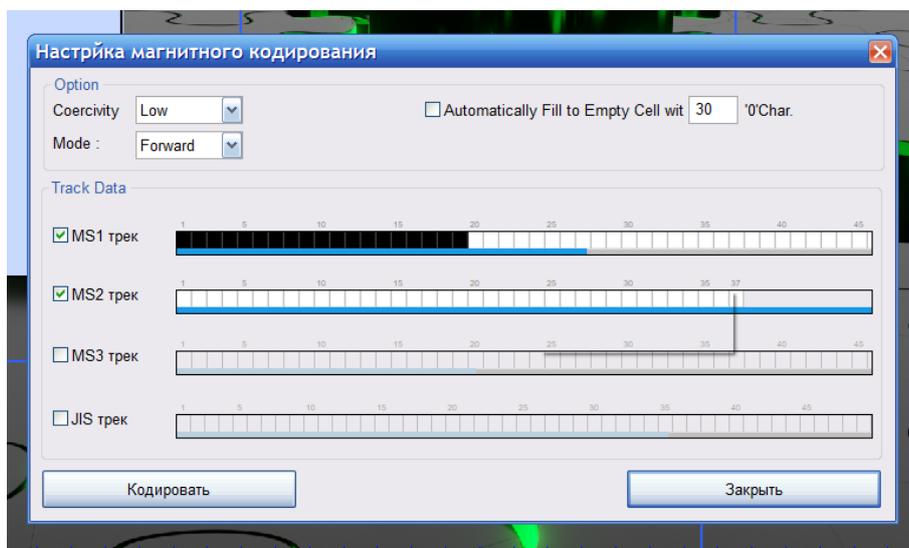
Выберите «ISO Track1», чтобы использовать магнитную дорожку №1.



<P.37> Зона ввода магнитной полосы

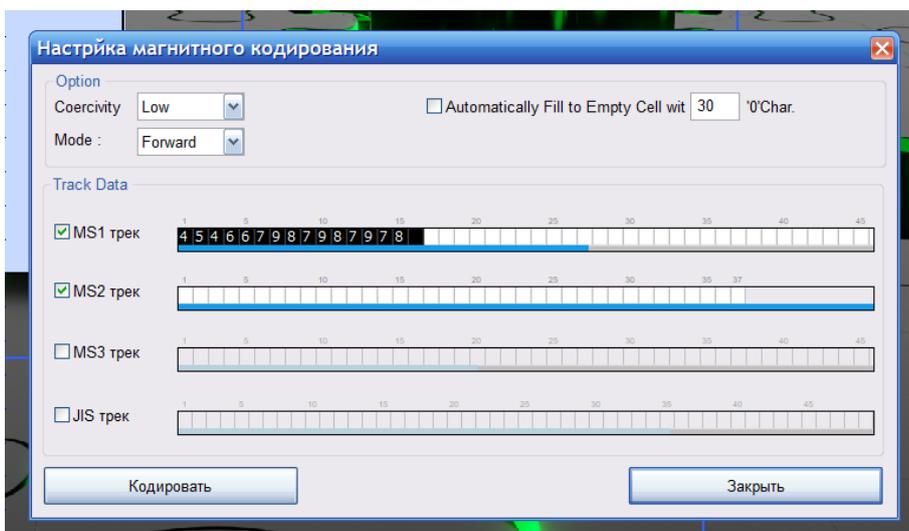
● **Белые ячейки** — это места для ввода данных. Синяя полоса внизу — это полоса прокрутки..

Черная ячейка в поле ввода является активной. С помощью клавиатуры символы вводятся в ячейку. Чтобы установить связь между магнитной дорожкой и полем, выберите области для ввода значения поля с помощью перетаскивания мышью, а затем щелкните правой кнопкой мыши, чтобы открыть всплывающее меню.



<P.38> Магнитная настройка – ячейки и их поля

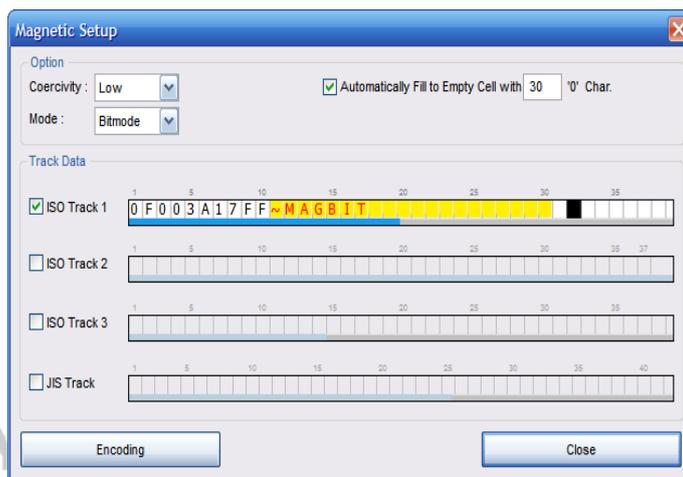
● В подменю «Поле ввода» находится список текущих полей. Выбранные ячейки определяются областью выбранного поля, когда вы выбираете одно из полей



<P.39> Магнитная настройка - ввод

● Чтобы отменить ссылку, щелкните правой кнопкой мыши всплывающее меню и нажмите **«Отменить настройку»** или выберите ячейку и нажмите клавишу **«Удалить»**.

● Для кодирования в битовом режиме установите дорожку в битовом режиме. Если дорожка настроена на битовый режим, информация о дорожке предыдущего статуса **«вперёд»** является резервной, а поле ввода изменяется на поле битового режима. В битовом режиме пользователь может вводить данные в виде шестнадцатеричной строки, и поле может быть связано с **«Поле ввода»**, а данные в поле ввода также должны быть записаны в виде шестнадцатеричной строки.



<P.40> Магнитная настройка – битовый режим

Это также может быть применено к другим магнитным дорожкам.

2.6.7. Поместить штрихкод в границы

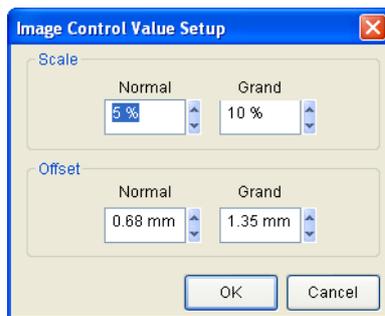
●  Если вы нажмете эту кнопку, она **автоматически изменит размер штрих-кода**, чтобы он соответствовал размеру ячейки.

2.6.8. Поместить текст в границы

●  Если вы нажмете эту кнопку, она **автоматически изменит размер текста**, чтобы он соответствовал размеру ячейки..

2.6.9. Шаг приближения

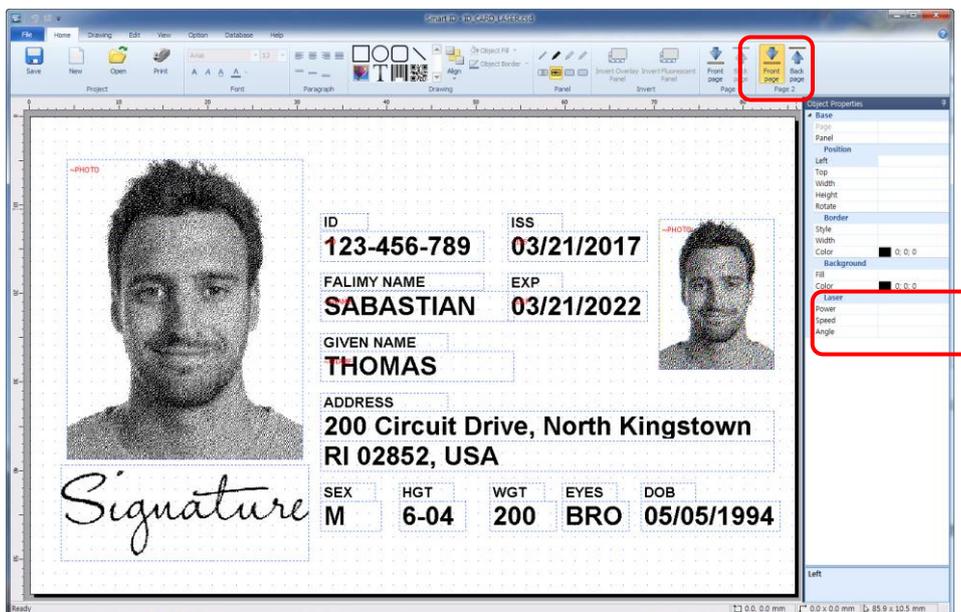
 Установите коэффициент изменения для увеличения/уменьшения изображения или перемещения изображения..



<P 41> Настройка значений размера изображения

2.6.10. Включение\выключение лазерного гравира

-  Используется лазерный гравер следующим образом: нажмите кнопку «Лазер», чтобы активировать лазерный гравер. После активации создайте объекты для гравировки на странице 2, как на рисунке 65. (В стандартных версиях принтеров ADVENT SOLID данная функция не используется)



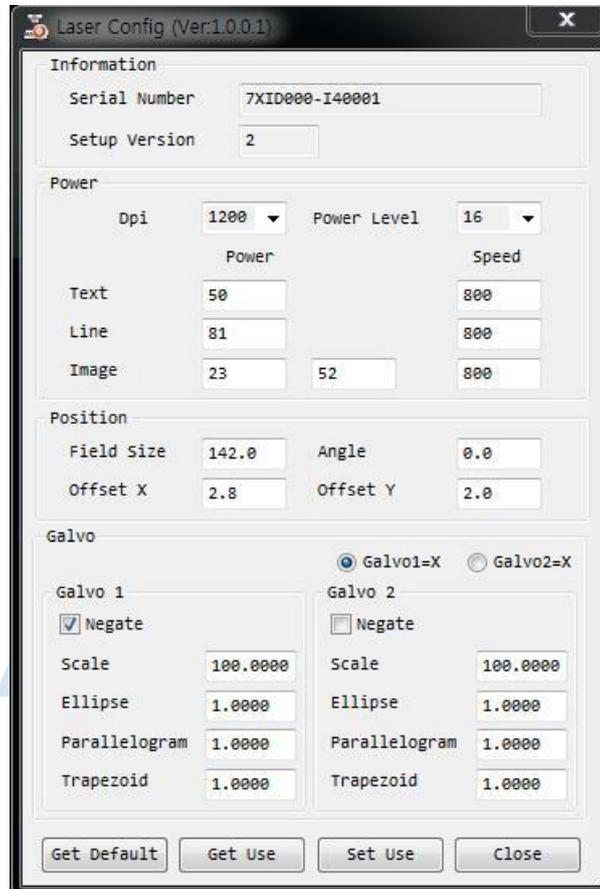
Силу лазера можно контролировать, регулируя свойства объектов в таблице ниже.

В основном лазерный гравер использует значения конфигурации по умолчанию в лазерном гравере. Однако пользователь может настроить мощность лазера, скорость и угол для каждого объекта, как показано на рисунке 65. Если он не установлен, объект использует значение настройки по умолчанию.

- Мощность: установите мощность лазера. Диапазон 0~100, это процент от максимального значения.
- Скорость: диапазон 0~1600 (мм/с), скорость движения лазера.
- Угол: для поддержки функции MLI (множественное лазерное изображение) или CLI (изменяемое лазерное изображение) карта поворачивается и гравировается. SMART-70X может поддерживать CLI, WISE-LE может поддерживать MLI. Диапазон: -40 ~ -20, 20 ~ 40.

2.6.11. Настройки гравировщика

-  Доступна настройка по умолчанию для лазерного гравера. Значения сохраняются в лазерном гравере. Окно «Конфигурация лазера» отображается, как показано на рисунке 66, при нажатии кнопки «Настройка лазерного гравера»



<P.52> Настройка лазерного гравера

1) Информация

Серийный номер	Показывает серийный номер лазерного гравера
Версия настройки	Показать вариант конфигурации для лазерного гравера

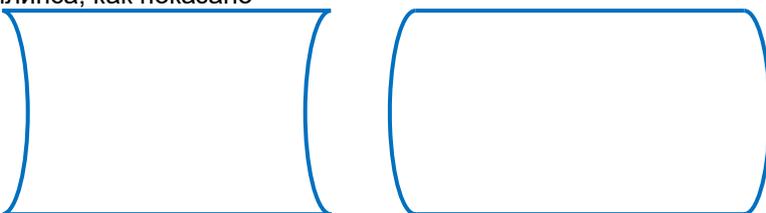
2) Мощность

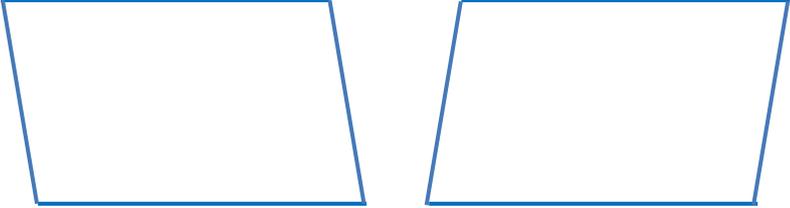
DPI	Выберите разрешение лазерной гравировки от 600 dpi / до 1200 dpi.
Уровень мощности	<p>Установите уровень мощности лазера. Диапазон: 1~25</p> <p><input type="checkbox"/> Чем больше значение, тем выше уровень мощности и темнее гравировка.</p> <p><input type="checkbox"/> Приведенные ниже значения «Текст», «Линия», «Изображение» автоматически изменяются при изменении уровня мощности..</p>
Текст	<p>Установите мощность и скорость при гравировке текста или штрих-кода.</p> <p><input type="checkbox"/> Диапазон мощности: 0~100, это процент от максимального значения.</p> <p><input type="checkbox"/> Диапазон скорости 0~1600, скорость движения лазера.</p>
Линия	<p>Установите мощность и скорость, когда линия или фигура выгравированы.</p> <p><input type="checkbox"/> Диапазон мощности: 0~100, это процент от максимального значения.</p> <p><input type="checkbox"/> Диапазон скорости 0~1600, скорость движения лазера.</p>
Изображение	<p>Установите мощность и скорость при гравировке портрета или логотипа. Изображение выражается уровнем серого, задается минимальное и максимальное значение мощности.</p> <p><input type="checkbox"/> Диапазон мощности: 0~100, это процент от максимального значения.</p> <p>Диапазон скорости 0~1600, скорость движения лазера</p>

3) Позиция

Размер поля	<p>Установите максимальный размер для лазерной гравировки.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Диапазон размера поля составляет 120~150, единица измерения – мм. <input type="checkbox"/> Размер вывода изменяется, если изменяется размер поля.
Угол	<p>Установите значение вращения для лазерной гравировки.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Диапазон угла: 0~360, единица измерения – градус. <input type="checkbox"/> Вывод поворачивается как значение угла.
Отклонение по X	<p>Установите положение справа и слева правильно.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Диапазон смещения X составляет -10~10, единица измерения - мм. <input type="checkbox"/> Позиция выхода меняется слева или справа в зависимости от этого значения.
Отклонение по Y	<p>Установите правильное положение вверх и вниз.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Диапазон смещения X составляет -10~10, единица измерения - мм. <input type="checkbox"/> Позиция выхода изменяется вверх или вниз в зависимости от этого значения.

4) Гальвонизация

Отразить	<p>Гравировать отражение отражения изображения по заданной оси.</p>
Размер	<p>Установите масштаб изображения для каждой оси.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Диапазон шкалы: 0~100, единица измерения - процент (%).
Эллипс	<p>Калибровка приводящая к получению изображения в форме эллипса.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Диапазон эллипса составляет 0,875~1,125. <input type="checkbox"/> Изображение деформируется в зависимости от значения эллипса, как показано <div style="text-align: center;">  </div>

<p>Параллелограм</p>	<p>Калибровка изображения приводящая его к форме параллелограмма. <input type="checkbox"/> Диапазон параллелограмма 0,875~1,125. <input type="checkbox"/> Изображение деформируется в зависимости от значения параллелограмма, как показано ниже</p> 
<p>Трапеция</p>	<p>Калибровка изображения приводящая его к форме трапеции. <ul style="list-style-type: none"> • Диапазон трапеции составляет 0,875~1,125. • <input type="checkbox"/> Изображение деформируется в зависимости от значения трапеции, как показано ниже  </p>

5) Загрузить\сохранить

<p>Установить стандартные</p>	<p>Загрузить значения заводской конфигурации в память лазерного гравера. Чтобы применить его, нажмите кнопку «Сохранить».</p>
<p>Выгрузить</p>	<p>Показать значения конфигурации в лазерном гравере.</p>
<p>Сохранить</p>	<p>Сохранить текущие значения</p>
<p>закрыть</p>	<p>Выйти из утилиты</p>

2.6.12. Язык



Выбрать язык.

2.7. База данных (DB)

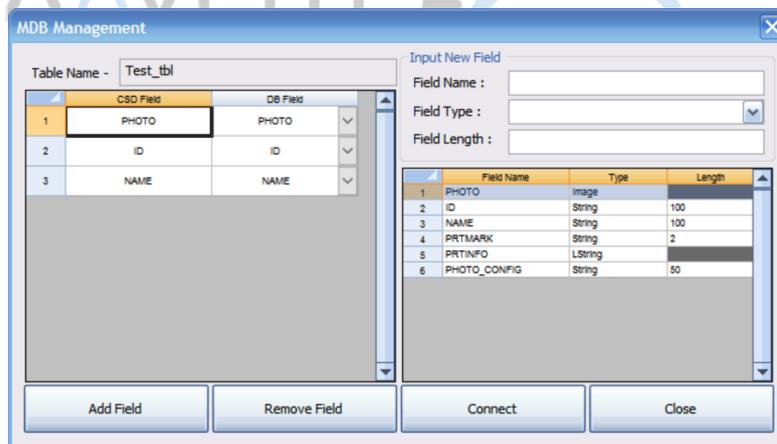


2.7.1. Подключить базу данных

●  Эта кнопка будет использоваться для ручной привязки файла печати к полю DB. При необходимости поле можно добавить или удалить. Кроме того, поле печати может быть связано с новым полем.

После нажатия кнопки «Отключить», при нажатии «Подключить БД» появится окно «Управление DB». Поле CSD связано с полем БД в левой части окна, а новое поле можно создать и удалить в правой стороне окна.

«Подключить БД» не используется отдельно, поскольку SMART IDesigner создает поле БД и подключается с тем же именем при создании «Поля ввода».



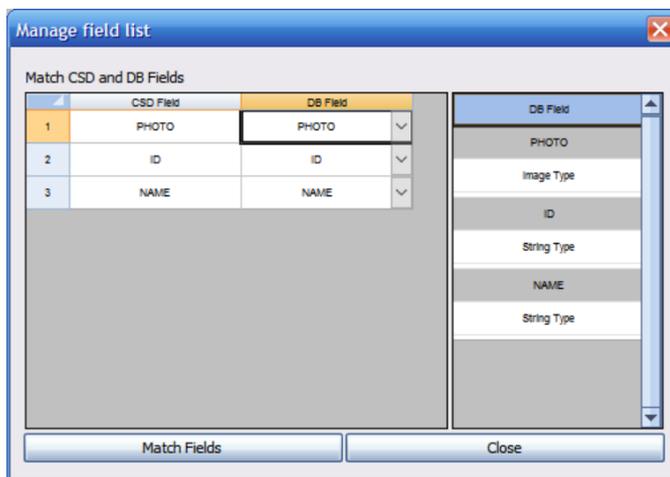
<P.53> управление БД

2.7.2. Отключить

●  При изменении текущей настройки активированного поля DB поле ввода и поле DB можно связать вручную, нажав кнопку «Подключить DB» после нажатия кнопки «Отключить».

2.7.3. Настройки поля

-  Настройка поля используется при подключении поля ввода к другому полю без добавления или удаления поля. Аналогичен соединительному полю в окне «Поле ввода». При нажатии «Настройка поля» появится окно «Управление списком полей». В этом окне назначается поле DB, связанное с полем ввода.



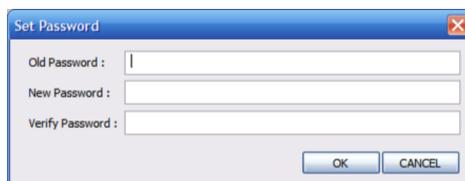
<P.42> Управление полями

2.7.4. Сжать и восстановить

-  В случае, если эта база данных становится огромной или имеет аномалии, «Сжатие и восстановление» используется для сжатия и восстановления файла DB.

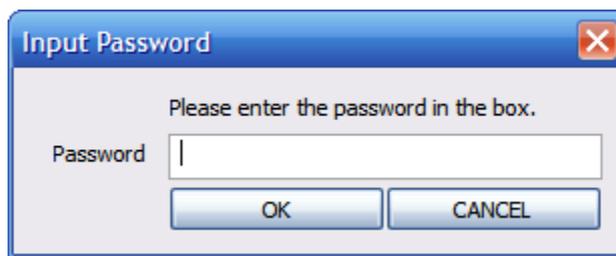
2.7.5. Пароль

-  Файл DB можно защитить с помощью пароля, чтобы другой человек не использовал базу данных. При нажатии кнопки «Пароль» появится окно для ввода пароля, как показано на рисунке 55. При создании нового проекта новый пароль и кнопка «ОК» используются только потому, что пароля нет.



<P.43> Задание пароля

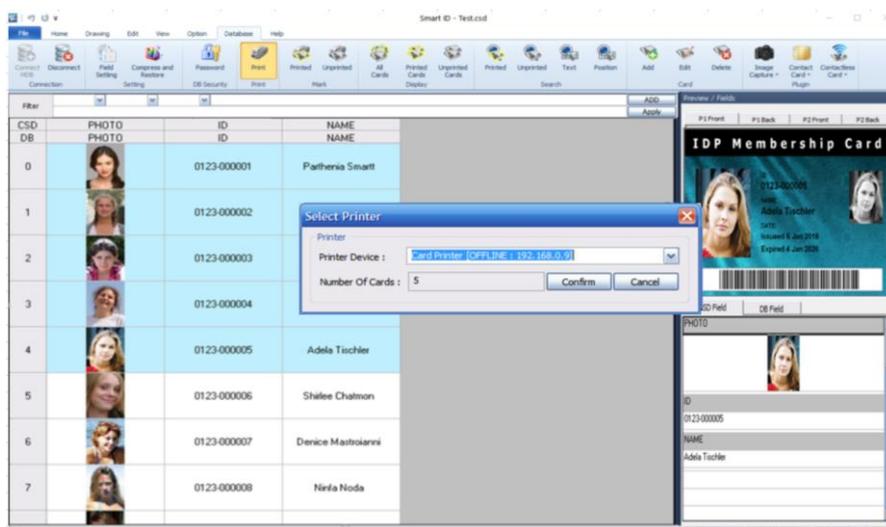
- Если в базу данных установлен пароль, при открытии проекта будет отображаться окно для ввода пароля, как показано на рисунке 56. При вводе пароля проект будет открыт. Для удаления пароля используется только **Старый пароль** и кнопка «ОК» в окне «Установить пароль».



<P.44> Ввод пароля

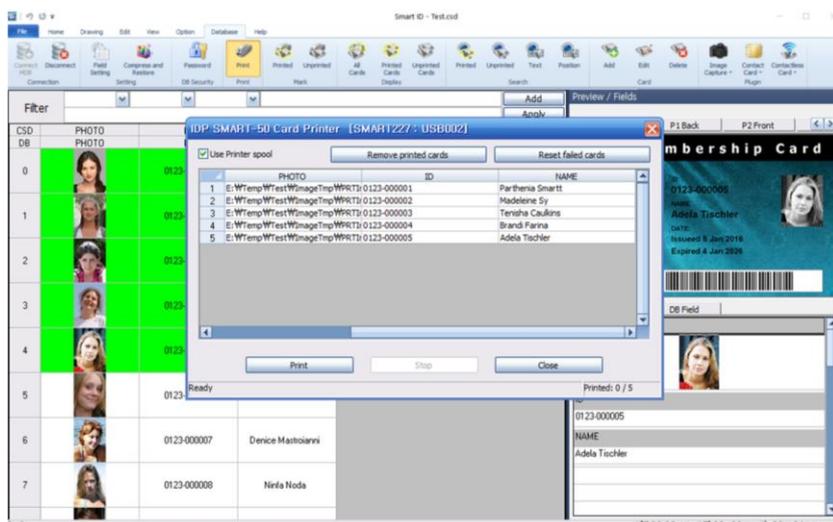
2.7.6. Печать

-  Карта печатается с использованием данных, введенных в базу данных. Для печати выбираются карточки для печати и отмечаются небесно-голубым цветом. После этого при нажатии кнопки «Печать» появится окно «Выбрать принтер», как показано на рисунке 57.



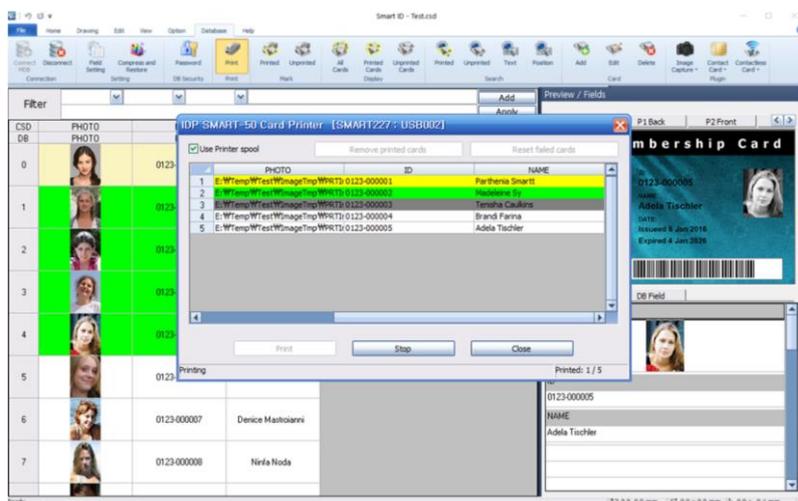
<P.45> Выбор принтера

- После выбора нужного принтера при нажатии кнопки «Подтвердить» будет отображаться окно диспетчера очереди печати, как показано на рисунке 58. При нажатии кнопки «Печать» в диспетчере очереди печати зарезервированные карточки печатаются последовательно.



<P.46> Очередь печати принтера

● При печати карты **желтый цвет** означает, что печать **завершена**. **Зеленый цвет** означает **под печать**. Серый цвет означает, что печать готова. Карта, печать которой завершена, будет отображаться в базе данных с желтой меткой.



<P.47> Очередь печати принтера в работе

● IDESIGNER может выдавать карты **на нескольких принтерах** одновременно. Например, при наличии двух принтеров половина требуемой карты вставляется в первый спулера принтера, а другая часть вставляется во второй спулера принтера.

2.7.7. Отпечатано

●  Эта кнопка указывает отмеченную карту как отпечатанную.

2.7.8. Не отпечатано

●  Эта кнопка указывает отмеченную карту как не отпечатанную.

2.7.9. Все карты

●  Эта кнопка указывает ВСЕ карты в базе данных.

2.7.10. Отпечатанные карты

●  Эта кнопка показывает все отпечатанные карты.

2.7.11. Не отпечатанные карты

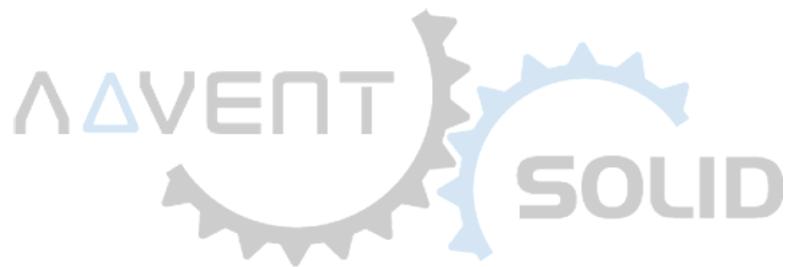
-  Эта кнопка показывает все не отпечатанные карты

2.7.12. Поиск отпечатанных карт

-  При нажатии указывает следующую отпечатанную карту

2.7.13. Поиск не отпечатанных карт

-  При нажатии указывает следующую не отпечатанную карту



2.7.14. Поиск по тексту

- 
 При нажатии кнопки **«Текст»** окно **«Поисковая строка»** будет отображаться, как на рисунке 60. При вводе нужного текста в окне **«Поисковая строка»** и нажатии кнопки **«Поиск»** курсор перемещается на карточку, содержащую введенную строку.



<P.48> поиск строки

2.7.15. Поиск позиции

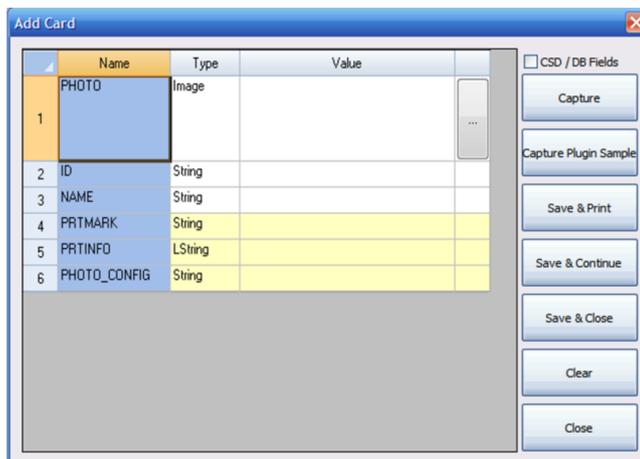
- 
 При нажатии кнопки **«Позиция»** окно **«Поиск позиции»** будет отображаться, как показано на рисунке 61. При вводе нужного местоположения в окне **«Поиск позиции»** и нажатии кнопки **«Поиск»** курсор перемещается в указанное место.



<P.49> Поиск позиции

2.7.16. Добавить

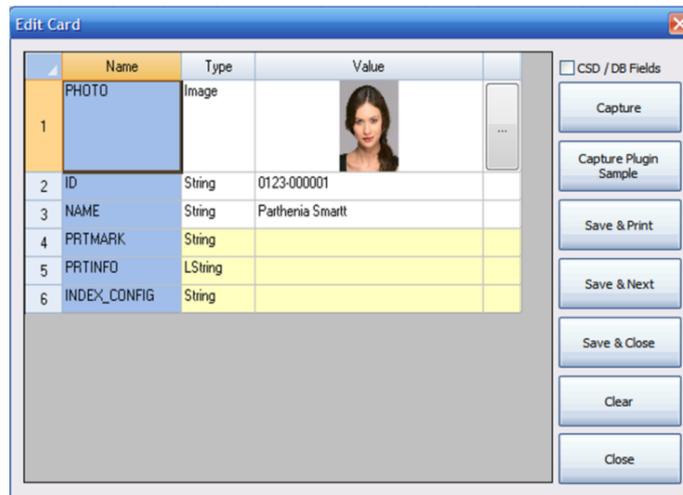
- 
 При нажатии кнопки **«Добавить»** появится окно **«Добавить карту»**, как показано на рисунке 62, для ввода данных новой карты. Введите данные каждого поля в окне **«Добавить карту»**.



<P.50> Добавить карту

2.7.17. Редактирование

- 
 При нажатии кнопки **«Редактировать»**, как показано на рисунке 63, появляется окно **«Редактировать карту»** для изменения положения карты. Данные модифицируются в окне **«Редактировать карту»**.



<P.51> Редактирование карты

2.7.18. Удалить

-  Удаляет выделенную карту.

2.7.19. Захват изображения

-  При нажатии «Захват изображения» выбирается плагин для захвата изображения. Пожалуйста, обратитесь к приложению, чтобы создать и использовать плагин.

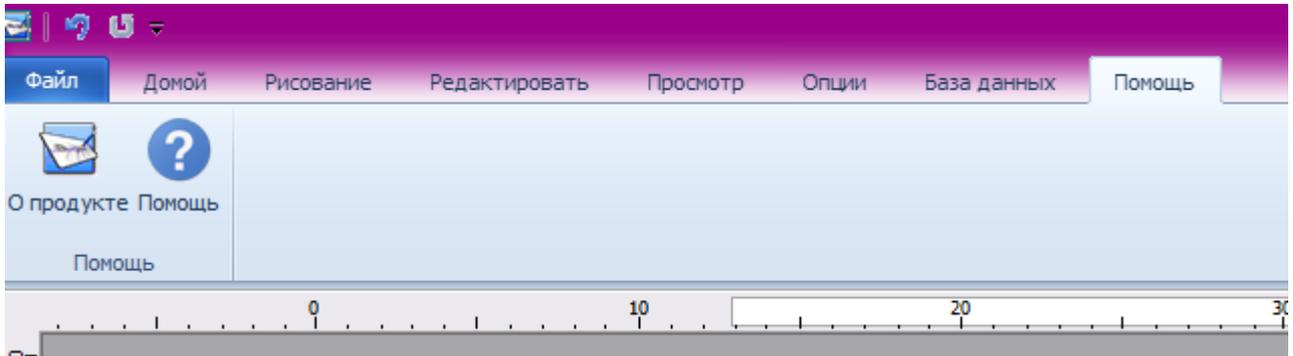
2.7.20. Контактная карта

-  При нажатии «Контактная Карточка» выбирается плагин для кодирования на карточку. Пожалуйста, обратитесь к приложению, чтобы создать и использовать плагин.

2.7.21. Бесконтактная карта

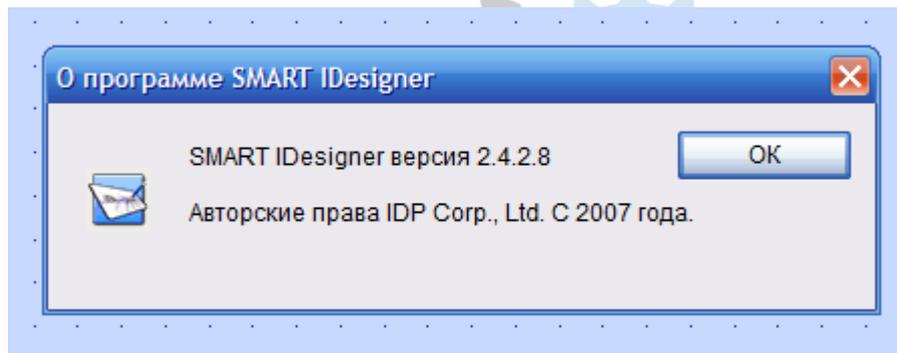
-  При нажатии «Бесконтактная карта» выбирается плагин для кодирования на бесконтактной карте. Пожалуйста, обратитесь к приложению, чтобы создать и использовать плагин.

2.8. Помощь



2.8.1. Справка

-  При нажатии на эту кнопку будет показана версия программы, информация и т.д.



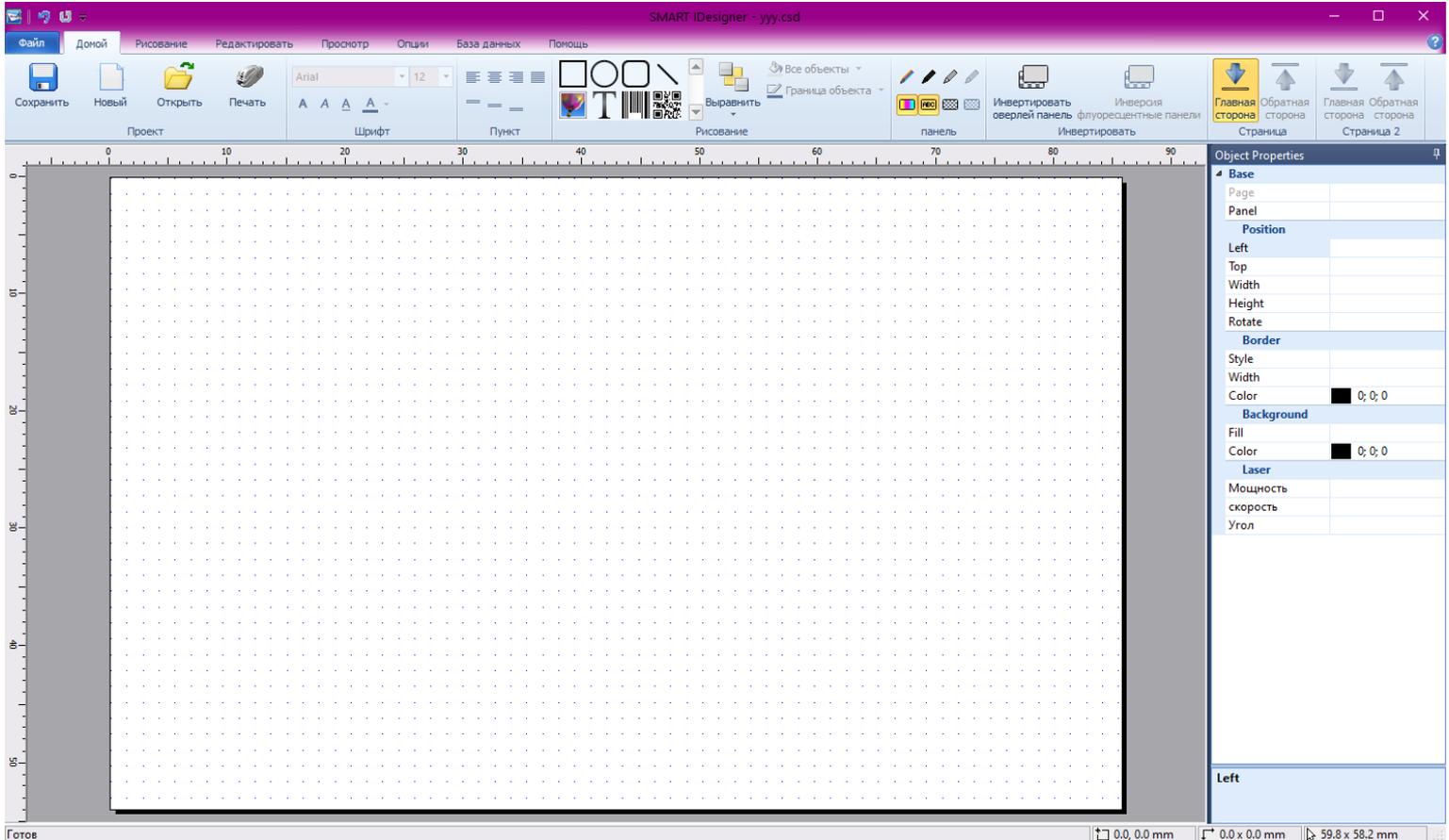
<P.52> IDESIGNER

2.8.2. Помощь

-  При нажатии этой кнопки откроется руководство пользователя IDESIGNER.

3. Дизайн карты

3.1. Рисование



<P.53> Зона рисования

3.1.1. Зона рисования

● Режим выбора

1. Выбор объекта.

1) Прямой выбор.



Подведите курсор к объекту и щелкните, когда курсор изменится на.

2) Весь выбор.

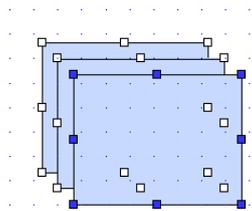
Перетаскивайте курсор, нажимая левую кнопку мыши, из одной точки в другую. **Все объекты в этой области будут выделены.**

3) Использование «мыши и клавиши Shift».

Щелкните любой объект, который вы хотите выделить, нажав клавишу **Shift**.

※Стандартный объект

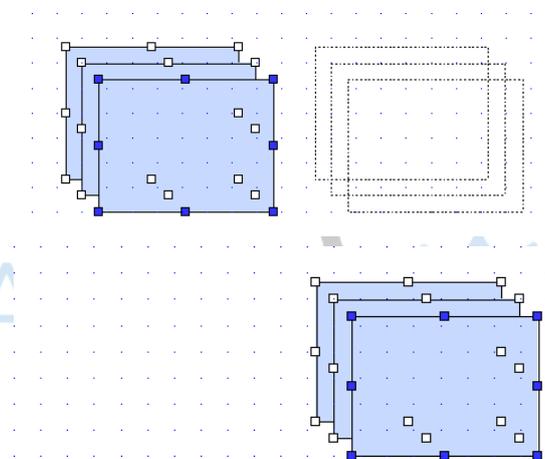
● Если вы выберете **более одного объекта, контур цветных точек**, как показано ниже, будет **стандартным объектом** для перемещения, **настройки размера** и т. д.



<P.54> Стандартный объект

● Перемещение выбранного объекта.

- 1) Используя «Мышь» Поместите **курсор на объект**, который вы хотите переместить, и нажмите влево кнопку мыши и перетащите.
- 2) С помощью «**мыши и клавиши со стрелкой**» выберите объект и нажмите клавишу со стрелкой.



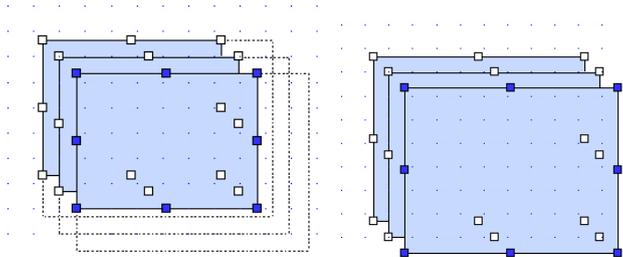
<P.55> Перемещение объектов

2. Настройка **размера** выбранного объекта.

1) Чтобы **изменить размер** объекта, выберите **связанный объект**. -> Если поместить курсор рядом с краем объекта, курсор изменится на. -> Нажмите левую кнопку мыши и сместите контур. Вы можете **настроить размер объекта**.

2) Если вы настраиваете с помощью «**мыши и клавиши Shift**», ширина и длина будут изменены в том же соотношении.

3) Клавишей «**Ctrl**» объект перемещается в центр.

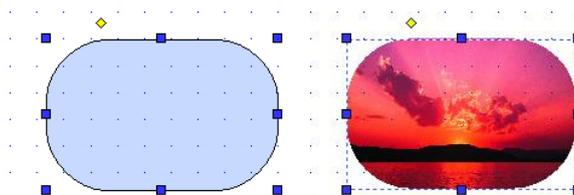


<P.56> Изменение размера объекта

2. Скопируйте **выделенный объект** с помощью **«Мыши и клавиатуры»**. Чтобы скопировать объект, перетащите его с нажатой клавишей **«Ctrl»**.

3. Чтобы сделать **круглую форму**.

Если выбранные объекты являются прямоугольниками, прямоугольниками со скругленными углами или объектами изображения, будет отображаться **желтый ромб**. Это пункт управления. Наведите курсор на ромб, щелкните левой кнопкой мыши и переместите его влево и вправо. Круглая форма будет изменена.



<P.57> Изменение скругления

● Режим рисования

● Когда вы выбираете инструмент рисования, режим изменяется. Курсор меняется на



3.1.2. Линейка

● Инструмент показывает **положение выбранного объекта и курсора**. Вы можете показать и скрыть кнопку **«Изменить отображение линейки»** на вкладке **«Вид»**.

3.1.3. Строка состояния

● Он показывает пояснение к строке ленты в положении курсора и координатах курсора.

☐ : Считать все выбранные **объекты одним целым**. Отображение **начальной точки в миллиметрах**

↔ : Считать все выбранные объекты одним целым. Отображение **ширины и высоты в миллиметрах**.

🖱️ : Отображать **текущую точку курсора** мыши в миллиметрах.

3.2. Свойства объекта

● Сетка свойств — это окно **«Свойства объекта»** в правой части главного окна. Вы можете просматривать и изменять свойства выбранного объекта.

3.2.1. Базовая категория

● Он показывает информацию о положении и **цвете объекта** в базовой категории. Если выбрано несколько объектов и свойства различаются, значение не отображается. Если значение изменяется в таблице свойств, применяются выбранные объекты.

Object Properties	
Base	
Page	Front
Panel	Color
Position	
Left	8
Top	176
Width	1004
Height	460
Rotate	0
Border	
Style	No Border
Width	1
Color	0; 0; 0
Background	
Fill	True
Color	118; 146; 60

<P.58> Базовая категория

● Страница

Показывает страницу, на которой находится **выбранный объект**. Только чтение.

● Панель

Показывает панель, на которой будет **напечатан выбранный объект**.

● Позиция - слева

Означает расстояние от **левой стороны фона до объекта**.

● Позиция - верх

Означает расстояние от **верхней части фона до объекта**.

● Позиция - ширина

Обозначает **ширину объекта**.

● Позиция - высота

Обозначает **высоту объекта**.

● Позиция - вращение

Он показывает значение угла объекта. Единица измерения - 90 градусов. Вы можете выбрать значение из **0, 90, 180, 270** градусов.

● Граница - стиль

Показывает выбранный **стиль границы**.

● Граница - ширина

Он показывает выбранную ширину линии. Если для стиля установлено значение **«без границы»**, вы не можете изменить значение.

● **Граница - цвет**

Он показывает выбранный цвет линии. Если для стиля установлено значение «без границы», вы не можете изменить значение.

● **Фон - заливка**

Указывает, залит фон или нет.

● **Фон - цвет**

Он показывает цвет фона. Если для параметра «Заливка фона» установлено значение «Ложь», значение изменить нельзя.

3.2.2. Расширенная категория – скруглённый прямоугольник

● Если выбранный объект представляет собой **прямоугольник со скругленными углами**, отображаются свойства прямоугольника со скругленными углами.

Extended	
Corner Round	20

<P.59> Сетка свойств — Расширенная категория — Круглый прямоугольный объект

● **Скругление угла**

Он показывает **значение угла в прямоугольнике** со скругленными углами. Единица измерения – %, диапазон – 1–100. Если значение равно 0, форма объекта прямоугольная. Если значение равно 100, короткая часть ширины или высоты округляется без линии.

3.2.3. Расширенная категория — изображение

● Если выбранный объект является изображением, он показывает **свойства изображения**.

Extended	
Size	
Original Width	350
Original Height	350
Effect	
Auto Effect	False
Contrast	0
Brightness	0
Color Mode	Color
Zoom & Position	
Auto Portrait	False
Scaling	Fit to Width of Frame
Width Zoom	105,42 %
Height Zoom	105,42 %
Horz. Align	Center
Vert. Align	Middle
Inside Left Offset	0
Inside Top Offset	52
Etc.	
Corner Round	0
Field	

<P.60> Расширенная категория - изображение

● Оригинальная ширина

Указывает ширину оригинального изображения. Только для чтения

● Оригинальная высота

Указывает **высоту оригинального изображения**. Только для чтения

● Автоэффект

Он показывает, применен ли Автоэффект или нет. **Автоэффект** — это функция автоматической регулировки **яркости и контрастности** изображения. Если значение равно true, яркость и контрастность настроены правильно. Значение по умолчанию — ложь

● Контраст

Он показывает **значение контрастности**. Диапазон: от -100 до 100. Значение по умолчанию: 0. Если значение увеличить, изменится основной цвет изображения на основной. Если значение уменьшить, цвет изображения изменится на серый. Если Auto Effect имеет значение True, это значение не применяется. Если вы измените это значение, когда для автоэффекта установлено значение True, значение будет применено, а для автоэффекта будет установлено значение False.

● Яркость

Он показывает **значение яркости**. Диапазон: от -255 до 255. Значение по умолчанию: 0. Если значение увеличить, цвет изображения изменится на белый. При уменьшении значения цвет изображения меняется на черный. Если Auto Effect имеет значение True, это значение не применяется. Если вы измените это значение, когда для автоэффекта установлено значение True, значение будет применено, а для автоэффекта будет установлено значение False.

● Режим цвета

Он показывает режим цвета. Можно выбрать **Цвет и ЧБ**. По умолчанию — Цвет. Если для автоэффекта установлено значение True, это значение не применяется. Если вы измените это значение, когда для автоэффекта установлено значение True, значение будет применено, и автоэффект изменится на False

● Авто-портрет

Автопортрет — это функция автоматического поиска лица на изображении. Если значение равно true, изображение сфокусировано на лице, а его размер и положение корректируются правильно. Значение по умолчанию — false.

● Масштабирование

Он показывает режим масштабирования. Если вы установили **Автопортрет**, это значение изменится на «задано пользователем». По умолчанию установлено **«По ширине кадра»**.

● **Масштаб по ширине**

Показывает **соотношение по ширине** изображения.

● **Масштаб по высоте**

Показывает соотношение по высоте изображения

● **Горизонтальный масштаб**

Показывает режим **горизонтального выравнивания**. Если это значение **«Слева»**, изображение отображается с левой стороны в кадре. Если это значение **«Право»**, изображение отображается с правой стороны в кадре. Если это значение **«Центр»**, изображение отображается в центре кадра. Значение «Внутреннее левое смещение» зависит от этого значения. **По умолчанию — Центр.**

● **Вертикальное выравнивание**

Он показывает режим **вертикального выравнивания**. Если это значение **«Верх»**, изображение отображается с верхней стороны кадра. Если это значение **«Снизу»**, изображение отображается снизу в кадре. Если это значение **«Посередине»**, изображение отображается в середине кадра. Значение «Внутри верхнего смещения» зависит от этого значения. По умолчанию **«центрирование»**.

● **Внутреннее смещение влево**

. Это означает значение **смещения влево** начальной позиции изображения в рамке.

● **Внутреннее верхнее смещение**

Это означает значение **смещения кверху** начальной позиции изображения в рамке.

● **Скругление угла**

Указывает значение **угла скругления**. Единица измерения – %, диапазон – **1–100**. Если значение **равно 0**, форма объекта прямоугольная. Если значение равно 100, короткая часть ширины или высоты округляется без линии.

● **Поле**

Он показывает **поле, связанное с изображением**. Если поле уже подключено к другому тексту или штрих-коду при изменении поля, вы не можете подключить это поле.

3.2.4. Расширенная категория - текст

● Если выбранный объект является текстом, он показывает свойства текста.

Extended	
Inner Space	
Inner Left Space	4
Inner Top Space	4
Inner Right Space	4
Inner Bottom Space	4
Align	
Horz. Align	Center
Vert. Align	Middle
Option	
Auto Size	No Options
Font	
Font	Arial; 12pt
Color	0; 0; 0
Data	
Text	1234
Field	

<P 61> Расширенная категория - текст

● Внутренний левый отступ

Показывает значение внутреннего левого отступа в рамке.

● Внутренний верхний отступ

Показывает значение внутреннего верхнего отступа в рамке.

● Внутренний правый отступ

Показывает значение внутреннего правого отступа в рамке.

● Внутренний нижний

Показывает значение внутреннего нижнего отступа в рамке.

● Гориз. Выравнивание

Показывает режим **горизонтального выравнивания**. Если это значение **«Слева»**, текст отображается с левой стороны в кадре. Если это значение **«Право»**, текст отображается с правой стороны в кадре. Если это значение **«Центр»**, текст отображается в центре кадра. Если это значение **«По ширине»**, текст отображается на одинаковом расстоянии между символами. **По умолчанию — Центр.**

● Верт. Выравнивание

Он показывает **режим вертикального выравнивания**. Если это значение **«Сверху»**, текст отображается с верхней стороны фрейма. Если это значение **«Снизу»**, текст отображается снизу в кадре. Если это значение **«Посередине»**, текст отображается посередине рамки.

● Авторазмер

Он показывает, применяется ли **авторазмер** или нет. Если это значение равно True, размер текста будет автоматически изменяться в соответствии с размерами рамки.

● Шрифт

Показывает **тип шрифта**, его размер и стиль.

● Цвет

Показывает **цвет шрифта**.

● Текст

Показывает **содержание текста**.

● Поле

Он показывает **поле, связанное с текстом**. Если поле уже подключено к другому изображению при изменении поля, вы не можете подключить это поле.



3.2.5. Расширенная категория - штрихкод

- Если выбранный объект является штрих-кодом, он показывает **свойства штрих-кода**.

Extended	
Barcode	
Type	Code39(1:2)
Size	12
Color	0: 0: 0
Parameter	
Parameter 1	-1
Parameter 2	0
Option	
Show Digit	Not Show
Auto Size	Not Use
Start Code	Not Use
Stop Code	Not Use
Data	
Data	1234
Zip Code	
Field	

<P.62> Расширенная категория - штрихкод

- **Тип**

Указывает **тип штрихкода**.

- **Размер**

Указывает **размер штрихкода**.

- **Цвет**

Указывает **цвет штрихкода**.

- **Параметр 1**

Он показывает значение **«Параметр 1»**, если тип штрих-кода 2D. Он неактивен, если тип штрих-кода 1D. Это значение зависит от типа 2D штрих-кода.

- **Параметр 2**

Он показывает значение **«Параметр 2»**, если тип штрих-кода 2D. Он неактивен, если тип штрих-кода 1D. Это значение зависит от типа 2D штрих-кода.

- **Показывать цифры**

Он показывает, отображается ли **текст штрих-кода** или нет. Он неактивен, если тип штрих-кода 2D. Если значение изменено на **«Показать»**, текст отображается в нижней части штрих-кода.

- **Авторазмер**

Он показывает, применяется ли **авторазмер** или нет. Если это значение равно True, **размер штрихкода** будет автоматически изменяться в соответствии с размерами рамки.

● **Код начала**

Он показывает **«код начала»**, если тип штрих-кода — **Codabar**. Он неактивен, если тип штрих-кода не Codabar.

● **Код окончания**

Он показывает **«код окончания»**, если тип штрих-кода — **Codabar**. Он неактивен, если тип штрих-кода не Codabar.

● **Данные**

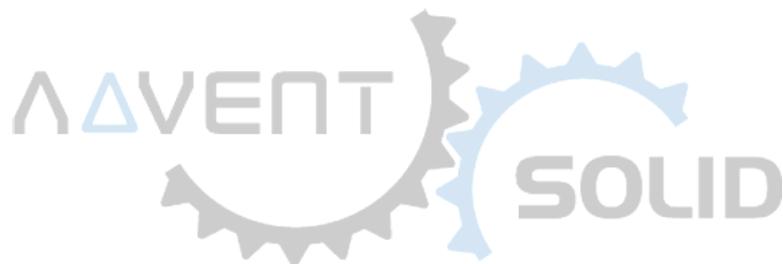
Показывает **данные штрихкода**

● **Адрес**

Он показывает адрес, если **тип штрих-кода — Maxicode**. Максимальный размер — **15 символов**.

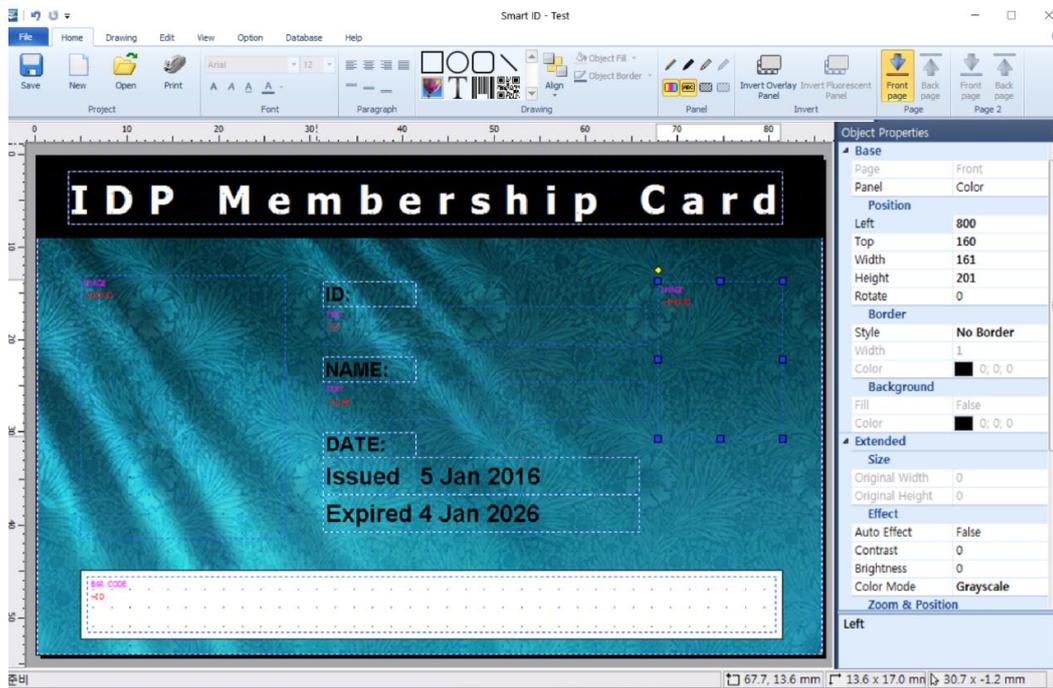
● **Поле**

Он показывает **поле**, связанное со **штрих-кодом**. Если поле уже подключено к другому изображению при изменении поля, вы не можете подключить это поле.



3.3. Примеры дизайна

- На рисунке 75 показана членская карта, разработанная SMART IDesigner.



<P.75> Пример дизайна

- Это шаги к созданию вышеуказанной карты.

1. При нажатии кнопки «Создать» создается **новый проект**.
2. **Фоновое изображение** размещается на всю карту.
3. **Черный прямоугольник** расположен на верхней стороне.
4. **Белый текст** (Карта участника IDP) размещен на верхнем черном прямоугольнике.
5. **Изображение** для цветного изображения размещено слева.
6. Из свойств изображения значение «Автопортрет» изменено на «Истинно». Если для параметра «Автопортрет» установлено значение «Истина», портрет на введенном изображении распознается автоматически и размещается с оптимальным размером и положением в области.
7. После щелчка правой кнопкой мыши по изображению, при выборе «Поле ввода — Автоматическое новое поле» и вводе «ФОТО» в качестве имени поля изображение для цветного изображения определяется как **поле базы данных**.
8. Изображение для **черно-белого изображения** размещено справа.
9. Из свойств изображения значение «Автопортрет» изменено на «Истинно».
10. Изображение для **черно-белого изображения** подключается к «ФОТО» базы данных. После щелчка правой кнопкой мыши по изображению выбирается «Поле ввода — ФОТО».
11. «ID:», «ИМЯ:», «ДАТА:», «Выдан 5 января 2016 г.», «Срок действия истек 4 января 2026 г.» выделены черным текстом.

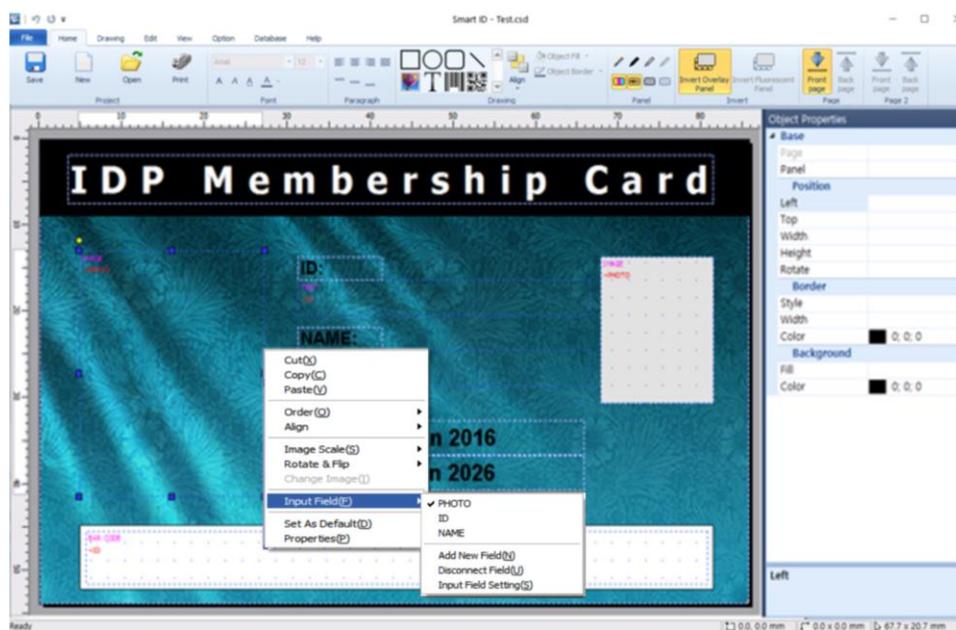
12. **Черный текст** для идентификатора помещается ниже **«ID:»**
13. После щелчка правой кнопкой мыши по тексту при выборе **«Поле ввода — Автоматическое новое поле»** и вводе **«ID»** в качестве имени поля текст для ID определяется как поле базы данных.
14. Черный текст для ИМЯ размещен ниже **«ИМЯ:»**
15. После щелчка правой кнопкой мыши по тексту при выборе **«Поле ввода — Автоматическое новое поле»** и вводе **«ИМЯ»** в качестве имени поля текст для ИМЯ определяется как поле базы данных.
16. **Белый прямоугольник** размещен на нижней стороне для штрих-кода.
17. Размещено поле для **черного штрих-кода**.
18. При щелчке правой кнопкой мыши по **штрих-коду** и выборе **«Поле ввода – ID»** происходит привязка штрих-кода к ID базы данных.



4. Непрерывный выпуск

4.1. Поле ввода

● Непрерывный выпуск заключается в выпуске множества карт с одновременным изменением изображения, текста и штрих-кода. Для этого в качестве поля ввода должен быть установлен объект, который **изменяет данные**. Чтобы установить **поле ввода**, следует использовать «Поле ввода», щелкнув правой кнопкой мыши объект, как показано на рисунке ниже.



<P.63> Меню поля ввода

● В верхней части меню «Поле ввода» отображаются поля ввода, созданные ранее. Выбранные объекты связаны с некоторым полем ввода. На рисунке 77 есть три поля, такие как «ФОТО», «ID» и «ИМЯ». Выбранное изображение связано с полем «ФОТО».

4.1.1. Добавить новое поле

● «Добавить новое поле» создает новое поле, которого нет в списке «Поле ввода». Новое поле связано с выбранным объектом. При вводе имени поля в окне «Добавить новое поле» и нажатии кнопки «ОК» новое поле создается и связывается с объектом.



<P.64> Добавить новое поле

● **Объект**, связанный с **полем ввода**, указывает на поле ввода, которое связано с типом объекта, отмеченным красным цветом в верхней левой части объекта. Знак «~» перед именем поля ввода указывает на **поле ввода**.

4.1.2. Связать поле

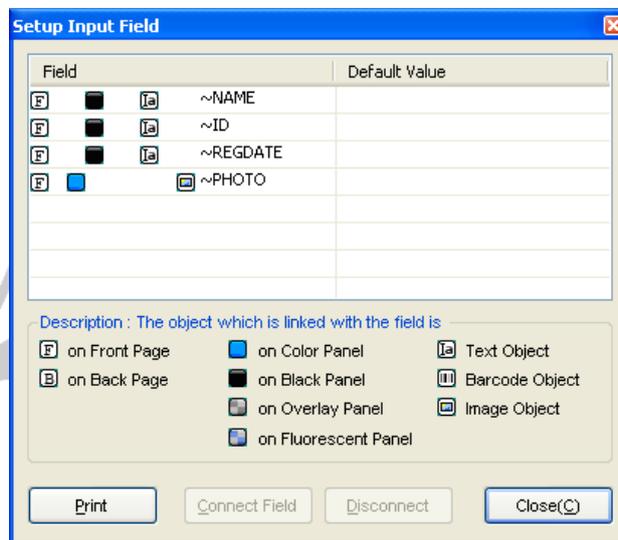
● При щелчке правой кнопкой мыши и выборе поля ввода в списке меню «Поле ввода» выбранный объект привязывается к существующему полю ввода.

4.1.3. Отвязать поле

● «Отвязать поле» — отвязать поле ввода, связанное с выбранным объектом. При отключении настройки поле ввода в верхней левой части объекта не будет отображаться.

4.1.4. Настройка поля ввода

● При выборе «Настройка поля ввода» или нажатии кнопки «Настройка поля ввода» на вкладке «Параметры» окно «Диспетчер полей» будет отображаться, как показано на рисунке 79. «Настройка поля ввода» не используется, поскольку доступны только «Добавить новое поле», «Подключить Поле» и «Разъединить поле».



<P.65> Настройки поля ввода

● Чтобы задать имя поля ввода, сначала откройте поле ввода и введите имя поля. Имя поля всегда пишется заглавными буквами. После создания имени поля дважды щелкните следующий столбец. В столбце «Значение по умолчанию» введите тему, затем нажмите кнопку «Заккрыть». Вы установили основное имя поля.

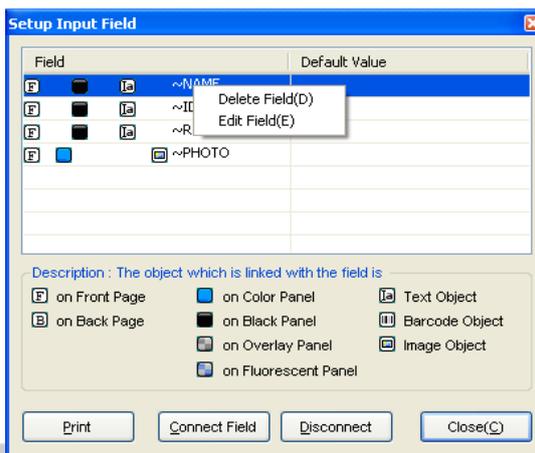
● После создания поля поле и объект должны быть связаны. Все объекты, такие как текст, изображение, штрих-код и магнитная дорожка, доступны для привязки к полю. Выберите поле в списке полей и объект на экране. Нажмите «Подключить поле», чтобы установить связь между полем и объектом. Затем к объекту применяется значение поля по умолчанию.

● Поля, связанные с текстовым объектом и объектом штрих-кода, не могут быть связаны с объектом изображения. Потому что в объектах изображения должно быть имя файла изображения. По той же

причине поля, связанные с объектами изображения, не могут быть связаны с объектами текста или штрих-кода.

- Когда объект изображения связан с полем, в столбце значений по умолчанию создается кнопка «Поиск файлов». Дважды щелкните, чтобы ввести полный путь к файлу, или нажмите кнопку «Поиск», чтобы выбрать файл изображения.

- Нажмите «Отключить», чтобы отключить связь между полем и объектами. Чтобы удалить или изменить поле, выберите поле и нажмите правую кнопку. Будут показаны две опции.



<P.66> Удаление или редактирование поля ввода

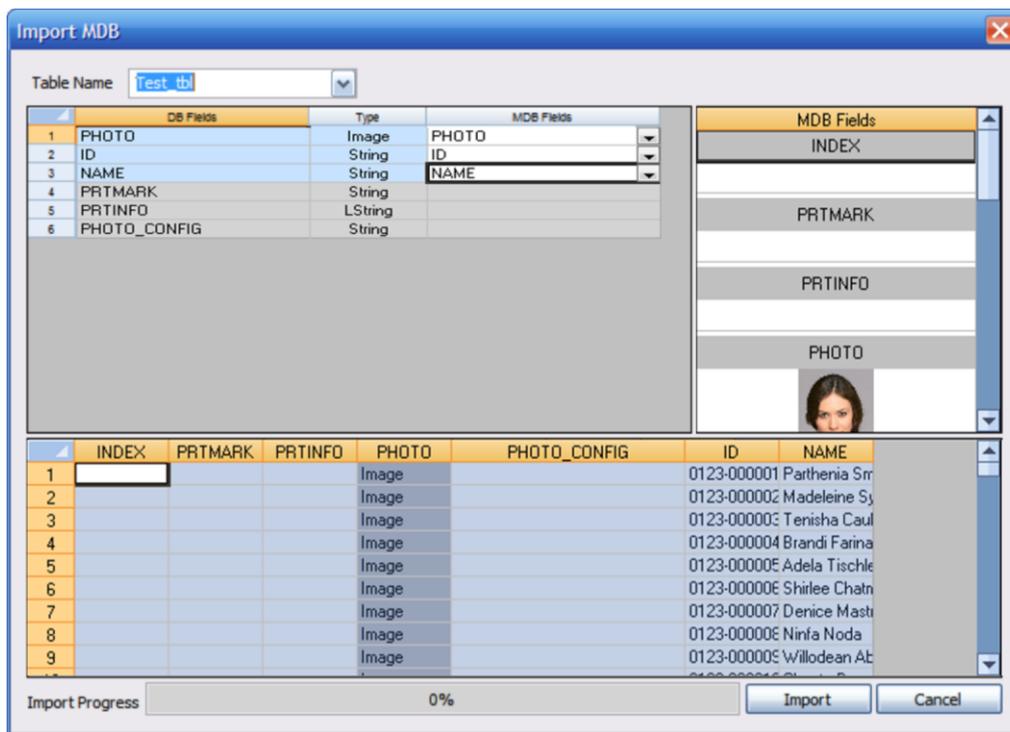
- Нажмите «Удалить поле», чтобы удалить всю информацию о ссылке для выбранного поля. Нажмите «Редактировать поле», чтобы изменить значение поля. Вы можете активировать ячейку, просто дважды щелкнув ячейку, которую вы хотите изменить.

4.2. Импорт-экспорт данных

- Хотя данные для каждой карты могут быть введены в «Базу данных», удобно импортировать данные, сохраненные в файле. Кроме того, данные в «Базе данных» могут быть сохранены, чтобы их можно было использовать в других программах. IDESIGNER может обрабатывать данные в DB и Excel. Чтобы импортировать и экспортировать данные, желаемая работа выбирается после выбора «База данных» на вкладке «Файл».

4.2.1. Импорт данных - БД

- После нажатия кнопки «Импорт из DB» при выборе файла DB для импорта появится окно «Импорт MDB», показанное на рисунке 81. В верхней части окна показана таблица для использования в импортируемой DB. В левой части окна показано состояние соединения между полем ввода и импортированной DB. В правой части окна отображается содержимое выбранной записи. В нижней части окна отображается содержимое выбранной таблицы импортированной DB.



<P.67> Импорт БД

- После выбора поля файла **DB** для поля ввода (поля БД) и выбора записи для **импорта** при нажатии кнопки **«Импорт»** данные DB могут быть импортированы одновременно.

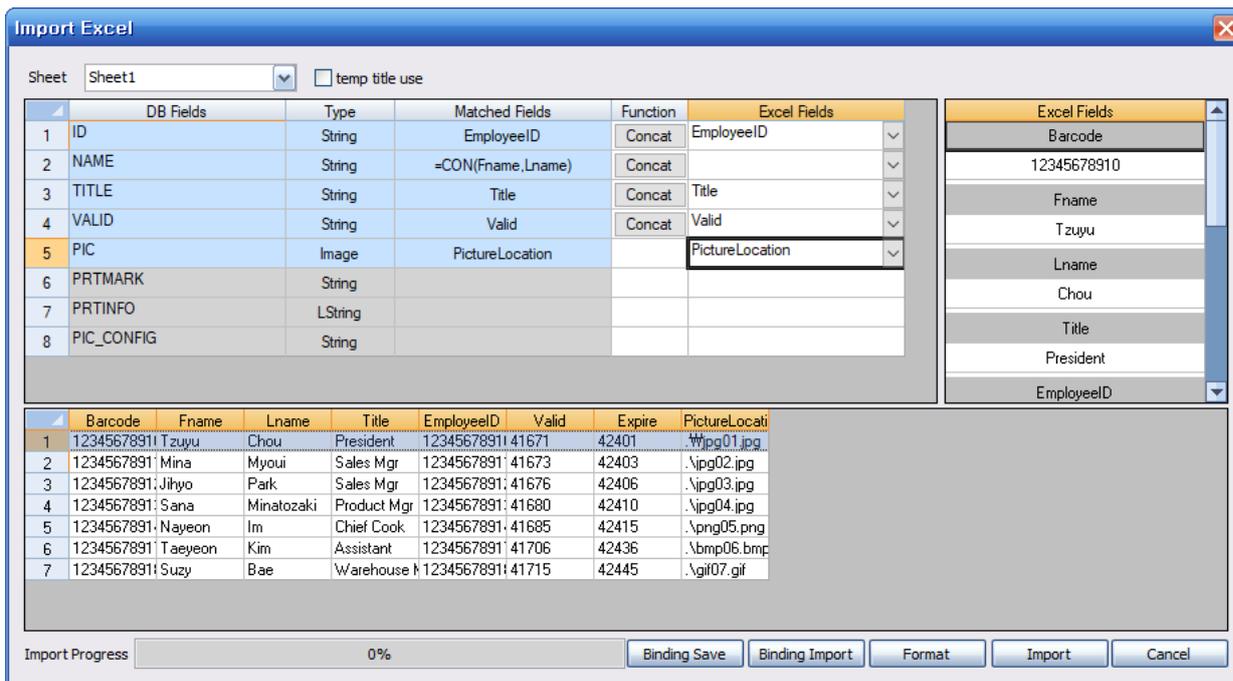
При запуске **«Импорт БД»** выбираются все записи первой таблицы.

PRTMARK, PRTINFO, PHOTO_CONFIG «Полей БД» используются в IDESIGNER.

4.2.2. Импорт - Excel

- После нажатия кнопки **«Импорт из EXCEL»** при выборе файла **XLS** для импорта появится окно **«Импорт EXCEL»**, как на рисунке 81.

В верхней части окна показан страница, используемая в импортируемом файле. В левой части окна показано **состояние соединения между полем ввода и импортированным файлом Excel**. В правой части окна отображается **содержимое выбранной записи**. В нижней части окна отображается содержимое выбранного листа импортированного EXCEL.



<P.68> импорт EXCEL

- После выбора поля **ФАЙЛА EXCEL** для поля ввода (поля БД) и выбора записи для импорта при нажатии кнопки «Импорт» данные файла EXCEL могут быть импортированы одновременно.

- При запуске «Импорт EXCEL» выбираются все записи первого листа.

При использовании «Импорт EXCEL» изображение записывается как имя файла, и файл изображения должен существовать в указанном месте. При импорте файла со свойством изображения IDESIGNER открывает файл изображения и сохраняет его как двоичный тип в базе данных. Файл изображения не используется после импорта.

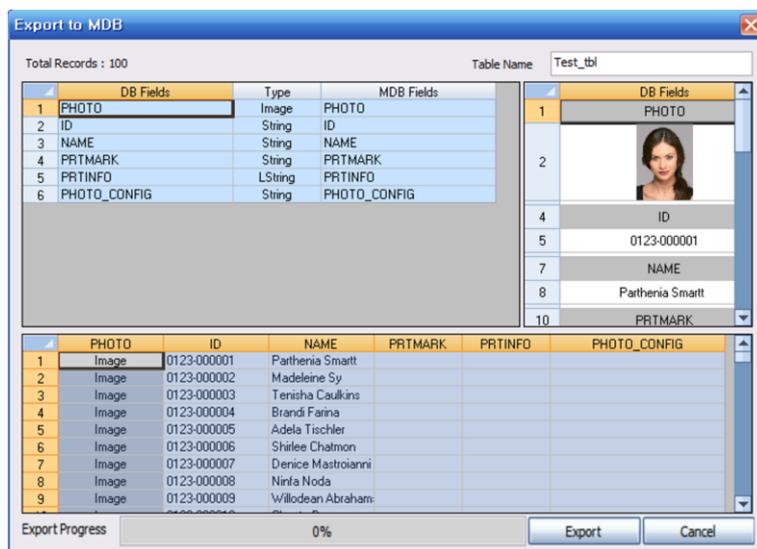
При нажатии кнопки «Сохранить привязку» после подключения полей ввода к полю EXCEL информация о подключении полей сохраняется в виде файла (.bnd). Если обновленный файл EXCEL будет импортирован в следующий раз, вы можете импортировать эту информацию, сразу нажав кнопку «Импорт привязки».

Кнопка «Формат» может преобразовать формат даты или времени в формат локали по желанию пользователя.

4.2.3. Экспорт БД

- «Экспорт в БД» сохраняет данные текущего активированного проекта в файл **MDB**. При нажатии кнопки «Экспорт в БД» появится окно «Экспорт в БД», как на рисунке 82.

В левой части окна отображается **статус соединения между полем ввода и БД**, которую необходимо сохранить. В правой части окна отображается **содержимое выбранной записи**. В нижней части окна отображается **содержимое базы данных** проекта, которое необходимо сохранить.



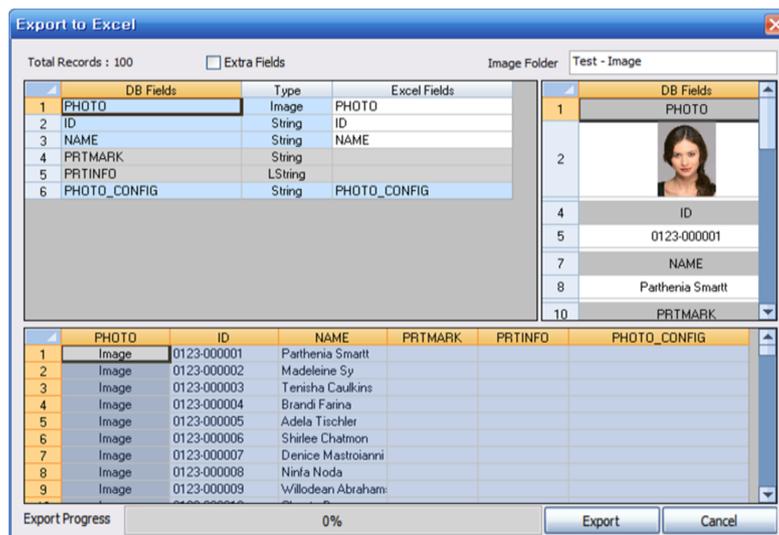
<P.69> Экспорт в БД

- При нажатии кнопки «Экспорт» после выбора записей данные базы данных проекта могут быть одновременно сохранены. При запуске «Экспорт в БД» выбираются все записи базы данных.

4.2.4. Экспорт - excel

- «Экспорт в EXCEL» сохраняет текущие активированные данные проекта в файле EXCEL. При нажатии кнопки «Экспорт в EXCEL» появится окно «Экспорт в EXCEL».

В левой части окна отображается статус связи между полем ввода и столбцом EXCEL, который необходимо сохранить. В правой части окна отображается содержимое выбранной записи. В нижней части окна отображается содержимое базы данных проекта, которое необходимо сохранить.



<P.70> Экспорт в EXCEL

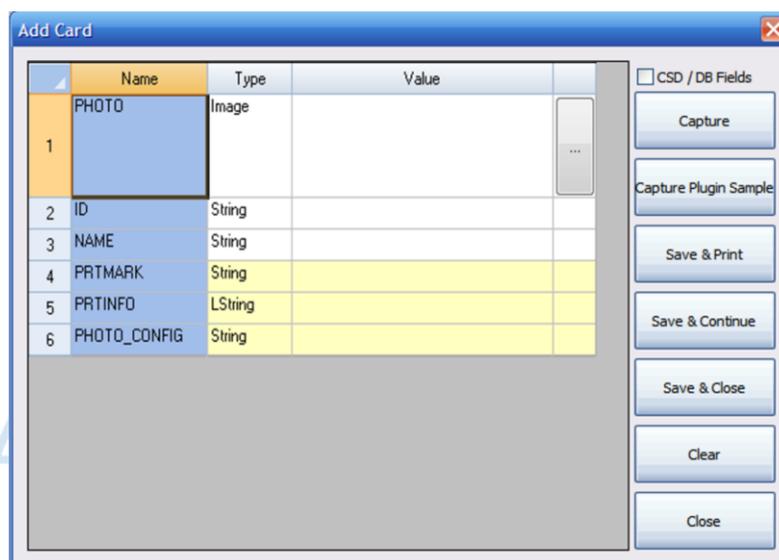
- При нажатии кнопки «Экспорт» после выбора записей данные базы данных проекта могут быть одновременно сохранены. При запуске «Экспорт в EXCEL» выбираются все записи базы данных.

При использовании «Экспорт в EXCEL» изображение записывается как имя файла. Он сохраняется как файл изображения после создания нового каталога в каталоге, в котором сохраняется файл Excel.

4.3. Управление картами

4.3.1. Добавить карту

● Нажмите кнопку «Добавить» на вкладке «База данных». Затем появится окно «Добавить карту», в которое можно ввести данные новой карты. Введите данные каждого поля в окнах «Добавить карту».



<P.71> Добавить карту

● Вы можете использовать поле изображения путем импорта сохраненного изображения. Также вы можете сразу получить поле изображения через камеру. При нажатии кнопки «Захват» изображение захватывается сразу. При использовании указанного устройства, например трэк-пада, создается плагин и импортируется изображение. Пожалуйста, обратитесь к приложению для создания и использования Плагина.

● При нажатии кнопки «Сохранить и распечатать» карта печатается после сохранения введенной карты в базе данных. При выпуске карты и сохранении сразу можно использовать эту кнопку.

● При нажатии кнопки «Сохранить и продолжить» следующая карта готова к вводу после сохранения введенной карты в базе данных.

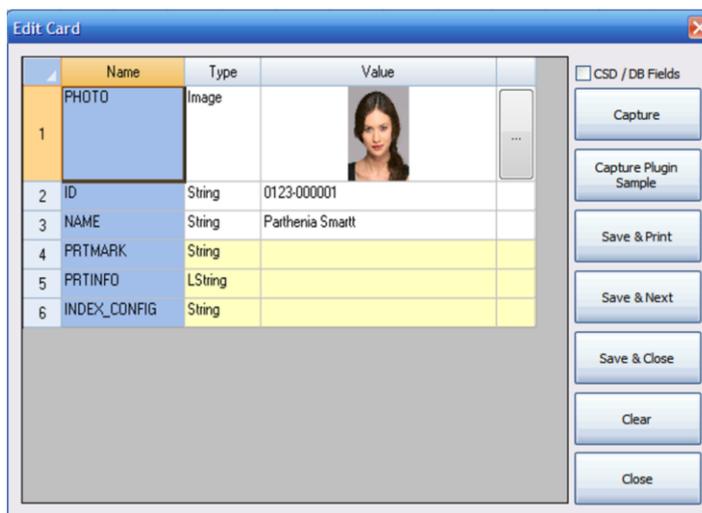
● При нажатии кнопки «Сохранить и закрыть» «Добавить карту» завершается после сохранения введенной карты в базе данных.

● При нажатии кнопки «Очистить» введенные данные становятся пустыми.

При нажатии кнопки «Закреть» окно «Добавить карту» закрывается.

4.3.2. Редактировать карту

- При нажатии кнопки «**Редактировать**» на вкладке «**База данных**» после выбора карты, которую необходимо изменить, будет отображаться окно «**Редактировать карту**» для изменения карты, на которую указывает курсор. Данные модифицируются в окне «**Редактировать карту**».



<P.72> Редактировать карту

- При нажатии кнопки «**Сохранить и распечатать**» карта печатается после сохранения измененной карты в базе данных.

При нажатии кнопки «**Сохранить и далее**» следующая карта готова к редактированию после сохранения измененной карты в базе данных.

При нажатии кнопки «**Сохранить и закрыть**» «**Редактировать карту**» завершается после сохранения измененной карты в базе данных.

4.3.3. Удалить карту

- При нажатии кнопки «**Удалить**» после выбора карт в «**Базе данных**» выбранная карта удаляется.

4.3.4. Порядковые (серийные) номера

Когда порядковый номер необходимо печатать на карточках в процессе печати, в области ввода вводится следующий формат..

=SEQ(format, start_number, end_number, increment)

- **format** : Это строка, структура которой аналогична функции printf() в языке C. Например, когда написано «Серийный номер: %d», после «Серийный номер: » печатается номер. %d означает позицию для печати числа. Одно число может быть записано между % и d, например %-9d и %9d. В настоящее

время %-9d означает, что данные полностью записываются с левой стороны после подготовки пробела из 9 цифр, а %9d означает, что данные полностью записываются с правой стороны после подготовки пробела из 9 цифр.

- **start_number** : Первый номер порядка.
- **end_number** : Последний номер порядка.
- **increment** : Шаг увеличение номера.

Например, когда =SEQ("Serial: %d", 10000, 10010, 1) введено, 11 карт напечатано с номерами "Номер: 10000" До Номер: 10010".

Номер: 10000

Номер: 10001

Номер:10002

Номер:10003

Номер:10004

Номер:10005

Номер:10006

Номер:10007

Номер: 10008

Номер:10009

Номер:10010



4.3.5. Редактирование изображения

● **Изображение**, подключенное к полям изображения, можно модифицировать. С помощью этой функции вы можете легко изменить размер и местоположение изображения.



<P.73> Окно редактирования изображения

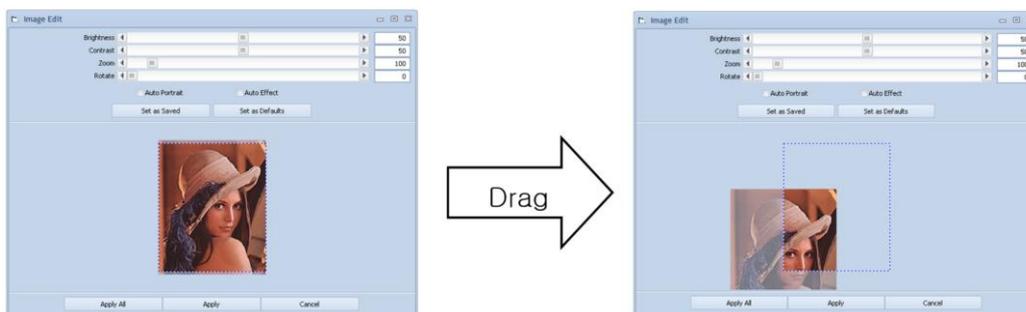
● Дважды щелкните точку указанного поля на экране предварительного просмотра с правой стороны,

после чего появится окно **«Редактирование изображения»**. Или двойной щелчок по полю изображения на **«Полях CSD»** внизу будет таким же.

● При отображении окна **«Редактирование изображения»** количество изменений отображается в процентах и значениях. Синяя пунктирная линия в центре — это размер поля изображения, размер которого уменьшен в соответствии с размером окна **«Редактирование изображения»**. Чтобы изменить местоположение изображения, вы можете использовать левую кнопку мыши путем перетаскивания.

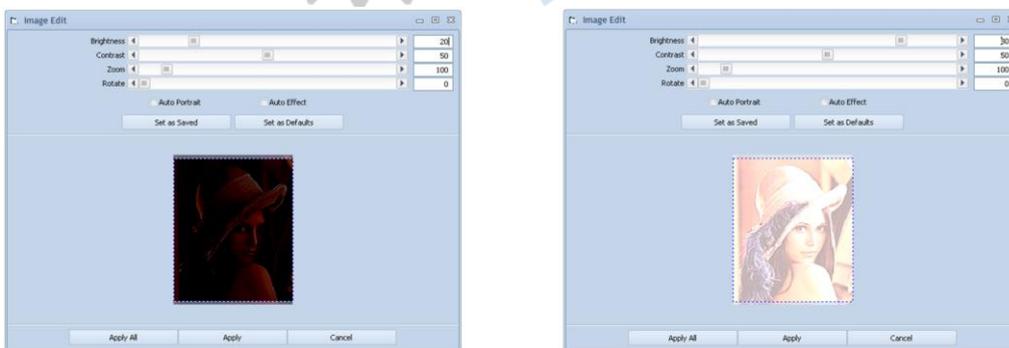
В окне **«Редактирование изображения»** есть множество простых и полезных инструментов для редактирования изображений.

Функции яркости, контрастности, масштабирования и поворота включены сверху.



<P.74> Изменение расположения изображения

- Если значение яркости близко к «0», изображение будет темнее.
- Если оно близко к «100», изображение будет отображаться ярче.



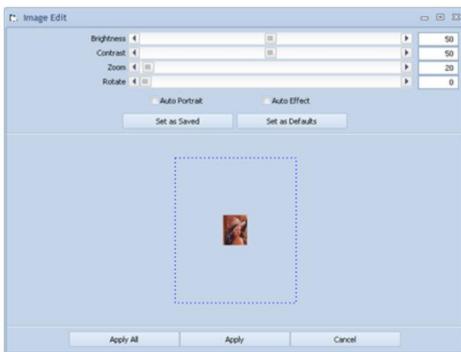
<P.75> Изменение яркости

- Если значение контрастности близко к «0», то изображение будет более размытым, и наоборот, если оно близко к «100», то изображение будет более четким.



<P.76> Изменение контраста

- Можно изменить размер изображения с помощью функции масштабирования.



<P.77> Пример масштабирования

- Изображение можно поворачивать на 90, 180, 270, 360 градусов с помощью функции поворота.



<P.78> Вращение изображения



<P.79> Автопортрет\автоэффект

● Чтобы **изменить яркость, контрастность, масштаб** (минимизация, максимизация), поворот, переместите полосу прокрутки или введите значение в поле редактирования и нажмите клавишу Enter. Вы можете вводить значение масштабирования до сотой доли. (0.xx).

● **Автопортрет** — это функция **автоматического поиска лица на изображении**.

Установите флажок **«Автопортрет»**, после чего изображение сфокусируется на лице и правильно отрегулирует размер и положение.

Автоэффект — это функция автоматической регулировки яркости и контрастности изображения. Установите флажок **«Автоэффект»**, после чего яркость и контрастность будут отрегулированы правильно.

● Чтобы восстановить значение по умолчанию, нажмите кнопку Установить как сохраненное.

● Чтобы вернуться к исходному файлу изображения **CSD**, нажмите кнопку **«Установить по умолчанию»**.

● Чтобы сохранить измененное значение параметра и закрыть окно, **нажмите кнопку Применить**.

Чтобы сохранить и применить измененное значение параметра ко всем выбранным данным и закрыть окно, нажмите кнопку **«Применить все»**. Это займет некоторое время в зависимости от объема данных.

Чтобы закрыть без сохранения измененного значения настройки, нажмите кнопку **«Отмена»**.

● Если нажать кнопку **«Применить»** или **«Применить все»**, вы увидите измененное изображение на предварительном просмотре.

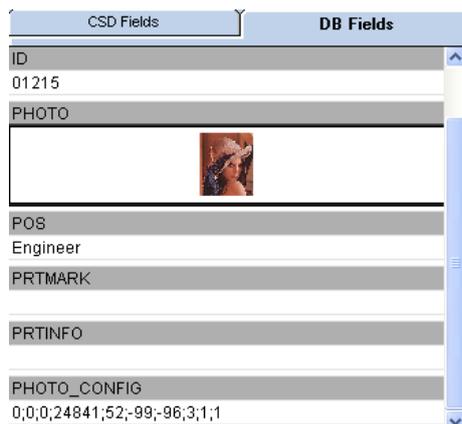


<P.80> До



<P.81> После

- Когда вы изменяете изображение, измененное значение будет установлено.



<P.82> Инфо изображения

4.3.6. Поиск карты

- Если вы хотите отобразить определенные данные на экране из большого количества данных, вы можете использовать «Панель фильтров».



<P.83> Фильтры

- Первый раздел определяет **метод подключения условного варианта**, если условий больше двух, он будет определять отношения двух условий.

И И предыдущее условие, и новое входное условие удовлетворяются.

ИЛИ Предыдущее условие нового входного условия выполнено.

- Второй раздел предназначен для выбора зарегистрированного имени поля.

Third. Третий раздел определяет диапазон значений условия выполнения.

= Данные равны значению условия
 like Данные включают в себя значение условия
 > Данные больше, чем значение условия
 < Данные меньше, чем значение условия
 <> Данные отличаются от значения условия

- Четвертая секция предназначена для ввода значения условия.

Если вы нажмете кнопку «**Добавить**», она изменит установленное значение на условную формулу и отобразит следующую строку.

Чтобы создать более двух формул «**ЕСЛИ**», вы можете нажать кнопку «**Добавить**», а после установки второй условной формулы вы можете снова нажать кнопку «**Добавить**».

● Если вы нажмете кнопку **«Применить»**, результаты поиска будут отображены из базы данных по условной формуле.

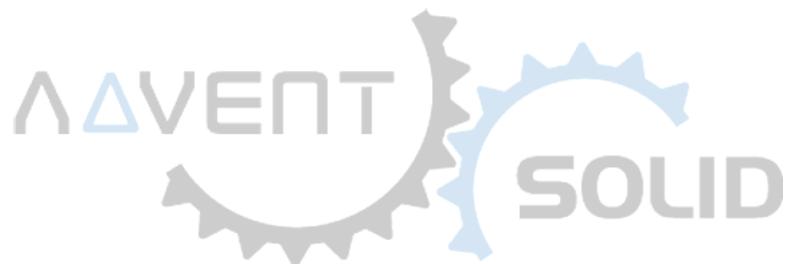
Например, если вы хотите найти данные, включающие **«Der»**.

Filter	NAME	like	Doe	Add
	NAME like '%Doe%'			Apply

<P.84> Панель фильтра — создать условную формулу

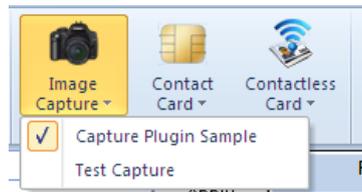
Плагины

Выберите списки плагинов и плагин, который вы собираетесь использовать.



4.3.7. Захват изображения

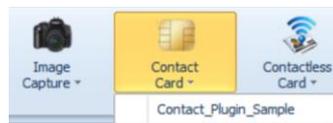
- Плагины, доступные для захвата изображений, отображаются на нижнем уровне меню, и вы можете выбрать плагины для «Добавить» и «Редактировать».



<P.85> Выбрать плагины захвата

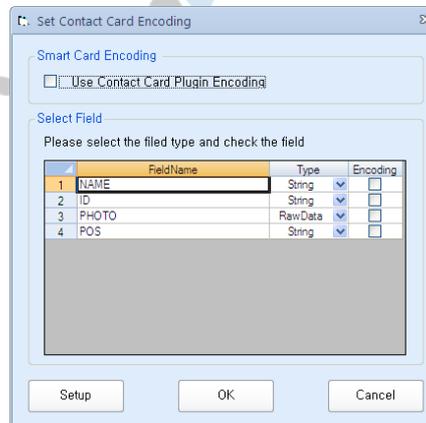
4.3.8. Контактная карта

- Плагины, доступные для кодирования контактной карты, отображаются на нижнем уровне меню, и вы можете выбрать плагины для «Добавить» и «Редактировать».



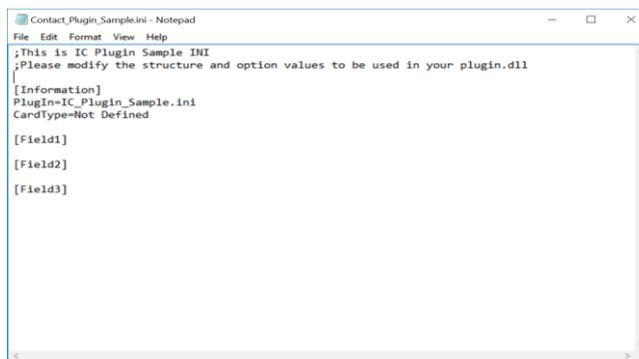
<P.86> Плагины контактной карты

- Если вы выберете плагин и нажмете, появится окно «Установить кодировку контактной карточки»



<P.87> Опции плагина

- Чтобы использовать кодировку контактной карточки, установите флажок Использовать кодировку подключаемого модуля карточки контакта. Установите флажок «Кодировка» в поле для кодирования. Если вы нажмете кнопку «Настройка», откроется файл «Contact_Plugin_Sample.ini».

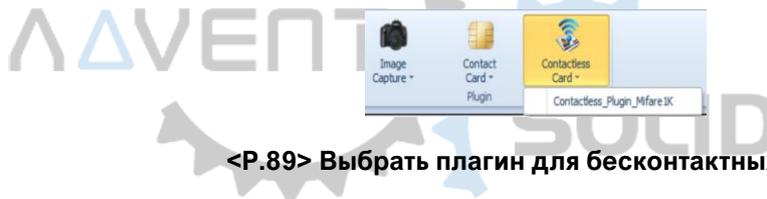


<P.88> Настройка Contact Plugins INI

- Вы можете настроить параметры поля кодировки. Сейчас предоставляется только образец в кодировке контактной карточки, поэтому поле пустое. Для получения дополнительной информации см. Приложение.

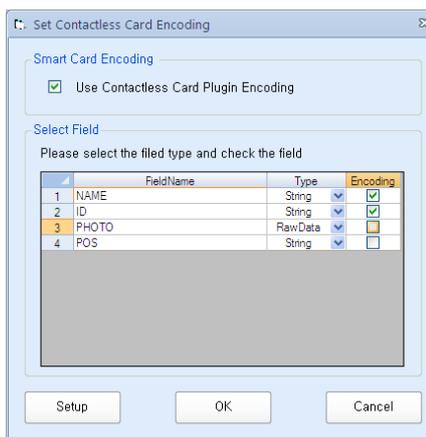
4.3.9. Бесконтактная карта

- Плагины, которые доступны для кодирования бесконтактной карты, отображаются на нижнем уровне меню, и вы можете выбрать плагины для «Добавить» и «Редактировать».



<P.89> Выбрать плагин для бесконтактных карт

- Если вы выберете плагин и нажмете, появится окно «Установить кодировку бесконтактной карты».



<P.90> Опция бесконтактных плагинов

- Чтобы использовать кодирование бесконтактных карт, установите флажок «Использовать кодирование плагина для бесконтактных карт». Установите флажок «Кодировка» в поле для кодирования. Если вы нажмете кнопку «Настройка», откроется файл «Contactless_Plugin_Mifare1k.ini».

```

Contactless_Plugin_Mifare1k.ini - Notepad
File Edit Format View Help
;Contactless Plugin INI for Mifare 1k
;Please modify the structure and the option values to be used in your plugin.dll

[Information]
PlugIn=RF_Plugin_Mifare 1k.dll
CardType=Mifare 1k

[Field1]
Field=NAME
Area=block25.0-block25.15
KeyAB=A
Key=FF FF FF FF FF FF
    
```

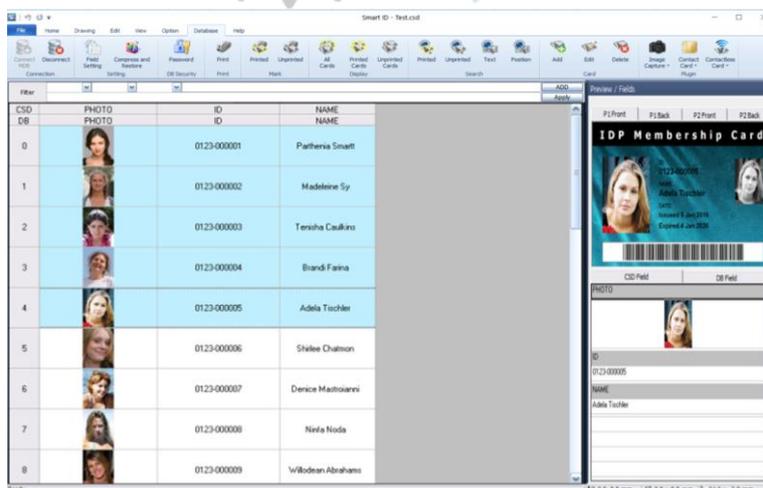
<P.91> Настройка Contactless Plugins INI

- Вы можете настроить параметры поля кодирования бесконтактной карты. Сейчас предоставляется только Mifare1K в кодировке бесконтактных карт. Дополнительную информацию см. в Приложении 1.

4.4. Выпуск карты

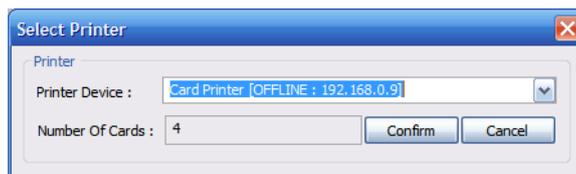


- Чтобы распечатать выбранные данные, выберите карточки, которые вы собираетесь распечатать, и нажмите кнопку «Печать».



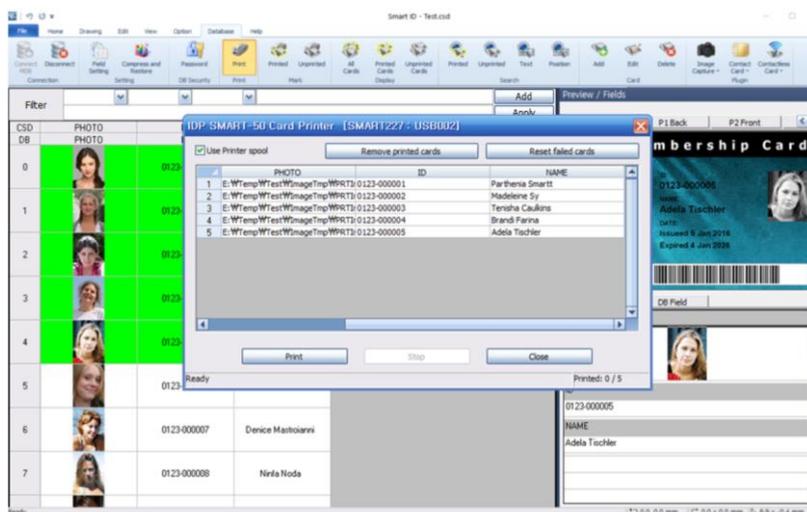
<P.92> Выбрать карты к печати

На рис. 106 показан доступный принтер, подключенный к ПК или сети.



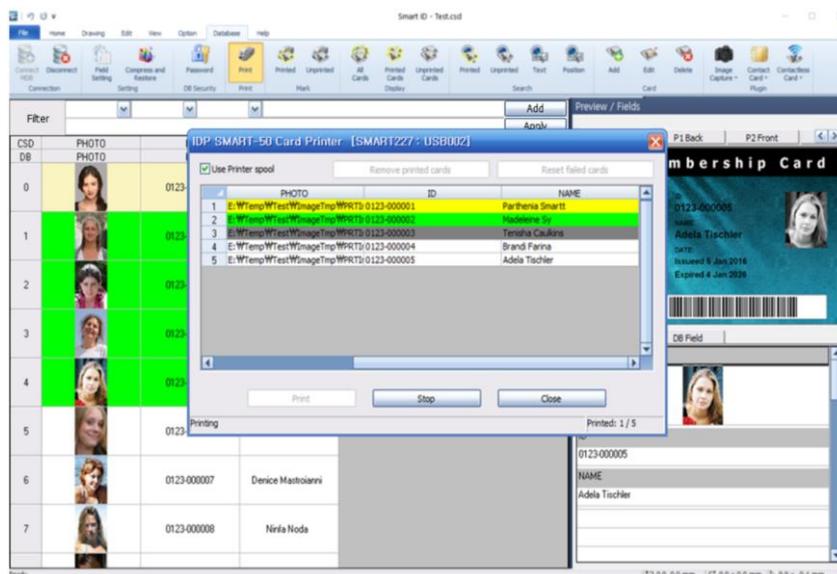
<P.93> Выбор принтера

- Принтеры, в списках которых есть слово «**USB**», подключаются к ПК напрямую. Принтеры, имена которых начинаются с IP-адреса, подключены к сети. Выберите принтер и нажмите кнопку «**Подтвердить**».



<P.94> Спулер печати

- На рис. 108 показано окно диспетчера очереди печати. Нажмите кнопку «**Печать**», после чего все данные в списках будут распечатаны.

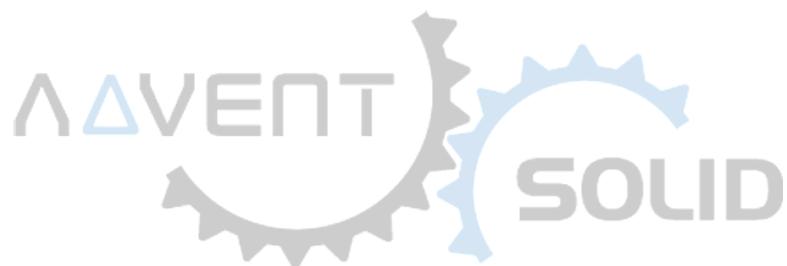


<P.95> Печать

- Белый фон означает, что данные готовы к печати. **Зеленый цвет** означает **печать**. После завершения

печати **цвет изменится на желтый**. Если во время печати произошла ошибка, она будет изменена на **красный цвет**.

Несмотря на то, что он находится в стадии печати, вы можете **добавить дополнительные данные** для печати. Также **IDESIGNER** может выдавать карты на нескольких принтерах одновременно. Например, при наличии двух принтеров половинки нужной карты вставляются в первый спулер принтера, а другие вставляются во второй спулер принтера.



Дополнение

1 Плагины

● Другие функции помимо основных функций в IDESIGNER поддерживаются в виде **подключаемых модулей** (Плагинов).

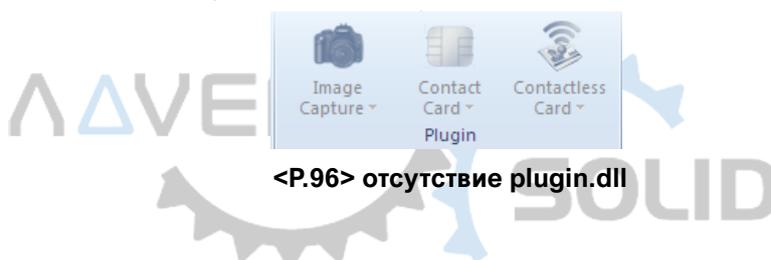
Если вы создаете файл в соответствии с правилами подключаемого модуля SMART IDeSigner, этот подключаемый модуль можно использовать в SMART IDeSigner.

1.1. Регистрация плагина

● Вы можете использовать любое имя для файла плагина, но тип расширения должен быть «.dll».

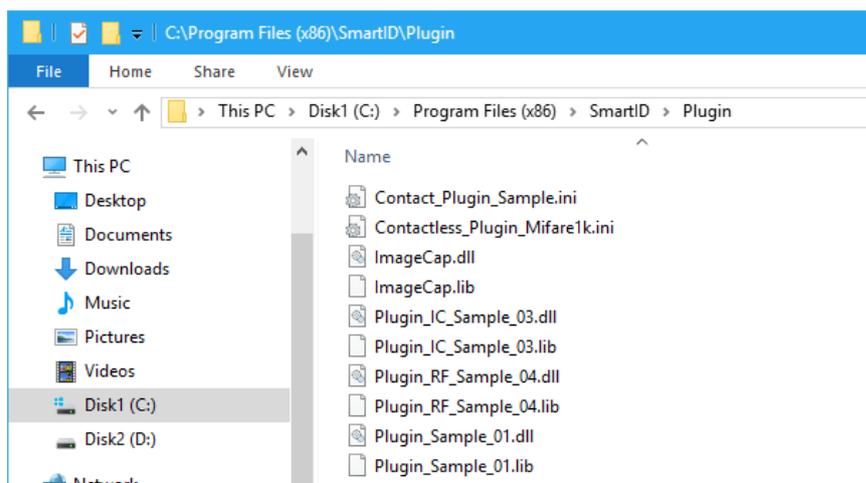
Если вы скопируете файлы подключаемого модуля в папку «C:\Program Files (x86)\SmartID\Plugin», в которой установлен IDESIGNER, и перезапустите IDESIGNER, вы сможете использовать подключаемый модуль в программе IDESIGNER.

● Если в папке «**Плагин**» нет плагина, кнопки плагина неактивны.

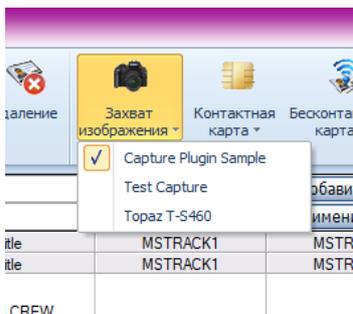


<P.96> отсутствие plugin.dll

● После копирования файлов подключаемых модулей, как показано на рис. 111, и перезапуска IDESIGNER подключаемые **модули регистрируются автоматически**, а кнопки подключаемых модулей **активируются**.



<P.97> Копии плагинов



<P.98> Авторегистрация плагинов

1.2. Разработка плагинов

- Вы можете разрабатывать плагины как тип «DLL».
- Существуют некоторые правила разработки плагинов, и вы должны их соблюдать.

1.2.1. Функции плагинов

- Плагин должен включать следующие функции.

```
int WINAPI GetPluginInfo(SPI_INFO * pInfo)
int WINAPI StartPlugin(HANDLE hDone, SPI_VDATA* pInput, int nSize)
int WINAPI EndPlugin(SPI_VDATA* pOutput, int nSize)
```

- Ниже приведено объяснение каждой функции.

① GetPluginInfo()

- Эта функция получает информацию о плагине.

int WINAPI GetPluginInfo(SPI_INFO * pInfo)	
Импортирует информацию о плагине	
Параметр	* pInfo Указатель структуры для информации о плагине. См. объяснение SPI_INFO ниже..
Return	0 : Success Others : Fail

② StartPlugin()

Эта функция запускает действие плагина.

int WINAPI StartPlugin(HANDLE hDone, SPI_VDATA* pInput, int nSize)	
Начинает работу плагина.	
Parameter	hDone Обработчик событий для оповещения SMART IDesigner после завершения захвата изображения. Если bUseEvent для SPI_INFO имеет значение false, hDone будет иметь значение NULL, и после завершения захвата события не будет. Но весь процесс захвата должен выполняться в функции SPI_Start.

<p>Если bUseEvent для SPI_INFO имеет значение true и действие плагина выполнено, вы должны сгенерировать событие, используя дескриптор hDone.</p> <p>Создайте событие, как показано ниже.</p> <pre> ::SetEvent(hDone); </pre> <p>При вызове EndPlugin() эта функция завершается, хотя действие плагина продолжается.</p> <p>*pInput Указатель данных, которые нужно получить из SMART IDesigner.</p> <p>nSize Размер структуры SPI_VDATA для получения из SMART IDesigner</p>
<p>Return 0 : успех Другие : ошибка</p>

③ EndPlugin()

- Эта функция завершает действие плагина.

int WINAPI EndPlugin(SPI_VDATA* pOutput, int nSize)	
Завершает действие плагина. Пожалуйста, завершите процесс плагина в этой функции.	
Параметр	<p>*pOutput Указатель SPI_VDATA для отправки в SMART IDesigner после завершения действия надстройки.</p> <p>nSize Размер структуры SPI_VDATA для отправки в SMART IDesigner</p>
Возврат	0 : Успех Другие : Ошибка

1.2.2. Структура плагина

① SPI_INFO

Эта структура показывает информацию о плагине.

typedef struct	
{	
WCHAR	szName[64]; // Имя плагина
WCHAR	szDesc[256]; // Описания плагина
int	nClassId; // Информация класса плагина
BOOL	bUseEvent; // Проверка EventHandle
int	nTimeOut; // Таймаут

BYTE	reserved[56];
} SPI_INFO;	
<p>Показывает информацию о плагине</p> <p>szName это имя плагина. Пожалуйста, следите за тем, чтобы это и другие имена не пересекались.</p> <p>Строка шириной 2 байта (Unicode), максимальный размер — 64 символа, включая NULL.</p> <p>szDesc краткая информация о плагине.</p> <p>Строка шириной 2 байта (Unicode), максимальный размер — 256 символов, включая NULL.</p> <p>nClassid означает класс-код, которому принадлежит плагин.</p> <pre>#define SPI_CLASS_UNKNOWN 0xFFFFFFFF #define SPI_CLASS_IMAGEACQUISITION 0x00000001 #define SPI_CLASS_CONTACT_CARD 0x00000010 #define SPI_CLASS_CONTACTLESS_CARD 0x00000100</pre> <p>SPI_CLASS_IMAGEACQUISITION — код класса плагинов для получения из изображения с камеры, планшета и т. д. SPI_CLASS_CONTACT_CARD, SPI_CLASS_CONTACTLESS_CARD — код класса плагинов для кодирования контактной карты или бесконтактной карты с протоколом ПК/SC.</p> <p>bUseEvent устанавливает, используется ли обработчик событий для оповещения о том, что действие плагина выполнено или нет. Если значение TRUE, StartPlugin() может получить обработчик событий. Если FALSE, действие плагина должно выполняться в функции StartPlugin.</p> <p>nTimeOut завершает действие плагина, вызывая EndPlugin(), когда он не получает ответа в течение времени настройки после вызова StartPlugin(). Если bUseEvent имеет значение FALSE, введите это значение 0. Если оно TRUE, введите это значение в секундах.</p> <p>reserved сейчас недоступен. Заполните его 0.</p>	

② SPI_VDATA

SPI_VDATA — это структура переменного размера, которую функция плагина и SMART IDeSigner отправляет и получает. Входные/выходные данные этой структуры записываются от класса плагина.

См. описание класса плагина ниже.

```
typedef struct
{
    int nVersion; // Версия SPI_VDATA
```

```

int nTotalSize; // Полный размер, включая заголовок и все данные
int nFields;    // Количество полей
SPI_VDATA_VFIELD field[nFields];
} SPI_VDATA;

```

структура переменного размера, которую выполняет функция плагина

nVersion это версия SPI_VDATA. Сейчас версия 1.

nTotalSize общий размер структуры, включая заголовок и данные. Будьте осторожны, потому что это зависит от размера SPI_VDATA_VFIELD.

nFields означает количество полей. Это зависит от состояния ввода/вывода nClassID плагина. SPI_VDATA_VFIELD определяется переменным образом в соответствии со значением nFields.

field[nFields] представляет собой структуру информации поля SPI_VDATA_VFIELD. См. пояснение структуры ниже.

```

typedef struct
{
    WCHAR szName[32]; // Имя поля
    int nType;        // Тип поля
    int nSize;        // Размер поля
    BYTE value[nSize]; // Поля данных для ввода
} SPI_VDATA_VFIELD;

```

структура переменного размера информации поля, объявленная в SPI_VDATA.

szName Является именем поля.

Строка шириной 2 байта (Unicode), максимальный размер — 32 символа, включая NULL.

nType определяется типом данных, зависит от значения поля.

```

#define SPI_FIELD_DATATYPE_INT    1 // Целое число
#define SPI_FIELD_DATATYPE_STRING 2 // Строка шириной 2 байта
#define SPI_FIELD_DATATYPE_RAW    3 // Сырые данные

```

nSize размер поля (байт). Это зависит от типа поля

nType	nSize
SPI_FIELD_DATATYPE_INT	4
SPI_FIELD_DATATYPE_STRING	Размер строки, включая 2 байта NULL
SPI_FIELD_DATATYPE_RAW	Размер сырых данных

value данные поля. Если nType — SPI_FIELD_DATATYPE_STRING, строка шириной 2 байта (Unicode), включая NULL.

1.2.3 Класс плагина

Теперь есть 3 класса плагинов: SPI_CLASS_IMAGEACQUISITION, SPI_CLASS_CONTACT_CARD и SPI_CLASS_CONTACTLESS_CARD. В будущем будут добавлены дополнительные классы.

Структура переменной SPI_VDATA зависит от типа класса.

① SPI_CLASS_IMAGEACQUISITION

Если nClassId равен SPI_CLASS IMAGE ACQUISITION, указатель *Input и *Output определяется, как показано ниже.

[*pInput]

В SPI_CLASS_IMAGE нет данных поля, которые можно было бы получить от SMART IDesigner. ACQUISITION.. Значение NULL в функции StartPlugin().

[*pOutput]

EndPlugin() Функция отправляет путь к захваченному изображению в SMART IDesigner.

Вы должны ввести путь и данные захваченного изображения в *pOutput.

SPI_VDATA		*pOutput
nVersion		1
nTotalSize		Полный размер SPI_DATA
nFields		1
field[0]	szName	L"ImageCap"
	nType	SPI_FIELD_DATATYPE_STRING
	nSize	Размер значения + NULL
	value	Путь к изображению + (NULL)

● Введите 1, который является версией SPI_VDATA, теперь в nVersion.Input the total размер SPI_DATA, включая информацию о версии.

● Введите 1 в nFields, потому что путь захваченного изображения используется как одно поле.

Введите широкую строку L"ImageCap", включая NULL в поле [0].szName.

● Введите SPI_FIELD_DATATYPE_STRING в поле [0].nType, поскольку путь к захваченному изображению является строковым.

● Введите размер значения, включая NULL (2 байта).

● Введите путь к захваченному изображению в поле [0].value.

Затем он может отправить данные о захваченном изображении в SMART IDesigner по указателю *pOutput.

Например, если путь к захваченному изображению — «C:\image.bmp», SPI_VDATA *pOutput выглядит следующим образом.

SPI_VDATA		*pOutput
nVersion		1
nTotalSize		110
nFields		1
field[0]	szName	L"ImageCap"
	nType	SPI_FIELD_DATATYPE_STRING

	nSize	26
	value	L"C:\image.bmp"

- Псевдокод плагина с SPI_CLASS_IMAGEACQUISITION приведен ниже..

[Псевдокод]

```

int WINAPI GetPluginInfo(SPI_INFO* pInfo)
{
    //Введите информацию о плагине
    pInfo->szName = L"Capture plugin";
    pInfo->nClassid = SPI_CLASS_IMAGEACQUISITION;
    pInfo->nTimeOut = 0;
    pInfo->bUseEvent = false;
    return nres;
}

int WINAPI StartPlugin(HANDLE evtDone, SPI_VDATA* pInput, int nSize)
{
    //захват изображения и сохранения пути к нему
    GetCaptureImage();
    SaveImagePath();
    return nres;
}

int WINAPI EndPlugin(SPI_VDATA* pOutput, int nSize)
{
    //Остановить процесс и сохранить путь к изображению.
    pOutput->nVersion = 1;
    pOutput->nField = 1;
    wcsncpy(pOutput->field[0].szName[0], szImageName, 64);
    pOutput->field[0].nType = SPI_FIELD_DATATYPE_STRING;
    pOutput->field[0].nSize = wcslen(szImagePath) + 2;
    memcpy(pOutput->field[0].value, szImgPath, pOutput->field[0].nSize);
    pOutput->nTotalSize = 12 + 72 + pOutput->field[0].nSize;
    return nres;
}

```

② SPI_CLASS_CONTACT_CARD, SPI_CLASS_CONTACTLESS_CARD

If nClassId is SPI_CLASS_CONTACT_CARD / SPI_CLASS_CONTACTLESS_CARD,

указатель *Input и *Output определяется, как показано ниже.

[*pInput]

Вы можете получить данные о кодировке смарт-карты в SMART IDesigner через *pInput.

SPI_VDATA		*pInput
nVersion		1
nTotalSize		Полный размер SPI_VDATA
nFields		1 + k
field[0]	szName	Имя карт-ридера
	nType	SPI_FIELD_DATATYPE_RAW
	nSize	4
	value	Функция указателя функции Transmit()
field[1]	szName	Имя первого поля
	nType	Тип первого поля
	nSize	Размер первого поля
	value	Данные первого поля
field[2]		Второе поле
field[3]		Третье поле
.....	
filed[k]		Поле K

- Введите 1, который является версией SPI_VDATA, теперь в nVersion.
- Введите общий размер SPI_DATA, включая информацию о версии.
- Введите имя устройства чтения смарт-карт и указатель функции Transmit() (4 байта) в 1-е поле.
- Если nClassId равен SPI_CLASS_CONTACT_CARD, то указателем функции должна быть указана функция SmartComm_ICTransmit() SDK. Если nClassId равен SPI_CLASS_CONTACTLESS_CARD, то указателем на функцию должна быть указана функция SmartComm_RFTransmit() SDK.

Например, этот указатель функции используется, как показано ниже.

//Определение

```
typedef int (*PFN)(int , DWORD , BYTE* , DWORD* , BYTE* );
```

//использование в функции

```
PFN TransmitAPDU;
```

```
TransmitAPDU = *(PFN*)(theApp.pVData->field[0].value);
```

```
TransmitAPDU ( DEV_INTERNALRF, nlenCmd, btCmd, dwlenrcv, btRcv);
```

- Для получения дополнительной информации см. руководство Smart SDK.

И обратитесь к исходному коду этого плагина в «Program Files\IDP\Smart \PluginSample» после установки IDESIGNER.

Поле данных получаемое SMART IDesigner начинается на field[1].

Введите имя первого поля в field[1].szName.

Введите тип первого поля field[1].nType.

Введите размер первого поля field[1].nSize.

● Введите данные поля, которые нужно получить из IDESIGNER, в field[1].value.

Если в IDESIGNER больше двух полей, данные второго поля вводятся в field[2]. Таким образом, вводятся к полей, которые отправляются в функцию плагина через указатель *pInput.

Например, при кодировании бесконтактных карт.

nClassId является SPI_CLASS_CONTACTLESS_CARD, Читатель умных карт “OMNIKEY CardMan 5X21-CL 0“, номер поля, которое нужно получить из SMART IDesigner, равен 1, имя поля — «Name», а значение — «John».SPI_VDATA is as below.

SPI_VDATA		*pInput
nVersion		1
nTotalSize		170
nFields		2
field[0]	szName	L"OMNIKEY CardMan 5X21-CL 0"
	nType	SPI_FIELD_DATATYPE_RAWDATA
	nSize	4
	value	Указатель функции 4байта
field[1]	szName	"Name"
	nType	SPI_FIELD_DATATYPE_STRING
	nSize	10
	value	"John"

[*pOutput]

● Нет поля данных для отсылки к SMART IDesigner in для кодировки контактных\бесконтактных карт. The value is NULL in EndPlugin() function.

Псевдокод плагина с SPI_CLASS_CONTACT_CARD, SPI_CLASS_CONTACTLESS_CARD как указано ниже

[Псевдокод]

```
typedef int (*PFN)(int , DWORD , BYTE* , DWORD* , BYTE* );
```

```
int WINAPI GetPluginInfo(SPI_INFO* pInfo)
```

```
{
    //Введите информацию о плагине
    pInfo->szName = L"Plugin Smart Card";
    pInfo->nClassid = SPI_CLASS_CONTACTLESS_CARD;
    pInfo->nTimeOut = 0;
    pInfo->bUseEvent = false;
    return nres;
}
```

```
int WINAPI StartPlugin(HANDLE evtDone, SPI_VDATA* pInput, int nSize)
```

```
{
```

```

//Считать информацию поля cSmartDB и INI
ReadSetupFile();

//Достать указатель функции Transmit()
PFN TransmitAPDU;
TransmitAPDU = *(PFN*)( pInput->field[0].value);

//Authentication и ReadWrite
BYTE comdbuf[] = L"....."; // определить команду APDU
TransmitAPDU(DEV_INTERNALRF, nlencmd, comdbuf, dwlenrcv, btRcv);
// Повторить передачу APDU для чтения/записи умных карт
return nres;
}

int WINAPI EndPlugin(SPI_VDATA* pOutput, int nSize)
{
    //остановить работу плагина и выйти
    TerminateCapThread();
    return nres;
}

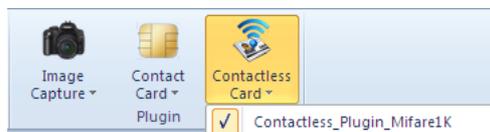
```

1.3. Использование RF_Plugin_Mifare1k.dll

- IDESIGNER предоставляет плагин DLL of SPI_CLASS_CONTACTLESS_CARD для кодировки Mifare1K предназначенный для кодировки бесконтактных карт. Пожалуйста, укажите поля для кодировки SMART IDesigner и введите информацию для кодировки с Mifare.

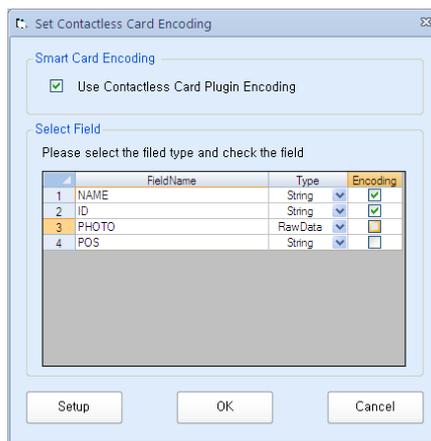
1.3.1. Настройка SMART IDesigner

- Нажмите кнопку **Бесконтактная карта** на вкладке **База данных**, выберите **Contactless_Plugin_Mifare1K**.



<P.99> Выбор плагина

- После окно **“Set Contactless Card Encoding” (кодировка бесконтактного чипа)** показано



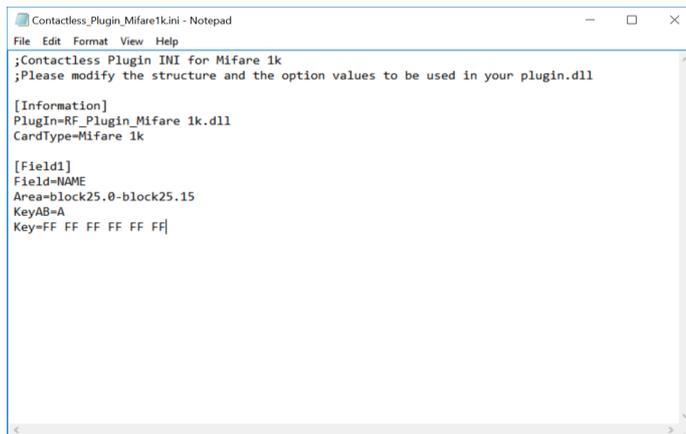
<P.100> Задать настройки плагина

- Чтобы использовать кодировщик бесконтактных карт, отметьте чекбокс **Использовать кодировку подключаемого модуля бесконтактных карт**. Отметьте чекбокс **Кодировать** для кодировки.
- На приведенном выше рисунке поля NAME и ID проверены, поэтому *pInput данные SPI_VDATA, как показано ниже.

SPI_VDATA		*pInput
nVersion		1
nTotalSize		256
nFields		3
field[0]	szName	L"OMNIKEY CardMan 5X21-CL 0"
	nType	SPI_FIELD_DATATYPE_RAWDATA
	nSize	4
	value	Указатель функции 4байта
field[1]	szName	"NAME"
	nType	SPI_FIELD_DATATYPE_STRING
	value	"John"
field[2]	szName	"ID"
	nType	SPI_FIELD_DATATYPE_STRING
	value	L"201302"

1.3.2. Конфигурация файла INI

- Затем отредактируйте INI-файл, чтобы настроить конфигурацию для кодирования карты Mifare. Если вы нажмете кнопку «Настройка», файл «Contactless_Plugin_Mifare1k.ini» будет открыт..



```

Contactless_Plugin_Mifare1k.ini - Notepad
File Edit Format View Help
;Contactless Plugin INI for Mifare 1k
;Please modify the structure and the option values to be used in your plugin.dll

[Information]
PlugIn=RF_Plugin_Mifare 1k.dll
CardType=Mifare 1k

[Field1]
Field=NAME
Area=block25.0-block25.15
KeyAB=A
Key=FF FF FF FF FF FF
    
```

<P.101> Конфигурация плагина

- Contactless_Plugin_Mifare1k.ini Определён как показано ниже.

Contactless_Plugin_Mifare1K.ini
<p>[информация] PlugIn=RF_Plugin_Mifare1k.dll CardType=Mifare1k</p> <p>[Field1] Field=NAME Area=block25.0-block25.15 KeyAB=A Key=FF FF FF FF FF FF</p>
<p>Значение конфигурации для кодирования в DLL. Вы можете отредактировать его для своих целей.</p> <p>[Information] Информация о плагине. PlugIn обозначает файл dll для использования с файлом ini. CardType тип карты для кодировки</p> <p>[Field#] это абзац для определения информации поля для кодирования. Вы можете сделать столько полей, сколько кодировки. Field следует ввести как имя поля, которое нужно получить из SMART IDesigner. Например, если поле Field=NAME определено, файл DLL сопоставляет строку «ИМЯ» в файле INI со строкой «ИМЯ», чтобы получить от SMART IDesigner, field[i].szName, а затем использовать те же данные для кодирования.</p> <p>Area информация о позиции для кодирования в смарт-карте. В данном случае он определяется блоком на DLL Mifare1k. «block25.0-block25.15» означает, что закодированный блок является 25-м блоком, и он кодирует от 0-го байта до 15-го байта 25-го блока. Вместо этого вы можете определить «block25». Его анализирует RF_Plugin_Mifare1k.dll. Также, если для кодирования требуется несколько блоков, вы можете использовать больше блоков, например «блок25-блок26».</p> <p>Этот RF_Plugin_Mifare1k.dll предназначен только для кодирования карты Mifare1K. Mifare1K не позволяет кодировать в 0-м блоке и каждом 4-м блоке (3, 7, 11, 15...). Если пользователь устанавливает «Area=block3», он автоматически кодирует следующий блок (4-й блок), поскольку RF_Plugin_Mifare1k.dll анализирует синтаксис.</p> <p>KeyAB определяет Key Side, следует ли использовать A of Key или B of Key. Key означает значение Key для загрузки Key Side, определенного KeyAB. 6 байт, шестнадцатеричная строка.</p>

1.3.3. Кодировка данных

● В этом образце Contactless_Plugin_Mifare1K.INI в 1.3.2 и предопределенном *pInput SPI_VDATA в 1.3.1 будет закодировано только 1-е поле, поскольку в INI-файле определен только раздел [Field1]. DLL кодирует «Джон», данные поля [1].value *pInput для сопоставления с «Field=NAME». Область определяется от 0-го байта до 15-го байта 25-го блока.

block 25	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Данные	J		o		h		n									

● В приведенной выше таблице размер реальных закодированных данных составляет 10 байт, потому что это Unicode и включает NULL. Он кодируется с 0-го байта по 9-й байт 25-го блока. Однако, определяемая пользователем область до 15-го байта, NULL заполняется от 10-го до 15-го байта.

● И данные поля [2] в *pInput SPI_VDATA не кодируются, потому что в INI-файле определена только секция [Field1].

● См. исходный код в папке «C:\Program Files (x86)\SmartID\PluginSample» после установки IDESIGNER.



