

ООО «АСА-Компани»

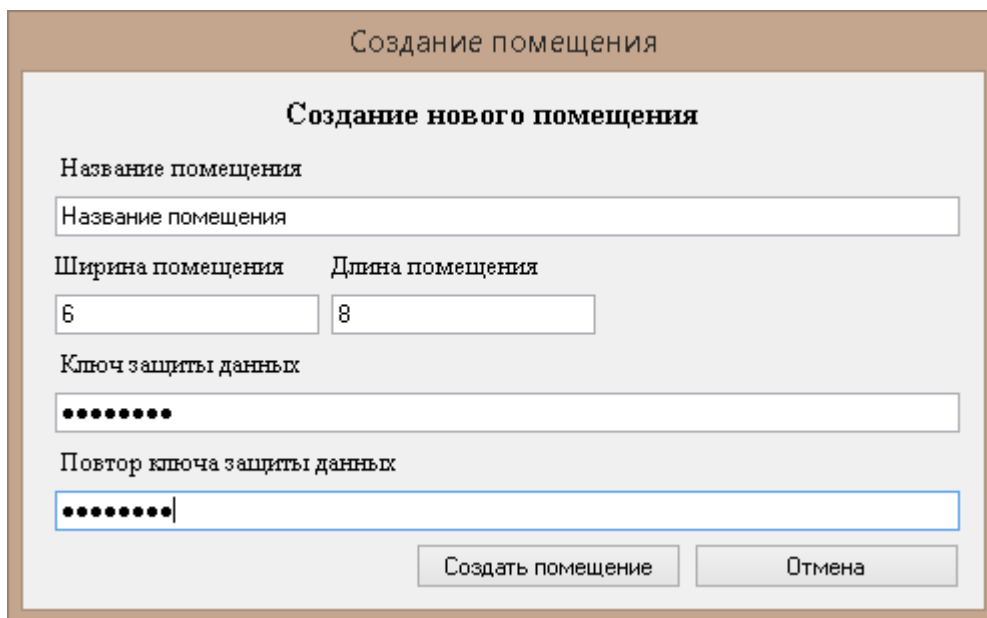
**РУКОВОДСТВО ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ ПРОГРАММНОГО
ОБЕСПЕЧЕНИЯ MOTION DETECTION SYSTEM**

Оглавление

Первый запуск	3
Работа с редактором	4
Текстовые маркеры.....	5
Графические маркеры	7
Отслеживание перемещений	9
Реконструкция событий	12
Кастомизация графических маркеров.....	13

Первый запуск

При первом запуске программы вам потребуется создать пресеты помещений, в которых будет вестись наблюдение. Для того, чтобы это осуществить нажмите на вкладку "Редактор". В открывшемся списке выберите "создать новое помещение". Откроется окно "Создание помещения".



Окно "Рисунок 1 - Создание помещения"

В этом окне необходимо указать желаемое название помещения. Следует избегать символов, наподобие «:?%»; и подобных, так как Windows не поддерживает их наличие в названии папок.

После этого укажите размер помещения. Размер следует указывать в датчиках.

На рисунке 1 приведен пример помещения с 6 датчиками по ширине комнаты и 8 по длине.

Защита паролем *(Необязательный шаг)*

Программа может защитить ваши пресеты комнаты от несанкционированного изменения паролем, указанным вами.

для того, чтобы установить пароль на помещение нужно ввести его в поле "Ключ защиты данных" и дублировать его в поле "Повтор ключа защиты данных".

После этого файлы, относящиеся к комнате будут зашифрованы и их взлом станет затруднительным.

После того, как все необходимые данные были введены в соответствующие поля вы можете нажать на кнопку "Создать помещение", чтобы завершить предварительную настройку новой комнаты.

Работа с редактором

После того как вы создали или загрузили пресет комнаты в редактор будет загружены сведения о ней.

Если вы только создали её, то она будет выглядеть вот так:

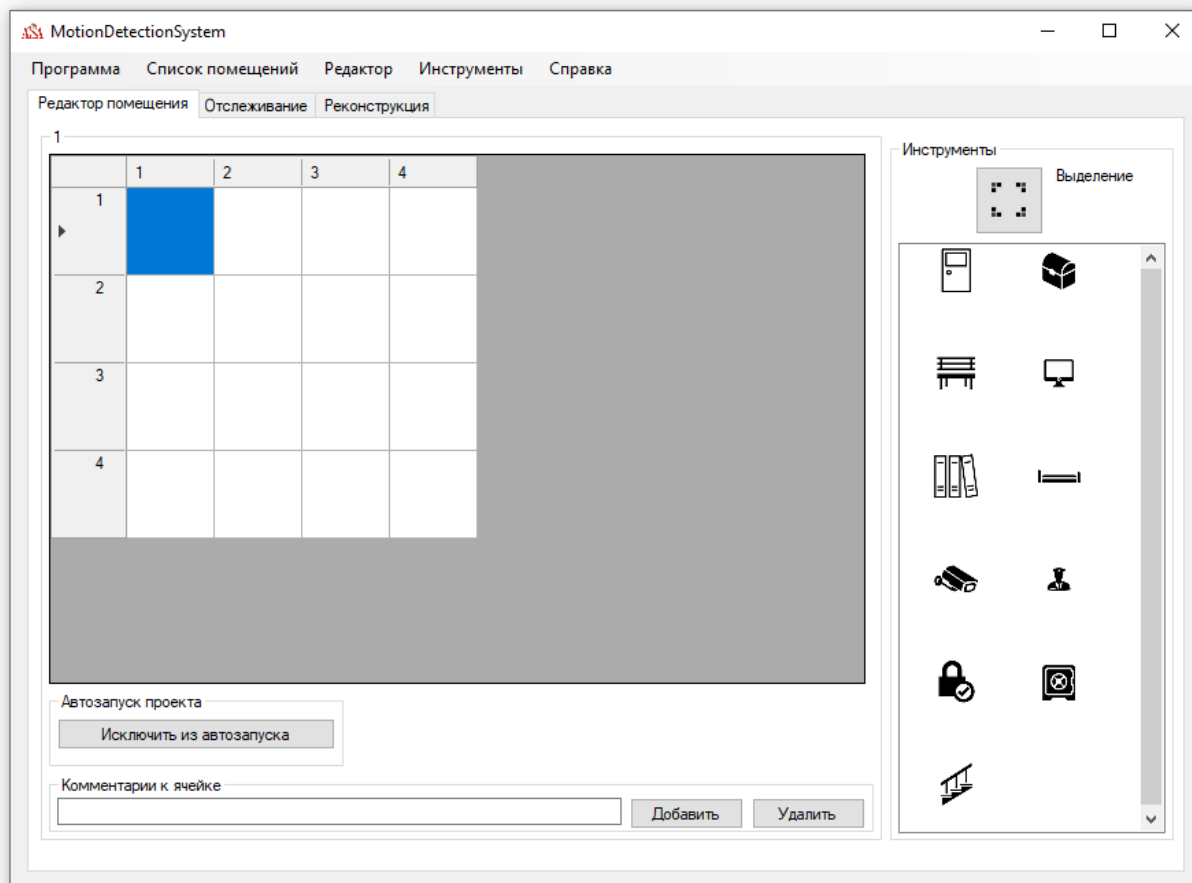


Рисунок 2 - Созданное помещение загружено в редактор

Текстовые маркеры

Для добавления к определенной клетке текстового маркера щелкните по ней левой клавишей мышки. Убедитесь, что в блоке "Инструменты" напротив кнопки выделения не установлен графический маркер, иначе он будет добавлен в выбранную вами клетку.



Рисунок 3 - Пустой графический маркер в блоке инструментов

Если маркер всё же присутствует, то нажмите на кнопку выделение и сбросьте его.

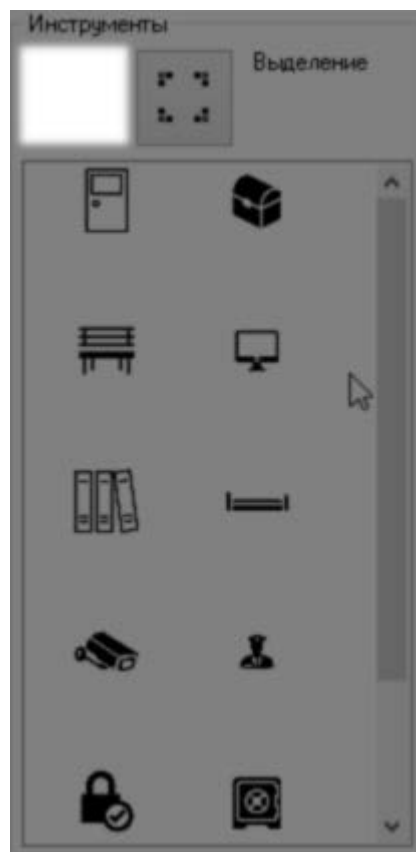


Рисунок 4 - Сброс графического маркера для выделения клетки

После того, как нужная клетка была выбрана воспользуйтесь блоком "Комментарии к ячейке", чтобы добавить текстовый маркер.

Введите необходимый текст в текстовое поле и нажмите кнопку "Добавить".

Комментарии к ячейке

Ваш комментарий к выбранной ячейке

Рисунок 5 - Блок "Комментарии к ячейке" с введенным комментарием

После этого ваш комментарий будет назначен на выделенную ячейку и при наведении на неё будет отображен.

Графические маркеры

Более наглядный инструмент заполнения ячеек визуальными данными.

Для выбора графического маркера воспользуйтесь блоком "Инструменты" и выберите один из маркеров, находящихся в списке.

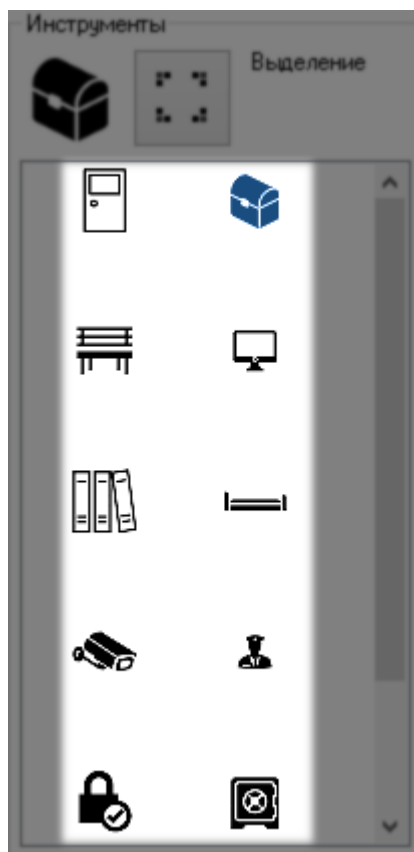


Рисунок 6 - Список доступных графических маркеров

Добавление маркера

Чтобы добавить выбранный маркер достаточно просто щёлкнуть в нужную ячейку. Если необходимо изменить маркер просто выберите другой маркер из списка и нажмите на ячейку ещё раз.

Удаление маркера

Чтобы удалить маркер воспользуйтесь инструментом "Выделение", выделите нужную ячейку, но на этот раз нажатием правой кнопки мышки.



Рисунок 7 - Инструмент "выделение"

После этого маркер будет удален.

Отслеживание перемещений

После того, как все помещения были созданы и настроены необходимо перейти во вкладку "Отслеживание".

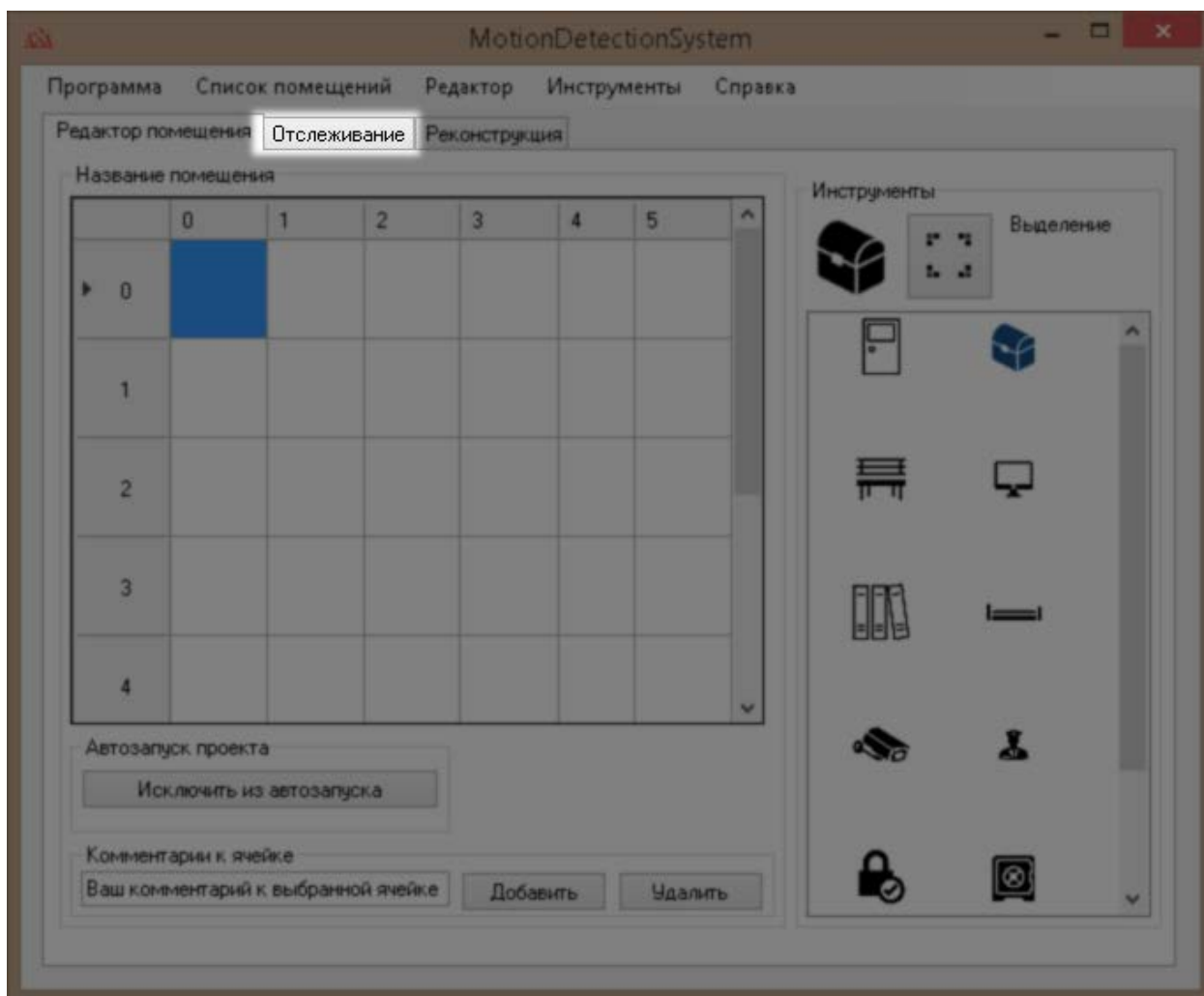


Рисунок 8 - Вкладка отслеживание

Для каждой комнаты следует назначить контроллер, обрабатывающий сигналы датчиков, находящихся в ней.

Для этого необходимо выбрать комнату из списка "Список помещений" и ввести IP - адрес контроллера в текстовое поле в блоке "Подключение к контроллеру" и нажать кнопку "Подключиться".

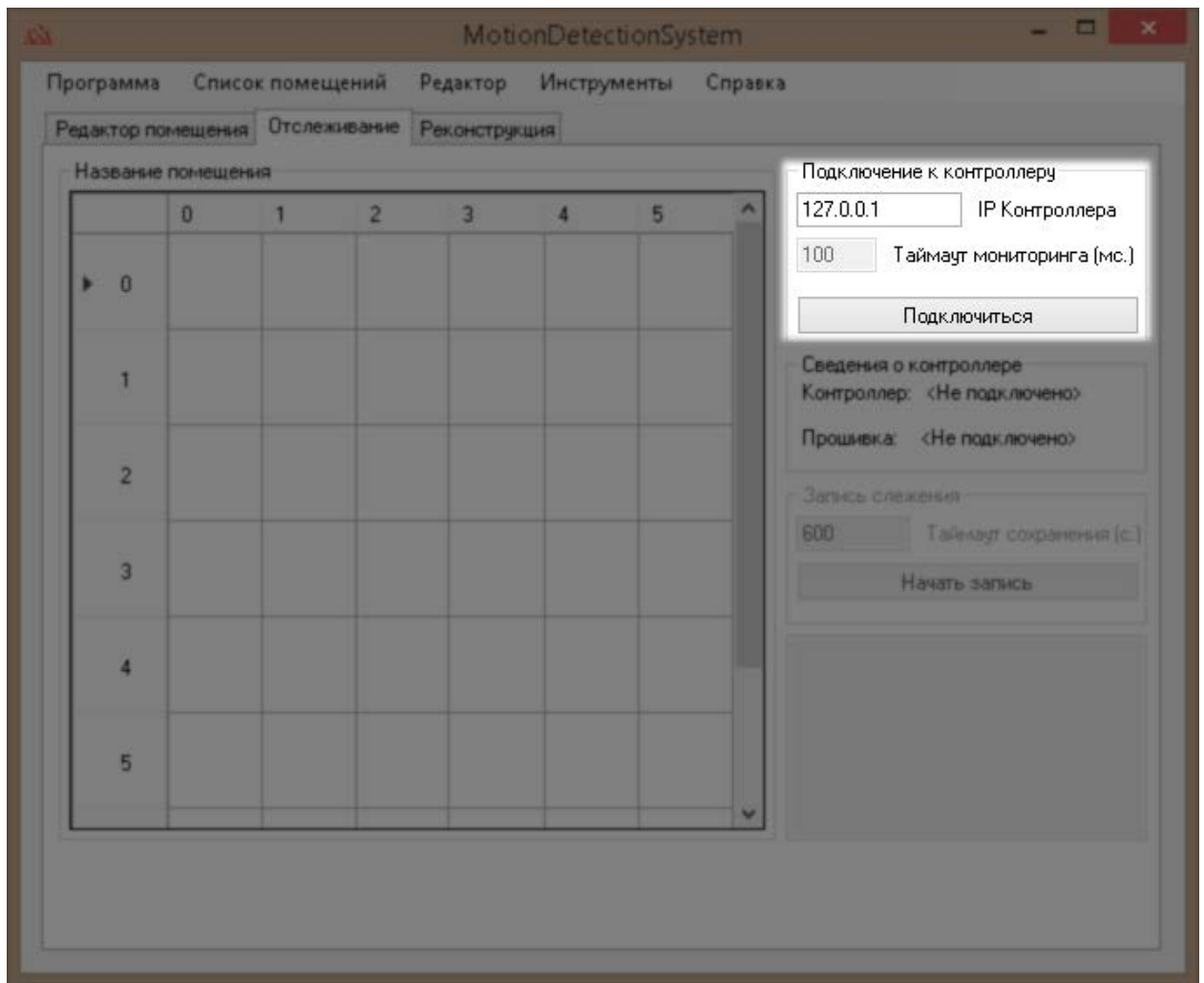


Рисунок 9 - Подключение к контроллеру

Если подключение будет успешно осуществлено, то в блоке "Сведения о контроллере" появится информация о контроллере, к которому было осуществлено подключение.

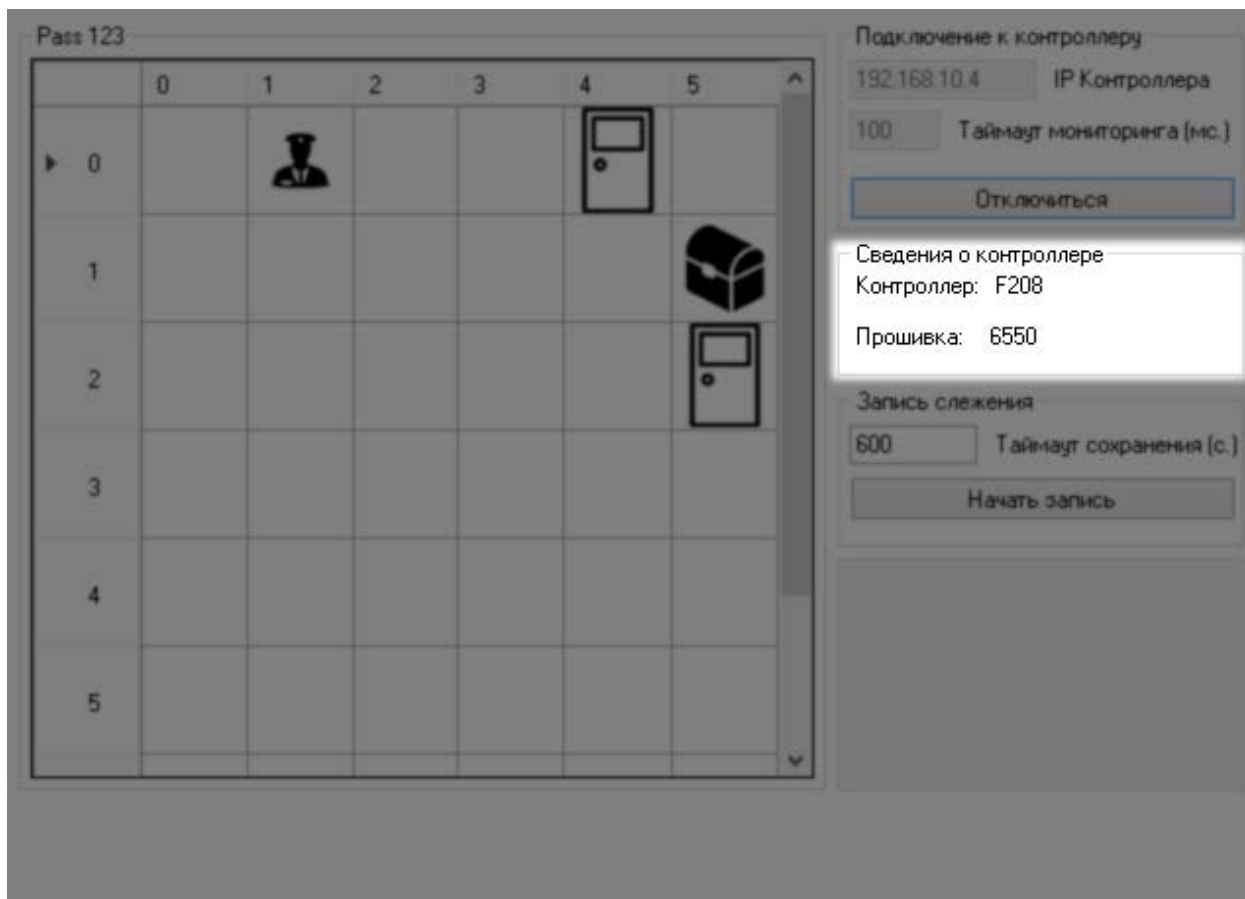


Рисунок 10 - Успешное подключение к контроллеру

После подключения начнется отслеживание перемещений в выбранной комнате в реально времени.

Если требуется вести запись этих наблюдений нажмите на кнопку "Начать наблюдение" и программа начнет запись отслеживания.

Реконструкция событий

Если понадобится просмотреть записи, произведенные во время слежения, то нужно будет перейти во вкладку "Реконструкция".

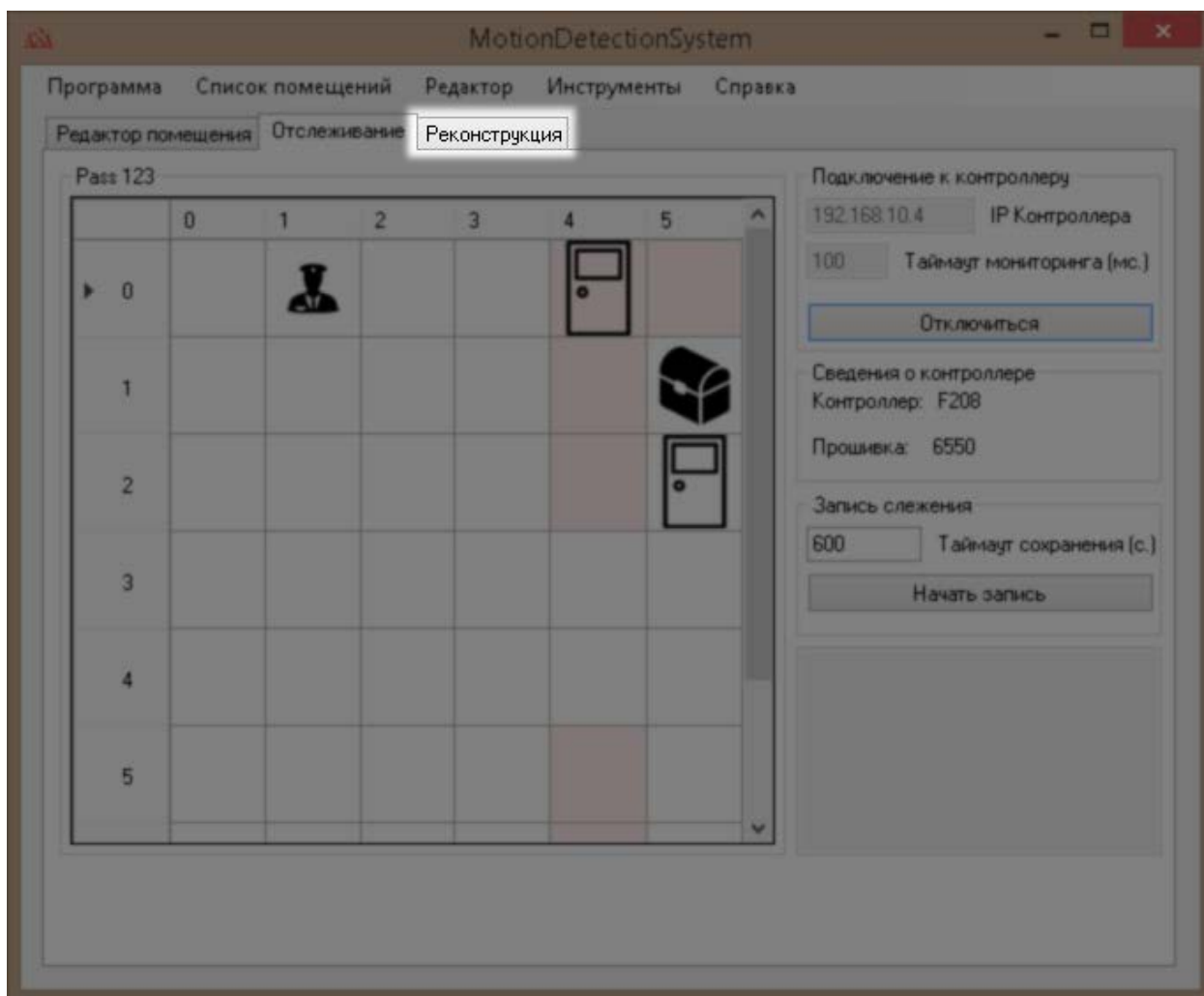


Рисунок 11 - Вкладка "Реконструкция"

Нажмите на кнопку "загрузить сессию", чтобы просмотреть определенную запись.

Программа сохраняет данные о слежении следующим образом:

Название комнаты/Tracking sessions/Дата записи/Время начала слежения - время окончания слежения

Выберете файл сессии, удовлетворяющий временным рамкам, которые вы хотите изучить и нажмите "ок"

Кастомизация графических маркеров

Хотя программа и содержит набор предустановленных графических маркеров, возможно вы захотите добавить свои.

Изображения маркеров в программе имеют размер 64 на 64 пиксела и хранятся в формате png с прозрачным задним фоном.

Настоятельно рекомендуется придерживаться таких же размеров и формата для ваших маркеров, иначе возможны визуальные растяжения ячеек.

Чтобы добавить свой маркер в программу перейдите во вкладку "Инструменты" и в открывшееся окне нажмите на кнопку "добавить".

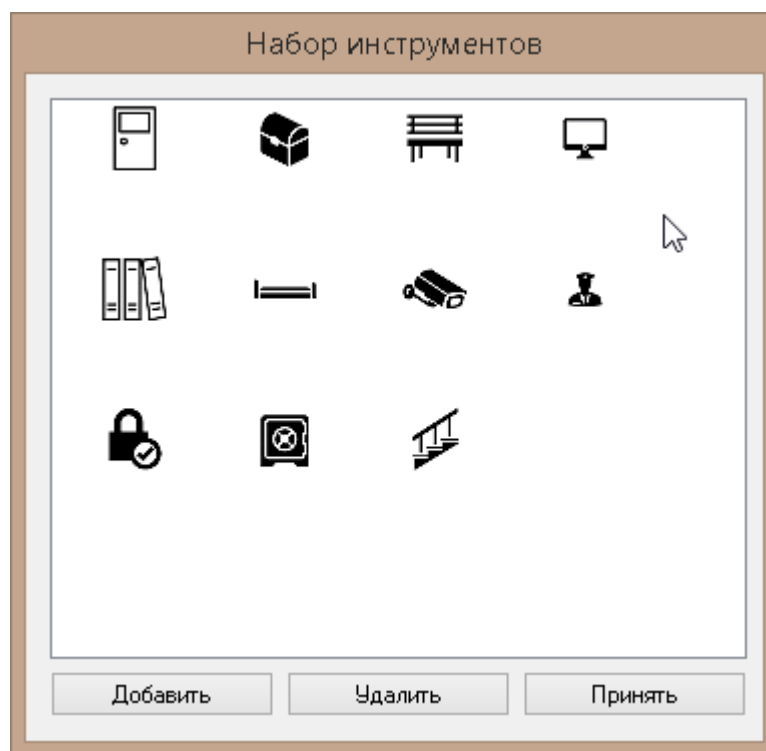


Рисунок 12 - Добавление нового маркера

Выберите нужный графический файл и нажмите "ок".

После того, как все новые маркеры будут добавлены нажмите на кнопку "Принять" и новые маркеры будут готовы к использованию.