



MICRO-SESAME 3.XX

VERSION 1.1 du 25 février 2015

Manuel utilisateur - Fonctions avancées



Avertissement



Réserve de propriété

Les informations présentes dans ce manuel sont susceptibles d'être modifiées sans avertissement.

Les informations citées dans ce document à titre d'exemples, ne peuvent en aucun cas engager la responsabilité de TIL Technologies. Les sociétés, noms et données utilisées dans les exemples sont fictifs, sauf notification contraire.

Toutes les marques citées sont des marques déposées par leur propriétaire respectif.

Aucune partie de ce document ne peut être ni altérée, ni reproduite ou transmise sous quelque forme et quelque moyen que ce soit sans l'autorisation expresse de TIL Technologies.



Suivi et mise à jour du document

Date	Indice	Modifications	Auteur
22 Mars 2012	0.1	Nouvelle documentation (phase correction)	A.EN.
25 février 2015	1.1	Mantis 9920 - correction mineure	C.SO

SOMMAIRE

	PERSONNALISATION DES BADGES	7
	<ul style="list-style-type: none">  Présentation 9  Interface de l'éditeur 11  Caractéristiques et paramétrage des objets 16  Créer un fond de badges 26  Imprimer des badges 32 	
	GESTION DES HABILITATIONS	35
	<ul style="list-style-type: none">  Présentation 37  Créer des habilitations 39  Habilitations et badges 41  Habilitations et accès 42 	
	VISIO-SÉSAME	45
	<ul style="list-style-type: none">  Introduction 47  Lancement de VISIO-SESAME 48  Interface utilisateur 52  Utilisation de VISIO-SESAME 55 	



PERSONNALISATION DES BADGES

- ✪ Présentation
 - ✪ Interface de l'éditeur
 - ✪ Caractéristiques et paramétrage des objets
 - ✪ Créer un fond de badges
 - ✪ Imprimer des badges
-



Présentation



Introduction

L'éditeur de fond de badges SE_FMTEDIT est une application permettant de créer des fonds servant à personnaliser les badges format carte de crédit.

Le logiciel permet la création de badges contenant :

- Un fond coloré, une ou plusieurs images de fond (Photos, schémas, chartes, logo,...)
- Des textes fixes quelconques (droits de propriété, consignes d'utilisation,...)
- Des informations de la base de données (Nom, Prénom, Photo,...)

Les fonds de badges dessinés sont sauvegardés dans le répertoire de travail de Micro-Sésame (\config\).

L'impression des badges est déclenchée depuis la fiche badge (impression badge par badge) ou depuis la gestion avancée des badges (impression par lots).



Remarques

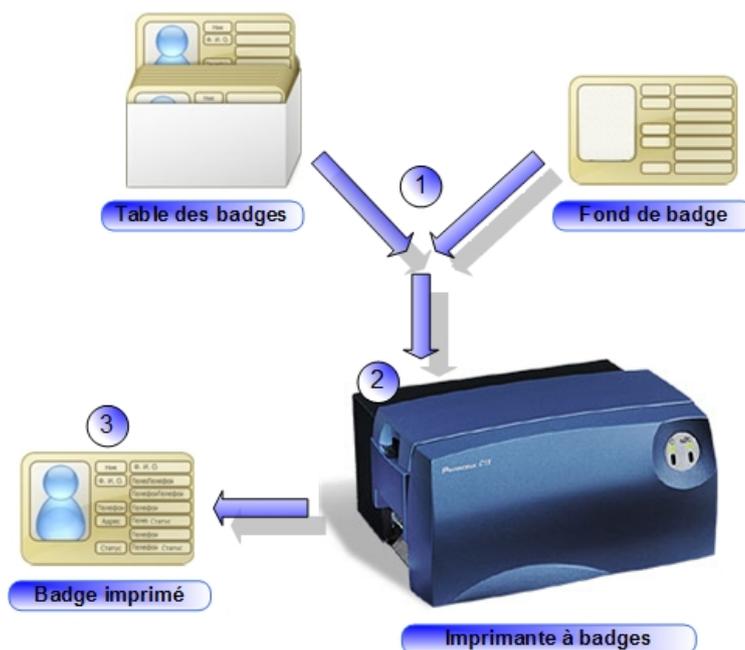
La personnalisation des badges est une option de Micro-Sésame.

La personnalisation des badges n'est accessible qu'aux opérateurs dotés des droits de personnalisation.



Principe d'impression

Le principe d'impression des badges est illustré dans le schéma suivant :



Le tableau suivant décrit les éléments :



MANUEL UTILISATEUR - FONCTIONS AVANCÉES

Personnalisation des badges / Présentation

Phase	Description
1	A la demande d'impression, les données de la fiche badge sont jointes au fond de badge. Le tout est envoyé à l'imprimante à badges.
2	L'imprimante réalise les traitements demandés (impression simple ou double face, encodage,...)
3	Le badge est imprimé avec le fond de badge sélectionné et les données du badge.

Objectifs

Ce chapitre contient les informations suivantes :

- Une description détaillée de l'interface utilisateur.
- Un exemple de création d'un fond de badges.
- Une présentation des méthodes d'impression depuis Micro-Sésame.

Licences Micro-Sésame

L'accès aux applications abordées dans ce manuel est protégé par un ou plusieurs codes licence. Merci de contacter le service commercial de Til-Technologies pour déverrouiller l'accès.

Le tableau suivant présente les licences Micro-Sésame nécessaires pour suivre les différentes étapes de ce chapitre :

Référence	Désignation	Obligatoire	Optionnelle
MS-SCAxxx	Licence Serveur Micro-Sésame	X	
MS-PERSO	Licence Personnalisation de badges	X	
MS-EXLIB	Licence Extension du nombre de libellés de la fiche badge		X



Interface de l'éditeur

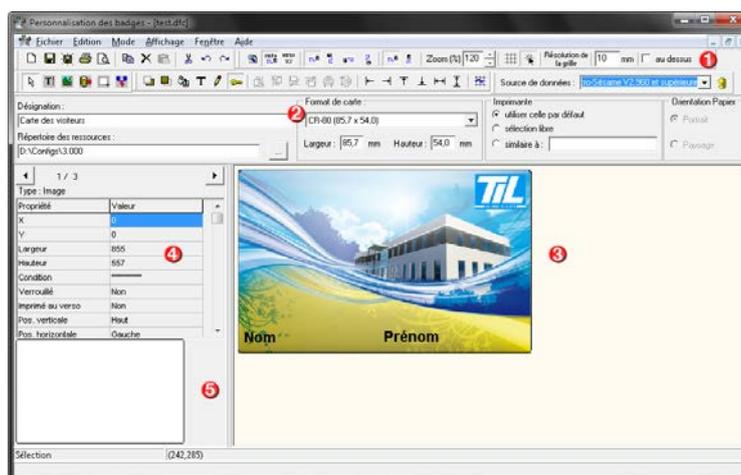


Lancer l'éditeur

Pour lancer la personnalisation des badges, double-cliquer sur le programme "SE_FMTEDIT.EXE".

Le programme peut aussi être lancé depuis un raccourci posé sur le bureau.

Cliquer sur "**Fichier**", "**Nouveau**" pour créer un nouveau fond de badge. La fenêtre suivante apparaît :



Remarque

La personnalisation des badges est présentée ici avec un fichier ouvert pour mieux identifier les différentes parties du logiciel.

Le logiciel comprend 5 parties principales :

Élément	Fonction
1	Une zone de menus et barres d'outils. Certains outils n'ont pas d'équivalent dans le menu et inversement. Le répertoire de travail de Micro-Sésame peut être spécifié dans la source de données. On pourra ainsi bénéficier d'une assistance à la saisie des noms de champs de la base.
2	Une zone d'information comprenant : <ul style="list-style-type: none"> • La désignation qui apparaîtra dans Micro-Sésame, lors du choix du fond de badges • Le chemin d'accès au ressources graphiques • Le format de la carte en cours d'édition • Les informations sur la sortie d'impression.
3	Une zone d'édition du fond de badge. C'est dans cette fenêtre que sera réalisé l'assemblage des différents objets nécessaires à la composition.
4	Zone d'attribut. Elle affiche les informations sur l'élément en cours de sélection/édition dans la zone d'édition. Cette liste peut évoluer en fonction de l'objet sélectionné. (Tous les objets n'ont pas les mêmes attributs).



MANUEL UTILISATEUR - FONCTIONS AVANCÉES

Personnalisation des badges / Interface de l'éditeur

Élément	Fonction
5	Zone de prévisualisation qui permet d'apprécier le résultat au fur et à mesure que l'édition progresse.

Menu déroulant et barre d'outils

Ces tableaux contiennent la description des fonctions et outils disponibles dans la personnalisation des badges.

Les éléments du menu "**Fichier**" sont communs à de nombreux logiciels.

Menu (racc.)	Icône	Fonction
Ouvrir... (Ctrl+O)		Ouvrir un fichier fond de badges existant
Nouveau		Créer un nouveau fond de badges
Rouvrir		Ouvrir un fichier précédemment sauvegardé.
Enregistrer (Ctrl+S)		Enregistrer le fond de badges courant
Enregistrer sous...		Enregistrer le fond de badges courant sous un autre nom
Fermer le fichier (Ctrl+F4)		Fermer le fond de badges courant. Une sauvegarde est proposée si une modification à eu lieu et n'a pas été enregistrée.
Tout fermer		Fermer tous les fichiers fond de badges ouverts.
Configurer l'impression		Sélectionner et configurer l'imprimante de sortie
		Aperçu du fond de badges avant impression
Imprimer (Ctrl+P)		Lancer une épreuve d'impression du fond de badges courant
Quitter (Alt F4)		Fermer l'application " Personnalisation des badges " et revenir au bureau

Les fonctions du menu "**Édition**" sont identiques à de nombreux logiciels

Menu (racc.)	Icône	Fonction
Défaire (Ctrl+Z)		Annuler la dernière modification
Refaire		Rétablir la dernière annulation
Couper (Ctrl+X)		Couper la sélection courante
Copier (Ctrl+C)		Copier la sélection courante

Menu (racc.)	Icône	Fonction
Coller (Ctrl+V)		Coller la sélection courante
Supprimer		Supprimer la sélection courante
Tout sélectionner (Ctrl+A)		Sélectionner tous les éléments du fond de badges

Le menu "**Mode**" donne accès à l'utilisation des outils de dessin.

Menu (racc.)	Icône	Fonction
Sélection		Utiliser l'outil de sélection (simple ou multiple)
Création multiple d'objets		
Créer un objet encodeur		Ajouter une donnée d'encodage des badges (code à barre, piste magnétique, etc...)
Créer un rectangle		Dessiner un rectangle
Créer un champs de donnée		Dessiner une zone devant contenir un champ de la base de données (Nom, prénom, photo, etc...)
Créer une image		Dessiner une zone devant contenir une image fixe (fichier graphique)
Créer une zone de texte		Dessiner une zone devant contenir du texte fixe

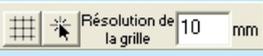
Le menu "**affichage**" contrôle l'aperçu du fond de badge en cours d'édition ainsi que l'affichage des barres d'outils.

Menu (racc.)	Icône	Fonction
Afficher le source		Affiche le texte source du fond de badges en cours d'édition.
Recto		Affiche le recto du fond de badges
Verso		Affiche le verso du fond de badges

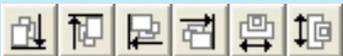


MANUEL UTILISATEUR - FONCTIONS AVANCÉES

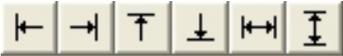
Personnalisation des badges / Interface de l'éditeur

Menu (racc.)	Icône	Fonction
Barre d'outils		Contrôle de l'affichage des barres d'outils : <ul style="list-style-type: none"> • Affichage • Outils d'édition • Outils Fichier • Outils de dessin • Source de données
		Jeu d'icônes pour le contrôle du sens d'impression du badge
		Jeu d'icônes pour le contrôle du sens d'édition (horizontal, vertical)
		Outil de définition du zoom (10 à 500%)
		Outils de réglage de la grille d'alignement comprenant : <ul style="list-style-type: none"> • Un bouton d'affichage/effacement de la grille • Un bouton d'accrochage à la grille • Une fenêtre de réglage de la résolution de grille

La barre d'outils d'édition permet de modifier les objets sélectionnés sur les points décrits dans ce tableau :

Icônes	Fonctions
	Agit sur la sélection pour, dans l'ordre : <ul style="list-style-type: none"> • Mettre en arrière plan • Mettre en avant plan • Modifier la couleur de remplissage. Un style de hachurage est accessible par ce même bouton • Modifier la police, couleur, taille et style d'un texte • Modifier le style, la couleur et l'épaisseur du trait • Verrouiller la position des objets sélectionnés
	Agit sur la sélection pour l'aligner, dans l'ordre : <ul style="list-style-type: none"> • Sur l'objet le plus bas • Sur l'objet le plus haut • Sur l'objet le plus à gauche • Sur l'objet le plus à droite • Centrer horizontalement dans la sélection • Centrer verticalement dans la sélection



Icônes	Fonctions
	<p>Agit sur la sélection pour l'aligner, dans l'ordre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sur le bord gauche de la carte • Sur le bord droit de la carte • Sur le bord supérieur de la carte • Sur le bord inférieur de la carte • Centrer horizontalement dans la carte • Centrer verticalement dans la carte
	<p>Agit sur la sélection pour l'aligner sur la grille :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cliquer sur le point d'accrochage supérieur gauche.





Caractéristiques et paramétrage des objets



Préambule

Ce chapitre aborde les points suivants :

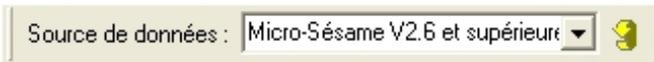
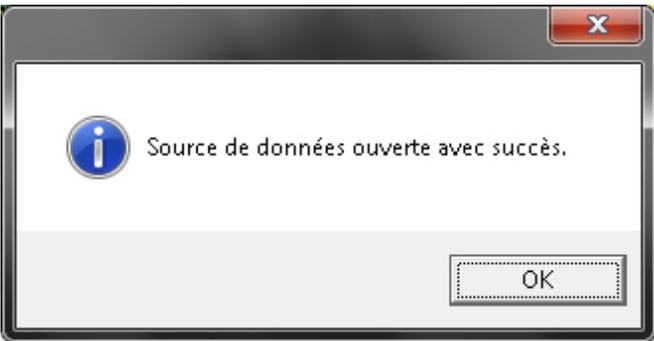
- la description des objets de l'éditeur.
- l'ajout d'un champ de la base de données
- Le traitement des exceptions d'impression avec l'attribut "**Condition**".
- Le paramétrage d'un champ d'encodage de badges.



Connecter la base de données

L'outil de personnalisation des badges dispose d'un utilitaire permettant de désigner le chemin d'accès et de se connecter à la source de données.

Procéder comme suit pour connecter une base de données :

Étape	Action
1	Sélectionner la source de données (Micro-Sésame V2.6 et supérieure) ou cliquer sur la flèche jaune 
2	Sélectionner le chemin d'accès à la base de données et valider.
3	La source de données est trouvée si le message suivant apparaît : 
4	Acquitter le message en cliquant sur " OK ".



Les objets de l'éditeur

L'outil de personnalisation des badges permet de mélanger des informations constantes (images, logos, zone de texte...) avec des informations issues de la base de données (Nom, prénom, photo...).

La liste des objets disponibles se trouve dans ce tableau :

Icone	Fonction
	Dessiner une zone devant contenir du texte fixe



Icône	Fonction
	Dessiner une zone devant contenir une image fixe (fichier graphique)
	Dessiner une zone devant contenir un champ de la base de données (Nom, prénom, photo, etc...)
	Dessiner un rectangle
	Ajouter une donnée d'encodage des badges (code à barre, piste magnétique, etc...)

Chaque objet dispose d'une zone d'attributs permettant d'éditer ses caractéristiques :





MANUEL UTILISATEUR - FONCTIONS AVANCÉES

Personnalisation des badges / Caractéristiques et paramétrage des objets

Propriété	Valeur
X	530
Y	37
Largeur	282
Hauteur	305
Condition	
Verrouillé	Non
Imprimé au verso	Non
Pinceau	[Pinceau]
Tramage	[Brosse]
Rempli	Non
Texte	Photo
Police	Arial - 9
Alignement Horizontal	Gauche
Alignement Vertical	Haut
Pos. verticale	Haut
Pos. horizontale	Gauche
Mode de stretching	Ajusté
Clipping	non
Conserver le ratio	non
Transparent	non
Champs	Photo

Les boutons  et  permettent de changer d'objet dans la liste existante.

La liste des attributs, ainsi que leur fonction se trouve dans le tableau suivant :

Attributs	Fonctions
X, Y	Position en abscisse (X) et en ordonnée (Y) du coin supérieur gauche de l'objet par rapport à l'angle supérieur gauche de la carte. La valeur est exprimée en pixels.
Largeur, Hauteur	Dimensions de l'objet sélectionné. La valeur est exprimée en pixels.
Condition	Permet de spécifier une condition d'impression de l'objet sélectionné (voir "Attribut Condition" dans ce module)

Attributs	Fonctions
Verrouillé (Non)	Lorsque l'objet est verrouillé, ses caractéristiques ne peuvent plus être modifiées
Imprimé au verso (Non)	indique le coté d'impression de l'objet sélectionné. Il prend aussi la valeur " oui " si le bouton  est enfoncé avant de déposer l'objet.
Pinceau [Pinceau] 1	Affiche la boîte de réglage du pinceau
Tramage [Brosse], Rempli(Non) 1	Affiche la boîte de remplissage de l'objet. L'attribut " Rempli " autorise ou non le remplissage défini dans l'attribut " Tramage ".
Texte, Police, Alignement H/V2	L'attribut " Police " permet de modifier la police, la taille, le style et la couleur du texte saisi dans l'attribut " Texte ". Les attributs d'alignement contrôlent la position du texte dans l'objet.
Pos. H/V, Mode de stretching, clipping, ratio et Transparence3	Ces attributs permettent d'adapter la taille des images ou photos associées à l'objet : <ul style="list-style-type: none"> • Le mode de stretching permet ou non de déformer l'image en X, Y ou de l'adapter à la taille du cadre. • Le clipping autorise ou non le découpage d'une image trop grande par rapport au cadre. Le stretching ne doit pas être autorisé (fixé à "aucun"). • Conserver le ratio évite la déformation de l'image si celle-ci n'a pas les mêmes proportions que le cadre. • La transparence peut être activée sur les formats graphiques sachant la gérer(*.gif).
Champs4	Cet attribut ouvre une boîte de dialogue permettant de sélectionner un champ simple ou une expression (plusieurs champs) de la base de données Micro-Sésame. La base de données aura, au préalable, été ouverte avec l'outil " Sources de données " (voir " <i>Champs de la base de données</i> " dans ce module)
Fichier5	Cet attribut permet de sélectionner le fichier graphique à associer à l'objet " Image ". Les fichiers graphiques doivent se trouver à la racine du répertoire\Config\ Les formats graphiques reconnus sont *.bmp, *.jpg, *.gif, *.tif, *.tga
Encodeur, Paramètres encodeur6	Ces attributs permettent de sélectionner et régler les caractéristiques d'un objet du type " encodeur ".

Légende des annotations

1 : non disponible pour un objet de type "**Image**".

2 : non disponible pour les objets de type "**Image**" et "**Rectangle**".

3 : Uniquement pour les objets de type "**Image**", "**Champs de données**" et "**Encodeur**".

4 : Disponible uniquement pour un objet de type "**Champs de données**".

5 : Disponible uniquement pour un objet de type "**Image**".

6 : Disponible uniquement pour un objet de type "**Encodeur**".



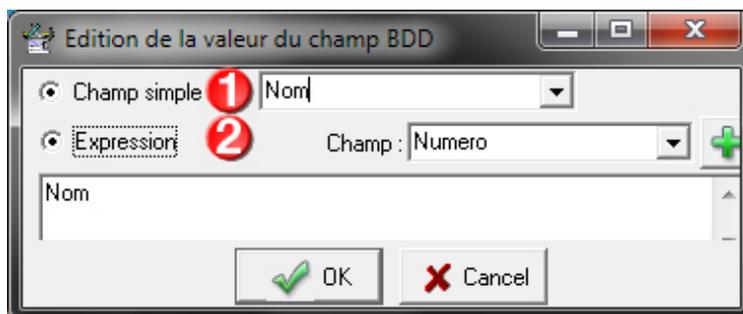
MANUEL UTILISATEUR - FONCTIONS AVANCÉES

Personnalisation des badges / Caractéristiques et paramétrage des objets

Champs de la base de données

L'utilisation d'un objet de type "**Champs de données**" permet de positionner des informations en provenance de la fiche badges.

Cliquer sur "Champs" dans les propriétés de l'objet pour faire apparaître cette boîte :



Sélectionner "**Champ simple**" (1) ou "**expression**" (2).

La liste des champs utilisables se trouve dans le tableau suivant :

Valeur	Commentaire
Numero	Numéro d'enregistrement de la " fiche badges " dans la base de données
Nom, Prenom	Les champs " Nom " et " Prénom " de la " fiche badges "
Libelle1 à Libelle6	Les 6 libellés se trouvant sous le couple " Nom " et " Prénom " de la " fiche badges " (dans l'ordre d'affichage)
Code_badge à Code_badge_4	Les 4 codes badges pouvant être affectés à la " fiche badge " onglet " Attribut " (dans l'ordre d'affichage)
Site_Hi, Site_Lo	contient la valeur site (1 bit par site) Site_Lo contient les 32 premiers bits. Site_Hi contient les 32 suivants.
Classe	Valeur contenue dans le champ " Classe du badge " onglet " Attributs "
Numero_Profil	N° du " Profil de base " affecté au badge
Numero_Agent	N° de l'" Agent créateur " de la fiche badge
Date_Creation	Valeur contenue dans le champ " créé le "
Date_Deb_Val, Date_Fin_Val	Valeurs contenues dans la zone " Validité " en face des champs " du " et " au "
Valide	Valeur de la coche " Valide " contenue dans la zone " Validité ". Renvoie 1 si la case est cochée
Passe_Partout	Valeur de la coche " Badge Passe-Partout " contenue dans la zone " Attributs ". Renvoie 1 si la case est cochée
Anti_Retour	Valeur de la coche " Anti-retour " contenue dans la zone " Attributs ". Renvoie 1 si la case est cochée
Liste_Noire	Valeur de la coche " Liste noire " contenue dans la zone " Attributs ". Renvoie 1 si la case est cochée
Type_Badge	Contient l'information de " badge visiteur " ou non. Renvoie 1 si la case visiteur est cochée .

Valeur	Commentaire
Num_Visiteur	Renvoie le n° du badge visiteur s'il est coché comme visiteur, sinon renvoie la valeur 0
Commentaire	Renvoie le contenu du champ " Commentaire "
Photo	Permet d'afficher la photo contenue dans la fiche badges
Habilitation	Renvoie la valeur du code impression contenu dans la fiche " Habilitations " pour les habilitations attribuées au badge (onglet " Habilitations ").
ExtLibelle1 à ExtLibelle10	Les 10 libellés se trouvant dans l'onglet " Informations complémentaires " de la " fiche badges " (dans l'ordre d'affichage).

L'attribut "Condition"

L'attribut "**Condition**" permet de spécifier une condition qui fera que l'objet s'imprimera (le résultat dans "**Condition**" est vrai) ou ne s'imprimera pas (le résultat dans "**Condition**" est faux).

Le résultat est issu d'expressions impliquant :

- Des champs de la table badges
- Des opérateurs (logiques, numériques et tests)
- Des fonctions de traitement des chaînes de caractères.

Voici quelques exemples commentés :



Exemple 1

```
(site_lo & 1)==1
```

Cet objet est imprimé si le badge appartient au site 1



Exemple 2

```
pos(Libelle2,"S")>=0
```

Cet objet est imprimé si le champ "**Libelle2**" de la fiche badge contient au moins une fois la lettre "S" majuscule.



Exemple 3

```
pos(toupper(ExtLibelle6),"A")>0
```

Cet objet est imprimé si le champ "**ExtLibelle6**" de la fiche badges contient au moins une fois la lettre "A" majuscule ou "a" minuscule.



MANUEL UTILISATEUR - FONCTIONS AVANCÉES

Personnalisation des badges / Caractéristiques et paramétrage des objets

Traitement des chaînes de caractères

Ces fonctions permettent de traiter le contenu des champs de la base de données et de prendre des décisions en fonction de ce contenu.

L'éditeur de fond de badges dispose de 7 fonctions de base dont la syntaxe est présentée dans le tableau suivant :

Nom	Syntaxe	Résultat	Commentaire
pos	pos (expr_chaine1, expr_chaine2)	Valeur numérique	Retourne la position de la chaîne 2 dans la chaîne 1 à partir de 0. Renvoie -1 si la chaîne 2 n'existe pas dans la chaîne 1.
str	str (expr_num [,expr_num2[,expr_num3]])	Valeur chaîne	Conversion d'une valeur numérique en chaîne. expr_num2 permet de spécifier la longueur maximum de la chaîne résultante. expr_num3 permet de spécifier le nombre maximum de décimal
val	val (expr_chaine)	Valeur numérique	Conversion d'une chaîne en valeur numérique
toupper	toupper (expr_chaine)	Valeur chaîne	Convertit expr_chaine en majuscule
tolower	tolower (expr_chaine)	Valeur chaîne	Convertit expr_chaine en minuscule
len	len (expr_chaine)	Valeur numérique	Retourne la longueur de la chaîne expr_chaine
mid	mid (expr_chaine, expr_num1,expr_num2)	Valeur chaîne	Extraction des expr_num2 caractères à partir du expr_num1 de la chaîne expr_chaine (0 est le premier caractère de la chaîne)
left	left (expr_chaine, expr_num)	Valeur chaîne	Extrait les expr_num premiers caractères de la chaîne expr_chaine
right	right (expr_chaine, expr_num)	Valeur chaîne	Extrait les expr_num derniers caractères de la chaîne expr_chaine
lpad	lpad (expr_chaine, expr_num,expr_chaine2)	Valeur chaîne	Crée une chaîne à partir de expr_chaine complétée sur la gauche avec la chaîne expr_chaine2 répétée autant de fois que nécessaire pour arriver à une longueur de expr_num caractères (la dernière répétition est éventuellement tronquée si nécessaire). Exemple :lpad("ABCDE",10,"123") donnera 12312ABCDE
rpadd	rpadd (expr_chaine, expr_num,expr_chaine2)	Valeur chaîne	Crée une chaîne à partir de expr_chaine complétée sur la droite avec la chaîne expr_chaine2 répétée autant de fois que nécessaire pour arriver à une longueur de expr_num caractères (la dernière répétition est éventuellement tronquée si nécessaire). Exemple:rpadd("ABCDE",10,"123") donnera ABCDE12312

Opérateurs

Les opérateurs utilisables dans la condition d'un objet sont :

- Les opérateurs logiques

Valeur	Commentaire
&&	ET logique
&	ET numérique
	OU logique
^ (AltGr 9)	OU exclusif
!	Complément

- Les opérateurs numériques

Valeur	Commentaire
+	Addition
-	Soustraction
*	Multiplication
/	Division
%	Modulo

- Les opérateurs de test

Valeur	Commentaire
==	Test d'égalité
!=	Test de différence
<	Test d'infériorité
>	Test de supériorité
<=	Test d'infériorité et égalité
>=	Test de supériorité et égalité

Particularités de l'objet "Encodeur"

L'objet encodeur est un objet permettant se signaler à l'imprimante qu'elle doit réaliser une opération spécifique.

Ces opérations peuvent être :

- Impression sous forme de code à barres d'un champ de la fiche badge
- Ecriture d'un champ de la fiche badge sur la piste magnétique ou dans une zone mémoire du badge

Pour configurer un objet "**encodeur**", effectuer les opérations suivantes :

Étape	Action
1	Double cliquer sur l'attribut " Encodeur " de l'objet " Encodeur "
2	Dans la liste déroulante, sélectionner l'encodeur approprié et Valider



MANUEL UTILISATEUR - FONCTIONS AVANCÉES

Personnalisation des badges / Caractéristiques et paramétrage des objets



Remarque

Si la liste des encodeurs est vide ou s'il manque des éléments, vérifier la présence des fichiers `ENC_CDBAR.DLL`, `ENC_ISO2.DLL` et `ENC_ISO2_ZEBRA.DLL` dans le répertoire contenant les programmes de Micro-Sésame. Installer ces DLL si nécessaire.

L'encodeur "**Code à barres**" dispose d'une boîte de réglage spécifique accessible par l'attribut "**Paramètres Encodeur**".

L'utilisation de l'encodeur "**Code à barres**" affiche un dessin . Effectuer des tests de lecture pour valider la position et la taille par rapport au lecteur qui doit lire le code.

L'utilisation des encodeurs "**ISO-2**" affichent le picto . Ce picto restera invisible à l'impression de badge, mais déclenchera le mécanisme d'écriture sur le badge (piste magnétique ou mémoire). Ce picto peut être positionné n'importe où sur le le badge.



Avertissement

L'objet "**encodeur**" nécessite une imprimante équipée, capable de reconnaître et traiter l'objet sélectionné.



Note

La société TIL Technologies développe des drivers d'encodage sur mesure. Contactez votre représentant commercial pour de plus amples informations.



Utilisation d'un encodeur externe

Depuis la version 2.916, il est possible d'encoder les badges via un encodeur externe (cas où l'encodage n'est pas réalisé dans l'imprimante de badges).

Il est alors nécessaire de préciser 2 nouveaux paramètres dans la propriété "**Paramètres Encodeur**" de l'objet encodeur :

Paramètre	Valeur
manual_sequence_mode	<p>0 : mode classique - impression du badge & encodeur de l'imprimante (valeur par défaut)</p> <p>1 : mode manuel forcé - impression du badge puis encodeur externe</p> <p>2 : mode manuel dynamique - le mode dépend alors du résultat de l'expression contenue dans la propriété "Champs" de l'objet encodeur.</p> <p><u>et à partir de la version 2.917 :</u></p> <p>3 : mode manuel dynamique (<i>idem paramètre 2</i>), sans impression dans le cas de l'encodage externe</p> <p>4 : mode classique sans impression - seul l'encodage, interne, est réalisé.</p> <p>5 : mode manuel forcé sans impression - seul l'encodage, externe, est réalisé.</p>
external_com	port série où est connecté l'encodeur externe



Personnalisation des badges / **Caractéristiques et paramétrage des objets**

Les options deviennent celles-ci : `[config];[com];[dcb];[print_only];[log_level];[disable_printer_driving];[manual_sequence_mode];[external_com]`

Par exemple, dans le cas d'un encodage en mode manuel dynamique avec encodeur sur le port COM2, on saisira : `.lenc_test.cfg;COM1;9600,n,8,2;0;79513;1;2;COM2`

Dans cet exemple, si l'on souhaite activer le mode manuel à condition qu'un libellé ait pour texte "MANUEL", la propriété "**Champs**" de l'objet encodeur contiendra : `=si(pos(Libelle2,"MANUEL")>=0,"0","1")`





Créer un fond de badges



Préambule

Ce module contient un tutoriel qui va vous guider pas à pas dans la création d'un fond de badges.

Afin de faciliter les manipulations, il est conseillé de créer un raccourci du Programme "**SE_FMTEDIT.EXE**" situé dans le répertoire contenant les programmes de Micro-Sésame (Disk:\Msesame\prog\). Déposer celui-ci sur le bureau.



Personnalisation
des badges

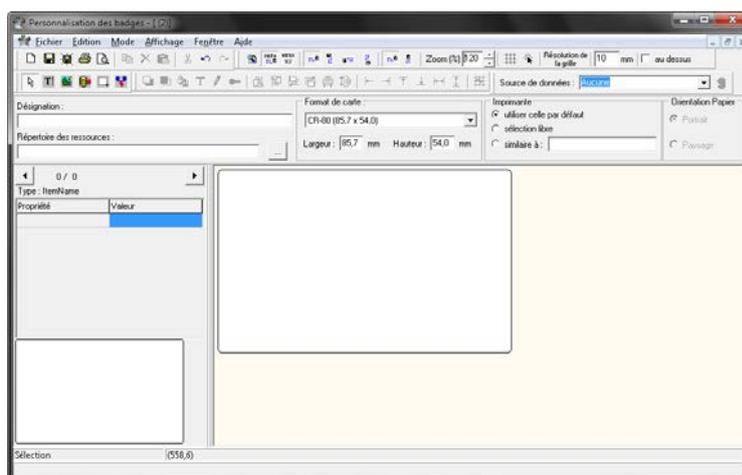
Double-cliquer sur l'icône pour lancer le programme.



nouveau projet

Pour Créer un nouveau projet, cliquer sur "**nouveau**" depuis le menu "**Fichier**".

La fenêtre de personnalisation des badges affiche ceci :



L'enregistrement du travail en cours peut se faire des manières suivantes :

- Cliquer sur  ou menu "**Fichier**" puis "**Enregistrer**"
- Cliquer sur  ou menu "**Fichier**" puis "**Enregistrer sous**" (pour changer le nom du fichier ou sa destination de sauvegarde).
- Composer la suite de touche "**Ctrl**" + "**S**".



Avertissement

Penser à enregistrer le travail régulièrement.



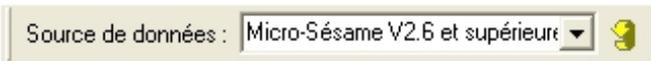
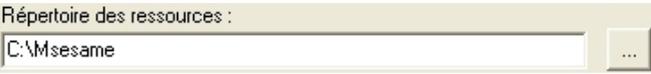
Connecter la base de données

Cette opération va permettre de lier les champs de données avec le fond de badge à dessiner.

D'autres informations doivent être renseignées, telles que :

- le répertoire contenant les ressources graphiques
- La désignation du nom sous lequel se présentera le fond de badges lors de l'appel de la séquence d'impression.

Pour créer ces informations, procéder comme suit :

Étape	Action
1	dans la barre d'outil " source de données " sélectionner " Micro-Sésame V2.6 et supérieure " 
2	Sélectionner le répertoire contenant la base de données (Disk:\Msesame\Config) et valider
3	Acquiescer la boîte de confirmation de réussite
4	Dans le champs " Désignation " renseigner le nom du fond de badge tel qu'il apparaîtra dans Micro-Sésame. 
5	Sélectionner le répertoire contenant les ressources graphiques en cliquant sur  et valider 

La composition graphique du fond de badges est maintenant possible.



Avertissement

Les fichiers de définition de fond de badges (*.DFC) doivent être sauvegardés à la racine du répertoire Config (Disk:\Msesame\Config).

Les données graphiques constituant le fond de badges sont sauvegardées dans le répertoire des ressources (Disk:\Msesame\Config\Data\Cardfmt).



Ajouter un texte

Pour ajouter un texte sur le badge, procéder comme suit :

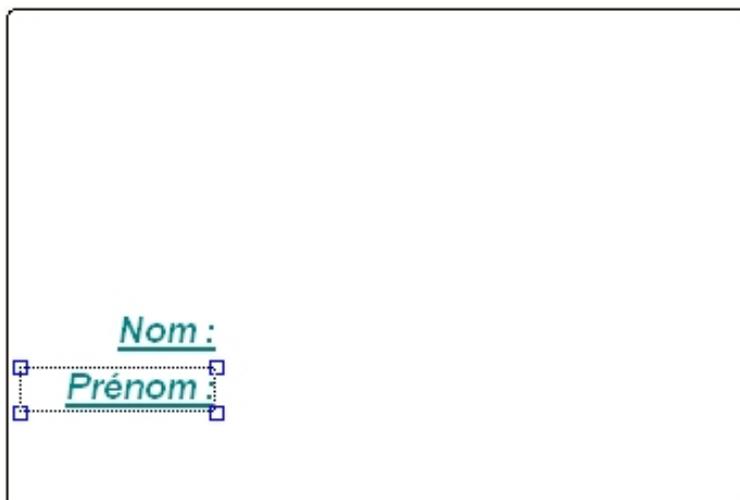
Étape	Action
1	Cliquer sur  pour sélectionner l'outil texte
2	Dessiner sur la carte la zone devant contenir le texte
3	Sélectionner l'attribut " Texte ", et saisir le texte dans la boîte d'édition.
4	Modifier la police, la taille et la couleur des texte avec l'attribut " Police "
5	Répéter l'opération pour les textes suivants



MANUEL UTILISATEUR - FONCTIONS AVANCÉES

Personnalisation des badges / Créer un fond de badges

La carte en cours d'édition peut ressembler à ceci :



Idée

Profitez de l'occasion pour expérimenter le fonctionnement des autres attributs et constater leur influence sur le comportement de l'objet.



Ajouter une image

Pour ajouter une image sur le badge, procéder comme suit :

Élément	Fonction
1	cliquer sur  pour sélectionner l'outil image
2	Définir la zone d'affichage de l'image en la dessinant sur le badge
3	Utiliser l'attribut " Fichier " pour sélectionner le fichier contenant l'image à afficher
4	Utiliser les boutons  et  pour modifier la position des images situées l'une sur/sous l'autre.
5	Répéter l'opération pour les images suivantes

La carte en cours d'édition peut ressembler à ceci :


Idée

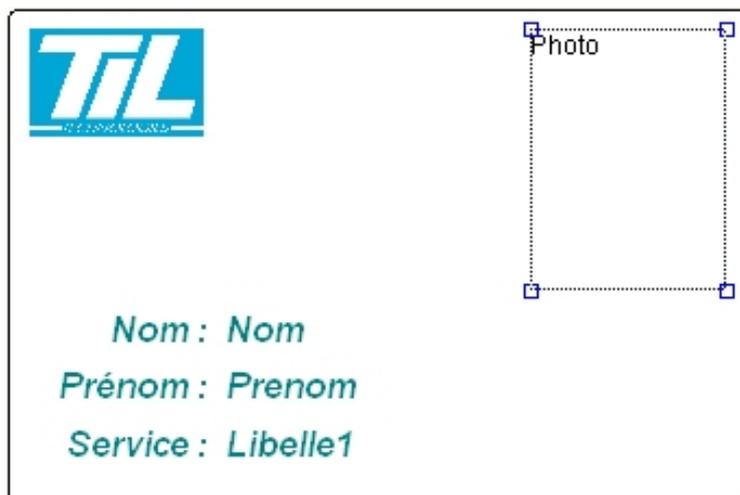
Profitez de l'occasion pour expérimenter le fonctionnement des autres attributs et constater leur influence sur le comportement de l'objet.


Ajouter un champ de données

Pour ajouter un champ de données, procéder comme suit :

Étape	Action
1	Cliquer sur  pour sélectionner l'outil champ de données
2	Définir la zone d'affichage en la dessinant sur le badge
3	Éditer l'attribut " Champs " et sélectionner le champ de la base de données à afficher dans la liste proposée
4	Répéter l'opération pour les champs suivants

Cet exemple de carte contient les champs de données *Nom*, *Prénom*, *Libelle1* et *Photo* :





MANUEL UTILISATEUR - FONCTIONS AVANCÉES

Personnalisation des badges / Créer un fond de badges



Idée

Profitez de l'occasion pour expérimenter le fonctionnement des autres attributs et constater leur influence sur le comportement de l'objet.



Ajouter un objet encodeur

Pour ajouter un objet encodeur, procéder comme suit :

Étape	Action
1	Cliquer sur  pour sélectionner l'outil encodeur
2	Définir la zone d'affichage en la dessinant sur le badge
3	Éditer l'attribut "Encodeur" pour sélectionner le type d'encodeur disponible dans l'imprimante
4	Sélectionner le champ de la base de données à encoder sur le badge

Cet exemple montre la présence d'un objet encodeur sur le badge. Ce dernier n'est pas visible à l'impression :



Avertissement

Les attributs d'un objets encodeur n'ont pas d'influence sur les encodeurs ISO-2 FARGO et ISO-2 ZEBRA car ces derniers ne sont pas imprimés. Il servent juste à déclencher la phase d'écriture (code à barres, piste ISO, zone mémoire,...) des données sur le badge en cours d'impression.



Remarque

*Le paramétrage de l'objet encodeur "Codes à barres" est décrit en annexe A
Le paramétrage de l'objet encodeur "MIFARE sécurisé" est décrit en annexe B*



Exemple du projet terminé

Le projet est finalisé sur les deux faces et se présente comme ceci :



Note

La société TIL Technologies propose un service de personnalisation des badges. Contacter votre représentant commercial pour de plus amples informations.





Imprimer des badges



Préambule

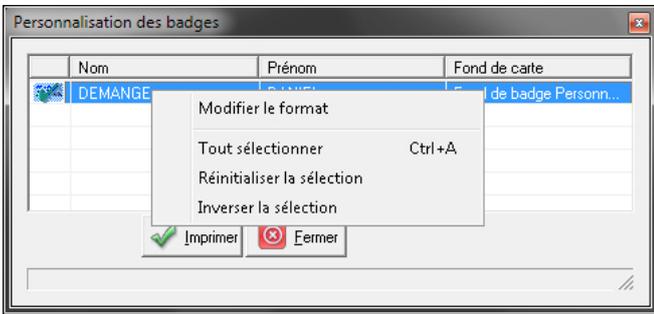
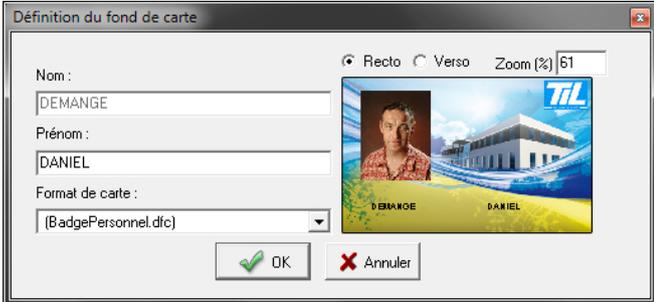
Le ou les fond(s) de badges étant réalisés, le logiciel de personnalisation peut maintenant être fermé.

La sélection et le contrôle de l'impression sont réalisés depuis l'application Micro-Sésame.



Imprimer depuis la fiche badges

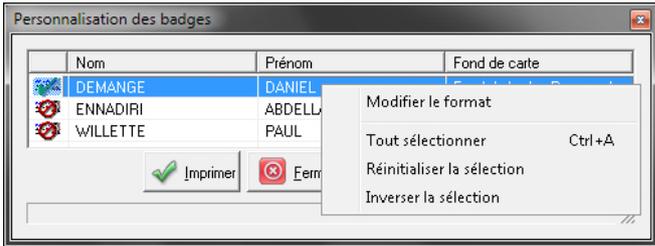
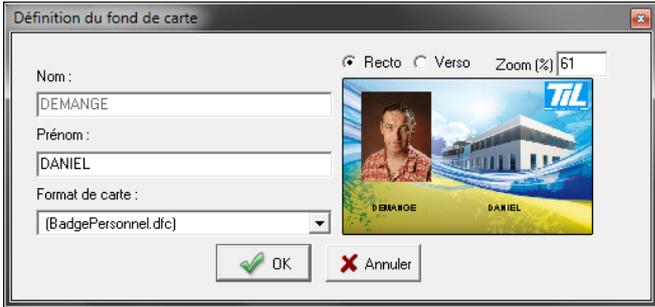
L'impression depuis la fiche badge se réalise en suivant cette méthode :

Étape	Action
1	Ouvrir la gestion des badges (<i>Menu Principal</i> , bouton " Contrôle d'Accès " -> <i>Menu C.A.</i> , bouton " Badges/Cartes ")
2	Sélectionner le badge à imprimer à l'aide des touches  ou  .
3	Lorsque la fiche à imprimer est trouvée, cliquer sur  .
4	Dans la boîte de personnalisation des badges, double-clique sur le nom (ou cliquez droit et sélectionnez " Modifier le format ") 
5	Dans la boîte de définition du fond de carte, Sélectionner le format souhaité parmi ceux qui ont été réalisés.  Un aperçu du rendu final est disponible.
6	Cliquer sur le bouton " OK " pour fermer la boîte de définition du fond de carte.
7	Le fond de carte est maintenant attaché au badge. Cliquer sur " Imprimer " pour lancer l'impression.

Lancer un lot d'impression

Lorsqu'il est nécessaire d'imprimer une grande quantité de badges, la gestion badge par badge depuis la fiche des badges est fastidieuse.

Les impressions peuvent être réalisées en lançant l'opération depuis la gestion avancée :

Étape	Action
1	Ouvrir la gestion avancée (<i>Menu Principal</i> , bouton " Contrôle d'Accès " -> <i>Menu C.A.</i> , bouton " Gestion avancée ")
2	Composer la requête de sélection et appuyer sur .
3	Dans la liste du résultat d'extraction, Sélectionner (touche Maj. enfoncée) les noms des badges à imprimer et cliquer sur .
4	Dans la boîte de personnalisation des badges, sélectionner par la même méthode l'ensemble des noms de la liste. Cliquer droit et sélectionner " Modifier le format ". 
5	Dans la boîte de définition du fond de carte, Sélectionner le format souhaité parmi ceux qui ont été réalisés. 
	Un aperçu du rendu final est disponible.
6	Cliquer sur le bouton " OK " pour fermer la boîte de définition du fond de carte.
7	Le fond de carte est maintenant attaché aux badges sélectionnés. Cliquer sur " Imprimer " pour lancer l'impression.



GESTION DES HABILITATIONS

- ✳️ Présentation
 - ✳️ Créer des habilitations
 - ✳️ Habilitations et badges
 - ✳️ Habilitations et accès
-



Présentation



Introduction

Le travail, dans certaines entreprises ou certains lieux, est soumis à des obligations spécifiques.

Ces obligations peuvent être de plusieurs ordres :

- Connaissances techniques (diplômes, certifications, habilitations,...)
- Connaissance de l'entreprise (Plans de prévention, passeport professionnels, autorisations spécifiques,...)
- Suivi médical (Visites périodiques, relevé de dosimètre,...)
- Etc,...

Le Logiciel Micro-Sésame intègre une fonction de gestion des habilitations, celles-ci pouvant avoir (si nécessaire) une influence sur le comportement du contrôle d'accès.



Rappel

La gestion des habilitations est une option de Micro-Sésame.



Remarques

La gestion des habilitations est accessible aux opérateurs disposant des droits d'attribution (visualisation ou modification) des habilitations.

Un opérateur peut disposer uniquement des droits de reconduction pour une habilitation déjà attribuée.



Objet de ce chapitre.

Ce chapitre contient les informations nécessaires à la mise en oeuvre de la gestion des habilitations.

Il est divisé en 3 modules :

- Une présentation de la page de création
- Le paramétrage d'un contrôle d'habilitation sur un lecteur
- L'affectation d'une habilitation à un badge.



Licences Micro-Sésame

L'accès aux applications abordées dans ce manuel est protégé par un ou plusieurs codes licence. Merci de contacter le service commercial de Til-Technologies pour déverrouiller l'accès.

Le tableau suivant présente les licences Micro-Sésame nécessaires pour suivre les différentes étapes de ce chapitre :

Référence	Désignation	Obligatoire	Optionnelle
MS-SCAxxxx	Licence Serveur Micro-Sésame	X	
MS-HABIL	Licence Gestion des habilitations professionnelles	X	



MANUEL UTILISATEUR - FONCTIONS AVANCÉES

Gestion des habilitations / Présentation

Référence	Désignation	Obligatoire	Optionnelle





Créer des habilitations



Accéder à la gestion des habilitations

L'accès à la gestion des habilitations se fait par la méthode suivante :

Étape	Action
1	Depuis le " Menu Principal " cliquer sur " Paramétrage "
2	Dans le menu de " Paramétrage ", sélectionner l'onglet " Contrôle d'accès "
3	Cliquer sur le bouton " Habilitations ".

La fenêtre de gestion des habilitations suivante est affichée :



Description de la fenêtre

La fenêtre de gestion des habilitations contient les informations suivantes :



MANUEL UTILISATEUR - FONCTIONS AVANCÉES

Gestion des habilitations / Créer des habilitations

Élément	Fonction
1	Barre d'icônes pour l'édition/enregistrement des informations dans la base de données.
2	Zone de description comprenant : <ul style="list-style-type: none">• Un numéro d'ordre (incrément automatique)• Un champ "Description". Il apparaîtra en clair dans la fiche badges.• Un "Code impression" pour la gestion de marqueurs lors de l'impression des badges• Une zone "Commentaire" libre de rédaction.
3	Zone de " Prise en compte " définissant le comportement de l'habilitation, réglable sur : <ul style="list-style-type: none">• "Utilisé à titre d'information" : pas l'influence sur le contrôle d'accès• "Interdiction du badge à certains lecteurs" : pour condamner des locaux dangereux par exemple• "Interdiction globale du badges" : l'influence est globale à tout le site. Les trois coches peuvent être activées en simultanément. L'option " Par défaut " définit le comportement de la prise en compte lors de l'activation de cette habilitation sur la fiche badges
4	Zone de " Validité initiale ". Une validité par défaut sera proposée à l'activation de l'habilitation pour éviter les saisies répétitives. Sélectionner un des 3 modes de validités qui sont : <ul style="list-style-type: none">• "Permanente" : pas de contrôle de durées de validité• "Dates de début et de fin libres" : mise à disposition de 2 champs de saisie de date à l'activation de l'habilitation• "Date de début libre, durée fixe" : Mise à disposition d'un champ de saisie pour le début de l'activation. Le champ "Durée de validité par défaut" est pris en compte pour définir la date de fin. La coche " Prise en compte conditionnée par une variable " permet d'activer la liste déroulante des variables déclarées. Sélectionner la variable d'activation dans la liste proposée.
5	Zone de " Report de validité " permet de fixer le mode de reconduction de l'habilitation et sa durée. Si le report est automatique, sélectionner : <ul style="list-style-type: none">• "par passage à 1 d'une variable" et choisir une variable dans la liste• "par un passage sur un lecteur" et choisir le lecteur dans la liste.



Remarque

Pour que les habilitations nouvellement créées soient prises en compte, il faut effectuer un génération et une réinitialisation.



Habilitations et badges



Introduction

Après création des différentes habilitations, il est du ressort de l'opérateur gestionnaire des badges d'affecter les habilitations en fonction de la réalité.



Exemple d'attribution

Pour attribuer une habilitation à un badge, procéder de la manière suivante :

Étape	Action
1	Depuis le " Menu Principal ", cliquer sur " Contrôle d'accès ".
2	Dans le " Menu C.A. " cliquer sur le bouton " Badges / Cartes ".
3	Sélectionner le badge concerné à l'aide des boutons  ou  .
4	Dans l'onglet " Habilitations ", sélectionner l'habilitation à attribuer au badge.
5	Remplir la fenêtre suivante et valider : <div data-bbox="619 1064 1273 1473" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Edition de l'habilitation badge</p> <p>Habilitation : <input type="text" value="Electricité"/></p> <p>Valide du <input type="text" value="20/03/2012"/> au <input type="text" value="20/03/2013"/></p> <p>L'habilitation s'applique</p> <p><input type="radio"/> juste à titre d'information.</p> <p><input checked="" type="radio"/> aux seuls lecteurs contrôlant celle-ci</p> <p><input type="radio"/> à tous les accès du badge.</p> <p><input type="button" value="Valider"/> <input type="button" value="Annuler"/></p> </div>
6	Répéter l'opération 4 et 5 pour chaque habilitation à valider.



Remarque

*Les habilitations seront prises en compte après "**Téléchargement / Mise à jour**" des droits ("**Menu C.A.**").*



Habilitations et accès



Introduction

Afin de pouvoir contrôler de manière correcte le flux des badges habilités, il faut désigner les lecteurs sur lesquels seront exécutés les tests d'habilitation.

Vous devez définir si :

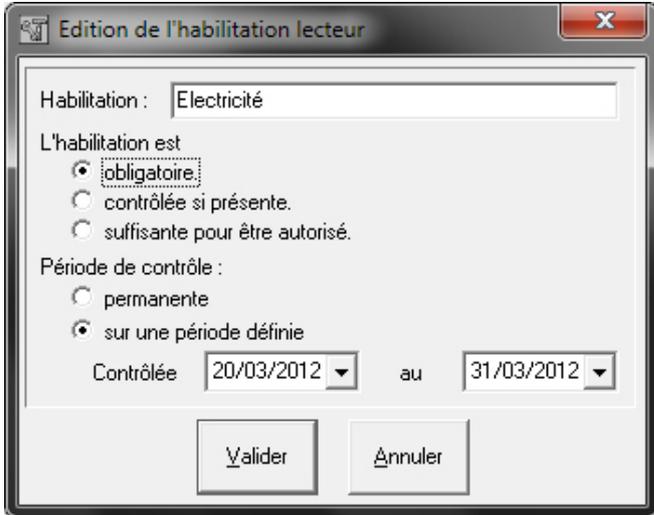
- tous les badges seront soumis à l'habilitation
- seul les badges soumis à habilitation seront contrôlés



Paramétrer les accès habilités

Pour réaliser cette opération, attribuer une habilitation aux lecteurs de contrôle d'accès en suivant cette procédure :

Étape	Action
1	Depuis le " Menu Principal ", cliquer sur " Paramétrage ".
2	Dans le menu de " Paramétrage ", sélectionner l'onglet " Matériels ".
3	Cliquer sur le bouton " Lecteur ".
4	Sélectionner le lecteur à modifier avec les touches  ou  .
5	Dans la fenêtre des habilitations, cocher la ou les habilitations obligatoires pour être autorisé à ce lecteur.

Étape	Action
6	<p>Régler les paramètres de la fenêtre surgissante :</p> <div data-bbox="619 414 1273 929" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">  </div> <p>État de l'habilitation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • "obligatoire" : l'habilitation est obligatoire pour franchir la porte • "contrôlée si présente" : seules les personnes détentrices d'une habilitation concernant cet accès sont contrôlées • "suffisante pour être autorisé" : une habilitation valide se substitue aux droits d'accès normaux (même interdit). <p>Période de contrôle :</p> <ul style="list-style-type: none"> • "permanente" : pas d'arrêt du contrôle • "sur une période définie" : le contrôle sera exécuté pendant la période des 2 dates saisies incluses.
7	Répéter l'opération 4 à 6 pour chaque lecteur soumis à habilitation.



Remarque

Pour que les habilitations aux lecteurs soient prises en compte, il faut effectuer un génération et une réinitialisation.



VISIO-SÉSAME

- ✳ Introduction
 - ✳ Lancement de VISIO-SESAME
 - ✳ Interface utilisateur
 - ✳ Utilisation de VISIO-SESAME
-



Introduction



Préambule

VISIO-SESAME est un logiciel d'exploitation permettant de visualiser simplement les images de caméras connectées sur des enregistreurs numériques (direct ou historique).

Son moniteur virtuel configurable fonctionne conjointement avec MICRO-SESAME et permet d'afficher plusieurs sources vidéo simultanées.

Il dispose de commandes complémentaires permettant de réaliser des opérations de pilotage de dôme, repositions ou d'écoute et interpellation à distance.

Dans ce chapitre seront abordés les points suivants :

- La présentation de l'interface utilisateur
- Les 2 méthodes pour lancer VISIO-SESAME
- Visualiser une caméra en direct
- Visualiser un historique vidéo
- Piloter un dôme
- Créer un groupe
- Créer un scénario



Pré-requis du poste client VISIO-SESAME

Afin d'assurer le bon fonctionnement de VISIO-SESAME pendant son utilisation sur le poste client désigné, le poste client doit respecter certains pré-requis :

1. L'utilisation de deux écrans pour l'affichage de l'interface VISIO-SESAME.
2. Les écrans destinés à l'affichage de VISIO-SESAME doivent respecter certains pré-requis concernant ses caractéristiques techniques. Pour connaître la liste des caractéristiques, se référer à la documentation des constructeurs des enregistreurs vidéo.

Une liste avec les différents constructeurs est disponible en annexe dans cette documentation.



Licences MICRO-SESAME

L'accès aux applications abordées dans ce manuel est protégé par un ou plusieurs codes licence. Merci de contacter le service commercial de TIL TECHNOLOGIES pour déverrouiller l'accès.

Le tableau suivant présente les licences MICRO-SESAME nécessaires pour suivre les différentes étapes de ce chapitre :

Référence	Désignation	Obligatoire	Optionnelle
MS-SCAxxxx	Licence Serveur MICRO-SESAME	X	
MS-SCVx	Supervision de caméras vidéo VISIO-SESAME	X	
MS-SYNOx	Licence Animation de synoptiques		X



Lancement de VISIO-SESAME

Pour lancer l'application VISIO-SESAME, accéder à MICRO-SESAME et effectuer une des actions suivantes:

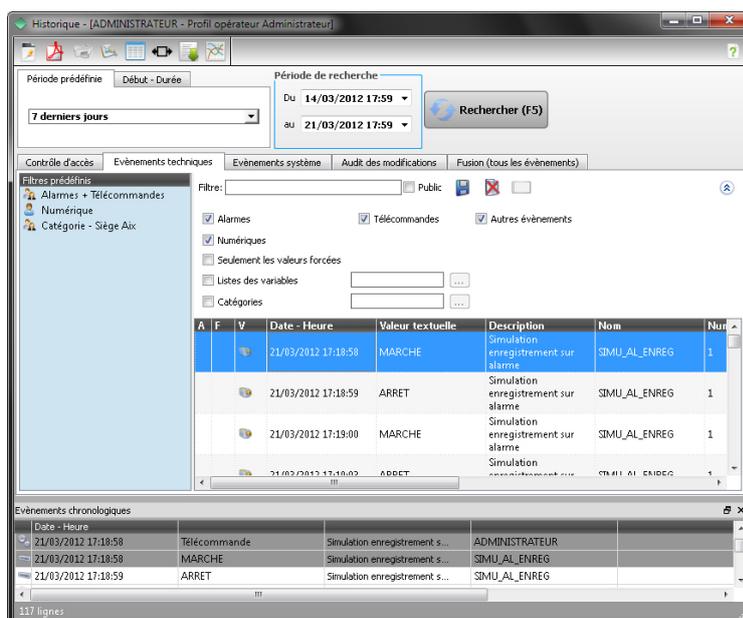
- Cliquer sur l'icône  depuis la fenêtre de l'"historique" après avoir effectué une requête dans l'onglet "Évènements techniques" dans la même fenêtre.
- Utiliser la commande du menu contextuel associé à la ligne sélectionnée dans la **fenêtre de surveillance GTC**.
- Cliquer sur un bouton dédié depuis un **synoptique** développé par notre partenaire installateur.
- Lancer le programme depuis un raccourci créé pour ce programme.



Lancement depuis la gestion de l'historique

Cliquer sur l'icône  depuis la fenêtre de l'"historique" après avoir effectué une requête dans l'onglet "Évènements techniques" dans la même fenêtre.

La fenêtre suivante présente un exemple de vue typique :



Rappel

Le lancement de VISIO-SESAME depuis la fenêtre de gestion de l'historique ne permet pas de visualiser l'image directe d'une caméra en première opération.

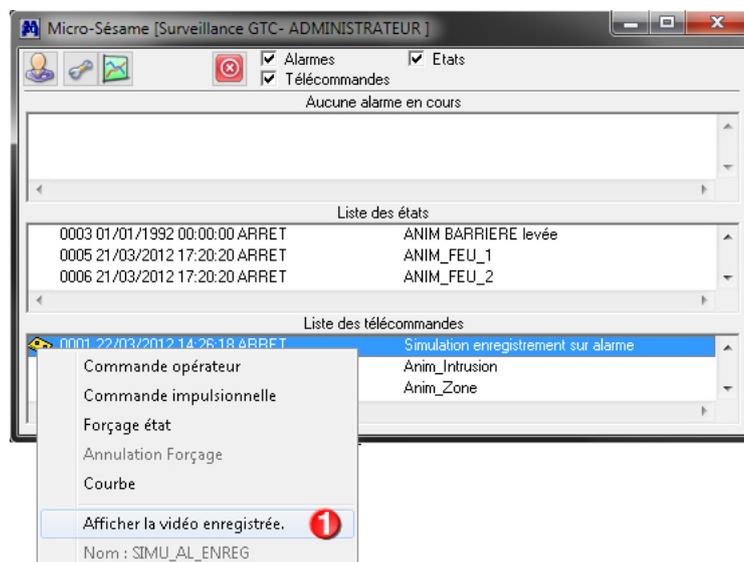


Lancement depuis la surveillance GTC

Utiliser la commande du menu contextuel associé à la ligne sélectionnée dans la fenêtre de surveillance GTC.

Après avoir sélectionné une ligne possédant l'icône , cliquer droit sur la ligne et sélectionner "Afficher la vidéo enregistrée" dans le menu contextuel (1).

La fenêtre suivante est un exemple de représentation possible :



Rappel

Le lancement de VISIO-SESAME depuis la fenêtre de surveillance GTC ne permet pas de visualiser l'image directe d'une caméra en première opération.



Lancement depuis un synoptique

Cliquer sur un bouton dédié depuis un synoptique développé par notre partenaire installateur.

Dans ce cas, les caméras du site sous surveillance peuvent être accessibles de plusieurs manières différentes et dépendent essentiellement des capacités de l'enregistreur numérique et de la programmation effectuée.

Le lancement peut être réalisé :

- en cliquant sur un bouton
- en cliquant sur un objet graphique
- par menu contextuel

La fenêtre suivante montre un exemple de lancement depuis un objet graphique représentant un dôme motorisé (1) :



MANUEL UTILISATEUR - FONCTIONS AVANCÉES

Visio-Sésame / Lancement de VISIO-SESAME



Rappel

Le lancement de VISIO-SESAME depuis un synoptique autorise la visualisation de l'image directe d'une caméra ou une séquence enregistrée et sauvegardée en historique.



Lancement depuis un raccourci

Pour créer le raccourci de l'application VISIO-SESAME, veuillez suivre le tableau suivant :

Étape	Action
1	Aller dans le répertoire des programmes MICRO-SESAME (Par défaut : "C:\MSESAME\PROG")
2	Copier l'application " se_videoview.exe ".
3	Coller le raccourci de l'application sur le bureau.
4	Cliquer droit sur le raccourci, puis choisir " Propriétés " dans le menu contextuel.
5	Dans le champ " <i>Cible</i> ", ajouter le chemin du répertoire de la configuration. (Exemple : C:\MSESAME\PROG\se_videoview.exe -d=C:\MSESAME\CONFIG\)
6	Fermer la fenêtre de propriétés en cliquant sur " OK ".



Rappel

Le lancement de VISIO-SESAME depuis le raccourci :

- requiert le login et le mot de passe d'un utilisateur de MICRO-SESAME.



- ne permet pas de visualiser l'image directe d'une caméra en première opération.

L'utilisateur de MICRO-SESAME doit avoir les droits de consultation et/ou d'affichage de l'interface vidéo nécessaires.





MANUEL UTILISATEUR - FONCTIONS AVANCÉES

Visio-Sésame / Interface utilisateur

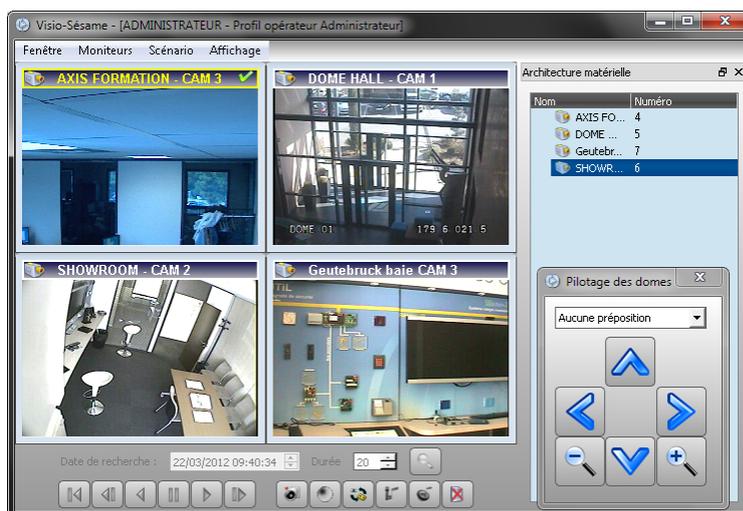


Interface utilisateur



Description sommaire

Après démarrage de VISIO-SESAME, la fenêtre peut prendre cette représentation :



Cette fenêtre est composée de trois parties principales :

- la barre de menu,
- la zone de matrice virtuelle modulaire,
- la zone d'actions rapides.

Il peut éventuellement s'ajouter à l'affichage sur demande :

- la fenêtre d'architecture matérielle (détachable),
- la fenêtre de pilotage des dômes.



La barre de menu

La barre de menu contient les fonctions nécessaires à la manipulation de la matrice virtuelle et de ses accessoires.

Le tableau ci-dessous fait le tour des fonctionnalités :

Menu	Contenu	Fonction
Fenêtre	Quitter	Pour fermer la matrice vidéo
Moniteurs	Ajouter un moniteur	Pour ajouter un moniteur à la matrice en cours
	Organiser les moniteurs en 320x240	Redimensionne tous les moniteurs de la matrice à la valeur citée
	Organiser les moniteurs en 160x120	Redimensionne tous les moniteurs de la matrice à la valeur citée
Scénario	Enregistrer le scénario	Mémorise la position des fenêtres en vue de la prochaine ouverture

Menu	Contenu	Fonction
	Restaurer le scénario	Repositionne les fenêtres comme au moment du précédent enregistrement
	Scénario 1	4 écrans dans la matrice
	Scénario 2	6 écrans dans la matrice
	Scénario 3	9 écrans dans la matrice
	Bandeau vertical 4 moniteurs	Comme indiqué dans le libellé
	Bandeau horizontal 5 moniteurs	Comme indiqué dans le libellé
	Verrouiller l'application	Pour interdire la sélection d'un autre scénario et verrouiller la position de la matrice
	Garder la fenêtre au dessus des autres	Rend la matrice toujours visible
Affichage	Piloter les dômes	Affiche la fenêtre de pilotage des dômes
	Architecture matérielle	Affiche la boîte "Architecture". Celle-ci peut être réintégrée dans la fenêtre principale (voir écran de présentation).



Rappel

Dès que la fenêtre a correctement été configurée, penser à enregistrer le scénario. Il sera rechargeable en cas de modification involontaire.



La matrice

La matrice est la zone de visualisation des caméras.

Elle est modifiable selon les scénarios prédéfinis et entièrement personnalisable. L'ajout d'un moniteur à la matrice est réalisé depuis le menu moniteurs.

Chaque moniteur est représenté par une fenêtre. Les couleurs de la barre de titre du moniteur renseignent sur son contenu et son état :

État	Visuel
Moniteur mode caméra direct sélectionné	
Moniteur mode caméra direct non sélectionné	
Moniteur mode enregistrement sélectionné	
Moniteur mode enregistrement non sélectionné	
Moniteur libre sélectionné	

Pour sélectionner un moniteur, cliquer dans sa fenêtre.

Un menu contextuel est disponible pour chaque moniteur.



MANUEL UTILISATEUR - FONCTIONS AVANCÉES

Visio-Sésame / Interface utilisateur

Le contenu de celui-ci est décrit dans le tableau ci-dessous :

Menu	Fonction
Visualiser une caméra	Permet de sélectionner une caméra à ajouter à la matrice
Ajuster le moniteur à l'espace de travail	Agrandit le moniteur sélectionné à la taille maxi de la fenêtre
Modifier la taille du moniteur	Permet de formater le moniteur selon 3 tailles prédéfinies (640x480, 320x240, 160x120)
Paramétrage du moniteur	Ouvre la fenêtre de gestion des groupes moniteurs
Libérer le moniteur	Ferme l'image du moniteur sans supprimer le moniteur
Fermer le moniteur	Ferme le moniteur et libère la place dans la matrice

La barre d'actions rapides

Selon votre enregistreur, il est possible d'effectuer d'autres actions supplémentaires comme le démarrage de l'écoute, l'interpellation etc.

Ces raccourcis se trouvent en bas de la fenêtre VISIO-SESAME.



Outre les touches magnétoscope de gestion des enregistrements, la barre d'actions rapides dispose des fonctions suivantes :

Icône	Description
	Prendre une capture de l'image en cours *
	Activer l'enregistrement
	Changement du mode de lecture, direct/enregistrement
	Démarrage de l'interpellation
	Démarrage de l'écoute
	Libérer un moniteur



Rappel

* La capture de l'image est enregistrée dans le répertoire de MICRO-SESAME (**Config \CapturesVisioSesame**)



Utilisation de VISIO-SESAME

Créer un scénario

VISIO-SESAME offre la possibilité de configurer son propre scénario, c'est-à-dire, de positionner la fenêtre d'un ou plusieurs moniteurs dans différentes positions et différentes tailles. Il est possible d'ajouter autant de moniteurs que de sources.

Étape	Action
1	Positionner les moniteurs selon votre choix.
2	Dans la barre des menus, cliquer sur "Scénario".
3	Cliquer sur "Enregistrer le scénario" (1).

Ainsi, à la prochaine ouverture de VISIO-SESAME, vous retrouverez le scénario précédemment enregistré.

Définir des groupes de moniteurs

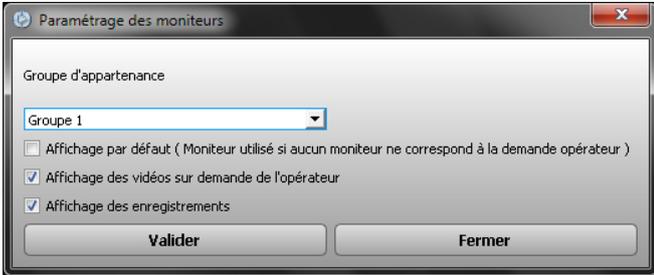
Il est possible de grouper des moniteurs selon une appartenance (ex : bureaux, showroom etc.).

Étape	Action
1	Cliquer-droit sur un moniteur cible.



MANUEL UTILISATEUR - FONCTIONS AVANCÉES

Visio-Sésame / Utilisation de VISIO-SESAME

Étape	Action
2	<p>Cliquer sur "<i>Paramétrage du moniteur</i>".</p> 
3	Saisir le nom du groupe dans le champ vide.
4	Sauvegarder le scénario.

Visualiser une caméra depuis l'architecture matérielle.

La visualisation d'une caméra par "*glisser/déposer*" depuis la boîte de l'architecture matérielle n'autorise que le direct :

La procédure d'activation est la suivante :

Étape	Action
1	Dans le menu " <i>Affichage</i> ", sélectionner l'option " <i>Architecture matérielle</i> "
2	Dans la fenêtre disponible, sélectionner une caméra
3	Tout en maintenant le bouton gauche enfoncé, déplacer la caméra jusqu'au moniteur voulu. La caméra s'affiche alors dans le moniteur.
4	Répéter l'opération pour chaque caméra à afficher



Remarque

La fenêtre volante de l'architecture matérielle peut être raccrochée à la matrice en la déposant à l'intérieur de la matrice.



Visualiser un évènement vidéo

Un moniteur permet de visualiser 2 types d'évènements :

- le direct d'une caméra
- une séquence enregistrée

Pour visualiser un évènement depuis VISIO-SESAME, appliquer la procédure suivante :

Étape	Action
1	Cliquer droit dans un moniteur de la matrice

Étape	Action
2	Dans le menu contextuel, sélectionner " <i>Visualiser une caméra</i> ". La fenêtre suivante s'affiche : <div style="text-align: center;"> </div>
3	Sélectionner la source à visualiser
4	Cocher ou non la case " <i>Relecture d'une séquence enregistrée</i> "
5	Remplir les critères de recherche si la case " <i>Relecture d'une séquence enregistrée</i> " a été cochée
6	Valider la boîte.



Remarque

Lorsque la case "*Relecture d'une séquence enregistrée*" n'est pas cochée, on obtient le même résultat qu'un "*glisser/déposer*" depuis l'architecture matérielle.



Piloter un dôme

Le pilotage d'un dôme motorisé est dépendant des capacités de l'enregistreur vidéo et de son interfaçage avec VISIO-SESAME.

Lorsque cette fonction est active, le pilotage est réalisable soit :

- depuis la boîte "*Pilotage des dômes*" (menu "*Affichage*", "*Piloter un dôme*")
- directement en pointant dans l'image la direction souhaitée (le zoom est obtenu avec la molette de l'ascenseur)

La fenêtre de "*Pilotage des dômes*" donne accès aux prépositionnements mémorisés dans l'enregistreur vidéo.



MANUEL UTILISATEUR - FONCTIONS AVANCÉES

Visio-Sésame / Utilisation de VISIO-SESAME

