



WIZEYE V1.5.4

ADMIN USER GUIDE

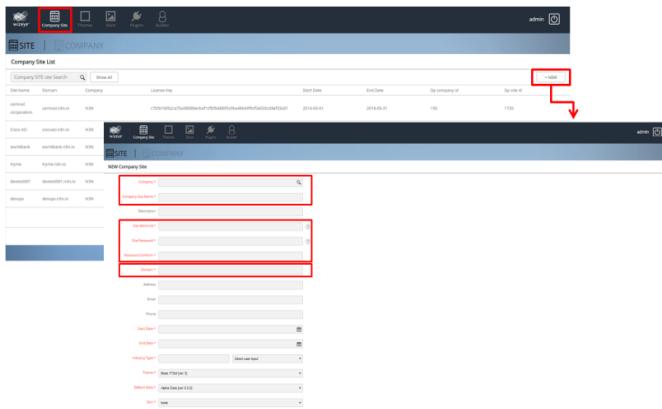
작성자:	엔쓰리엔(주)
작성일:	2016년 1월 19일
최근 업데이트	2016년 4월 14일

목차	2
Quick Start	4
1. WIZEYE 시작	6
2. WIZEYE 접속 방법 및 로그인	7
2.1 접속방법	7
2.2 로그인	8
2.3 로그 아웃	11
3. 화면 구성 및 운영	13
3.1 LIVE 화면 구성	13
3.2 RIBBON 영역 구성 및 운영	14
3.3 PANEL 영역 구성 및 운영	16
3.4 FOOTER 영역 구성 및 운영	18
3.5 View 영역 구성 및 운영	19
3.6 Contents 이동하기	20
3.7 확대/축소 보기	21
3.8 환경 설정	22
4. 사용자 관리	24
4.1 사용자(그룹) 조회	24
4.2 사용자(그룹) 등록/수정/삭제하기	26
4.3 Map 접근 권한 설정	31
5. VIEW 구성 및 운영	32
5.1 GRID Template 으로 VIEW 구성하기	32
5.2 Custom GRID로 VIEW 구성하기	34
5.3 Map Contents 올리기	35
5.4 Camera/RDS Contents 올리기	37
5.5 Chart Contents 올리기	38
5.6 Contents 내리기	39
5.7 GRID TAB 추가하기	40
5.8 VIEW 저장하기	41
5.9 저장된 VIEW 보기	42
6. CELL 운영	43
6.1 CELL 나누기	43
6.2 CELL 병합하기	45
6.3 Location 설정 및 확인하기	46
6.4 Bookmark 설정 및 확인하기	48

6.5 Location/Bookmark 삭제 및 수정하기	49
6.6 Map 채팅 (Collaboration)	50
6.7 Reset Zoom	52
6.8 Map 의 Element 검색하기	53
6.9 Map 공유하기	54
6.10 Map 간 이동하기	56
6.11 Map Playback 하기	57
6.12 Camera Contents Playback 하기	58
6.13 Chart Contents Time back 하기	59
6.14 Camera 제어하기	60
6.15 RDS Contents 제어하기	62
7. Contents 생성	63
7.1 Camera Contents 생성하기	63
7.2 Chart Contents 생성하기	69
7.3 Map Contents 생성하기	70
8. Data Admin 예제 따라하기	81
8.1 요구사항 정의하기	81
8.2 Data 설계하기	82
8.3 Data 등록하기	83
8.4 DTG 설계하기	92
8.5 WIZEYE 사이트에 설계한 DTG 설정하기	94
참조	106
용어집	106
저작권, 상표	109

Quick Start

STEP 1 새로운 사이트 생성



1. WIZEYE BUILDER에서 새로운 사이트를 등록한다.
 - ▶ WIZEYE BUILDER에 접속한다.
 - ▶ Company Site → Site에서 [+NEW] 버튼을 클릭한다.
 - ▶ 새로운 사이트를 등록할 수 있는 화면이 나온다.
2. 새로운 WIZEYE 사이트의 정보를 입력한다.
 - ▶ Company를 선택한다.
(Company가 등록되어 있지 않으면, 새로 등록한다.)
 - ▶ 사이트 이름과 도메인, 관리자 계정 등 필수 항목을 모두 입력한다.
3. [+Save] 버튼을 클릭하여 새로운 사이트를 생성한다.

Tip 사이트는 WIZEYE BUILDER에 접속하여 생성하거나, WIZEYE BUILDER 관리자에 요청하여 생성할 수 있다.

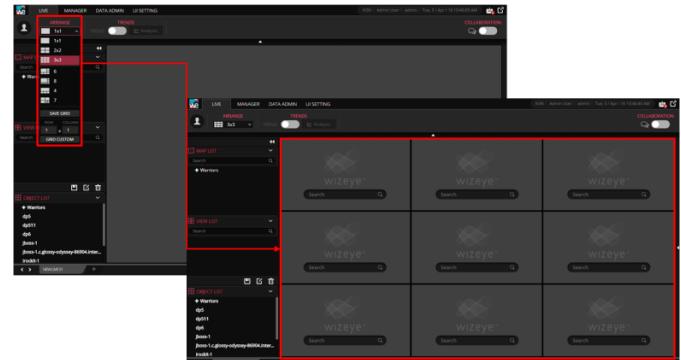
STEP 2 생성한 새로운 사이트에 접속



1. WIZEYE BUILDER에서 생성한 사이트의 Domain을 입력하여 WIZEYE 로그인 페이지로 접속한다.
2. 사이트 생성시 입력한 관리자 ID, Password를 입력하고 [LOGIN] 버튼을 클릭한다.

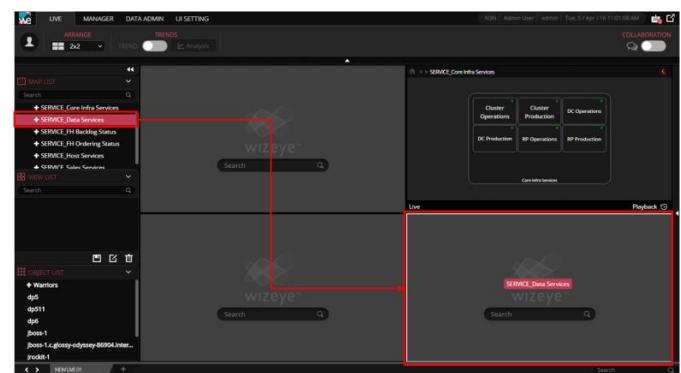
주의 WIZEYE 사이트는 Chrome만 지원된다.

STEP 3 VIEW 구성하기



1. WIZEYE 사이트에 로그인하면 기본적으로 바로 LIVE 메인 페이지로 연결된다.
2. [ARRANG] 메뉴에서 VIEW 영역을 구성할 수 있다.
 - ▶ GRID TEMPLATE (기본 분할 방식)
 - ▶ GRID CUSTOM (사용자 정의 분할 방식)

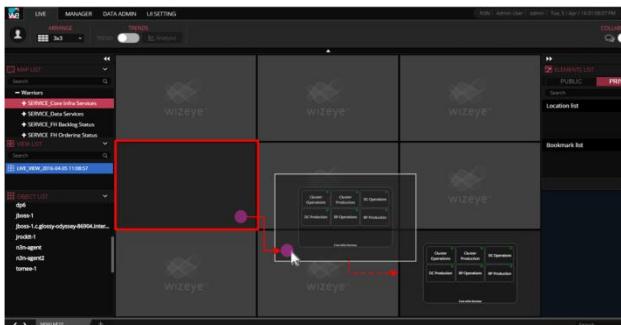
STEP 4 CONTENTS 올리기



1. VIEW 영역을 구성한 후, 각 셀에 Contents를 올릴 수 있다.
 - ▶ MAP LIST, OBJECT LIST, VIEW LIST의 항목을 올릴 수 있다.
2. Contents를 올리는 방법은 다음과 같다.
 - ▶ LIST PANEL의 항목을 선택한 후, 원하는 셀에 드래그 한다.
 - ▶ 셀을 선택한 후, LIST PANEL의 항목을 더블 클릭한다.
 - * VIEW LIST의 항목은 더블 클릭하면 Contents가 올라간다.
 - ▶ OBJECT LIST의 항목에서는 Camera, Chart를 올릴 수 있다.

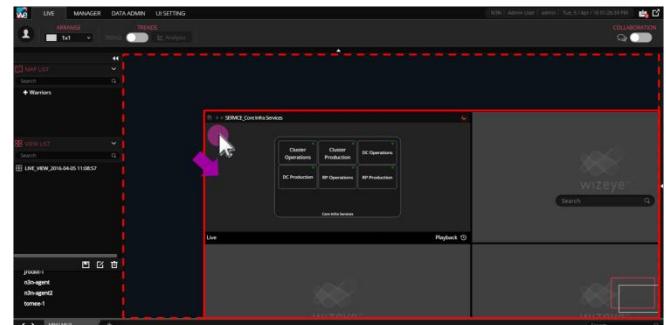
LIVE 화면 운영

Contents 교환



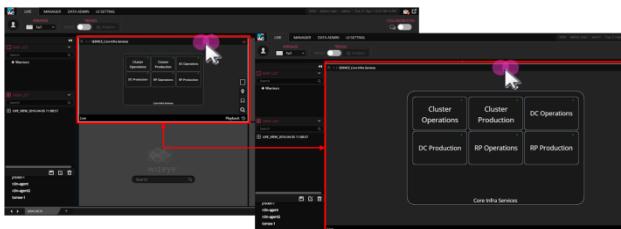
Contents 를 끌어 교환하고자 하는 셀에 놓으면 해당 셀의 Contents 와 서로 교환된다.

VIEW 이동



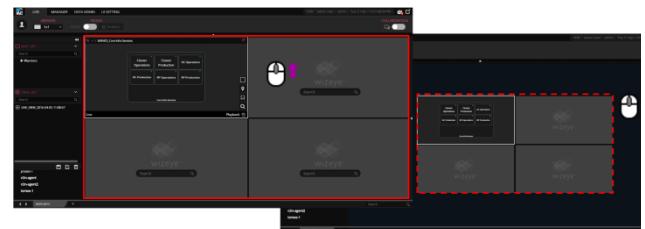
Shift 키를 누른 상태에서 마우스로 VIEW 영역을 클릭한 상태로 좌/우, 상/하로 이동할 수 있다.

CELL 전체보기



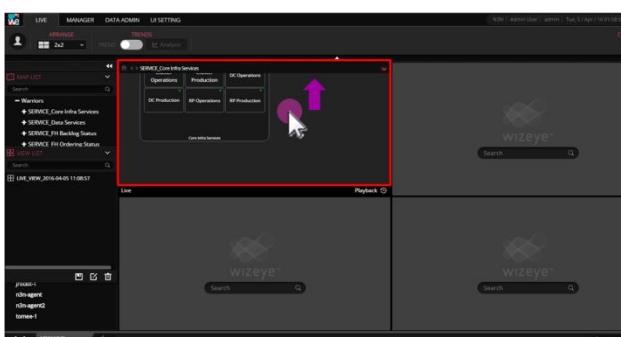
셀의 TILE 영역을 더블 클릭하여 전체 VIEW 영역으로 확대해서 볼 수 있다. 다시 셀의 TILE 영역을 더블 클릭하면 원래 사이즈로 원복 된다.

VIEW 확대/축소



Shift 키를 누른 상태에서 마우스 훨을 위로 돌리면 VIEW 영역 전체가 확대되고, 훨을 아래로 돌리면 VIEW 영역 전체가 축소된다.

Cell 내 Contents 이동



하나의 셀에 올라간 Contents 를 마우스를 클릭한 상태로 좌/우, 상/하로 이동 할 수 있다.

1. WIZEYE 시작

WIZEYE 는 데이터를 수집/분석하여 직관적으로 보여주는 "Data Visualization Platform" 이다.

인터넷 환경에서 실시간으로 시스템이나 서비스상 이상징후를 파악하고 문제의 원인을 식별하여 신속하게 대응할 수 있는 VIEW 를 제공한다. 데이터의 계층 정보 및 상태 정보를 추출하여 맵으로 보여주어 문제해결의 통찰력을 준다.

WIZEYE 의 UI Platform 기술을 통해 기업의 복잡한 데이터의 구조를 마치 전자지도를 탐색하듯 쉽게 확대, 축소, 이동할 수 있도록 설계되어 문제의 원인을 단지 몇 번의 클릭과 탐색만으로 찾아 갈 수 있도록 도와준다.

WIZEYE 의 DTG 기능은 사용자가 직접 운영되는 서비스의 계층구조를 계층화 된 맵으로 자동생성 해 준다. 데이터의 임계치와 상태[Health] 정보를 설정하여 알람을 통해 실시간으로 모니터링 할 수 있다.

WIZEYE 의 빅데이터 엔진은 다양한 형태의 데이터를 사용자가 정의한 규칙에 맞게 수집, 분산처리하고 DTG 가 실시간 계층화할 수 있는 데이터 포맷으로 변환하는 역할을 수행한다.

이 문서에는 WIZEYE 의 사용 방법과 주요 기능을 설명한다.

- **WIZEYE 시작** - WIZEYE의 기본 개념을 설명한다.
- **WIZEYE 접속 방법 및 로그인** - WIZEYE 사이트 접속 정보, 계정 정보, 로그인 방법을 설명한다.
- **화면 구성 및 운영** - WIZEYE 사이트 화면 구성 및 제어 방법을 설명한다.
- **사용자 관리** - WIZEYE 사이트 사용자를 등록하고 관리하는 방법을 설명한다.
- **VIEW 구성 및 운영** - WIZEYE 사이트의 LIVE 메뉴에서 VIEW를 구성하고 VIEW를 제어하는 방법을 설명한다.
- **CELL 운영** - CELL과 CELL에 올라간 Contents를 제어하는 방법을 설명한다.
- **Contents 생성** - CELL 운영 방법과 CELL에 올라간 Contents를 생성하는 방법을 설명한다.
- **Data Admin 예제 따라하기** - Data Admin 예제의 실습 과정을 설명한다.
- **용어정리** - WIZEYE에서 사용되는 용어를 설명한다.

2. WIZEYE 접속 방법 및 로그인

2.1 접속방법

WIZEYE 서비스에 접속하는 방법은 아래와 같습니다.

URL	사이트에 해당하는 URL을 입력합니다.
ID	사이트 생성 시 등록한 ID를 입력한다. 해당 ID는 관리자 계정으로, WIZEYE 서비스에 최초 접속 시에 필요하다.
P/W	사이트 생성 시 등록한 비밀번호로, 관리자 계정의 비밀번호를 입력한다.

아래와 같은 환경에서 WIZEYE 서비스를 정상적으로 이용할 수 있다.

웹 브라우저	Google Chrome 최신 버전
---------------	---------------------

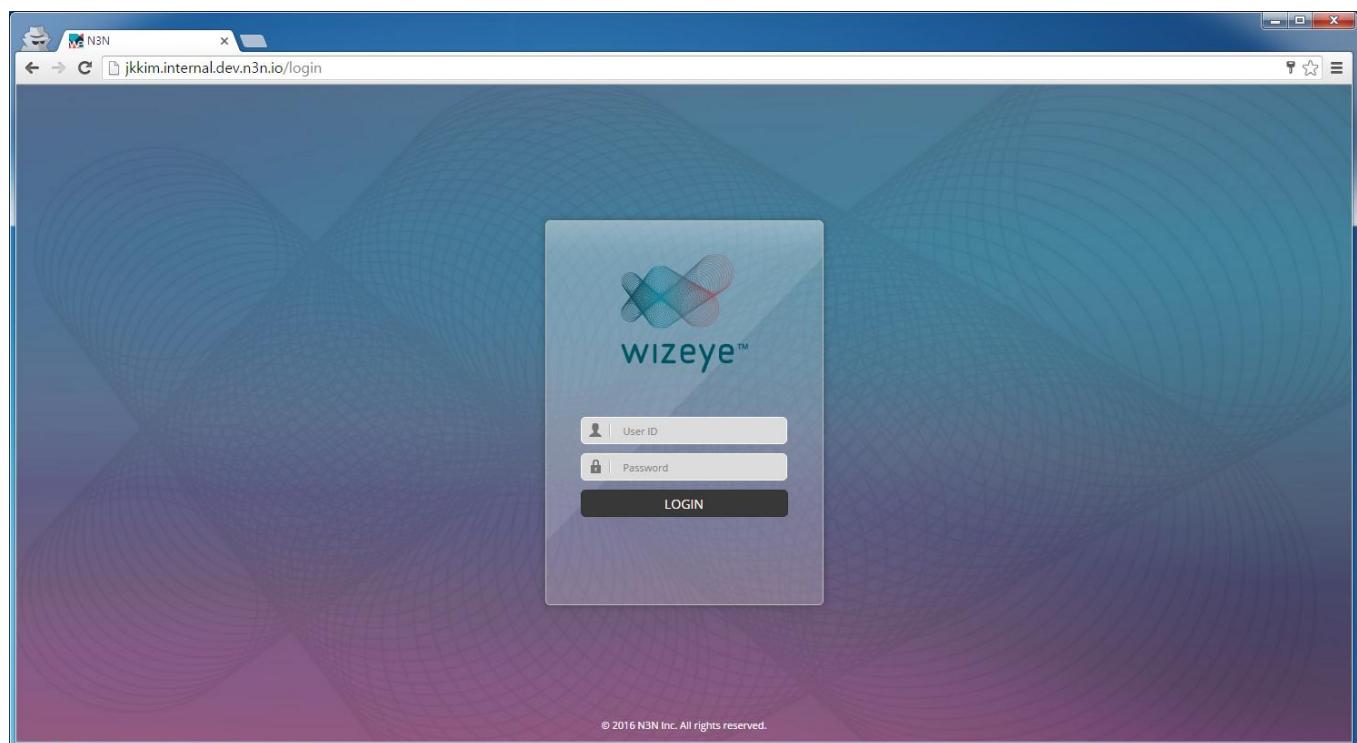


그림 1. WIZEYE 사이트 로그인

2.2 로그인

WIZEYE 서비스에 접속하기 위해서는 ID 와 비밀번호를 입력해야 한다.

최초로 WIZEYE 서비스에 접속하기 위해서는 WIZEYE 사이트 생성 시 등록한 관리자 계정으로 로그인해야 한다.

2.2.1 로그인 프로세스



그림 2. 로그인

로그인 과정은 다음과 같습니다.

1. 사용자 ID 와 비밀번호를 입력한다.
2. [LOGIN] 버튼을 클릭한다.
3. 로그 인에 성공하면 WIZEYE 메인 페이지로 이동한다.

* 로그인 정보를 잘못 입력하면 로그인 오류에 대한 안내 문구가 나온다.

주의	<p>중복 로그인</p> <p>동일한 계정으로 중복 로그인 할 경우 계정의 권한에 따라 로그인 처리가 결정된다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 동일한 관리자 권한의 계정으로 중복 로그인 할 경우, 이전 세션은 로그아웃 되고 신규 세션을 로그인 처리한다. 2. 관리자 권한 외의 동일한 일반 사용자 계정으로 중복 로그인 할 경우 이전 세션이 로그아웃 할 때까지 신규 세션은 로그인 할 수 없다.
----	---

2.2.2 로그인 계정 변경

다른 계정으로 로그인하기 위해서는 사용자 정보 영역의 아이콘 메뉴를 클릭하여 [LOG OUT] 버튼을 클릭한다.

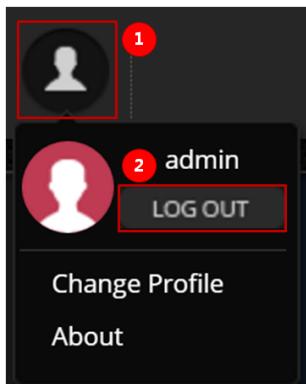


그림 3. 로그인 계정 변경

로그인 계정을 변경하는 과정은 다음과 같다.

1. 아이콘 메뉴를 클릭하면 사용자 정보를 볼 수 있는 화면이 나온다.
2. [LOG OUT] 버튼을 클릭하면 로그 아웃 되고 새로운 계정으로 로그인 할 수 있다.

* 로그인 화면이 나와서 다른 계정으로 로그인 할 수 있다.

2.2.3 사용자 계정 정보 변경

사용자 정보 및 로그인 비밀번호를 변경하기 위해서는 사용자 정보 영역의 아이콘 메뉴를 클릭하여 [Change Profile] 버튼을 클릭한다.

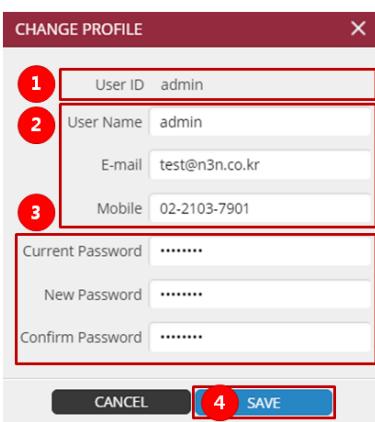


그림 4. 사용자 계정 정보 변경

사용자 계정 정보를 변경하는 과정은 다음과 같다.

1. 로그인한 ID는 변경할 수 없다.
2. 사용자 이름, E-mail, 전화번호를 입력한다.

3. 비밀 번호를 변경하는 방법은 다음과 같다.

현재 비밀 번호를 입력한다.

변경할 비밀 번호를 입력하고 한번 더 확인하여 입력한다.

4. [SAVE] 버튼을 클릭하면 사용자 계정 정보가 변경된다.

참고	변경하는 비밀번호는 최소 보안 요구사항에 맞게 입력한다. 비밀번호는 영문+숫자로 10 자 이상이거나 영문+숫자+특수문자 8 자 이상이다.
----	---

2.3 로그 아웃

사용 중인 WIZEYE 서비스를 종료하기 위해서는 로그 아웃을 실행한다.

로그 아웃이 자동으로 실행되는 시간을 설정할 수 있다.

2.3.1 로그 아웃

로그 아웃 기능을 실행하면 WIZEYE 서비스가 종료되고, 로그인 페이지로 이동한다.

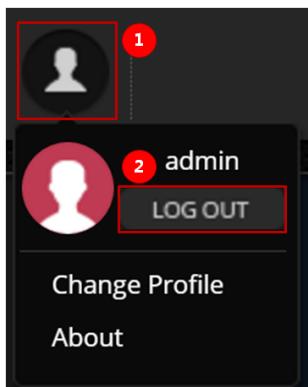


그림 5. 로그 아웃

다음은 로그 아웃 하는 방법이다.

1. 사용자 정보 영역의 아이콘 메뉴를 클릭하면 사용자 정보를 볼 수 있는 화면이 나온다.
2. [LOG OUT] 버튼을 클릭하면 로그 아웃 되고, WIZEYE 서비스가 종료한다.

2.3.2 자동 로그 아웃 설정

WIZEYE 서비스가 자동으로 로그 아웃 되는 시간을 설정하는 기능으로, 로그인 상태에서 WIZEYE 서비스의 비활성 시간이 사용자가 설정한 시간을 넘으면 자동으로 로그아웃 된다.

보안 상의 이유로 자동 로그 아웃 설정은 필요하고, 세션이 종료되는 경우에는 다시 로그인해야 한다.

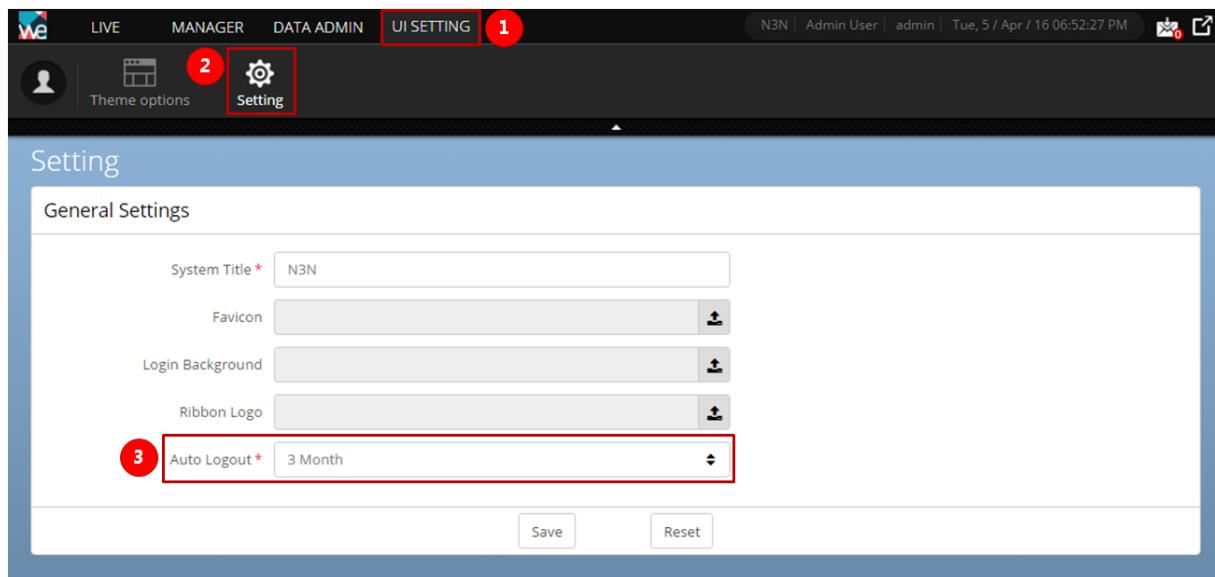


그림 6. 자동 로그 아웃 설정

다음은 자동 로그 아웃 설정하는 방법이다.

1. WIZEYE 서비스의 사용자 인터페이스를 설정할 수 있는 [UI Setting]을 선택한다.

2. [Setting]을 선택한다.

3. 자동 로그 아웃 시간을 설정한다.

(설정 안함, 1 시간, 3 시간, 6 시간, 12 시간, 1 일, 3 일, 1 주, 2 주, 3 주, 1 개월, 3 개월)

3. 화면 구성 및 운영

3.1 LIVE 화면 구성

WIZEYE 사이트 화면은 크게 RIBBON 영역, LEFT/RIGHT PANEL 영역, VIEW 영역, FOOTER 영역으로 구성되어 있다.

화면 구성은 아래 그림과 같다.

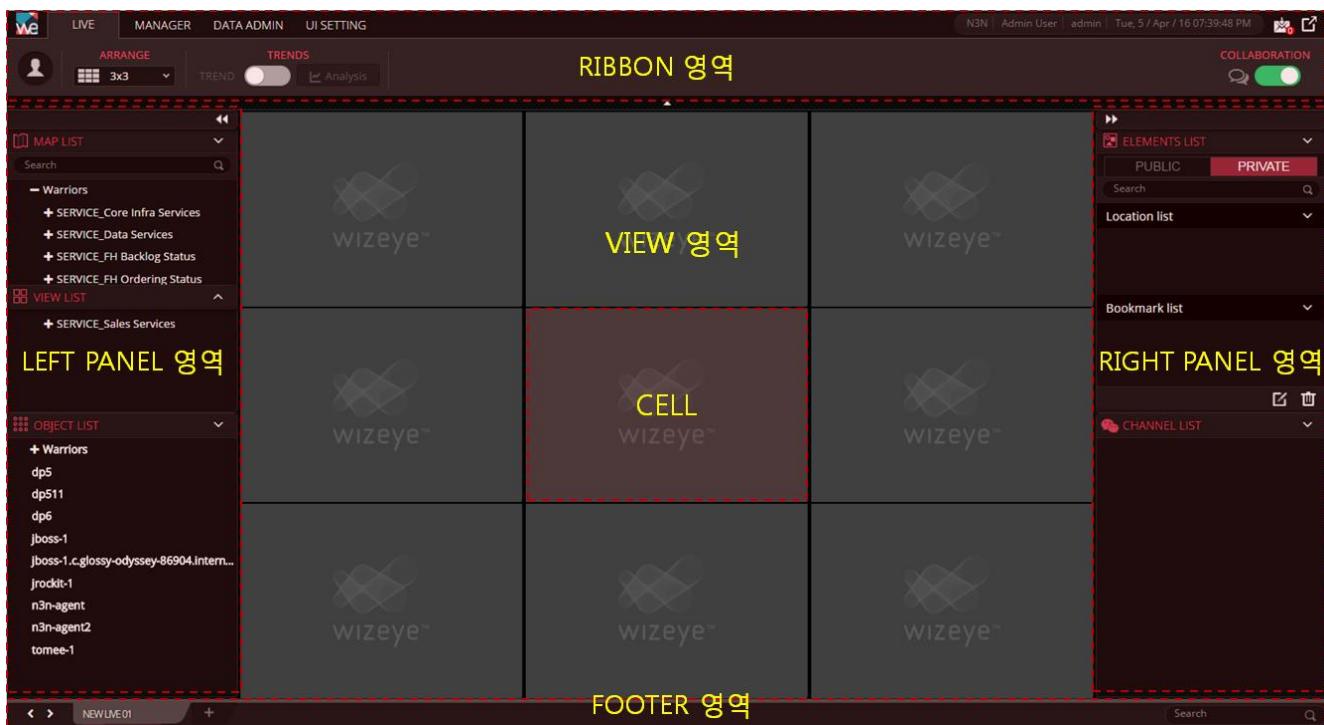


그림 7. LIVE 화면구성

3.2 RIBBON 영역 구성 및 운영

RIBOON 영역은 다음과 같은 구성으로 되어 있다.



그림 8. RIBBON 영역 구성 및 운영

표 1: RIBBON 영역 구성 및 운영

번호	설명	설정 변경						
1	[Logo] 영역으로, 사이트의 대표 로고 이미지로 설정한다. Logo 이미지를 변경할 수 있다. <i>UI SETTING → Setting → Ribbon logo</i>							
2	[메인 메뉴] 영역으로 로그인한 사용자는 권한에 따라 노출되는 메뉴가 다르다. 다음은 사용자 권한 별 노출되는 메뉴 종류이다. <table border="1" data-bbox="223 1012 975 1176"> <tr> <th>사용자 권한</th><th>노출 메뉴</th></tr> <tr> <td>Admin User</td><td>[LIVE] [MANAGER] [DATA ADMIN] [UI SETTING]</td></tr> <tr> <td>Normal User</td><td>[LIVE]</td></tr> </table>	사용자 권한	노출 메뉴	Admin User	[LIVE] [MANAGER] [DATA ADMIN] [UI SETTING]	Normal User	[LIVE]	
사용자 권한	노출 메뉴							
Admin User	[LIVE] [MANAGER] [DATA ADMIN] [UI SETTING]							
Normal User	[LIVE]							
3	사이트의 정보를 보여준다. 3-1. SITE NAME 마우스 오버 시 툴팁으로 'Company Name/Site Name'로 표시 3-2. USER TYPE: 사용자 권한을 보여준다. 사용자 권한의 종류는 Admin User/ Normal User 가 있다. 3-3. License 발급 받은 라이선스 정보를 보여준다. 3-4. USER ID 접속한 사용자의 ID 정보를 보여준다. 3-5. Date 사용자 PC의 현재 시간을 보여준다.	사이트의 정보의 표시 여부를 설정 할 수 있다. <i>UI SETTING → Theme Options → Plugin Setting → INFO</i>						
4	브라우저 화면을 모니터 전체화면으로 볼 수 있다. 기능의 표시 여부를 설정 할 수 있다. <i>UI SETTING → Theme Options → Plugin Setting → QUICK ACCESS</i>							
5	사용자 정보를 볼 수 있는 아이콘 버튼이다. 한번 클릭 시 사용자 정보를 설정할 수 있는 팝업이 노출되고, 다시 클릭하면 팝업이 닫힌다.							

6	VIEW 영역 전체를 여러 개의 CELL로 분할하는 기능이다.	
7	다수의 Chart Object 를 선택하여, 데이터의 추이를 비교하여 표출하는 기능이다.	
8	특정 Map 상에서 사용자 간에 채팅을 할 수 있는 기능이다.	기능의 표시 여부를 설정 할 수 있다. <i>UI SETTING → Theme Options→ Plugin Setting → LIVE RIBBON BAR</i>
9	RIBBON 을 접는다. RIBBON 을 접으면, RIBBON 영역만큼 VIEW 영역이 확대된다.	로그인하여 세션이 시작될 때의 RIBBON 의 [열기/닫기] 상태를 설정한다. <i>UI SETTING->LIVE->RIBBON Start Settings</i>

- ✓ 주의: 설정 변경은 **Admin User 권한**을 가진 사용자만 가능하며, 설정 정보는 모든 사용자에게 일괄 적용된다.

3.3 PANEL 영역 구성 및 운영

PANEL 영역은 LEFT PANEL 영역과 RIGHT PANEL 영역이 있다.

PANEL 영역의 각 PANEL은 분리하여 자유로운 위치 이동이 가능하고, 다시 패널 영역으로 위치할 수 있다.

PANEL 영역의 구성은 다음과 같다.

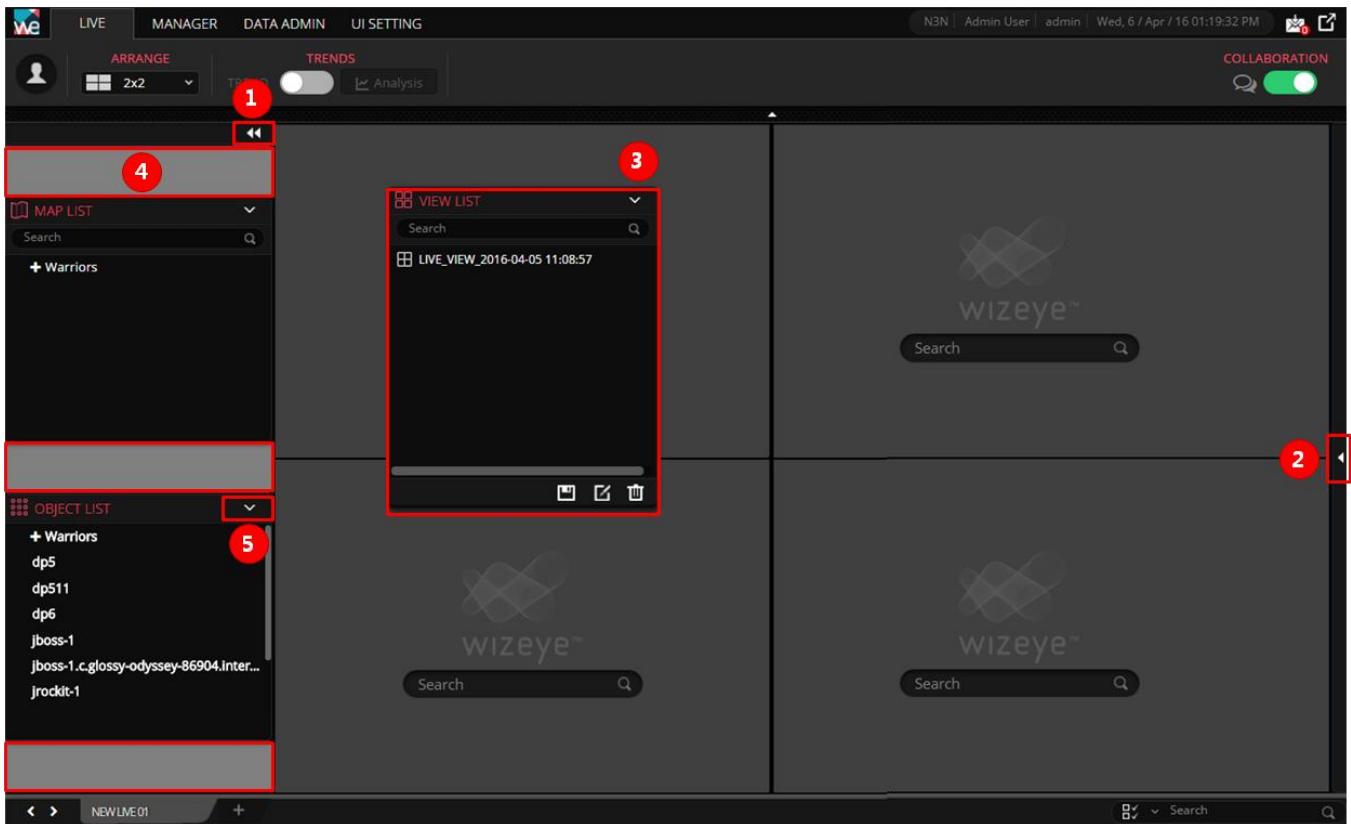


그림 9. PANEL 영역 구성 및 운영

표 2: PANEL 영역 구성 및 운영

번호	설명	설정 변경 방법
1	LEFT(RIGHT) PANEL 영역을 닫는다. PANEL 영역을 닫으면, VIEW 영역이 (닫힌 영역의 넓이 만큼) 확대된다.	로그인하여 세션이 시작될 때 PANEL 영역의 [열기/닫기] 상태를 설정한다. UI SETTING → Theme Options → LIVE → Page Setting → PANEL Start Settings
2	LEFT(RIGHT) PANEL 영역을 연다. PANEL 영역을 열면, VIEW 영역이 (열린 영역의 넓이 만큼) 축소된다.	
3	모든 PANEL은 PANEL 영역에서 분리하여, 위치를 이동할 수 있다. PANEL의 타이틀을 클릭한 상태에서 드래그하여,	각각의 PANEL은 다음의 설정을 할 수 있다. PANEL 이름을 변경한다. PANEL 접기/검색 기능 표출 여부를

	위치를 이동한다.	설정한다. PANEL 위치 이동 가능 여부를 설정한다. <i>UI SETTING → Theme Options → LIVE → Plugin Setting → PANEL 선택 (ELEMENTS LIST, OBJECT LIST, VIEW LIST, MAP LIST, COLLABORATION)</i>
4	PANEL 영역 내에서 PANEL 이 이동할 수 있는 위치를 나타낸다. PANEL의 타이틀을 클릭한 상태에서 드래그하여, 위치를 이동한다.	
5	PANEL을 접는다. PANEL은 [접기/펼치기]가 가능하고, 접으면 PANEL의 이름만 보여준다.	

- ✓ 주의: 설정 변경은 **Admin User** 권한을 가진 사용자만 가능하며, 설정 정보는 모든 사용자에게 일괄 적용된다.

3.4 FOOTER 영역 구성 및 운영

FOOTER 영역은 WIZEYE 사이트의 하단 메뉴 영역으로, 다음과 같은 구성으로 되어 있다.



그림 10. FOOTER 영역 구성 및 운영

표 3: FOOTER 영역 구성 및 운영

번호	설명	설정 변경 방법
1	다른 GRID TAB 으로 이동하는 메뉴이다.	GRID TAB 의 [보이기/숨기기] 여부를 설정할 수 있다.
2	GRID TAB 은 화면 단위 별 작업 공간이다. GRID TAB 을 선택하면 해당 VIEW 를 보여준다. GRID TAB 의 이름을 입력하고 수정할 수 있다. GRID TAB 을 삭제할 수 있다.	GRID TAB 이름의 정렬을 설정한다. GRID TAB 이 생성되는 수를 설정한다. UI SETTING → Theme Options → LIVE → Plugin Setting → GRID
3	새로운 GRID TAB 을 추가하는 메뉴이다. 새로운 VIEW 를 구성하고자 할 때 사용한다.	
4	MAP 을 검색하는 기능이다. Metric 정보를 검색하여, Metric(정보)을 포함하는 MAP 을 검색할 수 있다. MAP 을 검색하여 Cell 에 올릴 수 있다. ✓ 주의: CELL 을 먼저 선택하지 않은 상태에서 검색된 MAP 을 더블 클릭할 경우 MAP 이 CELL 에 올라가지 않는다.	MAP 검색 기능의 사용 여부를 설정한다. UI SETTING → Theme Options → LIVE → Plugin Setting → SEARCH

✓ 주의: 설정 변경은 **Admin User** 권한을 가진 사용자만 가능하며, 설정 정보는 모든 사용자에게 일괄 적용된다.

3.5 View 영역 구성 및 운영

그리드에 컨텐츠가 올려진 특정 화면을 저장하는 것을 View라고 한다.

View 영역은 다음과 같이 구성하여 운영할 수 있다.

View 영역에 대한 자세한 내용은 [5. VIEW 구성 및 운영](#)를 확인한다.

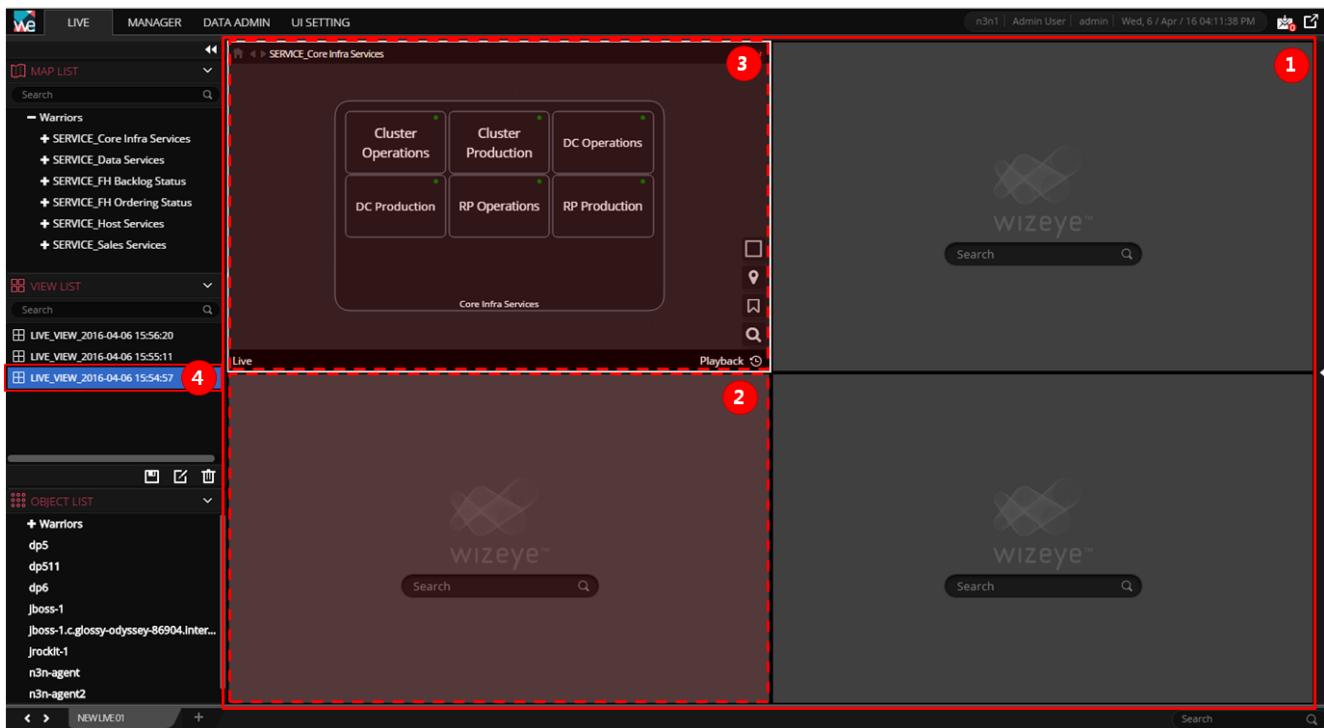


그림 11. View 영역 구성 및 운영

표 4: View 영역 구성 및 운영

번호	설명	설정 변경
1	GRID 기능을 이용해 VIEW를 구성한다.	시작화면에서 Grid를 화면에 표시하는 방식을 설정한다. UI SETTING → Theme Options → LIVE → Page Setting → GRID Start Settings
2	VIEW 영역은 여러 개의 CELL로 구성된다. VIEW 영역은 여러 개의 CELL로 분할하거나 여러 CELL을 하나의 CELL로 병합할 수 있다.	
3	각 CELL에는 Contents (Map, Camera, Chart)를 올릴 수 있다.	
4	현재 보고 있는 VIEW를 저장하고, 저장된 VIEW를 볼 수 있다.	

3.6 Contents 이동하기

CELL에 올려진 Contents를 다른 CELL로 이동할 수 있다.

Contents가 이미 올라간 CELL로 이동을 할 경우에는 Contents가 서로 바뀌고, Contents가 올려지지 않은 CELL로 이동할 경우에는 Contents가 이동한다.

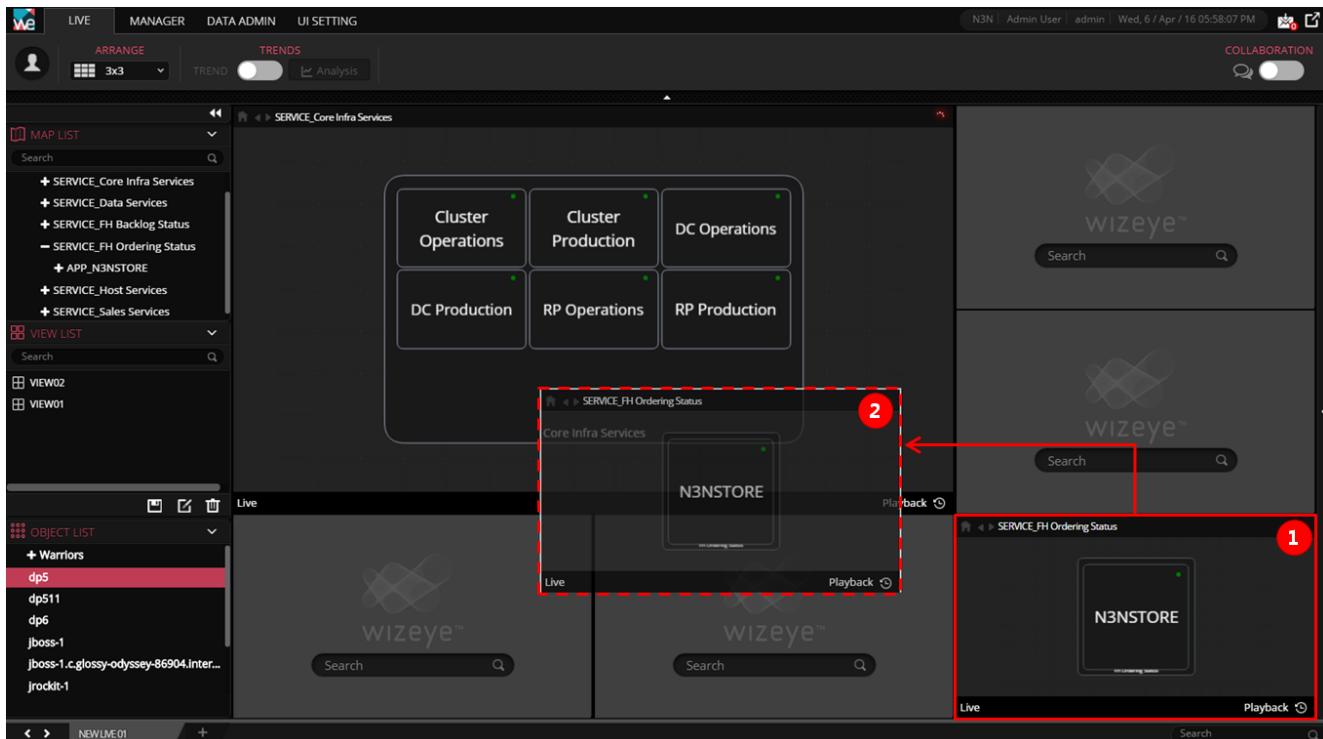


그림 12. Contents 이동

다음은 CELL 간 이동 방법이다.

1. 이동할 Contents가 있는 CELL의 TITLE 또는 FOOTER 영역을 클릭한다.
2. 클릭한 상태에서 이동할 CELL로 끌어서 놓는다.

CELL에 Contents가 있는 경우에는, CELL의 Contents가 서로 switching된다.

CELL에 Contents가 없는 경우에는, CELL에 Contents가 올라가고 이전 CELL은 빈 상태가 된다.

3.7 확대/축소 보기

Contents 가 올려진 CELL 은 View 영역 전체로 확대하여 볼 수 있다.

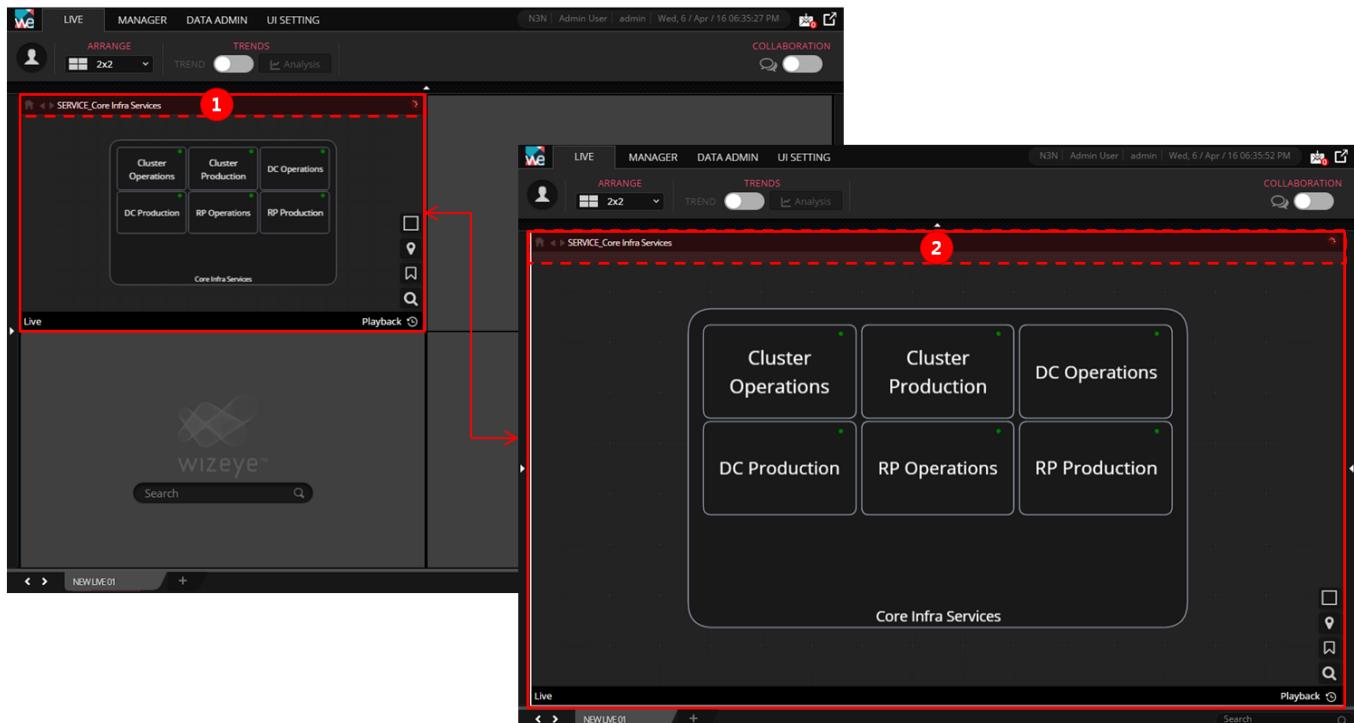


그림 13. 확대/축소 보기

다음은 CELL 을 확대 및 축소하여 보는 방법이다.

1. Contents 가 올려진 CELL 의 TITLE 영역을 더블 클릭한다.
2. CELL 은 View 영역 전체로 확대된다.

확대된 CELL 의 TITLE 영역을 더블 클릭하면 이전의 CELL 크기가 된다.

3.8 환경 설정

WIZEYE 서비스는 사용자가 원하는 형태로 설정할 수 있다.

환경 설정을 하지 않으면 기본 테마가 적용된다.

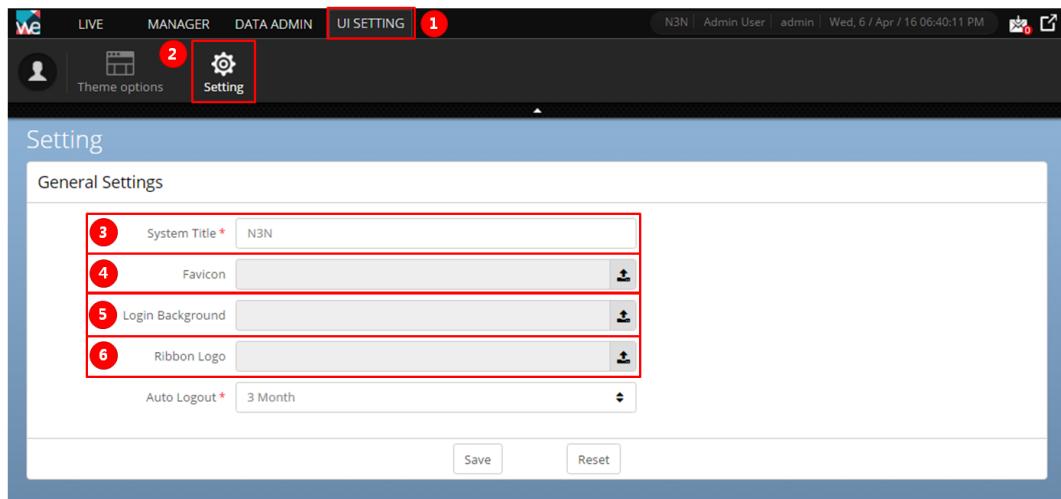


그림 14. 환경 설정

다음은 환경 설정을 하는 방법이다.

1. 사용자 화면을 수정할 수 있는 [UI Setting]을 선택한다.
2. [Setting]을 선택한다.
3. 브라우저의 타이틀로 표시된다.
4. 사이트의 주소 왼쪽에 나타나는 아이콘(파비콘)을 설정한다.

파일 선택을 클릭하여 사용자 PC에서 설정할 이미지를 선택한다.

이미지의 크기는 16 x 16 (픽셀)이고 파일 크기는 300KB 이하이고 ico 파일 형식만 가능합니다.

* 아이콘을 설정하지 않으면 기본 이미지가 자동 설정된다.

5. 로그인 화면에서 배경 이미지를 설정한다.

파일 선택을 클릭하여 사용자 PC에서 설정할 이미지를 선택한다.

이미지의 크기는 1920 x 1080 (픽셀)이고 파일 크기는 300KB 이하이고 jpg 파일 형식만 가능합니다.

* 이미지를 설정하지 않으면 기본 이미지가 자동 설정된다.

6. 사이트의 대표 아이콘을 설정한다.

파일 선택을 클릭하여 사용자 PC에서 설정할 이미지를 선택한다.

이미지의 크기는 44 x 29 (픽셀)이고 파일 크기는 300KB 이하이고 png 파일 형식만 가능합니다.

* 이미지를 설정하지 않으면 기본 이미지가 자동 설정된다.

7. [Save] 버튼을 클릭하면 화면 환경 설정 정보가 저장된다.

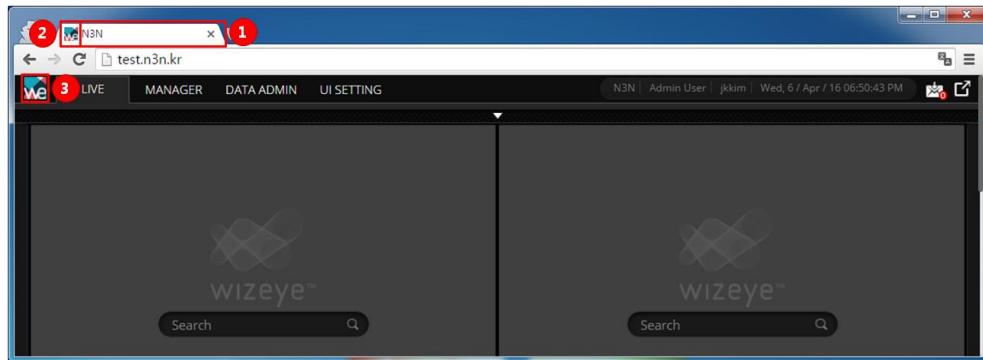


그림 15. 설정 확인

환경 설정을 통해 변경되는 사항은 다음과 같다.

1. 설정한 브라우저 타이틀을 보여준다.
2. 설정한 파비콘을 보여준다.
3. 설정한 사이트의 대표 아이콘을 보여준다.

4. 사용자 관리

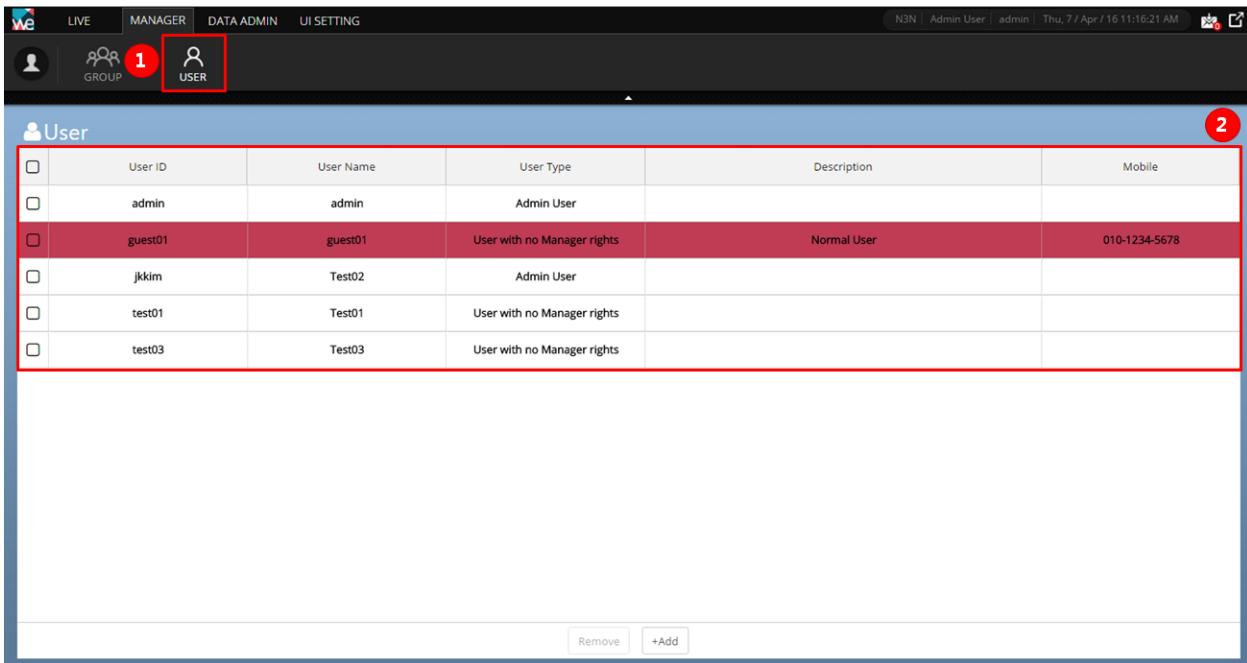
이 장에서는 사용자(그룹)에 대한 정보를 확인하고 사용자(그룹)를 등록, 수정, 삭제할 수 있는 방법을 설명한다.

사용자 관리에서는 전체 사용자(그룹)를 조회하고 각각의 사용자(그룹) 정보를 확인할 수 있으며, 사용자(그룹)를 등록하고 사용자(그룹) 정보를 수정하고 사용자(그룹)를 삭제할 수 있다.

사용자(그룹)를 등록/수정할 때에는 WIZEYE 서비스 이용 권한 및 Map 접근 권한을 설정할 수 있다.

4.1 사용자(그룹) 조회

WIZEYE 서비스를 이용하는 전체 사용자의 목록을 확인하고 모든 사용자의 정보를 확인할 수 있다.



User ID	User Name	User Type	Description	Mobile
admin	admin	Admin User		
guest01	guest01	User with no Manager rights	Normal User	010-1234-5678
jkkim	Test02	Admin User		
test01	Test01	User with no Manager rights		
test03	Test03	User with no Manager rights		

그림 16. 사용자 조회

다음은 사용자 조회에 대한 설명이다.

- [MANAGER] 탭에서 [USER]를 선택한다.
- WIZEYE 서비스를 이용할 수 있는 전체 사용자 목록을 보여준다.

ID, 사용자 이름, 사용자 유형, 설명, 전화번호 등의 정보를 볼 수 있다.

WIZEYE 서비스를 이용하는 전체 사용자 그룹의 목록을 확인하고, 모든 사용자 그룹의 정보를 확인할 수 있다.

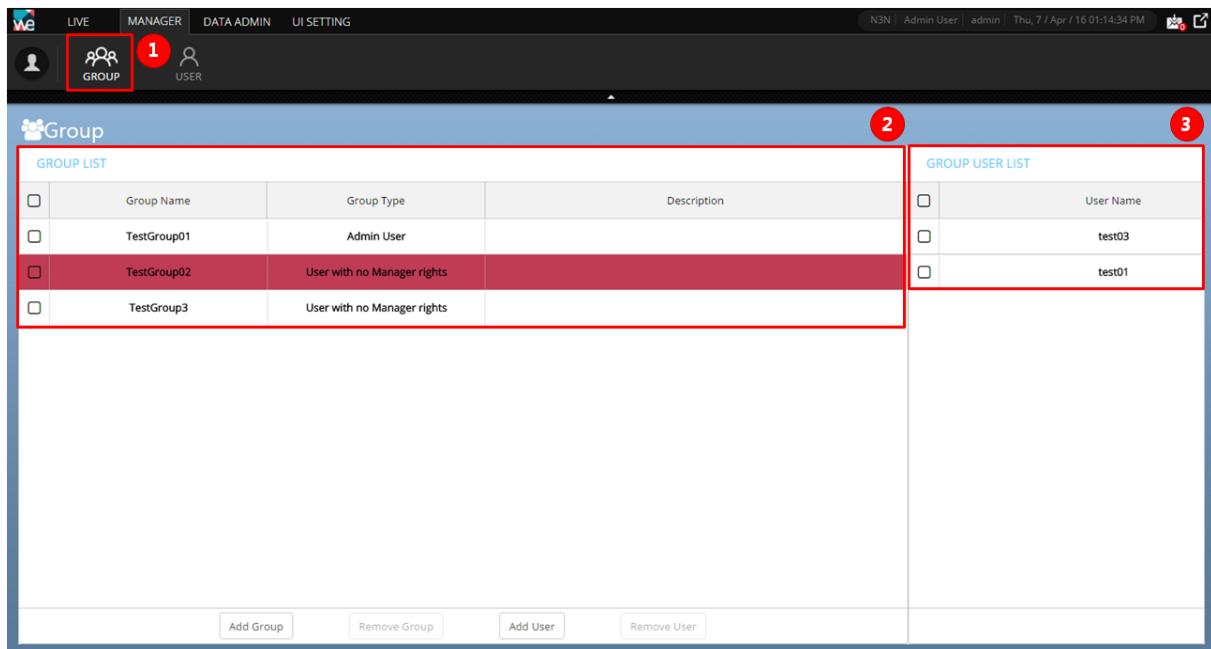


그림 17. 사용자 그룹 조회

사용자 그룹의 정보를 확인하는 방법에 대한 설명이다.

1. [MANAGER] 탭에서 [**USER GROUP**]를 선택한다.
2. WIZEYE 서비스를 이용할 수 있는 전체 사용자 그룹 목록을 보여준다.

사용자 그룹 이름, 사용자 그룹 유형, 설명 등의 정보를 볼 수 있다.

3. 사용자 그룹에 포함된 사용자 목록을 보여준다.

사용자 그룹을 선택하면 그룹에 포함된 사용자 목록을 볼 수 있다.

4.2 사용자(그룹) 등록/수정/삭제하기

4.2.1 사용자 등록

사용자 계정을 등록하는 방법은 다음과 같다.

* 관리자 권한의 사용자는 사용자 계정을 등록할 수 있다.

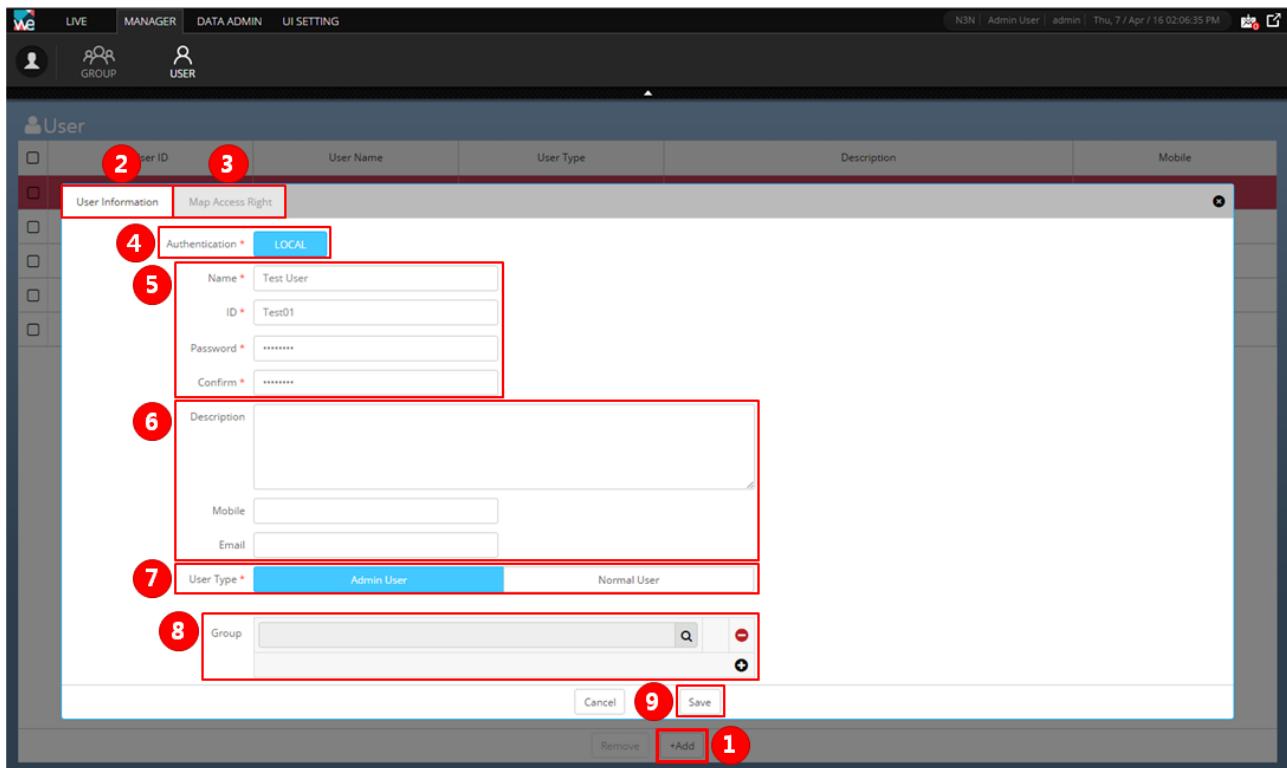


그림 18. 사용자 등록

다음은 사용자를 등록하는 방법이다.

1. [+Add] 버튼을 클릭하면 사용자를 등록할 수 있는 화면이 나온다.

2. [사용자 정보] 탭에서는 사용자 정보를 입력한다.

3. [Map 접근 권한] 탭에서는 Map 접근 권한을 설정한다.

* 맵 접근 권한에 대한 자세한 내용은 [\[4.3 Map 접근 권한 설정\]](#)를 확인한다.

4. 사용자 인증은 [Local]로 표시된다.

5. 사용자 이름, 사용자 ID, 비밀번호는 필수 입력 항목이다.

6. 설명, 모바일, 이메일 정보를 입력한다.

7. 사용자 권한을 설정한다.

관리자 계정 사용자와 일반 계정 사용자 중에서 선택한다.

8. 사용자를 포함하는 그룹을 설정한다.

9. [Save] 버튼을 클릭하면, 사용자가 등록되고 사용자 목록에 추가된다.

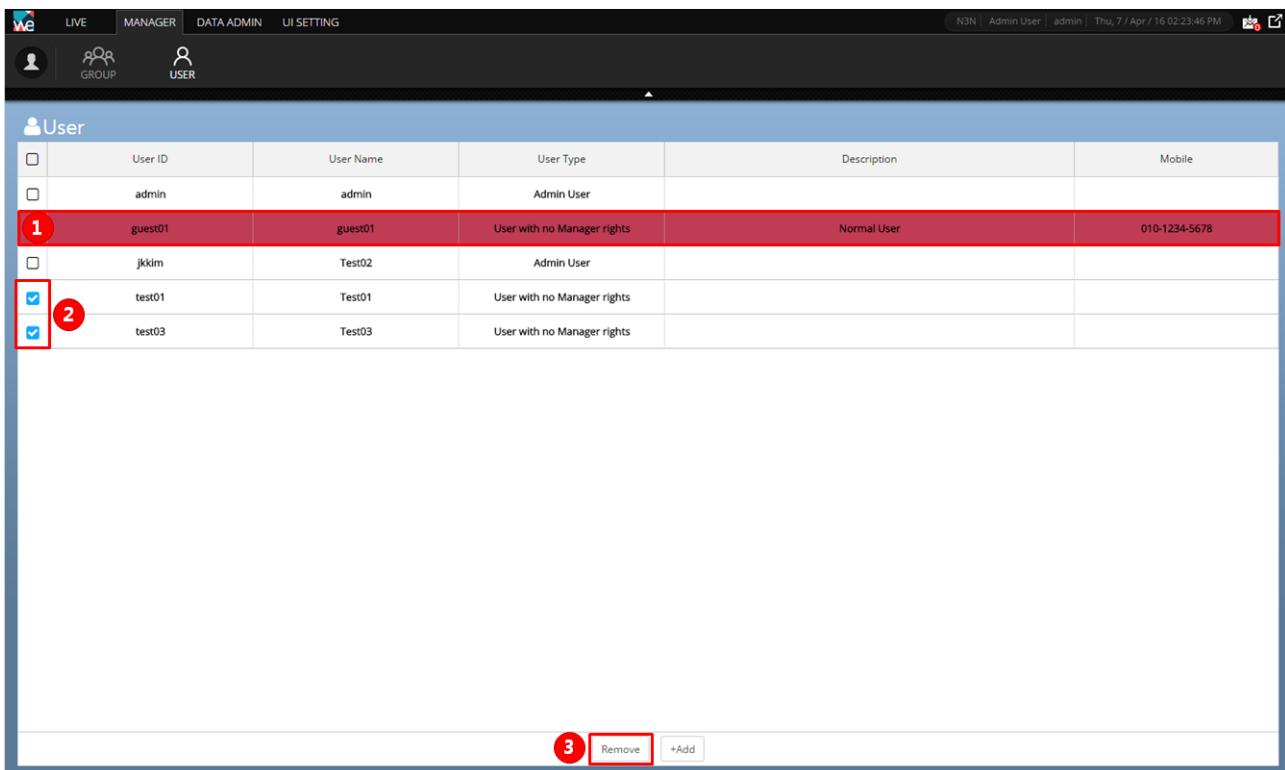
표 5: 사용자 권한

사용자 권한	설명
Admin User	[LIVE], [MANAGER], [DATA ADMIN], [UI SETTING] 메뉴에 접근 가능이 가능하고, 사이트의 환경을 설정 및 변경할 수 있다.
Normal User	[LIVE] 메뉴에 접근이 가능하다.

주의	사용자 등록 * 사용자 이름은 영어로 6 자 이상이어야 한다. * 사용자 ID는 알파벳과 '-' 또는 숫자 조합으로 3 자리 이상 이여야 한다. * 비밀번호는 영문+숫자로 10 자 이상이거나 영문+숫자+특수문자 8 자 이상이어야 한다.
----	--

4.2.2 사용자 수정/삭제

관리자 권한의 사용자는 사용자 정보를 수정하고, 사용자 계정을 삭제할 수 있다.



	User ID	User Name	User Type	Description	Mobile
<input type="checkbox"/>	admin	admin	Admin User		
1	guest01	guest01	User with no Manager rights	Normal User	010-1234-5678
<input type="checkbox"/>	jkkim	Test02	Admin User		
<input checked="" type="checkbox"/> 2	test01	Test01	User with no Manager rights		
<input checked="" type="checkbox"/>	test03	Test03	User with no Manager rights		

그림 19. 사용자 수정/삭제

다음은 사용자를 수정, 삭제하는 방법이다.

1. 사용자 정보를 수정하기 위해서는 사용자를 선택하고 더블 클릭하면 사용자 정보를 변경하는 화면이 나온다.
* 사용자 정보를 변경하는 방법은 사용자 등록과 동일하다.
2. 사용자 계정을 삭제하기 위해서는 삭제할 사용자 목록의 체크박스를 선택한다.
3. [REMOVE] 버튼을 클릭하면 사용자 계정이 삭제된다.

사용자 삭제 여부를 확인하는 창이 나오고 [OK] 버튼을 클릭하면 사용자가 삭제된다.

다수의 사용자 계정을 동시에 삭제할 수 있다.

주의	사용자 정보 수정 * 사용자 ID는 수정할 수 없다.
----	--------------------------------------

4.2.3 사용자 그룹 등록

사용자 그룹을 등록하는 방법은 다음과 같다.

* 관리자 권한의 사용자는 사용자 그룹을 등록할 수 있다.

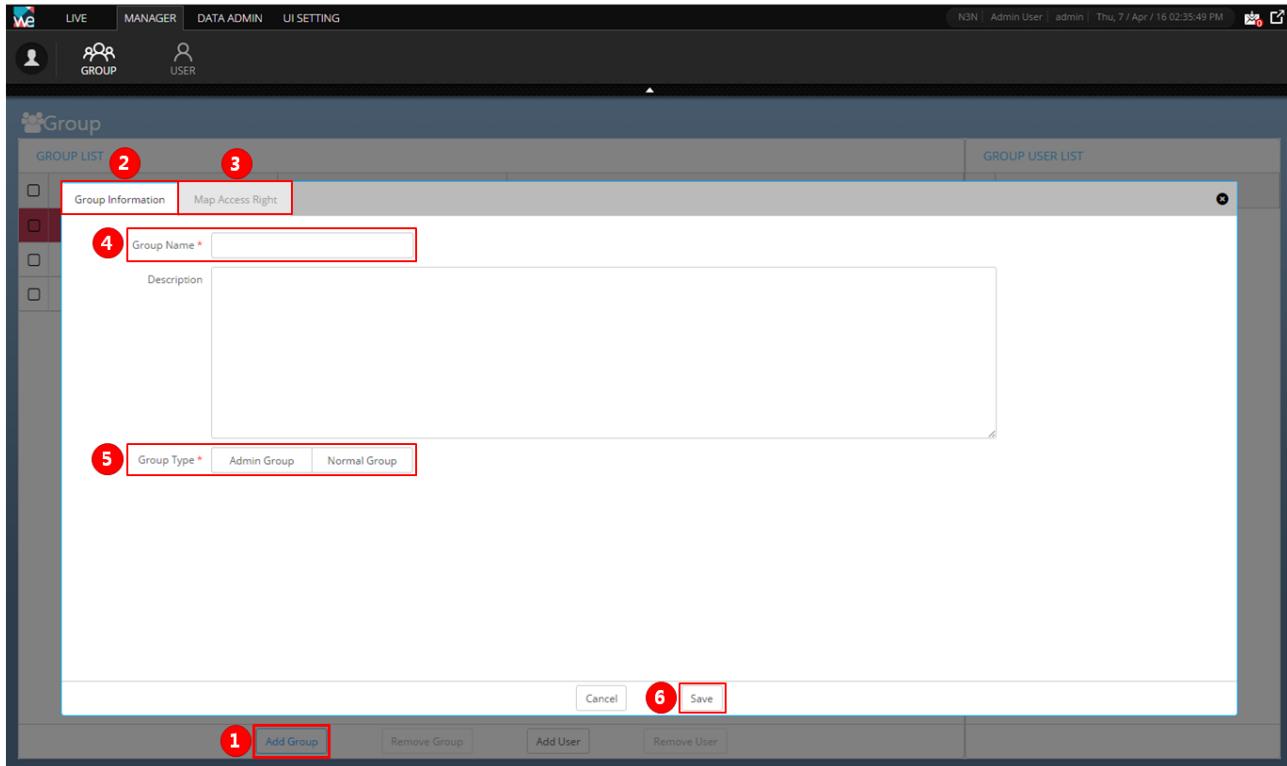


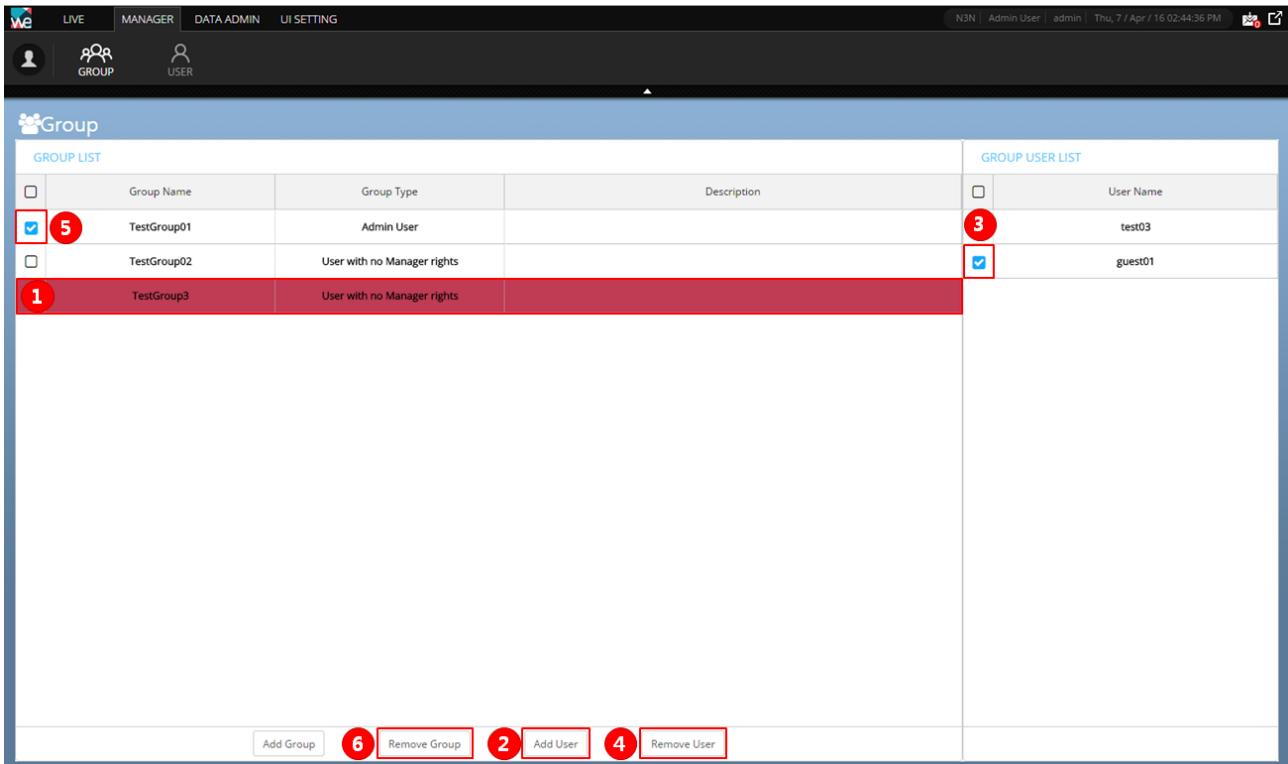
그림 20. 사용자 그룹 등록

다음은 사용자 그룹을 등록하는 방법이다.

1. [Add Group] 버튼을 클릭하면 사용자 그룹을 등록할 수 있는 화면이 나온다.
2. [사용자 그룹 정보] 탭에서는 사용자 그룹 정보를 입력한다.
3. [Map 접근 권한] 탭에서는 Map 접근 권한을 설정한다.
* 맵 접근 권한에 대한 자세한 내용은 [\[4.3 Map 접근 권한 설정\]](#)를 확인한다.
4. 사용자 그룹 이름을 입력한다.
5. 사용자 그룹의 권한을 설정한다.
관리자 계정 사용자 그룹과 일반 계정 사용자 그룹 중에서 선택한다.
6. [SAVE] 버튼을 클릭하면 사용자 그룹이 등록된다.

4.2.4 사용자 그룹 수정/삭제

관리자 권한의 사용자는 사용자 그룹 정보를 수정할 수 있고, 사용자 그룹을 계정을 삭제할 수 있다.



GROUP LIST			GROUP USER LIST	
	Group Name	Group Type	Description	User Name
<input checked="" type="checkbox"/>	TestGroup01	Admin User		test03
<input type="checkbox"/>	TestGroup02	User with no Manager rights		<input checked="" type="checkbox"/> guest01
1	TestGroup3	User with no Manager rights		

그림 21. 사용자 그룹 수정/삭제

다음은 사용자 그룹을 수정하는 방법이다.

- 사용자 그룹 정보 수정

1. 사용자 그룹을 선택하고 더블 클릭하면 사용자 그룹 정보를 변경하는 화면이 나온다.

사용자 그룹 정보 및 Map 접근 권한을 변경할 수 있다.

- 사용자 그룹 인원 변경

2. [Add User] 버튼을 클릭하면, 선택한 사용자 그룹에 사용자를 추가할 수 있다.

3. 사용자 그룹에 포함된 사용자 중에서 제외할 인원을 선택한다.

4. [Remove User] 버튼을 클릭하면 사용자가 그룹에서 제외된다.

다음은 사용자 그룹을 삭제하는 방법이다.

5. 사용자 그룹을 삭제하기 위해서는 삭제할 사용자 그룹 목록의 체크박스를 선택한다.

6. [Remove Group] 버튼을 클릭하면 사용자 그룹이 삭제된다.

사용자 그룹 삭제 여부를 확인하는 창이 나오고 [OK] 버튼을 클릭하면 사용자 그룹이 삭제된다.

다수의 사용자 그룹을 동시에 삭제할 수 있다.

4.3 Map 접근 권한 설정

각각의 사용자(그룹) 계정의 Map 접근 권한을 설정할 수 있다.

* 관리자 권한의 사용자는 Map 접근 권한을 설정할 수 있다.

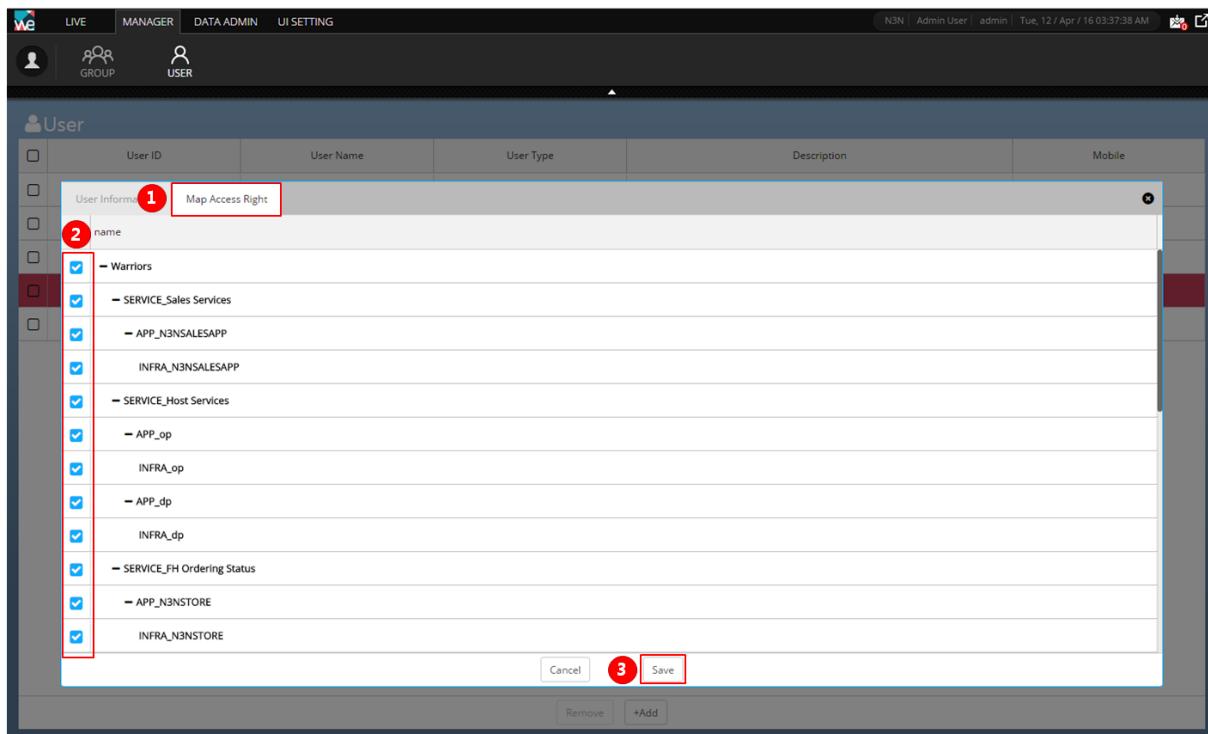


그림 22. Map 접근 권한 설정

1. [Map 접근 권한] 탭을 선택한다.
2. 사용자에게 접근 권한을 줄 Map 을 선택한다.
3. [SAVE] 버튼을 클릭하면 Map 접근 권한이 설정되고, 사용자에게 Map 을 사용할 수 있는 권한이 부여된다.

* 사용자 Map 접근 권한과 사용자 그룹 Map 접근 권한 설정을 설정하는 방법은 동일하다.

주의	<p>그룹 권한은 사용자 권한에 더해 진다.</p> <p>예를 들어 사용자 A 가 [Normal User] 권한과 Map1 에 대한 접근 권한은 가지고 Map2 에 대한 접근 권한은 없을 때, Group1 는 [Admin User] 권한과 Map 2 에 대한 접근 권한을 가지고 있다고 가정 할 때, 이때 Group1 에 사용자 A 를 추가 시키면 사용자는 Group1 에서 빠질 때까지 [Admin User] 권한과 Map1, Map2 에 대한 접근 권한을 가지게 된다.</p>
Tip	특정 사용자에게 특정 그룹에 소속된 경우에만 해당 권한을 주고 그룹에서 빠지면 자동으로 해당 권한을 다시 회수 하고자 할 경우에 해당 기능을 활용한다.

5. VIEW 구성 및 운영

이 장에서는 Contents 를 모니터링 하기 위한 VIEW 를 구성하는 방법과 VIEW 에 구성된 Contents 를 효율적으로 운영할 수 있는 방법에 대하여 설명한다.

WIZEYE 는 VIEW 영역을 여러 개의 CELL 로 분할하거나 여러 CELL 을 하나의 CELL 로 병합할 수 있으며, 각 CELL 에 보고자 하는 Contents 를 올림으로써 사용자가 원하는 VIEW 를 쉽고 간단하게 구성할 수 있다.

5.1 GRID Template 으로 VIEW 구성하기

GRID 는 VIEW 영역 전체를 여러 개의 CELL 로 분할하는 기능이다.

WIZEYE 에서는 기본적인 GRID Template 을 제공하고 있으며, 사용자가 원하는 GRID 의 형태를 만들고 저장할 수 있다. GRID 로 분할 된 각 CELL 에 다양한 Contents 를 올려 사용자가 원하는 다양한 형태의 VIEW 를 구성 할 수 있다.

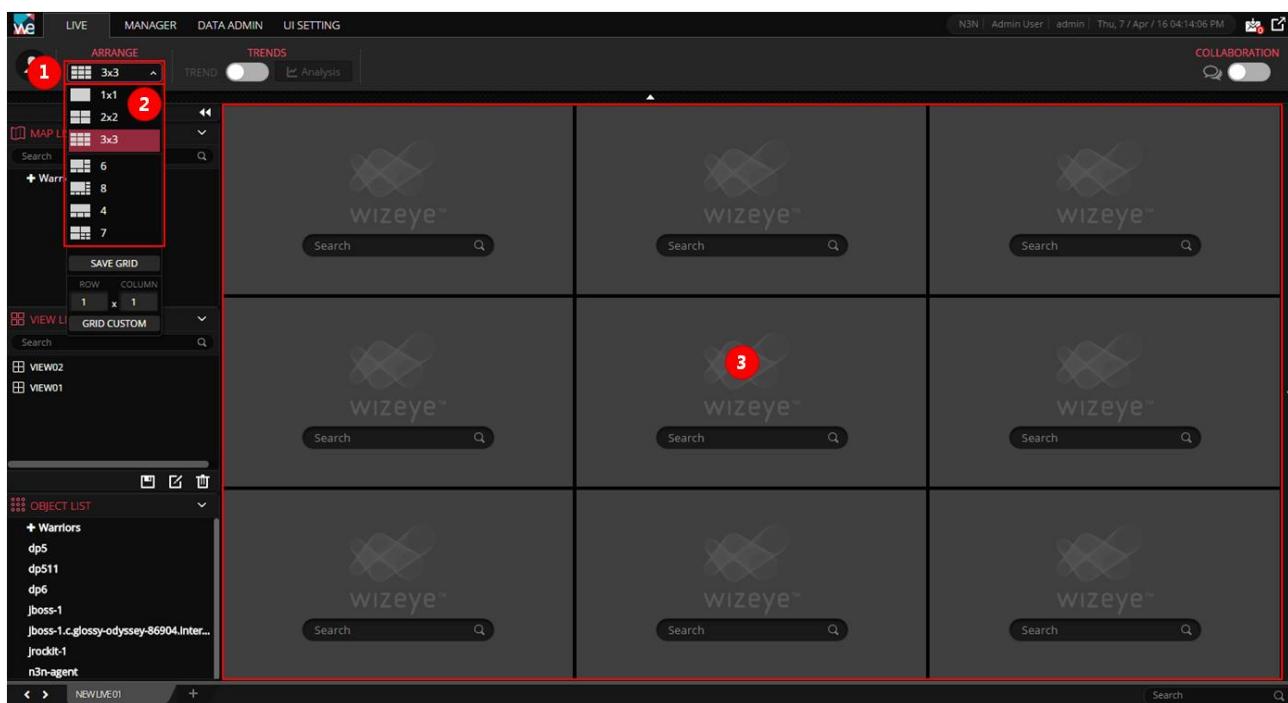


그림 23. GRID Template 으로 VIEW 구성하기

다음은 GRID Template 으로 VIEW 를 구성하는 방법이다.

1. RIBBON 의 [Basic GRID Arrange] 메뉴를 클릭한다.
2. WIZEYE 에서 기본으로 제공하는 GRID Template 목록이 보여지며, 그 중 하나를 선택한다.
3. 선택한 GRID Template 의 형태로 VIEW 가 분할된다.

주의	VIEW 에 Contents 가 올라간 상태에서 GRID 를 실행할 경우 이전 Contents 는 모두 자동으로 내려간다.
설정	표출되는 GRID Template 목록을 설정한다. <i>UI SETTING → Theme Options → Plugin Setting → LIVE RIBBON BAR</i>

5.2 Custom GRID 로 VIEW 구성하기

Custom GRID 는 사용자가 VIEW 영역을 정의하여 VIEW 를 구성할 수 있고, 정의한 VIEW 영역의 형태를 저장할 수 있다.

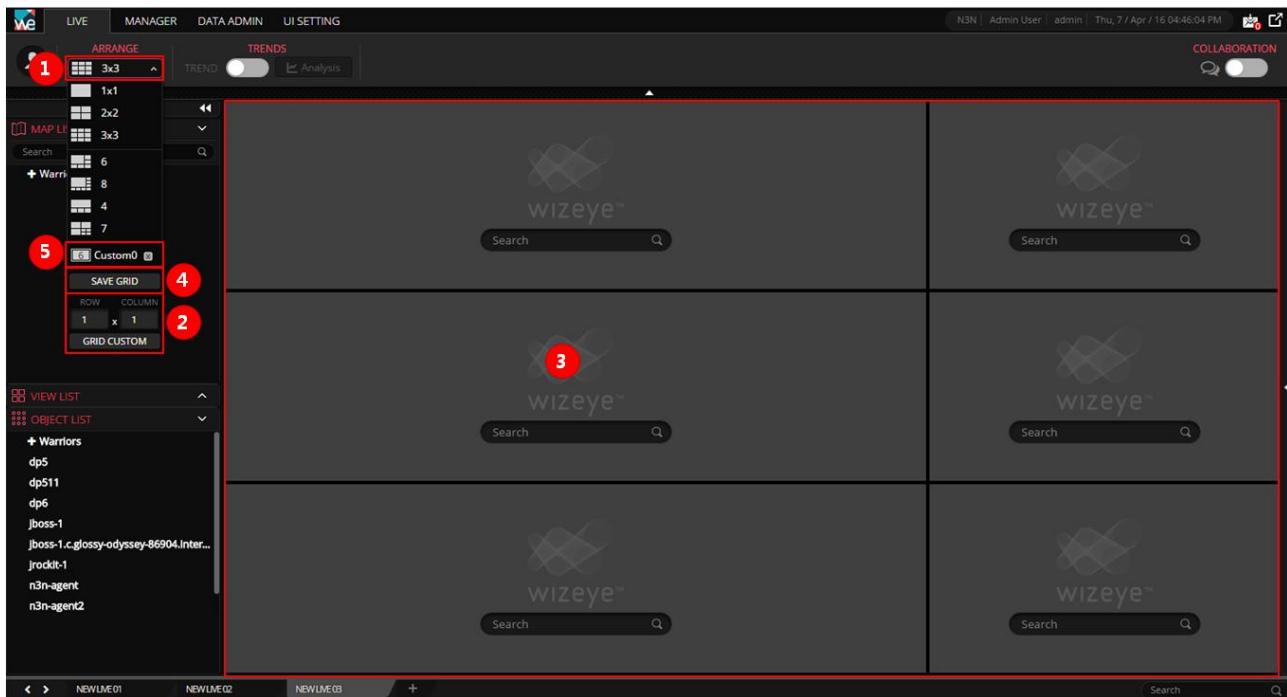


그림 24. Custom GRID 로 VIEW 구성하기

다음은 Custom GRID 를 정의하고 저장하는 방법이다.

1. RIBBON 의 [Basic GRID Arrange]를 클릭한다.
2. GRID 메뉴가 나타나면, 하위의 ROW/COLUMN 을 입력한 후, [Custom GRID]를 클릭한다.
3. 입력한 ROW/COLUMN 의 값으로, VIEW 가 분할된다.
4. [SAVE GRID] 버튼을 클릭하면, 정의한 Custom GRID 가 저장된다.
5. 사용자가 정의하여 저장된 GRID 는 새로운 Custom GRID 목록으로 추가된다.

Custom GRID 는 해당 GRID 로 생성되는 전체 CELL 의 수가 표시된다.

Custom GRID 는 삭제할 수 있다.

주의	[SAVE GRID]는 ROW, COLUMN 의 입력 값을 저장하는 것이 아니라 현재 VIEW 영역의 GRID 를 저장하는 기능이다.
Tip	[SAVE GRID]는 현재 VIEW 영역의 GRID 를 저장한다. 현재 VIEW 영역의 GRID 를 [CELL 나누기]/ [CELL 병합하기]를 통해 재 정의하여 [SAVE GRID]로 저장하면, [CUSTOM GRID] 메뉴만으로는 정의 할 수 없는 새로운 GRID 를 자유롭게 정의하여 사용 할 수 있다.

5.3 Map Contents 올리기

VIEW 영역에는 Contents(Map, Camera, Chart)를 올려 다양한 VIEW를 구성할 수 있다.

이 장에서는 VIEW 영역 내 CELL에 Map Contents를 올리는 방법을 설명한다. Map Contents를 올리기 위해서는 Map Contents가 생성되어 있어야 한다.

Map Contents를 생성하는 방법은 [\[Map Contents 생성하기\]](#)에서 자세히 설명한다.

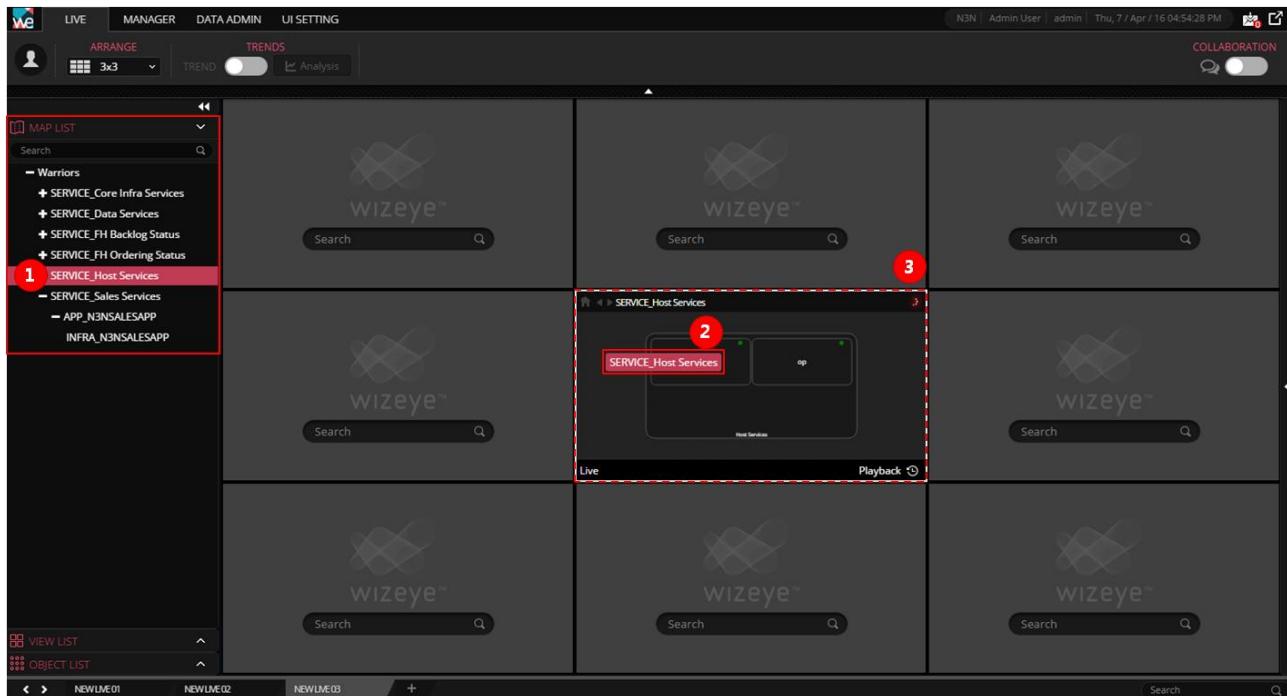


그림 25. Map Contents 올리기

다음은 CELL에 Map Contents를 올리는 방법이다.

1. MAP LIST에서 CELL에 표출하려는 Map을 선택한다.

[+] 버튼을 클릭하여 Map Tree를 펼치면, 모든 Map 항목을 볼 수 있다.

2. Map을 끌어서 표출하려는 CELL에 놓는다.

표출하려는 CELL을 선택한 후 Map을 더블 클릭한다.

3. CELL에 올려놓은 Map이 표출된다.

CELL의 TITLE 영역에는 해당 Map의 이름과 Navigator 아이콘 버튼이 표출되며, FOOTER 영역에는 해당 Map의 상태 (LIVE 또는 Playback)와 Playback 아이콘 버튼이 표출된다.

주의

1. CELL 크기가 전체 화면의 20%이하인 경우에는 CELL의 TITLE 영역과 FOOTER 영역이 표출되지 않는다.

	<p>2. CELL에 이미 다른 Contents가 올라가 있는 상태에서, 새로운 Contents를 올리는 경우 이전 Contents는 자동으로 내려가고 새로운 Contents가 올라간다.</p>
Tip	<p>Map Contents를 CELL에 올리는 방법은 다음과 같다.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Map을 선택한 후 끌어서 표출하려는 CELL에 놓는다.2. CELL을 먼저 선택(클릭)하고, Map Tree에서 원하는 Map을 더블 클릭한다.3. Map 이름 검색을 통해서, 검색된 Map을 CELL에 올린다. <p>Metric 정보를 검색하여, Metric 정보를 포함하는 MAP을 검색할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none">- LIVE->FOOTER->검색- LEFT PANEL->MAP LIST->검색- 빈 CELL 내 검색

5.4 Camera/RDS Contents 올리기

GRID로 구성한 VIEW 영역 내 CELL에는 Camera 영상을 올릴 수 있다. 이를 위해서는 Camera Contents를 미리 생성해 주어야 한다.

Camera를 생성하는 방법은 [\[Camera Contents 생성하기\]](#)에 자세히 설명되어 있다.

Camera Contents의 종류에는 일반 Camera 영상과 RDS 영상이 있다. RDS 영상은 원격지의 PC 화면을 Capture한 영상을 말한다. RDS Camera Contents를 통해 다른 원격제어 프로그램(Team Viewer 등)처럼 사용자 PC의 마우스/키보드로 원격지의 PC 제어도 할 수 있다.

* Windows의 원격 데스크톱처럼 독립된 개념은 아니다.

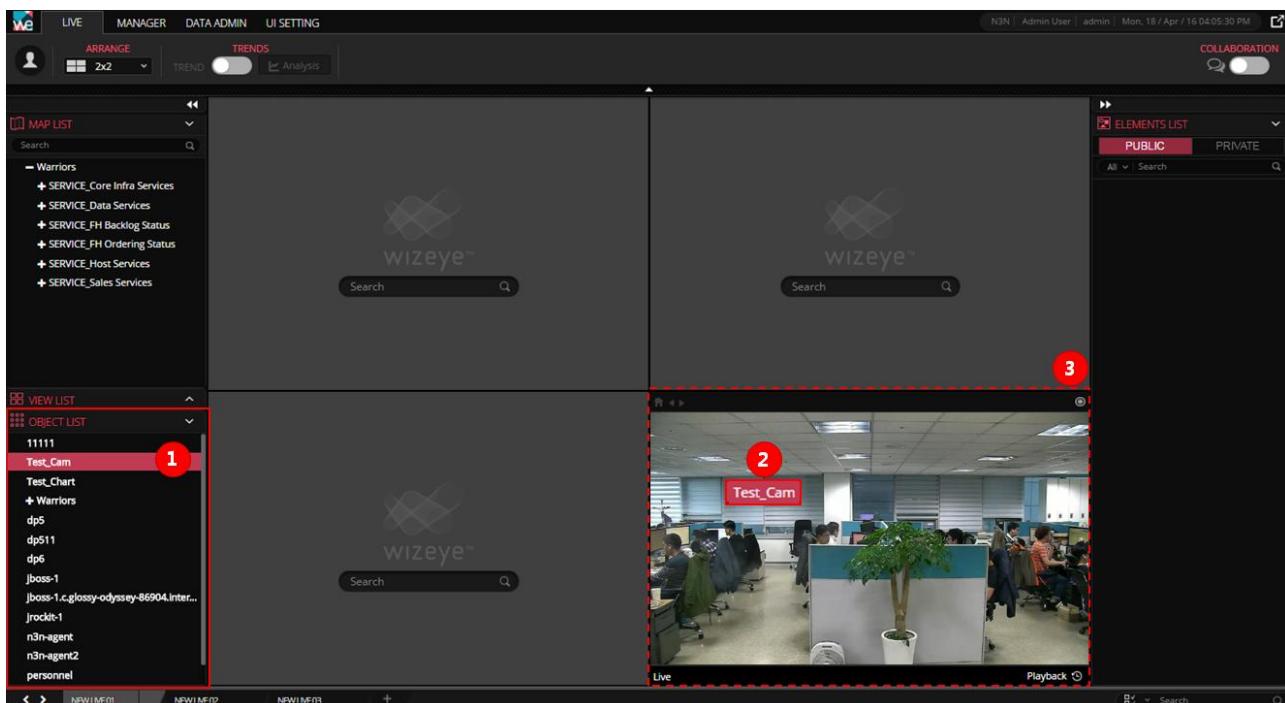


그림 26. Camera Contents 올리기

다음은 CELL에 Camera Contents를 올리는 방법이다.

1. OBJECT LIST 메뉴에서 CELL에 표출하려는 Camera Contents를 선택한다.
2. Camera Contents를 끌어서 표출하려는 CELL에 놓는다.
3. 표출하려는 CELL을 선택한 후 Camera Contents를 더블 클릭한다.

CELL TITLE 영역에는 해당 Camera Object의 이름과 영상의 상태(LIVE), 현재 시간이 표출되며, FOOTER 영역에는 Camera PTZ 제어를 할 수 있는 [PTZ]버튼이 표출된다.

5.5 Chart Contents 올리기

GRID로 구성한 VIEW의 CELL에 보고자 하는 Chart Contents를 올릴 수 있다.

이를 위해 보고자 하는 Chart Contents를 미리 생성해 주어야 한다.

Chart Contents를 생성하는 방법은 [\[Chart Contents 만들기\]](#)에 자세히 설명되어 있다.

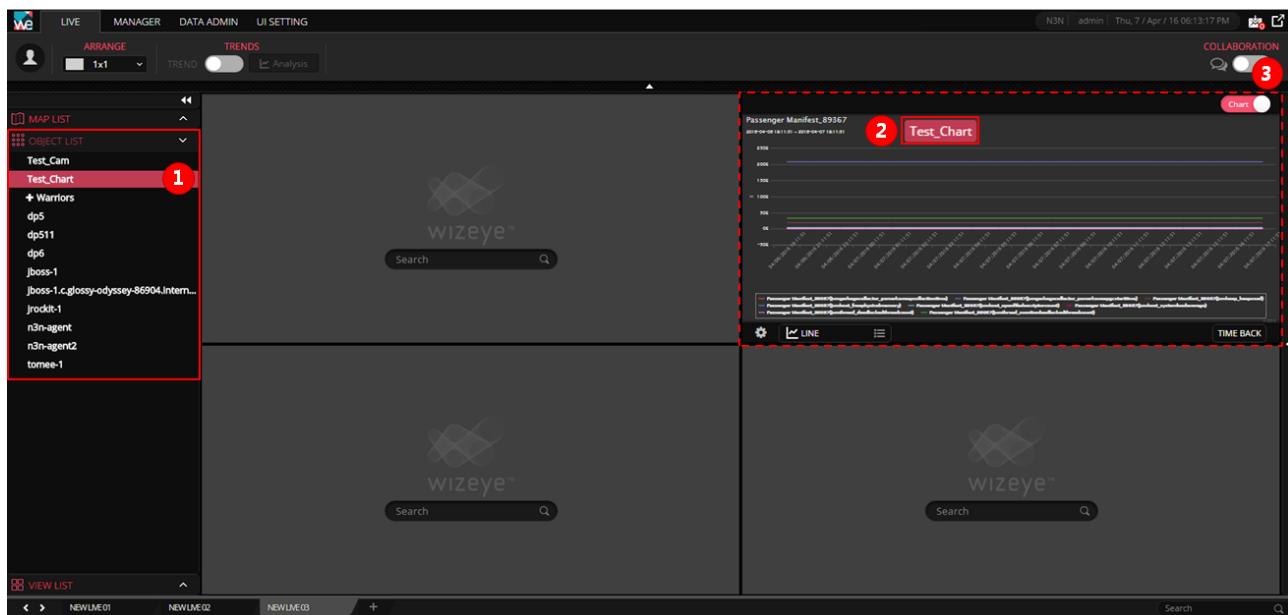


그림 27. Chart Contents 올리기

다음은 CELL에 Chart Contents를 올리는 방법이다.

1. OBJECT LIST 메뉴에서 CELL에 표출하려는 Chart Contents를 선택한다.
2. Chart Contents를 끌어서 표출하려는 CELL에 놓는다.
표출하려는 CELL을 선택한 후 Chart Object를 더블 클릭한다.
3. CELL에 올려놓은 Chart Contents가 표출된다.

5.6 Contents 내리기

CELL에 올린 Contents는 내릴 수도 있고, 다른 Contents를 올릴 수도 있다.

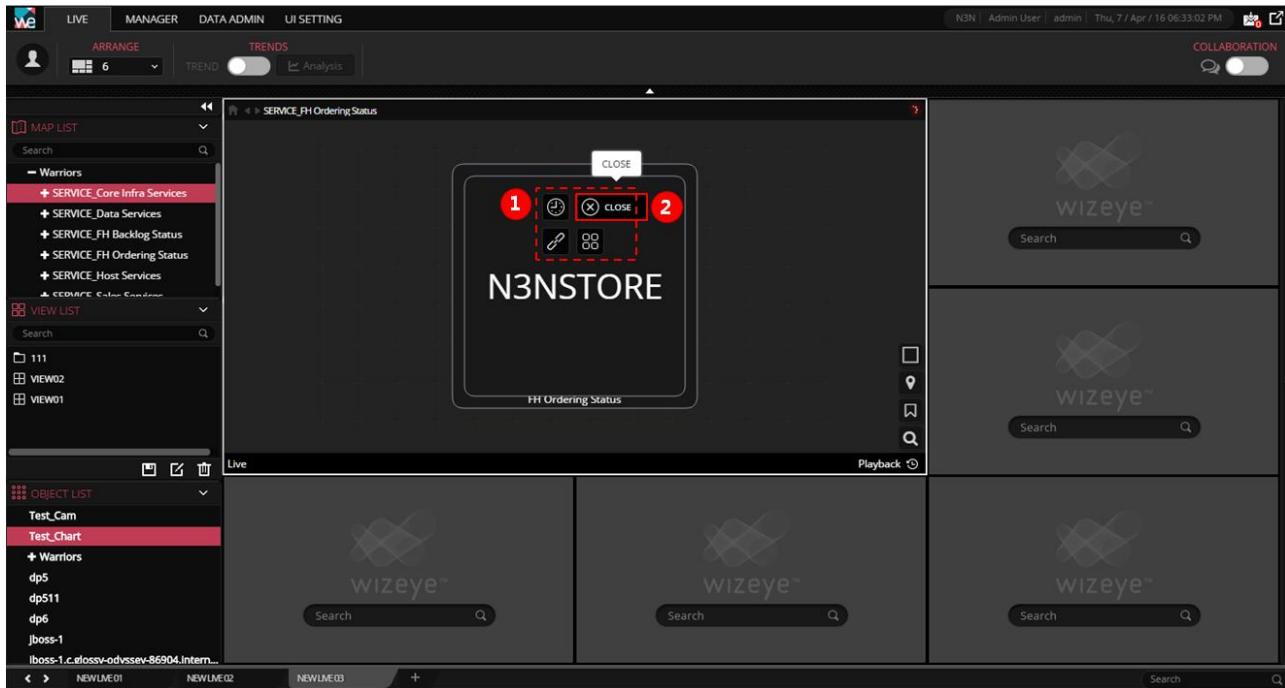


그림 28. Contents 내리기

다음은 CELL에 Contents를 내리는 방법이다.

1. Contents가 올라간 CELL에 마우스를 올리고 **마우스의 오른쪽 버튼을 클릭한다.**
2. **[CLOSE] 버튼을 클릭한다.**
3. Contents는 내려가고 CELL이 빈 상태로 된다.

Tip	<ol style="list-style-type: none"> 1. CELL의 Contents를 변경하고자 할 경우에는 이전 Contents를 내릴 필요 없이 바로 새로운 Contents를 올리면, 이전 Contents가 자동으로 내려가고 새로운 Contents가 올라간다. 2. VIEW 전체의 Contents를 한꺼번에 모두 내리고자 할 경우 해당 VIEW의 GRID를 새로 만들면 된다. GRID를 만드는 방법은 [GRID Template으로 VIEW 구성하기]/[Custom GRID로 VIEW 구성하기]에 자세히 설명되어 있다.
-----	--

5.7 GRID TAB 추가하기

GRID TAB 을 추가하면, 여러 개의 VIEW 를 구성할 수 있다.

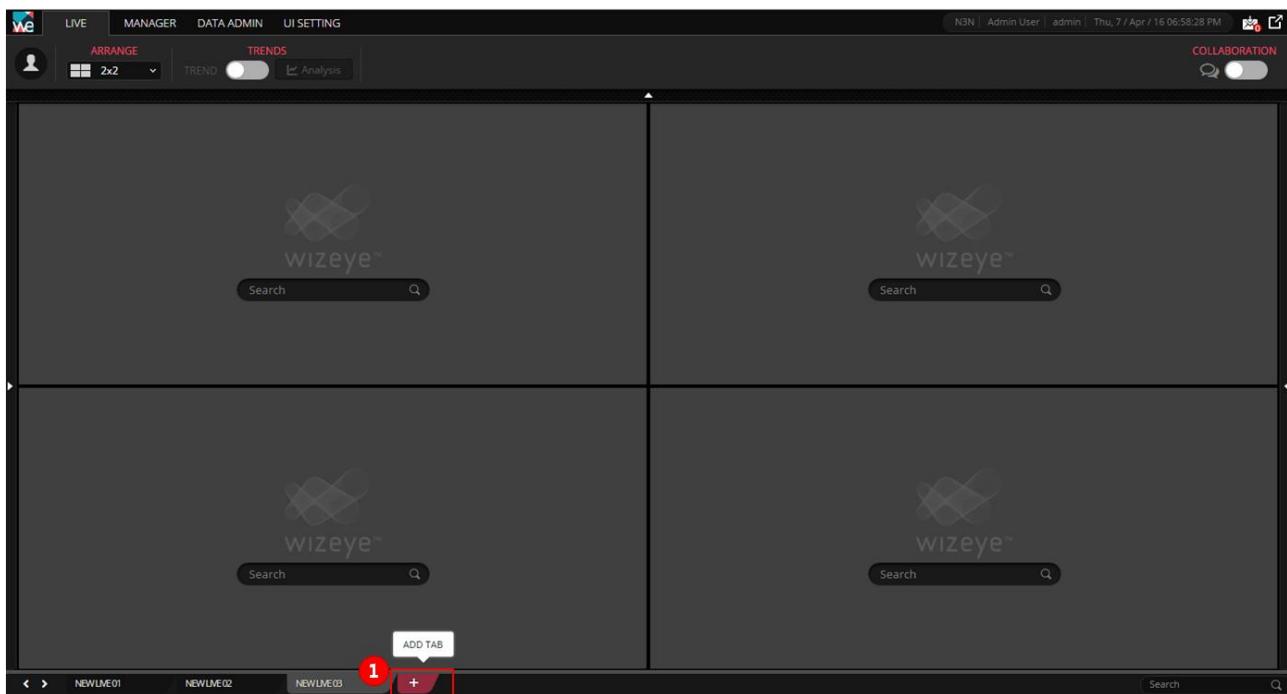


그림 29. GRID TAB 추가

다음은 GRID TAB 를 추가하는 방법이다.

1. 하단의 **[+]**버튼을 클릭한다.

생성할 수 있는 GRID TAB 의 수를 설정할 수 있다.

UI SETTING → Theme Options → Plugin Setting → GRID

2. 새로 추가된 GRID TAB 에 VIEW 를 구성한다.

VIEW 를 구성하는 방법은 [\[GRID 로 VIEW 구성하기\]](#) / [\[Custom GRID 로 VIEW 구성하기\]](#)에 자세히 설명되어 있다.

3. 구성된 VIEW 에 보고자 하는 Content 를 올린다.

Tip	<ol style="list-style-type: none"> 1. GRID TAB 의 이름은 자동으로 생성이 되지만 사용자가 직접 설정할 수 있다. 하단의 이름을 변경하고자 하는 GRID TAB 을 더블 클릭하여 편집모드로 변경하여 이름을 입력한다. 2. 추가된 GRID TAB 를 더 이상 사용하지 않을 경우 삭제한다. 삭제하고자 하는 GRID TAB 의 오른쪽에 마우스를 올리면 삭제 버튼이 표시되고, 버튼을 클릭하면 GRID TAB 이 삭제된다.
-----	---

5.8 VIEW 저장하기

VIEW 저장은 현재 VIEW의 GRID와 VIEW에 올라간 Contents에 대한 정보를 저장하여, 동일한 구성의 VIEW를 볼 수 있다.

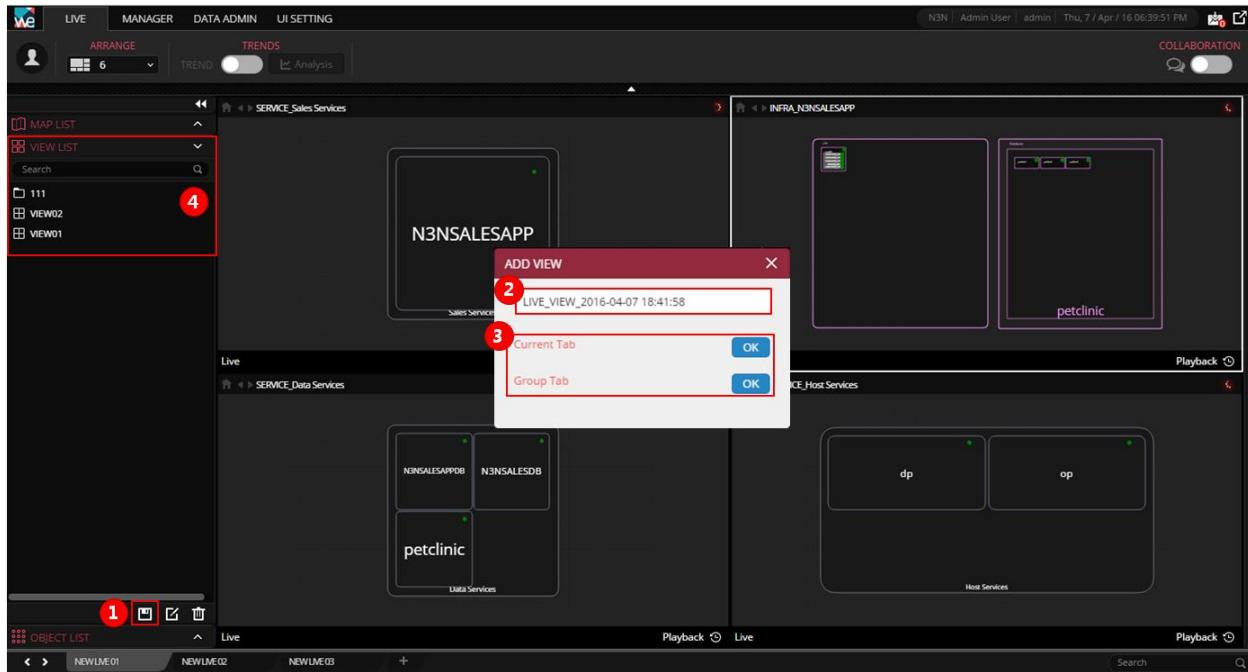


그림 30. VIEW 저장하기

다음은 현재의 VIEW를 저장하는 방법이다.

1. LEFT PANEL->VIEW LIST 하단에 [SAVE] 버튼을 클릭한다.
2. ADD VIEW 팝업 창이 나오면, 저장할 VIEW의 이름을 입력 한다.
3. 현재 보고 있는 GRID TAB 만 저장 하려면 **Current Tab**의 [OK]버튼을 클릭 하고, 현재 보고 있는 VIEW를 포함해서 모든 GRID TAB 을 저장하려면 **Group Tab**의 [OK] 버튼을 클릭 한다.
4. VIEW LIST의 목록에 저장한 VIEW 이름이 추가된다.

모든 GRID TAB 을 저장한 경우 해당 VIEW 이름 앞에 **폴더 모양 아이콘**, 현재 보고 있는 GRID TAB 만 저장한 경우 **GRID 모양의 사각형 아이콘**이 표출된다.

Tip	<ol style="list-style-type: none"> 1. 자주 이용하는 VIEW는 저장하여 목록으로 관리한다. 2. 저장된 VIEW가 많은 경우 왼쪽 PANEL->VIEW LIST 상단의 검색 메뉴를 사용해 VIEW 이름으로 검색이 가능하다. 3. 저장된 VIEW의 이름은 자동으로 생성되기도 하지만 사용자가 이름을 설정 할 수도 있다. LEFT PANEL->VIEW LIST에서 이름을 변경하고자 하는 항목을 선택한 후 하단의 변경 아이콘 메뉴를 클릭하여 이름을 변경한다.
-----	--

5.9 저장된 VIEW 보기

저장된 VIEW를 열면 해당 VIEW의 GRID는 물론 올라간 Contents까지 한번에 불러온다.

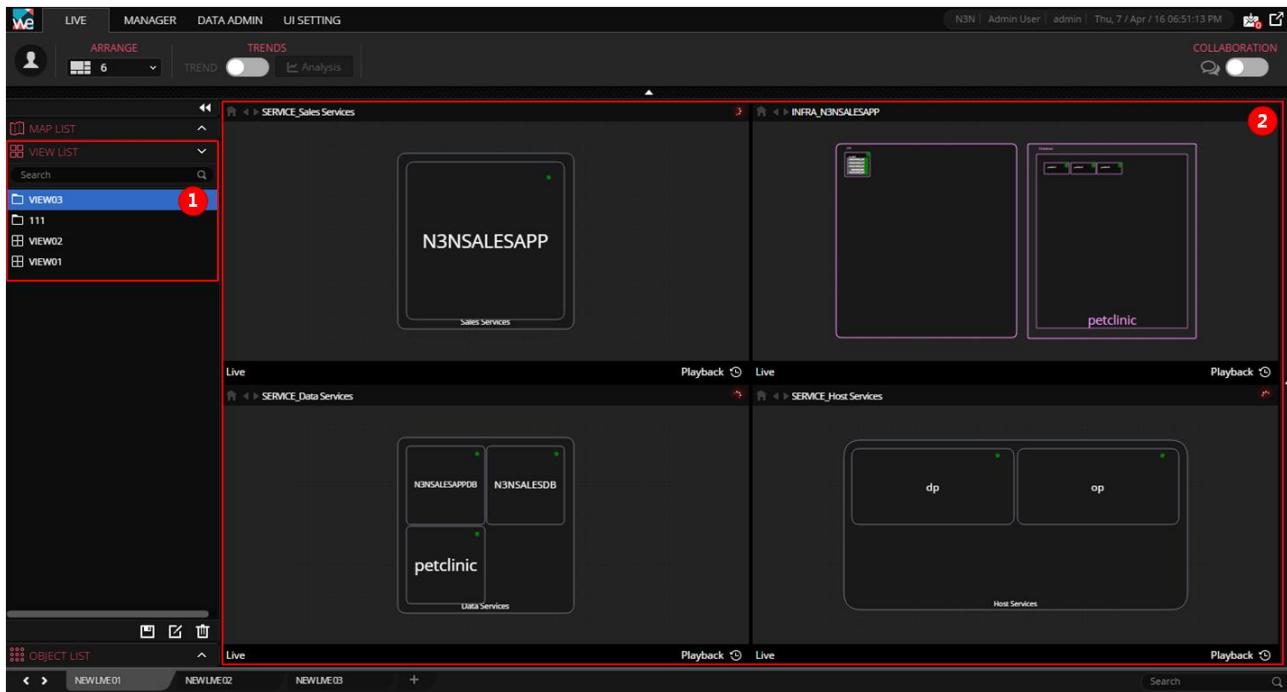


그림 31. 저장된 VIEW 보기

다음은 저장 된 VIEW를 보는 방법이다.

1. PANEL의 VIEW LIST 메뉴에서 저장된 VIEW 목록 중 보고자 하는 VIEW 하나를 더블 클릭하거나 끌어서 VIEW 영역에 올려 놓는다.
2. 저장한 VIEW가 표출된다.

Tip

1. 저장된 VIEW를 더 이상 사용하지 않을 경우 삭제 할 수 있다.
LEFT PANEL->VIEW LIST에서 삭제하고자 하는 항목을 선택한 후 하단의 삭제 아이콘 메뉴를 클릭하여 삭제한다.

6. CELL 운영

VIEW 는 CELL 별로 운영을 할 수 있으며, CELL 운영은 크게 CELL 기본 운영과 CELL에 올라간 Contents에 대한 운영으로 나눠 진다.

CELL 기본 운영은 [\[CELL 나누기\]](#)/[\[CELL 병합하기\]](#)/[\[CELL의 Contents 내리기\]](#) 가 있으며, CELL의 Contents에 대한 운영은 Contents의 종류에 따라 다르다.

Map Contents에 대한 운영은 Location 설정하기/Bookmark 설정하기/Link URL 복사하기/Object 검색하기/Map 채팅/Reset Zoom 이 있다.

Camera Contents 운영은 PTZ 제어, RDS(Remote Desktop System) Contents 제어가 있다.

Chart Contents 운영은 TIME BACK 이 있다.

모든 Contents에 공통적으로 Playback 이 가능하다.

6.1 CELL 나누기

CELL 나누기는 CELL 자체에 대한 GRID 라 할 수 있다. WIZEYE에서 기본으로 제공하는 GRID Template로 정의할 수 없는 GRID를 CELL 나누기/병합하기로 만들 수 있다.

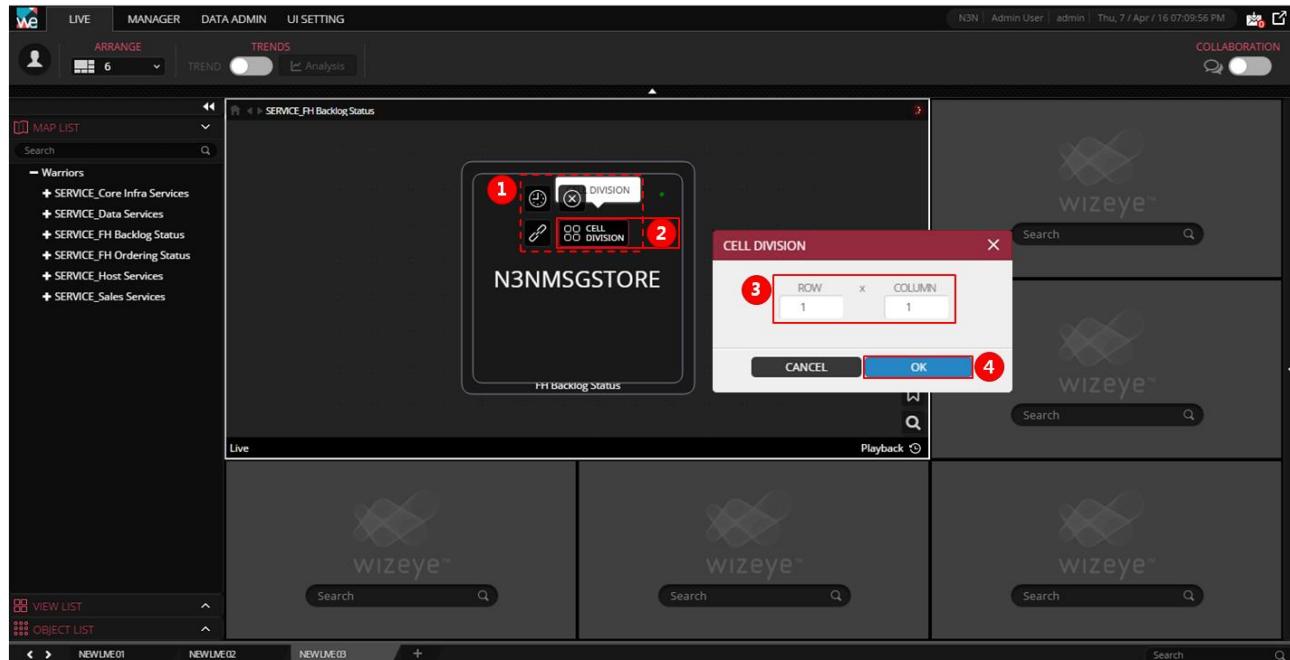


그림 32. CELL 나누기

다음은 CELL을 분할하는 방법이다.

1. Contents 가 없는 CELL 에 마우스를 올리고 **마우스의 오른쪽 버튼을 클릭한다.**
2. CELL 의 오른쪽 Context Menu 중 **[CELL DIVISION]** 아이콘 버튼을 클릭한다.
3. CELL DIVISION 팝업 창이 뜨며, **ROW/COLUMN** 을 입력한다.
4. **[OK]** 버튼을 클릭하면 정의한 **ROW/COLUMN** 으로 셀이 분할된다.

주의	<ol style="list-style-type: none">1. CELL 에 Contents 가 올라가 있는 상태에서 CELL 나누기를 할 경우 Contents 가 자동으로 내려간다.2. RIBBON 의 Basic GRID Arrange 아이콘 버튼은 전체 VIEW 에 대한 GRID 이고 CELL 에 대한 GRID 는 CELL 분할을 이용한다.
----	---

6.2 CELL 병합하기

여러 개의 CELL 을 병합해서 하나의 CELL 로 구성하는 것이다.

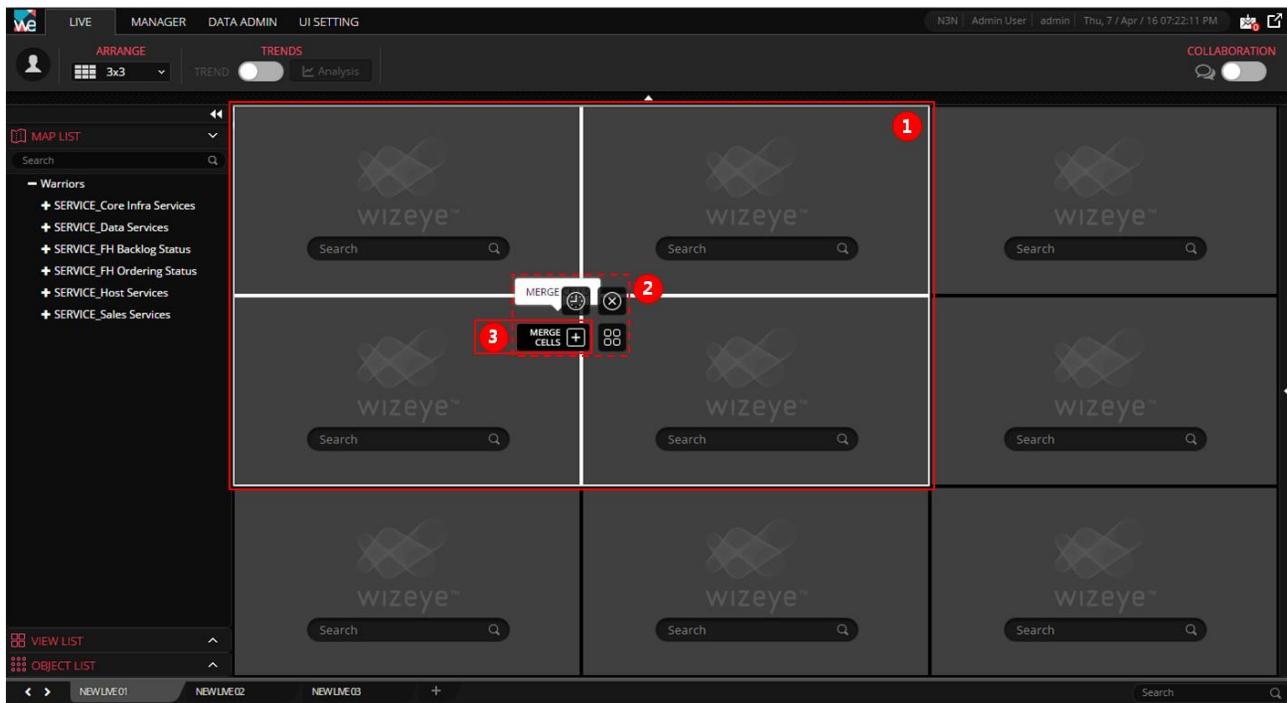


그림 33. CELL 병합하기

다음은 CELL 을 병합하는 방법이다.

1. [Shift] + 병합 할 CELL 들을 클릭한다. 그러면 해당 CELL 의 테두리 색상이 흰색으로 바뀌면서 선택 되었음이 표시된다.
2. 마우스의 오른쪽 버튼을 클릭한다.
3. 아이콘 버튼이 팝업 되며, [MERGE CELLS] 아이콘 버튼을 클릭 한다.
4. 선택한 CELL 들이 하나로 병합된다.

주의	<ol style="list-style-type: none"> 1. CELL 병합은 최종 병합된 CELL 이 사각형이 되어야 한다. 만약 사각형이 아니면 자동으로 사각형이 되도록 CELL 이 자동 확장 선택된다. 2. CELL 병합 역시 CELL 에 Contents 가 올라가 있는 경우 자동으로 Contents 가 내려간다.
----	--

6.3 Location 설정 및 확인하기

Map 의 특정 위치와 위치에 대한 설명을 저장한다. Map 에 특정 위치와 함께 해당 위치에 대해 기억할 사항이 있을 경우 해당 기능을 사용 한다.

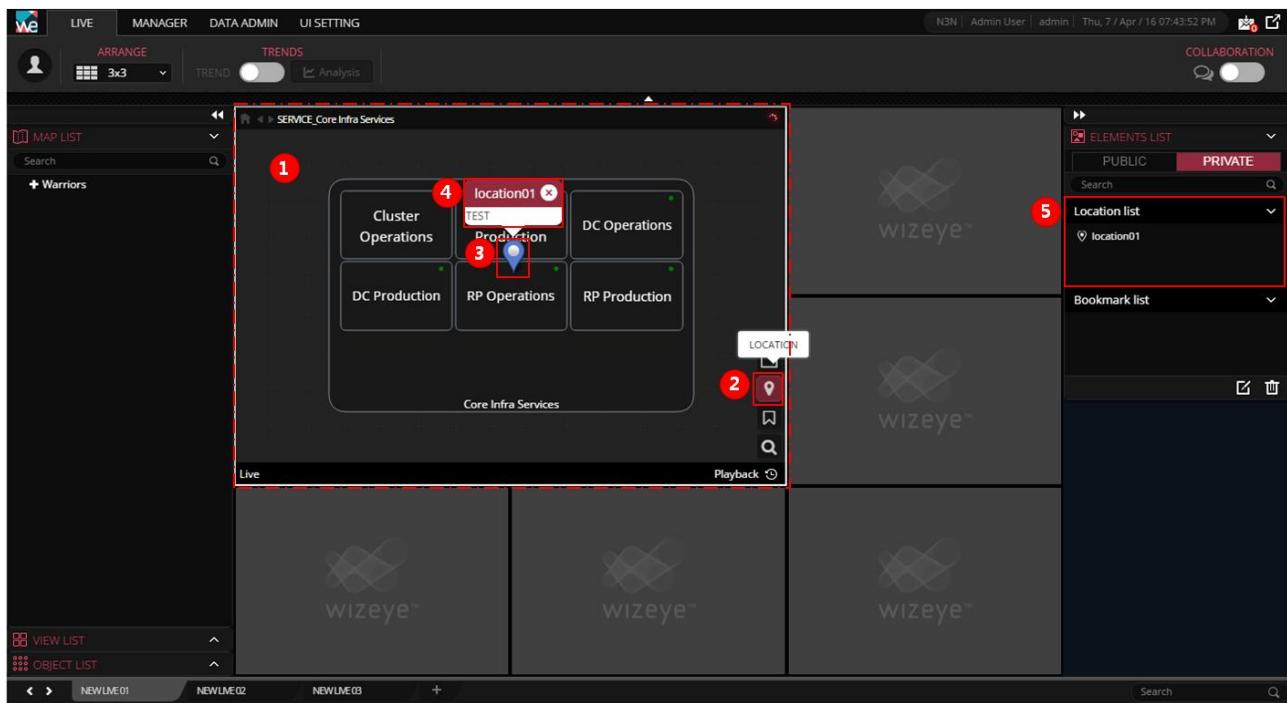


그림 34. Location 설정 및 확인

다음은 Location 을 설정하고 이용하는 방법이다.

1. Location 을 설정하고 싶은 Map 이 올라가 있는 CELL 을 클릭한다.
2. CELL 의 오른쪽 Context Menu 중 [Location] 아이콘 버튼을 클릭한다

Location 아이콘 버튼이 RED 색상으로 변경된다.

3. Map 에 Location 을 설정하고 싶은 위치를 클릭한다.

SAVE LOCATION 팝업 메뉴가 뜨며 해당 위치의 이름과 설명 또는 정보를 입력한다.

4. Location 을 선택하면 해당 이름 및 정보가 팝업으로 표시된다.
5. 저장된 위치는 Map 상에서 뿐만 아니라 RIGHT PANEL->ELEMENT LIST->PRIVATE 탭->Location list 에서도 확인 가능하며, 목록 중 확인 하고 싶은 항목을 더블 클릭하면 Map 상의 해당 위치가 CELL 의 중앙에 위치하게 된다.

Tip

Map 이 복잡하고 Map 을 Zoom in 해서 보는 경우가 많은 경우에는 Location 을 통해 Map 을 이동하지 않고 빠르게 위치를 찾을 수 있다.

- | | |
|--|--|
| | <p>설정한 Location 을 통해 저장한 위치를 찾는 방법은 다음과 같다.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Map 에서 위치 아이콘을 찾는다.2. PANEL->ELEMENT LIST->PRIVATE 탭->Location list 에서 Location 을 선택한다. |
|--|--|

6.4 Bookmark 설정 및 확인하기

Bookmark 는 Map 의 위치뿐 아니라 Map 의 Zoom in/out 상태까지 저장한다.

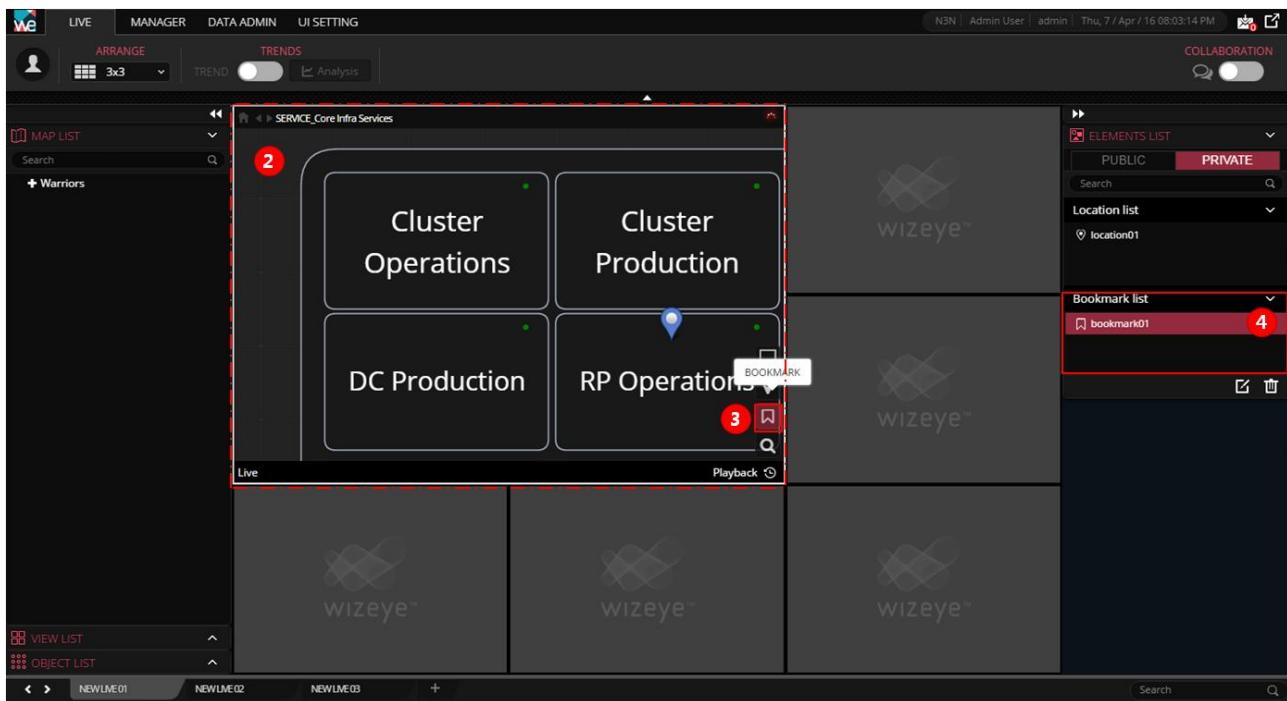


그림 35. Bookmark 설정 및 확인

다음은 Bookmark 를 설정하고 이용하는 방법이다.

1. Map 을 Zoom in 하고 Bookmark 로 설정하고 싶은 위치를 CELL 에 보이도록 위치 시킨다.
2. Bookmark 를 설정하고 싶은 Map 이 올라가 있는 CELL 을 클릭한다.
3. CELL 의 오른쪽 Quick Menu 중 [Bookmark] 아이콘 버튼을 클릭한다
SAVE BOOKMARK 팝업 메뉴가 뜨며 해당 위치의 이름을 입력한다.
4. 저장된 Bookmark 는 RIGHT PANEL->ELEMENT LIST->PRIVATE 탭->Bookmark list 에서도 확인 가능하다.
5. Bookmark 기능을 확인하기 위해 Zoom in 한 Map 을 다시 원래 사이즈의 Map 으로 Zoom out 한다.
6. RIGHT PANEL->ELEMENT LIST->PRIVATE 탭->Bookmark list 의 목록 중 하나를 더블 클릭 한다.
7. Map 이 Zoom in 되면서 저장한 위치가 CELL 의 화면에 표출되는 것을 확인한다.

Tip	Bookmark 를 설정하면, Map 의 특정 영역 및 사용자가 원하는 영역을 쉽게 확인할 수 있다.
-----	--

6.5 Location/Bookmark 삭제 및 수정하기

저장된 Location/Bookmark 을 삭제하거나, Location 의 이름과 설명, Bookmark 의 이름을 수정한다.

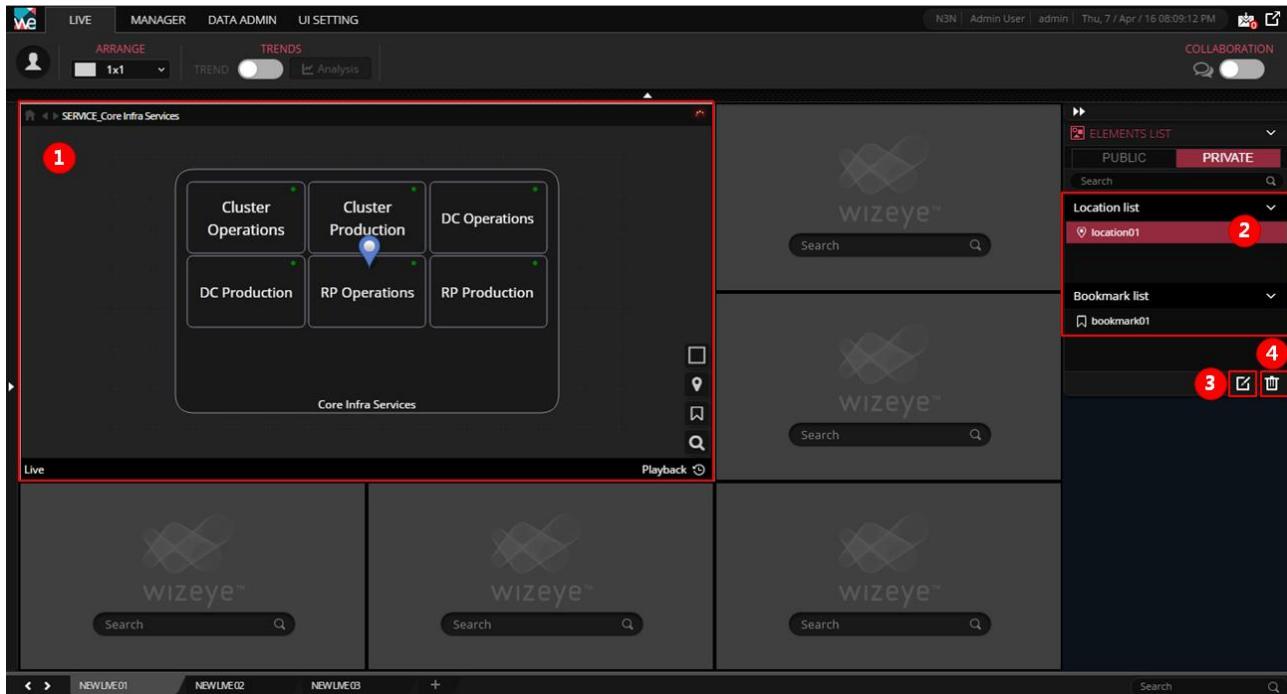


그림 36. Location, Bookmark 삭제 및 수정

다음은 저장된 Location/Bookmark 을 삭제, 수정하는 방법이다.

1. 저장된 Location/Bookmark 을 삭제, 수정할 Map 이 올라간 CELL 을 클릭한다.
2. RIGHT PANEL->ELEMENT LIST->PRIVATE 탭에 삭제 또는 수정 하고자 하는 Location/Bookmark 항목을 클릭한다.
한번에 하나의 목록만 선택이 가능하다.
3. [Modify] 버튼을 클릭하면 Location, Bookmark 의 정보를 수정할 수 있다.
SAVE BOOKMARK(LOCATION) 팝업이 나오고, 정보를 변경하고 [OK] 버튼을 클릭한다.
4. [Trash] 버튼을 클릭하면 삭제 여부를 묻는 팝업 창이 나오고, [OK] 버튼 클릭 시 목록에서 삭제된다.
Location 의 경우 Map 의 위치 아이콘도 함께 삭제 된다.

주의

RIGHT PANEL->ELEMENT LIST->PRIVATE 탭의 Bookmark 와 Location 의 목록은 현재 선택한 Map 에 대한 목록만 표출한다.
Bookmark 와 Location 목록은 선택한 Map 에 해당하는 항목만 나온다.
특정 Map 의 Bookmark 와 Location 목록을 확인 하고자 할 경우 해당 Map 을 CELL 에 올리고, CELL 을 선택(클릭)을 해야 한다.

6.6 Map 채팅 (Collaboration)

Map 채팅 기능은 특정 Map에 채팅 방을 개설하여, 여러 사용자 간의 채팅 및 파일을 첨부하여 전송할 수 있다.

Map의 특정 위치에서 실시간 채팅을 통해서 문제 해결 및 정보를 교류한다.

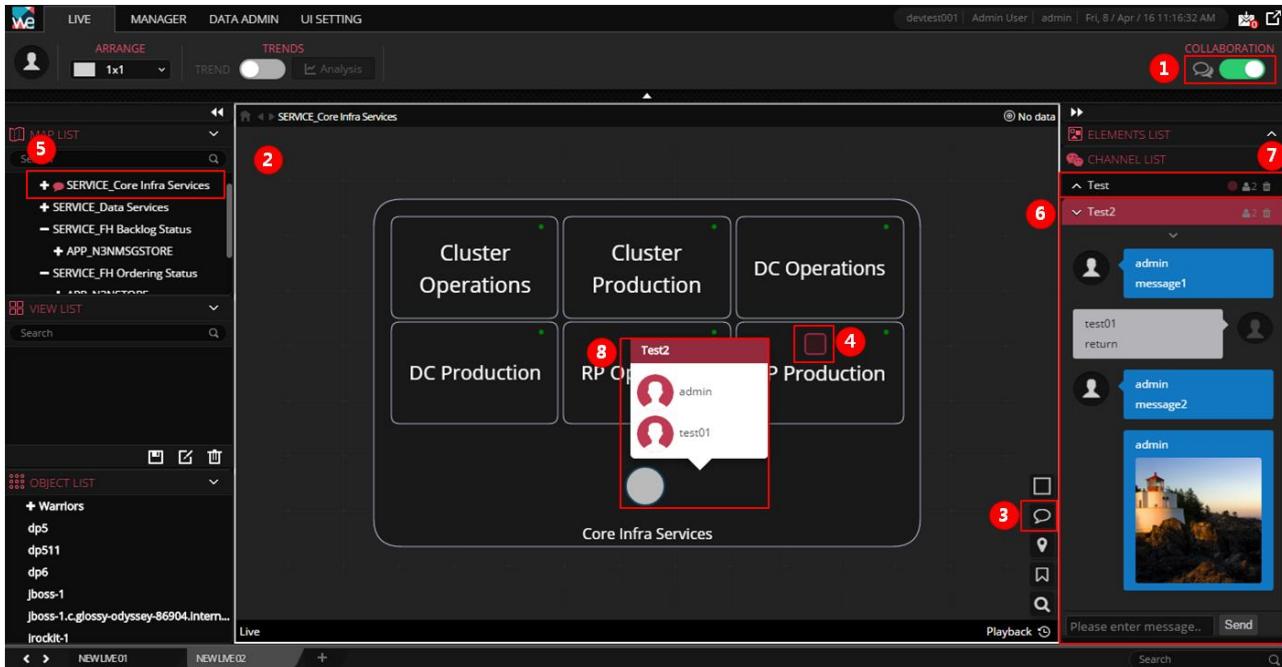


그림 37. Map 채팅

다음은 Map 채팅을 설정하고 이용하는 방법이다.

1. Map 채팅을 사용하기 위해서는 **[Collaboration]** 메뉴를 활성화 한다.
2. 채팅을 실행하려는 Map을 선택하면, Context Menu가 표시된다.
3. Context Menu 중 **[Channel]** 아이콘 버튼을 클릭한다.
4. Map에 특정 위치를 클릭하여 채팅 방을 생성한다.

Map 상에서 문제가 되는 좌표의 위치를 클릭한다.

채팅 방의 이름 및 초대할 사용자 이름을 입력한다.

5. 채팅 방이 생성되면, 해당 Map에 채팅 아이콘이 표시된다.
6. 사용자 간의 대화를 할 수 있고 파일을 첨부하여 주고 받을 수 있다.

자신이 작성한 메시지는 푸른색으로 출력되며, 나를 제외한 다른 모든 사용자는 밝은 회색으로 출력된다.

각 메시지마다 사용자의 프로필 사진이 출력되고 등록된 프로필 사진이 없을 경우에는 기본 이미지가 출력된다.

7. 새로운 메시지가 올 경우에는 알림을 표시한다.

8. Map에 위치한 [Channel] 아이콘을 선택하면 채팅 방의 정보를 확인할 수 있다.

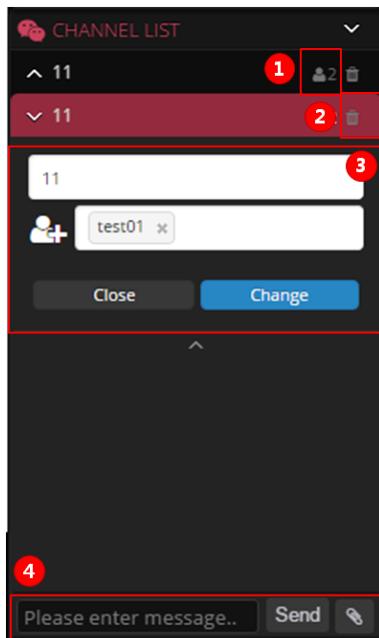


그림 38. Channel List

1. 채팅 방의 사용자 인원을 표시한다.

2. 채팅 방을 삭제한다.

채팅 방 개설자는 [삭제] 버튼을 눌러 채팅 방을 폐쇄할 수 있다.

채팅방 참여자는 [나가기] 버튼을 눌러 나갈 수 있다.

3. 채팅 방의 이름을 수정하고, 다른 사용자를 채팅 방에 초대한다.

4. 메시지를 입력하고, 파일을 첨부하여 채팅 방의 인원에게 보낼 수 있다.

6.7 Reset Zoom

Map의 위치 및 Zoom in/out 상태를 초기 상태로 되돌리는 기능이다. 사용자는 CELL에 올려진 Map Contents의 위치 및 Zoom in/out 상태가 변경되었을 때 [Reset Zoom] 메뉴를 통해 원래 Map의 상태로 돌아간다.

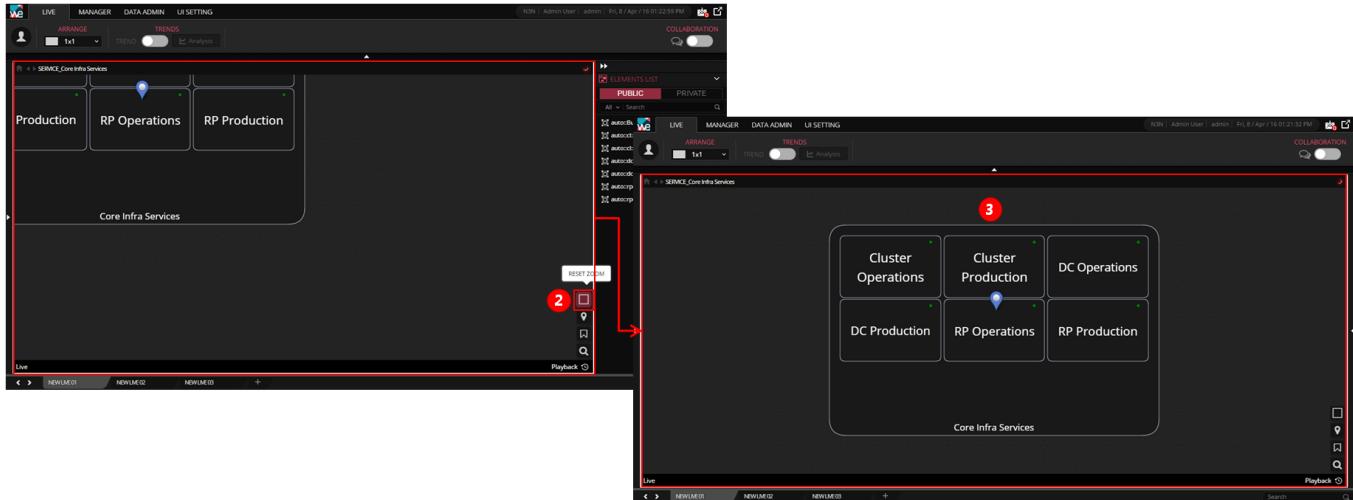


그림 39. Reset Zoom

다음은 Reset Zoom 기능에 대한 설명이다.

1. **Reset Zoom** 기능을 실행하려는 Map 을 클릭한다.
2. CELL의 오른쪽 Context Menu 중 **[Reset Zoom]** 아이콘 버튼을 클릭한다
3. Map의 위치 및 Zoom in/out 상태가 초기 기본 상태로 돌아간다.

6.8 Map 의 Element 검색하기

Context Menu 중 [Search] 아이콘 버튼을 이용하여, CELL에 올라간 Map의 Element를 검색할 수 있다. 검색된 Element를 선택하면, CELL 중앙에 해당 Element를 위치 시킨다.

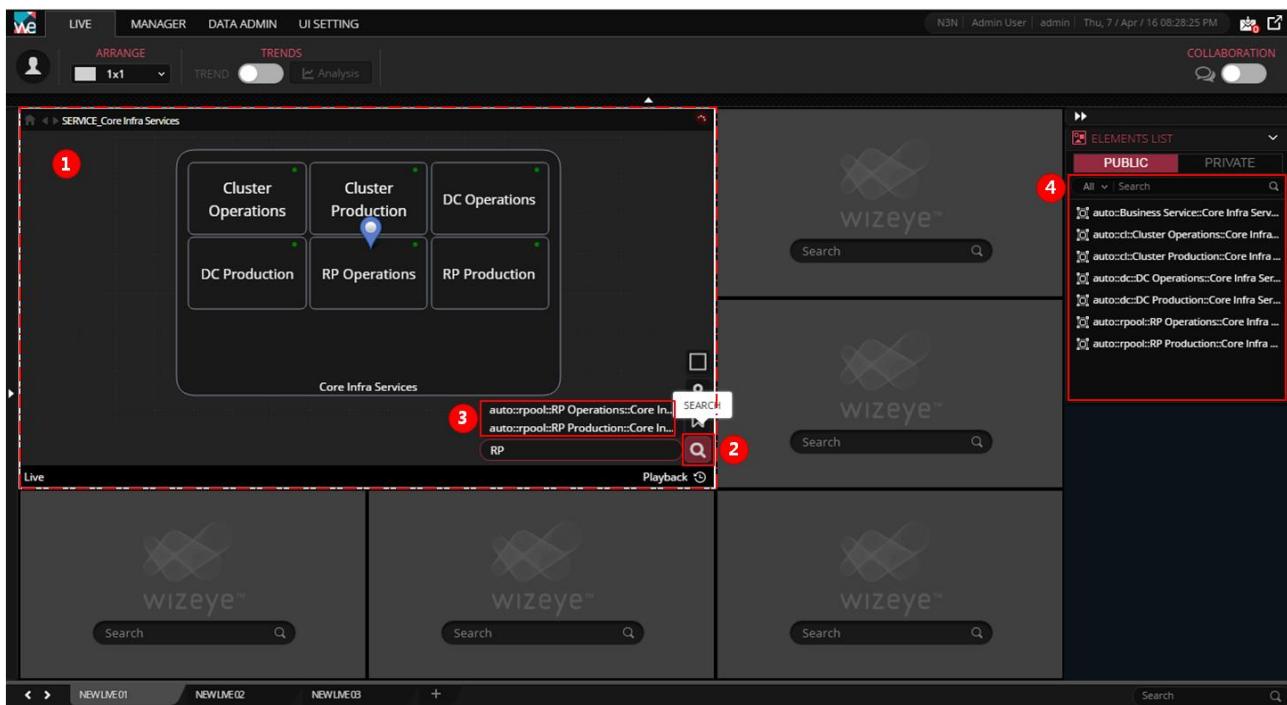


그림 40. Object 검색

다음은 CELL에 올라간 Map의 Element를 검색하는 방법이다.

1. Element를 검색할 Map이 올라가 있는 CELL을 클릭한다.
2. CELL의 오른쪽 Context Menu 중 [Search] 아이콘 버튼을 클릭한다
[Search] 아이콘 버튼이 RED 색상으로 변경된다.
3. 검색하고자 하는 Element 이름을 입력하고 [Enter] 키를 누른다.
검색하고자 하는 Element 이름을 입력하고 [Search] 버튼을 클릭한다.
4. 해당 Map의 Element 중 이름에 입력한 문자가 포함된 모든 Element 목록이 표출된다.
5. 검색한 Element 항목을 선택하면, 해당 Element가 CELL의 중앙에 위치한다.
6. RIGHT PANEL->ELEMENT LIST-> PUBLIC 탭에서는 Map의 모든 Element를 보여준다.

Tip	<ol style="list-style-type: none"> 1. Map에 Element가 많은 경우에 검색 기능을 활용한다. 2. RIGHT PANEL->ELEMENT LIST->PUBLIC에는 선택한 Map(CELL)의 모든 Element 목록이 표출되며, 해당 Element 목록에 대한 검색도 가능하다. Element 목록 중 하나를 더블 클릭하면 Element를 CELL의 중앙에 위치 시킨다.
-----	--

6.9 Map 공유하기

Map Link 기능을 통해 Map 을 다른 사용자와 공유할 수 있다. Map URL 을 복사하여 다른 사용자에게 제공해 줌으로써 보여주고 싶은 Map 을 곧바로 확인할 수 있도록 해 준다.

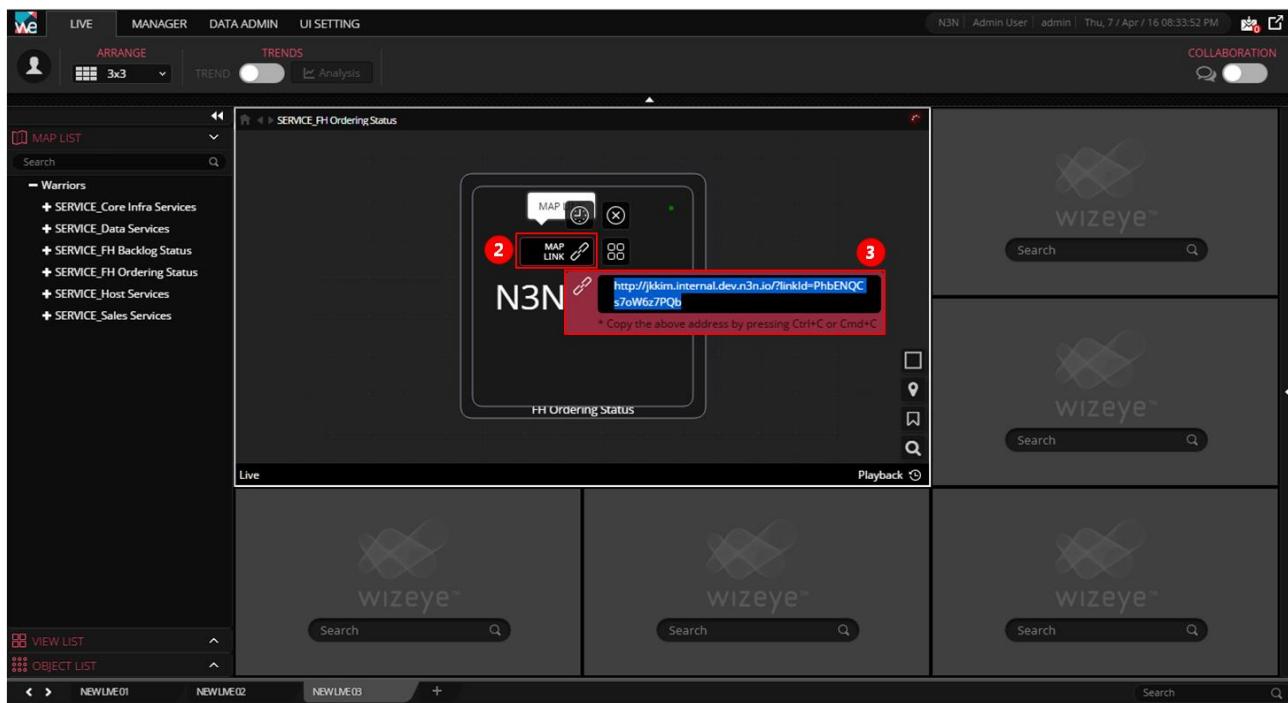


그림 41. Map 공유

다음은 Map Link 기능을 통해 Map 에 바로 연결 하는 방법이다.

1. URL 로 접근하고자 하는 Map 이 올라가 있는 CELL 을 클릭한다.
2. CELL 의 오른쪽 Context Menu 중 [MAP LINK] 아이콘 버튼을 클릭한다
3. Map 의 URL 팝업 창이 뜬다.
4. Ctrl + C(Windows) 또는 Cmd + C(Mac)로 URL 을 복사한다.
5. 확인을 위해 현재 로그인한 WUF 사이트를 로그아웃 한다.
6. Chrome 브라우저를 실행 하거나 새로운 탭을 하나 연다.
7. 주소 창에 복사한 Map URL 을 입력 한다.
8. WIZEYE 사이트의 로그인 화면으로 연결되며, ID/Password 를 입력 하고 로그인 한다.
9. 해당 Map 에 바로 연결 되는 것을 확인한다.

* 1~3 번과 같은 방법으로 Map URL 제공해 주면 7 번의 방법으로 Map 에 연결하게 된다.

주의	1. Map URL 로 바로 연결 하기 위해서는 사용자가 WIZEYE 사이트에 등록된 사용자 이어야 하며, 해당 Map 에 접근 권한이 있어야 정상적으로 연결이 가능하다.
----	---

	2. WUF 사이트 사용자로 등록 방법은 [사용자 등록/수정/삭제 하기] 에 자세히 설명되어 있으며, Map에 대한 접근 권한을 주는 방법은 [Map 접근 권한 설정] 에 자세히 설명되어 있다.
Tip	특정 Map을 다른 사용자들과 신속히 공유하고자 할 경우에 해당 기능을 사용한다. 공유하고자 하는 사용자들에게 Map URL 정보만 알려 주면 된다.

6.10 Map 간 이동하기

Link 된 Map 간 자유로운 이동을 할 수 있다.

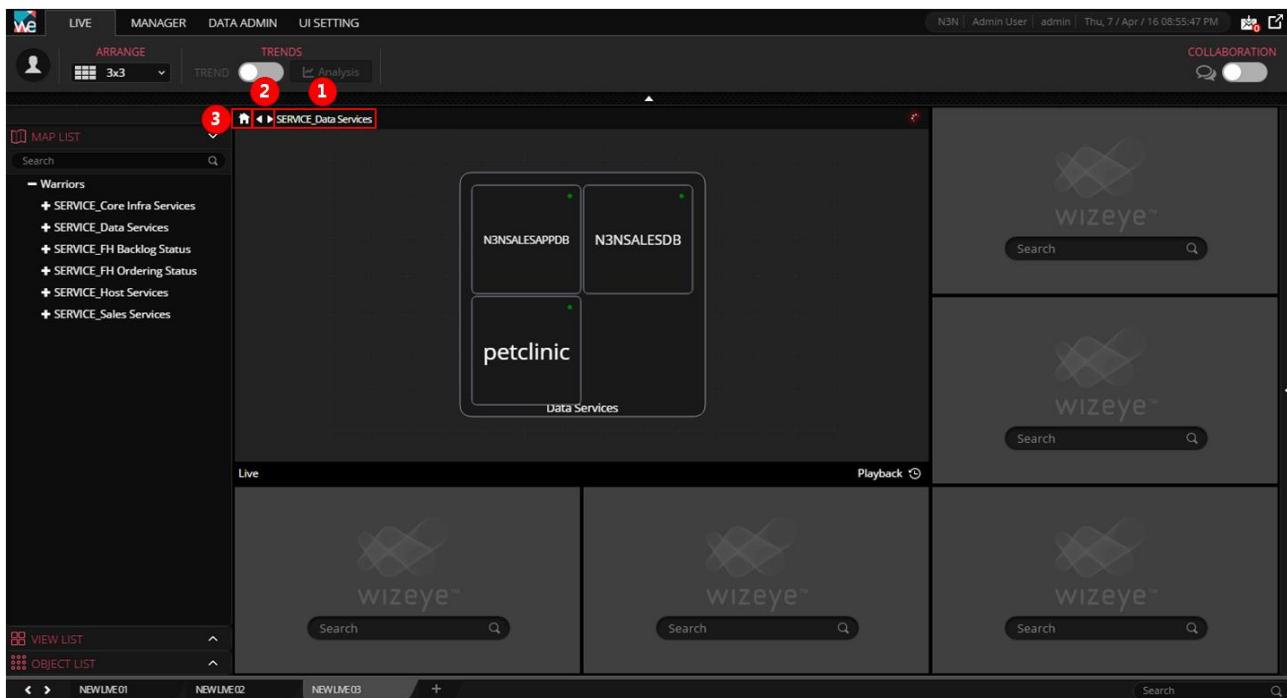


그림 42. Map

다음은 Map 간 이동을 하는 방법이다.

1. 현재 Map 의 이름이 표출된다.
2. 상위/하위로 Link 된 Map 으로 이동한다.

Map 간의 이동했을 경우에만 버튼이 활성화 된다.

이동한 Map 경로를 순차적으로 이동한다.

3. 이동한 Map 이동 경로 중 처음(Home)으로 바로 이동한다.

6.11 Map Playback 하기

과거 특정 시점의 Map 을 보는 기능 이다. 이 기능은 영상을 녹화 했다가 다시 되돌려 보는 것과 같이 특정 시점부터의 Map 을 Replay 한다.

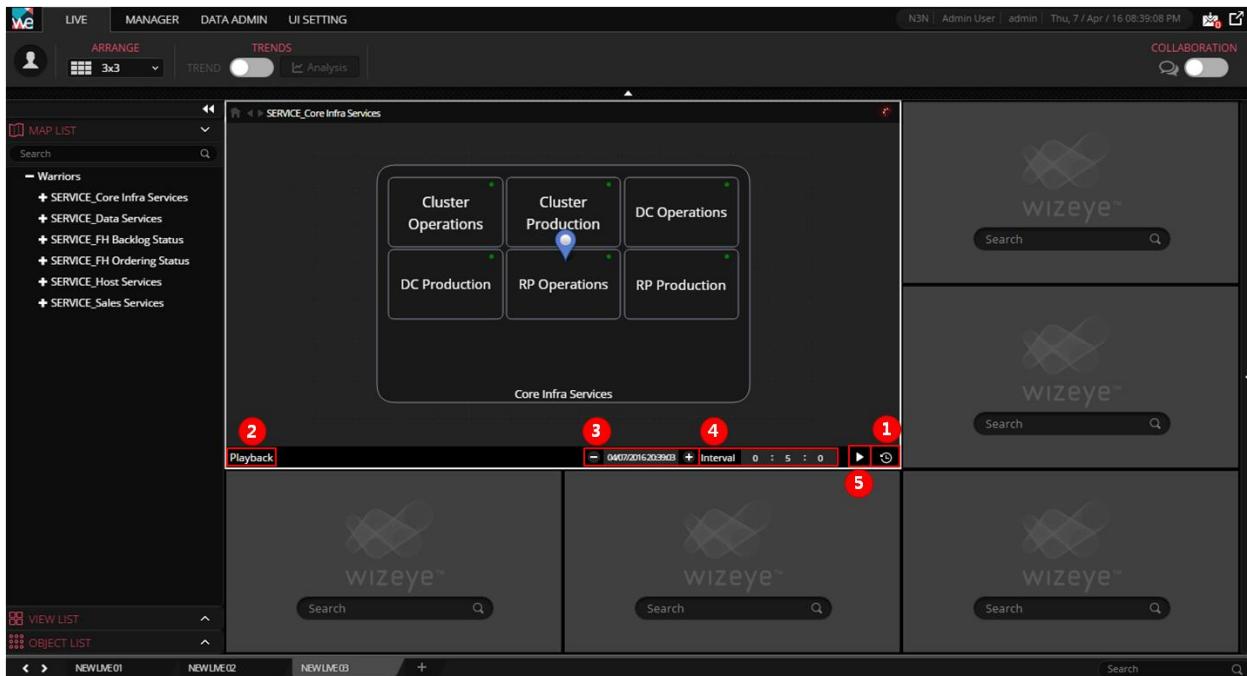


그림 43. Map Playback

다음은 Playback 을 하는 방법이다.

1. CELL 의 [Playback] 아이콘 버튼을 클릭 한다

CELL 의 오른쪽 Context Menu 에도 [Playback] 아이콘 버튼이 있다.

CELL FOOTER 영역에 왼쪽 상태가 LIVE 인지 확인 한다.

2. FOOTER 에 왼쪽 상태가 LIVE 에서 Playback 으로 변경 되며, 시간과 Map 을 갱신할 시간 (Interval) 설정 메뉴가 표출된다.
3. +, - 아이콘 버튼을 클릭하면서 시간을 설정하거나 표출된 시간을 클릭하면 달력 팝업이 나오고, 팝업에서 날짜와 시간을 설정 한다.
4. Interval 은 '5'번 항목의 시간 간격이다
5. [Play] 아이콘 버튼을 클릭 한다.
6. FOOTER 의 시간이 Interval 에 설정한 단위로 흐름을 확인하고, Map 도 Play 됨을 확인한다.

주의

1. Map Playback 은 해당 Map 이 저장된 경우만 가능하다.
2. Playback 은 FOOTER->Playback 아이콘 버튼을 클릭하여 수동으로 종료 해야 하며, 종료가 되면 FOOTER 에 왼쪽 상태가 Playback 에서 LIVE 로 변경 된다.
일시 멈춤을 하고자 할 경우 [일시 멈춤] 버튼을 클릭한다.

6.12 Camera Contents Playback 하기

녹화된 Camera 영상을 Play 하는 기능이다.

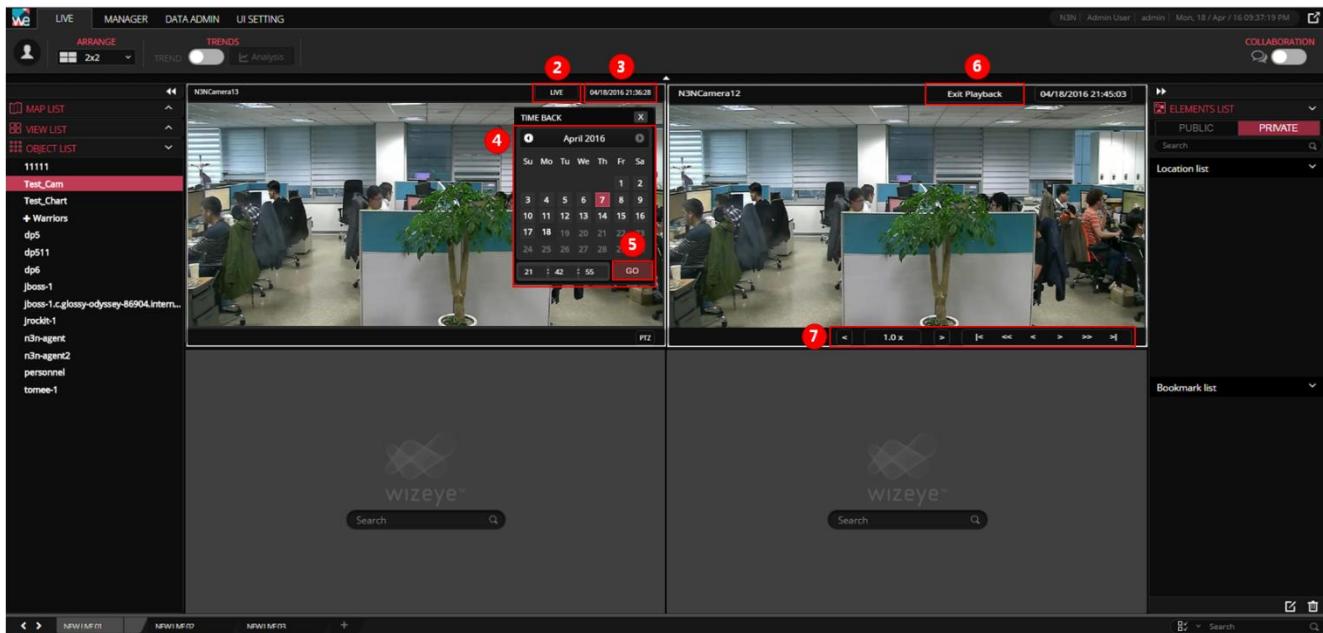


그림 44. Camera Playback

다음은 녹화된 Camera 영상을 Play 하는 방법이다.

1. Playback 할 Camera Contents 가 올라가 있는 **CELL** 을 클릭한다.
2. CELL 의 **TITLE** 영역의 **[LIVE]** 표시를 확인한다.
3. CELL 의 **TITLE** 영역-> **[시간]**을 선택하면 Playback 을 설정하는 화면이 나온다.
4. Playback 할 시점을 설정 할 수 있는 화면이 나오면, Playback 이 시작하는 날짜, 시간을 설정한다.
5. **[GO]** 버튼을 클릭하면, Playback 이 실행된다.
6. CELL 의 **TITLE** 영역의 상태가 **LIVE** 에서 **Exit Playback** 로 변경됨을 확인한다.

Playback 을 종료 하자 할 경우 **[Exit Playback]** 버튼을 클릭한다.

7. Playback 이 실행되는 속도 및 구간을 설정하는 버튼이 표시된다.
8. Playback 이 종료되면, **[Exit Playback]**에서 **[LIVE]**로 변경됨을 확인한다.

주의	Camera Playback 은 해당 Camera Contents 영상이 저장된 경우만 가능하다.
Tip	Camera Playback 은 녹화 영상 Play 처럼 속도 조절, 빨리 감기/되감기도 모두 가능하다.

6.13 Chart Contents Time back 하기

Time back 기능은 설정한 전체 시간을 한 화면에서 데이터의 추이를 차트의 형태로 볼 수 있는 메뉴이다.

* Chart 를 Table 로 변경하면, Playback 기능을 실행할 수 있다.

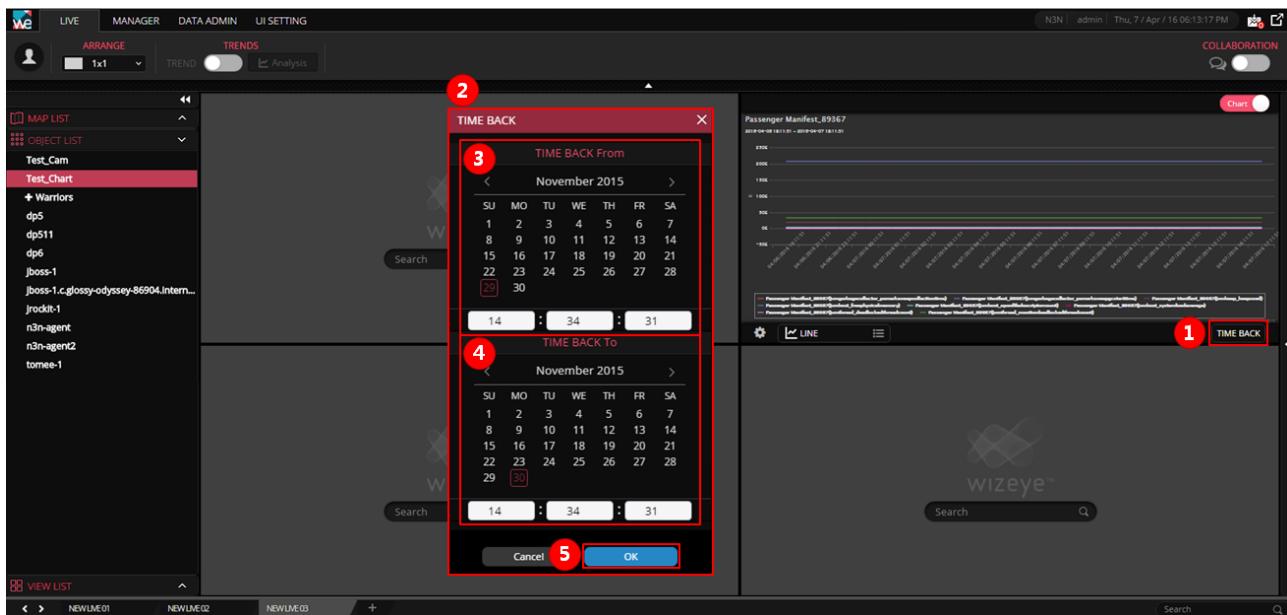


그림 45. Chart Playback

다음은 과거 Chart Contents 를 Time back 하는 방법이다.

1. CELL 의 **TITLE** 영역-> **[TIME BACK]** 버튼을 클릭 한다
2. TIME BACK 할 시간을 설정 할 수 있는 **TIME BACK** 달력 팝업이 나온다.
3. TIME BACK 을 시작하는 기간을 설정한다.
4. TIME BACK 을 종료하는 기간을 설정한다.
5. **[OK]** 버튼을 클릭하면, TIME BACK 설정된다.
6. 설정한 시간의 데이터의 추이를 확인한다.

주의	Chart Contents Playback 은 해당 Chart 가 저장된 경우만 가능하다.
Tip	Chart 와 Table 은 서로 switching 하여 보는 것이 가능하다. 즉, 현재 Chart 로 보고 있는 것을 바로 Table 형태로 변환해서 볼 수 있다.

6.14 Camera 제어하기

Camera Contents 위의 영상을 찍고 있는 Camera 를 직접 제어할 수 있다.

Camera 제어는 Preset, Patrol, Power on/off, Audio on/off, Speaker on/off, Mic on/off 등이 가능하다.

Preset 은 Camera 가 촬영할 특정 위치를 설정 하는 기술이다. 이때 특정 위치에 대한 Zoom in/out 설정도 가능하다. Camera 제어 기술인 PTZ(Pan, Tilt, Zoom in/out)를 이용해 설정 할 수 있다.

Patrol 은 Preset 을 반복 수행 하도록 설정 하는 기술이다.

예를 들면 건물의 CCTV Camera 를 건물 외부 10 분 -> 건물의 입구 10 분-> 건물 내부 10 분 순으로 촬영 하도록 하되 건물 입구는 보안을 위해 Zoom in 해서 촬영 하도록 하고자 할 경우 Preset_1 은 건물 외부를 촬영 하도록 설정하고 Preset_2 는 건물 입구를 Zoom in 해서 촬영하도록 설정 하고 Preset_3 은 건물 내부를 촬영 하도록 설정한다.

그리고 Patrol 로 Preset_1->Preset_2->Preset_3 순서대로 각각 10 분동안 촬영 하도록 설정하면 된다.

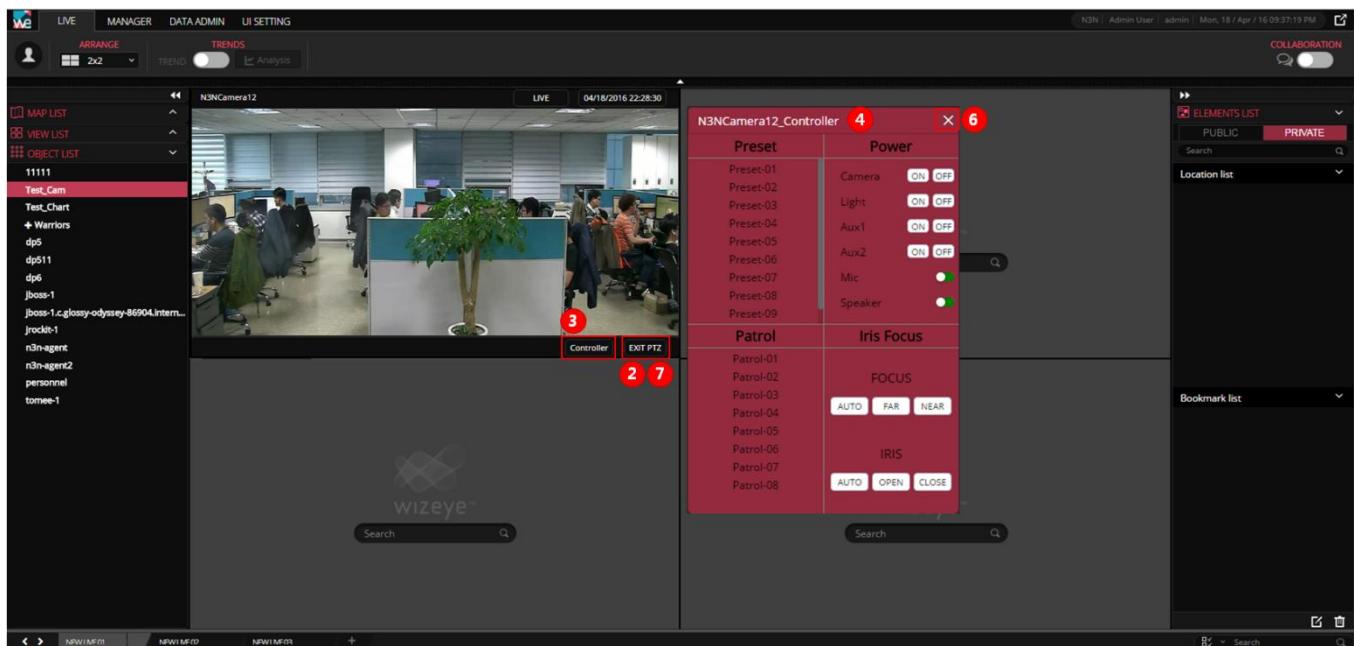


그림 46. Camera 제어

다음은 CELL 위의 영상을 찍고 있는 Camera 를 직접 제어 하는 방법을 설명한다.

1. 제어할 Camera 의 영상(Camera Contents)이 올라가 있는 **CELL** 을 클릭한다.
2. **FOOTER** 오른쪽에 **[PTZ]** 버튼을 클릭한다.
3. **[PTZ]** 에서 **[Exit PTZ]**버튼으로 변경됨을 확인한다.

3. [Controller] 버튼이 나오고, 해당 메뉴를 클릭한다.
4. Camera 컨트롤 메뉴 팝업이 뜬다.
5. 각 기능별 수행 방법이다.

5.1 Preset

- 5.1.1 Preset 목록 중에 하나를 선택해서 더블클릭 한다.
- 5.1.2 영상이 Preset 설정대로 보임을 확인한다.

5.2 Patrol

- 6.2.1 Patrol 목록 중에 하나를 선택해서 더블클릭 한다.
- 6.2.2 영상이 Patrol 설정대로 보임을 확인한다.

5.3 Power

- 5.3.1 Mic 를 켄다
- 5.3.2 CELL 의 Camera Contents에서 소리가 나오는지 확인을 한다.
- 5.3.3 다른 메뉴들도 동일한 방식으로 확인한다.

5.4 Iris Focus

- 5.4.1 FOCUS -> NEAR 버튼을 클릭 한다.
- 5.4.2 CELL 의 Camera Contents 영상의 초점을 확인한다.
- 5.4.3 다른 메뉴들도 동일한 방식으로 확인 한다.
6. 제어가 완료되면 팝업 창 닫기를 클릭하거나, FOOTER 의 [Controller] 버튼을 클릭하여 제어 팝업 창을 닫는다.
7. FOOTER 의 [Exit PTZ]버튼을 클릭해서 PTZ 제어를 종료 한다.

주의	<ol style="list-style-type: none"> 1. 모든 Camera 제어는 해당 Camera 가 해당 제어 기능을 지원해야 가능하다. 2. Preset, Patrol 은 해당 Camera 의 제어 프로그램 통해서 직접 설정해야 한다. Preset, Patrol 은 해당 Camera 의 제어 프로그램 통해서 직접 설정한 목록을 가져온다.
----	--

6.15 RDS Contents 제어하기

RDS Camera Contents 는 원격지의 PC 화면을 Capture 한 영상을 말한다. RDS Camera Contents 를 CELL 에 올려 영상을 보면서, 사용자 PC 의 마우스/키보드로 원격지의 PC 제어도 할 수 있다.

RDS Camera Contents 를 제어하는 방법에 대한 설명이다.

1. 제어할 RDS Camera Contents 가 올라가 있는 CELL 을 클릭한다.
2. CELL 의 FOOTER 의 **[RDS]** 버튼을 클릭한다.
CELL 의 **[RDS]** 버튼이 **[Exit RDS]**로 변경된다.
3. 사용자 PC 의 마우스/키보드로 원격지의 PC 가 제어 됨을 확인한다.
4. RDS 제어를 종료 하고자 할 경우 **[Exit RDS]** 버튼을 클릭한다.

Tip	1. 일반적인 원격제어 소프트웨어(Team Viewer, Windows 원격제어 등)를 사용 할 수 없는 환경에서 사용 할 수 있다.
-----	--

7. Contents 생성

이 장에서는 Contents 를 생성하는 방법에 대하여 설명 한다.

WIZEYE 의 Contents 는 Camera, Chart, Map 이 있다.

Camera, Chart 는 Player Type 의 Contents 이고 Map 은 Data Type 의 Contents 이다.

7.1 Camera Contents 생성하기

Camera Contents 를 생성하는 과정은 다음 그림과 같다.

* RDS Contents 를 생성하는 방법은 Camera Contents 와 동일하다.



그림 47. Camera Contents 생성 과정

다음은 Camera Contents 를 생성하는 과정을 차례로 설명한 것이다.

[Metric Template 생성 및 Metric 추가하기]

Object Type 생성

Object 생성

7.1.1. Metric Template 생성 및 Metric 추가하기

Metric Template 을 생성하고, 생성된 Metric Template 에 Metric 을 추가한다.

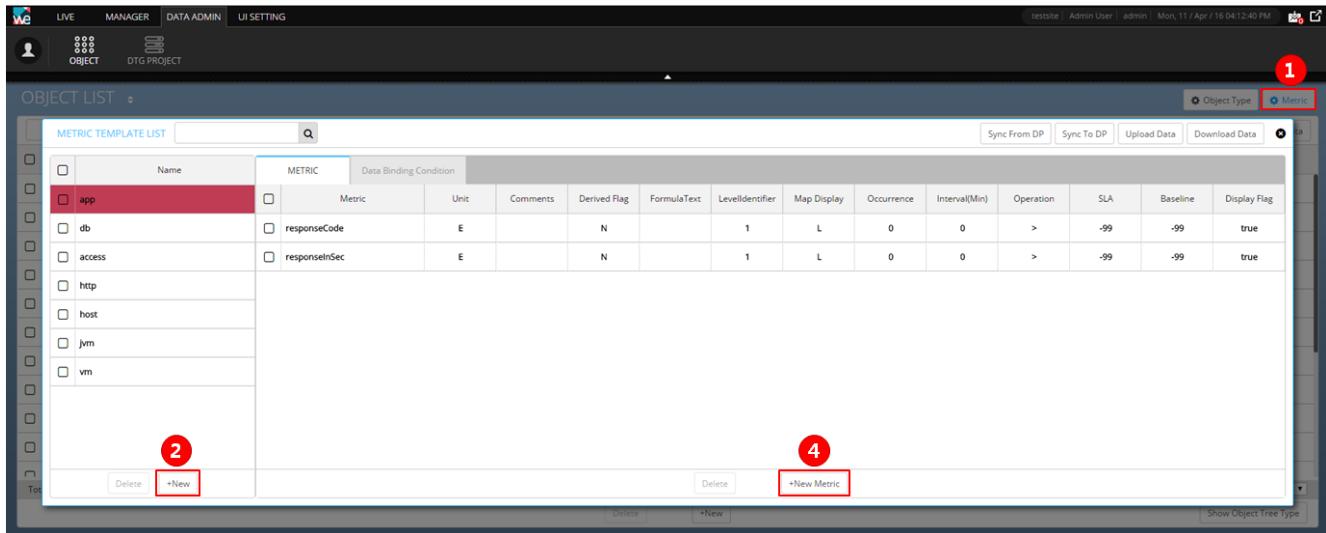


그림 48. Metric Template 생성 및 Metric 추가

Metric Template 생성하고, Metric 을 추가하는 방법은 다음과 같다.

1. DATA ADMIN -> OBJECT -> [Metric] 버튼을 클릭한다.
2. Metric Template 목록 팝업이 뜨면 왼쪽 하단의 [New] 버튼을 클릭하여 새로운 Metric Template 을 생성한다.
3. Metric Template 의 설정 정보를 입력하고 [Save] 버튼을 클릭하면 Metric Template 이 생성된다.
4. 생성한 Metric Template 에 Metric 을 추가하기 위해서는 하단의 [+NEW Metric] 버튼을 클릭한다.
5. Metric 의 설정 정보를 입력하고 [Save] 버튼을 클릭하면 Metric 이 생성된다.
6. 생성한 Metric Template 과 Metric 은 목록에 추가됨을 확인한다.

다음은 Metric Template 과 Metric 의 설정 정보 항목에 대한 설명이다.

표 6: Metric Template 설정 정보 항목

필드명	설명
Metric Template Name	Metric Template 의 이름
Template	Metric 을 표시하는 템플릿을 설정한다.
Query	Macro 함수 호출 정보를 설정한다.

표 7: Metric 설정 정보 항목

필드 명	설명
Metric	Metric 의 이름
Level	Object 의 상태 가중치를 나타내며 Object 의 상태에 영향을 주는 정도를 1~4 Level 이 있다. (4 Level 의 경우 Object 의 상태에 영향을 전혀 주지 않음)
Display Name	Metric 이 표출되는 이름
Display Unit	표출할 단위 (예 : 달러, 원 등)
URL LINK	Map 의 Metric Table에서 해당 Metric 클릭 시 이동할 URL 정보
Derived Flag	Metric 의 연산 형태를 설정한다. (Formula, Custom Method) <i>Derived Flag</i> 를 설정하지 않으면 수집된 순수 Metric 이다.
Formula	4 칙 연산에 의한 Metric 인 경우, 해당 4 칙 연산을 입력한다. 주의 : 추가해줄 Metric Template 의 Metric 들로 연산을 만들 수 있음. 따라서 이미 Metric Template 에 추가된 Metric 이 존재 해야 함.
Custom Method	4 칙 연산 이외 Custom 연산에 의한 계산된 값을 입력한다.
Operation	Threshold 에 대한 논리 연산자. 예 : RED 상태의 Threshold 가 10 이고, Operation 을 '>' 으로 설정 할 경우 Metric 的 값이 10 이상일 경우 RED 상태임.
Occurrence	Interval 로 설정한 시간 내 Metric 임계 치 변화 회수 설정.
Interval	예 : Metric 의 RED 상태에 해당되는 값이 5 분 동안 3 회 이상 발생 시 Metric 상태를 RED 로 변경 하도록 할 경우 Interval : 5 분, Occurrence : 3 회로 설정
Status Property	Metric 의 상태를 정의한다. Status : RED – 오류, YELLOW – 경고, GREEN – 정상 Threshold : Metric 상태 변화 임계치 Text Color 등 : Metric 표출 Text 에 대한 정의
Condition	Metric Value 값에 의해 표출 방식 정의한다.

7.1.2. Object Type 생성하기

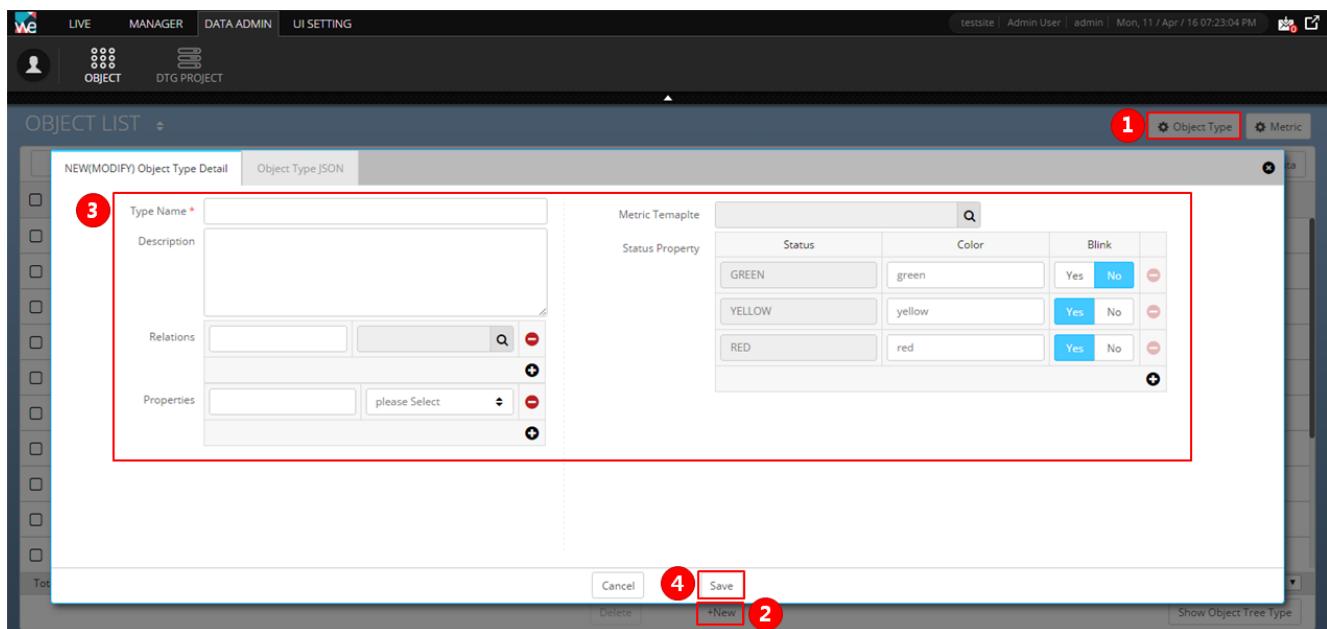


그림 49. Object Type 생성

Object Type 을 생성하는 방법은 다음과 같다.

1. DATA ADMIN->OBJECT-> [Object Type] 버튼을 클릭한다.
2. Object Type 목록이 팝업으로 나오고, 하단의 [+New] 버튼을 클릭한다.
3. Object Type 정보를 입력하는 메뉴가 나오면, 설정 정보를 입력한다.
4. [Save] 버튼을 클릭하면, Object Type 이 저장된다.
5. Object Type 목록에 새로 등록한 Object Type 이 추가 됨을 확인한다.

Object Type 설정 항목에 대한 설명입니다.

표 8: Object Type 설정 정보 항목

필드 명	설명
Type Name	Object Type 의 이름
Relations	Object 간의 관계를 설정한다. 이미 생성된 Object Type 중에서 연관되는 Object Type 을 설정한다.
Properties	새로운 속성에 대한 정의를 추가한다. (프로그램에서 변수 선언과 유사하다.)
Metric Template	Object Type 의 속성으로 사용할 Metric Template 을 선택한다.
Status Property	Health 상태 표출 값을 정의한다.

7.1.3. Object 생성하기

Object 를 생성할 때에는 생성된 Object Type 을 선택하고, Object 의 Player Type 을 선택한다.

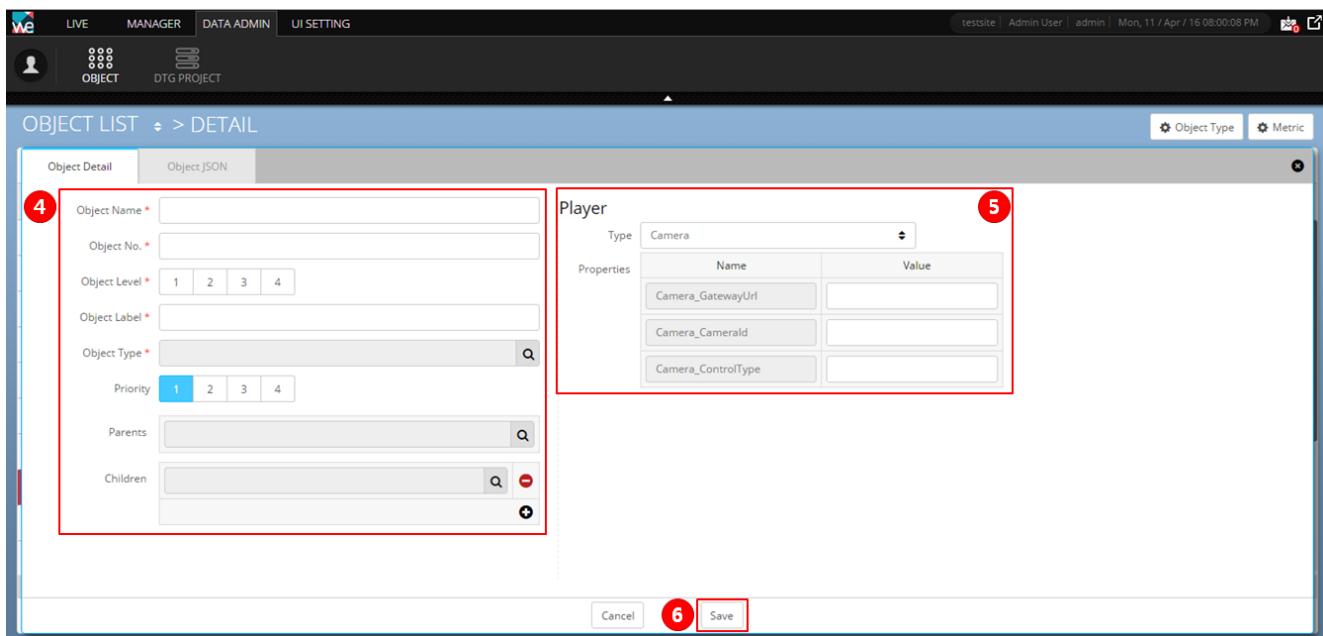


그림 50. Object 생성

Object 를 생성하는 방법은 다음과 같다.

1. DATA ADMIN->OBJECT 를 선택하면 OBJECT 목록이 나온다.
2. Object 목록 하단의 [+New] 버튼을 클릭한다.
3. Object 정보를 설정하는 화면이 나온다.
4. Object 설정 정보를 입력한다.
* Object 에 해당하는 Object Type 을 선택한다.
5. Camera Contents 를 생성하기 위해서는 Player Type 을 Camera 로 설정한다.
Player Type 에 해당하는 설정 항목이 표출된다.
6. [Save] 버튼을 클릭하면, Object 가 저장된다.
7. Object 목록에 새로 등록한 Object 가 추가 됨을 확인한다.

다음은 Object 설정 정보 항목에 대한 설명입니다.

표 9: Object 설정 항목

필드 명	설명
Object Name	Object 의 이름
Object No	Object 의 번호로 중복 입력이 불가하다. DP 와 동기화 하는 Object 의 경우 DP 에서 새로운 번호를 부여하여 업데이트 처리한다.
Object Level	Roll-up 시 우선순위를 레벨 별로 할당한다.
Object Label	Object List 에서 표출되는 이름이다.
Object Type	Object 에 해당하는 Object Type 을 선택한다.
Priority	Health 에 대한 가중치로 Priority 가 낮을 수록 Health 에 영향 적어진다.
Parents	생성된 Object 중에서 부모 Object 를 선택한다. (부모 Object 는 한 개만 가능)
Children	생성된 Object 에서 자식 Object 를 선택한다. (복수 Object 설정 가능)
Player Type	Camera, Chart Object 를 생성할 경우 Player Type 을 설정한다. 선택한 Player Type 에 따라 설정 항목이 변경된다.

표 10: Camera Object 속성 설정 항목

필드 명	설명
Camera_Gateway Url	Web RTC 서버 주소 (Default Port : 39400)
Camera_Camera Id	Web RTC 서버 CameraInformation.config 에서 등록한 카메라 명칭
Camera_Control Type	RDS / PTZ / None 중에 선택하여 입력한다. RDS : 원격 PC 제어. PTZ: 카메라 제어. None : 제어기능 사용 안함.

7.2 Chart Contents 생성하기

Chart Contents 를 생성하는 과정은 Camera Contents 생성하는 방법과 동일하되, Player Type 을 Chart 로 선택하고 Chart 에 해당하는 속성 값을 입력한다.

다음은 Chart Contents 를 생성하는 방법이다.

1. Metric Template 생성 및 Metric 추가하기

방법은 [\[Metric Template 생성하기\]](#)를 참고한다.

2. Object Type 생성하기

방법은 [\[Object Type 생성하기\]](#)를 참고한다.

3. Object 생성하기

방법은 [\[Object 생성하기\]](#)를 참고한다.

Player Type 을 Chart 로 선택하고, Chart 에 해당하는 속성 값을 입력한다.

7.3 Map Contents 생성하기

Map Contents 생성하는 과정은 다음 그림과 같다.

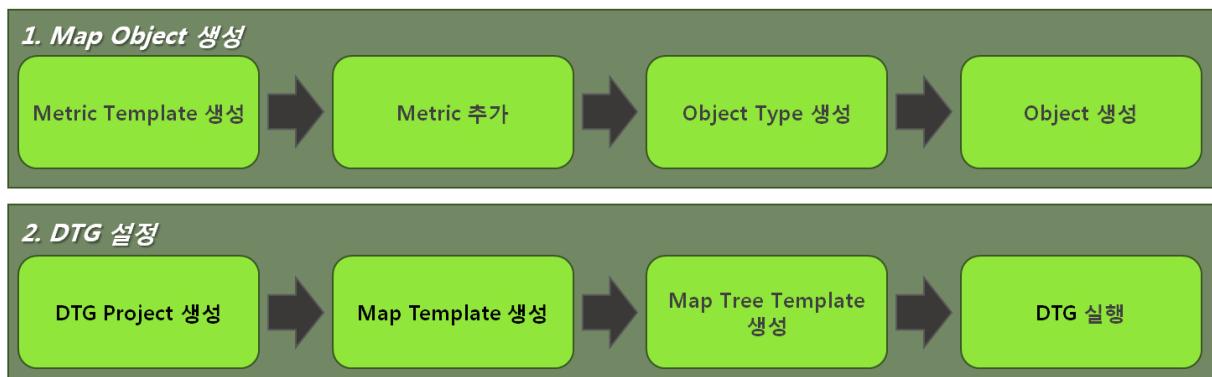


그림 51. Map Contents 생성 과정

Map Contents 를 생성하는 방법은 크게 Map Object 생성 과정과 DTG 설정 과정으로 나뉜다.

Map Object 생성 과정은 Camera Contents, Chart Contents 생성 과정과 동일하되, Player Type 을 설정하지 않는다.

DTG 설정 과정은 [DTG Project]를 생성하고, Map 의 속성, 형태, 구조와 Object 속성을 설정하는 [Map Template]을 생성한다. 그리고 나서는 Map 간의 계층 관계를 정의하는 [Map Tree Template]을 생성한다.

이 모든 과정이 완료되면, 실제 동적 Map Tree 를 생성하는 과정인 [DTG 실행]을 한다.

7.3.1 Map Object 생성하기

다음은 Map Object 를 생성하는 과정을 차례로 설명한 것이다.

1. Metric Template 생성 및 Metric 추가하기

방법은 [\[Metric Template 생성하기\]](#)를 참고한다.

2. Object Type 생성하기

방법은 [\[Object Type 생성하기\]](#)를 참고한다.

3. Object 생성하기

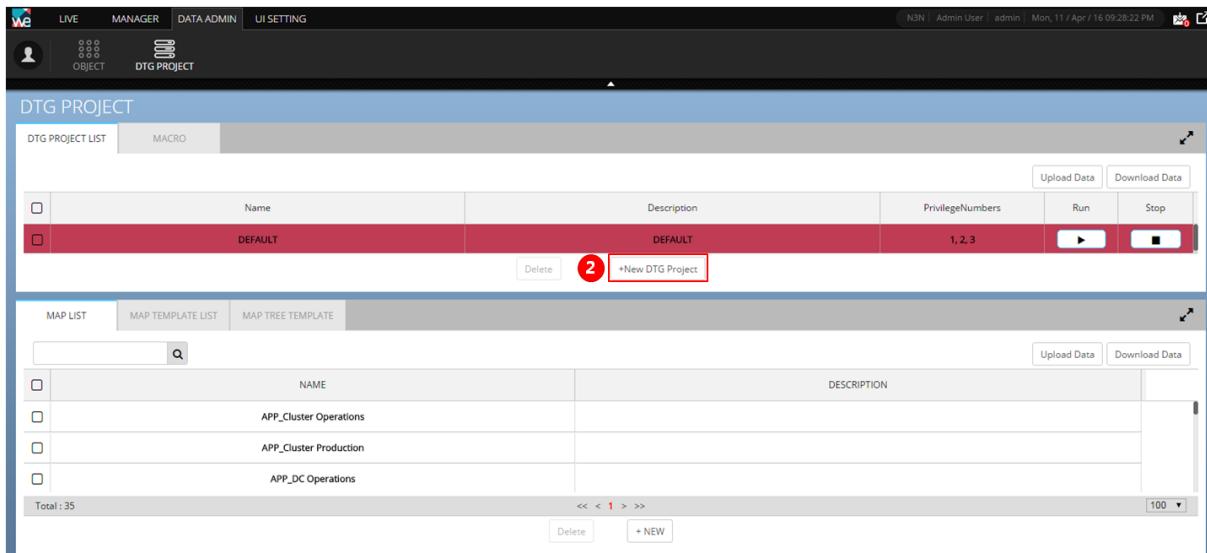
방법은 [\[Object 생성하기\]](#)를 참고한다.

Player Type 을 선택하여 설정하지 않는다.

7.3.2 DTG Project 생성하기

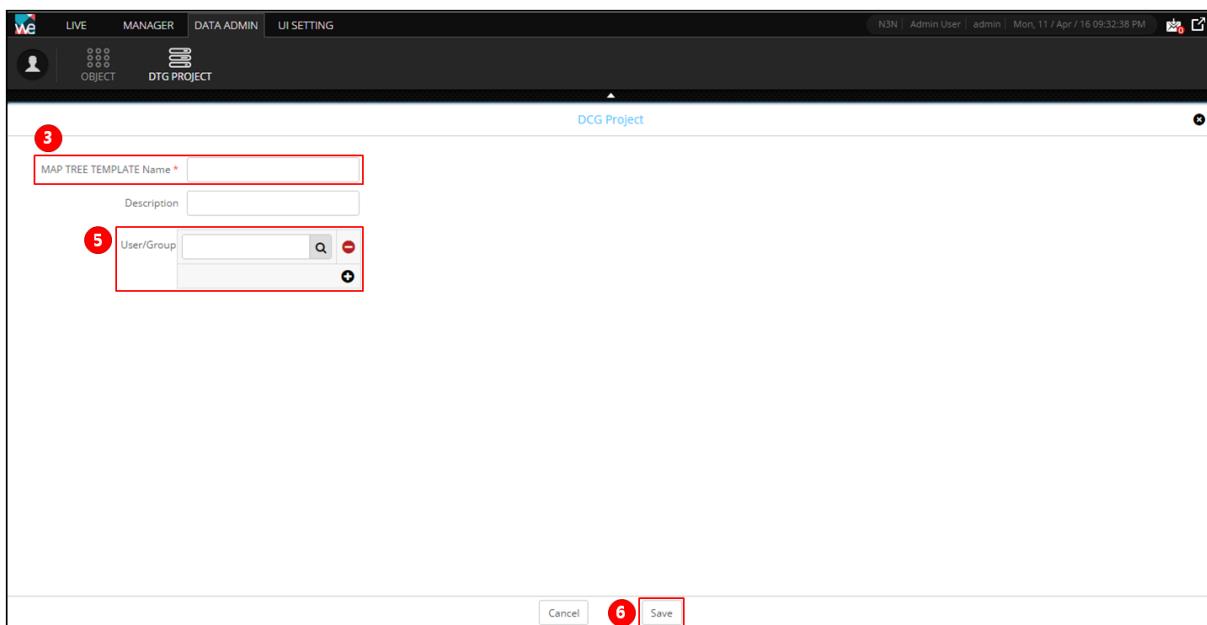
DTG Project 는 DTG 를 실행하기 위한 모든 설정 값을 프로젝트 파일 형태로 관리하는 메뉴이다.

새로운 DTG 를 실행하기 위해서는 DTG Project 를 생성해야 하고, 생성된 DTG Project 는 목록으로 보여진다.



The screenshot shows the 'DTG PROJECT' section of the Wizeye UI. At the top, there are tabs for 'DTG PROJECT LIST' (which is selected) and 'MACRO'. Below the tabs is a table with columns: Name, Description, PrivilegeNumbers, Run, and Stop. A row for 'DEFAULT' is highlighted in red. To the right of the table is a button labeled '+New DTG Project' with a red circle containing the number '2' above it. Below the table is another table titled 'MAP LIST' with columns: NAME and DESCRIPTION. It contains four entries: 'APP_Cluster Operations', 'APP_Cluster Production', 'APP_DC Operations', and 'APP_DC Production'. At the bottom of this section are buttons for 'Delete' and '+ NEW'.

그림 52. DTG Project 생성



The screenshot shows the 'DTG Project' configuration dialog. It has several input fields: 'MAP TREE TEMPLATE Name *' (with a red circle '3' over it), 'Description' (with a red circle '4' over it), and a 'User/Group' dropdown with a search icon and a plus sign icon (with a red circle '5' over it). At the bottom right are 'Cancel' and 'Save' buttons, with 'Save' having a red circle '6' over it.

그림 53. DTG Project 설정

DTG Project 설정하는 방법은 다음과 같다.

1. DATA ADMIN-> DTG Project 를 선택하면 DTG Project 목록이 나온다.
2. DTG Project 목록 하단의 [**+New DTG Project**] 버튼을 클릭한다.

3. Map Tree Template 의 이름을 입력한다.
 4. DTG Project 에 대한 설명을 입력한다.
 5. DTG Project 의 사용자/그룹 권한을 설정한다.
- * 권한을 설정한 사용자/사용자 그룹은 DTG 로 생성된 Map 의 권한을 가진다.
6. [Save] 버튼을 클릭하면, DTG Project 가 저장되고 DTG Project 목록에 추가된다.

7.3.3 Map Template 생성하기

Map Template 은 Map UI 에 대한 템플릿으로 DTG 를 통해 자동 생성되는 Map 에 사용된다.

Map Template 에서는 Map 의 속성, 형태, 구조와 Object 속성을 설정할 수 있다.

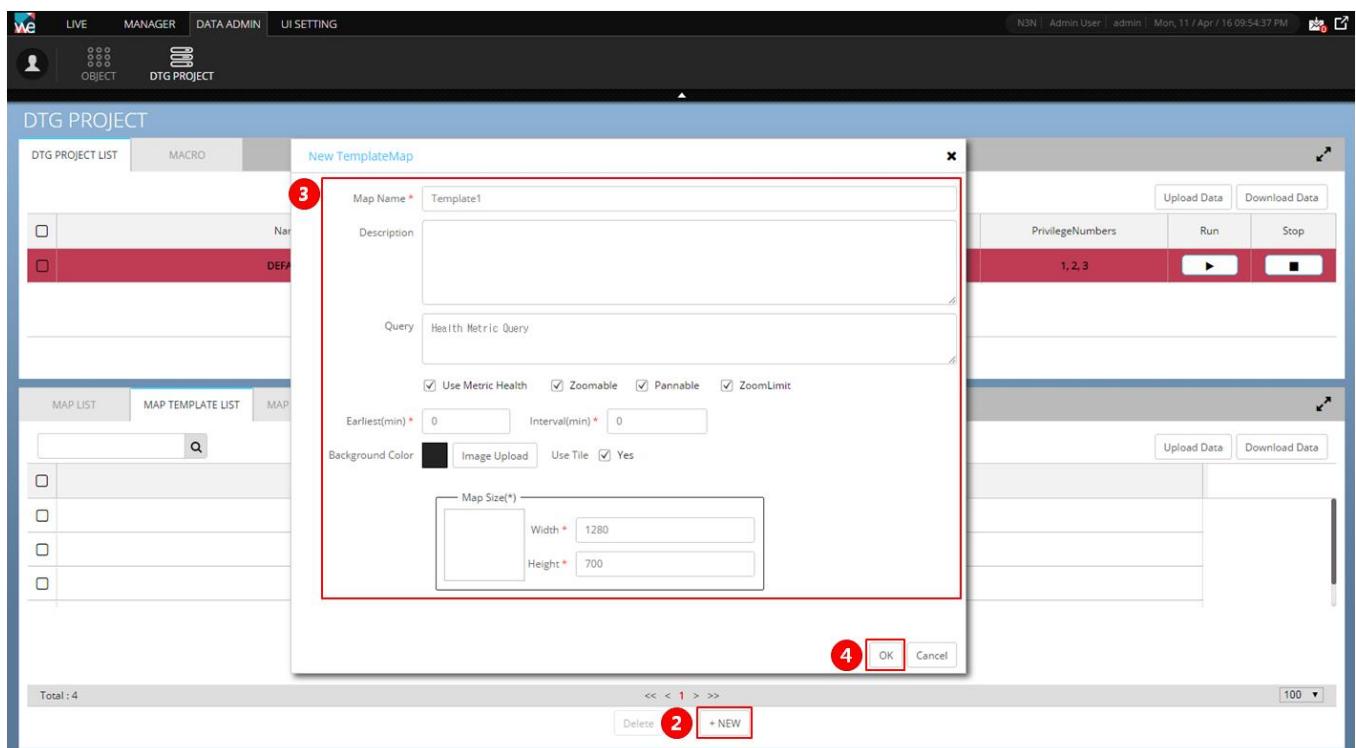


그림 54. Map Template 생성

새로운 Map Template 생성하는 방법은 다음과 같다.

1. DATA ADMIN -> DTG Project -> Map Template List 를 선택하면 Map Template 목록이 나온다.
2. [+New] 버튼을 클릭하면 새로운 Map Template 을 생성할 수 있는 팝업 화면이 나온다.
3. Map Template 의 설정 정보를 입력한다.
4. [OK] 버튼을 클릭하면 Map Template 으로 저장되고, 생성된 Map Template 은 목록에 추가된다.

다음은 Map Template 설정 정보 항목에 대한 설명입니다.

표 11: Map Template 설정 정보 항목

필드 명	설명
Map Name	Map 이름을 입력한다.
Description	Map 설명을 입력한다.
Query	Health Metric Query 설정. Dynamic Contents Macro 사용시 설정한다.
Map 운영 설정	Use Metric Health Map에서 Metric 상태정보의 사용 여부를 설정한다.
	Zoomable Map에서 확대/축소(Zooming) 기능의 사용 여부를 설정한다.
	Pannable Map에서 패닝 기능의 사용 여부를 설정한다.
	Zoom Limit Map에서 주밍(Zooming)할 수 있는 최대/최소 값의 제한을 설정한다.
Background Color	배경 색을 설정한다.
Use Tile	Tile 사용 여부를 설정한다.
Image Upload	Map Template의 배경이 되는 이미지를 불러온다.
Width/ Height	배경 이미지의 넓이와 높이를 입력한다.

생성한 Map Template 을 선택하여 더블 클릭하면 Map Template 의 편집 메뉴가 나온다.

Map 에 표출되는 Object 의 속성을 설정한다.

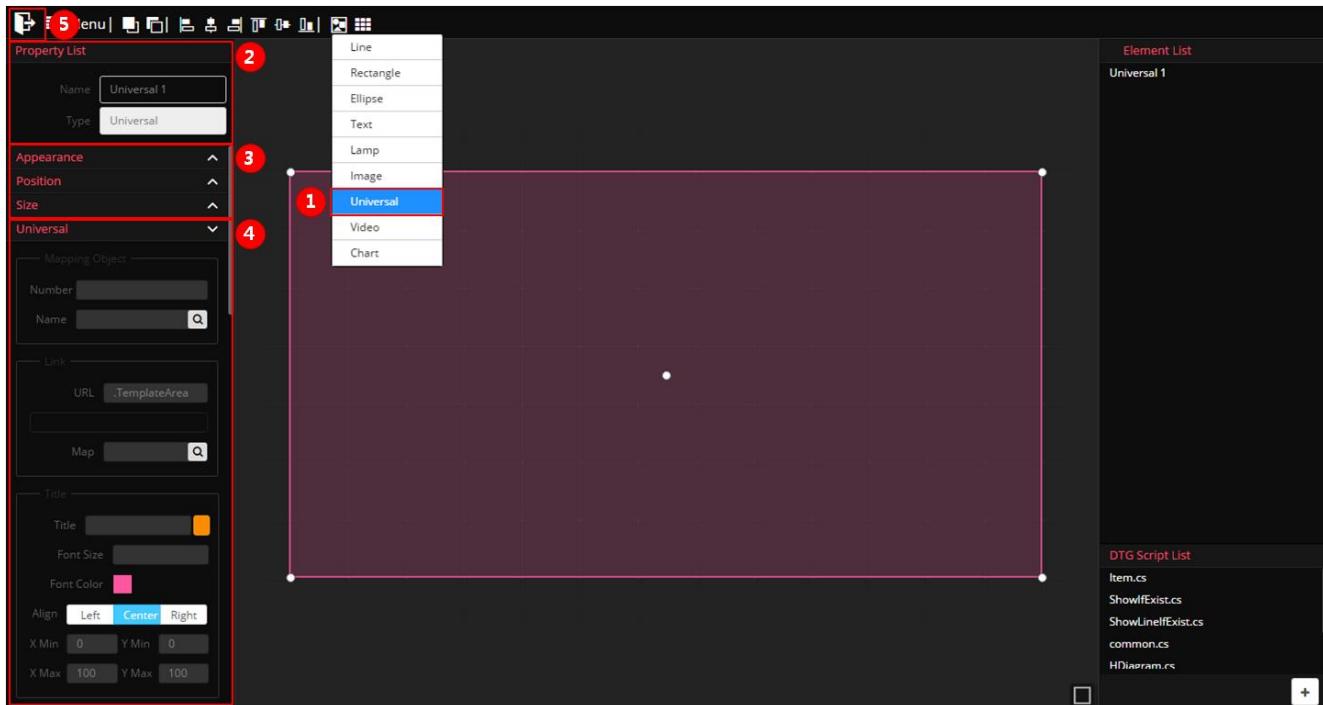


그림 55. Map Template Object 설정

다음은 새로운 Map Template 의 Object 속성을 설정하는 설명이다.

1. Universal 을 선택하여 Universal Element 의 영역을 그린다.
2. Element 의 이름을 입력한다.
3. Element 의 표시 여부, 위치, 크기를 설정한다.
4. Universal Element 의 속성 정보를 설정한다.
5. 설정이 완료되면 편집 메뉴를 저장한 후 종료한다.

표 12: Universal Element 설정 정보 항목

필드 명	설명
Mapping Object	연결되는 Object 를 선택한다.
Link	Map 이동 및 URL Page 이동을 설정한다.
Title	Universal Element 의 Title 을 설정한다.
Icon	Map 상에 Icon 설정 및 이미지를 변경한다.
Shape	Universal Element 의 형태를 설정한다.

Alarm Lamp	Health Icon 을 설정한다. Alarm Lamp 의 Metric Template 은 Health Icon Click 시 Table 표출 방식을 설정하는 메뉴이다.
Dynamic Contents	Function Macro 및 Style 을 설정한다. Function Macro 는 DTG Script 의 항목 중에서 선택한다.

7.3.3.1 Metric Table 표출

Use Alarm Lamp 를 체크하면 Mapping 이 이루어진 Object 의 Metric Table 이 기본으로 제공되며 HTML Editor 를 통해 화면에 표출되는 Metric Table 항목을 선택하여 표출 할 수 있다.

Metric Table 값을 표현하는 가장 기본적인 방법은 비콘(Beacon)을 사용하는 방법이다.

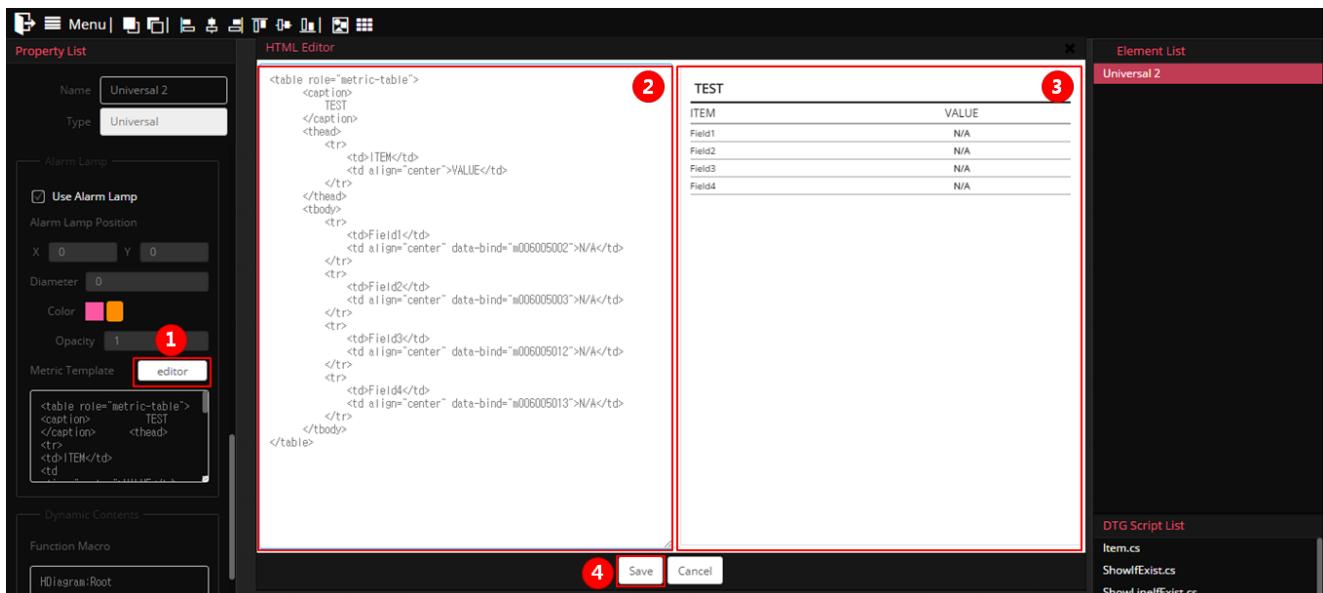


그림 56. Metric Table 표출

비콘(Beacon)을 사용하여 Metric Table 값을 표현하는 방법은 다음과 같다.

1. Use Alarm Lamp 를 선택하고 [editor] 버튼을 클릭하면 HTML Editor 창이 나온다.
2. HTML Editor 창은 Metric Table 소스코드 입력 창으로 테그 중 <table> </table>에 해당하는 내용만 사용한다.
3. HTML Editor 미리보기 기능을 제공하며, 소스 변경 후 미리 보기 창을 마우스로 클릭하면 바로 적용된 화면을 볼 수 있다.
4. Metric Table 소스코드를 저장한다.

7.3.4 Map Tree Template 생성하기

Map Tree Template 은 Map Template 간의 연관 관계를 설정하는 메뉴이다.

Map Tree Template 은 Level 을 생성하고, 생성된 Level 에 Element 를 연결한다.

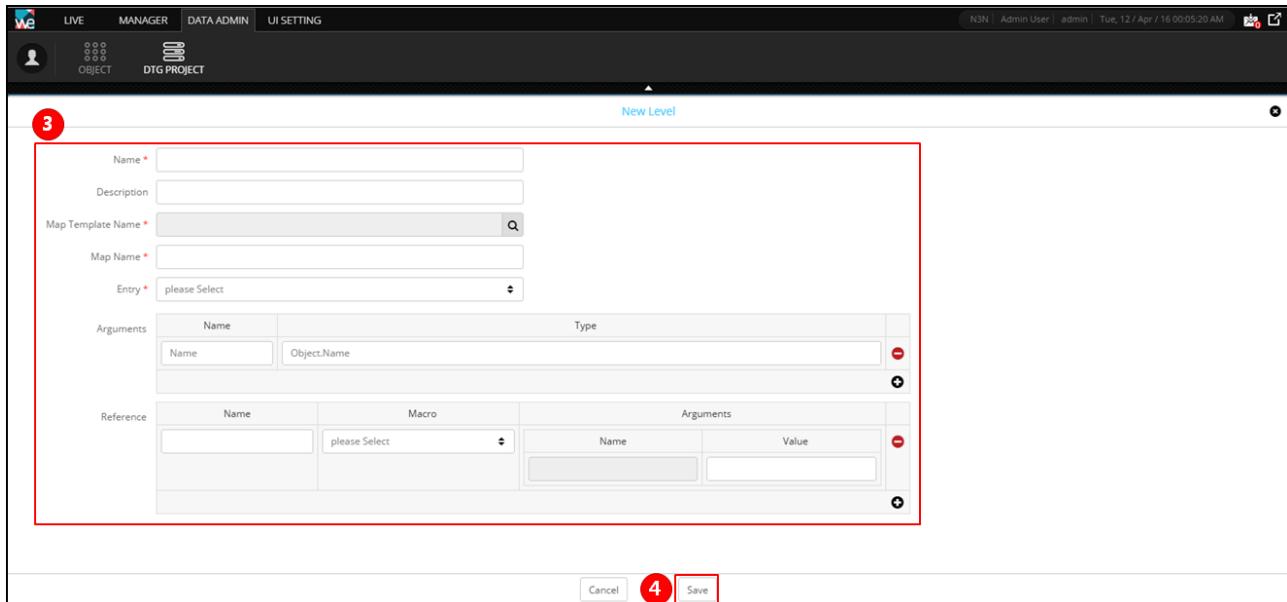


그림 57. Map Tree Template Level 생성

다음은 Map Tree Template Level 을 생성하는 방법이다.

1. DATA ADMIN-> DTG Project 에서 DTG 를 실행하기 위해 생성한 DTG Project 항목을 선택한다.
2. 하단의 Map Tree Template 탭을 클릭하고 **[+New Level]** 버튼을 클릭하면, 새로운 레벨을 생성하는 화면이 나온다.
3. 레벨에 대한 정보를 설정한다.
Map Template Name 에서 해당하는 Map Template 을 선택한다.
4. **[Save]** 버튼을 클릭하면 레벨이 저장되고, Map Tree Template 목록에 새로운 레벨이 추가됨을 확인한다.

표 13: Level 설정 항목

필드 명	설명
Name	레벨의 이름을 입력한다.
Map Template Name	생성하는 레벨에 해당하는 Map Template 을 선택한다.
Map Name	표시되는 Map 의 이름을 입력한다.
Entry	Entry 는 True/False 를 선택한다. (처음 시작하는 최상위의 Map 은 True 로 설정한다.)

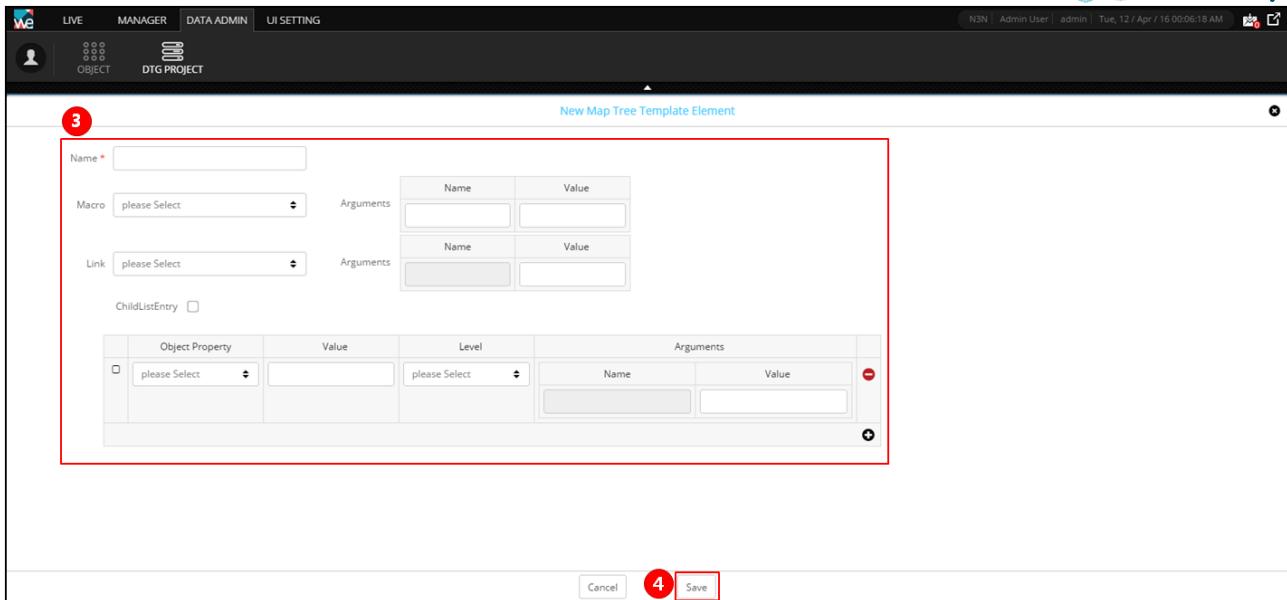


그림 58. Map Tree Template Element 생성

다음은 Map Tree Template Element를 생성하는 방법이다.

1. DATA ADMIN -> DTG Project -> Map Tree Template에서 생성한 레벨을 선택한다.
2. **[+New Element]** 버튼을 클릭하면, 생성한 레벨에 연결되는 Element를 생성할 수 있는 화면 나온다.
3. Element에 대한 정보를 설정한다.
4. **[Save]** 버튼을 클릭하면 Element가 저장되고, Map Tree Template 목록에 새로운 Element가 추가됨을 확인한다.

표 14: Element 설정 항목

필드명	설명
Name	Element의 이름을 입력한다.
Macro	Macro를 설정한다.
Link	연결되는 하위 개체를 설정한다.
Child List Entry	하위 관계성을 설정한다. (수평 관계 :False, 수직 관계 : True)

7.3.4.1 Macro

Macro 는 Map Tree Template에서 사용되는 Query로써 Object Tree에서 필요한 데이터를 추출하고 가공하기 위해서 만들어진 언어이다. 표기법 및 DB Query는 Mongo Query를 그대로 사용하였으며, Argument 선언 및 제어구문에서 Wizeye에서만 제공하는 몇 가지 Prefix가 사용된다.

표 15: MACRO 구문

Macro	설명
Get Objects Same Parents	부모가 \$A.Parent 인 모든 객체를 찾아옴
Get Objects Same Parents And Same Type	인자로 받은 \$A.Type 과 \$A. Parent 의 값을 가지는 객체를 반환하는 함수이다.
Get Object By Name	Name 이 \$A.Name 인 하나의 객체를 찾아옴
Get Objects By Name	Name 이 \$A.Name에 설정된 모든 객체를 찾아와서 ParentName이 설정되어 있으면 Parent 를 해당값으로 설정하고, Type이 설정되어 있으면 ObjectTypeNAme 을 해당값으로 설정 함
Get Object By Type	Type 이 \$A.Type 인 객체를 찾아서 반환하는 함수
Make Object	인자로 받은 \$A.Name, \$A.Label, \$A.Type, \$A.ParentName에 지정된 값으로 Object 를 생성하는 함수이다.
Make If Exists	만약에 \$A.Check의 값이 있을경우에 \$A.Name, \$A.Label, \$A.Type, \$A.ParentName에 지정된 값으로 Object 를 생성하는 함수이다.

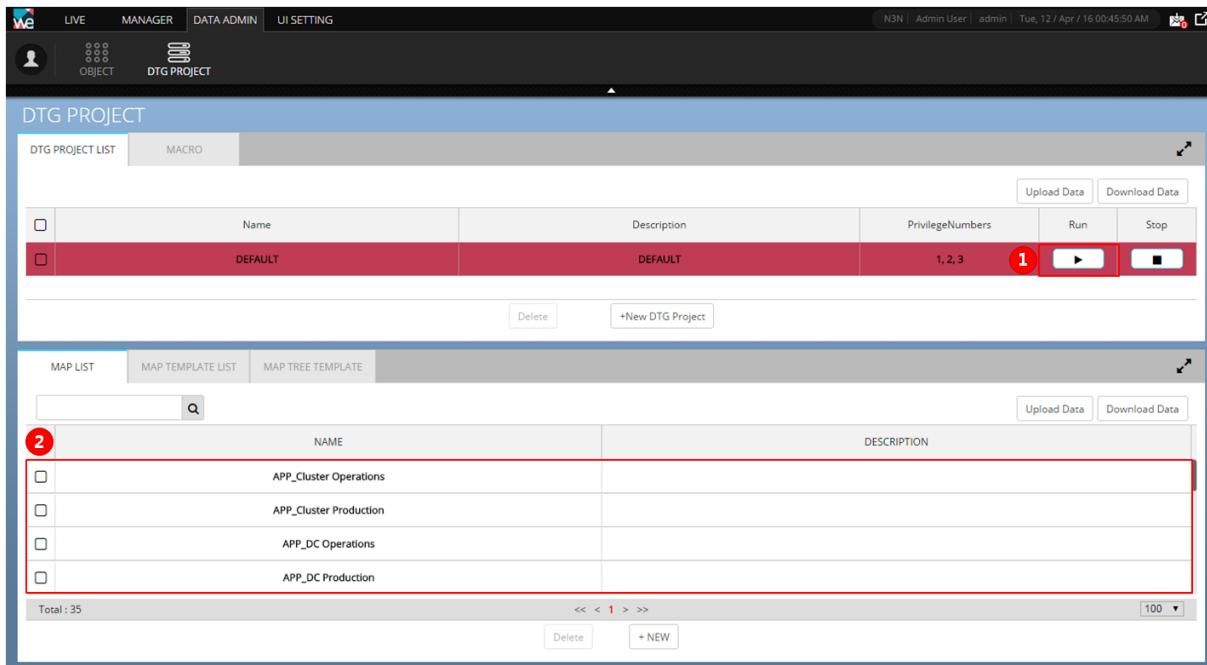
표 16: MACRO 확장 명령어

Macro	설명
\$A : Argument	MapTreeTemplate을 호출할때 전달된 Argument를 지시함. 예) 상기 App 선언부를 보면 getObjectByName을 호출하면서 \$A.Name을 사용하는 것을 볼 수 있다. 이는 Macro의 인자인 Name을 전달할때 Argument로 전달된 Name의 값을 전달하겠다는 것을 의미한다.
\$P: Parent	실행 중인 Template의 부모의 정보를 사용해서 Macro의 Argument를 선언할 때 사용됨 예) 상기 DB 선언부를 보면 MakeIfExists를 호출하면서 \$P.Name을 사용하는 것을 볼 수 있다. 이는 Macro의 인자인 ParentName을 전달할때 Template 계층상 부모인 App의 정보 중에서 Name의 값을 전달하겠다는 것을 의미한다.

\$C : Child	<p>실행 중인 Template 의 자식의 정보를 사용해서 Macro 의 Argument 를 선언할 때 사용 됨. 이 키워드를 사용하게 되면 자식이 먼저 실행되고 그 후에 \$C 가 선언된 Template 이 실행 됨.</p> <p>예) 상기 Service 선언부를 보면 getObjectName 를 호출하면서 \$C.Parent 를 사용하는 것을 볼 수 있다. 이는 Macro 의 인자인 Name 을 전달할 때 Template 계층상 자식인 App 의 정보 중에서 Parent 의 값, 즉 자기 자신의 이름을 전달하겠다는 것을 의미한다.</p>
\$M : Me	<p>자기 자신을 지시하는 키워드로써 주로 Link 를 선언할 때 사용 됨. 이 키워드는 Argument 에서 사용 할 수 없다. (Macro 가 실행되어야 자기 자신의 정보가 정의되는데, Macro 의 인자를 선언하는 시점은 Macro 가 실행되기 전이기 때문이다.)</p> <p>예) 상기 App 선언부를 보면 Link 로 Level4 의 JVM 으로 Link 를 거는 것을 볼 수 있다. 여기에서 \$M.Name 을 인자로 선언하고 있다. 이는 Link 의 인자인 Name 을 전달할 때 자기 자신의 Name 을 전달하겠다는 것을 의미한다.</p>
\$G : Global	<p>Reference 로 선언된 값을 지시하는 키워드이다.</p> <p>예) 상기 DB 선언부를 보면 Link 로 Level4 로 Link 를 거는 것을 볼 수 있다. 여기에서 \$G.App.0.Name 을 인자로 선언하고 있다. 이는 Link 의 인자인 Name 을 전달할 때 Reference 로 선언된 App 중에서 0 번째 데이터의 Name 을 전달하겠다는 것을 의미한다.</p>

7.3.5 DTG 실행하기

Map 의 Object 생성, DTG Project 생성, Map Template 생성, Map Tree Template 생성의 과정이 완료되면 DTG 를 실행할 수 있다.



The screenshot shows the Wizeye software interface for DTG Project management. At the top, there are tabs for LIVE, MANAGER, DATA ADMIN, and UI SETTING. On the left, there are icons for OBJECT and DTG PROJECT. The main area is titled 'DTG PROJECT' and contains a 'DTG PROJECT LIST' tab. A table lists a single project named 'DEFAULT' with a description of 'DEFAULT', privilege numbers '1, 2, 3', and buttons for 'Run' (highlighted with a red circle labeled '1') and 'Stop'. Below this is a 'MAP LIST' tab, which displays a list of four maps: 'APP_Cluster Operations', 'APP_Cluster Production', 'APP_DC Operations', and 'APP_DC Production'. The entire list is highlighted with a red rectangle. The bottom of the screen shows pagination controls ('Total : 35', '<< < 1 > >>', '100') and buttons for 'Delete' and '+ NEW'.

그림 59. DTG 실행

다음은 DTG 를 실행하는 방법이다.

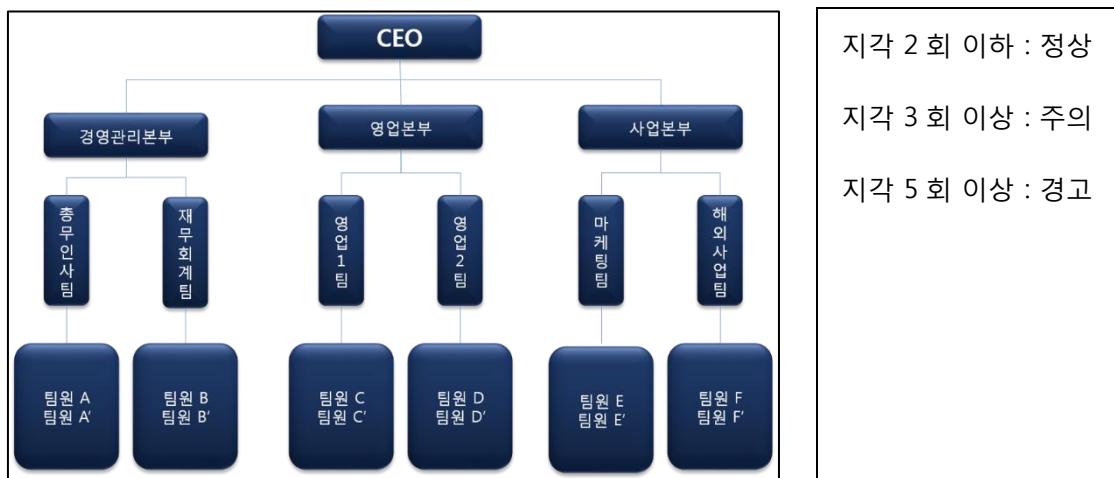
1. DTG Project 의 [Run] 버튼을 클릭하면 동적 Map Tree 를 생성하는 과정인 DTG 가 실행된다.
2. Map List 에서 생성된 Map 의 목록을 확인할 수 있다.

8. Data Admin 예제 따라하기

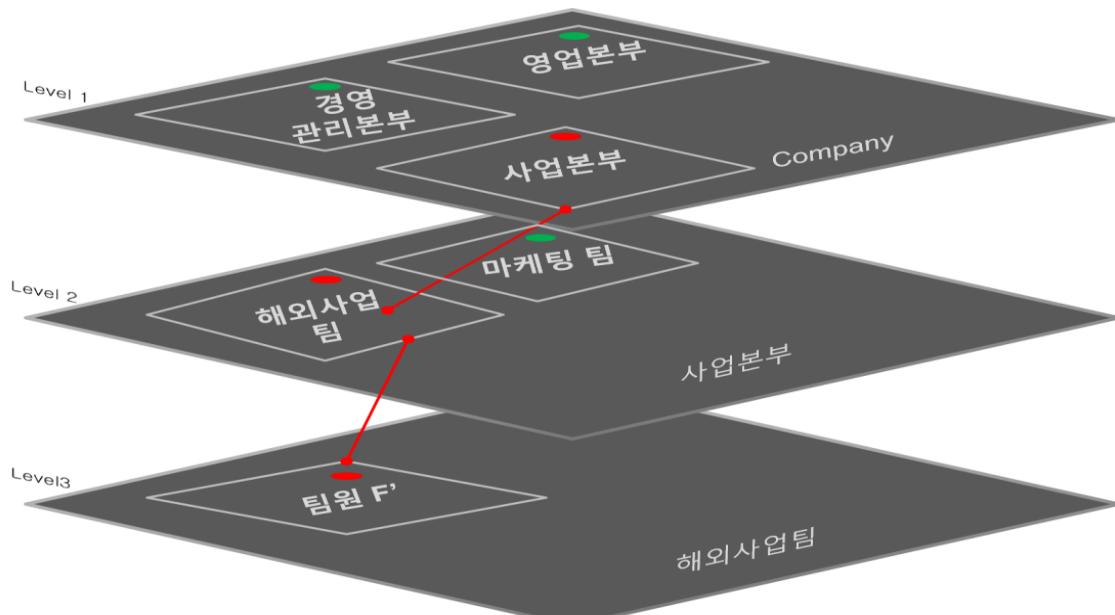
8.1 요구사항 정의하기

사내 조직도를 기반으로 사원들에 대한 근태를 관제하기 위한 Map 생성을 생성해 보도록 한다.

예제 조직도와 근태 상태에 대한 정의는 다음과 같다.



결과로 생성되는 Map은 다음과 같다.



8.2 Data 설계하기

1 단계. OBJECT 와 OBJECT TYPE 을 정의한다.



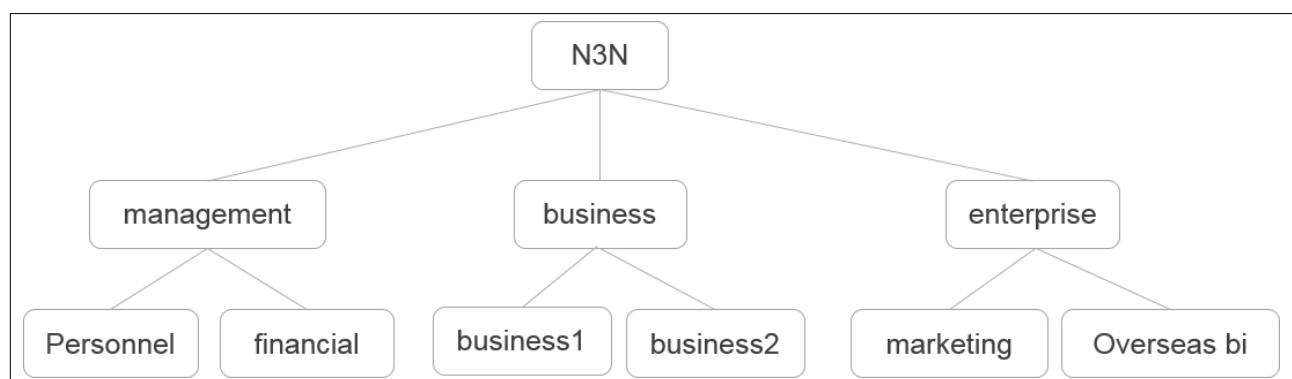
2 단계. OBJECT 공통적인 속성인 Metric Template 와 Metric 을 정의한다



3 단계. 지각횟수 Metric 의 상태를 정의한다.



4 단계. OBJECT 간 상/하 관계를 정의한다.



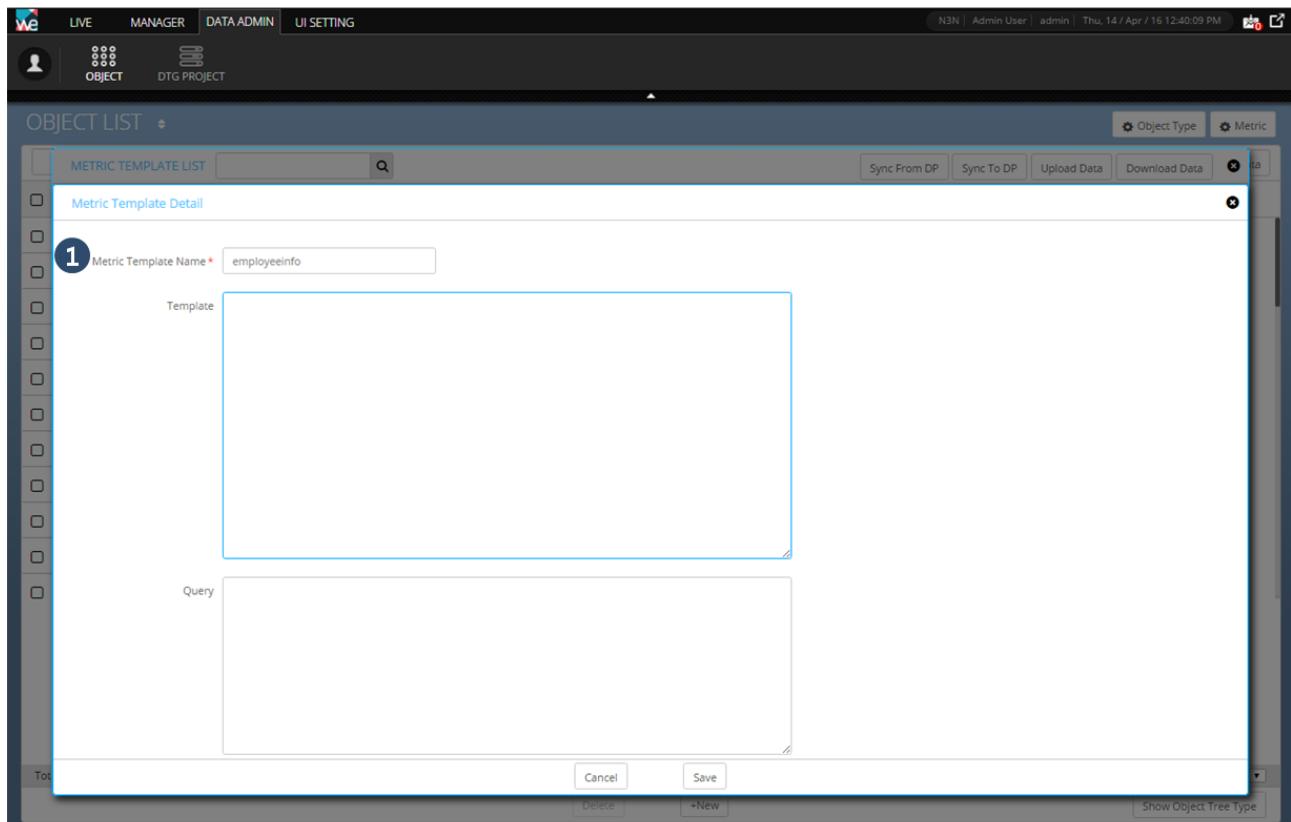
8.3 Data 등록하기

설계한 Data는 다음과 같은 순서로 WIZEYE 사이트에 등록한다.



1 단계 . Metric Template 생성

1. DATA ADMIN -> OBJECT -> Metric -> [+New] 버튼을 클릭 한다.
2. [Metric Template Detail] 메뉴가 나오면, 아래 설정 값을 입력하고 [Save] 버튼을 클릭하여 저장한다.

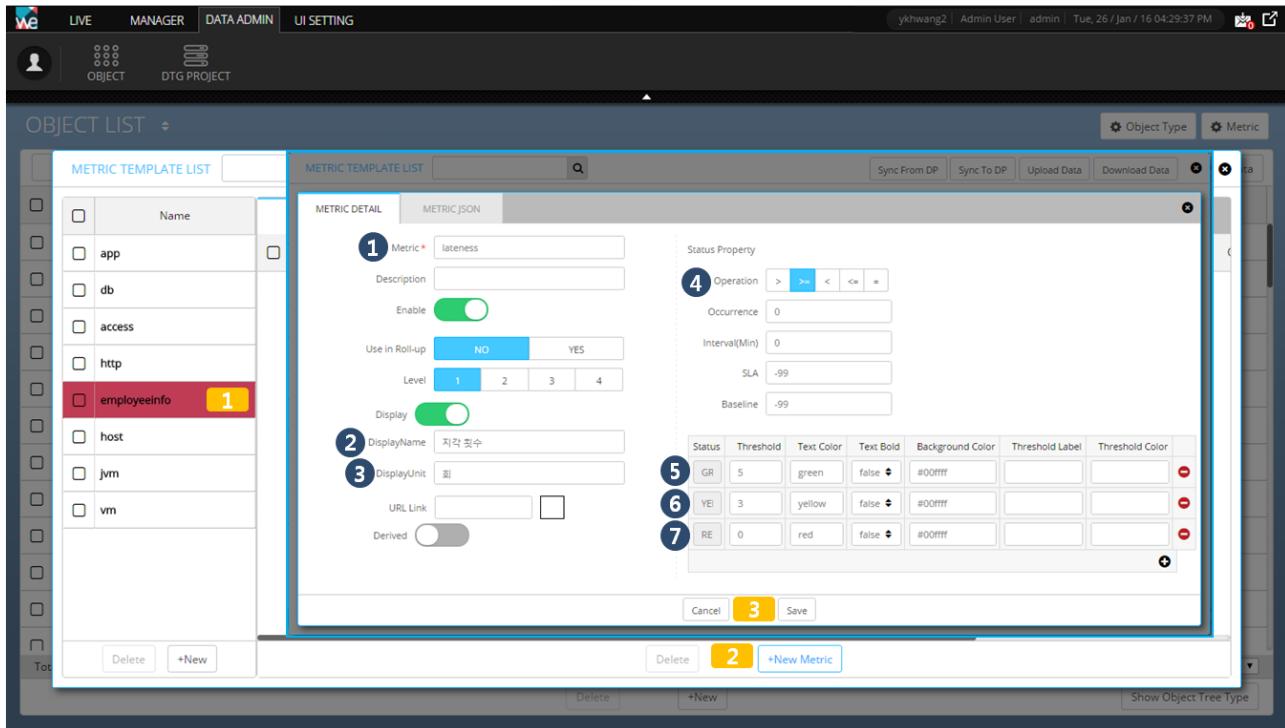


번호	이름	설정 값
1	Metric Template Name	employeeinfo

2 단계. Metric 생성

- 상태가 정의된 Metric 생성

1. Metric 을 추가할 Metric Template 을 선택한다.
2. [+New Metric] 버튼을 클릭한다.
3. [METRIC DETAIL] 메뉴가 나오면, 아래 설정 값을 입력하고 [Save] 버튼을 클릭하여 저장한다.



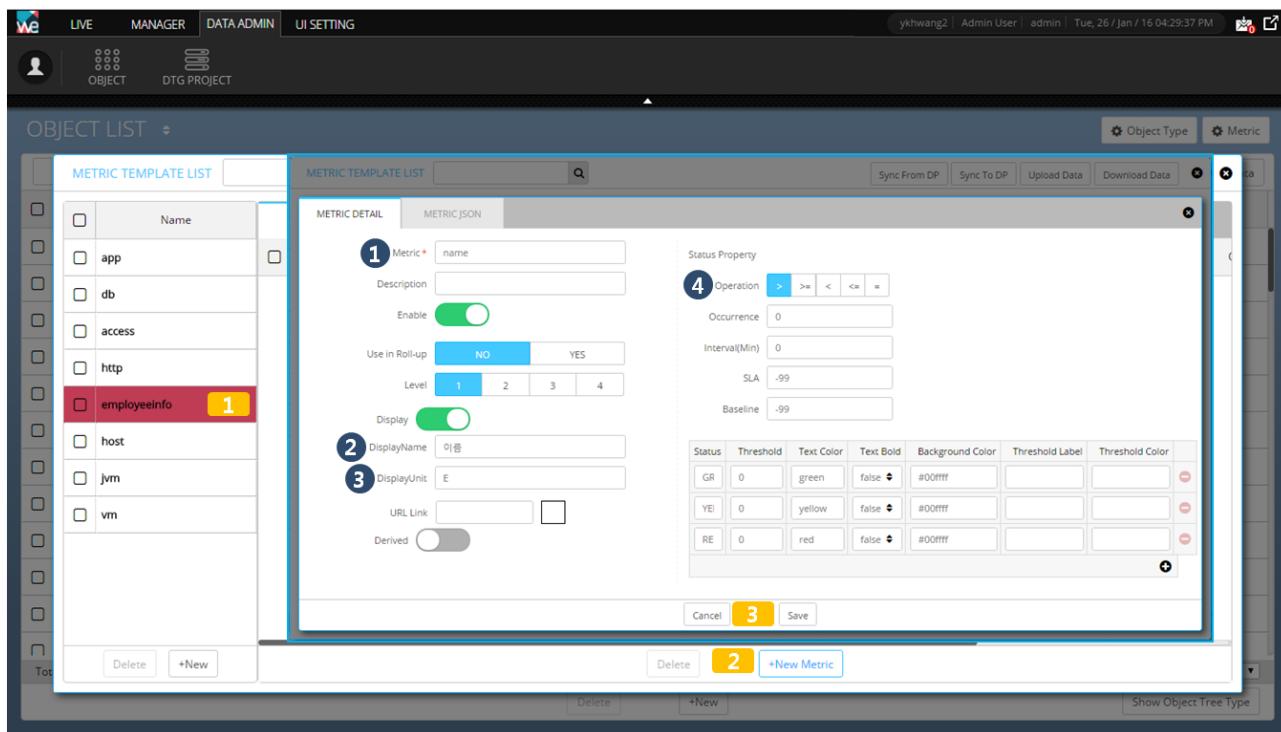
The screenshot shows the Wizeye Data Admin interface with the 'Metric Detail' configuration dialog open. The 'Metric' field is set to 'lateness'. Other fields include 'Description' (empty), 'Enable' (checked), 'Use in Roll-up' (NO), 'Level' (1), 'Display' (checked), 'DisplayName' (지각 횟수), 'DisplayUnit' (회), 'URL Link' (empty), and 'Derived' (unchecked). The 'Status Property' section contains various threshold definitions. The dialog has 'Cancel', 'Save' (highlighted in yellow), and '+New Metric' buttons at the bottom.

번호	이름	설정 값
1	Metric	lateness
2	Display Name	지각 횟수
3	Unit	회
4	Operation	> =
5	Threshold	5
6	Threshold	3
7	Threshold	0

- 상태가 정의 되지 않은 Metric 생성

1. Metric 을 추가할 Metric Template 을 선택한다.
2. [+New Metric] 버튼을 클릭한다.
8. Data Admin 예제 따라하기

3. [METRIC DETAIL] 메뉴가 나오면, 아래 설정 값을 입력하고 [Save] 버튼을 클릭하여 저장한다.



번호	이름	설정 값
1	Metric	name
2	Display Name	이름
3	Unit	E
4	Operation	

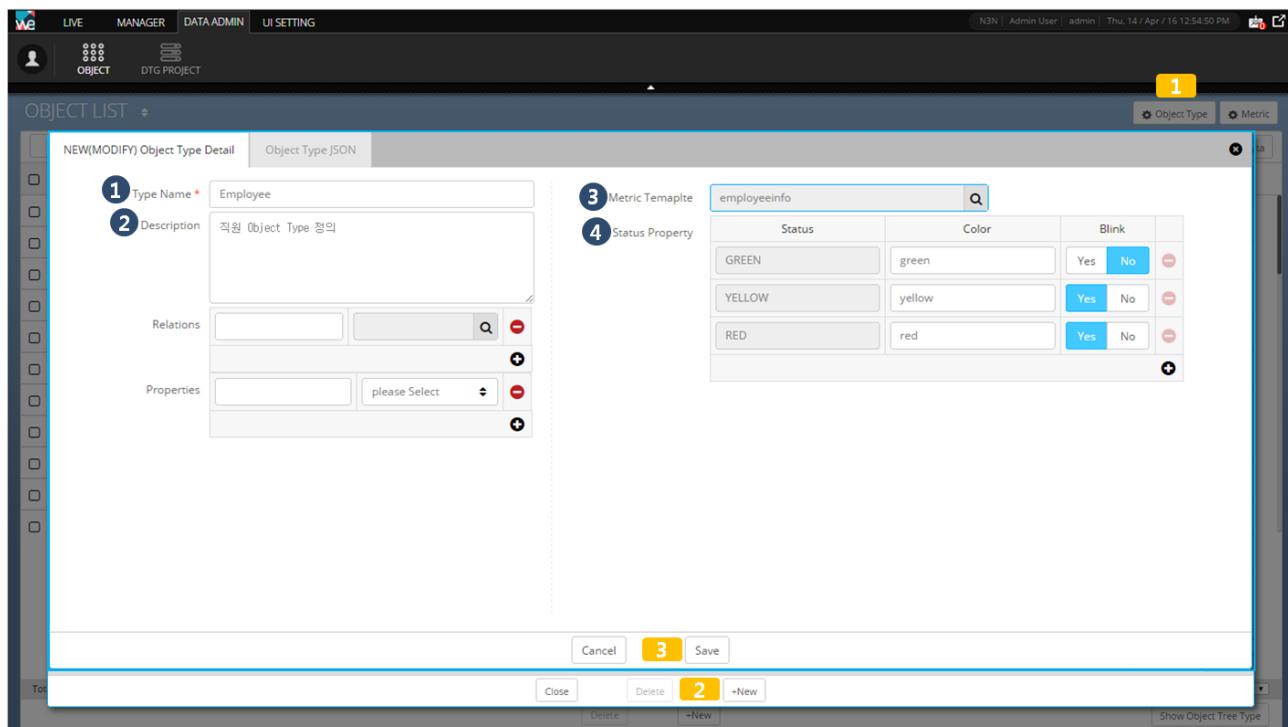
위와 동일한 방법으로 다음의 Metric도 생성한다.

번호	이름	설정 값
1	Metric	team
2	Display Name	소속 팀
3	Unit	E
4	Operation	

3 단계. Object Type 생성

- Metric Template 를 가지는 Object Type 생성

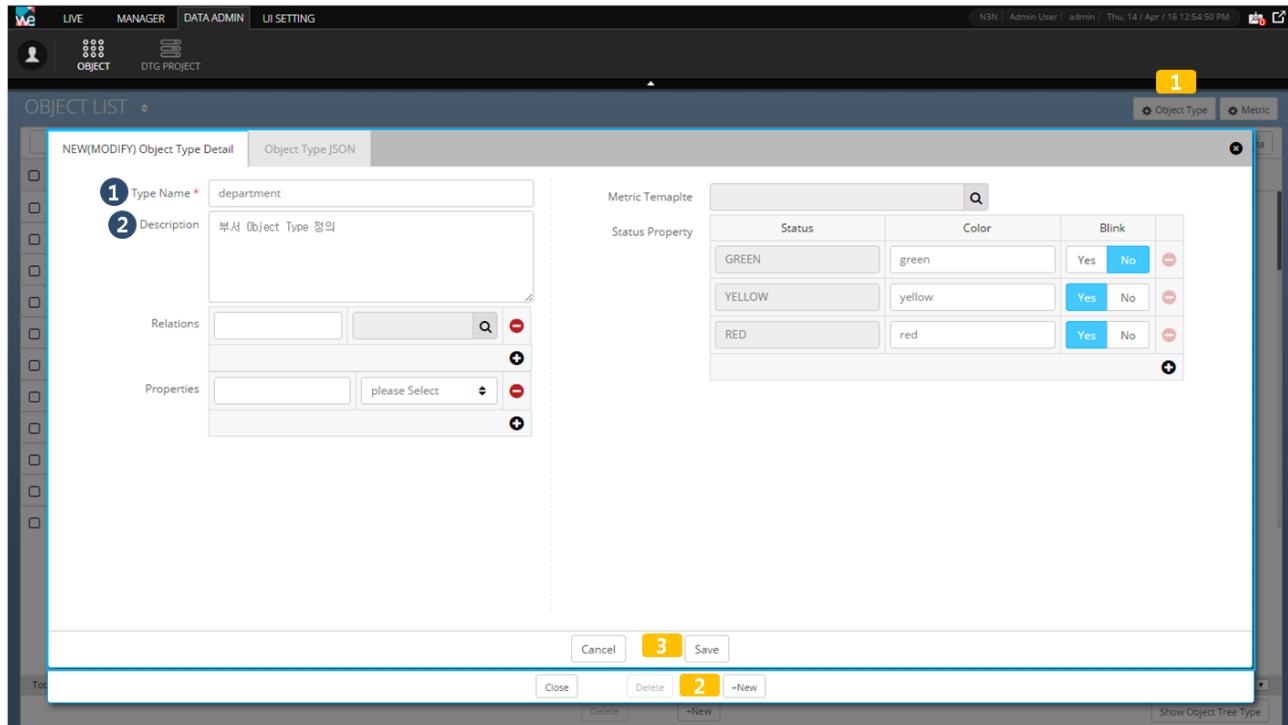
1. DATA ADMIN -> OBJECT -> [Object Type] 버튼을 클릭 한다.
2. [+New] 버튼을 클릭 한다.
3. [NEW(MODIFY) Object Type Detail] 메뉴가 나오면, 아래 설정 값을 입력하고 [Save] 버튼을 클릭하여 저장한다.



번호	이름	설정 값
1	Type Name	employee
2	description	직원 Object Type 정의
3	Metric Template	"employeeinfo"
4	Status Property	

- Metric Template 를 가지는 Object Type 생성

1. DATA ADMIN -> OBJECT -> [Object Type] 버튼을 클릭 한다.
2. [+New] 버튼을 클릭 한다.
3. [NEW(MODIFY) Object Type Detail] 메뉴가 나오면, 아래 설정 값들을 입력하고 [Save] 버튼을 클릭하여 저장한다.



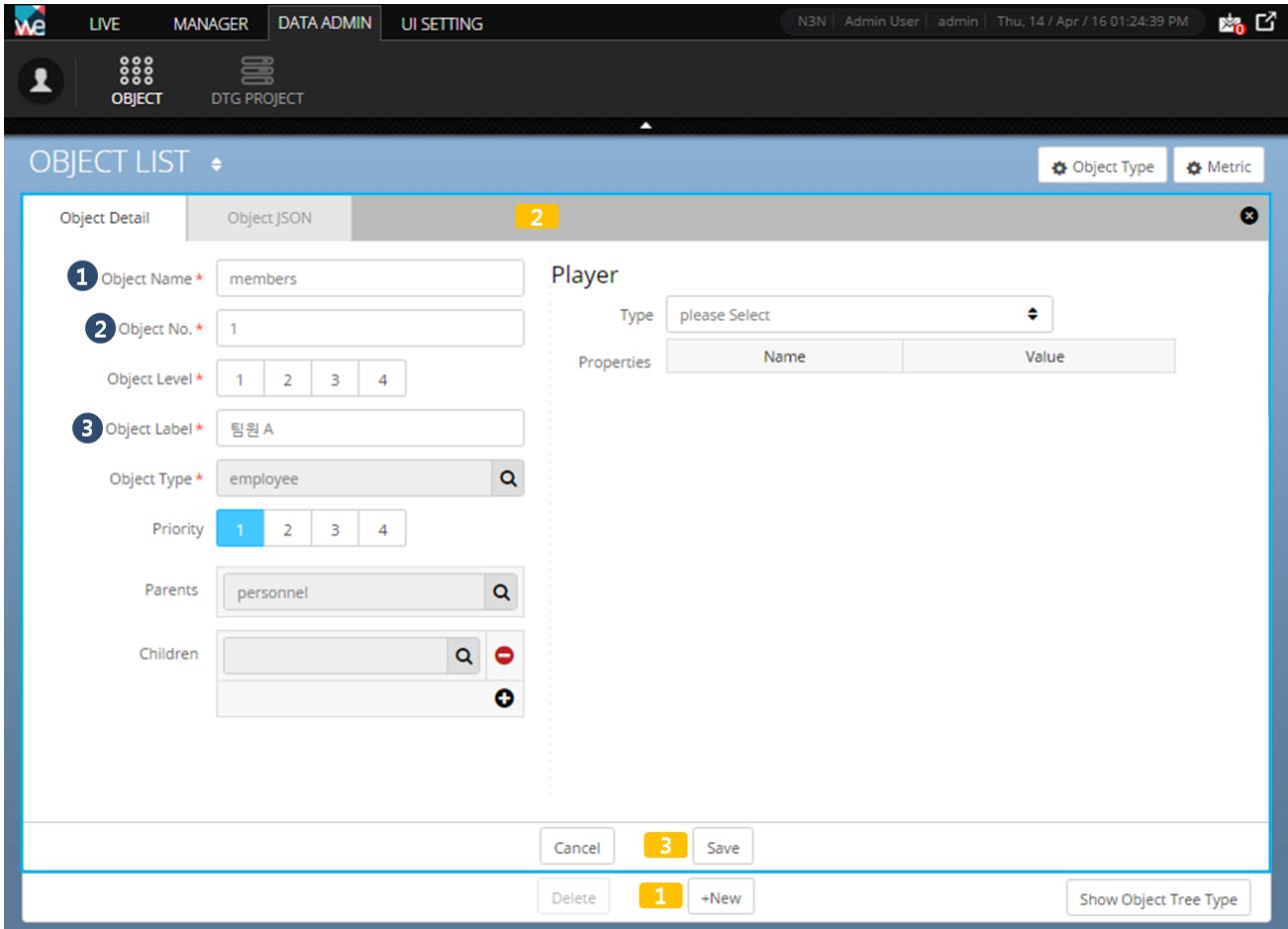
번호	이름	설정 값
1	Type Name	department
2	description	부서 Object Type 정의

위와 동일한 방법으로 다음의 Object Type 들도 생성한다.

Object Type	번호	이름	설정 값
회사	1	Type Name	department
	2	description	부서 Object Type 정의
팀	1	Type Name	team
	2	description	팀 object type 정의

4 단계. Object 생성

1. DATA ADMIN -> OBJECT -> [+New] 버튼을 클릭 한다.
2. [NEW(MODIFY) Object Type Detail] 메뉴가 나오면, 아래 설정 값들을 입력하고
3. [Save] 버튼을 클릭하여 Object 를 저장한다.



The screenshot shows the 'Object Detail' tab of the 'Object JSON' configuration dialog. The form contains the following data:

Object Name *	members
Object No. *	1
Object Level *	1 2 3 4
Object Label *	팀원 A
Object Type *	employee
Priority	1 2 3 4
Parents	personnel
Children	(empty)

Buttons at the bottom of the dialog include: Cancel, Save (highlighted in yellow), Delete, +New, and Show Object Tree Type.

번호	이름	설정 값
1	Object Name	members
2	Object No	1 * 다른 Object No 와 중복 되지 않은 값으로 입력
3	Object Label	팀원 A
4	Object Type	employee
5	Parents	personnel

위와 동일한 방법으로 다음의 Object 들도 생성한다.

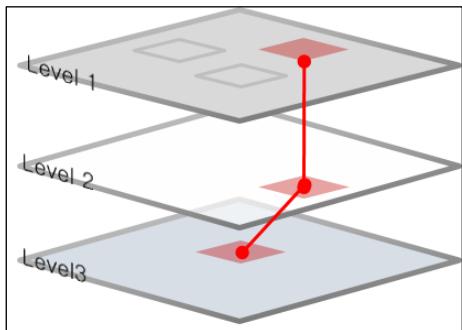
Object	번호	이름	설정 값
N3N	1	Object Name	n3n
	2	Object No	2
	3	Object Label	N3N
	4	Object Type	company
	5	Parents	
경영관리본부	1	Object Name	management
	2	Object No	3
	3	Object Label	경영관리본부
	4	Object Type	department
	5	Parents	n3n
총무인사팀	1	Object Name	personnel
	2	Object No	4
	3	Object Label	총무인사팀
	4	Object Type	team
	5	Parents	management
팀원 A'	1	Object Name	memberaN
	2	Object No	5
	3	Object Label	팀원 A 원
	4	Object Type	employee
	5	Parents	personnel
재무회계팀	1	Object Name	financial
	2	Object No	6
	3	Object Label	재무회계팀
	4	Object Type	team
	5	Parents	management
팀원 B	1	Object Name	memberb
	2	Object No	7
	3	Object Label	팀원 B 원
	4	Object Type	employee
	5	Parents	financial
팀원 B'	1	Object Name	memberbN
	2	Object No	8
	3	Object Label	팀원 B 원
	4	Object Type	employee
	5	Parents	personnel
영업본부	1	Object Name	bussiness
	2	Object No	9
	3	Object Label	영업본부
	4	Object Type	department
	5	Parents	n3n
영업 1 팀	1	Object Name	memberc
	2	Object No	10

	3	Object Label	팀원 C
	4	Object Type	employee
	5	Parents	bussiness1
팀원 C'	1	Object Name	memberCN
	2	Object No	11
	3	Object Label	팀원 C 원
	4	Object Type	employee
	5	Parents	bussiness1
영업 2 팀	1	Object Name	bussiness2
	2	Object No	12
	3	Object Label	영업 2 팀
	4	Object Type	team
	5	Parents	bussiness
팀원 D	1	Object Name	memberd
	2	Object No	13
	3	Object Label	팀원 D
	4	Object Type	employee
	5	Parents	bussiness2
팀원 D'	1	Object Name	memberdN
	2	Object No	14
	3	Object Label	팀원 D 원
	4	Object Type	367
	5	Parents	bussiness2
사업본부	1	Object Name	enterprise
	2	Object No	15
	3	Object Label	사업본부
	4	Object Type	department
	5	Parents	n3n
마케팅팀	1	Object Name	marketing
	2	Object No	16
	3	Object Label	마케팅팀
	4	Object Type	team
	5	Parents	enterprise
팀원 E	1	Object Name	membere
	2	Object No	17
	3	Object Label	팀원 E
	4	Object Type	employee
	5	Parents	marketing
팀원 E'	1	Object Name	membereN
	2	Object No	18
	3	Object Label	팀원 E 원
	4	Object Type	employee
	5	Parents	marketing
해외사업팀	1	Object Name	overseasbi

	2	Object No	19
	3	Object Label	해외사업팀
	4	Object Type	team
	5	Parents	enterprise
팀원 F	1	Object Name	memberf
	2	Object No	20
	3	Object Label	팀원 F
	4	Object Type	employee
	5	Parents	overseasbi
팀원 F'	1	Object Name	memberfN
	2	Object No	21
	3	Object Label	팀원 F 원
	4	Object Type	employee
	5	Parents	overseasbi

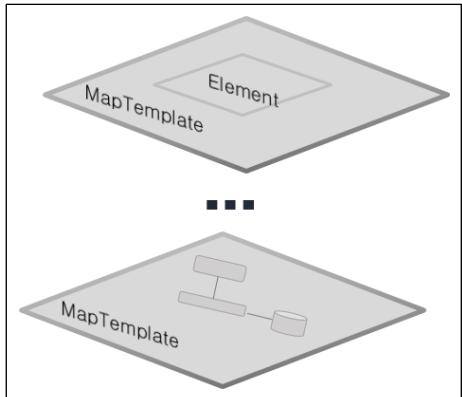
8.4 DTG 설계하기

1 단계. Map Tree UI 설계



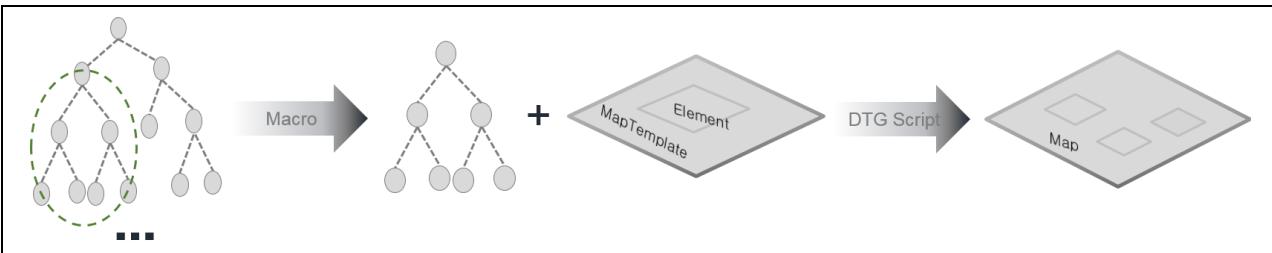
1. 관제 목적에 맞게, 효율적인 Map UI를 설계한다.
2. Zoom in으로 연결될 Map 간 관계를 정의한다

2 단계. 필요한 Map Template 정의



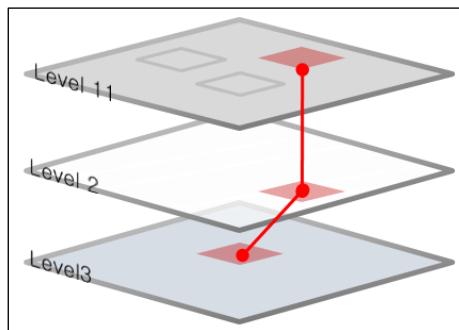
1. 설계한 Map UI를 바탕으로 종류 별로 Map Template을 정의 한다.

3 단계. 각 Level 별 Map 을 정의



1. Map Template의 Element에 Binding 할 Object를 Query 할 Macro를 설정 한다.
2. Map Template의 Element와 Query 된 Object가 Binding 되어, DTG Script를 통해 Map 상에 Drawing 된다.

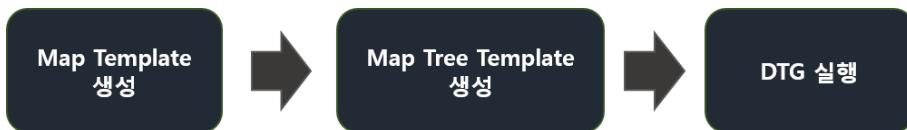
4 단계. Map 간 연결 정의



1. 각 Level 별 이전 단계의 Map 으로부터 전달 받을 파라미터를 정의한다.
2. 각 Level 별 연결할 다음 Level 을 정의한다.

8.5 WIZEYE 사이트에 설계한 DTG 설정하기

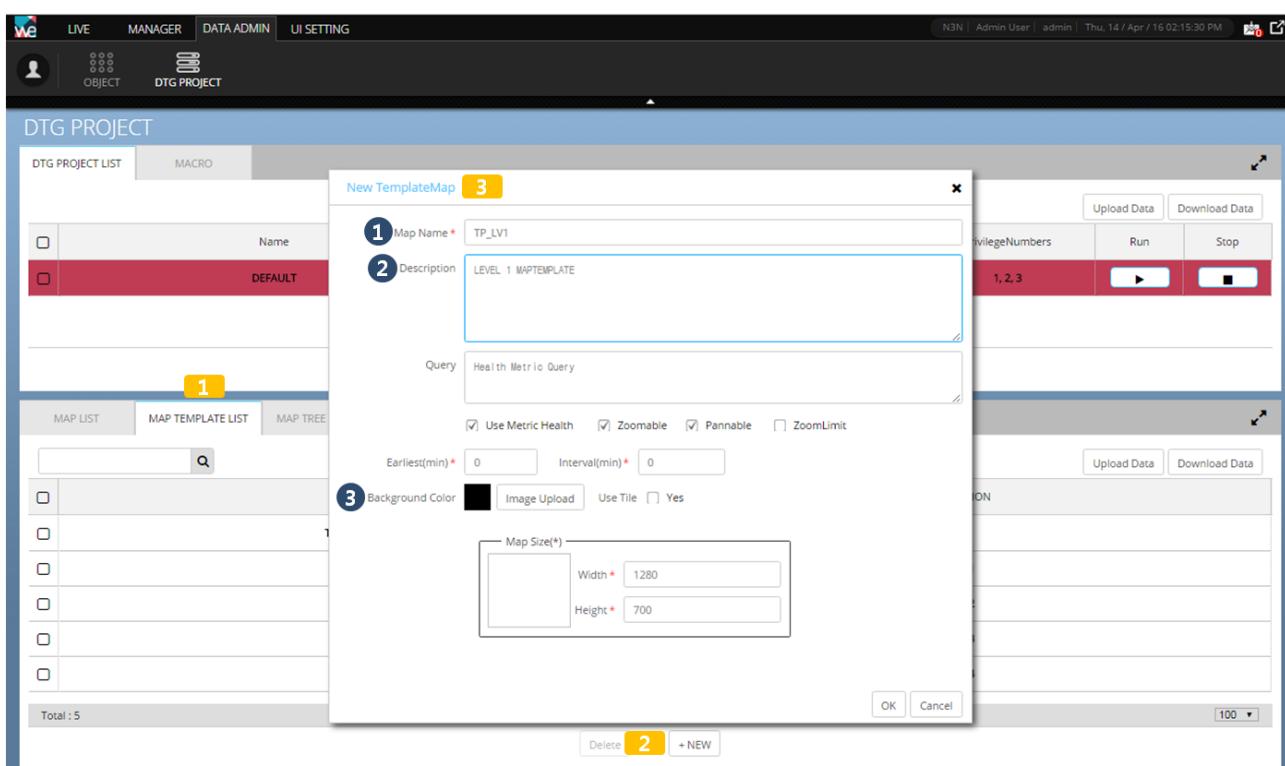
설계한 DTG 를 다음과 같은 순서로 설정한다.



1 단계. Map Template 생성

- Root 가 하나인 형태의 Map Template 생성

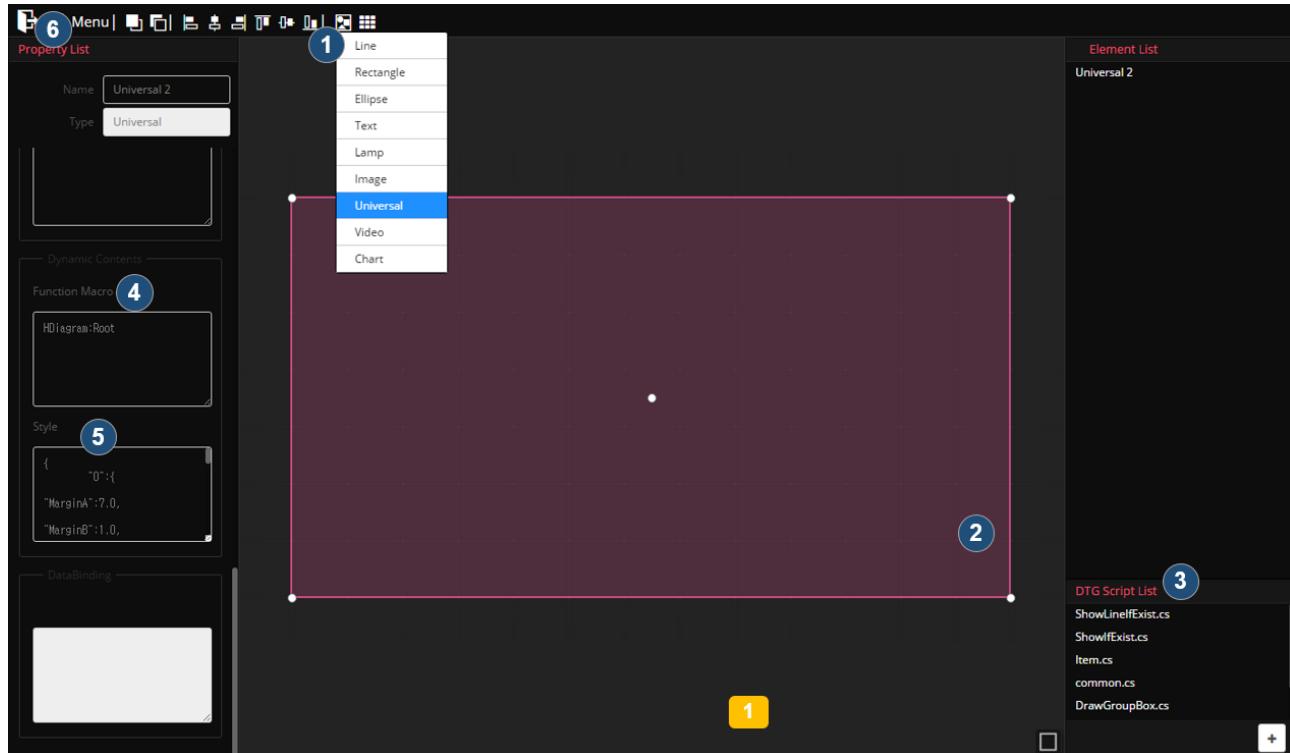
1. DATA ADMIN -> DTG PROJECT -> MAP TEMPLATE 탭을 클릭 한다.
2. [+NEW] 버튼을 클릭한다.
3. [New Template Map] 메뉴가 나오면, 아래 설정 값을 입력하고 [OK] 버튼을 클릭하여 저장한다.



번호	이름	설정 값
1	Map Name	TP_LV1
2	Description	LEVEL 1 MAPTEMPLATE
3	Background Color	Black 색상 선택

[New Template Map]을 저장하면 아래와 같은 Map Template 편집 메뉴가 나온다.

아래 설정 값들을 입력하고 저장한다.



번호	이름	설정 값
1	Element	Universal 선택
2	Universal	Universal Element 그리기
3	DTG Script List	Hdiagram.cs 존재 확인
4	Function Macro	HDiagram:Root
5	Style	<pre>{ "0": { "MarginA":7.0, "MarginB":1.0, "MarginC":0.1, "BackGroundColor":"#FF232323", "TitleColor":"#FFFFFF", "TitlePosition":"5, 93, 90, 5", "BorderColor":"#FFFFFF", "BorderThickness":3.0, "BorderRadius":5.0 }, "1": { "MarginA":7.0, "MarginB":1.0, "MarginC":0.1, "BackGroundColor":"#FF191919", "TitleColor":"#FFFFFF", "TitlePosition":"5, 93, 90, 6", "BorderColor":"#F58636A", "BorderThickness":3.0, "BorderRadius":5.0 }, "2": { "MarginA":7.0, "MarginB":1.0, "MarginC":0.1, "BackGroundColor":"#FF000000", "TitleColor":"#FFFFFF", "TitlePosition":"5, 93, 90, 5", "BorderColor":"#FA3ABBE", "BorderThickness":2.0, "BorderRadius":3.0 } }</pre>
6	Exit	저장하고, 편집 메뉴를 나간다.

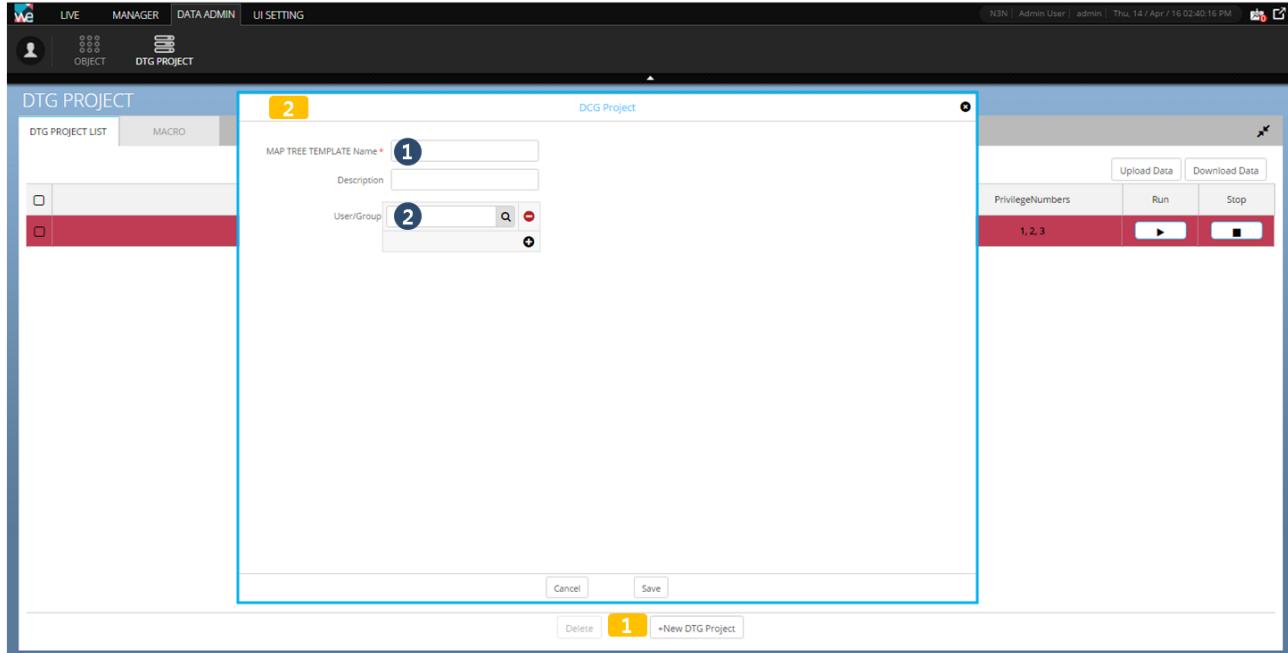
위와 동일한 방법으로 다음 Map Template 들도 생성한다.

Map Template	번호	이름	설정 값
Level 2 Map Template Info	1	Map Name	TP_LV2
	2	Description	LEVEL 2 MAPTEMPLATE
	3	Background Color	Black 색상 선택
Level 2 Map Template UI	1	Element	Universal 선택
	2	Universal	Universal Element 그리기
	3	DTG Script List	Hdiagram.cs 존재 확인
	4	Function Macro	HDiagram: LV2_Entry
	5	Style	<pre>{ "0": { "MarginA": 7.0, "MarginB": 1.0, "MarginC": 0.1, "BackGroundColor": "#FF232323", "TitleColor": "#FFFFFFFF", "TitlePosition": "5, 93, 90, 5", "BorderColor": "#FFFFFFFF", "BorderThickness": 3.0, "BorderRadius": 5.0 }, "1": { "MarginA": 7.0, "MarginB": 1.0, "MarginC": 0.1, "BackGroundColor": "#FF191919", "TitleColor": "#FFFFFFFF", "TitlePosition": "5, 93, 90, 6", "BorderColor": "#FF66668C", "BorderThickness": 3.0, "BorderRadius": 5.0 }, "2": { "MarginA": 7.0, "MarginB": 1.0, "MarginC": 0.1, "BackGroundColor": "#F0F0F0F0", "TitleColor": "#FFFFFFFF", "TitlePosition": "5, 93, 90, 6", "BorderColor": "#FF66668C", "BorderThickness": 2.0, "BorderRadius": 5.0 }, "3": { "MarginA": 7.0, "MarginB": 1.0, "MarginC": 0.1, "BackGroundColor": "#F0000000", "TitleColor": "#FFFFFFFF", "TitlePosition": "5, 93, 90, 5", "BorderColor": "#FFA3A3B8", "BorderThickness": 2.0, "BorderRadius": 3.0 } } }</pre>
	6	Exit	저장하고, 편집 메뉴를 나간다.
Level 3 Map Template Info	1	Map Name	TP_LV3
	2	Description	LEVEL 3 MAPTEMPLATE
	3	Background Color	Black 색상 선택
Level 3 Map Template UI	1	Element	Universal 선택
	2	Universal	Universal Element 그리기
	3	DTG Script List	Hdiagram.cs 존재 확인
	4	Function Macro	HDiagram: LV3_Entry
	5	Style	<pre>{ "0": { "MarginA": 7.0, "MarginB": 1.0, "MarginC": 0.1, "BackGroundColor": "#FF232323", "TitleColor": "#FFFFFFFF", "TitlePosition": "5, 93, 90, 5", "BorderColor": "#FFFFFFFF", "BorderThickness": 3.0, "BorderRadius": 5.0 } }</pre>

			<pre> "1": { "MarginA": 7.0, "MarginB": 1.0, "MarginC": 0.1, "BackGroundColor": "#FF191919", "TitleColor": "#FFFFFFFF", "TitlePosition": "5, 93, 90, 6", "BorderColor": "#9F56536A", "BorderThickness": 3.0, "BorderRadius": 5.0 }, "2": { "MarginA": 7.0, "MarginB": 1.0, "MarginC": 0.1, "BackGroundColor": "#FF000000", "TitleColor": "#FFFFFFFF", "TitlePosition": "5, 93, 90, 6", "BorderColor": "#FF66668C", "BorderThickness": 2.0, "BorderRadius": 5.0 }, "3": { "MarginA": 7.0, "MarginB": 1.0, "MarginC": 0.1, "BackGroundColor": "#FF000000", "TitleColor": "#FFFFFFFF", "TitlePosition": "5, 93, 90, 5", "BorderColor": "#FFA3AABB", "BorderThickness": 2.0, "BorderRadius": 3.0 } } } </pre>
6	Exit		저장하고, 편집 메뉴를 나간다.

2 단계. DTG Project 생성

1. DATA ADMIN -> DTG PROJECT -> [+New DTG Project] 버튼을 클릭 한다.
2. [DTG Project] 메뉴가 나오면, 아래 설정 값을 입력하고 [Save] 버튼을 클릭하여 저장한다.

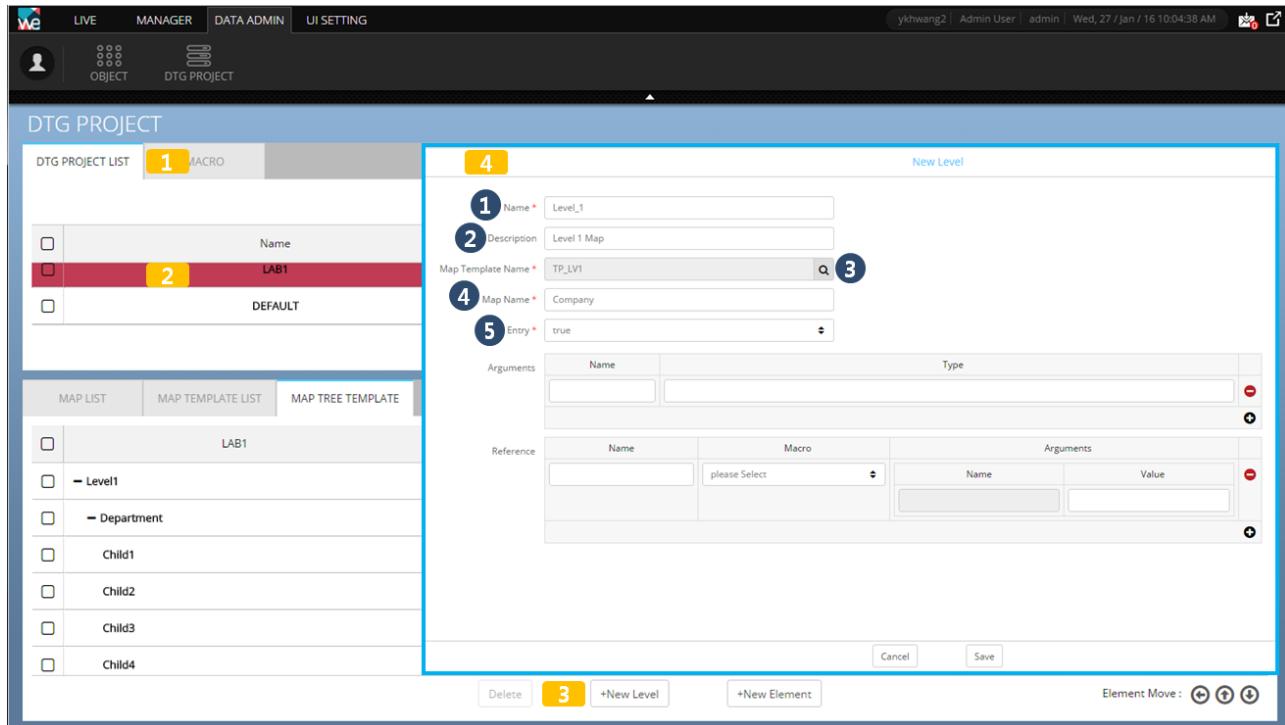


번호	이름	설명
1	MAP TEMPLATE Name	DTG 의 이름을 입력한다.
2	User/Group	생성되는 맵의 권한을 가지는 사용자 및 그룹을 선택한다.

3 단계. Map Tree Template 에 Level 생성

- Map Tree Template 에 Root Level 생성

1. DATA ADMIN -> DTG PROJECT -> DTG PROJECT LIST 탭을 클릭한다
2. Level 을 생성할 DTG Project 를 선택한다.
3. 하단의 MAP TREE TEMPLATE 탭을 선택하고, [+ New Level] 버튼을 클릭한다.
4. [New Level] 메뉴가 나오면, 아래 설정 값을 입력하고 [Save] 버튼을 클릭하여 저장한다.



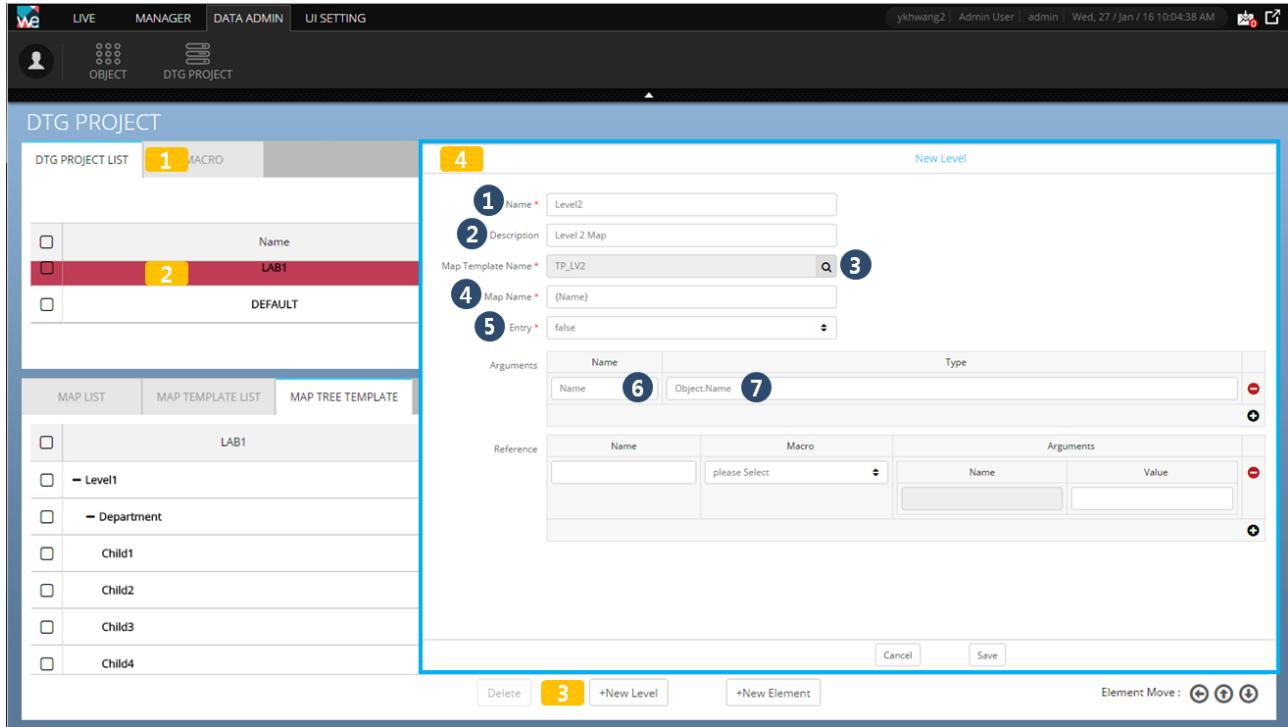
The screenshot shows the Data Admin interface with the following details:

- LIVE**, **MANAGER**, **DATA ADMIN**, **UI SETTING** tabs at the top.
- User info: ykhwang2 | Admin User | admin | Wed, 27 / Jan / 16 10:04:38 AM
- Left sidebar: OBJECT, DTG PROJECT
- Main area: DTG PROJECT LIST. A table shows projects: LAB1 (selected, highlighted in red), and DEFAULT.
- Bottom navigation: MAP LIST, MAP TEMPLATE LIST, MAP TREE TEMPLATE (selected).
- Right panel: 'New Level' dialog box with the following fields:
 - 1** Name: Level_1
 - 2** Description: Level 1 Map
 - 3** Map Template Name: TP_LV1
 - 4** Map Name: Company
 - 5** Entry: true
- Buttons at the bottom: Delete, **+New Level** (highlighted in yellow), +New Element, Cancel, Save.
- Element Move buttons at the bottom right.

번호	이름	설명
1	Name	Level_1
2	Description	Level 1 Map
3	Map Template Name	TP_LV1
4	Map Name	Company
5	Entry	true

- Map Tree Template 에 Root 가 아닌 Level 생성

1. DATA ADMIN -> DTG PROJECT ->DTG PROJECT LIST 탭을 클릭한다
2. Level 을 생성할 DTG Project 를 선택한다.
3. 하단의 MAP TREE TEMPLATE 탭을 선택하고, [+ New Level] 버튼을 클릭한다.
4. [New Level] 메뉴가 나오면, 아래 설정 값을 입력하고 [Save] 버튼을 클릭하여 저장한다.



The screenshot shows the 'DTG PROJECT LIST' screen with a selected project 'LAB1'. The 'MAP TREE TEMPLATE' tab is active. A modal window titled 'New Level' is open, containing the following fields:

- 1 Name:** Level2
- 2 Description:** Level 2 Map
- 3 Map Template Name:** TP_LV2
- 4 Map Name:** {Name}
- 5 Entry:** false
- Arguments:** A table with one row: Name (6) and Type (7). Row 6 is 'Name' and row 7 is 'Object.Name'.
- Reference:** A table with three columns: Name, Macro, and Arguments. The Macro column contains 'please Select'.

At the bottom of the modal are 'Delete', '+New Level' (highlighted in yellow), '+New Element', 'Cancel', and 'Save' buttons. To the right of the modal, there is an 'Element Move' button with three icons.

번호	이름	설명
1	Name	Level_2
2	Description	Level 2 Map
3	Map Template Name	TP_LV2
4	Map Name	{Name}
5	Entry	false
6	Name	Name
7	Type	Object.Name

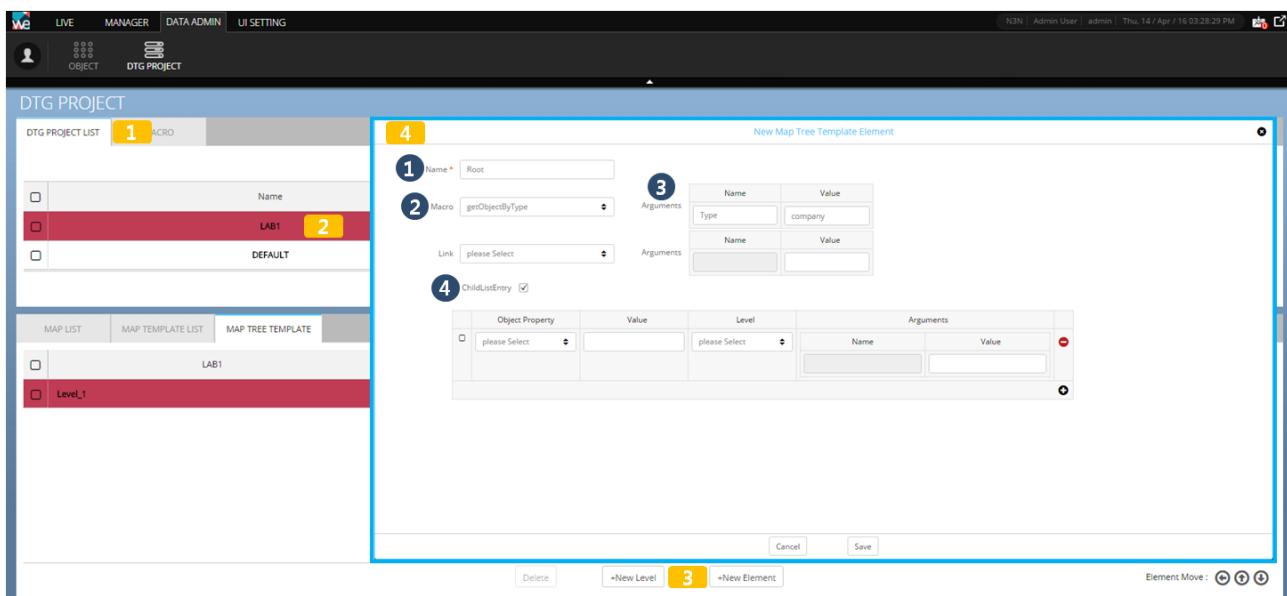
위와 동일한 방법으로 Level_3 도 생성한다.

번호	이름	설명
1	Name	Level_3
2	Description	Level 3 Map
3	Map Template Name	TP_LV3
4	Map Name	{Name}
5	Entry	false
6	Name	Name
7	Type	Object.Name

4 단계. 생성된 Level 의 Element 생성

- 생성된 Level 의 Entry Element 생성

1. DATA ADMIN -> DTG PROJECT ->DTG PROJECT LIST 탭을 클릭한다
2. Level 을 생성할 DTG Project 를 선택한다.
3. 하단의 MAP TREE TEMPLATE 탭을 선택하고, [+ New Level Element] 버튼을 클릭한다.
4. [New Map Tree Template Element] 메뉴가 나오면, 아래 설정 값을 입력하고 [Save] 버튼을 클릭하여 저장한다.



번호	이름	설정 값
1	Name	Root
2	Macro	getObjectType
3	Arguments 의 Value	company
4	ChildListEntry	check

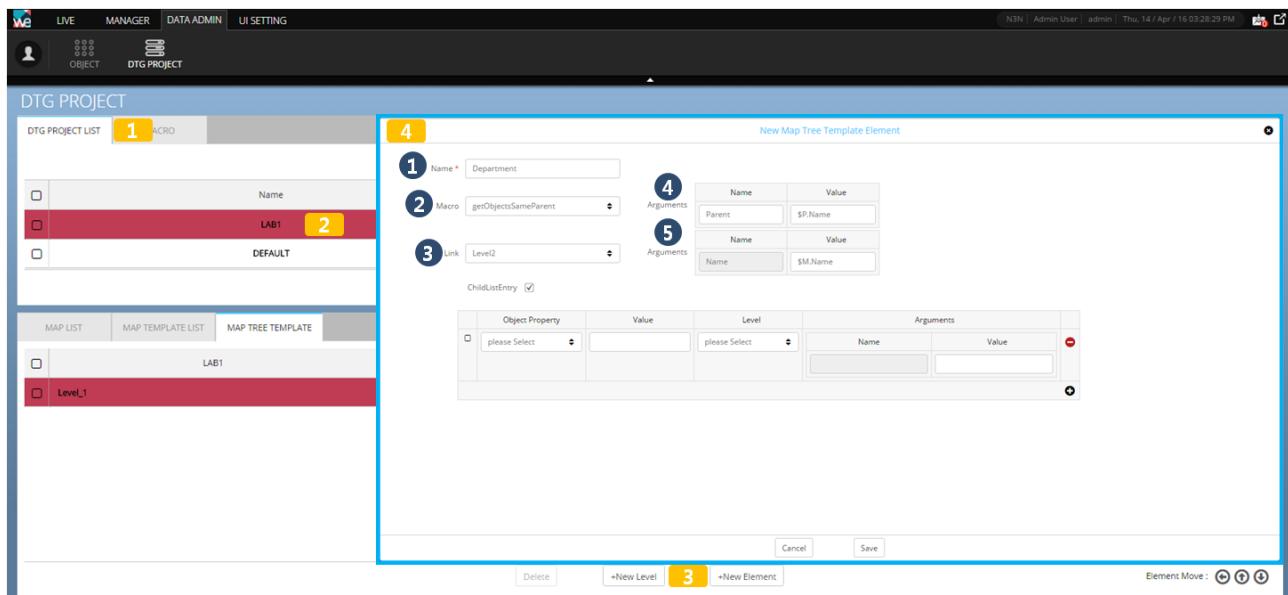
위와 동일한 방법으로 Level_2, 3 의 Entry Element 도 생성한다.

Level	번호	이름	설정 값
Level2	1	Name	LV2_Entry
	2	Macro	getObjectName
	3	Arguments 의 Value	\$A.Name
	4	ChildListEntry	check

Level3	1	Name	LV3_Entry
	2	Macro	getObjectName
	3	Arguments 의 Value	\$A.Name
	4	ChildListEntry	check

- 생성된 Level 의 Entry 가 아닌 Element 생성

1. DATA ADMIN -> DTG PROJECT -> DTG PROJECT LIST 탭을 클릭한다
2. Level 을 생성할 DTG Project 를 선택한다.
3. 하단의 MAP TREE TEMPLATE 탭을 선택하고, [+ New Level Element] 버튼을 클릭한다.
4. [New Map Tree Template Element] 메뉴가 나오면, 아래 설정 값들을 입력하고 [Save] 버튼을 클릭하여 저장한다.



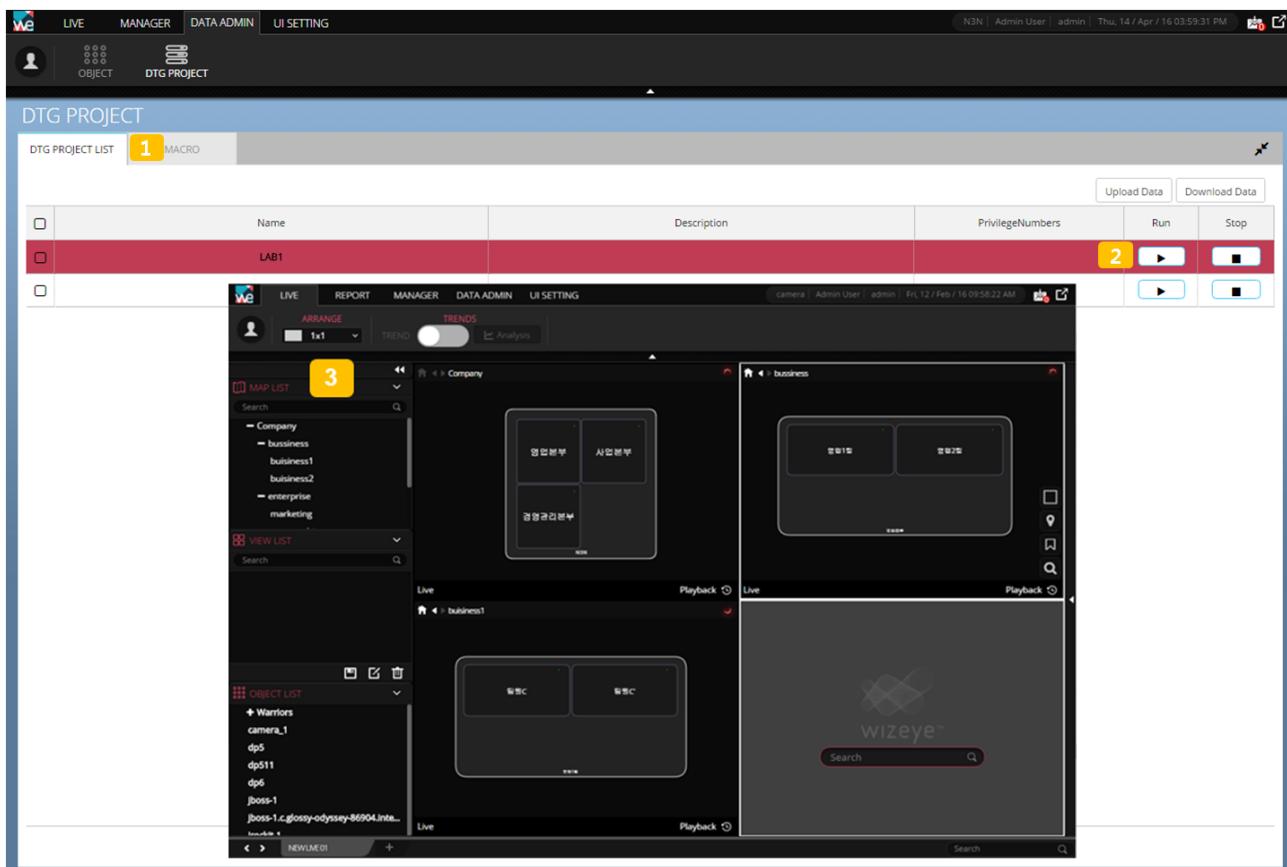
번호	이름	설정 값
1	Name	department
2	Macro	getObjectName
3	Link	Level2
4	Arguments 의 Value	\$P.Name
5	Arguments 의 Value	\$M.Name

위와 동일한 방법으로 Level_2,3 의 Entry 가 아닌 Element 도 생성한다.

Level	번호	이름	설정 값
Level2	1	Name	teams
	2	Macro	getObjectSameParent
	3	Arguments 의 Value	\$P.Name
	4	Arguments 의 Value	\$M.Name
	5	Link	Level3
Level3	1	Name	Members
	2	Macro	getObjectSameParent
	3	Arguments 의 Value	\$P.Name
	4	Arguments 의 Value	
	5	Link	

5 단계. 생성한 DGT project 실행하기

1. DATA ADMIN -> DTG PROJECT ->DTG PROJECT LIST 탭을 클릭한다
2. "DTG_ORG" DTG Project 오른쪽에 버튼을 클릭 한다.
3. LIVE->MAP LIST에서 Root Map 을 선택해 CELL에 Drag&Drop 을 하면 Cell에 Assign 되어 아래와 같은 결과를 확인 할 수 있다.



참조

용어집

Live(Viewer)

Contents 를 모니터링 할 수 있는 WIZEYE 사이트의 Main Menu 중 하나이다.

RIBBON

WIZEYE 사이트의 상위 메뉴 영역으로 메인 메뉴와 메인 메뉴의 하부 기능으로 구성된다.

PANEL

WIZEYE 사이트의 좌/우 메뉴를 통칭하고 왼쪽을 LEFT PANEL, 오른쪽을 RIGHT PANEL로 칭함

PANEL 영역에 있는 메뉴로 MAP LIST, OBJECT LIST, VIEW LIST, ELEMENT LIST 가 있음

FOOTER

WIZEYE 사이트의 하단 메뉴 영역으로, GRID TAB 을 추가/관리하는 기능과 Map 을 검색하는 기능이 있다.

Map

특정 주제를 표현하기 위한 영상, chart 등의 그래픽 요소들을 조합한 하나의 컨텐츠

DTG

Dynamic Topology Generator, 자동 논리 Map 생성 기술

METRIC

Object 를 구성하는 최소의 데이터 단위로, OBJECT 가 가지는 데이터 속성.

Metric Template

오브젝트의 수치 값을 표현하는 속성들의 집합 (표 등)

GRID

VIEW 영역을 분할하는 기능으로, 가로와 세로 격자 모양인 행과 열의 상호 교차에 의해 만들어지는 사각형의 영역

GRID TEMPLATE

GRID 의 템플릿

Grid Tab

VIEW 를 생성할 수 있는 작업 공간

Cell

Contents 를 올릴 수 있는 기본 영역으로 GRID 안에서 분할된 영역이다.

VIEW

Contents 가 올라갈 수 있는 영역, LIVE 메뉴의 중앙 영역

Object

데이터의 특정한 형태, 데이터의 단위이다.

Object Tree

Object 들 간의 hierarchy 구조를 의미한다.

Object Type

데이터 소스의 형식

Threshold

Metric 상태의 임계 값

Player

Visual Object(carmera, Chart)를 Cell 에 표출하기 위한 렌더 방식

Element

Map 저작에 이용되는 그래픽 객체로 Map 에 올려진 모든 요소 (북마크, 로케이션, 도형, 카메라)

Universal object

Object 를 UI 로 표출해주는 등의 UI Element 이다.

Function Macro

DTG 스크립트를 실해하기 위한 인자

RDS

영상 전송 기술에 원격 장비를 제어하기 위한 데이터를 함께 보내는 기술

Contents

Map, Video, Chart 등 WIZEYE 에 표현할 수 있는 Contents 를 통칭

Playback

저장된 Map 또는 영상을 과거의 특정 시간을 기준으로 Play 하는 기능

Time Back

설정한 시간의 추이 전체를 한 화면에서 차트로 볼 수 있는 기능

Health

Object 의 상태를 청한다.

비콘

Health 에 대한 상태를 표출하는 아이콘이다.

Bookmark

Map 의 위치뿐 아니라 Map 의 Zoom in/out 상태까지 저장하는 기능

Location

Map 의 위치를 저장하는 기능

저작권, 상표

이 설명서는 N3N 주식회사의 독점 정보를 포함하며 국내와 국제의 지적 재산권 및 저작권법에 의해 무단 복제할 수 없습니다.

저작권

© 2015, N3N Inc. 모든 권리 보유.

상표

이 문서는 N3N 주식회사의 유무형 지적 재산과 독점 정보를 포함하며 국내외 지적 재산권 및 저작권법에 의해 보호됩니다. 이 문서에 포함된 내용의 전체 또는 일부분은 N3N 주식회사의 동의 없이 어떠한 형태로도 복사, 전제, 도용될 수 있으며, 재가공, 재생산의 모든 형태를 포함하여 배포에 대한 모든 법률적 책임이 발생할 수 있음을 고지합니다. 문서에 포함된 정보가 변경될 경우 당사의 웹사이트, 매뉴얼 등 최적의 형태로 고지, 배포될 것입니다.

End of Document