



BADGEMAKER

Instrukcja Obsługi

Wersja Polska czerwiec 2019

Instrukcja Obsługi V2.2
BadgeMaker Base V2.6.8

Rozdzielanie i kopiowanie bez pisemnej zgody
firmy ACSS ID Systems Sp. z o.o. zabronione

Polska wersja językowa © Copyright ACSS ID Systems Sp. z o.o.



www.screencheck.com

| | |
|---|----|
| INDEX | 1 |
| KROK 1: POBRANIE I INSTALACJA OPROGRAMOWANIA | 3 |
| Instalacja | 4 |
| Instalacja Silverlight | 9 |
| KROK 2. REJESTRACJA I AKTYWACJA PROGRAMU | 11 |
| Rejestracja | 11 |
| Jak uzyskać kod licencyjny | 13 |
| Przenoszenie Licencji | 18 |
| KROK 3. SZABLON NOWEJ KARTY | 18 |
| Okno użytkownika | 19 |
| Nowy szablon karty | 20 |
| W menu głównym naciśnij przycisk "Plik" a następnie "Nowy Szablon Karty". | 20 |
| Dodawanie pól dynamicznych | 21 |
| Dodawanie kształtów | 23 |
| Dodawanie Zdjęcia i Podpisu | 24 |
| Dodawanie Kodu kreskowego | 24 |
| Dodawanie tekstu | 25 |
| Zapisz Szablon Karty | 27 |
| KROK 4. NOWY PROJEKT | 28 |
| Panel użytkownika | 28 |
| Nowy Projekt | 29 |
| Utwórz nowy projekt | 30 |
| Dodawanie nowej osoby | 36 |
| Import danych z Excela lub pliku CSV | 38 |
| Import Zdjęcia | 42 |
| KROK 5. PODŁĄCZENIE SZABLONU KARTY DO PROJEKTU | 43 |

Krok 1: Pobranie i instalacja oprogramowania

Pobierz oprogramowanie wykorzystując poniższy link:
<http://badgemaker.info/downloads>



BADGEMAKER SOFTWARE V2.6.8

ScreenCheck is proud to present the release of BadgeMaker 2.6.8. It's fast, intuitive and designed to be familiar to the users who have been working with BadgeMaker for many years. In addition, the new update contains some great improvements of BadgeMaker.

Download Now!

8038 Downloads

Naciśnij na przycisk Download Now!

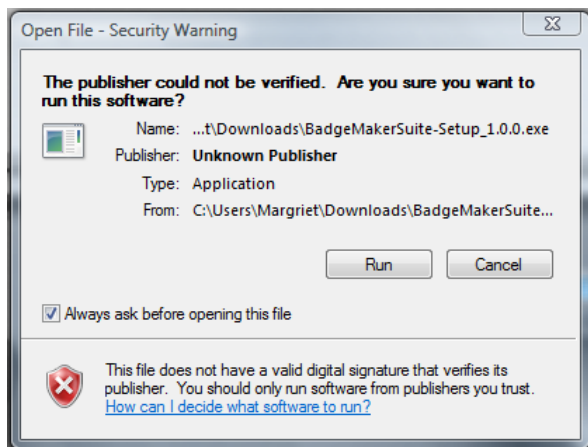
Pobierzesz plik instalacyjny który będzie wyglądał następująco



Po uruchomieniu pliku instalacyjnego Instalator zapyta czy rozpocząć instalację. Kliknięcie przycisku run rozpocznie BadgeMaker Setup Wizard. Kreator konfiguracji poprowadzi Cię przez proces instalacji.

Instalacja

Krok 1. Jeśli chcesz uruchomić Instalator kliknij polecenie "Uruchom". Jeśli nie chcesz instalować programu BadgeMaker kliknij na przycisku "Anuluj".



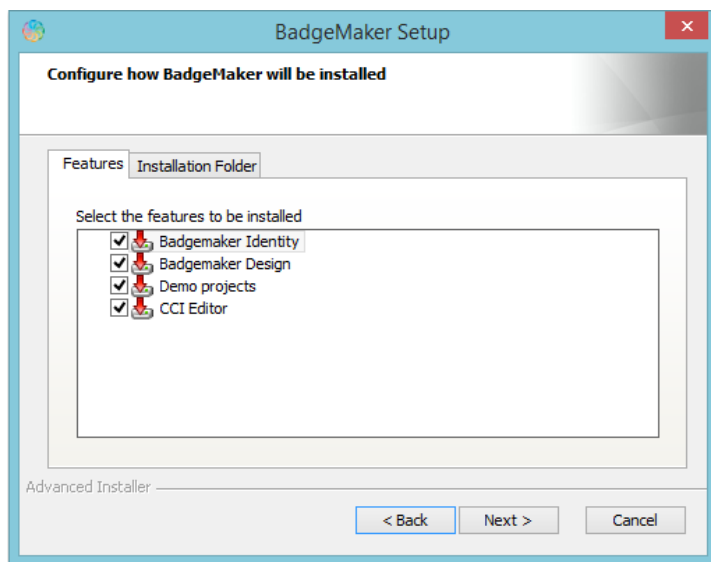
Krok 2. Aby kontynuować instalację programu BadgeMaker naciśnij przycisk "Next".



Krok 3a.

Zakładka "Features" (właściwości):

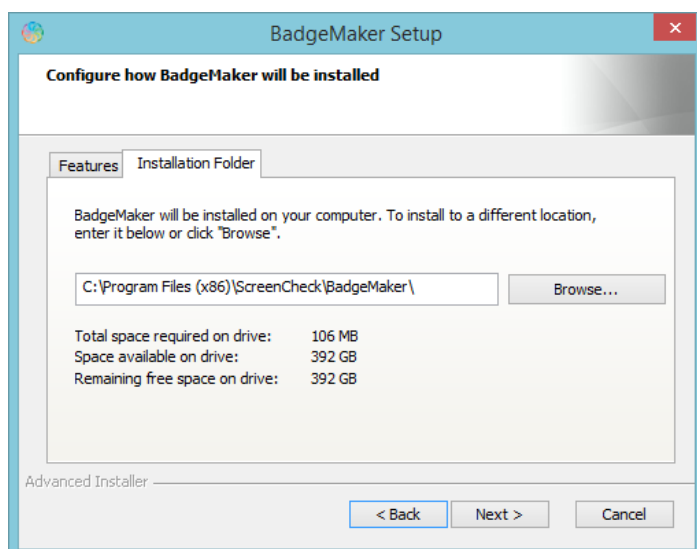
Na tym etapie instalacji można wybrać elementy, które chcemy zainstalować. BadgeMaker Design, BadgeMaker Identity, Projekty Demo i CCI Editor są zaznaczone domyślnie. Jeśli nie chcemy instalować wybranej funkcji wystarczy usunąć zaznaczenie pola wyboru funkcji.



Krok 3b.

Zakładka "Installation Folder" (folder instalacji):

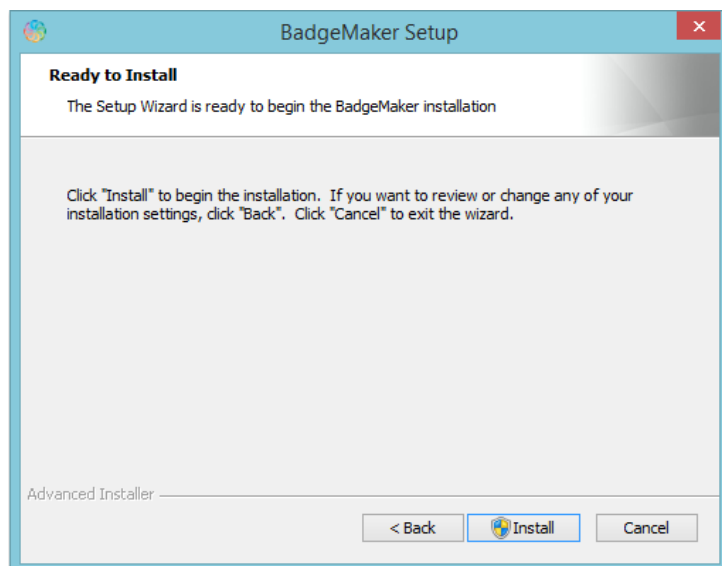
Trzeci krokiem w procesie instalacji jest wybór lokalizacji, gdzie chcesz zainstalować oprogramowanie BadgeMaker. Aby wybrać lokalizację naciśnij przycisk "Browse" i wskaż wybrany folder. Jeśli nie masz konkretnych lokalizacji BadgeMaker zachowa domyślne ustawienia.



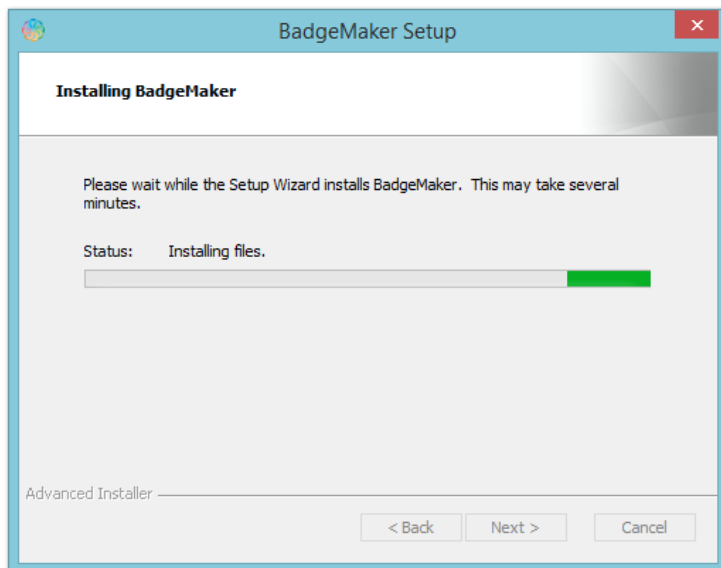
Jeśli wskazałeś lokalizację czy też zostajesz przy domyślnych ustawieniach naciśnij przycisk "Next"

Krok 4.

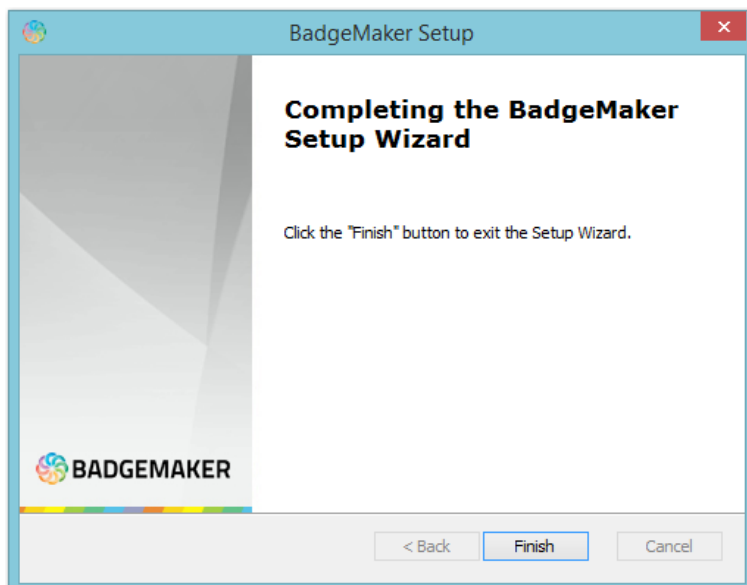
Kreator jest gotowy do rozpoczęcia instalacji programu BadgeMaker. Kliknij przycisk **"Install"**, aby rozpocząć instalację. Jeżeli chcesz przejrzeć lub zmienić ustawienia instalacji, kliknij przycisk **"Back"**. Kliknij przycisk **"Cancel"**, aby zakończyć działanie kreatora.



Krok 5. Rozpoczyna się proces instalacji. Może to potrwać kilka minut. Zostanie wyświetlone okno podręczne, informujące o postępie instalacji.



Krok 6. Instalacja została zakończona, kliknij przycisk "Finish" aby zamknąć kreator.

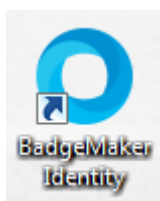


Krok 7. Po zakończonej instalacji na pulpicie pojawią się poniższe skróty:



W celu utworzenia nowego projektu karty otwórz "BadgeMaker Design"

Aby dodać lub wydrukować karty kliknij na "BadgeMaker Identity"

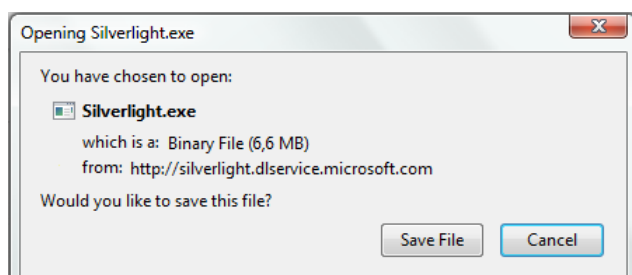


Przed rozpoczęciem pracy z programem należy zarejestrować program i wprowadzić numer licencji.

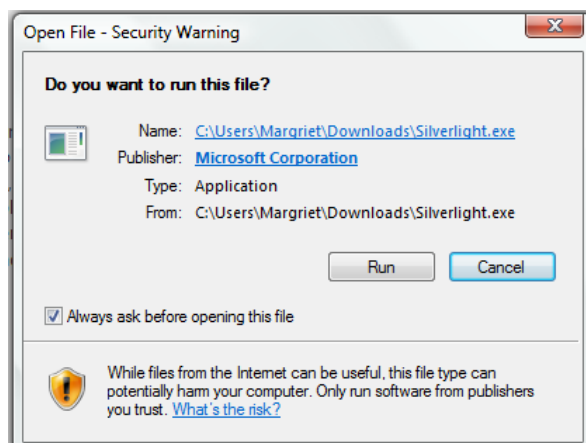
Instalacja Silverlight

Należy pamiętać, aby zainstalować Silverlight przed zainstalowaniem programu BadgeMaker. Microsoft Silverlight jest niezbędny do prawidłowej pracy programu BadgeMaker. Proszę przestrzegać instrukcje instalacji Silverlight

Krok 1. Pobierz plik instalacyjny z Microsoft Silverlight. Kliknij na "Zapisz plik", aby pobrać instalator do folderu (zwykle "Pliki do pobrania") na komputerze.



Krok 2. Uruchom program instalacyjny poprzez kliknięcie na przycisk "Uruchom/Run".



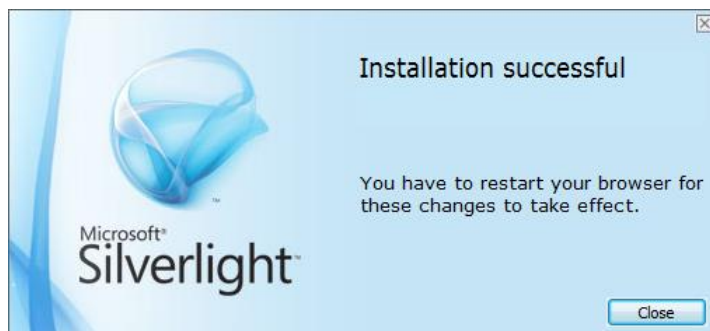
Krok 3. Gdy pojawi się okno instalacji, kliknij przycisk "Zainstaluj teraz".



Krok 4. Silverlight jest aktualnie instalowany na komputerze.



Krok 5. Instalacja zakończona powodzeniem. Kliknij na przycisk "Zamknij".



Krok 2. Rejestracja i aktywacja programu

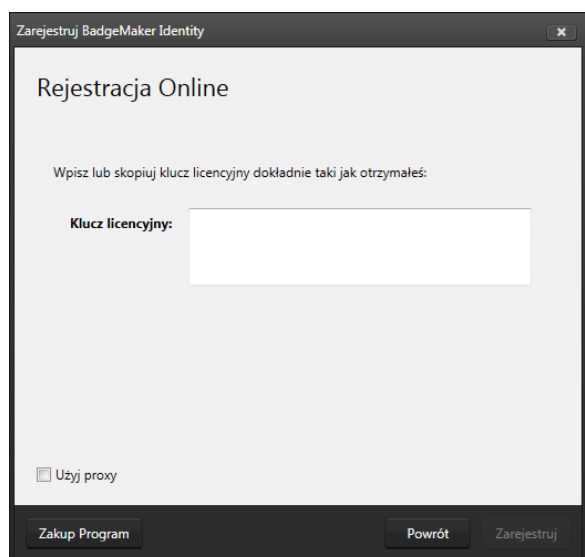
Rejestracja

Przy pierwszym uruchomieniu programu BadgeMaker Design oraz Identity otworzy się okno rejestracji. Dzięki czemu możesz zarejestrować i aktywować swój BadgeMaker.



A. Na początku musimy wybrać jedną z opcji rejestracji: online czy offline.

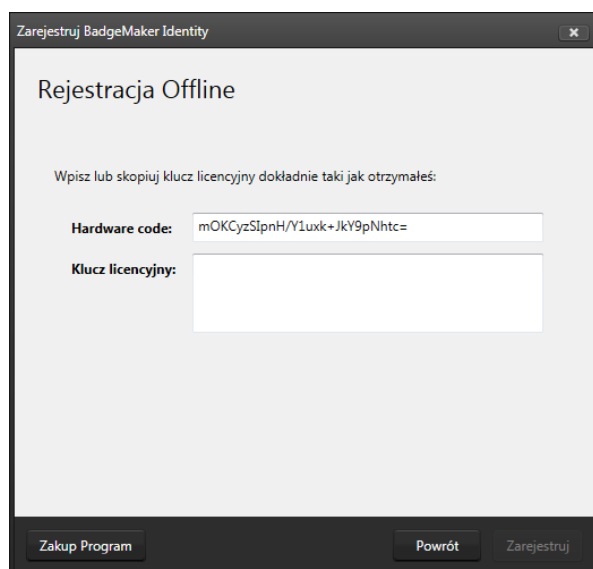
Większość rejestracji programu dokonywana jest online. Jeżeli stanowisko komputerowe na którym będzie używane oprogramowanie nie będzie miało stałego dostępu do internetu, prosimy o **zakup wersji Offline**.



B. Rejestracja Online

Będziesz poproszony o wprowadzenie klucza licencji. Od dostawcy otrzymasz plik pdf potrzebny do założeniu i aktywacji konta na stronie <http://licensemanager.badgemaker.info>.

W pliku pdf będzie również link do aktywacji licencji. Jeśli masz już aktywne konto, licencja zostanie dołączona do Twojego już istniejącego konta.



C. Rejestracja Offline

Będziesz poproszony o wprowadzenie klucza licencji. Do aktywacji oprogramowania będzie potrzebne inne urządzenie z dostępem do internetu.

Od dostawcy otrzymasz plik pdf potrzebny do założeniu i aktywacji konta na stronie <http://licensemanager.badgemaker.info>.

W pliku pdf będzie również link do aktywacji licencji. Jeśli masz już aktywne konto, licencja zostanie dołączona do Twojego już istniejącego konta.

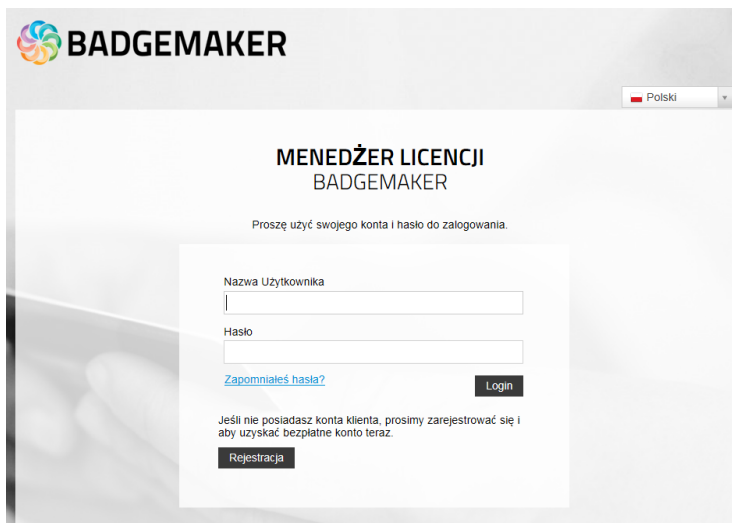


Klucz offline jest jednorazowym kluczem dostępnym tylko dla danego identyfikatora sprzętu. Nie ma możliwości resetu klucza lub przeniesienia licencji na inny komputer. W przypadku wymiany płyty głównej, dysku lub zmiany komputera konieczny jest zakup nowej licencji odpowiedniego programu Badgemaker.

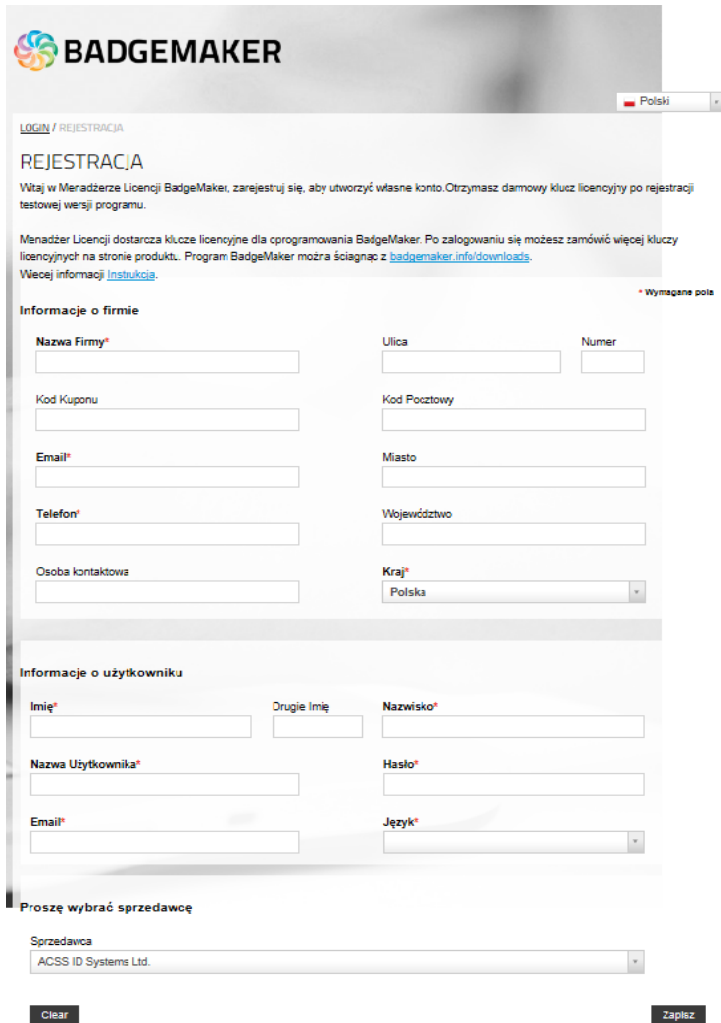
D. Po wklejeniu poprawnego klucza licencyjnego otrzymasz komunikat informujący o pomyślnej rejestracji. Naciśnij przycisk "Ok" aby rozpocząć pracę z programem BadgeMaker Identity.

Pamiętaj, że klucz offline jest jednorazowym kluczem, który jest dostępny tylko dla danego hardware ID (komputera). Nie można zresetować klucza offline! (w przypadku awarii komputera lub konieczności przeniesienia programu ma inny komputer, wymagany jest zakup nowej licencji OFFLINE)

Jak uzyskać kod licencyjny



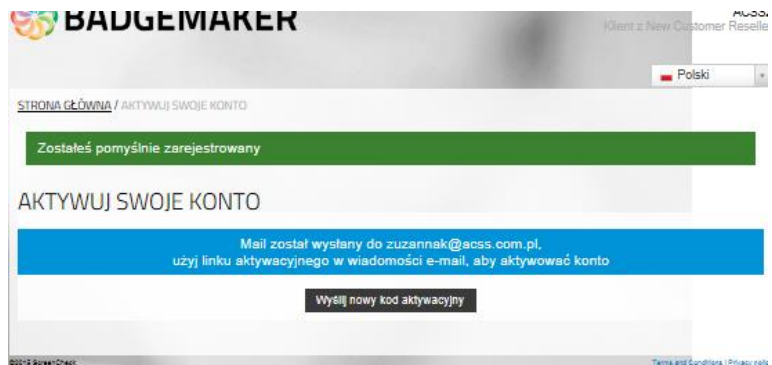
- A. Po wejściu na stronę Menadżera Licencji zostaniesz poproszony o zalogowanie. Jeżeli jesteś już zarejestrowany zaloguj się używając wcześniej wybranej nazwy użytkownika i hasła, Jeżeli nie jesteś jeszcze zarejestrowany naciśnij przycisk "Rejestracja"



The screenshot shows the registration page of the BADGEMAKER application. At the top, there is a navigation bar with the BADGEMAKER logo and a language dropdown menu set to 'Polski'. Below the navigation bar, the page title is 'REJESTRACJA' (Registration). A welcome message in Polish states: 'Witaj w Menadżerze Licencji BadgeMaker, zarejestruj się, aby utworzyć własne konto. Otrzymasz darmowy klucz licencyjny po rejestracji testowej wersji programu.' (Welcome to the BadgeMaker License Manager, register yourself to create your own account. You will receive a free license key after registering the test version of the program.) Below this, there is a paragraph explaining that the license manager provides keys for programming BadgeMaker and that users can order more keys on the product page. A link to 'Instrukcja' (Instructions) is provided. The form is divided into two main sections: 'Informacje o firmie' (Company Information) and 'Informacje o użytkowniku' (User Information). The 'Informacje o firmie' section includes fields for 'Nazwa Firmy*' (Company Name), 'Ulica' (Street), 'Numer' (Number), 'Kod Kuponu' (Coupon Code), 'Kod Pocztowy' (Postal Code), 'Email*', 'Telefon*' (Phone), 'Miasto' (City), 'Województwo' (Voivodeship), 'Osoba kontaktowa' (Contact Person), and 'Kraj*' (Country) with a dropdown menu showing 'Polska'. The 'Informacje o użytkowniku' section includes fields for 'Imię*' (First Name), 'Drugie Imię' (Last Name), 'Nazwisko*' (Surname), 'Nazwa Użytkownika*' (Username), 'Hasło*' (Password), 'Email*', and 'Język*' (Language) with a dropdown menu. At the bottom of the form, there is a dropdown menu for 'Sprzedawca' (Seller) with 'ACSS ID Systems Ltd.' selected. There are 'Clear' and 'Zapisz' (Save) buttons at the bottom of the form.


B. Wprowadź wszystkie wymagane do rejestracji dane. Zwróć uwagę na poprawne wpisanie adresu e-mail. Będzie on w przyszłości używany do aktywacji programu, na ten właśnie adres będziesz otrzymywał wszystkie informacje.

C. Aktywuj swojego Menadżera Licencji . Link aktywacyjny otrzymasz na podany adres mailowy.



The screenshot shows the account activation page of the BADGEMAKER application. At the top, there is a navigation bar with the BADGEMAKER logo and a language dropdown menu set to 'Polski'. Below the navigation bar, the page title is 'STRONA GŁÓWNA / AKTYWUJ SWOJE KONTO' (Home / Activate your account). A green banner at the top of the main content area says 'Zostałeś pomyślnie zarejestrowany' (You have been successfully registered). Below this, the heading 'AKTYWUJ SWOJE KONTO' (Activate your account) is displayed. A blue banner contains the text: 'Mail został wysłany do zuzanna@acss.com.pl, użyj linku aktywacyjnego w wiadomości e-mail, aby aktywować konto' (Mail was sent to zuzanna@acss.com.pl, use the activation link in the e-mail message to activate your account). Below the blue banner, there is a button labeled 'Wyślij nowy kod aktywacyjny' (Send new activation code). At the bottom of the page, there is a footer with '©2019 ScreenCheck' and a link to 'Terms and Conditions | Privacy policy'.

Please activate your BadgeMaker License Manager account Inbox x

 noreply@sacmanager.badgemaker.info via sendgrid.me
to me ▾

Dear John Doe,

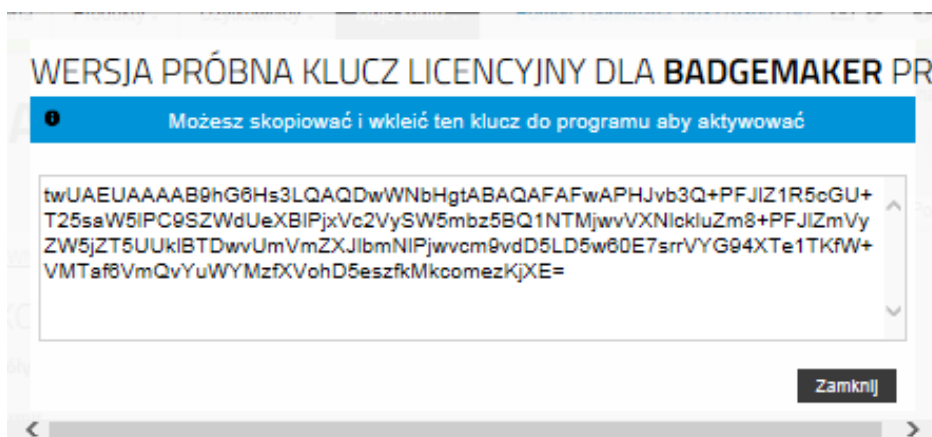
You are now registered as a customer at [sacmanager.badgemaker.info](#)

The license manager allows you to request & receive license keys for BadgeMaker products.

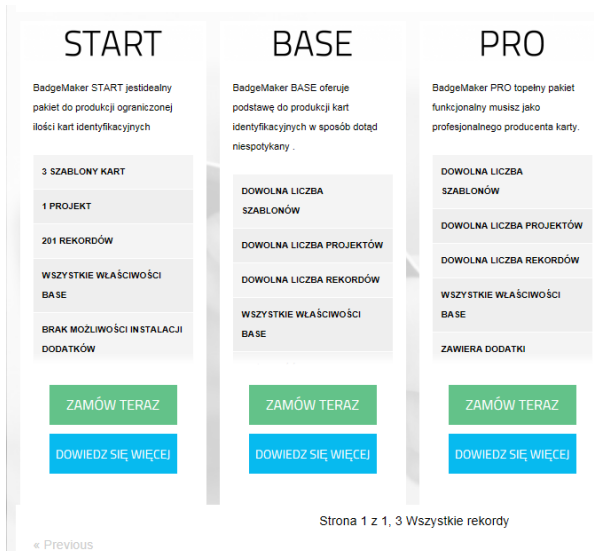
[Activate your account](#) to gain access to your BadgeMaker License Key(s).

For your information:
Your license manager credentials
Username: JDoe
Password: ██████████

This is an automatically generated email, please do not reply to this email address.



- D. Po rejestracji otrzymasz darmowy klucz licencyjny do wersji BadgeMaker Pro. Jeżeli chcesz przetestować oprogramowanie skopiuj Klucz Licencyjny i wklej go w okno w programie. Jeżeli chcesz zakupić pełną wersję naciśnij przycisk "Zamknij", a następnie przejdź do zakładki Produkty.



START
Badgemaker START jest idealny pakiet do produkcji ograniczonej ilości kart identyfikacyjnych

- 3 SZABLONY KART
- 1 PROJEKT
- 201 REKORDÓW
- WSZYSTKIE WŁAŚCIWOŚCI BASE
- BRAK MOŻLIWOŚCI INSTALACJI DODATKÓW

ZAMÓW TERAZ
DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ

BASE
Badgemaker BASE oferuje podstawę do produkcji kart identyfikacyjnych w sposób dotąd niespotykany.

- DOWOLNA LICZBA SZABLONÓW
- DOWOLNA LICZBA PROJEKTÓW
- DOWOLNA LICZBA REKORDÓW
- WSZYSTKIE WŁAŚCIWOŚCI BASE

ZAMÓW TERAZ
DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ

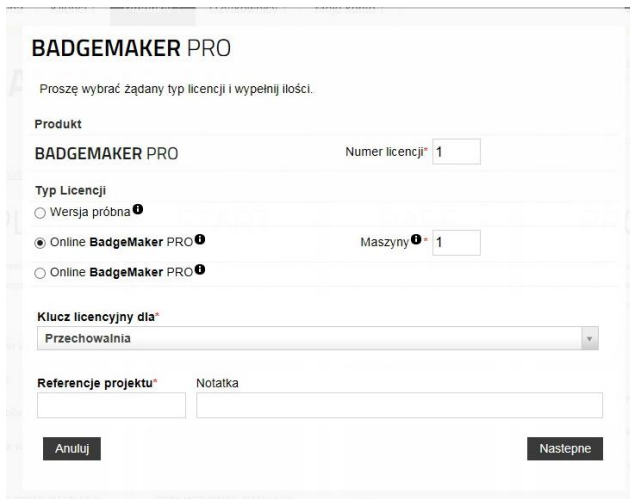
PRO
Badgemaker PRO to pełny pakiet funkcjonalny musisz jako profesjonalnego producenta karty.

- DOWOLNA LICZBA SZABLONÓW
- DOWOLNA LICZBA PROJEKTÓW
- DOWOLNA LICZBA REKORDÓW
- WSZYSTKIE WŁAŚCIWOŚCI BASE
- ZAWIERA DODATKI

ZAMÓW TERAZ
DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ

Strona 1 z 1, 3 Wszystkie rekordy

E. Przejdź do strony "Produkty" i wybierz program w wersji START , BASE lub PRO , odpowiedni do Twoich potrzeb . Kliknij na przycisk " Zamów teraz" .



BADGEMAKER PRO

Proszę wybrać żądany typ licencji i wypełnić ilości.

Produkt
BADGEMAKER PRO Numer licencji* 1

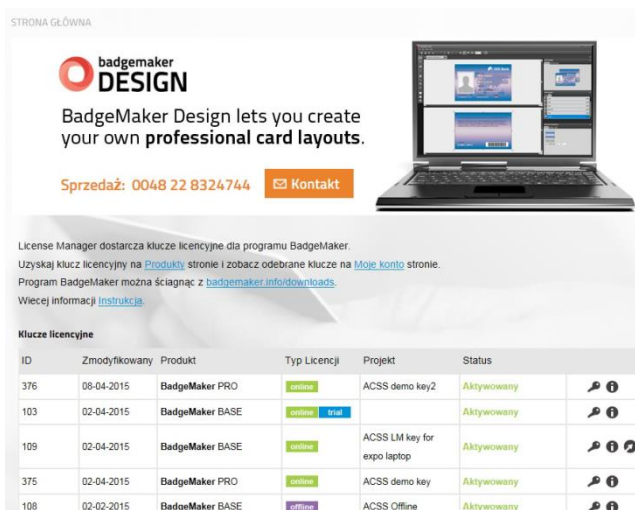
Typ Licencji
 Wersja próbna
 Online **Badgemaker PRO** Maszyny* 1
 Online **Badgemaker PRO**

Klucz licencyjny dla*
Przechowalnia

Referencje projektu* Notatka

Anuluj **Następne**

E. Wybierz typ licencji, a następnie , przycisk " Następny " i "Potwierdź"



STRONA GŁÓWNA

badgemaker DESIGN
Badgemaker Design lets you create your own professional card layouts.

Sprzedaż: 0048 22 8324744 **Kontakt**




License Manager dostarcza klucze licencyjne dla programu Badgemaker. Uzyskaj klucz licencyjny na [Produkty](#) stronie i zobacz odebrane klucze na [Moje konto](#) stronie. Program Badgemaker można ściągnąć z [badgemaker.info/downloads](#). Więcej informacji [Instrukcja](#).

Klucze licencyjne


| ID | Zmodyfikowany | Produkt | Typ Licencji | Projekt | Status |
|-----|---------------|-----------------|--------------|-----------------------------|------------|
| 376 | 08-04-2015 | Badgemaker PRO | online | ACSS demo key2 | Aktywowany |
| 103 | 02-04-2015 | Badgemaker BASE | online trial | | Aktywowany |
| 109 | 02-04-2015 | Badgemaker BASE | online | ACSS LM key for expo laptop | Aktywowany |
| 375 | 02-04-2015 | Badgemaker PRO | online | ACSS demo key | Aktywowany |
| 108 | 02-02-2015 | Badgemaker BASE | offline | ACSS Offline | Aktywowany |

F. Na stronie głównej swojego Manadżera Licencji będziesz miał podgląd do wybranych przez siebie produktów.


- G. Jak tylko twój dostawca zatwierdzi zamówiony klucz otrzymasz wiadomość potwierdzającą dokonaną operację. W przeglądzie kluczy licencyjnych na stronie głównej status klucz zostanie zmieniony na dostępny. Naciśnij ikonę klucza aby mieć podgląd do kodu klucza.

| Klucze licencyjne | | | | | | |
|-------------------|---------------|-----------------|--------------|----------------|------------|---|
| ID | Zmodyfikowany | Produkt | Typ Licencji | Projekt | Status | |
| 376 | 08-04-2015 | BadgeMaker PRO | online | ACSS demo key2 | Aktywowany |  |
| 103 | 02-04-2015 | BadgeMaker BASE | online trial | | Aktywowany |   |

KLUCZ LICENCYJNY DLA **BADGEMAKER PRO**

 Możesz skopiować i wkleić ten klucz do programu aby aktywować

```
twEAEUAAAABD7hioyXHQAQAYaM4VdSAGAQBkADxyb290PjxSZWdUeXBIPk9ubG  
luZTwwUmVnVHlwZT48VXNlckluZm8+QUNTUzwvVXNlckluZm8+PFJIZmVyZW5jZT5  
BQ1NTIGRlbW8ga2V5MjvvUmVmZXJlbnNIPjwvc9vdD42aKNNxKLC3pRBQOaCg  
v+epNiXnFehZ4ATgFDjXwt/QWKNuaLbMyPWv1qWep91P8s=
```

Projekt *

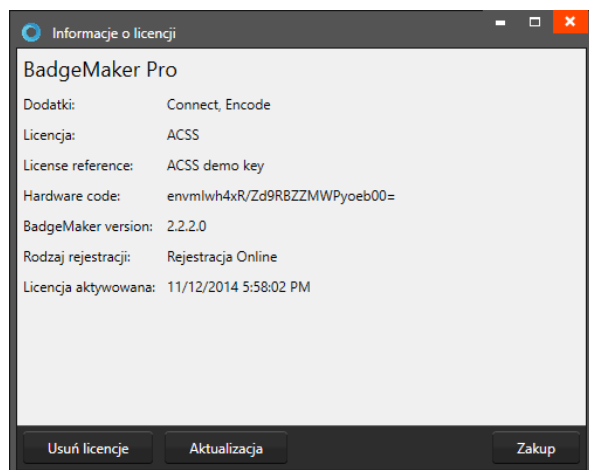
Zamknij

Przenoszenie/Usuwanie Licencji

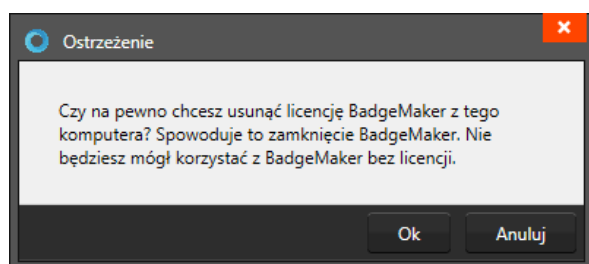
Aby przenieść licencję z jednego komputera na drugi jako pierwszy krok w zakładce "Informacje o licencji" należy usunąć licencję

UWAGA!

Nie odinstalowujemy programu, jako pierwszy krok usuwamy licencję!



Naciskamy przycisk "Usuń"



Potwierdzamy przyciskiem "OK"

Licencja została usunięta.

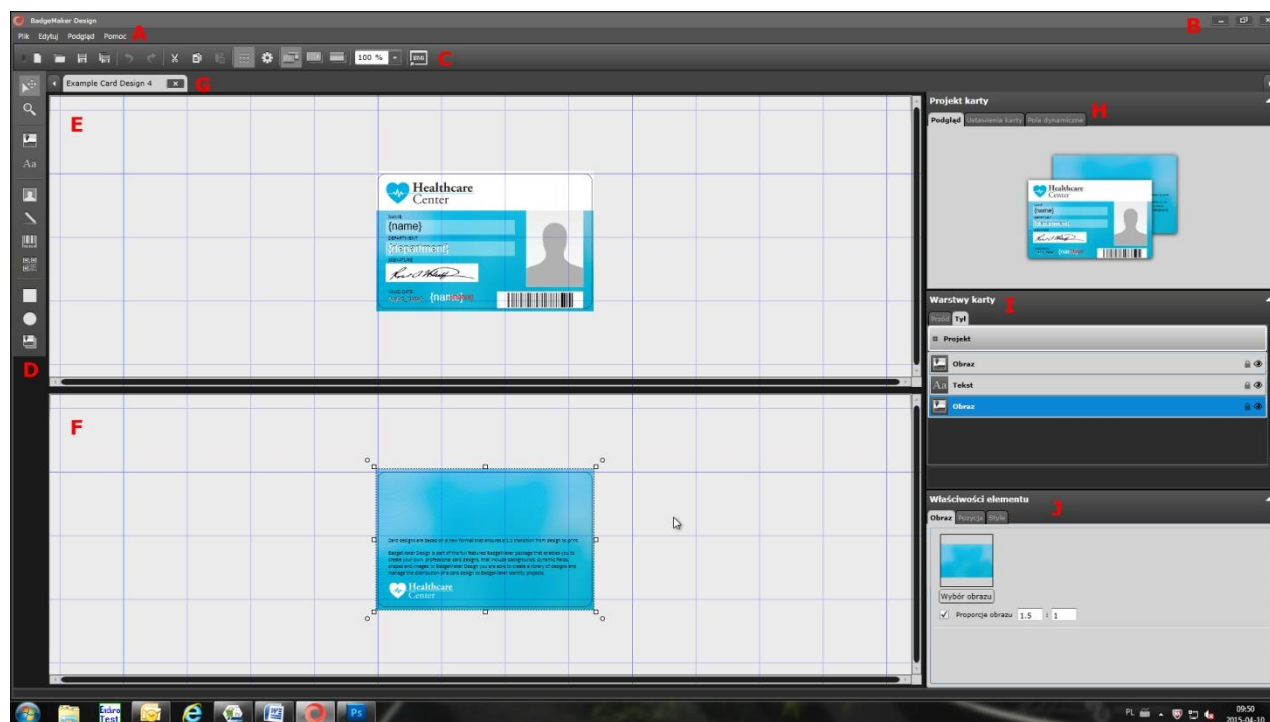
Instalujemy oprogramowanie na nowym komputerze . Logujemy się na konto Manadżera Licencji. W przeglądzie kluczy licencyjnych na stronie głównej status klucz zostanie zmieniony na dostępny. Naciśnij ikonę klucza aby mieć podgląd do kodu klucza.

UWAGA!

W przypadku odinstalowania programu bez wcześniejszego usunięcia licencji, lub braku możliwości jej usunięcia (np. uszkodzony komputer itp.) deweloper pobiera opłatę za reset klucza!

Krok 3. Szablon Nowej Karty

Okno użytkownika



- A. Menu główne
- B. Okno menu
- C. Menu podręczne
- D. Pasek narzędzi
- E. Pole robocze/Przód karty
- F. Pole robocze/Tył karty
- H. Szablon karty: Podgląd/Ustawienia karty/Pola dynamiczne
- I. Warstwy karty
- J. Właściwości elementy

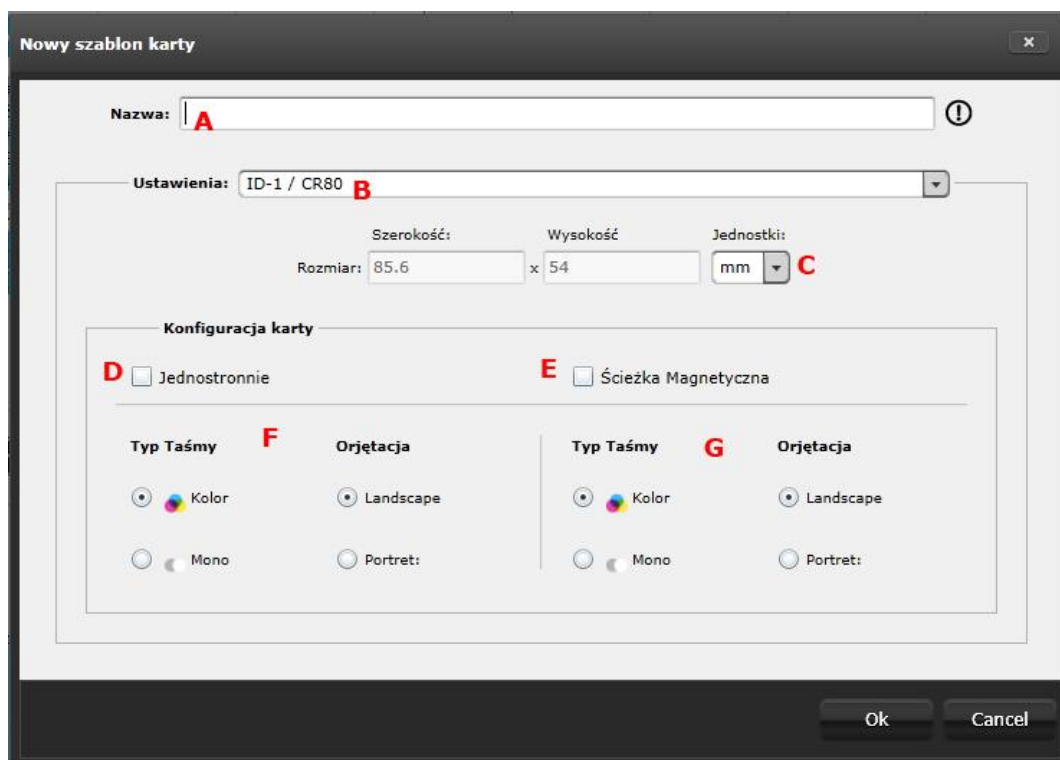
Nowy szablon karty

W menu głównym naciśnij przycisk "Plik" a następnie "Nowy Szablon Karty".

Możesz to również zrobić naciskając w menu podręcznym na ikonę:



Pokaże się okno Nowy szablon karty.



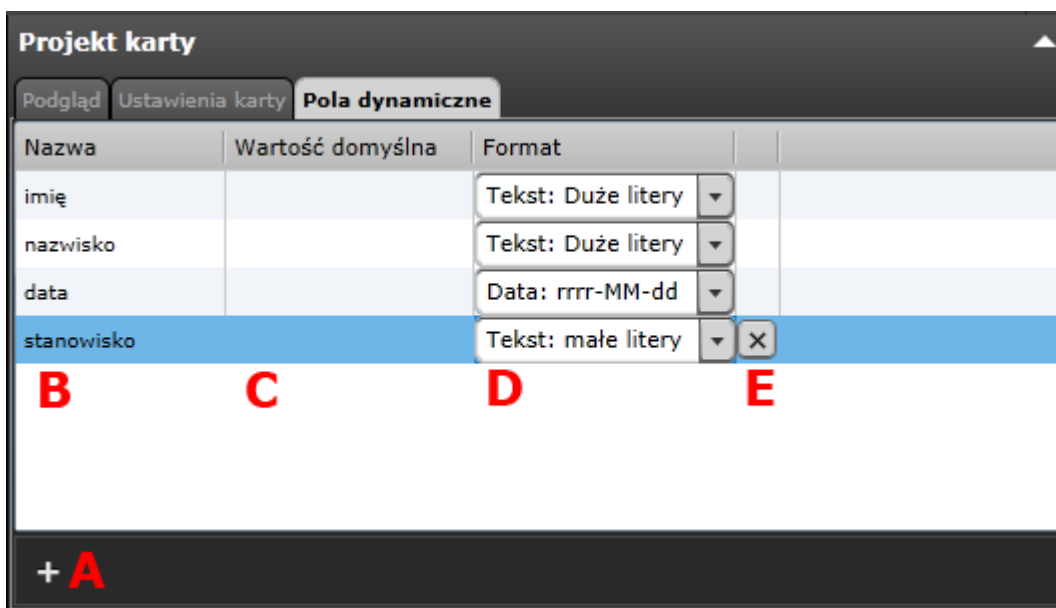
- A. Nazwa szablonu
- B. Rozmiar karty do wyboru z rozwijanego menu.
- C. Zdefiniuj jednostki w jakich ma być podawany rozmiar karty.
- D. Zaznaczy pole jeżeli tworzysz szablon jednostronny.
- E. Zaznacz pole jeżeli wydruk będzie się odbywał na kartach z paskiem magnetycznym.
- F. Wybierz rodzaj nadruku (kolor czy mono) oraz orientację karty dla pierwszej strony.
- G. Wybierz rodzaj nadruku (kolor czy mono) oraz orientację karty dla drugiej strony.

Dodawanie pól dynamicznych

Przy tworzeniu nowego projektu karty niezbędne jest dodanie wymaganych pól dynamicznych np. imię, nazwisko itp.

Zakładka " Pola dynamiczne " w widoku projektu karty daje użytkownikowi listę pól które może używać do tworzenia projektu karty .

Użytkownik może usuwać , zmieniać i edytować nazwy pól , a także wprowadzić wartości.




| Nazwa | Wartość domyślna | Format | |
|------------|------------------|--------------------|---|
| imię | | Tekst: Duże litery | |
| nazwisko | | Tekst: Duże litery | |
| data | | Data: rrrr-MM-dd | |
| stanowisko | | Tekst: małe litery | X |

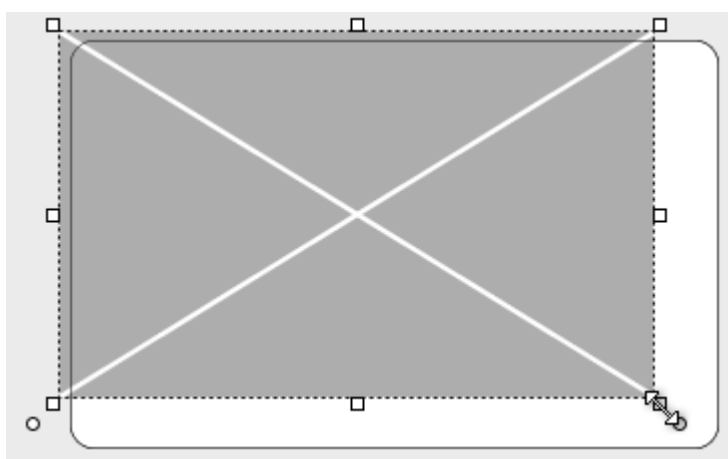
A **B** **C** **D** **E**

- A. Dodanie nowego pola dynamicznego za pomocą przycisku "+"
- B. Wprowadzanie nazwy pola dynamicznego np. imię, nazwisko itp.
- C. Wartość domyślna pola. Jeżeli mamy taką potrzebę możemy wprowadzić wartość domyślną pola np. dla pola "stanowisko" wartością domyślną może być "księgowy".
- D. Pole dynamiczne może mieć określony format: data, tekst , domyślny.
- E. Aby usunąć pole dynamiczne naciśnij przycisk " X"

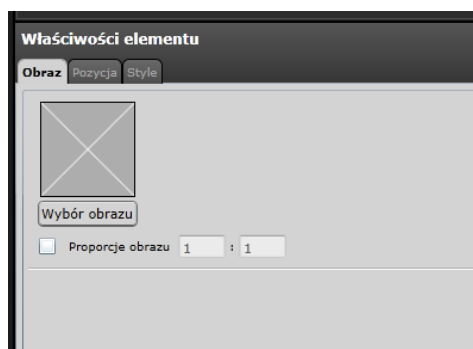
Dodawanie tła projektu

Konfigurowanie projektowania kart rozpoczynamy od tworzenie/dodania tła .
Wybierz element obrazu, na pasku narzędzi , a następnie kliknij i przeciągnij elementy na karty.

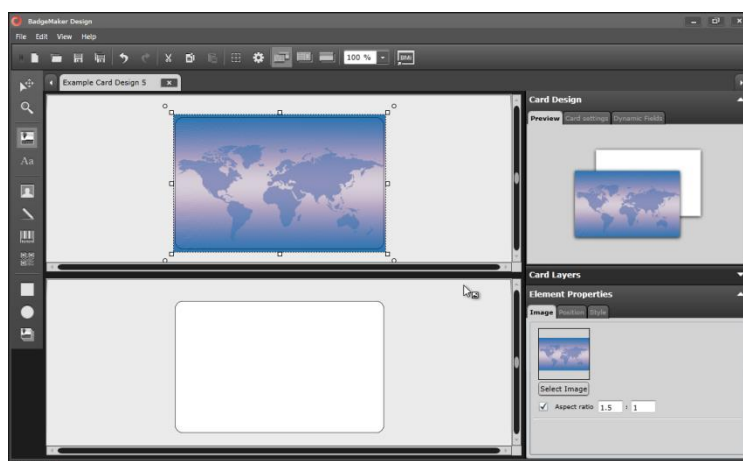
 Ikona służy do umieszczenia elementu obrazu w układzie projektu.



Po dodaniu tła w zakładce Właściwości elementu naciśnij przycisk Wybór obrazu.



Przód karty ma już w tym momencie dodane tło.
Postępuj analogicznie i dodaj tło dla tyłu karty.

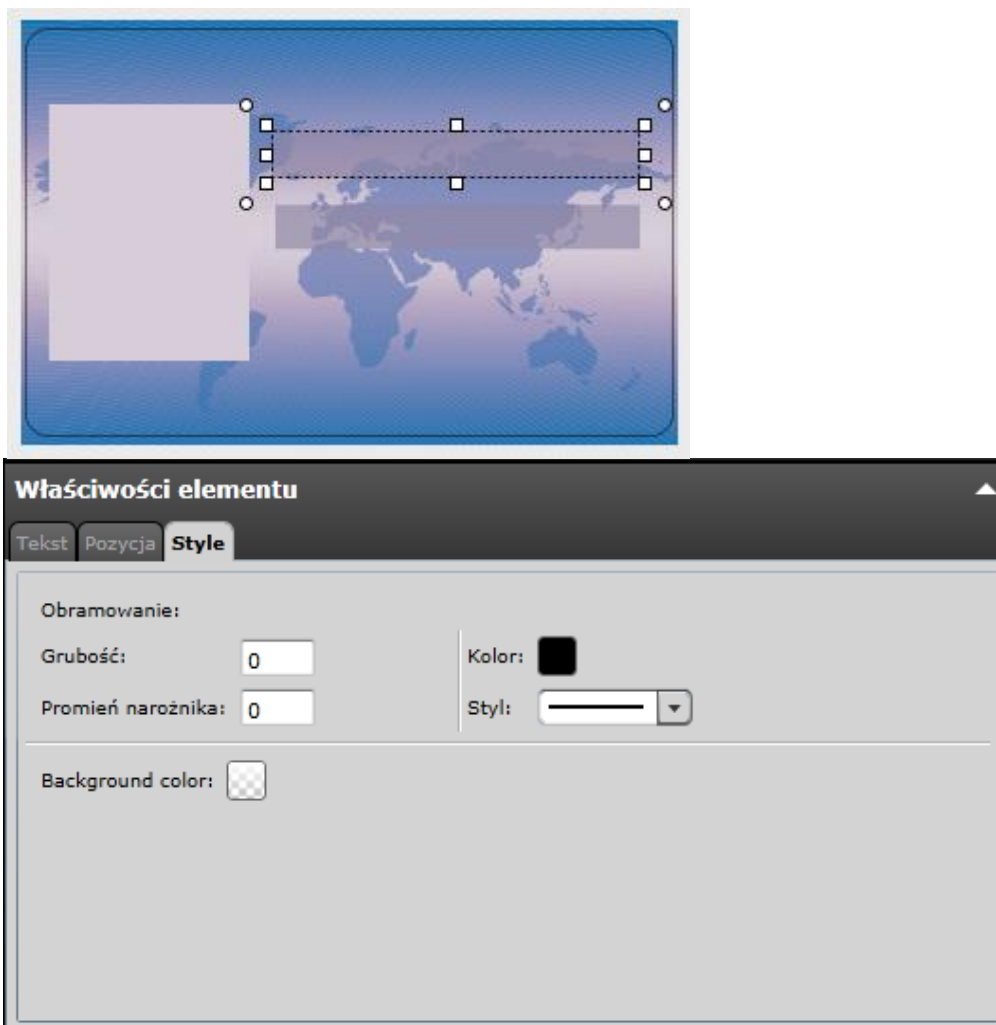


Dodawanie kształtów

Istnieje możliwość dodania kształtu jako tła np. dla tekstu



Po dodaniu kształtu należy przejść do zakładki Właściwość elementu/Style i określić styl elementu.



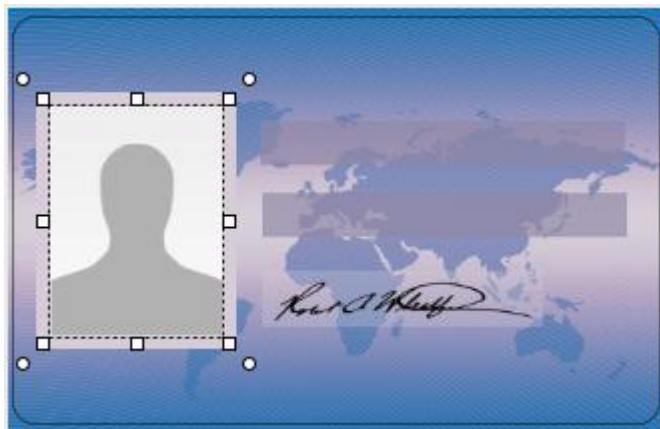
The screenshot displays the BADGEMAKER interface. At the top, a blue rectangular shape is overlaid on a world map background. Below this, the 'Właściwości elementu' (Element Properties) dialog box is open, showing the 'Style' tab. The dialog box contains the following settings:

- Obramowanie:**
 - Grubość: 0
 - Promień narożnika: 0
- Kolor:** [Black color swatch]
- Styl:** [Dropdown menu]
- Background color:** [Color swatch]

Dodawanie Zdjęcia i Podpisu



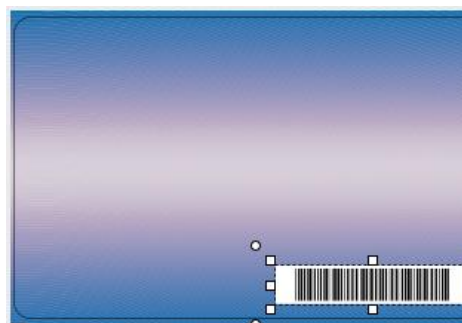
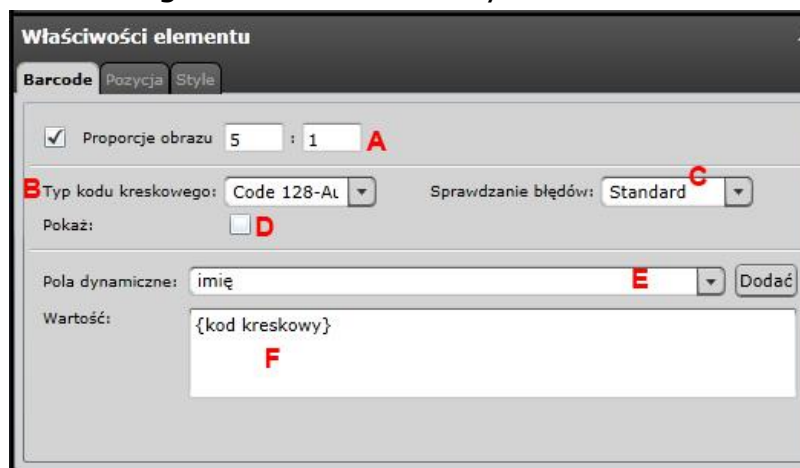
Przy tworzeniu projektu szablonu karty mamy możliwość dodania zdjęcia ora podpisu osoby dla której wydawana jest karta.



Dodawanie Kodu kreskowego

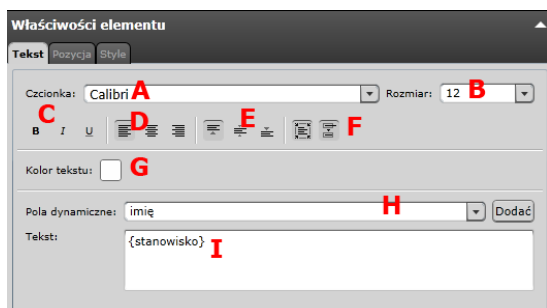


Istnieje możliwość dodania kodu kreskowego na szablonie karty



- A. Zaznacz jeżeli chcesz zachować proporcje obrazu
- B. Typ kodu kreskowego
- C. Sprawdzanie poprawności działania kodu kreskowego
- D. Widoczność kodu kreskowego
- E. Wskaż pole dynamiczne które będzie używane jako kod kreskowy. Wartość kodu kreskowego możesz również wpisać ręcznie.
- F. Wprowadź wartość domyślną kodu kreskowego lub podłącz pole dynamiczne.

Dodawanie tekstu



- A. Zmiana czcionki
- B. Zmiana rozmiaru czcionki
- C. Zmiana stylu **bold**, *italic* and underlined.
- D. Justowanie tekstu do lewej, do prawej lub do środka.
- E. Wyrównanie tekstu do góry, środka lub dołu okna.
- F. Zawijanie tekstu

G. Kolor czcionki

H. Wybierz , aby dodać dynamiczne pole do pola tekstowego poniżej wybierając jedną z opcji z rozwijanego menu i klikając na przycisk "Dodaj" .

I. Tutaj wpisz text

Dodawanie Logo Dynamicznego

Logo dynamiczne dodajemy jako miejsce dla zdjęcia , które będzie zmienne w zależności od informacji zawartych na karcie . Dla przykładu zmiana flagi w zależności od kraju pochodzenia właściciela karty.



Dynamiczny elementem logo jest wykorzystywane do umieszczenia zastępczy dla dynamicznego logo na układ . Gdy projekt karty jest używany i podłączony do danych w BadgeMaker tożsamość zastępczy zastąpi manekina obrazu z jednego z logo dynamicznego





A. Wybór Pola dynamicznego przyporządkowanego do Logo Dynamicznego

B. Wybierz, czy logo ma być odpowiedniej proporcji lub jeśli chcesz może wypełniać całe pole .

C. Dodawanie nowego Logo dynamicznego

D. Usuwanie Logo dynamicznego

E. Wybór grafiki

F. Wskazanie domyślnego logo

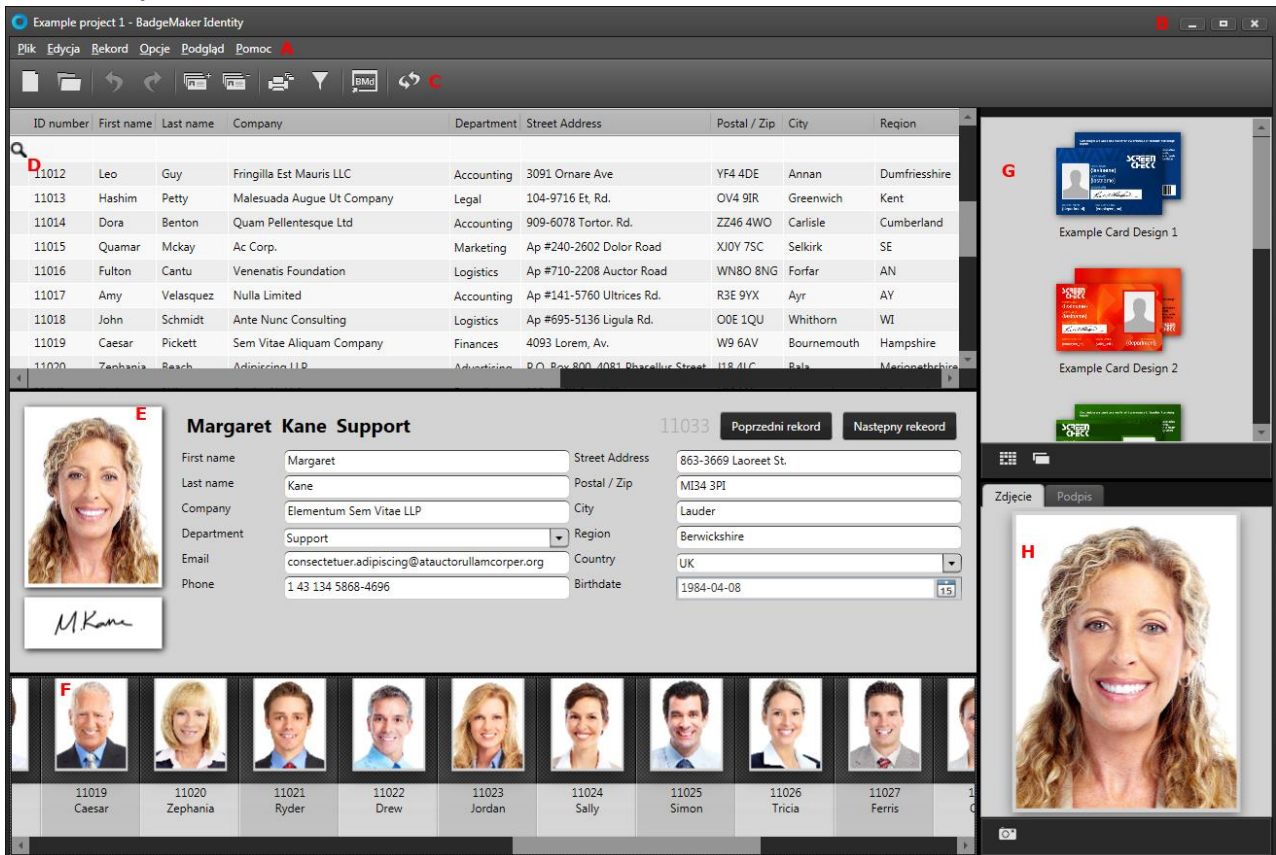
G. Nadawanie nazwy dla Logo dynamicznego

Zapisz Szablon Karty

Po zakończeniu tworzenia projektu karty należy go zapisać . Teraz szablony mogą być używane przez podłączenie do projektu w BadgeMaker Identity.

Krok 4. Nowy Projekt

Panel użytkownika



The screenshot displays the 'Example project 1 - BadgeMaker Identity' application window. It features a menu bar with 'Plik', 'Edycja', 'Rekord', 'Opcje', 'Podgląd', and 'Pomoc'. Below the menu is a toolbar with icons for file operations and a search function. The main area is divided into several sections:

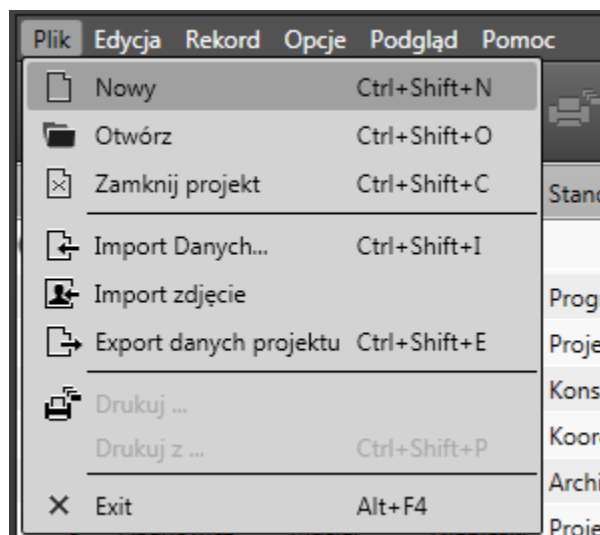
- Table (D):** A data table with columns: ID number, First name, Last name, Company, Department, Street Address, Postal / Zip, City, and Region. It lists various employees.
- Record Detail (E):** A detailed view for 'Margaret Kane Support' (ID 11033). It includes fields for First name, Last name, Company, Department, Email, Phone, Street Address, Postal / Zip, City, Region, Country, and Birthdate. Navigation buttons for 'Poprzedni rekord' and 'Następny rekord' are present.
- Photo Gallery (F):** A horizontal row of small portrait photos of other employees, each with their ID number and name below it.
- Design Templates (G):** A vertical list of badge design templates, including 'Example Card Design 1' and 'Example Card Design 2'.
- Photo and Signature (H):** A large portrait photo of Margaret Kane and a signature 'M. Kane' below it.

- A. Menu główne
- B. Menu okna
- C. Podręczne menu
- D. Podgląd danych
- E. Edycja pojedynczych rekordów
- F. Galeria zdjęć
- G. Galeria szablonów
- H. Podgląd zdjęcia i podpisu

Nowy Projekt

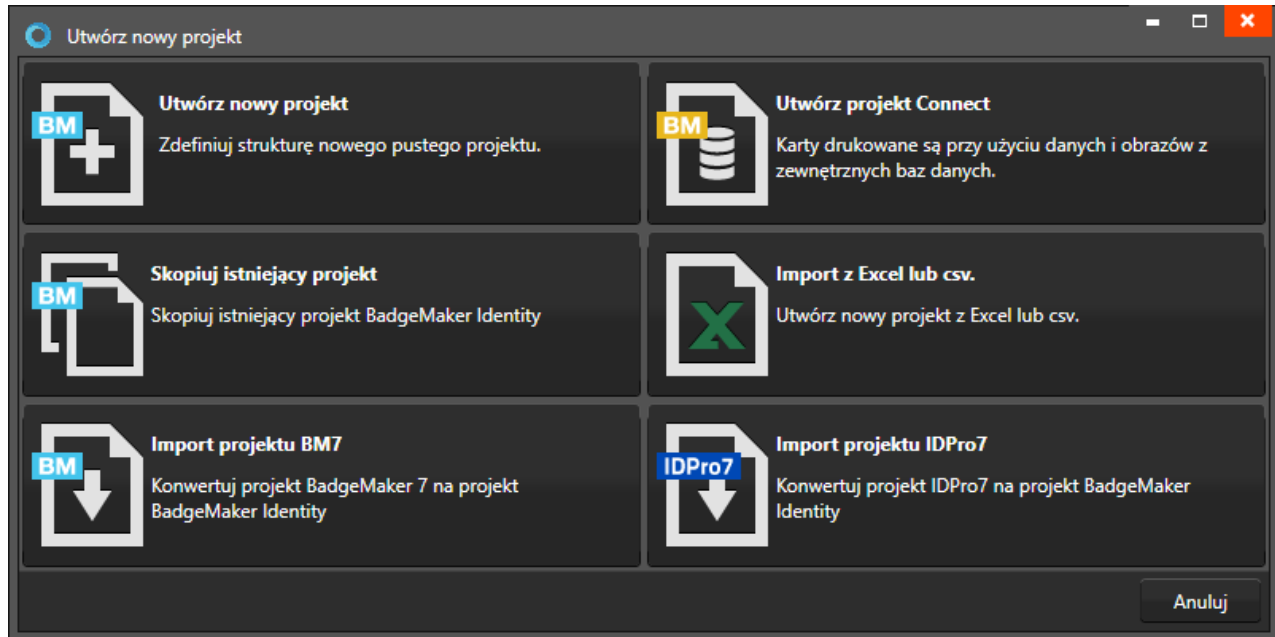
A. W menu głównym wybierz "Plik" a następnie "Nowy".

Lub naciśnij na ikonę jak poniżej z menu podręcznego:



Po kliknięciu na "Nowy" otworzy się okno wyboru. Możesz wybrać jedną z pięciu opcji, aby rozpocząć nowy projekt. Ten Skrócony podręcznik pokaże Ci, jak skonfigurować zupełnie nowy projekt. Sugerujemy wybrać przycisk "Utwórz nowy projekt".

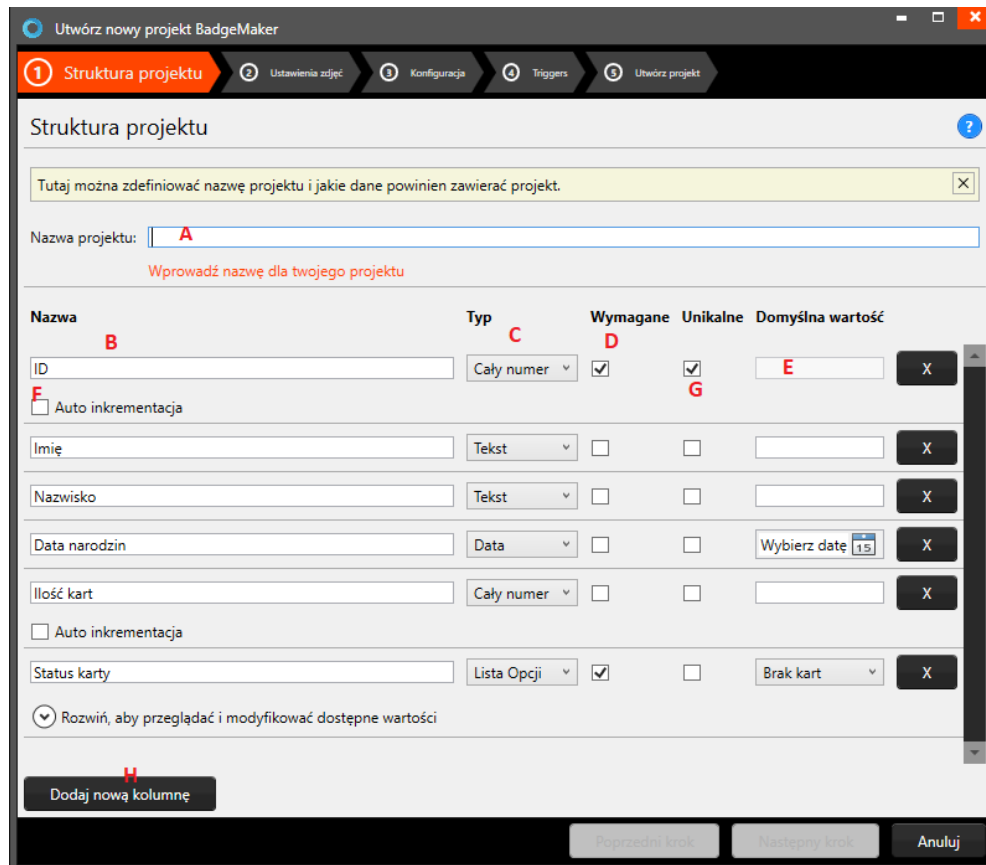
Utwórz nowy projekt



Po wybraniu opcji "Utwórz nowy projekt", rozpoczynamy pracę z pustą siatką danych i ustawień własnych nazw pól.

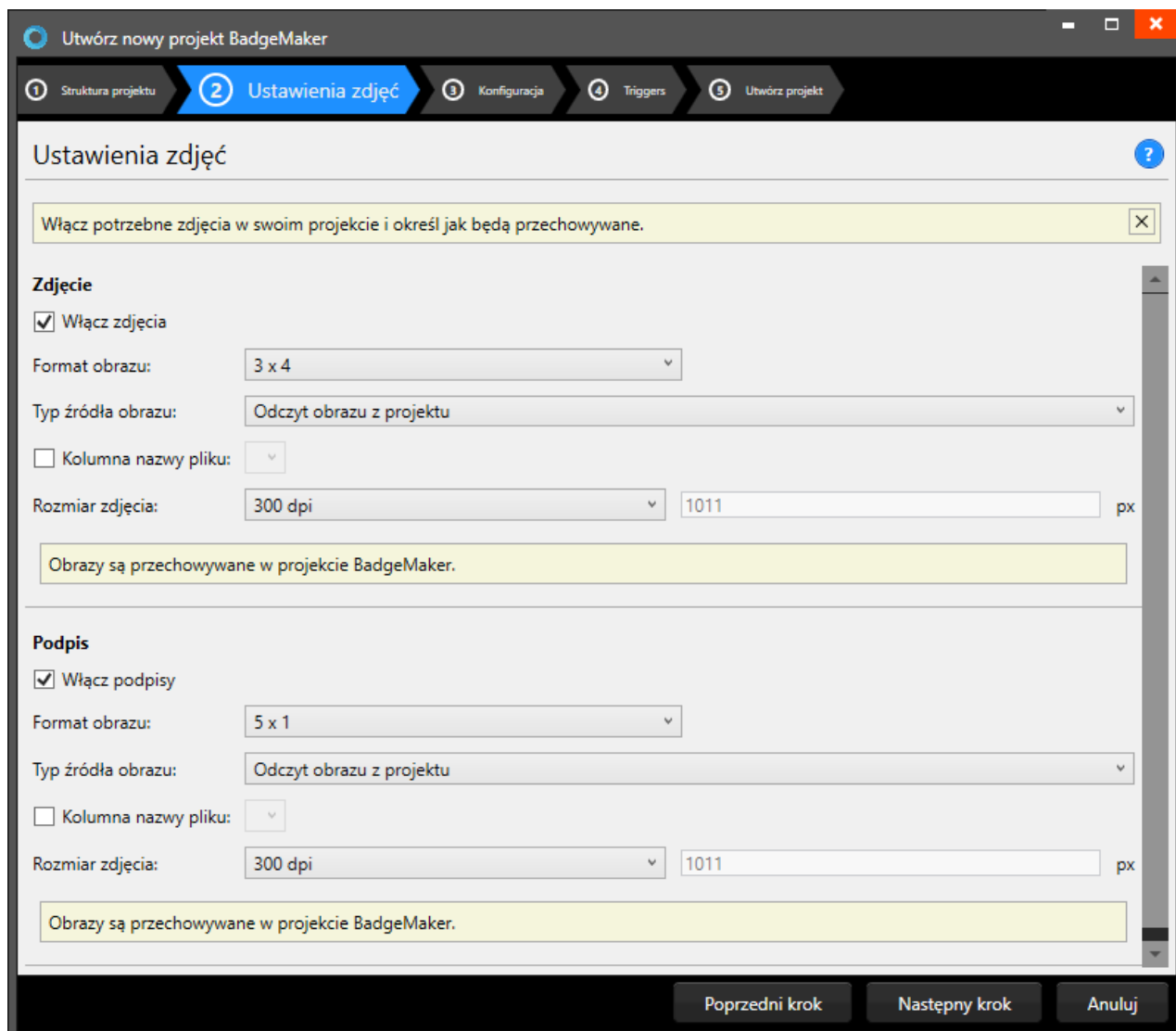
1. Pola Danych projektu

Krok 1. Dodanie pól danych projektu.



- A. Wprowadź nazwę projektu
- B. Wpisz nazwy pól.
- C. Wybierz typ danych, wskaż czy pole ma być liczbowe czy tekstowe.
- D. Zaznacz jeżeli pole ma być wymagane/obowiązkowe.
- E. Dla pól w projekcie możesz wprowadzić wartość domyślną pola
- F. Włączanie automatycznego przyrostu dla pól liczbowych.
- G. W tej kolumnie wskazujemy pole unikalne (potrzebne np. do importu danych)
- I. Naciśnij przycisk "Następny Krok" aby przejść do kroku 2 Tworzenie projektu.

2. Ustawienia zdjęć i podpisu



Utwórz nowy projekt BadgeMaker

1 Struktura projektu 2 **Ustawienia zdjęć** 3 Konfiguracja 4 Triggers 5 Utwórz projekt

Ustawienia zdjęć

Włącz potrzebne zdjęcia w swoim projekcie i określ jak będą przechowywane.

Zdjęcie

Włącz zdjęcia

Format obrazu: 3 x 4

Typ źródła obrazu: Odczyt obrazu z projektu

Kolumna nazwy pliku:

Rozmiar zdjęcia: 300 dpi 1011 px

Obrazy są przechowywane w projekcie BadgeMaker.

Podpis

Włącz podpisy

Format obrazu: 5 x 1

Typ źródła obrazu: Odczyt obrazu z projektu

Kolumna nazwy pliku:

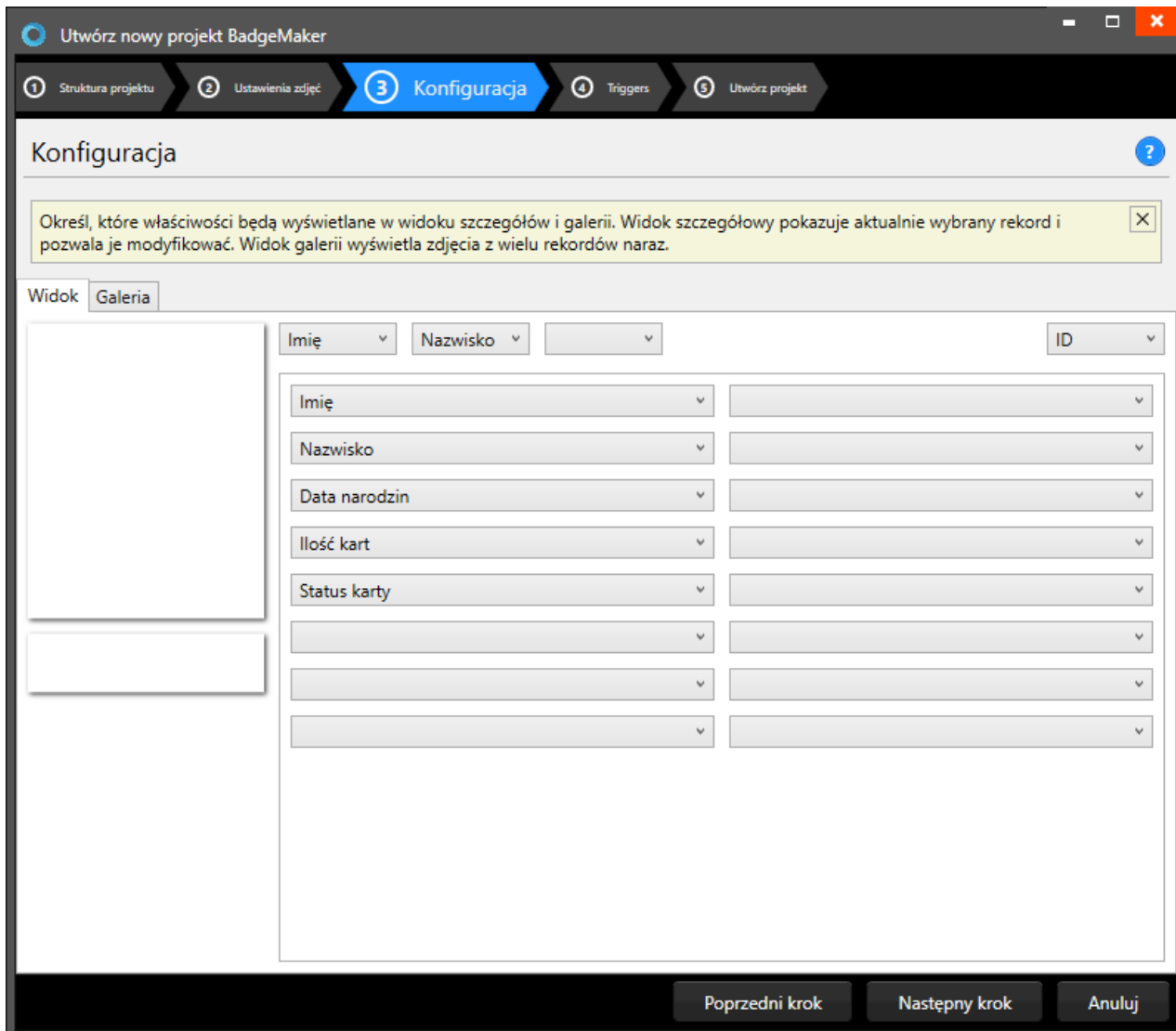
Rozmiar zdjęcia: 300 dpi 1011 px

Obrazy są przechowywane w projekcie BadgeMaker.

Poprzedni krok Następny krok Anuluj

Naciśnij przycisk "Następny Krok" aby przejść do kroku 3 Konfiguracja pól projektu

3. Konfiguracja pól projektu



Utwórz nowy projekt BadgeMaker

1 Struktura projektu 2 Ustawienia zdjęć 3 Konfiguracja 4 Triggers 5 Utwórz projekt

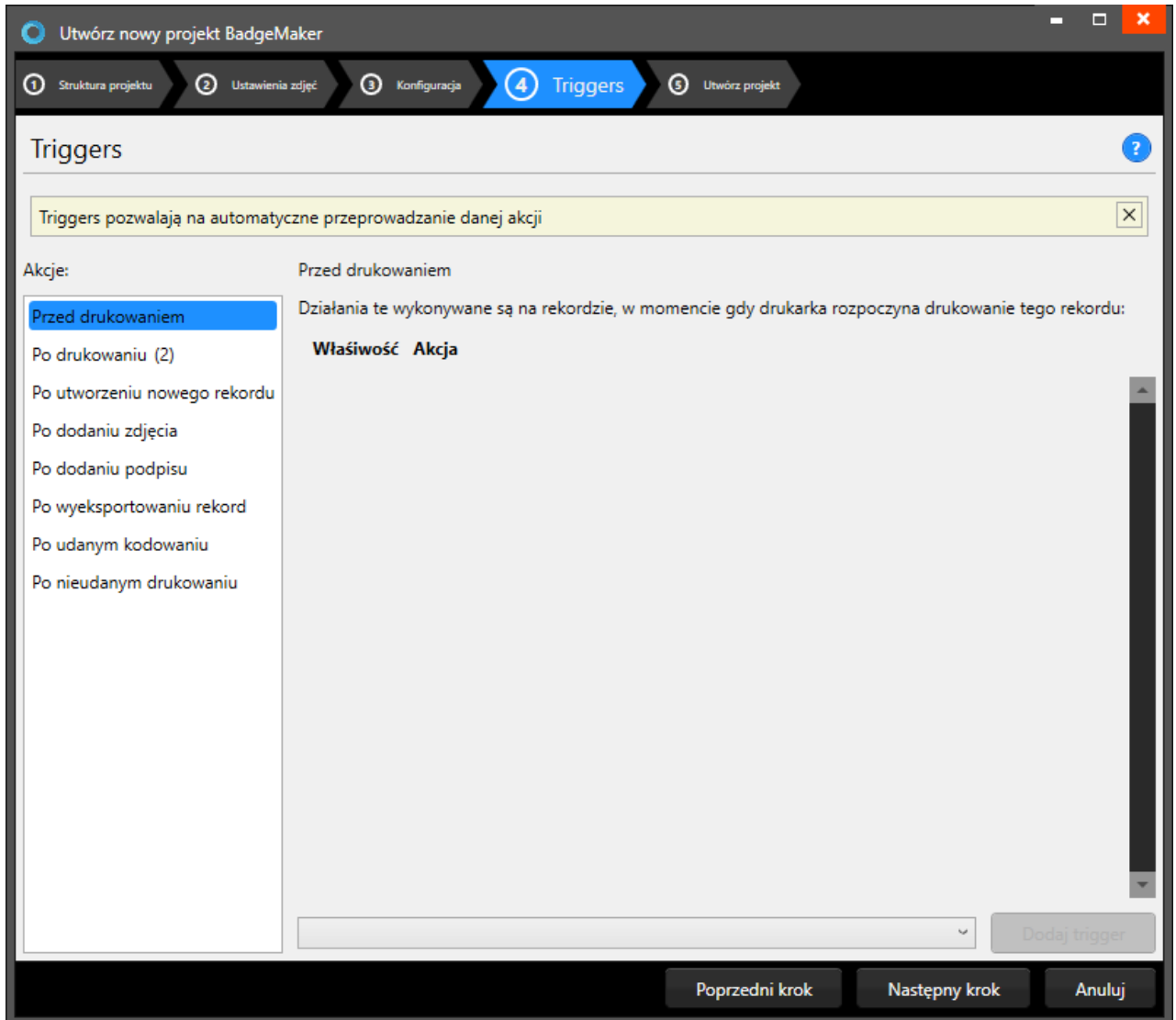
Konfiguracja

Określ, które właściwości będą wyświetlane w widoku szczegółów i galerii. Widok szczegółowy pokazuje aktualnie wybrany rekord i pozwala je modyfikować. Widok galerii wyświetla zdjęcia z wielu rekordów naraz.

Widok Galeria

| Imię | Nazwisko | ID |
|---------------|----------|----|
| Imię | | |
| Nazwisko | | |
| Data narodzin | | |
| Ilość kart | | |
| Status karty | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Poprzedni krok Następny krok Anuluj



Utwórz nowy projekt BadgeMaker

1 Struktura projektu 2 Ustawienia zdjęć 3 Konfiguracja 4 Triggers 5 Utwórz projekt

Triggers

Triggers pozwalają na automatyczne przeprowadzanie danej akcji

Akcje:

- Przed drukowaniem
- Po drukowaniu (2)
- Po utworzeniu nowego rekordu
- Po dodaniu zdjęcia
- Po dodaniu podpisu
- Po wyeksportowaniu rekord
- Po udanym kodowaniu
- Po nieudanym drukowaniu

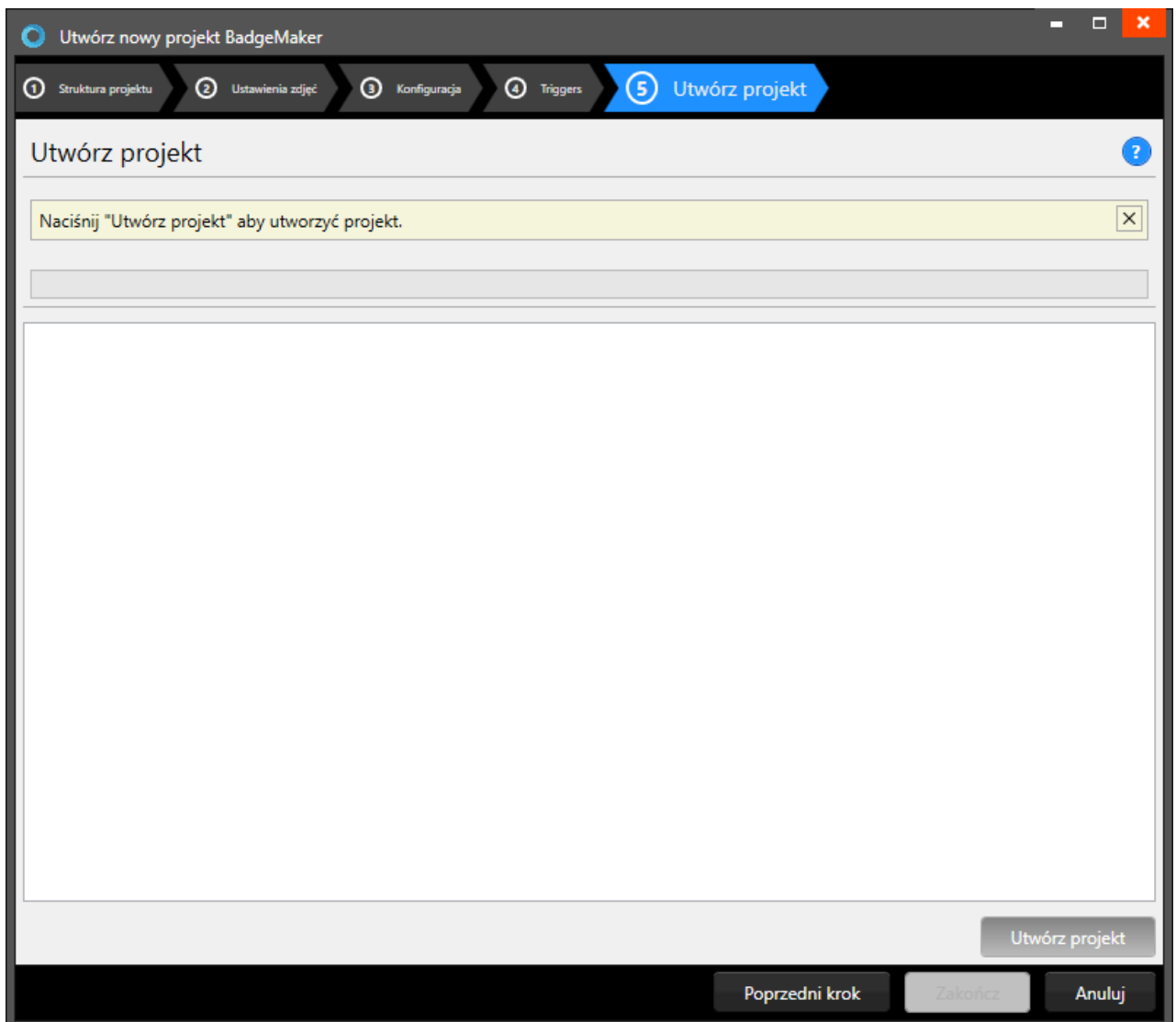
Przed drukowaniem

Działania te wykonywane są na rekordzie, w momencie gdy drukarka rozpoczyna drukowanie tego rekordu:

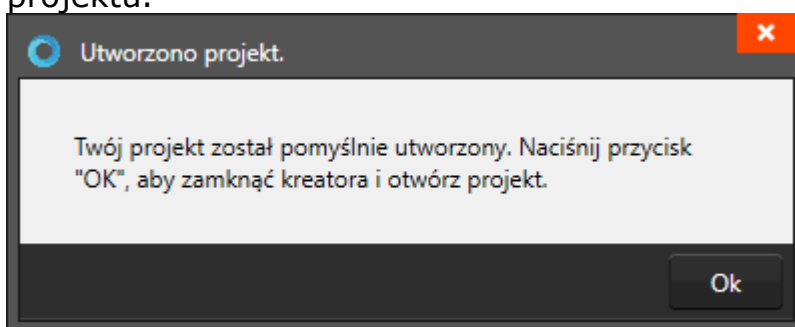
| Właściwość | Akcja |
|------------|-------|
|------------|-------|

Dodaj trigger

Poprzedni krok Następny krok Anuluj



Kliknij przycisk " Utwórz projekt" Aplikacja rozpocznie tworzenie nowego projektu.



Jeśli wszystko przebiegło poprawnie kliknij na przycisk " OK"

Dodawanie nowej osoby

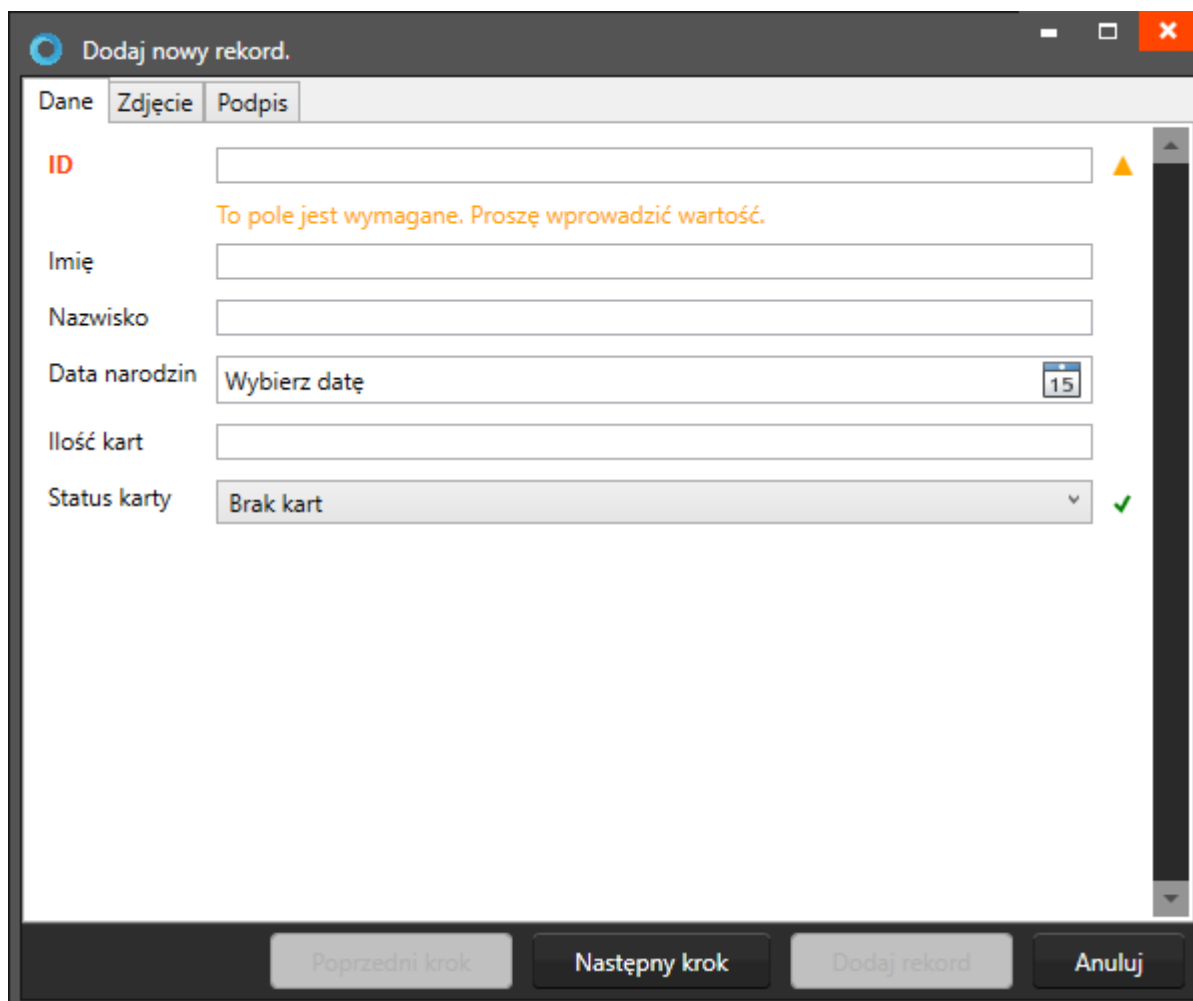


Dodawanie nowej osoby

Po wyborze przycisku z podręcznego menu, otworzy się okno w którym możesz dodać nową osobę. Wprowadź kolejno dane osoby, zdjęcie, podpis.

1. Informacje

- A. Dodaj wszystkie informacje o osobie zaznaczając poszczególne pola.
- B. Przycisk "Następny krok"



Dodaj nowy rekord.

Dane Zdjęcie Podpis

ID ▲
To pole jest wymagane. Proszę wprowadzić wartość.

Imię

Nazwisko

Data narodzin 15

Ilość kart

Status karty ✓

Poprzedni krok Następny krok Dodaj rekord Anuluj

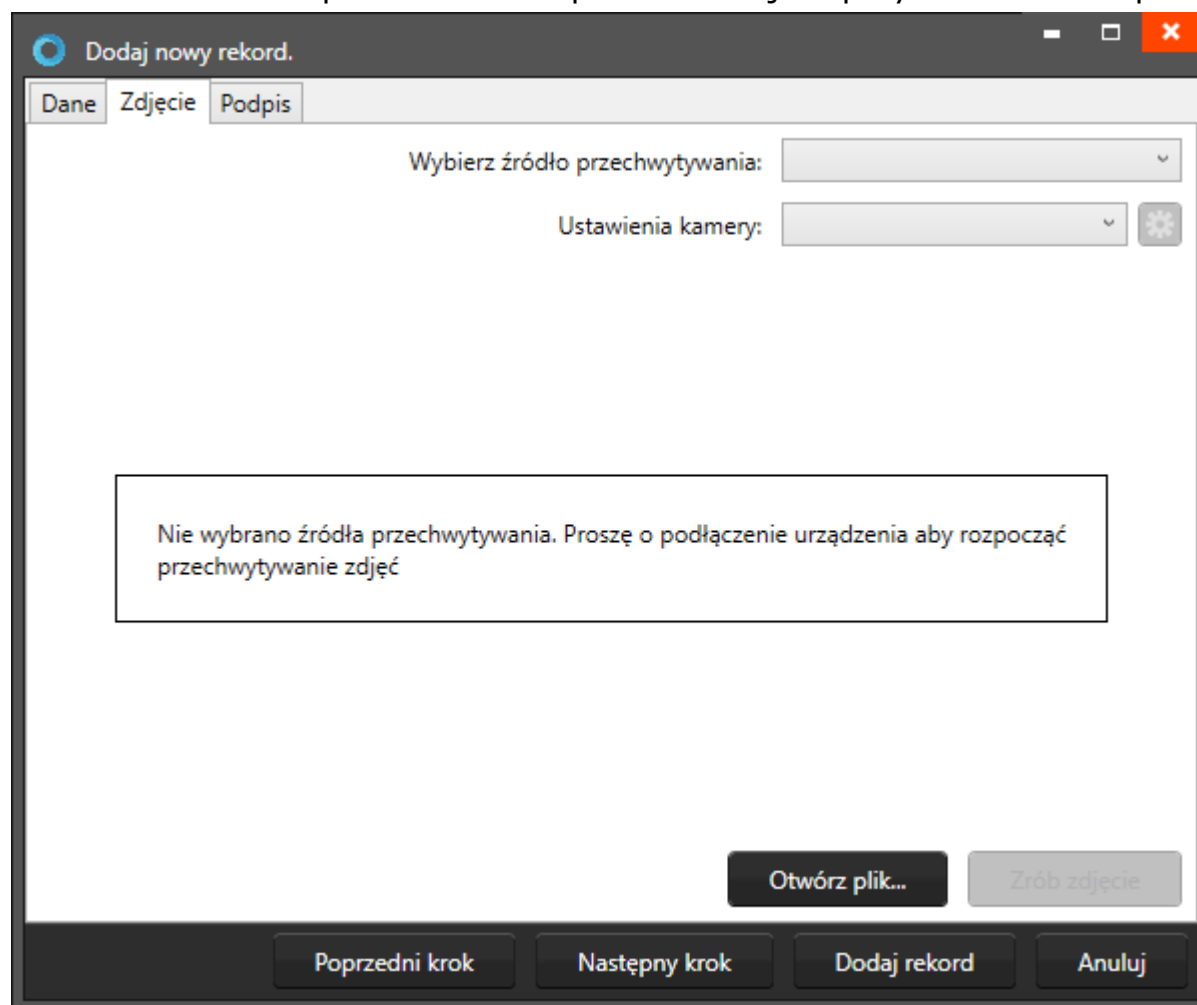
2. Zdjęcie

A. Wybierz źródło , którego chcesz użyć z rozwijanego menu. Możesz wybrać, aby korzystać z kamery internetowej lub aparatu zgodnego ze standardem TWAIN , który został zainstalowany i podłączony do komputera

B. Naciśnij przycisk "Przechwytywanie zdjęcia".

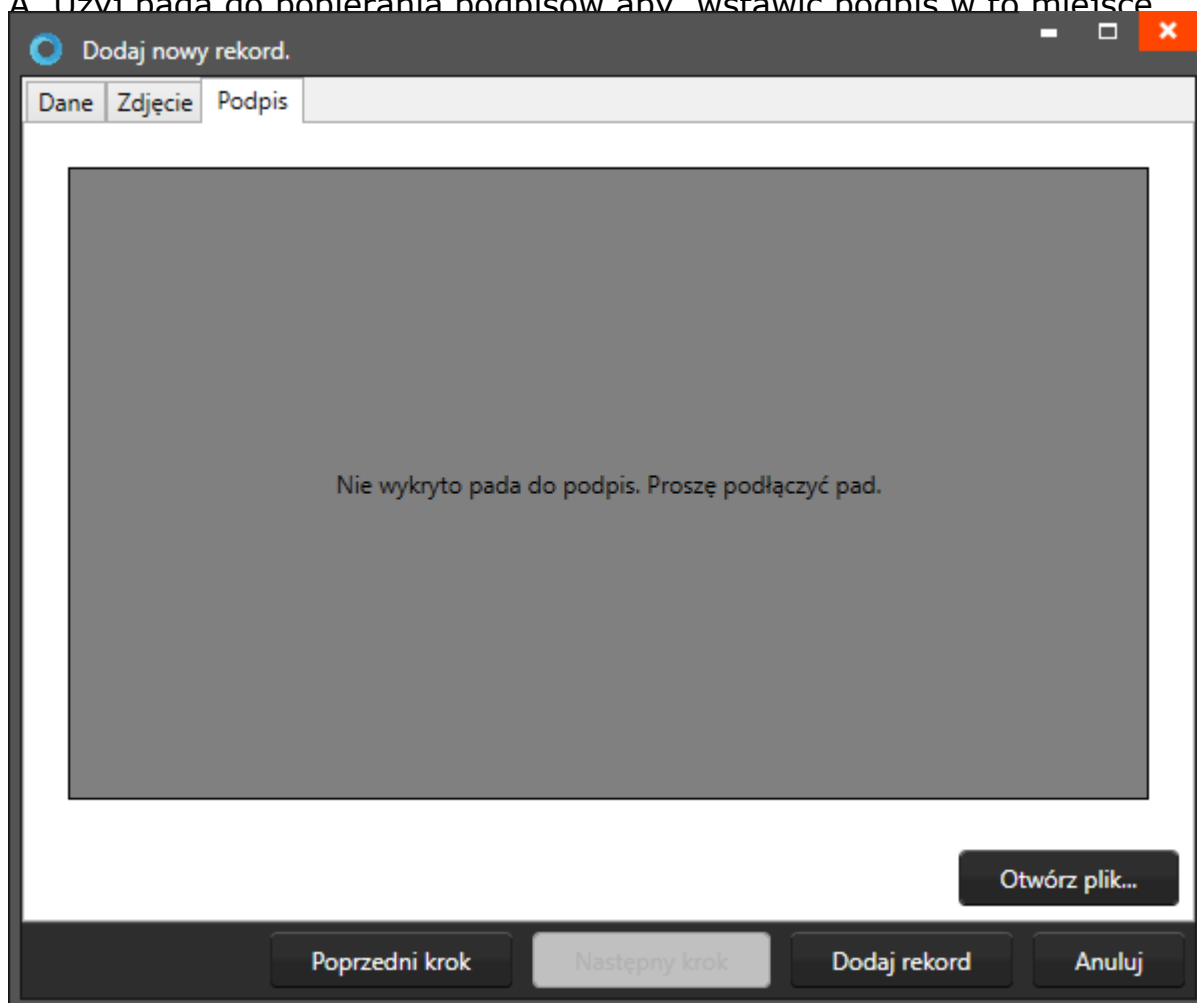
C. Aplikacja wykryje twarze automatycznie i zrobi trzy zdjęcia. Możesz wybrać jeden z trzech obrazów , aby dodać do nowego rekordu.

D. Możesz również pobrać obraz z pliku . Kliknij na przycisk " Otwórz plik ... ",



4. **Podpis**

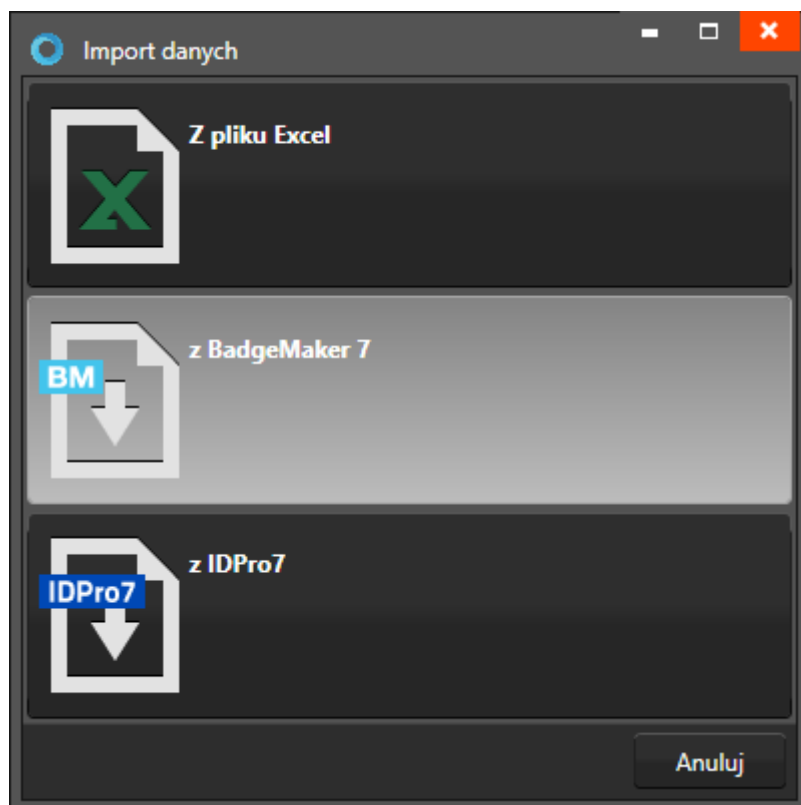
A. Użyj pada do pobierania podpisów aby wstawić podpis w to miejsce



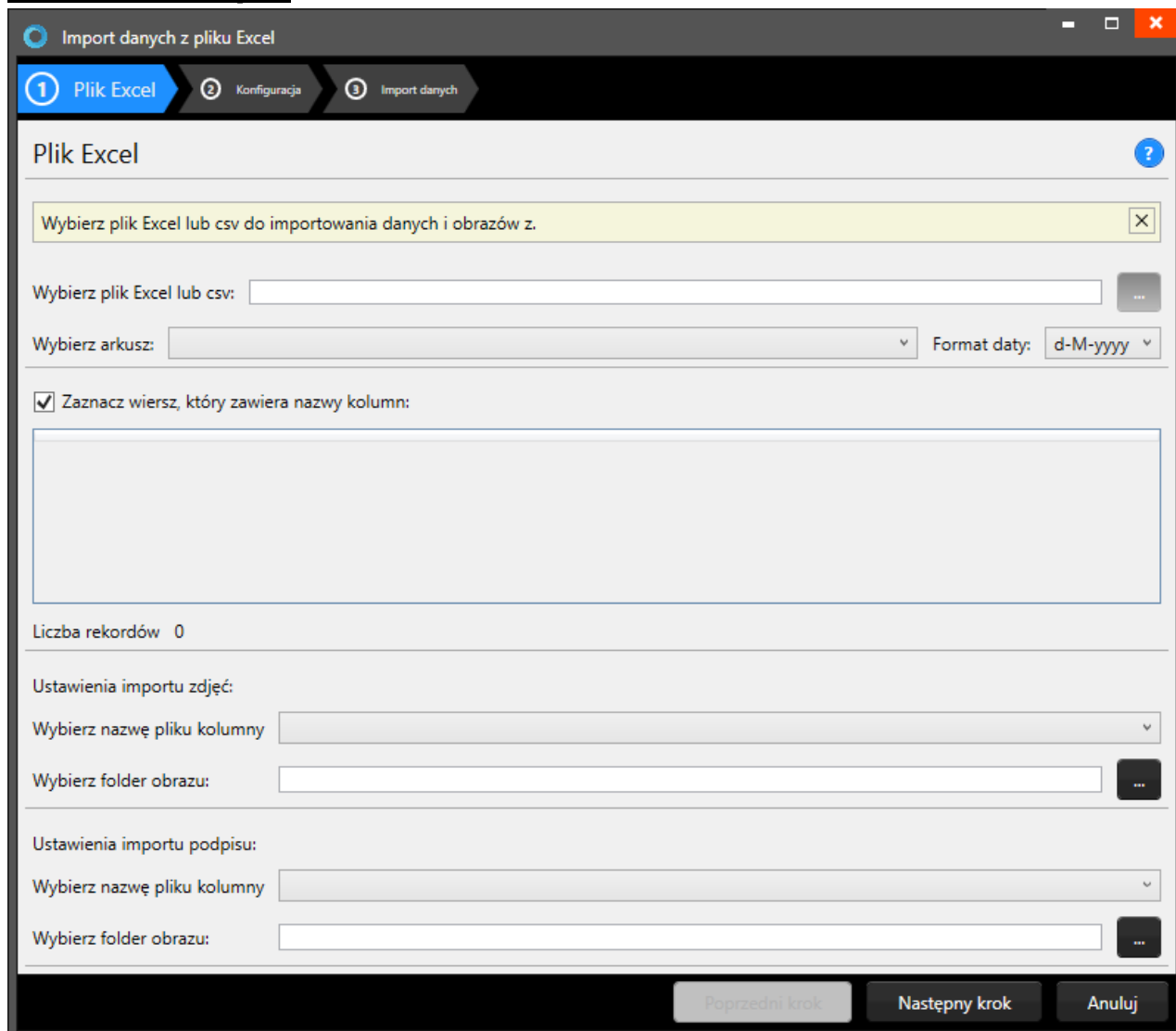
5. Import danych z Excela lub pliku CSV

Import danych jest możliwy na dwa sposoby:

1. Import danych z pliku CSV/Excel.
2. Import danych z poprzedniej wersji oprogramowania BadgeMaker 7



1. Źródło Danych



Import danych z pliku Excel

1 Plik Excel 2 Konfiguracja 3 Import danych

Plik Excel

Wybierz plik Excel lub csv do importowania danych i obrazów z.

Wybierz plik Excel lub csv:

Wybierz arkusz: Format daty: d-M-yyyy

Zaznacz wiersz, który zawiera nazwy kolumn:

Liczba rekordów 0

Ustawienia importu zdjęć:

Wybierz nazwę pliku kolumny

Wybierz folder obrazu:

Ustawienia importu podpisu:

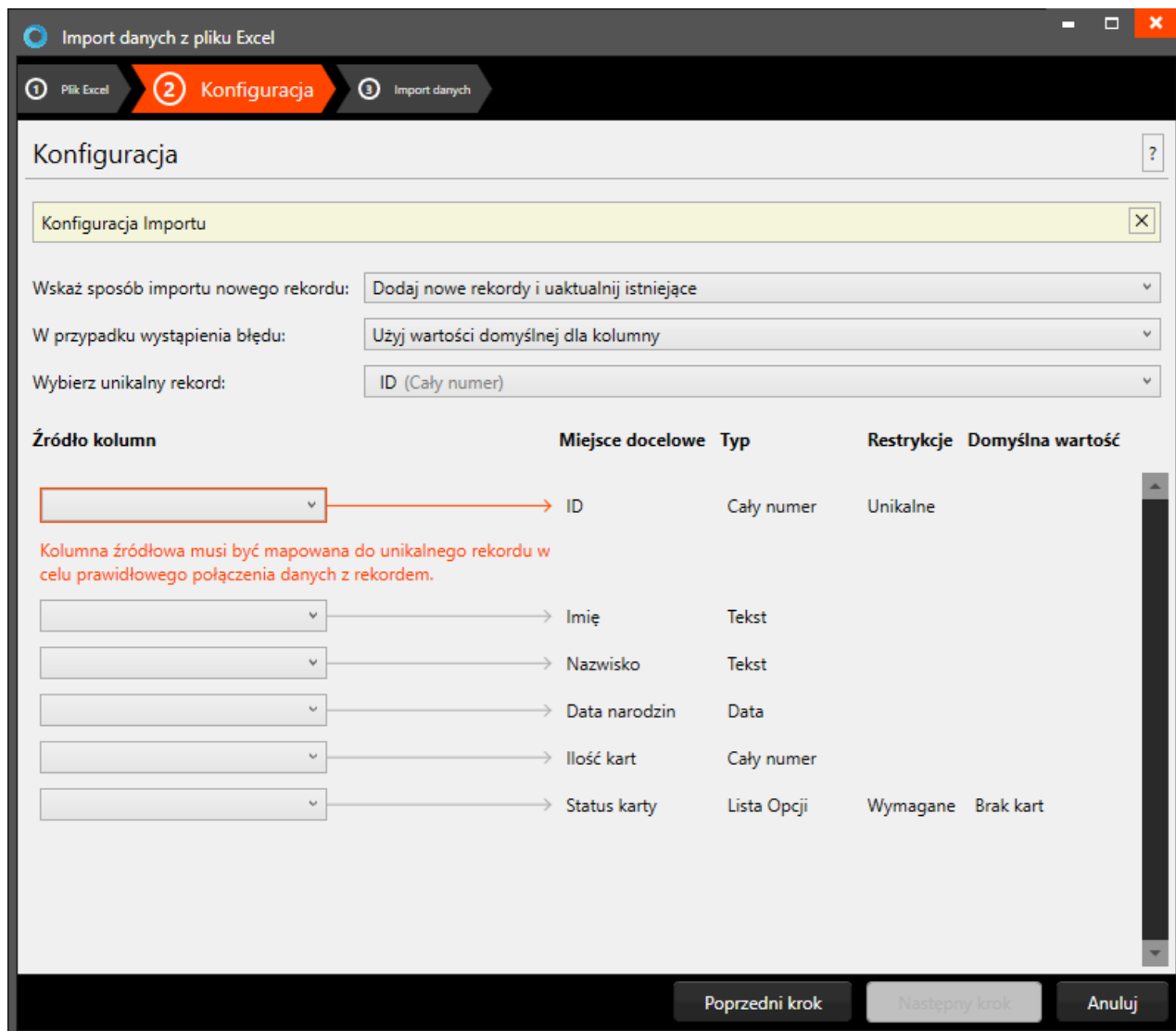
Wybierz nazwę pliku kolumny

Wybierz folder obrazu:

Poprzedni krok Następny krok Anuluj

- A. Wskaż źródło danych do importu Excel/CSV
- B. Wskaż poprawny format daty.
- C. Zaznacz pierwszy wiersz, który zawiera nazwy pól danych.
- D. Kliknij na przycisk "Następny", aby przejść do drugiego etapu.

2. Konfiguracja importu



Import danych z pliku Excel

1 Plik Excel 2 Konfiguracja 3 Import danych

Konfiguracja

Konfiguracja Importu

Wskaż sposób importu nowego rekordu: Dodaj nowe rekordy i uaktualnij istniejące

W przypadku wystąpienia błędu: Użyj wartości domyślnej dla kolumny

Wybierz unikalny rekord: ID (Cały numer)

| Źródło kolumn | Miejsce docelowe | Typ | Restrykcje | Domyślna wartość |
|---------------|------------------|-------------|------------|------------------|
| | ID | Cały numer | Unikalne | |
| | Imię | Tekst | | |
| | Nazwisko | Tekst | | |
| | Data narodzin | Data | | |
| | Ilość kart | Cały numer | | |
| | Status karty | Lista Opcji | Wymagane | Brak kart |

Kolumna źródłowa musi być mapowana do unikalnego rekordu w celu prawidłowego połączenia danych z rekordem.

Poprzedni krok Następny krok Anuluj

- A. Kolumna docelowa czyli pola danych w projekcie do których mają zostać zaimportowane dane z pliku źródłowego Excel.
- B. Podłącz odpowiednie pola excel wybierając je z rozwijanego menu.
- C. Wybierz jedno z pól danych excel , który jednoznacznie identyfikuje dane w źródle danych.

3. Weryfikacja Danych

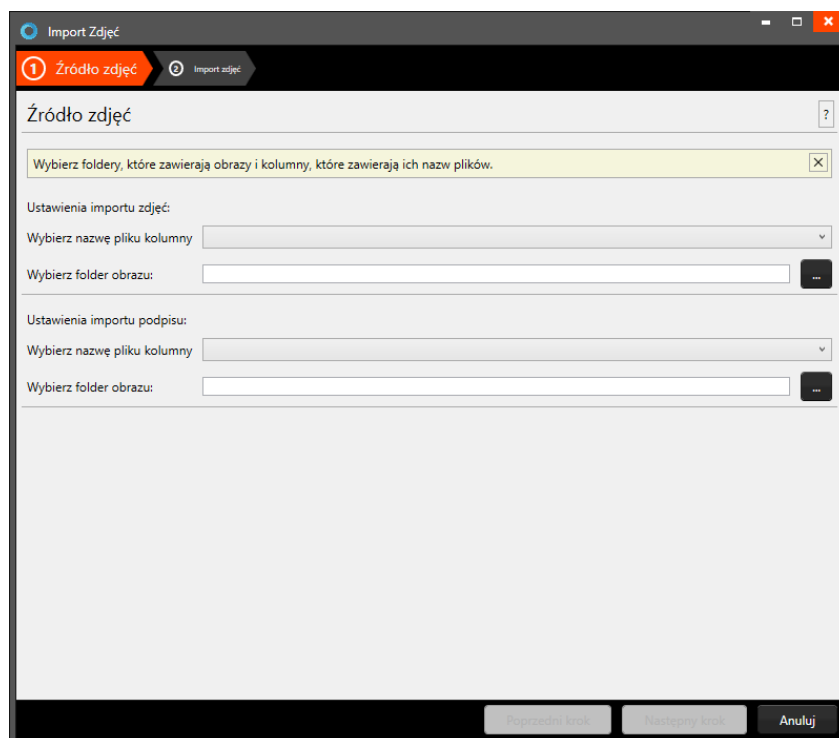
Krok 3. ma na celu sprawdzenie poprawności importu danych.

4. Import Danych

Krok 4. przetwarzanie importowanych danych . Kliknij na przycisk "Zakończ", aby rozpocząć pracę z zaimportowanymi danymi z pliku Excel .

Import Zdjęcia

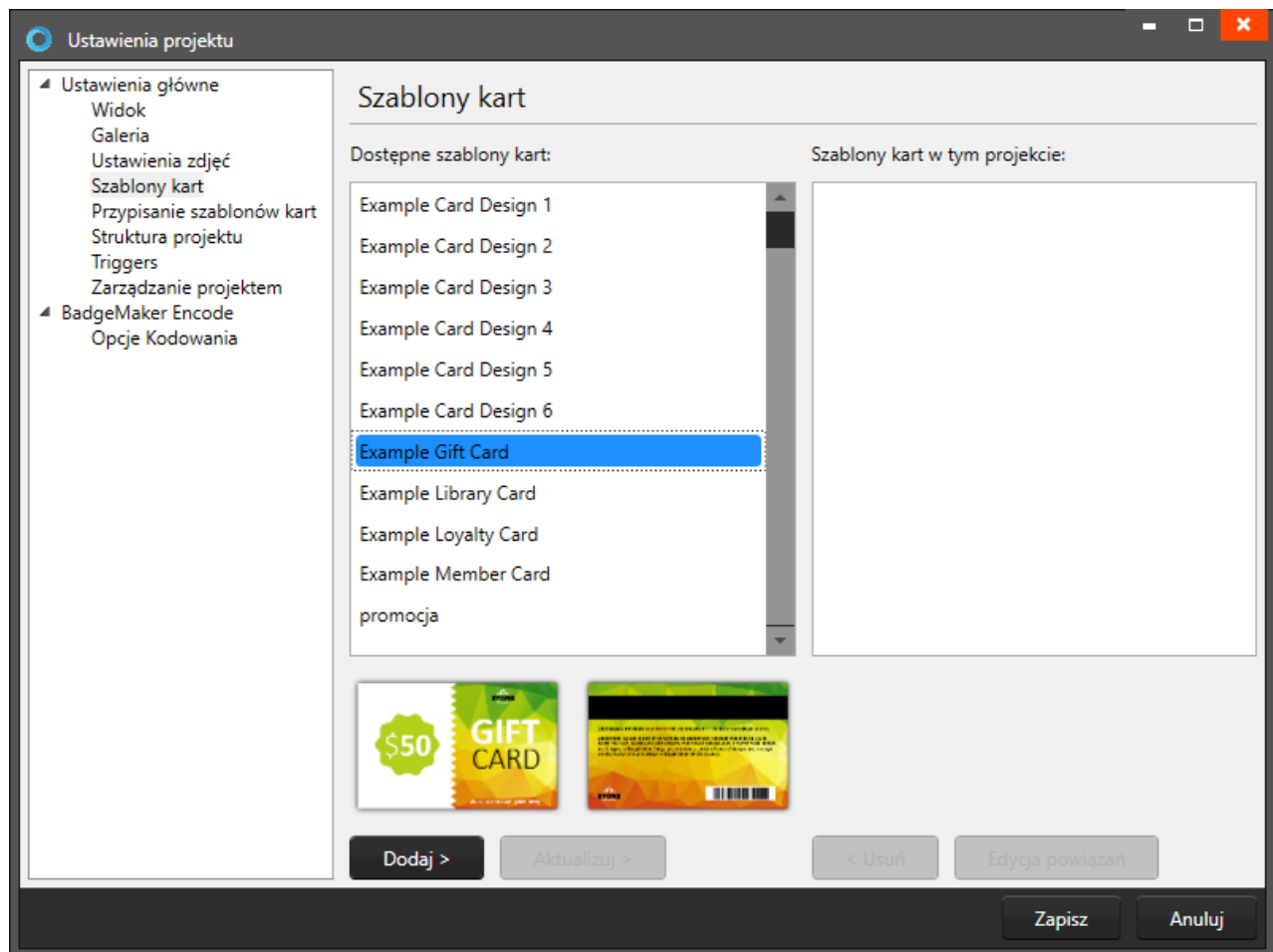
W kroku 1. Dane biometryczne masz możliwość importu zdjęcia lub podpisu.



- A. Po naciśnięciu przycisku wskaż folder w którym znajdują się zdjęcia które chcesz zaimportować.
- B. Po naciśnięciu przycisku wskaż folder w którym znajdują się podpisy które chcesz zaimportować.
- C. Wybierz pole unikalne do podłączenia zdjęcia.
- D. Wybierz pole unikalne do podłączenia podpisu.
- E. Naciśnij przycisk aby zaimportować dane
- F. Jeżeli wszystko przebiegło pomyślnie kliknij przycisk "Zakończ"

Krok 5. Podłączenie szablonu karty do projektu

Dodawanie Szablonu Karty do Projektu



Aby podłączyć szablon karty do projektu należy przejść do menu głównego , wybrać przycisk "Edytuj" , a następnie "Ustawienia projektu" . Trzecia zakładka służy do dodawania i zarządzania szablonami kart i ich podłączaniem do projektu.

1. Wybór szablonu karty
2. Kliknij przycisk "Dodaj" aby przypisać szablon karty do projektu
3. Jeżeli masz już przypisane szablony do projektu klikając przycisk "Uaktualnij" możesz dokonać zmian.
4. Jeżeli chcesz usunąć szablon przypisany do projektu zaznacz go
5. Kliknij przycisk "Usuń", aby usunąć połączenie.
6. Kliknij przycisk "Edytuj połączenie" jeśli chcesz dokonać zmian.