

Instrukcja Obsługi

Wersja Polska listopad 2024

Instrukcja Obsługi V1.1 adgeMaker Base V2.11.14

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



Krok 1: Pobranie i instalacja oprogramowania

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



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 jako administrator". Jeśli nie chcesz instalować programu BadgeMaker kliknij na przycisku "Anuluj".

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

6	BadgeMaker Setup				
	Welcome to the BadgeMaker Setup Wizard				
	The Setup Wizard will install BadgeMaker on your computer. Click "Next" to continue or "Cancel" to exit the Setup Wizard.				
🛞 BADGEMAKER					
	< Back Next > Cancel				

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.





6	BadgeMaker Setup					
C	Configure how BadgeMaker will be installed					
_	Features Installation Folder					
	Select the features to be installed Image: Select the features to be installed Image: Select the features to be insthe features to be					
Adv	anced Installer					

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 domyśne ustawienia.

eatures Installation Folder		
BadgeMaker will be installed on y	our computer. To install t	o a different location,
enter it below or click "Browse".		
C:\Program Files (x86)\ScreenC	heck\BadgeMaker\	Browse
Total space required on drive:	106 MB	
Space available on drive: Remaining free space on drive:	392 GB 392 GB	
	002.00	

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.

6		BadgeMaker Setup					
In	Installing BadgeMaker						
	Please wai minutes.	t while the Setup Wizard installs BadgeMaker.This may take several					
	Status:	Installing files.					
Advan	ced Installer						
		< Back Next > Cancel					

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



2018 Maj | Instrukcja Obsługi BadgeMaker V1.1 | BadgeMaker Base V2.11.14 www.badgemaker.info





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.





Krok 1. Rejestracja i aktywacja programu

Rejestracja

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

Zarejestruj BadgeMaker Identity	×	5
Rejestracja		
Witamy w BadgeMaker Identity. Proszę wybr	ać jedna z opcji rejestracji:	
Rejestracja Online	🔘 Rejestracja Offline	
Zakup Program	Wyjście Następny	

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

Większość rejestracji programu dokonywana jest online. Jeżeli nie masz dostępu do internetu aktuwuj program offline. W celu uzyskania klucza skontaktuj się z dostawcą oprogramowania.

arejestruj BadgeMaker Identity	×				
Rejestracja Online					
Wpisz lub skopiuj klucz licencyjny dokładnie taki jak otrzymałeś:					
Klucz licencyjny:					
Użyj proxy					
Zakup Program Powrót Zarejes	truj				

B. Rejestracja Online

Będziesz poproszony o wprowadzenie klucza licencji. Klucz licencyjny otrzymasz od dostawcy oprogramowania.





Zarejestruj BadgeMaker Iden	tity		×			
Rejestracja Offline						
Wpisz lub skopiuj klucz	z licencyjny dokładnie taki jak otrz	ymałeś:				
Hardware code:	mOKCyzSIpnH/Y1uxk+JkY9pNht	c=				
Klucz licencyjny:						
Zakup Program		Powrót	Zarejestruj			

C. Rejestracja Offline

Będziesz poproszony o wprowadzenie klucza licencji. Klucz licencyjny otrzymasz od dostawcy oprogramowania.



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





Jak uzyskać kod licencyjny

🏀 BADG	EMAKER	
		Polski v
	MENEDŻER LICENCJI BADGEMAKER	
	Proszę użyć swojego konta i hasło do zalogowania.	
	Nazwa Użytkownika	
	Hasio	
	Zapomniałeś hasła? Login	
1. 1. 1.	Jeśli nie posiadasz konta klienta, prosimy zarejestrować się i aby uzyskać bezpłatne konto teraz.	
	Rejestracja	

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





BADGEMAKER		
		🕳 Polski
GIN / REJESTRACJA		
EJESTRACJA		
taj w Meradżerze Licencji BadgeMaker, zarejestruj się, a stowej wersij programu	aby utworzyć własne konto.Otrzymasz darm	owy klucz licencyjny po rejestr
enadžer Licencii dostarcza klucze licencyjne dla coroorar	novania BaloeMaker. Po zalonowaniu sie r	nożesz zamówić wiecej kluczy
encyjnych na stronie produktu. Program BadgeMaker mo jecej informacji Instrukcja.	żra ściagnąc z <u>badgemaker.info/downloads</u>	
formacie o firmie		- Wymag
Nazwa Firmy*	Ulica	Numer
Kod Kuponu	Kod Pocztowy	
Email*	Miasto	
Telefon ⁱ	Województwo	
Osoba kontaktowa	Kraj*	
	1 UISKa	
formacje o użytkowniku		
Imię* Drugie I	mię Nazwisko*	
Nazwa Użytkownika*	Hasło*	
Email*	Język*	×
rosza wybrzó sarządawca		
Soradawa		
CULCEUANUA		

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.





🍪 BADGEMAKER Instrukcja Obsługi



0	Możesz skopiowa	ić i wkleić ten kluc:	z do programu aby aktywować	
twUAEU/ T25saW ZW5jZT5 VMTaf6V	AAAAB9hG6Hs3LQA 5IPC9SZWdUeXBIPjx 5UUkIBTDwvUmVmZ 7mQvYuWYMzfXVohl	QDwWNbHgtABA Vc2VySW5mbz5B (JIbmNIPjwvcm9v D5eszfkMkcomezk	QAFAFwAPHJvb3Q+PFJIZ1R5c Q1NTMjwvVXNlckluZm8+PFJIZ dD5LD5w60E7srrVYG94XTe1Tk jXE=	GU+ mVy (fW+
				~
			z	amknij

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





START	BASE	PRO
BadgeMaker START jestidealny pakiet do produkcji ograniczonej ilości kart identyfikacyjnych	BadgeMaker BASE oferuje podstawę do produkcji kart identyfikacyjnych w sposób dotąd niespotykany.	BadgeMaker PRO topelny pakiet funkcjonalny musisz jako profesjonalnego producenta karty.
3 SZABLONY KART		DOWOLNA LICZBA
1 PROJEKT	SZABLONÓW	DOWOLNA LICZBA PROJEKTÓW
201 REKORDÓW	DOWOLNA LICZBA PROJEKTÓW	DOWOLNA LICZBA REKORDÓW
WSZYSTKIE WŁAŚCIWOŚCI BASE	DOWOLNA LICZBA REKORDÓW	WSZYSTKIE WŁAŚCIWOŚCI
BRAK MOŻLIWOŚCI IN STALACJI DODATKÓW	WSZYSTKIE WŁAŚCIWOŚCI BASE	BASE ZAWIERA DODATKI
ZAMÓW TERAZ	ZAMÓW TERAZ	ZAMÓW TERAZ
DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ	DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ	DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ
	Strona 1 z 1, 3	Wszystkie rekordy
« Previous		

Numer licencji* 1

Maszyny 0 * 1

Ŧ

Nastenne

BADGEMAKER PRO

BADGEMAKER PRO

Online BadgeMaker PRO
 Klucz licencyjny dla*
 Przechowalnia

Referencje projektu*

Anuluj

Produkt

Typ Licencji O Wersja próbna O Online BadgeMaker PRO O

Proszę wybrać żądany typ licencji i wypełnij ilości.

Notatka

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

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

		^{ker} GN				
	BadgeMake your own p	er Design lets rofessional o	s you creat ard layout	e s.		
	Sprzedaż: 004	8 22 8324744	🖾 Kontakt	<u> </u>		A fees
Uzyskaj I Program Wiecej in Klucze lic	klucz licencyjny na <u>Pr</u> BadgeMaker można iformacji <u>Instrukcja</u> ,	odukty stronie i zobacz ściagnąc z <u>badgemaker</u>	odebrane klucze na info/downloads.	Moje konto stronie.		
376	2modynkowany 08-04-2015	BadgeMaker PRO	nyp Licencji	ACSS demo kev2	Aktywowany	
103	02-04-2015	BadgeMaker BASE	online trial		Aktywowany	20
109	02-04-2015	BadgeMaker BASE	continue	ACSS LM key for expo laptop	Aktywowany	×00
375	02-04-2015	BadgeMaker PRO	online	ACSS demo key	Aktywowany	0 هر
			and the second se	1000.00		

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 podląd do kodu klucza.

Klucze lic	encyjne					
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	× 0

Ð	Możesz skopiowa	ć i wkleić ten kl	ucz do programu aby aktywować
twEAEUAA	AABD7hioyXHQAQ	AYaM4VdSAG	AQBkADxyb290PjxSZWdUeXBIPk9ubG
luZTwvUm BQ1NTIGF v+epNiXnF	VnVHIwZT48VXNici &IbW8ga2V5MjwvUn ehZ4ATgFDjXwt/QV	kiuzm8+qunt nVmZXJibmNiF WKNuaLbMyPV	JzwvVXNickiuZm8+PFJlZmVyZW5jZ15 9jwvcm9vdD42aKNNxKLC3pRBQOaCg Vv1qWep91P8s=
luZTwvUm BQ1NTIGF v+epNiXnF Projekt®*	VnVHIwZ148VXNici RibW8ga2V5MjwvUn ehZ4ATgFDjXwt/QV	kluzm8+QUNT nVmZXJlbmNlf WKNuaLbMyPV	Jzwv∨XNickiuzm8+PFJIzm∨yzw5jz15 Pjwvcm9vdD42aKNNxKLC3pRBQOaCg Vv1qWep91P8s=





Przenoszenie Licencji

Proszę nie usuwać/odinstalowywać programu!!!!!

Jeśli licencja nie zostanie usunięta reset licencji będzie odpłatny(podobnie jak to ma miejsce w przypadku awarii komputera/uszkodzenie dysku).

Proszę pamiętać aby przenieść licencje z komputera na inny komputer należy usunąć licenję według instrukcji poniżej:

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

O Informacje o licer	ncji	-		×
BadgeMaker P	ro			
Dodatki:	Connect, Encode			
Licencja:	ACSS			
License reference:	ACSS demo key			
Hardware code:	envmlwh4xR/Zd9RBZZMWPyoeb00=			
BadgeMaker version:	2.2.2.0			
Rodzaj rejestracji:	Rejestracja Online			
Licencja aktywowana:	11/12/2014 5:58:02 PM			
Usuń licencje	Aktualizacja		Zakup	

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.





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:

Plik	Edytuj	Podgląd	Pomoc
N	owy szabl	lon karty	
0	twórz pro	jekt karty	
In	nport Bad	geCreator (design
In	nport szak	olonu IDPro	7
Za	apisz szab	lon karty	
Za	apisz szab	lon karty ja	ko
W	vidź		



Pokaże się okno Nowy szablon karty.

— Ustawienia:	ID-1 / CR80	3				•
		Szerokość:	Wysokość	Jedno	stki:	
	Rozmiar:	85.6	x 54	mm	C	
—— Konfigura	acja karty					
D 🗌 Jednostro	nnie		E 🗌 Ścieżka M	agnetycz	na	
Typ Taśmy	F Orj	ętacja	Typ Taśmy	G	Orjętacja	
💽 📀 Kolor	\odot	Landscape	💽 📀 Kolor		 Landscape 	
🔘 🌒 Mono	0	Portret:	O C Mono		O Portret:	

- 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.



- A. Dodanie nowego pola dymanicznego za pomocą przycisku "+"
- B. Wprowadzanie nazwy pola dymanicznego 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.



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.





🍪 BADGEMAKER Instrukcja Obsługi

Dodawanie kształtów

Istnieje możliwość dodania kształtu jako tła np. dla tekstu



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



	Właściwości elem	ientu		•
ĺ	Tekst Pozycja <mark>Style</mark>			
	Obramowanie:			
	Grubość:	0	Kolor:	
	Promień narożnika:	0	Styl:	
	Background color:			
	Background color:			



🏀 BADGEMAKER Instrukcja Obsługi

Dodawanie Zdjęcia i Podpisu



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



Właściwości elementu Zdjęcie Serycji Style Zdjęcie Serycji Style Proporcje obrazu 3 : 4

Dodawanie Kodu kreskowego

10101

Istnieje możliwość dodania kodu kreskowego na szablonie karty





🏀 BADGEMAKER Instrukcja Obsługi

- 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 <u>underlined</u>.

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 . Gdyprojekt karty jest używany i podłączony do danych w BadgeMaker tożsamościzastępczy zastąpi manekina obrazu z jednego z logo dynamicznego







Właściwości elementu Logo dynamiczne Pozycja Style	•
Pola dynamiczne: kraj	A
C Dodaj Logo dynamiczne Usun	Logo dynamiczne
Associated values	Użyj jako domyślnego logo
Associated values	Użyj jako domyślnego logo USA
Associated value:	Užyj jako domyślnego logo
Associated value:	Użyj jako domyślnego logo
Associated value:	F ✓ Użyj jako domyślnego logo PL G

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

🔵 Exampl	le project 1 - Ba	dgeMaker Ider	ntity										_ • ×
<u>P</u> lik <u>E</u> dyc	cja <u>R</u> ekord <u>O</u>	pcje <u>P</u> odglad	I Pomoc 🙏										
	- 6 -	Imate: 1	Πai ai ▼ IBMa ω>										
										- Second			
ID num	nber First name	Last name	Company	Department	Street A	ddress	Pos	ital / Zip	City	Region			
Q												Version 2	
P11012	Leo	Guy	Fringilla Est Mauris LLC	Accounting	3091 Or	nare Ave	YF4	4DE	Annan	Dumfriesshire	G	SSERS (minit)	
11013	Hashim	Petty	Malesuada Augue Ut Company	Legal	104-971	6 Et, Rd.	OV	4 9IR	Greenwich	Kent		Kineskala -	
11014	Dora	Benton	Quam Pellentesque Ltd	Accounting	909-607	8 Tortor. Rd.	ZZ4	46 4WO	Carlisle	Cumberland		Example Card Derion 1	
11015	Quamar	Mckay	Ac Corp.	Marketing	Ap #240	-2602 Dolor Road	DLX	Y 7SC	Selkirk	SE		Example Card Design 1	
11016	Fulton	Cantu	Venenatis Foundation	Logistics	Ap #710	-2208 Auctor Road	WM	180 8NG	Forfar	AN			
11017	Amy	Velasquez	Nulla Limited	Accounting	Ap #141	-5760 Ultrices Rd.	R38	9YX	Ayr	AY		*6182	
11018	John	Schmidt	Ante Nunc Consulting	Logistics	Ap #695	i-5136 Ligula Rd.	00	E 1QU	Whithorn	WI		Seture Sta	
11019	Caesar	Pickett	Sem Vitae Aliquam Company	Finances	4093 Lo	rem <mark>, A</mark> v.	W9	6AV	Bournemouth	Hampshire		menter marine (Appendice)	
11020	7enhania	Reach	Adipiecing LLP	Advortising	P.O. Roy	800.4081 Phacellus	c Street 118	4LC	Rala	Merionethchire		Example Card Design 2	
-													
	E	Mar	garat Kana Support				1033	Doorradoi	rekord Na	rtanny rekeard		Constitutes and an only of a result of the local of	
1	an an an	Iviai	galet Kalle Support				1000	Poprzedin		stępny tekeoru	and the second second	-6R(¥
	a all	First nar	me Margaret			Street Address	863-3669	Laoreet St	2				
8	2 Car K	Last nan	ne Kane			Postal / Zip	MI34 3PI				Zdiecie	Podpis	
		Compar	V Elementum Sem Vitae LLP			City	Lauder						-
100		Departm	nent Support		-	Region	Berwickshi	re			1.1	and the second	
101	N GAR	Email	consectetuer.adipiscing@a	tauctorullamcorpe	r.org	Country	UK			•	н	APP. SHARE	
2.98	10-03	Phone	1 43 134 5868-4696			Birthdate	1984-04-0	8		15			ê. 🗌
	12										2	1 a al	02
μ	1. Marie												10
_												SILK-VI	
F	JES.	(ASD)						1					
	(man)	al-a-1						1	-				
							1		<u>ک</u>				
		CU.					X				56	P34 . (79)	1
	11010	11030	11001 11000	11022		11024	11025	4.4	026	11027	28	and the	
	Caesar	Zephania	Ryder Drew	Jordan		Sally	Simon	Tr	icia	Ferris 0	22		
		10									01		
1													

- 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 sięokno 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

O Utwórz nowy projekt	×
Utwórz nowy projekt Zdefiniuj strukturę nowego pustego projektu.	Utwórz projekt Connect Karty drukowane są przy użyciu danych i obrazów z zewnętrznych baz danych.
Skopiuj istniejący projekt Skopiuj istniejący projekt BadgeMaker Identity	Import z Excel lub csv. Utwórz nowy projekt z Excel lub csv.
Import projektu BM7 Konwertuj projekt BadgeMaker 7 na projekt BadgeMaker Identity	Import projektu IDPro7 Konwertuj projekt IDPro7 na projekt BadgeMaker Identity
	Anuluj

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.





Project Data Fields									
azwa projektu Recepcj	а 🗛								
Nazwa	Typ danych	Wymagane	Unikalne	Domyślny					
Imię B	Tekst C	• D		E					
Nazwisko	Tekst	•							
Ważność F Włączanie automa	Liczby Liczby		G						
Stanowisko	Tekst	•							
Kraj	Tekst	•							
Dodaj Data Field 📙					-				
		Poprzedn	Nas	tępny Ar	nuluj				
De	Włączanie automa Stanowisko Kraj odaj Data Field	Mariosc. Liczoy P Włączanie automatycznego przyrostu Stanowisko Tekst Kraj Tekst Mariosci P odaj Data Field	Valinos Liczov Włączanie automatycznego przyrostu Stanowisko Tekst Kraj Tekst odaj Data Field	Mariosc. Liczby Włączanie automatycznego przyrostu Stanowisko Tekst Kraj Tekst Odaj Data Field	Mariosi. Liczby C G Włączanie automatycznego przyrostu G Stanowisko Tekst V C Kraj Tekst V C odaj Data Field				

O Utwórz nowy projekt BadgeMaker					×
1 Struktura projektu 2 Ustawienia zdjęć 3 Konfigurac	ija 🕘 Triggers	G Utwórz p	rojekt		
Struktura projektu					?
Tutaj można zdefiniować nazwę projektu i jakie dane powinien z	awierać projekt.				×
Nazwa projektu: A Wprowadź nazwę dla twojego projektu					
Nazwa R	^{Тур} С	Wymagane D	Unikalne	Domyślna wartość	
ID E Auto inkrementaria	Cały numer 🛛 Y		✓ G	E	X
	Tekst v				x
Nazwisko	Tekst v				x
Data narodzin	Data v			Wybierz datę 15	x
Ilość kart	Cały numer \vee				x
Status karty	Lista Opcji 🛛 🗸	v		Brak kart v	x
Rozwiń, aby przeglądać i modyfikować dostępne wartości					
Dodaj nową kolumnę					
		Poprzedni k	rok	Następny krok	Anuluj



🏀 BADGEMAKER Instrukcja Obsługi

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

O Utwórz nowy projekt B	adgeMaker -	×
 Struktura projektu 	Ustawienia zdjęć 🕥 Konfiguracja 🔇 Triggers 🔇 Utwórz projekt	
Ustawienia zdjęć		?
Włącz potrzebne zdjęcia v	w swoim projekcie i określ jak będą przechowywane.	×
Zdjęcie		^
✓ Włącz zdjęcia		
Format obrazu:	3 x 4 *	
Typ źródła obrazu:	Odczyt obrazu z projektu v	
🗌 Kolumna nazwy pliku:	✓	
Rozmiar zdjęcia:	300 dpi v 1011 p	x
Obrazy są przechowywar	ne w projekcie BadgeMaker.	
Podpis		
✓ Włącz podpisy		- 11
Format obrazu:	5 x 1 v	
Typ źródła obrazu:	Odczyt obrazu z projektu v	
Kolumna nazwy pliku:	▼	
Rozmiar zdjęcia:	300 dpi v 1011 p	x
Obrazy są przechowywar	ne w projekcie BadgeMaker.	~
	Poprzedni krok Następny krok Anule	uj

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





3. Konfiguracja pól projektu

O Utwórz nowy projekt BadgeMaker	×				
🛈 Struktura projektu 🕘 Ustawienia zdjęć 🦪 Konfiguracja 🕘 Triggers 🗿 Utwórz projekt					
Konfiguracja	0				
Określ, które właściwości będą wyświetlane w widoku szczegółów i galerii. Widok szczegółowy pokazuje akto pozwala je modyfikować. Widok galerii wyświetla zdjęcia z wielu rekordów naraz.	ualnie wybrany rekord i X				
Widok Galeria					
Imię v Nazwisko v v	ID v				
lmię v	~				
Nazwisko v	v				
Data narodzin v	~				
Ilość kart v	~				
Status karty V	~				
	v				
Poprzedni krok	Następny krok Anuluj				

Aplikacja rozpocznie tworzenie nowego projektu.

Jeśli wszystko przebiegło poprawnie kliknij na przycisk " Zakończ"









🍪 BADGEMAKER Instrukcja Obsługi

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, ecie podpis

zdjęcie, podpis.

1. Informacje

A. Dodaj wszystkie informacje o osobie zaznaczając poszczególne pola.

B. Przycisk "Następny"

Dodaj nową osobę	×
	Informacja
Informacja	Imię
	Nazwisko
Zdiecie	Ważność
	Stanowisko
	Kraj
Podpis	
	Poprzedni B Następny Zakończ





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 twarzy 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 ... ", aby wybrać zdjęcie z pliku







3. Podpis

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

Dogaj nową osobę				
Informacja	Podpis			
Zdjęcie Podpis	A			
			Otwórz plik	¢
	-	Poprzedni	Zapisz	Zakończ





Import danych z Excela lub pliku CSV

Import danych jest możliwy na kilka sposobów:

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







1. Źródło Danych

Import danych z Excel 1 Źródło danych	^{/csv}	ód	ło dany	/ch				×
2 Project Data Fields	Dane Ścież Form	pliku ka do p at daty:	liku: D:\bm6400\b : dd-MM-yyyy •	ukarowy\ghhh • B	n.csv	Delimiter	Przecinek (,) •	
3	Wiers	zy dany	/ch musi być poprze	edzone rzędu :	zawie	erającej naz	wy kolumn. Wybierz lewej l	kolumnie nazwę
werynkacja danych	~	CI fate	C2	L.S	64	Kalaa	Tra	
		1010	INAZWISKO Di da selvi	Dist.	r 4	Niebieebi		
		614	Zwolan	Alaksandra		Niebieski	0	
(4)		732	SoczyAcki	Waldemar		Niebieski	0	
Import danych		1006	Skruch	Seawomir		Niebieski	0	E
		4265	Biegai	Maciei		Niebieski	0	
		4271	Dettlaff	Anna		Niebieski	0	
		4277	Majkowska	Anna		Niebieski	0	
		4286	Wizmur-Szymczak	Jacek		Czarny	0	
		4293	Wenta	Jaros 🚱 aw		Niebieski	0	
		4297	Sut	Arkadiusz		Niebieski	0	Ŧ
Data start cell:R0C3								
							edni Następn <mark>)</mark>	Anuluj

- A. Wskaż źródło danych do importu Excel/CVS
- 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. Project Data Fields

Import danych z E	ccel/CSV					×
1 Źródło danych	Project Data Fields					
2	Kolumna docelowa 🗛	Kolumna wj Typ	Constraint	Lista wartości	Domyślny	
Project Data Fields						
	Imię	🔹 Tekst	Optional			*
3	Nazwisko B	💌 Tekst	Optional			
Weryfikacja danych	Ważność	▼ Liczby	Optional			
	Stanowisko	🔹 Tekst	Unique			
(4)	Kraj	Tekst	Optional			
Import danych						
						Ŧ
	Wybierz kolumnę, która jest	unikalna identyfikuje w źródł	e danych	• C		
			Poprzedni		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 impprtu 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.

Import Zdjęć i Pod	pisów 🗶
Dane biometryczne	Dane biometryczne
	Foldery
	Folder paszport zdjęcie:
	Folder podpisu:
	Mapowanie pul Passport C Podpis D V Importowanie obrazów: 0
	Poprzedni Zakończ P Anuluj

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"



S BADGEMAKER Instrukcja Obsługi

Krok 5. Podłączenie szablonu karty do projektu

Dodawanie Szablonu Karty do Projektu

Ustawienia projektu			×
 Ogólne ustawienia Record Layout Widok galerii Ustawienia biometrii 	Szablon karty		
 Szablon karty Struktura Triggers Zarzadzanie projektem BadgeMaker Connect Źródło danych Ścieżki obrazów BadgeMaker Encode Ustawienia kodowania 	Dostepne szablony kart 1 1 3323232 65 acss bbb Example Card Design 1 Example Card Design 2 Example Card Design 3 Example Card Design 4 Example Card Design 4 Example Card Design 6 hh rrrr	Szabion karty przypisany do projektu Example Card Design 1 4 Example Card Design 2 Example Card Design 4 Example Card Design 5 Example Card Design 6 S 6 Usuń < Brak powiązania	Podgląd 7
			Zapisz Zakończ

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.

