



BADGEMAKER

Instrukcja Obsługi

Wersja Polska listopad 2024

Instrukcja Obsługi V1.1
BadgeMaker 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.

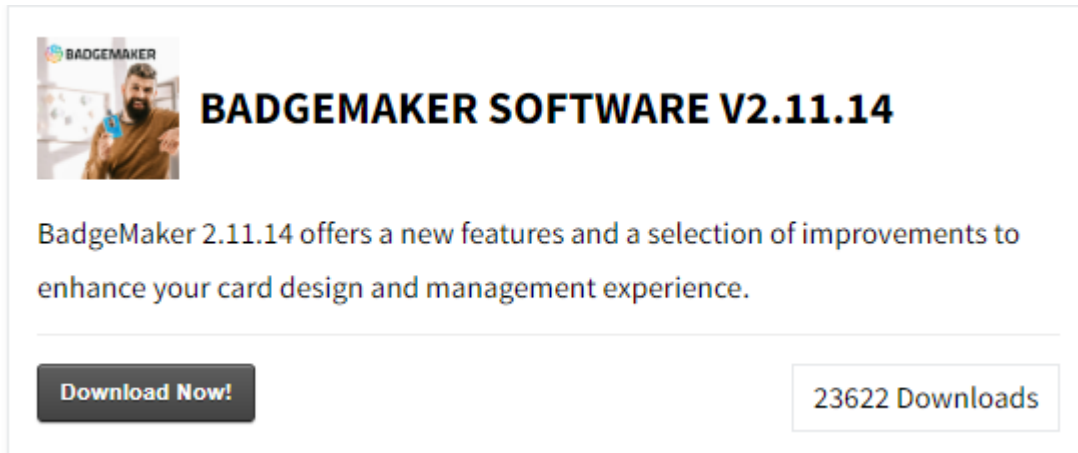


www.screencheck.com

Krok 1: Pobranie i instalacja oprogramowania

Pobierz oprogramowanie wykorzystując poniższy link:

<http://badgemaker.info/downloads>



BADGEMAKER SOFTWARE V2.11.14

BadgeMaker 2.11.14 offers a new features and a selection of improvements to enhance your card design and management experience.

[Download Now!](#) 23622 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 jako administrator". Jeśli nie chcesz instalować programu BadgeMaker kliknij na przycisku "Anuluj".

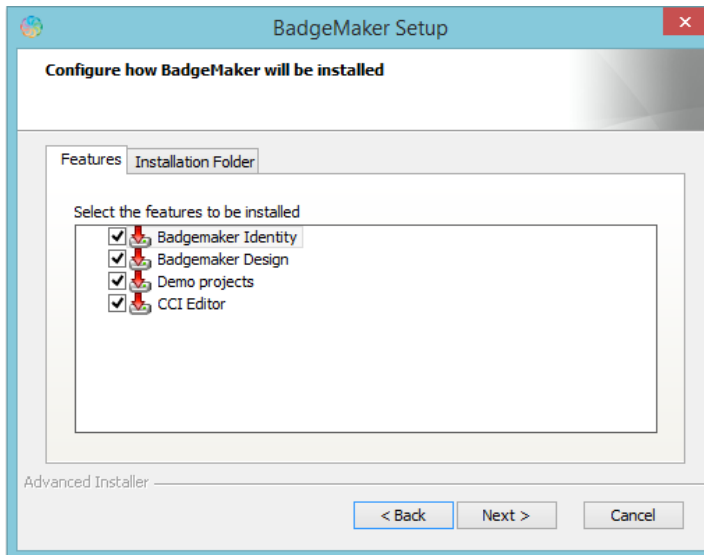
Krok 2. Aby kontynuować instalację programu BadgeMaker naciśnij przycisk "Next".



Krok 3a.

Zakładka "Features" (właściwości):

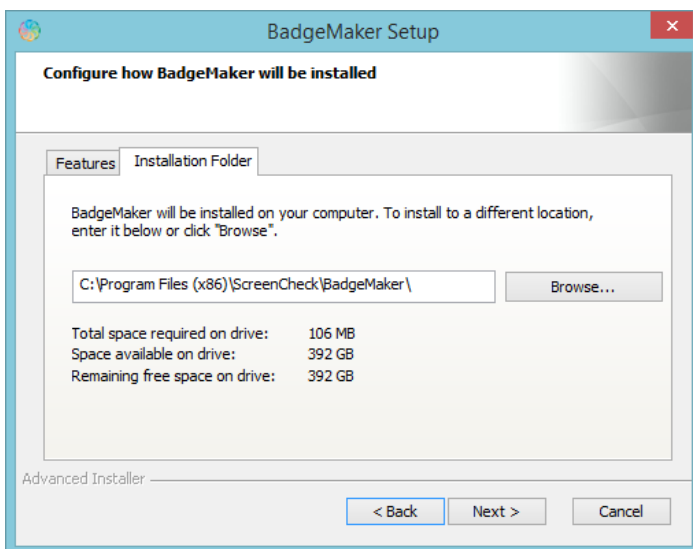
Na tym etapie instalacji można wybrać elementy, które chcemy zainstalować. BadgeMaker Design, BadgeMaker Identity, Projekty Demo i CCI Editor są zaznaczone domyślnie. Jeśli nie chcemy instalować wybranej funkcji wystarczy usunąć zaznaczenie pola wyboru funkcji.



Krok 3b.

Zakładka "Installation Folder" (folder instalacji):

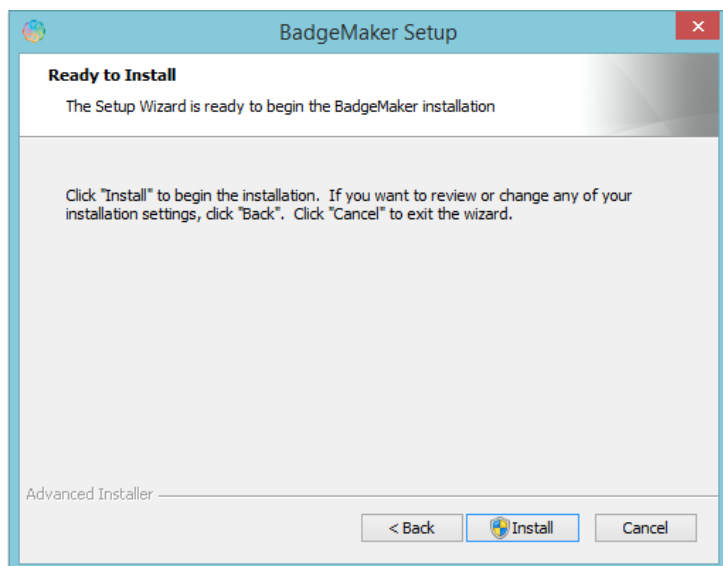
Trzeci krokiem w procesie instalacji jest wybór lokalizacji, gdzie chcesz zainstalować oprogramowanie BadgeMaker. Aby wybrać lokalizację naciśnij przycisk "Browse" i wskaż wybrany folder. Jeśli nie masz konkretnych lokalizacji BadgeMaker zachowa domyślne ustawienia.



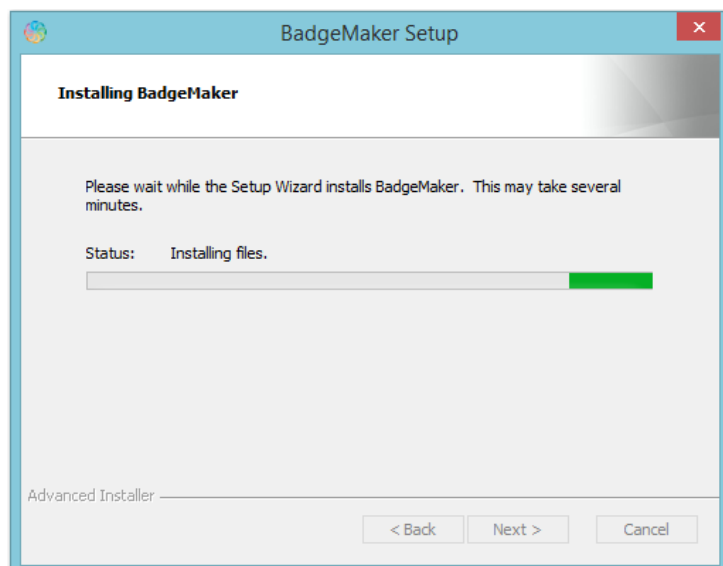
Jeśli wskazałeś lokalizację czy też zostajesz przy domyślnych ustawieniach naciśnij przycisk "Next"

Krok 4.

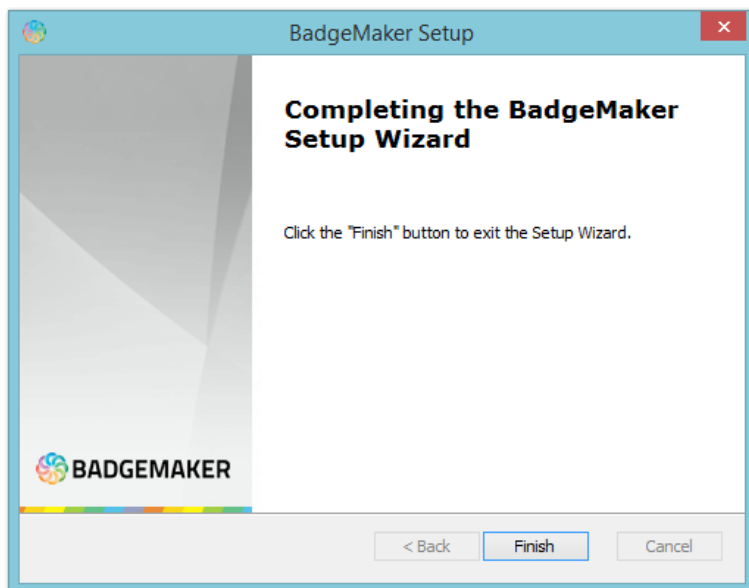
Kreator jest gotowy do rozpoczęcia instalacji programu BadgeMaker. Kliknij przycisk **"Install"**, aby rozpocząć instalację. Jeżeli chcesz przejrzeć lub zmienić ustawienia instalacji, kliknij przycisk **"Back"**. Kliknij przycisk **"Cancel"**, aby zakończyć działanie kreatora.



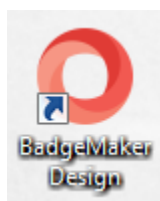
Krok 5. Rozpoczyna się proces instalacji. Może to potrwać kilka minut. Zostanie wyświetlone okno podręczne, informujące o postępie instalacji.



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

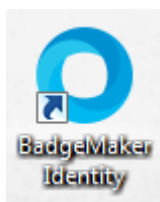


Krok 7. Po zakończonej instalacji na pulpicie pojawią się poniższe skróty:



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.

Krok 1. Rejestracja i aktywacja programu

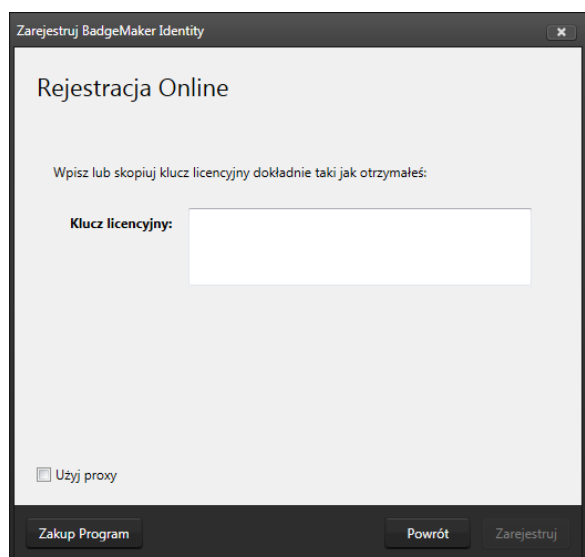
Rejestracja

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



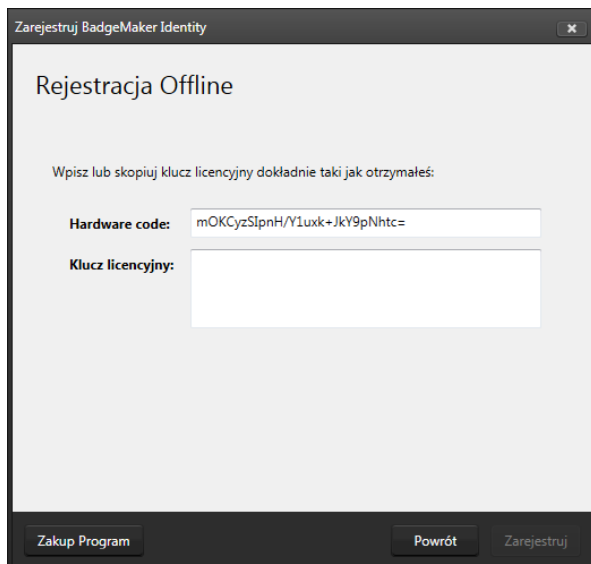
A. Na początku musimy wybrać jedną z opcji rejestracji: online czy offline.

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



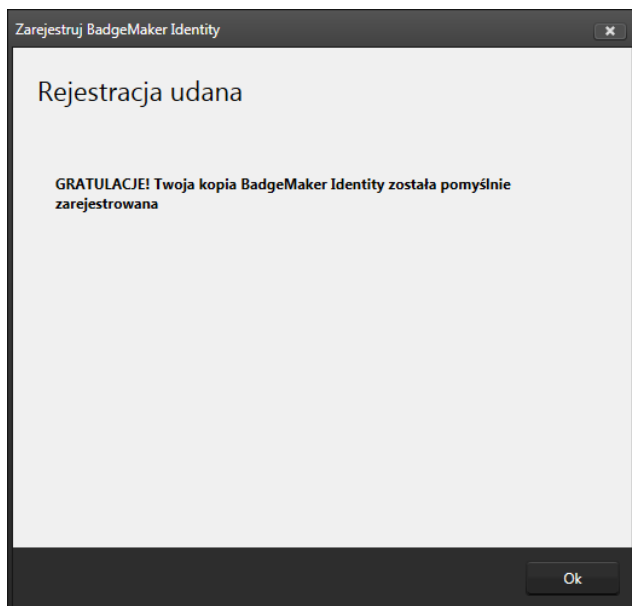
B. Rejestracja Online

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



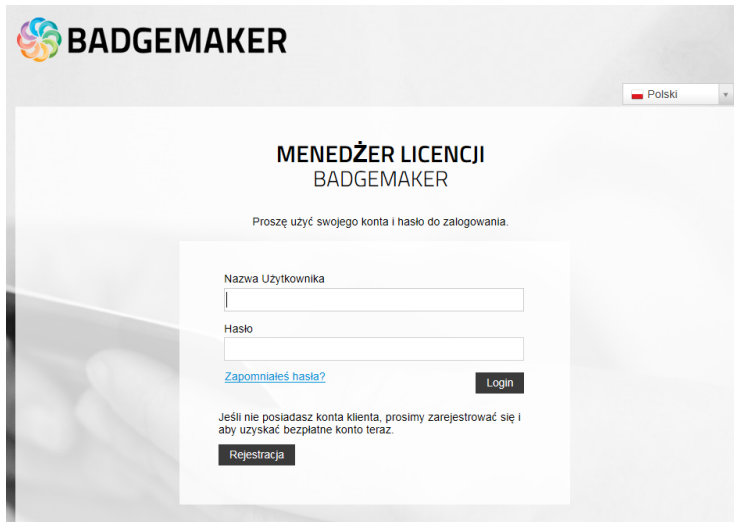
C. Rejestracja Offline

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

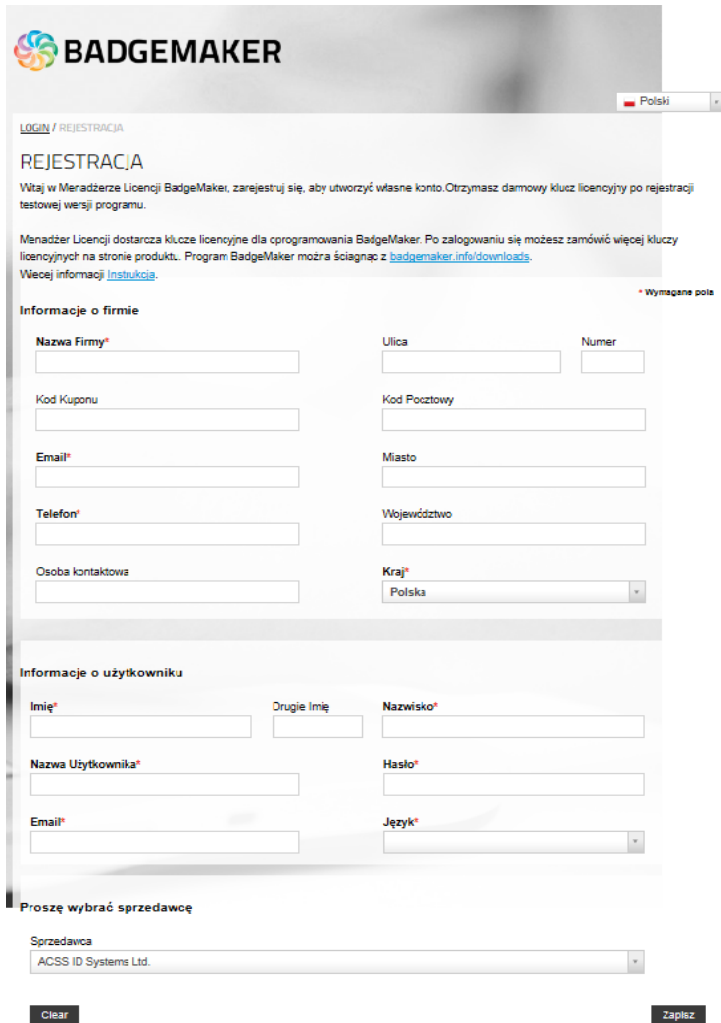


D. Po wklejeniu poprawnego klucza licencyjnego otrzymasz komunikat informujący o pomyślnej rejestracji. Naciśnij przycisk "Ok" aby rozpocząć pracę z programem BadgeMaker Identity.

Jak uzyskać kod licencyjny

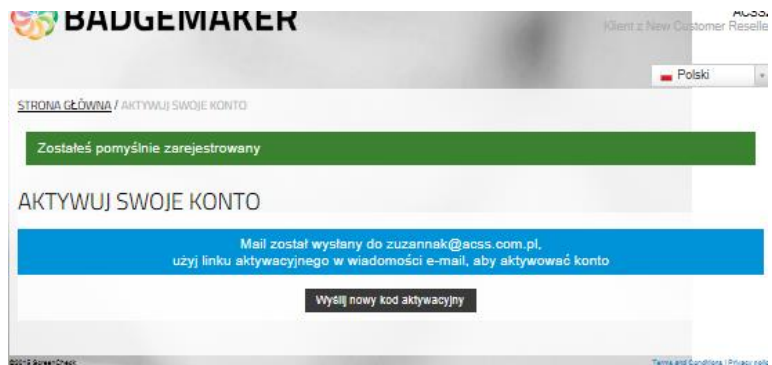


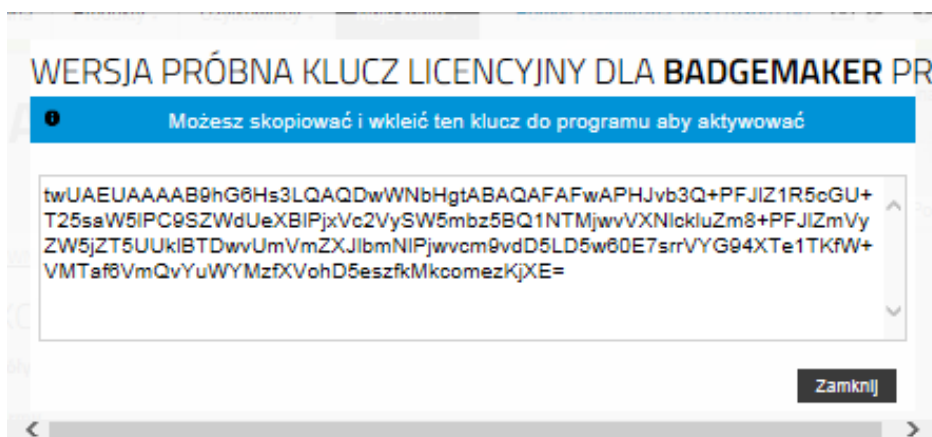
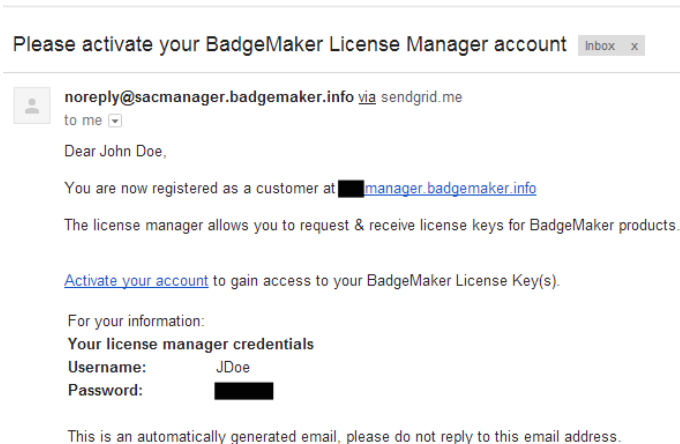
- A. Po wejściu na stronę Menadżera Licencji zostaniesz poproszony o zalogowanie. Jeżeli jesteś już zarejestrowany zaloguj się używając wcześniej wybranej nazwy użytkownika i hasła, Jeżeli nie jesteś jeszcze zarejestrowany naciśnij przycisk "Rejestracja"



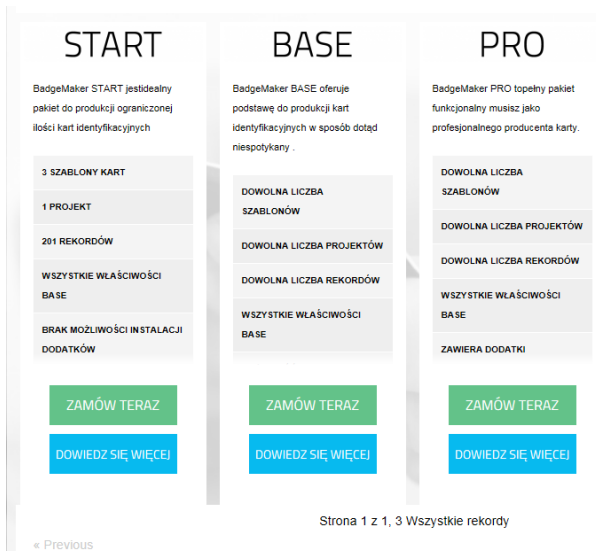
B. Wprowadź wszystkie wymagane do rejestracji dane. Zwróć uwagę na poprawne wpisanie adresu e-mail. Będzie on w przyszłości używany do aktywacji programu, na ten właśnie adres będziesz otrzymywał wszystkie informacje.

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





- 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
BadgMaker 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
BadgMaker 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

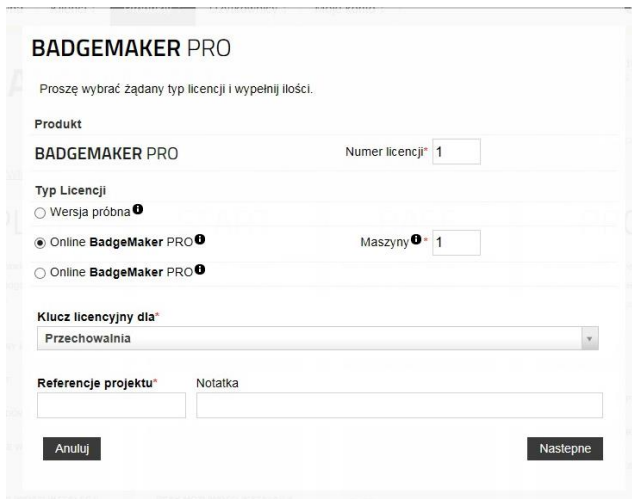
PRO
BadgMaker PRO to pełny pakiet funkcjonalny musisz jako profesjonalnego producenta karty.

- 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 **BadgMaker PRO** Maszyny 1

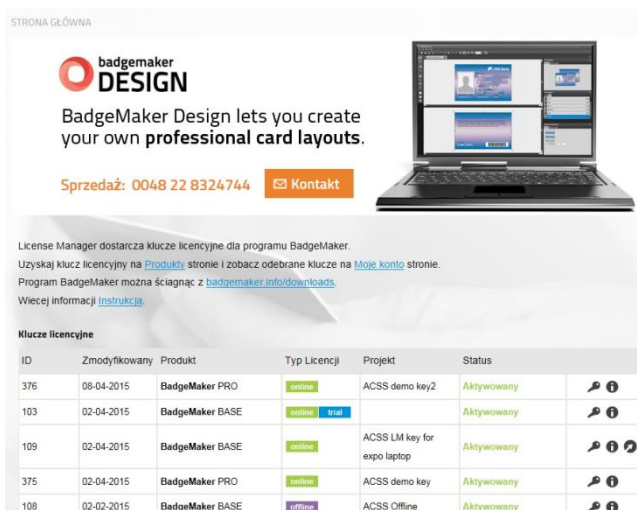
Online **BadgMaker PRO**

Klucz licencyjny dla*
Przechowalnia

Referencje projektu* Notatka

Anuluj Następnę

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



STRONA GŁÓWNA

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

Sprzedaż: 0048 22 8324744 Kontakt




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

Klucze licencyjne


ID	Zmodyfikowany	Produkt	Typ Licencji	Projekt	Status
376	08-04-2015	BadgMaker PRO	online	ACSS demo key2	Aktywowany
103	02-04-2015	BadgMaker BASE	online trial		Aktywowany
109	02-04-2015	BadgMaker BASE	online	ACSS LM key for expo laptop	Aktywowany
375	02-04-2015	BadgMaker PRO	online	ACSS demo key	Aktywowany
108	02-02-2015	BadgMaker 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  
BQ1NTIGRlbW8ga2V5MjVwUmVmZXJlbnNIPjwvcm9vdD42aKNNxKLC3pRBQOaCg  
v+epNiXnFehZ4ATgFDjXwt/QWKNuaLbMyPWv1qWep91P8s=
```

Projekt *

Zamknij

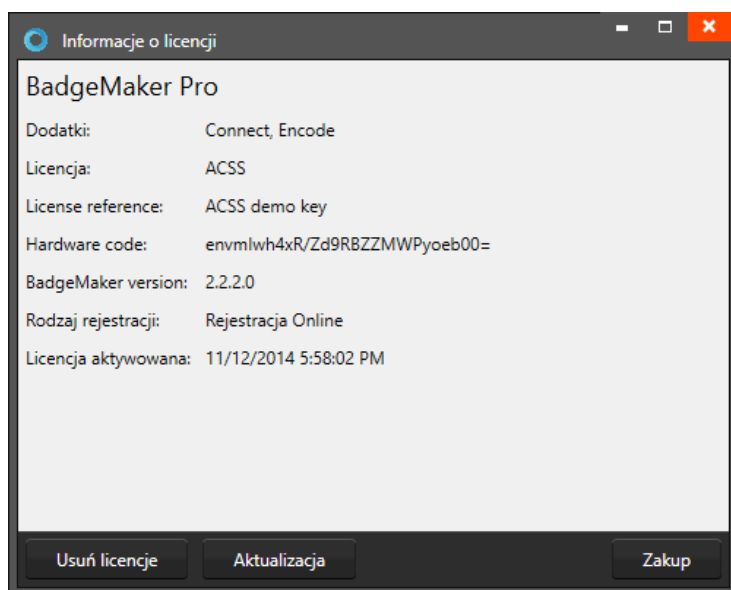
Przenoszenie Licencji

Proszę nie usuwać/odinstalowywać programu!!!!!

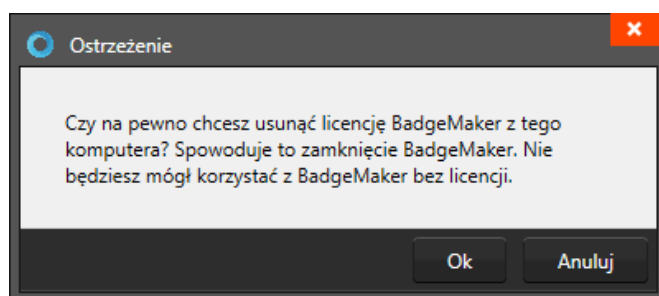
Jeśli licencja nie zostanie usunięta reset licencji będzie odpłatny (podobnie jak to ma miejsce w przypadku awarii komputera/uszkodzenie dysku).

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

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



Naciskamy przycisk "Usuń"



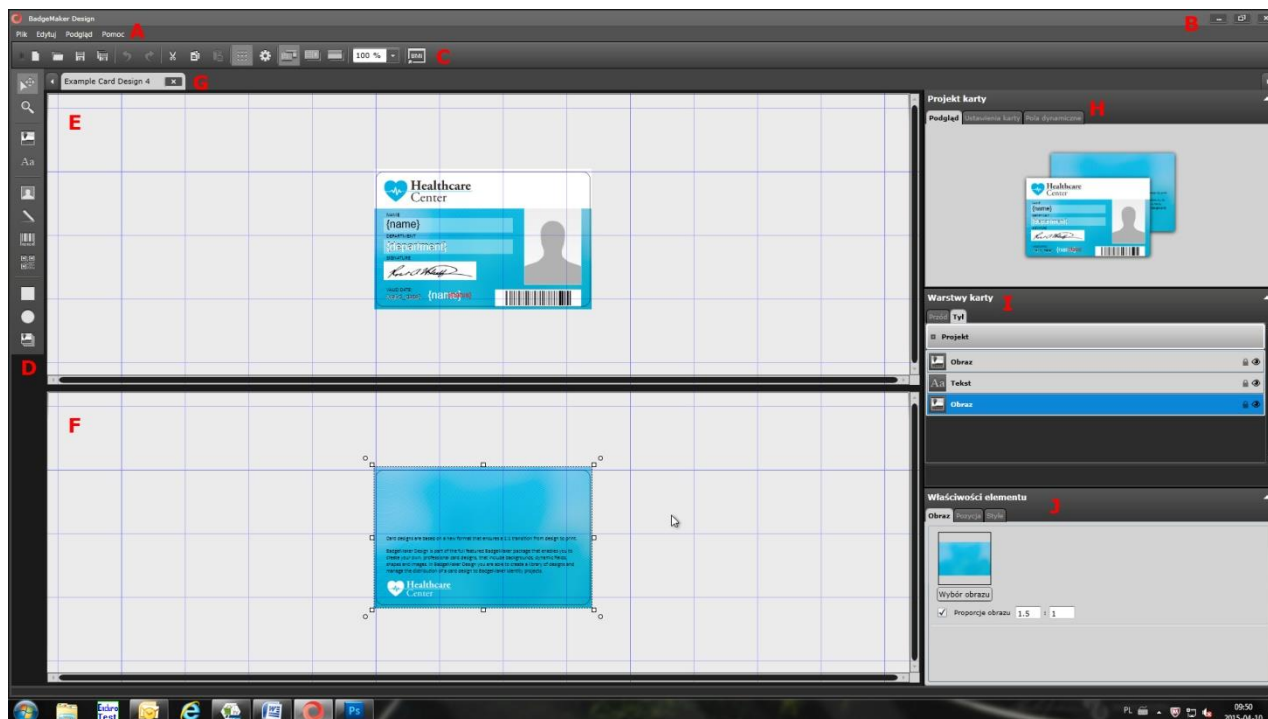
Potwierdzamy przyciskiem "OK"

Licencja została usunięta.

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

Krok 3. Szablon Nowej Karty

Okno użytkownika

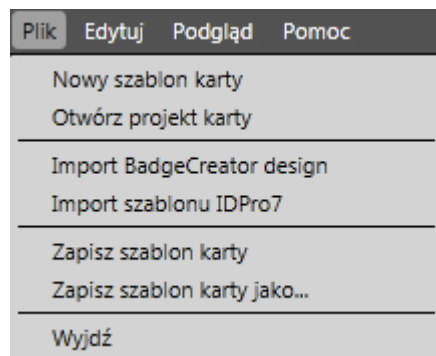


- A. Menu główne
- B. Okno menu
- C. Menu podręczne
- D. Pasek narzędzi
- E. Pole robocze/Przód karty
- F. Pole robocze/Tył karty
- H. Szablon karty: Podgląd/Ustawienia karty/Pola dynamiczne
- I. Warstwy karty
- J. Właściwości elementy

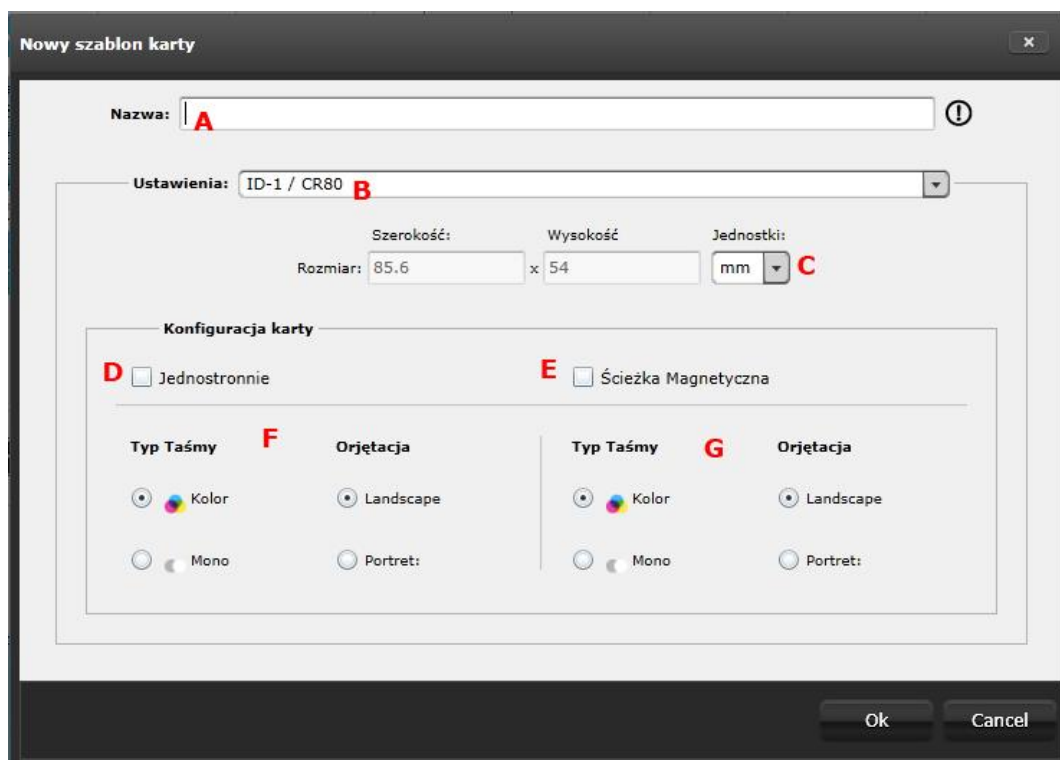
Nowy szablon karty

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

Możesz to również zrobić naciskając w menu podręcznym na ikonę:



Pokaże się okno Nowy szablon karty.



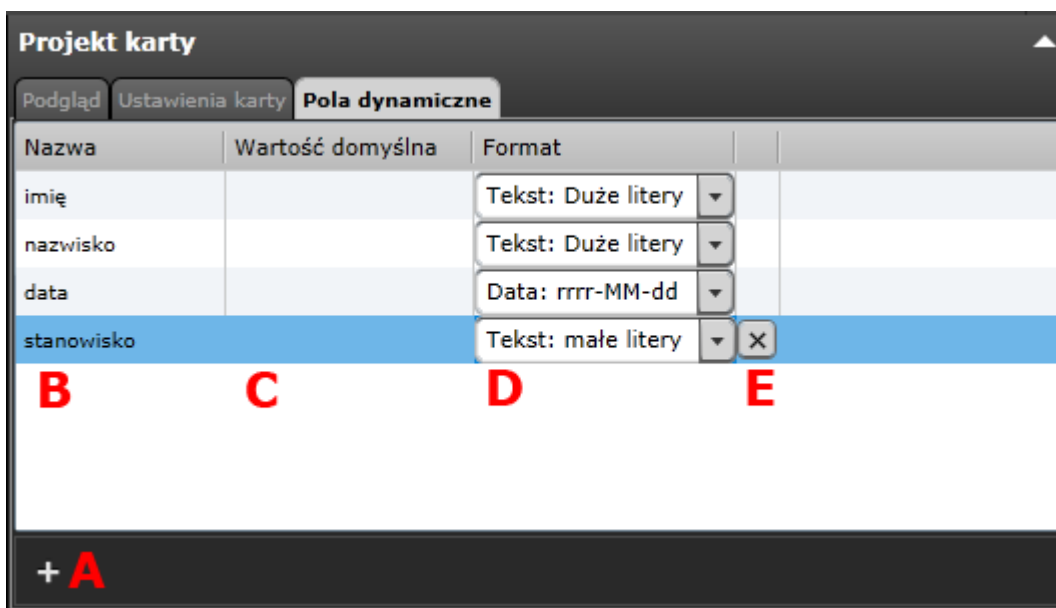
- A. Nazwa szablonu
- B. Rozmiar karty do wyboru z rozwijanego menu.
- C. Zdefiniuj jednostki w jakich ma być podawany rozmiar karty.
- D. Zaznaczy pole jeżeli tworzysz szablon jednostronny.
- E. Zaznacz pole jeżeli wydruk będzie się odbywał na kartach z paskiem magnetycznym.
- F. Wybierz rodzaj nadruku (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**

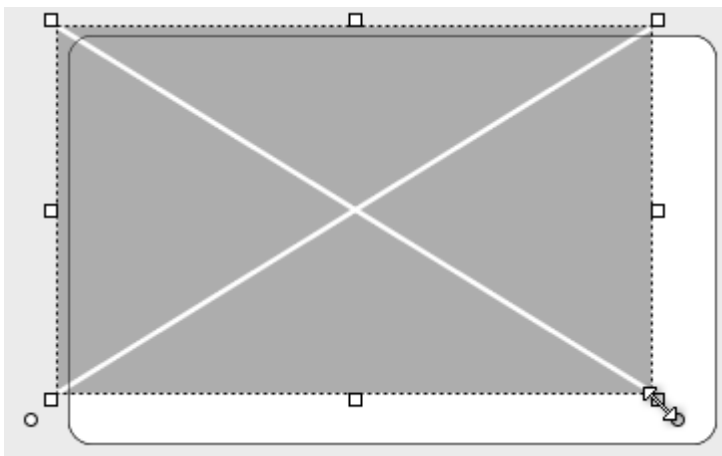
- Dodanie nowego pola dynamicznego za pomocą przycisku "+"
- Wprowadzanie nazwy pola dynamicznego np. imię, nazwisko itp.
- Wartość domyślna pola. Jeżeli mamy taką potrzebę możemy wprowadzić wartość domyślną pola np. dla pola "stanowisko" wartością domyślną może być "księgowy".
- Pole dynamiczne może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

Dodawanie tła projektu

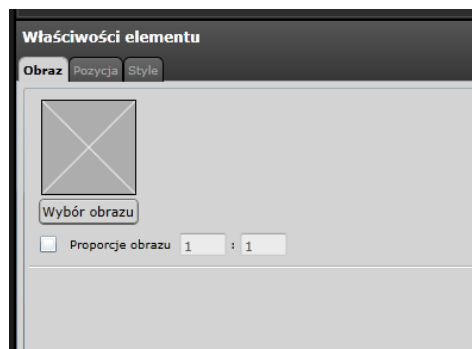
Konfigurowanie projektowania kart rozpoczynamy od tworzenie/dodania tła .
Wybierz element obrazu, na pasku narzędzi , a następnie kliknij i przeciągnij elementy na karty.



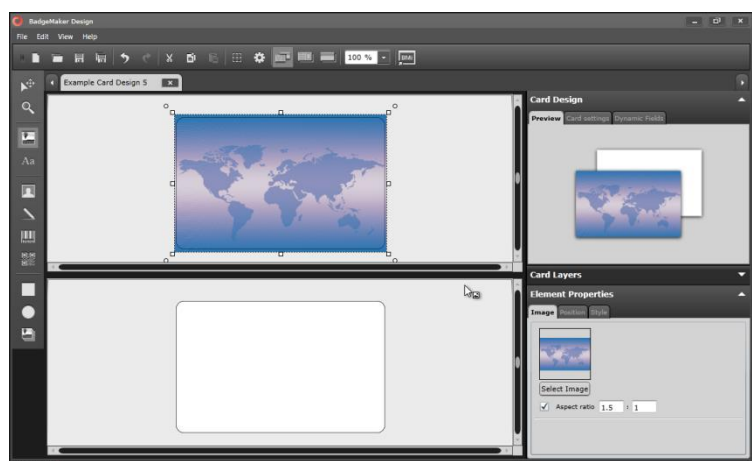
Ikona służy do umieszczenia elementu obrazu w układzie projektu.



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.

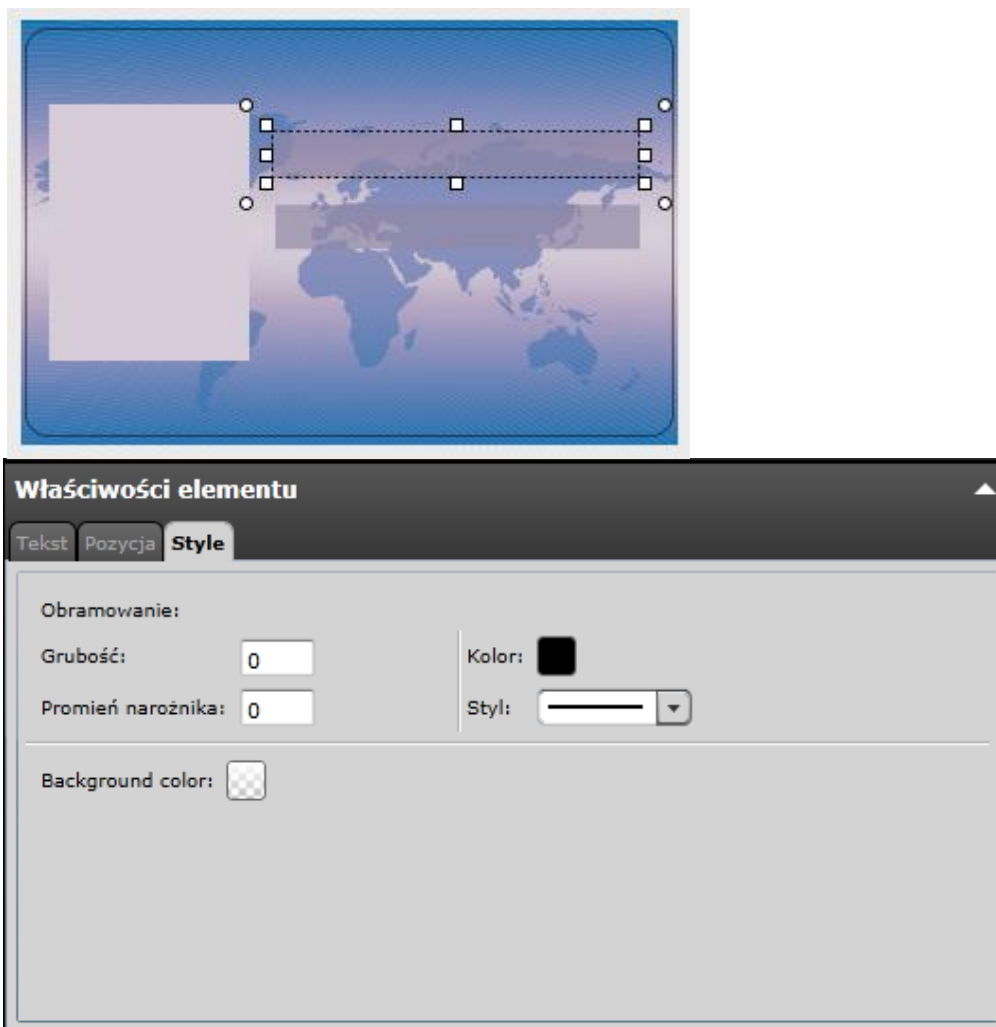


Dodawanie kształtów

Istnieje możliwość dodania kształtu jako tła np. dla tekstu



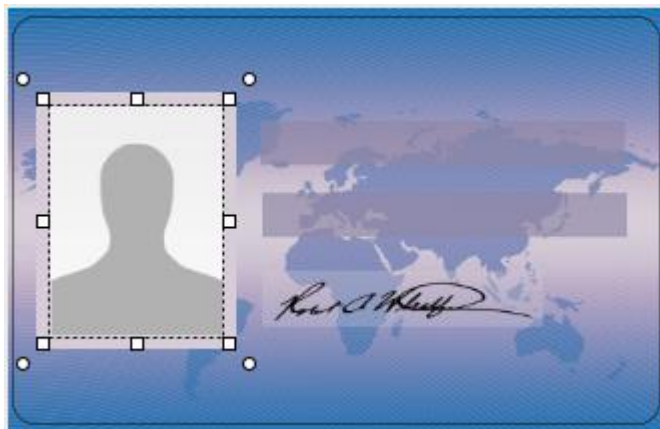
Po dodaniu kształtu należy przejść do zakładki Właściwość elementu/Style i określić styl elementu.



Dodawanie Zdjęcia i Podpisu



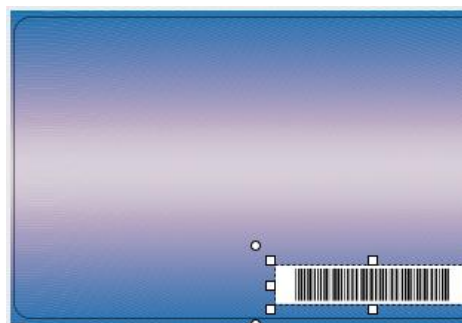
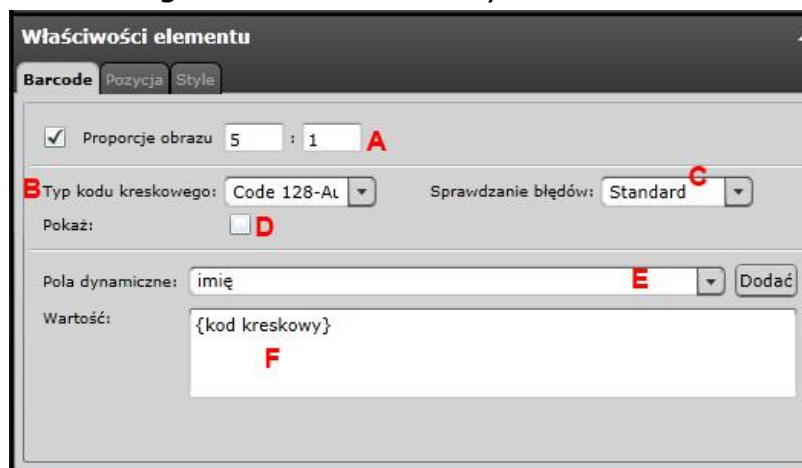
Przy tworzeniu projektu szablonu karty mamy możliwość dodania zdjęcia ora podpisu osoby dla której wydawana jest karta.



Dodawanie Kodu kreskowego

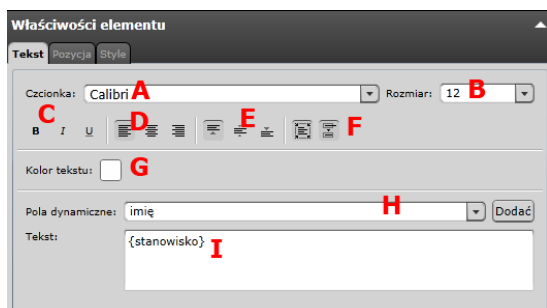


Istnieje możliwość dodania kodu kreskowego na szablonie karty



- 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

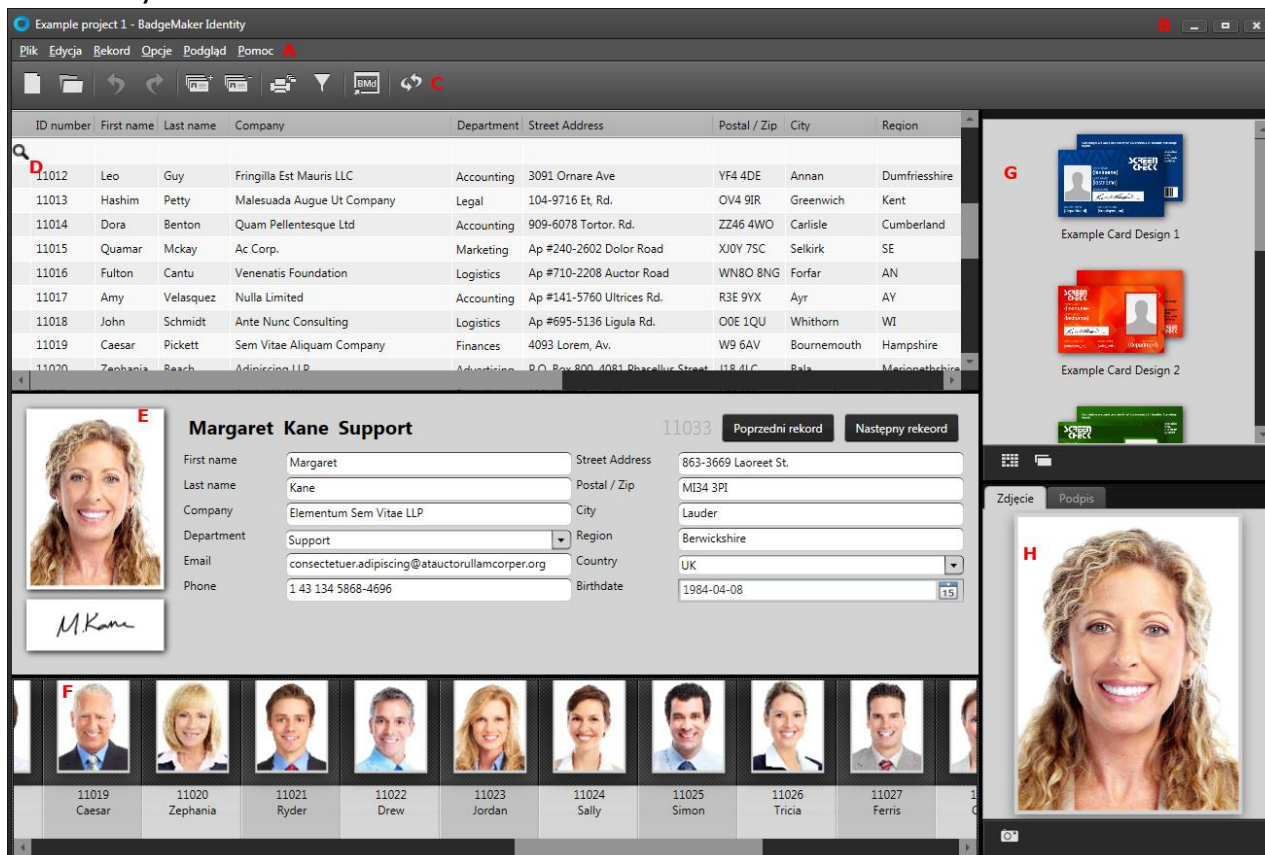
G. Nadawanie nazwy dla Logo dynamicznego

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' interface. 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:

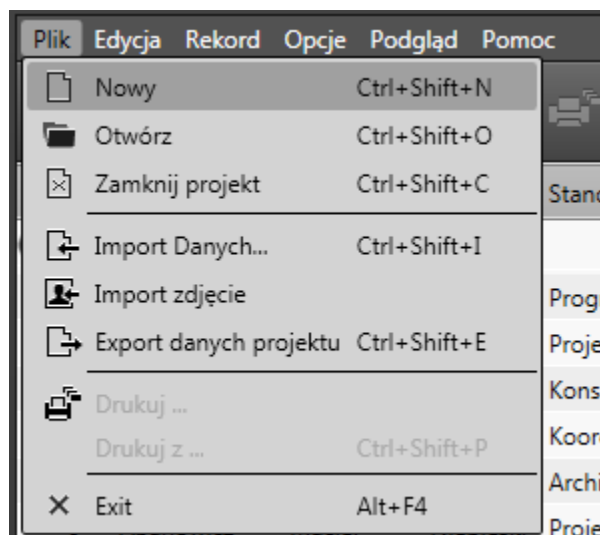
- Table (D):** A data table with columns: ID number, First name, Last name, Company, Department, Street Address, Postal / Zip, City, and Region. It lists various employees.
- Record Detail (E):** A detailed view for 'Margaret Kane Support' (ID 11033). It includes fields for First name, Last name, Company, 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 photo thumbnails for other employees, including Caesar, Zephania, Ryder, Drew, Jordan, Sally, Simon, Tricia, and Ferris.
- Design Templates (G):** A vertical list of design templates, including 'Example Card Design 1' and 'Example Card Design 2'.
- Photo and Signature (H):** A large photo of Margaret Kane and a signature 'M. Kane'.

- 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

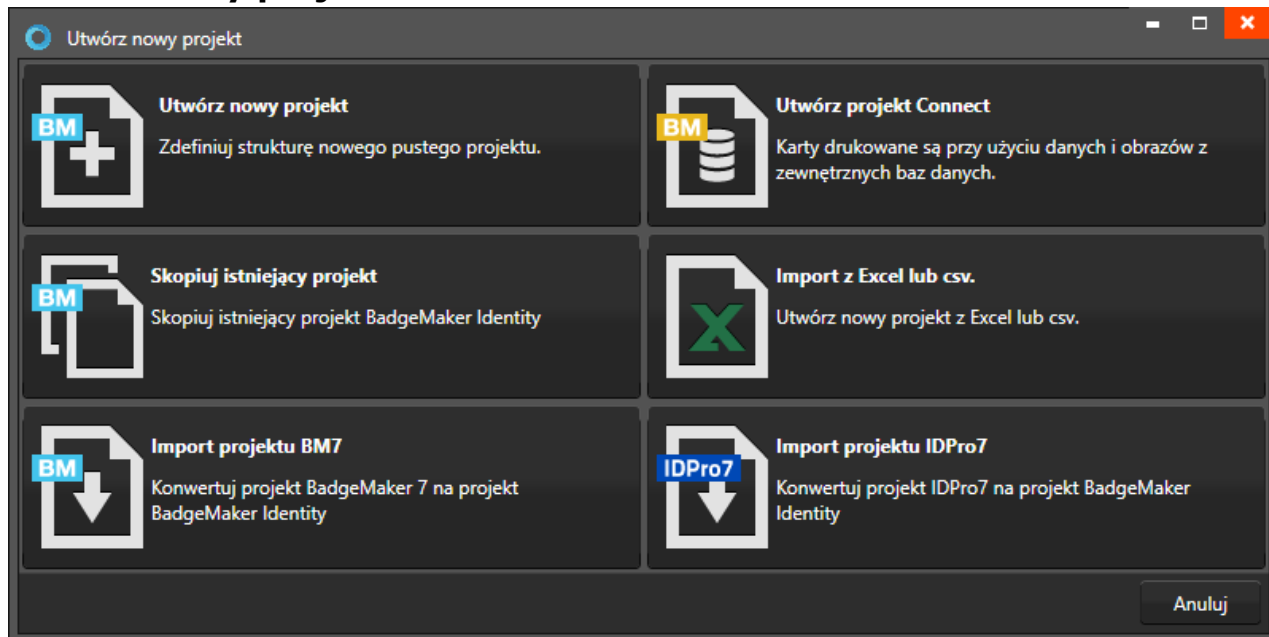
A. W menu głównym wybierz "Plik" a następnie "Nowy".

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.

Utwórz nowy projekt

1 Project Data Fields

Project Data Fields

2 Tworzenie projektu

Nazwa projektu: **A**

Nazwa	Typ danych	Wymagane	Unikalne	Domyślny
X <input type="checkbox"/> Imię B	Tekst C	<input checked="" type="checkbox"/> D	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value=""/>
X <input type="checkbox"/> Nazwisko	Tekst	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value=""/>
X <input type="checkbox"/> Ważność	Liczby	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> G	<input type="text" value=""/>
<input type="checkbox"/> F Włączanie automatycznego przyrostu				
X <input type="checkbox"/> Stanowisko	Tekst	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value=""/>
X <input type="checkbox"/> Kraj	Tekst	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value=""/>

H

Utwórz nowy projekt BadgeMaker

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

Struktura projektu

Tutaj można zdefiniować nazwę projektu i jakie dane powinien zawierać projekt.

Nazwa projektu: **A**

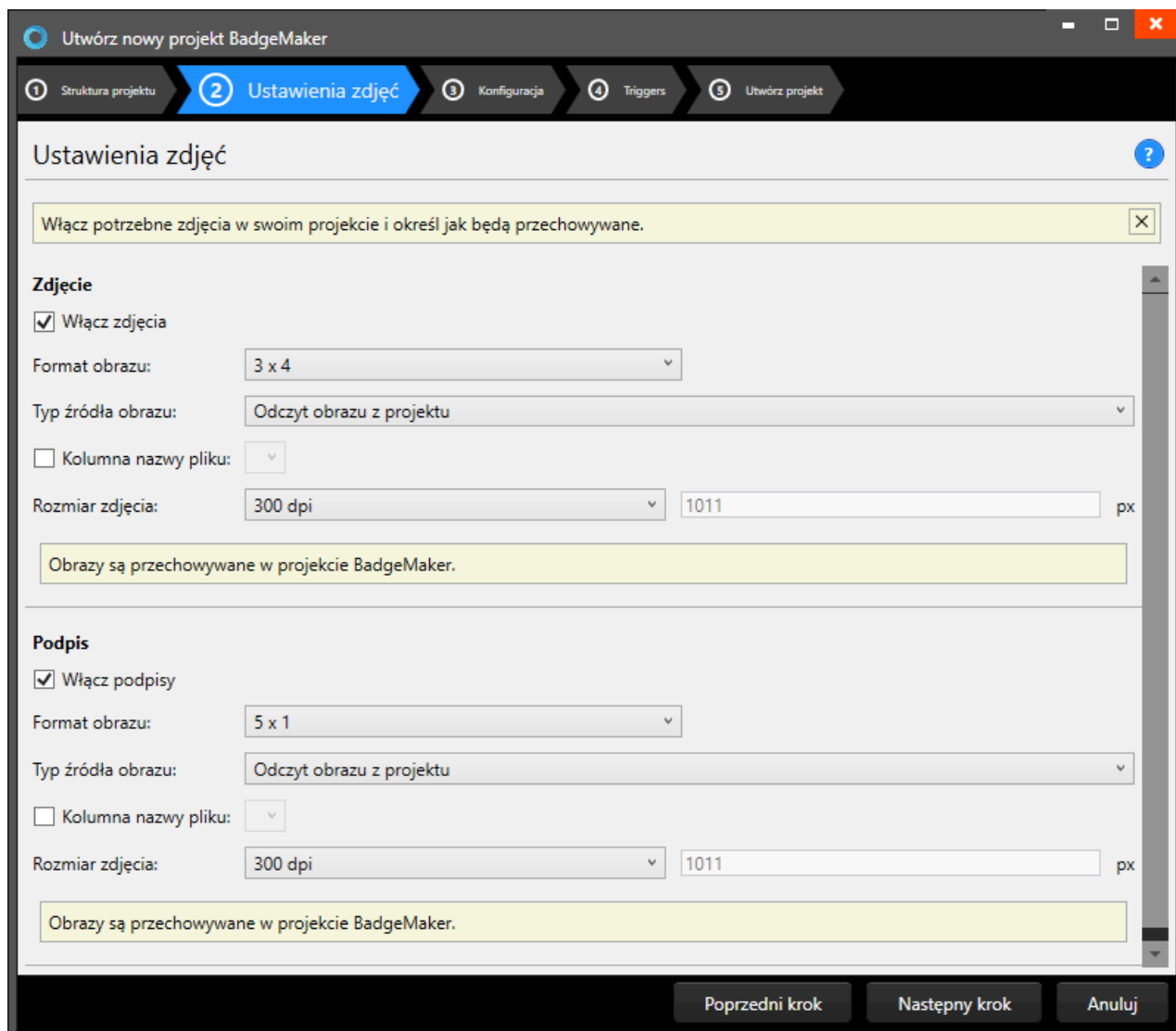
Wprowadź nazwę dla twojego projektu

Nazwa B	Typ C	Wymagane D	Unikalne G	Domyślna wartość E
<input type="text" value="ID"/> F	Cały numer	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text" value=""/>
<input type="checkbox"/> Auto inkrementacja				
<input type="text" value="Imię"/>	Tekst	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value=""/>
<input type="text" value="Nazwisko"/>	Tekst	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value=""/>
<input type="text" value="Data narodzin"/>	Data	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Wybierz datę <input type="text" value="15"/>
<input type="text" value="Ilość kart"/>	Cały numer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value=""/>
<input type="checkbox"/> Auto inkrementacja				
<input type="text" value="Status karty"/>	Lista Opcji	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Brak kart

H

- 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:

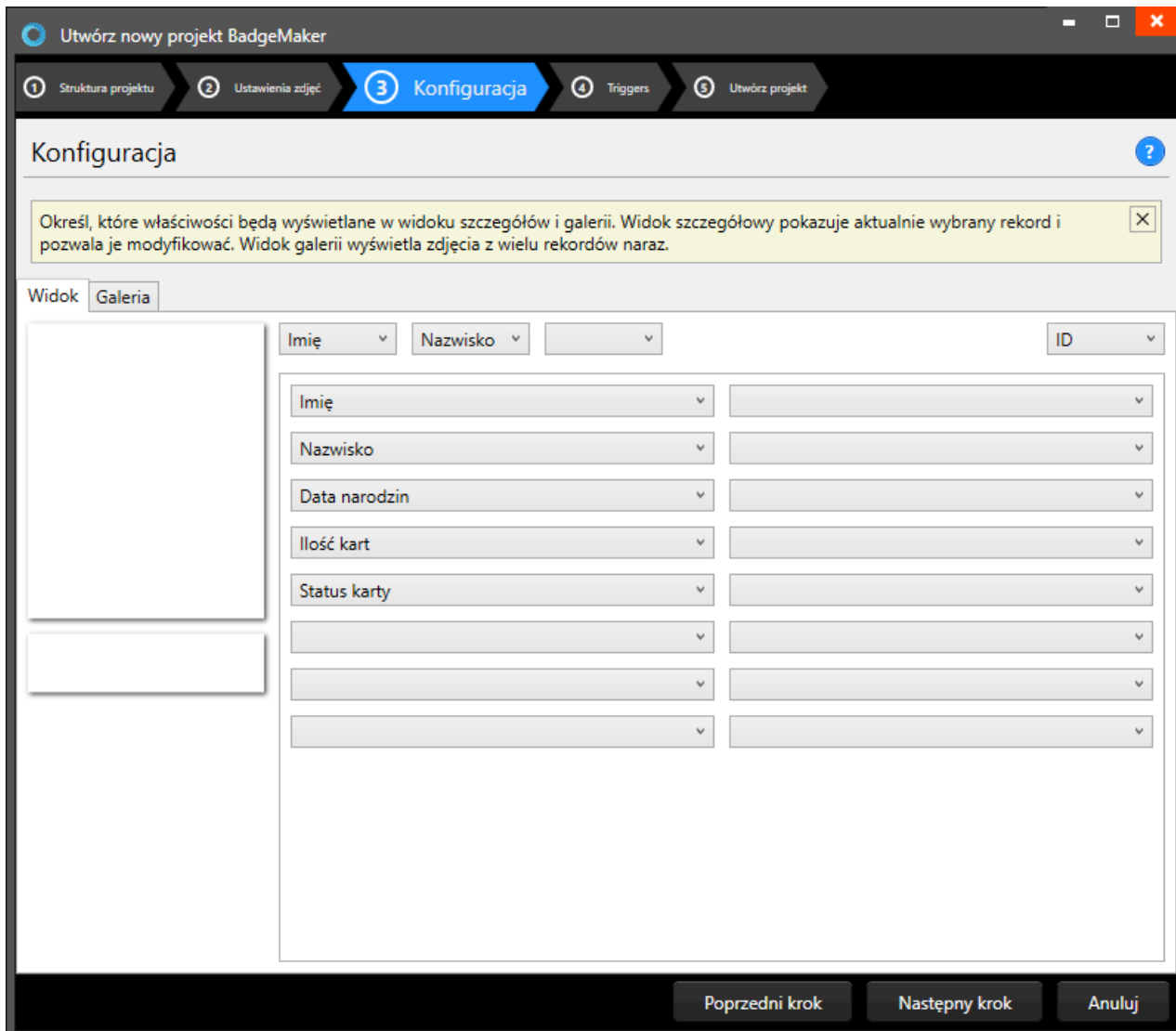
Rozmiar zdjęcia: 300 dpi 1011 px

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

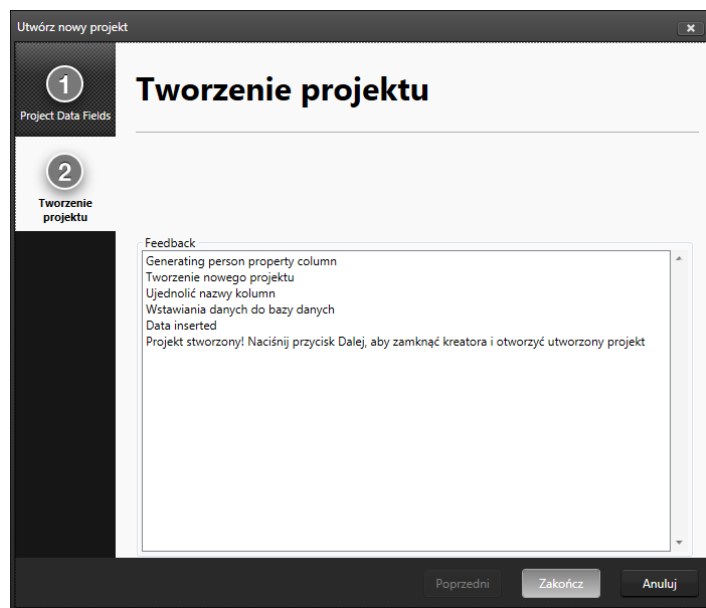
Imię Nazwisko ID

Imię	
Nazwisko	
Data narodzin	
Ilość kart	
Status karty	

Poprzedni krok Następny krok Anuluj

Aplikacja rozpocznie tworzenie nowego projektu.

Jeśli wszystko przebiegło poprawnie kliknij na przycisk " Zakończ"



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"

Dodaj nową osobę

Informacja

Informacja

Zdjęcie

Podpis

Imię

Nazwisko

Ważność

Stanowisko

Kraj

Poprzedni **B** Następny Zakończ

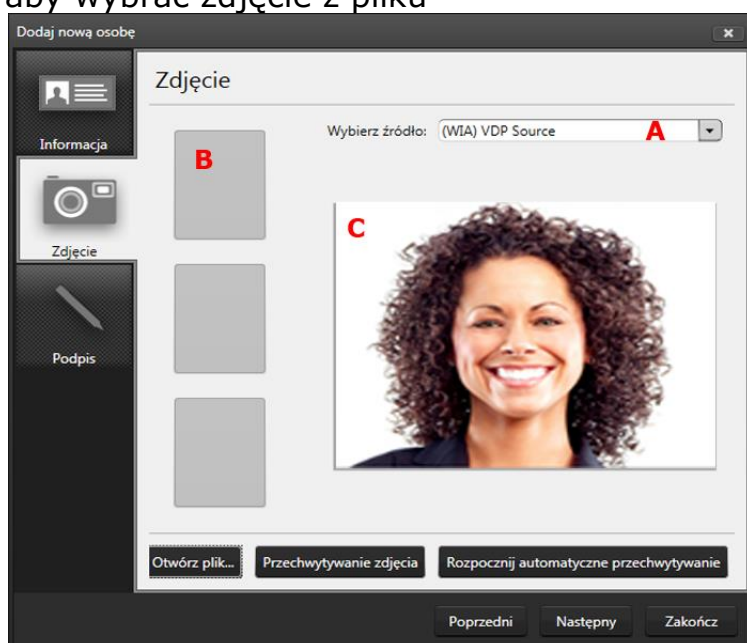
2. Zdjęcie

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".

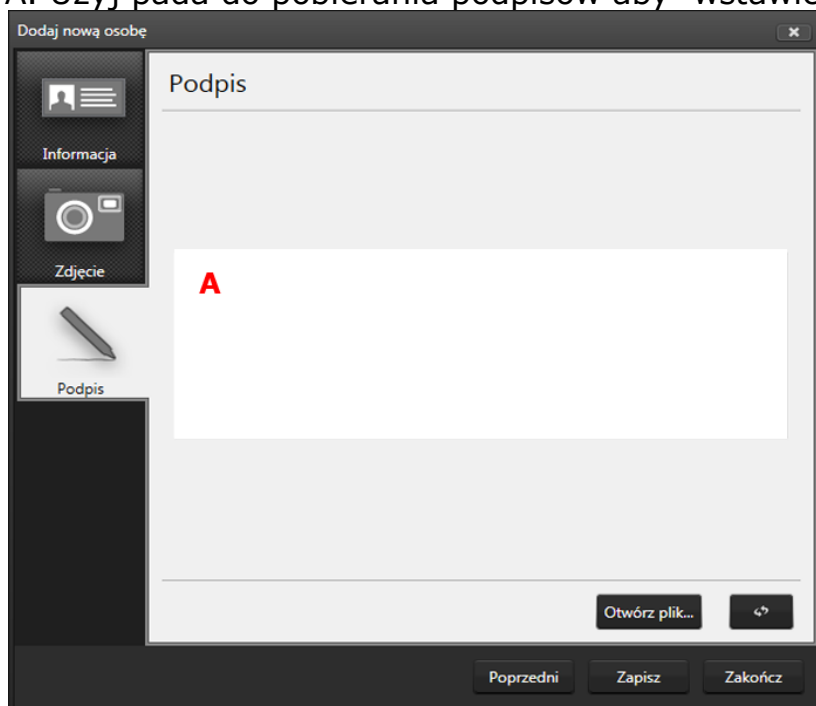
C. Aplikacja wykryje twarze automatycznie i zrobi trzy zdjęcia. Możesz wybrać jeden z trzech obrazów , aby dodać do nowego rekordu.

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



3. Podpis

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



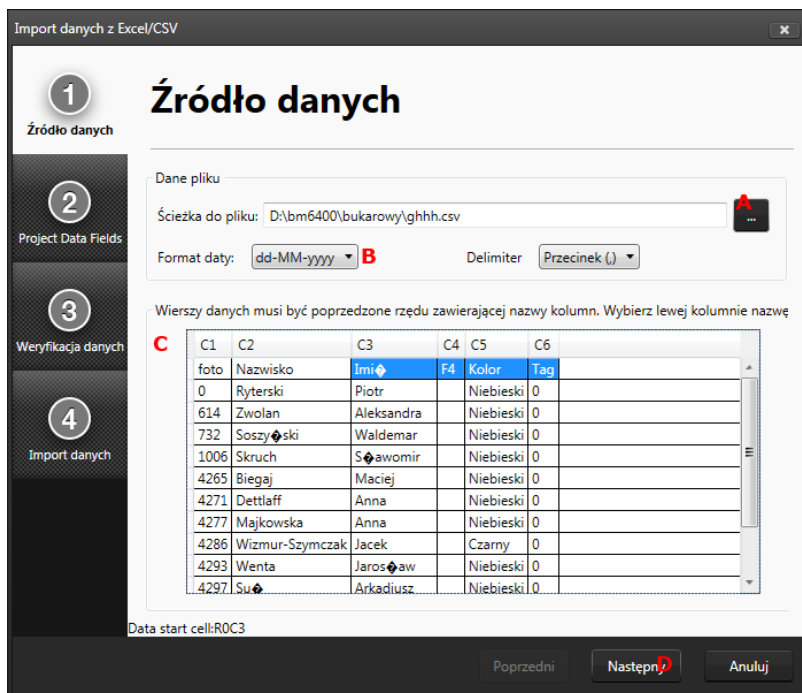
Import danych z Excela lub pliku CSV

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/CSV

1 Źródło danych

Dane pliku

Ścieżka do pliku: D:\bm6400\bukarowy\ghhh.csv

Format daty: dd-MM-yyyy **B** Delimiter: Przecinek (,)

Wierszy danych musi być poprzedzone rzędu zawierającej nazwy kolumn. Wybierz lewej kolumnie nazwę

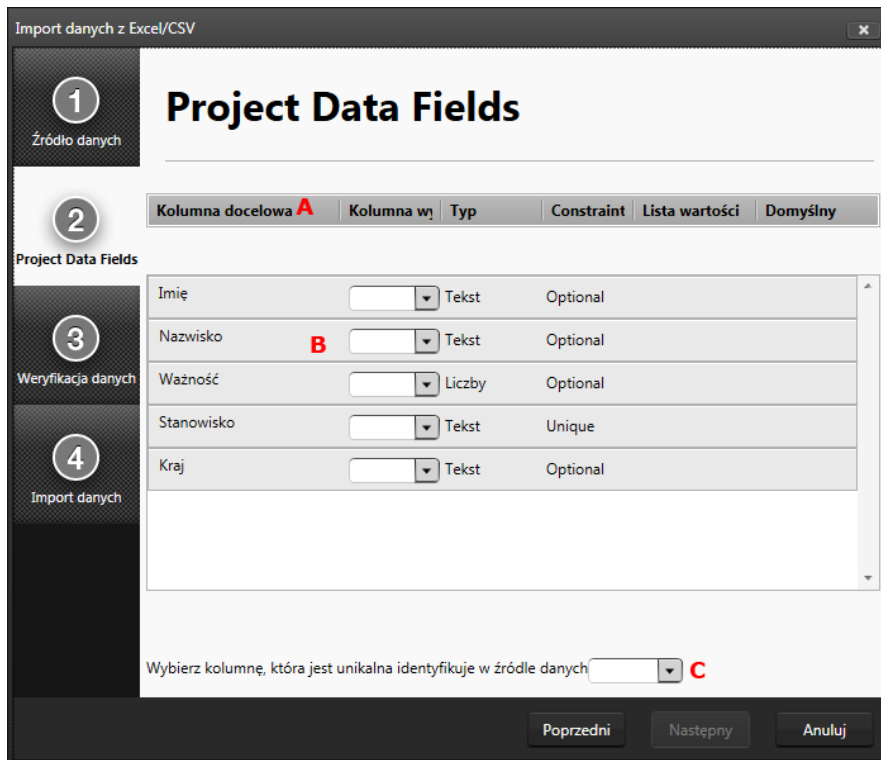
C1	C2	C3	C4	C5	C6
foto	Nazwisko	Imię	F4	Kolor	Tag
0	Ryterski	Piotr	Niebieski	0	
614	Zwolan	Aleksandra	Niebieski	0	
732	Soszyński	Waldemar	Niebieski	0	
1006	Skruch	Sławomir	Niebieski	0	
4265	Biegaj	Maciej	Niebieski	0	
4271	Dettlaff	Anna	Niebieski	0	
4277	Majkowska	Anna	Niebieski	0	
4286	Wizmur-Szymczak	Jacek	Czarny	0	
4293	Wenta	Jarosław	Niebieski	0	
4297	Su...	Arkadiusz	Niebieski	0	

Data start cell:ROC3

Poprzedni **Następny** 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. Project Data Fields



Kolumna docelowa A	Kolumna w	Typ	Constraint	Lista wartości	Domyślny
Imię	<input type="text"/>	Tekst	Optional		
Nazwisko	<input type="text"/> B	Tekst	Optional		
Ważność	<input type="text"/>	Liczby	Optional		
Stanowisko	<input type="text"/>	Tekst	Unique		
Kraj	<input type="text"/>	Tekst	Optional		

Wybierz kolumnę, która jest unikalna identyfikuje w źródle danych **C**

Poprzedni Następny 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

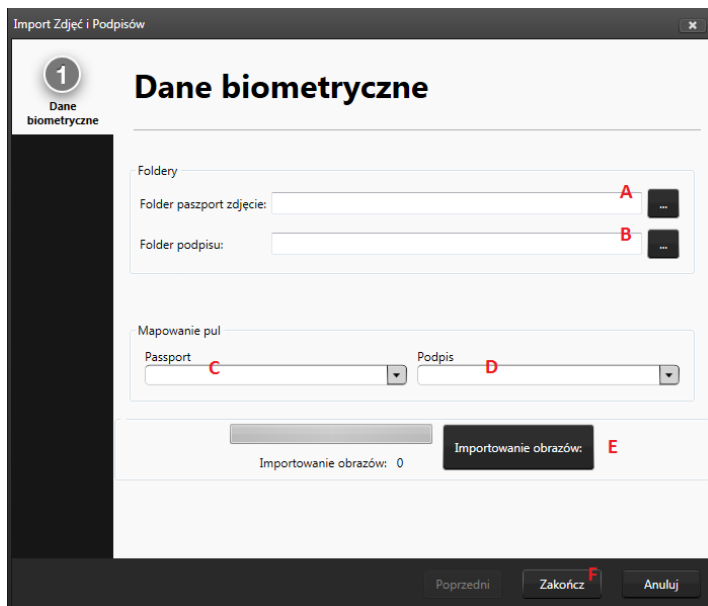
Krok 3. ma na celu sprawdzenie poprawności importu danych.

4. Import Danych

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

Import Zdjęcia

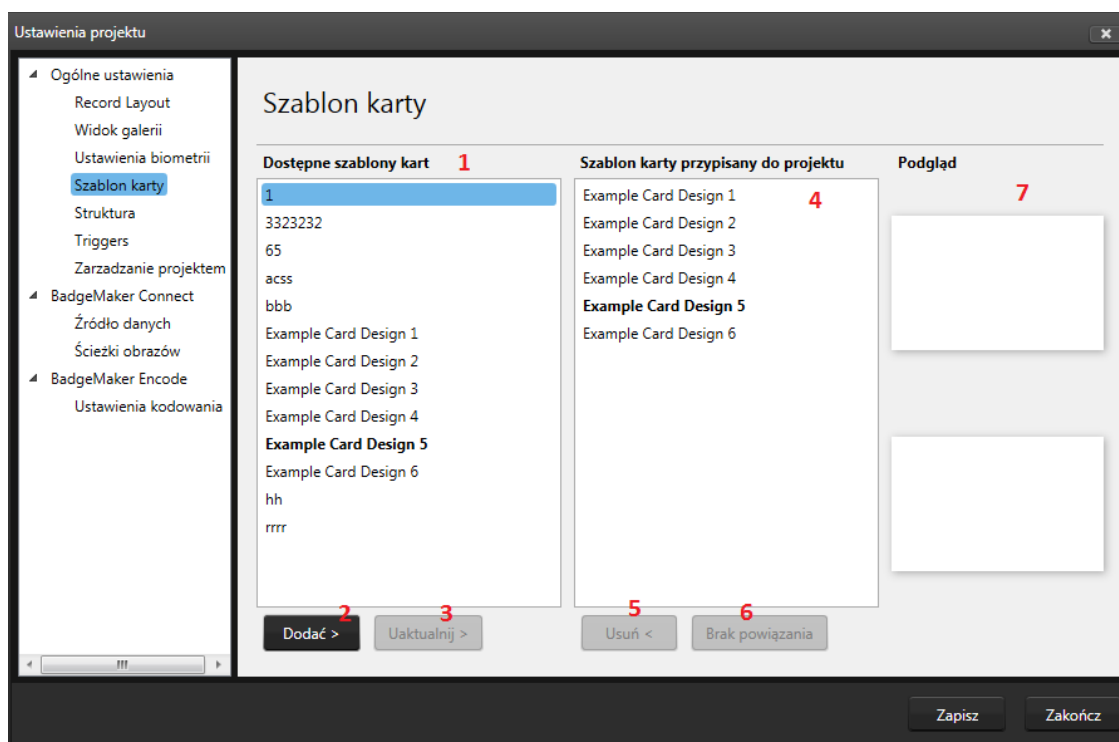
W kroku 1. Dane biometryczne masz możliwość importu zdjęcia lub podpisu.



- 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.