

# ScreenCheck BadgeMaker 7.1

## Quick Start manual BadgeMaker 6400



· ID DESIGN · MANAGE · PRINT SYSTEM ·

<b>1.</b>	<b>EINFÜHRUNG</b>	<b>4</b>
<b>2.</b>	<b>INSTALLATION</b>	<b>4</b>
2.1	Installation ScreenCheck Software	4
2.2	Deinstallation ScreenCheck Software	4
2.3	Installation ScreenCheck Hardware	4
2.4	Installation Kartendrucker	5
2.5	Kamera Installation	5
<b>3.</b>	<b>GETTING STARTED</b>	<b>5</b>
3.1.1	Badge Creator (BC): Dieses Modul ist für das Erstellen und Bearbeiten von Ausweislayouts mit dynamischen/statischen Text, Logos, Unterschriften, Fotos, Magnetstreifen Infos und Chip Kodierung	5
3.1.2	Badge Maker (BM): Dieses Modul ist zum Erstellen von Datenbanken und eingeben von Daten in die Datenbank, Einlesen von Bildern und Drucken von Karten. Dieses ist der Hauptbildschirm der Ausweissoftware.	5
3.2	BadgeMaker starten	5
<b>4.</b>	<b>EIN NEUES PROJEKT ERSTELLEN</b>	<b>6</b>
4.1	Ein Datenbankfeld hinzufügen	6
4.2	Generelle Einstellungen	7
4.3	Bildformate	8
4.4	Felder im Projekt	9
4.5	Spezielle Tabellen	10
4.5.1	Bilder in diese Tabelle speichern	10
4.5.2	Log Veränderungen in der Tabelle	11
4.6	Spezielle Felder	12
4.7	Ordner	12
<b>5.</b>	<b>AUSWEISLAYOUTS MIT DEM BADGECREATOR ERSTELLEN</b>	<b>14</b>
5.1	Badge Creator Assistent	14
5.1.1	Schritt 1 - Layout Typ	14
5.1.2	Schritt 2 - Badge Typ	14
5.1.3	Schritt 3 - Badge Layout	14

5.1.4	Schritt 4 - Badge - Felder	14
5.1.5	Schritt 5 - Badge Optionen	14
5.1.6	Schritt 6 - Fertig!	15
<b>5.2</b>	<b>Objekte im Layout hinzufügen</b>	<b>15</b>
5.2.1	Statischer / fester Text	15
5.2.2	Variabler Text / Text aus Datenbank	15
5.2.3	Logo hinzufügen	17
5.2.4	Dynamisches Logo hinzufügen	18
5.2.5	Bild hinzufügen	18
5.2.6	Barcode	18
5.2.7	Formen	18
<b>6.</b>	<b>BEARBEITEN</b>	<b>19</b>
6.1	Speichern	19
6.2	Speichern unter	19
6.3	Objekt löschen	19
6.4	Bestehende Objekte bearbeiten	19
6.5	An Referenzlinie ausrichten	19
6.6	Badge Layout	19
6.7	Layout öffnen	19
6.8	Layout entfernen	19
6.9	Hilfe	19
<b>7.</b>	<b>KODIEROPTIONEN</b>	<b>20</b>
7.1	Magnetstreifenlayout	20
7.2	Chip Modus	20
7.3	Mifare Modus	20
<b>8.</b>	<b>BADGEMAKER (BM)</b>	<b>20</b>
8.1	Öffnen eines Projektes	20
8.2	Hinzufügen, bearbeiten und löschen von Datensätzen	21
8.2.1	Datensatz hinzufügen	21
8.2.2	Datensatz löschen	22
8.2.3	Datensatz bearbeiten	23
8.3	Bilder hinzufügen	23
8.4	Bild hinzufügen	24

9.	DATENSÄTZE DRUCKEN	26
9.1	Mehrere Datensätze drucken	27

## 1. Einführung

BadgeMaker ist erfolgreich in vielen Organisationen weltweit integriert. Ob Nationale ID Karten, Führerscheine, Pässe, oder Sicherheitskarten. Nutzen Sie mit BadgeMaker die volle Power und erweiterten Funktionen, wie biometrics, kontaktlose Karten und Kontaktchipkarten.

Mit der BadgeMaker 6400 wird eine MS Access Demo Datenbank mit installiert, die viele Features der Ausweissoftware zeigen. Das Installations Programm installiert Demo-Dateien und registriert die ODBC Datenquellen, so ist es direkt einsatzfähig. Sie können die Demo Datenbank als Referenz für Ihr eigenes Projekt nutzen, oder testen Sie einfach vorab die Features, die Sie in Ihrem Projekt aufnehmen möchten.

Diese Anleitung ist als Installations-Hilfe gedacht und zur Initialisierung Ihres Systems Es beschreibt den Prozess, eine Datenbank zu definieren, ein Kartenlayout zu erstellen und eine komplette Karte zu drucken. Dieses Dokument ist als Kurzbedienungsanleitung vorgesehen, für eine detaillierte Beschreibung der Software und der erweiterten Funktionen, lesen Sie bitte die Hilfe Datei in BadgeMaker.

## 2. Installation

### 2.1 Installation ScreenCheck Software

Zur Installation der BadgeMaker Software, folgen Sie bitte den einfachen Schritten:

- Legen Sie die ScreenCheck BadgeMaker CD in das CD-ROM Laufwerk. Die CD startet automatisch
- Klicken Sie im Hauptmenü auf "*Install BadgeMaker*".
- Im Willkommen - Bildschirm wählen Sie "Next" zum Installationsbeginn. Befolgen Sie den Installationsprozess Schritt für Schritt. (Screencheck empfiehlt die Standard - Optionen zu wählen.

Sie müssen die Software registrieren, um einen Lizenzschlüssel für volle Funktionalität zu bekommen.

Stellen Sie sicher, dass Sie Administrator Rechte haben, wenn Sie unter Windows 200 oder XP installieren.

### 2.2 Deinstallation ScreenCheck Software

Über die Systemsteuerung - Software können Sie die BadgeMaker Software entfernen.

### 2.3 Installation ScreenCheck Hardware

Denken Sie bitte daran, alle benötigten Hardware - Komponenten (Kartendrucker, Kamera und Biometrics) vor dem Produzieren zu installieren.

ScreenCheck bietet viele Produkte, die mit BadgeMaker arbeiten an. Hilfe Dateien und Bedienungsanleitungen (englisch) beschreiben ins Details die Installation und das Setup für diese Produkte. Falls Sie Probleme mit der Installation haben erreichen Sie unseren Support unter [info@heydensecurit.de](mailto:info@heydensecurit.de)

## 2.4 Installation Kartendrucker

Um einen Kartendrucker zu installieren, befolgen Sie den Anweisungen des Handbuches von dem entsprechenden Drucker oder kontaktieren Sie unseren Support [info@heydensecurit.de](mailto:info@heydensecurit.de)

## 2.5 Kamera Installation

Es gibt viele verschiedene Kamera - Modelle, die genutzt werden können. Hilfe-Dokumente und Anleitungen sind verfügbar und beschreiben die Installation und Konfiguration dieser Kameras. Bei entsprechenden Fragen kontaktieren Sie unseren Support. [info@heydensecurit.de](mailto:info@heydensecurit.de) .

# 3. Getting Started

Die BadgeMaker Software besteht aus zwei Komponenten, die in einer Applikation integriert sind. Jede Komponente hat Ihre eigene Funktionalität.

### 3.1.1 Badge Creator (BC):

Dieses Modul ist für das Erstellen und Bearbeiten von Ausweislayouts mit dynamischen/statischen Text, Logos, Unterschriften, Fotos, Magnetstreifen Infos und Chip Kodierung

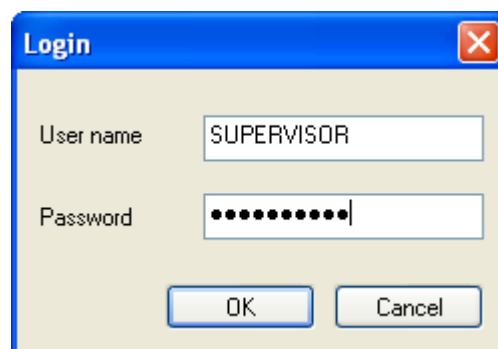
### 3.1.2 Badge Maker (BM):

Dieses Modul ist zum Erstellen von Datenbanken und eingeben von Daten in die Datenbank, Einlesen von Bildern und Drucken von Karten. Dieses ist der Hauptbildschirm der Ausweissoftware.

Mit BadgeMaker wird eine MS Access Demo-Datenbank "DEMO6400.BM" installiert. Es beinhaltet eine fertig zu nutzende Datenbank und verschiedenen Layouts. Sie können diese als Referenz für Ihr eigenes Projekt nutzen.

## 3.2 BadgeMaker starten

Wählen Sie "BadgeMaker" aus dem Programmverzeichnis unter "Start Menü". BadgeMaker öffnet sich das erste mal. Der Zugang ist Passwortgeschützt. Geben Sie den Benutzernamen und das Passwort ein oder über Benutzer - Login das Login Fenster aufrufen.



Benutzername: SUPERVISOR

Passwort: SUPERVISOR

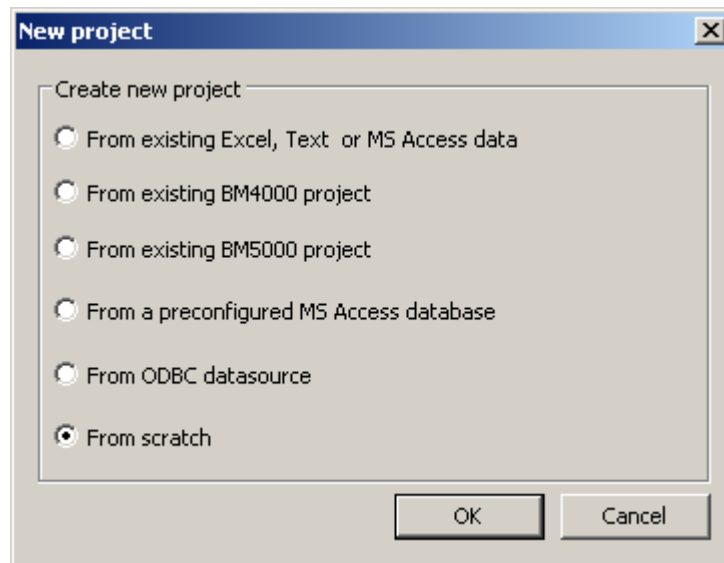
(Dieses sind Administrator Rechte für die Software)

Es wird empfohlen diese Rechte nicht zu verändern. Sie können später einen eigenen Kundenkonto mit eigenen Rechten und Passwörter erstellen.

## 4. Ein neues Projekt erstellen

Bevor Sie beginnen, sollten Sie sich Notizen machen, welche Informationen Sie später in der Datenbank und auf dem Ausweislayout benötigen.

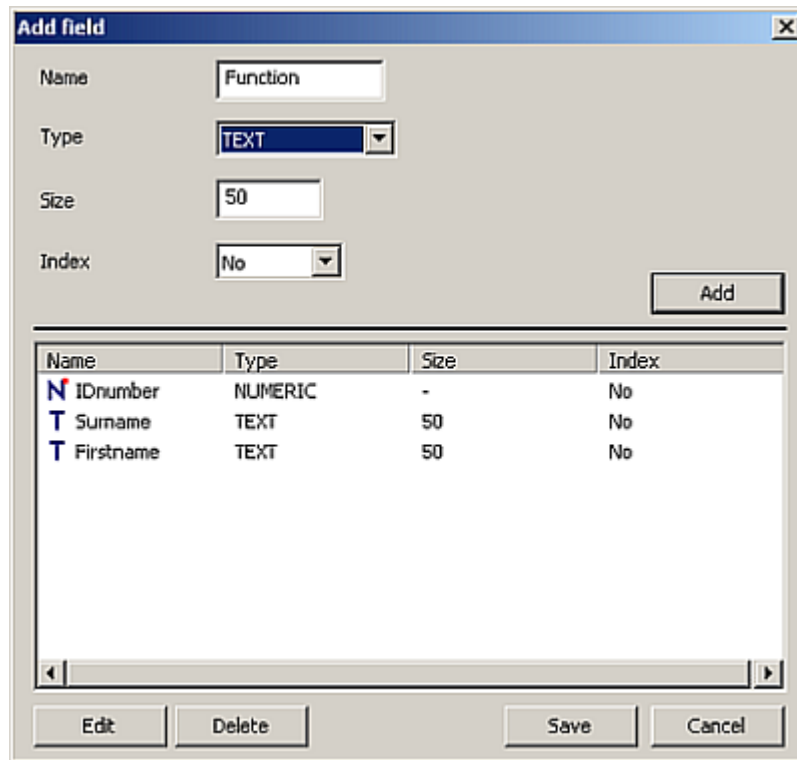
Um ein neues Projekt zu starten, wählen Sie *Datei - Neues Projekt* vom Menü. Dieses startet den Projekt - Setup Assistenten.



Sie können ein neues Projekt von "From Scratch" erstellen, von bestehenden Datenbanken oder von existierenden Datenbanken / älteren Versionen erstellen.

### 4.1 Ein Datenbankfeld hinzufügen

Das "Feld hinzufügen" Fenster öffnet sich und gibt die erforderlichen Daten an:



The 'Add field' dialog box contains the following fields and controls:

- Name: Text box containing 'Function'
- Type: Dropdown menu showing 'TEXT'
- Size: Text box containing '50'
- Index: Dropdown menu showing 'No'
- Buttons: 'Add', 'Edit', 'Delete', 'Save', 'Cancel'

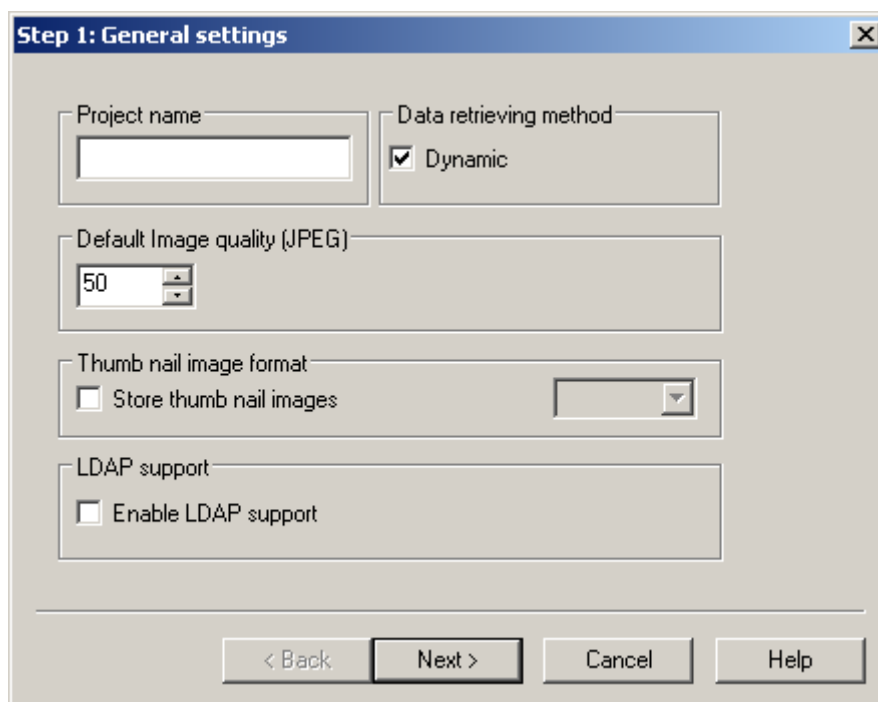
Name	Type	Size	Index
N IDnumber	NUMERIC	-	No
T Surname	TEXT	50	No
T Firstname	TEXT	50	No

**Name:** Tragen Sie hier den Namen des Datenbankfeldes ein. (Keine Leerzeichen)

**Type:** Wählen Sie aus der Auswahlliste den Typ Ihres Datenbankfeldes (Text, Datum, Integer, Counter, Logisch, Numerisch)

Wenn alle benötigten Felder hinzugefügt sind, wählen Sie "Speichern". Der nächste Dialog erscheint.

## 4.2 Generelle Einstellungen



The 'Step 1: General settings' dialog box contains the following fields and controls:

- Project name: Text box
- Data retrieving method:  Dynamic
- Default Image quality (JPEG): Spin box showing '50'
- Thumb nail image format:  Store thumb nail images, followed by a dropdown menu
- LDAP support:  Enable LDAP support
- Buttons: '< Back', 'Next >', 'Cancel', 'Help'

**Project Name:** Geben Sie Ihrem Projekt einen Namen

**Standard Bildqualität:** Gibt die Bildqualität an. 50 bedeutet gute Qualität bei kompakter Dateigröße

**Methode zum Daten wiederherstellen:** Standard ist „Dynamisch“. Wenn der ODBC Treiber Ihrer Datenbank keine Dynasets unterstützt, erhalten Sie einen Fehlerhinweis beim öffnen Ihres Projektes. Dann sollte diese Funktion ausgeschaltet werden.

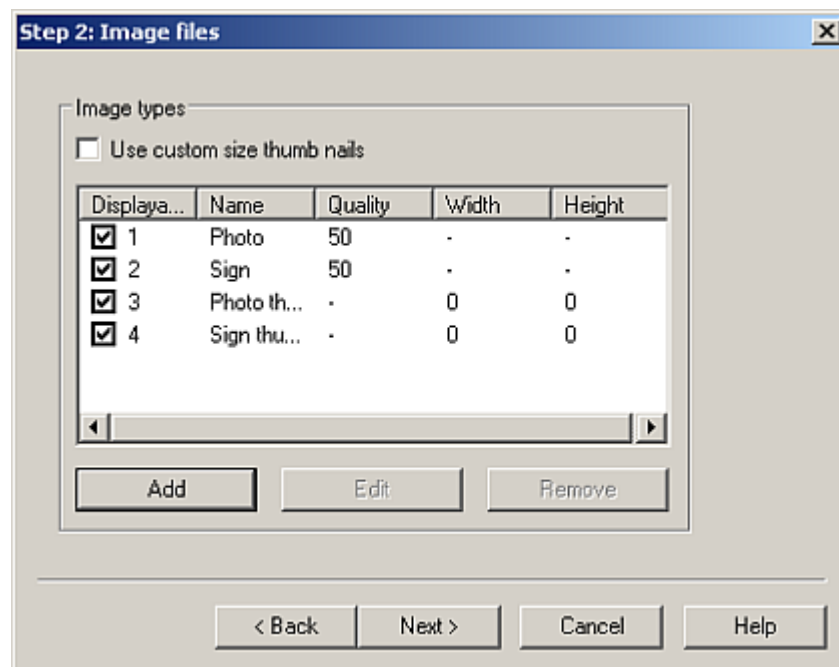
**Miniaturansicht Bildformat:** Wählen Sie diese Option, um Miniaturansichten zu speichern

**LDAP support:** Diese Option auswählen, wenn Sie auf eine LDAB Datenbank zugreifen.

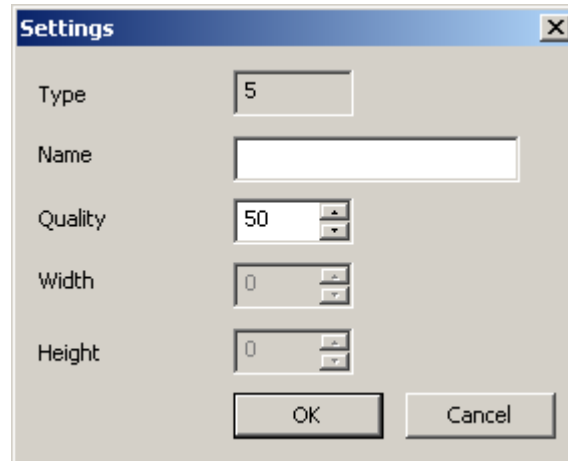
Klicken Sie auf "Weiter"

### 4.3 Bildformate

Badgemaker hat vier Bild Typen als Standard: Foto, Foto Miniaturansicht, Unterschrift und Unterschrift Miniaturansicht. Diese vier Bild Typen können nicht verändert oder gelöscht werden.



Wenn Sie ein weiteren Bilder - Typ hinzufügen möchten, klicken Sie auf „Hinzufügen“.



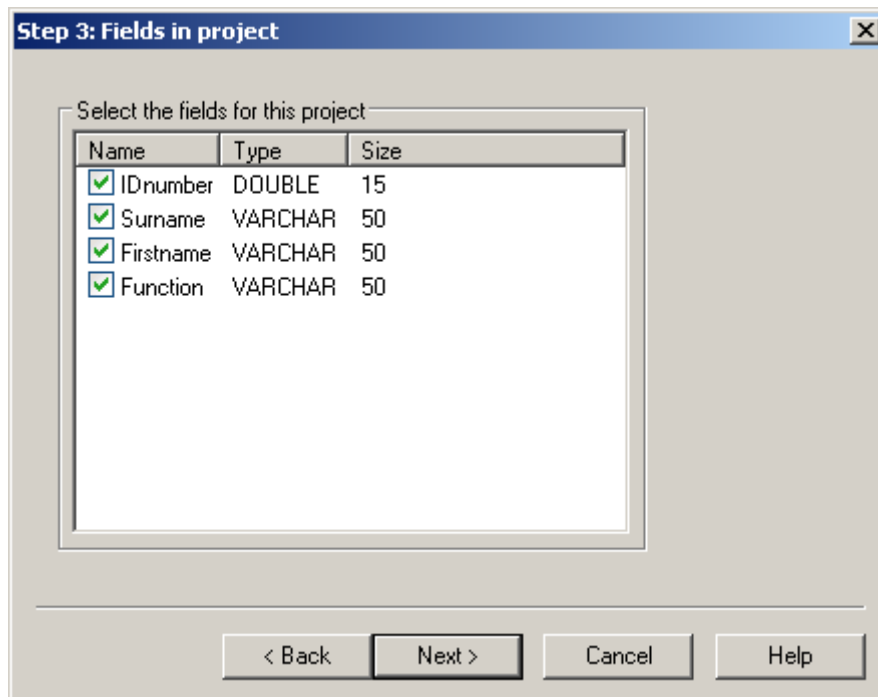
The Settings dialog box contains the following fields and controls:

- Type: Text box containing the value "5".
- Name: Empty text box.
- Quality: Spin box containing the value "50".
- Width: Spin box containing the value "0".
- Height: Spin box containing the value "0".
- Buttons: "OK" and "Cancel".

Vergeben Sie einen Namen für ein neues Bild - Typ und klicken Sie auf "OK". Sie können hier z. B. ein Feld für Fingerabdruck oder Handscanner einfügen.

Wählen Sie "Weiter" und verlassen Sie die Standard Einstellungen.

#### 4.4 Felder im Projekt



Step 3: Fields in project

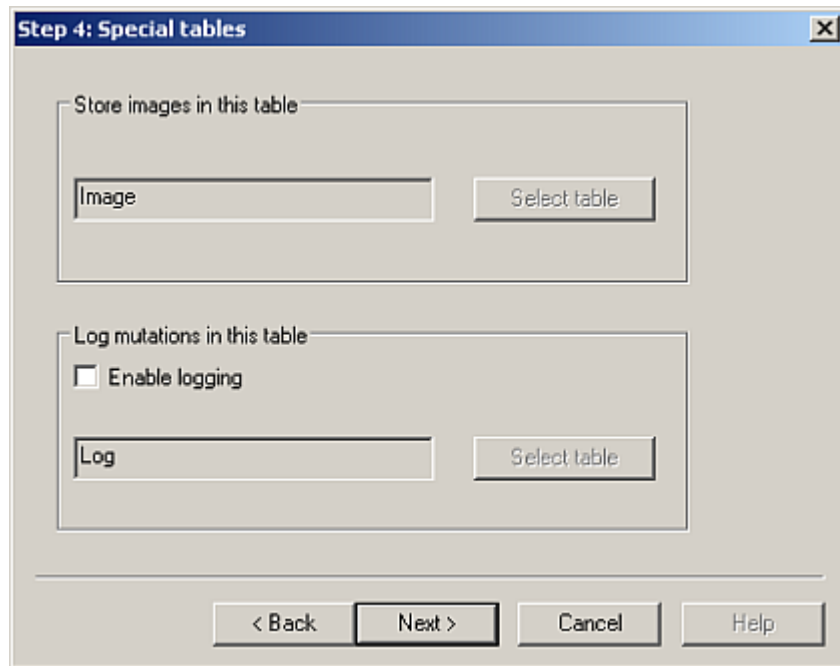
Select the fields for this project

Name	Type	Size
<input checked="" type="checkbox"/> IDnumber	DOUBLE	15
<input checked="" type="checkbox"/> Surname	VARCHAR	50
<input checked="" type="checkbox"/> Firstname	VARCHAR	50
<input checked="" type="checkbox"/> Function	VARCHAR	50

< Back   Next >   Cancel   Help

Wählen Sie die Felder, die Sie in Ihrem Projekt nutzen möchten.

## 4.5 Spezielle Tabellen



### 4.5.1 Bilder in diese Tabelle speichern

Wählen Sie die Tabelle, in der die Bilder gespeichert werden sollen. Diese Tabelle muss eine feste Struktur haben.

BadgeMaker 6400 speichert Bilder als BLOBs (Binary Large Objects) in einer Tabelle in der Datenbank. Dies ist erforderlich, da Sie nur eine Sicherung der Datenbank benötigen. Alpha numerische Felder können genutzt werden, um Fotos und Unterschriften zu speichern; genauso für die Miniaturansichten. Wenn Sie diese Option wählen, muss eine Tabelle ausgewählt werden, in dem Sie „Tabelle auswählen“ klicken. Wenn eine Tabelle ohne die richtige Struktur gewählt ist, erscheint eine Fehlermeldung.

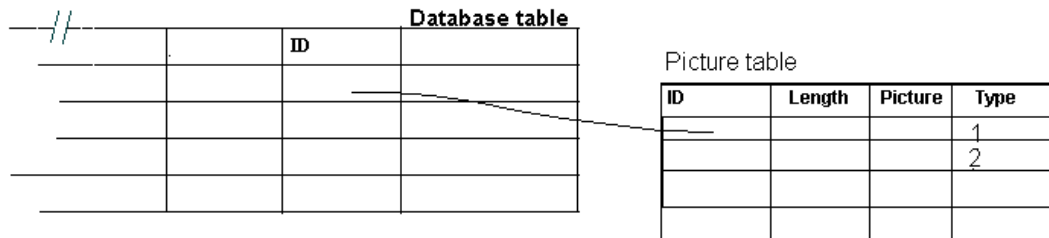
Die Bilder Tabelle muss über ein Datenbank Management System von Ihrer bestehenden Datenbank erstellt werden (MS Access, Oracle, SQL Server, Sybase etc.) Der Name der Tabelle könnte Images oder Bilder heißen, aber die Tabelle muss aus 4 Feldern bestehen mit festen Namen und festen Typen bestehen (in einer festen Reihenfolge):

Field Name		type	length
ID	:	Alpha numeric	8 or more
Length	:	Numeric	8 or more
Picture	:	Long Binary	
Type	:	Numeric	2 or more

Der Typ kann je nach Datenbank abweichen. In MS Access können die numerischen Felder Long Integer sein, die Bilder müssen auf OLE-Objekt gesetzt werden. In Oracle ist der Typ für Picutre „Long Raw“ oder „Binary“.

*⚠ Das ID Feld in der Bildtabelle ist nicht eindeutig; die gleiche ID kann mit 20 Bildtypen genutzt werden (Foto, Miniaturansicht Foto, Unterschrift, Miniaturansicht Unterschrift). ID und Type Felder sind zusammen eindeutig (ein kombinierte Index kann erstellt werden) Keine Beziehungen mit Tabellen erstellen!*

Unten ist der Link zwischen Datenbank Tabelle und Bilder Tabelle erklärt. BadgeMaker überprüft sorgfältig den link zwischen Foto oder Unterschrift ID in der Datenbanktabelle und das ID Feld in der Bilder Tabelle.



#### 4.5.2 Log Veränderungen in der Tabelle

Wenn Sie Veränderungen in BadgeMaker behalten möchten, können Sie diese in eine Log-Tabelle speichern. Wählen Sie hier die Tabelle für Veränderungen.

Die Log-Funktion schreibt die Benutzer Aktionen in eine Tabelle. Wählen Sie den Tabellennamen, in welcher diese Aktionen (Datum, Zeit, Veränderung, Benutzer Name) geloggt werden. Die Datenbank muss folgende Felder enthalten: MUT\_DATE, MUT\_TIME, MUT\_ACTION und MUT\_USER. Zusätzlich können ein oder mehrere Felder von der „DATE“ Tabelle geloggt werden. Der exakte Typ und Name dieser Felder muss in der Log Tabelle integriert sein. Nutzen Sie den Datenbank Manager für bestehende Datenbanken um eine Log Tabelle zu erstellen und wählen Sie die Tabelle mit dem Klick auf „Tabelle auswählen“ aus.

Name	Type	Size
MUT_DATE	Date	8 or more
MUT_TIME	Character	10 or more
MUT_ACTION	Character	10 or more
MUT_USER	Character	30 or more
*other fields can be copied from 'data' table	same as in data table	same as in data table

Klicken Sie "Weiter", um die "Speziellen Felder „Einstellungen zu machen oder "Zurück", um zu den Generellen Einstellungen zu gelangen.

## 4.6 Spezielle Felder

The screenshot shows a dialog box titled "Step 5: Special fields". It contains three main sections:

- Specify a unique field:** A dropdown menu with "IDnumber" selected.
- Register tagged records in this field:** An empty dropdown menu and a "Clear" button.
- Store layout description in this field:** A dropdown menu with "Function" selected, and a "Clear" button. A list of options is visible below the dropdown: "Surname", "Firstname", and "Function".

At the bottom of the dialog are four buttons: "< Back", "Next >", "Cancel", and "Help".

**Eindeutiges Feld angeben:** Wählen Sie ein eindeutiges Feld von der Datenbank (Auswahlliste klicken). Wenn ein Bild in BadgeMaker gespeichert wird, kopiert BadgeMaker diesen Wert in das Feld „ID“ der Bildertabelle. Zusammen mit dem Feld „Typte“ wird festgelegt, welcher Bildtyp gespeichert wird.

 Stellen Sie sicher, dass das Feld eindeutig ist.

**Markierte Datensätze in diesem Feld registrieren:** Wenn Sie die Option „Datensätze markieren“ nutzen möchten, muss ein Feld selektiert werden, wo diese registriert werden. Dieses Feld ist nicht zwingend, aber wenn es nicht ausgewählt ist, können keine Datensätze markiert werden.

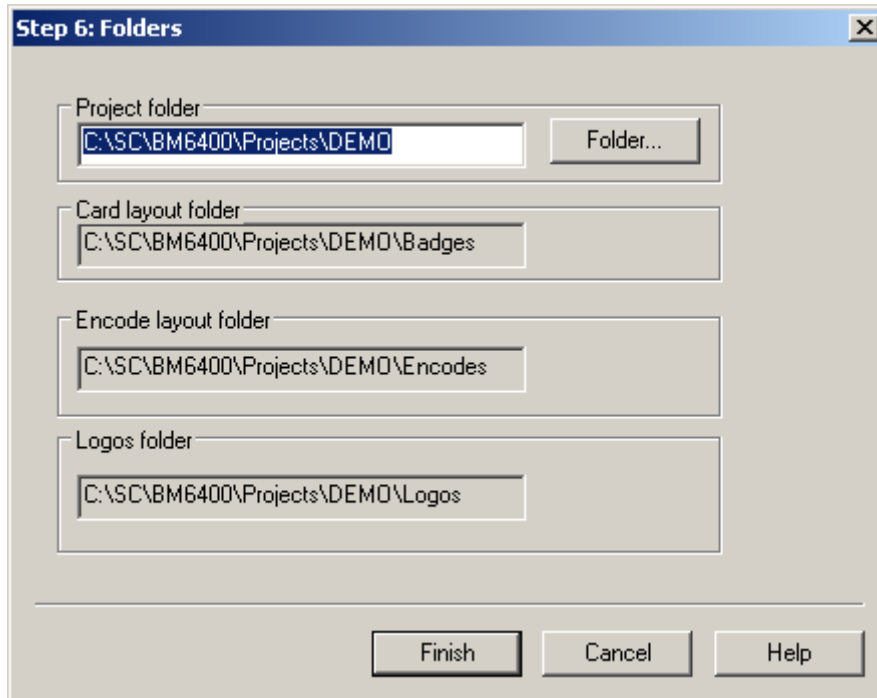
 Stellen Sie sicher, dass es ein Integer-Typ ist.

**Layoutbeschreibung in dieses Feld speichern:** Wenn die „automatische Layout“ Option benutzt wird, muss ein spezielles Feld gewählt werden, wo die Layout Beschreibung gelesen wird. Wenn Sie dieses nicht benötigen, muss kein Feld angegeben werden.

*Beispiel: Jede Abteilung hat ein eigenes Layout. Für das Feld „Abteilung“ gibt es eine Auswahlliste, die in den Projekteinstellungen gemacht werden kann. Alle Abteilungs - Beschreibungen sind in dieser Liste aufgenommen. Die gleichen Beschreibungen müssen auch die Ausweis-Layouts haben. Wenn das „automatische Layout“ aktiviert ist, werden die Ausweislayouts automatisch mit der Abteilung verknüpft.*

## 4.7 Ordner

Hier geben Sie bitte die Ordner an, wo das Projekt, Layouts, Kodierung und Logos gespeichert werden sollen. Dieses sind die Standard Pfade...



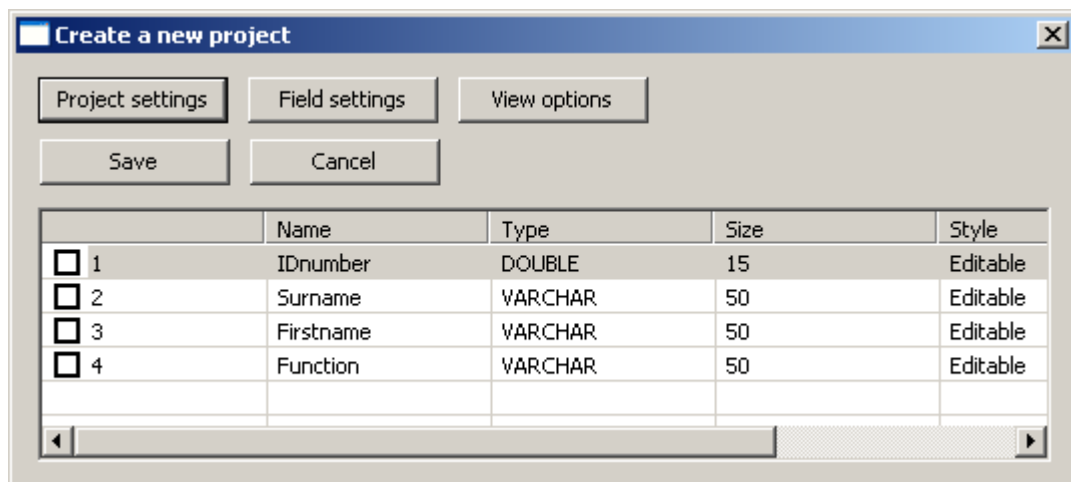
**Projekt Ordner:** Hier liegt die BadgeMaker - Datei.  
**Kartenlayout Ordner:** Hier liegen die Layout Dateien.  
**Kodierung Ordner:** Hier liegen die Kodiervorschriften  
**Logos Ordner:** Hier sollten die Logos für das Projekt liegen

Sie können die Ordner folgendermaßen ändern:

Klicken Sie auf den "Ordner" Button und Sie sehen die Festplatten-Struktur, wie Sie es vom Windows Explorer kennen. Wählen Sie Ihren Wunschordner und klicken auf „OK“.

Für jeden Ordner der nicht existiert kommt ein Hinweis. Klicken Sie auf Ja, um diesen zu erstellen.

Nach der Auswahl für jeden Ordner, klicken Sie auf „Fertigstellen“ und speichern Sie Ihre Projekteinstellungen.



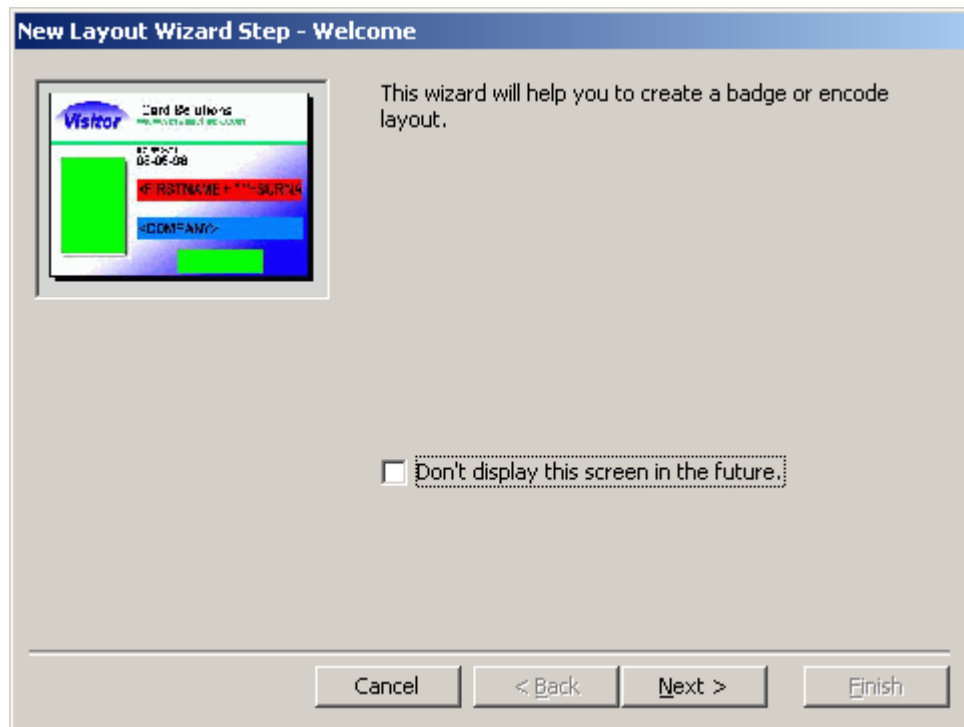
Speichern Sie das Projekt unter der Standard Location. Wählen Sie „Speichern“ um es zu speichern. Die Projekt Dateien und die Datenbank sind nun erstellt.

## 5. Ausweislayouts mit dem BadgeCreator erstellen

Im letzten Kapitel wurde ein Projekt erstellt (\*.BM) mit den notwendigen Einstellungen für BadgeMaker. Dieses Kapitel beschäftigt sich mit dem Erstellen von Ausweislayouts.

### 5.1 Badge Creator Assistent

Wählen Sie „Neues Layout“ von „Datei“ in BadgeMaker, um den BadgeCreator zu starten. Der „Layout Assistent“ startet.



Wählen Sie „Weiter“ zum fortfahren.

#### 5.1.1 Schritt 1 - Layout Typ

Wählen Sie den Typ des Layouts aus. Wählen Sie „Layout“ für das Designen eines Kartenlayouts. Wählen Sie nicht die „Beispiel nutzen“ Option. Wenn Sie diese nutzen, bekommen Sie bestehende Designs. Wählen Sie „Weiter“

#### 5.1.2 Schritt 2 - Badge Typ

Wählen Sie einen Namen für ein neues Kartendesign. Wählen Sie den Wert „ISO-Card 86/54.5“. Danach wählen Sie Hochformat / Querformat und anschließend „Weiter“

#### 5.1.3 Schritt 3 - Badge Layout

Dieser Schritt ist lediglich für den Hintergrund Ihres Kartendesigns. Klicken Sie „Weiter“

#### 5.1.4 Schritt 4 - Badge - Felder

Wählen Sie die Felder, die Sie in Ihr Badge Layout integrieren möchten. Klicken Sie „Weiter“.

#### 5.1.5 Schritt 5 - Badge Optionen

In den meisten Fällen können diese Optionen ignoriert werden.

### 5.1.6 Schritt 6 - Fertig!

Wählen Sie "Fertigstellen" um den Assistenten zu beenden und schließen.

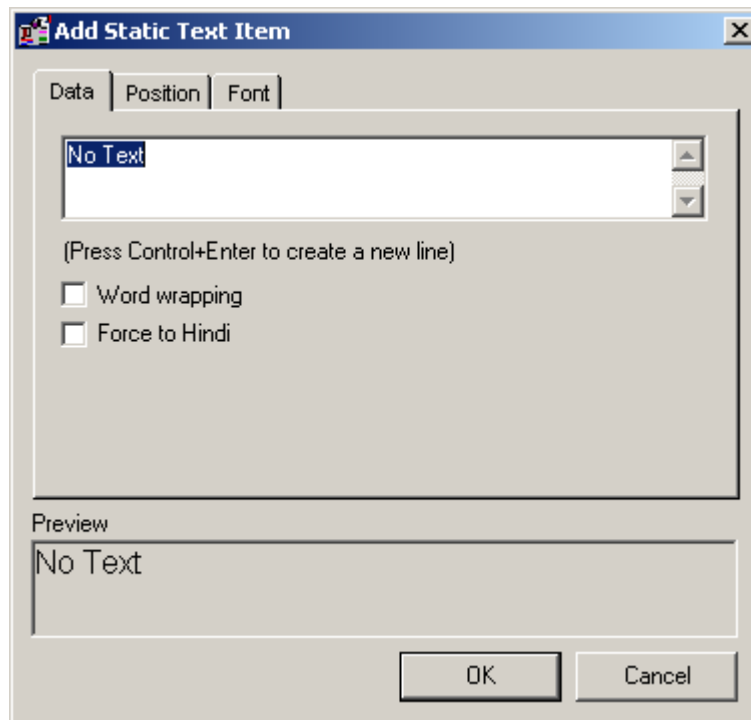
Jetzt sehen Sie eine blanke Plastikkarte. Sie können einzoomen oder auszoomen, wenn Sie auf „Vergrößern“ oder „Verkleinern“ klicken.

## 5.2 Objekte im Layout hinzufügen

Wenn Sie **Bearbeiten>Objekt hinzufügen** vom Menü Wählen, folgende Optionen erscheinen:

### 5.2.1 Statischer / fester Text

Mit "statischer Text" können Sie feststehenden / statischen Text zum Layout hinzufügen. Nach der Auswahl erscheint folgende Dialog - Box:



#### Karteireiter "Daten"

Tippen Sie hier Ihre festen Daten ein. Unten sehen Sie das Vorschaufenster und der Text erscheint in der gewählten Schriftart und Farbe. Wählen Sie „Word wrapping“, wenn der Text zu lang für eine Zeile ist.

#### Karteireiter "Position"

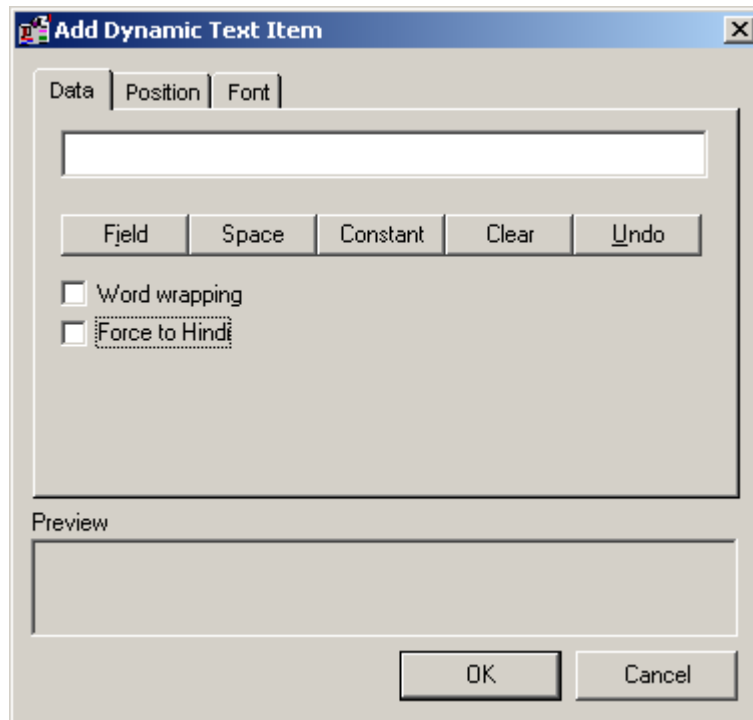
In vielen Fällen kann dieses Feld übersprungen werden, da Sie per Drag & Drop mit der Maus Texte bearbeiten können.

#### Karteireiter „Schriftart“

Hier stellen Sie Ihre Schriftart, Schriftgröße, Stil und Farbe und diverse andere Effekte ein.

### 5.2.2 Variabler Text / Text aus Datenbank

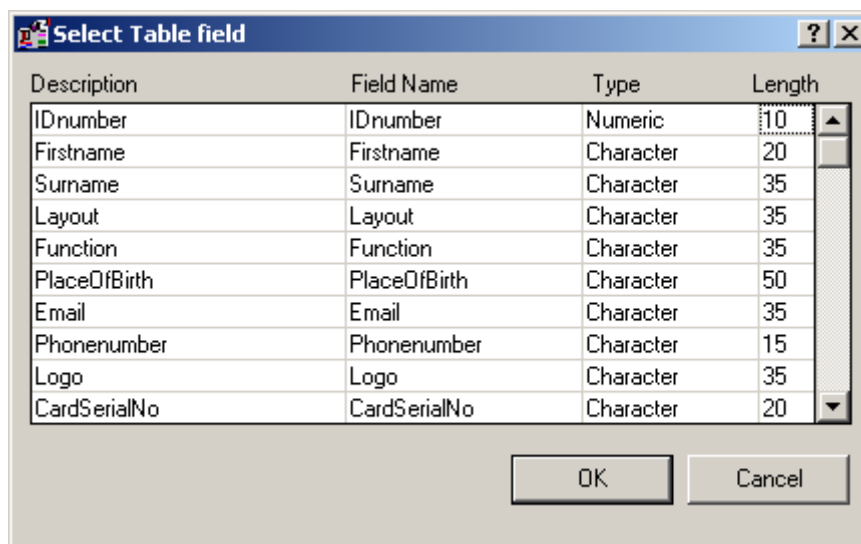
Wählen Sie "Variabler Text", um einen dynamischen Text dem Layout hinzuzufügen. Dynamischer Text sind Informationen aus einem bestimmten Datenbankfeld, welches Sie in der Projekteinrichtung erstellt haben. Nach der Auswahl dieser Option erhalten Sie den folgenden Bildschirm.



Die Karteireiter "Position" und "Schriftart" sind identisch wie in der Sektion 5.2.1 beschrieben.

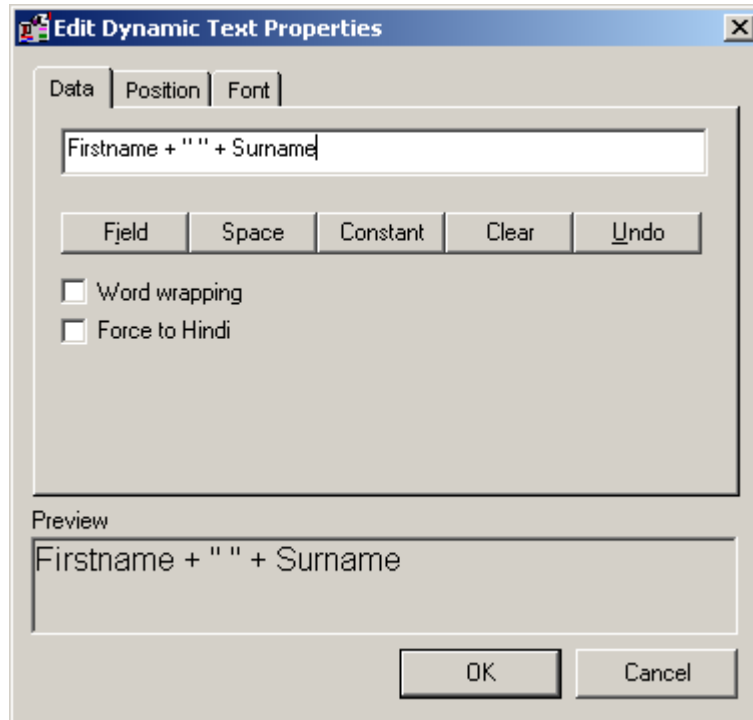
#### Karteireiter "Daten"

Klicken Sie auf "Feld", um eine Liste der verfügbaren Felder zu erhalten:



Wählen Sie ein Feld aus und klicken Sie auf "OK".

Sie können ebenfalls einen String aus mehreren Datenbankfeldern erzeugen, auch in Kombination mit Konstanten. Mit dem „Leerzeichen“- Button wird ein " " im String hinzugefügt. Jetzt kann ein weiteres Datenbankfeld / Konstante hinzugefügt werden. In diesem Beispiel sind das Feld „Firstname“ - Space - „Surname“:

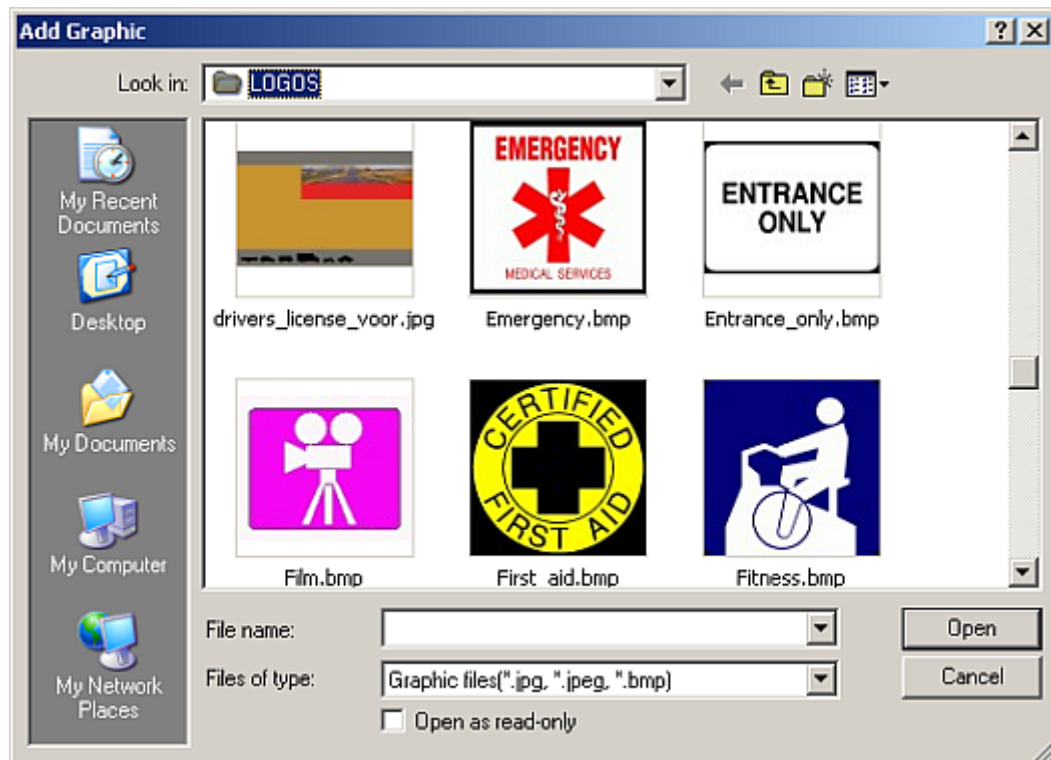


### 5.2.3 Logo hinzufügen

Klicken Sie auf „Logo hinzufügen“, um ein Logo dem Layout hinzuzufügen:

*Das Logo muss ein JPG oder BMP sein!*

Es wird empfohlen, dass Sie alle Logos zum Projekt in den folgenden Ordner speichern, C:\SC\BM6400\PROJECTS\project\_name\LOGOS.



Wählen Sie das Logo, welches Sie einfügen möchten und klicken auf "Öffnen". Um die Logo Einstellungen zu ändern, einfach einen Doppelklick auf das Logo. Wenn Ihr Logo ein schwarzen oder weißen Hintergrund hat, können Sie auf „Transparent“ stellen, um das Logo transparent darzustellen.

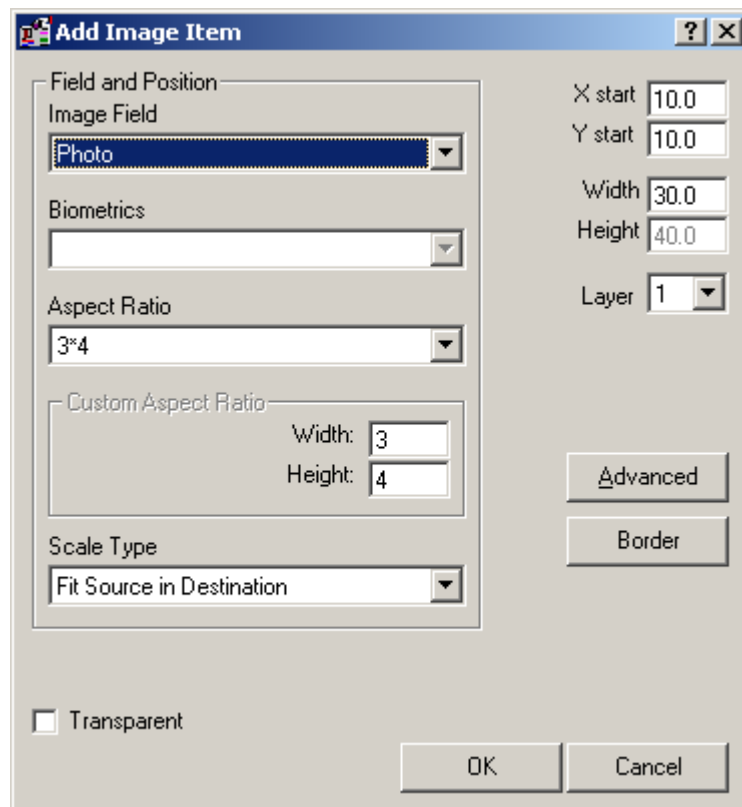
#### 5.2.4 Dynamisches Logo hinzufügen

Nutzen Sie diese Funktion, um ein dynamisches Logo dem Layout hinzuzufügen.

#### 5.2.5 Bild hinzufügen

Wählen Sie "Bild hinzufügen", um Ihrem Layout ein Bild hinzuzufügen.

Wählen Sie eines der verfügbaren Bilder-Typen (Photo, Unterschrift, etc.), um dieses dem Layout hinzuzufügen.



#### 5.2.6 Barcode

Diese Optionen fügt Ihrem Layout einen Barcode hinzu. Hierzu benötigen Sie ein Datenbankfeld, aus dem der Barcode generiert wird. Über „Barcode hinzufügen“ können Sie die Dialog Box sehen.

#### 5.2.7 Formen

Sie können verschiedene Formen auswählen, indem Sie auf "Linie einfügen", „Rechteck einfügen“ oder „Kreis einfügen“ klicken. Es erscheint eine Dialog Box.

#### Karteireiter „Position“

Nutzen Sie den Karteireiter „Position“ und definieren Sie die Positionen...

### Karteireiter „Farbe“

Nutzen Sie den Karteireiter „Farbe“, um die Farbe der Form zu definieren, die Linienstärke oder Fülloptionen.

## 6. Bearbeiten

Auch nachdem Objekte dem Layout hinzugefügt wurden, können diese bearbeitet werden.

### 6.1 Speichern

Nutzen Sie diese Option, um Ihr Layout zu speichern.

### 6.2 Speichern unter

Nutzen Sie diese Option, um das Layout unter einem anderen Dateinamen zu speichern.

### 6.3 Objekt löschen

Wählen Sie ein Objekt auf Ihrem Layout aus, und drücken Sie die „ENTF“ - Taste um dieses zu entfernen.

### 6.4 Bestehende Objekte bearbeiten

Klicken Sie auf ein Objekt, um dieses auszuwählen und wählen sie dann „Bearbeiten“ oder klicken Sie doppelt auf das Objekt. Der Dialog ist der gleiche, wie bei der Neuerstellung eines Objektes. Hier können Sie die richtigen Einstellungen vornehmen.

### 6.5 An Referenzlinie ausrichten

In dem „Optionen“ Menü kann die Referenzlinie eingestellt werden. Je nach Einstellung (Linksausrichtung, zentrierte Ausrichtung, Rechtsausrichtung etc.), werden Objekte an der Referenzlinie ausgerichtet (Rechtsklick auf Objekt: - An Referenzlinie ausrichten).

### 6.6 Badge Layout

Mit der Option vom „Bearbeiten“ Menü können Sie die Layout Einstellungen vornehmen. Dieser Dialog ähnelt dem Dialog bei der Neuerstellung von Layouts.

### 6.7 Layout öffnen

Bestehende Layouts können im „Projekt Explorer“ (auf der rechten Seite des Bildschirms zu sehen) eingesehen werden.

### 6.8 Layout entfernen

Bestehende Badge Layouts können vom Projekt entfernt werden, in dem Sie im „Projekt Explorer“ mit der rechten Maustaste auf das Layout klicken und „vom Projekt entfernen“ auswählen.

### 6.9 Hilfe

Mit der F1 Taste oder über „Hilfe“ können Sie die HilfeDatei von BadgeMaker öffnen. Hier finden Sie verschiedene Kategorien für die Hilfe.

## 7. Kodieroptionen

### 7.1 Magnetstreifenlayout

Nutzen Sie diesen Modus, um Magnetstreifen Informationen Ihrem Layout hinzuzufügen.

### 7.2 Chip Modus

Nutzen Sie diesen Modus, um Chip Informationen Ihrem Layout hinzuzufügen.

### 7.3 Mifare Modus

Nutzen Sie diesen Modus, um Mifare Informationen Ihrem Layout hinzuzufügen.

Wenn Sie ein neues Projekt erstellt haben und ein Layout erstellt haben, können Karten produziert werden. Dazu müssen Sie vom BadgeCreator aus den „Back to MainScreen“ Button klicken.

## 8. BadgeMaker (BM)

Jetzt haben Sie ein Projekt erstellt und auch Layouts erstellt. BadgeMaker ist der Hauptbildschirm, wo die Daten zu sehen sind, Bilder hinzugefügt werden können und fertige Karten gedruckt werden können.

### 8.1 Öffnen eines Projektes

Wählen Sie Datei > Projekt öffnen, um den Öffnen Dialog anzuzeigen. Wählen Sie eine gültige BM Datei und klicken Sie auf „Öffnen“. Wenn Sie noch nicht eingeloggt sind, werden Sie aufgefordert, dieses zu tun. Wählen Sie im „Selektieren“ Fenster „Alles selektieren“.

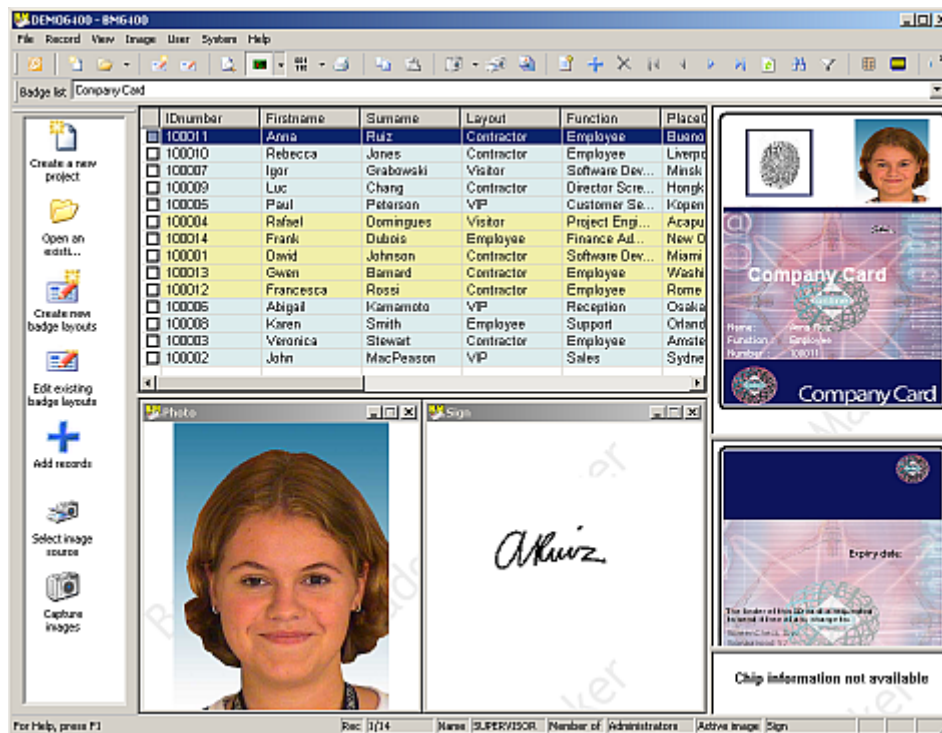
The image shows a 'Select' dialog box with the following components:

- Field name:** A dropdown menu with 'IDnumber' selected.
- Operator:** A dropdown menu with '=' selected.
- Field value:** An empty dropdown menu.
- Predefined conditions:** A dropdown menu with 'Preset 1' selected and a 'Set as default' button.
- Retrieve records using default:** A checkbox that is currently unchecked.
- Add condition:** Radio buttons for 'AND' (selected) and 'OR', and an 'Add' button.
- Current condition:** A large empty text area.
- Buttons:** 'OK', 'Select all', 'Clear', and 'Cancel' at the bottom.

Ein Feldname kann selektiert werden (Auswahlliste), dann ein Operator (=, <, >, <=, >=, <>, LIKE) und ein Wert muss ausgefüllt werden. Mit der Selektion „und“ oder „oder“ verfeinern Sie die Selektion.

☞ Klicken Sie auf „Alle Selektieren“, wenn Sie mit der gesamten Datenbank arbeiten möchten. In manchen Fällen kann es eine Weile dauern (bei großen Datenbanken).

Das Projekt wird geöffnet und alle eingegebenen Daten werden aufgelistet.



## 8.2 Hinzufügen, bearbeiten und löschen von Datensätzen

### 8.2.1 Datensatz hinzufügen

Datensätze können hinzugefügt werden, wenn Sie das "+" Symbol klicken oder über Datensatz - hinzufügen vom Menü

**Field Edit** [X]

IDnumber	<input type="text"/>	<input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/> <input type="button" value="New"/> <input type="button" value="First"/> <input type="button" value="Last"/> <input type="button" value="Next"/> <input type="button" value="Prev"/>
Firstname	<input type="text"/>	
Surname	<input type="text"/>	
Layout	<input type="text"/>	
Function	<input type="text"/>	
PlaceOfBirth	<input type="text"/>	
Email	<input type="text"/>	
Phonenumber	<input type="text"/>	
Logo	<input type="text"/>	
CardSerialNo	<input type="text"/>	
CardsIssued	<input type="text"/>	
PhotoDate	<input type="text"/> [v] [X]	
IssueDate	<input type="text"/> [v] [X]	
ExpiryDate	<input type="text"/> [v] [X]	

☞ Die Datensatz hinzufügen Option kann über den Administrator gesehen werden

### 8.2.2 Datensatz löschen

Um einen bestehenden Datensatz zu löschen, müssen Sie den Datensatz markieren. Sobald dieser markiert ist, drücken Sie „ENTF“, oder Datensatz - entfernen (MENÜ) oder klicken Sie das „x“

	IDnumber	Firstname	Surname	Layout
<input type="checkbox"/>	100011	Anna	Ruiz	Contractor
<input checked="" type="checkbox"/>	100010	Rebecca	Jones	Contractor
<input type="checkbox"/>	100007	Igor	Grabowski	Visitor
<input type="checkbox"/>	100009	Luc	Chang	Contractor
<input type="checkbox"/>	100005	Paul	Peterson	VIP
<input type="checkbox"/>	100004	Rafael	Domingues	Visitor
<input type="checkbox"/>	100014	Frank	Dubois	Employee
<input type="checkbox"/>	100001	David	Johnson	Contractor
<input type="checkbox"/>	100013	Gwen	Barnard	Contractor
<input type="checkbox"/>	100012	Francesca	Rossi	Contractor
<input type="checkbox"/>	100006	Abigail	Kamamoto	VIP
<input type="checkbox"/>	100008	Karen	Smith	Employee

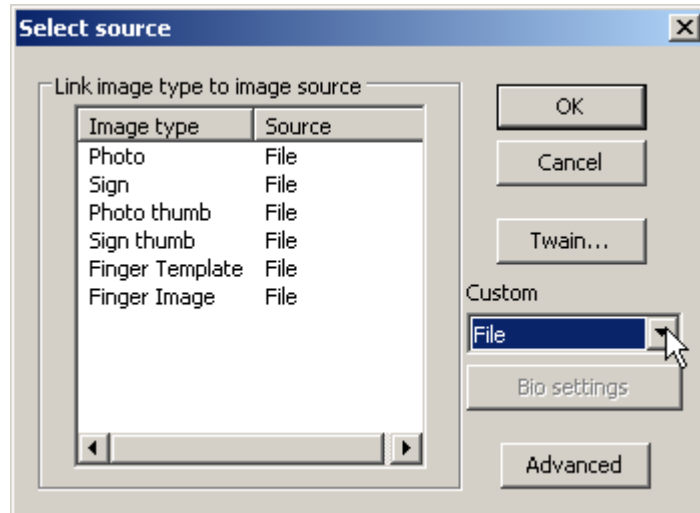
### 8.2.3 Datensatz bearbeiten

Um einen Datensatz zu bearbeiten, doppelklicken Sie auf den Datensatz und das Bearbeiten Feld öffnet sich. Sie können auch über Datensatz - Bearbeiten (Menü) das Fenster öffnen. Hier können sie die freigegebenen Felder nach Ihren Wünschen bearbeiten.

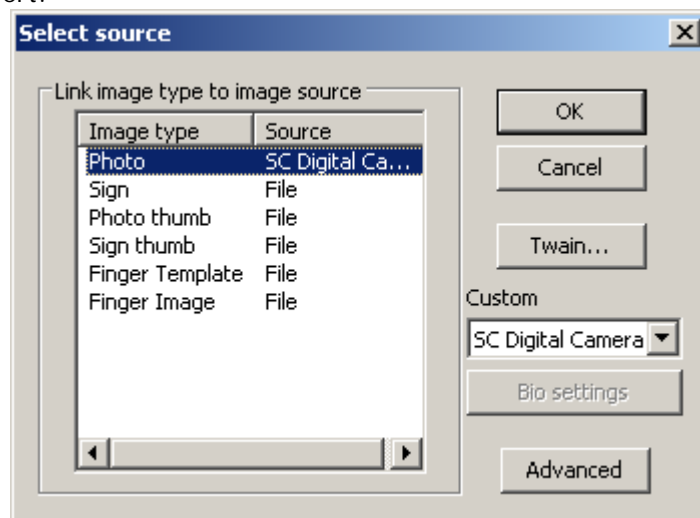
Field	Value
IDnumber	100011
Firstname	Anna
Surname	Ruiz
Layout	Contractor
Function	Employee
PlaceOfBirth	Buenos Aires
Email	
Phonenumber	+31 79 3601160
Logo	Sales
CardSerialNo	
CardsIssued	0
PhotoDate	14/06/2007
IssueDate	
ExpiryDate	

### 8.3 Bilder hinzufügen

Wenn Daten eingegeben sind, können Bilder hinzugefügt werden. Sie benötigen eine Bildaufnahme - Quelle. Die meisten dieser Quellen können über den TWAIN Treiber angesteuert werden. Um ein Bild hinzuzufügen müssen die Einstellungen vorher festgelegt werden. Klicken Sie auf **Bild - Quelle auswählen**. Hier kann der Treiber ausgewählt werden für den entsprechenden Bildtyp. Wählen Sie den Treiber aus der Auswahlliste oder klicken Sie auf TWAIN.



Twain Treiber werden in der Regel mit Scanner, Digitalen Kameras und Bilder Capture Boards mitgeliefert.



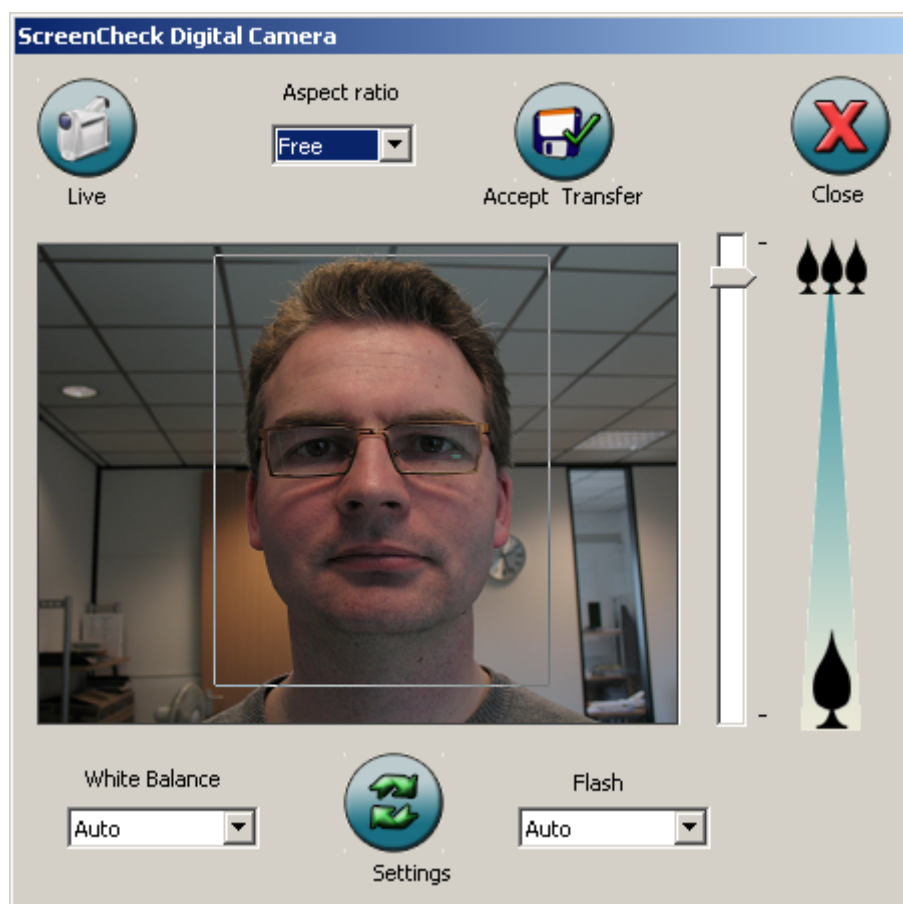
Wählen Sie den richtigen Treiber und klicken Sie auf "OK".

#### 8.4 Bild hinzufügen

Um ein Bild hinzuzufügen, klicken Sie auf „Bild einlesen“ - Button. Oder mit der rechten Maustaste auf das Fotofeld -"einlesen".



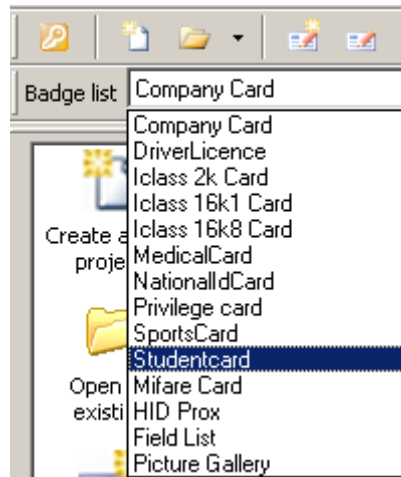
Der Geräte Treiber sollte sich öffnen und ein Livebild sollte erscheinen. Positionieren Sie die Kamera und wählen Sie „Freeze“.



Als nächsten müssen Sie das Bild transferieren. Klicken Sie dazu auf Transfer. Das Foto ist jetzt zur Datenbank hinzugefügt.

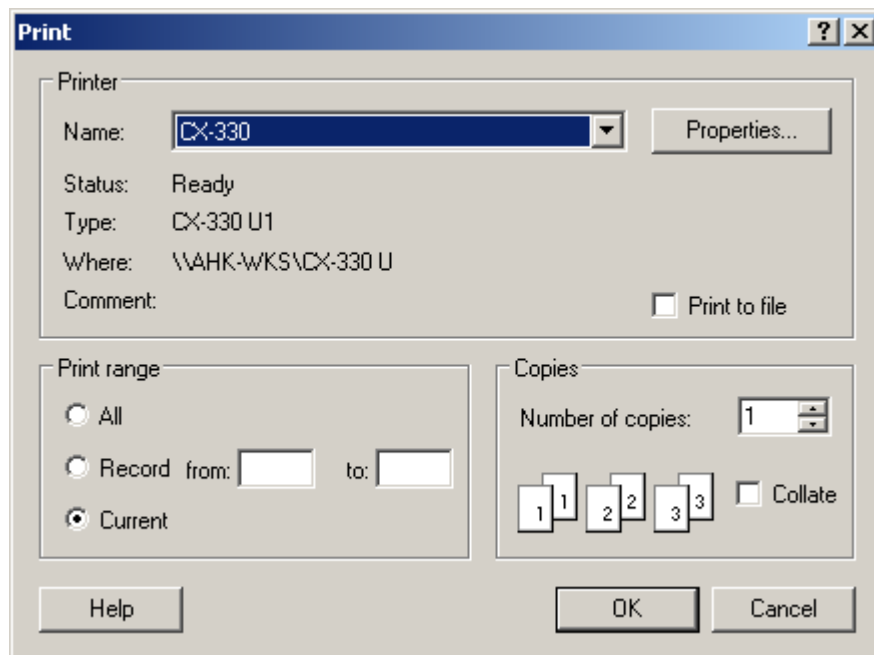
## 9. Datensätze drucken

Wenn ein Projekt erstellt wurde und Datensätze komplett sind können die im BadgeCreator erstellten Layouts als komplette Karte gedruckt werden. Wählen Sie den Datensatz, den Sie drucken möchten. Wenn mehr als ein Layout erstellt wurde können Sie über die Auswahlliste Ihr Layout auswählen.



Um vorab den Ausdruck zu überprüfen, klicken Sie auf „Druckvorschau“.

Um mehr als eine Karte zu drucken, klicken Sie auf Datei - Drucken.. Der folgende Bildschirm erscheint:



Überprüfen Sie, dass der richtige Drucker ausgewählt wurde. Hier können Sie noch die Einstellungen ändern, indem Sie auf „Eigenschaften“ klicken.

## 9.1 Mehrere Datensätze drucken

Mehrere Datensätze können selektiert werden, wenn Sie jeweils den Haken setzen. Dann drucken.

	IDnumber ▲	Firstname	Sur
<input checked="" type="checkbox"/>	100001	David	Joh
<input checked="" type="checkbox"/>	100002	John	Ma
<input checked="" type="checkbox"/>	100003	Veronica	Ste
<input checked="" type="checkbox"/>	100004	Rafael	Dor
<input checked="" type="checkbox"/>	100005	Paul	Pet
<input checked="" type="checkbox"/>	100006	Abigail	Kar
<input checked="" type="checkbox"/>	100007	Igor	Gra
<input checked="" type="checkbox"/>	100008	Karen	Sm
<input checked="" type="checkbox"/>	100009	Luc	Cha
<input checked="" type="checkbox"/>	100010	Rebecca	Jon
<input type="checkbox"/>	100011	Anna	Rui

Sie haben ebenfalls die Option alle Datensätze auszuwählen, indem Sie auf „Datensatz“ - „Alles markieren“ klicken.

Jetzt sind alle Datensätze fertig zum Druck.

Um die Software zu schließen, klicken Sie in der rechten oberen Ecke das "X", oder über "Datei" - „Exit“.

# ScreenCheck BadgeMaker 7.1

BadgeMaker offers you the convenience of designing, managing and printing ID cards on demand. You will benefit from easy and fast card production, while numerous advanced features make sure that card design, data management and the printing/encoding process runs flawlessly and reliably. The 7.0 release has a fresh new user interface, easy xls/txt/mdb import, smart image tools and software security protection.