



Ellie Spencer
Marketing

Employee badge
4533567803

Peter Powell
Sales

Employee badge
456828943

BADGEMAKER

SNEL AAN DE SLAG

DOOR SCREENCHECK

CEO

Employee badge
453789128

Design

Employee
45688890

Administration

Employee badge
4537891283

Eva Franklin
Administration

Employee badge
4537891283

2019 januari | Snel aan de slag V2.6.0 | Badgemaker V2.6.2

www.badgemaker.info

**SCREEN
CHECK**

www.screencheck.com

Index

INTRODUCTIE	5
STAP 1: DOWNLOAD EN INSTALLEER DE BADGEMAKER SOFTWARE	6
Download	6
Install BadgeMaker Base	7
STAP 2: REGISTRATIE	11
Aanvragen BadgeMaker license key	12
STAP 3. CREËER EEN NIEUW KAARTONTWERP	16
Interface	16
STAP 3: NIEUW KAARTONTWERP	17
Ga naar Bestand in het hoofdmenu en klik op: “Nieuw Project”.	17
Creëer Dynamische velden	18
Voeg achtergrond toe	19
Voeg figuren toe	20
Voeg plaatshouder voor pasfoto of handtekening toe.	20
Voeg een barcode toe	21
Voeg tekst toe	22
Voeg Dynamisch Logo toe	23
Opslaan van het Kaartontwerp	23
STAP 4: START NIEUW BADGEMAKER IDENTITY PROJECT	24
Interface	24
Creëer een nieuw Project	25
Projectstructuur	26
1. Projectstructuur	26
2. Biometrische instellingen	27
3. Weergave configuratie	28
4. Kaartontwerpen	29
5. Triggers	30
6. Maak project aan	31
STAP 5. VOEG RECORDS TOE	32
Voeg een nieuw record toe	32
Importeer Excel or CSV data	35
STAP 6. KOPPEL UW KAARTONTWERP AAN UW BADGEMAKER IDENTITY PROJECT RECORDS	39
Koppel uw records aan een kaartontwerp	39

STAP 7. SELECTEER RECORDS EN PRINT	40
Print records	40
DISCLAIMER	41

Introductie

Welkom en bedankt voor het kiezen voor BadgeMaker identificatie software.

BadgeMaker is een kaartproductie software gemaakt voor desktop computers. BadgeMaker is ontwikkelt om kaartlayouts te ontwerpen, kaartdata te managen, toe te voegen of te importeren, foto's en handtekeningen toe te voegen en kaarten te printen. In een paar simpele stappen helpt BadgeMaker uw kaartproductieproces gemakkelijk en effectief te maken.

BadgeMaker is een combinatie van twee specifieke modules met elk hun eigen kracht. De nadruk bij BadgeMaker Design ligt op het creëren van perfecte kaartlay-outs en BadgeMaker Identity kan uw kaartgegevens met het gemak van bekende spreadsheet software behandelen. Eén ontwerp kan gekoppeld worden aan de gegevens van meerdere personen in BadgeMaker Identity, zodat uw in een keer al uw kaarten kunt printen voor uw personeel.

Als gebruiker kunt u gegevens en lay-outs voor verschillende type identiteitskaarten beheren en printen met verschillende type printers. U kunt met BadgeMaker grote hoeveelheden gegevens uploaden en kaarten printen en daarmee uw kaartproductieproces verbeteren.

U heeft een Windows PC met networkverbinding nodig om BadgeMaker te installeren. De PC heeft een internetconnectie nodig om de software te kunnen downloaden via onze link:

<http://badgemaker.info/downloads>

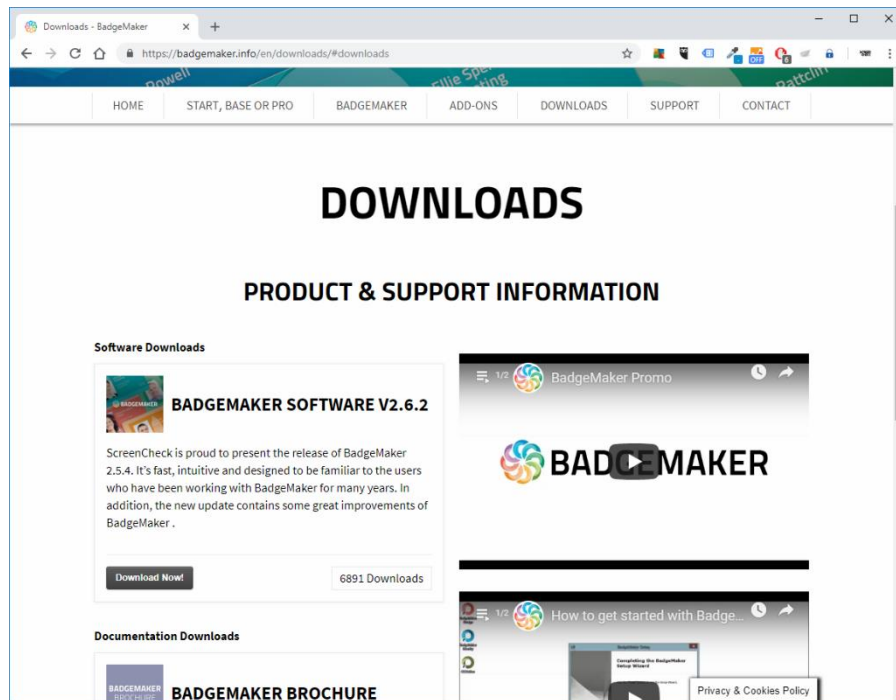
Deze handleiding beschrijft niet hoe u printers, camera's of apparaten voor het digitaliseren van handtekeningen kan installeren. Raadpleeg de fabrikantenhandboeken voor verdere informatie over deze apparaten.

Stap 1: Download en installeer de BadgeMaker software

Download

De BadgeMaker software kan gedownload worden via:

<http://badgemaker.info/downloads>



Klik op de download knop. De link zal de Badgemaker installer downloaden en zal er zo uit zien:



Door op de bovenstaande installer te klikken zal er een pop-upvenster verschijnen. Deze pop-up zal vragen of u zeker weet of u de software wil installeren. Door op de run button te klikken start u de BadgeMaker Setup Wizard. De Setup Wizard zal u door de gehele installatieprocedure leiden.

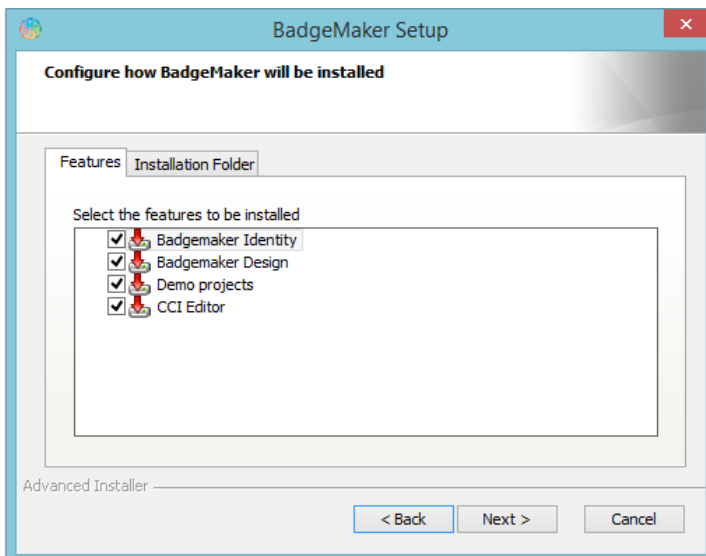
Install BadgeMaker Base

Stap 1. Wanneer u de BadgeMaker installatie wil starten klikt u op de “Run” knop, klik op de “Cancel” knop als u BadgeMaker niet op uw desktop wil installeren.

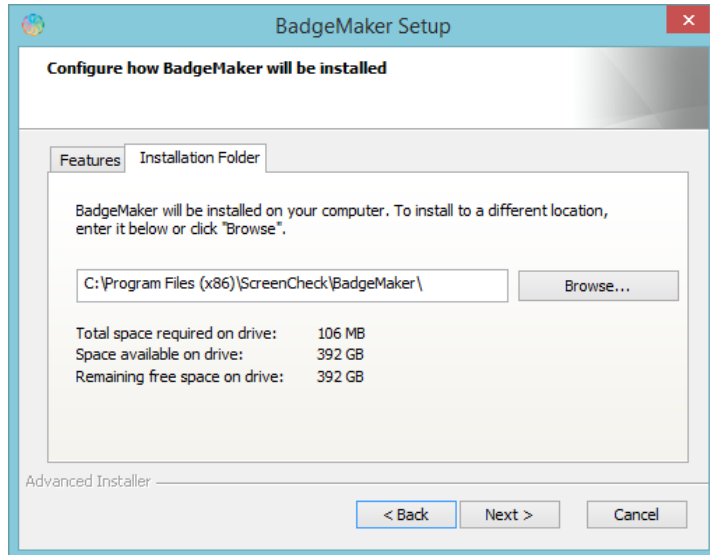
Stap 2. Klik op de “Next” knop op door te gaan met de installatie van BadgeMaker.



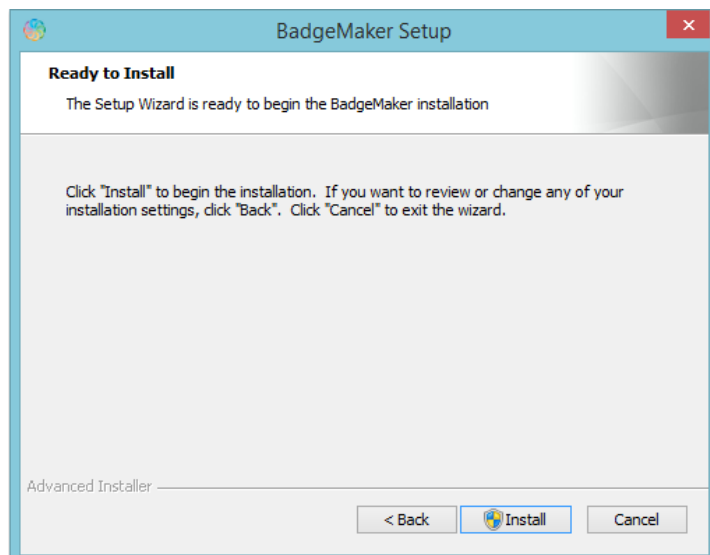
Stap 3a. De “Features” tab: Deze stap in het installatieproces is om te selecteren hoe u BadgeMaker wil installeren. U kunt verschillende eigenschappen selecteren of deselecteren naar eigen wens. BadgeMaker Design, Identity, Demo projects en de CCI Editor zijn standaard geselecteerd.



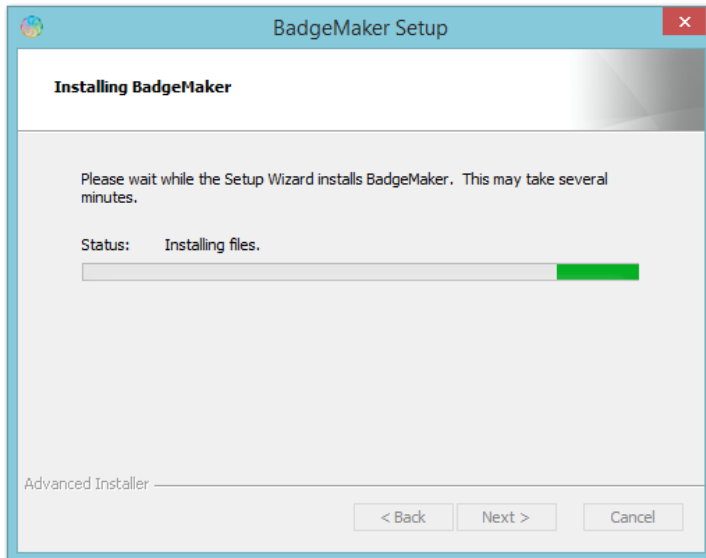
Stap 3b. De “Installation Folder” tab: de derde stap in het installatieproces is de besissing over waar u BadgeMaker wilt installeren. U kunt op de “Browse” knop klikken en dan navigeren naar de map op uw computer waar u BadgeMaker wil installeren. Als u BadgeMaker niet op een specifiek locatie wilt installeren kunt u gewoon de standaard locatie aanhouden die al is aangegeven door de Setup.



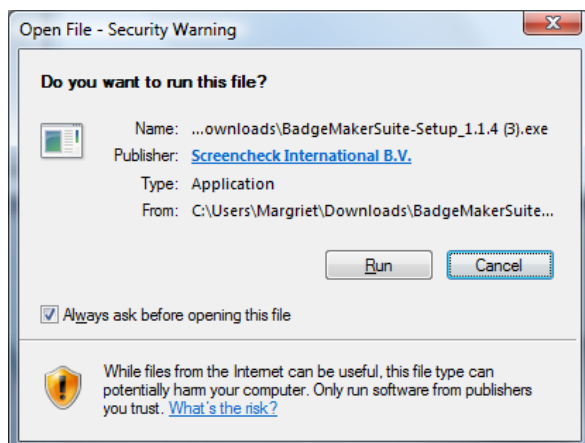
Stap 4. The Setup Wizard is nu klaar om te beginnen met de BadgeMaker installatie. Klik op de “Install” knop om de installatie te beginnen. Wanneer u uw installatie wil herzien of instellingen wil veranderen klik dan op de “Back” knop. Klik op “Cancel” knop om de installatie te stoppen en uit de wizard pop-up te gaan.



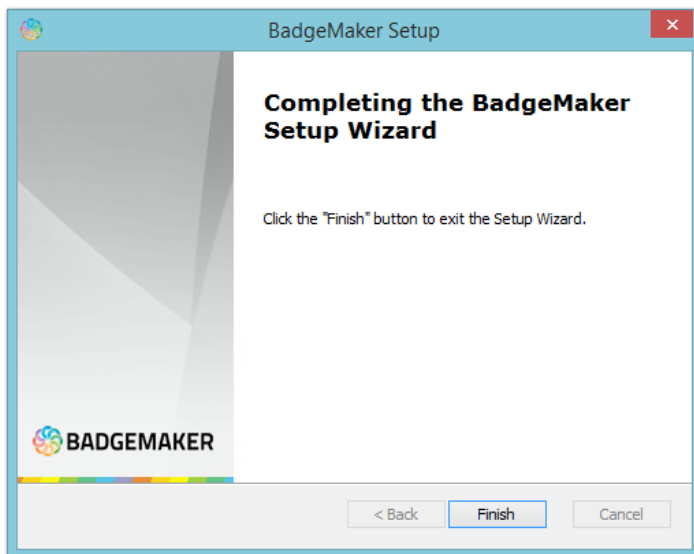
Stap 5a. De installatie is nu werking. Dit kan enkele minuten duren. Er kan een pop-upvenster verschijnen die om een bevestiging zal vragen of u zeker weet of u de installatie ingang wilt zetten.



Stap 5b. Klik op de “Run” knop op door te gaan met de installatie.



Stap 6. De installatie is compleet, klik op de “Finish” knop om de Setup Wizard te verlaten.



Stap 7. Na de installatie succesvol te hebben doorlopen zullen er twee iconen verschijnen op uw bureaublad. Wanneer u ook de BadgeMaker Encode en Share Add-On hebt gekozen en geïnstalleerd zullen er nog twee extra iconen verschijnen voor Encode en Share. Wanneer u BadgeMaker BASE heeft kunt u van start met de twee onderste iconen:



Om te starten met het ontwerpen van een nieuwe kaart klik op “**BadgeMaker Design**”.



Om te starten met het toevoegen van data klik op “**BadgeMaker Identity**”.



Om te starten met het opzetten van de Share server klik op “**BadgeMaker Share Server**”.
Hou er rekening mee dat een Share server licentie vereist is.



Voor het creëren van een codeerbestand klik op “**CCI Editor**”.

Voordat u kunt beginnen met een van de modules van ons BadgeMaker pakket moet u uw software registreren met een licentiecode.

Stap 2: Registratie

Bij de eerste keer opstarten van BadgeMaker Design of Identity zal een registratievenster verschijnen waarmee u uw software kunt registreren met een licentiecode.

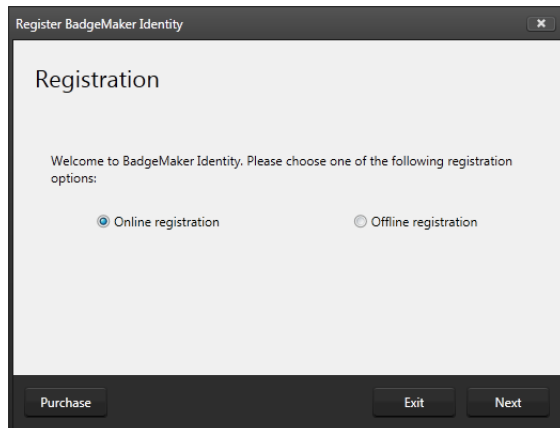


Fig. Voorbeeld van het BadgeMaker registratievenster.

A. De eerste vraag zal over online of offline registratie gaan. Selecteer Online Registratie.

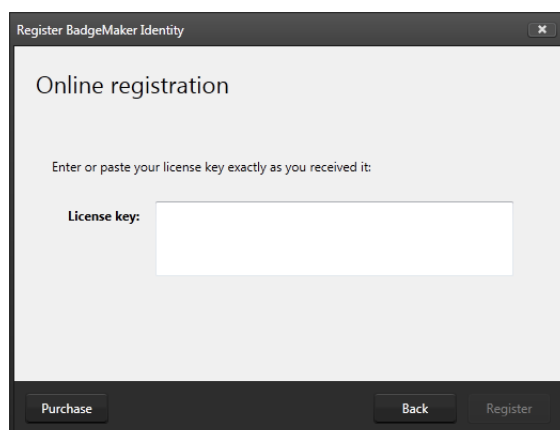


Fig. Voorbeeld van een "Online" registratievenster.

B. Online registratie

Het online registratievenster zal u vragen om een licentiecode, deze kunt u verkrijgen bij onze Licentie Manager Online door op de "Purchase" knop te klikken. Licentie Manager Online:

<http://licensemanager.badgemaker.info>

Uw kunt de licentiecode die u via de Licentie Manager hebt verkregen kopiëren en daarna in het dataveld plakken in het online registratievenster. Wanneer de licentiecode correct is kunt u starten met BadgeMaker.

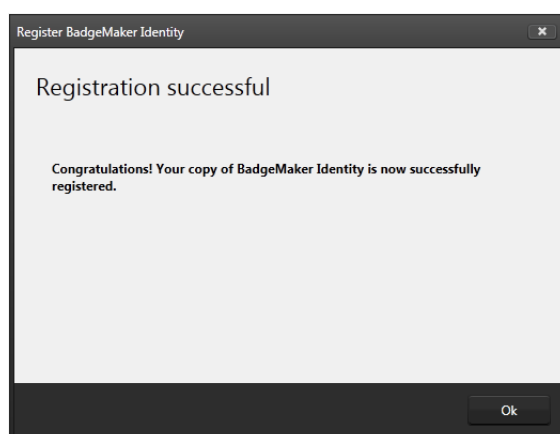


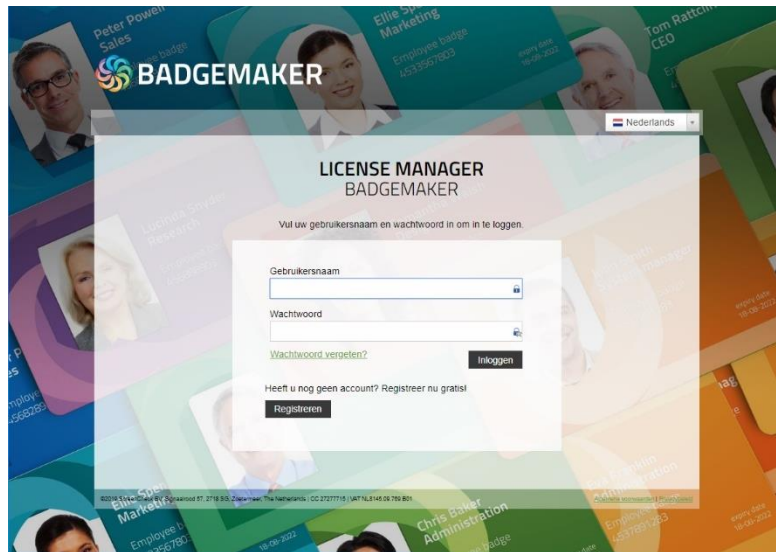
Fig. Voorbeeld van een succesvolle online registratie van BadgeMaker.

C. Wanneer de licentiecode correct is gaat u naar het volgende venster, dat aangeeft dat de registratie succesvol is. Klik op de "Ok" knop om te beginnen met BadgeMaker.

U hoeft hierna niet weer te registreren tenzij uw wilt upgraden of Add-Ons erbij wilt kopen. Voor meer informatie over de Licentie manager kunt u de gebruikerhandleiding daarvoor downloaden.

Aanvragen BadgeMaker license key

Hoe u een BadgeMaker license key kan aanvragen en ontvangen.



- A. Wanneer u de License Manager website bezoekt zult u eerst een loginpagina zien. Login wanneer u al een License Manager account heeft of registreer u als u voor het eerst de License Manager bezoekt.
- B. Klik op de “**register**” knop. Een registratieformulier zal verschijnen.



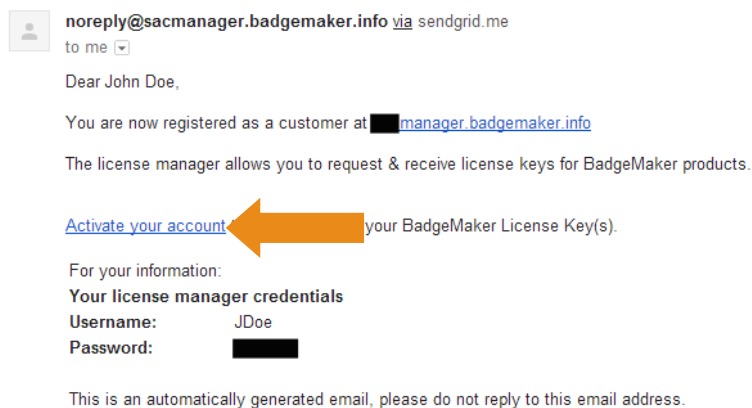
- C. Voeg de benodigde informatie toe. Verzeker u ervan het correcte emailadres toe te voegen, een activatie-email met activatie link wordt verstuurd nadat uw op de “**Registreren**” knop heeft geklikt.

Voorbeeld van de registratie pagina van de License Manager.

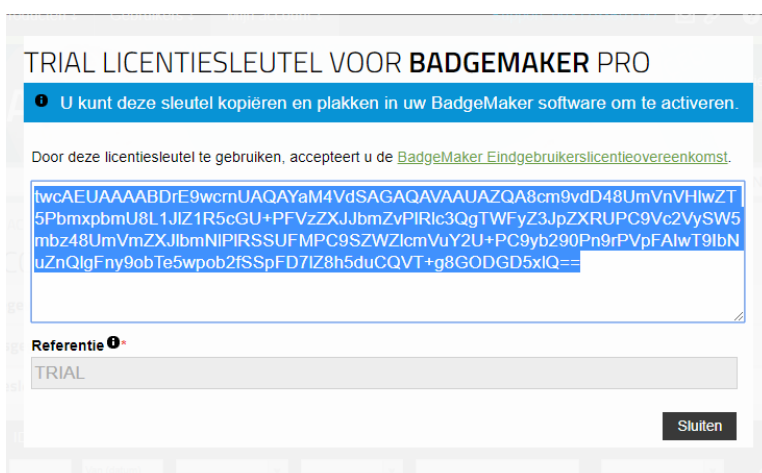


Voorbeeld van een nog niet geactiveerd License Manager account.

Please activate your BadgeMaker License Manager account Inbox x



Voorbeeld van een activatie email met activatielink.



Voorbeeld van een Licentiesleutel.

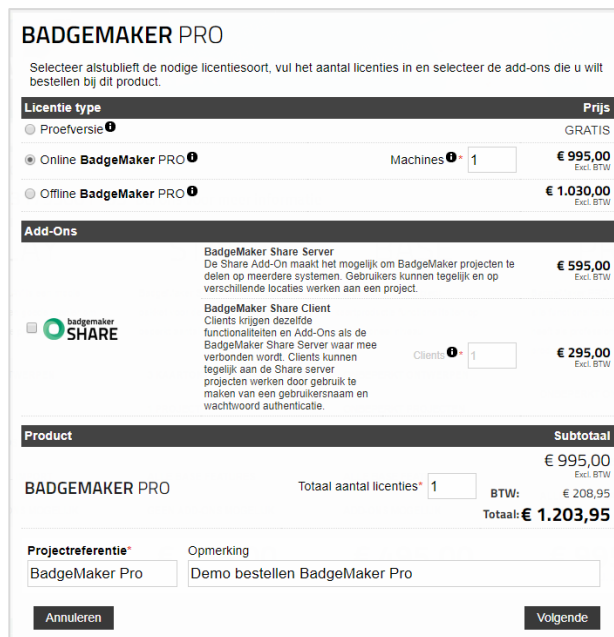
- D. Activeer uw License Manager Account door naar uw email inbox te gaan en op de “**activatie link**” te klikken van de email die naar u is toegestuurd door de BadgeMaker License Manager.

- E. U ontvangt een Gratis BadgeMaker PRO Trial Licentiesleutel na registratie en activatie. Kopieer en plak deze gratis Licentiesleutel wanneer u eerst de software een keer wil uitproberen.

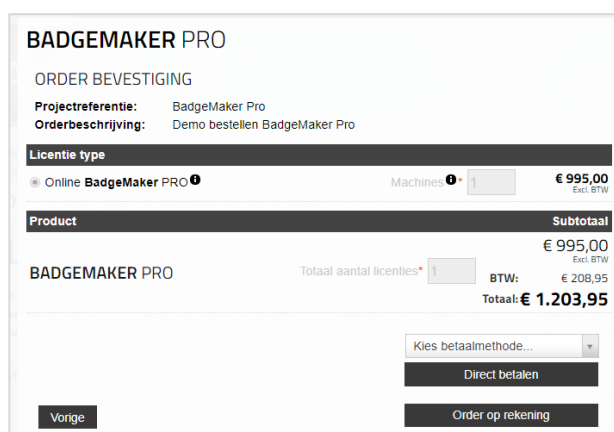


F. Ga naar de “Producten” pagina en selecteer de versie die het beste bij uw behoeftes past (PLAY, START, BASE of PRO).

Klik op de “Bestel nu” knop.

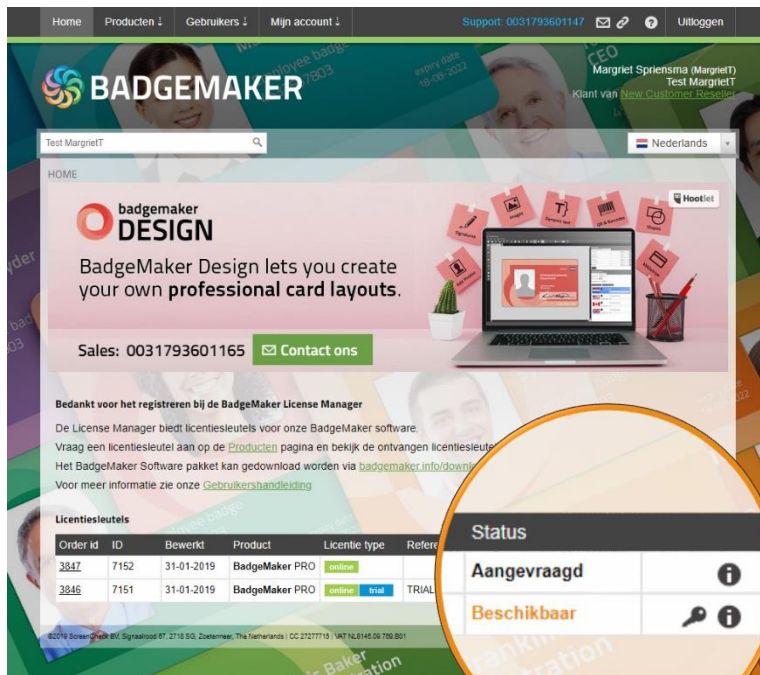


G. Een pop-up venster verschijnt waarmee u het type licentie kan selecteren (kies Online). Geef daarna een referentie en omschrijving aan uw bestelling. Dit kan bijvoorbeeld uw projectnummer zijn. Klik op de “Volgende” knop.



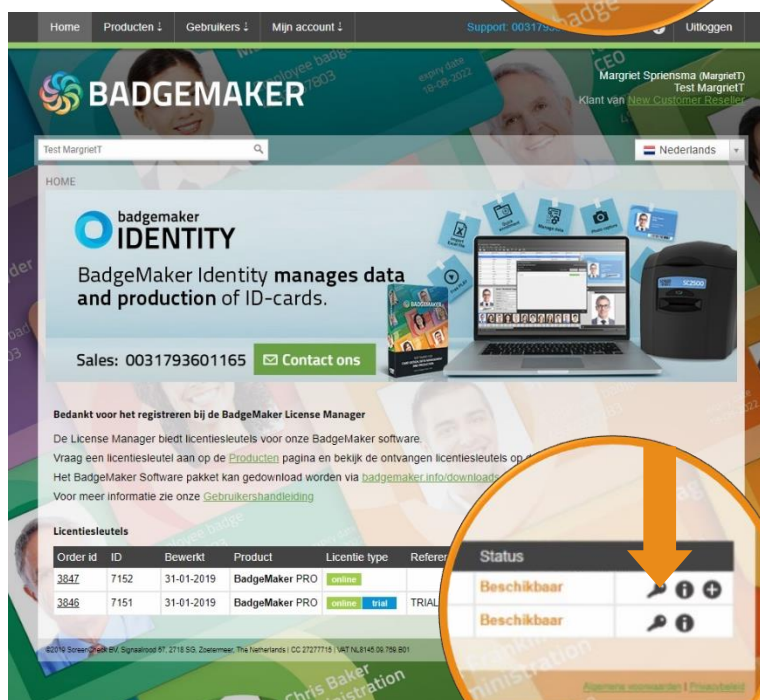
H. Het is mogelijk om het BadgeMaker product direct te betalen met iDeal of PayPal of de order bevestigen, waarbij je license key direct beschikbaar is.

De license key aanvragen en dan de order op rekening te betalen is de tweede mogelijkheid. In het voorbeeld laten we deze optie zien.



- I. Uw sleutel is nu aangevraagd, uw Reseller zal uw bestelling controleren. Wanneer alles klopt en de betaling is gedaan zal de Reseller uw bestelling goedkeuren. U krijgt een email wanneer uw bestelling is goedgekeurd.

U kan nu inloggen met uw accountgegevens en de aangevraagde licentiesleutel op de Homepagina ophalen.



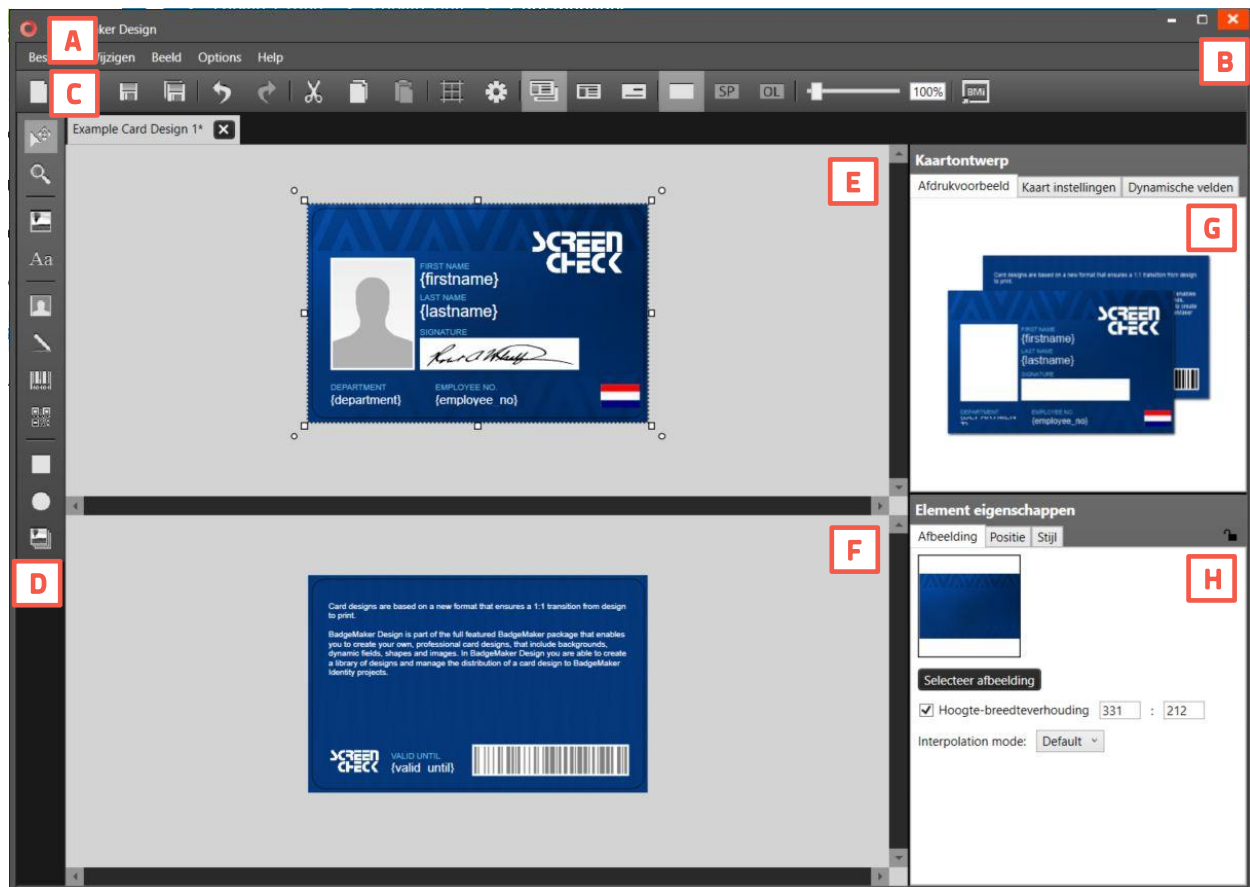
- J. In het overzicht op uw account homepage is de aangevraagde licentiesleutel nu veranderd van aangevraagd naar beschikbaar. Om de sleutel te verkrijgen klikt u op het sleutelicoon. Voor dat uw licentiesleutel verschijnt moet u eerst nog een referentie geven aan uw sleutel. Dit kan een projectnummer zijn of een beschrijving van waar de licentiesleutel voor is.



- K. Kopieer en plak de sleutel in uw BadgeMaker Software.

Stap 3. Creër een nieuw kaartontwerp

Interface

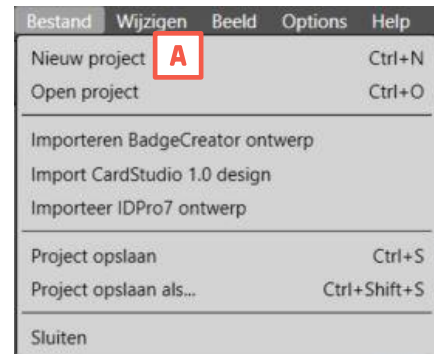


- A. Hoofdmenu
- B. Venstermenu
- C. Snelmenu
- D. Werkbalk
- E. Werkblad/Canvas voorkant
- F. Werkblad/Canvas achterkant
- G. Kaartontwerp: *Afdrukvoorbeeld, Kaartinstellingen en Dynamische velden*
- H. Element eigenschappen

Stap 3: Nieuw Kaartontwerp

Ga naar Bestand in het hoofdmenu en klik op:
 “Nieuw Project”.

Of klik op dit icoon uit het snelmenu:



Wanneer u op de link “Nieuw project” of het icoon voor een nieuw kaartontwerp klikt zal een nieuw project venster verschijnen.

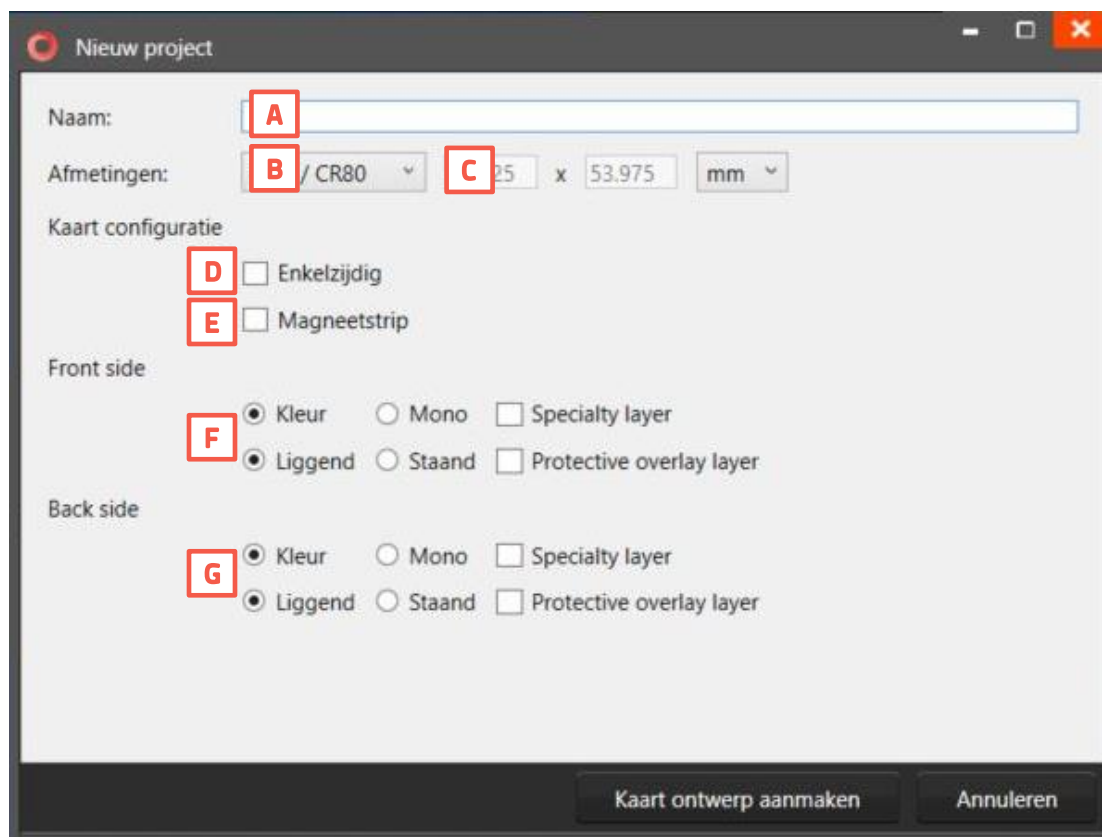


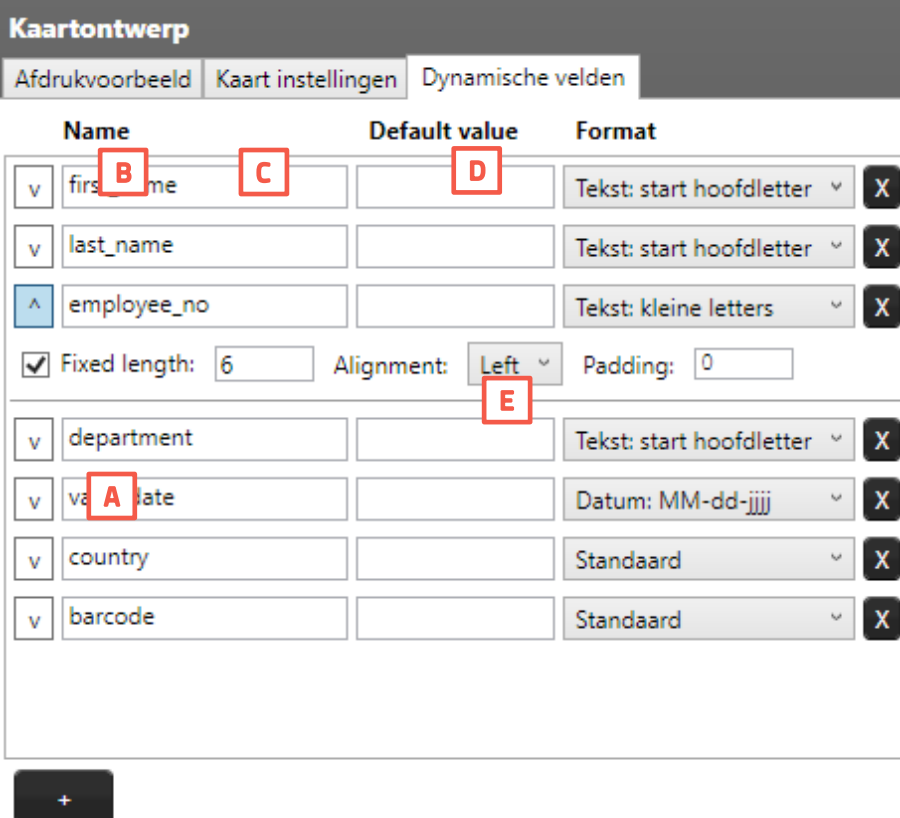
Fig. Voorbeeld van het instellingenvenster voor een nieuw kaartontwerp.

- A. Vul de naam in voor uw ontwerp. Het uitroepteken geeft aan dat de naam nog niet ingevuld is of al bestaat. Uw kaartontwerpsnaam moet uniek zijn. De “OK” knop is pas beschikbaar wanneer uw een unieke naam hebt gegeven aan uw kaartontwerp.
- B. Uw kunt kiezen uit een lijst van voorinstellingen van bekende kaart- of printafmetingen.
- C. Bepaal uw eigen afmetingen door zelf de breedte, hoogte en eenheid aan te geven.
- D. Activeer deze checkbox wanneer uw een eenzijdig kaartontwerp wilt.
- E. Activeer deze checkbox wanneer uw een MAGstripe in uw kaartontwerp wilt.
- F. Activeer een van de inktlint types (Mono of Kleur) en de kaartoriëntatie (Liggend of Staand) voor de voorkant van uw ontwerp.
- G. Activeer een van de inktlint types (Mono of Kleur) en de kaartoriëntatie (Liggend of Staand) voor de achterkant van uw ontwerp.

Creëer Dynamische velden

Met de tab voor 'Dynamische velden' kunt u een lijst van dynamische velden generen voor uw ontwerp. Een dynamisch veld kunt u gebruiken als plaatshouder van een specifiek dataveld, bijvoorbeeld een voornaam, achternaam of kaartnummer. De lijst die u hier genereert kunt u gebruiken wanneer u het tekstelement gaat gebruiken. Wanneer u een dynamisch veld wilt toevoegen als tekst kunt u in het tekstelement op de "toevoegen" knop klikken en een van de door uw aangemaakte velden selecteren. Deze tekst zal dan speciaal aangegeven worden in de tekst en herkent worden als een plaatshouder van bepaalde data. De dynamische velden kunnen daarna in Identity gekoppeld worden aan uw project data.

U kunt de velden hier aanmaken, aanpassen en verwijderen, standaardwaarde geven en de opmaak bepalen.



Name	Default value	Format
first_name		Tekst: start hoofdletter
last_name		Tekst: start hoofdletter
employee_no		Tekst: kleine letters
<input checked="" type="checkbox"/> Fixed length: 6 Alignment: Left Padding: 0		
department		Tekst: start hoofdletter
birthdate		Datum: MM-dd-yyyy
country		Standaard
barcode		Standaard

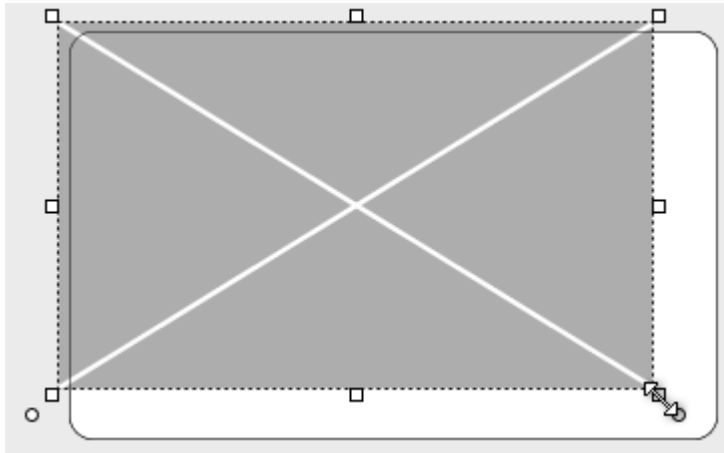
- Met de "+" knop kunt u nieuwe dynamische velden toevoegen aan uw lijst van dynamische velden.
- Lijst van Dynamische veldnamen.
- Standaardwaarden van de dynamische velden.
- Opmaak type van het dynamische veld kunt u selecteren uit het drop-down menu.
- Het is mogelijk om dynamische velden een vaste lengte, invoeruitlijning en een vulkarakter te geven. Dit helpt wanneer de dynamische gegevens een specifieke vaste lengte moeten hebben, bijvoorbeeld ID-nummers of voor specifieke Magstripe-invoer. Klik op de pijl vóór het dynamische veld om de extra opties te openen. De vaste lengte geeft de mogelijkheid om het aantal tekens in te stellen, met invoeruitlijning kunt u de invoer van links of rechts instellen en met het vulkarakter kunt u de lege ruimte vullen met een specifiek teken.
- Klik op het "x" knopje op een dynamisch veld te deleten.

Voeg achtergrond toe

Het opzetten van een kaartontwerp begint met de achtergrond. Selecteer het afbeeldingselement uit de werkbalk en sleep het element naar de voorzijde en of achterzijde van uw kaartontwerp.



Het afbeeldingselement wordt gebruikt om een afbeelding in uw ontwerp te plaatsen. Uw sleept eerst het element zo groot al u het wilt. Daarna gaat u naar de elementinstellingen rechtsonder om een afbeelding naar keuze te selecteren vanaf uw eigen computer.



Hou het afbeeldingselement geselecteerd en ga naar element eigenschappen rechtsonderin en klik op de “Selecteer Afbeelding” knop.

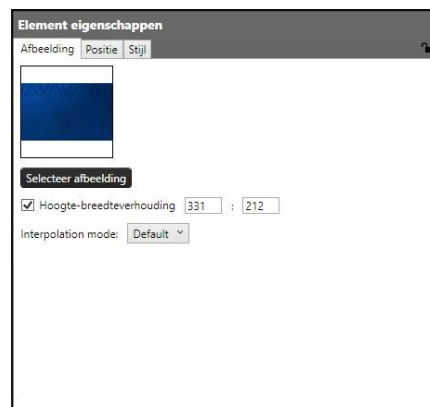


Fig. Afbeeldingselement eigenschappen

De voorzijde heeft nu een achtergrondafbeelding u kunt nu hetzelfde voor de achterzijde van de kaart doen.

Gebruik het afbeeldingselement ook om een bedrijfslogo op uw kaartontwerp te plaatsen.

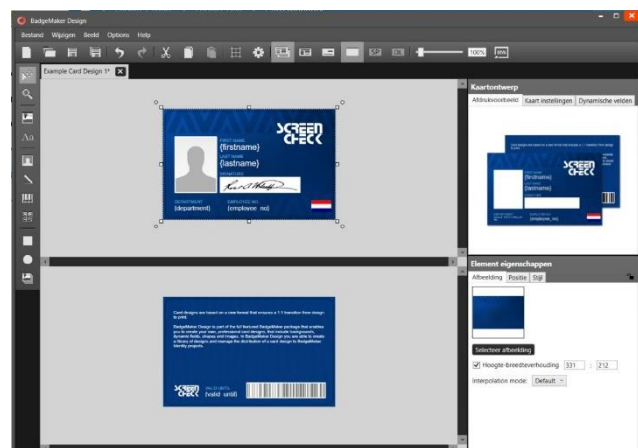


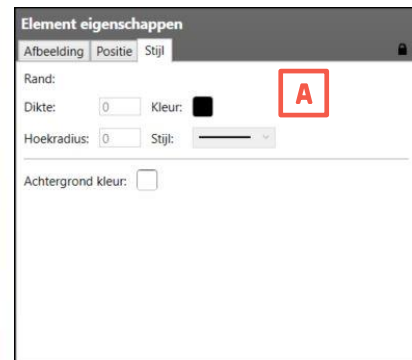
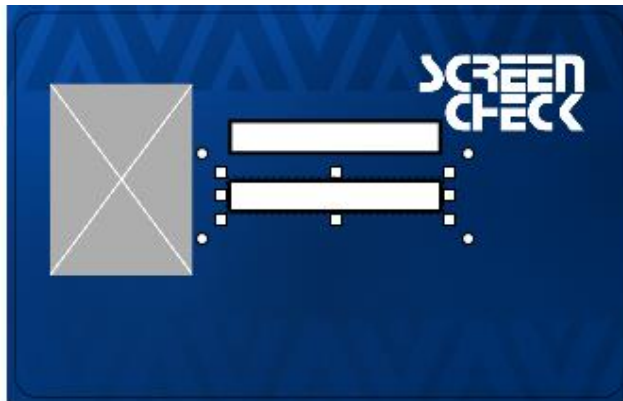
Fig. BadgeMaker Design met achtergrondafbeelding op de voorzijde van het kaartontwerp.

Voeg figuren toe

Voeg vierkante figuren toe als bijvoorbeeld een lijst voor om uw pasfoto en nog twee rechthoeken als achtergrond voor de tekst die we dan ook een beetje transparant maken.



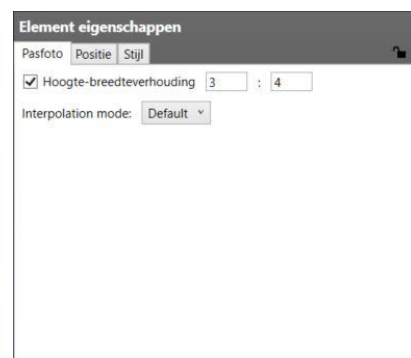
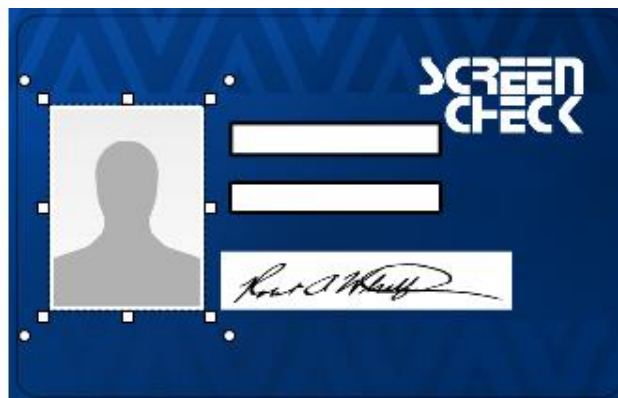
Het vierkantelement kan gebruikt worden als kader en/of kleurvlakken. Selecteer het element en ga naar de elementeigenschappen rechtsonderin waar u eigenschappen zoals kleur, lijn of transparantie kan instellen van het geselecteerde vierkantelement.



Voeg plaatshouder voor pasfoto of handtekening toe.



Het Pasfoto-element en handtekeningelement wordt gebruikt om aan te geven waar u uw pasfoto wilt tonen in uw kaartontwerp. U kunt de verhoudingen aanpassen in de elementinstellingen rechtsonder. Wanneer uw ontwerp is gekoppeld aan een BadgeMaker Identity project zal de dummy-afbeelding in het pasfoto-element verplaatst worden met de pasfoto die gekoppeld is aan de kaarthouder.



Voeg een barcode toe



Het Barcode-element wordt gebruikt om een tijdelijke aanduiding te geven voor een barcode op uw kaartontwerp. Wanneer het ontwerp is gekoppeld aan een dataveld in BadgeMaker Identity wordt de tijdelijke dummy-afbeelding vervangen met de echte Barcode. Er zijn verschillende soorten barcodes beschikbaar om te selecteren in de elementinstellingen rechtsonder. Barcodes die te klein zijn geschaald werken mogelijk niet. Test uw barcode met de benodigde gegevens (vaak zijn dit een specifiek aantal cijfers waar u aan moet voldoen, elke specifieke barcode heeft zijn eigen voorwaarden) voordat u doorgaat het productieproces.

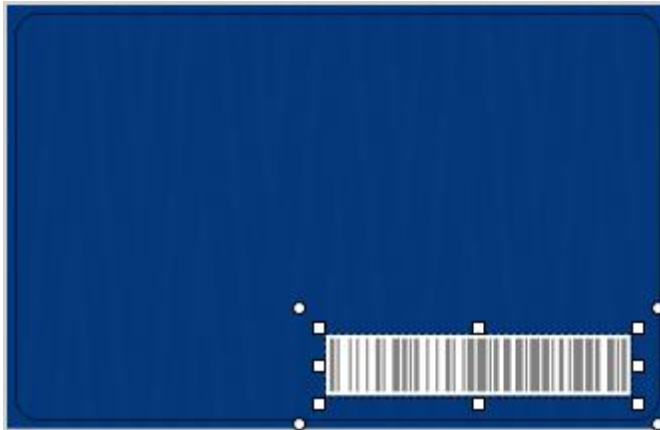


Fig. Voorbeeld van de Barcode-elementeigenschappen.

Barcode-element

- A. Vink aan wanneer u een bepaalde verhouding wil behouden.
- B. Kies een barcode door op een van de verschillende soorten te klikken in het drop-downmenu.
- C. Selecteer een van controle mogelijkheden om een barcode op eventuele fouten te controleren.
- D. Wanneer u een label onder uw barcode wilt laten weergeven kunt u deze checkbox aanvinken.
- E. Uw kunt kiezen om een van de dynamische velden die u eerder heeft aangemaakt te selecteren als waarde voor de barcode door deze te selecteren en op de "Toevoegen" knop te klikken.
- F. Voeg een standaardwaarde toe of combineer met een dynamisch veld.

Voeg tekst toe

Voeg alle benodigde tekst toe aan het kaartontwerp. Voeg een nieuw tekstelement toe voor de verschillende teksten, zodat u ze kan verplaatsen waar nodig.



Het tekstelement kan gebruikt worden voor statische en dynamische tekst. Selecteer u tekstelement en gebruik de tekstelementinstellingen rechtsonder om tekst toe te voegen, aan te passen of dynamische velden toe te voegen aan uw tekst. Voordat u dynamische velden kan gebruiken moet u deze definiëren onder de tab “dynamische velden” bij het Kaartontwerpvenster.

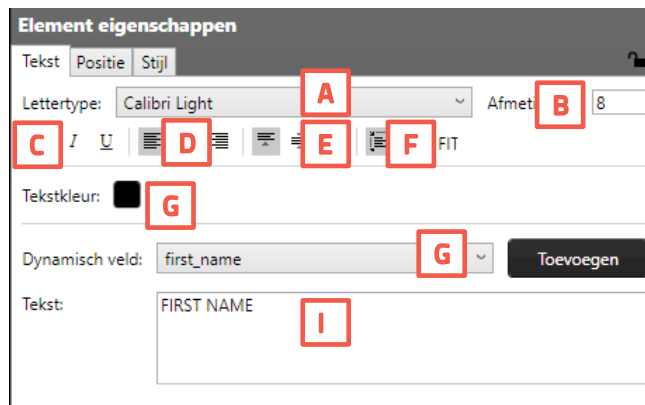


Fig. Voorbeeld van tekstelement eigenschappen

Tekstelement

- A. Verander het lettertype met behulp van het drop- downmenu.
- B. Verander de lettergrootte
- C. Pas de tekststijl aan naar bold, italic en/of underlined.
- D. Lijn de tekst uit naar links, midden of rechts.
- E. Lijn de tekst uit naar de bovenkant, het midden of onderkant van de tekstveld.
- F. Zorg dat tekst automatisch past in het tekstveld, laat de tekst afsnijden wanneer hij te lang is voor de lengte van het tekstveld of klik op FIT om de tekst automatisch aan te passen aan de grote van het tekstveld.
- G. Geef de tekstkleur door het klikken op het gekleurde vlakje en daarna een kleur te selecteren.
- H. Kies een van de eerder aangemaakte dynamische velden uit het drop-downmenu en klik op “Toevoegen” button. Een dynamisch veld wordt nu toegevoegd aan uw tekstveld als plaatshouder van een specifiek dataveld in Identity. Voorbeeld van een dynamisch veld {employee_id}.
- I. Voeg alle gewenste tekst in dit tekstveld.

Voeg Dynamisch Logo toe

Het dynamisch logo element wordt gebruikt als plaatshouder voor meerdere logo's op dezelfde locatie. Wanneer het ontwerp is gekoppeld aan een dataveld in BadgeMaker Identity wordt een van de logo's zichtbaar die gekoppeld is aan specifieke data in het dataveld. Zo kunt u hetzelfde kaartontwerp gebruiken maar bijvoorbeeld per land een andere vlagafbeelding hebben.

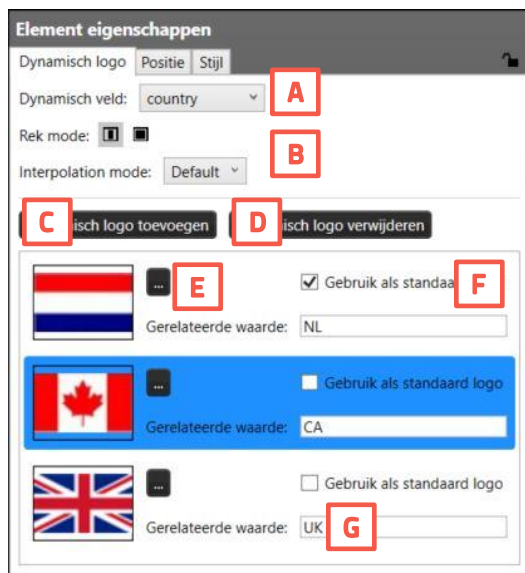


Fig. Voorbeeld van dynamisch logo-element eigenschappen.

Dynamisch logo-element

- A. Selecteer het dynamische veld dat u wilt koppelen aan de dynamische logo's.
- B. Selecteer een van deze twee opties om de verhoudingen van een afbeelding te behouden of om de afbeelding kadervullend te laten zijn.
- C. Klik op deze knop wanneer u een dynamisch logo wilt toevoegen.
- D. Wanneer u een dynamisch logo wilt verwijderen selecteert u de afbeelding en klikt u op de "Dynamisch logo verwijderen" knop.
- E. Selecteer een afbeelding voor een van de dynamische logo's door op de "..." knop te klikken.
- F. Vink deze box aan wanneer uw een van de dynamische logo's als de standaardafbeelding wil aangeven.
- G. Per dynamisch logo kunt u een waarde opgeven die dat logo representeert. Deze waarden moeten later terug komen in het dataveld waaraan u de dynamische logo's gekoppeld heeft. Wanneer u dit kaartontwerp koppelt aan data in Identity zal op de locatie van het dynamisch logo een afbeelding van een vlag getoond worden afhankelijk van het land van de kaarthouder.

Opslaan van het Kaartontwerp

Nadat u klaar bent met het ontwerpen van uw kaart is het belangrijk uw kaartontwerp op te slaan. In BadgeMaker Identity kunt u nu een nieuw project starten en dit kaartontwerp aan het nieuwe project koppelen.

Stap 4: Start nieuw BadgeMaker Identity Project

Interface

Het dashboard van BadgeMaker Identity biedt de volgende secties:

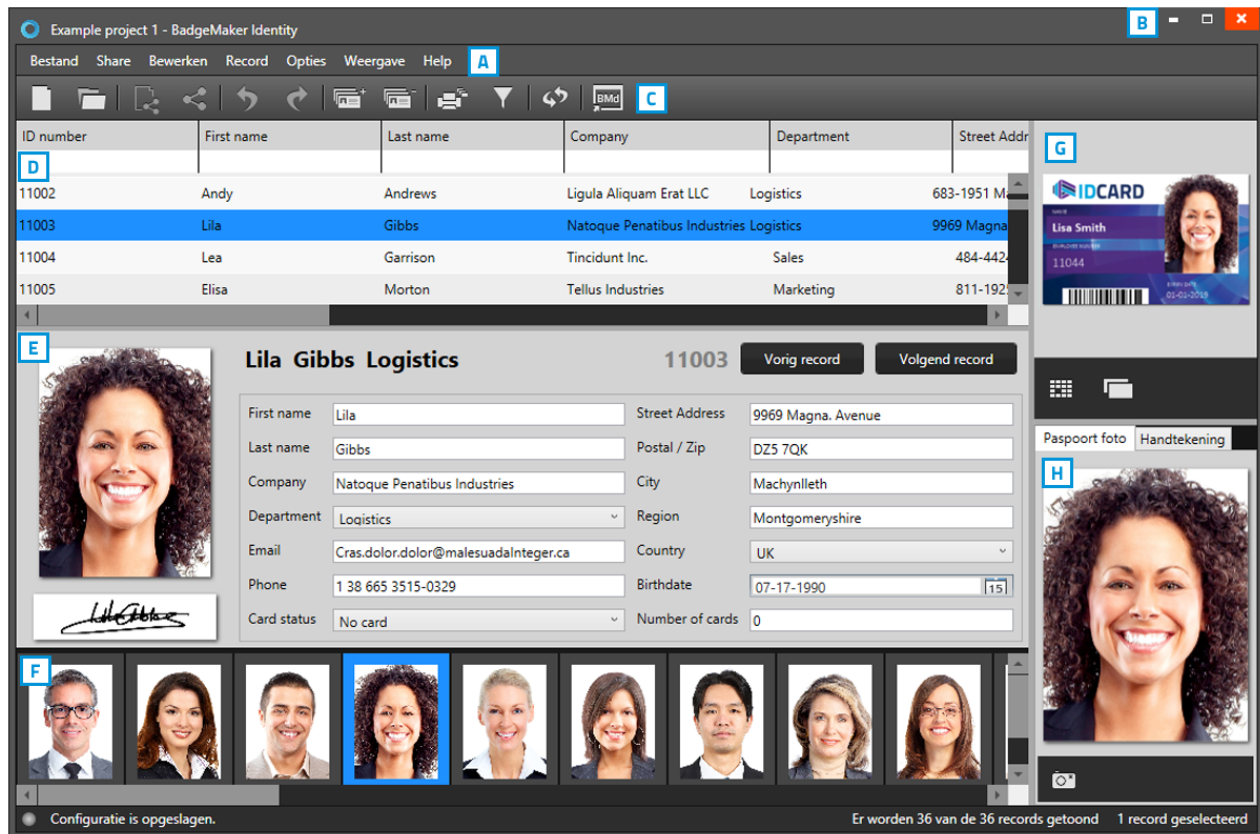


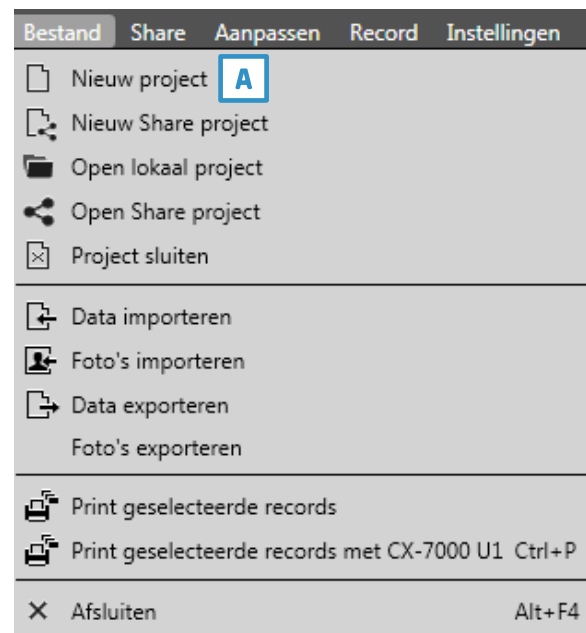
Fig. Voorbeeld van het BadgeMaker IDENTITY dashboard.

- A. Hoofdmenu
- B. Venstermenu
- C. Snelmenu
- D. Rasteroverzicht
- E. Detail overzicht
- F. Foto-index overzicht
- G. Kaartontwerpenoverzicht en kaartontwerpvoorbeeld
- H. Foto- en handtekeningvoorbeeld

Creëer een nieuw Project

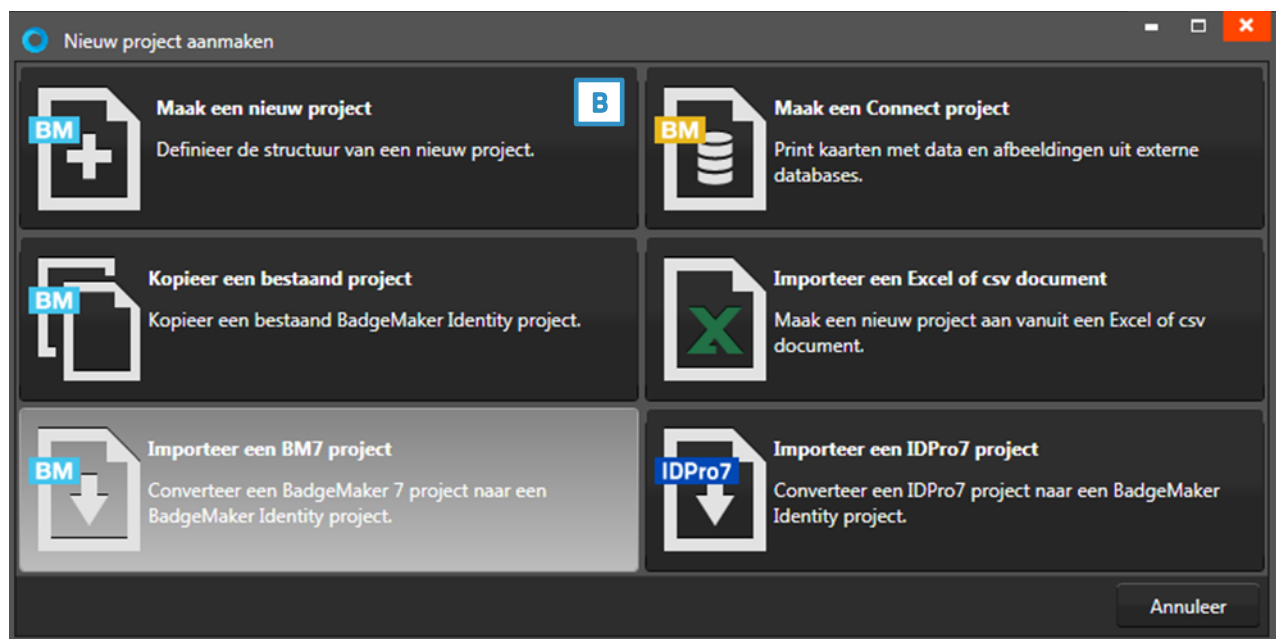
A. Ga naar Bestand in het hoofdmenu en klik op: “Nieuw Project”.

Of klik op het onderstaande snelmenu icoon:



Wanneer u op de “Nieuw Project” link klikt verschijnt er een venster met 6 opties voor het starten/opzetten van een nieuw project.

Deze quick starthandleiding laat u zien hoe u een compleet nieuw project kan opzetten. Klik op “B. Maak een nieuw project”.



Projectstructuur

Na het selecteren van “Maak een nieuw project” kunt u beginnen met het opzetten van een eigen structuur en de opmaak van de datarecords.

1. Projectstructuur

Naam	Type	Verplicht	Uniek	Standaardwaarde
ID	Geh.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Wordt automatisch opgehoogd				
Voornaam	Tekst	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Achternaam	Tekst	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Geboortedatum	Datum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Select a date
Aantal kaarten	Geheel getal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Wordt automatisch opgehoogd				
Kaart status	Opties lijst	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Geen kaart

Fig. Voorbeeld van stap 1. Nieuw project: Voeg projectgegevensvelden toe.

Stap 1. is om datavelden toe te voegen aan uw nieuwe project.

- A. Typ de naam van uw nieuwe project.
- B. Voer de naam van uw nieuwe dataveld in.
- C. Bepaal het datatype door er een te kiezen uit het drop-downmenu. Bijvoorbeeld tekst, getal of datum.
- D. Geef bij de eerste checkbox aan of het dataveld in verplicht moet worden ingevuld bij het aanmaken van een nieuwe record. Tweede checkbox kunt u aangeven of de ingevoerde data uniek moet zijn.
- E. Uw kunt per dataveld een standaard waarde meegeven.
- F. Klik op deze knop wanneer u de kolom wil verwijderen.
- G. Bij een dataveldtype dat een getal is kunt u aangeven of u deze automatisch wilt laten verhogen met elk nieuw record dat zal worden aangemaakt.
- H. Klik op de “Nieuwe eigenschap toevoegen” knop om meer kolommen aan uw project toe te voegen.
- I. Klik op de “Volgende stap” knop om naar stap 2. te gaan en verder te gaan met het creëren nieuwe project te.

2. Biometrische instellingen

Bij stap 2. Kan u instellen of u biometrische afbeeldingen nodig heeft in uw project en aangeven hoe u deze wil opslaan binnen uw project.

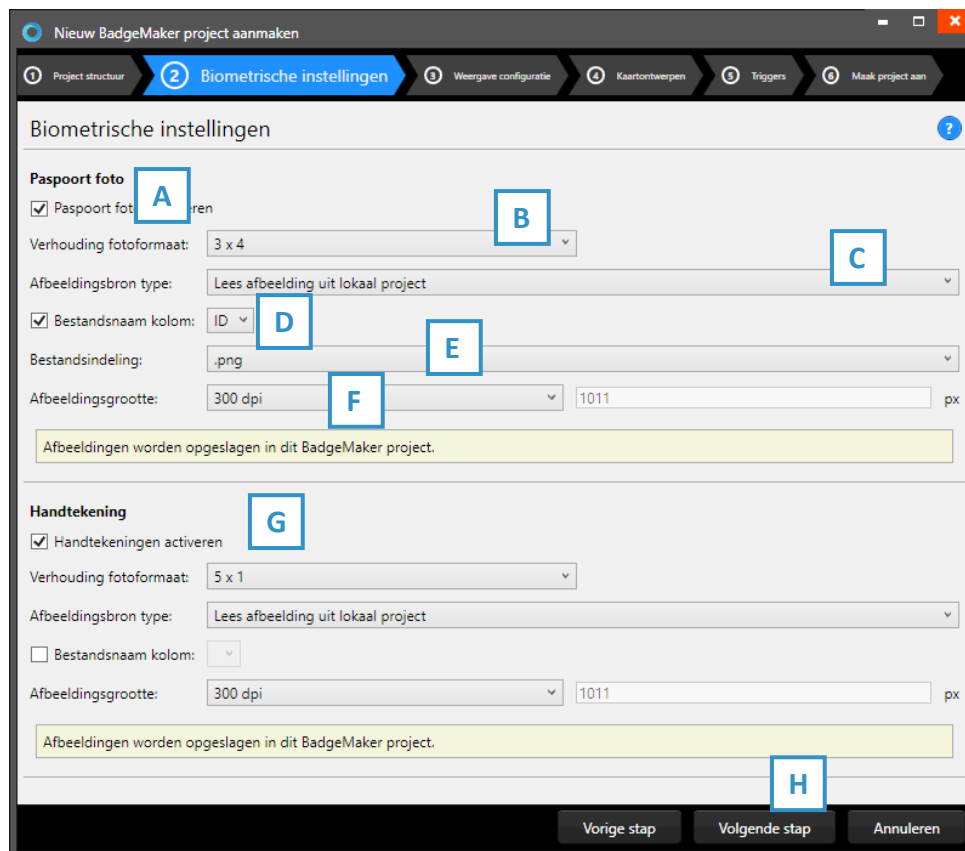


Fig. Voorbeeld van stap 2. Nieuw project: Biometric instellingen

- A. De checkbox aangevinkt voor paspoortfoto's zal foto's zichtbaar maken in een project en maakt het mogelijk foto's toe te voegen.
- B. Na het aanvinken van de checkbox kan u aangeven wat de verhouding van de foto moet zijn.
- C. Selecteer hoe en waar foto's worden opgeslagen.
- D. Vink deze box aan wanneer u wil dat een datakolom uw bestandsnaam vertegenwoordigt.
- E. Selecteer een afbeeldingsformaat (png, jpg or bmp) waarmee de afbeelding moet worden opgeslagen binnen het BadgeMaker project.
- F. Selecteer hoe groot de afbeelding moet worden opgeslagen binnen uw BadgeMaker project. Let op: wanneer foto's groot worden opgeslagen kan dit gevolgen hebben op de snelheid waarmee u werkt binnen het project, gezien er langere laadtijd nodig is.
- G. Het proces voor Handtekeningen werkt hetzelfde als voor paspoortfoto's.
- H. Klik op de "Volgende stap" knop om naar stap 3. te gaan.

3. Weergave configuratie

Tijdens stap 3. Kunt u voor de standaard configuratie van de Detail View en de Gallery View kiezen of deze aanpassen naar wens.

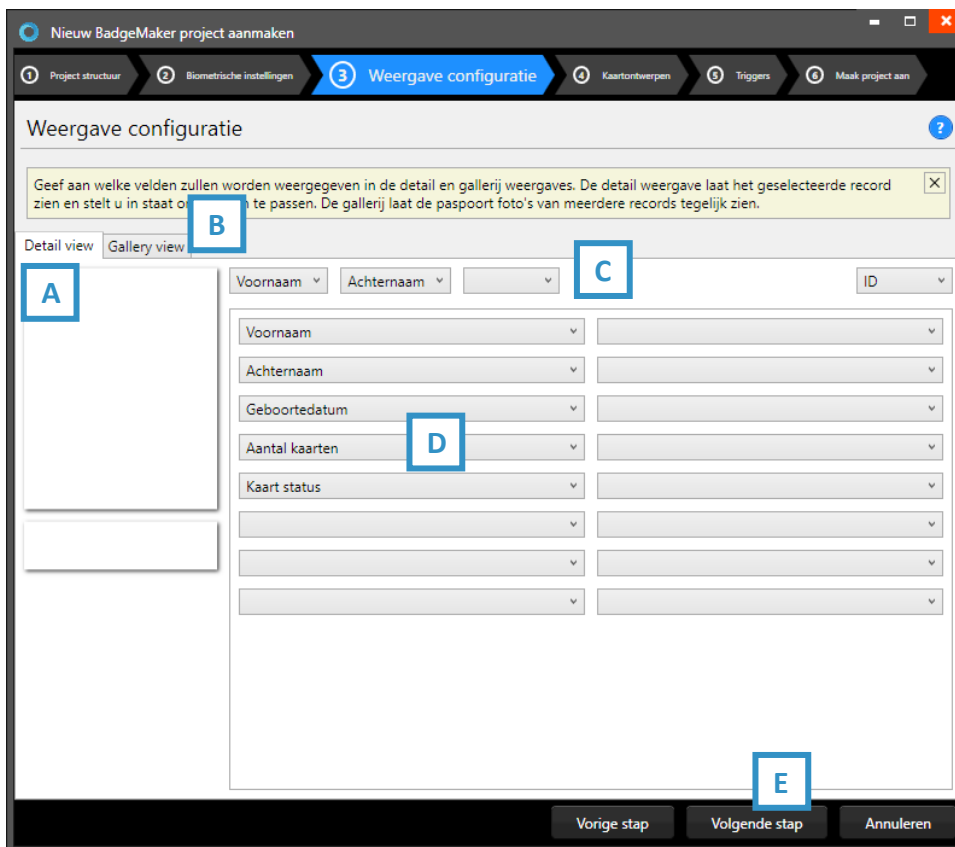


Fig. Voorbeeld van stap 3. Nieuw project: Project aanmaken.

- A. Tab om Detailed view te configureren waarbij de specifieke kaarthoudergegevens worden getoond.
- B. Tab om Gallery view te configureren waarbij kaarthouderfoto's worden getoond.
- C. Geef aan welke velden u wilt zien in de titel.
- D. Geef aan welke velden u wilt zien als de specifiek informatie zichtbaar in de Detail View.
- E. Klik op de "Volgende stap" knop om naar stap 4. te gaan en eventueel triggers aan uw project toe te voegen.

4. Kaartontwerpen

Stap 4. Laat je kaartontwerpen toevoegen aan je nieuwe project.

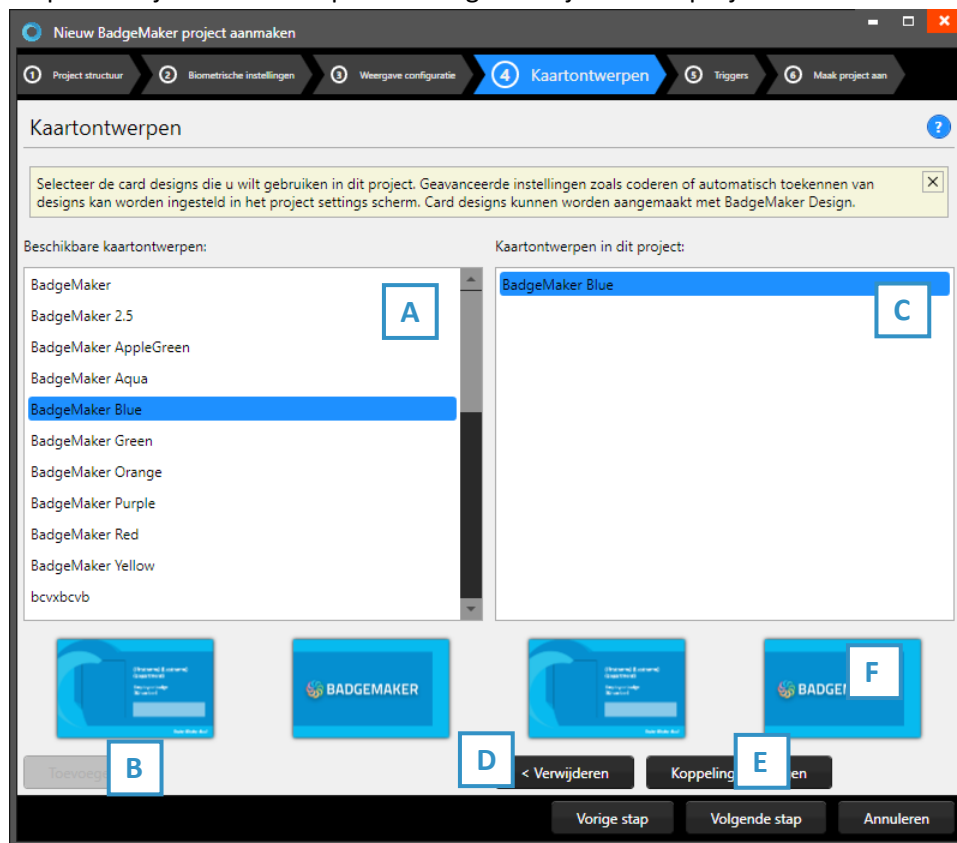


Fig. Voorbeeld van stap 4. Toevoegen van kaartontwerpen

- A. Selecteer een van de beschikbare kaartontwerpen.
- B. Klik op de “Toevoegen” knop om een kaartontwerp toe te voegen aan je project.
- C. Wanneer je een kaartontwerp wil verwijderen van je project, selecteer dan een van de kaartontwerpen in deze lijst.
- D. Klik op de “Verwijderen” knop om het geselecteerde kaartontwerp te verwijderen van je project.
- E. Selecteer een ontwerp en klik op de “Koppelingen wijzigen” knop wanneer u de koppelingen tussen het kaartontwerp en de projectdata wil aanpassen.



De datakoppelfunctie is een krachtige optie in BadgeMaker Identity. Wanneer u een nieuw kaartontwerp wil toevoegen en het kaartontwerp heeft dynamische data wordt u automatisch gevraagd de dynamische velden te koppelen aan de data in uw project. De Dynamische velden van uw kaartontwerp kunnen een andere benaming hebben maar kunnen makkelijk gekoppeld worden aan de kolommen van uw project. Door dit mogelijk te maken op deze wijze kunt u makkelijk een kaartontwerp aan verschillende projecten koppelen en ook gemakkelijk aanpassingen doorvoeren aan bestaande kaartontwerpen.

- F. Voorbeeld van het geselecteerde kaartontwerp.

5. Triggers

Stap 5. Laat u eventueel benodigde triggers in stellen voor uw project. Triggers kunnen gebruikt worden om automatisch gegevens in uw project aan te laten passen na een bepaalde voorwaarde of gebeurtenis.

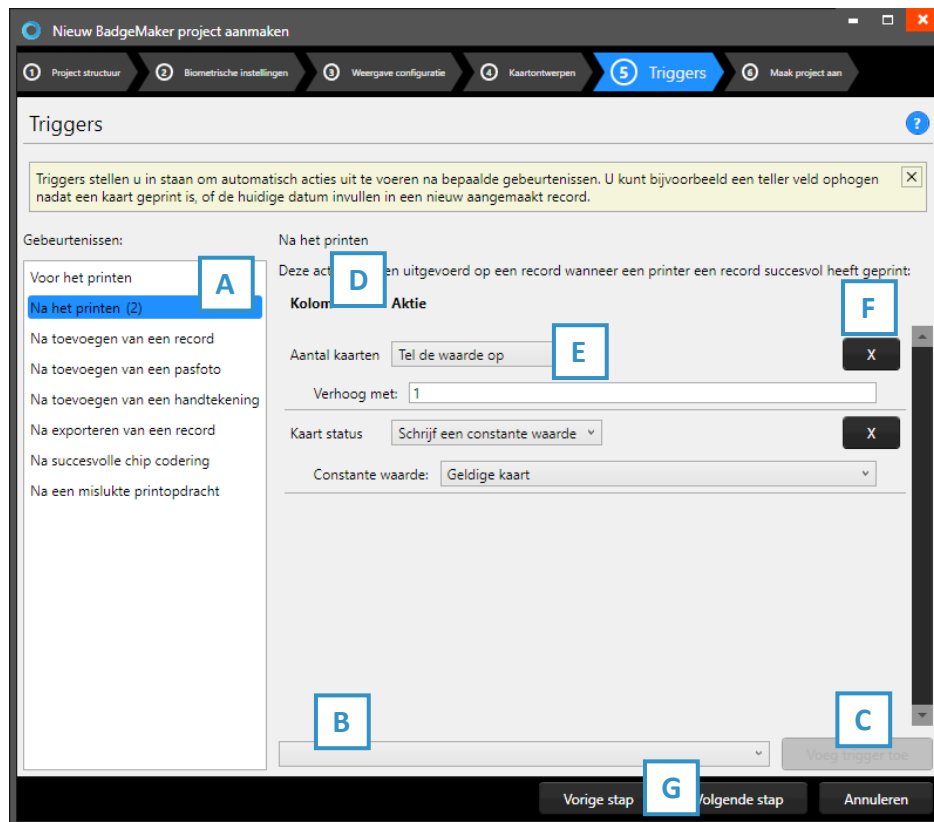


Fig. Voorbeeld stap 5. Nieuw project: Triggers

- Selecteer een van de gebeurtenissen uit de lijst en voeg er specifieke triggers aan toe. BadgeMaker zal automatisch de actie van de trigger uitvoeren bij de aangegeven gebeurtenis.
- All kolommen van het nieuwe project zijn te vinden in drop-down lijst. Selecteer een van de kolommen om zo een triggeractie er aan te koppelen.
- Klik op de "Voeg trigger toe" knop om een nieuwe trigger aan een kolom te koppelen en er specifieke voorwaarden en acties aan te geven.
- De kolom laat zien om welke datakolom het gaat.
- Selecteer de actie die u wil verbinden aan de gekozen kolom uit het drop-down menu en specificeer de actie.
- Klik op de "X" button om een trigger te verwijderen van een gebeurtenis.
- Klik op de "Volgende stap" button om naar stap 4. te gaan en het project te creëren.

Sommige acties zijn alleen beschikbaar voor specifieke kolommen(bijvoorbeeld, het verhogen van getallen kunnen alleen gedaan worden met een kolom die datatype getal is.) Alle veranderingen moeten worden opgeslagen voordat ze actief worden. Belangrijk om te beseffen is dat triggers verandering van bestaande data kunnen veroorzaken, zorg er daarom voor dat belangrijke data niet verloren gaat wanneer u met de triggers werkt.

6. Maak project aan

Tijdens stap 6. zal de applicatie uw nieuwe project op basis van de instellingen die u heeft aangegeven in de vorige stappen aanmaken, zodra u op de A. “Maak project aan” knop klikt.

U bent nu klaar om gegevens toe te voegen aan uw project.

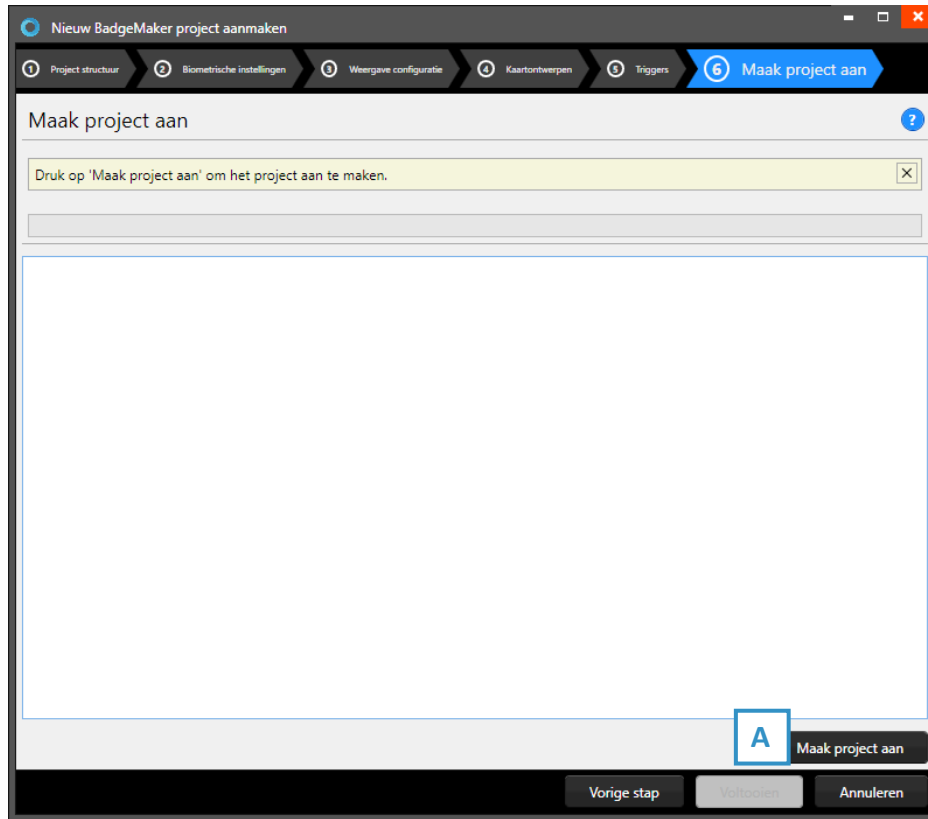


Fig. voorbeeld van stap 6. Nieuw project: Maak project aan.

Stap 5. Voeg Records toe

Records zijn aparte rijen met data die de kaarthoudergegevens bevatten. Er is een knop voor het toevoegen en verwijderen van een record. Naast het stuk voor stuk toevoegen van records kunt u ook kiezen voor het importeren van gegevens doormiddel van een Excel/CSV bestand, een oud BadgeMaker 7 project of IDPro7 project.

Voeg een nieuw record toe

Wanneer u een record toevoegt verschijnt er eerst een pop-up waarbij u al de kaarthoudergegevens kan invullen, een foto kan uploaden of maken via een webcam en een handtekening kan toevoegen.



1. Gegevens

- A. Voer de benodigde gegevens in.
- B. “Volgende stap” knop.

Nieuw record toevoegen

Gegevens Paspoort foto Handtekening

ID number Dit veld zal automatisch worden ingevuld.

First name A

Last name

Company

Department

Street Address

Postal / Zip

City

Region

Country

Email

Phone

Birthdate Select a date 15

Expiration date 01-01-2015 15 ✓

Year 2014 ✓

Card status No card ✓

Number of cards Dit veld zal automatisch worden ingevuld. ✓

Vorige stap **B** Volgende stap Voeg record toe Annuleren

Fig. Voorbeeld van de gegevenstab wanneer u een nieuw record toevoegt.

2. Foto's

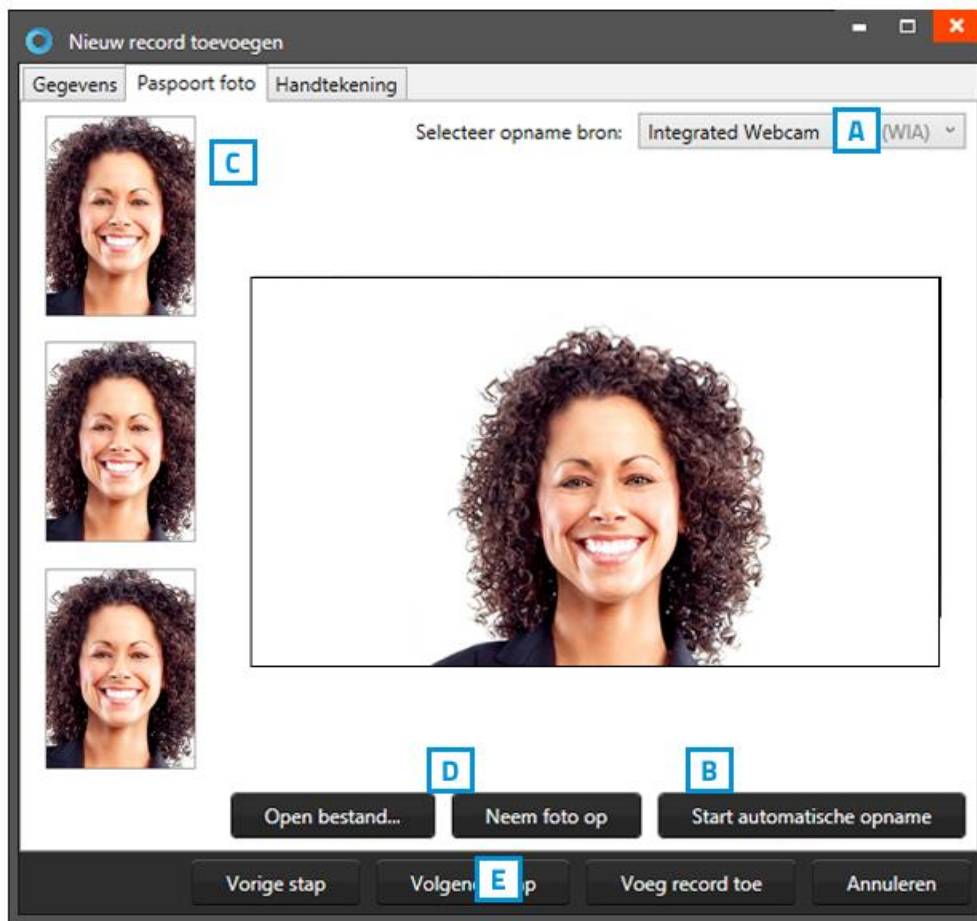


Fig. Voorbeeld van de fototab wanneer u een nieuw record toevoegt.

- A. Selecteer de camerabron die u wilt gebruiken voor het maken van de foto's door op het dropdownmenu te klikken. U kunt voor een webcam of een TWAIN camera die gekoppeld is aan uw computer kiezen.
- B. Klik op de "Start automatische opname" knop. De fotofunctie laat u nu het camerazicht zien.
- C. De applicatie zal uw gezicht automatisch detecteren en drie verschillende afbeeldingen maken. U kunt kiezen uit een van de drie gemaakte foto's of wanneer ze niet goed zijn nogmaals proberen.
- D. Klik op de "Neem foto op" knop. Deze zal uw het camerazicht laten zien en nu kunt uw zelf een foto maken en bijsnijden waar nodig. Klik op de "Open bestand..." knop om een foto uit uw computerbestand toe te voegen.
- E. Klik op "Volgende stap" om verder te gaan.

3. Handtekening

Gebruik de handtekeningentablet om een handtekening toe te voegen aan het record.

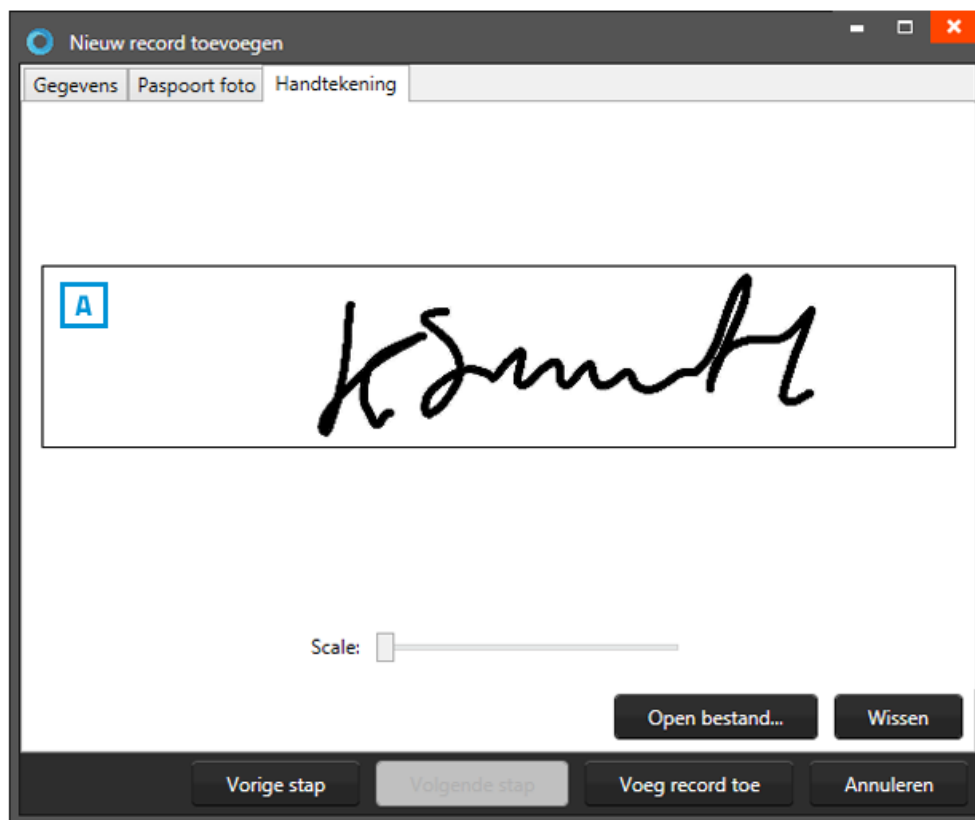


Fig. Voorbeeld van de handtekeningtab wanneer u een nieuw record aanmaakt.

Importeer Excel or CSV data

Via Bestand in het hoofdmenu kunt u data importeren door gebruik te maken van een Excel/CSV, BadgeMaker 7 of IDPro 7 bestand.

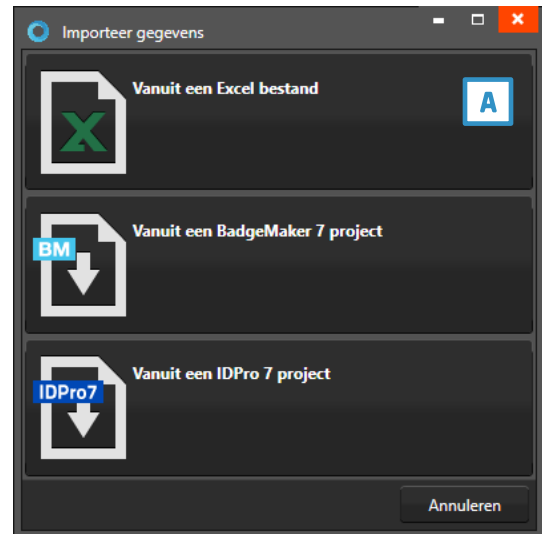


Fig. Voorbeeld van het pop-up vester voor het importeren van data.

1. Excel bestand

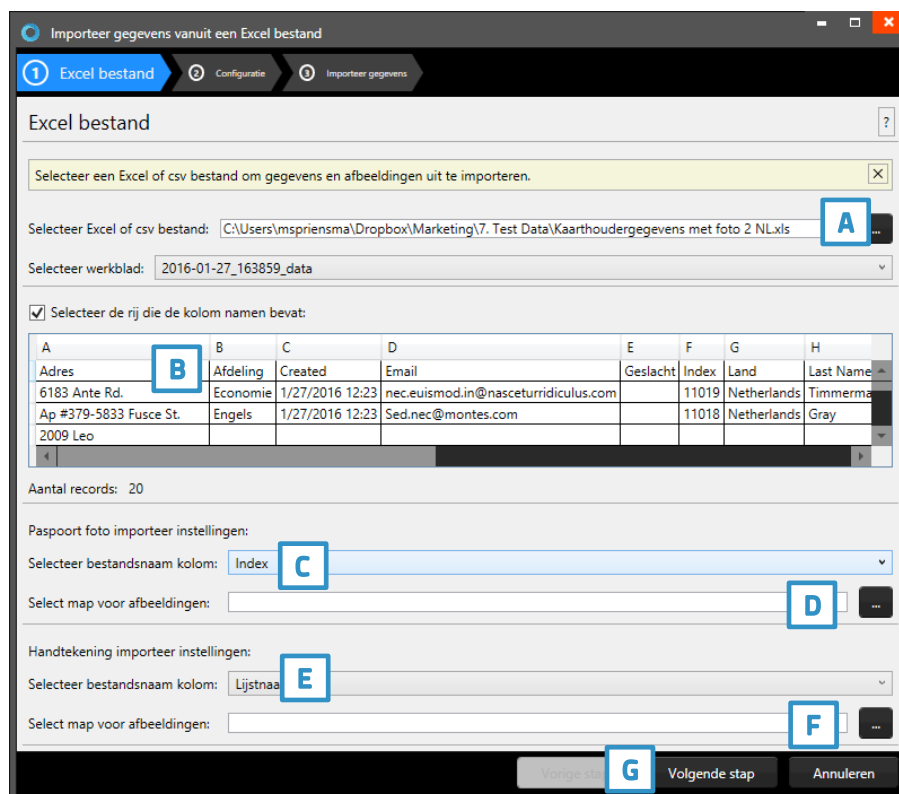


Fig. Voorbeeld van het pop-up venster: Importeer data vanuit een Excel bestand.

A. Klik op deze knop, zoek op uw computer en selecteer het Excel/CSV bestand dat u wilt gebruiken voor het creëren van een nieuw BadgeMaker project en selecteer het werkblad dat u wilt gebruiken van uw Excel bestand.

B. Selecteer de eerste rij die de kolomnamen bevat.

C. Selecteer de kolom die is gekoppeld aan de unieke namen van de foto's. (bijvoorbeeld: ID nummer of Index)

D. Selecteer de folder die de kaarthouder foto's bevat.

E. Selecteer de kolom die gekoppeld is aan de unieke namen van de handtekeningen. (bijvoorbeeld: ID nummer of Index)

F. Selecteer de folder die de handtekeningen bevat.

G. Klik op de "Volgende" knop om door te gaan naar de tweede stap.

2. Configuratie

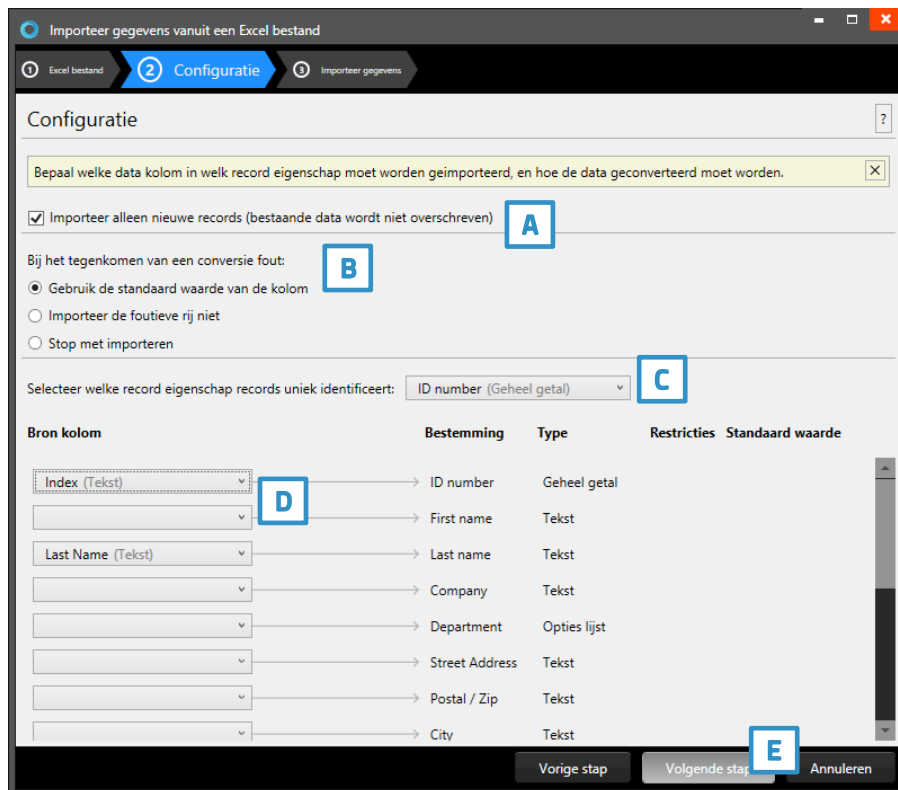


Fig. Voorbeeld van het pop-up venster van stap 2. Configureer de data die geïmporteerd moet worden vanuit een Excel bestand naar het project.

- A. Check deze box om alleen nieuwe records te importeren, bestaande records zullen niet overschreven worden.
- B. Selecteer wat er moet gebeuren wanneer er een omzet fout optreedt.
- C. Selecteer een van de kolommen uit het Excel bestand die de unieke data bevat waarmee de records geïdentificeerd worden.
- D. Koppel de bronkolommen van het Excel-bestand aan de kolommen van het BadgeMaker project. BadgeMaker koppelt automatisch de kolommen met dezelfde naam.
- E. Klik op de “Volgende” knop om door te gaan naar de derde stap.

3. Importeer gegevens

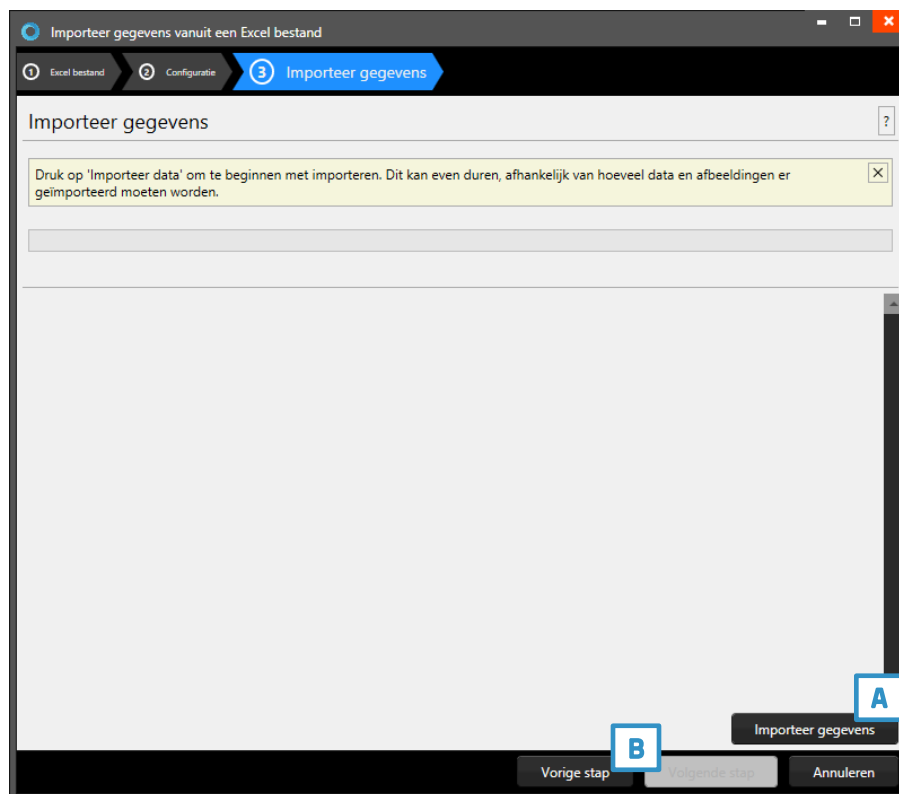


Fig. Voorbeeld van stap 3. Importeer gegevens.

Stap 3. De instellingen van de voorgaande stappen wordt verwerkt.

- A. Klik op de “**Import gegevens**” knop om de gegevens uit het Excel bestand te importeren naar uw BadgeMaker project.
- B. Klik op de “**Vorige stap**” knop om nog eventuele aanpassingen door te voeren voordat u de gegevens gaat importeren.

Importeer Foto's en Handtekeningen

Via **Bestand** in het hoofdmenu kunt u foto's en handtekeningen importeren. Selecteer de folders die uw afbeeldingen bevatten en de kolommen die hun bestandsnamen weergeven.

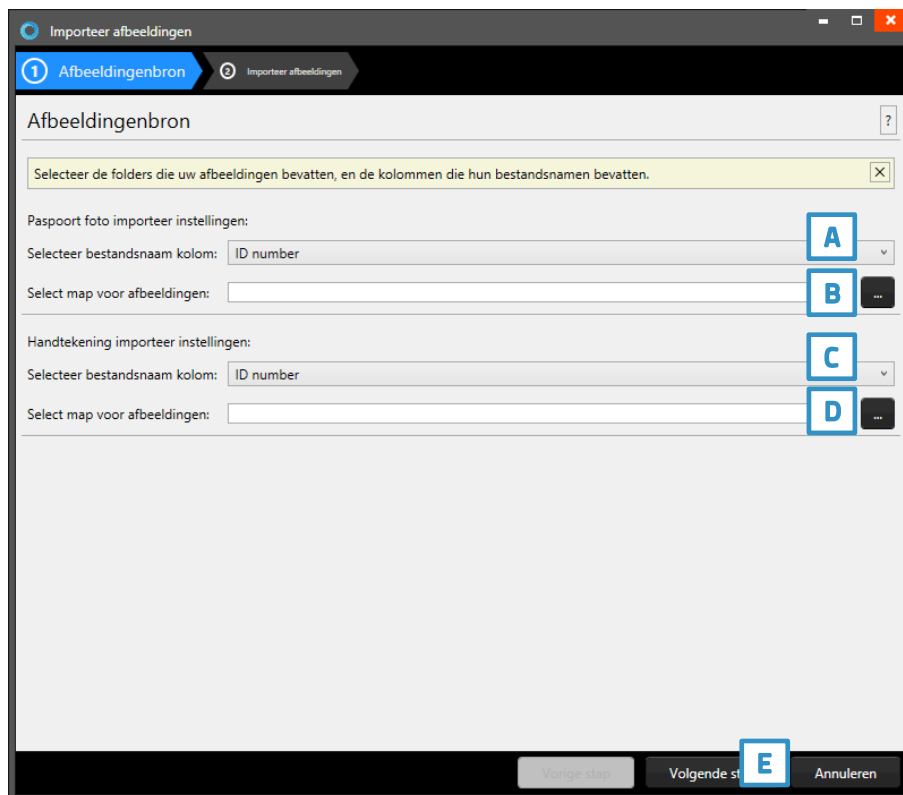


Fig. Importeer afbeeldingen

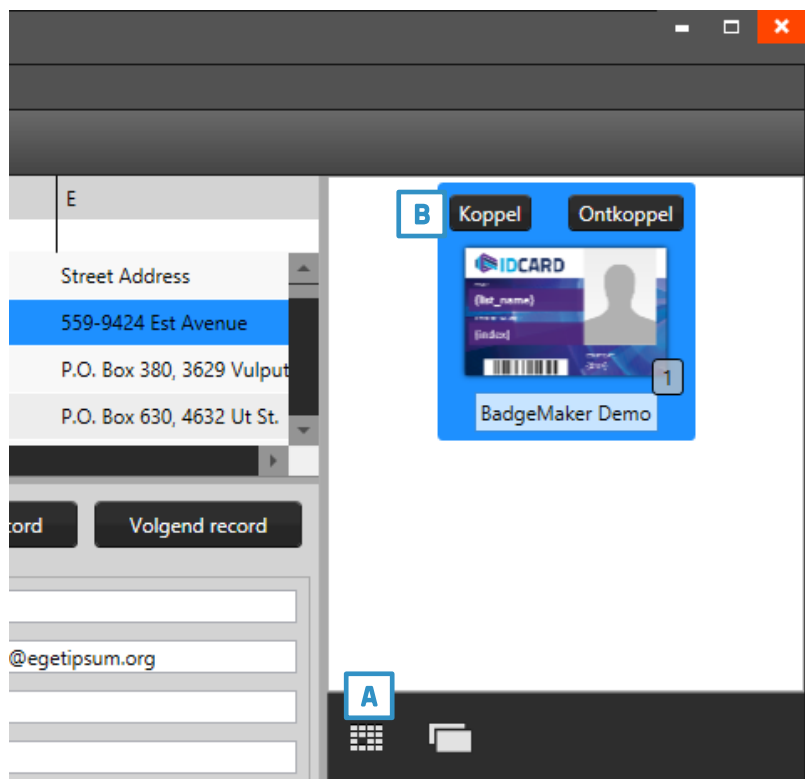
- A. Selecteer de kolom die is gekoppeld aan de unieke namen van de foto's. (bijvoorbeeld: ID nummer of Index)
- B. Selecteer de folder die de kaarthouderfoto's bevat.
- C. Selecteer de kolom die gekoppeld is aan de unieke namen van de handtekeningen. (bijvoorbeeld: ID nummer of Index)
- D. Selecteer de folder die de handtekeningen bevat.
- E. Klik op de "Volgende stap" knop om door te gaan naar de bevestiging van het importeren.

Stap 6. Koppel uw kaartontwerp aan uw BadgeMaker Identity project records

Koppel uw records aan een kaartontwerp

Een kaartontwerp koppelen aan een record kan door op de record te klikken en vervolgens een ontwerp uit het A. kaartontwerpoverzicht te kiezen. Klik vervolgens op de B. "Koppel" knop om de geselecteerde record aan het ontwerp te koppelen. Om een ander ontwerp aan het record te koppelen, klikt uw eerst op B."Ontkoppel" van het gekoppelde ontwerp en vervolgens kunt u een ander ontwerp kiezen en deze koppelen. Een record moet gekoppeld zijn aan een kaartontwerp voordat u kan printen.

Het is mogelijk om meer records tegelijk te selecteren en de geselecteerde records te verbinden met een kaartontwerp.



Gebruik CTRL + A als sneltoets.

Stap 7. Selecteer records en print

Print records

Om bepaalde records te printen kunt u met behulp van de CTRL-toets meerder records selecteren, u kunt ook kiezen om alle records te selecteren met CTRL + A. Na uw selectie kunt u op de print knop klikken in het snel menu.

1. Een afdrukvenster verschijnt waarmee u uw kaartprinter kunt selecteren en voorkeursinstellingen kunt beheren. Na het selecteren van een door uw geïnstalleerde kaartprinter kunt u op de “Afdrukken” knop klikken om de selectie kaarten te printen.

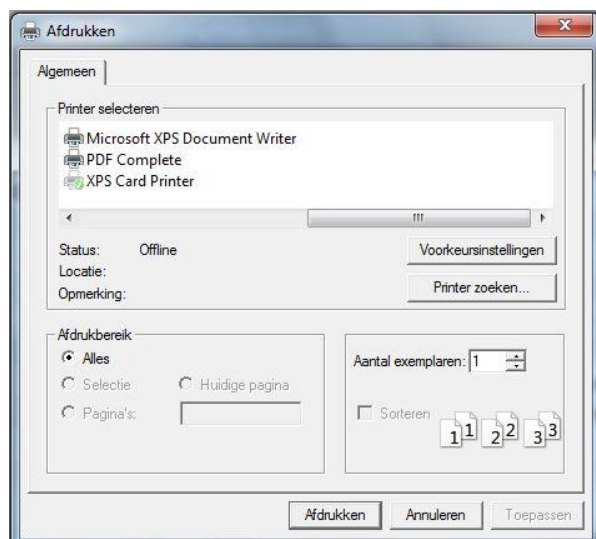


Fig. Voorbeeld van het afdrukvenster voor selectie van printers en beheren van voorkeursinstellingen.

2. Na het klikken of de afdrukknop verschijnt er een voortgangvenster voor het afdrukken van de kaart of kaarten. Hier ziet u wat de status is van de kaarten die worden geprint.

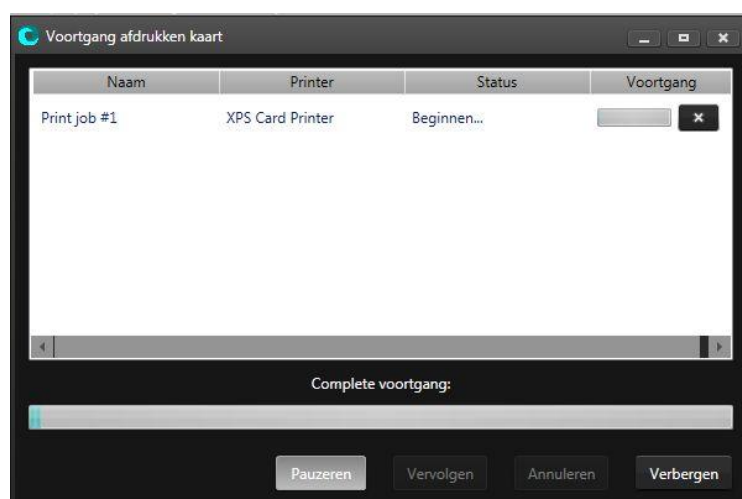


Fig. Voorbeeld van het afdrukvoortgangvenster.

Disclaimer

Copyright ScreenCheck B.V.

The user guide is subject to change without notice.

The BadgeMaker Base Quick Start Manual (the “manual”) is proprietary to ScreenCheck B.V. (“SC”) and no ownership rights are hereby transferred. No part of the manual shall be used, reproduced, translated, converted, adapted, stored in a retrieval system, communicated or transmitted by any means, for any commercial purpose, including without limitation, sale, resale, license, rental or lease, without the prior express written consent of SC.

SC does not make any representations, warranties or guarantees, express or implied, as to the accuracy or completeness of the manual. Users must be aware that updates and amendments will be made from time to time to the manual. It is the user’s responsibility to determine whether there have been any such updates or amendments. Neither SC nor any of its directors, officers, employees or agents shall be liable in contract, tort or in any other manner whatsoever to any person for any loss, damage, injury, liability, cost or expense of any nature, including without limitation incidental, special, direct or consequential damages arising out of or in connection with the use of the manual.

User Guide Log			
User Guide Version:	BadgeMaker DESIGN	Date:	Changes:
V1.0	V1.0	29-1-15	-
V1.1	V1.1	6-1-15	Corrections
V2.0	V2.0.25	19-7-16	Update document to BadgeMaker 2.0
V2.5	V2.5.4	20-11-18	Update document to BadgeMaker 2.5
V2.6	V2.6.2	31-1-19	Update document to BadgeMaker 2.6