

CARDPRESS

Softwarové řešení pro návrh a tisk karet

Uživatelská příručka



Obsah

1) Úvodní informace	1
Požadavky na konfiguraci počítače	1
Instalace	2
Spuštění a ukončení aplikace	2
Registrace	3
2) Ovládání aplikace	4
Hlavní okno aplikace CardPress	5
Okno aplikace	6
Textové menu	6
Panely nástrojů	6
Okno návrhu karty	6
Okno vlastností objektu	6
Okno pořadí objektů / vrstev	6
Tlačítko pro ukončení / uzavření	6
Tlačítko pro maximalizaci/obnovení	6
Tlačítko pro minimalizaci	6
Aktuální souřadnice kurzoru	6
Aktuální zobrazená velikost	7
Úchyt pro změnu velikosti okna	7
Lišta pro posun	7
Kontextová nápověda	7
Popis objektu pod kurzorem	7
Nastavení zobrazení	8
Zobrazení panelů a nástrojů	8
Zvětšování, zmenšování a otáčení zobrazení návrhu karty	8
Kalibrace monitoru	9
Zobrazení přední a zadní strany karty	9
Práce s funkcemi aplikace CardPress	10
Funkce z textového menu	10
Funkce z panelu nástrojů	10
Zkratky prováděné myší	10
Klávesové zkratky	10
3) Vytváření karty	11
Otevírání a ukládání návrhu karty	11
Otevření souboru s návrhem karty	11
Pokud nemůžete nalézt váš soubor s uloženým návrhem karty	11
Uložení souboru s návrhem karty	12
Pojmenování souboru	12
Vytvoření jednoduché karty	13
Nastavení karty	13
Vytvoření čáry	13
Vytvoření čtyřúhelníku	13
Vytvoření elipsy	13
Zápis standardního textu	14
Zápis vektorového textu	16
Vložení obrázku	17
Vložení obrázku z databáze	20
Vložení čárového kódu	20

3) Práce s objekty	22
Objekty	22
Terminologie vztahující se k objektům	22
Označování a odznačování objektů	23
Změna velikosti objektů	23
Změna pozice objektů	24
Zarovnání objektů	25
Otočení objektů	25
Pořadí objektů	26
Duplikace objektů	26
Odstranění objektů	26
Editace vlastností objektů	27
Vlastnosti objektu čára	27
Vlastnosti objektu čtyřúhelník	28
Vlastnosti objektu elipsa	28
Vlastnosti objektu standardní text	29
Vlastnosti objektu vektorový text	30
Výběr a editace textu	31
Mazání textu	31
Vyříznutí, zkopírování a vložení textu	31
Vlastnosti objektu obrázek	32
Vlastnosti objektu obrázek z databáze	33
Vlastnosti objektu čárový kód	34
4) Práce s proměnnými hodnotami	35
Proměnné hodnoty objektů typu text a čárový kód	35
Datum a čas	35
Generátor	36
Průvodce výrazem	36
5) Databáze	38
ODBC	38
Druhy databáze	38
Struktura databáze	39
Datové typy	40
Datové typy interní databáze CardPress	40
Zdroje dat	40
Interní databáze aplikace CardPress	41
Vytvoření nové interní databáze	41
Ruční naplnění / editace interní databáze	42
Načtení interní databáze z textového souboru	43
Externí databáze	44
Připojení k externí databázi	45
Uzavření databáze	47
Vkládání záznamů z databáze do návrhu karty	48
Vkládání záznamů z databáze do objektu typu standardní a vektorový text	48
Vkládání záznamů z databáze do objektu typu obrázek z databáze	48
Vkládání záznamů z databáze do objektu typu čárový kód	49
6) Tisk karet	50
Nastavení tiskárny	50
Tisk	51

7) Příkazy textového menu.....	52
<i>Menu Soubor.....</i>	52
<i>Menu Úpravy.....</i>	52
<i>Menu Zobrazit.....</i>	53
<i>Menu Objekty.....</i>	53
<i>Menu Volby.....</i>	53
<i>Menu Data.....</i>	54
<i>Menu Okno.....</i>	54
<i>Menu Nápověda.....</i>	54
8) Panely nástrojů.....	55
Panel nástrojů hlavního okna aplikace.....	55
<i>Panel nástrojů menu.....</i>	55
<i>Panel nástrojů objekty.....</i>	56
<i>Panel nástrojů zarovnání objektů.....</i>	57
Panel nástrojů okna databáze.....	58
<i>Panel nástrojů panelu dat.....</i>	58
9) Klávesové zkratky.....	59
Základní zkratky.....	59
Zkratky pro práci se soubory.....	59
Zkratky pro práci se systémovou schránkou.....	59
Zkratky pro práci s objekty v okně návrhu karty.....	59
Zkratky pro změnu zobrazení.....	60
Zkratky pro zobrazení oken nástrojů.....	60
10) Informace o čárových kódech.....	61
Čárové kódy.....	61
<i>Teorie.....</i>	61
<i>Standardy čárových kódů.....</i>	61
<i>Typy čárových kódů (symbolika).....</i>	62
Typy čárových kódů používaných aplikací CardPress.....	63
<i>2 z 5 prokládaný, 2 z 5 industriální, 2 z 5 mřížka.....</i>	63
<i>Code 39, Code 39E.....</i>	63
<i>Code 128A, Code 128B, Code 128C.....</i>	63
<i>Code 93, Code 93E.....</i>	64
<i>MSI.....</i>	64
<i>PostNet.....</i>	64
<i>Codabar.....</i>	64
<i>EAN 8.....</i>	64
<i>EAN 13.....</i>	65
<i>UPC A.....</i>	65
<i>UPC E0, UPC E1.....</i>	65
<i>UPC Supp2, UPC Supp5.....</i>	65
<i>EAN128A, EAN128B, EAN128C.....</i>	65
Přehled čárových kódů používaných aplikací CardPress.....	66
11) Informace o rozhraní Twain.....	67
12) Základní funkce aplikace CardPress.....	68
13) Rozšiřující modul Canon Capture pro přímé vkládání fotografií.....	70
Požadavky na konfiguraci počítače.....	70
Instalace.....	70
Příprava fotoaparátu.....	71
Vložení obrázku.....	72
<i>Ořiznutí obrázku.....</i>	74

1) Úvodní informace

V této sekci se dozvíte, jakým způsobem aplikaci nainstalovat, jak ji spustit a zaregistrovat.

Požadavky na konfiguraci počítače

Minimální konfigurace:

Procesor Pentium II, 450 MHz
RAM 64 MB
Grafická karta 32 MB
5 GB volného místa na disku
Operační systém Windows 98 SR2

Doporučená konfigurace:

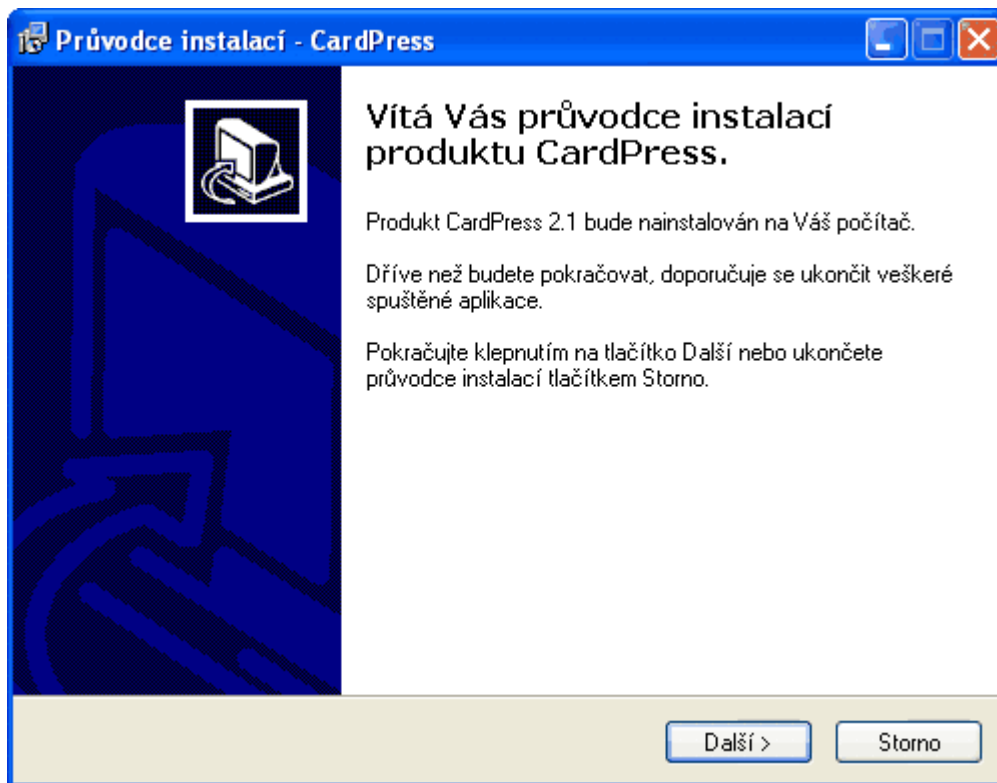
Procesor Pentium III, 600 MHz
RAM 128 MB
Grafická karta 64 MB
5GB volného místa na disku
Operační systém Windows XP

Optimální konfigurace pro provoz s databázemi:

Procesor Pentium 4, 2 GHz
RAM 256 MB
Grafická karta 64 MB
20GB volného místa na disku
Operační systém Windows XP


Provoz byl testován na operačních systémech Windows 98 SR2, ME, 2000, NT 5.0, XP Home a XP Professional.


Instalace



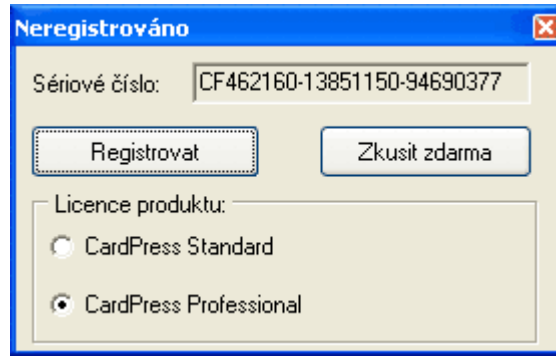
- po spuštění průvodce instalátoru pokračujte kliknutím na tlačítko „**Další**“
- v další okně můžete zvolit instalační cestu. Pokud nechcete složku změnit, pokračujte tlačítkem „**Další**“
- nyní můžete zadat název zástupce aplikace v nabídce Start. Pokračujte kliknutím na tlačítko „**Další**“
- pokud si přejete vytvořit také zástupce aplikace na ploše, ponechte volbu zaškrtnutou. Pokračujte kliknutím na tlačítko „**Další**“
- po zobrazení navolených parametrů kliknutím na tlačítko „**Instalovat**“ spustíte proces instalace
- po dokončení instalace průvodce uzavřete kliknutím na tlačítko „**Dokončit**“
- nyní je aplikace připravena k práci

Spuštění a ukončení aplikace

Po úspěšné instalaci aplikace je možno ji spustit buď poklepnutím na ikonu  na ploše nebo výběrem z menu Windows „**Start – Programy – CardPress – CardPress**“ (byl-li ponechán během instalace beze změny standardní zástupce aplikace).

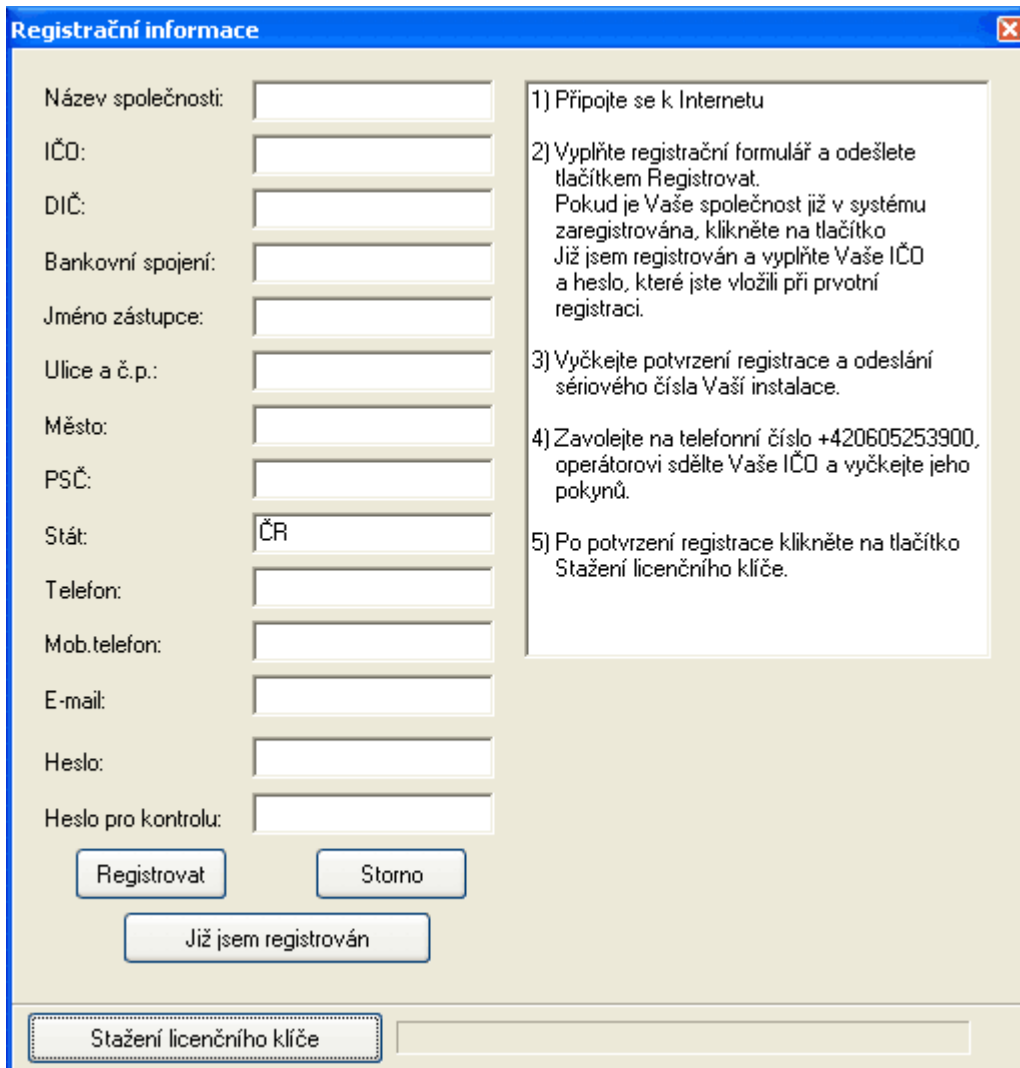
Ukončení aplikace se provede jednoduše buď kliknutím na symbol X () v pravém horním rohu okna aplikace nebo výběrem z menu „**Soubor – Konec**“

Registrace



Po spuštění aplikace je nutno vybrat typ licence (verzi) produktu a provést registraci kliknutím na tlačítko „**Registrovat**“. Aplikaci je též možno provozovat v režimu omezené demoverze po kliknutí na tlačítko „**Zkusit zdarma**“.

Během registrace je nutno vyplnit všechny registrační údaje. Kliknutím na tlačítko „**Registrovat**“ je registrace odeslána pomocí vašeho internetového připojení. Po úspěšně provedené registraci kliknutím na tlačítko „**Stážení licenčního klíče**“ provedete aktivaci aplikace. Pokud nemáte připojení k internetu, zapište si vygenerované sériové číslo (viz. obrázek výše) a proveďte registraci telefonicky na uvedeném telefonním čísle.



Registrační informace

Název společnosti:

IČO:

DIČ:

Bankovní spojení:

Jméno zástupce:

Ulice a č.p.:

Město:

PSČ:

Stát:

Telefon:

Mob. telefon:

E-mail:

Heslo:

Heslo pro kontrolu:

1) Připojte se k Internetu

2) Vyplňte registrační formulář a odešlete tlačítkem Registrovat. Pokud je Vaše společnost již v systému zaregistrována, klikněte na tlačítko Již jsem registrován a vyplňte Vaše IČO a heslo, které jste vložili při prvotní registraci.

3) Vyčkejte potvrzení registrace a odeslání sériového čísla Vaší instalace.

4) Zavolejte na telefonní číslo +420605253900, operátorovi sdělte Vaše IČO a vyčkejte jeho pokynů.

5) Po potvrzení registrace klikněte na tlačítko Stážení licenčního klíče.

Registrovat Storno

Již jsem registrován

Stážení licenčního klíče

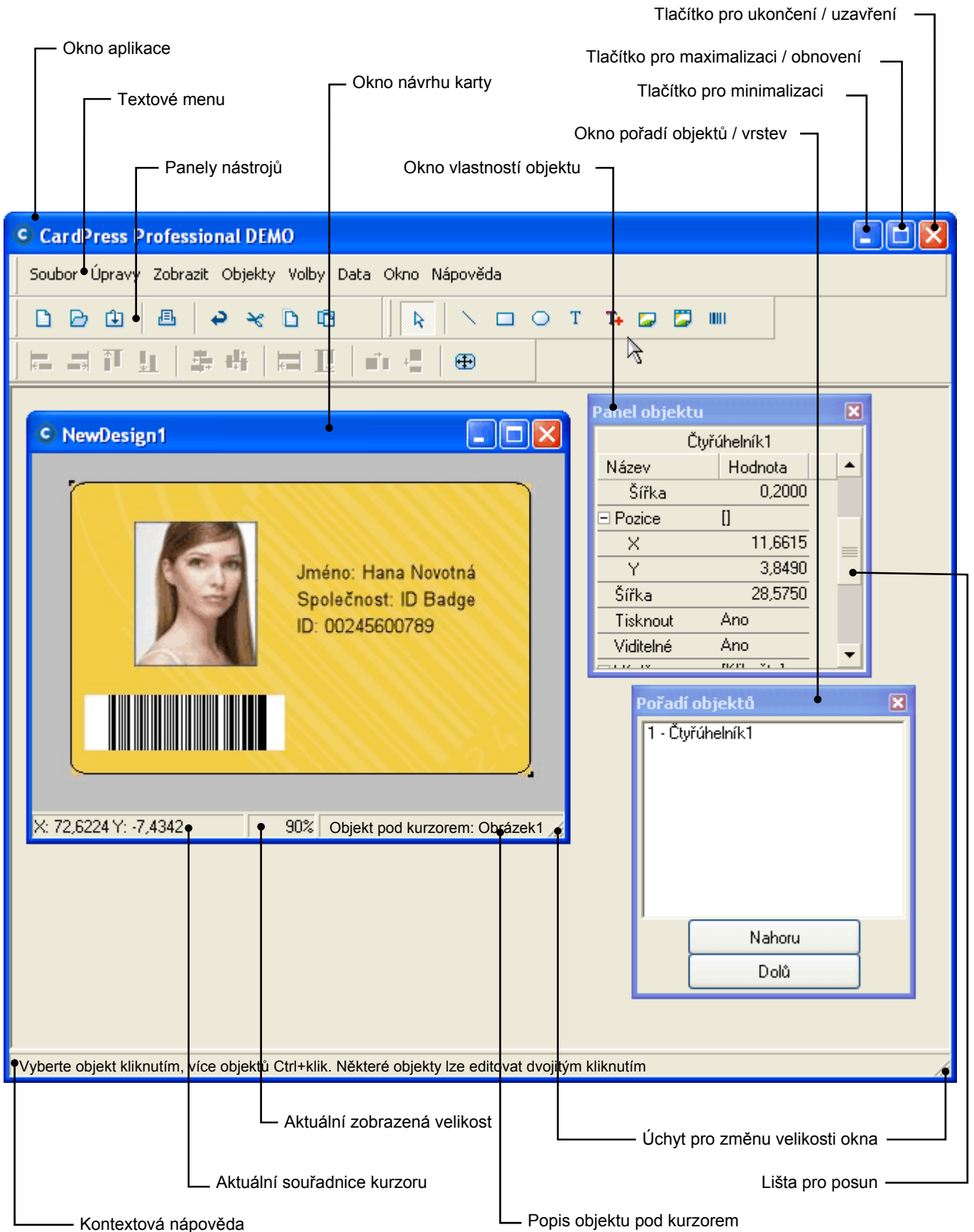
2) Ovládání aplikace

V této sekci se dozvíte základní informace o ovládání aplikace pro návrh a tisk karet CardPress. Jsou zde popsány nejdůležitější ovládací prvky aplikace a způsob, jakým můžete nastavit zobrazení, které vám vyhovuje.

Poznámka: některé funkce, které jsou zde popsány, nemusí být funkční ve všech verzích aplikace

Hlavní okno aplikace CardPress

Níže uvedený obrázek představuje hlavní pracovní okno aplikace pro návrh a tisk karet CardPress.



Okno aplikace

Hlavní okno aplikace, je zde uveden její název

Textové menu

Zde jsou vyobrazeny všechny položky pro práci s návrhem karty

Panely nástrojů

Nejčastěji používané položky pro práci s návrhem karty jsou kromě textového menu ještě uvedeny zde pro rychlé použití s názornou ikonou.

Okno návrhu karty

V tomto okně je zobrazena aktuální podoba navrhované karty, zde je také možno měnit velikost, umístění nebo obsah všech elementů návrhu (obrázek, text, položka databáze, atd.)

Okno vlastností objektu

Zde je možno přesně nastavit všechny vlastnosti libovolného elementu, který je aktuálně vybraný v okně návrhu karty.

Okno pořadí objektů / vrstev

Každý objekt představuje jednu vrstvu. Představme si, že jednotlivé objekty jsou nakresleny na samostatných průhledných fóliích a tyto fólie jsou složeny na sebe tak, že tvoří kompletní obraz. Zde je možno definovat pořadí všech objektů v okně návrhu karty. Lze tak např. nastavit, zda má být obrázek umístěn nad textem či pod ním apod.

Tlačítko pro ukončení / uzavření

Tímto tlačítkem lze ukončit okamžitě celou aplikaci. Obdobně lze příslušným tlačítkem také zavřít libovolné okno aplikace.

Tlačítko pro maximalizaci/obnovení

Tímto tlačítkem lze maximalizovat aplikaci na celou plochu monitoru či příslušné okno na celou pracovní plochu aplikace. Opětovným stiskem tlačítka se okno zmenší na původní velikost.

Tlačítko pro minimalizaci

Stiskem tohoto tlačítka dojde k minimalizaci aplikace do lišty, popř. okna do spodní části hlavního okna aplikace.

Aktuální souřadnice kurzoru

Zde se zobrazuje aktuální pozice kurzoru. Údaj je v milimetrech s přesností na 4 desetinná místa.

Aktuální zobrazená velikost

Zde je uvedena v procentech aktuální zobrazená velikost karty v poměru ke skutečné velikosti.

Úchyt pro změnu velikosti okna

Pokud na tomto místě přidržíte levé tlačítko myši, můžete změnit velikost příslušného okna jak v horizontálním, tak i vertikálním směru.

Lišta pro posun

Tato lišta se zobrazí v případě, že obsah okna přesahuje jeho velikost. Přidržením levého tlačítka myši na této liště a jejím pohybem nahoru nebo dolů lze posunovat obsah v aktuálním okně nahoru nebo dolů. Obdobně lze posunovat obsah klikáním na okrajové šipky lišty.

Kontextová nápověda

V tomto řádku se objevuje krátká nápověda týkající se k právě prováděné činnosti.

Popis objektu pod kurzorem

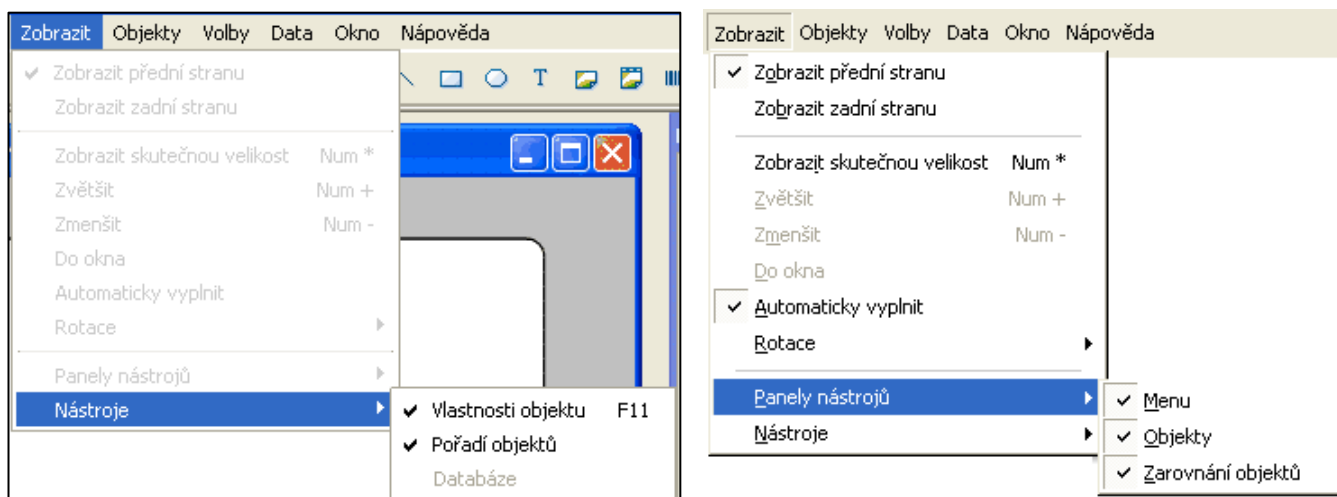
V tomto řádku se objevuje jméno aktuálního objektu, nad kterým je umístěn kurzor.

Nastavení zobrazení

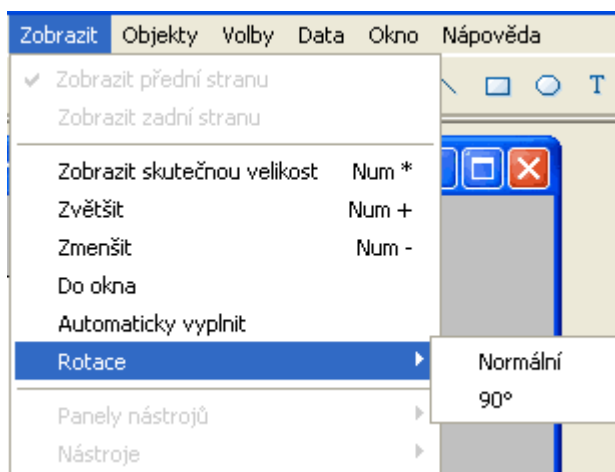
Zobrazení panelů a nástrojů

Pomocí položky „**Zobrazit** – **Panely nástrojů**“ v textovém menu aplikace můžete skrýt či zobrazit jednotlivé panely nástrojů.

Pomocí položky „**Zobrazit** – **Nástroje**“ v textovém menu aplikace můžete skrýt či zobrazit okno vlastností objektu, okno pořadí objektů / vrstev či okno databázových záznamů.



Zvětšování, zmenšování a otáčení zobrazení návrhu karty



V menu „**Zobrazit**“ lze nalézt následující položky:

Zobrazit skutečnou velikost – zobrazení karty bude zvětšeno/zmenšeno, aby odpovídalo její skutečné velikosti

Zvětšit – zvětší zobrazení karty o 50%

Zmenšit – zmenší zobrazení karty o 50%

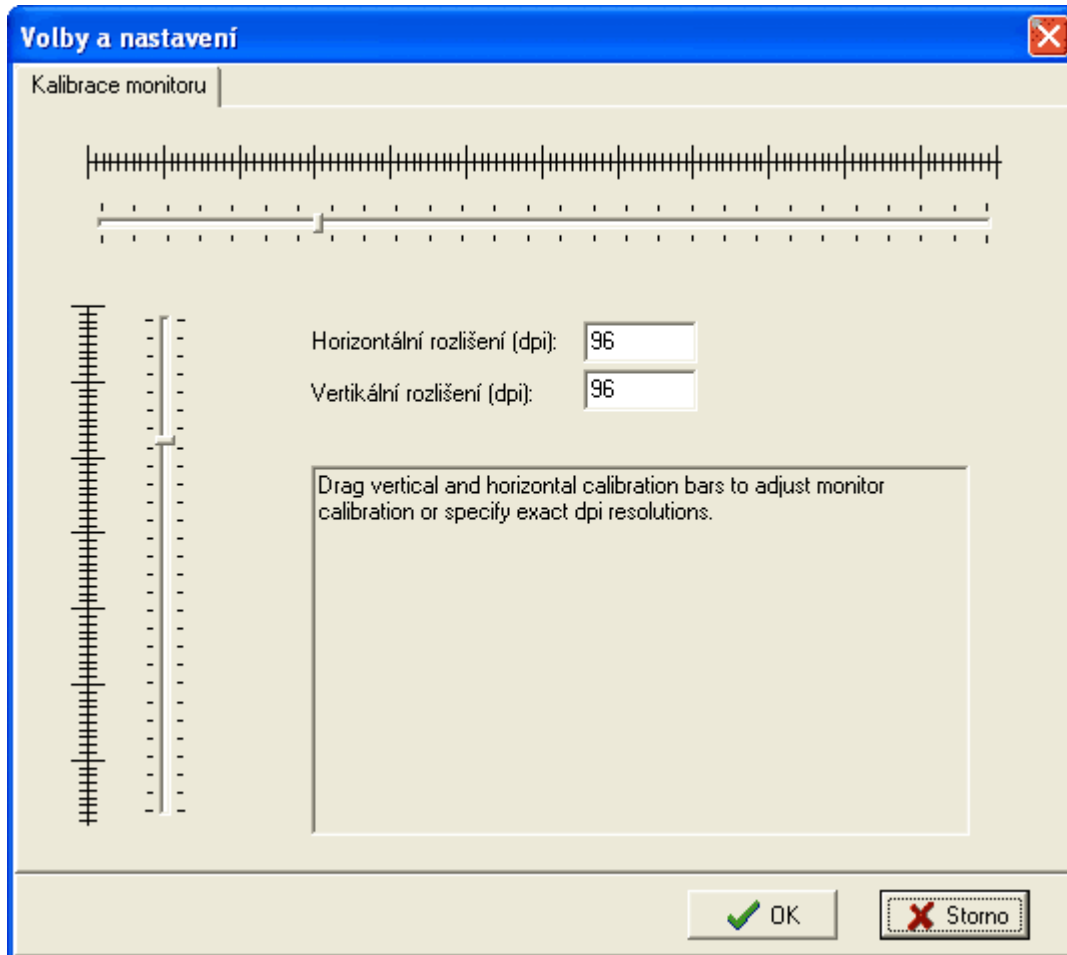
Do okna – zvětší nebo zmenší zobrazení karty tak, aby vyplnila celé okno návrhu

Automaticky vyplnit – automaticky zvětšuje nebo zmenšuje zobrazení karty tak, aby vyplnila celé okno návrhu. Ke změně velikosti dojde při každé změně velikosti okna.

Rotace – lze zvolit zobrazení na šířku - „**Normální**“, nebo na výšku – „**90°**“

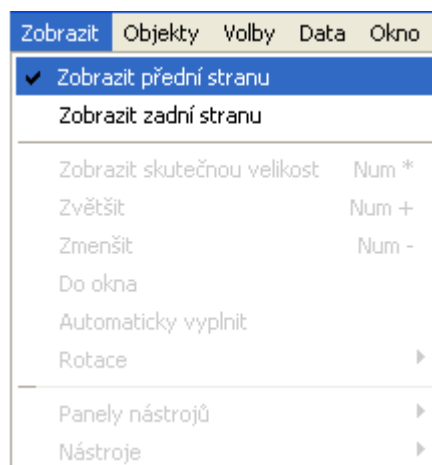
Kalibrace monitoru

Pomocí menu „**Volby – Nastavení**“ můžete zobrazit nastavení kalibrace monitoru. V nově otevřeném okně lze zadat buď přímo rozlišení monitoru v dpi, které používáte, nebo pomocí posuvných jezdců optimalizovat nastavení tak, aby jeden malý dílek stupnice na monitoru přesně odpovídal skutečnému rozměru 1 mm.



Zobrazení přední a zadní strany karty

Volbami v menu „**Zobrazit – Zobrazit přední stranu**“ a „**Zobrazit – Zobrazit zadní stranu**“ lze přepínat zobrazení přední a zadní strany karty



Práce s funkcemi aplikace CardPress

Veškeré funkce, ať už zadané z textového menu, nebo pomocí panelu nástrojů, definují operaci, která se má s kartou provést. Aplikace umožňuje zadání stejné funkce několika způsoby. Můžete vybrat příkaz z textového menu, pomocí panelu nástrojů, nebo klávesovou zkratkou.

Funkce z textového menu

Všechny funkce, kterými aplikace disponuje, jsou přehledně seskupené v textovém menu. Některé funkce provedou požadovanou operaci okamžitě, jiné nejprve zobrazí dialogový box, ve kterém lze zadat potřebné parametry.

Funkce z panelu nástrojů

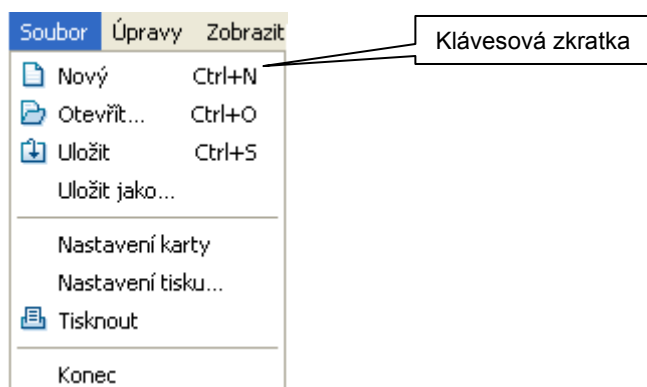
Panel nástrojů umožňuje rychlý přístup k několika nejpoužívanějším funkcím. Můžete jediným kliknutím začít navrhovat novou kartu, stávající uložit, či uloženou znovu otevřít. Položky práce se systémovou schránkou Windows (vyjmout, kopírovat, vložit) jsou také dostupné z panelu nástrojů. Dále můžete okamžitě vykreslit některé objekty, jako čáru, text, obdélník, elipsu, obrázek či čárový kód. Nakonec, pouze z panelu nástrojů můžete provést potřebné zarovnání či rozmístění objektů. Více informací o panelu nástrojů se dozvíte v kapitole [8\) Panely nástrojů](#).

Zkratky prováděné myší

Pomocí myši můžete získat rychlý přístup ke vlastnostem každého objektu. Abyste zobrazili okno s vlastnostmi objektu, dvakrát klikněte levým tlačítkem myši na požadovaný objekt v okně návrhu karty.

Klávesové zkratky

Některé funkce můžete také rychle ovládat pomocí klávesových zkratk. Pokud k danému příkazu textového menu existuje klávesová zkratka, je uvedena na pravém okraji příslušné položky. Některé standardní klávesové zkratky naleznete i v jiných aplikacích systému Windows. Seznam všech klávesových zkratk používaných aplikací CardPress najdete v kapitole [9\) Klávesové zkratky](#).




3) Vytváření karty


Tato sekce vám vysvětlí, jak vytvořit návrh nové karty, jak ji uložit a uloženou otevřít.

Otevírání a ukládání návrhu karty

Otevírání a ukládání souboru s návrhem karty je v podstatě stejné jako v libovolné jiné aplikaci Windows.

Otevření souboru s návrhem karty

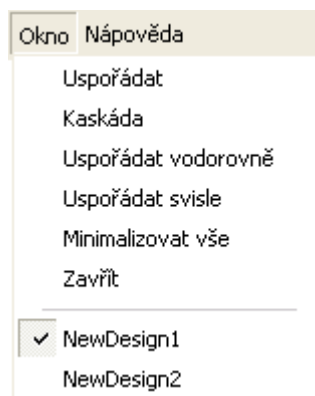
Pro vytvoření nového prázdného návrhu karty stiskněte kdykoliv ikonu  z panelu nástrojů, nebo vyberte položku „**Soubor** – **Nový**“ z textového menu. Také můžete použít kombinaci kláves **Ctrl-N**.

Pro otevření souboru s návrhem karty stiskněte ikonu  z panelu nástrojů, nebo vyberte položku „**Soubor** – **Otevřít**“ z textového menu. Také můžete použít kombinaci kláves **Ctrl-O**. V otevřeném okně nalistujte požadovaný dokument a potvrďte tlačítkem „**Otevřít**“.


Pokud nemůžete nalézt váš soubor s uloženým návrhem karty

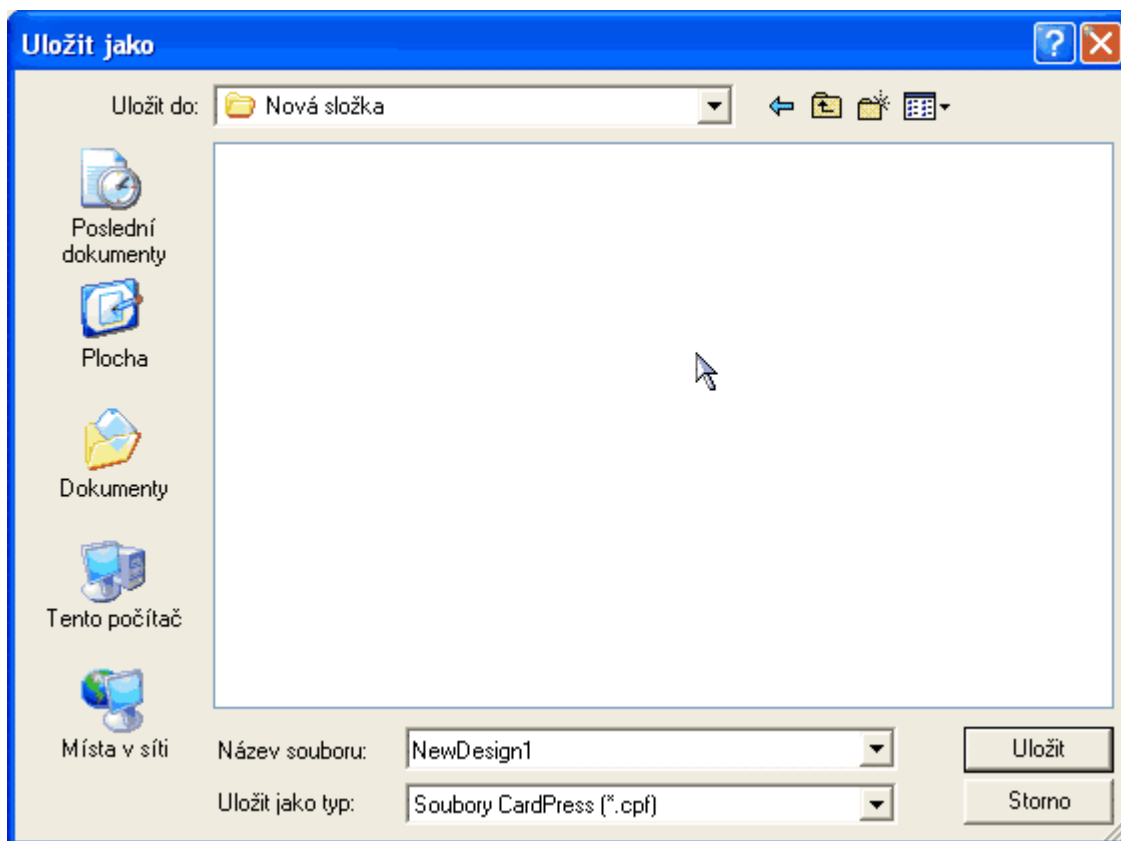
Seznam souborů se automaticky otevře ve složce, ze které jste naposledy soubor otevírali, nebo ho do ní ukládali. Pokud v seznamu souborů nemůžete váš soubor nalézt, zkuste vybrat v položce „**Oblast hledání**“ jinou složku nebo disk. Také můžete zkusit otevřít položku „**Soubor** – **Naposledy otevřené** - ...“ z textového menu aplikace CardPress. Zde jsou vypsány soubory, se kterými jste naposledy pracovali.

Během práce můžete mít najednou otevřeno více souborů. Okna jednotlivých návrhů karet jsou uspořádána v hlavním okně aplikace CardPress s tím, že aktivní okno s návrhem je vždy zvýrazněno sytější barvou vrchního pruhu s názvem. Jednotlivá okna také můžete přepínat kliknutím na jejich název v textovém menu „**Okno**“, nebo je pomocí stejného menu snadno uspořádat.



Uložení souboru s návrhem karty

Pro uložení souboru stiskněte ikonu  z panelů nástrojů, nebo vyberte položku „**Soubor – Uložit**“ z textového menu. Soubor uložíte také kombinací kláves **Ctrl-S**. Pokud návrh karty dosud nebyl uložen, aplikace CardPress se dotáže na název souboru a cestu pro uložení.



Jednoduše nalistujte složku či disk pro uložení v položce „**Uložit do:**“, potom zadejte název souboru a uložení potvrďte tlačítkem „**Uložit**“. Operaci také můžete zrušit kliknutím na tlačítko „**Storno**“.

Každé další uložení již bude probíhat bez dotazu pod stejným názvem a do stejného umístění.

Požadujete-li uložení téhož souboru pod jiným názvem, vyberte položku „**Soubor – Uložit jako...**“ z textového menu. Budete znovu dotázáni na jméno a cestu souboru. Uložení pak proběhne stejným způsobem jako v případě dosud neuloženého návrhu karty.

Pojmenování souboru

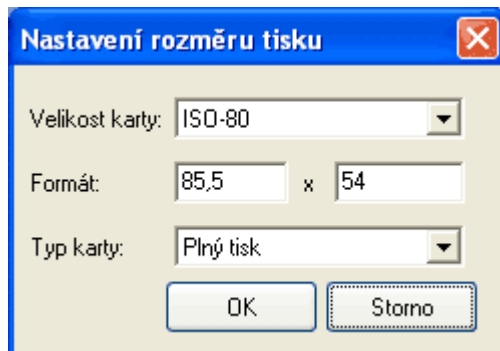
Abyste mohli svůj soubor s návrhem karty co nejlépe pojmenovat, můžete použít až 255 znaků dlouhé názvy souborů, a to včetně diakritiky. Jméno souboru však nesmí obsahovat znaky „\, /, <, >, *, ?, “, |, :, ;“

Vytvoření jednoduché karty

Tato sekce vás naučí vytvořit jednoduchou kartu pomocí několika základních funkcí.

Nastavení karty

Před započítím práce je nutné nastavit formát karty. To učiníte výběrem položky „**Soubor - Nastavení karty**“ z textového menu.




V řádku „**Velikost karty**“ vyberte požadovaný rozměr karty dle média, na které budete kartu tisknout. V řádku „**Formát**“ se objeví rozměry karty příslušného standardu. Běžné karty jsou standardu ISO-80 (85.5 x 54 mm). Také můžete v případě nestandardních karet vybrat velikost „**Vlastní**“ a pak v řádku „**Formát**“ zadat přesný rozměr.


V řádku „**Typ karty**“ určíte, zda se jedná o běžnou kartu - „**Plný tisk**“ (bude potištěna celá plocha karty), čipovou kartu - „**Smart karta**“ (nebude potištěna oblast kontaktů čipu na přední straně) nebo kartu s magnetickým pruhem - „**Magnetická karta**“ (nebude potištěna oblast magnetického pruhu na zadní straně).

Volbu potvrdíte kliknutím na tlačítko „**OK**“, popř. zrušíte kliknutím na tlačítko „**Storno**“


Vytvoření čáry

Kliknutím na ikonu  z panelu nástrojů nebo výběrem položky „**Objekty – Čára**“ z textového menu se přepnete do režimu kreslení čar. V okně návrhu karty kliknete levým tlačítkem myši na počáteční bod čáry, podržíte tlačítko stisknuté a přesunete myš na koncový bod čáry. Uvolněním tlačítka myši bude čára vytvořena.


Vytvoření čtyřúhelníku

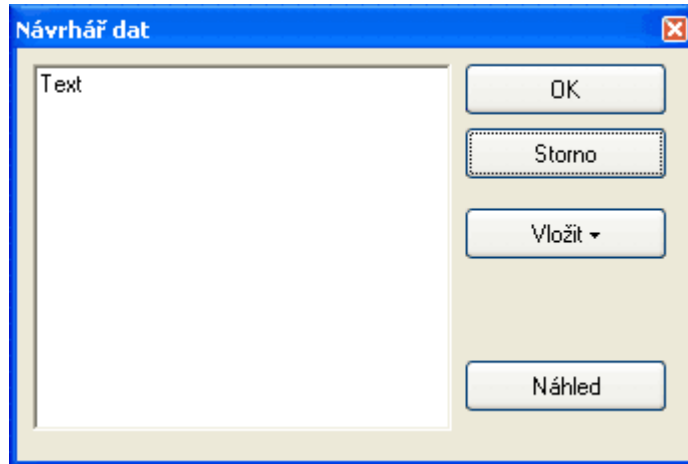
Kliknutím na ikonu  z panelu nástrojů nebo výběrem položky „**Objekty – Čtyřúhelník**“ z textového menu se přepnete do režimu kreslení čtyřúhelníku. V okně návrhu karty kliknete levým tlačítkem myši na jeho počáteční bod, podržíte tlačítko stisknuté a přesunete myš na koncový bod. Uvolněním tlačítka myši bude zadaný čtyřúhelník vytvořen.

Vytvoření elipsy

Kliknutím na ikonu  z panelu nástrojů nebo výběrem položky „**Objekty – Elipsa**“ z textového menu se přepnete do režimu kreslení elipsy. V okně návrhu karty kliknete levým tlačítkem myši na počáteční bod elipsy, podržíte tlačítko stisknuté a přesunete myš na koncový bod elipsy. Uvolněním tlačítka myši bude zadaná elipsa vytvořena.

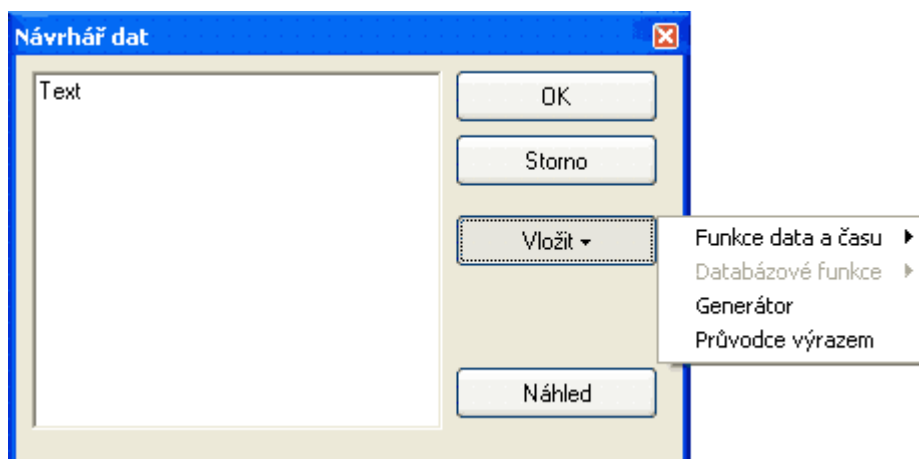
Zápis standardního textu

Kliknutím na ikonu  z panelu nástrojů nebo výběrem položky „**Objekty – Standardní text**“ z textového menu se přepnete do režimu zápisu textu. V okně návrhu karty kliknete levým tlačítkem myši na počáteční bod textového pole, podržíte tlačítko stisknuté a přesunete myš na koncový bod textového pole. Uvolněním tlačítka myši bude textové pole vytvořeno. Obsahem textového pole je standardně nápis „Text“.
Dvojitým kliknutím myši na textové pole nyní otevřete dialog pro zadání textu.



Do volného pole zapište požadovaný text. Kliknutím na tlačítko „**Náhled**“ si můžete zadaný text ihned prohlédnout v okně návrhu karty. Volbu potvrdíte stisknutím tlačítka „**OK**“, nebo zrušíte kliknutím na tlačítko „**Storno**“.

Kliknutím na tlačítko „**Vložit**“ můžete do textového pole vložit některé proměnné informace:



Funkce data a času

„**Datum**“ – vloží aktuální datum. Na kartě pak bude vytisknuto datum tisku karty

„**Čas**“ – vloží aktuální čas. Na kartě pak bude vytištěn čas tisku karty

„**Datum a čas**“ – vloží aktuální datum a čas. Na kartě pak budou vytisknuty datum a čas tisku karty

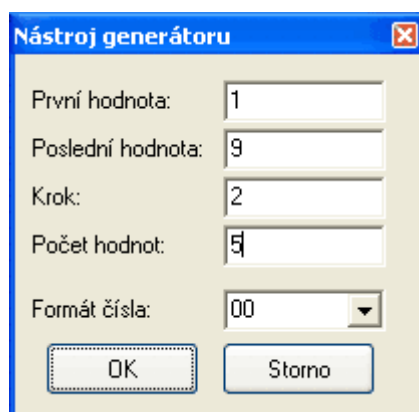
Databázové funkce

Lze vložit číslo aktuálního řádku databáze nebo konkrétní databázové pole. Pak lze vytisknout několik karet obsahující různé databázové záznamy. (více o databázových záznamech v kapitole [5](#)))

Generátor

Umožní definovat číselnou řadu. Při tisku karet ve více kopiích pak bude na každou kopii karty vytištěno číslo definované generátorem (více v kapitole [Generátor](#)).

Příklad:




Pokud do generátoru zadáte počáteční hodnotu 1, poslední hodnotu 9, krok 2 a formát čísla 00 (počet hodnot bude nastaven automaticky), budou při tisku více kopií vytištěny karty očíslované 01, 03, 05, 07, 09.

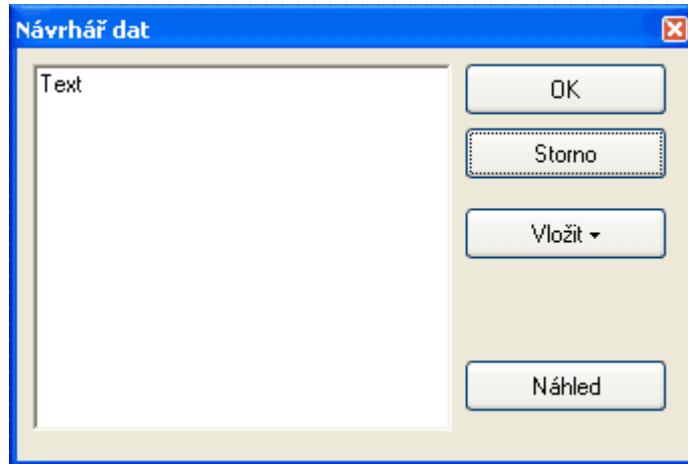
Průvodce výrazem

Pomocí této funkce lze definovat složité výrazy, které mohou obsahovat proměnné hodnoty, funkce, vzorce, logické operátory či pole z databáze (více v kapitole [Průvodce výrazem](#)).

Zápis vektorového textu

Vektorový text má oproti standardnímu textu tu výhodu, že lze neomezeně měnit jeho velikost bez ztráty kvality. Vždy vyplňuje celý prostor textového pole.


Kliknutím na ikonu  z panelu nástrojů nebo výběrem položky „**Objekty – Vektorový text**“ z textového menu se přepnete do režimu zápisu textu. V okně návrhu karty kliknete levým tlačítkem myši na počáteční bod textového pole, podržíte tlačítko stisknuté a přesunete myš na koncový bod textového pole. Uvolněním tlačítka myši bude vytvořeno textové pole. Obsahem textového pole je standardně nápis „Text“.
Dvojitým kliknutím myši na textové pole nyní otevřete dialog pro zadání textu.

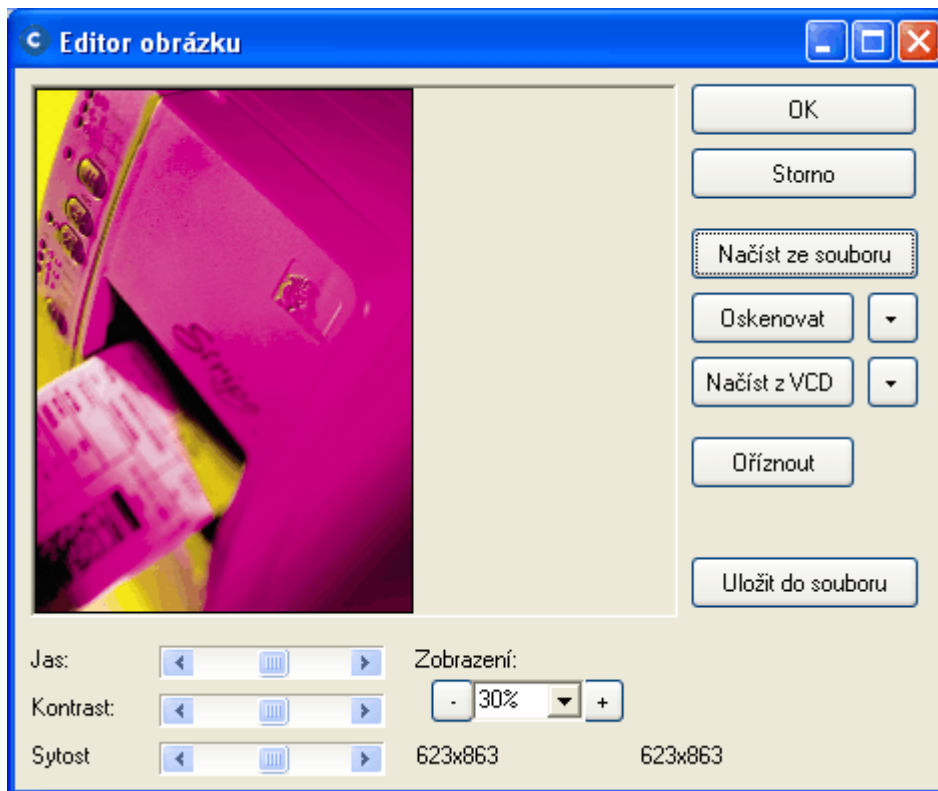


Do volného pole zapište požadovaný text. Kliknutím na tlačítko „**Náhled**“ si můžete zadaný text prohlédnout v okně návrhu karty. Volbu potvrdíte stisknutím tlačítka „**OK**“, nebo zrušíte kliknutím na tlačítko „**Storno**“.

Kliknutím na tlačítko „**Vložit**“ můžete do textového pole vložit některé proměnné informace. Postup je stejný jako u standardního textu.

Vložení obrázku

Kliknutím na ikonu  z panelu nástrojů nebo výběrem položky „**Objekty – Obrázek**“ z textového menu můžete do návrhu karty vložit obrázek. V okně návrhu karty kliknete levým tlačítkem myši na počáteční bod umístění obrázku, podržíte tlačítko stisknuté a přesunete myš na koncový bod umístění obrázku. Uvolněním tlačítka myši se otevře dialog vložení obrázku.



Máte možnost načíst obrázek ze souboru, pomocí skeneru nebo z VCD (viz popis uvedený dále). K načtení obrázky ze skeneru a VCD je využito rozhraní Twain (více v kapitole [11](#) Informace o rozhraní Twain).

Jakmile je obrázek načten do editoru obrázků, můžeme jej stiskem tlačítka „**Uložit do souboru**“ uložit do souboru typu BMP, JPG, GIF, TIF nebo PNG pro pozdější využití.

Pomocí posuvných jezdců „**Jas**“, „**Kontrast**“ a „**Sytost**“ je možno nastavit příslušné parametry obrazu.

Pomocí výběru „**Zobrazení**“ lze nastavit potřebné zvětšení či zmenšení nevyhovujícího obrazu. To však nemá vliv na jeho velikost na kartě.

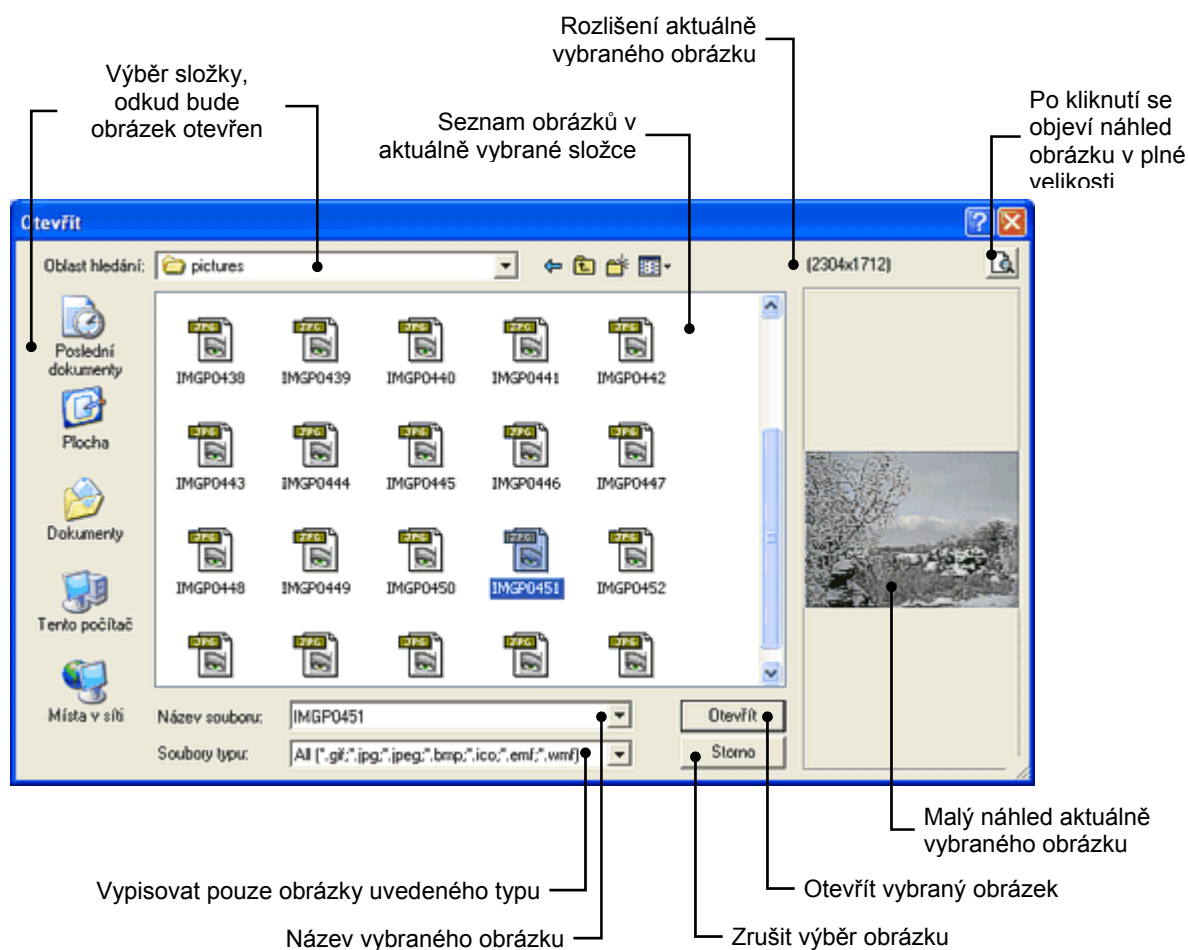
Oříznutí obrázku

Pokud chcete použít pouze určitou část načteného obrázku, označte tuto část v okně zobrazení editoru obrázků myší tak, že kliknete levým tlačítkem myši na jeden roh požadované oblasti, podržíte tlačítko stisknuté a přesuňte myš na roh protilehlý. Vybraná oblast se označí blikajícím rámečkem. Pak stiskněte tlačítko „**Oříznout**“

Pokud jste s obrázkem spokojeni, stiskem tlačítka „**OK**“ jej vložíte do návrhu karty. Operaci vložení obrázku můžete také zrušit stiskem tlačítka „**Storno**“


Načtení obrázku ze souboru:

Po kliknutí na tlačítko „**Načíst ze souboru**“ se otevře dialog pro vložení obrázku (viz. obrázek níže). Vybraný obrázek potvrdíme tlačítkem „**Otevřít**“



Načtení obrázku pomocí skeneru

Stiskem tlačítka „**Oskenovat**“ můžeme načíst obrázek pomocí skeneru. Po výběru zdroje (připojeného skeneru) se otevře dialog vaší externí aplikace pro skenování dokumentů. Po oskenování obrázku je tento automaticky načten do okna editoru obrázků.

Pomocí tlačítka  můžete dále nastavit podrobné parametry, jako formát obrázku (JPG či BMP) či automatické oříznutí obrázku.

Načtení obrázku pomocí VCD

Stiskem tlačítka „Načíst z VCD“ otevřete dialog pro načtení obrázku z externího připojeného videozařízení (např. kamery či fotoaparátu).




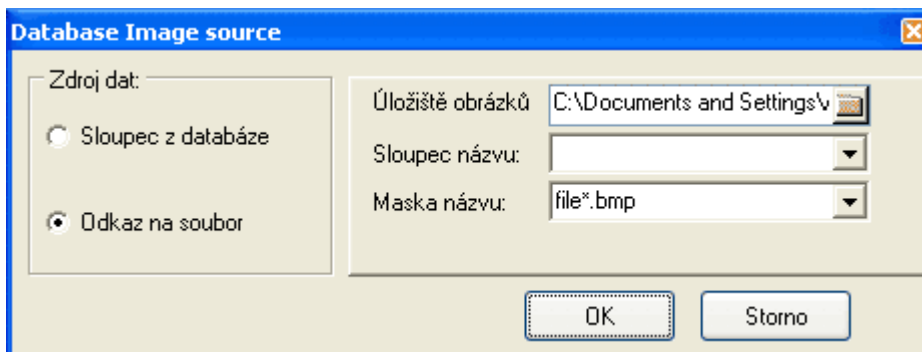
Pomocí tlačítka „**Nastavení videa**“ lze určit podrobné nastavení parametrů, jako např. rozlišení a barevnou hloubku obrazu či jas, kontrast, odstín, sytost, expozici, zaostření atd.

Stiskem tlačítka „**Načíst**“ je obrázek zachycen a přenesen do okna editoru obrázků.

Tlačítkem „**Zavřít**“ lze okno zavřít bez načtení obrázku.


Vložení obrázku z databáze

Kliknutím na ikonu  z panelu nástrojů nebo výběrem položky „**Objekty – Obrázek z databáze**“ z textového menu můžete do návrhu karty vložit obrázek z databáze. V okně návrhu karty kliknete levým tlačítkem myši na počáteční bod umístění obrázku, podržíte tlačítko stisknuté a přesunete myš na koncový bod umístění obrázku. Uvolněním tlačítka myši se otevře dialog vložení obrázku z databáze.

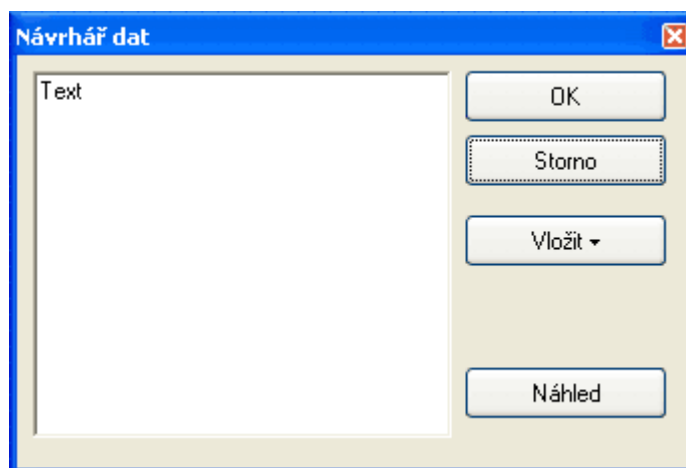


Můžete zvolit obrázek uložený přímo v databázi (více o databázových záznamech v kapitole [5](#)), nebo uložený v databázi jako odkaz na sadu obrázků na disku. Více informací o vkládání obrázku z databáze naleznete v kapitole [Vkládání záznamů z databáze do objektu typu obrázek z databáze](#)

Vložení čárového kódu

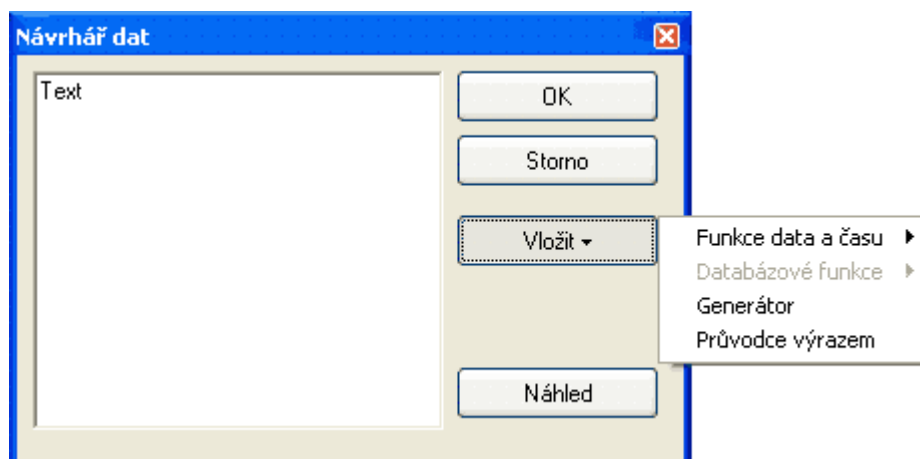
Kliknutím na ikonu  z panelu nástrojů nebo výběrem položky „**Objekty – Čár.kód**“ z textového menu můžete do návrhu karty vložit čárový kód. V okně návrhu karty kliknete levým tlačítkem myši na počáteční bod oblasti s čárovým kódem, podržíte tlačítko stisknuté a přesunete myš na koncový bod této oblasti. Uvolněním tlačítka myši bude čárový kód vytvořen.

Dvojitým kliknutím myši na čárový kód nyní otevřete dialog pro zadání dat, který bude obsahovat.



Do volného pole запиšte požadovaná data kódu. Kliknutím na tlačítko „**Náhled**“ si můžete zadaný čárový kód prohlédnout v okně návrhu karty. Volbu potvrdíte stisknutím tlačítka „**OK**“, nebo zrušíte kliknutím na tlačítko „**Storno**“.

Kliknutím na tlačítko „**Vložit**“ můžete do dat čárového kódu vložit některé proměnné informace:



Funkce data a času

„**Datum**“ – vloží aktuální datum. Na kartě pak bude vytištěn čárový kód data tisku karty

„**Čas**“ – vloží aktuální čas. Na kartě pak bude vytištěn čárový kód času tisku karty

„**Datum a čas**“ – vloží aktuální datum a čas. Na kartě pak bude vytištěn čárový kód data a času tisku karty

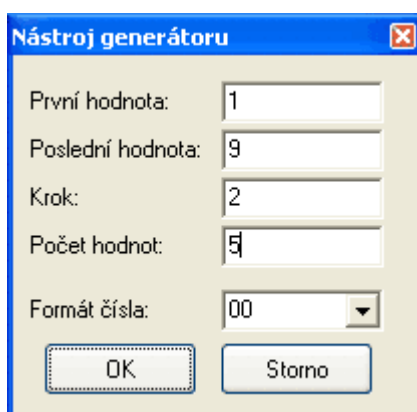
Databázové funkce

Lze vložit číslo aktuálního řádku databáze nebo konkrétní databázové pole. Pak lze vytisknout několik karet obsahující různé čárové kódy, jejich data budou odpovídat příslušným databázovým záznamům. (více o databázových záznamech v kapitole 5)

Generátor

Umožní definovat číselnou řadu. Při tisku karet ve více kopiích pak bude na každou kopii karty vytištěn čárový kód obsahující data definovaná generátorem – např. výrobní číslo (více v kapitole [Generátor](#)).

Příklad:



Pokud do generátoru zadáte počáteční hodnotu 1, poslední hodnotu 9, krok 2 a formát čísla 00 (počet hodnot bude nastaven automaticky), budou při tisku více kopií vytištěny karty, které budou obsahovat čárové kódy s obsahem 01, 03, 05, 07, 09.

Průvodce výrazem

Pomocí této funkce lze definovat složité výrazy, které mohou obsahovat proměnné hodnoty, funkce, vzorce, logické operátory či pole z databáze (více v kapitole [Průvodce výrazem](#)).

3) Práce s objekty

Tato sekce vám vysvětlí, jakým způsobem editovat vlastnosti jednotlivých objektů vytvořených v okně návrhu karty.

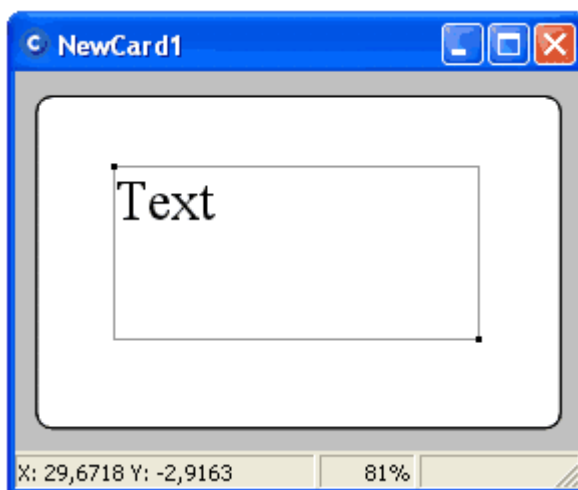
Objekty

Terminologie vztahující se k objektům

Objekt: veškeré čáry, grafické prvky, čárový kód, text, obrázek atd. vytvořené v návrhu karty.

Vlastnosti objektu: veškeré uživatelem definovatelné funkce, které lze objektu přiřadit (velikost, barva, obsah textového pole, tloušťka čáry, výplň, pozice, atd.)

Hranice objektu: po kliknutí na objekt levým tlačítkem myši se zobrazí jeho hranice. POZOR: Hranice objektu může být větší než se zdá objekt samotný.



Označení pro změnu velikosti objektu: pokud kliknete v okně návrhu karty levým tlačítkem myši na příslušný objekt, dojde k jeho označení. Zvýrazněné části v rozích objektu slouží ke změně jeho velikosti.

Pořadí objektu: každý objekt představuje jednu vrstvu. Představme si, že jednotlivé objekty jsou nakresleny na samostatných průhledných fóliích a tyto fólie jsou složeny na sebe tak, že tvoří kompletní obraz. Každý nově přidávaný objekt je vždy umístěn v nevyšší vrstvě.

Označování a odznačování objektů

Pokud chcete označit objekt, se kterým zamýšlíte dále pracovat, jednoduše na něj klikněte levým tlačítkem myši.

Pokud potřebujete označit více objektů současně, podržte stisknutou klávesu **Ctrl** nebo **Shift** a levým tlačítkem myši označte objekty, které potřebujete. Poté klávesu **Ctrl** nebo **Shift** uvolněte.

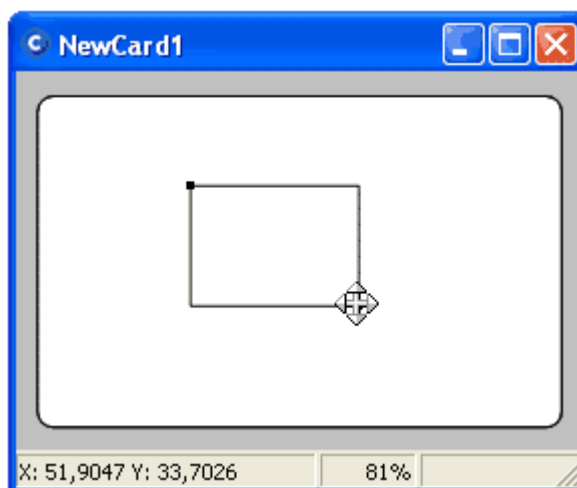
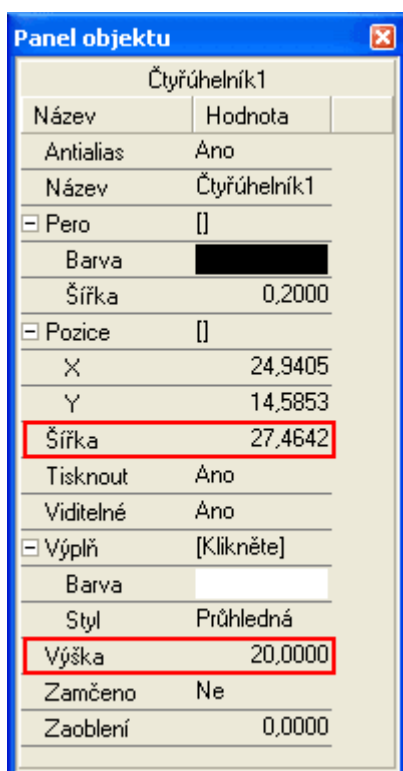
Stejným způsobem můžete také označit jeden nebo více objektů v okně pořadí objektů / vrstev kliknutím na jejich název.


Označení všech objektů v návrhu karty dosáhnete výběrem položky „**Úpravy – Označit vše**“ z textového menu nebo stiskem kombinace kláves **Ctrl-A**.

Odznačení všech označených objektů dosáhnete kliknutím levým tlačítkem myši kdekoliv mimo objekt (na volnou plochu) v okně návrhu karty.

Změna velikosti objektů

Velikost objektu lze změnit přímo v okně vlastností objektu zadáním jeho výšky a šířky (v mm), nebo v okně návrhu karty kliknout levým tlačítkem myši na příslušný objekt, poté na zvýrazněný roh objektu kliknout levým tlačítkem myši, podržet jej stisknuté a tažením změnit velikost.



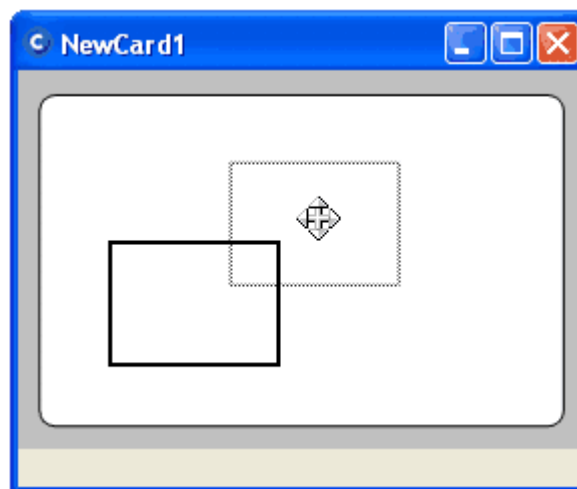
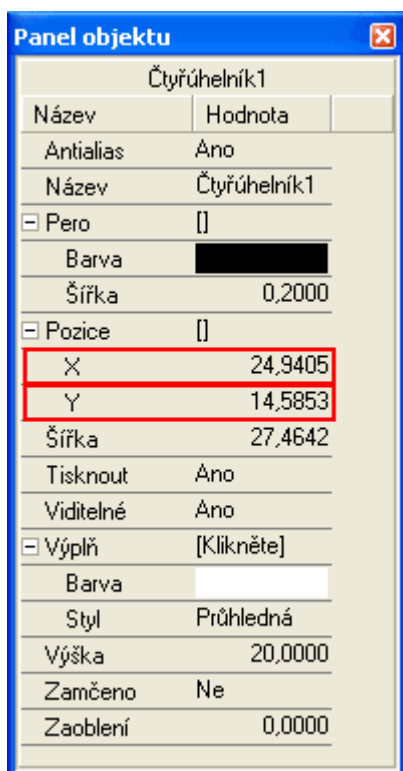
Potřebujete-li změnit velikost objektu tak, aby zabíral celou plochu karty, označte kliknutím objekt, který chcete roztáhnout a poté klikněte na ikonu  z panelu nástrojů.

Poznámka: u objektu typu čára se velikost mění zadáním položky „**Délka**“ nebo změnou pozice **X** a **Y** počátečního či koncového bodu čáry

Změna pozice objektů

Pozici objektu lze změnit přímo v okně vlastností objektu zadáním souřadnic X a Y (v mm), nebo v okně návrhu karty kliknout na příslušný objekt levým tlačítkem myši, podržet jej stisknuté a tažením změnit jeho pozici.

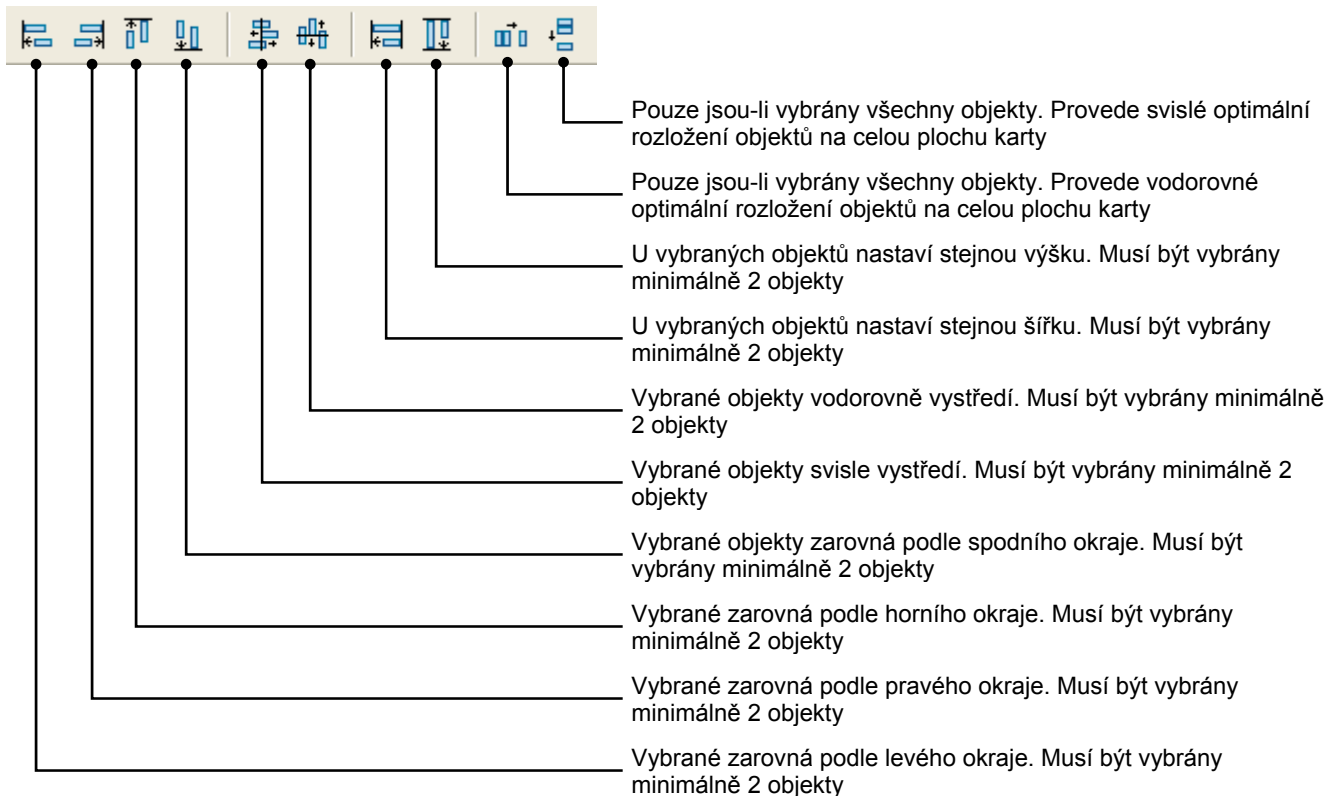
Pozici označených objektů také můžete měnit pomocí kurzorových kláves (posun v krocích 1 mm). Pokud současně s kurzorovými klávesami budete držet stisknutou klávesu **Ctrl**, posun bude probíhat v krocích po 10 mm. V případě že budete namísto klávesy Ctrl držet stisknutou klávesu **Shift**, posun bude probíhat v krocích po 0.1 mm



Poznámka: u objektu typu čára se pozice mění zadáním pozice X a Y počátečního a koncového bodu čáry

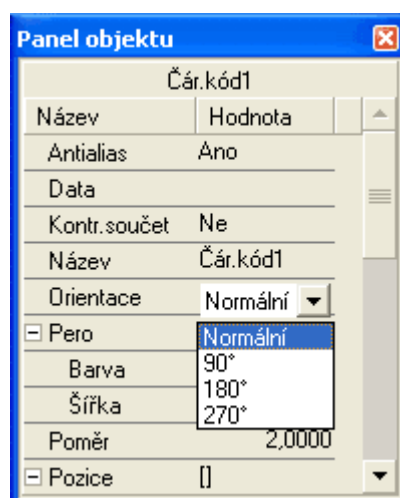
Zarovnání objektů

I přesto, že můžete s objekty v okně návrhu karty zcela volně pohybovat, popř. můžete přesně zadat jejich pozici v okně vlastností objektů, můžete vyžadovat přesné zarovnání objektů. Ke snadnému zarovnání slouží několik ikon, které naleznete v panelech nástrojů.



Otočení objektů

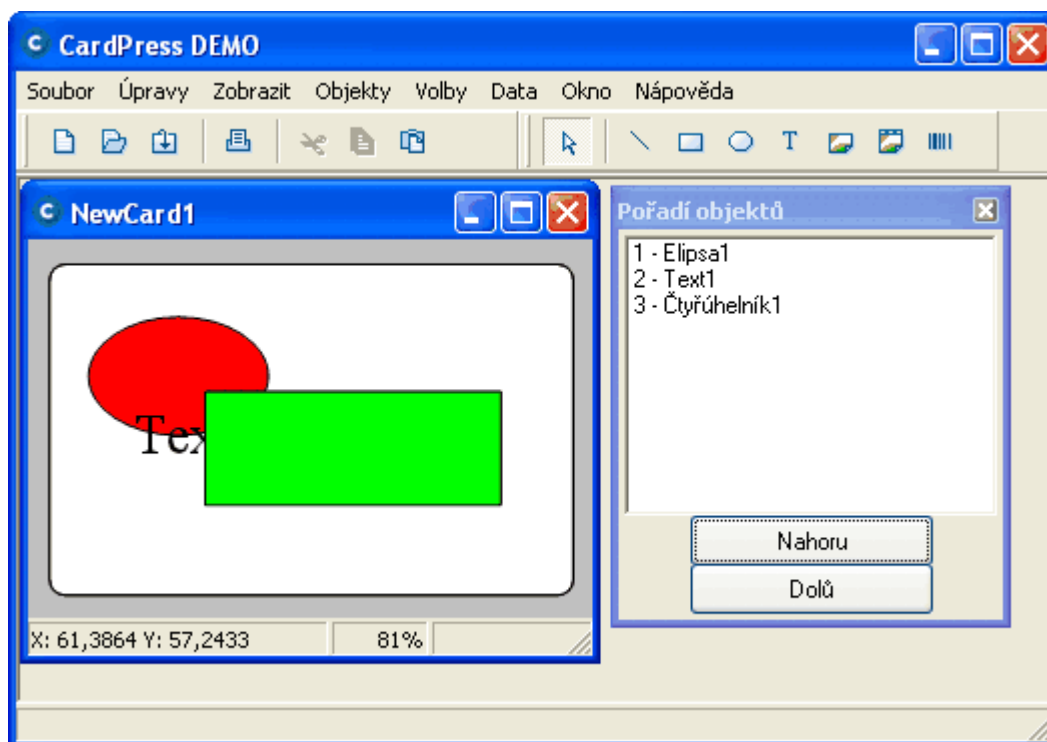
Otočení objektů lze měnit pouze v krocích 0° , 90° , 180° , 270° . V okně vlastností objektu vyberte příslušné otočení v položce „**Orientace**“.



Poznámka: orientaci objektu nelze nastavit u objektů typu čtyřúhelník a elipsa. Orientace objektu typu čára lze podrobně nastavit (ve stupních na 4 desetinná místa) v pomoci položky „**Úhel**“.

Pořadí objektů

Každý objekt představuje jednu vrstvu. Představme si, že jednotlivé objekty jsou nakresleny na samostatných průhledných fóliích a tyto fólie jsou složeny na sebe tak, že tvoří kompletní obraz. V okně pořadí objektů / vrstev lze definovat pořadí všech objektů v okně návrhu karty. Na níže uvedeném obrázku je objekt Elipsa1 umístěn pod objektem Text1 a objekt Čtýřúhelník1 je umístěn nad objekty Elipsa1 i Text1. Pořadí objektů změníte jednoduše kliknutím levého tlačítka myši na objekt, jehož pořadí chcete změnit. Poté klikněte na tlačítko „**Nahoru**“ nebo „**Dolů**“ podle toho, zda chcete objekt umístit níže či výše. Čím vyšší číslo má objekt, tím je umístěn v okně návrhu karty z pohledu uživatele výše.



Duplikace objektů

Požadujete-li vytvoření objektu, který má naprosto totožné parametry jako již nakreslený objekt v návrhu karty, jednoduše na něj klikněte a zvolte položku „**Úpravy – Duplikovat**“ z textového menu, nebo stiskněte kombinaci kláves **Ctrl-D**. Vybraný objekt se duplikuje a bude umístěn na stejné pozici v nejvyšší vrstvě, odkud jej můžete později libovolně přesunout.

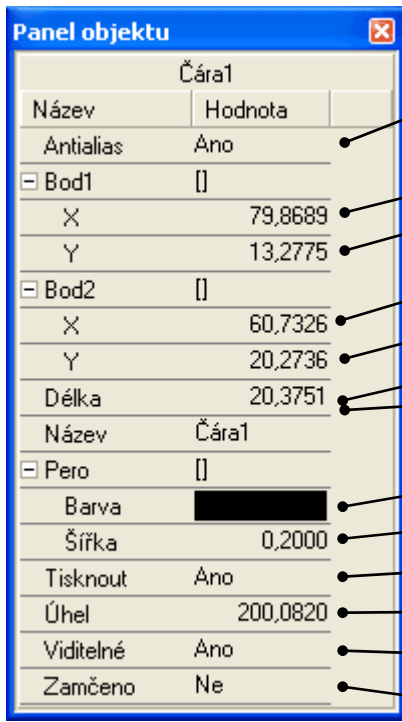
Odstranění objektů

Nejprve označte jeden nebo více objektů, které chcete z návrhu karty odstranit. Poté vyberte z textového menu položku „**Úpravy – Vymazat**“ nebo stiskněte kombinaci kláves **Ctrl – Delete**. Vybrané objekty budou z návrhu karty odstraněny.

Editace vlastností objektů

Všechny dostupné vlastnosti libovolného objektu můžete snadno editovat v okně vlastností objektů. Editace vlastností objektů se provádí kliknutím levého tlačítka myši na hodnotu, kterou požadujete změnit a výběrem nebo zadáním hodnoty jiné. U položek označených symboly + a – lze kliknutím na příslušný symbol příslušnou položku rozbalit / sbalit.

Vlastnosti objektu čára



Název	Hodnota
Antialias	Ano
[-] Bod1	[]
X	79,8689
Y	13,2775
[-] Bod2	[]
X	60,7326
Y	20,2736
Délka	20,3751
Název	Čára1
[-] Pero	[]
Barva	XXXXXXXXXX
Šířka	0,2000
Tisknout	Ano
Úhel	200,0820
Viditelné	Ano
Zamčeno	Ne

- Povolení antialiasingu - zjemnění přechodů, vyhlazování hran. (Ano / Ne)
- Pozice X výchozího bodu čáry (v mm)
- Pozice Y výchozího bodu čáry (v mm)
- Pozice X koncového bodu čáry (v mm)
- Pozice Y koncového bodu čáry (v mm)
- Délka čáry (v mm)
- Název objektu
- Barva čáry
- Tloušťka čáry (v mm)
- Možnost vypnutí tisku objektu (Ano / Ne)
- Úhel čáry (ve °)
- Viditelnost objektu (Ano / Ne)
- Zámek objektu, po uzamčení nelze měnit žádnou z jeho vlastností, ani jej přesouvat (Ano / Ne)

Vlastnosti objektu čtýřúhelník

Panel objektu	
Čtýřúhelník1	
Název	Hodnota
Antialias	Ano
Název	Čtýřúhelník1
[-] Pero	[]
Barva	
Šířka	0,2000
[-] Pozice	[]
X	59,9247
Y	24,3939
Šířka	18,3095
Tisknout	Ano
Viditelné	Ano
[-] Výplň	[Klikněte]
Barva	
Styl	Průhledná
Výška	12,7512
Zamčeno	Ne
Zaoblení	0,0000

- Povolení antialiasingu - zjemnění přechodů, vyhlazování hran. (Ano / Ne)
- Název objektu
- Barva čáry okraje čtýřúhelníku
- Tloušťka okraje čtýřúhelníku (v mm)
- Pozice X čtýřúhelníku (v mm)
- Pozice Y čtýřúhelníku (v mm)
- Šířka čtýřúhelníku (v mm)
- Možnost vypnutí tisku objektu (Ano / Ne)
- Viditelnost objektu (Ano / Ne)
- Barva výplně čtýřúhelníku
- Průhlednost výplně čtýřúhelníku (Průhledná / Plná)
- Výška čtýřúhelníku (v mm)
- Zámek objektu, po uzamčení nelze měnit žádnou z jeho vlastností, ani jej přesouvat (Ano / Ne)
- Zaoblení rohů čtýřúhelníku (v mm)

Vlastnosti objektu elipsa

Panel objektu	
Elipsa1	
Název	Hodnota
Antialias	Ano
Inverzní	Ne
Název	Elipsa1
[-] Pero	[]
Barva	
Šířka	0,2000
[-] Pozice	[]
X	37,0379
Y	33,2217
Šířka	19,2903
Tisknout	Ano
Viditelné	Ano
[-] Výplň	[Klikněte]
Barva	
Styl	Průhledná
Výška	13,0782
Zamčeno	Ne

- Povolení antialiasingu - zjemnění přechodů, vyhlazování hran. (Ano / Ne)
- Inverzí objekt - opsaná elipsa (Ano / Ne)
- Název objektu
- Barva čáry okraje elipsy
- Tloušťka okraje elipsy (v mm)
- Pozice X elipsy (v mm)
- Pozice Y elipsy (v mm)
- Šířka elipsy (v mm)
- Možnost vypnutí tisku objektu (Ano / Ne)
- Viditelnost objektu (Ano / Ne)
- Barva výplně elipsy
- Průhlednost výplně elipsy (Průhledná / Plná)
- Výška elipsy (v mm)
- Zámek objektu, po uzamčení nelze měnit žádnou z jeho vlastností, ani jej přesouvat (Ano / Ne)

Vlastnosti objektu standardní text

Panel objektu

TRPStandardText1

Název	Hodnota
Antialias	Ano
Data	Text
Hor.zarov.	Vlevo
Název	TRPStandar
Orientace	Normální
[-] Písmo	[Klikněte]
Výška znaku	3,0000
Font	Times New F
[-] Výplň	[Klikněte]
Barva	
Styl	Plná
[-] Styl	[]
Tučné	Ne
Kurzíva	Ne
Podtržení	Ne
Přeškrtnutí	Ne
[-] Pozice	[]
X	22,2448
Y	32,4240
[-] Rámeček	[]
Barva	
Šířka	0,0000
Roztáhnout	Ne
Šířka	31,2208
Tisknout	Ano
Ver.zarov.	Nahoru
Viditelné	Ano
[-] Výplň	[Klikněte]
Barva	
Styl	Průhledná
Výška	4,7625
Zachovat poměr	Ano
Zalomit	Ne
Zamčeno	Ne
Zmenšit	Ne

- Povolení antialiasingu - zjemnění přechodů, vyhlazování hran. (Ano / Ne)
- Otevře dialogové okno s možností editace textu
- Vodorovné zarovnání textu v rámci textového pole (Vlevo / Na střed / Vpravo)
- Název objektu
- Otočení objektu (Normální / 90° / 180° / 270°)
- Otevře dialog pro nastavení písma (font, velikost, styl, ...)
- Výška znaků textu (v mm)
- Použitý font (Ize zadat též pomocí dialogu pro nastavení písma)
- Šířka znaků textu (v mm). Používá se v případě nestandardního rozšíření textu
- Barva textu
- Průhlednost textu (Průhledná / Plná)
- Jednotlivé styly písma, lze kombinovat (Ano / Ne)
- Pozice X textového pole (v mm)
- Pozice Y textového pole (v mm)
- Barva rámečku textového pole
- Šíře rámečku textového pole (v mm)
- Umožní roztáhnout text na celou plochu textového pole (Ano / Ne)
- Šířka textového pole (v mm)
- Možnost vypnutí tisku objektu (Ano / Ne)
- Svislé zarovnání textu v rámci textového pole (Nahoru / Doprostřed / Dolů)
- Viditelnost objektu (Ano / Ne)
- Barva pozadí textového pole
- Průhlednost pozadí textového pole (Průhledná / Plná)
- Výška textového pole (v mm)
- Zachovat poměr stran při zvětšení nebo zmenšení (Ano / Ne)
- V případě, že text přesáhne pravý okraj textového pole, automaticky dojde k jeho zalomení na další řádek (Ano / Ne)
- Zámek objektu, po uzamčení nelze měnit žádnou z jeho vlastností, ani jej přesouvat (Ano / Ne)
- V případě, že text přesáhne okraje textového pole, automaticky dojde ke zmenšení velikosti písma (Ano / Ne)

Písmo

Písmo: Times New Roman Řez písma: Normální Velikost: 14

Trebuchet MS
 Tunga
 Tw Cen MT
 Tw Cen MT Condense
 Verdana

Průhledná
 Podtržené

Barva:

Ukázka: AaBbÁáÖö

Skript: Sřifedoevropský

OK Storno Použít

Vlastnosti objektu vektorový text

Panel objektu ✕

Text1

Název	Hodnota
Antialias	Ano
Data	Text
Hor.zarov.	Vlevo
Název	Text1
Orientace	Normální
[-] Písmo	[Klikněte]
Výška znaku	20,0000
Kódování	238
Šířka znaku	0,0000
Font	Arial
[-] Výplň	[Klikněte]
Barva	
Styl	Průhledná
[-] Obrys	[]
Barva	
Šířka	0,0500
[-] Styl	[]
Tučné	Ne
Kurzíva	Ne
Podtržení	Ne
Přeškrtnutí	Ne
[-] Pozice	[]
X	12,4552
Y	42,4781
[-] Rámeček	[]
Barva	
Šířka	0,0000
Roztáhnout	Ano
Šířka	55,8271
Tisknout	Ano
Ver.zarov.	Nahoru
Viditelné	Ano
[-] Výplň	[Klikněte]
Barva	
Styl	Průhledná
Výška	11,6417
Zachovat poměr	Ne
Zamčeno	Ne
Zmenšit	Ne

Povolení antialiasingu - zjemnění přechodů, vyhlazování hran. (Ano / Ne)

Otevře dialogové okno s možností editace textu

Vodorovné zarovnání textu v rámci textového pole (Vlevo / Na střed / Vpravo)

Název objektu

Otočení objektu (Normální / 90° / 180° / 270°)

Otevře dialog pro nastavení písma

Výška znaků textu (v mm)

Kódování textu, znaková sada (volba Skript v dialogu nastav. písma)

Šířka znaků textu (v mm). Používá se v případě nestandardního rozšíření textu

Použitý font (Ize zadat též pomocí dialogu pro nastavení písma)

Barva textu

Průhlednost textu (Průhledná / Plná)

Barva obrysu textu

Šíře obrysu textu (v mm)

Jednotlivé styly písma, Ize kombinovat (Ano / Ne)

Pozice X textového pole (v mm)

Pozice Y textového pole (v mm)

Barva rámečku textového pole

Šíře rámečku textového pole (v mm)

Umožní roztáhnout text na celou plochu textového pole (Ano / Ne).

Má vliv na položky „Zachovat poměr“, „Roztáhnout“ a Zarovnání

Šířka textového pole (v mm)

Možnost vypnutí tisku objektu (Ano / Ne)

Svislé zarovnání textu v rámci textového pole (Nahoru / Doprostřed / Dolů)

Viditelnost objektu (Ano / Ne)

Barva pozadí textového pole

Průhlednost pozadí textového pole (Průhledná / Plná)

Výška textového pole (v mm)

Zachovat poměr stran textu při zvětšení nebo zmenšení (Ano / Ne)

Zámek objektu, po uzamčení nelze měnit žádnou z jeho vlastností, ani jej přesouvat (Ano / Ne)

V případě, že text přesáhne okraje objektu textu, automaticky dojde ke zmenšení velikosti písma (Ano / Ne)

Písmo ? ✕

Písmo:	Řez písma:	Velikost:	
Times New Roman	Normální	14	OK
Times New Roman	Normální	14	Storno
Trebuchet MS	Kurzíva	16	Použít
Tunga	Tučné	18	
Tw Cen MT	Tučná kurzíva	20	
Tw Cen MT Condense		22	
Tw Cen MT Condense		24	
Verdana		26	

Styl:

Přeškrtnuté

Podtržené

Barva:

Skript: Sředoevropský

Ukázka: AaBbÁáŮů

Výběr a editace textu

Text není možno editovat přímo v oblasti návrhu karty. Editaci textu lze provádět pouze pomocí dialogového okna pro zadávání textu.

Editace textu:

Dvojitým kliknutím myši na objekt textového pole otevřete dialog pro zadání textu. Dialog pro zadání textu lze také otevřít po kliknutí na položku hodnoty „**Data**“ v okně vlastností objektu. Po ukončení úprav klikněte na tlačítko „**OK**“ pro uložení změn, nebo „**Storno**“ pro jejich zamítnutí.

Výběr textu pomocí myši

Podržením levého tlačítka myši a tažením můžete označit blok textu, se kterým chcete pracovat. Dvojklikem na libovolné slovo jej lze celé označit najednou.

Výběr textu pomocí klávesových zkratk

Pro výběr bloku textu posuňte kurzor šipkami na začátek bloku, stiskněte klávesu **Shift** a pomocí šipek doleva nebo doprava se přesuňte na konec bloku textu. Poté klávesu **Shift** uvolněte, blok textu zůstane označený.

Pokud současně přidržíte stisknutou také klávesu **Ctrl**, kurzor se bude posouvat po celých slovech.

Pro výběr bloku celých řádků textu posuňte kurzor šipkami na začátek bloku, stiskněte klávesu **Shift** a pomocí šipek nahoru a dolů se přesuňte na konec bloku textu. Poté klávesu **Shift** pustíte, blok textu zůstane označený.

Mazání textu

Posuňte kurzor na místo, odkud chcete text mazat. Klávesou **Delete** nyní můžete mazat text vpravo od kurzoru. Klávesou **BackSpace** pak mažete text vlevo od kurzoru.

Pokud chcete smazat celý blok textu, nejprve jej vyberte pomocí myši nebo klávesových zkratk. Poté stiskněte klávesu **Delete** nebo **BackSpace**.

Vyříznutí, zkopírování a vložení textu

Pomocí myši nebo klávesových zkratk vyberte text, který chcete zkopírovat nebo vyříznout. Označený text vyříznete do schránky pomocí kombinace kláves **Ctrl – X**, popř. zkopírujete pomocí **Ctrl – C**.

Přesuňte kurzor na místo, kam chcete text ze schránky vložit.

Pro vložení textu ze schránky stiskněte kombinaci kláves **Ctrl – V**.

Vlastnosti objektu obrázek

Panel objektu	
DBObrázek1	
Název	Hodnota
Antialias	Ano
Jas	0,0000
Kontrast	0,0000
Název	DBObrázek1
Obrys	Obdelník
Orientace	Normální
Pevný poměr	Ano
[-] Pozice	[]
X	33,7100
Y	7,5526
[-] Rámeček	[]
Barva	
Šířka	0,0000
Sytost	1,0000
Šířka	34,4020
Tisknout	Ano
Transparentní	Ano
Viditelné	Ano
Výška	33,8700
Zachovat poměr	Ano
Zamčeno	Ne
Zdroj	[Klikněte]

- Povolení antialiasingu - zjemnění přechodů, vyhlazování hran. (Ano / Ne)
- Jas obrázku (např. 0,44 = 44%)
- Kontrast obrázku (např. 0,44 = 44%)
- Název objektu
- Otevře dialog pro načtení a úpravy obrázku
- Tvar obrysu obrázku (Obdélník / Elipsa)
- Otočení objektu (Normální / 90° / 180° / 270°)
- Pevný poměr stran obrázku, tzn. že obrázek může být menší než samotný objekt (Ano / Ne)
- Pozice X objektu obrázku (v mm)
- Pozice Y objektu obrázku (v mm)
- Barva rámečku obrázku
- Tloušťka čáry rámečku (v mm)
- Sytost barev obrázku (např. 1,44 = 44%, 0,44 = -44%)
- Šířka obrázku (v mm)
- Možnost vypnutí tisku objektu (Ano / Ne)
- Průhlednost obrázku (Ano / Ne)
- Viditelnost objektu (Ano / Ne)
- Výška obrázku (v mm)
- Zachovat poměr stran obrázku při zvětšení nebo zmenšení (Ano / Ne)
- Zámek objektu, po uzamčení nelze měnit žádnou z jeho vlastností, ani jej přesouvat (Ano / Ne)

Vlastnosti objektu obrázků z databáze

Panel objektu	
DBObrázek1	
Název	Hodnota
Antialias	Ano
Jas	0,0000
Kontrast	0,0000
Název	DBObrázek1
Obrys	Obdelník
Orientace	Normální
Pevný poměr	Ano
[-] Pozice	[]
X	33,7100
Y	7,5526
[-] Rámeček	[]
Barva	XXXXXXXXXX
Šířka	0,0000
Sytost	1,0000
Šířka	34,4020
Tisknout	Ano
Transparentní	Ano
Viditelné	Ano
Výška	33,8700
Zachovat poměr	Ano
Zamčeno	Ne
Zdroj	[Klikněte]

- Povolení antialiasingu - zjemnění přechodů, vyhlazování hran. (Ano / Ne)
- Jas obrázku (např. 0,44 = 44%)
- Kontrast obrázku (např. 0,44 = 44%)
- Název objektu
- Tvar obrysu obrázku (Obdelník / Elipsa)
- Otočení objektu (Normální / 90° / 180° / 270°)
- Pevný poměr stran obrázku, tzn. že obrázek může být menší než samotný objekt (Ano / Ne)
- Pozice X objektu obrázku (v mm)
- Pozice Y objektu obrázku (v mm)
- Barva rámečku obrázku
- Tloušťka čáry rámečku (v mm)
- Sytost barev obrázku (např. 1,44 = 44%, 0,44 = -44%)
- Šířka obrázku (v mm)
- Možnost vypnutí tisku objektu (Ano / Ne)
- Průhlednost obrázku (Ano / Ne)
- Viditelnost objektu (Ano / Ne)
- Výška obrázku (v mm)
- Zachovat poměr stran obrázku při zvětšení nebo zmenšení (Ano / Ne)
- Zámek objektu, po uzamčení nelze měnit žádnou z jeho vlastností, ani jej přesouvat (Ano / Ne)
- Otevře dialog pro výběr databázového zdroje obrázku

Vlastnosti objektu čárový kód

Čár.kód1	
Název	Hodnota
Antialias	Ano
Data	135897
Kontr.součet	Ne
Název	Čár.kód1
Orientace	Normální
[-] Pero	[]
Barva	XXXXXXXXXX
Šířka	0,1800
Poměr	2,0000
[-] Pozice	[]
X	16,0753
Y	25,9100
Roztáhnout	Ne
Šířka	23,5610
Tisknout	Ano
Typ	Code39
Viditelné	Ano
[-] Výplň	[Klikněte]
Barva	XXXXXXXXXX
Styl	Průhledná
Výška	15,3219
Zamčeno	Ne
Zarovnání	Na střed

Povolení antialiasingu - zjemnění přechodů, vyhlazování hran. (Ano / Ne)

Data čárového kódu (po kliknutí se otevře dialog pro zadání dat, která bude čárový kód obsahovat)

Určení zda bude čárový kód obsahovat kontrolní součet (Ano / Ne)

Název objektu

Otočení objektu (Normální / 90° / 180° / 270°)

Barva čar čárového kódu

Šířka objektu čárového kódu (v mm)

Poměr mezi silnou a tenkou čarou čárového kódu

Pozice X objektu čárového kódu (v mm)

Pozice Y objektu čárového kódu (v mm)

Roztáhnout čárového kódu na celou velikost objektu (Ano / Ne)

Šířka objektu čárového kódu (v mm)

Možnost vypnutí tisku objektu (Ano / Ne)

Typ (symbolika) čárového kódu – otevře dialog pro výběr

Viditelnost objektu (Ano / Ne)

Barva mezer čárového kódu

Průhlednost mezer čárového kódu (Průhledná / Plná)

Výška objektu čárového kódu (v mm)

Zámek objektu, po uzamčení nelze měnit žádnou z jeho vlastností, ani jej přesouvat (Ano / Ne)

Zarovnání čárového kódu uvnitř objektu (Vlevo / Na střed / Vpravo)

4) Práce s proměnnými hodnotami

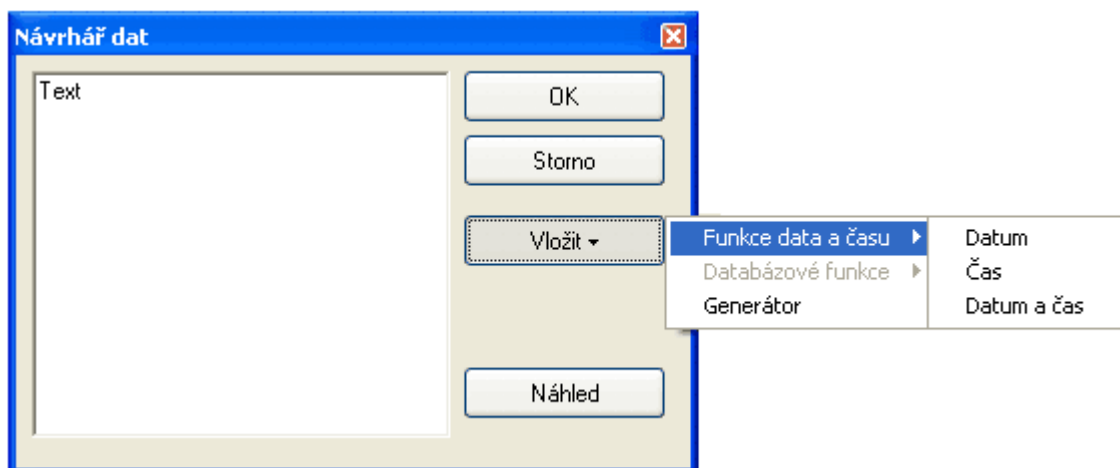
Pomocí proměnných hodnot lze eliminovat nutnost změny hodnoty před tiskem každé kopie karty. Proměnné údaje v návrhu karty se mohou zadávat pomocí generátoru. Jako proměnný údaj lze také vložit datum a čas či položku z databáze (více v kapitole 5). Proměnné hodnoty mohou obsahovat pouze objekty typu text a čárový kód.

Proměnné hodnoty objektů typu text a čárový kód

Datum a čas

Dvojitým kliknutím levého tlačítka myši otevřete vytvořené textové pole nebo objekt čárového kódu.

Kliknutím na tlačítko „**Vložit - Funkce data a času**“ můžete do objektu textu vložit aktuální datum a / nebo čas



„**Datum**“ – vloží aktuální datum. Na kartě pak bude vytisknuto datum tisku karty

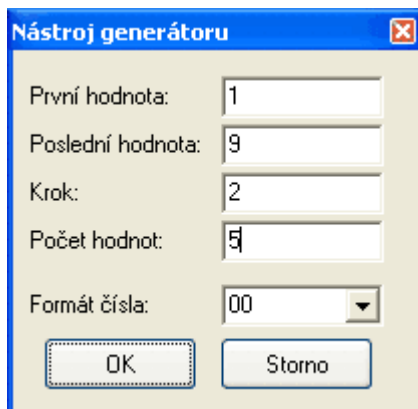
„**Čas**“ – vloží aktuální čas. Na kartě pak bude vytištěn čas tisku karty

„**Datum a čas**“ – vloží aktuální datum a čas. Na kartě pak bude vytisknuty datum a čas tisku karty

Generátor

Umožní definovat číselnou řadu. Při tisku karet ve více kopiích se nastaví počet položek generátoru, které budou vytištěny. Na každou kopii karty pak bude vytištěno číslo nebo čárový kód definovaný generátorem.

Příklad:



Pokud do generátoru zadáte počáteční hodnotu 1, poslední hodnotu 9, krok 2 a formát čísla 00 (počet hodnot bude nastaven automaticky), budou při tisku více kopií vytištěny karty očíslované 01, 03, 05, 07, 09, popř. s čárovými kódy obsahujícími tato čísla.

Průvodce výrazem

Pomocí této funkce lze definovat složité výrazy, které mohou obsahovat proměnné hodnoty, funkce, vzorce, logické operátory či pole z databáze.

Dostupné funkce: (u každé funkce je k dispozici kontextová nápověda)

Textové parametry funkcí se musí ohraničit apostrofem (')

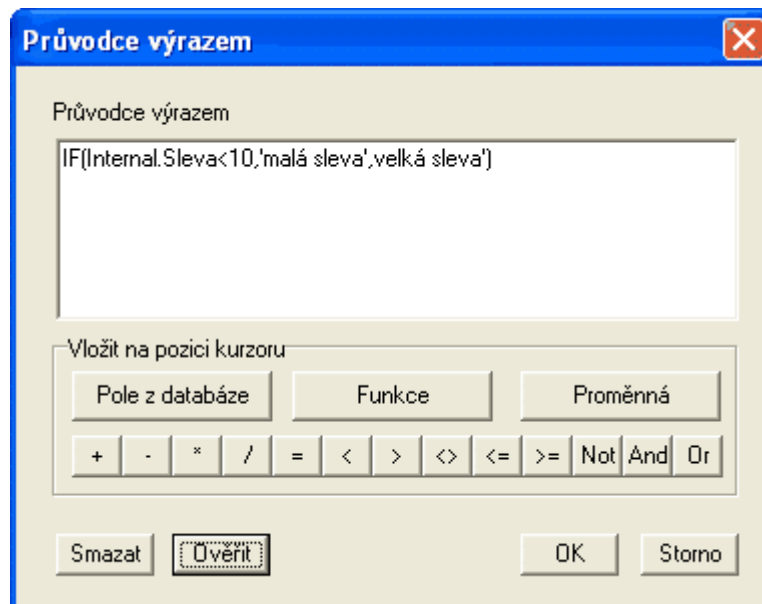
IF	funkce podmínky (výsledek závislý na zadané hodnotě – viz. příklad)
STR	konverze čísla na textový řetězec
UPPER	konvertuje text na velká písmena
LOWER	konvertuje text na malá písmena
PRETTY	konvertuje text tak, že první písmeno bude velké, ostatní malá
TIME	vloží aktuální čas
DATE	vloží aktuální datum
COPY	vloží ze zadaného řetězce část textu se zadaným začátkem a délkou
TRUE	logická hodnota „pravda“
FALSE	logická hodnota „nepravda“
INT	vloží celočíselnou část zadaného čísla
FRAC	vloží desetinnou část zadaného čísla
SQRT	vloží druhou odmocninu zadaného čísla
DIV	vloží celočíselnou výsledek vzniklý dělením zadaných čísel
TYPEOF	vloží název datového typu zadané hodnoty (viz Datové typy v kapitole Databáze)
FORMATNUMERIC	zobrazí zadané číslo podle definované masky (např. <code>FORMATNUMERIC('0,00.00 Kč',1548.40)</code> zobrazí „1 548,40 Kč“)
INPUT	před tiskem karty otevře dialog pro zadání údajů (text, hodnotu, atd.)
FORMAT	zobrazí zadané číslo podle definované masky

FORMATDT	zobrazí datum a čas podle definované masky. Datum a čas musí být zadány jako číslo (viz. funkce NOW). (Např. FORMATDT('dd-mm-yy -- hh:mm ',NOW) vrátí aktuální čas ve formátu 31-07-05 – 15:55)
RANDOM	vloží náhodné číslo v rozsahu 0 až (x-1)
NOW	vloží aktuální datum a čas v číselném formátu (např. 31.7.2005 15:59 = 38564,6661729514)
CHKSUM	zobrazí zadané číslo čárového kódu EAN nebo EAN s kontrolním součtem na konci (používá se pro zadání čárových kódů)

Dostupné proměnné:

NL	prázdný řetězec
REC#	číslo aktuálního záznamu v databázi
GENERATOR	aktuální stav generátoru (viz. <u>Generátor</u>)
COUNTER	aktuální stav globálního počítadla karet (viz. <u>Tisk</u>)

Příklad:



Byla zadána funkce podmínky – jestliže že je v interní databázi v databázovém poli ve sloupci „sleva“ hodnota menší než 10, na kartu bude vytištěn text „malá sleva“, v opačném případě dojde k tisku textu „velká sleva“.

5) Databáze

V této sekci se dozvíte, jakým způsobem pracuje aplikace CardPress s databázemi. Naučíte se také vytvořit vaši vlastní interní databázi či připojit k aplikaci externí databázový soubor. K databázi můžete ve verzi Professional také přistupovat pomocí ADO (ActiveX Data Objects), díky zprostředkovateli ODBC ve vašem počítači je tak možno načíst data z libovolné databáze např. pomocí jazyka SQL.

ODBC

ODBC je speciální databázové rozhraní, které umí přistoupit k libovolné databázi např. za pomoci jazyka SQL. Podporuje různé databázové technologie za použití definice standardního rozhraní. V případě potřeby je možno nainstalovat libovolný ovladač ODBC a přistupovat tak k novým typům databáze. Pomocí ODBC tak lze přistupovat např. přes internet k velkým databázovým serverům třeba na druhém konci světa.

Druhy databáze

Aplikace CardPress rozlišuje 2 typy databáze:

- **Interní databáze** je databáze, kterou vytváří a spravuje aplikace CardPress, je ukládána společně se souborem návrhu karty. Do této databáze lze načíst data z textového souboru CSV. To je textový soubor, ve kterém jsou data od sebe oddělena některým z oddělovačů (čárka, středník, tabulátor, atd.) a který se používá k přenosu menšího množství dat. Při importu tohoto souboru je založena interní databáze tak, jako kdyby byla vytvořena ručně.
- **Externí databáze** může běžet na vzdáleném databázovém stroji, nebo být uložena jako databázový soubor na vašem disku. Vzhledem k tomu, že aplikace CardPress využívá pro připojení k databázi rozhraní ODBC, nezáleží na tom, kde databáze fyzicky leží, ani jakého je typu. Pomocí ADO se CardPress dokáže připojit k jakékoliv databázi.

Struktura databáze

Abyste dokázali pracovat s údaji v databázi, je potřeba znát několik základních termínů, které popisují její strukturu:

Databáze: pojmenování celkového úložiště dat

Tabulka: databáze může obsahovat několik tabulek, ve kterých jsou uložena konkrétní data

Záznam: jeden řádek tabulky, který obsahuje jednotlivé položky – sloupce

Sloupec (pole): pojmenování jednotlivých částí záznamu tabulky

Data: obsah konkrétního sloupce a řádku dané tabulky

Příklad: mějme databázi „Klienti“, která obsahuje tabulky „Adresy“ a „Slevy“

Tabulka „Adresy“

Záznam/Sloupec	Jmeno	Prijmeni	Adresa	PSC	Město	RC
1	Jiří	Novák	Přemyslova 5	400 01	Ústí nad Labem	761201/2585
2	Petr	Novotný	Žižkova 210/4	130 80	Praha 3	650412/7536

Tabulka „Slevy“

Záznam/Sloupec	RC	Sleva
1	761201/2585	10%
2	650412/7536	5%

Záznam č. 2 tabulky „Adresa“ pak představuje text: „Petr, Novotný, Žižkova 210/4, 130 80, Praha 3, 650412/7536“

Data záznamu č. 1 ze **sloupce** „Sleva“ tabulky „Slevy“ pak představuje text „10%“

V případě, že je potřeba vytisknout klientské karty, není nutno před tiskem každé karty měnit údaje v návrhu karty, ale postačí vložit do návrhu karty databázové pole.

Jmeno	Prijmeni
Adresa	
PSC	Mesto

Při tisku karet pak budou vytištěny personalizované karty s určeným počtem záznamů z databáze. Do magnetického pruhu karty pak lze např. zakódovat poskytnutou slevu, opět načtením z databáze.

Datové typy

Každé pole databáze může obsahovat pouze určitý typ dat. Při vytváření sloupce je nutno specifikovat, jaký datový typ bude obsahovat.

Pole s datovými typy s větší „kapacitou“ zabírají také v databázi více místa, i když nejsou zcela využita. Proto je např. pro záznam jména zbytečné využívat datový typ Memo, když bohatě postačí datový typ String. Nebo pokud bude vyžadován zápis čísla a je zřejmé, že nebude desetinné ani záporné, nepoužijeme datový typ Integer ani Float, ale pouze Word. Vhodným použitím příslušného datového typu lze také zamezit zadání nesprávných hodnot. Požadujeme-li např. zápis data, nepoužijeme datový typ String (i přesto, že datum lze zadat i jako text), ale datový typ Datum. Databáze pak při plnění sama kontroluje zadávané údaje na správnost datového typu.

Datové typy interní databáze CardPress

String – textové pole o obsahu až 512 znaků

Integer – celé číslo, může být v rozmezí -2147483648 až +2147483648

Word – kladné celé číslo, může být v rozmezí 0 až 65535

Bool – logický datový typ, nabývá hodnot True či False (pravda / nepravda)

Float – desetinné číslo, může být v rozmezí $-3.40282347E+38$ až $+3.40282347E+38$

Datum – záznam ve formátu data (02.12.2005)

Čas – záznam ve formátu času (14:24)

DateTime – záznam ve formátu data a času (02.12.2005 14:24)

AutoInc – číslo typu Integer, ale s vložením nového záznamu se automaticky zvyšuje o 1

Memo – textové pole s více řádky textu, až do velikosti 2 GB

Graphic – grafika, např. obrázek, fotografie atd. až do velikosti 2 GB

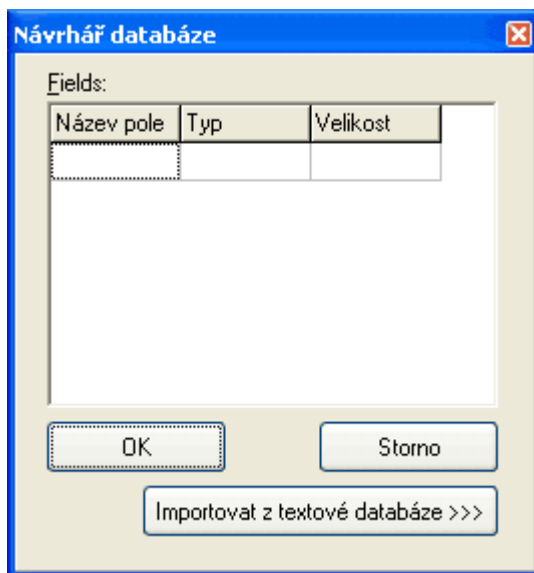
Zdroje dat

Ještě než budete moci přistoupit k databázi pomocí ovladače ODBC, musíte pro ni vytvořit tzv. datový zdroj, který obsahuje informaci o použitém ovladači ODBC, včetně informace o umístění databáze apod. Datový zdroj můžete kdykoliv změnit, smazat či znovu vytvořit. Více informací v kapitole [Externí databáze](#).

Interní databáze aplikace CardPress

Vytvoření nové interní databáze

- 1) Vyberte položku „**Data – Připojit**“ z textového menu. Otevře se panel databáze
- 2) Klikněte na tlačítko „**Otevřít databázi**“ a vyberte položku „**Vytvořit vlastní databázi**“. Otevře se okno Návrhář databáze.



- 3) Nyní je nutno specifikovat jednotlivé sloupce (pole) databáze. Vyplňte název pole, datový typ a u textových typů také maximální povolenou velikost (počet znaků).



- 4) Návrh databáze ukončíte kliknutím na tlačítko „**OK**“

Poznámka: název sloupce (pole) databáze nesmí obsahovat diakritiku

Ruční naplnění / editace interní databáze

- 1) V otevřeném panelu databáze se přepneme do záložky „**Procházet**“ (zobrazeny všechny záznamy) nebo „**Úpravy**“ (zobrazen vždy aktuální záznam) a běžným způsobem zadáváme jednotlivé položky. V případě ukládání grafiky (datový typ Graphics) otevřeme dialogu editoru obrázků dvojitým kliknutím myši na datovou oblast a po jeho otevření vybereme obrázek stejným způsobem jako v případě vložení obrázku do návrhu karty.

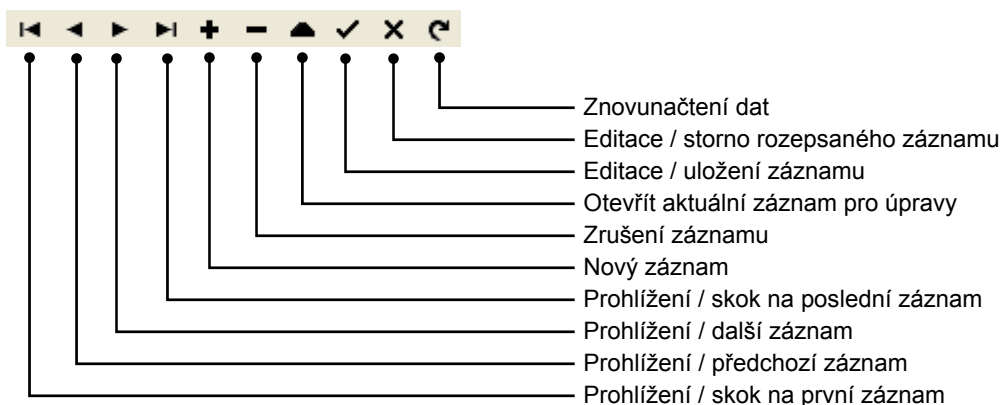


- 2) Vyplněný záznam uložíme pomocí ikony ✓ (popis ovládacího panelu databáze je na obrázku níže). Tím je do zapsán databáze.

Poznámka: v panelu databáze v záložce „**Procházet**“ lze měnit šířku jednotlivých sloupců tak, že levým tlačítkem myši klikneme na čáru mezi sloupci a současně se stisknutým tlačítkem tažením sloupec zvětšíme či zmenšíme. Poté levé tlačítko myši uvolníme.

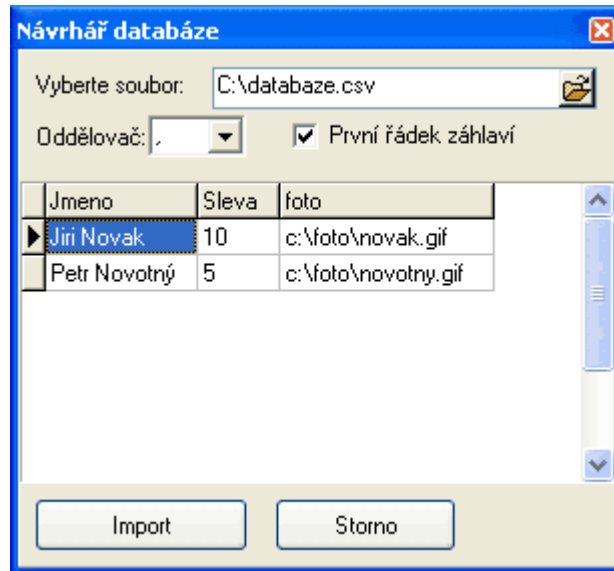
Poznámka: ve spodní části panelu databáze je informace o čísle aktuálního záznamu následovaná celkovým počtem záznamů (např. 2/2 znamená druhý záznam z celkem 2 záznamů)

Ovládací panel databáze

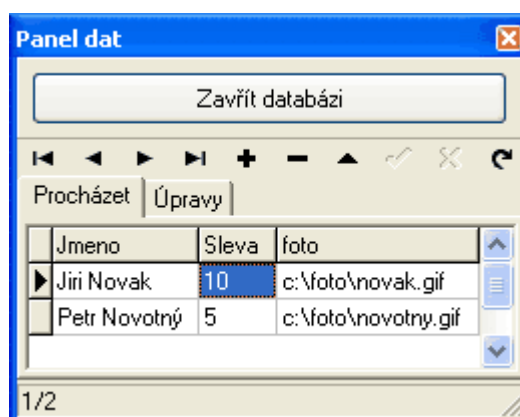


Načtení interní databáze z textového souboru

- 1) Vyberte položku „**Data – Připojit**“ z textového menu. Otevře se panel databáze.
- 2) Klikněte na tlačítko „**Otevřít databázi**“ a vyberte položku „**Importovat textový soubor**“. Otevře se dialog pro otevření souboru.
- 3) Nalistujte příslušný textový soubor, který obsahuje požadovaná data. Typ souboru může být CSV, TXT, ASC, nebo jakýkoliv jiný (All files - *). Otevřete soubor kliknutím na tlačítko „**Otevřít**“. Otevře se okno s průvodcem importem databáze.



- 4) Vyberte použitý oddělovač dat. Oddělovačem jednotlivých dat může být čárka, středník, tabulátor, tečka, rovnítko nebo pomlčka.
- 5) Pokud jsou v prvním řádku textového souboru s daty uloženy názvy sloupců / polí, označte zatržením volby „**První řádek záhlaví**“. Ve spodní části okna vidíte náhled uložených dat ve tvaru, v jakém budou načtena.
- 6) Po kliknutí na tlačítko „**Import**“ budou data z textového souboru načtena do interní databáze aplikace CardPress.



- 7) Pokud byla v prvním řádku textového souboru informace o názvech sloupců / polí, budou zachovány i názvy těchto polí. Pokud se jednalo o holá data, sloupce budou nazvány Field1, Field2, Field3, atd.

S interní databází lze dále pracovat, jako kdyby došlo k jejímu ručnímu naplnění (viz předchozí kapitola). Všechna pole takto importované databáze jsou datového typu String.

Formát textového souboru s daty

Textový soubor s daty má jednoduchý formát. Každý řádek představuje jeden záznam databáze, každá hodnota oddělená příslušným oddělovačem představuje jednotlivý sloupec (pole).

Příklad: (obsah souboru databáze.csv)

```
Jmeno , Sleva , foto  
Jiri Novak , 10 , c:\foto\novak.gif  
Petr Novotný , 5 , c:\foto\novotny.gif
```

Externí databáze

Před připojením externí databáze je nutné mít vytvořený ODBC datový zdroj (zprostředkovatele dat). Datové zdroje vytvořené ve vašem počítači naleznete ve složce „**Start – Nastavení – Ovládací panely**“ ve složce „**Nástroje pro správu**“ a podsložce „**Datové zdroje (ODBC)**“. Zde v záložce „**Ovladače**“ naleznete nainstalovaná rozhraní pro jednotlivé typy databází.

Pokud zde není uveden typ databáze, se kterým chcete pracovat, je nutno jej doinstalovat.

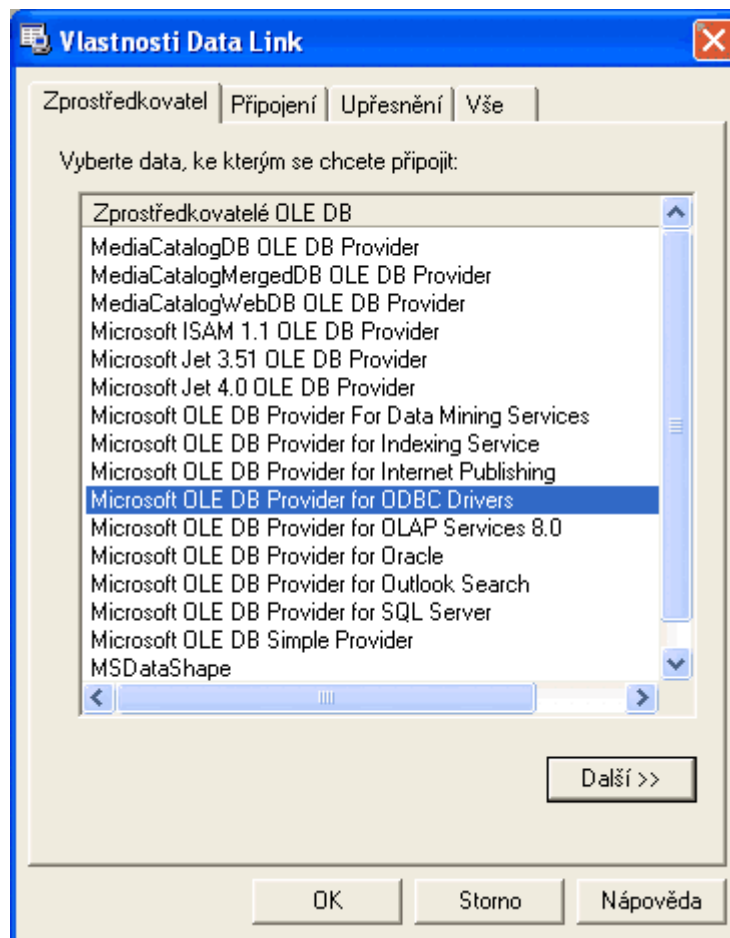
Pro požadovanou databázi dále vytvořte (pokud tomu tak není) datový zdroj v záložce „**Uživatelské DSN**“ popř. „**Systémové DSN**“. Datový zdroj obsahuje informace o ovladači pro daný typ databáze, přihlašovací jméno a heslo a další informace nutné pro vytvoření připojení k databázi. Datový zdroj lze také v omezené míře vytvořit přímo v aplikaci CardPress během připojování databáze.

Pokud nejste pokročilým uživatelem, požádejte o instalaci ovladačů a vytvoření datového zdroje pro svoji databázi vaše oddělení IT.

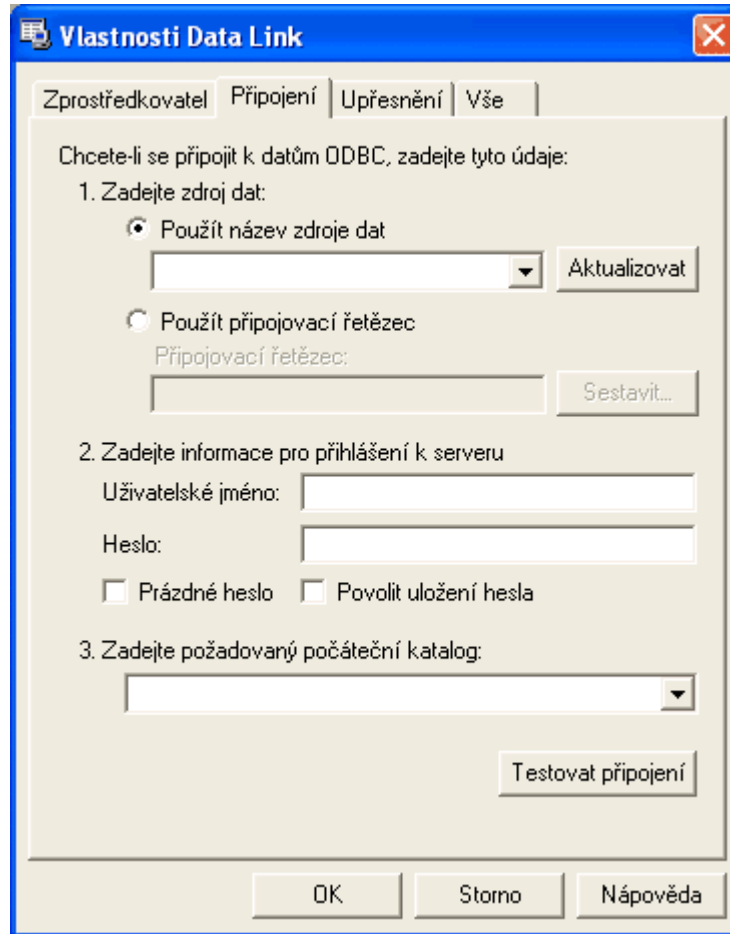
Připojení k externí databázi

(pouze ve verzi Professional)

- 1) Vyberte položku „**Data – Připojit**“ z textového menu. Otevře se panel databáze
- 2) Klikněte na tlačítko „**Otevřít databázi**“ a vyberte položku „**Připojení přes ADO**“. Otevře se nové okno s vlastnostmi připojení.
- 3) V záložce „**Zprostředkovatel**“ vyberte typ databáze (ovladače), ke které se chcete připojit. Pro připojení k lokálnímu databázovému souboru typu MDB vytvořenému např. aplikací MS Access vyberte zprostředkovatele „**Microsoft Jet 4.0 OLE DB Provider**“ Pokud vyberete zprostředkovatele „**Microsoft OLE DB Provider for ODBC drivers**“, budete moci využít již vytvořený zdroj dat. V ostatních případech si budete moci vytvořit nový zdroj dat sami.



4) V záložce „**Připojení**“ vyberte, nebo zadejte zdroj dat.



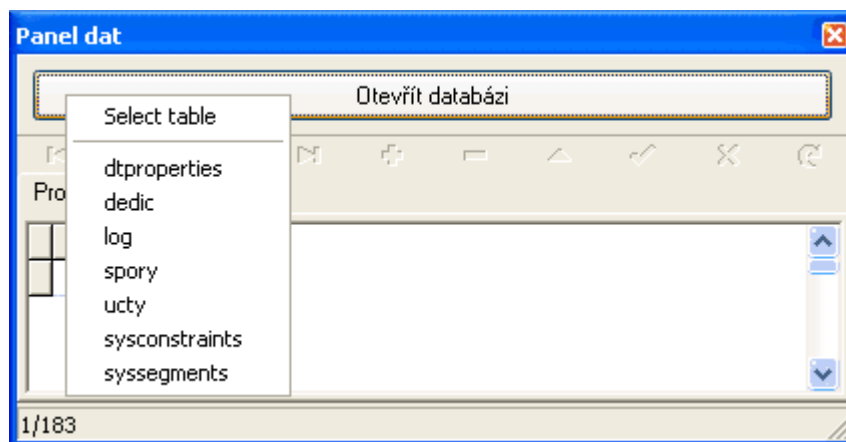
a) Výběr zdroje dat (připojení k SQL serveru):

- Klikněte na rozbalovací menu „**Použít název zdroje dat**“, rozbálí se nabídka s již vytvořenými zdroji. Můžete také využít vytvoření připojovacího řetězce, jehož použití je obdobné.
- Vyberte požadovaný zdroj dat, který specifikuje připojení k dané databázi
- Zadejte uživatelské jméno a heslo pro přihlášení k databázovému serveru. Můžete zde také povolit uložení hesla.
- Můžete také zadat požadovaný počáteční katalog, ve kterém lze specifikovat konkrétní databázi vybraného zdroje.
- Tlačítkem „**Testovat připojení**“ můžete zkontrolovat správnost zadaných údajů zkušebním připojením k databázi

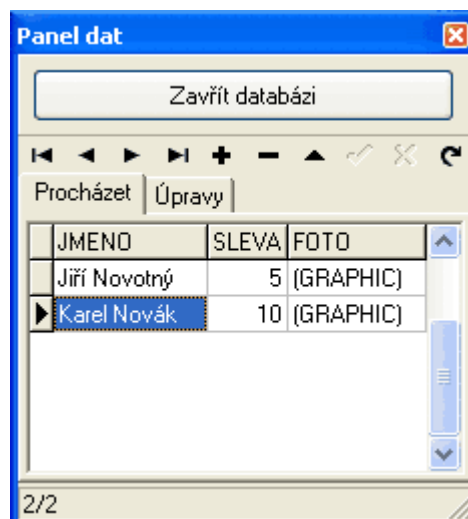
b) Zadání nového zdroje dat (připojení k SQL serveru)

- Klikněte na rozbalovací menu „**Vyberte nebo zadejte název serveru:**“, rozbálí se nabídka serverů nebo stanic, na nichž běží databázové prostředí.
- Vyberte požadovaný server nebo stanici
- Zadejte uživatelské jméno a heslo pro přihlášení k databázovému serveru. Můžete zde také povolit uložení hesla.
- Vyberte databázi, ze které mají být načtena data. Můžete také vybrat požadovaný datový soubor
- Tlačítkem „**Testovat připojení**“ můžete zkontrolovat správnost zadaných údajů zkušebním připojením k databázi

- c) Zadání nového zdroje dat (připojení k lokálnímu databázovému MDB souboru)
- Zadejte název souboru do kolonky „**Vyberte nebo zadejte název databáze**“, nebo jej nalistujte kliknutím na tlačítko „...“ vpravo (*Pozor! název bez diakritiky*)
 - Pokud je databázový soubor zaheslovaný, zadejte také přihlašovací jméno a heslo, jinak ponechte předvyplněné údaje
 - Tlačítkem „**Testovat připojení**“ můžete zkontrolovat správnost zadaných údajů zkušebním připojením k databázi
- 5) V záložkách „**Upřesnění**“ a „**Vše**“ můžete podrobně nastavit také další hodnoty připojení, jako např. přístupová oprávnění databáze (zápis/čtení/sdílení), nastavení sítě, šifrování databáze, typ databázového stroje, identifikátory atd. Ve většině případů však postačí ponechání standardních hodnot.
- 6) Potvrďte zadané údaje stiskem tlačítka „**OK**“
- 7) V případě, že jste nepovolili uložení hesla, můžete být na heslo znovu dotázáni
- 8) Nebyla-li zadána konkrétní tabulka z databáze, ze které mají být údaje načteny, otevře se ještě dialog pro výběr tabulky. Zde klikněte na tabulku, ze které chcete data načíst.



- 9) Nyní je připojení databáze dokončeno. Otevře se panel dat a s databází je možno dále běžně pracovat.



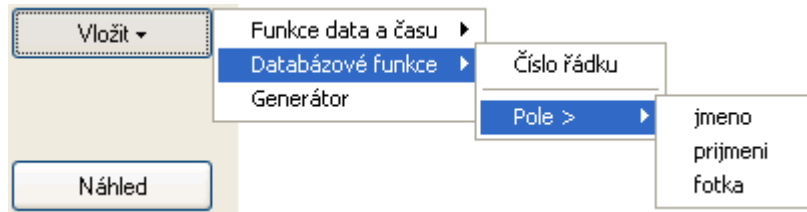
Uzavření databáze

Databáze se uzavře či odpojí stiskem tlačítka „**Zavřít databázi**“. Pozor! Veškerá data z interní databáze se tím ztratí. Interní databáze se ukládá společně se souborem návrhu karty. Dokud nemáte uložen soubor s návrhem karty, databázi neuzavírejte. V případě externí databáze dojde pouze k jejímu odpojení.

Vkládání záznamů z databáze do návrhu karty

Vkládání záznamů z databáze do objektu typu standardní a vektorový text

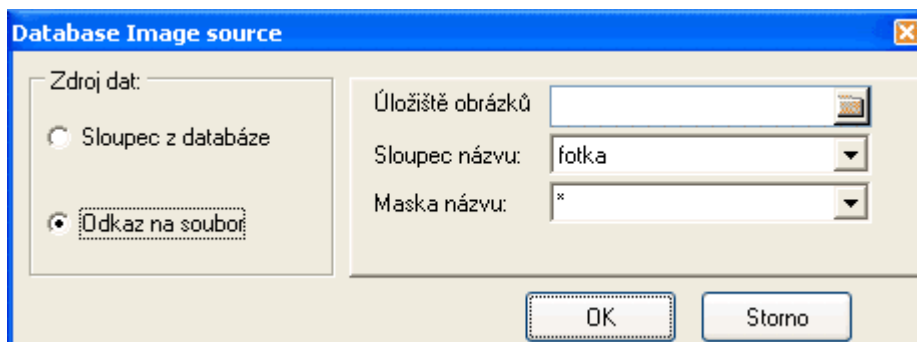
- 1) Vytvořte nové textové pole zápisem standardního nebo vektorového textu (více v kapitole Vytvoření jednoduché karty) a otevřete dialog pro zadání textu
- 2) Klikněte na tlačítko „**Vložit**“ a vyberte položku „**Databázové funkce**“. Vyberte položku „**Číslo řádku**“ (bude vloženo pořadové číslo záznamu) nebo „**Pole**“ a název sloupce (pole) z databáze, který bude do textu vložen.



- 3) Potvrďte změnu tlačítkem „**OK**“

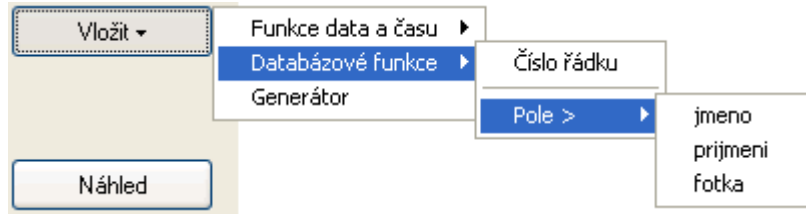
Vkládání záznamů z databáze do objektu typu obrázek z databáze

- 1) Vložte do návrhu karty nový objekt typu obrázek z databáze (více v kapitole Vytvoření jednoduché karty) a otevřete dialog pro vložení obrázku z databáze.
- 2) Vyberte, zda budete vkládat „**Sloupec z databáze**“ (obrázek je umístěn fyzicky přímo v poli databáze), nebo „**Odkaz na soubor**“ (v poli databáze je umístěna pouze cesta k souboru na disku)
- 3) V případě, že bude vkládán sloupec z databáze
 - V rozbalovacím menu „**Vyberte sloupec**“ označte sloupec (pole), který obsahuje grafická data
- 4) V případě, že bude vkládán odkaz na soubor
 - Položku „**Úložiště obrázků**“ ponechte prázdnou
 - V rozbalovacím menu „**Sloupec názvu**“ označte sloupec (pole), který obsahuje cestu ke grafickému souboru
 - V rozbalovací položce „**Maska názvu**“ vyberte masku „*“
- 5) Potvrďte změnu tlačítkem „**OK**“



Vkládání záznamů z databáze do objektu typu čárový kód

- 1) Vytvořte nový čárový kód a otevřete dialog pro zadání dat
- 2) Klikněte na tlačítko „**Vložit**“ a vyberte položku „**Databázové funkce**“. Vyberte položku „**Číslo řádku**“ (bude vloženo pořadové číslo záznamu) nebo „**Pole**“ a název sloupce (pole) z databáze, který bude do textu vložen.



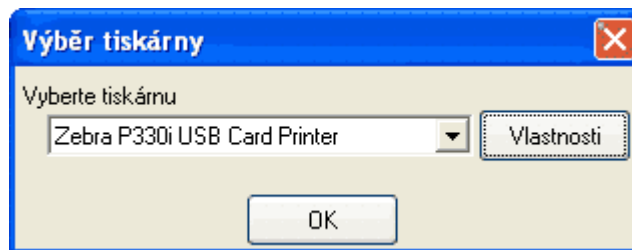
- 3) Potvrďte změnu tlačítkem „**OK**“

6) Tisk karet

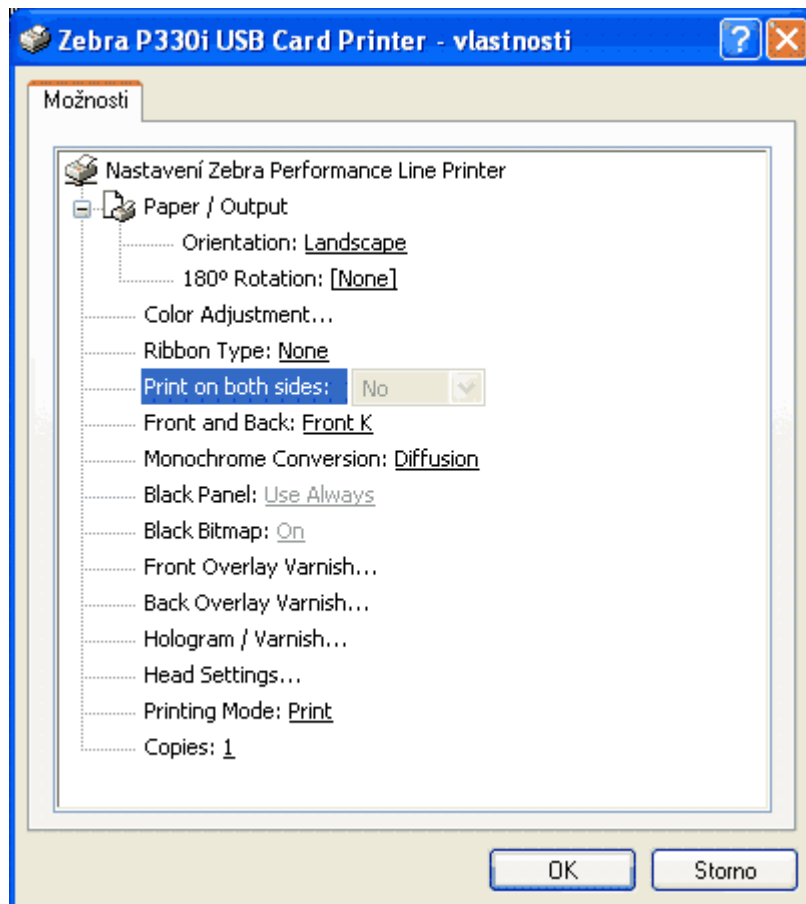
Tato sekce obsahuje informaci o nastavení tiskárny a tisku karet. Pro informace o práci s vaší tiskárnou karet si prosím přečtěte manuál dodaný k tiskárně.

Nastavení tiskárny

Vyberte položku „**Soubor – Nastavení tisku...**“ z textového menu. Z rozbalovacího menu vyberte požadovanou tiskárnu karet a klikněte na tlačítko „**Vlastnosti**“

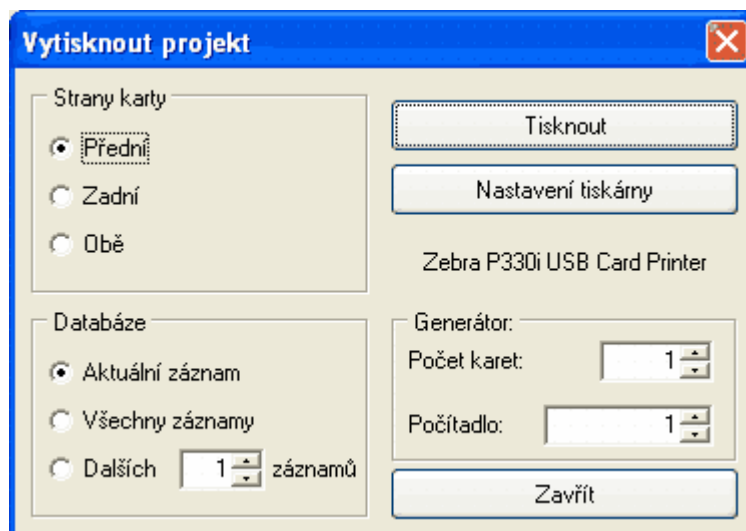


Dojde k otevření okna vlastností tiskárny, kde je možno nastavit parametry tiskárny, jako orientace média, typ pásky, způsob potisku, atd. Více informací o nastavení parametrů vaší tiskárny karet naleznete v manuálu dodaném k tiskárně.



Tisk

Dialog nastavení tisku otevřete výběrem položky „**Soubor** – **Tisknout**“ z textového menu. Otevře se dialog tisku projektu. Na pravé straně okna je uvedena vybraná tiskárna, na kterou se tisková úloha odešle.



Pokud potřebujete nastavit některé vlastnosti tiskárny, můžete tak učinit kliknutím na tlačítko „**Nastavení tiskárny**“. Provedte nastavení tiskárny popsané v předchozí kapitole.

V oblasti „**Strany karty**“ vyberte, zda se bude tisknout pouze přední, pouze zadní, nebo obě strany karty.

Pokud chcete využít automatický tisk položek z databáze (více v kapitole 5), v oblasti „**Databáze**“ vyberte, zda bude vytištěn pouze aktuální záznam, všechny záznamy z databáze, nebo daný počet záznamů v pořadí od aktuálního záznamu.

Pokud chcete vytisknout více kopií karet s proměnnými údaji, které byly definovány generátorem (více v kapitole **Generátor**), v oblasti „**Generátor**“ zvolte počet karet, které budou vytištěny. Tuto položku lze využít také k tisku více totožných kopií jedné karty. V takovém případě nesmí být v návrhu karty položka generátoru použita. Můžete také definovat počáteční hodnotu globálního počítadla karet (proměnná COUNTER). Více informací o použití proměnné „COUNTER“ naleznete v kapitole **Průvodce výrazem**.

Pokud je použit generátor i položky databáze, bude vytištěn počet karet definovaný v oblasti „**Databáze**“.

Tisk aktuálního návrhu karty začne po kliknutí na tlačítko „**Tisknout**“. Po kliknutí na tlačítko „**Zavřít**“ okno uzavřete bez provedení tisku.

7) Příkazy textového menu

Tato sekce obsahuje přehled všech příkazů dostupných pomocí textového menu.

Menu Soubor

Nový

Otevře nové prázdné okno s návrhem karty

Otevřít

Otevře uložený soubor s návrhem karty

Naposledy otevřené

Obsahuje seznam naposledy používaných souborů s návrhem karty

Uložit

Uloží aktuální návrh karty do souboru. Při prvním uložení je nutno zadat název.

Uložit jako...

Uloží aktuální návrh karty do souboru, umožní změnit název souboru

Nastavení karty

Nastavení velikosti a typu karty

Nastavení tisku

Umožní nastavení tisku, tj. formát na šířku/na výšku, výběr tiskárny, identifikace úlohy atd.

Tisknout

Vytiskne aktuální návrh karty, lze zadat počet kopií, strany karty, položky generátoru či databáze

Konec

Ukončí aplikaci CardPress

Menu Úpravy

Zpět

Vrátí zpět provedený krok v úpravě návrhu karty. Pamatuje si více kroků, takže lze provést návrat i po více provedených úpravách

Vyjmout

Vyřizne označené objekty z návrhu karty či označený text a vloží je do systémové schránky Windows

Kopírovat

Zkopíruje označené objekty z návrhu karty či označený text a vloží je do systémové schránky Windows

Vložit

Vloží obsah systémové schránky Windows na pozici kurzoru

Duplikovat

Vytvoří přesnou kopii označených objektů a umístí je na stejnou pozici v návrhu karty do vrchní vrstvy

Vymazat

Odstraní označené objekty z návrhu karty

Označit vše

Označí všechny objekty v návrhu karty

Sjednocení objektů

Z více označených objektů vytvoří jeden společný objekt.

Menu Zobrazit

Zobrazit přední stranu

Přepne na zobrazení návrhu přední strany karty

Zobrazit zadní stranu

Přepne na zobrazení návrhu zadní strany karty

Zobrazit skutečnou velikost

Zobrazí návrh karty ve skutečné velikosti (zvětšení 100%)

Zvětšit

Zvětší zobrazení návrhu karty o 50%

Zmenšit

Zmenší zobrazení návrhu karty o 50%

Do okna

Provede zvětšení nebo zmenšení zobrazení návrhu karty tak, aby vyplnila celé okno návrhu

Automaticky vyplnit

Automaticky zvětšuje nebo zmenšuje zobrazení návrhu karty tak, aby vždy vyplňovala celé okno návrhu.

Rotace

Přepíná zobrazení karty normální nebo pootočené o 90°

Panely nástrojů

Umožní zapnout nebo vypnout zobrazení panelů nástrojů Menu, Objekty a Zarovnání objektů

Nástroje

Umožní zobrazit nebo skrýt okna nástrojů Pořadí objektů, Databáze a Vlastnosti objektu

Menu Objekty

Čára

Přepne kurzor do režimu vytvoření objektu čáry

Čtyřúhelník

Přepne kurzor do režimu vytvoření objektu čtyřúhelníku

Elipsa

Přepne kurzor do režimu vytvoření objektu elipsy

Standardní text

Přepne kurzor do režimu vytvoření objektu standardního textu

Vektorový text

Přepne kurzor do režimu vytvoření objektu vektorového textu

Obrázek

Přepne kurzor do režimu vložení objektu obrázku

Obrázek z databáze

Přepne kurzor do režimu vložení objektu obrázku z databáze

Čár.kód

Přepne kurzor do režimu vytvoření objektu čárového kódu

Menu Volby

Nastavení

Zobrazí nastavení kalibrace monitoru

Menu Data

Připojit

Otevře okno nástrojů databáze, kde je dále možno vytvořit, připojit, zavřít nebo editovat databázi.

Menu Okno

Uspořádat

Přehledně uspořádá všechna okna s návrhy karet

Kaskáda

Zarovná všechna okna do kaskády (každé okno je mírně posunuté dolů a doprava oproti předchozímu, tak aby byly pod sebou viditelné jejich názvy).

Uspořádat vodorovně

Uspořádá všechna okna s návrhy karet pod sebe

Uspořádat svisle

Uspořádá všechna okna s návrhy karet vedle sebe

Minimalizovat vše

Minimalizuje všechna okna s návrhy karet

Zavřít

Zavře aktivní okno s návrhem karty

Menu Nápověda

O aplikaci

Otevře okno s informacemi o verzi aplikace a licence. Umožní provést registraci

Update manager

Umožní zjistit a nainstalovat případné aktualizace aplikace CardPress

8) Panely nástrojů

V této sekci jsou popsány funkce všech ikon na panelech nástrojů. Každý panel nástrojů lze přetáhnout pomocí levého tlačítka myši na libovolné místo na ploše.

Panel nástrojů hlavního okna aplikace

Panel nástrojů menu



Vložit - Vloží obsah systémové schránky Windows na pozici kurzoru

Kopírovat - Zkopíruje označené objekty z návrhu karty či označený text a vloží je do systémové schránky Windows

Vyjmout - Vyřídne označené objekty z návrhu karty či označený text a vloží je do systémové schránky Windows

Zpět - Vráti zpět provedený krok v úpravě návrhu karty. Pamatuje si více kroků, takže lze provést návrat i po více provedených úpravách

Tisknout - Vytiskne aktuální návrh karty, lze zadat počet kopií, strany karty, položky generátoru či databáze

Uložit - Uloží aktuální návrh karty do souboru. Při prvním uložení je nutno zadat název.

Otevřít - Otevře uložený soubor s návrhem karty

Nový - Otevře nový prázdné okno s návrhem karty

Panel nástrojů objekty



Čárový kód - Přepne kurzor do režimu vytvoření objektu čárového kódu

Obrázek z databáze

Přepne kurzor do režimu vložení objektu obrázku z databáze

Obrázek

Přepne kurzor do režimu vložení objektu obrázku

Vektorový text - Přepne kurzor do režimu vytvoření objektu vektorového textu

Standardní text - Přepne kurzor do režimu vytvoření objektu standardního textu

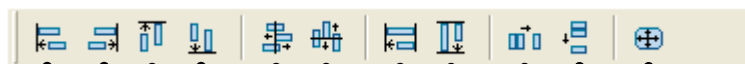
Elipsa - Přepne kurzor do režimu vytvoření objektu elipsy

Čtýřúhelník - Přepne kurzor do režimu vytvoření objektu čtýřúhelníku

Čára - Přepne kurzor do režimu vytvoření objektu čáry

Výběr - Přepne kurzor do režimu výběru / označení objektů, používá se dále pro změnu pozice, velikosti atd.

Panel nástrojů zarovnání objektů



Roztáhnout na kartu - Vybraný objekt zvětší na celou plochu karty

Vertikální uspořádání - svislé optimální rozložení objektů po celé ploše karty, musí být vybrány všechny objekty

Horizontální uspořádání - vodorovné optimální rozložení objektů po celé ploše karty, musí být vybrány všechny objekty

Nastavit stejné výšky - U vybraných objektů nastaví stejnou výšku. Musí být vybrány minimálně 2 objekty

Nastavit stejné šířky - U vybraných objektů nastaví stejnou výšku. Musí být vybrány minimálně 2 objekty

Zarovnat vertikální středy - Vybrané objekty vodorovně vystředí. Musí být vybrány minimálně 2 objekty

Zarovnat horizontální středy - Vybrané objekty svisle vystředí. Musí být vybrány minimálně 2 objekty

Zarovnat na spodní okraj - Vybrané objekty zarovná podle spodního okraje. Musí být vybrány minimálně 2 objekty

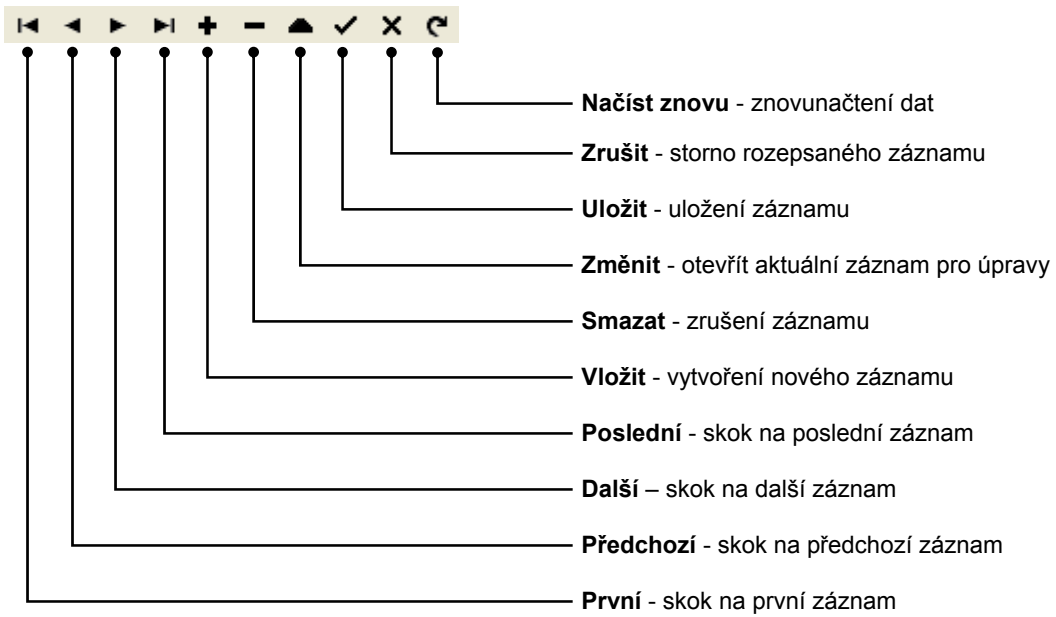
Zarovnat na horní okraj - Vybrané zarovná podle horního okraje. Musí být vybrány minimálně 2 objekty

Zarovnat na pravý okraj - Vybrané zarovná podle pravého okraje. Musí být vybrány minimálně 2 objekty

Zarovnat na levý okraj - Vybrané zarovná podle levého okraje. Musí být vybrány minimálně 2 objekty

Panel nástrojů okna databáze

Panel nástrojů panelu dat



9) Klávesové zkratky

V této sekci jsou popsány všechny klávesové zkratky používané aplikací CardPress.

Základní zkratky

Ctrl – F4

Zavře aktuální okno

Ctrl – F6

Přepíná mezi okny návrhů karet

Alt – F4

Ukončí aplikaci

Ctrl-Z

Vrátí zpět poslední změnu

Zkratky pro práci se soubory

Ctrl – N

Otevře nové prázdné okno návrhu karty

Ctrl – O

Otevře uložený soubor návrhu karty

Ctrl – S

Uloží aktuální okno návrhu karty do souboru

Zkratky pro práci se systémovou schránkou

Ctrl – X

Vyjme označené objekty / blok textu a vloží je do schránky

Ctrl – C

Zkopíruje označené objekt / blok textu do schránky

Ctrl – V

Vloží objekt ze schránky do okna návrhu karty / do textu na pozici kurzoru

Zkratky pro práci s objekty v okně návrhu karty

Ctrl – D

Duplikace – vytvoří přesnou kopii objektu na stejné pozici v horní vrstvě návrhu karty

Ctrl – Delete nebo Shift – Delete

Vymaže označené objekty

Ctrl – A

Označí všechny objekty v okně návrhu karty

Ctrl – U

Sloučí všechny označené objekty do jednoho

Zkratky pro změnu zobrazení

+ (na numerické klávesnici)

V okně návrhu zvětší velikost karty o 50%

- (na numerické klávesnici)

V okně návrhu zmenší velikost karty o 50%

***** (na numerické klávesnici)

V okně návrhu zobrazí skutečnou velikost karty

Zkratky pro zobrazení oken nástrojů

F11

Zapne / vypne zobrazení okna vlastností objektu

F12

Zapne / vypne zobrazení okna pořadí objektů / vrstev

10) Informace o čárových kódech

V této sekci jsou uvedeny bližší informace o čárových kódech a jejich použití v aplikaci CardPress.

Čárové kódy

Teorie

Čárový kód je strojově čitelný záznam, který obsahuje člověkem čitelné informace. Informace obsažené v čárovém kódu mohou být buď pouze číselné, nebo pouze textové, kombinací číselných i textových dat a v omezených případech mohou kódy obsahovat i jiné znaky.

Člověkem čitelná textová nebo číselná data jsou v čárovém kódu reprezentována řadou svislých čar a mezer o různé tloušťce. Čáry i mezery tvoří společné elementy čárového kódu.

Každému elementu je přiřazena logická hodnota „1“ nebo „0“. Aby mohl být do čárového kódu zakódován konkrétní znak, elementy musí být naprosto přesně uspořádány do skupin.



Snímání je proces čtení informace zapsané v čárovém kódu. Pro čtení čárových kódů se využívá zařízení zvané snímač čárového kódu. Snímač čárového kódu je optické zařízení, které pohybuje paprskem přes čárový kód a díky odrazu paprsku od oblasti bílé barvy a jeho pohlcení oblastí barvy černé dokáže přečíst zpět původní informaci.

Standardy čárových kódů

Počet elementů a jejich pořadí v čárovém kódu je definováno standardem čárového kódu. Existuje mnoho standardů čárových kódů, některé se používají ve zdravotnictví, jiné v průmyslu či k označování zboží. Každý standard definuje maximální počet znaků, které může čárový kód obsahovat, stejně jako způsob reprezentace dat. Z toho důvodu je počet znaků a typ informace důležitý pro výběr správného standardu čárového kódu. Také je nutno vzít v úvahu, jaký standard používá váš dodavatel či zákazník, jaký typ snímače bude použit pro čtení či prostředí, kde bude čárový kód použit.

Typy čárových kódů (symbolika)

Symbolika je termín použitý k popisu způsobu zakódování dat do elementů čárového kódu (šířka čar a mezer). Tento způsob zahrnuje také standard čárového kódu. Každý typ čárového kódu neboli symbolika má jinou charakteristiku. Některé z těchto charakteristik jsou popsány níže:

Znaková sada: rozsah znaků, které mohou být zakódovány do čárového kódu. Číselné typy čárových kódů, které mohou obsahovat pouze čísla, se nazývají numerické. Ostatní typy, které mohou zakódovat písmena i čísla se nazývají alfanumerické.

Typ čárového kódu může být buď nespojitý, nebo spojitý. V případě nespojitého čárového kódu je každý znak zakódován zvlášť a také může být samostatně přečten. U spojitého čárového kódu nejsou mezi každým znakem mezery, konec jednoho znaku je zároveň začátkem dalšího. Výsledkem je menší čárový kód s větší hustotou (na stejnou plochu se vejde více informací) než u nespojitého typu, avšak nelze přečíst pouze část informace (např. v případě poškozeného čárového kódu).

Počet šířek jednotlivých elementů: mohou být použity buď dvě šířky (silná a tenká čára), nebo více šířek. V případě použití více šířek se jedná o spojitý čárový kód s velkou hustotou.

Délka čárového kódu: může být buď pevná, nebo proměnná

Hustota čárového kódu: definuje množství dat, která lze uložit do čárového kódu o určité velikosti.

Samoopravný čárový kód: je takový kód, kdy případné poškození části kódu nezpůsobí jeho chybné přečtení jako jiného znaku stejného typu kódu.

Start znak: několik speciálních vzorů složených z čar a mezer na začátku čárového kódu, který definuje jeho počátek.

Stop znak: několik speciálních vzorů složených z čar a mezer na konci čárového kódu, který definuje jeho zakončení.

Start a Stop znaky se mimo jiné používají také k určení směru snímání čárového kódu. Např. v případě čárového kódu typu Code 39 se jako Start a Stop znak používá „*“.

Kontrolní znak: pomocí kontrolního znaku může snímač čárového kódu ověřit, zda byl čárový kód přečten správně. Je umístěn na předem zadané pozici a jeho hodnota je určena matematickým výpočtem ze znaků, které čárový kód obsahuje. Kontrolní znak se používá pouze u numerických čárových kódů.

Obousměrný čárový kód může být správně přečten z jakéhokoliv směru. Většina dnes používaných čárových kódů je obousměrná.

Typy čárových kódů používaných aplikací CardPress

2 z 5 prokládaný, 2 z 5 industriální, 2 z 5 mřížka

(numerický)



Jedná se o samoopravný spojitý čárový kód. Jméno „prokládaný“ vychází z metody zakódování dvou znaků. V tomto typu kódu jsou vždy spárovány dva znaky. Čára reprezentuje znak na každé liché pozici a prokládané mezery reprezentují znak na každé sudé pozici. Každý znak má dvě sady – jednu z čar a jednu z mezer. Každá sada sestává ze dvou širokých elementů a třech úzkých. Čáry a mezery jsou buď úzké nebo široké, tloušťka širokých čar je určena daným poměrem (poměr úzkých čar k širokým může být 2:1, 2.5:1 nebo 3:1). Tento čárový kód může obsahovat pouze numerické znaky, tj. „0123456789“. Pokud je počet znaků kódu lichý, na začátek čárového kódu je automaticky přidána nula. Minimální doporučená výška tohoto kódu by měla být 75 bodů (6.35 mm).

Kód 2 z 5 industriální, stejně jako kód 2 z 5 mřížka mají oproti kódu 2 z 5 prokládanému nižší hustotu (jsou při stejném počtu znaků větší) a jsou nespojité.

Code 39, Code 39E

(alfanumerický)



Jedná se o samoopravný nespojitý čárový kód s proměnnou délkou. Code 39, který byl vyvinut v roce 1974 jako první alfanumerický kód a dodnes je nejčastěji používaným čárovým kódem v průmyslu i obchodě (ne v prodejnách), sestává z elementů dvou různých šířek. Každý znak má 5 čar a 4 mezery, takže sestává z devíti elementů. 3 elementy jsou široké (proto název 39 – tři z devíti) a 6 úzkých. I přesto, že je velice přesný, nejedná se o čárový kód s přílišnou hustotou, neboť k vyjádření znaku potřebuje mnoho elementů. Obsahem čárového kódu mohou být čísla 0 až 9, znaky abecedy (bez diakritiky) psané velkými písmeny, znaky „- . \$ / + %“ a mezera. Znak „*“ je rezervován jako Start a Stop znak.

Code 128A, Code 128B, Code 128C

(plně 7bitový, numerický speciální)



Jedná se o spojitý alfanumerický čárový kód, používaný v přepravě, s proměnnou délkou, vysokou hustotou a více šířkami elementů. Sada znaků kódu Code 128 obsahuje 106 rozdílných tisknutelných znaků a pro 6 a více znaků obsahu má menší velikost než jakýkoliv jiný jednorozměrný čárový kód. Každý tisknutelný znak může mít jeden ze tří různých významů v závislosti na tom, která ze tří znakových sad (A, B, nebo C) je použita. Tři rozdílné Start znaky sdělují snímači, která znaková sada je použita, a tři podsunuté čárové kódy umožňují změnu znakové sady uvnitř právě čteného čárového kódu. Každý čárový kód Code 128 je zakončen kontrolním znakem.

Code 128A: obsahuje všechny standardní alfanumerické znaky klávesnice (velká písmena) plus navíc kontrolní a speciální znaky

Code 128B: obsahuje všechny standardní alfanumerické znaky klávesnice (velká i malá písmena) plus navíc speciální znaky

Code 128C: obsahuje sadu 100 číselných párů od 00 do 99 a speciální znaky. To umožňuje zapisovat čísla s dvojnásobnou hustotou (dvě čísla na jeden zakódovaný znak čárového kódu)

Code 93, Code 93E

(alfanumerický)



Jedná se o alfanumerický spojitý čárový kód s proměnnou délkou se čtyřmi šířemi elementu, který byl vyvinut jako doplněk ke kódu Code 39. Dva typy symbolik tak mohou být volně smíšeny v jednom prostředí bez nutnosti softwarové změny. Pro svoji malou velikost je často používán k označování elektronických součástek, ale jinak není příliš rozšířený. Code 93, může obsahovat 43 alfanumerických znaků (0 až 9, A až Z, 6 symbolů a mezeru), 4 kontrolní znaky a unikátní Start / Stop znaky. Celá ASCII tabulka může být zakódována pomocí rozšířené verze Code 93E. Code 93 může obsahovat stejné znaky jako Code 39, avšak je mnohem menší.

MSI

(numerický)



MSI je numerický spojitý čárový kód s proměnnou délkou (až 15 znaků) a nízkou hustotou, který byl vyvinut v sedmdesátých letech k označování zboží a evidenci majetku. Každý 4bitový znak je 12 jednotek široký. Každý nulový bit zabírá 1 jednotku následovanou mezerou o velikosti 2 jednotek. Každý jednotkový bit zabírá 2 jednotky následované mezerou o velikosti jedné jednotky. Kompletní čárový kód obsahuje Start znak, data znaků, jeden nebo dva kontrolní znaky a Stop znak. I přesto, že MSI je čárový kód s proměnnou délkou, používá se ve formátu s pevnou délkou, neboť není samoopravný. Znaková sada obsahuje 10 číslic a šest dodatečných znaků.

PostNet

(numerický)



Jedná se o speciální druh čarového kódu, který využívají poštovní služby k označování obálek nebo pohlednic. PostNet je vytvořen rovnoměrně rozmístěnými dlouhými a krátkými čarami. V každém kódu je uloženo 5, 9 nebo 11 číslic a korekční číslice.

Codabar

(alfanumerický)



Codabar je numerický nespojitý samoopravný čárový kód s proměnnou délkou složený z elementů dvojí šíře. Používá se v knihovnách, balicích centrech, sledovacích systémech a krevních bankách. Byl vyvinut v roce 1972 a je jedním z původních čárových kódů. Může obsahovat číslice 0 až 9 a těchto 6 znaků: „\$: / . + -“

EAN 8

(numerický)



EAN 8, jenž se nazývá také IAN, je určen mezinárodním standardem pro označování potravin a koresponduje s čárovým kódem UPC používaným v USA. Obsahuje 7 číslic a osmou kontrolní číslici, která je automaticky generována tiskárnou. Čárové kódy EAN jsou přidělovány mezinárodními společnostmi. Obsahem mohou být číslice 0 až 9. Výška čarového kódu EAN 8 musí být stejná jako šíře šesti samostatných znaků tohoto kódu.

EAN 13

(numerický)



EAN 8, jenž se nazývá také IAN, je určen mezinárodním standardem pro označování potravin v rámci Evropy a koresponduje s čárovým kódem UPC používaným v USA. Obsahuje 13 znaků. Poslední 3 znaky reprezentují kód země. Např. pro ČR je rezervováno poslední trojčíslí 859. Čárové kódy EAN jsou přidělovány mezinárodními společnostmi. Obsahem mohou být číslice 0 až 9. Výška čárového kódu EAN 13 musí být stejná jako šíře šesti samostatných znaků tohoto kódu.

UPC A

(numerický)



Jde o numerický spojitý čárový kód s pevnou délkou 12 znaků a se čtyřmi šířemi čáry. Používá se od roku 1973 především v maloobchodním sektoru, supermarketech atd. Je jedním z nejrozšířenějších čárových kódů. Byl vytvořen pro unikátní identifikaci produktu a výrobce. Obsahuje desetiznakový kód, prvních 5 číslic reprezentuje výrobce a dalších 5 obsahuje unikátní číslo produktu. Před tímto kódem je číslice „číslovacího systému“, za ním pak kontrolní číslice vypočtená z předcházejících 11 čísel, která se využívá pro kontrolu chyb.

UPC E0, UPC E1

(numerický)



UPC E je také numerický čárový kód s pevnou délkou, avšak na rozdíl od UPC A je limitován obsahem 6 znaků. Používá se v případech, kdy je důležitá úspora místa, např. na malých etiketách produktů. Aplikace CardPress podporuje 3 druhy čárového kódu UPC E. Systém UPC E0 umožňuje zadat 6 znaků a aplikace vytvoří čárový kód se stejnými znaky pro systém číslování 0. Podobně v systému UPC E1 aplikace vytvoří čárový kód pro systém číslování 1.

UPC Supp2, UPC Supp5

(numerický)



Jedná se o doplňkový kontrolní kód k čárovému kódu UPC. Obsahuje 2 nebo 5 kontrolních znaků.

EAN128A, EAN128B, EAN128C

(plně 7bitový, speciální numerický)



EAN128 není jako takový čárovým kódem. Jedná se o standard, který definuje jaká data a jakým způsobem mají být formátována pomocí čárového kódu Code 128 a používá se nejčastěji pro označování přepravních kontejnerů. Kódy EAN128A a EAN128B obsahují všechny alfanumerické znaky a některé speciální znaky, EAN128C obsahuje sadu 100 číselných párů od 00 do 99 a speciální znaky.

Přehled čárových kódů používaných aplikací CardPress

Následující tabulka obsahuje kompletní přehled všech čárových kódů, které lze v aplikaci CardPress využít.

Typ čárového kódu	Typ	Počet znaků	Typ znaků	Počet elementů na znak	Počet znaků na cm
2 z 5 prokládaný	spojitý	2 až 50	Č	5	4.3
2 z 5 industriální	nespojité	2 až 50	Č	5	1.6
2 z 5 mřížka	nespojité	2 až 50	Č	5	2.5
Code 39	nespojité	2 až 50	VZ, Č	9	2.6
Code 39E	nespojité	2 až 50	VZ, MZ, Č, K	9 (10)	1.3
Code 128A	spojitý	2 až 50	VZ, Č, K	11	3.5
Code 128B	spojitý	2 až 50	VZ, MZ, Č	11	3.5
Code 128C	spojitý	2 až 50	Č	11	7
Code 93	spojitý	2 až 50	VZ, Č	5.5	4.3
Code 93E	spojitý	2 až 50	VZ, MZ, Č, K	9 (10)	2.2
MSI	spojitý	2 až 50	Č	8	3.3
PostNet	nespojité	5, 9, nebo 11	Č	5	1.7
Codabar	nespojité	2 až 50	Č	7	3.5
EAN 8	spojitý	7, 9, nebo 12	Č	4	5.5
EAN 13	spojitý	12, 14, nebo 17	Č	4	5.5
UPC A	spojitý	11, 13, nebo 16	Č	4	5.5
UPC E0	spojitý	6, 8, nebo 11	Č	4	9.8
UPC E1	spojitý	6, 8, nebo 11	Č	4	9.8
UPC Supp2	spojitý	2	Č	2	5.5
UPC Supp5	spojitý	5	Č	5	5.5
EAN 128A	spojitý	2 až 50	VZ, Č, K	11	3.5
EAN 128B	spojitý	2 až 50	VZ, MZ, Č	11	3.5
EAN 128C	spojitý	2 až 50	Č	5.5	7

Č = číslice

VZ = velké znaky

MZ = malé znaky

K = kontrolní znaky

11) Informace o rozhraní Twain

Twain je protokol pro výměnu dat mezi aplikací a zařízením pro zachycování obrázků, jako skenery, fotoaparáty, videokamerami, atd.. Rozhraní Twain bylo vyvinuto výrobcí optického hardware a autory software, aby pro přečtení obrázku nebylo nutno ukončovat stávající aplikaci.

Hlavním úkolem rozhraní Twain je zajistit snadnou integraci složitých vstupních zařízení a dat, která vytvářejí, pro použití v Twain kompatibilním software.

Dříve, pokud měl být načten např. obrázek, bylo nutno nastartovat příslušnou aplikaci, sejmout obrázek, uložit jej do souboru na disk a v původní aplikaci jej neimportovat. S tím byly navíc spojené problémy s nekompatibilitou datových souborů, atd.

Pomocí rozhraní Twain lze načíst např. obrázek z připojeného zařízení přímo do aktuálního dokumentu otevřeného v aplikaci.

12) Základní funkce aplikace CardPress

CardPress vyniká rozšířenými možnostmi grafické editace a bohatou výbavou pro komunikaci se zdrojem obrázků (Twain, VFW, WIA, WDM).

CardPress je neustále aktualizován, na jeho vývoji se můžete podílet i Vy. Sledováním odezvy uživatelů je tvořen perfektní a zcela český nástroj pro tisk plastových karet a průkazů.

Aplikaci CardPress lze použít pro tvorbu:

- Přístupových karet
- ID karet
- Věrnostních karet
- Studentských ISIC karet
- Stravovacích karet
- Karet pro elektronické zámky
- Záručních karet

Aplikace CardPress je dodávána ve třech verzích:

CardPress Standard umožňuje práci s externí nebo vnitřní textovou databází. Uživatelům umožňuje importovat stávající data ve formátu CSV nebo přímo tvořit nové databáze i s obrázky.

Cardpress Professional je rozšířen o možnost připojení externí databáze v libovolném tvaru. Ideální je pro použití ve velkých organizacích s rozsáhlými databázemi. Navíc nabízí možnost ovládání různých kódovacích a čtecích stanic v tiskárnách plastových karet, které je možné dodat na zakázku. Vždy je tak zaručena 100% funkčnost pro konkrétní aplikaci

Verze na zakázku - Máte-li již instalován systém na plastové karty, lze do něj Cardpress implementovat. Typické použití je u docházkových a přístupových systémů s vlastní databází libovolného typu.

Vlastnosti jednotlivých verzí aplikace CardPress

Základní vlastnosti		Standard	Professional
Integrované prostředí	Veškeré operace jsou prováděny v jednom okně	ano	ano
WISIWYG	(z anglického What You See Is What You Get – co vidíte, to dostanete) Není potřeba náhledu, vaše změny se zobrazují ihned	ano	ano
Vlastní objekty	Čáry, obdélníky, elipsy, obrázky, text	ano	ano
Lokalizace	Čeština, Angličtina, Ruština + další na objednávku	ano	ano
Rub a líc karty	Podpora oboustranného tisku	ano	ano
Microsoft Windows	WIN 98SR2, WIN ME, WIN 2000, WIN NT5, XPH, XPP	ano	ano
Práce s grafikou		Standard	Professional
Twain	Skenery, digitální kamery nebo jakákoli TWAIN zařízení	ano	ano
Video for Windows	Moderní digitální fotoaparáty, Microsoft WDM a WIA	ano	ano
Import z DB	Vkládání obrázků přes .txt	ano	ano
Obrázky z DB	načítání obrázků přímo z DB		ano
Import ze souboru	Vložení libovolného obrázku z pevného disku nebo CD	ano	ano
Design		Standard	Professional
Text	Zarovnání, rotace, barvy, font, rámeček, roztáhnutí	ano	ano
Čárové kódy	Tvorba většiny typů čárových kódů (23 typů)	ano	ano
Vlastní tvary	Čáry, obdélníky, elipsy	ano	ano
Práce s objekty	Pořadí, průhlednost, pozice, velikost, pružný režim	ano	ano
Tisk		Standard	Professional
Ovladače	Využití standardně dodávaných ovladačů pro Windows	ano	ano
Databáze		Standard	Professional
Vlastní DB	Možnost tvorby vlastních databází	ano	ano
ADO	Veškeré typy databází		ano
Kódování		Standard	Professional
Zakázková tvorba podpory různých standardů kódování: čipové karty, bezkontaktní karty MIFARE		ano	ano

13) Rozšiřující modul Canon Capture pro přímé vkládání fotografií

Rozšíření aplikace CardPress o podporu přímého vkládání fotografií Canon Capture je možno zakoupit pouze jako samostatný kompletní balíček obsahující fotoaparát Canon PowerShot A510 a příslušný software. Vaše objednávky zasílejte na sales@cardhouse.cz

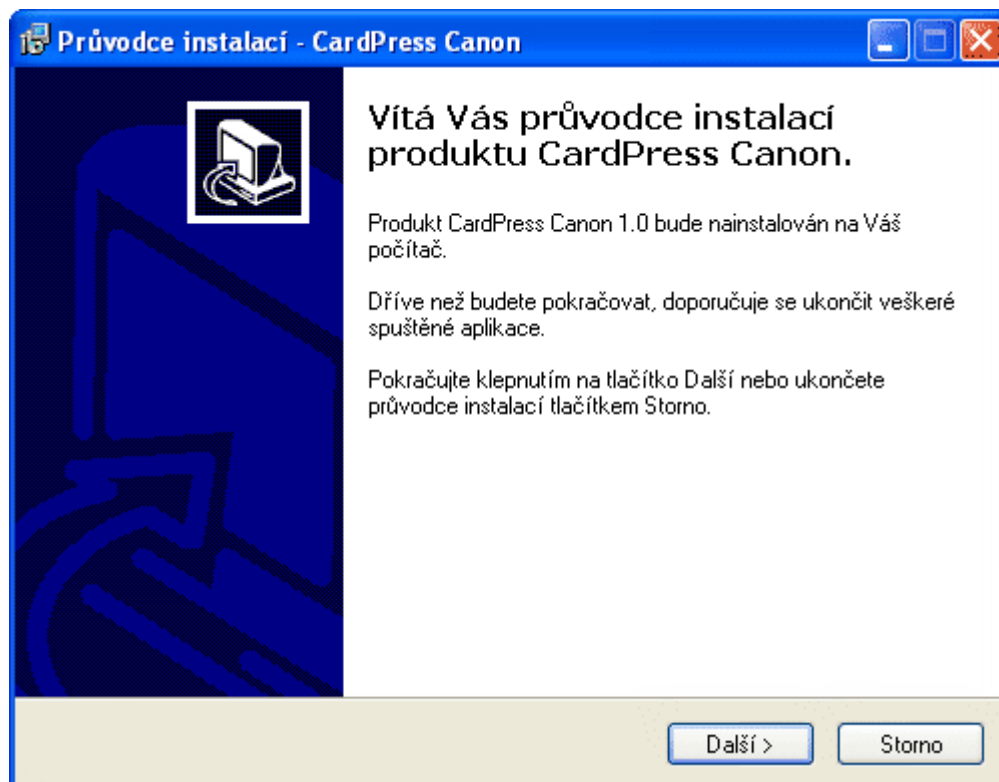
Požadavky na konfiguraci počítače

Minimální konfigurace:

Požadovaná konfigurace počítače je stejná jako pro aplikaci CardPress (viz. Uživatelská příručka). Počítač musí být pro připojení fotoaparátu vybaven USB portem.

Provoz byl testován na operačních systémech Windows 98 SR2, ME, 2000, NT 5.0, XP Home a XP Professional.

Instalace



- po spuštění průvodce instalátoru pokračujte kliknutím na tlačítko „**Další**“
- kliknutím na tlačítko „**Instalovat**“ spustíte proces instalace
- po dokončení instalace průvodce uzavřete kliknutím na tlačítko „**Dokončit**“
- nyní je rozšíření aplikace připraveno

Před započítím práce požádejte vašeho dodavatele o registraci rozšiřujícího modulu. Bez registrace nebude modul správně pracovat.

Příprava fotoaparátu

- pokud je fotoaparát zapnutý, vypněte jej
- pomocí dodaného USB kabelu připojte fotoaparát k počítači. Menší konektor zasuňte do odpovídajícího portu pod krytkou na levé straně fotoaparátu, větší konektor pak do USB portu počítače.



- přepněte fotoaparát do režimu prohlížení přepínačem na jeho zadní straně




- fotoaparát zapněte stiskem tlačítka ON/OFF na vrchní straně

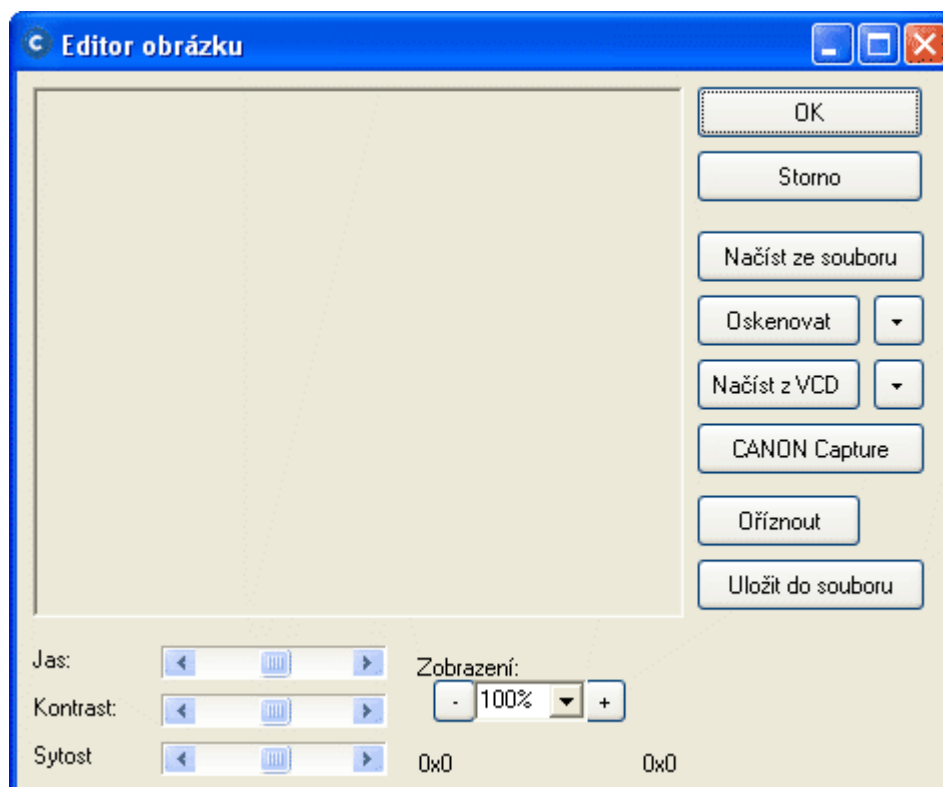


- po zapnutí je fotoaparát detekován systémem Windows jako nové USB zařízení. Zároveň dojde k automatické instalaci ovladačů. Pokud používáte operační systém Windows 98 a nižší, bude nutno USB ovladače nainstalovat ručně.
- nyní je fotoaparát připraven k práci

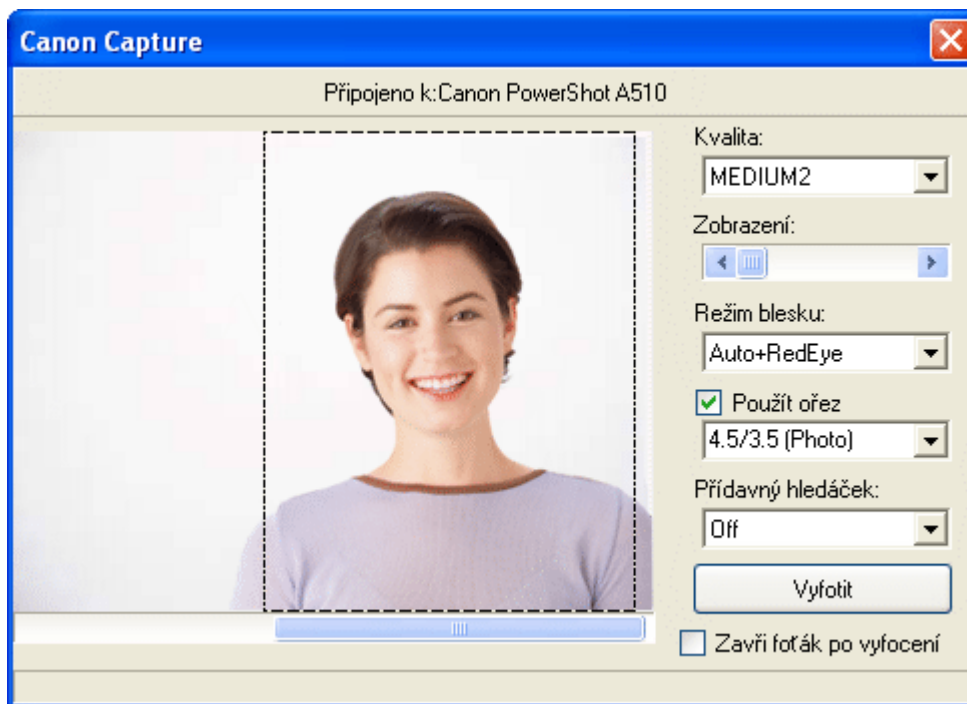
Vložení obrázku

Před spuštěním aplikace CardPress je nutno připojit a zapnout fotoaparát v režimu prohlížení. Více naleznete v kapitole „2) Příprava fotoaparátu“.

Kliknutím na ikonu  z panelu nástrojů nebo výběrem položky „**Objekty – Obrázek**“ z textového vložte do návrhu karty obrázek. V okně návrhu karty kliknete levým tlačítkem myši na počáteční bod umístění obrázku, podržíte tlačítko stisknuté a přesunete myš na koncový bod umístění obrázku. Uvolněním tlačítka myši se otevře dialog vložení obrázku.



Dále klikněte na tlačítko „**CANON Capture**“, otevře se níže uvedený dialog. Pokud není toto tlačítko aktivní, pravděpodobně nemáte správně připojený fotoaparát, nebo není rozšiřující modul registrován.



V tomto okně lze zvolit parametry fotografie a případně vybrat příslušný ořez.

Pomocí rozbalovacího menu „**Kvalita:**“ můžete zvolit kvalitu fotografie:

- LARGE – nejvyšší kvalita
- MEDIUM1 – střední kvalita
- MEDIUM2 – horší kvalita
- SMALL – minimální kvalita

Posuvným jezdcem „**Zobrazení:**“ můžete pomocí funkce Zoom fotoaparátu přiblížit nebo oddálit záběr na fotografovaný objekt.

Můžete také zvolit vhodný „**Režim blesku:**“

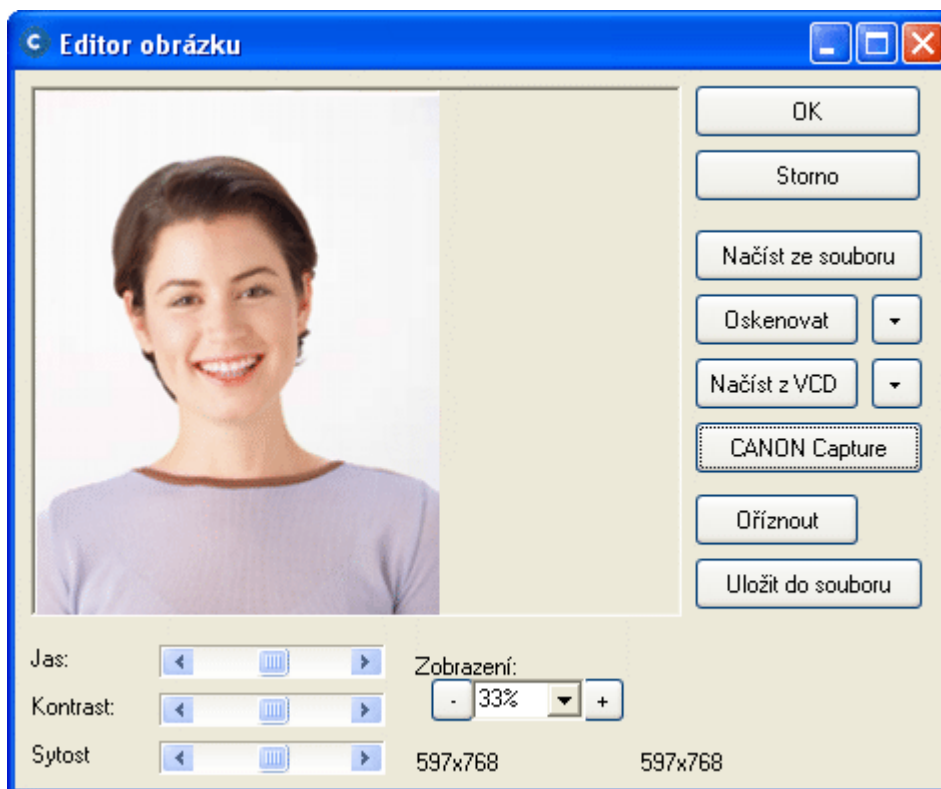
- Off – blesk nebude použit
- Auto – blesk bude použit automaticky podle potřeby pouze při nedostatečném osvětlení
- On – blesk bude vždy použit
- Auto + RedEye – blesk s redukcí efektu červených očí bude použit podle potřeby pouze při nedostatečném osvětlení
- On + RedEye – blesk s redukcí efektu červených očí bude vždy použit

Pokud zaškrtnete políčko „**Použít ořez**“, na náhledu fotografie se zobrazí čárkovaný rámeček. Pomocí posuvné lišty pod rámečkem můžete vybrat oblast tzv. ořezu tak, že bude použita pouze část snímku v poměru stran běžné fotografie.

V rozbalovacím menu „**Přídavný hledáček:**“ můžete zvolit režim displeje fotoaparátu:

- Off – displej fotoaparátu je vypnutý
- LCD – displej fotoaparátu je zapnutý
- VIDEO – displej fotoaparátu je vypnutý, snímaná scéna je přenášena na videovýstup fotoaparátu.

Zvolenou kompozici uložíte stiskem tlačítka „**Vyfotit**“. Pokud jste předtím zatrhli volbu „**Zavři foťák po vyfocení**“, dojde po uložení fotografie k uzavření objektivu fotoaparátu.



Jakmile je obrázek načten do editoru obrázků, můžeme jej stiskem tlačítka „**Uložit do souboru**“ uložit do souboru typu BMP, JPG, GIF, TIF nebo PNG pro pozdější využití.

Pomocí posuvných jezdců „**Jas**“, „**Kontrast**“ a „**Sytost**“ je možno dále upravit příslušné parametry obrazu.

Pomocí výběru „**Zobrazení**“ lze nastavit potřebné zvětšení či zmenšení nevyhovujícího obrazu. To však nemá vliv na jeho velikost na kartě.

Oříznutí obrázku

Pokud chcete použít pouze určitou část načteného obrázku, označte tuto část v okně zobrazení editoru obrázku myší tak, že kliknete levým tlačítkem myši na jeden roh požadované oblasti, podržte tlačítko stisknuté a přesuňte myš na roh protilehlý. Vybraná oblast se označí blikajícím rámečkem. Pak stiskněte tlačítko „**Oříznout**“

Pokud jste s obrázkem spokojeni, stiskem tlačítka „**OK**“ jej vložíte do návrhu karty. Operaci vložení obrázku můžete také zrušit stiskem tlačítka „**Storno**“

