

ООО «Компания Семь печатей»

117216, Москва, ул. Феодосийская, д. 1, тел.(факс): (495)) 225 25 31

E-mail: info@sevenseals.ru Web-Page: <http://www.sevenseals.ru>



**Система
контроля и управления доступом**

TSS-OFFICE

TSS-PROFI

ВЕРСИЯ 6

Программное обеспечение

Печать пропусков

руководство администратора

Оглавление

1. Назначение программы.....	1
2. Редактирование и печать карточек	1
2.1. Основные принципы	1
2.2. Настройки	2
2.2.1. Общие настройки	3
2.2.2. Настройки вида карточки	3
2.3. Создание карточек	4
2.3.1. Задание свойств	4
2.3.2. Создание объектов	5
2.3.3. Задание свойств объекта	6
2.3.4. Печать штрих-кода	8
2.4. Работа с базой данных	8
2.5. Печать карточек	10
2.6. Особые режимы печати	10
2.7. Задание цвета фигуры по условию	11
3. Краткое описание доступных функций.....	12
3.1. Функции пунктов Главного меню	12
3.2. Свойства объектов	12
4. Дополнительные требования	14
5. Приложение 1. Шрифты штрих кодов	16
6. Приложение 2. Типы штрих кодов.....	19
7. Приложение 3. Решение проблем	22

1. Назначение программы

Программа *Печать пропусков (PRedactor)* предназначена для создания и печати карточек (пропусков) в стандартном формате (54x86 мм). Карточка может состоять из произвольного количества текстовых полей, графических форм (окружность, прямоугольник), графических образов (фотоизображение, логотип и пр.). Поддерживается нанесение штрих-кодов и запись магнитной полосы¹.

Информация может заноситься в карточку произвольно, либо вычитываться из заданной базы данных (в том числе и таблицы *Персонал*, используемой системой СКУД TSS2000 Profi). Данная версия поддерживает следующие форматы таблиц: Dbase for Windows, FlashFiler, Intrbase(Firebird).

Созданные карточки предназначены для вывода на сублимационных принтерах (печать на пластиковых картах). Вывод может также осуществляться на принтере любого типа с произвольным (задаваемым) количеством карточек на листе.

По умолчанию программа работает с DBF таблицей.

2. Редактирование и печать карточек

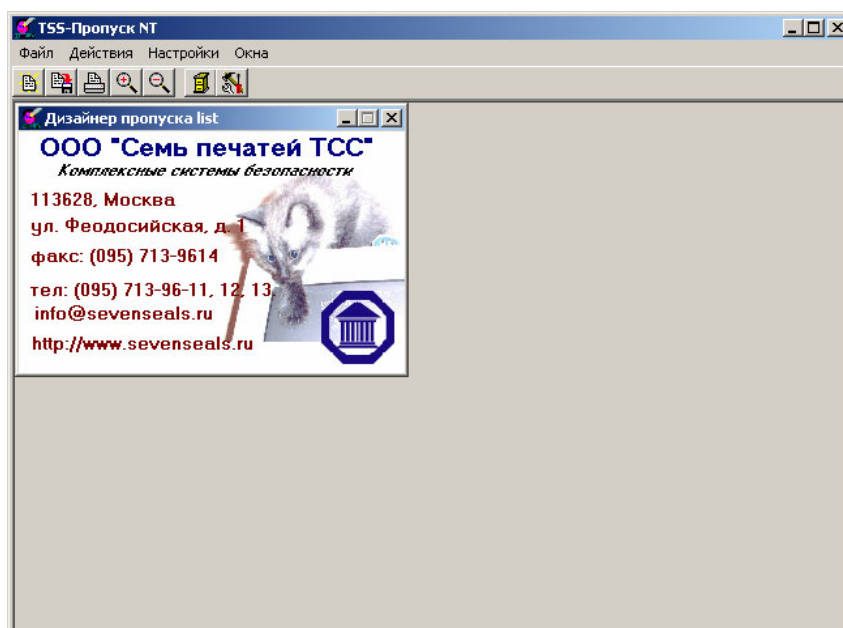
2.1. Основные принципы

Работа по созданию карточек начинается с загрузки программы *PRedactor* и открытием одного из существующих шаблонов (дискового файла с расширением SHB²). Далее можно либо использовать элементы данного шаблона, либо очистить его и создать новую карточку. Измененную или вновь созданную карточку можно сохранить как шаблон для последующего использования.

Подчеркнем, что основное достоинство данного редактора – это использование базовых данных СКУД для формирования пропусков.

¹ Если данная функция обеспечивается печатающим оборудованием.

² Графическое изображение сохраняется в одноименном файле с расширением PIC.

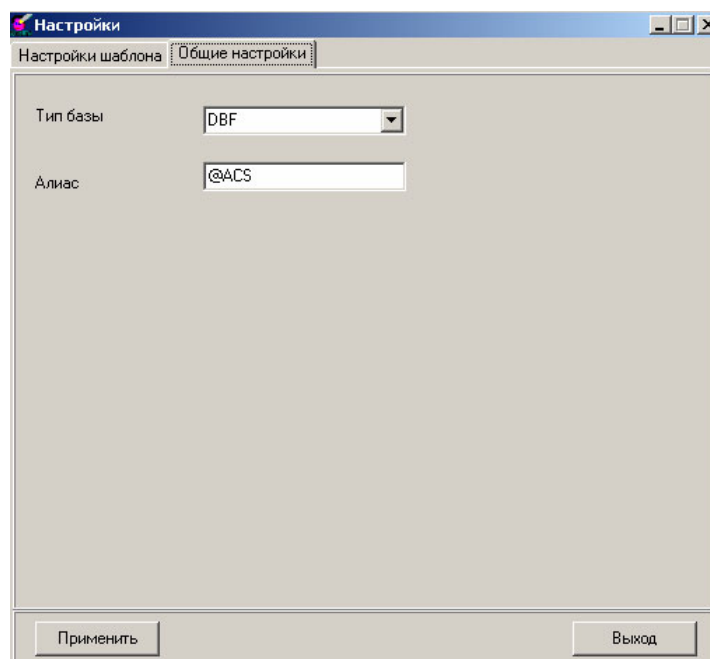


При загрузке программы автоматически появляется последний используемый шаблон³ и открывается последняя использованная база данных. Процедура создания и редактирования карточек достаточно проста, но, как и при работе с любым графическим редактором, требуется некоторое время для ее освоения.

Вид программного окна при первом старте программы приведен на рисунке выше.

2.2. Настройки

Окно настроек вызывается выбором пункта *Настройки – Общие* главного меню.



Не забывайте, что для работы в режиме записи (редактирование настроек, карточки) необходимо включать пункт главного меню *Файл – Редактировать*.

2.2.1. Общие настройки

Закладка *Общие настройки* позволяет задавать:

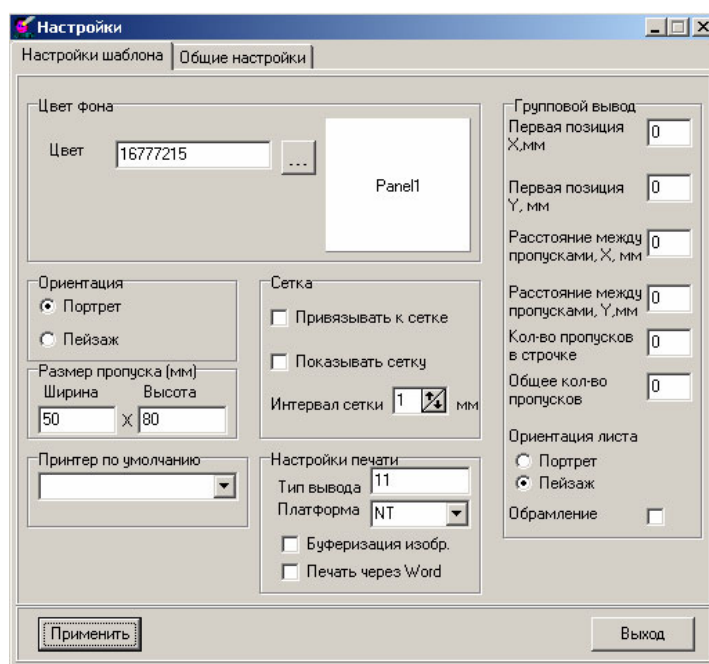
Тип базы – тип используемой СУБД. Он выбирается из списка, где используются следующие обозначения:

- DBF – база (точнее, таблица) формата Dbase for Windows.
- IB – база Interbase (Fitebird).
- FF – база FlashFiler.

Алиас – путь к базе данных (таблице). Для каждого типа базы задается своим способом, описанным в соответствующей документации (*Администрирование СКУД*).

После изменение формата базы или алиаса необходимо перезагрузить программу.

2.2.2. Настройки вида карточки



На закладке задаются следующие параметры:

- **Цвет фона** - цвет и тип закрашки поверхности пропуска;
- **Ориентация** - горизонтальное или вертикальное расположение пропуска;
- **Размер пропуска** - размер карточки пропуска;
- **Принтер по умолчанию** - принтер, на котором будет печататься пропуск (при задании этого параметра диалог выбора принтера при печати выводиться не будет);

Панель **Сетка**:

³ При первом запуске программы открывается шаблон с именем List.

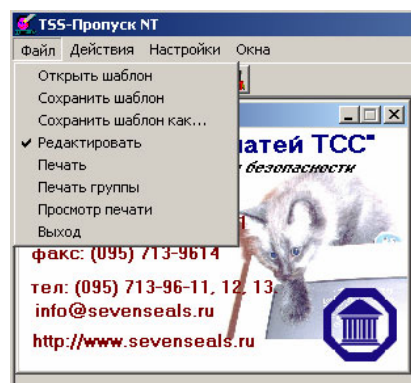
- **Привязывать к сетке** - включение режима, при котором при перемещении положение объекта будет задаваться с указанной дискретностью (шаг дискретности задается в поле *Интервал сетки*);
- **Показывать сетку** - показывать на поверхности дизайнера пропуска сетку, отображающую дискретность положения объектов пропуска;
- **Интервал сетки** - указывает величину дискретности положения объектов;

Панель **Настройка печати:**

- **Тип вывода**
- **Платформа** (выбирается из списка, по умолчанию - NT)
- Опция **Буферизация изображения**⁴
- Опция **Печать через Word**

Панель **Групповой вывод** - в основном относится к режиму "Печать группы", при котором на одном листе выводится указанное количество пропусков:

- **Первая позиция X, мм** - положение по горизонтали первого пропуска из группы на листе;
- **Первая позиция Y, мм** - положение по вертикали первого пропуска из группы на листе;
- **Расстояние между пропусками, X, мм** - расстояние между соседними пропусками по горизонтали;
- **Расстояние между пропусками, Y, мм** - расстояние между соседними пропусками по вертикали;
- **Количество пропусков в строчке** - сколько пропусков располагать в одной строке на листе;
- **Общее количество пропусков** - сколько всего пропусков располагать на листе;
- **Ориентация** - вертикальное или горизонтальное расположение листа для группового вывода пропусков;
- **Обрамление** - выводить рамку, обрамляющую каждый пропуск.



Для сохранения заданных настроек нажмите кнопку **"Применить"**. Для выхода из режима задания настроек - кнопку **"Выход"**.

2.3. Создание карточек

2.3.1. Задание свойств

Перед началом редактирования карточки необходимо установить режим редактирования (*Файл* – *>РЕДАКТИРОВАТЬ*).

Для освоения процесса работы с карточками рекомендуется:

- Очистить загруженный по умолчанию шаблон (окно «Дизайнер пропуска»): меню *ДЕЙСТВИЯ* – *> ОЧИСТИТЬ*.
- После этого сохраните редактируемый шаблон **под другим именем** (*Файл* – *> СОХРАНИТЬ ШАБЛОН КАК...*).

⁴ При первоначальном создании шаблона пропуска данная опция по умолчанию не включена.

С помощью пунктов меню *СВОЙСТВА* → *ЦВЕТ ФОНА* и *СВОЙСТВА* → *ОРИЕНТАЦИЯ* вы можете соответственно выбрать цвет фоновой заливки карточки и ее ориентацию.

Выбрав пункт меню *ДЕЙСТВИЯ* → *ПРИВЯЗКА К СЕТКЕ* вы получаете возможность более точного расположения объектов на карточке.

2.3.2. Создание объектов

Выбирая пункт меню *ДЕЙСТВИЯ* → *ДОБАВИТЬ*, попробуйте вставить в карточку надпись, фигуру или изображение. Выбранный объект появляется в верхнем левом углу. После выделения его однократным нажатием курсора появляется возможность перемещать его (курсор приобретает форму листа бумаги) или изменять его размеры (курсор изображается в виде стрелочки). По окончании масштабирования или перемещения следует еще раз щелкнуть мышью, чтобы изменения зафиксировались.

Для выравнивания нескольких элементов пропуска последовательно выделите их щелчком мышки при нажатой клавише Shift. После этого вызовите правой клавишей мыши всплывающее меню и выберите пункт "Выровнять". Выберите вид выравнивания:

- по правому краю,
- по левому краю,
- по центру.

После этого на поле пропуска появится линейка. Нажмите клавишу Shift и с помощью мыши передвиньте линейку на нужное для выравнивания место. Для фиксации места выравнивания щелкните левой клавишей мышки.

При помещении курсора в поле объекта и нажатии правой клавиши мыши появляется падающее меню. С его помощью вы можете выбрать следующие действия:

- Перейти к редактированию свойств объекта
- Удалить объект из карточки
- Переместить объект на передний или задний план
- Скопировать в буфер и принять из буфера объект

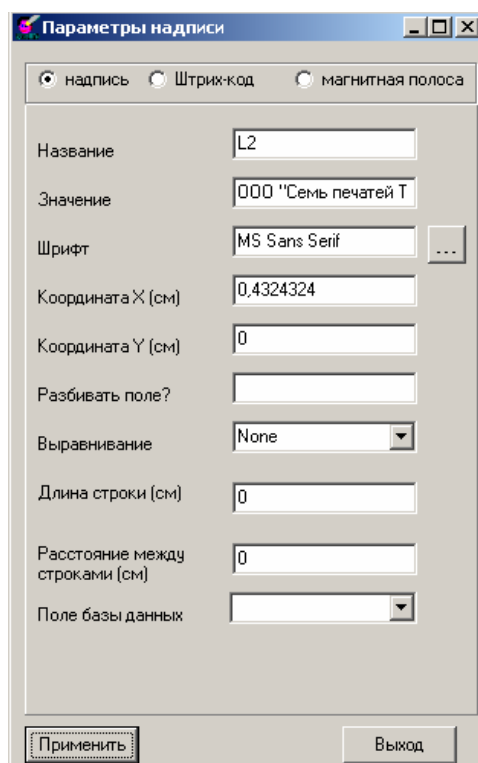


2.3.3. Задание свойств объекта

Задание свойств объекта является главным в процессе создания карточки и осуществляется следующим образом.

Для текстовых полей:

- Опции «Надпись»/«Штрих-код»/«Магнитная полоса». Устанавливают тип вывода текста: обычный текст, кодировка в виде штрих-кода⁵, кодировка в виде магнитной полосы.
- В поле «Название» можно указать имя объекта (по умолчанию текстовые поля имеют имена, начинающиеся с L - L1,L2).
- В поле «Значение» вводится непосредственно текст (например, «пропуск»).
- В поле «Шрифт» указываются параметры шрифта стандартным способом (название шрифта, стиль, размер и пр.).
- Поля «Координата X» и «Координата Y» позволяют задавать точное местоположение объекта (началом координат считается верхний левый угол; X отсчитывается вправо, Y – влево).
- «Разбивать поле» – устанавливает признак (знак «+») для разбиения строки по словам. Т.е. текст будет переноситься на новую строку в соответствии с параметром, заданном в поле «Длина строки».
- «Выравнивание» – используется для включения или выключения выравнивания при разбиении текста на несколько строк.
- «Длина строки» – длина строки в сантиметрах. Текст, длина которого превосходит указанное значение, будет переноситься на новую строку (естественно, начиная с нового слова).
- «Расстояние между строками» – расстояние между строками текста (при его разбиении) в сантиметрах.
- В поле «Поле базы данных» выбирается из списка полей то, значение которого должно отображаться в соответствующем поле карточки.



⁵ Подробнее смотрите раздел «Печать штрих-кода».

Для внесения измененных свойств в карточку следует нажать клавишу «Применить».

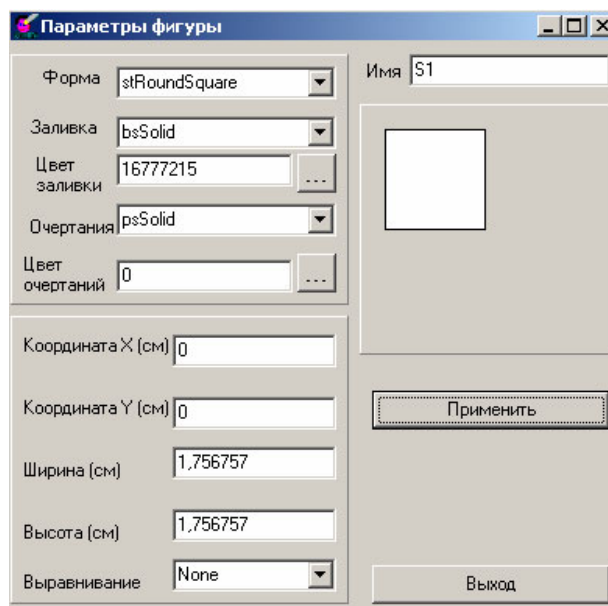
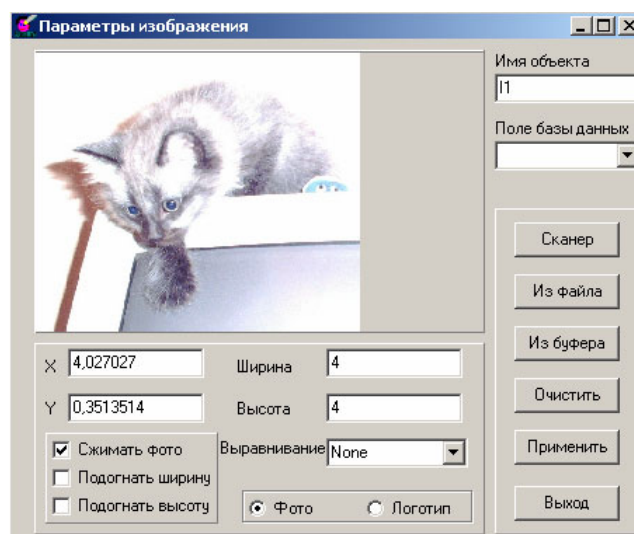
Для фигур:

- В поле «Название» можно указать имя объекта (по умолчанию фигуры имеют имена, начинающиеся с S - S1, S2).
- В поле «Форма» задается форма фигуры (квадрат, квадрат с закругленными углами, окружность и пр.).
- В поле «Заливка» указываются способ заливки фигуры (сплошная, штриховая и пр.). Для отмены заливки следует выбрать пункт Clear.
- В поле «Цвет заливки» выбирается цвет заливки фигуры.
- В поле «Очертания» указываются тип контурной линии фигуры (сплошная, штриховая и пр.). Для отмены контура следует выбрать пункт Clear.
- В поле «Цвет очертания» выбирается цвет контура фигуры.
- Поля «Координата X» и «Координата Y» позволяют задавать точное местоположение объекта в сантиметрах (началом координат считается верхний левый угол; X отсчитывается вправо, Y – влево).
- Поля «Ширина» и «Высота» позволяют задавать точные размеры фигуры в сантиметрах.

Для внесения измененных свойств в карточку следует нажать клавишу «Применить».

Для изображений:

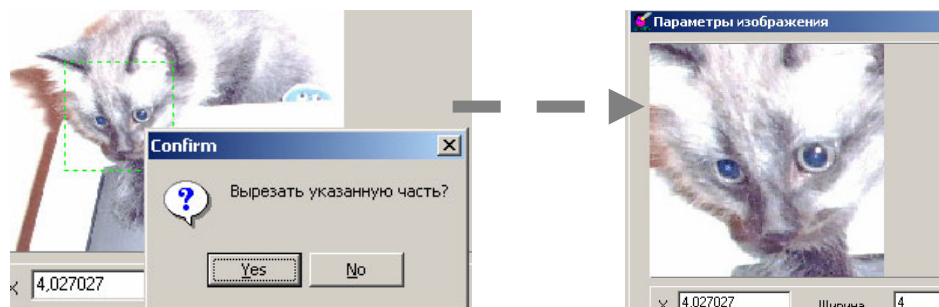
- В поле «Название» можно указать имя объекта (по умолчанию изображения имеют имена, начинающиеся с I - I1, I2...).
- В поле «Поле базы данных» выбирается из списка полей то, значение которого должно отображаться в соответствующем поле карточки (поле должно иметь формат BLOB).



- Клавиши «Сканер», «Из файла», «Из буфера» позволяют загрузить изображение соответственно со сканера (если он есть в системе), из растрового файла или из буфера Windows.
- Поля «Координата X» и «Координата Y» позволяют задавать точное местоположение объекта в сантиметрах (началом координат считается верхний левый угол; X отсчитывается вправо, Y – влево).
- Поля «Ширина» и «Высота» позволяют задавать точные размеры фигуры в сантиметрах.

Остальные поля на настоящий момент не задействованы.

При появлении выбранного изображения есть возможность скадрировать его (т.е. выбрать и увеличить фрагмент картинки), отрегулировав размеры и положение зеленой пунктирной рамочки.



Для внесения измененных свойств в карточку следует нажать клавишу «Применить».

2.3.4. Печать штрих-кода

При выборе опции *Штрих-код* введенный текст будет печататься в виде стандартного штрих-кода. Карточка с нанесенным таким образом кодом может считываться специальными считывателями.

При задании свойств текстовому полю в данном случае Вы должны выбрать штрих-кодовый шрифт. Набор таких шрифтов поставляется в каталоге Barcodes. Тип штрих-кода должен быть C39. Для него подходят все шрифты, названия которых начинаются с C39 (см. Приложение 1). Помните, что данные шрифты не имеют русской кодировки.

Поля, связанные с полями базы данных автоматически преобразуются в формат штрих-кода, понятный для устройства считывания (естественно, при выборе опции *Штрих-код*). При написании кода вручную необходимо в начале и конце строки выставить знак «!».

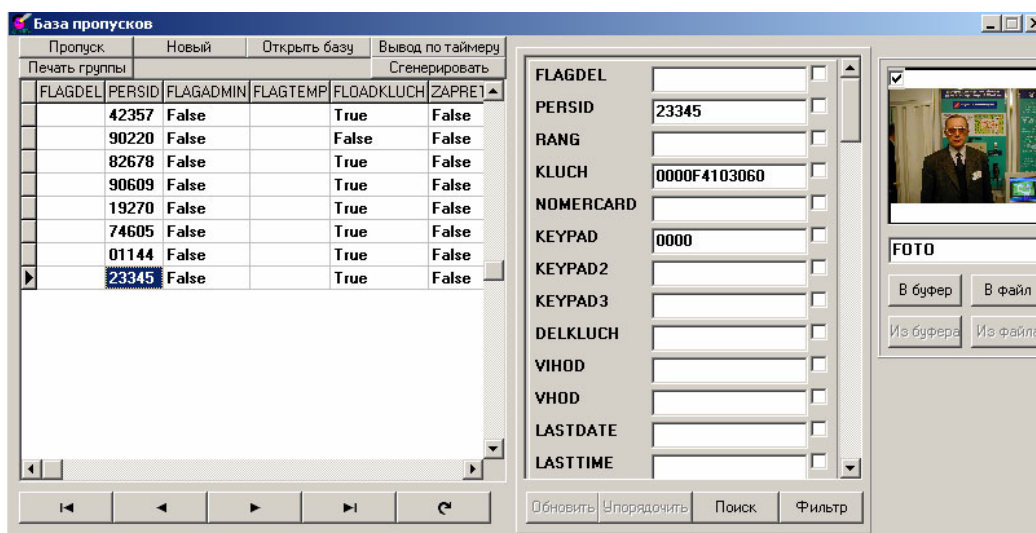
В Приложении 1 приведено соответствие имен шрифтов названиям файлов. В Приложении 2 Вы найдете некоторые сведения по штрих кодам.

2.4. Работа с базой данных

Настройка формата рабочей базы производится согласно разделу [Общие настройки](#) настоящего описания. Для форматов FF и IB используется указанный алиас и таблица открывается автоматически. Для открытия DBF таблицы необходимо найти ее файл на доступных дисках.

Заметьте, что только в последнем случае (т.е. для DBF) возможно открывать таблицу с произвольным именем. В остальных случаях работы может вестись только с таблицей Personnel (точнее с таблицами Personnel и Personnel_dop).

Доступ к базе данных выполняется выбором пункта меню *Действия – База данных – Открыть базу*.



В левой части этого окна видна база данных в виде таблицы. В средней части – текущая запись в виде карточки. Справа оставлена панель для вывода фотоизображения (если оно есть). С помощью стандартных средств (полоса прокрутки, клавиши) вы можете легко перемещаться по записям базы данных.

База данных доступна вам только для чтения. Поэтому клавиши «Обновить» и «Упорядочить» неактивны.

С помощью списка полей в средней части окна Вы можете осуществлять поиск и выборку (фильтрацию) записей. Поиск и выборка осуществляются по любому представленному полю или сочетанию полей (по признаку «и»). Для этого в полях поиска следует ввести искомое значение (допускается стандартная маска поиска «*») и пометить данное поле в опциональном окошке справа. После задания критериев поиска (выборки) следует нажать на соответствующую клавишу – «Поиск» или «Фильтр».

Клавиша «Печать группы» позволяет сформировать группу карточек для печати, в соответствии с параметрами, заданными в окне «Настройки» (панель «Групповой вывод»).

Для формирования карточки сотрудника по выбранной записи следует нажать на клавишу «Пропуск». Не забудьте, что до этого в окнах «Свойства объекта» должно быть установлено соответствие поля карточки и поля базы данных.

Клавиша «Новый» также формирует карточку текущего сотрудника, но располагает ее в новом окне.

Клавиша «Вывод по таймеру» позволяет задать параметры вывода группы карточек, начиная с текущей. Такой способ вывода позволяет избежать проблем с некорректной печатью графики. По нажатию клавиши появляется окно вывода по таймеру. В нем задаются интервал вывода и число карточек, подлежащих печати (начиная с текущей). По нажатию клавиши *Начать* инициируется процесс печати. Для проверки режима можно включить опцию *Имитация* – в этом случае процесс формирования карточек будет отображаться на экране.

2.5. Печать карточек

Перед печатью карточки рекомендуется посмотреть, как будет выглядеть печатаемый документ (*ФАЙЛ* → *ПРОСМОТР ПЕЧАТИ*).

Для вывода пропусков из базы данных откройте окно базы данных (пункт меню "Действия" - "База данных"). С помощью кнопки "Открыть базу" выберите файл базы данных, в котором хранится информация. В свойствах каждого элемента пропуска (надписи или изображения) введите свойство "Поле базы данных", указав в нем название поля из списка, которое будет отображаться этим элементом. Для создания пропуска соответствующего одному человеку из базы данных выберите соответствующую ему строку в базе и нажмите кнопку "Пропуск". Для создания нескольких пропусков последовательно выберите нужные строки из базы и каждый раз нажимайте кнопку "Новый". Для печати одного пропуска воспользуйтесь пунктом меню "Файл" - "Печать", для печати нескольких пропусков на одном листе (после создания их) - пунктом "Файл" - "Печать группы".

Непосредственно печать осуществляется при выборе пункта *ФАЙЛ* → *ПЕЧАТЬ*. После этого на экране появляется стандартное окно печати, из которого, после указания требуемого принтера и (если необходимо) задания его свойств, и производится непосредственно вывод на устройство печати.

Следует помнить, что созданные карточки предназначены для вывода на принтере ImageCard. Печать может осуществляться и на любом другом принтере. Для этого Вы должны задать параметры расположения карточек на листе.

2.6. Особые режимы печати

Программа позволяет создавать карточки с произвольно заданными номерами. Номера генерируются автоматически либо по возрастанию, либо случайным образом. Таким образом, например, можно создавать набор пронумерованных карточек. Также данный режим можно использовать для генерации кодов, по которым будут создаваться пропуска со штрих-кодами.

Окно настройки и работы режима генерации открывается по нажатию клавиши *Сгенерировать* (окно работы с базой данных).

При работе в описываемом режиме формируются база Персонала (или добавляются записи в существующую). Далее, на основе созданных записей, стандартным образом производится печать карточек.

В окне генерации задается:

1. Количество генерируемых записей (карточек).
2. Начальный номер и имя поля, в которое будет записываться номер. Таких полей может быть два. Генерация будет производиться при включенной опции *Генерировать последов. N*.

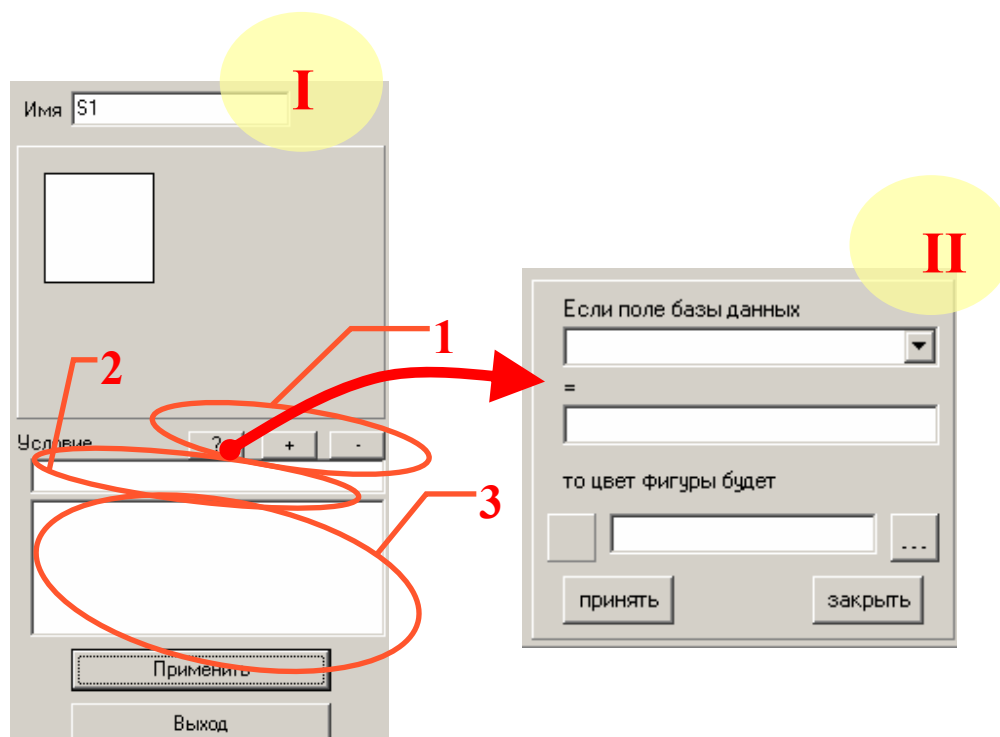
3. Поле для генерации кода и диапазон значений для создаваемых кодов. Генерация будет производиться при включенной опции *Генерировать случайный код*.

По нажатию клавиши *Начать* стартует процесс создания записей с указанными параметрами. Сформированную таким образом базу данных Вы можете использовать и для печати карточек, и как основу для занесения информации о персонале.

2.7. Задание цвета фигуры по условию

Существует возможность менять цвет фигуры в зависимости от условия. Действие выполняется на правой панели окна *Параметры фигуры*

На рисунке отображены параметры фигуры, где (окно I):



1. кнопки управления,
2. окно отображения текущего условия;
3. окно отображения всех условий.

Кнопки управления позволяют выполнить следующие операции:

Клавиша «?» открывает окно (окно II) формирования условия для задания цвета фигуры. В окне указывается: имя поля, значение, цвет фигуры. Задавать условие рекомендуется при открытой базе данных.

Нажатие клавиши *Принять* сохраняет введенные данные.

Клавиша *Закреть* возвращает в предыдущее окна без сохранения.

Нажатие клавиши «+» окна I добавляет условие в общий список.

Клавиша «-» удаляет выбранное условие из списка.

Например, если создать прямоугольник (*Добавить – Фигуру*) и увеличить ее до размеров карточки, то после задания условия «PGRUPPA = Аппарат управления» и присвоить фигуре зеленый цвет, карточки всех сотрудников, относящихся к данной группе, будут иметь зеленый фон.

3. Краткое описание доступных функций

3.1. Функции пунктов Главного меню

"Файл"-**"Просмотр печати"** - просмотр получившегося пропуска в том виде, который формируется для печати;

"Действия"-**"Добавить"** - добавить новый элемент на пропуск (надпись, изображение или фигуру). После добавления элемента можно задать ему любые желаемые свойства;

"Действия"-**"Очистить"** - удалить все элементы и получить пустой бланк пропуска;

"Действия"-**"Форма ввода"** - получить бланк пропуска с окошками редактирования для ручного ввода изменяемых полей;

"Действия"-**"Zoom+"** - увеличение рабочего поля бланка пропуска в 2 раза.

"Действия"-**"Zoom-"** - уменьшение рабочего поля бланка пропуска в 2 раза (до первоначального размера).

"Действия"-**"Откат"** - возврат к состоянию до предыдущего действия.

"Настройки"- задание цвета фона всей поверхности пропуска, ориентации пропуска и параметров сетки дискретности для привязки объектов по поверхности пропуска;

"Окна" - список открытых окон программы.

3.2. Свойства объектов

Окно свойств объекта вызывается из всплывающего меню (пункт "Свойства текущего объекта"). Вид окна свойств вызывается в зависимости от типа элемента.

Элемент **"Надпись"**:

- **Название** - название элемента, генерируется при создании элемента, при желании изменяется пользователем;
- **Значение** - текст, выводимый указанным элементом;
- **Шрифт** - шрифт указанного элемента;
- **Координата X (см)**- расстояние точки, определяющей элемент, от левой границы пропуска, выраженное в сантиметрах;
- **Координата Y (см)**- расстояние точки, определяющей элемент, от верхней границы пропуска, выраженное в сантиметрах;
- **Выравнивание** - параметр, определяющий положение элемента относительно координатной точки. Его значения:
 - "Left" указывает, что точка находится на левой границе элемента;
 - "Right" - на правой границе элемента;
 - "Centr" - в центре элемента;

- **Разбивать строку** - параметр, указывающий, что длинная строка разбивается при выводе на совокупность подстрок, по указанным параметрам;
- **Длина строки (см)** - параметр, указывающий ограничение длины подстроки при разбиении, выраженное в сантиметрах (действует только при указании разбивать строку);
- **Расстояние между строками (см)** - параметр, указывающий расстояние по вертикали от одной до другой подстроки при разбиении выраженное в сантиметрах (действует только при указании разбивать строку);
- **Поле базы данных** - название поля базы данных, содержание которого выводится в указанном поле при выводе из базы данных.

Элемент "Фигура":

- **Имя** - название элемента, генерируется при создании элемента, при желании изменяется пользователем;
- **Форма** - тип фигуры (прямоугольник, квадрат, круг, эллипс, прямоугольник и квадрат со скругленными углами);
- **Заливка** - тип заливки фигуры (сплошной, пустой, вертикальный, горизонтальный и др.);
- **Цвет заливки** - цвет фигуры;
- **Очертания** - тип линии очертаний фигуры (сплошной, пустой, пунктирный и др.);
- **Цвет очертаний** - цвет линии очертаний фигуры;
- **Координата X (см)** - расстояние точки, определяющей элемент, от левой границы пропуска, выраженное в сантиметрах;
- **Координата Y (см)** - расстояние точки, определяющей элемент, от верхней границы пропуска, выраженное в сантиметрах;
- **Ширина (см)** - ширина фигуры, выраженная в сантиметрах;
- **Высота (см)** - высота фигуры, выраженная в сантиметрах;
- **Выравнивание** - параметр, определяющий положение элемента относительно координатной точки. Его значения:

"Left" указывает, что точка находится на левой границе элемента;

"Right" - на правой границе элемента;

"Centr" - в центре элемента.

В правой верхней части окна расположена панель, на которой изображена описываемая фигура.

Элемент "Изображение":

- **Имя объекта** - название элемента, генерируется при создании элемента, при желании изменяется пользователем;
- **Поле базы данных** - название поля базы данных, содержание которого выводится в изображении при выводе из базы данных.
- **Координата X (см)** - расстояние точки, определяющей элемент, от левой границы пропуска, выраженное в сантиметрах;

- **Координата Y (см)** - расстояние точки, определяющей элемент, от верхней границы пропуска, выраженное в сантиметрах;
- **Ширина (см)** - ширина изображения, выраженная в сантиметрах;
- **Высота (см)** - высота изображения, выраженная в сантиметрах;
- **Выравнивание** - параметр, определяющий положение элемента относительно координатной точки. Его значения:
"Left" указывает, что точка находится на левой границе элемента;
"Right" - на правой границе элемента;
"Centr" - в центре элемента.
- **Сжимать фото** - признак того, что при переносе на пропуск изображение будет масштабироваться по размеру элемента.
- **Подогнать ширину** - признак того, что при масштабировании ширина элемента будет изменена для получения пропорционального изображения;
- **Подогнать высоту** - признак того, что при масштабировании высота элемента будет изменена для получения пропорционального изображения;
- **Фото-Логотип** - переключатель вида изображения. Логотип отличается тем, что у него просвечивает незарисованное место.

Кнопки:

- **Сканер** - считывание изображения со сканера, если он есть в системе;
- **Из файла** - считывание изображения из файла;
- **Из буфера** - считывание изображения из буфера Windows;
- **Применить** - перенос полученного изображения с указанными параметрами на пропуск;

В верхней части окна расположена панель для просмотра и работы с изображением. Если щелкнуть по нему левой клавишей мышки, появится рамка, с помощью которой можно вырезать часть изображения. Фиксируется процесс вырезания повторным щелчком.

4. Дополнительные требования

Внимание! В ряде случаев может иметь место некорректная печать графики (фотоизображения, логотипов, фоновой заливки). Факторы, влияющие на некачественную печать, зависят от сочетания особенностей драйвера конкретного принтера, операционной системы, программного обеспечения, установленного на ПК. Если во время печати периодически возникают проблемы с выводом графики, необходимо выполнить следующее:

1. Контролировать размер вставляемой графики. Графический файл (фотоизображение или логотип) не должен превышать сотни килобайт. Размер файла, который был использован непосредственно в программе Predactor или в программе Персонал, можно определить с помощью любой программы просмотра файлов (Windows Explorer, Windows Commander, FAR). Если размер превысил указанный следует удалить графическое изображение из программы, уменьшить размер файла (с помощью любого графического редактора) до указанного и снова загрузить изображение.
2. Контролировать процесс печати. Для этого:

- Выведите на экран окно очереди заданий того принтера, который Вы используете (Пуск-Настройка-Принтеры).
- Включите опцию «Приостановить печать» (меню Принтер).
- Из программы Predactor отправьте на печать необходимое количество пропусков.
- Просмотрите значения в окне заданий принтера в колонке «Размер». По размеру задания можно судить о том, присутствует в нем графика или нет. Размеры всех корректных заданий должны быть достаточно большими (порядка мегабайта) и совпадать (если использовались фотографии одинакового размера).
- Если в очереди имеются задания, чей размер резко отличается от нормального (порядка десятков килобайт), удалите их.
- Выключите опцию «Приостановить печать». Проверьте качество отпечатанных пропусков.
- Повторите описанную процедуру для удаленных заданий.

Руководство компании «Семь печатей» убедительно просит выполнять данную процедуру при печати пропусков. Претензии, связанные с потерей расходных материалов и порчей карт, компанией «Семь печатей ТСС» не принимаются.

5. Приложение 1. Шрифты штрих кодов

"UpcP72Tt (TrueType)"="V200001_.TTF"
"UpcP36Tt (TrueType)"="V200002_.TTF"
"UpcBwrP36Tt (TrueType)"="V200003_.TTF"
"UpcBwrP72Tt (TrueType)"="V200004_.TTF"
"UpcP72xTt (TrueType)"="V200013_.TTF"
"UpcP36xTt (TrueType)"="V200014_.TTF"
"UpcBwrP36xTt (TrueType)"="V200015_.TTF"
"UpcBwrP72xTt (TrueType)"="V200016_.TTF"
"UpcEP36Tt (TrueType)"="V200005_.TTF"
"UpcEP72Tt (TrueType)"="V200006_.TTF"
"UpcEBwrP36Tt (TrueType)"="V200007_.TTF"
"UpcEBwrP72Tt (TrueType)"="V200008_.TTF"
"UpcEP36xTt (TrueType)"="V200017_.TTF"
"UpcEP72xTt (TrueType)"="V200018_.TTF"
"UpcEBwrP36xTt (TrueType)"="V200019_.TTF"
"UpcEBwrP72xTt (TrueType)"="V200020_.TTF"
"C39HrP24DhTt (TrueType)"="V100001_.TTF"
"C39HrP48DhTt (TrueType)"="V100002_.TTF"
"C39HrP60DhTt (TrueType)"="V100003_.TTF"
"C39P12DhTt (TrueType)"="V100004_.TTF"
"C39P24DhTt (TrueType)"="V100005_.TTF"
"C39P48DhTt (TrueType)"="V100006_.TTF"
"C39P60DhTt (TrueType)"="V100007_.TTF"
"C39HrP24DlTt (TrueType)"="V100008_.TTF"
"C39HrP36DlTt (TrueType)"="V100009_.TTF"
"C39HrP48DlTt (TrueType)"="V100010_.TTF"
"C39HrP60DlTt (TrueType)"="V100011_.TTF"
"C39HrP72DlTt (TrueType)"="V100012_.TTF"
"C39P12DlTt (TrueType)"="V100013_.TTF"
"C39P24DlTt (TrueType)"="V100014_.TTF"
"C39P36DlTt (TrueType)"="V100015_.TTF"
"C39P48DlTt (TrueType)"="V100016_.TTF"
"C39P60DlTt (TrueType)"="V100017_.TTF"

"C39P72DlTt (TrueType)"="V100018_.TTF"
"C39HrP24DmTt (TrueType)"="V100019_.TTF"
"C39HrP36DmTt (TrueType)"="V100020_.TTF"
"C39HrP48DmTt (TrueType)"="V100021_.TTF"
"C39HrP60DmTt (TrueType)"="V100022_.TTF"
"C39HrP72DmTt (TrueType)"="V100023_.TTF"
"C39P12DmTt (TrueType)"="V100024_.TTF"
"C39P24DmTt (TrueType)"="V100025_.TTF"
"C39P36DmTt (TrueType)"="V100026_.TTF"
"C39P48DmTt (TrueType)"="V100027_.TTF"
"C39P60DmTt (TrueType)"="V100028_.TTF"
"C39P72DmTt (TrueType)"="V100029_.TTF"
"IntHrP24DmTt (TrueType)"="V300001_.TTF"
"IntHrP36DmTt (TrueType)"="V300002_.TTF"
"IntHrP48DmTt (TrueType)"="V300003_.TTF"
"IntHrP60DmTt (TrueType)"="V300004_.TTF"
"IntHrP72DmTt (TrueType)"="V300005_.TTF"
"IntP12DmTt (TrueType)"="V300006_.TTF"
"IntP24DmTt (TrueType)"="V300007_.TTF"
"IntP36DmTt (TrueType)"="V300008_.TTF"
"IntP48DmTt (TrueType)"="V300009_.TTF"
"IntP60DmTt (TrueType)"="V300010_.TTF"
"IntP72DmTt (TrueType)"="V300011_.TTF"
"IntHrP24DlTt (TrueType)"="V300012_.TTF"
"IntHrP36DlTt (TrueType)"="V300013_.TTF"
"IntHrP48DlTt (TrueType)"="V300014_.TTF"
"IntHrP60DlTt (TrueType)"="V300015_.TTF"
"IntHrP72DlTt (TrueType)"="V300016_.TTF"
"IntP12DlTt (TrueType)"="V300017_.TTF"
"IntP24DlTt (TrueType)"="V300018_.TTF"
"IntP36DlTt (TrueType)"="V300019_.TTF"
"IntP48DlTt (TrueType)"="V300020_.TTF"
"IntP60DlTt (TrueType)"="V300021_.TTF"
"IntP72DlTt (TrueType)"="V300022_.TTF"
"UpcHrTt (TrueType)"="UPCHR_.TTF"
"EanP36Tt (TrueType)"="V200009_.TTF"

"EanP72Tt (TrueType)"="V200010_.TTF"
"EanBwrP36Tt (TrueType)"="V200011_.TTF"
"EanBwrP72Tt (TrueType)"="V200012_.TTF"
"EanP36xTt (TrueType)"="V200021_.TTF"
"EanP72xTt (TrueType)"="V200022_.TTF"
"EanBwrP36xTt (TrueType)"="V200023_.TTF"
"EanBwrP72xTt (TrueType)"="V200024_.TTF"
"PostNetTt (TrueType)"="V500001_.TTF"
"PostNetHrTt (TrueType)"="V500002_.TTF"
"FimCodesTt (TrueType)"="V500003_.TTF"

6. Приложение 2. Типы штрих кодов

Существует много различных типов штрих кода, называемые символика. Каждая символика разработана для оптимизации одного или более параметров, таких как:

- Высокая информационная плотность, или высокое разрешение. Очень маленькие коды могут быть отпечатаны и использованы на изделиях, где место для крепления ограничено, например, печатные платы.
- Оптимальное расположение данных, когда возможность ошибок чтения практически нулевая. Это очень важно для применений штрих кода в медицине.
- Легкость дешифровки. Некоторые штрих коды используют простую технологию кодирования и широко поддерживаются производителями сканеров.
- Штрих коды, например, используемые в розничной торговле, имеют точно определенное содержание данных. Они структурируются для обеспечения удобства большого количества пользователей.
- Некоторые штрих коды разработаны с поддержкой значительного количества наборов символов, тогда как другие поддерживают только цифровые данные.

EAN / UPC

Аббревиатура EAN означает European Article Numbering (Европейская нумерация товаров), Европейская система для уникально обозначенных товаров, которые продаются в магазинах и супермаркетах. Каждому продукту назначается уникальный 13 цифровой номер, или 8 цифровой номер для небольших по размерам товаров, например, пачки сигарет.

Первые 7 цифр из 13 цифрового кода назначаются уполномоченными организациями их членам, обычно производителям и поставщикам потребительских товаров. С некоторыми исключениями, например, печатные издания, товары с изменяющимся весом, продукты, произведенные в определенной стране имеют на штрих коде первые две цифры, присвоенные этой стране. Следующие пять цифр уникальный идентификационный номер производителя. Производитель назначает его собственный идентификационный номер производимым им продуктам, для чего предназначены следующие 5 цифр. 13 цифра - "контрольный символ", чтобы помочь сканеру предотвратить ошибки в чтении. Добавочные коды, "Add on 2" (добавочный на 2) и "Add on 5" (добавочный на 5), могут быть использованы для записи дополнительной информации:

Add on 2 используется для указания недели или месяца выпуска.

Add on 5 часто применяется на книгах, чтобы закодировать розничную цену. Укороченная версия EAN-13 для штрихкодирования небольших продуктов, где на упаковке очень ограничено место для нанесения штрих кода.

Этот EAN-8 предоставляет 7 цифровой уникальный номер, плюс контрольная цифра. UPC-A и UPC-E имеют подобную EAN структуру, но относятся к товарам, произведенным в США.

Внимание: Существует много различий и ограничений, которые влияют на структуру штрих кодов EAN, особенно для весовых товаров и где имеется ограниченный оборот количества. Если Вы планируете печатать штрих коды для использования в розничной торговле, рекомендуется обратиться в регулирующие органы для получения полной информации.

Interleaved 2 of 5 (ITF)

Это высокоплотный, с изменяемой длиной, только цифровой штрих код. Его обычно применяют в транспортировке и дистрибуции товаров, где требуются очень большие номера и уникально обозначенные упаковки. Также активно используется в торговле обувью.

Код начинается и заканчивается со специальным "стартовым" и "стоповым" символом. Внутри данных, нечётные символы (т.е. 1, 3, 5 и т.д.) закодированы в последовательность из пяти линий, две толстых, три тонких. Чётные символы (т.е. 2, 4 и т.д.) закодированы в последовательность из пяти промежутков заключённых между предыдущими чётными символами.

Простая организация штрих кода означает его наименьшую безопасность. Сканеры могут вернуть только часть закодированных данных. Использование контрольной цифры, линий носителя, и сканирующего оборудования запрограммированного на определение фиксированной длины штрих кода, может значительно увеличить точность считывания.

Специальная версия ITF, называемая ITF14, используется на наружных упаковках громоздких розничных товаров. Содержание кода, обычно то же, что и у штрих-кода EAN на заключённых внутри товарах, с одним добавочным символом.

Код, заключённый в толстые черные линии, называется носимые линии. Это помогает уберечь сканеры от сканирования только части штрих кода.

Codabar

Это один из наиболее безопасных кодов и часто применяется для маркировки образцов крови и т.д. Имеет изменяющуюся длину.

Набор символов состоит из чисел от 0 до 9 плюс шесть специальных символов : / . + - \$. Выбор из четырёх стартовых / стоповых символов A B C D доступно, позволяя пользователю разбить информацию по категориям. Каждый символ представлен четырьмя линиями и их тремя внутренними промежутками.

Code 39

Один из первых разработанных штрих кодов, наиболее часто используется в розничной торговле. 44 символа могут быть закодированы, включая числа и все прописные буквы.

Каждый символ состоит из пяти линий (две из которых толстые) и четырех внутренних промежутков (один из которых толстый). Каждый символ, следовательно, состоит из девяти линий (пять черных, четыре белых), три из которых толстые, отсюда и название штрих кода "Код 3 из 9".

Это отличный штрих код для всеобщего употребления, который легко дешифровать, однако не очень компактный. Данные кода 39 всегда начинаются и заканчиваются с символом asterisk.

Code 128

Это высокоплотный буквенно-цифровой код, который использует полный набор символов из 128 ASCII. Он подразделяется на три комплекта символов, А, В и С. Используемый только в цифровой форме (Комплект С), штрих код чрезвычайно компактный.

Код 128 чрезвычайно гибкий. Он был, например, адаптирован в Англии в специальный формат ("EAN 128"), для использования в дистрибуции товаров розничной торговли. Специальный символ Fnl начинает данные штрих кода, чтобы обозначить этот тип штрих кода.

Внимание: Существует много различий и ограничений, которые влияют на структуру штрих кодов EAN, особенно для весовых товаров и где имеется ограниченный оборот количества. Если Вы планируете печатать штрих коды для использования в розничной торговле, рекомендуется обратиться в регулирующие органы для получения полной информации.

Двухразмерные штрих коды

Многие 2D штрих коды были разработаны в последнее десятилетие, в первую очередь для того, чтобы упаковать больше закодированных данных на ту же площадь, которую занимает одномерный штрих код. Например, ведущий 2D штрих код, называемый PDF417, может вместить 2000 символов на место, занимаемое одномерным штрих кодом, содержащим 20 символов.

2D коды широко применяются для идентификации коробок при транспортировке. Однако программное обеспечение специализировано и сканирующее оборудование относительно дорого. Для большинства применений, вполне подходят одномерные штрих коды.

Распространенное заблуждение

Важно понимать, как одномерный штрих код применяется, и сущность информации, которую они содержат. Возьмем штрих код для розничной торговли, EAN13. Это просто номер, ключ для получения информации, содержащейся где-либо в базе данных на компьютере. Штрих код сам по себе, обычно не содержит описания товаров или цены (хотя существует специальный формат для продуктов с изменяющимся весом, например, мясо или рыба). Штрих код используется для поиска этой информации в базе данных на компьютере. В любом приложении, одномерные штрих коды, типично применяются именно так.

7. Приложение 3. Решение проблем

Общие рекомендации к макету для получения наилучших результатов при печати на карточном принтере

- Желательно, чтобы фон макета был белого цвета
- Если избежать белого фона нельзя, рекомендуется не использовать в качестве цвета фона полутона (серый, голубой, розовый и т.п.) – они особенно подчеркивают неровности поверхности.
- Не рекомендуется, чтобы на карте присутствовали большие области с однородной заливкой.
- Не рекомендуется использовать мелкие шрифты, мелкие детали в изображении.

Помимо этого, существуют простые рекомендации по процессу печати:

- Не касайтесь поверхности карт руками: частицы грязи, жировые субстанции являются причинами появления пробелов в напечатанном изображении и размытии цветов.
- Следите за чистотой механизма принтера, регулярно производите чистку с использованием специального комплекта.
- Всегда печатайте тестовые карты, чтобы иметь возможность внести необходимые корректировки в макет.

Рекомендации по печати на пластиковых картах

- Отверстия в карте (для крепления её на одежде с помощью специальных аксессуаров) следует делать только после того, как карта напечатана. Печать на картах с отверстиями не допускается, т.к. возможны ложные срабатывания встроенного в принтер датчика конца карты и, как следствие, остановка процесса печати. Заусеницы, появляющиеся при пробитии отверстия могут порвать красящую ленту и повредить головку принтера. Пробивайте отверстия строго в соответствии с метками, обозначенными на карте, чтобы не повредить чип. При отсутствии таких меток, проконсультируйтесь с поставщиком.
- При печати большой партии карт тепло начинает аккумулироваться внутри принтера, что приводит к изменению цветопередачи одного и того же цвета на первых и последних картах партии. Рекомендуется делать паузы в процессе печати для охлаждения принтера в тот момент, когда замечено изменение цвета. Не следует создавать макеты с большими залитыми областями и фонами во избежание изменения цвета заливки во время печати. Большинство производителей принтеров не гарантируют, что цвета при печати будут соответствовать цвету на мониторе компьютера.

Часто задаваемые вопросы:

Как добиться того, чтобы принтер Magicard Rio/Tango печатал в край карты?

Для этого необходимо выполнить следующие действия:

1. Проверьте, что в настройках драйвера принтера в поле "Paper Size" установлено значение "Rio/Tango Edge to edge";

2. Убедитесь, что размер печатаемого макета (размер страницы) равен 87x54 мм для ориентации документа "Landscape" или 54x87 мм для ориентации документа "Portrait".

Напечатанное принтером изображение выглядит блёкло.

Попробуйте слегка увеличить значение параметра "Yellow, Magenta and Cyan power", который располагается в секции Color -> Printer head power драйвера принтера. По умолчанию, это значение равно 50. Не рекомендуется устанавливать этот параметр больше 60 во избежание обрыва ленты.

При печати черного текста, принтер не использует черную панель на ленте, а комбинирует его из трех других цветов.

Зайдите в секцию драйвера принтера "Document options -> Printing options -> Front -> Resin black" и убедитесь, что выбрано значение "Text only" в разделе "Black resin".

Если вы печатаете текст, используя Apracs Badge, проверьте, установлен ли для текстового поля атрибут "непосредственная печать".

На напечатанном изображении (особенно на темном фоне) видны полосы другого цвета ("заматины").

Попробуйте слегка уменьшить значение параметра "Yellow, Magenta and Cyan power", который располагается в секции Color -> Printer head power драйвера принтера. По умолчанию, это значение равно 50.

На напечатанном изображении заметна несогласованность цветов: желтый цвет слегка смещен по отношению ко всему изображению.

Данная проблема может быть вызвана одной из следующих причин:

- Наиболее вероятно, что у Вас загрязнены прижимающие ролики. Воспользуйтесь чистящим комплектом для устранения данной проблемы.
- Используются карты (наиболее вероятно, наклейки), не удовлетворяющие спецификации на принтер. Проконсультируйтесь с техническими специалистами компании "ААМ Системз"

При печати происходит обрыв ленты.

Скорее всего, имеет место перегрев ленты. Это особенно вероятно, если в печатаемом изображении присутствуют обширные области насыщенного цвета (темно-синий, темно-красный и т.п.). Рекомендуется:

- слегка уменьшить значение параметра "Yellow, Magenta and Cyan power", который располагается в секции Color -> Printer head power драйвера принтера. По умолчанию, это значение равно 50.
- использовать опцию "Colorsure mode" вместо установленной по умолчанию "High speed mode" (данную настройку имеет драйвер для принтера Magicard RIO/Tango версии 2.0 и выше). Включение данного режима приводит к уменьшению скорости протягивания ленты при печати желтого, голубого и малинового участков ленты и, как следствие, к улучшению процесса переноса красящего вещества с ленты на поверхность карты.

Принтер не выдает карты из подающего лотка.

Проверьте следующее:

- Убедитесь, что толщина карт установлена на принтере в соответствии с используемыми. Типовая толщина проксимити-карт и чистых пластиковых карт составляет 30 mil, типовая толщина наклеек – 15 mil.
- Убедитесь, что подающие ролики не загрязнены.
- Кассета с липким чистящим роликом установлена некорректно.
- Проверьте наличие карт в подающем лотке. Если их количество не превышает десяти, рекомендуется использовать грузик для увеличения силы сцепления между подающим роликом и нижней картой.

Принтер выдает сразу несколько карт из подающего лотка.

Убедитесь, что толщина карт установлена на принтере в соответствии с используемыми. Типовая толщина проксимити-карт и чистых пластиковых карт составляет 30 mil, типовая толщина наклеек – 15 mil.

Как часто необходимо осуществлять чистку трека принтера?

Рекомендуется чистить принтер после полного использования одной ленты. (350 напечатанных изображений для Magicard RIO, 250 изображений – для Magicard Turbo). В случае необходимости, не возбраняется производить чистку чаще. Не забывайте также своевременно заменять липкий чистящий ролик в кассете принтера Magicard RIO/Tango. Это необходимо сделать, как только ролик потеряет липкие свойства.

Как отрегулировать трек принтера Magicard RIO/Tango для печати на картах соответствующей толщины?

Просмотрите видеоролик “Adjustments.avi”, который находится в директории Videos на компакт-диске, поставляемом в комплекте с принтером. В случае затруднений, свяжитесь с техническими специалистами компании “ААМ Системз”.

На напечатанных картах в одном и том же месте видна тонкая белая горизонтальная полоса.

К сожалению, скорее всего это свидетельствует о выходе из строя одного или нескольких термоэлементов печатающей головки. Единственным способом устранения проблемы является замена печатающей головки.