

# eMedia CS2

## **Guide de démarrage rapide**

Ce document et le logiciel qui l'accompagne sont des marques de Mediasoft Development SAS. Aucune partie de ce document ne peut être reproduite par tout moyen, mécanique, électronique, photographique et autres, sans l'accord préalable écrit de Mediasoft Development.

Comme nous modifions et améliorons le logiciel chaque jour, son contenu peut être modifié à tout moment sans avis.

Ce document contient des références aux marques du commerce. IBM, PC sont des marques déposées d'International Business Machines, Inc Intel, Pentium sont des marques déposées d'Intel Corporation. Microsoft Windows, Microsoft Word, Microsoft Excel, COM, DCOM, Microsoft Visual Basic, Microsoft Visual C + +, Microsoft Visual Studio sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Adobe Acrobat est une marque déposée d'Adobe Systems Incorporated.

Le programme eMedia CS2 pour PC a été conçu pour fonctionner sur n'importe quel PC IBM ou micro-ordinateur compatible fonctionnant sous systèmes d'exploitation Microsoft Windows, Vista et Windows 7 32/64 bits.

Ce logiciel est un composant serveur COM / DCOM, strictement développé selon les spécifications COM / DCOM définis par Microsoft Corporation.

Veuillez-vous référer à la licence d'utilisation et la garantie limitée pour toutes les questions concernant l'utilisation de la licence qui vous est accordée par Mediasoft Development.

Pour toute question concernant le présent document, son contenu ou le logiciel eMedia CS2, n'hésitez pas à vous connecter à <https://www.emedia-cs.com>

Adresse postale:

Mediasoft Development SAS  
228, rue de la Convention  
75015 Paris – France

Ce guide de démarrage rapide vous est fourni gratuitement par Mediasoft Development afin de vous aider dans vos premiers pas en utilisant eMedia CS2. Ce guide, comme le programme, peut être téléchargé gratuitement à partir de notre site internet.

# TABLE DES MATIÈRES

<b>1. INTRODUCTION</b> .....	<b>4</b>
Qu'est-ce qu'eMedia CS2 ? .....	4
Éditions d'eMedia CS2 .....	4
Enregistrer/Activer votre licence eMedia CS2 .....	5
<i>Comment enregistrer votre copie du logiciel?</i> .....	6
<i>Comment obtenir une licence?</i> .....	6
<i>Comment activer ma licence?</i> .....	6
<b>2. CRÉATION D'UN MODÈLE DE CARTE</b> .....	<b>8</b>
Lancement de eMedia CS2 .....	8
Les éléments fournis à l'utilisateur en mode Conception .....	8
<i>Le modèle de carte affiché</i> .....	9
<i>La boîte à outils</i> .....	9
<i>Les couches graphiques</i> .....	9
<i>La fenêtre des propriétés</i> .....	10
L'arrière-plan de nos cartes .....	10
La photo d'identité du titulaire de carte .....	11
<i>Donnons un peu d'aide à l'utilisateur</i> .....	14
Le nom sur la carte et autres objets texte .....	15
<i>Les sources de données</i> .....	16
<i>Format des données</i> .....	17
<i>Exercice</i> .....	18
<i>Allons un peu plus loin</i> .....	20
Un code à barres contenant un identifiant .....	23
<i>Caractéristiques du compteur d'impressions</i> .....	23
Les pistes magnétiques .....	24
Connexion à une base de données .....	26
<i>Configuration de la connexion</i> .....	26
<i>Base de données en exemple</i> .....	27
<i>Établir le lien entre les objets et les champs</i> .....	29
<i>Formules et champs de bases de données</i> .....	32
<i>Allons plus loin avec le "choix de base de données"</i> .....	33
<i>Allons de plus en plus loin...</i> .....	36
<i>La touche finale</i> .....	38
<b>3. LE MODE EXPLOITATION</b> .....	<b>39</b>
Lancement d'eMedia CS2 en mode exploitation .....	39
Ouverture d'un modèle de carte .....	40
La fenêtre de saisie .....	40
Acquisition d'image .....	42
Utilisation d'une base de données .....	42
<i>La grille des données</i> .....	42
<i>Recherche d'enregistrements</i> .....	43
<i>L'impression par lots</i> .....	44
Impression de la carte .....	44

# 1. INTRODUCTION

Toute documentation commence par un texte d'introduction, Nous allons parler de quelques principes de base du logiciel: éditions disponibles, activation de licence et quelques conseils sur la façon de lire ce guide.

Si vous prenez un moment pour lire cette introduction, vous comprendrez le rôle et la façon dont le logiciel fonctionne. Vous serez ainsi en mesure de l'utiliser aussi efficacement que possible.

1

## Qu'est-ce qu'eMedia CS2 ?

eMedia CS2 est un logiciel qui permet de concevoir et d'imprimer des cartes sur n'importe quelle imprimante.

Bien sûr, vous pourriez utiliser n'importe quel programme existant et installé sur votre ordinateur pour le faire, mais eMedia CS2 permet également:

- L'encodage des pistes magnétiques, de la carte à puce avec et sans contact,
- Aux personnes de faible niveau en informatique, d'imprimer des cartes en quelques secondes,
- D'imprimer les données contenues dans vos propres bases de données,
- D'imprimer des données calculées,
- D'imprimer en un seul passage: textes, images, codes à barres, photo du titulaire, acquise instantanément par appareil photo ou webcam.

eMedia CS2 possède trois modes distincts:



**Le mode conception** permet la création du modèle de carte. Ce modèle contient toutes les informations concernant le contenu de la carte et la façon de l'utiliser.

Ce mode est utilisé par le créateur de carte, le développeur de l'application ou l'intégrateur de solutions, à partir des éléments définis par l'équipe graphique et à partir des données disponibles.



**Le mode exploitation** permet à l'utilisateur de saisir les données qui doivent être imprimées sur la carte et / ou saisi dans la base de données lié à la carte, et / ou à encoder.

Ce mode sera utilisé par les personnes en charge de l'impression des cartes à partir des modèles définis par le concepteur. Ce mode ne nécessite aucune compétence informatique. L'opérateur n'a qu'à saisir les informations et imprimer la carte.



**Le mode serveur COM** (Component Object Model) vous permet d'ajouter à un programme tiers la possibilité d'imprimer et d'encoder les cartes à l'aide d'eMedia CS2 comme un module d'extension.

Ce mode sera utilisé par le développeur de l'application ou l'intégrateur de solutions. Il permet l'impression et l'encodage de cartes à partir d'un modèle défini en mode conception et du code dans son propre programme.

## Éditions d'eMedia CS2

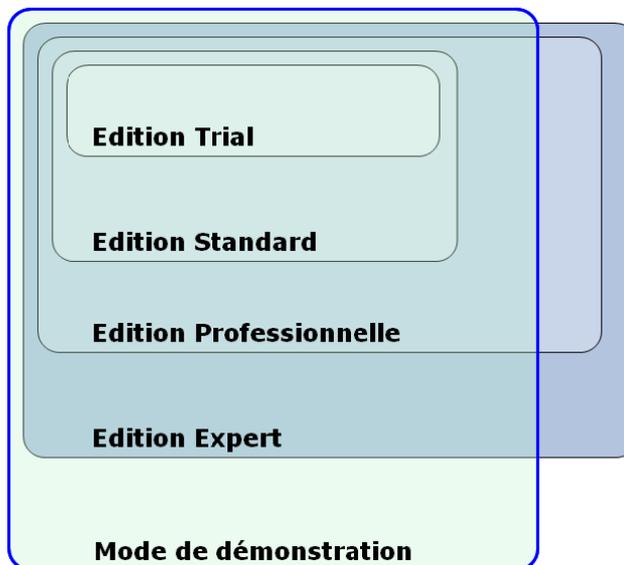
eMedia CS2 existe en quatre versions pour différents types d'utilisation et fonctionnalités nécessaires. Trois de ces quatre éditions ont besoin d'une licence d'utilisation activées. Cet aspect du logiciel sera décrit ci-dessous.



Lors de l'installation du logiciel sur votre ordinateur, celui-ci contient toutes les fonctionnalités de l'édition Expert, mais seules les fonctionnalités de l'édition Standard sont activées.

Vous pouvez activer une édition à tout moment, en saisissant dans le logiciel une chaîne de caractères, appelée clef de licence. Cette clef doit être saisie une fois, son but étant de débloquer les fonctions correspondantes.

En plus de ces quatre éditions, eMedia CS2 contient un "mode démonstration", dans lequel toutes les fonctionnalités du logiciel peuvent être vérifiées. Vous pouvez ensuite définir par vous-même l'édition qui répond le mieux à vos besoins et décider d'acheter la licence correspondante: Professionnel ou Expert.



L'édition Trial fonctionne comme une édition standard pendant 30 jours après l'installation du programme. A l'issue cette période initiale, l'impression du mot DEMONSTRATION s'imprime sur chaque carte.

En mode démonstration, l'impression du mot DEMONSTRATION s'imprime également sur chaque carte. Ces cartes de démonstration sont destinées à montrer l'impression correcte des documents alors que leur utilisation, en production courante, n'est pas possible. Dans ce mode, les encodages ne sont pas effectués (bandes magnétiques, cartes à puce avec ou sans contact).

Les différences entre les quatre éditions sont indiquées dans ce tableau.

Une colonne, réservée au mode démonstration, affiche les fonctionnalités que permet ce mode

	Trial	Standard	Professionnelle	Expert	Demonstration
Conception et impression de cartes plastiques	✓	✓	✓	✓	✓
Impressions de cartes de démonstration (voir ci-dessous)	✓				✓
Encodage bande magnétique	✓	✓	✓	✓	
Encodage de cartes à puce (programme externe)			✓	✓	
Encodage de cartes à puce sans contact (programme externe)			✓	✓	
Encodage de cartes à puce sans contact (processus interne)				✓	
Connexion à une feuille de données MS-Excel		✓	✓	✓	✓
Connexion à tout type de base de données (via les pilotes standard OLEDB ou ODBC)			✓	✓	✓
Using formulas in text and barcode objects			✓	✓	✓

## Enregistrer/Activer votre licence eMedia CS2

Lorsque vous installez eMedia CS2 sur un poste de travail, toutes les fonctions du programme sont installées, mais certaines sont inactives. Pour être activées, ces fonctions nécessitent une licence. Une licence se présente sous la forme d'une clé.

L'installation peut être réalisée à partir d'un CD-ROM ou téléchargeable sur notre site.



Lorsque le programme est lancé pour la première fois, vous êtes invité à enregistrer votre licence et /ou l'activer, si vous avez une clé de licence.

Vous pouvez commencer le processus d'activation uniquement si vous possédez une clé

Please check out your anti-spam software to avoid to quarantine or reject any message that could have been sent by our License Server, otherwise you will not receive your Activation Key. To do so, add a rule in your anti-spam software to consider as regular any message sent by the SMTP server "suptel.net", sent by a user belonging to the "emedia-cs.com" domain.

Si vous ne disposez pas d'une clé de licence, votre copie du logiciel est limitée à 30 jours. Elle fonctionnera pendant 30 jours comme une édition "STANDARD" .

### Comment enregistrer votre copie du logiciel?

#### ENREGISTREMENT AUTOMATIQUE

Le PC sur lequel vous voulez avoir eMedia CS2 actif est connecté à l'Internet et la connexion est active. En cliquant sur "Suivant", vous autorisez eMedia CS2 à se connecter au serveur d'enregistrement. Un message de confirmation s'affiche.



" Merci d'avoir enregistré votre copie logicielle

#### ENREGISTREMENT MANUEL

Le PC sur lequel eMedia CS2 est installé n'a pas accès à Internet. Vous devez enregistrer le lien pour l'enregistrement sur votre disque dur ou tout autre support (clé USB, par exemple). Un raccourci Internet est créé et nommé par défaut Register eMedia CS. Un message de confirmation s'affiche.



Le fichier d'enregistrement a été sauvegardé.

Vous pouvez maintenant le copier sur un autre micro-ordinateur et/ou double-cliquer dessus pour procéder à l'enregistrement. Vous recevrez alors par e-mail des informations complémentaires vous permettant d'utiliser le logiciel.

Nous attachons une attention particulière au respect de la vie privée. Vos informations personnelles seront conservées dans un endroit sûr et ne seront pas fournies à des tiers.

Nous vous remercions pour votre soutien.

### Comment obtenir une licence?

Votre fournisseur local peut vous fournir une licence.

### Comment activer ma licence?

Si vous avez une clé de licence, démarrez le logiciel, ouvrez le menu "Aide" (F1 du clavier), sélectionnez l'option "Enregistrer votre licence ..." et suivez les étapes décrites dans les pages suivantes qui s'affichent à l'écran

Enregistrer votre licence

Nom et prénom : M. Sylvain FLOIRAC

Société : GENIUS PAGANINI

Adresse e-mail : sfloirac@geniuspaganini.com

---

Activer votre licence

Clé de licence : MEDY-GR1C3-12GFK-25DX9

## ACTIVATION AUTOMATIQUE

Le PC sur lequel vous voulez avoir eMedia CS2 actif est connecté à l'Internet et la connexion est active. En cliquant sur "Suivant", vous autorisez eMedia CS2 à se connecter au serveur d'activation. Si votre clé de licence est valide, votre copie du logiciel sera activée. Un message de confirmation s'affiche.



*"Votre copie logicielle est maintenant activée, et vous avez désormais accès aux fonctions de l'édition xxxx du logiciel"*

## ACTIVATION MANUELLE

Le PC sur lequel eMedia CS2 est installé n'a pas accès à Internet. Vous devez enregistrer le lien pour l'activation sur votre disque dur ou tout autre support (clé USB, par exemple). Un raccourci Internet est créé et nommé par défaut *Activate eMedia CS.url*. Un message de confirmation s'affiche.



*"Le fichier d'activation a été sauvegardé. Vous pouvez maintenant double-cliquer sur ce fichier pour procéder à l'activation"*

Vous recevrez un e-mail depuis le serveur d'activation à l'adresse e-mail que vous aurez indiquée. Il vous invitera à sélectionner et copier trois lignes d'informations affichées entre les lignes pointillées.

```
-----  
=ViEo+mwcwQusw2SBf0Jb1tYQt3XRE3b3EbrtxgdPdpb+Y1qYPGCQEfdsOxDRYuI  
CahEshDefTyVnmtTf4GjEKrraqp003UkLGKj2DynAb29DEaTGCYcOATx1lrtyfVD  
Q/WgPCLVfkz8PsokbRyB6pRSPsJMD9czdHh+0VwVpt0YVBqp+gBmffKQsG3gI+A=  
-----
```

1. Sélectionnez uniquement les trois lignes entre les lignes pointillées
2. Copiez ces trois lignes dans un éditeur de texte (Bloc-notes par exemple) et sauvez ce fichier sur une clef USB
3. Insérez la clef USB dans le PC contenant l'installation de eMedia CS2 à activer et ouvrez le fichier avec le bloc-notes; puis déplacer et copier ce fichier sur le PC sur lequel est installé eMedia CS2.
4. Dans eMedia CS2, ouvrez le menu "?" et sélectionnez "Activation de la licence". Collez les trois lignes de texte et pressez "OK".

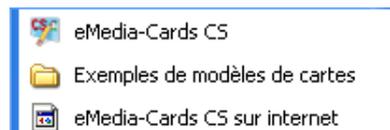
Terminé, votre copie logicielle est désormais activée et les fonctionnalités, correspondants à votre achat de licence, sont immédiatement disponibles.

## 2. CRÉATION D'UN MODÈLE DE CARTE

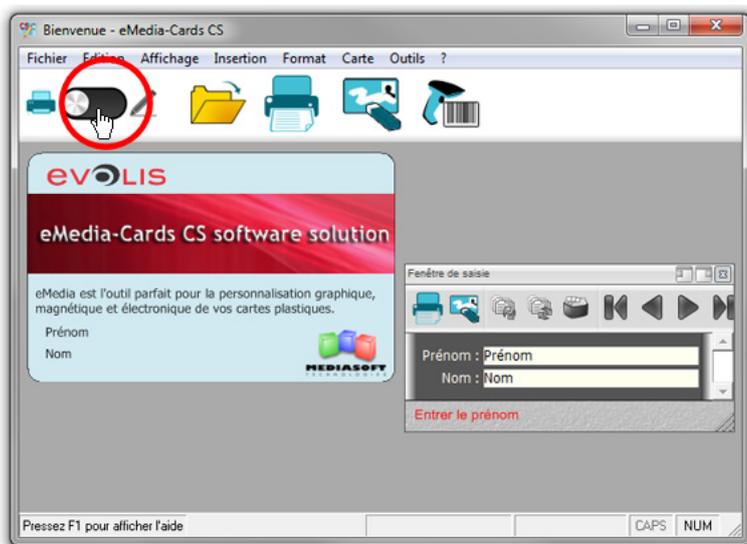
Commençons par passer en revue les connaissances de base. Dans ce chapitre, nous allons présenter le mode conception, le mode exploitation et imprimer nos premières cartes.

### Lancement de eMedia CS2

- Pour démarrer l'application, on peut soit utiliser l'icône créée sur le bureau par le programme d'installation, soit utiliser dans le menu "Démarrer", "Tous les programmes", eMedia CS2 groupe de programmes, où trois icônes ont été créées:
- **eMedia CS2** lance le programme en mode d'exploitation.
- **eMedia CS2 sur internet** Ouvre à la page d'accueil du site internet
- **Exemples de modèles de cartes** Ouvre l'explorateur Windows (C:\Users\Public\Documents\eMedia CS\Exemples de cartes\ ) pour permettre d'ouvrir un échantillon de modèle de carte.



Nous allons maintenant créer un modèle de carte. Un écran d'accueil apparaît, suivi immédiatement par la fenêtre en mode exploitation.



**Premier lancement de eMedia CS2 en mode exploitation**

"Exploitation" est le mode utilisateur dans laquelle les badges sont imprimés. Dans ce mode, le fichier de la carte s'affiche avec tous les objets créés en mode "Conception". Cliquez sur l'icône pour passer en mode "Conception"

### Les éléments fournis à l'utilisateur en mode Conception

La fenêtre principale de l'application contient des éléments communs que nous pouvons trouver dans n'importe quelle application Windows: une barre de menu et une barre d'outils en haut de la fenêtre. Une barre d'état au bas de la fenêtre fournit des informations utiles concernant la localisation et l'état du clavier. La fenêtre contient également quatre éléments précis: le modèle de carte actuelle, la boîte à outils, la fenêtre de couches et la fenêtre des propriétés.

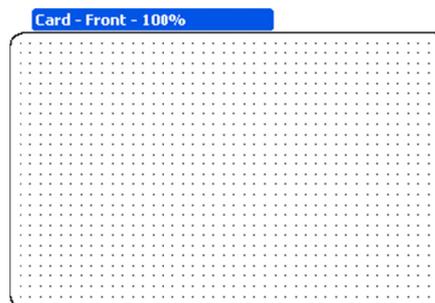
## Le modèle de carte affiché

Le modèle se trouve dans la partie centrale de la fenêtre, et doit être vide pour le moment. Nous allons ajouter à ce modèle une image de fond et les objets à imprimer. La barre dans la partie supérieure du modèle, affiche le niveau de zoom.

Quand une carte recto-verso doit être conçue, deux éléments comme celui-ci sont affichés: une pour la face avant, l'autre pour l'arrière.

Nous pouvons modifier le niveau de zoom pour le côté actif, à partir du menu "Affichage" ou en appuyant sur la touche F8 sur le clavier.

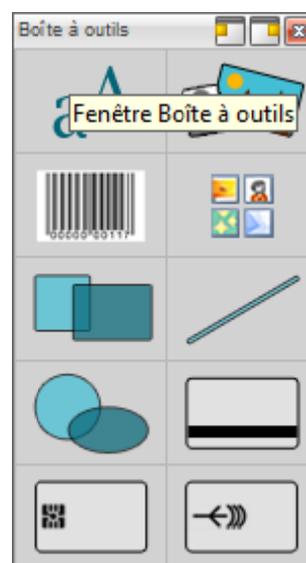
Une grille permet d'ajuster la position des objets. Le comportement magnétique de la souris peut être défini à partir des propriétés de la carte et du menu "Affichage".



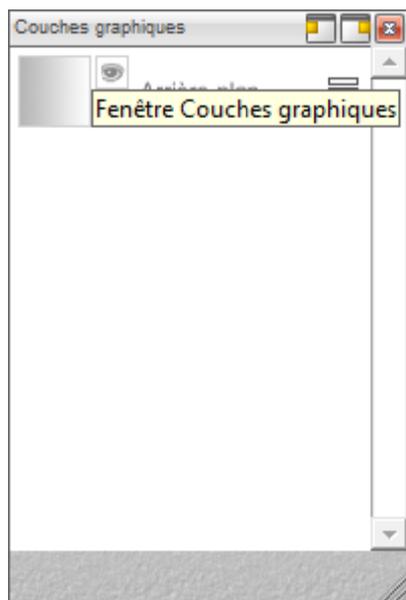
## La boîte à outils

Sur la gauche de la fenêtre, un panneau vertical contient tous les objets que l'on peut ajouter à la carte lors de la conception : les objets texte, images, photos, codes à barres, lignes, rectangles, ovales, la programmation bande magnétique, carte à puce, cartes à puce sans contact et ClipArt.

Lorsque nous déplaçons la souris sur une de ces icônes, une info-bulle apparaît, en nous montrant le type de l'objet correspondant.



## Les couches graphiques



Les couches graphiques sont comme des feuilles d'acétate empilées sur lequel repose chaque objet. Vous pouvez voir à travers les zones transparentes d'un calque les couches inférieures. Vous pouvez déplacer un calque, au-dessus ou au-dessous, comme glisser une feuille d'acétate dans une pile. Vous pouvez également modifier le niveau d'opacité d'un calque pour rendre son contenu plus ou moins transparent.

La fenêtre des couches répertorie toutes les couches de la carte. Vous pouvez afficher, masquer ou déplacer les couches verticalement. Vous pouvez accéder à d'autres commandes et options via les propriétés de chaque objet.

Vous pouvez déplacer vers le haut ou vers le bas chaque couche de la carte.

# 2

## La fenêtre des propriétés

Sur la droite de la fenêtre, la fenêtre des propriétés affiche toutes les propriétés de l'objet sélectionné et, si aucun n'est sélectionné, les propriétés de la carte.

Ces propriétés sont spécifiques à chaque type d'objet, donc le contenu de cette fenêtre change chaque fois que l'on clique sur un objet. Pour sélectionner un objet, il suffit de cliquer dessus. Pour désélectionner un objet, il suffit de cliquer sur le fond de la fenêtre, dans un endroit où il n'y a pas d'objet.

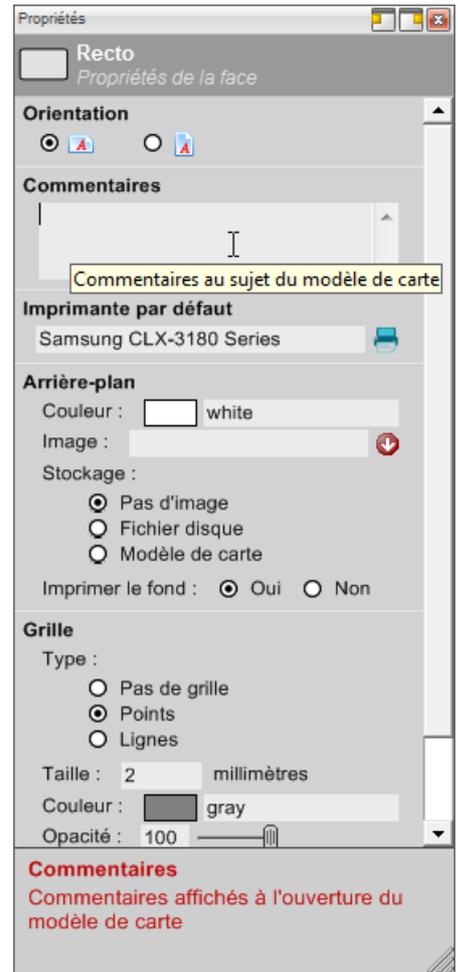
La fenêtre des propriétés contient:

- Au sommet, l'objet sélectionné et une indication ici, (Les propriétés de la carte)
- La liste des propriétés avec leurs valeurs respectives,
- Une aide succincte de la propriété sélectionnée dans le volet du bas, ici, (Commentaires)

Pour modifier la valeur d'une propriété, il suffit de cliquer sur le bouton à droite de la propriété pour sélectionner la valeur dans une liste déroulante. Nous pouvons aussi, à chaque fois que c'est possible, utiliser le clavier pour entrer la nouvelle valeur.

Ce guide n'a pas pour but d'expliquer toutes les propriétés de tous les objets. Nous allons seulement expliquer certaines des propriétés les plus utilisées.

Nous vous rappelons que l'aide en ligne est accessible, en permanence, en cliquant la touche F1 du clavier.



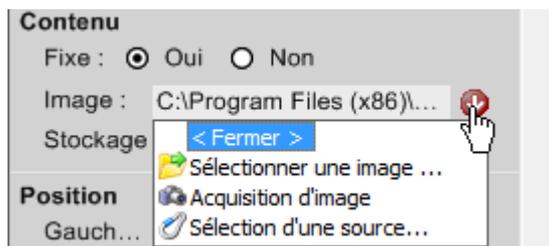
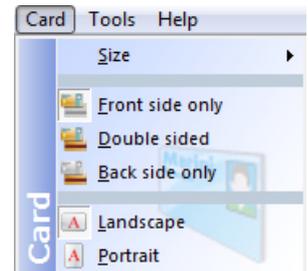
## L'arrière-plan de nos cartes

Si nous voulons concevoir une carte double face, ou de taille non standard, en portrait ou en paysage, nous allons ouvrir le menu "Carte".

Dans ce menu, nous serons en mesure de choisir la taille, le nombre de faces et l'orientation de notre modèle.

Notez que ces choix ne seront pas définitifs, nous serons en mesure de les changer à tout moment.

Maintenant, insérez l'image d'arrière-plan: cliquez sur la carte (où il n'y a pas d'objet) le volet Propriétés affiche maintenant les caractéristiques de la carte.



Cliquez sur le bouton de la propriété "Image / Sélectionnez une image sur le disque". Parcourez vos disques locaux ou distants et cliquez sur le bouton "Ouvrir" une fois l'image trouvée. Le nom de l'image apparaît alors dans la propriété, et le fond de carte contient maintenant l'image.



À noter qu'eMedia CS2 considère que l'image de fond est une image qui doit couvrir tout le fond de la carte. Pour obtenir la meilleure qualité d'impression possible, les fabricants d'imprimantes recommandent une taille multiple de 1016 pixels de large par 648 pixels de hauteur.

**Le fond du modèle est maintenant défini**

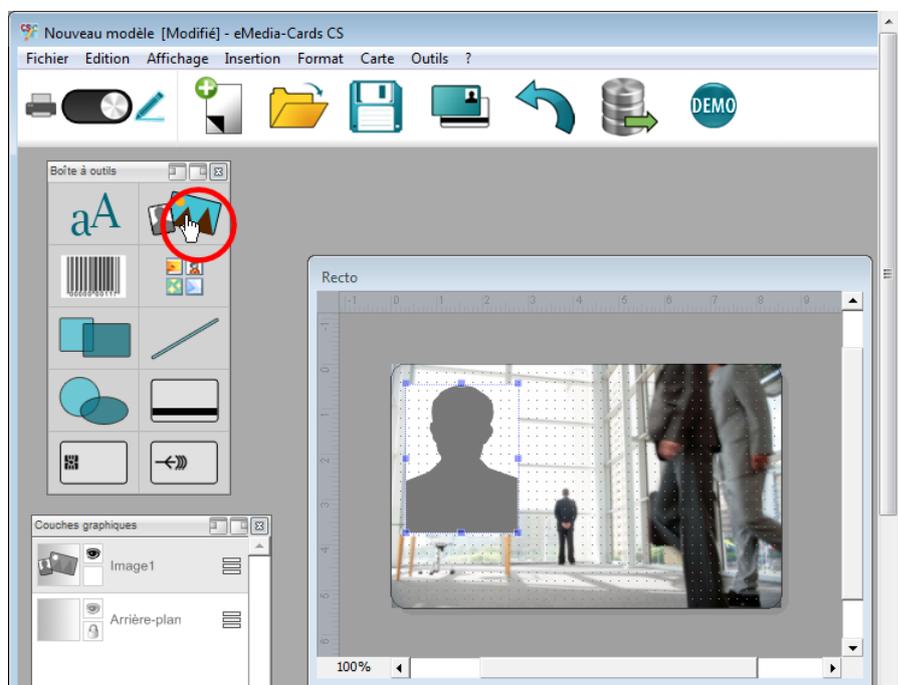
## La photo d'identité du titulaire de carte

Maintenant, nous allons ajouter la photo d'identité du titulaire de la carte. Nous pouvons utiliser un des objets de la boîte à outils à cette fin :



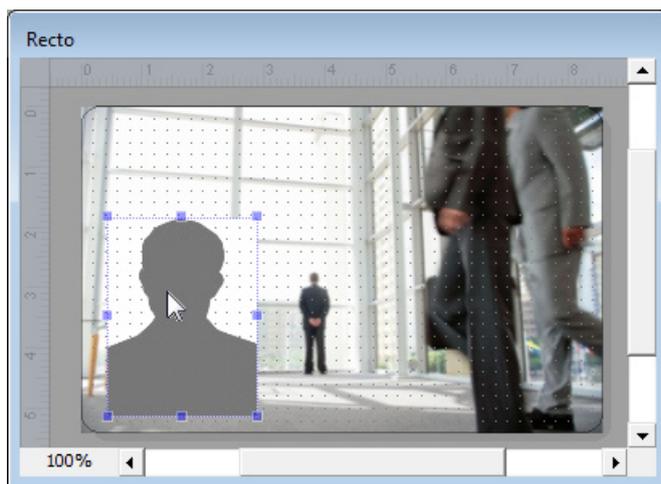
Une image peut être un objet fixe, comme un logo ou une illustration, utilisé comme arrière-plan pour la conception de la carte, ou considérée comme une variable pour une photo d'identité. Dans ce cas, en mode exploitation, l'utilisateur sera en mesure de la modifier en sélectionnant un fichier image sur disque ou par acquisition à partir d'un appareil photo numérique ou une webcam.

En mode conception, le programme affiche une image par défaut.



Cliquez sur l'outil "Image" dans la boîte à outils. L'objet "Image" est alors créé sur la carte et sélectionné. Des poignées autour de l'objet permettent de le déplacer et redimensionner.

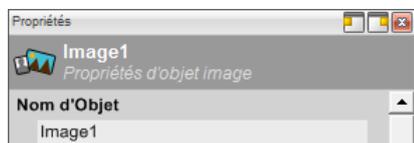
2



Maintenant, déplacez l'image à l'endroit où vous voulez qu'elle soit: placez le pointeur de la souris sur l'image, cliquez et faites glisser l'objet à l'endroit voulu.

Faites la même chose pour redimensionner l'objet: Cliquez et faites glisser une des poignées autour de l'objet. Faites glisser la poignée vers le nouvel emplacement, glissez la poignée examiner les résultats.

Le volet Propriétés affiche actuellement seules les propriétés de l'image sélectionnée. Vous remarquerez ce qui suit dans la liste des propriétés:



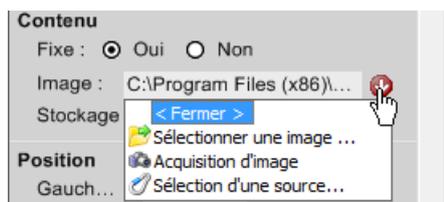
La propriété "Nom d'objet" permet de donner un nom à l'objet. Cela sera utile plus tard pour récupérer un objet particulier sur la carte.



Une "image fixe" sera la même pour chacun des usagers. Cet objet constitue souvent la conception d'arrière-plan de la carte. (logos - illustrations)

Une "image non fixe" est une image variable qui nécessite une valeur à entrer, en mode exploitation, par l'utilisateur ou par l'intermédiaire d'une connexion à une base de données..

**Image:** Affiche le nom et le chemin disque de l'image actuelle. Il permet aussi la sélection d'une autre source de l'objet.

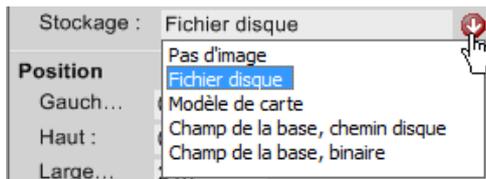


"Sélectionner une image..." Par défaut, ouvre la fenêtre du dossier "Image", d'eMedia CS2. Les fichiers s'affichent sous forme d'icônes ou de nom de fichiers. Double-cliquez pour afficher l'image sélectionnée dans la carte active. Vous pouvez spécifier un dossier où les photos sont stockées

automatiquement en indiquant son chemin dans les options générales du programme. (Voir: Menu Outils / Options / objet ...)

**"Acquisition d'image"** En lançant la commande Acquisition d'image, vous pouvez activer la connexion au pilote de l'appareil sélectionné. Le processus d'acquisition, une fois lancé, permet à l'image d'être transféré à l'objet image sur la carte. L'acquisition d'image nécessite une connexion à un périphérique tel qu'un appareil photo numérique, scanner, webcam à la norme Twain ou WIA (Windows Image Acquisition), ou par le "Dossier SUPERVISOR". (Voir: Menu Outils / Options / acquisition ...)

**"Sélection d'une source..."** Chaque périphérique d'acquisition d'images contient un pilote différent. Lorsque vous utilisez un périphérique d'acquisition qui utilisent un pilote normalisée, Twain ou WIA (Windows Image Acquisition), sélectionnez la source appropriée avant de cliquer sur Acquérir.

**Stockage:**

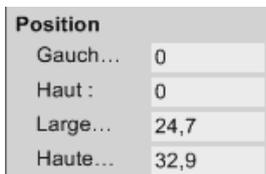
**"Fichier d'image":** Le chemin du disque (URL Uniform Resource Locator) conduisant à ce fichier sera copié dans le modèle de la carte. Cela implique qu'il ne doit pas être déplacé car autrement il ne sera plus affiché sur la carte.

**"Modèle de carte"** eMedia CS2 stockera l'image en binaire dans le fichier modèle (.eccs)

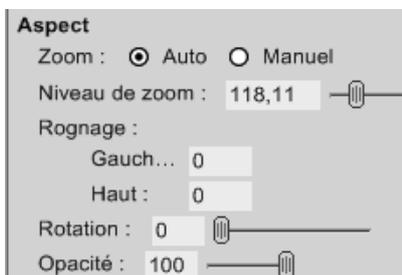
**"Champ de la base, chemin disque"** Avant d'établir la connexion, vérifiez que le champ spécifique pour l'enregistrement de photos existe (champ de type texte) dans la base de données. Ce champ sera nécessaire afin d'ajouter le chemin d'accès du fichier photo à chaque fois que vous enregistrez un individu.

**"DChamp de la base, binaire"** eMedia CS2 peut stocker les photos sous forme de données binaires (BLOB: Binary Large Object) dans un champ de base de données qui le supporte telles que Microsoft SQL Server ou Oracle.

**Position:** Vous pouvez également contrôler manuellement la taille et la position de l'objet sur la carte dans la fenêtre des propriétés.



- Distance d'éloignement de la bordure gauche,
- Distance d'éloignement du haut,
- Largeur étendu vers la droite,
- Hauteur de l'objet



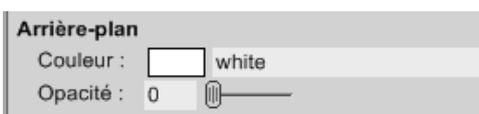
Nous pouvons modifier le niveau de zoom et la fonction de zoom automatique (activée par défaut), afin d'afficher et d'imprimer la majeure partie de l'image.

**Méfiez-vous sur le fait que:** si vous réglez manuellement le Zoom et son niveau, les photos d'identité de tous les titulaires devront être semblable en dimension pour garantir un résultat parfait.

**Rognage:** Propriétés qui permettent d'extraire de l'ensemble de l'image uniquement la partie intéressante.

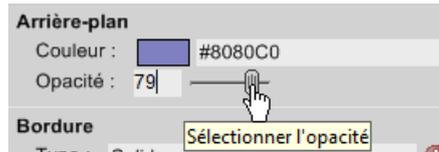
**Rotation:** Vous pouvez faire pivoter un texte ou une image d'un angle de 0 à 360 degrés. L'objet n'est pas affecté par la rotation, seules les données qu'il contient le sont.

**Opacité:** Vous pouvez faire varier l'opacité d'un calque entre la valeur par défaut de 100% (opacité totale) et 0% (transparence). Quand une couche est partiellement transparent, vous pouvez voir les couches inférieures.

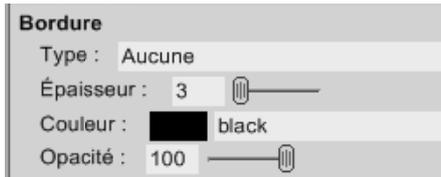


Les zones transparentes peuvent être colorées

2



- Vous pouvez sélectionner la couleur
- Vous pouvez régler la saturation (Opacité)



Vous pouvez ajouter une bordure

- Type: Sélectionnez un style de bordure,
- Épaisseur: Épaisseur de la bordure,
- Couleur: Accès à la palette Windows
- Opacité: Niveau de saturation.

### Donnons un peu d'aide à l'utilisateur

Lorsque ce modèle de carte sera défini, la personne en charge de l'impression des cartes n'aura pas forcément les compétences que vous aurez avec ce guide. Nous allons lui donner des informations afin qu'il soit en mesure de saisir les données correctement. A cet effet, deux propriétés ont été inclus dans le volet Propriétés:



**Texte:** est un texte court, juste un label, qui sera affiché en mode exploitation face à la zone de texte que l'utilisateur aura à remplir, il saura alors quel type d'information il doit saisir.

**Ordre:** Cette commande affecte le positionnement vertical des champs de la fenêtre d'entrée en mode exploitation.

**Texte d'aide** est un texte d'aide qui peut indiquer quelques consignes particulières. Il s'affiche en dessous de la zone de texte et dans la barre d'état lorsque l'utilisateur passe sur la zone.



**Visible:**

Ces paramètres s'appliquent à tout objet. Ils vous permettent de gérer la façon dont ils s'afficheront en mode exploitation

- Oui, il s'affichera en mode exploitation
- Non, il ne s'affichera pas en mode exploitation.

**Masqué:**

Ce paramètre est principalement destiné à l'écriture de formules calculées qui vous permettent d'afficher, en fin de compte, une valeur résultante. Dans ce cas, il peut être utile de les masquer et afficher uniquement le résultat.

**(Attention)** Vous devez également ajouter le paramètre "non visible", si vous ne voulez pas qu'ils soient affichés en mode de fonctionnement

**Verrouillé:**

Verrouillé, l'objet ne peut plus être accidentellement déplacé ou redimensionné. Les paramètres de la fenêtre de propriétés restent actifs.

## Le nom sur la carte et autres objets texte

Ajoutons des informations sur notre modèle de carte: le nom du titulaire. Pour ce faire, nous allons ajouter un objet texte, puis définir ses propriétés afin qu'il soit en mesure de contenir.



Dans la boîte à outils sur la gauche, cliquez sur l'objet texte. Celui-ci apparaît en haut à gauche du modèle en cours. Notez que pour les cartes recto-verso, l'objet apparaît sur le côté actuellement sélectionné. Afin de s'assurer que la création est faite sur le bon côté, vous devez cliquer sur le côté de la cible avant de cliquer sur l'icône dans la boîte à outils. L'affichage ressemble à :



Le "panneau Propriétés" permet de préciser, au moment de la création, les trois principales propriétés d'un objet texte:

**Nom d'Objet:** Nom interne de l'objet suivi de son numéro d'ordre. Cette information est nécessaire dans les versions avancées du logiciel afin d'automatiser certaines fonctions, telles que l'encodage magnétique ou l'écriture de cartes à puce. Afin de bien identifier les objets que vous disposez sur la carte, il est préférable de les renommer en fonction des données qu'ils contiennent (Exemple: Nom - Prénom - Adresse - Numéro de référence - etc)

Le nom de l'objet doit être un identificateur.

1. Il doit commencer par une lettre.
2. Le nom ne peut contenir que des lettres, des chiffres et le caractère de soulignement. (\_). Tous les autres sont inacceptables

**Source** définit la source d'informations que cet objet contiendra,

**Data** définit l'information par défaut ou l'information elle-même si celle-ci est fixe.

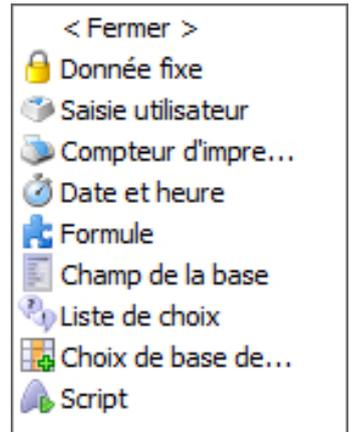
La boîte de dialogue apparaît chaque fois qu'un objet est créé et également lorsque vous double-cliquez sur l'objet.

<b>Nom d'Objet</b>	
Texte1	
<b>Contenu</b>	
Source :	Donnée fixe 
Données de l'objet :	Texte1

2

## Les sources de données

- **Donnée fixe** indique au logiciel que le texte de l'objet ne changera pas en mode exploitation. L'utilisateur ne pourra pas le modifier. La propriété "Données de l'objet" contient les informations à afficher.
- **Saisie utilisateur** indique que le texte sera saisi par l'utilisateur en mode exploitation, à partir d'une zone de texte dans une fenêtre d'entrée. La propriété contient la valeur par défaut à utiliser si l'utilisateur ne définit pas le contenu de l'objet avant de l'imprimer.
- **Compteur d'impression** Indique que l'objet contient une valeur numérique. Cette valeur sera modifiée automatiquement à chaque fois que la carte est imprimée. Cela permettra, par exemple, une numérotation des cartes. Vous pouvez définir la première valeur et la valeur ajoutée pour chaque impression dans la boîte de dialogue affichée à partir du "compteur d'impression" (menu "Outils"). La propriété Données de l'objet n'est pas utilisée.
- **Date et heure** L'objet contient automatiquement l'heure et / ou la date du jour de l'impression. La propriété Données de l'objet n'est pas utilisée.
- **Formule** L'objet contient une formule. Cette formule est calculée à chaque fois que des données sont entrées par l'utilisateur, ou lorsque l'impression se produit. Le résultat de ce calcul est indiqué dans l'objet.
- **Champ de la base** L'objet contient la valeur d'un champ de la base de données liée au modèle de carte. La propriété Données de l'objet doit contenir le nom du champ de base de données.
- **Liste de choix** L'objet contient une liste de valeurs possibles. En mode exploitation, l'utilisateur sélectionnera la donnée dans cette liste déroulante.
- **Choix de base de données** Plus complexe, ce type de source indique au logiciel que l'utilisateur sera en mesure de sélectionner une valeur de choix possibles. Ces choix seront extraits d'une seconde table de la base de données. Une fois qu'une valeur est choisie, cette valeur ou une clé étrangère, sera stockée automatiquement dans un champ de la table principale.
- **Script** ensemble d'instructions.



**À noter:** Certaines sources ne fonctionnent qu'avec une version Professional ou Expert.

Le mode DEMONSTRATION permet d'activer toutes les sources. Cependant l'activation de ce mode empêche l'utilisateur d'imprimer des cartes utilisables.

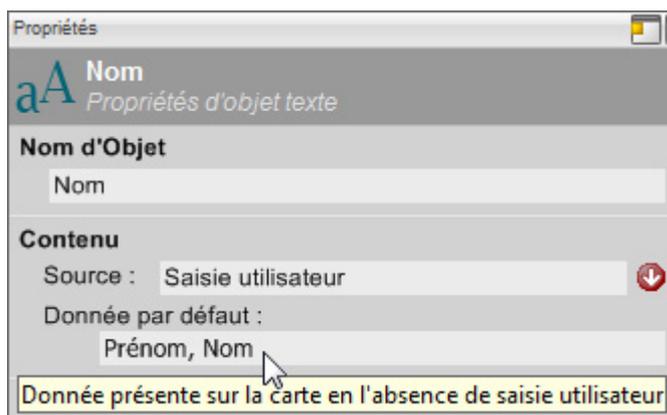
Dans ce guide, nous parlons uniquement des fonctionnalités simples, le but étant d'apprendre à utiliser le logiciel. Si plus d'information sont nécessaires, la touche F1 permet d'accéder à l'aide en ligne, à tout moment pendant l'utilisation d'eMedia CS2

Nous serons heureux d'avoir le nom du titulaire de la carte dans l'objet texte. Comme cette information sera spécifique à chaque carte imprimée, on ne peut pas utiliser une source fixe, choisissez alors la source "Saisie utilisateur", afin qu'en mode exploitation l'utilisateur puisse saisir le nom du titulaire avant d'imprimer.

Insérez-le dans la propriété "Nom de l'objet" Nom

Editions Professional et Expert mode Demonstration			↩
Editions Trial & Standard			↩
Fixe	✓	✓	
Saisie utilisateur	✓	✓	
Compteur	✓	✓	
Date et heure	✓	✓	
Formule		✓	
Champ de base		✓	
Liste de choix	✓	✓	
Choix de base		✓	
Script		✓	

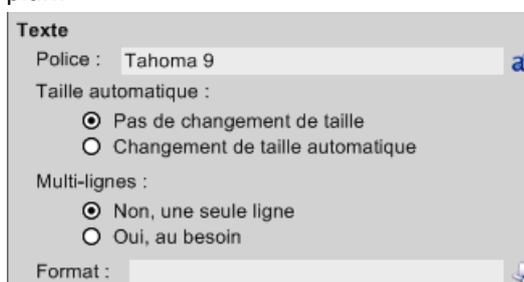
Insérez dans la propriété "Donnée par défaut" une valeur par défaut.



Maintenant, cliquez sur le bouton "OK", puis déplacez l'objet texte sur la carte afin qu'il atteigne sa position d'impression. Donnez-lui une largeur et une hauteur compatible avec les contenus attendus et l'illustration d'arrière-plan.

Passons en revue les propriétés disponibles:

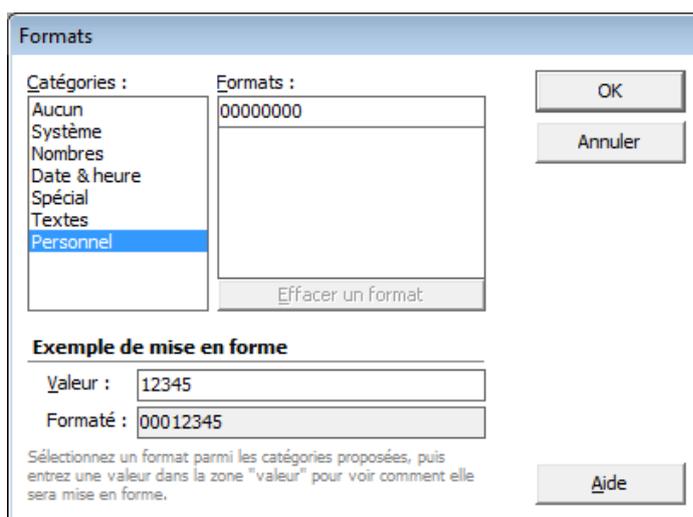
- **Police:** permet de sélectionner la fonte et sa taille
- **Pas de changement de taille.** Vous devez redimensionner manuellement la zone de texte, en utilisant les poignées, afin de l'adapter à l'ensemble de la chaîne de caractères dans l'objet.
- **Changement automatique:** eMedia CS2 adapte automatiquement la taille de la police par rapport à la longueur du texte contenu dans l'objet. Réglez la hauteur de l'objet, si vous voulez que le texte soit ajusté automatiquement.
- La propriété "Multi-lignes" permet d'écrire du texte sur plusieurs lignes.



## Format des données

La propriété "Format" permet de définir un masque de mise en page automatique. C'est très utile pour les valeurs numériques ou les dates. L'utilisateur en mode exploitation pourra saisir les informations comme il le veut et eMedia CS2 adaptera la présentation des données suivant vos spécifications.

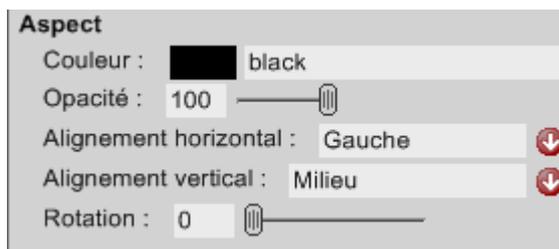
Pour spécifier un format, cliquez sur le bouton à droite de la propriété. Dans la boîte



de dialogue qui apparaît alors, sélectionnez la catégorie du format nécessaire. Dans l'exemple de droite, nous voulons forcer un nombre sur 8 caractères.

Si vous utilisez le Microsoft Office™, vous trouverez tous ces formats très familiarisés. Les chaînes de format dans eMedia CS2 sont les mêmes que celles de Microsoft Excel™.

La boîte de dialogue "Valeur" de la zone "Exemple de mise en forme" vous aide à déterminer comment les données seront présentées en utilisant ce format: entrez une valeur dans la case "Valeur", et voir le résultat dans la zone de texte "Formaté".



Par défaut, un texte est noir. Pour avoir du texte en couleur, vous devez choisir une couleur et un niveau d'opacité.

### Alignement horizontal

- Gauche... Aligne le texte à gauche dans la zone délimitée
- Centré... Centre le texte dans la zone délimitée
- Droite... Aligne le texte à droite dans la zone délimitée

### Alignement vertical

- Haut... Aligne le texte en haut de la zone délimitée
- Milieu... Aligne le texte au milieu de la zone délimitée
- Bas... Aligne le texte en bas de la zone délimitée

### Rotation

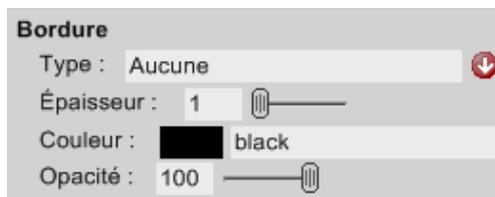
Vous pouvez faire pivoter le texte d'un angle de 0 à 360 degrés. L'objet n'est pas affecté par la rotation; seul le texte est mis en rotation à l'intérieur de l'objet.

Comme pour le "Multi-ligne", ne pas oublier de s'assurer que les dimensions de l'objet sont adéquates pour toutes les données qu'il devra afficher.

Pour les objets texte, vous pouvez également opter pour le redimensionnement automatique



Par défaut, un objet texte est transparent. Pour avoir un texte en couleur, vous devez choisir une couleur et un niveau d'opacité.



- Type: sélection d'un type de bordure,
- Épaisseur: de la bordure du cadre,
- Couleur: accès à la palette Windows,
- Opacité: Niveau d'opacité.

## Exercice

Essayez maintenant d'ajouter à votre carte un texte, une rotation de 90 °, contenant la date d'impression. La capture d'écran ci-dessous montre le résultat attendu. Et, si vous pensez que vous n'êtes pas en mesure de le faire, lisez ce qui suit ...

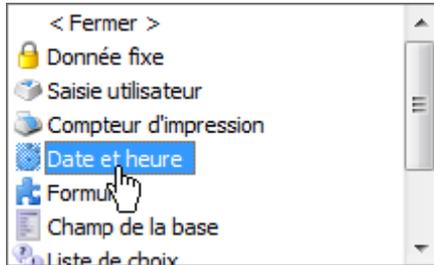
Il y a plusieurs façons d'effectuer ce travail. Nous ne décrivons pas la plus facile, mais nous allons vous montrer la solution la plus puissante.



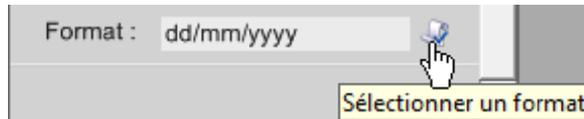
La première chose à faire est de créer un objet texte :



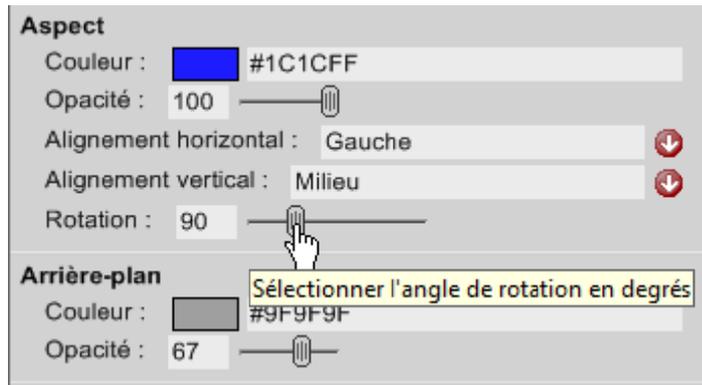
Comme nous voulons afficher la date d'impression, nous allons définir la propriété source sur "Date et heure" :



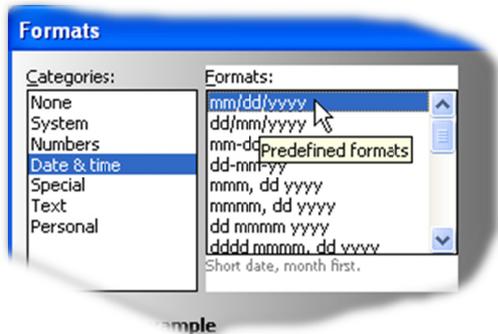
Pour imprimer la date, nous allons appliquer un format contenant le format de date correct: dd/mm/yyyy (Ne vous étonnez pas que les formats de date soient en Anglais. C'est totalement volontaire (y) symbolise donc le Year pour Année)



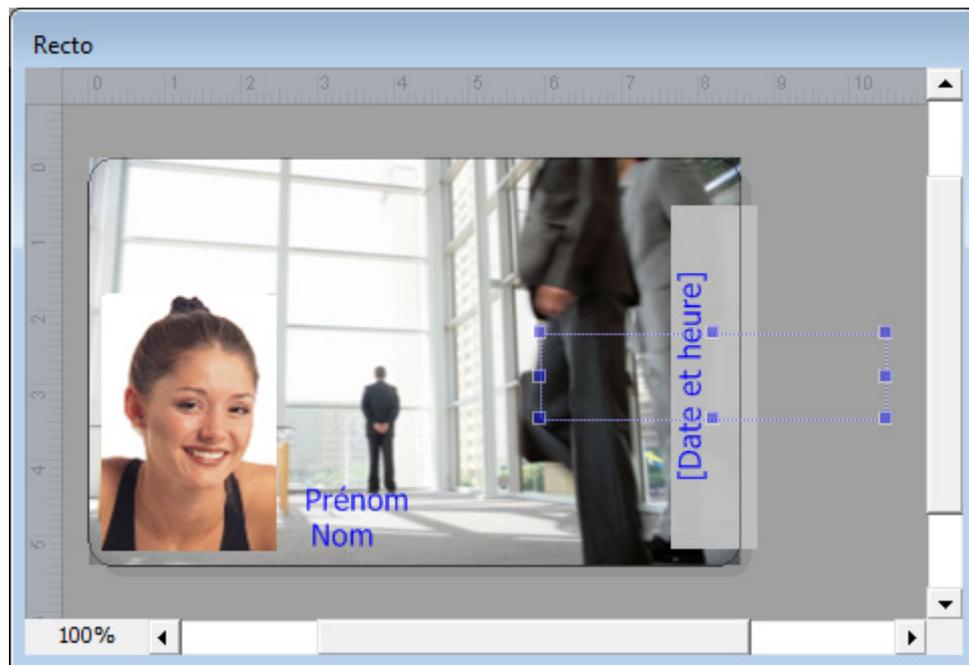
Le texte doit être bleu et, pour être bien visible, le fond sera gris.



Le texte doit être imprimé verticalement, nous nous appliquons donc une "Rotation" à 90 degrés



2



Maintenant, nous plaçons l'objet à l'extrême droite de la carte, en utilisant toute la largeur disponible, de sorte que le gris de fond couvre toute la zone. Nous avons mis la propriété "Alignement" sur "Centré" de sorte que le texte sera centré verticalement.

Les propriétés "Légende" n'ont aucun intérêt. Cela est dû au fait que la source de cet objet texte est "Date et heure". Comme le contenu de l'objet sera défini automatiquement par l'ordinateur, et ne seront pas saisies par l'utilisateur dans le mode exploitation, il n'est pas nécessaire de spécifier un texte d'aide.

Pour garantir une position correcte de l'objet sur la carte, nous pouvons saisir nous-mêmes, manuellement à partir du clavier, les quatre coordonnées de l'objet. Les valeurs de ces propriétés sont toujours en millimètres.

Position	
Gauch...	58,76
Haut :	14,92
Large...	43,55
Haute...	13,03

### Allons un peu plus loin

Avec une édition professionnelle ou un Expert d'eMedia CS2 (ou en activant le mode de démonstration), nous pouvons utiliser des fonctionnalités plus puissantes: les formules et le contenu de champs de bases de données.

Comme la connexion de bases de données est décrite plus loin dans ce guide, nous allons examiner, pour le moment, les objets texte contenant des formules.

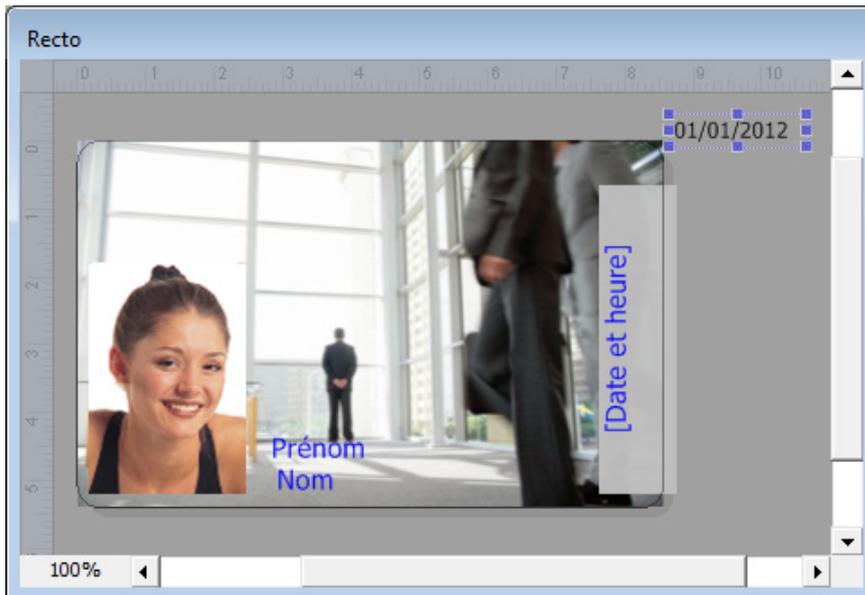
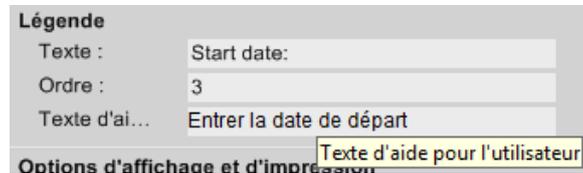
Vous allez entrer dans votre conception de la carte une formule qui sera calculé par eMedia CS2 qui en donnera le résultat.

Supposons que la carte doive contenir une date d'expiration. Celle-ci sera calculée à partir de la date de début (entrée par l'utilisateur en mode exploitation). La carte expirera 90 jours après la date de début.

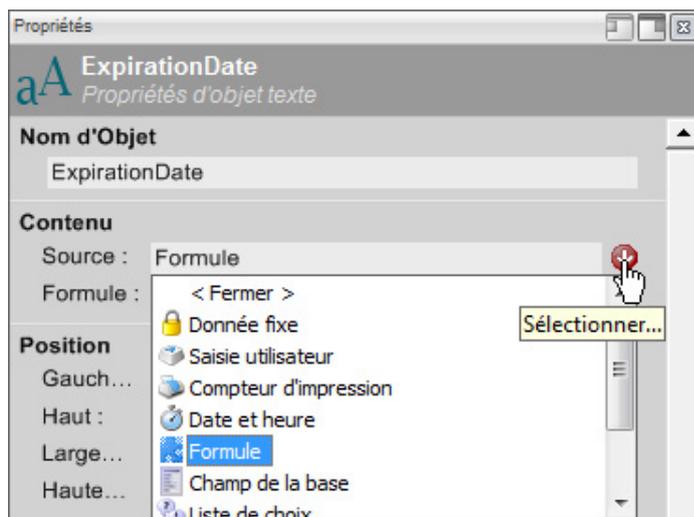


Définissez les propriétés suivantes:

- **Nom de l'objet** est nommé "startDate". Nous aurons besoin d'utiliser ce nom dans notre formule.
- **Source** est "Saisie utilisateur" car l'opérateur devra entrer la date de début.
- **Donnée par défaut** contient "01/01/2012",
- **Texte** and **Texte d'aide** donne quelques informations à l'opérateur

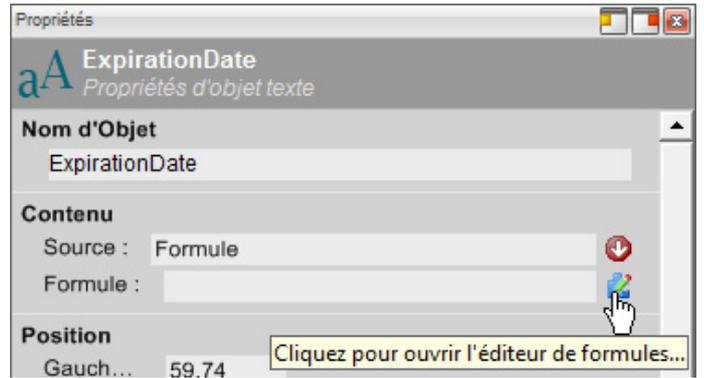


Vous pourriez également créer deux objets texte, de source fixe, contenant respectivement "Valide du" et "au" (la date qui sera calculée).



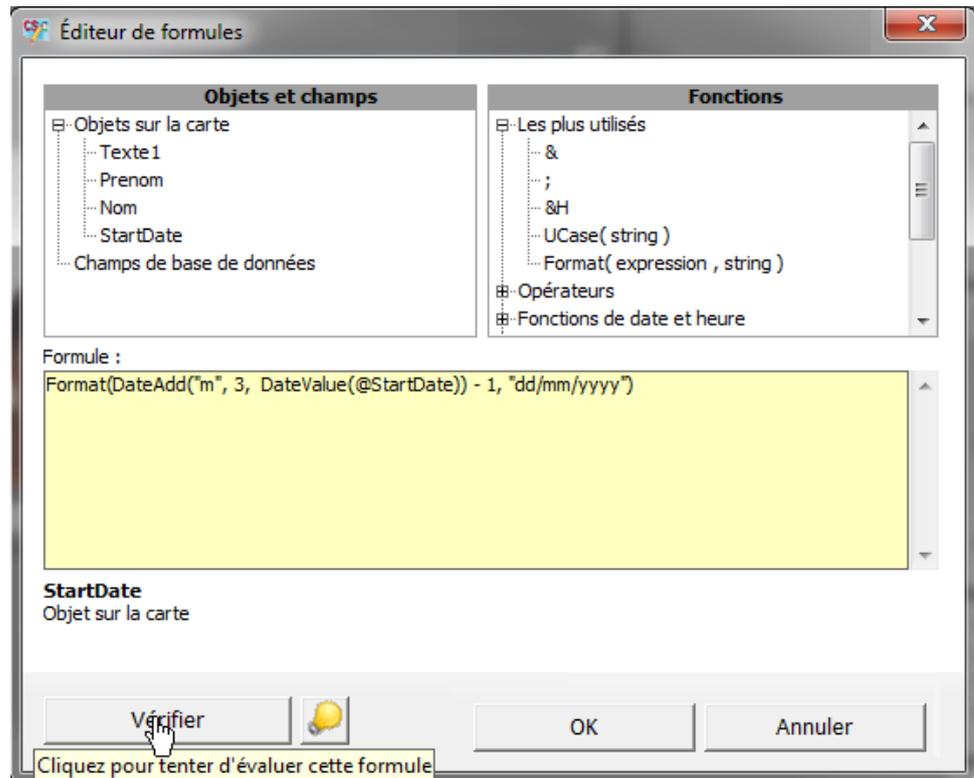
Maintenant, créez un nouvel objet texte pour la date d'expiration. Réglez la "Source" sur "Formule". En mode exploitation, l'utilisateur n'aura pas à se soucier de la date d'expiration; celle-ci sera calculée automatiquement par eMedia CS2 à partir de la date de départ indiquée.

Cliquez sur le bouton à droite de la propriété pour afficher l'assistant formule



La date d'origine est saisie par l'utilisateur en mode exploitation et stocké dans l'objet "startDate" de la carte

# 2

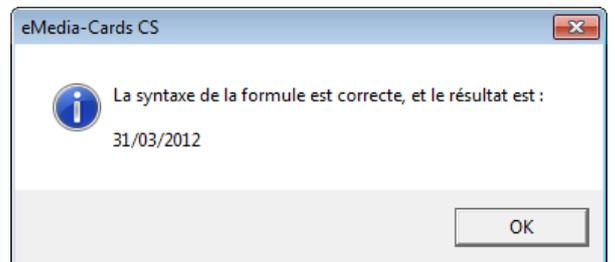


La date d'expiration étant fixée à trois mois moins 1 jour, nous allons donc construire la formule en appelant les fonctions suivante (partie droite de l'éditeur)

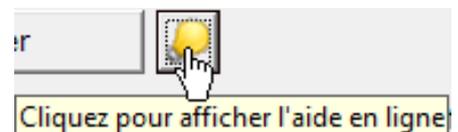
`Format(DateAdd("m", 3, DateValue(@StartDate))-1, "dd/mm/yyyy")`

Notre formule est affichée dans la partie inférieure et on peut la modifier pour ajouter un objet de la carte ou une fonction du logiciel en double-cliquant dans les deux listes hiérarchiques supérieurs.

Comme la formule correspond à nos spécifications, nous pouvons cliquer sur le bouton "Vérifier". Un message nous dit que la formule est correcte et retourne la valeur.



Pour plus d'information cliquez sur l'icône d'accès à l'aide en ligne



Une aide spécifique apparaît, contenant toutes les informations nécessaires pour construire des formules puissantes et la référence complète sur les fonctions intégrées (pour partie en Anglais).

## Un code à barres contenant un identifiant

Nous pouvons créer et gérer des objets code à barres exactement comme nous l'avons fait avec les objets texte. Dans ce paragraphe, nous allons créer un tel objet, qui contiendra le numéro de membre de notre club de tennis.

Cliquez sur l'icône de code à barres dans la boîte à outils sur la gauche (voir l'icône ici):

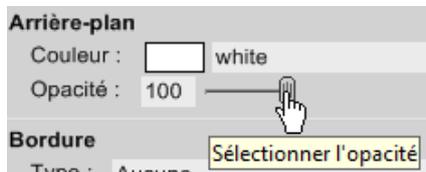
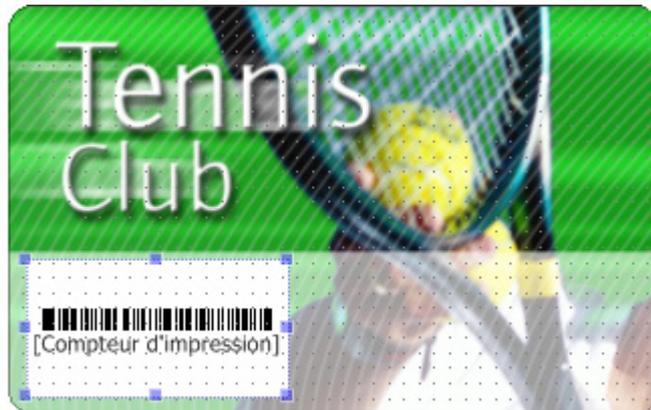


La fenêtre des propriétés apparaît. Nous allons être en mesure de sélectionner la source des données et le contenu de notre code à barres.

Si notre code à barres doit contenir le numéro de membre, ce numéro doit changer pour chaque nouvelle impression automatiquement. Nous allons utiliser un compteur d'impression. Sélectionnez «Compteur d'impression» de la propriété "Source". Cliquez sur le "OK" bouton.

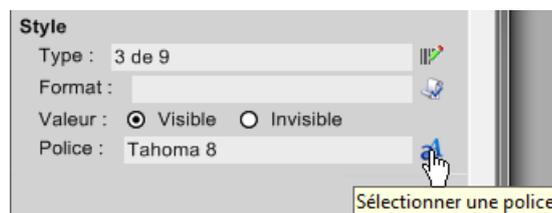
Déplacer l'objet code à barres sur la carte pour la placer à l'endroit voulu.

Pour permettre une lecture correcte du code-barres par des lecteurs de type LED ou infrarouge nous lui appliquerons un fond blanc. Si le lecteur est de type scanner laser, le code-barres peut être d'une autre couleur que noir et sur fond transparent.



- Passons en revue maintenant les principales propriétés de l'objet code à barres que nous avons créées.
- La propriété "Police" permet de sélectionner le type de code à barres à utiliser.

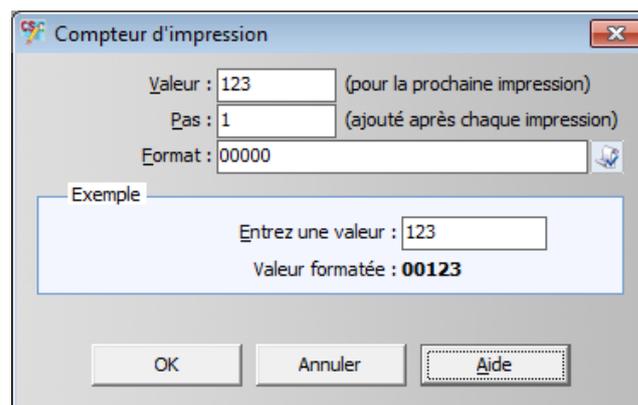
La propriété "Valeur - Visible" permet l'affichage de la valeur sous le code-barres. La propriété "Police" définit les caractéristiques de la police utilisée pour écrire cette valeur



### Caractéristiques du compteur d'impressions

Le "Pas" est la valeur qui est ajoutée à chaque fois qu'une impression est effectuée. Pour changer le "pas" par défaut et / ou la valeur initiale, nous pouvons configurer depuis le menu "Outils" le compteur d'impressions.

La boîte de dialogue suivante apparaît:



La "valeur initiale" zone de texte contient la première valeur à imprimer. Ici, nous considérons que le premier membre aura l'Identifiant 123.

Le "Pas" contient la valeur qui sera ajoutée au compteur une fois l'impression effectuée.

La zone de texte "Format" définit le nombre de caractères numériques que doit contenir le compteur.

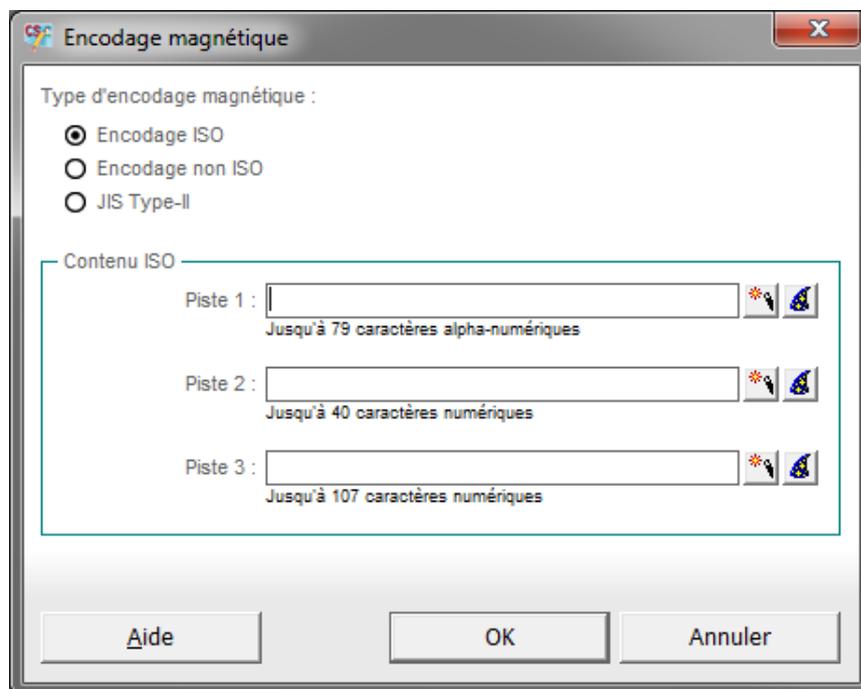
"Valeur formatée" est un aperçu.

## Les pistes magnétiques

Les bandes magnétiques sont considérées comme un objet dont la propriété "Source" est une formule. Si nous avons besoin d'encoder des informations sur la bande magnétique, un assistant a été conçu pour nous aider à créer la formule correspondante.

Pour spécifier le contenu de la bande magnétique, il suffit de cliquer sur l'outil d'encodage correspondant

La fenêtre "Encodage magnétique" apparaît.



Les boutons radio en haut nous permettent de sélectionner le type de codage à effectuer:

- **ISO**: l'encodage sera conforme aux normes ISO, eMedia CS2 vérifie les données à encoder.
- **Non ISO**: l'encodage ne sera pas conforme aux normes ISO, eMedia CS2 ne vérifie pas les données à encoder.
- **JIS Type II**: l'encodage sera conforme à la norme japonaise.

Les trois boîtes de texte permettent de saisir les trois formules (une pour chaque voie) ou la formule sur la seule piste de la face avant de la carte, si la norme "JIS Type II" a été sélectionné.

Suivant le choix des pistes à encoder, chaque zone de texte correspondant doit contenir une formule. Sous **norme ISO**, cette formule doit renvoyer une chaîne, ayant la longueur maximale spécifiée sous la zone de texte. La valeur de retour doit aussi contenir soit uniquement des chiffres (pistes 2 et 3) ou chiffres, caractères et symboles (pistes 1 alphanumériques).

Au cours de la phase d'encodage, toutes les données qui ne correspondent pas aux normes ISO seront remplacées par des espaces, ou supprimées sur les pistes numériques.

Deux boutons, sur la droite de chaque zone de texte, permettent l'affichage de boîtes de dialogue qui nous aident à définir le contenu de la piste:

-  Ce bouton ouvre la fenêtre de l' "Éditeur de formule" vu précédemment. Cette boîte de dialogue nous aidera à créer et à tester la formule.
-  Ce bouton ouvre un assistant qui va nous permettre de construire le contenu de la piste étape par étape. A chaque étape, nous sera demandé si nous voulons ajouter ou concaténer des objets de la carte, des champs de la base de données, des données fixes, etc.

Nous allons utiliser ce bouton afin d'appeler l'assistant Piste magnétique. Nous allons y définir les éléments qui seront concaténés sur la piste<sup>1</sup>. Nous serons en mesure de voir la formule plus tard, à l'aide de l'assistant d'expression (premier bouton à droite du contenu de piste) pour améliorer l'encodage, par exemple, avec de nouveaux calculs.

Cliquez sur "Suivant" pour commencer la configuration de la piste. Nous allons supposer, pour cette démonstration, que notre piste devra contenir le nom du titulaire, les dates de début et de fin de l'adhésion, l'ensemble de ces données séparées par le caractère séparateur normalisé pour piste ISO 1: "^".

Quel type d'information souhaitez-vous ajouter à la piste :

- Un caractère d'espace
- Un séparateur de piste
- Le contenu d'un objet de la carte
- Le contenu d'un champ de la base
- Une donnée fixe et invariable
- La réponse à une question posée lors de l'impression
- Le résultat de l'évaluation d'une formule

La boîte de dialogue affiche la première étape, dans laquelle nous devons choisir l'endroit où se trouve les données utilisées pour l'encodage

Sélectionnez l'objet de la carte qui contiendra la donnée à encoder :

ID_Numero
Prenom
Nom
DateCreation
FinValidite

Sélectionnez "le contenu d'un objet de la carte" et cliquez sur "Suivant". Comme le nom du détenteur est alors situé dans l'objet texte nommé "Nom", sélectionnez cet objet, puis cliquez sur "Suivant".

A la première étape, la boîte de dialogue nous demande si nous voulons concaténer ou ajouter: Concaténer signifie: ajouter des données sans séparation. Ajouter veut dire: ajouter d'autres données mais, se faisant sur une bande magnétique, il est nécessaire que les caractères séparateur ou les espaces répondent à la norme ISO de la piste concernée.

Cliquez sur "Ajouter" et cliquez sur "Suivant" pour continuer à construire la ligne d'encodage souhaitée.

Si nous oublions ce que sont les données déjà insérées, une zone de texte apparait en bas, **montrant la formule que nous construisons et un aperçu de son contenu:**

Aperçu de la piste : `NOM^17/07/2012^16/07/2013`

Une fois toutes les données insérées, sélectionnez "Terminer" à la troisième étape, au lieu de "Concaténer" ou "Ajouter" et cliquez sur le bouton "Suivant". Maintenant, cliquez sur "OK" et votre encodage est prêt.

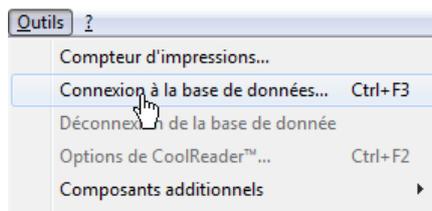
Notez que si vous utilisez un modèle recto-verso, la bande magnétique est maintenant visible sur la face arrière pour éviter au concepteur de créer des objets à cet endroit.

## Connexion à une base de données

Avec les éditions Professional, Expert et en mode de démonstration, votre modèle de carte peut être lié à une base de données en utilisant soit un son pilote OLEDB soit un pilote ODBC. Cela donne accès à l'ensemble des possibilités de stockage et de gestion d'une grande quantité de données.

L'édition "Standard" ne permet que de se connecter à une feuille de données Microsoft Excel™. Microsoft Excel™ n'étant pas une base de données, cette solution est limitée car ces feuilles n'offrent pas toutes les caractéristiques d'une base de données. Cela vous permet cependant de gérer un ensemble, simple, de données, à conditions de respecter les conditions énoncées par Microsoft.

### Configuration de la connexion



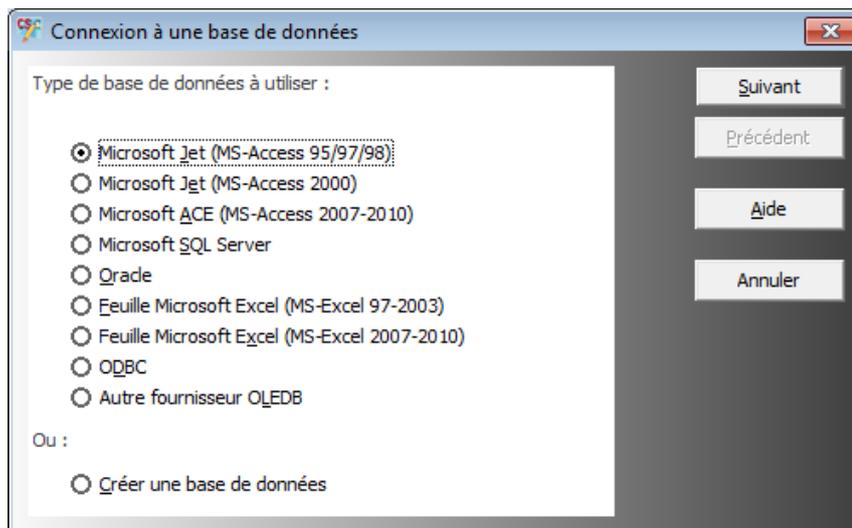
Soit dans le menu "Outils" vous cliquez sur "Connexion à la base de données", soit sur l'icône



2

### Connexion Sélection du pilote

Avec les éditions Professional, Expert et en mode de démonstration activé, tous les choix sont permis. Avec l'édition standard du logiciel, seul le choix "feuille de calcul Microsoft Excel" est activé.



### Connexion à une base de données

Maintenant, soit vous avez déjà une base de données et vous voulez la connecter, soit vous n'en avez pas et vous souhaitez en créer une.

- Si vous avez déjà une base de données, cliquez sur le bouton radio correspondant au type de base de données et cliquez sur "Suivant". Les pages qui suivent vous aideront à choisir votre base de données à vous y connecter et la configurer.
- Si vous souhaitez en créer une, cliquez sur "Créer la base de données". L'assistant va vous aider à en définir les champs: noms, types et longueurs. La base de données créée sera enregistrée sous format Microsoft Access™ et le modèle de carte actuelle sera automatiquement connecté à cette base de données.

Pour ajouter, modifier ou supprimer des champs, il suffit de cliquer dessus dans la grille avec le bouton droit de la souris et sélectionnez la commande correspondante dans le menu contextuel.

Une fois la structure de la base de données définie, en fonction de vos besoins, l'assistant vous demandera un nom de fichier dans lequel la base de données sera créée.

Créez la structure de votre base de données.

Champs de la base :

Nom	Type	Taille
TITRE	Texte	20
PRENOM	Texte	50
NOM	Texte	50
NUMERO_CARTE	Entier	4
PHOTO	Texte	255

L'aide en ligne peut être consultée à partir de chaque menu déroulant, sujet ou "Propriétés de l'objet" en appuyant sur la touche F1 du clavier. Dans "Sommaire" cliquez sur "Connexion de base de données" / Créer une base de données

## Base de données en exemple

Nous allons maintenant nous connecter à la base de données fournie avec eMedia CS2 et donnée en exemple avec les modèles de cartes. Dans la boîte de dialogue "Connexion à une base de données" cliquez sur "Microsoft Jet moteur (MS-Access 2000)" et cliquez sur "Suivant".

L'assistant demande le nom du fichier de base de données. Cliquez sur le bouton "..." et sélectionnez le "Corporate.mdb" base de données situé dans le dossier d'exemples, <C:\Users\Public\Documents\eMedia CS\Exemples de cartes\Cartes avancees\Entreprise\Files\Corporate.mdb>

Cliquez sur "Ouvrir" pour sélectionner cette base de données, puis sur "Suivant":

Informations additionnelles concernant la connexion.

**Authentification**

Utilisateur :  Mot de passe :

**Délais maximum**

Délai de connexion (en secondes)  Délai de commande (en secondes)

**Autres informations**

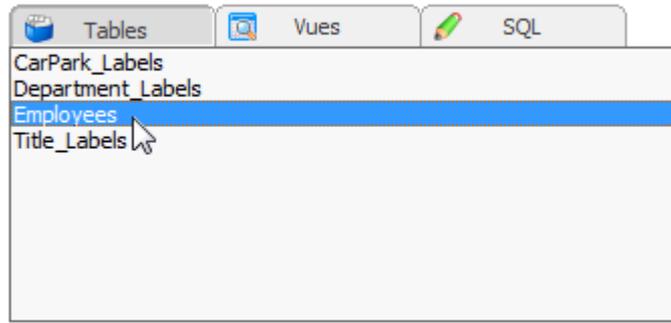
Informations additionnelles à ajouter à la chaîne de connexion :

Ne pas énumérer les enregistrements (connexions lentes)

Dans cette étape, nous allons entrer (si nécessaire) l'ID utilisateur et le mot de passe à fournir au SGBD si la connexion a besoin d'une authentification. Ce n'est pas le cas de notre exemple.

À l'étape suivante. La liste énumère les tables, les vues ou SQL. (SQL ouvre, une zone de texte qui attend votre instruction SQL). Vous sélectionnez la table "Employee".

Sélectionnez les enregistrements que vous voulez utiliser.



Type de jeu d'enregistrements : Type de curseur :

- Keyset
- Dynamique
- Client
- Serveur

**Connexion à la base - Sélection d'une Table, d'une Vue ou instruction SQL**

- **Tables:** l'une des tables de la base de données, et tous les enregistrements stockés dans celle-ci.
- **Vues:** un ensemble d'enregistrements issus d'une ou plusieurs tables. C'est ce qu'on appelle une «Requête» dans Microsoft Access™ ou une "procédure stockée" dans Microsoft SQL Server™ ou Oracle™.
- **SQL Instruction:** Vous serez en mesure d'entrer une commande SQL SELECT dans une zone de texte. Pour plus d'informations, s'il vous plaît se référer à l'aide en ligne ou la documentation SQL

Type de jeu d'enregistrement et type de curseur, consultez l'aide en ligne à ce sujet. La prochaine étape nous permet de définir si l'utilisateur, en mode exploitation, aura la possibilité de modifier, ajouter, ou supprimer des enregistrements.

Autorisations accordées à l'utilisateur qui imprimera les cartes.

- Modifier des enregistrements
- Ajouter des enregistrements
- Supprimer des enregistrements

Sélectionnez les champs qui seront affichés à l'utilisateur et ceux qu'il pourra modifier.

Tri	Champ	Afficher	Editer
	ID	✓	<input type="checkbox"/>
	Nom	✓	✓
	Prénom	✓	✓
	Titre	✓	✓
	Département	✓	✓
	Téléphone	✓	✓
	Fax	✓	✓
	e-mail	✓	✓
	Date de création	✓	✓
	Identifiant	✓	✓
	P_DATE	✓	✓
	Photo	✓	✓
	P_COUNT	✓	✓

Les prochaines étapes sont très similaires: une liste de champs est affiché, et chacun d'eux peut être sélectionné ou non

- **Afficher** - Dans la première liste, vous sélectionnez les champs qui seront affichés à l'utilisateur en mode de fonctionnement (si vous êtes capable de masquer certains champs).



- **Editer** - Dans la seconde liste, vous sélectionnez les champs que l'utilisateur sera en mesure de modifier, si les autorisations ont été mis à l'étape précédente.

### Attention

Un champ "indexé" (dans ce cas, le champ ID) contient un nombre qui s'ajoute de façon automatique, défini par le système de gestion de la base de données chaque fois qu'un enregistrement est créé. Chaque enregistrement de la base de données aura son propre numéro, qui peut être utilisé comme un identifiant unique. Un champ indexé ne doit pas pouvoir être modifié par l'utilisateur, car il a été automatiquement défini. Son paramètre sera donc non "Editer".

À tout moment vous pouvez accéder à l'aide en ligne par la touche F1 du clavier

Merci.

Vous avez maintenant défini toutes les informations nécessaires pour accéder à la base de données. Vous pouvez presser le bouton "Terminer" pour valider vos choix.

Si vous souhaitez avoir un aperçu des enregistrements sélectionnés, Vous pouvez presser le bouton "Aperçu" ci-dessous.



Cliquez sur "Aperçu" pour accéder à la dernière étape, où l'on peut examiner les dossiers sélectionnés.

ID	Nom	Prénom	Titre	Département	Téléphone	Fax
1	MILLER	Michael	Chef de service	5	555-0123	9
2	CLEMENTINE	Sarah	Assistant(e)	6	555-0127	9
3	ARDELLO	James	Chef de département	3	555-0126	9
4	CURTIS	Mel	Chef de service	2	555-0122	9
5	WALTER	Soline	Chef de département	5	555-0125	9
6	DEPRES	Norbert	Employé(e)	1	555-0128	9

Cette fenêtre sera affichable à tout moment en appuyant sur la touche de fonction F3. Si la case "1000" en bas est cochée, seuls les 1000 premiers enregistrements sont affichés (ce qui est utile pour les SGBD distant afin d'éviter la latence).

### Établir le lien entre les objets et les champs

Lorsque nous avons défini la connexion à la base de données, nous avons seulement sélectionné les champs de la base afin qu'ils soient disponibles en tant que source d'objet.

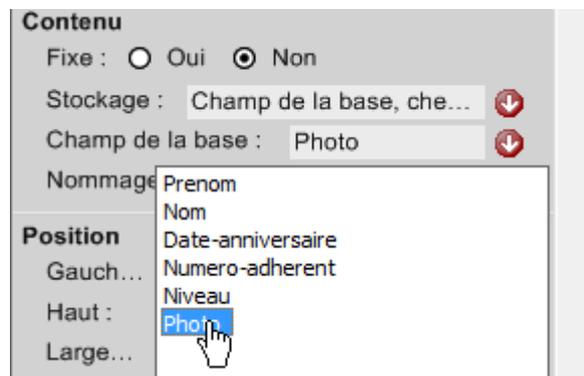
Nous allons maintenant faire coïncider les champs avec les objets image, texte et code-barres.

## Objet image

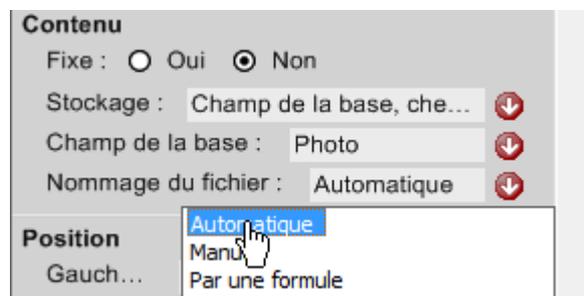
2



**Stockage:** Champ de la base, chemin disque. Avant d'établir la connexion, vérifiez que le champ spécifique pour l'enregistrement de photos existe (*champ de type texte*) dans la base de données. Ce champ sera nécessaire afin d'ajouter le chemin d'accès du fichier photo à chaque fois que vous enregistrez un individu.



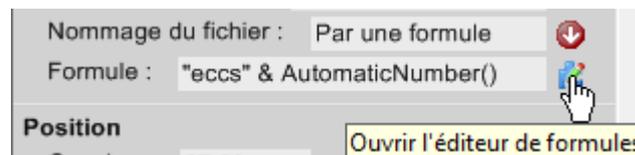
**Champ de la base:** L'objet Image sera lié au champ correspondant dans la table de la base de données.



**Automatique:** les fichiers sont nommés en utilisant un préfixe et un indice dans le dossier eMedia CS2 (par défaut, C:\Users\Public\Pictures\eMedia CS\

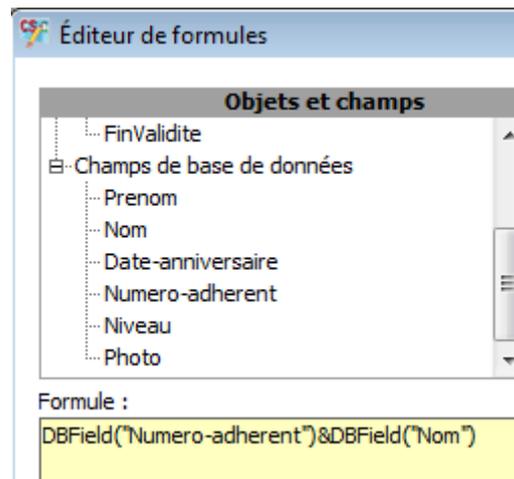
**Manuel:** Une boîte de dialogue s'affichera, permettant à l'utilisateur de donner un nom au fichier image.

**Par une formule:** La photo sera enregistrée dans un fichier dont le nom sera construit à partir du résultat d'un calcul.



Sélectionnez cette option pour afficher "L'Éditeur de formules", et configurez la formule.

Exemple: le nom de l'image sera nommé avec deux informations de la base de données, et une extension qui dépend du type de fichier. Si vous réglez la «formule» comme DBField ("Numero-adherent") et DBField ("Nom"), votre fichier sera enregistré en tant que: 250050MILLER.jpg (si évidemment le Numero-adherent est bien 250050, que l'utilisateur se nomme bien MILLER et enfin que le système d'acquisition d'image génère bien un fichier de type jpg



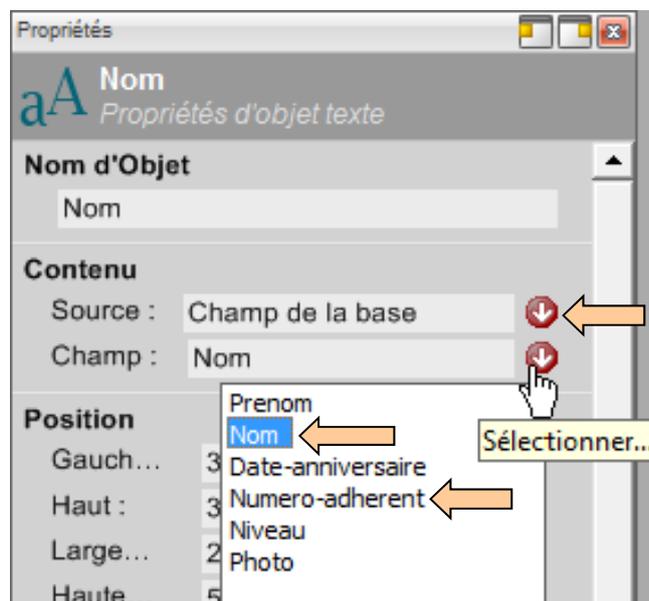
L'assistant "Éditeur de formules" aide à la programmation de formules avancées, permettant un grand nombre d'opérations effectuées automatiquement sur tous les objets qui composent la carte. Ces fonctions ne sont programmables et actives que dans l'édition Professionnel et Expert d'eMedia CS ou en mode de démonstration.

## Objet texte et Code-barres

Pour ce faire, il suffit de changer la propriété "Source", en la fixant à l'une de ces trois valeurs possibles:

- **Champ de la base:** l'objet texte ou code-barres contient la valeur de l'un des champs de la base de données pour l'enregistrement en cours.
- **Choix de base de données:** l'objet texte ou code-barres contient la valeur de l'un des champs de la base de données pour l'enregistrement en cours, et cette valeur sera un de ceux définis dans une seconde table. Nous allons voir comment configurer plus loin dans ce chapitre.
- **Formule:** Une formule ou une expression, dans un langage de programmation, est une combinaison de valeurs, de variables, d'opérateurs et de fonctions qui, interprétés (évalué), calculé, produisent (en retour) une autre valeur.

### Champ de la base:



Sélectionnez maintenant l'objet Nom sur notre modèle de carte, qui contiendra le nom de famille du titulaire. Modifier la "Source" pour être paramétrée sur "Champ de la base". La propriété "Champ" est maintenant une combo-box. Ouvrez-la et sélectionnez le champ "Nom" de la base de données.

2

Faites de même pour le code-barres et liez-le au champ "Numero-adherent" de la base de données.

### Formules et champs de bases de données

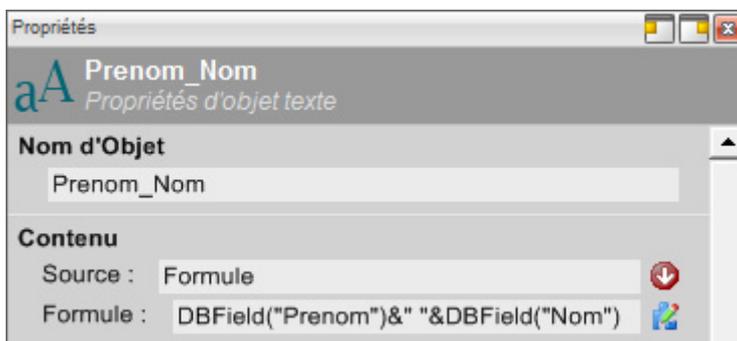
Pour améliorer les performances globales de l'application et du modèle, nous pouvons combiner les formules avec des champs de la base.

Supposons, par exemple, que l'objet "Nom" ait été conçu pour contenir le nom complet du titulaire.

Mais les noms et prénoms des titulaires sont deux champs différents de la base de données...

Vous pouvez utiliser l'assistant Éditeur de formules pour créer une formule qui concatène deux textes (comme le nom et prénom). Ainsi, au lieu de concaténer deux objets de la carte, demandez à l'assistant de concaténer deux champs de la base. Votre objet "Nom" aura alors les caractéristiques suivantes:

La source "Formule" n'est programmable et active que dans l'édition Professionnel et Expert d'eMedia CS ou en mode de démonstration.



- **Source:** Formule
- **Formule:** DBField("Prenom")&" "&DBField("Nom")



eMedia CS2 vous permet d'accéder à votre propre base de données, et vous aide à gérer vos données en vue de les imprimer sur les cartes de la façon la plus cohérente.

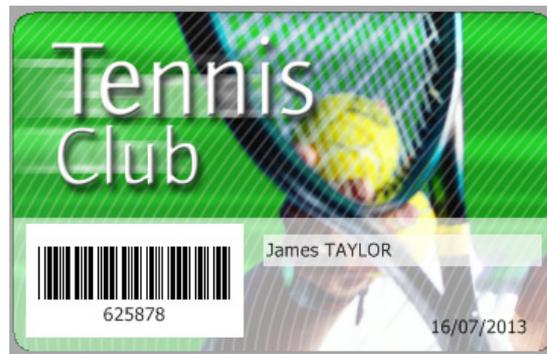
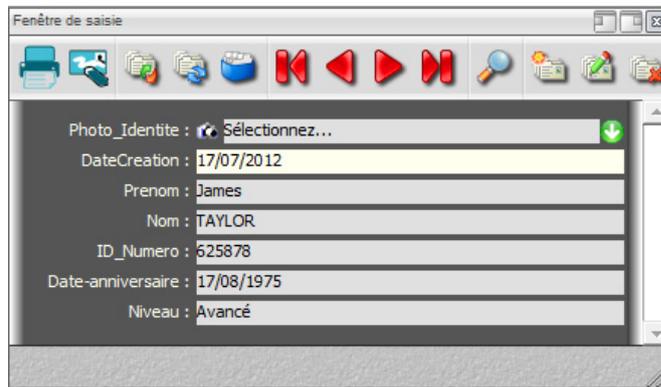
Pourquoi conserver deux objets texte, [Prénom] et [Nom de famille] ... me direz-vous?

Simplement, comme dans le mode exploitation nous sommes reliés aux champs de la base, nous avons besoin de continuer à créer de nouveaux enregistrements ou modifier des enregistrements et pour ce faire, nous devons avoir accès à ces deux champs.

Vous remarquerez qu'ils sont en dehors du gabarit pour ne pas être imprimés.

On pourrait les mettre au-dessus du modèle avec le paramètre "non visible" de la propriété "Options d'affichage et d'impression" pour ne pas les imprimer.

### **Voici le résultat en mode exploitation**



### **Allons plus loin avec le "choix de base de données"**

En réglant la propriété "Source" d'un objet texte ou code-barres sur "Choix de base de données", nous allons permettre à l'utilisateur, en mode exploitation, d'entrer une valeur dans le champ, en la sélectionnant simplement dans une liste.

La source "Choix de base de données" n'est programmable et active que dans l'édition Professionnel et Expert d'eMedia CS2 ou en mode de démonstration.

Par exemple ... ouvrez le modèle de carte "**Entreprise-1.eccs**" en mode DEMO.

*C:\Users\Public\Documents\eMedia CS\Exemples de cartes\Cartes avancees\Entreprise\Entreprise-1.eccs*

**Cet exemple utilise une connexion à la base de données MS-ACCESS "Corporate.mdb" qui se trouve dans C:\Users\Public\Documents\eMedia-Cards CS\Exemples de cartes\Cartes avancees\Entreprise\Files**

La carte d'entreprise doit présenter le département dans lequel travaille l'employé sans avoir à réécrire les informations, dans la base de données, pour chaque enregistrement. En outre, une couleur doit permettre de distinguer chaque département de l'entreprise.

Nous allons détailler la solution...

2

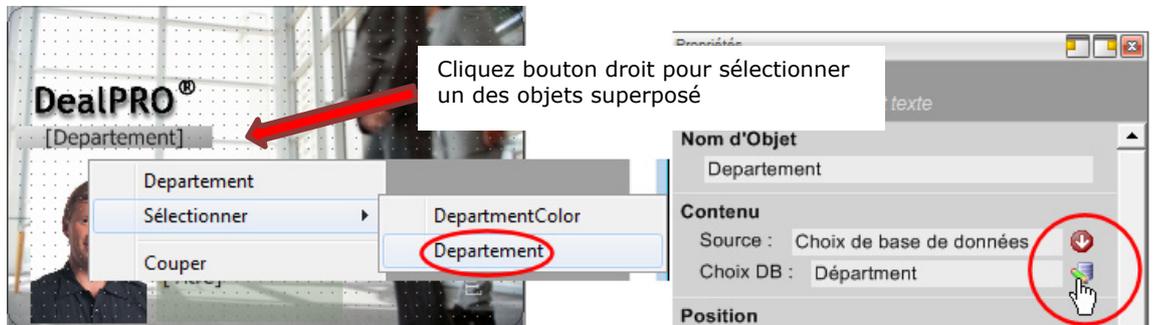
Pour "Choix de base de données", nous avons besoin d'une autre table dans la base de données, énumérant toutes les valeurs possibles. Ainsi, dans notre base de données, nous allons créer une nouvelle table, nommée "Department\_Labels", contenant les documents suivants:

DEPARTMENT_ID	LABEL
1	Direction Administrative
2	Service Clientèle
3	Département Marketing
4	Département Ingénierie
5	Département Fabrication
6	Sécurité
7	Visiteur

En outre, nous avons modifié notre table principale, pour qu'elle contienne le département dans lequel l'employé travaille.

ID	Nom	Prénom	Titre	Département	Téléphone
1	MILLER	Michael	Chef de service	5	555-0123
2	CLEMENTINE	Sarah	Assistant(e)	6	555-0127
3	ARDELLO	James	Chef de départ	3	555-0126
4	CURTIS	Mel	Chef de service	2	555-0122
5	WALTER	Soline	Chef de départ	5	555-0125
6	DEPRES	Norbert	Employé(e)	1	555-0128

Il nous faut maintenant définir un objet sur le modèle de carte, ayant pour "Source" la propriété "Choix de base de données". Lorsque vous cliquez sur un objet, n'oubliez jamais que deux couches peuvent se superposer à cet endroit.



On clique sur le bouton, à droite de la propriété de l'objet "Choix de base de données" pour définir ce que cet objet contiendra en mode exploitation:

- D'où les données seront extraites
- Quels types de données seront stockés.
- Où les données seront stockées

La boîte de dialogue suivante apparaît:

Champ de stockage

Table liée

Champ lié

Champ d'affichage

Champ de stockage : Département

Table liée : Department\_Labels

Champ lié : DEPARTMENT\_ID

Champ d'affichage : LABEL

Recherche le contenu du champ "Département" de la requête utilisée par la carte dans le champ "DEPARTMENT\_ID" de la table "Department\_Labels", puis si la valeur a été trouvée, insère le contenu du champ "LABEL" dans l'objet.

2



Avec ces réglages, en mode exploitation, lorsque vous créez ou modifiez un enregistrement, la fenêtre de saisie contient une combo-box qui énumère toutes les valeurs possibles du champ LABEL de la table de base de données Department\_labels.

Lorsque l'utilisateur sélectionne une de ces valeurs et sauvegarde l'enregistrement, les informations sélectionnées seront également enregistrées dans le champ de la table principale, et la valeur sera égale au contenu du champ DEPARTMENT\_ID de l'enregistrement correspondant à la valeur sélectionné.

2

ID	Nom	Prénom	Titre	Département	Téléphone
1	MILLER	Michael	Chef de service	5	555-0123
2	CLEMENTINE	Sarah	Assistant(e)	6	555-0127
3	ARDELLO	James	Chef de départ	3	555-0126
4	CURTIS	Mel	Chef de service	2	555-0122
5	WALTER	Soline	Chef de départ	5	555-0125
6	DEPRES	Norbert	Employé(e)	1	555-0128

Lorsque l'enregistrement sera sauvegardé, le champ Département pour M. MILLER contiendra la valeur correspondant à "Département Fabrication": 5.

Pourquoi 5?

Dans la table Department\_Labels, l'enregistrement de "Département fabrication", est énuméré 5 dans DEPARTMENT\_ID ...

**Allons de plus en plus loin...**

Notre modèle de carte contient maintenant un objet texte dans lequel le Département est affiché. Maintenant, supposons que nous voulions une couleur particulière à distinguer pour chaque département de l'entreprise.

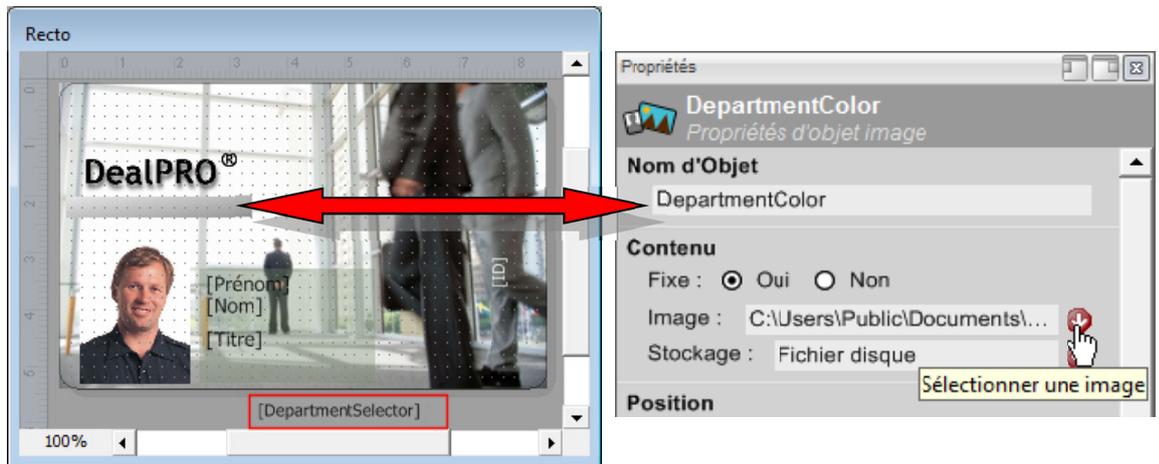
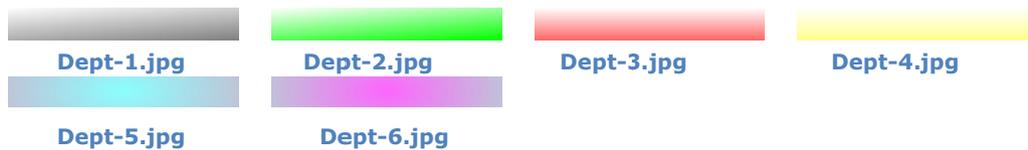
Comment faire?

Essayez de réaliser cet exercice par vous-même, et si vous ne pouvez pas le faire ... lire la suite, qui peut être une des solutions possibles (mais pas la seule solution)

**Solution**

Dans le dossier d'installation des modèles de cartes donnés comme exemples, (**Par défaut C:\Users\Public\Documents\eMedia CS\Exemples de cartes\Cartes avancées\Entreprise\Files**), vous disposez de 6 fichiers bitmap

Le nom de ces fichiers est très important parce que la numérotation de ces fichiers permettra de mettre en place une formule que nous nommerons "DepartmentSelector"



Nous créons l'objet image, nous le nommons «DepartmentColor» et sélectionnons le fichier bitmap "Dept-1.jpg dans le dossier:

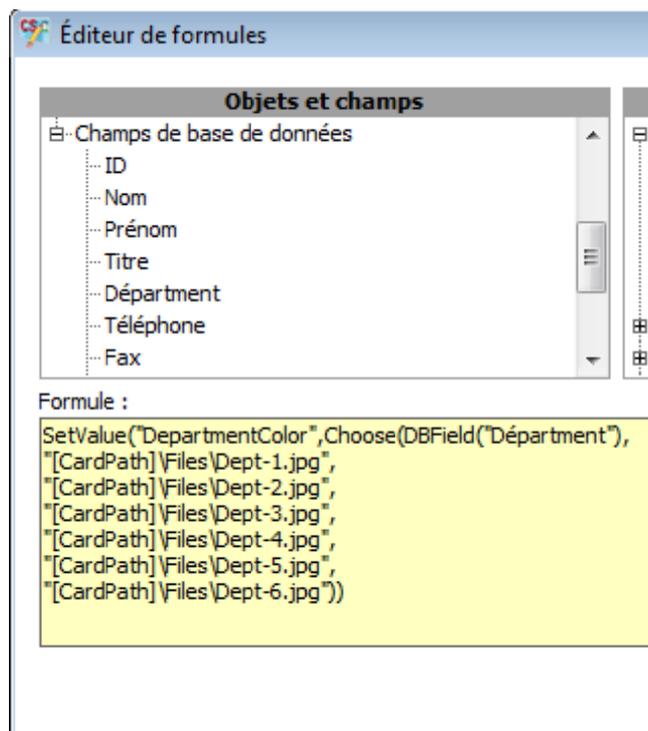
Dept-1.jpg	9 Ko	Image JPEG
Dept-2.jpg	9 Ko	Image JPEG
Dept-3.jpg	9 Ko	Image JPEG
Dept-4.jpg	9 Ko	Image JPEG
Dept-5.jpg	9 Ko	Image JPEG
Dept-6.jpg	9 Ko	Image JPEG

**(Par défaut C:\Users\Public\Documents\eMedia-Cards CS\Exemples de cartes\Cartes avancées\Entreprise\ Files)**

Nous créons un objet texte, nommé "DepartmentSelector» avec "Formule" comme propriété Source.

Maintenant, nous allons prendre le contrôle de l'objet image DepartmentColor en créant une formule dans l'objet texte DepartmentSelector

1. Vous avez vos 6 fichiers bitmap différents, permettant une identification par couleur
2. L'affichage de ces fichiers se fait via un objet "DepartmentColor"
3. La variable est en lecture / écriture du champ de base de données "Department" (DBField («Département»)),
4. La valeur de la variable (1.jpg, 2.jpg, 3.jpg, 4 ...) correspond à l'identificateur.
5. Vous écrivez l'expression suivante :



L'image affichée dans l'objet "DepartmentColor" est sous le contrôle de la formule "DepartmentSelector" Cette formule oblige l'objet à charger l'un des 6 fichiers bitmap contenant la couleur de fond.

Si le champ Département de la base de données contient la valeur 1 (associé à "Dept-1.jpg"), la formule permet l'affichage de la couleur correspondant au département "Direction Administrative" si c'est 5 (associé à "Dept-5.jpg"), la couleur correspondant au département "Direction Fabrication" etc ...

À noter que dans la mesure où les fichiers bitmap (Dept-1.jpg, Dept-2.jpg, etc) sont enregistrés dans le dossier:

C:\Users\Public\Documents\eMedia-Cards CS\Exemples de cartes\Cartes avancees\Entreprise\Files)

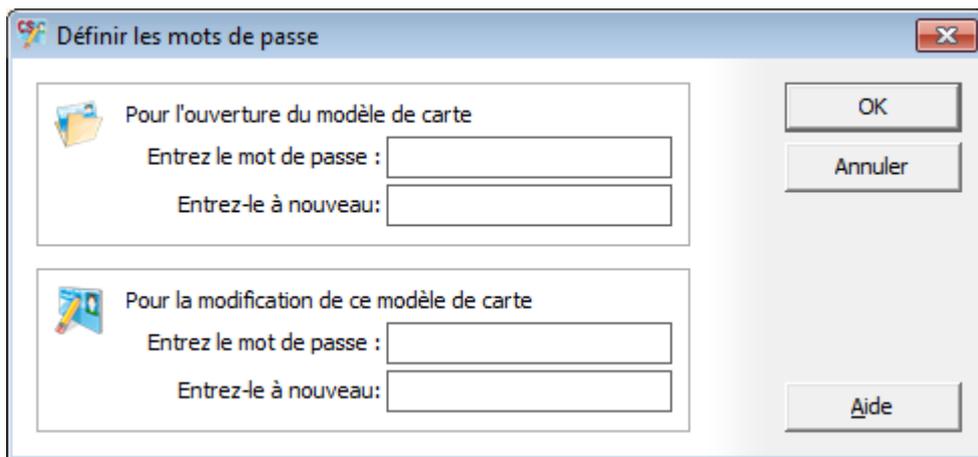
et le modèle de carte **Entreprise-1.eccs** dans le dossier

C:\Users\Public\Documents\eMedia-Cards CS\Exemples de cartes\Cartes avancees\Entreprise

On utilise un chemin disque raccourci utilisant **[CardPath]\Files**

### La touche finale

Nous sommes en mesure de verrouiller le modèle de carte en lui attribuant un mot de passe, de sorte que les utilisateurs ne soient pas en mesure de le modifier. Pour ce faire, ouvrez le menu "Edition" du logiciel et sélectionnez l'option "Définir mot de passe". La boîte de dialogue suivante apparaît



Vous pouvez définir deux mots de passe, et pour chacun, vous devez entrer le mot de passe deux fois (pour éviter les erreurs de clavier).

- Le premier mot de passe verrouille l'accès au mode conception du modèle. L'utilisateur devra entrer le mot de passe pour pouvoir l'ouvrir en mode Conception. Bien sûr, l'utilisateur n'aura pas à entrer un mot de passe pour imprimer des cartes mode exploitation. Ainsi, seuls les concepteurs ont la possibilité de modifier le contenu d'un modèle de carte.
- Le deuxième mot de passe verrouille complètement la carte. L'utilisateur devra entrer le mot de passe pour l'ouvrir en mode de conception, ainsi que dans le mode exploitation. L'usage de la carte est restreint aux personnes qui connaissent ce mot de passe.

### 3. LE MODE EXPLOITATION

Le mode exploitation est destiné à être utilisé pour l'impression des cartes et / ou encoder des cartes (bandes magnétiques, cartes à puce et cartes sans contact) de l'un des modèles déjà créés en mode conception.

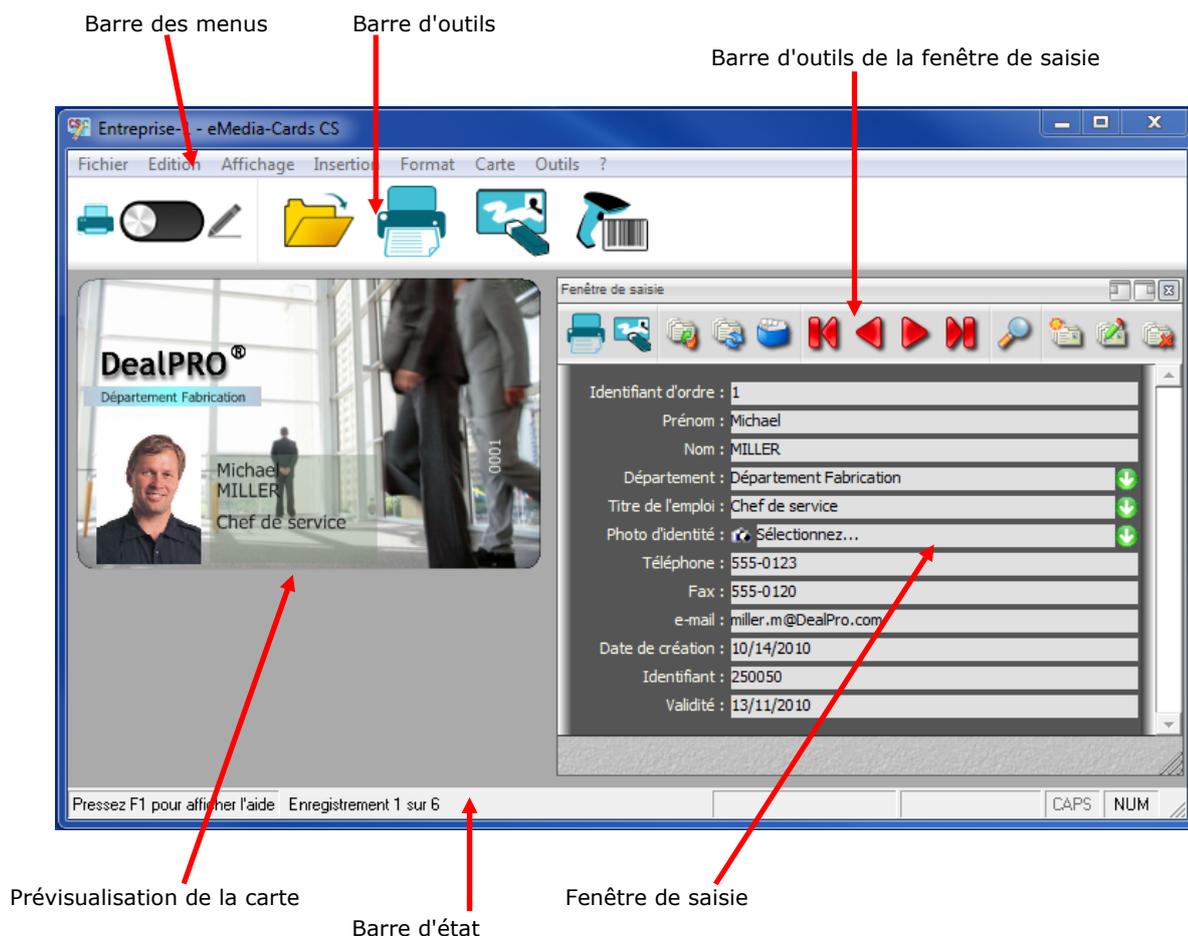
Le mode exploitation ne nécessite aucune compétence particulière (l'utilisateur ne doit être capable que d'utiliser une souris et un clavier). Dans ce mode, l'utilisateur n'aura qu'à entrer les données à partir du clavier (par exemple le nom, la société, etc) et de cliquer sur les boutons pour sélectionner les données et imprimer sur la carte.

#### Lancement d'eMedia CS2 en mode exploitation

eMedia CS2 peut être lancé à partir de la commande "Démarrer", "Tous les programmes". L'icône située sur le bureau peut également être utilisée. Il est également possible de démarrer le logiciel et charger un modèle de carte en une seule opération. Pour ce faire, il suffit de créer un raccourci vers un fichier de modèle de la carte.

Si eMedia CS2 est déjà lancé en mode Conception, vous pouvez passer au mode Exploitation en cliquant sur premier bouton de la barre (le deuxième bouton vous permet de revenir au mode Conception). Vous pouvez également utiliser les deux premières commandes du menu "Affichage".

La fenêtre principale du logiciel en mode Exploitation ressemble à ceci:



3

Cette fenêtre contient principalement les éléments suivants:

- La **Barre des menus**, qui permet d'accéder aux fonctionnalités du logiciel.
- La **Barre d'outils**, qui donne accès aux fonctions principales.

- La **Prévisualisation**, dans laquelle vous pouvez voir à tout moment la carte comme elle sera imprimée.
- La **fenêtre de saisie**, qui nous permet d'entrer les informations relatives à la carte actuelle et / ou par rapport à l'enregistrement courant de la base de données.
- La **Barre d'outils de la fenêtre de saisie**, qui permet de se déplacer entre les enregistrements, de créer, de modifier ou de supprimer l'enregistrement en cours, ou faire une recherche d'enregistrement.
- La **Barre d'état**, qui situe l'emplacement dans la base de données et donne des informations à entrer dans la fenêtre de saisie.

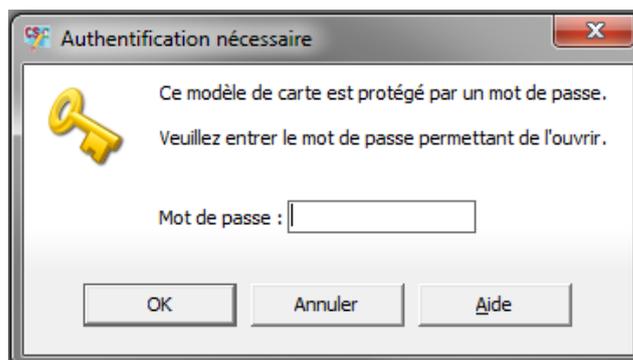
Au moment du lancement, aucun modèle de carte est ouvert (sauf si un modèle de carte a été demandé): l'aperçu contient une carte vierge et la fenêtre de saisie est vide. Nous devons ouvrir un modèle de carte.

## Ouverture d'un modèle de carte

Pour imprimer une carte, nous devons ouvrir un modèle qui contient la conception graphique de la carte et les informations d'encodage.

Pour ce faire, sélectionnez la commande "Ouvrir" dans le menu "Fichier", ou dans la barre d'outils, cliquez sur "Ouvrir un modèle" (le troisième). Le "fichier ouvert" une boîte de dialogue apparaît. Sélectionnez le fichier modèle de carte que vous souhaitez que le logiciel charge en mémoire et cliquez sur le bouton "Ouvrir"

Ce modèle peut être verrouillé par un mot de passe. Dans ce cas, la boîte de dialogue ci-contre s'affiche. Entrez le mot de passe correct dans la zone de texte jaune (ce mot de passe vous a été envoyé par le concepteur de carte ou l'administrateur) et cliquez sur OK. Si vous ne connaissez pas le mot de passe, cliquez sur "Annuler", acceptez le message d'erreur et essayez d'ouvrir un autre modèle de carte.



Une fois le modèle ouvert, il vous suffit d'entrer les informations requises dans la fenêtre de saisie et d'imprimer la carte.

# 3

## La fenêtre de saisie

Dans cette fenêtre, vous allez entrer les données à imprimer sur la carte. Vous aurez également à entrer des informations dans la base de données si le modèle de carte est liée à une base de données. Dans ce cas, la barre d'outils de la fenêtre va vous aider. La barre d'outils contient des boutons qui ne sont activés que si la carte est liée à une base de données:



### Rafraichir la connexion à la base

Ce bouton indique au serveur de base de données de renvoyer toutes les données



### Rafraichir l'enregistrement

Ce bouton indique au serveur de base de données de renvoyer l'enregistrement en cours.



### Affiche le contenu de la base

Ouvre une fenêtre contenant une grille avec tous les enregistrements de la base.



### Premier enregistrement

Affiche le premier enregistrement. Fenêtre d'entrée et carte sont mises à jour.

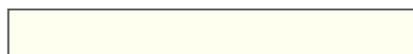
- 
-  **Enregistrement précédent**  
Déplace vers l'enregistrement précédent. Fenêtre d'entrée et carte sont mises à jour.
- 
-  **Enregistrement suivant**  
Déplace vers l'enregistrement suivant. Fenêtre d'entrée et carte sont mises à jour.
- 
-  **Dernier enregistrement**  
Affiche le dernier enregistrement. Fenêtre d'entrée et carte sont mises à jour.
- 
-  **Chercher des enregistrements**  
Ouvre une boîte de dialogue qui permet de chercher des enregistrements et de les imprimer.
- 
-  **Créer un nouvel enregistrement**  
Ce bouton vide toutes les zones de texte et prépare la saisie d'un nouvel enregistrement
- 
-  **Éditer cet enregistrement**  
Permet de modifier les données de l'enregistrement actuellement affiché.
- 
-  **Supprimer cet enregistrement**  
Supprime l'enregistrement en cours (une confirmation est demandée).
- 
-  **Lance l'impression de la carte active**
- 
-  **Réinitialise toutes les valeurs saisies sur la carte affichée** (Hors connexion base de données)
- 

Ces deux derniers boutons sont également présents sur la barre d'outils.

Sous la barre d'outils les données sont réparties dans des zones de saisie. Ceci peut ressembler à ce qui suit:



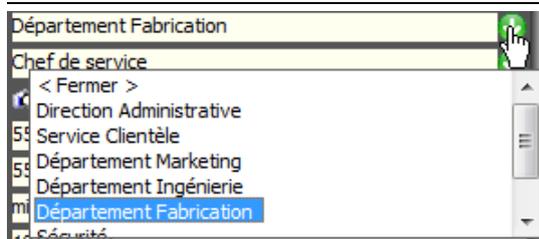
Une zone grisé n'autorise ni saisie ni modification.



Un champ jaune peut être modifié. Cliquez sur ce lien pour placer le curseur, ou utilisez la touche TAB pour vous déplacer d'un champ à l'autre..



Le champ rose est celui activé. Les données saisies au clavier apparaissent dans celui-ci.



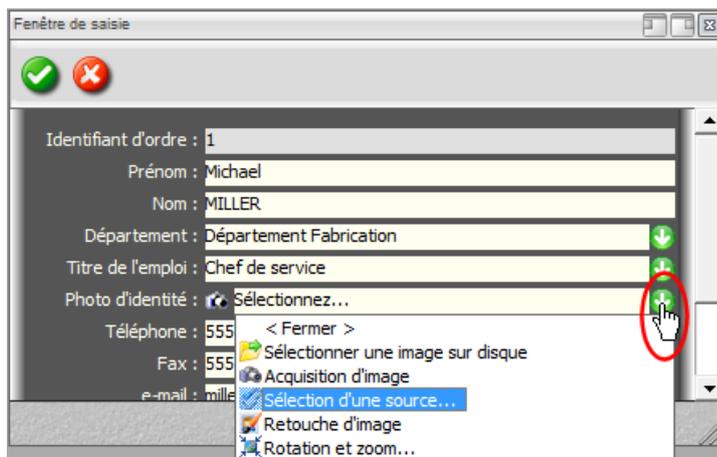
Certains champs peuvent avoir un bouton sur la droite. En cliquant dessus, une liste apparaît Cette liste contient les choix autorisés.

Sélectionnez dans la liste la donnée voulue, puis cliquez dessus. La liste disparaît et la sélection est maintenant dans le champ.

Une liste déroulante permet une entré rapide pour des données itératives.

## Acquisition d'image

Pour acquérir une image, il suffit de cliquer sur le bouton caméra. L'interface utilisateur du fabricant de votre appareil photo ou webcam s'affiche à l'écran (si votre appareil a été correctement installé). L'acquisition de votre image. Une fois réalisée, la fenêtre se ferme et l'image est transférée à l'objetimage de la carte.



Si, lorsque vous cliquez sur le bouton, l'interface utilisateur qui apparaît n'est pas celle qui correspond à l'appareil que vous souhaitez utiliser, annuler l'acquisition et sélectionnez "Select source" dans la liste déroulante. La boîte de dialogue qui apparaît vous permet de sélectionner le périphérique approprié.

La liste contient les choix de gestion de l'acquisition: la sélection d'un dispositif d'acquisition, le chargement d'une nouvelle image à partir du disque, l'accès à une boîte de dialogue pour modifier niveau de zoom et angle de rotation, et l'appel à un programme externe pour modifier l'image.

## Utilisation d'une base de données

Lorsque les données de votre carte sont stockées dans une base de données, les boutons de la barre d'outils de la fenêtre d'entrée sont activés.



Deux d'entre eux ont des significations particulières qui nécessitent une explication. Ces boutons sont "Afficher le contenu de la base" et "Chercher des enregistrements"

### La grille des données

Cliquez sur le quatrième bouton de la barre d'outils de la fenêtre de saisie ("Afficher le contenu de la base"). Une nouvelle fenêtre affiche le contenu de la base de données. Cette fenêtre vous permet d'examiner le contenu de la base de données (utiliser les barres de défilement à droite et en dessous de la grille), et vous permet également d'afficher la carte qui correspond à un enregistrement particulier: il suffit de double-cliquer sur l'enregistrement correspondant.

ID	Nom	Prénom	Titre	Département	Téléphone	Fax
1	MILLER	Michael	Chef de service	5	555-0123	9
2	CLEMENTINE	Sarah	Assistant(e)	6	555-0127	9
3	ARDELLO	James	Chef de département	3	555-0126	9
4	CURTIS	Mel	Chef de service	2	555-0122	9
5	WALTER	Soline	Chef de département	5	555-0125	9
6	DEPRES	Norbert	Employé(e)	1	555-0128	9

Pour limiter le temps d'affichage, cette fenêtre n'affiche pas tous les enregistrements de la base de données, mais seulement les 1000 premiers. Si vous voulez afficher tous les enregistrements, décochez la case en haut de la fenêtre. Un temps de rafraîchissement très long peut être constaté. Il dépend de votre connexion à la base, son éloignement, le pilote utilisé. Cette fenêtre peut être maintenue en position ouverte. Cela n'empêche pas l'exécution du logiciel.

Parfois, la fenêtre peut-être désynchronisée de la base de données parce que d'autres utilisateurs peuvent avoir changé le contenu de certains enregistrements. Certains nouveaux enregistrements peuvent également être invisibles.

Vous résoudrez le problème en cliquant sur l'icône "Rafraîchir la connexion à la base de données"



## Recherche d'enregistrements



Pour rechercher des enregistrements, une fenêtre s'affiche lorsque vous cliquez sur le bouton correspondant de la barre d'outils.

Quatre méthodes différentes sont proposées: la recherche d'une valeur, l'utilisation d'un filtre SQL, la recherche d'une plage de valeurs, la recherche par numéro d'enregistrement.

Cette fenêtre permet également d'effectuer l'impression par lots. Imprimer en un seul passage toutes les enregistrements sélectionnés par les options de recherche.

### Recherche d'une valeur

C'est le mode par défaut. Lorsque vous cliquez sur le bouton de la barre d'outils, la fenêtre ci-contre s'affiche.

Il suffit de sélectionner dans la liste déroulante le nom du champ sur lequel effectuer la recherche, et en dessous de saisir la valeur à rechercher.

Une fois ces deux informations entrées, utilisez les quatre boutons fléchés en bas à gauche dans la fenêtre pour afficher le premier, le précédent, le suivant ou le dernier. Si aucun enregistrement ne peut être trouvé, un bip se fait entendre.

### Recherche avec un filtre SQL

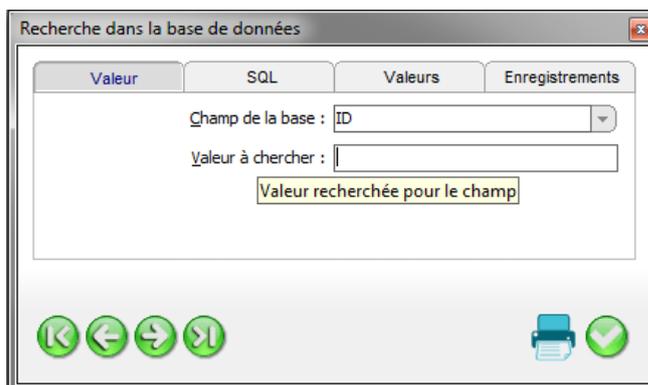
Ce mode de recherche nécessite des compétences en langage SQL pour être en mesure de composer un filtre sans erreurs de syntaxe.

Entrez dans la zone de texte, au milieu de la fenêtre, la clause de filtre d'une instruction SQL (c'est à dire la clause WHERE d'une commande SELECT). Puis, comme

décrit précédemment, utilisez les quatre boutons fléchés pour examiner premier enregistrement, précédent, suivant et dernier, qui correspondent à ce filtre.

Tel que présenté dans l'image ci-dessus, on recherche dans le champ "Nom" tous les noms commençant par la lettre "C"

À tout moment vous pouvez accéder à l'aide en ligne par la touche F1 du clavier



### Rechercher dans une plage de valeurs

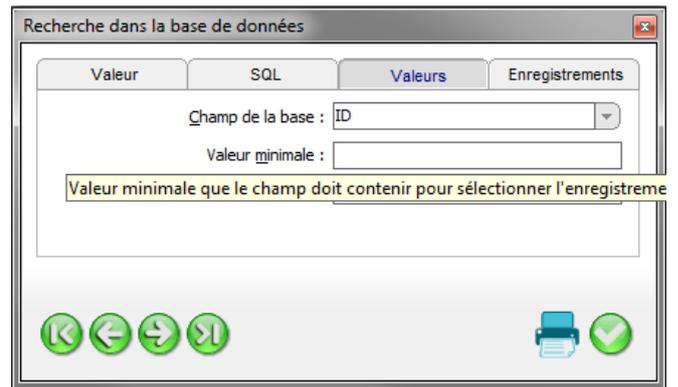
Ce mode de recherche est très utile lorsque vous ne connaissez pas la valeur exacte recherchée. Vous êtes ici en mesure de demander au logiciel de trouver toutes les valeurs entre un mini et un maxi.

Sélectionnez le champ de base de données dans la liste déroulante et entrez dans les deux boîtes de texte la plage de valeurs (valeur mini et valeurs maxi), afin de délimiter la recherche. Tous les enregistrements compris entre les deux valeurs entrées seront sélectionnés.

Utilisez les quatre boutons fléchés au bas de la fenêtre pour naviguer dans la sélection

### Recherche d'enregistrements suivant leur position dans la grille

Ce mode de recherche peut être utilisé uniquement avec un SGBD qui prend en charge les signets, et dont le nombre peut être attribué aux enregistrements. Il vous permet de sélectionner plusieurs enregistrements entre deux d'entre eux, afin que vous puissiez, par exemple, demander les dix premiers enregistrements (à partir de # 1 à # 10).



### L'impression par lots

Pour effectuer une impression par lots, vous devez d'abord sélectionner les enregistrements qui seront imprimés. A cet effet, comme expliqué dans le paragraphe précédent, vous chercher ces enregistrements. Vous pouvez utiliser l'une des fonctionnalités de recherche décrite ci-dessus.

Une fois les enregistrements sélectionnés, il suffit de cliquer sur l'icône de l'imprimante en bas à droite de la boîte de dialogue, et les cartes seront imprimées, une pour chaque enregistrement.



Rappelez-vous que ce n'est pas une bonne idée d'imprimer une grande quantité de cartes en une seule opération. Si eMedia CS peut manipuler une grande quantité de copies, l'imprimante a ses propres limites.

Lors d'une impression par lots, en cas d'urgence, vous pouvez, à tout moment, cliquer sur le bouton "Interrompre" de la boîte de dialogue d'impression pour arrêter immédiatement toute opération d'impression à partir du logiciel. N'oubliez pas, dans ce cas, d'annuler également les tâches d'impression dans la file d'attente d'impression.

## Impression de la carte

Une fois les données saisies et affichées à l'écran, nous pouvons imprimer la carte

Vous pouvez effectuer cette opération de quatre façons:

- Le bouton "Imprimer" en bas de la fenêtre de saisie,
- Le bouton «Imprimer» dans la barre d'outils en haut,
- Le raccourci clavier Ctrl + P,
- La commande "Imprimer" du menu "Fichier".

Notez que le menu "Fichier" permet des opérations supplémentaires, ou des opérations partielles.

Depuis le menu "Fichier", vous pourrez, par exemple, imprimer uniquement la face avant ou la face arrière, ou effectuer uniquement les encodages.

Le menu "Fichier" vous permettra également de:

Nouveau	Ctrl+N
Ouvrir...	Ctrl+O
Enregistrer	Ctrl+S
Enregistrer sous...	
Documents récents	▶
Propriétés...	
Configuration de l'imprimante...	
Aperçu avant impression...	
Nombre d'exemplaires...	
Imprimer	▶
Quitter	

Configurer l'imprimante, à partir de la commande "Configuration de l'imprimante".

En mode "Conception" eMedia CS2 permet de sélectionner l'imprimante à carte afin de ne pas utiliser l'imprimante par défaut du poste de travail.

Aperçu avant impression permet de visualiser les données qui seront imprimées et codées sur la carte (par exemple pour afficher un aperçu des données qui seront stockées sur la bande magnétique).

Spécifier le "**Nombre d'exemplaires**" d'une carte. Si vous entrez un nombre de copies depuis la boîte de dialogue de "**Configuration de l'imprimante**", toutes ces copies seront strictement identiques, y compris la valeur du compteur d'impression, ainsi que le numéro de série de la carte dans le cas de cartes sans contact ! Pour éviter cela, vous pouvez utiliser la commande "**Nombre d'exemplaires**". Avec cette commande, le compteur d'impression sera incrémenté entre chaque carte imprimée et le numéro de série Mifare sera relu pour chaque carte.

Notez que préciser un nombre n de copies dans la boîte de dialogue de paramétrage de l'impression et un nombre p d'exemplaires dans la commande "Nombre d'exemplaires" aboutira à l'impression de n x p cartes.

Vous pouvez également commander l'impression de la face avant et/ou la face arrière de la carte à partir de données situées sur la carte et à partir de données contenues dans la base de données. Mais, comme il s'agit des fonctionnalités avancées elles ne sont pas couvertes par le présent document, veuillez vous référer à l'aide en ligne.

De notre site internet, vous pouvez accéder au forum des utilisateurs, dans lequel vous pouvez poster vos questions, échanger vos expériences avec nous et les autres utilisateurs.

internet web site: <https://www.emedia-cs.com>















**MEDIASOFT**  
**DEVELOPMENT**

228, rue de la Convention  
75015 Paris – France  
<https://www.emedia-cs.com>