

ZebraDesigner Professional Version 3 – Guide utilisateur

Product level: Professional Rev-2019-1

P1108976-FR



ZEBRA

ZEBRA ainsi que son en-tête stylisé sont des marques déposées de Zebra Technologies Corporation, enregistrée dans plusieurs pays du monde. Toutes les autres marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. ©2019 Zebra Technologies Corporation et/ou ses groupes affiliés. Tous droits réservés.

Ce document est susceptible de changer sans notification. Le logiciel décrit dans ce document est fourni sous contrat de licence ou contrat de non-divulgateion. Le logiciel peut être utilisé ou copié uniquement dans le respect de ces contrats.

Pour de plus amples informations concernant les déclarations juridiques et de propriété, veuillez consulter :

LOGICIEL : www.zebra.com/linkoslegal

DROITS D'AUTEUR : www.zebra.com/copyright

GARANTIE : www.zebra.com/warranty

ACCORD DE LICENCE DE L'UTILISATEUR FINAL : www.zebra.com/eula

Conditions générales

Déclaration de propriété

Ce manuel contient des informations de propriété de Zebra Technologies Corporation et ses filiales (« Zebra Technologies »). Il est destiné uniquement à des fins d'information et d'utilisation de parties opérant et maintenant l'équipement y étant décrit. De telles informations propriétaires ne doivent être ni utilisées, ni reproduites, ni divulguées à toute autre partie sans l'autorisation écrite explicite de Zebra Technologies.

Amélioration des produits


L'amélioration continue des produits est l'une des politiques de Zebra Technologies. Toutes les spécifications et conceptions sont susceptibles de changer sans notification.

Mentions légales

Zebra Technologies prend des mesures pour s'assurer que les spécifications et manuels d'ingénierie publiés sont corrects. Cependant, des erreurs peuvent survenir. Zebra Technologies se réserve le droit de rectifier de telles erreurs et décline toute responsabilité en résultant.

Limitation de la responsabilité

En aucun cas Zebra Technologies – ou tout autre individu impliqué dans les processus de création, production et livraison du produit ci-inclus (y compris matériel et logiciel) ne seront



responsables des dommages de quelque nature que ce soit (y compris, et sans limitation, les dommages consécutifs incluant la perte de bénéfices commerciaux, l'interruption des activités ou la perte d'informations commerciales) résultant de l'utilisation de, des conséquences de l'utilisation de, ou de l'incapacité à utiliser ledit produit, même si Zebra Technologies a été informé de l'éventualité de tels dommages. Certaines juridictions n'autorisent pas l'exclusion ou la limitation de dommages fortuits ou consécutifs, par conséquent la limitation ou l'exclusion ci-dessus peuvent ne pas vous concerner.

Sommaire

1 Conventions typographiques	7
2 Activer ZebraDesigner	8
2.1 Activer ZebraDesigner en ligne	8
2.2 Activer ZebraDesigner hors ligne	9
2.3 Désactiver ZebraDesigner	11
2.4 Activer et désactiver avec un serveur proxy	13
3 Introduction	17
3.1 Les termes essentiels de ZebraDesigner	17
3.2 Clavier et souris	18
3.3 Options (Configuration du programme)	20
4 Présentation de l'espace de travail	22
4.1 Page d'accueil	22
4.2 Objets et explorateurs	23
4.3 Imprimante et barre d'état	24
4.4 Onglets et rubans	24
4.5 Plan de travail	56
4.6 Boîtes de dialogue Propriétés du document et Gestion du document	59
4.7 Menus Contextuels	60
5 Étiquette	64
5.1 Assistant Paramètre d'étiquette	64
5.2 Propriétés de l'étiquette	67

5.3 Objets de l'étiquette	71
5.4 Travail avec les objets	90
6 Code à barres	92
6.1 Source	92
6.2 Code à barres	93
6.3 Caractère de contrôle	93
6.4 Texte lisible	94
6.5 Barres en retrait	95
6.6 Détails	95
6.7 Position	95
6.8 Général	96
6.9 Codes à barres disponibles et leurs paramètres	98
6.10 Sous-types de GS1 DataBar	112
6.11 Détails du code à barres 1D	116
6.12 Détails du code à barres 2D	116
6.13 GS1 DataBar spécifiques	119
6.14 Contenu du code à barres Maxicode	120
6.15 Contenu du code à barres USPS Intelligent Mail barcode	121
7 Impression	123
7.1 Panneau Imprimer (Formulaire d'impression par défaut)	123
7.2 Procédure d'impression	126
7.3 Optimiser la vitesse d'impression	127
7.4 Modification des paramètres de l'imprimante	128
7.5 Modification des options de tramage	130

8 Sources de données dynamiques	132
8.1 Variables	132
8.2 Lier à un autre objet	148
8.3 Fonctions	148
8.4 Basez de données	150
8.5 Raccourcis pour les caractères spéciaux	161
9 Référence	164
9.1 Synchroniser les paramètres du massicot avec l'imprimante	164
10 Comment faire	166
10.1 Saisir des caractères avec la syntaxe <#hex_code>	166
10.2 Saisir des caractères avec Alt+<code ASCII>	166
10.3 Impression de données illimitées	167
10.4 Utilisation du compteur interne de l'imprimante	168
11 Glossaire	170

1 Conventions typographiques

Le texte qui apparaît en **gras** se réfère aux noms et boutons du menu.

Le texte qui apparaît en *italique* se réfère aux options, actions de confirmation telle que Lecture seule et aux emplacements tels que Dossier.

Le texte encadré par les signes <Plus-petit et Plus-grand> se réfère aux touches du clavier de l'ordinateur tel que <Enter>.

Les variables sont entourées de [crochets].

NOTE : Ceci représente une note.

EXEMPLE : Ceci représente un exemple.

Ceci représente une bonne pratique.

AVERTISSEMENT : Ceci représente un avertissement.

CONSEIL : Ceci représente un conseil.

2 Activer ZebraDesigner

ZebraDesigner vous aide à créer et à imprimer des étiquettes sur les imprimantes Zebra à partir de votre ordinateur. Il y a deux éditions disponibles :

- ZebraDesigner Essentials est gratuit et ne nécessite pas d'activation. Il propose des fonctionnalités de création d'étiquettes basiques.
- ZebraDesigner Professional est gratuit pendant 30 jours. Ensuite, l'achat et l'activation sont requis. Il propose des fonctionnalités avancées pour vous aider à créer des étiquettes plus complexes selon des données variables ou fixes, et inclut aussi des bases de données et le système RFID.

2.1 Activer ZebraDesigner en ligne

Pour utiliser ZebraDesigner Professional et créer et imprimer vos étiquettes efficacement, activer votre copie pour profiter de toutes les fonctionnalités. Il vous faut :

- ZebraDesigner Essentials installé et exécuté sur votre ordinateur.
- Votre clé de licence à 18 chiffres, disponible sur la boutique en ligne Zebra ou chez votre distributeur de logiciels Zebra.
- Une connexion à Internet active. Pour activer hors ligne, lire la section "Activer ZebraDesigner hors ligne" sur la page suivante.

Pour activer ZebraDesigner Professional :

1. Ouvrir ZebraDesigner.
2. Aller sur **Accueil > Activer la clé** ou **Fichier > À propos > Activer votre licence**.
 - La fenêtre d'**activation de ZebraDesigner** s'ouvre.
3. Coller votre clé de licence à 18 chiffres. Vous recevez cette clé après avoir acheté ZebraDesigner.
4. Saisir vos informations.
5. Cliquer sur **Activer**.

Votre ZebraDesigner Professional est activé et prêt à être utilisé.

NOTE : Vous ne pouvez pas activer votre clé de licence dans des environnements PC virtuels.

Pour désactiver votre licence, lire la section "Désactiver ZebraDesigner" sur la page 11.

Pour activer ou désactiver votre licence en utilisant un serveur proxy, lire la section "Activer et désactiver avec un serveur proxy" sur la page 13.

2.2 Activer ZebraDesigner hors ligne

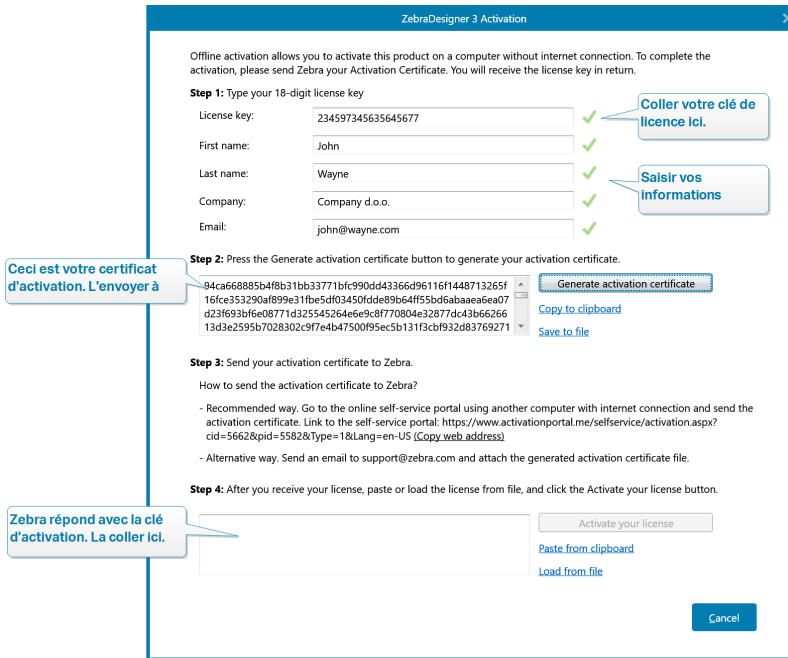
ZebraDesigner vous aide à créer et à imprimer des étiquettes sur les imprimantes Zebra à partir de votre ordinateur. Pour utiliser ZebraDesigner Professional et créer et imprimer vos étiquettes efficacement, activer votre copie pour profiter de toutes les fonctionnalités.

Pour activer ZebraDesigner Professional sur des ordinateurs sans connexion à Internet, envoyer votre certificat d'activation à Zebra pour recevoir votre licence. Il vous faut :

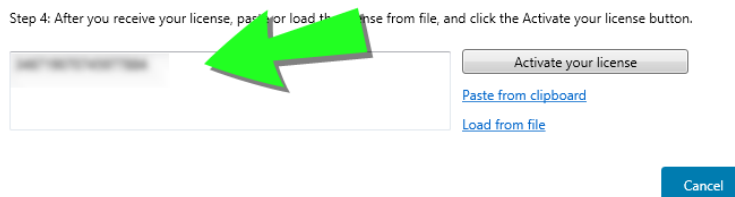
- ZebraDesigner Essentials installé et exécuté sur votre ordinateur.
- Votre clé de licence à 18 chiffres, disponible sur la boutique en ligne Zebra ou chez votre distributeur de logiciels Zebra.
- Un autre ordinateur avec une connexion à Internet active.
- Un moyen de transférer les fichiers entre vos ordinateurs en ligne et hors ligne (ex. : clé USB, messagerie interne, emplacement en réseau).

Ouvrir ZebraDesigner et aller sur **Accueil > Activer la clé** ou **Fichier > À propos > Activer votre licence**.

1. Cliquer sur **Activer hors ligne**.
 - Coller votre clé de licence à 18 chiffres. Vous recevez cette clé après avoir acheté ZebraDesigner.
 - Saisir vos informations.



2. Cliquer sur **Générer le certificat d'activation**. Copier ou enregistrer votre texte généré.
 - Transférer votre certificat d'activation enregistré sur un autre ordinateur avec une connexion à Internet active. Utiliser cet ordinateur en ligne pour terminer l'enregistrement.
3. Envoyer votre certificat d'activation à Zebra. Il y a deux options :
 - Utiliser le [portail d'activation en libre-service](#) de Zebra.
 - Écrire à support@Zebra.com et joindre votre certificat d'activation.
4. Lorsque vous envoyez votre certificat d'activation, Zebra vous envoie votre licence par e-mail.
 - Transférer cette licence sur votre ordinateur hors ligne et la coller ou la charger.



5. Cliquer sur **Activer votre licence**. Votre ZebraDesigner Professional est activé et prêt à être utilisé.

NOTE : Vous ne pouvez pas activer votre clé de licence dans des environnements PC virtuels.

Pour désactiver votre licence, lire la section "Désactiver ZebraDesigner" bas.

Pour activer ou désactiver votre licence en utilisant un serveur proxy, lire la section "Activer et désactiver avec un serveur proxy" sur la page 13.

2.3 Désactiver ZebraDesigner

ZebraDesigner vous aide à créer et à imprimer des étiquettes sur les imprimantes Zebra à partir de votre ordinateur. Pour utiliser ZebraDesigner Professional, activer votre copie pour profiter de toutes les fonctionnalités.

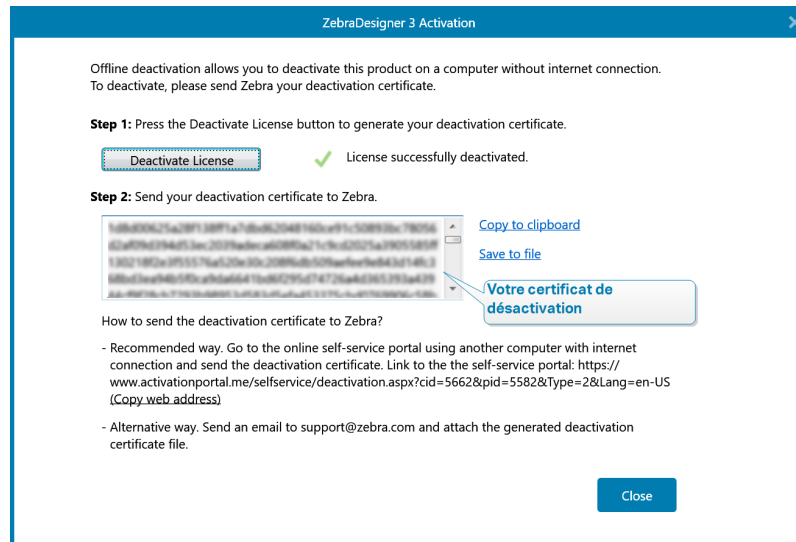
Pour désactiver ZebraDesigner sur des ordinateurs avec une connexion à Internet active :

1. Ouvrir ZebraDesigner.
2. Aller sur **Fichier > À propos > Désactiver** votre licence.
 - La fenêtre d'avertissement de désactivation de ZebraDesigner s'ouvre.
3. Cliquer sur **OK** pour continuer.
 - ZebraDesigner se ferme. Votre ZebraDesigner Professional est désactivé et prêt à être utilisé sur un autre ordinateur.

Pour désactiver ZebraDesigner Professional sur des ordinateurs sans connexion à Internet active :

1. Ouvrir ZebraDesigner et aller sur **Fichier > À propos > Désactiver votre licence**.
 - La fenêtre d'avertissement de désactivation de ZebraDesigner s'ouvre.
2. Cliquer sur **OK** pour confirmer. Votre ordinateur essaie d'accéder au serveur de la licence. Puisqu'il n'y a pas de connexion à Internet, continuer hors ligne.
3. Cliquer sur **Désactiver hors ligne**.
4. Cliquer sur **Désactiver la Licence** pour générer votre certificat de désactivation. Cela désactive votre ZebraDesigner.

- Copier ou enregistrer votre texte généré.



5. Transférer votre certificat de désactivation enregistré sur un autre ordinateur avec une connexion à Internet active. Utiliser cet ordinateur en ligne pour terminer la désactivation.
6. Envoyer votre certificat de désactivation à Zebra. Il y a deux options :
 - Utiliser le [portail de désactivation en libre-service](#) de Zebra pour désactiver votre ZebraDesigner immédiatement.
 - Écrire à support@Zebra.com et joindre votre certificat de désactivation.
- Lorsque vous envoyez votre certificat de désactivation, Zebra vous envoie la confirmation de la désactivation de votre licence par e-mail.

Votre ZebraDesigner Professional est maintenant désactivé côté serveur et côté client.

NOTE : Vous ne pouvez pas activer votre clé de licence dans des environnements PC virtuels.

Pour activer ou désactiver votre licence en utilisant un serveur proxy, lire la section "Activer et désactiver avec un serveur proxy" sur la page suivante.

2.4 Activer et désactiver avec un serveur proxy

Si la connexion Internet de votre entreprise fonctionne via un serveur proxy, utiliser cette procédure pour activer ou désactiver ZebraDesigner.

2.4.1 Activer via un serveur proxy

1. Ouvrir ZebraDesigner. La fenêtre d'**activation de ZebraDesigner** apparaît. Cliquer sur **Activer**.

Si vous utilisez déjà la version d'essai, aller sur :

- **Fichier > À propos** et cliquer sur **Activer votre licence**.
- **Accueil > Essai** et cliquer sur **Activer la clé**.

La fenêtre d'**activation de ZebraDesigner** s'ouvre.

2. Saisir ou coller votre clé de licence dans le champ **Clé de licence**. Vous recevez cette clé suite à votre achat de ZebraDesigner.
3. Saisir votre **prénom, nom, entreprise** et adresse **e-mail**.
4. Configurer votre connexion par proxy. Cliquer sur **Configurer un proxy**.

ZebraDesigner 3 Activation

Enter the information below to activate your product.

License key ✓

First name ✓

Last name ✓

Company ✓

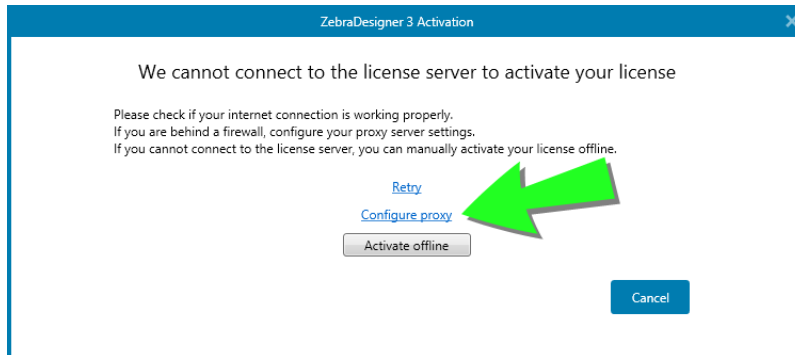
Email ✓

Collecting and storing your name, company and email details allows us to contact you with software and licensing related information and updates. Check <https://www.nalpeiron.com/privacy> for information on how your submitted data is stored, protected and managed

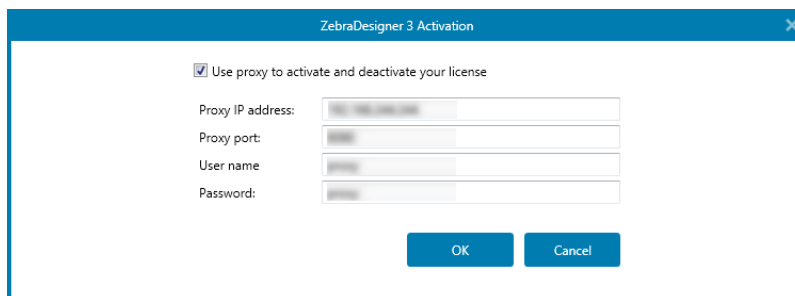
No internet connection? [Activate offline](#)

Internet connection with proxy? [Configure proxy](#)

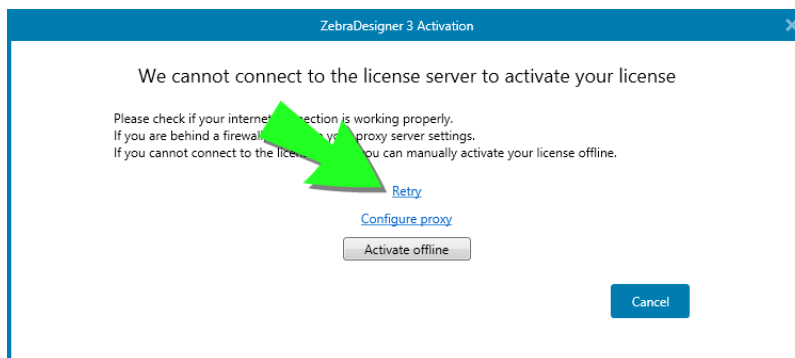
Si ZebraDesigner ne détecte aucune connexion Internet, la fenêtre d'erreur de l'activation en ligne s'ouvre automatiquement. Cliquer sur **Configurer un proxy**.



La fenêtre de configuration de proxy s'ouvre.



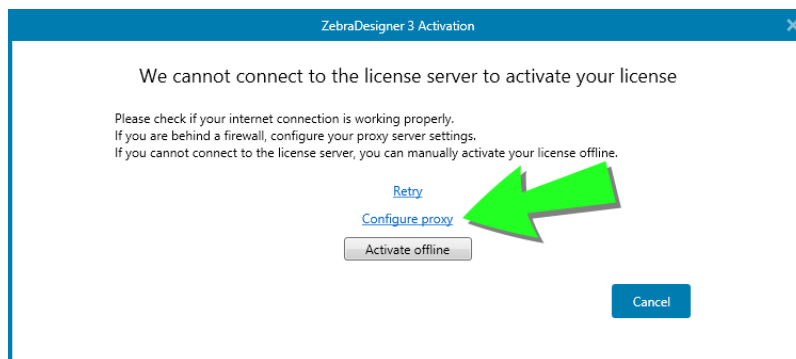
- Activer l'option **Utiliser un proxy pour activer et désactiver votre licence** pour configurer vos paramètres de proxy :
 - Saisir votre **adresse IP proxy**.
 - Définir le numéro de votre **port proxy**.
 - Si votre connexion au serveur proxy nécessite des identifiants, saisir votre **nom d'utilisateur** et votre **mot de passe**.
- Cliquer sur **OK**. La fenêtre d'erreur de l'activation en ligne s'ouvre à nouveau.
- Cliquer sur **Réessayer**.



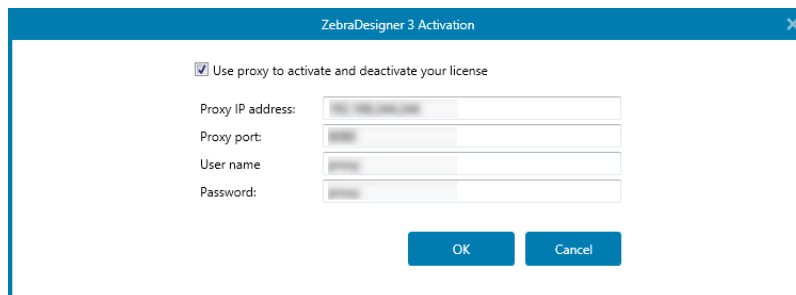
- Une fois connecté, la fenêtre d'**activation de ZebraDesigner** s'ouvre. Cliquer sur **Activer**.
 - ZebraDesigner est maintenant activé et prêt
 - Si ZebraDesigner ne se connecte toujours pas au serveur de la licence, vous pouvez [activer hors ligne](#).

2.4.2 Désactiver via un serveur proxy

- Aller sur **Fichier > À propos** et cliquer sur **Désactiver votre licence**.
 - La fenêtre de confirmation de **désactivation de la licence** apparaît.
- Cliquer sur **Oui** pour désactiver votre licence.
 - Si la désactivation a fonctionné, ZebraDesigner se ferme. Vous pouvez utiliser votre clé de licence sur un autre ordinateur immédiatement.
- Si ZebraDesigner ne peut pas se connecter au serveur de la licence, la fenêtre d'erreur de la désactivation hors ligne s'ouvre. Cliquer sur **Configurer un proxy**.

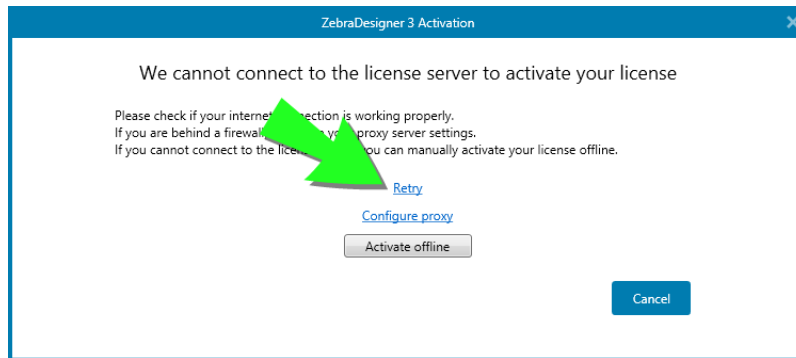


La fenêtre de configuration de proxy s'ouvre.



- Activer **Utiliser un proxy pour activer et désactiver votre licence** et configurer vos paramètres de proxy :

- Saisir votre **adresse IP proxy**.
 - Définir le numéro de votre **port proxy**.
 - Si votre connexion au serveur proxy nécessite des identifiants, saisir votre **nom d'utilisateur** et votre **mot de passe**.
5. Cliquer sur **OK**. La fenêtre d'erreur de la désactivation en ligne s'ouvre à nouveau.
 6. Cliquer sur **Réessayer**.



7. Si vous êtes connecté, la désactivation se termine. ZebraDesigner se ferme.
 - Vous pouvez activer une autre copie de ZebraDesigner immédiatement.
 - Si ZebraDesigner ne se connecte toujours pas au serveur de la licence, vous pouvez [désactiver hors ligne](#).

3 Introduction

3.1 Les termes essentiels de ZebraDesigner

Cette section décrit les éléments de ZebraDesigner qui permettent de créer efficacement une étiquette .

Voici la liste des termes essentiels de ZebraDesigner. Se familiariser avec eux permet de démarrer plus aisément et de réussir des projets d'étiquetage.

- [Étiquette](#)
- [Objet](#)
- [Plan de travail](#)

Pour certains termes de ZebraDesigner qui ne seraient pas familiers, voir l'onglet [Aide](#).

3.1.1 Étiquette

Une étiquette est un masque sur lequel on ajoute des [objets](#) et qu'on imprime sur n'importe quel support.

Chaque objet ajoute sur l'étiquette différents types de contenus : texte, ligne, ellipse, code à barres ou rectangle. Le contenu peut être fixe (saisie manuelle par l'opérateur) ou dynamique (défini automatiquement pour une source de données connectée).

Après avoir terminé de créer votre étiquette, vous pouvez l'imprimer en utilisant n'importe quelle imprimante installée.

3.1.2 Objet

L'objet est l'élément de base de toute étiquette ou solution. Pour créer une étiquette ou un formulaire, il faudra sélectionner, ajouter et positionner les objets sur le [plan de travail](#).

EXEMPLE : Chaque objet a un rôle différent. Par exemple, un objet [Texte](#) comporte une seule ligne de contenu textuel dont la taille de la police ne s'adapte pas à l'étiquette.

L'objet [code à barres](#) ajoute un code à barres dont le type et le contenu varient en fonction du document.

Les différents **Objets de l'étiquette** et leur objectif sont listés [ici](#).

3.1.3 Plan de travail

Le plan de travail est le champ central de ZebraDesigner sur lequel les [objets](#) de l'étiquette sont créés, ajoutés, placés et interconnectés.

Pour simplifier au maximum la création d'étiquettes, le plan de travail suit les mêmes principes de fonctionnement que toutes les autres applications Windows.

CONSEIL : Utiliser l'[onglet Affichage](#) pour personnaliser le plan de travail.

- Les éléments du plan de travail sont décrits [ici](#).
- Les actions d'édition du plan de travail sont décrites [ici](#).
- Les éléments d'aide visuelle du plan de travail sont décrits [ici](#).

3.2 Clavier et souris

Pour effectuer de manière efficace et complète les tâches de ZebraDesigner, suivre les conseils relatifs à l'utilisation du clavier et de la souris :

- [Utiliser efficacement clavier et souris](#)
- [Souris à roulette](#)
- [Raccourcis clavier](#)

3.2.1 Utiliser efficacement clavier et souris

Utiliser les conseils ci-dessous pour travailler mieux avec ZebraDesigner.

1. **Sélectionner le point d'ancrage de l'objet.** Appuyer sur la touche `Ctrl` et cliquer sur les poignées de l'objet pour définir rapidement le point d'ancrage.
2. **Défilement et zoom sur l'étiquette.** Utiliser la roulette de la souris pour faire défiler l'étiquette. Tenir la touche `Ctrl`, en tournant la roulette, ajuste le facteur du zoom. La touche `Shift` fait défiler l'étiquette vers la gauche ou la droite.
3. **Définir les propriétés de l'étiquette ou du formulaire.** Double-cliquer sur le plan de travail pour ouvrir la boîte de dialogue [Propriétés de l'étiquette](#).

4. **Déplacement vertical ou horizontal d'objet.** Tenir la touche `Shift` en déplaçant l'objet sur le plan de travail. L'objet se déplace sur des lignes verticales et horizontales.
5. **Redimensionner l'objet avec les touches directionnelles.** Tenir la touche `Shift` tout en appuyant sur les touches directionnelles pour redimensionner l'objet.
6. **Affiner la position d'un objet.** Tenir la touche `Ctrl` en appuyant sur les touches directionnelles.
7. **Ouvrir les menus contextuels.** Cliquer à droite sur l'objet ou sur le plan de travail pour accéder aux menus contextuels de l'[étiquette](#) ou du [plan de travail](#).
8. **Sélectionner plusieurs objets.** Tenir la touche `Shift` et cliquer sur les objets pour les ajouter aux objets sélectionnés dans un groupe.
9. **Ajouter rapidement un objet connecté à une source de données.** Cliquer sur le raccourci de l'objet dans la [Boîte d'outils objets](#). Une liste des sources de données disponibles apparaît. En sélectionner ou en ajouter une et cliquer sur le plan de travail pour ajouter un objet déjà connecté à une source de données dynamiques.

3.2.2 Souris à roulette

Utiliser la roulette de la souris pour créer plus vite les étiquettes en zoomant et en faisant défiler le plan de travail.

- Tourner la roulette fait défiler l'étiquette verticalement.
- La touche <MAJ> enfoncée en tournant la roulette fait défiler l'étiquette vers la gauche ou la droite.
- Tenir la touche <CTRL> , en tournant la roulette, ajuste le facteur du zoom.

3.2.3 Raccourcis clavier

Utiliser les raccourcis clavier pour réduire le temps passé à accomplir les tâches fréquentes dans ZebraDesigner. Pour ces tâches, utiliser les combinaisons de clé standard.

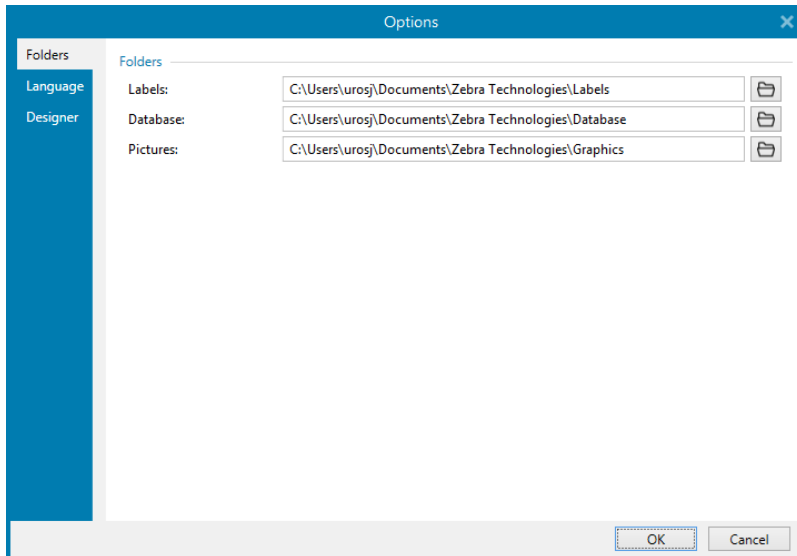
CONSEIL : Les raccourcis clavier sont un moyen plus rapide de choisir les commandes. Les commandes demandées s'exécutent de la même manière qu'en les lançant avec le menu ou la barre d'outils.

Action	Appuyer
Sélectionner tout	Ctrl+A
Exécuter le formulaire de démarrage	Ctrl+D
Coller	Ctrl+V
Couper	Ctrl+X

Action	Appuyer
Déplacer vers le haut	↑
Déplacer à droite	→
Déplacer vers le bas	↓
Déplacer à gauche	←
Fermer	Alt+F4
Zoom sur le document	Ctrl+0
Gras	Ctrl+B
Copier	Ctrl+C
Italique	Ctrl+I
Zoom arrière	Ctrl + signe moins du pavé numérique
Zoom avant /arrière	Ctrl + roulette de la souris
Ouvrir	Ctrl+O
Imprimer	Ctrl+P
Zoom avant	Ctrl + signe plus du pavé numérique
Enregistrer	Ctrl+S
Ouvrir l'étiquette connectée à une imprimante par défaut	Ctrl+Maj+N
Rétablir	CTRL+Y
Annuler	Ctrl+Z
Annuler	Esc
Déplacer le focus	Tab ou Maj+Tab
Reproduire la mise en forme – copier les propriétés de l'objet	Ctrl+Shift+C
Reproduire la mise en forme – coller les propriétés de l'objet	Ctrl+Shift+V

3.3 Options (Configuration du programme)

Pour personnaliser la configuration générale de ZebraDesigner, ouvrir la boîte de dialogue des **Options** qui se trouve dans l'onglet **Fichier**.



Les options de configuration de ZebraDesigner sont regroupées sur les onglets suivants :

- **Dossiers** : Vous permet de définir les emplacements par défaut de stockage des étiquettes, et fichiers d'images.
- **Langue** : Langue de l'interface utilisateur. Sélectionner la langue préférée dans la liste.
- Le menu **Designer** permet de configurer le comportement de ZebraDesigner à l'ouverture.

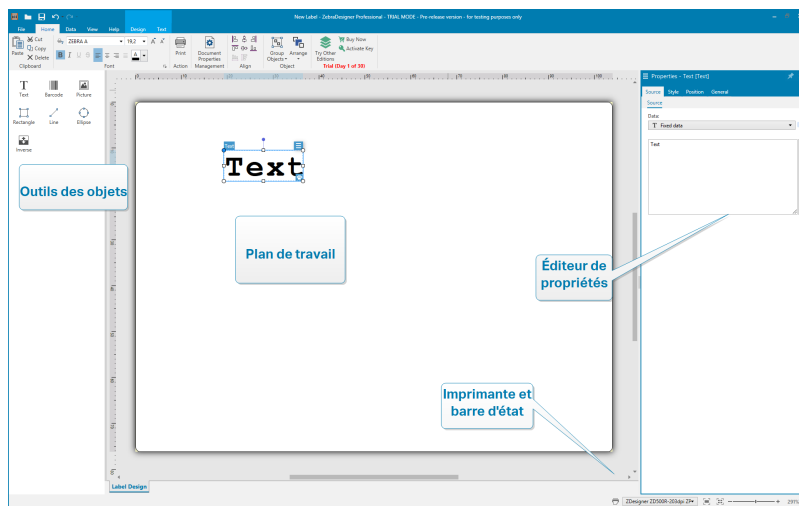
4 Présentation de l'espace de travail

L'espace de travail de ZebraDesigner dispose d'un environnement souple et facile à utiliser tant pour que pour la mise en place.

L'espace de travail de ZebraDesigner suit les règles des interfaces d'application les plus utilisées. Il est équipé d'outils et d'éléments qui sont familiers à la majorité des utilisateurs.

L'espace de travail de ZebraDesigner comporte les segments suivants :

- [Page d'accueil](#)
- [Objets et explorateurs](#)
- [Imprimante et barre d'état](#)
- [Onglets et rubans](#)
- [Plan de travail](#)



4.1 Page d'accueil

La page d'accueil de ZebraDesigner est la page qui s'ouvre quand ZebraDesigner est totalement chargé. Elle comporte les segments suivants :

- **Espace de nouveau document** : Crée de nouveaux documents ou ouvre des documents ZebraDesigner existants.
 - **Créer une nouvelle étiquette** crée une nouvelle étiquette autonome.
- **Fichiers récents** : Liste des derniers fichiers ZebraDesigner utilisés.

CONSEIL : La page d'accueil et ses segments sont différents si vous exécutez la licence ZebraDesigner ou une version d'essai.

- **Ressources d'apprentissage** : Accès aux documentations utiles pour créer des étiquettes ou mieux connaître ZebraDesigner.
- **Pilotes d'imprimante** : Permet d'accéder à l'ensemble des pilotes d'imprimantes Zebra. Ces pilotes permettent d'optimiser les étiquettes à imprimer avec un modèle d'imprimante spécifique.
- **Informations sur le logiciel** contient des informations concernant la copie de ZebraDesigner installée – licence, clé, version installée.

4.2 Objets et explorateurs

Les objets et les explorateurs sont situés complètement à gauche de la fenêtre de ZebraDesigner. Ils donnent accès aux objets.

- La **boîte à outils Objet** : Contient les objets disponibles pour l'[étiquette](#). Ces objets sont utilisables ainsi pour une étiquette. Cliquer sur l'objet choisi et le tirer sur le plan de travail.



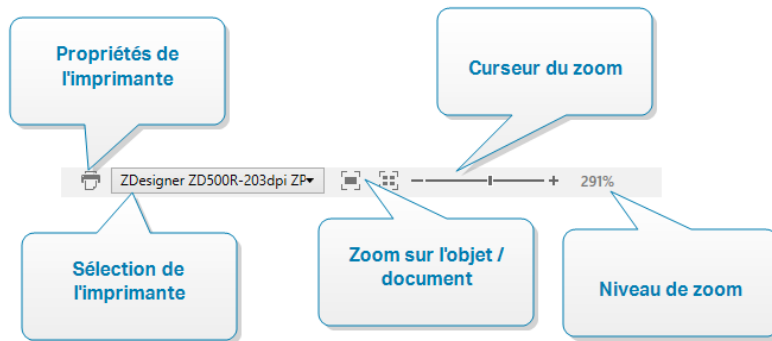
4.3 Imprimante et barre d'état

Imprimante et barre d'état s'étire en haut de la fenêtre ZebraDesigner. Ses rôles sont les suivants :

- **Sélection de l'imprimante** pour le travail d'impression actuel. La sélectionner dans la liste des imprimantes ZDesigner installées.

CONSEIL : Lors du changement d'imprimante, la taille de l'étiquette et du papier s'adapte automatiquement aux dimensions définies par la pilote d'imprimante.

- **Propriétés de l'imprimante** pour l'imprimante sélectionnée. Donne accès au pilote de l'imprimante sélectionnée.
- [Zoom sur le plan de travail.](#)



4.4 Onglets et rubans

ZebraDesigner utilise une interface basée sur Windows.

Les segments du haut de l'interface ZebraDesigner sont décrits ci-dessous.

4.4.1 Onglets

Les **Onglets** représentent des extraits des fonctionnalités de ZebraDesigner. Les onglets comportent les commandes disponibles de manière organisée – groupées et étiquetées :

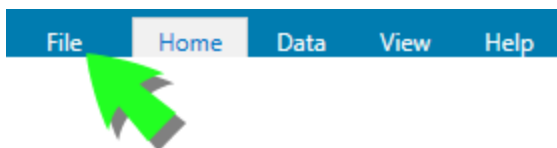
- **Fichier** (en arrière-plan) : Ouvre le formulaire d'impression et le panneau de gestion de document.
- **Accueil** : Propose les commandes les plus utilisées : copier/coller, imprimer, et style.

- **Données** : Propose les commandes relatives aux sources de données.
- **Affichage** : Propose tous les outils de mise en page, les options de focalisation, et les marqueurs de visibilité des éléments.
- Les **Onglets contextuels** apparaissent après un clic sur un objet. Ils permettent de définir des paramètres spécifiques aux objets. Le type d'onglet contextuel s'adapte à l'objet sélectionné.
- **Aide** : À côté de l'aide avec F1, cet onglet dispose de plusieurs ressources très utiles pour travailler plus facilement et plus efficacement avec ZebraDesigner.

4.4.2 Ruban

Le **Ruban** est un espace rectangulaire qui s'étale en haut de la fenêtre d'une application. Les commandes sont divisées en groupes de ruban. Le ruban change en fonction de l'onglet sélectionné et s'adapte aux outils utilisés grâce aux onglets contextuels.

4.4.3 Onglet Fichier



L'onglet **Fichier** sert de panneau de gestion de documents. Voici les options possibles :

- Le panneau **Démarrer** ouvre la page d'accueil de l'application ZebraDesigner.
- **Nouveau** : Crée une nouvelle étiquette autonome .
- **Ouvrir** : Autorise l'ouverture des fichiers d'étiquette .
- **Enregistrer** : enregistre l'étiquette .
- **Enregistrer sous** : Permet d'enregistrer l'étiquette en donnant son nom et son emplacement.
- **Imprimer** : ouvre le formulaire d'impression.
- **Stocker** stocke l'étiquette en cours comme masque sur l'imprimante en vue d'une utilisation en mode Stocker / Rappeler.
- **Fermer** : Ferme le document ZebraDesigner actif.
- **Options** ouvre la boîte de dialogue pour configurer les programmes par défaut.
- **À propos** : Fournit les informations sur la licence et la version du logiciel.
- **Quitter** ferme l'application.

4.4.3.1 Démarrer

Le panneau **Démarrer** ouvre la [page d'accueil](#) de ZebraDesigner. L'utiliser pour créer ou ouvrir des document, accéder aux derniers fichiers ouverts, prévisualiser les fichiers et se

former sur ZebraDesigner.

4.4.3.2 Nouveau

Nouvelle étiquette crée une nouvelle étiquette autonome. L'[Assistant de paramétrage d'une nouvelle étiquette](#) s'ouvre après avoir cliqué sur ce bouton.

Nouveau tiré des modèles de masques crée un document en utilisant l'un des modèles d'étiquettes normalisées.

CONSEIL : Il y a deux manières d'ouvrir une nouvelle étiquette . Soit chaque document est ouvert dans une fenêtre distincte de ZebraDesigner. Soit chaque document est ouvert dans l'instance de ZebraDesigner déjà ouverte. Pour choisir la manière qui convient le mieux, aller dans **Fichier > Options > Designer**.

4.4.3.3 Ouvrir

La boîte de dialogue Ouvrir permet d'ouvrir les fichiers d'étiquettes existants.

Parcourir permet de sélectionner les fichiers d'étiquette sur un lecteur local ou connecté en réseau.

Le champ **Fichiers récents** liste les derniers fichiers modifiés. Cliquer sur l'un d'entre eux pour ouvrir le fichier.

4.4.3.4 Enregistrer

Le panneau **Enregistrer** enregistre l'étiquette sous le même nom qu'à son ouverture.

NOTE : Quand le fichier a été ouvert pour la première fois, **Enregistrer** dirige directement vers **Enregistrer** sur l'onglet **Fichier**.

4.4.3.5 Enregistrer sous

Enregistrer sous : Permet d'enregistrer l'étiquette en donnant son nom et son emplacement.

Dossiers récents : Ce champ liste les dossiers récemment utilisés pour enregistrer les fichiers d'étiquette .

4.4.3.6 Print

Imprimer: ouvre le panneau d'impression. ZebraDesigner est équipé d'un [formulaire d'impression par défaut](#) puissant et

4.4.3.7 Utiliser le mode d'impression Stocker/Rappeler

Le mode d'impression **Stocker/Rappeler** optimise le processus d'impression. Il diminue le temps de réponse de l'imprimante en diminuant le nombre de données qui doivent lui être envoyées durant les tâches d'impression répétitives.

Avec le mode d'impression Stocker/Rappeler activé, ZebraDesigner ne doit pas renvoyer les données d'étiquette complètes pour chaque impression. Les masques d'étiquettes sont stockés dans la mémoire de l'imprimante et ZebraDesigner envoie seulement les commandes de rappel pour compléter le contenu de l'étiquette au cours de l'impression. Typiquement, quelques octets de données sont envoyés à l'imprimante, comparé à plusieurs kilooctets dans le cas d'une impression normale.

L'action consiste en deux processus :

- **Stocker l'étiquette.** Durant ce processus, ZebraDesigner crée une description du masque d'étiquette formaté dans le langage spécifique de commande de l'imprimante. Quand il a terminé, ZebraDesigner envoie le fichier de commande créé et le stocke dans la mémoire de l'imprimante.
- **Rappeler l'étiquette.** Une étiquette stockée dans la mémoire de l'imprimante s'imprime immédiatement. Lors de l'utilisation du processus de Rappel, ZebraDesigner crée un autre fichier de commande pour dire à l'imprimante quelle étiquette elle doit imprimer de sa mémoire. La commande de rappel de l'étiquette occupe seulement quelques octets de données. La quantité de données dépend de la situation. Pour des étiquettes fixes sans contenus variables, le fichier de commande Rappel ne contient que la commande de rappel de l'étiquette. Pour les étiquettes contenant des champs variables, le fichier de commande inclut les valeurs de ces variables et la commande de rappel.

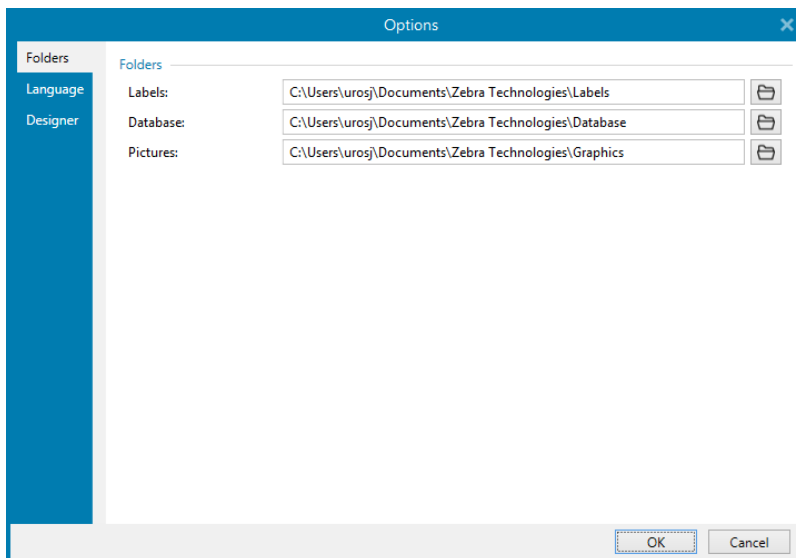
NOTE : Avant d'activer ce mode, s'assurer que le pilote d'imprimante approprié est sélectionné pour l'imprimante d'étiquettes. Toutes les imprimantes d'étiquettes n'ont pas la capacité de Stocker/Rappeler

1. Cliquer sur **Fichier -> Stocker**. Vérifier que la **Variante de stockage** pointe sur le bon emplacement mémoire dans l'imprimante.
2. Insérer ou sélectionner les valeurs pour les objets variables qui ne sont pas formatés en objets internes de l'imprimante. Ces variables auront la même valeur pour chaque étiquette. Elles se comportent comme des objets fixes.
3. Cliquer sur **Stocker dans l'imprimante** pour créer le fichier de commande avec la description du masque d'étiquette et l'envoyer à l'imprimante.

4. Insérer les valeurs des variables saisies de l'étiquette. Ces variables sont liées aux objets internes de l'imprimante, sur l'étiquette. Pour cette raison, leur valeur peut changer au cours de chaque impression.
5. Cliquer sur **Imprimer** pour envoyer les valeurs variables et la commande de rappel de l'étiquette à l'imprimante sélectionnée.

4.4.3.8 Options (Configuration du programme)

Pour personnaliser la configuration générale de ZebraDesigner, ouvrir la boîte de dialogue des **Options** qui se trouve dans l'onglet **Fichier**.



Les options de configuration de ZebraDesigner sont regroupées sur les onglets suivants :

- **Dossiers** : Vous permet de définir les emplacements par défaut de stockage des étiquettes, et fichiers d'images.
- **Langue** : Langue de l'interface utilisateur. Sélectionner la langue préférée dans la liste.
- Le menu **Designer** permet de configurer le comportement de ZebraDesigner à l'ouverture.

4.4.3.8.1 Dossiers

L'onglet **Dossiers** définit l'emplacement par défaut des documents et fichiers, ouverts, modifiés et utilisés par ZebraDesigner.

NOTE : Vérifier que le compte utilisateur qui utilise ZebraDesigner dispose bien des droits en écriture/lecture.

- **Étiquettes :** Emplacement pour ouvrir et enregistrer les fichiers d'étiquette.
- **Base de données :** Emplacement des fichiers de bases de données (Excel, Access, Texte).
- **Image :** Emplacement des fichiers images.

Les dossiers indiqués dans cet onglet servent d'emplacement par défaut pour la recherche d'un dossier spécifique par ZebraDesigner.

4.4.3.8.2 Langue

L'onglet Langue permet de choisir la langue de l'interface de ZebraDesigner. Sélectionner la langue désirée et cliquer sur **OK**.

NOTE : Il faut redémarrer l'ordinateur pour que l'interface apparaisse dans la langue choisie. Vérifier que le travail est enregistré avant de fermer le programme.

4.4.3.8.3 Designer

Le menu **Designer** permet de configurer le comportement de ZebraDesigner à l'ouverture.

- **Afficher chaque document dans propre fenêtre :** Si cette option est activée, les documents additionnels ouverts apparaissent dans différentes fenêtres de ZebraDesigner. Ceci est valable tant pour les documents nouveaux que pour les documents existants.

Si vous décidez de désactiver cette option, les documents additionnels ouverts apparaîtront dans l'instance actuellement active de ZebraDesigner.

- La **source des paramètres de l'imprimante** vous permet de choisir la source des paramètres de l'imprimante.
 - **Utiliser les paramètres d'impression du pilote d'imprimante :** Sélectionner cette option si vous préférez imprimer en utilisant les paramètres du pilote d'imprimante. Cette option vous permet de normaliser les paramètres de l'imprimante dans votre environnement de travail.
 - **Utiliser les paramètres d'imprimante personnalisés enregistrés dans l'étiquette :** Chaque étiquette peut avoir ses propres paramètres d'imprimante définis et enregistrés par l'utilisateur. Sélectionner cette option pour utiliser ces paramètres personnalisés pour vos étiquettes à l'impression.

4.4.3.9 À propos

La boîte de dialogue **À propos** ZebraDesigner fournit les renseignements sur la licence du produit Zebra, permet d'acheter la licence (quand le produit est en mode essai) et de l'activer. Elle donne aussi les détails sur le logiciel et permet de changer de niveau de produit ZebraDesigner.

- Le **niveau du produit** vous indique quel niveau de produit vous exécutez actuellement.
- **Changer le niveau du produit** : Ouvre la boîte de dialogue pour sélectionner le niveau de produit. En mode Test, il est possible de choisir et évaluer tous les niveaux de produits. Quand la licence est activée, il est possible de changer le niveau de produit mais seulement sur les niveaux inférieurs.
- **Durée du mode test** : Informations sur le nombre de jours restants pour évaluer le produit.
- **Acheter la licence** : Bouton d'accès direct au site de vente en ligne de Zebra.
- **Activer la licence** : Ce bouton ouvre la boîte de dialogue d'activation de la licence ZebraDesigner. Après activation de la licence, ce bouton est renommé en Désactiver la licence. Après avoir cliqué dessus et confirmé la désactivation, le produit ZebraDesigner n'est plus activé.

NOTE : Ces segments ne sont plus visibles après achat et activation de la licence.

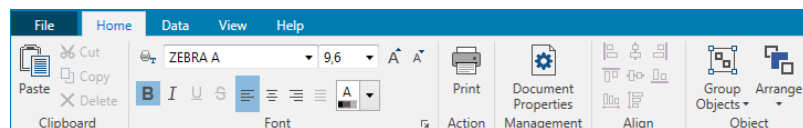
Le changement du niveau de produit s'applique après avoir redémarré ZebraDesigner.

Quand ZebraDesigner a été installé avec un niveau de produit prédéfini (ex. : le niveau a été défini par la clé de licence), la sélection du niveau de produit n'est pas requise au premier démarrage.

- **Type de licence** : Le type de licence que vous utilisez pour exécuter ZebraDesigner.

Informations sur le logiciel contient des informations concernant la copie de ZebraDesigner installée – licence, clé, version installée.

4.4.4 Onglet Accueil



L'onglet **Accueil** donne accès aux commandes et aux paramètres les plus fréquemment utilisés dans les groupes suivants du ruban :

- Le groupe [Presse-papiers](#) enregistre temporairement les éléments, objets et groupes d'objets sélectionnés.
- [Police](#) : Ce groupe définit les propriétés de la police.
- Le groupe [Action](#) contient le bouton **Imprimer** qui lance la procédure d'impression ou lance un formulaire.
- [Le groupe de gestion](#) : donne un accès direct aux boîtes propriétés du document.
- Le groupe d'options [Aligner](#) définit le positionnement relatif horizontal et vertical du contenu des objets.
- Le groupe [Objet](#) permet d'aligner, grouper ou [organiser](#) les objets de l'étiquette.

4.4.4.1 Presse-papiers

Le groupe **Presse-papiers** enregistre temporairement les éléments, objets et groupes d'objets sélectionnés. Utiliser les objets sélectionnés et stockés pour les transférer d'une étiquette à une autre.

CONSEIL : Il est possible de copier et coller des contenus textuels (texte brut) ou graphiques (bitmaps) entre de multiples applications.

- **Coller** : Colle les données du presse-papiers sur le plan de travail. Un article du presse-papiers est réutilisable plusieurs fois.
- **Couper** : Retire l'élément sélectionné du plan de travail et l'ajoute au presse-papiers pour qu'il soit copié ailleurs. Noter que le premier élément est sélectionné en le cliquant. Pour sélectionner d'autres éléments, appuyer sur la touche `Shift` tout en cliquant sur les éléments.
- **Copier** : Copie la sélection dans le presse-papiers. De nombreux objets peuvent être copiés d'un seul coup. Les sélectionner et cliquer sur **Copier**.
- **Effacer** : Efface les articles ou les objets sélectionnés. Ils ne seront pas stockés dans le presse-papiers.
- **Reproduire la mise en forme** : Copie les propriétés de la mise en forme d'un objet à un autre. C'est ainsi que vous multipliez le style de votre objet de référence.

EXEMPLE : Utilisez Reproduire la mise en forme pour copier la police, la taille de la police, la couleur de la police, l'alignement et l'espacement de votre [objet Texte](#) sur tous les autres objets Texte en utilisant une seule action.

Pour copier les propriétés du style de l'objet :

1. Cliquer sur votre objet de référence. Il s'agit de l'objet à partir duquel vous voulez copier les propriétés.
2. Cliquer sur Reproduire la mise en forme.

3. Cliquer sur l'objet cible. L'objet a maintenant les mêmes propriétés que votre objet de référence.

Lorsque vous utilisez Reproduire la mise en forme pour différents objets, vous copiez et collez les propriétés de l'objet à partir de l'onglet **Style**. Si des propriétés du **Style** sont communes aux deux objets, ZebraDesigner transfère ces propriétés sur l'objet cible.

EXEMPLE : En multipliant les propriétés d'un [objet Rectangle](#) à un [objet Ellipse](#), toutes les propriétés de l'onglet **Style** s'appliquent, hormis le rayon d'angle. Cette propriété n'est applicable qu'à l'objet Ellipse.

NOTE : Vous pouvez aussi copier les propriétés entre les objets sur différentes étiquettes, différents formulaires ou entre les objets sur les étiquettes et les formulaires.

4.4.4.2 Police

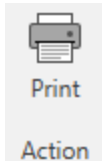
Police Ce groupe définit les propriétés de la police.

- Le bouton **Afficher /masquer les polices imprimante** affiche ou cache les polices imprimantes dans la liste des polices. Dans ce cas les polices graphiques sont cachées. En appuyant de nouveau sur ce bouton, toutes les polices redeviennent visibles dans la liste.
- **Police de caractère** : définit la famille de police à utiliser dans l'objet sélectionné.
- **Taille** : définit la taille du texte d'un objet. Choisir la taille désirée dans le menu déroulant ou la saisir à la main.
- **Style de la Police** : définit les caractéristiques du style de texte pour un objet texte : gras ou italique par exemple.
- **Alignement** : définit la position horizontale du texte dans un objet : **A Gauche, Centré** ou **A droite**.
- **Justifier** : aligne un paragraphe le long des marges de droite et de gauche d'un objet.

CONSEIL : Lors des modifications de polices pendant la création, ZebraDesigner mémorise la dernière police utilisée et sa taille.

4.4.4.3 Action

Le groupe **Action** impression .



Le bouton **Imprimer** ouvre le ZebraDesigner **Panneau d'impression** tel qu'il est défini dans le [Formulaire d'impression par défaut](#).

Le bouton

Le bouton

4.4.4.4 Gestion

Le groupe ruban de **gestion** donne accès à :

- Les **Propriétés du document** ouvrent les propriétés de l'[étiquette](#) ou du en cours.

4.4.4.5 Aligner

Le groupe d'options **Aligner** définit le positionnement relatif horizontal et vertical du contenu des objets :

- **Aligner les objets à gauche** : Aligne les objets sur la bordure de gauche du premier objet sélectionné ou sur l'objet le plus à gauche.
- **Aligner les objets au centre** : Aligne les objets sur le centre horizontal du premier objet sélectionné ou sur le centre horizontal de l'objet le plus grand.
- **Aligner les objets à droite** : Aligne les objets sur la bordure de droite du premier objet sélectionné ou sur l'objet le plus à droite.
- **Répartir horizontalement** : répartit les objets séparés par un espace horizontal identique.
- **Aligner les objets en haut** : Aligne les objets sur la bordure supérieure du premier objet sélectionné ou sur l'objet le plus haut.
- **Aligner les objets au milieu** : Aligne les objets avec le centre vertical du premier objet sélectionné ou sur le centre vertical de l'objet le plus grand.
- **Aligner les objets en bas** : Aligne les objets sur la bordure inférieure du premier objet sélectionné ou sur l'objet le plus bas.
- **Répartir verticalement** : Répartit les objets séparés par un espace vertical identique.

4.4.4.6 Regroupement et organisation des objets

Le groupe **Objet** vous aide à travailler avec plusieurs objets.

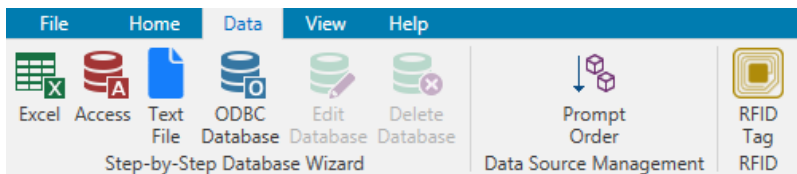
Grouper les objets : Réunit les objets sélectionnés pour qu'ils se comportent comme un seul objet.

- **Grouper les objets** : Unifie les objets sélectionnés pour qu'ils se comportent comme un unique élément.
- **Dé grouper les objets** sépare les objets groupés.

Organiser place les objets les uns devant ou derrière les autres.

- **Reculer d'un cran** recule l'élément d'un cran.
- **Mettre en arrière-plan** envoie l'élément derrière tous les autres éléments de l'étiquette.
- **Avancer d'un cran** avance l'élément d'un cran.
- **Placer sur le dessus** avance l'élément devant tous les autres éléments de l'étiquette.

4.4.5 Onglet Données

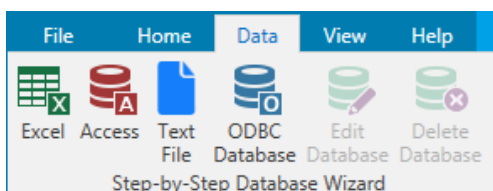


L'onglet **Données** affiche le ruban de ZebraDesigner comportant les groupes qui permettent de connecter instantanément un objet avec des sources de données ou de définir les connexions de manière plus détaillée.

- Le groupe du ruban [Assistant Base de données](#) ouvre l'assistant pour créer les principales connexions aux bases de données.
- Le groupe du ruban **Gestionnaire de sources de données** donne un accès direct aux boîtes de dialogue [Ordre de saisie](#).

4.4.5.1 Assistant Base de données

L'[Assistant Base de données](#) guide l'utilisateur pour configurer la connexion à une base de données et sélectionner les tables et les champs à utiliser.



Modifier la base de données permet d'éditer toutes les bases de données existantes connectées en utilisant l'assistant

De plus l'assistant permet de trier, filtrer les enregistrement et de définir le nombre de copies à imprimer par enregistrement de la base de données.

4.4.5.2 Gestion des sources de données

Le groupe ruban de gestion des sources de données donne accès :

- A la boîte de dialogue **Ordre de saisie**: pour définir l'ordre des variables saisies sur le formulaire d'impression.

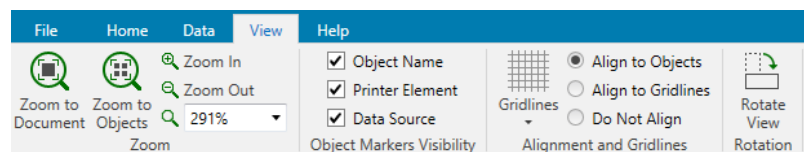
4.4.5.2.1 Boîte De Dialogue Ordre De Saisie Des Variables

La boîte de dialogue **Ordre de saisie des variables** permet de définir l'ordre dans lequel les [variables](#) sont saisies au moment de l'impression.

La boîte de dialogue affiche la totalité des variables déjà définies.

Pour changer l'ordre de saisie, sélectionner une variable dans la liste et changer sa position en utilisant le glisser- déposer ou les boutons **Déplacer vers le haut** et **déplacer vers le bas**. Répéter pour chaque variable, dont la position de saisie doit changer.

4.4.6 Onglet Affichage



L'**Onglet Affichage** permet de contrôler la focalisation sur le document, la visibilité des marqueurs, les aides visuelles et la rotation du plan de travail. L'onglet donne accès aux groupes de ruban suivants:

- [Zoom](#): définit le niveau de zoom sur le plan de travail et le comportement du zoom sur la fenêtre de ZebraDesigner.
- Visibilité des marqueurs de l'objet: définit les paramètres de visibilité des propriétés d'objet.
- [Alignement et quadrillage](#): définit le positionnement des objets et les propriétés du quadrillage du plan de travail.
- [Rotation](#) tourne le plan de travail dans le sens des aiguilles d'une montre de 90° par clic.

4.4.6.1 Zoom

Le groupe **Zoom** : définit le niveau de zoom sur le plan de travail.

- **Zoom sur le document** : affiche l'étiquette entière dans la fenêtre de ZebraDesigner.
- **Zoom sur les objets** : affiche tous les objets dans la fenêtre de ZebraDesigner. .
- **Zoom avant** : agrandit le plan de travail en fonction du niveau de zoom défini.
- **Zoom arrière** : diminue le plan de travail en fonction du niveau de zoom défini.

4.4.6.2 Alignement et quadrillage

Le groupe **Alignement et quadrillage** définit le positionnement des objets et les propriétés du quadrillage du plan de travail.

- **Afficher le quadrillage** rend visibles les points du quadrillage sur le plan de travail.
- **Taille de la grille en X** définit la distance entre les points de la grille à l'horizontale.
- **Taille de la grille en Y** définit la distance entre les points de la grille à la verticale.
- **Décalage de grille en X** définit le décalage horizontal de la grille par rapport au centre du plan de travail.
- **Décalage de grille en Y** définit le décalage vertical de la grille par rapport au centre du plan de travail.
- **Aligner sur les objets** : aligne un objet avec un autre sur le plan de travail. Lorsqu'un objet est aligné, une ligne marquant l'alignement de l'objet apparaît.
- **Aligner sur la grille** aligne les objets sélectionnés sur le quadrillage.
- **Ne pas aligner** rend la position de l'objet indépendante du quadrillage et de la position des autres objets.

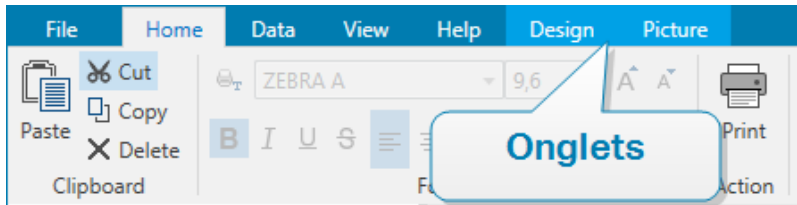
4.4.6.3 Rotation

Le bouton **Rotation** fait tourner le plan de travail dans le sens des aiguilles d'une montre. Les règles horizontales et verticales s'adaptent à la position en cours du plan de travail.

CONSEIL : Le type de rotation est défini par le pilote d'imprimante. Certains pilotes permettent de tourner à 360° (90° par clic), d'autres permettent seulement 90° dans le sens des aiguilles d'une montre (portrait/paysage).

4.4.7 Onglets contextuels

L'onglet contextuel est un onglet caché qui s'affiche quand un objet spécifique de [l'étiquette](#) est sélectionné sur le [plan de travail](#). Les onglets contextuels apparaissent sur le côté droit des onglets standards de ZebraDesigner. La sélection d'onglets affichés dépend de l'objet en cours d'édition.



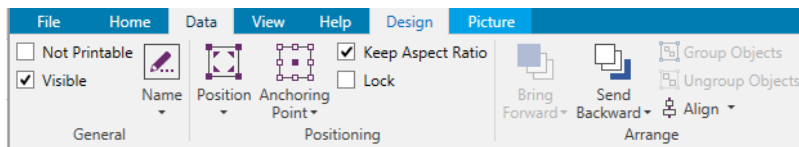
4.4.7.1 Onglets contextuels spécifiques à l'étiquette

Lors de l'édition des nombreux [objets de l'étiquette](#), les onglets contextuels suivants apparaissent selon l'objet sélectionné :

- [Onglet Création](#)
- [Onglet Code à barres](#)
- [Onglet Forme](#)
- [Onglet Image](#)
- [Onglet Texte](#)

4.4.7.1.1 Onglet Contextuel Création

L'onglet **Design** sert d'onglet contextuel pour définir la mise en page et le positionnement de l'objet sélectionné.



Sur l'onglet **Création**, les groupes de paramètres suivants sont disponibles:

- [Général](#) permet de dire si l'objet est visible et imprimable sur l'étiquette.
- [Positionnement](#) définit la position de l'objet sur le plan de travail.
- [Organiser](#) positionne les objets par rapport aux objets voisins sur une étiquette.

Général

Général Permet de dire si l'objet est visible et imprimable sur l'étiquette.

- **Non imprimable** : Empêche d'imprimer l'objet sur l'étiquette. L'objet reste cependant visible sur l'aperçu de l'étiquette.
- Si la case à cocher **Visible** est vierge, l'objet n'apparaît ni à la prévisualisation, ni à l'impression. L'objet est traité comme s'il n'existait pas.

- Le groupe **Conditions** définit le comportement des objets pendant l'édition et l'impression.
- **Optimisation de l'impression** : Permet d'activer l'utilisation des éléments de l'imprimante (valable pour les objets [rectangle](#), [code à barres](#), [ligne](#), [ellipse](#) et [inversé](#)).
- **Nom** : Permet de nommer l'objet et de le décrire.

Positionnement

Le groupe **Positionnement** définit l'emplacement de l'objet et sa taille sur une étiquette.

Le bouton **Position** permet de définir :

- Les coordonnées **X** et **Y** définissent la position exacte sur le plan de travail.
- **Largeur** et **Hauteur** : dimensions de l'objet.
- **Conserver les proportions** permet d'être sûr que les deux dimensions de l'objet changent proportionnellement.
- **L'angle de rotation** fait tourner l'objet dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le bouton **Point d'ancrage** définit le point sur lequel l'objet est épinglé sur le plan de travail. Les objets de taille variable augmentent ou diminuent de taille dans le sens opposé au point d'ancrage choisi .

Conserver les proportions permet d'adapter proportionnellement la taille de l'objet.

Verrouiller empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

Organiser

Organiser : Définit comment les objets sont positionnés dans un groupe.

- **Avancer d'un cran** : déplace l'objet sélectionné d'un calque.
- **Mettre au premier plan** : Déplace l'objet sélectionné sur le dessus de la pile d'objet.
- **Reculer d'un cran** : Déplace l'objet sélectionné d'un calque.
- **Mettre en arrière-plan** : Déplace l'objet sélectionné au-dessous de la pile d'objet.
- **Grouper les objets** : Place les objets sélectionnés dans un groupe.
 - **Grouper les objets** : Réunit les objets sélectionnés pour qu'ils se comportent comme un seul objet.
 - **Dégroupier les objets** sépare les objets groupés.

Le groupe **Aligner** permet de paramétrer l'alignement et l'espacement des objets sur le plan de travail. Chaque objet peut être aligné sur un objet voisin ou sur la bordure de l'étiquette ou du formulaire.

Les options d'**Alignement horizontal** sont :

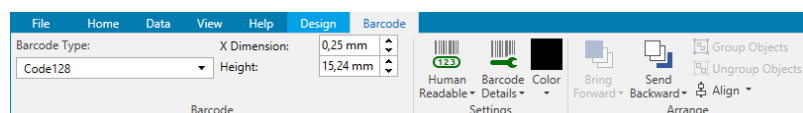
- **Gauche** : Aligne les objets sélectionnés sur la bordure gauche de l'objet le plus à gauche ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure gauche de l'étiquette.
- **Aligner les objets au centre** : Aligne les objets sur le centre horizontal du premier objet sélectionné ou sur le centre horizontal de l'objet le plus grand. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré horizontalement sur l'étiquette.
- **Aligner les objets sur la droite** : Aligne les objets sélectionnés sur la bordure droite de l'objet le plus à droite ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure droite de l'étiquette.
- **Répartir horizontalement** : Égalise l'espacement horizontal entre les objets.

Les options d'**alignement vertical** sont :

- **Haut** : Aligne les objets sélectionné sur la bordure supérieure de l'objet le plus haut ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure supérieure de l'étiquette.
- **Centrer verticalement** : Aligne les objets sélectionnés sur le centre vertical de l'objet le plus grand ou du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré verticalement sur l'étiquette.
- **Bas** : Aligne les objets sélectionnés sur la bordure inférieure de l'objet le plus bas ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il se place sur la bordure inférieure de l'étiquette.
- **Répartir verticalement** : Égalise l'espacement vertical entre les objets.

4.4.7.1.2 Onglet Contextuel Code À Barres

L'onglet Code à barres sert d'onglet contextuel pour définir le type, la présentation et la position de l'objet [Code à barres](#)



Sur l'onglet Code à barres, les groupes de paramètres suivants sont disponibles:

- [Code à barres](#): définit le type de symbole de code à barres et ses dimensions.
- [Paramètres](#): définit les détails du code à barres.
- [Organiser](#) positionne les objets par rapport aux objets voisins sur une étiquette.

Onglet Code à barres

Le groupe **Code à barres** vous permet de choisir le type de code à barres et les dimensions du symbole de votre code à barres.

NOTE : Les paramètres du groupe **Codes à barres** dépendent du type de code à barres choisi.

- **Type de code à barres :** Définit le type de code à barres à utiliser sur l'étiquette.

Par défaut, c'est un code à barres de type Code128 qui est sélectionné. Pour en savoir plus sur les types de codes à barres, consulter la section [Types de codes à barres et paramètres disponibles](#).

- **Type de DataBar :** Quand l'un des types de codes DataBar est sélectionné, **Type de DataBar** permet de préciser le sous-type spécifique utilisé.
- **Dimension en X :** Largeur de la barre la plus étroite du code à barres dans l'**Unité de mesure** choisie.
- **Hauteur :** Dimension verticale de votre code à barres dans l'**Unité de mesure** sélectionnée.
- **Rapport** définit le rapport entre les largeurs plus ou moins étroites de la barre du code à barres.

Chaque type de code à barres a une gamme de rapports limitée par la réglementation. ZebraDesigner vous permet d'utiliser uniquement des rapports valides. Par défaut, le rapport est défini sur 3. Ce qui signifie que la barre est trois fois plus large qu'une barre étroite.

NOTE : Les rapports disponibles dépendent de la **dimension X** sélectionnée. Si vous modifiez la dimension X, la sélection des rapports disponibles en est aussi affectée.

- **Hauteur de ligne** définit la hauteur d'une ligne de données dans un code à barres 2D. La hauteur de ligne est donnée comme étant un multiple de la **dimension X**.

Paramètres

Le groupe **Paramètres** permet de configurer les détails du code à barres.

Le bouton **Texte lisible** définit la présentation d'un contenu lisible par l'homme.

- **Pas de lisibilité :** Le code à barres apparaît sans le texte lisible.
- **Au-dessus du code à barres :** Place le texte lisible au-dessus du code à barres.

- **En-dessous du code à barres** : Place le texte lisible en-dessous du code à barres.
- **Masque de saisie** : Permet de reformater les données entrées avant de les rendre lisibles.
- Le bouton **Détails du code à barres** ouvre les paramètres de code à barres [1D](#) et [2D](#) :
 - **Inclure les zones blanches** : Ajoute un espace vierge autour du code à barres imprimé pour garantir une fiabilité de lecture optimale.
 - **Correction de l'espace** : ajoute des pixels blancs pour augmenter l'espace entre les barres (en points).
 - **Caractère de contrôle** : Il est utilisé par tous les systèmes de lecture pour vérifier si le nombre scanné sur un code à barres est lu correctement.

Le caractère de contrôle dépend des précédents chiffres du code à barres, il se place à la fin des chiffres du code à barres.

- **Couleur** : Définit la couleur de la ligne du code à barres et du contenu lisible sur l'étiquette imprimée.

Organiser

Organiser : Définit comment les objets sont positionnés dans un groupe.

- **Avancer d'un cran** : déplace l'objet sélectionné d'un cran.
- **Mettre au premier plan** : Déplace l'objet sélectionné sur le dessus de la pile d'objet.
- **Reculer d'un cran** : Déplace l'objet sélectionné d'un cran.
- **Mettre en arrière-plan** : Déplace l'objet sélectionné au-dessous de la pile d'objet.
- **Grouper les objets** : Place les objets sélectionnés dans un groupe.
 - **Grouper les objets** : Réunit les objets sélectionnés pour qu'ils se comportent comme un seul objet.
 - **Dégroupier les objets** sépare les objets groupés.

Le groupe **Aligner** permet de paramétrer l'alignement et l'espacement des objets sur le plan de travail. Chaque objet peut être aligné sur un objet voisin ou sur la bordure de l'étiquette ou du formulaire.

Les options d'**Alignement horizontal** sont :

- **Gauche** : Aligne les objets sélectionnés sur la bordure gauche de l'objet le plus à gauche ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure gauche de l'étiquette.
- **Aligner les objets au centre** : Aligne les objets sur le centre horizontal du premier objet sélectionné ou sur le centre horizontal de l'objet le plus grand. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré horizontalement sur l'étiquette.

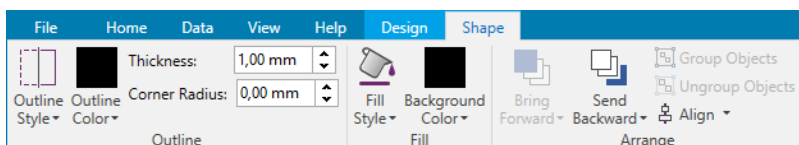
- **Aligner les objets sur la droite** : Aligne les objets sélectionnés sur la bordure droite de l'objet le plus à droite ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure droite de l'étiquette.
- **Répartir horizontalement** : Égalise l'espacement horizontal entre les objets.

Les options d'**alignement vertical** sont :

- **Haut** : Aligne les objets sélectionné sur la bordure supérieure de l'objet le plus haut ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure supérieure de l'étiquette.
- **Centrer verticalement** : Aligne les objets sélectionnés sur le centre vertical de l'objet le plus grand ou du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré verticalement sur l'étiquette.
- **Bas** : Aligne les objets sélectionnés sur la bordure inférieure de l'objet le plus bas ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il se place sur la bordure inférieure de l'étiquette.
- **Répartir verticalement** : Égalise l'espacement vertical entre les objets.

4.4.7.1.3 Onglet Contextuel Forme

C'est un onglet contextuel qui permet de définir l'apparence d'objets [ellipse](#), [rectangle](#) et [ligne](#).



Sur l'onglet **Forme**, les groupes de paramètres suivants sont disponibles :

- Le groupe [Contour](#) permet de définir l'apparence du contour de la forme sélectionnée.
- Le groupe [Remplir](#) permet de définir le style de remplissage de la forme et sa couleur.
- [Organiser](#) positionne les objets par rapport aux objets voisins sur une étiquette.

Contour

Le groupe **Contour** permet de définir l'apparence du contour de la forme sélectionnée.

Les options du bouton **Style du contour** sont les suivantes:

- **Aucun** rend l'objet ligne invisible.
- **Plein** fait un objet ligne pleine.
- **Point** fait une ligne de points.

- **Tiret** fait une ligne de tirets.
- **Effacer**: rend invisible la partie des autres objets situés sous la ligne.

Couleur du contour définit la couleur du contour.

Epaisseur définit la largeur de la ligne.

Rayon d'angle : Arrondit les angles du rectangle. Des valeurs plus élevées rendent la courbe plus large.

Remplir

Le groupe **Remplir** permet de définir le style de remplissage de la forme et sa couleur.

Les options de **Style de remplissage** sont :

- **Aucun** : L'objet est complètement transparent.
- **Effacé** : Rend invisibles les objets cachés sous l'objet actif.
- **Plein** : Colorie tout l'objet.
- **25 % de couleur** : Fixe à 25 % l'opacité de la couleur de remplissage.
- **50 % de couleur** : Fixe à 50 % l'opacité de la couleur.
- **75 % de couleur** : Fixe à 75 % l'opacité de la couleur de remplissage.

Couleur d'arrière-plan définit la couleur de remplissage de la forme.

Organiser

Organiser : Définit comment les objets sont positionnés dans un groupe.

- **Avancer d'un cran** : déplace l'objet sélectionné d'un calque.
- **Mettre au premier plan** : Déplace l'objet sélectionné sur le dessus de la pile d'objet.
- **Reculer d'un cran** : Déplace l'objet sélectionné d'un calque.
- **Mettre en arrière-plan** : Déplace l'objet sélectionné au-dessous de la pile d'objet.
- **Grouper les objets** : Place les objets sélectionnés dans un groupe.
 - **Grouper les objets** : Réunit les objets sélectionnés pour qu'ils se comportent comme un seul objet.
 - **Dé grouper les objets** sépare les objets groupés.

Le groupe **Aligner** permet de paramétrer l'alignement et l'espacement des objets sur le plan de travail. Chaque objet peut être aligné sur un objet voisin ou sur la bordure de l'étiquette ou du formulaire.

Les options d'**Alignement horizontal** sont :

- **Gauche** : Aligne les objets sélectionnés sur la bordure gauche de l'objet le plus à gauche ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va

se placer sur la bordure gauche de l'étiquette.

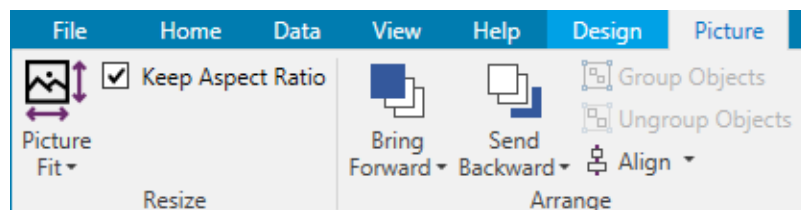
- **Aligner les objets au centre** : Aligne les objets sur le centre horizontal du premier objet sélectionné ou sur le centre horizontal de l'objet le plus grand. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré horizontalement sur l'étiquette.
- **Aligner les objets sur la droite** : Aligne les objets sélectionnés sur la bordure droite de l'objet le plus à droite ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure droite de l'étiquette.
- **Répartir horizontalement** : Égalise l'espacement horizontal entre les objets.

Les options d'**alignement vertical** sont :

- **Haut** : Aligne les objets sélectionnés sur la bordure supérieure de l'objet le plus haut ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure supérieure de l'étiquette.
- **Centrer verticalement** : Aligne les objets sélectionnés sur le centre vertical de l'objet le plus grand ou du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré verticalement sur l'étiquette.
- **Bas** : Aligne les objets sélectionnés sur la bordure inférieure de l'objet le plus bas ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il se place sur la bordure inférieure de l'étiquette.
- **Répartir verticalement** : Égalise l'espacement vertical entre les objets.

4.4.7.1.4 Onglet Contextuel Image

L'onglet Image sert d'onglet contextuel pour définir les options de taille de l'image et arranger les objets.



Sur l'onglet Image, les groupes de paramètres suivants sont disponibles:

- [Redimensionner](#) : redéfinit comment le fichier Image s'adapte à la taille de l'objet lors de l'exécution du formulaire.
- [Organiser](#) positionne les objets par rapport aux objets voisins sur une étiquette.

Redimensionner

Le groupe **Redimensionner** définit l'adaptation de l'image à la taille de l'étiquette.

Le bouton **Ajustage de l'image** ouvre les options de taille de l'image.

- **Les options pour redimensionner** définissent comment les dimensions du fichier source s'adaptent à la taille de l'objet Image au moment de l'impression.
 - **Conserver la taille originale** : Désactive le redimensionnement. Le fichier source s'affiche en utilisant l'objet avec ses dimensions d'origine.
 - **Conserver les proportions** permet d'adapter proportionnellement la taille de l'image. Le ratio d'aspect des dimensions du fichier source est préservé.
 - **Redimensionner à la taille donnée** permet de modifier la taille du fichier source horizontalement et verticalement pour l'ajuster dans le cadre du paragraphe. L'utilisation de cette option risque de déformer l'image.
- **Taille originale** affiche la **Largeur** et la **Hauteur** de l'image avant retouche.
- **Revenir à la taille d'origine** annule toutes les actions modifiant la taille.

Conserver les proportions permet d'être sûr que les deux dimensions de l'objet changent proportionnellement.

Organiser

Organiser : Définit comment les objets sont positionnés dans un groupe.

- **Avancer d'un cran** : déplace l'objet sélectionné d'un calque.
- **Mettre au premier plan** : Déplace l'objet sélectionné sur le dessus de la pile d'objet.
- **Reculer d'un cran** : Déplace l'objet sélectionné d'un calque.
- **Mettre en arrière-plan** : Déplace l'objet sélectionné au-dessous de la pile d'objet.
- **Grouper les objets** : Place les objets sélectionnés dans un groupe.
 - **Grouper les objets** : Réunit les objets sélectionnés pour qu'ils se comportent comme un seul objet.
 - **Dégroupier les objets** sépare les objets groupés.

Le groupe **Aligner** permet de paramétrer l'alignement et l'espacement des objets sur le plan de travail. Chaque objet peut être aligné sur un objet voisin ou sur la bordure de l'étiquette ou du formulaire.

Les options d'**Alignement horizontal** sont :

- **Gauche** : Aligne les objets sélectionnés sur la bordure gauche de l'objet le plus à gauche ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure gauche de l'étiquette.
- **Aligner les objets au centre** : Aligne les objets sur le centre horizontal du premier objet sélectionné ou sur le centre horizontal de l'objet le plus grand. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré horizontalement sur l'étiquette.

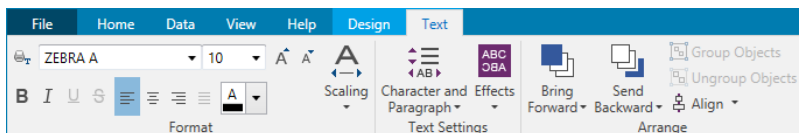
- **Aligner les objets sur la droite** : Aligne les objets sélectionnés sur la bordure droite de l'objet le plus à droite ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure droite de l'étiquette.
- **Répartir horizontalement** : Égalise l'espace horizontal entre les objets.

Les options d'**alignement vertical** sont :

- **Haut** : Aligne les objets sélectionnés sur la bordure supérieure de l'objet le plus haut ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure supérieure de l'étiquette.
- **Centrer verticalement** : Aligne les objets sélectionnés sur le centre vertical de l'objet le plus grand ou du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré verticalement sur l'étiquette.
- **Bas** : Aligne les objets sélectionnés sur la bordure inférieure de l'objet le plus bas ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il se place sur la bordure inférieure de l'étiquette.
- **Répartir verticalement** : Égalise l'espace vertical entre les objets.

4.4.7.1.5 Onglet Contextuel Texte

L'onglet texte permet de formater les objets [Texte](#) .



Sur l'onglet Texte, les groupes de paramètres suivants sont disponibles :

- Le groupe [Format](#) permet de définir le format du texte.
- Le groupe [Paramètres du texte](#) permet de définir la mise en page de tous les contenus texte ajoutés à un objet de l'étiquette.
- [Organiser](#) positionne les objets par rapport aux objets voisins sur une étiquette.

Format

Le groupe **Format** permet de définir le format du texte.

- Le bouton **Afficher /masquer les polices Imprimante** affiche ou cache les polices imprimantes dans la liste des polices.
- **Police** permet de préciser la police et sa taille. Il y a deux groupes de polices : les polices OpenType et les polices Imprimante.

NOTE : Quand l'imprimante sélectionnée est une imprimante thermique, des polices complémentaires sont disponibles dans la liste des polices disponibles. Ce sont les **Polices Imprimante** identifiées par une petite icône d'imprimante en face de leur nom.

- Les polices peuvent être mises en texte **Gras, Italique, Souligné** ou **Barré**.
- **Mise à l'échelle** est un facteur d'extension de la police à partir de ses proportions d'origine.

Quand le facteur est 100 %, la police a son aspect normal. Quand le facteur est 200 %, cela veut dire que la police est deux fois plus large que la normale. Quand il est de 50 %, la police correspond à la moitié de la largeur.

- **Couleur de police** définit les couleurs de la police et du soulignage.

Paramètres du texte

Le groupe **Paramètres du texte** permet de définir la mise en page de tous les contenus texte ajoutés à un objet de l'étiquette.

Le bouton **Caractère et Paragraphe** ouvre les options d'espacement des lignes et des caractères:

- **Interligne:** distance entre chaque ligne d'un paragraphe.
- **Espacement des caractères:** distance entre chaque caractère.

Le bouton **Effets** affiche les effets de texte disponibles:

- **Inversé:** inverse les couleurs de texte et d'arrière plan.

Organiser

Organiser : Définit comment les objets sont positionnés dans un groupe.

- **Avancer d'un cran :** déplace l'objet sélectionné d'un calque.
- **Mettre au premier plan :** Déplace l'objet sélectionné sur le dessus de la pile d'objet.
- **Reculer d'un cran :** Déplace l'objet sélectionné d'un calque.
- **Mettre en arrière-plan :** Déplace l'objet sélectionné au-dessous de la pile d'objet.
- **Grouper les objets :** Place les objets sélectionnés dans un groupe.
 - **Grouper les objets :** Réunit les objets sélectionnés pour qu'ils se comportent comme un seul objet.
 - **Dégroupier les objets** sépare les objets groupés.

Le groupe **Aligner** permet de paramétrer l'alignement et l'espacement des objets sur le plan de travail. Chaque objet peut être aligné sur un objet voisin ou sur la bordure de l'étiquette ou du formulaire.

Les options d'**Alignement horizontal** sont :

- **Gauche** : Aligne les objets sélectionnés sur la bordure gauche de l'objet le plus à gauche ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure gauche de l'étiquette.
- **Aligner les objets au centre** : Aligne les objets sur le centre horizontal du premier objet sélectionné ou sur le centre horizontal de l'objet le plus grand. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré horizontalement sur l'étiquette.
- **Aligner les objets sur la droite** : Aligne les objets sélectionnés sur la bordure droite de l'objet le plus à droite ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure droite de l'étiquette.
- **Répartir horizontalement** : Égalise l'espacement horizontal entre les objets.

Les options d'**alignement vertical** sont :

- **Haut** : Aligne les objets sélectionné sur la bordure supérieure de l'objet le plus haut ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure supérieure de l'étiquette.
- **Centrer verticalement** : Aligne les objets sélectionnés sur le centre vertical de l'objet le plus grand ou du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré verticalement sur l'étiquette.
- **Bas** : Aligne les objets sélectionnés sur la bordure inférieure de l'objet le plus bas ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il se place sur la bordure inférieure de l'étiquette.
- **Répartir verticalement** : Égalise l'espacement vertical entre les objets.

4.4.8 Onglet Aide

L'onglet **Aide** donne un accès direct aux différentes ressources susceptibles d'aider à créer et utiliser les étiquettes rapidement et efficacement.

Le groupe de ruban **Aide** comporte des boutons avec des liens vers les ressources suivantes :

- **Aide** : Aide en ligne de ZebraDesigner
- **Guides utilisateurs** : collection des guides utilisateur de Zebra en ligne. La collection comporte les guides utilisateurs pour tous les produits en portefeuille.
- **Vidéos de formations** : Collection de vidéos des formations Zebra.
- **Base de connaissances** : Bibliothèque en ligne d'articles décrivant certaines solutions techniques, trucs et problèmes résolus pour des étiquettes .

- **Fichiers d'exemples** : Une collection de modèles d'étiquettes. Les utiliser pour mieux connaître ZebraDesigner et découvrir les capacités du logiciel.
- L'**Assistance technique** permet de se connecter avec le département de l'aide technique de Zebra.

Le groupe du ruban **Produit** comporte des liens vers :

- [La page À propos du logiciel.](#)
- La page Internet de Zebra : <https://www.zebra.com>

4.4.9 RFID

Le groupe RFID donne accès à la **boîte de dialogue Tag RFID** . Cette boîte de dialogue permet de sélectionner le type de tag RFID approprié, de définir son contenu et de configurer le type de données à encoder sur le tag.

NOTE : La fonctionnalité de RFID est disponible quand un pilote d'imprimante Zebra est installé.

La **boîte de dialogue Tag RFID** permet de configurer la manière d'encoder le contenu d'un tag.

- [Sélectionner le type de tag RFID.](#)
- [Configurer les différents paramètres du tag relatifs à sa structure et sa programmation.](#)
- [Définir les paramètres de sécurité RFID.](#)
- [Insérer et configurer les champs de données.](#)

L'option [Imprimer les champs des données RFID en objets internes texte ou code à barres](#) permet de lire et imprimer les champs de données RFID sur une étiquette en utilisant des objets Texte ou Code à barres avec les éléments internes à l'imprimante.

4.4.9.1 Tag

Le panneau **Tag** de la boîte de dialogue **Tag RFID** permet de sélectionner le type de tag à encoder et la manière d'écrire les données sur le tag.

Le groupe **Tag** comporte la sélection du type de tag.

- Le menu déroulant **Type de tag** comporte les types de tags RFID disponibles. Le choix du type de tag est défini automatiquement par le pilote de l'imprimante.

Sélectionner l'imprimante (et le pilote correspondant) pour étiquettes avec tag RFID dans la [Barre d'état](#).

Le groupe **Utilisation** définit les sources de données du **Tag RFID** et la manière de les écrire dans le tag.

- **Écrire les données dans le tag pendant l'impression** : Active ou désactive l'écriture des données sur le tag RFID.

CONSEIL : Désactiver l'écriture peut être utile au cours du processus de création de l'étiquette et pendant certaines phases spécifiques de flux de travail.

- L'option **Imprimer les champs des données RFID en objets internes texte ou code à barres** permet de lire et imprimer les champs de données RFID sur une étiquette en utilisant des objets [Texte](#) ou [Code à barres](#) avec les éléments internes à l'imprimante. La disponibilité des types de polices et de codes à barres dépend du pilote d'imprimante choisi.

Les champs de données RFID encodables sont ajoutés à l'Explorateur de données dynamiques sous **Tag RFID**.

EXEMPLE DE CHAMP DE DONNÉES

- **EPC** : Champ de données avec Code électronique du produit.
- **User Data** : Champ de données dont le contenu doit être encodé dans le tag RFID.
- **TID** : Champ de données avec l'ID unique du tag RFID.
- **GID Code** : Code général identifiant les tags RFID.
- **CID Code** : Numéro d'identification de carte.

CONSEIL : Tirer les champs de données appropriés et les placer sur l'étiquette sous forme d'un objet [Texte](#) ou [Code à barres](#) (défini par le pilote).

4.4.9.2 Contenu

L'onglet **Contenu** de la **Boîte de dialogue Tag RFID** permet de définir le contenu d'un tag RFID. Pour encoder les données d'un tag RFID, procéder comme suit.

Étape 1 : Sélectionner les champs de données

Le groupe **Champs de données** permet de sélectionner les champs de données. Ces champs vont contenir les données encodées du tag RFID.

NOTE : La sélection des champs de données disponibles avec les paramètres correspondant va dépendre du type de Tag choisi.

EXEMPLE DE CHAMP DE DONNÉES

- **TID** : unique ID du Tag RFID.
- **EPC** : syntaxe pour identifiants uniques assignés aux objets, charges unitaires, emplacements ou autres entités d'opérations commerciales.
- **User Data** : contenu de données à écrire sur le tag RFID.
- **Mémoire du Tag RFID** : le seul champ de données disponible pour les tags RFID non Gen2.

Étape 2 : Sélectionner le Type de données

Type de données définit la méthode de saisie du contenu dans le **Champ de données** sélectionné. Le type de données disponibles dépend du **Champ de données** sélectionné.

- **Bloc mémoire** : La table permet d'entrer les données dans les blocs mémoire individuels du tag RFID. Chaque ligne de la table représente un bloc du **Type de tag** sélectionné.

La structure du bloc mémoire et les propriétés des blocs individuels dépendent du **Type de Tag** sélectionné.

Le **Type de données** peut être défini individuellement pour chaque bloc.

- Le champ **Code du produit électronique (EPC)** permet de saisir des segments des données RFID selon la structure aux normes EPC.
- **Chaîne ASCII** : Les données RFID sont saisies sous forme de chaîne de caractères ASCII.
- **Chaîne en hexadécimal** : Les données RFID sont saisies sous forme de chaîne de paires hexadécimales.
- **Numérique** : Les données RFID sont saisies sous forme de chaîne de chiffres.

Étape 3 : Saisir la valeur

Saisir la valeur à encoder sur le tag RFID selon le **type de données** sélectionné.

4.4.9.3 Sécurité

L'onglet **Paramètres** de la **boîte de dialogue RFID** permet de configurer les paramètres de sécurité du tag RFID. Ces paramètres autorisent ou interdisent l'accès aux données RFID en lecture et écriture.

Ces paramètres dépendent de l'imprimante utilisée. il y a trois principaux types de configuration.

4.4.9.3.1 Champ Mémoire Unique Avec Plusieurs Blocs

Le groupe **Verrouillage** comporte une présentation des blocs qui sont inclus dans la mémoire du tag RFID. Chaque bloc est verrouillable individuellement.

Pour empêcher la modification et l'écriture d'un bloc, activer l'option **Bloc verrouillé**.

L'option **verrouiller tous les blocs** permet de verrouiller tous les blocs du champ mémoire simultanément ou de les déverrouiller s'ils sont déjà verrouillés.

4.4.9.3.2 Champs Mémoire Multiples

Le groupe **Protection de l'accès** définit un mot de passe à saisir avant d'éditer ou écrire les données RFID.

Type de données définit la méthode de saisie du **Mot de passe**.

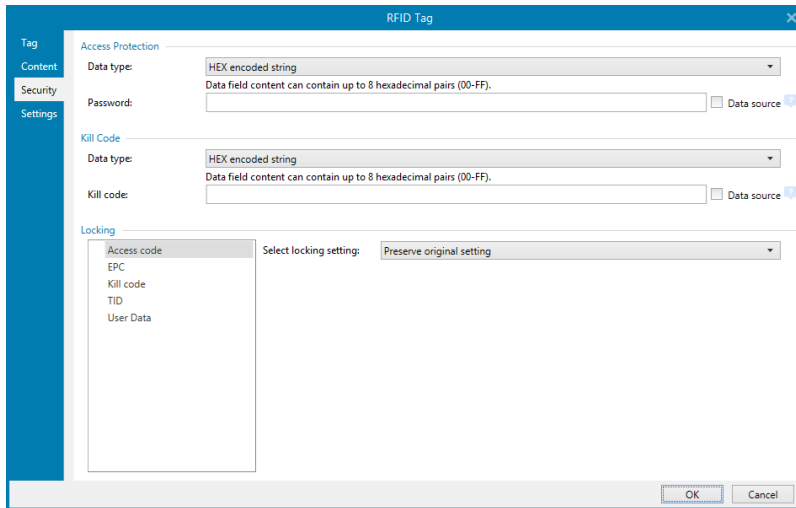
- **Chaîne ASCII** : Le **mot de passe** doit être saisi sous forme de chaîne de caractères ASCII.
- **Chaîne en hexadécimal** : Le **Mot de passe** doit être saisi sous forme de chaîne de paires hexadécimales.
- **Numérique** : Le **Mot de passe** doit être saisi sous forme d'une chaîne de chiffres.

Le **Kill code** désactive de manière permanente et irréversible le tag RFID.

CONSEIL : Une fois le Kill code activé, les données ne sont plus récupérables ni écrites sur le tag.

Le **Type de données** définit la méthode de saisie des caractères du **Kill code**.

- **Chaîne ASCII** : Le **Kill code** doit être saisi sous forme de chaîne de caractères ASCII.
- **Chaîne en hexadécimal** : Le **Kill code** doit être saisi sous forme de chaîne de paires hexadécimales.
- **Numérique** : **Kill code** doit être saisi sous forme d'une chaîne de chiffres.



4.4.9.3 Champs Mémoire Multiples Avec Verrouillage De Blocs

Des paramètres supplémentaires de **Champs mémoire multiples** permettent de verrouiller des blocs individuels à l'intérieur des champs mémoires du tag RFID.

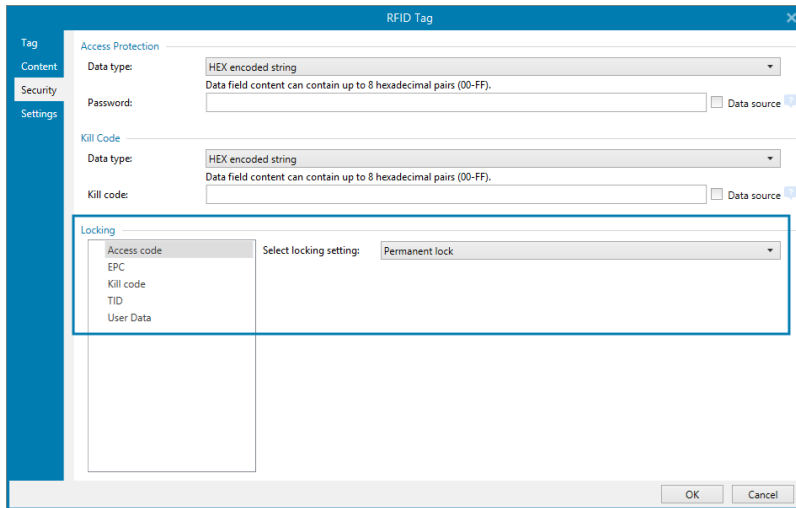
Le groupe **Verrouillage** comporte une présentation des champs mémoire qui sont inclus dans le tag RFID. Chaque champ mémoire est verrouillable individuellement.

Sélectionner les paramètres de verrouillage : permet de définir la manière de verrouiller les blocs.

- **Préserver les paramètres de verrouillage d'origine** : Impossible de récupérer les paramètres de verrouillage d'origine mais l'option par défaut garantit que les paramètres du tag vont rester inchangés.
- **Verrouiller** : Le bloc est verrouillé, il est impossible de le modifier.
- **Déverrouiller** : Le bloc est déverrouillé et éditable.
- **Reverrouiller** : Le tag RFID est déverrouillé pour appliquer les modifications. Un fois fait, le tag est immédiatement reverrouillé.
- **Verrouillage, déverrouillage et reverrouillage permanents** : rend permanents les paramètres décrits ci-dessus. Ces paramètres ne peuvent pas être annulés.

Blocs à verrouiller : définit les blocs individuels ou les groupes de blocs à verrouiller.

CONSEIL : Les blocs verrouillés individuellement sont définis par un index et séparés par une virgule (avec ou sans espace). Les groupes de blocs sont définis par un tiret.



4.4.9.4 Paramètres

L'onglet **Paramètres** de la **boîte de dialogue Tag RFID** permet de configurer les différents paramètres du tag relatifs à sa structure et sa programmation.

Tous les paramètres disponibles sont listés dans une table sous le groupe **Paramètres** :

- **Puissance de lecture** : Définit le niveau de la puissance radio pour lire les informations d'un tag RFID.
- **Puissance d'écriture** : Définit le niveau de la puissance radio pour écrire les informations d'un tag RFID.
- **Sélection de l'élément antenne** : Définit quel élément antenne du spectre de l'antenne de l'imprimante écrit et lit le contenu du tag RFID.
- **Tags maximum pour arrêter** : Spécifie la quantité de tags autorisée à être programmée de manière inadéquate avant que l'impression des étiquettes s'arrête. L'option doit être utilisée comme mesure de précaution, elle empêche une consommation d'étiquettes infinie. Quand la programmation du tag RFID échoue, normalement le mot VOID s'imprime sur l'étiquette.

NOTE : La sélection des paramètres disponibles dépend du **Type de tag**.

4.4.9.5 Lecture et impression RFID

Cette section décrit la procédure pour définir les champs de données du tag RFID à lire et imprimer sur l'étiquette en utilisant les éléments internes de l'imprimante.

1. Activer Lecture et impression RFID.

Pour activer la fonctionnalité de Lecture et impression de données RFID, ouvrir la [boîte de dialogue du tag RFID](#) et activer l'option **Imprimer les champs des données RFID en objets internes texte ou code à barres**. Les champs de données disponibles sont listés dans l'Explorateur de données dynamiques.

2. Configurer les propriétés des champs de données RFID.

Pour configurer les propriétés des champs de données et les afficher sur l'étiquette, les glisser sur le plan de travail. Le champ de données apparaît alors comme un objet [Texte](#) de l'étiquette avec les propriétés supplémentaires suivantes.

Format de données définit le format dans lequel est écrit et imprimé le contenu du champ de données RFID dans l'objet de l'étiquette.

NOTE : Les formats de données disponibles et le nombre de caractères autorisés sont définis par le pilote d'imprimante et le type de tag choisi.

- La **Chaîne en hexadécimal** permet de saisir les données RFID sous forme de chaîne de paires hexadécimales.
- Le contenu d'un champ de données **Chaîne ASCII** est une chaîne de caractères ASCII.
- Le contenu d'un champ de données **Numérique** est une chaîne de nombres.

NOTE : Vous devez sélectionner une police native de l'imprimante (stockée en interne dans l'imprimante) pour imprimer. Toutes les autres polices feront remonter une erreur.

L'**Aperçu** présente le contenu des champs de données tel qu'il va apparaître en utilisant le **Format de données choisi**. Le champ de l'aperçu ne comporte pas les données actuelles encodées. Saisir manuellement les caractères. Par défaut, l'objet contient des points d'interrogation pour toute la longueur du champ de données RFID.

CONSEIL : Le rôle du champ de l'**Aperçu** est de remplir l'objet avec un contenu factice pendant le processus de création de l'étiquette pour donner une idée de la présentation sur l'étiquette imprimée. L'objet de l'étiquette imprimée affiche le contenu qu'il a lu du tag RFID.

Le groupe **Extraction de données** définit les morceaux du contenu des champs de données à lire du tag pour les imprimer sur l'étiquette.

CONSEIL : Par défaut, c'est la totalité des données encodées qui est lue du tag RFID.

- **Sélectionner les octets** spécifie les octets des données encodées du tag RFID qui doivent se trouver dans l'objet de l'étiquette.
 - **Octets de départ** : Nombre d'octets dans une chaîne encodée qui démarre la sélection.
 - **Longueur dans les octets** : Nombre d'octets sélectionnés devant être extraits des données encodées.
- **Sélectionner les blocs** : Spécifie les blocs de données encodées du tag RFID qui doivent se trouver sur l'objet de l'étiquette.
 - **Bloc de départ** : Nombre de blocs dans une chaîne encodée qui démarre la sélection.
 - **Nombre de blocs** : Nombre de blocs sélectionnés devant être extraits des données encodées.

4.5 Plan de travail

Le plan de travail est le champ central de ZebraDesigner sur lequel les [objets](#) de l'étiquette sont créés, ajoutés, placés et interconnectés.

Pour simplifier au maximum la création d'étiquettes , le plan de travail suit les mêmes principes de fonctionnement que toutes les autres applications Windows.

CONSEIL : Utiliser l'[onglet Affichage](#) pour personnaliser le plan de travail.

- Les éléments du plan de travail sont décrits [ici](#).
- Les actions d'édition du plan de travail sont décrites [ici](#).
- Les éléments d'aide visuelle du plan de travail sont décrits [ici](#).

4.5.1 Éléments du plan de travail

Le plan de travail comporte les éléments suivants :

- **Règle** : Le plan de travail est équipé d'une règle horizontale et d'une règle verticale. Les utiliser pour mettre les objets en ligne ou pour positionner correctement l'étiquette et son contenu. Changer les unités de mesures de la règle dans les [propriétés de l'étiquette](#).
- **Papier** : Espace jaune du plan de travail qui affiche la taille du papier. Les données du format de papier utilisé proviennent du pilote d'imprimante, mais il est possible de définir un format personnalisé. Pour imprimer sur des feuilles de papier bureau ordinaires, il faut définir une saisie manuelle de la taille de papier. Pour plus de détails, voir la section [Papier](#).

- **Étiquette** : Espace blanc qui représente l'espace pour créer l'étiquette. La ligne rouge limite la zone imprimable.
- **Fenêtre des propriétés de l'objet** : Définit les propriétés de l'objet sélectionné sur l'étiquette . Double-cliquer sur un objet pour ouvrir la boîte de dialogue.



4.5.2 Actions d'édition du plan de travail

Voici la liste des actions les plus fréquemment utilisées pour éditer les objets sur le plan de travail :

- **Organisation des objets** : Permet de positionner les objets devant ou derrière d'autres objets dans un groupe. Les options d'organisation sont décrites [ici](#).
- **Alignement des objets** : Permet d'aligner entre eux les objets. Les options d'alignement sont décrites [ici](#).
- **Focalisation** : Permet de zoomer en avant et en arrière sur tout le plan de travail. Les options de focalisation sont décrites [ici](#).
- **Défilement** : Permet de faire défiler le plan de travail de haut en bas.
- **Sélection** : Permet de sélectionner, sur le plan de travail, les objets, seuls ou en groupe, pour les modifier. Sélectionner un groupe permet d'appliquer n'importe quelle action à plusieurs objets en même temps.
- **Rotation** : Permet de faire tourner l'objet.

4.5.3 Éléments d'aide visuelle

Ci-dessous se trouvent les éléments d'aide visuelle vous permettant de travailler avec ZebraDesigner.

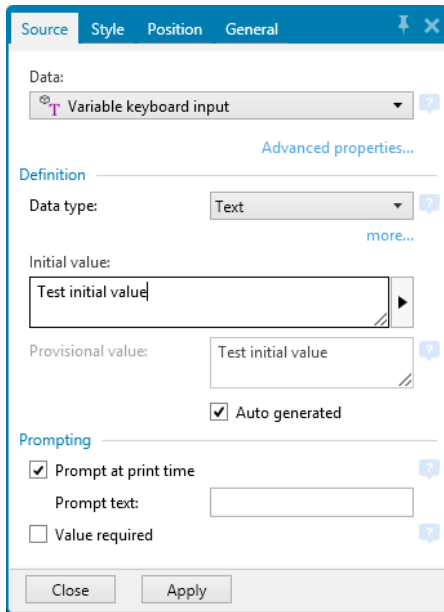
- Le **Quadrillage** sert d'aide visuelle au cours de l'édition. Il peut être visible ou caché. Sa densité est personnalisable. Cette option est disponible dans le [ZebraDesigner groupe de ruban Aligner](#).
- Les **Grilles d'alignement** sont des lignes invisibles qui aident à aligner les objets au cours de l'édition. Cette option est disponible dans le [ZebraDesigner groupe de ruban Aligner](#).
- La **Règle** affiche le plan de travail disponible pour l'étiquette (mis en blanc) et la page du fichier (en gris).
- **Gestion des dimensions** apparaît sur les objets sélectionnés (actifs). Elle permet de modifier les dimensions des objets. Les dimensions X et Y peuvent être modifiées simultanément ou séparément.
- Les **Marges** correspondent à la taille fixe de l'espace entre la bordure d'un objet et la bordure d'une étiquette.

4.5.4 Fenêtre des propriétés de l'objet

Pendant la conception d'un objet, sur une étiquette double-cliquer sur l'objet pour le paramétrer.

Double cliquer sur un objet ouvre la fenêtre des Propriétés de l'objet. Les options disponibles dans la fenêtre des propriétés dépendent de chaque objet sélectionné et de ses propriétés.

- Les objets de l'étiquette et leurs propriétés sont décrits [ici](#).



En appuyant sur la touche F4, la boîte de dialogue des propriétés de l'objet vient s'épingler sur le côté droit du plan de travail sous la forme d'un éditeur des propriétés de l'objet.

4.6 Boîtes de dialogue Propriétés du document et Gestion du document

ZebraDesigner dispose de plusieurs boîtes de dialogue pour aider à configurer et gérer le document actif et les sources de données connectées. Lire les articles ci-dessous pour les instructions détaillée :

- [Propriétés de l'étiquette](#)

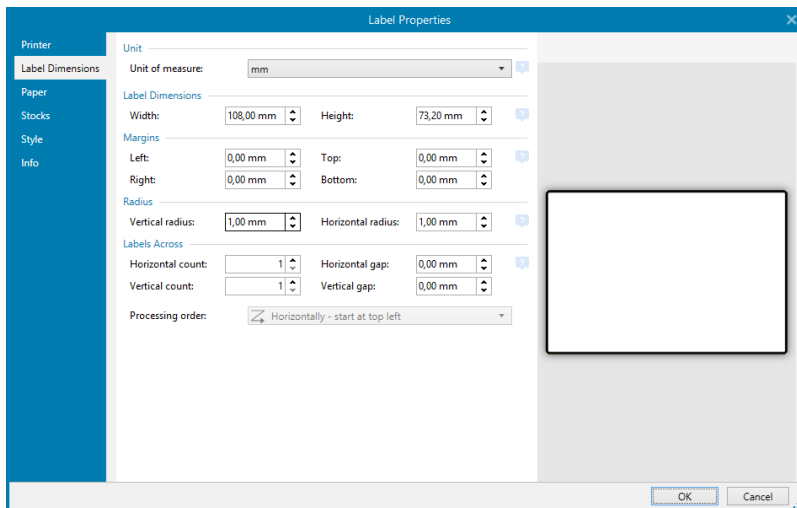
4.6.1 Propriétés de l'étiquette

L'**Éditeur des propriétés de l'étiquette** permet de choisir l'imprimante, paramétrer les dimensions de l'étiquette et définir les propriétés du papier d'impression.

Les paramètres des propriétés de l'étiquette sont listés ci-dessous et apparaissent en tant qu'onglets de la boîte de dialogue :

Propriétés de l'étiquette	Description
Imprimante	Sélectionne l'imprimante préférée.

Propriétés de l'étiquette	Description
Dimensions de l'étiquette	Définit l' unité de mesure et les dimensions de l'étiquette.
Papier	Définit les propriétés du papier à imprimer.
Format	Sélectionne le type de papier en stock.
Style	Définit les paramètres du style de l'étiquette.
Info	Contient la description de l'étiquette.



CONSEIL : Pour ouvrir l'**Éditeur des propriétés de l'étiquette**, double-cliquer sur le [plan de travail](#).

4.7 Menus Contextuels

Dans ZebraDesigner, un clic droit affiche des menus contextuels variés comportant les commandes les plus utilisées. La disponibilité de ces commandes dépend des articles sélectionnés – plan de travail ou objet.

4.7.1 Menu contextuel du plan de travail

En cliquant à droite sur le [Plan de travail](#), un menu contextuel apparaît. Ce menu contextuel comporte les commandes les plus utilisées :

- **Propriétés du document** : Ouvre les boîtes de dialogue .
- **Coller** : Colle les données du presse-papiers sur le plan de travail. Un article du presse-papiers est réutilisable plusieurs fois.
- **Couper** : Retire l'élément sélectionné du plan de travail et l'ajoute au presse-papiers pour qu'il soit copié ailleurs.
- **Copier** : Copie la sélection dans le presse-papiers.
- **Sélectionner tout** : Sélectionne tous les objets du plan de travail.
- **Aligner sur les objets** : Aligne l'objet aux autres objets du plan de travail. Quand deux objets sont alignés, une ligne reliant les bords des deux objets alignés apparaît.
- **Aligner sur la grille** : Aligne l'objet avec la grille du plan de travail. Quand l'objet est déplacé, il s'aligne toujours sur la grille.
- **Afficher le quadrillage** rend visible un quadrillage sur le plan de travail.
- **Visibilité des marqueurs de l'objet** : Affiche la visibilité des propriétés de l'objet. Les marqueurs deviennent visibles lorsque vous déplacez le curseur de la souris sur l'objet.
 - **Nom de l'objet** : Affiche le nom d'un objet.
 - **Élément interne** : Indique si l'objet sélectionné appartient aux éléments de l'imprimante interne.
 - **Compteur** : Indique si la variable connectée est un [Compteur](#).
 - **Objet verrouillé** : Le marqueur indique que la position de l'objet est verrouillée.
- **Zoom** : Définit le comportement du zoom.
 - **Zoom sur le document** : Affiche l'étiquette entière dans la fenêtre de ZebraDesigner.
 - **Zoom sur les objets** : Affiche tous les objets dans la fenêtre de ZebraDesigner.

4.7.2 Menu contextuel des objets

En cliquant à droite sur un objet, un menu contextuel apparaît. Ce menu contextuel comporte les commandes suivantes :

- **Propriétés** : Ouvre la boîte de dialogue des propriétés de l'objet.
- **Copier** : Copie la sélection dans le presse-papiers.
- **Couper** : Retire l'élément sélectionné du plan de travail et l'ajoute au presse-papiers pour qu'il soit copié ailleurs.
- **Supprimer** : Supprime l'objet sélectionné du plan de travail.
- **Verrouiller** : Empêche de bouger l'objet sélectionné.
- **Organiser** : Place les objets les uns devant ou derrière les autres.
 - **Avancer d'un cran** avance l'élément d'un cran.
 - **Reculer d'un cran** déplace l'objet sélectionné d'un cran.
 - **Placer sur le dessus** avance l'élément devant tous les autres éléments de l'étiquette.

- **Mettre en arrière-plan** envoie l'élément derrière tous les autres éléments de l'étiquette.

4.7.3 Groupe de menu contextuel

En cliquant à droite sur un objet, un menu contextuel apparaît. Ce menu contextuel comporte les commandes suivantes :

- **Propriétés** : Ouvre la boîte de dialogue des propriétés classiques de l'objet.
- **Copier** : Copie la sélection dans le presse-papiers.
- **Couper** : Retire l'élément sélectionné du plan de travail et l'ajoute au presse-papiers pour qu'il soit copié ailleurs.
- **Supprimer** : Supprime l'objet sélectionné du plan de travail.
- **Verrouiller** : Empêche l'objet sélectionné de bouger.
- **Grouper les objets** : Réunit les objets sélectionnés pour qu'ils se comportent comme un seul objet.
- **Dé grouper les objets** sépare les objets groupés.

Organiser définit comment les objets sont positionnés dans un groupe.

- **Reculer d'un cran** déplace l'objet sélectionné d'un cran.
- **Mettre en arrière-plan** déplace l'objet sélectionné au-dessous de la pile d'objet.
- **Avancer d'un cran** déplace l'objet sélectionné d'un cran.
- **Mettre au premier plan** déplace l'objet sélectionné sur le dessus de la pile d'objet.

Le groupe **Aligner** permet de paramétrer l'alignement et l'espacement des objets sur le plan de travail. Chaque objet peut être aligné sur un objet voisin ou sur la bordure de l'étiquette ou du formulaire.

Les options d'**Alignement horizontal** sont :

- **Gauche** : Aligne les objets sélectionnés sur la bordure gauche de l'objet le plus à gauche ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure gauche de l'étiquette.
- **Aligner les objets au centre** : Aligne les objets sur le centre horizontal du premier objet sélectionné ou sur le centre horizontal de l'objet le plus grand. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré horizontalement sur l'étiquette.
- **Aligner les objets sur la droite** : Aligne les objets sélectionnés sur la bordure droite de l'objet le plus à droite ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure droite de l'étiquette.
- **Répartir horizontalement** : Égalise l'espacement horizontal entre les objets.



Les options d'**alignement vertical** sont :

- **Haut** : Aligne les objets sélectionné sur la bordure supérieure de l'objet le plus haut ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure supérieure de l'étiquette.
- **Centrer verticalement** : Aligne les objets sélectionnés sur le centre vertical de l'objet le plus grand ou du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré verticalement sur l'étiquette.
- **Bas** : Aligne les objets sélectionnés sur la bordure inférieure de l'objet le plus bas ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il se place sur la bordure inférieure de l'étiquette.
- **Répartir verticalement** : Égalise l'espacement vertical entre les objets.

5 Étiquette

Une étiquette est un masque sur lequel on ajoute des [objets](#) et qu'on imprime sur n'importe quel support.

Chaque objet ajouté sur l'étiquette différents types de contenus : texte, ligne, ellipse, code à barres ou rectangle. Le contenu peut être fixe (saisie manuelle par l'opérateur) ou dynamique (défini automatiquement pour une source de données connectée).

Après avoir terminé de créer votre étiquette, vous pouvez l'imprimer en utilisant n'importe quelle imprimante installée.

5.1 Assistant Paramètre d'étiquette

L'Assistant Paramètre d'étiquette vous guide pas à pas pour créer une nouvelle étiquette. Cet assistant comporte quatre étapes de configuration et une conclusion :

- [Étape 1 : Sélectionner l'imprimante](#)
- [Étape 2 : Définir la taille de la page](#)
- [Étape 3 : Sélectionner la présentation de l'étiquette](#)
- [Étape 4 : Spécifier les dimensions de l'étiquette](#)
- [Étape 5 : Conclusion](#)

Après ces étapes, l'étiquette est prête à imprimer ou à modifier.

NOTE : Pour quitter l'Assistant Paramètre d'étiquette à n'importe quel moment, appuyer sur la touche **Echap**. Les propriétés de la nouvelle étiquette sont définies comme propriétés par défaut.

5.1.1 Étape 1 de : Sélectionner l'imprimante

Cette étape permet de choisir l'imprimante à utiliser pour la nouvelle étiquette. Elle propose aussi un accès direct aux propriétés du pilote d'imprimante.

1. Sélectionner l'imprimante dans la liste du menu déroulant.
2. L'Assistant Paramètre d'étiquette mémorise la dernière imprimante utilisée. Lors de la

création d'une autre étiquette, l'assistant va automatiquement sélectionner l'imprimante que vous avez sélectionnée pour la précédente étiquette. Si cette imprimante n'est plus là, il prend votre imprimante par défaut.

5.1.2 Étape 2 de : Définir la taille de la page

Cette étape définit la taille de la page. Avec une imprimante thermique, il est recommandé de déterminer une taille automatique. La sélection manuelle est très utile quand le code exact du stock ou du format de l'étiquette est connu.

NOTE : En changeant d'imprimante, les paramètres de la Taille de la page se mettent toujours par défaut (automatiquement).

1. Sélectionner le support d'impression.

- L'option **Imprimer sur un rouleau d'étiquettes** imprime sur le rouleau d'étiquettes installé. La taille de la page pour les imprimantes thermiques est détectée automatiquement.

NOTE : Si une imprimante thermique a été sélectionnée à l'étape précédente de l'assistant [Sélectionner l'imprimante](#), cette option est activée par défaut.

- L'option **Imprimer sur une feuille de papier** imprime les étiquettes sur des feuilles de papier. Elle permet de définir à la main la taille de la page d'étiquettes pour ajuster l'imprimante.

Avec cette option, des paramètres supplémentaires apparaissent.

- **Unité de mesure :** Définit l'unité utilisée par défaut pour l'étiquette.
- **Papier :** Définit la **Largeur** et la **Hauteur** de la page d'étiquettes.

NOTE : S'il a été sélectionné une imprimante de bureau à l'étape précédente de l'assistant [Sélectionner une imprimante](#), la taille de la page est activée par défaut.

2. Sélectionner le format.

Sélectionner un format prédéfini permet que la page soit définie par le type de format sélectionné.

Avec cette option, des paramètres supplémentaires apparaissent.

- **Type de format** : permet de définir quel type de format doit être utilisé pour créer et imprimer une étiquette. Les types de format sont souvent associés aux marques d'imprimantes ou aux fournisseurs de papeterie. Choisir le format exact dans le menu déroulant.

Si le format choisi n'est pas compatible avec l'imprimante sélectionné, un message de précaution apparaît. La création et l'impression d'étiquettes sont désactivées.

- **Informations sur le format** affiche les propriétés du format choisi.

5.1.3 Étape 3 de : Sélectionner la présentation de l'étiquette

Cette étape définit l'orientation de l'étiquette et la rotation sur une imprimante.

- Le groupe **Orientation** permet de déterminer la présentation de la nouvelle étiquette : **Portrait** ou **Paysage**.
- **Rotation** : Fait tourner de 180 degrés la **Mise en page Imprimante** de l'étiquette, si l'imprimante est compatible.
- **Aperçu** : Affiche la présentation de l'étiquette en fonction des propriétés paramétrées.

5.1.4 Étape 4 de : Spécifier les dimensions de l'étiquette

À cette étape, définir les dimensions de la nouvelle étiquette, ses marges, son unité de mesure et les paramètres de nombre d'étiquettes.

- **Unité de mesure** : Définit l'unité utilisée par défaut pour l'étiquette.
- **Dimensions de l'étiquette** définit la **Largeur** et la **Hauteur** de l'étiquette.
- **Marge** détermine la distance entre la bordure du plan de travail et celle de l'étiquette (gauche/droite, haut/bas).
- **Nombre d'étiquettes** détermine le nombre d'étiquettes à imprimer sur une seule feuille d'étiquettes.
 - **À l'horizontal** répartit les étiquettes horizontalement.
 - **À la verticale** répartit les étiquettes verticalement en colonne.
 - **Intervalle horizontal** détermine la distance horizontale entre les étiquettes.
 - **Intervalle vertical** détermine la distance verticale entre les étiquettes.
- **Ordre de traitement** : Définit quand quel sens les étiquettes s'imprimeront. Définir le coin de départ de l'impression ainsi que le positionnement de l'étiquette horizontalement et verticalement.

5.1.5 Étape 5 de : Conclusion

Cette étape résume les propriétés de la nouvelle étiquette comme définie avec l'**Assistant Paramètre d'étiquette**.

Avant de cliquer sur **Terminer** pour passer aux phases d'édition et d'impression, vérifier les paramètres affichés :

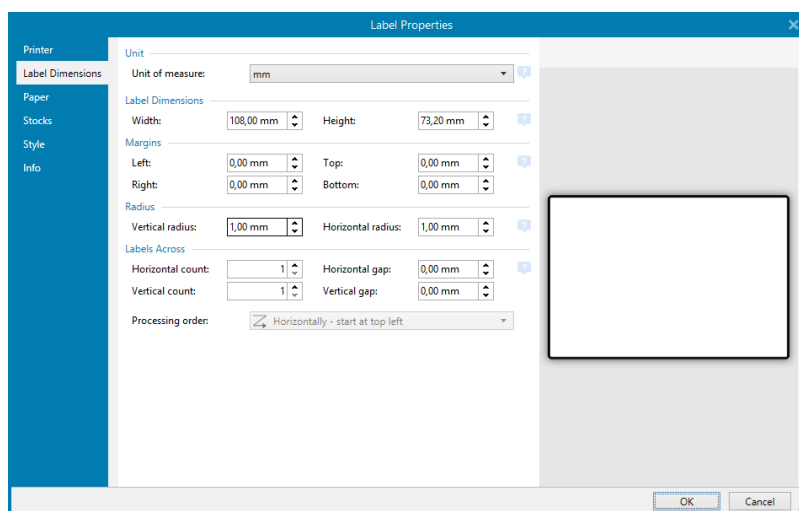
- **Imprimante** : Imprimante sélectionnée pour imprimer l'étiquette.
- **Dimensions de l'étiquette** : Dimensions de la nouvelle étiquette.
- **Dimensions du papier** : Dimensions du papier imprimable.

5.2 Propriétés de l'étiquette

L'**Éditeur des propriétés de l'étiquette** permet de choisir l'imprimante, paramétrer les dimensions de l'étiquette et définir les propriétés du papier d'impression.

Les paramètres des propriétés de l'étiquette sont listés ci-dessous et apparaissent en tant qu'onglets de la boîte de dialogue :

Propriétés de l'étiquette	Description
Imprimante	Sélectionne l'imprimante préférée.
Dimensions de l'étiquette	Définit l' unité de mesure et les dimensions de l'étiquette.
Papier	Définit les propriétés du papier à imprimer.
Format	Sélectionne le type de papier en stock.
Style	Définit les paramètres du style de l'étiquette.
Info	Contient la description de l'étiquette.



CONSEIL : Pour ouvrir l'**Éditeur des propriétés de l'étiquette**, double-cliquer sur le [plan de travail](#).

5.2.1 Imprimante

L'onglet **Imprimante** permet de définir l'imprimante qui va imprimer l'étiquette et de paramétrer son comportement.

Le menu déroulant **Imprimante** vous permet de sélectionner l'une des imprimantes installées sur le système.

CONSEIL : Pour définir les paramètres de l'imprimante, la sélectionner et cliquer sur **Propriétés de l'imprimante**. Ce bouton donne un accès direct au pilote et aux paramètres de l'imprimante sélectionnée.

5.2.2 Dimensions de l'étiquette

L'onglet **Dimensions de l'étiquette** spécifie les dimensions de l'étiquette et définit si sa taille doit s'adapter en fonction de celle des objets ou non.

Unité de mesure : Définit l'unité utilisée par défaut pour l'étiquette. Il y a quatre unités possibles : cm, in, mm et points.

Dimensions de l'étiquette définit la **Largeur** et la **Hauteur** de l'étiquette. Les paramètres dimensions de l'étiquette sont actifs quand Dimensions manuelles de l'étiquette est activé.

La saisie manuelle d'une unité de mesure va changer l'**Unité** définie ici.

Marge détermine la distance entre la bordure du plan de travail et celle de l'étiquette (gauche/droite, haut/bas).

Le groupe **Rayon** permet d'arrondir les coins de l'étiquette.

- **Rayon vertical :** Ajuste la valeur d'arrondi dans le sens vertical.
- **Rayon horizontal :** Ajuste la valeur d'arrondi dans le sens horizontal.

Nombre d'étiquettes détermine le nombre d'étiquettes à imprimer sur une seule feuille d'étiquettes.

- **À l'horizontal** répartit les étiquettes horizontalement
- **À la verticale** répartit les étiquettes verticalement en colonne.
- **Intervalle horizontal** détermine la distance horizontale entre les étiquettes.
- **Intervalle vertical** détermine la distance verticale entre les étiquettes.

- **Ordre de traitement** : définit dans quel sens les étiquettes s'imprimeront. Définir le coin de départ de l'impression ainsi que le positionnement de l'étiquette horizontalement et verticalement.

5.2.3 Papier

L'onglet **Papier** définit les propriétés du papier à imprimer.

Unité sélectionne l'**Unité de mesure** à utiliser pour l'étiquette.

Le groupe **Type de Papier** permet de définir la manière de dimensionner le papier—automatique ou manuel.

- **Déterminer automatiquement la taille de la page en fonction des dimensions de l'étiquette (étiquettes en rouleaux)** : la taille de la page est définie par le pilote de l'imprimante.
- **Déterminer à la main la taille de page (feuille de papier)** permet de définir manuellement la taille de la page.

Quand la taille de la page est définie manuellement, des options supplémentaires apparaissent :

- **Papier** : sélection du format de papier.
- **Largeur** et **Hauteur** : dimensions personnalisées de papier.

Le groupe **Orientation** permet de déterminer la présentation de la nouvelle étiquette : **Portrait** ou **Paysage**.

- **Rotation : Disposition Imprimante** tournée de 180 degrés.

Prévisualisation : Affiche à l'écran l'étiquette en cours avec la disposition à l'impression.

5.2.4 Format

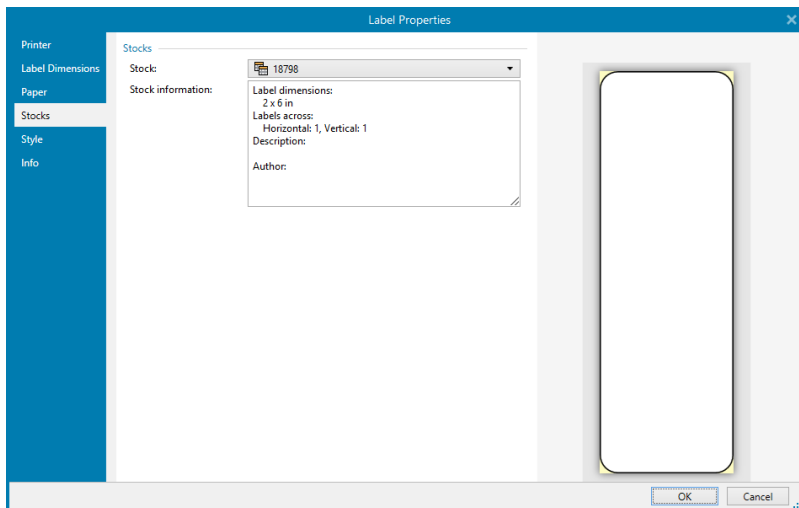
Les formes d'étiquettes permettent de gagner du temps pour la création des étiquettes. Utiliser les formats de masques pour créer des étiquettes pour un type d'imprimante ou pour optimiser le processus de création d'étiquettes.

Format : Permet de définir quel type de format doit être utilisé pour créer et imprimer une étiquette. Les types de format sont souvent associés aux marques d'imprimantes ou aux fournisseurs de papeterie.

NOTE : Les propriétés de format définies ici sont prioritaires sur les propriétés de l'étiquette définies à la main.

Format : Permet de définir le format exact à utiliser pour créer et imprimer une étiquette. Les formats sont triés par marques et par supports. Étendre la liste pour choisir le bon format.

CONSEIL : Utiliser **Rechercher...** pour trouver le format requis. Une recherche partielle est possible – Saisir une séquence de caractères et tous les formats la contenant seront listés.



NOTE : Si le format choisi n'est pas compatible avec l'imprimante sélectionnée, un message de précaution apparaît. Le format antérieurement choisi redevient actif pour que l'impression continue.

Informations sur le format affiche les propriétés du format choisi.

- [Dimensions de l'étiquette](#)
- [Nombre d'étiquettes horiz.](#)
- [Description](#)
- **Auteur**

5.2.5 Style

L'onglet **Style** permet de définir les paramètres de style de l'étiquette.

Couleur d'arrière-plan définit la couleur du fond de l'étiquette.

Image d'arrière-plan définit l'image en fond d'étiquette.

- **Nom de fichier Image** : Définit le fichier Image à utiliser en tant qu'image d'arrière-plan.

- **Intégrer une image dans un document** définit l'image comme partie intégrante du fichier d'étiquette.
- **Enregistrer l'image intégrée dans le fichier** : L'image intégrée est enregistrée dans un fichier.
- **Supprimer l'image intégrée** : L'image intégrée est supprimée du fichier d'étiquette.
- **Position de l'image** : Définit la position de l'image sur l'étiquette.
 - **Centrer** : Centre l'image sur l'étiquette avec ses dimensions d'origine. Si l'image est plus grande que l'étiquette, seule la partie centrale sera visible.
 - **Adapter** : Redimensionne l'image pour remplir l'étiquette tout en gardant les proportions d'origine.
 - **Étirer** : Étire l'image pour qu'elle remplisse toute l'étiquette.

NOTE : Cette option ne tient pas compte des proportions d'origine de l'image. Il se peut qu'elle apparaisse déformée sur l'étiquette.

- **Rotation** : image d'arrière-plan tournée de 90 degrés.
- **Imprimer l'image d'arrière-plan** : Imprime l'image d'arrière-plan.

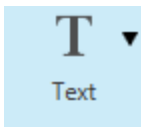
5.2.6 Info







L'onglet **Info** comporte une **Description** pouvant servir de conseil ou de guide pour le travail de l'utilisateur.

Définir la **Description** en tapant le texte dans le champ.

5.3 Objets de l'étiquette

Après paramétrage des [Propriétés de l'étiquette](#), nous passons au contenu de l'étiquette. Les objets de l'étiquette sont des articles basiques d'édition, utilisés pour ajouter ou modifier des contenus variés. Chaque objet a sa propre fonction décrite dans le tableau ci-dessous.

Objets de l'étiquette	Icône	Description
Texte		Objet pour insérer des contenus texte. Il adapte ses dimensions au total des données entrées. Lors de la frappe, l'objet Texte s'agrandit horizontalement et/ou verticalement.

Objets de l'étiquette	Icône	Description
Code à barres	 Barcode	Cet objet permet d'ajouter divers types de codes à barres sur une étiquette.
Image	 Picture	Cet objet permet d'ajouter un contenu graphique sur l'étiquette.
Rectangle	 Rectangle	Cet objet permet de créer des formes rectangulaires.
Ligne	 Line	Cet objet permet de créer une ligne sur l'étiquette.
Ellipse	 Ellipse	Cet objet permet de créer des formes circulaires.
Inversé	 Inverse	Objet pour intervertir les couleurs de l'objet et de son fond.

5.3.1 Texte

Un objet **Texte** s'adapte toujours au contenu saisi en s'étirant et en se rétrécissant. Lors de la frappe, l'objet Texte s'agrandit horizontalement et/ou verticalement.

5.3.1.1 Source

La **Source de données connectée** est la source de données dynamiques qui est connectée à l'objet..

- **Données fixes** : Texte fixe saisi à la main.
- [Saisie clavier variable](#) : Type de variable qui active une invite différente pour chaque travail d'impression.
- [Date du jour](#) : Affiche la date du jour au format demandé.

- [Horaire actuel](#) : Affiche l'heure actuelle sur l'étiquette.
- [Compteur](#) : Affiche une valeur de compteur.
- [Fonctions](#) : Outil de transformation des données entrées.

Le champ **Contenu** vous permet d'entrer le contenu de l'objet.

5.3.1.2 Style

Couleur de police définit les couleurs de la police des cellules et du soulignage .

Police sélectionne la police de caractères. Il y a deux groupes de polices : les polices OpenType et les polices Imprimante.

NOTE : Quand l'imprimante sélectionnée est une imprimante thermique, des polices complémentaires sont disponibles dans la liste des polices disponibles. Les **polices imprimantes** sont pré installées sur l'imprimante. Ce sont les Polices imprimante identifiées par une petite icône d'imprimante en face de leur nom.

Les polices peuvent être mise en texte **Gras, Italique, Souligné** ou **Barré**.

Adaptation de la police définit le facteur d'étirement de la police. Quand le facteur est 100%, la police a son aspect normal. Si le facteur est de 200 %, la largeur de la police sera le double de l'original. Si le facteur est de 50 %, la police est réduite de la moitié de sa taille d'origine.

Alignement définit le positionnement horizontal du contenu de l'objet.

- **A Gauche** : texte aligné sur la bordure gauche de l'objet.
- **Au centre** : texte positionné au centre de l'objet.
- **A Droite** : texte aligné sur la bordure droite de l'objet.
- **Justifié** répartit le texte de manière uniforme entre les deux bordures.

Espacement détermine l'espacement des caractères et des lignes du texte.

- **Interligne** : distance entre chaque ligne d'un paragraphe.
- **Espacement des caractères** : distance entre chaque caractère.

5.3.1.3 Effets

Inversé: intervertit les couleurs du texte et du fond de l'objet.

5.3.1.4 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y** : Coordonnées des points d'ancrage.

Le groupe **Taille** donne les informations sur les dimensions de l'objet.


- **Largeur et Hauteur** : Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions** : Change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.


Dans l'objet Texte, la taille du texte est déterminée par la taille de la police. Les dimensions de l'objet et ses proportions ne peuvent pas être changées manuellement. Elles servent seulement d'information sur sa taille actuelle.

NOTE : Si l'unité de mesure change dans les [Propriétés de l'étiquette](#), la valeur se transforme automatiquement.

Angle de rotation est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

Il y a plusieurs manières de déterminer l'angle de l'objet : la saisie manuelle de l'angle, tirer le

curseur, ou cliquer et tirer l'icône  de l'objet sélectionné. L'angle de rotation et le

curseur font tourner l'objet autour de son point d'ancrage. L'icône  fait tourner l'objet autour de son point central.

Point d'ancrage est l'emplacement où l'objet est épinglé sur le plan de travail. Les objets de taille variable augmentent ou diminuent de taille dans le sens opposé au point d'ancrage choisi.

Verrouiller l'objet sur le plan de travail empêche l'objet de bouger pendant le processus de création. Sélectionner sous le groupe **Comportement de l'éditeur**.

5.3.1.5 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et permet de déterminer son statut.

Nom définit un ID unique pour l'objet.

NOTE : Éviter les espaces ou les caractères spéciaux dans le nom des objets.

Description permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet. Cela peut aider le processus d'édition de l'étiquette

Le groupe **État** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression
<ul style="list-style-type: none">• Non imprimable : Empêche d'imprimer l'objet.• Si la case à cocher Visible est vierge, l'objet n'apparaît ni à la prévisualisation, ni à l'impression. L'objet est traité comme s'il n'existait pas.		
Non imprimable (sélectionné)	OUI	NON
Visible (effacé)	NON	NON

5.3.2 Code à barres

Code à barres cet objet permet d'ajouter divers types de codes à barres avec des données encodées sur une étiquette.

Les détails sur les propriétés du code à barres, les types et les méthodes d'encodage sont disponibles dans la [section dédiée au code à barres](#).

5.3.3 Image

Utiliser l'objet **Image** pour ajouter du contenu graphique sur une étiquette. Cet objet permet d'utiliser les formats de fichiers suivants :

- Portable Network Graphic (.png)
- PDF (*.pdf)
- Adobe Photoshop (*.psd)
- Scalable Vector graphics (*.svg)
- Paintbrush (*.pcx)
- JPEG bitmaps (*.jpg, *.jpeg, *.jpe)
- TIFF bitmaps (*.tif, *.tiff)
- Enhanced Windows Metafile (.emf)
- Windows Metafile (*.wmf)
- Windows bitmap (.bmp)

5.3.3.1 Source

La **Source de données connectée** est la source de données dynamiques qui est connectée à l'objet.

- **Données fixes** : Texte fixe saisi à la main.
- [Saisie clavier variable](#) : Type de variable qui active une invite différente pour chaque travail d'impression.
- [Date du jour](#) : Affiche la date du jour au format demandé.
- [Horaire actuel](#) : Affiche l'heure actuelle sur l'étiquette.
- [Compteur](#) : Affiche une valeur de compteur.
- [Fonctions](#) : Outil de transformation des données entrées.

Le champ **Contenu** est utilisé pour entrer le contenu de l'objet.

Pour (re)définir le **Contenu** de l'objet, cliquer sur **Parcourir** pour localiser le fichier et l'afficher sur l'étiquette.

Intégrer une image dans un document définit l'image comme partie intégrante du fichier d'étiquette. Il n'est alors plus possible de lier l'objet au fichier original de l'image.

CONSEIL : L'intégration de l'image rend le fichier d'étiquette plus facilement transportable puisque l'utilisateur n'a plus besoin d'inclure le fichier de l'image lorsqu'il partage l'étiquette.

Enregistrer l'image intégrée dans le fichier : L'image intégrée est enregistrée dans un fichier.

5.3.3.2 Style

Le groupe **Tramage** permet de sélectionner la méthode de tramage la plus appropriée pour imprimer les images sur des étiquettes en noir et blanc.

CONSEIL : Avec ce type d'image, le tramage crée l'illusion de nouvelles couleurs et ombres en variant uniquement les points noirs.

Type de tramage sélectionne la méthode de tramage :

- **Pilote d'imprimante par défaut** : Aucun tramage sélectionné pour l'objet Image. Quand l'impression est en noir et blanc, le pilote utilise sa propre méthode de tramage.

S'il n'y a pas de tramage paramétré pour l'image, l'algorithme peut aussi être sélectionné dans la boîte de dialogue des propriétés de l'imprimante. L'algorithme de tramage

sélectionné pour un objet dans ZebraDesigner écrase l'algorithme sélectionné dans les propriétés de l'imprimante. Voir [Modification des options de tramage](#) pour plus d'informations détaillées.

- **Commandé** : Réalise le tramage en appliquant un seuil de carte (matrice avec cellules) sur les pixels affichés. Si la valeur d'un pixel (entre 0 et 9) est inférieure au nombre correspondant de cellules de la matrice, l'algorithme met le pixel en noir, sinon, il est mis en blanc.
- **Seuil** : Détermine le seuil auquel chaque point est comparé. Si la valeur d'origine est supérieure au seuil, ce sera blanc. Plus la valeur du seuil est basse, plus les points seront blancs.
- **Floyd Steinberg** : Réalise un tramage en utilisant la dispersion d'erreur. L'algorithme génère le résultat le plus proche de l'original, mais il s'agit de l'option la plus lente.

5.3.3.3 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.



- **X et Y** : Coordonnées des points d'ancrage.

Le groupe **Taille** permet de définir les dimensions de l'objet :

- **Largeur et Hauteur** : Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions** : Change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.

NOTE : Si l'unité de mesure change dans les [Propriétés de l'étiquette](#), la valeur se transforme automatiquement.

Angle de rotation est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

CONSEIL : Il y a plusieurs manières de déterminer l'angle de l'objet : la saisie manuelle de l'angle, tirer le curseur ou cliquer et tirer l'icône  de l'objet sélectionné. L'angle de rotation et le curseur font tourner l'objet autour de son point d'ancrage. L'icône  fait tourner l'objet autour de son point central.

Point d'ancrage est l'emplacement où l'objet est épinglé sur le plan de travail. Les objets de taille variable augmentent ou diminuent de taille dans le sens opposé au point d'ancrage choisi .

Verrouiller empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

NOTE : Si l'unité de mesure change, la valeur se transforme automatiquement.

Les options de **Redimension du graphique** ne sont disponibles que pour les objets Image connectés à une variable. Ces paramètres définissent de quelle manière la taille de l'objet Image s'adapte au fichier source au moment de l'impression.

- **Conserver la taille originale** : Désactive le redimensionnement. La taille de l'image reste inchangée.
- **Conserver les proportions** : L'image change de taille mais conserve les proportions. Le rapport des dimensions de l'image reste fixe.
- **Redimensionner à la taille donnée** permet de modifier la taille de l'image horizontalement et verticalement pour l'ajuster dans les limites du paragraphe. L'utilisation de cette option risque de déformer l'image.

Taille originale affiche la **largeur** et la **Hauteur** de l'image avant retouche. **Revenir à la taille d'origine** annule toutes les actions modifiant la taille.

5.3.3.4 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et permet de déterminer son statut.

Nom définit un ID unique pour l'objet.

NOTE : Éviter les espaces ou les caractères spéciaux dans le nom des objets.

Description permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet. Cela peut aider le processus d'édition de l'étiquette

Le groupe **État** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression
<ul style="list-style-type: none">• Non imprimable : Empêche d'imprimer l'objet.• Si la case à cocher Visible est vierge, l'objet n'apparaît ni à la prévisualisation, ni à l'impression. L'objet est traité comme s'il n'existait pas.		

Non imprimable (sélectionné)	OUI	NON
Visible (effacé)	NON	NON

5.3.4 Rectangle

Rectangle permet de créer un cadre rectangulaire sur une étiquette.

5.3.4.1 Style

Le groupe **Contour** définit les paramètres des lignes :

- **Épaisseur** : Épaisseur de la ligne autour de l'objet.
- **Style de contour** : Style de la ligne autour de l'objet.
 - **Aucun** : Ligne invisible.
 - **Plein** : Ligne pleine.
 - **Pointillés** : Ligne en pointillés.
 - **Tirets** : Ligne en tirets.
 - **Effacer** : Certaines parties des objets voisins deviennent invisibles sous cet objet.
- **Couleur du contour** : Couleur de la ligne.
- **Rayon d'angle** : Arrondit les angles du rectangle. Des valeurs plus élevées rendent la courbe plus large.

Remplir définit les paramètres de remplissage de l'objet et sa couleur.

- **Couleur de remplissage** : Définition de la couleur de remplissage de l'objet.
 - **Aucun** : Objet complètement transparent.
 - **Effacé** : Cache les objets sous l'objet actif.
 - **Plein** : Colorie tout l'objet.
 - **Hachuré vers la droite** : Remplit l'objet de hachures montant vers la droite.
 - **Hachuré vers la gauche** : Remplit l'objet de hachures montant vers la gauche.
 - **Verticale** : Remplit l'objet de lignes verticales.
 - **Horizontale** : Remplit l'objet de lignes horizontales.
 - **Quadrillé** : Remplit l'objet de lignes quadrillées.
 - **Hachures croisées** : remplit l'objet de lignes croisées en diagonales.
 - **25 % de couleur** : Fixe à 25 % l'opacité de la couleur de remplissage.
 - **50 % de couleur** : Fixe à 50 % l'opacité de la couleur de remplissage.
 - **75 % de couleur** : Fixe à 75 % l'opacité de la couleur de remplissage.
- **Couleur de remplissage** : Définition de la couleur de remplissage de l'objet.

NOTE : Le système ne permet pas que le **Style de contour** et le **Style de remplissage** soient mis sur **Aucun** en même temps.

CONSEIL : Dans ZebraDesigner, les objets forme ([Rectangle](#), [Ligne](#) et [Ellipse](#)), mémorise le dernier paramètre utilisé. Chaque fois qu'un de ces objets est ajouté sur l'étiquette, il prend les mêmes paramètres de contour et remplissage que le précédent objet forme ajouté.

5.3.4.2 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.



- **X et Y :** Coordonnées des points d'ancrage.

Le groupe **Taille** permet de définir les dimensions de l'objet :

- **Largeur et Hauteur :** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions :** Change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.

NOTE : Si l'unité de mesure change dans les [Propriétés de l'étiquette](#), la valeur se transforme automatiquement.

Angle de rotation est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

CONSEIL : Il y a plusieurs manières de déterminer l'angle de l'objet : la saisie manuelle de l'angle, tirer le curseur ou cliquer et tirer l'icône  de l'objet sélectionné. L'angle de rotation et le curseur font tourner l'objet autour de son point d'ancrage. L'icône  fait tourner l'objet autour de son point central.

Point d'ancrage est l'emplacement où l'objet est épinglé sur le plan de travail. Les objets de taille variable augmentent ou diminuent de taille dans le sens opposé au point d'ancrage choisi .

Verrouiller empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

5.3.4.3 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et permet de déterminer son statut.

Nom définit un ID unique pour l'objet.

NOTE : Éviter les espaces ou les caractères spéciaux dans le nom des objets.

Description permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet. Cela peut aider le processus d'édition de l'étiquette

Le groupe **État** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression
<ul style="list-style-type: none">• Non imprimable : Empêche d'imprimer l'objet.• Si la case à cocher Visible est vierge, l'objet n'apparaît ni à la prévisualisation, ni à l'impression. L'objet est traité comme s'il n'existait pas.		
Non imprimable (sélectionné)	OUI	NON
Visible (effacé)	NON	NON

Le groupe **Optimisation de l'impression** permet d'activer l'utilisation des éléments internes de l'imprimante.

CONSEIL : Si le modèle d'imprimante le permet, une partie du traitement des éléments de l'étiquette est gérée directement par l'imprimante : polices internes, formes, codes à barres, etc. Cela accélère le processus d'impression en raison de la réduction du trafic des données.

- **Utiliser les éléments imprimante si possible** va imprimer les étiquettes en utilisant les éléments internes de l'imprimante si elle le permet. Si l'imprimante ne le permet pas, l'élément est envoyé en graphique.
- **Utiliser toujours l'élément imprimante** donne à l'imprimante l'ordre d'utiliser exclusivement les éléments internes de l'imprimante. Si l'imprimante sélectionnée n'est pas compatible, un message d'erreur s'affiche.

- **Toujours imprimer en mode graphique** : Cette option envoie et imprime les objets en fichiers graphiques.

5.3.5 Ligne

L'objet **Ligne** crée une ligne sur l'étiquette.

5.3.5.1 Style

Le groupe **Contour** définit les paramètres des lignes :

- **Épaisseur** : Épaisseur de la ligne autour de l'objet.
- **Style de contour** : Style de la ligne autour de l'objet.
 - **Aucun** : Ligne invisible.
 - **Plein** : Ligne pleine.
 - **Pointillés** : Ligne en pointillés.
 - **Tirets** : Ligne en tirets.
 - **Effacer** : Certaines parties des objets voisins deviennent invisibles sous cet objet.
- **Couleur du contour** : Couleur de la ligne.

CONSEIL : Dans ZebraDesigner, les objets forme ([Rectangle](#), [Ligne](#) et [Ellipse](#)), mémorise le dernier paramètre utilisé. Chaque fois qu'un de ces objets est ajouté sur l'étiquette, il prend les mêmes paramètres de contour et remplissage que le précédent objet forme ajouté.

5.3.5.2 Position


L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y** : Coordonnées des points d'ancrage.

Si l'unité de mesure change dans les [Propriétés de l'étiquette](#), la valeur se transforme automatiquement.

Angle de rotation est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

CONSEIL : Il y a plusieurs manières de déterminer l'angle de l'objet : la saisie manuelle de l'angle, tirer le curseur ou cliquer et tirer l'icône  de l'objet sélectionné. L'angle de

rotation et le curseur font tourner l'objet autour de son point d'ancrage. L'icône fait tourner l'objet autour de son point central.

Verrouiller empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

5.3.5.3 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et permet de déterminer son statut.

Nom définit un ID unique pour l'objet.

NOTE : Éviter les espaces ou les caractères spéciaux dans le nom des objets.

Description permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet. Cela peut aider le processus d'édition de l'étiquette

Le groupe **État** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression
<ul style="list-style-type: none">• Non imprimable : Empêche d'imprimer l'objet.• Si la case à cocher Visible est vierge, l'objet n'apparaît ni à la prévisualisation, ni à l'impression. L'objet est traité comme s'il n'existait pas.		
Non imprimable (sélectionné)	OUI	NON
Visible (effacé)	NON	NON

Le groupe **Optimisation de l'impression** permet d'activer l'utilisation des éléments internes de l'imprimante.

CONSEIL : Si le modèle d'imprimante le permet, une partie du traitement des éléments de l'étiquette est gérée directement par l'imprimante : polices internes, formes, codes à

barres, etc. Cela accélère le processus d'impression en raison de la réduction du trafic des données.

- **Utiliser les éléments imprimante si possible** va imprimer les étiquettes en utilisant les éléments internes de l'imprimante si elle le permet. Si l'imprimante ne le permet pas, l'élément est envoyé en graphique.
- **Utiliser toujours l'élément imprimante** donne à l'imprimante l'ordre d'utiliser exclusivement les éléments internes de l'imprimante. Si l'imprimante sélectionnée n'est pas compatible, un message d'erreur s'affiche.
- **Toujours imprimer en mode graphique** : Cette option envoie et imprime les objets en fichiers graphiques.

5.3.6 Ellipse

L'objet **Ellipse** crée des formes circulaires sur l'étiquette.

5.3.6.1 Style

Le groupe **Contour** définit les paramètres des lignes :

- **Épaisseur** : Épaisseur de la ligne autour de l'objet.
- **Style de contour** : Style de la ligne autour de l'objet.
 - **Aucun** : Ligne invisible.
 - **Plein** : Ligne pleine.
 - **Pointillés** : Ligne en pointillés.
 - **Tirets** : Ligne en tirets.
 - **Effacer** : Certaines parties des objets voisins deviennent invisibles sous cet objet.
- **Couleur du contour** : Couleur de la ligne.

Remplir définit les paramètres de remplissage de l'objet et sa couleur.

- **Couleur de remplissage** : Définition de la couleur de remplissage de l'objet.
 - **Aucun** : Objet complètement transparent.
 - **Effacé** : Cache les objets sous l'objet actif.
 - **Plein** : Colorie tout l'objet.
 - **Hachuré vers la droite** : Remplit l'objet de hachures montant vers la droite.
 - **Hachuré vers la gauche** : Remplit l'objet de hachures montant vers la gauche.
 - **Verticale** : Remplit l'objet de lignes verticales.
 - **Horizontale** : Remplit l'objet de lignes horizontales.
 - **Quadrillé** : Remplit l'objet de lignes quadrillées.
 - **Hachures croisées** : remplit l'objet de lignes croisées en diagonales.

- **25 % de couleur** : Fixe à 25 % l'opacité de la couleur de remplissage.
- **50 % de couleur** : Fixe à 50 % l'opacité de la couleur de remplissage.
- **75 % de couleur** : Fixe à 75 % l'opacité de la couleur de remplissage.
- **Couleur de remplissage** : Définition de la couleur de remplissage de l'objet.

NOTE : Le système ne permet pas que le **Style de contour** et le **Style de remplissage** soient mis sur **Aucun** en même temps.

CONSEIL : Dans ZebraDesigner, les objets forme (Rectangle, Ligne et Ellipse) mémorisent le dernier paramètre utilisé. Chaque fois qu'un de ces objets est ajouté sur l'étiquette, il prend les mêmes paramètres de contour et remplissage que le précédent objet forme ajouté.

5.3.6.2 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.



- **X et Y** : Coordonnées des points d'ancrage.

Le groupe **Taille** permet de définir les dimensions de l'objet :

- **Largeur et Hauteur** : Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions** : Change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.

NOTE : Si l'unité de mesure change dans les [Propriétés de l'étiquette](#), la valeur se transforme automatiquement.

Angle de rotation est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

CONSEIL : Il y a plusieurs manières de déterminer l'angle de l'objet : la saisie manuelle de l'angle, tirer le curseur ou cliquer et tirer l'icône  de l'objet sélectionné. L'angle de rotation et le curseur font tourner l'objet autour de son point d'ancrage. L'icône  fait tourner l'objet autour de son point central.

Point d'ancrage est l'emplacement où l'objet est épinglé sur le plan de travail. Les objets de taille variable augmentent ou diminuent de taille dans le sens opposé au point d'ancrage choisi .

Verrouiller empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

NOTE : Si l'unité de mesure change, la valeur se transforme automatiquement.

5.3.6.3 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et permet de déterminer son statut.

Nom définit un ID unique pour l'objet.

NOTE : Éviter les espaces ou les caractères spéciaux dans le nom des objets.

Description permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet. Cela peut aider le processus d'édition de l'étiquette

Le groupe **État** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression
<ul style="list-style-type: none">• Non imprimable : Empêche d'imprimer l'objet.• Si la case à cocher Visible est vierge, l'objet n'apparaît ni à la prévisualisation, ni à l'impression. L'objet est traité comme s'il n'existait pas.		
Non imprimable (sélectionné)	OUI	NON
Visible (effacé)	NON	NON

Le groupe **Optimisation de l'impression** permet d'activer l'utilisation des éléments internes de l'imprimante.

CONSEIL : Si le modèle d'imprimante le permet, une partie du traitement des éléments de l'étiquette est gérée directement par l'imprimante : polices internes, formes, codes à barres, etc. Cela accélère le processus d'impression en raison de la réduction du trafic des données.

- **Utiliser les éléments imprimante si possible** va imprimer les étiquettes en utilisant les éléments internes de l'imprimante si elle le permet. Si l'imprimante ne le permet pas, l'élément est envoyé en graphique.
- **Utiliser toujours l'élément imprimante** donne à l'imprimante l'ordre d'utiliser exclusivement les éléments internes de l'imprimante. Si l'imprimante sélectionnée n'est pas compatible, un message d'erreur s'affiche.
- **Toujours imprimer en mode graphique** : Cette option envoie et imprime les objets en fichiers graphiques.

5.3.7 Inversé

5.3.7.1 A Propos

L'objet **Inversé** inverse la couleur sous-jacente de l'objet sélectionné



5.3.7.2 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.



- **X et Y** : Coordonnées des points d'ancrage.

Le groupe **Taille** permet de définir les dimensions de l'objet :

- **Largeur et Hauteur** : Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions** : Change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.

NOTE : Si l'unité de mesure change dans les [Propriétés de l'étiquette](#), la valeur se transforme automatiquement.

Angle de rotation est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

CONSEIL : Il y a plusieurs manières de déterminer l'angle de l'objet : la saisie manuelle de l'angle, tirer le curseur ou cliquer et tirer l'icône  de l'objet sélectionné. L'angle de rotation et le curseur font tourner l'objet autour de son point d'ancrage. L'icône  fait tourner l'objet autour de son point central.

Point d'ancrage est l'emplacement où l'objet est épinglé sur le plan de travail. Les objets de taille variable augmentent ou diminuent de taille dans le sens opposé au point d'ancrage choisi .

Verrouiller empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

NOTE : Si l'unité de mesure change, la valeur se transforme automatiquement.

5.3.7.3 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et permet de déterminer son statut.

Nom définit un ID unique pour l'objet.

NOTE : Éviter les espaces ou les caractères spéciaux dans le nom des objets.

Description permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet. Cela peut aider le processus d'édition de l'étiquette

Le groupe **État** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

L'option • Non imprimable : Empêche d'imprimer l'objet. • Si la case à cocher Visible est vierge, l'objet n'apparaît ni à la prévisualisation, ni à l'impression. L'objet est traité comme s'il n'existait pas.	Aperçu avant impression	Sortie d'impression
Non imprimable (sélectionné)	OUI	NON
Visible (effacé)	NON	NON

Le groupe **Optimisation de l'impression** permet d'activer l'utilisation des éléments internes de l'imprimante.

CONSEIL : Si le modèle d'imprimante le permet, une partie du traitement des éléments de l'étiquette est gérée directement par l'imprimante : polices internes, formes, codes à barres, etc. Cela accélère le processus d'impression en raison de la réduction du trafic des données.

- **Utiliser les éléments imprimante si possible** va imprimer les étiquettes en utilisant les éléments internes de l'imprimante si elle le permet. Si l'imprimante ne le permet pas, l'élément est envoyé en graphique.
- **Utiliser toujours l'élément imprimante** donne à l'imprimante l'ordre d'utiliser exclusivement les éléments internes de l'imprimante. Si l'imprimante sélectionnée n'est pas compatible, un message d'erreur s'affiche.
- **Toujours imprimer en mode graphique** Cette option envoie et imprime les objets en fichiers graphiques.

5.4 Travail avec les objets

Cette section décrit comment travailler avec les [objets](#) et les incorporer lors de la création d'une [étiquette](#).

L'objet est l'élément de base de toute étiquette ou solution. Chaque objet est dédié à un type spécifique de contenu. Consulter les articles concernant les propriétés des objets relatives au style et au contenu.

Voici les actions communes pour de multiples types d'objets :

- [Ajouter un objet](#) ajoute un objet sur le plan de travail.
- [Regroupement](#) : Permet que plusieurs objet se comportent comme un seul.
- [Rotation](#) : Change l'angle de l'objet sélectionné.
- [Alignement](#) : Permet d'aligner les objets.

5.4.1 Ajouter un objet

Il y a plusieurs méthodes pour ajouter un objet sur une étiquette ou un formulaire. Utiliser celle qui convient le mieux :

- **Cliquer et Cliquer** : Cliquer sur l'objet dans la boîte d'outils Objet. Le curseur de la souris se transforme. Cliquer sur le plan de travail - L'objet sélectionné apparaît sur le point cliqué.
- **Cliquer et tirer** : Cliquer sur l'objet dans la boîte d'outils Objet. Le curseur de la souris se transforme. Cliquer sur le plan de travail et tirer pour définir la taille de l'objet ajouté.

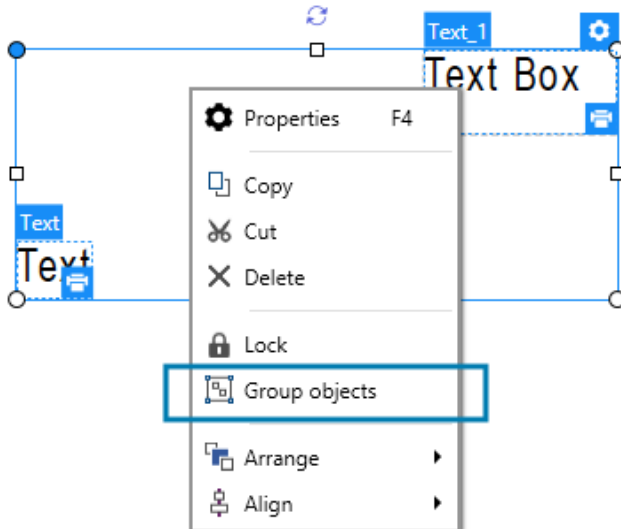
La taille d'un objet [Texte](#) ne peut pas être définie ainsi - elle s'adapte dynamiquement.

- **Glisser et déposer** : Cliquer sur l'objet dans la boîte d'outils Objet et le déposer sur le plan de travail. L'objet sélectionné apparaît là où se trouve le bouton de la souris.
- **Copier - coller** : Le contenu, texte ou graphique peut être collé directement sur le plan de travail. Les règles suivantes s'appliquent en copiant-collant les objets directement vers une étiquette :
 - Le contenu graphique du presse-papiers est collé en tant qu'objet [Image](#) intégré.
 - Une ligne de texte est collée dans un objet [Texte](#).

5.4.2 Regroupement



Pour que, sur une étiquette, plusieurs objets se comportent comme un objet unique, les réunir dans un groupe. Pour regrouper les objets:

- Avec la souris, entourer les objets à regrouper. Un rectangle apparaît autour des objets sélectionnés. Faire un clic droit et sélectionner **Grouper les objets** pour créer un groupe d'objets.
- Tenir la touche **Shift** et cliquer sur les objets à regrouper. Cela permet de sélectionner plusieurs objets - Faire un clic droit et sélectionner **Grouper les objets** pour créer un groupe d'objets.



5.4.3 Rotation

Il y a deux manières de déterminer l'angle d'un objet :

- Saisir l'angle manuellement en degrés ou glisser le curseur. L'objet tourne autour de son point d'ancrage Cette page est accessible de deux manières :
 - Cliquer sur **Position** dans [Groupe de positionnement](#) de l'onglet Création.
 - Aller à **Propriétés de l'objet -> Position -> Angle de rotation.**
- Cliquer et tirer l'icône de  à côté de l'objet sélectionné. L'icône  fait tourner l'objet autour de son point central.

Point d'ancrage est l'emplacement où l'objet est épinglé sur le plan de travail. Les objets de taille variable augmentent ou diminuent de taille dans le sens opposé au point d'ancrage choisi.

6 Code à barres

ZebraDesigner permet d'imprimer sur des étiquettes une grande variété de codes à barres 1D ou 2D. Chaque code à barres est configurable selon sa norme spécifique.

CONSEIL : Lors de l'encodage du contenu d'un code à barres, vérifier que les caractères utilisés, la longueur et les identifiants sont compatibles avec la norme du code à barres utilisé.

Voici la liste des codes à barres disponibles dans : ZebraDesigner

- [Codes à barres 1D et 2D](#)
- [Sous-types de codes à barres GS1 DataBar](#)

Dans ZebraDesigner, les objets code à barres permettent de placer les codes à barres sur l'étiquette. Pour correctement encoder les données et paramétrer les propriétés d'un objet code à barres, lire les sections ci-dessous. Chacune de ces sections décrit les propriétés de l'objet code à barres. Pour les éditer, double-cliquer sur l'objet pour ouvrir la fenêtre des [Propriétés de l'objet](#).

6.1 Source

La **Source de données connectée** est la source de données dynamiques qui est connectée à l'objet..

- **Données fixes :** Texte fixe saisi à la main.
- [Saisie clavier variable :](#) Type de variable qui active une invite différente pour chaque travail d'impression.
- [Date du jour :](#) Affiche la date du jour au format demandé.
- [Horaire actuel :](#) Affiche l'heure actuelle sur l'étiquette.
- [Compteur :](#) Affiche une valeur de compteur.
- [Fonctions :](#) Outil de transformation des données entrées.

Le champ **Contenu** vous permet d'entrer le contenu de l'objet.

6.2 Code à barres

Type de code à barres permet de définir le code à barres à utiliser pour encoder les données.

CONSEIL : Par défaut, c'est un code à barres de type Code128 qui est sélectionné. Pour en savoir plus sur les types de code à barres, consulter la section [Types de codes à barres et paramètres disponibles](#).

- **Dimension X :** Largeur de la barre la plus étroite du code à barres.
- **Hauteur :** Dimension du code à barres en Y.
- **Rapport** définit le rapport entre les largeurs plus ou moins étroites des barres du code à barres.

Chaque type de code à barres a une gamme de rapports limitée par la réglementation. ZebraDesigner vous permet d'utiliser uniquement des rapports valides. Par défaut, le rapport est défini sur 3. Ce qui signifie que la barre est trois fois plus large qu'une barre étroite.

NOTE : Les rapports disponibles dépendent de la **dimension X** sélectionnée. Si vous modifiez la dimension X, la sélection des rapports disponibles en est aussi affectée.

- **Hauteur de ligne** définit la hauteur d'une ligne de données dans un code à barres 2D. La hauteur de ligne est donnée comme étant un multiple de la **dimension X**. Par exemple, « 3x » signifie que la ligne fait 3 fois la **dimension X**.

Les **Propriétés actuelles basées sur l'imprimante sélectionnée** affichent la dimension X comme elle doit être imprimée sur l'étiquette par l'imprimante en cours de sélection.

Couleur définit la couleur du code à barres.

6.3 Caractère de contrôle

Caractère de contrôle est utilisé par tous les systèmes de lecture pour vérifier si le nombre scanné sur un code à barres est lu correctement.

CONSEIL : Le caractère de contrôle dépend des précédents chiffres du code à barres, il se place à la fin des chiffres du code à barres.

Inclure le caractère de contrôle détermine si le caractère de contrôle est inclus ou non dans le code à barres.

- **Caractère de contrôle automatique :** Calcul automatique du caractère de contrôle.

Si les données comportent déjà un caractère de contrôle invalide, ZebraDesigner le remplace par une valeur correcte.

- **Vérifier le caractère de contrôle fourni :** Vérifie si le caractère de contrôle, calculé à la main, est correct. Un message d'erreur apparaît si le caractère de contrôle est incorrect.
- **Afficher lisiblement les caractères de contrôle** définit si le caractère de contrôle est inclus ou non dans le texte lisible sous le code à barres.

6.4 Texte lisible

Texte lisible : Ce texte affiche de manière lisible le contenu des données du code à barres. Il s'affiche au-dessous ou au-dessus du symbole du code à barres. Il permet de récupérer les données au cas où le code à barres serait endommagé ou de faible qualité.

NOTE : L'onglet **Texte lisible** est visible si le type de code à barres est compatible.

- **Pas de lisibilité :** Le code à barres apparaît sans texte lisible.
- **Au-dessus du code à barres :** Le texte lisible sera placé au-dessus du code à barres.
- **Au-dessous du code à barres :** Le texte lisible sera placé au-dessous du code à barres.

Le groupe **Style** permet de personnaliser le texte lisible.

NOTE : Quand le texte lisible est personnalisé, le code à barres ne peut pas être utilisé comme élément interne de l'imprimante. Il est envoyé à l'imprimante en graphique et imprimé tel quel.

- **Police personnalisée :** Active le choix de la police et de sa taille. Les polices internes de l'imprimante ne sont pas utilisables comme police de texte lisible personnalisé.
- **Ajustage automatique :** Si cette fonctionnalité est activée, le texte lisible s'agrandit ou rétrécit en fonction des modifications de la taille du code à barres. Pour fixer une

taille personnalisée pour le texte lisible, désactiver cette option et sélectionner la taille de police appropriée.

- **Gras** : Le texte lisible se met en gras.
- **Italique** : Le texte lisible se met en italique.

6.5 Barres en retrait

Barres en retrait est un cadre qui entoure le code à barres. L'objectif des barres en retrait est de protéger l'image du code à barres et d'améliorer la fiabilité de sa lecture

- **Épaisseur fixe** : Largeur des barres en retrait définie automatiquement.
- **Épaisseur variable** : Largeur des barres en retrait définie par l'utilisateur.
- **Multiplicateur d'épaisseur** : Facteur de largeur des barres en retrait.
- **Afficher les barres verticales** : Les barres verticales sont affichées ou cachées.

6.6 Détails

Les **Détails** diffèrent selon la norme du code à barres. Définir les options qui sont données en fonction du type de code à barres sélectionné. Les détails concernant les codes à barres 1D et 2D sont décrits dans des sections dédiées :

- [Détails du code à barres 1D](#)
- [Détails du code à barres 2D](#)

6.7 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.



- **X et Y** : Coordonnées des points d'ancrage.

Le groupe **Taille** permet de définir les dimensions de l'objet :

- **Largeur et Hauteur** : Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions** : Change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.

NOTE : Si l'unité de mesure change dans les [Propriétés de l'étiquette](#), la valeur se transforme automatiquement.

Angle de rotation est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

CONSEIL : Il y a plusieurs manières de déterminer l'angle de l'objet : la saisie manuelle de l'angle, tirer le curseur ou cliquer et tirer l'icône  de l'objet sélectionné. L'angle de rotation et le curseur font tourner l'objet autour de son point d'ancrage. L'icône  fait tourner l'objet autour de son point central.

Point d'ancrage est l'emplacement où l'objet est épinglé sur le plan de travail. Les objets de taille variable augmentent ou diminuent de taille dans le sens opposé au point d'ancrage choisi .

Verrouiller empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

NOTE : Si l'unité de mesure change dans les [Propriétés de l'étiquette](#), la valeur se transforme automatiquement.

6.8 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et permet de déterminer son statut.

Nom définit un ID unique pour l'objet.

NOTE : Éviter les espaces ou les caractères spéciaux dans le nom des objets.

Description permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet. Cela peut aider le processus d'édition de l'étiquette

Le groupe **État** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.



L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression
<ul style="list-style-type: none">• Non imprimable : Empêche d'imprimer l'objet.• Si la case à cocher Visible est vierge, l'objet n'apparaît ni à la prévisualisation, ni à l'impression. L'objet est traité comme s'il n'existait pas.		
Non imprimable (sélectionné)	OUI	NON
Visible (effacé)	NON	NON





Le groupe **Optimisation de l'impression** permet d'activer l'utilisation des éléments internes de l'imprimante.

CONSEIL : Si le modèle d'imprimante le permet, une partie du traitement des éléments de l'étiquette est gérée directement par l'imprimante : polices internes, formes, codes à barres, etc. Cela accélère le processus d'impression en raison de la réduction du trafic des données.



- **Utiliser les éléments imprimante si possible** va imprimer les étiquettes en utilisant les éléments internes de l'imprimante si elle le permet. Si l'imprimante ne le permet pas, l'élément est envoyé en graphique.
- **Utiliser toujours l'élément imprimante** donne à l'imprimante l'ordre d'utiliser exclusivement les éléments internes de l'imprimante. Si l'imprimante sélectionner n'est pas compatible, un message d'erreur s'affiche.
- **Toujours imprimer en mode graphique :** Cette option envoie et imprime les objets en fichiers graphiques.




6.9 Codes à barres disponibles et leurs paramètres

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Anker		Variation du code Plessey Utilisé pour les systèmes de points de vente avant l'arrivée du code EAN.	Paramètres de base du code à barres Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Correction de l'espace
Bookland		Code à barres EAN-13 utilisé exclusivement pour les livres.	Paramètres de base du code à barres Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Correction de l'espace
Codabar		Un code à barres linéaire de niveau binaire avec auto-contrôle mais sans caractère de contrôle de somme attaché. Largement utilisé par les bibliothèques et les systèmes de livraison de colis.	Paramètres de base du code à barres Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Code93		43 caractères autorisés Jeu de caractères ASCII utilisable avec combinaison de 2 caractères.	Paramètres de base du code à barres Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Correction de l'espace
Code128		Encodage des données en double densité. Jeu de caractères ASCII.	Paramètres de base du code à barres Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Correction de l'espace
Code128-A		Caractères ASCII de 00 à 95 (0-9, A-Z et codes de contrôle), possibilité d'utiliser des caractères spéciaux et FNC 1-4.	Paramètres de base du code à barres Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Correction de l'espace
Code128-B		Les caractères ASCII de 32 à 127 (0-9, A-Z et codes de contrôle), possibilité d'utiliser des caractères spéciaux et FNC 1-4.	Paramètres de base du code à barres Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches




Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
			Correction de l'espace
Code128C		00-99 (encode les chiffres deux par deux en un seul code) et FNC1.	Paramètres de base du code à barres Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Correction de l'espace
Code-39		Code à barres complètement alpha-numérique à utiliser avec des entrées de données système.	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Espace entre les caractères Correction de l'espace
Code-39 full ASCII		Jeu de 28 caractères ASCII incluant les astérisques.	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
			Espace entre les caractères Correction de l'espace
Code-39 Tri Optic		Marquage de bandes d'ordinateur.	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Espace entre les caractères Correction de l'espace
Dun-14		Système de comptage pour conteneurs d'expédition utilisant d'autres types de code à barres	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Espace entre les caractères Correction de l'espace



Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Ean-13		Numéro d'article européen, utilisé pour le commerce mondial de détail	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Barres descendantes Inclure la marge claire de l'EAN
Ean-13 + 2		Souvent utilisé par les journaux et les périodiques.	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Barres descendantes Inclure la marge claire de l'EAN
Ean-13 + 5		Pour les livres en langue anglaise : le premier chiffre de l'EAN-5 est l'indicateur de la devise. Les quatre chiffres suivants représentent le prix mul-	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails :




Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
		multiplié par 100.	Inclure les zones blanches Barres descendantes Inclure la marge claire de l'EAN
Ean-14		Produits marchands.	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Correction de l'espace
Ean-8		Marquage de paquets trop petits pour un code à barres EAN-13.	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Barres descendantes Inclure la marge claire de l'EAN Correction de l'espace




Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Ean-8 + 2		Utilisé seulement si l'article est trop petit pour un code EAN-13.	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Barres descendantes Inclure la marge claire de l'EAN
Ean-8 + 5		Utilisé seulement si l'article est trop petit pour un code EAN-13.	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Barres descendantes Inclure la marge claire de l'EAN
GS1-128		Une variante du Code 128 - Insère automatiquement un caractère FNC1 après le caractère initial.	Paramètres de base du code à barres Onglet Détails : Inclure les zones blanches Correction de

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
			l'espace
Entrelacé 2 sur 5		Utilisé sur film 135 film, pour les codes à barres ITF-14 et sur les emballages.	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Correction de l'espace
ITF 14		Emballage de haut de gamme GTIN inclus	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Barres en retrait Onglet Détails : Correction de l'espace
ITF 16		Emballage de haut de gamme GTIN inclus	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Barres en retrait Onglet Détails : Correction de l'espace

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
MSI	 123456789012	Utilisé principalement pour les inventaires, le marquage de conteneurs de stockage et étagères dans les entrepôts.	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Correction de l'espace
SSCC		Identification en logistique. Le code comporte un chiffre d'extension, un préfixe GS1 de l'entreprise, une référence de série et un caractère de contrôle.	Onglet Détails : Correction de l'espace
Plessey	 123456789012	Un des premiers symboles de code à barres. Utilisé encore en bibliothèques ou pour marquer les étagères des magasins de détail.	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Correction de l'espace
SSCC-18	 (00)123456789012345678	Identification en logistique. Le code comporte un chiffre d'extension, un préfixe	Paramètres de base du code à barres Caractère de


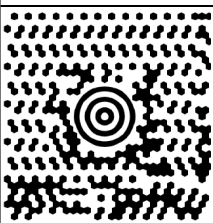



Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
		GS1 de l'entreprise, une référence de série et un caractère de contrôle.	<p>contrôle</p> <p>Texte lisible</p> <p>Onglet Détails : Inclure les zones blanches Correction de l'espace</p>
Upc Case Code		Utilisé pour les cartons, les caisses ou les palettes qui contiennent des produits avec un numéro d'identification de produit UPC ou EAN.	<p>Paramètres de base du code à barres</p> <p>Caractère de contrôle</p> <p>Texte lisible</p> <p>Onglet Détails : Inclure les zones blanches Correction de l'espace</p>
Upc-A		Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN inclus	<p>Paramètres de base du code à barres</p> <p>Caractère de contrôle</p> <p>Texte lisible</p> <p>Onglet Détails : Inclure les zones blanches Barres descendantes Correction de l'espace</p>


Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Upc-A + 2	 <p>A standard 1D barcode with a 5-digit add-on. The numbers 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, 1, 2 are printed below the bars, and 3, 4 are printed above the add-on bars.</p>	<p>Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN inclus Utilisé avec les revues et les périodiques.</p>	<p>Paramètres de base du code à barres</p> <p>Caractère de contrôle</p> <p>Texte lisible</p> <p>Onglet Détails :</p> <p>Inclure les zones blanches</p> <p>Barres descendantes</p> <p>Correction de l'espace</p>
Upc-A + 5	 <p>A standard 1D barcode with a 5-digit add-on. The numbers 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, 1, 2 are printed below the bars, and 2, 3, 4, 5, 6 are printed above the add-on bars.</p>	<p>Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN inclus Utilisé pour les prix des livres.</p>	<p>Paramètres de base du code à barres</p> <p>Caractère de contrôle</p> <p>Texte lisible</p> <p>Onglet Détails :</p> <p>Inclure les zones blanches</p> <p>Barres descendantes</p>
Upc-E	 <p>A compressed 1D barcode with a 5-digit add-on. The numbers 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 are printed below the bars, and 5 is printed below the add-on bar.</p>	<p>Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN (compressé) inclus Adapté pour les plus petits colis</p>	<p>Paramètres de base du code à barres</p> <p>Caractère de contrôle</p> <p>Texte lisible</p> <p>Onglet Détails :</p> <p>Inclure les zones blanches</p>

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
			Barres descendantes Symbologie
Upc-E + 2	 <p>The image shows a standard UPC-E barcode with a '2' add-on. The numbers 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 5, 6, 7 are printed below the bars.</p>	Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN (compressé) inclus Adapté pour les plus petits colis	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Barres descendantes
Upc-E + 5	 <p>The image shows a standard UPC-E barcode with a '5' add-on. The numbers 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 5, 6, 7, 8, 9, 0 are printed below the bars.</p>	Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN (compressé) inclus Adapté pour les plus petits colis	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Barres descendantes
Code à barres USPS Intelligent Mail	 <p>The image shows a USPS Intelligent Mail barcode, which is a dense, high-frequency barcode used for mail sorting.</p>	Suivi et tri des lettres et paquets plats aux États-Unis.	Contenu du code à barres USPS Intelligent Mail barcode Onglet Détails : Inclure les zones blanches

6.9.1 Code à barres 2D



Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Aztec		De haute capacité, la taille du symbole s'ajuste automatiquement en fonction de la quantité de données entrées.	Paramètres de base du code à barres Onglet Détails : Code Page Couche de données Niveau de correction d'erreur
Data Matrix		De haute capacité, optimal pour les petits colis.	Paramètres de base du code à barres Onglet Détails : Code Page Encodage Format
GS1 DataBar		Marquage des produits utilisables pour les applications pour points de vente (POS). Inclus les identifiants d'application (AIs) GS1.	Les paramètres disponibles changent selon le type de GS1 DataBar sélectionné .
GS1 Data-matrix		Avec les identifiants d'application (AIs) GS1, les identifiants de données ASC MH10 et la maintenance.	Paramètres de base du code à barres Onglet Détails : Format Encodage Code Page

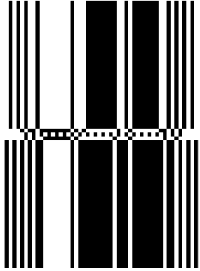


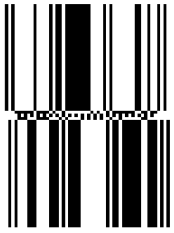

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Code GS1 QR		Avec les identifiants d'application (AIs) GS1, les identifiants de données ASC MH10 et la maintenance.	Paramètres de base du code à barres Onglet Détails : Code Page Encodage Niveau de correction d'erreur Version du symbole
MaxiCode		Utilisé par UPS sur les étiquettes d'expéditions et les colis, dans le monde entier.	Contenu MaxiCode Paramètres de base du code à barres
Micro QR		Taille et capacité réduite pour un QR code normal. Parfait quand il faut réduire la taille du code à barres.	Paramètres de base du code à barres Onglet Détails : Code Page Encodage Niveau de correction d'erreur Version du symbole
MicroPDF		Version compacte du PDF-417.	Paramètres de base du code à barres Onglet Détails : Code Page Mode Compactage Version
PDF-417		Utilisé communément dans le transport, la gestion d'inventaire,	Paramètres de base du code à barres Onglet Détails :

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
		etc. Le code est à la fois auto-vérifiable et décodable de manière bidirectionnelle.	Code Page Mode Compactage Colonnes Niveau de correction d'erreur Lignes Tronqué
QR		Un code à barres matrix lisible par les lecteurs QR et les smartphones. Taille adaptable au montant des données encodées.	Paramètres de base du code à barres Onglet Détails : Code Page Encodage Niveau de correction d'erreur Version du symbole


6.10 Sous-types de GS1 DataBar






6.10.1 Types de symbole linéaire

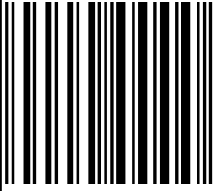

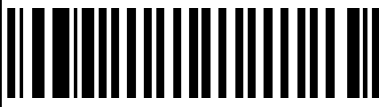

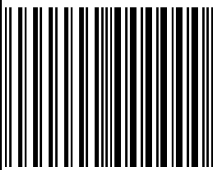
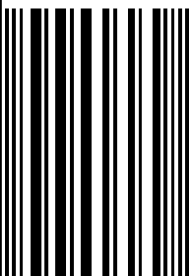
Sous-type de GS1 DataBar	Exemple	Info
Omnidirectionnel		Lecture omnidirectionnelle, jusqu'à 20 trillions de valeurs encodables.
Empilé		Symbole tronqué et empilé pour lecture omnidirectionnelle avec longueur du symbole réduite.

Sous-type de GS1 DataBar	Exemple	Info
Empilé Omnidirectionnel		Symbole empilé tout en hauteur sur deux lignes séparées par un séparateur.
Tronqué		Hauteur réduite à 13 fois la dimension X. Pour lecteurs portatifs.
Développé		Lecture omnidirectionnelle, longueur de contenu variable.
Développé empilé		Lecture omnidirectionnelle, longueur de contenu variable, longueur réduite suite à empilement (2 lignes sur 11). "Propriété du GS1 DataBar" sur la page 119.
Limité		Nombre limité de valeurs. Pour lecteurs portatifs.

6.10.2 Types de symbole composite

Sous-type de GS1 DataBar	Exemple	Info
Omnidirectionnel		Une symbologie linéaire pour lecture omnidirectionnelle des colis. Elle encode 14 chiffres de données numériques pour identifier le GTIN en scan-

Sous-type de GS1 DataBar	Exemple	Info
		nant dans la chaîne d'approvisionnement
Empilé Omnidirectionnel		Représente les données encodées séparément dans la partie linéaire et composite du code. L'avantage est une longueur du code réduite. Pour scanners portatifs
Tronqué		Conçu pour les très petits articles dans la santé, non destiné aux scanners POS.
Développé		Lecture omnidirectionnelle, longueur de contenu variable. Utilisé pour les produits alimentaires de mesures variables, les coupons.
Développé empilé		Lecture omnidirectionnelle, longueur de contenu variable, longueur réduite suite à empilement (2 lignes sur 11). Voir la section "Propriété du GS1 DataBar" sur la page 119.
Limité		Nombre limité de valeurs. Pour scanners portatifs

Sous-type de GS1 DataBar	Exemple	Info
EAN-8		Une version plus petite et raccourcie du code EAN.
EAN-13		Les codes EAN ont besoin de 13 chiffres (12 si le caractère de contrôle est calculé automatiquement).
EAN.UCC 128 & CC-A		Code à barres linéaire GS1-128 lié à un code à barres 2D appelé CC-A.
EAN.UCC 128 & CC-C		Code à barres linéaire GS1-128 lié à un code à barres 2D appelé CC-C.
UPC-A		Le composant linéaire encode l'identification primaire de l'article. Le composant composite 2D adjacent encode les données supplémentaires : numéro de lot et date d'expiration.
UPC-E		Le UPC-E réduit un code normal UPC-A en un code de six chiffres en « supprimant » le digit numéro système, les derniers zéros des codes des fabricants et les zéros d'entête du numéro de produit.

6.11 Détails du code à barres 1D

Les **Détails** diffèrent selon la norme du code à barres.

CONSEIL : N'oubliez pas le type de code à barres actuellement sélectionné lorsque vous définissez les paramètres du code à barres disponible.

ZebraDesigner permet de paramétrer ainsi le code à barres 1D :

- **Inclure les zones blanches :** Espace blanc qui entoure le code à barres imprimé. Les zones blanches assurent un meilleur niveau de lecture.
- **Espace entre les caractères :** Distance entre la dernière barre d'un caractère et la première barre du caractère suivant dans un code à barres.
- **Barres descendantes :** Fait des barres plus longues au début, au milieu et à la fin de certains types de codes à barres (EAN et UPC).
- **Inclure la marge claire de l'EAN :** Insère un caractère spécial (< or >) pour indiquer la largeur du code à barres EAN.

Cette option assure une lisibilité optimale quand, sur une étiquette, un objet se trouve tout près du code à barres.

- **Correction de l'espace :** Ajoute des pixels blancs pour augmenter l'espace entre les barres.
- **Symbologie : Système de nombres** de code à barres UPC :
 - 0, 1, 6, 7 et 8 correspondent à des codes UPC classiques.
 - 2 correspond à un article de poids aléatoire, comme de la viande, marqué en magasin.
 - 3 correspond aux codes d'articles liés aux médicaments et à la santé au niveau national.
 - 4 correspond au marquage d'articles non alimentaires en magasin.
 - 5 et 9 correspondent à des coupons.

6.12 Détails du code à barres 2D

Les codes à barres 2D activent plusieurs paramètres sous l'onglet **Détails**. Les menus déroulants proposent des options spécifiques répondant aux normes pour définir ces paramètres à la main.

CONSEIL : Si l'utilisateur choisit de ne pas définir ces options à la main, ZebraDesigner définit automatiquement les paramètres dans l'onglet **Détails**.

6.12.1 Code Page

Code Page définit les liens entre les caractères de code et les caractères scannés. Pour afficher précisément les données scannées, il faut choisir le code page correct. Quand l'utilisateur ne choisit aucun code page, ZebraDesigner utilise l'encodage de caractère du système.

6.12.2 Colonnes

Les **Colonnes** sont de simples éléments verticaux d'un code à barres PDF 417. Il y a maximum 30 colonnes dans un seul symbole de code PDF 417.

6.12.3 Mode Compactage

Le **Mode Compactage** compresse les données en codes. L'algorithme de décodage utilise des codes individuels pour les assembler dans une matrice significative.

- **Texte :** Tous les caractères imprimables ASCII 32–126 et ASCII 9, 10 et 13 (jusqu'à 1 800 caractères) sont autorisés.
- **Binaire :** Toutes les valeurs 256 ASCII (jusqu'à 1 100 octets) sont autorisées.
- **Numérique :** Encodage de données numériques (jusqu'à 2 700 chiffres).

6.12.4 Couche de données

Couche de données définit le nombre de couches de données qui encodent les données dans un code à barres Aztec. Le nombre de couches de données est lié à la capacité du code à barres. Si la valeur dépasse la capacité des données fournies par la couche de données sélectionnées, une erreur est rapportée. Une à quatre couches de données sont autorisées.

6.12.5 Encodage

Encodage définit le type d'encodage du code à barres sélectionné.

NOTE : Si vous sélectionnez le code à barres GS1 Datamatrix, ZebraDesigner définit automatiquement le type d'encodage sur ASCII. Ainsi, les codes à barres GS1 Datamatrix sur vos étiquettes sont conformes aux normes GS1.

6.12.6 Niveau de correction d'erreur

Niveau de correction d'erreur définit le niveau de sécurité du code. Il ajoute une série de mots de code de correction d'erreur pour les données encodées. Ces mots de codes permettent au symbole imprimé de surmonter des dégâts sans perdre de données. Le plus haut niveau de sécurité, le plus grand nombre de couches de données requises pour contenir le symbole – et par conséquent toute sa taille. Si aucun type d'erreur n'est sélectionné, ZebraDesigner le définit automatiquement.

6.12.7 Format

Le **Format** définit la taille du code et sa capacité en déterminant le nombre de lignes et de colonnes.

La fonctionnalité DMRE (extension rectangulaire du Datamatrix) permet de donner au code à barres Data Matrix différents formats rectangulaires sur l'étiquette. Ces différentes tailles rectangulaires augmentent la capacité d'encodage des données du code à barres.

NOTE : Sur les imprimantes non compatibles avec la fonctionnalité DMRE, activer l'option **Toujours imprimer en graphique** dans les propriétés **Général** pour réussir à imprimer un Data Matrix.

6.12.8 Lignes

Lignes Le symbole du code à barres – PDF417 est composé de listes de lignes alignées verticalement. Ce type de code à barres adapte sa taille au montant de données encodées et peut contenir de 3 à 90 lignes.

6.12.9 Version du symbole

Version de symbole définit la capacité de données du code à barres. Comme le montant des données augmente, les modules complémentaires sont requis pour construire un QR code. Cela agrandit la taille des symboles imprimés sur l'étiquette.

6.12.10 Tronqué

Tronqué réduit la taille du code à barres PDF417 en supprimant un seul mot de code et une barre de stop pour chaque ligne de symbole.

6.12.11 Version

Version définit la taille du symbole en fonction du nombre de colonnes. Des versions de code à barres Micro PDF417 sont disponibles en version une, deux, trois et quatre colonnes.

6.13 GS1 DataBar spécifiques

Aux [propriétés communes du code à barres](#) s'ajoutent les propriétés spécifiques décrites ci-dessous pour le GS1 DataBar.

6.13.1 Source du GS1 DataBar

Le groupe **Général** spécifie la manière de formater le contenu du databar avant l'encodage.

- **Données structurées** donne un modèle pour déterminer la structure des données aux normes GS1 qui seront encodées dans le code à barres. Les codes à barres GS1 Composite comportent les données structurées dans la partie composite du code.
- **Données non structurées** permet d'insérer des données sans modèle – seuls le type et le nombre de caractères doivent être conformes au type de code à barres sélectionné.

Données

- Les **données linéaires** sont la partie des données encodées dans la partie linéaire du code à barres. Les données peuvent être soit saisies à la main, soit définies par une **Source de données** prédéfinie.
- Les **données composites** sont la partie des données encodées dans la partie composite du code à barres. Cette partie des données est toujours structurée en suivant l'une des structures de données normalisées comme défini par le GS1. Les données peuvent être soit saisies à la main, soit définies par une **Source de données** prédéfinie.

6.13.2 Propriété du GS1 DataBar

GS1 DataBar Expanded Stacked Ce sous-type encode les données sous forme de séquence des segments du symbole. La largeur du symbole est définie par le nombre de segments du symbole dans chaque ligne empilée. La hauteur du symbole est définie par le nombre de lignes empilées et leur hauteur.

- **Segment par ligne** définit le nombre de segments pour chaque ligne du code. On peut avoir jusqu'à 22 segments par symbole.

6.14 Contenu du code à barres Maxicode

La **Définition des symboles** définit le mode opératoire du code à barres (type de structure des données).

ZebraDesigner est compatible avec les modes suivants :

- **Mode 2** : Transporteurs américains avec des codes postaux ayant jusqu'à 9 chiffres de long.
 - **Code postal** permet d'insérer un code postal américain avec un seul champ de 5 ou 9 chiffres, ou avec deux champs de 4 et 5 chiffres.
- **Mode 3** : Transporteurs internationaux avec des codes postaux alphanumériques ayant jusqu'à 6 chiffres.

Il y a deux autres options sous la **Définition des symboles** :

- **Données structurées : Mode 2 ou Mode 3** sont sélectionnés automatiquement en fonction des données entrées.
- **Données non structurées** : Le mode opératoire du code à barres est le **Mode 4**.

Ce mode encode les données générales pour d'autres objectifs que l'industrie du transport (ex. : Numéro de commande, référence client, numéro de facture).

Contenu des données

Champ	Description
SHIP TO Code postal	Obligatoire 5 ou 9 caractères alphanumériques. Les caractères alphanumériques doivent être en majuscule.
Extension de 4 chiffres (activée avec un type de Champ du code postal deux champs (5 et 4 chiffres)).	Obligatoire 4 chiffres numériques définissant un micro emplacement.
SHIP TO Code Pays ISO (Mode 3 seulement)	Obligatoire 3 chiffres numériques
Classe de Service	Obligatoire 3 chiffres numériques avec une virgule pour marquer la fin du champ.
Données de transport	Obligatoire Les 5 caractères, y compris le code GS.

Numéro de suivi	Obligatoire 10 ou 11 caractères alphanumériques. Les caractères Alpha doivent être en majuscules.
UPS SCAC	Obligatoire 4 caractères suivis par le code GS.
Jour Julien de la collecte	Obligatoire 3 chiffres numériques
Numéro ID de l'expédition	Optionnel 1-30 caractères alphanumériques Les caractères Alpha doivent être en majuscules. il faut toujours envoyer le code GS même si aucune donnée n'est spécifiée.
Colis expédiés	Obligatoire 1-3 chiffres numériques pour le nombre de colis. 1-3 chiffres numériques pour le nombre d'articles expédiés. Une barre de fraction oblique doit séparer ces deux nombres
Colis pesés	Obligatoire 1-3 chiffres numériques
Validation de l'adresse	Obligatoire Un seul caractère Y ou N. Caractères en majuscules
SHIP TO Adresse	Optionnel 1-35 caractères alphanumériques Les caractères Alpha doivent être en majuscules. il faut toujours envoyer le code GS même si aucune donnée n'est spécifiée.
SHIP TO Ville	Obligatoire 1-20 caractères alphanumériques Les caractères Alpha doivent être en majuscules.
SHIP TO État	Obligatoire 2 caractères alphanumériques. Les 2 caractères doivent être en majuscules. Un Code ASCII RS marque la fin de ce champ et la fin des données du message secondaire.

6.15 Contenu du code à barres USPS Intelligent Mail barcode

Le groupe **Contenu des données** définit le mode de saisie des données encodées.

Le **Mode de saisie** définit la structure des données encodées.

- **Données structurées** : Pour garantir un bon suivi intelligent du courrier, une chaîne de nombres doit être reçue. Cette chaîne correspond aux données à imprimer (DataToEncode). Le DataToEncode est un des **champs de données de l'Intelligent Mail**.
- **Données non structurées** encode les données sans qu'il leur soit assigné de structure.

Le groupe **Champs de données de l'Intelligent Mail** permet d'encoder les données du code à barres selon la norme.

Champ	Description
Identifiant du code à barres	Identifiant spécifique en 2 chiffres assigné par le service postal.
Identifiant du Type de service	Un identifiant de 3 chiffres définit le courrier comme prioritaire ou non, et il permet de déterminer la disposition d'une adresse non délivrable et la forme de la correction d'adresse désirée par l'expéditeur.
Identifiant de l'expéditeur	Un numéro unique de 6 ou 9 chiffres qui identifie le client ou l'entreprise.
Numéro de série	Une série ou séquence de numéro qui permet l'identification et le suivi. Suivant la construction du code à barres, ce champ peut varier en longueur de 5 à 10 chiffres.
Code postal du point de livraison.	Envoie le courrier à son point de livraison (longueur variant : 0, 5, 9, ou 11 chiffres).

7 Impression

Lorsque l'étiquette est prête à imprimer, ZebraDesigner ouvre une [boîte de dialogue Imprimer](#) qui permet de :

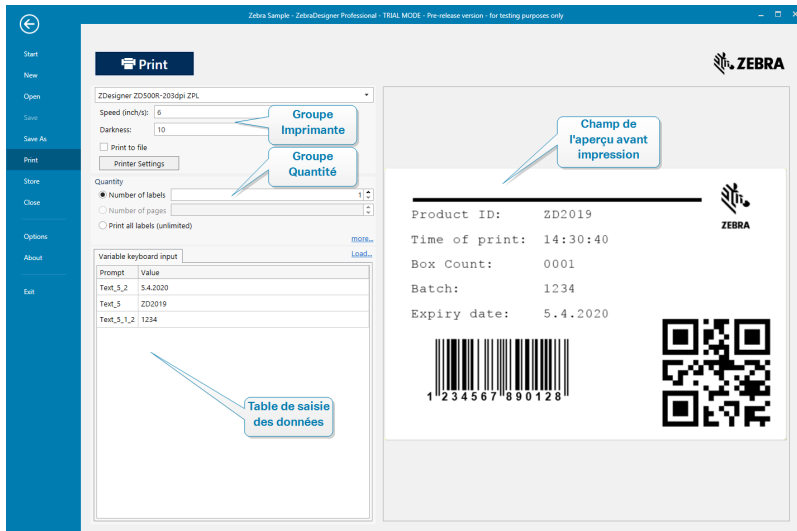
- Prévisualiser l'étiquette au cours de sa création.
- Insérer les valeurs des [variable de saisie clavier](#).
- Définir les paramètres de l'imprimante.
- Contrôler la quantité d'étiquettes à imprimer.
- Définir des paramètres additionnels de quantité.

Pour ouvrir la boîte de dialogue Imprimer, cliquer sur le bouton **Imprimer** dans le [groupe d'actions](#) du ruban de l'[Onglet Accueil](#) ou appuyer sur les touches `Ctrl+P`.

Toutes les étapes de la procédure d'impression sont décrites [ici](#).

7.1 Panneau Imprimer (Formulaire d'impression par défaut)

L'onglet **Fichier** (à l'arrière-plan) ouvre le formulaire d'impression par défaut. Dans ZebraDesigner, il sert de boîte de dialogue d'impression.



Le bouton **Imprimer** lance la [procédure d'impression](#). Il envoie le travail d'impression à l'imprimante sélectionnée.

Imprimante : Ce groupe de paramètres comporte :

- Le bouton **Imprimer** lance l'action Imprimer l'étiquette.
- La liste déroulante **Sélection de l'imprimante** liste les imprimantes installées.
- Les listes déroulantes **Paramètres de l'imprimante** définissent la vitesse d'impression et le contraste. La disponibilité des valeurs dépend du pilote d'imprimante choisi.
 - **Vitesse** : Vitesse de l'impression. La disponibilité des options dépend du pilote d'imprimante choisi.
 - **Contraste** : Définit l'intensité de l'impression. La disponibilité des options dépend du pilote d'imprimante choisi.
- La case à cocher **Imprimer dans un fichier** redirige l'impression dans un fichier.
- Le bouton **Paramètres de l'imprimante** ouvre la boîte de dialogue des propriétés du pilote de l'imprimante sélectionnée.

Quantité : Ce groupe de paramètres comporte :

- **L'objet Quantité à imprimer** est utilisé pour définir le nombre d'étiquettes à imprimer.

- **Nombre d'étiquettes** : Nombre d'étiquettes imprimées.
- **Nombre de pages** : Nombre de pages imprimées avec des étiquettes.

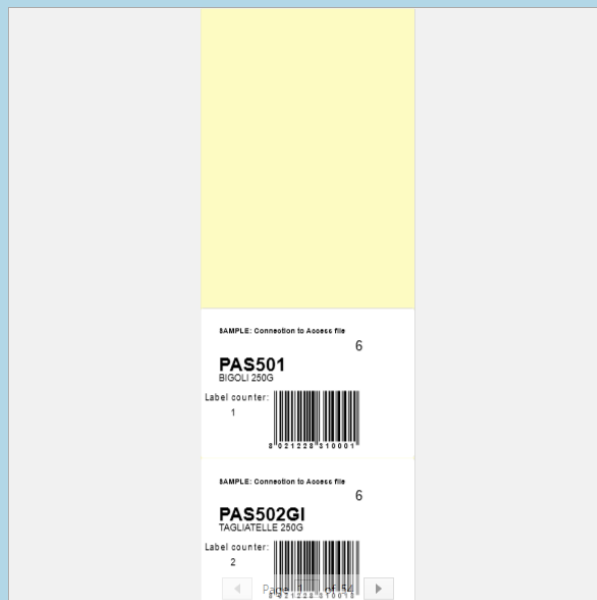
NOTE : L'option **Nombre de pages** est activée si au moins une étiquette par page est définie dans les [Propriétés de l'étiquette > Dimensions de l'étiquette](#).

- **Imprimer toutes les étiquettes (illimité)** : Imprime toutes les étiquettes, tel que défini avec l'étiquette créée. Plus de détails sur cette option [ici](#).

Le lien **plus...** ouvre la fenêtre **Paramètres Quantité additionnels**.

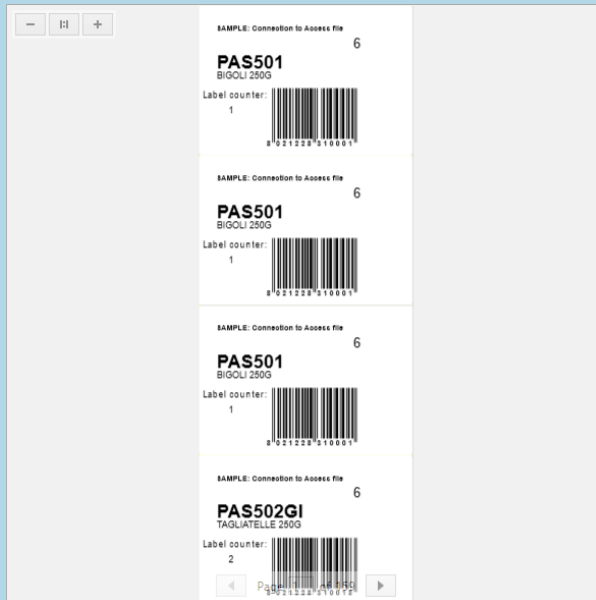
- **Nombre d'étiquettes sautées sur la première page** : définit combien d'étiquettes ne doivent pas être imprimées sur la première page.

EXEMPLE : Une seule page contient cinq étiquettes. **Nombre d'étiquettes sautées sur la première page** : Est égal à 3. Deux étiquettes s'impriment sur la première page.



- **Copies identiques par étiquette** : Nombre de copies d'une même étiquette à imprimer

EXEMPLE : Une seule page contient cinq étiquettes. **Copies identiques par étiquette :** Est égal à 3. Trois copies de chaque étiquette s'impriment.



- **Nombre de jeux d'étiquettes :** définit le nombre de travaux d'impression à envoyer à l'imprimante.

EXEMPLE : Le jeu d'étiquettes imprimées contient trois étiquettes : A, B et C.

Nombre d'étiquettes :

Copies identiques par étiquette : 2.

Nombre de jeux d'étiquettes : 3.

Résultat de l'impression : [A, A; B, B; C, C] [A, A; B, B; C, C].[A, A; B, B; C, C]

Champ Aperçu avant impression affiche l'étiquette en cours et son contenu.

Le champ de la **Variable saisie clavier** permet d'insérer les valeurs des variables saisies au moment de l'impression.

7.2 Procédure d'impression

Suivre les étapes suivantes pour imprimer une étiquette en utilisant ZebraDesigner.

Étape 1 : Créer

Créer ou éditer une étiquette .

Étape 2 : Aperçu

Le champ d'aperçu de l'étiquette fait partie de la boîte de dialogue [Imprimer](#) de ZebraDesigner par défaut. Pour que le formulaire d'impression apparaisse à l'écran, sélectionner l'une des options suivantes.

- Aller sur [Accueil > Groupe Action](#) et cliquer sur **Imprimer**.
- Appuyer sur **Ctrl+P**.

Le champ Aperçu affiche l'étiquette en cours. Label Preview object to the form.

Étape 3 : Sélectionner l'imprimante

Choisir l'imprimante préférée dans le menu déroulant **Imprimante**. Toutes les imprimantes installées y sont listées. Plus de détails sur la définition de l'imprimante [ici](#).

Au cours de cette étape, il est possible de paramétrer aussi la vitesse d'impression et le contraste. Ces deux paramètres dépendent du pilote de l'imprimante sélectionnée.

Étape 4 : Définir la quantité à imprimer

Nombre d'étiquettes : Nombre d'étiquettes imprimées.

Nombre de pages : Nombre de pages à imprimer. L'option Nombre de pages devient active quand les étiquettes remplissent au moins deux pages.

Imprimer toutes les étiquettes (illimité) imprime toutes les étiquettes, tel que défini dans l'étiquette créée. Plus de détails sur cette option dans "Impression de données illimitées" sur la page 167.

Cliquer sur **plus...** ouvre la fenêtre Paramètres Quantité additionnels.

- **Copies identiques par étiquette** : Nombre de copies identiques de l'étiquette à imprimer dans un flux d'impression.
- **Nombre de jeux d'étiquettes** spécifie combien de fois la totalité de la prévisualisation des étiquettes doit se répéter.

Étape 5. Démarrer l'impression

Cliquer sur le bouton **Imprimer**.

7.3 Optimiser la vitesse d'impression

Dans ZebraDesigner plusieurs facteurs peuvent affecter la vitesse d'impression des étiquettes. Les conseils qui suivent permettent d'accélérer énormément la vitesse

d'impression.

NOTE : En les implémentant, vérifier que l'imprimante choisie les supports.

- Si l'imprimante peut être sur un port série ou un port parallèle, choisir le port parallèle. Lorsque l'ordinateur envoie les données à l'imprimante sur un port parallèle, l'envoi est beaucoup plus rapide que sur un port série.
- Lors de la création de l'étiquette, utiliser les polices internes de l'imprimante au lieu des polices true-type Windows. Les polices true-types sont envoyées à l'imprimante en graphiques. Cela augmente la taille des données envoyées à l'imprimante (quelques kilobits). Avec des polices internes de l'imprimante, seul le texte est envoyé (quelques bits).
- Eviter de mettre des graphiques sur l'étiquette.
- Vérifier que les codes à barres soient utilisés en éléments internes de l'imprimante.
- Pour les compteurs : avec une police interne, l'imprimante incrémente en interne les nombres. Elle n'a donc besoin de recevoir que le premier nombre. Ensuite l'imprimante incrémente ce nombre au fur et à mesure des impressions. Cette option réduit le montant de données transférées entre l'ordinateur et l'imprimante.

Avec un compteur interne à l'imprimante, la différence de vitesse d'impression est notable pour les grandes quantités.

- Mettre la vitesse d'impression la plus haute. En principe augmenter la vitesse d'impression affecte la qualité de l'impression. Plus la vitesse est grande, moins la qualité est bonne. Il faut trouver un compromis acceptable.
- Ne pas imprimer une quantité de données excessive sur les étiquettes. Si la vitesse d'impression est un facteur important, il peut être intéressant d'utiliser des étiquettes pré-imprimées et d'imprimer seulement les données différentes pour chaque étiquette.

7.4 Modification des paramètres de l'imprimante

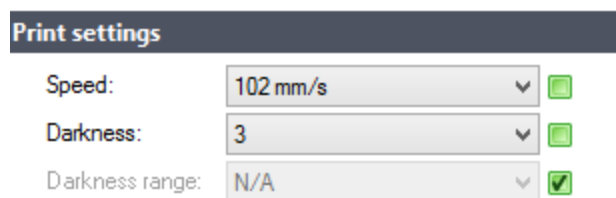
En créant une étiquette, il faut aussi définir l'imprimante qui sera utilisée pour l'imprimer. Chaque fichier d'étiquette enregistre ses propres paramètres d'imprimante en fonction du pilote choisi.

Les modifications faites dans la boîte de dialogue Paramètres de l'imprimante sont enregistrées dans l'étiquette et utilisées pour les impressions futures.

NOTE : Vérifier que l'option **Utiliser les paramètres de l'imprimante enregistrés dans l'étiquette** est activée dans les **Propriétés de l'étiquette > Imprimante**. Sinon les paramètres par défaut de l'imprimante seront utilisés pour l'impression.

Pour changer et enregistrer les paramètres d'imprimante pour une étiquette, procéder comme suit :

1. Ouvrir la boîte de dialogue [Propriétés de l'étiquette](#).
2. Cliquer sur le bouton **Propriétés de l'imprimante** sur l'onglet **Imprimante**. La boîte de dialogue des paramètres du pilote d'imprimante s'ouvre.
3. Ouvrir l'onglet **Options de l'imprimante**
4. Ajuster les paramètres de **Vitesse** et **Contraste**



Ces paramètres dépendent de l'imprimante utilisée.

5. Cliquer sur **OK**.
6. Enregistrer l'étiquette

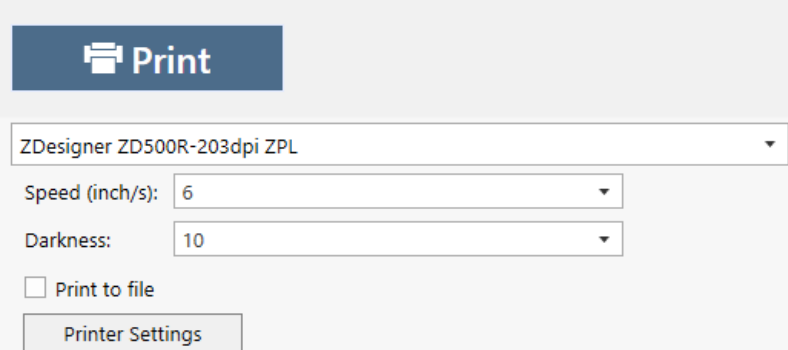
NOTE : Les modifications faites dans la boîte de dialogue Paramètres de l'imprimante sont enregistrées dans l'étiquette et utilisées pour les impressions futures.

Il est possible de paramétrer aussi la vitesse d'impression et le contraste au moment de l'impression. Ces paramètres restent valables pendant que le fichier reste ouvert. A la réouverture du fichier, les paramètres définis dans la boîte de dialogue des **Propriétés de l'imprimante** sont réinitialisés.

Procéder comme suit :

1. Ouvrir la boîte de dialogue [Imprimer](#).
2. Cliquer sur **Imprimer**.
3. Ajuster les valeur de la **vitesse** et du **Contraste** sous le groupe **Imprimante** .

4. Enregistrer l'étiquette



NOTE : Les modifications des paramètres dans l'onglet **Imprimante** ne sont pas enregistrées dans l'étiquette. Elles sont seulement utilisées au moment de l'impression.

7.5 Modification des options de tramage

NOTE : Cette option ne s'applique que si on utilise un pilote Zebra pour imprimer l'étiquette.

Le tramage est un processus de conversion des images en couleur ou avec des niveaux de gris en images en noir et blanc imprimables sur des imprimantes thermiques. En principe les imprimantes thermiques n'impriment pas en couleur, elles peuvent seulement imprimer un point ou laisser un espace blanc. Il n'y a pas d'état grisé intermédiaire.

Au cours du processus de tramage, toutes les couleurs et les niveaux de gris de l'image sont convertis en point noir et blanc, créant une illusion de nouvelles couleurs et nuances en variant la forme des points. Différentes nuances de gris sont produites en variant la forme des points noirs et blancs. Mais il n'y a pas du tout de gris. Pour l'impression, le tramage est appelé dégradé et les niveaux de gris sont appelés demi-tons.

Pour changer les paramètres de tramage, procéder comme suit :

1. Ouvrir la boîte de dialogue [Propriétés de l'étiquette](#).
2. Cliquer sur le bouton **Propriétés de l'imprimante** sur l'onglet **Imprimante**. La boîte de dialogue des paramètres du pilote d'imprimante s'ouvre.
3. Ouvrir l'onglet **Options graphiques** et utiliser le curseur **Photo** pour sélectionner le type de tramage préféré.

Dithering

Photo



Clipart



NOTE : Ces paramètres dépendent de l'imprimante utilisée.

4. Modifier le type de tramage en fonction des besoins Vérifier l'apparence sur l'aperçu de l'étiquette à droite.
5. Cliquer sur **OK**.
6. Enregistrer l'étiquette

8 Sources de données dynamiques

Les sources de données dynamiques sont essentielles pour travailler avec le ZebraDesigner. Elles permettent d'utiliser, sur une étiquette, des objets dont le contenu change dynamiquement pour chaque étiquette imprimée si nécessaire.

EXEMPLE : Exemples typiques de contenu dynamique : les compteurs, numéros de séries, date, heure, poids et images d'articles.

Pour afficher et imprimer correctement les valeurs dynamiques des objets, ZebraDesigner utilise les types de données suivants :

- [Saisie clavier variable](#) : Le contenu d'un objet est défini avant chaque impression.
- [Date du jour](#) : La date du jour est prise comme valeur variable.
- [Horaire actuel](#) : l'Horaire actuel est pris comme valeur variable.
- Le [Compteur](#) est un type de variable dont la valeur s'incrémente ou se décrémente en fonction des changements de valeurs d'un compteur du système ou de l'imprimante.
- [Lier à un autre objet](#) : Le contenu d'un objet est défini par le contenu d'un autre objet (lié) de l'étiquette.
- [Fonctions](#) : Conversion de valeurs de sources de données dynamiques Les fonctions définissent un format de sortie permettant d'adapter une conversion entrée-sortie à des besoins spécifiques.

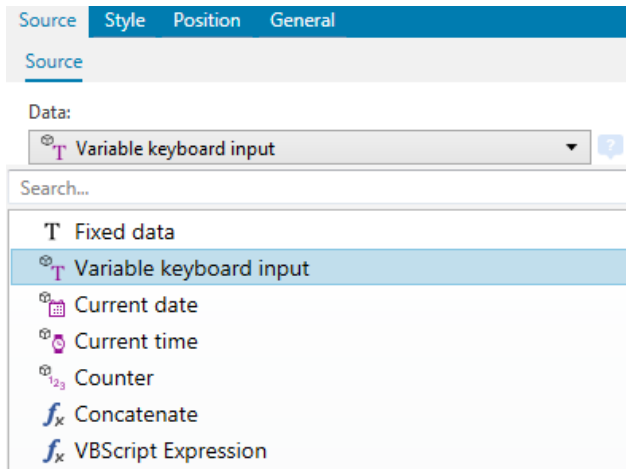
8.1 Variables

Les variables permettent de stocker et transmettre des données entre les objets, les scripts, les applications externes, les imprimantes et les saisies de l'utilisateur. Parfois, il faut imprimer des étiquettes sur lesquelles les données changent pour chaque étiquette (ex. : compteurs, numéro de série, date et heure, poids et images de produits.)

Pour faciliter les changements de données, ZebraDesigner facilite le formatage d'étiquettes utilisant des données variables.

ZebraDesigner propose de nombreux types de variables :

- [Variable de saisie clavier](#) : type de variable qui active une invite différente pour chaque travail d'impression. Sa valeur est définie avant chaque impression.
- [Date du jour](#) : La date du jour est prise comme valeur variable.
- [Horaire actuel](#) : l'Horaire actuel est pris comme valeur variable.
- [Compteur](#) : variable qui change sa valeur par incrémentation ou décrémentation pour chaque étiquette imprimée.



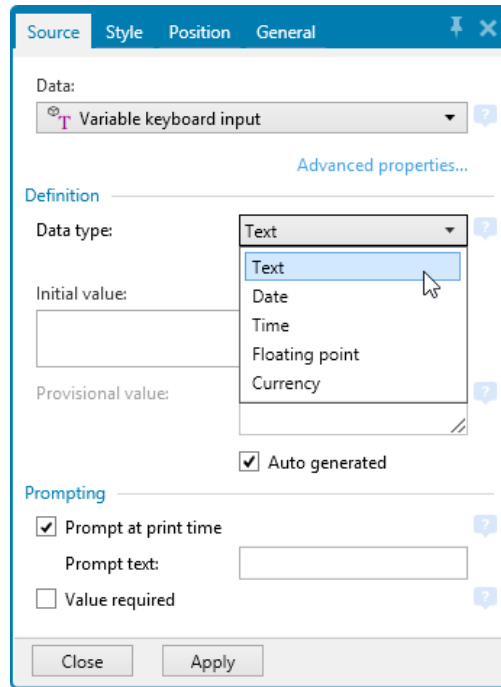
8.1.1 Variable saisie clavier

Variable de saisie clavier est un type de variables qui permet d'avoir une invite différente pour chaque travail d'impression. Sa valeur est définie avant chaque impression.

8.1.1.1 Général

Le groupe de paramètres **Définition** permet de définir les types de données d'entrée valables pour cette variable.

- Le **Type de données** définit le type de données enregistré dans la variable.
 - [Texte](#) : Saisie clavier contenant le texte.
 - [Date](#) : Saisie clavier contenant les valeurs de la date.
 - [Heure](#) : Saisie clavier contenant les valeurs de la date.
 - [Virgule flottante](#) : Représentation de vrais nombres dans une variable.
 - [Devise](#) : Variables qui contiennent des valeurs monétaires.

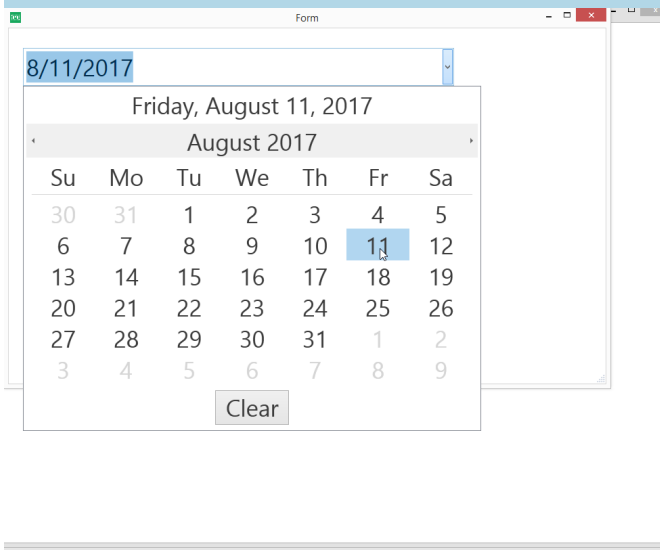


- **Valeur initiale** : valeur de départ assignée à la variable lors de sa création. Elle est déterminée par l'une des propriétés suivantes :
 - Saisie manuelle d'une valeur fixe.

CONSEIL : Si vous saisissez un point (.) en tant que valeur initiale pour la variable avec un type de données de **Date** ou **Heure** sélectionné, la date ou heure actuelle est affichée.

EXEMPLE : Le champ d'édition sur un formulaire est connecté à une variable avec la **Date** sélectionnée en tant que type de données. Si le point est sélectionné comme **Valeur initiale**, la zone d'édition affiche la date du jour au lancement du formulaire. Le bouton déroulant ouvre le sélecteur de Date

avec la date du jour présélectionnée.



The image shows a date picker interface. At the top, the date "8/11/2017" is displayed in a blue box. Below it, a calendar for August 2017 is shown. The calendar has a header "Friday, August 11, 2017" and "August 2017". The days of the week are abbreviated as Su, Mo, Tu, We, Th, Fr, Sa. The date "11" is highlighted in blue. A "Clear" button is located at the bottom of the calendar.

- Utiliser un [caractère spécial](#) :
 - Des caractères spéciaux peuvent être saisis manuellement en utilisant les signes inférieur/supérieur à, par exemple <CR>, <LF> ...
 - Les caractères spéciaux peuvent être saisis dans le [menu déroulant](#).

Vérifier que la valeur initiale insérée réponde aux critères définis dans les **Règles de sortie** pour chaque type de données.

Le groupe de paramètres **Saisie** définit le comportement d'une source de données au moment de l'impression. Pour en savoir plus sur la saisie, lire [ici](#).

8.1.1.2 Texte

Les données **Texte** sont utilisées pour les variables contenant du texte. Par conséquent, les données variables entrées ne peuvent être qu'au format Texte.

8.1.1.2.1 Règles De Saisie

Le groupe **Données** définit les propriétés autorisées pour les données.

- **Limiter la longueur variable** : Longueur maximum de la valeur de la variable.
- **Longueur fixe** : La variable doit contenir le nombre exact de caractères tel que défini dans **Limiter la longueur variable**.

Le groupe **Vérifier la gamme** détermine les valeurs minimum et maximum autorisées pour la variable. Il est facultatif de paramétrer les limites.

- **Valeur minimum** : La valeur variable la plus petite autorisée.
- **Valeur maximum** : La valeur variable la plus importante autorisée.

Si activé, les valeurs minimum et maximum ne doivent pas rester vides.

8.1.1.2 Règles De Sortie

Préfixe et Suffixe sont des caractères qu'on ajoute à la valeur d'une variable.

- **Préfixe** : texte placé en tête de la valeur de la variable.
- **Suffixe** : Texte placé en fin de la valeur de la variable.

8.1.1.3 Date

Date : Ce type de données mémorise une date dans la variable sélectionnée. Le champ Date affiche des valeurs de date suivant [des formats de date variés](#). Le format de la date peut être sélectionné dans des formats préchargés ou personnalisés de manière à répondre aux exigences spécifiques locales, réglementaires ou industrielles.

8.1.1.3.1 Règles De Saisie

Formatage de la saisie spécifie le format alloué aux données d'entrée et affiche une prévisualisation.

- **Format d'entrée** : Format autorisé.
- **Exemple** : Affiche une prévisualisation en fonction du format d'entrée sélectionné.

NOTE : ZebraDesigner peut utiliser [un éventail de formats de date préchargés ou personnalisés](#).

Vérifier la gamme détermine les valeurs minimum et maximum autorisées pour la variable. Il est facultatif de paramétrer les limites.

- **Valeur minimum** : La valeur variable la plus petite autorisée.
- **Valeur maximum** : La valeur variable la plus importante autorisée.

NOTE : Si activé, les valeurs minimum et maximum ne doivent pas rester vides.

8.1.1.3.2 Règles De Sortie

Formatage de sortie permet de définir l'affichage de la date.

- **Format de sortie** : format dans lequel la date s'affichera.
- **Langue de sortie** : Sélection de la langue et des formatages régionaux pour les jours et les mois.

La **Langue de sortie** est pertinente quand les dates comportent le mois ou qu'elles sont écrites en entier. Dans certains cas, les calculs de données peuvent être aussi concernés. Par exemple, aux USA, la semaine commence le dimanche alors qu'en Europe, elle commence le lundi.

- **Exemple** : date prévisualisée suivant le format d'entrée sélectionné.

Préfixe et Suffixe sont des caractères que l'on ajoute à la valeur d'une variable.

- **Préfixe** : texte placé en tête de la valeur de la variable.
- **Suffixe** : texte placé en fin de la valeur de la variable.

CONSEIL : Les **Règles de saisie** aident à insérer les données variables. Elles se comportent comme un filtre pour définir le type, la longueur et autres propriétés de saisie des données.

Les **Règles de sortie** déterminent le formatage final de la variable – Elles définissent de quelle manière la valeur variable va se présenter dans un objet.

8.1.1.4 Heure

Heure : Ce type de données mémorise une heure dans la variable sélectionnée. Le champ Heure affiche des valeurs de date suivant [Des formats d'heure variés](#). Le format de l'heure peut être sélectionné dans des formats préchargés ou personnalisés de manière à répondre aux exigences spécifiques locales, réglementaires ou industrielles.

8.1.1.4.1 Règles De Saisie

Formatage de la saisie spécifie le format alloué aux données d'entrée et affiche une prévisualisation.

- **Format d'entrée** : Format d'heure autorisé.
- **Exemple** : Variable prévisualisée suivant le format d'entrée sélectionné.

NOTE : ZebraDesigner peut utiliser [un éventail de format d'heure préchargés ou personnalisés](#).

Vérifier la gamme détermine les valeurs minimum et maximum autorisées pour la variable. Il est facultatif de paramétrer les limites.

- **Valeur minimum** : La valeur variable la plus petite autorisée.
- **Valeur maximum** : La valeur variable la plus importante autorisée.

Si activé, les valeurs minimum et maximum ne doivent pas rester vides.

8.1.1.4.2 Règles De Sortie

Formatage de sortie permet de définir l'affichage de l'heure.

- **Format de sortie** : Format dans lequel l'heure s'affichera.
- **Exemple** : Heure prévisualisée suivant le format d'entrée sélectionné.

Préfixe et Suffixe sont des caractères que l'on ajoute à la valeur d'une variable.

- **Préfixe** : texte placé en tête de la valeur de la variable.
- **Suffixe** : Texte placé en fin de la valeur de la variable.

CONSEIL : Les **Règles de saisie** aident à insérer les données variables. Elles se comportent comme un filtre pour définir le type, la longueur et autres propriétés de saisie des données.

Les **Règles de sortie** déterminent le formatage final de la variable – Elles définissent de quelle manière la valeur variable va se présenter dans un objet.

8.1.1.5 Virgule flottante

La **Virgule flottante** spécifie les paramètres de présentation des valeurs numériques stockées dans des variables. Ce **Type de données** est utilisé pour paramétrer les groupes de chiffres suivant les spécificités régionales et placer le séparateur des décimales à la bonne place.

8.1.1.5.1 Règles De Saisie

Formatage de la saisie spécifie le format alloué aux données d'entrée.

- **Délimiteur de décimale** spécifie le caractère qui va séparer la partie entière de la partie décimale d'un nombre.
- **Nombre de décimales** détermine le nombre de décimales après la virgule pour ce nombre.
- **Utiliser le séparateur 1 000** permet de regrouper les chiffres par milliers.
 - **Séparateur** : Caractère utilisé en tant que séparateur de milliers.
- **Exemple** prévisualise le format de saisie de ce nombre.
- **Limiter la longueur de la variable** : Permet de limiter le nombre de chiffres pour une

variable.

- **Longueur (caractères)** : Chiffres autorisés dans une variable.

Vérifier la gamme définit les valeurs minimum et maximum. Définir les limites minimum et maximum est facultatif :

- **Valeur minimum** définit la valeur la plus basse.

Si elle est déjà définie, la valeur initiale est prise pour valeur minimum.

- **Valeur maximum** définit la valeur la plus haute.

8.1.1.5.2 Règles De Sortie

Le groupe **Formatage de sortie** spécifie le format alloué aux données de sortie.

- **Délimiteur de décimale** spécifie le caractère qui va séparer la partie entière de la partie décimale d'un nombre.
- **Nombre de décimales** détermine le nombre de décimales après la virgule pour ce nombre.
 - **Auto** : Le nombre de décimales est défini par un paramètre local du système.
- **Utiliser le séparateur 1 000** : Un séparateur qui regroupe par milliers.
 - **Séparateur** : Caractère utilisé en tant que séparateur de milliers.
 - **Exemple** affiche la prévisualisation du format de saisie de la devise.

Préfixe et Suffixe sont des caractères qu'on ajoute à la valeur d'une variable.

- **Préfixe** : texte placé en tête de la valeur de la variable.
- **Suffixe** : Texte placé en fin de la valeur de la variable.

CONSEIL : Les **Règles de saisie** aident à insérer les données variables. Elles se comportent comme un filtre pour définir le type, la longueur et autres propriétés de saisie des données.

Les **Règles de sortie** déterminent le formatage final de la variable – Elles définissent de quelle manière la valeur variable va se présenter dans un objet.

8.1.1.6 Devise

Les données de type **Devise** sont utilisées pour les variables qui comportent des valeurs numériques de montants monétaires. Définir les devises de diverses régions et paramétrer leurs propriétés.

8.1.1.6.1 Règles De Saisie

- Le groupe **Formatage de la saisie** spécifie le format autorisé pour la saisie de la devise.
- **Délimiteur de décimales** : Le caractère qui sépare la partie entière de la partie décimale d'un nombre.
- **Nombre de décimales** : Le nombre de chiffres décimaux autorisés.
- **Utiliser le séparateur 1 000** permet de regrouper les chiffres par milliers.
 - **Séparateur** : Caractère utilisé en tant que séparateur de milliers.
- **Symbole monétaire** : Symbole graphique qui représente la devise.
 - **Position** : Place du symbole monétaire.
- **Exemple** : Affiche une prévisualisation du format de saisie de la devise.
- **Limiter la longueur variable** permet de limiter le nombre de chiffres à définir dans une variable.
 - **Longueur (caractères)** : Nombre de chiffres autorisés dans une variable.

Vérifier la gamme définit les valeurs minimum et maximum exprimées en devises. La définition de limites minimum et maximum est facultative.

- **Valeur minimum** : La valeur la plus petite autorisée pour la saisie de la devise.

Si elle est déjà définie, la valeur initiale est prise pour valeur minimum.

- **Valeur maximum** : La valeur la plus importante autorisée pour la saisie de la devise.

8.1.1.6.2 Règles De Sortie

Formatage de sortie spécifie le format alloué aux données de sortie.

- **Délimiteur de décimale** spécifie le caractère qui va séparer la partie entière de la partie décimale d'un nombre.
- **Nombre de décimales** détermine les nombres de décimales.
- **Utiliser le séparateur 1 000** permet de regrouper les chiffres par milliers.
 - **Séparateur** : Caractère utilisé en tant que séparateur de milliers.
- **Symbole monétaire** : Symbole graphique qui représente la devise.
- **Position** c'est la place du symbole monétaire Le sélectionner dans la liste du menu déroulant.
- **Exemple** : Affiche une prévisualisation du format de saisie de la devise.

Préfixe et Suffixe sont des caractères qu'on ajoute à la valeur d'une variable.

- **Préfixe** : texte placé en tête de la valeur de la variable.
- **Suffixe** : Texte placé en fin de la valeur de la variable.

CONSEIL : Les **Règles de saisie** aident à insérer les données variables. Elles se comportent comme un filtre pour définir le type, la longueur et autres propriétés de saisie des données.

Les **Règles de sortie** déterminent le formatage final de la variable – Elles définissent de quelle manière la valeur variable va se présenter dans un objet.

8.1.2 Date du jour

La **Date du jour** est un type de variable qui affiche la valeur de la date du jour. Cette valeur provient du système ou de l'horloge de l'imprimante.

8.1.2.1 Général

Le groupe **Définition** définit le format de sortie et affiche son aperçu.

- **Format de sortie :** format dans lequel la date s'affichera. Les formats de date disponibles sont listés [ici](#).

L'option choisie pour la source de l'horloge définit l'éventail de **Formats** de date autorisés. L'option horloge imprimante ne peut utiliser que des formats de date compatibles avec l'imprimante. Une erreur est rapportée en cas d'utilisation d'un format non valide. L'option horloge de l'ordinateur permet d'utiliser [un éventail de formats de date préalablement chargés ou personnalisés](#).

- **Langue de sortie :** Sélection de la langue et des formatages régionaux pour les jours et les mois.

EXEMPLE : La **Langue de sortie** est pertinente quand les dates comportent le mois ou qu'elles sont écrites en entier. Dans certains cas, les calculs de données peuvent être aussi concernés. Par exemple, aux USA, la semaine commence le dimanche alors qu'en Europe, elle commence le lundi.

- **Prévisualisation de la sortie** affiche le format de la date imprimée. L'éventail de caractères utilisés s'adapte à la **langue de sortie** et à l'imprimante.

Le groupe **Décalage de date** permet d'ajouter ou soustraire un certain nombre de jours, mois ou années de la date du jour. La date décalée s'affiche dans l'objet à la place de la date du jour.

- **Jours :** décalage de date en jours.
- **Mois :** décalage de date en mois.
- **Années :** décalage de date en années.

Le groupe **Horloge d'imprimante** définit comment utiliser l'horloge de l'imprimante comme source de valeur de date.

- **Toujours utiliser l'horloge de l'ordinateur** : L'horloge de l'ordinateur sera la source exclusive de valeur pour la **Date du jour** .
- **Toujours utiliser l'horloge de l'imprimante** : L'horloge de l'imprimante sera la source exclusive de valeur pour la **Date du jour** . Si l'horloge de l'imprimante n'est pas disponible, une erreur est rapportée.
- **Utiliser l'horloge imprimante si possible** : L'horloge de l'imprimante est la source de données préférée pour la **Date du jour**. Si elle n'est pas disponible, la valeur de l'horloge de l'ordinateur sera utilisée.

8.1.2.2 Règles de sortie

Si nécessaire une valeur de **Préfixe et Suffixe** peut être ajoutée à la variable.

- **Préfixe** : texte placé en tête de la valeur de la variable.
- **Suffixe** : texte placé en fin de la valeur de la variable.

8.1.2.3 Formats de date

ZebraDesigner permet une utilisation souple des champs de date. Pour définir les formats, on utilise les notations suivantes :

Notation	Description
d	Le numéro du jour du mois. Utilise un ou deux caractères.
dd	Le numéro du jour du mois. Utilise toujours deux caractères – avec un zéro en tête si nécessaire.
M	M est le numéro de mois Utilise un ou deux caractères.
MM	MM est le numéro de mois. Utilise toujours deux caractères.
yy ou yyyy	L'année représentée par 2 ou 4 chiffres.
ddd	Le nom abrégé du jour de la semaine.
dddd	Le nom entier du jour de la semaine.
MMM	Le nom abrégé du mois.
MMMM	Le nom entier du mois.
J	Nombre de jours depuis le 1er janvier Utilise de 1 à 3 caractères.
JJJ	Nombre de jours depuis le 1er janvier Utilise toujours 3 caractères.
W	Le numéro de semaine de l'année en cours. Utilise un ou deux

	caractères.
WW	Le numéro de semaine de l'année en cours. Utilise toujours deux caractères.
N	Le numéro du jour de la semaine La valeur utilise les caractères 1 à 7, 1 représentant lundi et 7 représentant dimanche.
Texte personnalisé	Toute séquence de caractères s'affiche sans changement. Insérer des points, des virgules ou autres caractères pour présenter la date au format souhaité.

8.1.2.3.1 Exemples De Formats De Date

Format	Date imprimée (En anglais)
d.M.yyyy	10.3.2016
dd/MM/yy	10/03/16
dddd, d.MMMM yyyy	Thursday, 10.March 2016
JJWWyyyy	069102005
textd/M/yyyytext	text10/3/2016text

8.1.3 Heure actuelle

Heure actuelle est un type de variable qui affiche la valeur de l'heure du moment. Cette valeur provient du système ou de l'horloge de l'imprimante.

8.1.3.1 Général

Le groupe de paramètres **A Propos** identifie la variable et définit le format de sortie et la langue de l'heure.

- **Nom** : Nom unique de la variable. Ce nom est utilisé comme référence de variable pendant son utilisation.
- **Description** : Champ qui permet d'ajouter des informations et suggestions.

Le groupe **Définition** définit le format de sortie et affiche son aperçu.

- **Format de sortie** : format dans lequel l'heure s'affichera. Les formats d'heure disponibles sont listés [ici](#).

L'option choisie pour la source de l'horloge définit l'éventail de **Formats** d'heure autorisés. L'option horloge imprimante ne peut utiliser que des formats d'heure compatibles avec

l'imprimante. Une erreur est rapportée en cas d'utilisation d'un format non valide. L'option horloge de l'ordinateur permet d'utiliser [un éventail de formats d'heure préalablement chargés ou personnalisés](#).

- **Prévisualisation de la sortie** affiche le format de la date imprimée.

Décalage d'heure permet d'ajouter ou soustraire un certain nombre de secondes, minutes or heures de l'heure actuelle.

- **Secondes** : Décalage de l'heure en secondes.
- **Minutes** : Décalage de l'heure en minutes.
- **Heures** : Décalage de l'heure en heures.

Le groupe **Horloge d'imprimante** définit comment utiliser l'horloge de l'imprimante comme source de valeur de l'heure.

- **Utiliser l'horloge imprimante si possible** : L'horloge de l'imprimante est paramétrée comme étant la source préférée de la valeur d'heure. Si l'horloge de l'imprimante n'est pas compatible, c'est la valeur de l'horloge du système qui est utilisée.
- **Toujours utiliser l'horloge de l'imprimante** : L'horloge de l'imprimante sera la source exclusive de valeur pour **L'heure actuelle**. Si l'horloge de l'imprimante n'est pas disponible, une erreur est rapportée.
- **Toujours utiliser l'horloge de l'ordinateur** : L'horloge de l'ordinateur sera la source exclusive de valeur pour **l'heure actuelle**.

8.1.3.2 Règles de sortie

Si nécessaire une valeur de **Préfixe et Suffixe** peut être ajoutée à la variable.

- **Préfixe** : texte placé en tête de la valeur de la variable.
- **Suffixe** : texte placé en fin de la valeur de la variable.

8.1.3.3 Formats d'heures

ZebraDesigner permet une utilisation souple des champs d'heure. Sélectionner un format d'heure prédéfini ou en créer un personnalisé. Les formats sont définis avec les notations suivantes.

Notation	Description
h	Heures sur 12. Dans ce cas, AM/PM s'ajoute. Utilise un ou deux caractères.
hh	Heures sur 12. Dans ce cas, AM/PM s'ajoute. Utilise toujours deux caractères. Ajouter des zéros en tête, si nécessaire.

H	Heures sur 24. Utilise un ou deux caractères.
HH	Heures sur 24. Utilise toujours deux caractères.
mm	Utilisé pour les minutes.
ss	Utilisé pour les secondes.

8.1.3.3.1 Exemples De Format D'heure

Format	Date imprimée
h:mm {AM/PM}	8:25PM
H:mm	20:25
hh:mm:ss	08:25:36

8.1.4 Compteur

Le **Compteur** est un type de variable dont la valeur s'incrémente ou se décrémente en fonction des changements de valeurs d'un compteur du système ou de l'imprimante.

Les imprimantes thermiques sont souvent équipées d'un compteur interne à incrément. C'est un compteur dédié pour compter les étiquettes imprimées en interne. L'imprimante reçoit seulement la première valeur et l'incrémente ou décrémente automatiquement sur les étiquettes suivantes. Cette option réduit le montant de données transférées entre l'ordinateur et l'imprimante puisqu'une seule valeur initiale est envoyée à l'imprimante. Un compteur interne accélère la production d'étiquettes de manière significative.

8.1.4.1 Onglet Général

Le groupe de paramètres **À propos** permet d'identifier la variable et définir les détails du compteur.

- **Nom** : Nom unique de la variable. Ce nom est utilisé comme référence de variable.
- **Description** : Champ qui permet d'ajouter des informations et suggestions.

Le groupe de paramètres **Définition** permet de définir le comportement du compteur.

- **Type de compteur** : Valeur du compteur qui augmente ou décrémente.
 - **Incrément** : La valeur variable croit en fonction des étiquettes imprimées.
 - **Décrément** : La valeur variable décroît en fonction des étiquettes imprimées.
- **Incrément** : Nombre d'unités entre une valeur du compteur et la valeur suivante ou la précédente.
- **Répétition** donne le nombre de répétitions pour chaque valeur du compteur.

- **Valeur initiale** : Valeur utilisée au démarrage du compteur.
- **Aperçu** : Affiche la séquence de valeurs du compteur telle que définie par l'**incrément**, la **Répétition** et la **valeur initiale**.

EXEMPLE : Incrément du compteur =3, Répétition = 3 et valeur initiale = 1 donne : 1, 1, 1, 4, 4, 4, 7, 7, 7, 10, 10, 10, 13, 13, 13,...

Le groupe de paramètres **Saisie** définit le comportement d'une source de données au moment de l'impression. Pour en savoir plus sur la saisie, lire [ici](#).

Compteur imprimante définit l'utilisation du compteur de l'imprimante comme source de valeur variable du compteur.

- **Utiliser le compteur de l'imprimante si possible** : Le compteur de l'imprimante est défini comme étant le compteur choisi quand l'imprimante active en dispose. Si l'imprimante n'a pas de compteur, c'est celui du système qui est utilisé.
- **Utiliser toujours le compteur de l'imprimante** : Le compteur de l'imprimante devient la source de valeur compteur exclusive. Si la valeur du compteur de l'imprimante n'est pas disponible, la valeur par défaut (compteur du système) est utilisée.

Une erreur survient si l'imprimante sélectionnée n'a pas de compteur interne. L'impression ne peut pas continuer.

- **Toujours utiliser le compteur de l'ordinateur** : Le compteur de l'ordinateur devient la source de valeur compteur exclusive.

CONSEIL : Les **Règles de saisie** aident à insérer les données variables. Elles se comportent comme un filtre pour définir le type, la longueur et autres propriétés de saisie des données.

Les **Règles de sortie** déterminent le formatage final de la variable – Elles définissent de quelle manière la valeur variable va se présenter dans un objet.

Pour utiliser le compteur interne de l'imprimante, procéder comme suit :

La longueur maximum de la variable est limitée par l'imprimante. Cette valeur doit être donnée dans le manuel de l'imprimante.

CONSEIL : À défaut de connaître la valeur de la longueur maximum de la variable, Zebra recommande d'effectuer quelques tests d'impression pour tenter de la déterminer.

- Déterminer une variable de longueur fixe.
- Déterminer une variable au format numérique.

- Un objet texte lié à la variable doit être formaté en police interne à l'imprimante.
- Activer l'option **Toujours utiliser le compteur de l'imprimante**.
- S'assurer que l'icône élément interne soit visible à côté du paragraphe Compteur.
- S'assurer que le paragraphe Compteur utilise une police interne de l'imprimante.

8.1.4.2 Règles de saisie

Données définit les critères d'entrée du compteur.

- **Limiter la longueur variable** : Longueur maximum de la valeur de la variable.
 - **Longueur (caractères)** : Spécifie le nombre exact de caractères autorisés.
- **Longueur fixe** : La variable doit contenir le nombre exact de caractères tel que défini dans **Limiter la longueur variable** .

Le groupe **Vérifier la gamme** définit les valeurs minimum et maximum du compteur.

- **Valeur minimum** : Valeur minimum du compteur.
- **Valeur maximum** : Valeur maximum du compteur.

Le groupe **Paramètres de bouclage** définit la condition à laquelle le compteur se réinitialise automatiquement à la valeur par défaut.

- **Utiliser min/max** : Valeurs minimum et maximum du compteur qui activent le bouclage.
- **Lorsque la source données sélectionnée change** : Le changement de valeur de la source de données active le bouclage.
- **Lorsque la date ou l'heure changent** : Le changement de valeur de date ou d'heure active le bouclage.

Le changement de date/heure est défini par l'horloge de l'ordinateur.

8.1.4.3 Règles de sortie

Préfixe et Suffixe sont des caractères qu'on ajoute à la valeur d'une variable.

- **Préfixe** : texte placé en tête de la valeur de la variable.
- **Suffixe** : Texte placé en fin de la valeur de la variable.

8.1.5 Les Invites

Lorsqu'une étiquette comporte des variables, une valeur doit leur être assignée avant l'impression. Les variables saisies reçoivent une valeur manuellement à l'impression. Avant chaque travail d'impression, l'opérateur se voit réclamer une valeur pour chaque variable.

Le groupe **Saisie** demande à l'opérateur une saisie de données manuelles – après ouverture de la boîte de dialogue Imprimer.

- **Saisie à l'impression** : permet d'activer ou désactiver la saisie d'une valeur de variable.

Quand une source de données dynamique est incluse dans la **Valeur initiale**, la saisie est désactivée.

- **Invite** : contient le texte d'invite pour que l'utilisateur entre la valeur. Ce texte sert d'instruction, il renseigne sur le type de valeur à insérer avant l'impression.
- **Valeur requise** : état variable de la valeur – obligatoire ou en option. Si le texte saisi reste vierge si la valeur est obligatoire, l'impression ne démarrera pas. Un message d'erreur apparaît.

8.2 Lier à un autre objet

Lier à un autre objet: fait que le contenu de l'objet d'une étiquette se retrouve aussi sur un autre objet de la même étiquette.

Pour remplir un objet avec un contenu lié, ouvrir les propriétés de l'[objet de l'étiquette](#) et cliquer sur **Lier à un autre objet** dans l'onglet **Source** de la boîte de dialogue.

Les objets qui peuvent être liés s'affichent comme source de données possible. Choisir l'objet approprié et le lier.

8.3 Fonctions

L'objectif des fonctions est de manipuler les données assignées aux objets de l'étiquette ou du formulaire. Les fonctions traitent les valeurs de données existantes et enregistrent le résultat dans les sources de données générées par la fonction.

Chaque fonction peut être directement connectée à un objet et utilisée dans une autre fonction.

ZebraDesigner comporte les fonctions suivantes :

- [La fonction Concaténation](#) assemble deux ou plusieurs données en une seule valeur.
- [Expression VBScript](#) : Version simplifiée de VBScript.

8.3.1 Concaténation

La fonction Concaténation assemble deux ou plusieurs données en une seule valeur.

À propos : Ce groupe identifie la fonction.

- **Nom:** ID de la fonction, initialement défini par le type de fonction.
- **Description:** Objectif et rôle de la fonction définis par l'utilisateur.

Le groupe **Source des données d'entrée** définit la source des données d'entrée, existante ou nouvelle (variable, fonction ou enregistrement de base de données) à utiliser pour la fonction.

Options de sortie : Ce groupe définit le format de la valeur de sortie.

Séparateur est un caractère inséré entre les valeurs concaténées. Le caractère de séparation peut être saisi manuellement ou sélectionné à partir de l'une des options additionnelles :

- **Nouvelle ligne (CR/LF) :** Caractère de nouvelle ligne.
- **Insérer un caractère spécial :** un [caractère spécial](#) est saisi.

NOTE : Le séparateur est en option. Si aucun séparateur n'est défini, les valeurs concaténées sont assemblées sans espace ou caractère séparateur.

- **Ignorer les valeurs vides :** Les valeurs vides des sources de données sont ignorées. Ces valeurs sont exclues de la concaténation.

CONSEIL : Cette option est utile pour éviter les séparateurs dupliqués lorsque des valeurs vides apparaissent.

EXEMPLE :

Valeur de source de données 1 : A, B, C, D

Valeur de source de données 2 : <vide>

Valeur de source de données 3 : E, F, G

Séparateur : ,

Valeurs concaténées soit en ignorant les valeur vides : A, B, C, D, E, F, G soit avec : A, B, C, D, E, F, G

NOTE : L'option **Ignorer les valeurs vides** n'est effective qu'après exécution d'une commande d'impression. Lors du stockage d'une étiquette [en mode d'impression stocker/rappeler](#) ou lors de l'exportation d'une étiquette, les valeurs vides ne sont pas ignorées. Les séparateurs apparaissent dupliqués.

8.3.2 Expression VBScript

Expression VBScript est une version en ligne simplifiée de la fonction VBScript. Cette action ZebraDesigner vous permet de :

- Manipuler les variables existantes
- Extraire des morceaux de chaînes
- Effectuer des calculs rapides

L'Expression VBScript remplace souvent l'écriture des VBScripts complets. Au lieu d'écrire un script complet, insérer une expression d'une seule ligne dans la zone d'édition. Elle est validée au moment de l'impression.

Expression VBScript

- **Insérer une source de données** permet d'insérer une variable, nouvelle ou existante, dans une expression.
- **Vérifier** valide la syntaxe du script saisi.

8.4 Basez de données

Les bases de données sont utilisables comme sources de données dynamiques pour les objets d'une étiquette . Pour que le contenu de la base de données soit accessible et récupérable pour l'objet sélectionné, la connexion à la base de données doit être correctement établie et configurée.

La manière la plus rapide et la plus conviviale d'ajouter une base de données à une étiquette consiste à utiliser l'[Assistant Base de données](#).

ZebraDesigner est compatible avec une large sélection de types de bases de données. La liste des types de bases de données utilisables se trouve [ici](#).

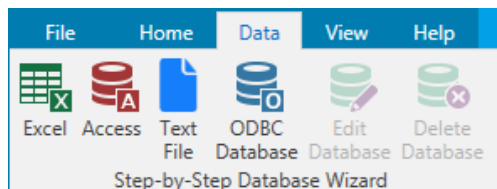
8.4.1 Types de bases de données utilisables

ZebraDesigner est compatible avec plusieurs types de bases de données:

- Microsoft Excel
- Microsoft Access
- Base de données Texte
- Source de Données ODBC

8.4.2 Assistant Base de données

L'[Assistant Base de données](#) guide l'utilisateur pour configurer la connexion à une base de données et sélectionner les tables et les champs à utiliser.



Modifier la base de données permet d'éditer toutes les bases de données existantes connectées en utilisant l'assistant

De plus l'assistant permet de trier, filtrer les enregistrement et de définir le nombre de copies à imprimer par enregistrement de la base de données.

8.4.2.1 Ajout d'une base de données

Pour ajouter une base de données en utilisant l'**Assistant base de données**, cliquer sur le bouton de la base de données préférée dans le groupe **ZebraDesigner Ruban de l'onglet Données -> Assistant base de données**.

• .

Voici la liste des options disponibles dans l'assistant : Pour réussir à ajouter une base de données, suivre les étapes de chaque type de base de données :

- [Ajouter une base de données Excel](#)
- [Ajouter une base de données Access](#)
- [Ajouter une base de données Texte](#)
- [Ajouter une source de données ODBC](#)

8.4.2.2 Assistant base de données pour base de données Excel

Cette section décrit la manière de lier une base de données Access à un objet en utilisant l'Assistant base de données de ZebraDesigner, étape par étape.

Étape 1 : Paramètres de connexion

Cette étape définit les paramètres de la connexion à la base de données.

NOTE : Les paramètres de configuration dépendent du type de base de données sélectionné.

Nom de fichier définit l'emplacement du fichier de base de données.

Les **Réglages avancés** ouvrent la boîte de dialogue de configuration du système. La fenêtre *Propriétés des liaisons de données* permet de définir les propriétés de la connexion.

Propriétés des liaisons de données est une boîte de dialogue Windows – Pour en savoir plus sur ses propriétés, lire [ici](#).

Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion. Il vérifie si le ZebraDesigner peut réussir à se connecter à la base de données.

Cliquer sur **Suivant**.

Étape 2 : Tables et champs

Cette étape définit la table de la base de données et les champs de cette table à utiliser comme source de données dynamiques.

Le groupe **Tables** permet de sélectionner les tables de la base de données à utiliser comme source de données.

- **Tables disponibles** : Ce cadre liste les tables disponibles dans la base de données sélectionnée.
- **Tables sélectionnés** affiche les tables à utiliser comme source de données.

Cliquer sur les boutons **Ajouter >** ou **<Enlever** pour ajouter ou supprimer des tables des **Champs sélectionnés**.

NOTE : Lors de la modification d'une base de données existante, il est impossible de supprimer un champ s'il est utilisé dans un script, une fonction, une action ou connecté à un objet d'une étiquette .

Cliquer sur **Suivant**.

Étape 3 : Copies d'étiquettes par enregistrement

Cette étape spécifie le nombre de copies d'étiquettes à imprimer pour chaque enregistrement de la base de données.

Nombre fixe d'étiquettes imprimées permet de saisir le nombre de copies à la main.

Définir dynamiquement le nombre d'étiquettes imprimées définit le nombre de manière dynamique en utilisant une valeur provenant d'une source de données.

EXEMPLE : Le nombre d'étiquettes imprimées est défini dans un champ de la base de données de l'enregistrement qui est imprimé.

Utiliser le même enregistrement pour tout le travail d'impression n'imprimera que l'enregistrement sélectionné sur la totalité des étiquettes du travail d'impression.

Cliquer sur **Suivant** pour poursuivre ou sur **Terminer** pour continuer à travailler avec l'objet.

Etape 4 : Créer des objets

Cette étape vous permet d'ajouter sur une étiquette ou un de nouveaux objets dont les contenus proviennent des champs d'une base de données.

L'étape **Créer des objets** est visible, à savoir :

- Au démarrage de l'assistant Base de données dans le ruban **Données** de ZebraDesigner et en ajoutant une nouvelle base de données en cliquant sur le bouton Base de données.

L'étape **Créer des objets** pour une étiquette :

- **Créer un objet texte pour chaque champ** : Ajoute un objet [Texte](#) qui va recevoir le contenu du champ de la base de données.
- **Ne créer aucun objet de l'étiquette** : Saute l'ajout de nouveaux objets.

NOTE : Le nombre d'objets ajoutés dépend du nombre de champs dans la base de données.

Cliquer sur **Suivant**.

Etape 5 : Prévisualisation des données et paramètres d'autres tables

Cette étape permet de prévisualiser les données récupérées de la base de données. Elle permet aussi de filtrer et trier les données.

L'onglet **Données** affiche les données récupérées du fichier. Utiliser une recherche en haut de la prévisualisation permet de retrouver un enregistrement spécifique.

NOTE : La prévisualisation des données peut afficher jusqu'à 1000 lignes.

L'onglet **Filtre** filtre tous les enregistrements du fichier de la base de données. Il permet de définir les conditions de filtre à utiliser lors de la récupération des données.

- **Ajouter une condition**: spécifie en une seule ligne des conditions qui filtrent le contenu pour récupérer les données répondant aux critères.
- **Ajouter un groupe**: spécifie le(s) groupe(s) de conditions qui filtrent le contenu pour récupérer les données répondant aux critères.

L'onglet **Tri** permet de trier les données collectées. Le tri s'effectue pour tous les champs ajoutés dans la liste du tri. Chaque champ peut être trié dans un ordre croissant ou décroissant.

L'onglet **SQL** permet de créer des requêtes SQL.

Cliquer sur **Terminer**. La base de données est prête à servir de source de données aux objets de l'étiquette .

8.4.2.3 Assistant Base de données pour Bases de données Access

Cette section décrit la manière de lier une base de données Access à un objet en utilisant l'assistant Base de données de ZebraDesigner, étape par étape.

Etape 1 : Paramètres de connexion

Cette étape définit les détails de la connexion au fichier de la base de données Access.

Nom du fichier sélectionne le fichier de la base de données.

L'**Authentication** réclame un **Nom d'utilisateur** et un **Mot de passe** pour les fichiers de base de données Access protégés par mot de passe.

Les **Réglages avancés** ouvrent la boîte de dialogue de configuration du système. La fenêtre *Propriétés des liaisons de données* permet de définir les propriétés de la connexion.

Propriétés des liaisons de données est une boîte de dialogue Windows – Pour en savoir plus sur ses propriétés, lire [ici](#).

Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion. Il vérifie si le ZebraDesigner peut réussir à se connecter à la base de données.

Cliquer sur **Suivant**.

Étape 2 : Tables et champs

Le groupe **Tables** permet de sélectionner les tables de la base de données à utiliser comme source de données.

- **Tables disponibles** : Ce cadre liste les tables disponibles dans la base de données sélectionnée.
- **Tables sélectionnés** affiche les tables à utiliser comme source de données.

Cliquer sur les boutons **Ajouter >** ou **<Enlever** pour ajouter ou supprimer des tables des **Champs sélectionnés**.

NOTE : Lors de la modification d'une base de données existante, il est impossible de supprimer un champ s'il est utilisé dans un script, une fonction, une action ou connecté à un objet d'une étiquette .

Etape 3 : Copies d'étiquettes par enregistrement

Cette étape spécifie le nombre de copies d'étiquettes à imprimer pour chaque enregistrement de la base de données.

Nombre fixe d'étiquettes imprimées permet de saisir le nombre de copies à la main.

Définir dynamiquement le nombre d'étiquettes imprimées définit le nombre de manière dynamique en utilisant une valeur provenant d'une source de données.

EXEMPLE : Le nombre d'étiquettes imprimées est défini dans un champ de la base de données de l'enregistrement qui est imprimé.

Utiliser le même enregistrement pour tout le travail d'impression n'imprimera que l'enregistrement sélectionné sur la totalité des étiquettes du travail d'impression.

Cliquer sur **Suivant** pour poursuivre ou sur **Terminer** pour continuer à travailler avec l'objet.

Etape 4 : Créer des objets

Cette étape vous permet d'ajouter sur une étiquette ou un de nouveaux objets dont les contenus proviennent des champs d'une base de données.

L'étape **Créer des objets** est visible, à savoir :

- Au démarrage de l'assistant Base de données dans le ruban **Données** de ZebraDesigner et en ajoutant une nouvelle base de données en cliquant sur le bouton Base de données.

L'étape **Créer des objets** pour une étiquette :

- **Créer un objet texte pour chaque champ :** Ajoute un objet [Texte](#) qui va recevoir le contenu du champ de la base de données.
- **Ne créer aucun objet de l'étiquette :** Saute l'ajout de nouveaux objets.

NOTE : Le nombre d'objets ajoutés dépend du nombre de champs dans la base de données.

Cliquer sur **Suivant**.

Etape 5 : Prévisualisation des données et paramètres d'autres tables

Cette étape permet de prévisualiser les données récupérées de la base de données. Elle permet aussi de filtrer et trier les données.

L'onglet **Données** affiche les données récupérées du fichier. Utiliser une recherche en haut de la prévisualisation permet de retrouver un enregistrement spécifique.

NOTE : La prévisualisation des données peut afficher jusqu'à 1000 lignes.

L'onglet **Filtre** filtre tous les enregistrements du fichier de la base de données. Il permet de définir les conditions de filtre à utiliser lors de la récupération des données.

- **Ajouter une condition:** spécifie en une seule ligne des conditions qui filtrent le contenu pour récupérer les données répondant aux critères.
- **Ajouter un groupe:** spécifie le(s) groupe(s) de conditions qui filtrent le contenu pour récupérer les données répondant aux critères.

L'onglet **Tri** permet de trier les données collectées. Le tri s'effectue pour tous les champs ajoutés dans la liste du tri. Chaque champ peut être trié dans un ordre croissant ou décroissant.

L'onglet **SQL** permet de créer des requêtes SQL.

Cliquer sur **Terminer**. La base de données est prête à servir de source de données aux objets de l'étiquette ou du formulaire

8.4.2.4 Assistant base de données pour fichier texte

Cette section décrit comment utiliser un fichier texte comme source de données dans les objets de l'étiquette . La connexion du fichier texte à un objet se fait en suivant pas à pas ZebraDesigner l'assistant base de données.

Etape 0 : Assistant de structure du Fichier Texte

La fenêtre de l'assistant **Structure du fichier Texte** s'ouvre si la structure du fichier texte connecté n'a pas été déjà définie.

Les étapes de cet assistant **Structure du fichier Texte** sont décrites dans une section dédiée.

NOTE : Quand cette procédure est terminée, un fichier de définition du texte en .sch ayant le même nom que le fichier texte de la base de données est créé dans le même dossier. Lors d'une autre utilisation du même fichier, la procédure n'est plus requise.

Etape 1 : Paramètres de connexion

Cette étape définit le chemin d'accès au fichier texte.

Le **Nom du fichier** permet de localiser le fichier texte à utiliser. Saisir l'emplacement ou cliquer sur **Parcourir** pour le localiser dans le système.

Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion. Il vérifie si le ZebraDesigner peut réussir à se connecter à la base de données.

Cliquer sur **Suivant**.

Etape 2 : Tables et champs

Le groupe **Tables** permet de sélectionner les tables de la base de données à utiliser comme source de données.

- **Tables disponibles** : Ce cadre liste les tables disponibles dans la base de données sélectionnée.
- **Tables sélectionnés** affiche les tables à utiliser comme source de données.

Cliquer sur les boutons **Ajouter >** ou **<Enlever** pour ajouter ou supprimer des tables des **Champs sélectionnés**.

NOTE : Lors de la modification d'une base de données existante, il est impossible de supprimer un champ s'il est utilisé dans un script, une fonction, une action ou connecté à un objet d'une étiquette .

NOTE : Il n'est pas possible de sélectionner la Table lorsqu'on ajoute un fichier texte comme base de données. Le fichier texte est traité en totalité comme une table de base de données.

Etape 3 : Copies d'étiquettes par enregistrement

Cette étape spécifie le nombre de copies d'étiquettes à imprimer pour chaque enregistrement de la base de données.

Nombre fixe d'étiquettes imprimées permet de saisir le nombre de copies à la main.

Définir dynamiquement le nombre d'étiquettes imprimées définit le nombre de manière dynamique en utilisant une valeur provenant d'une source de données.

EXEMPLE : Le nombre d'étiquettes imprimées est défini dans un champ de la base de données de l'enregistrement qui est imprimé.

Utiliser le même enregistrement pour tout le travail d'impression n'imprimera que l'enregistrement sélectionné sur la totalité des étiquettes du travail d'impression.

Cliquer sur **Suivant** pour poursuivre ou sur **Terminer** pour continuer à travailler avec l'objet.

Etape 4 : Créer des objets

Cette étape vous permet d'ajouter sur une étiquette ou un de nouveaux objets dont les contenus proviennent des champs d'une base de données.

L'étape **Créer des objets** est visible, à savoir :

- Au démarrage de l'assistant Base de données dans le ruban **Données** de ZebraDesigner et en ajoutant une nouvelle base de données en cliquant sur le bouton Base de données.

L'étape **Créer des objets** pour une étiquette :

- **Créer un objet texte pour chaque champ** : Ajoute un objet [Texte](#) qui va recevoir le contenu du champ de la base de données.
- **Ne créer aucun objet de l'étiquette** : Saute l'ajout de nouveaux objets.

NOTE : Le nombre d'objets ajoutés dépend du nombre de champs dans la base de données.

Cliquer sur **Suivant**.

Etape 5 : Prévisualisation des données et paramètres d'autres tables

Cette étape permet de prévisualiser les données récupérées de la base de données. Elle permet aussi de filtrer et trier les données.

L'onglet **Données** affiche les données récupérées du fichier. Utiliser une recherche en haut de la prévisualisation permet de retrouver un enregistrement spécifique.

NOTE : La prévisualisation des données peut afficher jusqu'à 1000 lignes.

L'onglet **Champs** affiche les champs disponibles et sélectionnés dans la base de données. L'onglet "Etape 3 : Copies d'étiquettes par enregistrement" sur la page précédente permet le reparamétrage de cette section.

Cliquer sur **Terminer**. La base de données est prête à servir de source de données aux objets de l'étiquette ou d'objet .

8.4.2.5 Assistant base de données pour sources de données ODBC

Cette section décrit comment travailler pas à pas avec l'Assistant base de données de ZebraDesigner pour ajouter une source de données ODBC.

L'administrateur de sources de données ODBC de Microsoft® gère les pilotes de base de données et les sources de données. Cette application se trouve dans le Panneau de configuration de Windows sous les outils d'administration.

Pour plus d'informations sur les procédures détaillées, ouvrir la boîte de dialogue [Administrateur de sources de données ODBC](#) et cliquer sur Aide.

Étape 1 : Informations de connexion

Cette étape définit les détails de la connexion à la base de données.

Le groupe **Informations de connexion** définit le type de base de données à utiliser pour la connexion ODBC.

- **Source de données** définit la source dans laquelle se trouvent les données. Les bases de données listées dans le menu déroulant sont gérées par l'**Administrateur ODBC**.
- **Pilote** affiche le pilote de la base de données en fonction de la source de données sélectionnée.

Le groupe **Authentification** demande un identifiant et un mot de passe pour établir la connexion ODBC. L'authentification de l'utilisateur est nécessaire dans certains cas. Ex. : si l'authentification SQL est requise pour se connecter au serveur SQL.

- **Nom d'utilisateur** : Saisir l'identifiant pour accéder à la base de données ODBC.
- **Mot de passe** : Donner le bon mot de passe pour accéder à la base de données.

NOTE : Utilisateur et mot de passe s'affichent toujours. Leur utilisation dépend de la stratégie d'administration de la base de données.

Le bouton **Administrateur ODBC** ouvre la boîte de dialogue d'administration ODBC du système. Pour plus de détails sur cette boîte de dialogue, cliquer [ici](#).

Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion. Il vérifie si le ZebraDesigner peut réussir à se connecter à la base de données.

Étape 2 : Tables et champs

Le groupe **Tables** permet de sélectionner les tables de la base de données à utiliser comme source de données.

- **Tables disponibles** : Ce cadre liste les tables disponibles dans la base de données sélectionnée.
- **Tables sélectionnés** affiche les tables à utiliser comme source de données.

Cliquer sur les boutons **Ajouter >** ou **<Enlever** pour ajouter ou supprimer des tables des **Champs sélectionnés**.

NOTE : Lors de la modification d'une base de données existante, il est impossible de supprimer un champ s'il est utilisé dans un script, une fonction, une action ou connecté à un objet d'une étiquette .

Etape 3 : Copies d'étiquettes par enregistrement

Cette étape spécifie le nombre de copies d'étiquettes à imprimer pour chaque enregistrement de la base de données.

Nombre fixe d'étiquettes imprimées permet de saisir le nombre de copies à la main.

Définir dynamiquement le nombre d'étiquettes imprimées définit le nombre de manière dynamique en utilisant une valeur provenant d'une source de données.

EXEMPLE : Le nombre d'étiquettes imprimées est défini dans un champ de la base de données de l'enregistrement qui est imprimé.

Utiliser le même enregistrement pour tout le travail d'impression n'imprimera que l'enregistrement sélectionné sur la totalité des étiquettes du travail d'impression.

Cliquer sur **Suivant** pour poursuivre ou sur **Terminer** pour continuer à travailler avec l'objet.

Etape 4 : Créer des objets

Cette étape vous permet d'ajouter sur une étiquette ou un de nouveaux objets dont les contenus proviennent des champs d'une base de données.

L'étape **Créer des objets** est visible, à savoir :

- Au démarrage de l'assistant Base de données dans le ruban **Données** de ZebraDesigner et en ajoutant une nouvelle base de données en cliquant sur le bouton Base de données.

L'étape **Créer des objets** pour une étiquette :

- **Créer un objet texte pour chaque champ :** Ajoute un objet [Texte](#) qui va recevoir le contenu du champ de la base de données.
- **Ne créer aucun objet de l'étiquette :** Saute l'ajout de nouveaux objets.

NOTE : Le nombre d'objets ajoutés dépend du nombre de champs dans la base de données.

Cliquer sur **Suivant**.

Etape 5 : Prévisualisation des données et paramètres d'autres tables

Cette étape permet de prévisualiser les données récupérées de la base de données. Elle permet aussi de filtrer et trier les données.

L'onglet **Données** affiche les données récupérées du fichier. Utiliser une recherche en haut de la prévisualisation permet de retrouver un enregistrement spécifique.

NOTE : La prévisualisation des données peut afficher jusqu'à 1000 lignes.

L'onglet **Filtre** filtre tous les enregistrements du fichier de la base de données. Il permet de définir les conditions de filtre à utiliser lors de la récupération des données.

- **Ajouter une condition:** spécifie en une seule ligne des conditions qui filtrent le contenu pour récupérer les données répondant aux critères.
- **Ajouter un groupe:** spécifie le(s) groupe(s) de conditions qui filtrent le contenu pour récupérer les données répondant aux critères.

L'onglet **Tri** permet de trier les données collectées. Le tri s'effectue pour tous les champs ajoutés dans la liste du tri. Chaque champ peut être trié dans un ordre croissant ou décroissant.

L'onglet **SQL** permet de créer des requêtes SQL.

Cliquer sur **Terminer**. La base de données est prête à servir de source de données aux objets de l'étiquette .

8.5 Raccourcis pour les caractères spéciaux


ZebraDesigner comporte plusieurs caractères de contrôles prédéfinis – Les sélectionner dans le menu déroulant de toutes les boîtes de dialogue d'édition de texte. Un bouton flèche sur le côté droit de la zone liste les raccourcis.

EXEMPLE : Le caractère FNC1 peut simplement être encodé en <FNC1>.

S'il manque un caractère spécial dans la liste des raccourcis, consulter les sections "Saisir des caractères avec Alt+<code ASCII>" sur la page 166 et "Saisir des caractères avec la syntaxe <#hex_code>" sur la page 166.

Code ASCII	Abréviation utilisée dans l'application	Description du caractère
------------	---	--------------------------

1	SOH	Début de l'entête
2	STX	Début de Texte
3	ETX	Fin de Texte
4	EOT	Fin de Transmission
23	ETB	Fin du bloc de Transmission
25	EM	Fin de Média
5	ENQ	Requête
6	ACK	Accusé de réception
7	BEL	Clochette
8	BS	Retour arrière
9	HT	Tabulation horizontale
11	VT	Tabulation verticale
13	CR	Retour chariot
10	LF	Nouvelle ligne
12	FF	Saut de page
14	SO	Extraction
15	SI	Introduction
16	DLE	Data Link Escape - Échappement Transmission
17	DC1	XON - Contrôle d'appareil 1
18	DC2	Contrôle d'appareil 2
19	DC3	XOFF - Contrôle d'appareil 3
20	DC4	Contrôle d'appareil 4
28	FS	Séparateur de fichier
29	GS	Séparateur de Groupe
30	RS	Séparateur d'enregistrement
31	US	Séparateur d'unité
21	NAK	Accusé de réception Négatif
22	SYN	Veille Synchronne
24	CAN	Annuler
26	SUB	Substituer
27	ESC	Échapper
188	FNC	Code de Fonction 1



189	FNC	Code de Fonction 2
190	FNC	Code de Fonction 3
191	FNC	Code de Fonction 4

9 Référence

9.1 Synchroniser les paramètres du massicot avec l'imprimante

ZebraDesigner synchronise les paramètres du **massicot** avec l'imprimante actuellement sélectionnée, et vice versa. Après avoir activé le massicot dans ZebraDesigner, le massicot est également activé dans les **paramètres de l'imprimante**.

CONSEIL : Les **paramètres de l'imprimante** sont la boîte de dialogue du pilote de l'imprimante qui vous aide à configurer les propriétés d'impression en détail. Les **paramètres de l'imprimante** sont accessibles à partir du [formulaire d'impression](#) ou de [l'imprimante et barre d'état](#).

La sélection du mode massicot dans les **paramètres de l'imprimante** dépend de la manière dont vous configurez les paramètres du **massicot** dans ZebraDesigner :

- **Couper après la dernière étiquette imprimée** active le massicot en mode normal.
- **Couper après un nombre spécifique d'étiquettes** active le massicot en **mode normal** dans deux cas :
 - Le compte d'étiquettes **Horizontales** et **Verticales** sous [Nombre d'étiquettes](#) [horiz](#) reste à 1.
 - Si le réseau d'étiquettes ne génère pas d'étiquettes vierges sur le papier.
- **Couper après un nombre spécifique d'étiquettes** active le massicot en **mode avancé** dans deux cas :
 - Vous imprimez un réseau d'étiquettes et il ne reste pas d'étiquettes vierges sur le papier.

EXEMPLE :

Nous configurons un réseau d'étiquettes dans les ZebraDesigner Paramètres du massicot comme dans l'image ci-dessous :

Labels Across

Horizontal count:

Vertical count:

Un seul réseau d'étiquettes (horiz.) contient 4 étiquettes imprimées. Si vous définissez le massicot de sorte qu'il s'active au bout de 4, 8, 12... étiquettes imprimées, il ne reste pas d'étiquettes vierges. Toutes les 4, 8, 12... étiquettes signifie toutes les 1, 2, 3... pages imprimées pour les paramètres de l'imprimante. En conséquence, le massicot s'exécute en mode normal.

Si vous définissez le massicot de sorte qu'il s'active au bout de 1, 2, 3, 4, 5... (pas un multiplicateur du chiffre 4) étiquettes imprimées, le massicot s'exécute en mode avancé.

- Vous définissez une condition qui active le massicot sous l'**option Couper si la condition est remplie.**

10 Comment faire

10.1 Saisir des caractères avec la syntaxe <#hex_code>

<#hex_code> est une autre méthode de saisie de caractères spéciaux. La norme du hex_code est un nombre de deux chiffres du système hexadécimal. Les valeurs correctes vont de 0 (chiffre) à FF (décimale 255).

EXEMPLE : <#BC> (décimale 188) sera identique à <FNC1>, puisqu'elles encodent toutes les deux le caractère ayant un code ASCII 0188.

10.2 Saisir des caractères avec Alt+<code ASCII>

Cette méthode n'est valable que pour les caractères supérieurs au code ASCII 32. Par exemple les codes FNC utilisés pour encoder les données du code à barres GS1-128. Le logiciel d'étiquetage encode ce type de code à barres selon les normes – normalement, il ne faut rien changer. Cependant, il est quelquefois nécessaire d'ajouter à la main des caractères aux données de l'étiquette.

Pour inclure des Codes de fonction, saisir le caractère approprié du code fonction. Les codes ASCII des codes fonctions sont les suivants:

FNC1	0188
FNC2	0189
FNC3	0190
FNC4	0191

Pour mettre un caractère pour FNC1, maintenir enfoncée la touche **Alt** et taper le nombre 0188 avec le clavier numérique. Noter que le zéro d'entête est obligatoire. Relever la touche **Alt** et le caractère FNC1 apparaît.

10.3 Impression de données illimitées

Quand l'option **Tous les enregistrements sélectionnés (quantité illimitée)** est sélectionnée pour imprimer, les étiquettes ont des quantités variées en fonction de leur contenu.

L'option **Tous les enregistrements sélectionnés (quantité illimitée)** détermine la quantité d'impression de deux manières.

10.3.1 Étiquettes connectées à une base de données ou un compteur

Avec l'option **Tous les enregistrements sélectionnés (quantité illimitée)**, le nombre d'étiquettes imprimées n'est pas limité en amont. Il est déterminé par l'une des propriétés suivantes :

- Le nombre d'enregistrements de la base de données à imprimer.
- La quantité définie par les compteurs utilisés sur l'étiquette.

CONSEIL : L'option **Tous les enregistrements sélectionnés (quantité illimitée)** est utile lorsque les étiquettes sont connectées à une base de données. Le nombre d'étiquettes à imprimer dans ce cas est inconnu d'avance. Avec cette option, tous les enregistrements de la base de données connectée sont imprimés.

NOTE : S'il y a plusieurs bases de données ou compteurs pour la quantité à imprimer, celui qui a la valeur la plus petite détermine le nombre d'étiquettes imprimées.

EXEMPLE :

Valeur de compteur : 90

Nombre de valeurs de la base de données : 100

Nombre d'étiquettes imprimées sous Tous les enregistrements sélectionnés (quantité illimitée) : 90

10.3.2 Étiquettes non connectées à une base de données ou un compteur

Quand une étiquette n'utilise pas d'objets base de données ou compteur, un nombre maximum de copies d'étiquettes identiques est imprimé. Dans ce cas, l'impression continue jusqu'à ce que :

- L'imprimante soit éteinte.
- L'imprimante reçoive une commande pour effacer la mémoire tampon.

NOTE : Pour imprimer des copies d'étiquettes identiques, utiliser un pilote d'imprimante Zebra. Le pilote connaît les limitations de l'imprimante et imprime le nombre exact d'étiquettes.

NOTE : Si vous sélectionnez **Tout (quantité illimitée)**, et que la quantité maximale supportée par l'imprimante est de 32 000, l'imprimante imprimera tout.

10.4 Utilisation du compteur interne de l'imprimante

La quasi-totalité des imprimantes thermiques dispose d'un compteur interne. C'est un compteur spécial qui compte les étiquettes imprimées en interne. L'imprimante reçoit seulement la première valeur et l'incrémente ou décrémente automatiquement sur les étiquettes suivantes.

CONSEIL : Cette option réduit le montant de données transférées entre l'ordinateur et l'imprimante puisqu'une seule valeur initiale est envoyée à l'imprimante. Un compteur interne accélère la production d'étiquette de manière significative.

Pour utiliser le compteur interne de l'imprimante, respecter les paramètres suivants :

- La longueur maximum de la variable est limitée par l'imprimante. Vous trouverez cette valeur dans le manuel de l'imprimante. Sinon, il faudra tester.
- La longueur variable doit être déterminée en activant l'option **Longueur limite** (aller sur **Propriétés du compteur > règles de saisie**).
- Mettre le caractère autorisé sur **Numérique**
- L'objet texte lié à la variable doit être formaté en police imprimante (vérifier que **Afficher uniquement les polices imprimante** soit activée).

Show printer fonts only ?

Bold Underline

Italic Strikethrough

Font scaling: ?

- Activer l'option **Toujours utiliser le compteur de l'imprimante** dans l'onglet **Source**. Cette option n'est disponible que pour les contenus variables.

Printer Counter _____

Always use computer counter

Always use printer counter

Use printer counter if supported

- Un symbole Interne à l'imprimante doit apparaître dans le coin supérieur droit de l'objet texte qui contient la valeur du compteur.



11 Glossaire

A

AI

Identifiant d'application

ANSI

Institut des normes nationales américaines

B

BOM

Indicateur d'ordre des octets

C

CIJ

Jet d'encre continu

CSV

Valeurs séparées par une virgule

D

DDL

Langage de définition de données

DI

Identifiant de données

DMRE

Extension du Data Matrix

E

EAS

Surveillance électronique des articles

F

FNC

Caractère d'extension du code à barres

G

GTIN

Numéro unique d'identification d'article

H

HIBC

Code à barres pour la Santé

N

NDEF

Format d'échange des données NFC

NFC

Communication en champ proche

O

ODBC

Connexion aux bases de données Microsoft Open

OLE

Liaison et incorporation d'objets

P

PJM

Phase Jitter Modulation

R

RF

Radio Fréquence

RPC

Appel de procédure à distance

RTF

Format Texte enrichi

S

SCAC

Standard Carrier Alpha Code

T

TID

ID du Transponder

U

UNC

Convention universelle d'appellation

UPC

Code Produit universel



W

WSDL

Langage de description des Services Web

ZEBRA ainsi que son en-tête stylisé sont des marques déposées de Zebra Technologies Corporation, enregistrée dans plusieurs pays du monde. Toutes les autres marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. ©2019 Zebra Technologies Corporation et/ou ses groupes affiliés. Tous droits réservés.



www.zebra.com