

# Guide utilisateur pour les produits NiceLabel Designer

Niveau du produit : Designer Express, Rev-1702 ©NiceLabel 2017



Copyright © 2017 NiceLabel. Tous droits réservés. Aucune reproduction, même partielle de ce document ne peut être réalisée sans l'autorisation de son auteur.

[www.nicelabel.com](http://www.nicelabel.com)

# 1 Contenus

<b>1 Contenus</b> .....	<b>3</b>
<b>2 Conventions Typographiques</b> .....	<b>9</b>
<b>3 Introduction</b> .....	<b>10</b>
3.1 Les termes essentiels de Designer .....	10
3.1.1 Étiquette .....	10
3.1.2 Objet .....	10
3.1.3 Document .....	11
3.1.4 Plan de travail .....	11
3.2 Clavier et souris .....	11
3.2.1 Utiliser efficacement clavier et souris .....	11
3.2.2 Souris à roulette .....	12
3.2.3 Raccourcis clavier .....	12
3.3 Options (Configuration du programme) .....	13
3.4 Compatibilité avec les précédentes versions de NiceLabel .....	14
<b>4 Présentation de l'espace de travail</b> .....	<b>15</b>
4.1 Page d'accueil .....	16
4.2 Objets et explorateurs .....	16
4.3 Imprimante et barre d'état .....	17
4.3.1 Barre d'état de sélection d'imprimante .....	18
4.3.2 Mode d'impression Windows .....	18
4.4 Onglets et rubans .....	18
4.4.1 Onglets .....	19
4.4.2 Ruban .....	19
4.4.3 Onglet Fichier .....	19
4.4.4 Onglet Accueil .....	27
4.4.5 Onglet Données .....	30
4.4.6 Onglet Affichage .....	31
4.4.7 Onglets contextuels .....	32
4.4.8 Onglet Aide .....	45
4.5 Plan de travail .....	46
4.5.1 Éléments du plan de travail .....	46

4.5.2 Actions d'édition du plan de travail .....	47
4.5.3 Eléments d'aide visuelle .....	47
4.5.4 Fenêtre des propriétés de l'objet. ....	48
4.6 Boîtes de dialogue Propriétés du document et gestion du document .....	48
4.6.1 Propriétés de l'étiquette .....	48
4.7 Menus Contextuels .....	49
4.7.1 Menu contextuel du plan de travail .....	49
4.7.2 Menu contextuel des objets .....	50
4.7.3 Groupe de menu contextuel .....	51
<b>5 Étiquette .....</b>	<b>53</b>
5.1 Assistant Paramètre d'étiquette .....	53
5.1.1 Assistant Paramètre d'étiquette .....	53
5.1.2 Etape 2: Définir la taille de la page .....	54
5.1.3 Etape 3: Sélectionner la présentation de l'étiquette .....	55
5.1.4 Etape 4: Spécifier les dimensions de l'étiquette .....	55
5.1.5 Etape 5: Conclusion .....	56
5.2 Propriétés de l'étiquette .....	56
5.2.1 Imprimante .....	57
5.2.2 Dimensions de l'étiquette .....	57
5.2.3 Papier .....	58
5.2.4 Format .....	59
5.2.5 Style .....	60
5.2.6 Info .....	60
5.3 Objets de l'étiquette .....	60
5.3.1 Texte .....	61
5.3.2 Paragraphe .....	65
5.3.3 Code à barres .....	69
5.3.4 Image .....	69
5.3.5 Rectangle .....	73
5.3.6 Ligne .....	76
5.3.7 Ellipse .....	78
5.3.8 Inversé .....	82
5.4 Travail avec les objets .....	85

5.4.1 Ajouter un objet .....	85
5.4.2 Regroupement des objets .....	86
5.4.3 Rotation des objets .....	86
<b>6 Code à barres .....</b>	<b>88</b>
6.1 Source .....	88
6.2 Code à barres .....	88
6.3 Caractère de contrôle .....	89
6.4 Texte lisible .....	89
6.5 Barres en retrait .....	90
6.6 Détails .....	91
6.7 Position .....	91
6.8 Position relative .....	92
6.9 Général .....	92
6.10 Types de codes à barres et leurs paramètres .....	94
6.10.1 Codes à barres 1D .....	94
6.10.2 Code à barres 2D .....	103
6.10.3 Sous-types de GS1 DataBar .....	105
6.11 Détails du code à barres 1D .....	108
6.12 Détails du code à barres 2D .....	109
6.12.1 Code Page .....	109
6.12.2 Colonnes .....	109
6.12.3 Mode Compactage .....	109
6.12.4 Couche de données .....	109
6.12.5 Encodage. ....	109
6.12.6 Niveau de correction d'erreur .....	109
6.12.7 Format .....	110
6.12.8 Lignes .....	110
6.12.9 Version du symbole .....	110
6.12.10 Tronqué .....	110
6.12.11 Version .....	110
6.13 GS1 DataBar spécifiques .....	110
6.13.1 Source du GS1 DataBar .....	110
6.13.2 Propriété du GS1 DataBar .....	111

6.14 Contenu du code à barres Maxicode .....	111
6.15 Contenu du code à barres USPS Intelligent Mail barcode .....	113
<b>7 Impression .....</b>	<b>114</b>
7.1 Panneau Imprimer (Formulaire d'impression par défaut) .....	114
7.2 Procédure d'impression .....	118
7.2.1 Etape 1 : Créer .....	118
7.2.2 Etape 2: Aperçu .....	118
7.2.3 Etape 3 : Sélectionner l'imprimante .....	118
7.2.4 Etape 5: Définir la quantité à imprimer .....	118
7.2.5 Etape 5. Démarrer l'impression .....	119
7.3 Optimiser la vitesse d'impression .....	119
7.4 Modification des paramètres de l'imprimante .....	120
7.5 Modification des options de tramage .....	121
7.6 Impression recto-verso .....	122
7.7 Définition de la zone non imprimable .....	123
<b>8 Sources de données dynamiques .....</b>	<b>125</b>
8.1 Variables .....	125
8.1.1 Variable saisie clavier .....	126
8.1.2 Date du jour .....	128
8.1.3 Heure actuelle .....	130
8.1.4 Compteur .....	132
8.1.5 Les Invites .....	135
8.2 Lier à un autre objet .....	135
8.3 Base de données .....	136
8.3.1 Types de bases de données utilisables .....	136
8.3.2 Assistant Base de données .....	136
8.4 Variables Internes .....	142
8.5 Variables globales .....	143
8.6 Raccourcis pour les caractères spéciaux .....	144
<b>9 NiceLabel Print .....</b>	<b>146</b>
9.1 Gestion des emplacements des documents .....	146
9.2 Ouverture des documents .....	147

<b>10 Mode de Traçage</b> .....	<b>148</b>
10.1 Types de fichiers de commande .....	149
10.1.1 Fichier de commande JOB .....	149
10.1.2 Fichier de commande XML .....	155
10.1.3 Fichier de commande CSV .....	159
10.2 Définition du fichier d'exportation des variables .....	161
10.2.1 Définition du fichier .NLVR .....	161
10.2.2 Définition du Schéma XML (XSD) pour la Spécification XML de l'étiquette .....	163
10.2.3 Exemple de fichier .NLVR .....	166
10.3 Définition du fichier Oracle WMS .....	167
10.3.1 XML DTD .....	167
10.3.2 Exemple d'XML Oracle .....	167
10.4 Importer les variables d'une ancienne étiquette. ....	168
10.5 Attribution des licences et imprimantes utilisées .....	170
10.6 Aide orthographique .....	171
10.7 Sessions d'impression .....	172
10.8 Mode de Traçage .....	173
<b>11 Comment faire</b> .....	<b>175</b>
11.1 Saisie de caractères avec la syntaxe <#hex_code> .....	175
11.2 Saisie de caractères avec Alt+<code ASCII> .....	175
11.3 Remplacement automatique de la police .....	175
11.3.1 Configuration du Mappage de Police .....	176
11.3.2 Exemple de configuration de Mappage .....	176
11.4 Créer une étiquette de longueur variable .....	177
11.5 Impression multicolore .....	178
11.6 Comment créer une étiquettes aux normes GS1 .....	179
11.6.1 Ajouter des informations au code à barres en utilisant la fonction GS1-128. ...	179
11.7 Impression de données illimitées .....	180
11.7.1 Etiquettes connectées à une base de données ou un compteur .....	181
11.7.2 Etiquettes non connectées à une base de données ou un compteur .....	181
11.8 Utilisation du compteur internet de l'imprimante .....	182
11.9 Installation des pilotes d'imprimante .....	183



**12 Assistance technique en ligne ..... 184**

## 2 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.

**ATTENTION :** Ceci représente un avertissement.

**TIP:** Ceci représente un conseil.

# 3 Introduction

## 3.1 Les Termes Essentiels De Designer

Cette section décrit les éléments de Designer qui permettent de créer efficacement une simple étiquette ou de créer et gérer des solutions complexes d'étiquetage comportant plusieurs étiquettes, des sources de données dynamiques et exécutant automatiquement des actions.

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

- [Étiquette](#).
- [Objet](#)
- [Plan de travail](#)
- [Source de Données](#)

Pour certains termes de NiceLabel Designer qui ne seraient pas familiers, parcourir 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 ajouté sur l'étiquette diffère par type de contenu: 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).

Une fois conçue, l'étiquette peut s'imprimer sur n'importe quelle imprimante installée.

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de solution est possible avec PowerForms.

Créer une étiquette imprimable relève des tâches de base de Designer. Designer permet de créer et imprimer des étiquettes autonomes ou des étiquettes intégrées dans une [solution](#) d'impression.

Pour savoir comment créer ou éditer une étiquette, cliquer ici.

### 3.1.2 Objet

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

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. Utiliser des Boutons radio permet de sélectionner un seul bouton dans un ensemble d'éléments mutuellement exclusifs.

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

Les différents **Objets du formulaire** et leur objectif sont listés [ici](#).

### 3.1.3 Document

Le terme Document est utilisé pour les étiquettes et les formulaires. il est interchangeable.

**NOTE:** Mais ne pas confondre Document et Solution. Une solution est toujours un fichier autonome tandis qu'un document - étiquette ou formulaire - peut être utilisé en fichier autonome ou comme partie d'une solution.

### 3.1.4 Plan De Travail

Le plan de travail est le champ central de Designer 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.

**TIP:** 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 Designer, suivre les conseils relatifs à l'utilisation du clavier et de la souris:

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

### 3.2.1 Utiliser Efficacement Clavier Et Souris

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

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](#) ou Propriétés du formulaire.
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, du formulaire](#) 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 [Barre d'outils objets](#). Une liste des sources de données disponibles apparaît. En sélectionner une ou en ajouter une et cliquer sur le plan de travail pour ajouter un objet déjà connecté à une source de données dynamiques.

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

## 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 Designer. Pour ces tâches, utiliser les combinaisons de clé standard.

**TIP:** Les raccourcis clavier sont juste 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**

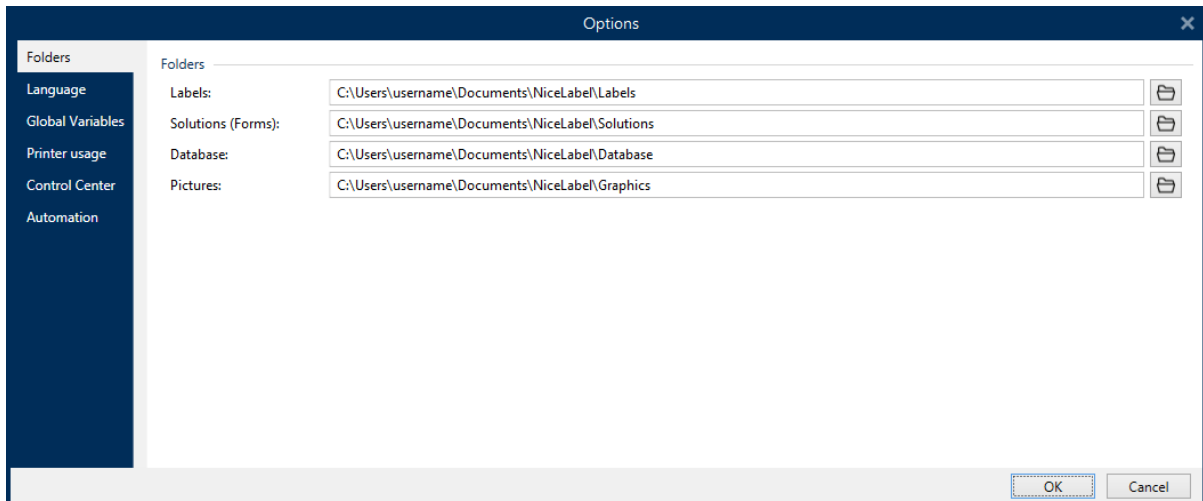
**Appuyer**

Ouvrir étiquette connectée à une imprimante par défaut	Ctrl+Maj+N
Ouvrir	Ctrl+O
Enregistrer	Ctrl+S
Fermer	Alt+F4
Couper	Ctrl+X
Copier	Ctrl+C
Coller	Ctrl+V
Sélectionner tout	Ctrl+A
Gras	Ctrl+B
Italique	Ctrl+I
Fermer la solution	Ctrl+L
Exécuter le formulaire	Ctrl+R
Annuler	Esc
Annuler	Ctrl+Z
Rétablir	CTRL+Y
Zoom avant /arrière	Ctrl + roulette de la souris
Zoom avant	Ctrl + signe plus du pavé numérique
Zoom arrière	Ctrl + signe moins du pavé numérique
Zoom sur le document	Ctrl+0
Déplacer le Focus	Tab ou Maj+Tab
Imprimer	Ctrl+P
Déplacer à gauche	←
Déplacer à droite	→
Déplacer vers le haut	↑
Déplacer vers le bas	↓

## 3.3 Options (Configuration Du Programme)

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de solution est possible avec PowerForms.

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



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

- [Dossiers](#): Emplacement de stockage des étiquettes, formulaires, bases de données et fichiers d'images.
- [Langue](#): Langue de l'interface utilisateur. Sélectionner la langue préférée dans la liste. La langue de l'interface de Designer change après redémarrage du produit.
- [Variables globales](#): Emplacement de stockage des [variables globales](#).
- [Imprimantes utilisées](#): affiche les imprimantes utilisées installées en local.
- [Control Center](#): permet d'activer et configurer le contrôle des événements et des travaux d'impression.
- [Automation](#) permet de configurer NiceLabel Automation les paramètres.

## 3.4 Compatibilité Avec Les Précédentes Versions De NiceLabel

NiceLabel Designer est un logiciel de dernière génération; il est construit entièrement sur une plate-forme .NET. NiceLabel Designer hérite de nombreux concepts et fonctionnalités du logiciel NiceLabel 6 mais il est basé sur une nouvelle technologie. Donc certaines fonctionnalités disponibles dans NiceLabel 6 se présentent différemment ou n'existent plus.

Alors que NiceLabel Designer reste parfaitement compatible avec la version précédente de NiceLabel, il y a des différences dans la gamme de produits qui résultent de la plate-forme et des composants logiciels utilisés ainsi que d'une décision de gestion des produits.

Comparatif et différences entre NiceLabel Designer et NiceLabel 6 sont expliqués en détail dans la [base de connaissance article n°282](#).

# 4 Présentation de l'espace de travail

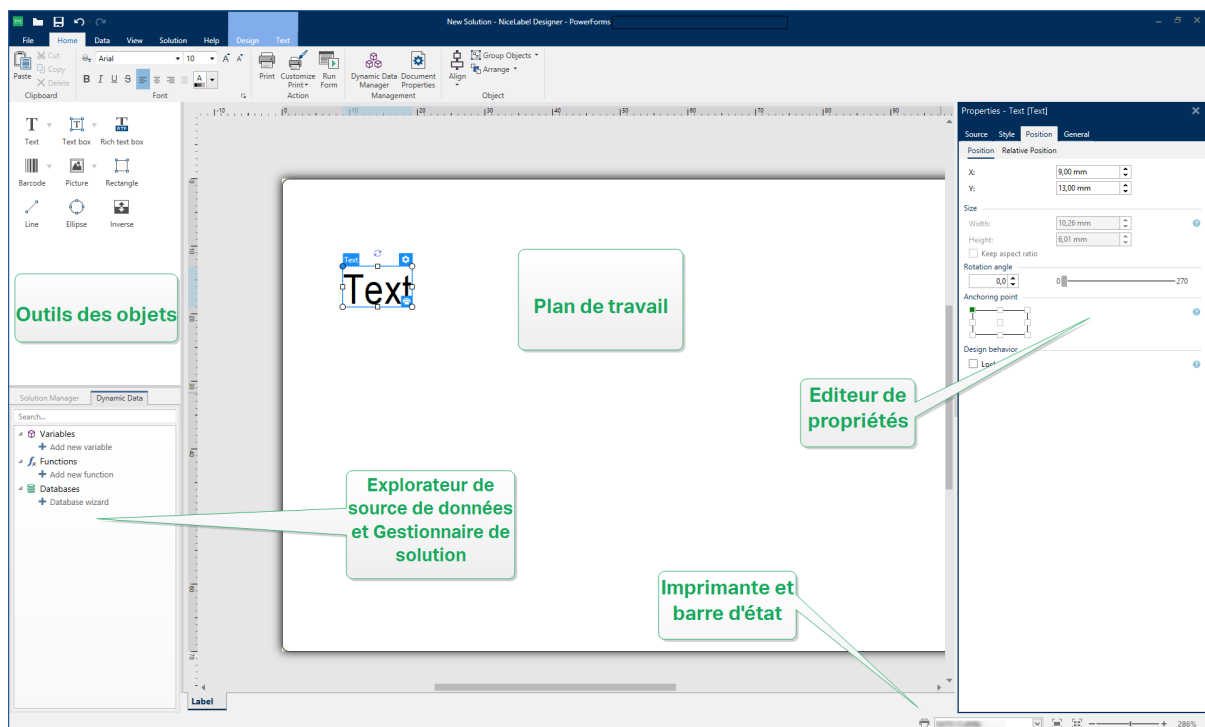
**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Explorateur de source de données et Gestionnaire de solution sont disponibles dans Designer Pro et PowerForms.

L'espace de travail de Designer dispose d'un environnement souple et facile à utiliser tant pour la création d'étiquettes simples que pour la mise en place de solutions complexes.

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

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





## 4.1 Page D'accueil

La page d'accueil de Designer est la page qui s'ouvre quand NiceLabel 2017 est totalement chargé. Elle comporte les segments suivants:

- **L'Espace nouveau document** : permet de créer un nouveau document Designer
  - **Nouvelle étiquette**: permet de créer une nouvelle étiquette.
- **Fichiers récents**: Liste des dernier fichiers Designer utilisés.

**TIP:** La présentation de la page d'accueil et ses segments dépend de la licence saisie ou du statut d'essai si aucune licence n'a été saisie.

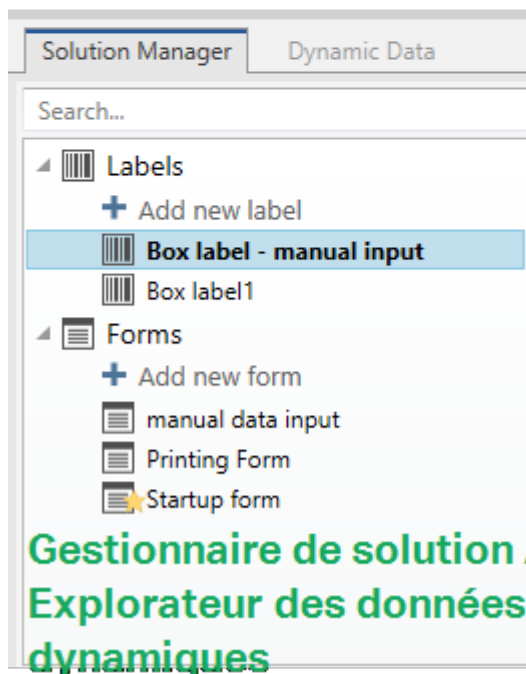
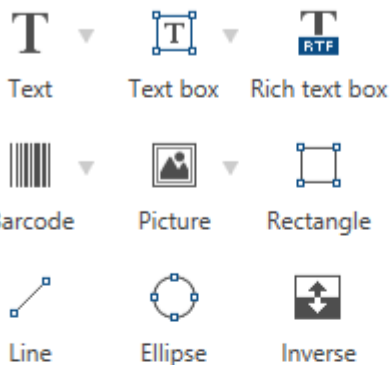
- **Apprendre**: accès aux documentations utiles pour créer des étiquettes et des solutions ou mieux connaître NiceLabel 2017.
  - **Vidéos de formation**: utiliser ce bouton pour accéder à la médiathèque de NiceLabel comportant les vidéos de tutoriels. Ces vidéos présentent clairement en quelques minutes les bases de la création d'étiquettes ou de solutions.
  - **Guides utilisateurs**: Ces guides comportent toutes les descriptions utiles et instructions concernant l'utilisation de NiceLabel 2017. Utiliser ce bouton pour accéder à toute la bibliothèque en ligne de guides utilisateurs NiceLabel.
  - **Fichiers d'exemples**: utiliser ce bouton pour accéder à la collection de fichiers exemples d'étiquettes ou de solutions. Ces fichiers sont utilisables pour mieux comprendre les capacités de NiceLabel 2017 et commencer à bâtir de nouveaux documents. Les exemples aident à créer des étiquettes aux normes industrielles, comme du GS1 et du GHS, ou des étiquettes comportant des éléments obligatoires, comme les allergènes ou les tables nutritionnelles..
- **Pilotes d'imprimante**: permet d'accéder à l'ensemble des pilotes d'imprimantes NiceLabel Ces pilotes permettent d'optimiser les étiquettes à imprimer avec une marque spécifique et un modèle d'imprimante.
- Le groupe **Information sur le logiciel** contient les informations concernant la copie de NiceLabel 2017 installée - licence, clé, version installée. Quand une nouvelle version de NiceLabel 2017 est disponible, une notification apparaît sur la page automatiquement. Cliquer sur le lien pour télécharger et installer la dernière version.

## 4.2 Objets Et Explorateurs

Les objets et les explorateurs sont situés complètement à gauche de la fenêtre de Designer. 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 ou un formulaire. Cliquer sur l'objet choisi et le tirer sur le plan de travail.

## Outils des objets



## 4.3 Imprimante Et Barre D'état

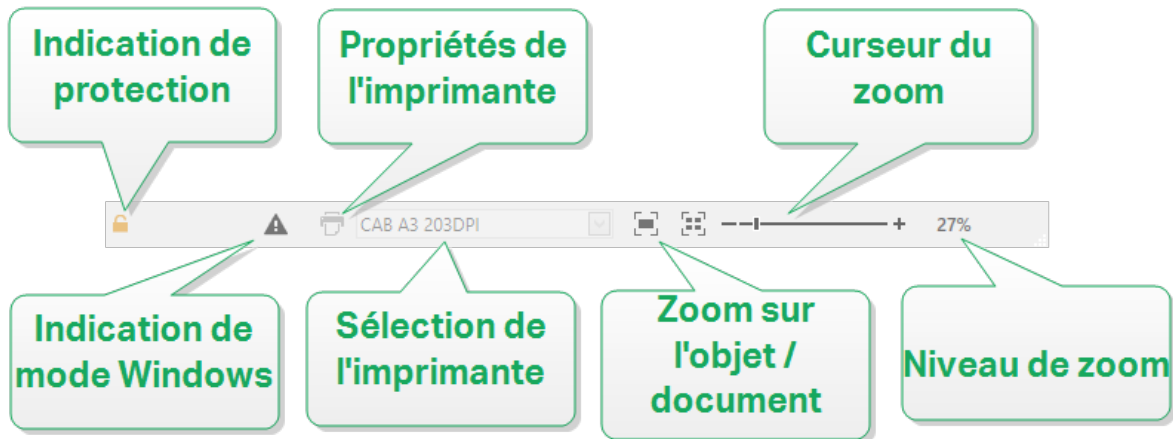
**Imprimante et barre d'état** s'étire en haut de la fenêtre Designer Elle permet de

- **Sélectionner une imprimante** pour le travail d'impression en cours. La sélectionner dans la liste des imprimantes 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.
- Plan de travail: [zoom](#).
- [Indication de mode Windows](#). C'est le mode Windows qui fonctionne si l'interface avancée du pilote d'imprimante a été désactivée dans [Propriétés de l'étiquette > Imprimante](#).

**CONSEIL:** Le mode Windows désactive les méthodes d'optimisation de l'impression.



### 4.3.1 Barre D'état De Sélection D'imprimante

Le menu déroulant **Barre d'état de sélection d'imprimante** permet de sélectionner instantanément une imprimante pour imprimer l'étiquette. La liste comporte les imprimantes installées sur le système.

Les dimensions du plan de travail s'adaptent automatiquement à l'imprimante sélectionnée – comme défini par le pilote de l'imprimante.

### 4.3.2 Mode D'impression Windows

Pour créer et imprimer les étiquettes NiceLabel Designer, nous recommandons l'utilisation des pilotes d'imprimantes NiceLabel qui garantissent une impression optimale.

Si le pilote NiceLabel n'est pas disponible pour l'imprimante sélectionnée, Designer indique qu'il utilise le mode Windows par une icône. L'étiquette s'imprimera en utilisant le pilote d'imprimante Windows.

## 4.4 Onglets Et Rubans

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

NiceLabel Designer utilise une interface basée sur le standard Windows.

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

## 4.4.1 Onglets

Les **Onglets** représentent des extraits de fonctionnalités de Designer. 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**: A côté de l'aide avec F1, cet onglet dispose de plusieurs ressources très utiles pour travailler plus facilement et plus efficacement avec Designer.

## 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.

## 4.4.3 Onglet Fichier

L'onglet **Fichier** sert de panneau de gestion de documents. Liste des options disponibles:

- **Nouveau**: crée une nouvelle étiquette autonome ou une nouvelle solution complète.
- **Ouvrir**: autorise l'ouverture des fichiers d'étiquette et de solution existants.
- **Enregistrer**: enregistre l'étiquette ou la solution active.

**Enregistrer sous**: permet d'enregistrer l'étiquette ou la solution active en donnant son nom et son emplacement.

- **Imprimer**: ouvre le formulaire d'impression.
- **Fermer**: ferme le document Designer actif.

**TIP:** Cette note s'applique si l'option [Ouvrir ou créer les documents dans de nouvelles instances](#) est activée.

Si un document est fermé alors d'un quatre document est ouvert, son instance (fenêtre NiceLabel 2017) se fermera aussi.

- **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 l'application. L'utiliser pour créer ou ouvrir des documents, accéder aux derniers fichiers ouverts, prévisualiser les fichiers et se former sur NiceLabel 2017.

#### 4.4.3.2 Nouveau

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de solution est possible avec PowerForms.

**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.

**NOTE:** L'ajout de nouvelles étiquettes et formulaires est possible dans l'**Explorateur de solution**. Pour plus de détails voir la section [Explorateur de solution](#).

**TIP:** Il y a deux manières d'ouvrir une nouvelle étiquette ou solutions. Soit chaque document est ouvert dans une fenêtre distincte de NiceLabel 2017. Soit chaque document est ouvert dans l'instance de NiceLabel 2017 déjà ouverte. Pour choisir la manière qui convient le mieux, aller dans **Fichier > Options > Designer**.

**TIP:** lors de la création d'une étiquette sur la base d'un modèle de masque, Designer crée un nouveau dossier dans le dossier Solutions. Le nouveau dossier créé porte le nom de l'exemple. Il se trouve dans :

```
C:\Users\username\Documents\NiceLabel\Solutions\newly created folder
```

#### 4.4.3.3 Ouvrir

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

**Parcourir** permet de sélectionner les fichiers d'étiquette ou de solution 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 ou la solution active sous le nom qu'elle avait à l'ouverture.

**NOTE:** Quand le fichier a été ouvert pour la première fois, **Enregistrer** dirige directement vers la boîte de dialogue **Enregistrer sous**.

#### 4.4.3.5 Enregistrer Sous

**Enregistrer sous:** permet d'enregistrer l'étiquette ou la solution active en donnant son nom et son emplacement.

**Dossiers récents** ce champ liste les dossiers récemment utilisés pour enregistrer les fichiers d'étiquette ou de solution.

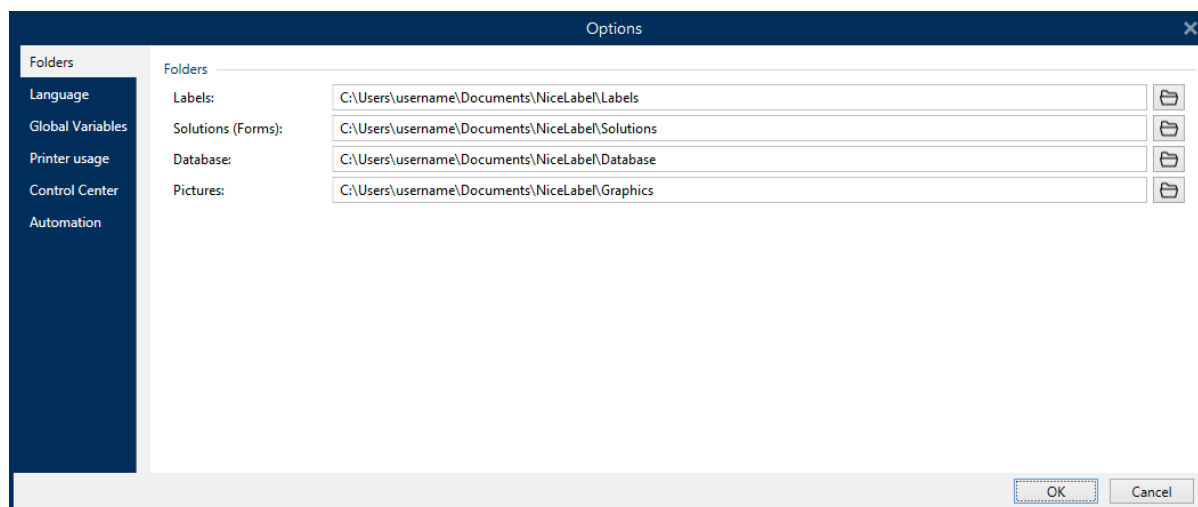
#### 4.4.3.6 Imprimer

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

#### 4.4.3.7 Options (Configuration Du Programme)

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de solution est possible avec PowerForms.

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



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

- [Dossiers:](#) Emplacement de stockage des étiquettes, formulaires, bases de données et fichiers d'images.
- [Langue:](#) Langue de l'interface utilisateur. Sélectionner la langue préférée dans la liste. La langue de l'interface de Designer change après redémarrage du produit.
- [Variables globales:](#) Emplacement de stockage des [variables globales](#).
- [Imprimantes utilisées:](#) affiche les imprimantes utilisées installées en local.

- [Control Center](#): permet d'activer et configurer le contrôle des événements et des travaux d'impression.
- [Automation](#) permet de configurer NiceLabel Automation les paramètres.

#### 4.4.3.7.1 Dossiers

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

**NOTE:** Vérifier que le compte utilisateur qui utilise Designer 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 Designer.

**TIP:** Les détails concernant l'algorithme de vérification utilisé pour localiser les fichiers d'étiquette ou sont décrits en détail [ici](#).

#### 4.4.3.7.2 Langue

L'onglet langue permet de sélectionner la langue de l'interface de Designer. Sélectionner la langue appropriée 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.

#### 4.4.3.7.3 Variables Globales

L'onglet **Variables Globales** permet de définir l'emplacement comportant les [Variables Globales](#) à utiliser.

- **Utiliser les Variables globales stockées sur le serveur (Control Center):** définit l'emplacement de stockage des variables globales sur le Control Center.

**NOTE:** Sélectionner le Control Center avant de choisir cette option.

**NOTE:** Cette option devient disponible quand on utilise une licence du logiciel de gestion de l'étiquetage NiceLabel LMS.

- **Utiliser les variables globales stockées dans un fichier (local ou partagé):** définit l'emplacement de stockage des variables globales dans un dossier en local ou partagé. Saisir le chemin exact ou cliquer sur **Ouvrir** pour localiser le fichier.

Par défaut les variables globales sont enregistrées dans le fichier Globals.tdb  
sur: C:\ProgramData\NiceLabel\Global Variables\.

**TIP:** Ces deux options sont très utiles lorsqu'une solution est destinée à plusieurs clients ayant chacun leur variables globales.

#### 4.4.3.7.4 Imprimantes Utilisées

L'onglet **Imprimantes utilisées** affiche les imprimantes installées en local utilisées par NiceLabel Designer.

**NOTE:** Le journal d'utilisation des imprimantes est disponible avec une licence multi-poste. Plus de détails sur les licences se trouvent au chapitre [Mode de licence des imprimantes](#).

Le groupe **Information sur l'usage d'imprimante** affiche la quantité de ports d'imprimante utilisés pour imprimer sur plusieurs imprimantes.

- **Nombre d'imprimantes autorisé par licence:** nombre d'imprimantes utilisables avec la licence Designer en cours.
- **Nombre d'imprimantes utilisées au cours des 7 derniers jours:** nombre d'imprimantes utilisées par Designer au cours des 7 derniers jours.

**ATTENTION:** Quand le nombre d'imprimantes utilisées dépasse la quantité autorisée, NiceLabel 2017 active une période de grâce. Le logiciel accorde à l'utilisateur une extension de 30 jours durant laquelle le nombre d'imprimante est doublé. Si le double est aussi dépassé, l'impression se désactive immédiatement.

Les états d'impression sont visibles en plusieurs colonnes:

- **Imprimante:** nom ou modèle de l'imprimante sélectionnée pour l'impression.

**NOTE:** Si l'imprimante connectée est partagée, seul le modèle d'imprimante s'affiche.

- **Emplacement:** nom de l'ordinateur qui a émis le travail d'impression.
- **Port:** port utilisé par l'imprimante.
- **Dernière utilisation:** temps écoulé depuis le dernier travail d'impression.
- **Conservée:** Evite que l'imprimante soit supprimée après une veille de plus de 7 jours.

**NOTE:** Quand une imprimante est inutilisée pendant plus de 7 jours, elle est supprimée automatiquement à moins que l'option **Conservée** soit cochée.

Le groupe **Permissions** permet de verrouiller l'utilisation de l'imprimante sur un poste de travail.

**NOTE:** Avant d'activer cette option, vérifier qu'il y a au moins une imprimante réservée. S'il n'y en a aucune, une erreur sera reportée lors de l'édition d'une étiquette. L'impression est désactivée aussi.



- **Ce poste de travail peut seulement utiliser les imprimantes réservées:** Quand cette option est activée, seule les imprimantes réservées sont autorisées pour éditer et imprimer les étiquettes dans NiceLabel 2017.

**TIP:** Utiliser cette option pour éviter de dépasser le nombre d'imprimantes autorisé par la licence en imprimant sur des imprimantes indésirables ou des applications d'impression dans un fichier. Réserver les imprimantes d'étiquetage thermiques ou laser dédiées et limiter l'impression à ces seules imprimantes pour garantir la continuité de l'impression d'étiquettes avec une licence multi utilisateurs.

Cette option peut aussi être activée en utilisant le fichier `product.config`:

1. Parcourir le dossier système.

**EXEMPLE:** `%PROGRAMDATA%\NiceLabel\NiceLabel 2017`

2. Effectuer une copie de sauvegarde du fichier `product.config`
3. Ouvrir `product.config` dans un éditeur de texte. Le fichier a une structure XML.
4. Ajouter les lignes suivantes:

```
<Configuration> <Activation> <ReservePrinters>Exemple Printer
Name</ReservePrinters> </Activation> <Common> <General> <ShowOnlyReservedPrinters>True</ShowOnlyReservedPrinters> </General>
</Common> </Configuration>
```

5. Enregistrer le fichier. Le `Example Printer` est réservé.

#### 4.4.3.7.5 Control Center

L'onglet **Control Center** permet d'activer et configurer le contrôle des événements et des travaux d'impression. L'utilisation de Control Center active les rapports centralisés des événements et des travaux d'impressions, et le stockage centralisé des variables globales.

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cet onglet n'est disponible qu'après activation de la licence LMS.

#### Adresse.

Le groupe **Adresse** permet de définir le serveur Control Center à utiliser.

- **Adresse du serveur de Control Center:** URL du serveur Control Center connecté. Le sélectionner dans la liste déroulante automatique des serveurs trouvés sur le réseau ou saisir à la main l'adresse d'un serveur.

**NOTE:** Les clés des licences du serveur Control Center et des postes de travail doivent correspondre pour permettre la connexion.

#### Contrôle Des Événements

La surveillance d'événements du Control Center permet la gestion centralisée des activités des postes de travail d'impression. Les activités telles que l'impression d'étiquettes, les erreurs, les

alertes, le déclenchement d'applications tierces, etc. sont rapportés et enregistrés dans le journal de Control Center

Le groupe **Gestion des événements** définit les types d'événements à inscrire dans le journal Control Center:

- **Impressions:** enregistre les événements liés à l'impression à partir des postes de travail.
- **Survenance d'erreur:** enregistre toutes les erreurs rapportées.

**NOTE:** Par défaut toutes les impressions et les erreurs sont inscrites dans le journal de Control Center.

- **Activité du déclencheur:** enregistre tous les déclencheurs activés.
- **Modification de l'état du déclencheur:** enregistre les changements d'état du déclencheur dus à des déclencheurs précédents

### Contrôle Des Impressions

Le groupe **Contrôle des impressions** permet d'inscrire dans le journal toutes les impressions terminées ou en cours dans Control Center.

- **Enregistrer le journal d'impression sur le serveur:** active le journal des travaux d'impression.
- **Contrôle détaillé de l'impression:** active le contrôle des états renvoyés par l'imprimante connectée.

**NOTE:** Pour que cette option soit disponible il faut que:  
- L'imprimante soit bidirectionnelle.  
- Que le pilote d'imprimante utilisé soit un pilote NiceLabel.

#### 4.4.3.7.6 Automation

L'onglet **Automation** permet de configurer NiceLabel Automation les paramètres.

**NOTE:** Cet onglet est visible avec les licences PowerForms Suite et LMS.

Le groupe **Communication du service** permet de définir les paramètres de communication.

- **Port de communication du service:** numéro du port utilisé par Service Automation pour communiquer.

Le groupe **Journal** configure la manière de présenter les messages listés ci-dessous reportés par le Automation Manager.

**NOTE:** Par défaut la durée de rétention des données est de 7 jours. Pour réduire la taille de la base de données du journal sur les systèmes chargés, il suffit de diminuer la période de rétention.

- **Effacer les entrées du journal tous les jours à :** sélectionne l'heure à laquelle chaque jour les données du journal sont effacées.
- **Effacer les entrées du journal lorsqu'elles ont plus de (jours):** définit la durée de conservation du journal en jours.
- **Messages du journal:** sélectionne le type de messages mis dans le journal.
  - **Tous les messages:** enregistre tous les types de message dans le journal.
  - **Erreurs et avertissements:** enregistre les erreurs et les avertissements dans le journal.
  - **Erreurs:** enregistre les erreurs dans le journal.
  - **Aucun journal:** aucun message n'est mis dans le journal.

Le groupe **Performance** permet d'améliorer la sortie de la première étiquettes et les performances générales de Service Automation.

- **Mettre en cache les fichiers distants.** Pour améliorer le temps de sortie de la première étiquette et les performances générales, NiceLabel 2017 permet la mise en cache de fichiers. Lors du chargement des étiquettes, images et données de bases de données provenant d'un réseau en partage, tous les fichiers requis doivent être récupérés avant que l'impression puisse commencer.

**TIP:** Quand la mise en cache local est activée, l'effet de latence du réseau est réduit puisque les fichiers d'étiquettes et images sont déjà chargé .

Service Automation utilise le dossier local suivant comme cache pour les fichiers distants : %PROGRAMDATA%\NiceLabel\NiceLabel 2017\FileCache..

- **Actualiser les fichiers du cache (minutes):** Définit l'intervalle de temps en minutes durant lequel le cache sera synchronisé avec les fichiers du dossier d'origine. C'est l'intervalle de temps durant lequel le système est autorisé à utiliser une version qui n'est pas forcément la dernière.
- **Supprimer les fichiers du cache lorsqu'ils ont plus de (jours) :** définit l'intervalle de temps après lequel tous les fichiers en cache sont supprimés.

**NOTE:** La mise en cache de fichiers est compatible avec les formats de fichiers image et étiquette. Après avoir activé la mise en cache des fichiers, redémarrer Service Automation pour que la modification prennent effet.

#### 4.4.3.7.7 Designer

Le menu **Designer** permet de configurer le comportement de NiceLabel 2017 à l'ouverture.

- Quand **Ouvrir ou créer des documents dans de nouvelles instances:** est activé, des documents complémentaires s'ouvrent dans des différentes fenêtres de NiceLabel 2017. Ceci est valable tant pour les étiquettes et solutions nouvelles que pour celles existantes.

Si cette option est désactivée, des documents supplémentaires ouverts apparaîtront dans la même instance active de NiceLabel 2017.

#### 4.4.3.8 A Propos

La boîte de dialogue A propos fournit les renseignements sur la licence du produit NiceLabel, 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 Designer.

Le groupe **Information sur la licence** comporte:

- Les informations sur la **durée du mode test**: avec le nombre de jour restant pour évaluer le produit. Ce segment n'est plus visible après achat et activation de la licence.
- **Acheter la licence**: Bouton d'accès direct au site de vente en ligne de NiceLabel.
- **Activer la licence**: Ce bouton ouvre la boîte de dialogue d'activation de la licence Designer. Consulter le [guide d'installation de NiceLabel Designer](#) pour plus de détail sur le processus d'activation de la licence. Après activation de la licence, ce bouton est renommé en Désactiver la licence - Après avoir cliqué dessus et confirmé la désactivation, le produit Designer n'est plus activé.
- **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.

**NOTE:** Le changement de niveau de produit ne prend effet qu'après redémarrage de l'application.

**NOTE:** Quand NiceLabel 2017 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.

- **Mettre à jour la licence**: Ouvre la boîte de dialogue de mise à jour du niveau de produit. Consulter le [guide d'installation](#) de NiceLabel Designer pour plus de détail sur le processus de mise à jour de la licence.

Le groupe **Information sur le logiciel** contient les informations concernant la copie de NiceLabel 2017 installée - licence, clé, version installée. Quand une nouvelle version de NiceLabel 2017 est disponible, une notification apparaît sur la page automatiquement. Cliquer sur le lien pour télécharger et installer la dernière version.

#### 4.4.4 Onglet Accueil

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

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 de dialogue des propriétés du Gestionnaire de données dynamiques et des propriétés du document .
- Le groupe **Objet**: permet d'aligner, grouper ou **organiser** les objets de l'étiquette.

#### 4.4.4.1 Presse-papier

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 ou d'une solution à une autre.

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

- **Coller:** Colle les données du presse-papier sur le plan de travail. Un article du presse-papier est réutilisable plusieurs fois.
- **Couper:** retire l'élément sélectionné du plan de travail et l'ajoute au presse-papier pour qu'il soit copier 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-papier. 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-papier.

#### 4.4.4.2 Police

**Police** Ce groupe définit les propriétés de la police.

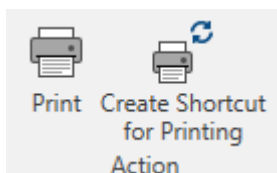
- Le bouton **Afficher /masquer les polices imprimante** affiche ou cache les polices imprimantes dans la liste des polices. Dans ce cas les polices graphiques sont cachées. En appuyant de nouveau sur ce bouton, toutes les polices redeviennent visibles dans la liste.
- **Police de caractère:** définit 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.
- **Afficher / masquer les polices de l'imprimantes:** permet d'afficher ou non les polices installées sur les imprimantes connectées.

**TIP:** Lors des modifications de polices pendant la création, Designer mémorise la dernière police utilisée et sa taille.

#### 4.4.4.3 Action

Le groupe **Action** contient le bouton Imprimer qui lance la.



**Créer un raccourci pour l'impression** permet de créer sur l'étiquette un raccourci pour l'impression.

**NOTE:** A sa création, ce raccourci s'appelle **Imprimer [label name]**. En double cliquant dessus la boîte de dialogue Imprimer apparaît.

Le bouton **Imprimer** ouvre le Designer **Panneau Imprimer** tel que défini par le [formulaire d'impression par défaut](#).

Le bouton

Le bouton

**Personnaliser l'impression** ouvre plusieurs options pour adapter l'impression.

#### 4.4.4.4 Gestion

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

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

#### 4.4.4.5 Objet

Le groupe **Objet** permet de paramétrer:

- L'[Alignement de l'objet](#) : Il permet de positionner l'objet par rapport au plan de travail ou aux autres objets existants.
- [Regroupement et organisation des objets](#).

##### 4.4.4.5.1 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.

#### 4.4.4.5.2 Grouper / Organiser

**Grouper les objets:** unifie les objets sélectionnés pour qu'ils se comportent comme un unique élément.

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

**Organiser** place les objets les uns devant ou derrière les autres:

- **Reculer d'un cran** déplace l'objet sélectionné d'une couche.
- **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 Designer 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 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. Des boutons dédiés donnent un accès instantané aux types de bases de données les plus utilisées. Utiliser le bouton **Toutes les bases de données** pour lancer l'assistant en mode général et sélectionner le type de base de données à l'étape suivante.

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 Boite 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 Designer.
- 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 Designer.
- **Zoom sur les objets:** affiche tous les objets dans la fenêtre de Designer. .
- **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.

**NOTE:** Certains modèles d'imprimante à jet d'encre continu (CIJ) impriment uniquement sur des emplacements prédéfinis de l'étiquette. Quand une imprimante de ce type est sélectionnée, les paramètres de la grille sont définis par le pilote de l'imprimante et grisés pour cette étiquette. L'option **Aligner sur la grille** est automatiquement activée.

- **Ne pas aligner:** rend la position 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.

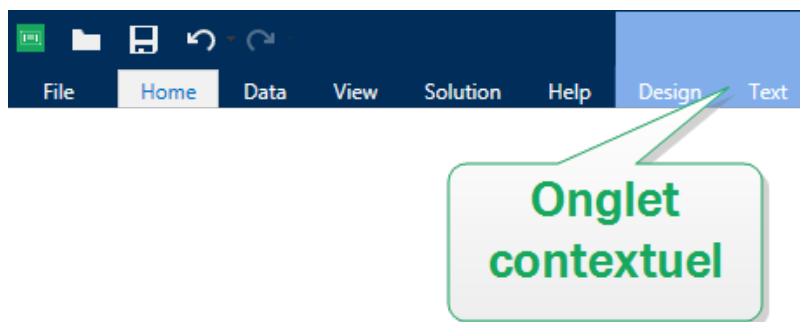
**TIP:** Le type de rotation est défini par le pilote d'imprimante. Certains pilotes permettent de tourner à 360° (90° par clic), d'autres permettent seulement 90° dans le sens des aiguilles d'une montre (portrait/paysage).

### 4.4.7 Onglets Contextuels

L'onglet contextuel est un onglet caché qui s'affiche sur la ligne des onglets 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 Designer . La sélection d'onglets affichés dépend de l'objet en cours d'édition.

- Les onglets contextuels spécifiques à l'étiquette sont décrits [ici](#)



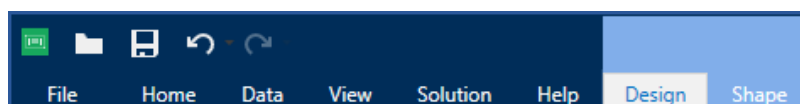
#### 4.4.7.1 Onglets Contextuels Spécifiques À L'étiquette

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. 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.
- Les **Paramètres de visibilité** définissent si l'objet sélectionné doit apparaître ou non sur l'étiquette.
  - **Condition:**Un objet est activé et/ou visible si le résultat de la condition est "True".
- **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](#)).
  - **Utiliser les éléments imprimante si possible** accélère l'impression.

**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.

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

- Les coordonnées **X** et **Y** : Elles définissent la position exacte sur le plan de travail (en px).
- **Largeur** et **Hauteur:** dimensions de l'objet.
- **Conserver les proportions** permet d'être sûr que les deux dimensions de l'objet changent simultanément 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

Le groupe **Organiser** définit les paramètres de présentation et de regroupement des objets

- **Avancer d'un cran:** déplace l'objet sélectionné d'une couche.
- **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'une couche.
- **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:

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

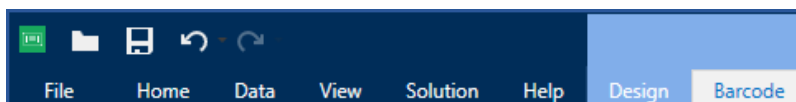
Les options d'**Alignement vertical** sont:

- **Aligner les objets en haut:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure supérieure de l'objet le plus haut ou avec la bordure supérieure 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 sélectionné le plus grand ou avec le centre vertical du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré verticalement sur l'étiquette.
- **En bas:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure inférieure de l'objet le plus bas ou avec la bordure inférieure 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.

**TIP:** Aligner sur l'étiquette se fait en enfonçant la touche `Ctrl` et en cliquant sur les icônes d'alignement listées ci-dessus.

#### 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** permet de définir les paramètres des codes 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.

**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](#).

- **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 Y du code à barres dans l'**Unité de mesure** sélectionnée.
- **Rapport :**Le rapport entre la **dimension en X** et la **Hauteur**.

**CONSEIL:** Chaque type de code à barres a une gamme de rapports limitée par la réglementation. Designer permet seulement d'utiliser les rapports valides.

- **Hauteur** 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.

**CONSEIL:** Quant les données contiennent une astérisque "\*", changer le **Caractère générique**. Le caractère doit avoir une valeur unique qui n'apparaît nulle part dans la donnée.

- Le bouton **Détails du code à barres** ouvre les paramètres avancées des codes à barres [1D](#) et [2D](#) :
  - **Inclure les zones blanches:** qui permet d'ajouter un espace blanc autour du code à barres imprimé pour qu'il soit lu plus facilement.
  - **Correction de l'espace:** qui permet d'ajouter des pixels blancs pour accroître la largeur de l'espace (en points) entre les barres.
  - **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.

**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.

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

### Organiser

Le groupe **Organiser** définit les paramètres de présentation et de regroupement des objets

- **Avancer d'un cran:** déplace l'objet sélectionné d'une couche.
- **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'une couche.
- **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:

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

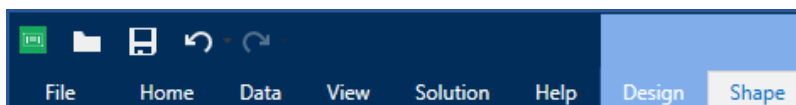
Les options d'**Alignement vertical** sont:

- **Aligner les objets en haut:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure supérieure de l'objet le plus haut ou avec la bordure supérieure 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 sélectionné le plus grand ou avec le centre vertical du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré verticalement sur l'étiquette.
- **En bas:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure inférieure de l'objet le plus bas ou avec la bordure inférieure 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.

**TIP:** Aligner sur l'étiquette se fait en enfonçant la touche `Ctrl` et en cliquant sur les icônes d'alignement listées ci-dessus.

#### 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
- **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'objets 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 d'arrière-plan** définit la couleur de remplissage de la forme.

### Organiser

Le groupe **Organiser** définit les paramètres de présentation et de regroupement des objets

- **Avancer d'un cran:** déplace l'objet sélectionné d'une couche.
- **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'une couche.
- **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:

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

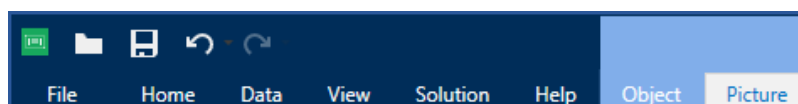
Les options d'**Alignement vertical** sont:

- **Aligner les objets en haut:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure supérieure de l'objet le plus haut ou avec la bordure supérieure 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 sélectionné le plus grand ou avec le centre vertical du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré verticalement sur l'étiquette.
- **En bas:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure inférieure de l'objet le plus bas ou avec la bordure inférieure 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.

**TIP:** Aligner sur l'étiquette se fait en enfonçant la touche `Ctrl` et en cliquant sur les icônes d'alignement listées ci-dessus.

#### 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:** Définit 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 dans l'objet Image 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 changent simultanément proportionnellement.

### Organiser

Le groupe **Organiser** définit les paramètres de présentation et de regroupement des objets

- **Avancer d'un cran:** déplace l'objet sélectionné d'une couche.
- **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'une couche.
- **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:

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

- **Aligner les objets à droite:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure droite de l'objet le plus à droite ou avec la bordure droite 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.

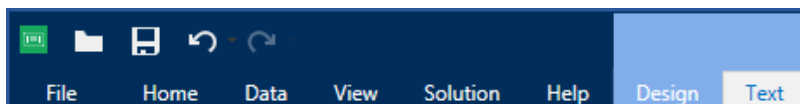
Les options d'**Alignement vertical** sont:

- **Aligner les objets en haut:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure supérieure de l'objet le plus haut ou avec la bordure supérieure 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 sélectionné le plus grand ou avec le centre vertical du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré verticalement sur l'étiquette.
- **En bas:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure inférieure de l'objet le plus bas ou avec la bordure inférieure 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.

**TIP:** Aligner sur l'étiquette se fait en enfonçant la touche `Ctrl` et en cliquant sur les icônes d'alignement listées ci-dessus.

#### 4.4.7.1.5 Onglet Contextuel Texte

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



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 mise 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.

**CONSEIL:** Quand le facteur est 100%, la police a son aspect normal. Quand le facteur est 200%, cela veut dire que la police est 2 fois plus large que la normale. Quand il est de 50%, la police est étirée.

- **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.
- **Miroir:** met le texte en miroir.
- **Impression RTL:** imprime le texte de droite à gauche.

**CONSEIL:** La plupart des imprimantes thermiques impriment automatiquement l'Arabe et l'Hébreu de droite à gauche Utiliser cette option si le système d'exploitation ne dispose d'écriture RTL en natif.

Le bouton **Ajuster** ouvre les options de taille automatique du texte:

- **Aucun** désactive la modification de taille. Dans ce cas, les dimensions du champ texte et la taille de la police ne s'adaptent pas à la quantité de contenu insérée dans le paragraphe.
- **Ignorer des contenus excessifs** supprime la partie de texte qui ne rentre pas dans le cadre de l'objet.

**CONSEIL:** Si la case est cochée, l'objet utilise seulement la quantité de texte qui tient dans le cadre. Il n'est pas tenu compte du reste du texte.

- **Ajuster la taille au contenu** automatiquement permet d'ajuster la hauteur du paragraphe en fonction du contenu.

- **Ajuster le contenu par taille de police** détermine l'éventail de tailles acceptables pour la police de cet objet. La taille de la police s'adapte automatiquement à la taille du paragraphe.

**NOTE:** Le bouton **Ajuster** est disponible pendant la configuration d'un objet Paragraphe enrichi.

### Organiser

Le groupe **Organiser** définit les paramètres de présentation et de regroupement des objets

- **Avancer d'un cran:** déplace l'objet sélectionné d'une couche.
- **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'une couche.
- **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:

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

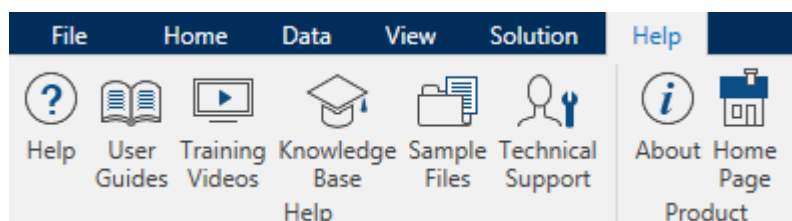
- **Aligner les objets en haut:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure supérieure de l'objet le plus haut ou avec la bordure supérieure du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure supérieure de l'étiquette.

- **Centrer verticalement:** aligne les objets sélectionnés sur le centre vertical de l'objet sélectionné le plus grand ou avec le centre vertical du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré verticalement sur l'étiquette.
- **En bas:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure inférieure de l'objet le plus bas ou avec la bordure inférieure 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.

**TIP:** Aligner sur l'étiquette se fait en enfonçant la touche `Ctrl` et en cliquant sur les icônes d'alignement listées ci-dessus.

## 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 Designer
- **Guides utilisateurs:** collection des guides utilisateur de NiceLabel en ligne. La collection comporte les guides utilisateurs pour tous les produits en portefeuille.
- Les **Vidéos des formations:** collection de vidéos des formations NiceLabel.
- La **base de connaissances:** Bibliothèque en ligne d'articles décrivant certaines solutions techniques, trucs et problèmes résolus pour des étiquettes et des solutions d'impression.
- **Fichiers d'exemples:** Une collection de modèles d'étiquettes. Les utiliser pour mieux connaître Designer et découvrir les capacités du logiciel.
- **L'Assistance technique:** permet de se connecter avec le département de l'aide technique de NiceLabel.

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

- La [page A propos du logiciel](#)
- La [page Internet de NiceLabel](#).

## 4.5 Plan De Travail

Le plan de travail est le champ central de Designer 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.

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

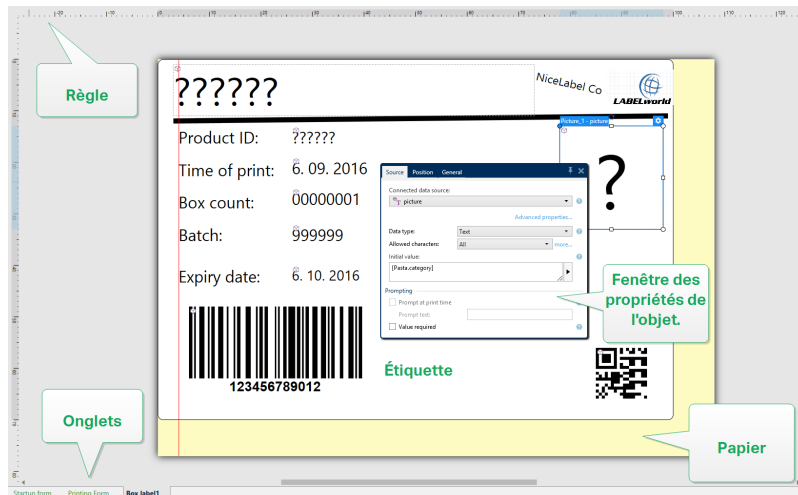
- Les éléments du plan de travail sont décrits [ici](#).
- Les actions d'édition du plan de travail sont décrites [ici](#).
- Les éléments d'aide visuelle du plan de travail sont décrits [ici](#).

### 4.5.1 Eléments Du Plan De Travail

Le plan de travail comporte les éléments suivants :

- **La 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 du document.
- **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 spécifique. 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 utilisable 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.
- **Onglets.** Les étiquettes et actifs sont accessibles par des onglets différents.

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Les onglets n'apparaissent que dans PowerForms.



## 4.5.2 Actions D'édition Du Plan De Travail

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

- **Mise en page des objets:** permet de placer les objets en plusieurs couches. Un objet peut être placé au dessus ou au dessous de l'objet voisin. Les options de mise en page 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 Eléments D'aide Visuelle

Voici une liste des éléments d'aide visuelle permettant d'interagir avec NiceLabel Designer.

- Le **Quadrillage** sert d'aide visuelle au cours de l'édition. Il peut être visible ou caché. Sa densité est personnalisable. L'option quadrillage se trouve dans le [Groupe du ruban Aide visuelle](#) de Designer.
- 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 groupe de ruban [Aligner de Designer](#).
- La **Règle** affiche le plan de travail disponible pour l'étiquette (mis en blanc) et la page du fichier (en gris).



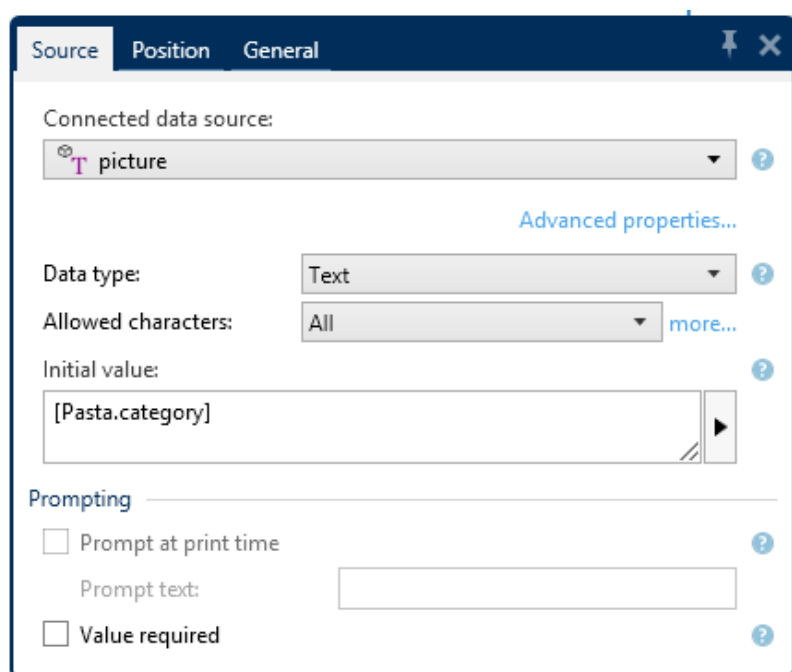
- **Gestion des dimensions** apparaît sur les objets sélectionnés (actifs). Elle permet de modifier les dimensions des objets. Les dimensions X et Y peuvent être modifiées simultanément ou séparément.
- Les **Marges** correspondent à la taille fixe de l'espace entre la bordure d'un objet et la bordure 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](#).



## 4.6 Boites De Dialogue Propriétés Du Document Et Gestion Du Document

Designer dispose de plusieurs boites de dialogue pour aider à configurer et gérer le document actif et les sources de données qui lui sont connectées. Lire les chapitres ci-dessous pour les instructions détaillées:

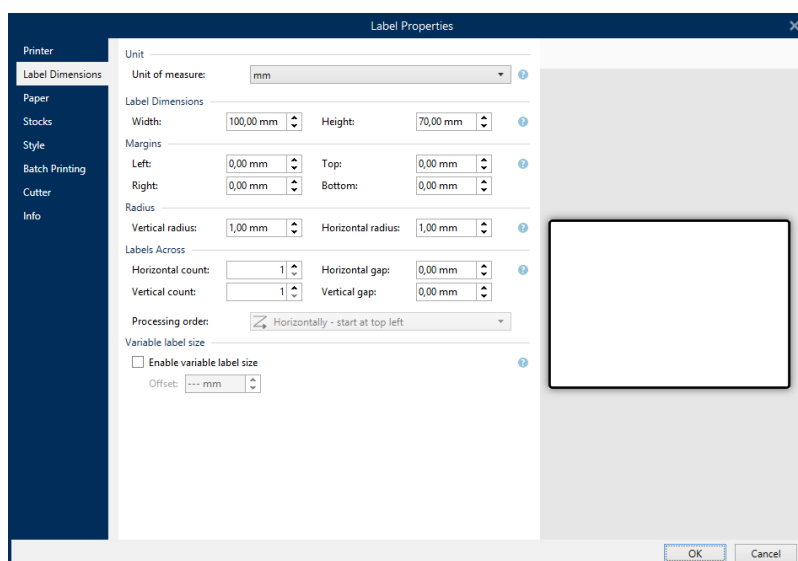
- [Propriétés de l'étiquette](#)

### 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.

Voici la liste de paramètres disponibles.

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



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

## 4.7 Menus Contextuels

dans Designer, un clic droit sur la souris 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.

- Les commandes contextuel du plan de travail sont décrites [ici](#).
- Les commandes contextuel des objets sont décrites [ici](#).

### 4.7.1 Menu Contextuel Du Plan De Travail

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

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 [Propriétés de l'étiquette](#) ou Propriétés du formulaire.
- **Coller:** Colle les données du presse-papier sur le plan de travail. Un article du presse-papier est réutilisable plusieurs fois.
- **Couper:** retire l'élément sélectionné du plan de travail et l'ajoute au presse-papier pour qu'il soit copier ailleurs.
- **Copier:** copie la sélection dans le presse-papier.
- **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
- **Sélectionner tout:** sélectionne tous les objets du plan de travail.
- **Visibilité des marqueurs de l'objet:** affiche la visibilité des propriétés d'objet listées ci-dessous. Les marqueurs deviennent visibles lorsque la souris vient pointer sur l'objet:
  - **Nom de l'objet :** ce marqueur affiche le nom d'un objet.
  - **Élément interne:** ce marqueur affiche si l'objet sélectionné est un élément interne à l'imprimante.
  - **Compteur:** ce marqueur dit si la variable connectée est un [Compteur](#).
  - **Objet verrouillé:** ce marqueur montre que la position de l'objet est verrouillée.
  - **Événements:** ce marqueur affiche que l'objet du formulaire exécute les Actions assignées.
- **Zoom:** définit le comportement du focus:
  - **Zoom sur le document:** affiche l'étiquette entière dans la fenêtre de Designer.
  - **Zoom sur les objets:** affiche tous les objets dans la fenêtre de Designer.

## 4.7.2 Menu Contextuel Des Objets

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

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

- **Propriétés du document:** ouvre les boîtes de dialogue [Propriétés de l'étiquette](#) ou Propriétés du formulaire.

- **Copier:** copie la sélection dans le presse-papier.
- **Couper:** retire l'élément sélectionné du plan de travail et l'ajoute au presse-papier pour qu'il soit copié ailleurs. Noter que le premier élément est sélectionné en le cliquant.
- **Supprimer:** Supprime l'objet sélectionné du plan de travail.
- **Verrouiller la position:** Empêche de bouger l'objet sélectionné.
- **Organiser:** positionne les objets de telle sorte qu'ils apparaissent soit devant soit derrière les autres:
  - **Mettre en avant:** avance l'élément d'un cran.
  - **Reculer d'un cran:** recule l'élément d'un cran.
  - **Mettre devant:** envoie 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

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

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

- **Propriétés du document:** ouvre les boîtes de dialogue [Propriétés de l'étiquette](#) ou Propriétés du formulaire.
- **Copier:** copie la sélection dans le presse-papier.
- **Couper:** retire l'élément sélectionné du plan de travail et l'ajoute au presse-papier pour qu'il soit copié ailleurs. Noter que le premier élément est sélectionné en le cliquant.
- **Supprimer:** Supprime l'objet sélectionné du plan de travail.
- **Sélectionner tout:** sélectionne tous les objets ajoutés à une étiquette ou un formulaire.
- **Alignement et quadrillage**
  - **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 l'objet indépendante du quadrillage et de la position des autres objets.
  - **Afficher le quadrillage** rend visibles les points du quadrillage sur le plan de travail.

**Visibilité des marqueurs de l'objet:** affiche la visibilité des propriétés d'objet listées ci-dessous.

- **Nom de l'objet** : affiche le nom d'un objet.
- **Élément de l'imprimante**: indique que l'objet s'imprimera en utilisant une fonction interne à l'imprimante. Cette option offre une alternative à l'envoi de l'objet à l'imprimante en graphique.
- **Source de données**: indique si l'objet est connecté à une [source de données dynamiques](#).
- **Zoom**: définit le comportement du focus:
  - **Zoom sur le document**: affiche l'étiquette entière dans la fenêtre de Designer.
  - **Zoom sur les objets**: affiche tous les objets dans la fenêtre de Designer.
- **Grouper les objets**: unifie les objets sélectionnés pour qu'ils se comportent comme un unique élément.

# 5 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 différent type 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).

Une fois conçue, l'étiquette peut s'imprimer sur n'importe quelle imprimante installée.

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de solution est possible avec PowerForms.

Créer une étiquette imprimable relève des tâches de base de Designer. Designer permet de créer et imprimer des étiquettes autonomes ou des étiquettes intégrées dans une [solution](#) d'impression.

Pour savoir comment créer ou éditer une étiquette, cliquer [ici](#).

## 5.1 Assistant Paramètre D'étiquette

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

- [Etape 1: Sélectionner une imprimante](#)
- [Etape 2: Définir la taille de la page](#)
- [Etape 3: Présentation de l'étiquette](#)
- [Etape 4: Dimensions de l'étiquette](#)
- [Etape 5: Conclusion](#)

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

**NOTE:** Pour quitter l'Assistant paramètre d'étiquettes 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 Assistant Paramètre D'étiquette

#### 5.1.1.1 Etape 1: Sélectionner Une 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.

Sélectionner l'imprimante dans la liste du menu déroulant. 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.

L'assistant pour paramétrer de l'étiquette mémorise la dernière imprimante utilisée. Lors de la création d'une autre étiquette, l'assistant va automatiquement sélectionner l'imprimante définie pour la précédente étiquette. Si cette imprimante n'est plus là, il prend l'imprimante par défaut à la place.

**NOTE:** Mais si le changement d'imprimante est fait dans la [boîte de dialogue des propriétés de l'étiquette](#), cela ne change pas la première sélection de l'imprimante dans l'assistant pour paramétrer l'étiquette.

- **Utiliser toujours l'imprimante par défaut:** sélectionne l'imprimante par défaut du système à utiliser pour le travail d'impression en cours.

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** L'impression recto-verso est disponible dans Designer Pro et PowerForms.

- **Impression recto-verso:** permet d'imprimer des étiquettes sur les deux faces.
- **Aperçu:** Affiche la présentation de l'étiquette en fonction des propriétés paramétrées.

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

**NOTE:** Pour plus d'informations sur les pilotes installés et leurs paramètres consulter [Le manuel d'installation des pilotes NiceLabel](#).

## 5.1.2 Etape 2: 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.

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:** S'il a été sélectionné une imprimante thermique 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](#), cette option est activée par défaut.

**Sélectionner un format prédéfini** cette option permet que la page soit définie par le type de stock 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.

**NOTE:** Si le format choisi n'est pas compatible avec l'imprimante sélectionnée, un message de précaution apparaît. La création et l'impression d'étiquettes sont alors impossibles.

- **Information sur le format** ici s'affichent les propriétés du format choisi.

### 5.1.3 Etape 3: 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 Etape 4: Spécifier Les Dimensions De L'étiquette

A cette étape, définir les dimensions de la nouvelle étiquette, ses marges, 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.
  - **A l'horizontal** répartit les étiquettes horizontalement
  - **A 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 Etape 5: 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:

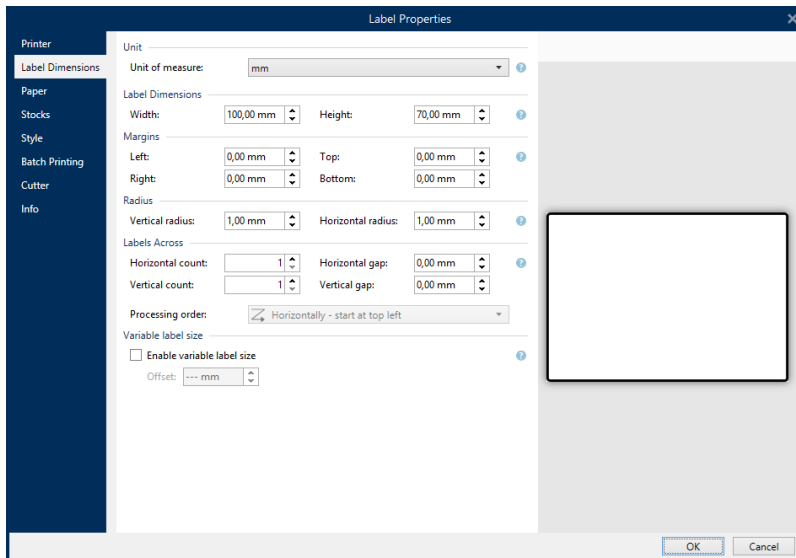
- **Imprimante:** imprimante sélectionnée pour imprimer l'étiquette.
- **Dimensions de l'étiquette:** dimensions de la nouvelle étiquette.
- **Dimensions du papier:** dimensions de la nouvelle page d'étiquettes

## 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.

Voici la liste de paramètres disponibles.

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



**TIP:** Pour ouvrir l'Editeur 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** permet de sélectionner l'une des imprimantes installées sur le système.

**TIP:** 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.

**NOTE:** Pour plus d'informations sur les pilotes installés et leurs paramètres consulter [Le manuel d'installation des pilotes NiceLabel](#).

- **Utiliser toujours l'imprimante par défaut:** sélectionne l'imprimante par défaut du système à utiliser pour le travail d'impression en cours.

## 5.2.2 Dimensions De L'étiquette

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

**L'unité de mesure** définit l'unité utilisée par défaut pour les dimensions de l'étiquette. Il y a quatre unités possibles: cm, in, mm, et points.

**Dimensions de l'étiquette** définit les **largeur** et la **Hauteur** de l'étiquette. Les paramètres dimensions de l'étiquette sont actif quand Dimensions manuelles de l'étiquettes est activé.

**NOTE:** 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).

**CONSEIL:** La plupart des imprimantes laser ou non thermiques sont incapable d'imprimer sur toute la surface d'une étiquette. Il y a le plus souvent une zone non imprimable de d'environ 5 mm en partant du bord de la page. Avec Designer, cette zone est marquée par une ligne rouge. Les objets situés sur ou au-delà de la ligne rouge ne s'imprimeront pas en entier.

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.

- **A l'horizontal** répartit les étiquettes horizontalement
- **A 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.

## 5.2.3 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.

**NOTE:** Si à l'étape précédente de l'assistant, il a été sélectionné une imprimante thermique, cette option est désactivée par défaut.

- **Déterminer à la main la taille de page (feuille de papier)** permet de définir manuellement la taille de la page.

**NOTE:** Si à l'étape précédente de l'assistant, il a été sélectionné une imprimante laser bureautique, cette option est désactivée par défaut.

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

- **Papier:** sélection du formats de papier.
- **Largeur et Hauteur:** dimensions personnalisée de papier.

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

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

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

## 5.2.4 Format

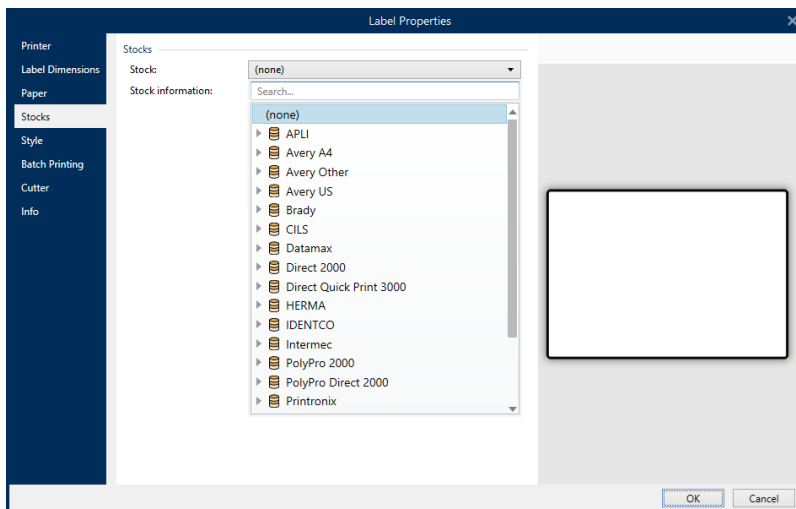
Les formans d'étiquettes permettent de gagner du temps pour la création des étiquettes. Utiliser les formats de masques pour créer des étiquettes pour un type d'imprimante ou pour optimiser le processus de création d'étiquettes.

**Format:** permet de définir quel type de format doit être utilisé pour créer et imprimer une étiquette Les types de format sont souvent associé 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. Etendre le la liste pour choisir le bon format.

**TIP:** 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.

**Information sur le format** ici s'affichent 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 du fichier Image:** Fichier image sélectionné pour être utilisé à l'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 distinct.
- **Supprimer l'image intégrée:** L'image intégrée est supprimé du fichier de l'étiquette.
- **Emplacement de l'image:** Définit la place de l'image sur l'étiquette:
  - **Centré:** va centrer l'image sur l'étiquette avec ses dimensions originales. Si l'image est plus grande que l'étiquette, seule la partie centrale sera visible.
  - **Ajusté:** va réduire l'étiquette pour qu'elle contienne dans l'étiquette en conservant son aspect original.
  - **Etiré:** étire l'image pour qu'elle remplisse toute l'étiquette sans conserver ses proportions.

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

- **Rotation:** Rotation de 90 degrés de l'image d'arrière plan.
- **Imprimer l'image d'arrière-plan:** L'image de fond s'imprime.

## 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
<a href="#">Texte</a>	 Text	Objet pour insérer des contenus texte Il s'adapte au total des données entrées. Lors de la frappe, l'objet Texte s'agrandit horizontalement et/ou verticalement.
<a href="#">Paragraphe</a>	 Text box	Objet pour insérer des contenus texte Un Paragraphe peut soit s'adapter (étirer / rétrécir) au contenu, soit augmenter ou réduire la taille de la police pour que le contenu s'adapte au cadre du paragraphe.
<a href="#">Code à barres</a>	 Barcode	Cet objet permet d'ajouter divers types de codes à barres sur une étiquette.
<a href="#">Image</a>	 Picture	Cet objet permet d'ajouter un contenu graphique sur l'étiquette.
<a href="#">Rectangle</a>	 Rectangle	Cet objet permet de créer des formes rectangulaires sur une étiquette
<a href="#">Ligne</a>	 Line	Cet objet permet de créer une ligne sur l'étiquette.
<a href="#">Ellipse</a>	 Ellipse	Cet objet permet de créer des formes circulaires.
<a href="#">Inversé</a>	 Inverse	Objet pour intervertir les couleurs de l'objets et de son fond.

### 5.3.1 Texte

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

**TIP:** Un [Objet Paragraphe](#) peut servir d'alternative quand un contenu textuel doit s'adapter dans un champ aux dimensions prédéfinies.

### 5.3.1.1 Source

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

- **Données fixe:** 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.

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

**Masque de saisie** détermine le format des données entrées avant qu'elles s'affichent sur l'étiquette.

**Caractère générique** c'est le caractère utilisé dans le masque et qui sera remplacé par les données sur l'étiquette imprimée.

#### EXEMPLE

Un opérateur a besoin de formater un numéro de téléphone pour qu'il soit plus lisible sur l'étiquette. La données entrée n'est pas formatée puisqu'elle provient d'une base de données.

Quand la valeur lue dans la base de données est:

+38642805090

Et que le masque de saisie est:

(\*\*\*\*) \*\*\*\* - \*\*\*\*

Le résultat en sortie sera:

(+386) 4280 - 5090

Quant les données contiennent une astérisque "\*", changer le **Caractère générique**. Le caractère doit avoir une valeur unique qui n'apparaît nulle part dans la donnée.

### 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 police 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 avec la bordure gauche de l'objet.
- **Centré:** texte placé au centre.
- **A Droite:** texte aligné sur la bordure droite de l'objet.
- **Justifié** répartit le texte de manière uniforme entre les deux bordures.

**NOTE:** Justifié n'est disponible que pour les paragraphes.

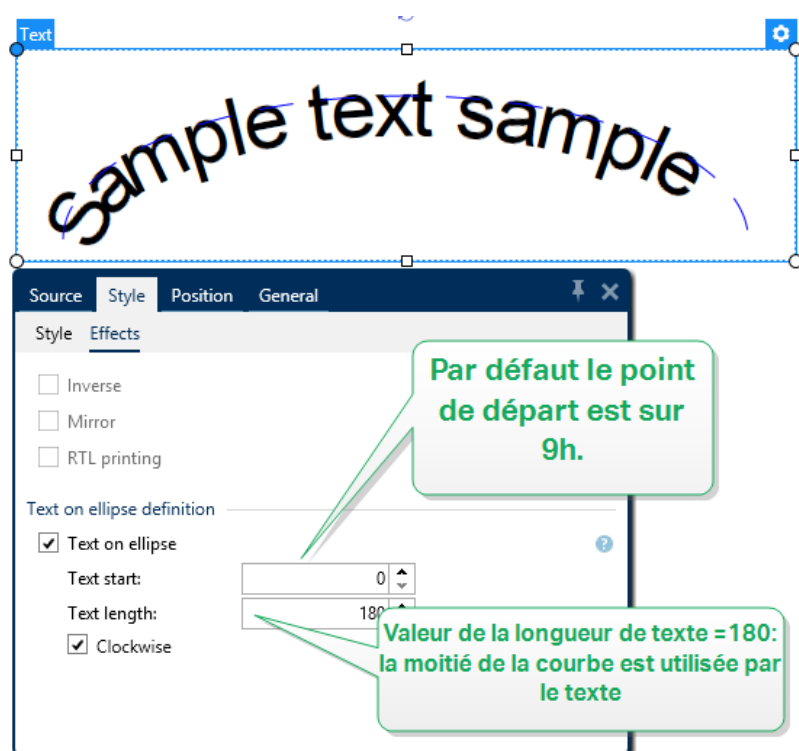
**Espacement** détermine l'espacement des caractères et des lignes du texte.

- **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.

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à Designer Pro et PowerForms.





### 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.
- Dans un objet Texte, la taille du texte est déterminée par la taille de la police.

**CONSEIL:** Dans un 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.

**Angle de rotation** c'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** c'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**.

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

### 5.3.1.5 Général

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

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**NOTE:** NiceLabel recommande d'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 **Etat** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

- **Non imprimable:** empêche d'imprimer l'objet. L'objet reste visible sur l'aperçu avant

impression. Il affecte les autres objets positionnés relativement. Cette option est utile pour imprimer sur des étiquettes pré dessinées ou d'un stock spécifique.

- 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.
- **Condition** : Déterminer une condition permet d'activer l'objet si le résultat qu'elle donne est "Vrai". Elle définit la visibilité de l'objet au lancement du formulaire et quand les valeurs de variables connectées changent.

**CONSEIL:** Les signes égal (=) et différent (≠) sont autorisés dans la condition de visibilité de l'objet. Cliquer sur le bouton **Egal/Différent** permet de sélectionner le signe approprié.

L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression	Position relative
<b>Non imprimable</b> (sélectionné)	OUI	NON	OUI
<b>Visible</b> (effacé)	NON	NON	NON

## 5.3.2 Paragraphe

L'objet **Paragraphe** permet de placer un texte sur une étiquette. L'objet Paragraphe est très proche de l'objet **Texte** de Designer. La différence entre les deux se trouve dans la présentation d'un contenu textuel avec une longueur variable. Un objet Texte s'adapte toujours au contenu saisi en s'étirant et se rétrécissant. Un Paragraphe, au contraire, peut soit s'adapter (étirer / rétrécir) au contenu, soit augmenter ou réduire la taille de la police pour que le contenu s'adapte au cadre du paragraphe.

**TIP:** Etre sûr que le contenu s'adapte à un cadre prédéfini est très utile quand on travaille avec des données variables. Peu importe la longueur du texte de la valeur, il contiendra toujours dans le cadre prévu sur l'étiquette.

### 5.3.2.1 Source

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

- **Données fixe:** 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.

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

Le groupe **Masque** permet de définir le format des données avant qu'elles s'affichent sur l'étiquette.

**Masque de saisie** détermine le format des données entrées avant qu'elles s'affichent sur l'étiquette.

**Caractère générique** c'est le caractère utilisé dans le masque et qui sera remplacé par les données sur l'étiquette imprimée.

#### **E X E M P L E**

Un opérateur a besoin de formater un numéro de téléphone pour qu'il soit plus lisible sur l'étiquette. La donnée entrée n'est pas formatée puisqu'elle provient d'une base de données.

Quand la valeur lue dans la base de données est:

+38642805090

Et que le masque de saisie est:

(\*\*\*\*) \*\*\*\* - \*\*\*\*

Le résultat en sortie sera:

(+386) 4280 - 5090

Quant les données contiennent une astérisque "\*", changer le **Caractère générique**. Le caractère doit avoir une valeur unique qui n'apparaît nulle part dans la donnée.

### 5.3.2.2 *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 police 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 avec la bordure gauche de l'objet.
- **Centré:** texte placé au centre.

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

**NOTE:** Justifié n'est disponible que pour les paragraphes.

**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.

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

### 5.3.2.3 Limites

Le groupe **Bordure de gauche** définit les limites du texte le long de la bordure gauche de l'objet.

- **Forme:** sélectionne une forme basique personnalisable pour limiter le texte.
- **Largeur:** Etend ou réduit horizontalement la bordure gauche sélectionnée.
- **Hauteur** Etend ou réduit verticalement la bordure gauche sélectionnée.

Le groupe **Bordure de droite** définit les limites du texte le long de la bordure droite de l'objet.

- **Forme à droite** sélectionne la forme basique de la limite droite de l'objet.
- **Largeur:** Etend ou réduit horizontalement la bordure droite sélectionnée.
- **Hauteur** Etend ou réduit verticalement la bordure droite sélectionnée..

**EXEMPLE:** Les limites définissent la manière dont le texte se cale dans l'objet.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.  
 Proin aliquam id augue sed porttitor. Nunc sit amet dui  
 justo. Aliquam condimentum mauris arcu, at hendrerit  
 metus elementum eu. Morbi tristique libero ac turpis  
 consequat, nec efficitur tortor malesuada.  
 Sed gravida odio at augue  
 scelerisque aliquet.  
 Suspendisse imperdiet eget orci non  
 bibendum. Aenean mattis nunc vitae pretium porttitor.  
 Donec facilisis eleifend urna in vehicula.

### 5.3.2.4 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** définit 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.

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

**TIP:** 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** c'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.

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

### 5.3.2.5 Général

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

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**NOTE:** NiceLabel recommande d'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 **Etat** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

- **Non imprimable:** empêche d'imprimer l'objet. L'objet reste visible sur l'aperçu avant impression. Il affecte les autres objets positionnés relativement. Cette option est utile pour imprimer sur des étiquettes pré dessinées ou d'un stock spécifique.
- 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.

- **Condition** : Déterminer une condition permet d'activer l'objet si le résultat qu'elle donne est "Vrai". Elle définit la visibilité de l'objet au lancement du formulaire et quand les valeurs de variables connectées changent.

**CONSEIL:** Les signes égal (=) et différent (≠) sont autorisés dans la condition de visibilité de l'objet. Cliquer sur le bouton **Egal/Différent** permet de sélectionner le signe approprié.

L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression	Position relative
<b>Non imprimable</b> (sélectionné)	OUI	NON	OUI
<b>Visible</b> (effacé)	NON	NON	NON

### 5.3.3 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](#).

### 5.3.4 Image

**Image** Cet objet permet d'ajouter un contenu graphique sur l'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)

#### 5.3.4.1 Source

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

- **Données fixe:** 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.

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.

**TIP:** L'intégration de l'image rend le fichier d'étiquette plus facilement transportable puisque l'utilisateur n'a plus besoin de ré-inclure le fichier de l'image en cas d'utilisation répétée

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

#### 5.3.4.2 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.

**TIP:** 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.

**NOTE:** 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 l'objet dans Designer écrase l'algorithme sélectionné dans les propriétés de l'imprimante.

- **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. Plus d'information sur le tramage sont disponibles [ici](#).
- **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 c'est l'option la plus lente. Plus de renseignements sur le tramage Floyd Steinberg sont disponibles [ici](#).

Le groupe **Couleur** permet de personnaliser la couleur d'un objet graphique.

- **Forcer la couleur de l'image** renforce la couleur de l'objet graphique sélectionné. Utiliser la palette déroulante **Couleur d'image** pour y prendre la couleur à utiliser pour l'impression.

**NOTE:** Cette option est utilisable avec les imprimantes couleurs dans [l'interface avancée du pilote d'imprimante](#) ou dans le [Mode d'impression Windows](#).

### 5.3.4.3 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** définit 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.

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

**TIP:** 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** c'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.

**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.

#### 5.3.4.4 Général

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

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**NOTE:** NiceLabel recommande d'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 **Etat** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

- **Non imprimable:** empêche d'imprimer l'objet. L'objet reste visible sur l'aperçu avant impression. Il affecte les autres objets positionnés relativement. Cette option est utile pour imprimer sur des étiquettes pré dessinées ou d'un stock spécifique.
- 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.
- **Condition** : Déterminer une condition permet d'activer l'objet si le résultat qu'elle donne est "Vrai". Elle définit la visibilité de l'objet au lancement du formulaire et quand les valeurs de variables connectées changent.

**CONSEIL:** Les signes égal (=) et différent (≠) sont autorisés dans la condition de visibilité de l'objet. Cliquer sur le bouton **Egal/Différent** permet de sélectionner le signe approprié.

L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression	Position relative
<b>Non imprimable</b> (sélectionné)	OUI	NON	OUI
<b>Visible</b> (effacé)	NON	NON	NON

## 5.3.5 Rectangle

**Rectangle** Cet objet permet de créer un cadre en forme de rectangle sur une étiquette

### 5.3.5.1 Style

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

- **Epaisseur:** Epaisseur de la ligne autour de l'objet.
- **Style de contour:** Style du contour de l'objet:
  - **Aucun:** ligne invisible.
  - **Plein:** Ligne pleine.
  - **Point:** Ligne en pointillés.
  - **Tiret:** Ligne en tirets.
  - **Effacer:** Cache la partie des objets voisins qui devient invisible sous la ligne d'un rectangle.
- **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.

- **Style de remplissage:** définition des propriétés du remplissage de l'objet :
  - **Aucun:** Objet complètement transparent.
  - **iEffacé:** Rend invisibles les objets cachés 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.
  - **Quadrillé :** remplit l'objet de lignes qui se croisent en diagonales.
  - **25% de couleur:** opacité de la couleur de remplissage à 25 %.
  - **50% de couleur:** opacité de la couleur de remplissage à 50 %.
  - **75% de couleur:** opacité de la couleur de remplissage à 75 %.
- **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** soit mis sur **Aucun** en même temps.

**TIP:** Dans NiceLabel 2017, 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.

Le groupe **Taille** définit 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.

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

**TIP:** 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** c'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.

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

### 5.3.5.3 Général

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

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**NOTE:** NiceLabel recommande d'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 **Etat** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

- **Non imprimable:** empêche d'imprimer l'objet. L'objet reste visible sur l'aperçu avant impression. Il affecte les autres objets positionnés relativement. Cette option est utile pour imprimer sur des étiquettes pré dessinées ou d'un stock spécifique.
- 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.
- **Condition** : Déterminer une condition permet d'activer l'objet si le résultat qu'elle donne est "Vrai". Elle définit la visibilité de l'objet au lancement du formulaire et quand les valeurs de variables connectées changent.

**CONSEIL:** Les signes égal (=) et différent (≠) sont autorisés dans la condition de visibilité de l'objet. Cliquer sur le bouton **Egal/Différent** permet de sélectionner le signe approprié.

L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression	Position relative
<b>Non imprimable</b> (sélectionné)	OUI	NON	OUI
<b>Visible</b> (effacé)	NON	NON	NON

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

**TIP:** 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.

**NOTE:** L'[interface avancée du pilote d'imprimante](#) combinée avec le pilote NiceLabel est obligatoire pour imprimer cet objet en élément interne de l'imprimante.

## 5.3.6 Ligne

**Ligne** Cet objet permet de créer une ligne sur l'étiquette.

### 5.3.6.1 Style

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

- **Epaisseur:** Epaisseur de la ligne autour de l'objet.
- **Style de contour:** Style du contour de l'objet:
  - **Aucun:** ligne invisible.
  - **Plein:** Ligne pleine.
  - **Point:** Ligne en pointillés.
  - **Tiret:** Ligne en tirets.
  - **Effacer:** Cache la partie des objets voisins qui devient invisible sous la ligne d'un rectangle.
- **Couleur du contour:** Couleur de la ligne

**TIP:** Dans NiceLabel 2017, 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.

### 5.3.6.2 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** définit 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.

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

**TIP:** 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** c'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.

### 5.3.6.3 Général

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

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**NOTE:** NiceLabel recommande d'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 **Etat** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

- **Non imprimable:** empêche d'imprimer l'objet. L'objet reste visible sur l'aperçu avant impression. Il affecte les autres objets positionnés relativement. Cette option est utile pour imprimer sur des étiquettes pré dessinées ou d'un stock spécifique.
- 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.
- **Condition** : Déterminer une condition permet d'activer l'objet si le résultat qu'elle donne est "Vrai". Elle définit la visibilité de l'objet au lancement du formulaire et quand les valeurs de variables connectées changent.

**CONSEIL:** Les signes égal (=) et différent (≠) son autorisés dans la condition de visibilité de l'objet. Cliquer sur le bouton **Egal/Différent** permet de sélectionner le signe approprié.

L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression	Position relative
<b>Non imprimable</b> (sélectionné)	OUI	NON	OUI
<b>Visible</b> (effacé)	NON	NON	NON

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

**TIP:** 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.

**NOTE:** L'[interface avancée du pilote d'imprimante](#) combinée avec le pilote NiceLabel est obligatoire pour imprimer cet objet en élément interne de l'imprimante.

## 5.3.7 Ellipse

L'objet **Ellipse** permet de créer des formes circulaires sur l'étiquette.

### 5.3.7.1 Style

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

- **Epaisseur:** Epaisseur de la ligne autour de l'objet.
- **Style de contour:** Style du contour de l'objet:
  - **Aucun:** ligne invisible.
  - **Plein:** Ligne pleine.
  - **Point:** Ligne en pointillés.
  - **Tiret:** Ligne en tirets.
  - **Effacer:** Cache la partie des objets voisins qui devient invisible sous la ligne d'un rectangle.
- **Couleur du contour:** Couleur de la ligne

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

- **Style de remplissage:** définition des propriétés du remplissage de l'objet :
  - **Aucun:** Objet complètement transparent.
  - **iEffacé:** Rend invisibles les objets cachés sous l'objet actif.

- **Plein:** Colorie tout l'objet
- **Hachuré vers la droite:** Rempli 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.
- **Quadrillé :** remplit l'objet de lignes qui se croisent en diagonales.
- **25% de couleur:** opacité de la couleur de remplissage à 25 %.
- **50% de couleur:** opacité de la couleur de remplissage à 50 %.
- **75% de couleur:** opacité de la couleur de remplissage à 75 %.
- **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** soit mis sur **Aucun** en même temps.

**TIP: CONSEIL:** Dans NiceLabel 2017, les objets forme (rectangle, ligne, 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.

### 5.3.7.2 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** définit 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.

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

**TIP:** 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** c'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.

L'option **Position relative** définit la position d'un objet par rapport à l'étiquette ou à son voisin, et son comportement quand la taille de l'étiquette ou la position des objets voisins change.

- **Activer le positionnement horizontal relatif:** active le positionnement horizontal relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage horizontal par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage horizontal par rapport à cet objet.
  - **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif horizontal.
  - **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement horizontal relatif.
  - **Décalage:** distance horizontale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.
- **Activer le positionnement vertical relatif:** active le positionnement vertical relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage vertical par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage vertical par rapport à cet objet.
  - **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif vertical.
  - **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement vertical.
  - **Décalage:** distance verticale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.

**NOTE:** La position change si la taille de l'étiquette change ou si la position de l'objet apparenté change.

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

### 5.3.7.3 Général

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

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**NOTE:** NiceLabel recommande d'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 **Etat** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

- **Non imprimable:** empêche d'imprimer l'objet. L'objet reste visible sur l'aperçu avant impression. Il affecte les autres objets positionnés relativement. Cette option est utile pour imprimer sur des étiquettes pré dessinées ou d'un stock spécifique.
- 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.
- **Condition** : Déterminer une condition permet d'activer l'objet si le résultat qu'elle donne est "Vrai". Elle définit la visibilité de l'objet au lancement du formulaire et quand les valeurs de variables connectées changent.

**CONSEIL:** Les signes égal (=) et différent (≠) sont autorisés dans la condition de visibilité de l'objet. Cliquer sur le bouton **Egal/Différent** permet de sélectionner le signe approprié.

L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression	Position relative
<b>Non imprimable</b> (sélectionné)	OUI	NON	OUI
<b>Visible</b> (effacé)	NON	NON	NON

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

**TIP:** 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.

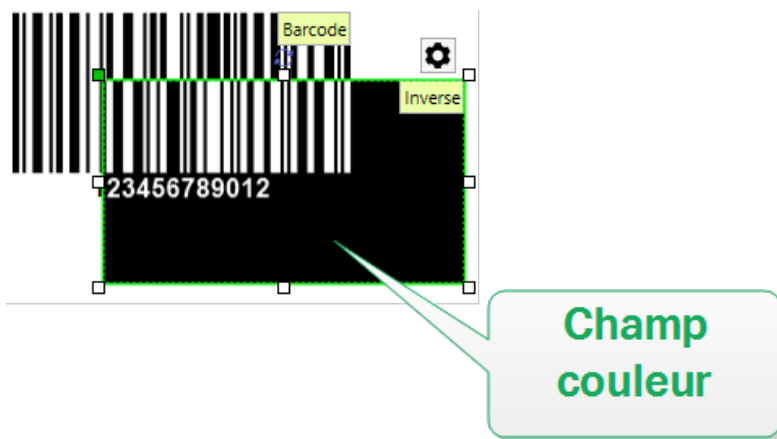
- **Toujours imprimer en mode graphique** Cette option envoie et imprime les objets en fichiers graphiques.

**NOTE:** L'[interface avancée du pilote d'imprimante](#) combinée avec le pilote NiceLabel est obligatoire pour imprimer cet objet en élément interne de l'imprimante.

## 5.3.8 Inversé

### 5.3.8.1 A Propos

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



### 5.3.8.2 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** définit 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.

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

**TIP:** 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** c'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.

L'option **Position relative** définit la position d'un objet par rapport à l'étiquette ou à son voisin, et son comportement quand la taille de l'étiquette ou la position des objets voisins change.

- **Activer le positionnement horizontal relatif:** active le positionnement horizontal relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage horizontal par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage horizontal par rapport à cet objet.
  - **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif horizontal.
  - **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement horizontal relatif.
  - **Décalage:** distance horizontale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.
- **Activer le positionnement vertical relatif:** active le positionnement vertical relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage vertical par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage vertical par rapport à cet objet.
  - **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif vertical.
  - **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement vertical.
  - **Décalage:** distance verticale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.

**NOTE:** La position change si la taille de l'étiquette change ou si la position de l'objet apparenté change.

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

### 5.3.8.3 Général

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

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**NOTE:** NiceLabel recommande d'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 **Etat** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

- **Non imprimable:** empêche d'imprimer l'objet. L'objet reste visible sur l'aperçu avant impression. Il affecte les autres objets positionnés relativement. Cette option est utile pour imprimer sur des étiquettes pré dessinées ou d'un stock spécifique.
- 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.
- **Condition** : Déterminer une condition permet d'activer l'objet si le résultat qu'elle donne est "Vrai". Elle définit la visibilité de l'objet au lancement du formulaire et quand les valeurs de variables connectées changent.

**CONSEIL:** Les signes égal (=) et différent (≠) sont autorisés dans la condition de visibilité de l'objet. Cliquer sur le bouton **Egal/Différent** permet de sélectionner le signe approprié.

L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression	Position relative
<b>Non imprimable</b> (sélectionné)	OUI	NON	OUI
<b>Visible</b> (effacé)	NON	NON	NON

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

**TIP:** 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.

**NOTE:** Quand l'interface avancée du pilote d'imprimante est désactivée, l'objet Inverse ne

**Utiliser l'interface avancée du pilote d'imprimante Imprimantes > Impression >**  
désactiver l'option **Utiliser l'interface avancée du pilote d'imprimante**.

## 5.4 Travail Avec Les Objets

Cette section décrit comment travailler avec les [objets](#) incorporés lors de la création d'une [étiquette](#) ou d'un [formulaire](#).

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

Les actions listées ci-dessous décrivent celles qui sont communes à plusieurs types d'objets.

- [Ajouter un objet](#) ajoute un objet sur le plan de travail.
- Ajout d'un objet connecté à une source de données: cliquer sur la flèche à côté du bouton de l'objet et sélectionner une source de données, existante ou nouvelle, pour que le nouvel objet ajouté soit instantanément connecté à la source de données dynamiques.
- [Regroupement](#): permet que plusieurs objet se comportent comme un seul.
- [Rotation](#): Change l'angle de l'objet sélectionné. Les détails concernant la rotation des objets se trouvent [ici](#).
- [Taille](#): définit la taille du texte d'un objet.
- [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.

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

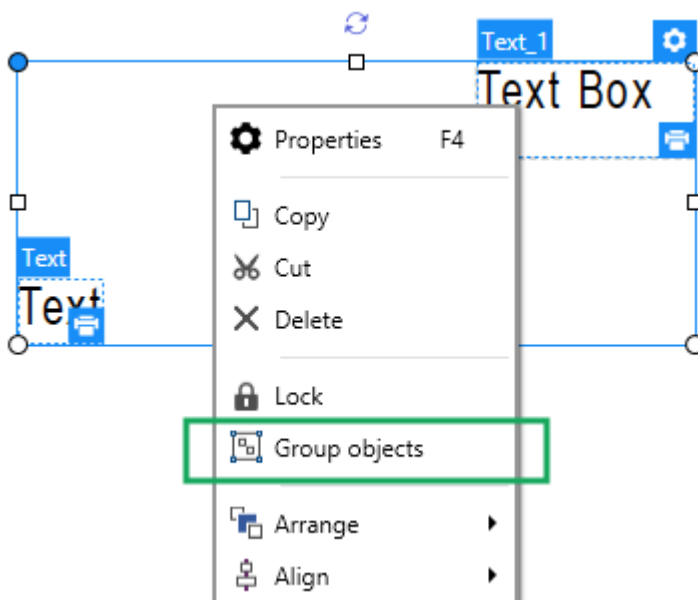
- **Glisser et déposer**: Cliquer sur l'objet dans la boîte d'outils Objet et le déposer sur le plan de travail. L'objet sélectionné apparaît là où se trouve le bouton de la souris.
- **Copier - coller**: Le contenu, texte ou graphique peut être collé directement sur le plan de travail. Pour copier et coller des articles directement sur une étiquette

- un graphique provenant du presse-papier est collé dans un objet [Image](#)
- Une ligne de texte est collée dans un objet [Texte](#).
- Plusieurs lignes de texte sont collées dans un objet [Paragraphe](#).

## 5.4.2 Regroupement Des Objets



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. Avec un clic droit, 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 - Avec un clic droit, sélectionner **Grouper les objets** pour créer un groupe d'objets.



## 5.4.3 Rotation Des Objets

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 Les commandes de Rotation sont accessibles de deux manières:
  - Cliquer sur **Position** dans le groupe [Positionnement](#) de l'onglet Création
  - Aller sur **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** c'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

Designer 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.

**TIP:** 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 barre utilisé.

Voici la liste des codes à barres disponibles dans Designer:

- [Codes à barres 1D et 2D](#)
- [Code à barres GS1 DataBar et ses sous-types](#)

Dans Designer, 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 fixe:** 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.

Le champ **Contenu** est utilisé pour 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.

**TIP:** 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 en X:** Largeur de la barre la plus étroite du code à barres.
- **Hauteur:** Dimension du code à barres en Y.

- Rapport : Le rapport entre la **dimension en X** et la **Hauteur**.

**CONSEIL:** Chaque type de code à barres a une gamme de rapports limitée par la réglementation. Designer permet seulement d'utiliser les rapports valides.

- **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 de X**.

Les **Propriétés actuelles basées sur l'imprimante sélectionnée** affichent la dimension en 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** Il est utilisé par tous les systèmes de lecture pour vérifier si le nombre scanné sur un code à barres est lu correctement.

**TIP:** 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** définit si le caractère de contrôle est inclus ou non dans le code à barres.

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

**NOTE:** Si les données comportent déjà un caractères de contrôle invalide, Designer 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 n'est vraiment pas correct.
- **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 doit être 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 se 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.

Le groupe **Masque** permet de définir le format des données avant qu'elles s'affichent sur l'étiquette.

**Masque de saisie** détermine le format des données entrées avant qu'elles s'affichent sur l'étiquette.

**Caractère générique** c'est le caractère utilisé dans le masque et qui sera remplacé par les données sur l'étiquette imprimée.

## EXEMPLE

Un opérateur a besoin de formater un numéro de téléphone pour qu'il soit plus lisible sur l'étiquette. La donnée entrée n'est pas formatée puisqu'elle provient d'une base de données.

Quand la valeur lue dans la base de données est:

+38642805090

Et que le masque de saisie est:

(\*\*\*\*) \*\*\*\* - \*\*\*\*

Le résultat en sortie sera:

(+386) 4280 - 5090

Quant les données contiennent une astérisque "\*", changer le **Caractère générique**. Le caractère doit avoir une valeur unique qui n'apparaît nulle part dans la donnée.

## 6.5 Barres En Retrait

**Barres en retrait** c'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** définit 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.

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

**TIP:** 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** c'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 Position Relative

L'option **Position relative** définit la position d'un objet par rapport à l'étiquette ou à son voisin, et son comportement quand la taille de l'étiquette ou la position des objets voisins change.

- **Activer le positionnement horizontal relatif:** active le positionnement horizontal relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage horizontal par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage horizontal par rapport à cet objet.
  - **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif horizontal.
  - **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement horizontal relatif.
  - **Décalage:** distance horizontale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.
- **Activer le positionnement vertical relatif:** active le positionnement vertical relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage vertical par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage vertical par rapport à cet objet.
  - **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif vertical.
  - **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement vertical.
  - **Décalage:** distance verticale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.

**NOTE:** La position change si la taille de l'étiquette change ou si la position de l'objet apparenté change.

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

## 6.9 Général

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

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**NOTE:** NiceLabel recommande d'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 **Etat** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

- **Non imprimable:** empêche d'imprimer l'objet. L'objet reste visible sur l'aperçu avant impression. Il affecte les autres objets positionnés relativement. Cette option est utile pour imprimer sur des étiquettes pré dessinées ou d'un stock spécifique.
- 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.
- **Condition** : Déterminer une condition permet d'activer l'objet si le résultat qu'elle donne est "Vrai". Elle définit la visibilité de l'objet au lancement du formulaire et quand les valeurs de variables connectées changent.

**CONSEIL:** Les signes égal (=) et différent (≠) sont autorisés dans la condition de visibilité de l'objet. Cliquer sur le bouton **Egal/Différent** permet de sélectionner le signe approprié.

L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression	Position relative
<b>Non imprimable</b> (sélectionné)	OUI	NON	OUI
<b>Visible</b> (effacé)	NON	NON	NON

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

**TIP:** 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.

NOTE: L'[interface avancée du pilote d'imprimante](#) combinée avec le pilote NiceLabel est obligatoire pour imprimer cet objet en élément interne de l'imprimante.

## 6.10 Types De Codes À Barres Et Leurs Paramètres

### 6.10.1 Codes À Barres 1D


Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Anker	 123456789012	Variation du code Plessey Utilisé pour les systèmes de points de vente avant l'arrivée du code EAN.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a>  Texte lisible Onglet Détails :  <a href="#">Inclure les zones blanches</a>  <a href="#">Correction de l'espace</a>
Bookland	 12345	Code à barres EAN-13 utilisé exclusivement pour les livres.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a>  Texte lisible Onglet Détails :  <a href="#">Inclure les zones blanches</a>  <a href="#">Correction de l'espace</a>
Codabar	 A12345678901B	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	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a>  Texte lisible Onglet Détails :  <a href="#">Inclure les zones blanches</a>





Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Code93		43 caractères autorisés Jeu de caractères ASCII utilisable avec combinaison de 2 caractères.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a>  Texte lisible Onglet Détails :  <a href="#">Inclure les zones blanches</a>  <a href="#">Correction de l'espace</a>
Code128		Encodage des données en double densité. Jeu de caractères ASCII.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a>  Texte lisible Onglet Détails :  <a href="#">Inclure les zones blanches</a>  <a href="#">Correction de l'espace</a>
Code128-A		Les caractères ASCII de 00 à 95 (0-9, A-Z et codes de contrôle), possibilité d'utiliser des caractères spéciaux et FNC 1-4.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a>  Texte lisible Onglet Détails :  <a href="#">Inclure les zones blanches</a>  <a href="#">Correction de l'espace</a>
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.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a>  Texte lisible Onglet Détails :  <a href="#">Inclure les zones blanches</a>  <a href="#">Correction de l'espace</a>
Code128C		00-99 (encode les chiffres deux par deux en un seul code) et FNC1	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a>  Texte lisible Onglet Détails :  <a href="#">Inclure les zones blanches</a>  <a href="#">Correction de l'espace</a>




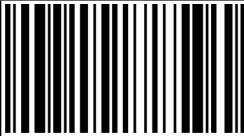





Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Code-39	 *12345*	Code à barres complètement alphanumérique à utiliser avec des entrées de données système.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Espace entre les caractères</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
Code-39 full ASCII	 *12345*	Jeu de 28 caractères ASCII incluant les astérisques	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Espace entre les caractères</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
Code-39 Tri Optic	 \$12345\$	Marquage de bandes d'ordinateur	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Espace entre les caractères</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Dun-14	 (01)12345678901231	Système de comptage pour conteneurs d'expédition utilisant d'autres types de code à barres	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Espace entre les caractères</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
Ean-13	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 8	Numéro d'article européen, utilisé pour le commerce mondial de détail	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a> <a href="#">Inclure la marge claire de l'EAN</a>
Ean-13 + 2	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 8 4 5	Souvent utilisé par les journaux et les périodiques.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a> <a href="#">Inclure la marge claire de l'EAN</a>


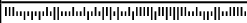
Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Ean-13 + 5		Pour les livres en langue anglaise: le premier chiffre de l'EAN-5 est l'indicateur de la devise. Les quatre chiffres suivants représentent le prix multiplié par 100.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a> <a href="#">Inclure la marge claire de l'EAN</a>
Ean-14		Produits marchands.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
Ean-8		Marquage de paquets trop petits pour un code à barres EAN-13.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a> <a href="#">Inclure la marge claire de l'EAN</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Ean-8 + 2		Utilisé seulement si l'article est trop petit pour un code EAN-13.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a> <a href="#">Inclure la marge claire de l'EAN</a>
Ean-8 + 5		Utilisé seulement si l'article est trop petit pour un code EAN-13.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a> <a href="#">Inclure la marge claire de l'EAN</a>
GS1-128		Une variante du Code 128 - il insère automatiquement un caractère FNC1 après le caractère initial.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
Entrelacé 2 sur 5		Utilisé sur film 135 film, pour les codes à barres ITF-14 et sur les emballages.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>




Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
ITF 14	 1 23 45678 90123 1	Emballage de haut de gamme GTIN inclus	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Barres en retrait Onglet Détails : <a href="#">Correction de l'espace</a>
ITF 16	 12345 67890 12345 2	Emballage de haut de gamme GTIN inclus	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Barres en retrait Onglet Détails : <a href="#">Correction de l'espace</a>
MSI	 123456789012	Utilisé principalement pour les inventaires, le marquage de conteneurs de stockage et étagères dans les entrepôts.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
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 : <a href="#">Correction de l'espace</a>

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Plessey		Un des premiers symboles de code à barres. Utilisé encore en bibliothèques ou pour marquer les étagères des magasins de détail.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
SSCC-18		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.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
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.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
Upc-A		Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN inclus	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>



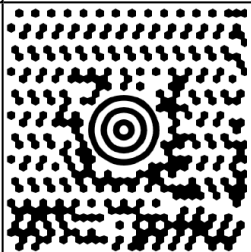


Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Upc-A + 2		Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN inclus Utilisé avec les revues et les périodiques.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
Upc-A + 5		Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN inclus Utilisé pour les prix des livres.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a>
Upc-E		Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN (compressé) inclus Adapté pour les plus petits colis	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a> <a href="#">Symbologie</a>
Upc-E + 2		Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN (compressé) inclus Adapté pour les plus petits colis	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a>



Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Upc-E + 5		Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN (comprimé) inclus Adapté pour les plus petits colis	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a>
Code à barres USPS Intelligent Mail		Suivi et tri des lettres et paquets plats aux Etats Unis.	<a href="#">Contenu du code à barres USPS Intelligent Mail barcode</a> Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a>

## 6.10.2 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.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Onglet Détails : <a href="#">Code page</a> <a href="#">Douche de données</a> <a href="#">Niveau de correction d'erreur</a>
Datamatrix		De haute capacité, optimal pour les petites colis.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Onglet Détails : <a href="#">Code page</a> <a href="#">Encodage.</a> <a href="#">Format</a>
GS1 DataBar		Marquage des produits utilisable pour les applications pour points de vente (POS). Inclus les identifiants d'application (AIs) GS1.	Les paramètres disponibles changent selon le <a href="#">type de GS1 DataBar sélectionné.</a>



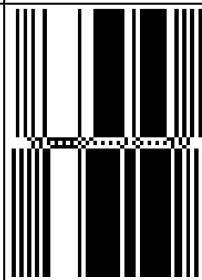






Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
GS1 Datamatrix		Avec les identifiants d'application (Als) GS1, les identifiants de données ASC MH10 et la maintenance.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Onglet Détails : <a href="#">Format</a> <a href="#">Encodage.</a> <a href="#">Code page</a>
Code GS1 QR		Avec les identifiants d'application (Als) GS1, les identifiants de données ASC MH10 et la maintenance.	Paramètres de base du code à barres Onglet Détails : <a href="#">Code page</a> <a href="#">Encodage.</a> <a href="#">Niveau de correction d'erreur</a> <a href="#">Version du symbole</a>
MaxiCode		Utilisé par UPS sur les étiquettes d'expéditions et les colis, dans le monde entier.	<a href="#">MaxiCode Content</a> 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.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Onglet Détails : <a href="#">Code page</a> <a href="#">Encodage.</a> <a href="#">Niveau de correction d'erreur</a> <a href="#">Version du symbole</a>
MicroPDF		Version compacte du PDF-417.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Onglet Détails : <a href="#">Code page</a> <a href="#">Mode Compactage</a> <a href="#">Version</a>

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
PDF-417		Utilisé communément dans le transport, la gestion d'inventaire, etc. Le code est à la fois auto-vérifiable et décodable de manière bi-directionnelle.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Onglet Détails : <a href="#">Code page</a> <a href="#">Mode Compactage</a> <a href="#">Colonnes</a> <a href="#">Niveau de correction d'erreur</a> <a href="#">Lignes</a> <a href="#">Tronqué</a>
QR		Un code à barres matrix lisible par les lecteurs QR et les smartphones. Taille adaptable au montant des données encodées.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Onglet Détails : <a href="#">Code page</a> <a href="#">Encodage.</a> <a href="#">Niveau de correction d'erreur</a> <a href="#">Version du symbole</a>




### 6.10.3 Sous-types De GS1 DataBar




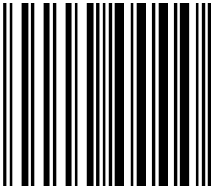


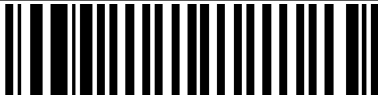
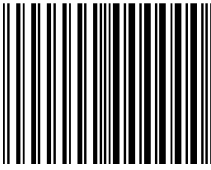
#### 6.10.3.1 Types De Symbole Linéaire

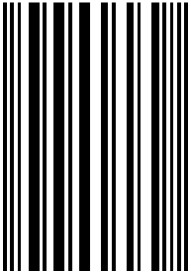
Sous-type de GS1 DataBar	Exemple	Info
Omnidirectionnel		Lecture omnidirectionnelle, jusqu'à 20 trillions de valeurs encodables.
Empilé		Symbole tronqué et empilé pour lecture omnidirectionnelle avec longueur du symbole réduite.
Empilé Omnidirectionnel		Symbole empilé tout en hauteur sur deux lignes séparées par un séparateur.

Sous-type de GS1 DataBar	Exemple	Info
Tronqué		Hauteur réduite à 13 fois la dimension X. Pour scanners 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). Voir la section Segments par ligne
Limité		Eventail de valeurs limité, pour lecteurs portatifs.

### 6.10.3.2 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 scannant 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.

Sous-type de GS1 DataBar	Exemple	Info
Développé		Lecture omni-directionnelle, 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 Segments par ligne
Limité		Eventail de valeurs limité pour lecteurs portatifs.
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.

Sous-type de GS1 DataBar	Exemple	Info
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.

**TIP:** Définir les options qui sont données en fonction du type de code à barres sélectionné.

Designer 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 code 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.

**CONSEIL:** 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:** Code à barres UPC **Système de numérotation :**
  - 0, 1, 6, 7 et 8 sont pour les codes UPC réguliers.
  - 2 est pour un poids aléatoire, ex: viande marquée en magasin.
  - 3 concerne les articles relatifs à la santé publique et le code pharmaceutique.
  - 4 est pour le marquage en magasin d'articles non alimentaires.
  - 5 et 9 pour des coupons.

## 6.12 Détails Du Code À Barres 2D

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

**TIP:** Si l'utilisateur choisit de ne pas définir ces options à la main, Designer 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, Designer utilise l'encodage de caractère du système.

### 6.12.2 Colonnes

Les **Colonnes** sont de simples éléments verticaux d'un codes à barres PDF 417. Il y a maximum 30 colonnes dans un seul symbole de code PDF 417. Chaque colonne a 10 modules de large, ce qui veut dire qu'un seul code à barres est capable d'encoder jusqu'à 929 caractères. Théoriquement un seul code à barres PDF417 peut mémoriser jusqu'à 1850 caractères alphanumériques, 2710 chiffres ou 1108 octets.

### 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 1800 caractères) sont autorisés.
- **Binaire:** Toutes les valeurs 256 ASCII (jusqu'à 1100 octets) sont autorisées.
- **Numérique:** encodage de données numériques (jusqu'à 2700 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. 1 à 4 couches de données sont autorisées.

### 6.12.5 Encodage.

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

### 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, Designer 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. Utiliser la fonction GS1 pour encoder correctement les données (pour en savoir plus sur le GS1 et les autres fonctions, lire le chapitre Fonctions). 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. Plus le nombre est important, plus le code est long. Plus le nombre est petit, plus le code est haut.

## 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).

Designer est compatible avec les modes suivants:

- **Mode 2:** Transporteurs américains avec des codes postaux ayant jusqu'à 9 chiffres de long
  - Le champ **Code postal:** permet d'insérer un code postal US 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**.

**CONSEIL:** 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 Alpha doivent être en majuscules.
Extension de 4 chiffres (activée avec un type de <b>Champ du code postal deux champs (5 et 4 chiffres)</b> ).	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 Etat	Obligatoire 2 caractères alpha 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 barre 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, Designer ouvre une [boîte de dialogue Imprimer](#) qui permet de :

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

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à PowerForms.

La boîte de dialogue Imprimer de Designer est un formulaire d'impression personnalisable. Elle est constituée d'objets de formulaires qui peuvent être configurés, déplacés, ajoutés ou supprimés Plus de détails sur l'utilisation du formulaire d'impression se trouvent [ici](#).

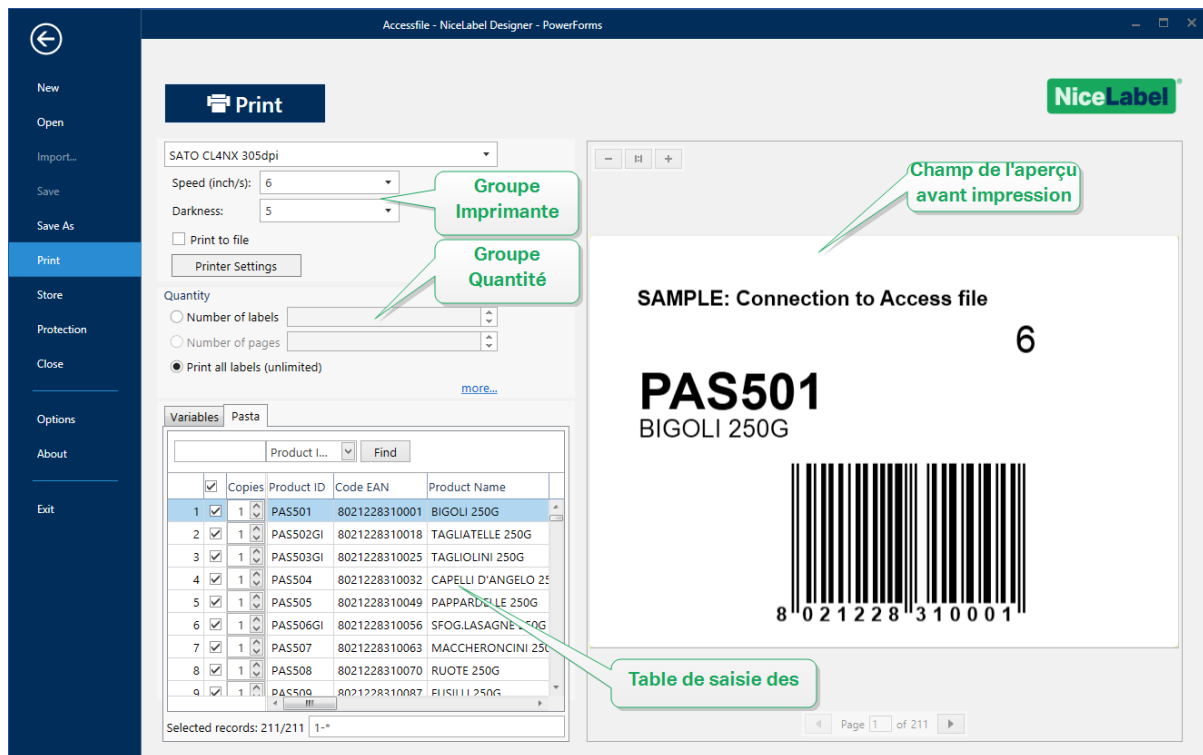
Pour ouvrir la boîte de dialogue Imprimer, cliquer sur le bouton **Imprimer** dans le [groupe d'actions](#) du ruban de l'[Onglet Accueil](#) ou appuyer sur les touches `Ctrl+P`.

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

**TIP:** NiceLabel Designer permet d'imprimer sans ouvrir l'application Designer. S'il n'y a pas besoin de modifier l'étiquette, utiliser [Designer NiceLabel Print](#) pour ouvrir et imprimer directement les fichiers d'étiquette.

## 7.1 Panneau Imprimer (Formulaire D'impression Par Défaut)

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



**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La disponibilité des fonctions d'impression du formulaire dépend du niveau du produit sélectionné.

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** : détermine 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. L'option

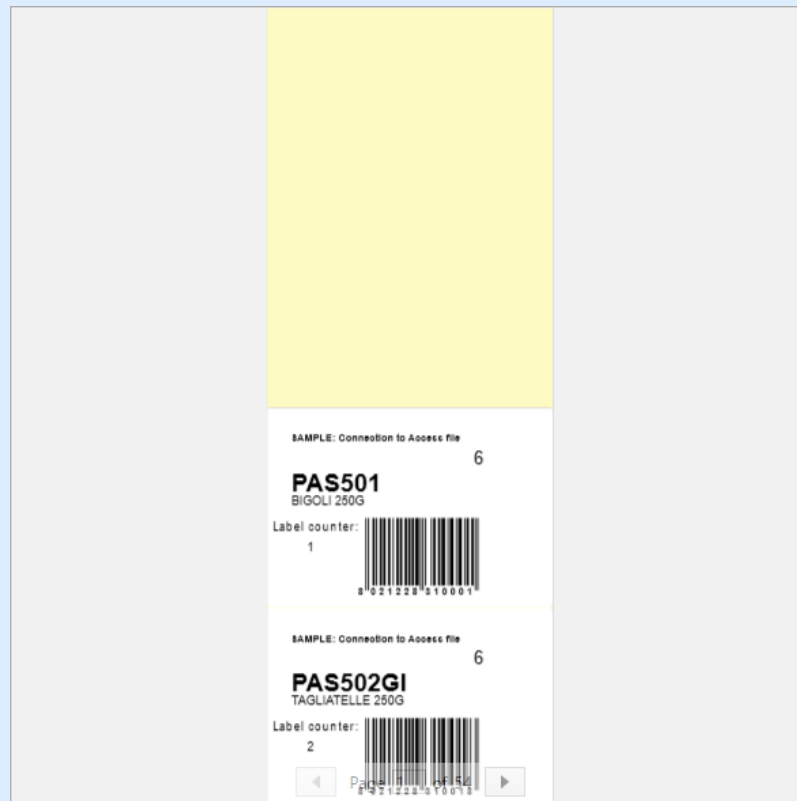
**NOTE:** **Nombre de pages** devient active quand il y a plus d'une étiquette par page paramétrée dans les [Propriétés de l'étiquette > Dimensions.](#)

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

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

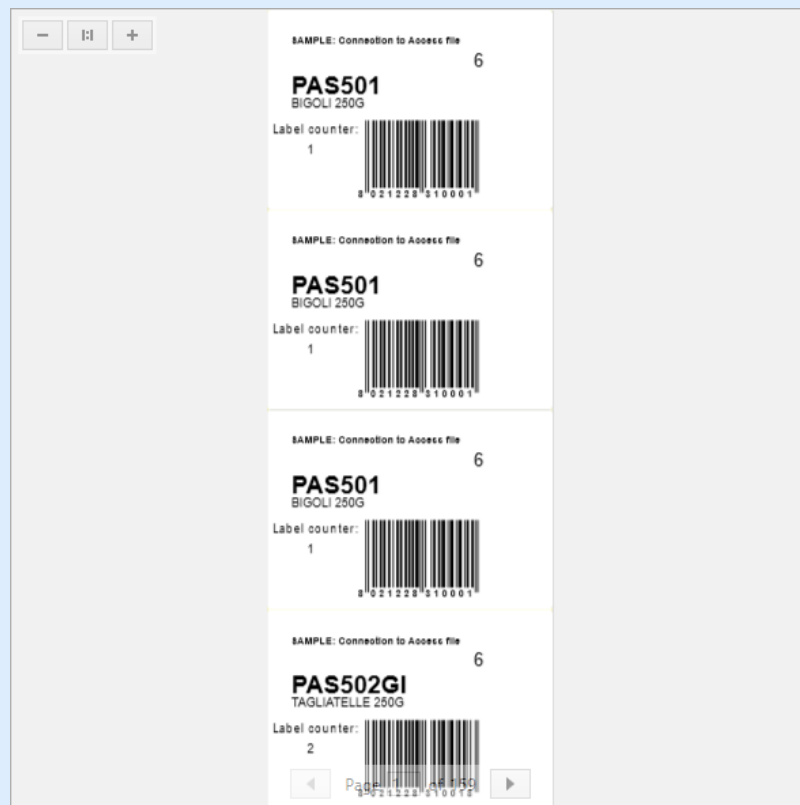
- **Nombre d'étiquettes & sautées sur la première page** : définit le nombre d'étiquettes à ne pas imprimer sur la première page.

**EXEMPLE:** 1 page comporte 5 étiquettes. **Nombre d'étiquettes & sautées sur la première page** : est égal à 3. 2 étiquettes s'impriment sur la première page.



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

**EXEMPLE:** 1 page comporte 5 étiquettes. **Copies identiques par étiquette** : est égal à 3. 3 copies de chaque étiquette s'impriment.



- 

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

**EXEMPLE:** Le jeu d'étiquettes imprimées contient 3 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]

**Le champ de l'aperçu** affiche l'étiquette 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

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de solution est possible avec PowerForms.

Suivre les étapes ci-dessous pour imprimer une étiquette en utilisant NiceLabel Designer.

### 7.2.1 Etape 1 : Créer

Créer ou éditer une étiquette autonome, nouvelle ou existante, ou une étiquette d'une [solution](#).

### 7.2.2 Etape 2: Aperçu

Le champ d'aperçu de l'étiquette fait partie de la boîte de dialogue [Imprimer](#) de Designer 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 Lors de la création ou de la personnalisation du formulaire d'impression par défaut, il faut veiller à ajouter l'objet Aperçu de l'étiquette au formulaire. Le formulaire d'impression ne peut montrer l'aperçu de l'étiquette que si l'objet Aperçu est présent.

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à Designer Pro et PowerForms.

**TIP:** Le formulaire d'impression par défaut est personnalisable. Pour l'adapter ou en créer un nouveau, aller sur l'onglet **Accueil**->onglet **Groupe Action** et cliquer sur **Personnaliser le formulaire d'impression**. En savoir plus sur la personnalisation du formulaire d'impression [ici](#).

### 7.2.3 Etape 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 sont disponibles [ici](#).

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

### 7.2.4 Etape 5: 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 [ici](#).

Cliquer sur **plus...** pour ouvrir la boîte de dialogue des paramètres de Quantité additionnelles.

- **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.

## 7.2.5 Etape 5. Démarrer L'impression

Cliquer sur le bouton **Imprimer**.

## 7.3 Optimiser La Vitesse D'impression

Dans Designer 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. L'ordinateur envoie les données plus rapidement sur un port parallèle 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.

**CONSEIL:** 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

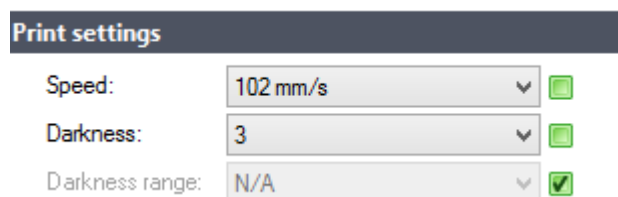
En créant une étiquette, il faut aussi définir l'imprimante qui sera utiliser pour l'imprimer. Chaque fichier d'étiquette enregistre ses propres paramètres d'imprimante en fonction du pilote choisi.

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



The screenshot shows a dialog box titled "Print settings" with three rows of settings, each with a dropdown menu and a checkbox:

Setting	Value	Checkbox
Speed:	102 mm/s	<input type="checkbox"/>
Darkness:	3	<input type="checkbox"/>
Darkness range:	N/A	<input checked="" type="checkbox"/>

**NOTE:** Ces paramètres dépendent de l'imprimante utilisée.

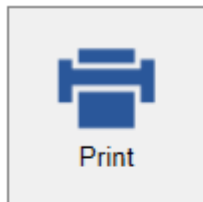
5. Cliquer sur **OK**.
6. Enregistrer l'étiquette

**NOTE:** Les modifications faites dans la boite 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 valable tant que le fichier reste ouvert. A la réouverture du fichier, les paramètres définis dans la boite 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



#### Printer

Speed (inch/s):

Darkness:

Print to file

**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

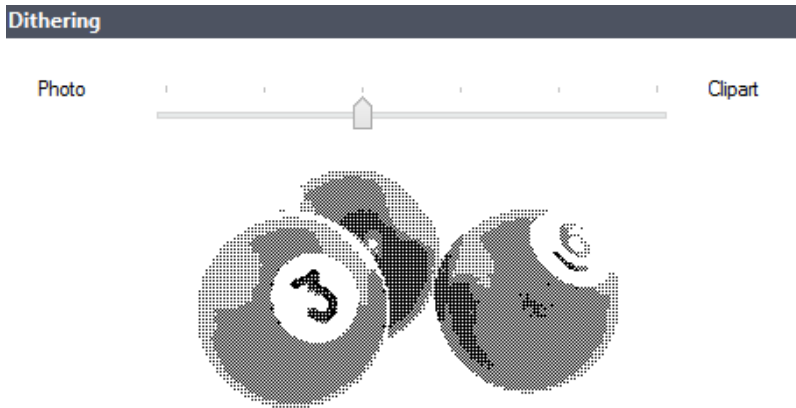
**NOTE:** Cette option ne s'applique que si on utilise un pilote NiceLabel pour imprimer l'étiquette.

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.



**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

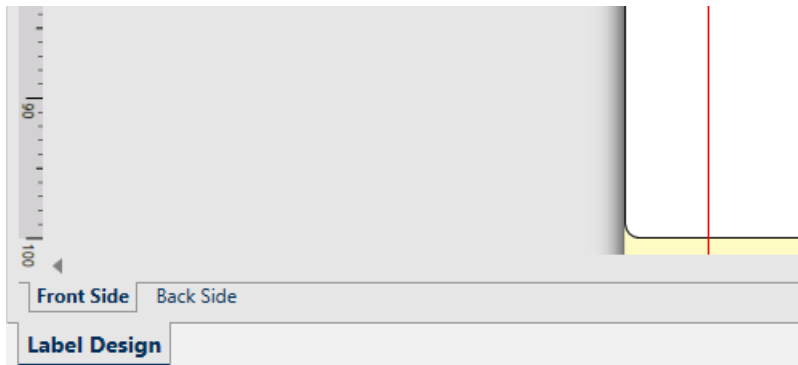
## 7.6 Impression Recto-verso

NiceLabel Designer permet d'imprimer en recto-verso sur les imprimantes thermiques ou de bureau.

Pour activer l'impression recto-verso, ouvrir la [Boîte de dialogue propriétés de l'étiquette](#) et activer l'option **Impression recto-verso** sur l'onglet **Impression**.

**NOTE:** Cette option n'est disponible que si le pilote d'imprimante utilisé permet d'imprimer en recto-verso.

Dès que l'option est activée, les deux côtés de l'étiquettes sont visibles en cliquant sur les onglets sous le plan de travail.



Avec une imprimante de bureau, ces deux pages s'impriment toujours l'une après l'autre. Elles sont envoyées à l'imprimante dans le même ordre.

**TIP:** Vérifier que la fonctionnalité duplex soit activée dans les paramètres du pilote d'imprimante.

Avec une imprimante thermique, le pilote d'imprimante NiceLabel prend soin du bon traitement de l'étiquette et de son impression. Utiliser un pilote d'imprimante NiceLabel approprié pour activer l'impression recto-verso.

## 7.7 Définition De La Zone Non Imprimable

Une zone non-imprimable est où une partie de l'étiquette sur laquelle l'imprimante ne doit pas imprimer. Activer cette option dans le pilote permet d'augmenter virtuellement la taille de l'étiquette.

Une imprimante thermique n'imprime que les étiquettes placées sous la tête d'impression. Si les étiquettes sont plus larges et pas complètement couvertes par la tête d'imprimante, la partie de l'étiquette qui dépasse ne peut pas être imprimée.

**TIP:** En principe la zone non-imprimable se trouve à droite et à gauche de la tête de l'imprimante.

Paramétrer une zone non-imprimable va informer Designer qu'une étiquette d'une largeur inhabituelle est placée dans l'imprimante. Le logiciel va tirer des lignes rouge verticales pour identifier la zone non-imprimable.

**NOTE:** Ne pas confondre zone non-imprimable et marges de l'étiquette ! La zone non-imprimable ne décale pas les objets sur le plan de travail.

Pour définir une zone non-imprimable, 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. Insérer les valeurs de la **Zone non-imprimable**.

**EXEMPLE:** Quand l'imprimante a une tête de 10 cm (4") et l'étiquette une largeur de 12 cm, placer l'étiquette centrée dans l'imprimante pour qu'elle dépasse de la tête autant de chaque côté. Dans le logiciel d'étiquetage, définir une nouvelle étiquette de 12 cm de large. Définir une zone non-imprimable de 1 cm à gauche et 1 cm à droite pour que le logiciel sache que la largeur de l'étiquette fait 10 cm. Le logiciel va tirer des lignes rouge verticale pour identifier la zone non-imprimable.

**TIP:** Les lignes rouge apparaîtront aussi si cette étiquette passe dans une autres imprimante. Si la nouvelle imprimante dispose d'une tête d'impression moins large que la précédente, la largeur maximale de l'étiquette n'est pas la même pour les deux imprimantes. Designer va tenter de conserver les dimensions de l'étiquette d'origine et définir automatiquement la zone non-imprimable pour la nouvelle imprimante.

# 8 Sources de données dynamiques

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

Les sources de données dynamiques sont essentielles pour travailler avec le NiceLabel Designer. Elles permettent d'utiliser, sur une étiquette ou un formulaire, 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 Designer 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.
- [Lier à un autre objet](#): Le contenu d'un objet est défini par le contenu d'un autre objet (lié) de l'étiquette.

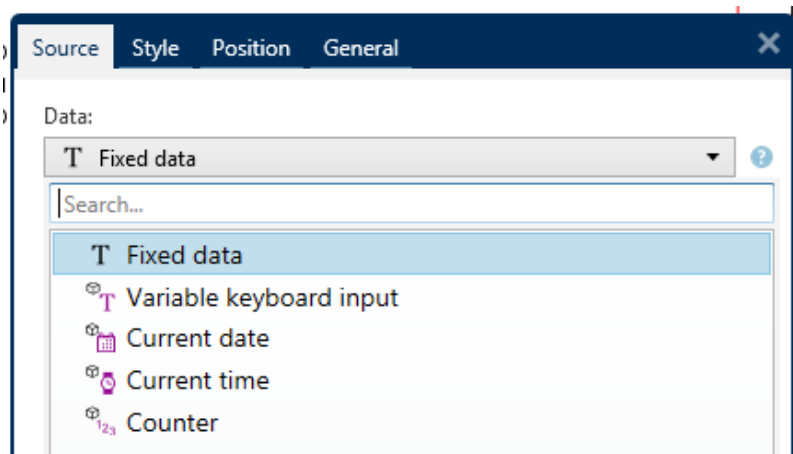
## 8.1 Variables

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, image de l'article.)

Pour faciliter les changements de données, Designer facilite le formatage d'étiquettes utilisant des données variables.

Designer 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.



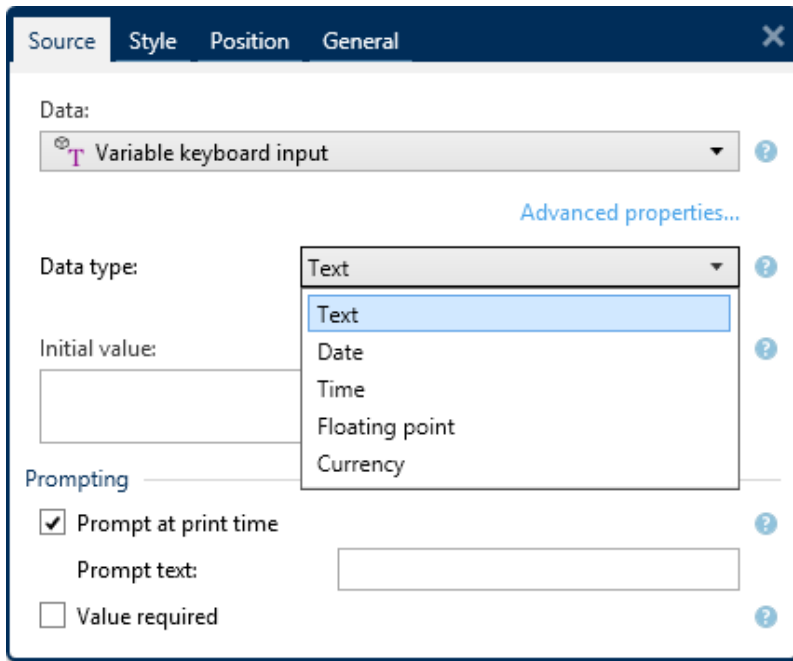
## 8.1.1 Variable Saisie Clavier

**Variable de saisie clavier** est un type de variables qui permet d'avoir une invite différente pour chaque job 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 de texte
  - Date: Saisie clavier de date
  - Heure: Saisie clavier d'horaire.
  - Une virgule flottante: représente un nombre réel dans une variable.
  - Devise: Variables ayant une valeur monétaire.



- **Valeur initiale:** valeur de départ assignée à la variable lors de sa création. Elle est définie par l'une des méthodes suivantes:
  - Saisie manuelle d'une valeur fixe. Sont autorisés tous les caractères tirés du groupe de caractères autorisés.
  - Utilisation d'une valeur dynamique – **Insérer un champ de base de données.** Sélectionner un champ dans la base de données préalablement ajoutée. Vous trouverez [ici](#) la manière d'ajouter une base de données.
  - Utiliser un [caractère spécial](#):
    - !: Un caractère spécial peut être saisi à la main en utilisant les signes plus grand que / plus petit que, ex: <CR>, <LF> ...
    - Le caractère spécial peut être sélectionné dans la [liste](#) du menu déroulant.

**NOTE:** Designer peut utiliser les valeurs combinées comme valeur initiale. Pour en savoir plus sur la combinaison de valeurs, cliquer [ici](#).

**EXEMPLE:** Une valeur initiale combinée d'une variable peut contenir une valeur fixe, une source de données dynamique et des caractères spéciaux. L'ordre des articles insérés peut être aléatoire. Trois options:

1. aaa123[Variable]<CR>
2. <CR>aaa123[Variable]
3. [Variable]<CR>aaa123

**CONSEIL:** Vérifier que la valeur initiale insérée réponde aux critères définis dans les **Règles de sortie** pour chaque type de donnée.



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](#).

Le groupe **Valeur dynamique** définit comment gérer la dernière valeur dynamique d'une variable utilisée.

- **Mémoriser la dernière valeur utilisée (valeur dynamique)** Designe et enregistre la dernière valeur variable utilisée. La dernière valeur utilisée est mémorisée dans un fichier texte externe au même emplacement que le fichier de l'étiquette ou de la solution. Ces fichiers ont le même nom que l'étiquette ou la solution, suivi de l'extension en .DDV.

**NOTE:** En partageant des étiquettes comportant des valeurs dynamiques, il faut veiller à partager non seulement les fichiers d'étiquette ou de solution (.SLNZ), mais aussi les fichiers comportant les dernières valeurs dynamiques utilisées (.DDV).

**NOTE:** Les étiquettes doivent être enregistrées avant d'activer cette option.

**EXEMPLE:** La dernière valeur utilisée est utile quand il faut une continuation dans le comptage des étiquettes imprimées (ex: un numéro de série). La dernière valeur du compteur est stockée et le comptage recommencera à partir de cette valeur.

## 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 de paramètres **A Propos** identifie la variable et définit le format de sortie et la langue.

- **Nom:** Nom unique de la variable. Ce nom sert de référence à la variable quand on l'utilise.
- **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 la date s'affichera. Les formats de date disponibles sont listés [ici](#).

**NOTE:** 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 formats 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 tel qu'il va sortir sur l'étiquette 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.

**TIP:** Pour un décalage négatif de date, utiliser la Fonction décalage de date .

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

Designer 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 Il 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 Il utilise un ou deux caractères.
MM	MM est le numéro de mois. Il utilise toujours deux caractères.

yy ou yyyy	L'année représentée par 2 ou 4 chiffres.
ddd	Abréviation du jour
dddd	Nom complet du jour.
MMMM	Le nom entier du mois.
MMM	Le mois en abrégé.
J	Numéro du jour depuis le 1er Janvier Utilise de 1 à 3 caractères.
JJJ	Numéro du jour 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
JJJWWyyyy	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 sert de référence à la variable quand on l'utilise.
- **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](#).

**NOTE:** 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 l'heure tel qu'il va sortir sur l'étiquette 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

Designer 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'étiquette de manière significative.

### 8.1.4.1 Onglet Général

Le groupe de paramètres **A 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 pendant son utilisation.
- **Description:** C'est un champ qui permet de rajouter des informations complémentaires et des suggestions.

Le groupe de paramètres **Définition** permet de définir le comportement du compteur.

- **Type de compteur:** Valeur croissante ou décroissante:
  - **Incrément:** La valeur augmente 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](#).

Le groupe **Valeur dynamique** définit comment gérer la dernière valeur dynamique d'une variable utilisée.

- **Mémoriser la dernière valeur utilisée (valeur dynamique)** Designe enregistre la dernière valeur variable utilisée. La dernière valeur utilisée est mémorisée dans un fichier texte externe au même emplacement que le fichier de l'étiquette ou de la solution. Ces fichiers ont le même nom que l'étiquette ou la solution, suivi de l'extension en .DDV.

**NOTE:** En partageant des étiquettes comportant des valeurs dynamiques, il faut veiller à partager non seulement les fichiers d'étiquette ou de solution (.SLNZ), mais aussi les fichiers comportant les dernières valeurs dynamiques utilisées (.DDV).

**NOTE:** Etiquette ou doivent être enregistrées avant d'activer cette option.

**EXEMPLE:** La dernière valeur utilisée est utile quand il faut une continuation dans le comptage des étiquettes imprimées (ex: un numéro de série). La dernière valeur du compteur est stockée et le comptage recommencera à partir de cette valeur.

**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.

**NOTE:** 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.

**TIP:** 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 – Elle 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.

**TIP:** A défaut de connaître la valeur de la longueur maximum de la variable, NiceLabel 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**.
- Vérifier que l'icône élément interne soit visible à côté du paragraphe Compteur.
- Vérifier 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.

- **Caractères autorisés:** caractères autorisés pour les valeurs de la variable. Les groupes de caractères autorisés pour le filtrage des données d'entrées sont décrits dans la section Groupes de caractères autorisés

**EXEMPLE:** Les caractères non numériques sont aussi utilisables comme valeurs de compteur. **Alphanumérique** détermine la séquence avec Incrément = 3 et valeur initiale = 1 va donner: 1, 4, 7, A, D, G, J, M, P, S, V, Y, b, e, h, ...

- **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.

- **En utilisant la valeur min/max:** Les valeurs minimum et maximum du compteur activent le bouclage.

- **Aux changements de la source de données sélectionnée:** Le changement d'une valeur de la source de données active le bouclage.
- **Quand la date ou l'heure change:** Le changement de date ou d'heure active le bouclage.

**NOTE:** 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.

Ces valeurs sont entrées à la main L'ordre dans lequel elles sont saisies peut être précisé dans la boîte de dialogue [Ordre des saisies](#) .

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.

**NOTE:** 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 alors que la valeur est obligatoire, l'impression de démarrera pas. Un message d'erreur apparaît.

## 8.2 Lier À Un Autre Objet

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à Designer Express.

**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 Base De Données

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

Les bases de données sont utilisables comme sources de données dynamiques pour les objets d'une étiquette ou d'un formulaire. 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 ou une solution consiste à utiliser l'[Assistant Base de données](#).

Designer permet aussi d'établir et configurer manuellement les connexions à la base de données. De cette façon, tous les paramètres de connexion sont configurables. Cette option est réservée aux spécialistes.

Toutes les Bases de données d'une étiquette ou d'une solution sont listées dans l'[Explorateur de sources de données](#).

L'éditeur est compatible avec une large sélection de types de bases de données. La liste des types de bases de données utilisables se trouve [ici](#).

Pour savoir comment se connecter aux types de bases de données utilisables, lire [ici](#).

Pour connaître les autres sources de données disponibles et comment utiliser le Gestionnaire de données dynamiques, lire [ici](#).

### 8.3.1 Types De Bases De Données Utilisables

Designer est compatible avec plusieurs types de bases de données:

- Microsoft Excel
- Base de données Texte

### 8.3.2 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. Des boutons dédiés donnent un accès instantané aux types de bases de données les plus utilisées. Utiliser le bouton **Toutes les bases de données** pour lancer l'assistant en mode général et sélectionner le type de base de données à l'étape suivante.

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 enregistrements et de définir le nombre de copies à imprimer par enregistrement de la base de données.

### 8.3.2.1 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 **Designer Le ruban 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 Texte.](#)

### 8.3.2.2 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 Designer, étape par étape.

#### 8.3.2.2.1 Etape 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 Designer peut réussir ou non à se connecter à la base de données.

Cliquer sur **Suivant**.

#### 8.3.2.2.2 Etape 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 disponible 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 ou d'un formulaire.

Le bouton **Actualiser les tables** permet que les données de la base connectée soient toujours d'actualité.

Cliquer sur **Suivant**.

### 8.3.2.2.3 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 va être imprimé.

**EXEMPLE:** Le nombre d'enregistrement imprimés peut être défini par une valeur variable. Sa valeur peut être déterminée dans un autre objet de l'étiquette ou du formulaire.

**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.

En savoir plus sur la manière de définir le nombres de copies à imprimer en cliquant ici.

### 8.3.2.2.4 Etape 4: Créer Des Objets

Cette étape 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, savoir:

- Au démarrage de l'assistant Base de données dans le ruban **Données** de Designer et en ajoutant une nouvelle base de données en cliquant sur le bouton Base de données.
- Au démarrage de l'assistant dans l'[Explorateur de données dynamiques](#) ou en utilisant dans le menu de l'objet, l'onglet **Ajouter une base de données**

**TIP:** L'étape **Créer des objets** diffère si l'ajout d'une base de données se fait sur une étiquette ou sur un formulaire. Voir ci-dessous.

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.

L'étape **Créer des objets** pour un formulaire:

- **Créer un objet champ d'édition pour chaque champ:** ajoute un objet Champ d'édition au formulaire. Les objets ajoutés reçoivent le contenu du champ de la base de données.
- **Créer un objet table du formulaire:** ajoute un objet table de la base de données dans un formulaire. Les objets ajoutés reçoivent 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**.

### 8.3.2.2.5 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 de la base de données. Utiliser une recherche en haut de la section d'aperçu 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 **Extraction des données** permet de définir comment récupérer les données dans le fichier de base de données connecté. Les détails concernant les paramètres d'extraction et les options sont disponibles ici.

L'onglet **SQL** permet de créer des requêtes SQL.

Pour plus de détails sur la configuration d'une table de la base de données, cliquer ici.

Cliquer sur **Terminer**. La base de données est prête à servir de source de données aux objets de l'étiquette ou du formulaire

### 8.3.2.3 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 ou du formulaire. La connexion du fichier texte à un objet se fait en suivant pas à pas Designer l'assistant base de données.

#### 8.3.2.3.1 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.

#### 8.3.2.3.2 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 Designer peut réussir ou non à se connecter à la base de données.

Cliquer sur **Suivant**.

#### 8.3.2.3.3 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 ou d'un formulaire.

Le bouton **Actualiser les tables** permet que les données de la base connectée soient toujours d'actualité.

**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.

#### 8.3.2.3.4 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 va être imprimé.

**EXEMPLE:** Le nombre d'enregistrement imprimés peut être défini par une valeur variable. Sa valeur peut être déterminée dans un autre objet de l'étiquette ou du formulaire.

**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.

En savoir plus sur la manière de définir le nombres de copies à imprimer en cliquant ici.

#### 8.3.2.3.5 Etape 4: Créer Des Objets

Cette étape 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, savoir:

- Au démarrage de l'assistant Base de données dans le ruban **Données** de Designer et en ajoutant une nouvelle base de données en cliquant sur le bouton Base de données.
- Au démarrage de l'assistant dans l'[Explorateur de données dynamiques](#) ou en utilisant dans le menu de l'objet, l'onglet **Ajouter une base de données**

**TIP:** L'étape **Créer des objets** diffère si l'ajout d'une base de données se fait sur une étiquette ou sur un formulaire. Voir ci-dessous.

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.

L'étape **Créer des objets** pour un formulaire:

- **Créer un objet champ d'édition pour chaque champ:** ajoute un objet Champ d'édition au formulaire. Les objets ajoutés reçoivent le contenu du champ de la base de données.
- **Créer un objet table du formulaire:** ajoute un objet table de la base de données dans un formulaire. Les objets ajoutés reçoivent 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**.

### 8.3.2.3.6 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. Etape 3 Cet onglet permet le reparamétrage de cette section.

L'onglet **Extraction des données** permet de définir comment récupérer les données dans le fichier de base de données connecté. Pour en savoir plus sur l'extraction des données, lire ici.

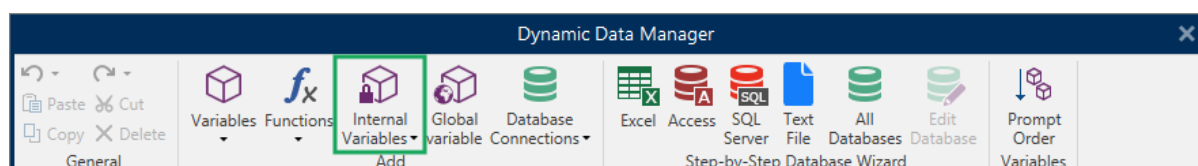
Cliquer sur **Terminer**. La base de données est prête à servir de source de données aux objets de l'étiquette ou du formulaire

## 8.4 Variables Internes

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à Pro et PowerForms.

Une variable interne se comporte comme une source de données dynamiques contenant une valeur automatiquement récupérée du système ou d'une application.

Sélectionner les variables internes en cliquant sur le bouton **Variables internes** dans le ruban **Sources de données**. Cocher la case de la variable appropriée.



**NOTE:** Ces variables-là ne sont pas modifiables. Leur valeur est mise à jour à chaque étiquettes imprimée.

Liste et description des variables internes disponibles :

<b>LabelFileName</b>	Fournit le chemin et nom de fichier de l'étiquette ouverte.
<b>ShortLabelName</b>	Fournit le nom de fichier de l'étiquette ouverte.
<b>RequestedQuantity</b>	La quantité d'étiquettes à imprimer. C'est le nombre d'étiquettes imprimées.

<b>TotalQuantityPrinted</b>	Quantité totale d'étiquettes imprimées C'est l'addition des étiquettes tous les lots d'étiquettes imprimés.
<b>CurrentBatchQuantity</b>	Le nombre d'étiquettes atteint dans le lot d'étiquettes en cours. La valeur est réinitialisée au début de l'impression de chaque lot d'étiquettes.
<b>LabelPrinterName</b>	Le nom de l'imprimante actuellement sélectionnée.
<b>DefaultPrinterName</b>	Le nom du pilote d'imprimante par défaut.
<b>UserName</b>	Le nom d'utilisateur actuellement connecté à l'application. Il n'y aura de valeur que si l'authentification à l'application est activée.
<b>SystemUserName</b>	Le nom de l'utilisateur actuellement connecté à Windows.
<b>ComputerName</b>	Le nom de l'ordinateur sur lequel tourne l'application.
<b>SolutionFileName</b>	Nom du fichier de la solution.
<b>ShortSolutionFileName</b>	Nom du fichier de la solution ouverte.
<b>SolutionFilePath</b>	Chemin vers le nom du fichier de la solution.
<b>FormName</b>	Le chemin et le nom de l'application utilisés pour l'impression des étiquettes à la place de la boîte de dialogue Imprimer.
<b>ShortFormName</b>	Le nom de l'application utilisés pour l'impression des étiquettes à la place de la boîte de dialogue Imprimer.
<b>EPCData</b>	Données EPCData lues sur le Tag RFID.
<b>LabelRevision</b>	Description des révisions de l'étiquette.

## 8.5 Variables Globales

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** L'utilisation de Control Center ne s'applique qu'à LMS Pro et LMS Enterprise.

La variable globale: est un type de variable susceptible d'être partagée par des documents NiceLabel 2017 différents. Une fois définie, elle est stockée hors de l'étiquette.

La valeur de la variable globale est mémorisée après chaque confirmation et chaque impression. Les valeurs mémorisées sont utiles quand il faut continuer un comptage en partant de la valeur du précédent travail d'impression. Les valeurs de variable globales sont mémorisées dans un fichier ou un lecteur distinct ou sur un Control Center.

**TIP:** Par défaut les variables globales sont enregistrées dans `C:\ProgramData\NiceLabel\Global Variables\`. Le fichier s'appelle `Globals.tdb`.

Les variables globales sont créées à la main dans le Gestionnaire de données dynamiques ou avec un Control Center.

- [Ajout et gestion des Variables globales.](#)
- [Configurer les variables globales.](#)



Lors d'une copie d'un fichier d'étiquette qui utilise des variables globales afin de l'utiliser sur un autre ordinateur, vérifier que la source de la variable globale est accessible (fichier ou Control Center).

**NOTE:** Sinon l'application d'étiquetage ne trouvera pas la variable globale correspondante. Un message d'erreur apparaîtra.

**TIP:** Toutes les variables d'une étiquette ou d'une solution sont gérées dans l'[Explorateur de données dynamiques](#).

## 8.6 Raccourcis Pour Les Caractères Spéciaux

Designer comportent 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 FNC 1 peut simplement être encodé en <FNC1>.

S'il manque un caractère spécial dans la liste des raccourcis, consulter la section Autres options de saisie.

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 Synchronise
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 NiceLabel Print

NiceLabel Print est une application autonome pour impression facile et rapide. Elle évite d'ouvrir l'étiquette et les documents de la solution dans Designer.

La fenêtre NiceLabel Print comporte:

- **Le sélecteur d'emplacement du fichier:** un menu déroulant permet de sélectionner et gérer les emplacements sur lesquels les étiquettes ou les solutions sont enregistrés.

**CONSEIL:** Pour plus de détails sur les fichiers et les emplacements, voir la section ci-dessous.

- **Recherche :** trouve le document demandé.
- **Structure des dossiers:** affiche les dossiers sélectionnés dans le **Sélecteur d'emplacement du fichier**.
- La **Zone d'affichage du document:** présente les documents qui sont stockés dans le dossier sélectionné.

## 9.1 Gestion Des Emplacements Des Documents

Lors de la première utilisation du NiceLabel Print une fenêtre NiceLabel Print vierge s'ouvre. Cliquer sur **Gérer les emplacements** dans le **Sélecteur d'emplacement du fichier**. La boîte de dialogue **Gérer les emplacements** s'ouvre.

Utiliser la boîte de dialogue **Gérer les emplacements** pour parcourir le système ou le réseau à la recherche de l'emplacement du document.

- Le bouton **Ajouter:** pour ajouter les fichiers d'étiquettes:
  - **Emplacement du dossier:** recherche le dossier sur le système ou le réseau.
  - **Emplacement de PowerForms Web/Cloud:** ouvre une autre fenêtre pour préciser le serveur qui héberge les fichiers d'étiquette ou de solution.
    - **URL du serveur:** emplacement du serveur.

**EXEMPLE:** Emplacement du serveur PowerForms Web –  
`http://server/PowerFormsWeb`

- Insérer **Nom d'utilisateur** et **Mot de passe** pour se connecter à un serveur protégé.

**NOTE:** Identifiant et mot de passe sont facultatifs. Quand l'authentification est activée, il est demandé un certificat à l'utilisateur si les champs Identifiant et mot de passe ne sont pas remplis avant ouverture de la solution sur le serveur.

- **Déplacer vers le haut** et **Déplacer vers le bas**: changent l'ordre des emplacements sélectionnés.
- **Supprimer**: enlève l'emplacement de NiceLabel Print.

## 9.2 Ouverture Des Documents

Après définition de l'emplacement local ou distant qui contient les documents, commencer l'impression. Suivre les étapes de cette section pour réussir à imprimer les étiquettes.

# 10 Mode de Traçage

Par défaut, NiceLabel 2017 enregistre les événements dans la base de données du journal. Ce journal comporte les informations importantes, telles que les informations rapportées après exécution des actions, après exécution des filtres et les informations concernant les mises à jour des déclencheurs. Pour plus d'informations, consulter l'article [Contrôle des événements](#)

Toutefois, le journal par défaut n'enregistre pas les détails minimes des exécutions. Le mode de traçage doit être activé quand une résolution de problème en profondeur est requise pour l'exécution du code. Dans ce mode, NiceLabel 2017 enregistre les détails de toutes les exécutions internes qui se déroulent durant le traitement du déclencheur.

**NOTE:** Le mode de traçage ne doit être activé qu'aux fins de résolution de problèmes pour collecter les données. Il faut ensuite le désactiver pour reprendre le mode d'opération normal.

**ATTENTION :** Le mode de traçage va ralentir le traitement. Il ne faut l'utiliser que quand l'équipe d'assistance technique le demande.

Pour activer le mode de traçage, effectuer les opérations suivantes :

1. Rechercher le dossier système

**EXEMPLE:** %PROGRAMDATA%\NiceLabel\NiceLabel 2017

2. Effectuer une copie de sauvegarde du fichier `product.config`
3. Ouvrir `product.config` dans un éditeur de texte. Le fichier a une structure XML.
4. Ajouter l'élément `Common/Diagnostics/Tracing/Enabled` et lui assigner la valeur **VRAI**.

Le fichier dispose du contenu suivant:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Configuration>
  <Common>
    <Diagnostics>
      <Tracing>
        <Enabled>Vrai</Enabled>
        <Folder>c:\Troubleshooting\TracingLogs</Folder>
      </Tracing>
    </Diagnostics>
  </Common>
  ...
</configuration>
```

5. Après la sauvegarde du fichier, le Service NiceLabel Designer va appliquer les paramètres automatiquement.

6. Par défaut, les fichiers de traçage (\*.LOG) vont apparaître dans le même dossier système.

**NOTE:** Ecraser éventuellement le dossier du journal en le spécifiant dans l'élément `Dossier`. Cet élément est facultatif.

## 10.1 Types De Fichiers De Commande

Les fichiers de commande sont des fichiers texte contenant des instructions pour le processus d'impression - Ces instructions sont exprimées par les commandes de NiceLabel. Les commandes sont exécutées une par une du début à la fin du fichier.

NiceLabel 2017 comporte les fichiers de commande suivants:

- [Fichier de commande JOB](#)
- [Fichier de commande XML](#)
- [Fichiers de commande CSV](#)

**NOTE:** Ces fichiers sont Unicodes. Ce qui permet d'y écrire en plusieurs langues.

### 10.1.1 Fichier De Commande JOB

Le fichier de commande JOB est un fichier texte contenant les commandes d'impression NiceLabel natives. Les commandes sont exécutées dans l'ordre, de haut en bas. La séquence de commandes ordinaire démarre par LABEL (ouvrir l'étiquette). Les commandes LABEL (pour ouvrir l'étiquette) est suivie par SET (pour régler la valeur de variable) et finalement PRINT (pour imprimer l'étiquette).

Un fichier de commande JOB est exécuté par les actions suivantes:

- Exécuter le fichier de commande
- Envoyer des commandes personnalisées

#### 10.1.1.1 Définition Du Fichier De Commande JOB

Les commandes NiceLabel sont utilisées dans les fichiers de commande pour contrôler l'impression des étiquettes. NiceLabel 2017 exécute les commandes du fichier de commande, de haut en bas.

#### COMMENTAIRE

```
;
```

Il est conseillé de documenter les commandes durant le développement du fichier de commande. Cela permettra de décoder ce que le script fait vraiment en jetant un œil sur le code de temps en temps. Mettre un point virgule (;) au début de la ligne. Tout ce qui suit le point virgule est considéré comme commentaire et donc non traité.

#### CLEARVARIABLEVALUES

```
CLEARVARIABLEVALUES
```

Cette commande réinitialise les valeurs des variables à leur valeur par défaut.

## CREATEFILE

```
CREATEFILE <nom de fichier> [, <contents>]
```

Cette commande va créer un fichier texte. L'utiliser pour signaler à une application tierce que le processus d'impression a commencé ou s'est terminé, selon l'endroit où est placée la commande. Utiliser la syntaxe UNC pour les ressources réseau. Pour plus d'informations, consulter l'article [Accès aux Ressources de Réseau Partagées](#) dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

## DELETEFILE

```
DELETEFILE <nom de fichier>
```

Efface le fichier spécifié. Utiliser la syntaxe UNC pour les ressources réseau. Pour plus d'informations, consulter l'article [Accès aux Ressources de Réseau Partagées](#) dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

## EXPORTLABEL

```
EXPORTLABEL ExportFileName [, ExportVariant]
```

La commande permet d'automatiser la commande "Exporter vers l'imprimante" qui se trouve dans l'éditeur d'étiquettes. L'étiquette est exportée directement vers l'imprimante et stockée en mémoire pour une impression hors-ligne. L'utilisateur peut rappeler l'étiquette par le clavier de l'imprimante ou en envoyant une commande à l'imprimante. La même fonction est disponible dans l'action [Enregistrer l'étiquette dans l'imprimante](#).

**NOTE:** Pour spécifier l'étiquette à exporter, commencer par utiliser la commande **LABEL**.

- **ExportFileName.** Ce paramètre est obligatoire. Il définit le nom du fichier d'exportation. Le contenu du fichier est en langage imprimante.
- **ExportVariant.** Certaines imprimantes supportent plusieurs variantes d'exportation. Durant l'exportation manuelle, l'utilisateur peut choisir la variante d'exportation dans l'interface. Avec la commande EXPORTLABEL, il faut spécifier la variante d'exportation à utiliser. Les variantes se voient dans l'éditeur d'étiquettes, quand le mode d'impression Stocker/Rappeler est activé.

La première variante de la liste a la valeur 0. La seconde variante a la valeur 1, etc.

S'il n'y a aucune précision sur le type de variante à utiliser, la valeur 0 est prise par défaut.

Pour plus de renseignements, consulter l'article [Utiliser le mode d'impression Stocker/Rappeler](#).

## IGNOREERROR

```
IGNOREERROR <on> [, <off>]
```

Spécifie que les erreurs du fichier JOB listées dessous ne terminent pas le processus d'impression.

- Un nom de variable incorrect est utilisé
- Une valeur incorrecte est envoyée à la variable
- L'étiquette n'existe pas / n'est pas accessible
- L'imprimante n'existe pas / n'est pas accessible

## **LABEL.**

```
LABEL label_name [, printerName]
```

La commande ouvre l'étiquette à imprimer. Si l'étiquette est déjà chargée, elle ne s'ouvrira pas. Mettre éventuellement le nom du chemin. Mettre le nom de l'étiquette entre guillemets, si le nom ou le chemin contiennent des espaces. Utilisez la syntaxe UNC pour les ressources réseau. Pour plus d'informations, consulter l'article Accès aux Ressources de Réseau Partagées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

L'option `printer_name` spécifie l'imprimante pour laquelle l'étiquette sera ouverte. Utiliser ce paramètre pour remplacer l'imprimante qui est enregistrée dans le masque de l'étiquette. Si le pilote de cette imprimante n'est pas installé ou pas disponible, la commande signalera une erreur.

## **MESSAGEBOX**

```
MESSAGEBOX <message> [, <caption>]
```

Enregistre le `message` personnalisé dans le journal du déclencheur. Si le message contient des caractères d'espacement ou des virgules, il faut placer le texte entre guillemets (").

## **PORT**

```
PORT <file name> [, APPEND]
```

Cette commande remplace le port défini dans le pilote d'imprimante et redirige l'impression vers un fichier. Si le nom de chemin ou de fichier contient des espaces, mettre la valeur entre guillemets ("). Utiliser la syntaxe UNC pour les ressources réseau. Pour plus d'informations, consulter l'article Accès aux Ressources de Réseau Partagées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

Le paramètre `APPEND` est facultatif. Par défaut, le fichier est écrasé. Utiliser ce paramètre pour joindre des données à un fichier existant.

A chaque utilisation d'une commande PORT dans le fichier JOB, elle reste valable jusqu'à la commande PORT suivante, ou jusqu'à la fin du fichier (ce qui arrive souvent en premier). Si une commande PRINTER suit l'exécution de la commande PORT, le paramètre PORT va écraser le port défini pour l'imprimante sélectionnée. Pour utiliser le port défini pour l'imprimante



sélectionnée, il faut utiliser une autre commande PORT avec une valeur vide, telle que `PORT = ""`.

## PRINT

```
PRINT <quantity> [,<skip> [,<identical label copies> [,number of label sets]]]
```

Cette commande lance le processus d'impression.

- **Quantity.** Spécifie le nombre d'étiquettes à imprimer.
  - **<nombre>** Le nombre d'étiquettes spécifié sera imprimé.
  - **VARIABLE.** Spécifie qu'une variable d'étiquette est définie comme *quantité variable* pour contenir le nombre d'étiquettes à imprimer. L'étiquette va déterminer le nombre d'étiquettes à imprimer.
  - **UNLIMITED.** Avec une base de données comportant les valeurs des objets, l'impression illimité imprimera autant d'étiquettes qu'il y a de données dans la base de données. Sans base de données, le nombre maximal d'étiquettes supporté par l'imprimante thermique sera imprimé.
- **Skip.** Spécifie le nombre d'étiquettes à sauter sur la première page. Ce paramètre est utilisé pour l'impression d'étiquettes sur des feuilles de papier. Quand une partie de la page a déjà été utilisée, réutiliser la même feuille en déplaçant le point de départ de la première étiquette.
- **Copies Identiques d'étiquettes** Spécifie le nombre d'étiquettes identiques qui doivent être imprimées.
- **Nombre de jeux d'étiquettes.** Spécifie combien de fois le processus d'impression complet doit être répété.

**NOTE:** Il faut que les valeurs de quantité soient saisies en valeurs numériques, et pas en chaînes de caractères. Ne pas placer les valeurs entre guillemets.

## PRINTER

```
PRINTER <nom d'imprimante>
```

Cette commande remplace l'imprimante définie dans le fichier d'étiquette. Si le nom d'imprimante contient des caractères espace, il faut le mettre entre guillemets("").

Utiliser le nom d'imprimante tel qu'il est affiché dans la ligne d'état de l'éditeur d'étiquette. Les imprimantes ont généralement les mêmes noms que celles du panneau de configuration Imprimantes et Fax, mais pas toujours. Avec des imprimantes réseau, le nom peut s'afficher avec la syntaxe `\\server\share`.

**PRINTJOBNAME** - Nom du travail d'impression

```
PRINTJOBNAME - Nom du travail d'impression
```

Cette commande spécifie le nom de la tâche d'impression visible dans le Spouleur Windows. Si le nom contient des caractères d'espace ou des virgules, il faut le mettre entre guillemets (").

## SESSIONEND

```
SESSIONEND - fin de session
```

Cette commande ferme le flux d'impression. Voir aussi **SESSIONSTART** (début de session).

**NOTE:** `SESSIONEND` doit être le seul élément envoyé dans l'action Envoyer une commande personnalisée. Pour envoyer d'autres commandes, utiliser différentes actions Envoyer une commande personnalisée.

## SESSIONPRINT

```
SESSIONPRINT quantity [, skip]
```

Cette commande imprime l'étiquette actuellement référencée et l'ajoute à la session d'impression actuellement ouverte. Il est possible d'utiliser plusieurs commandes `SESSIONPRINT` l'une après l'autre et de joindre les étiquettes référencées dans un flux d'impression unique. Le flux ne se ferme pas avant la commande `SESSIONEND`. Les paramètres `quantity` (quantité) et `skip` (sauter) ont la même signification que dans la commande `PRINT` de NiceLabel. Voir aussi **SESSIONSTART** (début de session).

- **Quantity.** Spécifie le nombre d'étiquettes à imprimer.
- **Skip.** Spécifie le nombre d'étiquettes à sauter sur la première page. Ce paramètre est utilisé pour l'impression d'étiquettes sur des feuilles de papier. Quand une partie de la page a déjà été utilisée, réutiliser la même feuille en déplaçant le point de départ de la première étiquette.

## SESSIONSTART - début de session

```
SESSIONSTART - début de session
```

Cette commande initie le type d'impression session-print.

Les trois commandes d'impression de session (**SESSIONSTART**, **SESSIONPRINT**, et **SESSIONEND**) sont utilisées ensemble. Avec la commande `PRINT`, toutes les données d'étiquettes sont envoyées à l'imprimante dans une tâche d'impression différente. Pour joindre les données d'étiquettes dans un flux d'impression, il faut utiliser les commandes d'impression de session. Il faut commencer par la commande `SESSIONSTART`, suivie par un nombre quelconque de commandes `SESSIONPRINT` et terminer par la commande `SESSIONEND`.

Utiliser ces commandes pour optimiser le processus d'impression des étiquettes. L'impression d'étiquettes provenant dans un seul flux d'impression est plus rapide que l'impression d'étiquettes dans différents travaux d'impressions.

Il faut respecter certaines règles pour éviter de rompre la session d'impression.

- Ne pas changer d'étiquette pendant une session
- Ne pas changer d'imprimante pendant une session
- Il faut paramétrer des valeurs pour toutes les variables de l'étiquette durant la session, même si certaines variables ont une valeur vide

## SET

```
SET <nom>=<valeur> [pas> [,<nombre ou répétitions>]]
```

Cette action assigne une **valeur** à la variable **nom**. La variable doit être définie sur l'étiquette, sinon une erreur sera signalée. Une erreur surviendra si la variable n'est pas sur l'étiquette.

L'**Incrément** et **nombre de répétitions** sont des paramètres pour les variables de comptage. Ces paramètres spécifient l'incrémementation du compteur et le nombre d'étiquettes avant que le compteur change de valeur.

Si la valeur contient des caractères d'espacement ou virgule, il faut les mettre entre guillemets (""). Voir aussi **TEXTQUALIFIER**.

Pour assigner une valeur en plusieurs lignes, utiliser `\r\n` pour encoder un caractère de retour à la ligne. `\r` est remplacé par CR (Retour Charriot) et `\n` est remplacé par LF (Nouvelle Ligne).

Attention en paramétrant les valeurs de variables procurant des données pour les images des étiquettes, puisque la barre oblique inversée peut être remplacée par un autre caractère.

**EXEMPLE:** Avec la valeur "c:\Mes Images\raw.jpg" pour la variable, le "\r" sera remplacé par le caractère CR.

## SETPRINTPARAM

```
SETPRINTPARAM <nom paramètre> = <valeur>
```

Cette commande permet d'affiner les paramètres de l'imprimante avant d'imprimer. Les paramètres supportés pour les réglages d'imprimante (**paramname**) sont :

- **PAPERBIN.** Spécifie le réservoir contenant le support d'étiquette. Si l'imprimante est équipée de plus d'un bac à papier / bac à étiquettes, contrôler celui qui sera utilisé pour l'impression. Le nom du bac à papier doit provenir du pilote d'imprimante.
- **PRINTSPEED.** Spécifie la vitesse d'impression. Les valeurs acceptables varient d'une imprimante à l'autre. Consulter le manuel de l'imprimante pour connaître les valeurs exactes.
- **PRINTDARKNESS.** Spécifie le contraste de l'impression. Les valeurs acceptables varient d'une imprimante à l'autre. Consulter le manuel de l'imprimante pour connaître les valeurs exactes.
- **PRINTOFFSETX.** Spécifie la marge de gauche pour tous les objets imprimables. La valeur du paramètre est numérique, exprimée en pixels. Elle peut être positive ou négative,
- **PRINTOFFSETY.** Spécifie la marge supérieure pour tous les objets imprimables. La valeur du paramètre est numérique, exprimée en pixels. Elle peut être positive ou négative,

- **PRINTERSETTINGS.** Spécifie les paramètres personnalisés à appliquer au travail d'impression. Le paramètre a besoin du DEVMODE entier de l'imprimante ciblée, il est fourni par une chaîne de caractères codée en Base64. Le DEVMODE contient tous les paramètres du pilote d'imprimante (vitesse, contraste, décalage et autre). Pour plus d'informations, voir l'article Comprendre les paramètres d'imprimante et DEVMODE dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

**NOTE:** La chaîne de caractères codée en Base64 doit être fournie entre guillemets (").

### TEXTQUALIFIER Délimiteur de texte

```
TEXTQUALIFIER <caractère>
```

Le délimiteur de texte est le caractère qui entoure la valeur de la donnée qui est assignée à une variable. Si la valeur comprend des caractères d'espacement, ils doivent être inclus dans des délimiteurs de texte. Le délimiteur de texte par défaut sont les guillemets ("). Comme les guillemets sont utilisés comme raccourci pour les unités de mesure en pouces, parfois il est difficile de passer les données avec le signe pouce dans les fichiers JOB. Il faut alors utiliser des guillemets doubles pour en encoder un ou utiliser TEXTQUALIFIER.

#### Exemple

```
TEXTQUALIFIER %  
SET Variable = %EPAK 12"X10 7/32"%
```

#### 10.1.1.2 Exemple De Fichier De Commande JOB

Ce fichier JOB ouvre l'étiquette `label2.nlbl`, définit les valeurs des variables et imprime une seule étiquette. Comme aucune commande PRINTER n'est utilisée pour rediriger l'impression, l'étiquette sera imprimée en utilisant le nom d'imprimante défini dans l'étiquette.

```
LABEL "label2.nlbl"  
SET code="12345"  
SET article="FUSILLI"  
SET ean="383860026501"  
SET poids="1,0 kg"  
PRINT 1
```

### 10.1.2 Fichier De Commande XML

Les commandes disponibles dans les fichiers de commande CSV forment un sous-ensemble des commandes NiceLabel. Utiliser les commandes suivantes : **LOGIN**, **LABEL**, **SET**, **PORT**, **PRINTER**, **SESSIONEND**, **SESSIONSTART** et **SESSIONPRINT**. La syntaxe utilisée dans un fichier XML nécessite quelques petites adaptations.

Un fichier de commande XML est exécuter par les actions suivantes:

- Exécuter le fichier de commande
- Envoyer des commandes personnalisées

L'élément de base du fichier de commande XML est `<Nice_Commands>`. L'élément qui doit suivre est `<Label>`, il spécifie l'étiquette à utiliser.

Il y a deux méthodes pour lancer l'impression d'étiquette :

- Les imprimer normalement en utilisant l'élément `<Print_Job>`.
- Les imprimer dans une session en utilisant l'élément `<Session_Print_Job>`.

Il est aussi possible de changer l'imprimante sur laquelle les étiquettes s'impriment et de paramétrer les valeurs de variables.

### 10.1.2.1 Définition Du Fichier De Commande XML

Cette section contient la description de structure du fichier de commande XML. Il y a différents éléments qui contiennent des attributs. Certains attributs sont obligatoires, d'autres sont en option. Certains attributs doivent avoir uniquement des valeurs prédéfinies. Pour les autres elles peuvent être spécifiées.

- **<Nice\_Commands>**. C'est un élément de base.
- **<Label>**. Spécifie le fichier d'étiquette à ouvrir. Si l'étiquette est déjà ouverte, elle ne sera pas rouverte. Le fichier d'étiquette doit être accessible depuis cet ordinateur. Pour plus d'informations, consulter l'article Accès aux Ressources de Réseau Partagées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation. Cet élément peut se trouver plusieurs fois dans le fichier de commande.
  - **Name**. Cet attribut contient le nom d'étiquette. Mettre éventuellement le nom du chemin. Élément obligatoire
- **<Print\_job>**. L'élément qui contient les données d'un travail d'impression. Cet élément peut se trouver plusieurs fois dans le fichier de commande.
  - **Printer**. A utiliser pour remplacer l'imprimante définie dans l'étiquette. L'imprimante doit être accessible depuis cet ordinateur. Pour plus d'informations, consulter l'article Accès aux Ressources de Réseau Partagées. Élément facultatif
  - **Quantity**. A utiliser pour spécifier le nombre d'étiquettes à imprimer. Valeurs possibles : valeur numérique, VARIABLE ou UNLIMITED Pour plus d'informations concernant les paramètres, consulter l'article Imprimer l'étiquette. Élément obligatoire
  - **Skip**. A utiliser pour spécifier le nombre d'étiquettes à sauter au début. Élément utile pour imprimer des planches d'étiquettes sur une imprimante laser, quand les premières étiquettes sont déjà imprimées. Pour plus d'informations, consulter l'article Imprimer l'étiquette. Élément facultatif
  - **Job\_name**. A utiliser pour spécifier le nom du travail d'impression Le nom spécifié est visible dans le spouleur d'impression. Pour plus d'informations, consulter l'article Paramétrer le nom du travail d'impression. Élément facultatif
  - **Print\_to\_file**. A utiliser pour spécifier le nom du fichier dans lequel il faut enregistrer les commandes de l'imprimante. Pour plus d'informations, voir l'article [Rediriger l'impression vers un fichier](#). Élément facultatif

- **Identical\_Copies.** A utiliser pour spécifier le nombre de copies à imprimer pour chaque étiquette. Pour plus d'informations, consulter l'article [Imprimer l'étiquette](#).  
Elément facultatif
- **<Session\_Print\_Job>.** Elément qui contient les données et les commandes pour une ou plusieurs sessions. L'élément peut contenir une ou plusieurs **<Session>**. Il qualifie les règles d'impression de la session. Cet élément peut être utilisé plusieurs fois dans le fichier de commande. Pour rechercher les attributs disponibles voir ceux de l'élément **<Print\_Job>**. Ils sont tous utilisables, sauf l'attribut de quantité. Voir la description de l'élément **<Session>** pour déterminer comment spécifier la quantité d'étiquettes dans la session d'impression.
- **<Session>.** L'élément qui contient les données pour une unique session. En imprimant en sessions, toutes les étiquettes sont codées et envoyées à l'imprimante dans un seul travail d'impression.
  - **Quantity.** A utiliser pour spécifier le nombre d'étiquettes à imprimer. Valeurs possibles : valeur numérique, chaîne de caractères VARIABLE ou chaîne UNLIMITED. Pour plus d'informations concernant les paramètres, consulter l'article Imprimer l'étiquette. Obligatoire.
  - **<Variable>.** L'élément qui assigne les valeurs aux variables de l'étiquette. Cet élément peut se trouver plusieurs fois dans le fichier de commande.
    - **Name.** L'attribut qui contient le nom de variable. Obligatoire.

### Définition du Schéma XML (XSD) pour le fichier de commande XML

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<xs:schema targetNamespace="http://tempuri.org/XMLSchema.xsd"
elementFormDefault="qualified"
xmlns:mstns="http://tempuri.org/XMLSchema.xsd" xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema">
  <xs:element name="nice_commands">
    <xs:complexType>
      <xs:sequence>
        <xs:element name="label" maxOccurs="unbounded" minOccurs="1">
          <xs:complexType>
            <xs:sequence>
              <xs:element name="print_job" maxOccurs="unbounded" minOccurs="0">
                <xs:complexType>
                  <xs:sequence>
                    <xs:element name="database" maxOccurs="unbounded" minOccurs="0">
                      <xs:complexType>
                        <xs:simpleContent>
                          <xs:extension base="xs:string">
                            <xs:attribute name="name" type="xs:string" use="required" />
                          </xs:extension>
                        </xs:simpleContent>
                      </xs:complexType>
                    </xs:element>
                  <xs:element name="table" maxOccurs="unbounded" minOccurs="0">
                    <xs:complexType>
                      <xs:simpleContent>
                        <xs:extension base="xs:string">
                          <xs:attribute name="name" type="xs:string" use="required" />
                        </xs:extension>
                      </xs:simpleContent>
                    </xs:complexType>
                  </xs:element>
                </xs:sequence>
              </xs:element>
            </xs:sequence>
          </xs:complexType>
        </xs:element>
      </xs:sequence>
    </xs:complexType>
  </xs:element>
</xs:schema>
```

```

</xs:extension>
</xs:simpleContent>
</xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="variable" maxOccurs="unbounded" minOccurs="0">
<xs:complexType>
<xs:simpleContent>
<xs:extension base="xs:string">
<xs:attribute name="name" type="xs:string" use="required" />
</xs:extension>
</xs:simpleContent>
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:sequence>
<xs:attribute name="quantity" type="xs:string" use="required" />
<xs:attribute name="printer" type="xs:string" use="optional" />
<xs:attribute name="skip" type="xs:integer" use="optional" />
<xs:attribute name="identical_copies" type="xs:integer" use="optional" />
<xs:attribute name="number_of_sets" type="xs:integer" use="optional" />
<xs:attribute name="job_name" type="xs:string" use="optional" />
<xs:attribute name="print_to_file" type="xs:string" use="optional" />
<xs:attribute name="print_to_file_append" type="xs:boolean" use="optional" />
<xs:attribute name="clear_variable_values" type="xs:boolean" use="optional" />
</xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="session_print_job" maxOccurs="unbounded" minOccurs="0">
<xs:complexType>
<xs:sequence>
<xs:element name="database" maxOccurs="unbounded" minOccurs="0">
<xs:complexType>
<xs:simpleContent>
<xs:extension base="xs:string">
<xs:attribute name="name" type="xs:string" use="required" />
</xs:extension>
</xs:simpleContent>
</xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="table" maxOccurs="unbounded" minOccurs="0">
<xs:complexType>
<xs:simpleContent>
<xs:extension base="xs:string">
<xs:attribute name="name" type="xs:string" use="required" />
</xs:extension>
</xs:simpleContent>
</xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="session" minOccurs="1" maxOccurs="unbounded">
<xs:complexType>
<xs:sequence>
<xs:element name="variable" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded">
<xs:complexType>
<xs:simpleContent>
<xs:extension base="xs:string">
<xs:attribute name="name" type="xs:string" use="required" />
</xs:extension>
</xs:simpleContent>
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:sequence>

```

```

<xs:attribute name="quantity" type="xs:string" use="required" />
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:sequence>
<xs:attribute name="printer" type="xs:string" use="optional" />
<xs:attribute name="skip" type="xs:integer" use="optional" />
<xs:attribute name="job_name" type="xs:string" use="optional" />
<xs:attribute name="print_to_file" type="xs:string" use="optional" />
<xs:attribute name="print_to_file_append" type="xs:boolean" use="optional" />
<xs:attribute name="clear_variable_values" type="xs:boolean" use="optional" />
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:sequence>
<xs:attribute name="name" type="xs:string" use="required" />
<xs:attribute name="close" type="xs:boolean" use="optional" />
<xs:attribute name="clear_variable_values" type="xs:boolean" use="optional" />
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:sequence>
<xs:attribute name="quit" type="xs:boolean" use="required" />
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:schema>

```

### 10.1.2.2 Exemple De Fichier De Commande XML

L'exemple présente une vue structurée des éléments et de leurs attributs tels qu'ils peuvent être utilisés dans un fichier XML.

```

<nice_commands>
<label name="label1.nlbl">

<session_print_job printer="CAB A3 203DPI" skip=0 job_name="job name 1" print_to_
file="filename 1">
<session quantity="10">
<variable name="variable name 1" >variable value 1</variable>
</session>
</session_print_job>

<print_job printer="Zebra R-402" quantity="10" skip=0 identical_copies=1 number_
of_sets=1 job_name="job name 2" print_to_file="filename 2">
<variable name="variable1" >1</variable>
<variable name="variable2" >2</variable>
<variable name="variable3" >3</variable>
</print_job>
</label>
</nice_commands>

```

### 10.1.3 Fichier De Commande CSV

Les commandes disponibles dans les fichiers de commande CSV forment un sous-ensemble des commandes NiceLabel. Commandes utilisables: **LABEL**, **SET**, **PORT**, **PRINTER** et **PRINT**.

Un fichier de commande CSV est exécuté par les actions suivantes:



- Exécuter le fichier de commande
- Envoyer des commandes personnalisées

C'est un fichier texte dans lequel les valeurs sont séparées par une virgule ( , ). Le fichier texte peut contenir des valeurs Unicode (important pour les données multilingues). Chaque ligne d'un fichier de commande CSV contient les commandes pour une action d'impression d'étiquette.

La première ligne du fichier de commande CSV doit contenir les noms des commandes et des variables. L'ordre des noms de commandes n'est pas important, mais toutes les données d'un même flux d'impression doivent avoir la même structure. Les paires de variables `nom-valeur` sont extraites automatiquement et envoyées à l'étiquette de référence.

**NOTE:** Aucune erreur n'est relevée si la variable dont le nom se trouve dans le CSV n'existe pas sur l'étiquette.

### 10.1.3.1 Définition Du Fichier De Commande CSV

Les commandes de la première ligne de données doivent être exprimées avec le caractère (@). Les champs sans @ au début sont des noms de variables, et ils seront extraits avec leurs valeurs comme paires `nom-valeur`.

- **@Label.** Spécifie le nom d'étiquette à utiliser. Il est conseillé d'inclure le chemin et le nom du fichier. Il faut que l'utilisateur du service puisse accéder au fichier. Pour plus d'informations, consulter l'article Accès aux Ressources de Réseau Partagées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation. Champ obligatoire
- **@Printer.** Spécifie l'imprimante à utiliser. Il remplace l'imprimante définie dans l'étiquette. Il faut que l'utilisateur du service puisse accéder à l'imprimante. Pour plus d'informations, consulter l'article Accès aux Ressources de Réseau Partagées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation. C'est un champ facultatif.
- **@Quantity.** Spécifie le nombre d'étiquettes à imprimer. Valeurs possibles : valeur numérique, VARIABLE ou ILLIMITE. Pour plus d'informations, consulter le chapitre du guide utilisateur de NiceLabel Automation. Champ obligatoire
- **@Skip.** Spécifie le nombre d'étiquettes à sauter au début de la première page imprimée. Cette fonctionnalité est utile quand la feuille d'étiquettes utilisée est déjà partiellement imprimée. C'est un champ facultatif.
- **@IdenticalCopies.** Spécifie le nombre de copies d'étiquettes à imprimer pour chaque étiquette unique. Cette fonctionnalité est utile à l'impression d'étiquettes contenant des données d'une base de données, pour utiliser des compteurs et pour faire des copies d'étiquettes. C'est un champ facultatif.
- **@NumberOfSets.** spécifie le nombre de fois que le processus d'impression doit être répété. Chaque jeu d'étiquettes définit l'occurrence du processus d'impression. C'est un champ facultatif.
- **@Port.** Spécifie le nom du port pour l'imprimante. Il peut remplacer le port par défaut spécifié dans le pilote d'imprimante. Il permet aussi de rediriger l'impression vers un fichier. C'est un champ facultatif.

- **Autres noms de champs.** Tous les autres champs définissent les noms des variables de l'étiquette. Le contenu des champs sera enregistré dans la variable ayant le même nom avec sa valeur.

### 10.1.3.2 Exemple De Fichier De Commande CSV

L'exemple ci-dessous présente une vue structurelle des champs utilisables dans le fichier de commande CSV.

```
@Label,@Printer,@Quantity,@Skip,@IdenticalCopies,NumberOfSets,@Port,Product_ID,
Product_Name
label1.nlbl, CAB A3 203 DPI, 100, , , , , 100A, Product 1
label2.nlbl, Zebra R-402, 20, , , , , 200A, Product 2
```

## 10.2 Définition Du Fichier D'exportation Des Variables

Cette section présente la structure des éléments et leurs caractéristiques dans le fichier en .NLVR d'exportation des variables. Pour comprendre le rôle de chaque élément, voir leur définition ci-dessous.

### 10.2.1 Définition Du Fichier .NLVR

**<Variables> et <Variable>:** L'élément **Variables** contient la liste des variables saisies de l'étiquettes, chacune étant définie dans une élément Variable distinct. Les variables saisies sont listées dans la table des saisies de données du [formulaire d'impression](#). S'il n'y a pas de variable saisie dans l'étiquette, l'élément **Variables** est vide.

- **Nom:** Contient le nom de variable.
- **Description :** Contient la description de la variable. Le
- **Type de données** définit le type de données enregistré dans la variable.
- **Valeur initiale:** valeur de départ assignée à la variable lors de sa création.
- **Valeur initiale:** valeur de départ assignée à la variable lors de sa création.
- **Valeur provisoire** définit une valeur variable dans un espace personnalisé d'un objet lors de la création des étiquettes ou formulaires.
- **IsProvisionalValueAutoGenerated:**La valeur provisoire est auto générée par l'application.
- **Type d'incrément:** dit si la variable est définie comme un compteur et si oui, quel est son type.
- **IncrementStep:** l'information concernant le pas incrémental. La valeur du compteur s'incrémente/décrémente de cette valeur sur l'étiquette suivante.
- **IncrementCount:** Donne le point de départ du compteur. Généralement, le compteur change de valeur à chaque étiquette, mais cela peut être modifié.

- **Format:** type de contenu (caractères) accepté par la variable.
- **IsPrompted:** dit si la variable est saisie lors de l'impression ou non.
- **PromptText:** texte qui s'affiche pour l'opérateur au moment de l'impression.
- **IsValueRequired:** dit si la variable doit être définie ou non.
- **IsDynamicValue:** dit si la variable a une valeur dynamique ou non.
- **PrinterCounterType:** si activé, permet de définir le type de compteur.
- **AllowedCharactersForCustomFormat:** définit si un format spécifique de caractère est autorisé pour la variable.
- **Length:** nombre maximum de caractères que la variable peut contenir.
- **MinLength:** nombre minimum de caractères que la variable doit contenir.
- **IsFixedLength:** La variable doit contenir exactement ce nombre de caractères
- **HasMinimumValue:** définit si la variable a une valeur minimum
- **MinimumValue:** Valeur minimum de la variable
- **HasMaximumValue:** ddéfinit si la variable a une valeur maximum
- **MaximumValue:** Valeur maximum de la variable
- **InputFormat:** format d'entrée autorisé.
- **OutputFormat:** format de sortie autorisé.
- **OutputLanguage:** Sélection de la langue et des formatages régionaux pour les valeurs de variable.
- **InputFormatDecimalDelimiter:** spécifie le format caractère qui va séparer la partie entière de la partie décimale d'un nombre.
- **InputFormatDecimalPlaces:** détermine les nombres de décimales après la virgule pour cette variable.
- **InputFormatDecimalSeparator:** définit le format de saisie du séparateur qui regroupe par milliers.
- **InputFormatCurrencySymbol:** Symbole représentant la devise sélectionnée.
- **InputFormatCurrencySymbolPosition:** spécifie la place du symbole de devise.
- **OutputFormatDecimalDelimiter:** Nombre de décimales à mettre dans la variable lors de l'impression.
- **OutputFormatDecimalPlaces:** place du nombre de décimales à inclure dans la variable lors de l'impression.
- **OutputFormatDecimalSeparator:** Séparateur qui regroupe par milliers sur l'étiquette imprimée.
- **OutputFormatCurrencySymbol:** Symbole représentant la devise sélectionnée.

- **OutputFormatCurrencySymbolPosition:** place du symbole de la devise sur l'étiquette imprimée.
- **HasPickList:** Dit si une liste de choix est activée ou non.
- **PickListValues:** sélection des valeurs de la liste de choix.
- **HasRolloverOnMinimumMaximumValue:** définit si le compteur est réinitialisé après avoir atteint la valeur minimum ou la valeur maximum.
- **Prefix:** Valeur ajoutée en préfixe à la variable.
- **Suffix:** Valeur ajoutée en suffixe à la variable.
- **PaddingType:** Définit le remplissage de la variable.
- **PaddingValue:** Caractère de remplissage.
- **HasMultilineEnabled:** divise le texte en plusieurs lignes.
- **MultilineNumberOfLines:** Nombre maximum de lignes pour la valeur d'une variable.
- **MultilineLineLength:** Nombre maximum de caractères sur une seule ligne.
- **HasMultilineWordWrap:** Effectue les retours à la ligne uniquement sur un espace entre deux mots.

**NOTE:** Toutes les valeurs de mesures sont exprimées en unités 1/1000 mm.

## 10.2.2 Définition Du Schéma XML (XSD) Pour La Spécification XML De L'étiquette

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema">
  <xs:element name="Variables">
    <xs:complexType>
      <xs:sequence minOccurs="0" maxOccurs="unbounded">
        <xs:element name="Variable" minOccurs="0">
          <xs:complexType>
            <xs:sequence>
              <xs:element name="Name" type="xs:string" minOccurs="1" maxOccurs="1"/></xs:element>
              <xs:choice minOccurs="0" maxOccurs="unbounded">
                <xs:element name="Description" type="xs:string" minOccurs="0"/></xs:element>
                <xs:element name="DataType" minOccurs="0">
                  <xs:simpleType>
                    <xs:restriction base="xs:integer">
                      <!--0 -Text variable type.-->
                      <xs:enumeration value="0"/>
                      <!--1 -Date variable type.-->
                      <xs:enumeration value="1"/>
                      <!--2 -Time variable type.-->
                      <xs:enumeration value="2"/>
                      <!--3 -Floating point variable type.-->
                      <xs:enumeration value="3"/>
                      <!--4 -Currency variable type.-->
                      <xs:enumeration value="4"/>
                      <!--1 -Current date variable type.-->
                      <xs:enumeration value="5"/>
                      <!--2 -Current time variable type.-->
```

```

        <xs:enumeration value="6"/>
    </xs:restriction>
</xs:simpleType>
</xs:element>
<xs:element name="InitialValue" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="ProvisionalValue" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="IsProvisionalValueAutoGenerated" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="IncrementType" minOccurs="0">
    <xs:simpleType>
        <xs:restriction base="xs:integer">
            <!--0 -None of the types used.-->
            <xs:enumeration value="0"/>
            <!--1 -Incremental type.-->
            <xs:enumeration value="1"/>
            <!--2 -Decremental type.-->
            <xs:enumeration value="2"/>
        </xs:restriction>
    </xs:simpleType>
</xs:element>
<xs:element name="IncrementStep" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="IncrementCount" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="Format" minOccurs="0">
    <xs:simpleType>
        <xs:restriction base="xs:integer">
            <!--0 -All characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="0"/>
            <!--1 -Numeric characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="1"/>
            <!--2 -Alphanumeric characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="2"/>
            <!--3 -Letters characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="3"/>
            <!--4 -7 bit ASCII characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="4"/>
            <!--5 -Hex characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="5"/>
            <!--7 -Digits & capitals characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="7"/>
            <!--8 -Custom characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="8"/>
            <!--9 -Code 39 characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="9"/>
            <!--10 -Code 128A characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="10"/>
            <!--11 -Code 128B characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="11"/>
            <!--12 -Code 128C characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="12"/>
            <!--13 -Code 128 characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="13"/>
            <!--14 -Codabar characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="14"/>
        </xs:restriction>
    </xs:simpleType>
</xs:element>
<xs:element name="IsPrompted" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="PromptText" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="IsValueRequired" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="IsDynamicValue" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="PrinterCounterType" minOccurs="0">
    <xs:simpleType>
        <xs:restriction base="xs:integer">
            <!--0 -Printer counter unknown.-->

```

```

        <xs:enumeration value="0"/>
        <!--1 -Do not use printer counter.-->
        <xs:enumeration value="1"/>
        <!--2 -Always use printer count.-->
        <xs:enumeration value="2"/>
        <!--3 -Use printer counter if possible.-->
        <xs:enumeration value="3"/>
    </xs:restriction>
</xs:simpleType>
</xs:element>
<xs:element name="AllowedCharactersForCustomFormat" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="Length" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="MinLength" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="IsFixedLength" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="HasMinimumValue" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="MinimumValue" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="HasMaximumValue" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="MaximumValue" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="InputFormat" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="OutputFormat" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="OutputLanguage" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="InputFormatDecimalDelimiter" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="InputFormatDecimalPlaces" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="InputFormatDecimalSeparator" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="InputFormatCurrencySymbol" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="InputFormatCurrencySymbolPosition" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="OutputFormatDecimalDelimiter" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="OutputFormatDecimalPlaces" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="OutputFormatDecimalSeparator" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="OutputFormatCurrencySymbol" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="OutputFormatCurrencySymbolPosition" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="HasPickList" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="PickListValues" minOccurs="0">
    <xs:complexType>
        <xs:sequence minOccurs="0" maxOccurs="unbounded">
            <xs:element name="Value" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
        </xs:sequence>
    </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="HasRolloverOnMinimumMaximumValue" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="Prefix" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="Suffix" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="PaddingType" minOccurs="0">
    <xs:simpleType>
        <xs:restriction base="xs:integer">
            <!--0 -Padding not used.-->
            <xs:enumeration value="0"/>
            <!--1 -Padding on left.-->
            <xs:enumeration value="1"/>
            <!--2 -Padding on right.-->
            <xs:enumeration value="2"/>
            <!--3 -Padding surrounding-->

```

```

        <xs:enumeration value="3"/>
        </xs:restriction>
        </xs:simpleType>
        </xs:element>
        <xs:element name="PaddingValue" type="xs:string" minOccurs="0"/></xs:element>
        <xs:element name="HasMultilineEnabled" type="xs:boolean" minOccurs="0"/></xs:element>
        <xs:element name="MultilineNumberOfLines" type="xs:integer" minOccurs="0"/></xs:element>
        <xs:element name="MultilineLineLength" type="xs:integer" minOccurs="0"/></xs:element>
        <xs:element name="HasMultilineWordWrap" type="xs:boolean" minOccurs="0"/></xs:element>
        </xs:choice>
        </xs:sequence>
        </xs:complexType>
        </xs:element>
        </xs:sequence>
        </xs:complexType>
        </xs:element>
</xs:schema>

```

**NOTE:** Par défaut, la définition du Schéma XML (XSD) pour la Spécification XML de l'étiquette est accessible sur : c:\Program Files\NiceLabel\NiceLabel 2017\bin.net\Configuration\Variables.xsd.

## 10.2.3 Exemple De Fichier .NLVR

```

Variables>
<Variable>
  <Name>Sample variable</Name>
  <Description>Describes the variable</Description>
  <DataType>0</DataType>
  <InitialValue>1</InitialValue>
  <ProvisionalValue>1</ProvisionalValue>
  <IsProvisionalValueAutoGenerated>1</IsProvisionalValueAutoGenerated>
  <IncrementType>0</IncrementType>
  <IncrementStep>1</IncrementStep>
  <IncrementCount>1</IncrementCount>
  <Format>0</Format>
  <IsPrompted>1</IsPrompted>
  <PromptText>Enter the required value.</PromptText>
  <IsValueRequired>1</IsValueRequired>
  <IsDynamicValue>0</IsDynamicValue>
  <PrinterCounterType>3</PrinterCounterType>
  <AllowedCharactersForCustomFormat />
  <Length>20</Length>
  <MinLength>0</MinLength>
  <IsFixedLength>0</IsFixedLength>
  <HasMinimumValue>0</HasMinimumValue>
  <MinimumValue />
  <HasMaximumValue>0</HasMaximumValue>
  <MaximumValue />
  <HasPickList>1</HasPickList>
  <PickListValues>
    <Value>1</Value>
    <Value>2</Value>
    <Value>3</Value>
  </PickListValues>
  <HasRolloverOnMinimumMaximumValue>0</HasRolloverOnMinimumMaximumValue>
  <Prefix>pre</Prefix>

```

```

<Suffix>post</Suffix>
<PaddingType>1</PaddingType>
<PaddingValue>_</PaddingValue>
</Variable>
</Variables>

```

## 10.3 Définition Du Fichier Oracle WMS

Cette section décrit le contenu du fichier Oracle WMS. Oracle a défini le format XML pour permettre la compréhension du contenu XML, son analyse et ensuite l'imprimer comme une étiquette.

La Définition du Type de Document XML (DTD) définit les balises XML qui seront utilisées dans le fichier XML. Oracle va générer les fichiers XML selon cette DTD et le logiciel tiers va traduire l'XML selon cette DTD.

### 10.3.1 XML DTD

L'exemple montré ci-dessous est le XML DTD utilisé pour la formation de l'XML pour les formats synchrones ou asynchrones. DTD définit les éléments utilisés dans le fichier XML, une liste de leurs attributs et les éléments du niveau suivant.

```

<!ELEMENT labels (label)*>
<!ATTLIST labels _FORMAT CDATA #IMPLIED>
<!ATTLIST labels _JOBNAME CDATA #IMPLIED>
<!ATTLIST labels _QUANTITY CDATA #IMPLIED>
<!ATTLIST labels _PRINTERNAME CDATA #IMPLIED>
<!ELEMENT label (variable)*>
<!ATTLIST label _FORMAT CDATA #IMPLIED>
<!ATTLIST label _JOBNAME CDATA #IMPLIED>
<!ATTLIST label _QUANTITY CDATA #IMPLIED>
<!ATTLIST label _PRINTERNAME CDATA #IMPLIED>
<!ELEMENT variable (#PCDATA)>
<!ATTLIST variable name CDATA #IMPLIED>

```

### 10.3.2 Exemple D'XML Oracle

Voici l'XML Oracle qui fournit les données pour une étiquette (il y a un seul élément <label>).

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="no"?>
<!DOCTYPE labels SYSTEM "label.dtd">
<labels _FORMAT ="Serial.nlbl" _QUANTITY="1" _PRINTERNAME="" _JOBNAME="Serial">
<label>
<variable name= "item">O Ring</variable>
<variable name= "revision">V1</variable>
<variable name= "lot">123</variable>
<variable name= "serial_number">12345</variable>
<variable name= "lot_status">123</variable>
<variable name= "serial_number_status">Active</variable>
<variable name= "organization">A1</variable>
</label>
</labels>

```



Lors de l'exécution de ce fichier XML Oracle, l'étiquette `serial.lbl` s'imprimera avec les valeurs suivantes.

Nom de variable.	Valeur de variable.
Article	O Ring
révision	V1
lot	123
Numéro de série	12345
Lot	123
état du numéro de série	Actif
organisation	A1

L'étiquette s'imprimera en 1 copie, sous le nom de travail d'impression `Serial` dans le spouleur. Le nom d'imprimante n'est pas spécifié dans le fichier XML, donc l'étiquette s'imprime sur l'imprimante définie dans le masque d'étiquette.

## 10.4 Importer Les Variables D'une Ancienne Étiquette.

L'ancien format d'étiquette NiceLabel (.LBL) est compatible avec NiceLabel 2017. Ce qui veut dire que les étiquettes créées en utilisant NiceLabel Designer Express V6 peut être importée dans NiceLabel 2017 avec ses variables.

Généralement les variables importées dont le nom correspond à celles d'un ancien fichier d'étiquette sont fusionnées avec les variables des étiquettes créées avec NiceLabel 2017. Comme il peut y avoir quelques difficultés à importer les variables, merci de lire ci-dessous la règle à suivre pour importer les variables et les intégrer dans un fichier d'étiquette .NLBL.

### TIP:

**Variable fusionnée** est une variable qui affiche la valeur importée d'un Designer V6 dans un NiceLabel 2017 fichier d'étiquette.

La **Variable de fusion** est une variable qui a été importée d'un fichier d'étiquette NiceLabel 2017.

La **variable d'origine** est une variable dans un NiceLabel 2017 fichier d'étiquette.

1. Les **Variables** dont les noms correspondent sont fusionnées dans un fichier d'étiquette NiceLabel 2017 dans les cas suivants :
  - Le **Type de données** des variables (Texte, date, heure, etc.) est identique.
  - Les valeurs variables sont égales.
  - L'une des variables est un [Compteur](#).
  - Les variables sont de longueur fixe ou non.

2. Les **variables** dont les noms correspondent sont fusionnées avec un retour de conflit dans les cas suivants:
  - Les formats de saisies, valeurs dynamiques, préfixe/suffixe, ou si les types de remplissage et valeurs de variables sont différents.
  - Les variables sont de longueur fixe. Quand la longueur des valeurs ne correspond pas, les variables fusionnées renvoient un conflit.
  - Les variables ont des valeurs multilignes Il y aura conflit si le nombre de lignes, leur longueur ou les retours à la ligne sont différents.
  - Les valeurs minimum et maximum des variables fusionnées ne correspondent pas.
3. Les **Compteurs** dont les noms correspondent sont fusionnés avec un retour de conflit dans les cas suivants:
  - Le pas, le comptage et le type d'incrément ne correspondent pas. Les variables fusionnées renvoient un conflit.
  - Différences dans les paramètres de bouclage: Valeur min/max, type de compteur, bouclage au changement d'une variable, référence de la variable, type de bouclage date/semaine ou heure. Si des valeurs ne correspondent pas, les variables fusionnées renvoient un conflit.
  - Le compteur de l'imprimante est activé. Si les types de compteurs internes ne correspondent pas, les variables fusionnées renvoient un conflit.
4. Règles générales en cas de conflit de valeurs des variables fusionnées.
  - La valeur de la variable originale est utilisée comme préfixe, suffixe ou remplissage. Quand ces valeurs sont vides, la valeur de la variable fusionnée est utilisée à la place.
  - Quand l'une des valeurs de variable est dynamique, la variable fusionnée affiche la valeur dynamique.
  - Quand les variables ont des longueurs fixes, la valeur la plus haute est assignée à la variable fusionnée.
  - Quand l'une des variables a une longueur multiligne, sa valeur est assignée à la variable fusionnée.
  - Quand les variables ont des longueurs de ligne et un nombre de ligne définis, les valeurs les plus hautes sont assignées à la variable fusionnée.
  - Quand l'une des variables est activée avec retour à la ligne, sa valeur est assignée à la variable fusionnée.
  - Quand les deux variables ont des valeurs min et max définies, la valeur de la variable de fusion est assignée à la variable fusionnée. A défaut, la valeur originale est utilisée.
  - Quand les valeurs des compteurs ne correspondent pas, la valeur de la variable de fusion est assignée à la variable fusionnée.

## 10.5 Attribution Des Licences Et Imprimantes Utilisées

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à PowerForms Suite.

En fonction de la licence, le produit NiceLabel 2017 peut être limité au niveau du nombre d'imprimantes utilisables simultanément. Dans le cas d'une licence multi utilisateurs NiceLabel 2017 conserve la trace des numéros et des noms des différentes imprimantes utilisées pour imprimer sur tous les clients NiceLabel de l'environnement. L'identifiant unique de l'imprimante est une combinaison du nom du pilote (pas le nom de l'imprimante), de l'emplacement de l'imprimante et du port.

"Utiliser une imprimante" signifie que l'une des actions suivantes se trouvent dans la solution.

- Imprimer l'étiquette
- Installer l'imprimante
- Envoyer les données à l'imprimante
- Paramétrer l'imprimante
- Configurer les paramètres d'impression

Chacune de ces action signale qu'une imprimante a été utilisée. L'imprimante associée est ajoutée à la liste des imprimantes utilisées et reste dans cette liste pendant 7 jours. Pour supprimer une imprimante de la liste, ne pas l'utiliser pendant 7 jours: elle sera supprimée automatiquement. Le logiciel affiche les informations concernant le **dernier travail** de telle sorte que l'échéance des 7 jours est visible pour chaque imprimante. Il est possible de bloquer un poste pour une imprimante spécifique en cochant la case **Conservée**. Cette imprimante sera toujours disponible.

**ATTENTION :** Si le nombre d'imprimantes défini par la licence est dépassé, le logiciel rentre dans une période de grâce de 30 jours. Pendant cette période, le nombre d'imprimantes autorisées est temporairement augmenté au double du nombre d'imprimantes attachées à la licence.

Cette période de grâce laisse le temps de résoudre le problème de licence sans rupture au niveau de l'impression ou de la conception d'étiquettes. C'est souvent dû au remplacement d'imprimantes, si les nouvelles imprimantes sont utilisées en même temps que les anciennes. Au terme des 30 jours, si le problème de licence n'est pas résolu, la quantité d'imprimantes disponibles revient au nombre attaché à la licence, en commençant dans la liste par les dernières imprimantes utilisées.

**TIP:** Pour en savoir plus sur le mode de licence de NiceLabel 2017, [lire ce document](#).

## 10.6 Aide Orthographique

Cette aide pour tous les textes saisis dans les Zone de texte et Champ Memo est dans la langedu système d'exploitation utilisé. Dans le tableau ci-dessous se trouve la liste des correcteurs orthographiques de Windows 8.1 et 10.

<b>Culture</b>	<b>Code langue abrégé</b>	<b>Win 8.1</b>	<b>Win 10</b>
Arabe_Arabie Saoudite	ar-SA	Oui	Oui
Bulgare	bg-BG	Oui	Oui
Catalan	ca-ES	Oui	Oui
Tchèque	cs-CZ	Oui	Oui
Danois	da-DK	Oui	Oui
Allemand	de-DE	Oui	Oui
Grec	el-GR	Oui	Oui
Anglais_USA	en-US	Oui	Oui
Finnois	fi-FI	Oui	Oui
Français	fr-FR	Oui	Oui
Hébreu	he-IL	Oui	Oui
Italien	it-IT	Oui	Oui
Néerlandais	nl-NL	Oui	Oui
Norvégien_Bokmal	nb-NO	Oui	Oui
Polonais	pl-PL	Oui	Oui
Portugais_Brésil	pt-BR	Oui	Oui
Roumain	ro-RO	Oui	Oui
Russe	ru-RU	Oui	Oui
Croate	hr-HR	Oui	Oui
Slovaque	sk-SK	Oui	Oui
Suédois	sv-SE	Oui	Oui
Turc	tr-TR	Oui	Oui
Indonésien	id-ID	Oui	Oui
Ukrainien	uk-UA	Oui	Oui
Slovène	sl-SI	Oui	Oui
Letton	lv-LV	Oui	Oui
Lituanien	lt-LT	Oui	Oui
Hindi	hi-IN	Oui	Oui
Portugais_Portugal	pt-PT	Oui	Oui
Espagnol_moderne	es-ES	Oui	Oui
Hongrois	hu-HU	Non	Oui
Ourdou	ur-PK	Non	Oui
Vietnamien	vi-VN	Non	Oui
Malais	ms-MY	Non	Oui
Punjabi	pa-IN	Non	Oui
Goudjrati	gu-IN	Non	Oui

Culture	Code langue abrégé	Win 8.1	Win 10
Tamoul	ta-IN	Non	Oui
Telugu	te-IN	Non	Oui
Kannada	kn-IN	Non	Oui
Malayalam	ml-IN	Non	Oui
Marathe	mr-IN	Non	Oui
Anglais _ Royaume Uni	en-GB	Non	Oui
Bengla	bn-BD	Non	Oui

## 10.7 Sessions D'impression

Une session d'impression permet d'imprimer plusieurs étiquettes dans un seul travail d'impression. Quand une session d'impression est activée, l'imprimante reçoit, traite et imprime d'un coup toutes les étiquettes du travail d'impression. Ainsi la vitesse d'impression augmente en raison du traitement continu du paquet d'étiquettes.

**TIP:** La session d'impression est l'alternative à l'impression sans-session qui envoie chaque étiquette à l'imprimante par des travaux d'impression séparés.

**NOTE:** NiceLabel 2017 active automatiquement a session d'impression en fonction de la configuration des actions.

### Comment démarre l'impression en session ?

La session d'impression démarre automatiquement quand les actions Boucler ou Pour chaque enregistrement sont présentes. Dans ce cas, l'action indentée Imprimer l'étiquette active automatiquement une session d'impression. Toutes les actions Imprimer concernant tous les articles à boucler sont inclus dans un unique travail d'impression.

### Comment finit la session d'impression ?

Chaque session d'impression se termine soit avec la dernière boucle, soit avec l'action Imprimer l'étiquette associée à l'une des conditions suivantes:

- L'imprimante change. Quand une autre imprimante est sélectionnée par l'action Définir l'imprimante, la session d'impression se termine.
- Le port de l'imprimante change. Quand le travail d'impression est redirigé vers un fichier par l'action Rediriger l'impression dans un fichier, la session d'impression se termine.
- L'étiquette change. Quand une autre étiquette à imprimer est sélectionnée par l'action Ouvrir l'étiquette la session d'impression se termine.
- Une commande personnalisée est envoyée pour terminer la session d'impression. Quand une commande `SESSIONEND` est envoyée par l'action Envoyer une commande personnalisée, la session d'impression se termine.

**NOTE:** Dans ce cas, `SESSIONEND` doit être le seul élément envoyé dans l'action Envoyer une commande personnalisée. Pour envoyer d'autres commandes, utiliser différentes actions Envoyer une commande personnalisée.

**NOTE:** Des configurations plus complexes peuvent comporter plusieurs boucles indentées les unes sous les autres. Dans ce cas, la session d'impression se termine quand la boucle parent la plus éloignée sort.

## 10.8 Mode De Traçage

Par défaut, NiceLabel 2017 enregistre les événements dans la base de données du journal. Ce journal comporte les informations importantes, telles que les informations rapportées après exécution des actions, après exécution des filtres et les informations concernant les mises à jour des déclencheurs. Pour plus d'informations, consulter l'article [Contrôle des événements](#)

Toutefois, le journal par défaut n'enregistre pas les détails minimes des exécutions. Le mode de traçage doit être activé quand une résolution de problème en profondeur est requise pour l'exécution du code. Dans ce mode, NiceLabel 2017 enregistre les détails de toutes les exécutions internes qui se déroulent durant le traitement du déclencheur.

**NOTE:** Le mode de traçage ne doit être activé qu'aux fins de résolution de problèmes pour collecter les données. Il faut ensuite le désactiver pour reprendre le mode d'opération normal.

**ATTENTION :** Le mode de traçage va ralentir le traitement. Il ne faut l'utiliser que quand l'équipe d'assistance technique le demande.

Pour activer le mode de traçage, effectuer les opérations suivantes :

1. Rechercher le dossier système

**EXEMPLE:** `%PROGRAMDATA%\NiceLabel\NiceLabel 2017`

2. Effectuer une copie de sauvegarde du fichier `product.config`
3. Ouvrir `product.config` dans un éditeur de texte. Le fichier a une structure XML.
4. Ajouter l'élément `Common/Diagnostics/Tracing/Enabled` et lui assigner la valeur **VRAI**.

Le fichier dispose du contenu suivant:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Configuration>
<Common>
<Diagnostics>
<Tracing>
<Enabled>Vrai</Enabled>
```

```
<Folder>c:\Troubleshooting\TracingLogs</Folder>
</Tracing>
</Diagnostics>
</Common>
...
</configuration>
```

5. Après la sauvegarde du fichier, le Service NiceLabel Designer va appliquer les paramètres automatiquement.
6. Par défaut, les fichiers de traçage (\*.LOG) vont apparaître dans le même dossier système.

**NOTE:** Ecraser éventuellement le dossier du journal en le spécifiant dans l'élément `Dossier`. Cet élément est facultatif.

# 11 Comment faire

## 11.1 Saisie De 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.

## 11.2 Saisie De 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 y changer. Cependant il est quelque fois 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** gauche 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.

Ces caractères peuvent être saisis directement avec le clavier.

## 11.3 Remplacement Automatique De La Police

Il est possible de créer des masques d'étiquettes pour imprimer des objets texte formatés en polices imprimante, Toutefois, lors de l'impression d'une telle étiquette sur une autre imprimante, il se peut que les polices sélectionnées ne soient pas disponibles sur la nouvelle imprimante. La nouvelle imprimante supporte probablement un jeu de polices internes



complètement différent. Les polices peuvent être semblables mais disponibles sous un autre nom.

Un problème similaire peut se présenter si la police TrueType utilisée dans l'étiquette n'est pas installée sur la machine utilisée par Designer pour imprimer les étiquettes.

Designer peut être configuré pour remplacer automatiquement les polices utilisées dans l'étiquette par des polices compatibles. Le lien entre les polices données et les polices de remplacement peut être effectué en fonction des noms de police. Si la police originale est introuvable, Designer essaiera d'utiliser la première police de remplacement disponible, comme définie dans la table de mappage.

Si aucune police de remplacement n'est trouvée, la police Arial TrueType sera utilisée.

**NOTE:** Si une police de remplacement est configurée, les règles de mappage seront exécutées quand l'imprimante change sur l'étiquette.

### 11.3.1 Configuration Du Mappage De Police

Pour configurer le mappage personnalisé de polices, procéder comme suit:

1. Ouvrir l'explorateur de fichiers et rechercher le dossier suivant :

```
%PROGRAMDATA%\NiceLabel\NiceLabel Designer
```

2. Ouvrir le fichier **fontmapping.def** dans un éditeur de texte XML.
3. Dans l'élément **FontMappings**, créer un nouvel élément avec un nom personnalisé.
4. Dans le nouvel élément, créer au moins deux éléments portant le nom **Mappage**.
  - La valeur du premier élément **Mappage** doit contenir le nom de la police originale.
  - La valeur du deuxième élément **Mappage** doit contenir le nom de la police de remplacement.

**NOTE:** Il est autorisé de mettre d'autres éléments de mappage avec de nouveaux noms de police. Si la première police de remplacement n'est pas disponible, Designer essaiera la suivante. Si aucune police de remplacement n'est disponible, Arial TrueType sera utilisée.

### 11.3.2 Exemple De Configuration De Mappage

Dans cet exemple, deux mappages sont définis.

- Le premier mappage va convertir toute police **Avery** en police correspondante **Novexx**. Par exemple, une police nommée **Avery YT100** sera remplacée par une police nommée **Novexx YT104**, et une police nommée **Avery 1** sera remplacée par une police nommée **Novexx**. Si la police **Novexx** n'est pas disponible, **Arial** TrueType sera utilisé.

- Le deuxième mappage va convertir **Avery YT100** en **Novexx YT104**. Si cette police n'est pas disponible, la police **Zebra 0** sera utilisée. Et si cette police n'est pas disponible, **Arial Truetype** sera utilisée.
- Le second mappage écrasera le premier.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>

<FontMappings>

<AveryNovexx>

<Mapping>Avery</Mapping>

<Mapping>Novexx</Mapping>

</AveryNovexx>

<TextReplacement>

<Mapping>Avery YT100</Mapping>

<Mapping>Novexx YT104</Mapping>

<Mapping>Zebra 0</Mapping>

</TextReplacement>

</FontMappings>
```

## 11.4 Créer Une Étiquette De Longueur Variable

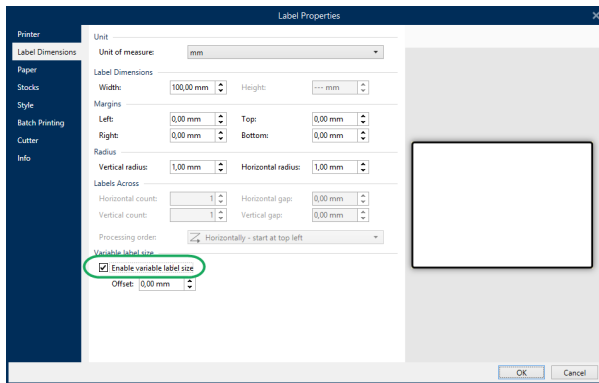
La plupart du temps, les étiquettes sont créées et imprimées avec des dimensions fixes. La largeur et la hauteur de l'étiquette ne changent pas, donc il suffit d'ajuster les objets sur l'étiquette.

Dans certains cas, cependant, il est nécessaire de créer des étiquettes de longueur variable. La longueur variable de l'étiquette change en fonction de la taille des objets qu'elle comporte. Plus il y a de données dans les objets de l'étiquette, plus leur taille augmente et prend plus d'espace sur l'étiquette. Pour ajuster ces objets sur l'étiquette, la hauteur de l'étiquette doit pouvoir changer.

**NOTE:** C'est particulièrement indispensable pour les étiquettes de l'industrie textile qui comportent des compositions infinies. Il n'y a aucune espace entre les étiquettes. Le massicot coupe après impression de chaque étiquette.

Pour activer une taille variable de l'étiquette, procéder comme suit:

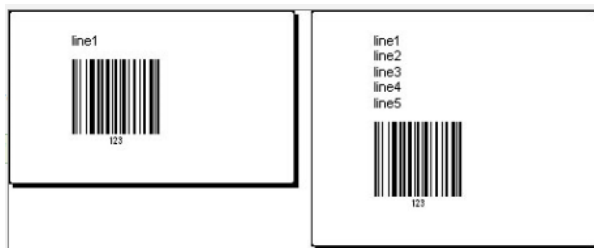
1. Ouvrir la boîte de dialogue [Propriétés de l'étiquette](#).
2. Aller sur l'onglet Dimensions de l'étiquette.
3. Activer l'option **Activer une taille variable d'étiquette**.



4. **Décalage** définit la distance entre le dernier objet et la bordure inférieure de l'étiquette.

Regarder les captures d'écran ci-dessous pour comprendre la fonction de Dimension automatique de l'étiquette.

Une taille variable de l'étiquette est activée. Il y a un espace de 1 cm entre la bordure inférieure de l'étiquette et le dernier objet - un code à barres ici. L'objet Texte est un objet multiligne. Plus il comporte de données, plus la hauteur de l'étiquette augmentera pour s'adapter à la taille de l'objet Texte.



La fonctionnalité de taille variable de l'étiquette augmente la hauteur de l'étiquette à la demande.

Pour tirer le meilleur parti de la taille variable de l'étiquette, activer le positionnement relatif des objets (aller sur **Propriétés de l'objet > Position > Position relative** ). Dans ce cas les objets ne resteront pas épinglés au même point de l'étiquette. Ils changeront de place en fonction de celle des objets parents.

**NOTE:** L'option Nombre d'étiquettes à l'horizontal n'est pas utilisable en même temps que la taille variable de l'étiquette.

## 11.5 Impression Multicolore

Certaines imprimantes thermiques permettent d'imprimer en couleurs. Elles disposent de plusieurs têtes, chacune pour un ruban de couleur différente. Il est possible de personnaliser la couleur pour chacune des têtes et de la définir dans le pilote d'e l'imprimante. A chaque tête d'impression, il est assigné une couleur qui correspond au ruban utilisé. Ces couleurs sont alors disponibles dans le logiciel d'étiquetage. Pour que l'impression en couleurs fonctionne, il faut utiliser le pilote d'imprimante de NiceLabel approprié.

La palette de couleurs synchronise les couleurs disponibles avec les paramètres du pilote. Toutes les couleurs définies dans le pilote sont récupérées par le logiciel d'étiquetage qui permet de les sélectionner. La palette de couleurs, la boîte de sélection des couleurs et la boîte de dialogue des propriétés de l'étiquette n'affichent que les couleurs disponibles dans l'imprimante. Il est très facile d'assigner l'un des coloris disponibles à chacun des objets de l'étiquette. A l'impression l'objet sera imprimé dans la couleur choisie. Avec un unique objet sur l'étiquette, on ne peut utiliser qu'une couleur.

S'il y a des images en couleurs sur l'étiquettes, leur apparence va changer. Il est impossible de les imprimer avec plus de couleurs que celles disponibles dans l'imprimante. Les images ne sont pas affichées en couleur. Chaque image est convertie en graphique monochrome pour l'aperçu. La conversion de l'image couleur en graphique monochrome utilise les paramètres de tramage du pilote. Il est possible d'assigner une couleur à l'image, puis la tête d'impression qui va l'imprimer.

La couleur sur l'étiquette va désigner la tête d'impression à utiliser pour imprimer les objets.

## 11.6 Comment Créer Une Étiquettes Aux Normes GS1

Le système GS1 donne une norme d'utilisation de numéros d'identification pour des marchandises, des services, des actifs et des sites sur toute la planète. Ces numéros peuvent être inscrits dans les codes à barres pour permettre une lecture électronique si nécessaire.

GS1-128 est une norme d'application du GS1 qui utilise les spécifications du code à barres Code128. On l'appelait UCC/EAN-128.

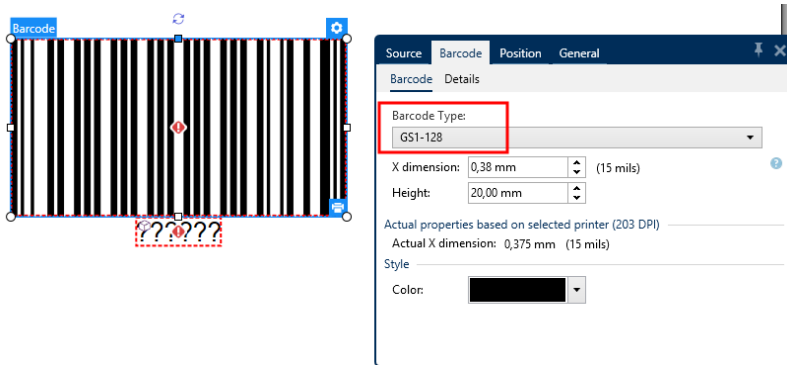
La norme GS1-128 utilise des Identifiants d'application (AI) pour encoder des données comme: DLUO, nombre de lots, quantités, poids etc.

- Pour en savoir plus consulter la section décrivant la fonction GS1
- Les recommandations officielles pour la création d'étiquettes aux normes GS1 sont disponibles [ici](#).

### 11.6.1 Ajouter Des Informations Au Code À Barres En Utilisant La Fonction GS1-128.

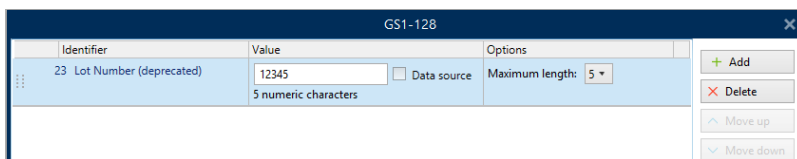
Pour assigner une structure de données aux normes GS1-128 à un code à barres, procéder comme suit:

1. Créer une nouvelle étiquette
2. Ajouter un [Objet code à barres](#) sur le plan de travail.
3. Sur l'onglet **Code à barres** sélectionner le code de type GS1-128.



**NOTE:** Il en résulte la création d'un objet Code à barres et d'un objet Texte. L'objet Code à barres comporte le symbole, tandis que l'objet texte comporte le contenu de la fonction GS1-128. La fonction GS1-128 à laquelle les deux objets sont connectés s'ajoute automatiquement à l'explorateur de données dynamiques.

4. Cliquer sur l'onglet **Source** puis ouvrir la boîte de dialogue **Modifier la définition de la fonction**.
5. Ajouter l'AI Numéro de lot.
6. Saisir les données d'exemple, ex:12345.



7. Ajouter un autre AI, ex: Date d'expiration, par exemple 3 juin 2016 (au format YYMMDD).
8. Cliquer sur **OK**.

Le code à barres GS1-128 se met sur l'étiquette. Il contient un numéro de lot et une date d'expiration.



## 11.7 Impression De Données Illimitées

Quand on utilise l'option **Tous les enregistrements sélectionnés (quantité illimitée)** pour imprimer, les étiquettes ont en fait des quantités variées en fonction de leur contenu.

L'option **Tous les enregistrements sélectionnés (quantité illimitée)** détermine la quantité d'impression de deux manières.

## 11.7.1 Etiquettes 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'enregistrement de la base de données à imprimer.
- La quantité définie par les compteurs utilisés sur l'étiquette

**TIP:** 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

Valeur de la base de données: 100

**Nombre d'étiquettes imprimées sous Tous les enregistrements sélectionnés (quantité illimitée): 90**

## 11.7.2 Etiquettes 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 efface la mémoire tampon..

**NOTE:** pour imprimer des copies d'étiquettes identiques, utiliser un pilote d'imprimante NiceLabel. Le pilote connaît les limitations de l'imprimante et imprime le montant exact d'étiquettes.

**TIP:** Par exemple, si l'imprimante imprime maximum 32000 étiquettes, c'est cette quantité d'étiquettes qui sera imprimée en sélectionnant **Tous les enregistrements sélectionnés (quantité illimitée)**

## 11.8 Utilisation Du Compteur Internet De L'imprimante

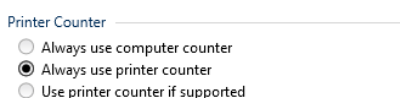
La quasi totalité des imprimantes thermiques dispose d'un compteur interne. C'est un compteur spécial qui compte les étiquettes imprimées en interne. L'imprimante reçoit seulement la première valeur et l'incrémente ou décrémente automatiquement sur les étiquettes suivantes.

**TIP:** 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.

1. Ajouter une nouvelle [Variable compteur](#). Pour utiliser le compteur interne de l'imprimante, respecter les paramètres suivants:
2. 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.
3. La longueur variable doit être déterminée en activant l'option **Longueur limite** (aller sur **Propriétés du compteur > règles de saisie**).
4. Mettre le caractère autorisé sur **Numérique**
5. L'objet texte lié à la variable doit être formaté en police imprimante (vérifier que **Afficher uniquement les polices imprimante** soit activée).



6. Activer l'option **Toujours utiliser le compteur de l'imprimante** dans l'onglet **Source**. Cette option n'est disponible que pour les contenus variables.



7. Un symbole Interne à l'imprimante doit apparaître dans le coin supérieur droit de l'objet texte qui contient la valeur du compteur.



## 11.9 Installation Des Pilotes D'imprimante

Il y a deux manières d'installer un pilote d'imprimante NiceLabel.

- Utiliser l'application **PrnInst** NiceLabel. (méthode recommandée)
- Utiliser la fonctionnalité **Windows** Ajouter une imprimante (autre option)

**NOTE:** Se référer au [Guide d'installation des pilotes NiceLabel](#) pour plus d'instructions détaillées sur l'installation des pilotes.



# 12 Assistance technique en ligne

Les dernières versions, mises à jour, solutions de contournement des problèmes et les Questions Fréquemment Posées (FAQ) se trouvent sur les pages du site web [www.nicelabel.com](http://www.nicelabel.com).

Pour plus d'informations, se référer à :

- Base de connaissance: <http://www.nicelabel.fr/support/knowledge-base>
- Assistance NiceLabel : <http://www.nicelabel.fr/support/technical-support>
- Tutoriels NiceLabel : <http://www.nicelabel.fr/learning-center/tutorials>
- Forums NiceLabel: <http://forums.nicelabel.com/>

**NOTE:** Les titulaires d'un contrat de maintenance (SMA) doivent contacter le service d'assistance premium comme spécifié sur le contrat.



Amérique

+1 262 784 2456

[sales.americas@nicelabel.com](mailto:sales.americas@nicelabel.com)

EMEA

+386 4280 5000

[sales@nicelabel.com](mailto:sales@nicelabel.com)

Allemagne

+49 6104 68 99 80

[sales@nicelabel.de](mailto:sales@nicelabel.de)

Chine

+86 21 6249 0371

[sales@nicelabel.cn](mailto:sales@nicelabel.cn)

[www.nicelabel.com](http://www.nicelabel.com)

