

ZebraDesigner

Version 3 Guide de l'utilisateur

Niveau du produit: Essentials. Rev-2025-5

P1108968-FR



ZEBRA

ZEBRA ainsi que son en-tête stylisé sont des marques déposées de Zebra Technologies Corporation, enregistrée dans plusieurs pays du monde. Toutes les autres marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. ©2025 Zebra Technologies Corporation et/ou ses groupes affiliés. Tous droits réservés.

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

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

LOGICIEL : www.zebra.com/linkoslegal

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

GARANTIE : www.zebra.com/warranty

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

Conditions générales

Déclaration de propriété

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

Amélioration des produits

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

Mentions légales

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

Limitation de la responsabilité

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



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

Sommaire

1 Conventions typographiques	7
2 Activer ZebraDesigner	8
2.1 Activer ZebraDesigner en ligne	8
2.2 Activation ZebraDesigner hors ligne	10
2.3 Désactiver ZebraDesigner	12
2.4 Activer et désactiver avec un serveur proxy	14
3 Introduction	18
3.1 Les termes essentiels de ZebraDesigner	18
3.2 Clavier et souris	19
3.3 Options (Configuration du programme)	21
4 Présentation de l'espace de travail	22
4.1 Page de démarrage	22
4.2 Objets et explorateurs	23
4.3 Imprimante et barre d'état	23
4.4 Onglets et rubans	24
4.5 Plan de travail	48
4.6 Boîtes de dialogue Propriétés du document et Gestion du document	51
4.7 Menus Contextuels	52
5 Étiquette.	55
5.1 Assistant de paramétrage de nouvelle étiquette	55
5.2 Propriétés de l'étiquette	58

5.3 Objets de l'étiquette	63
5.4 Travail avec les objets	79
6 Code à barres	82
6.1 Source	82
6.2 Code à barres	83
6.3 Caractère de contrôle	83
6.4 Texte lisible	84
6.5 Barres en retrait	85
6.6 Détails	85
6.7 Position	85
6.8 Général	86
6.9 Codes à barres disponibles et leurs paramètres	87
6.10 Sous-types de GS1 DataBar	102
6.11 Détails du code à barres 1D	105
6.12 Détails du code à barres 2D	106
6.13 GS1 DataBar spécifiques	108
6.14 Contenu du code à barres Maxicode	109
6.15 Contenu du code à barres USPS Intelligent Mail barcode	111
7 Impression	113
7.1 Panneau Imprimer (Formulaire d'impression par défaut)	113
7.2 Procédure d'impression	117
7.3 Optimiser la vitesse d'impression	118
7.4 Modification des paramètres de l'imprimante	119
7.5 Modification des options de tramage	120

8 Sources de données dynamiques	122
8.1 Variables	122
8.2 Raccourcis pour les caractères spéciaux	138
9 Comment faire	140
9.1 Saisir des caractères avec la syntaxe <#hex_code>	140
9.2 Saisir des caractères avec <Alt>+<code ASCII>	140
9.3 Impression de données illimitées	141
9.4 Utilisation du compteur interne de l'imprimante	142
10 Glossaire	144

1 Conventions typographiques

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

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

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

Les variables sont entourées de [crochets].

NOTE: Ceci représente une note.

EXEMPLE: Ceci représente un exemple.

Ceci représente une bonne pratique.

AVERTISSEMENT: Ceci représente un avertissement.

ASTUCE: Ceci représente un conseil.

2 Activer ZebraDesigner

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

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

2.1 Activer ZebraDesigner en ligne

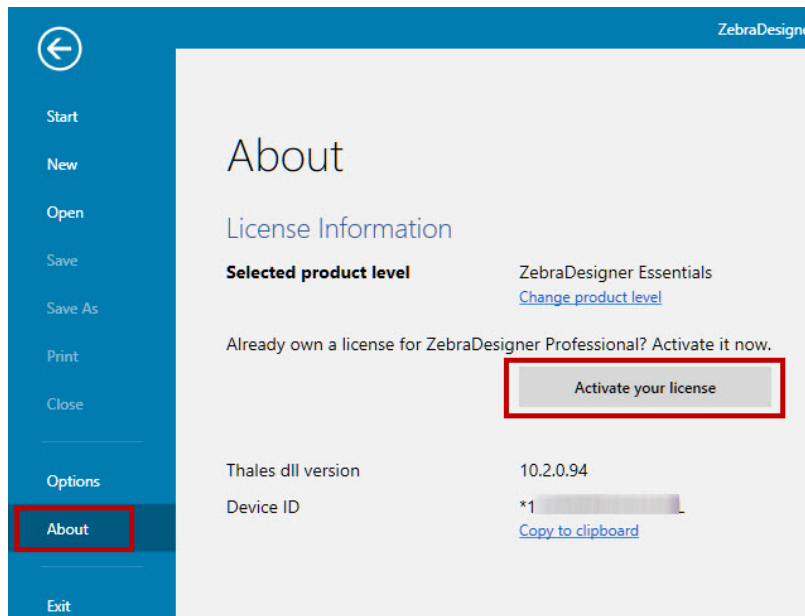
Activer ZebraDesigner Professional pour concevoir et imprimer des étiquettes à l'aide d'un ensemble complet de fonctionnalités disponibles.

Il vous faut :

- ZebraDesigner installé sur votre ordinateur.
- Votre **clé de licence** à 32 chiffres, disponible auprès du distributeur de votre logiciel Zebra.
- Votre **ID de client** à 32 chiffres, disponible auprès du distributeur de votre logiciel Zebra.
- Une connexion à Internet active. Pour activer hors ligne, lisez la section "Activation ZebraDesigner hors ligne" sur la page 10.

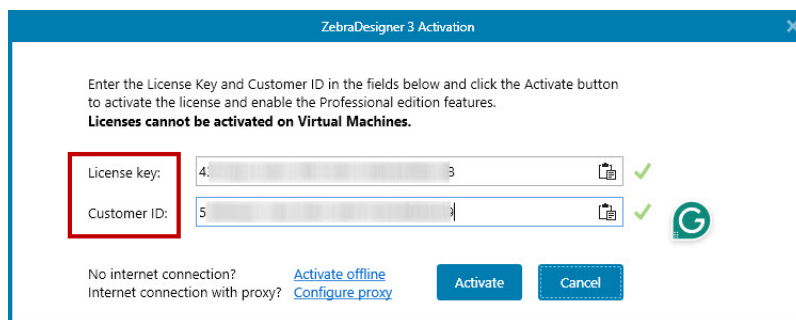
Pour activer ZebraDesigner Professional :

1. Ouvrir ZebraDesigner.
2. Sélectionner **Fichier > À propos > Activer la licence**.



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

3. Coller votre **clé de licence** à 32 chiffres et votre **ID de client** à 32 chiffres.



4. Cliquer sur **Activer**.

Votre ZebraDesigner Professional est activé et prêt à être utilisé.

Pour désactiver votre licence, lisez la section "Désactiver ZebraDesigner" sur la page 12.

Pour activer ou désactiver votre licence à l'aide d'un serveur proxy, lisez la section "Activer et désactiver avec un serveur proxy" sur la page 14.

2.2 Activation ZebraDesigner hors ligne

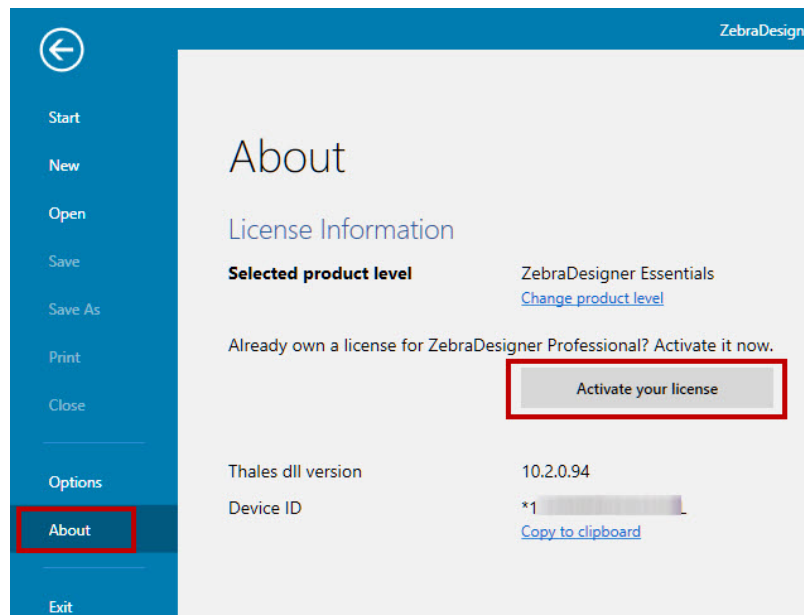
Activer ZebraDesigner Professional pour concevoir et imprimer des étiquettes à l'aide d'un ensemble complet de fonctionnalités disponibles.

Pour activer ZebraDesigner Professional sur des ordinateurs sans connexion à Internet active, il faut :

- ZebraDesigner installé sur votre ordinateur.
- Votre **clé de licence** à 32 chiffres, disponible auprès du distributeur de votre logiciel Zebra.
- Votre **ID de client** à 32 chiffres, disponible auprès du distributeur de votre logiciel Zebra.
- Un autre ordinateur avec une connexion à Internet active.

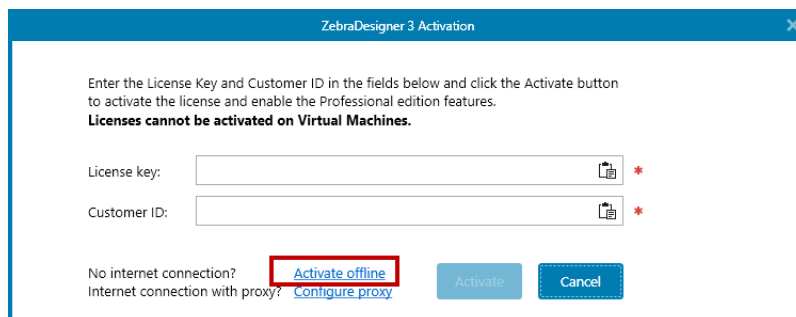
Pour activer ZebraDesigner Professional :

1. Sélectionner **Fichier > À propos > Activer la licence**.



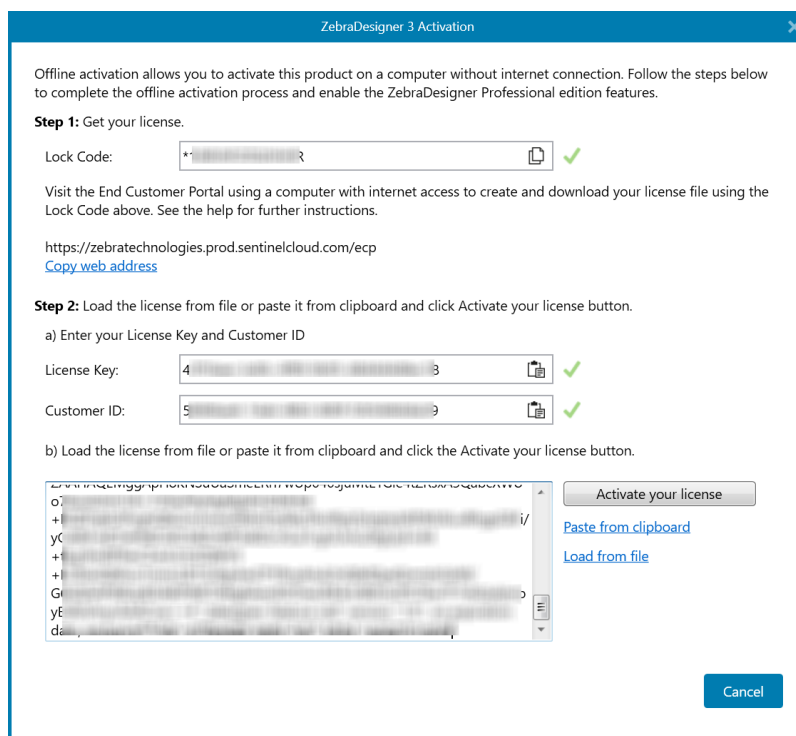
- La fenêtre d'**activation de ZebraDesigner** s'ouvre.

2. Cliquer sur **Activer hors ligne**.



The screenshot shows the 'ZebraDesigner 3 Activation' window. It contains instructions to enter a License Key and Customer ID. Below these fields are two buttons: 'Activate offline' (highlighted with a red box) and 'Configure proxy'. There are also 'Activate' and 'Cancel' buttons at the bottom right.

3. Suivre les instructions à l'écran :



The screenshot shows the 'ZebraDesigner 3 Activation' window at Step 1. It instructs the user to get their license by visiting a website and copying the web address. Below this, it shows the 'Lock Code' field with a green checkmark. Step 2 instructs the user to load the license from file or paste it from clipboard. It shows the 'License Key' and 'Customer ID' fields with green checkmarks. At the bottom, there is a text area for pasting the license, an 'Activate your license' button, and links for 'Paste from clipboard' and 'Load from file'. A 'Cancel' button is at the bottom right.

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

Pour désactiver votre licence, lisez la section "Désactiver ZebraDesigner" sur la page suivante.

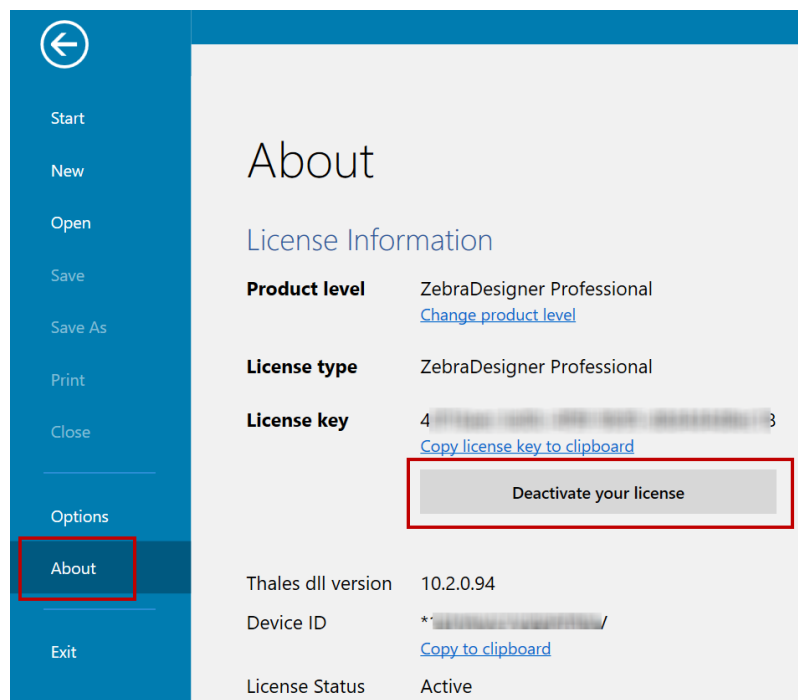
Pour activer ou désactiver votre licence à l'aide d'un serveur proxy, lisez la section "Activer et désactiver avec un serveur proxy" sur la page 14.

2.3 Désactiver ZebraDesigner

Désactiver ZebraDesigner pour transférer votre licence sur un autre ordinateur.

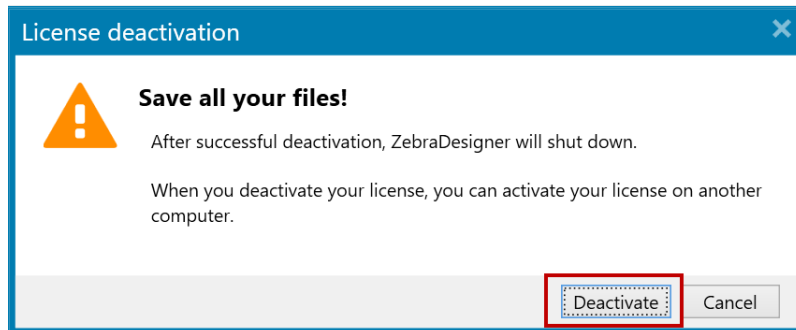
Pour désactiver ZebraDesigner sur des ordinateurs avec une connexion à Internet active :

1. Ouvrir ZebraDesigner.
2. Aller sur **Fichier > À propos > Désactiver** votre licence.



- La fenêtre d'avertissement de désactivation de ZebraDesigner s'ouvre.

3. Cliquer sur **Désactiver** pour continuer.



ZebraDesigner se ferme. Votre ZebraDesigner Professional est désactivé et prêt à être utilisé sur un autre ordinateur.

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

1. Ouvrir ZebraDesigner et aller sur **Fichier > À propos > Désactiver votre licence**.
 - La fenêtre d'avertissement de désactivation de ZebraDesigner s'ouvre.
2. Cliquer sur **Désactiver** pour continuer. Votre ordinateur essaie d'accéder au serveur de la licence. Puisqu'il n'y a pas de connexion à Internet, continuer hors ligne.
3. Cliquer sur **Désactiver hors ligne**.
4. La fenêtre de désactivation hors ligne de ZebraDesigner s'ouvre. Cliquer sur **Désactiver la licence**.
5. Cliquer sur **OK**.
6. Ouvrir le fichier `c:\Utilisateurs\<nom d'utilisateur de votre ordinateur>\Documents\ZebraDesigner3 Deactivation Instructions.txt` et suivre les instructions pour effectuer le processus de désactivation hors ligne.



Votre ZebraDesigner Professional est désormais désactivé côté client. Il sera prêt à être utilisé sur un autre ordinateur une fois le processus terminé côté serveur.

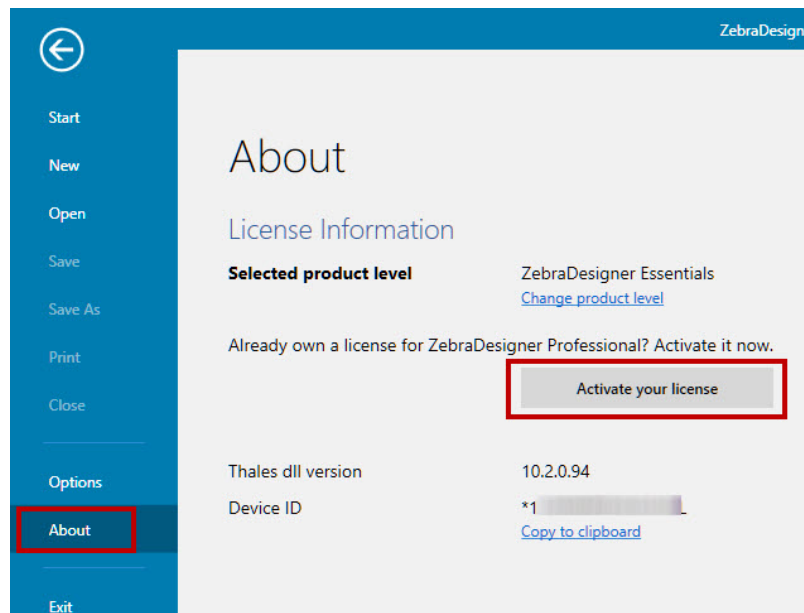
Pour activer ou désactiver votre licence à l'aide d'un serveur proxy, lisez la section "Activer et désactiver avec un serveur proxy" bas

2.4 Activer et désactiver avec un serveur proxy

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

2.4.1 Activer via un serveur proxy

1. Ouvrir ZebraDesigner.
2. Aller dans **Fichiers > À propos** et cliquer sur **Activer votre licence**.



3. Coller votre **clé de licence** à 32 chiffres et votre **ID de client** à 32 chiffres, puis cliquer sur **Configurer un proxy**.



ZebraDesigner 3 Activation

Enter the License Key and Customer ID in the fields below and click the Activate button to activate the license and enable the Professional edition features.
Licenses cannot be activated on Virtual Machines.

License key: 4: [redacted] 3 ✓

Customer ID: 5 [redacted] ✓ 

No internet connection? [Activate offline](#)
Internet connection with proxy? [Configure proxy](#) **Activate** **Cancel**

4. La fenêtre de configuration du proxy s'ouvre. Configurez votre connexion proxy et activez l'option « Utiliser un proxy pour activer et désactiver votre licence ». Cliquez sur **OK**.

ZebraDesigner 3 Activation

☒ Use proxy to activate and deactivate your license

Proxy IP address: 1 [redacted] 7 ✓

Proxy port: [redacted] ✓

User name: j [redacted]

Password: L [redacted] 3

OK **Cancel**

5. Une fois connecté, la fenêtre d'**activation de ZebraDesigner** s'ouvre. Cliquez sur **Activer**.

ZebraDesigner 3 Activation

Enter the License Key and Customer ID in the fields below and click the Activate button to activate the license and enable the Professional edition features.
Licenses cannot be activated on Virtual Machines.

License key: 4: [redacted] 3 ✓

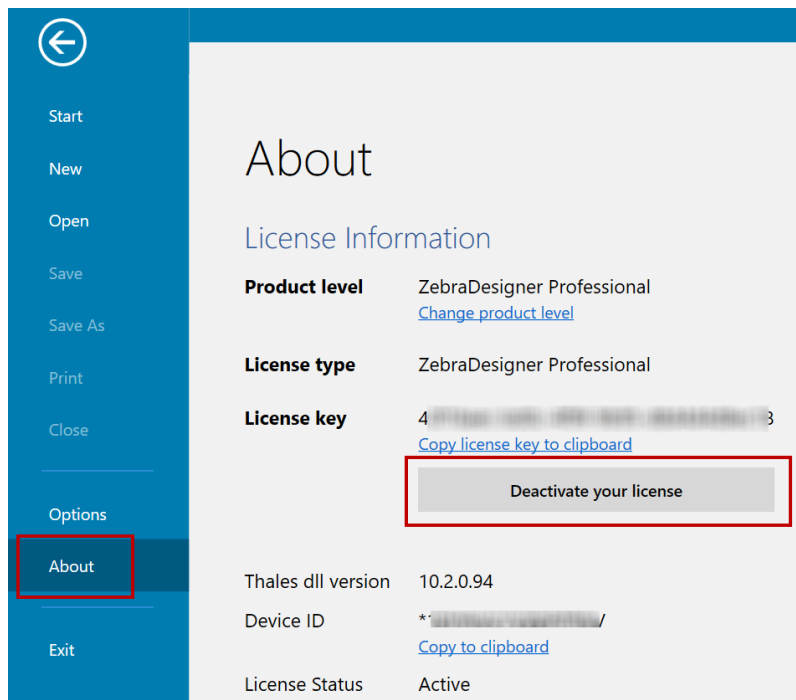
Customer ID: 5 [redacted] ✓ 

No internet connection? [Activate offline](#)
Internet connection with proxy? [Configure proxy](#) **Activate** **Cancel**

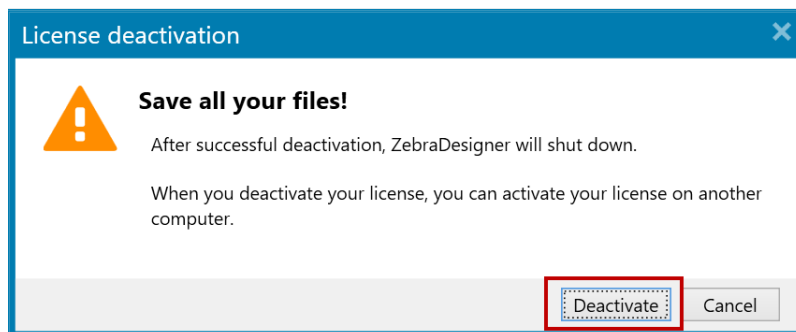
- ZebraDesigner est maintenant activé et prêt.
- Si ZebraDesigner ne se connecte toujours pas au serveur de la licence, vous pouvez [activer hors ligne](#).

2.4.2 Désactiver via un serveur proxy

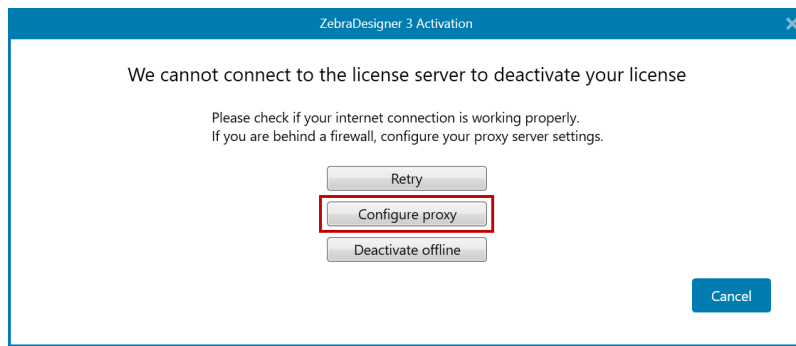
1. Aller sur **Fichier > À propos** et cliquer sur **Désactiver votre licence**.



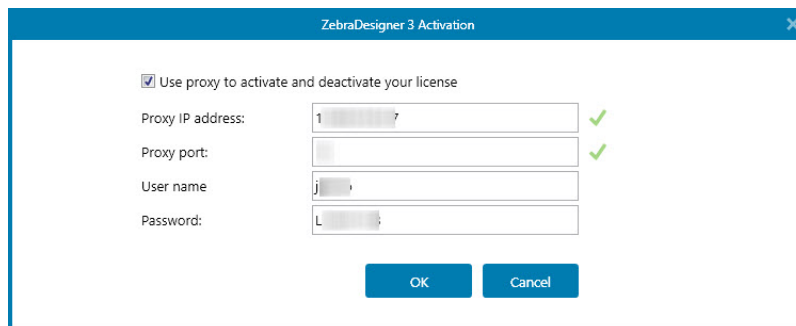
2. La fenêtre de confirmation de **désactivation de la licence** apparaît. Cliquer sur **Désactiver**.



- Si la désactivation a fonctionné, ZebraDesigner se ferme. Vous pouvez utiliser votre clé de licence sur un autre ordinateur immédiatement.
3. Si ZebraDesigner ne peut pas se connecter au serveur de la licence, la fenêtre d'erreur de la désactivation hors ligne s'ouvre. Cliquer sur **Configurer un proxy**.



4. La fenêtre de configuration de proxy s'ouvre. Configurer votre connexion par proxy et cliquer sur **OK**.



5. La fenêtre d'erreur de la désactivation en ligne s'ouvre à nouveau. Cliquer sur **Désactiver**.
6. Si vous êtes connecté, la désactivation se termine. ZebraDesigner se ferme.
 - Vous pouvez activer une autre copie de ZebraDesigner immédiatement.
 - Si ZebraDesigner ne se connecte toujours pas au serveur de la licence, vous pouvez [désactiver hors ligne](#).

3 Introduction

3.1 Les termes essentiels de ZebraDesigner

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

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

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

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

3.1.1 Étiquette.

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

Chaque objet ajoute sur l'étiquette différents types de contenus : texte, ligne, ellipse, code à barres ou rectangle. Le contenu peut être fixe (saisie manuelle par l'opérateur) ou dynamique (défini en utilisant les valeurs de sources de données connectées).

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

3.1.2 Objet

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

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

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

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

3.1.3 Plan de travail

Votre plan de travail vous permet de créer, ajouter, positionner et interconnecter des objets sur vos [étiquettes](#).

Pour vous aider à concevoir des étiquettes aussi simplement et efficacement que possible, votre plan de travail utilise les principes d'utilisation et de fonctionnalité de Microsoft Office.

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

- En savoir plus sur les éléments du plan de travail [ici](#).
- En savoir plus sur les actions d'édition du plan de travail [ici](#).
- En savoir plus sur les éléments d'aide visuelle du plan de travail [ici](#).

3.2 Clavier et souris

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

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

3.2.1 Utiliser efficacement clavier et souris

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

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

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

3.2.2 Raccourcis clavier

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

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

Action	Appuyer
Sélectionner tout	Ctrl+A
Coller	Ctrl+V
Couper	Ctrl+X
Déplacer vers le haut	↑
Déplacer à droite	→
Déplacer vers le bas	↓
Déplacer à gauche	←
Fermer	Alt+F4
Zoom sur le document	Ctrl+0
Gras	Ctrl+B
Copier	Ctrl+C
Italique	Ctrl+I
Zoom arrière	Ctrl + signe moins du pavé numérique
Zoom avant /arrière	Ctrl + roulette de la souris

Action	Appuyer
Ouvrir	Ctrl+O
Imprimer	Ctrl+P
Zoom avant	Ctrl + signe plus du pavé numérique
Enregistrer	Ctrl+S
Ouvrir l'étiquette connectée à une imprimante par défaut	Ctrl+Maj+N
Rétablir	Ctrl+Y
Annuler	Ctrl+Z
Annuler	Esc
Déplacer le focus	Tab ou Maj+Tab
Reproduire la mise en forme – copier les propriétés de l'objet	Ctrl+Shift+C
Reproduire la mise en forme – coller les propriétés de l'objet	Ctrl+Shift+V

3.2.3 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.
- Tenir la touche <Shift> 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.

3.3 Options (Configuration du programme)

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

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

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

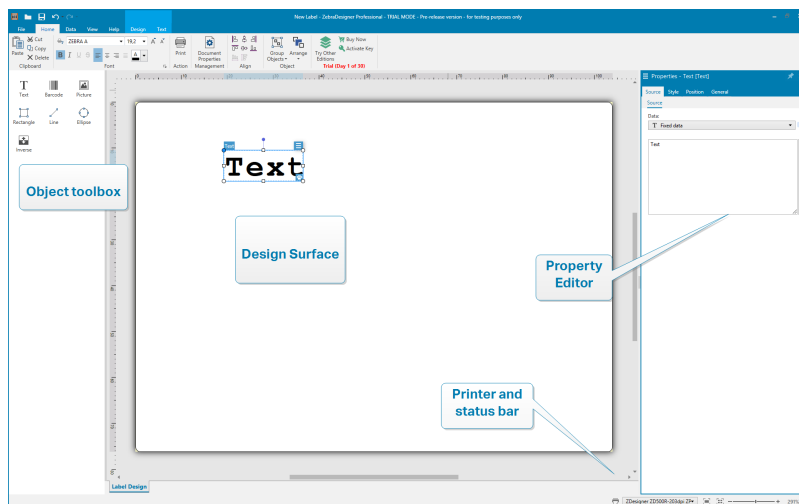
4 Présentation de l'espace de travail

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

Votre espace de travail ZebraDesigner suit les règles des interfaces d'application les plus utilisées. Il est équipé d'outils et d'éléments que la plupart des utilisateurs connaissent.

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

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



4.1 Page de démarrage

Votre page de démarrage dans ZebraDesigner est une présentation qui s'ouvre à la fin du chargement de l'application. La page inclut les éléments suivants :

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

ASTUCE: Votre page de démarrage et ses sections diffèrent selon si vous exécutez des versions de ZebraDesigner sous licence ou des versions d'essai.

- **Ressources d'apprentissage** : Accès aux documentations utiles pour créer des étiquettes , et mieux connaître ZebraDesigner.
- **Pilotes d'imprimante** : Permet d'accéder à l'ensemble des pilotes d'imprimante Zebra. Les pilotes permettent d'optimiser vos étiquettes à imprimer sur des modèles d'imprimantes spécifiques.
- **Informations sur le logiciel** contient des informations concernant votre copie de ZebraDesigner installée – licence, clé, version installée.

4.2 Objets et explorateurs

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

- **Boîte d'outils Objets** : Comporte les [objets](#) disponibles. Ces objets sont utilisables ainsi pour une étiquette. Cliquer sur l'objet choisi et le tirer sur le plan de travail.



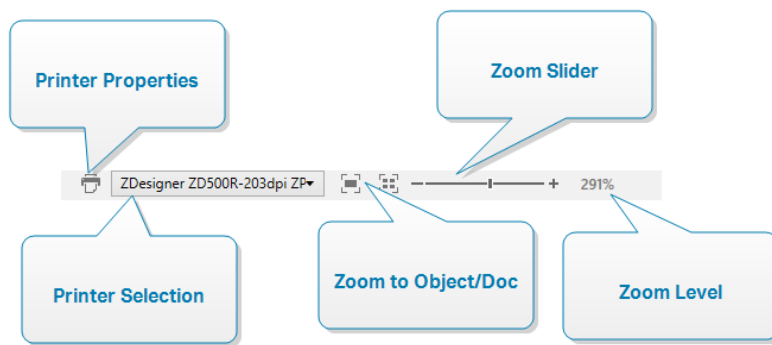
4.3 Imprimante et barre d'état

Imprimante et barre d'état s'étire en haut de la fenêtre ZebraDesigner La barre effectue deux actions :

- **Sélection de l'imprimante** pour le travail d'impression actuel. Sélectionner votre imprimante préférée dans la liste des imprimantes installées.

ASTUCE: 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 :** Vous permet d'accéder directement à la boîte de dialogue des propriétés du pilote d'imprimante sélectionné.
- [Zoom sur le plan de travail.](#)



4.4 Onglets et rubans

ZebraDesigner utilise une interface basée sur Windows.

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

4.4.1 Onglets

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

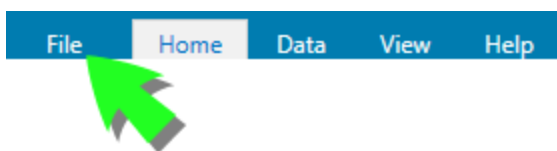
- **Fichier** (en arrière-plan) : Ouvre le formulaire d'impression et le panneau de gestion de document.
- **Accueil** : Propose les commandes les plus utilisées : copier-coller, imprimer, et style.
- **Affichage** : Propose tous les outils de mise en page, les options de focalisation, et les marqueurs de visibilité des éléments.
- Les **Onglets contextuels** apparaissent après un clic sur un objet. Ils permettent de définir des paramètres spécifiques aux objets. Le type d'onglet contextuel s'adapte à l'objet sélectionné.

- [Aide](#) : À côté de l'aide avec F1, cet onglet dispose de plusieurs ressources très utiles pour travailler plus facilement et plus efficacement avec ZebraDesigner.

4.4.2 Ruban

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

4.4.3 Onglet Fichier



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

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

4.4.3.1 Démarrer

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

4.4.3.2 Nouveau

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

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

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

4.4.3.3 Ouvrir

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

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

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

4.4.3.4 Enregistrer

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

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

4.4.3.5 Enregistrer sous

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

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

4.4.3.6 Utiliser le mode d'impression Stocker/Rappeler

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

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

L'action consiste en deux processus :

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

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

1. Cliquer sur **Fichier -> Stocker**. Vérifier que l'**Emplacement dans la mémoire de l'imprimante** pointe sur le bon emplacement mémoire dans l'imprimante.
2. Insérer ou sélectionner les valeurs pour les objets variables qui ne sont pas formatés en objets internes de l'imprimante. Ces variables auront la même valeur pour chaque étiquette. Elles se comportent comme des objets fixes.
3. Cliquer sur **Stocker dans l'imprimante** pour créer le fichier de commande avec la description du masque d'étiquette et l'envoyer à l'imprimante.
4. Insérer les valeurs des variables saisies de l'étiquette. Ces variables sont liées aux objets internes de l'imprimante, sur l'étiquette. Pour cette raison, leur valeur peut changer au cours de chaque impression.
5. Cliquer sur **Imprimer** pour envoyer les valeurs variables et la commande de rappel de l'étiquette à l'imprimante sélectionnée.

4.4.3.7 Impression

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

4.4.3.8 Options (Configuration du programme)

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

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

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

4.4.3.8.1 Dossiers

En déplaçant ou en partageant les documents que vous créez dans ZebraDesigner, les emplacements des documents et fichiers associés peuvent devenir inaccessibles. Pour éviter les références cassées, définir les emplacements de recherche par défaut qui indiquent à ZebraDesigner de rechercher les documents et fichiers dans des emplacements alternatifs.

Utiliser l'onglet **Dossiers** pour définir les emplacements de recherche par défaut pour les documents et fichiers avec lesquels vous travaillez dans ZebraDesigner. Ces dossiers servent d'emplacement de recherche par défaut si :

- ZebraDesigner ne trouve pas d'étiquettes aux emplacements spécifiés. Dans ce cas, ZebraDesigner les recherche dans le dossier **Étiquettes**.
- Les chemins du fichier de l'objet Image dans les étiquettes ou les solutions sont incomplets ou manquants. Dans ce cas, ZebraDesigner les recherche dans le dossier **Image**.

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

NOTE: En ouvrant et en enregistrant vos documents, ZebraDesigner mémorise le dernier emplacement utilisé. La prochaine fois que vous ouvrez ou enregistrez vos documents, ZebraDesigner se rend au dernier emplacement utilisé.

4.4.3.8.2 Langue

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

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

4.4.3.8.3 Designer

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

Le groupe **Mode d'ouverture** définit comment votre ZebraDesigner ouvre de nouveaux documents.

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

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

Le groupe **Source des paramètres de l'imprimante** vous permet de choisir la source des paramètres de l'imprimante.

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

4.4.3.9 A Propos

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

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

- Le **niveau du produit** vous indique quel niveau de produit vous exécutez actuellement.
- **Changer le niveau du produit** : Ouvre la boîte de dialogue pour sélectionner le niveau de produit. En mode Test, il est possible de choisir et évaluer tous les niveaux de produits. Quand la licence est activée, il est possible de changer le niveau de produit mais seulement sur les niveaux inférieurs.

- **Durée du mode test :** Informations sur le nombre de jours restants pour évaluer le produit.
- **Acheter la licence :** Bouton d'accès direct au site de vente en ligne de Zebra.
- **Activer la licence :** Ce bouton ouvre la boîte de dialogue d'activation de la licence ZebraDesigner. Après activation de la licence, ce bouton est renommé en Désactiver la licence. Après avoir cliqué dessus et confirmé la désactivation, le produit ZebraDesigner n'est plus activé.

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

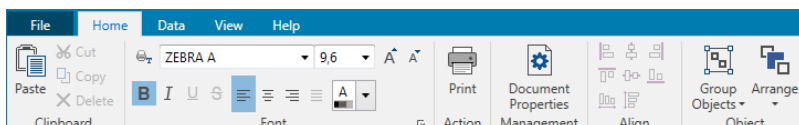
Le changement du niveau de produit s'applique après avoir redémarré ZebraDesigner.

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

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

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

4.4.4 Onglet Accueil



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

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

4.4.4.1 Presse-papiers

Clipboard group temporarily stores the selected elements, objects or groups of objects. Use the selected and stored objects to transfer them from one label to another.

ASTUCE: Copying and pasting of textual (plain text) and graphical (bitmaps) content between multiple applications is supported.

- **Paste:** pastes the clipboard contents on the design surface. Multiple reuse of a single clipboard item is allowed.
- **Cut:** removes the selected element(s) from the design surface and adds it to the clipboard to be pasted elsewhere. Note that the first element is selected by clicking it. When selecting additional elements, press and hold <Shift> key while clicking these elements.
- **Copy:** copies the selected content to the clipboard. Multiple objects can be copied at once – select them and click **Copy**.
- **Delete:** deletes the selected elements or objects. They are not stored in the clipboard.
- **Format painter:** copies the formatting properties from one object to another. This is how you multiply the style of your reference object.

EXAMPLE: Use the format painter to copy font, font size, font color, alignment and spacing from your reference [Text object](#) to all other Text objects using a single action.

To copy the object style properties:

1. Click your reference object. This is the object you want to copy the properties from.
2. Click the format painter.
3. Click the target object. This object now has the same properties as your reference object.

When using the format painter for different objects, you are copying and pasting the object's properties from the **Style** tab. If there are matching **Style** properties between the objects, ZebraDesigner transfers these properties to the target object.

EXAMPLE: When multiplying the properties from a [Rectangle object](#) to [Ellipse objects](#), all **Style** tab properties apply, except for the corner radius. This property is only applicable to the Ellipse object.

NOTE: You can also copy properties between the objects on different labels, different forms, or between objects on labels and forms.

4.4.4.2 Police

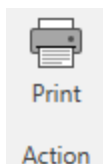
Police Ce groupe définit les propriétés de la police.

- 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.

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

4.4.4.3 Action

Le groupe **Action** crée un raccourci pour imprimer ou lance l'impression.



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

Le bouton

Le bouton

4.4.4.4 Gestion

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

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

4.4.4.5 Aligner

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

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

4.4.4.6 Regroupement et organisation des objets

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

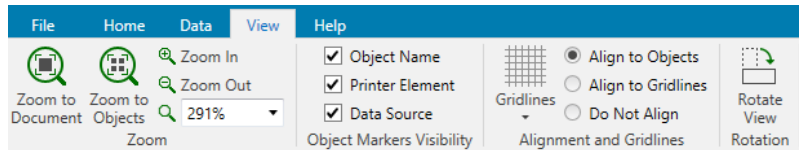
- **Grouper les objets** : Réunit les objets sélectionnés pour qu'ils se comportent comme un seul objet.
- **Dé grouper les objets** sépare les objets groupés.

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

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

Supprimer vous permet de supprimer l'élément individuel ou les objets de groupe sélectionné(s) de votre masque d'étiquette.

4.4.5 Onglet Affichage



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

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

4.4.5.1 Zoom

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

- **Zoom sur le document** : affiche l'étiquette entière dans la fenêtre de ZebraDesigner.
- **Zoom sur les objets** : affiche tous les objets dans la fenêtre de ZebraDesigner. .
- **Zoom avant** : agrandit le plan de travail en fonction du niveau de zoom défini.
- **Zoom arrière** : diminue le plan de travail en fonction du niveau de zoom défini.
- **Menu déroulant de pourcentage de zoom** : vous permet de saisir ou de sélectionner le pourcentage de zoom exact pour votre document actuel.

4.4.5.2 Visibilité des marqueurs d'objet

Objects markers visibility group toggles the visibility for the following object properties:

- **Object Name**: displays the name of an object.
- **Printer Element**: indicates that the object will be printed using a printer built-in function. This options serves as an alternative to sending the object to printer as a graphic.
- **Data Source**: indicates that the object is connected to a [dynamic data source](#).

4.4.5.3 Alignement et quadrillage

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

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

4.4.5.4 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.

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

4.4.6 Onglets contextuels

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



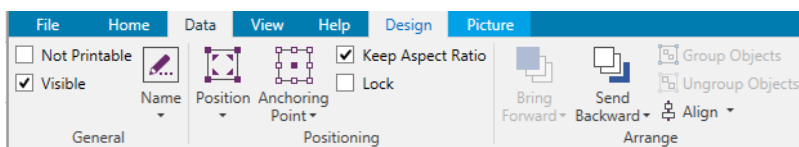
4.4.6.1 Onglets contextuels spécifiques à l'étiquette

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](#)

4.4.6.1.1 Onglet Contextuel Création

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



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

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

Général

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

- **Non imprimable** : Empêche d'imprimer l'objet sur l'étiquette. L'objet reste cependant visible sur l'aperçu de l'étiquette.
- Si la case à cocher **Visible** est vierge, l'objet n'apparaît ni à la prévisualisation, ni à l'impression. L'objet est traité comme s'il n'existait pas.
- Les **Paramètres de visibilité** définissent si l'objet sélectionné doit apparaître ou non sur l'étiquette.
- **Nom** : Permet de nommer l'objet et de le décrire.

Positionnement

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

Le bouton **Position** permet de définir :

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

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

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

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

Organiser

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.
- **Dégrouper les objets** sépare les objets groupés.

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

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

Align group allows setting the alignment and spacing for objects on the design surface. All objects can be aligned according to the neighboring object or according to the document border.

Horizontal alignment options are:

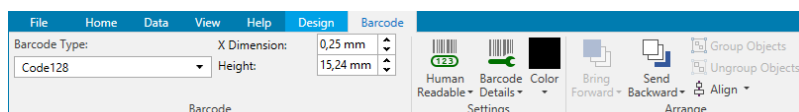
- **Left:** aligns the selected objects with the left edge of the leftmost object or with the left edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's left border.
- **Center Horizontally:** aligns the selected objects with the horizontal center of the largest selected object or with the horizontal center of the first selected object. If a single object is selected, it is placed in the horizontal center of a label.
- **Right:** aligns the selected objects with the right edge of the rightmost object or with the right edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's right border.
- **Distribute Horizontally:** equalizes horizontal spacing between the objects.

Vertical alignment options are:

- **Top:** aligns the selected objects with the top edge of the topmost object or with the top edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's top border.
- **Center Vertically:** aligns the selected objects with the vertical center of the largest selected object or with the vertical center of the first selected object. If a single object is selected, it is placed in the vertical center of a label.
- **Bottom:** aligns the selected objects with the bottom edge of the lowest object or with the bottom edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's bottom border.
- **Distribute Vertically:** equalizes vertical spacing between the objects.

4.4.6.1.2 Onglet Contextuel Code À Barres

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



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

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

Onglet Code à barres

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

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

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

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

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

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

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

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

Paramètres

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

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

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

Les **Détails du code à barres** 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](#)

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

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.
- **Dégrouper les objets** sépare les objets groupés.

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

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

Align group allows setting the alignment and spacing for objects on the design surface. All objects can be aligned according to the neighboring object or according to the document border.

Horizontal alignment options are:

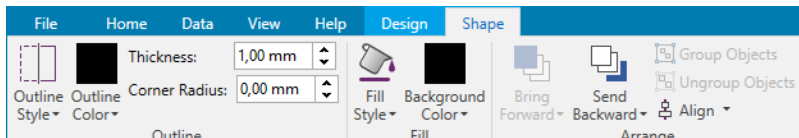
- **Left**: aligns the selected objects with the left edge of the leftmost object or with the left edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's left border.
- **Center Horizontally**: aligns the selected objects with the horizontal center of the largest selected object or with the horizontal center of the first selected object. If a single object is selected, it is placed in the horizontal center of a label.
- **Right**: aligns the selected objects with the right edge of the rightmost object or with the right edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's right border.
- **Distribute Horizontally**: equalizes horizontal spacing between the objects.

Vertical alignment options are:

- **Top**: aligns the selected objects with the top edge of the topmost object or with the top edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's top border.
- **Center Vertically**: aligns the selected objects with the vertical center of the largest selected object or with the vertical center of the first selected object. If a single object is selected, it is placed in the vertical center of a label.
- **Bottom**: aligns the selected objects with the bottom edge of the lowest object or with the bottom edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's bottom border.
- **Distribute Vertically**: equalizes vertical spacing between the objects.

4.4.6.1.3 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'objet de lignes croisées en diagonales.
- **25 % de couleur** : Fixe à 25 % l'opacité de la couleur de remplissage.
- **50 % de couleur** : Fixe à 50 % l'opacité de la couleur.
- **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

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.
- **Dégrouper les objets** sépare les objets groupés.

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

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

Align group allows setting the alignment and spacing for objects on the design surface. All objects can be aligned according to the neighboring object or according to the document border.

Horizontal alignment options are:

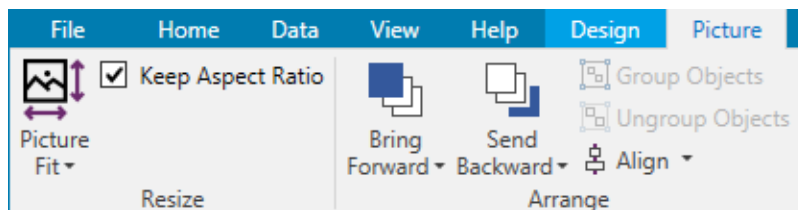
- **Left:** aligns the selected objects with the left edge of the leftmost object or with the left edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's left border.
- **Center Horizontally:** aligns the selected objects with the horizontal center of the largest selected object or with the horizontal center of the first selected object. If a single object is selected, it is placed in the horizontal center of a label.
- **Right:** aligns the selected objects with the right edge of the rightmost object or with the right edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's right border.
- **Distribute Horizontally:** equalizes horizontal spacing between the objects.

Vertical alignment options are:

- **Top:** aligns the selected objects with the top edge of the topmost object or with the top edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's top border.
- **Center Vertically:** aligns the selected objects with the vertical center of the largest selected object or with the vertical center of the first selected object. If a single object is selected, it is placed in the vertical center of a label.
- **Bottom:** aligns the selected objects with the bottom edge of the lowest object or with the bottom edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's bottom border.
- **Distribute Vertically:** equalizes vertical spacing between the objects.

4.4.6.1.4 Onglet Contextuel Image

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



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

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

Redimensionner

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

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

- **Les options pour redimensionner** définissent comment les dimensions du fichier source s'adaptent à la taille de l'objet Image au moment de l'impression.
 - **Conserver la taille originale** : Désactive le redimensionnement. Le fichier source s'affiche en utilisant l'objet avec ses dimensions d'origine.
 - **Conserver les proportions** permet d'adapter proportionnellement la taille de l'image. Le ratio d'aspect des dimensions du fichier source est préservé.

- **Redimensionner à la taille donnée** permet de modifier la taille du fichier source horizontalement et verticalement pour l'ajuster dans le cadre du paragraphe. L'utilisation de cette option risque de déformer l'image.
- **Taille originale** affiche la **Largeur** et la **Hauteur** de l'image avant retouche.
- **Revenir à la taille d'origine** annule toutes les actions modifiant la taille.

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

Organiser

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.
- **Dégrouper les objets** sépare les objets groupés.

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

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

Align group allows setting the alignment and spacing for objects on the design surface. All objects can be aligned according to the neighboring object or according to the document border.

Horizontal alignment options are:

- **Left**: aligns the selected objects with the left edge of the leftmost object or with the left edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's left border.
- **Center Horizontally**: aligns the selected objects with the horizontal center of the largest selected object or with the horizontal center of the first selected object. If a single object is selected, it is placed in the horizontal center of a label.
- **Right**: aligns the selected objects with the right edge of the rightmost object or with the right edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's right border.
- **Distribute Horizontally**: equalizes horizontal spacing between the objects.

Vertical alignment options are:

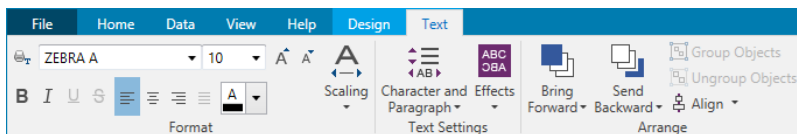
- **Top**: aligns the selected objects with the top edge of the topmost object or with the top edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the

label's top border.

- **Center Vertically:** aligns the selected objects with the vertical center of the largest selected object or with the vertical center of the first selected object. If a single object is selected, it is placed in the vertical center of a label.
- **Bottom:** aligns the selected objects with the bottom edge of the lowest object or with the bottom edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's bottom border.
- **Distribute Vertically:** equalizes vertical spacing between the objects.

4.4.6.1.5 Onglet Contextuel Texte

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



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

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

Format

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

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

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

- Les polices peuvent être mises en texte **Gras, Italique, Souligné** ou **Barré**.
- Les boutons d'alignement vous permettent d'aligner le texte à gauche, au milieu, à droite ou uniformément.
- **Couleur de police** définit les couleurs de la police et du soulignage.

- Les boutons d'agrandissement/réduction des polices vous permettent de changer progressivement la taille de la police.
- **Mise à l'échelle** est un facteur d'extension de la police à partir de ses proportions d'origine.

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

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.
- **Impression RTL:** imprime le texte de droite à gauche.

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.

Organiser

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.
- **Dégrouper les objets** sépare les objets groupés.

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

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

Align group allows setting the alignment and spacing for objects on the design surface. All objects can be aligned according to the neighboring object or according to the document border.

Horizontal alignment options are:

- **Left:** aligns the selected objects with the left edge of the leftmost object or with the left edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's left border.
- **Center Horizontally:** aligns the selected objects with the horizontal center of the largest selected object or with the horizontal center of the first selected object. If a single object is selected, it is placed in the horizontal center of a label.
- **Right:** aligns the selected objects with the right edge of the rightmost object or with the right edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's right border.
- **Distribute Horizontally:** equalizes horizontal spacing between the objects.

Vertical alignment options are:

- **Top:** aligns the selected objects with the top edge of the topmost object or with the top edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's top border.
- **Center Vertically:** aligns the selected objects with the vertical center of the largest selected object or with the vertical center of the first selected object. If a single object is selected, it is placed in the vertical center of a label.
- **Bottom:** aligns the selected objects with the bottom edge of the lowest object or with the bottom edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's bottom border.
- **Distribute Vertically:** equalizes vertical spacing between the objects.

4.4.7 Onglet Aide

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

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

- **Aide :** Aide en ligne de ZebraDesigner
- **Vidéos de formations :** Collection de vidéos des formations Zebra.
- **Base de connaissances :** Bibliothèque en ligne d'articles décrivant certaines solutions techniques, conseils et problèmes résolus pour des étiquettes.
- **Fichiers d'exemples :** Une collection de modèles d'étiquettes. Les utiliser pour mieux connaître ZebraDesigner et découvrir les capacités du logiciel.

- L'**Assistance technique** permet de se connecter au département de l'aide technique de Zebra.

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

- [La page À propos du logiciel.](#)
- Zebra Page d'accueil : <https://www.zebra.com>

4.5 Plan de travail

Votre plan de travail vous permet de créer, ajouter, positionner et interconnecter des objets sur vos [étiquettes](#) .

Pour vous aider à concevoir des étiquettes aussi simplement et efficacement que possible, votre plan de travail utilise les principes d'utilisation et de fonctionnalité de Microsoft Office.

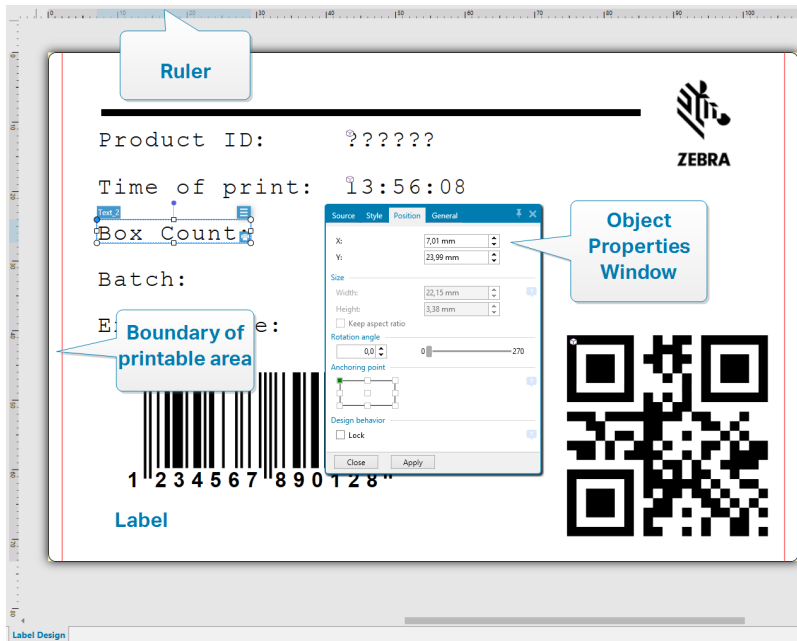
ASTUCE: Utiliser l'[onglet Affichage](#) pour personnaliser votre plan de travail.

- En savoir plus sur les éléments du plan de travail [ici](#).
- En savoir plus sur les actions d'édition du plan de travail [ici](#).
- En savoir plus sur les éléments d'aide visuelle du plan de travail [ici](#).

4.5.1 Éléments du plan de travail

Le plan de travail comporte les éléments suivants :

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



4.5.2 Actions d'édition du plan de travail

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

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

4.5.3 Éléments d'aide visuelle

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

- Le **Quadrillage** sert d'aide visuelle au cours de l'édition. Il peut être visible ou caché. Sa densité est personnalisable. Cette option est disponible dans le [groupe de ruban](#)

Alignement et quadrillage.

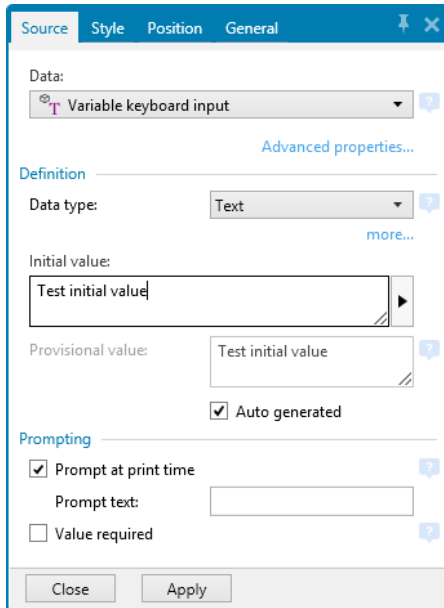
- Les **Grilles d'alignement** sont des lignes invisibles qui aident à aligner les objets au cours de l'édition. Cette option est disponible dans le [ZebraDesigner groupe de ruban Aligner](#).
- La **Règle** affiche le plan de travail disponible pour l'étiquette (mis en blanc) et la page du fichier (en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

4.5.4 Fenêtre des propriétés de l'objet

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

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

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



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

4.6 Boîtes de dialogue Propriétés du document et Gestion du document

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

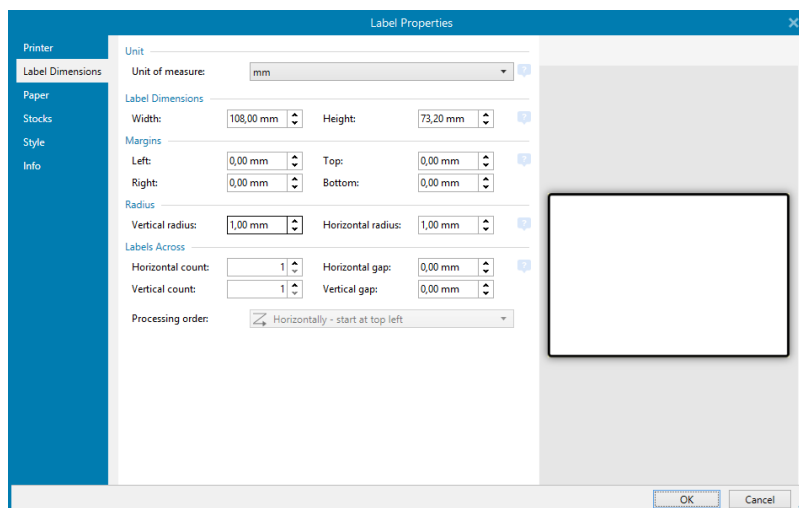
- [Propriétés de l'étiquette](#)

4.6.1 Propriétés de l'étiquette

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

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

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



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

4.7 Menus Contextuels

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

4.7.1 Menu contextuel du plan de travail

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

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

- **Zoom** : Définit le comportement du zoom.
 - **Zoom sur le document** : Affiche l'étiquette entière dans la fenêtre de ZebraDesigner.
 - **Zoom sur les objets** : Affiche tous les objets dans la fenêtre de ZebraDesigner.

4.7.2 Menu contextuel des objets

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

- **Propriétés** : Ouvre la boîte de dialogue des propriétés de l'objet.
- **Copier** : Copie la sélection dans le presse-papiers.
- **Couper** : Retire l'élément sélectionné du plan de travail et l'ajoute au presse-papiers pour qu'il soit copié ailleurs.
- **Supprimer** : Supprime l'objet sélectionné du plan de travail.
- **Verrouiller/Déverrouiller** : Empêche l'objet sélectionné d'être déplacé ou autorise à nouveau de le déplacer.
- **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.

4.7.3 Groupe de menu contextuel

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

- **Propriétés** : Ouvre la boîte de dialogue des propriétés classiques du groupe.
- **Copier** : Copie la sélection dans le presse-papiers.
- **Couper** : Retire le groupe sélectionné du plan de travail et l'ajoute au presse-papiers pour qu'il soit collé ailleurs.
- **Supprimer** : Supprime l'objet sélectionné du plan de travail.
- **Verrouiller/Déverrouiller** : Empêche le groupe sélectionné d'être déplacé ou autorise à nouveau de le déplacer.
- **Grouper les objets** : Réunit les objets sélectionnés pour qu'ils se comportent comme un seul objet.
- **Dégrouper les objets** sépare les objets groupés.
- Le groupe **Organiser** définit comment se positionne le groupe par rapport aux autres objets ou groupes.

- **Reculer d'un cran** déplace le groupe sélectionné d'un cran.
- **Mettre en arrière-plan** déplace le groupe sélectionné au-dessous de la pile d'objets.
- **Avancer d'un cran** déplace le groupe sélectionné d'un cran.
- **Mettre au premier plan** déplace le groupe sélectionné sur le dessus de la pile d'objets.
- **Align** group allows setting the alignment and spacing for objects on the design surface. All objects can be aligned according to the neighboring object or according to the document border.

Horizontal alignment options are:

- **Left:** aligns the selected objects with the left edge of the leftmost object or with the left edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's left border.
- **Center Horizontally:** aligns the selected objects with the horizontal center of the largest selected object or with the horizontal center of the first selected object. If a single object is selected, it is placed in the horizontal center of a label.
- **Right:** aligns the selected objects with the right edge of the rightmost object or with the right edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's right border.
- **Distribute Horizontally:** equalizes horizontal spacing between the objects.

Vertical alignment options are:

- **Top:** aligns the selected objects with the top edge of the topmost object or with the top edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's top border.
- **Center Vertically:** aligns the selected objects with the vertical center of the largest selected object or with the vertical center of the first selected object. If a single object is selected, it is placed in the vertical center of a label.
- **Bottom:** aligns the selected objects with the bottom edge of the lowest object or with the bottom edge of the first selected object. If a single object is selected, it is placed on the label's bottom border.
- **Distribute Vertically:** equalizes vertical spacing between the objects.

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 différents types de contenus : texte, ligne, ellipse, code à barres ou rectangle. Le contenu peut être fixe (saisie manuelle par l'opérateur) ou dynamique (défini en utilisant les valeurs de sources de données connectées).

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

5.1 Assistant de paramétrage de nouvelle étiquette

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

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

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

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

5.1.1 Étape 1 de : Sélectionner l'imprimante

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

1. Sélectionner l'imprimante dans la liste du menu déroulant.
2. L'Assistant Paramètre d'étiquette mémorise la dernière imprimante utilisée. Lors de la création d'une autre étiquette, l'assistant va automatiquement sélectionner l'imprimante que vous avez sélectionnée pour la précédente étiquette. Si cette imprimante n'est plus là, il prend votre imprimante par défaut.

5.1.2 Étape 2 de : Définir la taille de la page

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

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

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

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

Avec cette option, des paramètres supplémentaires apparaissent.

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

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

2. Sélectionner le format.

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

Avec cette option, des paramètres supplémentaires apparaissent.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5.1.5 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 :

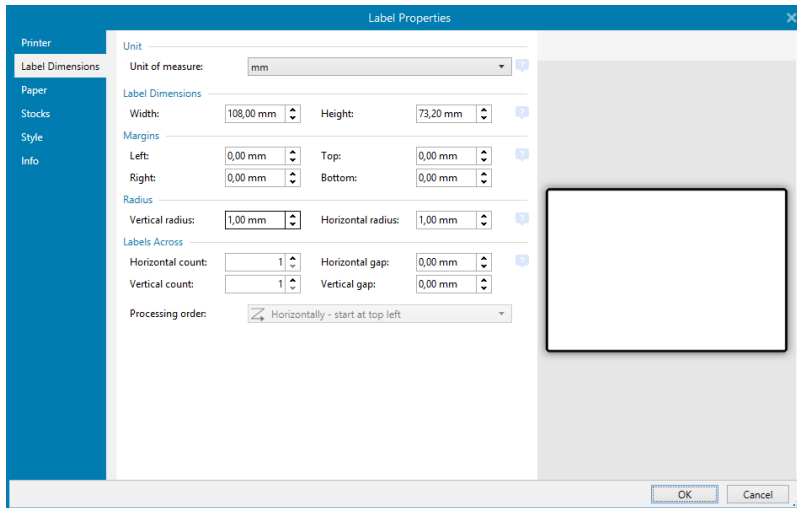
- **Imprimante** : Imprimante sélectionnée pour imprimer l'étiquette.
- **Dimensions de l'étiquette** : Dimensions de la nouvelle étiquette.
- **Dimensions du papier** : Dimensions du papier imprimable.

5.2 Propriétés de l'étiquette

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

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

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



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

5.2.1 Imprimante

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

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

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

5.2.2 Dimensions de l'étiquette

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

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

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

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

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

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

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

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

- **À l'horizontal** répartit les étiquettes horizontalement
- **À la verticale** répartit les étiquettes verticalement en colonne.
- **Intervalle horizontal** détermine la distance horizontale entre les étiquettes.
- **Intervalle vertical** détermine la distance verticale entre les étiquettes.
- **Ordre de traitement** : définit dans quel sens les étiquettes s'imprimeront. Définir le coin de départ de l'impression ainsi que le positionnement de l'étiquette horizontalement et verticalement.

5.2.3 Papier

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5.2.4 Format

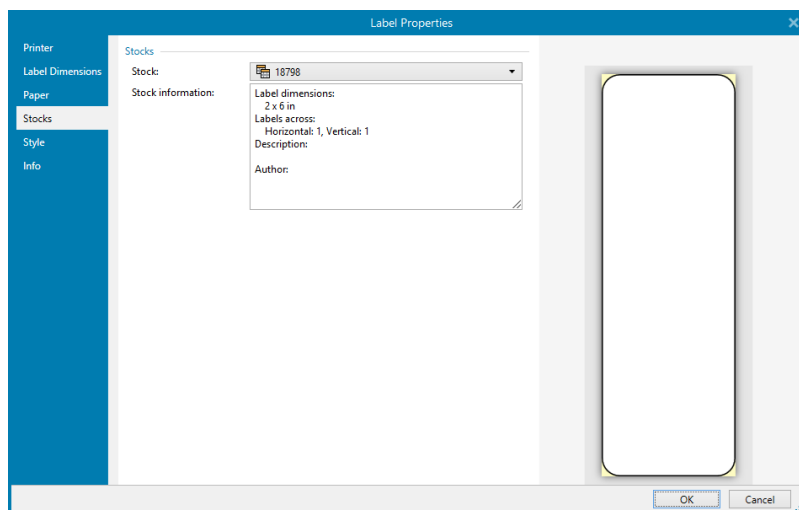
Les formes d'étiquettes permettent de gagner du temps pour la création des étiquettes. Utiliser les formats de masques pour créer des étiquettes pour un type d'imprimante ou pour optimiser le processus de création d'étiquettes.

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

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

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

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



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

Informations sur le format affiche les propriétés du format choisi.

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

5.2.5 Style

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

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

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

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

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

- **Rotation** : Vous permet de tourner l'image d'arrière-plan de 90 degrés par clic.
- **Imprimer l'image d'arrière-plan** : Imprime l'image d'arrière-plan.

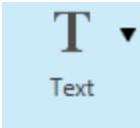
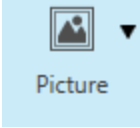
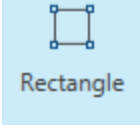
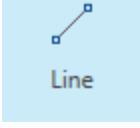
5.2.6 Info

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

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

5.3 Objets de l'étiquette

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

Objets de l'étiquette	Icône	Description
Texte	 Text	Objet pour insérer des contenus texte. Il adapte ses dimensions au total des données entrées. Lors de la frappe, l'objet Texte s'agrandit horizontalement et/ou verticalement.
Code à barres	 Barcode	Cet objet permet d'ajouter divers types de codes à barres sur une étiquette.
Image	 Picture	Cet objet permet d'ajouter un contenu graphique sur l'étiquette.
Rectangle	 Rectangle	Cet objet permet de créer des formes rectangulaires.
Ligne	 Line	Cet objet permet de créer une ligne sur l'étiquette.
Ellipse	 Ellipse	Cet objet permet de créer des formes circulaires.
Inversé	 Inverse	Objet pour intervertir les couleurs de l'objet et de son fond.

5.3.1 Texte

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

5.3.1.1 Source

Connected data source defines the content source of the selected object.

- **Fixed data:** manually entered fixed text.
- [Variable keyboard input](#): type of variable that enables the content of a prompted field to be different for every print job.
- [Current date](#): displays current date value on the label.
- [Current time](#): displays current time value on the label.
- [Counter](#): displays counter value on the label.

Content field allows you to type the object content.

5.3.1.2 Style

Font color sets text font and underline color.

Font selects the typeface. Fonts are divided into two groups: OpenType fonts and Printer fonts.

NOTE: If the currently selected printer is a thermal printer, additional fonts become available. These are the internal **Printer fonts** that are installed on the printer. Printer fonts are identified by the printer icon in front of their names.

The font may appear **Bold**, **Italic**, **Underlined** or as a **Strikethrough** text.

Font Scaling sets the font stretch factor. If the factor is set to 100 %, font appears in normal scale. If the factor is set to 200 %, font appears twice as wide. If set to 50 %, font width is shrunk to half its size.

Alignment defines horizontal positioning of the entered content.

- **Left:** text aligned with the left object border.
- **Center:** text positioned in the center of the object.
- **Right:** text aligned with the right object border.
- **Justified:** distributes text evenly along both sides.

Spacing sets the space between text characters and lines.

- **Line spacing:** space between each line in a paragraph.
- **Character spacing:** space between individual characters.

5.3.1.3 Effets

Inverse: inverted text and object background colors.

RTL printing: right to left text printing.

Most thermal printers print right-to-left scripts automatically. This option becomes useful if the operating system does not provide native RTL support.

5.3.1.4 Position

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5.3.1.5 Général

General tab identifies the object and sets its status.

Name sets a unique object ID.

NOTE: Avoid using spaces or special characters in object names.

Description allows adding notes and annotations for an object. It provides help during the label design process.

Status group defines object visibility on print preview and on printed labels.

- **Not printable:** prevents the object from being printed.
- **Visible:** if the checkbox is not selected, the object neither appears on the print preview nor on the printed label. The object is treated as if it does not exist.

Option	Print Preview	Printout
Not printable (selected)	YES	NO
Visible (cleared)	NO	NO

5.3.2 Code à barres

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

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

5.3.3 Image

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

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

- Windows Metafile (*.wmf)
- Windows bitmap (.bmp)

5.3.3.1 Source

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

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

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.

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

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

5.3.3.2 Style

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

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

Type de tramage sélectionne la méthode de tramage :

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

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

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

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

5.3.3.3 Position

Position tab defines object positioning and its position-related behavior.

Position group defines the object's position.

- **X and Y**: anchoring point coordinates.

Size group sets the object's dimensions:

- **Width and Height**: horizontal and vertical object dimension.
- **Keep aspect ratio**: simultaneous changing of object dimensions while scaling.

NOTE: If the measurement unit is changed in [label properties](#), the value transforms automatically.

Rotation angle is the object angle according to the design surface.

ASTUCE: There are multiple ways to set the object's angle: enter the angle manually, drag

the slider or click and drag the  icon on the selected object. Rotation angle and slider

rotates the object around its anchoring point. The  icon rotates the object around its central point.

Anchoring point is the spot where an object is pinned to design surface. Variable size objects increase or decrease their size in the direction that is opposite to the chosen anchoring point.

Lock prevents the object from being moved during the design process.

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

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

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

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

5.3.3.4 Général

General tab identifies the object and sets its status.

Name sets a unique object ID.

NOTE: Avoid using spaces or special characters in object names.

Description allows adding notes and annotations for an object. It provides help during the label design process.

Status group defines object visibility on print preview and on printed labels.

- **Not printable:** prevents the object from being printed.
- **Visible:** if the checkbox is not selected, the object neither appears on the print preview nor on the printed label. The object is treated as if it does not exist.

Option	Print Preview	Printout
Not printable (selected)	YES	NO
Visible (cleared)	NO	NO

5.3.4 Rectangle

Rectangle permet de créer un cadre rectangulaire sur une étiquette.

5.3.4.1 Style

Outline group defines line settings:

- **Thickness:** object line thickness.
- **Outline style:** object line style.
 - **Solid:** solid line.
 - **Dot:** dotted line.
 - **Dash:** dashed line.
 - **Erase:** parts of neighboring objects become invisible underneath this object.
- **Outline color:** color of the line.
- **Rayon d'angle :** Arrondit les angles du rectangle. Des valeurs plus élevées rendent la courbe plus large.

Fill group defines the object fill settings and color.

- **Fill style:** object fill properties definition:
 - **None:** completely transparent object.
 - **Erase:** makes objects beneath the active one hidden.
 - **Solid:** fills the object with solid color.
 - **Right Diagonal:** fills the object with diagonal lines that ascend toward the right side.
 - **Left Diagonal:** fills the object with diagonal lines that ascend toward the left side.
 - **Vertical:** fills the object with vertical lines.
 - **Horizontal:** fills the object with horizontal lines.
 - **Cross:** fills the object with crossed lines.
 - **Cross Diagonal:** fills the object with diagonally crossed lines.
 - **25% of color:** fill color opacity 25 %.
 - **50% of color:** fill color opacity 50 %.
 - **75% of color:** fill color opacity 75 %.
- **Background color:** object fill color definition.

NOTE: The system does not allow the **Outline style** and **Fill style** to be set to **None** at the same time.

ASTUCE: Shape objects ([Rectangle](#), [Line](#) and [Ellipse](#)) in ZebraDesigner remember the last used setting. Each time you add one of these objects to the label, it has the same outline and fill settings as the previously added shape object.

5.3.4.2 Position

Position tab defines object positioning and its position-related behavior.

Position group defines the object's position.

- **X and Y:** anchoring point coordinates.

Size group sets the object's dimensions:

- **Width and Height:** horizontal and vertical object dimension.
- **Keep aspect ratio:** simultaneous changing of object dimensions while scaling.

NOTE: If the measurement unit is changed in [label properties](#), the value transforms automatically.

Rotation angle is the object angle according to the design surface.

ASTUCE: There are multiple ways to set the object's angle: enter the angle manually, drag the slider or click and drag the  icon on the selected object. Rotation angle and slider rotates the object around its anchoring point. The  icon rotates the object around its central point.

Anchoring point is the spot where an object is pinned to design surface. Variable size objects increase or decrease their size in the direction that is opposite to the chosen anchoring point.

Lock prevents the object from being moved during the design process.

5.3.4.3 Général

General tab identifies the object and sets its status.

Name sets a unique object ID.

NOTE: Avoid using spaces or special characters in object names.

Description allows adding notes and annotations for an object. It provides help during the label design process.

Status group defines object visibility on print preview and on printed labels.

- **Not printable:** prevents the object from being printed.
- **Visible:** if the checkbox is not selected, the object neither appears on the print preview nor on the printed label. The object is treated as if it does not exist.

Option	Print Preview	Printout
Not printable (selected)	YES	NO
Visible (cleared)	NO	NO

Printing optimization group allows activating the use of internal printer elements.

ASTUCE: If supported by the selected printer model, a share of label element processing is handled directly by the printer (e.g., internal fonts, shapes, barcodes). This speeds up the printing process also due to significantly reduced data traffic.

- **Use printer element if supported:** prints labels using internal printer elements if the printer allows it. If a selected printer does not support internal printer elements, the element is sent as a graphic file.
- **Always use printer element:** prints labels using printer elements only. If a selected printer does not support internal printer elements, an error message with explanation is displayed.
- **Always print as graphics:** sends and prints the objects as graphic files.

5.3.5 Ligne

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

5.3.5.1 Style

Outline group defines line settings:

- **Thickness:** object line thickness.
- **Outline style:** object line style.
 - **Solid:** solid line.
 - **Dot:** dotted line.
 - **Dash:** dashed line.
 - **Erase:** parts of neighboring objects become invisible underneath this object.
- **Outline color:** color of the line.

ASTUCE: Shape objects ([Rectangle](#), [Line](#) and [Ellipse](#)) in ZebraDesigner remember the last used setting. Each time you add one of these objects to the label, it has the same outline and fill settings as the previously added shape object.

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.
- **Longueur** : Définit la longueur de la ligne.

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

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

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

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

5.3.5.3 Général

General tab identifies the object and sets its status.

Name sets a unique object ID.

NOTE: Avoid using spaces or special characters in object names.

Description allows adding notes and annotations for an object. It provides help during the label design process.

Status group defines object visibility on print preview and on printed labels.

- **Not printable:** prevents the object from being printed.
- **Visible:** if the checkbox is not selected, the object neither appears on the print preview nor on the printed label. The object is treated as if it does not exist.

Option	Print Preview	Printout
Not printable (selected)	YES	NO
Visible (cleared)	NO	NO

Printing optimization group allows activating the use of internal printer elements.

ASTUCE: If supported by the selected printer model, a share of label element processing is handled directly by the printer (e.g., internal fonts, shapes, barcodes). This speeds up the printing process also due to significantly reduced data traffic.

- **Use printer element if supported:** prints labels using internal printer elements if the printer allows it. If a selected printer does not support internal printer elements, the element is sent as a graphic file.
- **Always use printer element:** prints labels using printer elements only. If a selected printer does not support internal printer elements, an error message with explanation is displayed.
- **Always print as graphics:** sends and prints the objects as graphic files.

5.3.6 Ellipse

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

5.3.6.1 Style

Outline group defines line settings:

- **Thickness:** object line thickness.
- **Outline style:** object line style.
 - **Solid:** solid line.
 - **Dot:** dotted line.
 - **Dash:** dashed line.
 - **Erase:** parts of neighboring objects become invisible underneath this object.
- **Outline color:** color of the line.

Fill group defines the object fill settings and color.

- **Fill style:** object fill properties definition:
 - **None:** completely transparent object.
 - **Erase:** makes objects beneath the active one hidden.
 - **Solid:** fills the object with solid color.
 - **Right Diagonal:** fills the object with diagonal lines that ascend toward the right side.
 - **Left Diagonal:** fills the object with diagonal lines that ascend toward the left side.
 - **Vertical:** fills the object with vertical lines.
 - **Horizontal:** fills the object with horizontal lines.

- **Cross:** fills the object with crossed lines.
- **Cross Diagonal:** fills the object with diagonally crossed lines.
- **25% of color:** fill color opacity 25 %.
- **50% of color:** fill color opacity 50 %.
- **75% of color:** fill color opacity 75 %.
- **Background color:** object fill color definition.

NOTE: The system does not allow the **Outline style** and **Fill style** to be set to **None** at the same time.

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

5.3.6.2 Position

Position tab defines object positioning and its position-related behavior.

Position group defines the object's position.

- **X and Y:** anchoring point coordinates.

Size group sets the object's dimensions:

- **Width** and **Height:** horizontal and vertical object dimension.
- **Keep aspect ratio:** simultaneous changing of object dimensions while scaling.

NOTE: If the measurement unit is changed in [label properties](#), the value transforms automatically.

Rotation angle is the object angle according to the design surface.

ASTUCE: There are multiple ways to set the object's angle: enter the angle manually, drag the slider or click and drag the  icon on the selected object. Rotation angle and slider rotates the object around its anchoring point. The  icon rotates the object around its central point.

Anchoring point is the spot where an object is pinned to design surface. Variable size objects increase or decrease their size in the direction that is opposite to the chosen anchoring point.

Lock prevents the object from being moved during the design process.

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

5.3.6.3 Général

General tab identifies the object and sets its status.

Name sets a unique object ID.

NOTE: Avoid using spaces or special characters in object names.

Description allows adding notes and annotations for an object. It provides help during the label design process.

Status group defines object visibility on print preview and on printed labels.

- **Not printable:** prevents the object from being printed.
- **Visible:** if the checkbox is not selected, the object neither appears on the print preview nor on the printed label. The object is treated as if it does not exist.

Option	Print Preview	Printout
Not printable (selected)	YES	NO
Visible (cleared)	NO	NO

Printing optimization group allows activating the use of internal printer elements.

ASTUCE: If supported by the selected printer model, a share of label element processing is handled directly by the printer (e.g., internal fonts, shapes, barcodes). This speeds up the printing process also due to significantly reduced data traffic.

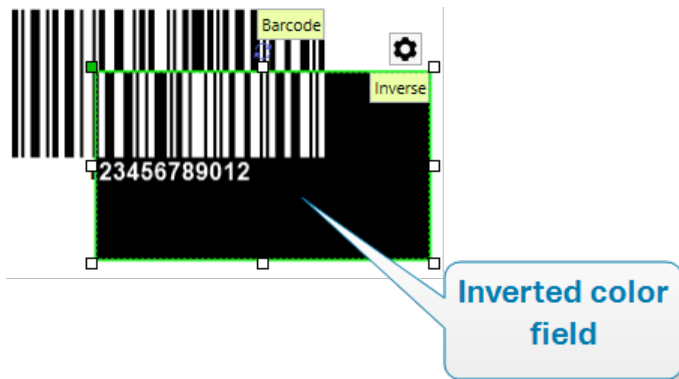
- **Use printer element if supported:** prints labels using internal printer elements if the printer allows it. If a selected printer does not support internal printer elements, the element is sent as a graphic file.
- **Always use printer element:** prints labels using printer elements only. If a selected printer does not support internal printer elements, an error message with explanation is displayed.

- **Always print as graphics:** sends and prints the objects as graphic files.

5.3.7 Inversé

5.3.7.1 A Propos

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



5.3.7.2 Position

Position tab defines object positioning and its position-related behavior.

Position group defines the object's position.

- **X** and **Y**: anchoring point coordinates.

Size group sets the object's dimensions:

- **Width** and **Height**: horizontal and vertical object dimension.
- **Keep aspect ratio**: simultaneous changing of object dimensions while scaling.

NOTE: If the measurement unit is changed in [label properties](#), the value transforms automatically.

Rotation angle is the object angle according to the design surface.

ASTUCE: There are multiple ways to set the object's angle: enter the angle manually, drag

the slider or click and drag the  icon on the selected object. Rotation angle and slider

rotates the object around its anchoring point. The  icon rotates the object around its central point.

Anchoring point is the spot where an object is pinned to design surface. Variable size objects increase or decrease their size in the direction that is opposite to the chosen anchoring point.

Lock prevents the object from being moved during the design process.

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

5.3.7.3 Général

General tab identifies the object and sets its status.

Name sets a unique object ID.

NOTE: Avoid using spaces or special characters in object names.

Description allows adding notes and annotations for an object. It provides help during the label design process.

Status group defines object visibility on print preview and on printed labels.

- **Not printable:** prevents the object from being printed.
- **Visible:** if the checkbox is not selected, the object neither appears on the print preview nor on the printed label. The object is treated as if it does not exist.

Option	Print Preview	Printout
Not printable (selected)	YES	NO
Visible (cleared)	NO	NO

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

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

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

5.4 Travail avec les objets

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

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

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

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

5.4.1 Ajouter un objet

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

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

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

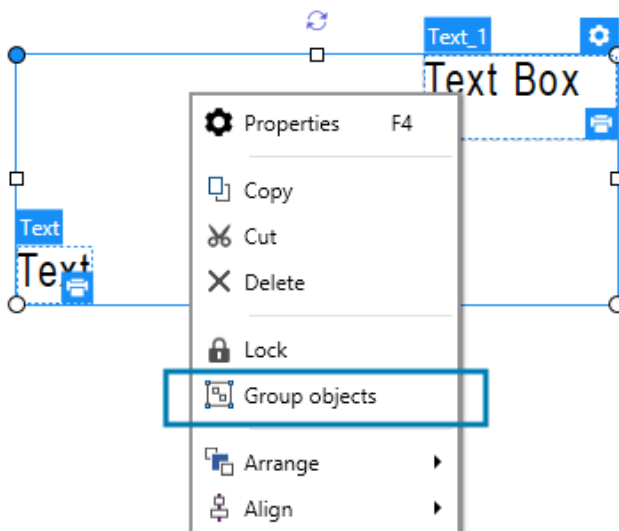
- **Glisser et déposer** : Cliquer sur l'objet dans la boîte d'outils Objet et le déposer sur le plan de travail. L'objet sélectionné apparaît là où se trouve le bouton de la souris.

- **Copier - coller** : Le contenu, texte ou graphique peut être collé directement sur le plan de travail. Les règles suivantes s'appliquent en copiant-collant les objets directement vers une étiquette :
 - Le contenu graphique du presse-papiers est collé en tant qu'objet [Image](#) intégré.
 - Une ligne de texte est collée dans un objet [Texte](#).

5.4.2 Regroupement

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

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



5.4.3 Rotation

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

- Saisir l'angle manuellement en degrés ou glisser le curseur. L'objet tourne autour de son point d'ancrage Cette page est accessible de deux manières :

- Cliquer sur **Position** dans [Groupe de positionnement](#) de l'onglet Création.
- Aller dans **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

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

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

Voici la liste des codes à barres disponibles dans : ZebraDesigner

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

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

6.1 Source

Connected data source defines the content source of the selected object.

- **Fixed data:** manually entered fixed text.
- [Variable keyboard input:](#) type of variable that enables the content of a prompted field to be different for every print job.
- [Current date:](#) displays current date value on the label.
- [Current time:](#) displays current time value on the label.
- [Counter:](#) displays counter value on the label.

Content field allows you to type the object content.

6.2 Code à barres

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

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

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

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

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

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

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

Couleur définit la couleur du code à barres.

6.3 Caractère de contrôle

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

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

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

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

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

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

6.4 Texte lisible

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

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

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

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

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

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

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

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

6.5 Barres en retrait

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

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

6.6 Détails

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

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

6.7 Position

Position tab defines object positioning and its position-related behavior.

Position group defines the object's position.

- **X and Y**: anchoring point coordinates.

Size group sets the object's dimensions:

- **Width and Height**: horizontal and vertical object dimension.
- **Keep aspect ratio**: simultaneous changing of object dimensions while scaling.

NOTE: If the measurement unit is changed in [label properties](#), the value transforms automatically.

Rotation angle is the object angle according to the design surface.

ASTUCE: There are multiple ways to set the object's angle: enter the angle manually, drag the slider or click and drag the  icon on the selected object. Rotation angle and slider rotates the object around its anchoring point. The  icon rotates the object around its central point.

Anchoring point is the spot where an object is pinned to design surface. Variable size objects increase or decrease their size in the direction that is opposite to the chosen anchoring point.

Lock prevents the object from being moved during the design process.

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

6.8 Général

General tab identifies the object and sets its status.

Name sets a unique object ID.

NOTE: Avoid using spaces or special characters in object names.

Description allows adding notes and annotations for an object. It provides help during the label design process.

Status group defines object visibility on print preview and on printed labels.

- **Not printable:** prevents the object from being printed.
- **Visible:** if the checkbox is not selected, the object neither appears on the print preview nor on the printed label. The object is treated as if it does not exist.

Option	Print Preview	Printout
Not printable (selected)	YES	NO
Visible (cleared)	NO	NO

Printing optimization group allows activating the use of internal printer elements.

ASTUCE: If supported by the selected printer model, a share of label element processing is handled directly by the printer (e.g., internal fonts, shapes, barcodes). This speeds up the printing process also due to significantly reduced data traffic.

- **Use printer element if supported:** prints labels using internal printer elements if the printer allows it. If a selected printer does not support internal printer elements, the element is sent as a graphic file.
- **Always use printer element:** prints labels using printer elements only. If a selected printer does not support internal printer elements, an error message with explanation is displayed.
- **Always print as graphics:** sends and prints the objects as graphic files.

6.9 Codes à barres disponibles et leurs paramètres

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Anker		Variation du code Plessey Utilisé pour les systèmes de points de vente avant l'arrivée du code EAN.	Paramètres de base du code à barres Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Correction de l'espace
Bookland		Type de code à barres EAN utilisé exclusivement pour les livres.	Paramètres de base du code à barres Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
			Correction de l'espace
Codabar		Un code à barres linéaire de niveau binaire avec auto-contrôle mais sans caractère de contrôle de somme attaché. Largement utilisé par les bibliothèques et les systèmes de livraison de colis.	Paramètres de base du code à barres Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches
Code93		43 caractères autorisés Jeu de caractères ASCII utilisable avec combinaison de 2 caractères.	Paramètres de base du code à barres Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Correction de l'espace
Code128		Encodage des données en double densité. Jeu de caractères ASCII.	Paramètres de base du code à barres Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Correction de l'espace
Code128-A		Caractères ASCII de 00 à 95 (0-9, A-Z et codes de contrôle), possibilité d'utiliser des caractères spé-	Paramètres de base du code à barres Texte lisible Onglet Détails :

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
		ciaux et FNC 1-4.	Inclure les zones blanches Correction de l'espace
Code128-B		Les caractères ASCII de 32 à 127 (0-9, A-Z et codes de contrôle), possibilité d'utiliser des caractères spéciaux et FNC 1-4.	Paramètres de base du code à barres Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Correction de l'espace
Code128C		00-99 (encode les chiffres deux par deux en un seul code) et FNC1.	Paramètres de base du code à barres Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Correction de l'espace
Code-32		Code-32 doit être utilisé dans toute l'Italie pour l'encodage des produits pharmaceutiques.	Paramètres de base du code à barres Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Espace entre les caractères Correction de l'espace

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Code-39		Code à barres complètement alpha-numérique à utiliser avec des entrées de données système.	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Espace entre les caractères Correction de l'espace
Code-39 full ASCII		Jeu de 28 caractères ASCII incluant les astérisques.	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Espace entre les caractères Correction de l'espace
Code-39 Tri Optic		Marquage de bandes d'ordinateur.	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails :

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
			Inclure les zones blanches Espace entre les caractères Correction de l'espace
Dun-14	 (01)12345678901231	Système de comptage pour conteneurs d'expédition utilisant d'autres types de code à barres	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Espace entre les caractères Correction de l'espace
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	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Barres descendantes Inclure la marge claire de l'EAN

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
			Correction de l'espace
Ean-13 + 2		Souvent utilisé par les journaux et les périodiques.	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Barres descendantes Inclure la marge claire de l'EAN
Ean-13 + 5		Pour les livres en langue anglaise : le premier chiffre de l'EAN-5 est l'indicateur de la devise. Les quatre chiffres suivants représentent le prix multiplié par 100.	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Barres descendantes Inclure la marge claire de l'EAN
Ean-14		Produits marchands.	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
			Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Correction de l'espace
Ean-8		Marquage de paquets trop petits pour un code à barres EAN-13.	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Barres descendantes Inclure la marge claire de l'EAN Correction de l'espace
Ean-8 + 2		Utilisé seulement si l'article est trop petit pour un code EAN-13.	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Barres descendantes

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

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

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

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
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.	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Correction de l'espace
Upc-A		Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN inclus	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Barres descendantes Correction de l'espace
Upc-A + 2		Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN inclus Utilisé avec les revues et les périodiques.	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches

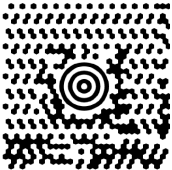
Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
			Barres descendantes
Upc-A + 5		Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN inclus Utilisé pour les prix des livres.	Paramètres de base du code à barres Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : Inclure les zones blanches Barres descendantes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

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

6.9.1 Code à barres 2D

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Aztec		De haute capacité, la taille du symbole s'ajuste automatiquement en fonction de la quantité de données entrées.	Paramètres de base du code à barres Onglet Détails : Code page Couche de données

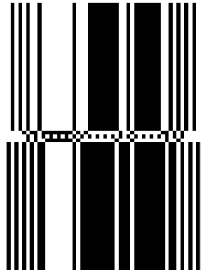
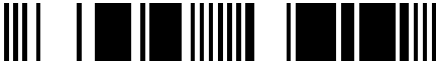
Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
			Niveau de correction d'erreur
Data Matrix		De haute capacité, optimal pour les petits colis.	Paramètres de base du code à barres Onglet Détails : Format Encodage Code page
GS1 DataBar		Marquage des produits utilisables pour les applications pour points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

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
MaxiCode		Utilisé par UPS sur les étiquettes d'expéditions et les colis, dans le monde entier.	Contenu MaxiCode Paramètres de base du code à barres
Micro QR		Taille et capacité réduite pour un QR code normal. Parfait quand il faut réduire la taille du code à barres.	Paramètres de base du code à barres Onglet Détails : Version du symbole Niveau de correction d'erreur Encodage Code page
MicroPDF		Version compacte du PDF-417.	Paramètres de base du code à barres Onglet Détails : Code page Mode Compactage Version
PDF-417		Utilisé communément dans le transport, la gestion d'inventaire, etc. Le code est à la fois auto-vérifiable et décodable de manière bidirectionnelle.	Paramètres de base du code à barres Onglet Détails : Code page Mode Compactage Niveau de correction d'erreur Colonnes Lignes Tronqué

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
QR		Un code à barres matrix lisible par les lecteurs QR et les smartphones. Taille adaptable au montant des données encodées.	Paramètres de base du code à barres Onglet Détails : Version du symbole Niveau de correction d'erreur Encodage Code page

6.10 Sous-types de GS1 DataBar

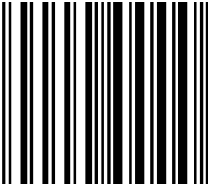
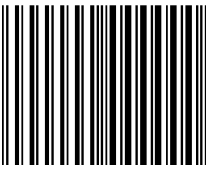
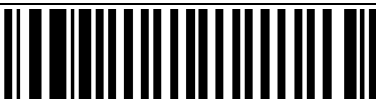
6.10.1 Types de symbole linéaire

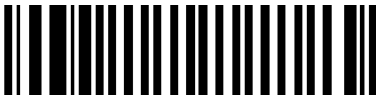
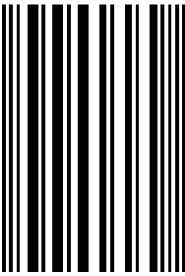
Sous-type de GS1 DataBar	Exemple	Info
Omnidirectionnel		Lecture omnidirectionnelle, jusqu'à 20 trillions de valeurs encodables.
Empilé		Symbole tronqué et empilé pour lecture omnidirectionnelle avec longueur du symbole réduite.
Empilé Omnidirectionnel		Symbole empilé tout en hauteur sur deux lignes séparées par un séparateur.
Tronqué		Hauteur réduite à 13 fois la dimension X.

Sous-type de GS1 DataBar	Exemple	Info
		Pour lecteurs portatifs.
Développé		Lecture omni-directionnelle, longueur de contenu variable.
Développé empilé		Lecture omni-directionnelle, longueur de contenu variable, longueur réduite suite à empilement (2 lignes sur 11). "Propriété du GS1 DataBar" sur la page 109.
Limité		Nombre limité de valeurs. Pour lecteurs portatifs.

6.10.2 Types de symbole composite

Sous-type de GS1 DataBar	Exemple	Info
Omnidirectionnel		Une symbologie linéaire pour lecture omnidirectionnelle des colis. Elle encode 14 chiffres de données numériques pour identifier le GTIN en scannant dans la chaîne d'approvisionnement
Empilé		Symbole tronqué et empilé pour lecture omnidirectionnelle avec longueur du symbole réduite.

Sous-type de GS1 DataBar	Exemple	Info
Tronqué		Conçu pour les très petits articles dans la santé, non destiné aux scanners POS.
Développé		Lecture omnidirectionnelle, longueur de contenu variable. Utilisé pour les produits alimentaires de mesures variables, les coupons.
Développé empilé		Lecture omnidirectionnelle, longueur de contenu variable, longueur réduite suite à empilement (2 lignes sur 11). Voir la section "Propriété du GS1 DataBar" sur la page 109.
Limité		Nombre limité de valeurs. 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

Sous-type de GS1 DataBar	Exemple	Info
		à barres 2D appelé CC-A.
EAN.UCC 128 & CC-C		Code à barres linéaire GS1-128 lié à un code à barres 2D appelé CC-C.
UPC-A		Le composant linéaire encode l'identification primaire de l'article. Le composant composite 2D adjacent encode les données supplémentaires : numéro de lot et date d'expiration.
UPC-E		Le UPC-E réduit un code normal UPC-A en un code de six chiffres en « supprimant » le digit numéro système, les derniers zéros des codes des fabricants et les zéros d'entête du numéro de produit.

6.11 Détails du code à barres 1D

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

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

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

- **Inclure les zones blanches** : Espace blanc qui entoure le code à barres imprimé. Les zones blanches assurent un meilleur niveau de lecture.

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

- **Espace entre les caractères :** Distance entre la dernière barre d'un caractère et la première barre du caractère suivant dans un code à barres.
- **Barres descendantes :** Fait des barres plus longues au début, au milieu et à la fin de certains types de codes à barres (EAN et UPC).
- **Inclure la marge claire de l'EAN :** Insère un caractère spécial (< or >) pour indiquer la largeur du code à barres EAN.
- **Correction de l'espace :** Ajoute des pixels blancs pour augmenter l'espace entre les barres.

Symbologie : Système de nombres de code à barres UPC :

- 0, 1, 6, 7 et 8 correspondent à des codes UPC classiques.
- 2 correspond à un article de poids aléatoire, comme de la viande, marqué en magasin.
- 3 correspond aux codes d'articles liés aux médicaments et à la santé au niveau national.
- 4 correspond au marquage d'articles non alimentaires en magasin.
- 5 et 9 correspondent à des coupons.

6.12 Détails du code à barres 2D

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

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

6.12.1 Code Page

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

6.12.2 Colonnes

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

6.12.3 Mode Compactage

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

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

6.12.4 Couche de données

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

6.12.5 Encodage

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

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

6.12.6 Niveau de correction d'erreur

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

6.12.7 Format

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

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

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

6.12.8 Lignes

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

6.12.9 Version du symbole

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

6.12.10 Tronqué

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

6.12.11 Version

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

6.13 GS1 DataBar spécifiques

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

6.13.1 Source du GS1 DataBar

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

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

Données

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

6.13.2 Propriété du GS1 DataBar

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

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

6.14 Contenu du code à barres Maxicode

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

ZebraDesigner est compatible avec les modes suivants :

- **Mode 2** : Transporteurs américains avec des codes postaux ayant jusqu'à 9 chiffres de long.

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

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

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

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

Contenu des données

Champ	Description
SHIP TO Code postal	Obligatoire 5 ou 9 caractères alphanumériques. Les caractères alphanumériques doivent être en majuscule.
Extension de 4 chiffres (activée avec un type de Champ du code postal deux champs (5 et 4 chiffres)).	Obligatoire 4 chiffres numériques définissant un micro emplacement.
SHIP TO Code Pays ISO (Mode 3 seulement)	Obligatoire 3 chiffres numériques
Classe de Service	Obligatoire 3 chiffres numériques avec une virgule pour marquer la fin du champ.
Données de transport	Obligatoire Les 5 caractères, y compris le code GS.
Numéro de suivi	Obligatoire 10 ou 11 caractères alphanumériques. Les caractères Alpha doivent être en majuscules.
UPS SCAC	Obligatoire 4 caractères suivis par le code GS.
Jour Julien de la collecte	Obligatoire 3 chiffres numériques
Numéro ID de l'expédition	Optionnel 1-30 caractères alphanumériques Les caractères Alpha doivent être en majuscules. il faut toujours envoyer le code GS même si aucune donnée n'est spécifiée.
Colis expédiés	Obligatoire 1-3 chiffres numériques pour le nombre de colis. 1-3 chiffres numériques pour le nombre d'articles expédiés. Une barre de fraction oblique doit séparer ces deux nombres

Colis pesés	Obligatoire 1-3 chiffres numériques
Validation de l'adresse	Obligatoire Un seul caractère Y ou N. Caractères en majuscules
SHIP TO Adresse	Optionnel 1-35 caractères alphanumériques Les caractères Alpha doivent être en majuscules. il faut toujours envoyer le code GS même si aucune donnée n'est spécifiée.
SHIP TO Ville	Obligatoire 1-20 caractères alphanumériques Les caractères Alpha doivent être en majuscules.
SHIP TO État	Obligatoire 2 caractères alphanumériques. Les 2 caractères doivent être en majuscules. Un Code ASCII RS marque la fin de ce champ et la fin des données du message secondaire.

6.15 Contenu du code à barres USPS Intelligent Mail barcode

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

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

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

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

Champ	Description
Identifiant du code à barres	Identifiant spécifique en 2 chiffres assigné par le service postal.
Identifiant du Type de service	Un identifiant de 3 chiffres définit le courrier comme prioritaire ou non, et il permet de déterminer la disposition d'une adresse non livrable et la forme de la correction d'adresse désirée par l'expéditeur.

Identifiant de l'expéditeur	Un numéro unique de 6 ou 9 chiffres qui identifie le client ou l'entreprise.
Numéro de série	Une série ou séquence de numéro qui permet l'identification et le suivi. Suivant la construction du code à barres, ce champ peut varier en longueur de 5 à 10 chiffres.
Code postal du point de livraison.	Envoie le courrier à son point de livraison (longueur variant : 0, 5, 9, ou 11 chiffres).

7 Impression

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

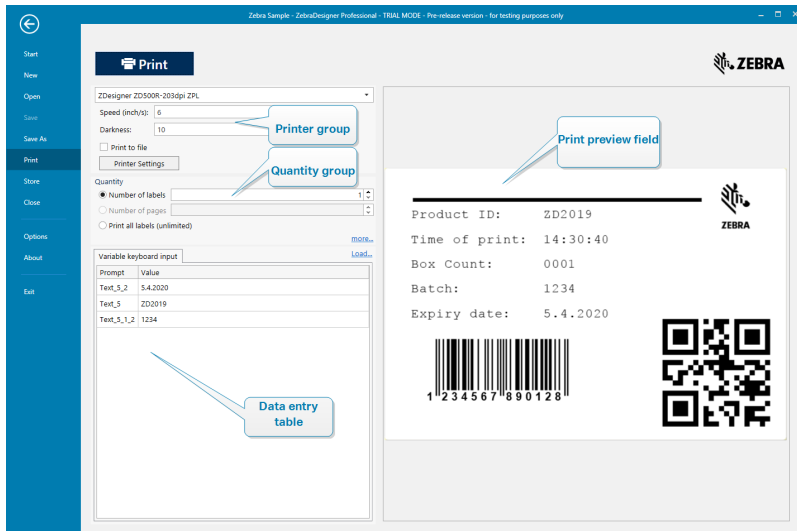
- Prévisualiser l'étiquette au cours de sa création.
- Insérer les valeurs des [variable de saisie clavier](#).
- Définir les paramètres de l'imprimante.
- Contrôler la quantité d'étiquettes à imprimer.
- Définir des paramètres additionnels de quantité.

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

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

7.1 Panneau Imprimer (Formulaire d'impression par défaut)

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



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

Imprimante : Ce groupe de paramètres comporte :

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

Quantité : Ce groupe de paramètres comporte :

- **L'objet Quantité à imprimer** est utilisé pour définir le nombre d'étiquettes à imprimer.
 - **Nombre d'étiquettes** : Nombre d'étiquettes imprimées.
 - **Nombre de pages** : Nombre de pages imprimées avec des étiquettes.

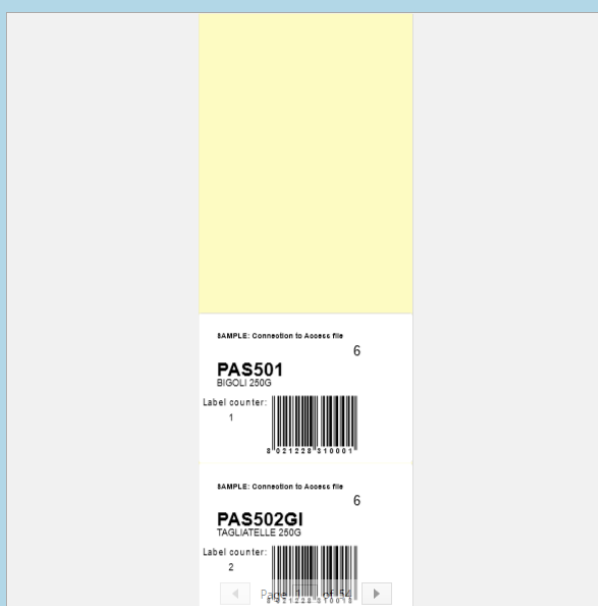
NOTE: L'option **Nombre de pages** est activée si au moins une étiquette par page est définie dans les [Propriétés de l'étiquette > Dimensions de l'étiquette](#).

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

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

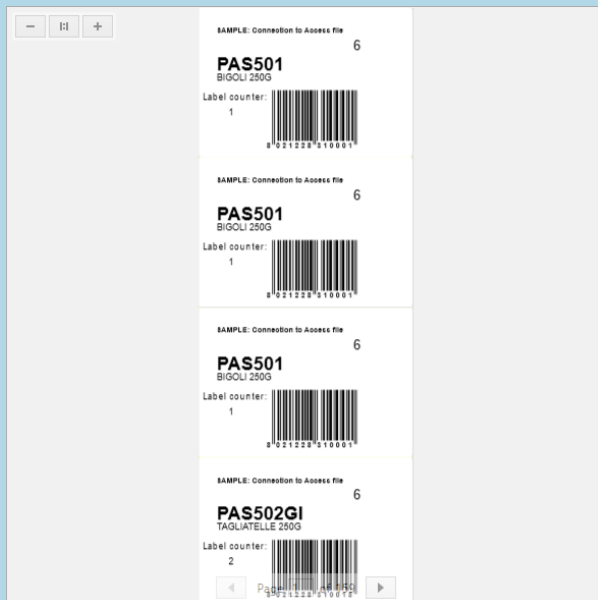
- **Nombre d'étiquettes sautées sur la première page** : définit combien d'étiquettes ne doivent pas être imprimées sur la première page.

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



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

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



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

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

Nombre d'étiquettes :

Copies identiques par étiquette : 2.

Nombre de jeux d'étiquettes : 3.

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

Charger... vous permet de localiser et charger les valeurs des variables prédéfinies pour vos étiquettes imprimées. Vous pouvez inclure ces valeurs prédéfinies dans des fichiers dédiés avec des extensions « .defaults » ou « .values » et les stocker sur votre ordinateur ou à un emplacement réseau accessible.

Les deux formats compatibles pour « .defaults » et « .values » sont :

- XML :

```
<variables>

<variable name="var1">variable1</variable>

<variable name="var2">variable2</variable>
```

```
</variables>
```

- nom-valeur :

```
var1=variable1  
var2=variable2
```

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

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

7.2 Procédure d'impression

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

Étape 1 : Créer

Créer ou éditer une étiquette .

Étape 2 : Aperçu

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

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

Le champ Aperçu affiche l'étiquette en cours.

Étape 3 : Sélectionner l'imprimante

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

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

Étape 4 : Définir la quantité à imprimer

Nombre d'étiquettes : Nombre d'étiquettes imprimées.

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

Imprimer toutes les étiquettes (illimité) imprime toutes les étiquettes, tel que défini dans l'étiquette créée. Plus de détails sur cette option dans "Impression de données illimitées" sur la page 141.

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

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

Étape 5. Démarrer l'impression

Cliquer sur le bouton **Imprimer**.

7.3 Optimiser la vitesse d'impression

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

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

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

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

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

7.4 Modification des paramètres de l'imprimante

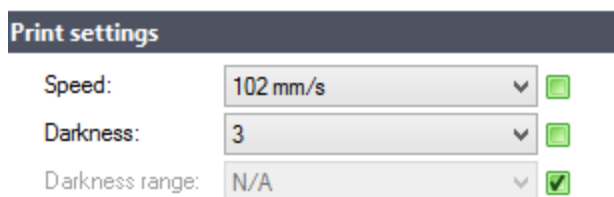
En créant une étiquette, il faut aussi définir l'imprimante qui sera utilisée pour l'imprimer. Chaque fichier d'étiquette enregistre ses propres paramètres d'imprimante en fonction du pilote choisi.

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

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

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

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



The screenshot shows a 'Print settings' dialog box with three settings:

Setting	Value	Status
Speed:	102 mm/s	☒
Darkness:	3	☒
Darkness range:	N/A	☒

Ces paramètres dépendent de l'imprimante utilisée.

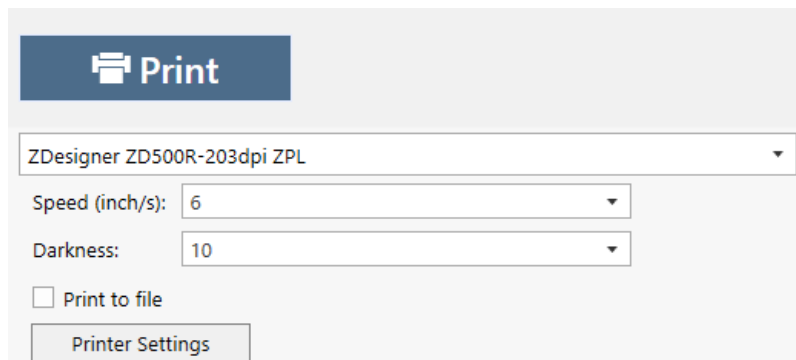
5. Cliquer sur **OK**.
6. Enregistrer l'étiquette

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

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

Procéder comme suit :

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



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

7.5 Modification des options de tramage

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

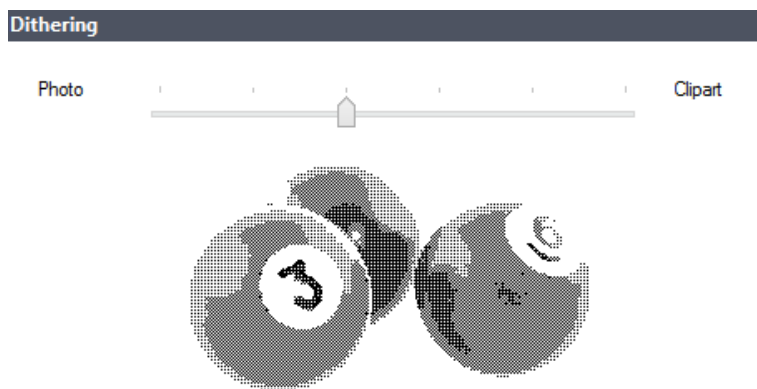
Le tramage est un processus de conversion des images en couleur ou avec des niveaux de gris en images en noir et blanc imprimables sur des imprimantes thermiques. En principe les

imprimantes thermiques n'impriment pas en couleur, elles peuvent seulement imprimer un point ou laisser un espace blanc. Il n'y a pas d'état grisé intermédiaire.

Au cours du processus de tramage, toutes les couleurs et les niveaux de gris de l'image sont convertis en point noir et blanc, créant une illusion de nouvelles couleurs et nuances en variant la forme des points. Différentes nuances de gris sont produites en variant la forme des points noirs et blancs. Mais il n'y a pas du tout de gris. Pour l'impression, le tramage est appelé dégradé et les niveaux de gris sont appelés demi-tons.

Pour changer les paramètres de tramage, procéder comme suit :

1. Ouvrir la boîte de dialogue [Propriétés de l'étiquette](#).
2. Cliquer sur le bouton **Propriétés de l'imprimante** sur l'onglet **Imprimante**. La boîte de dialogue des paramètres du pilote d'imprimante s'ouvre.
3. Ouvrir l'onglet **Options graphiques** et utiliser le curseur **Photo** pour sélectionner le type de tramage préféré.



NOTE: Ces paramètres dépendent de l'imprimante utilisée.

4. Modifier le type de tramage en fonction des besoins Vérifier l'apparence sur l'aperçu de l'étiquette à droite.
5. Cliquer sur **OK**.
6. Enregistrer l'étiquette

8 Sources de données dynamiques

Les sources de données dynamiques sont essentielles pour travailler avec le ZebraDesigner. Elles permettent d'utiliser, sur une étiquette, des objets dont le contenu change dynamiquement pour chaque étiquette imprimée si nécessaire.

EXEMPLE: Exemples typiques de contenu dynamique : les compteurs, numéros de séries, date, heure, poids et images d'articles.

Pour afficher et imprimer correctement les valeurs dynamiques des objets, ZebraDesigner utilise les types de données suivants :

- [Saisie clavier variable](#) : Le contenu d'un objet est défini avant chaque impression.
- [Date du jour](#) : La date du jour est prise comme valeur variable.
- [Horaire actuel](#) : l'Horaire actuel est pris comme valeur variable.
- Le [Compteur](#) est un type de variable dont la valeur s'incrémente ou se décrémente en fonction des changements de valeurs d'un compteur du système ou de l'imprimante.

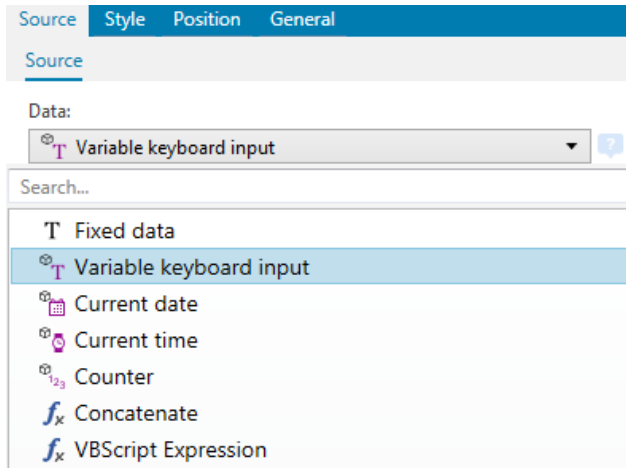
8.1 Variables

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. Utilisez des variables pour imprimer des étiquettes sur lesquelles les données changent sur chaque étiquette (ex. : compteurs, numéro de série, date et heure, poids et images de produits.)

Pour créer des étiquettes aux données modifiables, utiliser ZebraDesigner pour formater facilement vos étiquettes en utilisant des données variables.

ZebraDesigner comporte de nombreux types de variables :

- [Variable saisie clavier](#) : modifie le contenu des invites pour chaque travail d'impression. Vous définissez sa valeur avant d'imprimer.
- [Date du jour](#) : affiche la date du jour comme valeur variable.
- [Horaire actuel](#) : affiche l'horaire actuel comme valeur variable.
- [Compteur](#) : change sa valeur par incrémentation ou décrémentation pour chaque étiquette imprimée.



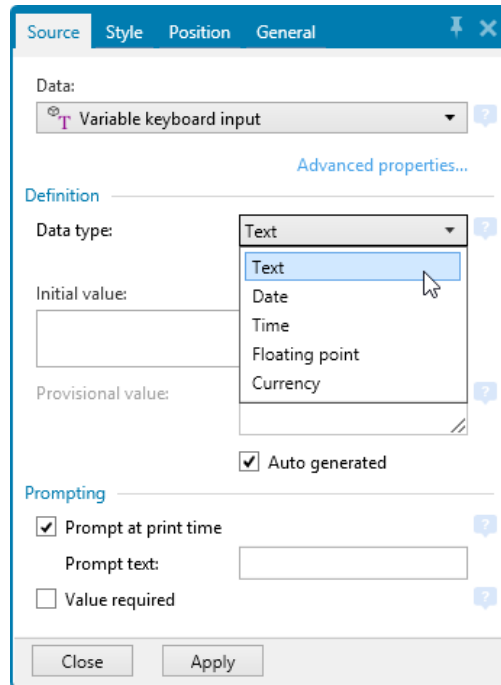
8.1.1 Variable saisie clavier

Variable de saisie clavier est un type de variables qui permet d'avoir une invite différente pour chaque travail d'impression. Sa valeur est définie avant chaque impression.

8.1.1.1 Général

Le groupe de paramètres **Définition** permet de définir les types de données d'entrée valables pour cette variable.

- Le **Type de données** définit le type de données enregistré dans la variable.
 - [Texte](#) : Saisie clavier contenant le texte.
 - [Date](#) : Saisie clavier contenant les valeurs de la date.
 - [Heure](#) : Saisie clavier contenant les valeurs de la date.
 - [Virgule flottante](#) : Représentation de vrais nombres dans une variable.
 - [Devise](#) : Variables qui contiennent des valeurs monétaires.

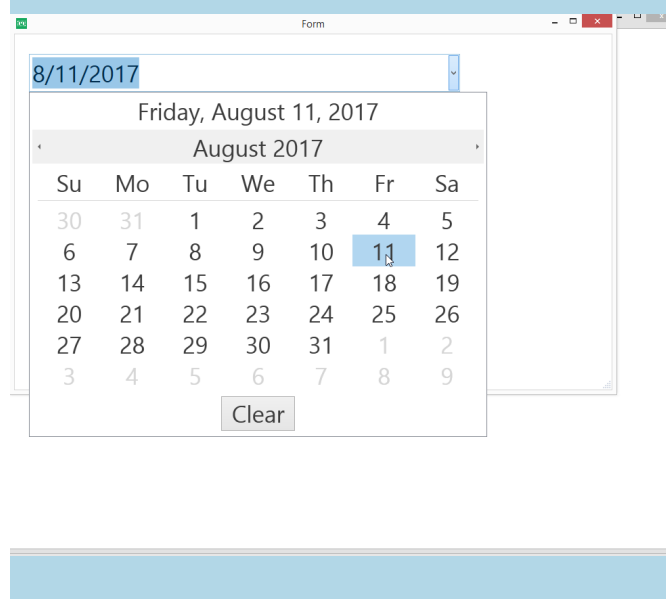


- **Valeur initiale** : valeur de départ assignée à la variable lors de sa création. Elle est déterminée par l'une des propriétés suivantes :
 - Saisie manuelle d'une valeur fixe.

ASTUCE: Si vous saisissez un point (.) en tant que valeur initiale pour la variable avec un type de données de **Date** ou **Heure** sélectionné, la date ou heure actuelle est affichée.

EXEMPLE: Le champ d'édition sur un formulaire est connecté à une variable avec la **Date** sélectionnée en tant que type de données. Si le point est sélectionné comme **Valeur initiale**, la zone d'édition affiche la date du jour au lancement du formulaire. Le bouton déroulant ouvre le sélecteur de Date

avec la date du jour présélectionnée.



- Utiliser un [caractère spécial](#) :
 - Des caractères spéciaux peuvent être saisis manuellement en utilisant les signes inférieur/supérieur à, par exemple <CR>, <LF> ...
 - Les caractères spéciaux peuvent être saisis dans le [menu déroulant](#).

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

Prompting group of settings defines the print time behavior of a data source. Read more about prompting [here](#).

8.1.1.2 Texte

Les données **Texte** sont utilisées pour les variables contenant du texte. Par conséquent, les données variables entrées ne peuvent être qu'au format Texte.

8.1.1.2.1 Règles De Saisie

Le groupe **Données** définit les propriétés autorisées pour les données.

- **Limiter la longueur** : Longueur maximum de la valeur de la variable.
- **Longueur fixe** : La variable doit contenir le nombre exact de caractères tel que défini dans **Limiter la longueur variable**.

Le groupe **Vérifier la gamme** détermine les valeurs minimum et maximum autorisées pour la variable. Il est facultatif de paramétrer les limites.

- **Valeur minimum** : La valeur variable la plus petite autorisée.
- **Valeur maximum** : La valeur variable la plus importante autorisée.

Si activé, les valeurs minimum et maximum ne doivent pas rester vides.

8.1.1.2.2 Règles De Sortie

Prefix and Suffix are characters that are added to a variable value.

- **Prefix**: text placed in front of the variable value.
- **Suffix**: text placed behind the variable value.

8.1.1.3 Date

Date : Ce type de données mémorise une date dans la variable sélectionnée. Le champ Date affiche des valeurs de date suivant [des formats de date variés](#). Le format de la date peut être sélectionné dans des formats préchargés ou personnalisés de manière à répondre aux exigences spécifiques locales, réglementaires ou industrielles.

8.1.1.3.1 Règles De Saisie

Formatage de la saisie spécifie le format alloué aux données d'entrée et affiche une prévisualisation.

- **Format d'entrée** : Format autorisé.
- **Exemple** : Affiche une prévisualisation en fonction du format d'entrée sélectionné.

NOTE: ZebraDesigner peut utiliser [un éventail de formats de date préchargés ou personnalisés](#).

Vérifier la gamme détermine les valeurs minimum et maximum autorisées pour la variable. Il est facultatif de paramétrer les limites.

- **Valeur minimum** : La valeur variable la plus petite autorisée.
- **Valeur maximum** : La valeur variable la plus importante autorisée.

NOTE: Si activé, les valeurs minimum et maximum ne doivent pas rester vides.

8.1.1.3.2 Règles De Sortie

Formatage de sortie permet de définir l'affichage de la date.

- **Format de sortie** : format dans lequel la date s'affichera.
- **Langue de sortie** : Sélection de la langue et des formats régionaux pour les jours et les mois.

La **Langue de sortie** est pertinente quand les dates comportent le mois ou qu'elles sont écrites en entier. Dans certains cas, les calculs de données peuvent être aussi concernés. Par exemple, aux USA, la semaine commence le dimanche alors qu'en Europe, elle commence le lundi.

- **Exemple** : date prévisualisée suivant le format d'entrée sélectionné.

Préfixe et Suffixe sont des caractères que l'on ajoute à la valeur d'une variable.

- **Préfixe** : texte placé en tête de la valeur de la variable.
- **Suffixe** : texte placé en fin de la valeur de la variable.

ASTUCE: **Input rules** help the user when inserting the variable data. They act as a filter that defines the type, length, and other input data properties.

Output rules set the final variable formatting – they define how the variable value is going to be presented in an object.

8.1.1.4 Heure

Heure : Ce type de données mémorise une heure dans la variable sélectionnée. Le champ Heure affiche des valeurs de date suivant [Des formats d'heure variés](#). Le format de l'heure peut être sélectionné dans des formats préchargés ou personnalisés de manière à répondre aux exigences spécifiques locales, réglementaires ou industrielles.

8.1.1.4.1 Règles De Saisie

Formatage de la saisie spécifie le format alloué aux données d'entrée et affiche une prévisualisation.

- **Format d'entrée** : Format d'heure autorisé.
- **Exemple** : Variable prévisualisée suivant le format d'entrée sélectionné.

NOTE: ZebraDesigner peut utiliser [un éventail de format d'heure préchargés ou personnalisés](#).

Vérifier la gamme détermine les valeurs minimum et maximum autorisées pour la variable. Il est facultatif de paramétrer les limites.

- **Valeur minimum** : La valeur variable la plus petite autorisée.
- **Valeur maximum** : La valeur variable la plus importante autorisée.

Si activé, les valeurs minimum et maximum ne doivent pas rester vides.

8.1.1.4.2 Règles De Sortie

Formatage de sortie permet de définir l'affichage de l'heure.

- **Format de sortie** : Format dans lequel l'heure s'affichera.
- **Exemple** : Heure prévisualisée suivant le format d'entrée sélectionné.

Préfixe et Suffixe sont des caractères que l'on ajoute à la valeur d'une variable.

- **Préfixe** : texte placé en tête de la valeur de la variable.
- **Suffixe** : Texte placé en fin de la valeur de la variable.

ASTUCE: **Input rules** help the user when inserting the variable data. They act as a filter that defines the type, length, and other input data properties.

Output rules set the final variable formatting – they define how the variable value is going to be presented in an object.

8.1.1.5 Virgule flottante

La **Virgule flottante** spécifie les paramètres de présentation des valeurs numériques stockées dans des variables. Ce **Type de données** est utilisé pour paramétrer les groupes de chiffres suivant les spécificités régionales et placer le séparateur des décimales à la bonne place.

8.1.1.5.1 Règles De Saisie

Formatage de la saisie spécifie le format alloué aux données d'entrée.

- **Délimiteur de décimale** spécifie le caractère qui va séparer la partie entière de la partie décimale d'un nombre.
- **Nombre de décimales** détermine le nombre de décimales après la virgule pour ce nombre.
- **Utiliser le séparateur 1 000** permet de regrouper les chiffres par milliers.
 - **Séparateur** : Caractère utilisé en tant que séparateur de milliers.
- **Exemple** prévisualise le format de saisie de ce nombre.
- **Limiter la longueur de la variable** : Permet de limiter le nombre de chiffres pour une variable.
 - **Longueur (caractères)** : Chiffres autorisés dans une variable.

Vérifier la gamme définit les valeurs minimum et maximum. Définir les limites minimum et maximum est facultatif :

- **Valeur minimum** définit la valeur la plus basse.

Si elle est déjà définie, la valeur initiale est prise pour valeur minimum.

- **Valeur maximum** définit la valeur la plus haute.

8.1.1.5.2 Règles De Sortie

Le groupe **Formatage de sortie** spécifie le format alloué aux données de sortie.

- **Délimiteur de décimale** spécifie le caractère qui va séparer la partie entière de la partie décimale d'un nombre.
- **Nombre de décimales** détermine le nombre de décimales après la virgule pour ce nombre.
 - **Auto** : Le nombre de décimales est défini par un paramètre local du système.
- **Utiliser le séparateur 1 000** : Un séparateur qui regroupe par milliers.
 - **Séparateur** : Caractère utilisé en tant que séparateur de milliers.
 - **Exemple** affiche la prévisualisation du format de saisie de la devise.

Prefix and Suffix are characters that are added to a variable value.

- **Prefix**: text placed in front of the variable value.
- **Suffix**: text placed behind the variable value.

ASTUCE: **Input rules** help the user when inserting the variable data. They act as a filter that defines the type, length, and other input data properties.
Output rules set the final variable formatting – they define how the variable value is going to be presented in an object.

8.1.1.6 Devise

Les données de type **Devise** sont utilisées pour les variables qui comportent des valeurs numériques de montants monétaires. Définir les devises de diverses régions et paramétrer leurs propriétés.

8.1.1.6.1 Règles De Saisie

- Le groupe **Formatage de la saisie** spécifie le format autorisé pour la saisie de la devise.
- **Délimiteur de décimales** : Le caractère qui sépare la partie entière de la partie décimale d'un nombre.

- **Nombre de décimales** : Le nombre de chiffres décimaux autorisés.
- **Utiliser le séparateur 1 000** permet de regrouper les chiffres par milliers.
 - **Séparateur** : Caractère utilisé en tant que séparateur de milliers.
- **Symbole monétaire** : Symbole graphique qui représente la devise.
 - **Position** : Place du symbole monétaire.
- **Exemple** : Affiche une prévisualisation du format de saisie de la devise.
- **Limiter la longueur variable** permet de limiter le nombre de chiffres à définir dans une variable.
 - **Longueur (caractères)** : Nombre de chiffres autorisés dans une variable.

Vérifier la gamme définit les valeurs minimum et maximum exprimées en devises. La définition de limites minimum et maximum est facultative.

- **Valeur minimum** : La valeur la plus petite autorisée pour la saisie de la devise.

Si elle est déjà définie, la valeur initiale est prise pour valeur minimum.

- **Valeur maximum** : La valeur la plus importante autorisée pour la saisie de la devise.

8.1.1.6.2 Règles De Sortie

Formatage de sortie spécifie le format alloué aux données de sortie.

- **Délimiteur de décimale** spécifie le caractère qui va séparer la partie entière de la partie décimale d'un nombre.
- **Nombre de décimales** détermine les nombres de décimales.
- **Utiliser le séparateur 1 000** permet de regrouper les chiffres par milliers.
 - **Séparateur** : Caractère utilisé en tant que séparateur de milliers.
- **Symbole monétaire** : Symbole graphique qui représente la devise.
- **Position** c'est la place du symbole monétaire Le sélectionner dans la liste du menu déroulant.
- **Exemple** : Affiche une prévisualisation du format de saisie de la devise.

Prefix and Suffix are characters that are added to a variable value.

- **Prefix**: text placed in front of the variable value.
- **Suffix**: text placed behind the variable value.

ASTUCE: Input rules help the user when inserting the variable data. They act as a filter that defines the type, length, and other input data properties.

Output rules set the final variable formatting – they define how the variable value is going to be presented in an object.

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 Onglet Général

Le groupe **Définition** définit le format de sortie et affiche son aperçu.

- **Format de sortie** : format dans lequel la date s'affichera. Les formats de date disponibles sont listés [ici](#).

L'option choisie pour la source de l'horloge définit l'éventail de **Formats** de date autorisés. L'option horloge imprimante ne peut utiliser que des formats de date compatibles avec l'imprimante. Une erreur est rapportée en cas d'utilisation d'un format non valide. L'option horloge de l'ordinateur permet d'utiliser [un éventail de formats de date préalablement chargés ou personnalisés](#).

- **Langue de sortie** : Sélection de la langue et des formatages régionaux pour les jours et les mois.

EXEMPLE: La **Langue de sortie** est pertinente quand les dates comportent le mois ou qu'elles sont écrites en entier. Dans certains cas, les calculs de données peuvent être aussi concernés. Par exemple, aux USA, la semaine commence le dimanche alors qu'en Europe, elle commence le lundi.

- **Prévisualisation de la sortie** affiche le format de la date imprimée. L'éventail de caractères utilisés s'adapte à la **langue de sortie** et à l'imprimante.

Le groupe **Décalage de date** permet d'ajouter ou soustraire un certain nombre de jours, mois ou années de la date du jour. La date décalée s'affiche dans l'objet à la place de la date du jour.

- **Jours** : décalage de date en jours.
- **Mois** : décalage de date en mois.
- **Années** : décalage de date en années.

Le groupe **Horloge d'imprimante** définit comment utiliser l'horloge de l'imprimante comme source de valeur de date.

- **Toujours utiliser l'horloge de l'ordinateur** : L'horloge de l'ordinateur sera la source exclusive de valeur pour la **Date du jour** .

- **Toujours utiliser l'horloge de l'imprimante** : L'horloge de l'imprimante sera la source exclusive de valeur pour la **Date du jour** . Si l'horloge de l'imprimante n'est pas disponible, une erreur est rapportée.
- **Utiliser l'horloge imprimante si possible** : L'horloge de l'imprimante est la source de données préférée pour la **Date du jour**. Si elle n'est pas disponible, la valeur de l'horloge de l'ordinateur sera utilisée.

8.1.2.2 Règles de sortie

Si nécessaire une valeur de **Préfixe et Suffixe** peut être ajoutée à la variable.

- **Préfixe** : texte placé en tête de la valeur de la variable.
- **Suffixe** : texte placé en fin de la valeur de la variable.

8.1.2.3 Formats de date

ZebraDesigner permet une utilisation souple des champs de date. Pour définir les formats, on utilise les notations suivantes :

Notation	Description
d	Le numéro du jour du mois. Utilise un ou deux caractères.
dd	Le numéro du jour du mois. Utilise toujours deux caractères – avec un zéro en tête si nécessaire.
M	M est le numéro de mois Utilise un ou deux caractères.
MM	MM est le numéro de mois. Utilise toujours deux caractères.
yy ou yyyy	L'année représentée par 2 ou 4 chiffres.
ddd	Le nom abrégé du jour de la semaine.
dddd	Le nom entier du jour de la semaine.
MMM	Le nom abrégé du mois.
MMMM	Le nom entier du mois.
J	Nombre de jours depuis le 1er janvier Utilise de 1 à 3 caractères.
JJJ	Nombre de jours depuis le 1er janvier Utilise toujours 3 caractères.
W	Le numéro de semaine de l'année en cours. Utilise un ou deux caractères.
WW	Le numéro de semaine de l'année en cours. Utilise toujours deux caractères.
N	Le numéro du jour de la semaine La valeur utilise les caractères 1 à

	7, 1 représentant lundi et 7 représentant dimanche.
Texte personnalisé	Toute séquence de caractères s'affiche sans changement. Insérer des points, des virgules ou autres caractères pour présenter la date au format souhaité.

8.1.2.3.1 Exemples De Formats De Date

Format	Date imprimée (En anglais)
d.M.yyyy	10.3.2016
dd/MM/yy	10/03/16
dddd, d.MMMM yyyy	Thursday, 10.March 2016
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 Onglet Général

Le groupe de paramètres **À Propos** identifie la variable et définit le format de sortie et la langue de l'heure.

- **Nom** : Nom unique de la variable. Ce nom est utilisé comme référence de variable pendant son utilisation.
- **Description** : Champ qui permet d'ajouter des informations et suggestions.

Le groupe **Définition** définit le format de sortie et affiche son aperçu.

- **Format de sortie** : format dans lequel l'heure s'affichera. Les formats d'heure disponibles sont listés [ici](#).

L'option choisie pour la source de l'horloge définit l'éventail de **Formats** d'heure autorisés. L'option horloge imprimante ne peut utiliser que des formats d'heure compatibles avec l'imprimante. Une erreur est rapportée en cas d'utilisation d'un format non valide. L'option horloge de l'ordinateur permet d'utiliser [un éventail de formats d'heure préalablement chargés ou personnalisés](#).

- **Prévisualisation de la sortie** affiche le format de la date imprimée.

Décalage d'heure permet d'ajouter ou soustraire un certain nombre de secondes, minutes ou heures de l'heure actuelle.

- **Secondes** : Décalage de l'heure en secondes.
- **Minutes** : Décalage de l'heure en minutes.
- **Heures** : Décalage de l'heure en heures.

Le groupe **Horloge d'imprimante** définit comment utiliser l'horloge de l'imprimante comme source de valeur de l'heure.

- **Utiliser l'horloge imprimante si possible** : L'horloge de l'imprimante est paramétrée comme étant la source préférée de la valeur d'heure. Si l'horloge de l'imprimante n'est pas compatible, c'est la valeur de l'horloge du système qui est utilisée.
- **Toujours utiliser l'horloge de l'imprimante** : L'horloge de l'imprimante sera la source exclusive de valeur pour **L'heure actuelle**. Si l'horloge de l'imprimante n'est pas disponible, une erreur est rapportée.
- **Toujours utiliser l'horloge de l'ordinateur** : L'horloge de l'ordinateur sera la source exclusive de valeur pour **l'heure actuelle**.

8.1.3.2 Règles de sortie

Si nécessaire une valeur de **Préfixe et Suffixe** peut être ajoutée à la variable.

- **Préfixe** : texte placé en tête de la valeur de la variable.
- **Suffixe** : texte placé en fin de la valeur de la variable.

8.1.3.3 Formats d'heures

ZebraDesigner permet une utilisation souple des champs d'heure. Sélectionner un format d'heure prédéfini ou en créer un personnalisé. Les formats sont définis avec les notations suivantes.

Notation	Description
h	Heures sur 12. Dans ce cas, AM/PM s'ajoute. Utilise un ou deux caractères.
hh	Heures sur 12. Dans ce cas, AM/PM s'ajoute. Utilise toujours deux caractères. Ajouter des zéros en tête, si nécessaire.
H	Heures sur 24. Utilise un ou deux caractères.
HH	Heures sur 24. Utilise toujours deux caractères.
mm	Utilisé pour les minutes.
ss	Utilisé pour les secondes.

8.1.3.3.1 Exemples De Format D'heure

Format	Date imprimée
h:mm {AM/PM}	8:25PM
H:mm	20:25
hh:mm:ss	08:25:36

8.1.4 Compteur

Le **Compteur** est un type de variable dont la valeur s'incrémente ou se décrémente en fonction des changements de valeurs d'un compteur du système ou de l'imprimante.

Les imprimantes thermiques sont souvent équipées d'un compteur interne à incrément. C'est un compteur dédié pour compter les étiquettes imprimées en interne. L'imprimante reçoit seulement la première valeur et l'incrément ou décrémente automatiquement sur les étiquettes suivantes. Cette option réduit le montant de données transférées entre l'ordinateur et l'imprimante puisqu'une seule valeur initiale est envoyée à l'imprimante. Un compteur interne accélère la production d'étiquettes de manière significative.

8.1.4.1 Onglet Général

Le groupe de paramètres **À propos** permet d'identifier la variable et définir les détails du compteur.

- **Nom** : Nom unique de la variable. Ce nom est utilisé comme référence de variable.
- **Description** : Champ qui permet d'ajouter des informations et suggestions.

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

- **Type de compteur** : Valeur du compteur qui augmente ou décrémente.
 - **Incrément** : La valeur variable croît 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](#).

Dynamic value group defines how the last used dynamic value of a variable is handled.

- **Remember the last used value (dynamic value):** ZebraDesigner stores the last used value of a variable. The last used value is stored in an external text file at the same location as the label file. Files that store the last used values have the same filename as the label, followed by .dvv extension.

When sharing labels with dynamic values, make sure not to share only label files (.nbl), but also files that store last used dynamic values (.dvv).

Label must be saved before enabling this option.

EXEMPLE: The last used value is useful when the continuation of numbering from the last printed label is required (e.g., serial number). Counter's last value is stored and the numbering is continued from this point at next use.

Compteur imprimante définit l'utilisation du compteur de l'imprimante comme source de valeur variable du compteur.

- **Utiliser le compteur de l'imprimante si possible :** Le compteur de l'imprimante est défini comme étant le compteur choisi quand l'imprimante active en dispose. Si l'imprimante n'a pas de compteur, c'est celui du système qui est utilisé.
- **Utiliser toujours le compteur de l'imprimante :** Le compteur de l'imprimante devient la source de valeur compteur exclusive. Si la valeur du compteur de l'imprimante n'est pas disponible, la valeur par défaut (compteur du système) est utilisée.

Une erreur survient si l'imprimante sélectionnée n'a pas de compteur interne. L'impression ne peut pas continuer.

- **Toujours utiliser le compteur de l'ordinateur :** Le compteur de l'ordinateur devient la source de valeur compteur exclusive.

ASTUCE: Input rules help the user when inserting the variable data. They act as a filter that defines the type, length, and other input data properties.

Output rules set the final variable formatting – they define how the variable value is going to be presented in an object.

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.

ASTUCE: À défaut de connaître la valeur de la longueur maximum de la variable, Zebra recommande d'effectuer quelques tests d'impression pour tenter de la déterminer.

- Déterminer une variable de longueur fixe.
- Déterminer une variable au format numérique.
- Un objet texte lié à la variable doit être formaté en police interne à l'imprimante.
- Activer l'option **Toujours utiliser le compteur de l'imprimante**.
- S'assurer que l'icône élément interne soit visible à côté du paragraphe Compteur.
- S'assurer que le paragraphe Compteur utilise une police interne de l'imprimante.

8.1.4.2 Règles de saisie

Données définit les critères d'entrée du compteur.

- **Limiter la longueur** : Longueur maximum de la valeur de la variable.
 - **Longueur (caractères)** : Spécifie le nombre exact de caractères autorisés.
- **Longueur fixe** : La variable doit contenir le nombre exact de caractères tel que défini dans **Limiter la longueur variable**.

Le groupe **Vérifier la gamme** définit les valeurs minimum et maximum du compteur.

- **Valeur minimum** : Valeur minimum du compteur.
- **Valeur maximum** : Valeur maximum du compteur.

Le groupe **Paramètres de bouclage** définit la condition à laquelle le compteur se réinitialise automatiquement à la valeur par défaut.

- **Utiliser min/max** : Valeurs minimum et maximum du compteur qui activent le bouclage.
- **Lorsque la source données sélectionnée change** : Le changement de valeur de la source de données active le bouclage.
- **Lorsque la date ou l'heure changent** : Le changement de valeur de date ou d'heure active le bouclage.

Le changement de date/heure est défini par l'horloge de l'ordinateur.

8.1.4.3 Règles de sortie

Prefix and Suffix are characters that are added to a variable value.

- **Prefix**: text placed in front of the variable value.
- **Suffix**: text placed behind the variable value.

8.2 Raccourcis pour les caractères spéciaux

ZebraDesigner comporte plusieurs caractères de contrôles prédéfinis – Les sélectionner dans le menu déroulant de toutes les boîtes de dialogue d'édition de texte. Un bouton flèche sur le côté droit de la zone liste les raccourcis.

EXEMPLE: Le caractère FNC1 peut simplement être encodé en <FNC1>.

S'il manque un caractère spécial dans la liste des raccourcis, consulter les sections "Saisir des caractères avec <Alt>+<code ASCII>" sur la page 140 et 140.

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 Synchrone
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 Comment faire

9.1 Saisir des caractères avec la syntaxe

<#hex_code>

<#hex_code> est une autre méthode de saisie de caractères spéciaux. La norme du hex_code est un nombre de deux chiffres du système hexadécimal. Les valeurs correctes vont de 0 (chiffre) à FF (décimale 255).

EXEMPLE: <#BC> (décimale 188) sera identique à <FNC1>, puisqu'elles encodent toutes les deux le caractère ayant un code ASCII 0188.

9.2 Saisir des caractères avec <Alt>+<code ASCII>

Cette méthode n'est valable que pour les caractères supérieurs au code ASCII 32. Par exemple les codes FNC utilisés pour encoder les données du code à barres GS1-128. Le logiciel d'étiquetage encode ce type de code à barres selon les normes – normalement, il ne faut rien changer. Cependant, il est quelquefois nécessaire d'ajouter à la main des caractères aux données de l'étiquette.

Pour inclure des Codes de fonction, saisir le caractère approprié pour un code fonction. Les codes ASCII des codes fonctions sont les suivants:

FNC1	0188
FNC2	0189
FNC3	0190
FNC4	0191

Pour mettre un caractère pour FNC1, maintenir enfoncée la touche <Alt> et taper le nombre 0188 avec le clavier numérique. Noter que le zéro d'entête est obligatoire. Relever la touche <Alt> et le caractère FNC1 apparaît.

9.3 Impression de données illimitées

Quand l'option **Tous les enregistrements sélectionnés (quantité illimitée)** est sélectionnée pour imprimer, les étiquettes ont des quantités variées en fonction de leur contenu.

L'option **Tous les enregistrements sélectionnés (quantité illimitée)** détermine la quantité d'impression de deux manières.

9.3.1 Étiquettes connectées à une base de données ou un compteur

Avec l'option **Tous les enregistrements sélectionnés (quantité illimitée)**, le nombre d'étiquettes imprimées n'est pas limité en amont. Il est déterminé par l'une des propriétés suivantes :

- Le nombre d'enregistrements de la base de données à imprimer.
- La quantité définie par les compteurs utilisés sur l'étiquette.

ASTUCE: L'option **Tous les enregistrements sélectionnés (quantité illimitée)** est utile lorsque les étiquettes sont connectées à une base de données. Le nombre d'étiquettes à imprimer dans ce cas est inconnu d'avance. Avec cette option, tous les enregistrements de la base de données connectée sont imprimés.

NOTE: S'il y a plusieurs bases de données ou compteurs pour la quantité à imprimer, celui qui a la valeur la plus petite détermine le nombre d'étiquettes imprimées.

EXEMPLE:

Valeur de compteur : 90

Nombre de valeurs de la base de données : 100

Nombre d'étiquettes imprimées sous Tous les enregistrements sélectionnés (quantité illimitée) : 90

9.3.2 Étiquettes non connectées à une base de données ou un compteur

Quand une étiquette n'utilise pas d'objets base de données ou compteur, un nombre maximum de copies d'étiquettes identiques est imprimé. Dans ce cas, l'impression continue jusqu'à ce que :

- L'imprimante soit éteinte.
- L'imprimante reçoive une commande pour effacer la mémoire tampon.

NOTE: Pour imprimer des copies d'étiquettes identiques, utiliser un pilote d'imprimante Zebra. Le pilote connaît les limitations de l'imprimante et imprime le nombre exact d'étiquettes.

NOTE: Si vous sélectionnez **Tout (quantité illimitée)**, et que la quantité maximale supportée par l'imprimante est de 32 000, l'imprimante imprimera tout.

9.4 Utilisation du compteur interne de l'imprimante

La quasi-totalité des imprimantes thermiques dispose d'un compteur interne. C'est un compteur spécial qui compte les étiquettes imprimées en interne. L'imprimante reçoit seulement la première valeur et l'incrémente ou décrémente automatiquement sur les étiquettes suivantes.

ASTUCE: Cette option réduit le montant de données transférées entre l'ordinateur et l'imprimante puisqu'une seule valeur initiale est envoyée à l'imprimante. Un compteur interne accélère la production d'étiquette de manière significative.

Pour utiliser le compteur interne de l'imprimante, respecter les paramètres suivants :

- La longueur maximum de la variable est limitée par l'imprimante. Vous trouverez cette valeur dans le manuel de l'imprimante. Sinon, il faudra tester.
- La longueur variable doit être déterminée en activant l'option **Longueur limite** (aller sur **Propriétés du compteur > règles de saisie**).
- Mettre le caractère autorisé sur **Numérique**
- L'objet texte lié à la variable doit être formaté en police imprimante (vérifier que **Afficher uniquement les polices imprimante** soit activée).

☒ Show printer fonts only

☐ Bold ☐ Underline

☐ Italic ☐ Strikethrough

Font scaling:

- Activer l'option **Toujours utiliser le compteur de l'imprimante** dans l'onglet **Source**. Cette option n'est disponible que pour les contenus variables.

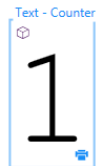
Printer Counter

☐ Always use computer counter

☒ Always use printer counter

☐ Use printer counter if supported

- Un symbole Interne à l'imprimante doit apparaître dans le coin supérieur droit de l'objet texte qui contient la valeur du compteur.



10 Glossaire

A

AI

Identifiant d'application

ANSI

Institut des normes nationales américaines

B

BOM

Indicateur d'ordre des octets

C

CIJ

Jet d'encre continu

CSV

Valeurs séparées par une virgule

D

DDL

Langage de définition de données

DI

Identifiant de données

DMRE

Extension du Data Matrix

E

EAS

Surveillance électronique des articles

F

FNC

Caractère d'extension du code à barres

G

GTIN

Numéro unique d'identification d'article

H

HIBC

Code à barres pour la Santé

N

NDEF

Format d'échange des données NFC

NFC

Communication en champ proche

O

ODBC

Connexion aux bases de données Microsoft Open

OLE

Liaison et incorporation d'objets

P

PJM

Phase Jitter Modulation

R

RF

Radio Fréquence

RPC

Appel de procédure à distance

RTF

Format Texte enrichi

S

SCAC

Standard Carrier Alpha Code

T

TID

ID du Transponder

U

UNC

Convention universelle d'appellation

UPC

Code Produit universel



W

WSDL

Langage de description des Services Web

ZEBRA and the stylized Zebra head are trademarks of Zebra Technologies Corporation, registered in many jurisdictions worldwide. All other trademarks are the property of their respective owners. ©2025 Zebra Technologies Corporation and/or its affiliates. All rights reserved.



www.zebra.com