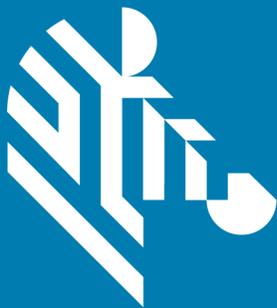


# ZebraDesigner for Developers Guide de l'utilisateur

Rev-2019-1

P1109190-FR



**ZEBRA**



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

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

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

LOGICIEL : [www.zebra.com/linkoslegal](http://www.zebra.com/linkoslegal)

DROITS D'AUTEUR : [www.zebra.com/copyright](http://www.zebra.com/copyright)

GARANTIE : [www.zebra.com/warranty](http://www.zebra.com/warranty)

ACCORD DE LICENCE DE L'UTILISATEUR FINAL : [www.zebra.com/eula](http://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

---

<b>1 Présentation de ZebraDesigner for Developers</b> .....	<b>7</b>
<b>2 Conventions typographiques</b> .....	<b>8</b>
2.1 Les termes essentiels de ZebraDesigner for Developers .....	8
2.2 Clavier et souris .....	10
2.3 Options (Configuration du programme) .....	12
<b>3 Présentation de l'espace de travail</b> .....	<b>13</b>
3.1 Page de démarrage .....	13
3.2 Objets et explorateurs .....	14
3.3 Imprimante et barre d'état .....	15
3.4 Onglets et rubans .....	16
3.5 Plan de travail .....	45
3.6 Boîtes de dialogue Propriétés du document et Gestion du document .....	48
3.7 Menus Contextuels .....	49
<b>4 Étiquette.</b> .....	<b>53</b>
4.1 Assistant de paramétrage de nouvelle étiquette .....	53
4.2 Propriétés de l'étiquette .....	56
4.3 Objets de l'étiquette .....	61
4.4 Travail avec les objets .....	79
<b>5 Créer des étiquettes façon AR</b> .....	<b>82</b>
5.1 Assistant de paramétrage de nouvel AR .....	83
5.2 Propriétés de l'étiquette façon AR .....	85

---

<b>6 Code à barres</b> .....	<b>90</b>
6.1 Source .....	90
6.2 Code à barres .....	91
6.3 Caractère de contrôle .....	91
6.4 Texte lisible .....	92
6.5 Barres en retrait .....	93
6.6 Détails .....	94
6.7 Position .....	94
6.8 Général .....	95
6.9 Codes à barres disponibles et leurs paramètres .....	96
6.10 Sous-types de GS1 DataBar .....	110
6.11 Détails du code à barres 1D .....	113
6.12 Détails du code à barres 2D .....	114
6.13 GS1 DataBar spécifiques .....	117
<b>7 Sources de données dynamiques</b> .....	<b>118</b>
7.1 Variables .....	118
7.2 Raccourcis pour les caractères spéciaux .....	127
7.3 Saisir des caractères avec la syntaxe <#hex_code> .....	129
7.4 Saisir des caractères avec <Alt>+<code ASCII> .....	129
7.5 Sérialisation par puce .....	130
<b>8 Glossaire</b> .....	<b>132</b>

# 1 Présentation de ZebraDesigner for Developers

Bienvenue dans ZebraDesigner for Developers.

Utilisez ZebraDesigner for Developers pour créer des masques d'étiquettes et les stocker sur votre mobile ou sur vos imprimantes hors ligne Zebra. ZebraDesigner for Developers transforme vos masques en étiquettes lorsque vous devez imprimer. ZebraDesigner for Developers intègre aussi les données variables de diverses applications commerciales externes dans vos étiquettes.

ZebraDesigner for Developers vous permet d'envoyer des commandes de flux d'impression et réduit le nombre de données que vous devez envoyer.

**CONSEIL :** L'impression hors ligne vous aide à imprimer des étiquettes plus vite car les objets variables de votre étiquette sont déjà stockés sur vos imprimantes. L'impression hors ligne signifie que vous pouvez imprimer sans utiliser votre application de création d'étiquettes. L'impression hors ligne est également utile lorsque vous voulez imprimer sans utiliser votre ordinateur en raison de conditions inappropriées ou d'erreurs de logistique.

## 2 Conventions typographiques

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

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

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

Les variables sont entourées de [crochets].

**NOTE** : Ceci représente une note.

**EXEMPLE** : Ceci représente un exemple.

Ceci représente une bonne pratique.

**ATTENTION** : Ceci représente un avertissement.

**CONSEIL** : Ceci représente un conseil.

### 2.1 Les termes essentiels de ZebraDesigner for Developers

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

Voici la liste des termes essentiels de ZebraDesigner for Developers. 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 for Developers qui ne seraient pas familiers, voir l'onglet [Aide](#).

### 2.1.1 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).

Lorsque vous avez terminé la disposition de votre masque d'étiquette, vous pouvez le stocker sur vos imprimantes.

### 2.1.2 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](#).

### 2.1.3 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.

**CONSEIL :** 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](#).

## 2.2 Clavier et souris

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

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

### 2.2.1 Utiliser efficacement clavier et souris

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

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> when rotating the wheel, adjusts zoom factor. <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.

### 2.2.2 Raccourcis clavier

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

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

Action	Appuyer
Sélectionner tout	Ctrl+A
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
Copier	Ctrl+C
Zoom arrière	Ctrl + signe moins du pavé numérique
Zoom avant /arrière	Ctrl + roulette de la souris
Ouvrir	Ctrl+O
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
Stocker	Ctrl+Alt+S
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

## 2.3 Options (Configuration du programme)

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

Les options de configuration de ZebraDesigner for Developers 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.

# 3 Présentation de l'espace de travail

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

Votre espace de travail ZebraDesigner for Developers 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 for Developers comporte les éléments suivants :

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

## 3.1 Page de démarrage

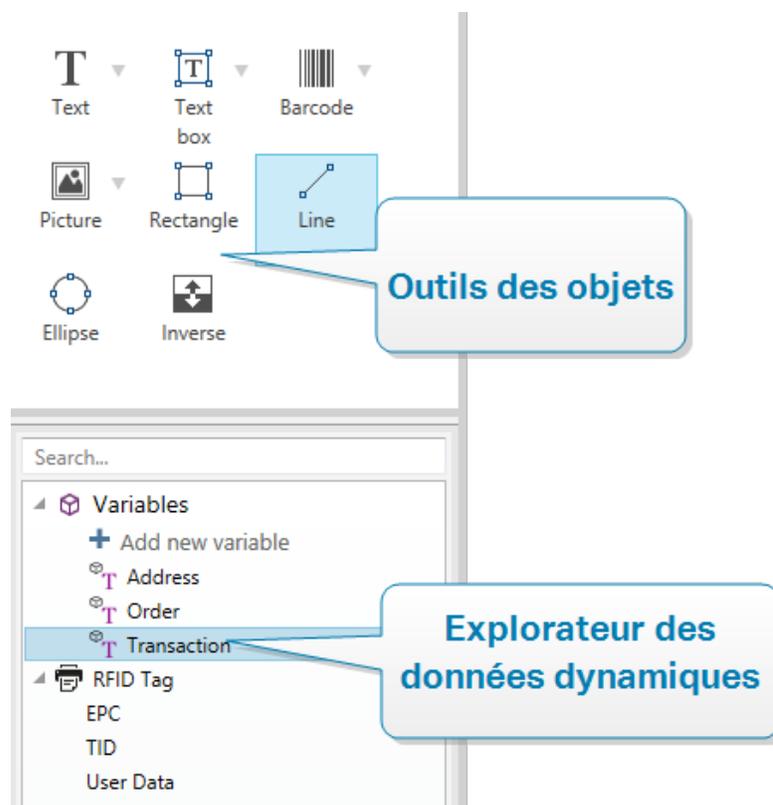
Votre page de démarrage dans ZebraDesigner for Developers est une présentation qui s'ouvre à la fin du chargement de l'application. La page inclut les éléments suivants :

- **Espace de nouveau document** : Crée de nouveaux documents ou ouvre des documents ZebraDesigner for Developers existants.
  - **Créer une nouvelle étiquette** : Crée de nouveaux documents d'étiquettes.
  - **Créer un nouvel AR** : crée de nouvelles [étiquettes façon AR](#).
- **Fichiers récents** : Liste des derniers fichiers ZebraDesigner for Developers utilisés.
- **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.

## 3.2 Objets et explorateurs

Les objets et les explorateurs sont situés complètement à gauche de la fenêtre de ZebraDesigner for Developers. 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.
- L'[Explorateur de données dynamiques](#) est l'outil de gestion de vos sources de données.



### 3.2.1 Explorateur des données dynamiques

L'Explorateur de données dynamiques joue deux rôles. Il sert d'outil pour gérer vos variables et présente toutes les sources de données en cours d'utilisation.

**NOTE :** Faire un clic droit sur vos variables vous permet de les couper, copier, coller, supprimer, éditer et renommer.

- **Ajouter une nouvelle variable** : Ajoute une variable supplémentaire dans les sources de données de l'étiquette . Il y a quatre types de variable disponibles. Leurs valeurs sont définies via des boîtes de dialogue dans les sections dédiées
  - [Variable](#) : Type de variable qui obtient la valeur lors de l'impression d'une étiquette .
  - [Date actuelle](#) : Affiche la date actuelle dans le format demandé.
  - [Heure actuelle](#) : Affiche l'heure actuelle dans le format demandé.
  - [Compteur](#) : Affiche une valeur de compteur.
- **Tag RFID** : Si vous travaillez avec une imprimante compatible RFID, vous pouvez directement ajouter le contenu codé dans le tag RFID sur votre étiquette en tant qu'objet Texte, Paragraphe ou Code à barres.

## 3.3 Imprimante et barre d'état

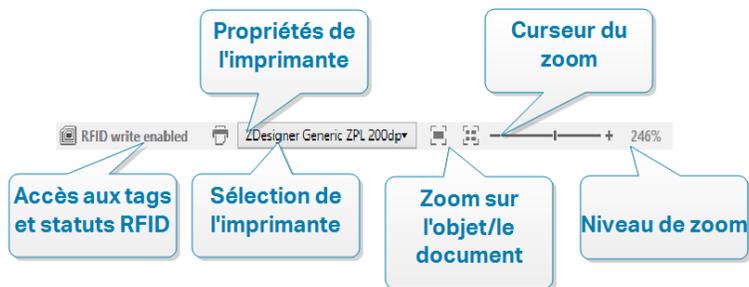
**Imprimante et barre d'état** s'étire en haut de la fenêtre ZebraDesigner for Developers La barre effectue deux actions :

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

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

**NOTE** : ZebraDesigner for Developers est lié à vos pilotes d'imprimante Zebra installés. Ainsi, seuls les pilotes d'imprimante pris en charge apparaissent dans la liste de sélection de l'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](#).
- **Accès aux tag et statuts RFID** : Indique si l'écriture de données sur les tags RFID est activée ou non. Cliquez sur le bouton pour ouvrir la boîte de dialogue Tag RFID. Vous pourrez [activer ou désactiver l'écriture sur les tags RFID](#).



## 3.4 Onglets et rubans

ZebraDesigner for Developers utilise une interface basée sur Windows.

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

### 3.4.1 Onglets

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

- **Fichier** (en arrière-plan) : Ouvre le formulaire de stockage et le panneau de gestion de document.
- **Accueil** : Propose les commandes les plus utilisées : copier-coller, imprimer, et style.
- **Données** : Propose les commandes relatives aux sources de données.
- **Affichage** : Propose tous les outils de mise en page, les options de focalisation, et les marqueurs de visibilité des éléments.
- Les **Onglets contextuels** apparaissent après un clic sur un objet. Ils permettent de définir des paramètres spécifiques aux objets. Le type d'onglet contextuel s'adapte à l'objet sélectionné.
- **Aide** : À côté de l'aide avec F1, cet onglet dispose de plusieurs ressources très utiles pour travailler plus facilement et plus efficacement avec ZebraDesigner for Developers.

### 3.4.2 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.

### 3.4.3 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 for Developers.
- **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.
- **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 for Developers actif.
- **Options** ouvre la boîte de dialogue pour configurer les programmes par défaut.
- **À propos** : Fournit les informations sur la et la version du logiciel.
- **Quitter** ferme l'application.

#### 3.4.3.1 Démarrer

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

#### 3.4.3.2 Nouveau

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

**Nouvel AR** crée une nouvelle étiquette façon AR. Concevez des AR à longueur variable avec des en-têtes, corps et pieds de page prédéfinis. Détails disponibles dans la section "Créer des étiquettes façon AR" sur la page82

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

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

#### 3.4.3.3 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.

#### 3.4.3.4 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**.

#### 3.4.3.5 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 .

#### 3.4.3.6 Stocker les masques d'étiquettes

Stockez les masques d'étiquettes que vous créez directement dans la mémoire de votre imprimante pour imprimer plus vite ou hors ligne. Rappelez vos masques stockés pour imprimer des étiquettes en utilisant les applications commerciales externes intégrées sans installer d'autre logiciel. Les fonctionnalités de stockage et de rappel de ZebraDesigner for Developers vous aident à créer, stocker, tester et intégrer des étiquettes que vous rappelez et stockez avec les applications commerciales externes.

- **Stocker :** Enregistre vos masques préconçus dans la mémoire de votre imprimante.
- **Rappeler :** Imprime les étiquettes de la mémoire de votre imprimante en utilisant vos masques préconçus remplis de données variables.

Stockez et rappelez vos masques d'étiquettes en utilisant les sections suivantes :

#### Opération

- **Stocker le masque sur l'imprimante :** Stocke vos masques préconçus dans la mémoire de votre imprimante.
- **Stocker le masque sur l'imprimante puis rappeler :** Stocke vos masques préconçus dans la mémoire de votre imprimante puis rappelle immédiatement les étiquettes que vous remplissez manuellement avec des données variables. Utilisez cette fonctionnalité pour tester votre processus d'impression et diagnostiquer les

problèmes. Normalement, vous rappelez les étiquettes remplies des données variables d'applications commerciales externes.

- **Générer un fichier d'impression avec des variables** : Génère des fichiers de commandes .prn que vous envoyez à vos imprimantes en format ZPL. ZebraDesigner for Developers enregistre vos fichiers d'impression sur votre disque local et non dans la mémoire de votre imprimante. Utilisez les fichiers d'impression pour analyser vos flux d'impression, remplacer les noms des variables par des valeurs et intégrer vos masques d'étiquettes stockés avec des applications commerciales externes.

### Format de flux des rappels

Choisissez le format utilisé par votre imprimante pour inclure des variables lorsque vous rappelez vos étiquettes.

- **XML** : Rappelle vos étiquettes en utilisant des variables en format XML.
- **ZPL** : Rappelle vos étiquettes en utilisant des variables en format ZPL.

### Stocker des polices

Les imprimantes Zebra utilisent les polices internes Zebra par défaut. Pour utiliser d'autres polices (comme TrueType et OpenType) sur vos étiquettes, utilisez les paramètres de votre pilote d'imprimante pour les stocker sur votre imprimante dans le format Zebra.

Sélectionnez **Oui** pour associer ces autres polices à vos masques d'étiquettes dans la mémoire de votre imprimante et les utiliser sur toutes vos imprimantes.

**NOTE** : Lorsque vous connectez des objets Texte aux variables, utilisez les polices d'imprimante Zebra. Votre imprimante affiche les polices TrueType et OpenType en tant que graphiques, ce qui génère des erreurs d'impression avec les variables.

### Destination

Choisissez où stocker vos masques d'étiquettes.

- **Imprimantes réseau** et cliquez sur **Imprimantes** : Voir, ajouter à, rechercher et choisir dans la liste de vos imprimantes réseau.
- **Disque local** et cliquer sur **Parcourir** : Enregistre vos masques sur votre disque local en format .prn.
- **Imprimante sélectionnée dans l'étiquette** : Stocke vos masques en utilisant votre pilote d'imprimante actuellement actif.

### Nom du masque sur l'imprimante

Votre imprimante a plusieurs masques. Donnez à vos masques des noms uniques pour les retrouver et les rappeler ultérieurement.

**NOTE :** ZebraDesigner for Developers limite les noms de vos masques à 16 caractères.

### Emplacement de la mémoire de l'imprimante

Les imprimantes Zebra ont plusieurs types de mémoire. Choisissez l'emplacement de la mémoire de votre imprimante selon ses spécifications (mémoire vive dynamique, mémoire flash interne, etc.).

Vous savez maintenant comment stocker vos masques d'étiquettes sur votre imprimante et rappeler, remplir et imprimer des étiquettes hors ligne ou utiliser des applications commerciales externes intégrées.

#### 3.4.3.7 Options (Configuration du programme)

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

Les options de configuration de ZebraDesigner for Developers 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.

##### 3.4.3.7.1 Dossiers

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

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

- **Étiquettes :** Emplacement pour ouvrir et enregistrer les fichiers d'étiquette.
- **Images :** Emplacement des fichiers images.

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

### 3.4.3.7.2 Langue

L'onglet Langue permet de choisir la langue de l'interface de ZebraDesigner for Developers. 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.

### 3.4.3.7.3 Designer

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

Le groupe **Mode d'ouverture** définit comment votre ZebraDesigner for Developers 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 for Developers. 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 for Developers.

Le groupe **Variables** vous permet de définir les propriétés des variables par défaut lors de la création de vos masques d'étiquettes.

- **Préfixe du nom par défaut pour les nouvelles variables :** Définit le préfixe du nom par défaut pour les variables que vous ajoutez lors de la création de vos masques d'étiquettes. Il s'agit du préfixe du nom qui apparaît automatiquement dans la boîte de dialogue de création d'une variable. ZebraDesigner for Developers ajoute des numéros de série aux variables ayant le même préfixe de nom.

**EXEMPLE :** Par défaut, les variables dans ZebraDesigner for Developers ont un préfixe de nom XML. Si vous créez trois variables pour votre masque d'étiquette, les noms de vos variables sont XML, XML1 et XML2.

### 3.4.3.8 A Propos

La page de la boîte de dialogue **À propos** contient des renseignements logiciels sur votre copie de ZebraDesigner for Developers.

### 3.4.4 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](#) vous permet de stocker vos masques d'étiquettes et d'exécuter des impressions tests.
- [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.

#### 3.4.4.1 Presse-papiers

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

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

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

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

Pour copier les propriétés du style de l'objet :

1. Cliquer sur votre objet de référence. Il s'agit de l'objet à partir duquel vous voulez copier les propriétés.
2. Cliquer sur Reproduire la mise en forme.
3. Cliquer sur l'objet cible. L'objet a maintenant les mêmes propriétés que votre objet de référence.

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

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

#### 3.4.4.2 Police

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

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

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

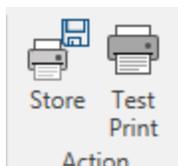
#### 3.4.4.3 Action

Le groupe **Action** vous permet de stocker vos masques d'étiquettes et d'exécuter des impressions tests.

Utilisez le bouton [Stocker](#) pour stocker vos masques d'étiquettes sur l'imprimante. Lors de la procédure de stockage, ZebraDesigner for Developers convertit le masque d'étiquette en

flux d'impression que votre imprimante Zebra peut interpréter. Ainsi, vos étiquettes sont stockées avec des valeurs variables vides assignées lors du rappel.

Utilisez le bouton **Impression test** pour vérifier l'impression de l'étiquette sur votre imprimante Zebra. En appuyant sur ce bouton, vous imprimez des étiquettes aux valeurs provisoires sur votre imprimante Zebra.



#### 3.4.4.4 Gestion

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

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

#### 3.4.4.5 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.

#### 3.4.4.6 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.

### 3.4.5 Onglet Données

L'onglet **Données** affiche le ruban de ZebraDesigner for Developers comportant les groupes qui permettent de connecter instantanément un objet avec des sources de données.

- Le groupe de ruban [RFID](#) donne accès à la boîte de dialogue [Tag RFID](#).

### 3.4.6 Onglet Affichage

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

- [Zoom](#): définit le niveau de zoom sur le plan de travail et le comportement du zoom sur la fenêtre de ZebraDesigner for Developers.
- [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.

#### 3.4.6.1 Zoom

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

- **Zoom sur le document** : affiche l'étiquette entière dans la fenêtre de ZebraDesigner for Developers.

- **Zoom sur les objets** : affiche tous les objets dans la fenêtre de ZebraDesigner for Developers. .
- **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.

#### 3.4.6.2 Visibilité des marqueurs d'objet

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

- **Nom de l'objet** : affiche le nom d'un objet.
- **Élément de l'imprimante**: indique que l'objet s'imprimera en utilisant une fonction interne à l'imprimante. Cette option offre une alternative à l'envoi de l'objet à l'imprimante en graphique.
- **Source de données**: indique si l'objet est connecté à une [source de données dynamiques](#).

#### 3.4.6.3 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.

#### 3.4.6.4 Rotation

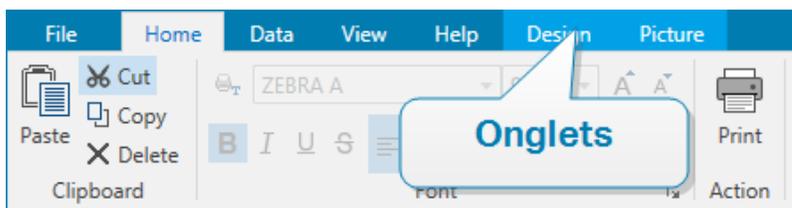
Le bouton **Rotation** fait tourner le plan de travail dans le sens des aiguilles d'une montre. Les règles horizontales et verticales s'adaptent à la position en cours du plan de travail.

**CONSEIL :** 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).

## 3.4.7 Onglets contextuels

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

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



### 3.4.7.1 Onglets contextuels spécifiques à l'étiquette

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

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

#### 3.4.7.1.1 Onglet Contextuel Création

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

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

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

## Général

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

- **Non imprimable** : Empêche d'imprimer l'objet sur l'étiquette. L'objet reste cependant visible sur l'aperçu de l'étiquette.
- Si la case à cocher **Visible** est vierge, l'objet n'apparaît ni à la prévisualisation, ni à l'impression. L'objet est traité comme s'il n'existait pas.
- **Optimisation de l'impression** : Permet d'activer l'utilisation des éléments de l'imprimante (valable pour les objets [rectangle](#), [code à barres](#), [ligne](#), [ellipse](#) et [inversé](#)).
- **Nom** : Permet de nommer l'objet et de le décrire.

## Positionnement

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

Le bouton **Position** permet de définir :

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

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

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

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

## Organiser

**Grouper les objets** : Place les objets sélectionnés dans un groupe.

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

**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.

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

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

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

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

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

### 3.4.7.1.2 Onglet Contextuel Code À Barres

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

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

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

## Onglet Code à barres

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

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

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

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

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

Chaque type de code à barres a une gamme de rapports limitée par la réglementation. ZebraDesigner for Developers 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.

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

- **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.

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

- **Masque de saisie** détermine le format des données entrées avant qu'elles s'affichent sur l'étiquette.
- **Caractère générique** est le caractère utilisé dans le masque et qui sera remplacé par les données sur l'étiquette imprimée.

## EXEMPLE

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

Quand la valeur lue dans la base de données est :

+38642805090

Et que le masque de saisie est :

(\*\*\*\*) \*\*\*\* \_ \*\*\*\*

Le résultat en sortie sera :

(+386) 4280 - 5090

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

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.
- **Dégroupier 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.

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

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

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

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

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

#### 3.4.7.1.3 Onglet Contextuel Forme

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

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

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

#### **Contour**

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

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

- **Aucun** rend l'objet ligne invisible.
- **Plein** fait un objet ligne pleine.
- **Point** fait une ligne de points.
- **Tiret** fait une ligne de tirets.
- **Effacer**: rend invisible la partie des autres objets situés sous la ligne.

**Couleur du contour** définit la couleur du contour.

**Epaisseur** définit la largeur de la ligne.

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

## Remplir

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

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

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

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

## Organiser

**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.

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

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

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

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

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

#### 3.4.7.1.4 Onglet Contextuel Image

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

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

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

#### Redimensionner

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

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

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

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

## Organiser

**Grouper les objets** : Place les objets sélectionnés dans un groupe.

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

**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.

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

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

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

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

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

### 3.4.7.1.5 Onglet Contextuel Texte

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

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

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

#### Format

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

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

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

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

## 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.
- **Dé grouper 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.

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

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

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

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

- **Haut :** Aligne les objets sélectionné sur la bordure supérieure de l'objet le plus haut ou sur celle du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer

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

### 3.4.8 Onglet Aide

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

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

- **Aide** : Aide en ligne de ZebraDesigner for Developers
- **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 for Developers 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 : [www.zebra.com](http://www.zebra.com)

### 3.4.9 Tag RFID

La **boîte de dialogue Tag RFID** permet de sélectionner le type de tag RFID approprié, de définir son contenu et de configurer le type de données à encoder sur le tag.

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

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

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

- [Définir les paramètres de sécurité RFID.](#)
- [Insérer et configurer les champs de données.](#)

### 3.4.9.1 Tag

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

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

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

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

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

- **Écriture RFID activée** : Active ou désactive l'écriture de données sur les tags RFID.

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

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

#### EXEMPLE DE CHAMP DE DONNÉES

**EPC** : Champ de données avec Code électronique du produit.

**User Data** : Champ de données dont le contenu doit être encodé dans le tag RFID.

**TID** : Champ de données avec l'ID unique du tag RFID.

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

### 3.4.9.2 Contenu

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

## Étape 1 : Sélectionner les champs de données

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

**NOTE :** La sélection des champs de données disponibles avec les paramètres correspondant va dépendre du [type de Tag](#) choisi.

### EXEMPLE DE CHAMP DE DONNÉES

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

## Étape 2 : Sélectionner le Type de données

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

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

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

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

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

Le **Type d'encodage** vous permet de sélectionner le format d'encodage des données qui correspond à vos **types de données** actuels.

**NOTE :** Plus de détails sur le type d'encodage SGTIN et sur la sérialisation par puce disponibles dans la section "Sérialisation par puce" sur la page 130.

### Étape 3 : Saisir la valeur

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

#### 3.4.9.3 Sécurité

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

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

##### 3.4.9.3.1 Champs Mémoire Multiples

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

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

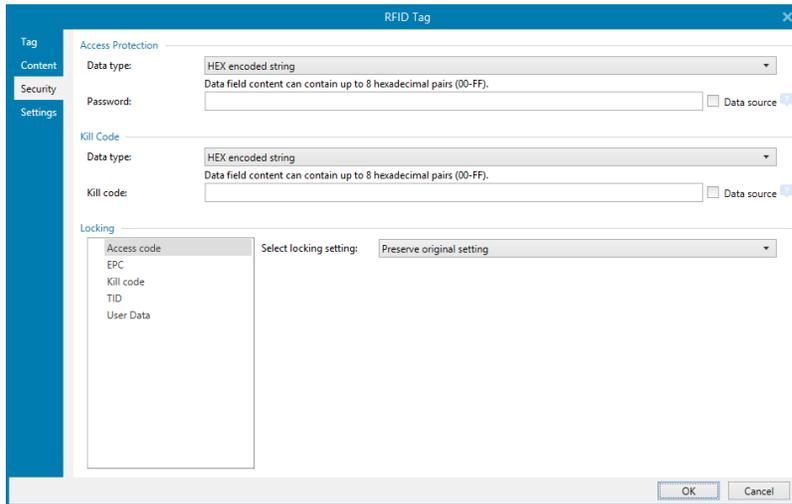
- **Chaîne ASCII :** Le **mot de passe** doit être saisi sous forme de chaîne de caractères ASCII.
- **Chaîne en hexadécimal :** Le **Mot de passe** doit être saisi sous forme de chaîne de paires hexadécimales.
- **Numérique :** Le **Mot de passe** doit être saisi sous forme d'une chaîne de chiffres.

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

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

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

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



### 3.4.9.3.2 Champs Mémoire Multiples Avec Verrouillage De Blocs

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

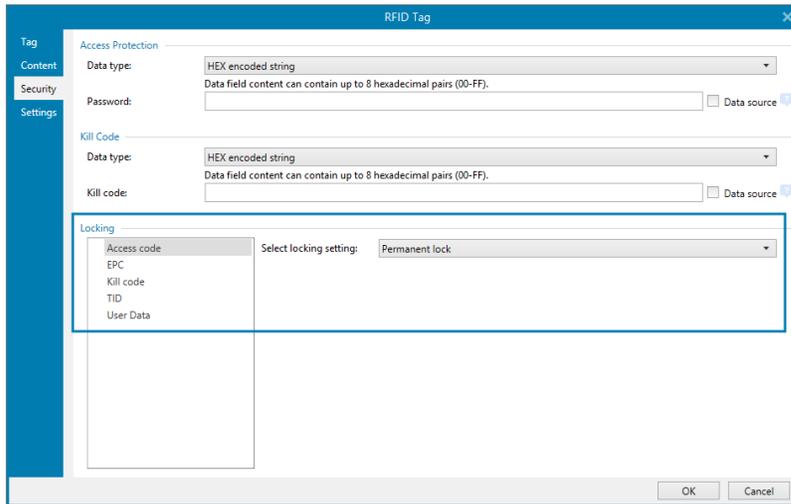
Le groupe **Verrouillage** comporte une présentation des champs mémoire qui sont inclus dans le tag RFID. Chaque champ mémoire est verrouillable individuellement.

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

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

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

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



#### 3.4.9.4 Paramètres

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

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

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

#### 3.4.9.5 RFID lecture et impression

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

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

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

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

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

ASCII.

- Le contenu d'un champ de données **Numérique** est une chaîne de nombres.

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

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

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

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

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

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

## 3.5 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.

**CONSEIL :** 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](#).

### 3.5.1 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.



### 3.5.2 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.

### 3.5.3 Éléments d'aide visuelle

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

- 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 for Developersgroupe 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.

### 3.5.4 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](#).

## 3.6 Boîtes de dialogue Propriétés du document et Gestion du document

ZebraDesigner for Developers 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 :

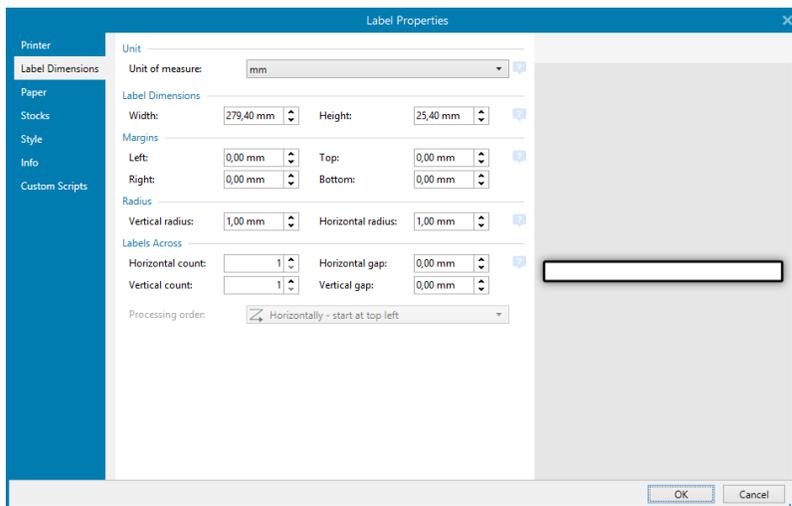
- [Propriétés de l'étiquette](#)

### 3.6.1 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
<a href="#">Imprimante</a>	Sélectionne l'imprimante préférée.
<a href="#">Dimensions de l'étiquette</a>	Définit l' <b>unité de mesure</b> et les dimensions de l'étiquette.
<a href="#">Papier</a>	Définit les propriétés du papier à imprimer.
<a href="#">Format</a>	Sélectionne le type de papier en stock.
<a href="#">Style</a>	Définit les paramètres du style de l'étiquette.
<a href="#">Info</a>	Contient la description de l'étiquette.
<a href="#">Scripts personnalisés</a>	Vous permet d'écraser les paramètres des variables par défaut et d'ajouter des paramètres spéciaux/des commandes spéciales.



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

## 3.7 Menus Contextuels

Dans ZebraDesigner for Developers, 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.

### 3.7.1 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.
- **Zoom** : Définit le comportement du zoom.
  - **Zoom sur le document** : Affiche l'étiquette entière dans la fenêtre de ZebraDesigner for Developers.
  - **Zoom sur les objets** : Affiche tous les objets dans la fenêtre de ZebraDesigner for Developers.

### 3.7.2 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.

### 3.7.3 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.
- **Dé grouper 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.
- Le groupe **Aligner** permet de paramétrer l'alignement et l'espacement des objets sur le plan de travail. Chaque objet peut être aligné sur un objet voisin ou sur la bordure de l'étiquette ou du formulaire.

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

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

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

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

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

# 4 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).

Lorsque vous avez terminé la disposition de votre masque d'étiquette, vous pouvez le stocker sur vos imprimantes.

## 4.1 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.

**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.

### 4.1.1 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.

### 4.1.2 Étape 2 de : Définir la taille de la page

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

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

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

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

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

Avec cette option, des paramètres supplémentaires apparaissent.

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

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.

### 4.1.3 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.

### 4.1.4 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.

### 4.1.5 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 :

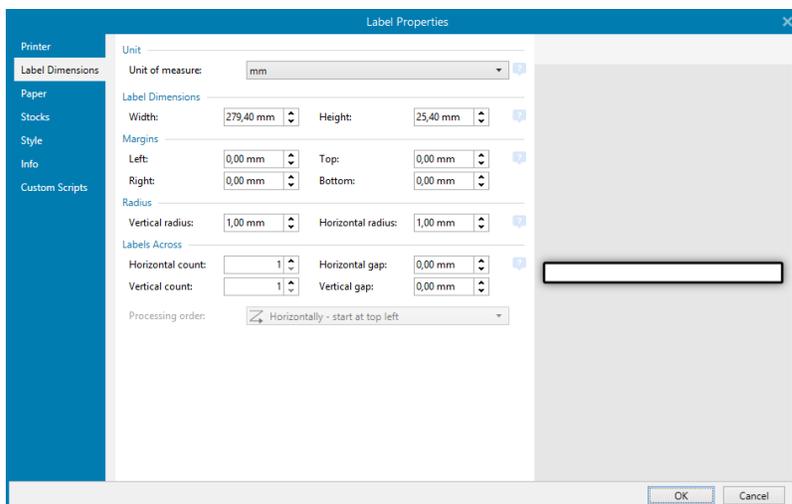
- **Imprimante** : Imprimante sélectionnée pour imprimer l'étiquette.
- **Dimensions de l'étiquette** : Dimensions de la nouvelle étiquette.
- **Dimensions du papier** : Dimensions du papier imprimable.

## 4.2 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
<a href="#">Imprimante</a>	Sélectionne l'imprimante préférée.
<a href="#">Dimensions de l'étiquette</a>	Définit l' <b>unité de mesure</b> et les dimensions de l'étiquette.
<a href="#">Papier</a>	Définit les propriétés du papier à imprimer.
<a href="#">Format</a>	Sélectionne le type de papier en stock.
<a href="#">Style</a>	Définit les paramètres du style de l'étiquette.
<a href="#">Info</a>	Contient la description de l'étiquette.
<a href="#">Scripts personnalisés</a>	Vous permet d'écraser les paramètres des variables par défaut et d'ajouter des paramètres spéciaux/des commandes spéciales.



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

## 4.2.1 Imprimante

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

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

## 4.2.2 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.

### 4.2.3 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.

### 4.2.4 Format

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

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

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

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

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

## 4.2.5 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.

## 4.2.6 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.

## 4.2.7 Scripts personnalisés

Les **Scripts personnalisés** vous permettent d'ajouter des paramètres et des commandes ZPL (Zebra Programming Language) aux flux de données lorsque vous stockez vos masques d'étiquettes. Cela signifie que lorsque vous avez créé votre masque et que vous l'avez stocké dans la mémoire de votre imprimante, les scripts personnalisés peuvent exécuter des actions supplémentaires.

Selon vos exigences, vous pouvez utiliser les scripts personnalisés en tant que scripts d'en-tête ou de pied de page.

- **Utiliser un script d'en-tête/de pied de page** vous permet d'ajouter un script personnalisé au flux de données lorsque vous stockez votre masque d'étiquette.

**NOTE :** Vous pouvez utiliser des scripts d'en-tête et de pied de page ensemble [en définissant des scripts que vous ajoutez aux valeurs variables sur vos masques.](#)

### EXEMPLE :

```

^FX[Fonts]^FS
^FX[Graphics]^FS
^FX[Format]^FS
<mon script d'en-tête>
CT~CD,~CC^CT~
^XA
^DFE:XML-SPEC.ZPL^FS
~TA000~JSN^LT0^MNW^MTT^PON^PMN^LH0,0^JMA^PR6,6^MD15^LRN^CIO
^MMT
^PW831
^LL0406
^LS0

```

```

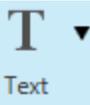
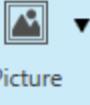
^FT196,67^A0N,28,28^FB56,1,0^FH\^FN2^FDXML1^FS
^FT198,126^A0N,28,28^FB56,1,0^FH\^FN3^FDXML2^FS
^FT199,189^A0N,28,28^FB89,1,0^FH\^FN4^FDXML3^FS
<mon script de variable>
^XZ
<mon script de pied de page>

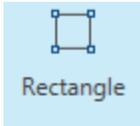
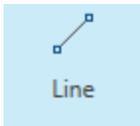
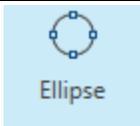
```

**NOTE :** Cette option est réservée aux utilisateurs expérimentés. L'utilisation de scripts personnalisés nécessite de très bien connaître le ZPL.

## 4.3 Objets de l'étiquette

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

Objets de l'étiquette	Icône	Description
<a href="#">Texte</a>	 Text	Objet pour insérer des contenus texte. Il adapte ses dimensions au total des données entrées. Lors de la frappe, l'objet Texte s'agrandit horizontalement et/ou verticalement.
<a href="#">Paragraphe</a>	 Text box	Objet pour insérer des contenus texte. Un Paragraphe peut soit s'adapter (étirer/rétrécir) au contenu, soit augmenter ou réduire la taille de la police pour que le contenu s'adapte au cadre du paragraphe.
<a href="#">Code à barres</a>	 Barcode	Cet objet permet d'ajouter divers types de codes à barres sur une étiquette.
<a href="#">Image</a>	 Picture	Cet objet permet d'ajouter un contenu graphique sur l'étiquette.

Objets de l'étiquette	Icône	Description
<a href="#">Rectangle</a>	 Rectangle	Cet objet permet de créer des formes rectangulaires.
<a href="#">Ligne</a>	 Line	Cet objet permet de créer une ligne sur l'étiquette.
<a href="#">Ellipse</a>	 Ellipse	Cet objet permet de créer des formes circulaires.
<a href="#">Inversé</a>	 Inverse	Objet pour intervertir les couleurs de l'objet et de son fond.

### 4.3.1 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.

#### 4.3.1.1 Source

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

- [Variables](#) : Valeurs de variable prédéfinie qui sont utilisées comme contenu de l'objet.

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

**NOTE :** Lorsque vous connectez votre objet Texte à une variable, conservez l'une des polices d'imprimante internes sélectionnées. Sélectionner la police TrueType ou OpenType signale une erreur provenant de l'utilisation de l'objet Texte variable en tant que graphique.

#### 4.3.1.2 Style

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### 4.3.1.3 Effets

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

#### 4.3.1.4 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**.

#### 4.3.1.5 Général

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

**Nom** définit un ID unique pour l'objet.

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

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

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

### 4.3.2 Paragraphe

L'objet **Paragraphe** permet de placer un texte sur une étiquette. L'objet Paragraphe est très proche de l'objet [Texte](#) de ZebraDesigner for Developers. La différence entre les deux se trouve dans la présentation d'un contenu textuel avec une longueur variable. Un objet Texte s'adapte toujours au contenu saisi en s'étirant et en se rétrécissant. Un Paragraphe, au

contraire, peut soit s'adapter (étirer/rétrécir) au contenu, soit augmenter ou réduire la taille de la police pour que le contenu s'adapte au cadre du paragraphe.

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

#### 4.3.2.1 Source

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

- **Variables :** Valeurs de variable prédéfinie qui sont utilisées comme contenu de l'objet.

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

**NOTE :** Lorsque vous connectez votre objet Paragraphe à une variable, conservez l'une des polices d'imprimante internes sélectionnées. Sélectionner une police TrueType ou OpenType signale une erreur provenant de l'utilisation de l'objet Paragraphe variable en tant que graphique.

#### 4.3.2.2 Style

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

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

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

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

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

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

- **A Gauche :** texte aligné sur la bordure gauche de l'objet.
- **Au centre :** texte positionné au centre de l'objet.

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

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

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

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

#### 4.3.2.3 Effets

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

#### 4.3.2.4 Position

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### 4.3.2.5 Général

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

**Nom** définit un ID unique pour l'objet.

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

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

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

### 4.3.3 Code à barres

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

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

### 4.3.4 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)

#### 4.3.4.1 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.

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

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

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

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

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

#### 4.3.4.2 Style

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

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

**Type de tramage** sélectionne la méthode de tramage :

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

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

- **Commandé** : Réalise le tramage en appliquant un seuil de carte (matrice avec cellules) sur les pixels affichés. Si la valeur d'un pixel (entre 0 et 9) est inférieure au nombre correspondant de cellules de la matrice, l'algorithme met le pixel en noir, sinon, il est mis en blanc.
- **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.

#### 4.3.4.3 Position

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- **Conserver la taille originale** : Désactive le redimensionnement. La taille de l'image reste inchangée.

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

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

#### 4.3.4.4 Général

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

**Nom** définit un ID unique pour l'objet.

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

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

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

### 4.3.5 Rectangle

**Rectangle** permet de créer un cadre rectangulaire sur une étiquette.

#### 4.3.5.1 Style

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

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

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

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

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

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

#### 4.3.5.2 Position

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### 4.3.5.3 Général

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

**Nom** définit un ID unique pour l'objet.

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

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

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

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

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

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

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

**NOTE :** Lorsque vous connectez votre objet à une variable, activer l'option **Utiliser l'élément imprimante si possible** ou **Utiliser toujours l'élément imprimante**. Imprimer en mode graphique signale une erreur d'impression.

## 4.3.6 Ligne

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

### 4.3.6.1 Style

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

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

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

### 4.3.6.2 Position

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

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

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

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

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

#### 4.3.6.3 Général

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

**Nom** définit un ID unique pour l'objet.

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

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

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

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

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

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

**NOTE :** Lorsque vous connectez votre objet à une variable, activer l'option **Utiliser l'élément imprimante si possible** ou **Utiliser toujours l'élément imprimante**. Imprimer en mode graphique signale une erreur d'impression.

## 4.3.7 Ellipse

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

### 4.3.7.1 Style

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

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

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

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

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

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

#### 4.3.7.2 Position

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### 4.3.7.3 Général

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

**Nom** définit un ID unique pour l'objet.

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

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

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

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

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

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

**NOTE :** Lorsque vous connectez votre objet à une variable, activer l'option **Utiliser l'élément imprimante si possible** ou **Utiliser toujours l'élément imprimante**. Imprimer en mode graphique signale une erreur d'impression.

## 4.3.8 Inversé

### 4.3.8.1 A Propos

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



#### 4.3.8.2 Position

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### 4.3.8.3 Général

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

**Nom** définit un ID unique pour l'objet.

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

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

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

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

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

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

## 4.4 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.
- Ajout d'un objet connecté à une source de données : Cliquer sur la flèche à côté du bouton de l'objet et sélectionner une source de données, existante ou nouvelle, pour que le nouvel objet ajouté soit instantanément connecté à la source de données dynamiques.
- [Regroupement](#) : Permet que plusieurs objet se comportent comme un seul.
- [Rotation](#) : Change l'angle de l'objet sélectionné.
- [Alignement](#) : Permet d'aligner les objets.

#### 4.4.1 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.

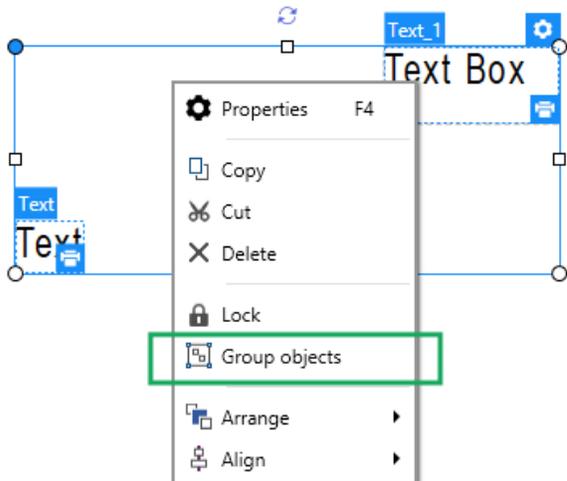
La taille d'un objet [Texte](#) ne peut pas être définie ainsi - elle s'adapte dynamiquement.

- **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](#).

#### 4.4.2 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.



### 4.4.3 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 .

## 5 Créer des étiquettes façon AR

Les accusés de réception font partie intégrante du processus d'achats. Lorsque vos clients effectuent des achats, ils s'attendent à recevoir des AR professionnels qui comportent des informations standard telles que les objets achetés, les prix et les sommes totales. Vos AR doivent aussi comporter le nom et l'adresse de l'entreprise ainsi que les détails des transactions.

ZebraDesigner for Developers vous aide à concevoir vos accusés de réception à l'aide de fichiers d'étiquettes façon AR. Concevoir vos AR de cette façon vous fait gagner du temps en vous garantissant de toujours comporter les informations nécessaires aux clients et de s'imprimer correctement lors des achats.

Les étiquettes façon AR comportent les éléments suivants :

- En-tête, corps et pied de page distincts pour les fichiers d'étiquettes individuels. Ces sections servent de « sous-étiquettes » et contiennent chacune des bouts prédéfinis de vos AR.
- Hauteurs d'étiquettes variables. La taille des étiquettes façon AR s'adapte au nombre d'objets achetés. Les étiquettes façon AR utilisent les rouleaux d'étiquettes en tant que support.

One Portals Way, Twin Points WA 98156 Phone: 1-206-555-1						<b>En-tête</b>
Date: 20-feb-2002						
Ship To: SPAR Supermarkt Starenweg 5 Geneve 1204 Switzerland			Bill To: Richter Supermarkt Grenzacherweg 237 Geneve 1203 Switzerland			
Order Customer	Salesperso	Order Date	Required Date	Ship Via		
11075	RICSU	Laura Callahan	06-maj-1998	03-jun-1998	United Package	
Product ID	Product Name	Quantity	Unit Price	Discount	Extended Price	
2	Chang	1	\$19,0			
46	Spegesild	1	\$12,0			
76	Lakkalikoori	2	\$18,0			
46	Spegesild	1	\$12,0			
76	Lakkalikoori	2	\$18,0	15%	\$30,60	
					<b>Corps</b>	
					Subtotal: \$498,11	
					Freight: \$6,19	
					Total: \$504,1229	
<b>Pied de page</b>						

Pour créer et concevoir des étiquettes façon AR :

1. Aller dans **Fichier > Nouveau** et cliquer sur **Nouvel AR**.
2. Suivre les étapes de l' [Assistant de paramétrage d'un nouvel AR](#).
3. La fenêtre d'édition d'étiquette façon AR s'ouvre.
4. Vous remarquez trois onglets sous le plan de travail : **En-tête**, **Corps** et **Pied de page**. Utilisez ces onglets pour passer d'une « sous-étiquette » à une autre des AR que vous créez.



- Utilisez l'onglet **En-tête** pour y mettre les coordonnées de votre entreprise, les dates d'achats et autres détails.
  - Utilisez l'onglet **Corps** pour créer le contenu principal de vos AR contenant la liste des achats et leurs prix.
  - Utilisez l'onglet **Pied de page** pour y mettre les sommes totales, les informations fiscales et autres détails similaires.
5. Après avoir conçu vos AR, [stockez les fichiers](#) sur votre imprimante.

**NOTE :** Utilisez la prévisualisation pour examiner vos étiquettes façon AR. La prévisualisation affiche les « sous-étiquettes » d'en-tête, de corps et de pied de page séparément.

Vos AR stockés sont prêts à être imprimés en utilisant les données récupérées sur vos systèmes d'informations commerciales.

## 5.1 Assistant de paramétrage de nouvel AR

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

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

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

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

### 5.1.1 Étape 1: Sélectionner l'imprimante

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

Sélectionner votre imprimante dans la liste du menu déroulant.

L'Assistant de paramétrage mémorise la dernière imprimante utilisée. Lors de la création d'un nouvel AR, l'assistant sélectionne automatiquement 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 : Définir la taille de la page

Cette étape définit la taille de page de l'étiquette façon AR.

Sélectionner le support d'impression.

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

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

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 sélectionnée, 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 : Spécifier les dimensions de l'étiquette

À cette étape, définir les dimensions de la nouvelle étiquette, ses marges, son unité de mesure et les décalages bas :

- **Unité de mesure** : Définit l'unité utilisée par défaut pour l'étiquette.
- **Dimensions de l'étiquette** définit la **Largeur** du nouvel AR. Les paramètres de **Hauteur** sont désactivés car les AR utilisent des rouleaux de papier à hauteur variable.
- **Marge** détermine la distance entre la bordure du plan de travail et celle de l'étiquette (gauche/droite, haut/bas).
- **Décalage bas** définit l'espace vide entre le dernier objet sur votre AR et le bord inférieur des « sous-étiquettes » de votre AR (en-tête, corps ou du pied de page).

### 5.1.4 Étape 4 : Conclusion

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

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

- **Imprimante** : L'imprimante que vous avez sélectionnée pour concevoir et stocker l'AR.
- **Dimensions de l'étiquette** : Dimensions du nouvel AR.
- **Dimensions du papier** : Dimensions du papier imprimable.

## 5.2 Propriétés de l'étiquette façon AR

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
<a href="#">Imprimante</a>	Sélectionne l'imprimante préférée.
<a href="#">Dimensions de l'étiquette</a>	Définit l' <b>unité de mesure</b> et les dimensions de l'étiquette.
<a href="#">Format</a>	Sélectionne le type de papier en stock.
<a href="#">Style</a>	Définit les paramètres du style de l'étiquette.
<a href="#">Info</a>	Contient la description de l'étiquette.
<a href="#">Scripts personnalisés</a>	Vous permet d'écraser les paramètres des variables par défaut et d'ajouter des paramètres spéciaux/des commandes spéciales.

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

## 5.2.1 Imprimante

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

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

## 5.2.2 Dimensions de l'étiquette

L'onglet **Dimensions de l'étiquette** spécifie les dimensions de l'AR 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** de l'étiquette. Les paramètres de **Hauteur** sont désactivés car les AR utilisent des rouleaux de papier à hauteur variable.

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).

**Décalage bas** définit l'espace vide entre le dernier objet sur votre AR et le bord inférieur des « sous-étiquettes » de votre AR (en-tête, corps ou du pied de page).

### 5.2.2.1 Scripts personnalisés

Les **Scripts personnalisés** vous permettent d'ajouter des paramètres et des commandes ZPL (Zebra Programming Language) aux flux de données lorsque vous stockez vos masques d'étiquettes. Cela signifie que lorsque vous avez créé votre masque et que vous l'avez stocké dans la mémoire de votre imprimante, les scripts personnalisés peuvent exécuter des actions supplémentaires.

Selon vos exigences, vous pouvez utiliser les scripts personnalisés en tant que scripts d'en-tête ou de pied de page.

- **Utiliser un script d'en-tête/de pied de page** vous permet d'ajouter un script personnalisé au flux de données lorsque vous stockez votre masque d'étiquette.

**NOTE :** Vous pouvez utiliser des scripts d'en-tête et de pied de page ensemble [en définissant des scripts que vous ajoutez aux valeurs variables sur vos masques](#).

#### EXEMPLE :

```
^FX[Fonts]^FS
^FX[Graphics]^FS
^FX[Format]^FS
<mon script d'en-tête>
CT~^CD,~CC^~CT~
^XA
^DFE:XML-SPEC.ZPL^FS
~TA000~JSN^LTO^MNV^MTT^PON^PMN^LH0,0^JMA^PR6,6^MD15^LRN^CI0
^MMT
^PW831
^LL0406
^LS0
^FT196,67^A0N,28,28^FB56,1,0^FH\^FN2^FDXML1^FS
^FT198,126^A0N,28,28^FB56,1,0^FH\^FN3^FDXML2^FS
^FT199,189^A0N,28,28^FB89,1,0^FH\^FN4^FDXML3^FS
<mon script de variable>
^XZ
<mon script de pied de page>
```

**NOTE :** Cette option est réservée aux utilisateurs expérimentés. L'utilisation de scripts personnalisés nécessite de très bien connaître le ZPL.

### 5.2.3 Format

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

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

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

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

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

### 5.2.4 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.

## 5.2.5 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.

# 6 Code à barres

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

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

Voici la liste des codes à barres disponibles dans : ZebraDesigner for Developers

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

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

## 6.1 Source

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

- [Variables](#) : Valeurs de variable prédéfinie qui sont utilisées comme contenu de l'objet.

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

**NOTE :** Lorsque vous connectez votre objet Code à barres à une variable, continuez à utiliser le code à barres en tant qu'élément interne de l'imprimante. Changer le code à barres en graphique signale une erreur.

## 6.2 Code à barres

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

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

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

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

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

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

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

**Couleur** définit la couleur du code à barres.

## 6.3 Caractère de contrôle

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

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

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

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

Si les données comportent déjà un caractère de contrôle invalide, ZebraDesigner for Developers 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.

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

- **Masque de saisie** détermine le format des données entrées avant qu'elles s'affichent sur l'étiquette.
- **Caractère générique** est le caractère utilisé dans le masque et qui sera remplacé par les données sur l'étiquette imprimée.

### EXEMPLE

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

Quand la valeur lue dans la base de données est :

+38642805090

Et que le masque de saisie est :

(\*\*\*\*) \*\*\*\* \_ \*\*\*\*

Le résultat en sortie sera :

(+386) 4280 - 5090

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

## 6.5 Barres en retrait

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

- **Épaisseur fixe** : Largeur des barres en retrait définie automatiquement.
- **Épaisseur variable** : Largeur des barres en retrait définie par l'utilisateur.

- **Multiplicateur d'épaisseur** : Facteur de largeur des barres en retrait.
- **Afficher les barres verticales** : Les barres verticales sont affichées ou cachées.

## 6.6 Détails

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

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

## 6.7 Position

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

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

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

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

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

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

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

**CONSEIL** : Il y a plusieurs manières de déterminer l'angle de l'objet : la saisie manuelle de

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

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

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

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

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

## 6.8 Général

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

**Nom** définit un ID unique pour l'objet.

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

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

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

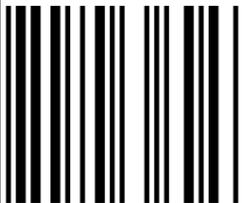
Le groupe **Optimisation de l'impression** permet d'activer l'utilisation des éléments internes de l'imprimante.

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

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

**NOTE :** Lorsque vous connectez votre objet à une variable, activer l'option **Utiliser l'élément imprimante si possible** ou **Utiliser toujours l'élément imprimante**. Imprimer en mode graphique signale une erreur d'impression.

## 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.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
Bookland	 12345	Type de code à barres EAN utilisé exclusivement pour les livres.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
Codabar		Un code à barres linéaire de niveau binaire avec auto-contrôle mais sans caractère de contrôle de somme attaché. Largement utilisé par les	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a>

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

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
		des caractères spéciaux et FNC 1-4.	Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
Code128C		00-99 (encode les chiffres deux par deux en un seul code) et FNC1.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
Code-39		Code à barres complètement alpha-numérique à utiliser avec des entrées de données système.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Espace entre les caractères</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
Code-39 full ASCII		Jeu de 28 caractères ASCII incluant les astérisques.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible

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

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

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

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

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

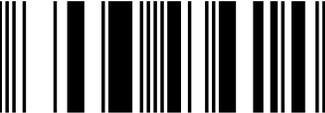
Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
			Onglet Détails : <a href="#">Correction de l'espace</a>
MSI	 123456789012	Utilisé principalement pour les inventaires, le marquage de conteneurs de stockage et étagères dans les entrepôts.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère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

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
SSCC-18		Identification en logistique. Le code comporte un chiffre d'extension, un préfixe GS1 de l'entreprise, une référence de série et un caractère de contrôle.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
Upc Case Code		Utilisé pour les cartons, les caisses ou les palettes qui contiennent des produits avec un numéro d'identification de produit UPC ou EAN.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
Upc-A		Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN inclus	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a>

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

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
			<a href="#">Barres descendantes</a> <a href="#">Correction de l'espace</a> <a href="#">Symbologie</a>
Upc-E + 2		Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN (compressé) inclus Adapté pour les plus petits colis	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a>
Upc-E + 5		Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN (compressé) inclus Adapté pour les plus petits colis	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a>
<b>Code à barres USPS Intelligent Mail</b>		Suivi et tri des lettres et paquets plats aux États-Unis.	Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a>

## 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.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Onglet Détails : <a href="#">Code Page</a> <a href="#">Couche de données</a> <a href="#">Niveau de correction d'erreur</a>
Data Matrix		De haute capacité, optimal pour les petits colis.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Onglet Détails : <a href="#">Format</a> <a href="#">Encodage</a> <a href="#">Code page</a>
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 <a href="#">type de GS1 DataBar sélectionné</a> .
GS1 Data-matrix		Avec les identifiants d'application (AIs) GS1, les identifiants de données ASC MH10 et la maintenance.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Onglet Détails : <a href="#">Format</a> <a href="#">Encodage</a> <a href="#">Code Page</a>

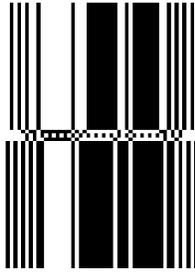
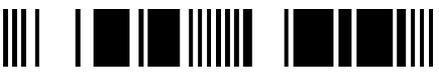
Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Code GS1 QR		Avec les identifiants d'application (AIs) GS1, les identifiants de données ASC MH10 et la maintenance.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Onglet Détails : <a href="#">Version du symbole</a> <a href="#">Niveau de correction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

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

## 6.10 Sous-types de GS1 DataBar

### 6.10.1 Types de symbole linéaire

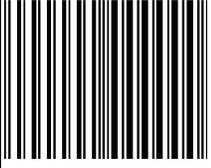
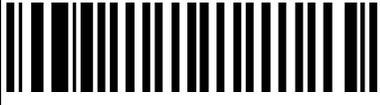
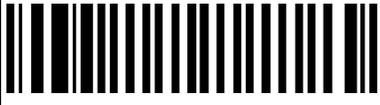
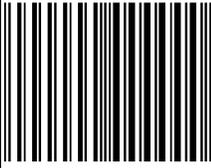
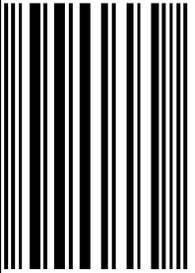
Sous-type de GS1 DataBar	Exemple	Info
Omnidirectionnel		Lecture omnidirectionnelle, jusqu'à 20 trillions de valeurs encodables.
Empilé		Symbole tronqué et empilé pour lecture omnidirectionnelle avec longueur du symbole réduite.

Sous-type de GS1 DataBar	Exemple	Info
Empilé Omnidirectionnel		Symbole empilé tout en hauteur sur deux lignes séparées par un séparateur.
Tronqué		Hauteur réduite à 13 fois la dimension X. Pour lecteurs portatifs.
Développé		Lecture omnidirectionnelle, longueur de contenu variable.
Développé empilé		Lecture omnidirectionnelle, longueur de contenu variable, longueur réduite suite à empilement (2 lignes sur 11). "Propriété du GS1 DataBar" sur la page 117.
Limité		Nombre limité de valeurs. Pour lecteurs portatifs.

### 6.10.2 Types de symbole composite

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

Sous-type de GS1 DataBar	Exemple	Info
		nant dans la chaîne d'approvisionnement
Empilé		Symbole tronqué et empilé pour lecture omnidirectionnelle avec longueur du symbole réduite.
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 117.
Limité		Nombre limité de valeurs. Pour lecteurs portatifs.
EAN-8		Une version plus petite et raccourcie du code EAN.

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

## 6.11 Détails du code à barres 1D

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

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

ZebraDesigner for Developers 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.

**CONSEIL :** Si l'utilisateur choisit de ne pas définir ces options à la main, ZebraDesigner for Developers 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 for Developers 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 for Developers 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 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.

# 7 Sources de données dynamiques

Les sources de données dynamiques sont essentielles pour travailler avec le ZebraDesigner for Developers. 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.

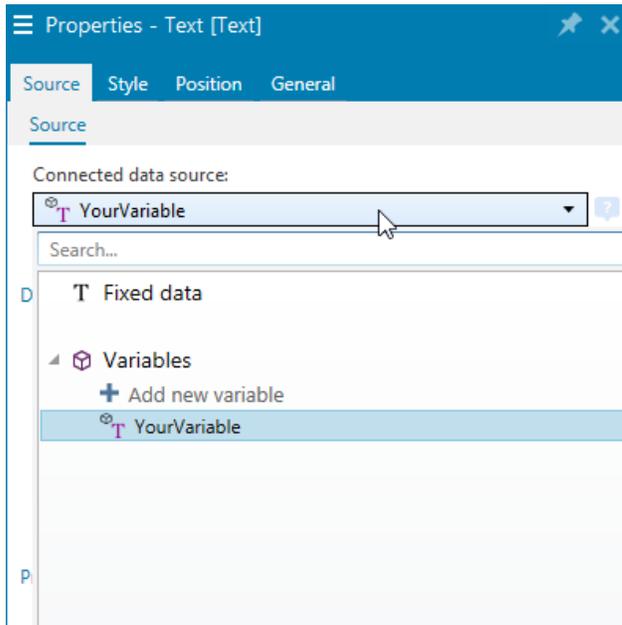
Pour afficher et imprimer correctement les valeurs dynamiques des objets, ZebraDesigner for Developers utilise les types de données suivants :

- [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.

## 7.1 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.

- [Variable](#) : modifie la valeur au moment de l'impression ou selon les conditions que vous avez définies.



## 7.1.1 Variable

**Variable** La variable (ou l'invite) récupère sa valeur au moment de l'impression.

### 7.1.1.1 Général

Le groupe de paramètres **À propos** identifie la variable et permet de la définir.

- **Nom** : Nom unique de la variable. Ce nom est utilisé comme référence de variable pendant son utilisation.

Éviter d'utiliser des caractères autres que alphanumériques dans le nom de la variable.

- **Description** : Champ qui permet d'ajouter des informations et suggestions.
- **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. Sont autorisés tous les caractères tirés du groupe de caractères autorisés.
  - Utiliser un caractère spécial.
    - Un caractère spécial peut être saisi manuellement en utilisant le signe supérieur/inférieur à, tel que <CR>, <LF>...
    - Les caractères spéciaux peuvent être saisis dans le [menu déroulant](#).

ZebraDesigner for Developers peut utiliser les valeurs combinées comme valeur

initiale. Pour en savoir plus sur la combinaison de valeurs, cliquer ici.

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

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

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

**Valeur provisoire** définit une valeur variable dans un espace personnalisé d'un objet lors de la création des étiquettes ou formulaires. Dans un objet de l'étiquette, la valeur provisoire est remplacée par la valeur réelle de la variable au moment de l'impression. Dans un objet du formulaire, la valeur réelle de la variable apparaît à l'exécution du formulaire.

- **Auto généré** : Génère automatiquement la valeur provisoire. Désactiver cette option pour définir et utiliser une valeur provisoire personnelle.

Par défaut, la valeur provisoire est égale à la valeur initiale.

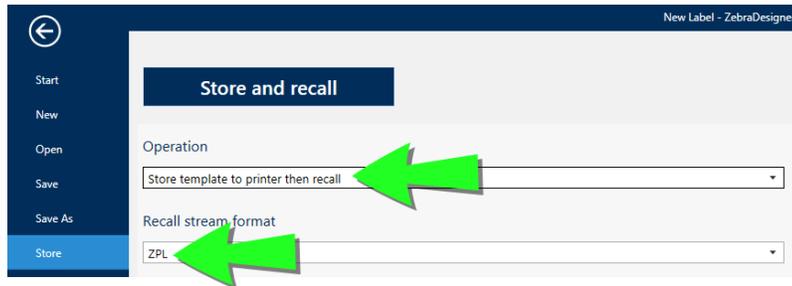
Si les **Règles de sortie** de la variable changent, le format de la valeur provisoire s'adapte.

Utiliser l'une des options du **groupe de variables spéciales** si la valeur de la variable comporte les informations de quantité à imprimer devant être incluses dans le masque d'étiquette stocké.

- **Utiliser pour la quantité à imprimer** : La valeur de cette variable définit le nombre d'étiquettes imprimées. Lorsque vous exportez l'étiquette, le fichier exporté inclut cette variable avec la commande d'impression pour le nombre d'étiquettes.
- **Utiliser pour la quantité à copier** : La valeur de cette variable indique combien de copies d'étiquettes identiques doivent être imprimées. Lorsque vous exportez l'étiquette, le fichier exporté inclut cette variable avec la commande d'impression pour les copies d'étiquettes.
- **Utiliser pour la quantité à couper** : La valeur de cette variable indique combien d'étiquettes imprimées le massicot active. Lorsque vous exportez l'étiquette, le fichier exporté inclut cette variable avec la commande de coupe.

Pour activer l'utilisation de variables spéciales avec vos masques d'étiquettes, assurez-vous de sélectionner ces deux options sur votre [formulaire de stockage](#) :

- **Opération** : Stocke le masque sur l'imprimante avant de le rappeler.
- **Format de flux des rappels** : ZPL



**NOTE :** Ces deux paramètres sont obligatoires. Pour exécuter diverses opérations liées aux quantités à imprimer pendant que vous rappelez vos masques, ZebraDesigner for Developers envoie la commande ZPL  $\wedge P Q$ .

**NOTE :** L'option **Utiliser var pour la quantité à couper** n'est disponible que si l'imprimante sélectionnée prend en charge la coupe.

### 7.1.1.2 Propriétés des variables

#### 7.1.1.2.1 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**.

#### 7.1.1.2.2 Règles De Sortie

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

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

**Multilignes** divise le texte en plusieurs lignes.

- **Nombre de lignes** : Nombre maximum de lignes pour la valeur d'une variable.
- **Longueur de la ligne** : Nombre maximum de caractère sur une seule ligne.

**Définition du script** vous permet de définir et d'ajouter des commandes imprimante personnalisées aux données de flux de l'imprimante. Normalement, ZebraDesigner for Developers traite votre masque d'étiquette et exporte les commandes imprimante appropriées sur l'imprimante. Avec **Définition du script**, vous pouvez définir des commandes additionnelles et les inclure dans le fichier de flux d'impression.

- **Utiliser un script** permet d'ajouter des scripts à votre fichier de flux d'impression.

**NOTE :** Cette option est réservée aux utilisateurs expérimentés. Vos étiquettes peuvent ne pas s'imprimer correctement avec des erreurs dans vos scripts ZPL.

## 7.1.2 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'imprimante.

### 7.1.2.1 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](#).
- **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.

### 7.1.2.2 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.

### 7.1.2.3 Formats de date

ZebraDesigner for Developers 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.

#### 7.1.2.3.1 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

### 7.1.3 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'imprimante.

#### 7.1.3.1 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](#).
- **Prévisualisation de la sortie** affiche le format de la date imprimée.

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

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

#### 7.1.3.2 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.

### 7.1.3.3 Formats d'heures

ZebraDesigner for Developers 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.

#### 7.1.3.3.1 Exemples De Format D'heure

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

## 7.1.4 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.

### 7.1.4.1 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.

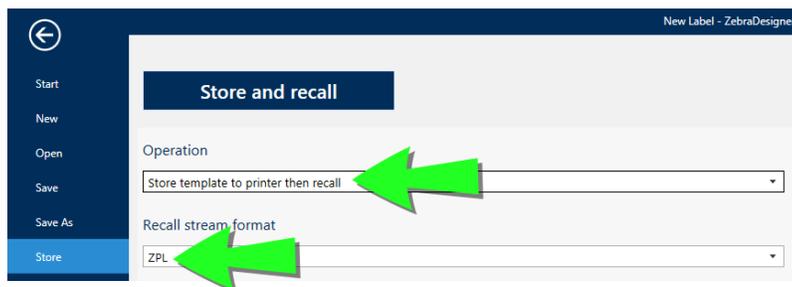
- **Type de compteur** : Valeur du compteur qui augmente ou décroît.
  - **Incrément** : La valeur variable croît en fonction des étiquettes imprimées.
  - **Décrément** : La valeur variable décroît en fonction des étiquettes imprimées.
- **Incrément** : Nombre d'unités entre une valeur du compteur et la valeur suivante ou la précédente.
- **Valeur initiale** : Valeur utilisée au démarrage du compteur.
- **Aperçu** : Affiche la séquence de valeurs du compteur.

Utiliser l'une des options du **groupe de variables spéciales** si la valeur de la variable comporte les informations de quantité à imprimer devant être incluses dans le masque d'étiquette stocké.

- **Utiliser pour la quantité à imprimer** : La valeur de cette variable définit le nombre d'étiquettes imprimées. Lorsque vous exportez l'étiquette, le fichier exporté inclut cette variable avec la commande d'impression pour le nombre d'étiquettes.
- **Utiliser pour la quantité à copier** : La valeur de cette variable indique combien de copies d'étiquettes identiques doivent être imprimées. Lorsque vous exportez l'étiquette, le fichier exporté inclut cette variable avec la commande d'impression pour les copies d'étiquettes.
- **Utiliser pour la quantité à couper** : La valeur de cette variable indique combien d'étiquettes imprimées le massicot active. Lorsque vous exportez l'étiquette, le fichier exporté inclut cette variable avec la commande de coupe.

Pour activer l'utilisation de variables spéciales avec vos masques d'étiquettes, assurez-vous de sélectionner ces deux options sur votre [formulaire de stockage](#) :

- **Opération** : Stocke le masque sur l'imprimante avant de le rappeler.
- **Format de flux des rappels** : ZPL



**NOTE :** Ces deux paramètres sont obligatoires. Pour exécuter diverses opérations liées aux quantités à imprimer pendant que vous rappelez vos masques, ZebraDesigner for Developers envoie la commande ZPL ^PQ.

**NOTE :** L'option **Utiliser var pour la quantité à couper** n'est disponible que si l'imprimante sélectionnée prend en charge la coupe.

#### 7.1.4.2 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**.

#### 7.1.4.3 Règles de sortie

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

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

**Définition du script** vous permet de définir et d'ajouter des commandes imprimante personnalisées aux données de flux de l'imprimante. Normalement, ZebraDesigner for Developers traite votre masque d'étiquette et exporte les commandes imprimante appropriées sur l'imprimante. Avec **Définition du script**, vous pouvez définir des commandes additionnelles et les inclure dans le fichier de flux d'impression.

- **Utiliser un script** permet d'ajouter des scripts à votre fichier de flux d'impression. Saisissez ou collez votre script dans le champ **Script** dédié.

## 7.2 Raccourcis pour les caractères spéciaux

ZebraDesigner for Developers 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 129 et "Saisir des caractères avec la syntaxe <#hex\_code>" sur la page 129.

Code ASCII	Abréviation utilisée dans l'application	Description du caractère
------------	---	--------------------------

1	SOH	Début de l'entête
2	STX	Début de Texte
3	ETX	Fin de Texte
4	EOT	Fin de Transmission
23	ETB	Fin du bloc de Transmission
25	EM	Fin de Média
5	ENQ	Requête
6	ACK	Accusé de réception
7	BEL	Clochette
8	BS	Retour arrière
9	HT	Tabulation horizontale
11	VT	Tabulation verticale
13	CR	Retour chariot
10	LF	Nouvelle ligne
12	FF	Saut de page
14	SO	Extraction
15	SI	Introduction
16	DLE	Data Link Escape - Échappement Transmission
17	DC1	XON - Contrôle d'appareil 1
18	DC2	Contrôle d'appareil 2
19	DC3	XOFF - Contrôle d'appareil 3
20	DC4	Contrôle d'appareil 4
28	FS	Séparateur de fichier
29	GS	Séparateur de Groupe
30	RS	Séparateur d'enregistrement
31	US	Séparateur d'unité
21	NAK	Accusé de réception Négatif
22	SYN	Veille Synchronne
24	CAN	Annuler
26	SUB	Substituer
27	ESC	Échapper
188	FNC	Code de Fonction 1

189	FNC	Code de Fonction 2
190	FNC	Code de Fonction 3
191	FNC	Code de Fonction 4

## 7.3 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.

## 7.4 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 saisir un caractère pour FNC1, rester appuyé sur <Alt> key and type in digits 0188 on the numeric keyboard. Note the leading zero is mandatory. Release the <Alt> et le caractère FNC1 apparaîtra.

## 7.5 Sérialisation par puce

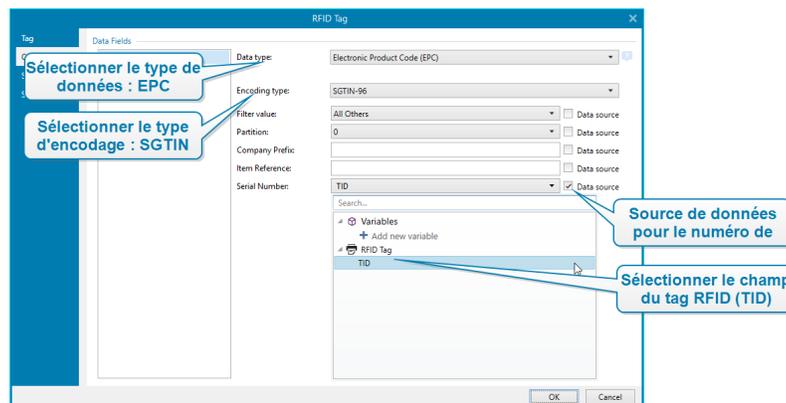
Le code article international de série (SGTIN) est l'équivalent RFID du code à barres d'un produit avec un numéro de série unique ajouté. La forme la plus commune du SGTIN utilise la sérialisation numérique qui se sert du type d'encodage SGTIN-96.

Les tags RFID comportent un numéro de série à puce dans le champ TID (ID unique du tag RFID). Le numéro de série à puce s'intègre au champ TID lors de la fabrication et se verrouille définitivement. Le verrouillage rend le numéro de série permanent après livraison aux clients.

**NOTE :** Les noms des champs peuvent varier entre les différents tags RFID. Le TID représente en l'occurrence un champ que vous utilisez pour encoder le numéro de série sur une puce. Vérifiez les spécifications de vos tags RFID pour vous assurer d'encoder le numéro de série dans le bon champ.

Lors du processus de sérialisation par puce de vos produits, ZebraDesigner for Developers vous propose d'encoder directement l'identifiant TID unique sur votre tag RFID :

1. Ouvrir la boîte de dialogue des tags RFID et aller au panneau **Contenu**.
2. Sélectionner le champ de données EPC.
3. Pour **Type de données**, sélectionner le Code électronique du produit (EPC).
4. Pour **Type d'encodage**, sélectionner SGTIN-96 ou SGTIN-64.
5. Pour **Numéro de série**, cliquer sur **Source de données** pour ouvrir le sélecteur de données dynamiques. Utiliser la valeur TID pour encoder votre numéro de série en tag RFID.
  - D'autres options sont spécifiques à l'entreprise.





**NOTE :** La prise en charge du pilote d'imprimante est requise pour la sérialisation par puce.

## 8 Glossaire

---

### A

---

#### AI

Identifiant d'application

#### ANSI

Institut des normes nationales américaines

### B

---

#### BOM

Indicateur d'ordre des octets

### C

---

#### CIJ

Jet d'encre continu

#### CSV

Valeurs séparées par une virgule

### D

---

#### DDL

Langage de définition de données

#### DI

Identifiant de données

#### DMRE

Extension du Data Matrix

---

**E**

---

**EAS**

Surveillance électronique des articles

---

**F**

---

**FNC**

Caractère d'extension du code à barres

---

**G**

---

**GTIN**

Numéro unique d'identification d'article

---

**H**

---

**HIBC**

Code à barres pour la Santé

---

**N**

---

**NDEF**

Format d'échange des données NFC

**NFC**

Communication en champ proche

---

**O**

---

**ODBC**

Connexion aux bases de données Microsoft Open

**OLE**

Liaison et incorporation d'objets

---

**P**

---

**PJM**

Phase Jitter Modulation

**R**

---

**RF**

Radio Fréquence

**RPC**

Appel de procédure à distance

**RTF**

Format Texte enrichi

**S**

---

**SCAC**

Standard Carrier Alpha Code

**T**

---

**TID**

ID du Transponder

**U**

---

**UNC**

Convention universelle d'appellation

**UPC**

Code Produit universel



---

**W**

---

**WSDL**

Langage de description des Services Web

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



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