

ZebraDesigner for Developers Guida per l'utente

Rev-2019-1

P1109190-IT



ZEBRA



ZEBRA e la testa Zebra stilizzata sono marchi di Zebra Technologies Corporation, registrati in varie giurisdizioni a livello mondiale. Tutti gli altri marchi appartengono ai rispettivi proprietari. ©2019 Zebra Technologies Corporation e/o le sue affiliate. Tutti i diritti riservati.

Le informazioni contenute in questo documento sono soggette a modifica senza preavviso. Il software descritto in questo documento viene fornito in base a un contratto di licenza o di riservatezza. Il software può essere usato o copiato solo in conformità con i termini di tali contratti.

Per ulteriori informazioni sulle dichiarazioni legali e relative alla proprietà, visitare:

SOFTWARE: www.zebra.com/linkoslegal

COPYRIGHT: www.zebra.com/copyright

GARANZIA: www.zebra.com/warranty

CONTRATTO DI LICENZA CON L'UTENTE FINALE: www.zebra.com/eula

Condizioni d'uso

Dichiarazione sulla proprietà

Questo manuale contiene informazioni proprietarie di Zebra Technologies Corporation e delle sue filiali ("Zebra Technologies"). Esso è destinato esclusivamente all'informazione e all'uso da parte dei soggetti che utilizzano le apparecchiature qui descritte e che sottopongono a manutenzione. Tali informazioni proprietarie non possono essere utilizzate, riprodotte o comunicate a terzi per qualsiasi altro scopo, senza l'espressa autorizzazione scritta di Zebra Technologies

Miglioramenti dei prodotti

Zebra Technologies attua una politica di miglioramento continuo dei prodotti. Tutte le specifiche e i progetti sono soggetti a modifiche senza preavviso.

Esclusione di responsabilità

Zebra Technologies adotta misure per assicurarsi che le specifiche tecniche e i manuali pubblicati da Zebra Technologies siano corretti. Tuttavia, possono verificarsi degli errori. Zebra Technologies si riserva il diritto di correggere tali errori e declina ogni responsabilità che ne deriva.

Limitazione di responsabilità

In nessun caso Zebra Technologies o chiunque altro sia coinvolto nella creazione, produzione o consegna del prodotto fornito (inclusi hardware e software) sarà responsabile per danni di qualsiasi tipo (inclusi, senza limitazioni, danni consequenziali, inclusa la perdita di



profitti, interruzione dell'attività o perdita di informazioni commerciali) derivanti dall'uso, dai risultati dell'uso o dall'impossibilità di utilizzare tale prodotto, anche se Zebra Technologies è stata informata della possibilità di tali danni. Alcune giurisdizioni non consentono l'esclusione o la limitazione di danni incidentali o consequenziali, pertanto la limitazione o l'esclusione di cui sopra potrebbe non essere applicabile.

Sommario

1 Presentazione di ZebraDesigner for Developers	7
2 Convenzioni tipografiche	8
2.1 Concetti di base su ZebraDesigner for Developers	8
2.2 Supporto tastiera e mouse	10
2.3 Opzioni (configurazione del programma)	12
3 Panoramica sull'area di lavoro	13
3.1 Pagnone di destinazione	13
3.2 Pannelli di oggetti ed Explorer	14
3.3 Stampante e barra di stato	15
3.4 Schede e barre multifunzione	16
3.5 Superficie del progetto	46
3.6 Le finestre di dialogo Proprietà documento e Gestione	48
3.7 Menu di scelta rapida	49
4 Etichetta	53
4.1 Impostazione guidata nuova etichetta	53
4.2 Proprietà etichetta	56
4.3 Oggetti etichetta	61
4.4 Lavorare con gli oggetti	81
5 Creazione di etichette stile ricevuta	84
5.1 Impostazione guidata nuova ricevuta	85
5.2 Proprietà dell'etichetta stile ricevuta	87

6 Codice a barre	92
6.1 Origine	92
6.2 Codice a barre	93
6.3 Cifra di controllo	93
6.4 Leggibile dall'uomo	94
6.5 Barra portatrice	96
6.6 Dettagli	96
6.7 Posizione	96
6.8 Generale	97
6.9 Codici a barre disponibili e relative impostazioni	98
6.10 Sottotipi di GS1 DataBar	111
6.11 Dettagli codice a barre 1D	114
6.12 Dettagli codice a barre 2D	115
6.13 Specifiche GS1 DataBar	117
7 Origini dati dinamici	119
7.1 Variabili	119
7.2 Scelte rapide per i caratteri speciali	128
7.3 Immettere caratteri con sintassi <#hex_code>	130
7.4 Immettere caratteri con <Alt>+<ASCII_code>	130
7.5 Serializzazione basata su chip	131
8 Glossario	133

1 Presentazione di ZebraDesigner for Developers

Benvenuto in ZebraDesigner for Developers

Usare ZebraDesigner for Developers per progettare modelli di etichetta e memorizzare i modelli sul cellulare o sulle stampanti offline Zebra. ZebraDesigner for Developers trasforma i modelli in etichette quando è necessario stampare. ZebraDesigner for Developers inoltre, include nelle etichette i dati delle variabili provenienti da diverse applicazioni aziendali esterne.

ZebraDesigner for Developers consente di inviare comandi cruciali del flusso di stampa e riduce al minimo la quantità di dati da inviare.

SUGGERIMENTO: La stampa offline consente di stampare le etichette più velocemente in quanto gli oggetti variabili dell'etichetta sono già memorizzati sulle stampanti. La stampa offline significa che è possibile stampare senza utilizzare l'applicazione per la progettazione di etichette. La stampa offline è utile anche quando si desidera stampare senza usare il computer a causa di condizioni inaccettabili o problemi logistici.

2 Convenzioni tipografiche

Il testo in **grassetto** si riferisce ai nomi di menu e ai pulsanti.

Il testo in *corsivo* si riferisce a opzioni, azioni di conferma come *sola lettura* e ubicazioni come *Cartella*.

Il testo tra i simboli < (minore di) e > (maggiore di) si riferisce ai tasti della tastiera di un computer fisso, come ad esempio <Enter>.

Le variabili sono racchiuse tra [parentesi].

NOTA: Questo è lo stile di una nota.

ESEMPIO: Questo è lo stile di un esempio.

Questo è lo stile di una migliore pratica.

AVVERTENZA: Questo è lo stile di un'avvertenza.

SUGGERIMENTO: Questo è lo stile di un suggerimento.

2.1 Concetti di base su ZebraDesigner for Developers

Questa sezione descrive gli elementi ZebraDesigner for Developers che consentono di progettare in modo efficiente un'etichetta semplice.

Di seguito sono elencati i concetti essenziali su ZebraDesigner for Developers. Imparando a conoscerli è possibile avere a disposizione un punto di partenza perfetto per etichettare i progetti con successo.

- [Etichetta](#)
- [Oggetto](#)
- [Superficie del progetto](#)

Se mentre si lavora con ZebraDesigner for Developers si dovessero riscontrare elementi che non si conoscono, fare riferimento alla [scheda Guida](#).

2.1.1 Etichetta

L'etichetta funge da modello che consente di aggiungere [oggetti etichetta](#) e di stampare qualsiasi tipo di supporto di stampa.

Ciascun oggetto aggiunge un tipo di contenuto diverso a un'etichetta, come testo, riga, ellisse, codice a barre o rettangolo. Il contenuto è fisso (impresso manualmente dall'utente) o dinamico (definito usando i valori delle origini dati connesse).

Dopo aver completato il layout del modello di etichetta, è possibile memorizzare il modello sulle stampanti.

2.1.2 Oggetto

Un oggetto è l'elemento fondamentale per la progettazione di etichette. Progettare un'etichetta significa selezionare, aggiungere e posizionare gli oggetti sulla [superficie del progetto](#).

ESEMPIO: Ciascun oggetto svolge un ruolo diverso. L'oggetto [Testo](#) è usato, nella maggior parte dei casi, per il contenuto testuale di una sola riga che non deve adattare le dimensioni dei caratteri al progetto di etichetta. L'oggetto [Codice a barre](#) aggiunge un codice a barre il cui tipo e contenuto possono essere adattati alle esigenze del documento corrente.

I tipi di **oggetto Etichetta** e il loro scopo sono elencati [qui](#).

2.1.3 Superficie del progetto

La superficie del progetto consente di creare, aggiungere, posizionare e interconnettere oggetti [etichetta](#).

Per progettare etichette più semplice ed efficiente possibile, la superficie del progetto adotta principi di usabilità e funzionali di Microsoft Office.

SUGGERIMENTO: Usare la [scheda Visualizza](#) per personalizzare la superficie del progetto.

- Ulteriori informazioni sugli elementi della superficie del progetto sono disponibili [qui](#).
- Ulteriori informazioni sulle azioni di modifica della superficie del progetto sono disponibili [qui](#).
- Ulteriori informazioni sugli elementi di ausilio visivo della superficie del progetto sono disponibili [qui](#).

2.2 Supporto tastiera e mouse

Per eseguire con successo e completare le attività di ZebraDesigner for Developers, attenersi alle indicazioni relative all'uso della tastiera e del mouse:

- [Come usare in modo efficiente tastiera e mouse](#)
- [Scelte rapide da tastiera](#)

2.2.1 Uso efficiente di tastiera e mouse

Per rendere più semplice ed efficace il lavoro con ZebraDesigner for Developers, attenersi ai suggerimenti indicati di seguito.

1. **Selezione del punto di ancoraggio di un oggetto.** Premere il tasto <Ctrl> e fare clic sul segnaposto dell'oggetto per definire rapidamente il punto di ancoraggio.
2. **Scorrimento e zoom di un'etichetta.** Usare la rotellina del mouse per scorrere l'etichetta. Tenendo premuto <Ctrl> when rotating the wheel, adjusts zoom factor. <Shift>, l'etichetta scorre verso sinistra o verso destra.
3. **Impostazione delle proprietà dell'etichetta o del modulo.** Fare doppio clic sulla superficie del progetto per aprire la finestra di dialogo delle proprietà dell'[etichetta](#).
4. **Spostamento verticale o orizzontale di un oggetto.** Tenere premuto <Shift> e spostare un oggetto sulla superficie del progetto. L'oggetto si sposta lungo linee verticali e orizzontali.
5. **Ridimensionamento di un oggetto con i tasti cursore.** Tenendo premuto <Shift> e premendo allo stesso tempo i tasti cursore, si ridimensiona l'oggetto.
6. **Regolazione della posizione dell'oggetto.** Tenere premuto <Ctrl> premendo al tempo stesso i tasti cursore.
7. **Apertura dei menu di scelta rapida.** Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto o sulla superficie del progetto per accedere ai menu di scelta rapida dell'[etichetta](#) o della [superficie del progetto](#).
8. **Selezione di più oggetti.** Tenere premuto <Shift> e fare clic sugli oggetti per aggiungerli agli oggetti selezionati di un gruppo.
9. **Aggiunta veloce di un oggetto con origine dati connessa.** Fare clic sulla scelta rapida dell'oggetto negli [strumenti degli oggetti](#). Viene visualizzato un elenco delle origini dati disponibili. Selezionare un'origine dati o aggiungerne una nuova e fare clic

sulla superficie del progetto per aggiungere un oggetto al quale è già connessa un'origine dati dinamica.

2.2.2 Scelte rapide da tastiera

Usare le scelte rapide da tastiera per ridurre il tempo necessario per portare a termine le attività frequenti con ZebraDesigner for Developers. Per completare queste attività, usare una combinazione di tasti standard.

SUGGERIMENTO: Le scelte rapide da tastiera sono un modo più veloce e pratico di scegliere i comandi. Un comando viene eseguito come se fosse selezionato dal menu o dalla barra degli strumenti.

Azione	Premere
Seleziona tutto	Ctrl+A
Incolla	Ctrl+V
Taglia	Ctrl+X
Sposta in alto	↑
Sposta a destra	→
Sposta in basso	↓
Sposta a sinistra	←
Chiudi	Alt+F4
Zoom sul documento	Ctrl+0
Copia	Ctrl+C
Zoom indietro	Ctrl+segno meno sul tastierino numerico
Zoom avanti/indietro	Ctrl+scorrimento mouse in alto/basso
Apri	Ctrl+O
Zoom avanti	Ctrl+segno più sul tastierino numerico
Salva	Ctrl+S
Aprire l'etichetta vuota connessa alla stampante predefinita	Ctrl+Maiusc+N
Ripeti	Ctrl+Y
Annulla	Ctrl+Z
Annulla	Esc
Sposta stato attivo	Tab o Maiusc+Tab

Azione	Premere
Memorizza	Ctrl+Alt+S
Copia formato – consente di copiare le proprietà degli oggetti	Ctrl+Maiusc+C
Copia formato – consente di incollare le proprietà degli oggetti	Ctrl+Maiusc+V

2.3 Opzioni (configurazione del programma)

Per personalizzare la configurazione generale del programma di ZebraDesigner for Developers, aprire la finestra di dialogo **Opzioni**, accessibile dalla scheda **File**.

Le opzioni di configurazione di ZebraDesigner for Developers sono raggruppate nelle seguenti schede:

- **Cartelle**: consente di impostare le posizioni predefinite per memorizzare etichette e file di immagini.
- **Lingua**: seleziona la lingua dell'interfaccia utente. Selezionare la lingua preferita dalle opzioni elencate.
- **Designer**: consente di configurare il comportamento all'apertura di ZebraDesigner.

3 Panoramica sull'area di lavoro

L'area di lavoro di ZebraDesigner for Developers fornisce un ambiente flessibile e di facile uso sia per semplice progettazione.

L'area di lavoro di ZebraDesigner for Developers segue le indicazioni dell'interfaccia applicativa comunemente usata e dispone di strumenti ed elementi di interfaccia noti alla maggior parte degli utenti.

L'area di lavoro di ZebraDesigner for Developers include i seguenti elementi:

- [Pagina di destinazione](#)
- [Pannelli di oggetti ed Explorer](#)
- [Stampante e barra di stato](#)
- [Schede e barre multifunzione](#)
- [Superficie del progetto](#)

3.1 Pagiana di destinazione

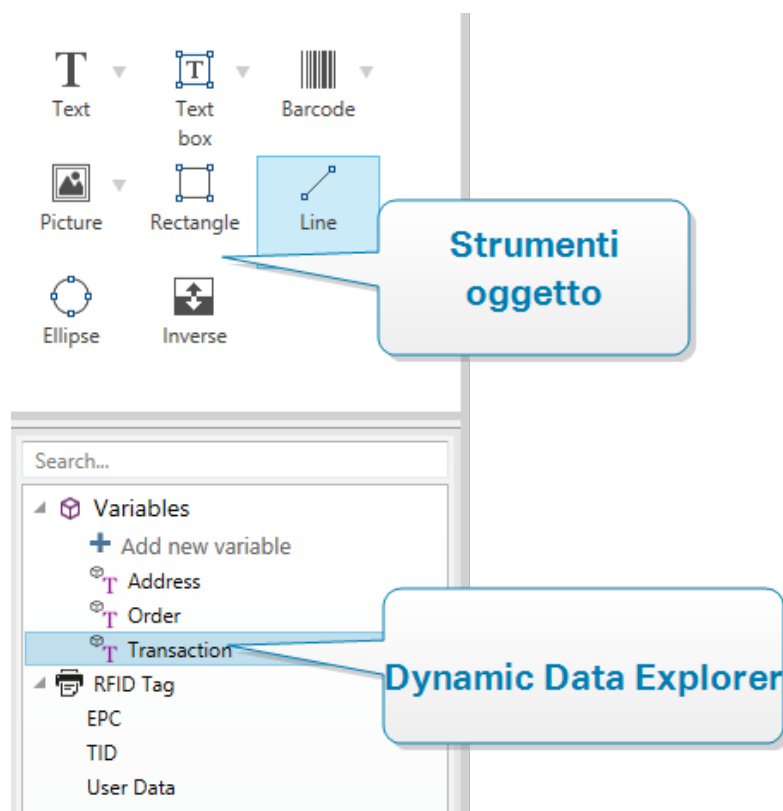
La pagina di destinazione in ZebraDesigner for Developers è un'introduzione che si apre dopo il caricamento dell'applicazione. La pagina include i seguenti elementi:

- **Area nuovo documento:** consente di creare documenti nuovi o di aprire documenti ZebraDesigner for Developers esistenti:
 - **Crea una nuova etichetta:** consente di creare nuovi documenti etichetta.
 - **Crea una nuova ricevuta:** crea nuove [etichette di stile di ricevuta](#).
- **File recenti:** elenca i file usati di recente ZebraDesigner for Developers.
- **Risorse di apprendimento:** consente di accedere a risorse utili che consentono di creare etichette e di scoprire ulteriori informazioni su ZebraDesigner.
- **Driver stampante:** consente di accedere ai driver stampante di Zebra. I driver consentono di ottimizzare le etichette per la stampa su modelli di stampante specifici.

3.2 Pannelli di oggetti ed Explorer

I pannelli di oggetti ed Explorer si trovano nell'area più a sinistra della finestra ZebraDesigner for Developers. Essi consentono di accedere agli oggetti.

- **Strumenti Oggetto:** contiene gli [oggetti](#) disponibili. Questi oggetti sono pronti per essere usati su un'etichetta. Fare clic sull'oggetto selezionato e trascinarlo sulla superficie del progetto.
- **Dynamic Data Explorer:** strumento per la gestione delle origini dati.



3.2.1 Dynamic Data Explorer

Dynamic Data Explorer svolge due ruoli. È uno strumento che consente di gestire le variabili e fornisce una panoramica sulle origini dati in uso.

NOTA: Facendo clic con il pulsante destro del mouse sulle variabili è possibile tagliarle, copiarle, incollarle, eliminarle, modificarle e rinominarle.

- **Aggiungi nuova variabile:** aggiunge una variabile alle origini dati etichetta . Sono disponibili quattro tipi di variabili predefinite. I loro valori sono definiti mediante le finestre di dialogo descritte nelle sezioni dedicate
 - [Variabile](#): un tipo di variabile che ottiene il valore quando un'etichetta viene stampato.
 - [Data corrente](#): visualizza la data corrente nel formato desiderato.
 - [Ora corrente](#): visualizza l'ora corrente nel formato desiderato.
 - [Contatore](#): visualizza un valore di contatore.
- **Tag RFID:** se si lavora con una stampante compatibile RFID è possibile aggiungere direttamente il contenuto codificato nel tag RFID all'etichetta come oggetti Testo, Casella di testo o Codice a barre.

3.3 Stampante e barra di stato

Stampante e barra di stato si estende nella parte inferiore della finestra ZebraDesigner for Developers. La barra svolge queste funzioni:

- **Selezione stampante** per il processo di stampa corrente. Selezionare la stampante preferita dall'elenco a discesa delle stampanti installate.

SUGGERIMENTO: Quando si cambia stampante, il formato di etichette e carta si adatta automaticamente alle dimensioni definite dal driver stampante.

NOTA: La possibilità di lavorare con ZebraDesigner for Developers dipende dai driver stampante installati Zebra. Di conseguenza, nell'elenco di scelta della stampante sono elencati solo i driver stampante supportati.

- **Proprietà stampante:** consente di accedere direttamente alla finestra di dialogo delle proprietà del driver stampante selezionato.
- [Zoom](#) sulla superficie del progetto.
- **Stato RFID e accesso ai tag:** indica se la scrittura dei dati sui tag RFID è attivata o meno. Fare clic sul pulsante per aprire la finestra di dialogo Tag RFID. Qui è possibile [attivare o disattivare la scrittura sui tag RFID](#).



3.4 Schede e barre multifunzione

ZebraDesigner for Developers usa un'interfaccia basata su Windows standard.

I segmenti dell'interfaccia della sezione superiore di ZebraDesigner for Developers sono descritti qui di seguito.

3.4.1 Schede

Schede rappresenta i sottoinsiemi di funzionalità di ZebraDesigner for Developers. Le schede contengono i comandi correlati che sono disponibili per l'utente in modo organizzato: raggruppati ed etichettati:

- **File** (sfondo): apre il modulo di memorizzazione e il pannello di gestione dei documenti.
- **Pagina iniziale**: mette a disposizione i comandi usati più di frequente, come Copia/Incolla, Stampa e i comandi di stile.
- **Dati**: mette a disposizione i dati correlati all'origine dati.
- **Visualizza**: consente di controllare strumenti di layout, opzioni di zoom e visibilità dei marcatori di elementi.
- **Schede contestuali**: appaiono dopo aver fatto clic su un oggetto. Consentono di definire impostazioni specifiche dell'oggetto. Il tipo di schede contestuali si adatta all'oggetto selezionato.
- **Guida**: oltre a consentire di accedere alla Guida tramite F1, questa scheda conduce a numerose e utili risorse che consentono di usare ZebraDesigner for Developers in modo più facile ed efficiente.

3.4.2 Barra multifunzione

La **barra multifunzione** è un'area rettangolare che si estende nella parte superiore di una finestra dell'applicazione. I comandi correlati sono suddivisi in gruppi di barre

multifunzione. La barra multifunzione cambia a seconda della scheda selezionata e si adatta agli strumenti usati correntemente mediante le schede contestuali.

3.4.3 Scheda File

La scheda **File** è un pannello di gestione di documenti. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Inizio** consente di accedere alla pagina di destinazione di ZebraDesigner for Developers.
- **Nuovo:** crea una nuova etichetta .
- **Apri:** consente di aprire i file dell'etichetta.
- **Salva:** salva l'etichetta.
- **Salva con nome** consente di salvare il file dell'etichetta o della soluzione definendone il nome e la posizione.
- **Memorizza:** memorizza come modello l'etichetta corrente sulla stampante da usare in modalità Memorizza/richiama.
- **Chiudi:** chiude il documento ZebraDesigner for Developers corrente.
- **Opzioni:** apre la finestra di dialogo per configurare le impostazioni predefinite del programma.
- **Informazioni su:** fornisce la versione del software.
- **Esci:** chiude l'applicazione.

3.4.3.1 Inizio

Il pannello **Inizio** consente di accedere alla ZebraDesigner for Developers [pagina di destinazione](#) dell'applicazione. Consente di creare o aprire documenti, accedere ai file aperti di recente, visualizzare un'anteprima dei file e scoprire ulteriori informazioni su ZebraDesigner for Developers.

3.4.3.2 Nuovo

Nuova etichetta crea una nuova etichetta autonoma. Dopo aver fatto clic su questo pulsante si apre [Impostazione guidata nuova etichetta](#).

Nuova ricevuta crea una nuova etichetta di stile della ricevuta. Iniziare a progettare ricevute di lunghezza variabile con oggetti predefiniti di intestazione, corpo e piè di pagina. I dettagli sono disponibili nella sezione "Creazione di etichette stile ricevuta" a pagina 84

Novità dai modelli di campioni crea un documento in base alla selezione di modelli standard del settore.

SUGGERIMENTO: Le nuove etichette o soluzioni . È possibile aprire ciascun documento aggiuntivo in un'istanza (finestra) separata di ZebraDesigner for Developers. Un modo

alternativo consente di aprire documenti all'interno dell'istanza già aperta di . Per selezionare il modo più idoneo, passare a **File > Opzioni > [Designer](#)**.

3.4.3.3 Apri

La finestra di dialogo **Apri** consente di aprire i file delle etichette esistenti.

Sfoglia consente di selezionare i file delle etichette o delle soluzioni di rete locali o connesse.

Il campo **File recenti** elenca i file più recenti che sono stati modificati. Fare clic su un file qualsiasi per aprirlo.

3.4.3.4 Salva

Il pannello **Salva** salva l'etichetta o la soluzione attiva usando lo stesso nome di file usato per aprirla.

NOTA: Se un file è stato aperto per la prima volta, **Salva** indirizza l'utente a **Salva con nome** nella scheda **File**.

3.4.3.5 Salva con nome

Salva con nome consente di salvare il file dell'etichetta o della soluzione definendone il nome e la posizione.

Il campo **Cartelle recenti** elenca le cartelle che erano state usate di recente per salvare i file dell'etichetta o soluzione.

3.4.3.6 Memorizzazione dei modelli di etichetta

Memorizzare i modelli di etichette che crei direttamente nella memoria della stampante per una stampa più rapida o offline. Richiamare i modelli memorizzati per stampare le etichette utilizzando applicazioni aziendali esterne integrate senza installare software aggiuntivo. Le funzioni di memorizzazione e richiamo aiutano a ZebraDesigner for Developers creare, archiviare, testare e integrare le etichette che vengono richiamate e stampate con applicazioni aziendali esterne.

- **Memorizza:** consente di salvare nella memoria della stampante i modelli predefiniti.
- **Richiama:** consente di stampare le etichette dalla memoria della stampante utilizzando i modelli predefiniti con dati variabili.

È possibile memorizzare e richiamare i modelli di etichette utilizzando le sezioni seguenti:

Operazione

- **Archivia modello sulla stampante:** consente di archiviare i modelli predefiniti nella memoria della stampante.
- **Archivia modello sulla stampante, quindi richiama:** consente di memorizzare i modelli predefiniti nella memoria della stampante e di richiamare immediatamente le etichette che si popolano manualmente con dati variabili. Utilizzare questa funzione per testare il processo di stampa e diagnosticare i problemi. Normalmente, si richiamano etichette popolate con dati variabili provenienti da applicazioni aziendali esterne.
- **Generare file di stampa con variabili:** consente di generare file .prn dei comandi inviati alle stampanti nel formato ZPL. ZebraDesigner for Developers salva i file di stampa sul disco locale, non nella memoria della stampante. Usare i file di stampa per analizzare i flussi di stampa, sostituire i nomi delle variabili con valori e integrare i modelli di etichette memorizzati con applicazioni aziendali esterne.

Richiama formato flusso

Scegliere il formato utilizzato dalla stampante per inserire le variabili quando si richiamano le etichette.

- **XML:** richiamare le etichette utilizzando variabili popolate in formato XML.
- **ZPL:** richiamare le etichette utilizzando variabili popolate in formato ZPL.

Archivia font

Per impostazione predefinita, le stampanti Zebra utilizzano Zebra i caratteri interni. Per utilizzare altri caratteri (ad esempio, caratteri TrueType e OpenType) sulle etichette, utilizzare le impostazioni del driver di stampa per memorizzarli nella stampante in formato Zebra. Selezionare **Sì** per associare questi altri caratteri ai modelli di etichette nella memoria della stampante e utilizzarli su tutte le stampanti.

NOTA: Quando si collegano oggetti di testo alle variabili, usare i caratteri della stampante Zebra. La stampante visualizza i caratteri TrueType e OpenType come grafica, il che determina errori di stampa con le variabili.

Destinazione

Scegliere dove memorizzare i modelli di etichette.

- **Stampanti di rete** e fare clic su **Stampanti:** visualizzare, aggiungere, cercare e scegliere nell'elenco di stampanti di rete.
- **Disco locale** e fare clic su **Sfoggia:** salvare i modelli sul disco locale in formato .prn.
- **Stampante selezionata nell'etichetta:** memorizzare i modelli usando il driver stampante correntemente attivo.

Nome del modello sulla stampante

La stampante contiene più modelli. Assegnare i modelli dei nomi univoci in modo da poterli trovare e richiamare in seguito.

NOTA: ZebraDesigner for Developers limita i nomi dei modelli a 16 caratteri.

Posizione della memoria della stampante

Zebra le stampanti hanno tipi di memoria diversi. Scegliere la posizione di memoria della stampante in base alle sue specifiche (ad esempio: DRAM, memoria flash interna, ecc.).

Ora si capisce come memorizzare i modelli di etichette sulla stampante e richiamare, popolare e stampare le etichette offline o utilizzare applicazioni aziendali esterne integrate.

3.4.3.7 Opzioni (configurazione del programma)

Per personalizzare la configurazione generale del programma di ZebraDesigner for Developers, aprire la finestra di dialogo **Opzioni**, accessibile dalla scheda **File**.

Le opzioni di configurazione di ZebraDesigner for Developers sono raggruppate nelle seguenti schede:

- **Cartelle:** consente di impostare le posizioni predefinite per memorizzare etichette e file di immagini.
- **Lingua:** seleziona la lingua dell'interfaccia utente. Selezionare la lingua preferita dalle opzioni elencate.
- **Designer** consente di configurare il comportamento all'apertura di ZebraDesigner.

3.4.3.7.1 Cartelle

La scheda **Cartelle** definisce la posizione predefinita per l'apertura e la memorizzazione di documenti e file modificati e usati in ZebraDesigner for Developers.

NOTA: Assicurarsi che i diritti di lettura/scrittura siano concessi all'account che ZebraDesigner for Developers sta eseguendo.

- La posizione **Etichette:** per aprire e chiudere i file di etichetta.
- **Immagini:** la posizione per l'apertura dei file di immagine.

Le cartelle impostate in questa scheda fungono da posizione predefinita quando si cerca un file specifico in ZebraDesigner for Developers.

3.4.3.7.2 Lingua

La scheda **Lingua** consente di selezionare la lingua dell'interfaccia di ZebraDesigner for Developers. Selezionare la lingua appropriata e fare clic su **OK**.

NOTA: Se necessario, riavviare per visualizzare l'interfaccia utente nella lingua selezionata. Prima di chiudere il programma, assicurarsi di salvare il lavoro svolto.

3.4.3.7.3 Designer

La scheda **Designer** consente di configurare il comportamento all'apertura di ZebraDesigner for Developers.

Il gruppo **Modalità di apertura** definisce il modo in cui ZebraDesigner for Developers apre i nuovi documenti.

- **Visualizza ciascun documento nella sua finestra:** se è attivata, vengono visualizzati altri documenti aperti in finestre separate di ZebraDesigner for Developers. Questo vale sia per i documenti nuovi che esistenti.

Se si decide di disattivare questa opzione, gli altri documenti aperti appariranno all'interno dell'istanza correntemente attiva di ZebraDesigner for Developers.

Il gruppo **Variabili** consente di impostare le proprietà delle variabili predefinite durante la progettazione dei modelli di etichette.

- **Prefisso nome predefinito per nuove variabili:** definisce il prefisso del nome predefinito per le variabili che vengono aggiunte durante la progettazione di modelli di etichette. Questo è il prefisso del nome che appare automaticamente nella finestra di dialogo di creazione delle variabili. ZebraDesigner for Developers aggiunge i numeri di serie alle variabili con prefisso dello stesso nome.

ESEMPIO: Per impostazioni predefinita, le variabili in ZebraDesigner for Developers hanno il prefisso del nome XML. Se si creano tre variabili per il modello dell'etichetta, i nomi delle variabili sono XML, XML1 e XML2.

3.4.3.8 Informazioni su

La pagina della finestra di dialogo **Informazioni su** contiene informazioni sul software per la copia di ZebraDesigner for Developers.

3.4.4 Scheda Pagina iniziale

La scheda **Pagina iniziale** consente di accedere ai comandi e alle impostazioni usati di frequente nei seguenti gruppi del nastro:

- Il gruppo [Appunti](#): memorizza temporaneamente gli elementi, gli oggetti o i gruppi di oggetti selezionati.
- Il gruppo [Carattere](#): consente di definire le proprietà dei caratteri.
- Il gruppo [Azione](#): consente di memorizzare modelli di etichetta ed eseguire stampe di prova.
- Il gruppo [Gestione](#): consente di accedere direttamente alle proprietà Documento.
- Le opzioni del gruppo [Allinea](#) definiscono il posizionamento relativo orizzontale e verticale per il contenuto dell'oggetto.
- Il gruppo [Oggetti](#): consente di allineare, raggruppare o [disporre](#) oggetti etichetta.

3.4.4.1 Appunti

Il gruppo **Appunti** memorizza temporaneamente gli elementi, gli oggetti o i gruppi di oggetti selezionati. Usare gli oggetti selezionati e memorizzati per trasferirli da un'etichetta all'altra.

SUGGERIMENTO: È possibile copiare e incollare il contenuto testuale (testo normale) e grafico (bitmap) tra più applicazioni.

- **Incolla:** incolla il contenuto degli Appunti sulla superficie del progetto. È consentito il riutilizzo di un unico elemento degli Appunti.
- **Taglia:** rimuove gli elementi selezionati dalla superficie del progetto e li aggiunge agli Appunti per incollarli altrove. Notare che il primo elemento viene selezionato facendovi clic sopra. Quando si selezionano elementi aggiuntivi, premere e tenere premuto il tasto <Shift> mentre si fa clic su questi elementi.
- **Copia:** copia il contenuto selezionato negli Appunti. È possibile copiare immediatamente più oggetti. A tal fine, è sufficiente selezionarli e fare clic su **Copia**.
- **Copia formato:** copia le proprietà di formattazione da un oggetto all'altro. La procedura di moltiplicazione dello stile dell'oggetto di riferimento è indicata di seguito.

ESEMPIO: Usare Copia formato per copiare con un'unica operazione i caratteri, le dimensioni dei caratteri, il colore dei caratteri, l'allineamento e la spaziatura dall'[oggetto Testo](#) di riferimento a tutti gli altri oggetti Testo.

Per copiare le proprietà di stile di un oggetto:

1. Fare clic sull'oggetto di riferimento. Questo è l'oggetto dal quale copiare le proprietà.

2. Fare clic su Copia formato.
3. Fare clic sull'oggetto di destinazione. Questo oggetto ora ha le stesse proprietà dell'oggetto di riferimento.

Quando si utilizza Copia formato per oggetti diversi, si copiano e incollano le proprietà dell'oggetto dalla scheda **Stile**. Se tra gli oggetti sono presenti proprietà **Stile** corrispondenti, ZebraDesigner for Developers trasferisce queste proprietà all'oggetto di destinazione.

ESEMPIO: Quando si moltiplicano le proprietà da un [oggetto Rettangolo](#) a [Oggetti Ellisse](#), vengono applicate tutte le proprietà della scheda **Stile**, tranne il raggio dell'angolo. Questa proprietà è applicabile solo all'oggetto Ellisse.

3.4.4.2 Carattere

Il gruppo **Carattere** definisce le proprietà dei caratteri:

- Il pulsante **Mostra/nascondi caratteri stampante**: consente di visualizzare esclusivamente i caratteri interni della stampante nell'elenco di caratteri disponibili. In questo caso, caratteri grafici sono nascosti. Dopo aver premuto di nuovo questo pulsante, tutti i caratteri disponibili sono visibili ancora una volta nell'elenco.
- **Caratteri**: definisce la famiglia di caratteri da usare in un oggetto selezionato.
- **Dimensioni carattere**: definisce le dimensioni del testo in un oggetto. Selezionare le dimensioni nell'elenco a discesa oppure immetterle manualmente.
- **Stile carattere**: definisce le caratteristiche stilistiche del testo dell'oggetto, come il grassetto o il corsivo.
- **Allineamento**: definisce il posizionamento del testo orizzontale in un oggetto: **Sinistra, Centro o Destra**.
- **Giustifica**: allinea un paragrafo lungo i margini sinistro e destro dell'oggetto.

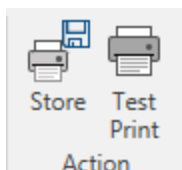
SUGGERIMENTO: Quando si modificano i caratteri durante il processo di progettazione, ZebraDesigner for Developers ricorda il tipo di caratteri e le dimensioni utilizzati l'ultima volta.

3.4.4.3 Azione

Il gruppo **Azione** consente di memorizzare modelli di etichetta ed eseguire stampe di prova.

Usare il pulsante [Memorizza](#) per memorizzare i modelli di etichetta sulla stampante. Durante la procedura di memorizzazione, ZebraDesigner for Developers converte il modello di etichetta in un flusso di stampa interpretabile dalla stampante Zebra. Il risultato è costituito da etichette memorizzate con valori di variabile vuoti, che vengono assegnati durante la richiamata.

Usare il pulsante **Stampa di prova** per verificare la stampa di etichette nella stampante Zebra. Premendo questo pulsante si stampano le etichette contenenti valori provvisori sulla stampante Zebra.



Il pulsante

Il pulsante

3.4.4.4 Gestione

Il gruppo del nastro **Gestione** consente di accedere direttamente a:

- **Proprietà documento** apre le proprietà correnti [etichetta](#).

3.4.4.5 Allinea

Le opzioni del gruppo **Allinea** definiscono il posizionamento relativo orizzontale e verticale per il contenuto dell'oggetto:

- **Allinea oggetti a sinistra:** allinea gli oggetti con il bordo sinistro del primo oggetto selezionato o con l'oggetto più a sinistra.
- **Allinea oggetti al centro:** allinea gli oggetti con il centro orizzontale del primo oggetto selezionato o con il centro orizzontale dell'oggetto più grande.
- **Allinea oggetti a destra:** allinea gli oggetti con il bordo destro del primo oggetto selezionato o con l'oggetto più a destra.
- **Distribuisce orizzontalmente:** distribuisce gli oggetti mediante una spaziatura uniforme orizzontale.
- **Allinea oggetti in alto:** allinea gli oggetti con il bordo superiore del primo oggetto selezionato o con l'oggetto più in alto.
- **Allinea oggetti in mezzo:** allinea gli oggetti con il centro verticale del primo oggetto selezionato o con il centro verticale dell'oggetto più grande.
- **Allinea oggetti in basso:** allinea gli oggetti con il bordo inferiore del primo oggetto selezionato o con l'oggetto più in basso.
- **Distribuisce verticalmente:** distribuisce gli oggetti mediante una spaziatura uniforme verticale.

3.4.4.6 Raggruppamento e disposizione degli oggetti

Il gruppo **Oggetti** consente di lavorare con più oggetti.

- **Oggetti gruppo** unisce gli oggetti selezionati e fa in modo che si comportino come un unico oggetto.
- **Separa oggetti:** separa gli oggetti raggruppati.

Disponi posiziona gli oggetti in modo tale che essi appaiano gli uni davanti o dietro agli altri.

- **Invia dietro:** invia dietro l'elemento di un livello.
- **Porta in secondo piano:** invia l'elemento dietro a tutti gli altri elementi sull'etichetta.
- **Porta avanti:** porta avanti l'elemento di un livello.
- **Porta in primo piano:** invia l'elemento davanti a tutti gli altri elementi sull'etichetta.

Elimina consente di rimuovere gli oggetti singoli o il gruppo di oggetti selezionati dal modello di etichetta.

3.4.5 Scheda Dati

La scheda **Dati** visualizza il nastro di ZebraDesigner for Developers con dei gruppi che consentono di connettere all'istante un oggetto con le origini dati usate più spesso:

- Il gruppo del nastro [RFID](#) consente di accedere direttamente alla finestra di dialogo [RFID Tag](#).

3.4.6 Scheda Visualizza

La **Scheda Visualizza** fornisce il controllo sullo zoom del documento, la visibilità del marcatore, ausili visivi e rotazione della superficie del progetto. Rende disponibili i seguenti gruppi del nastro:

- [Zoom](#) definisce il livello di zoom della superficie del progetto e il comportamento dello zoom della finestra ZebraDesigner for Developers.
- [Visibilità marcatori oggetti:](#) definisce le impostazioni di visibilità per le proprietà degli oggetti.
- [Allineamento e linee della griglia](#) imposta il comportamento del posizionamento dell'oggetto e definisce le proprietà delle linee della griglia della superficie del progetto.
- [Rotazione:](#) ruota la superficie del progetto in senso orario di 90° a clic.

3.4.6.1 Zoom

Il gruppo **Zoom** definisce il livello di zoom della superficie del progetto.

- **Zoom sul documento:** visualizza l'intera etichetta nella finestra ZebraDesigner for Developers.
- **Zoom sugli oggetti:** visualizza tutti gli oggetti nella finestra ZebraDesigner for Developers.

- **Zoom avanti:** ingrandisce la superficie del progetto di una percentuale del livello di zoom definito correntemente.
- **Zoom indietro:** riduce la superficie del progetto di una percentuale del livello di zoom definito correntemente.
- **Menu a discesa della percentuale di zoom:** consente di digitare o selezionare la percentuale di zoom esatta per il documento corrente.

3.4.6.2 *Visibilità marcatori oggetti*

Il gruppo **Visibilità marcatori oggetti** alterna la visibilità per le seguenti proprietà degli oggetti:

- **Nome oggetto:** visualizza il nome di un oggetto.
- **Elemento stampante:** indica che l'oggetto verrà stampato utilizzando una funzione incorporata della stampante. Questa opzione rappresenta un'alternativa all'invio dell'oggetto alla stampante come grafica.
- **Origine dati:** indica che l'oggetto è connesso a un [origine dati dinamici](#).

3.4.6.3 *Allineamento e linee della griglia*

Il gruppo **Allineamento e linee della griglia** imposta il comportamento del posizionamento dell'oggetto e definisce le proprietà delle linee della griglia della superficie del progetto.

- **Visualizza guide griglia** rende visibili i punti della griglia della superficie del progetto.
- **Dimensioni griglia X:** definisce la distanza orizzontale tra i punti della griglia.
- **Dimensioni griglia Y:** definisce la distanza verticale tra i punti della griglia.
- **Offset griglia X:** definisce l'offset orizzontale della griglia dal centro della superficie del progetto.
- **Offset griglia Y:** definisce l'offset verticale della griglia dal centro della superficie del progetto.
- **Allinea agli oggetti:** allinea un oggetto con altri oggetti sulla superficie del progetto. Quando un oggetto è allineato, viene visualizzata una linea che contrassegna l'allineamento dell'oggetto.
- **Allinea alle linee della griglia:** allinea gli oggetti selezionati alle linee della griglia.
- **Non allineare:** rende la posizione dell'oggetto indipendente dalle linee della griglia e dalla posizione degli altri oggetti.

3.4.6.4 *Rotazione*

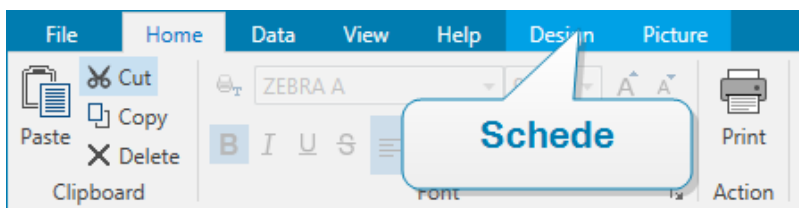
Il pulsante **Ruota vista** ruota la superficie del progetto in senso orario. I righelli orizzontali e verticali si adattano alla posizione corrente della superficie del progetto.

SUGGERIMENTO: Il tipo di rotazione è definito dal driver stampante. Alcuni driver supportano una rotazione completa a 360° (90° a clic), mentre altri consentono una rotazione di 90° in senso orario (verticale/orizzontale).

3.4.7 Schede contestuali

La scheda contestuale è una scheda nascosta che diventa visibile quando un oggetto [etichetta](#) è selezionato sulla [superficie del progetto](#). Le schede contestuali appaiono sul lato destro della scheda standard di ZebraDesigner for Developers. La selezione delle schede visualizzate dipende dall'oggetto che si sta modificando.

- Le schede contestuali specifiche dell'etichetta sono disponibili [qui](#).



3.4.7.1 Schede contestuali specifiche dell'etichetta

Quando si modificano vari [oggetti etichetta](#), vengono visualizzate le seguenti schede contestuali, a seconda dell'oggetto selezionato:

- [Scheda Progetta](#)
- [Scheda Codice a barre](#)
- [Scheda Forma](#)
- [Scheda Immagine](#)
- [Scheda Testo](#)

3.4.7.1.1 Scheda Contestuale Progetta

La scheda contestuale **Progetta** consente di definire il layout e il posizionamento dell'oggetto etichetta selezionato.

Nella scheda **Progetta** sono disponibili i seguenti gruppi di impostazioni:

- [Generale](#): definisce la visibilità e la possibilità di stampa su un'etichetta di un oggetto.
- [Posizionamento](#): definisce la posizione dell'oggetto sulla superficie del progetto.
- [Disponi](#): posiziona l'oggetto relativamente agli oggetti vicini su un'etichetta.

Generale

Il gruppo **Generale** definisce la visibilità e la possibilità di stampa su un'etichetta di un oggetto.

- **Non stampabile:** quando è attivata, questa opzione impedisce di stampare l'oggetto sull'etichetta. L'oggetto resta visibile sull'anteprima dell'etichetta.
- **Visibile:** quando questa opzione è disattivata, l'oggetto non appare né sull'anteprima di stampa né sull'etichetta stampata. L'oggetto viene trattato come se non esistesse.
- **Ottimizzazione stampa:** consente di attivare l'uso degli elementi della stampante (disponibile con gli oggetti [Rettangolo](#), [Codice a barre](#), [Linea](#), [Ellisse](#) e [Inverti](#)).
- **Nome:** consente di immettere il nome dell'oggetto e la relativa descrizione.

Posizionamento

Il gruppo **Posizionamento** imposta la posizione e le dimensioni dell'oggetto su un'etichetta.

Il pulsante **Posizione** apre:

- Le coordinate **X** e **Y**: impostano la posizione esatta sulla superficie del progetto.
- Dimensioni dell'oggetto **Larghezza** e **Altezza**.
- **Mantieni proporzioni:** fa in modo che entrambe le dimensioni dell'oggetto cambino proporzionalmente durante il ridimensionamento.
- **Angolo di rotazione:** ruota l'oggetto in senso orario.

Il pulsante **Punto di ancoraggio** definisce il punto in cui un oggetto è agganciato alla superficie del progetto. Le dimensioni degli oggetti a dimensioni variabili aumentano o diminuiscono nella direzione opposta al punto di ancoraggio scelto.

Mantieni proporzioni fa in modo che l'oggetto venga ridimensionato in modo proporzionale.

Blocca impedisce lo spostamento dell'oggetto selezionato durante il processo di progettazione.

Disponi

Oggetti gruppo: aggiunge gli oggetti selezionati a un gruppo.

- **Oggetti gruppo:** unisce gli oggetti selezionati e fa in modo che si comportino come un unico oggetto.
- **Separa oggetti** separa gli oggetti raggruppati in precedenza.

Disponi definisce il modo in cui gli oggetti vengono posizionati in un gruppo.

- **Porta avanti:** sposta in alto di un livello l'oggetto selezionato.
- **Porta in primo piano:** sposta l'oggetto selezionato in cima alla pila di oggetti.

- **Invia dietro:** sposta in basso di un livello l'oggetto selezionato.
- **Porta in secondo piano:** sposta l'oggetto selezionato in fondo alla pila di oggetti.

Il gruppo **Allinea** consente di impostare l'allineamento e la spaziatura per gli oggetti sulla superficie del progetto. Tutti gli oggetti possono essere allineati in base all'oggetto vicino o in base al bordo del documento.

Le opzioni di **allineamento orizzontale** sono:

- **A sinistra:** allinea gli oggetti selezionati al bordo inferiore dell'oggetto più a sinistra o con il bordo sinistro del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo sinistro dell'etichetta.
- **Centra orizzontalmente:** allinea gli oggetti selezionati con il centro orizzontale dell'oggetto più grande selezionato oppure con il centro orizzontale del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato nel centro orizzontale di un'etichetta.
- **Destra:** allinea gli oggetti selezionati al bordo destro dell'oggetto più a destra o al bordo destro del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo destro dell'etichetta.
- **Distribuisci orizzontalmente:** applica una spaziatura orizzontale uniforme tra gli oggetti.

Le opzioni di **allineamento verticale** sono:

- **In alto:** allinea gli oggetti selezionati al bordo superiore dell'oggetto più in alto o con il bordo superiore del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo superiore dell'etichetta.
- **Centra verticalmente:** allinea gli oggetti selezionati con il centro verticale dell'oggetto più grande selezionato oppure con il centro verticale del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato nel centro verticale di un'etichetta.
- **In basso:** allinea gli oggetti selezionati al bordo inferiore dell'oggetto più in basso o al bordo inferiore del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo inferiore dell'etichetta.
- **Distribuisci verticalmente:** applica una spaziatura verticale uniforme tra gli oggetti.

3.4.7.1.2 Scheda Contestuale Codice A Barre

La scheda Codice a barre è una scheda contestuale che definisce il tipo, il layout e il posizionamento dell'oggetto [codice a barre](#).

Nella scheda Codice a barre sono disponibili i seguenti gruppi di impostazioni:

- [Codice a barre](#): definisce il tipo di simbolo di codice a barre di base e le relative dimensioni.
- [Impostazioni](#): definisce i dettagli del codice a barre.
- [Disponi](#) posiziona l'oggetto relativamente agli oggetti vicini su un'etichetta.

Scheda Codice a barre

Il gruppo **Codice a barre** consente di scegliere il tipo di codice a barre e di impostare le dimensioni del simbolo di codice a barre.

NOTA: Le impostazioni del gruppo **Codice a barre** dipendono dal tipo di codice a barre selezionato.

- **Tipo codice a barre:** definisce il tipo di simbolo di codice a barre da usare su un'etichetta.

Per impostazione predefinita, è selezionato il tipo di codice a barre Code128. Per ulteriori informazioni sui tipi di codici a barre disponibili, consultare la sezione [Tipi di codici a barre e impostazioni disponibili](#).

- **Tipo dati e barre:** se uno dei tipi di codice a barre DataBar è selezionato, **Tipo dati e barre** definisce il relativo sottotipo specifico da usare sull'etichetta.
- **Dimensione X:** larghezza della barra del codice a barre nell'**Unità di misura** selezionata.
- **Altezza:** dimensioni verticale del codice a barre nell'**Unità di misura** selezionata.
- **Proporzioni** definisce le proporzioni tra le larghezze ridotte e ampie del codice a barre.

Ciascun intervallo di tipo di codice a barre delle proporzioni consentite è limitato dallo standard. ZebraDesigner for Developers consente di utilizzare solo proporzioni valide. Per impostazione predefinita, le proporzioni sono impostate su 3. Ciò significa che la barra ampia è pari a 3 volte la larghezza di una barra ridotta.

NOTA: Le proporzioni disponibili dipendono dalla **dimensione X** selezionata. Se si cambia la dimensione X, ciò influisce anche sulla selezione delle proporzioni disponibili.

- **Altezza riga** definisce l'altezza di una singola riga di dati nei codici a barre 2D. L'altezza della riga è specificata come un multiplo della **dimensione X**.

Impostazioni

Il gruppo **Impostazioni** consente di configurare le informazioni del codice a barre.

Il pulsante **Lettura in chiaro** definisce il layout del contenuto leggibile in chiaro.

- **Non leggibile dall'uomo:** visualizza il codice a barre senza il testo in chiaro.
- **Sopra il codice a barre:** individua il testo in chiaro al di sopra del codice a barre.
- **Sotto il codice a barre:** individua il testo in chiaro al di sotto del codice a barre.

Il gruppo **Stile** consente di impostare proprietà personalizzate per il testo in chiaro.

- **Carattere personalizzato:** consente di selezionare i caratteri e le relative dimensioni. I caratteri interni della stampante non possono essere usati come caratteri in chiaro personalizzati.
- **Proporzioni automatiche dei caratteri:** se l'opzione è attivata (impostazione predefinita), il testo in chiaro si ingrandisce o riduce proporzionalmente insieme al cambiamento delle dimensioni del codice a barre. Per impostare dimensioni personalizzate per il testo in chiaro, disattivare questa opzione e selezionare le dimensioni di caratteri appropriate.
- **Grassetto:** applica il grassetto al testo in chiaro.
- **Corsivo:** mette in corsivo il testo in chiaro.

Il gruppo **Maschera** imposta il formato dei dati di input prima che vengano visualizzati su un'etichetta.

- **Maschera** imposta il formato dei dati di input prima che vengano visualizzati su un'etichetta.
- **Carattere della maschera** indica un carattere usato nella maschera e che viene sostituito con i dati effettivi sull'etichetta stampata.

ESEMPIO

Un utente deve formattare un numero di telefono in modo che sia più leggibile sull'etichetta. L'input dei dati non viene formattato, in quanto esso viene letto da un database.

Se il valore di input letto da un database è:

+38642805090

e la maschera del contenuto è:

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

l'output risultante è:

(+386) 4280 - 5090

Se i dati contengono il carattere asterisco "*", modificare il **Carattere della maschera**. Il carattere dovrebbe avere un valore univoco che non appare in qualsiasi punto dei dati.

I **dettagli del codice a barre** differiscono a seconda degli standard dello stesso. Definire le opzioni assegnate relativamente al tipo di codice a barre selezionato correntemente. I dettagli per i codici a barre 1D e 2D sono descritti nelle apposite sezioni:

- [Dettagli codice a barre 1D](#)
- [Dettagli codice a barre 2D](#)

La **cifra di controllo** è derivata dalle cifre del codice a barre precedente ed è la cifra finale di un codice a barre.

Colore: imposta la linea e il colore del testo in chiaro del codice a barre sull'etichetta stampata.

Disponi

Oggetti gruppo: aggiunge gli oggetti selezionati a un gruppo.

- **Oggetti gruppo:** unisce gli oggetti selezionati e fa in modo che si comportino come un unico oggetto.
- **Separa oggetti** separa gli oggetti raggruppati in precedenza.

Disponi definisce il modo in cui gli oggetti vengono posizionati in un gruppo.

- **Porta avanti:** sposta in alto di un livello l'oggetto selezionato.
- **Porta in primo piano:** sposta l'oggetto selezionato in cima alla pila di oggetti.
- **Invia dietro:** sposta in basso di un livello l'oggetto selezionato.
- **Porta in secondo piano:** sposta l'oggetto selezionato in fondo alla pila di oggetti.

Il gruppo **Allinea** consente di impostare l'allineamento e la spaziatura per gli oggetti sulla superficie del progetto. Tutti gli oggetti possono essere allineati in base all'oggetto vicino o in base al bordo del documento.

Le opzioni di **allineamento orizzontale** sono:

- **A sinistra:** allinea gli oggetti selezionati al bordo inferiore dell'oggetto più a sinistra o con il bordo sinistro del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo sinistro dell'etichetta.
- **Centra orizzontalmente:** allinea gli oggetti selezionati con il centro orizzontale dell'oggetto più grande selezionato oppure con il centro orizzontale del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato nel centro orizzontale di un'etichetta.

- **Destra:** allinea gli oggetti selezionati al bordo destro dell'oggetto più a destra o al bordo destro del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo destro dell'etichetta.
- **Distribuisci orizzontalmente:** applica una spaziatura orizzontale uniforme tra gli oggetti.

Le opzioni di **allineamento verticale** sono:

- **In alto:** allinea gli oggetti selezionati al bordo superiore dell'oggetto più in alto o con il bordo superiore del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo superiore dell'etichetta.
- **Centra verticalmente:** allinea gli oggetti selezionati con il centro verticale dell'oggetto più grande selezionato oppure con il centro verticale del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato nel centro verticale di un'etichetta.
- **In basso:** allinea gli oggetti selezionati al bordo inferiore dell'oggetto più in basso o al bordo inferiore del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo inferiore dell'etichetta.
- **Distribuisci verticalmente:** applica una spaziatura verticale uniforme tra gli oggetti.

3.4.7.1.3 Scheda Contestuale Forma

La scheda Forma è una scheda contestuale che definisce l'aspetto degli oggetti [Ellisse](#), [Rettangolo](#) e [Linea](#).

Nella scheda **Forma** sono disponibili i seguenti gruppi di impostazioni:

- [Bordato:](#) definisce il modo in cui dovrebbe venire visualizzata la linea della forma selezionata.
- Il gruppo [Riemp.](#) definisce lo stile di riempimento e il colore della forma.
- [Disponi:](#) posiziona l'oggetto relativamente agli oggetti vicini su un'etichetta.

Bordato

Il gruppo **Bordato** definisce il modo in cui dovrebbe venire visualizzata la linea della forma selezionata.

Le opzioni del pulsante **Stile contorno** sono:

- **Nessuno:** rende invisibile la linea dell'oggetto.
- **Tinta unita:** applica una tinta unita all'oggetto.
- **Punto:** rende punteggiata la linea dell'oggetto.
- **Trattino:** rende tratteggiata la linea dell'oggetto.
- **Cancella:** rende invisibili alcune parti degli oggetti al di sotto della linea.

Colore contorno definisce il colore della linea della forma.

Spessore definisce la larghezza della linea.

Raggio angolo: arrotonda gli angoli del rettangolo. I valori più elevati ampliano la curva.

Riemp.

Il gruppo **Riemp.** definisce lo stile di riempimento e il colore della forma.

Le opzioni di **Stile riempimento** sono:

- **Nessuno:** rende l'oggetto completamente trasparente.
- **Cancella:** rende invisibili gli altri oggetti al di sotto di quello attivo.
- **Tinta unita:** riempie l'oggetto con un colore a tinta unita.
- **25% di colore:** imposta l'opacità del colore di riempimento su 25%.
- **50% di colore:** imposta l'opacità del colore sul 50 %
- **75% di colore:** imposta l'opacità del colore di riempimento su 75 %.

Colore di sfondo definisce il colore del riempimento della forma.

Disponi

Oggetti gruppo: aggiunge gli oggetti selezionati a un gruppo.

- **Oggetti gruppo:** unisce gli oggetti selezionati e fa in modo che si comportino come un unico oggetto.
- **Separa oggetti** separa gli oggetti raggruppati in precedenza.

Disponi definisce il modo in cui gli oggetti vengono posizionati in un gruppo.

- **Porta avanti:** sposta in alto di un livello l'oggetto selezionato.
- **Porta in primo piano:** sposta l'oggetto selezionato in cima alla pila di oggetti.
- **Invia dietro:** sposta in basso di un livello l'oggetto selezionato.
- **Porta in secondo piano:** sposta l'oggetto selezionato in fondo alla pila di oggetti.

Il gruppo **Allinea** consente di impostare l'allineamento e la spaziatura per gli oggetti sulla superficie del progetto. Tutti gli oggetti possono essere allineati in base all'oggetto vicino o in base al bordo del documento.

Le opzioni di **allineamento orizzontale** sono:

- **A sinistra:** allinea gli oggetti selezionati al bordo inferiore dell'oggetto più a sinistra o con il bordo sinistro del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo sinistro dell'etichetta.
- **Centra orizzontalmente:** allinea gli oggetti selezionati con il centro orizzontale dell'oggetto più grande selezionato oppure con il centro orizzontale del primo

oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato nel centro orizzontale di un'etichetta.

- **Destra:** allinea gli oggetti selezionati al bordo destro dell'oggetto più a destra o al bordo destro del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo destro dell'etichetta.
- **Distribuisci orizzontalmente:** applica una spaziatura orizzontale uniforme tra gli oggetti.

Le opzioni di **allineamento verticale** sono:

- **In alto:** allinea gli oggetti selezionati al bordo superiore dell'oggetto più in alto o con il bordo superiore del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo superiore dell'etichetta.
- **Centra verticalmente:** allinea gli oggetti selezionati con il centro verticale dell'oggetto più grande selezionato oppure con il centro verticale del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato nel centro verticale di un'etichetta.
- **In basso:** allinea gli oggetti selezionati al bordo inferiore dell'oggetto più in basso o al bordo inferiore del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo inferiore dell'etichetta.
- **Distribuisci verticalmente:** applica una spaziatura verticale uniforme tra gli oggetti.

3.4.7.1.4 Scheda Contestuale Immagine

La scheda Immagine è una scheda contestuale che definisce le opzioni di ridimensionamento delle immagini e la disposizione degli oggetti.

Nella scheda Immagine sono disponibili i seguenti gruppi di impostazioni:

- [Ridimensiona](#): ridimensiona l'oggetto relativamente agli oggetti vicini su un'etichetta.
- [Disponi](#): posiziona l'oggetto relativamente agli oggetti vicini su un'etichetta.

Ridimensiona

Il gruppo **Ridimensiona** definisce se l'immagine si adatta o meno alle dimensioni dell'etichetta al momento della stampa.

Il pulsante **Adattamento immagine** apre le opzioni di dimensionamento dell'immagine:

- **Opzioni ridimensionamento:** definisce il modo in cui le dimensioni del file di origine si adattano a quelle dell'oggetto al momento della stampa.
 - **Mantieni dimensioni immagine originali:** disattiva il ridimensionamento. Il file di origine è visualizzato nell'oggetto Immagine con le sue dimensioni originali.

- **Ridimensiona proporzionalmente:** ridimensiona proporzionalmente il file di origine. Le proporzioni delle dimensioni del file di origine vengono mantenute.
- **Ridimensiona alle dimensioni progettate:** ridimensiona l'immagine orizzontalmente e verticalmente per adattarla al riquadro delimitatore. Probabilmente questa opzione distorce l'immagine.
- **Dimensione originale:** visualizza i valori di **Larghezza** e **Altezza** dell'immagine prima di eseguire il ridimensionamento.
- **Ripristina dimensioni immagine originali:** rimuove le azioni di ridimensionamento.

Mantieni proporzioni: fa in modo che entrambe le dimensioni dell'oggetto cambino proporzionalmente durante il ridimensionamento.

Disponi

Oggetti gruppo: aggiunge gli oggetti selezionati a un gruppo.

- **Oggetti gruppo:** unisce gli oggetti selezionati e fa in modo che si comportino come un unico oggetto.
- **Separa oggetti** separa gli oggetti raggruppati in precedenza.

Disponi definisce il modo in cui gli oggetti vengono posizionati in un gruppo.

- **Porta avanti:** sposta in alto di un livello l'oggetto selezionato.
- **Porta in primo piano:** sposta l'oggetto selezionato in cima alla pila di oggetti.
- **Invia dietro:** sposta in basso di un livello l'oggetto selezionato.
- **Porta in secondo piano:** sposta l'oggetto selezionato in fondo alla pila di oggetti.

Il gruppo **Allinea** consente di impostare l'allineamento e la spaziatura per gli oggetti sulla superficie del progetto. Tutti gli oggetti possono essere allineati in base all'oggetto vicino o in base al bordo del documento.

Le opzioni di **allineamento orizzontale** sono:

- **A sinistra:** allinea gli oggetti selezionati al bordo inferiore dell'oggetto più a sinistra o con il bordo sinistro del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo sinistro dell'etichetta.
- **Centra orizzontalmente:** allinea gli oggetti selezionati con il centro orizzontale dell'oggetto più grande selezionato oppure con il centro orizzontale del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato nel centro orizzontale di un'etichetta.
- **Destra:** allinea gli oggetti selezionati al bordo destro dell'oggetto più a destra o al bordo destro del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo destro dell'etichetta.

- **Distribuisce orizzontalmente:** applica una spaziatura orizzontale uniforme tra gli oggetti.

Le opzioni di **allineamento verticale** sono:

- **In alto:** allinea gli oggetti selezionati al bordo superiore dell'oggetto più in alto o con il bordo superiore del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo superiore dell'etichetta.
- **Centra verticalmente:** allinea gli oggetti selezionati con il centro verticale dell'oggetto più grande selezionato oppure con il centro verticale del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato nel centro verticale di un'etichetta.
- **In basso:** allinea gli oggetti selezionati al bordo inferiore dell'oggetto più in basso o al bordo inferiore del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo inferiore dell'etichetta.
- **Distribuisce verticalmente:** applica una spaziatura verticale uniforme tra gli oggetti.

3.4.7.1.5 Scheda Contestuale Testo

La scheda Test è una scheda contestuale che definisce la formattazione degli oggetti [Testo](#)

Nella scheda Testo sono disponibili i seguenti gruppi di impostazioni:

- [Formato:](#) consente di definire il formato dei caratteri.
- [Impostazioni testo:](#) consente di definire il layout di qualsiasi contenuto testuale aggiunto all'oggetto etichetta.
- [Disponi:](#) posiziona l'oggetto relativamente agli oggetti vicini su un'etichetta.

Formato

Il gruppo **Formato** consente di definire il formato dei caratteri.

- Il pulsante **Mostra/nascondi caratteri stampante:** attiva/disattiva la visibilità dei caratteri della stampante.
- **Carattere:** consente di specificare il tipo di carattere e le sue dimensioni. I caratteri rientrano in due gruppi: caratteri OpenType e caratteri della stampante.

NOTA: Se la stampante selezionata correntemente è una stampante termica, nell'elenco di caratteri disponibili saranno presenti caratteri aggiuntivi. Si tratta dei **caratteri della stampante** identificati dall'icona della stampante davanti ai relativi nomi.

- I caratteri possono apparire in **grassetto, corsivo, sottolineato o barrato**.

- I pulsanti di allineamento consentono di allineare il testo a sinistra, al centro, a destra o in modo uniforme.
- **Colore caratteri:** specifica il colore dei caratteri e delle sottolineature.
- I pulsanti Aumenta/Diminuisce carattere consentono di modificare gradualmente le dimensioni dei caratteri.
- Il fattore **Proporzioni:** che definisce l'entità dell'allungamento dei caratteri rispetto alle loro proporzioni originali.

NOTA: Se il fattore di allungamento è impostato sul 100 %, i caratteri hanno un aspetto normale. Se il fattore è 200 %, significa che il carattere è due volte più grande del normale. Se è 50 %, la larghezza del carattere è dimezzata.

Impostazioni testo

Il gruppo **Impostazioni testo** consente di definire il layout di qualsiasi contenuto testuale aggiunto all'oggetto.

Il pulsante **Carattere e paragrafo** consente di accedere alle opzioni di spaziatura di righe e caratteri:

- **Interlinea:** distanza tra le righe di un paragrafo.
- **Spaziatura caratteri:** distanza tra i singoli caratteri.

Il pulsante **Effetti** visualizza gli effetti di testo disponibili:

- **Inverti:** inverte i colori del testo e dello sfondo.

Disponi

Oggetti gruppo: aggiunge gli oggetti selezionati a un gruppo.

- **Oggetti gruppo:** unisce gli oggetti selezionati e fa in modo che si comportino come un unico oggetto.
- **Separa oggetti** separa gli oggetti raggruppati in precedenza.

Disponi definisce il modo in cui gli oggetti vengono posizionati in un gruppo.

- **Porta avanti:** sposta in alto di un livello l'oggetto selezionato.
- **Porta in primo piano:** sposta l'oggetto selezionato in cima alla pila di oggetti.
- **Invia dietro:** sposta in basso di un livello l'oggetto selezionato.
- **Porta in secondo piano:** sposta l'oggetto selezionato in fondo alla pila di oggetti.

Il gruppo **Allinea** consente di impostare l'allineamento e la spaziatura per gli oggetti sulla superficie del progetto. Tutti gli oggetti possono essere allineati in base all'oggetto vicino o in base al bordo del documento.

Le opzioni di **allineamento orizzontale** sono:

- **A sinistra:** allinea gli oggetti selezionati al bordo inferiore dell'oggetto più a sinistra o con il bordo sinistro del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo sinistro dell'etichetta.
- **Centra orizzontalmente:** allinea gli oggetti selezionati con il centro orizzontale dell'oggetto più grande selezionato oppure con il centro orizzontale del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato nel centro orizzontale di un'etichetta.
- **Destra:** allinea gli oggetti selezionati al bordo destro dell'oggetto più a destra o al bordo destro del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo destro dell'etichetta.
- **Distribuisce orizzontalmente:** applica una spaziatura orizzontale uniforme tra gli oggetti.

Le opzioni di **allineamento verticale** sono:

- **In alto:** allinea gli oggetti selezionati al bordo superiore dell'oggetto più in alto o con il bordo superiore del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo superiore dell'etichetta.
- **Centra verticalmente:** allinea gli oggetti selezionati con il centro verticale dell'oggetto più grande selezionato oppure con il centro verticale del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato nel centro verticale di un'etichetta.
- **In basso:** allinea gli oggetti selezionati al bordo inferiore dell'oggetto più in basso o al bordo inferiore del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo inferiore dell'etichetta.
- **Distribuisce verticalmente:** applica una spaziatura verticale uniforme tra gli oggetti.

3.4.8 Scheda Guida

La scheda **Guida** consente di accedere direttamente alle varie risorse che permettono di progettare e usare etichette in modo veloce ed efficiente.

Il gruppo del nastro **Guida** include pulsanti con collegamenti alle risorse seguenti.

- **Guida:** Guida in linea di ZebraDesigner for Developers.
- **Knowledge base:** libreria online di articoli che descrivono numerose soluzioni tecniche, suggerimenti e problemi risolti per etichette.
- **File di esempio:** consentono di accedere alla raccolta di file di etichetta di esempio. Usarli per familiarizzarsi con ZebraDesigner for Developers e scoprire le funzionalità del software.
- **Supporto tecnico:** connette l'utente al reparto addetto al supporto tecnico di Zebra.

Il gruppo della barra multifunzione **Prodotto** include collegamenti a:

- [Pagina Informazioni su del software](#)
- Zebra Home Page: www.zebra.com

3.4.9 Tag RFID

La **finestra di dialogo Tag RFID** consente di selezionare il tipo di tag RFID appropriato, definirne il contenuto e configurare quale tipo di dati sarà codificato sul tag.

NOTA: La funzionalità RFID è disponibile con il driver stampante Zebra installato.

La finestra di dialogo **Tag RFID** consente di configurare il modo in cui il contenuto del tag viene codificato in un tag:

- [Selezionare il tipo di tag RFID.](#)
- [Configurare le varie impostazioni di tag relative alla struttura e alla programmazione.](#)
- [Impostare i parametri di sicurezza RFID.](#)
- [Inserire e configurare i campi di dati.](#)

3.4.9.1 Tag

Il pannello **Tag** della finestra di dialogo **Tag RFID** consente di selezionare il tipo di tag che eseguirà i dati codificati e il modo in cui essi dovrebbero essere scritti nel tag stesso.

Il gruppo **Tag** include la selezione del tipo di tag.

- L'elenco a discesa **Tipo del tag** consente di selezionare i tipi di tag RFID disponibili. La selezione dei tipi di tag è definita automaticamente dal driver stampante.

Selezionare la stampante (e il driver corrispondente) per l'etichetta con il tag RFID nella [barra di stato](#).

Il gruppo **Uso** definisce le origini dati **Tag RFID** e come i dati vengono scritti sul tag.

- **Scrittura RFID attivata:** attiva o disattiva la scrittura dei dati sul tag RFID.

SUGGERIMENTO: La disattivazione della scrittura potrebbe risultare utile durante il processo di progettazione dell'etichetta o durante fasi specifiche del flusso di lavoro.

I campi di dati RFID codificabili vengono aggiunti a Dynamic Data explorer in **Tag RFID**.

POSSIBILITÀ DEI CAMPI DI DATI

- **EPC:** campo di dati con codice prodotto elettronico

- **Dati utente:** campo di dati con contenuto da codificare sul tag RFID
- **TID:** campo dati con ID univoco del tag RFID

SUGGERIMENTO: Trascinare il campo dati appropriato e posizionarlo sull'etichetta sotto forma di oggetto [Testo](#), [Casella di testo](#) o [Codice a barre](#) (definito dal driver).

3.4.9.2 Contenuto

Il pannello **Contenuto** della finestra di dialogo **Tag RFID** consente di definire il contenuto di un tag RFID. Per codificare i dati in un tag RFID, seguire i passi seguenti.

Passo 1: Selezionare i campi dati

Il gruppo **Campi dati** consente di selezionare i campi di dati. Questi campi conterranno i dati codificati del tag RFID.

NOTA: La serie di campi di dati disponibili con le impostazioni correnti dipende dal [Tipo del tag](#) selezionato.

ESEMPI DI CAMPI DI DATI

- **TID:** ID univoco del tag RFID
- **EPC:** sintassi per gli identificatori univoci assegnati a oggetti, carichi di unità o altre entità incluse nelle operazioni aziendali
- **Dati utente:** dati payload che devono essere scritti nel tag RFID
- **Memoria Tag RFID:** l'unico campo dati disponibile per i tag RFID non di seconda generazione

Passo 2: Selezionare Tipo di dati

Tipo di dati definisce il metodo di immissione del contenuto **Campi dati**. La disponibilità di tipi di dati dipende dal valore di **Campo dati** selezionato.

- **Blocco di memoria:** la tabella consente di immettere i dati in singoli blocchi di memoria del tag RFID. Ciascuna tabella rappresenta un singolo blocco del **Tipo del tag** selezionato.

La struttura del blocco di memoria e le proprietà dei singoli blocchi dipendono dal **Tipo del tag** selezionato.

Tipo di dati può essere definito singolarmente per ciascun blocco.

- **Electronic Product Code (EPC):** i campi aggiunti consentono di immettere i dati RFID in base allo standard EPC.
- **Stringa ASCII:** i dati RFID da immettere come stringa di caratteri ASCII.
- **Stringa codificata HEX:** i dati RFID da immettere come una stringa di coppie esadecimali.

Tipo codifica consente di selezionare il formato di codifica dei dati corrispondente al **Tipo di dati** corrente.

NOTA: I dettagli sul tipo di codifica SGTIN e sulla serializzazione basata su chip sono disponibili nella sezione "Serializzazione basata su chip" a pagina 131.

Passo 3: Inserire il valore

Inserire il valore da codificare nel tag RFID in base al **Tipo di dati** selezionato.

3.4.9.3 Sicurezza

La scheda **Sicurezza** della finestra di dialogo **Tag RFID** consente di configurare le impostazioni di sicurezza del tag RFID. Queste impostazioni consentono o rifiutano l'accesso alla scrittura o alla modifica di dati RFID.

Le impostazioni di sicurezza dipendono dalla stampante selezionata. I principali tipi di configurazione sono tre.

3.4.9.3.1 Campi Di Memoria Multipli

Il gruppo **Protezione dell'accesso** imposta una password che va immessa prima di modificare o scrivere i dati RFID.

Tipo di dati definisce il metodo di immissione della **Password**.

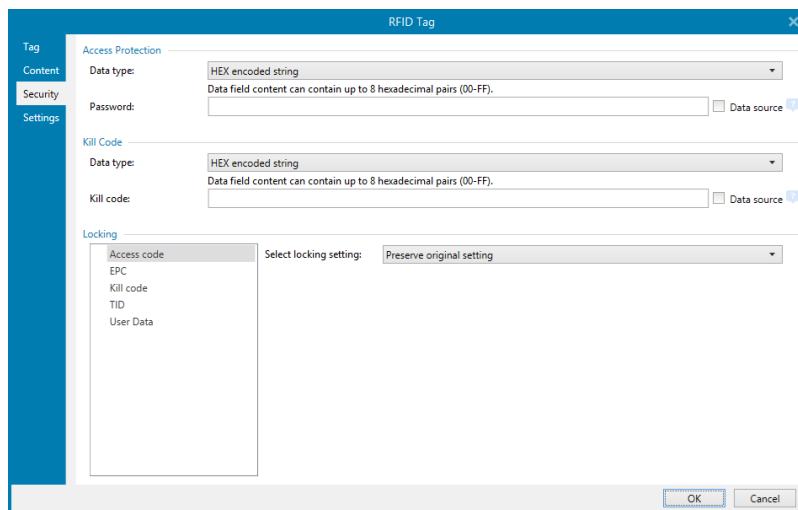
- **Stringa ASCII: Password** va immessa come una stringa di caratteri ASCII.
- **Stringa codificata HEX: Password** va immessa come una stringa di coppie esadecimali.
- **Numerico: Password** va immessa come stringa di cifre.

Termina codice definisce il codice che disattiva il tag RFID per sempre e in modo irreversibile.

SUGGERIMENTO: Dopo che il codice è stato terminato, i dati non possono essere né recuperati né scritti sul tag.

Tipo di dati definisce il metodo di immissione dei caratteri **Termina codice**.

- **Stringa ASCII: Termina codice** va immessa come una stringa di caratteri ASCII.
- **Stringa codificata HEX: Termina codice** va immessa come una stringa di coppie esadecimali.
- **Numerico: Termina codice** va immesso come stringa di cifre.



3.4.9.3.2 Campi Di Memoria Multipli Con Blocco

Le altre impostazioni di **Campi di memoria multipli** consentono all'utente di impostare il blocco dei singoli blocchi all'interno dei campi di memoria del tag RFID.

Il gruppo **Blocco** include una panoramica sui campi di memoria inclusi nel tag RFID. Ciascun campo di memoria può essere bloccato individualmente.

Seleziona impostazione blocco consente di definire in che modo vengono applicati i blocchi:

- **Mantieni impostazione originale:** l'impostazione di blocco originale non può essere recuperata, ma, per impostazione predefinita, si suppone che l'impostazione del tag dovrebbe restare invariata.
- **Blocca:** viene applicato il blocco e impedisce ulteriori modifiche.
- **Sblocca:** il blocco viene sbloccato e reso modificabile.

- **Blocca di nuovo:** il tag RFID viene sbloccato per consentire l'applicazione delle modifiche. Al termine delle operazioni, il tag viene subito bloccato di nuovo.
- **Blocco/Sblocco definitivo:** rende permanenti le impostazioni sopra descritte. Queste impostazioni non possono essere annullate.

Blocchi per bloccare: definisce i singoli blocchi o gli intervalli di blocchi da bloccare.

SUGGERIMENTO: I blocchi individuali sono definiti con un indice e separati da una virgola (con o senza inserimento di uno spazio intermedio). Gli intervalli di blocchi sono definiti con un trattino.

3.4.9.4 Impostazioni

La scheda **Impostazioni** della finestra di dialogo **Tag RFID** consente di configurare le varie impostazioni dei tag relative alla sua struttura e programmazione.

Tutte le impostazioni disponibili sono elencate in una tabella, nel gruppo **Impostazioni**:

NOTA: La serie di impostazioni disponibili dipende dal **Tipo del tag** corrente.

3.4.9.5 Lettura e stampa RFID

Questa sezione descrive come definire quali campi di dati del tag RFID dovrebbero essere letti e stampati sull'etichetta usando gli elementi interni della stampante.

Per configurare le proprietà del campo di dati e per creare i dati con codifica RFID sull'etichetta, trascinarlo sulla superficie del progetto. Dopo che è stato aggiunto alla

superficie del progetto, il campo di dati appare come un normale oggetto etichetta [Testo](#) con le proprietà aggiuntive descritte di seguito.

Formato dati definisce il formato in cui il contenuto del campo di dati RFID viene scritto nell'oggetto etichetta e quindi stampato.

NOTA: I formati di dati disponibili e il numero di caratteri consentiti sono definiti dal driver stampante e dal tipo di tag selezionato.

- **Stringa codificata HEX:** il contenuto del campo di dati è una stringa di coppie esadecimali.
- **Stringa ASCII:** il contenuto del campo di dati è una stringa di caratteri ASCII.
- **Numerico:** il contenuto del campo di dati è una stringa di numeri.

NOTA: Per stampare è necessario selezionare i caratteri nativi della stampante (quelli memorizzati internamente sulla stampante). Tutti gli altri caratteri genereranno un errore.

Anteprima mostra il contenuto del campo di dati come esso apparirebbe usando il **Formato dati** selezionato. Il campo Anteprima non include i dati codificati veri e propri. Immettere i caratteri manualmente. Per impostazione predefinita, l'oggetto contiene un numero di punti interrogativi pari alla lunghezza del campo di dati RFID.

SUGGERIMENTO: La funzione del campo **Anteprima** consiste nel riempire l'oggetto con contenuto fittizio durante il processo di progettazione dell'etichetta e nel mostrare in anticipo il layout che avrà sull'etichetta stampata. L'oggetto sull'etichetta stampata visualizza il contenuto che era stato letto dal tag RFID.

Il gruppo **Estrazione dati** definisce quali parti del contenuto del campo di dati devono venire lette dal tag RFID e stampate sull'etichetta.

SUGGERIMENTO: Per impostazione predefinita, l'intero intervallo di dati codificati viene letto dal tag RFID.

- **Seleziona byte:** specifica quali byte dei dati codificati del tag RFID devono essere visualizzati nell'oggetto etichetta.
 - **Byte iniziale:** il numero di byte presenti in una stringa codificata che avvia la selezione.
 - **Lunghezza in byte:** numero di byte selezionati da estrarre dai dati codificati.
- **Seleziona blocchi:** specifica quali blocchi dei dati codificati del tag RFID devono essere visualizzati nell'oggetto etichetta.

- **Starting block:** il numero di blocchi presenti in una stringa codificata che avvia la selezione.
- **Numero blocchi:** numero di blocchi selezionati da estrarre dai dati codificati.

3.5 Superficie del progetto

La superficie del progetto consente di creare, aggiungere, posizionare e interconnettere oggetti [etichetta](#).

Per progettare etichette più semplice ed efficiente possibile, la superficie del progetto adotta principi di usabilità e funzionali di Microsoft Office.

SUGGERIMENTO: Usare la [scheda Visualizza](#) per personalizzare la superficie del progetto.

- Ulteriori informazioni sugli elementi della superficie del progetto sono disponibili [qui](#).
- Ulteriori informazioni sulle azioni di modifica della superficie del progetto sono disponibili [qui](#).
- Ulteriori informazioni sugli elementi di ausilio visivo della superficie del progetto sono disponibili [qui](#).

3.5.1 Elementi della superficie del progetto

La superficie del progetto è costituita dai seguenti elementi:

- **Righello:** la superficie del progetto dispone di un righello orizzontale e verticale. Il righello consente di allineare gli oggetti per posizionare correttamente l'etichetta e il suo contenuto. Modificare le unità di misura visualizzate sul righello nelle [proprietà del documento](#).
- **Carta:** l'area gialla della superficie del progetto visualizza le dimensioni correnti della carta. Le informazioni sul formato carta supportato vengono acquisite dal driver stampante, ma è anche possibile definire un formato personalizzato. Quando si stampa su normali fogli di carta per ufficio, è necessario definire il formato carta manuale. Per ulteriori informazioni, vedere la sezione [Carta](#).
- **Etichetta:** l'area bianca è quella della progettazione dell'etichetta. La linea rossa visualizza il limite dell'area stampabile correntemente.
- **Finestra Proprietà dell'oggetto:** Definisce le proprietà dell'oggetto etichetta selezionato. Fare doppio clic su un oggetto per aprire la finestra di dialogo.



3.5.2 Azioni di modifica della superficie del progetto

Di seguito sono elencate le azioni più comuni per la modifica di oggetti sulla superficie del progetto:

- **Disposizione oggetti:** consente di posizionare gli oggetti davanti o dietro ad altri oggetti di un gruppo. Le opzioni di disposizione sono descritte [qui](#).
- **Allineamento di oggetti:** consente di allineare gli oggetti tra di essi. Le opzioni di allineamento sono descritte [qui](#).
- **Zoom:** consente di ingrandire o ridurre l'intera superficie di progettazione. Le opzioni di zoom sono descritte [qui](#).
- **Scorrimento:** consente di far scorrere verso l'alto o verso il basso la superficie del progetto.
- **Selezione:** consente di selezionare gli oggetti sulla superficie di progettazione per modificarli individualmente o in gruppo. La selezione di gruppo consente di applicare simultaneamente le azioni a più oggetti.
- **Rotazione:** consente di ruotare gli oggetti.

3.5.3 Elementi di ausilio visivo

Di seguito sono elencati gli ausili visivi che consentono di lavorare con ZebraDesigner for Developers.

- La **Griglia** funge da ausilio visivo durante il processo di progettazione. Può essere visibile o nascosta. La sua densità è personalizzabile. Le opzioni della griglia sono disponibili nel [gruppo del nastro di allineamento e delle linee della griglia](#).
- Le **guide di allineamento** sono delle linee di allineamento invisibili che aiutano l'utente ad allineare gli oggetti nella fase di progettazione. Le opzioni di allineamento sono disponibili nel [gruppo del nastro di allineamento](#) di ZebraDesigner for Developers.
- Il **righello** mostra l'area del progetto disponibile per l'etichetta (campo di colore bianco) e la pagina del file (campo di colore grigio).
- Sugli oggetti selezionati (attivi) compaiono dei **punti di ridimensionamento**, i quali consentono di ridimensionare gli oggetti. Le dimensioni X e Y possono essere modificate simultaneamente o separatamente.
- I **margini** sono la quantità di spazio fisso tra il bordo di un oggetto e il bordo di un'etichetta.

3.5.4 Finestra Proprietà dell'oggetto

Quando si progetta un oggetto etichetta, fare doppio clic su un oggetto per impostarne le proprietà.

Un doppio clic fa aprire la finestra di dialogo Proprietà degli oggetti. Le opzioni disponibili nella finestra di dialogo Proprietà degli oggetti consentono di adattare ciascun oggetto selezionato e le relative proprietà.

- Gli oggetti etichetta disponibili e le relative proprietà sono descritti in dettaglio [qui](#).

3.6 Le finestre di dialogo Proprietà documento e Gestione

ZebraDesigner for Developers mettono a disposizione più finestre di dialogo che consentono di configurare e gestire il documento attivo e le origini dati collegate. Per istruzioni dettagliate, leggere gli argomenti elencati di seguito:

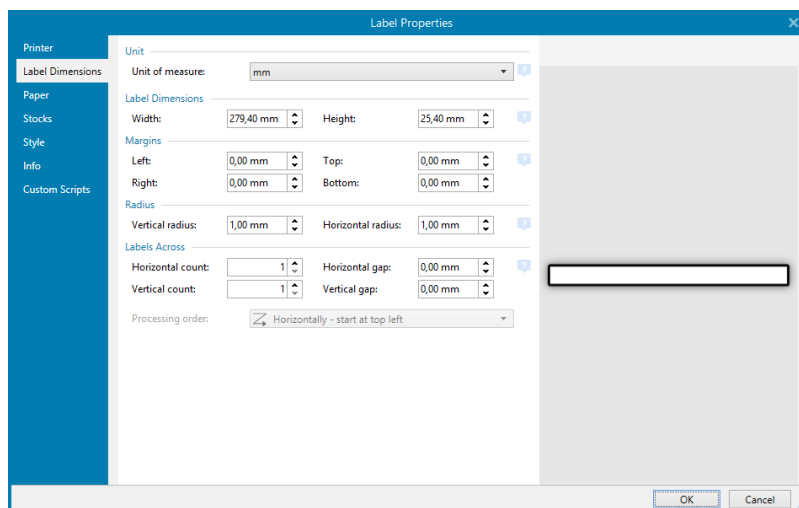
- [Proprietà etichetta](#)

3.6.1 Proprietà etichetta

L'**editor Proprietà etichetta** seleziona la stampante, imposta le dimensioni dell'etichetta e definisce le proprietà della carta usata per stampare.

Le impostazioni delle proprietà etichetta sono elencate di seguito e appaiono come schede di finestre di dialogo:

Proprietà etichetta	Descrizione
Stampante	Seleziona la stampante preferita.
Dimensioni etichetta	Definisce l' unità di misura e le dimensioni dell'etichetta.
Carta	Definisce le proprietà della carta per stampante.
Stock	Seleziona il tipo di stock.
Stile	Definisce i parametri dello stile dell'etichetta.
Info	Inserisce la descrizione dell'etichetta.
Script personalizzati	Permette di sovrascrivere le impostazioni predefinite delle variabili e di aggiungere parametri o comandi speciali.



SUGGERIMENTO: Per aprire l'**editor Proprietà etichetta**, fare doppio clic sulla [superficie del progetto](#).

3.7 Menu di scelta rapida

In ZebraDesigner for Developers, facendo clic con il pulsante destro del mouse vengono visualizzati vari menu di scelta rapida contenenti i comandi usati più spesso. La disponibilità dei comandi dipende dagli elementi selezionati: superficie o oggetto del processo.

3.7.1 Menu di scelta rapida della superficie del progetto

Quando si fa clic con il pulsante destro del mouse sulla [superficie del progetto](#), viene visualizzato un menu di scelta rapida. Il menu di scelta rapida include i comandi usati più spesso:

- **Proprietà documento:** apre la finestra di dialogo .
- **Incolla:** incolla il contenuto degli Appunti sulla superficie del progetto. È consentito il riutilizzo di un unico elemento degli Appunti.
- **Taglia:** rimuove gli elementi selezionati dalla superficie del progetto e li aggiunge agli Appunti per incollarli altrove.
- **Copia:** copia l'oggetto selezionato negli Appunti.
- **Seleziona tutto:** seleziona tutti gli oggetti sulla superficie del progetto.
- **Allineamento e linee della griglia:** consente di definire il modo in cui gli oggetti prendono le loro posizioni sulla superficie del progetto.
 - **Allinea agli oggetti:** allinea con gli altri oggetti l'oggetto che si trova sulla superficie del progetto. Quando due oggetti sono allineati, viene visualizzata una linea guida che collega i bordi dei due oggetti allineati.
 - **Allinea alla griglia:** allinea con le linee della griglia l'oggetto che si trova sulla superficie del progetto. Quando l'oggetto viene spostato, esso si aggancia sempre alla griglia.
 - **Non allineare:** consente di spostare liberamente gli oggetti.
 - **Visualizza guide griglia:** rende visibili le linee della griglia.
- **Visibilità marcatori oggetti:** alterna la visibilità per le proprietà degli oggetti: i marcatori diventano visibili quando si sposta il puntatore del mouse al di sopra dell'oggetto.
 - **Nome oggetto:** il marcatore mostra il nome di un oggetto.
Il marcatore
 - **Elemento interno:** mostra se l'oggetto selezionato appartiene agli elementi interni della stampante.
Il marcatore Il marcatore Il marcatore
- **Zoom:** definisce il comportamento dello zoom:
 - **Zoom sul documento:** mostra l'intera etichetta nella finestra ZebraDesigner for Developers.
 - **Zoom sugli oggetti:** mostra tutti gli oggetti della finestra ZebraDesigner for Developers.

3.7.2 Menu di scelta rapida Oggetto

Quando si fa clic su un oggetto con il pulsante destro del mouse viene visualizzato un menu di scelta rapida. Il menu di scelta rapida include i comandi seguenti:

- **Proprietà:** apre la finestra di dialogo delle proprietà degli oggetti.
- **Copia:** copia il contenuto selezionato negli Appunti.
- **Taglia:** rimuove gli elementi selezionati dalla superficie del progetto e li aggiunge agli Appunti per incollarli altrove.
- **Elimina:** rimuove l'oggetto selezionato dalla superficie del progetto.
- **Blocca/Sblocca:** impedisce che l'oggetto selezionato venga spostato o riattiva lo spostamento.
- **Disponi:** posiziona gli oggetti in modo tale che essi appaiano gli uni davanti o dietro agli altri.
 - **Invia dietro:** invia dietro l'elemento per un livello.
 - **Porta in secondo piano:** invia l'elemento dietro a tutti gli altri elementi sull'etichetta.
 - **Porta avanti:** porta avanti l'elemento per un livello.
 - **Porta in primo piano:** invia l'elemento davanti a tutti gli altri elementi sull'etichetta.

3.7.3 Menu di scelta rapida Raggruppa

Quando si fa clic con il pulsante destro del mouse su un gruppo di oggetti, viene visualizzato un menu di scelta rapida. Il menu di scelta rapida include i comandi seguenti:

- **Proprietà:** apre la finestra di dialogo delle proprietà comuni del gruppo.
- **Copia:** copia il contenuto selezionato negli Appunti.
- **Taglia:** rimuove il gruppo selezionato dalla superficie del progetto e lo aggiunge agli Appunti per incollarli altrove.
- **Elimina:** elimina gli oggetti selezionati dalla superficie del progetto.
- **Blocca/Sblocca:** impedisce che il gruppo selezionato venga spostato o riattiva lo spostamento.
- **Oggetti gruppo:** unisce gli oggetti selezionati e fa in modo che si comportino come un unico oggetto.
- **Separa oggetti** separa gli oggetti raggruppati in precedenza.
- Il gruppo **Disponi** definisce come viene posizionato il gruppo relativamente agli altri oggetti o gruppi.
 - **Invia dietro:** sposta in basso di un livello il gruppo selezionato.
 - **Porta in secondo piano:** sposta il gruppo selezionato in fondo alla pila di oggetti.
 - **Porta avanti:** sposta in alto di un livello il gruppo selezionato.
 - **Porta in primo piano:** sposta il gruppo selezionato in cima alla pila di oggetti.
- Il gruppo **Allinea** consente di impostare l'allineamento e la spaziatura per gli oggetti sulla superficie del progetto. Tutti gli oggetti possono essere allineati in base all'oggetto vicino o in base al bordo del documento.

Le opzioni di **allineamento orizzontale** sono:

- **A sinistra:** allinea gli oggetti selezionati al bordo inferiore dell'oggetto più a sinistra o con il bordo sinistro del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo sinistro dell'etichetta.
- **Centra orizzontalmente:** allinea gli oggetti selezionati con il centro orizzontale dell'oggetto più grande selezionato oppure con il centro orizzontale del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato nel centro orizzontale di un'etichetta.
- **Destra:** allinea gli oggetti selezionati al bordo destro dell'oggetto più a destra o al bordo destro del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo destro dell'etichetta.
- **Distribuisce orizzontalmente:** applica una spaziatura orizzontale uniforme tra gli oggetti.

Le opzioni di **allineamento verticale** sono:

- **In alto:** allinea gli oggetti selezionati al bordo superiore dell'oggetto più in alto o con il bordo superiore del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo superiore dell'etichetta.
- **Centra verticalmente:** allinea gli oggetti selezionati con il centro verticale dell'oggetto più grande selezionato oppure con il centro verticale del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato nel centro verticale di un'etichetta.
- **In basso:** allinea gli oggetti selezionati al bordo inferiore dell'oggetto più in basso o al bordo inferiore del primo oggetto selezionato. Se è selezionato un singolo oggetto, esso è posizionato sul bordo inferiore dell'etichetta.
- **Distribuisce verticalmente:** applica una spaziatura verticale uniforme tra gli oggetti.

4 Etichetta

L'etichetta funge da modello che consente di aggiungere [oggetti etichetta](#) e di stampare qualsiasi tipo di supporto di stampa.

Ciascun oggetto aggiunge un tipo di contenuto diverso a un'etichetta, come testo, riga, ellisse, codice a barre o rettangolo. Il contenuto è fisso (impresso manualmente dall'utente) o dinamico (definito usando i valori delle origini dati connesse).

Dopo aver completato il layout del modello di etichetta, è possibile memorizzare il modello sulle stampanti.

4.1 Impostazione guidata nuova etichetta

Impostazione guidata delle etichette guida l'utente nel processo di creazione di una nuova etichetta. La procedura guidata consiste in quattro passi di configurazione e in un riepilogo:

- [Passo 1: Selezionare la stampante](#)
- [Passo 2: Impostare il formato pagina](#)
- [Passo 3: Selezionare il layout dell'etichetta](#)
- [Passo 4: Specificare le dimensioni dell'etichetta](#)
- [Passo 5: Riepilogo](#)

Dopo aver completato questi passi, l'etichetta è pronta per essere modificata.

NOTA: Per uscire da Impostazione guidata delle etichette durante un passo qualsiasi, premere <Escape>. Le nuove proprietà delle etichette sono impostate sui valori predefiniti.

4.1.1 Passo 1: Selezionare la stampante

Questo passo consente di selezionare la stampante da usare per la stampa della nuova etichetta creata. Inoltre, esso consente di accedere direttamente alle proprietà del driver della stampante.

1. Selezionare la stampante dall'elenco a discesa.
2. Impostazione guidata nuova etichetta ricorda l'ultima stampante selezionata. Quando si crea un'altra nuova etichetta, la procedura automatica seleziona automaticamente la stampante selezionata per l'ultima etichetta creata. Se manca la stampante, al suo posto viene selezionata la stampante predefinita.

4.1.2 Passo 2: Impostare le dimensioni della pagina

Questo passo definisce il modo in cui vengono selezionate le dimensioni della pagina. Quando si usa una stampante termica, è consigliabile impostare le dimensioni automaticamente. La selezione risulta utile se si conosce il codice stock o il formato etichetta esatto.

NOTA: Quando si cambia stampante, le impostazioni, Formato pagina sono sempre quelle predefinite (automatiche).

1. Selezionare il supporto di stampa.
 - L'opzione **Stampa su un rotolo di etichette** stampa il rotolo di etichette installato. Il formato pagina delle stampanti termiche viene rilevato automaticamente.

NOTA: Se nella procedura guidata precedente [Seleziona stampante](#) era stata selezionata una stampante termica, per impostazione predefinita questa opzione è attivata.

- L'opzione **Stampa su un foglio di carta** stampa le etichette sui fogli di carta. Essa consente di definire manualmente il formato pagina delle etichette adatto per la stampante.

Con questa opzione selezionata, vengono visualizzate opzioni aggiuntive:

- **Unità di misura:** definisce l'unità di misura da usare durante la progettazione dell'etichetta.
- **Carta:** definisce le impostazioni di **Larghezza** e **Altezza** della pagina dell'etichetta.

2. Selezionare lo stock.

L'opzione **Carica impostazioni da uno stock predefinito** definisce la pagina in base al tipo di stock selezionato.

Con questa opzione selezionata, vengono visualizzate opzioni aggiuntive:

- **Stock:** definisce il tipo di stock da usare quando si progetta e si stampa la nuova etichetta creata. Di solito i tipi di stock sono associati a produttori di stampanti o fornitori di articoli di cancelleria. Selezionare lo stock esatto dal menu a discesa.

Se lo stock selezionato non è compatibile con la stampante, viene visualizzata un'avvertenza. La progettazione e la stampa di etichette è disattivata.

- **Informazioni sullo stock:** visualizza le proprietà dello stock selezionato.

4.1.3 Passo 3: Selezionare il layout dell'etichetta

Questo passo definisce l'orientamento e la rotazione dell'etichetta su una stampante:

- **Orientamento:** imposta il nuovo layout dell'etichetta come **Verticale** o **Orizzontale**.
- **Ruotato:** ruota di 180 gradi il **Layout stampante** di un'etichetta, se la stampante selezionata lo supporta.
- **Campo anteprima:** visualizza il layout delle etichette in base alle proprietà impostate correntemente.

4.1.4 Passo 4: Specificare le dimensioni dell'etichetta

Questo passo definisce le dimensioni della nuova etichetta creata, i suoi margini, l'unità di misura e le impostazioni di posizionamento delle etichette trasversali:

- **Unità di misura:** definisce l'unità da usare durante la progettazione dell'etichetta.
- **Dimensioni etichetta:** consente di definire un valore di **Larghezza** e **Altezza** della nuova etichetta.
- **Margini:** consente di definire la distanza tra il bordo della superficie di stampa e il bordo dell'etichetta (sinistra/destra, alto/basso).
- **Numero d'etichette:** definisce il numero di etichette da stampare su un unico foglio di etichette.
 - **Conteggio orizzontale:** numero di etichette in una riga.
 - **Conteggio verticale:** numero di etichette in una riga.
 - **Distanza orizzontale:** imposta la distanza orizzontale tra le etichette su un foglio.
 - **Distanza verticale:** imposta la distanza verticale tra le etichette su un foglio.
- **Ordine di elaborazione:** definisce la direzione in cui vengono stampate le etichette. Impostare l'angolo di inizio in cui deve iniziare la stampa e definire la direzione orizzontale e verticale del posizionamento delle etichette.

4.1.5 Passo 5: Riepilogo

Questo passo riepiloga le nuove proprietà dell'etichetta definite mediante **Impostazione guidata delle etichette**.

Prima di fare clic su **Fine** per entrare nelle fasi di modifica e stampa di etichette, controllare le impostazioni visualizzate:

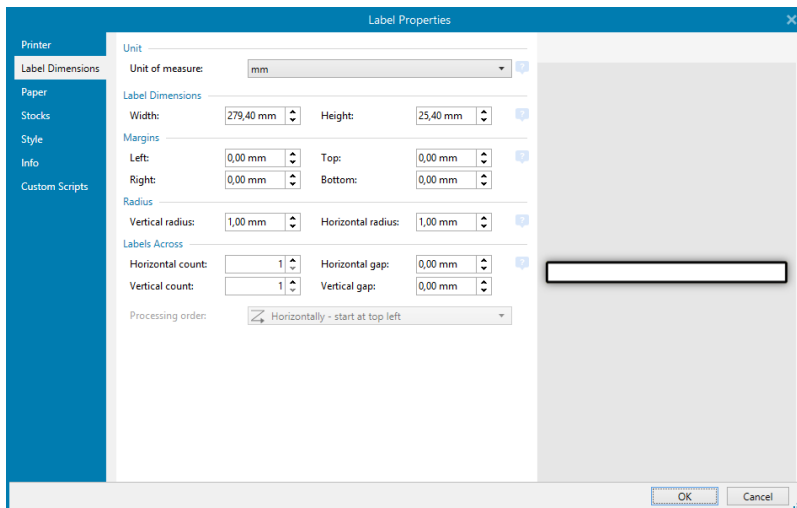
- **Stampante:** stampante selezionata per la stampa di etichette.
- **Dimensioni etichetta:** dimensioni della nuova etichetta creata.
- **Dimensioni carta:** le dimensioni della carta stampabile.

4.2 Proprietà etichetta

L'**editor Proprietà etichetta** seleziona la stampante, imposta le dimensioni dell'etichetta e definisce le proprietà della carta usata per stampare.

Le impostazioni delle proprietà etichetta sono elencate di seguito e appaiono come schede di finestre di dialogo:

Proprietà etichetta	Descrizione
Stampante	Seleziona la stampante preferita.
Dimensioni etichetta	Definisce l' unità di misura e le dimensioni dell'etichetta.
Carta	Definisce le proprietà della carta per stampante.
Stock	Seleziona il tipo di stock.
Stile	Definisce i parametri dello stile dell'etichetta.
Info	Inserisce la descrizione dell'etichetta.
Script personalizzati	Permette di sovrascrivere le impostazioni predefinite delle variabili e di aggiungere parametri o comandi speciali.



SUGGERIMENTO: Per aprire l'**editor Proprietà etichetta**, fare doppio clic sulla [superficie del progetto](#).

4.2.1 Stampante

Il menu a discesa **Stampante** consente di selezionare una stampante tra le stampanti disponibili correntemente.

SUGGERIMENTO: Per definire le impostazioni della stampante, selezionare una stampante e fare clic su **Proprietà stampante**. Questo pulsante consente di accedere direttamente al driver della stampante selezionato e alle relative impostazioni.

4.2.2 Dimensioni etichetta

La scheda **Dimensioni etichetta** specifica le dimensioni dell'etichetta e definisce se le sue dimensioni dovrebbero adattarsi o meno alle dimensioni mutevoli degli oggetti.

Unità di misura definisce l'unità da usare durante la progettazione dell'etichetta. Sono disponibili quattro unità di misura: centimetri, pollici, millimetri e punti.

Il gruppo **Dimensioni etichetta** definisce il valore di **Larghezza** e **Altezza**. Se le dimensioni dell'etichetta manuale sono attivate, le impostazioni delle dimensioni dell'etichetta diventano attive.

Quando si inserisce manualmente l'unità di misura, cambia anche il valore di **Unità** definita correntemente.

Il gruppo **Margini** imposta la distanza tra il bordo della superficie di stampa e il bordo dell'etichetta (sinistra/destra, alto/basso).

Il gruppo **Raggio** consente di arrotondare i bordi dell'etichetta.

- **Raggio verticale:** regola il valore di rotondità dell'angolo nella direzione verticale.
- **Raggio orizzontale:** regola il valore di rotondità dell'angolo nella direzione orizzontale.

Numero d'etichette definisce il numero di etichette da stampare su un unico foglio di etichette.

- **Conteggio orizzontale:** numero di etichette in una riga.
- **Conteggio verticale:** numero di etichette in una riga.
- **Distanza orizzontale:** la distanza orizzontale tra le etichette su un foglio.
- **Distanza verticale:** la distanza verticale tra le etichette su un foglio.
- **Ordine di elaborazione:** definisce la direzione in cui vengono stampate le etichette. Impostare l'angolo di inizio in cui deve iniziare la stampa e definire la direzione orizzontale e verticale del posizionamento delle etichette.

4.2.3 Carta

La scheda **Carta** imposta le proprietà di stampa della carta.

Unità seleziona l'**Unità di misura** da usare in un'etichetta.

Il gruppo **Tipo carta** definisce il tipo di dimensionamento della carta: automatico o manuale.

- Il formato pagina **Imposta automaticamente dimensioni pagina in base a dimensioni etichetta (etichette su un rotolo):** è definito dal driver della stampante.
- Il formato pagina **Imposta manualmente il formato pagina (fogli di carta)** viene impostato manualmente.

Se il formato pagina sia definito automaticamente, sono visualizzate altre opzioni:

- **Carta:** selezione di formati carta standard.
- Dimensioni della carta personalizzate **Larghezza** e **Altezza**.

Il gruppo **Orientamento** imposta il nuovo layout dell'etichetta come **Verticale** o **Orizzontale**.

- **Ruotato: Layout stampante** esegue una rotazione di 180 gradi.

Anteprima visualizza la schermata dell'etichetta e i layout di stampa correnti.

4.2.4 Stock

Gli stock di etichette sono un'alternativa veloce alla progettazione di etichette partendo da zero. Usare modelli di stock quando si progettano etichette per un tipo di stampante

specifico e quando si ottimizza il processo di progettazione di etichette.

Il gruppo **Stock** definisce il tipo di stock da usare quando si progetta e si stampa un'etichetta. Di solito i tipi di stock sono associati a produttori di stampanti o fornitori di articoli di cancelleria.

NOTA: Qui le proprietà dello stock definite escludono le proprietà dell'etichetta impostate manualmente.

Stock definisce lo stock esatto da utilizzare per la progettazione e la stampa di etichette. Gli stock vengono ordinati da fornitori e formati dei supporti. Espandere il fornitore di stock e selezionare un tipo di stock specifico.

SUGGERIMENTO: Usare **Cerca...** per trovare facilmente lo stock richiesto. È disponibile la ricerca parziale: immettere una sequenza di caratteri per elencare tutti gli stock che contengono la sequenza. Se lo stock selezionato non è compatibile con la stampante selezionata, viene visualizzata un'avvertenza. Lo stock selezionato in precedenza diventa di nuovo attivo (se era stato definito), consentendo la continuazione della stampa.

NOTA: Se lo stock selezionato non è compatibile con la stampante selezionata, viene visualizzata un'avvertenza. Lo stock selezionato in precedenza diventa di nuovo attivo (se era stato definito), consentendo la continuazione della stampa.

Informazioni sullo stock visualizza le proprietà dello stock selezionato.

- [Dimensioni etichetta](#)
- [Numero d'etichette](#)
- [Descrizione](#)
- **Autore**

4.2.5 Stile

La scheda **Stile** consente di definire le proprietà di stile dell'etichetta.

Colore di sfondo: imposta il colore dello sfondo dell'etichetta.

Immagine di sfondo: imposta l'immagine di sfondo dell'etichetta.

- **Nome file immagine:** definisce il file di immagine da usare come immagine di sfondo.
- **Incorpora immagine in un documento:** salva l'immagine nel file di etichetta.
- **Salva su file l'immagine incorporata:** l'immagine incorporata dell'etichetta viene salvata in un file separato.

- **Rimuovi immagine incorporata:** l'immagine incorporata viene rimossa dal file di etichetta.
- **Posizione immagine:** imposta la posizione dell'immagine sull'etichetta:
 - **Centro:** centra l'immagine sull'etichetta con le dimensioni originali. Un'immagine più grande dell'etichetta visualizzerà solo la parte centrale, tralasciando il resto della vista.
 - **Adatta:** ridimensiona l'immagine per riempire l'etichetta, mantenendo le proporzioni originali.
 - **Allunga:** allunga l'immagine per far sì che riempi l'intera etichetta.

NOTA: Questa opzione ignora le proporzioni originali dell'immagine. L'immagine potrebbe apparire distorta sull'etichetta.

- **Rotazione:** consente di ruotare l'immagine di sfondo a incrementi di 90 gradi.
- **Stampa immagine di sfondo:** l'immagine di sfondo viene stampata.

4.2.6 Info

La scheda **Info** include una **Descrizione** che funge da suggerimento o guida per l'utente che lavorerà con l'etichetta.

Definire l'etichetta **Descrizione** immettendo il testo nel campo.

4.2.7 Script personalizzati

Script personalizzati consente di aggiungere i parametri e i comandi Zebra Programming Language (ZPL) al flusso di dati quando vengono memorizzati i modelli di etichette. Ciò significa che quando si termina la progettazione del modello e lo si memorizza nella memoria della stampante, gli script personalizzati possono eseguire azioni aggiuntive.

A seconda delle proprie esigenze, è possibile utilizzare gli script personalizzati come script di intestazione o di piè di pagina.

- **Usa script intestazione/piè di pagina** consente di aggiungere uno script personalizzato ai flussi di dati quando si memorizza il modello di etichetta.

NOTA: È possibile usare script di intestazione/piè di pagina personalizzati in combinazione [con le definizioni degli script che si aggiungono ai valori delle variabili dei modelli.](#)

ESEMPIO:
^FX[Fonts]^FS

```

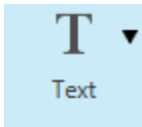
^FX[Graphics]^FS
^FX[Format]^FS
<my header script>
CT~CD,~CC^CT~
^XA
^DFE:XML-SPEC.ZPL^FS
~TA000~JSN^LT0^MNW^MTT^PON^PMN^LH0,0^JMA^PR6,6^MD15^LRN^CI0
^MMT
^PW831
^LL0406
^LS0
^FT196,67^A0N,28,28^FB56,1,0^FH\^FN2^FDXML1^FS
^FT198,126^A0N,28,28^FB56,1,0^FH\^FN3^FDXML2^FS
^FT199,189^A0N,28,28^FB89,1,0^FH\^FN4^FDXML3^FS
<my variable script>
^XZ
<my footer script>

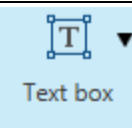
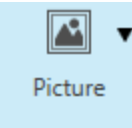
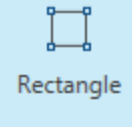
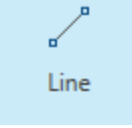
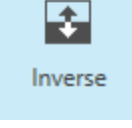
```

NOTA: Questa opzione è rivolta solo a utenti esperti. L'uso di script personalizzati richiede conoscenze approfondite di ZPL.

4.3 Oggetti etichetta

Dopo aver impostato le [proprietà dell'etichetta](#) è necessario iniziare ad aggiungere contenuto all'etichetta. Gli oggetti etichetta sono elementi di progettazione di base che vengono utilizzati per aggiungere e modificare vari tipi di contenuto. Ciascun oggetto ha la propria funzione, come descritto nella tabella seguente.

Oggetto etichetta	Icona	Descrizione
Testo		Contenitore di contenuto testuale. Adatta le proprie dimensioni in base alla quantità di caratteri immessi. Quando si digita, l'oggetto Testo cresce orizzontalmente e/o verticalmente.

Oggetto etichetta	Icona	Descrizione
Casella di testo	 Text box	Contenitore di contenuto testuale. Può adattare la propria altezza al contenuto o aumentare o aumentarla o ridurla per adattarsi al riquadro dell'oggetto.
Codice a barre	 Barcode	Oggetto per l'aggiunta e la modifica di vari tipi di codici a barre su un'etichetta.
Immagine	 Picture	Oggetto per l'aggiunta di contenuto grafico a un'etichetta.
Rettangolo	 Rectangle	Oggetto per la creazione di forme rettangolari su un'etichetta.
Linea	 Line	Oggetto per la creazione di linee su un'etichetta.
Ellisse	 Ellipse	Oggetto per la creazione di forme circolari su un'etichetta.
Inverti	 Inverse	Oggetto per l'inversione del colore dell'oggetto sottostante.

4.3.1 Testo

L'oggetto **Testo** è un contenitore di contenuto testuale che adatta le proprie dimensioni alla quantità di caratteri inseriti. Quando si digita, l'oggetto Testo cresce orizzontalmente e/o verticalmente.

4.3.1.1 Origine

Origine dati collegata definisce la sorgente del contenuto dell'oggetto selezionato.

- **Variabili:** i valori predefiniti delle variabili che vengono usati come contenuto dell'oggetto.

Il campo **Contenuto** consente di digitare il contenuto dell'oggetto.

NOTA: Quando si collega l'oggetto Testo a una variabile, conservare uno dei caratteri interni della stampante selezionati. La modifica di un carattere TrueType o OpenType restituisce un errore derivante dall'utilizzo dell'oggetto variabile Testo come grafico.

4.3.1.2 Stile

Colore caratteri imposta i caratteri del testo e i colori sottolineatura.

Carattere seleziona il tipo di carattere. I caratteri sono suddivisi in due gruppi: caratteri OpenType e caratteri della stampante.

NOTA: se la stampante selezionata correntemente è una stampante termica, si rendono disponibili caratteri aggiuntivi. Si tratta dei **Caratteri della stampante** interni, installati nella stampante. I caratteri della stampante sono identificati dall'icona della stampante davanti ai relativi nomi.

I caratteri possono apparire in **grassetto, corsivo, sottolineato o barrato**.

Proporzioni caratteri imposta il fattore di allungamento dei caratteri. Se il fattore di allungamento è impostato sul 100 %, i caratteri appaiono con la scala normale. Se il fattore è impostato sul 200 %, i caratteri appaiono al doppio delle dimensioni. Se è impostata sul 50 %, la larghezza dei caratteri viene ridotta fino a metà delle sue dimensioni.

Allineamento definisce il posizionamento orizzontale del contenuto immesso.

- **Sinistra:** testo allineato con il bordo sinistro dell'oggetto.
- **Centro:** testo posizionato al centro dell'oggetto.
- **Destra:** testo allineato con il bordo destro dell'oggetto.
- **Giustificato:** distribuisce il testo in modo uniforme a entrambi i lati.

Spaziatura imposta lo spazio tra i caratteri di testo e le righe.

- **Interlinea:** spazio tra ciascuna riga di un paragrafo.
- **Spaziatura caratteri:** spazio tra i singoli caratteri.

4.3.1.3 Effetti

Inverti: colori di sfondo di testo e oggetti invertiti.

4.3.1.4 Posizione

La scheda **Posizione** definisce il posizionamento dell'oggetto e il suo comportamento in relazione alla posizione.

Il gruppo **Posizione** definisce la posizione dell'oggetto.

- Coordinate **X** e **Y**: del punto di ancoraggio.

Il gruppo **Dimensione** fornisce informazioni sulle dimensioni dell'oggetto.

- **Larghezza** e **Altezza**: dimensione orizzontale e verticale dell'oggetto.
- **Mantieni proporzioni**: modifica simultanea delle dimensioni dell'oggetto durante il proporzionamento.

Nell'oggetto Testo, le dimensioni del testo sono determinate dalle dimensioni dei caratteri. Le dimensioni e le proporzioni dell'oggetto non possono essere modificate manualmente e hanno esclusivamente una funzione informativa relativamente alle dimensioni correnti.

NOTA: Se l'unità di misura viene modificata in [Proprietà etichetta](#), il valore si trasforma automaticamente.

Angolo di rotazione è l'angolo dell'oggetto basato sulla superficie del progetto.

Esistono diversi modi di impostare l'angolo dell'oggetto: immettere manualmente l'angolo,

trascinare il dispositivo di scorrimento o fare clic e trascinare l'icona  sull'oggetto selezionato. L'angolo di rotazione e il dispositivo di scorrimento ruotano l'oggetto attorno al

suo punto di ancoraggio. L'icona  fa ruotare l'oggetto intorno al suo punto centrale.

Punto di ancoraggio è il punto in cui un oggetto è agganciato alla superficie del progetto. Le dimensioni degli oggetti a dimensioni variabili aumentano o diminuiscono nella direzione opposta al punto di ancoraggio scelto.

Blocca impedisce lo spostamento dell'oggetto durante il processo di progettazione ed è selezionabile nel gruppo **Comportamento progetto**.

4.3.1.5 Generale

La scheda **Generale** identifica l'oggetto e ne imposta lo stato.

Nome imposta un ID oggetto univoco.

NOTA: Evitare di usare spazi o caratteri speciali nei nomi degli oggetti.

Descrizione consente di aggiungere note e annotazioni per un oggetto. L'opzione risulta utile durante il processo di progettazione dell'etichetta.

Il gruppo **Stato** definisce la visibilità degli oggetti sull'anteprima di stampa e sulle etichette stampate.

- **Non stampabile:** impedisce di stampare l'oggetto.
- **Visibile:** se la casella di controllo non è selezionata, l'oggetto non appare né sull'anteprima di stampa né sull'etichetta stampata. L'oggetto viene trattato come se non esistesse.

4.3.2 Casella di testo

L'oggetto **Casella di testo** è un contenitore di contenuto testuale su un'etichetta. L'oggetto Casella di testo è molto simile all'oggetto ZebraDesigner for Developers [Testo](#) standard. La differenza tra questi due oggetti è la presentazione di contenuto testuale a lunghezza variabile. L'oggetto Testo si espande e si riduce in continuazione per adattare le sue dimensioni alla quantità di caratteri immessi. Casella di testo, al contrario, può adattare (espansione/riduzione) la propria altezza al contenuto o aumentare o ridurre le dimensioni dei caratteri per adattarsi al riquadro dell'oggetto.

SUGGERIMENTO: Assicurarsi che il contenuto si adatti alla casella predefinita risulta particolarmente utile quando si lavora con dati variabili. A prescindere dalla lunghezza del valore di testo, esso viene sempre posizionato e visualizzato su un'etichetta all'interno del riquadro predefinito.

4.3.2.1 Origine

Origine dati collegata definisce la sorgente del contenuto dell'oggetto selezionato.

- [Variabili:](#) i valori predefiniti delle variabili che vengono usati come contenuto dell'oggetto.

Il campo **Contenuto** consente di digitare il contenuto dell'oggetto.

NOTA: Quando si collega l'oggetto Casella di testo a una variabile, conservare uno dei caratteri interni della stampante selezionati. La modifica di un carattere TrueType o OpenType restituisce un errore derivante dall'utilizzo dell'oggetto variabile Casella di testo come grafico.

4.3.2.2 Stile

Colore caratteri imposta i caratteri del testo e i colori sottolineatura.

Carattere seleziona il tipo di carattere. I caratteri sono suddivisi in due gruppi: caratteri OpenType e caratteri della stampante.

NOTA: se la stampante selezionata correntemente è una stampante termica, si rendono disponibili caratteri aggiuntivi. Si tratta dei **Caratteri della stampante** interni, installati nella stampante. I caratteri della stampante sono identificati dall'icona della stampante davanti ai relativi nomi.

I caratteri possono apparire in **grassetto, corsivo, sottolineato o barrato**.

Proporzioni caratteri imposta il fattore di allungamento dei caratteri. Se il fattore di allungamento è impostato sul 100 %, i caratteri appaiono con la scala normale. Se il fattore è impostato sul 200 %, i caratteri appaiono al doppio delle dimensioni. Se è impostata sul 50 %, la larghezza dei caratteri viene ridotta fino a metà delle sue dimensioni.

Allineamento definisce il posizionamento orizzontale del contenuto immesso.

- **Sinistra:** testo allineato con il bordo sinistro dell'oggetto.
- **Centro:** testo posizionato al centro dell'oggetto.
- **Destra:** testo allineato con il bordo destro dell'oggetto.
- **Giustificato:** distribuisce il testo in modo uniforme a entrambi i lati.

Spaziatura imposta lo spazio tra i caratteri di testo e le righe.

- **Interlinea:** spazio tra ciascuna riga di un paragrafo.
- **Spaziatura caratteri:** spazio tra i singoli caratteri.

Inverti: colori di sfondo di testo e oggetti invertiti.

4.3.2.3 Effetti

Inverti: colori di sfondo di testo e oggetti invertiti.

4.3.2.4 Posizione

La scheda **Posizione** definisce il posizionamento dell'oggetto e il suo comportamento in relazione alla posizione.

Il gruppo **Posizione** definisce la posizione dell'oggetto.

- Coordinate **X** e **Y:** del punto di ancoraggio.

Il gruppo **Dimensione** imposta le dimensioni dell'oggetto.

- **Larghezza e Altezza:** dimensione orizzontale e verticale dell'oggetto.
- **Mantieni proporzioni:** modifica simultanea delle dimensioni dell'oggetto durante il proporzionamento.

NOTA: Se l'unità di misura viene modificata in [Proprietà etichetta](#), il valore si trasforma automaticamente.

Angolo di rotazione è l'angolo dell'oggetto basato sulla superficie del progetto.

SUGGERIMENTO: Esistono diversi modi di impostare l'angolo dell'oggetto: immettere manualmente l'angolo, trascinare il dispositivo di scorrimento o fare clic e trascinare

l'icona  sull'oggetto selezionato. L'angolo di rotazione e il dispositivo di scorrimento ruotano l'oggetto attorno al suo punto di ancoraggio. L'icona  fa ruotare l'oggetto intorno al suo punto centrale.

Punto di ancoraggio è il punto in cui un oggetto è agganciato alla superficie del progetto. Le dimensioni degli oggetti a dimensioni variabili aumentano o diminuiscono nella direzione opposta al punto di ancoraggio scelto.

Blocca: impedisce lo spostamento dell'oggetto durante il processo di progettazione.

NOTA: Se l'unità di misura viene modificata, il valore si trasforma automaticamente.

4.3.2.5 Generale

La scheda **Generale** identifica l'oggetto e ne imposta lo stato.

Nome imposta un ID oggetto univoco.

NOTA: Evitare di usare spazi o caratteri speciali nei nomi degli oggetti.

Descrizione consente di aggiungere note e annotazioni per un oggetto. L'opzione risulta utile durante il processo di progettazione dell'etichetta.

Il gruppo **Stato** definisce la visibilità degli oggetti sull'anteprima di stampa e sulle etichette stampate.

- **Non stampabile:** impedisce di stampare l'oggetto.
- **Visibile:** se la casella di controllo non è selezionata, l'oggetto non appare né sull'anteprima di stampa né sull'etichetta stampata. L'oggetto viene trattato come se non esistesse.

4.3.3 Codice a barre

L'oggetto **Codice a barre** consente di aggiungere a un'etichetta vari tipi di codici a barre con dati codificati.

I dettagli sulle proprietà del codice a barre, i tipi e i metodi di codifica dei dati sono disponibili nell'apposita [sezione Codice a barre](#).

4.3.4 Immagine

Usare l'oggetto **Immagine** per aggiungere il contenuto grafico su un'etichetta. Sono supportati i seguenti formati di file:

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

4.3.4.1 Origine

Origine dati collegata definisce la sorgente del contenuto dell'oggetto selezionato.

- **Dati fissi:** testo fisso immesso manualmente.

Il campo **Contenuto** consente di immettere il contenuto dell'oggetto.

Per (ri)definire l'oggetto Immagine **Contenuto**, fare clic su **Sfoglia** e individuare il file da visualizzare sull'etichetta.

Incorpora immagine in un documento memorizza l'immagine nel file di etichetta. Il collegamento al file dell'immagine originale viene ignorato.

SUGGERIMENTO: L'incorporamento dell'immagine rende più portatile il file di etichetta, in quanto l'utente non deve includere il file di immagine durante la condivisione dell'etichetta.

Salva su file l'immagine incorporata: l'immagine incorporata dell'etichetta viene salvata in un file separato.

4.3.4.2 Stile

Il gruppo **Dithering** consente di selezionare il metodo di dithering più appropriato per stampare foto sulle etichette in bianco e nero.

SUGGERIMENTO: Quando si stampano immagini in bianco e nero, il dithering crea un'illusione di più colori e tonalità variando il motivo di punti neri.

Tipo dithering seleziona il metodo di dithering:

- **Impostazione predefinita driver stampante:** non viene selezionato nessun metodo di dithering per l'oggetto immagine. Quando si stampa in bianco e nero, il driver stampante utilizza il proprio metodo di dithering.

Se per l'oggetto immagine non è impostato il dithering, l'algoritmo può essere selezionato anche usando la finestra di dialogo delle proprietà della stampante. L'algoritmo del dithering selezionato per un oggetto in ZebraDesigner for Developers esclude quello selezionato usando la finestra di dialogo delle proprietà della stampante.

- **Ordinato:** applica il dithering mediante una mappa di soglia (matrice con celle) sui pixel visualizzati. Se il valore del pixel (scalato nell'intervallo 0-9) è inferiore al numero di celle corrispondenti della matrice, l'algoritmo ritraccia il pixel, altrimenti lo traccia di bianco.
- **Soglia:** imposta una soglia rispetto alla quale viene confrontato ciascun pixel. Se il valore originale del pixel è più elevato rispetto alla soglia, viene reso con il bianco. Più è basso il valore della soglia, più è elevato il numero di pixel fatti diventare bianchi.
- **Floyd Steinberg:** applica il dithering utilizzando la dispersione degli errori. Questo algoritmo genera il risultato più vicino all'originale, ma costituisce l'opzione più lenta.

4.3.4.3 Posizione

La scheda **Posizione** definisce il posizionamento dell'oggetto e il suo comportamento in relazione alla posizione.

Il gruppo **Posizione** definisce la posizione dell'oggetto.

- Coordinate **X** e **Y**: del punto di ancoraggio.

Il gruppo **Dimensione** imposta le dimensioni dell'oggetto.

- **Larghezza e Altezza:** dimensione orizzontale e verticale dell'oggetto.
- **Mantieni proporzioni:** modifica simultanea delle dimensioni dell'oggetto durante il proporzionamento.

NOTA: Se l'unità di misura viene modificata in [Proprietà etichetta](#), il valore si trasforma automaticamente.

Angolo di rotazione è l'angolo dell'oggetto basato sulla superficie del progetto.

SUGGERIMENTO: Esistono diversi modi di impostare l'angolo dell'oggetto: immettere manualmente l'angolo, trascinare il dispositivo di scorrimento o fare clic e trascinare

l'icona  sull'oggetto selezionato. L'angolo di rotazione e il dispositivo di scorrimento ruotano l'oggetto attorno al suo punto di ancoraggio. L'icona  fa ruotare l'oggetto intorno al suo punto centrale.

Punto di ancoraggio è il punto in cui un oggetto è agganciato alla superficie del progetto. Le dimensioni degli oggetti a dimensioni variabili aumentano o diminuiscono nella direzione opposta al punto di ancoraggio scelto.

Blocca: impedisce lo spostamento dell'oggetto durante il processo di progettazione.

NOTA: Se l'unità di misura viene modificata, il valore viene convertito automaticamente.

La scheda **Ridimensionamento grafico** è disponibile se l'oggetto immagine è collegato a una variabile. Queste impostazioni definiscono il modo in cui l'oggetto Immagine adatta le proprie dimensioni al file di origine al momento della stampa.

- **Mantieni dimensioni immagine originali:** consente il ridimensionamento dell'immagine disattivata. Le dimensioni dell'immagine restano invariate.
- **Ridimensiona proporzionalmente:** consente il ridimensionamento proporzionale dell'immagine. Le proporzioni delle dimensioni dell'immagine restano fisse.
- **Ridimensiona alle dimensioni progettate:** ridimensionamento dell'immagine orizzontale e verticale per adattarla al riquadro delimitatore. Probabilmente questa opzione distorce l'immagine.

Dimensione originale visualizza i valori di **Larghezza** e **Altezza** dell'immagine prima di eseguire il ridimensionamento. **Ripristina dimensioni immagine originali** annulla le azioni di ridimensionamento.

4.3.4.4 Generale

La scheda **Generale** identifica l'oggetto e ne imposta lo stato.

Nome imposta un ID oggetto univoco.

NOTA: Evitare di usare spazi o caratteri speciali nei nomi degli oggetti.

Descrizione consente di aggiungere note e annotazioni per un oggetto. L'opzione risulta utile durante il processo di progettazione dell'etichetta.

Il gruppo **Stato** definisce la visibilità degli oggetti sull'anteprima di stampa e sulle etichette stampate.

- **Non stampabile:** impedisce di stampare l'oggetto.
- **Visibile:** se la casella di controllo non è selezionata, l'oggetto non appare né sull'anteprima di stampa né sull'etichetta stampata. L'oggetto viene trattato come se non esistesse.

4.3.5 Rettangolo

L'oggetto **Rettangolo** crea un riquadro rettangolare su un'etichetta.

4.3.5.1 Stile

Il gruppo **Bordato** definisce le impostazioni della linea:

- **Spessore:** spessore della linea dell'oggetto.
- **Stile contorno:** stile della riga dell'oggetto:
 - **Tinta unita:** linea a tinta unita.
 - **Punto:** linea punteggiata.
 - **Trattino:** linea tratteggiata.
 - **Cancella:** alcune parti degli oggetti circostanti diventano invisibili sotto questo oggetto.
- **Colore contorno:** colore della linea.
- **Raggio angolo:** arrotonda gli angoli del rettangolo. I valori più elevati ampliano la curva.

Il gruppo **Riemp.** definisce le impostazioni del riempimento dell'oggetto e del colore.

- **Stile riempimento:** definizione delle proprietà di riempimento dell'oggetto:
 - **Nessuno:** oggetto completamente trasparente.
 - **Cancella:** rende invisibili gli altri oggetti al di sotto di quello attivo.
 - **Tinta unita:** riempie l'oggetto con un colore a tinta unita.

- **Diagonale destra:** riempie l'oggetto con linee diagonali che salgono verso il lato destro.
- **Diagonale sinistra:** riempie l'oggetto con linee diagonali che salgono verso il lato sinistro.
- **Verticale:** riempie l'oggetto con linee verticali.
- **Orizzontale:** riempie l'oggetto con linee orizzontali.
- **Incrocio:** riempie l'oggetto con linee incrociate.
- **Diagonale a croce:** riempie l'oggetto con linee incrociate in senso diagonale.
- **25% di colore:** l'opacità del colore di riempimento 25 %.
- **50% di colore:** l'opacità del colore di riempimento 50 %.
- **75% di colore:** l'opacità del colore di riempimento 75 %.
- **Colore di sfondo:** definizione del colore di riempimento dell'oggetto.

NOTA: Il sistema non permette che **Stile contorno** e **Stile riempimento** siano impostati contemporaneamente su **Nessuno**.

SUGGERIMENTO: Gli oggetti forma ([Rettangolo](#), [Linea](#) ed [Ellissi](#)) di ZebraDesigner ricordano l'ultima impostazione usata. Ogni volta che si aggiunge uno di questi oggetti all'etichetta, esso deve avere lo stesso contorno e le stesse impostazioni di riempimento dell'oggetto forma aggiunto in precedenza.

4.3.5.2 Posizione

La scheda **Posizione** definisce il posizionamento dell'oggetto e il suo comportamento in relazione alla posizione.

Il gruppo **Posizione** definisce la posizione dell'oggetto.

- Coordinate **X** e **Y**: del punto di ancoraggio.

Il gruppo **Dimensione** imposta le dimensioni dell'oggetto.

- **Larghezza** e **Altezza**: dimensione orizzontale e verticale dell'oggetto.
- **Mantieni proporzioni**: modifica simultanea delle dimensioni dell'oggetto durante il proporzionamento.

NOTA: Se l'unità di misura viene modificata in [Proprietà etichetta](#), il valore si trasforma automaticamente.

Angolo di rotazione è l'angolo dell'oggetto basato sulla superficie del progetto.

SUGGERIMENTO: Esistono diversi modi di impostare l'angolo dell'oggetto: immettere manualmente l'angolo, trascinare il dispositivo di scorrimento o fare clic e trascinare l'icona  sull'oggetto selezionato. L'angolo di rotazione e il dispositivo di scorrimento ruotano l'oggetto attorno al suo punto di ancoraggio. L'icona  fa ruotare l'oggetto intorno al suo punto centrale.

Punto di ancoraggio è il punto in cui un oggetto è agganciato alla superficie del progetto. Le dimensioni degli oggetti a dimensioni variabili aumentano o diminuiscono nella direzione opposta al punto di ancoraggio scelto.

Blocca: impedisce lo spostamento dell'oggetto durante il processo di progettazione.

4.3.5.3 Generale

La scheda **Generale** identifica l'oggetto e ne imposta lo stato.

Nome imposta un ID oggetto univoco.

NOTA: Evitare di usare spazi o caratteri speciali nei nomi degli oggetti.

Descrizione consente di aggiungere note e annotazioni per un oggetto. L'opzione risulta utile durante il processo di progettazione dell'etichetta.

Il gruppo **Stato** definisce la visibilità degli oggetti sull'anteprima di stampa e sulle etichette stampate.

- **Non stampabile:** impedisce di stampare l'oggetto.
- **Visibile:** se la casella di controllo non è selezionata, l'oggetto non appare né sull'anteprima di stampa né sull'etichetta stampata. L'oggetto viene trattato come se non esistesse.

Il gruppo **Ottimizzazione stampa** consente di attivare l'uso degli elementi interni della stampante.

SUGGERIMENTO: Se è supportata dal modello di stampante selezionato, una condivisione dell'elaborazione degli elementi dell'etichetta viene gestita direttamente dalla stampante (es.: caratteri interni, forme codici a barre). Il processo di stampa viene velocizzato anche a causa della notevole riduzione del traffico di dati.

- **Usa elemento stampante, se supportato:** stampa le etichette usando gli elementi interni della stampante, se la stampante lo consente. Se una stampante selezionata

non supporta gli elementi interni della stampante, l'elemento viene inviato come file grafico.

- **Usa sempre elemento stampante:** stampa le etichette usando solo gli elementi della stampante. Se una stampante selezionata non supporta gli elementi interni della stampante, viene visualizzato un messaggio di errore con la spiegazione.
- **Stampa sempre come grafica:** invia e stampa gli oggetti come file grafici.

NOTA: Quando si collega l'oggetto a una variabile, attivare l'opzione **Usa elemento stampante, se supportato** o **Usa sempre elemento stampante**. La stampa in modalità grafica restituisce un errore di stampa.

4.3.6 Linea

L'oggetto **Linea** crea una linea su un'etichetta.

4.3.6.1 Stile

Il gruppo **Bordato** definisce le impostazioni della linea:

- **Spessore:** spessore della linea dell'oggetto.
- **Stile contorno:** stile della riga dell'oggetto:
 - **Tinta unita:** linea a tinta unita.
 - **Punto:** linea punteggiata.
 - **Trattino:** linea tratteggiata.
 - **Cancela:** alcune parti degli oggetti circostanti diventano invisibili sotto questo oggetto.
- **Colore contorno:** colore della linea.

SUGGERIMENTO: Gli oggetti forma ([Rettangolo](#), [Linea](#) ed [Ellissi](#)) di ZebraDesigner ricordano l'ultima impostazione usata. Ogni volta che si aggiunge uno di questi oggetti all'etichetta, esso deve avere lo stesso contorno e le stesse impostazioni di riempimento dell'oggetto forma aggiunto in precedenza.

4.3.6.2 Posizione

La scheda **Posizione** definisce il posizionamento dell'oggetto e il suo comportamento in relazione alla posizione.

Il gruppo **Posizione** definisce la posizione dell'oggetto.

- **Coordinate X e Y:** del punto di ancoraggio.
- **Lunghezza:** imposta la lunghezza della riga.

Se l'unità di misura viene modificata in [Proprietà etichetta](#), il valore si trasforma automaticamente.

Angolo di rotazione è l'angolo dell'oggetto basato sulla superficie del progetto.

SUGGERIMENTO: Esistono diversi modi di impostare l'angolo dell'oggetto: immettere manualmente l'angolo, trascinare il dispositivo di scorrimento o fare clic e trascinare

l'icona  sull'oggetto selezionato. L'angolo di rotazione e il dispositivo di scorrimento ruotano l'oggetto attorno al suo punto di ancoraggio. L'icona  fa ruotare l'oggetto intorno al suo punto centrale.

Blocca: impedisce lo spostamento dell'oggetto durante il processo di progettazione.

4.3.6.3 Generale

La scheda **Generale** identifica l'oggetto e ne imposta lo stato.

Nome imposta un ID oggetto univoco.

NOTA: Evitare di usare spazi o caratteri speciali nei nomi degli oggetti.

Descrizione consente di aggiungere note e annotazioni per un oggetto. L'opzione risulta utile durante il processo di progettazione dell'etichetta.

Il gruppo **Stato** definisce la visibilità degli oggetti sull'anteprima di stampa e sulle etichette stampate.

- **Non stampabile:** impedisce di stampare l'oggetto.
- **Visibile:** se la casella di controllo non è selezionata, l'oggetto non appare né sull'anteprima di stampa né sull'etichetta stampata. L'oggetto viene trattato come se non esistesse.

Il gruppo **Ottimizzazione stampa** consente di attivare l'uso degli elementi interni della stampante.

SUGGERIMENTO: Se è supportata dal modello di stampante selezionato, una condivisione dell'elaborazione degli elementi dell'etichetta viene gestita direttamente dalla stampante (es.: caratteri interni, forme codici a barre). Il processo di stampa viene velocizzato anche a causa della notevole riduzione del traffico di dati.

- **Usa elemento stampante, se supportato:** stampa le etichette usando gli elementi interni della stampante, se la stampante lo consente. Se una stampante selezionata non supporta gli elementi interni della stampante, l'elemento viene inviato come file grafico.
- **Usa sempre elemento stampante:** stampa le etichette usando solo gli elementi della stampante. Se una stampante selezionata non supporta gli elementi interni della stampante, viene visualizzato un messaggio di errore con la spiegazione.
- **Stampa sempre come grafica:** invia e stampa gli oggetti come file grafici.

NOTA: Quando si collega l'oggetto a una variabile, attivare l'opzione **Usa elemento stampante, se supportato** o **Usa sempre elemento stampante**. La stampa in modalità grafica restituisce un errore di stampa.

4.3.7 Ellisse

L'oggetto **Ellisse** crea un oggetto circolare su un'etichetta.

4.3.7.1 Stile

Il gruppo **Bordato** definisce le impostazioni della linea:

- **Spessore:** spessore della linea dell'oggetto.
- **Stile contorno:** stile della riga dell'oggetto:
 - **Tinta unita:** linea a tinta unita.
 - **Punto:** linea punteggiata.
 - **Trattino:** linea tratteggiata.
 - **Cancella:** alcune parti degli oggetti circostanti diventano invisibili sotto questo oggetto.
- **Colore contorno:** colore della linea.

Il gruppo **Riemp.** definisce le impostazioni del riempimento dell'oggetto e del colore.

- **Stile riempimento:** definizione delle proprietà di riempimento dell'oggetto:
 - **Nessuno:** oggetto completamente trasparente.
 - **Cancella:** rende invisibili gli altri oggetti al di sotto di quello attivo.
 - **Tinta unita:** riempie l'oggetto con un colore a tinta unita.
 - **Diagonale destra:** riempie l'oggetto con linee diagonali che salgono verso il lato destro.
 - **Diagonale sinistra:** riempie l'oggetto con linee diagonali che salgono verso il lato sinistro.
 - **Verticale:** riempie l'oggetto con linee verticali.
 - **Orizzontale:** riempie l'oggetto con linee orizzontali.

- **Incrocia:** riempie l'oggetto con linee incrociate.
- **Diagonale a croce:** riempie l'oggetto con linee incrociate in senso diagonale.
- **25% di colore:** l'opacità del colore di riempimento 25 %.
- **50% di colore:** l'opacità del colore di riempimento 50 %.
- **75% di colore:** l'opacità del colore di riempimento 75 %.
- **Colore di sfondo:** definizione del colore di riempimento dell'oggetto.

NOTA: Il sistema non permette che **Stile contorno** e **Stile riempimento** siano impostati contemporaneamente su **Nessuno**.

SUGGERIMENTO: Gli oggetti forma (Rettangolo, Linea ed Ellissi) di ZebraDesigner ricordano l'ultima impostazione usata. Ogni volta che si aggiunge uno di questi oggetti all'etichetta, esso deve avere lo stesso contorno e le stesse impostazioni di riempimento dell'oggetto forma aggiunto in precedenza.

4.3.7.2 Posizione

La scheda **Posizione** definisce il posizionamento dell'oggetto e il suo comportamento in relazione alla posizione.

Il gruppo **Posizione** definisce la posizione dell'oggetto.

- **Coordinate X e Y:** del punto di ancoraggio.

Il gruppo **Dimensione** imposta le dimensioni dell'oggetto.

- **Larghezza e Altezza:** dimensione orizzontale e verticale dell'oggetto.
- **Mantieni proporzioni:** modifica simultanea delle dimensioni dell'oggetto durante il proporzionamento.

NOTA: Se l'unità di misura viene modificata in [Proprietà etichetta](#), il valore si trasforma automaticamente.

Angolo di rotazione è l'angolo dell'oggetto basato sulla superficie del progetto.

SUGGERIMENTO: Esistono diversi modi di impostare l'angolo dell'oggetto: immettere manualmente l'angolo, trascinare il dispositivo di scorrimento o fare clic e trascinare

l'icona  sull'oggetto selezionato. L'angolo di rotazione e il dispositivo di scorrimento ruotano l'oggetto attorno al suo punto di ancoraggio. L'icona  fa ruotare l'oggetto intorno al suo punto centrale.

Punto di ancoraggio è il punto in cui un oggetto è agganciato alla superficie del progetto. Le dimensioni degli oggetti a dimensioni variabili aumentano o diminuiscono nella direzione opposta al punto di ancoraggio scelto.

Blocca: impedisce lo spostamento dell'oggetto durante il processo di progettazione.

NOTA: Se l'unità di misura viene modificata, il valore si trasforma automaticamente.

4.3.7.3 Generale

La scheda **Generale** identifica l'oggetto e ne imposta lo stato.

Nome imposta un ID oggetto univoco.

NOTA: Evitare di usare spazi o caratteri speciali nei nomi degli oggetti.

Descrizione consente di aggiungere note e annotazioni per un oggetto. L'opzione risulta utile durante il processo di progettazione dell'etichetta.

Il gruppo **Stato** definisce la visibilità degli oggetti sull'anteprima di stampa e sulle etichette stampate.

- **Non stampabile:** impedisce di stampare l'oggetto.
- **Visibile:** se la casella di controllo non è selezionata, l'oggetto non appare né sull'anteprima di stampa né sull'etichetta stampata. L'oggetto viene trattato come se non esistesse.

Il gruppo **Ottimizzazione stampa** consente di attivare l'uso degli elementi interni della stampante.

SUGGERIMENTO: Se è supportata dal modello di stampante selezionato, una condivisione dell'elaborazione degli elementi dell'etichetta viene gestita direttamente dalla stampante (es.: caratteri interni, forme codici a barre). Il processo di stampa viene velocizzato anche a causa della notevole riduzione del traffico di dati.

- **Usa elemento stampante, se supportato:** stampa le etichette usando gli elementi interni della stampante, se la stampante lo consente. Se una stampante selezionata non supporta gli elementi interni della stampante, l'elemento viene inviato come file grafico.
- **Usa sempre elemento stampante:** stampa le etichette usando solo gli elementi della stampante. Se una stampante selezionata non supporta gli elementi interni della stampante, viene visualizzato un messaggio di errore con la spiegazione.

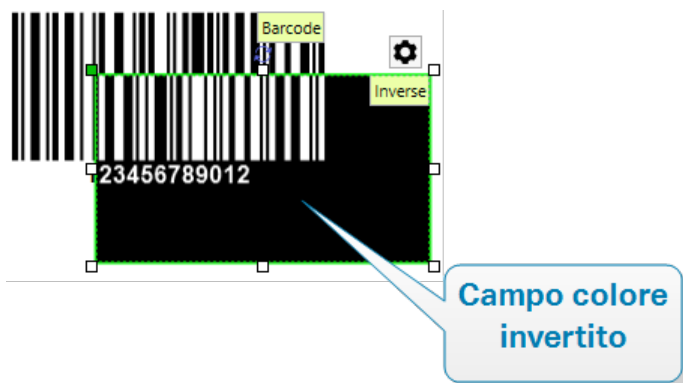
- **Stampa sempre come grafica:** invia e stampa gli oggetti come file grafici.

NOTA: Quando si collega l'oggetto a una variabile, attivare l'opzione **Usa elemento stampante, se supportato** o **Usa sempre elemento stampante**. La stampa in modalità grafica restituisce un errore di stampa.

4.3.8 Inverti

4.3.8.1 Informazioni su

L'oggetto **Inverti** inverte il colore dell'oggetto sottostante.



4.3.8.2 Posizione

La scheda **Posizione** definisce il posizionamento dell'oggetto e il suo comportamento in relazione alla posizione.

Il gruppo **Posizione** definisce la posizione dell'oggetto.

- **Coordinate X e Y:** del punto di ancoraggio.

Il gruppo **Dimensione** imposta le dimensioni dell'oggetto.

- **Larghezza e Altezza:** dimensione orizzontale e verticale dell'oggetto.
- **Mantieni proporzioni:** modifica simultanea delle dimensioni dell'oggetto durante il proporzionamento.

NOTA: Se l'unità di misura viene modificata in [Proprietà etichetta](#), il valore si trasforma automaticamente.

Angolo di rotazione è l'angolo dell'oggetto basato sulla superficie del progetto.

SUGGERIMENTO: Esistono diversi modi di impostare l'angolo dell'oggetto: immettere manualmente l'angolo, trascinare il dispositivo di scorrimento o fare clic e trascinare l'icona  sull'oggetto selezionato. L'angolo di rotazione e il dispositivo di scorrimento ruotano l'oggetto attorno al suo punto di ancoraggio. L'icona  fa ruotare l'oggetto intorno al suo punto centrale.

Punto di ancoraggio è il punto in cui un oggetto è agganciato alla superficie del progetto. Le dimensioni degli oggetti a dimensioni variabili aumentano o diminuiscono nella direzione opposta al punto di ancoraggio scelto.

Blocca: impedisce lo spostamento dell'oggetto durante il processo di progettazione.

NOTA: Se l'unità di misura viene modificata, il valore si trasforma automaticamente.

4.3.8.3 Generale

La scheda **Generale** identifica l'oggetto e ne imposta lo stato.

Nome imposta un ID oggetto univoco.

NOTA: Evitare di usare spazi o caratteri speciali nei nomi degli oggetti.

Descrizione consente di aggiungere note e annotazioni per un oggetto. L'opzione risulta utile durante il processo di progettazione dell'etichetta.

Il gruppo **Stato** definisce la visibilità degli oggetti sull'anteprima di stampa e sulle etichette stampate.

- **Non stampabile:** impedisce di stampare l'oggetto.
- **Visibile:** se la casella di controllo non è selezionata, l'oggetto non appare né sull'anteprima di stampa né sull'etichetta stampata. L'oggetto viene trattato come se non esistesse.

Il gruppo **Ottimizzazione stampa** consente di attivare l'uso degli elementi interni della stampante.

SUGGERIMENTO: Se è supportata dal modello di stampante selezionato, una condivisione dell'elaborazione degli elementi dell'etichetta viene gestita direttamente dalla stampante (es.: caratteri interni, forme codici a barre). Il processo di stampa viene velocizzato anche a causa della notevole riduzione del traffico di dati.

- **Usa elemento stampante, se supportato:** stampa le etichette usando gli elementi interni della stampante, se la stampante lo consente. Se una stampante selezionata non supporta gli elementi interni della stampante, l'elemento viene inviato come file grafico.
- **Usa sempre elemento stampante:** stampa le etichette usando solo gli elementi della stampante. Se una stampante selezionata non supporta gli elementi interni della stampante, viene visualizzato un messaggio di errore con la spiegazione.
- **Stampa sempre come grafica:** invia e stampa gli oggetti come file grafici.

4.4 Lavorare con gli oggetti

Questa sezione descrive come lavorare con gli [oggetti](#) in modo che si uniscano con il progetto di un'[etichetta](#).

L'oggetto è un elemento costitutivo di base di qualsiasi etichetta. Ciascun oggetto è dedicato a un tipo di contenuto specifico. Vedere gli argomenti sulle proprietà degli oggetti relative allo stile e al contenuto.

Queste sono le azioni comuni per più tipi di oggetti:

- [Aggiunta di un oggetto](#): aggiunge un oggetto alla superficie di progettazione.
- Aggiunta di un oggetto con origine dati collegata: fare clic sulla freccia giù accanto al pulsante dell'oggetto e selezionare un'origine dati esistente o nuova per far collegare immediatamente l'oggetto a un'origine dati dinamici.
- [Raggruppamento](#): a comportare più oggetti come un unico oggetto.
- [Rotazione](#): cambia l'angolo di un oggetto selezionato.
- [Allineamento](#): allinea le posizioni degli oggetti.

4.4.1 Aggiunta di oggetti

Per aggiungere un oggetto a un'etichetta sono disponibili più metodi. Utilizzare quello più pratico:

- **Clic e clic:** fare clic sull'oggetto negli strumenti dell'oggetto. Il cursore del mouse si trasforma. Fare clic sulla superficie del progetto: l'oggetto selezionato appare nel punto in cui si era fatto clic.
- **Clic e trascinamento** fare clic sull'oggetto negli strumenti dell'oggetto. Il cursore del mouse si trasforma. Fare clic sulla superficie del progetto ed eseguire un trascinamento per definire le dimensioni dell'oggetto aggiunto.

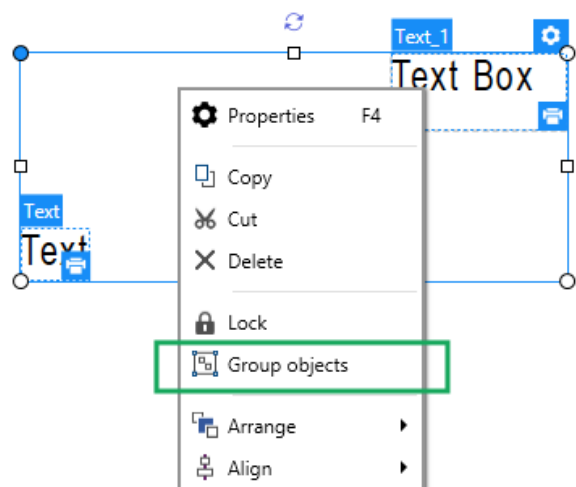
Le dimensioni dell'oggetto [Testo](#) non possono essere definite utilizzando questo metodo: le sue dimensioni sono definite dinamicamente.

- **Trascinamento e rilascio:** fare clic sull'oggetto negli strumenti dell'oggetto e trascinarlo sulla superficie del progetto. L'oggetto selezionato appare nella posizione in cui viene rilasciato il pulsante del mouse.
- **Copia e incolla:** il contenuto grafico e testuale può essere incollato direttamente sulla superficie del progetto. Le seguenti regole si applicano quando si copiano gli elementi e li si incollano direttamente su un'etichetta:
 - Il contenuto grafico degli Appunti è incollato come oggetto incorporato [Immagine](#).
 - La singola riga di testo viene incollata come oggetto [Testo](#).

4.4.2 Raggruppamento

Per far sì che più oggetti di un'etichetta si comportino come un oggetto unico, aggiungerli a un gruppo. Per raggruppare gli oggetti:

- Contornare con il mouse gli oggetti da raggruppare. Viene visualizzato un rettangolo che contrassegna gli oggetti selezionati. Fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare **Oggetti gruppo** per creare un gruppo di oggetti.
- Tenere premuto il tasto <Shift> e fare clic sugli oggetti da raggruppare. Per selezionare più oggetti: fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare **Raggruppa oggetti** per creare un gruppo di oggetti.



4.4.3 Rotazione

L'angolo di un oggetto può essere impostato in due modi:

- Immettere l'angolo manualmente, in gradi, oppure trascinare il dispositivo di scorrimento. L'oggetto ruota attorno al suo punto di ancoraggio. I comandi di rotazione sono accessibile in due modi:
 - Fare clic su **Posizione** nel [gruppo Posizionamento](#) della scheda Progetta.
 - Passare a **Proprietà oggetto -> Posizione -> Angolo di rotazione**.
- Fare clic e trascinare l'icona  accanto all'oggetto selezionato. L'icona  fa ruotare l'oggetto intorno al suo punto centrale.

Punto di ancoraggio indica il punto in cui un oggetto viene ancorato sulla superficie del progetto. Le dimensioni degli oggetti a dimensioni variabili aumentano o diminuiscono nella direzione opposta al punto di ancoraggio scelto.

5 Creazione di etichette stile ricevuta

Le ricevute costituiscono una parte essenziale del processo di acquisto. Quando i clienti fanno acquisti, si aspettano ricevute dall'aspetto professionale che includano informazioni standard come gli articoli acquistati, i prezzi e gli importi totali. Le ricevute devono includere anche il nome dell'azienda, gli indirizzi e i dettagli della transazione.

ZebraDesigner for Developers consente di progettare le ricevute mediante file di etichette dedicate tipo ricevute. Progettando le ricevute in questo modo si risparmia tempo, facendo sì che esse contengano sempre le informazioni di cui i clienti hanno bisogno e che vengano stampate correttamente durante gli acquisti.

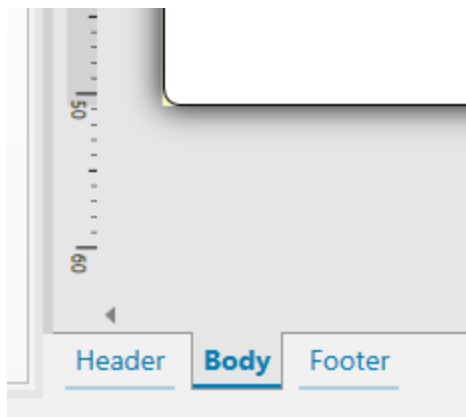
Le etichette tipo ricevuta includono quanto segue:

- Sezioni separate di intestazione, corpo e piè di pagina per i singoli file di etichette. Queste sezioni fungono da "sottoetichette" e ciascuna di esse contiene porzioni predefinite delle ricevute.
- Altezze di etichetta variabili. Le etichette tipo ricevuta adattano le loro dimensioni al numero di articoli acquistati. Le etichette tipo ricevuta utilizzano i rotoli di etichette come supporto.

One Portals Way, Twin Points WA 98156 Phone: 1-206-555-1		Intestazione	
Date: 20-feb-2002			
Ship To: SPAR Supermarkt Starenweg 5 Geneve 1204 Switzerland	Bill To: Richter Supermarkt Grenzacherweg 237 Geneve 1203 Switzerland		
Order Customer 11875	Salesperso RICSU	Order Date 06-maj-1998	Required Date 03-jun-1998
		Ship Via United Package	
Product ID	Product Name	Quantity	Unit 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
		Corpo	
Piè di pagina		Subtotal: \$498,11 Freight: \$6,19 Total: \$504,1229	

Per creare e progettare etichette tipo ricevuta:

1. Passare a **File > Nuovo** e fare clic su **Nuova ricevuta**
2. Completare i passaggi [Impostazione guidata nuova ricevuta](#).
3. Si apre la finestra di modifica dell'etichetta tipo ricevuta.
4. Notare le tre schede sotto la superficie del progetto: **Intestazione**, **Corpo** e **Piè di pagina**. Usare queste schede per commutare tra le "sottoetichette" delle ricevute create.



- Usare la scheda **Intestazione** per le informazioni dell'azienda, la data di acquisto e informazioni simili.
 - Usare la scheda **Corpo** per creare il contenuto principale delle ricevute che contengono gli elenchi degli articoli acquistati e dei prezzi.
 - Usare la scheda **Piè di pagina** per i totali della somma, le informazioni fiscali e informazioni simili.
5. Dopo aver completato i progetti delle ricevute, [archiviare i file](#) nella stampante.

NOTA: Utilizzare l'anteprima dell'etichetta per controllare visivamente le etichette tipo ricevuta. L'anteprima visualizza separatamente l'intestazione, il corpo e il piè di pagina delle "sottoetichette".

Le ricevute memorizzate sono pronte per la stampa utilizzando i dati recuperati dai sistemi informativi aziendali.

5.1 Impostazione guidata nuova ricevuta

Impostazione guidata guida l'utente nel processo di creazione di una nuova etichetta tipo ricevuta. La procedura guidata consiste in tre passi di configurazione e in un riepilogo:

- [Passo 1: Selezionare la stampante](#)
- [Passo 2: Impostare il formato pagina](#)
- [Passo 3: Specificare le dimensioni dell'etichetta](#)
- [Passo 4: Riepilogo](#)

Dopo aver completato questi passi, la ricevuta è pronta per essere modificata e memorizzata.

NOTA: Per uscire da Impostazione guidata delle ricevute durante un passo qualsiasi, premere **Esc**. Le nuove proprietà delle etichette sono impostate sui valori predefiniti.

5.1.1 Passo 1: Selezionare la stampante

Questo passo consente di selezionare la stampante da usare per la stampa della nuova etichetta tipo ricevuta creata. Inoltre, esso consente di accedere direttamente alle proprietà del driver della stampante.

Selezionare la stampante dall'elenco a discesa.

L'impostazione guidata delle etichette ricorda l'ultima stampante selezionata. Quando si crea un'altra nuova ricevuta, la procedura automatica seleziona automaticamente la stampante selezionata per l'ultima etichetta creata. Se manca la stampante, al suo posto viene selezionata la stampante predefinita.

5.1.2 Passo 2: Impostare il formato pagina

Questo passo definisce le dimensioni della pagina dell'etichetta tipo ricevuta.

Selezionare il supporto di stampa.

- **Stampa su un rotolo di etichette:** questa opzione stampa il rotolo di etichette installato. Il formato pagina delle stampanti termiche viene rilevato automaticamente.

NOTA: Se nella procedura guidata precedente [Seleziona stampante](#) era stata selezionata una stampante termica, per impostazione predefinita questa opzione è attivata.

Selezionare lo stock.

L'opzione **Carica impostazioni da uno stock predefinito** definisce la pagina in base al tipo di stock selezionato.

Con questa opzione selezionata, vengono visualizzate opzioni aggiuntive:

- **Stock:** definisce il tipo di stock da usare quando si progetta e si stampa la nuova etichetta creata. Di solito i tipi di stock sono associati a produttori di stampanti o fornitori di articoli di cancelleria. Selezionare lo stock esatto dal menu a discesa.

Se lo stock selezionato non è compatibile con la stampante, viene visualizzata un'avvertenza. La progettazione e la stampa di etichette è disattivata.

- **Informazioni sullo stock:** visualizza le proprietà dello stock selezionato.

5.1.3 Passo 3: Specificare le dimensioni dell'etichetta

Questo passo definisce le dimensioni della nuova etichetta creata, i suoi margini, l'unità di misura e gli offset inferiori:

- **Unità di misura:** definisce l'unità da usare durante la progettazione dell'etichetta.
- **Dimensioni etichetta:** consente di definire un valore di **Larghezza** della nuova ricevuta. Le impostazioni di **Altezza** sono disattivate, in quanto le ricevute utilizzano rotoli di carta di altezza variabile.
- **Margini:** consente di definire la distanza tra il bordo della superficie di stampa e il bordo della ricevuta (sinistra/destra, alto/basso).
- **Offset inferiore:** definisce la quantità di spazio vuoto tra l'ultimo oggetto della ricevuta e il bordo inferiore delle "sottoetichette" che appartengono alla ricevuta (intestazione, corpo o piè di pagina).

5.1.4 Passo 4: Riepilogo

Questo passo riepiloga le nuove proprietà dell'etichetta stile ricevuta definite mediante **Impostazione guidata delle etichette**.

Prima di fare clic su **Fine** per entrare nelle fasi di modifica e stampa di etichette, controllare le impostazioni visualizzate:

- **Stampante:** la stampante selezionata per progettare e memorizzare la ricevuta.
- **Dimensioni etichetta:** dimensioni della nuova ricevuta creata.
- **Dimensioni carta:** le dimensioni della carta stampabile.

5.2 Proprietà dell'etichetta stile ricevuta

L'**editor Proprietà etichetta** seleziona la stampante, imposta le dimensioni dell'etichetta e definisce le proprietà della carta usata per stampare.

Le impostazioni delle proprietà etichetta sono elencate di seguito e appaiono come schede di finestre di dialogo:

Proprietà etichetta	Descrizione
Stampante	Seleziona la stampante preferita.
Dimensioni etichetta	Definisce l' unità di misura e le dimensioni dell'etichetta.
Stock	Seleziona il tipo di stock.
Stile	Definisce i parametri dello stile dell'etichetta.
Info	Inserisce la descrizione dell'etichetta.
Script personalizzati	Permette di sovrascrivere le impostazioni predefinite delle variabili e di aggiungere parametri o comandi speciali.

SUGGERIMENTO: Per aprire l'**editor Proprietà etichetta**, fare doppio clic sulla [superficie del progetto](#).

5.2.1 Stampante

Il menu a discesa **Stampante** consente di selezionare una stampante tra le stampanti disponibili correntemente.

SUGGERIMENTO: Per definire le impostazioni della stampante, selezionare una stampante e fare clic su **Proprietà stampante**. Questo pulsante consente di accedere direttamente al driver della stampante selezionato e alle relative impostazioni.

5.2.2 Dimensioni etichetta

La scheda **Dimensioni etichetta** specifica le dimensioni della ricevuta e definisce se le sue dimensioni dovrebbero adattarsi o meno alle dimensioni mutevoli degli oggetti.

Unità di misura definisce l'unità da usare durante la progettazione dell'etichetta. Sono disponibili quattro unità di misura: centimetri, pollici, millimetri e punti.

Il gruppo **Dimensioni etichetta** definisce il valore di **Larghezza** dell'etichetta. Le impostazioni di **Altezza** sono disattivate, in quanto le ricevute utilizzano rotoli di carta di altezza variabile.

Quando si inserisce manualmente l'unità di misura, cambia anche il valore di **Unità** definita correntemente.

Il gruppo **Margini** imposta la distanza tra il bordo della superficie di stampa e il bordo dell'etichetta (sinistra/destra, alto/basso).

Offset inferiore: definisce la quantità di spazio vuoto tra l'ultimo oggetto della ricevuta e il bordo inferiore delle "sottoetichette" che appartengono alla ricevuta (intestazione, corpo o piè di pagina).

5.2.2.1 Script personalizzati

Script personalizzati consente di aggiungere i parametri e i comandi Zebra Programming Language (ZPL) al flusso di dati quando vengono memorizzati i modelli di etichette. Ciò significa che quando si termina la progettazione del modello e lo si memorizza nella memoria della stampante, gli script personalizzati possono eseguire azioni aggiuntive.

A seconda delle proprie esigenze, è possibile utilizzare gli script personalizzati come script di intestazione o di piè di pagina.

- **Usa script intestazione/piè di pagina** consente di aggiungere uno script personalizzato ai flussi di dati quando si memorizza il modello di etichetta.

NOTA: È possibile usare script di intestazione/piè di pagina personalizzati in combinazione [con le definizioni degli script che si aggiungono ai valori delle variabili dei modelli.](#)

ESEMPIO:

```
^FX[Fonts]^FS
^FX[Graphics]^FS
^FX[Format]^FS
<my header script>
CT~CD,~CC^CT~
^XA
^DFE:XML-SPEC.ZPL^FS
~TA000~JSN^LT0^MNW^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
<my variable script>
^XZ
```

<my footer script>

NOTA: Questa opzione è rivolta solo a utenti esperti. L'uso di script personalizzati richiede conoscenze approfondite di ZPL.

5.2.3 Stock

Gli stock di etichette sono un'alternativa veloce alla progettazione di etichette partendo da zero. Usare modelli di stock quando si progettano etichette per un tipo di stampante specifico e quando si ottimizza il processo di progettazione di etichette.

Il gruppo **Stock** definisce il tipo di stock da usare quando si progetta e si stampa un'etichetta. Di solito i tipi di stock sono associati a produttori di stampanti o fornitori di articoli di cancelleria.

NOTA: Qui le proprietà dello stock definite escludono le proprietà dell'etichetta impostate manualmente.

Stock definisce lo stock esatto da utilizzare per la progettazione e la stampa di etichette. Gli stock vengono ordinati da fornitori e formati dei supporti. Espandere il fornitore di stock e selezionare un tipo di stock specifico.

SUGGERIMENTO: Usare **Cerca...** per trovare facilmente lo stock richiesto. È disponibile la ricerca parziale: immettere una sequenza di caratteri per elencare tutti gli stock che la contengono. Se lo stock selezionato non è compatibile con la stampante selezionata, viene visualizzata un'avvertenza. Lo stock selezionato in precedenza diventa di nuovo attivo (se era stato definito), consentendo la continuazione della stampa.

5.2.4 Stile

La scheda **Stile** consente di definire le proprietà di stile dell'etichetta.

Colore di sfondo: imposta il colore dello sfondo dell'etichetta.

Immagine di sfondo: imposta l'immagine di sfondo dell'etichetta.

- **Nome file immagine:** definisce il file di immagine da usare come immagine di sfondo.
- **Incorpora immagine in un documento:** salva l'immagine nel file di etichetta.
- **Salva su file l'immagine incorporata:** l'immagine incorporata dell'etichetta viene salvata in un file separato.

- **Rimuovi immagine incorporata:** l'immagine incorporata viene rimossa dal file di etichetta.
- **Posizione immagine:** imposta la posizione dell'immagine sull'etichetta:
 - **Centro:** centra l'immagine sull'etichetta con le dimensioni originali. Un'immagine più grande dell'etichetta visualizzerà solo la parte centrale, tralasciando il resto della vista.
 - **Adatta:** ridimensiona l'immagine per riempire l'etichetta, mantenendo le proporzioni originali.
 - **Allunga:** allunga l'immagine per far sì che riempi l'intera etichetta.

NOTA: Questa opzione ignora le proporzioni originali dell'immagine. L'immagine potrebbe apparire distorta sull'etichetta.

- **Rotazione:** consente di ruotare l'immagine di sfondo a incrementi di 90 gradi.
- **Stampa immagine di sfondo:** l'immagine di sfondo viene stampata.

5.2.5 Info

La scheda **Info** include una **Descrizione** che funge da suggerimento o guida per l'utente che lavorerà con l'etichetta.

Definire l'etichetta **Descrizione** immettendo il testo nel campo.

6 Codice a barre

ZebraDesigner for Developers supporta un'ampia gamma di tipi di codice a barre 1D e 2D da stampare sulle etichette. Ciascun tipo di codice a barre è configurabile in base a standard specifici.

SUGGERIMENTO: Quando si codifica il contenuto del codice a barre, assicurarsi che i caratteri usati, la lunghezza e gli identificatori siano conformi alle linee guida standard sui codici a barre.

In ZebraDesigner for Developers sono disponibili i seguenti tipi di codici a barre:

- [Codici a barre 1D e 2D](#)
- [Sottotipi di codici a barre GS1](#)

In ZebraDesigner for Developers, i codici a barre vengono aggiunti a un'etichetta mediante l'oggetto codice a barre. Per codificare correttamente i dati e impostare le proprietà dell'oggetto codice a barre, leggere le sezioni seguenti. Ciascuna di queste sezioni descrive le proprietà dell'oggetto codice a barre. Per iniziare a modificarle, fare doppio clic sull'oggetto per aprire la [finestra delle proprietà dell'oggetto](#).

6.1 Origine

Origine dati collegata definisce la sorgente del contenuto dell'oggetto selezionato.

- [Variabili](#): i valori predefiniti delle variabili che vengono usati come contenuto dell'oggetto.

Il campo **Contenuto** consente di digitare il contenuto dell'oggetto.

NOTA: Quando si collega l'oggetto Codice a barre a una variabile, continuare a utilizzare il codice a barre come elemento interno della stampante. Modificando il codice a barre in un grafico viene restituito un errore.

6.2 Codice a barre

Tipo codice a barre definisce il tipo di codice a barre specifico da usare per codificare i dati.

SUGGERIMENTO: Per impostazione predefinita, è selezionato il tipo di codice a barre Code128. Per ulteriori informazioni sui tipi di codici a barre disponibili, consultare la sezione [Tipi di codici a barre e impostazioni disponibili](#).

- **Dimensione X:** larghezza della barra più stretta nel codice a barre.
- **Altezza:** dimensione verticale del codice a barre.
- **Proporzioni** definisce le proporzioni tra le larghezze ridotte e ampie del codice a barre.

Ciascun intervallo di tipo di codice a barre delle proporzioni consentite è limitato dallo standard. ZebraDesigner for Developers consente di utilizzare solo proporzioni valide. Per impostazione predefinita, le proporzioni sono impostate su 3. Ciò significa che la barra ampia è pari a 3 volte la larghezza di una barra ridotta.

NOTA: Le proporzioni disponibili dipendono dalla **dimensione X** selezionata. Se si cambia la dimensione X, ciò influisce anche sulla selezione delle proporzioni disponibili.

- **Altezza riga** definisce l'altezza di una singola riga di dati nei codici a barre 2D. L'altezza della riga è specificata come un multiplo della **dimensione X**. Ad esempio, "3x" significa che la riga è 3 volte la **dimensione X**.

Proprietà effettive basate sulla stampante selezionata visualizza la dimensione X come essa apparirebbe stampata su un'etichetta utilizzando la stampante selezionata correntemente.

Colore definisce il colore del codice a barre.

6.3 Cifra di controllo

Cifra di controllo consente a qualsiasi sistema di scansione di verificare che il numero acquisito da un codice a barre venga letto correttamente.

SUGGERIMENTO: La cifra di controllo è derivata dalle cifre del codice a barre precedente ed è la cifra finale di un codice a barre.

Includi la cifra di controllo stabilisce se la cifra di controllo è inclusa o meno in un codice a barre.

- **Genera automaticamente cifra di controllo:** calcolo automatico della cifra di controllo.

Se i dati includono già una cifra di controllo non valido, ZebraDesigner for Developers la sostituisce con un valore corretto.

- **Verifica la cifra di controllo fornita** verifica della cifra di controllo fornita manualmente. Se le cifre di controllo sono errate viene visualizzato un messaggio di errore.
- **Visualizza cifra controllo leggibile dall'uomo** cifra di controllo inclusa nel testo del codice a barre leggibile.

6.4 Leggibile dall'uomo

Il testo **Leggibile dall'uomo** visualizza il contenuto di dati di codici a barre leggibili ubicato al di sotto o al di sopra del codice a barre. Il suo ruolo consiste nel fornire supporto nel caso in cui il codice a barre sia danneggiato o di scarsa qualità.

NOTA: La scheda **Leggibile dall'uomo** è visibile con i tipi di codici a barre supportati.

- **Non leggibile dall'uomo:** il codice a barre viene rappresentato come testo non in chiaro.
- **Sopra il codice a barre:** il testo in chiaro si trova al di sopra del codice a barre.
- **Sotto il codice a barre:** il testo in chiaro si trova al di sotto del codice a barre.

Il gruppo **Stile** consente di impostare proprietà personalizzate per il testo in chiaro.

NOTA: Se si decide di personalizzare il testo in chiaro, il codice a barre non può più essere utilizzato come elemento interno della stampante. Esso viene inviato alla stampante e stampato come elemento grafico.

- **Carattere personalizzato:** consente di selezionare i caratteri e le relative dimensioni. I caratteri interni della stampante non possono essere usati come caratteri in chiaro personalizzati.

- **Proporzioni automatiche dei caratteri:** se l'opzione è attivata (impostazione predefinita), il testo in chiaro si ingrandisce o riduce proporzionalmente insieme al cambiamento delle dimensioni del codice a barre. Per impostare dimensioni personalizzate per il testo in chiaro, disattivare questa opzione e selezionare le dimensioni di caratteri appropriate.
- **Grassetto:** applica il grassetto al testo in chiaro.
- **Corsivo:** mette in corsivo il testo in chiaro.

Il gruppo **Maschera** imposta il formato dei dati di input prima che vengano visualizzati su un'etichetta.

- **Maschera** imposta il formato dei dati di input prima che vengano visualizzati su un'etichetta.
- **Carattere della maschera** indica un carattere usato nella maschera e che viene sostituito con i dati effettivi sull'etichetta stampata.

ESEMPIO

Un utente deve formattare un numero di telefono in modo che sia più leggibile sull'etichetta. L'input dei dati non viene formattato, in quanto esso viene letto da un database.

Se il valore di input letto da un database è:

+38642805090

e la maschera del contenuto è:

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

l'output risultante è:

(+386) 4280 - 5090

Se i dati contengono il carattere asterisco "*", modificare il **Carattere della maschera**. Il carattere dovrebbe avere un valore univoco che non appare in qualsiasi punto dei dati.

6.5 Barra portatrice

Barra portatrice è un bordo che circonda il codice a barre. Il suo scopo è proteggere l'immagine del codice a barre e migliorarne l'affidabilità di lettura.

- **Spessore fisso:** larghezza della barra portatrice definita automaticamente.
- **Spessore variabile:** larghezza della barra portatrice definita dall'utente.
- **Moltiplicatore spessore:** fattore di larghezza della barra portatrice.
- **Mostra barre verticali:** barre portatrici verticali visualizzate o nascoste.

6.6 Dettagli

I **Dettagli** differiscono a seconda degli standard del codice a barre. Definire le opzioni assegnate relativamente al tipo di codice a barre selezionato correntemente. I dettagli per i codici a barre 1D e 2D sono descritti nelle apposite sezioni:

- [Dettagli codice a barre 1D](#)
- [Dettagli codice a barre 2D](#)

6.7 Posizione

La scheda **Posizione** definisce il posizionamento dell'oggetto e il suo comportamento in relazione alla posizione.

Il gruppo **Posizione** definisce la posizione dell'oggetto.

- **Coordinate X e Y:** del punto di ancoraggio.

Il gruppo **Dimensione** imposta le dimensioni dell'oggetto.

- **Larghezza e Altezza:** dimensione orizzontale e verticale dell'oggetto.
- **Mantieni proporzioni:** modifica simultanea delle dimensioni dell'oggetto durante il proporzionamento.

NOTA: Se l'unità di misura viene modificata in [Proprietà etichetta](#), il valore si trasforma automaticamente.

Angolo di rotazione è l'angolo dell'oggetto basato sulla superficie del progetto.

SUGGERIMENTO: Esistono diversi modi di impostare l'angolo dell'oggetto: immettere manualmente l'angolo, trascinare il dispositivo di scorrimento o fare clic e trascinare l'icona  sull'oggetto selezionato. L'angolo di rotazione e il dispositivo di scorrimento ruotano l'oggetto attorno al suo punto di ancoraggio. L'icona  fa ruotare l'oggetto intorno al suo punto centrale.

Punto di ancoraggio è il punto in cui un oggetto è agganciato alla superficie del progetto. Le dimensioni degli oggetti a dimensioni variabili aumentano o diminuiscono nella direzione opposta al punto di ancoraggio scelto.

Blocca: impedisce lo spostamento dell'oggetto durante il processo di progettazione.

NOTA: Se l'unità di misura viene modificata in [Proprietà etichetta](#), il valore si trasforma automaticamente.

6.8 Generale

La scheda **Generale** identifica l'oggetto e ne imposta lo stato.

Nome imposta un ID oggetto univoco.

NOTA: Evitare di usare spazi o caratteri speciali nei nomi degli oggetti.

Descrizione consente di aggiungere note e annotazioni per un oggetto. L'opzione risulta utile durante il processo di progettazione dell'etichetta.

Il gruppo **Stato** definisce la visibilità degli oggetti sull'anteprima di stampa e sulle etichette stampate.

- **Non stampabile:** impedisce di stampare l'oggetto.
- **Visibile:** se la casella di controllo non è selezionata, l'oggetto non appare né sull'anteprima di stampa né sull'etichetta stampata. L'oggetto viene trattato come se non esistesse.

Il gruppo **Ottimizzazione stampa** consente di attivare l'uso degli elementi interni della stampante.

SUGGERIMENTO: Se è supportata dal modello di stampante selezionato, una condivisione dell'elaborazione degli elementi dell'etichetta viene gestita direttamente dalla stampante (es.: caratteri interni, forme codici a barre). Il processo di stampa viene velocizzato anche a causa della notevole riduzione del traffico di dati.

- **Usa elemento stampante, se supportato:** stampa le etichette usando gli elementi interni della stampante, se la stampante lo consente. Se una stampante selezionata non supporta gli elementi interni della stampante, l'elemento viene inviato come file grafico.
- **Usa sempre elemento stampante:** stampa le etichette usando solo gli elementi della stampante. Se una stampante selezionata non supporta gli elementi interni della stampante, viene visualizzato un messaggio di errore con la spiegazione.
- **Stampa sempre come grafica:** invia e stampa gli oggetti come file grafici.

NOTA: Quando si collega l'oggetto a una variabile, attivare l'opzione **Usa elemento stampante, se supportato** o **Usa sempre elemento stampante**. La stampa in modalità grafica restituisce un errore di stampa.

6.9 Codici a barre disponibili e relative impostazioni

Codice a barre	Esempio	Info	Impostazioni disponibili
Anker		Variazione del codice Plessey. Usato per i sistemi di vendita prima dell'avvento del codice EAN.	Impostazioni di base dei codici a barre Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Correzione spazio

Codice a barre	Esempio	Info	Impostazioni disponibili
Bookland		Tipo di codice a barre EAN usato esclusivamente per i libri.	Impostazioni di base dei codici a barre Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Correzione spazio
Codabar		Una simbologia di codice a barre lineare a controllo automatico e binario senza aggiunta della cifra di checksum. Codice a barre molto usato nei sistemi di consegna di librerie e pacchetti	Impostazioni di base dei codici a barre Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose
Code93		Sono consentiti 43 caratteri. Set di caratteri ASCII supportato da combinazioni di 2 caratteri.	Impostazioni di base dei codici a barre Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Correzione spazio
Code128		È supportata la codifica dei dati a doppia intensità e il set di caratteri ASCII.	Impostazioni di base dei codici a barre Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Correzione spazio

Codice a barre	Esempio	Info	Impostazioni disponibili
Code128-A		Sono supportati caratteri ASCII da 00 a 95 (0-9, A-Z e codici di controllo), caratteri speciali e FNC 1-4.	Impostazioni di base dei codici a barre Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Correzione spazio
Code128-B		Sono supportati caratteri ASCII da 32 a 127 (0-9, A-Z, a-z), caratteri speciali e FNC 1-4.	Impostazioni di base dei codici a barre Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Correzione spazio
Code128C		00-99 (ogni due cifre, inserisce una codifica con un codice) e FNC1.	Impostazioni di base dei codici a barre Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Correzione spazio
Code-39		Codice a barre completamente alfanumerico utilizzabile con i sistemi di immissione di dati.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Spazio tra caratteri

Codice a barre	Esempio	Info	Impostazioni disponibili
			Correzione spazio
Code-39 full ASCII		Set di 28 caratteri ASCII, comprensivo di asterischi.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Spazio tra caratteri Correzione spazio
Code-39 Tri Optic		Marcatura di cartuccia a nastro per computer.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Spazio tra caratteri Correzione spazio
Dun-14		Sistema di numerazione per la spedizione di contenitori che utilizzano altri tipi di codici a barre.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Correzione spazio

Codice a barre	Esempio	Info	Impostazioni disponibili
Ean-13		European Article Number, usato per le vendite al dettaglio globali.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Barre discendenti Includi spazio bianco EAN Correzione spazio
Ean-13 + 2		È utilizzato spesso per quotidiani e riviste.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Barre discendenti Includi spazio bianco EAN
Ean-13 + 5		Per i libri in inglese: la prima cifra del codice a barre EAN-5 è l'indicatore di valuta. Le quattro cifre seguenti rappresentano il prezzo moltiplicato per 100.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose

Codice a barre	Esempio	Info	Impostazioni disponibili
			Barre discendenti Includi spazio bianco EAN
Ean-14		Merci scambiate.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Correzione spazio
Ean-8		Marcatura per piccoli pacchetti, nei quali un codice a barre EAN-13 sarebbe troppo grande.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Barre discendenti Includi spazio bianco EAN Correzione spazio
Ean-8 + 2		Usato solo se l'articolo è troppo piccolo per un codice EAN-13.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone

Codice a barre	Esempio	Info	Impostazioni disponibili
			silenziose Barre discendenti Includi spazio bianco EAN
Ean-8 + 5		Usato solo se l'articolo è troppo piccolo per un codice EAN-13.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Barre discendenti Includi spazio bianco EAN
GS1-128		Variante del codice 128: inserisce automaticamente un carattere FNC1 dopo il carattere iniziale.	Impostazioni di base dei codici a barre Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Correzione spazio
Interlacciato 2 di 5		Usato su pellicola da 135, per codici a barre ITF-14 e sulle confezioni.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose

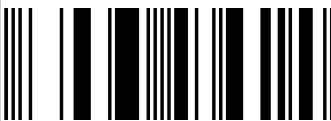
Codice a barre	Esempio	Info	Impostazioni disponibili
			Correzione spazio
ITF 14	 1 23 45678 90123 1	Confezione di alto livello. GTIN incluso.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Barra portatrice Scheda Dettagli: Correzione spazio
ITF 16	 12345 67890 12345 2	Confezione di alto livello. GTIN incluso.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Barra portatrice Scheda Dettagli: Correzione spazio
MSI	 123456789012	Usato principalmente per il controllo dell'inventario, la marcatura dei container e degli scaffali di stoccaggio nei magazzini.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Correzione spazio
SSCC		Identificazione nella logistica. Il codice include una cifra di estensione, un prefisso aziendale GS1, un riferimento seriale e una cifra di con-	Impostazioni di base dei codici a barre Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Correzione spazio

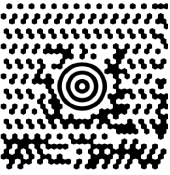
Codice a barre	Esempio	Info	Impostazioni disponibili
		trollo.	
Plessey		Uno dei primi simboli di codici a barre. Ancora usato nelle librerie e per le etichette degli scaffali nei negozi al dettaglio.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Correzione spazio
SSCC-18		Identificazione nella logistica. Il codice include una cifra di estensione, un prefisso aziendale GS1, un riferimento seriale e una cifra di controllo.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Correzione spazio
Upc Case Code		Usato per scatoloni, casse o bancali contenenti prodotti con numero di identificazione prodotto UPC o EAN.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Correzione spazio
Upc-A		Identificazione di prodotti alla cassa dei negozi. GTIN incluso.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo

Codice a barre	Esempio	Info	Impostazioni disponibili
			Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Barre discendenti Correzione spazio
Upc-A + 2		Identificazione di prodotti alla cassa dei negozi. GTIN incluso. Usato con riviste e periodici.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Barre discendenti
Upc-A + 5		Identificazione di prodotti alla cassa dei negozi. GTIN incluso. Usato per la prezzatura dei libri.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Barre discendenti
Upc-E		Identificazione di prodotti alla cassa dei negozi. GTIN (compresso) incluso. Ideale per confezioni di piccole dimensioni.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone

Codice a barre	Esempio	Info	Impostazioni disponibili
			silenziose Barre discendenti Correzione spazio Simboli
Upc-E + 2		Identificazione di prodotti alla cassa dei negozi. GTIN (compresso) incluso. Ideale per confezioni di piccole dimensioni.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Barre discendenti
Upc-E + 5		Identificazione di prodotti alla cassa dei negozi. GTIN (compresso) incluso. Ideale per confezioni di piccole dimensioni.	Impostazioni di base dei codici a barre Cifra di controllo Leggibile dall'uomo Scheda Dettagli: Includi zone silenziose Barre discendenti
Codice a barre posta intelligente USPS		Rilevamento e smistamento di lettere e pacchetti piatti negli Stati Uniti.	Scheda Dettagli: Includi zone silenziose

6.9.1 Codici a barre 2D

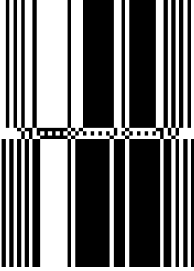
Codice a barre	Esempio	Info	Impostazioni disponibili
Aztec		Simbolo ad alta capacità che si regola automaticamente in base alla quantità di dati di input.	Impostazioni di base dei codici a barre Scheda Dettagli: Tabella codici Livello dati Livello di correzione errori
Matrice di dati		Elevata capacità, ideale per piccole confezioni.	Impostazioni di base dei codici a barre Scheda Dettagli: Formato Codifica Tabella codici
GS1 DataBar		Prodotti di marcatura per diverse applicazioni POS. Identificazione GS1 (AIs) inclusa.	Le impostazioni disponibili variano in base al tipo di GS1 DataBar selezionato .
GS1 Data-matrix		Identificatori e manutenzione aggiunti per applicazione GS1 e ASC MH10.	Impostazioni di base dei codici a barre Scheda Dettagli: Formato Codifica Tabella codici
GS1 QR Code		Identificatori e manutenzione aggiunti per applicazione GS1 e ASC MH10.	Impostazioni di base dei codici a barre Scheda Dettagli: Versione simbolo Livello di correzione errori

Codice a barre	Esempio	Info	Impostazioni disponibili
			Codifica Tabella codici
MaxiCode		Usato da UPS sulle etichette di spedizione per l'indirizzamento e lo smistamento a livello mondiale.	Impostazioni di base dei codici a barre
Micro QR		Dimensioni e capacità ridotte di un normale codice QR. Ideale quando è necessario ridurre le dimensioni di un codice a barre.	Impostazioni di base dei codici a barre Scheda Dettagli: Versione simbolo Livello di correzione errori Codifica Tabella codici
MicroPDF		Versione compatta del codice a barre PDF-417.	Impostazioni di base dei codici a barre Scheda Dettagli: Tabella codici Modalità compattamento Versione
PDF-417		Usato tipicamente per i trasporti, la gestione dell'inventario, ecc. Il codice è decodificabile sia mediante auto-controllo che bidirezionalità.	Impostazioni di base dei codici a barre Scheda Dettagli: Tabella codici Modalità compattamento Livello di correzione errori Colonne Righe

Codice a barre	Esempio	Info	Impostazioni disponibili
			Troncato
QR		Un codice a barre a matrice leggibile da scanner QR e smartphone. Dimensioni adattabili alla quantità di dati codificati.	Impostazioni di base dei codici a barre Scheda Dettagli: Versione simbolo Livello di correzione errori Codifica Tabella codici

6.10 Sottotipi di GS1 DataBar

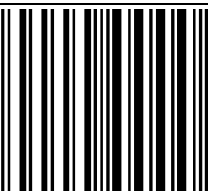
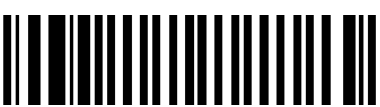
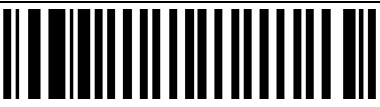
6.10.1 Tipi di simboli lineari

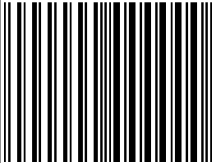
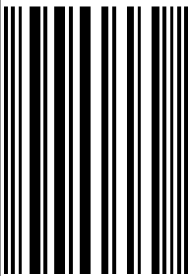
Sottotipo di GS1 DataBar	Esempio	Info
Omnidirezionale		Scansione omnidirezionale, fino a 20 trilioni di valori codificabili.
Impilato		Simbolo troncato impilato per la scansione omnidirezionale con lunghezza di simbolo ridotta.
Omnidirezionale impilato		Simbolo ad altezza completa impilato in due righe separate da un delimitatore.
Troncato		Altezza ridotta fino a 13 volte la dimensione X. Per gli scanner palmari.

Sottotipo di GS1 DataBar	Esempio	Info
Espansa		Scansione omni-direzionale, lunghezza contenuto variabile.
Espansa impilata		Scansione omni-direzionale, lunghezza contenuto variabile, lunghezza ridotta a causa dell'impilamento (da 2 a 11 righe). "Proprietà GS1 DataBar" a pagina 118.
Limitato		Intervallo di valori limitato. Per gli scanner palmari.

6.10.2 Tipi di simboli compositi

Sottotipo di GS1 DataBar	Esempio	Info
Omnidirezionale		Una simbologia lineare che supporta la scansione omnidirezionale dei pacchetti. Codifica 14 cifre di dati numerici usata per identificare GTIN per la scansione nella catena di fornitura
Impilato		Simbolo troncato impilato per la scansione omnidirezionale con lunghezza di simbolo ridotta.
Troncato		Destinato ad articoli di piccolissime dimensioni nel settore sanitario, non destinato agli scanner POS.

Sottotipo di GS1 DataBar	Esempio	Info
Espansa		Scansione omni-direzionale, lunghezza contenuto variabile. Usato per alimenti e coupon a misura variabile.
Espansa impilata		Scansione omnidirezionale, lunghezza contenuto variabile, lunghezza ridotta a causa dell'impilamento (da 2 a 11 righe). Vedere la sezione "Proprietà GS1 DataBar" a pagina 118
Limitato		Intervallo di valori limitato. Per gli scanner palmari.
EAN-8		Una versione ridotta e abbreviata del codice EAN.
EAN-13		I codici EAN richiedono 13 cifre (12 se la cifra di controllo viene calcolata automaticamente).
EAN.UCC 128 & CC-A		Codice a barre lineare GS1-128 collegato a un codice a barre 2D denominato CC-A.
EAN.UCC 128 & CC-C		Codice a barre lineare GS1-128 collegato a un codice a barre 2D

Sottotipo di GS1 DataBar	Esempio	Info
		denominato CC-C.
UPC-A		Il componente lineare codifica l'identificazione principale dell'elemento. Il componente composito 2D adiacente codifica dati supplementari, come un numero batch e la data di scadenza.
UPC-E		PC-E comprime un normale codice UPC-A in un codice a sei cifre "sopprimendo" le cifre del sistema numerico, gli zeri finali del codice del produttore e gli zeri iniziali del numero del prodotto.

6.11 Dettagli codice a barre 1D

Le impostazioni della scheda **Dettagli** variano in base agli standard specifici del codice a barre.

SUGGERIMENTO: Mentre si definiscono le impostazioni disponibili per i codici a barre, tenere presente il tipo di codice a barre attualmente selezionato.

ZebraDesigner for Developers consente di impostare i seguenti dettagli del codice a barre 1D:

- **Includi zone silenziose:** spazio vuoto attorno al codice a barre stampato. La zona silenziosa assicura il livello più elevato di affidabilità della scansione.

NOTA: Questa opzione assicura una leggibilità ottimale nel caso in cui un oggetto vicino a un'etichetta sia ubicato a destra accanto al codice a barre.

- **Spazio tra caratteri:** distanza tra l'ultima barra di un carattere e la prima barra del carattere successivo di un codice a barre.
- **Barre discendenti:** allunga le barre all'inizio, a metà e alla fine di certi tipi di codici a barre (EAN e UPC).
- **Includi spazio bianco EAN:** inserisce un carattere speciale (< or >) per indicare la larghezza del codice a barre EAN.
- **Correzione spazio:** aggiunge pixel bianchi per aumentare lo spazio tra le barre.

Simboli: codice a barre UPC **Sistema numerico:**

- 0, 1, 6, 7 e 8 sono usati per i normali codici UPC.
- 2 è usato per gli articoli di peso casuali, come ad esempio la carne, marcati nel negozio.
- 3 è usato per gli articoli relativi al codice farmacologico nazionale (National Drug Code) e al servizio sanitario nazionale.
- 4 è usato per la marcatura nel negozio di articoli non alimentari.
- 5 e 9 sono usati per i coupon.

6.12 Dettagli codice a barre 2D

I codici a barre 2D consentono di utilizzare impostazioni specifiche di più tipi nella scheda **Dettagli**. Quando si definiscono manualmente queste impostazioni, gli elenchi a discesa mettono a disposizione opzioni conformi allo standard specifico.

SUGGERIMENTO: ZebraDesigner for Developers definisce automaticamente le impostazioni della scheda **Dettagli**, se l'utente decide di non definirle manualmente.

6.12.1 Tabella codici

Tabella codici definisce il modo in cui viene eseguita la mappatura dei caratteri di codice con caratteri sottoposti a scansione. Per visualizzare con precisione i dati acquisiti, è necessario selezionare la tabella codici corretta. Se nessuna delle pagine di codice viene selezionata dall'utente, ZebraDesigner for Developers utilizza la codifica dei caratteri di sistema.

6.12.2 Colonne

Le **colonne** sono gli elementi verticali fondamentali di un codice a barre PDF 417. In un unico simbolo PDF 417 si possono includere fino a 30 colonne.

6.12.3 Modalità compattamento

Modalità compattamento compatta in parole codice una serie di caratteri di dati. L'algoritmo di decodifica utilizza le singole parole codice per collocarle in una matrice significativa.

- **Binario:** sono consentiti tutti i 256 valori ASCII (fino a 1100 byte).
- **Testo:** sono consentiti tutti i caratteri ASCII stampabili 32–126 e ASCII 9, 10 e 13 (fino a 1800 caratteri).
- **Numerico:** codifica di dati numerici (fino a 2700 cifre).

6.12.4 Livello dati

Livello dati definisce il numero di livelli dati che codificano i dati in un codice a barre Aztec. Il numero di livelli di dati è correlato direttamente alla capacità di dati del codice a barre. Se il valore supera la capacità di dati fornita dal livello dati selezionato, viene generato un errore. Sono consentiti da uno a quattro livelli dati.

6.12.5 Codifica

Codifica definisce lo schema di codifica dei caratteri per il codice a barre selezionato.

NOTA: Se si seleziona il codice a barre GS1 Datamatrix, ZebraDesigner imposta automaticamente lo schema di codifica su ASCII. In tal modo, i codici a barre GS1 Datamatrix sulle etichette sono conformi allo standard GS1.

6.12.6 Livello di correzione errori

Livello di correzione errori definisce il livello di sicurezza dei simboli. Aggiunge una serie di parole codice di correzione dell'errore ai dati codificati. Queste parole codice consentono di applicare il simbolo stampato di resistere ai danni senza perdere dati. Tanto più è alto il livello di sicurezza, quanto maggiore è il numero di livelli di dati necessario per contenere il simbolo e, di conseguenza, le dimensioni globali. Se non è selezionato nessuno dei livelli di correzione degli errori, ZebraDesigner for Developers lo definisce automaticamente.

6.12.7 Formato

Formato definisce le dimensioni dei simboli e la loro capacità utilizzando il numero di elementi di colonna e riga.

Se si utilizza il codice a barre matrice dati sulle etichette, DMRE (Data Matrix Rectangular Extension) consente di usare più formati rettangolari. Queste dimensioni rettangolari aggiuntive aumentano la capacità di codifica dei dati del codice a barre.

NOTA: Per le stampanti senza supporto DMRE interno, attivare **Stampa sempre come grafica** nelle proprietà **Generali** per stampare con successo il codice a barre matrice dati.

6.12.8 Righe

Righe – Il simbolo di codice a barre PDF417 è costituito da pile di righe allineate verticalmente. Tale codice a barre adatta le proprie dimensioni alla quantità di dati codificati e può contenere da 3 a 90 righe.

6.12.9 Versione simbolo

Versione simbolo definisce la capacità dei dati di simboli. Se la quantità di dati aumenta, per costruire un codice QR sono necessari moduli aggiuntivi. Ciò rende il simbolo più grande sull'etichetta stampata.

6.12.10 Troncato

Troncato riduce le dimensioni del codice a barre PDF417 rimuovendo una singola parola codice e barre di interruzione da ciascuna fila di simboli.

6.12.11 Versione

Versione definisce le dimensioni del simbolo in base al numero di colonne. Sono disponibili versioni a una, due, tre e quattro colonne di codice a barre Micro PDF417.

6.13 Specifiche GS1 DataBar

Oltre alle [comuni proprietà dei codici a barre](#), per il codice a barre GS1 DataBar sono disponibili le specifiche descritte di seguito.

6.13.1 Proprietà GS1 DataBar

Il sottotipo **GS1 DataBar Expanded Stacked** codifica i dati sotto forma di una sequenza di segmenti di simbolo. La larghezza del simbolo è definita dal numero di segmenti di simbolo in ciascuna riga impilata. L'altezza del simbolo è definita dal numero di righe impilate e dalla loro altezza.

- **Segmenti per riga** definisce il numero di segmenti per ciascuna riga di un simbolo. Per ciascun simbolo sono consentiti fino a 22 segmenti.

7 Origini dati dinamici

Le origini dati dinamici costituiscono una parte essenziale del lavoro con ZebraDesigner for Developers. Esse consentono di usare oggetti etichetta cui contenuto cambia dinamicamente ad ogni stampa di etichetta, se necessario.

ESEMPIO: Il contenuto dinamico tipico che viene aggiornato automaticamente è costituito da contatori, numeri di serie, data, ora, peso e immagini di articoli.

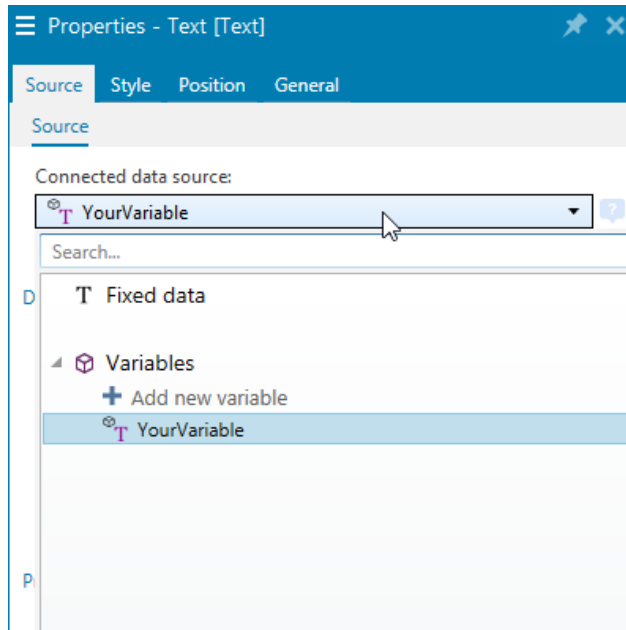
Per visualizzare e stampare correttamente il contenuto di un oggetto dinamico, ZebraDesigner for Developers usa i seguenti tipi di dati dinamici:

- [Data corrente](#): la data corrente presa come valore di variabile.
- [Ora corrente](#): l'ora corrente presa come valore di variabile.
- [Contatore](#): tipo di variabile il cui valore aumenta o diminuisce in base al valore mutevole del contatore del sistema o della stampante.

7.1 Variabili

Le variabili fungono da contenitori per la memorizzazione e il trasferimento di dati tra oggetti, script, applicazioni esterne, stampanti e input dell'utente.

- [Variabile](#): cambia il valore al momento della stampa o in base alle condizioni definite.



7.1.1 Variabile

Variabile (o "variabile di richiesta") indica un tipo di variabile che ottiene il proprio valore al momento della stampa.

7.1.1.1 Generale

Il gruppo di impostazioni **Informazioni su** identifica la variabile e ne imposta la definizione.

- **Nome:** nome di variabile univoco. Questo nome funge da riferimento di variabile durante l'uso.

Quando si definisce il nome della variabile, evitare di usare caratteri non alfanumerici.

- **Descrizione:** è un campo che consente di aggiungere informazioni e suggerimenti.
- **Valore iniziale:** valore di partenza assegnato a una variabile al momento della sua creazione. Esso viene definito usando uno dei seguenti metodi:
 - Immettendo manualmente un valore fisso. Sono permessi caratteri di qualsiasi gruppo di caratteri consentiti.
 - Usando un carattere speciale:
 - I caratteri speciali possono essere immessi manualmente utilizzando i segni minore di/maggiore di. Es.: <CR>, <LF> ...
 - I caratteri speciali possono essere selezionati nell'[elenco](#) a discesa.

ZebraDesigner for Developers supporta valori combinati come valore iniziale. Ulteriori informazioni sulla combinazione dei valori sono disponibili qui.

ESEMPIO: Un valore combinato iniziale di una variabile può contenere un valore fisso, un'origine dati dinamica e caratteri speciali. L'ordine degli elementi inseriti può essere impostato a caso. Tre opzioni:

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

Assicurarsi che il valore iniziale inserito soddisfi i criteri definiti con **Regole di output** per ciascun tipo di dati.

Valore provvisorio definisce un valore di variabile segnaposto in un oggetto durante la progettazione di etichette o moduli. In un oggetto etichette, il valore provvisorio viene sostituito dal valore reale della variabile al momento della stampa. In un oggetto modulo, il valore variabile reale appare quando il modulo viene eseguito.

- **Generato automaticamente:** genera automaticamente il valore temporaneo. Disattivare questa opzione per definire e usare un valore temporaneo personalizzato.

Per impostazione predefinita, il valore provvisorio è uguale al valore iniziale.

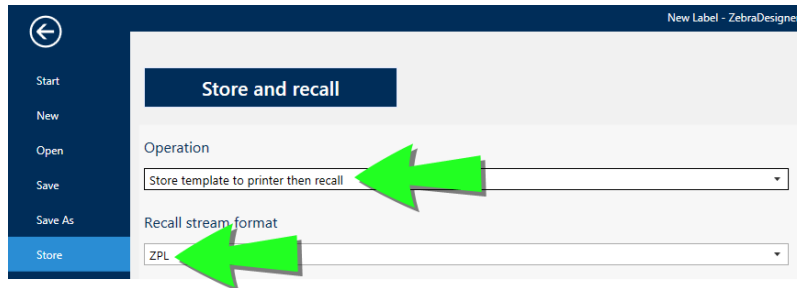
Se le **regole di output** della variabile cambiano, il formato del valore provvisorio si adatta di conseguenza.

Utilizzare una delle opzioni di **Gruppo variabile speciale** se il valore della variabile contiene le informazioni sulla quantità di stampa che devono essere incluse nel modello di etichetta memorizzato.

- **Uso per quantità di stampa:** questo valore di variabile definisce il numero di etichette stampate. Quando si esporta l'etichetta, il file esportato include questa variabile insieme al comando di stampa della quantità di etichette.
- **Uso per quantità di copie:** il valore della variabile indica quante copie di etichette identiche vanno stampate. Quando si esporta l'etichetta, il file esportato include questa variabile insieme al comando di stampa delle copie delle etichette.
- **Uso per quantità di tagli:** il valore della variabile indica quante etichette stampate vengono attivate dalla taglierina. Quando si esporta l'etichetta, il file esportato include questa variabile insieme al comando di taglio.

Per consentire l'uso di variabili speciali con i propri modelli di etichette, assicurarsi di selezionare queste due opzioni nel [modulo di memoria](#):

- **Operazione:** consente di memorizzare il modello sulla stampante, quindi di richiamarlo.
- **Richiama formato flusso:** ZPL



NOTA: Queste due impostazioni sono obbligatorie. Per eseguire varie operazioni relative alle quantità di stampa richiamando i modelli, ZebraDesigner for Developers invia il comando ZPL ^PQ.

NOTA: L'opzione **Uso per quantità di tagli** è disponibile solo se la stampante selezionata supporta il taglio.

7.1.1.2 Proprietà variabile

7.1.1.2.1 Regole Input

Il gruppo **Dati** definisce le proprietà dei dati consentite.

- **Lunghezza limite:** lunghezza massima di un valore di variabile.
- **Lunghezza fissa:** la variabile deve contenere il numero di caratteri esatto, definiti in **Lunghezza limite**. Il gruppo

7.1.1.2.2 Regole Di Output

Prefisso e suffisso sono dei caratteri che vengono aggiunti a un valore di variabile.

- **Prefisso:** testo posizionato davanti al valore variabile.
- **Suffisso:** testo posizionato dietro al valore variabile.

Il gruppo **Multilinea:** divide il testo in più righe.

- **Numero di righe:** numero massimo di righe per un valore di variabile.
- **Lunghezza della riga:** numero massimo di caratteri in una singola riga.

Definizione script consente di definire e aggiungere comandi stampante personalizzati ai dati del flusso della stampante. Normalmente, ZebraDesigner for Developers elabora il modello di etichetta ed esporta i comandi di stampa appropriati sulla stampante. Con **Definizione script** è possibile definire comandi aggiuntivi e includerli nel file del flusso di stampa.

- **Usa script** consente di aggiungere script al file del flusso di stampa.

NOTA: Questa opzione è rivolta agli utenti esperti. Le etichette potrebbero non venire stampate correttamente con errori negli script ZPL.

7.1.2 Data corrente

Data corrente è un tipo di variabile che visualizza il valore della data corrente. Il valore viene ricavato dall'orologio del stampante.

7.1.2.1 Scheda Generale

Il gruppo **Definizione** imposta la formattazione di output e ne visualizza l'anteprima.

- **Formato di output:** formato in cui viene visualizzata la data. I formati della data disponibili sono elencati [qui](#).
- **Lingua di output:** selezione della lingua e formattazione regionale per giorni e mesi.

ESEMPIO: Lingua di output diventa pertinente quando le date che includono mesi o date sono scritte a parole. In alcuni casi, possono essere interessati anche i calcoli dei dati. Ad esempio, negli U.S.A, la settimana inizia di domenica, mentre nell'UE inizia di lunedì.

- **Anteprima di output:** visualizza la data corrente stampata. L'intervallo di caratteri usati si adatta alla **Lingua di output** e alla stampante selezionate.

Il gruppo **Offset data** consente di aggiungere un certo numero di giorni, mesi o anni alla data corrente. La data di offset viene visualizzata nell'oggetto al posto della data corrente.

- **Giorni:** offset data in giorni.
- **Mesi:** offset data in mesi.
- **Anni:** offset data in anni.

7.1.2.2 Regole di output

Se necessario, i valori **Prefisso e suffisso** possono essere aggiunti a un valore variabile.

- **Prefisso:** testo posizionato davanti al valore variabile.
- **Suffisso:** testo posizionato dietro al valore variabile.

7.1.2.3 Formati data

ZebraDesigner for Developers consente di usare in modo flessibile i campi della data. Quando si definiscono i formati, vengono usate le seguenti notazioni:

Notazione	Descrizione
d	Il numero del giorno in un mese. Occupa uno o due caratteri.
dd	Il numero del giorno in un mese. Occupa sempre due caratteri: se necessario, vengono aggiunti degli zeri iniziali.
M	M è il numero di mese. Occupa uno o due caratteri.
MM	MM è il numero di mese. Occupa sempre due caratteri.
yy o yyyy	L'anno rappresentato con 2 o 4 cifre.
ddd	Il nome abbreviato del giorno della settimana.
dddd	Il nome completo del giorno della settimana.
MMM	Il nome del mese abbreviato.
MMMM	Il nome del mese completo.
J	Il numero di giorni a partire dall'1 gennaio. Occupa da uno a tre caratteri.
JJJ	Il numero di giorni a partire dall'1 gennaio. Occupa sempre tre caratteri.
W	Il numero della settimana nell'anno corrente. Occupa uno o due caratteri.
WW	Il numero della settimana nell'anno corrente. Occupa sempre due caratteri.
N	Il numero del giorno della settimana. L'intervallo di valori è costituito da 1–7 caratteri, dove 1 rappresenta lunedì e 7 rappresenta domenica.
Testo personalizzato	Qualsiasi sequenza di caratteri viene visualizzata non modificata. Inserire punti, virgole e altri caratteri per visualizzare la data nel formato desiderato.

7.1.2.3.1 Esempi Di Formato Della Data

Formato	Data stampata (inglese)
---------	-------------------------

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 Ora corrente

Ora corrente è un tipo di variabile che visualizza il valore dell'ora corrente. Il valore viene ricavato dall'orologio del stampante.

7.1.3.1 Scheda Generale

Il gruppo di impostazioni **Informazioni su** identifica la variabile e definisce il formato e la lingua di output dell'ora.

- **Nome:** nome di variabile univoco. Questo nome funge da riferimento di variabile durante l'uso.
- **Descrizione:** è un campo che consente di aggiungere informazioni e suggerimenti.

Il gruppo **Definizione** imposta la formattazione di output e ne visualizza l'anteprima.

- **Formato di output:** formato in cui viene visualizzata l'ora. I formati dell'ora disponibili sono elencati [qui](#).
- **Anteprima di output:** visualizza il formato dell'ora corrente stampata.

Differenza orario consente di aggiungere o sottrarre un certo numero di secondi, minuti o ore dall'ora corrente.

- **Secondi:** differenza orario in secondi.
- **Minuti:** differenza orario in minuti.
- **Ore:** differenza orario in ore.

7.1.3.2 Regole di output

Se necessario, i valori **Prefisso e suffisso** possono essere aggiunti a un valore variabile.

- **Prefisso:** testo posizionato davanti al valore variabile.
- **Suffisso:** testo posizionato dietro al valore variabile.

7.1.3.3 Formati di ora

ZebraDesigner for Developers consente di usare in modo flessibile i campi dell'ora. Selezionare un formato dell'ora predefinito oppure crearne uno personalizzato. Quando si definiscono i formati, vengono usate le seguenti notazioni.

Notazione	Descrizione
h	Ore nel formato 12 ore. Selezionando questa opzione, viene aggiunta l'indicazione AM/PM. Occupa uno o due caratteri.
hh	Ore nel formato 12 ore. Selezionando questa opzione, viene aggiunta l'indicazione AM/PM. Occupa sempre due caratteri. Se necessario, vengono aggiunti degli zeri iniziali.
H	Ore nel formato 24 ore. Occupa uno o due caratteri.
HH	Ore nel formato 24 ore. Occupa sempre due caratteri.
mm	Usato per i minuti.
ss	Usato per i secondi.

7.1.3.3.1 Esempi Di Formato Dell'ora

Formato	Data stampata
h:mm {AM/PM}	8:25PM
H:mm	20:25
hh:mm:ss	08:25:36

7.1.4 Contatore

Contatore è un tipo di variabile il cui valore aumenta o diminuisce in base al valore mutevole del contatore del sistema o della stampante.

7.1.4.1 Scheda Generale

Il gruppo di impostazioni **Informazioni su** identifica la variabile e definisce i dettagli di serializzazione.

- **Nome:** nome di variabile univoco. Questo nome è usato come riferimento di variabile.
- **Descrizione:** è un campo che consente di aggiungere informazioni e suggerimenti.

Il gruppo di impostazioni **Definizione** definisce il comportamento del contatore.

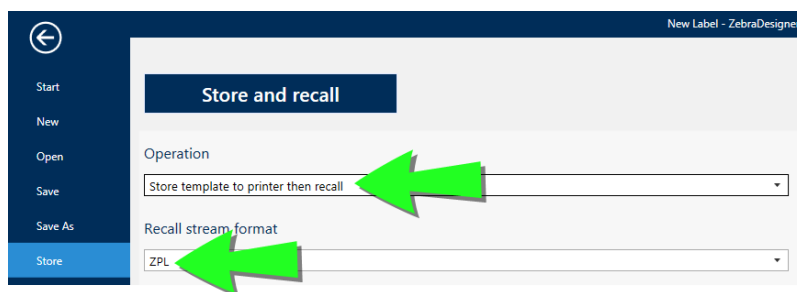
- **Tipo contatore:** valore crescente o decrescente del contatore.
 - **Incrementale:** il valore aumenta di pari passo con le etichette stampate.
 - **Decrementale:** il valore variabile diminuisce di pari passo con le etichette stampate.
- **Passo:** quantità di unità che rappresentano lo stato successivo del valore del contatore.
- **Valore iniziale:** valore usato all'avvio del contatore.
- **Anteprima:** visualizza la sequenza del controvalore.

Utilizzare una delle opzioni di **Gruppo variabile speciale** se il valore della variabile contiene le informazioni sulla quantità di stampa che devono essere incluse nel modello di etichetta memorizzato.

- **Uso per quantità di stampa:** questo valore di variabile definisce il numero di etichette stampate. Quando si esporta l'etichetta, il file esportato include questa variabile insieme al comando di stampa della quantità di etichette.
- **Uso per quantità di copie:** il valore della variabile indica quante copie di etichette identiche vanno stampate. Quando si esporta l'etichetta, il file esportato include questa variabile insieme al comando di stampa delle copie delle etichette.
- **Uso per quantità di tagli:** il valore della variabile indica quante etichette stampate vengono attivate dalla taglierina. Quando si esporta l'etichetta, il file esportato include questa variabile insieme al comando di taglio.

Per consentire l'uso di variabili speciali con i propri modelli di etichette, assicurarsi di selezionare queste due opzioni nel [modulo di memoria](#):

- **Operazione:** consente di memorizzare il modello sulla stampante, quindi di richiamarlo.
- **Richiama formato flusso:** ZPL



NOTA: Queste due impostazioni sono obbligatorie. Per eseguire varie operazioni relative alle quantità di stampa richiamando i modelli, ZebraDesigner for Developers invia il comando ZPL ^PQ.

NOTA: L'opzione **Uso per quantità di tagli** è disponibile solo se la stampante selezionata supporta il taglio.

7.1.4.2 Regole input

Dati definisce i criteri di input del contatore.

- **Lunghezza limite:** lunghezza massima di un valore di variabile.
 - **Lunghezza (caratteri):** specifica il numero esatto di caratteri consentiti.
- **Lunghezza fissa:** la variabile deve contenere il numero di caratteri esatto, come definito in **Lunghezza limite variabile**.

7.1.4.3 Regole di output

Prefisso e suffisso sono dei caratteri che vengono aggiunti a un valore di variabile.

- **Prefisso:** testo posizionato davanti al valore variabile.
- **Suffisso:** testo posizionato dietro al valore variabile.

Definizione script consente di definire e aggiungere comandi stampante personalizzati ai dati del flusso della stampante. Normalmente, ZebraDesigner for Developers elabora il modello di etichetta ed esporta i comandi di stampa appropriati sulla stampante. Con

Definizione script è possibile definire comandi aggiuntivi e includerli nel file del flusso di stampa.

- **Usa script** consente di aggiungere script al file del flusso di stampa. Digitare o incollare lo script nel campo **Script** dedicato.

7.2 Scelte rapide per i caratteri speciali

ZebraDesigner for Developers include diversi caratteri di controllo predefiniti, selezionabili nel menu a discesa in qualsiasi finestra di dialogo quando l'immissione di testo è attivata. Un pulsante freccia sul lato destro del campo di modifica elenca le scelte rapide da tastiera.

ESEMPIO: Il carattere FNC1 può essere semplicemente codificato come <FNC1>.

Se il carattere speciale specifico non è disponibile nell'elenco di scelte rapide, vedere le sezioni "Immettere caratteri con <Alt>+<ASCII_code>" a pagina 130 e "Immettere caratteri con sintassi <#hex_code>" a pagina 130.

Codice ASCII	Abbreviazione usata nell'applicazione	Descrizione del carattere
--------------	---------------------------------------	---------------------------

1	SOH	Start of Heading
2	STX	Start of Text
3	ETX	End of Text
4	EOT	End of Transmission
23	ETB	End Transmission Block
25	EM	End of Medium
5	ENQ	Enquiry
6	ACK	Acknowledgment
7	BEL	Bell
8	BS	Back Space
9	HT	Horizontal Tab
11	VT	Vertical Tab
13	CR	Carriage Return
10	LF	Line Feed
12	FF	Form Feed
14	SO	Shift Out
15	SI	Shift In
16	DLE	Data Link Escape
17	DC1	XON - Device Control 1
18	DC2	Device Control 2
19	DC3	XOFF - Device Control 3
20	DC4	Device Control 4
28	FS	File Separator
29	GS	Group Separator
30	RS	Record Separator
31	US	Unit Separator
21	NAK	Negative Acknowledgment
22	SYN	Synchronous Idle
24	CAN	Cancel
26	SUB	Substitute
27	ESC	Escape
188	FNC	Function Code 1

189	FNC	Function Code 2
190	FNC	Function Code 3
191	FNC	Function Code 4

7.3 Immettere caratteri con sintassi <#hex_code>

Un altro metodo di immissione di caratteri speciali consiste nell'usare la sintassi <#hex_code>. hex_code indica un simbolo di due caratteri nel sistema numerico esadecimale. I valori appropriati vanno da 0 (decimale 0) a FF (decimale 255).

ESEMPIO: <#BC> (decimale 188) è identico a <FNC1>, in quanto entrambi codificherebbero il carattere con il codice ASCII 0188.

7.4 Immettere caratteri con <Alt>+<ASCII_code>

Questo metodo è valido solo per i caratteri che si trovano al di sopra del codice ASCII 32. Un esempio tipico è costituito dai codici FNC utilizzati per codificare i dati del codice a barre GS1-128. Il software di etichettatura codifica questo tipo di codice a barre in base agli standard: normalmente non è necessario modificare nulla. Tuttavia, talvolta risulta necessario aggiungere manualmente tale carattere ai dati dell'etichetta.

Per includere i codici funzione, immettere il carattere appropriato per un codice funzione. I codici ASCII dei codici funzione sono i seguenti:

FNC1	0188
FNC2	0189
FNC3	0190
FNC4	0191

Per inserire un carattere per FNC1, premere e tenere premuto <Alt> key and type in digits 0188 on the numeric keyboard. Note the leading zero is mandatory. Release the <Alt>; viene visualizzato il carattere FNC1.

7.5 Serializzazione basata su chip

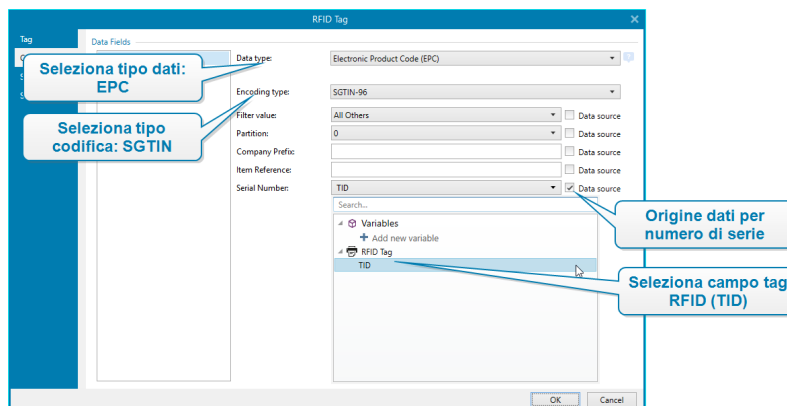
Il Serialized Global Trade Item Number (SGTIN) è l'equivalente RFID di un codice a barre del prodotto con l'aggiunta di un numero di serie univoco del prodotto. La forma più comune di SGTIN utilizza la serializzazione numerica che utilizza lo schema di codifica SGTIN-96.

I tag RFID contengono un numero di serie univoco del chip all'interno del campo TID (ID univoco del tag RFID). Il numero di serie del chip diventa parte del campo TID durante la produzione, quindi viene bloccato per sempre. Il blocco rende inalterabile il numero di serie dopo la consegna ai clienti.

NOTA: I nomi di campo variano a seconda dei vari tag RFID. Il TID in questo caso rappresenta un campo mediante il quale si codifica il numero di serie sul chip. Controllare le specifiche del tag RFID per assicurarsi di codificare il numero di serie nel campo corretto.

Quando si implementa la serializzazione basata su chip per i prodotti, ZebraDesigner for Developers vi consente di codificare direttamente l'identificatore univoco TID sul tag RFID:

1. Aprire la finestra di dialogo Tag RFID e passare al pannello **Contenuto**.
 2. Selezionare il campo dati EPC.
 3. Per **Tipo di dati**, selezionare Electronic Product Code (EPC).
 4. Per **Tipo codifica**, selezionare SGTIN-96 o SGTIN-64.
 5. Per **Numero di serie**, fare clic su **Origine dati** per aprire il selettore di dati dinamico. Utilizzare il valore TID per codificare il numero di serie nel tag RFID.
- Altre opzioni sono specifiche dell'azienda.





NOTA: Per la serializzazione basata su chip è necessario il supporto del driver di stampa per l'RFID.

8 Glossario

A

AI

Application Identifier

ANSI

American National Standards Institute

B

BOM

Bite Order Mark

C

CIJ

Continuous Inkjet

CSV

Comma Separated Values

D

DDL

Data Definition Language

DI

Data Identifier

DMRE

Data Matrix Rectangular Extension

E

EAS

Electronic Article Surveillance

F

FNC

Carattere estensione codice a barre

G

GTIN

Global Trade Item Number

H

HIBC

Health Industry Bar Code

N

NDEF

NFC Data Exchange Format

NFC

Near Field Communication

O

ODBC

Microsoft Open Database Connectivity

OLE

Object Linking and Embedding

P

PJM

Phase Jitter Modulation

R

RF

Radio Frequency

RPC

Remote Procedure Call

RTF

Rich Text Format

S

SCAC

Standard Carrier Alpha Code

T

TID

Transponder ID

U

UNC

Universal Naming Convention

UPC

Universal Product Code



W

WSDL

Web Services Description Language

ZEBRA e la testa Zebra stilizzata sono marchi di Zebra Technologies Corporation, registrati in molte giurisdizioni a livello mondiale. Tutti gli altri marchi appartengono ai rispettivi proprietari. ©2019 Zebra Technologies Corporation e/o le sue affiliate. Tutti i diritti riservati.



www.zebra.com