

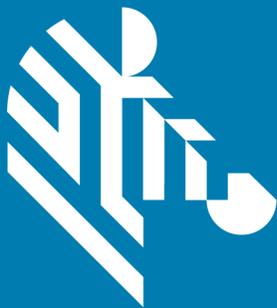
ZebraDesigner

Guía del usuario

Professional Versión 3

Product level: Professional Rev-2019-1

P1108976-ES



ZEBRA

ZEBRA y el cabezal estilizado Zebra son marcas registradas de Zebra Technologies Corporation, inscritas en muchas jurisdicciones en todo el mundo. Todas las demás marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños. ©2019 Zebra Technologies Corporation y sus afiliados. Reservados todos los derechos.

La información de este documento está sujeta a cambios sin aviso. El software descrito en este documento se proporciona bajo un acuerdo de licencia o de confidencialidad. El software puede utilizarse o copiarse únicamente según los términos de esos acuerdos.

Para obtener más información acerca de las declaraciones legales y propietarias, visite:

SOFTWARE: www.zebra.com/linkoslegal

DERECHOS DE AUTOR: www.zebra.com/copyright

GARANTÍA: www.zebra.com/warranty

ACUERDO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL: www.zebra.com/eula

Términos de uso

Declaración propietaria

Este manual contiene información propietaria de Zebra Technologies Corporation y sus subsidiarias ("Zebra Technologies"). Está destinado únicamente a proporcionar información y al uso por las partes que operen y mantengan el equipo descrito en el presente. Dicha información propietaria no puede usarse, reproducirse, divulgarse a ninguna otra parte por ningún otro propósito sin el expreso consentimiento por escrito de Zebra Technologies.

Mejoras al producto

Es política de Zebra Technologies realizar mejoras continuas a sus productos. Todas las especificaciones y diseños están sujetos a cambios sin previo aviso.

Descargo de responsabilidad

Zebra Technologies toma medidas para garantizar que sus especificaciones de ingeniería y manuales publicados sean correctos; sin embargo, a veces ocurren errores. Zebra Technologies se reserva el derecho de corregir dichos errores y renuncia a cualquier responsabilidad que surja de dichos errores.

Limitación de responsabilidad

En ningún caso Zebra Technologies ni nadie más involucrado en la creación, producción o entrega del producto acompañante (incluido hardware y software) será responsable de cualquier tipo de daño (incluido, sin limitación, daños emergentes incluido pérdida de



beneficios empresariales, interrupción del negocio o pérdida de información empresarial) que surja del uso o resulte del uso o incapacidad de uso del producto, aún si Zebra Technologies ha sido notificado de la posibilidad de dichos daños. Algunas jurisdicciones no permiten la exclusión o limitación de daños accidentales o emergentes, por lo que la limitación o exclusión antes expresada posiblemente no se aplique a usted.

Contenido

1 Convenciones tipográficas	7
2 Activar ZebraDesigner	8
2.1 Activar ZebraDesigner en línea	8
2.2 Activar ZebraDesigner sin conexión	9
2.3 Desactivar ZebraDesigner	11
2.4 Activar y desactivar a través de un servidor proxy	13
3 Introducción	17
3.1 Conceptos ZebraDesigner básicos	17
3.2 Soporte de teclado y mouse	18
3.3 Opciones (Configurar el programa)	21
4 Información general del área de trabajo	22
4.1 Página de inicio	22
4.2 Paneles del explorador y objetos	23
4.3 Barra de estado e impresora	24
4.4 Pestañas y bandas de opciones	24
4.5 Superficie de diseño	57
4.6 Cuadros de diálogo de Administración y Propiedades de documentos	60
4.7 Menús de contexto	61
5 Etiqueta	65
5.1 Asistente de configuración de etiquetas	65
5.2 Propiedades de la etiqueta	68

5.3 Objetos Etiqueta	73
5.4 Trabajar con objetos	90
6 Código de barras	93
6.1 Origen	93
6.2 Código de barras	94
6.3 Dígito de control	94
6.4 Lenguaje natural	95
6.5 Barra de portador	96
6.6 Detalles	96
6.7 Posición	96
6.8 General	97
6.9 Código de barras disponibles y sus configuraciones	98
6.10 Subtipos de barra de datos GS1	112
6.11 Detalles del código de barras 1D	116
6.12 Detalles del código de barras 2D	117
6.13 Características específicas de la barra de datos GS1	119
6.14 Contenido del código de barras Maxicode	120
6.15 Contenido del Código de barras USPS Intelligent Mail	121
7 Impresión	123
7.1 Panel de impresión (formulario de impresión predeterminado)	123
7.2 Procedimiento de impresión	126
7.3 Optimizar la velocidad de impresión	128
7.4 Cambiar parámetros de impresoras comunes	129
7.5 Cambiar opciones de interpolado	130

8 Orígenes de datos dinámicos	132
8.1 Variables	132
8.2 Vincular a otro objeto	148
8.3 Funciones	148
8.4 Bases de datos	150
8.5 Accesos directos de caracteres especiales	161
9 Referencia	164
9.1 Sincronizar configuración del cortador con la impresora	164
10 Cómo	166
10.1 Ingresar caracteres con sintaxis <#hex_code>	166
10.2 Insertar caracteres con Alt+<ASCII_code>	166
10.3 Impresión de datos ilimitados	167
10.4 Uso del contador de impresora interno	168
11 Glosario	170

1 Convenciones tipográficas

El texto que aparece en **negrita** hace referencia a los botones y nombres de los menús.

El texto que aparece en *cursiva* hace referencia a opciones, confirmaciones de acciones como Solo lectura y ubicaciones como Carpeta.

El texto encerrado entre <Less-Than and Greater-Than signs> se refiere a teclas del teclado de la PC de escritorio, como <Enter>.

Las variables se encierran entre [corchetes].

NOTA: Es el estilo de una nota.

EXAMPLE: Es el estilo de un ejemplo.

Es el estilo de una mejor práctica.

ADVERTENCIA: Es el estilo de una advertencia.

SUGERENCIA: Es el estilo de una sugerencia.

2 Activar ZebraDesigner

ZebraDesigner lo ayuda a diseñar e imprimir sus etiquetas en impresoras Zebra desde su computadora. Hay dos ediciones para elegir:

- ZebraDesigner Essentials es de uso gratuito y no requiere activación. Ofrece funciones de diseño de etiquetas básicas.
- ZebraDesigner Professional es de uso gratuito durante 30 días, y luego requiere compra y activación. Ofrece funciones avanzadas para ayudarle a diseñar etiquetas más complejas basadas en datos fijos o variables e incluye soporte para base de datos y RFID.

2.1 Activar ZebraDesigner en línea

Para usar ZebraDesigner Professional para diseñar e imprimir sus etiquetas en forma eficiente, active su copia para usar todas las funciones. Necesita:

- ZebraDesigner Essentials instalado y ejecutándose en su computadora.
- Su clave de licencia de 18 dígitos, disponible a través de la tienda en línea de Zebra o en su distribuidor de software Zebra.
- Una conexión de Internet activa. Para activar sin conexión, lea la sección "Activar ZebraDesigner sin conexión" En la página siguiente.

Para activar ZebraDesigner Professional:

1. Abra ZebraDesigner.
2. Vaya a **Inicio > Activar clave** o **Archivo > Acerca de > Activar su licencia**.
 - Se abre la ventana **ZebraDesigner Activación**.
3. Pegue la clave de licencia de 18 dígitos. Recibirá esta clave después de comprar su licencia de ZebraDesigner.
4. Escriba en su información.
5. Haga clic en **Activar**.

Su ZebraDesigner Professional queda activado y listo para usar.

NOTA: No puede activar su clave de licencia en entornos de PC virtuales.

Para desactivar su licencia, lea la sección "Desactivar ZebraDesigner" {page}11.

Para activar o desactivar su licencia usando un servidor proxy, lea la sección "Activar y desactivar a través de un servidor proxy" {page}13.

2.2 Activar ZebraDesigner sin conexión

ZebraDesigner lo ayuda a diseñar e imprimir sus etiquetas en impresoras Zebra desde su computadora. Para usar ZebraDesigner Professional para diseñar e imprimir sus etiquetas en forma eficiente, active su copia para usar todas las funciones.

Para activar ZebraDesigner Professional en computadoras sin conexión a Internet, envíe a Zebra su certificado de activación para recibir su licencia. Necesita:

- ZebraDesigner Essentials instalado y ejecutándose en su computadora.
- Su clave de licencia de 18 dígitos, disponible a través de la tienda en línea de Zebra o en su distribuidor de software Zebra.
- Otra computadora con una conexión a Internet activa.
- Una manera de transferir archivos entre sus computadoras sin conexión y con conexión (p. ej.: unidad USB, correo electrónico interno, ubicación en la red).

Abra ZebraDesigner y vaya a **Inicio > Activar clave** o **File > Acerca de > Activar su licencia**.

1. Haga clic en **Activar sin conexión**.
 - Pegue la clave de licencia de 18 dígitos. Recibirá esta clave después de comprar su licencia de ZebraDesigner.
 - Escriba en su información.

ZebraDesigner 3 Activation

Offline activation allows you to activate this product on a computer without internet connection. To complete the activation, please send Zebra your Activation Certificate. You will receive the license key in return.

Step 1: Type your 18-digit license key

License key: ✓ Pegue su código de licencia aquí.

First name: ✓

Last name: ✓ Escriba su información de

Company: ✓

Email: ✓

Step 2: Press the Generate activation certificate button to generate your activation certificate.

Este es su certificado de activación. Envíe a Zebra.

Copy to clipboard Save to file

Step 3: Send your activation certificate to Zebra.

How to send the activation certificate to Zebra?

- Recommended way. Go to the online self-service portal using another computer with internet connection and send the activation certificate. Link to the self-service portal: <https://www.activationportal.me/selfservice/activation.aspx?cid=5662&pid=5582&Type=1&Lang=en-US> Copy web address
- Alternative way. Send an email to support@zebra.com and attach the generated activation certificate file.

Step 4: After you receive your license, paste or load the license from file, and click the Activate your license button.

Zebra responde con la clave de activación. Pegar aquí. Paste from clipboard Load from file

2. Haga clic en **Generar certificado de activación**. Copie o guarde el texto generado.
 - Transfiera su certificado de activación guardado a otra computadora con una conexión a Internet activa. Use esta computadora con conexión para completar la inscripción.
3. Envíe su certificado de activación a Zebra. Existen dos opciones:
 - Use el [portal de activación autoservicio](#) de Zebra.
 - Envíe un correo electrónico a support@Zebra.com y adjunte su certificado de activación.
4. Cuando envíe su certificado de activación, Zebra le enviará su licencia por correo electrónico.
 - Transfiera esta licencia a su computadora sin conexión y pegue o cargue la licencia.

Step 4: After you receive your license, paste or load the license from file, and click the Activate your license button.

Zebra responde con la clave de activación. Pegar aquí. Paste from clipboard Load from file

5. Haga clic en **Activar su licencia**. Su ZebraDesigner Professional queda activado y listo para usar.

NOTA: No puede activar su clave de licencia en entornos de PC virtuales.

Para desactivar su licencia, lea la sección "Desactivar ZebraDesigner" abajo.

Para activar o desactivar su licencia usando un servidor proxy, lea la sección "Activar y desactivar a través de un servidor proxy" {page}13.

2.3 Desactivar ZebraDesigner

ZebraDesigner lo ayuda a diseñar e imprimir sus etiquetas en impresoras Zebra desde su computadora. Para usar ZebraDesigner Professional, active su copia para usar todas las funciones.

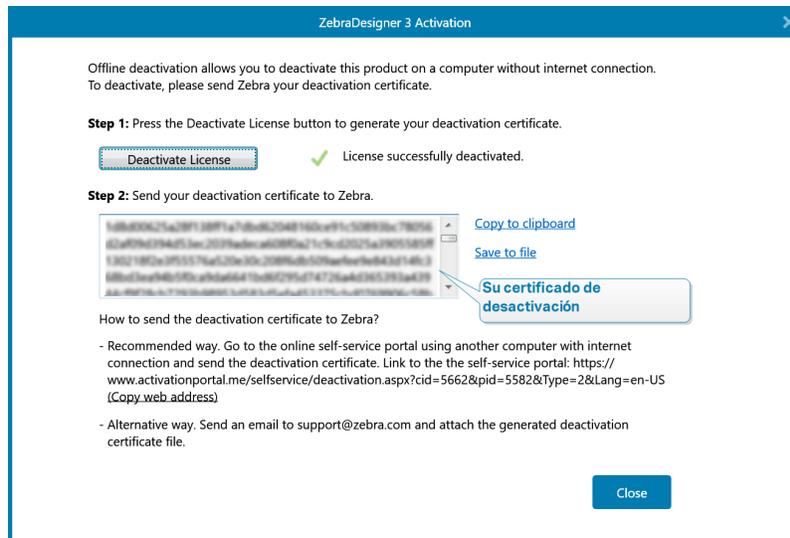
Para desactivar ZebraDesigner en una computadora con una conexión a Internet activa:

1. Abra ZebraDesigner.
2. Vaya a **Archivo > Acerca de > Desactivar** su licencia.
 - Se abrirá la ventana de advertencia de desactivación de ZebraDesigner.
3. Haga clic en **Aceptar** para continuar.
 - ZebraDesigner se cierra. Su ZebraDesigner Professional queda desactivado y listo para usar en otra computadora.

Para desactivar ZebraDesigner Professional con computadoras sin conexión a Internet:

1. Abra ZebraDesigner y vaya a **Archivo > Acerca de > Desactivar su licencia**.
 - Se abrirá la ventana de advertencia de desactivación de ZebraDesigner.
2. Haga clic en **Aceptar** para confirmar. Su computadora intenta acceder al servidor de licencia. Debido a que no hay conexión a Internet, continúe sin conexión.
3. Haga clic en **Desactivar sin conexión**.
4. Haga clic en **Desactivar licencia** para generar su certificado de desactivación. Esto desactiva su ZebraDesigner.

- Copie o guarde el texto generado.



5. Transfiera su certificado de desactivación guardado a otra computadora con una conexión a Internet activa. Use esta computadora con conexión para completar la desactivación.
6. Envíe su certificado de desactivación a Zebra. Existen dos opciones:
 - Use el [portal de desactivación de autoservicio](#) de Zebra para desactivar su ZebraDesigner inmediatamente.
 - Envíe un correo electrónico a support@Zebra.com y adjunte su certificado de desactivación.
- Cuando envíe su certificado de desactivación, Zebra le enviará su confirmación de desactivación de licencia por correo electrónico.

Su ZebraDesigner Professional ahora está desactivado del lado del servidor y del cliente.

NOTA: No puede activar su clave de licencia en entornos de PC virtuales.

Para activar o desactivar su licencia usando un servidor proxy, lea la sección "Activar y desactivar a través de un servidor proxy" En la página siguiente.

2.4 Activar y desactivar a través de un servidor proxy

Si la conexión de Internet de su empresa usa un servidor proxy, utilice este procedimiento para activar o desactivar ZebraDesigner.

2.4.1 Activar a través de un servidor proxy

1. Abra ZebraDesigner. Aparece la ventana **ZebraDesigner Activación**. Haga clic en **Activar**.

Si ya está ejecutando la prueba, vaya a:

- **Archivo > Acerca de** y haga clic en **Activar su licencia**.
- **Inicio > Prueba** y haga clic en **Activar clave**.

Se abre la ventana **ZebraDesigner Activación**.

2. Escriba o pegue su clave de licencia en el campo **Clave de licencia**. Recibirá esta clave después de comprar su licencia de ZebraDesigner.
3. Escriba su **Nombre, Apellido, Empresa** y dirección de **Correo electrónico**.
4. Configure su conexión de proxy. Haga clic en **Configurar proxy**.

ZebraDesigner 3 Activation

Enter the information below to activate your product.

License key ✓

First name ✓

Last name ✓

Company ✓

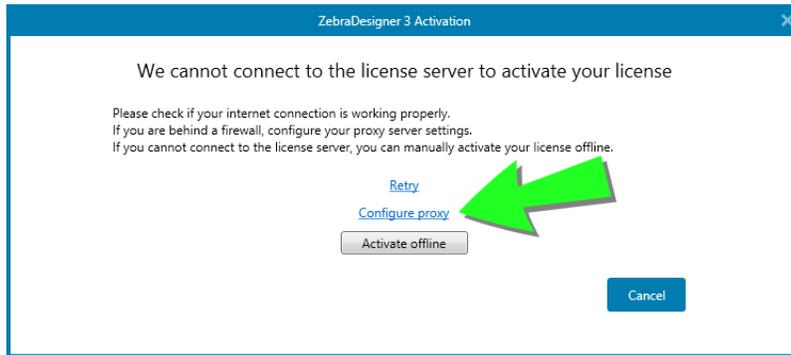
Email ✓

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

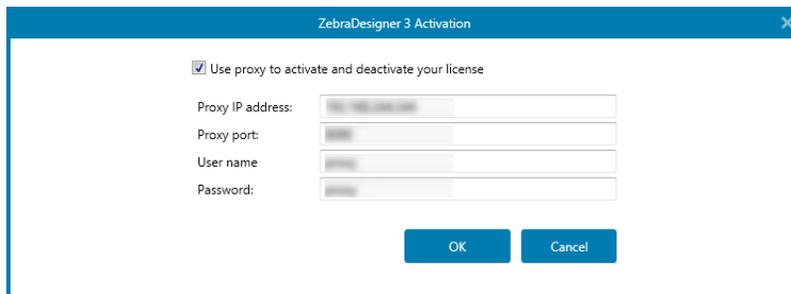
No internet connection? [Activate offline](#)

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

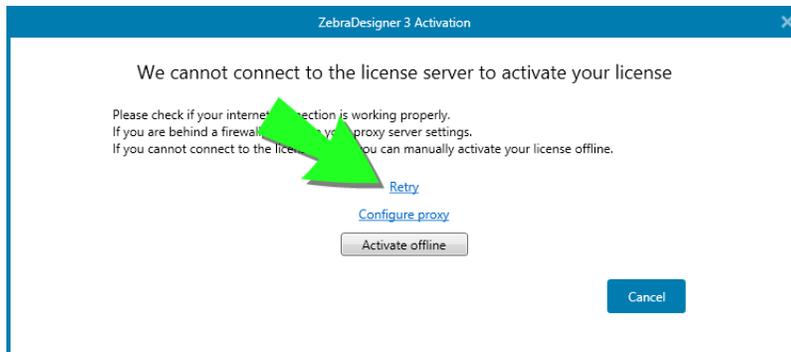
Si ZebraDesigner no detecta ninguna conexión a Internet, se abrirá automáticamente la ventana de error en la activación en línea. Haga clic en **Configurar proxy**.



Se abre la ventana de configuración de proxy.



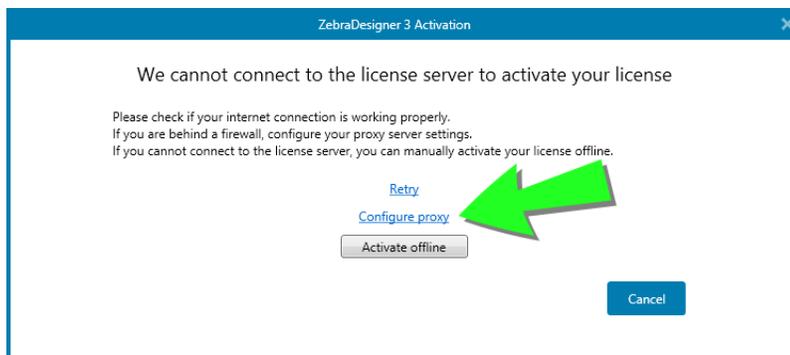
5. Habilite la opción **Usar proxy para activar y desactivar su licencia** y establezca su configuración de proxy:
 - Escriba su **dirección IP de proxy**.
 - Defina el número de su **Puerto proxy**.
 - Si la conexión del servidor proxy requiere credenciales, ingrese su **Nombre de usuario y Contraseña**.
6. Haga clic en **Aceptar**. Se abre nuevamente la ventana de error en la activación en línea.
7. Haga clic en **Reintentar**.



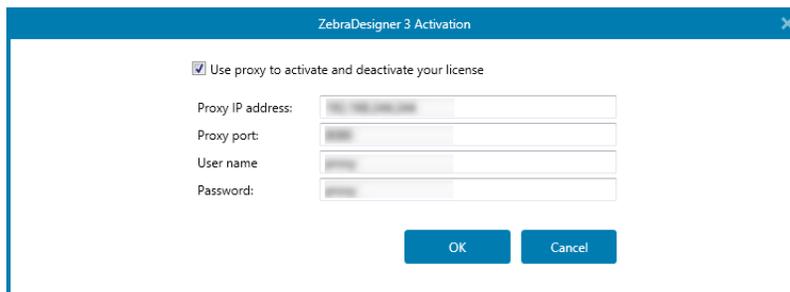
- Después de conectar, se abre la ventana **ZebraDesigner Activación**. Haga clic en **Activar**.
 - ZebraDesigner ahora está activado y listo.
 - Si ZebraDesigner todavía no puede conectarse al servidor de licencia, puede [activar sin conexión](#).

2.4.2 Desactivar a través de un servidor proxy

- Vaya a **Archivo > Acerca de** y haga clic en **Desactivar licencia**.
 - Aparece la ventana de confirmación **Desactivación de licencia**.
- Haga clic en **Sí** para desactivar la licencia.
 - Si la desactivación es exitosa, ZebraDesigner se cierra. Puede usar la clave de licencia en otra computadora inmediatamente.
- Si ZebraDesigner no puede conectarse al servidor de licencia, se abre la ventana error en la desactivación en línea. Haga clic en **Configurar proxy**.

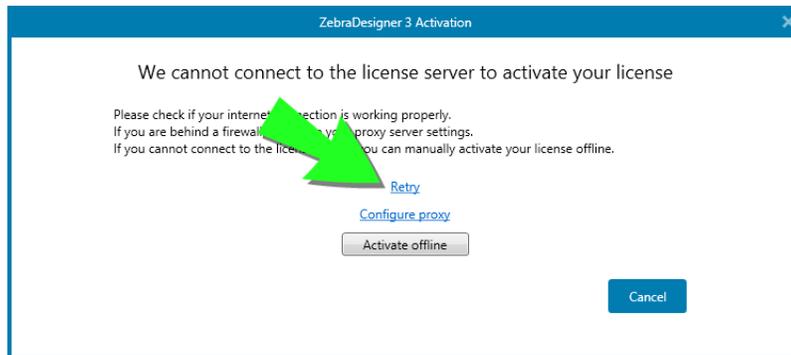


Se abre la ventana de configuración de proxy.



- Habilite la opción **Usar proxy para activar y desactivar su licencia** y establezca su configuración de proxy:

- Escriba su **dirección IP de proxy**.
 - Defina el número de su **Puerto proxy**.
 - Si la conexión del servidor proxy requiere credenciales, ingrese su **Nombre de usuario y Contraseña**.
5. Haga clic en **Aceptar**. Se abre nuevamente la ventana de error en la desactivación en línea.
 6. Haga clic en **Reintentar**.



7. Si está conectado, la desactivación se completa. ZebraDesigner se cierra.
 - Puede activar inmediatamente otra copia de ZebraDesigner.
 - Si ZebraDesigner todavía no puede conectarse al servidor de licencia, puede [desactivar sin conexión](#).

3 Introducción

3.1 Conceptos ZebraDesigner básicos

Esta sección describe los elementos ZebraDesigner que permiten diseñar eficazmente una etiqueta simple .

A continuación se incluyen los conceptos fundamentales de ZebraDesigner. Conocerlos brinda un punto de partida perfecto para realizar proyectos de etiquetas satisfactorios.

- [Etiqueta](#)
- [Objeto](#)
- [Superficie de diseño](#)

Si se encuentra con otros elementos desconocidos mientras trabaja con ZebraDesigner , examine la [pestaña Ayuda](#).

3.1.1 Etiqueta

Etiqueta funciona como una plantilla que permite agregar [objetos de etiquetas](#) y se pueden imprimir utilizando cualquier medio de impresión.

Cada objeto agrega un tipo diferente de contenido, como texto, línea, elipse, código de barra o rectángulo a una etiqueta. El contenido puede ser fijo (ingresado manualmente por el usuario) o dinámico (definido automáticamente a través de los orígenes de datos conectados).

Al finalizar con el diseño de su etiqueta, puede imprimir las etiquetas usando cualquiera de las impresoras instaladas.

3.1.2 Objeto

Objeto es el bloque de creación básico para diseñar etiquetas y formularios. Diseñar una etiqueta o formulario significa seleccionar, agregar y colocar objetos en la [Superficie de diseño](#).

EXAMPLE: Cada objeto cumple una función diferente. El objeto [Texto](#) se usa para el contenido de texto de una línea cuyo tamaño de fuente no necesita adaptarse al diseño de la etiqueta. El objeto [Código de barras](#) agrega un código de barras cuyo tipo y contenido puede adaptarse según las necesidades del documento actual.

Los tipos de **objetos de etiquetas** y sus propósitos se encuentran [aquí](#).

3.1.3 Superficie de diseño

La superficie de diseño es el campo central de ZebraDesigner, que es un lugar para crear, agregar, colocar e interconectar los [objetos de etiquetas](#).

A fin de diseñar etiquetas lo más simple y eficazmente posible, la superficie de diseño sigue los mismos principios de uso y funcionalidad que las aplicaciones de Windows.

SUGERENCIA: Utilice la [pestaña Ver](#) para personalizar la superficie de diseño.

- Los elementos de la superficie de diseño se describen [aquí](#).
- Las acciones de edición de la superficie de diseño se describen [aquí](#).
- Los elementos de ayuda visual de la superficie de diseño se describen [aquí](#).

3.2 Soporte de teclado y mouse

Para realizar y finalizar eficazmente las tareas de ZebraDesigner, siga las pautas relacionadas con el uso del teclado y el mouse:

- [Cómo utilizar eficazmente el teclado y el mouse](#)
- [Soporte de la rueda del mouse](#)
- [Accesos directos del teclado](#)

3.2.1 Uso eficiente del teclado y el mouse

Utilice las siguientes sugerencias para facilitar y optimizar su trabajo con ZebraDesigner.

1. **Seleccionar el punto de anclaje del objeto.** Presione la tecla `Ctrl` y haga clic en los marcadores de posición del objeto para definir rápidamente el punto de anclaje.
2. **Desplazamiento y zoom de etiquetas.** Utilice la rueda del mouse para desplazar la etiqueta. Mantenga presionada `Ctrl` cuando gira la rueda para ajustar el factor del zoom. `Shift` desplaza la etiqueta hacia la izquierda o la derecha.
3. **Configurar propiedades de etiquetas o formularios.** Haga doble clic en la superficie de diseño para abrir el cuadro de diálogo de [propiedades de etiqueta](#).

4. **Movimiento vertical u horizontal de objetos.** Mantenga presionada `Shift` mientras mueve un objeto sobre la superficie de diseño. El objeto se mueve en líneas rectas verticales u horizontales.
5. **Ajustar el tamaño de un objeto con las teclas de flechas.** Mantenga presionada `Shift` mientras presiona las teclas de flechas para ajustar el tamaño del objeto.
6. **Ajuste la posición del objeto.** Mantenga presionada `Ctrl` mientras presiona las teclas de flechas.
7. **Abrir los menús contextuales.** Haga clic con el botón derecho en el objeto o la superficie de diseño para acceder a los menús contextuales [etiqueta](#) o [superficie de diseño](#).
8. **Seleccionar múltiples objetos.** Mantenga presionada `Shift` y haga clic en los objetos para agregarlos a los objetos seleccionados en un grupo.
9. **Agregar rápidamente un objeto con origen de datos conectado.** Haga clic en el controlador de acceso directo del objeto en la [barra de herramientas de objetos](#). Aparece una lista de los orígenes de datos disponibles. Seleccione un origen de datos o agregue uno nuevo y haga clic en la superficie de diseño para agregar un objeto que ya tenga un origen de datos dinámicos conectado.

3.2.2 Soporte de la rueda del mouse

Utilice la rueda del mouse para agilizar el zoom de los objetos de diseño y el desplazamiento de la superficie de diseño.

- Al girar la rueda, se desplaza la etiqueta en dirección vertical.
- Al mantener presionada `<SHIFT>` y girar la rueda, la etiqueta se desplaza hacia la izquierda o la derecha.
- Al mantener presionada `<CTRL>` y girar la rueda, se acerca o aleja el zoom de la etiqueta.

3.2.3 Accesos directos del teclado

Utilice los accesos directos del teclado para reducir el tiempo que le lleva realizar tareas frecuentes con ZebraDesigner. Para completar estas tareas, utilice una combinación de teclas estándar.

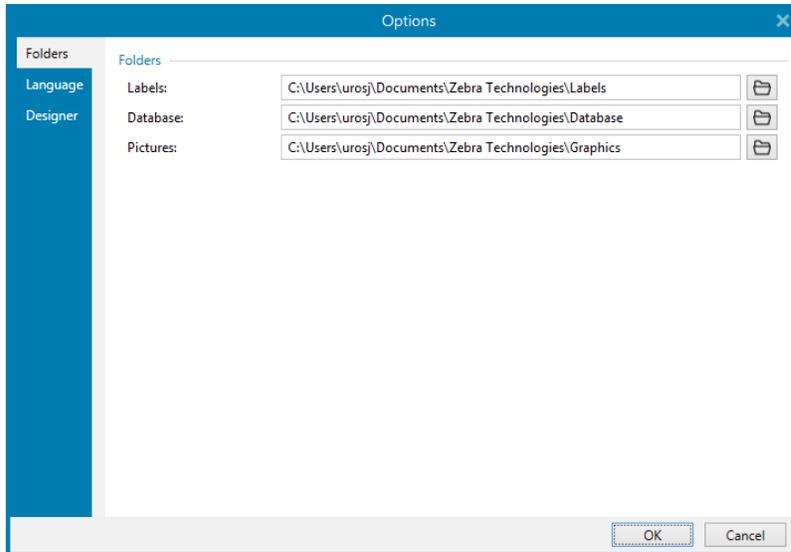
SUGERENCIA: Los accesos directos del teclado son un modo más rápido y práctico de elegir comandos. El comando mismo se ejecuta del mismo modo que si se ejecutara desde el menú o la barra de herramientas.

Acción	Presionar
Seleccionar todo	Ctrl+A
Ejecutar el formulario de	Ctrl+D

Acción	Presionar
inicio	
Pegar	Ctrl+V
Cortar	Ctrl+X
Mover hacia arriba	↑
Mover a la derecha	→
Mover hacia abajo	↓
Mover a la izquierda	←
Cerrar	Alt+F4
Ampliar documento	Ctrl+0
Negrita	Ctrl+B
Copiar	Ctrl+C
Cursiva	Ctrl+I
Alejar	Ctrl+signo menos en teclado numérico
Acercar/Alejar	Ctrl+desplazamiento del mouse
Abrir	Ctrl+O
Imprimir	Ctrl+P
Acercar	Ctrl+signo más en teclado numérico
Guardar	Ctrl+S
Abrir la etiqueta en blanco conectada a la impresora pre-determinada	Ctrl+Shift+N
Rehacer	CTRL+Y
Deshacer	Ctrl+Z
Cancelar	Esc
Mover enfoque	Tab o Shift+Tab
Copiar formato: copiar las propiedades del objeto	Ctrl+Shift+C
Copiar formato: pegar las propiedades del objeto	Ctrl+Shift+V

3.3 Opciones (Configurar el programa)

Para personalizar la configuración general del programa ZebraDesigner, abra el cuadro de diálogo **Opciones**, al que se puede acceder desde la pestaña **Archivo**.



Las opciones de configuración de ZebraDesigner se agrupan en las siguientes pestañas:

- **Carpetas**: le permite seleccionar las ubicaciones predeterminadas para almacenar etiquetas y archivos de imagen.
- **Idioma**: selecciona el idioma de la interfaz de usuario. Seleccione el idioma preferido entre las opciones disponibles.
- La pestaña **Designer** le permite configurar el comportamiento de ZebraDesigner al abrirse.

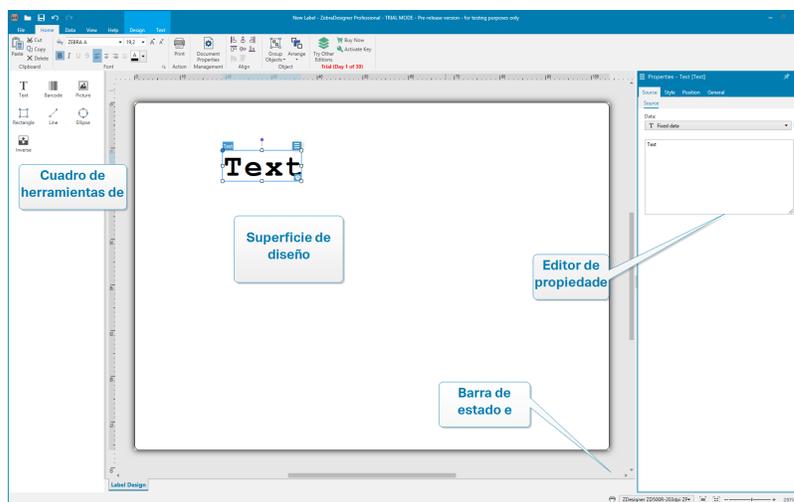
4 Información general del área de trabajo

El área de trabajo de ZebraDesigner ofrece un entorno flexible y fácil de usar tanto para diseñar una etiqueta simple como para crear una solución compleja.

El área de trabajo de ZebraDesigner sigue las pautas de la interfaz de la aplicación ampliamente usada y, por lo tanto, está equipada con herramientas y elementos de interfaz conocidos para la mayoría de los usuarios.

ZebraDesigner consta de los siguientes segmentos:

- [Página de inicio](#)
- [Paneles del explorador y objetos](#)
- [Barra de estado e impresora](#)
- [Pestañas y bandas de opciones](#)
- [Superficie de diseño](#)



4.1 Página de inicio

La página de inicio de ZebraDesigner es una página introductoria que se abre una vez que se termina de cargar ZebraDesigner. Consta de los siguientes segmentos:

- **Área de documento nuevo:** crea documentos nuevos o abre ZebraDesigner documentos existentes:
 - **Crear etiqueta nueva** crea una etiqueta de documento nueva.
- **Archivos recientes:** Lista de archivos ZebraDesigner utilizados recientemente.

SUGERENCIA: La página de inicio y sus segmentos dependen de si está ejecutando una versión de ZebraDesigner con licencia o una versión de prueba.

- **Recursos de aprendizaje:** acceda a recursos útiles que lo ayudarán a crear etiquetas y a obtener más información sobre ZebraDesigner.
- **Controladores de impresoras:** acceda a la colección de controladores de impresoras de Zebra. Estos controladores le permiten optimizar sus etiquetas para imprimir con un determinado modelo de impresora.
- **Información de software** contiene información sobre la copia instalada de ZebraDesigner – licencia, clave de licencia y versión instalada.

4.2 Paneles del explorador y objetos

Los paneles del explorador y objetos se encuentran en el área final de la izquierda de la ventana ZebraDesigner. Brindan acceso a los objetos .

- **Cuadro de herramientas del objeto:** contiene los [objetos de etiqueta](#) disponibles. Estos objetos están listos para ser usados en una etiqueta . Haga clic en el objeto seleccionado y arrástrelo a la superficie de diseño.



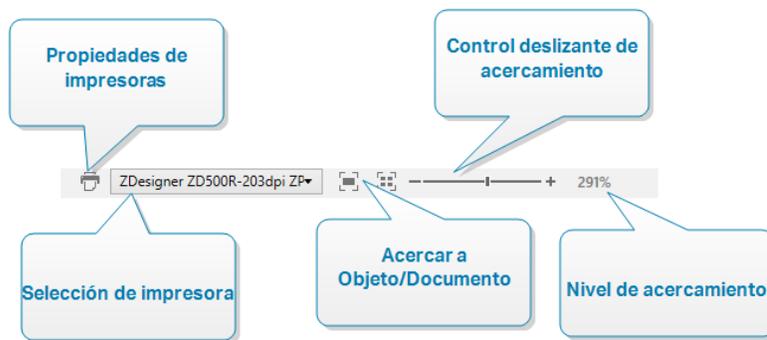
4.3 Barra de estado e impresora

Barra de estado e impresora se expande en la parte inferior de la ventana ZebraDesigner. Realiza los siguientes roles:

- **Selección de impresora** para el trabajo de impresión actual. Seleccione las impresoras instaladas ZDesigner de la lista desplegable.

SUGERENCIA: Al cambiar una impresora, la etiqueta y el tamaño del papel se adaptan automáticamente a las dimensiones que define el controlador de la impresora.

- **Propiedades de la impresora** para la impresora seleccionada. Brinda acceso al controlador de la impresora seleccionada.
- [Zoom de la superficie de diseño.](#)



4.4 Pestañas y bandas de opciones

ZebraDesigner utiliza una interfaz estándar basada en Windows.

A continuación se describen los segmentos de la interfaz de la sección superior de ZebraDesigner.

4.4.1 Pestañas

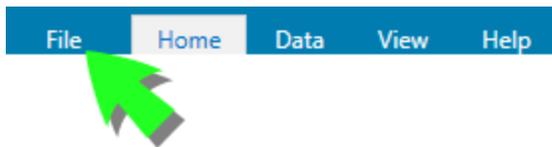
Pestañas representa un subconjunto de funciones ZebraDesigner. Las pestañas contienen comandos interrelacionados que están disponibles para el usuario de manera organizada: agrupados y etiquetados:

- **Archivo** (fondo): abre el panel de administración de documentos y formulario de impresión.
- **Inicio**: ofrece comandos utilizados comúnmente, como copiar/pega, imprimir y comandos de estilo.
- **Datos**: ofrece comandos relacionados con los orígenes de datos.
- **Vista**: brinda el control de las herramientas de diseño, las opciones de zoom y la visibilidad de los marcadores de elementos.
- **Pestañas contextuales**: aparecen al hacer clic en un objeto. Permiten definir la configuración específica de los objetos. El tipo de pestañas contextuales se adapta al objeto seleccionado.
- **Ayuda**: además de ofrecer acceso a la ayuda en F1, esta pestaña lo conduce a múltiples recursos útiles que hace que su trabajo con ZebraDesigner sea más fácil y eficaz.

4.4.2 Banda de opciones

La **Banda de opciones** es un área rectangular que se extiende por la parte superior de la ventana de una aplicación. Los comandos relacionados están divididos en grupos de bandas de opciones. La banda de opciones cambia junto con las pestañas seleccionadas y se adapta a las herramientas usadas actualmente usando las pestañas contextuales.

4.4.3 Pestaña Archivo



La pestaña **Archivo** sirve como panel de administración de documentos. Están disponibles las siguientes opciones:

- El panel **Inicio** lo lleva a la ZebraDesigner página de inicio de la aplicación.
- **Nueva**: crea una etiqueta independiente o una nuevas.
- **Abrir**: permite abrir archivos de etiquetas soluciones existentes.
- **Guardar**: **guarda la etiqueta** activa.
- **Guardar como**: permite guardar el archivo de la etiqueta activa definiendo su nombre y ubicación.
- **Imprimir**: **abre el formulario de impresión**.
- **Almacenar**: almacena la etiqueta actual como una plantilla en la impresora que se utilizará en el modo almacenar/recuperar.
- **Cerrar**: cierra el documento ZebraDesigneractual.

- **Opciones:** abre el cuadro de diálogo para configurar los valores predeterminados del programa.
- **Acerca de:** proporciona información sobre la versión del software y la licencia.
- **Salir:** cierra la aplicación.

4.4.3.1 Inicio

El panel **Inicio** lo lleva a la ZebraDesigner [página de inicio](#) de la aplicación. Utilícelo para crear o abrir documentos, acceder a archivos abiertos recientemente, previsualizar archivos y obtener más información sobre ZebraDesigner.

4.4.3.2 Nueva

Etiqueta nueva crea una etiqueta independiente nueva. [El Asistente de configuración de etiqueta nueva](#) se abre después de hacer clic en este botón.

Nuevo desde plantillas de muestra crea un documento a partir de una selección de plantillas estándares de la industria.

SUGERENCIA: Hay dos maneras de abrir nuevas etiquetas o soluciones. Puede decidir abrir cada documento adicional en una instancia (ventana) separada de ZebraDesigner. Otra manera es abrir documentos adicionales dentro de la instancia de ZebraDesigner ya abierta. Para seleccionar la manera que prefiera, vaya a **Archivo > Opciones > [Designer](#)**.

4.4.3.3 Abrir

El cuadro de diálogo Abrir permite abrir archivos de etiquetas .

Examinar permite seleccionar los archivos de etiquetas en discos de redes locales o conectadas.

El campo **Archivos recientes** incluye los últimos archivos editados. Haga clic en el archivo para abrirlo.

4.4.3.4 Guardar

El panel **Guardar** guarda la etiqueta o solución activa usando el mismo nombre de archivo que se usó para abrirla.

NOTA: Si se abre un archivo por primera vez, **Guardar** lo lleva directamente al cuadro de diálogo **Guardar como** en la pestaña **Archivo**.

4.4.3.5 Guardar como

Guardar como permite guardar el archivo de la etiqueta o activa definiendo su nombre y ubicación.

El campo **Carpetas recientes** presenta las carpetas que se usaron recientemente para guardar los archivos de etiquetas .

4.4.3.6 Imprimir

Imprimir abre el panel de impresión. En ZebraDesigner, el panel de impresión hospeda un [formulario de impresión predeterminado](#) poderoso y personalizable.

4.4.3.7 Modo de impresión almacenar/recuperar

El modo de impresión **almacenar/recuperar** pes un método para acelerar el proceso de impresión. Aumenta la respuesta de la impresora reduciendo la cantidad de datos que necesitan enviarse durante las tareas de impresión repetitivas.

Con el modo almacenar/recuperar activado, ZebraDesigner no necesita reenviar todos los datos de la etiqueta completos para cada impresión. En su lugar, las etiquetas predeterminadas (plantillas) y los elementos internos de la impresora (gráficos, fuentes) se guardan en la memoria de la impresora y ZebraDesigner únicamente envía comandos de recuperación para completar el contenido de la etiqueta almacenado durante el proceso de impresión. Comúnmente, se envían algunos bytes de datos a la impresora, en comparación con los kilobytes que se envían durante la impresión normal.

La acción consta de dos procesos:

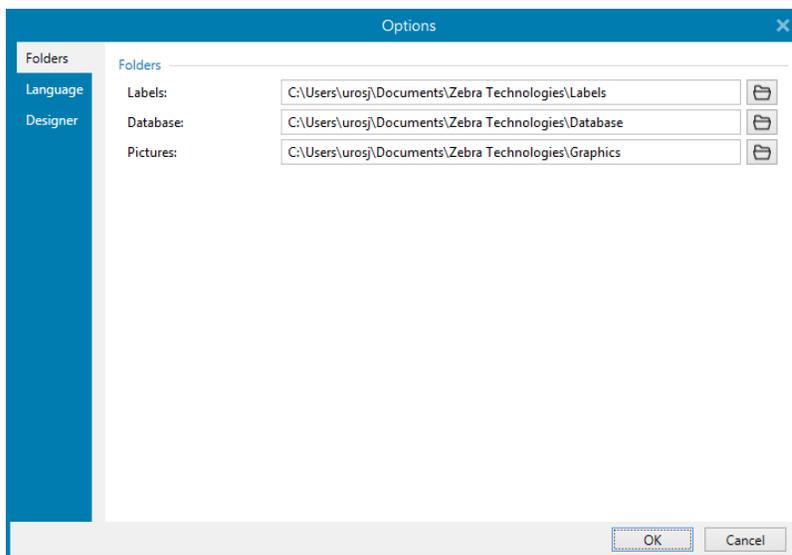
- **Almacenar etiqueta.** Durante este proceso, ZebraDesigner crea una descripción de la plantilla de la etiqueta con formato en el idioma de comando de la impresora seleccionada. Al finalizar, ZebraDesigner envía el archivo de comando creado a la memoria de la impresora y se almacena.
- **Recuperar etiqueta.** Una etiqueta almacenada en la memoria de la impresora se imprime inmediatamente. Usando el proceso de recuperación, ZebraDesigner crea otro archivo de comando para indicar a la impresora qué etiqueta de la memoria debe imprimir. El comando recuperar etiqueta ocupa algunos bytes de datos únicamente. La cantidad real de datos depende de la situación actual. Para las etiquetas fijas sin contenido variable, el archivo de comando de recuperación solo tiene el comando de recuperación de etiquetas. Para las etiquetas variables que tienen campos variables, el archivo de comando incluye los valores para esas variables y el comando de recuperación de etiquetas.

NOTA: Antes de activar este modo, asegúrese de que esté seleccionado el controlador correcto para la impresora de etiquetas. No todas las impresoras de etiquetas tienen la capacidad de usar el modo de impresión almacenar/recuperar.

1. Haga clic en **Archivo -> Almacenar**. Asegúrese de que la **variante Almacenar** indique la ubicación correcta de la memoria en la impresora.
2. Inserte o seleccione los valores de los objetos variables que no tengan formato de objetos internos de la impresora. Estas variables tendrán el mismo valor en cada etiqueta. Se comportarán como objetos con valores fijos.
3. Haga clic en **Almacenar en impresora** para crear el archivo de comando con la descripción de la plantilla de la etiqueta y enviarlo a la impresora.
4. Inserte los valores para las variables de etiquetas solicitadas. Estas variables se vinculan a los objetos internos de la impresora en la etiqueta. Por este motivo, los valores pueden cambiarse durante cada impresión.
5. Haga clic en **Imprimir** para enviar los valores variables y el comando recuperar etiqueta a la impresora de etiquetas seleccionada.

4.4.3.8 Opciones (Configurar el programa)

Para personalizar la configuración general del programa ZebraDesigner, abra el cuadro de diálogo **Opciones**, al que se puede acceder desde la pestaña **Archivo**.



Las opciones de configuración de ZebraDesigner se agrupan en las siguientes pestañas:

- **Carpetas**: le permite seleccionar las ubicaciones predeterminadas para almacenar etiquetas y archivos de imagen.

- **Idioma:** selecciona el idioma de la interfaz de usuario. Seleccione el idioma preferido entre las opciones disponibles.
- La pestaña **Designer** le permite configurar el comportamiento de ZebraDesigner al abrirse.

4.4.3.8.1 Carpetas

La pestaña **Carpetas** define la ubicación predeterminada para abrir y almacenar los documentos y archivos que se editan y utilizan en ZebraDesigner.

NOTA: Asegúrese de que la cuenta con la que se está ejecutando ZebraDesigner en la computadora cuente con derechos de lectura/escritura.

- **Etiquetas:** ubicación para abrir y guardar los archivos de etiqueta.
- **Base de datos:** ubicación de las bases de datos de archivo (Excel, Access, Texto).
- **Imagen:** ubicación para abrir archivos de imagen.

Las carpetas configuradas en esta pestaña sirven de ubicación predeterminada al buscar un archivo específico en ZebraDesigner.

4.4.3.8.2 Idioma

La pestaña Idioma permite seleccionar el idioma de la interfaz de ZebraDesigner. Seleccione el idioma correspondiente y haga clic en **Aceptar**.

NOTA: Es necesario reiniciar para que la interfaz de usuario aparezca en el idioma seleccionado. Asegúrese de guardar el trabajo antes de cerrar el programa.

4.4.3.8.3 Designer

La pestaña **Designer** le permite configurar el comportamiento de ZebraDesigner al abrirse.

- **Mostrar cada documento en su propia ventana:** si esta opción está habilitada, los documentos abiertos adicionalmente aparecen en ventanas separadas de ZebraDesigner. Esto se aplica tanto a los documentos recientemente creados como a los existentes.

Si decide desactivar esta opción, los documentos abiertos adicionalmente aparecerán dentro de la instancia actualmente activa de ZebraDesigner.

- **Origen de configuración de impresora** le permite elegir el origen de la configuración de la impresora.

- **Use la configuración de impresora del controlador de la impresora:** seleccione esta opción si prefiere imprimir usando la configuración del controlador de impresora. Este comando le permite ajustar la configuración de la impresora antes de imprimir.
- **Usar configuración de impresora personalizada guardada en etiqueta:** cada etiqueta puede tener su propia configuración de impresora definida y guardada por el usuario. Seleccione esta opción para usar la configuración predeterminada al imprimir.

4.4.3.9 Acerca de

El cuadro de diálogo ZebraDesigner **Acerca de** brinda información sobre la licencia del producto Zebra, habilita la compra y la activación de la licencia (cuando está en modo de prueba), brinda detalles del software y le permite cambiar el nivel del producto ZebraDesigner.

- **Nivel de producto** le informa el nivel de producto que está ejecutando actualmente.
- **Cambiar nivel de producto:** abre el cuadro de diálogo de selección del nivel de producto. Cuando está en modo de prueba, puede escoger y evaluar todos los niveles del producto. Con una licencia activada, puede cambiar el nivel del producto únicamente a niveles inferiores.
- **Duración del modo de prueba:** información sobre los días restantes para la evaluación del producto.
- **Comprar licencia:** este botón lo dirige a la tienda en línea de Zebra.
- **Activar licencia:** este botón abre el cuadro de diálogo de activación de la licencia de ZebraDesigner. Después de activar la licencia, este botón se llama Desactivar licencia. Al hacer clic y confirmar la desactivación, su copia de ZebraDesigner ya no está activada.

NOTA: Estos segmentos ya no serán visibles después de comprar y activar la licencia del producto.

Los cambios de nivel del producto tendrán efecto después de reiniciar el ZebraDesigner.

Si ZebraDesigner se ha instalado con un nivel de producto previamente definido (se el nivel se ha definido mediante clave de licencia), la selección del nivel de producto no es necesaria durante el primer inicio.

- **Tipo de licencia:** es el tipo de licencia que usa para ejecutar el ZebraDesigner.

Información de software contiene información sobre la copia instalada de ZebraDesigner – licencia, clave de licencia y versión instalada.

4.4.4 Pestaña Inicio



La **pestaña Inicio** proporciona acceso a los comandos y parámetros usados con frecuencia en los siguientes grupos de la banda de opciones:

- **Portapapeles:** almacena temporalmente los elementos, los objetos o grupos de objetos seleccionados.
- **Fuente:** este grupo permite definir las propiedades de la fuente.
- **Acción:** grupo que contiene el botón **Imprimir**, que comienza el proceso de impresión o ejecuta un formulario.
- **Administración:** grupo que brinda acceso directo propiedades del documento.
- Las opciones del grupo **Alinear** definen la posición horizontal y vertical relativa para el contenido del objeto:
- **Objeto:** grupo que le permite alinear, agrupar u **organizar** objetos etiqueta.

4.4.4.1 Portapapeles

El grupo **Portapapeles** almacena temporalmente los elementos, los objetos o grupos de objetos seleccionados. Utilice los objetos seleccionados o almacenados para transferirlos de una etiqueta a otra.

SUGERENCIA: Es compatible copiar y pegar contenido de texto (texto sin formato,) y gráfico (mapas de bits) en múltiples aplicaciones.

- **Pegar:** pega el contenido del portapapeles en la superficie de diseño. Es compatible reutilizar varias veces un elemento del portapapeles único.
- **Cortar:** elimina los elementos seleccionados de la superficie de diseño y los agrega al portapapeles para pegarlos en otro lado. Observe que el primer elemento se selecciona haciendo clic en él. Cuando se seleccionan elementos adicionales, mantenga presionada la tecla **Shift** y haga clic en los elementos.
- **Copiar:** copia el contenido seleccionado en el portapapeles. Se pueden copiar varios objetos a la vez, selecciónelos y haga clic en **Copiar**.
- **Eliminar:** elimina los elementos u objetos seleccionados. No están almacenados en el portapapeles.
- **Copiar formato:** copia las propiedades de formato de un objeto a otro. Así es como se multiplica el estilo de su objeto de referencia.

EXAMPLE: Utilice la función Copiar formato para copiar la fuente, el tamaño de la fuente, el color de la fuente, la alineación y el espaciado del [objeto Texto](#) de referencia a todos los demás objetos Texto con una sola acción.

Para copiar las propiedades del estilo de objeto:

1. Haga clic en el objeto de referencia. Este es el objeto del que desea copiar las propiedades.
2. Haga clic en Copiar formato.
3. Haga clic en el objeto de destino. Ahora, este objeto tiene las mismas propiedades que su objeto de referencia.

Al utilizar la función Copiar formato para diferentes objetos, copia y pega las propiedades del objeto desde la pestaña **Estilo**. Si hay propiedades de **Estilo** coincidentes entre los objetos, ZebraDesigner transfiere estas propiedades al objeto de destino.

EXAMPLE: Al multiplicar las propiedades de un [objeto Rectángulo](#) a [objetos Elipses](#), se aplican todas las propiedades de la pestaña **Estilo**, excepto el radio de la esquina. Esta propiedad solo es aplicable al objeto Elipse.

NOTA: También puede copiar propiedades entre los objetos en diferentes etiquetas, diferentes formas o entre objetos en etiquetas y formularios.

4.4.4.2 Fuente

El grupo **Fuente** define las propiedades de la fuente:

- El botón **Mostrar/ocultar fuentes de impresora** le permite mostrar en forma exclusiva fuentes internas de la impresora en la lista de fuentes disponibles. Las fuentes gráficas están ocultas en este caso. Después de presionar este botón nuevamente, todas las fuentes disponibles son visibles en la lista otra vez.
- **Fuente:** define la familia de fuente que se usará en un objeto seleccionado.
- **Tamaño de fuente:** define el tamaño del texto en un objeto. Seleccione el tamaño de letra deseado del selector desplegable o escríbalo manualmente.
- **Estilo de fuente:** define las características de estilo del texto, como negrita o cursiva.
- **Alineación:** define la posición de texto horizontal en un objeto, **izquierda**, **centro** o **derecha**.
- **Justificar:** alinea el párrafo a los márgenes izquierdo o derecho del objeto.

SUGERENCIA: Al cambiar una fuente durante el proceso de diseño, ZebraDesigner recuerda el último tipo y tamaño de fuente utilizado.

4.4.4.3 Acción

Grupo acción de impresión.



El botón **Imprimir** abre el ZebraDesigner **Panel de impresión** según lo definido por el [Formulario de impresión predeterminado](#).

4.4.4.4 Administración

El grupo de la banda de opciones **Administración** brinda acceso directo a:

- **Propiedades del documento** abre las propiedades actuales de la [etiqueta](#) o el formulario

4.4.4.5 Alinear

Las opciones del grupo **Alinear** definen la posición horizontal y vertical relativa para el contenido del objeto:

- **Alinear objetos a la izquierda:** los objetos se alinean con el borde izquierdo del primer objeto seleccionado o del último objeto de la izquierda.
- **Alinear objetos al centro:** los objetos se alinean con el centro horizontal del primer objeto seleccionado o con el centro horizontal del objeto más grande.
- **Alinear objetos a la derecha:** los objetos se alinean con el borde derecho del primer objeto seleccionado o del último objeto de la derecha.
- **Distribuir horizontalmente:** los objetos se distribuyen usando el mismo espacio horizontal.
- **Alinear objetos arriba:** los objetos se alinean con el borde superior del primer objeto seleccionado o con el objeto más alto.
- **Alinear objetos en el medio:** los objetos se alinean con el centro vertical del primer objeto seleccionado o con el centro vertical del objeto más grande.
- **Alinear objetos abajo:** los objetos se alinean con el borde inferior del primer objeto seleccionado o con el objeto más bajo.
- **Distribuir verticalmente:** los objetos se distribuyen usando el mismo espacio vertical.

4.4.4.6 Agrupación y organización de objetos

El grupo **Objeto** le permite trabajar con múltiples objetos.

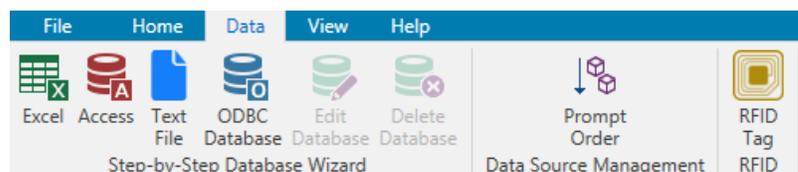
Agrupar objetos: une los objetos seleccionados y hace que se comporten como un solo objeto.

- **Agrupar objetos:** une los objetos seleccionados y hace que se comporten como un solo objeto.
- **Desagrupar objetos** separa los objetos agrupados.

Organizar posiciona los objetos de modo que aparezcan adelante o detrás el uno del otro:

- **Enviar atrás** envía el elemento un nivel hacia atrás.
- **Enviar al fondo** envía el elemento detrás de todos los elementos en la etiqueta.
- **Enviar adelante** envía el elemento un nivel hacia adelante.
- **Enviar al frente** envía el elemento al frente de todos los elementos en la etiqueta.

4.4.5 Pestaña Datos

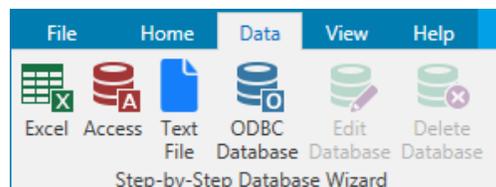


La pestaña **Datos** muestra la banda de opciones ZebraDesigner con grupos que permiten conectar en forma instantánea un objeto con orígenes de datos usados comúnmente, o definir conexiones de datos en mayor detalle:

- El grupo de la banda de opciones [Asistente de bases de datos paso a paso](#) abre el asistente de bases de datos para tipos de bases de datos típicas.
- El grupo de la banda de opciones **Administrador de orígenes de datos** brinda acceso directo a los cuadros de diálogo [Orden de solicitud](#).

4.4.5.1 Asistente de bases de datos paso a paso

El [Asistente de bases de datos](#) es un proceso guiado que permite al usuario configurar una conexión con una base de datos y seleccionar qué tablas y campos se usarán.



Editar base de datos permite editar todas las bases de datos existentes conectadas usando un asistente.

El asistente además permite ordenar, filtrar, registrar y definir cuántas copias de etiquetas se imprimirán por registro de base de datos.

4.4.5.2 Administración de orígenes de datos

El grupo de la banda de opciones de Administración de orígenes de datos brinda acceso a:

- **Orden de solicitud:** cuadro de diálogo para definir el orden de las variables solicitadas en el formulario de impresión.

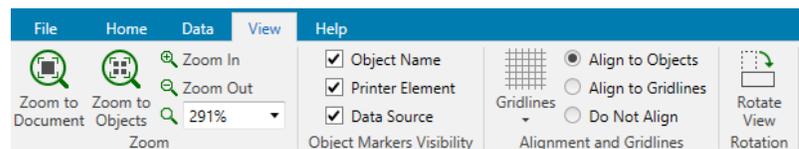
4.4.5.2.1 Cuadro De Diálogo Orden De Solicitud De Variable

El cuadro de diálogo **Orden de solicitud de variable** define el orden en el que los valores [variables](#) se solicitan al momento de imprimir.

El cuadro de diálogo muestra el rango completo de variables definidas actualmente.

Para cambiar el orden de solicitud, seleccione una variable de la lista y cambie su posición utilizando la función de arrastrar y colocar o los botones **Subir** y **Bajar**. Repita este paso para cada variable cuya posición de solicitud deba cambiar.

4.4.6 Pestaña Ver



La **pestaña Ver** le permite controlar la función de zoom del documento, la visibilidad de los marcadores, las ayudas visuales y el giro de la superficie de diseño. Habilita los siguientes grupos de la banda de opciones:

- **Zoom:** define el nivel de zoom de la superficie de diseño y el comportamiento de zoom de la ventana ZebraDesigner.
- Visibilidad de marcadores de objetos: define la configuración de la visibilidad para las propiedades de objetos.
- **Alineación y líneas de división:** configura el comportamiento de la ubicación del objeto y define las propiedades para las líneas de división de la superficie de diseño.
- **Rotación:** rota la superficie de diseño 90° por clic en el sentido de las agujas del reloj.

4.4.6.1 Zoom

El grupo **Zoom** define el nivel de acercamiento de la superficie de diseño.

- **Ampliar documento:** muestra toda la etiqueta en la ventana ZebraDesigner.
- **Ampliar objetos:** muestra todos los objetos en la ventana ZebraDesigner.
- **Acercar:** amplía la superficie de diseño en un porcentaje del nivel de zoom definido actualmente.
- **Alejar:** disminuye la superficie de diseño en un porcentaje del nivel de zoom definido actualmente.

4.4.6.2 Guías de alineación y líneas de división

El grupo **Alineación y líneas de división** configura el comportamiento de la ubicación del objeto y define las propiedades para las líneas de división de la superficie del diseño.

- **Mostrar guías de línea de cuadrícula:** hace que los puntos de la cuadrícula de la superficie de diseño sean visibles.
- **Tamaño de cuadrícula X:** define la distancia horizontal entre los puntos de la cuadrícula.
- **Tamaño de cuadrícula Y:** define la distancia vertical entre los puntos de la cuadrícula.
- **Desplazamiento de cuadrícula X:** define el desplazamiento horizontal de la cuadrícula desde el centro de la superficie de diseño.
- **Desplazamiento de cuadrícula Y:** define el desplazamiento vertical de la cuadrícula desde el centro de la superficie de diseño.
- **Alinear objetos:** alinea un objeto con otro objeto en la superficie de diseño. Cuando un objeto está alineado, aparece una línea que marca la alineación del objeto.
- **Alinear con líneas de división:** alinea los objetos seleccionados con las líneas de división.
- **No alinear:** hace que la posición del objeto sea independiente de las líneas de división y la posición de otros objetos.

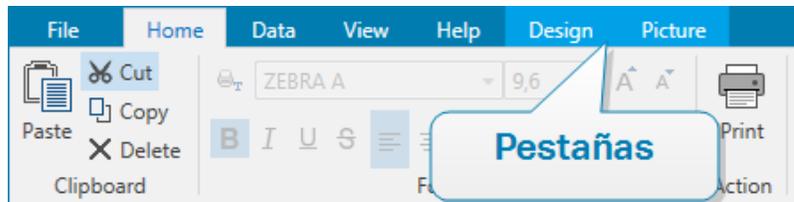
4.4.6.3 Giro

El botón **Girar vista** rota la superficie de diseño en el sentido de las agujas del reloj. Las reglas horizontal y vertical se adaptan a la posición actual de la superficie de diseño.

SUGERENCIA: El tipo de rotación lo define el controlador de la impresora. Ciertos controladores admiten la rotación de 360° completa (90° por clic), mientras que otros permiten la rotación de 90° en el sentido de las agujas del reloj (vertical/horizontal).

4.4.7 Pestañas contextuales

La pestaña Contextual es una pestaña oculta que aparece visible en la fila de pestañas cuando se selecciona un objeto de [etiqueta](#) específico en la [superficie de diseño](#). Las pestañas contextuales aparecen a la derecha de la pestaña ZebraDesigner estándar. La selección de pestañas mostradas depende del objeto que está editando actualmente.



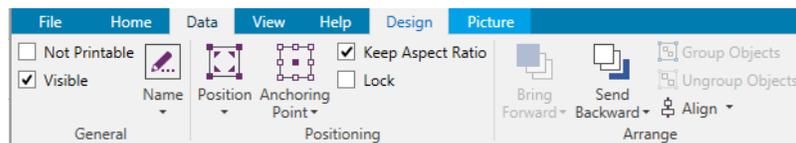
4.4.7.1 Pestañas contextuales específicas de la etiqueta

Al editar varios [objetos de etiquetas](#), aparecen las siguientes pestañas contextuales según el objeto seleccionado:

- [pestaña Diseño](#)
- [pestaña Código de barras](#)
- [pestaña Forma](#)
- [pestaña Imagen](#)
- [pestaña Texto](#)

4.4.7.1.1 Pestaña Contextual De Diseño

La pestaña **Diseño** sirve como pestaña contextual que define el diseño y la posición de un objeto.



Los siguientes grupos de configuración están disponibles en la pestaña **Diseño**:

- [General](#): define la visibilidad y el estado de impresión del objeto en una etiqueta.
- [Posición](#): define la posición del objeto en la superficie de diseño.
- [Organizar](#): posiciona al objeto según el objeto contiguo en una etiqueta.

General

El grupo **General** define la visibilidad y el estado de impresión del objeto en una etiqueta.

- **No imprimible:** cuando se habilita esta opción, el objeto no se puede imprimir en la etiqueta. El objeto permanece visible en la vista preliminar de la etiqueta.
- **Visible:** si se deshabilita, el objeto no aparece ni en la vista preliminar ni en la etiqueta impresa. El objeto es tratado como si no existiera.
- **Condiciones:** este grupo define el comportamiento del objeto durante la edición y la impresión.
- **Optimización de impresión:** permite activar el uso de elementos de la impresora (disponibles con los objetos [rectángulo](#), [código de barras](#), [línea](#), [elipse](#) e [inverso](#)).
- **Nombre:** permite escribir el nombre del objeto y su descripción.

Posición

El grupo **Posición** configura la ubicación y el tamaño del objeto en una etiqueta.

El botón **Posición** abre:

- **X e Y:** las coordenadas configuran la posición exacta en la superficie de diseño.
- **Ancho y Alto:** dimensiones del objeto.
- **Mantener la relación de aspecto:** garantiza que ambas dimensiones del objeto cambien proporcionalmente mientras se ajusta el tamaño.
- **Ángulo de giro:** gira el objeto en el sentido de las agujas del reloj.

El botón **Punto de anclaje** define el lugar en el que un objeto se fija a la superficie de diseño. Los objetos de tamaño variable aumentan o reducen su tamaño en la dirección opuesta al punto de anclaje elegido.

Mantener la relación de aspecto: garantiza el ajuste de tamaño proporcional del objeto.

Bloquear: previene que el objeto seleccionado se mueva durante el proceso de diseño.

Organizar

El grupo **Organizar** define cómo se posicionan los objetos en un grupo.

- **Llevar adelante:** mueve el objeto seleccionado una capa más arriba.
- **Llevar al frente:** mueve el objeto seleccionado arriba de la pila de objetos.
- **Enviar atrás:** mueve el objeto seleccionado una capa más abajo.
- **Enviar al fondo:** mueve el objeto seleccionado al fondo de la pila de objetos.
- **Agrupar objetos:** agrega los objetos seleccionados a un grupo.
 - **Agrupar objetos:** une los objetos seleccionados y hace que se comporten como un solo objeto.
 - **Desagrupar objetos** separa los objetos agrupados anteriormente.

El grupo **Alinear** permite configurar la alineación y el espacio para los objetos en la superficie de diseño. Todos los objetos se pueden alinear de acuerdo con el objeto contiguo, o con el borde de la etiqueta.

Las opciones de **alineación horizontal** son

- **Izquierda:** los objetos seleccionados se alinean con el borde izquierdo del objeto más a la izquierda o con el borde izquierdo del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde izquierdo de la etiqueta.
- **Centrar horizontalmente:** los objetos seleccionados se alinean con el centro horizontal del objeto más grande seleccionado o con el centro horizontal del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el centro de la etiqueta horizontalmente.
- **Alinear objetos a la derecha:** los objetos seleccionados se alinean con el borde derecho del objeto más a la derecha o con el borde derecho del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde derecho de la etiqueta.
- **Distribuir horizontalmente:** iguala el espacio horizontal entre los objetos.

Las opciones de **alineación vertical** son:

- **Arriba:** los objetos seleccionados se alinean con el borde superior del objeto más a la izquierda o con el borde superior del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde superior de la etiqueta.
- **Centrar verticalmente:** los objetos seleccionados se alinean con el centro vertical del objeto más grande seleccionado o con el centro vertical del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el centro de la etiqueta verticalmente.
- **Abajo:** los objetos seleccionados se alinean con el borde inferior del objeto más abajo o con el borde inferior del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde inferior de la etiqueta.
- **Distribuir verticalmente:** iguala el espacio vertical entre los objetos.

4.4.7.1.2 Pestaña Contextual Del Código De Barras

La pestaña Código de barras sirve como pestaña contextual que define el tipo, el diseño y la posición de un objeto de [código de barras](#).



Los siguientes grupos de configuración están disponibles en la pestaña Código de barras:

- [Código de barras](#): define el tipo de símbolo del código de barras básico y sus dimensiones.
- [Configuración](#): define los detalles del código de barras.
- [Organizar](#): posiciona al objeto según el objeto contiguo en una etiqueta.

Pestaña Código de barras

El grupo **Código de barras** le permite elegir el tipo de código de barras y configurar las dimensiones de su símbolo de código de barras.

NOTA: La configuración en el grupo **Código de barras** depende del tipo de código de barras seleccionado.

- **Tipo de código de barras:** define el tipo de símbolo de código de barras que se usará en una etiqueta.

En forma predeterminada, se selecciona el tipo de código de barras Code128. Para obtener más detalles sobre los tipos de códigos de barras disponibles, consulte la sección [Tipos de códigos de barras y configuración disponible](#).

- **Tipo de barra de datos:** si se selecciona uno de los tipos de códigos de barras Barra de datos, el **tipo de barra de datos** define el subtipo específico que se utilizará en la etiqueta.
- **Dimensión X:** ancho de la barra angosta del código de barras en la **Unidad de medida** seleccionada.
- **Altura:** dimensión vertical de su código de barras en la **Unidad de medida** seleccionada.
- **Relación** define la relación entre los anchos de las barras anchas y angostas del código de barras.

Cada tipo de código de barras tiene el rango de las relaciones permitidas limitadas por el estándar. ZebraDesigner solo le permite usar relaciones válidas. De manera predeterminada, la relación está configurada en 3. Esto significa que el ancho de una barra ancha es 3 veces el ancho de una barra angosta.

NOTA: Las relaciones disponibles dependen de la **dimensión X** seleccionada. Si está cambiando la dimensión X, esto también afecta la selección de las relaciones disponibles.

- **Alto de fila** define el alto de una fila única de datos en códigos de barra 2D. El alto de fila se especifica como un múltiplo de la **dimensión X**.

Configuración

El grupo **Configuración** permite configurar los detalles del código de barras.

El botón **Lenguaje natural** define el diseño del contenido en lenguaje natural:

- **Sin lenguaje natural:** hace que aparezca el código de barras sin texto en lenguaje natural.
- **Arriba del código de barras:** ubica el texto en lenguaje natural arriba del código de barras.
- **Debajo del código de barras:** ubica el texto en lenguaje natural debajo del código de barras.
- **Máscara de contenido:** permite al usuario cambiar el formato de los datos de entrada antes de pasarlos a la parte de lenguaje natural.
- El botón **Detalles de código de barra** abre la configuración avanzada de códigos de barra [1D](#) y [2D](#):
 - **Incluir zona muda:** agrega un espacio en blanco alrededor del código de barras impreso para garantizar el nivel más alto de legibilidad del escaneo.
 - **Corrección de espacio:** agrega píxeles blancos para aumentar el ancho del espacio (en puntos) entre las barras.
 - **Dígito verificador** es usado por cualquier sistema de escaneo para verificar que el número escaneado en un código de barras se lea correctamente.

El dígito de control deriva de los dígitos del código de barras anterior y se encuentra en el dígito final de un código de barras.

- **Color:** configura el color de la línea del código de barras y el color del contenido en lenguaje natural en la etiqueta impresa.

Organizar

El grupo **Organizar** define cómo se posicionan los objetos en un grupo.

- **Llevar adelante:** mueve el objeto seleccionado una capa más arriba.
- **Llevar al frente:** mueve el objeto seleccionado arriba de la pila de objetos.
- **Enviar atrás:** mueve el objeto seleccionado una capa más abajo.
- **Enviar al fondo:** mueve el objeto seleccionado al fondo de la pila de objetos.
- **Agrupar objetos:** agrega los objetos seleccionados a un grupo.
 - **Agrupar objetos:** une los objetos seleccionados y hace que se comporten como un solo objeto.
 - **Desagrupar objetos** separa los objetos agrupados anteriormente.

El grupo **Alinear** permite configurar la alineación y el espacio para los objetos en la superficie de diseño. Todos los objetos se pueden alinear de acuerdo con el objeto contiguo, o con el borde de la etiqueta.

Las opciones de **alineación horizontal** son

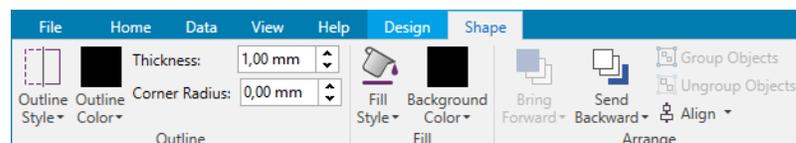
- **Izquierda:** los objetos seleccionados se alinean con el borde izquierdo del objeto más a la izquierda o con el borde izquierdo del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde izquierdo de la etiqueta.
- **Centrar horizontalmente:** los objetos seleccionados se alinean con el centro horizontal del objeto más grande seleccionado o con el centro horizontal del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el centro de la etiqueta horizontalmente.
- **Alinear objetos a la derecha:** los objetos seleccionados se alinean con el borde derecho del objeto más a la derecha o con el borde derecho del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde derecho de la etiqueta.
- **Distribuir horizontalmente:** iguala el espacio horizontal entre los objetos.

Las opciones de **alineación vertical** son:

- **Arriba:** los objetos seleccionados se alinean con el borde superior del objeto más a la izquierda o con el borde superior del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde superior de la etiqueta.
- **Centrar verticalmente:** los objetos seleccionados se alinean con el centro vertical del objeto más grande seleccionado o con el centro vertical del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el centro de la etiqueta verticalmente.
- **Abajo:** los objetos seleccionados se alinean con el borde inferior del objeto más abajo o con el borde inferior del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde inferior de la etiqueta.
- **Distribuir verticalmente:** iguala el espacio vertical entre los objetos.

4.4.7.1.3 Pestaña Contextual De Forma

La pestaña Forma es una pestaña contextual que define la apariencia de los objetos de [elipse](#), [rectángulo](#) y [línea](#).



Los siguientes grupos de configuración están disponibles en la pestaña **Forma**:

- [Esquema](#): define cómo debe aparecer la línea de la forma seleccionada.
- El grupo [Relleno](#) define el estilo y color de relleno de la forma.
- [Organizar](#): posiciona al objeto según el objeto contiguo en una etiqueta.

Esquema

El grupo **Esquema** define cómo debe aparecer la línea de la forma seleccionada.

Las opciones del botón **Estilo de esquema** son:

- **Ninguno**: hace que la línea del objeto sea invisible.
- **Sólido**: hace que la línea del objeto sea sólida.
- **Punto**: hace que la línea del objeto sea punteada.
- **Guión**: hace que la línea del objeto sea discontinua.
- **Borrar**: hace que partes de otros objetos debajo de la línea sean invisibles.

Color de esquema: define el color de línea de la forma.

Grosor: define el ancho de las líneas del objeto.

Radio de redondeo: redondea las esquinas del rectángulo. Los valores más altos hacen que la curva se más amplia.

Relleno

El grupo **Relleno** define el estilo y color de relleno de la forma.

Las opciones de **Estilo de relleno** son:

- **Ninguno**: hace que el objeto sea completamente transparente.
- **Borrar**: hace que otros objetos debajo del activo sean invisibles.
- **Sólido**: rellena el objeto con color sólido.
- **25% de color**: establece la opacidad del color de relleno en el 25 %.
- **50% de color**: establece la opacidad del color de relleno en el 50 %.
- **75% de color**: establece la opacidad del color de relleno en el 75 %.

Color de fondo: define el color de relleno de la forma.

Organizar

El grupo **Organizar** define cómo se posicionan los objetos en un grupo.

- **Llevar adelante**: mueve el objeto seleccionado una capa más arriba.
- **Llevar al frente**: mueve el objeto seleccionado arriba de la pila de objetos.
- **Enviar atrás**: mueve el objeto seleccionado una capa más abajo.
- **Enviar al fondo**: mueve el objeto seleccionado al fondo de la pila de objetos.

- **Agrupar objetos:** agrega los objetos seleccionados a un grupo.
 - **Agrupar objetos:** une los objetos seleccionados y hace que se comporten como un solo objeto.
 - **Desagrupar objetos** separa los objetos agrupados anteriormente.

El grupo **Alinear** permite configurar la alineación y el espacio para los objetos en la superficie de diseño. Todos los objetos se pueden alinear de acuerdo con el objeto contiguo, o con el borde de la etiqueta.

Las opciones de **alineación horizontal** son

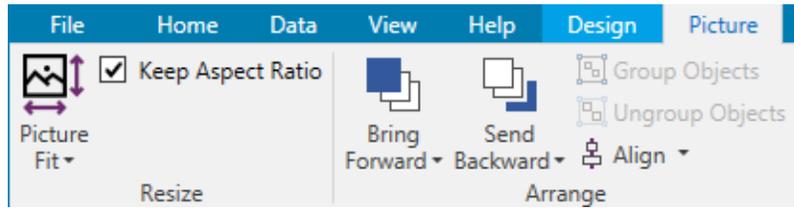
- **Izquierda:** los objetos seleccionados se alinean con el borde izquierdo del objeto más a la izquierda o con el borde izquierdo del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde izquierdo de la etiqueta.
- **Centrar horizontalmente:** los objetos seleccionados se alinean con el centro horizontal del objeto más grande seleccionado o con el centro horizontal del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el centro de la etiqueta horizontalmente.
- **Alinear objetos a la derecha:** los objetos seleccionados se alinean con el borde derecho del objeto más a la derecha o con el borde derecho del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde derecho de la etiqueta.
- **Distribuir horizontalmente:** iguala el espacio horizontal entre los objetos.

Las opciones de **alineación vertical** son:

- **Arriba:** los objetos seleccionados se alinean con el borde superior del objeto más a la izquierda o con el borde superior del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde superior de la etiqueta.
- **Centrar verticalmente:** los objetos seleccionados se alinean con el centro vertical del objeto más grande seleccionado o con el centro vertical del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el centro de la etiqueta verticalmente.
- **Abajo:** los objetos seleccionados se alinean con el borde inferior del objeto más abajo o con el borde inferior del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde inferior de la etiqueta.
- **Distribuir verticalmente:** iguala el espacio vertical entre los objetos.

4.4.7.1.4 Pestaña Contextual De Imágenes

La pestaña Imagen sirve como pestaña contextual para definir las opciones de ajuste de tamaño de las imágenes y la disposición de los objetos.



Los siguientes grupos de configuración están disponibles en la pestaña Imagen:

- [Ajuste de tamaño](#): ajusta el tamaño del objeto según el objeto contiguo en una etiqueta.
- [Organizar](#): posiciona al objeto según el objeto contiguo en una etiqueta.

Ajustar el tamaño

El grupo **Ajustar el tamaño** define si la imagen se adapta al tamaño de la etiqueta al momento de imprimir.

El botón **Ajustar imagen** abre las opciones de tamaño de la imagen.

- **Opciones de ajuste de tamaño**: define cómo las dimensiones del archivo de origen se adaptan al tamaño del objeto al momento de imprimirlo.
 - **Mantener tamaño original de imagen**: desactiva el ajuste de tamaño. El archivo de origen se muestra utilizando el objeto con su tamaño original.
 - **Ajustar tamaño proporcionalmente**: hace que el tamaño del archivo de origen se ajuste proporcionalmente. La relación de aspecto del tamaño del archivo de origen se conserva.
 - **Ajustar tamaño al tamaño diseñado**: ajusta el archivo de la imagen horizontalmente y verticalmente para que se ajuste al rectángulo delimitador. Esta opción probablemente distorsione la imagen.
- **Tamaño original**: muestra el **Ancho** y el **Alto** de la imagen antes de ajustar el tamaño.
- **Volver al tamaño de la imagen original** deshace las acciones de ajuste de tamaño.

Mantener la relación de aspecto: garantiza que ambas dimensiones del objeto cambien proporcionalmente mientras se ajusta el tamaño.

Organizar

El grupo **Organizar** define cómo se posicionan los objetos en un grupo.

- **Llevar adelante**: mueve el objeto seleccionado una capa más arriba.
- **Llevar al frente**: mueve el objeto seleccionado arriba de la pila de objetos.
- **Enviar atrás**: mueve el objeto seleccionado una capa más abajo.
- **Enviar al fondo**: mueve el objeto seleccionado al fondo de la pila de objetos.

- **Agrupar objetos:** agrega los objetos seleccionados a un grupo.
 - **Agrupar objetos:** une los objetos seleccionados y hace que se comporten como un solo objeto.
 - **Desagrupar objetos** separa los objetos agrupados anteriormente.

El grupo **Alinear** permite configurar la alineación y el espacio para los objetos en la superficie de diseño. Todos los objetos se pueden alinear de acuerdo con el objeto contiguo, o con el borde de la etiqueta.

Las opciones de **alineación horizontal** son

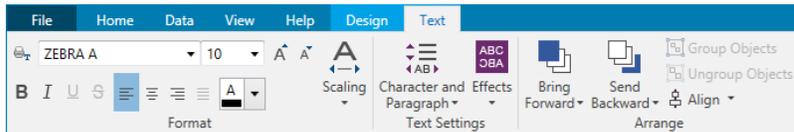
- **Izquierda:** los objetos seleccionados se alinean con el borde izquierdo del objeto más a la izquierda o con el borde izquierdo del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde izquierdo de la etiqueta.
- **Centrar horizontalmente:** los objetos seleccionados se alinean con el centro horizontal del objeto más grande seleccionado o con el centro horizontal del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el centro de la etiqueta horizontalmente.
- **Alinear objetos a la derecha:** los objetos seleccionados se alinean con el borde derecho del objeto más a la derecha o con el borde derecho del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde derecho de la etiqueta.
- **Distribuir horizontalmente:** iguala el espacio horizontal entre los objetos.

Las opciones de **alineación vertical** son:

- **Arriba:** los objetos seleccionados se alinean con el borde superior del objeto más a la izquierda o con el borde superior del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde superior de la etiqueta.
- **Centrar verticalmente:** los objetos seleccionados se alinean con el centro vertical del objeto más grande seleccionado o con el centro vertical del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el centro de la etiqueta verticalmente.
- **Abajo:** los objetos seleccionados se alinean con el borde inferior del objeto más abajo o con el borde inferior del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde inferior de la etiqueta.
- **Distribuir verticalmente:** iguala el espacio vertical entre los objetos.

4.4.7.1.5 Pestaña Contextual De Texto

La pestaña Texto sirve como pestaña contextual para definir el formato de objetos de [Texto](#)



Los siguientes grupos de configuración están disponibles en la pestaña Texto:

- [Formato](#): permite definir el formato del texto.
- [Configuración de texto](#): permite definir el diseño del contenido textual que se agrega al objeto de etiqueta.
- [Organizar](#): posiciona al objeto según el objeto contiguo en una etiqueta.

Formato

El grupo **Formato** permite definir el formato del texto.

- **Mostrar u ocultar fuentes de impresora**: este botón permite ver u ocultar las fuentes de la impresora en la lista de fuentes.
- **Fuente**: permite especificar el tipo de letra y su tamaño. Las fuentes se dividen en dos grupos: fuentes OpenType o fuentes de impresora.

NOTA: Si la impresora seleccionada actualmente es una impresora térmica, habrá fuentes adicionales en la lista de fuentes disponibles. Estas son las **fuentes de impresora** identificadas con el icono de la impresora frente a los nombres.

- La fuente puede aparecer en **Negrita**, **Cursiva**, **Subrayada** o como texto **Tachado**.
- **Escala**: factor que define qué tanto se estira la fuente respecto de las proporciones originales.

Si el factor de reducción es 100 %, la fuente tiene un aspecto normal. Si el factor es 200 %, significa que la fuente tiene el doble de ancho. Si es 50 %, la fuente tiene la mitad del ancho.

- **Color de fuente**: especifica el color de fuente y subrayado.

Configuración de texto

El grupo **Configuración de texto** permite definir el diseño del contenido textual que se agrega al objeto.

El botón **Caracteres y párrafos** abre las opciones de espaciado interlineal y entre caracteres:

- **Espaciado interlineal**: distancia entre cada línea en un párrafo.
- **Espaciado entre caracteres**: distancia entre caracteres individuales.

El botón **Efectos** muestra los efectos de texto disponibles.

- **Inverso:** invierte los colores del texto y el fondo.

Organizar

El grupo **Organizar** define cómo se posicionan los objetos en un grupo.

- **Llevar adelante:** mueve el objeto seleccionado una capa más arriba.
- **Llevar al frente:** mueve el objeto seleccionado arriba de la pila de objetos.
- **Enviar atrás:** mueve el objeto seleccionado una capa más abajo.
- **Enviar al fondo:** mueve el objeto seleccionado al fondo de la pila de objetos.
- **Agrupar objetos:** agrega los objetos seleccionados a un grupo.
 - **Agrupar objetos:** une los objetos seleccionados y hace que se comporten como un solo objeto.
 - **Desagrupar objetos** separa los objetos agrupados anteriormente.

El grupo **Alinear** permite configurar la alineación y el espacio para los objetos en la superficie de diseño. Todos los objetos se pueden alinear de acuerdo con el objeto contiguo, o con el borde de la etiqueta.

Las opciones de **alineación horizontal** son

- **Izquierda:** los objetos seleccionados se alinean con el borde izquierdo del objeto más a la izquierda o con el borde izquierdo del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde izquierdo de la etiqueta.
- **Centrar horizontalmente:** los objetos seleccionados se alinean con el centro horizontal del objeto más grande seleccionado o con el centro horizontal del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el centro de la etiqueta horizontalmente.
- **Alinear objetos a la derecha:** los objetos seleccionados se alinean con el borde derecho del objeto más a la derecha o con el borde derecho del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde derecho de la etiqueta.
- **Distribuir horizontalmente:** iguala el espacio horizontal entre los objetos.

Las opciones de **alineación vertical** son:

- **Arriba:** los objetos seleccionados se alinean con el borde superior del objeto más a la izquierda o con el borde superior del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde superior de la etiqueta.
- **Centrar verticalmente:** los objetos seleccionados se alinean con el centro vertical del objeto más grande seleccionado o con el centro vertical del primer objeto

seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el centro de la etiqueta verticalmente.

- **Abajo:** los objetos seleccionados se alinean con el borde inferior del objeto más abajo o con el borde inferior del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde inferior de la etiqueta.
- **Distribuir verticalmente:** iguala el espacio vertical entre los objetos.

4.4.8 Pestaña Ayuda

La pestaña **Ayuda** proporciona acceso a varios recursos que lo ayudarán a diseñar y utilizar etiquetas rápida y eficazmente.

El grupo de la banda de opciones **Ayuda** incluye botones con vínculos a los siguientes recursos:

- **Ayuda:** ZebraDesigner ayuda en línea
- **Guías del usuario:** colección en línea de guías del usuario de Zebra. La colección incluye guías del usuario para la cartera completa de productos.
- **Videos de capacitación:** Zebra colección de videos de capacitación.
- **Base de conocimiento:** biblioteca en línea de archivos que describen muchas soluciones técnicas, sugerencias y problemas resueltos para etiquetas.
- **Archivos de muestra:** acceso a la colección de archivos de etiquetas de muestra. Utilícelos para familiarizarse con ZebraDesigner y explorar las capacidades del software.
- **Soporte técnico:** lo conecta con el departamento de soporte técnico de Zebra.

El grupo de la banda de opciones **Producto** incluye vínculos a:

- [Página Acerca de del software](#)
- Zebra Página web de: <https://www.zebra.com>

4.4.9 RFID

El grupo RFID brinda acceso al **cuadro de diálogo Etiqueta RFID**. Este cuadro de diálogo le permite seleccionar el tipo de etiqueta RFID apropiado para definir su contenido y configurar qué tipo de datos se codificarán en la etiqueta.

NOTA: La funcionalidad RFID está disponible con el controlador de la impresora Zebra instalado.

El **cuadro de diálogo Etiqueta RFID** le permite configurar cómo se codifica el contenido de la etiqueta:

- [Seleccione el tipo de etiqueta RFID.](#)
- [Configure los diversos parámetros de la etiqueta relacionados con la estructura y la programación.](#)
- [Establezca los parámetros de seguridad de RFID.](#)
- [Inserte y configure los campos de datos.](#)

[La opción Imprimir campos de datos RFID como texto interno u objetos de códigos de barras](#) le permite leer e imprimir los campos de datos RFID en una etiqueta usando objetos con elementos internos de la impresora.

4.4.9.1 Etiqueta

El panel **Etiqueta** del **cuadro de diálogo Etiqueta RFID** le permite seleccionar qué tipo de etiqueta tendrá los datos codificados y cómo se deben escribir los datos en la etiqueta.

El grupo **Etiqueta** incluye la selección del tipo de etiqueta.

- La lista desplegable **Tipo de etiqueta** permite seleccionar los tipos de etiquetas RFID disponibles. La selección de los tipos de etiquetas la define automáticamente el controlador de la impresora.

Seleccione la impresora (y el controlador correspondiente) para la etiqueta con la etiqueta RFID en la [barra de estado](#).

El grupo **Uso** define los orígenes de datos de la **Etiqueta RFID** y cómo se escriben los datos en la etiqueta.

- **Escribir datos en etiqueta mientras se imprime:** habilita o deshabilita la escritura de datos en la etiqueta RFID.

SUGERENCIA: Puede ser útil deshabilitar la escritura durante el proceso de diseño de etiquetas o durante las etapas del flujo de trabajo específico.

- **La opción Imprimir campos de datos RFID como texto interno u objetos de códigos de barras** le permite leer e imprimir los campos de datos RFID en una etiqueta usando objetos de [Texto](#) o [Códigos de barra](#) con elementos internos de la impresora. Las fuentes y los tipos de códigos de barras disponibles los define el controlador de la impresora seleccionada.

Los campos de datos RFID codificados se agregan al explorador de Datos dinámicos debajo de la **Etiqueta RFID**.

POSIBILIDADES DE CAMPOS DE DATOS

- **EPC:** campo de datos con código de producto electrónico.

- **Datos del usuario:** campo de datos con el contenido que se codificará en la etiqueta RFID.
- **TID:** campo de datos con ID único de la etiqueta RFID.
- **Código GID:** código de identificador general para etiquetas RFID.
- **Código CID:** número de identificación de tarjeta.

SUGERENCIA: Arrastre el campo de datos adecuado y colóquelo en la etiqueta en forma de objeto de [Texto](#) o [Código de barras](#) (definido por el controlador).

4.4.9.2 Contenido

El panel **Contenido** del cuadro de diálogo **Etiqueta RFID** le permite definir el contenido de una etiqueta RFID. Para codificar los datos en una etiqueta RFID, complete los pasos descritos a continuación.

Paso 1: Seleccionar los campos de datos

El grupo **Campos de datos** le permite seleccionar los campos de datos. Estos campos tendrán los datos codificados de la etiqueta RFID.

NOTA: La selección de los Campos de datos definidos con la configuración correspondiente depende del [tipo de etiqueta](#) seleccionado.

EJEMPLOS DE CAMPOS DE DATOS

- **TID:** ID único de la etiqueta RFID.
- **EPC:** sintaxis de los identificadores únicos asignados a los objetos, cargas de unidades, ubicaciones u otras entidades incluidas en operaciones comerciales.
- **Datos de usuario:** datos de carga que se escribirán en la etiqueta RFID.
- **Memoria de etiqueta RFID:** único campo de datos disponible para etiquetas RFID no Gen2.

Paso 2: Seleccionar los tipos de datos

El **tipo de datos** define el método para ingresar el contenido del **campo de datos**. La disponibilidad de los tipos de datos depende del **campo de datos seleccionado**:

- **Bloque de memoria:** la tabla le permite ingresar los datos en bloques de memoria de la etiqueta RFID. Cada fila de la tabla representa un único bloque del **tipo de etiqueta** seleccionado.

La estructura del bloque de memoria y las propiedades de los bloques individuales dependen del **tipo de etiqueta** seleccionado.

El **tipo de datos** puede definirse para cada bloque individualmente.

- **Código de producto electrónico (EPC):** los campos agregados le permiten ingresar los datos RFID según el estándar de EPC.
- **Cadena ASCII:** datos RFID que se ingresan como una cadena de caracteres ASCII.
- **Cadena de codificación HEXA:** datos RFID que se ingresan como una cadena de pares hexadecimales.
- **Numéricos:** datos RFID que se ingresan como una cadena de dígitos.

Paso 3: Ingresar el valor

Ingrese el valor que se codificará en la etiqueta RFID según el **tipo de datos** seleccionado.

4.4.9.3 Seguridad

La pestaña **Configuración** del **cuadro de diálogo Etiqueta RFID** le permite configurar los parámetros de seguridad de una etiqueta RFID. Esta configuración permite o niega el acceso para la escritura o edición de datos RFID.

La configuración de la seguridad depende de la impresora seleccionada. Existen tres tipos de configuración principales.

4.4.9.3.1 Campo De Memoria Único Con Múltiples Bloques

El grupo **Bloqueo** incluye un panorama general de los bloques incluidos en la memoria de etiquetas RFID. Cada bloque puede bloquearse individualmente.

Para proteger el bloque contra la edición y escritura, habilite la opción **Bloque bloqueado**.

La opción **Bloquear todos los bloques** le permite bloquear todos los bloques en el campo de memoria simultáneamente o desbloquearlos si ya están bloqueados.

4.4.9.3.2 Múltiples Campos De Memoria

El grupo **Protección de acceso** configura una contraseña que debe ingresarse antes de editar o escribir los datos RFID.

El **tipo de datos** define el método para ingresar la **contraseña**.

- **Cadena ASCII:** la **contraseña** debe ingresarse como una cadena de caracteres ASCII.
- **Cadena de codificación HEXA:** la **contraseña** debe ingresarse como una cadena de pares hexadecimales.
- **Numérica:** la **contraseña** debe ingresarse como una cadena de dígitos.

Código de eliminación define el código que desactiva la placa RFID de manera permanente e irreversible.

SUGERENCIA: Una vez que el código de eliminación esté activado, los datos no se pueden recuperar ni escribir en la etiqueta.

El **tipo de datos** define el método para ingresar los caracteres del **código de eliminación**.

- **Cadena ASCII:** el **código de eliminación** debe ingresarse como una cadena de caracteres ASCII.
- **Cadena de codificación HEXA:** el **código de eliminación** debe ingresarse como una cadena de pares hexadecimales.
- **Numérico:** el **código de eliminación** debe ingresarse como una cadena de dígitos.

The screenshot shows the 'RFID Tag' configuration window. On the left, there is a sidebar with 'Security' selected. The main area is divided into three sections: 'Access Protection', 'Kill Code', and 'Locking'. 'Access Protection' has a 'Data type' dropdown set to 'HEX encoded string', a 'Password' text field, and a 'Data source' checkbox. 'Kill Code' has a 'Data type' dropdown set to 'HEX encoded string', a 'Kill code' text field, and a 'Data source' checkbox. 'Locking' has a list of options (Access code, EPC, Kill code, TID, User Data) and a 'Select locking setting' dropdown set to 'Preserve original setting'. 'OK' and 'Cancel' buttons are at the bottom right.

4.4.9.3 Campos De Memoria Múltiples Con Múltiples Bloques

La configuración adicional de los **Campos de memoria múltiples** permiten al usuario configurar el bloqueo de bloques individuales dentro de los campos de memoria de la etiqueta RFID.

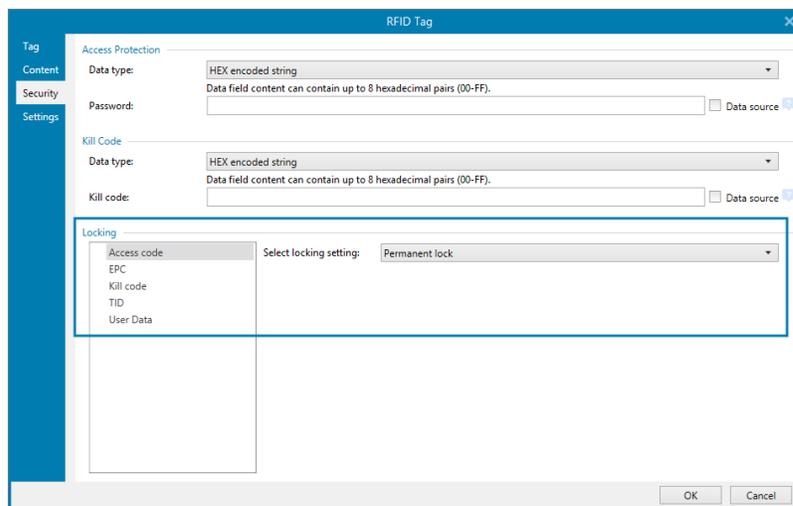
El grupo **Bloqueo** incluye un panorama general de los campos de memoria incluidos en la etiqueta RFID. Cada campo de memoria puede bloquearse individualmente.

Seleccionar la configuración de bloqueo permite definir cómo se bloquean los bloques:

- **Conservar configuración de bloqueo original:** la configuración de bloqueo original no se puede recuperar, pero la opción predeterminada supone que la configuración de etiquetas permanece sin cambios.
- **Bloquear:** el bloque está bloqueado y se evitan futuros cambios.
- **Desbloquear:** el bloque está desbloqueado y se puede editar.
- **Volver a bloquear:** la etiqueta RFID está desbloqueada para aplicar los cambios. Una vez realizada, la etiqueta se vuelve a bloquear de inmediato.
- **Bloqueo, desbloqueo o nuevo bloqueo permanentes:** hace que la configuración descrita arriba sea permanente. Esta configuración no se puede cambiar.

Bloques para bloquear: define los bloques individuales o rangos de bloques que se bloquearán.

SUGERENCIA: Los bloques bloqueados individualmente se definen con un índice y se separan con coma (con o sin espacio en el medio). Los rangos de bloques se definen con un guión.



4.4.9.4 Configuración

La pestaña **Configuración** del **cuadro de diálogo Etiqueta RFID** le permite configurar varios parámetros de la etiqueta relacionados con su estructura y programación.

Todos los parámetros disponibles se incluyen en una tabla debajo del grupo **Configuración**:

- **Potencia de lectura:** configura el nivel de potencial de radio para leer la información desde un rótulo RFID.
- **Potencia de escritura:** configura el nivel de potencial de radio para escribir la información desde un rótulo RFID.
- **Selección de elemento de antena:** define qué elemento de antena de el conjunto de antenas de la impresora escribe y lee el contenido del rótulo RFID.
- **Máximo de etiquetas para detener:** especifica cuántas etiquetas se pueden programar de manera inadecuada antes de detener la impresión de etiquetas. La opción se puede usar como una medida de precaución debido a que evita el consumo interminable de etiquetas. Cuando falla la programación de la etiqueta RFID, generalmente se imprime la palabra "ANULAR" en la etiqueta.

NOTA: La selección de la configuración disponible depende del **tipo de etiqueta** actual.

4.4.9.5 Lectura e impresión de RFID

En esta sección se describen los procedimientos para definir qué campos de datos de la etiqueta RFID deben leerse e imprimirse en la etiqueta usando los elementos internos de la impresora.

1. Habilitar Lectura e impresión de RFID

Para habilitar la funcionalidad de datos de lectura e impresión de RFID, abra el [Cuadro de diálogo Etiqueta RFID \(pestaña Etiqueta\)](#) y habilite la opción **Imprimir campos de datos RFID como texto interno u objetos de códigos de barras**. En el explorador de Datos dinámicos se incluyen los campos de datos disponibles actualmente.

2. Configurar propiedades del campo de datos RFID

Para configurar las propiedades del campo de datos y que aparezcan en la etiqueta, arrástrelo a la superficie de diseño. Después de agregarlo a la superficie de diseño, el campo de datos aparece como un objeto de etiqueta de [Texto](#) normal con las propiedades adicionales descritas abajo.

El **Formato de datos** define el formato en el que se escribe e imprime el contenido del campo de datos RFID en el objeto de etiqueta.

NOTA: Los formatos de datos disponibles y el número de caracteres permitidos se definen según el controlador de la impresora y el tipo de etiqueta seleccionada.

- **Cadena de codificación HEXA:** el contenido del campo de datos es una cadena de pares hexadecimales.
- **Cadena ASCII:** el contenido del campo de datos es una cadena de caracteres ASCII.
- **Numérico:** el contenido del campo de datos es una cadena de números.

NOTA: Debe seleccionar una fuente nativa de impresora (las almacenadas internamente en la impresora) para imprimir. Todas las demás fuentes resultarán en error.

Vista previa presenta el contenido del campo de datos como aparecería si se usara el **Formato de datos** seleccionado. La vista previa del campo de datos no incluye los datos codificados reales. Introduzca los caracteres en forma manual. En forma predeterminada, el objeto tiene tantos signos de pregunta como sea posible según la longitud del campo de datos RFID.

SUGERENCIA: La función del campo **Vista previa** es llenar el objeto con contenido ficticio durante el proceso de diseño de etiquetas y crear la apariencia del diseño de la etiqueta impresa. El objeto de la etiqueta impresa verdadera muestra el contenido que se leyó de la etiqueta RFID.

El grupo **Extracción de datos** define qué parte del contenido del campo de datos debe leerse de la etiqueta RFID e imprimirse en la etiqueta.

SUGERENCIA: En forma predeterminada, se lee todo el rango de datos codificados de la etiqueta RFID.

- **Seleccionar bytes:** especifica cuántos bytes de los datos de la etiqueta RFID codificada deben aparecer en el objeto de etiqueta.
 - **Byte inicial:** número de byte de una cadena codificada que comienza la selección.
 - **Longitud en bytes:** número de bytes seleccionados que deben extraerse de los datos codificados.
- **Seleccionar bloques:** especifica qué bloques de los datos de la etiqueta RFID codificada deben aparecer en el objeto de etiqueta.
 - **Bloque inicial:** número de bloque de una cadena codificada que comienza la selección.
 - **Número de bloques:** número de bloques seleccionados que deben extraerse de los datos codificados.

4.5 Superficie de diseño

La superficie de diseño es el campo central de ZebraDesigner, que es un lugar para crear, agregar, colocar e interconectar los [objetos de etiquetas](#) .

A fin de diseñar etiquetas lo más simple y eficazmente posible, la superficie de diseño sigue los mismos principios de uso y funcionalidad que las aplicaciones de Windows.

SUGERENCIA: Utilice la [pestaña Ver](#) para personalizar la superficie de diseño.

- Los elementos de la superficie de diseño se describen [aquí](#).
- Las acciones de edición de la superficie de diseño se describen [aquí](#).
- Los elementos de ayuda visual de la superficie de diseño se describen [aquí](#).

4.5.1 Elementos de la superficie de diseño

La superficie de diseño consta de los siguientes elementos:

- **Regla:**La superficie de diseño está equipada con una regla horizontal y una vertical. Utilícelas para alinear los objetos o para colocar en la posición correcta la etiqueta y su contenido. Cambie las unidades de medida mostradas en la regla en las [propiedades de la etiqueta](#).
- **Papel:**El área amarilla de la superficie de diseño muestra el tamaño actual del papel. La información sobre el formato de papel admitido se obtiene del controlador de la impresora, pero también puede establecer un formato definido por el usuario. El tamaño de papel manual debe definirse al imprimir en hojas de papel de oficina regulares. Consulte la sección [Papel](#) para ver más detalles.
- **Etiqueta:** El área blanca representa el área para diseño de la etiqueta. La línea roja muestra el límite del área de impresión actual.
- **Ventana propiedades del objeto:** Defina las propiedades del objeto de etiqueta . Haga doble clic en un objeto para abrir el cuadro de diálogo.



4.5.2 Acciones de edición de la superficie de diseño

A continuación se presentan las acciones más relevantes para editar los objetos en la superficie de diseño:

- **Organización de objetos:** permite ubicar los objetos frente o detrás de otros objetos en un grupo. Las opciones de organización se describen [aquí](#).
- **Alineación de objetos:** permite alinear los objetos entre ellos. Las opciones de alineación se describen [aquí](#).
- **Zoom:** permite acercar o alejar toda la superficie de diseño. Las opciones de zoom se describen [aquí](#).
- **Desplazamiento:** permite deslizar la superficie de diseño arriba y abajo.
- **Selección:** permite seleccionar los objetos de la superficie de diseño para editarlos individualmente o en grupo. La selección grupal permite que las acciones se apliquen simultáneamente a varios objetos.
- **Giro:** permite girar los objetos.

4.5.3 Elementos de ayuda visual

A continuación se detallan los elementos de ayuda visual que le permiten trabajar con ZebraDesigner.

- Las **líneas de división** sirven como ayuda visual durante el proceso de diseño. Puedan estar visibles u ocultas. Se puede personalizar la densidad. Las opciones de

las líneas de división están disponibles en ZebraDesigner [la banda de opcionesAlinear](#).

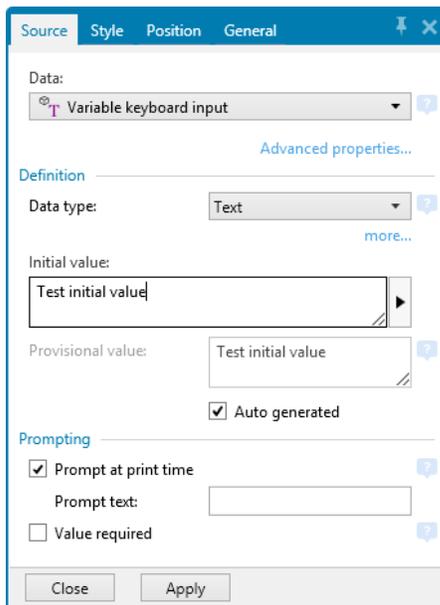
- Las **líneas instantáneas** son líneas de alineación no visibles que ayudan al usuario a alinear objetos durante el proceso de diseño. Las opciones de instantáneas están disponibles en ZebraDesigner [la banda de opcionesAlinear](#).
- La **Regla** muestra el área de diseño disponible para la etiqueta (campo blanco) y la página del archivo (campo gris).
- Los **controladores para el ajuste de tamaño** aparecen en los objetos seleccionados (activos). Permiten ajustar las dimensiones de los objetos. Las dimensiones X y Y pueden ajustarse simultáneamente o separadas.
- Los **márgenes** son la cantidad de espacio fijo entre el borde de un objeto y el borde de una etiqueta.

4.5.4 Ventana de propiedades del objeto

Al diseñar un objeto de etiquetas , haga doble clic en un objeto para configurar sus propiedades.

La ventana de propiedades del objeto se abre haciendo doble clic. Las opciones disponibles de la ventana de propiedades del objeto se adaptan a cada objeto seleccionado y sus propiedades:

- Los objetos de etiquetas disponibles y sus propiedades se describen en detalle [aquí](#).



Al presionar F4, el cuadro de diálogo de propiedades del objeto se fija como editor de propiedades del objeto en el lado derecho de la superficie de diseño.

4.6 Cuadros de diálogo de Administración y Propiedades de documentos

ZebraDesigner ofrece varios cuadros de diálogo que facilitan la configuración y la administración de los orígenes de datos conectados y los documentos activos. Lea los temas incluidos a continuación para obtener instrucciones detalladas:

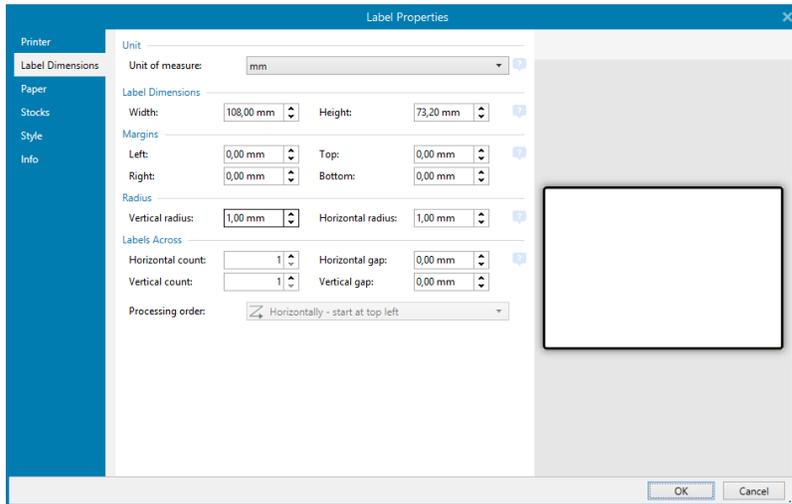
- [Propiedades de la etiqueta](#)

4.6.1 Propiedades de la etiqueta

El **Editor de propiedades de la etiqueta** selecciona la impresora, configura las dimensiones de la etiqueta y define las propiedades del papel de impresión.

La configuración de las propiedades de etiqueta se detallan abajo y aparecen como pestañas de diálogo:

Propiedades de la etiqueta	Descripción
Impresora	Selecciona la impresora preferida.
Dimensiones de la etiqueta	Define la unidad de medida y las dimensiones de la etiqueta.
Papel	Define las propiedades del papel de impresión.
Rollos	Selecciona el tipo de rollo.
Estilo	Define los parámetros del estilo de las etiquetas.
Información	Inserta la descripción de la etiqueta.



SUGERENCIA: Para abrir el **Editor de propiedades de la etiqueta**, haga doble clic en la [superficie de diseño](#).

4.7 Menús de contexto

En ZebraDesigner, haga clic con el botón derecho para mostrar varios menús de contexto que tienen comandos utilizados comúnmente. La disponibilidad de los comandos depende del elemento seleccionado, objeto o superficie de diseño.

4.7.1 Menú de contexto de superficie de diseño

Al hacer clic con el botón derecho en la [superficie de diseño](#), aparece un menú de contexto. El menú de contexto incluye comandos utilizados comúnmente:

- **Propiedades del documento:** abre el cuadro de diálogo label propertiespropiedades del formulario.
- **Pegar:** pega el contenido del portapapeles en la superficie de diseño. Es compatible reutilizar varias veces un elemento del portapapeles único.
- **Cortar:** elimina los elementos seleccionados de la superficie de diseño y los agrega al portapapeles para pegarlos en otro lado.
- **Copiar:** copia el objeto seleccionado en el portapapeles.
- **Seleccionar todo:** selecciona todos los objetos en la superficie de diseño.
- **Alinear con objetos:** alinea el objeto en la superficie de diseño con otros objetos. Cuando dos objetos están alineados, aparece una línea guía que une los bordes de los dos objetos alineados.

- **Alinear con líneas de división:** alinea el objeto en la superficie de diseño con otras líneas de división. Cuando se mueve el objeto, siempre se alinea a la línea de división.
- **Mostrar líneas de división:** hace que las líneas de división sean visibles.
- **Visibilidad de los marcadores de objetos:** muestra u oculta las propiedades del objeto. Los marcadores se vuelven visibles al pasar el puntero del mouse sobre el objeto.
 - **Nombre de objeto:** el marcador muestra el nombre de un objeto.
 - **Elemento interno:** el marcador muestra si el objeto seleccionado pertenece a los elementos de la impresora internos.
 - **Contador:** el marcador muestra que la variable conectada es [Contador](#).
 - **Objeto bloqueado:** el marcador muestra que la posición del objeto está bloqueada.
- **Zoom:** define el comportamiento del zoom:
 - **Ampliar documento:** muestra toda la etiqueta en la ventana ZebraDesigner.
 - **Ampliar objetos:** muestra todos los objetos en la ventana ZebraDesigner.

4.7.2 Menú de contexto de objeto

Al hacer clic con el botón derecho en un objeto, aparece un menú de contexto. El menú de contexto incluye los siguientes comandos descritos:

- **Propiedades:** abre el diálogo de propiedades de objeto.
- **Copiar:** copia el contenido seleccionado en el portapapeles.
- **Cortar:** elimina los elementos seleccionados de la superficie de diseño y los agrega al portapapeles para pegarlos en otro lado.
- **Borrar:** elimina el objeto seleccionado de la superficie de diseño.
- **Bloquear posición:** evita que se mueva el objeto seleccionado.
- **Organizar** posiciona los objetos de modo que aparezcan adelante o detrás el uno del otro:
 - **Enviar adelante** envía el elemento un nivel hacia adelante.
 - **Enviar atrás:** envía el elemento un nivel hacia atrás.
 - **Enviar al frente:** envía el elemento al frente de todos los elementos en la etiqueta.
 - **Enviar al fondo:** envía el elemento detrás de todos los elementos en la etiqueta.

4.7.3 Menú de contexto de grupo

Al hacer clic con el botón derecho en un objeto, aparece un menú de contexto. El menú de contexto incluye los siguientes comandos descritos:

- **Propiedades:** abre el diálogo de propiedades de objeto común.
- **Copiar:** copia el contenido seleccionado en el portapapeles.

- **Cortar:** elimina los objetos seleccionados de la superficie de diseño y los agrega al portapapeles para pegarlos en otro lado.
- **Borrar:** elimina el objeto seleccionado de la superficie de diseño.
- **Bloquear posición:** evita que se mueva el objeto seleccionado.
- **Agrupar objetos:** une los objetos seleccionados y hace que se comporten como un solo objeto.
- **Desagrupar objetos:** separa los objetos agrupados anteriormente.

El grupo **Organizar** define cómo se posicionan los objetos en un grupo.

- **Enviar atrás:** mueve el objeto seleccionado un nivel más abajo.
- **Enviar al fondo:** mueve el objeto seleccionado al fondo de la pila de objetos.
- **Llevar adelante:** mueve el objeto seleccionado un nivel más arriba.
- **Llevar al frente:** mueve el objeto seleccionado arriba de la pila de objetos.

El grupo **Alinear** permite configurar la alineación y el espacio para los objetos en la superficie de diseño. Todos los objetos se pueden alinear de acuerdo con el objeto contiguo, o con el borde de la etiqueta.

Las opciones de **alineación horizontal** son

- **Izquierda:** los objetos seleccionados se alinean con el borde izquierdo del objeto más a la izquierda o con el borde izquierdo del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde izquierdo de la etiqueta.
- **Centrar horizontalmente:** los objetos seleccionados se alinean con el centro horizontal del objeto más grande seleccionado o con el centro horizontal del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el centro de la etiqueta horizontalmente.
- **Alinear objetos a la derecha:** los objetos seleccionados se alinean con el borde derecho del objeto más a la derecha o con el borde derecho del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde derecho de la etiqueta.
- **Distribuir horizontalmente:** iguala el espacio horizontal entre los objetos.

Las opciones de **alineación vertical** son:

- **Arriba:** los objetos seleccionados se alinean con el borde superior del objeto más a la izquierda o con el borde superior del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde superior de la etiqueta.
- **Centrar verticalmente:** los objetos seleccionados se alinean con el centro vertical del objeto más grande seleccionado o con el centro vertical del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el centro de la etiqueta verticalmente.

- 
- **Abajo:** los objetos seleccionados se alinean con el borde inferior del objeto más abajo o con el borde inferior del primer objeto seleccionado. Si se selecciona un solo objeto, se coloca en el borde inferior de la etiqueta.
 - **Distribuir verticalmente:** iguala el espacio vertical entre los objetos.

5 Etiqueta

Etiqueta funciona como una plantilla que permite agregar [objetos de etiquetas](#) y se pueden imprimir utilizando cualquier medio de impresión.

Cada objeto agrega un tipo diferente de contenido, como texto, línea, elipse, código de barra o rectángulo a una etiqueta. El contenido puede ser fijo (ingresado manualmente por el usuario) o dinámico (definido automáticamente a través de los orígenes de datos conectados).

Al finalizar con el diseño de su etiqueta, puede imprimir las etiquetas usando cualquiera de las impresoras instaladas.

5.1 Asistente de configuración de etiquetas

El Asistente de configuración de etiquetas lo guía a través del proceso de creación de etiquetas nuevas. El asistente consta de cuatro pasos de configuración y un resumen:

- [Paso 1: Seleccionar la impresora](#)
- [Paso 2: Configurar el tamaño de página](#)
- [Paso 3: Seleccionar el diseño de la etiqueta](#)
- [Paso 4: Especificar dimensiones de la etiqueta](#)
- [Paso 5: Resumen](#)

Después de terminar estos pasos, la etiqueta está lista para editar e imprimir.

NOTA: Para salir del Asistente de configuración de etiquetas durante algún paso, presione **Escape**. Las propiedades de la etiqueta nueva son predeterminadas.

5.1.1 Paso 1: Seleccionar la impresora

En este paso se selecciona la impresora que se utilizará para imprimir la última etiqueta creada. También brinda acceso directo a las propiedades del controlador de la impresora.

1. Seleccione la impresora de la lista desplegable.
2. El asistente de configuración de etiquetas recuerda la última impresora seleccionada.

Al crear una etiqueta nueva, el asistente selecciona automáticamente la impresora que se definió para la etiqueta creada anteriormente. Si falta esta impresora, se selecciona la impresora predeterminada.

5.1.2 Paso 2: Especifica el tamaño de página

Este paso define cómo se selecciona el tamaño de página. Al usar una impresora térmica, se recomienda configurar el tamaño automáticamente. La selección manual es útil si conoce el código de rollo exacto o el formato de la etiqueta.

NOTA: Al cambiar la impresora, la configuración de Tamaño de página siempre vuelve a la configuración predeterminada (automático).

1. Seleccionar medios de impresión.

- La opción **Imprimir en un rollo de etiquetas** imprime en el rollo de etiquetas instalado. El tamaño de página en las impresoras térmicas se detecta automáticamente.

NOTA: Si se selecciona una impresora térmica en el paso anterior del asistente [Seleccionar la impresora](#), esta opción está activada en forma predeterminada.

- La opción **Imprimir en una hoja de papel** imprime las etiquetas en hojas de papel. Permite definir en forma manual el tamaño de la página de las etiquetas para que se ajuste a la impresora.

Con esta opción seleccionada, aparecen otras opciones de configuración:

- **Unidad de medida:** define la unidad de medida que se utilizará mientras se diseña la etiqueta.
- **Papel:** define el **Ancho** y el **Alto** de la página de las etiquetas.

NOTA: Si se selecciona una impresora de oficina/hogar regular en el paso anterior del asistente [Seleccionar impresora](#), la opción Tamaño de página está activada en forma predeterminada.

2. Seleccionar rollo.

La opción **Cargar configuración de un rollo predefinido** configura la página que se definirá según el tipo de rollo seleccionado.

Con esta opción seleccionada, aparecen otras opciones de configuración:

- **Rollo:** define qué tipo de rollo debe utilizarse al diseñar e imprimir la etiqueta creada recientemente. Los tipos de rollos se asocian generalmente a los proveedores de etiquetas o de artículos de papelería. Seleccione el rollo exacto del menú desplegable.

Si el rollo seleccionado no es compatible con la impresora, aparece una advertencia. El diseño y la impresión de etiquetas se desactivan.

- **Información del Rollo:** muestra las propiedades del rollo seleccionado.

5.1.3 Paso 3: Seleccione el diseño de la etiqueta

En este paso se define la orientación y el giro de la etiqueta en una impresora:

- **Orientación:** configura el nuevo diseño de la etiqueta como **Vertical** u **Horizontal**.
- **Giro:** gira el **Diseño de impresión** de una etiqueta 180 grados si la impresora seleccionada lo admite.
- **Campo Vista previa:** muestra el diseño de la etiqueta de acuerdo con las propiedades configuradas actualmente.

5.1.4 Paso 4 del asistente de configuración de la etiqueta: Especificar dimensiones de la etiqueta

En este paso se definen las dimensiones de la última etiqueta creada, sus márgenes, la unidad de medida y la configuración de posicionamiento transversal de las etiquetas:

- **Unidad de medida:** define la unidad que se utilizará mientras se diseña la etiqueta.
- **Dimensiones de la etiqueta:** define el **Ancho** y el **Alto** de la etiqueta nueva.
- **Márgenes:** define la distancia entre el borde de la superficie de impresión y el borde de la etiqueta (izquierda/derecha, superior/inferior).
- **Etiquetas a lo largo:** define el número de etiquetas a imprimir en una única hoja de etiquetas.
 - **Conteo horizontal:** número de etiquetas en una fila.
 - **Conteo vertical:** número de etiquetas en una columna.
 - **Sep. horizontal:** distancia horizontal entre las etiquetas en una hoja.
 - **Sep. vertical:** distancia vertical entre las etiquetas en una hoja.
- **Orden de procesamiento:** define la dirección en la que se imprimen las etiquetas. Configure la esquina inicial en la que comienza la impresión y defina la dirección horizontal y vertical de la posición de la etiqueta.

5.1.5 Paso 5: Resumen

En este paso se resumen las propiedades de la etiqueta nueva según lo definido utilizando el **Asistente de configuración de etiquetas**.

Antes de hacer clic en **Finalizar** para entrar en la etapa de edición e impresión de etiquetas, verifique la configuración:

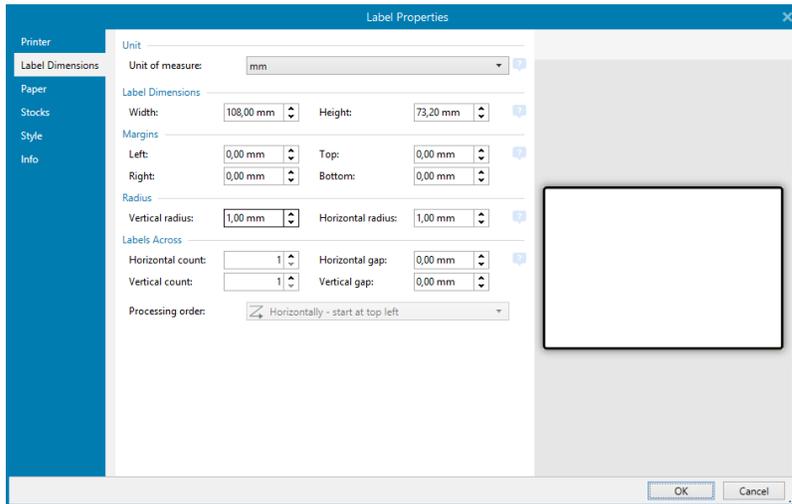
- **Impresora:** impresora seleccionada para imprimir etiquetas.
- **Dimensiones de la etiqueta:** dimensiones de la última etiqueta creada.
- **Dimensiones del papel:** dimensiones en papel imprimible.

5.2 Propiedades de la etiqueta

El **Editor de propiedades de la etiqueta** selecciona la impresora, configura las dimensiones de la etiqueta y define las propiedades del papel de impresión.

La configuración de las propiedades de etiqueta se detallan abajo y aparecen como pestañas de diálogo:

Propiedades de la etiqueta	Descripción
Impresora	Selecciona la impresora preferida.
Dimensiones de la etiqueta	Define la unidad de medida y las dimensiones de la etiqueta.
Papel	Define las propiedades del papel de impresión.
Rollos	Selecciona el tipo de rollo.
Estilo	Define los parámetros del estilo de las etiquetas.
Información	Inserta la descripción de la etiqueta.



SUGERENCIA: Para abrir el **Editor de propiedades de la etiqueta**, haga doble clic en la [superficie de diseño](#).

5.2.1 Impresora

La pestaña **Impresora** permite definir con qué impresora imprimir las etiquetas, y configurar el comportamiento de impresión.

El menú desplegable **Impresora** le permite seleccionar una impresora de las impresoras instaladas actualmente.

SUGERENCIA: Para configurar una impresora, seleccione una impresora y haga clic en **Propiedades de impresora**. Este botón brinda acceso directo al controlador de la impresora seleccionada y su configuración.

5.2.2 Dimensiones de la etiqueta

La pestaña **Dimensiones de la etiqueta** especifica las dimensiones de la etiqueta y define si el tamaño debe adaptarse según el cambio de tamaño del objeto.

La **Unidad de medida** define la unidad que se utilizará mientras se diseña la etiqueta. Hay cuatro unidades disponibles: cm, pulg., mm y punto.

El grupo **Dimensiones de la etiqueta** define el **Ancho** y el **Alto** de la etiqueta. La configuración de las dimensiones de la etiqueta se activa si se habilitan las dimensiones manuales de la etiqueta.

Cuando se incluye manualmente la unidad de medida, también cambia la **Unidad** definida actualmente.

El grupo **Márgenes** establece la distancia entre el borde de la superficie de impresión y el borde de la etiqueta (izquierda/derecha, superior/inferior).

El grupo **Radio** le permite redondear las esquinas de la etiqueta.

- **Radio vertical:** ajusta el valor de redondeo de las esquinas en dirección vertical.
- **Radio horizontal:** ajusta el valor de redondeo de las esquinas en dirección horizontal.

Etiquetas a lo largo define el número de etiquetas a imprimir en una única hoja de etiquetas.

- **Conteo horizontal:** número de etiquetas en una fila.
- **Conteo vertical:** número de etiquetas en una columna.
- **Sep. horizontal:** distancia horizontal entre etiquetas en una hoja.
- **Sep. vertical:** distancia vertical entre etiquetas en una hoja.
- **Orden de procesamiento:** define la dirección en la que se imprimen las etiquetas. Configure la esquina inicial en la que comienza la impresión y defina la dirección horizontal y vertical de la posición de la etiqueta.

5.2.3 Papel

La pestaña **Papel** configura las propiedades del papel de impresión.

La **Unidad** selecciona la **Unidad de medida** que se utilizará en una etiqueta.

El grupo **Tipo de papel** define el tipo de dimensionamiento del papel, automático o manual.

- **Configurar tamaño de página automáticamente en base al tamaño de la etiqueta (etiquetas en un rollo):** el controlador de la impresora define el tamaño de la página.
- **Configurar tamaño de página manualmente (hojas de papel):** el tamaño de la página se configura manualmente.

En caso de que el tamaño de la página se defina manualmente, aparecen opciones adicionales:

- **Papel:** selección de formatos de papel estándares.
- **Ancho y Alto:** dimensiones de papel personalizado.

El grupo **Orientación** configura el nuevo diseño de la etiqueta como **Vertical** u **Horizontal**.

- **Girada:** giro del **Diseño de impresión** de 180 grados.

La **Vista previa** muestra la pantalla de la etiqueta actual y los diseños de impresión.

5.2.4 Rollos

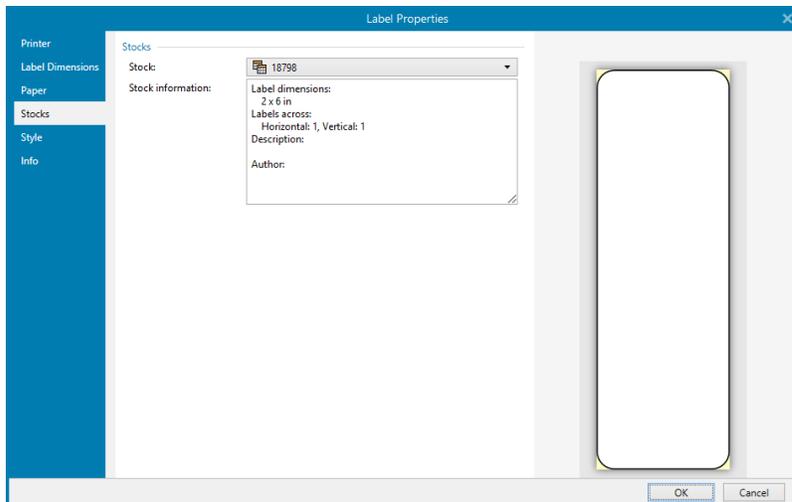
Los rollos de etiquetas son una alternativa que ahorra tiempo para el diseño de etiquetas desde cero. Utilice las plantillas en rollo cuando diseñe etiquetas para un tipo de impresora específico y cuando optimice el proceso de diseño de etiquetas.

El grupo **Rollo** define qué tipo de rollo debe utilizarse cuando se diseñan e imprimen etiquetas. Los tipos de rollos se asocian generalmente a los proveedores de etiquetas o de artículos de papelería.

NOTA: Aquí las propiedades definidas de los rollos invalidan las propiedades de las etiquetas configuradas manualmente.

El **Rollo** define el rollo exacto que se utilizará para diseñar e imprimir etiquetas. Los rollos se ordenan por proveedor y formato de medio. Expande el proveedor de rollos y seleccione un tipo de rollo específico.

SUGERENCIA: Utilice **Buscar...** para hallar fácilmente el rollo solicitado. Puede utilizar la búsqueda parcial, ingrese una secuencia de caracteres y se mostrarán todos los rollos que los contengan.



NOTA: Si el rollo seleccionado no es compatible con la impresora seleccionada, aparece una advertencia. Los rollos seleccionados actualmente vuelven a activarse (si así se definió), lo que permite que continúe la impresión.

La **información del Rollo** muestra las propiedades del rollo seleccionado.

- [Dimensiones de la etiqueta](#)
- [Etiquetas a lo largo](#)
- [Descripción](#)
- **Autor**

5.2.5 Estilo

La pestaña **Estilo** se utiliza para definir las propiedades de estilo de las etiquetas.

Color de fondo: define el color de fondo de la etiqueta.

La **Imagen de fondo** coloca la imagen de fondo de la etiqueta.

- **Nombre de archivo de la imagen:** define el archivo de la imagen que se utilizará como fondo.
- **Insertar imagen en un documento:** guarda la imagen en el archivo de la etiqueta.
- **Guardar imagen insertada en archivo:** la imagen insertada se guarda en un archivo separado.
- **Eliminar imagen insertada:** la imagen insertada se elimina del archivo de la etiqueta.
- **Posición de imagen:** fija la posición de la imagen en la etiqueta:
 - **Centro:** centra la imagen en la etiqueta con sus dimensiones originales. Una imagen más grande que la etiqueta mostrará únicamente la parte central y el resto no se ve.
 - **Ajustar:** ajusta el tamaño de la imagen para llenar la etiqueta y mantiene la relación de aspecto original.
 - **Ampliar:** amplía la imagen para llenar toda la etiqueta sin mantener la relación de aspecto.

NOTA: Esta opción ignora la relación de aspecto original de la imagen. La imagen puede aparecer distorsionada en la etiqueta.

- **Giro:** giro de la imagen de fondo de 90 grados.
- **Imprimir imagen de fondo:** se imprime la imagen de fondo.

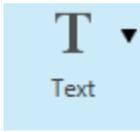
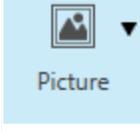
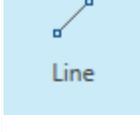
5.2.6 Información

La pestaña **Información** incluye una **Descripción** que sirve como sugerencia o como guía para el usuario que trabajará con la etiqueta.

Defina la **Descripción** de la etiqueta escribiendo en el campo.

5.3 Objetos Etiqueta

Después de configurar las [propiedades de la etiqueta](#), se debe comenzar a agregar el contenido en la etiqueta. Los objetos de las etiquetas son artículos de diseño básicos que se utilizan para agregar y editar varios tipos de contenido. Cada objeto tiene su propia función como se describe en la tabla a continuación.

Objeto de etiqueta	Icono	Descripción
Texto	 Text	Contenedor para el contenido de texto. Adapta sus dimensiones según la cantidad de caracteres ingresados. Al escribir, el objeto de texto crece horizontal o verticalmente.
Código de barras	 Barcode	Objeto para agregar y editar varios tipos de códigos de barras en una etiqueta.
Imagen	 Picture	Objeto para agregar contenido gráfico en una etiqueta.
Rectángulo	 Rectangle	Objeto para crear formas rectangulares en una etiqueta.
Línea	 Line	Objeto para crear líneas en una etiqueta.
Elipse	 Ellipse	Objeto para crear formas circulares en una etiqueta.
Invertir	 Inverse	Objeto para invertir el color del objeto subyacente.

5.3.1 Texto

El objeto **Texto** es un contenedor para contenido textual que adapta sus dimensiones de modo que se ajuste a la cantidad de caracteres ingresados. Al escribir, el objeto de texto crece horizontal o verticalmente.

5.3.1.1 Origen

El **Origen de datos conectados** define el origen del contenido del objeto seleccionado.

- **Datos fijos:** texto fijo ingresado manualmente.
- [Entrada de teclado variable](#): tipo de variable que permite que el contenido de un campo de mensaje sea diferente para cada trabajo de impresión.
- [Fecha actual](#): muestra el valor de la fecha actual en la etiqueta.
- [Hora actual](#): muestra el valor de la hora actual en la etiqueta.
- [Contador](#): muestra el valor del contador en la etiqueta.
- [Funciones](#): herramientas de transformación de datos de entrada.

El campo **Contenido** le permite ingresar el contenido del objeto.

5.3.1.2 Estilo

Color de fuente define los colores de fuente y subrayado de texto.

Fuente selecciona el tipo de letra. Las fuentes se dividen en dos grupos: fuentes OpenType o fuentes de impresora.

NOTA: Si la impresora seleccionada actualmente es térmica, hay más fuentes disponibles. Son las **Fuentes de impresora** internas que están instaladas en la impresora. Las fuentes de impresora están identificadas con el icono de la impresora frente a los nombres.

La fuente puede aparecer en **Negrita**, **Cursiva**, **Subrayada** o como texto **Tachado**.

Escala de fuente configura el factor de ampliación de fuente. Si el factor es 100 %, la fuente tiene un aspecto normal. Si el factor es 200 %, la fuente es dos veces más grande. Si es 50 %, el ancho de la fuente se reduce a la mitad del tamaño.

La **Alineación** define la posición horizontal del contenido ingresado.

- **Izquierda:** texto alineado al borde izquierdo del objeto.
- **Centro:** texto posicionado en el centro del objeto.
- **Derecha:** texto alineado al borde derecho del objeto.
- **Justificado:** distribuye el texto en forma pareja a ambos lados.

El **espaciado** configura el espacio entre los caracteres y las líneas de texto.

- **Espaciado interlineal:** espacio entre cada línea en un párrafo.
- **Espaciado entre caracteres:** espacio entre caracteres individuales.

5.3.1.3 Efectos

Invertir: colores de fondo del objeto y texto invertidos.

5.3.1.4 Posición

La pestaña **Posición** define la ubicación del objeto y el comportamiento relacionado a su posición.

El grupo **Posición** define la posición del objeto.

- **X e Y:** coordenadas del punto de anclaje.

El grupo **Tamaño** brinda información sobre las dimensiones del objeto.

- **Ancho y Alto:** dimensión vertical y horizontal del objeto.
- **Mantener la relación de aspecto:** cambio simultáneo de las dimensiones del objeto mientras se ajusta la escala.

En el objeto Texto, el tamaño del texto es determinado por el tamaño de la fuente. Las dimensiones del objeto y la relación de aspecto no se pueden cambiar manualmente y solo sirven como información sobre el tamaño real.

NOTA: Si la unidad de medida se cambia en [propiedades de etiquetas](#), el valor se transforma automáticamente.

El Ángulo de giro es el ángulo del objeto según la superficie de diseño.

Hay varias maneras de configurar el ángulo del objeto: ingrese el ángulo manualmente,

arrastre el control deslizante o haga clic y arrastre el icono  al objeto seleccionado. El ángulo de giro y el control deslizante hacen girar el objeto alrededor del punto de anclaje. El

icono  hace girar el objeto alrededor del punto central.

El Punto de anclaje es el lugar en el que un objeto se fija a la superficie de diseño. Los objetos de tamaño variable aumentan o reducen su tamaño en la dirección opuesta al punto de anclaje elegido.

Bloquear evita que el objeto se mueva durante el proceso de diseño, seleccionado debajo del grupo **Comportamiento de diseño**.

5.3.1.5 General

La pestaña **General** identifica el objeto y configura su estado.

El **Nombre** configura un ID de objeto único.

NOTA: Evite usar espacios o caracteres especiales en los nombres de los objetos.

La **Descripción** permite agregar notas y anotaciones para un objeto. Sirve de ayuda durante el proceso de diseño de etiquetas.

El grupo **Estado** define la visibilidad del objeto en la vista preliminar y en las etiquetas impresas.

- **No imprimible:** evita la impresión del objeto.
- **Visible:** si la casilla de verificación no está activada, el objeto no aparece ni en la vista preliminar ni en la etiqueta impresa. El objeto es tratado como si no existiera.

Opción	Vista previa de impresión	Impresión
No imprimible (seleccionado)	SÍ	NO
Visible (vacío)	NO	NO

5.3.2 Código de barras

El objeto **Código de barras** se utiliza para agregar varios tipos de códigos de barras con datos cifrados en una etiqueta.

Puede encontrar detalles de las propiedades, los tipos y los métodos de codificación de datos de códigos de barras en la [Sección de códigos de barras](#) dedicada.

5.3.3 Imagen

Use el objeto **Imagen** para agregar contenido gráfico en una etiqueta. Se admiten los siguientes formatos de archivo:

- Portable Network Graphic (*.png)
- PDF (*.pdf)
- Adobe Photoshop (*.psd)
- Scalable Vector graphics (*.svg)
- Paintbrush (*.pcx)
- Mapa de bits JPEG (*.jpg, *.jpeg, *.jpe)
- Mapas de bits TIFF (*.tif,*.tiff)

- Enhanced Windows Metafile (*.emf)
- Windows Metafile (*.wmf)
- Mapa de bits de Windows (*.bmp)

5.3.3.1 Origen

El **Origen de datos conectados** define el origen del contenido del objeto seleccionado.

- **Datos fijos:** texto fijo ingresado manualmente.
- [Entrada de teclado variable:](#) tipo de variable que permite que el contenido de un campo de mensaje sea diferente para cada trabajo de impresión.
- [Fecha actual:](#) muestra el valor de la fecha actual en la etiqueta.
- [Hora actual:](#) muestra el valor de la hora actual en la etiqueta.
- [Contador:](#) muestra el valor del contador en la etiqueta.
- [Funciones:](#) herramientas de transformación de datos de entrada.

El campo **Contenido** se usa para introducir el contenido del objeto.

Para definir o redefinir el **Contenido** del objeto Imagen, haga clic en **Examinar** y busque el archivo que se mostrará en la etiqueta.

Insertar imagen en un documento guarda la imagen en el archivo de la etiqueta. El vínculo al archivo de la imagen original se elimina.

SUGERENCIA: La inserción de imagen hace que el archivo de la etiqueta sea más portátil, ya que el usuario no tiene que incluir el archivo de la imagen cuando se comparte la etiqueta.

Guardar imagen insertada en archivo: la imagen insertada se guarda en un archivo separado.

5.3.3.2 Estilo

El grupo **Interpolado de colores** le permite seleccionar el método de interpolación más apropiado para imprimir imágenes en las etiquetas en blanco y negro.

SUGERENCIA: Al imprimir imágenes en blanco y negro, la interpolación de colores crea una ilusión de múltiples colores y matices al cambiar el patrón de puntos negros.

Tipo de interpolación selecciona el método de interpolación:

- **Controlador de impresora predeterminado:** no hay ningún método de interpolación seleccionado para el objeto de imagen. Al imprimir en blanco y negro, el controlador de impresora usa su propio método de interpolación.

Si no se selecciona interpolación para el objeto de imagen, el algoritmo también puede seleccionarse usando el diálogo de propiedades de impresora. El algoritmo de interpolación seleccionado para el objeto en ZebraDesigner anula el algoritmo seleccionado usando el diálogo de propiedades de impresora. Consulte [Modificar opciones de interpolación](#) para obtener más información.

- **Ordenada:** logra la interpolación al aplicar un mapa de umbral (matriz con celdas) sobre los píxeles mostrados. Si el valor del píxel (en una escala de 0 a 9) es menor que el número en la celda correspondiente de la matriz, el algoritmo traza el píxel en negro; de lo contrario, lo traza en blanco.
- **Umbral:** establece un umbral con el cual se compara cada píxel. Si el valor de píxel original es mayor al del umbral, lo presenta en blanco. Cuanto más bajo es el valor de umbral, más alta la proporción de píxeles que se presentan en blanco.
- **Floyd Steinberg:** lograr interpolación usando difusión del error. Este algoritmo genera el resultado más próximo al original, pero representa la opción más lenta.

5.3.3.3 Posición

La pestaña **Posición** define la ubicación del objeto y el comportamiento relacionado con su posición.

El grupo **Posición** define la posición del objeto.

- **X e Y:** coordenadas del punto de anclaje.

El grupo **Tamaño** configura las dimensiones del objeto:

- **Ancho y Alto:** dimensión vertical y horizontal del objeto.
- **Mantener la relación de aspecto:** cambio simultáneo de las dimensiones del objeto mientras se ajusta la escala.

NOTA: Si la unidad de medida se cambia en [propiedades de etiquetas](#), el valor se transforma automáticamente.

El Ángulo de giro es el ángulo del objeto según la superficie de diseño.

SUGERENCIA: Hay varias maneras de configurar el ángulo del objeto: ingrese el ángulo manualmente, arrastre el control deslizante o haga clic y arrastre el icono  al objeto seleccionado. El ángulo de giro y el control deslizante hacen girar el objeto alrededor del punto de anclaje. El icono  hace girar el objeto alrededor del punto central.

El Punto de anclaje es el lugar en el que un objeto se fija a la superficie de diseño. Los objetos de tamaño variable aumentan o reducen su tamaño en la dirección opuesta al punto de anclaje elegido.

Bloquear previene que el objeto se mueva durante el proceso de diseño.

NOTA: Si la unidad de medida se cambia, el valor se convierte automáticamente.

La pestaña **Ajustar tamaño de gráficos** está disponible si el objeto de imagen está conectado a una variable. Esta configuración define cómo se ajusta el tamaño del objeto Imagen al archivo de origen al momento de imprimirlo.

- **Mantener tamaño original de imagen:** ajuste de tamaño de la imagen desactivado. No se modifica el archivo de la imagen.
- **Ajustar tamaño proporcionalmente:** ajuste de tamaño de la imagen proporcional. La relación de aspecto de la dimensión de la imagen continúa fija.
- **Ajustar tamaño al tamaño diseñado:** ajusta el tamaño de la imagen vertical y horizontal para que se ajuste al rectángulo delimitador. Esta opción probablemente distorsione la imagen.

Tamaño original muestra el **Ancho** y el **Alto** antes de ajustar el tamaño. **Volver al tamaño de la imagen original** cancela las acciones de ajuste de tamaño.

5.3.3.4 General

La pestaña **General** identifica el objeto y configura su estado.

El **Nombre** configura un ID de objeto único.

NOTA: Evite usar espacios o caracteres especiales en los nombres de los objetos.

La **Descripción** permite agregar notas y anotaciones para un objeto. Sirve de ayuda durante el proceso de diseño de etiquetas.

El grupo **Estado** define la visibilidad del objeto en la vista preliminar y en las etiquetas impresas.

- **No imprimible:** evita la impresión del objeto.
- **Visible:** si la casilla de verificación no está activada, el objeto no aparece ni en la vista preliminar ni en la etiqueta impresa. El objeto es tratado como si no existiera.

Opción	Vista previa de impresión	Impresión
No imprimible	SÍ	NO

(seleccionado)		
Visible (vacío)	NO	NO

5.3.4 Rectángulo

El objeto **Rectángulo** crea un marco en forma de rectángulo en una etiqueta.

5.3.4.1 Estilo

El grupo **Esquema** define la configuración de las líneas:

- **Grosor:** grosor de las líneas del objeto.
- **Estilo de esquema:** estilo de línea de objeto:
 - **Ninguno:** línea invisible.
 - **Sólida:** línea sólida.
 - **Punto:** línea punteada.
 - **Guión:** línea de guiones.
 - **Borrar:** partes de los objetos cercanos son invisibles debajo de este objeto.
- **Color de esquema:** color de la línea.
- **Radio de redondeo:** redondea las esquinas del rectángulo. Los valores más altos hacen que la curva se más amplia.

El grupo **Relleno** define la configuración y el color de relleno del objeto.

- **Estilo de relleno:** definición del color de relleno del objeto.
 - **Ninguno:** objeto completamente transparente.
 - **Borrar:** hace que otros objetos debajo del activo sean invisibles.
 - **Sólido:** rellena el objeto con color sólido.
 - **Diagonal derecha:** rellena el objeto con líneas diagonales que ascienden hacia el lado derecho.
 - **Diagonal izquierda:** rellena el objeto con líneas diagonales que ascienden hacia el lado izquierdo.
 - **Vertical:** rellena el objeto con líneas verticales.
 - **Horizontal:** rellena el objeto con líneas horizontales.
 - **Cruzado:** rellena el objeto con líneas cruzadas.
 - **Diagonales cruzadas:** rellena el objeto diagonales cruzadas.
 - **25% de color:** establece la opacidad del color de relleno en el 25 %.
 - **50% de color:** establece la opacidad del color de relleno en el 50 %.
 - **75% de color:** establece la opacidad del color de relleno en el 75 %.
- **Color de relleno:** definición del color de relleno del objeto.

NOTA: El sistema no permite que el **Estilo de esquema** y **Estilo de relleno** se configuren en **Ninguno** al mismo tiempo.

SUGERENCIA: Los objetos de forma ([Rectángulo](#), [Línea](#) y [Elipse](#)) en ZebraDesigner recuerdan la última configuración utilizada. Cada vez que agrega uno de estos objetos a la etiqueta, tiene la misma configuración de borde y relleno que la del objeto de forma previamente agregado.

5.3.4.2 Posición

La pestaña **Posición** define la ubicación del objeto y el comportamiento relacionado con su posición.

El grupo **Posición** define la posición del objeto.

- **X e Y:** coordenadas del punto de anclaje.

El grupo **Tamaño** configura las dimensiones del objeto:

- **Ancho y Alto:** dimensión vertical y horizontal del objeto.
- **Mantener la relación de aspecto:** cambio simultáneo de las dimensiones del objeto mientras se ajusta la escala.

NOTA: Si la unidad de medida se cambia en [propiedades de etiquetas](#), el valor se transforma automáticamente.

El **Ángulo de giro** es el ángulo del objeto según la superficie de diseño.

SUGERENCIA: Hay varias maneras de configurar el ángulo del objeto: ingrese el ángulo manualmente, arrastre el control deslizante o haga clic y arrastre el icono  al objeto seleccionado. El ángulo de giro y el control deslizante hacen girar el objeto alrededor del punto de anclaje. El icono  hace girar el objeto alrededor del punto central.

El **Punto de anclaje** es el lugar en el que un objeto se fija a la superficie de diseño. Los objetos de tamaño variable aumentan o reducen su tamaño en la dirección opuesta al punto de anclaje elegido.

Bloquear previene que el objeto se mueva durante el proceso de diseño.

5.3.4.3 General

La pestaña **General** identifica el objeto y configura su estado.

El **Nombre** configura un ID de objeto único.

NOTA: Evite usar espacios o caracteres especiales en los nombres de los objetos.

La **Descripción** permite agregar notas y anotaciones para un objeto. Sirve de ayuda durante el proceso de diseño de etiquetas.

El grupo **Estado** define la visibilidad del objeto en la vista preliminar y en las etiquetas impresas.

- **No imprimible:** evita la impresión del objeto.
- **Visible:** si la casilla de verificación no está activada, el objeto no aparece ni en la vista preliminar ni en la etiqueta impresa. El objeto es tratado como si no existiera.

Opción	Vista previa de impresión	Impresión
No imprimible (seleccionado)	SÍ	NO
Visible (vacío)	NO	NO

El grupo **optimización de impresión** permite activar el uso de elementos internos de la impresora.

SUGERENCIA: Si es compatible con el modelo de la impresora seleccionada, una parte del proceso de elementos de etiquetas la maneja directamente la impresora (por ejemplo, fuentes internas, formas, códigos de barras). Esto acelera el proceso de impresión debido también a la reducción en el tráfico de datos.

- **Usar elementos de impresora si son compatibles:** imprime etiquetas usando elementos internos de la impresora si la impresora lo permite. Si una impresora no admite elementos internos de la impresora, el elemento se envía como archivo gráfico.
- **Usar siempre elemento de la impresora:** imprime etiquetas usando solamente elementos de la impresora. Si una impresora seleccionada no admite elementos internos de la impresora, se muestra un mensaje de error con explicación.
- **Imprimir siempre como gráficos:** envía e imprime los objetos como archivos gráficos.

5.3.5 Línea

El objeto **Línea** crea una línea en una etiqueta.

5.3.5.1 Estilo

El grupo **Esquema** define la configuración de las líneas:

- **Grosor:** grosor de las líneas del objeto.
- **Estilo de esquema:** estilo de línea de objeto:
 - **Ninguno:** línea invisible.
 - **Sólida:** línea sólida.
 - **Punto:** línea punteada.
 - **Guión:** línea de guiones.
 - **Borrar:** partes de los objetos cercanos son invisibles debajo de este objeto.
- **Color de esquema:** color de la línea.

SUGERENCIA: Los objetos de forma ([Rectángulo](#), [Línea](#) y [Elipse](#)) en ZebraDesigner recuerdan la última configuración utilizada. Cada vez que agrega uno de estos objetos a la etiqueta, tiene la misma configuración de borde y relleno que la del objeto de forma previamente agregado.

5.3.5.2 Posición

La pestaña **Posición** define la ubicación del objeto y el comportamiento relacionado a su posición.

El grupo **Posición** define la posición del objeto.

- **X e Y:** coordenadas del punto de anclaje.

Si la unidad de medida se cambia en [propiedades de etiquetas](#), el valor se transforma automáticamente.

El Ángulo de giro es el ángulo del objeto según la superficie de diseño.

SUGERENCIA: Hay varias maneras de configurar el ángulo del objeto: ingrese el ángulo manualmente, arrastre el control deslizante o haga clic y arrastre el icono  al objeto seleccionado. El ángulo de giro y el control deslizante hacen girar el objeto alrededor del punto de anclaje. El icono  hace girar el objeto alrededor del punto central.

Bloquear previene que el objeto se mueva durante el proceso de diseño.

5.3.5.3 General

La pestaña **General** identifica el objeto y configura su estado.

El **Nombre** configura un ID de objeto único.

NOTA: Evite usar espacios o caracteres especiales en los nombres de los objetos.

La **Descripción** permite agregar notas y anotaciones para un objeto. Sirve de ayuda durante el proceso de diseño de etiquetas.

El grupo **Estado** define la visibilidad del objeto en la vista preliminar y en las etiquetas impresas.

- **No imprimible:** evita la impresión del objeto.
- **Visible:** si la casilla de verificación no está activada, el objeto no aparece ni en la vista preliminar ni en la etiqueta impresa. El objeto es tratado como si no existiera.

Opción	Vista previa de impresión	Impresión
No imprimible (seleccionado)	SÍ	NO
Visible (vacío)	NO	NO

El grupo **optimización de impresión** permite activar el uso de elementos internos de la impresora.

SUGERENCIA: Si es compatible con el modelo de la impresora seleccionada, una parte del proceso de elementos de etiquetas la maneja directamente la impresora (por ejemplo, fuentes internas, formas, códigos de barras). Esto acelera el proceso de impresión debido también a la reducción en el tráfico de datos.

- **Usar elementos de impresora si son compatibles:** imprime etiquetas usando elementos internos de la impresora si la impresora lo permite. Si una impresora no admite elementos internos de la impresora, el elemento se envía como archivo gráfico.
- **Usar siempre elemento de la impresora:** imprime etiquetas usando solamente elementos de la impresora. Si una impresora seleccionada no admite elementos internos de la impresora, se muestra un mensaje de error con explicación.
- **Imprimir siempre como gráficos:** envía e imprime los objetos como archivos gráficos.

5.3.6 Elipse

El objeto **Elipse** crea un objeto de forma circular en una etiqueta.

5.3.6.1 Estilo

El grupo **Esquema** define la configuración de las líneas:

- **Grosor:** grosor de las líneas del objeto.
- **Estilo de esquema:** estilo de línea de objeto:
 - **Ninguno:** línea invisible.
 - **Sólida:** línea sólida.
 - **Punto:** línea punteada.
 - **Guión:** línea de guiones.
 - **Borrar:** partes de los objetos cercanos son invisibles debajo de este objeto.
- **Color de esquema:** color de la línea.

El grupo **Relleno** define la configuración y el color de relleno del objeto.

- **Estilo de relleno:** definición del color de relleno del objeto.
 - **Ninguno:** objeto completamente transparente.
 - **Borrar:** hace que otros objetos debajo del activo sean invisibles.
 - **Sólido:** rellena el objeto con color sólido.
 - **Diagonal derecha:** rellena el objeto con líneas diagonales que ascienden hacia el lado derecho.
 - **Diagonal izquierda:** rellena el objeto con líneas diagonales que ascienden hacia el lado izquierdo.
 - **Vertical:** rellena el objeto con líneas verticales.
 - **Horizontal:** rellena el objeto con líneas horizontales.
 - **Cruzado:** rellena el objeto con líneas cruzadas.
 - **Diagonales cruzadas:** rellena el objeto diagonales cruzadas.
 - **25% de color:** establece la opacidad del color de relleno en el 25 %.
 - **50% de color:** establece la opacidad del color de relleno en el 50 %.
 - **75% de color:** establece la opacidad del color de relleno en el 75 %.
- **Color de relleno:** definición del color de relleno del objeto.

NOTA: El sistema no permite que el **Estilo de esquema** y **Estilo de relleno** se configuren en **Ninguno** al mismo tiempo.

SUGERENCIA: Los objetos de forma (Rectángulo, Línea y Elipse) en ZebraDesigner recuerdan la última configuración utilizada. Cada vez que agrega uno de estos objetos a la

etiqueta, tiene la misma configuración de borde y relleno que la del objeto de forma previamente agregado.

5.3.6.2 Posición

La pestaña **Posición** define la ubicación del objeto y el comportamiento relacionado con su posición.

El grupo **Posición** define la posición del objeto.

- **X e Y:** coordenadas del punto de anclaje.

El grupo **Tamaño** configura las dimensiones del objeto:

- **Ancho y Alto:** dimensión vertical y horizontal del objeto.
- **Mantener la relación de aspecto:** cambio simultáneo de las dimensiones del objeto mientras se ajusta la escala.

NOTA: Si la unidad de medida se cambia en [propiedades de etiquetas](#), el valor se transforma automáticamente.

El Ángulo de giro es el ángulo del objeto según la superficie de diseño.

SUGERENCIA: Hay varias maneras de configurar el ángulo del objeto: ingrese el ángulo manualmente, arrastre el control deslizante o haga clic y arrastre el icono  al objeto seleccionado. El ángulo de giro y el control deslizante hacen girar el objeto alrededor del punto de anclaje. El icono  hace girar el objeto alrededor del punto central.

El Punto de anclaje es el lugar en el que un objeto se fija a la superficie de diseño. Los objetos de tamaño variable aumentan o reducen su tamaño en la dirección opuesta al punto de anclaje elegido.

Bloquear previene que el objeto se mueva durante el proceso de diseño.

NOTA: Si la unidad de medida se cambia, el valor se transforma automáticamente.

5.3.6.3 General

La pestaña **General** identifica el objeto y configura su estado.

El **Nombre** configura un ID de objeto único.

NOTA: Evite usar espacios o caracteres especiales en los nombres de los objetos.

La **Descripción** permite agregar notas y anotaciones para un objeto. Sirve de ayuda durante el proceso de diseño de etiquetas.

El grupo **Estado** define la visibilidad del objeto en la vista preliminar y en las etiquetas impresas.

- **No imprimible:** evita la impresión del objeto.
- **Visible:** si la casilla de verificación no está activada, el objeto no aparece ni en la vista preliminar ni en la etiqueta impresa. El objeto es tratado como si no existiera.

Opción	Vista previa de impresión	Impresión
No imprimible (seleccionado)	SÍ	NO
Visible (vacío)	NO	NO

El grupo **optimización de impresión** permite activar el uso de elementos internos de la impresora.

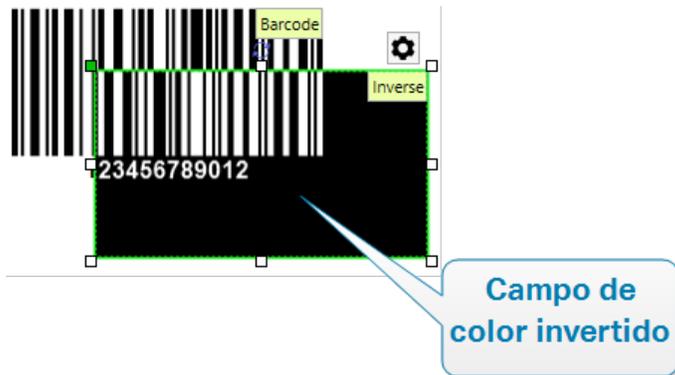
SUGERENCIA: Si es compatible con el modelo de la impresora seleccionada, una parte del proceso de elementos de etiquetas la maneja directamente la impresora (por ejemplo, fuentes internas, formas, códigos de barras). Esto acelera el proceso de impresión debido también a la reducción en el tráfico de datos.

- **Usar elementos de impresora si son compatibles:** imprime etiquetas usando elementos internos de la impresora si la impresora lo permite. Si una impresora no admite elementos internos de la impresora, el elemento se envía como archivo gráfico.
- **Usar siempre elemento de la impresora:** imprime etiquetas usando solamente elementos de la impresora. Si una impresora seleccionada no admite elementos internos de la impresora, se muestra un mensaje de error con explicación.
- **Imprimir siempre como gráficos:** envía e imprime los objetos como archivos gráficos.

5.3.7 Invertir

5.3.7.1 Acerca de

El objeto **Invertir** invierte el color subyacente del objeto.



5.3.7.2 Posición

La pestaña **Posición** define la ubicación del objeto y el comportamiento relacionado con su posición.

El grupo **Posición** define la posición del objeto.

- **X e Y:** coordenadas del punto de anclaje.

El grupo **Tamaño** configura las dimensiones del objeto:

- **Ancho y Alto:** dimensión vertical y horizontal del objeto.
- **Mantener la relación de aspecto:** cambio simultáneo de las dimensiones del objeto mientras se ajusta la escala.

NOTA: Si la unidad de medida se cambia en [propiedades de etiquetas](#), el valor se transforma automáticamente.

El **Ángulo de giro** es el ángulo del objeto según la superficie de diseño.

SUGERENCIA: Hay varias maneras de configurar el ángulo del objeto: ingrese el ángulo manualmente, arrastre el control deslizante o haga clic y arrastre el icono  al objeto seleccionado. El ángulo de giro y el control deslizante hacen girar el objeto alrededor del punto de anclaje. El icono  hace girar el objeto alrededor del punto central.

El **Punto de anclaje** es el lugar en el que un objeto se fija a la superficie de diseño. Los objetos de tamaño variable aumentan o reducen su tamaño en la dirección opuesta al punto de anclaje elegido.

Bloquear previene que el objeto se mueva durante el proceso de diseño.

NOTA: Si la unidad de medida se cambia, el valor se transforma automáticamente.

5.3.7.3 General

La pestaña **General** identifica el objeto y configura su estado.

El **Nombre** configura un ID de objeto único.

NOTA: Evite usar espacios o caracteres especiales en los nombres de los objetos.

La **Descripción** permite agregar notas y anotaciones para un objeto. Sirve de ayuda durante el proceso de diseño de etiquetas.

El grupo **Estado** define la visibilidad del objeto en la vista preliminar y en las etiquetas impresas.

- **No imprimible:** evita la impresión del objeto.
- **Visible:** si la casilla de verificación no está activada, el objeto no aparece ni en la vista preliminar ni en la etiqueta impresa. El objeto es tratado como si no existiera.

Opción	Vista previa de impresión	Impresión
No imprimible (seleccionado)	SÍ	NO
Visible (vacío)	NO	NO

El grupo **optimización de impresión** permite activar el uso de elementos internos de la impresora.

SUGERENCIA: Si es compatible con el modelo de la impresora seleccionada, una parte del proceso de elementos de etiquetas la maneja directamente la impresora (por ejemplo, fuentes internas, formas, códigos de barras). Esto acelera el proceso de impresión debido también a la reducción en el tráfico de datos.

- **Usar elementos de impresora si son compatibles:** imprime etiquetas usando elementos internos de la impresora si la impresora lo permite. Si una impresora no admite elementos internos de la impresora, el elemento se envía como archivo gráfico.
- **Usar siempre elemento de la impresora:** imprime etiquetas usando solamente elementos de la impresora. Si una impresora seleccionada no admite elementos internos de la impresora, se muestra un mensaje de error con explicación.

- **Imprimir siempre como gráficos:** envía e imprime los objetos como archivos gráficos.

5.4 Trabajar con objetos

En esta sección se describe cómo trabajar con [objetos](#) para combinarlos con el diseño de una [etiqueta](#) .

Un objeto es un bloque de creación básica de etiquetas o soluciones. Cada objeto está dedicado para un tipo específico de contenido. Consulte los temas relacionados para conocer las propiedades de los objetos relacionadas con el estilo y el contenido.

Estas son las acciones comunes para tipos de objetos múltiples:

- [Agregar un objeto](#): agrega un objeto a la superficie de diseño.
- [Agrupar](#): utilice esta función para que múltiples objetos se comporten como uno solo.
- [Girar](#): cambia el ángulo del objeto seleccionado.
- [Alinear](#): alinea la ubicación del objeto.

5.4.1 Agregar objetos

Se pueden utilizar varios métodos para agregar un objeto a una etiqueta o formulario. Utilice el más conveniente:

- **Hacer clic dos veces:** haga clic en el objeto en el cuadro de herramientas del objeto. Se transformará el cursor del mouse. Haga clic en la superficie de diseño, el objeto seleccionado aparece donde se hace clic.
- **Hacer clic y arrastrar:** haga clic en el objeto en el cuadro de herramientas del objeto. Se transformará el cursor del mouse. Haga clic en la superficie de diseño y arrástrelo para definir el tamaño del objeto agregado.

El tamaño del objeto [Texto](#) no se puede definir utilizando este método, su tamaño se define dinámicamente.

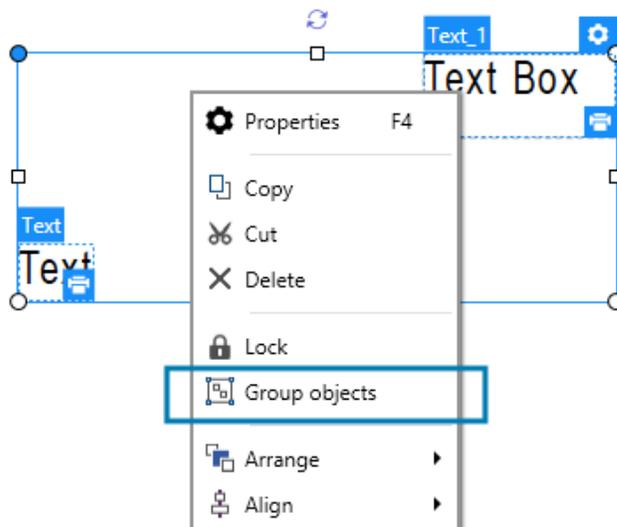
- **Arrastrar y colocar:** haga clic en el objeto del cuadro de herramientas del objeto y arrástrelo a la superficie de diseño. El objeto seleccionado aparece donde se suelta el botón del mouse.
- **Copiar y pegar:** el contenido gráfico y textual se puede pegar directamente en la superficie de diseño. Las siguientes reglas se aplican al copiar elementos y pegarlos directamente en una etiqueta:

- :
- El contenido gráfico del portapapeles se pega como objeto de [Imagen](#) insertado.
- El texto de una línea se pega como objeto [Texto](#) .

5.4.2 Agrupar

Para que múltiples objetos de una etiqueta se comporten como un solo objeto, agréguelos a un grupo. Para agrupar objetos:

- Rodee los objetos que desee agrupar utilizando el mouse. Aparece un rectángulo que marca los objetos seleccionados. Haga clic con el botón derecho y seleccione **Agrupar objetos** para crear un grupo de objetos.
- Mantenga presionada la tecla *Shift* y haga clic en los objetos que desea agrupar. De este modo, selecciona múltiples objetos: haga clic con el botón derecho y seleccione **Agrupar objetos** para crear un grupo de objetos.



5.4.3 Girar

Se puede configurar el ángulo de un objeto de dos maneras:

- Se puede escribir el ángulo en forma manual o arrastrar el control deslizante. El objeto gira alrededor del punto de anclaje. Los comandos de rotación pueden accederse de dos maneras:
 - Haga clic en **Posición** en el [grupo de posicionamiento](#) de la pestaña Diseño
 - Vaya a **Propiedades de objeto -> Posición -> Ángulo de rotación**.

- Haga clic y arrastre el icono  junto al objeto seleccionado. El icono  hace girar el objeto alrededor del punto central.

El Punto de anclaje es el lugar en el que un objeto se fija a la superficie de diseño. Los objetos de tamaño variable aumentan o reducen su tamaño en la dirección opuesta al punto de anclaje elegido.

6 Código de barras

ZebraDesigner admite una gran variedad de tipos de códigos de barras en 1D y 2D para imprimirlos en etiquetas. Cada tipo de código de barras se configura según estándares específicos.

SUGERENCIA: Cuando codifique el contenido del código de barras, asegúrese de que los caracteres utilizados, la longitud y los identificadores cumplan con las pautas estándares de los códigos de barras.

Los siguientes tipos de códigos de barras están disponibles en ZebraDesigner:

- [Códigos de barras 1D y 2D](#)
- [Subtipos de códigos de barras de barra de datos GS1](#)

En ZebraDesigner, los códigos de barras se agregan a una etiqueta utilizando el objeto de código de barras. A fin de codificar los datos y configurar las propiedades de los objetos de códigos de barras correctamente, consulte las secciones a continuación. Cada una de estas secciones describe las propiedades de los objetos de códigos de barras. Para comenzar a editarlos, haga doble clic en el objeto para abrir la [ventana de propiedades de objetos](#).

6.1 Origen

El **Origen de datos conectados** define el origen del contenido del objeto seleccionado.

- **Datos fijos:** texto fijo ingresado manualmente.
- [Entrada de teclado variable:](#) tipo de variable que permite que el contenido de un campo de mensaje sea diferente para cada trabajo de impresión.
- [Fecha actual:](#) muestra el valor de la fecha actual en la etiqueta.
- [Hora actual:](#) muestra el valor de la hora actual en la etiqueta.
- [Contador:](#) muestra el valor del contador en la etiqueta.
- [Funciones:](#) herramientas de transformación de datos de entrada.

El campo **Contenido** le permite ingresar el contenido del objeto.

6.2 Código de barras

Tipo de código de barras define el tipo específico del código de barras que debe utilizarse para cifrar los datos.

SUGERENCIA: El tipo de código de barras Code128 se selecciona en forma predeterminada. Para obtener más detalles sobre los tipos de códigos de barras disponibles, consulte la sección [Tipos de códigos de barras y configuración disponible](#).

- **Dimensión X:** ancho de la barra más angosta del código de barras.
- **Altura:** dimensión vertical del código de barras.
- **Relación** define la relación entre los anchos de las barras anchas y angostas del código de barras.

Cada tipo de código de barras tiene el rango de las relaciones permitidas limitadas por el estándar. ZebraDesigner solo le permite usar relaciones válidas. De manera predeterminada, la relación está configurada en 3. Esto significa que el ancho de una barra ancha es 3 veces el ancho de una barra angosta.

NOTA: Las relaciones disponibles dependen de la **dimensión X** seleccionada. Si está cambiando la dimensión X, esto también afecta la selección de las relaciones disponibles.

- **Alto de fila** define el alto de una fila única de datos en códigos de barra 2D. El alto de fila se especifica como un múltiplo de la **dimensión X**. Por ejemplo, "3x" significa que la fila tiene 3 veces la **dimensión X**.

Las propiedades reales basadas en la impresora seleccionada muestran la dimensión X como aparecería impresa en una etiqueta utilizando la impresora seleccionada actualmente.

Color define el color del código de barras.

6.3 Dígito de control

Dígito verificador es usado por cualquier sistema de escaneo para verificar que el número escaneado en un código de barras se lea correctamente.

SUGERENCIA: El dígito de control deriva de los dígitos del código de barras anterior y se encuentra en el dígito final de un código de barras.

Incluir dígito de control define si el dígito de control se incluye en un código de barras o no.

- **Generar dígito de control automáticamente:** cálculo automático del dígito de control.

Si los datos ya incluyen un dígito de control no válido, ZebraDesigner lo reemplaza por un valor adecuado.

- **Verificar el dígito de control provisto:** verificación del dígito de control provisto manualmente. Aparece un mensaje de error si el dígito de control es incorrecto.
- **Mostrar en lenguaje natural:** comprueba el dígito de control incluido en el texto del código de barras con lenguaje natural.

6.4 Lenguaje natural

El texto en **Lenguaje natural** muestra los datos legibles del código de barras ubicados abajo o arriba del código de barras. Su rol es actuar como un respaldo en caso de que el código de barras esté dañado o sea de mala calidad.

NOTA: La pestaña **Lenguaje natural** es visible con los tipos de código de barras admitidos.

- **Sin lenguaje natural:** el código de barras se provee sin texto en lenguaje natural.
- **Arriba del código de barras:** el texto en lenguaje natural se encuentra arriba del código de barras.
- **Debajo del código de barras:** el texto en lenguaje natural se encuentra debajo del código de barras.

El grupo **Estilo** le permite definir propiedades personalizadas para el texto en lenguaje natural.

NOTA: Si decide personalizar el texto en lenguaje natural, ya no puede usarse el código de barras como elemento interno de la impresora. Se enviará a la impresora y se imprimirá como elemento gráfico.

- **Fuente personalizada:** permite seleccionar la fuente y el tamaño de fuente. Las fuentes internas de la impresora no pueden utilizarse como fuente de lenguaje natural personalizada.
- **Ajuste automático de escala de fuente:** Si está habilitada (opción predeterminada), el texto en lenguaje natural se agranda o se achica proporcionalmente a medida que cambia el tamaño del código de barras. Para definir un tamaño personalizado para el texto en lenguaje natural, deshabilite esta opción y seleccione el tamaño de fuente apropiado.
- **Negrita:** hace que el texto en lenguaje natural aparezca en negrita.
- **Cursiva:** hace que el texto en lenguaje natural aparezca en cursiva.

6.5 Barra de portador

Barra de portador es un borde que rodea al código de barras. Su propósito es proteger la imagen del código de barras y mejorar su legibilidad.

- **Grosor fijo:** ancho de barra de portador definido automáticamente.
- **Grosor variable:** ancho de barra de portador definido por el usuario.
- **Multiplicador de grosor:** factor de grosor de barra de portador.
- **Mostrar barra vertical:** oculta o muestra las barras verticales de portador.

6.6 Detalles

Los **Detalles** varían según los estándares de los códigos de barras. Defina las opciones mostradas respecto del tipo de código de barras seleccionado actualmente. En las secciones dedicadas, se describen los detalles para los códigos de barras 1D y 2D:

- [detalles del código de barras 1D](#)
- [detalles del código de barras 1D](#)

6.7 Posición

La pestaña **Posición** define la ubicación del objeto y el comportamiento relacionado con su posición.

El grupo **Posición** define la posición del objeto.

- **X e Y:** coordenadas del punto de anclaje.

El grupo **Tamaño** configura las dimensiones del objeto:

- **Ancho y Alto:** dimensión vertical y horizontal del objeto.
- **Mantener la relación de aspecto:** cambio simultáneo de las dimensiones del objeto mientras se ajusta la escala.

NOTA: Si la unidad de medida se cambia en [propiedades de etiquetas](#), el valor se transforma automáticamente.

El **Ángulo de giro** es el ángulo del objeto según la superficie de diseño.

SUGERENCIA: Hay varias maneras de configurar el ángulo del objeto: ingrese el ángulo manualmente, arrastre el control deslizante o haga clic y arrastre el icono  al objeto seleccionado. El ángulo de giro y el control deslizante hacen girar el objeto alrededor del punto de anclaje. El icono  hace girar el objeto alrededor del punto central.

El **Punto de anclaje** es el lugar en el que un objeto se fija a la superficie de diseño. Los objetos de tamaño variable aumentan o reducen su tamaño en la dirección opuesta al punto de anclaje elegido.

Bloquear previene que el objeto se mueva durante el proceso de diseño.

NOTA: Si la unidad de medida se cambia en [propiedades de etiquetas](#), el valor se transforma automáticamente.

6.8 General

La pestaña **General** identifica el objeto y configura su estado.

El **Nombre** configura un ID de objeto único.

NOTA: Evite usar espacios o caracteres especiales en los nombres de los objetos.

La **Descripción** permite agregar notas y anotaciones para un objeto. Sirve de ayuda durante el proceso de diseño de etiquetas.

El grupo **Estado** define la visibilidad del objeto en la vista preliminar y en las etiquetas impresas.

- **No imprimible:** evita la impresión del objeto.
- **Visible:** si la casilla de verificación no está activada, el objeto no aparece ni en la vista preliminar ni en la etiqueta impresa. El objeto es tratado como si no existiera.

Opción	Vista previa de impresión	Impresión
No imprimible (seleccionado)	SÍ	NO
Visible (vacío)	NO	NO

El grupo **optimización de impresión** permite activar el uso de elementos internos de la impresora.

SUGERENCIA: Si es compatible con el modelo de la impresora seleccionada, una parte del proceso de elementos de etiquetas la maneja directamente la impresora (por ejemplo, fuentes internas, formas, códigos de barras). Esto acelera el proceso de impresión debido también a la reducción en el tráfico de datos.

- **Usar elementos de impresora si son compatibles:** imprime etiquetas usando elementos internos de la impresora si la impresora lo permite. Si una impresora no admite elementos internos de la impresora, el elemento se envía como archivo gráfico.
- **Usar siempre elemento de la impresora:** imprime etiquetas usando solamente elementos de la impresora. Si una impresora seleccionada no admite elementos internos de la impresora, se muestra un mensaje de error con explicación.
- **Imprimir siempre como gráficos:** envía e imprime los objetos como archivos gráficos.

6.9 Código de barras disponibles y sus configuraciones

Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
Anker		Variación de código Ple-sey. Se usa para los sistemas de punto de venta antes de la llegada del código EAN.	Configuración básica de códigos de barras Lenguaje natural

Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
			Pestaña Detalles: Incluir zona muda Corrección de espacio
Bookland		Código de barras EAN-13 utilizado exclusivamente para libros.	Configuración básica de códigos de barras Lenguaje natural Pestaña Detalles: Incluir zona muda Corrección de espacio
Codabar		Simbología de código de barras lineal de nivel binario y con comprobación automática, sin dígito de suma de comprobación anexo. Ampliamente utilizada en bibliotecas y sistemas de envío de paquetes.	Configuración básica de códigos de barras Lenguaje natural Pestaña Detalles: Incluir zona muda
Code93		Se permiten 43 caracteres. Conjunto de caracteres ASCII admitidos mediante el uso de combinaciones de 2 caracteres.	Configuración básica de códigos de barras Lenguaje natural Pestaña Detalles: Incluir zona muda Corrección de espacio

Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
Code128		Codificación de datos de densidad doble, conjunto de caracteres ASCII admitidos.	Configuración básica de códigos de barras Lenguaje natural Pestaña Detalles: Incluir zona muda Corrección de espacio
Code128-A		Caracteres ASCII 00 a 95 (0 a 9, A a Z y códigos de control), caracteres especiales y FNC 1-4 admitidos.	Configuración básica de códigos de barras Lenguaje natural Pestaña Detalles: Incluir zona muda Corrección de espacio
Code128-B		Caracteres ASCII 32 a 127 (0 a 9, A a Z, a a z), caracteres especiales y FNC 1-4 admitidos.	Configuración básica de códigos de barras Lenguaje natural Pestaña Detalles: Incluir zona muda Corrección de espacio
Code128C		00 a 99 (codifica cada dos dígitos con un código) y FNC1	Configuración básica de códigos de barras Lenguaje natural Pestaña Detalles: Incluir zona muda

Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
			Corrección de espacio
Code-39	 <p>*12345*</p>	Código de barras completamente alfanumérico para utilizar con sistemas de entrada de datos.	Configuración básica de códigos de barras Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: Incluir zona muda Espacio entre caracteres Corrección de espacio
Code-39 completo ASCII	 <p>*12345*</p>	Se admite un conjunto de caracteres 28 ASCII, incluidos los asteriscos	Configuración básica de códigos de barras Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: Incluir zona muda Espacio entre caracteres Corrección de espacio
Code-39 Tri Optic	 <p>\$12345\$</p>	Marca de cartucho de cinta de computadora	Configuración básica de códigos de barras Dígito de control Lenguaje natural

Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
			Pestaña Detalles: Incluir zona muda Espacio entre caracteres Corrección de espacio
Dun-14		Sistema de numeración para enviar contenedores que utiliza otros tipos de códigos de barras.	Configuración básica de códigos de barras Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: Incluir zona muda Espacio entre caracteres Corrección de espacio
Ean-13		Número de Artículo Europeo, utilizado para el comercio al por menor global.	Configuración básica de códigos de barras Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: Incluir zona muda Barra descendente Incluir espacio blanco EAN
Ean-13 + 2		Se utiliza frecuentemente en perió-	Configuración básica de códigos

Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
		dicos y revistas.	de barras Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: Incluir zona muda Barra descendente Incluir espacio blanco EAN
Ean-13 + 5		Para libros en idioma inglés: el primer dígito de EAN-5 es el indicador de moneda. Los cuatro dígitos siguientes representan el precio multiplicado por 100.	Configuración básica de códigos de barras Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: Incluir zona muda Barra descendente Incluir espacio blanco EAN
Ean-14		Productos comercializados.	Configuración básica de códigos de barras Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: Incluir zona muda Corrección de espacio

Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
Ean-8		<p>Marca de paquete pequeño, en la que un código de barras EAN-13 sería demasiado grande.</p>	<p>Configuración básica de códigos de barras</p> <p>Dígito de control</p> <p>Lenguaje natural</p> <p>Pestaña Detalles:</p> <p>Incluir zona muda</p> <p>Barra descendente</p> <p>Incluir espacio blanco EAN</p> <p>Corrección de espacio</p>
Ean-8 + 2		<p>Se utiliza únicamente si el artículo es demasiado pequeño para un código EAN-13.</p>	<p>Configuración básica de códigos de barras</p> <p>Dígito de control</p> <p>Lenguaje natural</p> <p>Pestaña Detalles:</p> <p>Incluir zona muda</p> <p>Barra descendente</p> <p>Incluir espacio blanco EAN</p>
Ean-8 + 5		<p>Se utiliza únicamente si el artículo es demasiado pequeño para un código EAN-13.</p>	<p>Configuración básica de códigos de barras</p> <p>Dígito de control</p> <p>Lenguaje natural</p> <p>Pestaña Detalles:</p> <p>Incluir zona muda</p>

Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
			Barra descendente Incluir espacio blanco EAN
GS1-128		<p>Variante de Code 128, inserta automáticamente un carácter FNC1 después del carácter inicial.</p>	Configuración básica de códigos de barras Pestaña Detalles: Incluir zona muda Corrección de espacio
Intercalado 2 de 5		<p>Se utiliza en film de 135, para códigos de barras ITF-14 y en embalaje.</p>	Configuración básica de códigos de barras Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: Incluir zona muda Corrección de espacio
ITF 14		<p>Embalaje de nivel superior. GTIN incluido.</p>	Configuración básica de códigos de barras Dígito de control Lenguaje natural Barra de portador Pestaña Detalles: Corrección de espacio

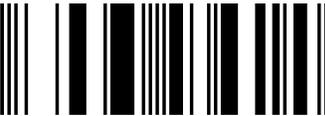
Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
ITF 16	 <p>12345 67890 12345 2</p>	Embalaje de nivel superior. GTIN incluido.	Configuración básica de códigos de barras Dígito de control Lenguaje natural Barra de portador Pestaña Detalles: Corrección de espacio
MSI	 <p>123456789012</p>	Se usa principalmente para control de inventario, marcado de envases de almacenamiento y estanterías en entornos de depósitos.	Configuración básica de códigos de barras Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: Incluir zona muda Corrección de espacio
SSCC		Identificación en logística. El código incluye un dígito de extensión, un prefijo de la compañía GS1, una referencia de serie y un dígito de control.	Pestaña Detalles: Corrección de espacio
Plessey	 <p>123456789012</p>	Una de las primeras simbologías de código de barras. Todavía se usa en bibliotecas y para etiquetas de estanterías en tiendas minoristas.	Configuración básica de códigos de barras Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles:

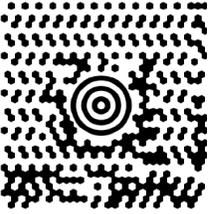
Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
			Incluir zona muda Corrección de espacio
SSCC-18		<p>Identificación en logística. El código incluye un dígito de extensión, un prefijo de la compañía GS1, una referencia de serie y un dígito de control.</p>	Configuración básica de códigos de barras Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: Incluir zona muda Corrección de espacio
Upc Case Code		<p>Se utiliza para cartones, cajas o tarimas que contienen productos con número de identificación UPC o EAN.</p>	Configuración básica de códigos de barras Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: Incluir zona muda Corrección de espacio
Upc-A		<p>Identificación del producto en los pagos del comercio al por menor. GTIN incluido.</p>	Configuración básica de códigos de barras Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: Incluir zona muda Barra descendente

Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
			Corrección de espacio
Upc-A + 2		Identificación del producto en los pagos del comercio al por menor. GTIN incluido. Se utiliza con revistas y periódicos.	Configuración básica de códigos de barras Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: Incluir zona muda Barra descendente Corrección de espacio
Upc-A + 5		Identificación del producto en los pagos del comercio al por menor. GTIN incluido. Se utiliza para precios de libros.	Configuración básica de códigos de barras Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: Incluir zona muda Barra descendente
Upc-E		Identificación del producto en los pagos del comercio al por menor. GTIN (comprimido) incluido. Adaptado para paquetes más pequeños.	Configuración básica de códigos de barras Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: Incluir zona muda Barra descendente

Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
			Simbología
Upc-E + 2	 <p>A barcode with 12 vertical bars of varying heights. Below the bars are the numbers 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 5, 6, 7. The number 5 is positioned below the 8th bar, and the numbers 6 and 7 are positioned below the 10th and 11th bars respectively.</p>	<p>Identificación del producto en los pagos del comercio al por menor. GTIN (comprimido) incluido. Adaptado para paquetes más pequeños.</p>	<p>Configuración básica de códigos de barras</p> <p>Dígito de control</p> <p>Lenguaje natural</p> <p>Pestaña Detalles:</p> <p>Incluir zona muda</p> <p>Barra descendente</p>
Upc-E + 5	 <p>A barcode with 12 vertical bars of varying heights. Below the bars are the numbers 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 5, 6, 7, 8, 9, 0. The number 5 is positioned below the 8th bar, and the numbers 6, 7, 8, 9, 0 are positioned below the 10th, 11th, 12th, 13th, and 14th bars respectively.</p>	<p>Identificación del producto en los pagos del comercio al por menor. GTIN (comprimido) incluido. Adaptado para paquetes más pequeños.</p>	<p>Configuración básica de códigos de barras</p> <p>Dígito de control</p> <p>Lenguaje natural</p> <p>Pestaña Detalles:</p> <p>Incluir zona muda</p> <p>Barra descendente</p>
<p>Código de barras USPS Intelligent Mail</p>	 <p>A dense barcode consisting of many thin vertical bars of varying heights, used for mail tracking.</p>	<p>Seguimiento y clasificación de correspondencia y sobres grandes en Estados Unidos.</p>	<p>Contenido del Código de barras USPS Intelligent Mail</p> <p>Pestaña Detalles:</p> <p>Incluir zona muda</p>

6.9.1 Códigos de barras 2D

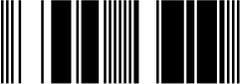
Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
Aztec		Alta capacidad, el tamaño del símbolo se ajusta automáticamente en función de la cantidad de datos de entrada.	Configuración básica de códigos de barras Pestaña Detalles: Página de códigos Nivel de datos Nivel de corrección de errores
Matriz de datos		Alta capacidad, ideal para paquetes pequeños.	Configuración básica de códigos de barras Pestaña Detalles: Página de códigos Codificación Formato
Barra de datos GS1		Marca de productos entre aplicaciones POS. Identificación GS1 (AIs) incluida.	La configuración disponible cambia de acuerdo con el tipo de barra de datos GS1 seleccionado .
GS1 Data-matrix		Se agregan Identificadores de aplicación GS1, Identificadores de datos ASC MH10 y mantenimiento.	Configuración básica de códigos de barras Pestaña Detalles: Formato Codificación Página de códigos
GS1 QR Code		Se agregan Identificadores de aplicación GS1, Identificadores de datos ASC MH10 y	Configuración básica de códigos de barras Pestaña Detalles: Página de códigos

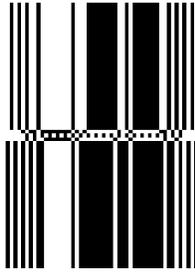
Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
		mantenimiento.	Codificación Nivel de corrección de errores Versión de símbolo
MaxiCode		Utilizado por UPS en etiquetas de envío para clasificación de paquetes y direcciones en todo el mundo.	Contenido de MaxiCode Configuración básica de códigos de barras
Micro QR		Capacidad y tamaños reducidos de un código QR normal. Ideal cuando debe minimizarse el tamaño del código de barras.	Configuración básica de códigos de barras Pestaña Detalles: Página de códigos Codificación Nivel de corrección de errores Versión de símbolo
MicroPDF		Versión compacta de PDF-417.	Configuración básica de códigos de barras Pestaña Detalles: Página de códigos Modo de compactación Versión
PDF-417		Utilizado comúnmente en transporte, administración de inventarios, etc. El código tiene comprobación auto-	Configuración básica de códigos de barras Pestaña Detalles: Página de códigos Modo de compactación Columnas

Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
		mática y decodificación bidireccional.	Nivel de corrección de errores Filas Truncado
QR		Código de barras de matriz legible por teléfonos inteligentes y escáneres QR. Tamaño adaptable a la cantidad de datos codificados.	Configuración básica de códigos de barras Pestaña Detalles: Página de códigos Codificación Nivel de corrección de errores Versión de símbolo

6.10 Subtipos de barra de datos GS1

6.10.1 Tipos de símbolos lineales

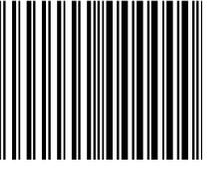
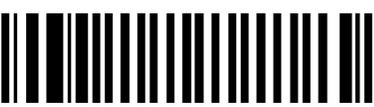
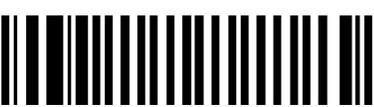
Subtipos de barra de datos GS1	Ejemplo	Información
Omnidireccional		Escaneo omnidireccional, hasta 20 billones de valores codificables.
Apilado		Símbolo truncado apilado para escaneo omnidireccional con longitud de símbolo reducida.

Subtipos de barra de datos GS1	Ejemplo	Información
Omnidireccional apilado		Símbolo de altura completa apilado en dos filas separadas por un delimitador.
Truncado		Altura reducida 13 veces la dimensión X. Para escáneres de mano.
Expandido		Escaneo omnidireccional, longitud de contenido variable.
Expandido apilado		Escaneo omnidireccional, longitud de contenido variable, longitud reducida debido al apilado (2 a 11 filas). "Propiedades de la barra de datos GS1" {page}120
Limitado		Rango limitado de valores. Para escáneres de mano.

6.10.2 Tipos de símbolos complementarios

Subtipos de barra de datos GS1	Ejemplo	Información
Omnidireccional		Simbología lineal que admite el escaneo omnidireccional de paquetes. Codifica 14 dígitos de datos numéricos que se utilizan

Subtipos de barra de datos GS1	Ejemplo	Información
		para identificar GTIN para el escaneo en la cadena de suministro.
Omnidireccional apilado		Representa los datos codificados de manera separada en la parte lineal y compuesta del código. La ventaja es una longitud reducida del símbolo. Para escáneres de mano.
Truncado		Destinado a elementos muy pequeños en el ámbito de la atención sanitaria, no diseñado para escáneres POS.
Expandido		Escaneo omnidireccional, longitud de contenido variable. Se utiliza para alimentos de medidas variables, cupones.
Expandido apilado		Escaneo omnidireccional, longitud de contenido variable, longitud reducida debido al apilado (2 a 11 filas). Consulte la sección "Propiedades de la barra de datos GS1" {page}120.
Limitado		Rango limitado de valores. Para escáneres de mano.

Subtipos de barra de datos GS1	Ejemplo	Información
EAN-8		<p>Versión más pequeña y abreviada del código EAN.</p>
EAN-13		<p>Los códigos EAN requieren 13 dígitos (12 si el dígito de control se calcula automáticamente).</p>
EAN.UCC 128 y CC-A		<p>Código de barras GS1-128 lineal vinculado a un código de barras 2D denominado CC-A.</p>
EAN.UCC 128 y CC-C		<p>Código de barras GS1-128 lineal vinculado a un código de barras 2D denominado CC-C.</p>
UPC-A		<p>El componente lineal codifica la identificación principal del elemento. El componente compuesto 2D adyacente codifica los datos complementarios, como el número de lote y la fecha de caducidad.</p>
UPC-E		<p>PC-E comprime un código UPC-A normal en un código de seis dígitos al "suprimir" el dígito del sistema de números, los ceros del final del código del fabricante y los ceros del principio del</p>

Subtipos de barra de datos GS1	Ejemplo	Información
		número de producto.

6.11 Detalles del código de barras 1D

La configuración de la pestaña **Detalles** varía junto con los estándares del código de barras específico.

SUGERENCIA: Tenga en cuenta el tipo de código de barras actualmente seleccionado cuando define las configuraciones de código de barras disponibles.

ZebraDesigner permite configurar los siguientes detalles del código de barras 1D:

- **Incluir zona muda:** espacio en blanco alrededor del código de barras impreso. La zona muda garantiza el nivel más alto de legibilidad del escaneo.
- **Espacio entre caracteres:** distancia entre la última barra de un carácter y la primera del siguiente en un código de barras.
- **Barras descendentes:** hace que las barras al principio, en el medio y al final de ciertos tipos de códigos de barras (EAN y UPC) sean más largas.
- **Incluir espacio blanco EAN:** inserta un carácter especial (< o >) para indicar el ancho del código de barras EAN.

Esta opción garantiza una legibilidad óptima en caso de que un objeto vecino en una etiqueta esté ubicado justo al lado del código de barras.

- **Corrección de espacio:** agrega píxeles blancos para aumentar el ancho del espacio entre las barras.
- **Simbología:** Sistema numérico de código de barras UPC:
 - 0, 1, 6, 7 y 8 son para códigos UPC comunes.
 - 2 es para artículos por peso al azar, por ejemplo, carne, marcada en la tienda.
 - 3 es para el Código Nacional de Medicamentos y artículos relacionados con el Sistema Nacional de Salud.
 - 4 es para artículos marcados en la tienda que no son alimentos.
 - 5 y 9 son para uso de cupones.

6.12 Detalles del código de barras 2D

Los códigos de barras 2D habilitan múltiples configuraciones específicas en función del tipo en la pestaña **Detalles**. Al definir la configuración manualmente, las listas desplegables ofrecen opciones específicas compatibles con los estándares.

SUGERENCIA: ZebraDesigner define la configuración de la pestaña **Detalles** automáticamente si el usuario opta por no definirla manualmente.

6.12.1 Página de códigos

Página de códigos define cómo se realiza la asignación de caracteres de códigos con los caracteres escaneados. Para mostrar los datos escaneados en forma precisa, debe seleccionarse la página con el código correcto. Si el usuario no selecciona ninguna página de códigos, ZebraDesigner utiliza la codificación de caracteres del sistema.

6.12.2 Columnas

Las **Columnas** son elementos verticales básicos de un código de barras PDF 417. Se pueden incluir como máximo 30 columnas en un solo símbolo PDF 417.

6.12.3 Modo de compactación

Modo de compactación compacta un número de caracteres de datos en contraseñas. El algoritmo de decodificación usa contraseñas individuales para colocarlos en una matriz significativa.

- **Texto:** se permiten todos los caracteres ASCII imprimibles 32–126 y ASCII 9, 10 y 13 (hasta 1800 caracteres).
- **Binaria:** se permiten todos los valores 256 ASCII (hasta 1100 bytes).
- **Numérica:** codificación de datos numéricos (hasta 2700 dígitos).

6.12.4 Nivel de datos

Nivel de datos define la cantidad de niveles de datos que codifican datos en un código de barras Aztec. La cantidad de niveles de datos se correlaciona directamente con la capacidad de datos del código de barras. Si el valor supera la capacidad de datos provista por el Nivel de datos seleccionado, aparece un error. Se permiten de 1 a 4 niveles de datos.

6.12.5 Codificación

Codificación define el esquema de codificación del carácter para los códigos de barras seleccionados.

NOTA: Si selecciona el código de barras GS1 Datamatrix, ZebraDesigner automáticamente configura el esquema de codificación en ASCII. Esto asegura que los códigos de barra GS1 Datamatrix en sus etiquetas cumplan con GS1.

6.12.6 Nivel de corrección de errores

Nivel de corrección de errores define el nivel de seguridad del símbolo. Agrega una serie de contraseñas de corrección de errores a los datos codificados. Estas contraseñas permiten que el símbolo impreso resista el daño sin perder datos. Cuanto mayor sea el nivel de seguridad, mayor será el número de niveles de datos que deberán contener el símbolo y, por lo tanto, también el tamaño general. Si no se selecciona ninguno de los niveles de corrección de errores, ZebraDesigner lo define automáticamente.

6.12.7 Formato

Formato define el tamaño del símbolo y su capacidad de usar la cantidad de elementos de columnas y filas.

Si utiliza un código de barras Data Matrix en sus etiquetas, DMRE (Data Matrix Rectangular Extension) le permite usar varios formatos rectangulares. Estos tamaños rectangulares adicionales aumentan la capacidad de codificación de datos del código de barras.

NOTA: Para impresoras que no admiten DMRE interna, habilite **Imprimir siempre como gráficos** en las propiedades **Generales** para imprimir el código de barras Data Matrix correctamente.

6.12.8 Filas

Filas: el símbolo del código de barras PDF417 está formado por pilas de filas alineadas verticalmente. Dicho código de barras adapta su tamaño a la cantidad de datos codificados y puede contener de 3 a 90 filas.

6.12.9 Versión de símbolo

Versión de símbolo define la capacidad de datos del símbolo. A medida que aumenta la cantidad de datos, se requieren módulos adicionales para generar un código QR. Esto hace

que el símbolo sea más grande en la etiqueta impresa.

6.12.10 Truncado

Truncado reduce el tamaño del código de barras PDF417 eliminando una sola contraseña y una barra de fin de cada fila del símbolo.

6.12.11 Versión

Versión define el tamaño del símbolo en función del número de columnas. Están disponibles las versiones de una, dos, tres y cuatro columnas del código de barras Micro PDF417.

6.13 Características específicas de la barra de datos GS1

Además de las [propiedades de los códigos de barras comunes](#), las características específicas que se presentan a continuación están disponibles para la barra de datos GS1.

6.13.1 Origen de la barra de datos GS1

El grupo **General** especifica el modo en que se establecerá el formato del contenido de la barra de datos antes de la codificación.

- **Datos estructurados** establece la estructura de datos del sistema estándar GS1 como modelo para insertar los datos de la barra de datos. Los códigos de barras GS1 compuestos presentan datos estructurados en la parte compuesta del código.
- **Datos no estructurados** permite insertar los datos sin un modelo; solo el número y el tipo de caracteres deben cumplir con el tipo de código de barras seleccionado.

Datos

- **Datos lineales** es la parte de los datos que se codifica en la parte lineal del código de barras. Los datos se ingresan manualmente o se definen mediante un **Origen de datos** predefinido.
- **Datos compuestos** es la parte de los datos que se codifica en la parte compuesta del código de barras. Esta parte de los datos siempre es estructurado y sigue una de las estructuras del sistema de datos estándar según lo define GS1. Los datos se ingresan manualmente o se definen mediante un **Origen de datos** predefinido.

6.13.2 Propiedades de la barra de datos GS1

El subtipo **Barra de datos GS1 expandida apilada** codifica los datos en forma de secuencia de segmentos de símbolos. El ancho del símbolo se define por el número de segmentos de símbolos en cada fila apilada. La altura del símbolo se define por el número de filas apiladas y sus alturas.

- **Segmentos por fila** define la cantidad de segmentos para cada fila de un símbolo. Se permiten hasta 22 segmentos por símbolo.

6.14 Contenido del código de barras Maxicode

Definición de simbología define el modo de operación del código de barras (el tipo de estructuración de los datos).

ZebraDesigner admite los siguientes modos:

- **Modo 2:** transportistas estadounidenses con códigos postales de hasta 9 dígitos.
 - **Código postal:** códigos postales de EE. UU. en un campo único con 5 o 9 dígitos, o dos campos con 4 o 5 dígitos.
- **Modo 3:** transportistas internacionales con códigos postales alfanuméricos de hasta 6 dígitos.

Existen dos opciones adicionales bajo **Definición de simbología:**

- **Datos estructurados:** se selecciona automáticamente el **Modo 2** o **Modo 3** en función de los datos ingresados.
- **Datos no estructurados:** el modo de operación del código de barras se establece en **Modo 4**.

Este modo codifica datos generales para propósitos distintos de los de la industria de los envíos (por ejemplo, el número del pedido de compra, la referencia del cliente y el número de factura).

Contenido de los datos

Campo	Descripción
Código postal de ENVIAR A	Obligatorio. 5 o 9 caracteres alfanuméricos. Los caracteres alfabéticos deben estar en mayúscula.
Extensión de 4 dígitos	Obligatorio. 4 dígitos numéricos definen la microubicación.

(habilitada con el tipo de campo de Código postal de Dos campos (5 y 4 dígitos)).	
Código de país de ENVIAR A ISO (solo en Modo 3)	Obligatorio. 3 dígitos numéricos.
Clase de servicio	Obligatorio. 3 dígitos numéricos, se debe incluir una coma para marcar el final del campo.
Datos de transporte	Obligatorio. Los 5 caracteres, incluido el código GS.
Número de seguimiento	Obligatorio. 10 u 11 caracteres alfanuméricos. Los caracteres alfabéticos deben estar en mayúscula.
UPS SCAC	Obligatorio. 4 caracteres seguidos del código GS.
Día Juliano de recogida	Obligatorio. 3 dígitos numéricos.
Número de ID de envío	Opcional. 0 a 30 caracteres alfanuméricos. Los caracteres alfabéticos deben estar en mayúscula. El código GS siempre debe enviarse, aun cuando no se especifiquen los datos.
Paquete en envío	Obligatorio. 1 a 3 dígitos numéricos para el número de paquete. 1 a 3 dígitos numéricos para el número de elementos enviados. Una barra diagonal debe separar estos dos números.
Paquete en peso	Obligatorio. 1 a 3 dígitos numéricos.
Validación de dirección	Obligatorio. Un solo carácter "S" o "N". Caracteres en mayúscula.
Dirección de ENVIAR A	Opcional. 0 a 35 caracteres alfanuméricos. Caracteres alfabéticos en mayúscula. El código GS siempre debe enviarse, aun cuando no se especifiquen los datos.
Ciudad de ENVIAR A	Obligatorio. 1 a 20 caracteres alfanuméricos. Los caracteres alfabéticos deben estar en mayúscula.
Estado de ENVIAR A	Obligatorio. 2 caracteres alfabéticos. Ambos caracteres deben estar en mayúscula. El código RS marca el final de este campo y de los datos secundarios del mensaje.

6.15 Contenido del Código de barras USPS Intelligent Mail

El grupo **Contenido de datos** define el modo de entrada de los datos codificados.

El **Modo de entrada** define la estructura de los datos codificados.

- **Datos estructurados:** para asegurar el rastreo de intelligent mail, es necesario obtener una cadena de números. Esta cadena se menciona como DataToEncode. DataToEncode consiste de los campos **Datos de Intelligent Mail**.
- **Datos no estructurados:** los datos codificados no siguen una estructura predefinida.

El grupo **Campos de Intelligent Mail** le permiten codificar los datos del código de barras de acuerdo con el estándar.

Campo	Descripción
Identificador de código de barras	Especifique el identificador de dos dígitos asignado por el servicio postal.
Identificador del tipo de servicio	El identificador de tres dígitos define el envío como servicio completo o básico (sin automatización) y también se usa para determinar la eliminación de correo no entregable por problemas de dirección (UAA) y el formulario de corrección de direcciones que desea el agente de correos.
Identificador de correo	Número único de 6 o 9 dígitos que identifica a una entidad comercial o cliente.
Número de serie	Número de serie o secuencia que permite la identificación única y el rastreo. Dependiendo de la construcción de código de barras específica, este campo puede variar su longitud de 5 a 10 dígitos.
Código postal de punto de entrega	Traza las rutas del correo hasta su destino final (variaciones de longitud: ninguno, 5, 9 u 11 dígitos).

7 Impresión

Cuando una etiqueta está lista para imprimirse, ZebraDesigner lo ayuda a imprimirla utilizando el [cuadro de diálogo de impresión](#). Le permite:

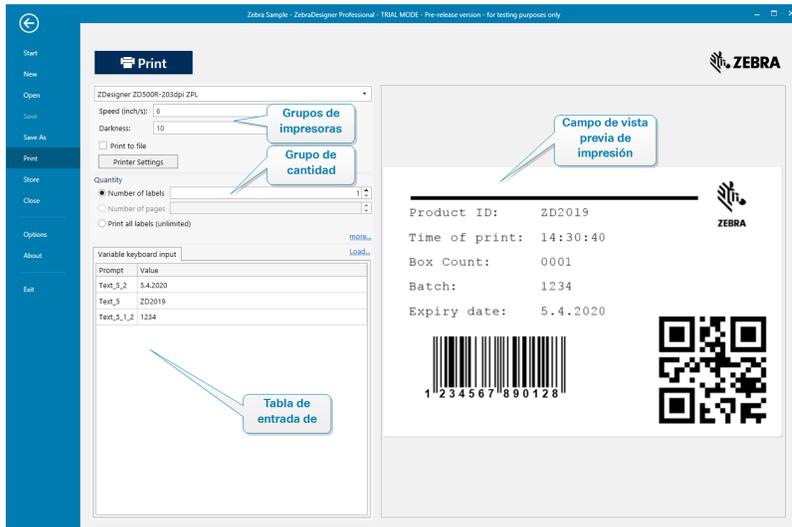
- Mostrar la vista previa de la etiqueta durante el proceso de diseño.
- Ingresar valores para la [entrada de teclado variable](#).
- Definir la configuración de la impresora.
- Controlar la cantidad de impresión.
- Definir la configuración de cantidad adicional.

Para abrir el cuadro de diálogo de impresión, haga clic en el botón **Imprimir** en el [grupo Acción](#) de la banda de opciones de la [pestaña Inicio](#) o presione `Ctrl+P`.

El procedimiento de impresión paso a paso se describe [aquí](#).

7.1 Panel de impresión (formulario de impresión predeterminado)

La pestaña **Archivo** (fondo) abre el formulario de impresión predeterminado. En ZebraDesigner, funciona como cuadro de diálogo de impresión primario.



El botón **Imprimir** comienza el [proceso de impresión](#). Envía el trabajo de impresión a la impresora seleccionada.

El grupo de configuración **Impresora** incluye:

- El **botón Imprimir**: comienza la acción imprimir etiqueta.
- **Cuadro combinado Selección de impresora**: incluye las impresoras instaladas.
- **Cuadros combinados Configuración de impresora**: define la velocidad y la oscuridad de la impresora. El controlador de la impresora presenta los valores que se pueden seleccionar.
 - **Velocidad**: velocidad de impresión. Las opciones disponibles las define el controlador de la impresora activa.
 - **Oscuridad**: configura la intensidad de la impresión. Las opciones disponibles las define el controlador de la impresora activa.
- **Casilla de verificación Imprimir a archivo**: redirecciona la impresión a un archivo.
- **Botón Configuración de la impresora**: abre el cuadro de diálogo de las propiedades de la impresora seleccionada actualmente.

El grupo de configuración **Cantidad** incluye:

- **Objeto Cantidad de impresión**: define el número de etiquetas que se imprimirán.
 - **Número de etiquetas**: número de etiquetas impresas.
 - **Número de páginas**: número de páginas impresas con etiquetas.

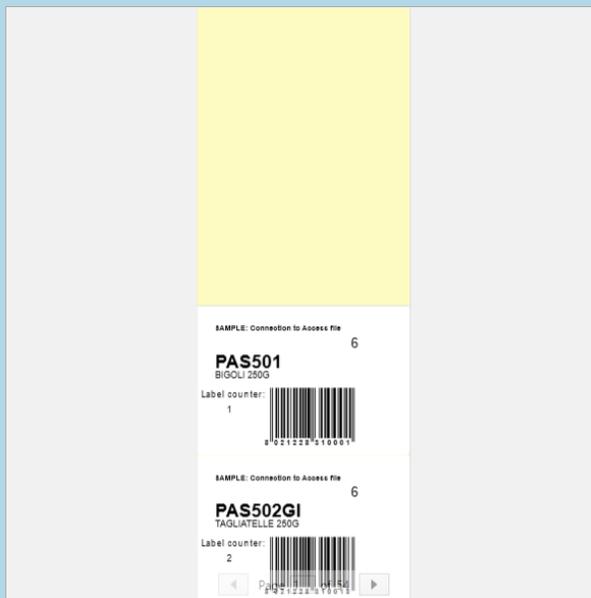
NOTA: La opción **Número de páginas** se activa si se configura más de 1 etiqueta por página debajo de [propiedades de etiqueta > dimensiones de etiqueta](#).

- **Imprimir todas las etiquetas (ilimitada):** imprime todas las etiquetas definidas en el diseño de etiquetas. Encontrará más detalles sobre esta opción [aquí](#).

El vínculo **más...** abre la ventana **Configuración de cantidad adicional**.

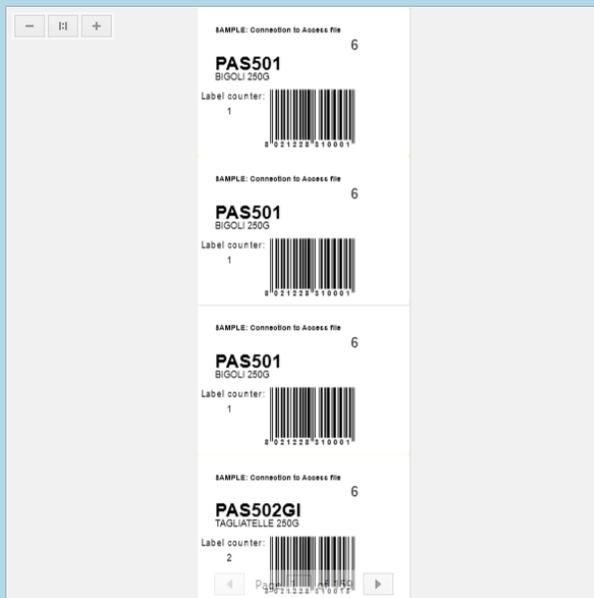
- **Número de etiquetas omitidas en la primera página:** define cuántas etiquetas deben dejarse sin imprimir en la primera página.

EXAMPLE: Una única página incluye cinco etiquetas. El **Número de etiquetas omitidas en la primera página** se configura en tres. Se imprimen 2 etiquetas en la primera página.



- **Copias idénticas por etiqueta:** número de copias de etiquetas idénticas que se imprimirán.

EXAMPLE: Una única página incluye cinco etiquetas. **Copias idénticas por etiqueta** se configura en 3. Hay 3 copias de cada etiqueta impresa.



- **Número de juegos de etiquetas:** define el número de trabajos de impresión que se enviarán a la impresora.

EXAMPLE: Un juego de etiquetas impresas contiene 3 etiquetas: A, B y C.

Cantidad de etiquetas:

Copias idénticas por etiqueta: 2.

Número de juegos de etiquetas: 3.

Resultado de impresión: [A, A; B, B; C, C] [A, A; B, B; C, C] [A, A; B, B; C, C]

El **campo Vista preliminar de impresión** muestra el diseño y el contenido de la etiqueta actual.

El campo **Entrada de teclado variable** (tabla de entrada de datos) permite insertar los valores de la variable solicitados al momento de imprimir.

7.2 Procedimiento de impresión

Use los pasos descritos a continuación para imprimir una etiqueta correctamente usando ZebraDesigner.

Paso 1: Creación

Cree una independiente nueva o edite una existente en una etiqueta en una .

Paso 2: Vista previa

El campo de vista previa de las etiquetas es una parte del ZebraDesigner [Cuadro de diálogo de impresión](#) predeterminado. Para que un formulario de impresión aparezca en pantalla, seleccione una de las siguientes opciones:

- Vaya a la [pestaña Inicio -> grupo Acción](#) y haga clic en **Imprimir**.
- Presione **Ctrl+P**.

El campo vista previa de etiqueta muestra el diseño de la etiqueta actual. Label Preview object to the form.

Paso 3: Selección de impresora

Elija la impresora preferida en el menú desplegable de la pestaña **Impresora**. Se incluyen todas las impresoras disponibles actualmente. [Aquí](#) se incluyen más detalles sobre cómo definir la impresora.

Durante este paso, también se pueden configurar la velocidad y la oscuridad de la impresora. Estos dos parámetros dependen del controlador de la impresora seleccionada.

Paso 4: Definir la cantidad de impresión

Número de etiquetas establece el número de etiquetas impresas.

Número de páginas establece el número de páginas impresas. Esta opción está activa si las etiquetas ocupan al menos dos páginas.

Imprimir todas las etiquetas (ilimitada) imprime todas las etiquetas definidas en el diseño de etiquetas. Encontrará más detalles sobre esta opción en "Impresión de datos ilimitados" {page}167.

Haga clic en **más...** para abrir el cuadro de diálogo Configuración de cantidad adicional.

- **Copias de etiquetas idénticas** define el número de copias de etiquetas idénticas en un trabajo de impresión.
- **Número de juegos de etiquetas** especifica cuántas veces debe repetirse todo el proceso de impresión de las etiquetas.

Paso 5. Comenzar impresión

Haga clic en el botón **Imprimir**.

7.3 Optimizar la velocidad de impresión

Existen diversos factores que afectan la velocidad de impresión de etiquetas en ZebraDesigner. Siga las siguientes pautas para aumentar la velocidad de impresión considerablemente.

NOTA: Al implementar estas pautas, verifique si son compatibles con la impresora seleccionada.

- Si la impresora seleccionada admite puerto paralelo y de serie, utilice el puerto de serie. La computadora envía los datos a la impresora a través del puerto paralelo mucho más rápido que a través del puerto de serie.
- Al diseñar una etiqueta, utilice las fuentes internas de la impresora en lugar de las fuentes TrueType de Windows. Las fuentes TrueType se envían a la impresora como gráficos. Esto aumenta enormemente el tamaño de los datos enviados a la impresora (par de kilobytes). Con las fuentes internas de la impresora, sólo el texto se envía a la impresora (par de bytes).
- Evite utilizar gráficos en las etiquetas.
- Al utilizar códigos de barras, asegúrese de que los códigos de barras se utilizan como elementos internos de la impresora.
- Al utilizar contadores, la impresora aumenta internamente los números si se utilizan las fuentes internas de la impresora. Esto significa que la impresora sólo necesita recibir el número del primer objeto. Posteriormente, la impresora aumenta este número al imprimir etiquetas adicionales. Esta opción también reduce la cantidad de datos transferidos entre la computadora y la impresora.

Con el contador interno de la impresora, la diferencia de velocidad de impresión es notable, lo que posibilita la impresión de gran cantidad de etiquetas.

- Ajuste la velocidad de impresión a un valor más alto. El aumento de la velocidad de impresión suele afectar la calidad de la impresión. Cuanto mayor sea la velocidad, menor será la calidad. Busque un nivel aceptable.
- No imprima etiquetas con una cantidad excesiva de datos. Si la velocidad de impresión es un factor importante, considere el uso de etiquetas preimpresas y sólo imprima los datos, lo que cambiará en función de cada etiqueta.

7.4 Cambiar parámetros de impresoras comunes

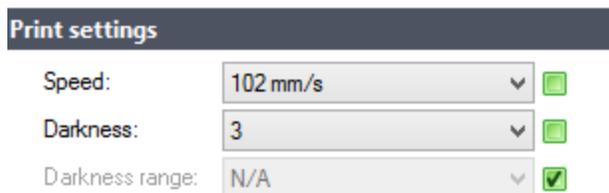
Al diseñar una etiqueta, también se define qué impresora se deberá utilizar para imprimirla. Cada archivo de etiquetas almacena su propia configuración de impresora para el controlador de impresora seleccionado.

Los cambios realizados en el cuadro de diálogo de configuración de la impresora se guardan para la etiqueta y se utilizan en futuras acciones de impresión.

NOTA: Asegúrese de que la opción **Usar configuración de impresora personalizada guardada en etiqueta** esté habilitada en **Propiedades de etiquetas > Impresora**. De lo contrario, se utilizarán los ajustes predeterminados de la impresora.

Siga los siguientes pasos para cambiar y guardar configuraciones de impresora comunes para una etiqueta:

1. Abra el cuadro de diálogo [Propiedades de etiquetas](#).
2. Haga clic en el botón **Propiedades de impresora** en la pestaña **Impresora**. Se abrirá la ventana de diálogo con la configuración del controlador de impresora.
3. Abra la pestaña **Opciones de impresora**.
4. Ajuste la configuración de **Velocidad** y **Oscuridad**.



Esta configuración depende de la impresora seleccionada.

5. Haga clic en **Aceptar**.
6. Guarde la etiqueta

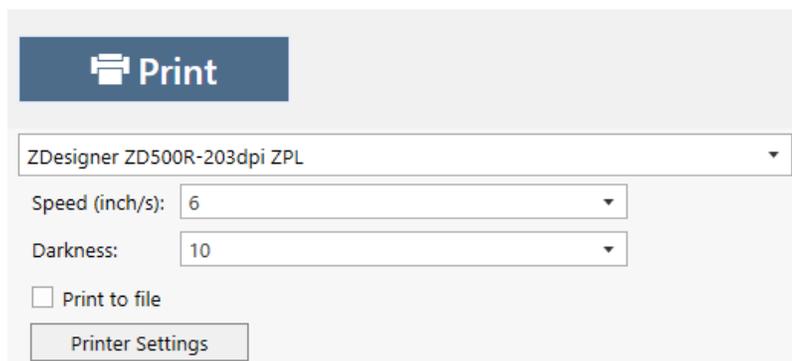
NOTA: Los cambios realizados en el cuadro de diálogo de configuración de la impresora se guardarán para la etiqueta y se aplicarán en futuras acciones de impresión.

Los cambios en la velocidad y la oscuridad de la impresión de etiquetas también se pueden realizar al momento de imprimir. Esta configuración sólo es válida hasta que el archivo

permanezca abierto. Después de volver a abrir el archivo, la configuración vuelve a ser la que se definió en el diálogo **Propiedades de impresora**.

Siga los siguientes pasos:

1. Abra el cuadro de diálogo [Imprimir](#).
2. Haga clic en **Imprimir**.
3. Ajuste los valores de **Velocidad** y **Oscuridad** en el grupo **Imprimir**.
4. Guarde la etiqueta



NOTA: Los cambios de configuración en la pestaña **Impresión** no se guardarán en la etiqueta y sólo se utilizarán al momento de imprimir.

7.5 Cambiar opciones de interpolado

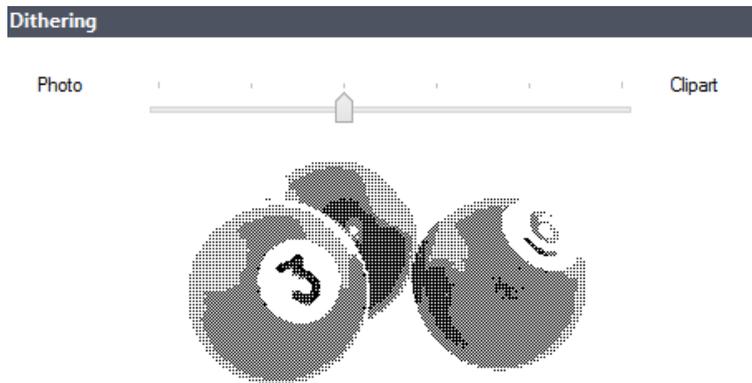
NOTA: Esta opción sólo es aplicable si Zebra se utiliza un controlador de impresora para la impresión de etiquetas.

El interpolado es un proceso de conversión de imágenes de color o escala de grises a imágenes en blanco y negro que se pueden imprimir en impresoras térmicas. Normalmente, las impresoras térmicas no pueden imprimir imágenes en color, y pueden imprimir un punto en la etiqueta o dejar el área en blanco. No hay tonos de gris intermedios.

Durante el proceso de interpolado, todos los colores y tonos de gris de la imagen se convierten en puntos en blanco y negro, creando una ilusión de nuevos colores y tonos que modifican el patrón de puntos. Al modificar los patrones de los puntos en blanco y negro se producen diferentes tonos de gris. No hay puntos grises en absoluto. En la impresión, el interpolado suele denominarse semitono, y los tonos de gris se denominan semitonos.

Para cambiar la configuración del interpolado, haga lo siguiente:

1. Abra el cuadro de diálogo [Propiedades de etiquetas](#).
2. Haga clic en el botón **Propiedades de impresora** en la pestaña **Impresora**. Se abrirá la ventana de diálogo con la configuración del controlador de impresora.
3. Abra la pestaña **Opciones de gráficos** y utilice el control deslizante **Foto** para seleccionar el tipo de interpolado preferido.



NOTA: Esta configuración depende de la impresora seleccionada.

4. Utilice la opción de tipo de interpolado que se ajuste a sus necesidades. Observe la vista previa sobre el lado derecho para ver cómo se aplicará el tipo seleccionado en la etiqueta.
5. Haga clic en **Aceptar**.
6. Guarde la etiqueta

8 Orígenes de datos dinámicos

Los orígenes de datos dinámicos constituyen una parte esencial del trabajo con ZebraDesigner. En caso de que sea necesario, permiten el uso de que cambian de manera dinámica su contenido con cada etiqueta impresa.

EXAMPLE: Algunos ejemplos de contenido dinámico típico que debe actualizarse automáticamente son los contadores, los números de serie, la fecha, la hora, el peso y las imágenes de artículos.

Para mostrar e imprimir el contenido de objetos dinámicos adecuadamente, ZebraDesigner utiliza los siguientes tipos de datos dinámicos:

- [Entrada de teclado variable](#): el contenido de un objeto se define antes de cada impresión.
- [Fecha actual](#): fecha actual tomada como valor variable.
- [Hora actual](#): hora actual tomada como valor variable.
- [Contador](#): es un tipo de variable cuyo valor aumenta o disminuye junto con el cambio del valor del contador de la impresora o del sistema.
- [Vincular a otro objeto](#): el contenido de un objeto se define por el contenido de otro objeto (vinculado) de una etiqueta.
- [Funciones](#): transforman los valores de orígenes de datos dinámicos. Las funciones definen el formato de salida para adaptar la conversión entrada-salida a requisitos específicos.

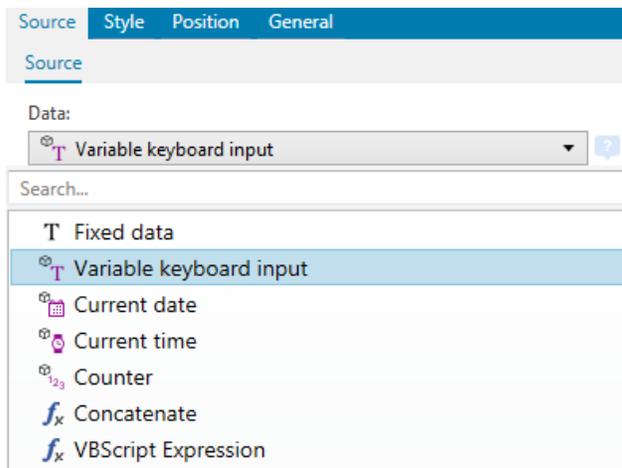
8.1 Variables

Las variables sirven como contenedores para almacenar y pasar datos entre objetos, secuencias, aplicaciones externas, impresoras y entradas de usuarios. Es posible que quiera imprimir etiquetas en las que los datos cambien según la etiqueta (por ejemplo, contadores, números de serie, fecha y hora, peso, imágenes de artículos).

Para adaptar los datos que cambian, se puede utilizar ZebraDesigner fácilmente para dar formato a las etiquetas utilizando datos variables.

ZebraDesigner ofrece varios tipos de variables:

- [Entrada de teclado variable](#): tipo de variable que permite que el contenido de un campo de mensaje sea diferente para cada trabajo de impresión. Su valor se define justo antes de imprimir las etiquetas.
- [Fecha actual](#): fecha actual tomada como valor variable.
- [Hora actual](#): hora actual tomada como valor variable.
- [Contador](#): variable que aumenta o disminuye su valor con cada impresión de etiquetas.



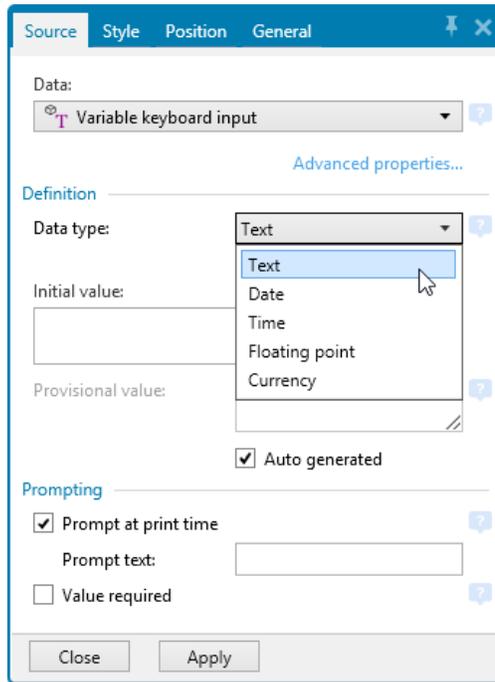
8.1.1 Entrada de teclado variable

Entrada de teclado variable es un tipo de variable que permite que el contenido de un campo de mensaje sea diferente para cada trabajo de impresión. Su valor se define antes de cada impresión.

8.1.1.1 General

El grupo de configuración **Definición** define qué tipos de datos de entrada son válidos para una variable.

- El **tipo de datos** define qué tipo de datos se almacenan en una variable.
 - [Texto](#): entrada de teclado que contiene texto.
 - [Fecha](#): entrada de teclado que contiene valores de fechas.
 - [Hora](#): entrada de teclado que contiene valores de horas.
 - [Punto flotante](#): representación de números reales en una variable.
 - [Moneda](#): variables que tienen valores monetarios.

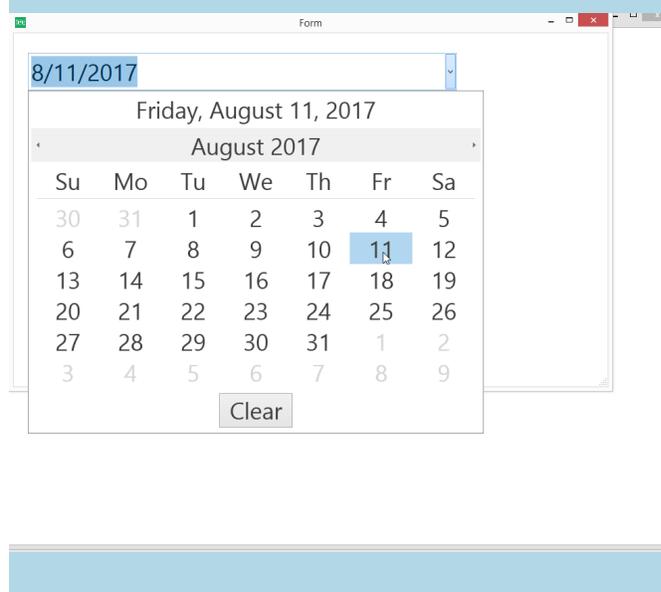


- **Valor inicial:** valor inicial que se asigna a una entrada de teclado variable cuando se crea. Se determina por uno de los siguientes métodos:
 - Valor fijo ingresado manualmente.

SUGERENCIA: Si ingresa un punto (".") como valor inicial para una variable con tipo de datos seleccionado de **Fecha** u **Hora**, muestra la fecha o la hora actual.

EXAMPLE: El campo de edición en un formulario está conectado a una variable con **Fecha** seleccionado como tipo de Datos. Si se selecciona un punto como **Valor inicial**, el Campo de edición muestra la fecha en que se ejecuta el formulario. El botón desplegable abre el Seleccionador de fecha

con la fecha actual preseleccionada.



The image shows a date picker interface. At the top, the date "8/11/2017" is displayed in a text box. Below it, a calendar for August 2017 is shown. The calendar has columns for days of the week (Su, Mo, Tu, We, Th, Fr, Sa) and rows for weeks. The date "11" is highlighted in blue, indicating it is the selected date. A "Clear" button is located at the bottom of the calendar. The entire interface is titled "Form" in the top right corner.

- Uso de un [carácter especial](#):
 - Los caracteres especiales pueden ingresarse manualmente usando signos mayor que, menor que, por ej.: <CR>, <LF> ...
 - El carácter especial puede seleccionarse desde la [lista desplegable](#).

Asegúrese de que los valores iniciales que inserte cumplan con los criterios definidos con las **Reglas de salida** de cada tipo de datos.

El grupo de configuración **Solicitar** define el comportamiento del tiempo de impresión de un origen de datos. Lea más acerca de las solicitudes [aquí](#).

8.1.1.2 Texto

El tipo de datos **Texto** se utiliza para las variables que almacenan contenido de texto. Como resultado, únicamente se permiten entradas de texto como el tipo de datos de entrada variables.

8.1.1.2.1 Reglas De Entrada

El grupo **Datos** define las propiedades de los datos permitidos.

- **Longitud de variable límite:** longitud máxima de un valor variable.
- **Longitud fija:** la variable debe tener el número exacto de caracteres como se define en la **Longitud límite**.El grupo

Marcar rango permite ingresar los valores mínimos y máximos permitidos de la variable. Configurar los límites opcionales.

- **Valor mínimo:** es el valor variable más bajo permitido.
- **Valor máximo:** es el valor variable más alto permitido.

Si se habilita, los valores mínimos y máximos no deben dejarse vacíos.

8.1.1.2 Reglas De Salida

Prefijo y sufijo son caracteres que se agregan a un valor variable.

- **Prefijo:** texto ubicado adelante del valor variable.
- **Sufijo:** texto ubicado detrás del valor variable.

8.1.1.3 Fecha

El tipo de datos **Fecha** almacena los valores relacionados de la fecha en la variable seleccionada. El campo de la fecha muestra el valor de los datos usando los [diversos formatos de fecha](#). El formato del valor de la fecha puede seleccionarse de los formatos precargados o personalizados de modo que cumplan con los requisitos relacionados de la industria, normativos o locales.

8.1.1.3.1 Reglas De Entrada

El grupo **Formato de entrada** define el formato de fecha permitido y muestra una vista previa.

- **Formato de entrada:** formato de entrada de fecha permitido.
- **Valor de muestra:** muestra la vista previa según el formato de entrada seleccionado.

NOTA: ZebraDesigner admite un [rango de formatos de fecha precargados o personalizados](#).

El grupo **Marcar rango** permite ingresar los valores mínimos y máximos permitidos de la variable. Configurar los límites opcionales.

- **Valor mínimo:** es el valor variable más bajo permitido.
- **Valor máximo:** es el valor variable más alto permitido.

NOTA: Si se habilita, los valores mínimos y máximos no deben dejarse vacíos.

8.1.1.3.2 Reglas De Salida

El **Formato de salida** configura el formato de la fecha de salida.

- **Formato de salida:** formato en el que se muestra la fecha.
- **Idioma de salida:** selección de idioma y formato regional para los días y los meses. El

Idioma de salida es relevante cuando las fechas que incluyen meses o días están escritas con palabras. En algunos casos, los cálculos de datos pueden verse afectados también. Por ejemplo, en EE. UU., la semana comienza el domingo, mientras que en la UE y otros países, la semana comienza el lunes.

- **Valor de muestra:** vista previa de la fecha según el formato de entrada seleccionado.

El grupo **Prefijo y sufijo** define los caracteres que se agregan a un valor variable.

- **Prefijo:** texto ubicado adelante del valor variable.
- **Sufijo:** texto ubicado detrás del valor variable.

SUGERENCIA: Las **Reglas de entrada** ayudan al usuario a insertar los datos variables. Actúan como un filtro que define el tipo, la longitud y otras propiedades de los datos de entrada.

Las **Reglas de salida** configuran el formato de la variable final, definen cómo se presentará el valor variable en un objeto.

8.1.1.4 Hora

El tipo de datos **Hora** almacena los valores de la hora en una variable. El campo de la hora muestra el valor de los datos usando los [diversos formatos de hora](#). El formato del valor de la hora puede seleccionarse de los formatos precargados o personalizados de modo que cumplan con los requisitos relacionados de la industria, normativos o locales.

8.1.1.4.1 Reglas De Entrada

El **Formato de entrada** define el formato de hora permitido y muestra una vista previa.

- **Formato de entrada:** formato de entrada de hora permitido.
- **Valor de muestra:** vista previa de la variable según el formato de entrada seleccionado.

NOTA: ZebraDesigner admite un [rango de formatos de hora precargados o personalizados](#).

El grupo **Marcar rango** permite ingresar los valores mínimos y máximos permitidos de la variable. Configurar los límites opcionales.

- **Valor mínimo:** es el valor variable más bajo permitido.
- **Valor máximo:** es el valor variable más alto permitido.

Si se habilita, los valores mínimos y máximos no deben dejarse vacíos.

8.1.1.4.2 Reglas De Salida

El **Formato de salida** define el formato de salida de la hora.

- **Formato de salida:** formato en el que se muestra la hora.
- **Valor de muestra:** vista previa de la hora según el formato de entrada seleccionado.

El grupo **Prefijo y sufijo** define los caracteres que se agregan a un valor variable.

- **Prefijo:** texto ubicado adelante del valor variable.
- **Sufijo:** texto ubicado detrás del valor variable.

SUGERENCIA: Las **Reglas de entrada** ayudan al usuario a insertar los datos variables. Actúan como un filtro que define el tipo, la longitud y otras propiedades de los datos de entrada.

Las **Reglas de salida** configuran el formato de la variable final, definen cómo se presentará el valor variable en un objeto.

8.1.1.5 Punto flotante

El tipo de datos **Punto flotante** especifica la configuración de representación para los valores numéricos que están almacenados en una variable. Este **tipo de datos** se utiliza para configurar los puntos de agrupación digital (separadores) de acuerdo con los detalles regionales y para colocar los delimitadores de decimales en los lugares correctos.

8.1.1.5.1 Reglas De Entrada

Formato de entrada especifica el formato del número de entrada.

- **Delimitador decimal:** especifica el carácter que separa la parte entera de la parte fraccional de un número escrito en formato decimal.
- **Lugares decimales:** cantidad de lugares decimales que se incluirán en el número.
- **Usar separador de 1000:** separador que agrupa los millares.
 - **Separador:** carácter que se usa como separador de millares.
- **Valor de muestra:** muestra una vista previa del formato de entrada del número actual.
- **Longitud variable límite:** permite limitar el número de dígitos que se definirán para una variable.
 - **Longitud (caracteres):** número permitido de dígitos en una variable.

Marcar rango define los valores máximos y mínimos de los números. Definir los límites mínimo y máximo es opcional:

- **Valor mínimo:** número de entrada más bajo permitido.

Si ya está definido, el valor inicial se toma como valor mínimo.

- **Valor máximo:** número de entrada más alto permitido.

8.1.1.5.2 Reglas De Salida

El grupo **Formato de salida** especifica el formato de los números de salida permitido.

- **Delimitador decimal:** carácter que separa la parte entera de la parte fraccionaria de un número escrito en formato decimal.
- **Lugares decimales:** cantidad de lugares decimales que se incluirán en el número.
 - **Automático:** los lugares decimales se definen según la configuración regional del sistema.
- **Usar separador de 1000:** uso permitido de un separador que agrupa los millares.
 - **Separador:** carácter que se usa como separador de millares.
 - El **Valor de muestra** muestra una vista previa del formato de salida actual.

Prefijo y sufijo son caracteres que se agregan a un valor variable.

- **Prefijo:** texto ubicado adelante del valor variable.
- **Sufijo:** texto ubicado detrás del valor variable.

SUGERENCIA: Las **Reglas de entrada** ayudan al usuario a insertar los datos variables. Actúan como un filtro que define el tipo, la longitud y otras propiedades de los datos de entrada.
Las **Reglas de salida** configuran el formato de la variable final, definen cómo se presentará el valor variable en un objeto.

8.1.1.6 Moneda

El tipo de datos **Moneda** se usa para variables que almacenan valores numéricos de montos monetarios. Define las monedas para varias regiones y configura sus propiedades.

8.1.1.6.1 Reglas De Entrada

- El grupo **Formato de entrada** especifica el formato de la moneda de entrada permitido.
- El **Delimitador decimal** es el carácter que separa la parte entera de la parte fraccionaria de un valor escrito en formato decimal.

- La opción **Lugares decimales** es la cantidad de lugares decimales permitidos para incluir en el valor.
- **Usar separador de 1000** permite usar un separador que agrupa los millares.
 - **Separador:** carácter que se usa como separador de 1000.
- El **símbolo Moneda** es un símbolo gráfico que representa una moneda.
 - **Posición:** posición del símbolo de la moneda.
- El **Valor de muestra** muestra una vista previa del formato de entrada de la moneda.
- La **Longitud límite** permite limitar el número de dígitos que se definirán en una variable.
 - **Longitud (caracteres):** número permitido de dígitos en una variable.

Marcar rango define los valores mínimo y máximo expresados en la moneda. Definir los límites mínimo y máximo es opcional.

- **Valor mínimo:** valor de moneda de entrada más bajo permitido.

Si ya está definido, el valor inicial se toma como valor mínimo.

- **Valor máximo:** valor de moneda de entrada más alto permitido.

8.1.1.6.2 Reglas De Salida

El **Formato de entrada** especifica el formato de la moneda de salida permitido.

- **Delimitador decimal:** carácter que separa la parte entera de la parte fraccionaria de un valor escrito en formato decimal.
- **Lugares decimales:** cantidad de lugares decimales que se incluirán en el valor.
- **Usar separador de 1000:** separador que agrupa los millares.
 - **Separador:** carácter que se usa como separador de 1000.
- El **símbolo Moneda** es un símbolo gráfico que representa una moneda.
- **Posición** define la ubicación del símbolo de la moneda. Selecciónelo de la lista desplegable.
- El **Valor de muestra** muestra una vista previa del formato de entrada de la moneda.

Prefijo y sufijo son caracteres que se agregan a un valor variable.

- **Prefijo:** texto ubicado adelante del valor variable.
- **Sufijo:** texto ubicado detrás del valor variable.

SUGERENCIA: Las **Reglas de entrada** ayudan al usuario a insertar los datos variables. Actúan como un filtro que define el tipo, la longitud y otras propiedades de los datos de entrada.

Las **Reglas de salida** configuran el formato de la variable final, definen cómo se presentará el valor variable en un objeto.

8.1.2 Fecha actual

La **Fecha actual** es un tipo de variable que muestra el valor de la fecha actual. El valor se obtiene del reloj de la impresora o del sistema.

8.1.2.1 General

El grupo **Definición** configura el formato de salida y muestra la vista previa.

- **Formato de salida:** formato en el que se muestra la fecha. Los formatos de fecha disponibles se encuentran [aquí](#).

La opción de origen del reloj seleccionada (consultar abajo) define el rango de los **Formatos** de la fecha permitidos. La opción de reloj de la impresora únicamente permite el uso de los formatos de fecha admitidos de la impresora. Se informa un error si se utiliza un formato no válido. La opción de reloj de la computadora (sistema) permite el uso de [un rango de formatos de fecha personalizados o precargados](#).

- **Idioma de salida:** selección de idioma y formato regional para los días y los meses.

EXAMPLE: El **Idioma de salida** es relevante cuando las fechas que incluyen meses o días están escritas con palabras. En algunos casos, los cálculos de datos pueden verse afectados también. Por ejemplo, en EE. UU., la semana comienza el domingo, mientras que en la UE, la semana comienza el lunes.

- **Vista previa de salida:** muestra cómo se ve la fecha actual impresa. El rango de los caracteres usados se adapta al **idioma de salida** y la impresora seleccionados.

El grupo **Desplazamiento de fecha** permite agregar cierto número de días, meses o años de la fecha actual. La fecha de desplazamiento se muestra en el objeto en lugar de la fecha actual.

- **Días:** desplazamiento de fecha en días.
- **Meses:** desplazamiento de fecha en meses.
- **Años:** desplazamiento de fecha en años.

El grupo **Reloj de la impresora** define qué reloj debe utilizarse como origen de valor de la fecha.

- **Usar siempre el reloj de la computadora:** el reloj de la computadora (sistema) se configura como el origen de valor exclusivo de la **Fecha actual**.
- **Usar siempre el reloj de la impresora:** el reloj de la impresora se configura como el origen de valor exclusivo de la **Fecha actual**. Se informa un error si el reloj de la impresora no está disponible.

- **Usar el reloj de la impresora si corresponde:** el reloj de la impresora se configura como el origen de valor preferido de la **Fecha actual**. Si el reloj de la impresora no es compatible, se utiliza el reloj de la computadora (sistema) en su lugar.

8.1.2.2 Reglas de salida

Los valores **Prefijo y Sufijo** pueden agregarse a un valor de variable si es necesario.

- **Prefijo:** texto ubicado adelante del valor variable.
- **Sufijo:** texto ubicado detrás del valor variable.

8.1.2.3 Formatos de fecha

ZebraDesigner habilita un uso flexible de los campos de fechas. Al definir los formatos, se utilizan las siguientes notaciones:

Notación	Descripción
d	Número del día del mes. Ocupa uno o dos caracteres.
dd	Número del día del mes. Siempre ocupa dos caracteres: se agrega el cero inicial si es necesario.
M	M es el número del mes. Ocupa uno o dos caracteres.
MM	MM es el número del mes. Siempre ocupa dos caracteres.
aa o aaaa.	Es el año representado con 2 o 4 dígitos.
ddd	El nombre abreviado del día de la semana.
dddd	El nombre completo del día de la semana.
MMM	El nombre abreviado del mes.
MMMM	El nombre completo del mes.
E	Número de días desde 1 de enero. Ocupa entre uno y tres caracteres.
EEE	Número de días desde 1 de enero. Siempre ocupa tres caracteres.
S	Número de la semana del año actual. Ocupa uno o dos caracteres.
SS	Número de la semana del año actual. Siempre ocupa dos caracteres.
N	Número del día semanal. El rango de valores es de entre 1 y 7 caracteres, el 1 representa el lunes y el 7 representa el domingo.
Texto personalizado	Todas las secuencias de caracteres se muestran sin modificar.

Coloque puntos, comas y otros caracteres para presentar la fecha como sea necesario.

8.1.2.3.1 Ejemplos De Formatos De Fechas

Formato	Fecha impresa
d.M.aaaa	10.3.2016
dd/MM/aa	10/03/16
dddd, d.MMMM aaaa	Jueves, 10.marzo 2016
EEESSaaaa	069102005
textod/M/aaaatexto	texto10/3/2016texto

8.1.3 Hora actual

La **Hora actual** es un tipo de variable que muestra el valor de la hora actual. El valor se obtiene del reloj de la impresora o del sistema.

8.1.3.1 General

El grupo de configuración **Acerca de** identifica la variable y define el idioma y el formato de entrada de la hora.

- **Nombre:** nombre de variable único. Este nombre se utiliza como referencia de una variable durante su uso.
- **Descripción:** es un campo que permite agregar más información y sugerencias.

El grupo **Definición** configura el formato de salida y muestra la vista previa.

- **Formato de salida:** formato en el que se muestra la hora. Los formatos de hora disponibles se encuentran [aquí](#).

La opción de origen del reloj seleccionada define el rango de los **Formatos** de la hora admitidos. La opción de reloj de la impresora únicamente permite el uso de los formatos de hora admitidos de la impresora. Se informa un error si se utiliza un formato no válido. La opción de reloj de la computadora (sistema) permite el uso de [un rango de formatos de hora personalizados y precargados](#).

- **Vista previa de salida:** muestra cómo se ve la hora actual impresa.

Desplazamiento de hora permite agregar o restar cierto número de segundos, minutos u horas de la hora actual.

- **Segundos:** desplazamiento de la hora en segundos.
- **Minutos:** desplazamiento de la hora en minutos.
- **Horas:** desplazamiento de la hora en horas.

El grupo **Reloj de la impresora** define qué reloj debe utilizarse como origen de valor de la hora.

- **Usar el reloj de la impresora si corresponde:** el reloj de la impresora se configura como el origen de valor preferido de la hora actual. Si el reloj de la impresora no es compatible, se utiliza el reloj del sistema en su lugar.
- **Usar siempre el reloj de la impresora:** el reloj de la impresora se configura como el origen de valor exclusivo de la **Hora actual**. Se informa un error si el reloj de la impresora no está disponible.
- **Usar siempre el reloj de la computadora:** el reloj de la computadora (sistema) se configura como el origen de valor exclusivo de la **Hora actual**.

8.1.3.2 Reglas de salida

Los valores **Prefijo y Sufijo** pueden agregarse a un valor de variable si es necesario.

- **Prefijo:** texto ubicado adelante del valor variable.
- **Sufijo:** texto ubicado detrás del valor variable.

8.1.3.3 Formatos de hora

ZebraDesigner habilita un uso flexible de los campos de hora. Seleccione un formato de hora predefinido o cree uno personalizado. Al definir los formatos, se utilizan las siguientes notaciones.

Notación	Descripción
h	Hora en el formato de 12 horas. Se agrega a.m./p.m. si es necesario. Ocupa uno o dos caracteres.
hh	Hora en el formato de 12 horas. Se agrega a.m./p.m. si es necesario. Siempre ocupa dos caracteres. Se agrega el cero inicial si es necesario.
H	Hora en el formato de 24 horas. Ocupa uno o dos caracteres.
HH	Hora en el formato de 24 horas. Siempre ocupa dos caracteres.
mm	Se utiliza para los minutos.
ss	Se utiliza para los segundos.

8.1.3.3.1 Ejemplos De Formatos De Hora

Formato	Hora impresa
h:mm {a.m./p.m.}	8:25p.m.
H:mm	20:25
hh:mm:ss	08:25:36

8.1.4 Contador

Contador es un tipo de variable cuyo valor aumenta o disminuye junto con el cambio del valor del contador de la impresora o del sistema.

Las impresoras térmicas están generalmente equipadas con un contador incremental interno. Es un contador dedicado que cuenta las etiquetas impresas internamente. La impresora únicamente recibe el primer valor y lo aumenta o disminuye automáticamente en las etiquetas siguientes. Esta opción reduce la cantidad de datos transferidos entre la computadora y la impresora, ya que solo el valor inicial se envía a la impresora. El contador interno aumenta la velocidad de la producción de etiquetas significativamente.

8.1.4.1 Pestaña general

El grupo de configuración **Acerca de** identifica la variable y define los detalles de serialización.

- **Nombre:** nombre de variable único. Este nombre se utiliza como referencia de la variable.
- **Descripción:** es un campo que permite agregar más información y sugerencias.

El grupo de configuración **Definición** define el comportamiento del contador.

- **Tipo de contador:** el valor del contador aumenta o disminuye:
 - **Contador incremental:** el valor del contador aumenta junto con las etiquetas impresas.
 - **Disminuye:** el valor disminuye junto con las etiquetas impresas.
- **Paso:** cantidad de unidades que representan el estado siguiente del valor del contador.
- **Repetición:** cantidad de repeticiones para cada valor del contador.
- **Valor inicial:** valor que se utiliza cuando comienza el contador.
- **Vista previa:** muestra la secuencia de valores del contador definida por el **Paso**, la **Repetición** y el **Valor inicial** actuales.

EXAMPLE: Paso de contador = 3, Repetición = 3 y Valor inicial = 1 son: 1, 1, 1, 4, 4, 4, 7, 7, 7, 10, 10, 10, 13, 13, 13, ...

El grupo de configuración **Solicitar** define el comportamiento del tiempo de impresión de un origen de datos. Lea más acerca de las solicitudes [aquí](#).

El **Contador de la impresora** define qué contador debe utilizarse como origen de valor variable del contador.

- **Usar el contador de la impresora si corresponde:** se configura el contador de la impresora como el contador preferido si lo admite la impresora activa. Si el contador de la impresora no es compatible, se utiliza el contador del sistema en su lugar.
- **Usar siempre el contador de la impresora:** se configura el contador de la impresora como el origen de valor del contador exclusivo. Si el valor del contador de la impresora no está disponible, se utiliza el valor predeterminado (contador del sistema).

Si la impresora seleccionada no admite un contador interno, se informa un error. No puede continuar la impresión.

- **Usar siempre el contador de la computadora:** se configura el contador de la computadora como el origen de valor del contador exclusivo.

SUGERENCIA: Las **Reglas de entrada** ayudan al usuario a insertar los datos variables. Actúan como un filtro que define el tipo, la longitud y otras propiedades de los datos de entrada.

Las **Reglas de salida** configuran el formato de la variable final, definen cómo se presentará el valor variable en un objeto.

Para utilizar el contador de impresora interno, siga las reglas que se presentan a continuación:

La longitud máxima de la variable está limitada por la impresora. El valor debe incluirse en la guía del usuario de la impresora.

SUGERENCIA: Si no está disponible el valor exacto de la longitud máxima de la variable, Zebra recomienda realizar algunas impresiones de prueba para determinarlo.

- Configure la longitud de la variable como fija.
- Configure el formato de la variable como numérico.
- El formato del objeto de texto que está vinculado a la variable debe aplicarse utilizando una fuente de impresora interna.

- Habilite la opción **Usar siempre el contador de la impresora**.
- Asegúrese de que el icono de Elemento interno se vea junto al texto del contador.
- Asegúrese de que se use una fuente de impresora interna para el texto del contador.

8.1.4.2 Reglas de entrada

Datos define los criterios de entrada del contador.

- **Longitud de variable límite:** longitud máxima de un valor variable.
 - **Longitud (caracteres):** especifica el número exacto de caracteres permitidos.
- **Longitud fija:** la variable debe tener el número exacto de caracteres como se define en la **Longitud de variable límite**.

El grupo **Marcar rango** define los valores máximos y mínimos del contador.

- **Valor mínimo:** valor del contador mínimo.
- **Valor máximo:** valor del contador máximo.

El grupo de **configuración Sustitución** define la condición con la cual el contador se restablece automáticamente con el valor predeterminado.

- **Usar mín./máx.:** los valores mínimo y máximo del contador activan la sustitución.
- **Cuando cambia el origen de datos seleccionados:** el cambio de valor del origen de datos activa la sustitución.
- **Cuando cambia la hora o la fecha:** el cambio de hora o fecha activa la sustitución.

El cambio de fecha/hora se define según el reloj de la computadora.

8.1.4.3 Reglas de salida

Prefijo y sufijo son caracteres que se agregan a un valor variable.

- **Prefijo:** texto ubicado adelante del valor variable.
- **Sufijo:** texto ubicado detrás del valor variable.

8.1.5 Solicitudes

Cuando se diseñan etiquetas con orígenes de datos dinámicos variables, se les debe asignar un valor antes de imprimirlas. A las variables solicitadas se les asignan valores manualmente al momento de imprimir. El usuario debe indicar el valor de cada variable antes de cada trabajo de impresión.

El grupo **Solicitud** pide al usuario que ingrese datos manualmente, lo cual debe realizar después de que se abre el cuadro de diálogo de impresión.

- **Solicitar al momento de imprimir:** habilita o deshabilita la solicitud del valor de variable.

Si se incluye un origen de datos dinámicos en el **Valor inicial**, la solicitud se deshabilita.

- **Texto de solicitud:** contiene texto que el solicita al usuario la entrada de un valor. Este texto sirve de instrucción sobre qué tipos de valores deben insertarse antes de imprimir.
- **Valor requerido:** estado del valor variable, obligatorio u opcional. Si el texto de solicitud se deja vacío en caso de que el valor esté configurado como obligatorio, la impresión no se puede iniciar. Aparece un mensaje de error.

8.2 Vincular a otro objeto

Vincular a otro objeto hace que el contenido de un objeto de etiqueta (re)aparezca en otro objeto en la misma etiqueta.

Para llenar un objeto con contenido vinculado, abra las propiedades del [objeto de etiqueta](#) y haga clic en **Vincular a otro objeto** en la pestaña **Origen** del cuadro de diálogo.

Los objetos de etiquetas que se pueden vincular al objeto seleccionado se incluyen como un origen de datos posible. Seleccione el objeto apropiado y vincúlelo.

8.3 Funciones

El propósito de las funciones es manipular los datos que se asignaron a los objetos de etiquetas. Las funciones procesan los valores de los orígenes de datos existentes y almacenan el resultado en los orígenes de datos generados por la función.

Cada función puede conectarse directamente con un objeto y utilizarse como parte de otra función.

ZebraDesigner incluye los siguientes tipos de funciones:

- **[Concatenar](#):** combina dos o más valores de orígenes de datos en un valor único.
- **[Expresión VBScript](#):** es una versión simplificada de la función VBScript.

8.3.1 Concatenar

La función **Concatenar** combina dos o más valores de orígenes de datos en un valor único.

El grupo **Acerca de** identifica la función.

- **Nombre:** ID de función, definido inicialmente por el tipo de función.
- **Descripción:** propósito y finalidad de la función según la definición del usuario.

El grupo **Origen de datos de entrada** define el origen de datos de entrada existente o que se agregó recientemente (registro de base de datos, función o variable) o el texto fijo que se utilizará en la función.

El grupo **Opciones de salida** define el formato del valor de salida.

El carácter **delimitador** puede ingresarse manualmente o se puede seleccionar de una de las opciones adicionales: Línea nueva (CR/LF): carácter de línea nueva. El carácter delimitador puede ingresarse manualmente o puede seleccionarse de una de las opciones adicionales:

- **Línea nueva (CR/LF):** carácter de línea nueva.
- **Insertar carácter especial:** se ingresa el [carácter especial](#).

NOTA: El delimitador es un valor opcional. Si no se define un delimitador, los valores concatenados se combinan sin un carácter o espacio delimitador.

- **Ignorar valores vacíos:** ignora los valores de orígenes de datos vacíos. Estos valores se excluyen de la concatenación.

SUGERENCIA: Esta opción es útil para evitar la duplicación de delimitadores si aparecen valores vacíos.

EXAMPLE:

Valor de origen de datos 1: A, B, C, D

Valor de origen de datos 2: <empty>

Valor de origen de datos 3: E, F, G

Delimitador:

Valor concatenado con o sin valores vacíos ignorados: A, B, C, D, E, F, G o A, B, C, D,, E, F, G

NOTA: La opción **Ignorar valores vacíos** entra en efecto únicamente después de que se ejecuta un comando de impresión. Al almacenar en [modo de impresión](#) [almacenar/recuperar](#) o exportar una etiqueta, los valores vacíos no se ignoran. Los delimitadores aparecen duplicados.

8.3.2 Expresión VBScript

La **Expresión VBScript** es una versión simplificada en línea de la función VBScript. Esta función ZebraDesigner le permite:

- manipular variables existentes
- extraer subcadenas
- realizar cálculos rápidos

La Expresión VBScript reduce la necesidad de escribir VBScripts dedicados. En lugar de escribir una cadena entera, ingrese una expresión de una línea en el campo de edición que se valida al momento de imprimir.

Expresión VBScript

- **Insertar origen de datos:** inserta un origen de datos existente o creado recientemente en la expresión.
- **Verificar:** validación de la sintaxis de la secuencia de comandos ingresada.

8.4 Bases de datos

Las bases de datos pueden utilizarse como origen de datos dinámicos para objetos de etiquetas. Para hacer que el contenido de la base de datos pueda verse y recuperarse desde el objeto seleccionado, la conexión de la base de datos debe establecerse y configurarse adecuadamente.

El modo más rápido y sencillo de agregar una base de datos a sus orígenes de datos de etiqueta es utilizar el [Asistente de bases de datos paso a paso](#).

ZebraDesigner admite una amplia selección de tipos de bases de datos. Los tipos de bases de datos admitidos se indican [aquí](#).

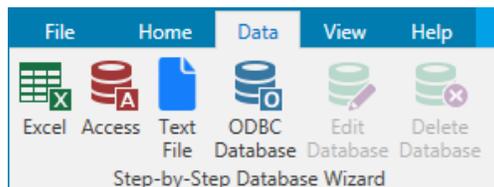
8.4.1 Tipos de bases de datos admitidas

ZebraDesigner admite varios tipos de bases de datos:

- Microsoft Excel
- Microsoft Access
- Bases de datos de archivo de texto
- Origen de datos ODBC

8.4.2 Asistente de bases de datos paso a paso

El [Asistente de bases de datos](#) es un proceso guiado que permite al usuario configurar una conexión con una base de datos y seleccionar qué tablas y campos se usarán.



Editar base de datos permite editar todas las bases de datos existentes conectadas usando un asistente.

El asistente además permite ordenar, filtrar, registrar y definir cuántas copias de etiquetas se imprimirán por registro de base de datos.

8.4.2.1 Agregar una base de datos

Para agregar una base de datos utilizando el **Asistente de bases de datos**, haga clic en el botón de la base de datos preferida en **la banda de opciones de la pestaña del grupo ZebraDesigner Datos -> Asistente de bases de datos paso a paso**.

A continuación, se incluyen las opciones disponibles del asistente. Para agregar satisfactoriamente una base de datos, siga los pasos para cada tipo de base de datos:

- [Agregar una base de datos de Excel](#)
- [Agregar una base de datos de Access](#)
- [Agregar una base de datos de archivo de texto](#)
- [Agregar un origen de datos ODBC](#)

8.4.2.2 Asistente de bases de datos para archivos Excel

Esta sección describe cómo conectar una base de datos de Excel a un objeto usando el Asistente de bases de datos paso a paso ZebraDesigner.

Paso 1: Configuración de la conexión

Este paso define los parámetros de conexión de la base de datos.

NOTA: Los parámetros disponibles dependen del tipo de base de datos seleccionada.

El **Nombre de archivo** define la ubicación del archivo de base de datos.

La **Configuración avanzada** abre el cuadro de diálogo de la configuración del sistema. La ventana *Propiedades de vínculo de datos* le permite configurar las propiedades de conexión. **Propiedades de vínculo de datos** es un cuadro de diálogo del sistema Windows; para obtener más información sobre sus propiedades, ingrese [aquí](#).

El botón **Probar conexión** inicia un procedimiento de prueba de la conexión. Comprueba si ZebraDesigner puede conectarse con la base de datos satisfactoriamente.

Haga clic en **Siguiente**.

Paso 2: Tablas y campos

Este paso define qué tabla de la base de datos y qué campos de esa tabla deben usarse como origen de datos dinámicos.

El grupo **Tablas** le permite seleccionar qué tablas de la base de datos conectada deben utilizarse como origen de datos.

- **Tablas disponibles:** tablas disponibles de la base de datos seleccionada.
- **Tablas seleccionadas:** tablas que se utilizan como origen de datos.

Haga clic en los botones **Agregar >** o **< Eliminar** para agregar las tablas desde los **Campos seleccionados**.

NOTA: Al editar una base de datos existente, una tabla no se puede eliminar si se usa en una secuencia, una función o una acción, o si está conectado a un objeto de etiqueta.

Haga clic en **Siguiente**.

Paso 3: Copias de etiquetas por registro

Este paso especifica el número de copias de etiquetas que se imprimirán para cada registro de la base de datos.

El número fijo de etiquetas impresas le permite insertar el número de copias en forma manual.

El número de etiquetas impresas definido dinámicamente establece el número que usa en forma dinámica un valor de origen de datos.

EXAMPLE: El número de etiquetas impresas se define en el campo de la base de datos del registro que se imprimirá.

Utilizar el mismo registro para todo el trabajo de impresión imprime únicamente el registro seleccionado en todo el rango de etiquetas de un trabajo de impresión.

Haga clic en **Siguiente** para continuar o **Finalizar** para continuar trabajando con el objeto.

Paso 4: Crear objetos

En este paso se decide si los objetos nuevos que muestran el contenido recuperado de los campos de bases de datos deben agregarse a la etiqueta o no.

El paso **Crear objetos** es visible cuando:

- se inicia el asistente de la base de datos desde la banda de opciones de la pestaña ZebraDesigner**Datos** y se agrega una nueva base de datos haciendo clic en el botón base de datos.

Paso **Crear objetos** para el diseño de etiquetas:

- **Crear un objeto de texto de etiqueta para cada campo:** agrega un objeto de [Texto](#) que tiene el contenido de campo de la base de datos.
- **No crear ningún objeto de etiqueta:** omite la inclusión de objetos nuevos.

NOTA: El número de objetos agregados depende del número de cambios en la base de datos.

Haga clic en **Siguiente**.

Paso 5: Vista previa de los datos y otra configuración de tablas

Este paso brinda una vista previa de los datos tomados de una base de datos. También brinda una configuración adicional de las tablas, como los filtros y el orden.

La pestaña **Datos** muestra una vista previa de los datos tomados del archivo de bases de datos. Puede usar los controles de búsqueda en la parte superior de la sección de vista previa para buscar un registro específico.

NOTA: La vista previa de los datos muestra hasta 1000 filas.

La pestaña **Filtro** filtra los registros de archivos de bases de datos. Permite definir las condiciones de filtrado que se usan para recuperar datos.

- **Agregar condición:** especifica las condiciones de línea única que filtran el contenido que cumple con los criterios establecidos.
- **Agregar grupo:** especifica las condiciones de grupos que filtran el contenido que cumple con los criterios establecidos.

La pestaña **Ordenar** permite ordenar los datos recuperados. La ordenación se aplica a todos los campos que se agregan a la lista de ordenación. Cada campo puede estar en orden ascendente o descendente.

La pestaña **SQL** ofrece una vista previa de las instrucciones SQL generadas.

Haga clic en **Finalizar**. La base de datos está lista para usarla como origen de datos de los objetos de etiquetas formularios.

8.4.2.3 Asistente de bases de datos para bases de datos de Access

Esta sección describe cómo conectar una base de datos de Access a un objeto usando el Asistente de bases de datos paso a paso ZebraDesigner.

Paso 1: Configuración de la conexión

Este paso define los detalles de la conexión del archivo de base de datos de Access.

El **Nombre de archivo** selecciona el archivo de la base de datos.

La **Autenticación** requiere el **Nombre de usuario** y la **Contraseña** para los archivos de base de datos de Access protegidos.

La **Configuración avanzada** abre el cuadro de diálogo de la configuración del sistema. La ventana *Propiedades de vínculo de datos* le permite configurar las propiedades de conexión. **Propiedades de vínculo de datos** es un cuadro de diálogo del sistema Windows; para obtener más información sobre sus propiedades, ingrese [aquí](#).

El botón **Probar conexión** inicia un procedimiento de prueba de la conexión. Comprueba si ZebraDesigner puede conectarse con la base de datos satisfactoriamente.

Haga clic en **Siguiente**.

Paso 2: Tablas y campos

El grupo **Tablas** le permite seleccionar qué tablas de la base de datos conectada deben utilizarse como origen de datos.

- **Tablas disponibles:** tablas disponibles de la base de datos seleccionada.
- **Tablas seleccionadas:** tablas que se utilizan como origen de datos.

Haga clic en los botones **Agregar >** o **< Eliminar** para agregar las tablas desde los **Campos seleccionados**.

NOTA: Al editar una base de datos existente, una tabla no se puede eliminar si se usa en una secuencia, una función o una acción, o si está conectado a un objeto de etiqueta.

Paso 3: Copias de etiquetas por registro

Este paso especifica el número de copias de etiquetas que se imprimirán para cada registro de la base de datos.

El número fijo de etiquetas impresas le permite insertar el número de copias en forma manual.

El número de etiquetas impresas definido dinámicamente establece el número que usa en forma dinámica un valor de origen de datos.

EXAMPLE: El número de etiquetas impresas se define en el campo de la base de datos del registro que se imprimirá.

Utilizar el mismo registro para todo el trabajo de impresión imprime únicamente el registro seleccionado en todo el rango de etiquetas de un trabajo de impresión.

Haga clic en **Siguiente** para continuar o **Finalizar** para continuar trabajando con el objeto.

Paso 4: Crear objetos

En este paso se decide si los objetos nuevos que muestran el contenido recuperado de los campos de bases de datos deben agregarse a la etiqueta o no.

El paso **Crear objetos** es visible cuando:

- se inicia el asistente de la base de datos desde la banda de opciones de la pestaña ZebraDesigner**Datos** y se agrega una nueva base de datos haciendo clic en el botón base de datos.

Paso **Crear objetos** para el diseño de etiquetas:

- **Crear un objeto de texto de etiqueta para cada campo:** agrega un objeto de [Texto](#) que tiene el contenido de campo de la base de datos.
- **No crear ningún objeto de etiqueta:** omite la inclusión de objetos nuevos.

NOTA: El número de objetos agregados depende del número de cambios en la base de datos.

Haga clic en **Siguiente**.

Paso 5: Vista previa de los datos y otra configuración de tablas

Este paso brinda una vista previa de los datos tomados de una base de datos. También brinda una configuración adicional de las tablas, como los filtros y el orden.

La pestaña **Datos** muestra una vista previa de los datos tomados del archivo de bases de datos. Puede usar los controles de búsqueda en la parte superior de la sección de vista previa para buscar un registro específico.

NOTA: La vista previa de los datos muestra hasta 1000 filas.

La pestaña **Filtro** filtra los registros de archivos de bases de datos. Permite definir las condiciones de filtrado que se usan para recuperar datos.

- **Agregar condición:** especifica las condiciones de línea única que filtran el contenido que cumple con los criterios establecidos.
- **Agregar grupo:** especifica las condiciones de grupos que filtran el contenido que cumple con los criterios establecidos.

La pestaña **Ordenar** permite ordenar los datos recuperados. La ordenación se aplica a todos los campos que se agregan a la lista de ordenación. Cada campo puede estar en orden ascendente o descendente.

La pestaña **SQL** ofrece una vista previa de las instrucciones SQL generadas.

Haga clic en **Finalizar**. La base de datos está lista para usarla como origen de datos de los objetos de etiquetas y formularios.

8.4.2.4 Asistente de bases de datos para archivos de texto

Esta sección describe cómo usar un archivo de texto como origen de datos en . Un archivo de texto se conecta a un objeto usando el Asistente de bases de datos paso a paso ZebraDesigner.

Paso 0: Asistente de estructura de archivo de texto

La ventana del **Asistente de la estructura de archivos de texto** se abre si no definió anteriormente una estructura para el archivo de texto que esté conectando.

Los pasos para completar el **Asistente de la estructura de archivos de texto** se describen en una sección dedicada.

NOTA: Después de finalizar este procedimiento, se crea en la misma carpeta un archivo .sch de definición de texto con el mismo nombre que el archivo de la base de datos de texto. La próxima vez que se use el asistente en el mismo archivo, este procedimiento no es necesario.

Paso 1: Configuración de la conexión

Este paso define la ruta de acceso del archivo de texto.

El **Nombre de archivo** define el archivo de texto que se usará. Ingrese la ubicación manualmente o haga clic en **Explorar** para buscarla en el sistema.

El botón **Probar conexión** inicia un procedimiento de prueba de la conexión. Comprueba si ZebraDesigner puede conectarse con la base de datos satisfactoriamente.

Haga clic en **Siguiente**.

Paso 2: Tablas y campos

El grupo **Tablas** le permite seleccionar qué tablas de la base de datos conectada deben utilizarse como origen de datos.

- **Tablas disponibles:** tablas disponibles de la base de datos seleccionada.
- **Tablas seleccionadas:** tablas que se utilizan como origen de datos.

Haga clic en los botones **Agregar >** o **< Eliminar** para agregar las tablas desde los **Campos seleccionados**.

NOTA: Al editar una base de datos existente, una tabla no se puede eliminar si se usa en una secuencia, una función o una acción, o si está conectado a un objeto de etiqueta.

NOTA: La selección de la tabla no está disponible cuando se agrega un archivo de texto como una base de datos. Todo el archivo de texto se trata como una tabla de bases de datos única.

Paso 3: Copias de etiquetas por registro

Este paso especifica el número de copias de etiquetas que se imprimirán para cada registro de la base de datos.

El **número fijo de etiquetas impresas** le permite insertar el número de copias en forma manual.

El **número de etiquetas impresas definido dinámicamente** establece el número que usa en forma dinámica un valor de origen de datos.

EXAMPLE: El número de etiquetas impresas se define en el campo de la base de datos del registro que se imprimirá.

Utilizar el mismo registro para todo el trabajo de impresión imprime únicamente el registro seleccionado en todo el rango de etiquetas de un trabajo de impresión.

Haga clic en **Siguiente** para continuar o **Finalizar** para continuar trabajando con el objeto.

Paso 4: Crear objetos

En este paso se decide si los objetos nuevos que muestran el contenido recuperado de los campos de bases de datos deben agregarse a la etiqueta o no.

El paso **Crear objetos** es visible cuando:

- se inicia el asistente de la base de datos desde la banda de opciones de la pestaña ZebraDesigner**Datos** y se agrega una nueva base de datos haciendo clic en el botón base de datos.

Paso **Crear objetos** para el diseño de etiquetas:

- **Crear un objeto de texto de etiqueta para cada campo:** agrega un objeto de [Texto](#) que tiene el contenido de campo de la base de datos.
- **No crear ningún objeto de etiqueta:** omite la inclusión de objetos nuevos.

NOTA: El número de objetos agregados depende del número de cambios en la base de datos.

Haga clic en **Siguiente**.

Paso 5: Vista previa de los datos y otra configuración de tablas

Este paso brinda una vista previa de los datos tomados de una base de datos. También brinda una configuración adicional de las tablas, como los filtros y el orden.

La pestaña **Datos** muestra una vista previa de los datos tomados del archivo de bases de datos. Puede usar los controles de búsqueda en la parte superior de la sección de vista previa para buscar un registro específico.

NOTA: La vista previa de los datos muestra hasta 1000 filas.

La pestaña **Campos** muestra los campos disponibles y seleccionados. La configuración realizada en "Paso 3: Copias de etiquetas por registro" En la página precedente puede volver a realizarse en esta pestaña.

Haga clic en **Finalizar**. La base de datos está lista para usarla como origen de datos de los .

8.4.2.5 Asistente de bases de datos para orígenes de datos ODBC

Esta sección describe cómo trabajar con el Asistente de datos paso a paso ZebraDesigner para agregar un origen de datos ODBC.

El Administrador de orígenes de datos ODBC de Microsoft® administra los controladores de bases de datos y los orígenes de datos. Esta aplicación se encuentra en el Panel de control de Windows debajo de Herramientas administrativas.

Para obtener información detallada sobre los procedimientos del Administrador ODBC, abra el cuadro de diálogo [Administrador de orígenes de datos ODBC](#) y haga clic en Ayuda.

Paso 1: Información de la conexión

Este paso define los detalles de conexión de la base de datos.

El grupo **Información de conexión** define el tipo de base de datos que se utilizará con la conexión de ODBC.

- **Origen de datos:** define la base de datos de la cual se toman los datos. Las bases de datos incluidas en la lista desplegable se administran utilizando el **Administrador de ODBC**.
- **Controlador:** muestra el controlador de la base de datos de acuerdo con el origen de datos seleccionado.

El grupo **Autenticación** incluye los campos del nombre de usuario y la contraseña para la conexión de ODBC. La autenticación del usuario es necesaria en algunos casos, por ejemplo, si se necesita la autenticación SQL cuando se conecte a un servidor SQL.

- **Nombre de usuario:** ingrese el nombre de usuario correcto para acceder a la base de datos ODBC.
- **Nombre de usuario:** ingrese el nombre de usuario correcto para acceder a la base de datos ODBC.

NOTA: El nombre de usuario y la contraseña siempre se muestran. Su uso depende de la política de administración de bases de datos.

El botón **Administrador de ODBC** abre el cuadro de diálogo de administración ODBC del sistema. Consulte más detalles sobre el cuadro de diálogo, ingrese [aquí](#).

El botón **Probar conexión** inicia un procedimiento de prueba de la conexión. Comprueba si ZebraDesigner puede conectarse con la base de datos satisfactoriamente.

Paso 2: Tablas y campos

El grupo **Tablas** le permite seleccionar qué tablas de la base de datos conectada deben utilizarse como origen de datos.

- **Tablas disponibles:** tablas disponibles de la base de datos seleccionada.
- **Tablas seleccionadas:** tablas que se utilizan como origen de datos.

Haga clic en los botones **Agregar >** o **< Eliminar** para agregar las tablas desde los **Campos seleccionados**.

NOTA: Al editar una base de datos existente, una tabla no se puede eliminar si se usa en una secuencia, una función o una acción, o si está conectado a un objeto de etiqueta.

Paso 3: Copias de etiquetas por registro

Este paso especifica el número de copias de etiquetas que se imprimirán para cada registro de la base de datos.

El número fijo de etiquetas impresas le permite insertar el número de copias en forma manual.

El número de etiquetas impresas definido dinámicamente establece el número que usa en forma dinámica un valor de origen de datos.

EXAMPLE: El número de etiquetas impresas se define en el campo de la base de datos del registro que se imprimirá.

Utilizar el mismo registro para todo el trabajo de impresión imprime únicamente el registro seleccionado en todo el rango de etiquetas de un trabajo de impresión.

Haga clic en **Siguiente** para continuar o **Finalizar** para continuar trabajando con el objeto.

Paso 4: Crear objetos

En este paso se decide si los objetos nuevos que muestran el contenido recuperado de los campos de bases de datos deben agregarse a la etiqueta o no.

El paso **Crear objetos** es visible cuando:

- se inicia el asistente de la base de datos desde la banda de opciones de la pestaña ZebraDesigner**Datos** y se agrega una nueva base de datos haciendo clic en el botón base de datos.

Paso **Crear objetos** para el diseño de etiquetas:

- **Crear un objeto de texto de etiqueta para cada campo:** agrega un objeto de [Texto](#) que tiene el contenido de campo de la base de datos.
- **No crear ningún objeto de etiqueta:** omite la inclusión de objetos nuevos.

NOTA: El número de objetos agregados depende del número de cambios en la base de datos.

Haga clic en **Siguiente**.

Paso 5: Vista previa de los datos y otra configuración de tablas

Este paso brinda una vista previa de los datos tomados de una base de datos. También brinda una configuración adicional de las tablas, como los filtros y el orden.

La pestaña **Datos** muestra una vista previa de los datos tomados del archivo de bases de datos. Puede usar los controles de búsqueda en la parte superior de la sección de vista previa para buscar un registro específico.

NOTA: La vista previa de los datos muestra hasta 1000 filas.

La pestaña **Filtro** filtra los registros de archivos de bases de datos. Permite definir las condiciones de filtrado que se usan para recuperar datos.

- **Agregar condición:** especifica las condiciones de línea única que filtran el contenido que cumple con los criterios establecidos.
- **Agregar grupo:** especifica las condiciones de grupos que filtran el contenido que cumple con los criterios establecidos.

La pestaña **Ordenar** permite ordenar los datos recuperados. La ordenación se aplica a todos los campos que se agregan a la lista de ordenación. Cada campo puede estar en orden ascendente o descendente.

La pestaña **SQL** ofrece una vista previa de las instrucciones SQL generadas.

Haga clic en **Finalizar**. La base de datos está lista para usarla como origen de datos de un .

8.5 Accesos directos de caracteres especiales

ZebraDesigner incluye varios caracteres de control predefinidos, que se seleccionan en el menú desplegable de cualquier cuadro de diálogo con entrada de texto habilitada. Un botón de flecha que se encuentra a la derecha del campo de edición presenta los accesos directos.

EXAMPLE: El carácter FNC1 puede codificarse simplemente como <FNC1>.

Si un carácter especial específico no está disponible en la lista de accesos directos, consulte la secciones "Insertar caracteres con Alt+<ASCII_code>" {page}166 y "Ingresar caracteres con sintaxis <#hex_code>" {page}166.

Código ASCII	Abreviatura utilizada en la aplicación	Descripción del carácter
1	SOH	Principio de encabezado
2	STX	Principio de texto
3	ETX	Final de texto
4	EOT	Fin de la transmisión
23	ETB	Fin de la transmisión del bloque
25	EM	Fin del medio
5	ENQ	Petición
6	ACK	Confirmación
7	BEL	Campana
8	BS	Retroceso
9	HT	Pestaña horizontal
11	VT	Pestaña vertical
13	CR	Retorno de carro
10	LF	Avance de línea
12	FF	Avance de página
14	SO	Desplazar hacia afuera
15	SI	Desplazar hacia adentro
16	DLE	Escape de vínculo de datos
17	DC1	XON - Control de dispositivo 1
18	DC2	Control de dispositivo 2
19	DC3	XOFF - Control de dispositivo 3
20	DC4	Control de dispositivo 4
28	FS	Separador de archivos
29	GS	Separador de grupos
30	RS	Separador de registros
31	US	Separador de unidades
21	NAK	Confirmación negativa
22	SYN	Inactividad sincrónica
24	CAN	Cancelar

26	SUB	Sustituir
27	ESC	Escape
188	FNC	Código de funciones 1
189	FNC	Código de funciones 2
190	FNC	Código de funciones 3
191	FNC	Código de funciones 4

9 Referencia

9.1 Sincronizar configuración del cortador con la impresora

ZebraDesigner sincroniza la configuración del **Cortador** con la impresora actualmente seleccionada y viceversa. Una vez que habilita el cortador en ZebraDesigner, esto también habilita el cortador en **Configuración de impresora**.

SUGERENCIA: **Configuración de impresora** es el diálogo del controlador de la impresora que le permite configurar las propiedades de impresión en detalle. **Configuración de impresora** es accesible desde el [formulario de impresión](#) o la [barra de estado e impresora](#).

La selección del modo cortador en la **Configuración de impresora** depende de cómo configure el **Cortador** en ZebraDesigner:

- **Cortar después de la última etiqueta impresa** activa el cortador en modo normal.
- **Cortar después de un número específico de etiquetas** activa el cortador en **modo normal** en dos casos:
 - El
 - **Conteo horizontal y vertical** de etiquetas en [Etiquetas a lo largo](#) se mantiene en 1.
 - Si la red etiquetas no crea etiquetas en blanco restantes en el papel.
 - **Cortar después de un número específico de etiquetas** activa el cortador en **modo avanzado** en estos dos casos:
 - Imprima una red de etiquetas y no hay etiquetas en blanco restantes en el papel.

EJEMPLO:

Configuramos una red de etiquetas en ZebraDesigner
Configuración del cortador como se muestra en la imagen a continuación:

Labels Across

Horizontal count: 

Vertical count: 

Una única red de etiquetas (etiquetas a lo largo) contiene 4 etiquetas impresas. Si configura el cortador para que se active después de 4, 8, 12, ... etiquetas impresas, no hay etiquetas en blanco restantes. Cada etiquetas 4, 8, 12, ... se traducen a páginas impresas 1, 2, 3, ... en la Configuración de impresora. Como resultado, el cortador trabaja en modo normal.

Si configura el cortador para que se active después de 1, 2, 3, 5, ... (no un múltiplo de 4) etiquetas impresa, el cortador funciona en modo avanzado.

- Configure una condición que active el cortador en la opción **Cortar si se cumple la condición**.

10 Cómo

10.1 Ingresar caracteres con sintaxis <#hex_code>

Otro método para ingresar caracteres especiales es usar la sintaxis <#hex_code>. #hex_code representa una marca de dos caracteres en el sistema numeral hexadecimal. Los valores adecuados van desde 0 (0 decimal) hasta FF (255 decimal).

EXAMPLE: <#BC> (decimal 188) sería lo mismo que <FNC1>, ya que ambos codifican el carácter con código ASCII 0188.

10.2 Insertar caracteres con Alt+<ASCII_code>

Este método es válido únicamente para caracteres que están sobre el código ASCII 32. Un ejemplo típico son los códigos FNC que se utilizan para codificar datos de códigos de barras GS1-128. El software de etiquetado codifica este tipo de código de barras de acuerdo con los estándares, normalmente no debería cambiar nada. No obstante, algunas veces es necesario agregar manualmente dicho carácter a los datos de etiquetas.

Para incluir Códigos de funciones, ingrese el carácter adecuado para el Código de funciones. Los códigos ASCII de Códigos de funciones son los siguientes:

FNC1	0188
FNC2	0189
FNC3	0190
FNC4	0191

Para ingresar un carácter para FNC1, mantenga presionada la tecla **Alt** izquierda y escriba los dígitos 0188 en el teclado numérico. Tenga en cuenta que el cero inicial es obligatorio. Suelte la tecla **Alt** y aparecerá el carácter FNC1.

10.3 Impresión de datos ilimitados

Al imprimir etiquetas con la opción **Todas (cantidad ilimitada)** seleccionada, las etiquetas se imprimen en varias cantidades, en función del contenido de la etiqueta.

La opción **Todas (cantidad ilimitada)** configura la cantidad de impresiones de dos maneras.

10.3.1 Etiqueta con base de datos o contador conectado

Con la opción **Todas (cantidad ilimitada)** seleccionada, el número de etiquetas impresas no se limita por adelantado. Se determina por una de las siguientes propiedades:

- Número de registros de bases de datos a imprimir.
- Cantidad establecida por los contadores utilizados en la etiqueta.

SUGERENCIA: La opción **Todas (cantidad ilimitada)** es útil al imprimir etiquetas conectadas a una base de datos. Por lo general, el número de etiquetas que se imprimen para tales etiquetas no se conoce con antelación. Después de seleccionar esta opción, se imprimen todos los registros relevantes de la base de datos conectada.

NOTA: Cuando se utilizan varios contadores o bases de datos para determinar la cantidad de impresiones, el que tenga el valor más bajo determinará el número de etiquetas impresas.

EXAMPLE:

Valor del contador: 90

Número de valores de base de datos: 100

Número de etiquetas impresas con la opción Todas (cantidad ilimitada): 90

10.3.2 Etiqueta sin base de datos o contador conectado

Si una etiqueta no utiliza base de datos u objetos de contador, se imprime un número máximo admitido de copias de etiquetas idénticas. En tal caso, la impresión continúa hasta que:

- Se apague la impresora.
- La impresora reciba una orden para borrar su búfer de memoria.

NOTA: Al imprimir copias de etiquetas idénticas, utilice un controlador de impresora Zebra para imprimir las etiquetas. El controlador conoce las limitaciones de la cantidad de impresiones e imprime la cantidad exacta admitida de etiquetas.

NOTA: Si selecciona **Todas (cantidad ilimitada)** y la cantidad máxima permitida es 32000, la impresora las imprimirá todas.

10.4 Uso del contador de impresora interno

Casi todas las impresoras térmicas admiten la funcionalidad del contador de incremento interno. Es un contador de impresora especial que cuenta etiquetas internamente. La impresora únicamente recibe el primer valor y aumenta automáticamente el contador en pasos de 1 en las etiquetas siguientes.

SUGERENCIA: El contador interno reduce la cantidad de datos transferidos entre la computadora y la impresora, ya que solo el valor inicial se envía a la impresora. Esto aumenta la velocidad de la producción de etiquetas significativamente.

Para utilizar un contador como elemento de impresora interno, preste atención a los siguientes parámetros:

- La longitud máxima de la variable está limitada por la impresora. Debe buscar este valor en los Manuales de propietarios de impresoras. Si no puede hallar este valor, pruebe hasta encontrarlo.
- La longitud variable debe configurarse habilitando la opción **Limitar longitud** (vaya a **Propiedades de contador > Reglas de entrada**).
- Configure los caracteres permitidos como **Numéricos**.
- El objeto Texto vinculado a la variable debe tener el formato de fuente de impresora interna (asegúrese de que la opción **Mostrar fuentes de impresora únicamente** esté habilitada).

Show printer fonts only •

Bold Underline

Italic Strikethrough

Font scaling: •

- Habilite la opción **Usar siempre el contador de la impresora** en la pestaña **Origen**. Esta opción está disponible únicamente si la variable del contador se configuró correctamente.

Printer Counter _____

Always use computer counter

Always use printer counter

Use printer counter if supported

- Debe aparecer un símbolo de impresora interna en la esquina inferior derecha del objeto Texto que cuenta con el valor del contador.



11 Glosario

A

AI

Identificador de aplicación

ANSI

Instituto Nacional Estadounidense de Estándares

B

BOM

Marca de orden de bytes

C

CIJ

Inyección de tinta continua

CSV

Valores separados por comas

D

DDL

Idioma de definición de datos

DI

Identificador de datos

DMRE

Data Matrix Rectangular Extension

E

EAS

Vigilancia electrónica de artículos

F

FNC

Carácter de extensión de código de barras

G

GTIN

Número global de artículo comercial

H

HIBC

Códigos de barras de la industria de salud

N

NDEF

Formato de intercambio de datos NFC

NFC

Transmisión de datos en proximidad

O

ODBC

Conectividad con bases de datos abiertas de Microsoft

OLE

Incrustación y vinculación de objetos

P

PJM

Modulación de oscilación de fase

R

RF

Radiofrecuencia

RPC

Llamada de procedimiento remoto

RTF

Formato de texto enriquecido

S

SCAC

Código alfa de transportista estándar

T

TID

ID de transpondedor

U

UNC

Convención de nomenclatura universal

UPC

Código de producto comercial



W

WSDL

Lenguaje de descripción de servicios Web

ZEBRA y el cabezal estilizado Zebra son marcas registradas de Zebra Technologies Corporation, inscritas en muchas jurisdicciones en todo el mundo. Todas las demás marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños. ©2019 Zebra Technologies Corporation y sus afiliados. Reservados todos los derechos.



www.zebra.com