

# NiceLabel 2017

## Guía del usuario para diseñadores

Nivel de producto: Designer Express, Rev-1702 ©NiceLabel 2017



Copyright © 2017 NiceLabel. Reservados todos los derechos. Ninguna parte de este documento puede reproducirse sin autorización escrita del autor.

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

# 1 Contenido

<b>1 Contenido</b> .....	<b>3</b>
<b>2 Convenciones tipográficas</b> .....	<b>9</b>
<b>3 Introducción</b> .....	<b>10</b>
3.1 Conceptos Designer básicos .....	10
3.1.1 Etiqueta .....	10
3.1.2 Objeto .....	10
3.1.3 Documento .....	11
3.1.4 Superficie de diseño .....	11
3.2 Soporte de teclado y mouse .....	11
3.2.1 Uso eficiente del teclado y el mouse .....	11
3.2.2 Soporte de la rueda del mouse .....	12
3.2.3 Accesos directos del teclado .....	12
3.3 Opciones (Configurar el programa) .....	14
3.4 Compatibilidad con versiones anteriores de NiceLabel .....	14
<b>4 Información general del área de trabajo</b> .....	<b>16</b>
4.1 Página de inicio .....	17
4.2 Paneles del explorador y objetos .....	17
4.3 Barra de estado e impresora .....	18
4.3.1 Selección de impresora en barra de estado .....	19
4.3.2 Modo de impresión de Windows .....	19
4.4 Pestañas y bandas de opciones .....	20
4.4.1 Pestañas .....	20
4.4.2 Banda de opciones .....	20
4.4.3 Pestaña Archivo .....	20
4.4.4 Pestaña Inicio .....	29
4.4.5 Pestaña Datos .....	32
4.4.6 Pestaña Ver .....	33
4.4.7 Pestañas contextuales .....	34
4.4.8 Pestaña Ayuda .....	47
4.5 Superficie de diseño .....	48
4.5.1 Elementos de la superficie de diseño .....	48

4.5.2 Acciones de edición de la superficie de diseño .....	49
4.5.3 Elementos de ayuda visual .....	49
4.5.4 Ventana de propiedades del objeto .....	50
4.6 Cuadros de diálogo de Administración y Propiedades de documentos .....	50
4.6.1 Propiedades de la etiqueta .....	51
4.7 Menús de contexto .....	51
4.7.1 Menú de contexto de superficie de diseño .....	52
4.7.2 Menú de contexto de objeto .....	53
4.7.3 Menú de contexto de grupo .....	53
<b>5 Etiqueta .....</b>	<b>55</b>
5.1 Asistente de configuración de etiquetas .....	55
5.1.1 Asistente de configuración de etiquetas .....	55
5.1.2 Paso 2: Configurar el tamaño de página .....	56
5.1.3 Paso 3: Seleccionar el diseño de la etiqueta .....	57
5.1.4 Paso 4: Especificar dimensiones de la etiqueta .....	57
5.1.5 Paso 5: Resumen .....	58
5.2 Propiedades de la etiqueta .....	58
5.2.1 Impresora .....	59
5.2.2 Dimensiones de la etiqueta .....	59
5.2.3 Papel .....	60
5.2.4 Rollos .....	61
5.2.5 Estilo .....	62
5.2.6 Información .....	62
5.3 Objetos Etiqueta .....	63
5.3.1 Texto .....	64
5.3.2 Cuadro de texto .....	68
5.3.3 Código de barras .....	71
5.3.4 Imagen .....	72
5.3.5 Rectángulo .....	75
5.3.6 Línea .....	78
5.3.7 Elipse .....	81
5.3.8 Invertir .....	85
5.4 Trabajar con objetos .....	88

5.4.1 Agregar objetos .....	88
5.4.2 Agrupación de objetos .....	89
5.4.3 Girar objetos .....	90
<b>6 Código de barras .....</b>	<b>91</b>
6.1 Origen .....	91
6.2 Código de barras .....	91
6.3 Dígito de control .....	92
6.4 Lenguaje natural .....	92
6.5 Barra de portador .....	94
6.6 Detalles .....	94
6.7 Posición .....	94
6.8 Posición relativa .....	95
6.9 General .....	96
6.10 Configuración disponible y tipos de códigos de barras .....	97
6.10.1 Códigos de barras 1D .....	97
6.10.2 Códigos de barras 2D .....	106
6.10.3 Subtipos de barra de datos GS1 .....	108
6.11 Detalles del código de barras 1D .....	111
6.12 Detalles del código de barras 2D .....	112
6.12.1 Página de códigos .....	112
6.12.2 Columnas .....	112
6.12.3 Modo de compactación .....	112
6.12.4 Nivel de datos .....	112
6.12.5 Codificación .....	113
6.12.6 Nivel de corrección de errores .....	113
6.12.7 Formato .....	113
6.12.8 Filas .....	113
6.12.9 Versión de símbolo .....	113
6.12.10 Truncado .....	113
6.12.11 Versión .....	113
6.13 Características específicas de la barra de datos GS1 .....	114
6.13.1 Origen de la barra de datos GS1 .....	114
6.13.2 Propiedades de la barra de datos GS1 .....	114

6.14 Contenido del código de barras Maxicode .....	114
6.15 Contenido del Código de barras USPS Intelligent Mail .....	116
<b>7 Impresión .....</b>	<b>117</b>
7.1 Panel de impresión (formulario de impresión predeterminado) .....	117
7.2 Procedimiento de impresión .....	121
7.2.1 Paso 1: Creación .....	121
7.2.2 Paso 2: Vista previa .....	121
7.2.3 Paso 3: Selección de impresora .....	121
7.2.4 Paso 4: Definir la cantidad de impresión .....	121
7.2.5 Paso 5. Comenzar impresión .....	122
7.3 Optimizar la velocidad de impresión .....	122
7.4 Cambiar parámetros de impresoras comunes .....	123
7.5 Cambiar opciones de interpolado .....	124
7.6 Impresión de doble cara .....	125
7.7 Definir área no imprimible .....	126
<b>8 Orígenes de datos dinámicos .....</b>	<b>128</b>
8.1 Variables .....	128
8.1.1 Entrada de teclado variable .....	129
8.1.2 Fecha actual .....	131
8.1.3 Hora actual .....	133
8.1.4 Contador .....	135
8.1.5 Solicitudes .....	138
8.2 Vincular a otro objeto .....	138
8.3 Bases de datos .....	138
8.3.1 Tipos de bases de datos admitidas .....	139
8.3.2 Asistente de bases de datos paso a paso .....	139
8.4 Variables internas .....	145
8.5 Variables globales .....	146
8.6 Accesos directos de caracteres especiales .....	147
<b>9 Impresión de NiceLabel .....</b>	<b>149</b>
9.1 Administración de ubicaciones de documentos .....	149
9.2 Abrir documentos .....	150

<b>10 Modo de rastreo</b> .....	<b>151</b>
10.1 Tipos de archivo de comando .....	152
10.1.1 Archivo de comando JOB .....	152
10.1.2 Archivo de comando XML .....	159
10.1.3 Archivo de comando CSV .....	163
10.2 Definición de archivo de exportación de variables .....	164
10.2.1 Definición de archivo .NLVR .....	164
10.2.2 Definición de esquema XML (XSD) para especificación de etiqueta XML .....	167
10.2.3 Ejemplo de archivo .NLVR .....	170
10.3 Definición de archivo de Oracle WMS .....	170
10.3.1 DTD de XML .....	170
10.3.2 Ejemplo de XML de Oracle .....	171
10.4 Importar variables desde etiquetas heredadas .....	172
10.5 Licencias y uso de impresora .....	173
10.6 Soporte para revisión ortográfica .....	174
10.7 Impresión de sesiones .....	176
10.8 Modo de rastreo .....	177
<b>11 Cómo</b> .....	<b>179</b>
11.1 Ingresar caracteres con sintaxis <#hex_code> .....	179
11.2 Ingresar caracteres con Alt+<ASCII_code> .....	179
11.3 Reemplazo de fuente automático .....	179
11.3.1 Configuración de la asignación de fuentes .....	180
11.3.2 Configuración de asignación de muestra .....	180
11.4 Diseñar una etiqueta de longitud variable .....	181
11.5 Impresión multicolor .....	183
11.6 Cómo crear una etiqueta conforme a GS1 .....	183
11.6.1 Agregar contenido de código de barras utilizando la función GS1-128 .....	184
11.7 Impresión de datos ilimitados .....	185
11.7.1 Etiqueta con base de datos o contador conectado .....	185
11.7.2 Etiqueta sin base de datos o contador conectado .....	185
11.8 Uso de contador interno de impresora .....	186
11.9 Instalación de controladores de impresoras .....	187

**12 Soporte con conexión ..... 188**

## 2 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.

**EJEMPLO:** 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.

# 3 Introducción

## 3.1 Conceptos Designer Básicos

Esta sección describe los elementos Designer que permiten diseñar eficazmente una etiqueta simple o crear y administrar una solución de etiquetas compleja con múltiples etiquetas, orígenes de datos dinámicos, y ejecutar acciones automáticamente.

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

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

Si se encuentra con otros elementos desconocidos mientras trabaja con NiceLabel Designer, 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 terminar de crear y diseñar una etiqueta, se puede imprimir utilizando cualquiera de las impresoras instaladas.

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** La creación de soluciones está disponible en PowerForms.

Diseñar una etiqueta para imprimir pertenece a las tareas básicas de Designer. Designer permite crear e imprimir etiquetas independientes y etiquetas que se incluyen en una [solución](#) de impresión.

Lea más acerca de cómo crear, diseñar o editar una etiqueta aquí.

### 3.1.2 Objeto

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** La creación de formularios y el uso de objetos de formularios se pueden encontrar en PowerForms.

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](#).

**EJEMPLO:** 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. El objeto Grupo de opción permite al usuario seleccionar un solo elemento de un conjunto de elementos mutuamente exclusivos.

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

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

### 3.1.3 Documento

El término "documento" se utiliza para etiquetas y formularios y se puede utilizar indistintamente.

**NOTA:** Tenga cuidado de no confundir documento con solución. Una solución siempre es un archivo independiente, mientras que un documento, ya sea una etiqueta o un formulario, puede utilizarse como un archivo independiente o como parte de una solución.

### 3.1.4 Superficie De Diseño

La superficie de diseño es el campo central de Designer, 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 Designer, siga las pautas relacionadas con el uso del teclado y el mouse:

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

### 3.2.1 Uso Eficiente Del Teclado Y El Mouse

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

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 etiquetas](#) o formularios.
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. **Ajustar 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, formulario](#) 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.

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** La creación de formularios y el uso de objetos de formularios se pueden encontrar en PowerForms.

### 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 Designer. Para completar estas tareas, utilice una combinación de teclas estándar.

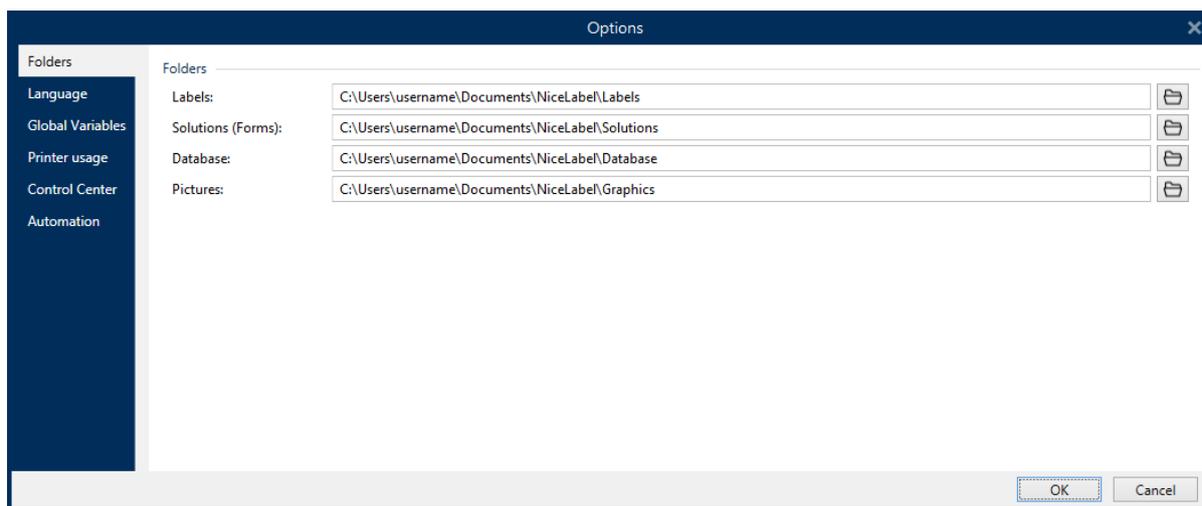
**SUGERENCIA:** Los accesos directos del teclado son un modo más rápido y práctico de elegir comandos. El comando mismo se ejecuta del mismo modo que si se ejecutara desde el menú o la barra de herramientas.

<b>Acción</b>	<b>Presionar</b>
Abrir la etiqueta en blanco conectada a la impresora pre-determinada	Ctrl+Shift+N
Abrir	Ctrl+O
Guardar	Ctrl+S
Cerrar	Alt+F4
Cortar	Ctrl+X
Copiar	Ctrl+C
Pegar	Ctrl+V
Seleccionar todo	Ctrl+A
Negrita	Ctrl+B
Cursiva	Ctrl+I
Cerrar solución	Ctrl+L
Ejecutar formulario	Ctrl+R
Cancelar	Esc
Deshacer	Ctrl+Z
Rehacer	CTRL+Y
Acercar/Alejar	Ctrl+desplazamiento del mouse
Acercar	Ctrl+signo más en teclado numérico
Alejar	Ctrl+signo menos en teclado numérico
Ampliar documento	Ctrl+0
Mover enfoque	Tab o Shift+Tab
Imprimir	Ctrl+P
Mover a la izquierda	←
Mover a la derecha	→
Mover hacia arriba	↑
Mover hacia abajo	↓

## 3.3 Opciones (Configurar El Programa)

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** La creación de soluciones está disponible en PowerForms.

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



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

- [Carpetas](#): le permite seleccionar las ubicaciones predeterminadas para almacenar etiquetas, formularios (soluciones), bases de datos y archivos de imagen.
- [Idioma](#): selecciona el idioma de la interfaz de usuario. Seleccione el idioma preferido entre las opciones disponibles. El idioma de la interfaz de Designer cambia después de que se reinicia.
- [Variables globales](#): ubicación de almacenamiento de las [variables globales](#).
- [Uso de la impresora](#): uso de las impresoras instaladas registrado en forma local.
- [Centro de control](#): permite habilitar y configurar el monitoreo de eventos y trabajos de impresión.
- [Automatización](#): permite configurar NiceLabel Automation.

## 3.4 Compatibilidad Con Versiones Anteriores De NiceLabel

NiceLabel Designer es el software de NiceLabel de próxima generación; creado desde el inicio en una plataforma .NET. NiceLabel Designer hereda muchos de los conceptos y funcionalidades del software NiceLabel 6, pero se basa en tecnología nueva. Como tal, algunas funcionalidades disponibles en NiceLabel 6 se ofrecen de manera diferente o ya no están disponibles.

A pesar de que NiceLabel Designer sigue siendo altamente compatible con la versión anterior de NiceLabel, existen diferencias en las líneas del producto, que son resultado de componentes del software y la plataforma y las decisiones de administración del producto.

Las similitudes y diferencias entre NiceLabel Designer y NiceLabel 6 se explican en detalle en el [artículo de base de conocimiento número 282](#).

# 4 Información general del área de trabajo

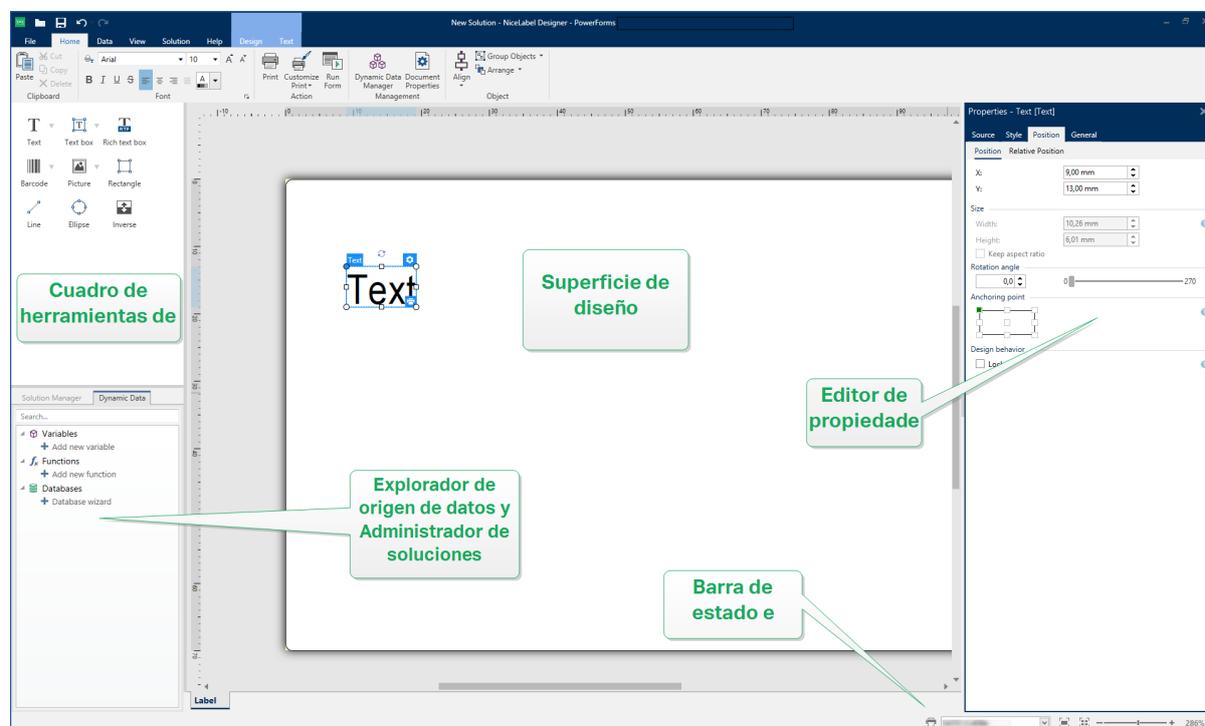
**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** El explorador de orígenes de datos y el administrador de soluciones están disponibles en NiceLabel Designer Pro y PowerForms.

El área de trabajo de Designer 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 Designer 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.

El área de trabajo de Designer consta de los siguientes segmentos:

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



## 4.1 Página De Inicio

La página de inicio de Designer es una página introductoria que se abre una vez que se termina de cargar NiceLabel 2017. Consta de los siguientes segmentos:

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

**SUGERENCIA:** La apariencia de una página de inicio y de sus segmentos depende de la licencia ingresada o del estado de prueba, si aún no se ingresó una licencia.

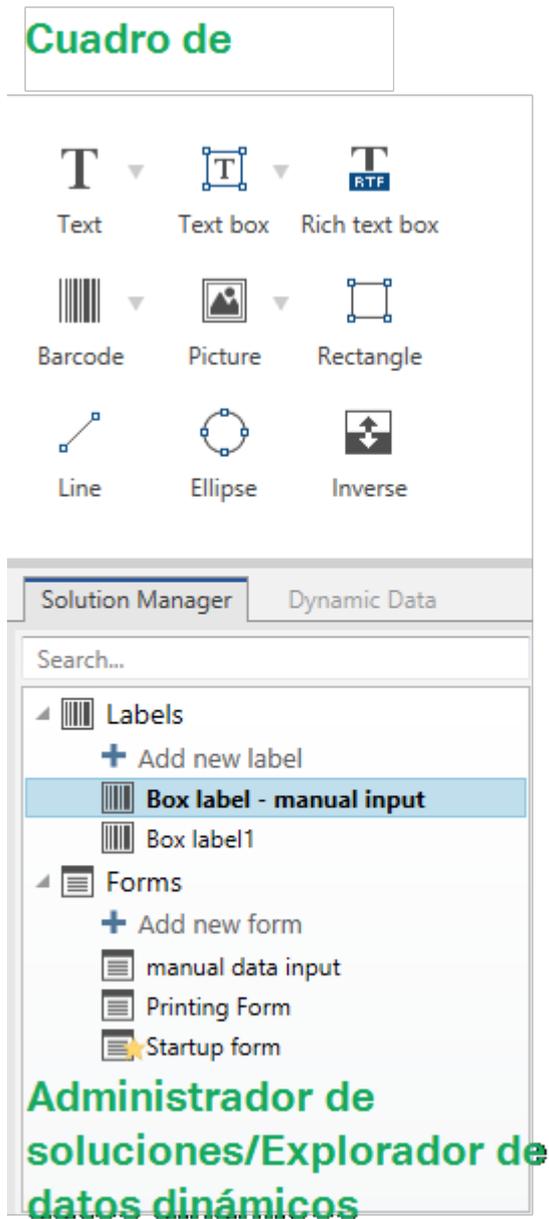
- **Aprender:** acceda a recursos útiles que lo ayudarán a crear etiquetas y soluciones, y a obtener más información sobre NiceLabel 2017.
  - **Videos de capacitación:** utilice este botón para acceder a la colección de la biblioteca de NiceLabel con tutoriales en video. Los tutoriales en video lo ayudan a aprender los aspectos básicos del diseño de etiquetas y la creación de soluciones en pocos minutos.
  - **Guías del usuario:** las guías del usuario ofrecen la colección más completa de descripciones e instrucciones útiles sobre cómo usar NiceLabel 2017. Utilice este botón para acceder a toda la biblioteca en línea de guías del usuario de NiceLabel.
  - **Archivos de muestra:** utilice este botón para acceder a la colección de archivos de etiquetas y soluciones de muestra. Use los archivos de muestra para familiarizarse con NiceLabel 2017, para comenzar a generar nuevos documentos y explorar las capacidades del software. Las muestras lo ayudan a crear etiquetas que cumplen con las normas de la industria, como GS1 y GHS, y etiquetas equipadas con objetos obligatorios, como tablas de nutrición o alérgenos.
- **Controladores de impresoras:** acceda a la colección de controladores de impresoras de NiceLabel. Estos controladores le permiten optimizar sus etiquetas para imprimir con una determinada marca y modelo de impresoras.
- El grupo **Información de software:** contiene información sobre la copia de NiceLabel 2017 instalada, la clave de licencia y la versión instalada. Si hay una nueva versión de NiceLabel 2017 disponible, aparece un enlace de notificación en la página automáticamente. Haga clic en el enlace para descargar e instale la última versión.

## 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 Designer. 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 o formulario. 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 Designer. Tiene las siguientes funciones:

- **Selección de impresora** para el trabajo de impresión actual. Seleccione las impresoras instaladas 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.](#)
- [Indicación de modo de Windows.](#) El modo de Windows se notifica si se deshabilitó la interfaz del controlador de impresora avanzada en [Propiedades de etiquetas > Impresora.](#)

**SUGERENCIA:** El modo de Windows deshabilita los métodos de optimización de impresión.



### 4.3.1 Selección De Impresora En Barra De Estado

La lista desplegable **Selección de impresora en barra de estado** permite la selección instantánea de la impresora para imprimir las etiquetas. La lista tiene las impresoras que se instalaron en el sistema.

Las dimensiones de la superficie de diseño se adaptan a la impresora seleccionada automáticamente, según lo definido por el controlador de la impresora.

### 4.3.2 Modo De Impresión De Windows

Al diseñar e imprimir etiquetas con NiceLabel Designer, se recomienda usar controladores de impresoras NiceLabel para garantizar el rendimiento óptimo de la impresión.

Si la impresora NiceLabel está disponible para la impresora seleccionada, Designer lo indica utilizando el icono del modo de impresión de Windows. La etiqueta se imprimirá utilizando el controlador de impresoras de Windows.

## 4.4 Pestañas Y Bandas De Opciones

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** La creación de formularios y el uso de objetos de formularios se pueden encontrar en PowerForms.

NiceLabel Designer utiliza una interfaz basada en Windows estándar.

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

### 4.4.1 Pestañas

**Pestañas** representa un subconjunto de funciones Designer. 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 Designer 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 opciones incluidas a continuación:

- **Nueva**: crea una etiqueta independiente o una solución completa nuevas.
- **Abrir**: permite abrir archivos de etiquetas o soluciones existentes.
- **Guardar**: guarda la etiqueta o solución activa.

[Guardar como](#): permite guardar el archivo de la etiqueta o solución activa definiendo su nombre y ubicación.

- [Imprimir](#): abre el formulario de impresión.
- **Cerrar**: cierra el documento Designer actual.

**SUGERENCIA:** Esta nota es relevante si tiene la opción [Abrir o crear documentos en nuevas instancias](#) habilitada.

Si un documento se cierra mientras hay otro documento ya abierto, también se cierra su instancia (ventana de NiceLabel 2017).

- [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 [página de inicio](#) de la aplicación. Utilícelo para crear o abrir documentos, acceder a archivos abiertos recientemente, previsualizar archivos y obtener más información sobre NiceLabel 2017.

#### 4.4.3.2 Nueva

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** La creación de soluciones está disponible en PowerForms.

**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.

**NOTA:** También se pueden agregar etiquetas o formularios nuevos en el **Explorador de soluciones**. Consulte la sección [Explorador de soluciones](#) para ver más detalles.

**SUGERENCIA:** Hay dos maneras de abrir nuevas etiquetas o soluciones. Puede decidir abrir cada documento adicional en una instancia (ventana) separada de NiceLabel 2017. Otra manera es abrir documentos adicionales dentro de la instancia de NiceLabel 2017 ya abierta. Para seleccionar la manera que prefiera, vaya a **Archivo > Opciones > Designer**.

**SUGERENCIA:** Al crear una etiqueta nueva en una plantilla de muestra, Designer crea una carpeta nueva dentro de la carpeta Soluciones. La carpeta creada es nombrada como la muestra. Se encuentra en: C:\Users\username\Documents\NiceLabel\Soluciones\newly created folder

#### 4.4.3.3 Abrir

El cuadro de diálogo Abrir permite abrir archivos de etiquetas o soluciones existentes.

**Examinar** permite seleccionar los archivos de etiquetas o soluciones 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 en segundo plano **Guardar como**.

#### 4.4.3.5 Guardar Como

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

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

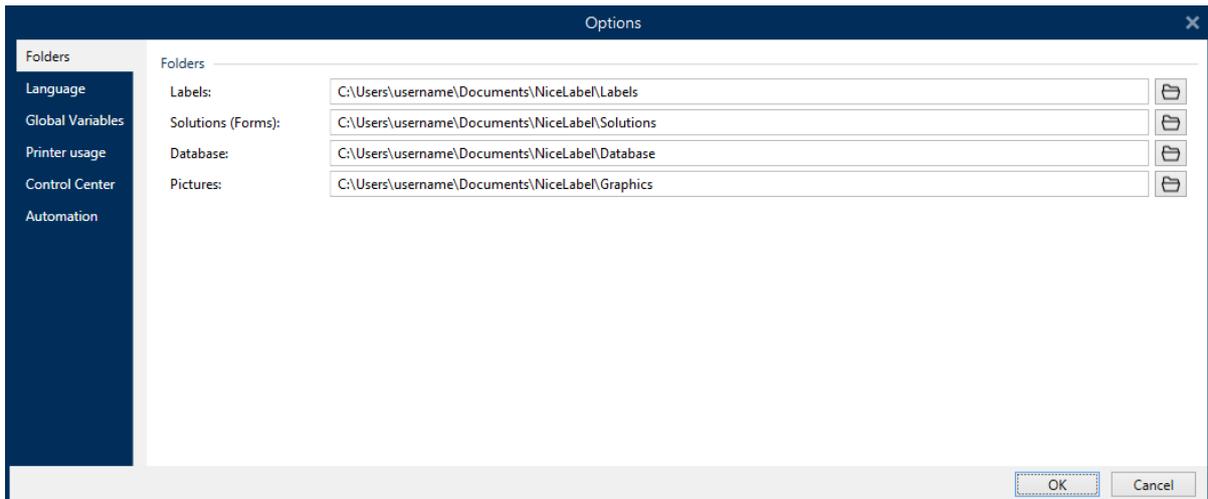
#### 4.4.3.6 Imprimir

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

#### 4.4.3.7 Opciones (Configurar El Programa)

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** La creación de soluciones está disponible en PowerForms.

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



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

- **Carpetas:** le permite seleccionar las ubicaciones predeterminadas para almacenar etiquetas, formularios (soluciones), bases de datos y archivos de imagen.
- **Idioma:** selecciona el idioma de la interfaz de usuario. Seleccione el idioma preferido entre las opciones disponibles. El idioma de la interfaz de Designer cambia después de que se reinicia.
- **Variables globales:** ubicación de almacenamiento de las [variables globales](#).
- **Uso de la impresora:** uso de las impresoras instaladas registrado en forma local.
- **Centro de control:** permite habilitar y configurar el monitoreo de eventos y trabajos de impresión.
- **Automatización:** permite configurar NiceLabel Automation.

#### 4.4.3.7.1 Carpetas

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

**NOTA:** Asegúrese de que la cuenta con la que se está ejecutando Designer en la computadora cuenta 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 Designer.

**SUGERENCIA:** El algoritmo de comprobación que se utiliza para buscar los archivos de etiquetas se describe en detalle [aquí](#).

#### 4.4.3.7.2 Idioma

La pestaña Idioma permite seleccionar el idioma de la interfaz de Designer. 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.

#### 4.4.3.7.3 Variables Globales

La pestaña **Variables globales** permite definir qué ubicación con [variables globales](#) almacenadas debe utilizarse:

- **Utilizar las variables globales almacenadas en el servidor (Centro de control):** establece la ubicación de almacenamiento de variables globales en Centro de control.

**NOTA:** Seleccione Centro de control antes de seleccionar esta opción.

**NOTA:** Esta opción está disponible cuando se utiliza la licencia de Solución de administración de etiquetas NiceLabel.

- **Utilizar las variables globales almacenadas en un archivo (local o compartido):** establece la ubicación de almacenamiento de variables globales en una carpeta local o compartida. Ingrese la ruta de acceso exacta o haga clic en **Abrir** para buscar el archivo.

De manera predeterminada, las variables globales se almacenan en el archivo Globals.tdb en: C:\ProgramData\NiceLabel\Global Variables\.

**SUGERENCIA:** Estas dos opciones son útiles al diseñar soluciones para múltiples clientes con sus propios conjuntos de variables globales.

#### 4.4.3.7.4 Uso De La Impresora

La pestaña **Uso de la impresora** muestra las impresoras que se utilizaron con NiceLabel Designer.

**NOTA:** El registro de uso de la impresora está disponible con licencia multiusuario. Encontrará detalles acerca de la licencia de impresora en la sección [Modo de licencia de impresora](#).

El grupo **Información de uso de la impresora** muestra cuántos puertos de impresora permitidos están en uso para la impresión en múltiples impresoras.

- **Cantidad de impresoras permitidas por licencia:** cantidad de impresoras que se permiten utilizar con la licencia Designer actual.
- **Cantidad de impresoras utilizadas en los últimos 7 días:** cantidad de impresoras que se han utilizado con Designer durante los últimos 7 días.

**ADVERTENCIA:** Si la cantidad de impresoras utilizadas supera la cantidad de impresoras en uso permitidas, NiceLabel 2017 activa el Período de gracia. El software le otorga al usuario final una extensión de 30 días durante la cual la cantidad de impresoras con licencia se duplica. Si el número duplicado también se excede, la impresión se desactiva inmediatamente.

Los estados de impresión pueden verse en múltiples columnas:

- **Impresora:** nombre o modelo de la impresora seleccionada para el trabajo de impresión.

**NOTA:** Si la impresora conectada es compartida, se muestra únicamente el modelo.

- **Ubicación:** nombre de la computadora desde la que se envió el trabajo de impresión.
- **Puerto:** puerto utilizado por la impresora.
- **Último uso:** tiempo transcurrido desde el último trabajo de impresión.
- **Reservada:** evita que la impresora se elimine después de estar inactiva por más de 7 días.

**NOTA:** Si una impresora permanece inactiva por más de 7 días, se eliminará automáticamente a menos que esté habilitada la opción **Reservada**.

El grupo **Permisos** le permite bloquear el uso de la impresora en una estación de trabajo local.

**NOTA:** Antes de activar esta opción, asegúrese de que al menos una impresora esté reservada. Si no hay impresoras reservadas, se informa un error si intenta editar una etiqueta. La impresión también está deshabilitada.

- **Esta estación de trabajo solo puede utilizar impresoras reservadas:** con esta opción habilitada, solo las impresoras reservadas pueden editar e imprimir etiquetas en NiceLabel 2017.

**SUGERENCIA:** Utilice esta opción para no superar la cantidad de puestos de impresoras con licencia disponibles al imprimir en impresoras o aplicaciones de imprimir a archivo no deseadas. Reserve impresoras de etiquetas térmicas o láser exclusivas y limite la impresión solo a ellas para garantizar la impresión continua de etiquetas con una licencia multiusuario.

Esta opción también puede habilitarse utilizando el archivo `product.config`:

1. Navegue a la carpeta Sistema.

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

2. Realice una copia de seguridad del archivo `product.config`.
3. Abra `product.config` en un editor de texto. El archivo tiene una estructura XML.
4. Agregue las siguientes líneas:

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

5. Guarde el archivo. La `Example Printer` está reservada.

#### 4.4.3.7.5 Centro De Control

La pestaña **Centro de control** le permite habilitar y configurar el monitoreo de eventos y trabajos de impresión. El uso de Centro de control permite la ejecución de informes de trabajos de impresión y eventos centralizados, y el almacenamiento centralizado de variables globales.

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** Esta pestaña está disponible únicamente cuando la licencia LMS está activada.

##### Dirección

El grupo **Dirección** define qué servidor de Centro de control debe utilizarse.

- **Dirección del servidor del Centro de control:** URL del servidor de Centro de control conectado. Puede seleccionar en la lista de servidores detectados automáticamente en la red, o bien ingresar manualmente una dirección de servidor.

**NOTA:** Las claves de licencia en el servidor de Centro de control y en la estación de trabajo deben coincidir para habilitar la conexión.

##### Monitoreo De Eventos

El manejo de eventos en Centro de control permite la administración central de las actividades de la estación de trabajo de etiquetado. Las actividades como desencadenar aplicación de software intermedio, alertas, errores, impresión de etiquetas, etc. se informan y registran en Centro de control.

El grupo **Monitoreo de eventos** define qué tipos de eventos debe registrar el Centro de control conectado:

- **Eventos de impresión:** registra los eventos relacionados con la impresión desde la estación de trabajo.
- **Eventos de error:** registra todos los errores informados.

**NOTA:** De manera predeterminada, los Eventos de impresión y los Eventos de error se registran en Centro de control.

- **Actividad de desencadenadores:** registra todos los desencadenadores disparados.
- **Eventos de cambio de estado de desencadenador:** registra los cambios de estado de desencadenador producidos por los desencadenadores disparados.

### Monitoreo De Trabajos De Impresión

El grupo **Monitoreo de trabajos de impresión** le permite registrar los trabajos de impresión completados y en curso en Centro de control.

- **Habilitar registro de trabajos de impresión en el servidor:** activa el registro de trabajos de impresión.
- **Control de impresión detallado:** habilita el monitoreo de los estados informados por la impresora conectada.

**NOTA:** Hay dos requisitos para que esta opción esté disponible:  
 - La impresora debe admitir la comunicación bidireccional.  
 - El controlador de la impresora NiceLabel debe utilizarse para la impresión.

### 4.4.3.7.6 Automatización

La pestaña **Automatización** le permite configurar NiceLabel Automation.

**NOTA:** Esta pestaña se vuelve visible con PowerForms Suite y licencias de LMS.

El grupo **Comunicación de servicio** define la configuración de la comunicación.

- **Puerto de comunicación de servicio:** número del puerto que utiliza Servicio de Automation para la comunicación.

El grupo **Registro** configura el modo en que se registran los mensajes de Automation Manager que se presentan más abajo.

**NOTA:** El tiempo de retención de datos predeterminado es 7 días. Para minimizar el tamaño de la base de datos de registros en sistemas ocupados, reduzca el período de retención.

- **Borrar entradas de registro todos los días a las:** selecciona la hora a la que se borran las entradas de registro diarias.
- **Borrar las entradas de registro cuando tengan más de (días):** establece el tiempo de retención en días.
- **Mensajes de registro:** selecciona los tipos de mensajes que se registran.
  - **Todos los mensajes:** guarda todos los tipos de mensajes en el registro.
  - **Errores y advertencias:** guarda los errores y las advertencias en el registro.
  - **Errores:** guarda los errores en el registro.
  - **Sin registro:** no se registra ningún mensaje.

El grupo **Rendimiento** permite mejorar el tiempo hasta la primera etiqueta y el rendimiento general de Servicio de Automation.

- **Copiar en caché los archivos remotos.** Para mejorar el tiempo hasta la primera etiqueta y el rendimiento general, NiceLabel 2017 admite el almacenamiento en caché de archivos. Cuando carga etiquetas, imágenes y datos de bases de datos desde recursos de red compartidos, debe obtener todos los archivos requeridos antes de que pueda comenzar el proceso de impresión.

**SUGERENCIA:** Si habilita el caché local, se elimina el efecto de latencia de red, ya que todos los archivos se cargan desde el disco local.

Servicio de Automation utiliza la siguiente carpeta local para copiar en caché los archivos remotos: %PROGRAMDATA%\NiceLabel\NiceLabel 2017\FileCache.

- **Actualizar archivos en caché (minutos):** define el intervalo de tiempo en que los archivos en caché se sincronizan con los archivos de la carpeta original. Es el límite de tiempo para que el sistema utilice una versión que puede no ser la última.
- **Eliminar archivos en caché con más de (días):** define el intervalo de tiempo después del cual se eliminan los archivos en caché.

**NOTA:** El almacenamiento de archivos en caché admite formatos de archivos de etiquetas e imágenes. Después de habilitar el almacenamiento de archivos en caché, reinicie Servicio de Automation para que los cambios surtan efecto.

#### 4.4.3.7.7 Designer

La pestala **Designer** le permite configurar el comportamiento de NiceLabel 2017 al abrirse.

- **Abrir o crear documentos en nuevas instancias:** si esta opción está habilitada, los documentos adicionales abiertos aparecen en instancias (ventanas) separadas de NiceLabel 2017. Esto se aplica tanto a las etiquetas y soluciones recientemente creadas como a las existentes.

Si decide deshabilitar esta opción, los documentos adicionales abiertos aparecerán en la instancia actualmente activa de NiceLabel 2017.

#### 4.4.3.8 Acerca De

El cuadro de diálogo Acerca de brinda información sobre la licencia del producto NiceLabel, 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 Designer.

El grupo **Información de la licencia** incluye:

- **Duración del modo de prueba:** información sobre los días restantes para la evaluación del producto. Este segmento ya no será visible después de comprar y activar la licencia del producto.
- **Comprar licencia:** este botón lo dirige a la tienda en línea de NiceLabel.

- **Activar licencia:** este botón abre el cuadro de diálogo de activación de la licencia de Designer. Consulte la [NiceLabel Designer guía de instalación](#) para obtener detalles sobre el proceso de activación de la licencia. Después de activar la licencia, este botón se llama Desactivar licencia. Al hacer clic y confirmar la desactivación, su copia de Designer ya no está activada.
- **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.

**NOTA:** Los cambios de nivel del producto tendrán efecto después de reiniciar la aplicación.

**NOTA:** Si NiceLabel 2017 se instaló con el nivel de producto predefinido (es decir, el nivel fue definido por la licencia ingresada), no hace falta seleccionar el nivel del producto durante el primer inicio.

- **Actualizar licencia:** abre el cuadro de diálogo de actualización del nivel del producto. Consulte la [NiceLabel Designer guía de instalación](#) para obtener detalles sobre el proceso de actualización de la licencia.

El grupo **Información de software:** contiene información sobre la copia de NiceLabel 2017 instalada, la clave de licencia y la versión instalada. Si hay una nueva versión de NiceLabel 2017 disponible, aparece un enlace de notificación en la página automáticamente. Haga clic en el enlace para descargar e instale la última versión.

#### 4.4.4 Pestaña Inicio

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** La creación de formularios y el uso de objetos de formularios se pueden encontrar en PowerForms.

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 al Administrador de datos dinámicos y las propiedades del documento
- **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 o solución a otra.

**SUGERENCIA:** Es compatible copiar y pegar contenido de texto (texto sin formato, RTF) 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.

#### 4.4.4.2 Fuente

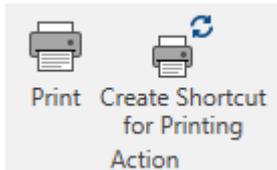
El grupo **Fuente** define las propiedades de la fuente:

- 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.
- **Mostrar u ocultar fuentes de impresora únicamente:** permite alternar entre las fuentes instaladas en las impresoras conectadas.

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

#### 4.4.4.3 Acción

El grupo **Acción** crea un acceso directo de impresión, o inicia el procedimiento.



**Crear acceso directo de impresión** le permite crear un acceso directo de impresión para una etiqueta.

**NOTA:** Al crear un acceso directo para una etiqueta, el acceso directo se llamará **Imprimir [nombre de la etiqueta]**. Después de hacer doble clic en él, se mostrará el cuadro de diálogo de impresión de etiquetas.

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

**Personalizar impresión** abre varias opciones para adaptar los ajustes de impresión.

#### 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 Objeto

El grupo Objeto le permite establecer:

- [Alineación de objetos](#): posicionamiento del objeto de acuerdo con la superficie de diseño y otros objetos existentes.
- [Agrupación y organización de objetos](#).

##### 4.4.4.5.1 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.

#### 4.4.4.5.2 Agrupar/Organizar

**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 Designer 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. Los botones dedicados brindan acceso instantáneo a los tipos de bases de datos más usados. Utilice el botón **Todas las bases de datos** para abrir el asistente en el modo general y para seleccionar el tipo de base de datos durante el paso siguiente.

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 Designer.
- **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 Designer.
- **Ampliar objetos:** muestra todos los objetos en la ventana Designer.
- **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.

**NOTA:** Ciertos modelos de impresoras de inyección de tinta continua (CIJ) solo imprimen en posiciones predefinidas de superficie de la etiqueta. Si dicha impresora está actualmente seleccionada, la configuración de las líneas de división son definidas por el controlador de la impresora y se desactivan para esta etiqueta. La opción **Alinear con líneas de división** se habilita automáticamente.

- **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

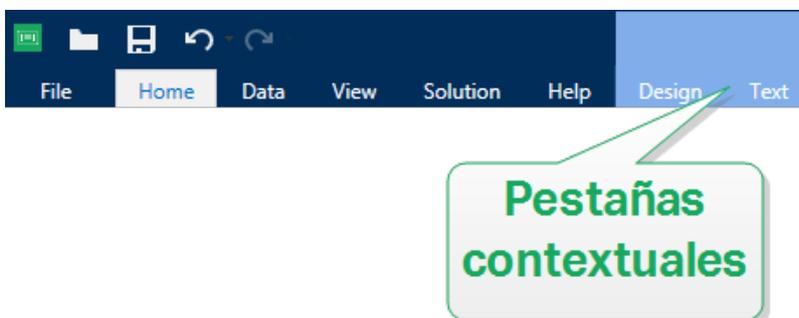
El botón **Girar vista** rota la superficie de diseño en el sentido de las agujas del reloj. Las reglas horizontal y vertical se adaptan a la posición actual de la superficie de diseño.

**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 Designer estándar. La selección de pestañas mostradas depende del objeto que está editando actualmente.

- Las pestañas contextuales específicas de la etiqueta se describen [aquí](#).



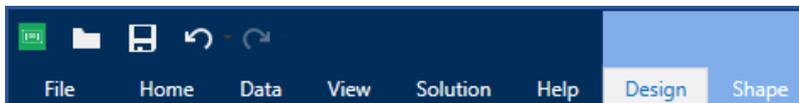
#### 4.4.7.1 Pestañas Contextuales Específicas De La Etiqueta

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 directamente no existiera.
- **Condiciones**: este grupo define el comportamiento del objeto durante la edición y la impresión.
- **Configuración de visibilidad**: define si el objeto seleccionado aparecerá en la etiqueta impresa o no.
  - **Condición**: un objeto está activado o visible si el resultado de la condición dada es "Verdadero".
- **Optimización de impresión**: permite activar el uso de elementos de la impresora (disponibles con los objetos [rectángulo](#), [código de barras](#), [línea](#), [elipse](#) e [inverso](#)).
  - **Usar elementos de impresora si son compatibles**: acelera el proceso de impresión.

**SUGERENCIA:** Si está activado según el modelo de la impresora, una parte del proceso de elementos de etiquetas la maneja directamente la impresora: fuentes internas, formas, códigos de barras, etc.

- **Imprimir siempre como gráficos:** envía e imprime los objetos como archivos gráficos.
- **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 (en px).
- **Ancho y Alto:** dimensiones del objeto.
- **Mantener la relación de aspecto:** garantiza que ambas dimensiones del objeto cambien simultáneamente 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 la disposición en capas y la agrupación del objeto.

- **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:** alinea los objetos seleccionados 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:** alinea los objetos seleccionados con el borde superior del objeto más arriba 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.

**SUGERENCIA:** La alineación de la etiqueta o el formulario se logra presionando la tecla **Ctrl** y haciendo clic en los iconos de alineación incluidos anteriormente.

#### 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** define la configuración básica relacionada con el 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.

**SUGERENCIA:** 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 del elemento de código de barras más angosto en la **Unidad de medida** seleccionada.
- **Altura:** dimensión Y del código de barras en la **Unidad de medidas** seleccionada.
- **Relación:** relación entre la **dimensión X** y la **Altura**.

**SUGERENCIA:** Cada tipo de código de barras tiene el rango de las relaciones permitidas limitadas por el estándar. Designer únicamente permite relaciones válidas.

- **Altura** 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.

**SUGERENCIA:** Si los datos tienen un asterisco "\*", cambia el **carácter de máscara**. El carácter debe tener un valor único que no aparezca en ningún lugar de los datos.

- El botón **Detalles de códigos de barras** abre la configuración del código de barras [1D](#) y [2D](#):
  - **Incluir zonas mudas:** 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.

**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.

- **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 la disposición en capas y la agrupación del objeto.

- **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:** alinea los objetos seleccionados 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.

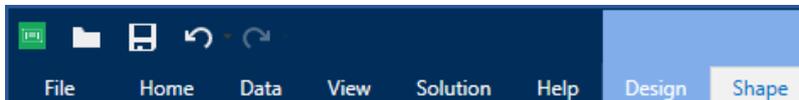
Las opciones de **Alineación vertical** son:

- **Arriba:** alinea los objetos seleccionados con el borde superior del objeto más arriba 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.

**SUGERENCIA:** La alineación de la etiqueta o el formulario se logra presionando la tecla `Ctrl` y haciendo clic en los iconos de alineación incluidos anteriormente.

#### 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.
- [Relleno:](#) este grupo 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.
- **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 fondo:** define el color de relleno de la forma.

### **Organizar**

El grupo **Organizar** define la disposición en capas y la agrupación del objeto.

- **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:** alinea los objetos seleccionados 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.

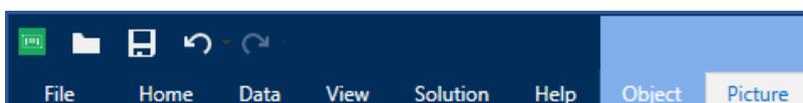
Las opciones de **Alineación vertical** son:

- **Arriba:** alinea los objetos seleccionados con el borde superior del objeto más arriba 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.

**SUGERENCIA:** La alineación de la etiqueta o el formulario se logra presionando la tecla **Ctrl** y haciendo clic en los iconos de alineación incluidos anteriormente.

#### 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:** posiciona al 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 en 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 simultáneamente mientras se ajusta el tamaño.

## Organizar

El grupo **Organizar** define la disposición en capas y la agrupación del objeto.

- **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:** alinea los objetos seleccionados 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.

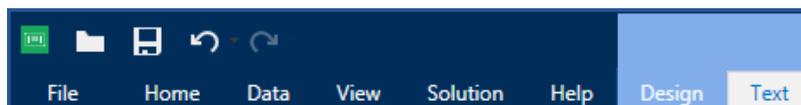
Las opciones de **Alineación vertical** son:

- **Arriba:** alinea los objetos seleccionados con el borde superior del objeto más arriba 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.

**SUGERENCIA:** La alineación de la etiqueta o el formulario se logra presionando la tecla **Ctrl** y haciendo clic en los iconos de alineación incluidos anteriormente.

#### 4.4.7.1.5 Pestaña Contextual De Texto

La pestaña Texto sirve como pestaña contextual para definir el formato de objetos de [Texto](#) y [Cuadro 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. Hay **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.

**SUGERENCIA:** 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 está estirada.

- **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.
- **Espejo:** texto en espejo.
- **Impresión RTL:** imprime el texto de derecha a izquierda.

**SUGERENCIA:** La mayor parte de las impresoras térmicas imprimen automáticamente los textos árabes y hebreos de derecha a izquierda. Active esta opción si el sistema operativo no ofrece soporte RTL nativo.

El botón **Ajustar texto** abre las opciones de tamaño de texto automático.

- **Ninguno:** deshabilita el ajuste de tamaño. En este caso, las dimensiones del campo texto y el tamaño de fuente no se adaptan a la cantidad de contenido insertado en un cuadro de texto.
- **Ignorar contenido excesivo:** quita el contenido de texto que no cabe dentro del objeto.

**SUGERENCIA:** Cuando está habilitado, el objeto solo usa la cantidad de texto que puede estar contenida en el cuadro. El resto del texto se descarta.

- **Ajustar altura para adaptarse al contenido:** fija la altura del cuadro de texto para que se adapte al contenido.
- **Ajustar contenido adaptando el tamaño de fuente:** fija el rango de tamaño aceptable de la fuente del objeto de etiqueta. El tamaño de fuente se adapta al tamaño del cuadro de texto automáticamente.

**NOTA:** El botón **Ajustar texto** está disponible cuando se configura el objeto Cuadro de texto enriquecido.

### Organizar

El grupo **Organizar** define la disposición en capas y la agrupación del objeto.

- **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:** alinea los objetos seleccionados 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.

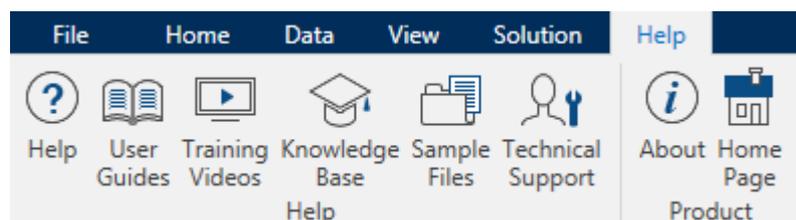
Las opciones de **Alineación vertical** son:

- **Arriba:** alinea los objetos seleccionados con el borde superior del objeto más arriba 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.

**SUGERENCIA:** La alineación de la etiqueta o el formulario se logra presionando la tecla **Ctrl** y haciendo clic en los iconos de alineación incluidos anteriormente.

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

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

- [Página Acerca de del software](#)
- [NiceLabel página web](#)

## 4.5 Superficie De Diseño

La superficie de diseño es el campo central de Designer, 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.

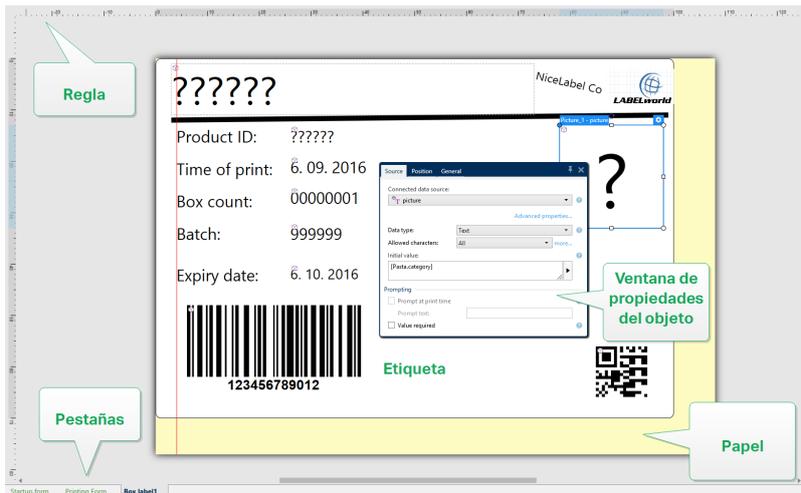
- Los elementos de la superficie de diseño se describen [aquí](#).
- Las acciones de edición de la superficie de diseño se describen [aquí](#).
- Los elementos de ayuda visual de la superficie de diseño se describen [aquí](#).

### 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 del documento.
- **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 que puede utilizarse para diseñar etiquetas. La línea roja muestra el límite del área de impresión actual.
- **Ventana de propiedades del objeto.** Define las propiedades del objeto de etiqueta o. Haga doble clic en un objeto para abrir el cuadro de diálogo.
- **Pestañas.** Las etiquetas actualmente activos son accesibles en pestañas separadas.

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** Las pestañas aparecen únicamente en PowerForms.



## 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:

- **Superposición de objetos:** permite colocar los objetos en múltiples capas. Un objeto se puede colocar arriba o abajo de los objetos contiguos. Las opciones de superposición 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 presentan elementos de ayuda visual que permiten al usuario interactuar al trabajar con NiceLabel Designer.

- 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 Designer [el grupo de la banda de opciones de ayuda visual](#).
- 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 el Designer [grupo de la banda de opciones Alinear](#).

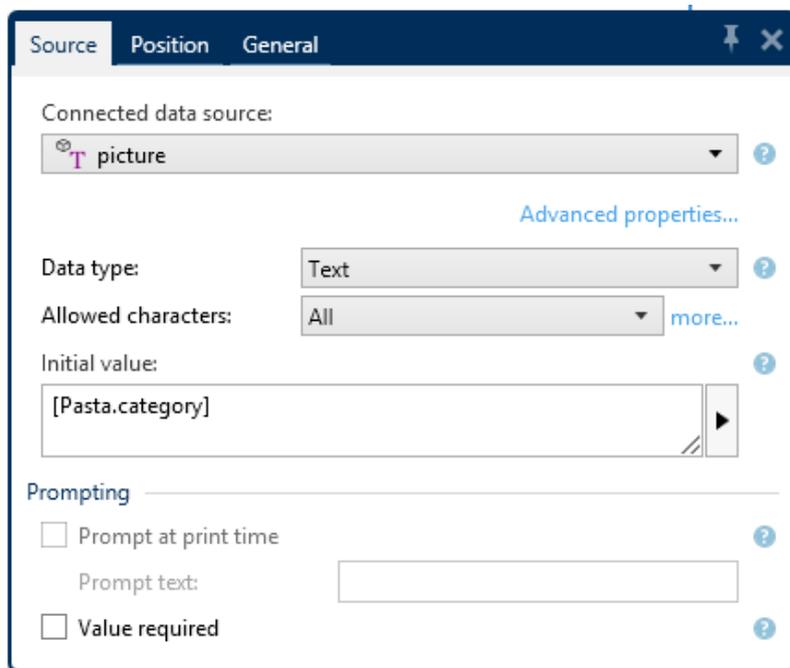
- La **Regla** muestra el área de diseño disponible para la etiqueta (campo blanco) y la página del archivo (campo gris).
- Los **controladores para el ajuste de tamaño** aparecen en los objetos seleccionados (activos). Permiten ajustar las dimensiones de los objetos. Las dimensiones X y Y pueden ajustarse 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](#).



## 4.6 Cuadros De Diálogo De Administración Y Propiedades De Documentos

Designer 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:

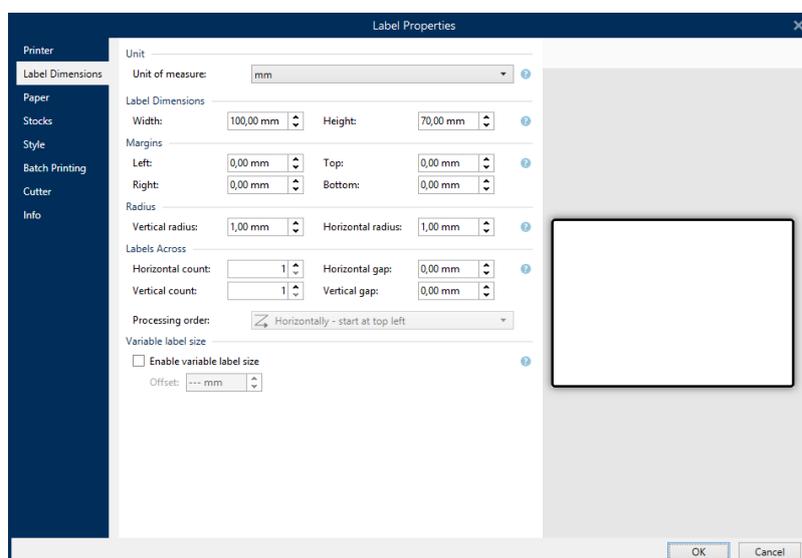
- [Propiedades de la etiqueta](#)

## 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 está disponible en las pestañas de diálogo mencionadas a continuación.

Propiedades de la etiqueta	Descripción
<a href="#">Impresora</a>	Selecciona la impresora preferida.
<a href="#">Dimensiones de la etiqueta</a>	Define la unidad de medida y las dimensiones de la etiqueta.
<a href="#">Papel</a>	Define las propiedades del papel de impresión.
<a href="#">Rollos</a>	Selecciona el tipo de rollo.
<a href="#">Estilo</a>	Define los parámetros del estilo de las etiquetas.
<a href="#">Información</a>	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 Designer, 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.

- Los comandos del menú de contexto de la superficie de diseño se describen [aquí](#).
- Los comandos del menú de contexto del objeto se describen [aquí](#).

## 4.7.1 Menú De Contexto De Superficie De Diseño

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** La creación de formularios y el uso de objetos de formularios se pueden encontrar en PowerForms.

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 [propiedades de la etiqueta](#) o propiedades 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.
- **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.
- **Seleccionar todo:** selecciona todos los objetos en la superficie de diseño.
- **Visibilidad de los marcadores de objetos:** muestra u oculta las propiedades del objeto incluidas a continuación. Los objetos están visibles cuando desplaza 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.
  - **Eventos:** el marcador muestra que el objeto del formulario ejecuta las Acciones asignadas.
- **Zoom:** define el comportamiento del zoom:
  - **Ampliar documento:** muestra toda la etiqueta en la ventana Designer.
  - **Ampliar objetos:** muestra todos los objetos en la ventana Designer.

## 4.7.2 Menú De Contexto De Objeto

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** La creación de formularios y el uso de objetos de formularios se pueden encontrar en PowerForms.

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 cuadro de diálogo [propiedades de la etiqueta](#) o propiedades del formulario.
- **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. Observe que el primer elemento se selecciona haciendo clic en él.
- **Borrar:** elimina el objeto seleccionado de la superficie de diseño.
- **Bloquear posición:** evita que se mueva el objeto seleccionado.
- **Organizar:** coloca los objetos de modo que aparezcan uno delante y otro detrás:
  - **Llevar adelante:** envía el elemento un nivel hacia delante.
  - **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

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** La creación de formularios y el uso de objetos de formularios se pueden encontrar en PowerForms.

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 del documento:** abre el cuadro de diálogo [propiedades de la etiqueta](#) o propiedades del formulario.
- **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. Observe que el primer elemento se selecciona haciendo clic en él.
- **Borrar:** elimina el objeto seleccionado de la superficie de diseño.
- **Seleccionar todo** selecciona todos los objetos agregados a una etiqueta o formulario.

- **Alineación y líneas de división**

- **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 guías:** 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.
- **Mostrar guías de líneas de división:** hace que los puntos de la cuadrícula de la superficie de diseño sean visibles.

El grupo **Visibilidad de los marcadores de objetos** muestra u oculta las siguientes propiedades del objeto:

- **Nombre de objeto:** muestra el nombre de un objeto.
- **Elemento de impresora:** indica que el objeto se imprimirá utilizando una función integrada en la impresora. Esta opción sirve como alternativa para enviar el objeto a la impresora como un gráfico.
- **Origen de datos:** indica que el objeto está conectado a un [origen de datos dinámicos](#).
- **Zoom:** define el comportamiento del zoom:
  - **Ampliar documento:** muestra toda la etiqueta en la ventana Designer.
  - **Ampliar objetos:** muestra todos los objetos en la ventana Designer.
- **Agrupar objetos:** une los objetos seleccionados y hace que se comporten como un solo objeto.

# 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 terminar de crear y diseñar una etiqueta, se puede imprimir utilizando cualquiera de las impresoras instaladas.

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** La creación de soluciones está disponible en PowerForms.

Diseñar una etiqueta para imprimir pertenece a las tareas básicas de Designer. Designer permite crear e imprimir etiquetas independientes y etiquetas que se incluyen en una [solución](#) de impresión.

Lea más acerca de cómo crear, diseñar o editar una etiqueta aquí.

## 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: Selección de impresora](#)
- [Paso 2: Configurar el tamaño de página](#)
- [Paso 3: Diseño de la etiqueta](#)
- [Paso 4: 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 Asistente De Configuración De Etiquetas

#### 5.1.1.1 Paso 1: Selección De 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.

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

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.

**NOTA:** Si cambia la impresora durante el diseño de la etiqueta en el [diálogo Propiedades de etiqueta](#), esto no modifica la selección de la impresora principal en el asistente de configuración de la etiqueta para la etiqueta nueva.

- **Usar siempre la impresora predeterminada:** configura la impresora predeterminada del sistema que se utilizará para el trabajo de impresión actual.

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** La opción de impresión de doble cara está disponible en NiceLabel Designer Pro y PowerForms.

- **Impresión a doble cara:** permite imprimir la nueva etiqueta a doble cara.
- **Campo Vista previa:** muestra el diseño de la etiqueta de acuerdo con las propiedades configuradas actualmente.

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

**NOTA:** Para obtener información adicional sobre los controladores de la impresora seleccionada y su configuración, lea el [Manual de instalación del controlador de NiceLabel](#).

## 5.1.2 Paso 2: Configurar 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.

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](#), esta opción está activada en forma predeterminada.

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.

**NOTA:** Si el rollo seleccionado no es compatible con la impresora, aparece una advertencia. El diseño y la impresión de etiquetas son imposibles.

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

### 5.1.3 Paso 3: Seleccionar 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: 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. horizontal:** distancia horizontal 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:

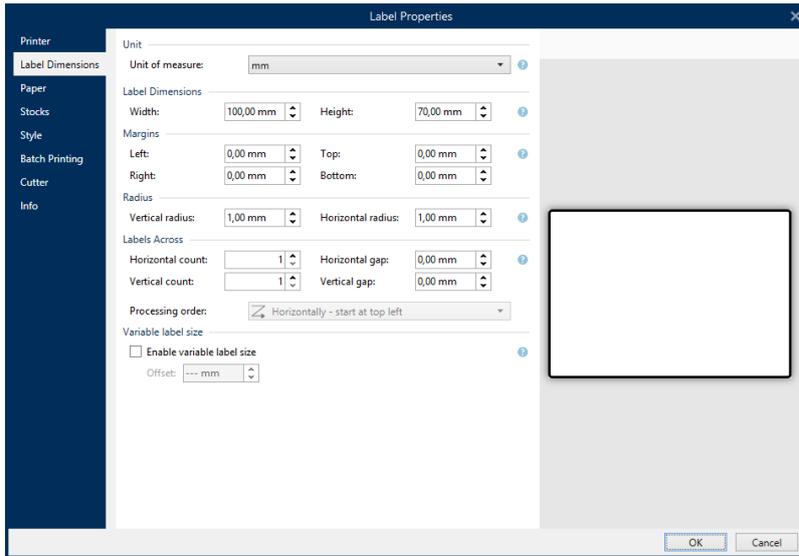
- **Impresora:** impresora seleccionada para imprimir etiquetas.
- **Dimensiones de la etiqueta:** dimensiones de la última etiqueta creada.
- **Dimensiones del papel:** dimensiones de la última etiqueta creada.

## 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 está disponible en las pestañas de diálogo mencionadas a continuación.

Propiedades de la etiqueta	Descripción
<a href="#">Impresora</a>	Selecciona la impresora preferida.
<a href="#">Dimensiones de la etiqueta</a>	Define la unidad de medida y las dimensiones de la etiqueta.
<a href="#">Papel</a>	Define las propiedades del papel de impresión.
<a href="#">Rollos</a>	Selecciona el tipo de rollo.
<a href="#">Estilo</a>	Define los parámetros del estilo de las etiquetas.
<a href="#">Información</a>	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** selecciona 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.

**NOTA:** Para obtener información adicional sobre los controladores de la impresora seleccionada y su configuración, lea el [Manual de instalación del controlador de NiceLabel](#).

- **Usar siempre la impresora predeterminada:** selecciona la impresora predeterminada del sistema que se utilizará para el trabajo de impresión actual.

## 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.

**NOTA:** 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).

**SUGERENCIA:** La mayoría de las impresoras láser y otras impresoras no térmicas no pueden imprimir sobre toda la superficie de la etiqueta. Generalmente, hay un área de la etiqueta que no se imprime de acerca de 5 mm del borde de una página. En Designer, esta área está marcada con una línea roja. Todo objeto que esté sobre esta línea roja o que la supere no se imprime por completo.

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 que se van 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.

**NOTA:** Si se selecciona una impresora térmica en el paso anterior del asistente, esta opción está activada en forma predeterminada.

- **Configurar tamaño de página manualmente (hojas de papel):** el tamaño de la página se configura manualmente.

**NOTA:** Si se selecciona una impresora láser regular en el paso anterior del asistente, esta opción está activada en forma predeterminada.

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

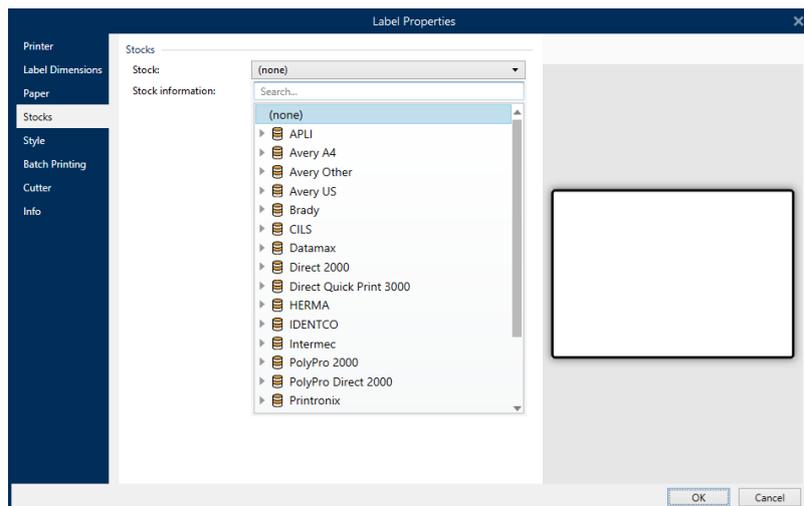
Los rollos de etiquetas son una alternativa que ahorra tiempo para el diseño de etiquetas desde cero. Utilice las plantillas en rollo cuando diseñe etiquetas para un tipo de impresora específico y cuando optimice el proceso de diseño de etiquetas.

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 la imagen:** establece la posición de la imagen en la etiqueta:
  - **Centro:** coloca la imagen en el centro de la etiqueta con sus dimensiones originales. Las imágenes que son más grandes que la etiqueta mostrarán 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:** la imagen de fondo gira 90 grados.
- **Imprimir imagen de fondo:** se imprime la imagen de fondo.

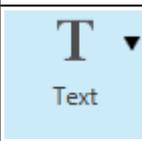
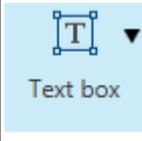
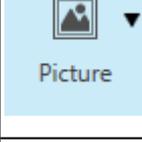
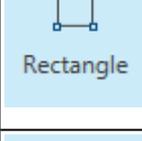
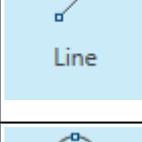
## 5.2.6 Información

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
<a href="#">Texto</a>		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.
<a href="#">Cuadro de texto</a>		Contenedor para el contenido de texto. Puede adaptar su altura según el contenido, o se puede aumentar o disminuir el tamaño de la fuente para ajustarse al marco del objeto.
<a href="#">Código de barras</a>		Objeto para agregar y editar varios tipos de códigos de barras en una etiqueta.
<a href="#">Imagen</a>		Objeto para agregar contenido gráfico en una etiqueta.
<a href="#">Rectángulo</a>		Objeto para crear marcos en forma de rectángulo en una etiqueta.
<a href="#">Línea</a>		Objeto para crear líneas en una etiqueta.
<a href="#">Elipse</a>		Objeto para crear formas circulares en una etiqueta.
<a href="#">Invertir</a>		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.

**SUGERENCIA:** [El objeto Cuadro de texto](#) sirve como alternativa cuando se diseña una etiqueta en la cual el contenido textual debe entrar en un campo de dimensiones predefinidas.

### 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.

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

**La Máscara de contenido** establece el formato de los datos de entrada antes de mostrarlos en una etiqueta.

**El Carácter de máscara** es un carácter utilizado en la máscara que se reemplaza con datos reales en la etiqueta impresa.

#### E J E M P L O

El usuario necesita formatear un número de teléfono para que se pueda leer en la etiqueta. La entrada de datos no se formatea porque se lee desde una base de datos.

Si el valor de entrada de una base de datos es:

+38642805090

y la máscara de contenido es:

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

el resultado es:

(+386) 4280 - 5090

Si los datos tienen el carácter asterisco "\*", cambia el **carácter de máscara**. El carácter debe tener un valor único que no aparezca en ningún lugar de los datos.

### 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 que lo normal. 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 en posición central.
- **Derecha:** texto alineado al borde derecho del objeto.
- **Justificado:** distribuye el texto en forma pareja a ambos lados.

**NOTA:** El justificado se habilita en el cuadro de texto únicamente.

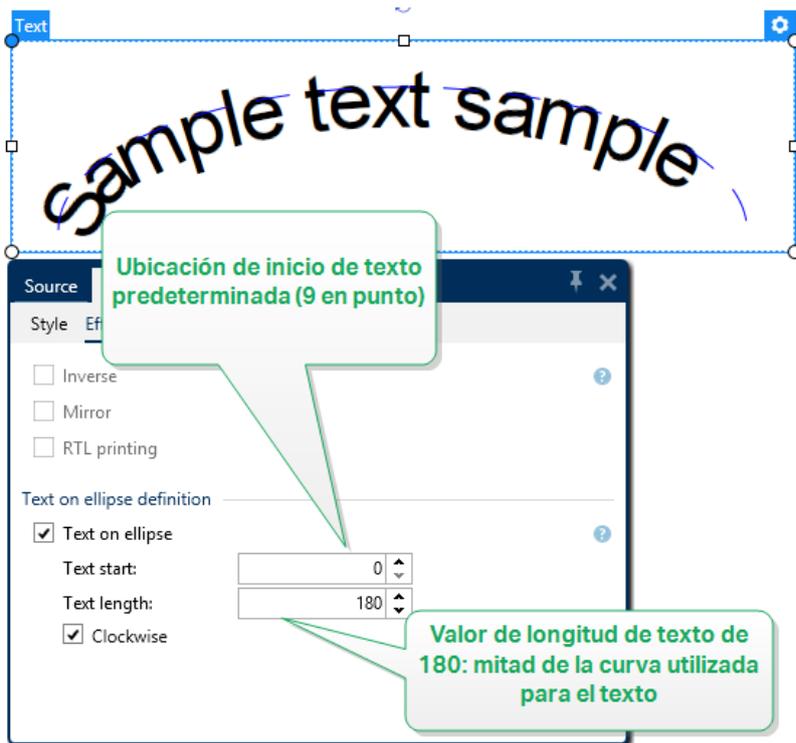
El **espaciado** configura el espacio entre los caracteres y las líneas de texto.

- **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.

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** Este segmento es aplicable a DesignerPro y PowerForms.



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

**SUGERENCIA:** 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.

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 deslizable o haga clic y arrastre el icono  al objeto seleccionado. El ángulo de giro y el control deslizable 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**.

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

### 5.3.1.5 General

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

El **Nombre** configura un ID de objeto único. Se usa como referencia del objeto al definir funciones, variables, secuencias, etc.

**NOTA:** NiceLabel recomienda evitar 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. El objeto sigue visible en la vista preliminar y afecta a los otros objetos en una posición relativa. Esta opción es útil al imprimir en etiquetas prediseñadas o de rollos específicos.
- **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 directamente no existiera.
- **Condición:** hace que un objeto esté activo (editable) si el resultado de la condición dada es "Verdadero". Esta configuración define la visibilidad del objeto al inicio del formulario y cuando cambia el valor de la variable conectada.

**SUGERENCIA:** Se permiten los signos igual (=) y no igual (≠) para utilizar en la condición de visibilidad del objeto. Haga clic en el botón **Igual/No igual** y seleccione el tipo de signo apropiado.

Opción	Vista previa de impresión	Impresión	Posicionamiento relativo

<b>No imprimible</b> (seleccionado)	SÍ	NO	SÍ
<b>Visible</b> (vacío)	NO	NO	NO

## 5.3.2 Cuadro De Texto

El objeto **Cuadro de texto** es un contenedor de contenido textual en una etiqueta. El objeto Cuadro de texto es muy similar al objeto estándar Designer [Texto](#). La diferencia entre estos dos es la presentación del contenido textual con longitud variable. El objeto Texto siempre se expande o reduce para ajustarse a la cantidad de caracteres ingresados. El cuadro de texto, por el contrario, puede adaptar su altura (expandirse/reducirse) según el contenido, o se puede aumentar o disminuir el tamaño de la fuente para ajustar el tamaño al marco del objeto.

**SUGERENCIA:** Garantizar que el contenido se ajuste al cuadro predefinido es especialmente útil cuando se trabaja con datos variables. Independientemente de la longitud del texto, siempre se coloca y muestra en una etiqueta dentro del marco prediseñado.

### 5.3.2.1 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.

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

El grupo **Máscara** establece el formato de los datos de entrada antes de mostrarlos en una etiqueta.

La **Máscara de contenido** establece el formato de los datos de entrada antes de mostrarlos en una etiqueta.

El **Carácter de máscara** es un carácter utilizado en la máscara que se reemplaza con datos reales en la etiqueta impresa.

#### EJEMPLO

El usuario necesita formatear un número de teléfono para que se pueda leer en la etiqueta. La entrada de datos no se formatea porque se lee desde una base de datos.

Si el valor de entrada de una base de datos es:

+38642805090

y la máscara de contenido es:

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

el resultado es:

(+386) 4280 - 5090

Si los datos tienen el carácter asterisco "\*", cambia el **carácter de máscara**. El carácter debe tener un valor único que no aparezca en ningún lugar de los datos.

### 5.3.2.2 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 que lo normal. 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 en posición central.
- **Derecha:** texto alineado al borde derecho del objeto.
- **Justificado:** distribuye el texto en forma pareja a ambos lados.

**NOTA:** El justificado se habilita en el cuadro de texto únicamente.

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.

**Invertir:** colores de fondo del objeto y texto invertidos.

### 5.3.2.3 Límites

El grupo **Borde izquierdo** define el límite del texto a lo largo del borde izquierdo del objeto.

- **Forma:** selecciona una forma básica del límite del texto que se puede personalizar.
- **Ancho:** extiende o reduce horizontalmente el límite izquierdo básico seleccionado.
- **El alto** extiende o reduce verticalmente el límite izquierdo básico seleccionado.

El grupo **Borde derecho** define el límite del texto a lo largo del borde derecho del objeto.

- **La forma derecha** selecciona la forma básica del límite derecho del objeto.
- **El ancho** extiende o reduce horizontalmente el límite derecho básico seleccionado.
- **El alto** extiende o reduce verticalmente el límite derecho básico seleccionado .

**EJEMPLO:** El límite define cómo fluye el texto dentro del objeto.

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

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

**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.

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

### 5.3.2.5 General

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

El **Nombre** configura un ID de objeto único. Se usa como referencia del objeto al definir funciones, variables, secuencias, etc.

**NOTA:** NiceLabel recomienda evitar 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. El objeto sigue visible en la vista preliminar y afecta a los otros objetos en una posición relativa. Esta opción es útil al imprimir en etiquetas prediseñadas o de rollos específicos.
- **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 directamente no existiera.
- **Condición:** hace que un objeto esté activo (editable) si el resultado de la condición dada es "Verdadero". Esta configuración define la visibilidad del objeto al inicio del formulario y cuando cambia el valor de la variable conectada.

**SUGERENCIA:** Se permiten los signos igual (=) y no igual (≠) para utilizar en la condición de visibilidad del objeto. Haga clic en el botón **Igual/No igual** y seleccione el tipo de signo apropiado.

Opción	Vista previa de impresión	Impresión	Posicionamiento relativo
<b>No imprimible</b> (seleccionado)	SÍ	NO	SÍ
<b>Visible</b> (vacío)	NO	NO	NO

### 5.3.3 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.

## 5.3.4 Imagen

El objeto **Imagen** se utiliza 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)

### 5.3.4.1 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.

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 volver a incluir el archivo de la imagen si se utiliza nuevamente.

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

### 5.3.4.2 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 nuevos colores y matices al cambiar el patrón de puntos negros solamente.

**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.

**NOTA:** 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 Designer anula el algoritmo seleccionado usando el diálogo de propiedades de impresora.

- **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. [Aquí](#) se presentan más detalles sobre la interpolación ordenada.
- **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 presenta la opción más lenta. [Aquí](#) se presentan más detalles sobre la interpolación de Floyd Steinberg.

El grupo **Color** le permite personalizar el color de un objeto gráfico.

- **Forzar color de imagen** cambia el color del objeto gráfico. Use la paleta desplegable **Color de imagen** para escoger el color apropiado a usar para el objeto en la etiqueta impresa.

**NOTA:** Esta opción puede usarse con impresoras color usando la [interfaz de controlador de impresora avanzada](#) o [el modo de impresión de Windows](#).

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

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.

**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** deshace las acciones de ajuste de tamaño.

#### 5.3.4.4 General

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

El **Nombre** configura un ID de objeto único. Se usa como referencia del objeto al definir funciones, variables, secuencias, etc.

**NOTA:** NiceLabel recomienda evitar 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. El objeto sigue visible en la vista preliminar y afecta a los otros objetos en una posición relativa. Esta opción es útil al imprimir en etiquetas prediseñadas o de rollos específicos.
- **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 directamente no existiera.
- **Condición:** hace que un objeto esté activo (editable) si el resultado de la condición dada es "Verdadero". Esta configuración define la visibilidad del objeto al inicio del formulario y cuando cambia el valor de la variable conectada.

**SUGERENCIA:** Se permiten los signos igual (=) y no igual (≠) para utilizar en la condición de visibilidad del objeto. Haga clic en el botón **Igual/No igual** y seleccione el tipo de signo apropiado.

Opción	Vista previa de impresión	Impresión	Posicionamiento relativo
<b>No imprimible</b> (seleccionado)	SÍ	NO	SÍ
<b>Visible</b> (vacío)	NO	NO	NO

### 5.3.5 Rectángulo

El objeto **Rectángulo** crea un marco en forma de rectángulo 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 la línea del objeto:
  - **Ninguno:** línea invisible.
  - **Sólida:** línea sólida.
  - **Punto:** línea punteada.
  - **Guión:** línea de guiones.

- **Borrar:** partes de los objetos cercanos son invisibles debajo de la línea de Rectángulo.
- **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 de las propiedades de relleno del objeto:
  - **Ninguno:** objeto completamente transparente.
  - **Borrar:** objetos invisibles detrás del activo.
  - **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.
  - **Diagonal cruzada:** rellena el objeto con líneas diagonales cruzadas.
  - **25 % de color:** opacidad del color de relleno de 25 %.
  - **50 % de color:** opacidad del color de relleno de 50 %.
  - **75 % de color:** opacidad del color de relleno de 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 NiceLabel 2017 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 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:** dimensiones horizontal y vertical del objeto.
- **Mantener la relación de aspecto:** cambio simultáneo de las dimensiones del objeto mientras se ajusta la escala.

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.

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

### 5.3.5.3 General

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

El **Nombre** configura un ID de objeto único. Se usa como referencia del objeto al definir funciones, variables, secuencias, etc.

**NOTA:** NiceLabel recomienda evitar 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. El objeto sigue visible en la vista preliminar y afecta a los otros objetos en una posición relativa. Esta opción es útil al imprimir en etiquetas prediseñadas o de rollos específicos.
- **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 directamente no existiera.

- **Condición:** hace que un objeto esté activo (editable) si el resultado de la condición dada es "Verdadero". Esta configuración define la visibilidad del objeto al inicio del formulario y cuando cambia el valor de la variable conectada.

**SUGERENCIA:** Se permiten los signos igual (=) y no igual (≠) para utilizar en la condición de visibilidad del objeto. Haga clic en el botón **Igual/No igual** y seleccione el tipo de signo apropiado.

Opción	Vista previa de impresión	Impresión	Posicionamiento relativo
<b>No imprimible</b> (seleccionado)	SÍ	NO	SÍ
<b>Visible</b> (vacío)	NO	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.

**NOTA:** Es necesario que esté habilitada la [interfaz avanzada del controlador de la impresora](#) junto con el controlador de impresora de NiceLabel para imprimir este objeto como elemento interno de la impresora.

### 5.3.6 Línea

El objeto **Línea** se utiliza para crear una línea 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 la línea del objeto:
  - **Ninguno:** línea invisible.
  - **Sólida:** línea sólida.
  - **Punto:** línea punteada.
  - **Guión:** línea de guiones.
  - **Borrar:** partes de los objetos cercanos son invisibles debajo de la línea de Rectángulo.
- **Color de esquema:** color de la línea.

**SUGERENCIA:** Los objetos de forma ([Rectángulo](#), [Línea](#) y [Elipse](#)) en NiceLabel 2017 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:** dimensiones horizontal y vertical del objeto.
- **Mantener la relación de aspecto:** cambio simultáneo de las dimensiones del objeto mientras se ajusta la escala.

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." data-bbox="135 649 824 754"/>

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.

### 5.3.6.3 General

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

El **Nombre** configura un ID de objeto único. Se usa como referencia del objeto al definir funciones, variables, secuencias, etc.

**NOTA:** NiceLabel recomienda evitar 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. El objeto sigue visible en la vista preliminar y afecta a los otros objetos en una posición relativa. Esta opción es útil al imprimir en etiquetas prediseñadas o de rollos específicos.
- **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 directamente no existiera.
- **Condición:** hace que un objeto esté activo (editable) si el resultado de la condición dada es "Verdadero". Esta configuración define la visibilidad del objeto al inicio del formulario y cuando cambia el valor de la variable conectada.

**SUGERENCIA:** Se permiten los signos igual (=) y no igual (≠) para utilizar en la condición de visibilidad del objeto. Haga clic en el botón **Igual/No igual** y seleccione el tipo de signo apropiado.

Opción	Vista previa de impresión	Impresión	Posicionamiento relativo
<b>No imprimible</b> (seleccionado)	SÍ	NO	SÍ
<b>Visible</b> (vacío)	NO	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.

**NOTA:** Es necesario que esté habilitada la [interfaz avanzada del controlador de la impresora](#) junto con el controlador de impresora de NiceLabel para imprimir este objeto como elemento interno de la impresora.

## 5.3.7 Elipse

El objeto **Elipse** se utiliza para crear un objeto de forma circular en una etiqueta.

### 5.3.7.1 Estilo

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

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

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

- **Estilo de relleno:** definición de las propiedades de relleno del objeto:
  - **Ninguno:** objeto completamente transparente.
  - **Borrar:** objetos invisibles detrás del activo.
  - **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.
- **Diagonal cruzada:** rellena el objeto con líneas diagonales cruzadas.
- **25 % de color:** opacidad del color de relleno de 25 %.
- **50 % de color:** opacidad del color de relleno de 50 %.
- **75 % de color:** opacidad del color de relleno de 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:** SUGERENCIA: Los objetos de forma (Rectángulo, Línea y Elipse) en NiceLabel 2017 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.

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

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.

Las opciones de **Posición relativa** definen la posición de un objeto cuando el tamaño de la etiqueta o las posiciones de los objetos contiguos se modifican durante el proceso de diseño de la etiqueta.

- **Habilitar posición horizontal relativa:** activa la posición horizontal relativa.
  - **Relativa al borde de la etiqueta:** la posición del objeto se define según el borde de la etiqueta de referencia. Definir el desplazamiento horizontal para el objeto con respecto a este borde.
  - **Relativa a otro objeto:** la posición del objeto se define según el borde del objeto contiguo. Definir el desplazamiento horizontal para el objeto con respecto a este objeto.
  - **Objeto:** selecciona el objeto de referencia para la posición horizontal relativa.
  - **Borde:** borde de referencia del objeto contiguo o borde de la etiqueta (si no hay otros objetos en la etiqueta) para la posición horizontal relativa.
  - **Desplazamiento:** distancia horizontal desde el punto de anclaje del objeto de referencia o el borde de la etiqueta.
- **Habilitar posición vertical relativa:** activa la posición vertical relativa.
  - **Relativa al borde de la etiqueta:** la posición del objeto se define según el borde de la etiqueta de referencia. Definir el desplazamiento vertical para el objeto con respecto a este borde.
  - **Relativa a otro objeto:** la posición del objeto se define según el borde del objeto contiguo. Definir el desplazamiento vertical para el objeto con respecto a este objeto.
  - **Objeto:** selecciona el objeto de referencia para la posición vertical relativa.
  - **Borde:** borde de referencia del objeto contiguo o borde de la etiqueta (si no hay otros objetos en la etiqueta) para la posición vertical relativa.
  - **Desplazamiento:** distancia vertical desde el punto de anclaje del objeto de referencia o el borde de la etiqueta.

**NOTA:** La posición del objeto cambia si cambia el tamaño de la etiqueta o la posición del objeto relacionado.

**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. Se usa como referencia del objeto al definir funciones, variables, secuencias, etc.

**NOTA:** NiceLabel recomienda evitar 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. El objeto sigue visible en la vista preliminar y afecta a los otros objetos en una posición relativa. Esta opción es útil al imprimir en etiquetas prediseñadas o de rollos específicos.
- **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 directamente no existiera.
- **Condición:** hace que un objeto esté activo (editable) si el resultado de la condición dada es "Verdadero". Esta configuración define la visibilidad del objeto al inicio del formulario y cuando cambia el valor de la variable conectada.

**SUGERENCIA:** Se permiten los signos igual (=) y no igual (≠) para utilizar en la condición de visibilidad del objeto. Haga clic en el botón **Igual/No igual** y seleccione el tipo de signo apropiado.

Opción	Vista previa de impresión	Impresión	Posicionamiento relativo
<b>No imprimible</b> (seleccionado)	SÍ	NO	SÍ
<b>Visible</b> (vacío)	NO	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.

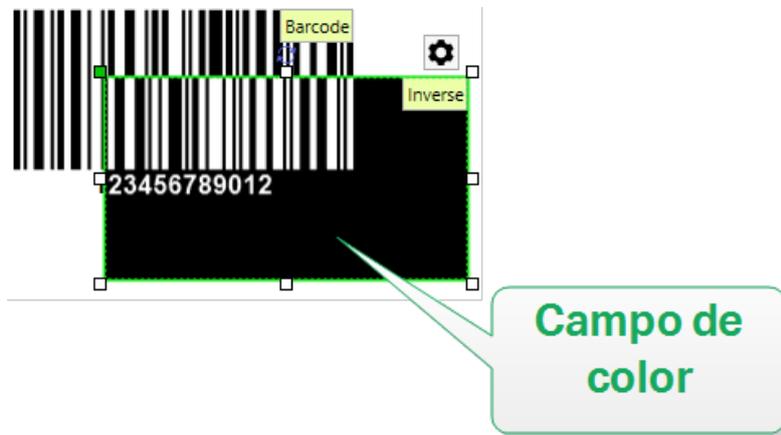
- **Imprimir siempre como gráficos:** envía e imprime los objetos como archivos gráficos.

**NOTA:** Es necesario que esté habilitada la [interfaz avanzada del controlador de la impresora](#) junto con el controlador de impresora de NiceLabel para imprimir este objeto como elemento interno de la impresora.

## 5.3.8 Invertir

### 5.3.8.1 Acerca De

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



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

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.

Las opciones de **Posición relativa** definen la posición de un objeto cuando el tamaño de la etiqueta o las posiciones de los objetos contiguos se modifican durante el proceso de diseño de la etiqueta.

- **Habilitar posición horizontal relativa:** activa la posición horizontal relativa.
  - **Relativa al borde de la etiqueta:** la posición del objeto se define según el borde de la etiqueta de referencia. Definir el desplazamiento horizontal para el objeto con respecto a este borde.
  - **Relativa a otro objeto:** la posición del objeto se define según el borde del objeto contiguo. Definir el desplazamiento horizontal para el objeto con respecto a este objeto.
  - **Objeto:** selecciona el objeto de referencia para la posición horizontal relativa.
  - **Borde:** borde de referencia del objeto contiguo o borde de la etiqueta (si no hay otros objetos en la etiqueta) para la posición horizontal relativa.
  - **Desplazamiento:** distancia horizontal desde el punto de anclaje del objeto de referencia o el borde de la etiqueta.
- **Habilitar posición vertical relativa:** activa la posición vertical relativa.
  - **Relativa al borde de la etiqueta:** la posición del objeto se define según el borde de la etiqueta de referencia. Definir el desplazamiento vertical para el objeto con respecto a este borde.
  - **Relativa a otro objeto:** la posición del objeto se define según el borde del objeto contiguo. Definir el desplazamiento vertical para el objeto con respecto a este objeto.
  - **Objeto:** selecciona el objeto de referencia para la posición vertical relativa.
  - **Borde:** borde de referencia del objeto contiguo o borde de la etiqueta (si no hay otros objetos en la etiqueta) para la posición vertical relativa.
  - **Desplazamiento:** distancia vertical desde el punto de anclaje del objeto de referencia o el borde de la etiqueta.

**NOTA:** La posición del objeto cambia si cambia el tamaño de la etiqueta o la posición del objeto relacionado.

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

### 5.3.8.3 General

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

El **Nombre** configura un ID de objeto único. Se usa como referencia del objeto al definir funciones, variables, secuencias, etc.

**NOTA:** NiceLabel recomienda evitar 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. El objeto sigue visible en la vista preliminar y afecta a los otros objetos en una posición relativa. Esta opción es útil al imprimir en etiquetas prediseñadas o de rollos específicos.
- **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 directamente no existiera.
- **Condición:** hace que un objeto esté activo (editable) si el resultado de la condición dada es "Verdadero". Esta configuración define la visibilidad del objeto al inicio del formulario y cuando cambia el valor de la variable conectada.

**SUGERENCIA:** Se permiten los signos igual (=) y no igual (≠) para utilizar en la condición de visibilidad del objeto. Haga clic en el botón **Igual/No igual** y seleccione el tipo de signo apropiado.

Opción	Vista previa de impresión	Impresión	Posicionamiento relativo
<b>No imprimible</b> (seleccionado)	SÍ	NO	SÍ
<b>Visible</b> (vacío)	NO	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.

**NOTA:** El objeto Invertir solo puede imprimirse como gráficos si está desactivada la interfaz avanzada del controlador de la impresora. Asegúrese de que el [modo de impresión de Windows](#) esté activado antes de imprimir. Haga doble clic en la superficie de diseño para abrir el diálogo **Propiedades de etiqueta** y vaya al panel **Impresora > Impresión >** desactive la opción **Usar interfaz avanzada del controlador de la impresora**.

## 5.4 Trabajar Con Objetos

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

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.

Las acciones incluidas a continuación describen qué acciones son comunes para múltiples tipos de objetos:

- [Agregar un objeto](#): agrega un objeto a la superficie de diseño.
- Agregar un objeto con origen de datos conectado: haga clic en la flecha hacia abajo junto al botón del objeto y seleccione un origen de datos nuevo o existente para conectar de manera instantánea el objeto agregado recientemente a un origen de datos dinámicos.
- [Agrupar](#): utilice esta función para que múltiples objetos se comporten como uno solo.
- [Girar](#): cambia el ángulo del objeto seleccionado. [Aquí](#) se encuentran más detalles sobre cómo girar los objetos.
- [Ajustar el tamaño](#): configura el tamaño de un objeto.
- [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.

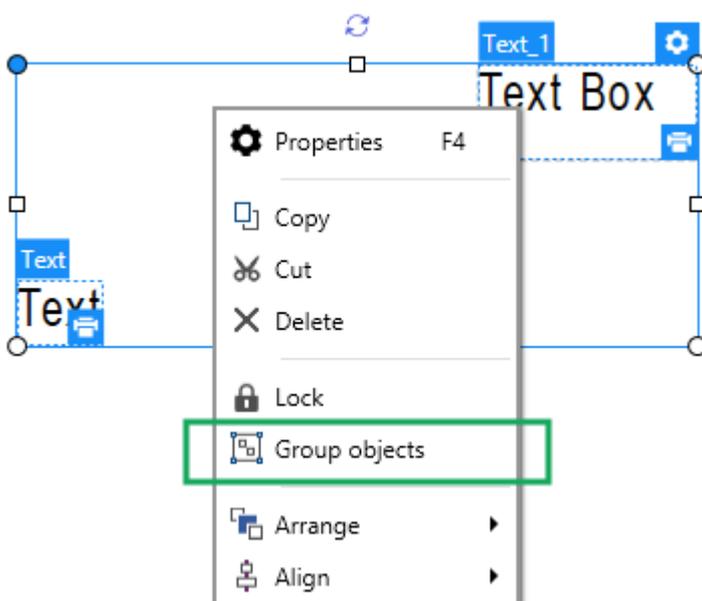
**NOTA:** El tamaño del objeto [Texto](#) no se puede definir utilizando este método, su tamaño se define dinámicamente.

- **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 los elementos y pegarlos directamente en una etiqueta
  - el contenido gráfico del portapapeles se pega como objeto [Imagen](#) insertado.
  - El texto de una línea se pega como objeto [Texto](#).
  - El texto de varias líneas se pega como objeto [Cuadro de texto](#).

## 5.4.2 Agrupación De Objetos

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 Objetos

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. Se puede acceder de dos maneras a los comandos de giro:

- haga clic en **Posición** en el [grupo Posición](#) de la pestaña Diseño
- Vaya a **Propiedades de objeto -> Posición -> Ángulo de giro**.

- 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

Designer 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 Designer:

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

En Designer, 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.

El campo **Contenido** se usa para introducir 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:** relación entre la **dimensión X** y la **Altura**.

**SUGERENCIA:** Cada tipo de código de barras tiene el rango de las relaciones permitidas limitadas por el estándar. Designer únicamente permisos utilizando relaciones válidas.

- **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.

**NOTA:** Si los datos ya incluyen un dígito de control no válido, Designer 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.

El grupo **Máscara** establece el formato de los datos de entrada antes de mostrarlos en una etiqueta.

La **Máscara de contenido** establece el formato de los datos de entrada antes de mostrarlos en una etiqueta.

El **Carácter de máscara** es un carácter utilizado en la máscara que se reemplaza con datos reales en la etiqueta impresa.

#### E J E M P L O

El usuario necesita formatear un número de teléfono para que se pueda leer en la etiqueta. La entrada de datos no se formatea porque se lee desde una base de datos.

Si el valor de entrada de una base de datos es:

+38642805090

y la máscara de contenido es:

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

el resultado es:

(+386) 4280 - 5090

Si los datos tienen el carácter asterisco "\*", cambia el **carácter de máscara**. El carácter debe tener un valor único que no aparezca en ningún lugar de los datos.

## 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 2D](#)

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

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 Posición Relativa

Las opciones de **Posición relativa** definen la posición de un objeto cuando el tamaño de la etiqueta o las posiciones de los objetos contiguos se modifican durante el proceso de diseño de la etiqueta.

- **Habilitar posición horizontal relativa:** activa la posición horizontal relativa.
  - **Relativa al borde de la etiqueta:** la posición del objeto se define según el borde de la etiqueta de referencia. Definir el desplazamiento horizontal para el objeto con respecto a este borde.
  - **Relativa a otro objeto:** la posición del objeto se define según el borde del objeto contiguo. Definir el desplazamiento horizontal para el objeto con respecto a este objeto.
  - **Objeto:** selecciona el objeto de referencia para la posición horizontal relativa.
  - **Borde:** borde de referencia del objeto contiguo o borde de la etiqueta (si no hay otros objetos en la etiqueta) para la posición horizontal relativa.
  - **Desplazamiento:** distancia horizontal desde el punto de anclaje del objeto de referencia o el borde de la etiqueta.
  
- **Habilitar posición vertical relativa:** activa la posición vertical relativa.
  - **Relativa al borde de la etiqueta:** la posición del objeto se define según el borde de la etiqueta de referencia. Definir el desplazamiento vertical para el objeto con respecto a este borde.
  - **Relativa a otro objeto:** la posición del objeto se define según el borde del objeto contiguo. Definir el desplazamiento vertical para el objeto con respecto a este objeto.
  - **Objeto:** selecciona el objeto de referencia para la posición vertical relativa.
  - **Borde:** borde de referencia del objeto contiguo o borde de la etiqueta (si no hay otros objetos en la etiqueta) para la posición vertical relativa.
  - **Desplazamiento:** distancia vertical desde el punto de anclaje del objeto de referencia o el borde de la etiqueta.

**NOTA:** La posición del objeto cambia si cambia el tamaño de la etiqueta o la posición del objeto relacionado.

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

## 6.9 General

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

El **Nombre** configura un ID de objeto único. Se usa como referencia del objeto al definir funciones, variables, secuencias, etc.

**NOTA:** NiceLabel recomienda evitar 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. El objeto sigue visible en la vista preliminar y afecta a los otros objetos en una posición relativa. Esta opción es útil al imprimir en etiquetas prediseñadas o de rollos específicos.
- **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 directamente no existiera.
- **Condición:** hace que un objeto esté activo (editable) si el resultado de la condición dada es "Verdadero". Esta configuración define la visibilidad del objeto al inicio del formulario y cuando cambia el valor de la variable conectada.

**SUGERENCIA:** Se permiten los signos igual (=) y no igual (≠) para utilizar en la condición de visibilidad del objeto. Haga clic en el botón **Igual/No igual** y seleccione el tipo de signo apropiado.

Opción	Vista previa de impresión	Impresión	Posicionamiento relativo
<b>No imprimible</b> (seleccionado)	SÍ	NO	SÍ
<b>Visible</b> (vacío)	NO	NO	NO

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

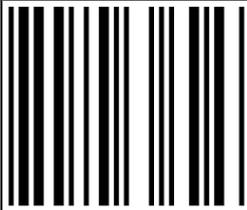
**SUGERENCIA:** Si es compatible con el modelo de la impresora seleccionada, una parte del proceso de elementos de etiquetas la maneja directamente la impresora (por ejemplo, fuentes internas, formas, códigos de barras). Esto acelera el proceso de impresión debido también a la reducción en el tráfico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

**NOTA:** Es necesario que esté habilitada la [interfaz avanzada del controlador de la impresora](#) junto con el controlador de impresora de NiceLabel para imprimir este objeto como elemento interno de la impresora.

## 6.10 Configuración Disponible Y Tipos De Códigos De Barras

### 6.10.1 Códigos De Barras 1D

Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
Anker		Variación de código Ple-sssey. Se usa para los sistemas de punto de venta antes de la llegada del código EAN.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Corrección de espacio</a>
Bookland		Código de barras EAN-13 utilizado exclusivamente para libros.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Corrección de espacio</a>

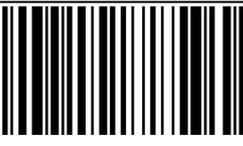
Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
Codabar		Simbología de código de barras lineal de nivel binario y con comprobación automática, sin dígito de suma de comprobación anexo. Ampliamente utilizada en bibliotecas y sistemas de envío de paquetes.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a>
Code93		Se permiten 43 caracteres. Conjunto de caracteres ASCII admitidos mediante el uso de combinaciones de 2 caracteres.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Corrección de espacio</a>
Code128		Codificación de datos de densidad doble, conjunto de caracteres ASCII admitidos.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Corrección de espacio</a>
Code128-A		Caracteres ASCII 00 a 95 (0 a 9, A a Z y códigos de control), caracteres especiales y FNC 1-4 admitidos.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Corrección de espacio</a>
Code128-B		Caracteres ASCII 32 a 127 (0 a 9, A a Z, a a z), caracteres especiales y FNC 1-4 admitidos.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Corrección de espacio</a>

Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
Code128C		00 a 99 (codifica cada dos dígitos con un código) y FNC1	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Corrección de espacio</a>
Code-39		Código de barras completamente alfanumérico para utilizar con sistemas de entrada de datos.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Espacio entre caracteres</a> <a href="#">Corrección de espacio</a>
Code-39 completo ASCII		Se admite un conjunto de caracteres 28 ASCII, incluidos los asteriscos	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Espacio entre caracteres</a> <a href="#">Corrección de espacio</a>
Code-39 Tri Optic		Marca de cartucho de cinta de computadora	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Espacio entre caracteres</a> <a href="#">Corrección de espacio</a>

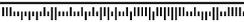
Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
Dun-14		Sistema de numeración para enviar contenedores que utiliza otros tipos de códigos de barras.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda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

Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
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.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Barra descendente</a> <a href="#">Incluir espacio blanco EAN</a>
Ean-14		Productos comercializados.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Corrección de espacio</a>
Ean-8		Marca de paquete pequeño, en la que un código de barras EAN-13 sería demasiado grande.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Barra descendente</a> <a href="#">Incluir espacio blanco EAN</a> <a href="#">Corrección de espacio</a>

Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
Ean-8 + 2		Se utiliza únicamente si el artículo es demasiado pequeño para un código EAN-13.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Barra descendente</a> <a href="#">Incluir espacio blanco EAN</a>
Ean-8 + 5		Se utiliza únicamente si el artículo es demasiado pequeño para un código EAN-13.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Barra descendente</a> <a href="#">Incluir espacio blanco EAN</a>
GS1-128		Variante de Code 128, inserta automáticamente un carácter FNC1 después del carácter inicial.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Corrección de espacio</a>
Intercalado 2 de 5		Se utiliza en film de 135, para códigos de barras ITF-14 y en embalaje.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Corrección de espacio</a>

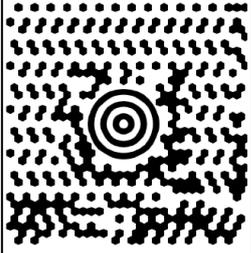
Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
ITF 14	 1 23 45678 90123 1	Embalaje de nivel superior. GTIN incluido.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a>  Dígito de control  Lenguaje natural  Barra de portador Pestaña Detalles: <a href="#">Corrección de espacio</a>
ITF 16	 12345 67890 12345 2	Embalaje de nivel superior. GTIN incluido.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a>  Dígito de control  Lenguaje natural  Barra de portador Pestaña Detalles: <a href="#">Corrección de espacio</a>
MSI	 123456789012	Se usa principalmente para control de inventario, marcado de envases de almacenamiento y estanterías en entornos de depósitos.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a>  Dígito de control  Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Corrección de espacio</a>
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: <a href="#">Corrección de espacio</a>
Plessey	 123456789012	Una de las primeras simbologías de código de barras. Todavía se usa en bibliotecas y para etiquetas de estanterías en tiendas minoristas.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a>  Dígito de control  Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Corrección de espacio</a>

Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
SSCC-18		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.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Corrección de espacio</a>
Upc Case Code		Se utiliza para cartones, cajas o tarimas que contienen productos con número de identificación UPC o EAN.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Corrección de espacio</a>
Upc-A		Identificación del producto en los pagos del comercio al por menor. GTIN incluido.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Barra descendente</a> <a href="#">Corrección de espacio</a>
Upc-A + 2		Identificación del producto en los pagos del comercio al por menor. GTIN incluido. Se utiliza con revistas y periódicos.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Barra descendente</a> <a href="#">Corrección de espacio</a>

Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
Upc-A + 5		Identificación del producto en los pagos del comercio al por menor. GTIN incluido. Se utiliza para precios de libros.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Barra descendente</a>
Upc-E		Identificación del producto en los pagos del comercio al por menor. GTIN (comprimido) incluido. Adaptado para paquetes más pequeños.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Barra descendente</a> <a href="#">Simbología</a>
Upc-E + 2		Identificación del producto en los pagos del comercio al por menor. GTIN (comprimido) incluido. Adaptado para paquetes más pequeños.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Barra descendente</a>
Upc-E + 5		Identificación del producto en los pagos del comercio al por menor. GTIN (comprimido) incluido. Adaptado para paquetes más pequeños.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Dígito de control Lenguaje natural Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a> <a href="#">Barra descendente</a>
Código de barras USPS Intelligent Mail		Seguimiento y clasificación de correspondencia y sobres grandes en Estados Unidos.	<a href="#">Contenido del Código de barras USPS Intelligent Mail</a> Pestaña Detalles: <a href="#">Incluir zona muda</a>

## 6.10.2 Códigos De Barras 2D

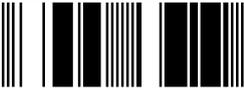
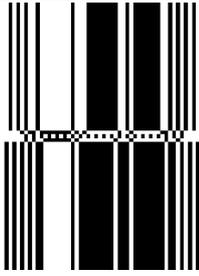
Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
Aztec		Alta capacidad, el tamaño del símbolo se ajusta automáticamente en función de la cantidad de datos de entrada.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Pestaña Detalles: <a href="#">Página de códigos</a> <a href="#">Nivel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

Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
MaxiCode		Utilizado por UPS en etiquetas de envío para clasificación de paquetes y direcciones en todo el mundo.	<a href="#">Contenido de MaxiCode</a> 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.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Pestaña Detalles: <a href="#">Página de códigos</a> <a href="#">Codificación</a> <a href="#">Nivel de corrección de errores</a> <a href="#">Versión de símbolo</a>
MicroPDF		Versión compacta de PDF-417.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Pestaña Detalles: <a href="#">Página de códigos</a> <a href="#">Modo de compactación</a> <a href="#">Versión</a>
PDF-417		Utilizado comúnmente en transporte, administración de inventarios, etc. El código tiene comprobación automática y decodificación bidireccional.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Pestaña Detalles: <a href="#">Página de códigos</a> <a href="#">Modo de compactación</a> <a href="#">Columnas</a> <a href="#">Nivel de corrección de errores</a> <a href="#">Filas</a> <a href="#">Truncado</a>

Código de barras	Ejemplo	Información	Configuración disponible
QR		Código de barras de matriz legible por teléfonos inteligentes y escáneres QR. Tamaño adaptable a la cantidad de datos codificados.	<a href="#">Configuración básica de códigos de barras</a> Pestaña Detalles: <a href="#">Página de códigos</a> <a href="#">Codificación</a> <a href="#">Nivel de corrección de errores</a> <a href="#">Versión de símbolo</a>

## 6.10.3 Subtipos De Barra De Datos GS1

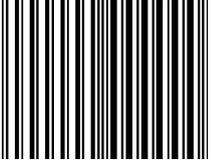
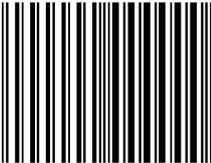
### 6.10.3.1 Tipos De Símbolos Lineales

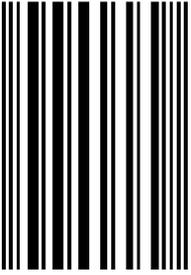
Subtipos de barra de datos GS1	Ejemplo	Información
Omnidireccional		Escaneo omnidireccional, hasta 20 billones de valores codificables.
Apilado		Símbolo truncado apilado para escaneo omnidireccional con longitud de símbolo reducida.
Omnidireccional apilado		Símbolo de altura completa apilado en dos filas separadas por un delimitador.
Truncado		Altura reducida 13 veces la dimensión X. Para escáneres de mano.
Expandido		Escaneo omnidireccional, longitud de contenido variable.

Subtipos de barra de datos GS1	Ejemplo	Información
Expandido apilado		Escaneo omnidireccional, longitud de contenido variable, longitud reducida debido al apilado (2 a 11 filas). Consulte la sección Segmentos por fila.
Limitado		Rango limitado de valores, para escáneres de mano.

### 6.10.3.2 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 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.

Subtipos de barra de datos GS1	Ejemplo	Información
Expandido apilado		<p>Escaneo omnidireccional, longitud de contenido variable, longitud reducida debido al apilado (2 a 11 filas). Consulte la sección Segmentos por fila.</p>
Limitado		<p>Rango limitado de valores, para escáneres de mano.</p>
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>

Subtipos de barra de datos GS1	Ejemplo	Información
UPC-E		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 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:** Defina la configuración del código de barras disponible con respecto al tipo de código de barras seleccionado actualmente.

Designer 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.

**SUGERENCIA:** 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:** Código de barras UPC **Sistema de números:**
  - 0, 1, 6, 7 y 8 son para códigos UPC regulares.
  - 2 es para elementos con anchos aleatorios; por ejemplo, carne, marcada en la tienda.
  - 3 es para elementos relacionados con el Código Nacional de Medicamentos y el Servicio Nacional de Salud.

- 4 es para marcar en la tienda elementos 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 desplegadas ofrecen opciones específicas compatibles con los estándares.

**SUGERENCIA:** Designer 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, Designer 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. Cada columna tiene 10 módulos de ancho, lo que significa que un solo código de barras tiene capacidad para codificar hasta 929 caracteres de símbolos. En teoría, un solo código de barras PDF417 puede almacenar hasta 1850 caracteres alfanuméricos, 2710 dígitos o 1108 bytes.

### 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 32–126 y ASCII 9, 10 y 13 imprimibles (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 códigos de barras activos.

## 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, Designer 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. Utilice la función GS1 para codificar los datos correctamente (para obtener más información sobre GS1 y otras funciones, consulte el tema Funciones). 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. Los números más altos hacen que el símbolo sea más largo. Los números más bajos aumentan la altura del 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).

Designer 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**.

**SUGERENCIA:** 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 (habilitada con el tipo de campo de Código postal de <b>Dos campos (5 y 4 dígitos)</b> ).	Obligatorio. 4 dígitos numéricos definen la microubicación.
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, Designer 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 las solicitadas o la [entrada de teclado variable](#).
- [Filtrar y seleccionar qué registros deben imprimirse](#)
- Definir la configuración de la impresora.
- Controlar la cantidad de impresión.
- Definir la configuración de cantidad adicional.

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** Esta sección es aplicable a PowerForms.

El cuadro de diálogo de impresión Designer sirve como formulario de impresión personalizado. Consta de objetos de formularios predefinidos que se pueden configurar, mover, agregar o eliminar. [Aquí](#) encontrará más detalles sobre cómo usar el formulario de impresión.

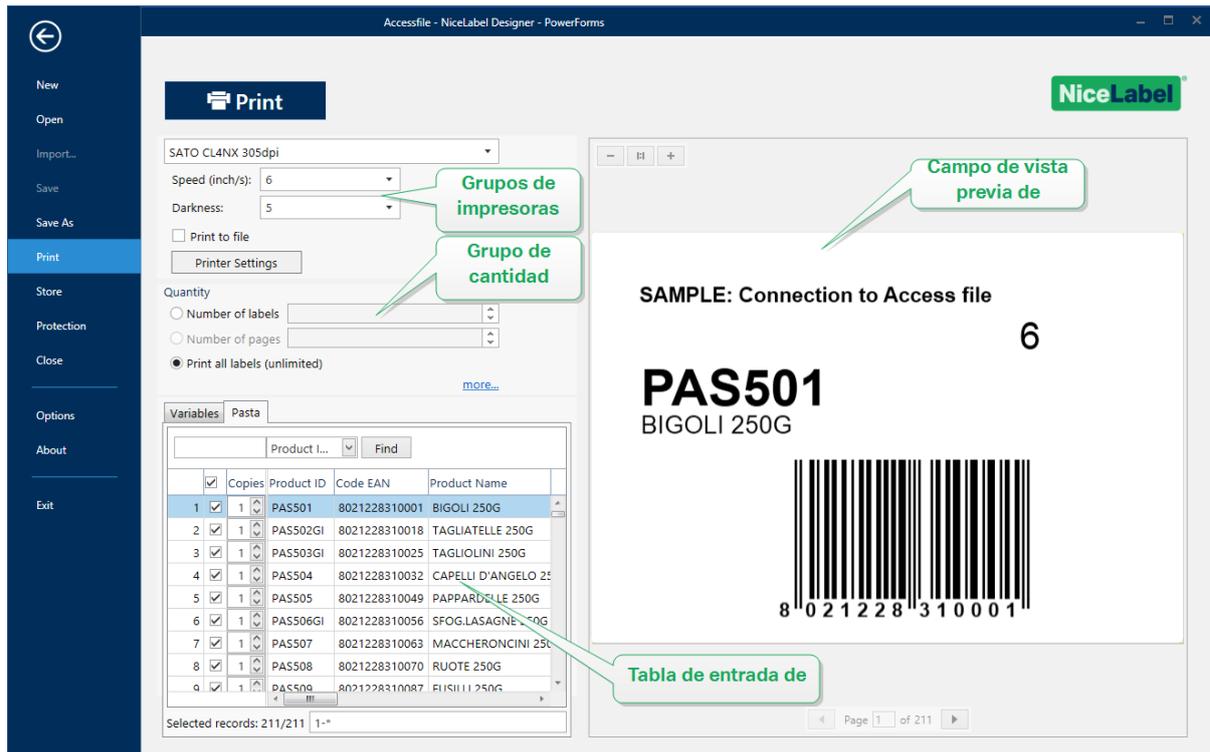
Para abrir el cuadro de diálogo de impresión, haga clic en el botón **Imprimir** en el [grupo Acción](#) de la banda de opciones de la [pestaña Inicio](#) o presione **Ctrl+P**.

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

**SUGERENCIA:** NiceLabel Designer también permite imprimir sin abrir la aplicación Designer. Si no se necesita editar la etiqueta, utilice [Designer Impresión de NiceLabel](#) para abrir e imprimir los archivos de etiquetas para imprimir directamente.

## 7.1 Panel De Impresión (formulario De Impresión Predeterminado)

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



**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** La disponibilidad de las funciones predeterminadas del formulario de impresión depende del nivel del producto seleccionado.

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 del controlador 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.

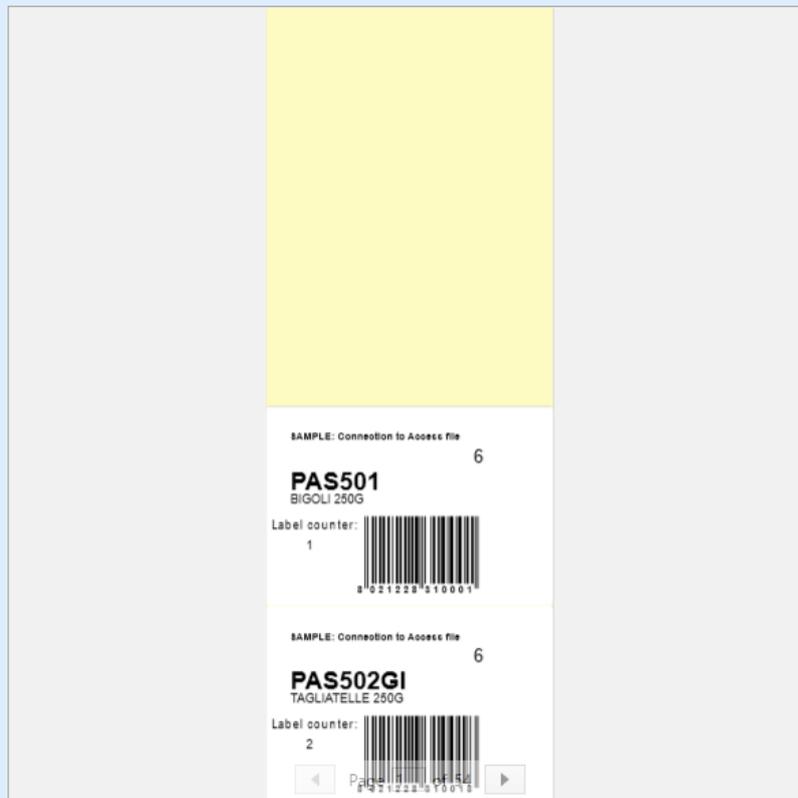
**NOTA:** La opción **Número de páginas** se activa si se configura más de 1 etiqueta por página debajo de [propiedades de etiqueta > dimensiones de etiqueta.](#)

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

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.

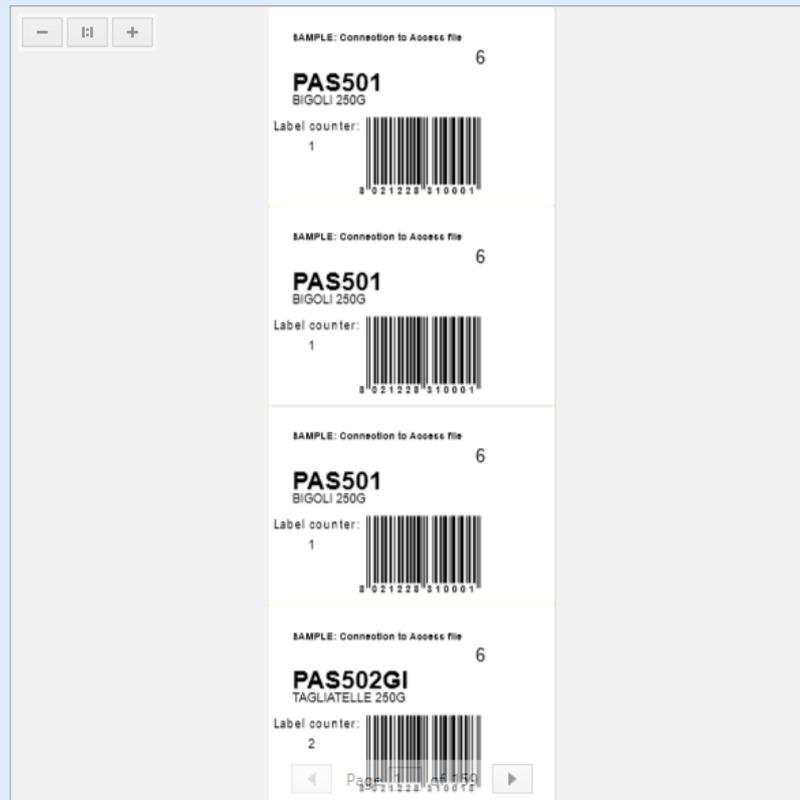
**EJEMPLO:** 1 página incluye 5 etiquetas. El **Número de etiquetas omitidas en la primera página** se configura en tres. Se imprimen 2 etiquetas en la primera página.



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

-

**EJEMPLO:** 1 página incluye 5 etiquetas. **Copias idénticas por etiqueta** se configura en 3. Hay 3 copias de cada etiqueta impresa.



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

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

Número 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 previa de impresión** muestra el diseño de la etiqueta actual y su contenido.

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

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** La creación de soluciones está disponible en PowerForms.

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

### 7.2.1 Paso 1: Creación

Cree una etiqueta independiente nueva o edite una existente en una [solución](#).

### 7.2.2 Paso 2: Vista Previa

El campo de vista previa de las etiquetas es una parte del Designer [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. Si decide personalizar el formulario de impresión predeterminado o crear uno nuevo, asegúrese de agregar el objeto Vista previa de etiqueta al formulario. El formulario de impresión ofrece la vista previa de la etiqueta únicamente si está presente el objeto Vista previa de etiqueta.

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** Este segmento es aplicable a DesignerPro y PowerForms.

**SUGERENCIA:** El formulario de impresión predeterminado se puede personalizar. Para adaptarlo y crear un cuadro de diálogo de impresión personalizado, vaya a la pestaña **Inicio** > **grupo Acción** y haga clic en **Formulario de impresión personalizado**. Lea más acerca de la personalización del formulario de impresión [aquí](#).

### 7.2.3 Paso 3: Selección De Impresora

Elija la impresora preferida en el menú desplegable de la pestaña **Impresora**. Se incluyen todas las impresoras instaladas 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.

### 7.2.4 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. Aquí se presentan más detalles sobre esta opción.

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.

## 7.2.5 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 Designer. 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.

**SUGERENCIA:** 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

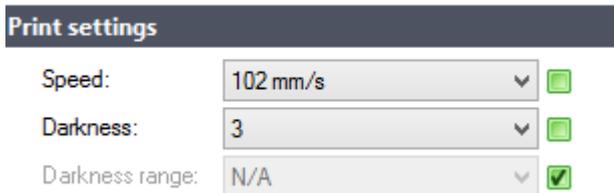
Al diseñar una etiqueta, también se define qué impresora se deberá utilizar para imprimirla. Cada archivo de etiquetas almacena su propia configuración de impresora para el controlador de impresora seleccionado.

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**.



**NOTA:** 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



#### Printer

▼

Speed (inch/s):  ▼

Darkness:  ▼

Print to file

**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 NiceLabel se utiliza un controlador de impresora para la impresión de etiquetas.

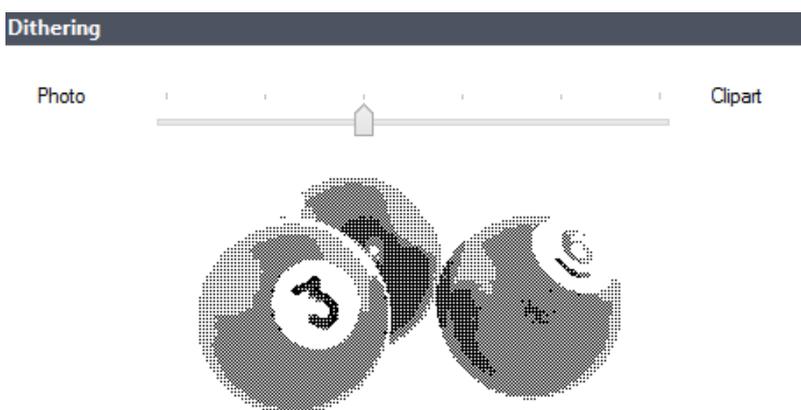
El interpolado es un proceso de conversión de imágenes de color o escala de grises a imágenes en blanco y negro que se pueden imprimir en impresoras térmicas. Normalmente, las impresoras térmicas no pueden imprimir imágenes en color, y pueden imprimir un punto en la etiqueta o dejar el área en blanco.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

## 7.6 Impresión De Doble Cara

NiceLabel Designer admite la impresión de doble cara para impresoras de oficina y térmicas.

Para habilitar la impresión de doble cara, abra el [cuadro de diálogo de propiedades de la etiqueta](#) y habilite la opción **Impresión de doble cara** en la pestaña **Impresión**.

**NOTA:** La opción está disponible únicamente cuando el controlador de la impresora seleccionada utilizado admite la impresión de doble cara.

Tan pronto como habilite esta opción, los lados de la etiqueta aparecen visibles al hacer clic en las pestañas debajo de la superficie de diseño.



Al imprimir en una impresora de oficina, estas dos páginas siempre se imprimen una después de la otra. Se envían a la impresora en el mismo orden.

**SUGERENCIA:** Asegúrese de habilitar la funcionalidad dúplex en la configuración del controlador de la impresora.

Al imprimir con una impresora térmica, NiceLabel el controlador de la impresora se ocupa del procesamiento y la impresión adecuados de las etiquetas. Utilice un controlador de impresora adecuado NiceLabel para habilitar la funcionalidad de impresión de doble cara.

## 7.7 Definir Área No Imprimible

El área no imprimible es la parte de la etiqueta donde la impresora no puede imprimir. Habilitar la opción de área no imprimible en el controlador de impresora le permite aumentar virtualmente el tamaño de la etiqueta.

Las impresoras térmicas sólo pueden imprimir etiquetas colocadas debajo del cabezal de impresión. Si tiene etiquetas más anchas y si el cabezal de impresión no cubre completamente la etiqueta, la parte de la etiqueta que sobresale del cabezal de impresión no se podrá imprimir.

**SUGERENCIA:** El área no imprimible suele ser el área de la etiqueta a la izquierda y a la derecha del cabezal de impresión.

Al establecer un área no imprimible, le informa a Designer que hay una etiqueta más amplia de lo normal insertada en la impresora. El software dibujará líneas verticales rojas para identificar el área no imprimible.

**NOTA:** ¡No confunda el área no imprimible con los márgenes de la etiqueta! El área no imprimible no desplaza los objetos de la etiqueta sobre la superficie de diseño.

Para definir el área no imprimible, realice 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. Vaya a la pestaña **Opciones de impresora**.
4. Ingrese los valores del **Área no imprimible**.

**EJEMPLO:** Tiene una impresora con un cabezal de impresión de 10 cm (4 pulgadas) y una etiqueta de 12 cm de ancho. Inserta la etiqueta en el centro de la impresora, de modo que sobresalga del cabezal de impresión equitativamente de ambos lados. Define una nueva etiqueta en el software de etiquetado con 12 cm de ancho. Al configurar el área no imprimible en 1 cm a la izquierda y 1 cm a la derecha, le informa al software de etiquetado que el ancho real de la etiqueta es de 10 cm. La superficie de diseño tendrá dos líneas verticales rojas que identificarán el área no imprimible.

**SUGERENCIA:** Las líneas verticales rojas también son visibles cuando se cambia a otra impresora para imprimir la misma etiqueta. Es posible que la impresora original tenga un cabezal de impresión más ancho que la nueva. EL ancho máximo de las etiquetas no es el mismo para ambas impresoras. Designer intentará conservar las dimensiones originales de la etiqueta y definirá el área no imprimible de forma automática en la nueva impresora.

# 8 Orígenes de datos dinámicos

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** La creación de formularios y el uso de objetos de formularios se pueden encontrar en PowerForms.

Los orígenes de datos dinámicos constituyen una parte esencial del trabajo con NiceLabel Designer. En caso de que sea necesario, permiten el uso de objetos de etiquetas y formularios que cambian de manera dinámica su contenido con cada etiqueta impresa.

**EJEMPLO:** 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, Designer 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.
- Vincular a otro objeto: el contenido de un objeto se define por el contenido de otro objeto (vinculado) de una etiqueta.

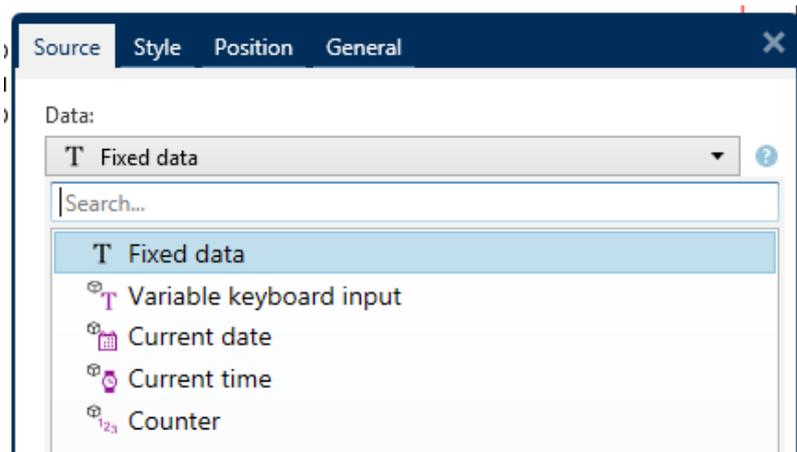
## 8.1 Variables

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 Designer fácilmente para dar formato a las etiquetas utilizando datos variables.

Designer 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.



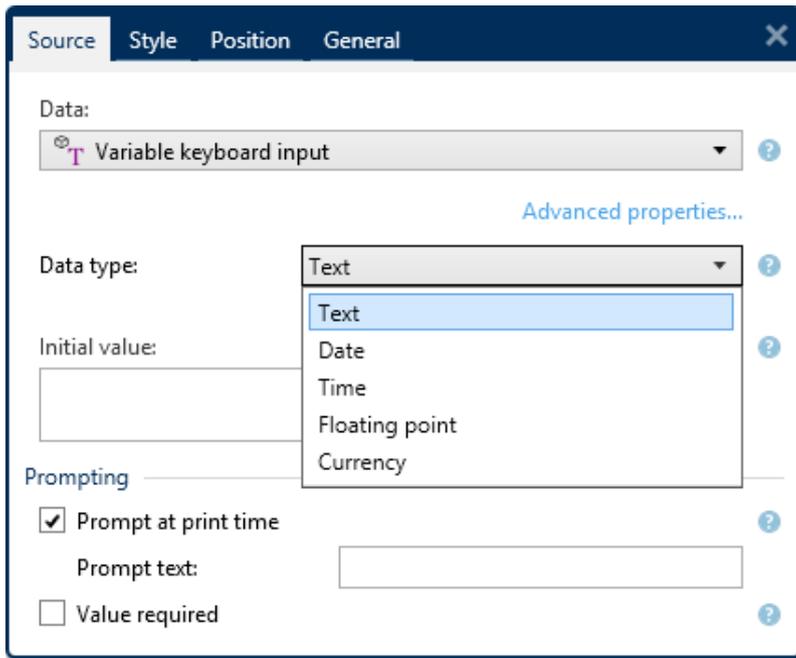
## 8.1.1 Entrada De Teclado Variable

**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 define utilizando uno de los siguientes métodos:
  - Ingresando manualmente un valor fijo. Se permite el uso de caracteres de cualquier grupo de caracteres permitidos.
  - Usar un valor dinámico: **Insertar campo de base de datos**. Seleccione un campo de base de datos de las bases de datos agregadas anteriormente. Lea cómo agregar una base de datos [aquí](#).
  - Usar un [carácter especial](#):
    - el carácter especial puede ingresarse manualmente usando los signos de menor que/mayor que, por ejemplo <CR>, <LF> ...
    - Los caracteres especiales pueden seleccionarse en la [lista](#) desplegable.

**NOTA:** Designer admite valores combinados como valor inicial. Lea más sobre cómo combinar valores [aquí](#).

**EJEMPLO:** Un valor inicial combinado de una variable puede contener un valor fijo, un origen de datos dinámicos y caracteres especiales. El orden de los elementos insertados puede configurarse como aleatorio. Tres opciones:

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

**SUGERENCIA:** 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](#).

El grupo **Valor dinámico** define cómo se maneja el último valor dinámico usado de una variable.

- **Recordar el último valor usado (valor dinámico):** Designer almacena el último valor usado de una variable. El último valor usado se almacena en un archivo de texto externo en la misma ubicación que el archivo de etiqueta o solución. Los archivos que almacenan los últimos valores usados tienen el mismo nombre que la etiqueta o solución, seguido de la extensión .dvv.

**NOTA:** Al compartir etiquetas con valores dinámicos, asegúrese de no compartir únicamente los archivos de etiqueta o solución (.nbl), sino también los archivos que almacenan los últimos valores dinámicos usados (.dvv).

**NOTA:** La etiqueta deben guardarse antes de habilitar esta opción.

**EJEMPLO:** El último valor usado es útil si se necesita la continuación de la numeración de la última etiqueta impresa (por ejemplo, número de serie). Se guarda el último valor del contador, y la numeración continúa desde este punto en el próximo uso.

## 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 **Acerca de** identifica la variable y define el idioma y el formato de entrada de la fecha.

- **Nombre:** nombre de variable único. Este nombre se utiliza como referencia de la 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 fecha. Los formatos de fecha disponibles se encuentran [aquí](#).

**NOTA:** 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.

**EJEMPLO:** 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.

- **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.

**SUGERENCIA:** Para configurar un desplazamiento de fecha negativo, utilice la función Desplazamiento de fecha.

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

Designer 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	Abreviatura del día del nombre de la semana.
dddd	Día completo del nombre de la semana.

MMMM	Nombre completo del mes.
MMM	Abreviatura del nombre del mes.
E	Número de días desde 1. Enero. Ocupa entre uno y tres caracteres.
EEE	Número de días desde 1. 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 la 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](#).

**NOTA:** 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 el formato de 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

Designer 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 durante su uso.
- **Descripción:** es un campo que permite agregar más información y sugerencias.

El grupo de configuración **Definición** define el comportamiento del contador.

- **Tipo de contador:** valor de contador que aumenta o disminuye:
  - **Incremental:** el valor 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.

**EJEMPLO:** 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 grupo **Valor dinámico** define cómo se maneja el último valor dinámico usado de una variable.

- **Recordar el último valor usado (valor dinámico):** Designer almacena el último valor usado de una variable. El último valor usado se almacena en un archivo de texto externo en la misma ubicación que el archivo de etiqueta o solución. Los archivos que almacenan los últimos valores usados tienen el mismo nombre que la etiqueta o solución, seguido de la extensión .dvv.

**NOTA:** Al compartir etiquetas con valores dinámicos, asegúrese de no compartir únicamente los archivos de etiqueta o solución (.nbl), sino también los archivos que almacenan los últimos valores dinámicos usados (.dvv).

**NOTA:** La etiqueta deben guardarse antes de habilitar esta opción.

**EJEMPLO:** El último valor usado es útil si se necesita la continuación de la numeración de la última etiqueta impresa (por ejemplo, número de serie). Se guarda el último valor del contador, y la numeración continúa desde este punto en el próximo uso.

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).

**NOTA:** 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, NiceLabel 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 cuadro de texto del contador.
- Asegúrese de que se use una fuente de impresora interna para el cuadro de texto del contador.

#### 8.1.4.2 Reglas De Entrada

**Datos** define los criterios de entrada del contador.

- **Caracteres permitidos:** caracteres permitidos para los valores variables. Los grupos de caracteres permitidos para filtrar la entrada de datos se describen en la sección Grupos de caracteres permitidos.

**EJEMPLO:** También se pueden usar caracteres no numéricos como valores del contador. **Alfanumérica** configura la secuencia con Paso = 3 y Valor inicial = 1 como 1, 4, 7, A, D, G, J, M, P, S, V, Y, b, e, h, ...

- **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.

**NOTA:** 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.

Los valores se ingresan manualmente. El orden en el que se ingresan puede especificarse mediante el cuadro de diálogo [Orden de solicitud](#).

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.

**NOTA:** 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

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** Este segmento es aplicable a Designer Express.

**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 Bases De Datos

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** La creación de formularios y el uso de objetos de formularios se pueden encontrar en PowerForms.

Las bases de datos pueden utilizarse como origen de datos dinámicos para objetos de etiquetas o formularios. 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 o solución es utilizar el [Asistente de bases de datos paso a paso](#).

Designer también permite que las conexiones de bases de datos se establezcan y configuren manualmente. De este modo, puede configurarse todo el rango de parámetros de la conexión. Se recomienda que únicamente los usuarios experimentados utilicen esta opción.

Todas las bases de datos de soluciones o etiquetas se incluyen en el [Explorador de datos dinámicos](#).

Designer admite una amplia selección de tipos de bases de datos. Los tipos de bases de datos admitidos se indican [aquí](#).

Para obtener información sobre el modo de conectar con los tipos de bases de datos admitidas, ingrese [aquí](#).

Para obtener información sobre otros orígenes de datos de objetos disponibles y sobre el modo de utilizar el Administrador de datos dinámicos, ingrese [aquí](#).

## 8.3.1 Tipos De Bases De Datos Admitidas

Designer admite varios tipos de bases de datos:

- Microsoft Excel
- Bases de datos de archivo de texto

## 8.3.2 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. Los botones dedicados brindan acceso instantáneo a los tipos de bases de datos más usados. Utilice el botón **Todas las bases de datos** para abrir el asistente en el modo general y para seleccionar el tipo de base de datos durante el paso siguiente.

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.

### 8.3.2.1 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 Designer 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 archivo de texto](#)

### 8.3.2.2 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 Designer.

#### 8.3.2.2.1 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 Designer puede conectarse con la base de datos satisfactoriamente.

Haga clic en **Siguiente**.

#### 8.3.2.2.2 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 o formulario.

El botón **Actualizar tablas** garantiza que los datos de la base de datos conectada estén actualizado.

Haga clic en **Siguiente**.

#### 8.3.2.2.3 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.

**EJEMPLO:** El número de etiquetas impresas se define en el campo de la base de datos del registro que se imprimirá.

**EJEMPLO:** El número de registros impresos puede definirse usando un valor variable. Su valor puede configurarse en otro objeto de etiqueta o formulario.

**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.

Lea más sobre cómo definir el número de copias impresas aquí.

#### 8.3.2.2.4 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 **DesignerDatos** y se agrega una nueva base de datos haciendo clic en el botón base de datos.
- se inicia el asistente en el [Explorador de datos dinámicos](#) o se usa un objeto genérico del selector **Agregar base de datos**.

**SUGERENCIA:** El paso **Crear objetos** difiere si agrega una base de datos mientras diseña una etiqueta o un formulario. Consulte las diferencias a continuación.

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.

Paso **Crear objetos** para el diseño de formularios:

- **Crear un objeto de campo de edición para cada campo:** agrega un objeto editar campo al formulario. Los objetos agregados tienen el contenido de campo de la base de datos.
- **Crear un objeto de tabla de formulario:** agrega un objeto de tabla de base de datos a un formulario. Los objetos agregados tienen 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**.

### 8.3.2.2.5 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 **Recuperación de datos** define cómo se deben recuperar los datos del archivo de bases de datos conectado. Podrá obtener detalles sobre la configuración y las opciones de recuperación de datos aquí.

La pestaña **SQL** ofrece una vista previa de las instrucciones SQL generadas.

Lea más detalles sobre la configuración de tablas de bases de datos aquí.

Haga clic en **Finalizar**. La base de datos está lista para usarla como origen de datos de los objetos de etiquetas y formularios.

### 8.3.2.3 Asistente De Bases De Datos Para Archivos De Texto

Esta sección describe cómo usar un archivo de texto como origen de datos en objetos de etiquetas o formularios. Un archivo de texto se conecta a un objeto usando el Asistente de bases de datos paso a paso Designer.

#### 8.3.2.3.1 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.

### 8.3.2.3.2 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 Designer puede conectarse con la base de datos satisfactoriamente.

Haga clic en **Siguiente**.

### 8.3.2.3.3 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 o formulario.

El botón **Actualizar tablas** garantiza que los datos de la base de datos conectada estén actualizado.

**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.

### 8.3.2.3.4 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.

**EJEMPLO:** El número de etiquetas impresas se define en el campo de la base de datos del registro que se imprimirá.

**EJEMPLO:** El número de registros impresos puede definirse usando un valor variable. Su valor puede configurarse en otro objeto de etiqueta o formulario.

**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.

Lea más sobre cómo definir el número de copias impresas aquí.

#### 8.3.2.3.5 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 **DesignerDatos** y se agrega una nueva base de datos haciendo clic en el botón base de datos.
- se inicia el asistente en el [Explorador de datos dinámicos](#) o se usa un objeto genérico del selector **Agregar base de datos**.

**SUGERENCIA:** El paso **Crear objetos** difiere si agrega una base de datos mientras diseña una etiqueta o un formulario. Consulte las diferencias a continuación.

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.

Paso **Crear objetos** para el diseño de formularios:

- **Crear un objeto de campo de edición para cada campo:** agrega un objeto editar campo al formulario. Los objetos agregados tienen el contenido de campo de la base de datos.
- **Crear un objeto de tabla de formulario:** agrega un objeto de tabla de base de datos a un formulario. Los objetos agregados tienen 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**.

#### 8.3.2.3.6 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. Con esta pestaña, se puede volver a establecer la configuración del paso 3 de esta sección.

Lea más acerca de la recuperación de datos **aquí**. Lea más acerca de la recuperación de datos **aquí**.

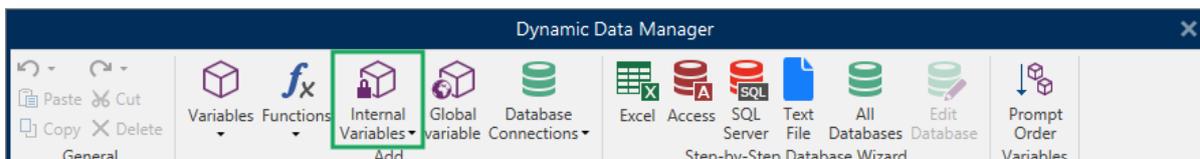
Haga clic en **Finalizar**. La base de datos está lista para usarla como origen de datos de los objetos de etiquetas y formularios.

## 8.4 Variables Internas

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** Este segmento es aplicable a Pro y PowerForms.

Una variable interna se comporta como un origen de datos dinámicos con un valor que se toma automáticamente de un entorno del sistema y la aplicación en ejecución.

Seleccione las variables internas haciendo clic en el botón **Variables internas** en la banda de opciones **Orígenes de datos**. Seleccione las casillas de verificación de variables adecuadas.



**NOTA:** Las variables de este conjunto no se pueden editar ni modificar. Su valor se actualiza con cada etiqueta impresa.

Lista de variables internas disponibles con descripción:

<b>LabelFileName</b>	Ruta de acceso y nombre del archivo de la etiqueta abierto actualmente.
<b>ShortLabelName</b>	Nombre del archivo de la etiqueta abierto actualmente.
<b>RequestedQuantity</b>	Cantidad de etiquetas solicitadas para imprimir. Es el número de etiquetas impresas.
<b>TotalQuantityPrinted</b>	Cantidad total de etiquetas impresas. El número es la suma de las cantidades de etiquetas de todos los lotes.
<b>CurrentBatchQuantity</b>	Número de etiquetas logradas en el lote de etiquetas actual. El valor se restablece al comienzo del proceso de impresión de cada lote de etiquetas.
<b>LabelPrinterName</b>	Nombre del controlador de la impresora seleccionada actualmente para imprimir.
<b>DefaultPrinterName</b>	Nombre del controlador de la impresora predeterminada.

<b>UserName</b>	Nombre de usuario de la aplicación del usuario registrado actualmente. Tendrá un valor únicamente si se activa la autenticación en la aplicación.
<b>SystemUserName</b>	Nombre de usuario de Windows del usuario registrado actualmente.
<b>ComputerName</b>	Nombre de la computadora en la que se ejecuta la aplicación.
<b>SolutionFileName</b>	Nombre del archivo de la solución actual.
<b>ShortSolutionFileName</b>	Nombre corto del archivo de la solución actual.
<b>SolutionFilePath</b>	Ruta de acceso al nombre de archivo de la solución.
<b>FormName</b>	Ruta de acceso y nombre de la aplicación del formulario utilizada para imprimir etiquetas en lugar del cuadro de diálogo Imprimir.
<b>ShortFormName</b>	Nombre corto de la aplicación del formulario utilizada para imprimir etiquetas en lugar del cuadro de diálogo Imprimir.
<b>EPCData</b>	Datos EPC como se leen en la etiqueta RFID.
<b>LabelRevision</b>	Descripción de la revisión de etiquetas.

## 8.5 Variables Globales

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** El uso de Centro de control solo es aplicable a LMS Pro y LMS Enterprise.

La variable global es un tipo de variable que se puede compartir entre múltiples NiceLabel 2017 documentos. Una vez que se define, se almacena fuera de la etiqueta actual.

El último valor de la variable global se almacena después de cada confirmación y con cada acción de impresión. Los valores almacenados son útiles cuando se requiere la numeración continuada desde trabajos de impresión anteriores. Los valores de variables globales se almacenan en un archivo aparte en un disco o en un Centro de control.

**SUGERENCIA:** En forma predeterminada, la ubicación de almacenamiento de variables globales se configura como `C:\ProgramData\NiceLabel\Global Variables\`. El nombre del archivo es `Globals.tdb`.

Las variables globales se crean manualmente en el Administrador de datos dinámicos o utilizando un Centro de control.

- [Agregar y administrar variables globales.](#)
- [Configurar variables globales.](#)

Al crear una copia del archivo de etiqueta que utiliza variables globales y utilizarla en otra computadora, asegúrese de poder acceder al origen de variables globales (archivo o Centro de control).

**NOTA:** Si omite este paso, la aplicación de etiquetado no encontrará la variable global correspondiente. Aparecerá un mensaje de advertencia.

**SUGERENCIA:** Todas las variables globales de soluciones y etiquetas se administran en el [Explorador de datos dinámicos](#).

## 8.6 Accesos Directos De Caracteres Especiales

Designer 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.

**EJEMPLO:** El carácter FNC1 puede codificarse simplemente como <FNC1>.

Si un carácter especial específico no está disponible en la lista de accesos directos, consulte la sección Opciones de entradas adicionales.

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 Impresión de NiceLabel

Impresión de NiceLabel es una aplicación independiente para imprimir rápida y fácilmente. Elimina la necesidad de abrir documentos de etiquetas y soluciones en Designer.

La ventana Impresión de NiceLabel consta de:

- **Selector de ubicación de archivos:** lista desplegable que permite seleccionar y administrar las ubicaciones donde se almacenan etiquetas y soluciones.

**SUGERENCIA:** Consulte la sección siguiente para obtener más detalles sobre los archivos y las ubicaciones.

- **Buscar:** busca el documento solicitado.
- **Estructura de carpetas de ubicación:** muestra las carpetas seleccionadas en el **Selector de ubicación de archivos**.
- **Área de documentos:** presenta los documentos almacenados en la carpeta seleccionada.

## 9.1 Administración De Ubicaciones De Documentos

Al usar Impresión de NiceLabel por primera vez, aparece una ventana en blanco Impresión de NiceLabel. Haga clic en **Administrar ubicaciones** en el **Selector de ubicación de archivos**. Se abre el cuadro de diálogo **Administrar ubicaciones**.

Use el cuadro de diálogo **Administrar ubicaciones** para buscar ubicaciones de documentos en el sistema o en la red.

- **Agregar:** botón para agregar los archivos de etiquetas:
  - **Ubicación de carpetas:** busca archivos en el sistema o en la red.
  - **Ubicación de PowerForms Web/Cloud:** abre una ventana adicional para especificar el servidor que aloja los archivos de etiquetas o soluciones.
    - **URL de servidor:** ubicación del servidor.

**EJEMPLO:** Ubicación del servidor de PowerForms Web –  
`http://server/PowerFormsWeb`

- Inserte el **Nombre de usuario** y la **Contraseña** para conectarse a un servidor protegido.

**NOTA:** El nombre de usuario y la contraseña son opcionales. Con la autenticación habilitada, el usuario debe incluir sus credenciales si los campos

del nombre de usuario y la contraseña están vacíos antes de abrir una solución desde el servidor.

- **Mover hacia arriba** y **Mover hacia abajo**: cambia el orden de las ubicaciones de las etiquetas seleccionadas.
- **Eliminar**: quita la ubicación de Impresión de NiceLabel.

## 9.2 Abrir Documentos

Después de definir la ubicación remota o local donde se almacenan los documentos, comience a imprimir. Siga los pasos de esta sección para imprimir las etiquetas en forma satisfactoria.

# 10 Modo de rastreo

En forma predeterminada, NiceLabel 2017 registra los eventos en la base de datos de registro. Se incluye la información de nivel más alto, como el registro de la ejecución de acciones, el registro de la ejecución de filtros y el registro de las actualizaciones de estado de los desencadenadores. Para obtener más información, consulte la sección [Monitoreo de eventos](#).

No obstante, el registro predeterminado no registra las ejecuciones técnicas profundas. Cuando se necesita resolución de problemas en el nivel más bajo de la ejecución de códigos, debe activarse el modo de rastreo. En este modo NiceLabel 2017 registra los detalles sobre todas las ejecuciones internas que se lleven a cabo durante el procesamiento de eventos.

**NOTA:** El modo de rastreo solo debe activarse durante la resolución de problemas para recopilar registros y luego deshabilitarlos a fin de activar el normal funcionamiento.

**ADVERTENCIA:** El modo de rastreo retarda el procesamiento y solo se debe usar cuando lo indique el equipo de soporte técnico.

Para habilitar el modo de rastreo, realice lo siguiente:

1. Navegue a la carpeta Sistema.

**EJEMPLO:** %PROGRAMDATA%\NiceLabel\NiceLabel 2017

2. Realice una copia de seguridad del archivo `product.config`
3. Abra `product.config` en un editor de texto. El archivo tiene una estructura XML.
4. Agregue el elemento `Common/Diagnostics/Tracing/Enabled` y asígnele el valor **Verdadero**.

El archivo incluye los siguientes contenidos:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<configuration>
  <Common>
    <Diagnostics>
      <Tracing>
        <Enabled>Verdadero</Enabled>
        <Folder>c:\Resolución de problemas\Registros de rastreo</Folder>
      </Tracing>
    </Diagnostics>
  </Common>
  ...
</configuration>
```

5. Después de guardar el archivo, el Servicio NiceLabel Designer aplica automáticamente la configuración.

6. En forma predeterminada, los archivos de rastreo (\*.LOG) aparecerán en la misma carpeta Sistema.

**NOTA:** Para invalidar la carpeta de registro, especifíquelo en el elemento `Carpeta`. Este elemento es opcional.

## 10.1 Tipos De Archivo De Comando

Los archivos de comando son archivos de texto sin formato que contienen instrucciones para el proceso de impresión; estas instrucciones se expresan usando comandos de NiceLabel. Los comandos se ejecutan uno a la vez desde el comienzo hasta el final del archivo.

NiceLabel 2017 admite los siguientes tipos de archivos de comando:

- [Archivos de comando JOB](#)
- [Archivo de comando XML](#)
- [Archivo de comando CSV](#)

**NOTA:** Los archivos admiten formato Unicode. Esto le permite incluir contenido en múltiples idiomas.

### 10.1.1 Archivo De Comando JOB

El archivo de comandos JOB es un archivo de texto que contiene NiceLabel comandos de impresión nativos. Los comandos se ejecutan en orden de arriba abajo. La secuencia de comandos comienza generalmente con ETIQUETA (abrir etiqueta). Al comando ETIQUETA lo sigue CONFIGURAR (para configurar el valor de la variable) y, por último, IMPRIMIR (para imprimir la etiqueta).

El archivo de comandos JOB puede ejecutarse usando las siguientes acciones:

- Ejecutar archivo de comando
- Enviar comandos personalizados

#### 10.1.1.1 Definición Del Archivo De Comando JOB

Los comandos NiceLabel se usan en archivos de comandos para controlar la impresión de etiquetas. NiceLabel 2017 ejecuta los comandos dentro de los archivos de comandos de arriba abajo.

#### COMMENT

```
;
```

Si se está desarrollando un archivo de comando, es una buena práctica documentar los comandos. Esto le permitirá descodificar qué secuencia realmente desempeña cuando observe

el código después de un tiempo. Use punto y coma (;) al comienzo de la línea. Todo lo que esté detrás del punto y coma se trata como comentario y no se procesa.

## CLEARVARIABLEVALUES

```
CLEARVARIABLEVALUES
```

Este comando restablece el valor predeterminado de los valores de las variables.

## CREATEFILE

```
CREATEFILE <file name> [, <contents>]
```

Este comando crea un archivo de texto. Puede usarlo para indicar a una aplicación de terceros que comenzó o finalizó el proceso de impresión, según la ubicación en la que se incluyó el comando. Utilice la sintaxis UNC para los recursos de red. Para obtener más información, consulte la sección Acceso a recursos de red compartidos en la guía de usuario NiceLabel Automation.

## DELETEFILE

```
DELETEFILE <file name>
```

Elimina el archivo especificado. Utilice la sintaxis UNC para los recursos de red. Para obtener más información, consulte la sección Acceso a recursos de red compartidos en la guía del usuario NiceLabel Automation.

## EXPORTLABEL

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

Este comando se implementa para automatizar el comando "Exportar a impresora" que está disponible en el diseñador de etiquetas. La etiqueta se exporta directamente a la impresora y se almacena en la memoria para la impresión sin conexión. El usuario puede recuperar la etiqueta con el teclado en la impresora o enviar un archivo de comando a la impresora. La misma funcionalidad también está disponible con la acción [Almacenar etiqueta en impresora](#).

**NOTA:** Para especificar qué etiqueta se exportará, use primero el comando **LABEL**.

- **ExportarNombreDeArchivo.** Este parámetro es obligatorio y define el nombre de archivo de comandos de impresora generados.
- **ExportarVariante.** Algunas impresoras admiten múltiples variantes de exportación. Si se exportan en forma manual, el usuario puede seleccionar la variante de exportación en el cuadro de diálogo. Con el comando EXPORTLABEL, debe especificar qué variante de exportación quiere usar. Las variantes se ven en el diseñador de etiquetas una vez que habilita el modo de impresión Almacenar/Recuperar.

La primera variante de la lista tiene el valor 0. La segunda variante tiene el valor 1, etc.

Si no especifica algún tipo de variante, se usa en forma predeterminada el valor 0.

Para obtener más información sobre la impresión sin conexión, consulte el tema Usar modo de impresión almacenar/recuperar.

## IGNOREERROR

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

Especifica que los errores en el archivo JOB detallados abajo no finalizan el proceso de impresión:

- Uso de nombre de variable incorrecto.
- Valor incorrecto enviado a la variable.
- No existe / no está accesible la etiqueta.
- No existe / no está accesible la impresora.

## LABEL

```
LABEL <label name> [, <printer_name>]
```

El comando abre una etiqueta para imprimir. Si la etiqueta ya está cargada, no se volverá a abrir. Puede incluir el nombre de la ruta de acceso. Escriba el nombre de la etiqueta entre comillas dobles si el nombre o la ruta de acceso tiene espacios. Utilice la sintaxis UNC para los recursos de red. Para obtener más información, consulte la sección Acceso a recursos de red compartidos en la Guía del usuario NiceLabel Automation.

El parámetro opcional `printer_name` especifica la impresora, para la cual se abrirá la etiqueta. Use esta configuración si quiere anular el nombre de la impresora que se guardó en la plantilla de la etiqueta. Si el controlador para el nombre de la impresora provisto no está instalado o disponible, el comando arroja un error.

## MESSAGEBOX

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

Registra el `mensaje` personalizado en el registro de desencadenadores. Si el mensaje tiene caracteres de espacio o comas, debe escribir el texto entre comillas dobles (").

## PORT

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

Este comando anula el puerto definido en el controlador de la impresora y redirige la impresión a un archivo. Si la ruta de acceso o el nombre de archivo tiene espacios, encierre el valor entre comillas dobles ("). Utilice la sintaxis UNC para los recursos de red. Para obtener más información, consulte la sección Acceso a recursos de red compartidos en la Guía del usuario NiceLabel Automation.

El parámetro **ANEXAR** es opcional. El archivo se sobrescribe en forma predeterminada. Use este parámetro para anexar datos en el archivo existente.

Una vez que usa un comando **PORT** en el archivo **JOB**, seguirá siendo válido hasta el siguiente comando **PORT**, o hasta el final del archivo (lo que ocurra primero). Si usa el comando **PRINTER** después de ejecutar el comando **PORT**, la configuración **PORT** sobrescribe el puerto definido para la impresora seleccionada. Si quiere usar el puerto real definido para la impresora seleccionada, debe usar otro comando **PORT** con un valor vacío, como **PORT = ""**.

## PRINT

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

Este comando comienza el proceso de impresión.

- **Cantidad.** Especifica el número de etiquetas para imprimir.
  - **<number>**. Número especificado de etiquetas que se imprimirán.
  - **VARIABLE.** Especifica que alguna variable de la etiqueta está definida como *cantidad de variable* y tendrá las etiquetas de números para imprimir. La etiqueta determinará cuántas etiquetas se imprimirán.
  - **UNLIMITED.** Si usa una base de datos para adquirir valores de objetos, la impresión ilimitada imprimirá tantas etiquetas como registros haya en la base de datos. Si no usa una base de datos, se imprimirá el número máximo de etiquetas que la impresora térmica admita internamente.
- **Omitir.** Especifica el número de etiquetas que quiera omitir en la primera página. El parámetro se usa para imprimir etiquetas en hojas de papel. Si ya usó parte de la página, puede reutilizar la misma hoja cambiando la ubicación de inicio de la primera etiqueta.
- **Copias de etiquetas idénticas.** Especifica cuántas copias de la misma etiqueta se deben imprimir.
- **Number of label sets.** Especifica el número de veces que debe repetirse el proceso de impresión completo.

**NOTA:** Asegúrese de que los valores de cantidad se provean como valor numérico, no como valor de cadena. No escriba el valor entre comillas dobles.

## PRINTER

```
PRINTER <printer name>
```

Este comando anula la impresora definida en el archivo de etiqueta. Si el nombre de la impresora tiene caracteres de espacio o comas, escríbalo entre comillas dobles (").

Use el nombre de la impresora como se muestra en la línea de estado en la aplicación de diseño de etiquetas. Los nombres de las impresoras generalmente son los mismos que los de Impresoras y Faxes del Panel de control, pero no siempre. Si usa impresoras de redes, es posible que vea el nombre mostrado con la sintaxis `\\servidor\compartir`.

## PRINTJOBNAME

```
PRINTJOBNAME
```

Este comando especifica el nombre del trabajo de impresión que aparece en el Administrador de trabajos de impresión de Windows. Si el nombre tiene caracteres de espacio o comas, debe escribir el valor entre comillas dobles (").

## SESSIONEND

```
SESSIONEND
```

Este comando cierra la secuencia de impresión. Consulte también **INICIODESESIÓN**.

**NOTA:** SESSIONEND debe enviarse como el único elemento en la acción Enviar comandos personalizados. Si desea enviar comandos adicionales, utilice acciones Enviar comandos personalizados separadas.

## SESSIONPRINT

```
SESSIONPRINT <quantity> [,<skip>]
```

Este comando imprime la etiqueta de referencia actual y la agrega a la secuencia de impresión de la sesión abierta actualmente. Puede usar múltiples comandos de SESSIONPRINT uno después del otro y unir las etiquetas de referencia en una sola secuencia de impresión. La secuencia no se cierra si no se usa el comando SESSIONEND. La función de los parámetros de cantidad y omitir es la misma que la del NiceLabel comando PRINT. Consulte también **INICIODESESIÓN**.

- **Cantidad.** Especifica el número de etiquetas para imprimir.
- **Omitir.** Especifica el número de etiquetas que quiera omitir en la primera página. El parámetro se usa para imprimir etiquetas en hojas de papel. Si ya usó parte de la página, puede reutilizar la misma hoja cambiando la ubicación de inicio de la primera etiqueta.

## SESSIONSTART

```
SESSIONSTART
```

Este comando empieza el tipo de sesión de la impresión.

Los tres comandos relacionados con la sesión de impresión (**SESSIONSTART**, **SESSIONPRINT**, **SESSIONEND**) se usan juntos. Cuando usa el comando IMPRMIR, cada dato de la etiqueta se envía a la impresora en un trabajo de impresión separado. Si quiere unir datos de etiquetas para múltiples etiquetas de la secuencia de impresión, debe usar los comandos de impresión de la sesión. Debe comenzar con el comando SESSIONSTART, seguido de un número de comandos SESSIONPRINT y, por último, debe usar el comando SESSIONEND.

Use estos comandos para optimizar el proceso de impresión de etiquetas. Es más rápido imprimir etiquetas de un solo trabajo de impresión que imprimir etiquetas de diversos trabajos de impresión.

Debe seguir algunas reglas para que la impresión de la sesión no se interrumpa.

- No puede cambiar la etiqueta dentro de una sesión.
- No puede cambiar la impresora dentro de una sesión.
- Debe establecer valores para todas las variables de la etiqueta dentro de una sesión, incluso si algunas variables tienen valores vacíos.

## SET

```
SET <name>=<value> [,<step> [,<number or repetitions>]]
```

Este comando asigna un **valor** a la **variable de nombre**. La variable debe definirse en la etiqueta, o se genera un error. Si la variable no está en la etiqueta, ocurre un error. **Paso** y **número de repeticiones** son parámetros para las variables del contador. Estos parámetros especifican el incremento del contador y las etiquetas de números antes de que cambie el valor del contador.

Si el valor tiene caracteres de espacio o comas, debe escribir el texto entre comillas dobles (""). Consulte también **TEXTQUALIFIER**.

Si quiere asignar un valor de múltiples líneas, use `\r\n` para codificar un carácter de línea nueva. `\r` se reemplaza con CR (Retorno de carro) y `\n` se reemplaza con LF (Avance de línea).

Tenga cuidado al establecer valores para variables que brindan datos para las imágenes de la etiqueta, ya que los caracteres de barra invertida pueden reemplazarse con otros caracteres.

**EJEMPLO:** Si asigna el valor "c:\My Pictures\raw.jpg" a la variable, "\r" se reemplazará con el carácter CR.

## SETPRINTPARAM

```
SETPRINTPARAM <paramname> = <value>
```

Este comando le permite ajustar la configuración de la impresora antes de imprimir. Los parámetros admitidos para la configuración de la impresora (**paramname**) son:

- **PAPERBIN.** Especifica la bandeja que tiene los medios de las etiquetas. Si la impresora está equipada con más de una bandeja de papel / etiquetas, puede controlar cuál se usa para la impresión. El nombre de la bandeja debe obtenerse del controlador de la impresora.
- **PRINTSPEED.** Especifica la velocidad de impresión. Los valores aceptables varían según la impresora. Consulte los manuales de las impresoras para saber el rango exacto de valores.

- **PRINTDARKNESS.** Especifica la oscuridad / contraste de impresión. Los valores aceptables varían según la impresora. Consulte los manuales de las impresoras para saber el rango exacto de valores.
- **PRINTOFFSETX.** Especifica el desplazamiento izquierdo para todos los objetos de impresión. El valor para este parámetro debe ser numérico, positivo o negativo, con punto.
- **PRINTOFFSETY.** Especifica el desplazamiento superior para todos los objetos de impresión. El valor para este parámetro debe ser numérico, positivo o negativo, con punto.
- **PRINTERSETTINGS.** Especifica la configuración de la impresora personalizada que se aplicará al trabajo de impresión. El parámetro requiere toda la estructura DEVMODE para la impresora de destino, provista en una cadena codificada como Base64. La estructura DEVMODE tiene todos los parámetros del controlador de la impresora al mismo tiempo (velocidad, oscuridad, desplazamientos y otros). Para obtener más información, consulte el tema Comprender la configuración de la impresora y DEVMODE en la NiceLabel Automation Guía del usuario.

**NOTA:** La cadena codificada como Base64 debe escribirse entre comillas dobles ("").

## TEXTQUALIFIER

```
TEXTQUALIFIER <character>
```

El calificador de texto es el carácter que incluye el valor de los datos asignados a una variable. Siempre que los datos tengan caracteres de espacio, deben incluirse con calificadores de texto. El calificador de texto es un carácter de comillas dobles (""). Debido a que las comillas dobles se usan como acceso directo para la unidad de medida de pulgadas, algunas veces es difícil pasar los datos con marcas de pulgadas en los archivos JOB. También puede usar dos comillas dobles para codificar un carácter de comillas dobles, o usar TEXTQUALIFIER.

### Ejemplo

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

#### 10.1.1.2 Ejemplo Del Archivo De Comando JOB

El archivo JOB abre la etiqueta `label12.nlb1`, configura valores de variable e imprime una única etiqueta. Debido a que no se usa un comando `PRINTER` para redirigir la impresión, la etiqueta se imprimirá usando el nombre de la impresora definido en la etiqueta.

```
LABEL "label12.nlb1"
SET code="12345"
SET article="FUSILLI"
SET ean="383860026501"
SET weight="1,0 kg"
PRINT 1
```

## 10.1.2 Archivo De Comando XML

Los comandos disponibles en los archivos de comando XML forman un subconjunto de NiceLabel comandos. Puede usar los siguientes comandos: **LOGIN**, **LABEL**, **SET**, **PORT**, **PRINTER**, **SESSIONEND**, **SESSIONSTART**, and **SESSIONPRINT**. La sintaxis requiere una adaptación menor si se usa un archivo XML.

El archivo de comandos XML puede ejecutarse usando las siguientes acciones:

- Ejecutar archivo de comando
- Enviar comandos personalizados

El elemento de raíz en el archivo de comandos XML es `<Nice_Commands>`. El siguiente elemento debe ser `<Label>`, y especifica la etiqueta que se usará.

Hay dos métodos disponibles para comenzar la impresión de la etiqueta:

- Imprimir las etiquetas normalmente usando el elemento `<Print_Job>`.
- Imprimir las etiquetas en una sesión usando el elemento `<Session_Print_Job>`.

También puede cambiar la impresora con la cual se imprimirán las etiquetas, y puede configurar el valor de variable.

### 10.1.2.1 Definición Del Archivo De Comando XML

Esta sección define la descripción de la estructura de los archivos de comandos XML. Hay varios elementos que contienen atributos. Algunos atributos son obligatorios, otros son opcionales. Algunos atributos pueden ocupar solamente valores predefinidos. En otros, puede especificar valores personalizados.

- **<Nice\_Commands>**. Este es un elemento de raíz.
- **<Label>**. Especifica el archivo de etiquetas que se abre. Si la etiqueta ya está abierta, no se volverá a abrir. Se debe poder acceder al archivo de etiqueta desde esta computadora. Para obtener más información, consulte la sección Acceso a recursos de red compartidos en la NiceLabel Automation Guía del usuario. Este elemento puede aparecer varias veces dentro del archivo de comandos.
  - **Nombre**. Este atributo tiene el nombre de la etiqueta. Puede incluir la ruta de acceso del nombre de la etiqueta. Elemento obligatorio.
- **<Print\_Job>**. Elemento que contiene los datos para un trabajo de etiquetas. Este elemento puede aparecer varias veces dentro del archivo de comandos.
  - **Impresora**. Use este atributo para reemplazar la impresora definida en la etiqueta. Se debe poder acceder a la impresora desde esta computadora. Para obtener más información, consulte el tema Acceso a recursos de red compartidos. Elemento opcional.
  - **Cantidad**. Use este atributo para especificar el número de etiquetas que se imprimirán. Valores posibles: valor numérico, VARIABLE o ILIMITADA. Para obtener más

información sobre los parámetros, consulte el tema Imprimir etiqueta. Elemento obligatorio.

- **Omitir.** Use este atributo para especificar el número de etiquetas omitidas al comienzo. Esta función es útil para imprimir hojas de etiquetas con una impresora láser, pero las hojas están parcialmente impresas. Para obtener más información, consulte el tema Imprimir etiqueta. Elemento opcional.
- **Nombre\_trabajo.** Use este atributo para especificar el nombre del archivo de trabajo. El nombre especificado aparece en el administrador de trabajos de impresión. Para obtener más información, consulte el tema Configurar nombre de trabajo de impresión. Elemento opcional.
- **Imprimir\_en\_archivo.** Use este atributo para especificar el nombre del archivo en el que quiera guardar los comandos de la impresora. Para obtener más información, consulte el tema [Redireccionar impresión a archivo](#). Elemento opcional.
- **Copias idénticas.** Use este atributo para especificar el número de copias que necesita para cada etiqueta. Para obtener más información, consulte el tema [Imprimir etiqueta](#). Elemento opcional.
- **<Session\_Print\_Job>.** Elemento que contiene los comandos y los datos para una o más sesiones. Este elemento puede tener uno o más elementos `<Session>`. Tiene en cuenta las reglas de impresión de la sesión. Puede usar este elemento varias veces dentro del archivo de comandos. Busque los atributos disponibles para el elemento `<Print_Job>`. Todos son válidos, tan solo no puede usar el atributo de cantidad. Consulte la descripción del elemento `<Session>` para buscar cómo especificar la cantidad de etiquetas en la impresión de la sesión.
- **<Session>.** El elemento que contiene los datos para una única sesión. Al imprimir en la sesión, todas las etiquetas están codificadas en un solo trabajo de impresión y se envían a la impresora como un trabajo.
  - **Cantidad.** Use este atributo para especificar el número de etiquetas que se imprimirán. Valores posibles: valor numérico, VARIABLE de cadena o cadena ILIMITADA. Para obtener más información sobre los parámetros, consulte el tema Imprimir etiqueta. Obligatorio.
- **<Variable>.** Elemento que configura el valor de las variables de la etiqueta. Este elemento puede aparecer varias veces dentro del archivo de comandos.
  - **Nombre.** Este atributo tiene el nombre de la variable. Obligatorio.

### Definición de esquema XML (XSD) para archivo de comandos XML

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<xs:schema targetNamespace="http://tempuri.org/XMLSchema.xsd"
  elementFormDefault="qualified"
  xmlns:mstns="http://tempuri.org/XMLSchema.xsd" xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema">
  <xs:element name="nice_commands">
  <xs:complexType>
  <xs:sequence>
  <xs:element name="label" maxOccurs="unbounded" minOccurs="1">
```

```

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

```

```

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

```

### 10.1.2.2 Ejemplo Del Archivo De Comando XML

El ejemplo a continuación presenta la vista estructural de los elementos y sus atributos como pueden usarse en un archivo de comando XML.

```

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

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

```

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

### 10.1.3 Archivo De Comando CSV

Los comandos disponibles en los archivos de comando CSV forman un subconjunto de comandos de NiceLabel. Puede usar los siguientes comandos: **ETIQUETA**, **CONFIGURAR**, **PUERTO**, **IMPRESORA** e **IMPRIMIR**.

El archivo de comandos CSV puede ejecutarse usando las siguientes acciones:

- Ejecutar archivo de comando
- Enviar comandos personalizados

El archivo de comandos CSV es un archivo de texto en el que los valores están delimitados por coma (,). El archivo de texto puede tener valores Unicode (importantes para los datos en múltiples idiomas). Cada línea en el archivo de comandos CSV tiene los comandos para una acción de impresión de una etiqueta.

La primera fila del archivo de comandos CSV debe tener los comandos y los nombres de las variables. El orden de los comandos y los nombres no es importante, pero todos los registros en la misma secuencia de datos deben tener la misma estructura. Los pares `nombre-valor` de las variables se extraen automáticamente y se envían a la etiqueta de referencia.

**NOTA:** No se produce ningún error si la variable con su nombre incluido en el CSV no existe en la etiqueta.

#### 10.1.3.1 Definición Del Archivo De Comando CSV

Los comandos de la primera línea de datos deben expresarse con el carácter (@). Los campos sin @ al principio son nombres de variables y se extraerán con su valor como pares `nombre-valor`.

- **@Label.** Especifica el nombre de la etiqueta que se usará. Es una buena práctica incluir el nombre de archivo y la ruta de acceso de la etiqueta. Asegúrese de que el usuario del servicio pueda acceder al archivo. Para obtener más información, consulte la sección Acceso a recursos de red compartidos en la NiceLabel Automation Guía del usuario. Campo obligatorio.
- **@Printer.** Especifica la impresora que se usará. Anula la impresora definida en la etiqueta. Asegúrese de que el usuario del servicio pueda acceder a la impresora. Para obtener más información, consulte la sección Acceso a recursos de red compartidos en la NiceLabel Automation Guía del usuario. Campo opcional.

- **@Quantity.** Especifica el número de etiquetas para imprimir. Valores posibles: valor numérico, VARIABLE o ILIMITADA. Para obtener más información, consulte el tema en la guía de usuario de NiceLabel Automation. Campo obligatorio.
- **@Skip.** Especifica el número de etiquetas que se deben omitir al principio de la primera página impresa. Esta función es útil si quiere reutilizar la hoja de etiquetas parcialmente impresa. Campo opcional.
- **@IdenticalCopies.** Especifica el número de copias de cada etiqueta que se deben imprimir. Esta función es útil cuando se imprimen etiquetas con datos de bases de datos o cuando se usan contadores, y necesita copias de etiquetas. Campo opcional.
- **@NumberOfSets.** Especifica el número de veces que debe repetirse el proceso de impresión. Cada juego de etiquetas define la realización del proceso de impresión. Campo opcional.
- **@Port.** Especifica el nombre del puerto para la impresora. Puede anular el puerto predeterminado en el controlador de la impresora. También puede usarlo para redireccionar la impresión al archivo. Campo opcional.
- **Otros nombres de campo.** El resto de los campos definen los nombres de las variables a partir de la etiqueta. El contenido de los campos se guarda en la variable del mismo nombre que su valor.

### 10.1.3.2 Ejemplo Del Archivo De Comando CSV

El siguiente ejemplo presenta una vista estructural de los campos que puede usar en un archivo de comando CSV.

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

## 10.2 Definición De Archivo De Exportación De Variables

Esta sección brinda una descripción general estructural de los elementos y sus atributos en un archivo de exportación de variables .NLVR. Para comprender el rol de los elementos individuales, consulte sus definiciones a continuación.

### 10.2.1 Definición De Archivo .NLVR

**<Variables> y <Variable>:** contiene la lista de todas las variables de etiquetas de solicitud, cada una definida en un elemento *Variable* separado. Las variables de solicitud se detallan en una tabla de entrada de datos del [formulario de impresión](#). Si no hay variables de solicitud definidas en la etiqueta, el elemento *Variables* estará vacío.

- **Nombre:** nombre de variable.
- **Descripción:** descripción de variable.
- **Tipo de datos:** define qué tipo de datos se almacenan en una variable.
- **Valor inicial:** valor inicial que se asigna a una variable cuando se crea.
- **Valor inicial:** valor inicial que se asigna a una variable cuando se crea.
- **Valor provisional:** define el valor variable de un marcador de posición personalizado en un objeto al diseñar etiquetas o formularios.
- **IsProvisionalValueAutoGenerated:** el valor provisional es autogenerado por la aplicación.
- **IncrementType:** Contiene la información acerca de si la variable está definida como contador y, si es así, qué tipo de contador es.
- **IncrementStep:** Contiene información sobre el paso del contador. El valor del contador aumenta o disminuye según este valor en la siguiente etiqueta.
- **IncrementCount:** información acerca del punto de aumentar/disminuir el valor de contador. Por lo general, el contador cambia de valor en cada etiqueta, pero eso puede modificarse.
- **Formato:** tipo de contenido (caracteres) que pueden ser aceptados por la variable.
- **IsPrompted:** define si la variable es solicitada o no al momento de imprimir.
- **PromptText:** texto que se muestra al operador de impresión al momento de impresión.
- **IsValueRequired:** define si el valor de la variable debe definirse o no.
- **IsDynamicValue:** información acerca de si el valor se define en forma dinámica.
- **PrinterCounterType:** define el tipo de contador si está habilitado.
- **AllowedCharactersForCustomFormat:** define si hay un formato de caracteres específico permitido para la variable.
- **Longitud:** número máximo de caracteres que puede contener una variable.
- **MinLength:** número mínimo de caracteres que puede contener una variable.
- **IsFixedLength:** la variable debe contener el número exacto de caracteres.
- **HasMinimumValue:** define si hay un valor mínimo configurado para la variable.
- **MinimumValue:** valor mínimo de la variable.
- **HasMaximumValue:** define si hay un valor máximo configurado para la variable.
- **MaximumValue:** valor máximo de la variable.
- **InputFormat:** formato de valor de entrada permitido.
- **OutputFormat:** formato de valor de salida permitido.
- **OutputLanguage:** selección de idioma y formato de valor de variable regional.

- **InputFormatDecimalDelimiter** formato de entrada de datos del carácter que separa la parte entera de la parte fraccional de un número escrito en formato decimal.
- **InputFormatDecimalPlaces**: definición de la entrada de datos para la cantidad de lugares decimales a incluir en el valor de la variable.
- **InputFormatDecimalSeparator**: formato de entrada de datos del separador (carácter) que agrupa los millares en grupos.
- **InputFormatCurrencySymbol**: símbolo de entrada de datos que representa la moneda seleccionada.
- **InputFormatCurrencySymbolPosition**: especifica la posición de entrada de datos del símbolo de moneda.
- **OutputFormatDecimalDelimiter**: cantidad de lugares decimales a incluir en el valor de la variable en la etiqueta impresa.
- **OutputFormatDecimalPlaces**: cantidad de lugares decimales a incluir en el valor de la variable en la etiqueta impresa.
- **OutputFormatDecimalSeparator**: separador (carácter) que agrupa los millares en grupos en la etiqueta impresa.
- **OutputFormatCurrencySymbol**: símbolo que representa la moneda seleccionada en la etiqueta impresa.
- **OutputFormatCurrencySymbolPosition**: especifica la posición del símbolo de moneda en la etiqueta impresa.
- **HasPickList**: define si la lista de selección está habilitada o no.
- **PickListValues**: la selección de valores de la lista de selección.
- **HasRolloverOnMinimumMaximumValue**: define si el contador se restablece después de alcanzar un valor mínimo o máximo.
- **Prefijo**: valor de prefijo que se agrega a la variable.
- **Sufijo**: valor de sufijo que se agrega a la variable.
- **PaddingType**: define si se agregan caracteres de relleno a la variable o no.
- **PaddingValue**: carácter de relleno.
- **HasMultilineEnabled**: divide el texto en varias líneas.
- **MultilineNumberOfLines**: número máximo de líneas para un valor variable.
- **MultilineLineLength**: número de caracteres máximo en una sola línea.
- **HasMultilineWordWrap**: divide el texto en varias líneas en las ubicaciones de los caracteres de espacios.

**NOTA:** Todos los valores de medidas se expresan en unidades 1/1000 mm.

## 10.2.2 Definición De Esquema XML (XSD) Para Especificación De Etiqueta XML

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema">
  <xs:element name="Variables">
    <xs:complexType>
      <xs:sequence minOccurs="0" maxOccurs="unbounded">
        <xs:element name="Variable" minOccurs="0">
          <xs:complexType>
            <xs:sequence>
              <xs:element name="Name" type="xs:string" minOccurs="1" maxOccurs="1"/></xs:element>
              <xs:choice minOccurs="0" maxOccurs="unbounded">
                <xs:element name="Description" type="xs:string" minOccurs="0"/></xs:element>
                <xs:element name="DataType" minOccurs="0">
                  <xs:simpleType>
                    <xs:restriction base="xs:integer">
                      <!--0 -Text variable type.-->
                      <xs:enumeration value="0"/>
                      <!--1 -Date variable type.-->
                      <xs:enumeration value="1"/>
                      <!--2 -Time variable type.-->
                      <xs:enumeration value="2"/>
                      <!--3 -Floating point variable type.-->
                      <xs:enumeration value="3"/>
                      <!--4 -Currency variable type.-->
                      <xs:enumeration value="4"/>
                      <!--1 -Current date variable type.-->
                      <xs:enumeration value="5"/>
                      <!--2 -Current time variable type.-->
                      <xs:enumeration value="6"/>
                    </xs:restriction>
                  </xs:simpleType>
                </xs:element>
                <xs:element name="InitialValue" type="xs:string" minOccurs="0"/></xs:element>
                <xs:element name="ProvisionalValue" type="xs:string" minOccurs="0"/></xs:element>
                <xs:element name="IsProvisionalValueAutoGenerated" type="xs:boolean" minOccurs="0"/></xs:element>
              </xs:choice>
            </xs:sequence>
          </xs:complexType>
        </xs:element>
        <xs:element name="IncrementType" minOccurs="0">
          <xs:simpleType>
            <xs:restriction base="xs:integer">
              <!--0 -None of the types used.-->
              <xs:enumeration value="0"/>
              <!--1 -Incremental type.-->
              <xs:enumeration value="1"/>
              <!--2 -Decremental type.-->
              <xs:enumeration value="2"/>
            </xs:restriction>
          </xs:simpleType>
        </xs:element>
        <xs:element name="IncrementStep" type="xs:integer" minOccurs="0"/></xs:element>
        <xs:element name="IncrementCount" type="xs:integer" minOccurs="0"/></xs:element>
        <xs:element name="Format" minOccurs="0">
          <xs:simpleType>
            <xs:restriction base="xs:integer">
              <!--0 -All characters are allowed.-->
              <xs:enumeration value="0"/>
              <!--1 -Numeric characters are allowed.-->
              <xs:enumeration value="1"/>
              <!--2 -Alphanumeric characters are allowed.-->
              <xs:enumeration value="2"/>
              <!--3 -Letters characters are allowed.-->
            </xs:restriction>
          </xs:simpleType>
        </xs:element>
      </xs:sequence>
    </xs:complexType>
  </xs:element>
</xs:schema>
```

```

<xs:enumeration value="3"/>
<!--4 -7 bit ASCII characters are allowed.-->
<xs:enumeration value="4"/>
<!--5 -Hex characters are allowed.-->
<xs:enumeration value="5"/>
<!--7 -Digits & capitals characters are allowed.-->
<xs:enumeration value="7"/>
<!--8 -Custom characters are allowed.-->
<xs:enumeration value="8"/>
<!--9 -Code 39 characters are allowed.-->
<xs:enumeration value="9"/>
<!--10 -Code 128A characters are allowed.-->
<xs:enumeration value="10"/>
<!--11 -Code 128B characters are allowed.-->
<xs:enumeration value="11"/>
<!--12 -Code 128C characters are allowed.-->
<xs:enumeration value="12"/>
<!--13 -Code 128 characters are allowed.-->
<xs:enumeration value="13"/>
<!--14 -Codabar characters are allowed.-->
<xs:enumeration value="14"/>
</xs:restriction>
</xs:simpleType>
</xs:element>
<xs:element name="IsPrompted" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="PromptText" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="IsValueRequired" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="IsDynamicValue" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="PrinterCounterType" minOccurs="0">
  <xs:simpleType>
    <xs:restriction base="xs:integer">
      <!--0 -Printer counter unknown.-->
      <xs:enumeration value="0"/>
      <!--1 -Do not use printer counter.-->
      <xs:enumeration value="1"/>
      <!--2 -Always use printer count.-->
      <xs:enumeration value="2"/>
      <!--3 -Use printer counter if possible.-->
      <xs:enumeration value="3"/>
    </xs:restriction>
  </xs:simpleType>
</xs:element>
<xs:element name="AllowedCharactersForCustomFormat" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="Length" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="MinLength" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="IsFixedLength" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="HasMinimumValue" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="MinimumValue" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="HasMaximumValue" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="MaximumValue" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="InputFormat" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="OutputFormat" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="OutputLanguage" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="InputFormatDecimalDelimiter" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="InputFormatDecimalPlaces" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="InputFormatDecimalSeparator" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="InputFormatCurrencySymbol" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="InputFormatCurrencySymbolPosition" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>

```

```

        <xs:element name="OutputFormatDecimalDelimiter" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
        <xs:element name="OutputFormatDecimalPlaces" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
        <xs:element name="OutputFormatDecimalSeparator" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
        <xs:element name="OutputFormatCurrencySymbol" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
        <xs:element name="OutputFormatCurrencySymbolPosition" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
        <xs:element name="HasPickList" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
        <xs:element name="PickListValues" minOccurs="0">
            <xs:complexType>
                <xs:sequence minOccurs="0" maxOccurs="unbounded">
                    <xs:element name="Value" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
                </xs:sequence>
            </xs:complexType>
        </xs:element>
        <xs:element name="HasRolloverOnMinimumMaximumValue" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
        <xs:element name="Prefix" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
        <xs:element name="Suffix" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
        <xs:element name="PaddingType" minOccurs="0">
            <xs:simpleType>
                <xs:restriction base="xs:integer">
                    <!--0 -Padding not used.-->
                    <xs:enumeration value="0"/>
                    <!--1 -Padding on left.-->
                    <xs:enumeration value="1"/>
                    <!--2 -Padding on right.-->
                    <xs:enumeration value="2"/>
                    <!--3 -Padding surrounding-->
                    <xs:enumeration value="3"/>
                </xs:restriction>
            </xs:simpleType>
        </xs:element>
        <xs:element name="PaddingValue" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
        <xs:element name="HasMultilineEnabled" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
        <xs:element name="MultilineNumberOfLines" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
        <xs:element name="MultilineLineLength" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
        <xs:element name="HasMultilineWordWrap" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
    </xs:choice>
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:schema>

```

**NOTA:** Definición de esquema XML (XSD) para especificación de etiqueta XML puede accederse de forma predeterminada desde: c:\Program Files\NiceLabel\NiceLabel 2017\bin.net\Configuration\Variables.xsd.

## 10.2.3 Ejemplo De Archivo .NLVR

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

## 10.3 Definición De Archivo De Oracle WMS

Esta sección describe el contenido del archivo de Oracle WMS. Oracle define el formato XML para que se pueda comprender, analizar y luego imprimir el contenido XML como una etiqueta.

La Definición del tipo de documento XML (DTD) define las etiquetas XML que se usarán en el archivo XML. Oracle genera archivos XML según esta DTD y el software de terceros traduce el XML según esta DTD.

### 10.3.1 DTD De XML

El ejemplo que se muestra a continuación es la DTD de XML que se usa para formar el XML para los formatos de XML sincrónicos y asincrónicos. La DTD define los elementos que se utilizan en el archivo XML, una lista de sus atributos y los elementos del nivel siguiente.

```

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

```

## 10.3.2 Ejemplo De XML De Oracle

Este es el XML de Oracle que brinda datos para una única etiqueta (hay solo un elemento `<label>`).

```

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

```

Al ejecutar este archivo XML de Oracle de ejemplo, se imprime la etiqueta `serial.nlbl` con los siguientes valores de variables.

Nombre de variable	Valor de variable
Elemento	Anillo tórico
revisión	V1
lote	123
núm_de_serie	12345
estado_de_lote	123
estado_núm_de_serie	Activo
organización	A1

La etiqueta se imprimirá en una 1 única copia, con el nombre de trabajo `Serial` en el administrador de trabajos de impresión. El nombre de la impresora no se especifica en el archivo XML, de modo que la etiqueta se imprimirá en la impresora definida en la plantilla de la etiqueta.

## 10.4 Importar Variables Desde Etiquetas Heredadas

El formato de etiquetas heredadas (.LBL) de NiceLabel es compatible con NiceLabel 2017. Esto significa que las etiquetas que hayan sido creadas usando NiceLabel Designer Express V6 pueden importarse a NiceLabel 2017 junto con sus variables.

En términos generales, las variables con nombres coincidentes importadas desde archivos de etiquetas heredadas se combinan con variables en etiquetas creadas usando NiceLabel 2017. Debido a que es posible que se encuentre con problemas durante la importación de variables, lea las reglas que se detallan a continuación para importar e integrar las variables a un archivo de etiquetas .NLBL.

### SUGERENCIA:

**Variable combinada** es una variable que muestra el valor después de importarlo desde Designer V6 a un archivo de etiquetas de NiceLabel 2017.

**Combinando variable** es una variable que se importa a un archivo de etiquetas de NiceLabel 2017.

**Variable original** es una variable en un archivo de etiquetas de NiceLabel 2017.

1. Las **variables** con nombres coincidentes se combinan en un archivo de etiquetas de NiceLabel 2017 en los siguientes casos:
  - **Tipo de datos** de variables (texto, fecha, hora, etc.) es lo mismo.
  - Los valores de las variables son iguales.
  - Una de las variables es un [Contador](#).
  - Las variables tienen una longitud fija definida o no.
2. Las **variables** con nombres coincidentes se combinan con un conflicto informado en los siguientes casos:
  - Los formatos de entrada, valores dinámicos, el prefijo/sufijo o los tipos/valores de relleno de las variables son diferentes.
  - La longitud de los valores de las variables se definen como fijo. En el caso de longitudes de valores no coincidentes, las variables combinadas informan un conflicto.
  - Las variables tienen valores multilínea. Con una cantidad de líneas, longitud de línea o ajuste automático de línea no coincidentes, las variables combinadas informan un conflicto.
  - Los valores mínimo y máximo de las variables combinadas no coinciden.
3. Los **contadores** con nombres coincidentes se combinan con un conflicto informado en los siguientes casos:

- El tipo de paso, contador y tipo de incremento no coinciden. Las variables combinadas informan un conflicto.
- Diferencias en configuración de sustitución: valor mín/máx, tipo de contador, sustitución en cambio de variable, referencia de variable, tipo de sustitución de fecha/semana, hora de sustitución de día. En el caso de valores no coincidentes, las variables combinadas informan un conflicto.
- El contador de la impresora está habilitado. Si los tipos de contadores internos no coinciden, las variables combinadas informan un conflicto.

#### 4. Reglas generales para valores en conflicto de variables combinadas.

- El valor de la variable original se usa para prefijo, sufijo y relleno. Si estos valores están vacíos, se usa el valor de la variable que se está combinando.
- Si uno de estos valores de variables es dinámico, la variable combinada muestra el valor dinámico.
- Si las variables tienen valores con longitudes fijas, el valor más alto se asigna a la variable combinada.
- Si una de las variables tienen valores multilínea habilitados, su valor se asigna a la variable combinada.
- Si las variables tienen longitud de línea y cantidad de líneas definidas, el valor más alto se asigna a la variable combinada.
- Si una de las variables tienen ajuste de línea habilitado, su valor se asigna a la variable combinada.
- Si ambas variables tienen valores mínimos y máximos, el valor más alto se asigna a la variable combinada. Si no, se usa el valor original.
- En caso de valores de contador que no coincidan, el valor de la variable que se combina se asigna a la variable combinada.

## 10.5 Licencias Y Uso De Impresora

**DATOS DE NIVEL DE PRODUCTO DE DISEÑADOR:** Esta sección es aplicable a PowerForms Suite.

En función del tipo de licencia, su copia del producto NiceLabel 2017 puede estar limitado al uso simultáneo de un número limitado de impresoras. En caso de una licencia para múltiples usuarios, NiceLabel 2017 mantiene un registro del número y los nombres de las diferentes impresoras que se usan para imprimir en todos los clientes NiceLabel de su entorno. El identificador de impresora único es una combinación del nombre del controlador de la impresora (no el nombre de la impresora) y de la ubicación y el puerto de la impresora.

"Para usar una impresora" significa que una de las acciones detalladas a continuación se ha realizado en la solución:

- Imprimir etiqueta
- Establecer impresora
- Enviar datos a impresora
- Definir configuración de impresora
- Establecer parámetro de impresión

Cada una de estas acciones indica que se ha usado una impresora. La impresora asociada se agrega a la lista de impresoras usadas y permanece en la lista por 7 días desde el último uso. Para eliminar una impresora de la lista, no la utilice por un período de 7 días y se eliminará automáticamente. El software mostrará la información de **Último uso** para que sepa cuándo pasarán los 7 días para cada impresora. Para enlazar un puesto de impresora con una impresora específica, haga clic en la casilla de verificación **Reservada**. Esto garantizará la disponibilidad de la impresora en todo momento.

**ADVERTENCIA:** Si supera el número de puestos definidos por su licencia, el software ingresa en un modo de gracia de 30 días. Mientras se encuentre en este modo, el número de impresoras permitidas aumentará temporalmente al doble de los puestos comprados.

El período de gracia brinda una cantidad de tiempo suficiente para resolver problemas de licencia sin inactividad en la impresión ni pérdida de la capacidad de diseñar etiquetas. Generalmente, este es un efecto del reemplazo de impresoras en su entorno, donde las impresoras antiguas y nuevas se utilizan simultáneamente, o cuando se agregan nuevas impresoras. Si no resuelve la violación de la licencia dentro del período de gracia, el número de impresoras disponibles disminuirá al número de puestos comprados, comenzando por las impresoras de la lista que se utilizaron recientemente.

**SUGERENCIA:** Para conocer más acerca de la NiceLabel 2017 licencias, [real el documento exclusivo](#).

## 10.6 Soporte Para Revisión Ortográfica

La corrección ortográfica para el texto ingresado en el idioma admitido por los objetos campo Editar y campo Memoria depende del sistema operativo. La siguiente tabla enumera los idiomas en los que puede corregirse la ortografía en Windows 8.1 y 10.

Cultura	Etiqueta del idioma IETF	Win 8.1	Win 10
Árabe_Arabia Saudita	ar-SA	SÍ	SÍ
Búlgaro_predeterminado	bg-BG	SÍ	SÍ
Catalán_predeterminado	ca-ES	SÍ	SÍ
Checo_predeterminado	cs-CZ	SÍ	SÍ
Danés_predeterminado	da-DK	SÍ	SÍ

<b>Cultura</b>	<b>Etiqueta del idioma IETF</b>	<b>Win 8.1</b>	<b>Win 10</b>
Alemán_alemán	de-DE	SÍ	SÍ
Griego_predeterminado	el-GR	SÍ	SÍ
Inglés_EE.UU.	en-US	SÍ	SÍ
Finlandés_predeterminado	fi-FI	SÍ	SÍ
Francés_francés	fr-FR	SÍ	SÍ
Hebreo_predeterminado	he-IL	SÍ	SÍ
Italiano_italiano	it-IT	SÍ	SÍ
Holandés_holandés	nl-NL	SÍ	SÍ
Noruego_bokmal	nb-NO	SÍ	SÍ
Polaco_predeterminado	pl-PL	SÍ	SÍ
Portugués_Brasil	pt-BR	SÍ	SÍ
Rumano_predeterminado	ro-RO	SÍ	SÍ
Ruso_predeterminado	ru-RU	SÍ	SÍ
Croata_predeterminado	hr-HR	SÍ	SÍ
Eslovaco_predeterminado	sk-SK	SÍ	SÍ
Sueco_predeterminado	sv-SE	SÍ	SÍ
Turco_predeterminado	tr-TR	SÍ	SÍ
Indonesio_predeterminado	id-ID	SÍ	SÍ
Ucraniano_predeterminado	uk-UA	SÍ	SÍ
Esloveno_predeterminado	sl-SI	SÍ	SÍ
Letón_predeterminado	lv-LV	SÍ	SÍ
Lituano_predeterminado	lt-LT	SÍ	SÍ
Hindi_predeterminado	hi-IN	SÍ	SÍ
Portugués_Portugal	pt-PT	SÍ	SÍ
Español_moderno	es-ES	SÍ	SÍ
Húngaro_predeterminado	hu-HU	NO	SÍ
Urdu_predeterminado	ur-PK	NO	SÍ
Vietnamita_predeterminado	vi-VN	NO	SÍ
Malayo_Malasia	ms-MY	NO	SÍ
Punjabí_predeterminado	pa-IN	NO	SÍ
Gujarati_predeterminado	gu-IN	NO	SÍ
Tamil_predeterminado	ta-IN	NO	SÍ
Telegu_predeterminado	te-IN	NO	SÍ
Canarés_predeterminado	kn-IN	NO	SÍ
Malayalam_predeterminado	ml-IN	NO	SÍ
Marathi_predeterminado	mr-IN	NO	SÍ
Inglés_RU	en-GB	NO	SÍ
Bengalí_predeterminado	bn-BD	NO	SÍ

## 10.7 Impresión De Sesiones

La impresión de sesiones permite imprimir múltiples etiquetas utilizando un único trabajo de impresión. Si la impresión de sesiones está habilitada, la impresora recibe, procesa e imprime todas las etiquetas del trabajo de impresión de una vez. Como resultado, aumenta la velocidad de impresión debido al proceso continuo de impresión de etiquetas agrupadas.

**SUGERENCIA:** La impresión de sesiones sirve de alternativa a la impresión sin sesiones que se utiliza normalmente, durante la cual cada etiqueta se envía a una impresora como un trabajo de impresión separado.

**NOTA:** NiceLabel 2017 activa la impresión de sesiones automáticamente según la configuración de acciones.

### ¿Cómo comienza la impresión de sesiones?

La impresión de sesiones comienza automáticamente si las acciones Para bucle o Para cada registro están presentes en el flujo de trabajo. En ese caso, la acción Imprimir etiqueta habilita automáticamente la impresión de sesiones. Esto significa que las acciones de impresión para todos los elementos del bucle se incluyen en un único trabajo de impresión.

### ¿Cómo finaliza la impresión de sesiones?

Cada impresión de sesiones finaliza con un bucle finalizado o con una acción Imprimir etiqueta combinada con al menos una de las siguientes condiciones:

- Cambia la impresora. Si selecciona otra impresora utilizando la acción Establecer impresora, finaliza la impresión de sesiones.
- Cambia el puerto de la impresora. Si redirecciona el trabajo de impresión a un archivo utilizando la acción redireccionar impresión a archivo, finaliza la impresión de sesiones.
- Cambia la etiqueta. Si selecciona otra etiqueta para imprimir utilizando la acción Abrir etiqueta, finaliza la impresión de sesiones.
- Se envía un comando personalizado que finaliza la impresión de sesiones. Si envía el comando `SESSIONEND` utilizando la acción Enviar comandos personalizados, finaliza la impresión de sesiones.

**NOTA:** En este caso, `SESSIONEND` debe enviarse como el único elemento en la acción Enviar comandos personalizados. Si desea enviar comandos adicionales, utilice acciones Enviar comandos personalizados separadas.

**NOTA:** Las configuraciones más complejas pueden tener múltiples bucles anidados uno dentro de otro. En ese caso, la impresión de sesiones finaliza cuando se sale del bucle principal de más afuera.

## 10.8 Modo De Rastreo

En forma predeterminada, NiceLabel 2017 registra los eventos en la base de datos de registro. Se incluye la información de nivel más alto, como el registro de la ejecución de acciones, el registro de la ejecución de filtros y el registro de las actualizaciones de estado de los desencadenadores. Para obtener más información, consulte la sección [Monitoreo de eventos](#).

No obstante, el registro predeterminado no registra las ejecuciones técnicas profundas. Cuando se necesita resolución de problemas en el nivel más bajo de la ejecución de códigos, debe activarse el modo de rastreo. En este modo NiceLabel 2017 registra los detalles sobre todas las ejecuciones internas que se lleven a cabo durante el procesamiento de eventos.

**NOTA:** El modo de rastreo solo debe activarse durante la resolución de problemas para recopilar registros y luego deshabilitarlos a fin de activar el normal funcionamiento.

**ADVERTENCIA:** El modo de rastreo retarda el procesamiento y solo se debe usar cuando lo indique el equipo de soporte técnico.

Para habilitar el modo de rastreo, realice lo siguiente:

1. Navegue a la carpeta Sistema.

**EJEMPLO:** %PROGRAMDATA%\NiceLabel\NiceLabel 2017

2. Realice una copia de seguridad del archivo `product.config`
3. Abra `product.config` en un editor de texto. El archivo tiene una estructura XML.
4. Agregue el elemento `Common/Diagnostics/Tracing/Enabled` y asígnele el valor **Verdadero**.

El archivo incluye los siguientes contenidos:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<configuration>
  <Common>
    <Diagnostics>
      <Tracing>
        <Enabled>Verdadero</Enabled>
        <Folder>c:\Resolución de problemas\Registros de rastreo</Folder>
      </Tracing>
    </Diagnostics>
  </Common>
  ...
</configuration>
```

5. Después de guardar el archivo, el Servicio NiceLabel Designer aplica automáticamente la configuración.
6. En forma predeterminada, los archivos de rastreo (\*.LOG) aparecerán en la misma carpeta Sistema.

**NOTA:** Para invalidar la carpeta de registro, especifíquelo en el elemento `Carpeta`. Este elemento es opcional.

# 11 Cómo

## 11.1 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).

**EJEMPLO:** <#BC> (decimal 188) sería lo mismo que <FNC1>, ya que ambos codifican el carácter con código ASCII 0188.

## 11.2 Ingresar 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 Alt y aparecerá el carácter FNC1.

Estos caracteres pueden ingresarse directamente con el teclado.

## 11.3 Reemplazo De Fuente Automático

Puede diseñar sus plantillas de etiquetas para imprimir objetos de texto utilizando fuentes de impresora internas. Cuando imprima dicha etiqueta en una impresora de otro tipo, las fuentes seleccionadas quizás no estén disponibles en la impresora específica. Es probable que la nueva

impresora sea compatible con un conjunto de fuentes internas completamente distintas. El diseño de fuente puede ser parecido, pero está disponible con un nombre diferente.

Es posible que ocurra un problema similar cuando la fuente Truetype que se usa en la etiqueta no está instalada en la máquina de destino, donde se utilizará Designer para diseñar e imprimir etiquetas.

Designer puede configurarse de modo que reemplace automáticamente las fuentes utilizadas en la etiqueta con fuentes compatibles. Puede configurar la asignación de fuente según los nombres de las fuentes. Cuando no se encuentre la fuente original, Designer utilizará la primera fuente de reemplazo disponible como se define en la tabla de asignación.

Si no se encuentra una fuente de reemplazo adecuada, se utiliza la fuente Arial Truetype.

**NOTA:** Si configura la función de reemplazo de fuente, las reglas de asignación se ejecutarán cuando se cambie la impresora de la etiqueta.

### 11.3.1 Configuración De La Asignación De Fuentes

Para configurar la asignación de fuente personalizada, realice lo siguiente:

1. Abra el explorador de archivos y navegue a la siguiente carpeta:

```
%PROGRAMDATA%\NiceLabel\NiceLabel Designer
```

2. Abra el archivo **fontmapping.def** en su editor de texto XML preferido.
3. Dentro del elemento **AsignaciónDeFuente**, cree un nuevo elemento con un nombre personalizado.
4. Dentro del nuevo elemento, cree al menos dos elementos llamados **Asignación**.
  - El valor del primer elemento llamado **Asignación** debe contener el nombre de la fuente original.
  - El valor del segundo elemento llamado **Asignación** debe contener el nombre de la fuente de reemplazo.

**NOTA:** Se permiten elementos de Asignación adicionales con nuevos nombre de fuente. Si la primera fuente de reemplazo no está disponible, Designer intenta con la siguiente. Si no hay fuentes de reemplazo disponibles, se usará la fuente Arial Truetype.

### 11.3.2 Configuración De Asignación De Muestra

En el siguiente ejemplo, se definen dos reglas de asignación.

- La primera regla de asignación convierte la fuente **Avery** en la fuente **Novexx** correspondiente. Por ejemplo, una fuente llamada **Avery YT100** se reemplazará con una fuente

llamada **Novexx YT100**, y una fuente llamada **Avery 1** se reemplazará con una fuente llamada **Novexx**. Si la fuente **Novexx** no está disponible, se utilizará la fuente **Arial** Truetype.

- La segunda regla de asignación convierte una fuente llamada **Avery YT100** en una fuente llamada **Novexx YT104**. Si esa fuente no está disponible, se usará la fuente **Zebra 0**. Si esa fuente no está disponible, se utilizará **Arial** Truetype.
- La segunda asignación anula la primera.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>

<FontMappings>

<AveryNovexx>

<Mapping>Avery</Mapping>

<Mapping>Novexx</Mapping>

</AveryNovexx>

<TextReplacement>

<Mapping>Avery YT100</Mapping>

<Mapping>Novexx YT104</Mapping>

<Mapping>Zebra 0</Mapping>

</TextReplacement>

</FontMappings>
```

## 11.4 Diseñar Una Etiqueta De Longitud Variable

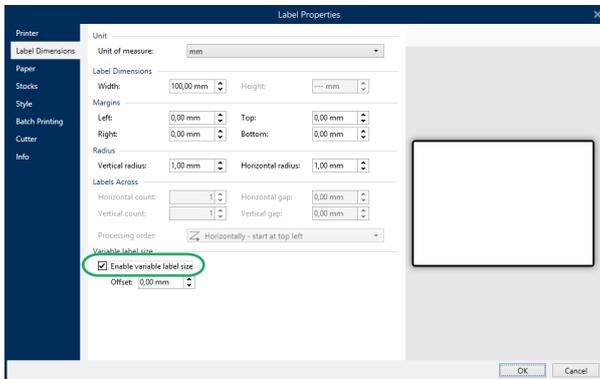
En la mayoría de los escenarios de impresión de etiquetas, se diseñan e imprimen etiquetas con dimensiones fijas. El ancho y el alto de las etiquetas no cambian, por eso debe asegurarse de que todos los objetos entren en la etiqueta.

Sin embargo, en algunos casos es necesario poder diseñar etiquetas con una longitud variable. La longitud de la etiqueta cambia de acuerdo con el tamaño de los objetos de etiquetas. Al asignar más datos a los objetos de etiqueta, su tamaño aumenta y ocupa más espacio. A fin de ajustar dichos objetos a la etiqueta, debe modificarse la altura de la etiqueta.

**NOTA:** El requisito para el ajuste de etiqueta variable se ve generalmente en la industria textil, en la que las etiquetas se imprimen en materiales de etiquetas ilimitadas. No hay espacios entre las etiquetas. El cortador de etiquetas corta el material después de que se imprime la etiqueta.

Para habilitar el ajuste de etiqueta variable, realice lo siguiente:

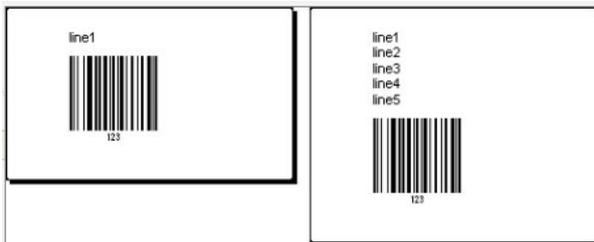
1. Abra el cuadro de diálogo [propiedades de etiquetas](#).
2. Vaya a la pestaña Dimensiones de la etiqueta.
3. Habilite la opción **Habilitar tamaño de etiqueta variable**.



4. **Desplazamiento** define la cantidad de espacio entre el último objeto en la etiqueta y el borde inferior de una etiqueta.

Consulte las capturas de pantalla abajo para comprender la función de ajuste de tamaño de etiqueta automático.

El tamaño de etiqueta variable se habilita en la etiqueta. Se establece un espacio de 1 cm de ancho entre el borde inferior de la etiqueta y el último objeto en la etiqueta, código de barras en este caso. El objeto de texto es un objeto de múltiples líneas. Si ingresa más datos para el objeto de texto, debe aumentar el alto de la etiqueta para que entre el objeto de texto más grande.



La función del tamaño de etiqueta variable aumenta el alto de la etiqueta a pedido.

Para aprovechar al máximo el tamaño de etiqueta variable, habilite la posición relativa del objeto (abra la pestaña **propiedades de objeto > Posición > Posición relativa**). En este caso, los objetos no siempre se colocarán en el mismo lugar en la etiqueta. Su ubicación cambiará de acuerdo con la colocación de los objetos de referencia.

**NOTA:** Si activa el tamaño de la etiqueta variable, la opción [Etiquetas a lo largo](#) ya no puede utilizarse.

## 11.5 Impresión Multicolor

Algunas impresoras térmicas admiten la impresión multicolor. Utilizan múltiples cabezales, cada uno para una banda de opciones de un color diferente. Los colores para cada cabezal de impresora se pueden personalizar y pueden definirse en el controlador de la impresora. A cada cabezal de impresión se le asigna un color que coincide con la banda de opciones utilizada. Los mismos colores se habilitan en el software de etiquetado. Para que funcione la impresión multicolor, debe utilizar el controlador adecuado de la impresora NiceLabel.

La paleta de colores sincroniza los colores disponibles con la configuración del controlador de la impresora. Todos los colores que definió en el controlador de la impresora se recuperan en el software de etiquetado y se pueden utilizar para la selección de color. La paleta de colores, el cuadro de diálogo de la selección de color y el cuadro de diálogo de las propiedades de la etiqueta muestran todos únicamente los colores disponibles de la impresora. A cada objeto de etiqueta se le puede asignar fácilmente alguno de los colores disponibles. El objeto luego se imprime utilizando ese mismo color. No se puede utilizar más de un color con un objeto de etiqueta simple.

Cuando utiliza imágenes a color en la etiqueta, cambia su apariencia en la etiqueta. No se pueden imprimir con más colores que los que admite la impresora. Las imágenes no se muestran a todo color. Cada imagen se convierte a gráficos monocromáticos y se ven en la vista previa de la etiqueta como tales. La conversión de gráficos a color a gráficos monocromáticos se realiza utilizando la configuración de interpolado del controlador. Puede asignar a la imagen un color y, por lo tanto, al cabezal de la impresora donde se imprimirá la imagen.

Los colores de cada etiqueta identifican qué cabezal de impresora se utilizará para imprimir los objetos.

## 11.6 Cómo Crear Una Etiqueta Conforme A GS1

El sistema GS1 proporciona el uso de números inequívocos para identificar bienes, servicios, activos y ubicaciones en todo el mundo. Estos números se pueden representar con códigos de barras para habilitar la lectura electrónica cuando sea requerido en los procesos comerciales.

GS1-128 es un estándar de aplicaciones de la implementación GS1 utilizando la especificación de códigos de barras del código 128. El nombre correcto anterior era UCC/EAN-128.

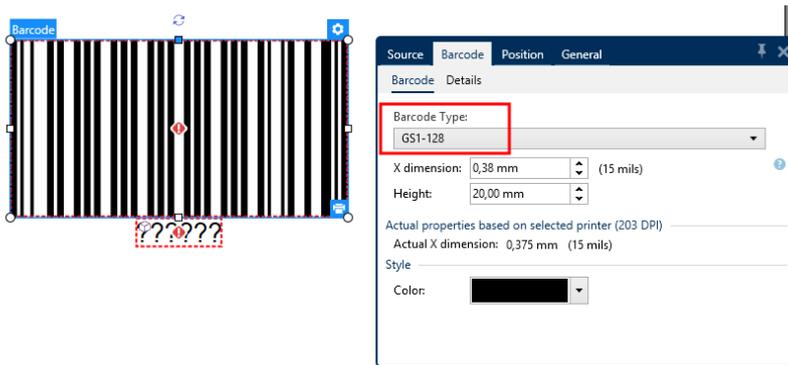
GS1-128 utiliza una serie de Identificadores de aplicación (AI) para incluir datos adicionales como: preferentemente antes de, números de lotes, cantidades, pesos y otros atributos necesarios para el usuario.

- Consulte la sección que define la función de GS1 para obtener más información sobre los AI.
- Las recomendaciones oficiales para crear una etiqueta conforme a GS1 están disponibles [aquí](#).

## 11.6.1 Agregar Contenido De Código De Barras Utilizando La Función GS1-128

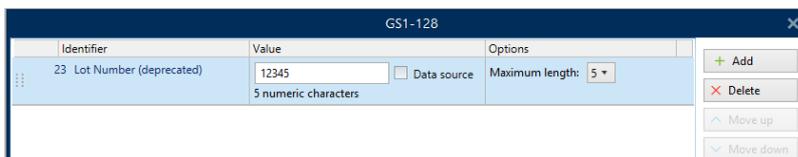
Complete los siguientes pasos para asignar la estructura de datos conforme a GS1-128 a un código de barras:

1. Crear una etiqueta nueva.
2. Agregar un [objeto de código de barras](#) a una superficie de diseño.
3. Seleccione GS1-128 como tipo de código de barras en la pestaña **Código de barras**.



**NOTA:** La selección de códigos de barras GS1-128 tiene como resultado la creación de un objeto de código de barras y de texto. El objeto de código de barras incluye el símbolo mientras que el objeto de texto incluye el contenido de la función GS1-128. La función GS1-128 a la cual están conectados ambos objetos se agrega automáticamente al explorador de datos dinámicos.

4. Haga clic en la pestaña **Origen** y abra el cuadro de diálogo **Editar definición de función**.
5. Agregue un AI de número de LOTE.
6. Ingrese los datos de muestra, por ejemplo, 12345.



7. Agregue otro AI, como la fecha de vencimiento, por ejemplo, 3 de junio de 2016 (con el formato AAMMDD).
8. Haga clic en **Aceptar**.

El código de barras de GS1-128 se coloca en la etiqueta que tiene el LOTE y la fecha de vencimiento.



## 11.7 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.

### 11.7.1 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.

**EJEMPLO:**

Valor del contador: 90

Número de valores de bases de datos: 100

**Número de etiquetas impresas con la opción Todas (cantidad ilimitada): 90**

### 11.7.2 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 NiceLabel para imprimir las etiquetas. El controlador conoce las limitaciones de la cantidad de impresiones e imprime la cantidad exacta admitida de etiquetas.

**SUGERENCIA:** En este caso, si la cantidad máxima de impresiones que admite la impresora es de 32000, dicha cantidad de etiquetas se imprime después de seleccionar **Todas (cantidad ilimitada)**.

## 11.8 Uso De Contador Interno De Impresora

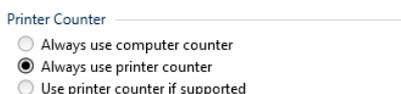
Casi todas las impresoras térmicas admiten la funcionalidad del contador de incremento interno. Es un contador de impresora especial que cuenta etiquetas internamente. La impresora únicamente recibe el primer valor y aumenta automáticamente el contador en pasos de 1 en las etiquetas siguientes.

**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.

1. Agregar una nueva [Variable de contador](#). Para utilizar un contador como elemento de impresora interno, preste atención a los siguientes parámetros:
2. 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.
3. La longitud variable debe configurarse habilitando la opción **Limitar longitud** (vaya a **Propiedades de contador > Reglas de entrada**).
4. Configure los caracteres permitidos como **Numéricos**.
5. 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).



6. 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.



7. Debe aparecer un símbolo de impresora interna en la esquina inferior derecha del objeto

Texto que cuenta con el valor del contador.



## 11.9 Instalación De Controladores De Impresoras

Hay dos maneras de instalar controladores de impresoras NiceLabel:

- Utilice la aplicación NiceLabel **PrnInst** (recomendada).
- Utilice el proceso de **Windows Agregar impresora** (opción alternativa).

**NOTA:** Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo instalar controladores de impresora, consulte el documento [Guía de instalación de controladores de impresoras NiceLabel](#).

# 12 Soporte con conexión

Puede buscar las últimas generaciones, actualizaciones, soluciones para problemas y preguntas frecuentes (P+F) en el sitio Web del producto [www.nicelabel.com](http://www.nicelabel.com).

Para obtener más información, consulte:

- Base de conocimiento: <http://www.nicelabel.com/support/knowledge-base>
- Soporte de NiceLabel: <http://www.nicelabel.com/support/technical-support>
- Tutoriales de NiceLabel: <http://www.nicelabel.com/learning-center/tutorials>
- Foros de NiceLabel: <http://forums.nicelabel.com/>

**NOTA:** Si cuenta con un Acuerdo de mantenimiento del servicio (SMA), comuníquese con el soporte premium especificado en el acuerdo.

América

+1 262 784 2456

[sales.americas@nicelabel.com](mailto:sales.americas@nicelabel.com)

EMEA

+386 4280 5000

[sales@nicelabel.com](mailto:sales@nicelabel.com)

Alemania

+49 6104 68 99 80

[sales@nicelabel.de](mailto:sales@nicelabel.de)

China

+86 21 6249 0371

[sales@nicelabel.cn](mailto:sales@nicelabel.cn)

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

