



NiceLabel Designer Pro Guide D'utilisateur

Edition Française

Rev-1112

© 2012 Euro Plus d.o.o. All rights reserved.

Euro Plus d.o.o.
Poslovna cona A 2
SI-4208 Šenčur, Slovenia
tel.: +386 4 280 50 00
fax: +386 4 233 11 48
www.nicelabel.com
info@nicelabel.com

Table des matières

Table des matières	3
Introduction	9
Bienvenue dans NiceLabel	9
Contenu du colis	9
Présentation de l'aide	9
Présentation de l'Aide	9
Limites du logiciel	10
Conventions typographiques	10
Paramétrer	11
Interface utilisateur	11
Fenêtre principale	11
Formulaire attaché	11
Coordonnées	11
Onglets Étiquette	11
Aire de l'étiquette	11
Rotation de l'étiquette	11
Modification	11
Description de l'Objet	11
Règle	12
Barres de défilement	12
Imprimante sélectionnée	12
Interface utilisateur De Base et Avancée	12
Raccourcis	12
Fenêtre principale	14
Souris à roulette	14
Utilisation du clavier et de la souris	15
Contrôle des sécurités	16
Suivi de la conception et de l'impression des étiquettes	16
Activer l'historique	16
Utiliser le journal pour tracer l'impression	16
Définition des autorisations et mots de passe des utilisateurs	17
Verrouiller l'étiquette	19
Connexion	19
Dossier système	19
Assistant de bienvenue	20
Utiliser des dossiers de projet	20
Conception d'étiquettes	22
Conception d'une étiquette de base	22
Présentation	22
Conception d'une étiquette de base	22
Créer une nouvelle étiquette	22
Sélectionner une imprimante	23
Définir les dimensions de l'étiquette et de la page	23
Entrer un texte fixe	25
Insérer des codes à barres	26
Insérer une image	27

Enregistrer une étiquette	28
Utiliser les outils d'alignement	28
Utiliser les Outils à dessin	29
Ajouter des champs variables	30
Présentation	30
Créer des champs variables avec saisie clavier	30
Créer des compteurs variables	31
Créer des champs variables Date et Heure	31
Utiliser les options Préfixe ou Suffixe	32
Utiliser des fonctionnalités avancées	33
Créer une étiquette conforme au GS1-128 (EAN.UCC 128)	33
Ajouter un contenu à un GS1-128 (EAN.UCC 128) en utilisant l'assistant	33
Editer un Code à barres GS1-128 (EAN.UCC 128)	34
Contrôler le massicot de l'imprimante	35
Définir une impression par lot et utiliser des étiquettes d'en-tête et de fin	36
Conception d'étiquette recto verso	37
Impression Multicolore	38
Paramétrer le gestionnaire de stock	38
Tracer les valeurs variables	39
Concevoir des étiquettes pour Mobiles	39
Utiliser un masque de saisie	40
Utiliser l'Editeur d'Expression	40
Utiliser l'inspecteur d'étiquettes	41
Utiliser les images de la carte mémoire	43
Conception d'une étiquette avec Tag RFID (Smart Label)	44
Présentation	44
Créer une étiquette avec Tag RFID (Smart Label)	44
Encoder un Tag RF	45
Données RFID à lire et stocker	47
Stockage des données RFID	47
Lire et Stocker des données RFID	48
Paramétrer le Tag RFID	49
Extraction des données d'un Tag RFID	50
Support des Tags RF	50
Configuration de l'imprimante	52
Configuration de l'imprimante	52
Définir une zone non imprimable	53
Modification des options de tramage	53
Utiliser la barre d'outils	54
Utiliser la barre d'outils standard	54
Utiliser la barre d'outils Base de données	54
Utiliser la barre d'outils de conception	55
Utiliser la barre d'outils d'impression	55
Utiliser la barre d'outils texte	56
Utiliser la boîte à outils	57
Utiliser la barre d'outils de Variable	57
Utiliser la barre d'outils de Zoom	58
Travailler avec les objets	59
Utiliser l'Assistant Texte	59
Assistant Texte	59
Assistant Texte - Choisir un Texte Variable	60
Assistant Texte - Saisie Clavier	60
Assistant Texte - Compteur	61
Assistant Texte - Compteur suite	62
Assistant Texte- Champ Date	63
Assistant Texte - champ Heure	63

Assistant Texte - Contenu du Tag RFID	64
Assistant Texte - base de données	65
Assistant Texte - Préfixe et Suffixe	65
Utilisation de l'Assistant Code à barres	67
Assistant Code à barres	67
Assistant Code à barres - Choix d'un Code à barres variable	67
Assistant Code à barres - Saisie clavier	68
Assistant Code à Barres - Compteur	68
Assistant Code à barres - Compteur Suite	68
Assistant Code à barres- Contenu du Tag RFID	68
Assistant Code à barres - Champ Date	69
Assistant Code à barres - Champ Heure	69
Assistant code à barres - Base de données	69
Assistant Code à barres - Préfixe et Suffixe	70
Définir des Objets	70
Définir un objet Texte	70
Définir un objet Paragraphe	70
Définir un objet paragraphe Texte enrichi (RTF)	71
Définir un objet Code à barres	72
Définir un objet Image	72
Définir un objet rectangle	72
Définir un objet Ligne	73
Définir un objet Ellipse	73
Définir un objet Inverse	74
Utiliser l'Assistant GS1-128 (EAN.UCC 128)	74
Utiliser l'Assistant GS1-128 (EAN.UCC 128)	74
Etape 1: Choix de l'identifiant de données	75
Etape 2: Type de saisie de l'Identifiant de Données	77
Etape 3: Saisir la valeur de l'Identifiant de Données	77
Calcul du caractère de contrôle	79
Définition d'une nouvelle variable	79
Etape 4: Liste des Identifiants de données sélectionnés	80
Sélection du type de Code à barres	80
Paramètres de Code à barres avancés	80
Code à barres GS1-128 (EAN.UCC 128)	80
Code à barres 2D PDF 417	81
Code à barres DataMatrix	82
MaxiCode	83
Boite de dialogue Modifier le code à barres	84
Onglet Général	84
Onglet Caractère de contrôle	85
Onglet Texte lisible	86
Onglet Détails	87
Types de codes à barres supportés	88
Sélection des Objets	88
Modifier les Objets	89
Réalités des objets ayant une position relative	89
Déplacer des Objets	89
Grouper les objets	90
Alignement des Objets	90
Redimensionner les Objets	91
Rotation des Objets	91
Galerie de Clipart	91
Fichiers de Police	91
Rotation de l'étiquette	92
Formats de graphiques supportés	93
Travailler avec des Images	93

Travailler avec des objets Texte	94
Travailler avec des données variables	95
Présentation des Données Dynamiques	95
Fournisseurs de Contenu	96
Fournisseurs de Contenu	96
Travailler avec des Variables	99
Utiliser l'Assistant de Variable	99
Assistant de Variable	99
Assistant de Variable - Saisie clavier	100
Assistant de Variable - Compteur	100
Assistant de Variable - Compteur suite...	101
Assistant de Variable - Champ Date	102
Assistant de Variable - Préfixe et Suffixe	102
Assistant de Variable - Champ heure	102
Types de données disponibles	103
Formats de Date disponibles	104
Formats d'heure disponibles	104
Modifier l'ordre d'entrée des variables saisies	105
Créer une variable saisie	105
Créer un numéro de série, un compteur	106
Réaliser un compteur qui mémorise la dernière valeur utilisée	107
Variable globale	107
Groupes de caractères disponibles	108
Importer les variables	109
Variables internes	109
Types de Variables	110
Utiliser un compteur à incrément interne à l'imprimante	111
Utiliser une quantité Variable	111
Travailler avec les Fonctions	112
Définir une fonction	112
Définir une fonction	112
Utiliser des fonctions pour manipuler les données des étiquettes	113
Utiliser des fonctions pour manipuler les données des étiquettes	113
Utiliser la fonction Concaténation	113
Utiliser une fonction Visual Basic	115
Travailler avec les Bases de données	117
Utiliser l'Assistant Base de données	117
Utilisation de l'assistant Base de données	117
Sélection du fichier de base de données	118
Sélection des champs désirés	119
Sélection des enregistrements à imprimer	120
Sélection d'une quantité variable provenant de la base de données	121
Ajout des champs à l'étiquette	121
Fin de l'assistant base de données	121
Lier l'étiquette à une base de données Texte	121
Présentation	121
Connecter à une base de données	122
Formater les données avec un assistant de fichier texte	123
Placer les champs de la base de données sur l'étiquette	125
Utiliser l'aperçu avant impression pour sélectionner les données et afficher l'étiquette	126
Imprimer une étiquette	127
Utiliser l'Assistant de fichier texte	128
Assistant de fichier texte	128
Choix du type de données	128
Définition des champs	130
Mise en forme des champs	131
Lier une étiquette à une Base de données avancée	132
Présentation	132

Lier à une base de données en utilisant l'assistant	132
Lier manuellement à une base de données	134
Imprimer tous les enregistrements de la base de données	135
Imprimer les enregistrements sélectionnés dans la base de données	135
Créer un filtre de base de données	137
Accès aux bases de données	138
Changer l'ordre des enregistrements de la base de données	138
Edition rapide d'une base de données	139
Lire les données d'une base de données	139
Utiliser les bases de données ODBC	140
Créer un caractère de contrôle personnalisé	140
Créer un caractère de contrôle personnalisé	140
Caractères spéciaux	141
Utiliser des caractères spéciaux	141
Saisir des caractères avec la syntaxe<#hex_code>	142
Saisir les caractères avec Alt+<ASCII_code>	142
Raccourcis de caractères prédéfinis	142
Travailler avec des cartes mémoire	144
Utiliser la carte mémoire de l'imprimante	144
Aperçu et Impression de l'étiquette	147
Aperçu et Impression de l'étiquette	147
Limitations à l'impression en Mémoriser/Rappeler	147
Contrôler l'état des travaux d'impression	148
Aperçu d'images	150
Optimiser la vitesse d'impression	150
Mémoriser le modèle d'étiquette et le rappeler pour impression	151
Réimprimer les étiquettes	152
Utiliser des formulaires personnalisés	153
Application d'impression	154
Intégration et Connectivité	155
Présentation	155
Fichiers de commandes	155
Impression automatique avec fichiers JOB	155
Fichier de commandes: Fichier CSV	156
Fichier de Commande: fichier JOB	157
Fichier de commandes: fichier XML	157
Exemple de fichier de commandes CSV	158
Exemple de fichier de commandes JOB	159
Exemple de fichier de commandes XML	159
Utiliser les Fichiers de Commande	160
Utiliser les fichiers JOB	160
Programmer	161
Automation avec ActiveX	161
Interface de programmation : Automation (ActiveX)	161
Exemples de programmation	161
Automation avec DDE	162
Communication DDE	162
Intégration au format SAP/R3	162
Intégration au format SAP/R3	162
Exporter une étiquette	163
Exporter une étiquette	163
Références des commandes	164
NiceCommands	164
COMMENT	164
CREATEFILE	164

DELETEFILE	164
EXPORTLABEL	165
LABEL	165
LABELCLOSE	165
LOGIN	166
MESSAGEBOX	166
OEMTOANSI	166
PORT	166
PRINT	166
PRINTER	167
PRINTJOBNAME	167
QUIT	167
RETURN	168
SESSIONEND	168
SESSIONPRINT	168
SESSIONSTART	168
SET	168
SETDATABASE	169
SETPRINTPARAM	169
SETTABLE	170
TEXTQUALIFIER	170
Paramètres de ligne de commande	171
Support Technique	172
Support en ligne	172

Introduction

Bienvenue dans NiceLabel

NiceLabel propose une gamme de produits logiciels pour l'étiquetage professionnel qui apporte toutes les solutions aux problèmes d'impression de code à barres et d'étiquette RFID tant pour les ordinateurs de bureau que pour les entreprises et les mobiles. NiceLabel offre une interface facile à utiliser et répond à tous les besoins de conception et d'impression d'étiquettes en apportant des solutions à tous les utilisateurs pour toutes les industries pharmaceutiques, chimiques, automobiles, la logistique, le détail, etc.

La dernière version du logiciel est disponible sur le site www.nicelabel.com sur lequel elle peut être téléchargée gratuitement.

Contenu du colis

Avant de démarrer l'installation de NiceLabel, vérifiez le contenu du colis. Il doit comprendre:

- Le CD de NiceLabel
- Le Guide de prise en main rapide
- Une clé électronique ou une clé logicielle sur une étiquette (dans certaines éditions)

Si l'un de ces articles manque, contactez votre distributeur immédiatement.

Présentation de l'aide

Présentation de l'Aide

Le guide de prise en main de NiceLabel est conçu pour vous aider à créer et imprimer rapidement vos étiquettes.

Ce guide utilisateur contient les sections suivantes:

Introduction: Ce chapitre présente le logiciel NiceLabel.

Installation et Activation: Comment installer et activer le logiciel d'étiquetage.

Paramétrer NiceLabel: Comment paramétrer et personnaliser le logiciel en fonction de vos besoins.

Conception d'étiquettes: Comment créer des étiquettes. On peut se référer régulièrement à ce chapitre au cours de la conception d'étiquette pour se familiariser avec les commandes.

Impression et Aperçu des étiquettes: Comment afficher les étiquettes avant impression puis les imprimer.

Intégration et Connectivité: Ce chapitre décrit comment intégrer aisément le logiciel d'étiquetage dans des applications personnalisées, ainsi que les méthodes de connectivité disponibles pour intégrer l'étiquetage au système existant sans modifier les applications déjà installées.

Référence de l'Interface : Ce chapitre décrit, détaille et explique toutes les commandes utilisées dans ce logiciel.

Support technique: Contacter le support technique.

Limites du logiciel

Certaines ne sont pas disponibles dans les éditions de NiceLabel Designer Pro ou de Designer Express. Dans ce cas les paragraphes sont précédés des icônes d'information.

Conventions typographiques

Les mots écrits en **gras** font référence à des noms de menus, de touches ou autres éléments cliquables tels que le bouton **OK**.

Les mots écrits en *italique* se rapportent à des options et des actions de confirmation, telles que *Lire seulement* ou à des emplacements tels que *Dossier*.

Les textes entre guillemets se rapportent à des touches du clavier telles que <Entrer>.

Les variables sont mises entre parenthèses: [variable].

Paramétrer

Interface utilisateur

Fenêtre principale

Formulaire attaché

Affiche le nom du formulaire attaché à l'étiquette. En face il est aussi indiqué quel est le côté de l'étiquette actuellement actif (recto ou verso).

Coordonnées

Affiche les coordonnées X et Y du curseur sur l'étiquette dans l'unité de mesure sélectionnée.

Onglets Étiquette

Ces onglets permettent de passer rapidement d'une étiquette à l'autre parmi les différentes étiquettes mémorisées sous le même modèle d'étiquette (fichier .LBL), par exemple du recto au verso de l'étiquette dans l'impression double face ou de l'étiquette principale à l'étiquette d'entête et à l'étiquette de fin dans l'impression par lot.

Aire de l'étiquette

Cet espace affiche la page d'étiquette en cours. Si il y a plusieurs étiquettes sur la page, seule l'étiquette supérieure gauche est active et peut être modifiée.

Les lignes rouges marquent les limites de l'espace d'impression. Les objets placés sur ou au-delà de la ligne rouge ne seront pas imprimés en principe. On peut supprimer ceci dans le menu Préférences.

Rotation de l'étiquette

Cliquer sur ce bouton pour faire tourner l'étiquette par paliers de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre. Cette action ne fera tourner l'étiquette que sur l'écran, elle sera imprimée dans le sens qui aura été spécifié dans les paramètres de l'étiquette.

Cette option facilite la conception de l'étiquette. On peut toujours la tourner de manière à placer chaque objet horizontalement.

Modification

Affiche si l'étiquette en cours a été modifiée depuis que la dernière commande a été exécutée.

Description de l'Objet

Décrit l'objet sélectionné.

Règle

La règle affiche la surface disponible pour l'étiquette (en blanc) et pour la page (en gris)

Barres de défilement

Si l'étiquette n'est pas entièrement visible à l'écran, on peut utiliser les barres de défilement

Imprimante sélectionnée

Affiche l'imprimante en cours. Un double clic dessus ouvre la boîte de dialogue des propriétés de l'imprimante.

Interface utilisateur De Base et Avancée

NiceLabel comporte une interface utilisateur à deux niveaux. Par défaut c'est l'interface utilisateur de Base qui est activée: plus facile à utilisée pour les débutants.

NiceLabel en mode de Base:

- Cache les onglets avancés dans les boîtes de dialogues.
- Active tous les assistants pour les tâches fréquentes de conception d'étiquettes.
- Cache les barres d'outils avancés.
- Affiche de grandes icônes.

Pour passer du mode de Base au mode avancé, procéder comme suit:

1. Cliquer sur la commande **Interface utilisateur** dans le menu Outils.
2. Cliquer sur la commande **Mettre en mode de base** pour activer le mode basique ou cliquer sur la commande **Mettre en mode avancé** pour activer le mode avancé.





Note:

On peut aussi activer seulement certaines propriétés des modes de base/avancé. Regarder les autres options de l'**Interface utilisateur** dans le menu Outils.

Raccourcis

On peut rapidement accomplir les tâches fréquentes en utilisant les raccourcis - une ou plusieurs clés enfoncées sur le clavier pour exécuter une tâche. Il ne s'agit que d'une manière plus rapide de choisir les commandes. L'exécution est identique à celle réalisée à partir du menu ou de la barre d'outils.

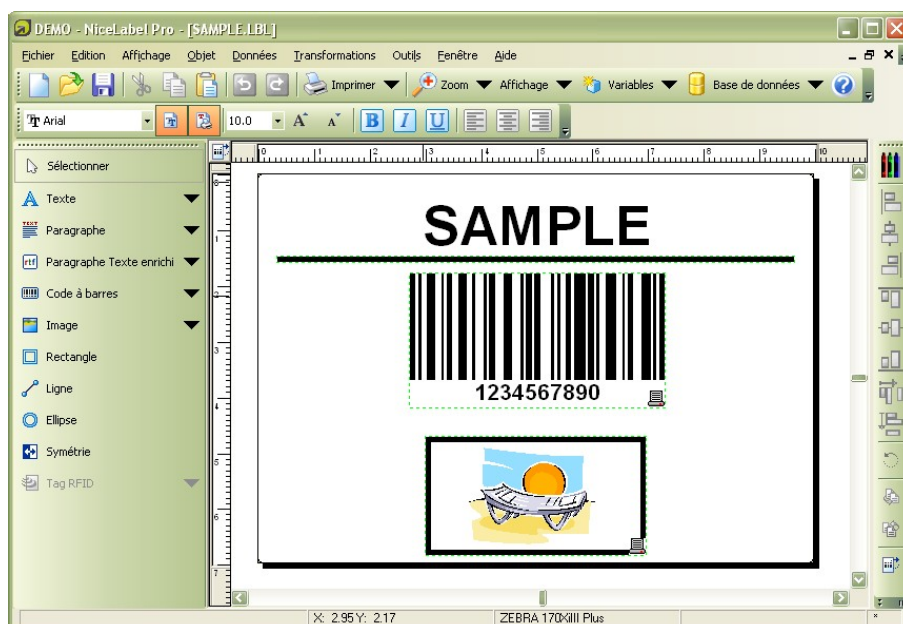
Raccourci	Commande
Supprimer	Supprime l'élément sélectionné
Maj + Suppr	Couper
Ctrl + Inser	Copier
Maj + Inser	Coller
Alt + retour	Annuler
+ (pavé numérique)	Zoom avant
- (pavé numérique)	Zoom arrière

Alt + Maj + Retour	Rétablir
Ctrl + T	Rotation de 90° sens des aiguilles d'une montre
Ctrl + A	Aligner
Ctrl + X	Couper
Ctrl + C	Copier
Ctrl + V	Coller
Ctrl + Z	Annuler
Ctrl + Y	Rétablir
Ctrl + N	Nouveau
Ctrl + O	Ouvrir
Ctrl + S	Enregistrer
Ctrl + P	Imprimer
Ctrl + R	Aperçu avant impression
Ctrl + G	Aligner sur la grille
Alt + F4	Quitter
Ctrl + déplacer l'objet avec la souris	Déplacement de l'objet parallèlement sur les axes principaux.
Alt + déplacer l'objet avec la souris	L'objet s'aligne sur la grille même désactivée.
Ctrl + déplacer l'objet avec les touches de déplacement	Parfaire la position de l'objet.
Maj + touches de déplacement	Parfaire les dimensions de l'objet, redimensionner en largeur et hauteur par tous petits paliers.
Cliquer sur l'icône Texte  dans la boîte à outils et presser Ctrl + cliquer sur l'étiquette	Boîte de dialogue de Texte en menu contextuel.
Cliquer sur l'icône Image  dans la boîte à outils et presser Ctrl + cliquer sur l'étiquette	Boîte de dialogue d'Image en menu contextuel.
Sélectionner variable dans la liste dans la barre d'outils, Cliquer sur l'icône Texte  dans la boîte à outils + cliquer sur l'étiquette	La quantité variable est automatiquement connectée à l'objet texte et placée sur l'étiquette.
Sélectionner variable dans la liste dans la barre d'outils, Cliquer sur l'icône Image 	L'image variable est automatiquement connectée avec l'objet image et placée sur l'étiquette. C'est un raccourci important pour l'utilisation des images variables quand les noms des fichiers d'images proviennent d'une base de données.

dans la boîte à outils + cliquer sur l'étiquette	
Cliquer à droite sur l'objet	Ouvre les menus contextuels avec les raccourcis pour les commandes. Le contenu des menus contextuels dépend de l'endroit où on clique et de l'objet sélectionné à ce moment-là.
Entrer (ou F2)	La boîte de dialogue des propriétés de l'élément s'ouvre.
F2	Modifier à l'écran est activé pour les éléments textes.
Espace + clic à gauche et tirer	Déplacer librement l'étiquette dans la fenêtre de NiceLabel. Pour modifier l'affichage de l'étiquette, il n'est pas nécessaire de déplacer l'étiquette séparément de haut en bas et de droite à gauche, mais seulement de la saisir et de la placer au bon endroit.

Fenêtre principale

La fenêtre principale comporte plusieurs parties et fonctions. Cliquer sur l'image de prise d'écran pour en avoir la description.



Fenêtre principale

Souris à roulette

Avec une souris à roulette, on peut parcourir l'étiquette et zoomer dessus rapidement:

- En tournant la roue, parcourir l'étiquette verticalement.
- En appuyant sur <Maj> et En tournant la roue, parcourir l'étiquette latéralement.
- En appuyant sur <CTRL> En tournant la roue, zoomer sur l'étiquette.

Utilisation du clavier et de la souris

Quand on sélectionne les objets on peut utiliser la touche <CTRL> pour ajuster le point d'ancrage en cliquant sur les poignées.

Avec une souris à roulette, on utilise la roulette pour parcourir l'étiquette de haut en bas. En maintenant enfoncée la touche<CTRL>tout en tournant la roulette, on zoome sur l'étiquette, avec la touche <Maj> on parcourt l'étiquette de gauche à droite.

Double cliquer sur le nom du formulaire dans la barre d'état fait démarrer NiceForm et ouvre le formulaire attaché à l'étiquette.

Double cliquer sur le nom de l'imprimante dans la barre d'état ouvre la boîte de dialogue des propriétés de l'imprimante dans laquelle on peut fixer des options qui varient en fonction de l'imprimante sélectionnée. En maintenant enfoncée la touche<CTRL> pendant le double clic, la boîte de dialogue de configuration de l'imprimante s'ouvre permettant de sélectionner une imprimante différente.

On peut rapidement déplacer des objets d'une étiquette ouverte sur une autre en tirant simplement l'objet désiré sur une autre fenêtre tout en appuyant sur <ALT>. Si vous préférez copier les objets, enfoncez en même temps <ALT> et <CTRL>. Pour le faire, il faut avoir les deux fenêtres d'étiquette visibles.


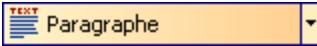
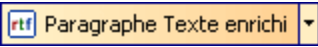



On peut sélectionner différents objets sur l'étiquette en utilisant les touches <TAB> et <Maj>+<TAB>.

Appuyer sur les touches de déplacement tout en appuyant sur la touche <Ctrl> permet de déplacer l'objet sélectionné à la bonne position. Tenir la touche <Maj> tout en cliquant sur les touches de déplacement permet de modifier la taille de l'objet.

On peut utiliser le bouton droit de la souris quasiment n'importe où sur l'étiquette pour accéder aux options courantes pour cet espace/objet. Par exemple, en cliquant sur un objet, un menu contextuel contenant toutes les options et actions réalisables sur l'objet s'affiche. De même en cliquant sur une partie de l'étiquette un menu contextuel s'affiche avec les options concernant cette partie de l'étiquette.

On peut sélectionner plusieurs objets en appuyant sur <Maj> tout en cliquant dessus.

Utiliser les raccourcis de la barre d'outils chaque fois que possible. Chaque objet de l'étiquette qui peut être connecté à une source de contenu dispose d'un raccourci pour accéder rapidement à la variable existante ou en définir d'autres. Cliquer sur le raccourci de l'objet: c'est la petite flèche à côté du bouton de la barre d'outils:

- dans la boîte à outils:  Texte,  Paragraphe,  Paragraphe Texte enrichi,  Code à barres et  Image
- dans la barre d'outils de Variable: .

Contrôle des sécurités

Suivi de la conception et de l'impression des étiquettes

Activer l'historique

Pour activer la fonctionnalité d'historique, procéder comme suit:

1. Sélectionner **Options** dans le menu Outils.
2. Aller sur l'onglet **Paramètres**.
3. Cocher l'option Activer l'historique d'impression d'étiquettes.

Note:

Pour pouvoir aussi écrire un commentaire personnalisé pour chaque historique, activer aussi l'option Historique d'impression d'étiquettes avec invite.

4. Cliquer sur **OK**.

Chaque fois qu'on enregistre une étiquette, une note d'historique est enregistrée avec elle.

Pour relire les données de l'historique, procéder comme suit:

1. Ouvrir le fichier d'étiquette.
2. Sélectionner **Propriétés** dans le menu Fichier.
3. Cliquer sur le bouton **Avancé** au bas de la boîte de dialogue pour afficher l'onglet **Historique**.
4. Aller sur l'onglet **Historique**.
5. Relire les données de l'historique.
6. Cliquer sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue.

Utiliser le journal pour tracer l'impression

NiceLabel permet de garder toutes les informations concernant l'impression dans la base de données pour des rapports et vérifications postérieures. Par défaut ce journal est désactivé. Pour garder la trace de l'impression des étiquettes, procéder comme suit:

1. Sélectionner l'option **Configurer le journal** dans le menu Outils.
2. Sélectionner l'option **Activer le journal**.
3. Cliquer sur **OK**.

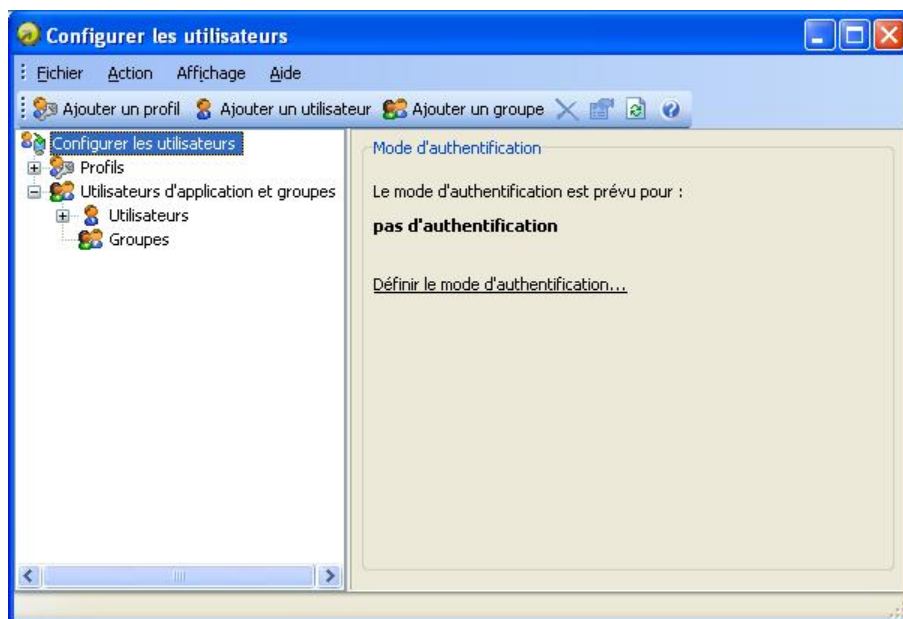
Pour afficher le journal des étiquettes imprimées, procéder comme suit:

1. Sélectionner l'option **Afficher le journal** dans le menu Outils. La table contenant les actions d'impression s'affiche.
2. Parcourir la table, trier les enregistrements, filtrer les enregistrements (en mode avancé) et générer un fichier de rapport.

Définition des autorisations et mots de passe des utilisateurs

On peut définir des autorisations d'accès aux utilisateurs définis dans le système d'exploitation Windows ou seulement pour les utilisateurs de NiceLabel. Dans ce dernier cas, procéder comme suit:

1. Dans le menu Outils, sélectionner Configurer les Utilisateurs. Une nouvelle fenêtre s'ouvre.



Boite de dialogue pour définir les utilisateurs et leurs autorisations

2. Sélectionner l'option **Configurer les utilisateurs** dans le panneau de gauche.
3. Cliquer sur le lien 'Définir le mode d'authentification' dans le panneau de droite. La boîte de dialogue **Mode d'Authentification** va s'ouvrir.
4. Sélectionner l'option **Mélangé** (Windows et authentification de l'Application). Cliquer sur **OK**.

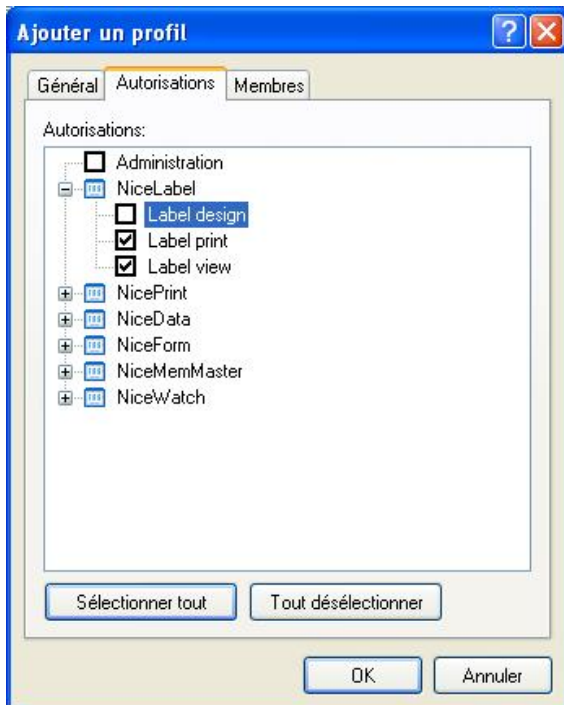
Définir un nouvel utilisateur en procédant comme suit:

1. Cliquer sur le bouton **Ajouter un utilisateur** dans la barre d'outils principale. Dans Nom d'utilisateur, entrer 'Utilisateur NiceLabel' et définir son mot de passe.
2. Cliquer sur **OK**.

Configurer le profil et définir les autorisations d'utilisateur en procédant comme suit:

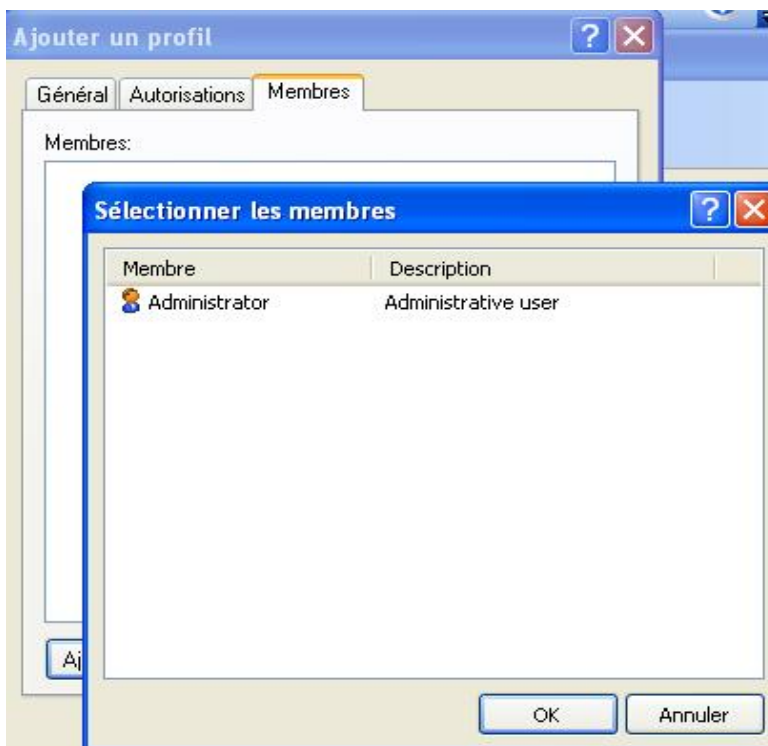
1. Cliquer sur **Ajouter un profil** dans la barre d'outils principale.
2. Ouvrir l'onglet Général et définir le nom du profil, par exemple "Mon profil".
3. Aller sur l'onglet **Autorisations**.
On peut y définir les autorisations d'accès pour toutes les applications contenues dans ce profil.

4. Etendre la sélection de NiceLabel, et cliquer sur les options Conception d'étiquette, Impression d'étiquette, et Affichage de l'étiquette.



Définition des autorisations par profil

5. Sur l'onglet Membres, ajouter l'utilisateur ayant le profil défini.



Ajouter l'utilisateur 'Utilisateur NiceLabel' au profil 'Mon Profil'

6. Démarrer NiceLabel Designer Pro, se connecter avec le nouvel utilisateur et contrôler la manière dont les limitations s'effectuent.

Verrouiller l'étiquette

On peut vouloir empêcher certains utilisateurs d'ouvrir et modifier des étiquettes. Les droits d'accès aux étiquettes peuvent être limités à différents niveaux. Voici quelques idées rapides pour protéger les étiquettes:

- Utiliser l'option pour verrouiller l'étiquette dans le module de conception d'étiquette.
- Déterminer une gestion des utilisateurs dans le logiciel d'étiquetage et réserver des autorisations d'accès à la conception d'étiquettes à certains utilisateurs.
- Employer des autorisations d'accès au dossier des étiquettes.

L'option la plus facile est de verrouiller l'étiquette dans le module de conception d'étiquette.

Pour verrouiller l'étiquette, procéder comme suit:

1. Ouvrir l'étiquette dans le module de conception.
2. Sélectionner **Fichier** -> **Propriétés**.
3. Aller sur l'onglet **Avancé**.

Note: Quand on ne voit pas d'onglet Avancé, il faut cliquer sur le bouton **Avancé>>**.

4. Activer l'option **Etiquette verrouillée**.
5. On peut aussi protéger l'étiquette par un mot de passe. Activer l'option **Protection par mot de passe**, puis cliquer sur le bouton **Définir le mot de passe**.

Note: Veiller à mémoriser le mot de passe de l'étiquette. Sans mot de passe il sera impossible d'ouvrir l'étiquette. En cas de perte du mot de passe contacter le support technique.

Connexion

La boîte de dialogue Connexion s'affiche au démarrage du programme, si l'administrateur a activé des connexions avec mot de passe dans les paramètres.

Afin d'utiliser le logiciel d'étiquetage, il faut entrer le nom de l'utilisateur et son mot de passe. Pour l'utilisation du programme, les droits des utilisateurs peuvent varier (Limités à l'impression, limités à la conception, limités à l'affichage ou plein accès).

Dossier système

Le logiciel d'étiquetage utilise le dossier système pour stocker les fichiers nécessaires à l'exécution du programme. L'emplacement du dossier varie suivant le système d'exploitation Windows utilisé.

Sur Windows NT, 2000, XP, Vista, 7 il est sur c:\Documents and Settings\All Users\Application Data\EuroPlus\NiceLabel 6\system\.

Note:

Les clients de PowerForms Multi-user edition utilisent le dossier système sur le serveur réseau. Il est indispensable que tous les clients aient les pleins droits d'accès au dossier système sur le serveur réseau.

Il est indispensable d'avoir les **droits d'écriture** sur ce dossier dans l'ordinateur ainsi que les droits d'écrire et de modifier les fichiers de ce dossier.

Ces fichiers stockent aussi les coordonnées de l'utilisateur ainsi que ses droits, tout comme les paramètres personnalisés, le journal des variables, le journal de l'étiquette, les fichiers de définition des variables (*.NVR), les standards de codes à barres, et des fichiers appelés GLOBALS.TDB qui conservent les valeurs des variables globales.

Il faut concevoir une disposition appropriée des dossiers sur le disque en fonction des projets d'étiquettes. On peut alors travailler plus efficacement lorsqu'on connaît toujours l'emplacement de certains types de fichiers. De même l'application récupère aussi plus rapidement les éléments requis de cette manière. C'est très important pour les étiquettes exigeantes qui utilisent beaucoup les bases de données, les images et les formulaires. Préparer un dossier séparé pour chaque projet construit. Dans ce dossier, classer en sous-dossier les bases de données, les formulaires, les étiquettes. Enregistrer les fichiers appropriés dans chacun de ces sous-dossiers.

Assistant de bienvenue

Au démarrage du logiciel, un assistant de bienvenue s'affiche. Il permet un accès rapide à la plupart des commandes utilisées pour la conception des étiquettes.

Créer une nouvelle étiquette	Ouverture d'une étiquette vierge et démarrage de l'assistant de configuration de l'étiquette pour concevoir une nouvelle étiquette à partir de zéro.
Ouvrir les dernières étiquettes utilisées	Une liste des dernières étiquettes utilisées s'affichera permettant d'accéder facilement aux étiquettes les plus souvent utilisées.
Ouvrir des étiquettes existantes	La boîte de dialogue ordinaire de Windows s'ouvre permettant de rechercher le fichier de l'étiquette appropriée.

Utiliser des dossiers de projet

Il est particulièrement important que pour chaque projet d'étiquetage il corresponde un dossier. Les applications y retrouveront plus vite les fichiers.

C'est d'autant plus important que le projet est grand: avec un grand nombre d'étiquettes, de bases de données, d'image et de formulaires d'impression. On peut toujours changer le fichier d'emplacement dans les préférences de l'application (**Outils -> Options**). Mais il n'est pas vraiment recommandé de fonctionner de cette manière, si on ne veut pas mélanger les fichiers de différents projets.

Il vaut mieux:

1. Ouvrir un dossier pou chaque projet.
2. Dans ce dossier créer les sous-dossiers suivants:
 - Database (pour les bases de données)
 - Forms (pour les formulaires)
 - Graphics (pour les images)
 - Labels (pour les étiquettes)

Note: Utiliser les noms de sous-dossiers en anglais (Databases, Forms, Graphics, Labels).

3. Mettre dans chaque sous-dossier les fichiers appropriés.
4. Ne changer aucun emplacement de dossier dans les Options de l'application (Outils -> Options).

Lorsque les applications auront besoin d'un fichier, le lien relatif sera toujours le même. Même si on copie le dossier principal du projet dans un autre endroit ou sur un autre disque, le lien avec les sous-dossiers ne change pas.

Par exemple: L'image est placée sur l'étiquette. L'emplacement original de l'image était:\My Project 10\Grahics\logo.jpg sur le disque local. Quand le projet d'étiquette du client est terminé, on copie tout le dossier "My Project" sur l'ordinateur du client et on le renomme "Labels". L'emplacement devient is d:\Labels. Parce qu'on utilise les sous-dossiers, le lien entre l'étiquette du dossier Labels et l'image logo.jpg du dossier Graphics est identique. NiceLabel peut trouver l'image.

Conception d'étiquettes

Conception d'une étiquette de base

Présentation

Dans cette section, nous verrons comment concevoir un fichier d'étiquette simple, comportant des objets fixes ou variables. Les objets variables peuvent récupérer des valeurs provenant de plusieurs sources. Nous verrons comment:

- Fournir des valeurs d'objet à partir de saisie clavier.
- Obtenir des valeurs d'objet d'une base de données.
- Prévisualiser l'étiquette à l'écran.
- Imprimer l'étiquette.

L'étiquette créée ressemblera à cela:




Etiquette de base

Conception d'une étiquette de base

Créer une nouvelle étiquette

Pour créer une étiquette basique, procéder ainsi qu'il suit:

1. Ouvrir le logiciel NiceLabel (Pro ou Express).
2. Sélectionner **Nouveau** sous le menu **Fichier** ou cliquer sur l'icône  dans la barre d'outils.

Chaque fois que vous créez une nouvelle étiquette, un assistant démarre pour vous aider à paramétrer l'étiquette et à connecter l'imprimante.

Note:

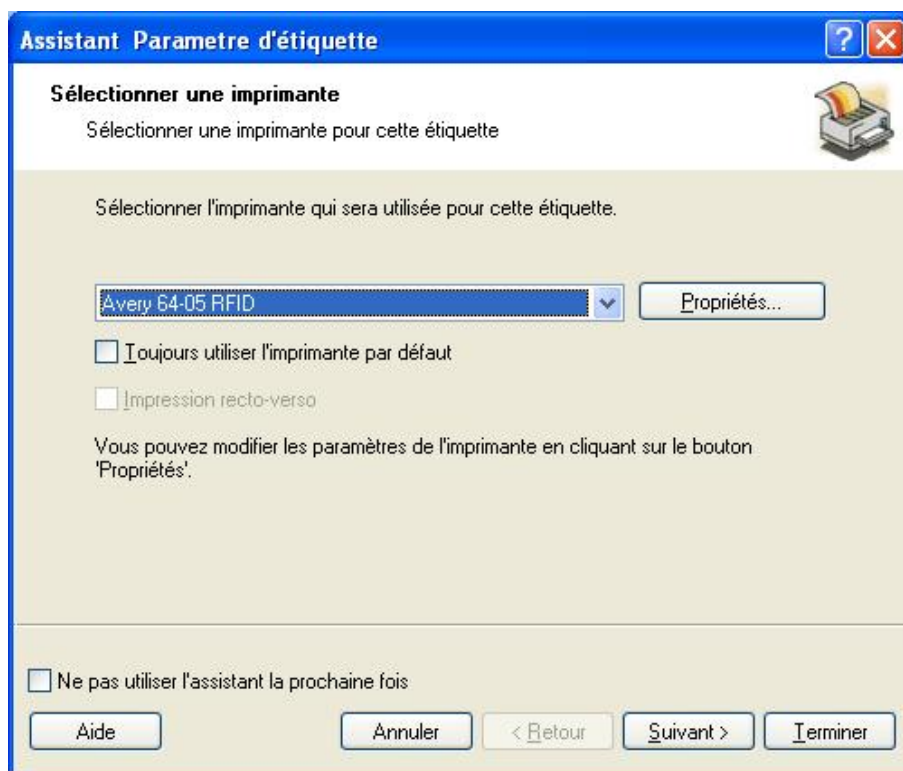
On peut abandonner l'assistant à tout moment et accepter les paramètres par défaut en cliquant sur **Terminer**.

Sélectionner une imprimante

1. Sélectionner l'imprimante à utiliser pour l'impression de l'étiquette.

Note:

Si l'imprimante recherchée n'existe pas dans la liste, se référer au chapitre [Installer un pilote d'imprimante](#) pour les instructions d'installation.

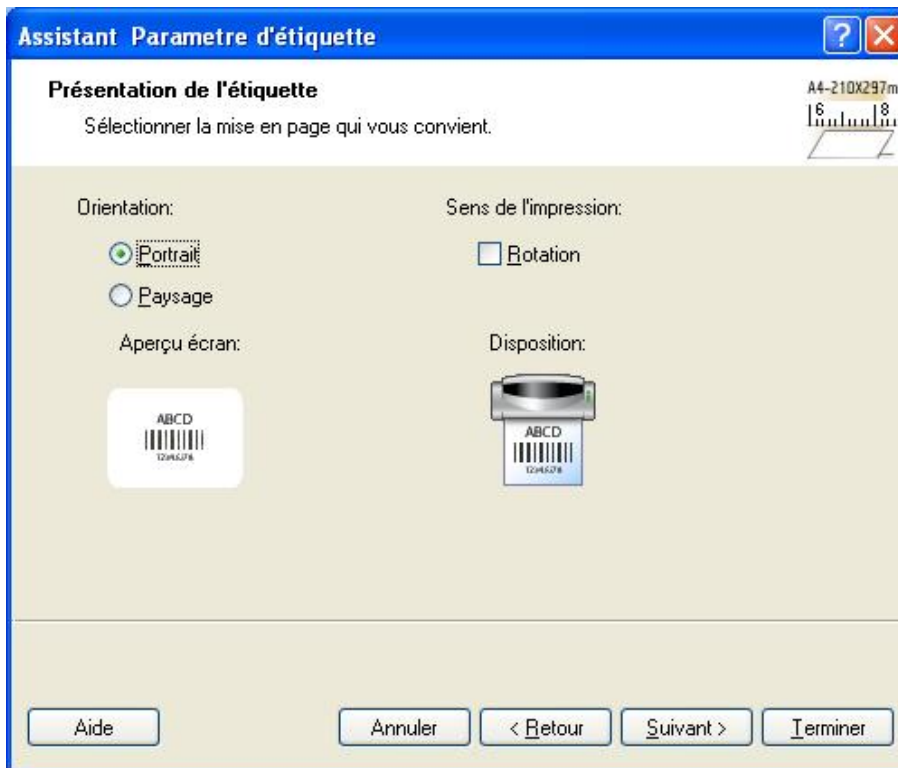


Sélection de l'imprimante

2. Cliquer sur **Suivant**.

Définir les dimensions de l'étiquette et de la page

1. Pour utiliser le stock d'étiquette, sélectionner votre choix dans la fenêtre **Sélectionner le Stock**.
2. Cliquer sur le bouton **Suivant**. Une nouvelle fenêtre s'ouvre, elle permet de définir manuellement les dimensions de l'étiquette.
3. Abandonner l'option Taille de la Page sur les 'Définis par l'utilisateur' par défaut et vérifier **Taille Automatique**.
4. Cliquer sur **Suivant**. Une nouvelle fenêtre s'ouvre.
5. Sélectionner l'orientation de l'étiquette et la direction d'impression.

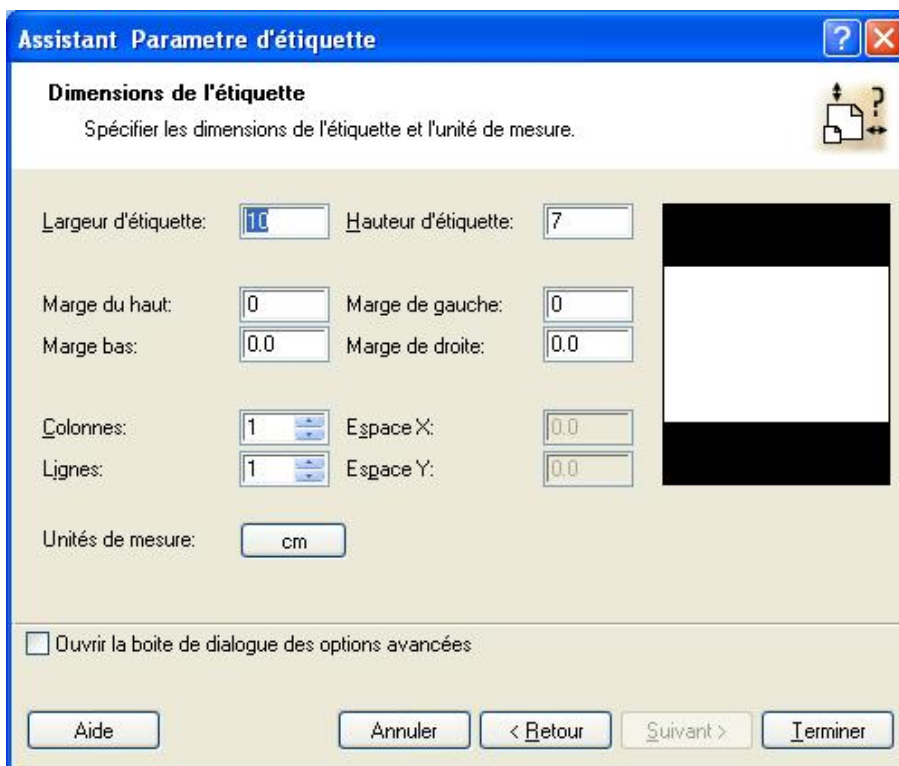


Sélectionner la mise en page de l'étiquette

6. Cliquer sur **Suivant**. Une nouvelle fenêtre s'ouvre.
Entrer 10 pour largeur d'étiquette et 7 pour hauteur d'étiquette.

Note:

Les boîtes de dialogue sont différentes pour les imprimantes à transfert thermique et les imprimantes de bureau.




Définition des dimensions de l'étiquette

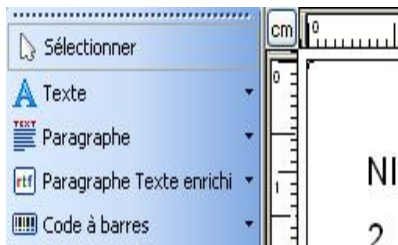
Note:

Pour modifier l'unité de mesure et passer de centimètres en pouces, cliquer sur le bouton sous l'aperçu d'étiquette.

7. Cliquer sur **Terminer**. Une nouvelle étiquette vierge s'ouvre.

Entrer un texte fixe

1. Cliquer sur le bouton  dans la boîte à outils. Le curseur du texte apparaît à l'écran..



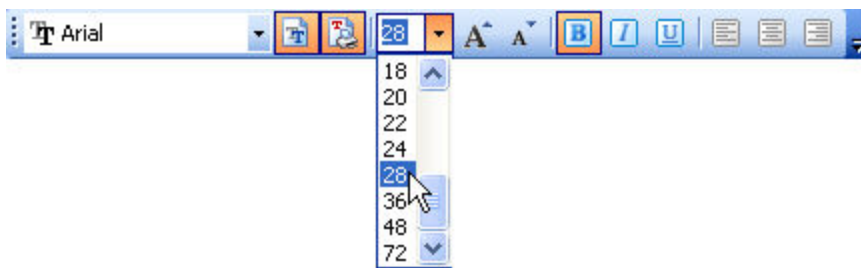
Curseur de l'objet texte

2. Amener le curseur sur l'étiquette à l'emplacement désiré pour l'objet texte et cliquer sur le bouton de la souris. La boîte de dialogue avec les propriétés de l'objet va s'ouvrir
3. Entrer le texte "SAMPLE" et cliquer sur **Terminer**.



Saisie du contenu de l'objet texte

4. Cliquer sur l'objet texte pour sélectionner l'objet.
5. Modifier la police de l'objet texte en utilisant la barre d'outils Texte.
Choisir la police Arial, taille 28 et style Gras.



Utilisation des options de format dans la boîte à outils Texte

6. Pour modifier la position et la taille de l'objet Texte, le sélectionner et le tirer avec la souris sur la position désirée.


L'écran fera apparaître ceci:



L'objet texte est placé sur l'étiquette

Insérer des codes à barres

Maintenant pour ajouter un Code à barres 128 fixe sur l'étiquette

1. Cliquer sur la petite flèche à côté du bouton  Code à barres dans la **Boîte à outils**.
2. Déplacer le curseur sur l'étiquette à l'emplacement désiré pour l'objet texte et cliquer sur le bouton de la souris.
3. La boîte de dialogue des propriétés de l'objet s'ouvre.
4. Entrer la valeur 1234567890 comme sur la figure 'Définir la valeur du Code'.
5. Cliquer sur le bouton **Définir**.
La boîte de dialogue Code à Barres s'ouvre.
6. Assurez-vous que le code à barres 128 est sélectionné dans la liste puis cliquer sur OK.



Sélection du type de code à barres

7. Cliquer sur **Terminer** pour revenir dans l'étiquette.
8. Pour modifier la position du code à barres, le sélectionner et le tirer avec la souris sur la position désirée.
9. Pour modifier la taille de l'objet, tirer sur les poignées (petits rectangles qui entourent l'objet quand il est sélectionné).


L'étiquette doit ressembler maintenant à ceci:



Etiquette comportant du texte et un code à barres

Insérer une image

NiceLabel peut utiliser des graphiques aux formats BMP, PCX, GIF, WMF, JPEG, etc.

1. Pour insérer une image, cliquer sur  dans la boîte à outils.
2. Placer le curseur à l'endroit désiré sur l'étiquette et cliquer sur le bouton de la souris.
3. La boîte de dialogue Ouvrir s'ouvre permettant de parcourir le disque dur pour rechercher une image. Dans le dossier Sample Graphics sélectionner l'image LEISURE.WMF. Cliquer sur le bouton Ouvrir.


L'écran apparaîtra ainsi:



Étiquette avec objets texte, code à barres et image

Enregistrer une étiquette

Enregistrer régulièrement votre travail, en suivant les étapes ci-après:

1. Sélectionner l'icône .
2. Saisir le nom de l'étiquette, par exemple, taper 'label'.
3. Le nom de l'étiquette apparaît dans l'intitulé du programme.



Nom de l'étiquette dans l'intitulé du programme

Utiliser les outils d'alignement

Maintenant que les objets sont placés sur l'étiquette, on peut vérifier s'ils sont alignés horizontalement. Utiliser pour cela la barre d'outils d'alignement située sur le côté droit de la fenêtre de travail.

Procéder ainsi qu'il suit:

1. Sélectionner tous les objets de l'étiquette.


Note:

Le premier objet sélectionné détermine l'orientation d'alignement des autres objets.

2. Choisir la flèche de sélection dans la **boîte à outils** et entourer tous les objets pour les sélectionner.



Sélection des objets de l'étiquette

3. Dans la boîte d'outils d'alignement à droite, cliquer sur l'icône  pour ranger les objets. Les objets sélectionnés vont se placer au centre de l'étiquette.

Note:



D'autres commandes d'alignement sont disponibles dans cette barre d'outils.

Note:

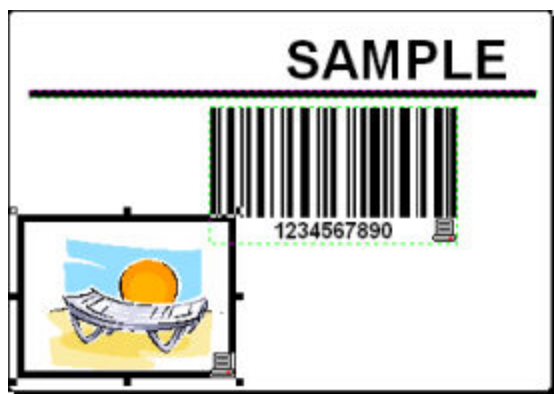
On peut aussi aligner les objets sur la grille de l'étiquette. L'option Aligner sur la grille est disponible dans le menu Affichage.

Utiliser les Outils à dessin

Maintenant plaçons une ligne pour séparer un objet texte des autres objets et un cadre autour de l'image.

1. Sélectionner l'icône  Ligne dans la **Boîte à outils** et déplacer le curseur au point désiré pour le départ du trait.
2. Presser et maintenir enfoncé le bouton de la souris pendant le dessin du trait. Déplacer la souris au bout de la ligne et relâcher le bouton. Le Trait est placé sur l'étiquette.
3. Cliquer sur l'icône  Rectangle dans la **Boîte à outils** et placer la souris dans le coin supérieur gauche de l'image.
4. Cliquer et maintenir le bouton pendant que qu'on étire le rectangle vers le coin inférieur droit de l'image.
5. Pour modifier l'épaisseur d'un trait vertical ou horizontal, double-cliquer sur le rectangle pour ouvrir ses propriétés. Sélectionner l'épaisseur désirée et cliquer sur **Terminer**.
6. Pour modifier l'objet dessiné, double-cliquer sur le trait ou le rectangle pour ouvrir la boîte de dialogue de leurs propriétés.

L'étiquette apparaîtra ainsi :



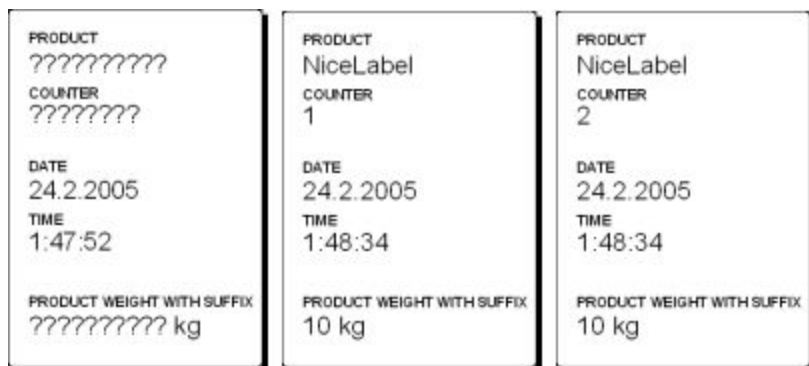
Etiquette avec les objets fixes

Ajouter des champs variables

Présentation

Pour imprimer des étiquettes comportant des champs variables d'une étiquette à l'autre, NiceLabel propose différents champs variables (compteurs, champs date/heure, données entrées par l'opérateur à partir du clavier) utilisables avec du texte, des graphiques ou des codes à barres.


Pour cet exemple nous avons créé une nouvelle étiquette. Les étapes suivantes expliquent comment créer une étiquette comportant un champ saisi, un compteur et un code à barres. Les intitulés des prises d'écran suivantes ont été ajoutés séparément.



Sur l'étiquette de gauche le mode création s'affiche, les deux autres montrent l'aperçu avant impression des deux premières étiquettes

Créer des champs variables avec saisie clavier

Le contenu de ce champ peut varier d'une impression à l'autre. Avant d'imprimer l'étiquette, entrer la valeur de ce champ.

1. Cliquer sur la petite flèche à côté de l'icône  Texte dans la **Boîte à outils** pour afficher la liste des types de variables disponibles.
2. Sélectionner **Nouvelle saisie clavier** dans la liste et cliquer sur l'étiquette à l'emplacement désiré pour cet objet.
Une boîte de dialogue avec l'Assistant Variable s'ouvre.



Création d'un champ variable Nouvelle Saisie Clavier

3. Saisir 'Entrer le nom du produit' pour l'option Afficher ce texte à l'opérateur d'impression.
4. Cliquer sur **Terminer**. Le curseur se transforme en une flèche avec un objet texte.

5. Cliquer sur l'étiquette à l'emplacement désiré pour ce champ.


L'objet texte est placé sur l'étiquette et lié à la nouvelle variable.

Note:

Lors de l'impression, on vous demande d'entrer le nom du produit qui s'affichera sur l'étiquette lors de l'aperçu d'impression et à l'impression.

Créer des compteurs variables

Maintenant créons un champ compteur. La valeur du champ variable sera automatiquement incrémentée de un sur chaque étiquette

1. Cliquer sur la flèche à côté de l'icône  dans la **Boîte à outils** pour afficher la liste des types de variables disponibles.
2. Sélectionner **Nouveau Compteur** dans la liste.
3. Une boîte de dialogue avec les propriétés du compteur s'ouvre.



Création d'un champ variable Nouveau compteur

4. Laisser tout par défaut de telle sorte que le compteur démarrera toujours à 1 et s'incrémentera de 1 à chaque étiquette.
5. Cliquer sur **Terminer**.
6. cliquer sur l'étiquette à l'emplacement désiré pour ce compteur.


La nouvelle variable est liée à l'objet texte sur l'étiquette.

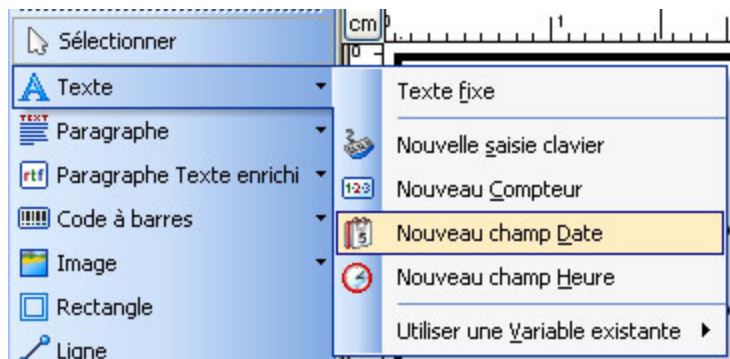
Note:

Dans notre cas l'incrément sera de 1 mais on peut aussi définir d'autres paliers d'incrément.

Créer des champs variables Date et Heure

Ce champ variable peut être rempli automatiquement avec la date et l'heure fournies par l'horloge de l'ordinateur ou par celle de l'imprimante (pour les modèles d'imprimantes compatibles).


1. Cliquer sur la flèche à côté de l'icône  dans la **Boîte à outils** pour afficher la liste des types de variables disponibles.
2. Sélectionner **Nouveau Champ Date** dans la liste. Une boîte de dialogue avec les propriétés de la date s'ouvre.



Création d'un nouveau champ variable Date

3. En laissant tout par défaut, la date apparaîtra sur l'étiquette au format défini par votre système Windows.


Pour placer une heure sur l'étiquette, procéder ainsi qu'il suit:

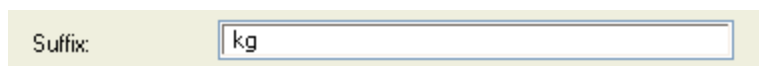
1. Cliquer sur la flèche à côté de l'icône  dans la boîte à outils pour afficher la liste des types de variables disponibles.
2. Sélectionner **Nouveau champ Heure** dans la liste.
3. Cliquer sur le bouton **Terminer**.
4. Cliquer sur l'étiquette à l'emplacement désiré pour ce compteur.
La nouvelle variable est liée à l'objet texte de l'étiquette.

Les champs Date et Heure sont mis à jour lors de l'aperçu ou de l'impression de l'étiquette. Dans cet exemple les valeurs proviennent de l'horloge du système de l'ordinateur.

Utiliser les options Préfixe ou Suffixe

On peut ajouter un préfixe ou un suffixe à chaque champ variable de l'étiquette. Ils seront ajoutés à la valeur lors de l'aperçu et de l'impression de l'étiquette.

1. Cliquer sur la flèche à côté de l'icône  dans la boîte à outils pour afficher la liste des types de variables disponibles.
2. Sélectionner **Nouvelle saisie clavier** dans la liste.
3. Une boîte de dialogue des propriétés de la variable s'ouvre.
4. Taper le texte 'Entrer le poids du produit' pour l'option Afficher ce texte à l'opérateur d'impression. Pour les caractères autorisés, cocher Numérique et cliquer sur **Suivant**.
5. Entrer ' kg' pour l'option **Suffixe**.



Définition de la variable suffixe

6. Cliquer sur **Terminer**.

7. Cliquer sur l'étiquette à l'emplacement désiré pour cette saisie.
L'objet texte est placé sur l'étiquette et lié à la nouvelle variable. Lors de l'aperçu et de l'impression de l'étiquette, le suffixe ' kg' sera ajouté sur la droite de la valeur saisie.

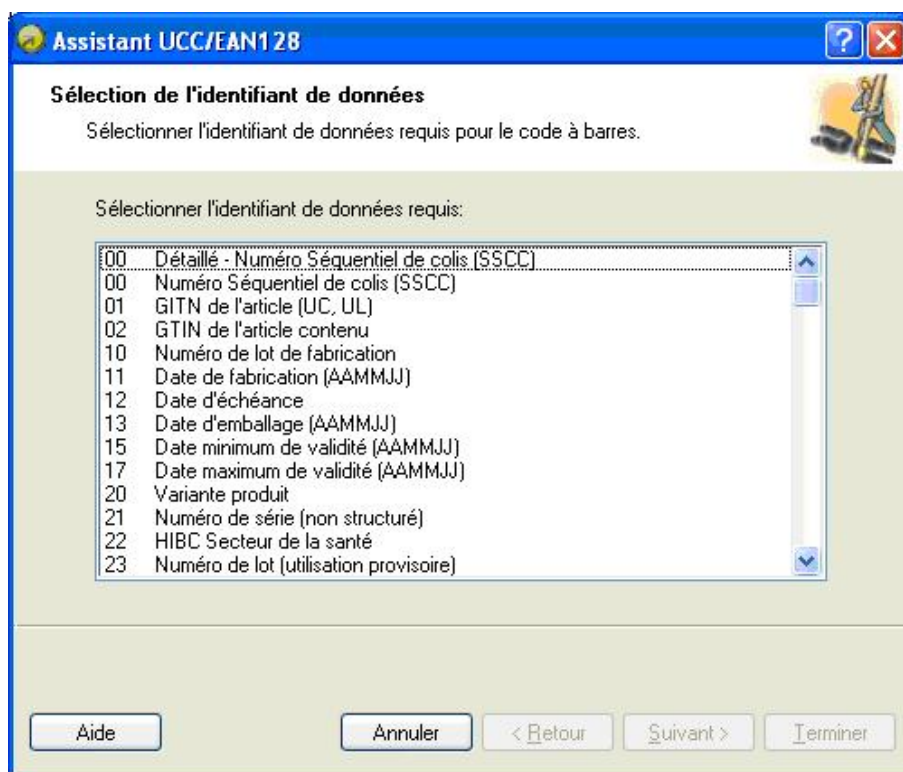
Utiliser des fonctionnalités avancées

Créer une étiquette conforme au GS1-128 (EAN.UCC 128)

Ajouter un contenu à un GS1-128 (EAN.UCC 128) en utilisant l'assistant

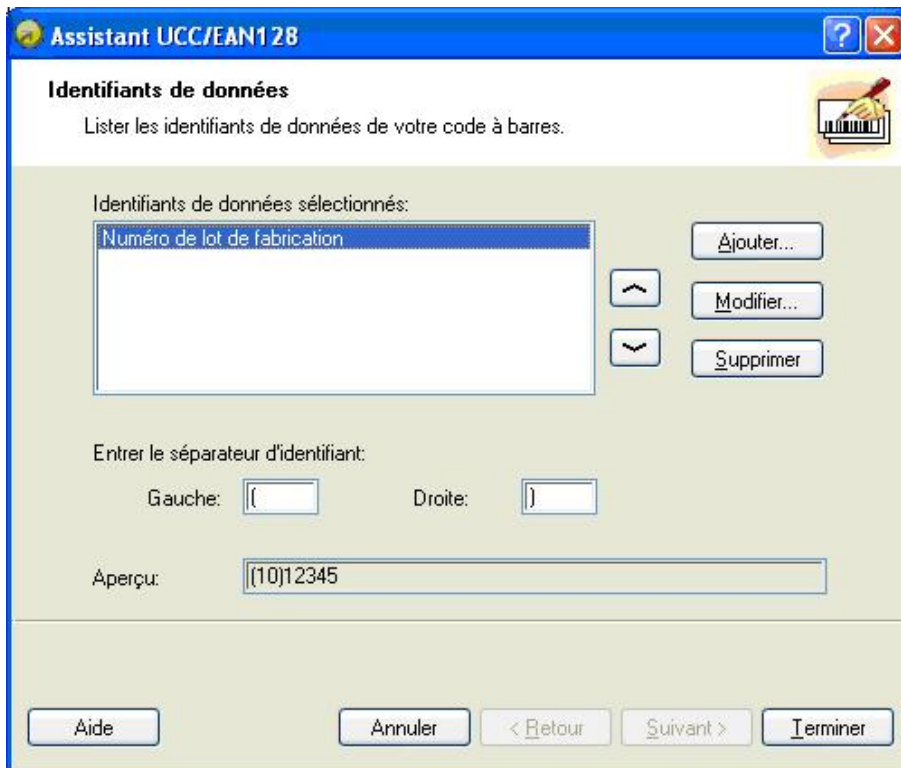
L'assistant peut vous aider à ajouter au code GS1-128 (EAN.UCC 128) les identifiants de données (AI) nécessaires. Suivre les étapes avec l'assistant:

1. Sélectionner **10 Numéro de lot de fabrication**.



Sélection de l'Identifiant de données dans la liste

2. Cliquer sur **Suivant**.
3. Sélectionner **Fixe** et cliquer sur **Suivant**.
4. Saisir les données de l'exemple: '12345'.
5. Cliquer sur **Suivant**. Une boîte de dialogue montrant tous les identifiants de données contenus dans ce code à barres va s'ouvrir.
6. Cliquer sur **Ajouter** pour rajouter un nouvel Identifiant de données.
Par exemple, sélectionner AI 21 (Numéro de série). Répéter les étapes ci-dessus de 1 à 5.



Définition des identifiants de données

7. Lorsque vous êtes satisfait des Identifiants de données choisis et de leur position sur le code à barres, cliquez sur **Terminer**.

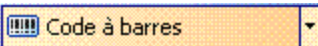
Le code à barres GS1-128 (EAN.UCC 128) se place alors sur l'étiquette.

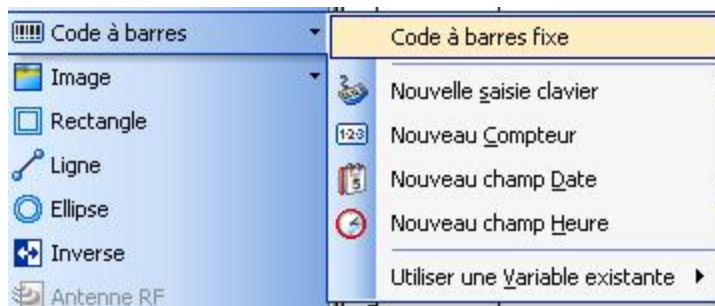
Editer un Code à barres GS1-128 (EAN.UCC 128)



L'étiquette comportant un code à barres GS1-128 (EAN.UCC 128)

Pour définir un code à barres GS1-128 (EAN.UCC 128), il faut d'abord sélectionner ce type de code à barres, puis lui donner une valeur.

1. Cliquer sur la flèche à côté du bouton  dans la boîte à outils.
2. Sélectionner **Code à barres fixe** dans le menu déroulant.



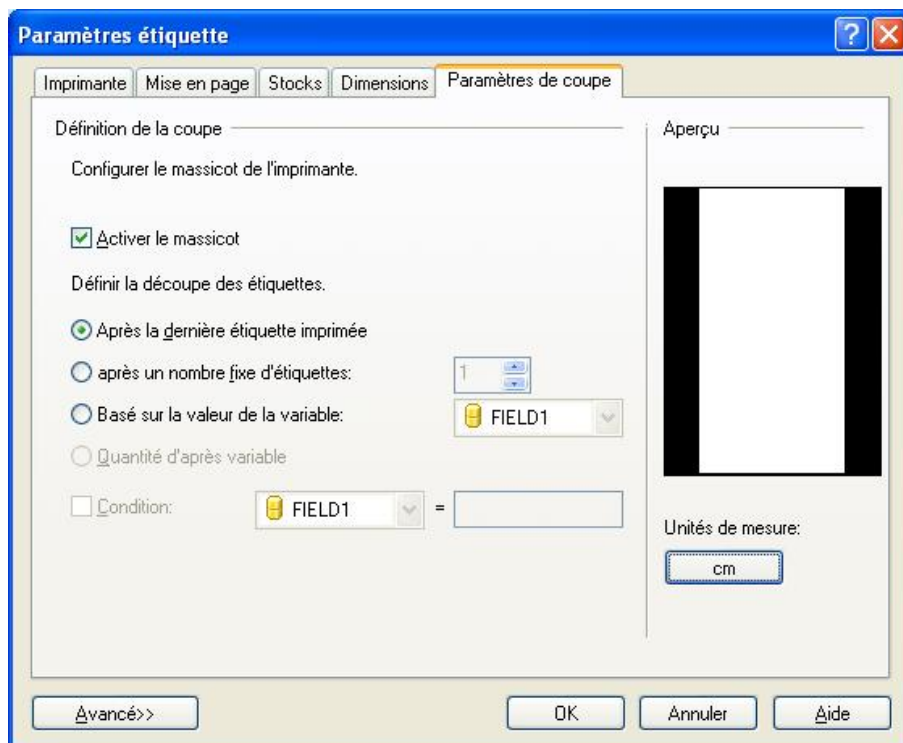
Création d'un code à barres fixe

3. Déplacer le curseur à l'emplacement désiré pour l'objet texte et cliquer sur le bouton de la souris.
4. L'Assistant va s'ouvrir.
5. Cliquer sur **Définir**. La boîte de dialogue des propriétés de l'objet s'ouvre.
6. Déployer le groupe EAN.UPC et sélectionner le code à barres GS1-128.
7. Cliquer sur **OK** pour revenir à la boîte de dialogue Code à Barres.
8. Cliquer sur **Suivant**.
L'assistant du GS1-128 va s'ouvrir.

Contrôler le massicot de l'imprimante

NiceLabel permet de contrôler l'action du massicot qui équipe les imprimantes à transfert thermique. Pour cela il faut utiliser le pilote NiceLabel Printer Driver et procéder ainsi qu'il suit:

1. Sélectionner l'option Mise en page étiquette dans le menu Fichier. La boîte de dialogue Paramètres étiquette s'ouvre.
2. Cliquer sur l'onglet Paramètres de coupe.
3. Cocher l'option Activer le massicot.



Activation du massicot

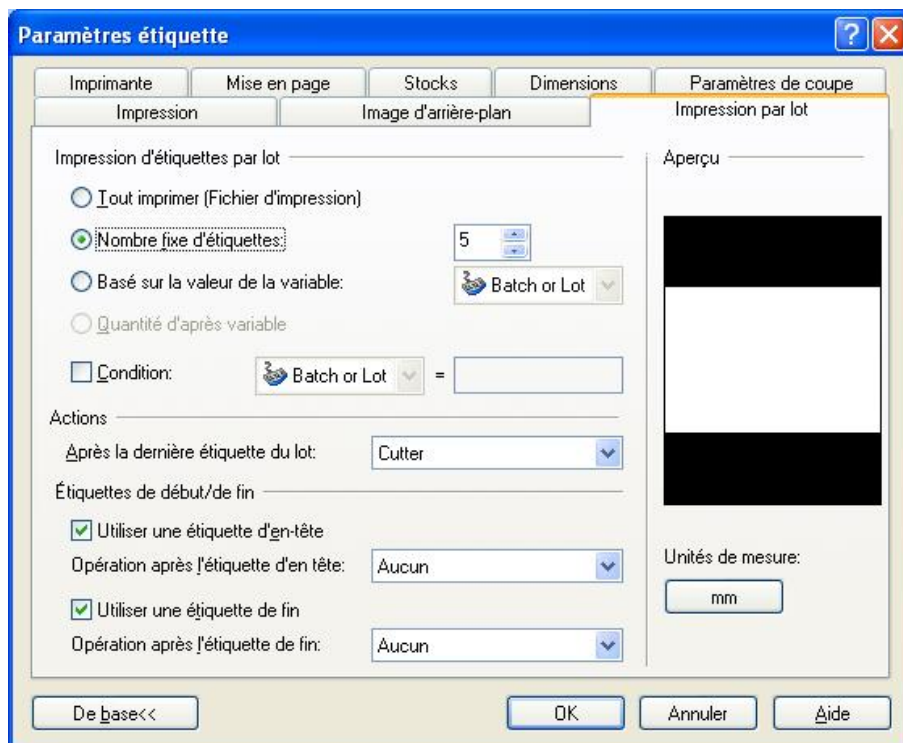
Note:

L'Édition Designer Express permet de contrôler le massicot, même s'il est impossible d'utiliser la boîte de dialogue Paramètres de l'Étiquette. Il faut définir les paramètres de coupe dans les propriétés du pilote NiceLabel Printer Driver. Veuillez consulter les instructions dans l'aide en ligne.

Définir une impression par lot et utiliser des étiquettes d'en-tête et de fin

On appelle Lot d'étiquettes un groupe d'étiquettes ayant des propriétés communes. On identifie ces lots en encadrant chaque lot d'étiquettes par une étiquette d'en-tête et une étiquette de fin. L'étiquette d'en-tête est alors imprimée avant la première étiquette du lot, et l'étiquette de fin est imprimée après la dernière étiquette du lot. On peut les utiliser comme séparateurs et y inclure des informations et des actions complémentaires pour l'opérateur. Pour activer l'impression par lot, procéder ainsi qu'il suit:

1. Sélectionner l'option Mise en Page Etiquettes dans le menu Fichier. L'Assistant de Paramètres d'étiquettes va s'ouvrir
2. Sélectionner l'option **Ouvrir la boîte de dialogue des options avancées** et cliquer sur **Terminer**. La boîte de dialogue principale de Paramètres Etiquettes va s'ouvrir.
3. Cliquer sur le bouton **Avancé** au bas de la boîte de dialogue. L'onglet Avancé va s'ouvrir
2. Cliquer sur l'onglet Impression par lot.
4. Regarder les sections de Définitions de lot d'étiquettes. Si le lot d'étiquettes doit contenir 5 étiquettes activer l'option Nombre fixe d'étiquettes et taper 5 dans la boîte de droite.



Paramètres de l'impression par lot

6. Pour encadrer les étiquettes principales avec un étiquette d'en-tête et /ou une étiquette de fin, cocher l'option **Utiliser une étiquette d'en-tête** et/ou **Utiliser une étiquette de fin**.

Étiquettes d'en-tête et de fin sont conservées dans le même fichier d'étiquette, mais on peut aussi les considérer comme des étiquettes séparées. On peut accéder à ces étiquettes à partir du menu Affichage d'où l'on peut activer ou désactiver l'affichage de ces étiquettes.

Conception d'étiquette recto verso

NiceLabel permet d'imprimer du recto verso sur les imprimantes de bureau (jet d'encre, laser...) et sur les imprimantes thermiques. On active l'option dans la boîte de dialogue Paramètres d'étiquettes, onglet **Imprimante**, en cochant l'option **Impression recto verso**.

Note:

L'option n'est disponible que si l'imprimante utilisée est compatible avec l'impression recto-verso.

Dès que cette option est activée, l'option Recto-verso du menu Affichage devient disponible. Elle permet d'afficher soit la face recto, soit la face verso de l'étiquette. L'identification de la face en cours est aussi visible dans la ligne d'état au bas de la fenêtre.

Lors de l'impression sur une imprimante de bureau ces deux faces sont toujours imprimées l'une après l'autre. Vérifier que cette fonctionnalité est activée sur le pilote de l'imprimante.

Lors de l'impression sur une imprimante thermique, le pilote d'imprimante NiceLabel Printer Driver assurera le bon déroulement de l'impression. Utiliser le pilote NiceLabel Printer Driver approprié pour activer la fonctionnalité recto-verso.

Impression Multicolore

Certaines imprimantes thermiques peuvent imprimer en multicolore. Elles possèdent plusieurs têtes, chacune ayant un ruban de couleur différente. Les couleurs de chaque tête sont personnalisables, on peut les définir dans le pilote d'imprimante. On assigne à chaque tête d'impression la couleur de son ruban. Ces couleurs deviennent disponibles dans le logiciel d'étiquetage. Pour un bon fonctionnement, il faut utiliser le bon pilote NiceLabel Printer Driver.

La palette de couleur se synchronise avec les paramètres du pilote d'imprimante. Toutes les couleurs définies dans le pilote d'imprimante sont récupérées dans NiceLabel et sont alors disponibles pour être utilisées. La palette des couleurs, la boîte de dialogue de sélection des couleurs et la boîte de dialogue de Paramètres Etiquettes n'affichent que les couleurs disponibles sur l'imprimante. On peut alors facilement colorier chaque élément d'étiquette avec une des couleurs disponibles. L'élément sera imprimé avec la couleur donnée. On ne peut utiliser qu'une couleur par élément.

Si l'on utilise une image en couleur sur une étiquette, son apparence change. Impossible de l'imprimer avec plus de couleur que l'imprimante n'en supporte. L'image n'apparaît pas toute en couleur. Elle est convertie en un graphique monochrome et apparaît comme telle à l'écran. La conversion de la couleur au graphique monochrome utilise les paramètres de tramage du pilote. On peut assigner une couleur à l'image et ainsi la tête de couleur qui l'imprimera.

Les couleurs de l'étiquette permettent d'identifier les têtes d'impression utilisées.

Paramétrer le gestionnaire de stock

Lorsqu'on crée une nouvelle étiquette, on peut se baser sur un format préconçu géré dans un stock de format, ou la dessiner à partir de zéro. NiceLabel dispose d'une bibliothèque de formats prédéfinis rassemblant les formats d'étiquette de différents fournisseurs. On peut y ajouter la définition de format d'étiquettes personnalisées en utilisant le Gestionnaire de stock. Pour cela procéder ainsi qu'il suit:

1. Sélectionner l'option Gestionnaire des stocks et de format de papier dans le menu Fichier. Une nouvelle fenêtre s'ouvre avec tous les stocks définis listés dans une table.
2. Dans l'option **Type de format** sélectionner dans le menu déroulant le groupe à afficher. La table ne contiendra plus que les stocks de ce groupe.

Pour définir un groupe personnalisé, procéder ainsi qu'il suit:

1. Cliquer sur le bouton en points de suspension. La boîte de dialogue Types de Stocks va s'ouvrir.
2. Cliquer sur **Ajouter** et fournir le nom du groupe. **Enregistrer** et **Fermer**.
3. Dans le **Type de Stock** sélectionner votre nouveau groupe et cliquer sur **Nouveau** au bas de la boîte de dialogue. La boîte de dialogue de définition du stock va s'ouvrir.
4. Sur l'onglet Général définir l'identité du stock.
5. Ouvrir l'onglet Dimensions et définir la largeur et la hauteur de l'étiquette.
6. Cliquer sur **OK**.

Le stock sera enregistré dans la bibliothèque et disponible pour les étiquettes à venir.

Tracer les valeurs variables

Chaque valeur de variable peut être tracée et inscrite dans le journal.

Par défaut cette fonctionnalité est désactivée.

Pour l'activer, procéder ainsi qu'il suit:

1. Sélectionner **Variables à inclure dans le journal** dans le menu Données.
2. Sélectionner les variables à tracer.

Note:

Par défaut, toutes les variables de l'étiquette seront tracées.

3. Sélectionner **Configurer le journal** dans le menu Outils.
4. Activer le journal en cochant la case.
5. Lors de l'impression des étiquettes, les valeurs des variables utilisées sur l'étiquette sont enregistrées dans le journal.

Concevoir des étiquettes pour Mobiles

NiceLabel permet d'imprimer des étiquettes à partir de périphériques mobiles Windows. On dessine l'étiquette avec NiceLabel sur l'ordinateur de bureau puis on l'exporte sur le Mobile.

L'édition Pocket de NiceLabel n'est pas aussi puissante que l'édition de bureau, il y manque certaines fonctionnalités. Il faut donc faire attention à ne pas utiliser ces fonctionnalités lorsqu'on conçoit des étiquettes destinées à un mobile. Sinon elle ne pourra pas être exportée.

Exemples de fonctionnalités non supportées:

- La plupart des fonctions complexes (Script Visual Basic, Algorithmes de contrôle personnalisés, HIBC, Table de recherche, Lier à un fichier, etc.), sauf Concaténation.
- Les variables globales.
- Les images variables.
- Les bases de données (Sauf pour un formulaire créé avec NiceForm).
- Les objets texte variables formatés en polices TrueType (Mais on peut les utiliser en téléchargeant ces polices TrueType sur la carte mémoire de l'imprimante)
- Les paramètres avancés des variables (préfixe/suffixe, compteurs avancés, mémorisation de la dernière valeur utilisée, formatage du timbre à date/heure, etc.)
- etc.

Pour savoir si l'étiquette respecte les limitations d'exportation, procéder comme suit:

1. Enregistrer l'étiquette.
2. Sélectionner la commande Fichier -> Exporter -> Exporter au format Pocket PC.
3. Si l'étiquette respecte les limitations, elle est exportée. Les fichiers avec des extensions .PNL et .LVX vont apparaître dans le dossier de l'étiquette. On peut alors les copier sur le Mobile avec Microsoft ActiveSync.
Si l'étiquette ne respecte pas les limitations, une boîte de dialogue d'Erreur va expliquer

quelle est la fonctionnalité non supportée qui a été utilisée sur l'étiquette. Supprimer cette fonctionnalité et essayer d'exporter de nouveau l'étiquette.

Pour plus de renseignements sur l'impression d'étiquettes sur Mobiles se référer au White Papers mis en ligne.

Utiliser un masque de saisie

Un masque de saisie est très utile pour afficher des données de manières différentes sur une étiquette. Il permet d'afficher des données dans un autre format en fonction des besoins.

Par exemple, on peut utiliser un texte lisible sous le code à barres dans un format différent de celui des données du code à barres. Il n'est pas nécessaire de définir deux variables à cet effet et d'entrer deux fois des données identiques.

Le caractère de remplissage sera remplacé par les données et n'importe quel autre caractère sera utilisé comme tel. Si la valeur du code à barres est:

```
"AD951"
```

et le masque est

```
"**C - ** /*/"
```

En sortie, le résultat donnera:

```
"ADC - 95 /1/"
```

On peut définir de puissantes structures de format en utilisant le masque de saisie, mais seulement avec des codes à barres permettant de personnaliser le format du texte lisible. Le masque de saisie ne sera utilisable que si le code à barres est imprimé comme graphique.

Note:

Si les données contiennent des astérisques "*", il faudra modifier le caractère par défaut du masque de saisie. Ce doit être une valeur unique n'apparaissant pas dans les données.

Cette fonctionnalité est disponible avec les objets Texte et Code à Barres.

Utiliser l'Editeur d'Expression

Le logiciel d'étiquetage comporte un Editeur d'Expression simple. Il permet de concevoir des Scripts VB simples ou des fichiers .JOB avec les [NiceCommands](#).

L'Editeur d'Expression est un éditeur de texte avec accès constant aux références de commandes du langage de script utilisé. L'Editeur d'Expression est utilisable avec du Script Visual Basic et avec les NiceCommands.

Il permet d'écrire et modifier facilement les scripts et expressions. Les boutons **Charger** et **Enregistrer** permettent d'importer/exporter des scripts Visual Basic contenus dans/vers des fichiers texte externes.

Note: L'Editeur d'expression comprend la syntaxe surlignée. L'éditeur va surligner les NiceCommands et les commandes VB Script pour faciliter la compréhension du code.

Raccourcis clavier disponibles

Raccourcis	Description
------------	-------------

 Curseurs	 Position standard du curseur.
 Ctrl + F	 Chercher un texte.
 Ctrl + R	 Chercher & remplacer un texte.
 Ctrl + Espace	 Remplissage de code. Lors de la saisie de la commande taper ce raccourci pour afficher toutes les commandes qui correspondent au nom partiellement saisi.
 Ctrl + Maj + chiffre	 Définit le signet à l'emplacement du curseur. Le numéro du signet se trouve à côté du numéro de la rangée. On peut utiliser jusqu'à 10 signets simultanés. Pour supprimer le signet, aller sur la rangée sur laquelle il est défini, et appuyer de nouveau sur le même raccourci clavier.
 Ctrl + chiffre	 Aller sur le signet portant le numéro choisi.

Working Window Description

La fenêtre de travail est divisée en quatre parties.

 Catégorie	 Cette section contient le groupe des commandes, des fonctions et des opérateurs disponibles. Les objets similaires ont été regroupés pour être identifiés plus facilement et rechercher plus rapidement. Ces groupes sont affichés en arborescence. Sélectionner le nom du groupe principal pour afficher tout son contenu dans la section <i>Nom</i>. On peut aussi cliquer sur le signe plus en tête du nom du groupe (s'il existe) pour afficher tous les sous-groupes définis. Puis sélectionner le nom de sous-groupe pour afficher son contenu.
 Nom	 Cette section affichera le contenu du groupe sélectionné dans la section <i>Catégorie</i>. Toutes les commandes, fonctions, opérateurs disponibles etc. s'afficheront ici. Si l'on sélectionne l'un d'eux ses propriétés s'affichent dans la section <i>Description</i>. Pour insérer l'opérant choisi dans le champ <i>Expression</i>, double cliquer sur son nom et cliquer sur le bouton <i>Insérer</i>.
 Expression	 Cette section est l'emplacement de travail principal de l'Editeur d'Expression. L'utiliser pour écrire et modifier le script.
 Description	 Cette section affiche le nom, un exemple d'utilisation et la description de l'opérant sélectionné dans la section <i>Nom</i>. Ca donne une idée du comportement de l'opérant choisi.

Le bouton **Aide Script** ouvrira le fichier d'aide en ligne avec les références détaillées sur le script utilisé (Visual Basic Script ou NiceCommands). Cliquer dessus pour plus de renseignements sur les commandes utilisées.

Utiliser l'inspecteur d'étiquettes

L'Inspecteur d'étiquette est un outil pour manipuler les éléments avancés et les données sur l'étiquette. Il est utilisé pour présenter la structure de l'étiquette et en modifier ses composants. Les propriétés de tous les éléments sont modifiables à partir de l'inspecteur d'étiquettes. Bien sûr, on peut toujours modifier les propriétés d'un élément en double-cliquant dessus, mais les petites

modifications sont plus rapidement effectuées avec l'inspecteur d'étiquettes. L'inspecteur d'étiquettes dispose maintenant de nouvelles caractéristiques qui n'étaient pas disponibles auparavant.

Maintenant on peut changer en même temps les propriétés de plusieurs éléments sélectionnés. Si les éléments sont du même type, par exemple, tous des textes, on peut changer toutes leurs propriétés. Si les éléments sont de types différents, par exemple, un texte, un symbole de code à barres et un rectangle, on ne peut changer en même temps que les propriétés communes à tous les éléments.

On peut aussi modifier les propriétés de certains éléments qui ne sont pas accessibles autrement. Chaque élément a son nom personnel de telle manière qu'il est facile de les distinguer. Si l'on sélectionne un élément sur l'étiquette, il est surligné dans la liste des éléments de l'Inspecteur d'étiquettes et ses propriétés s'affichent dans la partie inférieure de l'inspecteur (Section des propriétés).

L'inspecteur d'étiquettes permet de modifier l'affichage en cours des éléments de l'étiquette, des variables, fonctions et bases de données. Les affichages suivants sont disponibles, le premier étant utilisé par défaut.

- **Affichage par objets:**

Tous les éléments de l'étiquette sont listés par type et alphabétiquement. Ils apparaissent dans le même ordre que les éléments dans la boîte à outils, savoir éléments texte, paragraphe, code à barres, image, rectangle et ligne. Si on sélectionne un ou plusieurs éléments dans la partie supérieure de l'inspecteur, ses propriétés s'affichent dans la partie inférieure de l'inspecteur. On peut les modifier interactivement et les modifications s'affichent automatiquement sur l'étiquette. On peut cliquer à droite sur chaque élément et accéder rapidement aux commandes fréquemment utilisées du menu déroulant. On peut connaître la variable à laquelle un élément est connecté en cliquant sur le signe plus (+) situé en face du nom de l'élément. Si cet élément n'est pas fixe, le nom de la variable s'affiche.

- **Affichage par variables:**

Toutes les variables utilisées sur l'étiquette sont listées ici. Ce peut être des variables saisies (leur valeur est saisie par l'utilisateur au moment de l'impression), des variables provenant de bases de données ou générées par une fonction. En cliquant sur le signe plus (+) situé en face du nom de la variable, l'affichage s'agrandit. On peut alors vérifier la source des données de la variable (base de données, fonction) et à quel (s) élément(s) elle est connectée. En haut de la section supérieure, on peut définir une nouvelle variable. On peut cliquer à droite sur un nom de variable et accéder rapidement aux commandes fréquemment utilisées du menu déroulant.

- **Affichage par Fonctions:**

Toutes les fonctions utilisées sur l'étiquette sont listées ici. En cliquant sur le signe plus (+) situé en face du nom de la fonction, l'affichage s'agrandit. On peut alors vérifier la source des données variables entrées et sorties pour la fonction. En haut de la section supérieure, on peut définir une nouvelle fonction. On peut cliquer à droite sur un nom de variable et accéder rapidement aux commandes fréquemment utilisées du menu déroulant.

- **Affichage par Bases de données:**

Toutes les bases de données sont listées ici. En cliquant sur le signe plus (+) situé en face du nom de la base de données, l'affichage s'agrandit. On peut alors vérifier la source des données variables entrées et sorties pour la base de données. En haut de la section

supérieure, on peut définir une nouvelle base de données. On peut cliquer à droite sur une fonction ou un nom de variable et accéder rapidement aux commandes fréquemment utilisées du menu déroulant.

- **Affichage par liste:**

Cet affichage ressemble à l'affichage par objets avec une différence: la liste comporte non seulement les objets, mais aussi les variables, les fonctions et les bases de données. En double-cliquant à droite sur un nom on peut accéder rapidement aux commandes fréquemment utilisées du menu déroulant.

Le bouton le plus à droite de **Propriété de l'inspecteur** permet de définir les comportements par défaut: si l'affichage des éléments doit être étendu par défaut et dans ce cas toutes leurs propriétés sont visibles. Sinon il faut étendre manuellement l'affichage de l'élément désiré.

Utiliser les images de la carte mémoire

Pour sélectionner l'image dans la carte mémoire, procéder ainsi qu'il suit:

1. Ouvrir l'étiquette sur laquelle il faudra mettre l'image.
2. Vérifier que la carte mémoire contenant l'image est bien insérée dans l'imprimante.

Note:

Il faut utiliser NiceMemMaster pour remplir la carte mémoire. Sinon le contenu ne sera pas reconnu.

3. Sélectionner la commande **Propriété de l'imprimante** dans le menu fichier.
4. Cliquer sur l'onglet **Mémoire d'imprimante**.
5. Surveiller le connecteur dans lequel la carte mémoire est insérée sur l'imprimante.
6. Inscrire Carte Mémoire pour le type de connecteur.
7. Sélectionner le fichier .MMF approprié, créé avec NiceMemMaster.
8. Fermer toutes les boîtes de dialogue.
9. Sélectionner l'objet Image dans la Boîte à outils, puis cliquer sur l'étiquette.
10. Rechercher l'image désirée sur le disque.

Note:

Ce doit être la même image que celle qui a été téléchargée sur la carte mémoire. Il est indispensable de l'insérer à partir du disque pour l'Aperçu avant impression. Par contre lors de l'impression, c'est l'image provenant de la carte mémoire qui sera imprimée.

11. Cocher l'option **Image sur carte mémoire**.
12. Cliquer sur **OK**.

Conception d'une étiquette avec Tag RFID (Smart Label)

Présentation

Le concept de RFID (Radio Frequency IDentification) ressemble à un code à barres électronique. Emergeant dans les années 1980, le tag RFID fut d'abord utilisé pour suivre des objets dans un environnement industriel où les codes à barres étaient incapables de soutenir un environnement rude. Aujourd'hui, la technique RFID est utilisée pour authentifier des documents officiels, tracer la propriété des biens, automatiser les contrôles d'accès et peut avoir encore bien d'autres utilisations.


Certaines imprimantes thermiques sont capables de programmer des tags RFID en même temps qu'elles impriment les étiquettes. On réunit sur une même étiquette deux technologies différentes avec leurs méthodes d'encodage. Bien sûr l'étiquette doit avoir un Tag RF intégré. Ce tag est fin comme du papier, flexible et de petite taille ce qui lui permet d'être placé de manière insoupçonnable sous l'étiquette. Il s'agit d'une antenne et d'un circuit intégré qui peut conserver un nombre ID ou des données personnalisées en grande quantité. C'est la différence avec le code à barres qui ne mémorise aucune information intégrée, mais seulement des numéros de référence à des données.

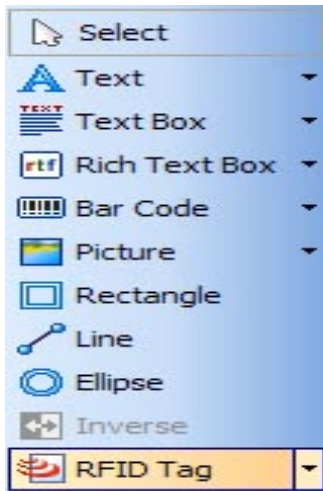
" Radio frequency identification " (RFID) se réfère aux technologies utilisant les ondes radio pour identifier automatiquement des articles ou des groupes d'articles. NiceLabel et les pilotes NiceLabel Printer Drivers sont capables de programmer et imprimer des tags RFID inclus dans une étiquette.

Note:

Cette fonctionnalité RFID n'est utilisable dans NiceLabel que si un pilote NiceLabel Printer Driver compatible RFID est installé. Vérifier cette installation avant de dessiner et imprimer une étiquette avec RFID.

Créer une étiquette avec Tag RFID (Smart Label)

1. Cliquer sur le bouton  dans la **Barre d'outils**. L'assistant Mise en page d'étiquette va s'ouvrir.
2. Sélectionner l'imprimante compatible étiquette RFID.
3. Cliquer sur **Terminer**.
La commande 'Tag RF' est maintenant active dans la boîte à outils sur le côté gauche de la fenêtre de travail de NiceLabel.

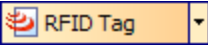


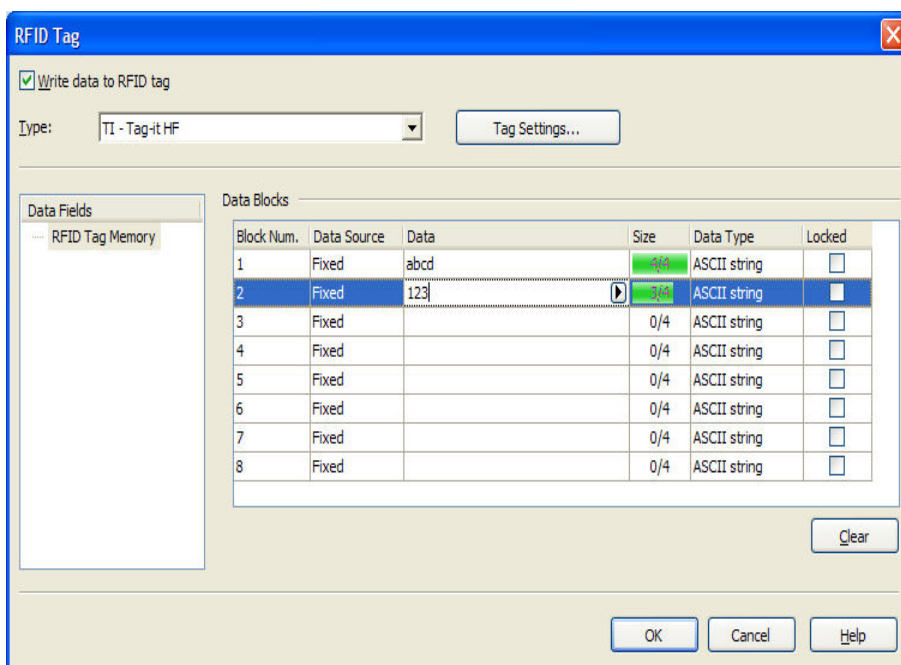
Le Tag RF est disponible

4. Cliquer sur l'option **Tag RFID** dans la boîte à outils et définir les données qu'on veut encoder dans le tag RFID.

Encoder un Tag RF

Les tags RF inclus dans les étiquettes sont souvent de deux types: Les tags ISO, qui encodent des blocs de données; ou les tags UHF qui encodent une chaîne de données.

1. Cliquer sur le bouton  dans la boîte à outils pour encoder les données. La boîte de dialogue de Tags RF va s'ouvrir.



Encodage de Tag RF

2. Sélectionner le type de Tag RF à utiliser dans la zone de liste située en haut de la boîte de dialogue. Cliquer sur le bouton **Paramètres du Tag** pour voir le contenu du Tag RFID et définir les propriétés avancées de l'encodage.

3. Cocher l'option **Ecrire les données sur le tag RFID** pour programmer le tag au moment de l'impression de l'étiquette.

Note:

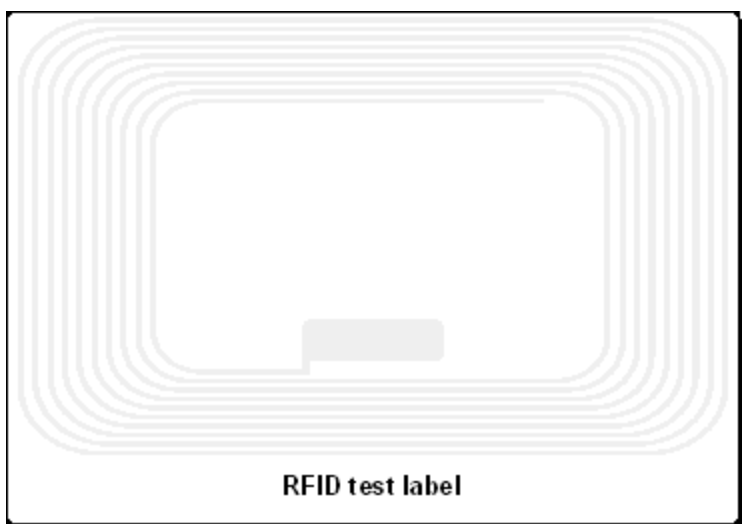
Si cette option n'est pas cochée la définition du contenu du tag est enregistrée mais pas envoyée à l'imprimante.

4. Sélectionner l'entrée appropriée dans la section **Champs de données**.
Pour les Tags RFID Gen2 on a plusieurs options pour les champs de données. Pour les autres Tags RFID, il n'y a qu'un champ possible - Mémoire du Tag RFID.
5. Aller sur le premier bloc disponible dans la section **Blocs de données** et cliquer sur la cellule de **Données** de la table.

Note:

Il se peut qu'à la place d'une structure en tableau, il y ait des zone d'édition pour saisir les données RFID. La présentation de l'inscription des données dépend du type de Tag RFID choisi.

4. Saisir la valeur à encoder dans ce bloc. Répéter le processus pour les autres blocs.
5. Cliquer sur OK. Un affichage schématique de l'antenne du Tag RFID va s'ouvrir en arrière plan de l'étiquette, identifiant la définition des données RFID sur l'étiquette.



Antenne du Tag RFID en arrière-plan

7. On peut continuer la conception de l'étiquette RF avec des données non-RFID comme décrit dans les sections précédentes.
Lors de l'impression, les données RFID sont envoyées à l'imprimante. L'imprimante imprime l'étiquette RFID et programme en même temps le tag RFID inclus dans l'étiquette.

Note:

NiceLabel peut fonctionner avec un Tag RF Unique. Chaque tag RFID comporte un unique numéro de série inclus durant sa réalisation. Certaines imprimantes peuvent lire le numéro de Tag RF Unique et on peut l'utiliser en le liant avec des objets de l'étiquette.

Données RFID à lire et stocker

On peut définir ici les champs de données du Tag RFID qu'il faut stocker. Cocher le champ des données à enregistrer. La liste des champs de données disponibles varie en fonction du type de tag RFID choisi.

une fois sélectionnés les champs de données RFID, il faut sélectionner le type de stockage à utiliser. Le logiciel comporte plusieurs types de plugin de stockage. On peut ainsi choisir une base de données ou un stockage en fichier texte.

Note: Si aucune méthode de stockage n'est sélectionnée, les champs de données RFID seront enregistrés dans le journal.

Stockage des données RFID

Définir ici la manière de stocker les données RFID. Le pilote de l'imprimante reçoit les données RFID lues par le lecteur RFID de l'imprimante. Le plugin va définir dans quels champs de la base de données, il faut stocker les données RFID.

Onglet Base de données de stockage

Créer ici un lien avec la base de données et sa table dans laquelle il faut enregistrer les données RFID. On peut se connecter directement à la base de données ou utiliser une connexion par pilotes ODBC, OLE DB et BDE.

Note: Il faut sélectionner une véritable base de données qui soit accessible par requête SQL. Ce qui interdit les feuilles de calcul du type MS Excel.

Onglet Champ de stockage

Sélectionner ici le champ de la table dans lequel il faut stocker les données RFID. On peut insérer de nouveaux enregistrements dans la base de données ou actualiser des enregistrements existants.

Actualiser les enregistrements de données existants dans la table

Utiliser cette option pour insérer les valeurs des données RFID dans les enregistrements existants de la table. Dans la première table sélectionner le champ dans lequel il faut stocker les données RFID. Attention que la Source de données soit bien déterminée par 'Données RFID'. En même temps on peut aussi enregistrer d'autres valeurs (autres que RFID) dans les champs de la base de données.

Dans la seconde table définir la condition pour stocker les valeurs dans la base de données. Les valeurs des données sont stockées dans la base de données quand toutes les conditions sont réunies. Ceci permet de définir une condition basée sur des valeurs fixes ou variables. Créer un lien entre le nom du champ et la source des données.

Par exemple: Généralement on fait un lien entre le champ ID du produit de la base de données et la variable de l'étiquette ID du Produit. Si les deux IDs sont identiques, on peut être sûr d'inscrire les données dans le bon champ.

Insérer de nouveaux enregistrements de données dans la table

Utiliser cette option pour insérer les valeurs des données RFID dans de nouveaux enregistrements dans la table de la base de données. Dans la première table sélectionner le champ dans lequel il faut stocker les données RFID. Attention que la Source de données soit bien déterminée par 'Données RFID'. En même temps on peut

aussi enregistrer d'autres valeurs (autres que RFID) dans les champs de la base de données.

Journal des erreurs

Si les données RFID n'apparaissent pas comme stockées dans la base de données choisie, il faut activer le journal des erreurs pour récupérer les messages d'erreur. Le stockage des données RFID est pris en charge par un composant indépendant du logiciel d'étiquetage. Les données RFID sont envoyées par le pilote de l'imprimante au moment où l'imprimante imprime l'étiquette et lit les données RFID. Il peut y avoir un certain délai après l'impression. Le travail peut être retardé dans le spoule pour différentes raisons.

En activant le journal des erreurs, sélectionner le fichier texte dans lequel se mettront les messages d'erreur. Ils permettront de résoudre les problèmes. En général ils concernent les conditions définies dans l'onglet Champ de stockage qui ne sont pas réunies.

Note: Les données RFID ont toujours une structure de données XML.

Lire et Stocker des données RFID

NiceLabel est capable de lire des données pré programmées sur un tag RFID et les stocker dans une base de données. Au moment où l'on imprime l'étiquette et programme le tag RFID qui y est intégré, il est possible de lire le contenu du tag RFID. Chaque Tag a un numéro ID personnel qui lui est attribué lors de sa fabrication. Cet ID unique identifie chaque tag et donc chaque produit.

Cette fonctionnalité qui permet de Lire et stocker des données RFID ajoute un autre niveau de traçage et suivi au processus logistique. On peut lier les données imprimées sur l'étiquette avec le numéro ID du Tag RFID. On connaît le tag qui contient les informations du produit.

Quand l'imprimante renvoie la valeur de l'ID (et les autres données du Tag RFID), on peut stocker ces valeurs dans une base de l'ordinateur. On peut actualiser la base de données existante qui a fournit les données du produit. Par exemple: On peut définir un champ 'Données RFID' dans la structure de la base de données et le remplir avec les données provenant du Tag RFID.

Les données RFID s'écrivent au format XML, ce qui ressemble à :

```
<RFID>
  <EPCDATA DATATYPE=HEX>
    111100000000000000000000
  </EPCDATA>
  <USERDATA DATATYPE=HEX>
  </USERDATA>
</RFID>
```

Le logiciel permet de stocker les données de deux manières.

- Par connexion à une base de données: Pour stocker les données RFID dans toutes les bases de données accessibles.
- En fichier texte: Utiliser ce plugin pour stocker les données RFID dans un fichier texte.

Note: Le code source du plugin en fichier texte est livré avec le logiciel. Avec cet exemple il est facile de voir comment les données sont renvoyées par le pilote et comment les utiliser. Il est tout à fait possible d'utiliser ce code pour écrire des plugins personnalisés.

Pré requis:

- Une imprimante RFID
- Le pilote NiceLabel Printer Driver de l'imprimante utilisée avec possibilité de lire et stocker les données RFID
- Un tag RFID aux normes EPC Gen2

Options de cette fonctionnalité

Pour lire les données d'un tag RFID et les stocker dans une base de données, procéder comme suit:

1. Veiller à respecter les données pré requises ci-dessus.
2. Sélectionner l'option **Tag RFID** dans la boîte à outils. La boîte de dialogue Tag RFID s'ouvre.
3. Cliquer sur le bouton **Lire et mémoriser les données du tag RFID**.
Note: Le bouton n'est pas actif si l'étape 1 n'est pas respectée.
4. Sélectionner les champs des données RFID qu'il faudra lire sur le tag et enregistrer dans la base. Cocher les cases en tête des champs désirés.
La liste des champs de données disponibles change en fonction du type de tag RFID sélectionné.
5. Sélectionner le type de connexion à la base de données dans la liste des plug-ins disponibles.
6. Cliquer sur le bouton **Définir le Stockage** pour déterminer les propriétés du stockage. La boîte de dialogue **Stockage des données RFID** va s'ouvrir.
7. Aller sur l'onglet **Base de données de stockage** et choisir la base de données à utiliser pour l'enregistrement des valeurs RFID.
8. Aller sur l'onglet **Champ de stockage** et sélectionner l'option **Insérer les nouveaux enregistrements de données dans la table**
9. Sélectionner le nom du champ dans lequel il faut stocker les données RFID. Pour Source des données, sélectionner Données RFID.
10. Cliquer sur OK pour fermer toutes les boîtes de dialogue et revenir à l'étiquette.
11. Le symbole du Tag RFID apparaît en arrière plan sur l'étiquette pour identifier l'utilisation de données RFID.

Paramétrer le Tag RFID

Information Tag: Cette section fournit les renseignements concernant le type de tag choisi. On peut y voir la structure du tag RFID choisi. L'affichage des informations dépend du type de tag choisi. Pour RFID Gen2, il s'agit d'un tableau contenant les informations sur les champs de données disponibles, le numéro et la taille du bloc, support lecture ou écriture.

Pour les autres tags RFID, c'est la structure suivante qui s'affiche:

Quantité de blocs: Le nombre de blocs disponibles dans le tag RF.

Blocs réservés: Le nombre de blocs inaccessibles et inutilisables.

Taille du bloc: La taille de chaque bloc (en octets).

Tag RF Unique: Cette propriété indique OUI quand l'imprimante et/ou le type de tag fournissent un Tag ID Unique. Chaque tag comporte une ID unique encodée déjà dans sa ligne de production. Si l'imprimante est capable de lire cette information sur le tag, on peut l'utiliser sur les objets de l'étiquette en utilisant [Fournisseurs de contenu](#) pour le **Contenu du Tag RFID**.

Par exemple: L'imprimante scanne le Tag ID Unique, le mémorise et l'imprime sur l'étiquette en l'encodant dans un élément code à barres. La valeur du Tag Unique ne revient jamais dans NiceLabel. Elle est contrôlée en interne par l'imprimante.

Lecture des données du Tag RFID: Cette propriété indique OUI quand l'imprimante et/ou le type de tag permettent d'extraire les données encodées. On peut alors extraire tout ou partie des données encodées dans le tag RFID pour les utiliser sur les objets de l'étiquette.

Paramètres du Tag: Cette section permet de contrôler la programmation RFID.

Décalage d'antenne: Pour améliorer la précision de programmation des tags, cette option permet de définir le décalage de l'antenne dans l'imprimante. Il s'agit de la distance entre le bord de l'étiquette et le tag incrusté.

Tags maximum pour arrêter: Lorsque la programmation du tag RFID échoue, en général le mot "VOID" s'imprime sur l'étiquette. Avec cette option on peut préciser le nombre de tags qui pourront être mal programmés avant que l'impression des étiquettes s'arrête. Cette option sera utilisée comme mesure de précaution pour éviter une consommation infinie d'étiquettes.

Nombre de tentatives: C'est le nombre de tentatives de programmation du tag si la première échoue. Ce paramètre est envoyé à l'imprimante avec le reste des données.

Vérifier la validité du tag: Avant de commencer à programmer le tag, l'imprimante vérifiera s'il existe un tag RFID correct sur l'étiquette et si ce tag est programmable. Si l'imprimante ne peut pas vérifier le tag RFID choisi, l'option est inaccessible.

Vérifier les données: Une fois les données encodées dans le tag RFID, l'imprimante vérifiera si les données écrites correspondent bien aux données originales.

Extraction des données d'un Tag RFID

Avec certaines imprimantes/Tags RFID on peut extraire le contenu des tags et utiliser les valeurs extraites pour d'autres objets de l'étiquettes (objets texte et code à barres). L'imprimante lit les valeurs du tag et les assigne aux valeurs des objets de manière interne. Les données ne sont pas renvoyées à NiceLabel sur l'ordinateur.

On peut extraire des Octets sélectionnés ou des blocs de données sélectionnés. Sélectionner d'abord ce qu'on veut extraire (octet ou blocs), puis spécifier le point de départ et la longueur requise pour les données.

La table n'est utilisable qu'en prévisualisation. Elle permet de vérifier la structure du tag RFID sélectionné.

Support des Tags RF

Avec NiceLabel on peut programmer les tags RFID de différents fabricants. Il est impératif d'utiliser un pilote d'imprimante NiceLabel Printer Driver pour l'imprimante thermique. Sans ce pilote NiceLabel Printer Driver, on ne peut pas programmer les Tags RFID.

Le pilote NiceLabel Printer Driver va faire savoir à NiceLabel quels sont les types de tags RFID supportés par l'imprimante.

Chaque modèle d'imprimante permet d'utiliser un certain type de tags RFID. Il existe deux grands types de tags:

- Les Tags ISO(TagIt, iCode, ISO...): On peut encoder les données dans de multiples blocs.
- Les Tags UHF (EPC): Les données sont encodées dans un seul bloc de données.

Suivant le type de tag utilisé (UHF ou ISO), l'inscription des données se fait en utilisant différentes méthodes.

Pour les tags UHF

Type de données: On spécifie ici les types de données du tag choisi.

Source des données: Les données encodées dans le tag peuvent être fixes ou provenir d'une variable définie sur l'étiquette.

Taille des données: Un aperçu de la donnée utilisée s'affiche ici. Il permet de voir l'espace encore disponible sur le tag. La place occupée sur le tag apparaît graphiquement sous forme d'une barre croissante et numériquement sous forme de chiffres donnant le nombre d'octets déjà utilisés.

Bloc verrouillé: Si on verrouille les blocs, les données sont encodées dans le tag de manière permanente. Impossible d'effacer ce bloc pour le reprogrammer avec d'autres valeurs. Utiliser cette option avec prudence!

Pour les tags ISO

Les blocs qui sont grisés et inaccessibles sont des blocs réservés qu'on ne peut pas utiliser.

Nombre de blocs: Le nombre de blocs successifs dans le tag.

Source des données: Sélectionner d'où provient la valeur du bloc de données. Elle peut être fixe, si on saisit manuellement une valeur, ou variable, provenant alors d'une variable définie sur l'étiquette.

Données: Saisir la valeur du tag manuellement si le type de données choisi est Fixe. Sélectionner la variable définie sur l'étiquette si le type de données sélectionné est Variable. Si la longueur de la variable est plus grande que la taille du bloc, le bloc suivant sera automatiquement réservé pour les données.

Taille: Un aperçu de la donnée utilisée s'affiche ici. Il permet de voir l'espace encore disponible sur le tag. La place occupée sur le tag apparaît graphiquement sous forme d'une barre croissante et numériquement sous forme de chiffres donnant le nombre d'octets déjà utilisés.

Type de Données: Les données peuvent être encodées sous forme de chaînes ASCII ou HEX.


Verrouillé: Si on verrouille les blocs, les données sont encodées dans le tag de manière permanente. Impossible d'effacer ce bloc pour le reprogrammer avec d'autres valeurs. Utiliser cette option avec prudence!

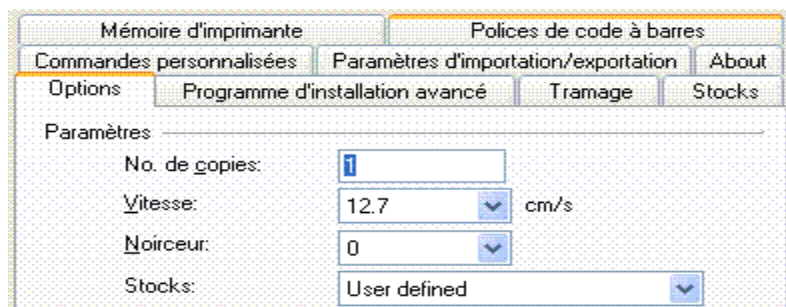
Configuration de l'imprimante

Configuration de l'imprimante

Quand on commence à dessiner une étiquette, il faut désigner l'imprimante à laquelle l'étiquette sera connectée. Chaque fichier d'étiquette enregistre les paramètres de l'imprimante pour le pilote choisi avec cette étiquette.

Par exemple, on peut changer la vitesse d'impression et la noirceur. Pour modifier les paramètres de l'imprimante, procéder ainsi qu'il suit:

1. Dans le menu Fichier – Configuration de l'impression. La fenêtre de Configuration de l'Impression s'ouvre.
2. Ouvrir l'onglet Options.
3. Modifier les options de **Vitesse** et **Contraste**.
4. Cliquer sur **OK**.
5. Enregistrer l'étiquette en cliquant sur le bouton  dans la barre d'outils ou en sélectionnant la commande **Enregistrer** dans le menu Fichier.



Propriétés du pilote d'imprimante

Note:

Toutes les modifications effectuées dans la boîte de dialogue de Configuration de l'imprimante seront enregistrées avec l'étiquette et appliquées lors d'impressions futures.

On peut aussi modifier des paramètres d'imprimante juste avant l'impression d'étiquette.

1. Sélectionner la commande **Imprimer** dans le menu Fichier.
2. Cliquer sur l'onglet **Imprimante**.
Cet onglet permet de changer d'imprimante juste avant de commencer l'impression, et en cliquant sur le bouton **Propriétés** on peut aussi modifier les paramètres d'impression, tels que la vitesse, l'obscurité et la direction d'impression.

Note:

Les modifications effectuées sur l'imprimante ne seront pas enregistrées mais seulement utilisées au moment de l'impression.

Définir une zone non imprimable

La zone non imprimable, c'est la partie de l'étiquette qui ne peut pas être imprimée. On peut accroître cette partie en activant une zone non imprimable dans le pilote d'imprimante. Une imprimante thermique peut seulement imprimer des étiquettes d'une taille inférieure ou égale à la largeur de la tête d'impression.

Cette fonctionnalité permet d'informer l'application qu'une étiquette d'une largeur inhabituelle a été insérée dans l'imprimante. NiceLabel va tirer des traits verticaux rouge pour identifier la zone non imprimable. Cette zone se situe en général à droite et à gauche de la tête de l'imprimante.

La zone non imprimable n'est pas une marge. Les objets de l'étiquette ne sont pas décalés.

Pour définir une zone non imprimable sur l'étiquette, procéder comme suit:

1. Ouvrir l'étiquette dans Designer Pro.
2. Sélectionner Fichier -> Paramètres d'imprimante.
3. Aller sur l'onglet **Options**.
4. Saisir les valeurs de la **Zone non imprimable**.

Par exemple:

L'imprimante a une tête de 10 cm (4") de large et les étiquettes font 12 cm de large. Insérer l'étiquette centrée dans l'imprimante, de telle manière qu'elle déborde de la tête d'impression des deux côtés. Définir une nouvelle étiquette dans NiceLabel qui fasse 12 cm de large. En déterminant une zone non imprimable d'un 1 cm à gauche et d'1 cm à droite, on fait savoir à NiceLabel que l'étiquette actuelle a une largeur de 10 cm. Il y aura deux lignes verticales rouge sur l'étiquette pour identifier la zone non imprimable.

Note:

On peut aussi avoir les lignes verticales rouge quand on change d'imprimante pour une étiquette. Si l'imprimante originale avait une tête d'impression plus large que la nouvelle, la largeur maximum de l'étiquette n'est pas identique pour les deux imprimantes. NiceLabel va essayer de préserver les dimensions de l'étiquette d'origine et définir automatiquement une zone non imprimable pour la nouvelle imprimante.


Modification des options de tramage

Le tramage est un procédé de conversion d'images en couleurs ou comportant différents gris, en images en noir et blanc imprimables sur des imprimantes thermiques. En principe les imprimantes thermiques n'imprime pas en couleur mais seulement par points. Elles ne peuvent pas imprimer différentes nuances de gris.

Le tramage convertit toutes les couleurs et les nuances de gris des images en points noirs et blancs, créant l'illusion de nouvelles couleurs et de dégradés en variant les motifs de points. Les différentes nuances de gris sont réalisées en variant les motifs de points noirs et blancs. Il n'y en a aucun gris.

Pour modifier les paramètres de tramage, procéder ainsi qu'il suit:














1. Dans le menu Fichier – Propriétés de l'imprimante. La fenêtre des propriétés de l'imprimante choisie s'ouvre.

2. Cliquer sur l'onglet **Tramage**.
3. Modifier à votre convenance le type de tramage. Un aperçu sur le côté droit permet de voir l'application à l'étiquette du tramage choisi.
4. Cliquer sur **OK**.
5. Enregistrer l'étiquette en cliquant sur le bouton  dans la barre d'outils ou en sélectionnant la commande **Enregistrer** dans le menu Fichier.

Utiliser la barre d'outils

Utiliser la barre d'outils standard







Cliquer sur les icônes dans la barre d'outils standard permet d'exécuter les actions suivantes:

	Créer une nouvelle étiquette.
	Ouvrir une étiquette existante.
	Enregistrer l'étiquette actuellement ouverte.
	Couper les objets sélectionnés dans le presse-papiers.
	Copier les objets sélectionnés dans le presse-papiers.
	Coller les objets à partir du presse-papiers.
	Annuler la dernière action.
	Rétablir la dernière action.
 Imprimer ▾	Accéder aux fonctionnalités d'impression. Cliquer sur la petite flèche pour avoir d'autres commandes.
 Zoom ▾	Accéder aux fonctionnalités du zoom. Cliquer sur la petite flèche pour avoir d'autres commandes.
Affichage ▾	Accéder aux fonctionnalités d'affichage. Cliquer sur la petite flèche pour avoir d'autres commandes.
 Variables ▾	Accéder aux variables. Cliquer sur la petite flèche pour avoir d'autres commandes.
 Base de données ▾	Accéder aux bases de données. Cliquer sur la petite flèche pour avoir d'autres commandes.
	Ouvrir l'Aide.

Utiliser la barre d'outils Base de données



Le premier champ affiche la liste des bases de données actuellement actives. Il permet de parcourir les bases de données attachées.

User Information ▾	Cette zone de liste comporte les liens aux bases de données disponibles pour l'étiquette.
	Définir un lien vers une nouvelle base de données en utilisant l' Assistant Base de données . Cet assistant propose étape par étape de lier une base de données à une étiquette. A la fin, on obtient des champs de base de données disponibles comme variables.
	Définir un nouveau lien vers une base de données manuellement.
	Modifier les propriétés du lien sélectionné sur la base de données. On peut changer le pilote de la base de données, sélectionner les enregistrements qui seront imprimés et déterminer si la quantité d'étiquettes provient de la base de données.
	Efface le lien à la base de données sélectionné. Note: Vérifier que les champs de la base de données ne sont pas utilisés ailleurs sur l'étiquette, liés à des objets ou utilisés dans les fonctions. Sinon on ne peut pas supprimer ce lien. En cas de doute, vérifier en utilisant l' Inspecteur d'étiquette .
	Cliquer sur ce bouton pour ouvrir la table de la base de données dans le gestionnaire de base de données de NiceData.
	Les boutons du navigateur de Base de données permettent de se déplacer dans les enregistrements de la base. Utiliser ces boutons pour voir à quoi les données des différents enregistrements ressembleront sur l'étiquette. On peut ainsi voir rapidement si les objets choisis conviennent. Note: Pour que les boutons soient accessibles, il faut que l'affichage des données soit activé sur l'étiquette et que la sélection d'enregistrement soit désactivée dans les propriétés du lien de la base de données.


Utiliser la barre d'outils de conception



La barre d'outils de conception est utilisée pour:

- Modifier la couleur des objets.
- Aligner les objets.
- Faire tourner les objets.
- Arranger les objets.

Utiliser la barre d'outils d'impression

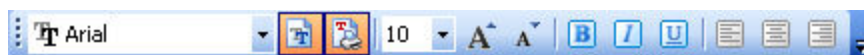


	Aperçu de l'étiquette sur l'écran.
	Imprimer l'étiquette en cours.

	Test d'impression de l'étiquette en cours.
Imprimer avec un formulaire...	<p>Imprimer l'étiquette en utilisant le formulaire généré dans NiceForm.</p> <p>Note: L'étiquette doit être paramétrée pour s'imprimer par le formulaire et le fichier du formulaire doit être préparé à l'avance.</p>
	Ouvrir la boîte de dialogue des propriétés de l'imprimante. On peut modifier les paramètres dans le pilote d'imprimante.
Sens de l'impression	Changer rapidement la direction d'impression de l'étiquette.

Utiliser la barre d'outils texte

La barre d'outils texte permet de préciser rapidement le format des objets texte sur l'étiquette.





Procéder ainsi:

1. D'abord sélectionner l'objet texte en cliquant dessus.
2. Cliquer sur le raccourci approprié dans la barre d'outils texte.
3. Pour changer la police, choisir la police appropriée dans la liste.

Note:




On peut limiter les polices de la liste. On peut y mettre toutes les polices du système, seulement les polices graphiques (truetype, opentype, type1, Polices bitmap Windows) ou seulement les polices pour imprimante thermique. Cliquer sur les deux icônes à côté de la liste de polices.

4. Pour modifier la taille du texte, cliquer sur la liste des tailles de polices et sélectionner la taille appropriée. on peut aussi cliquer sur les boutons  et  qui permettent d'agrandir/réduire la taille de la police à l'étape suivante.

Note:

On peut aussi modifier directement la taille des polices sur l'étiquette en modifiant la taille de l'élément texte avec la souris.




5. Pour obtenir un texte en gras, italique ou souligné, cliquer sur les boutons appropriés.

	Écrit le texte sélectionné en gras.
	Écrit le texte sélectionné en italique.
	Écrit le texte sélectionné en souligné.

6. Pour modifier l'alignement de l'objet texte, cliquer sur les boutons appropriés.

Note:

Ces boutons ne sont accessibles que pour les objets texte multi lignes.

	Aligner le texte à gauche.
	Centrer le texte.
	Aligner le texte à droite.

Utiliser la boîte à outils

Pour utiliser la boîte à outils, procéder ainsi qu'il suit:






1. Cliquer sur l'icône dans la boîte à outils pour sélectionner l'objet.
2. Déplacer la souris au-dessus de l'étiquette. Regarder les modifications du curseur.
3. Cliquer sur l'étiquette à l'emplacement désiré pour l'objet sélectionné.


Certains objets disposent de raccourcis complémentaires sur la droite de l'icône. En utilisant ces raccourcis, on peut rapidement créer un nouvel objet avec contenu fixe, une nouvelle variable et la connecter à l'objet sélectionné ou connecter l'objet à une variable déjà définie.

Utiliser la barre d'outils de Variable



La zone de liste contient les variables disponibles pour l'étiquette. Si on sélectionne un objet variable, la zone de liste affiche la variable liée à cet objet. Si aucun objet n'est sélectionné, la sélection d'une variable suivie d'un clic sur l'étiquette place un nouvel objet texte lié à cette variable.

	Créer une nouvelle variable en utilisant l'Assistant de Variable. En cliquant sur la petite flèche, on peut préciser le type de la nouvelle variable.
	Créer une nouvelle variable manuellement.
	Modifier les propriétés de la variable sélectionnée.
	Note: Si on choisit un objet variable, la variable liée à cet objet figurera automatiquement dans la liste.
	Effacer la variable sélectionnée.
	Note: Pour effacer une variable, celle-ci ne doit pas être utilisée sur l'étiquette, liée à un objet ou utilisée dans des fonctions.
	Déconnecter la variable de l'objet. L'objet devient fixe, mais il conserve sa mise en forme. Le nombre de caractères de l'objet sera égal à la longueur de la variable. C'est intéressant pour changer la base de données tout en



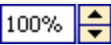



	conservant la position et la mise en forme des objets. Si on connecte ensuite une autre base de données, il suffit de lier les objets aux nouvelles variables.
	Accéder à la boîte de dialogue des <u>Fonctions</u> de NiceLabel. En cliquant sur la petite flèche, on peut sélectionner une nouvelle fonction à créer.

Il y a plusieurs méthodes pour connecter une variable aux éléments d'une étiquette devant contenir des valeurs variables.


- Si l'élément est déjà placé sur l'étiquette, le sélectionner, puis choisir la variable appropriée dans la liste.
- Si l'élément n'est pas encore sur l'étiquette, on peut commencer par sélectionner la variable dans la liste puis cliquer sur l'étiquette à l'emplacement désiré. L'élément texte apparaîtra et sera connecté à la variable choisie.
- Pour avoir un élément autre que du texte connecté à la variable, on peut d'abord sélectionner la variable dans la liste, puis cliquer sur l'élément désiré dans la boîte à outils et ensuite cliquer sur l'étiquette.
- On peut cliquer sur la petite flèche à côté de l'icône de l'objet dans la boîte à outils, sélectionner l'option **Utiliser une Variable existante**, sélectionner la variable dans la liste et cliquer sur l'étiquette.

La barre d'outils de Variable affiche toujours le nom de la variable, qui est attachée à l'élément en cours de sélection. Si plusieurs éléments attachés à des variables différentes sont sélectionnés, il n'y a pas de titre au menu déroulant des variables.

Utiliser la barre d'outils de Zoom

	Zoom avant: Cette commande agrandit l'élément ou la partie d'élément sélectionnée.
	Zoom arrière: Cette commande réduit la taille de la sélection.
	Facteur: On peut définir un facteur de zoom personnalisé (en %).
	Zoom sur l'étiquette: affiche l'étiquette entière sur l'écran.
	Zoom sur la page: Affiche la page entière sur l'écran.
	Zoom sur les objets: affiche tous les objets sur l'écran.

Note:

Pour zoomer sur l'étiquette avec un facteur personnalisé, cliquer sur le bouton  et encadrer la section de l'étiquette à agrandir.

Travailler avec les objets

Utiliser l'Assistant Texte

Assistant Texte



Premier écran de l'Assistant Texte

L'Assistant Texte guide l'utilisateur pour définir tous les paramètres de l'objet Texte.

Texte Fixe: Sélectionner cette option pour obtenir un contenu d'objet fixe et non-changeable. En sélectionnant cette option, on peut entrer le texte directement dans cette boîte de dialogue.

Texte Variable : Sélectionner cette option, pour obtenir un objet avec un contenu variable. La définition du contenu se fait à l'étape suivante.

Police: La police en cours s'affiche dans ce champ.

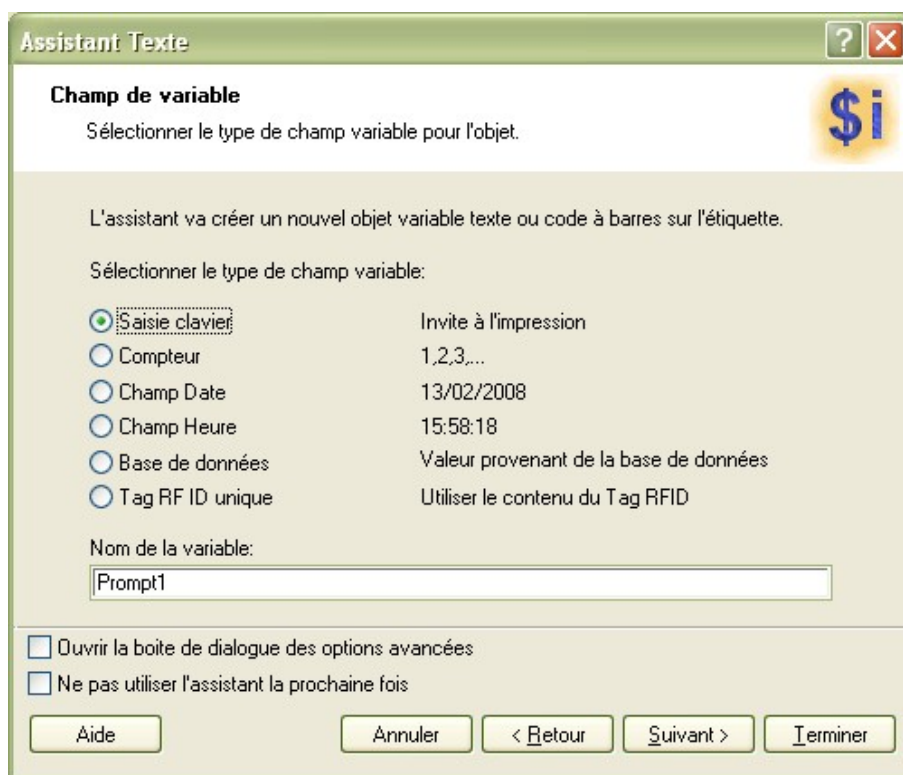
- **Inverse:** Activer cette option pour utiliser le texte en inverse.

Note:

L'option n'est pas disponible avec toutes les imprimantes.

- **Sélectionner:** Avec ce bouton on peut choisir différents types de police pour l'objet texte parmi toutes les polices disponibles dans le système.

Assistant Texte - Choisir un Texte Variable



Assistant Texte - Choisir un Texte Variable

Sélectionner le type de champ variable à utiliser.

Nom de la Variable: Saisir le nom de la variable qui sera lié à l'objet code à barres et lui fournira sa valeur.

La page suivante de l'assistant dépend du choix fait sur cette page.

Assistant Texte - Saisie Clavier

Utiliser ce type de variable quand l'opérateur doit entrer une valeur de variable à partir du clavier avant l'impression d'un nombre précis d'étiquettes.



Boite de Dialogue pour Assistant Texte - Choix de l'option Saisie Clavier

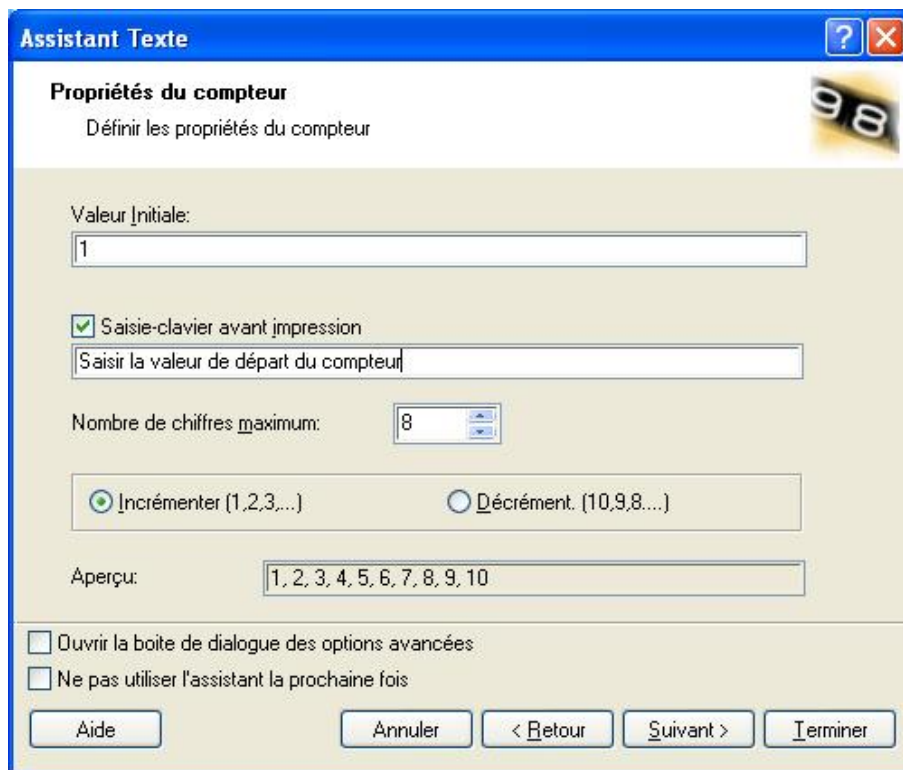
Entrer le texte d'invite: remplir le message qui sera affiché à l'utilisateur quand il saisira les valeurs du champ variable.

Format: Sélectionner le format des données autorisées pour le champ variable.

Nombre de caractères maximum: Définir la longueur maximum des caractères autorisés pour le champ variable.

Assistant Texte - Compteur

Sur cette page de l'assistant, on définit une variable compteur.



Boite de dialogue de l'Assistant Texte où on choisit l'option Compteur

Valeur initiale: Inscrire la valeur initiale du compteur. Il s'incrémentera ou décrémentera à partir de cette valeur.

Note:

Cette valeur est obligatoirement numérique.

Saisie clavier avant impression: Cocher cette option pour activer la saisie de la valeur initiale du compteur avant le départ d'une impression d'étiquettes. Taper le texte qui s'affichera à l'utilisateur avant l'impression.

Ce message s'affichera à l'écran à chaque fois que l'étiquette va être imprimée.

Nombre de chiffres maximum: Définir le nombre maximum de chiffres que le compteur peut comporter.

Incrémenter ou décrémenter: On peut définir si la valeur de la variable va s'incrémenter ou se décrémenter d'une étiquette à l'autre.

Aperçu: Ce champ affiche l'aperçu du compteur en fonction des choix effectués.

Assistant Texte - Compteur suite

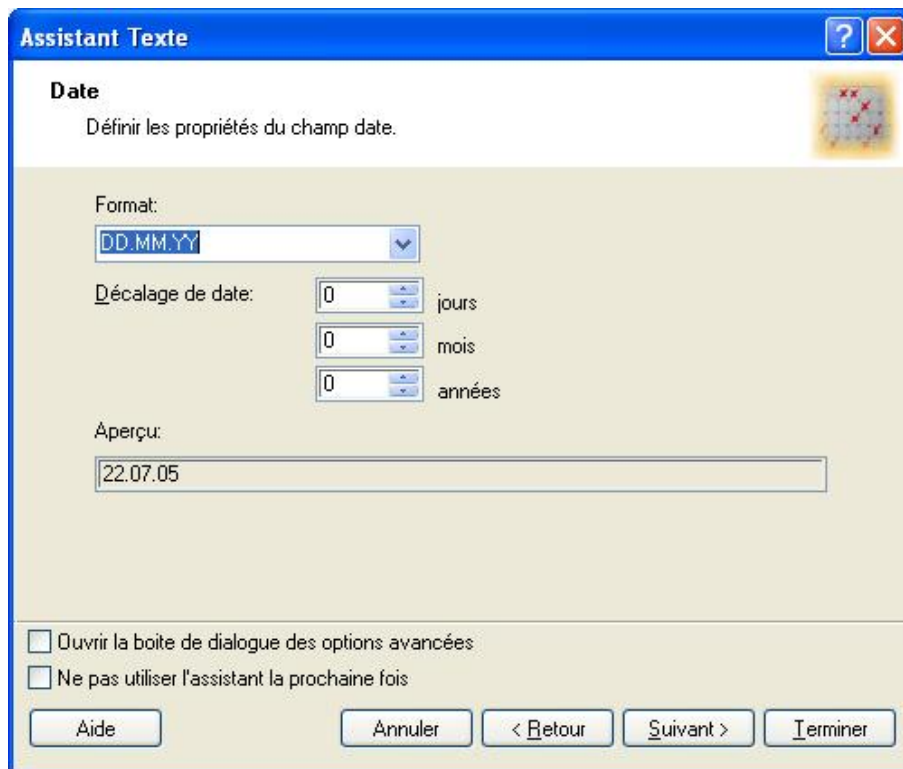
Incrément: Définir le palier du compteur. Il s'incrémentera de ce nombre à chaque étiquette.

Changer de valeur toutes les <n> étiquettes: Définir le nombre d'étiquettes qui auront la même valeur.

Réinitialisation à la valeur : Saisir la valeur qui, une fois atteinte, réinitialisera le compteur à sa valeur de départ.

Assistant Texte- Champ Date

Définir les propriétés du champ date. Le champ variable récupérera la valeur de l'horloge de l'ordinateur.



Boite de dialogue de l'Assistant Texte pour choisir l'option Date

Format: Sélectionner le format de la date dans la liste. On peut aussi entrer un format personnalisé.

Décalage de Date: On peut ajouter un certain nombre de jours, mois et années à la date du jour et imprimer cette date au lieu de celle du jour.

Aperçu: L'imprimante imprimera l'heure telle qu'elle apparaît dans le champ d'aperçu.

Assistant Texte - champ Heure

Définir les propriétés du champ Heure. Le champ variable récupérera la valeur de l'horloge de l'ordinateur.



Boite de dialogue de l'Assistant Texte pour choisir l'option de champ Heure

Format: Sélectionner le format de l'Heure dans la liste. On peut aussi entrer un format personnalisé.

Aperçu: L'imprimante imprimera l'heure telle qu'elle apparaît dans le champ d'aperçu.

Assistant Texte - Contenu du Tag RFID

Définir ici la source des données qui seront assignées à l'objet. On peut extraire le contenu d'un tag RFID et l'assigner à l'objet sélectionné. L'objet texte doit être formaté en code à barres interne de l'imprimante.

Tag RFID sélectionné: Sélectionner le tag à utiliser. La liste déroulante contient les tags RFID disponibles pour l'imprimante choisie. Cliquer sur le bouton **Avancé** pour plus d'informations sur le tag RFID choisi..

Lire le source: Définir le champ du tag RFID. L'imprimante va extraire le contenu de ce champ et l'assigner à l'objet. Le tag RFID choisi détermine les options disponibles dans la liste. Pour contrôler de manière détailler les données RFID (octet ou blocs) à utiliser cliquer sur le bouton **Détaillé**.

Format des données:Définir le format des données. On peut choisir entre des valeurs ASCII ou Hex.

Prévisualisation (WYSIWYG seulement): Saisir la valeur à afficher pour la conception de l'étiquette. Cette valeur n'est utilisée que pour la prévisualisation, pas pour l'impression.

Note:

Aucune donnée RFID n'est renvoyée à NiceLabel. L'imprimante procède en interne pour extraire les données RFID et les assigner aux objets de l'étiquette. L'étiquette prévisualisée sur l'ordinateur ne peut pas afficher les valeurs du tag RFID.

Assistant Texte - base de données

Un champ Variable lié à une base de données récupère sa valeur du champ spécifié dans la base de données.



Boite de Dialogue Assistant Texte dans laquelle on choisit l'option Base de données

Définir: Cliquer sur ce bouton pour ouvrir l'assistant Base données qui aidera à définir le lien vers la base de données.

Champ: Choisir un des champs disponibles dans la base de données comme source pour le champ variable.

Longueur: Définir la longueur maximum de la chaîne de la variable. Si le champ de la base de données contient plus de caractères, ils ne seront pas imprimés. Cette option est très utile si la longueur du champ dans la base de données n'est pas fixe ou si on ne veut pas réserver de l'espace pour tous les caractères du champ de la base de données.

Assistant Texte - Préfixe et Suffixe

L'élément variable peut comporter des valeurs de préfixe et suffixe. Le texte préfixe se place devant la valeur de la variable. Le texte suffixe se place à la fin de la valeur de la variable.

The image shows a Windows-style dialog box titled "Assistant Texte". The main heading is "Préfixe et suffixe" with a sub-instruction: "Spécifier le préfixe et/ou le suffixe de votre objet." Below this, there are two explanatory lines: "La chaîne de préfixe sera placée devant la valeur." and "La chaîne de suffixe sera placée derrière la valeur." There are two empty text input fields, one labeled "Préfixe:" and one labeled "Suffixe:". At the bottom, there are two checkboxes: "Ouvrir la boîte de dialogue des options avancées" and "Ne pas utiliser l'assistant la prochaine fois". A row of buttons is at the very bottom: "Aide", "Annuler", "< Retour", "Suivant >", and "Terminer".

Paramétrer la chaîne de Préfixe et Suffixe pour le texte variable

Note:

Si ces champs restent vides, il n'y aura ni préfixe ni suffixe.

Préfixe et suffixe ne sont utilisés que si la variable a une certaine valeur, si elle est vide, ils ne seront pas imprimés.

Utilisation de l'Assistant Code à barres

Assistant Code à barres



Première page de l'assistant Code à barres

L'assistant Code à Barres permet de définir tous les paramètres de l'objet.

Code à barres à données fixes: Sélectionner cette option si le contenu de l'objet doit être fixe et non modifiable. Quand cette option est sélectionnée, on peut saisir directement le texte dans cette boîte de dialogue.

Code à barres variable: Sélectionner cette option si le contenu de l'objet doit être variable. La définition du contenu se fait à l'étape suivante.

Note:

Lorsqu'on choisit un Code à barres RSS composite, il faut fournir les valeurs pour la partie linéaire et pour la partie composite (2D) en même temps.

Utiliser la convention suivante pour les valeurs du code à barres RSS composite. Le caractère séparateur (|) permet de distinguer les composants.

Convention: <partie linéaire>|<partie composite>

Exemple: 12345|description

Assistant Code à barres - Choix d'un Code à barres variable

Sélectionner le type de champ variable à utiliser.

Nom de la Variable: Saisir le nom de la variable qui sera lié à l'objet code à barres lui fournira sa valeur.

L'étape suivante de l'assistant dépend des choix effectués sur cette page.

Assistant Code à barres - Saisie clavier

Utiliser ce type de variable pour que l'opérateur saisisse une valeur de variable à partir du clavier avant l'impression d'un nombre spécifique d'étiquettes.

Invite: Remplir l'invite qui apparaîtra à l'opérateur au moment où il devra saisir les valeurs du champ variable.

Format: Sélectionner le type de caractères autorisés pour le champ variable.

Nombre de caractères maximum: Définir la longueur maximum du champ variable.

Assistant Code à Barres - Compteur

Sur cette page de l'assistant, on définit la variable compteur.

Valeur initiale: Inscrire la valeur de départ du compteur. Le compteur s'incrémentera ou décrémentera à partir de cette valeur.

Note:

On ne peut saisir que des chiffres pour cette valeur initiale.

Saisie clavier avant impression: Cocher cette option pour activer la saisie de la valeur initiale du compteur au début de l'impression des étiquettes. Saisir le texte qui apparaîtra à l'utilisateur avant l'impression.

Ce message s'affichera sur l'écran chaque fois que l'étiquette est envoyée à l'impression.

Nombre de chiffres maximum: Définir le nombre maximum de chiffres utilisés par le compteur.

Incrémenter ou décrémenter: On peut définir une valeur variable qui s'incrémente ou diminue d'une étiquette à l'autre.

Aperçu: Ce champ affiche un aperçu du compteur en fonction des choix effectués.

Assistant Code à barres - Compteur Suite

Incrément: Définit les paliers du compteur. Le compteur va s'incrémenter de ce nombre pour chaque étiquette.

Changer de valeur toutes les <n>étiquettes: Définit le nombre d'étiquette comportant les mêmes valeurs.

Réinitialiser à la valeur: Saisir la valeur qui fera redémarrer le compteur à sa valeur initiale quand elle est atteinte.

Assistant Code à barres- Contenu du Tag RFID

Définir ici la source des données qui seront assignées à l'objet. On peut extraire le contenu d'un tag RFID et l'assigner à un objet déterminé. L'objet code à barres doit être formaté en code à barres interne de l'imprimante.

Tag RFID sélectionné: Sélectionner le tag à utiliser. La liste déroulante contient les tags RFID disponibles pour l'imprimante choisie. Cliquer sur le bouton **Avancé** pour plus d'informations sur le tag RFID choisi.

Lire le source: Définir le champ du tag RFID. L'imprimante va extraire le contenu de ce champ et l'assigner à l'objet. Le tag RFID choisi détermine les options disponibles dans la liste. Pour contrôler de manière détaillée les données RFID (octet ou blocs) à utiliser cliquer sur le bouton **Détaillé**.

Format des données: Définir le format des données. On peut choisir entre des valeurs ASCII ou Hex.

Prévisualisation (WYSIWYG seulement): Saisir la valeur à afficher pour la conception de l'étiquette. Cette valeur n'est utilisée que pour la prévisualisation, pas pour l'impression.

Note:

Aucune donnée RFID n'est renvoyée à NiceLabel. L'imprimante procède en interne pour extraire les données RFID et les assigner aux objets de l'étiquette. L'étiquette prévisualisée sur l'ordinateur ne peut pas afficher les valeurs du tag RFID.

Assistant Code à barres - Champ Date

Définit les propriétés du champ Date. Le champ de la variable récupérera la valeur donnée par l'horloge de l'ordinateur.

Format: Sélectionner dans la liste le format désiré pour l'affichage de la date. On peut aussi saisir un format personnalisé.

Décalage de Date: On peut décaler la date d'un certain nombre de jours, mois et ans par rapport à la date en cours et imprimer cette date-là à la place de celle du jour.

Aperçu: A l'impression, la date apparaîtra de la même manière que dans le champ de l'aperçu. On peut ainsi sélectionner le format qui convient le mieux.

Assistant Code à barres - Champ Heure

Définit les propriétés du champ Heure. Le champ de la variable récupérera la valeur donnée par l'horloge de l'ordinateur.

Format: Sélectionner dans la liste le format désiré pour l'affichage de l'heure. On peut aussi saisir un format personnalisé.

Aperçu: A l'impression, l'heure apparaîtra de la même manière que dans le champ de l'aperçu. On peut ainsi sélectionner le format qui convient le mieux.

Assistant code à barres - Base de données

Un champ variable lié à la base de données récupère la valeur provenant du champ spécifié de la base de données.

Définir: Cliquer sur ce bouton pour ouvrir l'assistant de base de données qui aide à définir le lien à la base de données.

Champ: Choisir l'un des champs disponibles dans la base de données comme source pour le champ de variable.

Longueur: Définir la longueur maximum de la chaîne dans la variable. Si le champ de la base de données contient plus de caractères, ils ne seront pas imprimés. Cette option est très utile lorsque la longueur de champ dans la base de données n'est pas fixe (par exemple Fichier ASCII délimité par des tabulations), ou lorsque il n'y a pas assez d'espace pour tous les caractères du champ de base de données.

Assistant Code à barres - Préfixe et Suffixe

L'élément variable peut comporter des valeurs de préfixe et suffixe. Le préfixe est placé avant la valeur de la variable. Le suffixe est placé à la fin de la valeur de la variable.

Note:

Si ces champs reste vides, il n'y aura ni l'un ni l'autre.

Les préfixe et suffixe ne s'inscriront s'ils sont nécessaires, que si la variable a une valeur donnée. Si la variable est vide, préfixe et suffixe ne seront pas imprimés.

Définir des Objets

Définir un objet Texte

Pour placer un objet Texte sur l'étiquette, procéder ainsi qu'il suit:

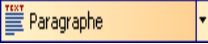
1. Cliquer sur l'icône **Texte** dans la boîte à outils.
2. Cliquer sur l'étiquette, à l'emplacement désiré pour le texte.
Une boîte de dialogue d'Assistant Texte va s'ouvrir.
3. Définir le contenu de l'objet texte.
4. Cliquer sur le bouton **Suivant** pour accéder à l'étape suivante de l'assistant.
5. Suivre les instructions à l'écran.
6. Cliquer sur **Terminer**.

Note:

Pour modifier par la suite le texte, le sélectionner et double-cliquer dessus. L'assistant des propriétés apparaît.

Définir un objet Paragraphe

L'objet paragraphe permet de caser un texte flottant dans le cadre du paragraphe sans être limité à une ligne. Pour créer un objet paragraphe procéder ainsi qu'il suit:

1. Cliquer sur le bouton  dans la **Boîte à outils**. Le curseur de paragraphe apparaît à l'écran.
2. Déplacer le curseur à l'emplacement désiré sur l'étiquette et cliquer sur la souris. Une boîte de dialogue **Paragraphe** s'ouvre.
3. Ouvrir l'onglet **Valeur** et saisir le contenu du texte.

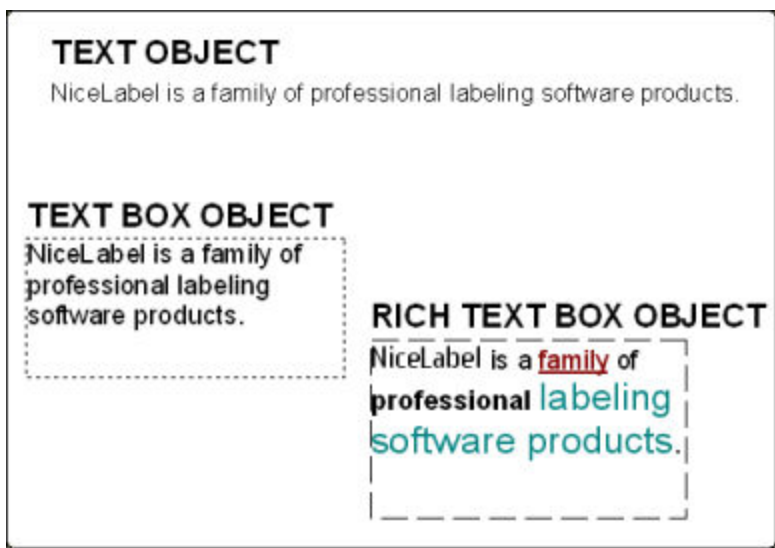


Saisie du texte de l'objet paragraphe

4. Cliquer sur **OK**. Le paragraphe est placé sur l'étiquette.
5. Double cliquer sur le paragraphe pour ouvrir la boîte de dialogue de ses propriétés.
6. Sur l'onglet **Détailé** cocher l'option **Ajuster**.

Note:

Si l'on modifie la taille du cadre du paragraphe, le contenu s'ajuste automatiquement à la nouvelle taille.



Ces trois objets texte sont disponibles dans NiceLabel

Définir un objet paragraphe Texte enrichi (RTF)

L'objet Paragraphe texte enrichi permet de mettre en forme des textes avec tous types de polices et de styles. Pour créer un tel objet, procéder ainsi qu'il suit:

1. Cliquer sur  Paragraphe Texte enrichi dans la **Boîte à outils**. le curseur de paragraphe RTF apparaît sur l'écran.

2. Placer le curseur sur l'étiquette à l'emplacement désiré pour le paragraphe RTF et cliquer sur la souris. L'éditeur de paragraphe RTF s'ouvre.
3. Saisir le contenu.
4. Utiliser la barre d'outils texte dans l'éditeur pour mettre en forme les caractères.
5. Cliquer sur **OK**. Le paragraphe RTF est placé sur l'étiquette.
6. Double cliquer sur le paragraphe RTF pour ouvrir ses propriétés.
7. sur l'onglet **Détaillé** cocher l'option **Ajuster**.
8. Cliquer sur **OK**.
La taille du texte se modifie automatiquement en fonction de la taille de l'objet RTF.

Définir un objet Code à barres

Pour placer un objet Code à barres sur l'étiquette, procéder ainsi qu'il suit:

1. Cliquer sur l'icône **Code à barres** dans la boîte à outils.
2. Déplacer le curseur sur l'étiquette à l'emplacement désiré pour l'objet texte et cliquer sur le bouton de la souris.
La boîte de dialogue des propriétés de l'objet s'ouvre.
3. Définir le contenu de l'objet code à barres.
4. Cliquer sur **Suivant** pour accéder à l'étape suivante dans l'assistant.
5. Suivre les instructions données à l'écran dans les étapes suivantes.
6. Cliquer sur **Terminer**.

Note:

Pour modifier l'objet par la suite, double-cliquer dessus, l'assistant pour les propriétés apparaît.

Définir un objet Image

Pour placer un objet Image sur l'étiquette, procéder ainsi qu'il suit:

1. Cliquer sur l'objet **Image** dans la boîte à outils.
2. Cliquer sur l'étiquette à l'emplacement désiré pour cette image.
La boîte de dialogue **Graphique** apparaît.
3. Rechercher l'image sur le disque dur puis cliquer sur le bouton **Ouvrir**.

Note:

Ensuite, pour modifier l'objet, le sélectionner et double-cliquer dessus. Un assistant ou une boîte de dialogue de propriété apparaît.

Définir un objet rectangle

Pour placer un objet Rectangle sur l'étiquette, procéder ainsi qu'il suit:

1. Cliquer sur l'icône **Rectangle** dans la boîte à outils.
2. Cliquer sur l'étiquette, à l'endroit désiré pour positionner le coin supérieur gauche de l'objet.

3. Tirer la souris vers le coin inférieur droit jusqu'à l'obtention de la taille désirée.
4. L'autre méthode consiste à sélectionner l'outil Rectangle et à cliquer sur l'étiquette. Un Rectangle d'une taille par défaut apparaît. On peut le redimensionner en utilisant les poignées.

Note:

Pour dessiner un carré, saisir une poignée dans un des coins du rectangle et en même temps maintenir enfoncée la touche Majuscule pour redimensionner le rectangle. Un carré se dessine. Pour retrouver les raccourcis les plus utilisés disponibles dans le logiciel se référer au chapitre [Raccourcis](#).

5. Pour déplacer le rectangle, le sélectionner et le tirer à un autre endroit de l'étiquette.

Note:

Pour modifier l'objet par la suite, le sélectionner et double cliquer dessus. La boîte de dialogue de ses propriétés s'ouvre.

Définir un objet Ligne

Pour placer un objet ligne sur l'étiquette, procéder ainsi qu'il suit:

1. Cliquer sur l'objet **Ligne** dans la boîte à outils.
2. Définir le point de départ de la ligne en cliquant sur l'étiquette à l'emplacement désiré.
3. Déplacer le curseur tout en maintenant enfoncé le bouton de la souris jusqu'au bout du trait désiré.

Une ligne se dessine de gauche à droite ou de haut en bas.

Note:

Pour dessiner une ligne verticale, cliquer sur le point de départ et tirer vers le bas.

Définir un objet Ellipse

Pour placer un objet Ellipse sur l'étiquette, procéder ainsi qu'il suit:

1. Cliquer sur l'icône **Ellipse** dans la boîte à outils.
2. Cliquer sur l'étiquette à l'emplacement désiré pour le coin supérieur gauche de l'objet.
3. Tirer la souris en bas vers la droite jusqu'à l'obtention de la taille désirée.
4. Une autre méthode consiste à sélectionner l'outil Ellipse et cliquer sur l'étiquette. Une ellipse d'une taille par défaut apparaît. On peut la redimensionner en utilisant les poignées.

Note:

Pour dessiner un cercle, saisir une poignée dans l'un des coins de l'ellipse en pressant la touche Majuscule. Maintenir cette touche enfoncée tout en redimensionnant l'ellipse. Un cercle se dessine. Pour retrouver les raccourcis les plus utilisés disponibles dans le logiciel se référer au chapitre [Raccourcis](#).

5. Pour déplacer l'ellipse, la sélectionner et la tirer à un autre endroit de l'étiquette.

Définir un objet Inverse

Pour placer un objet inverse sur l'étiquette, procéder ainsi qu'il suit:

1. Cliquer sur l'icône **Inverse** dans la boîte à outils.
2. Déplacer le curseur sur l'étiquette à l'emplacement désiré pour l'objet texte et cliquer sur le bouton de la souris.
3. Tirer la souris vers le coin inférieur droit jusqu'à l'obtention de la taille désirée.

Note:

Pour dessiner un carré, saisir une poignée dans un des coins du rectangle et en même temps maintenir enfoncée la touche Majuscule pour redimensionner le rectangle. Un carré se dessine. Pour retrouver les raccourcis les plus utilisés disponibles dans le logiciel se référer au chapitre [Raccourcis](#).

4. Pour déplacer un objet inverse, le sélectionner et le tirer à un autre endroit de l'étiquette.

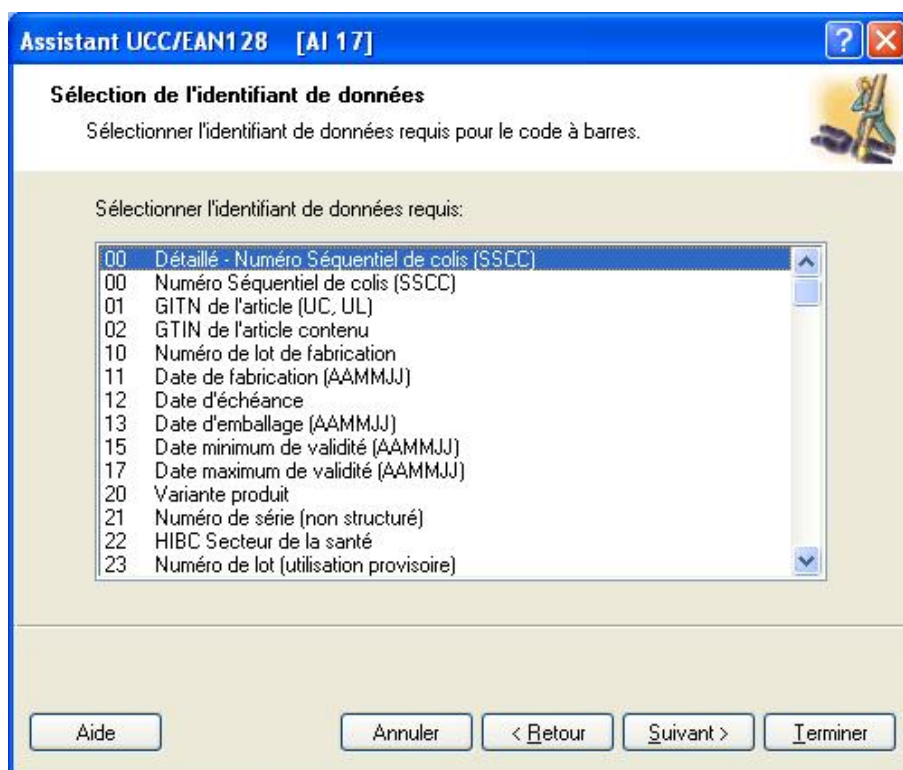
Utiliser l'Assistant GS1-128 (EAN.UCC 128)

Utiliser l'Assistant GS1-128 (EAN.UCC 128)

Cet assistant permet de définir la structure des données du code à barres GS1-128. Ce type de code à barres est utilisé dans différentes activités: commerce de détails, unités logistiques, meubles et immeubles.

Le code à barres GS1-128 est un symbole d'une grande souplesse. Il permet de placer des données de longueur variable et d'encoder plusieurs types d'informations dans un seul symbole. Ceci s'appelle la concaténation. Un **Identifiant de Données** est un champ comportant deux ou plusieurs caractères au début d'une valeur de données. Les identifiants de données sont des préfixes qui identifient seulement la signification et le format du champ de données suivant. Les champs de données sont d'une longueur fixe ou variable en fonction de l'Identifiant de données choisi.

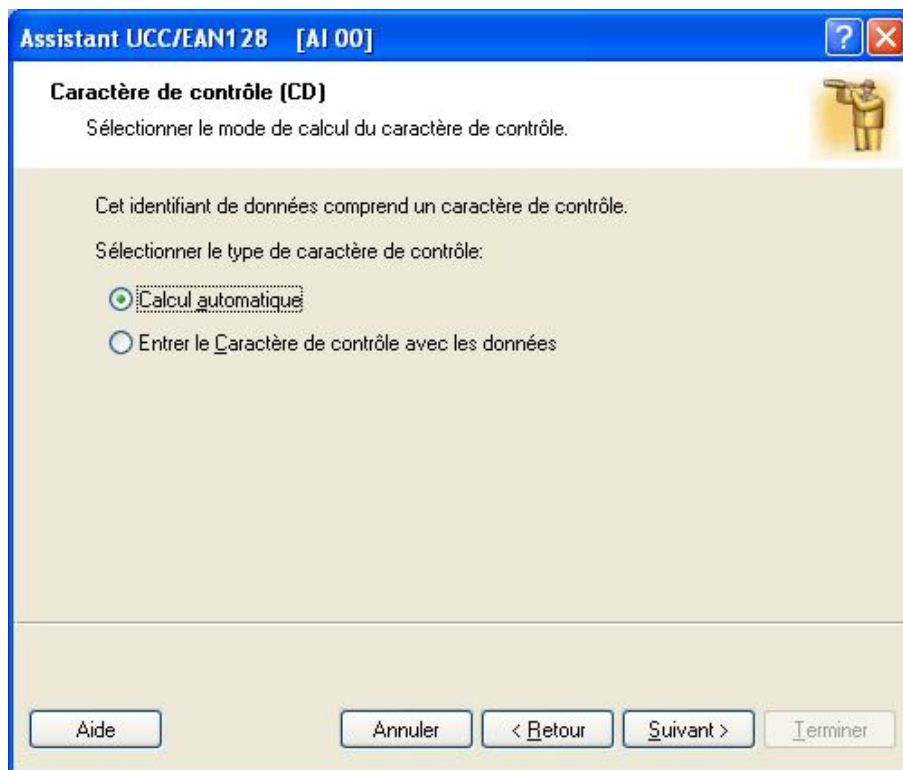
Etape 1: Choix de l'identifiant de données



Assistant GS1-128 (EAN.UCC 128): Choix de l'identifiant de données

La première étape de l'assistant permet de sélectionner la structure du code à barres GS1-128. Chaque code à barres est composé d'un ou plusieurs identifiants de données et des données correspondantes.

Choisir un des Identifiants de données dans la liste. On peut ajouter, modifier ou supprimer des Identifiants de données du code à barres tout au long du processus.

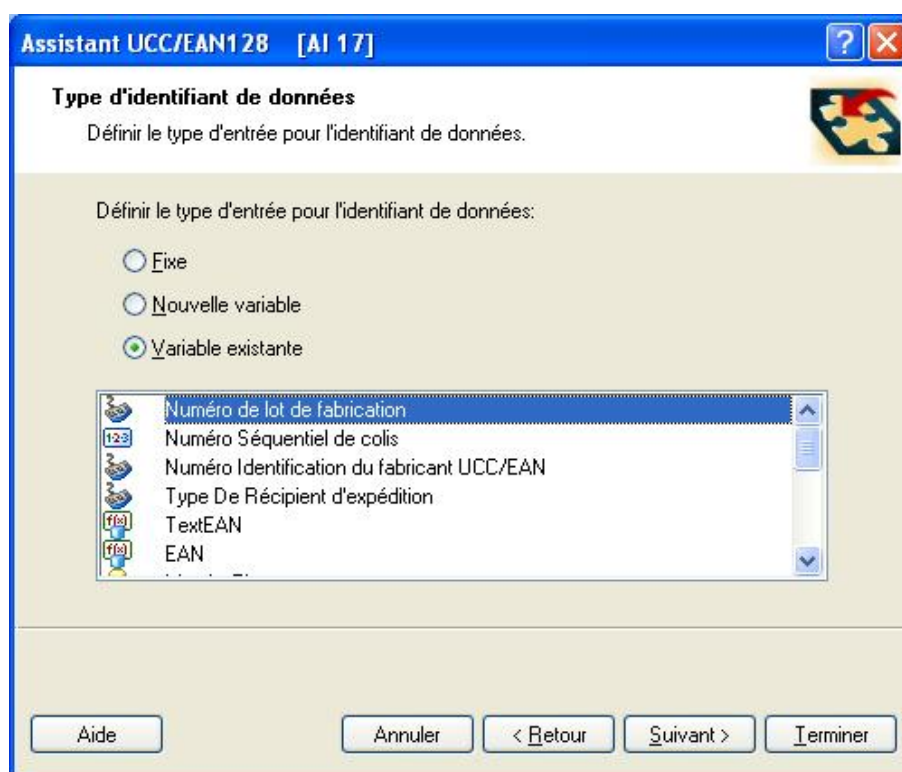


Assistant GS1-128 (EAN.UCC 128) : Application du caractère de contrôle

Si l'Identifiant de données choisi comporte des données incluant un caractère de contrôle (par exemple, AI (01) - GTIN, Global Trade Item Number), il faut sélectionner la manière dont ce caractère de contrôle sera appliqué. Deux options sont possibles:

- **Calcul Automatique:** Le caractère de contrôle sera calculé par le logiciel.
- **Le caractère de contrôle est entré avec les données:** Entrer manuellement les données et le caractère de contrôle. Le logiciel vérifiera si le caractère de contrôle saisi est valide.

Etape 2: Type de saisie de l'Identifiant de Données



Assistant GS1-128 (EAN.UCC 128): Provenance des données de l'Identifiant de Données

Quand on a choisi l'Identifiant de Données, Il faut définir la provenance des données qui fourniront sa valeur. Il y a trois possibilités:

- **Fixe:** L'Identifiant de Données aura la même valeur pour toutes les étiquettes.
- **Nouvelle variable:** L'Identifiant de Données sera lié à une variable et sa valeur changera d'une étiquette à l'autre. Il faut définir la nouvelle variable.
- **Utiliser une variable existante:** L'Identifiant de Données sera lié à une variable et sa valeur changera d'une étiquette à l'autre. Sélectionner une variable existante dans la liste.

Etape 3: Saisir la valeur de l'Identifiant de Données

Saisie d'une valeur fixe pour l'Identifiant de Données

Assistant UCC/EAN128 [AI 01]

Valeur de l'identifiant de données

Entrer les données de l'identifiant de données.

AI 01: GITN de l'article (UC, UL)
Format des données: n14

Entrez les données pour l'identifiant de données:

123456784561

13 chiffres doit être entré pour l'identificateur d'application.

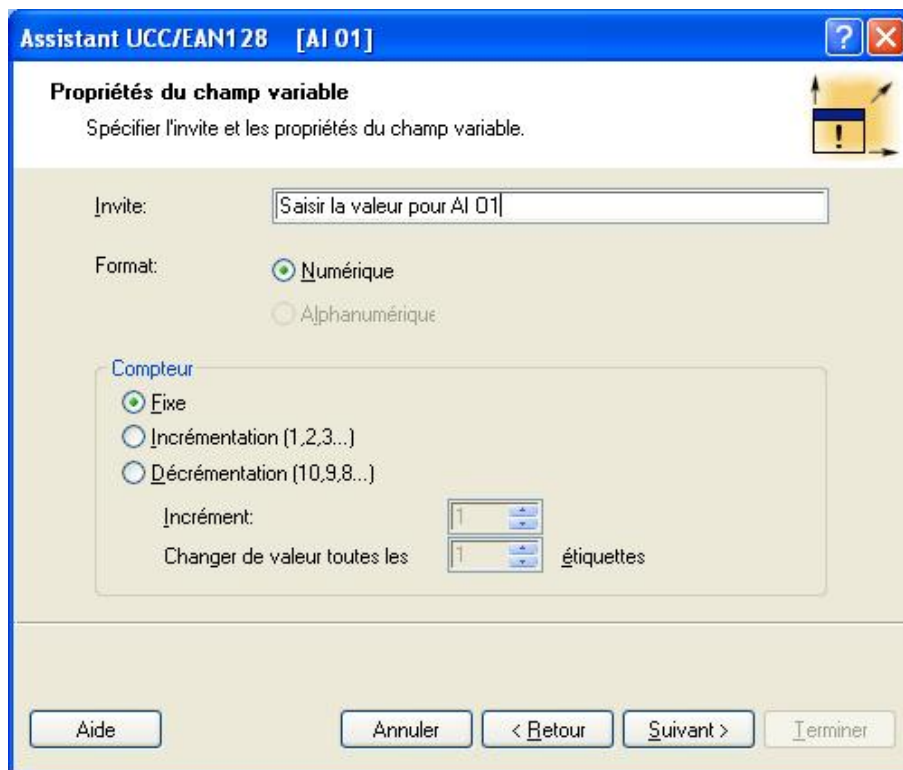
Tous les formats sont acceptés numérique.

Aide Annuler < Retour Suivant > Terminer

Saisie d'une valeur fixe pour l'Identifiant de Données

Si on a choisi une valeur fixe dans la boîte de dialogue précédente, il faut saisir ici la valeur de l'Identifiant de données. L'assistant affiche le format des données requises pour l'Identifiant de données choisi, ainsi que la longueur de cette valeur. Pour certains Identifiants de Données la longueur du champ est fixée à un certain nombre de chiffres, pour d'autres, c'est seulement le nombre maximum de chiffres possible qui s'affiche. L'assistant donne aussi le format du champ propre à cet Identifiant de Données (numérique, alphanumérique) si les données saisies sont incorrectes.

Saisie d'une valeur variable pour l'Identifiant de Données



Création d'une nouvelle variable pour l'Identifiant de Données

Si on a choisi une valeur de nouvelle variable dans la boîte de dialogue précédente, un nouveau champ de variable sera créé. Il faut fournir certaines informations concernant la variable utilisée.

Calcul du caractère de contrôle

Sélectionner la manière de calculer le caractère de contrôle

1. On peut saisir le caractère de contrôle avec les données et le logiciel le validera.
2. Le logiciel peut calculer le caractère de contrôle.

Définition d'une nouvelle variable

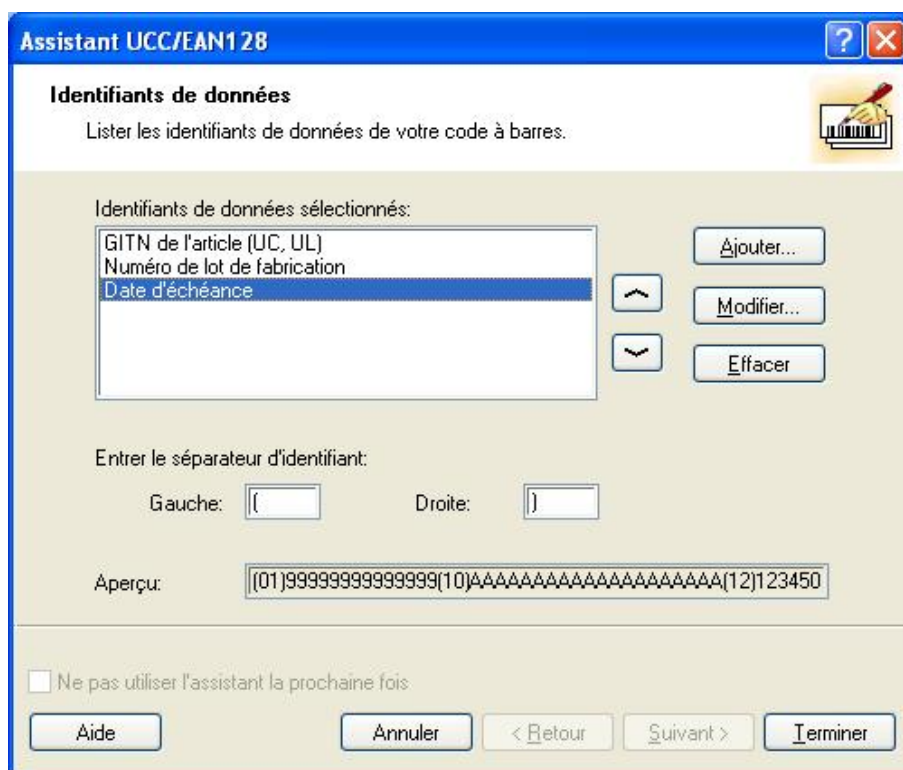
Définir les propriétés de la variable qui fournira la valeur de l'identifiant de données.

Saisie clavier: Saisir le texte qui apparaîtra à l'opérateur au moment de l'impression.

Format: Définir le format de la variable.

Compteur: Si la variable est un compteur, définir ses propriétés.

Etape 4: Liste des Identifiants de données sélectionnés



Liste des Identifiants de Données sélectionnés

C'est la dernière étape de l'Assistant du code à barres GS1-128. Dans cette étape, on peut ajouter, modifier ou supprimer des Identifiants de Données ainsi que définir les séparateurs.

Identifiants de Données sélectionnés: Tous les Identifiants de Données sélectionnés pour le code à barres apparaissent dans ce champ dans l'ordre de création. On peut modifier cet ordre avec les boutons flèches.

Ajouter, modifier ou supprimer: Utiliser ces boutons pour ajouter d'autres Identifiants de Données et modifier ou supprimer ceux qui sont déjà dans la liste.

Séparateurs des Identifiants de Données: Définir le caractère séparateur qui sera placé à droite et à gauche entre les Identifiants de Données choisis. Par défaut, il s'agira de parenthèses.

Aperçu: Le contenu du code à barres basé sur la sélection de Identifiants de Données apparaît dans ce champ.

Cliquer sur **Terminer** pour quitter l'assistant.

Sélection du type de Code à barres

Paramètres de Code à barres avancés

Code à barres GS1-128 (EAN.UCC 128)

Ce code à barres est une combinaison de valeurs saisies et d'Identifiant de Données standard. Chaque Identifiant de Données est suivi de valeurs standard. Ces valeurs sont fixes ou variables.

Quand on sélectionne un code à barres GS1-128, le champ des données de code à barres dans la boîte de dialogue de l'**Assistant Code à barres** est désactivé. Pour définir le contenu du code à barres, cliquer sur le bouton **Suivant** .

Sélectionner le premier identifiant de données dans la liste des identifiants disponibles. Il sera mis entre parenthèse sous le code à barres.

Si l'identifiant de données comprend aussi un caractère de contrôle, il faut le définir s'il doit être calculé et entré avec les données.

Ensuite, définir le type de valeur de l'Identifiant de données. Ce peut être une valeur fixe ou une valeur variable.

Valeurs fixes

Si les valeurs sont fixes, la boîte de dialogue Assistant demande d'entrer des valeurs d'un certain type – nombre maximum de caractères...

L'identifiant de données défini apparaît dans la liste des Identifiants de données sélectionnés. Cliquer sur **Ajouter** pour choisir un nouvel Identifiant de données ou sur **Supprimer** pour effacer un des Identifiants de données sélectionnés.

Pour changer les données d'un Identifiant de données, le sélectionner et cliquer sur le bouton **Modifier**.

On peut classer les Identifiants de données dans la liste en utilisant les boutons de flèches **haut** et **bas**.

Tous les paramètres choisis s'affichent dans le champ d'**Aperçu**.

On peut définir les caractères qui seront placés à gauche et à droite des Identifiants de données pour les séparer. Le séparateur par défaut est une parenthèse.

Valeurs Variables

Le code à barresGS1-128 supporte des variables saisies au clavier.

On peut définir l'invite – message pour l'opérateur qui va entrer les données.

Soit les données sont seulement numériques, soit l'opérateur peut entrer tous les caractères.

La valeur peut être fixe ou incrémentée/décémentée sur chaque étiquette ou par paliers déterminés.

Les données variables apparaissent dans le champ d'**Aperçu** comme une série de caractères "A".

Une fois que toutes les valeurs sont déterminées, cliquer sur **Terminer** pour placer le code à barres GS1-128 sur l'étiquette.

Code à barres 2D PDF 417

Onglet Général

Facteur d'expansion

Cette option définit la hauteur du symbole du code à barres.

Onglet Sécurité

En fonction des normes, on peut choisir parmi 9 niveaux de sécurité. Le plus haut niveau de sécurité permet une lecture plus fiable, ne tenant pas compte des erreurs, mais le symbole du code à barres est plus gros.

On peut utiliser des codes à barres tronqués si il y a peu de risques d'endommager l'étiquette et qu'on a moins besoin d'un haut niveau de sécurité. Le symbole tronqué est plus petit.

Conserver les proportions

C'est le rapport entre le nombre de colonnes et le nombre de rangées.

Contenu

Le Code PDF 417 peut encoder:

- Des jeux de caractères Full ASCII 128
- Tous les caractères 128 Etendus ASCII
- Des données 8-bit binaires

Code à barres DataMatrix

Onglet Général

Hauteur du symbole

Cette option définit la hauteur du code à barres.

Ratio

C'est le rapport entre le nombre de colonnes et le nombre de rangées. Entrer la valeur voulue dans les champs.

Onglet Détails

Type ECC

Les Codes de Correction d'erreur définissent le niveau de sécurité. On peut sélectionner l'un des niveaux standard dans le menu déroulant.

Format ID

Cette option définit le jeu de caractères qui sera utilisé dans le code à barres. On peut choisir l'un des formats avec le filtre suivant.

01 et 11	0..9, space
02 et 12	A..Z, space
03 et 13	A..Z, 0..9, space
04 et 14	A..Z, 0..9, space,-/
05 et 15	7-bit ASCII lower part (from 0 to 127)
06 et 16	all
07 et 17	7-bit ASCII

Les formats de 1 à 7 autorisent des données de 500 caractères de long, tandis que les formats de 11 à 17 autorisent jusqu'à 2000 caractères.

Taille de la Bordure

Des Facteurs de 1 à 15 fixent les dimensions de la bordure sous la forme d'un caractère "L".

Data Matrix peut encoder:

- Des jeux de caractères Full ASCII 128
- Tous les caractères ISO
- Tous les caractères EBCDIC

MaxiCode

MaxiCode est un symbole du domaine public, lisible par machine, créé et utilisé à l'origine par United Parcel Service (UPS). Convenant parfaitement au suivi et à la gestion des expéditions de paquets, il ressemble à un code à barres utilisant des points rangés sur grille hexagonale à la place des barres.

Un symbole MaxiCode (appelé en interne "Oeil d'oiseau" ou "Target") se présente sous la forme d'un carré d'un pouce de côté, comportant un oeil de boeuf en son milieu, entouré par des points formant un hexagone. Il peut mémoriser environ 93 caractères d'information, et on peut enchaîner jusqu'à 8 symboles MaxiCode ensemble pour y mettre plus de données. L'oeil de boeuf central permet de localiser automatiquement l'orientation du symbole, il permet de scanner le MaxiCode même sur une chaîne logistique rapide.

Tous les symboles MaxiCode comportent un message (Structured Carrier Message) qui contient les informations clé concernant le colis. Ces informations sont protégées par un puissant code de correction d'erreur en Reed-Solomon, permettant de le lire même si une partie du symbole est abîmée. Ces champs comportent:

Un code postal national. MaxiCode permet d'utiliser des codes postaux aussi bien numérique (ex: un code ZIP), que alphanumérique.

- Un code pays à 3 chiffres défini par ISO 3166
- Un code service 3 chiffres assigné par le transporteur
- Un numéro de suivi de 20 caractères
- Un code de 2 à 4 caractères indiquant le transporteur d'origine

Il est possible d'encoder dans le MaxiCode d'autres informations, mais il faudra sans doute réduire la protection des correction d'erreur:

- Numéro de la commande
- Référence du client
- Numéro de la facture

Le logiciel NiceLabel permet d'utiliser deux modes Maxicode:

- Mode 2 - Utilisé pour les codes postaux numériques (principalement pour les destinations domestiques des USA)
- Mode 3 - Utilisé pour les codes postaux alphanumériques (pour les destinations internationales)

Les valeurs sont définies pour chaque champ de données. Elles peuvent être fixes, il suffit de saisir la valeur. Mais on peut aussi lier les champs du Maxicode avec des variables définies dans le modèle d'étiquette.

Boite de dialogue Modifier le code à barres

Cette boîte de dialogue apparaît lorsqu'on clique sur le bouton **Définir** dans la boîte de dialogue Code à Barres.

On y précise le type de code à barres à utiliser sur l'étiquette ainsi que quelques paramètres avancés complémentaires, savoir:

- Comment le code à barres sera généré
- Calcul automatique ou manuel du caractère de contrôle
- Position de l'interprétation lisible
- Autres options dépendant du type de code à barres

Cliquer sur **Prévisualiser** pour obtenir un aperçu du code à barres. Il s'affiche sur le côté droit de la boîte de dialogue.

Lorsque les propriétés du code à barres choisi sont satisfaisantes, confirmer les modifications effectuées en cliquant sur **OK** ou les refuser et conserver les paramètres précédents en cliquant sur **Annuler**.

La boîte de dialogue Modifier le Code à Barres comporte plusieurs pages (onglets). Pour plus d'information se référer au bouton **Voir aussi**.

Onglet Général

Sur cet onglet, on peut sélectionner le type de code à barres à utiliser ainsi que ses propriétés.



Boite de dialogue Modifier le Code à barres– Onglet Général

Type de code à barres: Le symbole de code à barres requis est sélectionné dans la liste arborescente de codes à barres disponibles.

Hauteur du symbole: On peut spécifier la hauteur du code à barres soit en entrant une valeur ici, soit en redimensionnant le code à barres directement sur l'étiquette.

Largeur de la barre étroite: Largeur de la barre la plus étroite du code. C'est la largeur de base. La largeur des barres plus larges est calculée avec la formule: 'Largeur de la barre étroite' * 'ratio'. Le résultat doit être un nombre entier (il représente un nombre de pixels)

Ratio: c'est le rapport entre la barre la plus étroite et la barre la plus large dans le code à barres. Il est verrouillé pour la majorité des codes à barres mais il peut être modifié pour certains codes.

Correction d'espace: Cocher cette option pour insérer d'autres pixels blancs pour les espaces du code à barres. Cette option est très utile pour les imprimantes à jet d'encre qui risquent d'étaler l'encre. Elle permet d'écartier les barres du code à barres pour que le lecteur les décode correctement.

Largeur de base de l'objet: Affiche la largeur de la barre la plus étroite du code.

Imprimer le code à barres en graphique: Cocher ici si le code à barres doit être converti en image et envoyé à l'imprimante comme image plutôt que d'être imprimé comme élément interne à l'imprimante. L'impression des codes à barres internes accélère le processus d'impression puisque la quantité de données transférée à l'imprimante est réduite.

Note:

Pour désactiver l'option Imprimer le code à barres en graphique, il faut utiliser les pilotes NiceLabel Printer Driver.

Activer l'aperçu: Cocher cette option pour avoir l'aperçu du type de code à barres sélectionné sur le côté droit de la boîte de dialogue.

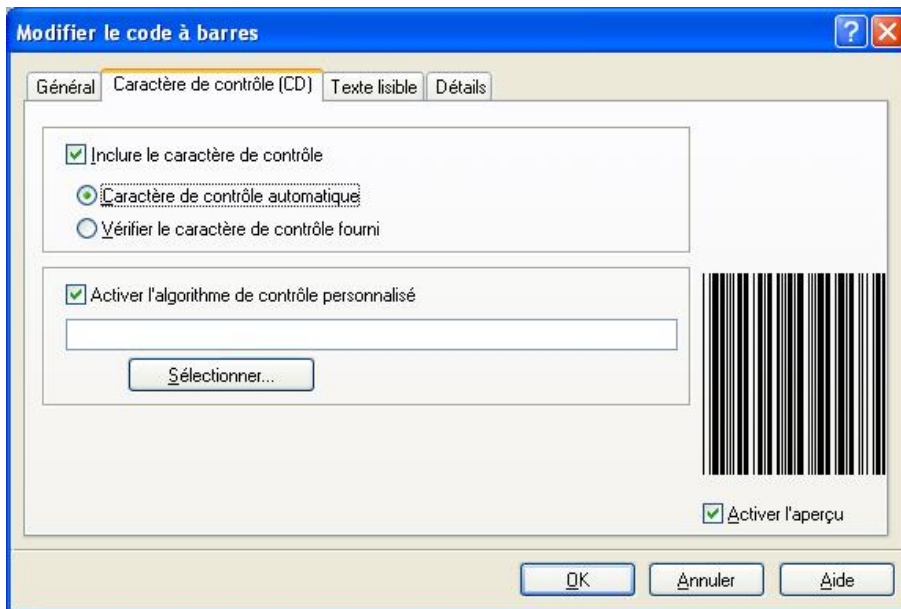
Onglet Caractère de contrôle

Cet onglet permet de spécifier si l'on utilise ou non un caractère de contrôle dans le code à barres lorsque le type de code à barres choisi le permet.

Certains codes à barres incluent par définition un caractère de contrôle. Dans ce cas on ne peut pas activer ou désactiver le caractère de contrôle. Par exemple avec les codes EAN et UPC, on ne peut pas du tout désactiver le caractère de contrôle.

Note:

Il est toujours recommandé d'inclure un caractère de contrôle dans le code à barres. Il accroît la fiabilité de la lecture.



Boite de dialogue Modifier le code à barre – Onglet Caractère de contrôle

On peut choisir entre saisir la valeur du caractère de contrôle ou laisser le programme la calculer:

Caractère de contrôle automatique: Le caractère de contrôle est calculé par le logiciel. Il suffit d'entrer les données du code à barres. Par exemple: Si l'on utilise un code à barres EAN-13, il faut saisir les 12 premiers chiffres, le caractère de contrôle à la 13ème place sera calculé et ajouté automatiquement.

Vérifier le caractère de contrôle fourni: Utiliser cette commande pour saisir la valeur du caractère de contrôle. Lors de l'impression la validité du caractère de contrôle saisi sera vérifiée.

Activer l'algorithme de contrôle personnalisé : On peut inscrire un autre algorithme à utiliser pour calculer le caractère de contrôle. Cliquer sur le bouton **Sélectionner** pour choisir l'algorithme.

Onglet Texte lisible

Sur cet onglet, on peut paramétrer la position et la forme de l'interprétation lisible du code à barres.

Sans interprétation: L'objet Code à barres n'aura aucune interprétation humaine.

En-dessous du code à barres: Toutes les données encodées dans le code à barres sont placées sous le symbole du code en caractères lisibles.

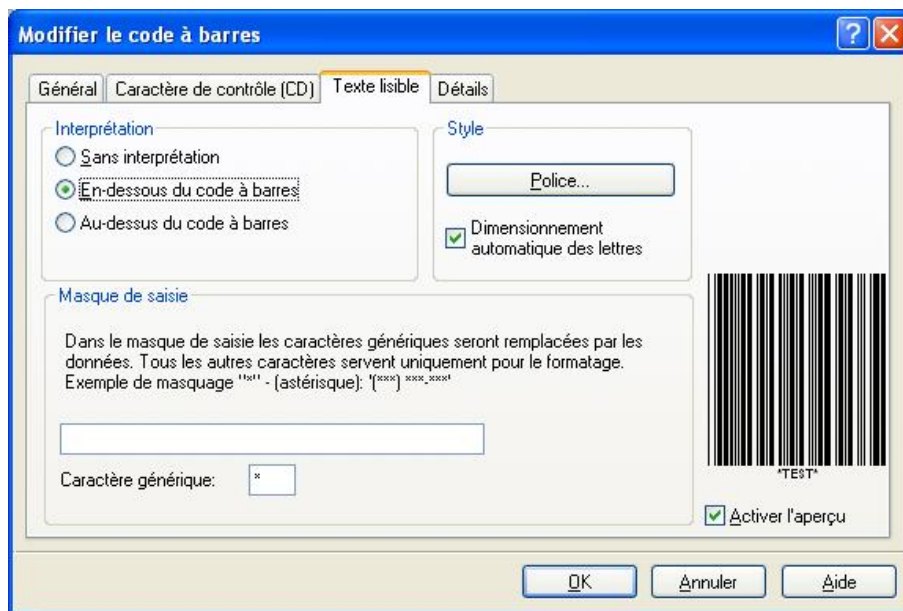
Au-dessus du code à barres: Toutes les données encodées dans le code à barres sont placées au-dessus du symbole du code en caractères lisibles.

Style: En utilisant le bouton **Police** on peut choisir la police qui convient pour le texte d'interprétation. L'option **Dimensionnement automatique des lettres** ajustera la police du texte d'interprétation à la taille du code à barres.

Note:

On ne peut mettre en forme la police du texte lisible que si le code à barres est imprimé comme graphique. Quand on imprime le code à barre en objet interne, l'imprimante utilise ses polices personnelles.

Masque de saisie: Saisir ici le format personnalisé du texte lisible.



Boite de dialogue Modifier le Code à Barres – Onglet Texte lisible

Onglet Détails

Sur cet onglet on peut définir des paramètres avancés du code à barres.

Note:

Ces options ne sont pas disponibles pour tous les codes à barres et imprimantes.

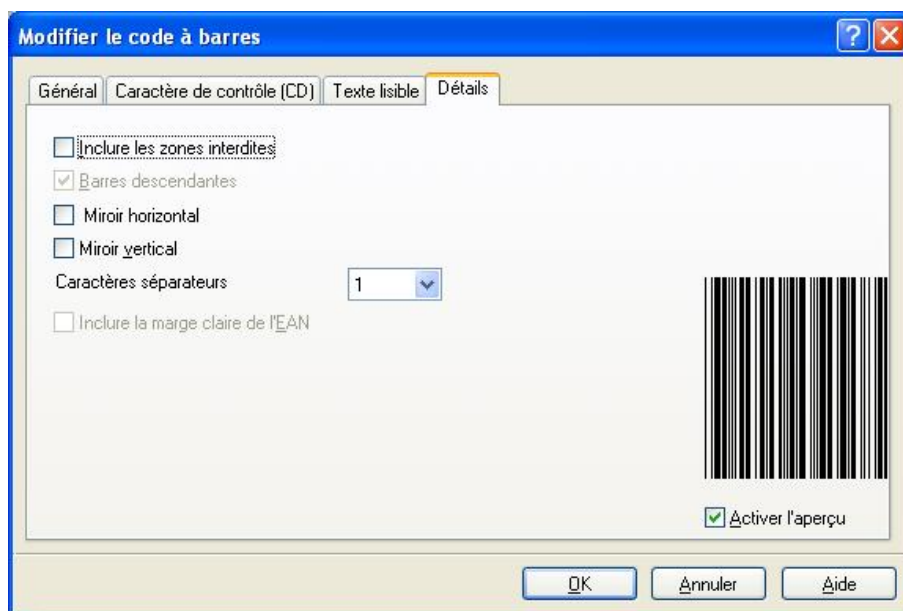
Inclure les zones interdites: En cochant cette case, le code à barres comportera des plages blanches au début et à la fin pour accroître sa lisibilité.

Barres descendantes: Certaines barres du code à barres seront plus longues que d'autres. Cette option est particulièrement utilisée avec les codes à barres EAN et UPC qui comportent des barres plus longues au début, au milieu et à la fin du code.

Miroir horizontal/miroir vertical: le code à barre peut s'afficher en miroir horizontal ou vertical. Pour que cette option soit accessible, le code à barres doit en principe s'imprimer comme graphique.

Caractères séparateurs: Certains codes à barres permettent de modifier les caractères séparateurs (par exemple, le Code-39).

Inclure la marge claire de l'EAN: Avant et après ce code à barres, on insère un caractère spécial, < or >. Il indique la largeur du code à barres. Si l'on place un autre objet à cet endroit, cela réduit la lisibilité du code à barres. Cette option n'est valide que pour les codes à barres EAN.



Modifier le code à barres – Onglet détails

Types de codes à barres supportés

Groupe de codes	Types de code à barres
EAN et UPC	EAN-8, EAN-8 + 2-digit supplement, EAN-8 + 5-digit supplement, EAN-13, EAN-13 + 2-digit supplement, EAN-13 + 5-digit supplement, EAN-14, DUN-14, UPC Case Code, UPC-A, UPC-A + 2-digit supplement, UPC-A + 5-digit supplement, UPC-E, UPC-E + 2-digit supplement, UPC-E + 5-digit supplement, UPC-E(1), GS1-128 (EAN.UCC 128), SSCC, Bookland, Addon 2, Addon 5
Linéaire	Interleaved 2 of 5, ITF 14, ITF 16, Code 39, Code 39 Tri Optic, Code 39 Full ASCII, Code 32, Code 93, CODE 128 (A, B and C subsets), MSI, Codabar, Postnet-32, Postnet-37, Postnet-52, Postnet-62, Kix, Pharmacode, Plessy, Anker
RSS	<p>Symboles RSS Linéaires</p> <p>RSS14, RSS14 Truncated, RSS14 Stacked, RSS14 Stacked Omnidirectional, RSS Limited, RSS Expanded</p> <p>Symboles RSS Composite</p> <p>RSS14, RSS14 Truncated, RSS14 Stacked, RSS14 Stacked Omnidirectional, RSS Limited, RSS Expanded, UPC-A, UPC-E, EAN-8, EAN-13, EAN.UCC 128 & CC-A/B, EAN.UCC 128 & CC-C</p>
Bi-dimensionnel	2D-Pharmacode, PDF-417, DataMatrix, MaxiCode, Aztec, QR, MicroQR, Codablock F, MicroPDF, InfoGlyph

Sélection des Objets

Pour sélectionner deux ou plusieurs objets, on peut enfoncer la touche <Maj> et la maintenir enfoncée tout en cliquant sur l'objet avec la souris.

Les objets peuvent être sélectionnés, coupés, copiés, collés et modifiés avec le bouton droit de la souris. En cliquant sur l'objet avec le bouton droit de la souris un menu déroulant affiche toutes les commandes disponibles. Ces commandes sont les mêmes que celles du Menu.

On peut aussi modifier le point d'ancrage de l'objet sélectionné en maintenant enfoncée la touche <CTRL> tout en cliquant sur les poignées de l'objet (dans les coins de la boîte qui l'entoure).

Modifier les Objets

Pour modifier les propriétés d'un objet procéder ainsi qu'il suit:

1. Double-cliquer sur l'objet sur l'étiquette.
La boîte de dialogue des propriétés de l'objet va s'ouvrir.

Note:

On peut aussi appuyer sur la touche <Entrer> en sélectionnant l'objet.

2. Effectuer les modifications de propriétés.
3. Cliquer sur **Terminer**.

Réalités des objets ayant une position relative

- La position d'un objet peut être relative à la bordure d'un autre objet.
- La position d'un objet peut être relative aux bordures d'une autre étiquette.
- On peut définir des décalages entre les objets et les bordures.
- On peut activer une taille variable pour l'étiquette. Lorsqu'un objet ayant une position relative chevauche la bordure de l'étiquette, NiceLabel peut ajuster la taille de l'étiquette en augmentant ou réduisant ses dimensions.
- Le dimensionnement d'une étiquette variable prend aussi en compte l'autre face de l'étiquette (si l'impression recto/verso est activée)
- Quand on exporte l'étiquette sur l'imprimante (Fichier -> Exporter -> Exporter sur l'imprimante), les liens entre les objets sont coupés et les objets reprennent une place fixe.
- Si on groupe des objets et qu'ensuite les objets sélectionnés deviennent dépendants d'autres objets, les objets parents et les objets esclaves sont alors groupés ensemble.
- Avant d'effacer un objet parent, il faut supprimer le lien avec les objets enfants pour qu'il devienne un objet autonome. On peut ensuite le supprimer.

Déplacer des Objets

Pour déplacer des objets sur l'étiquette procéder ainsi qu'il suit:

1. Sélectionner l'objet.
2. Cliquer sur l'objet avec le bouton gauche de la souris.
3. Maintenir la touche de la souris enfoncée.
4. Déplacer la position du curseur à l'écran.
L'objet se déplace avec le curseur.

Grouper les objets

Lorsqu' on rassemble deux ou plusieurs objets de l'étiquette dans un groupe d'objets, ils se comportent comme un seul et unique objet. Cela peut faciliter la conception de l'étiquette.

Pour regrouper les objets:

1. Sélectionner deux ou plusieurs objets de l'étiquette.
2. Dans le menu Transformation, sélectionner **Grouper** .
Les objets indépendants sont alors rassemblés dans un groupe.

Note:

Pour dégroupier les objets, il faut utiliser la commande Dégroupier dans le menu Transformations.

Alignement des Objets

Il faut tout d'abord sélectionner les objets à aligner.

Note:

Tous les objets s'aligneront sur le premier objet sélectionné.

Puis cliquer sur les boutons appropriés dans **la barre d'outils de création** pour aligner les objets sélectionnés entre eux. La barre d'outils d'alignement n'est pas visible (par défaut elle est placée complètement à droite de la fenêtre), activer la barre d'outils de Création dans les options de Barre d'outils dans le menu Affichage.

On peut aligner les objets:



A gauche



A droite



Centré



En haut



En bas



Centré verticalement

On peut aussi placer les objets régulièrement de telle sorte qu'ils soient séparés par un espace identique:



Espace Horizontal identique



Espace vertical identique

Note:

En maintenant enfoncée la touche <CTRL> tout en cliquant sur les boutons, les objets s'aligneront sur l'étiquette et non sur le premier objet sélectionné.

Le raccourci <Ctrl> + A permet d'ouvrir la boîte de dialogue [Aligner](#) comportant les mêmes fonctionnalités que la barre d'outils Création.


Redimensionner les Objets

Pour modifier la taille d'un objet sur l'étiquette, procéder ainsi qu'il suit:

1. Sélectionner l'objet.
L'objet sélectionné est entouré d'un rectangle.
2. Cliquer sur l'un des petits rectangles dans les coins du rectangle.
3. Maintenir le bouton de la souris enfoncé.
4. Déplacer le curseur sur l'écran.
L'objet change de dimension en suivant le curseur.

Rotation des Objets

Pour effectuer une rotation avec un objet, procéder ainsi qu'il suit:

1. Sélectionner l'objet.
2. Cliquer sur l'icône  dans la barre d'outils Création.
L'objet va tourner de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre.

Note:

Si la barre d'outils Création n'est pas visible, sélectionner la commande Barre d'outils dans le menu Affichage et cliquer sur **Création**.

Galerie de Clipart

Le logiciel d'étiquetage comporte une bibliothèque d'images clipart utilisables sur les étiquettes. Les images sont conservées dans des fichiers aux formats .GIF et .WMF. Ce sont des images en noir et blanc.

La galerie de Clipart comporte des images très utiles pour les industries de détails, logistique, chimique, automobiles et autres. Des jeux de caractères de ces galeries sont inclus dans deux des fichiers de polices, mais pour avoir la totalité de la collection de symboles disponibles il faut parcourir la galerie.

Fichiers de Police

Avec le logiciel d'étiquetage on dispose de deux polices de symboles graphiques utilisables. Elles contiennent les symboles de danger (utilisés dans l'industrie textile), des symboles concernant les produits dangereux (utilisés dans l'industrie chimique) et un tas d'autres symboles industriels utiles. Les polices ne sont pas installées automatiquement sur le système mais en cas de besoin, elles sont sur le CD-ROM. Elles se trouvent dans le dossier X:\AddOns\Fonts, X représentant le lettre du lecteur de CD-ROM du système.

Les polices sont dans un format standard TrueType et on peut les installer en utilisant l'utilitaire de police dans le panneau de configuration. Elles disposent de deux fichiers de document comportant tous les symboles de ces polices dans une table.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Z	
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
n	o	p	q	r	s	t	u	v	z	x	y	w
0	1	2	3	4	5	6	7	8	?	Alt+Ctrl +E		
									?	€		


Table des caractères de danger - CARESYM.TTF

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
i	=	#	\$	%	&	'	()	*	Alt+Ctrl +E		

Table de caractères des produits dangereux - EPSYM.TTF

Rotation de l'étiquette

Pour faire tourner l'étiquette à l'écran, procéder comme suit:

1. Cliquer sur l'icône  située dans le coin supérieur gauche de l'aire de dessin (au point de rencontre des règles verticale et horizontale).
2. L'étiquette va tourner de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque clic sur le bouton fera tourner l'étiquette de 90° supplémentaires. La position initiale est en portrait. A chaque clic on passe à la position suivante, soit dans l'ordre: portrait, paysage, portrait renversé, paysage renversé.

Faire tourner l'étiquette sur l'écran peut faciliter la définition de l'étiquette quand certains objets doivent être imprimés dans un autre sens mais qu'on veut pouvoir les dessiner en portrait.

Note: Sans pilote NiceLabel Printer Driver, si l'imprimante ne peut pas imprimer à 180°, il n'y a plus que deux rotations possibles (portrait et paysage).

Formats de graphiques supportés

On peut utiliser les formats de graphiques suivants:

Extension fichier	Type de graphique
BMP, DIB, RLE	Windows Bitmap
GIF	CompuServer Bitmap
JPG, JPEGM, JPE	JPEG Bitmap
TIFF, TIF, FAX, G3N, G3F	TIFF Bitmap
PNG	Portable Network Graphics
WMF	Windows Metafile
EMF	Enhanced Windows Metafile
ICO	Windows Icon
CUR	Windows Cursor
TGA, TARGA, VDA, ICB, VST, PIX	Targa Bitmap
PXM, PPM, PGM, PBM	Portable Pixmap, GreyMap, BitMap
JP2	JPEG2000
J2K, JPC	JPEG2000 Code Stream
PCX	Paintbrush

Travailler avec des Images

Placer des images sur l'étiquette

Les images peuvent avoir des tailles variées. Si la taille originale du graphique ne convient pas, on peut le redimensionner librement en tirant sur les poignées qui l'entourent. L'image peut être retaillée proportionnellement ou étirée dans les deux sens.

Les objets graphiques peuvent provenir du presse-papiers ou être importés d'une autre application (par exemple: Corel Draw, programme de scanner...), en utilisant la commande Insérer un Objet ou la commande Coller du menu Modifier. Dans ce cas, le graphique est intégré au fichier d'étiquette. Ce qui signifie qu'il est intégralement conservé dans le fichier d'étiquette et non pas conservé séparément sur le disque dur. Donc le graphique importé de cette manière peut être enregistré à tout moment dans le fichier.

Note: Quand on insère un graphique comme objet OLE sur l'étiquette (copier/coller d'un autre logiciel), L'environnement de conception de cet autre logiciel est utilisable pour la conception de l'étiquette. Quand on double cliquer sur un objet OLE, l'autre application s'ouvre sur l'étiquette.

Quand on utilise un objet OLE, le traitement de l'étiquette peut ralentir. Une étiquette prend alors plus de place sur le disque et plus de RAM. Si possible, il vaut mieux éviter d'utiliser des objets OLE.

Utiliser des images variables

Quand on utilise des images variables sur une étiquette, en général on fournit le chemin et le nom de fichier de l'image enregistrée dans un fichier du système. NiceLabel va localiser le fichier image et utiliser cette image pour l'étiquette. Le nom de l'image peut provenir de différentes sources (fournisseur de contenu): saisie clavier, champ de base de données, résultat d'une fonction, etc.

On peut aussi utiliser les images provenant de champ BLOB d'une base de données. Ces champs ne contiennent pas la référence à l'emplacement d'une image, mais l'image elle-même. NiceLabel va lire cette image du champ BLOB et l'utiliser pour l'objet image de l'étiquette.

Si on définit le graphique comme étant un objet variable (Une variable définissant le nom de l'image), NiceLabel ne connaît pas à l'avance la taille de l'image, puisque cette information est fournie seulement au moment de l'impression ou de l'aperçu avant impression. C'est pourquoi, à l'écran l'image est remplacée par une boîte contenant un grand point d'interrogation.

Quand on a placé une image fixe sur l'étiquette, on peut l'y intégrer. Elle est alors enregistrée dans l'étiquette et on n'a plus besoin de l'original du disque. Ca permet de transporter plus facilement l'étiquette.

Contrôle des images manquantes

NiceLabel mémorise le chemin et le nom du fichier de l'image placée sur l'étiquette. Chaque fois qu'on ouvre l'étiquette, NiceLabel vérifie si cette image est accessible. Si l'image manque, une boîte de dialogue de précaution va s'ouvrir. On peut alors:

- Ignorer l'erreur et concevoir momentanément l'étiquette sans image.
- Supprimer l'image de l'étiquette.
- Rechercher si l'image manquante n'a pas changé d'emplacement et de nom.

On peut aussi intégrer l'image dans l'étiquette. Elle est alors enregistrée dans l'étiquette et on n'a plus besoin de l'original du disque. Ca permet de transporter plus facilement l'étiquette. Si on copie l'étiquette sur un autre ordinateur, l'image y est copiée avec l'étiquette. Pour cela ouvrir les Propriétés de l'image et sélectionner l'option **Incorporer à l'étiquette**.

Pour incorporer toutes les images dans l'étiquette, utiliser la commande **Transformations -> Incorporer toutes les images dans l'étiquette**.

Pour intégrer automatiquement toutes les images, cocher l'option **Incorporer les images dans l'étiquette** dans Outils -> Options.

Travailler avec des objets Texte

Il y a deux manières de procéder, on peut les paramétrer dans les options du menu Outils. La première (par défaut) est " Modification à l'écran". Ca signifie qu'on peut saisir directement le texte sur l'étiquette, comme dans un programme de traitement de texte. Quand le contenu est saisi, on peut l'annuler en cliquant sur la touche <Esc> ou le confirmer en cliquant sur <Ctrl+Enter>. L'objet texte est créé.

Avec l'autre manière de procéder, une boîte de dialogue s'ouvre permettant de saisir le contenu et ses propriétés. Cette boîte de dialogue peut s'ouvrir aussi à tout moment en double cliquant sur l'objet texte ou en cliquant à droite de la souris et en sélectionnant **Propriétés** dans le menu.

Travailler avec des données variables

Présentation des Données Dynamiques

On peut vouloir imprimer des étiquettes sur lesquelles les données varient d'une étiquette à l'autre, par exemple, compteur, numéro de série, date et heure, poids, représentation graphique de l'article... Pour effectuer cela on peut utiliser NiceLabel pour créer des étiquettes utilisant des données variables, des fonctions spéciales sur les variables, et des bases de données.

On peut choisir parmi plusieurs types de variables et fonctions celles qui conviennent le mieux. Les données imprimées comme variables sont préparées au moment de l'impression, et arrivent dans le programme en provenance de différentes sources (clavier, base de données, horloge du système, etc.) Ces données variables peuvent être identiques pour une quantité d'étiquette ou/et spécifique pour une seule étiquette.

Pour comprendre comment on appréhende les données variables il faut expliquer quelques termes: variables, fonctions et accès aux bases de données.

Variables

Les Variables dans ce logiciel d'étiquetage sont plus que des variables ordinaires; tout simplement elles n'ont pas de valeur constante. L'idée de base était de permettre de saisir la valeur variable juste avant l'impression de l'étiquette, mais cette idée a bien évolué. On peut maintenant récupérer automatiquement une valeur correcte d'une base de données ou réaliser un calcul sur des variables existantes et prendre le résultat comme une valeur variable.

Une variable a aussi plusieurs propriétés: son nom, son type (texte, numérique, date...), une longueur maximale de valeur en caractères et autres. Une autre propriété importante mais fixe concerne les entrées de variables spécifiques (clavier, base de données, fonction, horloge du système...).

Fonctions

Les fonctions sont des outils très puissants qui offrent aux utilisateurs des possibilités illimitées pour fournir des données sur les étiquettes. La fonction utilise des variables en entrée, réalise certain processus sur les données, et renvoie le résultat dans une ou plusieurs variables contenant les nouvelles valeurs. La complexité des fonctions varie de la simple concaténation de deux variables à de très complexes manipulations de données externes.

Par exemple, on peut utiliser des fonctions pour concaténer deux chaînes de données en une si elles sont séparées dans des bases de données comme `FIRST_NAME+LAST_NAME`. On peut aussi effectuer des calculs numériques sur les variables. On peut ainsi avoir sur l'étiquette un poids affiché en livres alors qu'il est en kilos dans la base de données. En utilisant des scripts Visual Basic on peut ajouter toutes sortes de fonctionnalités au logiciel d'étiquetage.

Accès aux Bases de données

Lorsqu'on dispose d'une base de données sur l'ordinateur (ou le réseau) on peut l'utiliser pour imprimer des étiquettes. Il faut simplement créer une fonction de base de données spéciale qui fournit

des variables utilisables pour accéder aux enregistrements spécifiques de la base de données. On peut ainsi complètement automatiser le processus d'impression des étiquettes pour les produits.

Par exemple, comme on crée de nouveaux produits, on remplit une table spéciale avec les numéros de séries de ces produits. L'application utilise ensuite cette table comme source pour imprimer les étiquettes appropriées.

Fournisseurs de Contenu

Fournisseurs de Contenu

Fournisseurs de Contenu est une expression qui s'applique à tous les moyens utilisables comme source de données pour les éléments d'une étiquette. Elle s'applique à tous les éléments de l'étiquette auxquels on peut associer des données (Texte, Paragraphe, paragraphe enrichi, Code à barres et Images).

Ces fournisseurs de contenu sont les suivants:

Fixe	Quand on sélectionne Fixe, on doit saisir la valeur désirée dans la boîte d'édition. Cette valeur sera identique pour toutes les étiquettes. Pour modifier le texte on peut utiliser tous les outils de Windows (couper, copier, et coller). Pour utiliser des caractères spéciaux, non disponibles sur le clavier, cliquer à droite de la boîte de dialogue sur le bouton avec la flèche. On peut aussi cliquer à droite n'importe où dans la boîte de dialogue et sélectionner "Insérer un caractère spécial" dans le menu.
Variable	Quand on sélectionne l'option variable dans le menu Données, on peut connecter tous les champs de variable à l'élément, en sélectionnant le nom de la variable appropriée dans la liste. De cette manière on peut changer la valeur des objets sur les étiquettes. L'élément est connecté à une variable. La variable est définie sur l'étiquette. Elle peut être de type Saisie clavier, Compteur, Date/heure etc. Si la valeur de la variable change, cette modification apparaît sur l'élément concerné. Si l'étiquette ne comporte aucune variable définie, il faut en créer une. Cliquer sur le bouton Assistant pour démarrer l'Assistant de Variable qui permet de créer une variable étape par étape. Le champ variable créé ne permet pas de paramétrer toutes les options. Pour installer des options avancées cliquer sur Nouveau. Le bouton Modifier permet de modifier les propriétés de la variable existante sélectionnée. Pour plus d'information voir aussi Variables.
Fonctions	Quand ce type de Fournisseur de contenu est sélectionné, on peut choisir la fonction appropriée dans la liste de fonction définie et ensuite la variable générée par la fonction. Cette variable sera la source de données pour l'objet. Cliquer sur Nouveau pour créer une nouvelle fonction. Cliquer sur Modifier pour changer les propriétés de la fonction.
Base de données	Quand ce type de Fournisseur de contenu est sélectionné, on peut choisir la base de données appropriée dans la liste des connexions de base de données définies. Puis sélectionner le champ qui convient

	<p>dans la base de données. Ce champ sera la source des données pour l'objet.</p> <p>Cliquer sur Nouveau pour se connecter à une nouvelle base de données (cliquer sur Assistant pour utiliser l'assistant de connexion). Cliquer sur Modifier pour changer les propriétés de la fonction.</p>
Expression	<p>Expression est une version simplifiée de Script Visual Basic. On l'utilise pour manipuler des variables existantes, extraire des chaînes secondaires ou réussir des calculs rapides sans écrire tout un script Visual Basic à cet effet. Avec Expression, il suffit d'entrer une expression d'une ligne dans la zone d'édition, Elle sera validée lors de l'impression. Bien sûr, toutes les commandes de script Visual Basic sont utilisables pour cela.</p>
Script Visual Basic	<p>On peut inclure dans l'objet une fonctionnalité complète Script Visual Basic Microsoft. Chaque objet peut comporter son propre programme pour des fonctionnalités avancées.</p> <p>L'option Visual Basic Script permet d'implémenter l'application par programmation en Visual Basic fourni par Microsoft. Ce qui permet de réaliser des manipulations de données avancées, des comparaisons et des calculs directement sur l'étiquette. Une aide compréhensive pour les néophytes accompagne le logiciel d'étiquetage. Pour y accéder, cliquer sur le fichier d'aide VB Script. Une fois le script écrit, il sera vérifié au niveau logique et erreurs de syntaxe, vous serez prévenu en cas d'erreurs, afin de les résoudre facilement. Attention : Le script doit définir un résultat variable en sortie. Il sera utilisé pour déterminer la valeur en cours. Pour réaliser des scripts plus complexes, cliquer sur Créer un script.</p>
Lier à un fichier	<p>La valeur de l'objet est acquise à partir d'un fichier texte précisé dans ce cas. Le contenu de ce fichier est utilisé pour l'objet.</p> <p>On peut lier l'objet à un fichier fixe sur le disque. On peut aussi utiliser des noms de fichier variables. Pour réaliser cela, connecter l'objet à la variable contenant le chemin et le nom de fichier.</p>
Table de recherche	<p>Une Table de Recherche facilite la vie à l'utilisateur de tables de données. Quoique le logiciel interagisse avec toutes les bases de données, on a parfois besoin d'une simple table rapide qui conserve les données. Une table de recherche fournit un raccourci pour l'usage de base de données.</p> <p>Une table de recherche est utilisée pour récupérer des données d'une base de données simple sur l'étiquette. On peut utiliser des bases de données externes comme sources de données pour tous les champs variables. Mais une Table de recherche simplifie grandement la tâche. Il s'agit d'une table intégrée au fichier d'étiquettes. On peut utiliser un éditeur intégré de base de données pour gérer les données. Toutes les Tables de recherche peuvent comporter une Clé (Primaire) et une Clé secondaire utilisées pour les recherches de données. Avec ces clés, on peut faire toutes les requêtes dans la table et en extraire uniquement les champs qui répondent aux conditions. Les deux clés sont soit fixes, soit d'une valeur obtenue à partir de variables. Lorsqu'on a trouvé l'enregistrement provenant de la table, à partir de l'information provenant de l'une ou des deux clés, la valeur du champ de la base de données sélectionnée dans Champs</p>

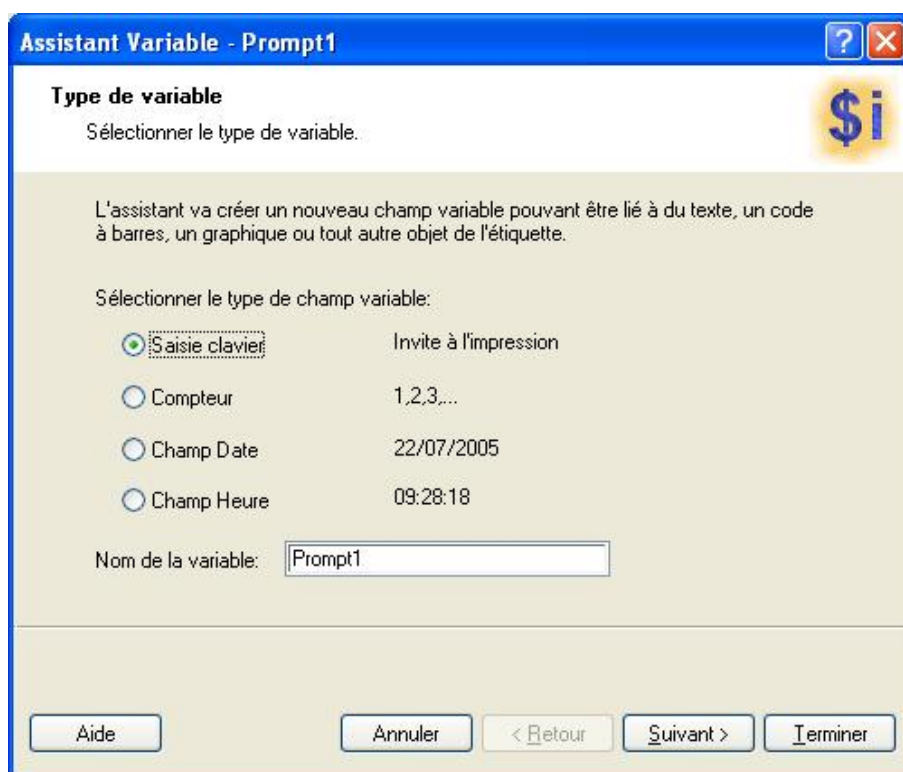
	de sortie revient en tant que contenu d'objet. L'objet de l'étiquette à récupéré sa valeur de la base de données. Le bouton Configurer les tables permet de gérer des Tables de recherche.
ASC (FACT)	FACT est utilisé pour encoder les données utilisant cette norme pour Identifiants de données (Data Identifieurs DI). Ca ressemble plus aux normes de l'EAN.UCC 128 et son Identifiant de données (AI).
HIBC	Possibilité d'encoder des données dans les objets utilisant les normes HIBC.
Editeur de Texte enrichi	Ce fournisseur de sources est disponible seulement pour les objets RTF. Il fournit un éditeur RTF pour définir les contenus variables ou fixes de l'objet.
Code à barres Structuré RSS	Ce fournisseur de sources n'est disponible qu'avec les codes à barres de type RSS. Il fournit une fonctionnalité pour alimenter le code à barres avec des données linéaires ou composites.
Tag RFID Unique	<p>Ce fournisseur de contenu est disponible pour des éléments texte et code à barres. Il faut avoir un pilote d'imprimante compatible RFID connecté à l'étiquette qui puisse récupérer les données RFID encodées pour les imprimer sur l'étiquette.</p> <p>Deux types de données sont généralement disponibles:</p> <p>Le Tag Unique ID</p> <p>Le Tag ID Unique est le numéro programmé dans le Tag RFID pendant le traitement de fabrication. Il est unique et non modifiable</p> <p>Le Tag de données RFID</p> <p>On peut extraire toutes les parties des données du tag.</p> <p>L'imprimante va lire les données dans le Tag, mémoriser la valeur et l'assignera à l'objet texte ou code à barres de l'étiquette. Ces données n'étant jamais renvoyées au logiciel d'étiquetage puisque elles sont traitées en interne par l'imprimante.</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e0f0e0; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Note: L'objet texte ou code à barre auquel on va assigner la valeur provenant du tag RFID doit être formaté en objet interne de l'imprimante. Formater l'objet texte avec une police interne de l'imprimante. Sélectionner l'objet code à barres en objet interne de l'imprimante et non en graphique.</p> </div> <p>Les données du Tag ne passent pas par l'ordinateur, on peut donc saisir quelques données dans la zone d'édition de Prévisualisation.</p>

Travailler avec des Variables

Utiliser l'Assistant de Variable

Assistant de Variable

L'assistant de variable simplifie et accélère la création de la plupart des types de variables. Il ne permet pas d'utiliser les options avancées pour les variables. Il faut pour cela utiliser les boîtes de dialogue de Variable.



Assistant de Variable - Choisir le type de variable

Il faut d'abord saisir le nom de la variable et sélectionner le type de variable, savoir:

Saisie clavier	La valeur de la variable sera saisie avant impression.
Compteur	La variable sera automatiquement incrémentée lors de l'impression des étiquettes.
Champ Date	La valeur de la variable sera la date du jour (en option avec décalage).
Champ Heure	La valeur de la variable sera l'heure.

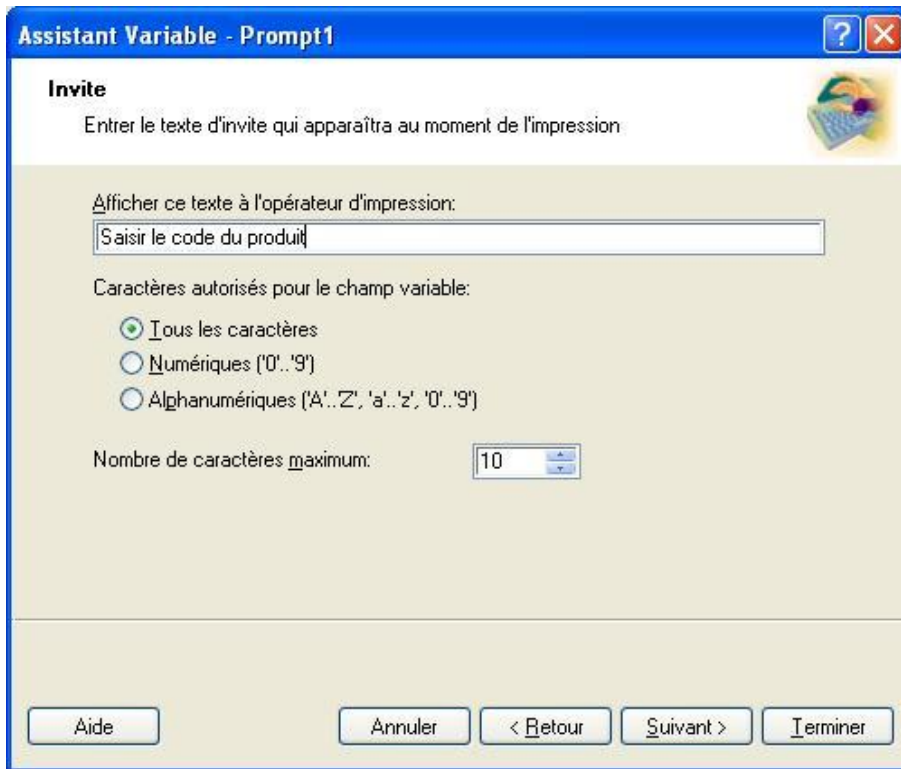
Un nom générique de variable basé sur le type de champ variable choisi sera automatiquement généré, mais on peut le modifier pour qu'il soit plus significatif. Utiliser un nom permettant de comprendre clairement le contenu de la variable.

Quand toutes les données dont l'assistant a besoin, sont fournies, cliquer sur Terminer, le texte avec le contenu de la variable sera inséré à l'emplacement spécifié sur l'étiquette. On peut encore

modifier l'objet Texte et la variable comme tous les autres objets de l'étiquette. Voir les commandes [Texte](#) et la boîte de dialogue [Variable](#) ci-dessus pour plus d'information.

Assistant de Variable - Saisie clavier

Utiliser ce type de variable lorsque l'opérateur doit saisir une valeur de variable à partir du clavier avant l'impression d'un nombre précis d'étiquettes.



Boîte de dialogue de l'assistant de variable avec option de saisie clavier

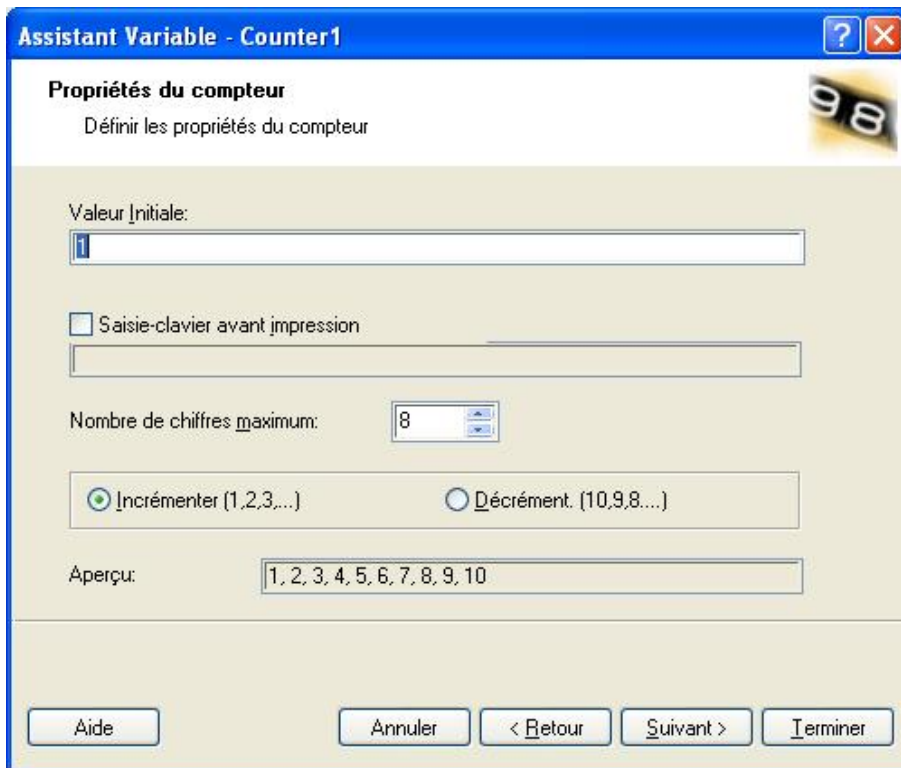
Invite pour ce champ de variable: Remplir l'invite qui apparaîtra à l'utilisateur lorsqu'il rentre les valeurs du champ variable.

Format: Sélectionner le format des données autorisées pour le champ variable.

Nombre de caractères maximum: Définir la longueur maximum susceptible d'être saisie pour le champ variable.

Assistant de Variable - Compteur

Sur cette page de l'assistant de variable, on définit une variable compteur.



Boite de dialogue de l'assistant de Variable Wizard avec le choix des options de compteur

Valeur Initiale: Inscrire la valeur de départ du compteur. Il va s'incrémenter ou décrémenter à partir de cette valeur

Note:

On ne peut entrer que des chiffres comme valeur initiale.

Saisie clavier avant impression: Cocher cette option pour activer la saisie d'une valeur initiale au commencement de l'impression d'étiquette. Taper le texte qui apparaîtra à l'utilisateur juste avant l'impression.

Ce message apparaîtra à l'écran à chaque fois qu'on lance une impression de l'étiquette.

Nombre de chiffres maximum: Définir le nombre maximum de chiffres dont le compteur peut disposer.

Incrémenter ou décrémenter: Définir si la valeur variable s'incrémente ou décrément d'une étiquette à l'autre.

Aperçu: Ce champ affiche l'aperçu du compteur, en fonction des choix effectués au-dessus.

Assistant de Variable - Compteur suite...

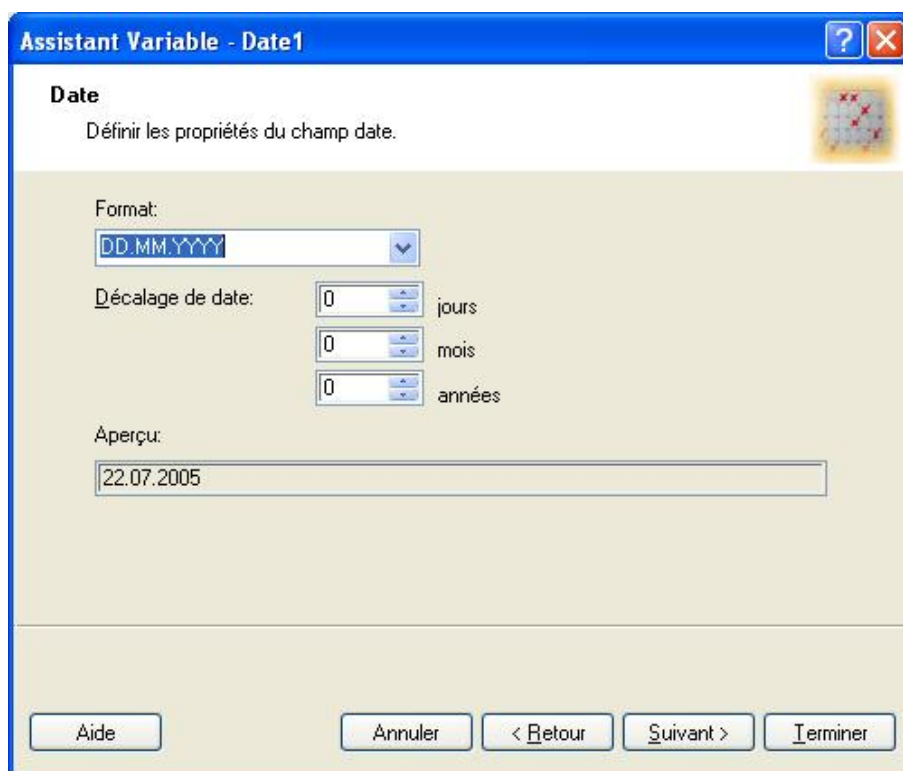
Incréments: Définir les paliers d'incrément du compteur. il s'incrémentera de ce nombre à chaque étiquette.

Changer de valeur toutes les <n> étiquettes: Définir le nombre d'étiquettes identiques, le compteur change ensuite de valeur.

Réinitialisation à la valeur: Entrer la valeur, qui, une fois atteinte, remet le compteur à la valeur de départ.

Assistant de Variable - Champ Date

Définir les propriétés du champ Date. Le champ variable récupèrera la valeur de l'horloge de l'ordinateur.



Boite de dialogue de l'assistant de variable pour choisir les options du champ Date

Format: Sélectionner le format de la date dans la liste. On peut aussi entrer un format personnalisé.

Décalage de Date: On peut ajouter un certain nombre de jours, mois ou années à la date du jour et imprimer la nouvelle date obtenue à la place de la date du jour.

Aperçu: L'imprimante imprimera la date telle qu'elle apparaît dans le champ de l'aperçu. De cette manière on peut voir comment la date choisie va apparaître sur l'étiquette.

Assistant de Variable - Préfixe et Suffixe

On peut ajouter un préfixe ou un suffixe à chaque champ variable de l'étiquette. Le préfixe est placé devant la valeur de la variable, le suffixe est placé à la fin.

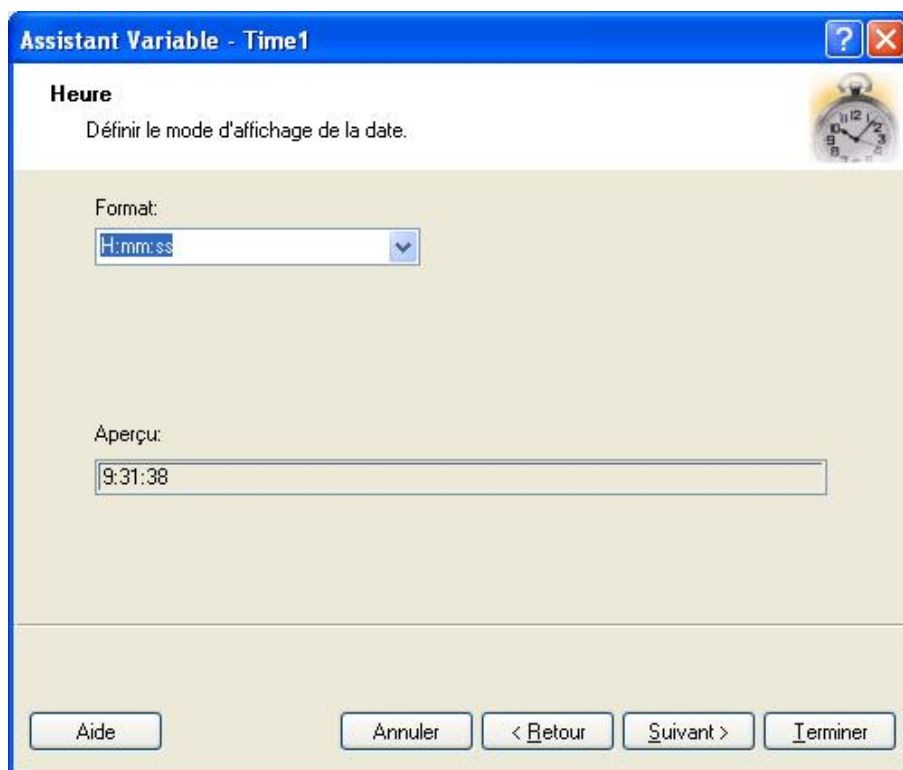
Note:

Si ce champ reste vide, il n'y aura ni suffixe, ni préfixe.

Préfixe et suffixe ne sont utilisables que si la variable comporte une valeur. Si la variable est vide, ils ne seront pas imprimés.

Assistant de Variable - Champ heure

Définir les propriétés du champ Heure. Le champ variable récupère la valeur de l'horloge de l'ordinateur.



Boite de dialogue de l'assistant de Variable où on choisit les options du champ Heure

Format: Sélectionner le format de l'heure dans la liste. On peut aussi donner un format personnalisé.

Aperçu: L'imprimante imprimera l'heure telle qu'elle apparaît dans le champ de l'aperçu. De cette manière on peut voir comment l'heure choisie va apparaître sur l'étiquette.

Types de données disponibles

Ici on peut définir le format d'entrée et de sortie de la variable.

Les types de format acceptés sont:

Aucun	On utilise ce format lorsqu'on n'a besoin d'aucun format spécial.
Date	Ce format permet d'insérer une date. On peut y placer des images d'entrée et sortie. Les valeurs autorisées pour l'entrée apparaissent dans un menu déroulant. Pour plus d'informations voir Assistant de Variable- Champ Date.
Heure	Ce format permet d'insérer une heure il est similaire au format date . Pour plus d'informations, voir Assistant de Variable - Champ Heure.
Virgule flottante	Ce format permet d'insérer de grands nombres. Il permet de placer les virgules et les points aux endroits corrects.
Devise	Ce format permet de choisir une unité monétaire et de la placer au bon endroit.
Liste de choix	Ce format permet de définir une liste de valeurs pour les valeurs d'entrées. Ces valeurs entrées dans la liste de choix sont disponibles dans une zone de liste déroulante qui s'affiche à l'impression de l'éti-

	quette. L'utilisateur peut choisir une de ces valeurs prédéfinies.
Binaire	Ce format permet d'insérer une valeur binaire en entrée. En sortie, c'est un caractère ASCII.

Formats de Date disponibles

On peut imprimer le champ date avec des formats variés. Dans ce champ on définit à quoi la date doit ressembler. On peut sélectionner l'un des formats prédéfinis ou entrer un format personnalisé. Pour définir les formats, on utilise la notation suivante:

D	Nombre de jours dans un mois. Peut avoir un ou deux caractères.
DD	Nombre de jours dans un mois. Toujours avoir deux caractères. (un zéro en tête sera ajouté si nécessaire).
M	M est le numéro du mois. Peut avoir un ou deux caractères.
MM	MM est le numéro du mois. Toujours avoir deux caractères.
YY or YYYY	L'année comporte 2 ou 4 chiffres.
DDD	Abréviation du jour.
DDDD	Nom complet du jour.
MMMM	Nom complet du mois.
MMM	Abréviation du nom du mois.
J	Numéro du jour depuis le 1er Janvier. Peut avoir de un à trois caractères.
JJJ	Numéro du jour depuis le 1er Janvier. Doit avoir impérativement trois caractères.
W	Numéro de la semaine de l'année en cours. Peut avoir un ou deux caractères.
WW	Numéro de la semaine de l'année en cours. Doit avoir impérativement deux caractères.
	On peut afficher d'autres séquences de caractères. On peut insérer des points, des virgules et autres caractères nécessaires pour écrire correctement la date.

Les exemples:

Format	Apparence
D/M/YYYY	10/3/2005
DD/MM/YY	10/03/05
DDDD, D. MMMM YYYY	Jeudi, 10. Mars 2005
JJJWWYYYY	069102005

Formats d'heure disponibles

On peut imprimer le champ heure avec des formats variés. Dans ce champ on définit à quoi l'heure doit ressembler. On peut sélectionner l'un des formats prédéfinis ou entrer un format personnalisé.

Pour définir les formats, on utilise la notation suivante:

h	Heures comptées sur 12 heures (on ajoutera AM/PM). Peut avoir un ou deux caractères.
hh	Heures comptées sur 12 heures (on ajoutera AM/PM). Doit impérativement avoir deux caractères. (on ajoutera un zéro en tête si nécessaire).
H	Heures comptées sur 24 heures. Peut avoir un ou deux caractères.
HH	Heures comptées sur 24 heures. Doit impérativement avoir deux caractères.
mm	Utilisé pour les minutes.
ss	Utilisé pour les secondes.

Les exemples:

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

Modifier l'ordre d'entrée des variables saisies

Quand on utilise des variables, la valeur doit leur être assignée avant l'impression. L'une des manières de le faire est d'utiliser une variable saisie (les autres sont les compteurs, fonctions, bases de données, ...). Avant chaque impression, NiceLabel réclame la valeur de la variable saisie. Il faut alors remplir les valeurs. L'ordre de saisie de ces valeurs peut ne pas correspondre à vos désirs. Dans ce cas, la meilleure solution est de le modifier.

Cet ordre peut être modifié dans la boîte de dialogue Variables.

1. Cliquer sur **Variab**les dans le menu **Données** pour afficher la boîte de dialogue. Toutes les variables utilisées sont listées par ordre alphabétique.
2. Cliquer sur le bouton **1, 2, 3, ...** en bas à droite de la boîte de dialogue.
3. Une boîte de dialogue **Invite** s'ouvre. On peut y changer l'ordre de saisie des valeurs de variables. Sélectionner la variable dans la liste de gauche et la placer à la bonne position en utilisant les boutons **Haut** et **Bas**. Répéter la procédure pour chaque variable qui doit changer de position.


Créer une variable saisie

1. Créer une nouvelle variable. Les instructions concernant cette étape se trouvent dans le paragraphe [Créer un numéro de série, un compteur](#).
2. Nommer la variable "Prompted". Lui fixer sa longueur.
3. Aller sur l'onglet **Saisie**.
4. Taper dans le champ **Afficher ce texte à l'opérateur d'impression** la phrase "Veuillez saisir une valeur".

5. Si l'invite doit apparaître pour toutes les étiquettes imprimées, modifier le paramètre de **Toutes les** et inscrire 1.
6. Si la variable doit avoir une valeur par défaut, Aller sur l'onglet **Saisie**. Pour ne pas être invité à saisir la valeur lors de l'impression, modifier le mode pour **Aucun**. La variable se comportera comme une constante.
7. Cliquer sur **OK** et lier la variable avec un texte ou un code à barres.


Créer un numéro de série, un compteur

La manière la plus simple de créer une nouvelle variable est d'utiliser l'assistant de Variable.

1. Cliquer sur la flèche à côté du bouton  dans la barre d'outils de variable pour démarrer l'**Assistant de Variable**
2. Dans le menu déroulant, sélectionner **Compteur** comme type de variable, inscrire le nom du compteur et cliquer sur **Suivant**
3. Saisir la **Valeur Initiale** et le compteur simple est paramétré.

En utilisant l'assistant de Variable on peut aussi modifier les autres propriétés du compteur: saisie de la valeur avant impression, nombre maximum de chiffres, paliers d'incrément/décrément et plus encore.

L'autre méthode consiste à créer une nouvelle variable directement (sans utiliser l'assistant) puis lui donner les paramètres appropriés:

1. Cliquer sur le bouton Nouvelle variable  dans la barre d'outils de variable ou
2. Cliquer sur la commande **Variables** dans le menu Données puis sur le bouton Nouveau.
3. Nommer la variable par exemple "Compteur". Fixer la longueur de la variable. Aller sur l'onglet **Incrément** dans la boîte de dialogue et placer les paramètres:
 - Incrément/décrément du compteur
 - Palier - la valeur de la variable changera par paliers
 - Changer de valeur après un certain nombre d'étiquettes

Pour remplir le compteur avec des zéro d'en-tête, procéder comme suit:

1. Aller sur l'onglet **Mise en forme**.
2. Placer le **Préfixe** à gauche.
3. Taper 0 pour le **Caractère**.

Pour donner une valeur par défaut à la variable, procéder comme suit:

1. Aller sur l'onglet **Saisie**.
2. Entrer la valeur dans le champ de valeur par défaut.

Note:

Pour ne pas être invité à saisir une valeur variable au moment de l'impression, modifier l'option **Invite** et cocher **Aucun**. Le compteur démarrera toujours de la valeur par défaut.

Presser sur **OK** et lier la variable au texte ou code à barres.

Réaliser un compteur qui mémorise la dernière valeur utilisée

Un compteur mémorisant la dernière valeur utilisée est très utile lorsque la production requiert une numérotation continue des étiquettes. Le compteur mémorise la dernière valeur utilisée lors de l'impression d'étiquettes et redémarre une production d'étiquettes à partir de cette valeur.

1. Créer une nouvelle variable. Les instructions de cette étape se trouvent dans [Créer un numéro de série, un compteur](#).
2. Nommer cette variable par ex:"Compteur". Fixer la longueur de la variable et lui donner un Format **Numérique**. Aller sur la page "Incrément" dans la boîte de dialogue et placer les paramètres:
 - Incrément/décrément
 - Palier de l'incrément- la valeur de la variable sera modifiée par paliers
 - Changer de valeur après un certain nombre d'étiquettes
3. Aller sur l'onglet **Saisie** sélectionner l'option Invite et entrer la **valeur** par défaut à utiliser au démarrage du compteur.
4. Puis cocher l'option **Mémoriser la dernière valeur (dynamique) utilisée**. Elle va activer la mémorisation de cette valeur par le compteur.

Note:

On ne peut pas construire ce type de compteur avec l'assistant de variable, il faut utiliser la boîte de dialogue d'ajout d'une nouvelle variable.

La dernière valeur utilisée est mémorisée dans le même dossier que l'étiquette. L'extension du fichier est .DVV, le nom du fichier est le même que celui de l'étiquette.

Les dernières valeurs utilisées sont conservées dans des fichiers texte externes dans le même dossier que l'étiquette. Les fichiers externes ont le même nom que le fichier de l'étiquette mais avec une extension .DVV. Il n'est pas nécessaire d'enregistrer le fichier d'étiquette pour conserver la valeur dynamique. Lorsqu'on utilise des étiquettes avec des valeurs dynamiques et qu'on les échange avec d'autres utilisateurs, il faut vérifier qu'on échange non seulement les fichiers d'étiquettes (.LBL) mais aussi les fichiers de valeurs dynamiques (.DDV).

Note:

Pour utiliser un compteur avec valeur dynamique, il faut avoir l'autorisation d'écrire dans le dossier d'étiquette.

Ce type de compteur mémorise la dernière valeur utilisée sur une étiquette. Pour partager le même compteur entre plusieurs étiquettes et que ce compteur tourne quelle que soit l'étiquette imprimée, voir le chapitre [Variable globale](#). On peut avec cette fonction utiliser la valeur dynamique mémorisée dans des étiquettes différentes.

Variable globale

La variable globale est un type de variable qu'on peut utiliser sur plusieurs étiquettes différentes. Une fois définie, elle est conservée en dehors de l'étiquette en cours et se trouve donc disponible aussi pour d'autres étiquettes.

Sa dernière valeur est conservée, même après avoir fermé l'étiquette et quitté l'application. Elle peut être très utile pour continuer une numérotation à partir d'une impression précédente. Les valeurs des variables globales sont conservées dans un fichier séparé sur le disque GLOBALS.TDB.

L'emplacement du dossier varie en fonction du système Windows utilisé. Sur Windows 98 et Me on le trouve sur c:\Program Files\EuroPlus\NiceLabel 6\Bin\System, Sur Windows NT, 2000, XP et 2003 on le trouve sur c:\Documents and Settings\All Users\Application Data\EuroPlus\NiceLabel 6\system\.

La variable globale est une option avancée pour utilisateurs performants; elle n'est pas disponible dans l'assistant de Variable. On peut seulement la créer avec la boîte de dialogue Variable. Veillez à sélectionner Global comme **Source** de la variable dans l'onglet Général.

Lorsqu'on copie un fichier d'étiquette utilisant des variables globales sur un autre ordinateur, Il faut aussi copier le fichier GLOBALS.TDB, sinon l'application ne trouvera pas la variable globale appropriée et vous en informera. En même temps une variable globale de substitution sera créée, mais la dernière valeur utilisée de l'ancienne variable restera inconnue tant que les propriétés correctes de la variable ne seront pas restaurées. Vérifier les paramètres de la variable globale de substitution et les modifier pour qu'ils soient corrects.

L'utilisation d'une même variable globale n'est pas limitée à une seule étiquette. On peut l'utiliser sur autant d'étiquettes qu'on veut. Par contre on ne peut imprimer qu'une étiquette à la fois en utilisant la même variable globale. Quand on les utilise, les variables globales sont verrouillées pour une étiquette pour éviter que plusieurs étiquettes utilisent la même variable globale en même temps.

Groupes de caractères disponibles

On peut sélectionner le format d'une variable pour filtrer les données d'entrée. Ca permet d'éviter des erreurs lors de l'entrée des données. On ne peut entrer que les caractères inclus dans le tableau de format spécifié.

Tout	Sélectionner ce format quand il n'y a aucune raison de limiter les données des variables. Par exemple: on peut utiliser une variable pour définir des changements dans un code à barres, du texte et du graphique. On peut saisir tous les caractères du clavier.
Numérique	Utiliser ce format pour des variables numériques, par exemple, des numéros de série ou un code à barres EAN et UPC. On ne peut utiliser que les caractères numériques de 0 à 9.
Alphanumérique	Utiliser ce format quand les chiffres et les caractères sont mélangés dans une même variable - par exemple, codes d'identité... On peut entrer des caractères de 0 à 9 et de A à Z en minuscules et majuscules.
Lettres	On utilise ce format lorsqu'on a besoin d'un caractère variable.
Format ASCII 7-bit	La variable contiendra seulement des caractères avec code ASCII de 0 à 127.
Hex	Utiliser ce format pour autoriser des entrées en nombres hexadécimaux.
Date	Utiliser ce format pour imprimer une date.
Heure	Utiliser ce format pour imprimer l'heure.
Chiffres et Capitales	Utiliser ce format pour se limiter à l'utilisation des chiffres et des majuscules de l'alphabet anglais.

Personnalisé	On peut définir un format de données personnalisé. Les caractères autorisés sont définis dans l' Onglet Incrément .
<printer family name> FORMAT	Utiliser ces formats activera l'usage des seuls caractères autorisés par les polices internes à l'imprimante sélectionnée.
Code 39, Code 128A, Code 128B, Code 128C, Code 128, Codabar	Utiliser ces formats pour activer l'usage des seuls caractères autorisés par ces codes à barres standard.

Importer les variables

En général on place les variables individuellement pour chaque étiquette. Mais la tâche peut s'avérer fastidieuse s'il faut définir plusieurs modèles d'étiquettes avec les mêmes variables. Il existe des raccourcis pour définir les variables qui simplifient le travail.

Importer les variables d'un modèle d'étiquette existant

Pour importer les variables d'un modèle d'étiquette existant, procéder comme suit:

1. Créer le nouveau modèle d'étiquette.
2. Sélectionner **Fichier -> Importer -> Modèle d'étiquette**.
3. Rechercher le modèle d'étiquette existant qui contient les variables à utiliser. Tout le contenu de l'étiquette va être importé, y compris les variables.
4. Supprimer les objets qui ne sont pas nécessaires sur la nouvelle étiquette.
5. Supprimer les connexions aux bases de données ou les fonctions qui ne sont plus nécessaires.

Importer les variables d'un fichier externe Oracle WMS XML

NiceLabel dispose d'une fonctionnalité pour importer les fichiers de données Oracle WMS, formatés en XML. Ce fichier XML Oracle WMS (Warehouse Management System) provient de l'application Oracle WMS. Il contient aussi toutes les définitions des variables. Pour importer les variables d'un fichier Oracle WMS, procéder comme suit:


1. Créer le nouveau modèle d'étiquette.
2. Sélectionner **Données -> Variables**.
3. Cliquer sur le bouton **Importer**.
4. Rechercher le fichier des données Oracle WMS.

Pour d'autres informations sur la structure des fichiers Oracle WMS, consulter sur le site Internet d'Oracle, le document **Oracle Warehouse Management Implementation Guide**. Voir aussi le chapitre *Label Printing Integration Kit*. Un exemple de fichier XML Oracle WMS se trouve aussi dans le dossier des exemples de base de données *database sample* de NiceLabel.

Variables internes

Les variables internes sont remplies automatiquement par le logiciel et on n'a aucune influence dessus. Impossible de les éditer et modifier mais on peut les utiliser dans des fonctions et sur les

étiquettes. Leur valeur est mise à jour pour chaque étiquette imprimée.

Les variables internes sont représentées avec l'icône  pour qu'on les distingue facilement des autres types de variables.

Liste des variables internes disponibles:





ComputerName	Donne le nom de l'ordinateur sur lequel les étiquettes sont réalisées, comme spécifié par Windows.
CurrentBatchQuantity	Renseigne sur la quantité d'étiquettes atteinte dans le lot d'étiquettes en cours. La valeur est réinitialisée au début de l'impression de chaque lot.
DefaultPrinterName	Contient le nom de l'imprimante par défaut du système.
LabelFileName	Contient le nom complet de l'étiquette en cours, y compris de chemin du fichier.
LabelPrinterName	Contient le nom de l'imprimante utilisée avec l'étiquette.
RequestedQuantity	Contient la quantité d'étiquettes telle que spécifiée par l'utilisateur ou une application externe.
ShortLabelName	Contient le nom de l'étiquette sans le chemin: nom de fichier suivi de l'extension LBL.
SystemUserName	Contient le nom de l'utilisateur Windows qui est connecté et qui a démarré l'application.
TotalQuantityPrinted	Contient la quantité d'étiquettes uniques imprimées. Les copies d'étiquettes ne sont pas incluses dans cette variable, il n'y a que le nombre d'étiquettes différentes.
UserName	Contient le nom de l'utilisateur de NiceLabel qui est connecté et utilise l'application. Cette variable n'a une valeur que si le gestionnaire d'utilisateur est activé dans le logiciel.

Types de Variables

Chaque type de variable a son icône, ce qui permet de la distinguer des autres. L'icône placée devant le nom de la variable détermine son type.


Types de variables disponibles:

	Variable Date/heure du Système
	Variable Date/Heure de l'imprimante
	Variable Compteur
	Variable Compteur avec Valeur dynamique activée
	Variable saisie
	Variable saisie avec valeur dynamique activée
	Variable Globale

	Variable Base de données
	Variable générée par une fonction
	Variable Interne
	Variable verrouillée

Utiliser un compteur à incrément interne à l'imprimante

La plupart des imprimantes thermiques ont un compteur interne à incrément. C'est un compteur spécial d'imprimante qui compte les étiquettes de manière interne. L'imprimante reçoit seulement la première valeur du compteur et automatiquement elle incrémente le compteur par paliers de 1 pour chaque étiquette suivante. Utiliser cette option réduit les données transférées de l'ordinateur à l'imprimante à l'envoi de la valeur initiale, ce qui peut accélérer la production d'étiquettes de manière significative.

1. Créer une nouvelle variable "Compteur". Les instructions se trouvent au chapitre [Créer un numéro de série, compteur](#).
2. Pour utiliser le compteur comme élément interne à l'imprimante, faire attention aux paramètres suivants:
 - La longueur maximum de la variable est limitée par l'imprimante. Il faut retrouver cette valeur dans le manuel de l'imprimante. Sinon, on peut essayer de:
 - Donner une longueur de variable **Fixe**.
 - Donner un format de variable **Numérique**.
 - L'objet texte lié à la variable doit avoir le format de la police interne de l'imprimante.
 - Cocher l'option **Utiliser le compteur interne de l'imprimante** dans l'onglet Contenu de la boîte de dialogue de l'élément Texte. Cette option n'est disponible que si la variable compteur a été paramétrée correctement.
3. Il y aura alors deux symboles  **0158** dans le coin inférieur droit du paragraphe. Le premier pour dire que ce texte sera imprimé avec une police interne à l'imprimante. Le second pour dire que ce compteur est un compteur à incrément interne à l'imprimante.

Utiliser une quantité Variable

C'est une variable spéciale qu'on utilise quand on ne connaît pas le nombre exact d'étiquettes à imprimer. En utilisant cette variable, on peut entrer le nombre d'étiquette à imprimer au cours de l'impression.

Exemple:

On dispose de l'étiquette d'un produit. Elle comporte des variables déjà définies: "Nom" et "Prix".

On veut imprimer des étiquettes comme suit:

- Entrer les valeurs Nom et Prix
- Entrer la quantité pour ce produit

- Imprimer
- Démarrer avec un nouveau produit.

Procéder comme suit:

1. Créer une nouvelle variable, nommée "Quantité".
2. Cocher l'option **Valeur de la variable utilisée comme quantité d'étiquettes** dans l'onglet **Général**.
3. Editer les variables "Nom" et "Prix". Aller sur l'onglet **Saisie** (En supposant que les variables sont déjà définies comme des variables saisies).
4. Changer les paramètres de **Saisie** en cochant Quantité d'après variable.

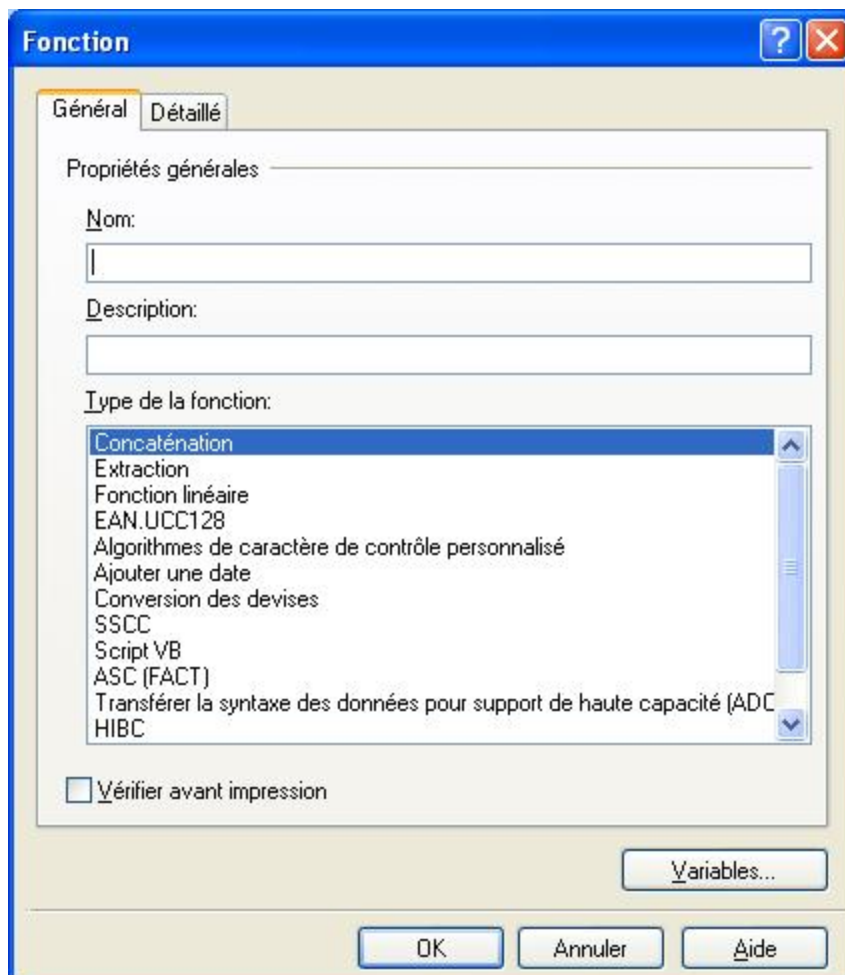
Au démarrage de l'impression, le paramètre de quantité dans la boîte de dialogue Imprimer est déjà fixé sur **Quantité d'après Variable (défini à partir de la variable de l'étiquette)**.

Travailler avec les Fonctions

Définir une fonction

Définir une fonction

Lorsque l'on définit la première fonction, la liste des fonctions est vide. Il faut alors cliquer sur le bouton **Nouveau** pour définir la fonction. La boîte de dialogue Fonction s'affiche alors.



Boite de dialogue Fonction – Onglet Général

Cette boite de dialogue s'affiche aussi pour modifier une fonction existante.

Pour définir (ou modifier) la fonction, il faut entrer tous les paramètres requis et confirmer en cliquant sur **OK**.

La boite de dialogue comporte plusieurs pages – onglets. Note : Seul l'onglet **Général** est fixe, les autres onglets changent selon le type de fonction sélectionnée dans l'onglet Général. Chacun de ces onglets est décrit séparément pour chaque fonction

Utiliser des fonctions pour manipuler les données des étiquettes

Utiliser des fonctions pour manipuler les données des étiquettes

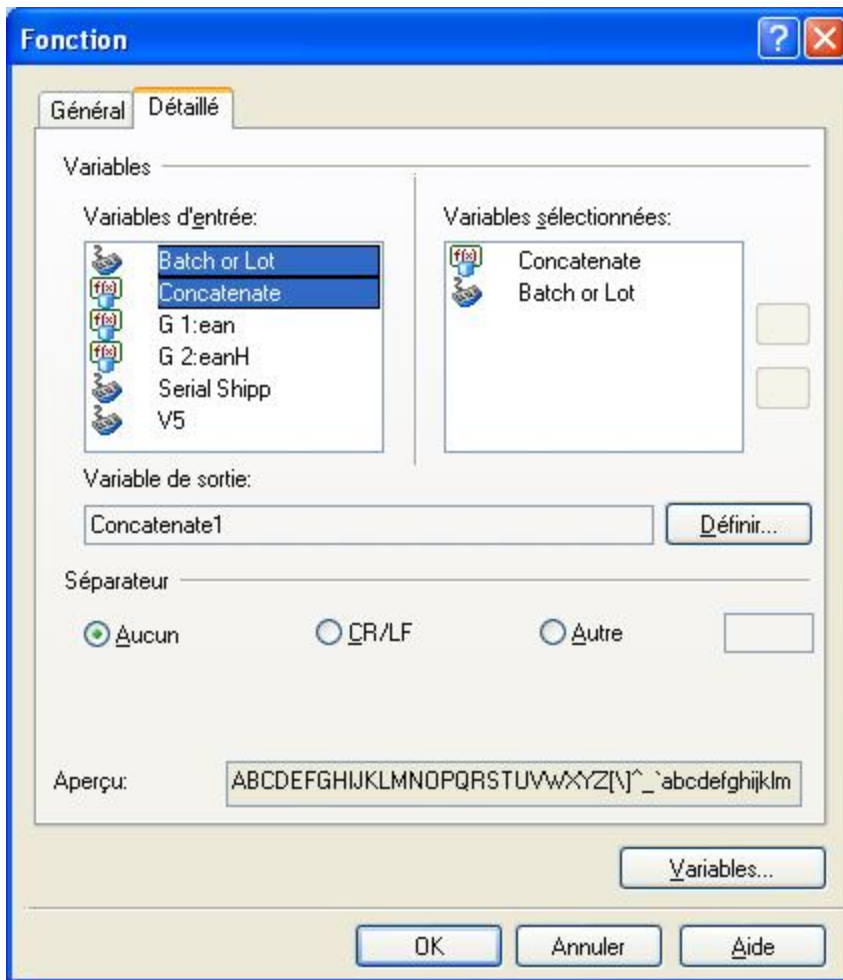
NiceLabel permet d'utiliser des valeurs variables sur les étiquettes, de manipuler les valeurs et de les utiliser avec d'autres objets de l'étiquette. NiceLabel comporte un groupe de fonctions pour travailler avec les valeurs des variables. En permanence, une variable peut être traitée par une fonction et donner en résultat une nouvelle variable. Cette variable peut être liée aux objets de l'étiquette ou utilisée dans d'autres fonctions.

Il y a un grand nombre de fonctions NiceLabel disponibles, telles que Concaténation (pour les champs liés), Jeu de caractères, Addition de date , FACT, HIBC et script Visual Basic. Le script Visual Basic constitue une puissante fonction permettant de réaliser des manipulations de données avancées.

Utiliser la fonction Concaténation

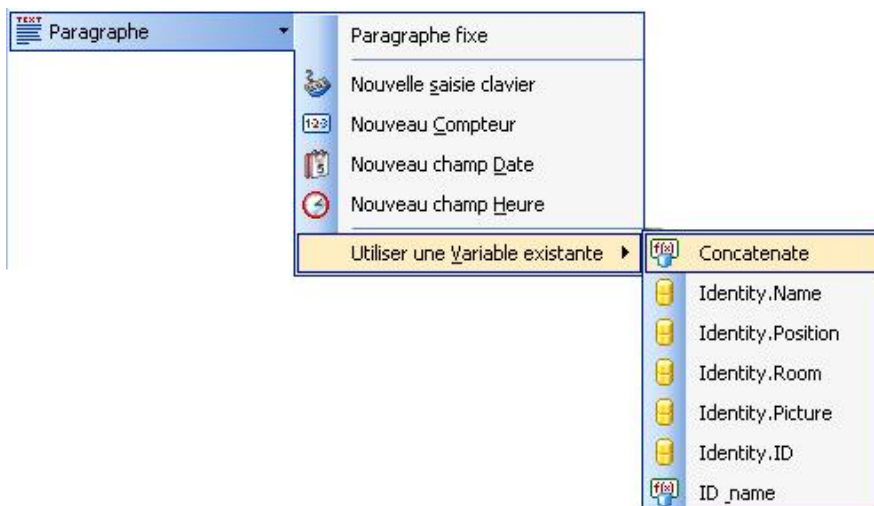
La fonction concaténation rassemble deux ou plusieurs variables en une seule nouvelle variable. Pour créer une fonction concaténation, procéder ainsi qu'il suit:

1. Cliquer sur le bouton dans la barre d'outils standard ou sélectionner **Ouvrir** dans le menu Fichier. Sélectionner le fichier d'étiquette ID_CARD.LBL dans le dossier des exemples de NiceLabel "c:\Program Files\EuroPlus\NiceLabel 6\Samples\Labels".
L'étiquette est liée à la base de données pour montrer comme la fonction concaténation fonctionne avec un jeu d'enregistrements.
2. Sélectionner la commande **Fonctions** dans le menu Données.
3. Il y a déjà une fonction définie dans cette étiquette. L'ignorer et cliquer sur **Nouveau**.
La boite de dialogue pour les propriétés de la nouvelle fonction va s'ouvrir.
4. Dans l'onglet **Général** inscrire 'Ma concaténation' comme nom pour cette fonction.
5. Sélectionner dans liste des fonctions, la fonction Concaténation.
6. Cliquer sur l'onglet **Détaillé** pour définir les détails de cette fonction.
En haut de la boite de dialogue, le cadre de gauche contient les variables définies sur l'étiquette.
7. Sélectionner les variables **ID** et **NAME**. Note: Elles apparaissent alors dans le cadre de droite.
8. Le nom de la variable de sortie est 'Concatenate' et le séparateur est fixé sur 'Aucun'. Cliquer sur **OK**.



Définition de la fonction Concaténation

9. Cliquer sur **Fermer** pour fermer la boîte de dialogue Fonctions.
10. La variable générée par la fonction est définie sur l'étiquette. On doit la lier à un objet texte de l'étiquette.
11. Cliquer sur la petite flèche à côté de l'objet texte dans la boîte à outils.
12. Cliquer sur l'option Utiliser une variable existante et sélectionner Concatenate.



Sélection de la variable générée par la fonction 'Concatenate'


13. Cliquer sur l'étiquette à l'emplacement désiré pour l'objet texte. L'objet texte est lié à la nouvelle variable Concatenate.

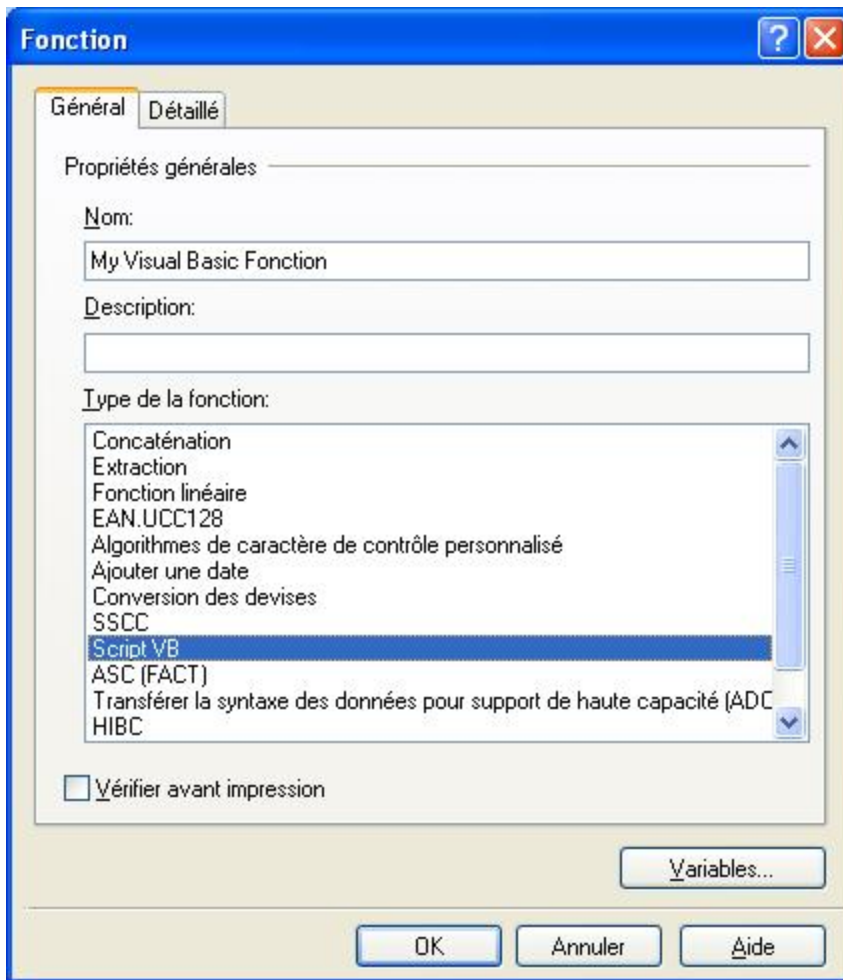
Les valeurs des variables 'ID' et 'NAME' sont fondues et enregistrées dans la variable générée par la fonction 'Concatenate' chaque fois que l'étiquette est imprimée ou prévisualisée.

Utiliser une fonction Visual Basic

La fonction Visual Basic permet de réaliser les manipulations de données les plus exigeantes et les plus difficiles. Toutes les fonctions, procédures et opérands sont disponibles à partir de script Microsoft Visual Basic. Ce script utilise des valeurs de toutes les variables d'une étiquette, travaille avec ces valeurs et enregistre le résultat dans une variable générée par la fonction.

Pour créer une fonction visual basic procéder ainsi qu'il suit:

1. Cliquer sur le bouton  dans la barre d'outils standard ou sélectionner **Ouvrir** dans le menu Fichier. Sélectionner le fichier d'étiquette ID_CARD.LBL dans le dossier d'exemple de NiceLabelc:\Program Files\EuroPlus\NiceLabel 6\Samples\Labels". L'étiquette est liée à la base de données, de telle sorte qu'on peut voir le résultat de la fonction Concatenation sur un jeu d'enregistrements.
2. Sélectionner la commande **Fonctions** dans le menu Données.
3. Il y a déjà une fonction définie sur l'étiquette. L'ignorer et cliquer sur **Nouveau**. La boîte de dialogue pour les propriétés de la nouvelle fonction va s'ouvrir.
4. Saisir un nom pour cette fonction, par exemple 'Ma fonction Visual Basic'.
5. Sélectionner la fonction Script Visual Basic dans la liste des fonctions.



Sélectionner l'option Script Visual Basic

6. Cliquer sur l'onglet **Détailé** pour définir les détails de cette fonction.
La variable NAME de l'étiquette fournit le premier et le dernier nom de la personne. Le script Visual Basic devra les séparer et utiliser seulement le premier nom comme résultat de la fonction.

Entrer le code suivant pour le script Visual Basic:

```
Dim Spc
Spc = InStr(NAME, " ")
if NAME <> "" then
Result = Mid(NAME, 1, Spc-1)
end if
```

Le script ci-dessus va rechercher le premier espace dans la variable NAME et enregistrer comme résultat tous les caractères jusqu'à cet espace .

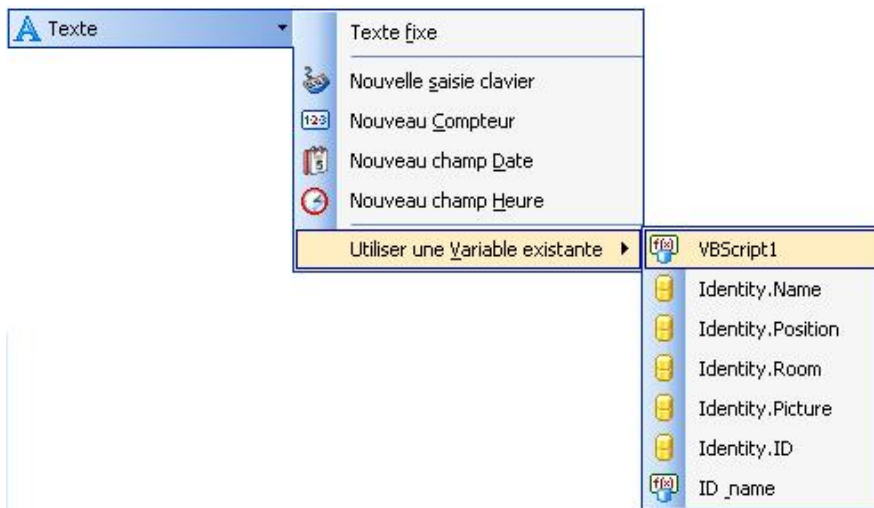
Note:

Se référer à l'aide en ligne ou au Guide utilisateur pour plus d'informations sur les Scripts Visual Basic.

7. Le résultat provenant de la fonction script Visual Basic est automatiquement localisé dans une variable (VBScript1) chaque fois que l'étiquette est traitée en aperçu avant impression ou en impression.
8. Cliquer sur **OK**.
9. Cliquer sur **Fermer** pour fermer la boîte de dialogue Fonctions.

Pour lier la variable générée par la fonction VBScript1 à un objet de l'étiquette, procéder ainsi qu'il suit:

1. Cliquer sur la petite flèche à droite de l'objet Texte. Cliquer sur l'option **Utiliser une variable existante** et sélectionner la variable VBScript1.



Sélection de la variable générée par la fonction VBScript1

2. Cliquer sur l'étiquette à l'emplacement désiré pour l'objet texte. L'objet texte est lié à la nouvelle variable VBScript1.

Chaque fois que l'étiquette est traitée en impression ou aperçu avant impression, le script visual Basic recalcule le résultat et le conserve dans la variable générée par la fonction VBScript1.

Note:

Un script Visual Basic est capable de maîtriser des valeurs Unicode encodées. Quand on utilise des valeurs multilingues sur l'étiquette (par exemple pour l'industrie chimique), on peut traiter ses valeurs dans un script Visual Basic.

Travailler avec les Bases de données

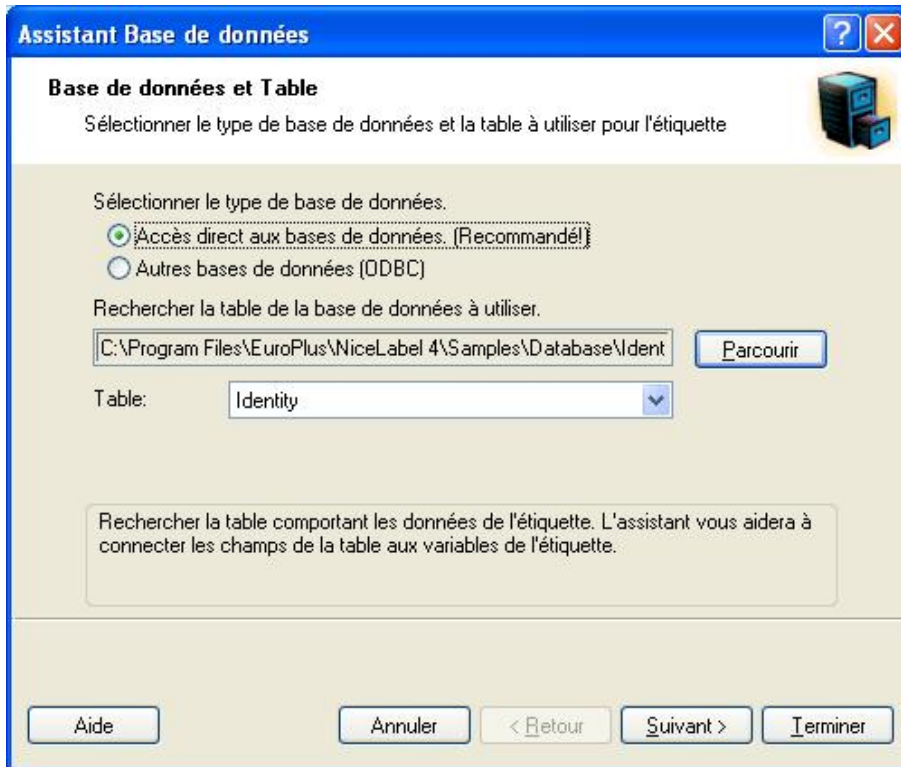
Utiliser l'Assistant Base de données

Utilisation de l'assistant Base de données

Le processus de définition d'une nouvelle fonction d'accès à une base de données comporte quatre étapes (chacune correspondant à une page). Sur chacune des pages on saisit les données demandées par l'assistant. On peut passer à l'étape suivante en cliquant sur **Suivant** ou revenir à l'étape précédente en cliquant sur **Retour**.

Quand toutes les données requises sont saisies, le bouton **Terminer** permet de quitter l'assistant. Certaines options ont des valeurs prédéfinies, aussi il n'est pas nécessaire de passer par toutes les étapes de l'assistant.

Sélection du fichier de base de données

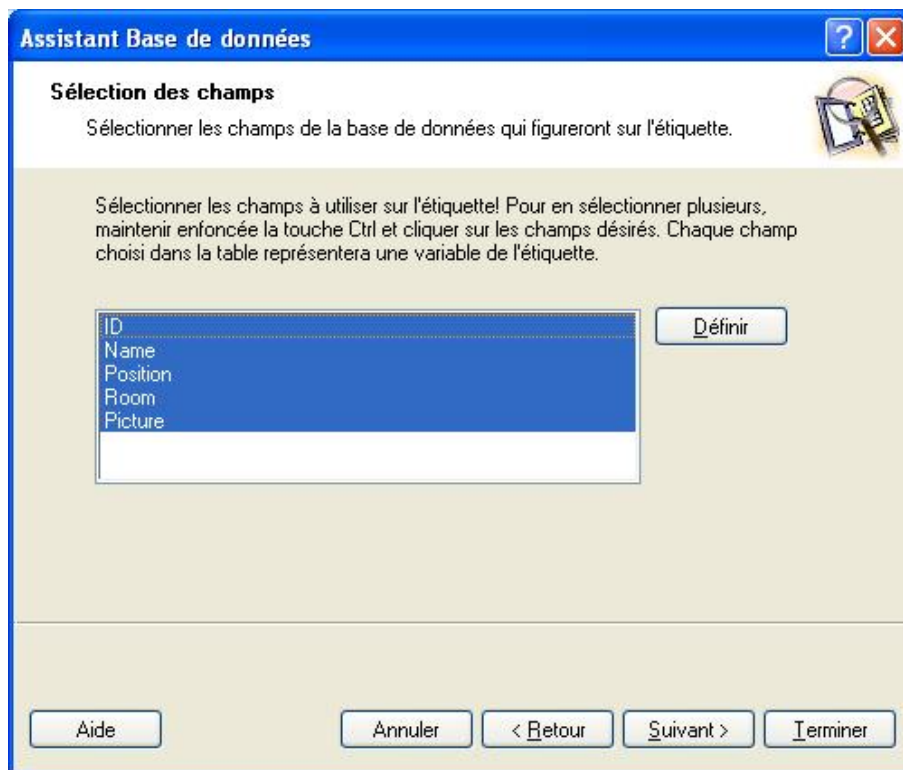


Assistant Base de données – Sélection du fichier de base de données

Entrer le nom complet du chemin d'accès à la base de données dans la zone d'édition ou utiliser le bouton **Parcourir** pour rechercher le fichier dans l'ordinateur.

Note: On ne peut sélectionner que des bases de données en fichiers. Pour utiliser des bases de données par pilotes ODBC ou OLE DB, il faut l'inscrire manuellement dans la boîte de dialogue [Base de données](#).

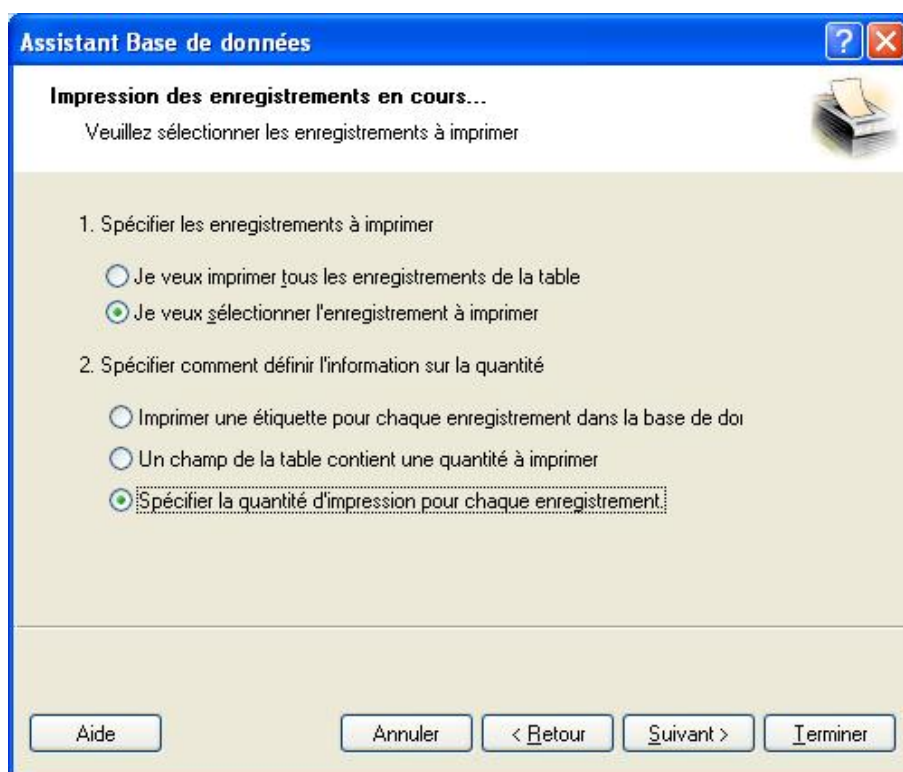
Sélection des champs désirés



Assistant base de données – Sélection des champs

Sur cette page on sélectionne les champs à utiliser sur l'étiquette. Par défaut, tous les champs sont sélectionnés, mais on peut vouloir en désélectionner certains, surtout si la table est très importante. Pour chaque champ sélectionné, une variable sera créée et attachée à un objet.

Sélection des enregistrements à imprimer



Assistant base de données – Sélection des enregistrements à imprimer

Sélectionner la manière d'utiliser les enregistrements de la base de données. Par défaut, l'option **Je veux imprimer tous les enregistrements de la table** est activée et tous les enregistrements seront imprimés un à la fois. Chaque enregistrement sera imprimé seulement une fois.

On peut aussi ne pas imprimer tous les enregistrements, dans ce cas il faut sélectionner l'option **Je veux sélectionner l'enregistrement à imprimer**. Avant l'impression une boîte de dialogue s'ouvrira et affichera tous les enregistrements de la base de données. On peut alors sélectionner les enregistrements à imprimer.

Par défaut, chaque enregistrement est utilisé sur une étiquette. Pour avoir plusieurs copies identiques, il faut le définir dans la deuxième partie de cette étape de l'assistant.

Un champ de la table contient une quantité à imprimer: Cette option permet de choisir dans la base de données un champ qui contiendra l'information sur la quantité d'étiquettes à imprimer pour chacun des enregistrements.

Par exemple:

La base de données comporte les enregistrements de produits. Elle contient un champ avec une valeur numérique correspondant au nombre de copies d'étiquettes identiques désiré. Sélectionner ce champ et l'application imprimera la quantité d'étiquettes précisée ici.

Spécifier la quantité d'impression pour chaque enregistrement: Cette option n'est accessible que si on a sélectionné les enregistrements qui vont être imprimés. Avant l'impression une boîte de dialogue s'ouvrira et affichera tous les enregistrements de la base de données. On peut alors sélectionner les enregistrements à imprimer. En même temps on peut aussi saisir le nombre exact de copies d'étiquettes pour chacun des enregistrements sélectionnés.

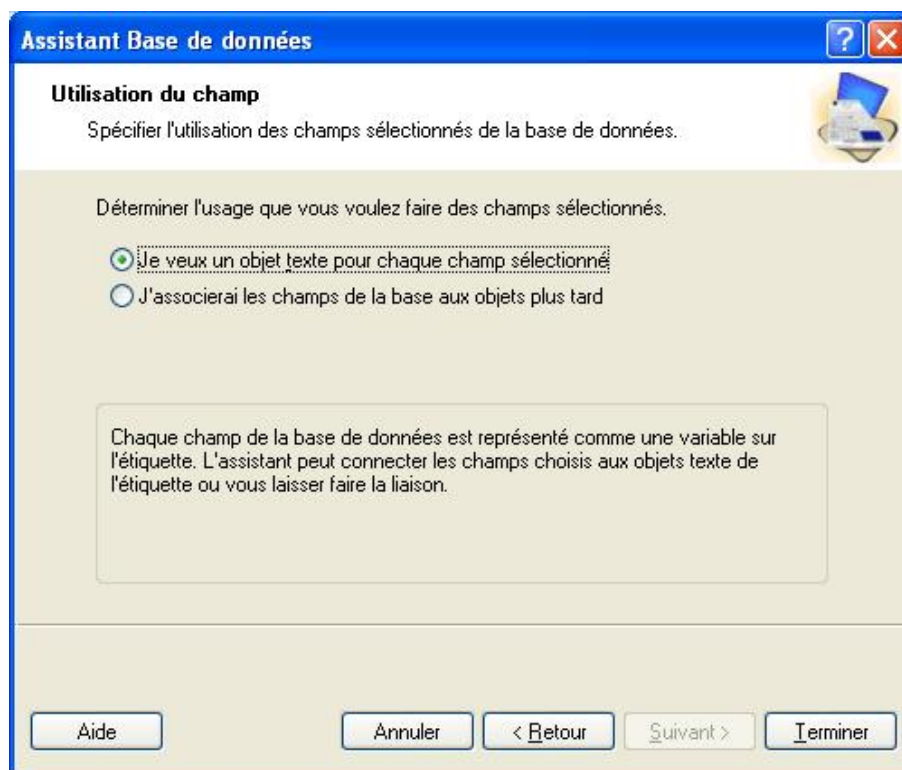
Sélection d'une quantité variable provenant de la base de données

Sélectionner dans la base de données un champ qui contient l'information sur la quantité d'étiquettes. L'enregistrement de la base de données sera imprimé sur autant d'étiquettes que prévu dans le champ sélectionné.

Note:

Veillez à choisir un champ formaté avec des données numériques.

Ajout des champs à l'étiquette



Assistant base de données – Ajout des champs à l'étiquette

Sur cette page on spécifie si on veut que l'assistant génère des objets texte déjà liés aux champs correspondants de la table. Les objets texte sont créés dans le coin supérieur gauche de l'étiquette, mais on peut ensuite les déplacer facilement.

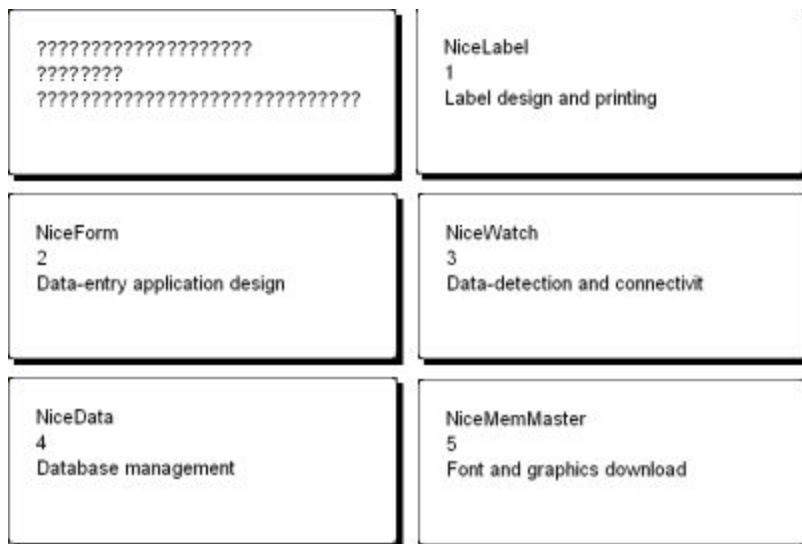
Fin de l'assistant base de données

Le résumé des tâches va s'afficher à la dernière étape de l'assistant. S'il est convenable, cliquer sur **terminer** pour achever de créer une nouvelle fonction d'accès à la base de données.

Lier l'étiquette à une base de données Texte

Présentation


Les bases de données texte sont des fichiers texte contenant les valeurs de données qui serviront pour des objets variables de l'étiquette. La base de données texte n'est pas une véritable base de données. Elle contient les valeurs de données mais il lui manque les informations sur la structure des données, le nom des champs, et la longueur maximale des champs. Il faut fournir ces informations pour que NiceLabel puisse utiliser les données provenant de telles bases de données.



L'étiquette est en mode conception (à gauche) et en aperçu avant impression pour les cinq étiquettes contenant les données

Connecter à une base de données

NiceLabel propose un Assistant Base de données pour guider l'utilisateur étape par étape à connecter la base de données à une étiquette. Pour l'utiliser, procéder ainsi qu'il suit:

1. Cliquer sur le bouton  dans la barre d'outils standard.
2. Cliquer sur **Parcourir** et pointer sur la base de données texte.



Sélection de la base de données texte

3. Cliquer sur **Suivant**.

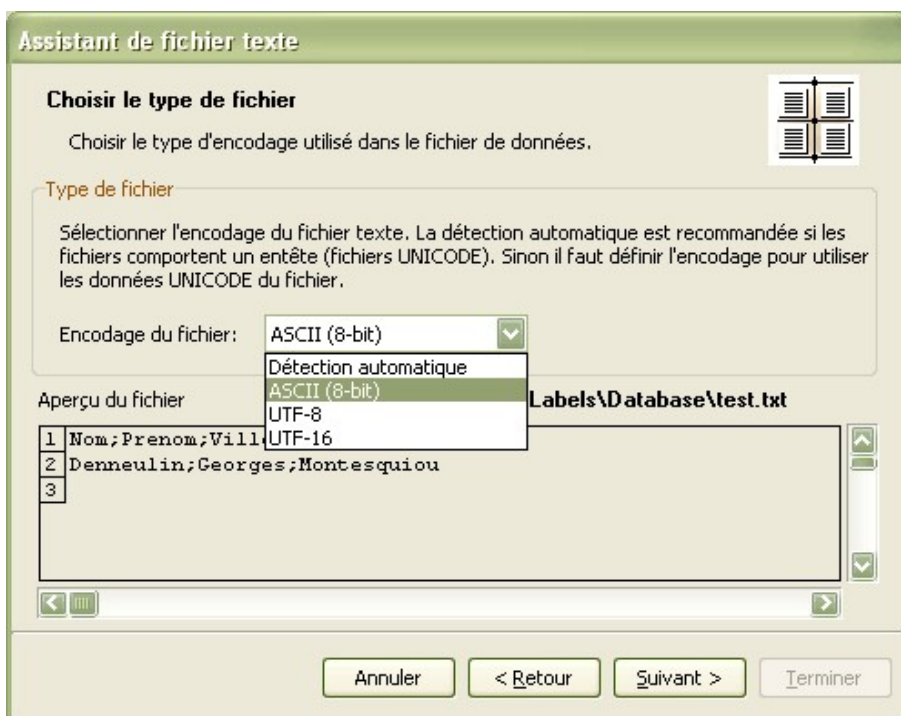
Note:

Avant de se connecter la première fois à une base de données, il faut en définir la structure. Continuer avec la section suivante.

Formater les données avec un assistant de fichier texte

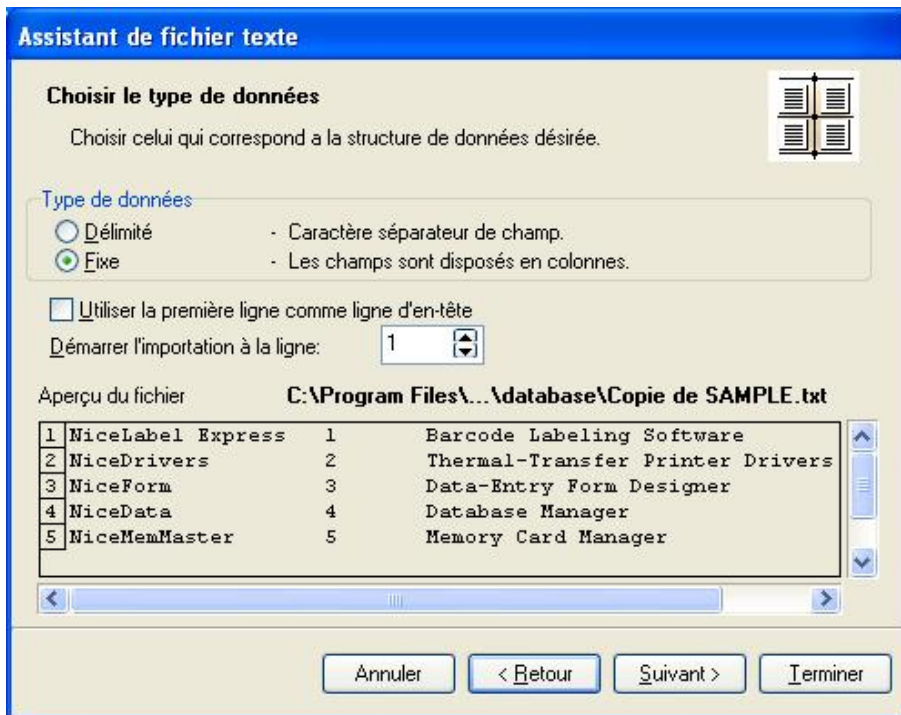
Puisque les fichiers texte ne contiennent aucune information de structure comme les autres bases de données, il faut définir les champs et les structures de leurs données. Lors des utilisations suivantes d'une même base de données, il n'est plus nécessaire de redéfinir la structure.

1. Sélectionner l'encodage des données du fichier texte. La sélection de l'encodage est importante quand le fichier comporte des données multilingues (Données Unicode). En cas de doute, choisir d'abord l'option **Détection automatique**. Se référer à la prévisualisation, elle devra afficher les bonnes valeurs.



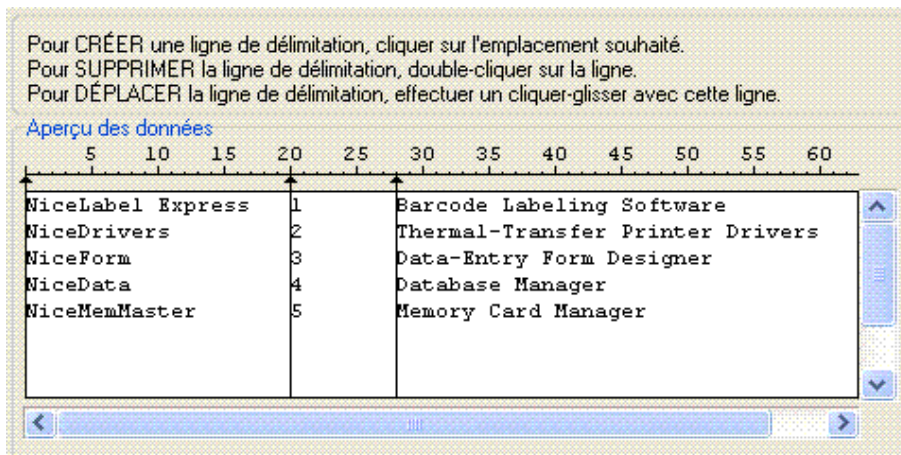
Définir l'encodage du fichier

2. Choisir le type de données pour la base de données texte sélectionnée. Les champs sont alignés en colonnes, donc il faut choisir l'option **Fixe**.



Définition du type de base de données texte

3. Cliquer sur **Suivant**.
4. Définir la largeur des colonnes individuelles en plaçant une ligne de coupure devant la deuxième et la troisième colonne.



Définition des champs de la base de données texte

5. Cliquer sur **Suivant**.
6. Accepter les noms de champs par défaut et cliquer sur **Suivant**.
7. Revoir la structure de la base de données texte. Les noms des champs et leur longueur maximum s'affichent. Cliquer sur **Terminer** pour fermer l'assistant de Fichier texte.

Le lien avec la base de données a été créé et les champs de la base de données sont disponibles sur l'étiquette.

NiceLabel revient à l'assistant de base de données.

Placer les champs de la base de données sur l'étiquette

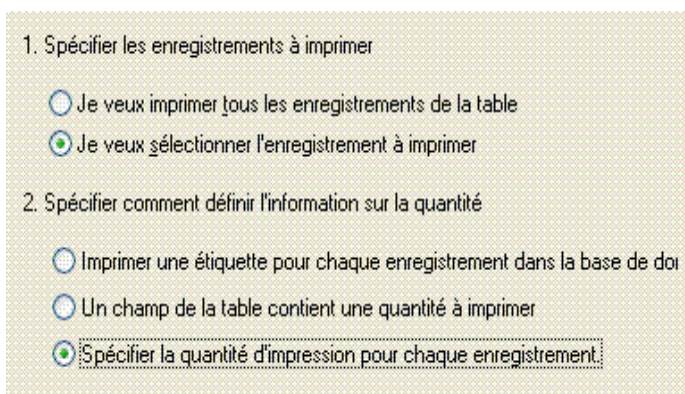
L'étape suivante de l'assistant base de données ouvre la boîte de dialogue avec la liste des champs disponibles dans la base de données.

1. Par défaut, tous les champs seront utilisés. Cliquer sur Suivant.



Utilisation de tous les champs dans la base de données texte

2. Préciser les enregistrements à imprimer et la quantité pour chacun d'eux:
Sélectionner les options **Je veux sélectionner les enregistrements à imprimer** et **Je veux entrer la quantité d'étiquette pour chaque enregistrement**. Avant d'imprimer les étiquettes, la table des enregistrements va s'ouvrir permettant de choisir les enregistrements à imprimer et la quantité d'étiquettes pour chacun des enregistrements.



Précision des enregistrements à imprimer et de la quantité

3. Cliquer sur Suivant.
4. Sélectionner si l'assistant base de données doit lier tous les champs sélectionnés dans la base de données aux objets texte de l'étiquette ou si les champs seront liés manuellement à l'étiquette.
5. Cliquer sur Suivant.
6. Sélectionner 'Je veux un objet texte pour chaque champ sélectionné' et cliquer sur Terminer.

Déterminer l'usage que vous voulez faire des champs sélectionnés.


- Je veux un objet texte pour chaque champ sélectionné
- J'associerai les champs de la base aux objets plus tard

Chaque champ de la base de données sera lié à un objet texte

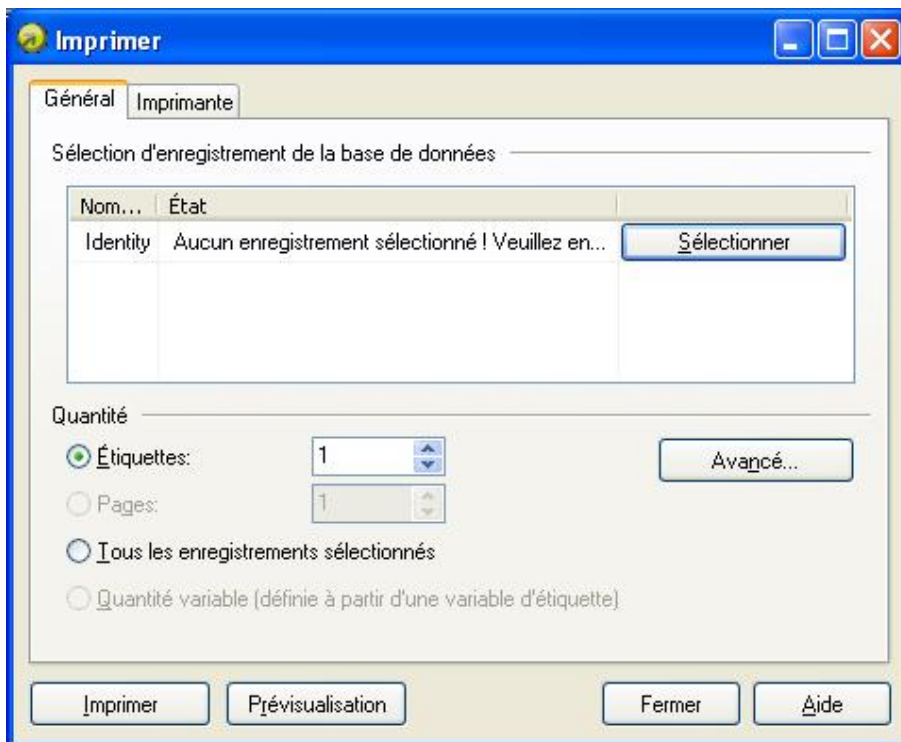
L'étiquette montrera plusieurs objets texte. Chaque champ de la base de données est lié avec l'objet texte de l'étiquette.

Utiliser l'aperçu avant impression pour sélectionner les données et afficher l'étiquette

Simulons maintenant l'impression d'une étiquette en utilisant l'Aperçu avant impression.

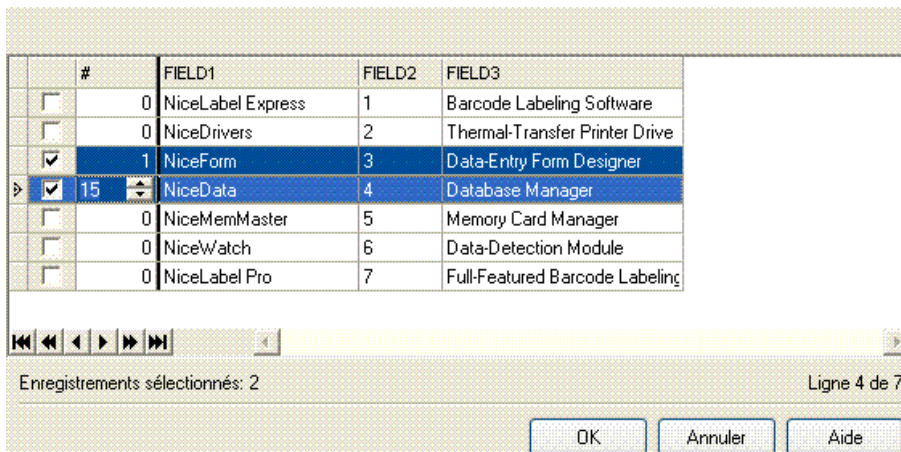
1. Cliquer sur l'icône  dans la barre d'outils standard.
2. La boîte de dialogue Imprimer s'ouvre avec une quantité d'étiquettes fixées sur **Quantité variable (entrée pour chaque enregistrement de la base de données)**. Ce paramètre correspond à la sélection effectuée dans l'assistant Base de données lorsqu'on a sélectionné les options **Je veux sélectionner les enregistrements à imprimer** et **Je veux entrer une quantité d'étiquette pour chaque enregistrement sélectionné**.

Seuls les enregistrements sélectionnés seront imprimés dans les quantités définies.



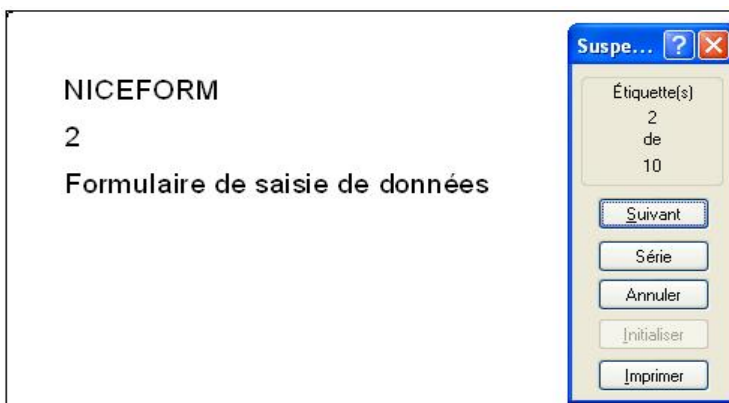
Boîte de dialogue Imprimer/Aperçu avant impression

3. Pour choisir les enregistrements de la base de données à imprimer, cliquer sur le bouton **Sélectionner...**. La boîte de dialogue **Sélection des enregistrements** va s'ouvrir.
4. Sélectionner dans la base de données les enregistrements qu'il faut imprimer et entrer le nombre d'étiquettes à imprimer pour chaque enregistrement sélectionné.



Boite de dialogue Sélection des enregistrements

5. Cliquer sur **OK** pour revenir dans la boîte de dialogue Imprimer.
6. Cliquer sur le bouton **Aperçu**. On obtient les étiquettes à l'écran. Noter que les objets textes de l'étiquette sont modifiés pour chaque enregistrement.




Aperçu de la seconde étiquette de la série

7. Cliquer sur **Suivant** dans la fenêtre de commande pour passer à l'étiquette suivante. Après la dernière étiquette en aperçu, NiceLabel rouvre la boîte de dialogue Imprimer.
8. Cliquer sur **Fermer** pour fermer la boîte de dialogue Imprimer.

Imprimer une étiquette

Lorsque l'étiquette conçue semble correcte, que l'aperçu avant impression fait apparaître les bonnes valeurs provenant de la base de données, on peut commencer à envoyer les étiquettes à l'imprimante. Pour cela, procéder ainsi qu'il suit:

1. Cliquer sur l'icône  dans la barre d'outils standard. La boîte de dialogue Imprimer va s'ouvrir (c'est la même que pour l'aperçu).
2. Cliquer sur le bouton **Sélectionner...** et sélectionner les enregistrements à imprimer en spécifiant la quantité d'étiquettes pour chacun des enregistrements.

	#	FIELD1	FIELD2	FIELD3
<input type="checkbox"/>	0	NiceLabel Express	1	Barcode Labeling Software
<input type="checkbox"/>	0	NiceDrivers	2	Thermal-Transfer Printer Drive
<input checked="" type="checkbox"/>	1	NiceForm	3	Data-Entry Form Designer
<input checked="" type="checkbox"/>	15	NiceData	4	Database Manager
<input type="checkbox"/>	0	NiceMemMaster	5	Memory Card Manager
<input type="checkbox"/>	0	NiceWatch	6	Data-Detection Module
<input type="checkbox"/>	0	NiceLabel Pro	7	Full-Featured Barcode Labeling

Enregistrements sélectionnés: 2 Ligne 4 de 7

OK Annuler Aide

Sélection des enregistrements avec mention de la quantité d'étiquettes

3. Cliquer sur **OK**.
4. Cliquer sur **Imprimer** pour démarrer l'impression des étiquettes.
5. Cliquer sur **Fermer** pour fermer la boîte de dialogue.

Utiliser l'Assistant de fichier texte

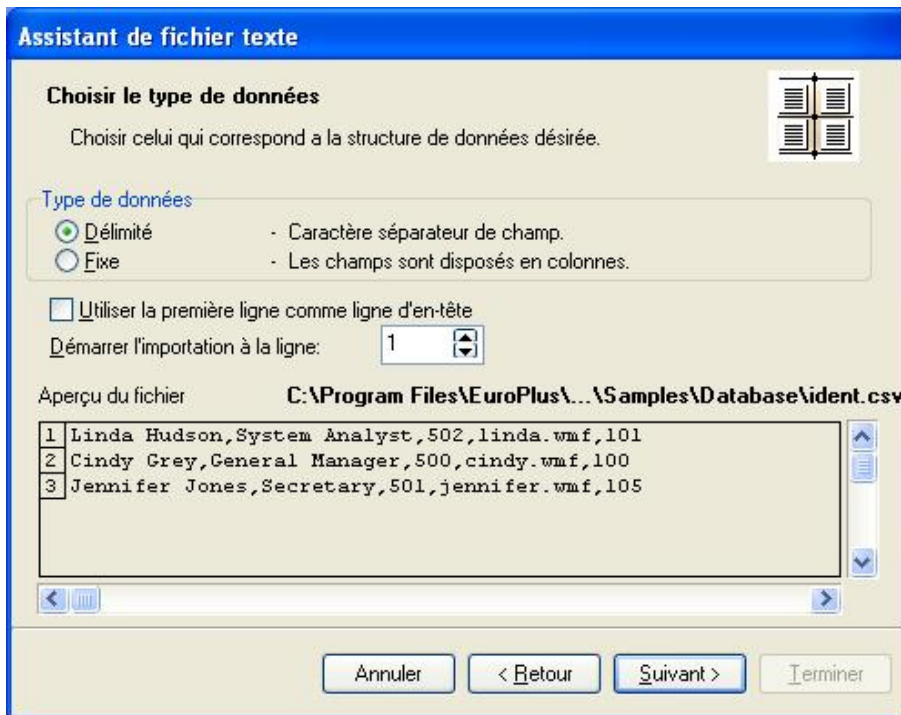
Assistant de fichier texte

Quand le fichier de base de données choisi est un fichier texte ASCII ou formaté CSV (Comma Separated Values), l'**assistant de fichier texte** démarre avec l'assistant de base de données pour permettre de récupérer facilement et rapidement les données texte. La principale différence entre une véritable base de données et un fichier texte réside dans la structure des données. Les bases de données intègrent la totalité des informations concernant les champs (noms, format des données, longueur) et sont utilisables automatiquement avec l'application. Les fichiers texte, ne comportent pas ces informations et il faut fournir à l'application les instructions concernant la manière dont les données sont encodées.

Quand l'assistant Fichier texte est terminé, on retrouve l'assistant base de données pour terminer.

Choix du type de données

Avant d'utiliser un fichier texte, il faut définir la structure des données. On peut limiter les champs par des séparateurs (tabulation, point virgule, virgule ou autre caractère défini par l'utilisateur) ou leur donner une longueur fixe.



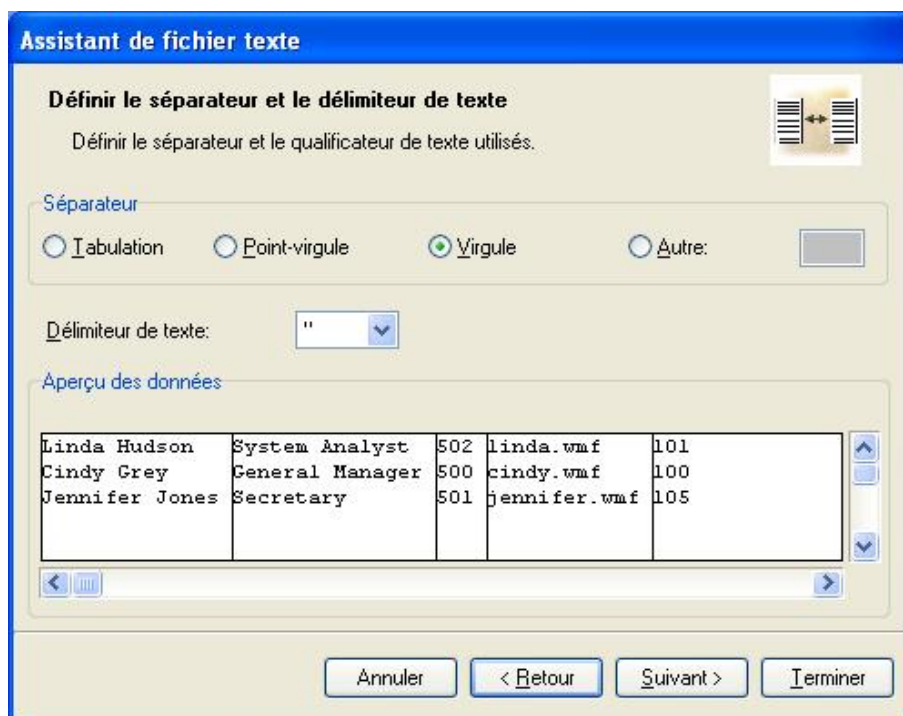
Assistant base de données – Choix du type de données

Choisir **Délimité**, lorsque les champs de données sont séparés par un caractère spécial. Si vous ne savez pas comment les données sont organisées, vous disposez d'un aperçu du fichier au bas de la boîte de dialogue.

Choisir **Fixe** lorsque les champs de données ont toujours le même nombre de caractères.

Démarrer l'importation à la ligne: Cette option est très utile si on ne veut pas importer une rangée en tête du fichier. Le plus souvent on utilise cette option quand le fichier texte comporte des intitulés en tête des champs de données.

Définition des champs

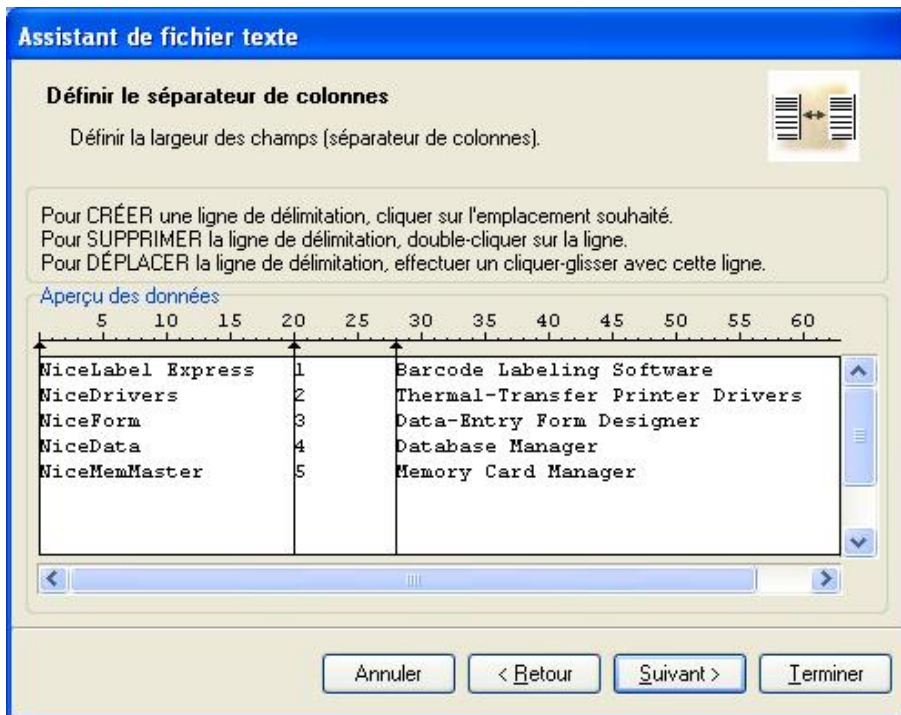


Assistant base de données – Définition des séparateurs et délimiteurs

A la deuxième étape de l'assistant fichier texte, il faut définir les champs du fichier texte. Si on a sélectionné **Délimité** à l'étape précédente, choisir ici le séparateur approprié. Ceux qui sont habituellement utilisés avec les fichiers texte sont déjà prédéfinis. Mais on peut aussi utiliser des séparateurs personnalisés.

On peut aussi sélectionner le caractère délimiteur utilisé quand le caractère séparateur est utilisé dans le texte lui-même. Le délimiteur sera utilisé pour enfermer un tel champ. Le texte situé entre deux caractères délimiteurs sera traité comme un seul champ même s'il contient un caractère séparateur.

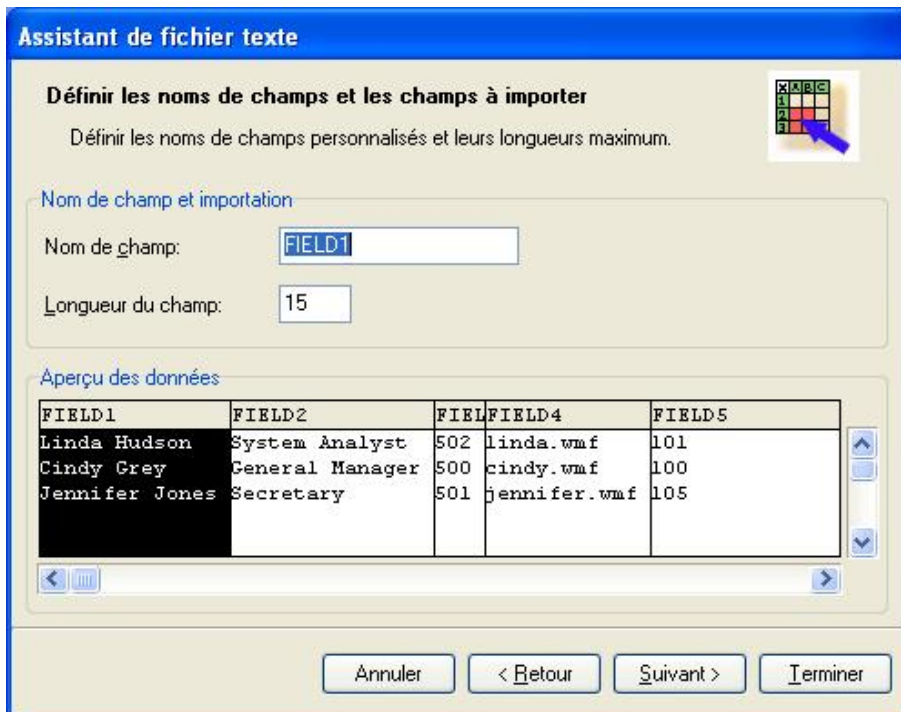
L'aperçu des données au bas de la boîte de dialogue permet de vérifier si le choix du caractère séparateur est correct. Si le séparateur est valide, les champs seront séparés par une ligne verticale.



Assistant base de données – Définition du séparateur de colonnes

Si on a sélectionné un format de données avec une largeur fixe, la seconde étape de l'assistant sera différente. Au lieu de sélectionner un caractère de séparation des champs, on va définir la largeur des champs. L'assistant le simplifie au maximum. Utiliser la souris et tirer une ligne verticale au point de départ du champ. Les lignes indiqueront le commencement des nouveaux champs.

Mise en forme des champs



Assistant base de données – Mise en forme des champs

Dans cette étape on peut revoir le nom et la longueur des champs et les modifier si nécessaire. On peut utiliser des noms de champs permettant de les distinguer facilement.

Lorsque l'assistant fichier texte est terminé, les informations sur la structure des fichiers texte utilisés sont placées dans un fichier séparé comportant une extension .SCH (Scheme File). Lorsqu'on réutilise le même fichier texte par la suite, il est déjà structuré: le fichier .SCH est utilisé automatiquement et on peut sauter entièrement l'assistant de fichier texte.

Note, le fichier SCH est aussi créé avec le gestionnaire de base de données NiceData, quand on ouvre la base de données texte dans NiceData pour la première fois.

Lier une étiquette à une Base de données avancée

Présentation

Avec NiceLabel on peut récupérer des données provenant de toutes les bases de données existantes sur l'ordinateur ou le réseau. Si on dispose du pilote de base de données approprié, on peut se connecter à une base de données et utiliser les enregistrements de cette base sur les étiquettes.

Note:

Avec Designer Express on peut seulement utiliser des bases de données texte et des feuilles de calcul Excel.


Avec NiceLabel on peut se connecter à toutes les bases de données moyennant qu'on dispose du pilote de base de données approprié sur l'ordinateur. NiceLabel peut fonctionner avec différents pilotes de bases de données comme ODBC, OLE DB et BDE. La plupart de ces pilotes sont déjà installés sur les ordinateurs, mais il est possible d'en ajouter d'autres.

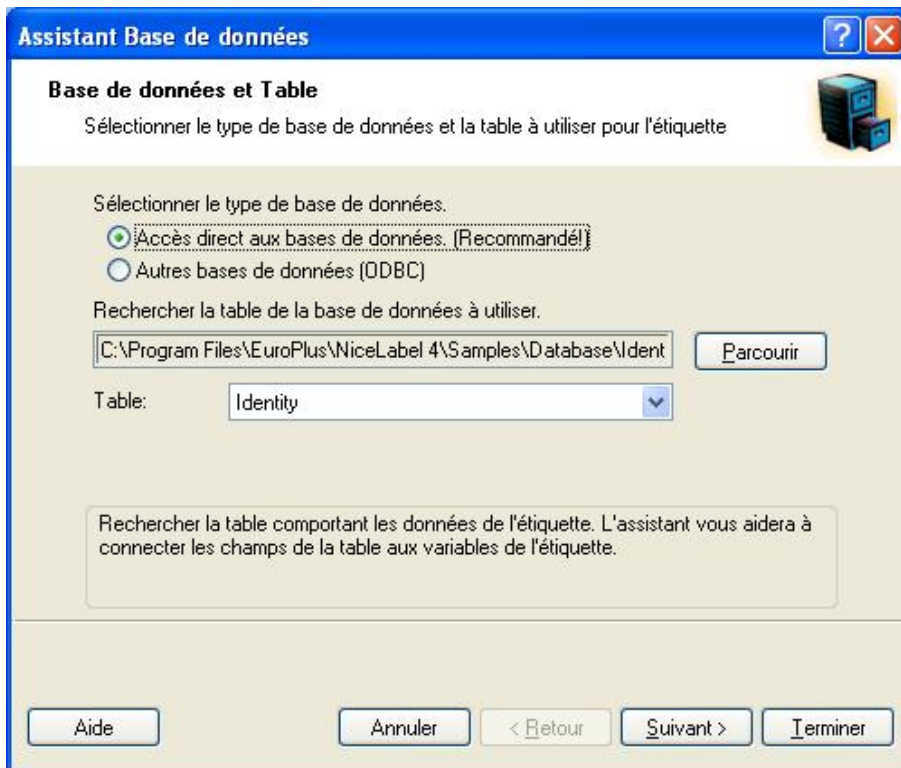
On dispose d'un contrôle total sur le choix des enregistrements de la base de données qui seront imprimés. Par défaut, c'est tous les enregistrements qui sont imprimés, mais on peut aussi sélectionner seulement certains enregistrements pour l'impression. Avant l'impression des étiquettes, on choisit les enregistrements de la table à imprimer et la quantité à imprimer pour chaque enregistrement.

NiceLabel dispose aussi de techniques avancées de sélection d'enregistrement. On peut créer des filtres de base de données et récupérer ainsi les seuls enregistrements qui concordent avec les conditions. La même fonctionnalité permet de réunir deux ou plusieurs tables de bases de données et obtenir ainsi, pour un même produit, des valeurs provenant de plusieurs bases de données.

Une modification manuelle de la phrase SQL est disponible pour les utilisateurs avancés.

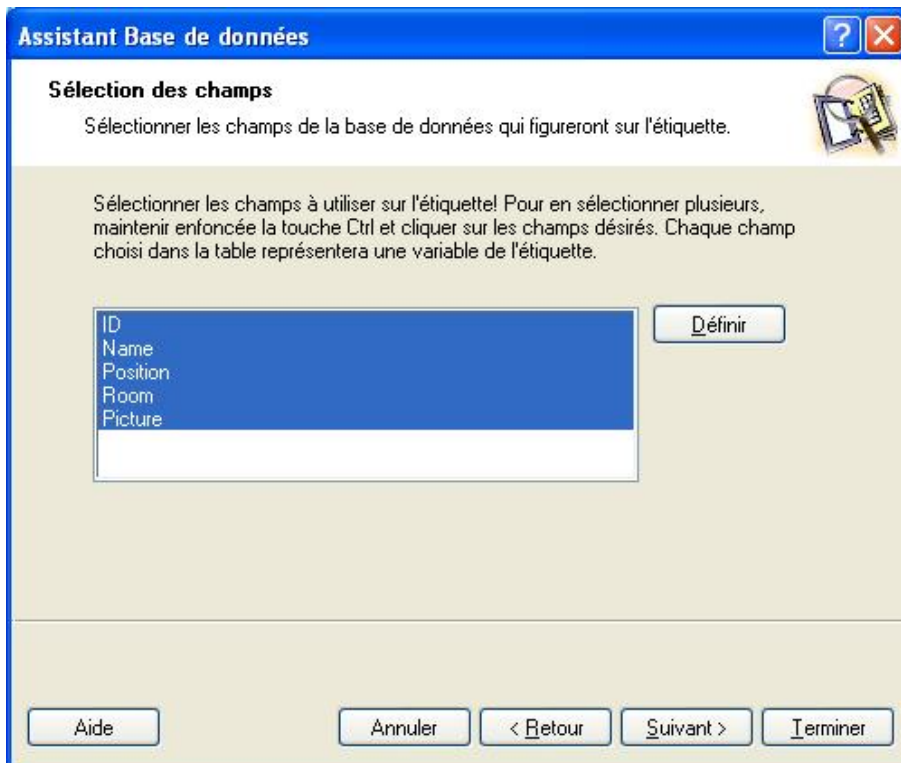
Lier à une base de données en utilisant l'assistant

1. Cliquer sur le bouton  dans la barre d'outils standard. L'assistant Base de données va s'ouvrir.
2. Sélectionner l'option **Accès direct aux bases de données** et cliquer sur le bouton **Parcourir**.
Utiliser l'option Accès direct aux bases de données pour des bases de données telles que Microsoft Access, Paradox, dBase, Excel ou les fichiers .TXT.



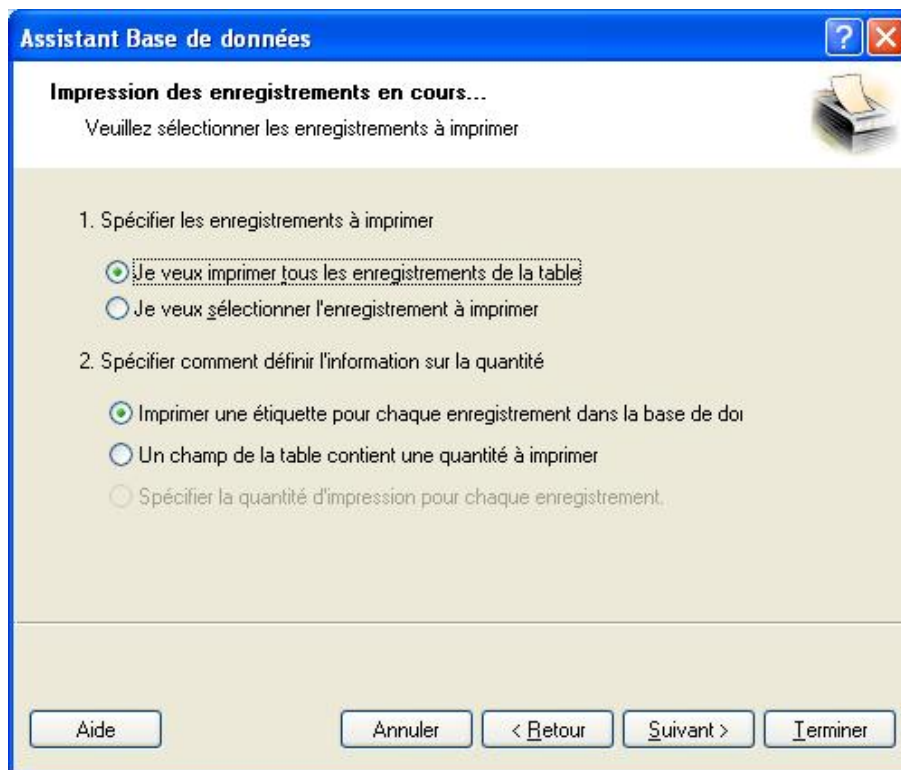
Sélection du type de connexion de base de données

3. Pointer sur la base de données Access c:\Program Files\EuroPlus\NiceLabel 6\Samples\Database\IDENTITY.MDB.
4. Cliquer sur **Suivant**. L'étape suivante de l'assistant: Sélection des champs, va s'ouvrir. La boîte de dialogue affiche tous les champs définis dans la table de la base de données.



Affichage de tous les champs définis dans la table de la base de données

5. Laisser les paramètres par défaut et cliquer sur Suivant. On arrive à l'étape suivante: impression des enregistrements.
6. Laisser tous les paramètres par défaut dans cette boîte de dialogue.
Ce qui veut dire que tous les enregistrements de la base de données seront imprimés et que chaque enregistrement est utilisé sur une étiquette.




Sélectionner la manière d'utiliser les enregistrements de la base de données

Cliquer sur **Suivant**. On passe à l'étape suivante de l'assistant: Utilisation du champ.

7. Laisser tous les paramètres par défaut.
L'assistant va connecter automatiquement tous les champs de la base de données aux objets texte de l'étiquette.
8. Cliquer sur **terminer**.
L'assistant va se connecter à la base de données, récupérer les champs et les rendre disponibles sur l'étiquette sous forme de variables. Les variables seront liées aux objets texte.

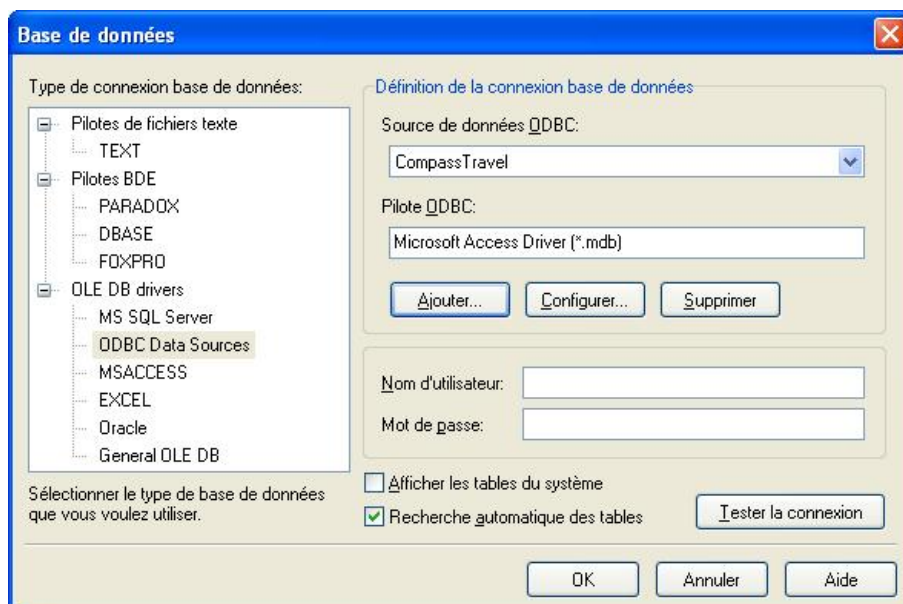
Lier manuellement à une base de données

L'assistant de Bases de données ne trouvera pas la base de données si elle n'est pas dans la liste d'accès direct aux bases de données ou si elle ne dispose pas d'un pilote ODBC. Dans ce cas il faut lier manuellement la base de données à l'étiquette en procédant comme suit:

1. Cliquer sur le bouton  dans la barre d'outils standard. L'assistant Base de données va s'ouvrir.
2. Sélectionner l'option **Autres bases de données (ODBC)** et cliquer sur le bouton **Définir**.
Utiliser cette option pour accéder aux bases de données client/serveur telles que SQL

server, Oracle, Informix ou à une base de données non supportée directement par l'option **Accès direct aux bases de données**.

3. Sélectionner la définition disponible ODBC dans la liste.
4. Cliquer sur le bouton **Définir** si la connexion à cette base n'est pas déjà définie.
5. La boîte de dialogue Base de Données s'ouvre.
Définir ici la connexion à la base de données.



Définition manuelle de la connexion à la base de données

6. Cliquer sur **OK**.
7. Continuer à partir de l'étape 4 du chapitre Lier à une base de données en utilisant l'Assistant.

Imprimer tous les enregistrements de la base de données

Par défaut, l'assistant de base de données est paramétré pour imprimer tous les enregistrements de la base de données. Dans l'assistant base de données, l'étape Impression des enregistrements permet de sélectionner les enregistrements à imprimer.

Pour imprimer tous les enregistrements de la base de donnée, suivre les étapes du chapitre [Lier à une base de données en utilisant l'assistant](#).

Note:

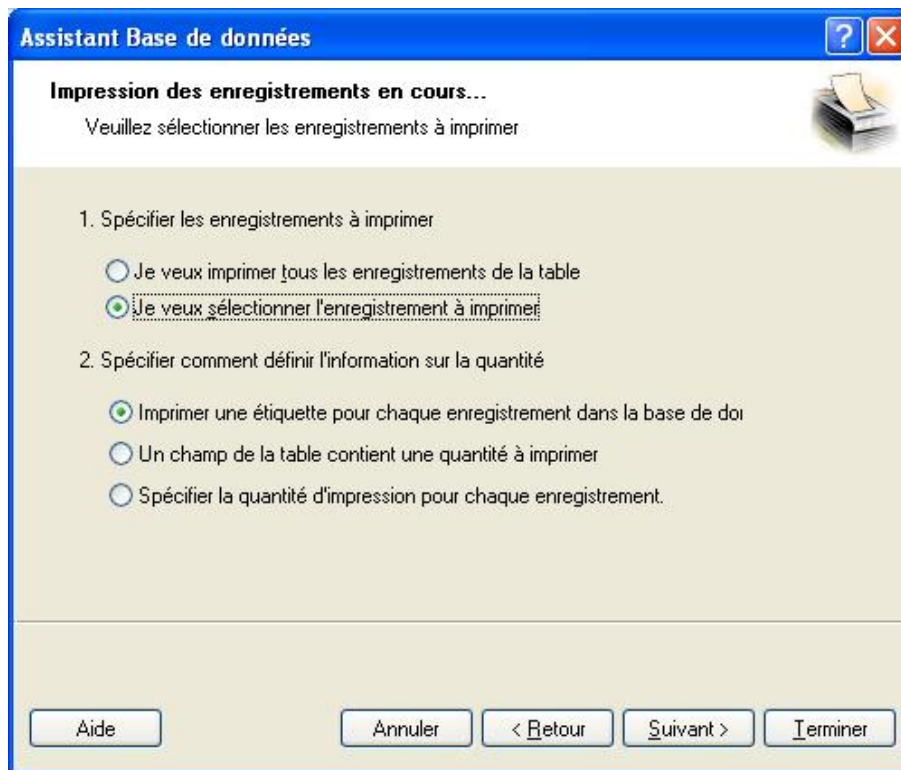
Pour imprimer tous les enregistrements il est important de sélectionner l'option 'Je veux imprimer tous les enregistrements de la table'. Par défaut chaque enregistrement est imprimé une fois par étiquette.

Imprimer les enregistrements sélectionnés dans la base de données


On peut définir les enregistrements de la base de données qui seront imprimés dans l'étape de l'Assistant de base de données: Impression des enregistrements.

1. Au chapitre Lier une base de données en utilisant l'assistant, suivre les étapes données jusqu'à la 5.

2. Sélectionner l'option 'Je veux sélectionner l'enregistrement à imprimer' afin de pouvoir choisir les enregistrements qui seront imprimés.

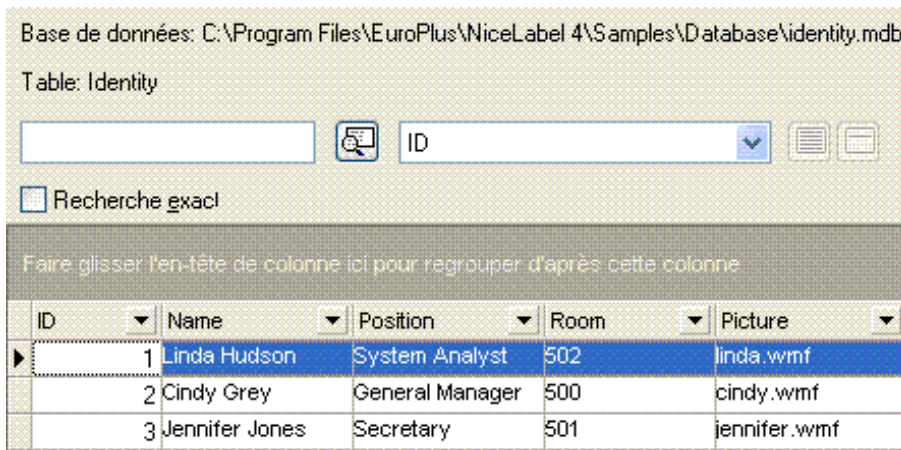


Sélectionner l'enregistrement à imprimer

3. Cliquer sur **Terminer**.
Le lien vers la base de données est créé, et les objets texte liés aux variables sont placés sur l'étiquette.
4. Cliquer sur  Pour ouvrir la boîte de dialogue Imprimer.
Le bouton **Sélectionner ...** les enregistrements devient disponible.
5. Cliquer sur le bouton **Sélectionner...**
La boîte de dialogue de sélection des enregistrements va s'ouvrir.
6. Cocher les enregistrements à imprimer.
On peut choisir des enregistrements individuels ou des groupes d'enregistrement en sélectionnant le premier enregistrement et en maintenant enfoncée la touche Maj tout en sélectionnant le dernier enregistrement de la série.

Note:


La sélection d'enregistrements multiples n'est disponible qu'avec les véritables bases de données, et non avec les feuilles de calculs de Microsoft Excel ou les fichiers texte CSV.

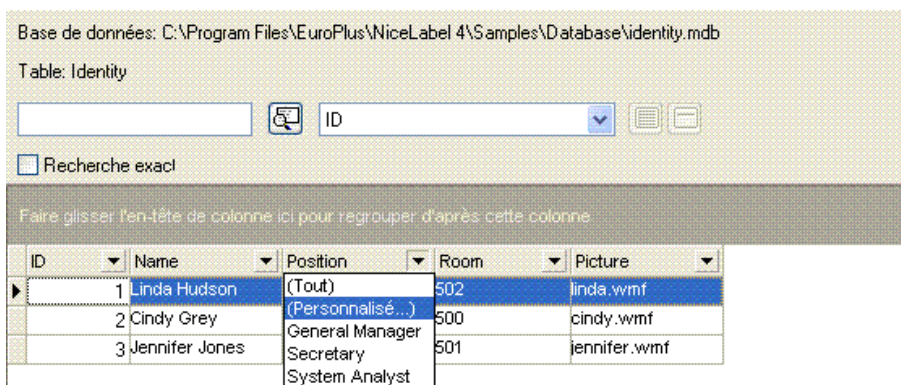


Sélection des enregistrements à imprimer

Créer un filtre de base de données

NiceLabel permet de réaliser des requêtes sur la table de base de données pour extraire uniquement les enregistrements répondant à certaines conditions. Noter que pour inscrire ces requêtes il faut auparavant activer la sélection des enregistrements de la base de données dans les propriétés de la base de données. Pour activer un filtre de base de données, procéder ainsi qu'il suit:

1. Se référer au chapitre [Lier à une base de données en utilisant l'assistant](#). Suivre les étapes de 1 à 6.
2. Sélectionner l'option 'Je veux sélectionner l'enregistrement à imprimer'.
3. Cliquer sur **Terminer**.
Le lien avec la base de données est créé et les champs de la base sont liés aux objets texte de l'étiquette.
4. Cliquer sur  ou sélectionner la commande **Imprimer** dans le menu fichier.
5. Cliquer sur le bouton **Sélectionner...** les enregistrement dans la boîte de dialogue **Imprimer**.
La boîte de dialogue Sélection d'enregistrements s'ouvre.
6. Cliquer sur la petite flèche à côté du nom du champ dans la table et choisir la condition.



Définition du filtre en cliquant sur la flèche

On peut afficher les seuls enregistrements qui sont égaux à la valeur sélectionnée dans la liste, ou bien définir un filtre personnalisé.

Tous les enregistrements répondant aux conditions seront filtrés et affichés dans la table.

Note:

On peut définir des conditions pour plusieurs champs en même temps.

Accès aux bases de données

Les fonctions d'accès aux bases de données permettent de récupérer des données à partir de bases de données.

Plusieurs méthodes permettent de récupérer les enregistrements provenant de bases de données.

1. On peut lire les enregistrements un par un dans la base de données et les utiliser tous sur l'étiquette.
2. On peut sélectionner les enregistrements à imprimer.
3. On peut définir des filtres pour ne récupérer de la base de données que les enregistrements qui répondent à certaines conditions.

Le résultat de la fonction d'accès à la base de données constitue un jeu de variables, une pour chacun des champs sélectionnés dans la table de base de données. Chacune des variables de la base de données porte le même nom que le champ de la base de données, mais elle comporte un préfixe complémentaire de nom de base de données. De cette manière, on identifie très rapidement de quelle table de la base de données provient la variable.

Par exemple:

Si dans la table de base de données DBPROD un champ s'appelle Produit, La variable en résultat s'appellera DBPROD.Produit.


NiceLabel supporte tous les types de base de données à la seule condition d'avoir le pilote de base de données approprié installé sur le système Windows. NiceLabel marche avec les pilotes OLE DB, ODBC, BDE et autres.

Pour se connecter aux bases de données en langage moderne Unicode, le pilote OLE DB convient parfaitement. Avec cette technologie, on peut utiliser les valeurs Unicode sur les étiquettes. Ceux sont les valeurs de données sous différents codepages. On peut utiliser des tables avec différents paramètres de langage sur la même étiquette.

Changer l'ordre des enregistrements de la base de données

On peut changer l'ordre dans lequel NiceLabel imprime les enregistrements de la table de la base de données. Par défaut les enregistrements s'impriment du premier au dernier dans l'ordre où ils apparaissent dans la table (quand il n'y a pas de sélection des enregistrements).

Pour trier les enregistrements en fonction d'un champ de la base de données, procéder comme suit:

1. Connecter la table de la base de données à l'étiquette.
2. Vérifier que la barre d'outils de base de données soit visible, et cliquer sur le bouton  (Modifier).


La boîte de dialogue **Accès à la base de données** s'ouvre sur l'onglet **Général**.

Note:

Si la barre d'outil de base de données n'est pas visible, sélectionner la barre d'outils dans le menu Affichage, puis cliquer sur Base de données.

3. Dans la boîte de dialogue **Ordre** sélectionner le champ par lequel on veut trier les enregistrements.
Lorsqu'on imprime ou prévisualise l'étiquette les enregistrements sont triés en fonction du champ choisi dans l'ordre ascendant.
4. Cliquer sur **OK**.

Pour trier les enregistrements en fonction de champs multiples de la base de données, procéder comme suit:


1. Connecter la table de la base de données à l'étiquette.
2. Vérifier que la barre d'outils de base de données soit visible, et cliquer sur le bouton  (Modifier).
La boîte de dialogue **Accès à la base de données** s'ouvre sur l'onglet **Général**.

Note:

Si la barre d'outil de base de données n'est pas visible, sélectionner la barre d'outils dans le menu Affichage, puis cliquer sur Base de données.

3. Cliquer sur le bouton **Avancé** à côté du menu déroulant **Ordre**.
La boîte de dialogue **Ordre de la table** s'ouvre.
4. Dans la section **Champs disponibles**, sélectionner tous les champs par lesquels on veut trier les enregistrements.
5. Dans la section **Champs sélectionnés**, définir l'ordre d'apparence des champs.
6. Définir l'ordre de tri pour chaque champ.
Lorsqu'on imprime ou prévisualise l'étiquette les enregistrements sont triés d'abord par le premier champ de la liste, ensuite par le second champ et ainsi de suite jusqu'au dernier champ de la liste.
7. Cliquer sur **OK**.

Edition rapide d'une base de données


Cliquer sur l'icône  dans la barre d'outils de base de données. L'application NiceData va ouvrir la base de données sélectionnée.

Note:

NiceData doit être installé sur l'ordinateur.

Lire les données d'une base de données

Pour lire les données d'une base de données, créer une nouvelle connexion à la base de données en utilisant l'une des deux méthodes ci-dessous:

- En cliquant sur le bouton "Assistant nouvelle base de données"  dans la barre d'outils base de données
- En sélectionnant **Accès Base de données** dans le menu Données et en cliquant sur le bouton **Assistant** dans la boîte qui s'ouvre.

Suivre les instructions données à l'écran jusqu'à ce que l'[Assistant base de données](#) soit terminé.

On a maintenant un objet texte sur l'étiquette pour chaque champ de la table. Chaque champ de la base de données est disponible comme variable pour l'étiquette.

Si le type de base de données utilisé n'est pas disponible dans l'assistant ou si on veut utiliser des pilotes différents (OLE DB) pour se connecter à la base de données, il faut paramétrer directement les options de base de données sans utiliser l'assistant.

Utiliser les bases de données ODBC

Pour utiliser les bases de données ODBC il faut d'abord installer correctement les pilotes ODBC. On peut le faire indépendamment en installant le programme ODBC dans le panneau de configuration et en modifiant les noms de source de données (DSNs) pour qu'ils correspondent à l'emplacement du fichier de la base de données. On peut aussi le faire à partir de NiceLabel.

On peut effectuer la connexion à des sources de données ODBC déjà définies en utilisant [L'assistant de base de données](#).

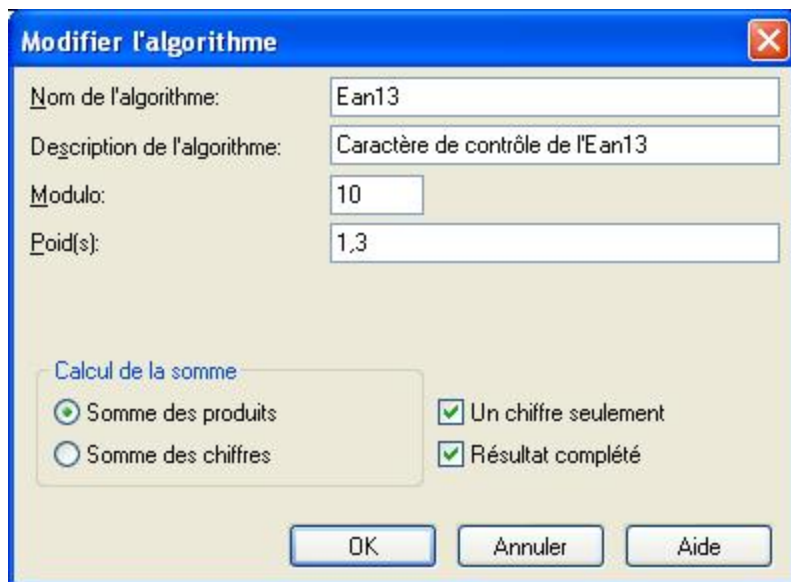
Si la source des données n'est pas encore définie dans le système il faudra utiliser une méthode de connexion directe et se passer de l'assistant.

1. Ouvrir la boîte de dialogue [Accès base de données](#) puis cliquer sur le bouton **Définir** dans l'onglet Général.
2. Dans la liste des types de connexion de bases de données rechercher les pilotes OLE DB, puis les sources de données ODBC.
3. Sur le côté droit de la boîte de dialogue, sélectionner la connexion déjà existante ou en créer une nouvelle.
4. Une fois la connexion aux données ODBC préparée, la sélectionner et fermer la boîte de dialogue.
5. Les champs de la base de données sélectionnée sont maintenant utilisables sur l'étiquette.

Créer un caractère de contrôle personnalisé

Créer un caractère de contrôle personnalisé

On peut ajouter un nouvel algorithme, modifier ou supprimer les existants en cliquant sur les boutons appropriés. Les paramètres d'algorithme sont définis dans la boîte de dialogue "Modifier l'algorithme" qui comporte les options suivantes:



Modification du caractère de contrôle de l'algorithme

Pour comprendre tous les paramètres, il faut savoir comment on calcule le caractère de contrôle. Tout d'abord, on utilise une valeur numérique sur laquelle le caractère de contrôle sera calculé. Il en est de même si c'est un poids qui est requis. Voyons le calcul d'un caractère de contrôle EAN13:

Valeur: 123456789012

Poids: 1, 3

Au début du calcul, chaque chiffre a son poids. Si il n'y a que deux poids spécifiés, le troisième chiffre reprend le premier poids et le quatrième reprend le second, et ainsi de suite. Si un seul poids est spécifié, tous les chiffres ont le même poids. En ce qui concerne la détermination de la somme, on peut avoir soit une somme des produits (en utilisant les poids) ou une somme de caractères. L'algorithme EAN 13 utilise les produits, donc on doit définir une somme de produits.

La somme sera: $1 \times 1 + 2 \times 3 + 3 \times 1 + 4 \times 3 + 5 \times 1 + \dots + 2 \times 3$

Lorsque la somme est calculée, on utilise un paramètre modulo et on divise la somme par ce nombre sans oublier le reste de la division. Voilà le résultat.

Si un résultat complémentaire est spécifié, on soustrait le résultat d'un modulo-1 et on obtient la nouvelle valeur. Si la valeur est inférieure à 10, on a obtenu un caractère de contrôle. Si c'est une valeur supérieure (deux chiffres), on prendra la valeur entière ou seulement le dernier caractère significatif (Un seul chiffre) comme résultat de l'algorithme de caractère de contrôle.

Caractères spéciaux

Utiliser des caractères spéciaux

Les caractères spéciaux sont ceux que l'on ne trouve pas directement sur le clavier. Malgré ça, on peut les taper en utilisant des combinaisons de touches.

En principe ce problème ne se pose pas avec les caractères spécifiques à notre langue. On peut les saisir directement à partir du clavier ou en utilisant Alt+<code_touche>. L'utilitaire des Caractères spéciaux de Windows est utilisable pour trouver le caractère approprié et le coller sur l'étiquette.

On peut avoir des problèmes pour d'autres caractères, par exemple pour inclure un caractère en code ASCII dont la valeur est inférieure à 32. Ce sont des caractères de contrôle. En principe on ne les utilise pas dans l'étiquetage ni dans aucune autre application. Il y a, pour les saisir, une méthode alternative expliquée plus loin.

Il y a plusieurs méthodes pour saisir des caractères spéciaux dans le logiciel d'étiquetage.

Saisir des caractères avec la syntaxe<#hex_code>

Une autre méthode de saisie de caractères spéciaux consiste à utiliser la syntaxe<#hex_code>. Ce hex_code se présente comme un signe de deux caractères du système numérique hexadécimal. Les valeurs sont situées entre 0 (décimale 0) et FF (décimale 255).

Par exemple, <#BC> (décimale 188) sera identique à<FNC1>, puisque les deux encodent le caractère avec le code ASCII 0188.

Saisir les caractères avec Alt+<ASCII_code>

Cette méthode n'est valable que pour les caractères supérieurs au code ASCII 32. Un exemple typique: les codes FNC utilisés pour encoder les données du code à barres GS1-128 (EAN.UCC 128). Le logiciel d'étiquetage encodera ce type de code à barres selon les normes et en principe, il n'y aura rien à modifier. Cependant il est parfois nécessaire d'ajouter manuellement ce type de caractères aux données de l'étiquette.

Pour inclure des codes de fonction, il suffit de saisir le caractère approprié. Les codes de fonction ASCII sont les suivants:

FNC1	0188
FNC2	0189
FNC3	0190
FNC4	0191

Pour saisir le caractère de FNC1, maintenir enfoncée la touche gauche Alt et taper les chiffres 0188 sur le pavé numérique. Noter que le 0 en tête est obligatoire. Relâcher la touche Alt et le caractère FNC1 apparaîtra.

Ces caractères peuvent être saisis directement en utilisant le clavier.

Raccourcis de caractères prédéfinis

Le logiciel d'étiquetage comporte plusieurs caractères de contrôle prédéfinis qu'on peut sélectionner dans un menu déroulant dans toutes les boîtes de dialogue où on active une invite. Chercher sur le côté droit du champ destiné à recevoir l'invite, un bouton avec une flèche. Cliquer dessus pour obtenir une liste de tous les raccourcis vers les caractères prédéfinis. Cette liste est aussi accessible en cliquant à droite dans la fenêtre d'invite, et en sélectionnant **Insérer un caractère spécial**. Par exemple: Le caractère FNC1 peut être encodé <FNC1>.

Si les caractères spéciaux recherchés ne sont pas dans la liste de raccourcis, consulter les méthodes complémentaires de saisie.

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


1	SOH	Start of Heading
2	STX	Start of Text
3	ETX	End of Text
4	EOT	End of Transmission
23	ETB	End Transmission Block
25	EM	End of Medium
5	ENQ	Enquiry (requête)
6	ACK	Acknowledgement (avis de réception)
7	BEL	Bell (cloche)
8	BS	Back Space (retour arrière)
9	HT	Horizontal Tab (tabulation horizontale)
11	VT	Vertical Tab (tabulation verticale)
13	CR	Carriage Return (retour chariot)
10	LF	Line Feed (nouvelle ligne)
12	FF	Form Feed (nouvelle page)
14	SO	Shift Out
15	SI	Shift In
16	DLE	Data Link Escape
17	DC1	XON - Device Control 1
18	DC2	Device Control 2
19	DC3	XOFF - Device Control 3
20	DC4	Device Control 4
28	FS	File Separator
29	GS	Group Separator
30	RS	Record Separator
31	US	Unit Separator
21	NAK	Negative Acknowledgement
22	SYN	Synchronous Idle
24	CAN	Cancel (annuler)
26	SUB	Substitute
27	ESC	Escape (échap)
188	FNC	Function Code 1
189	FNC	Function Code 2
190	FNC	Function Code 3
191	FNC	Function Code 4

Travailler avec des cartes mémoire

Utiliser la carte mémoire de l'imprimante




En cas de besoin d'impression rapide, l'utilisation de la carte mémoire de l'imprimante est recommandée. Une carte mémoire améliore les performances puisque elle évite le transfert des grosses images bitmap à l'imprimante pour chaque impression. Tous les éléments nécessaires sont déjà sur la carte mémoire.

Voyons comment préparer et utiliser une carte mémoire.

1. Tout d'abord, consulter le manuel utilisateur de la carte mémoire. Une carte mémoire est un périphérique très fragile et une mauvaise utilisation peut endommager autant la carte que l'imprimante.
2. Insérer la carte mémoire dans le connecteur 1. Les connecteurs sont normalement situés derrière l'imprimante. Allumer l'imprimante.
3. Démarrer l'application NiceMemMaster, gestionnaire de carte mémoire. Il constitue l'un des éléments de NiceLabel Designer Pro. Si l'icône de NiceMemMaster n'apparaît pas dans le dossier **NiceLabel** dans le menu Démarrer, vérifier l'installation. Réinstaller NiceLabel Designer Pro si nécessaire.
4. Supposons que cette carte mémoire soit vide. Il faut d'abord informer NiceMemMaster du type de carte inséré dans l'imprimante. Cliquer sur **Sélection de l'imprimante**  dans le **Menu Carte**. Sélectionner votre imprimante thermique dans la liste. Si elle ne figure pas dans la liste, il faut installer le pilote NiceLabel Printer Driver approprié. Cliquer sur le bouton **Propriétés** puis sur le bouton **Mémoire** pour ouvrir la boîte de dialogue **Mémoire de l'imprimante**. Activer la carte mémoire dans le connecteur 1. Regarder la section Connecteur 1. Dans le champ *Type* sélectionner **Carte mémoire**, laisser intact le champ *Fichier connecté*. cliquer sur Ok pour revenir à NiceMemMaster.

Note:

NiceMemMaster ne travaille qu'avec les pilotes NiceLabel Printer Drivers.

5. Il faut formater la carte mémoire et la préparer. Attention si la carte contient des éléments téléchargés antérieurement, ils seront effacés. Cliquer sur **Format** dans le menu **Carte** ou cliquer sur . Le formatage prendra quelques secondes.
6. Ensuite il faut établir la liste des polices et graphiques que l'on veut placer sur la carte mémoire. Ils seront mis dans des fichiers (.MMF).
Voici un exemple de fichier de carte mémoire. Sélectionner **Nouveau** dans le menu **Carte** ou cliquer sur . Nommer le fichier **Sample** et cliquer sur OK. Dans la boîte de dialogue **Initialisation de la carte** saisir la description et sélectionner la taille de la carte en kilobytes. On peut aussi revenir à cette boîte de dialogue en sélectionnant **Information sur la carte mémoire** dans le menu **Carte** ou en cliquant sur .
Sur la fenêtre de NiceMemMaster, il y aura à gauche la liste des polices insérées et à droite la liste des fichiers d'images. Pour ajouter une police, sélectionner **Ajouter** dans le menu **Polices** ou cliquer à droite de la souris en plaçant le curseur dans la fenêtre gauche (côté police). Sélectionner la police à télécharger, son style et sa taille. La boîte de


dialogue suivante permet de sélectionner seulement les caractères requis dans cette police. Seuls les caractères sélectionnés seront téléchargés sur la carte mémoire. Utiliser cette option si la carte mémoire n'a pas beaucoup de place. Ajoutons toute la police pour notre exemple. Pour ajouter un graphique, sélectionner **Ajouter** dans le menu **Graphique** ou cliquer à droite dans la partie Images de la fenêtre. Sélectionner quelques images (par exemple: SAMPLE.PCX ou PRINTER.BMP, elles sont installées avec NiceLabel Designer Pro).

Dans le bas de la fenêtre apparaissent les informations concernant les polices et graphiques choisis: Aperçu, mémoire utilisée, largeur et hauteur. On peut aussi imprimer ces éléments sur une étiquette pour en vérifier l'exactitude. Utiliser pour cela la commande **Test d'impression**. Ajouter d'autres polices et graphiques. On peut supprimer les éléments indésirables de la liste. Utiliser **Effacer** dans les menus **Police/Graphique** ou cliquer à droite sur l'élément et choisir **Effacer**.


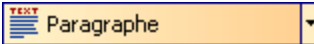

7. Lorsque la mise en page est terminée, que toutes les polices et graphiques ont été placés dans la liste, on peut télécharger. On peut tout télécharger d'un coup en cliquant sur **Télécharger tout**. On peut aussi télécharger les éléments un par un en cliquant sur **Télécharger** dans les menus **Polices/Graphiques** ou en cliquant en droite dans la fenêtre et en choisissant **Télécharger** dans la liste. On peut aussi supprimer un élément téléchargé mais le conserver dans la liste pour plus tard, il faut alors utiliser la commande **Supprimer**.

Si l'on fait un Etat de l'impression, l'imprimante émet un rapport sur le contenu de la carte mémoire. Cliquer sur **Etat de l'impression** dans le menu **Carte**.

Maintenant la carte mémoire contient les éléments (polices et graphiques); On peut l'utiliser à partir de NiceLabel.


1. Démarrer NiceLabel
2. Créer une nouvelle étiquette. Cliquer sur **Nouveau** dans le menu **Fichier** ou cliquer sur . Choisir une imprimante. Sélectionner un format d'étiquette prédéfini ou configurer une étiquette personnalisée.
3. Informer NiceLabel que l'imprimante est équipée d'une carte mémoire et que des données sont enregistrées sur cette carte mémoire.
Double-cliquer sur le nom de l'imprimante dans la ligne d'état située au bas de la fenêtre. Cliquer sur le bouton **Mémoire**, et dans la section Connecteur 1 pour *Type* sélectionner **Carte Mémoire** et pour *Fichier connecté* sélectionner **SAMPLE**. C'est le nom du fichier (.MMF) de carte mémoire créé ci-dessus. Cliquer sur OK pour revenir à NiceLabel.

4. Utilisation d'une police téléchargée.

Cliquer sur l'icône Texte  ou sur l'icône Paragraphe  et saisir un texte quelconque. Dans la barre d'outils Texte, sélectionner la police qui a été téléchargée dans la carte mémoire. Si la barre d'outils Texte n'apparaît pas à l'écran, l'activer à partir de la commande **Barre d'outils Texte** dans le menu **Affichage**. On reconnaît une police téléchargée au symbole spécial placé en face de son nom . Pour certifier que la police sélectionnée est la bonne, le même symbole s'affiche dans le coin inférieur droit de l'élément sur l'étiquette. Si ce symbole n'apparaît pas, c'est que la police choisie n'est pas la bonne ou que les objets de

l'imprimante ne s'affichent pas. Dans ce cas, sélectionner **Propriétés de l'objet** dans le menu **Affichage** et cliquer sur **Les objets de l'imprimante**.

5. Utilisation d'un graphique téléchargé.

Cliquer sur l'icône Image  et sélectionner l'image téléchargée sur la carte mémoire auparavant. Cliquer sur OK. L'image insérée ne provient pas encore de la carte mémoire mais du disque dur. Pour en modifier la provenance, double-cliquer sur l'image et sélectionner **Sur la carte mémoire** dans l'onglet Général. Cliquer sur **Parcourir** et sélectionner l'image dans la carte mémoire. Pour être sûr d'utiliser l'image de la carte mémoire, regarder l'image sur l'étiquette. Elle doit être entourée d'un cadre bleu. L'image ordinaire n'est pas encadrée.


Pour plus d'explications, se référer à la documentation concernant NiceMemMaster.

Aperçu et Impression de l'étiquette

Aperçu et Impression de l'étiquette

Avant d'imprimer l'étiquette, on peut utiliser l'aperçu avant l'impression pour simuler la sortie sur l'écran.


Simuler l'impression de 10 étiquettes à l'écran pour vérifier la mise en page et la procédure d'impression.

1. Cliquer sur l'icône  dans la **Barre d'outils standard** ou sélectionner la commande **Imprimer** dans le menu Fichier. La boîte de dialogue Imprimer apparaît.
2. Entrer 10 dans la Quantité d'étiquette et cliquer sur le bouton **Prévisualisation**. NiceLabel va fermer la boîte de dialogue et simuler la production de 10 étiquettes à l'écran.

Note:

On peut choisir entre la quantité d'étiquettes ou la quantité de pages. Une page peut comporter une ou plusieurs étiquettes qui sont arrangées sur la page en colonnes ou rangées. Si une page comporte 8 étiquettes, une quantité de 10 pages donnera 80 étiquettes.

Quand l'aperçu correspond vraiment à ce que vous désirez imprimer, avec des valeurs correctes, vous pouvez procéder à une réelle impression. Procéder alors ainsi qu'il suit:

1. Cliquer sur l'icône  dans la **Barre d'outils standard**. La boîte de dialogue Imprimer apparaît.
2. Entrer 10 pour la Quantité d'étiquettes et Cliquer sur **Imprimer**. Votre imprimante va produire 10 étiquettes.

Note:

Pour faciliter le processus d'impression et le rendre plus sûr, on peut imprimer avec l'application NicePrint ou avec un formulaire généré avec NiceForm. Pour plus d'information se référer au chapitre **Autres Applications de NiceLabel**.

Limitations à l'impression en Mémo-riser/Rappeler

Planifier à l'avance l'impression d'étiquettes mais éviter les complications possibles avec l'impression en mode Mémo-riser /Rappeler.

1. Attention en combinant des objets variables formatés en graphiques et d'autres en objets internes. Par exemple: Il y a deux variables, variable A et variable B liées avec des objets texte internes à l'imprimante. On peut utiliser ces variables en mode Mémo-riser/Rappeler. Mais si ces deux variables sont utilisées dans une fonction, Concaténation par exemple,

ou avec des objets images (Objets texte en police Truetype), il faudra saisir deux fois la valeur de ces variables:

- Pour les objets image. Ces valeurs sont envoyées à l'imprimante lors de la phase de mémorisation.
- Pour les objets internes de l'imprimante. Ces valeurs sont envoyées à l'imprimante lors de la phase de rappel.

Et si ces valeurs n'ont pas la même valeurs dans les deux cas, l'étiquette risque d'être rejetée.

2. On peut utiliser une variable multi lignes pour des objets Texte en polices internes à l'imprimante si l'imprimante est compatible avec des variables multi lignes. Le pilote de l'imprimante donne les fonctionnalités de l'imprimante au logiciel de conception d'étiquettes.
3. L'impression en Mémoriser/Rappeler n'est pas compatible avec les fonctionnalités suivantes qu' il faudra désactiver:

- Impression sur planches d'étiquettes: Voir Fichier -> Mise en page étiquette -> Dimensions
- Taille variable de l'étiquette: Voir Fichier -> Mise en page étiquette -> Dimensions> Avancé
- Étiquettes d'entête et de fin: Voir Fichier -> Mise en page étiquette -> Impression par lot
- Impression multi-rouleaux: Voir Fichier -> Mise en page étiquette -> Dimensions ->Impression multi-rouleaux

4. On peut utiliser un préfixe et un suffixe pour les variables si l'imprimante l'accepte en interne.

Contrôler l'état des travaux d'impression

Une fois lancée l'impression des étiquettes à partir de l'une des applications de NiceLabel , il est possible de contrôler l'état du travail d'impression en cours. Plusieurs étapes se déroulent avant que l'étiquette imprimée soit éjectée. A chacune des étapes, différentes erreurs peuvent survenir. Ces principales étapes sont:

- Le traitement des données de l'étiquette
- La création du fichier d'impression (le moteur d'impression et le pilote d'imprimante)
- L'envoi du fichier d'impression au spooleur
- L'envoi du travail d'impression du spooleur à l'imprimante
- L'impression des étiquettes

NiceLabel permet de contrôler l'état du travail d'impression au cours des différentes étapes .
Après réalisation de chaque étape, le journal est actualisé.

Pour afficher l'état du travail d'impression, procéder comme suit:

1. Veiller à activer le journal dans une base de données Access (Outils -> Options).
2. Imprimer les étiquettes.
3. Sélectionner **Outils -> Afficher le journal**.
4. Rechercher ce travail d'impression dans la liste et regarder la valeur du champs *État du travail d'impression*. Il contient le dernier état d'impression connu. Comme l'état ne s'actualise pas en temps réel, il faut fermer et rouvrir le journal pour récupérer les changements effectués pendant que le journal était ouvert.

Voici les différents états possibles:

StartSpooling	Le travail d'impression commence à partir sur l'imprimante
Spooling	Travail d'impression en cours d'envoi au spooler
PartiallySpooled	Partie du travail d'impression a été envoyé à l'imprimante, la suite est en cours d'envoi
Spooled	Travail d'impression envoyé à l'imprimante sans erreur
SpoolFailed	Erreur lors de l'envoi du travail d'impression à l'imprimante
Deleting	Le travail a été effacé du spooler
Deleted	L'envoi dans le spooler a été interrompu: le travail d'impression a été supprimé de la file d'impression manuellement
StartSpoling	Le travail d'impression commence à partir sur l'imprimante
Error	Imprimante en erreur - Principale raison: Tête de l'imprimante ouverte
Paused	Travail d'impression mis en pause
StartSpoling	Le travail d'impression commence à partir sur l'imprimante
Printing	Le travail est en cours d'impression sur l'imprimante
Printed	Travail d'impression envoyé avec succès à l'imprimante
Restarting	La totalité du travail d'impression va être renvoyé à l'imprimante
Queued	La travail d'impression est en attente dans le spooler, il partira sur l'imprimante quand le précédent sera terminé
Moved	Le travail d'impression a été déplacé sur une autre imprimante. Si une imprimante tombe en panne en cours d'impression, on peut continuer l'impression des étiquettes restantes sur une autre imprimante

Pré requis pour contrôler les étapes de l'impression:

- Activer le journal dans une base de données Access (Outils -> Options)
- Utiliser le pilote NiceLabel Printer Driver de l'imprimante
- Utiliser une imprimante bi-directionnelle

Aperçu d'images

Lorsqu'on place une image sur l'étiquette, en mode conception, elle apparaît toujours dans les tons définis dans l'image.

Cependant lors de la prévisualisation de l'étiquette, l'aperçu des images dépend de l'option de tramage choisie dans le pilote d'imprimante. Toutes les images en couleur (excepté les fichiers WMF et EMF) sont converties en images monochromes. L'illusion des couleurs et des niveaux de gris est rendue par des dispositions variées de points. Une plus grande quantité de points très serrés donnera un gris plus foncé.

L'aperçu de l'étiquette montrera l'image telle qu'elle sera imprimée en fonction des paramètres de tramage. De cette manière la précision de l'impression est garantie.

Si l'image n'apparaît pas à l'aperçu comme désirée, modifier les paramètres de tramage dans le pilote d'imprimante.

Optimiser la vitesse d'impression

Plusieurs facteurs influent sur la vitesse d'impression. En suivant les indications ci-dessous, on peut sérieusement accroître la vitesse d'impression:

- Si l'imprimante dispose d'un port parallèle et d'un port série, utiliser le port parallèle. Les données seront envoyées plus rapidement.
- Utiliser les polices internes à l'imprimante plutôt que les polices true-type. Les polices True-type sont envoyées à l'imprimante comme graphiques et donc la taille des données envoyées à l'imprimante est beaucoup plus importante (plusieurs kilobytes). En utilisant les polices internes, seul le texte est envoyé à l'imprimante (plusieurs bytes). Pour utiliser des polices true-type de manière rapide, utiliser le programme NiceMemMaster pour les télécharger dans la mémoire de l'imprimante et y accéder ensuite comme à des polices internes à l'imprimante (si celle-ci est compatible).
- Eviter l'utilisation de graphiques sur les étiquettes. Pour placer des graphiques, utiliser le programme NiceMemMaster pour les télécharger dans la mémoire interne de l'imprimante (si celle-ci est compatible).
- Avec les codes à barres, vérifier qu'ils ne s'impriment pas comme graphiques.
- Avec les compteurs, l'imprimante incrémentera en interne les nombres si on utilise des compteurs internes. L'imprimante ne recevra alors que le premier nombre de l'objet, elle incrémentera ensuite ce nombre pour imprimer les autres étiquettes. En utilisant cette option on réduit la quantité de données transférée de l'ordinateur à l'imprimante, mais la différence n'est perceptible que pour une grande quantité d'étiquettes.
- Donner à la vitesse d'impression la valeur la plus grande. Noter que la vitesse d'impression affecte la qualité de l'impression. La vitesse la plus rapide donne la quantité la plus médiocre. Il faut trouver un compromis acceptable.
- Ne pas imprimer trop de données sur les étiquettes. Si la vitesse d'impression est essentielle, il vaudra mieux utiliser des étiquettes pré imprimées, sur lesquelles on n'a plus qu'à ajouter les données qui diffèrent d'une étiquette à l'autre.

Mémoriser le modèle d'étiquette et le rappeler pour impression

Cette méthode permet d'optimiser l'impression d'étiquettes.

Avec ce mode le logiciel n'a plus à envoyer les données pour chaque étiquette à l'imprimante, comme il le fait en mode d'impression standard. Pour chaque action d'impression, la commande Rappeler l'étiquette est envoyée à l'imprimante. Cela réduit considérablement la quantité de données envoyées à l'imprimante. Il n'y a plus que quelques octets envoyés à l'imprimante au lieu des kilo octets de l'impression normale.

Cette méthode d'impression avec Mémorisation et Rappel est la solution parfaite lorsque la situation requiert de la rapidité et du haut-débit, le plus souvent dans les systèmes intégrés.

Ce processus comporte deux étapes:

- **Mémoriser l'étiquette**

Au cours de ce processus, le logiciel crée une description de l'étiquette formatée dans le langage de commande de l'imprimante sélectionnée. Le logiciel envoie ensuite le fichier de commande créé dans la mémoire de l'imprimante pour y être mémorisé. Une fois l'étiquette stockée dans l'imprimante, elle y reste jusqu'à ce qu'on reformate la mémoire de l'imprimante ou qu'on éteigne l'imprimante. Il y a différents emplacements de mémoire dans l'imprimante et certains sont non volatiles. Le contenu peut disparaître lorsqu'on éteint l'imprimante.

- **Rappeler l'étiquette**

L'étiquette mémorisée dans la mémoire de l'imprimante peut être imprimée immédiatement. Pour rappeler l'étiquette, le logiciel crée un autre fichier de commandes qui va renseigner l'imprimante sur l'étiquette à imprimer. la commande *rappeler l'étiquette* va comporter seulement quelques octets de données en fonction de la situation.

- Etiquettes Fixes: Si l'étiquette n'a aucun contenu variable, le fichier de commande ne contient que la commande de rappel de l'étiquette.
- Etiquettes Variables: Si l'étiquette comporte des champs variables, le fichier de commande comporte les valeurs de ces variables et la commande de rappel de l'étiquette.

Pour utiliser le mode d'impression Mémoriser et Rappeler, procéder comme suit:

1. Veiller à sélectionner le bon pilote pour l'imprimante de l'étiquette. Les imprimantes n'ont pas toutes la capacité d'imprimer en mode Mémoriser et Rappeler.
2. Sélectionner **Fichier -> Mise en page de l'étiquette** et aller sur l'onglet Imprimante.
3. Activer l'option **Mémoriser le modèle d'étiquette et le rappeler pour impression** dans la section Mode d'impression.
4. Cliquer sur **OK**.
5. Définir le modèle de l'étiquette.

Tous les objets variables de l'étiquette doivent être formatés en objet interne de l'imprimante. Il faut formater les objets Textes en polices internes de l'imprimante (pas de police Truetype). Il faut formater les objets code à barres en codes à barres internes de

l'imprimante. Il est toujours possible d'utiliser des objets variables formatés en polices TrueType, des images variables, ou des champs de base de données, mais au cours du processus de mémorisation, des valeurs par défaut seront envoyées à l'imprimante.

6. Quand c'est prêt à imprimer, sélectionner **Fichier -> Imprimer**.
7. Aller sur l'onglet **Mémoriser le modèle d'étiquette**.
8. Vérifier que 'L'emplacement de stockage' pointe sur la bonne mémoire de l'imprimante. Saisir ou sélectionner les valeurs des objets variables qui ne sont pas formatés en objets internes de l'imprimante. Ces variables auront la même valeur sur chacune des étiquettes, elles se comporteront comme des objets ayant une valeur fixe.
9. Cliquer sur le bouton **Stocker** pour créer le fichier de commande comportant la description de l'étiquette et l'envoyer dans l'imprimante.
10. Aller sur l'onglet **Général**.
11. Saisir les valeurs des variables saisies de l'étiquette. Ces variables sont liées aux objets internes de l'imprimante, on peut donc leur attribuer des valeurs différentes à chaque impression.
12. Cliquer sur le bouton **Rappeler** pour envoyer les valeurs variables et rappeler la commande de l'étiquette à l'imprimante.

Réimprimer les étiquettes

La capacité de réimprimer des étiquettes est l'une des valeurs clé de NiceLabel. Lorsque le journal d'impression est activé, le logiciel conserve la trace des étiquettes imprimées. La base de données Microsoft Access stocke toutes les informations concernant les étiquettes imprimées. Non seulement les informations de base comme le nom de l'utilisateur, celui de l'étiquette, la quantité d'étiquettes, l'heure d'impression, le nom de l'imprimante et autres données similaires, mais aussi des informations plus complexes comme les valeurs des champs variables de l'étiquette, l'état des compteurs, la quantité imprimée et l'état du travail.

Puisque toutes ces informations concernant l'étiquette imprimée sont mémorisées, on peut réimprimer un travail d'impression complet ou une étiquette individuelle dépendant d'un travail d'impression. La fonctionnalité de réimpression est disponible tant que les informations sont mémorisées dans la base de données du journal. On peut utiliser cette fonctionnalité pour imprimer des étiquettes avec les mêmes données sur la même imprimante que l'originale ou sur toute autre imprimante disponible.

Note: Cette fonctionnalité travaille avec les mêmes données d'étiquettes mais pas avec le même fichier de travail. Le logiciel recrée un travail d'impression à la volée, en utilisant les informations des champs variables en provenance du journal.

Avant chaque réimpression, NiceLabel vérifie l'état de l'étiquette imprimée, comme suit:

La Version de l'étiquette Change

La version du fichier de l'étiquette est comparée à l'information sur la version de l'étiquette dans la base de donnée du journal. Si la version de l'étiquette sur le disque est plus récente que celle de l'étiquette imprimée, il faudra confirmer l'impression de l'étiquette modifiée.

**Disponibilité
d'imprimante**

Chaque fichier d'étiquette mémorise l'imprimante sur laquelle il doit être envoyé. Si elle est indisponible on peut en choisir une autre.

Pour réimprimer les étiquettes, procéder ainsi:

1. Sélectionner **Outils -> Afficher le journal**.
2. Sélectionner les données entrées dans la table qu'il faut réimprimer.
3. Cliquer sur **Réimprimer**.
4. Vérifier l'aperçu de l'étiquette pour voir si l'étiquette sélectionnée est vraiment la bonne.
5. Sélectionner la ou les étiquettes à réimprimer dans le travail d'impression. Cocher la case de sélection en tête de ligne. On peut réimprimer une étiquette sélectionnée, toutes les étiquettes depuis le début du travail d'impression, toutes les étiquettes jusqu'à la fin du travail d'impression, ou une sélection d'étiquettes individuelles.

Note: Pour retrouver une étiquette comportant une valeur particulière dans un champ variable, utiliser la barre d'outils **Rechercher**. Les étiquettes répondant à ce critère seront sélectionnées dans la table.

6. Sélectionner l'imprimante sur laquelle il faut réimprimer les étiquettes.

Note: On peut sélectionner n'importe quelle imprimante, pas seulement l'imprimante originale, parce que le logiciel traite de nouveau l'étiquette au lieu de renvoyer le même travail d'impression à l'imprimante.

6. Cliquer sur **OK**.
7. Cliquer sur **Fermer**.

Utiliser des formulaires personnalisés

Lorsqu'on doit placer beaucoup de variables saisies sur une étiquette, on peut utiliser des formulaires personnalisés qui rendent la saisie des données plus conviviale.

Procéder comme suit:

1. Ouvrir l'étiquette.
2. Sélectionner **Mise en page de l'étiquette** dans le menu Fichier.
3. Aller sur l'onglet Impression.

Note:
Si l'onglet Impression n'est pas visible cliquer sur le bouton **Avancé** au bas de la boîte de dialogue.

4. Saisir le nom du fichier de formulaire à utiliser pour l'impression.
5. Si le formulaire n'existe pas cliquer sur le bouton **Définir** pour le créer.
6. Cliquer sur **OK**.

Lorsqu'on sélectionnera la commande d'impression, le formulaire démarrera pour remplacer la boîte de dialogue d'impression standard de NiceLabel.

Application d'impression

NicePrint est une application autonome permettant d'accélérer et faciliter l'impression d'étiquette. Avec NicePrint, on peut sélectionner toutes les actions nécessaires à l'impression dans une seule fenêtre:

- Sélectionner l'étiquette pour l'impression
- Donner les valeurs des variables
- Sélectionner les enregistrements dans la base de données
- Changer l'imprimante et ses propriétés
- Définir la quantité d'étiquettes
- Prévisualiser l'étiquette
- Imprimer l'étiquette



L'application NicePrint fournit une impression d'étiquettes plus rapide.

NicePrint est disponible dans l'édition NiceLabel Designer Pro

Note: Quand on fournit le nom de l'étiquette comme paramètre d'une ligne de commande avec le nom de l'exécutable NicePrint, NicePrint va ouvrir cette étiquette.

Intégration et Connectivité

Présentation

La méthode habituelle consiste à imprimer les étiquettes directement avec NiceLabel. Mais on a parfois d'autres besoins de production d'étiquettes. NiceLabel dispose d'un grand éventail d'options de connectivité et d'intégration qui permettent de l'utiliser au travers d'une interface ActiveX ou de connectivité DDE. NiceLabel peut fonctionner comme moteur d'impression totalement intégré à une application personnalisée mais invisible de l'utilisateur final.

Fichiers de commandes

Impression automatique avec fichiers JOB

Utiliser cette fonction pour automatiser des impressions autonomes à partir de NiceLabel. Le fichier JOB est un fichier en texte clair qui contient les commandes d'instruction pour que NiceLabel travaille automatiquement. En principe le scénario se déroule comme ceci:

1. NiceLabel ouvre le fichier d'étiquette défini par la commande LABEL.
2. NiceLabel détermine les valeurs des variables comme définies par les commandes SET.
3. Eventuellement, NiceLabel sélectionne une autre imprimante si la commande PRINTER le demande.
4. NiceLabel imprime le nombre d'étiquettes demandées dans la commande PRINT.

L'impression automatique est utilisée de manière interactive dans NiceLabel ou avec les paramètres de ligne de commande.

Pour lancer de manière interactive l'impression automatique avec un fichier JOB, procéder comme suit:

1. Ouvrir NiceLabel Designer Pro.
2. Sélectionner Fichier -> Fichiers de Commandes -> Imprimer.
3. Rechercher le fichier .JOB et cliquer sur **Ouvrir**.

Note: Le mode Interactif est très utile pour tester les fichiers .JOB. Si il y a une erreur de syntaxe avec la commande du fichier JOB, une information le notifiera.

Pour lancer l'impression automatique avec les paramètres de ligne de commande, procéder comme suit:

1. Vérifier l'exactitude de la syntaxe des commandes du fichier .JOB.
2. Lancer NiceLabel avec la syntaxe suivante:

NLABEL6.EXE <full path to your .JOB file>

Par exemple: NLABEL6.EXE c:\My Labels\PRINT.JOB

On trouve le fichier NLABEL6.EXE dans le dossier NiceLabel Bin dans la structure du dossier Program Files.

Fichier de commandes: Fichier CSV

Avec les fichiers de commandes CVS on peut utiliser les NiceCommands suivantes: Label, Set, Port, Print and Printer. La syntaxe de ces commandes diffère un peu quand on les utilise dans un fichier CVS.

Structure d'un fichier de commandes CVS

CSV signifie Valeurs séparées par une virgule (Comma Separated Values). Ce fichier texte peut contenir des valeurs Unicode (important pour les données multilingues).

Chaque ligne du fichier CSV contient les commandes pour l'impression d'une étiquette.

La première rangée du fichier de commandes CSV doit contenir les noms des colonnes. C'est important pour que NiceLabel connaisse l'ordre d'apparition des champs et comment organiser les données. Plusieurs noms de colonnes sont prédéfinis.

Nom de Colonne	Description
@Label	Nom de l'étiquette à utiliser. On recommande d'y inclure le chemin et le nom de fichier de l'étiquette. Note: On peut se contenter du nom de l'étiquette quand on est certain que le moteur d'impression va localiser l'étiquette dans le bon dossier. Obligatoire.
@Printer	Utiliser cet attribut pour écraser l'imprimante définie dans l'étiquette. Imprimer l'étiquette sur une autre imprimante. Cette dernière doit être accessible depuis cet ordinateur. Utiliser le nom de l'imprimante comme valeur de cet attribut. Non obligatoire.
@Quantity	Utiliser cet attribut pour spécifier le nombre d'étiquettes à imprimer. Valeurs possibles: valeur numérique, VARIABLE ou UNLIMITED. Obligatoire.
@Skip	Utiliser cet attribut pour spécifier le nombre d'étiquettes à sauter avant de commencer. C'est particulièrement utile quand on imprime sur une feuille d'étiquettes avec une imprimante laser et que la feuille est déjà entamée. Non obligatoire.
@IdenticalCopies	Utiliser ce champ pour spécifier combien de copies d'étiquettes identiques, il faut imprimer. Cette fonctionnalité est utile quand on imprime des étiquettes avec des données provenant d'une base de données ou quand on utilise des compteurs, et qu'on a besoin de copies d'étiquettes identiques. Non obligatoire.
@NumberOfSets	Utiliser ce champ pour spécifier combien de fois le processus d'impression doit se répéter. Par exemple: si on met une valeur de 5, le processus d'impression va se répéter cinq fois. Non obligatoire.
@Port	Utiliser ce champ pour indiquer le nom du port de l'imprimante. On peut remplacer le port par défaut spécifié dans le pilote de l'imprimante par celui-ci. Non obligatoire.
Autre champs	Tous les autres champs définissent le nom des variables à partir

de l'étiquette. Les champs apportent les valeurs des variables.

L'ordre des colonnes dans le fichier CVS n'est pas important. Par contre il faut que toutes les rangées d'un fichier CVS aient la même structure.

Session print est utilisé automatiquement. L'impression par Session est désactivée quand on change d'imprimante ou d'étiquette à l'intérieur d'un même fichier CVS.

On utilise toutes les colonnes du fichier CVS lorsqu'on paramètre les valeur des variables de l'étiquette. IL n'y a pas de message d'erreur quand la variable nommée dans le fichier CVS n'existe pas sur l'étiquette.

Fichier de Commande: fichier JOB

Les commandes utilisées dans les fichiers de commande JOB sont des NiceCommands.

Consulter le chapitre des NiceCommands pour plus ample information sur leur syntaxe et méthodes d'utilisation.

Fichier de commandes: fichier XML

Les commandes utilisables dans les fichiers de commandes XML sont extraites des NiceCommands. On peut utiliser les commandes suivantes: Login, Quit, Label, LabelClose, Set, Port, Printer, SessionEnd, SessionStart, SessionPrint, SetDatabase et SetTable. Mais la syntaxe des commandes est un peu différente quand on les utilise dans un fichier XML.

L'élément racine est **NiceCommands** qui doit être présent dans le fichier de commandes XML. L'élément suivant est **Label**, qui précise l'étiquette à utiliser. Ensuite il y a deux options pour l'impression d'étiquette:

1. Imprimer les étiquettes normalement en utilisant l'élément **Print_Job**.
2. Imprimer les étiquettes dans une session en utilisant l'élément **Session_Print_Job**.

On peut aussi changer d'imprimante pour imprimer les étiquettes, on peut déterminer la valeur des variables et on peut changer de base de données.

Structure d'un fichier de commandes XML

La structure d'un fichier de commandes XML comporte plusieurs éléments qui contiennent les attributs. Certains attributs sont obligatoires, d'autres sont en option. Certains attributs doivent avoir des valeurs prédéfinies, d'autres peuvent avoir des valeurs personnalisées.

Nice_Commands: Élément racine avec deux attributs

- **login:** Réalise la procédure de connexion au programme. Non obligatoire.
- **quit:** Ferme le moteur d'impression après exécution des actions. Va supprimer le moteur d'impression de la mémoire. Obligatoire.

Label: Élément qui ouvre l'étiquette dans le moteur d'impression. Si l'étiquette est déjà ouverte, il la réutilise. On peut utiliser cet élément plusieurs fois dans le fichier de commandes.

- **name:** Attribut HTML contenant le nom de l'étiquette. On recommande d'y inclure le chemin de l'étiquette et le nom de fichier. Note: On peut se contenter du nom de l'étiquette

quand on est certain que le moteur d'impression va localiser l'étiquette dans le bon dossier. Obligatoire.

- **close**: Cet attribut indique au moteur d'impression s'il doit fermer l'étiquette après impression ou la laisser ouverte. Valeurs possibles: vrai, faux. Obligatoire.

Print_Job: Élément qui réunit les commandes pour imprimer les étiquettes. On peut l'utiliser plusieurs fois dans le fichier de commandes.

- **printer**: Utiliser cet attribut pour écraser l'imprimante définie dans l'étiquette. Imprimer l'étiquette sur une autre imprimante. Cette dernière doit être accessible depuis cet ordinateur. Utiliser le nom de l'imprimante comme valeur de cet attribut. Non obligatoire.
- **quantity**: Utiliser cet attribut pour spécifier le nombre d'étiquettes à imprimer. Valeurs possibles: valeur numérique, VARIABLE ou UNLIMITED. Obligatoire.
- **skip**: Utiliser cet attribut pour spécifier le nombre d'étiquettes à sauter avant de commencer. C'est particulièrement utile quand on imprime sur une feuille d'étiquettes avec une imprimante laser et que la feuille est déjà entamée. Non obligatoire.
- **job_name**: Utiliser cet attribut pour spécifier le nom du fichier job. Ce nom est visible dans le spouler d'impression. Non obligatoire.
- **print_to_file**: Utiliser cet attribut pour spécifier le nom du fichier dans lequel on veut enregistrer les commandes d'imprimante. Non obligatoire.

Session_Print_Job: Élément qui réunit les commandes pour l'impression d'étiquettes. Il comporte les règles d'impression de la session. On peut l'utiliser plusieurs fois dans le fichier de commandes. Il comporte les mêmes attributs que l'élément **Print_Job**, sauf l'attribut **quantity**. Se reporter à la description de l'élément **Session** pour voir comment spécifier la quantité d'étiquettes pour l'impression d'une session.

Database: Élément qui prime sur la sélection de la base de données définie dans l'étiquette. L'utiliser pour récupérer des données dans une autre base de données. On peut l'utiliser plusieurs fois dans le fichier de commandes.

- **name**: Attribut contenant le nom de la base de données. Obligatoire.

Table: Élément qui prime sur la sélection de la table définie dans l'étiquette. L'utiliser pour récupérer les données d'une autre table que celle qui est configurée sur l'étiquette. On peut l'utiliser plusieurs fois dans le fichier de commandes.

- **name**: Attribut contenant le nom de la table. Obligatoire.

Variable: Élément qui détermine les valeurs des variables de l'étiquette. On peut l'utiliser plusieurs fois dans le fichier de commandes.

- **name**: Attribut contenant le nom de la variable. Obligatoire.

Exemple de fichier de commandes CSV

L'exemple présente une vue structurelle des champs utilisés dans le fichier de commandes CSV.

```
@La-  
bel,@P-  
rinter,@Quantity,@Skip,@IdenticalCopies,NumberOfSets,@Port,Var1,Var2 ...
```

```
Label name, printer name, Quantity, Skip, IC, NS, port name, variable value, variable value,...
```

```
Label name, printer name, Quantity, Skip, IC, NS, port name, variable value, variable value,...
```

Exemple de fichier de commandes JOB

Exemple de NiceCommands utilisées dans un fichier JOB:

```
LABEL "C:\LABELS\LABEL1.LBL"  
SET Title = "Some string"  
SET BarCode = "123456789012"  
PRINT 10  
FILECLOSE
```

Les mots en gras représentent les NiceCommands. L'exemple ci-dessus va commander au moteur d'impression de:

1. Charger l'étiquette stockée dans le fichier C:\LABELS\LABEL1.LBL.
2. Donner à la variable "Title" la valeur "Some string".
3. Donner au code à barres la valeur de "123456789012".
4. Imprimer dix étiquettes. Dans le cas présent dix copies de l'étiquette.
5. Fermer le fichier de l'étiquette.

Consulter aussi les **Exemples** dans l'installation de NiceLabel. Il comporte d'autres exemples de fichiers JOB.

Exemple de fichier de commandes XML

Cet exemple présente une vue structurée des éléments et des attributs qu'on peut utiliser dans le fichier de commandes XML.

```
<nice_commands login="username" quit="true">  
  <label name="label name 1" close="false">  
  
    <session_print_job printer="printer name 1" skip=0 job_name="job  
name 1" print_to_file="filename 1">  
      <database name="db1">database name 1</database>  
      <table name="table1">table name 1</table>  
  
      <session quantity="10">  
        <variable name="variable name 1" >variable value 1</variable>  
      </session>  
    </session_print_job>  
  </label>  
</nice_commands>
```

```

    <print_job printer="printer name 2" quantity="10" skip=0 iden-
tical_copies=1 number_of_sets=1 job_name="job name 2" print_to_file="f-
filename 1">
        <database name="db1">database name 1</database>
        <table name="table1">table name 1</table>
        <variable name="variable name 1" >variable value 5</variable>
    </print_job>
</label>
</nice_commands>

```

Utiliser les Fichiers de Commande

On utilise les fichiers de commandes pour apporter au moteur d'impression de NiceLabel les instructions concernant une impression d'étiquettes. Les fichiers de commandes utilisent la structure des NiceCommands (ou commandes équivalentes) pour envoyer les commandes au moteur d'impression de NiceLabel.

On peut utiliser les fichiers de commande suivants:

- [fichiers JOB](#)
- [fichiers XML](#)
- [fichiers CVS](#)

On peut utiliser les fichiers de commandes provenant de différentes applications:

- De NiceLabel Designer Pro de manière interactive (fichier de commandes -> Fichiers de Commandes), ou automatiquement (Le nom du fichier de commande spécifié comme paramètre dans la ligne de commande fonctionne comme les fichiers JOB)
- De NiceForm dans l'action Exécuter le fichier de commandes

Les fichiers de commandes sont toujours traités de haut en bas. La première commande du fichier est traitée en premier. L'ordre de présentation est important. Par exemple: il faut spécifier l'imprimante avant d'imprimer l'étiquette.

Les fichiers de commandes sont stockés dans un fichier texte. Il peut comporter des valeurs Unicode.

Utiliser les fichiers JOB

Un fichier JOB permet d'automatiser l'impression d'étiquettes sans intervention directe d'un utilisateur. L'opérateur d'impression n'a pas besoin d'être en face de la plate-forme de conception et de voir toutes les options de conception, sans importance pour la production d'étiquettes. A la place, un fichier JOB mène le processus d'impression.

Ce fichier JOB est un fichier en texte clair qui contient les commandes. Le texte peut avoir le format Unicode. Ces commandes apportent au moteur d'impression d'étiquette les instructions concernant les actions à exécuter pour imprimer les étiquettes. Les commandes sont exécutées dans l'ordre de haut en bas. L'ordre des commandes est important.

Les fichiers JOB servent à automatiser l'impression d'étiquettes. On peut, par exemple, les utiliser pour:

- L'option **Ligne de commande** de NiceLabel Pro. NiceLabel va ouvrir le fichier JOB et traiter les commande qu'il contient. Si la dernière commande est QUIT, NiceLabel se ferme quand l'impression est terminée.

Note:

Dans les fichiers JOB, la séquence '\n' représente le caractère de nouvelle ligne. Si le nom de dossier commence par ce caractère '\n' il faut y ajouter une barre oblique inverse (backslash) supplémentaire en début de séquence. Il faut encoder le chemin et le nom de fichier 'c:\NewJobs\Print.JOB' en 'c:\\NewJobs\Print.JOB'.

Programmer

Automation avec ActiveX

Interface de programmation : Automation (ActiveX)

Les informations de ce chapitre s'adressent à des utilisateurs confirmés et aux développeurs d'applications.

NiceLabel peut fonctionner comme un serveur OLE Automation. Son nom de classe est NiceLabel.Application.

Les commandes permettent de contrôler NiceLabel à partir d'applications personnelles. L'Active X autorise aussi une procédure de gestion des variables renvoyées vers l'application personnelle de manière à contrôler efficacement le déroulement de l'impression. L'interface ActiveX permet de connaître les propriétés de chaque élément de l'étiquette, ainsi que pour les variables et les fonctions définies sur l'étiquette. Elle permet de modifier les propriétés de tous les éléments de l'étiquette avant l'impression. On peut même créer un aperçu de l'étiquette dans l'application personnelle.

Pour plus d'information sur l'interface de programmation, se référer au manuel **ActiveX and DDE Programming manual** disponible sur le CD-ROM de NiceLabel et sur le site Web NiceLabel.

On peut aussi auto-générer la description de l'interface en utilisant [command-line parameter](#). Cela créera un fichier NICE4.OLB avec la description des méthodes, les propriétés et même les événements supportés par NiceLabel Designer Pro. Pour visualiser le fichier .OLB, il faut disposer de l'application requise.

Exemples de programmation

Des exemples de programmation sur l'utilisation de NiceLabel comme moteur d'impression pour vos applications sont inclus dans le logiciel. Par défaut ils sont installés sur le dossier Samples\Integration. En principe il se trouve dans: c:\Program Files\EuroPlus\NiceLabel 6\Samples\Integration.

Les exemples existent pour MS Word, MS Excel, MS Access, MS Visual Basic et Borland Delphi. Se référer au fichier INTEGRATION.TXT dans le même dossier. Il contient des informations plus techniques et une description des fichiers d'exemples de programmation inclus. Ce peut être une aide pour démarrer une application personnalisée.

Automation avec DDE

Communication DDE

On peut utiliser une connexion DDE pour imprimer des étiquettes à partir d'applications Windows développées sous un environnement de programmation standard tel que Microsoft Visual Basic, Borland Delphi, C, Microsoft Access...

Pour créer la communication DDE l'application client doit utiliser les paramètres DDE suivants:

Service = NiceLabel

Topic=LINE ou JOB

Si on utilise un topic JOB le contenu est le nom du fichier de commande qui doit être exécuté. Si on utilise un topic LINE, le contenu est une des commandes NiceLabel.

Utiliser une communication DDE pour gérer NiceLabel est probablement la meilleure solution quand l'utilisateur ne connaît pas l'application qui tourne en arrière plan. Pour cela on peut utiliser ce paramètre de commande:

```
NICE4.EXE <label_name> /s
```

Le paramètre s (silent) empêche que NiceLabel s'affiche à l'écran. Il s'exécute dans une forme réduite.

Intégration au format SAP/R3

Intégration au format SAP/R3

Avec NiceLabel on peut concevoir des étiquettes à imprimer sur imprimantes thermiques à partir d'un système SAP. Il y a deux méthodes possibles.

Imprimer directement à partir de SAP/R3

Avec cette option les étiquettes sont conçues avec NiceLabel sur un PC et elles sont exportées au format SAP. La procédure d'exportation générera un fichier natif .ITF avec la description de l'étiquette. Ce fichier .ITF est ensuite téléchargé sur le système SAP et on peut imprimer les étiquettes directement à partir de SAP/R3.

L'avantage: on n'a plus besoin d'un PC pour l'impression d'étiquettes. Une fois que l'étiquette est créée, on n'a plus besoin non plus de NiceLabel.

Il y a quand même quelques inconvénients. D'abord toutes les imprimantes d'étiquettes ne conviennent pas pour imprimer directement d'un système SAP/R3. SAP comporte des limites. Concernant les éléments graphiques: il est impossible d'utiliser des Images Variables, et seuls quelques modèles d'imprimantes permettent d'imprimer des Images fixes / polices truetype. Les champs texte Variables de l'étiquette doivent être en polices internes à l'imprimante qui en général ont un moins bel aspect que les polices truetype. On ne peut utiliser que des variables saisies. Comme NiceLabel Designer Pro n'est pas présent au moment de l'impression, on ne peut pas utiliser les fonctions et les

Pour plus d'informations sur la connexion du logiciel d'étiquetage au système SAP R/3 se référer au White Paper correspondant sur le site web ou contacter le support technique.

Exporter une étiquette

Exporter une étiquette

La fonctionnalité Exporter une étiquette "Label Export" est très utilisée par les variantes du logiciel d'étiquetage pour impression autonome et "Print-only". Cette fonctionnalité est fortement liée aux possibilités de l'imprimante utilisée pour les étiquettes. Exporter est seulement possible avec les pilotes natifs des imprimantes à transfert thermique. Le pilote d'imprimante doit aussi être compatible avec cette fonctionnalité.

Une version Windows du logiciel d'étiquetage sur PC permet de concevoir la mise en page conformément aux nécessités de l'étiquetage. On peut utiliser tous les éléments (texte, paragraphe, RTF, code à barres, image, ligne, rectangle, ellipse, ...). Quand on imprime des étiquettes fixes, il n'y a aucune difficulté. Les éléments de l'étiquette sont imprimés comme graphiques.

Le fichier imprimante exporté peut comporter les valeurs fixes ou variables. Si l'étiquette n'a que des champs fixes, on peut l'envoyer directement sur l'imprimante. Si l'étiquette comporte des champs variables, une application externe doit leur assigner leur valeur. En général, l'application externe procède comme suit:

- Elle prend le fichier d'impression généré
- Elle recherche l'emplacement des champs variables
- Elle insère les bonnes valeurs à ces champs

Mais si on utilise des champs variables sur l'étiquette, il faut faire attention à leur format. Tous les éléments variables doivent respecter les règles suivantes.

Toutes les variables doivent être saisies	L'utilisateur doit pouvoir donner leur valeur aux variables avant l'impression. Les variables Date/Heure doivent récupérer les données de l'horloge de l'imprimante et non de celle de l'ordinateur.
Les fonctions sont limitées (Concaténation, Extraction, etc).	Comme le logiciel d'étiquetage n'est pas disponible au moment de l'impression, il ne peut pas traiter les fonctions.
Tous les compteurs doivent être incrémentés par l'imprimante	Il y a quelques exceptions, par exemple Exporter sur Pocket PC, où on peut utiliser quelques fonctions, parce que l'application qui doit imprimer ces fichiers sait traiter ces fonctions.
Les graphiques variables ne sont pas pos-	Parce que le logiciel d'étiquetage n'est pas disponible au moment de l'impression, il ne peut pas y avoir de graphiques variables. Toutes les images de l'étiquette

sibles

doivent être statiques.

L'Exportation d'étiquette offre un moyen d'imprimer des étiquettes en dehors du logiciel d'étiquetage. Il faut alors une autre application pour ouvrir le format d'étiquette exporté, le partager et l'imprimer. Il y a d'autres manières d'intégrer une impression d'étiquette dans un système existant. D'autres informations sont disponibles sur le site web de NiceLabel.

Références des commandes

NiceCommands

Avec NiceLabel l'impression peut être automatique. Il y a deux manières d'automatiser. La première en utilisant les fichiers de commandes (Fichiers JOB) qui se trouvent dans le menu Fichier. La seconde en utilisant n'importe quelle autre application Windows qui active une communication DDE entre les programmes.

Dans les deux cas on peut utiliser les mêmes commandes. Quand on utilise l'impression automatique les commandes sont écrites ligne par ligne dans le fichier de commande (Fichier JOB). Avec la communication DDE les commandes sont envoyées par le canal DDE.

COMMENT

Lorsqu'on développe un code ou un script de programme il vaut mieux détailler les commandes. Plus c'est détaillé, plus il est aisé de reconnaître l'objectif de ce script lorsqu'on le reprend après un certain temps.

Utiliser un point virgule (;) au début de la ligne. Tout ce qui le suivra sera considéré comme un commentaire et ne sera pas traité par l'application.

CREATEFILE

```
CREATEFILE <name_of_the_file>
```

Cette commande créera un fichier texte ASCII. Ce fichier contiendra seulement une ligne de texte "NiceLabel" (sans les guillemets).

Ce fichier doit signaler à une application externe quelconque que la réalisation de l'étiquette ou l'impression est commencée ou terminée.

Un exemple d'utilisation de CREATEFILE concerne l'impression d'étiquettes avec des données provenant d'un fichier Texte. D'abord l'application externe prépare les données variables pour les étiquettes et les mémorise dans le fichier texte. Puis on active NiceLabel et l'impression démarre. La commande CREATEFILE permet de créer un fichier sur le disque. Ce fichier représente le signal donné à l'application, que le processus d'impression est terminé.

DELETEFILE

```
DELETEFILE <name_of_the_file>
```

Cette commande efface le fichier spécifié. On peut l'utiliser en combinaison avec la commande CREATEFILE.

EXPORTLABEL

EXPORTLABEL ExportFileName [, ExportVariant [, CreateLVRFile]]

Cette commande est conçue pour automatiser la commande "Exporter sur l'imprimante". On peut accéder manuellement à la commande en allant sur Fichier -> Exporter -> Exporter sur l'imprimante. L'étiquette est exportée directement dans l'imprimante et enregistrée dans la mémoire pour des impressions hors ligne. L'utilisateur peut reprendre l'étiquette à partir du clavier de l'imprimante ou en envoyant un fichier de commande à l'imprimante.

ExportFileName	Ce paramètre est obligatoire: il définit le nom de fichier du flux d'impression généré pour exporter l'étiquette sur l'imprimante.
ExportVariant	Certaines imprimante supportent plusieurs manières d'exportation. Lors d'une exportation manuelle, l'utilisateur peut choisir la manière d'exporter dans la boîte de dialogue. Avec la commande EXPORTLABEL, il faut préciser de quelle manière on veut exporter. La première possibilité a la valeur 0. La seconde a la valeur 1, etc. A défaut de précision, la valeur utilisée sera 0.
CreateLVRFile	Ce paramètre n'a que deux valeurs possibles, VRAI ou FAUX. Si la valeur est fixée sur VRAI, il y aura aussi un fichier LVR créé à côté du flux d'impression généré. Ce fichier LVR contient toutes les informations concernant les variables utilisées pour l'étiquette. Pour plus de renseignements sur l'exportation des étiquettes et sur les fichiers LVR se référer au White Paper sur le site Internet.

LABEL

LABEL <name_of_the_file>

La commande ouvre l'étiquette de travail. Si l'étiquette est déjà ouverte, le programme l'utilisera. Il est recommandé d'écrire la totalité du nom du chemin avec le nom du fichier.

Note: Si la valeur variable contient des caractères d'espace ou de virgule, il faut inclure la totalité du chemin entre des guillemets.

LABELCLOSE

LABELCLOSE

Cette commande ferme l'étiquette active en cours. L'application reste ouverte. La commande FILECLOSE réalise la même action. Éviter d'utiliser trop fréquemment cette commande. NiceLabel peut fonctionner avec plusieurs fichiers d'étiquette ouverts simultanément. Si l'étiquette est déjà ouverte, elle est déjà chargée et le processus d'impression est plus rapide.

LOGIN

LOGIN <username>

Permet de réaliser une procédure de connexion dans le programme de NiceLabel. C'est nécessaire quand la connexion à NiceLabel se fait avec un mot de passe.

NOTE. C'est une commande DDE, elle n'est pas utilisable dans les fichiers .JOB d'impression par lot.

MESSAGEBOX

MESSAGEBOX message [, caption]

Affiche le message dans la boîte de messages. Le second paramètre permet de définir le titre de la boîte de dialogue Message.

Si la valeur variable contient des caractères d'espace ou de virgule, il faut inclure la totalité du chemin entre des guillemets (ex: MESSAGEBOX "Insert labels in printer", Warning).

OEMTOANSI

OEMTOANSI ON|OFF

Cette commande fonctionne en lien avec la commande SET. Elle place le texte qui suit la commande SET dans le bon codepage, de telle sorte que la variable récupère la bonne valeur.

L'utiliser pour mettre les valeurs suivant la commande SET dans le bon codepage, afin que les valeurs correctes soient transférées à NiceLabel au moment de l'impression.

PORT

PORT <file_name>

Cette commande surpasse le nom du port de l'imprimante. Elle est utilisée pour rediriger l'impression en sortie vers un fichier. Dans ce cas, il faut spécifier le nom du fichier dans le paramètre file_name. Si le chemin du fichier ou le nom de fichier contient des caractères d'espace, enfermer la totalité de la chaîne entre guillemets doubles.

PRINT

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

La commande PRINT démarre l'impression. Le premier paramètre donne la quantité d'étiquettes à imprimer.

<number>	Ce nombre d'étiquettes sera imprimé.
VARIABLE	Une variable contient la quantité d'étiquettes à imprimer. Ce peut être une variable saisie ou un champ de base de données.
UNLIMITED	Si on récupère les valeurs des champs variables dans une base de données, l'impression illimitée imprimera autant d'étiquettes qu'il y a d'enregistrements dans la base de données. Si on n'utilise pas de base de données, cette option n'a pas de raison d'être utilisée. Dans ce cas, l'imprimante sortira autant d'étiquettes que son compteur interne peut en comptabiliser.

Le paramètre "skip" de la commande représente le nombre d'étiquettes à sauter au départ avant l'impression de la première étiquette de la page. Ce paramètre est utilisé pour l'impression d'étiquette sur de feuilles de papier. Si une partie de la page est déjà imprimée, on peut démarrer l'impression en sautant les étiquettes déjà imprimées. L'impression commencera dès la première étiquette inutilisée.

Le paramètre "identical label copies" spécifie le nombre de copies identiques d'une étiquette.

Le paramètre "number of label sets" spécifie le nombre de fois où le processus d'impression se répète en totalité.

Si ces paramètres ne sont pas nécessaires, utiliser leurs valeurs par défaut:

Skip	0
Identical label copies	1
Number of label sets	1

Note: Attention que les valeurs de quantité soient données en valeur numérique et non en valeur de chaîne. Ne pas mettre cette valeur entre guillemets.

PRINTER

PRINTER <printer_name>

Normalement, la commande PRINT imprime l'étiquette sur l'imprimante spécifiée dans le fichier de l'étiquette. En utilisant cette commande on peut passer outre l'imprimante définie et imprimer l'étiquette sur une autre imprimante.

Si le nom d'imprimante contient des espaces il faudra le mettre entre guillemets.

Pour "printer_name" il faut toujours utiliser le nom de l'imprimante système tel qu'il s'affiche dans la ligne d'état de l'application NiceLabel Designer Pro. Ces noms sont en principe identiques à ceux des imprimantes dans le Panneau de Contrôle, mais pas toujours. Ils sont différents quand on utilise des imprimantes en réseau, il faut alors utiliser la syntaxe "\\SERVER\SHARE" et non seulement le nom simplifié de l'imprimante.

PRINTJOBNAME

PRINTJOBNAME <job_name>

Cette commande correspond au nom utilisé dans le gestionnaire d'impression pour une impression particulière. Après impression le nom retourne à son état normal. Utiliser cette option pour distinguer plus facilement différents travaux d'impression dans le spooler Windows.

Si la valeur variable contient des espaces ou des virgules, il faut mettre le texte entre guillemets (ex: PRINTJOBNAME "Label for printing").

QUIT

Cette commande ferme le logiciel d'étiquetage après impression.

RETURN

Cette commande fait revenir sur le programme principal du logiciel d'étiquetage une fois l'impression achevée.

SESSIONEND

Cette fonction fait cesser le flux de données.

SESSIONPRINT

SESSIONPRINT quantity [, skip]

Cette fonction envoie le flux de données à l'imprimante. On peut utiliser plusieurs commandes SessionPrint l'une après l'autre et les relier dans un seul flux de données. Le flux de données ne s'arrête pas tant que la commande SessionEnd n'arrive pas. La signification des paramètres "quantity" et "skip" est la même que dans la commande PRINT.

Note: Attention que les valeurs de quantité soient données en valeur numérique et non en valeur de chaîne. Ne pas mettre cette valeur entre guillemets.

SESSIONSTART

Les trois commandes (SessionStart, SessionPrint, SessionEnd) sont utilisées ensemble on utilise la commande SessionPrint pour envoyer un flux de données complet à l'imprimante. Si on veut réunir plusieurs commandes d'impression dans un seul flux de données, on utilise la commande SessionStart suivie par autant de commandes SessionPrint et pour finir on place la commande SessionEnd. Le flux ne s'arrête pas avant cette commande SessionEnd.

Ces commandes offrent une impression optimale des étiquettes. Il n'est pas nécessaire de générer un flux de données complet pour chaque session d'impression. On peut en relier plusieurs dans un même flux.

Important:

- Impossible de changer le modèle de l'étiquette dans une session
- Impossible d'utiliser les commandes SETDATABASE et SETTABLE dans une session
- Impossible de changer l'imprimante (commande PRINTER) dans une session
- Il faut déterminer les valeurs de toutes les variables de l'étiquette dans une session, même si certaines variables n'ont pas de valeur.
- Lors du test du fichier JOB la commande 'Print Preview' ne marche pas

SET

SET name=value_of_the_variable, [,step[, quantity_of_repetition]]

"Name" est le nom de la variable définie sur l'étiquette. Si la variable n'est pas sur l'étiquette, il y aura une erreur. "Step" et "Quantity_of_repetition" sont des paramètres optionnels. Ces paramètres déterminent l'incrément de la variable et le nombre d'étiquettes identiques.

Si la **Variable_value** contient des espaces ou des virgules, il faut mettre le texte entre guillemets par défaut ou utiliser un autre caractère éventuellement (voir la commande TEXTQUALIFIER).

Pour assigner une valeur multi lignes à une variable, il faut utiliser la syntaxe "`\r\n`" pour encoder le caractère de retour à la ligne. "`\r`" est remplacé par CR (Carriage Return) et "`\n`" est remplacé par LF (Line Feed). Ces deux caractères, CR et LF, représentent le caractère de retour à la ligne dans le système d'exploitation Windows.

Note: Attention lors de la détermination de valeurs de variables fournissant les données d'images pour l'étiquette, que les caractères de barres obliques à l'envers soit remplacés par d'autres caractères.

Par exemple, si on assigne une valeur "`c:\My Pictures\raw.jpg`" à la variable, le "`\r`" sera remplacé par le caractère CR et le résultat final donne ceci:

`c:\My Pictures`

`aw.jpg`

Note: On ne peut pas utiliser la commande SET pour attribuer une valeur à une variable Globale. Les valeurs des variables globales doivent être définie avec le logiciel.

SETDATABASE

SETDATABASE <database_name> = <value>

database_name	Nom de la base de données utilisée tel que défini dans le programme.
value	Nom de la nouvelle table qu'on doit utiliser comme source des données.

Cette commande permet d'utiliser une base de données autre que celle qui a été connectée à l'étiquette lors de sa conception.

Cette autre base de données ne sera utilisée que pour l'impression des étiquettes, le fichier d'étiquette reste intact et garde la connexion à la base de données d'origine.

SETPRINTPARAM

SETPRINTPARAM paramname=value

Cette commande permet de déterminer des paramètres d'impression avancée avant d'imprimer.

La commande PARAMNAMES utilise les noms suivants:

PAPERBIN	L'utiliser pour préciser de quel bac le papier sera pris. Si l'imprimante en comporte plusieurs, on peut contrôler celui qui est utilisé pour l'impression. le nom du bac doit provenir du pilote de l'imprimante.
PRINTSPEED	Utiliser ce paramètre pour préciser la vitesse d'impression. La valeur du paramètre varie d'une imprimante à l'autre. Consulter le manuel de l'imprimante pour avoir les chiffres.

PRINTDARKNESS

Utiliser ce paramètre pour préciser la noirceur de l'impression ou le contraste. La valeur du paramètre varie d'une imprimante à l'autre. Consulter le manuel de l'imprimante pour avoir les chiffres.

SETTABLE

SETTABLE <table_name> = <value>

table_name	Nom de la table en cours d'utilisation tel que défini dans le programme.
value	Nom de la nouvelle table qui doit être utilisée comme source des données.

Cette commande permet d'utiliser avec le fichier d'étiquette une autre table que celle qui a été connectée avec l'étiquette lors de sa création.

Cette autre table de base de données ne sera utilisée que pour imprimer les étiquettes, le fichier restera intact avec la connexion à la table originale.

La nouvelle table de base de données doit être du même type que la table d'origine. Par exemple, On ne peut pas passer d'une table dBase à une table Paradox. La structure de la nouvelle table doit être identique à celle de la table d'origine.

On peut utiliser une table d'une base de données déjà connectée à l'étiquette ou d'une base de données complètement différente.

TEXTQUALIFIER

TEXTQUALIFIER %

Le qualificateur de texte est le caractère qui encadre une valeur de donnée assignée à une variable. Si la valeur de la donnée comporte des espaces, elle doit être encadré par le qualificateur de texte. Sinon c'est seulement la première partie de la donnée qui sera assignée à la variable.

Par défaut, le séparateur pour la commande SET est un double guillemet. Ces doubles guillemets sont utilisés comme raccourcis pour l'unité de mesure en Pouce, il est donc parfois difficile de mettre des données en pouce dans les fichiers JOB.

Une autre solution consiste à utiliser du double double guillemet, mais dans ce cas, il faut déjà changer le flux de données d'entrée. On peut laisser les données d'entrée comme ça, et changer plutôt le séparateur utilisé.

Par exemple:

TEXTQUALIFIER %

SET Var1 = % EPAK WRP BD 12"X10 7/32" %

La commande TEXTQUALIFIER détermine un séparateur avec le signe pourcentage (%). La commande SET peut utiliser alors un nouveau caractère séparateur (%) pour préciser la valeur de la variable Var1.

Note:

La commande TEXTQUALIFIER est continue (au cours d'une session). Une fois déterminée, sa valeur sera utilisée jusqu'à ce qu'une autre valeur soit fixée.

Paramètres de ligne de commande

Ces paramètres de ligne de commande permettent au créateur de l'étiquette de passer des commandes avancées dès le démarrage de l'application NiceLabel.

On peut utiliser les options de lignes de commande suivantes:

NLABEL6.EXE [file_name] [options]

[file_name] Représente le nom du chemin complet vers le fichier. Si on donne un nom de fichier, l'étiquette s'ouvre. Si on donne un fichier JOB, ce fichier JOB s'exécute. pour plus d'informations sur les fichiers JOB, se référer au chapitre [NiceCommands](#).

[parameter] l'une ou l'autre des options suivantes:

/silent	Mode invisible, aucune barre d'outils, de menu ou de titre ne s'affiche, et la fenêtre est réduite. C'est utile quand on utilise NiceLabel comme moteur d'impression d'étiquette pour produire des étiquettes à partir d'une autre application.
/r	Enregistre NiceLabel comme serveur OLE.
/u	Désenregistre NiceLabel comme serveur OLE.
/i	Quitte NiceLabel après achèvement du fichier JOB.
/typelib	Cette option génèrera un fichier NICE3.OLB avec une description de l'interface Active X de NiceLabel. Le fichier contient la description de l'interface COM permettant d'intégrer les fonctionnalités de NiceLabel dans une application.

/lang=<LANG> Lance le logiciel dans la langue choisie. Ce choix va prévaloir sur la sélection de la langue dans les préférences du programme, mais seulement de manière temporaire.

Support Technique

Support en ligne

Les dernières mises à jour, les solutions à certains problèmes ainsi que les Questions fréquentes (FAQ) sont sur le site Internet www.nicelabel.com.

Pour plus de renseignements, se référer à :

- Knowledge base: <http://kb.nicelabel.com>
- NiceLabel FAQ: www.nicelabel.com/nicelabel/nlbl_faq.php
- NiceLabelTutorials: www.nicelabel.com/support/support_tutorials.php
- NiceLabel Forums: forums.nicelabel.com