

Prise en main rapide

DOC-OEMCS80-QSM-FR-11/10/05

Les informations contenues dans le présent manuel de documentation ne sont pas contractuelles et peuvent faire l'objet de modifications sans préavis.

La fourniture du logiciel décrit dans ce manuel est régie par une licence d'utilisation. Le logiciel ne peut être utilisé, copié ou reproduit sur quelque support que ce soit, que conformément aux termes de cette licence.

Aucune partie du manuel ne peut être copiée, reproduite ou transmise par quelque moyen que ce soit, dans d'autres buts que l'usage personnel de l'acheteur, sans la permission écrite de **Braton Groupe sarl**.

©2005 **Braton Groupe sarl**,
Tous droits réservés.

TEKLYNX et ses produits sont des marques déposées de **Braton Group Sarl** ou de ses filiales. Tous les autres noms de marques et de produits sont des marques de leurs propriétaires respectifs.

Table des matières

Chapter 1: Présentation	1-1
Bienvenue !	1-1
Description du produit	1-1
Configuration système requise	1-2
Installation	1-2
Protection logicielle	1-3
Connexion de la clé matérielle	1-4
Activation de la clé logicielle	1-5
Messages d'erreur lors de l'exécution de l'application	1-7
Installation manuelle du pilote de la clé	1-7
Lancement du programme	1-8
Chapter 2: Découverte de l'interface	2-9
Description de la fenêtre principale	2-9
Barre de menus	2-9
Espace de travail	2-9
Document	2-10
Barre d'état	2-10
Barre d'outils Standard	2-10
Barre d'outils Affichage	2-10
Barre d'outils de création	2-11
Explorateur du document	2-13
Règles graduées	2-14
Bouton de rotation	2-15
Palette de couleurs	2-15
Chapter 3: Réussissez votre première étiquette...	3-17
Présentation	3-17
Configuration de l'interface	3-18
Sélection de l'imprimante	3-19
Mise en page du document	3-20
Création des variables Base de données	3-22

Création de l'étiquette	3-23
Création du texte	3-23
Création de variables Texte	3-24
Création de variables Date	3-25
Création de codes-à-barres	3-25
Création de formes	3-27
Importation d'une image	3-27
Compteur	3-28
Enregistrement du document	3-29
Impression de votre document	3-29
Chapter 4: Index	4-31

A propos de ce manuel

Conventions typographiques

Ce manuel permet de distinguer diverses catégories d'informations par l'emploi des conventions suivantes :

- les termes repris de l'interface (commandes, etc.) paraissent en **gras** ;
- les touches paraissent en petites majuscules comme dans cet exemple : "Appuyez sur la touche `SHIFT`";
- les listes numérotées signifient qu'il s'agit d'une procédure pour la réalisation d'une tâche ;
- la conjonction -ou-, lorsqu'elle paraît à côté d'un paragraphe, fait ressortir le choix d'une autre procédure dans l'exécution d'une action;
- Lorsqu'une commande de menu comprend des sous-menus, le nom du menu suivi de la commande à sélectionner apparaît en gras. Ainsi, "Choisissez **Fichier** > **Ouvrir**" signifie qu'il faut choisir dans le menu **Fichier** la commande **Ouvrir**.



Ce symbole met en évidence une information importante sur la fonctionnalité d'une commande ou procédure particulière



Près de ce symbole, vous trouverez des astuces et conseils pour optimiser certaines actions, accélérer l'exécution de commandes, etc.

CHAPITRE 1

Présentation

Bienvenue !

Félicitations, vous venez d'acquérir le numéro 1 des logiciels d'identification automatique !

Ce logiciel d'étiquetage vous offre le moyen le plus simple et le plus sûr de créer des documents complexes, pouvant intégrer des données fixes ou variables.

Description du produit

Le logiciel fonctionne sur tout micro-ordinateur de type PC ou 100 % compatible, capable de supporter l'environnement graphique **Microsoft® Windows®**.

Votre produit comprend les éléments suivants :

- un CD-ROM
- une documentation complète
- un contrat de licence et une carte d'enregistrement
- une clé de protection électronique (clé logicielle) ou matérielle (clé matérielle)

Remarque

Le fichier ReleaseUs.html contient les renseignements les plus à jour sur le logiciel. Les informations

contenues dans ces fichiers priment sur celles figurant dans le présent manuel.

Configuration système requise

Les configurations logicielles et matérielles minimales requises pour exécuter le logiciel sont similaires à celles des principales applications fonctionnant sous Windows™ :

- un ordinateur **PC** ou 100 % compatible supportant **Windows® 2000 SP4**, **Windows® XP SP2** ou **Windows® 2003 Server**
- **Windows® 2000** avec 64 Mo de mémoire centrale (128 Mo recommandés)
Windows® XP or **Windows® 2003 Server** avec 128 Mo de mémoire centrale (256 Mo recommandés)
- un écran graphique VGA ou de résolution supérieure
- un disque dur avec 50 Mo d'espace libre minimum
- un lecteur de CD-ROM



Afin d'éliminer toutes possibilités de problèmes de compatibilité, veuillez supprimer toutes les versions de ce produit qui seraient installés sur votre système.

Installation



Avant d'installer ce logiciel, veuillez sauvegarder votre travail et fermer tout autres programmes.

Avant de lancer le programme d'installation, vérifiez la configuration de votre ordinateur.

1 Introduisez le CD-ROM dans le lecteur approprié.

La fenêtre d'installation s'affiche à l'écran.

Si le CD-ROM ne s'exécute pas automatiquement :

2 Sélectionnez **Démarrer > Exécuter...**, puis tapez la lettre du lecteur de CD-ROM suivie du nom de fichier cdsetup.exe (par exemple, **D:\cdsetup.exe**)

3 Sélectionnez le produit à installer, puis cliquez sur le bouton **Install** et suivez les instructions affichées à l'écran.



Après l'installation du produit, n'oubliez pas d'envoyer votre carte d'enregistrement dûment complétée. Vous pourrez ainsi bénéficier du support technique en vous adressant à votre revendeur et recevoir des informations en avant-première sur les nouveaux produits.

Protection logicielle

Votre logiciel peut être protégé en utilisant une clé logicielle (un code électronique) ou une clé matérielle.

La **clé matérielle** est un petit dispositif que vous connectez au port parallèle ou USB de votre ordinateur avant de lancer l'application. Sans la clé de protection matérielle, le programme s'exécute en mode « évaluation ». Vous ne pouvez pas enregistrer vos étiquettes : les « e » sont remplacés par des « x », les « 5 » par des « 0 » et les images sont barrées lors de l'impression.

La **clé logiciel** est un code électronique demandé par **Activation Wizard** lorsque vous exécutez le logiciel pour la première fois ou lorsque vous utilisez une version de démonstration. Si vous utilisez une clé logicielle de démonstration, vous serez autorisé à exécuter le logiciel 100 fois ou pendant une durée de 30 jours et vous pourrez accéder à toutes les fonctionnalités du produit.

Vous devez tout d'abord lancer l'installation de votre logiciel d'étiquetage, puis activez ou connectez la clé de protection à votre ordinateur.



Au lancement de l'application, si la clé de protection ne correspond pas à votre version du produit, une boîte de dialogue s'affiche avec des instructions à suivre.

Remarque

Vous pouvez installer les pilotes lors de l'exécution de l'application. Toutefois vous devez redémarrer votre logiciel d'étiquetage pour que les changements soient pris en compte.

Connexion de la clé matérielle

Si vous avez acheté un logiciel doté d'une clé matérielle, vous devez choisir entre une clé pour port USB ou une clé pour port parallèle.

Connexion de la clé parallèle

Port parallèle/connecteur femelle DB25

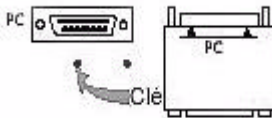


Figure 1 Connexion de la clé au port parallèle de votre ordinateur



Si vous devez utiliser une imprimante sur ce port parallèle, connectez-la simplement à la clé de protection logicielle. Dans ce cas, vous devez mettre l'imprimante sous tension pour permettre la reconnaissance de la clé de protection logicielle.

Connexion de la clé USB

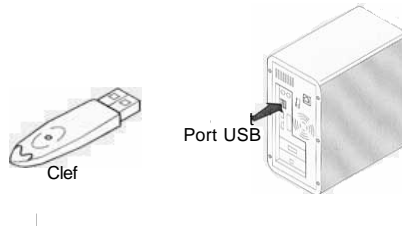


Figure 2 Connexion de la clé au port USB de votre ordinateur

Si vous utilisez une clé USB et disposez de plusieurs ports USB, le port utilisé n'a pas d'importance. Si vous n'avez pas de port USB disponible, vous pouvez utiliser un hub USB. Les clés USB peuvent être branchées et débranchées au bus à tout moment, sans avoir besoin de redémarrer l'ordinateur.



Les clés matérielles USB ne sont pas compatibles avec les systèmes d'exploitation **Windows 95** et **Windows NT**.

Activation de la clé logicielle

Après l'installation du logiciel d'étiquetage, **Activation Wizard** démarre et vous guide pas à pas dans le processus d'activation de la clé logicielle.

Pour activer la clé logicielle

1 Dans Activation Wizard, sélectionnez **Activer**, puis cliquez sur **Suivant**.

Il existe trois méthodes d'activation possible : **Internet** (automatique), **Fax/Email**, et **téléphone**.

Méthode d'activation par Internet

1 Sélectionnez **Automatique** dans la liste des modes d'activation. Cette option permet d'activer la clé logicielle via une connexion sécurisée à Internet. Cette option est la

plus rapide et la plus simple à utiliser.

2 Complétez le formulaire **Enregistrement de l'Utilisateur**. N'oubliez pas que tous les champs marqués d'une astérisque (*) doivent obligatoirement être remplis. Cliquez sur **Suivant**.

3 Entrez le code d'activation fourni avec le produit et cliquez sur **Suivant**.

4 Cliquez sur **Terminer** si le processus d'activation s'est terminé correctement. En cas de problème, un message vous informe que le processus d'activation a échoué et un message d'erreur s'affiche à l'écran.

Méthode d'activation par Fax/Courriel

1 Sélectionnez la méthode d'activation par **Fax / Courriel**.

2 Complétez le formulaire **Enregistrement de l'Utilisateur**. N'oubliez pas que tous les champs marqués d'une astérisque (*) doivent obligatoirement être remplis. Cliquez sur **Suivant**.

3 Entrez le code d'activation fourni avec le produit et cliquez sur **Suivant**.

4 Cliquez sur le bouton **Créer le formulaire...** Un formulaire de demande d'activation est alors généré avec toutes les informations nécessaires sur l'utilisateur. Ce formulaire doit être envoyé au revendeur par fax ou par mél pour recevoir le code de réponse.

5 Saisissez le **Code Réponse** fourni par votre revendeur et cliquez sur **Suivant**.

6 Cliquez sur **Finish** si le processus d'activation s'est terminé correctement. En cas de problème, un message vous informe que le processus d'activation a échoué et un message d'erreur s'affiche à l'écran.

Méthode d'activation par téléphone

1 Sélectionnez la méthode d'activation par **Téléphone**.

2 Entrez le code d'activation fourni avec le produit et cliquez sur **Suivant**.

3 Contactez votre revendeur.

4 Saisissez le **Code Réponse** fourni par votre revendeur et cliquez sur **Suivant**.

5 Cliquez sur **Terminer** si le processus d'activation s'est terminé correctement. En cas de problème, un message vous informe que le processus d'activation a échoué et un message d'erreur s'affiche à l'écran.

Messages d'erreur lors de l'exécution de l'application

Si un message d'erreur s'affiche à l'écran lors du lancement de l'application, vérifiez les éléments suivants :

- Les droits administrateurs : vous devez disposer des droits administrateurs locaux sur votre ordinateur pour installer la clé correctement. Dans le cas contraire, un message d'erreur s'affiche à l'écran lors du lancement de l'application. Vous devez installer manuellement les pilotes.
- L'installation des pilotes : si vous rencontrez des problèmes lors de l'installation ou si un message d'erreur s'affiche à l'écran lors du lancement de l'application, vous devez installer manuellement les pilotes.
- La clé : si un message d'erreur s'affiche à l'écran lors du lancement de l'application, vérifiez que la clé connectée est compatible avec votre logiciel d'étiquetage.
- La mise à jour du pilote : si un message d'erreur s'affiche à l'écran lors du lancement de l'application, il se peut que votre pilote ne soit pas mis à jour. Téléchargez la mise à jour de votre pilote à l'adresse suivante : ftp://ftp.ealaddin.com/pub/hasp/NEW_RELEASES/driver/hdd32.zip.

Installation manuelle du pilote de la clé

Si vous souhaitez installer manuellement le pilote de la clé, procédez comme suit :

- Cliquez sur **Démarrer**, puis sur **Exécuter**.

- Entrez le chemin d'accès au fichier d'installation, puis tapez la commande suivante : **\\install.exe -i**

Remarque

Il est recommandé de fermer le logiciel d'étiquetage et tout autre application avant d'installer votre pilote.

Lancement du programme

1 Sélectionnez **Démarrer > Tous les programmes**.

2 Sélectionnez le nom du groupe de programmes que vous avez donné lors de l'installation (par défaut, il s'agit du nom de l'application).

La fenêtre principale s'affiche à l'écran.

CHAPITRE 2

Découverte de l'interface

Description de la fenêtre principale

Cette section présente une vue générale des principaux éléments de l'interface, tels qu'ils apparaissent dans la fenêtre principale, au début d'une session du travail.

Barre de menus

La barre de menus comprend sept menus déroulants : **Fichier**, **Édition**, **Affichage**, **Objet**, **Source de données**, **Outils**, **Fenêtre** et **Aide**.

Pour ouvrir un menu :

- 1 Cliquez sur le menu avec le bouton gauche de la souris.
- 2 Sélectionnez ensuite la commande de votre choix.



Pour accéder à une commande avec le clavier, utilisez les touches de raccourci. Appuyez sur ALT, puis sur la touche correspondant à la lettre soulignée dans le nom du menu, suivie de la touche correspondant à la lettre soulignée dans le nom de la commande.

Espace de travail

On appelle espace de travail toute la partie située entre les règles graduées et les barres de défilement. Il comprend le cadre qui délimite les limites physiques du document, destiné à recevoir les objets à imprimer, ainsi que toute une zone non imprimable qui vous laisse la possibilité d'insérer des commentaires ou des objets que vous ne souhaitez pas

imprimer sur l'étiquette.

Document

Lorsque vous démarrez une nouvelle session, le programme affiche un cadre aligné sur le coin supérieur gauche de la fenêtre. Ce cadre représente les limites physiques du document à imprimer. Vous devez disposer les objets qui composeront votre document à l'intérieur de ce cadre.

Barre d'état

Située au bas de la fenêtre, la barre d'état indique le nom de l'imprimante sélectionnée, le port de communication auquel elle est connectée, les dimensions de l'objet sélectionné (cx,xy).

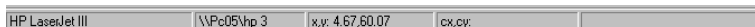


Figure 3 La barre d'état

Barre d'outils Standard

Ces outils vous permettent d'exécuter les tâches courantes plus rapidement que par l'intermédiaire des menus.

Pour sélectionner un outil :

- Cliquez sur le bouton correspondant à l'outil.



Figure 4 La barre d'outils Standard

Barre d'outils Affichage

La barre d'outils **Affichage** vous propose plusieurs options d'affichage.



Figure 5 La barre d'outils Affichage

Pour modifier le mode d'affichage :

- Cliquez sur le mode d'affichage souhaité :

Bouton	Nom de l'outil	Fonction
	Nom	Permet d'afficher le nom de la variable.
	Taille	Permet d'afficher la taille maximale de la variable.
	Contenu	Permet d'afficher la valeur de la variable.
	Formulaire	Permet d'afficher le formulaire.
	Explorateur du document	Permet d'afficher l'Explorateur du document.
	Zoom	Permet d'agrandir ou de réduire la taille d'affichage des objets.



Toutes ces options sont également accessibles depuis le menu **Affichage**.










Barre d'outils de création





La barre d'outils de création est composée de plusieurs boutons. Chacun de ces boutons symbolise un outil qui

vous permet de créer et de manipuler des objets.



Figure 6 La barre d'outils de création

Bouton	Nom de l'outil	Fonction
	Sélection des objets	Permet de sélectionner et de manipuler tout type d'objets.
	Création de texte	Permet de créer des textes fixes et variables.
	Création de code-à-barres	Permet de créer des codes-à-barres fixes et variables.
	Importation d'image	Permet d'insérer des images.
	Insertion d'objets externes	Permet d'insérer des objets externes à l'application.
	Traçage de lignes	Permet de dessiner des lignes horizontales ou verticales.
	Traçage de rectangles	Permet de dessiner des rectangles ou des carrés.
	Traçage de cercles ou d'ellipses	Permet de dessiner des formes circulaires.
	Traçage de polygones	Permet de dessiner des formes libres constituées de lignes.
	Traçage de lignes obliques	Permet de dessiner des diagonales.

	Traçage de rectangles à coins arrondis	Permet de dessiner des rectangles avec des angles arrondis.
	Outil d'insertion d'objets Dessins prédéfinis	Permet d'importer des formes prédéfinies dans le document.
	Assistants UCC/EAN 128 et Maxicode	Permet de créer des codes-à-barres à l'aide des assistants UCC/EAN 128 et Maxicode.
	Plug-ins	Permet de créer des champs TextArt, des champs de liste et des champs de texte enrichi.

Explorateur du document

L'**Explorateur du document** se compose de deux onglets : **Sources de données** et **Objets**. Les touches fléchées vers le haut et vers le bas permettent de vous déplacer dans l'arborescence. Les touches + et - vous permettent d'agrandir ou de réduire la liste, et d'afficher la liste des variables associées à chaque source de données ou aux objets disponibles pour chaque catégorie.

L'onglet **Sources de données** permet d'afficher les sources de données et le nombre de variables associées. Vous pouvez insérer des objets variables simplement en glissant et en déposant les variables dans le document. Vous pouvez également ajouter, supprimer et modifier les propriétés des variables en utilisant le menu contextuel.

L'onglet **Objets** permet d'afficher par types le nombre d'objets créés et leurs propriétés, telles que la position, la hauteur et la largeur. Cet onglet vous permet également de sélectionner un objet et de modifier sa position.

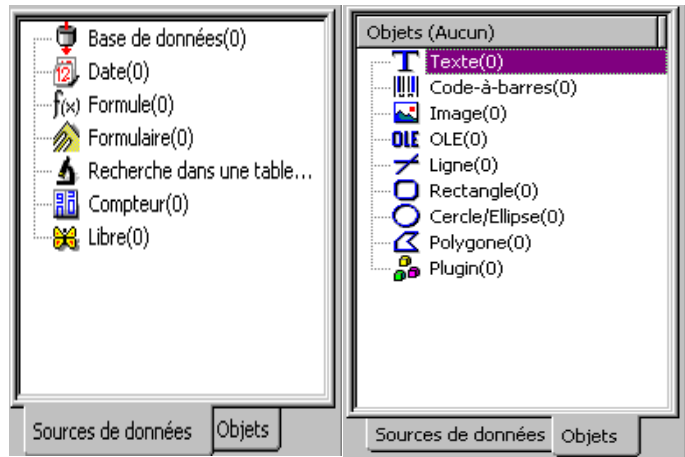


Figure 7 L'Explorateur du document

À propos des sources de données

Une source de données contient une liste de variables renseignées par des données de même origine.

Quand vous sélectionnez une source de données, vous indiquez l'emplacement et le type de données requises. Les données peuvent être d'origine interne (**Date**, **Compteur**) ou externe à l'application (**Bases de données**, données directement saisies dans le **Formulaire**).

Les différentes données disponibles dans l'onglet **Sources de données** de l'**Explorateur du document** sont les suivantes : **Base de données**, **Date**, **Formulaire**, **Formule** et **Compteur**.

Règles graduées


Les règles permettent de visualiser la position de la souris et de placer avec précision les divers objets qui composent un document. Vous pouvez les configurer en pouces ou en millimètres à partir de la commande **Outils > Options > Affichage**.

- Si vous double-cliquez dans la moitié gauche de la règle graduée horizontale, vous pouvez diminuer l'échelle de visualisation.
- Si vous double-cliquez dans la moitié droite de la règle graduée horizontale, vous pouvez augmenter l'échelle de visualisation.



Vous pouvez afficher le menu contextuel du facteur de **Zoom** ou celui d'**Orientation** en cliquant respectivement avec le bouton droit de la souris sur la règle horizontale ou sur la règle verticale.

Bouton de rotation

Si vous cliquez sur l'icône  située dans le coin supérieur gauche de votre document, vous pouvez faire pivoter le document à l'écran de 90 °, 180 °, 270 ° ou 360 °. La rotation à l'écran et simplement une option d'affichage et n'a aucun effet sur l'impression.

Pour faire pivoter le document :

- Cliquez sur le bouton de rotation avec le bouton gauche de la souris pour faire pivoter le document de 90° vers la gauche.
- Cliquez sur le bouton de rotation avec le bouton droit de la souris pour faire pivoter le document de 90° vers la droite.



Vous pouvez obtenir le même effet de rotation du document en sélectionnant **Affichage > Orientation** ou en cliquant sur la règle verticale avec le bouton droit de la souris pour afficher le menu contextuel.

Palette de couleurs

La palette de couleurs située en bas de l'espace de travail vous permet de modifier la couleur de tous vos objets (textes, codes-à-barres, formes et images monochromes).



Figure 8 La palette de couleurs

Pour modifier la couleur d'un objet :

- 1 Sélectionnez l'objet de votre choix.
- 2 Cliquez sur une couleur de la palette avec le bouton gauche de la souris pour mettre en couleur le texte, les lignes ou les contours.
- 3 Cliquez sur une couleur de la palette avec le bouton droit de la souris pour appliquer la couleur de fond.

Remarque

Ce bouton  permet de supprimer la couleur de fond d'un objet.



Consultez l'aide en ligne pour obtenir les informations nécessaires pour choisir la palette de couleurs, la personnaliser, etc.

CHAPITRE 3

Réussissez votre première étiquette...

Présentation

Ce chapitre vous présente les fonctionnalités les plus courantes du logiciel pour vous permettre de vous familiariser rapidement avec l'application. Dans ce chapitre, nous vous guiderons pas à pas dans la création rapide et simple d'une étiquette.

Nous allons réaliser l'étiquette suivante :

Banana Plátano Banane Banana Banane Банан 香蕉	 822970931
	Best Before: 02/08/05
From: Island	Shipping Date: 18/07/05 10:55
Quantity: 8	Package Price: 1,43 € per Kg
Weight in Kgs: 9	0

Figure 9 Présentation de l'étiquette d'exemple



À tout moment, vous pouvez accéder à l'aide en ligne en appuyant sur la touche F1. Vous pouvez également y accéder à partir des boîtes de dialogue, en cliquant sur le bouton **Aide**.



Il est conseillé d'enregistrer régulièrement votre document afin de ne pas perdre les données en cas de panne de courant par exemple.

Configuration de l'interface

D'un simple clic, l'interface est traduite immédiatement dans la langue de votre choix.

1 Sélectionnez **Outils > Options...**

2 Sélectionnez la langue souhaitée et l'unité de mesure comme dans l'image ci-dessous, puis cliquez sur **OK**.

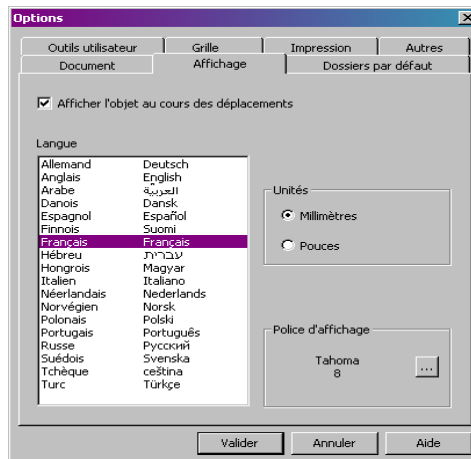


Figure 10 La boîte de dialogue Options

Sélection de l'imprimante

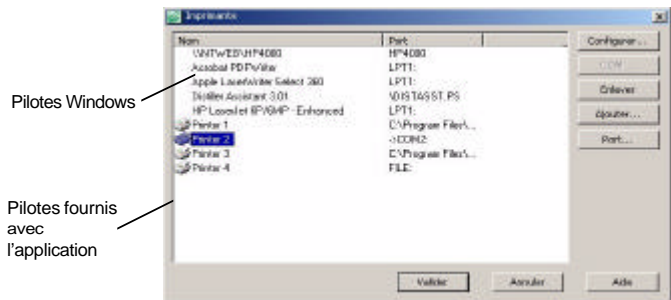
Avant de commencer, vous devez définir l'imprimante utilisée car toutes les imprimantes ne possèdent pas les mêmes caractéristiques. Ainsi, les paramètres (polices de caractères, formats de page, etc.) diffèrent selon le modèle choisi.

- Sélectionnez **Fichier > Sélectionner l'imprimante...**

-ou-

cliquez sur  (ou appuyez sur la touche F5).

La boîte de dialogue **Imprimante** s'affiche à l'écran.



Remarque :

Les pilotes fournis avec l'application sont indiqués par une icône.

Figure 11 La boîte de dialogue Imprimante

Si l'imprimante de votre choix ne figure pas dans la liste, vous devez l'ajouter.

Pour ajouter une imprimante :

- 1 Cliquez sur le bouton **Ajouter**, puis sélectionnez l'imprimante dans la liste **Modèle**.
- 2 Sélectionnez le port sur lequel vous voulez installer l'imprimante.
- 3 Cliquez sur **OK**.

Vous êtes revenu dans la boîte de dialogue **Imprimante**.

4 Sélectionnez l'imprimante précédemment ajoutée, puis cliquez sur **OK**.

Remarque

Pour réaliser l'exemple proposé dans ce manuel, nous vous recommandons d'utiliser une imprimante fournie avec l'application.




Il est recommandé d'utiliser les polices et codes-à-barres de l'imprimante de façon à réduire le temps de transfert des données et à optimiser ainsi la vitesse d'impression des étiquettes.

Mise en page du document

Après avoir sélectionné l'imprimante à utiliser, vous pouvez commencer à créer votre document. La première étape consiste à définir les dimensions de votre document.

1 Sélectionnez **Fichier > Mise en page...**

-ou-

cliquez sur 

La boîte de dialogue **Mise en page** s'affiche à l'écran.

L'onglet **Modèle** permet d'ouvrir un modèle existant ou de créer un

L'onglet **Étiquette** permet de définir la taille du document et le nombre de documents par rangée et par colonne dans la page.

L'onglet **Page** permet de définir le format de la page.

L'onglet **Marges** permet de définir les marges et la distance entre les documents sur une même page.

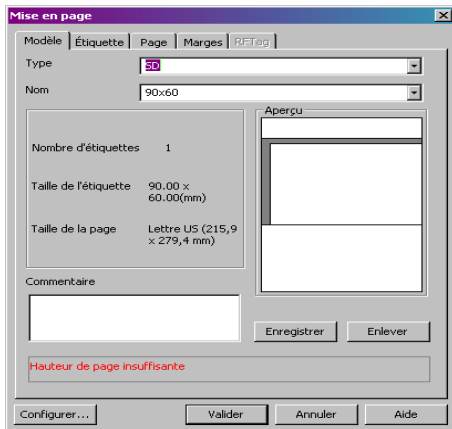


Figure 12 La boîte de dialogue Mise en page

2 Cliquez sur l'onglet **Étiquette** et entrez les données suivantes :

- **Largeur** : 77
- **Hauteur** : 82
- **Arrondi des coins** : 1
- **Nombre d'étiquettes par rangée** : 1
- **Nombre d'étiquettes par colonne** : 1

3 Cliquez sur l'onglet **Page** et entrez les données suivantes :

- **Taille page** : Personnalisée
- **Dimensionnement automatique** : activer l'option

4 Cliquez sur l'onglet **Marges** et entrez les données suivantes :

- **A gauche** : 1
- **En haut** : 1,5
- **Distance entre rangées** : 1

5 Cliquez sur **OK**.

L'espace de travail affiche le contour de votre étiquette.



Selon l'imprimante utilisée, les paramètres de mise en page peuvent être différents. Dans ce cas, des messages vous guideront dans la modification des valeurs proposées dans cet exemple.

Création des variables Base de données

La source de données **Base de données** permet d'importer des informations issues d'une base de données.

- 1 Sélectionnez **Sources de données > Base de données > Créer/Modifier une requête...**
- 2 Sélectionnez **ODBC**.
- 3 Cliquez sur l'icône de la base de données.
- 4 Cliquez sur **Ajouter...**
- 5 Sélectionnez le pilote **Microsoft Access Database driver (*.mdb)**.
- 6 Cliquez sur **Terminer**.
- 7 Nommez la base de données « Fruits » et cliquez sur **OK**.
- 8 Sélectionnez la nouvelle base de données dans la liste et cliquez sur **OK**.
- 9 Dans le menu déroulant **Sélectionnez une source de données**, sélectionnez **Fruits** et indiquez son emplacement (C:\ProgramFiles\Codesoft8\Libraries\Databases\Fruits.mdb).
- 10 Sélectionnez **Produits** dans la liste des tables.
- 11 Cliquez sur **OK**.

Les variables sont créées automatiquement et s'affichent sous **Base de données**. Elles portent le même nom de champ que ceux définis dans votre base de données.

Pour ajouter une variable dans le document, sélectionnez une variable **Base de données** dans la liste, puis glissez et déposez-la dans le document (voir *Création de variables Texte*).

Création de l'étiquette

Création du texte

- 1 Sélectionnez l'outil **Création de texte**, puis cliquez dans l'espace de travail.
- 2 Entrez « From : ».
- 3 À l'aide de l'outil **Sélection des objets**, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le texte que vous venez de créer, puis sélectionnez **Propriétés...**
- 4 Renseignez cette boîte avec les données suivantes.

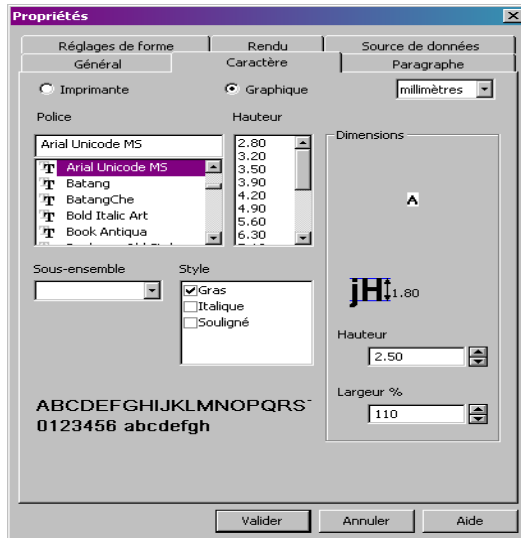


Figure 13 La boîte de dialogue Texte



Pour conserver les paramètres du texte dans toutes les nouvelles zones de texte, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la zone de texte configurée et sélectionnez **Définir par défaut**.

5 Répétez les étapes 1 et 2 pour le texte suivant :

- « Best before : »
- « Shipping Date : »
- « Package Price : »
- « Quantity : »
- « Weight : »

6 Créez une zone de texte vide dans laquelle les variables ProductName seront insérées (voir *Création de variables Texte*).

Pour appliquer une couleur au texte

1 Sélectionnez « Best before », puis cliquez avec le bouton **gauche** de la souris sur la teinte souhaitée de la palette de couleurs.

Le texte apparaît instantanément dans la couleur choisie.

2 Sélectionnez « Shipping Date: », puis cliquez avec le bouton **droit** de la souris sur la teinte souhaitée de la palette de couleurs.

Le texte apparaît instantanément avec une couleur de fond.

Création de variables Texte

Après la création des zones de texte, disposez les données de votre base de données dans l'étiquette en glissant et en déposant les différents éléments de la base de données sur votre étiquette. N'oubliez pas de placer tous les ProductNames dans une zone de texte vide. Les variables à introduire sont les suivantes : OrderQty, Origin, Proce_per_kg, ProdNameCh, ProdNameFr, ProdNameGe, ProdNameIt, ProdNameRu, ProdNameSp, ProdNameUs. Lorsque vous déposez la variable dans l'étiquette, vous pouvez choisir de la créer en tant que texte, codes-à-barres

ou images... Pour les éléments mentionnés ci-dessus, sélectionnez toujours Texte.

Création de variables Date

1 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'élément Date de l'Explorateur du document et sélectionnez **Ajouter...**

2 Sélectionnez un format de date.

3 Glissez et déposez cette nouvelle variable Date dans l'étiquette en tant qu'élément Texte.

Configuration d'une variable Date

1 Répétez les étapes 1 et 2.

2 Cliquez sur l'onglet **Options** dans la **boîte de dialogue de la variable Date**.

3 Ajoutez une **valeur fixe** de **15** (jours) et cliquez sur **OK**.

Cette configuration permet d'ajouter 15 jours à la date actuelle, utilisée pour la variable Date « Best Before ».

Création de codes-à-barres

1 Sélectionnez la variable **CodeArticle** dans la liste des éléments de la base de données de l'Explorateur du document.

2 Glissez et déposez cette variable dans l'étiquette en tant que code-à-barres.

Vous pouvez modifier le type de code-à-barres à réaliser en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le code-à-barres, puis en sélectionnant **Propriétés...** dans le menu contextuel et en configurant les paramètres.



Figure 14 La boîte de dialogue Code-à-barres



Pour accéder plus rapidement à la boîte de dialogue **Code-à-barres**, double-cliquez sur l'objet.

Création de formes

Pour tracer une ligne :

- 1 Sélectionnez l'outil **Création de carrés** pour dessiner les carrés dans la partie inférieure de l'étiquette.
- 2 Cliquez à l'endroit où vous souhaitez commencer le tracé, puis tout en maintenant le bouton gauche de la souris appuyé, faites glisser la souris.
- 3 Après la création des carrés, sélectionnez-les et cliquez sur **Propriétés...** dans le menu contextuel.

La boîte de dialogue **Forme** s'affiche à l'écran.

- 4 Entrez « 0,20 » dans la zone **Largeur de ligne**, puis cliquez sur **OK**.

Importation d'une image

Votre logiciel vous permet d'insérer des images ou des logos d'entreprise pour vous aider à parfaire la composition de votre étiquette.

De nombreux formats peuvent être importés : bmp, dib, gif, etc.

Pour importer une image :

- 1 Cliquez sur l'outil d'**Importation d'images**.
- 2 Cliquez dans l'espace de travail.

La boîte de dialogue **Ouvrir** s'affiche à l'écran.

- 3 Sélectionnez Samples\Images\banana.jpg, puis cliquez sur **OK**.



Pour vous aider à trouver l'image à importer, demandez un aperçu du fichier en cliquant sur



- 4 Réajustez la dimension de l'image si nécessaire. Cliquez

sur une poignée et, tout en maintenant le bouton enfoncé, faites glisser la souris jusqu'à obtenir la dimension souhaitée.

Compteur

La source de données **Compteur** contient une liste de variables créées au fur et à mesure de vos besoins. Ces variables sont renseignées par des données calculées soit par l'ordinateur, soit par l'imprimante.

Le contenu de la variable évolue au cours de l'impression, en fonction d'une valeur initiale et d'une valeur d'incrément.

Pour créer une variable Compteur :

- 1 Dans l'onglet **Sources de données de l'Explorateur du document**, sélectionnez **Compteur**.
- 2 Sélectionnez **Ajouter** dans le menu contextuel.

La variable créée apparaît automatiquement sous la source de données sélectionnée.

Pour définir les propriétés d'une variable Compteur :

- 1 Sélectionnez la variable **Compteur**, puis choisissez **Propriétés de la variable...** dans le menu contextuel.
- 2 Sélectionnez le type de compteur.
- 3 Entrez une valeur dans la zone **Incrément**. L'incrément par défaut est +1.
- 4 Entrez une valeur dans la zone **Valeur initiale**. La valeur par défaut est 0.
- 5 Cliquez sur **OK**.

Pour insérer le Compteur dans le document :

- 1 Sélectionnez l'outil **Création de texte**.
- 2 Sélectionnez la variable **Compteur**, puis glissez-

déposez-la dans le document.

Le Compteur s'affiche.



N'oubliez pas d'activer le mode **Contenu** si vous souhaitez visualiser la valeur courante du compteur.

Enregistrement du document

Avant de lancer l'impression de votre étiquette, enregistrez votre document.

1 Sélectionnez **Fichier > Enregistrer**.

La boîte de dialogue **Enregistrer sous** s'affiche à l'écran si vous enregistrez votre document pour la première fois.

2 Nommez votre document, puis cliquez sur OK.

Impression de votre document

Le processus de création est terminé, vous pouvez maintenant imprimer l'étiquette.

1 Sélectionnez **Fichier > Imprimer...**

ou

cliquez sur le bouton .

2 La boîte de dialogue **Imprimer** s'affiche à l'écran.

La zone **Quantité** vous permet de définir le nombre total d'étiquettes

Renseignez les différents champs selon vos

La zone **Commencer à l'étiquette** vous permet de démarrer l'impression

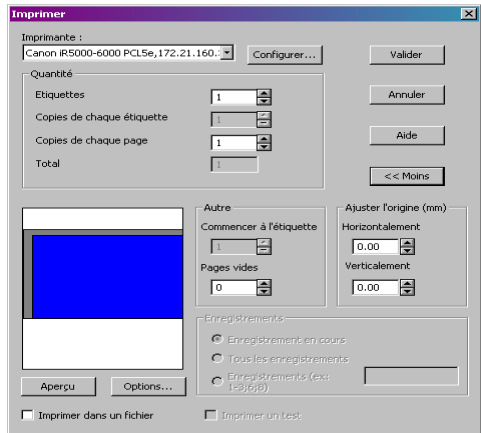


Figure 15 La boîte de dialogue Imprimer

Cliquez sur **Plus >>** ou **<< Moins** pour afficher ou masquer la section **Aperçu avant impression**.



Appuyez sur la touche **CTRL+P** pour accéder plus rapidement à la boîte de dialogue **Imprimer**.

3 Pour lancer l'impression, cliquez sur **Imprimer** ;

Index

B

Barre d'état , Chap 2-10

Barre d'outils Affichage , Chap 2-10

Barre d'outils de création , Chap 2-11

Barre d'outils Standard , Chap 2-10

Barre de menus , Chap 2-9

Bouton de rotation , Chap 2-15

C

Clé de protection , Chap 1-3

Code-à-barres , Chap 3-26

Configuration de l'interface , Chap 3-18

Configuration système requise , Chap 1-2

D

Description du produit , Chap 1-1

Document , Chap 2-10

E

Enregistrement de votre document , Chap 3-29

Espace de travail , Chap 2-9

Explorateur du document , Chap 2-12

I

Impression , Chap 3-29, , Chap 3-30

Installation , Chap 1-2

2-12

L

Lancer l'impression , Chap 3-29

Outil de sélection des objets ,
Chap 2-12

Outil de traçage de cercles ou
d'ellipses , Chap 2-12

Ligne , Chap 3-27

Outil de traçage de lignes , Chap
2-12

M

Marges , Chap 3-21

Outil de traçage de lignes ob-
liques , Chap 2-12

Mise en page du document ,
Chap 3-20

Outil de traçage de polygones ,
Chap 2-12

Modèle , Chap 3-19

Outil de traçage de rectangles ,
Chap 2-12

Outil de traçage de rectangles à
coins arrondis , Chap 2-13

O

P

Onglet Objets , Chap 2-13

Page , Chap 3-21

Onglet Sources de données ,
Chap 2-13

Palette de couleurs , Chap 2-15

Outil d'importation d'image ,
Chap 2-12

Présentation , Chap 1-1

Outil d'insertion d'objets externes
, Chap 2-12

R

Outil de création de code-à-
barres , Chap 2-12

Règles graduées , Chap 2-14

Outil de création de texte , Chap

S

Sélection de l'imprimante , Chap
3-19

Sources de données , Chap 2-14

