

dmt_label Projektant Etykiet v. 3.0

"Projektant Etykiet" (dmt_label) stworzony przez firmę **dmt s.c.** jest programem pozwalającym na szybkie i łatwe zaprojektowanie różnorodnych etykiet na dowolnych formatach papieru, z uwzględnieniem podstawowych form graficznych, kodów kreskowych oraz bardziej wyszukanych obiektów stworzonych przy pomocy zaawansowanych, specjalistycznych aplikacji (jak np. CorelDraw! itp.). Co więcej: przygotowane etykiety mogą być wydrukowane na dowolnych drukarkach obsługiwanych przez MS Windows.

Wersja 3.0 w stosunku do poprzednich zawiera szereg usprawnień w tym: nowy sposób obsługi baz danych, pole data/czas, symbole specjalne, nowe kody kreskowe, nowa czcionka (OCRA) i wiele innych udogodnień. Zapraszamy do zapoznania się z programem.

Wymagania programu

Instalacja

Zasada działania

Krok po kroku - krótkie wprowadzenie

Opcje programu

Zasada działania programu

Przygotowanie etykiety w programie **dmt_label** składa się z dwóch podstawowych etapów:

1. Przygotowania arkusza etykiet.

Arkusze etykiet określa rozmiar etykiety, wzajemne położenie etykiet na stronie oraz szczegóły wydruku - format strony, marginesy itp. Prawidłowe zdefiniowanie arkusza ma kluczowe znaczenie dla prawidłowości wydruku etykiety.

2. Przygotowanie właściwej etykiety.

W tej fazie należy przygotować etykietę dla wybranego arkusza korzystając ze zwykłych opcji programu - dodając, edytując lub usuwając jej elementy.

UWAGA: Określenie arkusza jest istotne jedynie podczas tworzenia nowej etykiety. Nie trzeba robić tej czynności podczas odtwarzania etykiety zapisanej na pliku. W takim bowiem przypadku **dmt_label** sam ustawi odpowiedni rodzaj arkusza.

UWAGA: Do poprawnej pracy programu ważne jest prawidłowe określenie i ustawienie rzeczywistych marginesów danej drukarki

Wymagania sprzętowe i programowe

"Projektant .." pracuje na dowolnym komputerze na którym uda³o siê uruchomiæ Microsoft Windows w wersji 3.1 (w trybie rozszerzonym) lub póŹniejszej. Do wygodnej pracy wystarczy juŹ komputer klasy 386 DX (lub oczywiêcie lepszy). Program w wersji podstawowej na dysku twardym zajmuje niespe³na 2 MB.

Aby w pe³ni skorzystaæ ze wszystkich moŹliwoœci programu zalecamy stosowanie myszki.

Program - jeœli uŹywa siê opcji Baza danych - wymaga poprawnie zainstalowanego systemu ODBC. System ten zostanie zainstalowany automatycznie - np. podczas instalacji MS Access. Istnieje równieŹ wersja dmt_label zawieraj¹ca pakiet ODBC. W celu zasiêgniêcia informacji na ten temat prosimy o kontakt z firm¹ **dmt**.

Zwracamy uwagê na fakt, Źe program wymaga poprawnie zainstalowanych sterowników obs³uguj¹cych drukarki. Zalecamy korzystanie z najnowszych wersji sterowników.

Instalacja

System można zainstalować automatycznie przy pomocy aplikacji **instaluj.exe** dostępnej na pierwszej dyskietce instalacyjnej, lub "ręcznie". Z tej drugiej możliwości powinni korzystać jedynie użytkownicy dobrze obeznani z zasadami funkcjonowania Microsoft Windows.

Instalacja automatyczna

W celu automatycznego zainstalowania systemu należy wywołać program **instaluj.exe** z pierwszej dyskietki instalacyjnej. Następnie należy bardzo dokładnie odpowiadać na zadawane przez instalator pytania. W standardowym przypadku program zapyta jedynie o nazwę kartoteki w której ma zainstalować program (domyślnie C:\LABEL). Program automatycznie skopiuje odpowiednie pliki i zainstaluje je.

Instalacja ręczna

UWAGA: Z instalacji ręcznej powinny korzystać jedynie osoby dobrze obeznane ze specyfiką środowiska MS Windows i to tylko w przypadku, gdy nie powiodła się instalacja automatyczna. Aby zainstalować program należy:

1. Do kartoteki WINDOWS skopiować z dyskietek instalacyjnych wszystkie pliki z rozszerzeniami .dll oraz .ini (po uprzednim rozpakowaniu tych plików programem expand.exe).
2. Utworzyć kartotekę do której chcemy zainstalować program (np. **etykiety**).
3. Skopiować do niej pliki: label.cod, a po rozpakowaniu programem expand.exe: label.exe, label.hlp, notes.wri.
4. W systemie Microsoft Windows za pomocą Control Panel'a (Panela Sterowania) zainstalować czcionki dostępne na dyskietce instalacyjnej.
5. Utworzyć w wybranej przez siebie grupie aplikacji nowy element o nazwie Etykiety - wskazując plik label.exe (w naszym przykładzie - z katalogu **etykiety**) i odpowiednio ustawić katalog roboczy (w naszym przykładzie na katalog **etykiety**).

Wprowadzenie - samouczek

1. Rozpoczęcie pracy

Po uruchomieniu programu, jeżeli wcześniej nie utworzono żadnej etykiety ani kodu kreskowego, pojawi się okienko wyboru projektowanego obiektu - można wybrać tworzenie etykiety lub kodu kreskowego (Nowy). Do celów niniejszego samouczka zalecamy wybranie opcji "Etykieta". Pojawi się podstawowe okienko edycyjne.

2. Wybór drukarki

Przed rozpoczęciem pracy należy podać na jakiej drukarce będziemy dokonywali wydruku. W tym celu należy wybrać opcję **Ustawienie drukarki** w menu **Plik**. W okienku, które się pojawi (jest to standardowe okienko pojawiające się i w innych programach w środowisku MS Windows) należy podać nazwę drukarki i ewentualne dodatkowe parametry (rozmiar papieru, orientacja papieru, podajnik).

3. Wybór arkusza

Aby utworzyć etykietę należy najpierw wybrać lub stworzyć nowy arkusz etykiet. Arkusz można rozumieć jako zbiór etykiet na jednej stronie. Standardowo dostępny jest m.in. arkusz 3x8 (w którym etykiety będą wyświetlane w 3 kolumnach i 8 wierszach na kartce formatu A4). Aby wybrać 3x8 należy wybrać opcję **Arkusz** w menu **Etykieta** - na ekranie pojawi się okienko w którym w polu **Arkusz** należy wybrać odpowiednią nazwę (3x8). Po wybraniu tej opcji w dolnej części okienka pojawią się dodatkowe dane dotyczące wybranego ustawienia (format papieru, marginesy, ilość etykiet w rzędzie, ilość etykiet w kolumnie itp.) Znaczenie tych opcji zostanie objaśnione w dalszych częściach dokumentacji. Dokonany wybór arkusza należy potwierdzić przyciskiem **OK**.

4. Zapisanie etykiety

Stworzenie etykiet (mimo, że jest jeszcze pusta) warto zapisać na dysku. W tym celu należy wybrać opcję **Zapisz jako** w menu **Plik**. Pojawi się okienko (standardowe okienko pojawiające się i w innych programach w środowisku MS Windows) w którym w polu **Nazwa pliku** należy podać nazwę pod którą chcemy zapisać dane o etykiecie (standardowo zakłada się, że pliki z danymi o etykietach mają rozszerzenie .lbl). Wpisana nazwa należy potwierdzić przyciskiem **OK**.

5. Projektowanie etykiety

W tym etapie w okienku edycyjnym dodajemy kolejne elementy etykiety wg naszego pomysłu. Chcąc stworzyć typową wizytówkę z prostym logo firmy należy:

1. Z menu **Wstaw** wybrać opcję **Tekst..** (kursor zmieni się na stylizowaną literkę A ze znakiem + po lewej stronie. Następnie należy wybrać odpowiednie miejsce w etykiecie gdzie chcemy wstawić nazwę firmy (okolice lewego górnego rogu) i kliknąć myszką. Po powtórnym kliknięciu pojawi się okienko w którym w polu **Treść** należy podać tekst jaki powinien się wyświetlić. (Wybierając przycisk **Czcionka** można określić jak czcionka powinien być wypisany podany uprzednio tekst). Dokonane zmiany należy potwierdzić przyciskiem **OK**.

UWAGA: tworząc obiekty należy pamiętać, by nie zachodziły one na marginesy (wyświetlane jako ciąg ukończonych kresek w okienku edycji etykiety).

2. Na analogicznej zasadzie można dodać dane posiadacza wizytówki, oraz funkcję w firmie w prawym dolnym rogu wizytówki.

3. Aby dodać logo firmy (np. stylizowane czcionki i prostokąt) z menu **Wstaw** należy wybrać opcję **Prostokąt (kwadrat)**. Wskazując kursorem miejsce, gdzie ma się znajdować lewy górny róg prostokąta a następnie kliknąć myszką i nie zwalniając

przycisku przesun¹æ kursor do miejsca gdzie ma si^e znajdowaæ prawy dolny róg prostok¹ta. Po zwolnieniu przycisku myszki prostok¹t ostatecznie zostanie utworzony.

4. Analogicznie jak wyżej naleŹy wybraæ opcj^e **Elipsa (Ko³o)** z menu **Wstaw** i stworzyæ ko³o.

5. Aby wstawiæ kod kreskowy naleŹy wybraæ opcj^e **Kod kreskowy** z menu **Wstaw** (zmieni si^e kursor), wskazaæ miejsce po³oŹenia kodu, po czym klikn¹æ myszk¹. Pojawi si^e okienko w którym naleŹy wybraæ standard kodu (typowo EAN-13).

6. Poprawianie etykiety

Jeœli w czasie projektowania etykiety pope³nilicemy b³id to dzi^eki wbudowanym moŹliwoœciom edycyjnym moŹemy szybko i skutecznie poprawiæ wygl¹d i¹danego obiektu. W tym celu naleŹy wybraæ z menu **Wstaw** opcj^e **Zaznaczanie** (kursor myszki zmieni si^e na strza³k^e). W trybie zaznaczania moŹemy:

1. Skasowaæ obiekt - w tym celu naleŹy go wskazaæ kursorem myszki (obiekt zostanie wtedy zaznaczony) i wybraæ opcj^e **Wytnij** lub **Usuñ** z menu **Edycja**.

2. Zmieniaæ rozmiary obiektu - w tym celu naleŹy go wskazaæ kursorem myszki (obiekt zostanie wtedy zaznaczony), klikn¹æ myszk¹ na jednym z punktów otaczaj¹cych obiekt i nie zwalnij¹c przycisku na myszce tak przesuwaa kursor myszki, by obiekt przybra³ i¹dane rozmiary.

3. Zmieniaæ cechy obiektu - w tym celu naleŹy dwukrotnie klikn¹æ kursorem myszki nad obiektem (lub klikn¹æ raz po czym wybraæ opcj^e **Atrybuty** z menu **Edycja**). Pojawi si^e okienko w którym moŹna zmieniaæ parametry specyficzne dla danego obiektu (dla ko³a - œrednica, gruboœæ linii, kolor itp.; dla prostok¹ta: kszta³t, wymiary itp.; dla kodu kreskowego w zaleŹnoœci od jego rodzaju: wartoœæ kodu itp. itd.). W ten spos³b moŹna teŹ zmieniaæ wyœwietlan¹ wartoœæ kodu kreskowego.

7. Podgl¹d wydruku

Przed dokonaniem wydruku warto sprawdziæ jak wygl¹da gotowy arkusz etykiet. W tym celu naleŹy najpierw okreœliæ ile i które etykiety z danego arkusza maj¹ byæ wydrukowane. W tym celu naleŹy wybraæ opcj^e Zakres drukowania z menu Plik. W okienku naleŹy podaæ od którego wiersza i od której kolumny w wierszu chcemy drukowaæ etykiety, a nast^epnie podaæ w polu Iloœæ ile etykiet chcemy wydrukowaæ. Nast^epnie naleŹy wybraæ opcj^e **Wygl¹d wydruku** z menu **Plik**. W okienku podgl¹du wydruku przy pomocy przycisk³w **Powi^eksz** i **Pomniejsz** uŹytkownik moŹe przeskalowaæ ca³y podgl¹d. Za pomoc¹ przycisk³w **Nast^epna** i **Poprzednia** moŹna wybraæ konkretn¹ stron^e, zaœ przycisk **Drukuj** wywo³uje funkcj^e wydruku (patrz teŹ niŹej).

8. Wydruk arkusza

Aby wydrukowaæ arkusz naleŹy wybraæ opcj^e **Wydrukuj** z menu **Plik**. W okienku, które si^e pojawi (identyczne z tym z opcji **Zakres drukowania**) naleŹy podaæ iloœæ etykiet do wydruku, numer wiersza i kolumny od której program zacznie generowaæ etykiety itd. Po potwierdzeniu wpisanych danych przyciskiem **OK** pojawi si^e ostatnie okienko wydruku. MoŹna w nim okreœliæ drukark^e na której maj¹ zostaæ wydrukowane etykiety, rozmiar i orientacj^e papieru, oraz okreœliæ jakoœæ wydruku. Po zaakceptowaniu wartoœci przyciskiem **OK** nast¹pi wydruk arkusza.

UWAGA: Zalecane jest dok³adnie zestrojenie drukarki z programem. Opis post^epowania moŹna znaleŹæ w rozdziale Ustawianie margines³w drukarki.

Opis funkcji programu

Program udostêpnia nastêpuj¹ce opcje:

Plik

<u>Nowy</u>	Ctrl+N
<u>Nowa etykieta</u>	Ctrl+E
<u>Nowy kod kreskowy</u>	Ctrl+K
<u>Otwórz</u>	Ctrl+O
<u>Zapisz</u>	Ctrl+S
<u>Zapisz Jako</u>	
<u>Zamknij</u>	
<u>Zakres drukowania</u>	
<u>Wydrukuj</u>	Ctrl+P
<u>Wygl¹d wydruku</u>	
<u>Ustawienie drukarki</u>	
<u>Rejestr zdarzeñ</u>	
<u>Koniec</u>	

Edycja

<u>Cofnij</u>	
<u>Przywróæ</u>	
<u>Wytnij</u>	Ctrl+X
<u>Kopiuj</u>	Ctrl+C
<u>Wstaw</u>	Ctrl+V
<u>Wstaw powi¹zanie</u>	
<u>Usuñ</u>	Del
<u>Atrybuty</u>	Alt+Enter
<u>ZnajdŸ</u>	Ctrl+F
<u>Zaznacz wszystko</u>	Ctrl+A
<u>Nastêpny</u>	Tab
<u>Poprzedni</u>	Shift-Tab
<u>Obiekt</u>	

Czcionka

Zmień	Ctrl+F
Zmniejsz	Ctrl+Num-
Zwiêksz	Ctrl+Num+

Wyrównaj czcionkê

Wstaw

Zaznaczanie Esc

Linia

Prostok¹t (kwadrat)

Zaokr¹glony prostok¹t

Elipsa (ko³o)

Wielok¹t

Tekst

Symbol

Kod kreskowy

Obcy obiekt

Aranżacja

Wyrównaj obiekty

Centruj na etykiecie

Wyrównaj rozmiar

Orientacja

PrzenieœZakotwicz rozmiarZakotwicz po³ożenie

Etykieta

Baza danych

Kolor t³a

Arkusz

Drukowanie

Numeracja

Odœwież

Informacje

Wygl¹d

Powiêkszanie

Belki narzędziowe

Belka statusuLinia

Wype³nienie

Preferencje

Okno

Nowe okno

Kaskada

Kafelki

Uporz¹dkuj ikony

Opcja Nowy

Ctrl+N

Wybranie tej opcji spowoduje:

1. stworzenie nowej etykiety (jeżeli aktualnie edytowano już jak¹œ etykietê) zgodnie z aktualnie wybranym arkuszem etykiet (opcja **Arkusz** w menu Etykieta)...
2. ... lub nowego kodu kreskowego (jeżeli aktualnie edytowano dokument typu "kod kreskowy" utworzony opcj¹ **Nowy kod kreskowy** w menu **Plik**).

Po wybraniu opcji pojawi siê nowe okienko z pust¹ etykiet¹ lub kodem kreskowym. Odpowiednio zostanie równie¿ uaktualnione menu programu.

Opcja Nowa etykieta

Ctrl+E

Opcja pozwala na utworzenie nowej (pustej) etykiety.

Wybranie opcji spowoduje utworzenie nowej etykiety i otworenie okienka jej edycji.

W okienku edycji powierzchnia etykiety zaznaczona jest czarnym obrysem. Ukoœnymi kreskami zaznaczone s¹ te fragmenty etykiety, które mog¹ zostaæ nie wydrukowane na etykietach le¿¹cych na brzegu kartki - a wiêc margines. Przyk³adowo: fragmenty obiektów le¿¹ce w tej strefie "podwy¿szonego ryzyka" po lewej stronie etykiety mog¹ nie zostaæ wydrukowane w etykietach w pierwszej kolumnie. Zalecamy by nie umieszczaa ¿adnych obiektów na tym obszarze.

Zaznaczanie marginesu ukoœnymi kreskami mo¿na w³czyæ, wy³czyæ lub ustawiæ kolor kresek za pomoc¹ opcji Marginesy w menu Wygl¹d.

Opcja Nowy kod kreskowy

Ctrl+K

Opcja pozwala na stworzenie kodu kreskowego jako odrębnego dokumentu i jego dalszy eksport do innych programów.

Wybranie opcji spowoduje pojawienie się okienka wyboru typu kodu kreskowego.

Po wybraniu typu, kod zostanie utworzony oraz zostanie wyświetlone okienko z jego podglądem. Tak stworzony kod kreskowy można dalej poddawać zmianom zgodnie z zasadami opisanymi w **Wstaw/Kod kreskowy**. Co więcej taki obiekt można skopiować do schowka MS Windows (opcja **Edycja/Kopiuj**) a następnie wstawić do dowolnej aplikacji obsługującej OLE 2.0. Jest to szczególnie przydatne dla osób używających "Projektanta etykiet" jako Źródła profesjonalnie tworzonych kodów kreskowych a korzystających z innych aplikacji (np. w celu wykonania rozbarwień).

Opcja Otwórz

Ctrl+O

Opcja pozwala na wczytanie etykiety lub kodu kreskowego z pliku.

Po wybraniu opcji pojawi się okienko w którym w polu **Nazwa pliku** należy podać nazwę pliku w którym znajduje się opis etykiety lub kodu kreskowego. Za pomocą pola **Wyświetl pliki typu** można ograniczyć listę plików tylko do plików zawierających projekty etykiet (pliki z rozszerzeniem .lbl) lub tylko do plików zawierających kody kreskowe (*.bcd) Po potwierdzeniu wyboru przyciskiem **OK** program wczyta dane i otworzy nowe okienko edycji etykiety lub kodu kreskowego (w zależności od rodzaju otworzonego dokumentu).

UWAGA: Pliki z opisami etykiet mają standardowe rozszerzenie .lbl zaś pliki z kodem kreskowym .bcd.

Znaczenie pól w okienku:

Nazwa Pliku

Wpisz lub wybierz nazwę pliku, który chcesz otworzyć. To pole wyświetla listę nazw plików z rozszerzeniem, które wybierasz w polu **Typy Plików**.

Typy Plików

Wybierz typ pliku, który zamierzasz otworzyć: .lbl - dla etykiet i .bcd dla kodów kreskowych.

Napêdy

Wybierz napęd, w którym dmt_label przechowuje plik, który zamierzasz otworzyć.

Katalogi

Wybierz katalog, w którym dmt_label przechowuje plik, który zamierzasz otworzyć.

Sieć...

Naciśnij ten przycisk, aby połączyć się z miejscem w sieci, przypisując mu nową literę napędu.

UWAGA: Program obsługuje standard nazw 8+3 (8 znaków nazwy włącznie + 3 litery rozszerzenia). Dzieje się tak również w środowisku Windows 95.

Opcja Zapisz

Ctrl+S

Opcja pozwala na szybki zapis zmian poczynionych w aktualnym okienku edycyjnym.

Wywołanie opcji nie powoduje wyświetlenia żadnych dodatkowych okienek (o ile edytowana w³aczenie etykieta lub kod kreskowy ma ju¿ swój¹ nazwê) - dane s¹ natychmiastowo zapisywane do pliku.

UWAGA: Pliki z opisami etykiet maj¹ standardowe rozszerzenie .lbl a z kodami kreskowymi .bcd. Program obs³uguje standard nazw 8+3 (8 znaków nazwy w³aczej + 3 litery rozszerzenia). Dzieje siê tak równie¿ w œrodowisku Windows 95.

UWAGA: Jeœli etykieta/kod kreskowy zapisywana jest pierwszy raz to pojawi siê dodatkowe okienko z pytaniem o nazwê pliku (identyczne z tym z opcji Plik/Zapisz Jako)

Opcja Zapisz Jako

Opcja pozwala na zapis edytowanej etykiety lub kodu kreskowego do pliku o podanej nazwie).

Wywołanie opcji spowoduje wyświetlenie okienka w którym w polu **Nazwa pliku** należy podać nową nazwę etykiety lub kodu kreskowego. Jeżeli etykieta/kod kreskowy miał już wcześniej jakąś nazwę to stary plik pozostanie nietknięty a zostanie utworzony nowy.

Znaczenie pól w okienku:

Nazwa Pliku

Wpisz nową nazwę pliku, aby zapisać plik pod inną nazwą. Nazwa może zawierać do osiem znaków i rozszerzenie do trzech znaków. dmt_label dodaje rozszerzenie, które wybierzesz w polu **Zapisz Jako Typ**.

Napęd

Wybierz napęd, w którym chcesz przechować dokument.

Katalogi

Wybierz katalog, w którym chcesz przechować dokument.

Się...

Naciśnij ten przycisk, aby połączyć się z miejscem w sieci, przypisz mu nową literę napędu.

UWAGA: Program obsługuje standard nazw 8+3 (8 znaków nazwy włącznie + 3 litery rozszerzenia). Dzieje się tak również w środowisku Windows 95.

Opcja Zamknij

Opcja pozwala na zamknięcie okienka edycji etykiety lub kodu kreskowego.

Wywołanie opcji spowoduje zamknięcie okienka edycji. Jeżeli edytowana etykieta lub kod kreskowy został zmodyfikowany od ostatniego zapisania lub jeżeli nie był wcześniej zapisany opcją Plik/Zapisz lub Plik/Zapisz Jako to zostanie wywołane okienko z prośbą o podanie nazwy pliku.

UWAGA: Zamknięcie okienka bez zapisania zmian do pliku spowoduje bezpowrotną utratę projektu etykiety !

Opcja Zakres drukowania

Opcja pozwala na ustalenie ilości etykiet do wydruku (a przede wszystkim do podglądu wydruku)

Znaczenie pól:

Pola **Wiersz** i **Kolumna** - określają od jakiej kolumny i jakiego wiersza program ma zacząć generować etykiety (etykiety w na pozycjach poprzednich nie będą drukowane - będą puste) - pozwala to na proste drukowanie etykiet na arkuszach nalepek z których część jest już wykorzystana

Pole **Ilość etykiet** - określa ile etykiet powinno zostać wydrukowanych

Pole **Ilość stron** - zawiera obliczoną przez program ilość stron wydruku (zależną od ilości drukowanych etykiet oraz od wiersza i kolumny pierwszej z nich).

Przy pomocy przycisku **Opcje** można ustawić dodatkowe parametry wydruku

Opcja Wydrukuj

Ctrl+P

Opcja wydrukuj s³u¿y do drukowania etykiet w aktualnym arkuszu.

Wybranie opcji spowoduje pojawienie siê okienka identycznego z tym opisanym w wyjaœnieniach do Plik/Zakres wydruku a nastêpnie okienka opcji wydruku.

Znaczenie pól:

Pole **Jakoœæ** - ustalenie jakoœci (rozdzielczoœci) wydruku. Ustawiaj¹c wy¿sz¹ jakoœæ obni¿amy prêdkoœæ wydruku, ale z drugiej strony upewniamy siê, ¿e kody kreskowe (o ile znajduj¹ siê na etykiecie) bêd¹ prawid³owo wydrukowane.

Pola **Zakres wydruku** - zakres stron które maj¹ byæ wydrukowane (wszystkie lub tylko podane)

Przycisk **Ustawienia** - ustawienie opcji sterownika drukarki (wygl¹d okienka zale¿y od rodzaju zainstalowanego sterownika drukarki).

Liczba kopii - liczba kopii ca³ego wydruku (ca³y wydruk zostanie powtórzony podan¹ iloœæ razy)

Potwierdzenie wyborów przyciskiem **OK** spowoduje wydrukowanie arkusza na aktywnej drukarce.

Opcja Wygl¹d wydruku

Opcja pozwala na podgl¹d arkusza etykiet przed jego wydrukowaniem.

Wybranie opcji spowoduje pojawienie siê okienka podgl¹du wydruku aktualnej , w którym dostêpne s¹ nastêpuj¹ce przyciski:

- | | |
|-------------------|--|
| Drukuj | - równowa¿ny opcji Wydrukuj opisanej powy¿ej. |
| Nastêpna | - powoduje skok do podgl¹du nastêpnej strony |
| Poprzednia | - powoduje skok do podgl¹du poprzedniej strony |
| Jedna | - zmiana trybu podgl¹du jednostronicowy |
| Dwie | - zmiana trybu podgl¹du na dwustronicowy |
| Powiêksz | - powiêkszenie wycinka podgl¹du |
| Pomniejszy | - pomniejszenie wycinka podgl¹du |
| Zamknij | - zamkn¹cie okienka podgl¹du |

Opcja Ustawienie drukarki

Opcja pozwala na wybór aktywnej drukarki na której drukowane będą etykiety.

Wybranie opcji spowoduje pojawienie się okienka w którym użytkownik może: wybrać drukarkę domyślną (dla całego systemu MS Windows), albo bezpośrednio podać jej nazwę. Użytkownik może też wybrać rodzaj papieru (w polu **Papier**), definiując jego rozmiar (pole **Rozmiar**) np. A4 oraz rodzaj podajnika papieru (w polu **Podajnik**). Można też wskazać orientację papieru (pionowa lub pozioma)

Podane tu parametry po potwierdzeniu przyciskiem **OK** staną się obowiązujące zarówno dla opcji **Drukuj** jak i dla **Wygląd wydruku**.

Opcja Rejestr zdarzeń

dmt_label jest wyposażony w opcję rejestrowania zdarzeń. W specjalnym pliku zapisywany jest m.in. fakt wydruku określonej etykiety oraz pewne dodatkowe informacje. Dzięki tej opcji można łatwo określić co, kiedy i w jakiej ilości było drukowane.

Wywołanie opcji **Rejestr zdarzeń** spowoduje wywołanie programu notepad.exe i otwarcie pliku w którym rejestrowane są zdarzenia.


System rejestracji zdarzeń można włączyć/wyłączyć w opcji **Preferencje**


Opcja Koniec

Opcja pozwala na zakończenie pracy z programem.

Wybranie opcji spowoduje zamknięcie głównego okna programu wraz z wszystkimi oknami w nim zawartymi. Jeżeli edytowana była jakaś etykieta i ostatnie jej zmiany nie zostały zapisane to pojawi się dodatkowe okienko za pomocą którego użytkownik może:

1. Zapisać zmiany do pliku ("Etykieta została zmieniona. Zapisać zmiany?" przycisk **Tak**) i zakończyć pracę z programem
2. Pominąć zapisanie zmian i zakończyć pracę (przycisk **Nie**)
3. Zrezygnować z zakończenia programu - czyli pozostać w nim (przycisk **Anuluj**).

 Opcja Cofnij Wszystkie zmiany dokonywane na etykiecie a także ich kolejnoœæ jest przez program zapamiêtywana. Pole Etykieta / Preferencje / Ogólne / Iloœæ poziomów cofania reguluje iloœæ pamiêtanych przez program kroków. Wybranie opcji Cofnij spowoduje cofniêcie ostatnio dokonanych zmian o jeden krok wstecz.

 Opcja Przywróć - Wybranie opcji spowoduje odtworzenie jednego kroku zmian cofniętych opcj¹ **Cofnij**.



Opcja Wyci\u0105

Ctrl+X

Opcja pozwala na skasowanie zaznaczonego obiektu z jednoczesnym skopiowaniem go do schowka MS Windows.

Wybranie opcji, je\u015bli wcze\u015bniej zaznaczony (patrz opcja **Zaznaczanie** w menu **Wstaw**) by\u0107 jak\u0105 obiekt (lub obiekty) spowoduje skopiowanie go do schowka MS Windows z jednoczesnym skasowaniem go z etykiety. Opcja ta s\u0142u\u017cy\u0119 wi\u0119c mo\u017ce do kasowania zb\u0119dnych obiekt\u00f3w, lub do ich przesuwania. W celu przesuni\u0119cia obiektu mo\u017cna go bowiem najpierw wyci\u0105 z aktualnej pozycji opcj\u0105 **Wyci\u0105** a nast\u0119pnie za pomoc\u0105 opcji **Wstaw** (opisan\u0105 ni\u017cej) wstawi\u0119 go w odpowiednie (nowe) miejsce - nawet w innej etykiecie.



Opcja Kopiuj

Ctrl+C

Opcja pozwala na skopiowanie aktualnie zaznaczonego obiektu do schowka MS Windows.

Wybranie opcji, jeżeli wcześniej zaznaczony (patrz opcja **Zaznaczanie** w menu **Wstaw**) by³ jakiego obiekt (lub obiekty) spowoduje skopiowanie go do schowka MS Windows. Obiekt ze schowka MS Windows mo¿e byæ wstawiony do dokumentu za pomoc¹ opcji **Wstaw**. Kod kreskowy wygenerowany za pomoc¹ opcji **Nowy kod kreskowy** i skopiowany do schowka MS Windows opcj¹ **Wstaw** mo¿e byæ równie¿ wstawiony do dowolnej aplikacji MS Windows obsługującej system OLE ("Projektant etykiet" obs³uguje OLE w wersji 2.0). Aby to zrobiæ wystarczy wybraæ z menu **Edycja** docelowej aplikacji (lub **Edit**) opcjê **Wstaw** (lub **Paste**). Kod kreskowy stworzony przez "Projektanta" zostanie wstawiony.

Z analogicznego mechanizmu mo¿na korzystaæ wewn¹trz samego "Projektanta" do kopiowania obiektów z jednych etykiet na drugie, lub do powielania tych samych obiektów.



Opcja Wstaw

Ctrl+V

Opcja pozwala na wstawienie do aktualnego okna edycyjnego obiektu ze schowka MS Windows

Wybranie opcji spowoduje wstawienie do aktualnego okna edycyjnego (czyli do aktualnej etykiety) obiektu ze schowka MS Windows. Taki obiekt mógł tam zostać wstawiony np. za pomocą opcji **Kopiuj** z menu **Edycja** "Projektanta" (patrz wyżej). W takim przypadku z opcji tej korzystaemy np. przy kopiowaniu obiektów z jednych etykiet na drugie. Obiekt mógł być jednak wstawiony do schowka za pomocą innej aplikacji. W takim przypadku "Projektant" pozwala na wstawienie takiego obiektu zapamiętując z jakiej aplikacji on pochodzi. Dzięki temu po dwukrotnym kliknięciu na obiekcie program automatycznie przejdzie do aplikacji, która ten obiekt stworzyła.

Za pomocą opisanego mechanizmu można skopiować skomplikowaną grafikę z programu CorelDraw! 5.0 (zaznaczając w tym programie odpowiednie obiekty i wybierając opcję **Copy** z menu **Edit**) a następnie wstawiając do aktualnej etykiety opcję **Wstaw** z menu **Edycja**. Dwukrotne kliknięcie na wstawionym obiekcie spowoduje przejście do CorelDraw (menu "Projektanta" zostanie zastąpione przez menu CorelDraw! 5.0) dając nam pełne możliwości edycyjne. Po zakończeniu edycji należy kliknąć gdziekolwiek poza edytowanym obiektem, by uaktywniło się pierwotne menu "Projektanta". Można również wywołać polecenie Plik/Aktualizuj (File/Update lub File/Exit and update), które nanosi poczynione w obiekcie zmiany na etykiety.

Opcja Wstaw powiązanie

Opcja pozwala na wstawienie do aktualnego okna edycyjnego powiązania z obiektem ze schowka MS Windows.

Wybranie opcji spowoduje wstawienie do aktualnie edytowanej etykiety nie całego obiektu (jak miałyby to miejsce w przypadku wybrania opcji **Edycja/Wstaw**), ale jedynie powiązania (ang. *link*) z tym obiektem. Dzięki temu skomplikowana grafika wielokrotnie umieszczona na etykiecie nie powoduje rozrastania się pliku a więc i marnotrawienia miejsca na dysku. Jeżeli w aplikacji z której skopiowaliśmy obiekt zmienimy go to zmieni się on również na etykiecie. Efektu tego nie byłoby gdyby skorzystał z opcji **Edycja/Wstaw** - w takim bowiem przypadku w etykiecie pamiętana jest tak naprawdę pełna kopia obiektu. Zmiana za to oryginału nie powoduje zmian tych kopii.

 **Opcja Usuń**

Del

Opcja pozwala na usunięcie obiektu z etykiety

Wybranie opcji spowoduje natychmiastowe usunięcie aktualnie zaznaczonego obiektu.
Usuwany obiekt nie jest wstawiany do schowka !

UWAGA: Program nie spyta o potwierdzenie !

Opcja Atrybuty

Alt+Enter

Opcja pozwala zmieniać atrybuty specyficzne obiektu.

Wybranie opcji powoduje pojawienie się okienka atrybutów specyficznych dla zaznaczonego obiektu. Opcja ta ma takie samo działanie jak dwukrotne kliknięcie myszką na obiekcie.

Praktycznie każdy obiekt, który można wstawiać na etykietę (od linii do kodu kreskowego) ma pewne dodatkowe parametry (np. w przypadku linii to współrzędne początku i końca, w przypadku kodu kreskowego - jego wartość). Za pomocą tego okienka można zmodyfikować wygląd konkretnego obiektu. Szersze opisy odpowiednich okienek można znaleźć w opisach do opcji:

Linia

Prostokąt (kwadrat)

Zaokrąglony prostokąt

Elipsa (koło)

Wielokąt

Tekst

Symbol

Kod kreskowy

Zaznacz wszystko (Ctrl+A). Wybranie opcji spowoduje, zaznaczenie wszystkich obiektów w aktywnej etykiecie.

Opcja Poprzedni (SHIFT+TAB). Wybranie opcji spowoduje usunięcie zaznaczenia z aktualnego obiektu i zaznaczenie poprzedniego (czyli stworzonego przed aktualnym) obiektu

Opcja Nastêpny (TAB). Wybranie opcji spowoduje usuniêcie zaznaczenia z aktualnego obiektu i zaznaczenie nastêpnego (czyli stworzonego po aktualnym) obiektu

Opcja Znajdź (Ctrl+F). Obiekty typu tekst lub kod kreskowy mogą posiadać swoje nazwy. Służą one m.in. do tworzenia pól **powiązanych** oraz do szybkiej identyfikacji obiektu. Opcja **Znajdź** pozwala na wyszukanie obiektu o podanej nazwie. Jeżeli taki obiekt zostanie znaleziony to program automatycznie zaznaczy go.

Opcja Obiekt

Opcja pozwala na wykonanie dodatkowych operacji na wskazanym obiekcie wstawionym do dokumentu za pośrednictwem OLE.

Wybranie opcji (o ile zaznaczony jest jakiś obiekt wstawiony z innej aplikacji opcja¹ Edycja/Wstaw) spowoduje otwórczenie siê podmenu w którym bédzie mo¿na dokonaæ:

- a) edycji obiektu w aplikacji, która go stworzy³a (jest to równowa¿ne dwukrotnemu klikniêciu na obiekcie)...
- b) ... lub konwersji (w pewnym zakresie) do innego obiektu.

Opcja Zaznaczanie

Opcja pozwala na zaznaczanie obiektu w celu jego późniejszej modyfikacji.

Wybranie opcji powoduje przejście w tryb zaznaczania. Cursor myszki przybiera postać dużej strzałki. Aby zaznaczyć obiekt wystarczy najechać na niego myszką i kliknąć. Wokół zaznaczonego obiektu pojawiają się punkty charakterystyczne (np. jeżeli zaznaczono prostokąt to punkty pojawią się na jego rogach).

Aby zmieniać wymiary obiektu wystarczy najechać myszką na punkt charakterystyczny i trzymając wciśnięty lewy przycisk myszki przesunąć ją na żądaną pozycję.

Aby przesunąć obiekt wystarczy najechać myszką na obiekt (ale nie na jego punkty charakterystyczne) i trzymając wciśnięty lewy przycisk myszki przesunąć ją na żądaną pozycję.

Dwukrotne kliknięcie na obiekcie spowoduje:

- Jeżeli jest to obiekt stworzony przez "Projektanta etykiet" - otworzenie okna z danymi specyficznymi dla obiektu (dla koła - np. jego średnicę, dla prostokąta - np. jego rozmiary w pionie i poziomie, dla kodu kreskowego - np. wartość kodu (liczbę lub tekst)).

- Jeżeli jest to obiekt wstawiony za pomocą schowka MS Windows z innej aplikacji i jeżeli aplikacja ta obsługuje OLE 2.0 to menu "Projektanta" zostanie zastąpione przez menu tej aplikacji i użytkownik przejdzie do trybu edycji tego obiektu. Jeżeli aplikacja obsługuje starszy standard OLE 1.0 to zostanie ona w całości uruchomiona i użytkownik automatycznie przejdzie do niej do trybu edycji obiektu.

Możliwe jest również zaznaczenie całej grupy obiektów. Aby to zrobić należy w trybie zaznaczania nacisnąć lewy przycisk myszki i nie zwalniając go przesuwać myszką, aż rysowany prostokąt obejmie wszystkie szukane obiekty. Po zwolnieniu przycisku myszki obiekty zostaną zaznaczone. Podobny efekt można osiągnąć zaznaczając obiekty przy wciśniętym klawiszu SHIFT.

Linia

Opcja pozwala na wstawienie do etykiety odcinka.

Wybranie opcji spowoduje zmianę kursora myszki. Następnie użytkownik powinien wskazać kursorem myszki miejsce w etykiecie, gdzie odcinek ma się zaczynać. W miejscu tym należy kliknąć myszką i nie zwalnając przycisku tak poruszać kursorem, by znaleźć się w miejscu, gdzie odcinek powinien się kończyć. Po zwolnieniu przycisku myszki odcinek zostanie ostatecznie wstawiony.

Linia zostanie narysowana zgodnie z domyślnym stylem linii (opcja **Wygląd/Linia**)

Dwukrotne kliknięcie myszką nad odcinkiem spowoduje pojawienie się okienka właściwości odcinka.

Okienko parametrów linii

Znaczenie pól w okienku

Zakładka **Położenie**:

- w ramce **Początek**: pole **X** i **Y** - określa współrzędne początku odcinka
- w ramce **Koniec**: pole **X** i **Y** - określa współrzędne końca odcinka

Zakładka **Linia**:

Współrzędne podawane są zgodnie z aktualnym ustawieniem początku układu współrzędnych.

Prostokąt (kwadrat)

Opcja pozwala na wstawienie do etykiety prostokąta

Wybranie opcji spowoduje zmianę kursora myszki. Następnie użytkownik powinien wskazać kursorem myszki miejsce w etykiecie, gdzie znajdować się ma lewy górny róg prostokąta. W miejscu tym należy kliknąć myszką i nie zwalnając przycisku tak poruszać kursorem, by znaleźć się w miejscu, gdzie powinien się znajdować prawy dolny róg prostokąta (przy wciśniętym klawiszu SHIFT rysowany będzie kwadrat). Po zwolnieniu przycisku myszki prostokąt (lub kwadrat) zostanie ostatecznie wstawiony.

Dwukrotne kliknięcie myszką nad prostokątem spowoduje pojawienie się okienka właściwości prostokąta.

Okienko parametrów prostok¹ta (również zaokr¹glonego), elipsy, ko³a

Znaczenie pól w okienku:

Zak³adka **Ksza³t**

Zak³adka **Linia** (określa rodzaj konturu):

Zak³adka **Wype³nienie** (określa rodzaj wype³nienia obiektu)

Zak³adka **Po³o³zenie**

Zak³adka **Rozmiar**

Zaokr¹glony prostok¹t

Opcja pozwala na wstawienie prostok¹ta z zaokr¹glonymi rogami.

W pobliżu prawego górnego rogu zaokr¹glonego prostok¹ta znajduje się punkt kontrolny (widoczny po zaznaczeniu prostok¹ta). Jeżeli wskażemy go myszk¹ a następnie nie zwalniając przycisku myszki będziemy nim poruszać to zmieniać się będzie rodzaj zaokr¹glenia rogów prostok¹ta. Zwolnienie przycisku myszki spowoduje zapamiętanie nowych ustawień. Zaokr¹glenie można też zmieniać w ramce **Zaokr¹glenie** w okienku w³a³eciwo³eci.

Dwukrotne kliknięcie myszk¹ nad prostok¹tem spowoduje pojawienie się okienka w³a³eciwo³eci prostok¹ta.

Zak³adka **Ksza³t**

Zak³adka **Linia** (określa rodzaj konturu):

Zak³adka **Wype³nienie** (określa rodzaj wypełnienia obiektu)

Zak³adka **Po³o³enie**

Zak³adka **Rozmiar**

Elipsa(koło)

Opcja pozwala na wstawienie elipsy do projektowanej etykiety. Zasada rysowania jest taka sama jak w przypadku Prostokąta w szczególności przy wciśniętym klawiszu SHIFT rysowane jest koło.

Dwukrotne kliknięcie myszk¹ nad prostok¹tem spowoduje pojawienie się okienka właściwości elipsy.

Zakładka **Kształt**

Zakładka **Linia** (określa rodzaj konturu):

Zakładka **Wypełnienie** (określa rodzaj wypełnienia obiektu)

Zakładka **Położenie**

Zakładka **Rozmiar**

Wielok¹t

Opcja pozwala na wstawienie do etykiety wielok¹ta.

Wybranie opcji spowoduje przejście w tryb kreślenia wielok¹ta. W trybie tym kursor zmienia się na charakterystyczny ma³y wielok¹t ze znakiem + w lewym górnym rogu. Aby wykreślić wielok¹t należy wskazać na etykiecie punkt, gdzie będzie umieszczony pierwszy wierzcho³ek a następnie kliknąć myszk¹. Przesuwając teraz kursor zmieniamy po³ożenie drugiego wierzcho³ka. Klikając raz jeszcze ustawiamy drugi wierzcho³ek, zaś dalsze poruszanie kursorem spowoduje przesuwanie trzeciego wierzcho³ka itd. Aby wyjść z trybu kreślenia wielok¹ta należy wskazać punkt w którym znajduje się będzie ostatni wierzcho³ek i nacisnąć klawisz **ESC**.

Dwukrotne kliknięcie myszk¹ nad prostok¹tem spowoduje pojawienie się okienka w³łaściwości wielok¹ta.

Symbol

Opcja pozwala na wstawienie do etykiety symbolu specjalnego.

Po wybraniu opcji należy wskazać myszk¹ punkt na etykiecie w którym powinien się znaleźć lewy górny róg symbolu. Po naciśnięciu lewego przycisku myszki pojawi się okienko wstawiania symbolu.

Okienko wstawiania symbolu

Znaczenie pól w okienku:

Pole **Czcionka** - zawiera listę czcionek zainstalowanych w systemie. W szczególności widoczna jest czcionka DmtSymbols dostarczana wraz z programem. Istnieje możliwość tworzenia przez firmę dmt specjalizowanych symboli na życzenie klienta. W celu uzyskania dodatkowych informacji prosimy o [kontakt](#)

Symbole - lista wszystkich znaków dostępnych w wybranej czcionce. Aby wstawić symbol wystarczy wybrać go myszką i wcisnąć przycisk OK lub dwukrotnie na nim kliknąć.

Okienko właściwości symbolu

Znaczenie pól w okienku:

Kolor w ramce **Obrys** - kolor symbolu

Orientacja w ramce **Wygląd** - kąt obrotu symbolu (0,90,180,270) w stopniach

Położenie - położenie lewego dolnego rogu

Symbole - lista wszystkich znaków dostępnych w wybranej przy wstawianiu symbolu czcionce. Aby zmienić symbol wystarczy wybrać go myszką i wcisnąć przycisk OK lub dwukrotnie na nim kliknąć.

Wielkość w ramce **Wymiary** - określa współczynnik powiększenia symbolu

Okienko parametrów wielok¹ta

Znaczenie pól w okienku:

Zak³adka **Linia** (okreœla rodzaj konturu):

Zak³adka **Wype³nienie** (okreœla rodzaj wype³nienia obiektu)

Po zaznaczeniu wielok¹ta po wskazaniu punktu charakterystycznego klikaj¹c myszk¹ i nie zwalnaj¹c przycisku myszki mo¿na przesun¹æ punkt w nowe miejsce. Zwolnienie przycisku spowoduje ustawienie punktu we w³aczenie wskazywanym miejscu.

Wybór rodzaju kształtu

Kształt - typ obiektu (prostokąt (kwadrat), zaokrąglony prostokąt (kwadrat), elipsa (koło)).
Dzięki temu można łatwo przekształcić koło w elipsę i odwrotnie.

Dla prostokąta zaokrąglonego pojawi się ramka **Zaokrąglenie** w której można podać zaokrąglenie rogów prostokąta (w pionie i poziomie). Efekt zmiany zaokrąglenia można również uzyskać zaznaczając obiekt i przesuwając myszką punkt charakterystyczny w prawej górnej ćwiartce prostokąta.

Zmiana położenia: X i Y - położenie lewego dolnego rogu zgodnie z aktualnym ustawieniem początku układu współrzędnych

Zmiana rozmiaru: Szerokość i Wysokość - rozmiar obiektu w pionie i poziomie

Wybór rodzaju linii

Grubość - grubość obrysu obiektu (dostępna o ile wybrano rysowanie obrysu jako ciągłych odcinków)

Wzór - rodzaj odcinków użytych do stworzenia konturów obiektu (ciągłe, przerywane,...)

przycisk **Kolor** w ramce **Obrys** - kolor konturu obiektu

Wybór rodzaju wypełnienia

Wzór - rodzaj wypełnienia wnętrza obiektu. Wybranie wzoru w formie znaku przekreślenia oznacza brak wzoru - prostokąt będzie więc przezroczysty.

przycisk **Kolor** - kolor wypełnienia obiektu

Tekst

Opcja pozwala na dodanie do etykiety tekstu.

Wybranie opcji spowoduje zmianę kursora na stylizowaną literkę A ze znakiem + w lewym górnym rogu. Kursorem myszki należy wskazać punkt w którym ma się znaleźć lewy górny róg pola tekstowego. W okolicach prawego górnego rogu pola znajduje się punkt obrotu. Jeżeli wprowadzono tylko jedną linię tekstu to najechanie myszką na ten punkt a następnie przesunięcie myszki przy wciśniętym lewym klawiszu myszki spowoduje obracanie tekstu.

Dwukrotne kliknięcie myszką nad prostokątem spowoduje pojawienie się okienka właściwości tekstu.

Okienko parametrów pola tekstowego

Znaczenie pól w okienku:

Nazwa - określa nazwę pola, dzięki czemu możliwe będzie powiązanie innych pól z tym obiektem (patrz opis [pól powiązanych](#)) a także wyszukiwanie obiektu (opcja **Znajdź**)

Typ treści - określa typ wyświetlanego napisu: statyczna, inkrementowana, z bazy danych powiązana, wprowadzana, data/czas W najczęstszym przypadku - wartości statycznej w polu **Treść** ramki **Zawartość** należy podać wyświetlany tekst. Przejście do nowej linii w tym polu realizowane jest kombinacją klawiszy **Ctrl+Enter**.

Wyrównywanie w ramce **Wygląd** - sposób justyfikacji tekstu (lewo, prawo, centrowanie).

Orientacja w ramce **Wygląd** - stopień obrotu. Tekst będzie obrócony o podany w stopniach wartość zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Zawijanie w ramce **Wygląd**. Jeżeli opcja ta jest włączona to tekst który nie mieści się w aktualnej linii będzie automatycznie przenoszony do nowej. Opcja ta jest dostępna o ile wpisano więcej niż jedną linię tekstu w polu **Treść**.

Kolor w ramce **Wygląd** - kolor tekstu.

Czcionka w ramce **Wygląd** - wielkość i rodzaj czcionki.

X i **Y** w ramce **Położenie** - ręcznie określa położenie lewego dolnego rogu pola tekstowego.

Szerokość i **Wysokość** w ramce **Wymiary** - ręcznie określa wymiary pola tekstowego.

Pole tekstowe można zaznaczać, przesuwając zgodnie z ogólnymi zasadami. Pola tekstowego nie można natomiast skalować. Zmianę rozmiarów można osiągnąć jedynie przez zmianę wielkości czcionki.

Pole tekstowe można obracać przy pomocy myszki. W tym celu należy najechać (po zaznaczeniu obiektu) na punkt charakterystyczny w pobliżu prawego-górnego rogu pola i trzymając wciśnięty lewy przycisk myszki odpowiednio ustawić pole ruszając myszką.

Kod kreskowy

Alt+D

Opcja pozwala na wstawienie do etykiety kodu kreskowego w wybranym formacie.

Wybranie opcji spowoduje zmianę kursora na miniaturowy kod kreskowy ze znakiem + w lewym górnym rogu. Należy wskazać kursorem myszki miejsce w którym ma się znaleźć lewy górny róg kodu kreskowego i kliknąć myszką. Pojawi się okienko w którym użytkownik powinien wybrać typ kodu kreskowego. Po wybraniu typu kodu i wybraniu przycisku OK kod zostanie wyrysowany.

Dwukrotne kliknięcie na kodzie kreskowym spowoduje pojawienie się okienka parametrów, którego zawartość jest zależna od typu kodu kreskowego.

Okienko parametrów kodu kreskowego

Znaczenie pól w okienku:

Typ treści - określa typ wyświetlanego napisu: statyczna, inkrementowana z bazy danych powiązana, wprowadzana. W najczęstszym przypadku - wartości statycznej w polu **Treść** ramki **Zawartość** należy podać wyświetlany tekst. Przejście do nowej linii w tym polu realizowane jest kombinacją klawiszy **Ctrl+Enter**.

X i Y w ramce **Położenie** - położenie lewego dolnego rogu kodu

Szerokość i **Wysokość** w ramce **Wymiary** - wymiary kodu. Dla niektórych kodów (np EAN-13) ważna jest dokładna zgodność z normami. Dla tych kodów aktywny jest przełącznik **Znormalizowane**. Jeżeli jest on włączony to aktywne jest pole **Współczynnik** w którym należy wybrać odpowiedni współczynnik powiększenia. Jeżeli przełącznik **Znormalizowane** jest wyłączony to można dowolnie zmieniać wymiary w polu **Szerokość** i **Wysokość** - w takim przypadku należy zdawać sobie jednak sprawę, że kod nie będzie zgodny z normą co może uniemożliwić jego przeczytanie.

Orientacja w ramce **Inne** - określa stopień obrotu. Kod kreskowy można obracać o 90, 180 i 270 stopni. Kod można obrócić za pomocą myszki: w tym celu należy kliknąć na punkcie kontrolnym w pobliżu prawego górnego rogu a następnie nie zwalniając przycisku myszki obracać kodem. Warto tu zauważyć, że s³aba jakość niektórych drukarek powoduje, że aby wyeliminować powstawanie smug na kodzie lepiej drukować kody obrócone o 90 lub 270.

Kolor kodu w ramce **Inne** - kolor kodu kreskowego. UWAGA: niektóre kolory kodu mogą uniemożliwić przeczytanie kodu kreskowego. W szczególności należy unikać czerwonego kodu kreskowego. Najlepszym (i najczęściej stosowanym) kolorem jest czarny.

Kolor t³a w ramce **Inne** - kolor t³a kodu kreskowego

Standard kodu EAN-8 oraz EAN-13 wymaga aby zawartość kodu była dodatkowo drukowana pod kodem. Ten dodatkowy tekst jest przez program dmt_label tworzony przy użyciu czcionki OCRB - bezpłatnie dołączonej do programu. Pozostałe kody kreskowe mogą, ale nie muszą mieć podpisu. Reguluje to przełącznik **Drukuj** w ramce **Znakowo**. Dla tych kodów możliwe jest wybranie czcionki podpisu za pomocą przycisku **Czcionka**.

Dodatkowe pola obecne w tym okienku zależą od rodzaju kodu i dotyczą:

Znak kontrolny - czy znak kontrolny będzie automatycznie tworzony i w jaki sposób

Współczynniki kształtu - dodatkowo definiujące wygląd kodu kreskowego (zalecamy zapoznanie się z odpowiednimi normami)

UWAGA: Rozmiary kodu kreskowego nie mogą być dowolne. Reguluj to odpowiednie normy. Po zaznaczeniu kodu kreskowego można kliknąć myszką na jednym z jego punktów charakterystycznych i nie zwalniając przycisku myszki rozciągać go. Użytkownik od razu zauważy, że rozmiar kodu będzie się zmieniać skokowo (zgodnie z normami) a nie liniowo (do sprawdzenia zalecamy kod EAN-8). Niektóre kody (jak np. Code 39) mogą być jednak skalowane liniowo.

Pole statyczne: pole tego typu ma sta³¹ wartość podan¹ w polu **Wartość** uzupełnion¹ z przodu o **Prefix** i z ty³u o **Suffix**. W przypadku kodu kreskowego EAN-8 długość tekstu (z³¹cznie z prefiksem i sufiksem) powinna mieć 7 lub 8 znaków, dla kodu EAN-13 odpowiednio 12 lub 13 znaków, zaś kod ITF powinien mieć parzyst¹ ilość cyfr.

Pole inkrementowane - tekst lub kod kreskowy na pierwszej wydrukowanej etykiecie będzie miał wartość wpisaną w polu **Treść początkowa** poprzedzoną wartością z pola **Prefix** i uzupełnioną z tyłu o wartość z pola **Sufix**. Dla kolejno drukowanych wartości z pola **Początkowo** ta będzie zmieniana co **Zmiana co** etykiet o **Krok** jednostek. Kolejność owych jednostek określona jest w polu **Kolejność** (w standardowym przypadku 0123456789)). Podaj np. w polu **Zmiana co** wartość 2 spowodujemy, że każde 2 kolejne etykiety będą miały ten sam numer. Podaj w polu **Kolejność wartości** ABC spowodujemy generowanie kolejnych numerów (dla 2 "cyfr"): AA,AB,AC,BA,BB,BC,CA,... Ustawienie przełącznika **Dopnij do stałej długości** spowoduje stworzenie kolejnych numerów o stałej długości równej ilości znaków w polu **Treść początkowa**. Opcja ta jest praktycznie niezbędna dla kodu EAN-8 lub EAN-13.

Pole z bazy danych - wartość kodu pochodzi z bazy danych (za pomocą mechanizmu ODBC). Opcja ta jest aktywna jeżeli dokonano odpowiednich ustawień w opcji **Baza danych**. W polu, które się pojawi należy wskazać nazwę pola (tekstowego !) bazy danych. Zawartość tego pola pojawi się na kolejnych etykietach. Pole **Co ile** reguluje co ile etykiet system będzie przechodził do następnego rekordu. Dzięki temu podaj np. **Co ile** = 3 trzy etykiety będą miały tę samą wartość pola. Pole to można ustawić w okienku **Baza danych**. Wartość pola będzie poprzedzona **Prefixem** i uzupełniona z tyłu o **Sufix**. W przypadku kodu EAN-8 lub EAN-13 pole tekstowe powinno mieć odpowiednio: 8 lub 7 znaków, oraz 12 lub 13.

Pole powiązane - wartość kodu lub tekstu pochodzi z innego pola istniejącego na etykiecie (tak zwanego pola źródłowego). Zmiana zawartości pola źródłowego spowoduje automatycznie zmianę zawartości wszystkich pól z nim powiązanych. Aby powiązać pole z polem Źródłowym należy wybrać nazwę pola Źródłowego z listy pól **Obiekt**. Do zawartości pola Źródłowego można dodać prefiks i sufix.

Pole wprowadzane - wartość kodu będzie określana podczas wydruku. Należy podać standard¹ wartość kodu (**Wartość domyślna**) oraz **Nazwę pola** oraz co ile etykiet program ma pytać o now¹ wartość etykiety (**Zmiana co**). Podczas wydruku (opcja **Odwołanie pola** w okienku **Parametry drukowania etykiet**) lub po wywołaniu opcji **Odwołanie**; program spyta o wartości pola wprowadzanego podaj¹c nazwę pola oraz numer etykiety.

Pole data/czas - dostępne tylko dla pól tekstowych: Wartość pola odpowiada to data i czas drukowany zgodnie z przyjętym formatem (pole **Format**). Wybierając podtyp **Z wyprzedzeniem** lub **Z cofnięciem** podaje można również **Interwał**³ - o tej wartości wartość dmt_label zmieni wyświetlaną datę/czas.

Obcy obiekt

Alt+O

Opcja pozwala na wstawienie do etykiety obiektu z innej aplikacji.

Wybranie opcji spowoduje otworenie okienka w którym u¿ytkownik mo¿e stworzyæ obiekt wskazuj¹c nazwê aplikacji, która ma go stworzyæ i wybieraj¹c przycisk **OK**. Zostanie uruchomiona wybrana aplikacja dziêki czemu u¿ytkownik mo¿e korzysta¹c z jej narzêdzi stworzyæ w³aciw¹ obiekt. Po zakoñczeniu pracy z aplikacj¹, stworzony obiekt zostanie wstawiony do aktualnie edytowanej etykiety. U¿ytkownik mo¿e równie¿ stworzyæ obiekt z istniej¹cego pliku za pomoc¹ opcji **Stwórz z pliku (Create from file)**. W takim przypadku przez zaznaczenie opcji **Po³¹czenie (Link)** tworzymy po³¹czenie z danym plikiem (patrz te¿ opis opcji Edycja/Wstaw powi¹zanie).

Opcja niniejsza odpowiada w pewien sposób opcji Wstaw (i Wstaw powi¹zanie) z menu Edycja - pozwala bowiem na wstawianie obiektów OLE.

Zmień (Ctrl+F) Opcja pozwala na zmianę czcionki w obiekcie typu Tekst. Aby ją uaktywnić należy zaznaczyć jeden lub więcej obiektów tekstowych. Wywołanie opcji spowoduje wyświetlenie zwykłego okienka zmiany czcionki (z listą dostępnych). Zatwierdzenie wyboru przyciskiem OK spowoduje ustawienie czcionki we wszystkich zaznaczonych obiektach.

Powiêksz (Ctrl+Num+). Wybranie opcji spowoduje zwiêkszenie czcionki we wszystkich aktualnie zaznaczonych obiektach tekstowych. Jeœli Źaden taki obiekt nie jest zaznaczony to opcja nie jest aktywna. Opcja ta dostêpna jest równieŹ z paska narzêdzi. Opcja ta pozwala na p³ynne skalowanie pola tekstowego.

Pomniejsz (Ctrl+Num-). Wybranie opcji spowoduje zmniejszenie czcionki we wszystkich aktualnie zaznaczonych obiektach tekstowych. Jeżeli żaden taki obiekt nie jest zaznaczony to opcja nie jest aktywna. Opcja ta dostępna jest również z paska narzędzi. Opcja ta pozwala na płynne skalowanie pola tekstowego

Wyrównaj czcionkê. Opcja jest aktywna jeżeli zaznaczono więcej niż jedno pole tekstowe. W takim przypadku wybranie opcji spowoduje zmianê czcionki w drugim, trzecim itd. polu na czcionkê jak¹ posiada pierwsze pole tekstowe. A więc nastêpuje wyrównanie czcionki zaznaczonych pól w stosunku do czcionki pierwszego pola. Wyrównanie dotyczy nie tylko rodzaju czcionki, ale równie¿ jej wielkoœci.

Wyrównaj obiekty

Opcja pozwala na wzajemne wyrównywanie położenia zaznaczonych obiektów.

Przed wywołaniem opcji należy zaznaczyć obiekty (trzymając wciśnięty klawisz **SHIFT**). Pierwszy zaznaczony obiekt traktowany jest jako wyróżniony (położenie tego obiektu nie będzie zmieniane, ale inne obiektu zmieni położenie względem niego). Następnie można wywołać którąś z opcji z menu:

Opcja Lewo

Ctrl+Lewo

Wywołanie opcji przesunie obiekt zaznaczony jako drugi, trzeci itd. do pierwszej kolumny zajmowanej przez obiekt zaznaczony jako pierwszy. Położenie w pionie przesuwanych obiektów nie ulegnie zmianie.

Opcja Prawo

Ctrl+Prawo

Wywołanie opcji przesunie obiekt zaznaczony jako drugi, trzeci itd. do ostatniej kolumny zajmowanej przez obiekt zaznaczony jako pierwszy. Położenie w pionie przesuwanych obiektów nie ulegnie zmianie.

Opcja Góra

Ctrl+Góra

Wywołanie opcji przesunie obiekt zaznaczony jako drugi, trzeci itd. do pierwszego wiersza zajmowanego przez obiekt zaznaczony jako pierwszy. Położenie w poziomie przesuwanych obiektów nie ulegnie zmianie.

Opcja Dół

Ctrl+Dół

Wywołanie opcji przesunie obiekt zaznaczony jako drugi, trzeci itd. do ostatniego wiersza zajmowanego przez obiekt zaznaczony jako pierwszy. Położenie w poziomie przesuwanych obiektów nie ulegnie zmianie.

Opcja Centrum pionowo

F9

Wywołanie opcji spowoduje wycentrowanie obiektu zaznaczonego jako drugi, trzeci itd. względem obiektu zaznaczonego jako pierwszy. Położenie w poziomie przesuwanych obiektów nie ulegnie zmianie.

Opcja Centrum poziomo

Shift+F9

Wywołanie opcji spowoduje wycentrowanie obiektu zaznaczonego jako drugi, trzeci itd. względem obiektu zaznaczonego jako pierwszy. Położenie w pionie przesuwanych obiektów nie ulegnie zmianie.

Centruj na etykiecie

Opcja pozwala na centrowanie w pionie lub poziomie zaznaczonego obiektu lub obiektów względem całej etykiety (a więc nie tak jak opcja **Centruj poziomo** lub **Centruj pionowo** w **Wyrównaj obiekty** - gdzie centrowanie odbywa się względem pierwszego zaznaczonego obiektu).

Przed wywołaniem opcji należy zaznaczyć obiekt lub obiekty, które chcemy wycentrować. Wybranie opcji **Centruj na etykiecie** spowoduje wyświetlenie się menu z 2 dodatkowymi opcjami:

Pionowo

Ctrl+F9

Wywołanie opcji spowoduje wycentrowanie zaznaczonych obiektów w pionie. Położenie w poziomie nie ulegnie zmianie.

Poziomo

Ctrl+Shift+F9

Wywołanie opcji spowoduje wycentrowanie zaznaczonych obiektów w poziomie. Położenie w pionie nie ulegnie zmianie.

Wyrównaj rozmiar

Opcja pozwala na wyrównanie rozmiaru zaznaczonych obiektów.

Przed wywołaniem opcji należy zaznaczyć obiekty (trzymając wciśnięty klawisz **SHIFT**). Pierwszy zaznaczony obiekt traktowany jest jako wyróżniony (rozmiar tego obiektu nie będzie zmieniany, ale inne obiekty zmienią rozmiar dostosowując się do niego). Następnie można wywołać którąś z opcji z menu:

Szerokość

Ctrl+-

Wywołanie opcji spowoduje ustawienie szerokości obiektu zaznaczonego jako drugi, trzeci itd. na szerokość obiektu wyróżnionego (zaznaczonego jako pierwszy).

Wysokość

Ctrl+/

Wywołanie opcji spowoduje ustawienie wysokości obiektu zaznaczonego jako drugi, trzeci itd. na wysokość obiektu wyróżnionego (zaznaczonego jako pierwszy).

Obydwa

Ctrl+=

Wywołanie opcji spowoduje wywołanie opcji **Wysokość** a następnie **Szerokość** (wyżej opisanych).

Orientacja

Opcja pozwala na obrócenie wskazanego uprzednio obiektu.

Wywołanie opcji po uprzednim zaznaczeniu obiektu spowoduje pojawienie się menu w którym można wybrać jedną z opcji:

0 - bez obrotu

90 - obrót o 90

180 - obrót o 180

270 - obrót o 270

Obróć - obrót o 90 następnie o 180, następnie o 270 itd..

Opcja jest aktywna jeżeli zaznaczone jest pole tekstowe lub kod kreskowy.

Przenieœ

Opcja pozwala na okreœlenie wzajemnego przys³aniania siê obiektów.

Wszystkie obiekty s¹ w "Projektancie etykiet" wstawiane na kolejne poziomy. Ka¿dy obiekt wstawiany jest na wy¿szy poziom. Wszystkie poziomy widziane s¹ jednoczeœnie. Opcje z menu **Przenieœ** reguluj¹ wzajemne po³o¿enie tych poziomów a wiêc wzajemne przys³anianie siê obiektów.

Znaczenie opcji:

Na wierzch

Ctrl+PgUp

Wybranie opcji spowoduje wywo³anie obiektu na pierwszy plan, czyli na najwy¿sz¹ warstwê. Wszystkie inne obiekty zachodz¹ce na ten obiekt zostan¹ przys³oniête (tzn. ich czêœci).

Na spód

Ctrl+PgDown

Wybranie opcji spowoduje przesuniêcie obiektu na ostatni¹ warstwê. Dotychczasowa warstwa ostatnia stanie siê przedostatnia. Jeœli wskazywany obiekt zachodzi³ na jakieœ inne obiekty to przys³oni¹ go one (w tym fragmencie).

W górê

PgUp

Wybranie opcji spowoduje przesuniêcie obiektu o jedn¹ warstwê w górê. Obiekt przys³oni wiêc (o ile zachodzi³ na) obiekt le¿¹cy dotychczas na wy¿szej warstwie (przys³oniêtey bêdzie odpowiedni fragment).

W dół

PgDown

Wybranie opcji spowoduje przesuniêcie obiektu o jedn¹ warstwê w dół. Obiekt zostanie wiêc we fragmencie przys³oniony (o ile zachodzi³ na niego jakieœ inny obiekt z warstwy o jeden ni¿szej)

Zakotwicz rozmiar

Opcja pozwala uchronić się przed przypadkow¹ zmian¹ rozmiaru obiektu na etykiecie. Po zaznaczeniu obiektu myszk¹ wystarczy wybrać tę opcję - od tej chwili nie będzie można zmieniać rozmiaru obiektu przez przesuwanie punktów charakterystycznych wokół niego.

Powtórne wybranie opcji odblokuje zmianę rozmiaru.

Zakotwicz po³o¿enie

Opcja pozwala uchroniæ siê przed przypadkow¹ zmian¹ po³o¿enia obiektu na etykiecie. Po zaznaczeniu obiektu myszk¹ wystarczy wybraæ tê opcjê - od tej chwili nie bêdzie mo¿na przemieœciæ obiektu myszk¹ ani rêcznie klawiszami kursorów.

Powtórne wybranie opcji odblokuje zmianê po³o¿enia.

Baza danych

Opcja pozwala na wyspecyfikowanie informacji na temat używanych zewnętrznych baz danych poprzez mechanizm ODBC. Aby na projektowane etykiety można było wstawić pole tekstowe (lub kod kreskowy) typu **z bazy danych** należy najpierw pod³czyæ bazê danych do programu za pomoc¹ opcji **Baza danych**.

Wywo³anie opcji powoduje pojawienie siê dodatkowego okienka podzielonego na 5 zak³adek:

Po³czenie

W polu baza znajduj¹ siê podstawowe informacje o sposobie po³czenia siê programu z baz¹ danych przez mechanizm ODBC. Jeœli pole to jest puste to ¿adna baza nie jest pod³czona a co za tym idzie nie jest mo¿liwe ustawienie typu pola tekstowego (lub kodu kreskowego) na **z bazy danych**.

Pod³czenie do bazy danych realizowane jest przyciskiem **Otwórz**. Po jego wybraniu pojawi siê okienko z list¹ aktualnie dostêpnych Źróde³ baz danych (ustawionych za pomoc¹ opcji **ODBC w Control Panel** (Panelu Sterowania)). Po wybraniu Źród³a pojawi siê okienko w którym wybraæ bazê danych (w ramach podanego wczeœniej Źród³a) Po dokonaniu tych ustawieñ program wraca do podstawowego okienka **Baza danych**.

Zamknij - od³czenie aktualnie pod³czonej bazy danych.

Tabela - lista tabel dostêpnych w danym Źródle ODBC. Należy wybraæ w³acziw¹.

Filtr

Opcja pozwala na wybór z bazy tylko niektórych rekordów.. W polu **SQL** należy wpisaæ warunek logiczny jaki powinny spe³niaæ rekordy i jest u¿ywany przez program przy generowaniu zapytania SQL do bazy danych. Przyk³ad warunku: (id <> A) AND (id <> B)

Sortowanie

Opcja pozwala na wybór uporz¹dkowania rekordów w bazie danych. Warto z niej skorzystaæ gdy chcemy generowaæ etykiety w okreœlonej kolejnoœci. W szczególnœci jeœli w bazie istnieje kolumna **nazwisko** oraz kolumna **imiê** a my chcemy posortowaæ tabelê wg nazwiska a jeœli nazwisko jest identyczne to wg imienia nale¿y: za pomoc¹ przycisków **Dodaj** dodaæ do listy **Kryterium sortowania** najpier pole **nazwisko** a potem **imiê**. Kolejnoœæ tych pól w ramach listy **Kryterium sortowania** mo¿na zmieniaæ przyciskami oznaczonymi przez strza³ki po prawej stronie.

Drukowanie

Opcja pozwala na okreœlenie: od którego rekordu nale¿y drukowaæ etykiety (np. w sytuacji gdy baza ma 300 rekordów a my wydrukowalibyœmy 150 etykiet i chcemy nastêpnego dnia dokoñczyæ drukowanie w miejscu w którym je przerwalibyœmy).

Mo¿na tak¿e okreœliæ ile etykiet jest drukowanych z pojedynczego rekordu (standardowo 1)

Informacje

Zak³adka zawiera listê pól w wybranej tabeli oraz ich typów i rozmiarów. Przyciskiem **Przelicz** mo¿na sprawdziæ ile rekordów jest dostêpnych w tabeli - jest to istotne przy drukowaniu etykiet - powinno ich tyle co wybranych rekordów w bazie (ewentualnie mniej).

UWAGA 1: Zak³adki poza zak³adk¹ **Po³czenie** s¹ dostêpna po otwarciu tabeli.

UWAGA 2: "Projektant etykiet" korzysta ze standardu ODBC . Dok³adniejsze informacje na temat tego standardu mo¿na znaleŹæ w dokumentacji systemu Microsoft Windows.

Kolor t³a. Wywołanie opcji spowoduje otwarcie okienka definicji kolorów. Po wybraniu ż¹danego koloru t³a należy potwierdzić wybór przyciskiem **OK**. T³o zostanie zabarwione na wybrany kolor.

Arkusz

Opcja pozwala na ustalenie położenia etykiet na arkuszu, określenie ilości etykiet na stronie, marginesów itp. Takie ustawienia są zapamiętywane jako arkusz. Dzięki czemu tworząc nowe etykiety można skorzystać z raz już ustalonych wartości.

Znaczenie pól w okienku:

Nazwa arkusza - wybór arkusza dla aktualnej etykiety

przycisk **Edytuj** - przejście w tryb edycji aktywnego arkusza. Standardowo wszystkie pola cech arkusza nie są aktywne, dopiero wywołanie tej opcji uaktywni je.

przycisk **Dodaj** - dodanie nowego arkusza do listy

przycisk **Usuń** - usunięcie aktywnego arkusza z listy

W trybie edycji lub dodawania aktywne są następujące opcje:

Format z ramki **Format papieru** - pozwala na wybór z listy formatu papieru na którym drukowany będzie arkusz (np. A4),

Szerokość papieru (w mm)

Długość papieru (w mm)

marginesy (lewy, prawy, górny, dolny). Marginesy zależą nie tylko od rodzaju arkusza papieru co od technicznych możliwości drukarki. Aby ułatwić ustawienie marginesów zgodnych z daną drukarką "Projektant" daje możliwość automatycznego odczytania ustawień marginesów za pomocą przycisku **Odczytaj z drukarki**. Marginesy są widoczne w okienku projektowania etykiety jako obwódka wokół etykiety narysowana za pomocą ukośnych linii (o ile włączono opcję **Marginesy widoczne** w opcji **Preferencje/Marginesy** w menu **Wygląd**).

W poziomie i W pionie w ramce **Ilość etykiet** - ilość etykiet w pionie i poziomie (czyli ilość wierszy i kolumn).

Przycisk **Wylicz** - służy do automatycznego obliczenia ilości etykiet w pionie i poziomie w zależności o wprowadzonej szerokości i wysokości etykiety.

Szerokość i Wysokość w ramce **Rozmiar etykiety** - określa szerokość i wysokość pojedynczej etykiety

X i Y w ramce **Położenie pierwszej** - w polu należy podać współrzędne X i Y lewego górnego rogu pierwszej etykiety względem lewego górnego rogu części arkusza (czyli względem lewego górnego rogu kartki)

Poziomy i Pionowy w ramce **Odstęp pomiędzy** - odstęp poziomy i pionowy pomiędzy etykietami. Wartość 0 oznacza, że etykiety przylegają do siebie.

Poziomy i Pionowy w ramce **Promień krzywizny** - promień zaokrąglenia rogów etykiety. Wartość 0 odpowiada brakowi zaokrąglenia - czyli etykiecie prostokątnej.

UWAGA 1: Szczególną uwagę należy zwrócić na poprawne ustawienie marginesów drukarki. Są one tak istotne dla działania programu, że praktycznie nie ma sensu zmieniać drukarki dla raz ustalonego arkusza. W sekcji Ustawienie marginesów drukarki wyjaśniono w jaki sposób można zestroić drukarkę z programem.

Numeracja

Opcja pozwala na określenie sposobu numeracji etykiet w trybie uzupełniania pól wprowadzanych (tekst, albo kod kreskowy)

Tekst albo kod kreskowy może mieć typ "wprowadzany" oznacza to, że tekst lub wartość kodu nie są określane przez projektanta, ale będą określane przez osobę drukującą. Podczas wydruku etykiet z takimi polami program wyświetla okienko w którym prosi o podanie wartości pola na danej etykiecie (o ile zaznaczono opcję **Odwołaj pola** w okienku opcji **Drukuj**). Aby użytkownik mógł łatwo określić jakie pole w której etykiecie powinien wprowadzić program wyświetla nazwę pola wprowadzanego (podana jako **Nazwa** w ramce **Zawartość** okienka atrybutów tekstu lub kodu), oraz kolejny numer etykiety. Numer ten określony jest na bazie ustawień w okienku **Numeracja**. Wybierając opcję Inkrementowanie wystarczy tu podać od jakiego numeru program ma zacząć numerację etykiet oraz z jakim skokiem. Przy standardowych ustawieniach (1,1) pierwsza etykieta ma numer 1, druga 2, itd. Można również numerować etykiety w oparciu o wartość pewnego pola z bazy danych (opcja Z bazy danych jest aktywna o ile użytkownik prawidłowo podłączy bazę - patrz opcja Etykieta/Baza danych).

Odwołanie. Wywołanie opcji spowoduje wyświetlenie serii okienek w których użytkownik będzie proszony o podanie wartości pól typu "wprowadzane" (o ile istnieją) na kolejnych etykietach. Patrz też opcja **Numeracja** w menu **Etykieta**.

Informacje

Opcja pozwala na wyświetlenie i wstawienie dodatkowych informacji o etykiecie.

Wybranie opcji spowoduje pojawienie się okienka w którym użytkownik może:

- odczytać szerokość i wysokość etykiety
- odczytać ilość obiektów na etykiecie
- wpisać autora etykiety
- wpisać dodatkowe informacje tekstowe na temat etykiety

Powiêkszenie

Opcja pozwala na powiêkszenie lub pomniejszenie widoku etykiety (a nie elementów na etykiecie)

Powiêkszenie

Szary+

Pomniejszenie

Szary-

Ponadto u¿ytkownik mo¿e wybraæ z menu jeden ze standardowych wspó³czynników powiêkszeñ.

Belka narzędzi. W dodatkowym podmenu użytkownik może w³¹czyæ lub wy³¹czyæ belki narzędziowe widoczne na ekranie poniżej paska menu.

Belka statusu. Opcja w³¹cza/wy³¹cza belkê statusu w dole okna programu dmt_label. Na belce tej pojawiaj¹ siê pewne dodatkowe informacje: stopieñ powiêkszenia (w procentach) oraz aktualne po³o¿enie wskaŹnika myszki. Lewa czêœæ Belki Statusu opisuje akcjê wykonywan¹ przez polecenie menu, które mo¿esz wybraæ przez poruszanie siê klawiszami kursora. Czêœæ ta w podobny sposób pokazuje akcjê wykonywan¹ przez przycisk listwy narzêdziowej, gdy przyciœniesz go i nie puœcisz. Je¿eli po przegl¹daniu opisu przycisku listwy narzêdziowej nie zamierzasz wywo³aæ przyporz¹dkowanej mu akcji puœæ klawisz myszy gdy wskaŹnik znajduje siê poza listw¹ narzêdziow¹.

Opcja Linia - opcja okreœla standardowy typ rysowanej linii (przy rysowaniu wszelkich figur)

Opcja Wype³nienie - opcja okreœla standardowe wype³nienie rysowanych figur.

Opcja Preferencje

Opcja pozwala na zmianę szeregu standardowych ustawień dmt_label - pozwala na lepsze dostosowanie programu do naszych wymagań. Okienko preferencji podzielone jest na szereg zakładek:

Zakładka Ogólnie

Trójwymiarowe obiekty kontrolne - włączenie/wyłączenie efektu trójwymiarowości w interfejsie użytkownika.

Pokaż poradę dnia przy starcie - opcja włączenia/wyłączenia pojawiania się okienka Czy wiesz, że przy starcie programu. Okienko to zawiera szereg użytecznych informacji o programie - dlatego początkującym użytkownikom zalecamy włączenie tej opcji.

Ilość poziomów cofania - opcja określa jaka ilość zmian na etykiecie będzie pamiętana przez program. Dzięki zapamiętywaniu kolejności dokonywania zmian od wersji 3,0 dmt_label dysponuje opcjami **Cofnij** i **Przywróć**.

Obramuj obce obiekty - przy włączonej opcji wszystkie obiekty OLE wstawione na etykietę są obramowane.

Zakładka przymiary

Przymiar oraz wskaźnik pozycji myszy (w belce statusu) służy do dokładnego pozycjonowania obiektów. Użytkownik może w ramce **Punkt odniesienia/Róg etykiety** określić położenie początku układu współrzędnych wskazując odpowiedni róg etykiety. Można również ustawić początek układu w dowolnym punkcie podając jego współrzędne względem początkowego układu współrzędnych (opcja **Dowolnie**). Analogiczny efekt można osiągnąć przez przeciągnięcie myszką znacznika na włączeniu przymiarów w lewym górnym rogu okna etykiety.

Wyłącz przymiary - opcja określa czy przymiary są widoczne czy nie

Zakładka siatka

Zakładka pozwala na skonfigurowanie pomocniczej siatki (ang. grid) rysowanej w okienku projektowania etykiety.

W okienku można podać współrzędne od których program ma zacząć rysowanie siatki (pola **X** i **Y** w ramce **Początek**), odstęp pomiędzy punktami siatki (pola **Pionowy** i **Poziomy** w ramce **Odstęp**), kolor siatki (przycisk **Kolor**).

Włączenie opcji **Siatka widoczna** spowoduje narysowanie siatki. Wyłączenie opcji spowoduje usunięcie siatki z okienka projektowania etykiety.

UWAGA 1: pomocnicza siatka NIE pojawi się na wydruku - jest ona tylko elementem pomocniczym podczas projektowaniu etykiet.

UWAGA 2: Jeżeli siatka jest widoczna to obiekty można wstawiać, przesuwać itp. jedynie zgodnie z siatką (tzn. maksymalna dokładność jest równa odstępowi punktów siatki).

Zakładka marginesy

W okienku użytkownik może określić kolor ukończonych kresek symbolizujących marginesy - za pomocą przycisku **Kolor**.

Włączając opcję **Marginesy widoczne** uaktywniamy wyświetlanie marginesów. Jeżeli je wyłączymy - marginesy przestaną być widoczne.

Zakładka drukowanie

Rysuj linie podziału etykiet - zaznaczenie pola spowoduje wydrukowanie obrysów etykiet co jest pomocne np. do rozcinania etykiet.

Odwołanie pola - spowoduje wczytanie od użytkownika wartości pól wprowadzanych.

Pogrubienie linii - spowoduje pogrubienie linii w kodach kreskowych o wprowadzan¹ wartości. Opcji tej należy używać tylko w przypadku k³opotów z wydrukiem kodów na starszych drukarkach.

Zak³adka Has³o

Pozwala na zmianę lub stworzenie nowego has³a

Jeżeli użytkownik zdefiniowa³ jakieś has³o to program podczas uruchamiania będzie ż¹da³ podania go. Jeżeli użytkownikowi nie uda się za trzecim razem poda³ć prawidł³owego has³a to program zakończy dział³anie nie pozwalaj¹c przej³o³ do trybu edycji.

Wybranie opcji spowoduje pojawienie się okienka w którym nale³ży:

1. Wpisz³ aktualne has³o (jeżeli istnia³o)
2. Wpisz³ nowe has³o.
3. Wpisz³ raz jeszcze nowe has³o (by unikn¹o³ pomy³ki)

UWAGA 1: Podczas wpisywania litery has³a widoczne s¹ w formie znaków *

UWAGA 2:Jeżeli has³o zostanie ustawione to od tej chwili podczas uruchamiania aplikacji użytkownik będzie ka³dorazowo o nie pytany. Aby usun¹o³ has³o nale³ży nic nie wpisywa³ do pó³ **Nowe has³o** i **Nowe has³o (powtórnie)**, w polu **Poprzednie has³o** wpisz³o³ dotychczasowe has³o i potwierdz³o³ te ustawienia przyciskiem **OK**.

Zak³adka Rejestracja zdarzeń

dmt_label jest wyposażony w opcję rejestrowania zdarzeń. W specjalnym pliku zapisywany jest m.in. fakt wydruku określonej etykiety oraz pewne dodatkowe informacje. Dzięki tej opcji można ³atwo określić co, kiedy i w jakiej ilości by³o drukowane.

Aby w³czy³o³ system rejestracji nale³ży w³czy³o³ opcję **Rejestruj zdarzenia**.

Zdarzenia s¹ rejestrowane w pliku o nazwie podanej w polu **Plik rejestracji**. Można również wybra³o³ ju³ istniej¹cy plik (przycisk **Przeł¹daj**).

Jeżeli plik zdarzeń jest du³ży można wyczy³o³ć jego zawarto³o³ przyciskiem **Wyczy³o³ć**.

Można również (co najwa³niejsze) przejrze³o³ zawarto³o³ pliku przy pomocy programu notepad - przyciskiem **Otwórz**.

Opcja Nowe okno

Opcja pozwala na stworzenie nowego okna edycyjnego do aktualnie edytowanej etykiety.

Wybranie opcji spowoduje otwarcie nowego okienka edycyjnego aktualnej etykiety. Okienko ma nazwę tak¹ jak edytowana etykieta ale po znaku : następuje jego kolejny numer. Np.: jeżeli otwarte było tylko jedno okienko edycji etykiety **Moja** to po wywołaniu opcji stworzone zostanie okienko **Moja:2** a dotychczasowe okienko otrzyma tytuł **Moja:1**. Wszelkie zmiany uczynione w którymkolwiek z takich okienek są automatycznie widoczne we wszystkich innych (wszak to ta sama etykieta..).

Kaskada. Wybranie opcji powoduje u³o¿enie okienek kaskadowo od lewego górnego rogu okienka programu pocz¹wszy.

Kafelki (poziomo i pionowo). Wybranie opcji powoduje ułożenie okienek w formie kafelek zapewniających możliwie ca³¹ przestrzeń w okienku programu.

Uporz¹dkuj Ikony. Wybranie opcji spowoduje u³o¿enie ikon rzêdami (u do³u okienka programu).

Ustawianie marginesów drukarki

Ważną cechą programu dmt_label precyzyjne trafianie z wydrukiem w odpowiednie miejsca na arkuszu etykiet. Aby program spełniał Państwa oczekiwania należy go starannie "dostroić". Oznacza to praktycznie dokładne wyznaczenie marginesu drukarki. Po wyznaczeniu marginesu drukarki wszelkie podane odległości będą dokładnie liczone wg lewego górnego rogu kartki papieru.

Zaleca się, by w przypadku korzystania z wielu drukarek tworzyć dla nich osobne arkusze !

Aby ustawić margines drukarki należy podczas tworzenia (lub edycji) arkusza wybrać opcję Odczytaj z drukarki - dzięki temu program spróbuje automatycznie odczytać odpowiednie wartości. Aby sprawdzić czy są to poprawne liczby sugerujemy próbny wydruk na osobnej kartce maksymalnej ilości etykiet na stronie z wybraną opcją Linie podziału etykiet. Jeżeli wynik odbiega od prawidłowego stanu to należy:

1. Stworzyć roboczy arkusz (np. o nazwie Roboczy)
2. Wybrać w arkuszu odpowiednią "dostrajaną" drukarkę
3. Ustawić Położenie pierwszej, Odstęp i Promień krzywizny na 0
4. Stworzyć na etykiecie zaczerpnięty prostokąt w lewym górnym rogu
5. Wydrukować tę etykietę
6. Zmierzyć położenie lewego górnego rogu prostokąta. Odległość od lewej strony kartki wyrażona w mm to lewy margines, zaś odległość od szczytu kartki (też w mm) to margines górny. Z tak wyznaczonych marginesów należy korzystać we wszystkich arkuszach drukowanych na tej drukarce.

Wybór typu kodu kreskowego

Okienko pozwala na wybranie standardu kodu kreskowego. Po wybraniu standardu na ekranie pojawi się właściwy kod.

UWAGA: Okienko właściwości kodu kreskowego jest różne dla różnych typów kodu: i tak np. dla kodu EAN-13 nie ma możliwości rezygnacji z sumy kontrolnej (standard tego nie dopuszcza) zaś w kodzie Code39 - tak. Typ kody kreskowego jest widoczny w tytule okienka właściwości kodu.

Aktualnie **dmt_label** obsługuje 9 rodzajów kodów kreskowych Code 128, Code 39, EAN-13, EAN-8, ITF (Przeplatany 2 z 5) a także EAN-13+2, EAN-13+5, ISBN, ISSN - s¹ to praktycznie wszystkie liczące się na rynku standardy.

EAN-8 - kod z rodziny UPC/EAN swego czasu popularny na etykietach towarowych. Obecnie jego rolę praktycznie przejął EAN-13. Kod nie daje się płynnie skalować - istnieje lista dopuszczalnych wielkości kodu. W kodzie można zapisać 7 cyfr i cyfrę kontrolną (czyli razem 8 cyfr. Program dmt_label automatycznie obliczy sumę kontrolną (gdy podamy 7 cyfr) lub sprawdzi czy jest dobrze wyliczona, gdy użytkownik wpisze 8 cyfr.

EAN-13 - kod z rodziny UPC/EAN najpopularniejszy obecnie na etykietach towarowych. Pozwala na zapisanie 12 cyfr kodu i dodatkowej cyfry kontrolnej (czyli razem 13 cyfr). Kod nie daje się p³ynnie skalowaæ - istnieje lista dopuszczalnych wielkoœci kodu. Program dmt_label automatycznie obliczy sumê kontroln¹ (gdy podamy 12 cyfr) lub sprawdzi czy jest dobrze wyliczona, gdy u¿ytkownik wpisze 13 cyfr.

Code 128 - popularny kod przemysłowy. Pozwala na zapisanie dowolnej ilości liter lub cyfr (128 znaków ASCII). Charakteryzuje się dobrą gęstością. Może być również płynnie skalowany. Program dmt_label obsługuje dwa podstandardy kodowania (zestaw A i zestaw B).

Code 39 - popularny kod przemysłowy. Pozwala na zapisanie dowolnej ilości liter lub cyfr (39 znaków ASCII: duże litery, cyfry oraz znaki \$/+%. -). Może być również p³ynnie skalowany. Kod może zawieraæ cyfrê kontroln¹ (nie jest to wymagane¹) dwojakiego rodzaju. Ka¿dy znak jest tu kodowany osobno. W ofercie firmy dmt dostêpny jest zestaw czcionek dmt_fontPack do uzyskiwania tego kodu w aplikacjach MS Windows.

ITF (przeplatany 2 z 5) - kod przemysłowy. Pozwala na zapisanie dowolnej, ale parzystej (!) ilości cyfr. Może być płynnie skalowany. Może posiadać sumę kontrolną. Charakteryzuje się bardzo dobrą gęstością (czyli na mniejszej powierzchni (a w przeciwnym razie) daje się zapisać więcej znaków). Kod może posiadać oddzielające paski u góry i dołu.

**Program dmt_label (Projektant Etykiet) wyprodukowany
zosta³ przez firmê:**



dmt s.c.

ul. Romanowicza 2
30-702 Kraków
tel./fax (012) 23 64 69
dmt@dmtd.com.pl
<http://www.dmt.com.pl>

Autor programu:

Bu³ka Dariusz

Program wyprodukowano przy wspó³pracy firmy:



SKK - Systemu Kodów Kreskowych
ul. Stradom 13/3A
tel. (012) 22-69-00, 58-21-57
fax (012) 22-92-26
Oddzia³ Warszawa
ul. Ćeniadeckich 10/24 IIp.
tel./fax (022) 62 17 215, 62 85 462



Firma **dm**t s.c. œwiadczy nastêpuj¹ce us³ugi:

1. Tworzenie specjalistycznego oprogramowania:

Kompletne systemy do obs³ugi prenumeraty czasopism

Systemy sprzeda¿y wysy³kowej

Systemy analiz marketingowych

Aplikacje automatycznej identyfikacji dokumentów: systemy w oparciu o kody kreskowe; rejestracja wp³at (system PAY), rat i innych regularnie sp³ywaj¹cych dokumentów.

Systemy kontroli przep³ywu materia³ów (typu ISO)

Aplikacje do druku kodów kreskowych oraz etykiet: dmt_label - ju¿ w wersji 2.0 (do zwyk³ych drukarek), oprogramowanie do specjalizowanych drukarek termotransferowych: dmt-thermo (aktualnie Intermec, w planach: Monarch), oprogramowanie wspó³pracuj¹ce z oprogramowaniem firmy CDN

2. Konsulting:

Analiza i projektowanie ca³oœciowych systemów informatycznych

Analizy specjalizowane: przep³yw dokumentów, projekty optymalizacji

Dobór sprzêtu i oprogramowania

dmt s.c.

ul. Romanowicza 2

30-702 Kraków

tel./fax (012) 23 64 69

dmt@dm

t.com.pl

<http://www.dmt.com.pl>

