

Manual de Instruções

Code Mark



Sistema de Identificação para fios, cabos e componentes elétricos

Versão 5.14.2

Índice

1 – INTRODUÇÃO	5
1.1 – O software Code Mark	5
1.2 – Como se guiar através do manual	6
2 – PORQUE UTILIZAR A SOLUÇÃO TÉRMICA?	7
3 – DEFINIÇÕES BÁSICAS.....	8
3.1 – Software	8
3.1.1. Formulário	8
3.1.2 – Seção	8
3.1.3 – Etiquetas	9
3.1.4 – Trabalho	9
3.1.5 – Ferramentas de desenho do editor	9
3.1.6 – Barra de navegação	9
3.1.7 – Botões de edição.....	9
3.2 – Hardware	10
3.2.1 – Impressão térmica	10
3.3 – Insumos de fornecimento da Elesys	10
3.3.1 – Formulário	10
3.3.2 – Ribbon	10
4 – CARACTERÍSTICAS DO SOFTWARE	11
4.1 – Trabalho	11
4.2 – Editor.....	11
4.3 – Banco de Dados.....	11
4.4 – Importação e Exportação.....	11
4.5 – Impressão	11
4.6 – Modelos de formulários	11
5 – CONFIGURAÇÕES DO SOFTWARE	12
5.1 – Ajustes de impressão.....	12
5.1.1 – Definir configurações de impressão.....	12
5.1.2 – Configurar o tamanho do formulário	13
5.1.3 – Pausa na impressão.....	13
5.1.4 – Tempo de retardamento na impressão.....	13
5.2 – Personalizar o software para utilização	13
6 – CADASTRAR, EDITAR E IMPRIMIR UM TRABALHO	16
6.1 – Cadastro ou abertura de um trabalho.....	16
6.1.1 – Criar um novo trabalho	16
6.1.2 – Salvar um trabalho recém criado.....	18
6.1.3 – Abrir um arquivo.....	19
6.1.4 – Salvar um trabalho editado.....	21
6.1.5 – Fechar um arquivo.....	22
6.1.6 – Editar as propriedades de uma etiqueta.....	23
6.1.7 – Restaurar arquivo de backup de um trabalho	23
6.2 – Propriedades gerais do editor do software	24
6.2.1 – Desenhar ou inserir objetos no editor.....	25
6.2.2 – Selecionar objetos da etiqueta	27
6.2.3 – Apagar objetos.....	28
6.2.4 – Movimentação dos objetos.....	29
6.2.5 – Recortar, Copiar e Colar.....	29
6.2.6 – Desfazer alterações.....	30
6.2.7 – Trazer para frente ou enviar para trás.....	31
6.3 – Propriedades gerais dos objetos	32

6.3.1 – Alterar tamanho e posição dos objetos	33
6.3.2 – Espessura das linhas	34
6.3.3 – Cantos arredondados.....	35
6.3.4 – Rotação dos Objetos	36
6.3.5 – Trabalhando com cores.....	37
6.4 – Impressão de um trabalho	38
6.4.1 – Filtro de impressão	39
6.4.2 – Imprimir.....	39
6.4.3 – Selecionar impressora.....	40
6.4.4 – Interromper uma impressão em andamento.....	41
6.4.5 – Imprimir em formulário contínuo.....	42
7 – OBJETOS DO EDITOR.....	44
7.1 – Desenhar retângulo	44
7.2 – Desenhar elipse ou círculo.....	44
7.3 – Desenhar linha	45
7.4 – Inserir imagem	45
7.5 – Inserir texto.....	47
7.5.1 – Tipo de fonte.....	48
7.5.2 – Formatação do texto	48
7.5.3 – Quebra de linha.....	49
7.5.4 – Autoajuste do texto	50
7.5.5 – Símbolos eletrotécnicos	51
7.6 – Inserir código de barras	51
7.6.1 – Tipo de códigos de barras	52
7.6.2 – Dígito Verificador.....	56
7.6.3 – Formatação do código de barras	57
7.6.4 – Autoajuste do código de barras.....	58
7.6.5 – Erro no código de barras.....	58
7.7 – Inserir código de barras 2D.....	60
7.7.1 – Tipo de códigos de barras 2D	61
7.7.2 – Autoajuste do código de barras 2D.....	62
7.7.3 – Erro no código de barras 2D.....	63
7.7.4 – Alinhamento e simetria no código de barras 2D	64
8 – FERRAMENTAS PARA AGILIZAR A EDIÇÃO DO TRABALHO	65
8.1 – Fonte de dados	65
8.1.1 – Contador	65
8.1.2 – Teclado	66
8.1.3 – Data/Hora.....	67
8.1.4 – Banco de Dados	68
8.2 – Importação e exportação de dados.....	71
8.2.1 – Importar textos para o banco de dados	72
8.2.2 – Exportar dados para arquivo.....	73
8.3 – Modelos	74
8.3.1 – Criando um modelo	74
8.3.2 – Utilizando modelos cadastrados	75
8.4 – Teclas de Atalho	76
9 – FORMULÁRIOS DO SOFTWARE	77
9.1 – Importar Modelos de Formulários	77

1 – INTRODUÇÃO

1.1 – O software Code Mark

Este manual de instruções fornece informações necessárias para a utilização do software Code Mark, que foi desenvolvido visando facilitar o processo de identificação de componentes, empregados na fabricação de quadros e painéis elétricos.

Através de um software intuitivo, totalmente projetado e desenvolvido no Brasil, em menos de 2 horas o usuário estará apto a desenvolver seus trabalhos de identificação.

Utilizando-se dos recursos do editor, como ferramentas de desenho de caixas de texto, código de barra, inserção de linhas, retângulos, elipses e imagens, é possível criar e imprimir trabalhos plenamente customizáveis as necessidades de identificação.



Figura 1.1.1

1.2 – Como se guiar através do manual

Este manual foi elaborado com a seguinte organização:

- **Capítulo 1**

Na primeira parte da introdução, definimos a finalidade e aplicação do software e na segunda parte, apresentamos uma idéia de como foi organizado este manual.

- **Capítulo 2**

Mencionamos as características deste tipo de impressão e suas vantagens, buscando dar uma visão da posição deste sistema de identificação dentre os outros atualmente disponíveis no mercado.

- **Capítulo 3**

Pensando em facilitar a leitura e o entendimento do Manual, definimos os termos empregados do software, do hardware e dos componentes necessários para a criação e impressão de um trabalho.

- **Capítulo 4**

Definimos o perfil e os recursos deste software.

- **Capítulo 5**

É apresentado como efetuar algumas configurações básicas no software para que o usuário possa personalizá-lo.

- **Capítulo 6**

O usuário aprenderá a utilizar o software para imprimir seus trabalhos, passando pelas etapas de cadastro e edição de dos mesmos.

- **Capítulo 7**

Mostramos como criar um trabalho utilizando-se de todas as ferramentas de desenho disponíveis no editor. É exibido como alterar o tipo e tamanhos dos textos, ajustar automaticamente os textos ao tamanho da etiqueta, alinhar, rotacionar os textos, inserir imagens, código de barra, formas geométricas e outros recursos mais.

- **Capítulo 8**

Detalhamos as ferramentas para a edição de um trabalho, como, importação de textos de planilhas eletrônicas para banco de dados, utilização ferramentas de desenho com função de contadores, inserção de data e hora, envio textos a serem impressos durante uma impressão, criação de modelos de etiquetas para serem reutilizadas em trabalhos futuros, assim como, a apresentação das teclas de atalho que podem ser utilizadas para agilizar a abertura das ferramentas do sistema.

Recomendamos utilização de alguns recursos depois que o usuário tenha o domínio dos capítulos anteriores.

- **Capítulo 9**

Detalhamos como consultar os formulários cadastrados no sistema e importar novos modelos de formulários eventualmente criados e enviados pela Elesys.

2 – PORQUE UTILIZAR A SOLUÇÃO TÉRMICA?



Code Mark

Solução completa de identificação térmica para componentes elétricos.

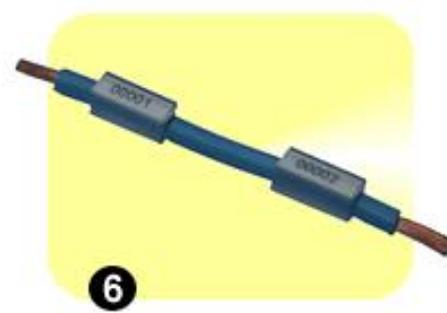
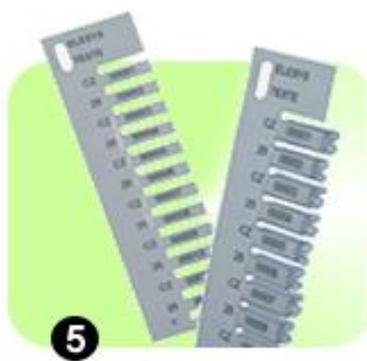
- Imprime até 20.000 etiquetas de 15 mm por hora;
- Sistema portátil. Impressora pesa apenas 700g;
- Dispensa mão de obra especializada;
- Não requer tinta, solvente e manuseio de canetas;
- Custo por etiqueta impressa super reduzido, em comparação a outros sistemas de identificação.

Acompanha software gratuito, intuitivo e em português onde em menos de 2 horas o usuário estará apto a desenvolver seus trabalhos de identificação.



- Possui editor de fácil manuseio;
- Recursos para edição do trabalho utilizando ferramentas de desenho com função de caixa de texto, inserção de imagens, desenho de linhas e figuras geométricas;
- Utilização dos códigos de barras mais utilizados no mercado;
- Importação de dados disponibilizados em planilhas eletrônicas;
- Impressão de símbolos eletrotécnicos;
- Autoajuste de texto para que se adapte automaticamente ao tamanho da etiqueta;
- Criação de modelos para utilização em outros trabalhos.

1. Formulário de etiquetas
2. Ribbon para impressão térmica
3. Software de edição e impressão
4. Impressora térmica portátil
5. Seção do formulário de etiquetas impresso
6. Fio identificado utilizando luvas e etiquetas impressas



3 – DEFINIÇÕES BÁSICAS

A seguir um glossário de termos e definições utilizados no manual e no software.

3.1 – Software

3.1.1. Formulário

É um rolo de 100 mm de largura por até 23 m de comprimento constituído por seções que podem variar de tamanho, cor e tipo de material, conforme o modelo do formulário utilizado. É fornecido com semicortes ou adesivas que permitem destacar ou retirar as etiquetas depois de impressas.

O formulário é fabricado e distribuído pela Elesys. Ver foto 1 do capítulo 2.

3.1.2 – Seção

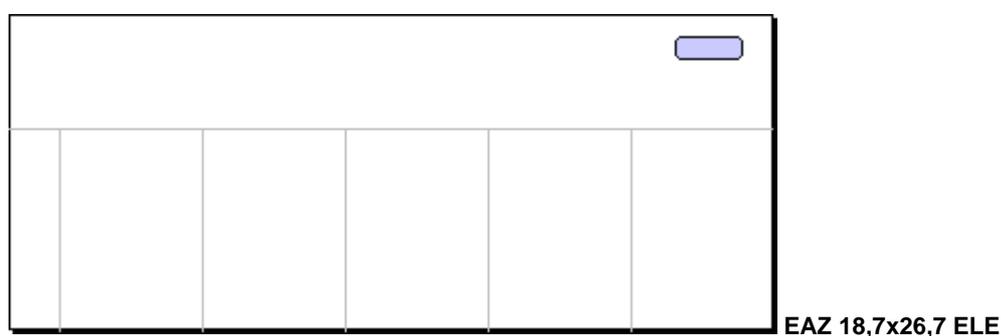


Figura 3.1.2.1

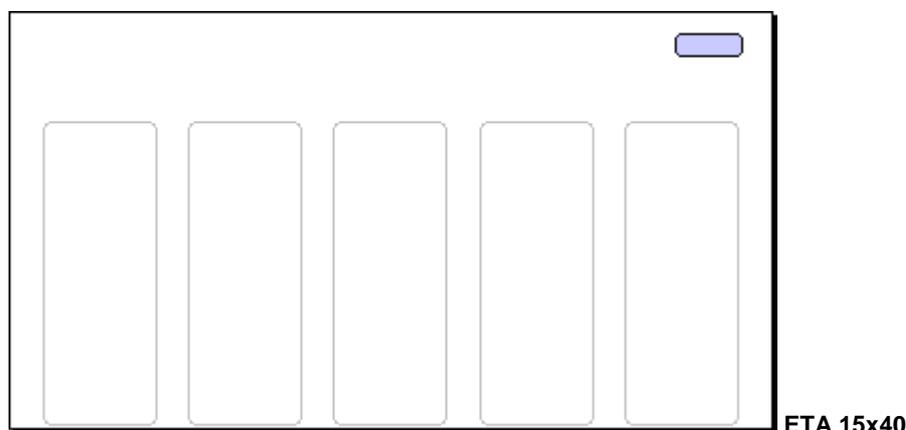


Figura 3.1.2.2

É uma divisão do formulário formada por uma ou mais etiquetas. Cada seção é separada por um semicorte ou uma fenda (furo oblongo) necessária para a impressora detectar a posição do formulário.

Dependendo do formulário selecionado, cada seção pode ser formada pela parte onde são colocadas informações sobre o trabalho (cabeçalhos e referências) e a parte formada pelas etiquetas.

Uma seção, onde as etiquetas impressas já foram destacadas, recebe o nome de esqueleto.

3.1.3 – Etiquetas

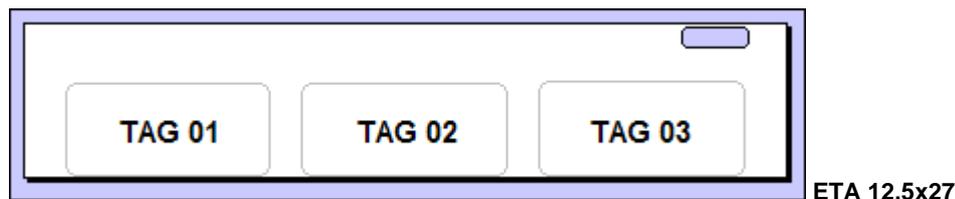


Figura 3.1.3.1

O software recebe os dados das etiquetas nos caixas de texto denominados por **TAG**. Assim, na figura 3.1.3.1, o texto de cada etiqueta será escrito nos espaços TAG 01, TAG 02 ou TAG 03.

O número e tamanho de etiquetas por seção também pode variar de acordo com o modelo do formulário.

Exemplo: Para o formulário EAZ 18,7x26,7 ELE (figura 3.1.2.1), o número de etiquetas por seção é 5.

Para o formulário ETA 12,5x27 (figura 3.1.3.2), o número de etiquetas por seção é 3.

3.1.4 – Trabalho

É o nome de uma tarefa associada a um modelo de formulário que conterà todos os dados necessários para impressão. Os trabalhos poderão ser armazenados em arquivos, do tipo *.cdm, gravados no disco rígido do computador.

3.1.5 – Ferramentas de desenho do editor

São ferramentas disponibilizadas pelo software para que o usuário possa inserir em seu trabalho textos, imagens e formas geométricas, de acordo com a necessidade.

As ferramentas de desenho do tipo:

- **Retângulo:** Desenhar quadrados ou retângulos no editor;
- **Elipse:** Desenhar círculos no editor;
- **Linha:** Desenhar linhas no editor;
- **Imagem:** Inserir imagens bitmap no editor;
- **Texto:** Inserir caixas que permite a edição e exibição de textos;
- **Código de Barras:** Inserir caixas que permite a edição e exibição de código de barras linear;
- **Código de Barras 2D:** Inserir caixas que permite a edição e exibição de código de barras 2D;

3.1.6 – Barra de navegação



Figura 3.1.6.1

Controla a navegação pelos cadastros do software. É composta por botões padronizados que possuem a mesma função em qualquer parte do software.

No editor do trabalho, possui a função de navegar entre as páginas das seções cadastradas.

3.1.7 – Botões de edição



Figura 3.1.7.1

Controla a edição dos registros nos cadastros do software. É composta por botões padronizados que possuem a mesma função em qualquer parte do software. Permite inserir um novo registro, salvar ou apagar registros já cadastrados.

Para inserir um novo registro, deve-se primeiramente clicar em “Novo”, para gravar basta clicar em “Salvar”. Para editar um registro já cadastrado, basta alterar o conteúdo de qualquer campo do cadastro e clicar em “Salvar”.

Durante a edição de um registro, os botões “Novo” e “Excluir” permanecerão desabilitados até que se salve ou cancele a edição.

3.2 – Hardware

3.2.1 – Impressão térmica

A cabeça de impressão é constituída de uma placa de cerâmica que abriga uma fileira de pontos resistivos em miniatura, com uma resolução de 200 dpi (pontos por polegada).

O ribbon é uma película revestida com pigmento que será utilizada para impressão por transferência térmica.

No processo de impressão, a cabeça de impressão entra em contato com o lado sem tinta do ribbon e a fileira de pontos da cabeça de impressão se aquece para formar os elementos que serão impressos. Quando aquecidos derretem a tinta no outro lado da fita, transferindo-a para o formulário ou etiqueta.

Durante uma impressão, o ribbon e o formulário se movimentam na mesma velocidade por intermédio de um rolo de tração inferior feito de borracha.

3.3 – Insumos de fornecimento da Elesys

3.3.1 – Formulário



Figura 3.3.1.1

Detalhado no tópico 3.1.1.

3.3.2 – Ribbon



Figura 3.3.2.1

Trata-se de uma película revestida com pigmento em um dos lados que fica enrolada em um tubo de papelão, denominado tubete. O ribbon é utilizado pelas impressoras de transferência térmica para realizar a impressão.

Um ribbon que possui até 74 metros de comprimento permite imprimir aproximadamente três formulários.

4 – CARACTERÍSTICAS DO SOFTWARE

4.1 – Trabalho

- Armazenamento de seus trabalhos em forma de arquivo que podem ser organizados em pastas no disco rígido do computador e registro de todos os trabalhos realizados para que possam ser localizados mais rapidamente;
- Formatação personalizada para cada trabalho permite selecionar tipo e tamanho de fonte, alinhamento dos textos nas etiquetas, rotação de textos e imagens e inserir várias linhas em uma única etiqueta;
- O usuário não precisa se preocupar com a quantidade de caracteres que é permitido ser digitado em uma etiqueta, o software possui um recurso que diminui automaticamente o tamanho da fonte, para que o texto se ajuste exatamente ao tamanho da etiqueta;

4.2 – Editor

- Permite editar os dados dos textos através da própria seção na visualização, fazendo um clique sobre a caixa de texto desejada;
- Permite definir tamanho e tipo de fonte personalizado para cada etiqueta;
- Permite a inserção de símbolos eletrotécnicos, mais utilizados, nas etiquetas;
- Permite montar trabalho personalizado utilizando figuras geométricas, imagens, caixas de texto, códigos de barra. É permitido inserir data, hora e contadores numéricos nas etiquetas;
- Permite informar ao editor o texto que será impresso durante o processo de impressão.

4.3 – Banco de Dados

- Em um banco de dados interno o software permite armazenar todos os dados que serão utilizados. Posteriormente, é possível associar os registros salvos com os caixas de textos ou códigos de barras inseridos no editor para que sejam lidos e impressos.

4.4 – Importação e Exportação

- Permite importar arquivos externos. Esses dados ao serem importados são armazenados diretamente no banco de dados do software para que posteriormente possam ser integrados com os as caixas de texto do editor.
- Os mesmos dados que são importados, também podem ser exportados para arquivos externos. Esses dados exportados podem ser utilizados para edição externa ao software, para serem importados em outros trabalhos do Code Mark ou até mesmos de outros softwares.

4.5 – Impressão

- Uma série de opções de filtro de impressão permite imprimir todos os dados do trabalho, um único registro do banco de dados ou intervalos personalizados de registros;
- O software permite efetuar a impressão uma ou várias cópias do mesmo trabalho no mesmo comando de impressão.

4.6 – Modelos de formulários

- Permite consultar, com detalhes, todos os dados dos formulários cadastrados no software, os fabricantes responsáveis por cada formulário e visualizá-los graficamente;
- Permite importar novos formulários através de arquivos enviados pela Elesys.

5 – CONFIGURAÇÕES DO SOFTWARE

5.1 – Ajustes de impressão

5.1.1 – Definir configurações de impressão.

Para definir as configurações de impressão no software, no menu "Arquivo" selecione a opção "Configurar Impressão".

Para a utilização da impressora Zebra TLP 2844 com o driver "ZDesigner TLP 2844" ou Zebra GC420t com o driver "ZDesigner GC420t", nenhuma modificação será necessária, devendo permanecer os valores padrões da instalação.

Veja as figuras 5.1.1.1 e 5.1.1.2.

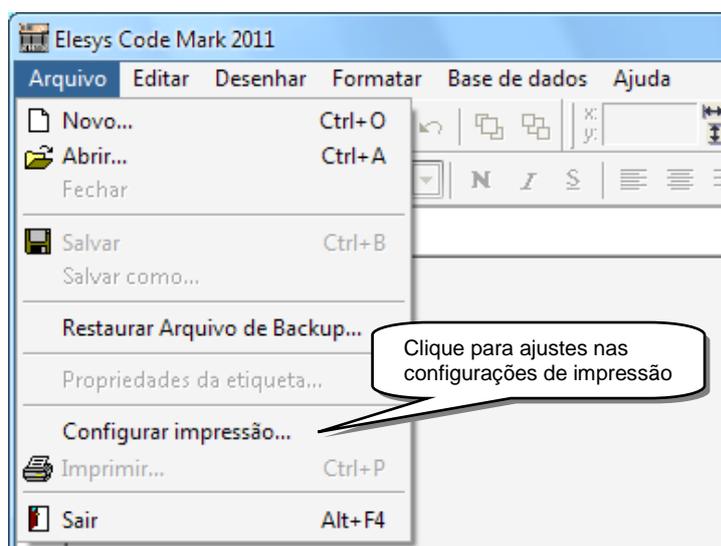


Figura 5.1.1.1

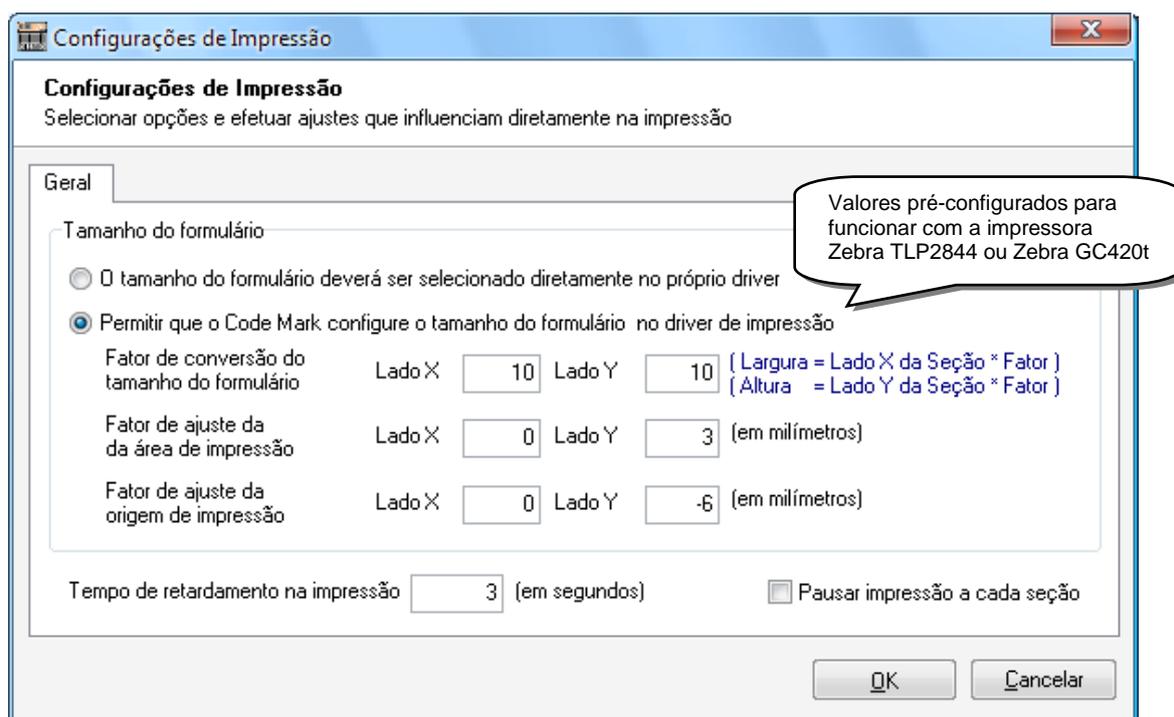


Figura 5.1.1.2

5.1.2 – Configurar o tamanho do formulário

O tamanho do formulário utilizado na impressão de um trabalho qualquer, deve ser configurado para permitir que o software consiga imprimir as etiquetas e o salto para a próxima seção seja feito corretamente.

A configuração do tamanho do formulário pode ser feita em dois locais distintos, no próprio driver da impressora ou através do software.

- No driver, o local pode variar conforme o tipo de impressora. Veja o capítulo “**7 – Configurar a impressora “Zebra TLP2844” ou “Zebra GC420t” do “Guia de Instalação e Configuração do SoftMark”**”.
- No software, a configuração é realizada ao ativar o campo “Permitir que o Code Mark configure o tamanho do formulário no driver de impressão” (figura 5.1.1.2). Nesta opção deve ser informado o fator de conversão do tamanho do formulário, pois o software trabalha em milímetros e as impressoras em pontos. Esse valor pode ser informado pelo fabricante da impressora.

5.1.3 – Pausa na impressão

O software permite que a cada seção impressa, uma pausa na impressão seja efetuada. Nesse momento, uma mensagem será exibida pedindo a confirmação para que a próxima seção seja impressa.

Esse recurso é muito útil quando utilizado em impressoras que necessitam da troca do insumo a cada seção impressa.

5.1.4 – Tempo de retardamento na impressão

Esse campo controla o intervalo de tempo em que o software envia cada seção para ser impressa. É ideal manter configurado um tempo maior ou igual a três segundos, pois a impressão em uma velocidade maior, poderá provocar um deslocamento no formulário e o trabalho poderá não ser impresso corretamente.

5.2 – Personalizar o software para utilização

O software possui uma ferramenta para a personalização de algumas funções que podem ser ativadas ou desativadas conforme a necessidade do usuário. Para modificar as configurações do software, no menu "Ajuda", selecione a opção "Configurações do Sistema" (figura 5.2.1).

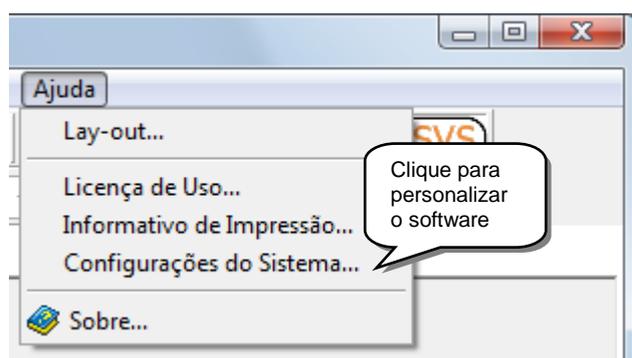


Figura 5.2.1

O software abrirá uma janela (figura 5.2.2) com uma série de opções que poderão ser personalizadas. Por padrão a instalação já virá pré-configurada com as melhores às necessidades do usuário.

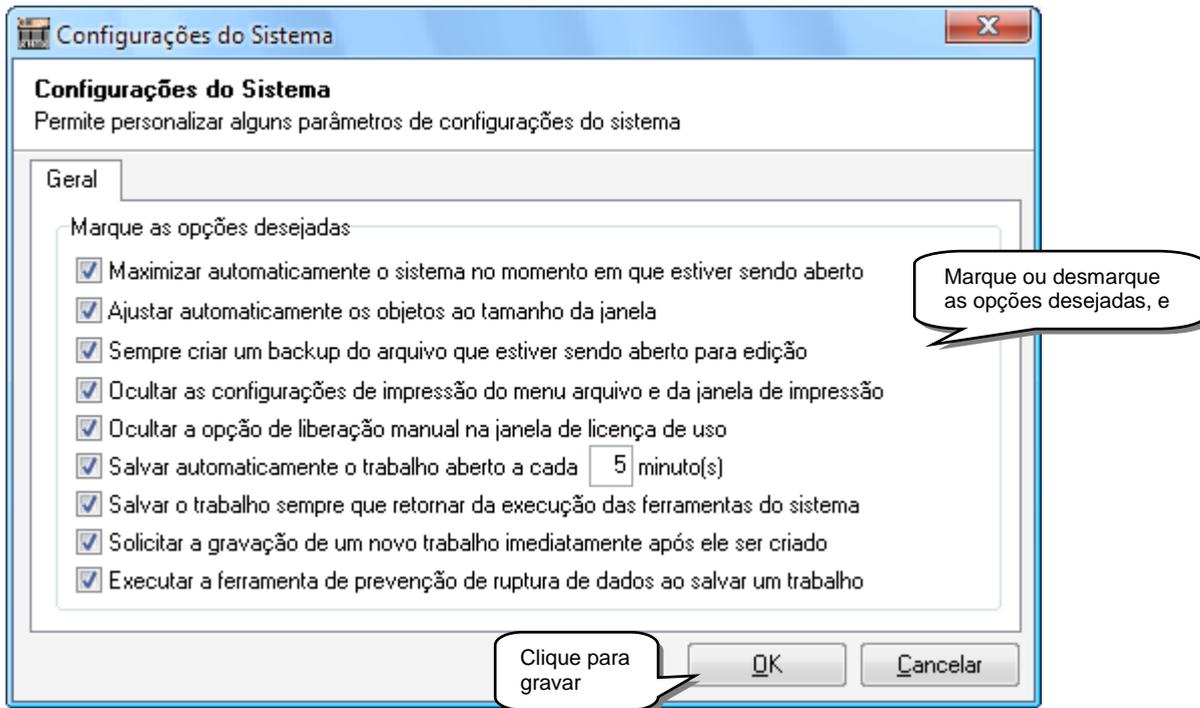


Figura 5.2.2

Cada uma das opções será detalhada logo abaixo.

- **Maximizar automaticamente o sistema no momento em que estiver sendo aberto**

Ao manter essa opção ativada, o software será aberto ocupando toda a área de trabalho independente da resolução utilizada.

Desativar esta opção fará com que o software seja aberto no centro do vídeo com seu tamanho padrão de 800x600 pixels.

- **Ajustar automaticamente os objetos ao tamanho da janela**

Esta opção trabalha de forma conjunta com a opção anterior. Ao manter essa opção ativada, todos os objetos da janela (barra de ferramentas e rolagem, botões, área de edição) serão redimensionados ao tamanho da janela quando esta for maximizada (figura 5.2.3).

Desativar esta opção fará com que os objetos da janela se mantenham em seu tamanho padrão de 800x600 pixels mesmo que a janela possua um tamanho maior (figura 5.2.4).

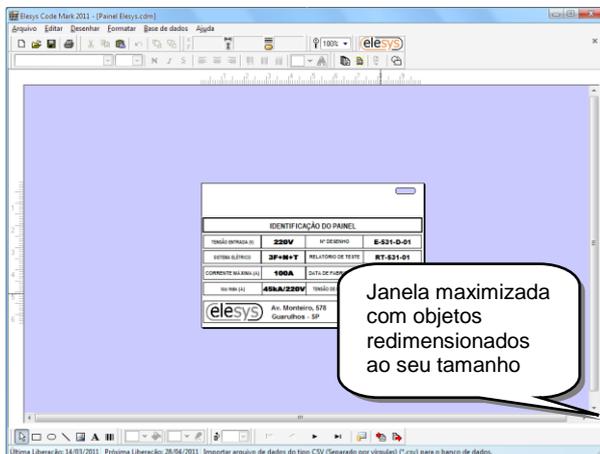


Figura 5.2.3

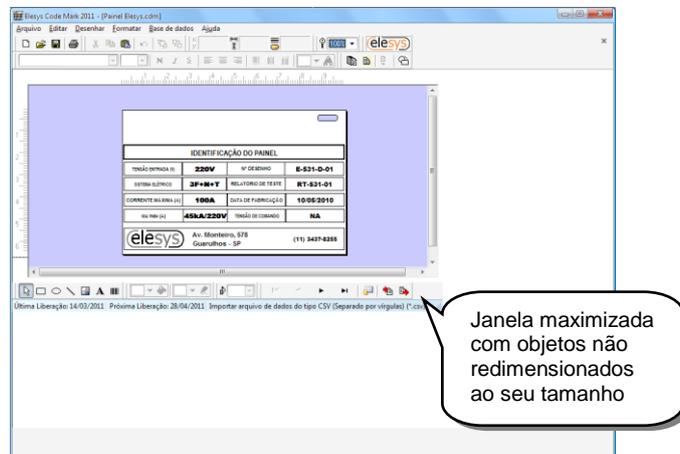


Figura 5.2.4

- **Sempre criar um backup do arquivo que estiver sendo aberto para edição**

Ao manter esta opção ativada, o software criará um arquivo espelho de backup de um trabalho qualquer no momento que ele estiver sendo aberto. O arquivo de backup será criado com o mesmo nome do arquivo de trabalho original, apenas com a extensão “.cbk”.

Desativar esta opção fará com que o backup não seja realizado. Recomendamos mantê-la sempre ativada.

Para mais informações sobre restaurar o backup de um trabalho, consulte o tópico “6.1.7 – Restaurar arquivo de backup de um trabalho”.

- **Ocultar as configurações de impressão do menu arquivo e da janela de impressão**

Por segurança, as configurações de impressão do sistema ficam, por padrão, desabilitadas para acesso. Para habilitar o acesso a essa ferramenta, desmarque essa opção.

Para mais informações sobre as configurações de impressão, consulte o tópico “5.1 – Ajustes de impressão” deste manual.

- **Ocultar a opção de liberação manual na janela de licença de uso**

Por motivos técnicos, por padrão, a ferramenta de renovação manual da licença de uso do software fica desabilitada na instalação.

Caso exista a necessidade de efetuar a liberação manual do software por falta de internet, dificuldades de liberação de firewall ou outros motivos quaisquer, desmarque essa opção para que o recurso seja habilitado.

Para mais informações sobre a liberação manual, consulte o tópico “5.2 – Liberação manual” do “Guia de Instalação e Configuração do SoftMark”

- **Salvar automaticamente o trabalho aberto a cada 5 minutos**

Um trabalho que já foi salvo em arquivo será salvo automaticamente pelo sistema a cada cinco minutos. Esse intervalo de tempo pode ser alterado bastando substituir o 5 por outro número qualquer.

O recurso de autosalvamento pode ser desativado a qualquer momento bastando apenas desmarcar essa opção.

- **Salvar o trabalho sempre que retornar da execução das ferramentas do sistema**

Um trabalho que já foi salvo em arquivo será salvo automaticamente pelo sistema sempre que o usuário retornar da execução de alguma das ferramentas do sistema, por exemplo, a importação.

O recurso de pode ser desativado a qualquer momento bastando apenas desmarcar essa opção.

- **Solicitar a gravação de um novo trabalho imediatamente após ele ser criado**

Após passar pelo processo de criar um novo trabalho onde é selecionado o modelo de formulário desejado, o sistema abre automaticamente a janela de salvar solicitando assim que o trabalho, mesmo que ainda vazio, já seja gravado em disco.

O recurso de pode ser desativado a qualquer momento bastando apenas desmarcar essa opção.

- **Executar a ferramenta de prevenção de ruptura de dados ao salvar um trabalho**

Sempre que o software salva um trabalho, algumas rotinas internas são executadas com o intuito de prevenir que os dados do arquivo possam se corromper. Esse procedimento pode deixar o processo de salvar um pouco mais lento, principalmente para trabalhos grandes.

O recurso de pode ser desativado a qualquer momento bastando apenas desmarcar essa opção.

6 – CADASTRAR, EDITAR E IMPRIMIR UM TRABALHO

6.1 – Cadastro ou abertura de um trabalho

O processo de montagem de um trabalho passa por algumas etapas como o cadastro de um novo trabalho ou a abertura de um já existente, a digitação dos textos e a impressão no formulário.

O Trabalho nada mais é que a denominação de uma tarefa associada a um modelo de formulário que conterá todos os dados a serem impressos, ou seja, as etiquetas de cada seção.

No momento do cadastro do trabalho deverá ser definido o modelo de formulário que será utilizado na impressão, após isso se deve acessar o editor, onde os dados poderão ser inseridos de três formas:

- Digitados manualmente diretamente nas caixas de texto do editor ou
- Através da importação de arquivo compatível.

Estes dois últimos vejam mais detalhes no capítulo “8 - Ferramentas para agilizar a edição de um trabalho”.

Quando o trabalho já estiver alimentado com todos os dados desejados, será possível efetuar a impressão. O software possui recursos para imprimir todas as etiquetas do trabalho, parte do trabalho e ou uma única seção. O software não permite retoque, portanto se etiquetas foram impressas com falhas, a seção deverá ser reimpressa.

6.1.1 – Criar um novo trabalho

Os dados de um trabalho podem ser gravados em arquivo e organizados em pastas no disco do computador.

- Para cadastrar um trabalho clique no menu “Arquivo” e selecione a opção “Novo” ou clique em “Novo arquivo” na barra de ferramentas superior.

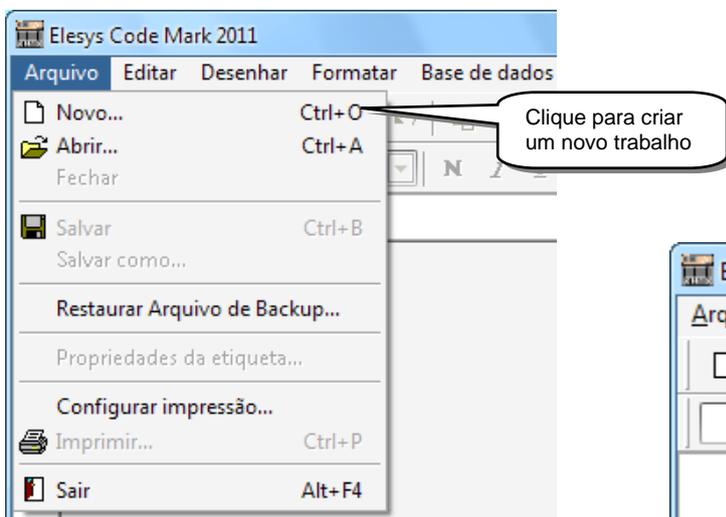


Figura 6.1.1.1

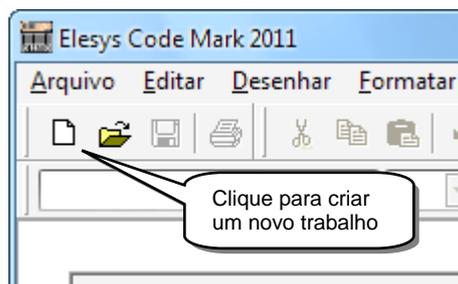


Figura 6.1.1.2

- Na sequência o software irá abrir uma janela chamada “Novo arquivo...” onde deve ser selecionado o modelo de formulário desejado, que será utilizado na impressão.

Para efetuar esse procedimento e concluir a criação de um novo trabalho, siga os passos da figura 6.1.1.3.

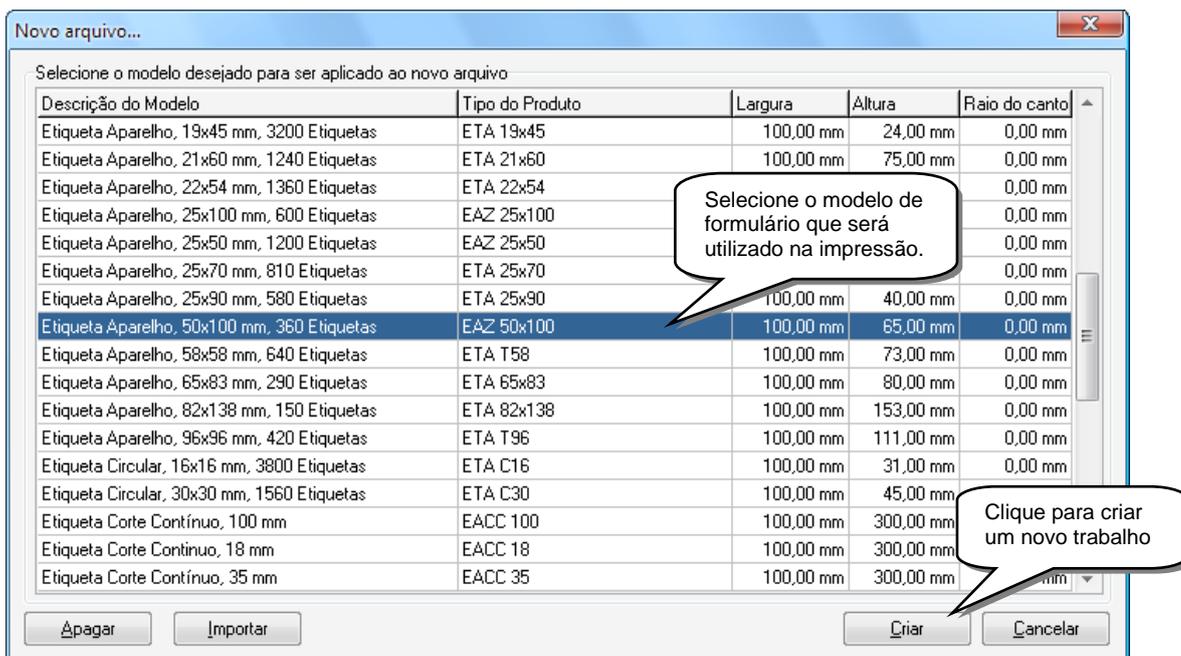


Figura 6.1.1.3

Se após selecionar o modelo de formulário verificou-se que não foi selecionado o formulário correto, é possível dentro do mesmo trabalho, selecionar outro modelo formulário. Para isso, faça o seguinte:

- Clique na opção “Modelos...” do menu “Formatar” (figura 6.1.1.4).

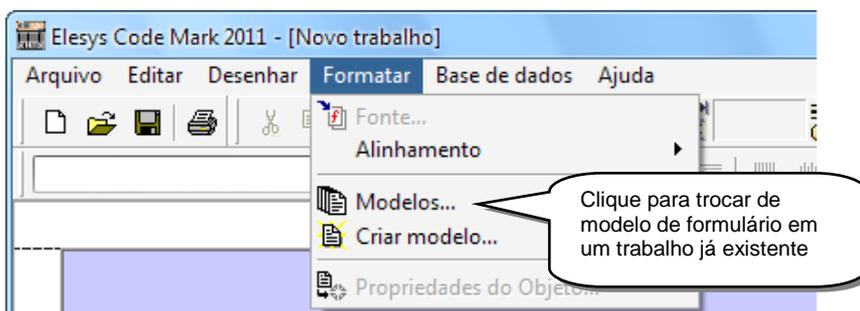


Figura 6.1.1.4

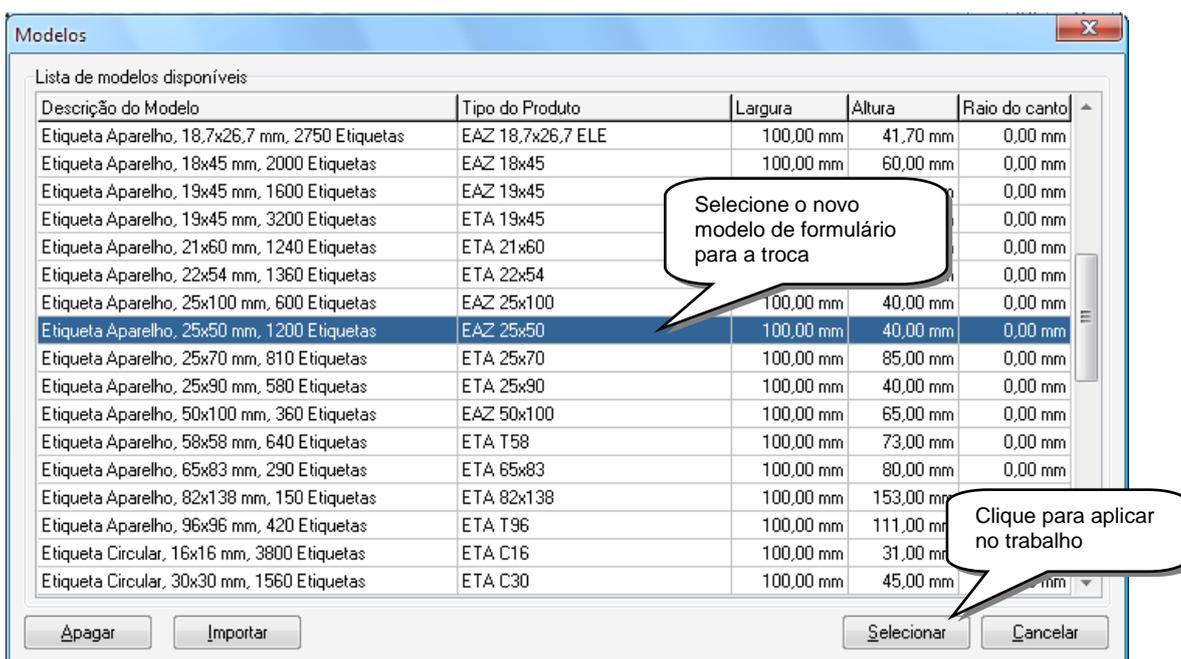


Figura 6.1.1.5

- Na janela que se abriu (figura 6.1.1.5), selecione o novo modelo desejado e clique em “Selecionar” para confirmar.
- O software poderá informar que já existem objetos (textos, imagens ou figuras geométricas) desenhados no arquivo, neste caso, ele se refere aos objetos que ilustram o desenho do formulário e as divisões das etiquetas e questionará se eles deverão ser mantidos ou não. Para esse caso responda “Não”.
- Caso a troca de modelo de formulário esteja sendo realizada em um trabalho em que já foram inseridos caixas de texto, imagens ou outros objetos quaisquer que possibilitem a edição da etiqueta, quando o software questionar sobre a existência de objetos desenhados e o desejo de mantê-los, responda “Sim”, para não perder o trabalho já realizado. Veja a figura 6.1.1.6

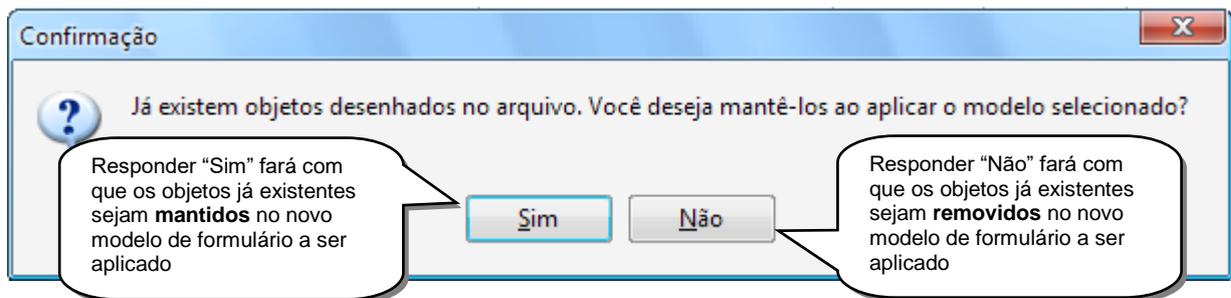


Figura 6.1.1.6

6.1.2 – Salvar um trabalho recém criado

Todo trabalho criado pode ser gravado no disco do computador, em qualquer pasta, para que possa ser aberto novamente e reaproveitado. O procedimento de salvar um arquivo pode ser realizado a qualquer momento durante a edição de um trabalho, ou já no momento em que o trabalho é criado.

É importante destacar que todos os dados de um trabalho poderão ser perdidos se qualquer problema no computador provocar o fechamento abrupto do software durante a edição de um trabalho que ainda não foi gravado.

Uma vez que um trabalho já esteja gravado, o software salvará automaticamente o trabalho a cada cinco minutos. Esse intervalo poderá ser ajustado ou até mesmo desativado nas configurações do sistema.

Um trabalho não gravado será identificado como “[Novo trabalho]” na barra de títulos do software. Veja na figura 6.1.2.1.



Figura 6.1.2.1

- Para salvar um trabalho que ainda não foi gravado clique no menu “Arquivo” e selecione a opção “Salvar” ou clique em “Salvar arquivo” na barra de ferramentas superior (figuras 6.1.2.2 e 6.1.2.3).

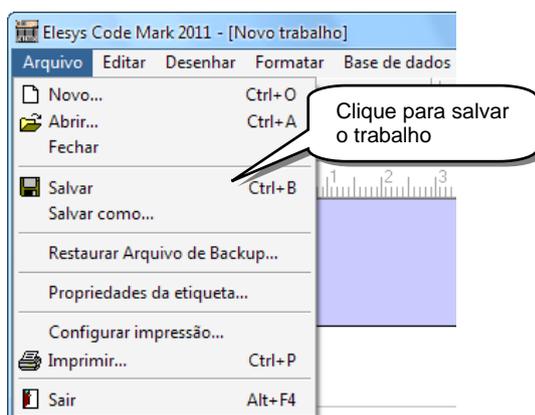


Figura 6.1.2.2

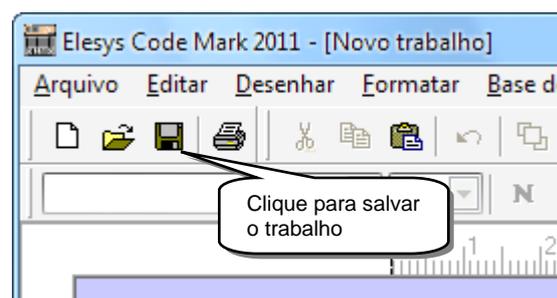


Figura 6.1.2.3

- Uma janela para definir o nome do arquivo será aberta (figura 6.1.2.4). Digite o nome do arquivo e sequência clique em “Salvar”.

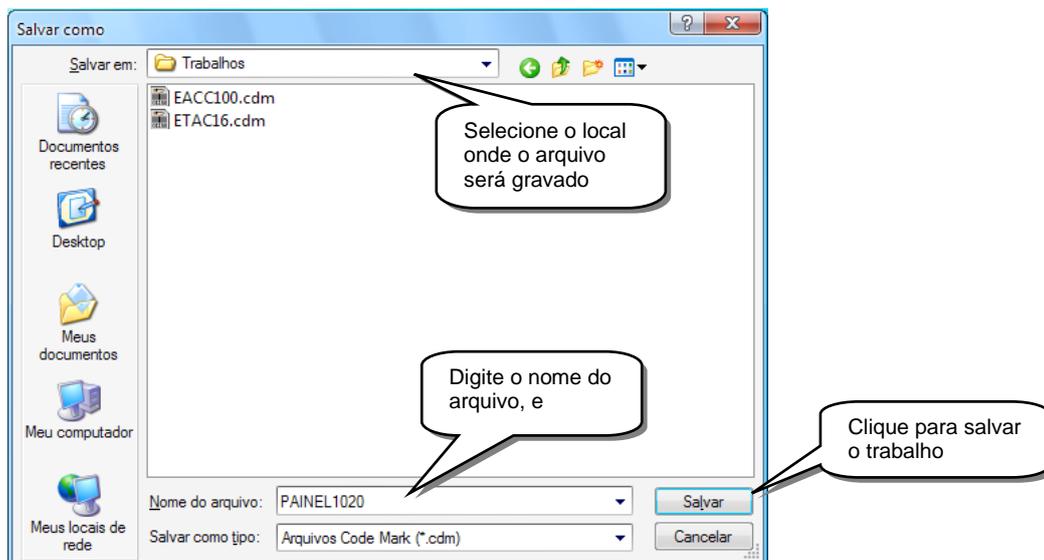


Figura 6.1.2.4

É possível observar agora que um trabalho já gravado será identificado com o nome do arquivo na barra de títulos do software. Veja na figura 6.1.2.5.



Figura 6.1.2.5

6.1.3 – Abrir um arquivo

Um arquivo já gravado no disco do computador pode ser aberto novamente, a qualquer momento, para poder dar continuidade a um trabalho interrompido, para ser reaproveitado, modificado ou impresso.

“Abrir o arquivo” pode ser feito de diversas formas que serão explicadas a seguir:

- Selecione a opção “Abrir” ou clique em “Abrir arquivo” na barra de ferramentas superior (figuras 6.1.3.1 e 6.1.3.2). Selecione o local e o arquivo que será aberto (figura 6.1.3.3).

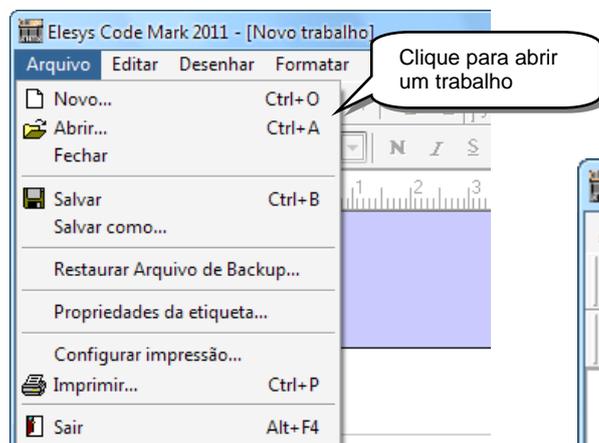


Figura 6.1.3.1

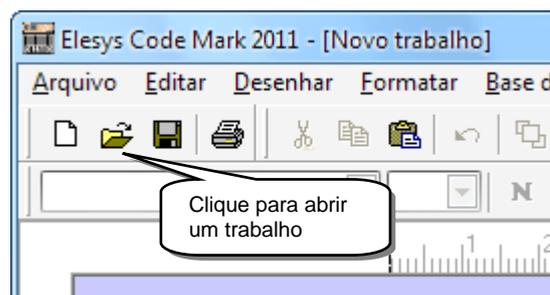


Figura 6.1.3.2

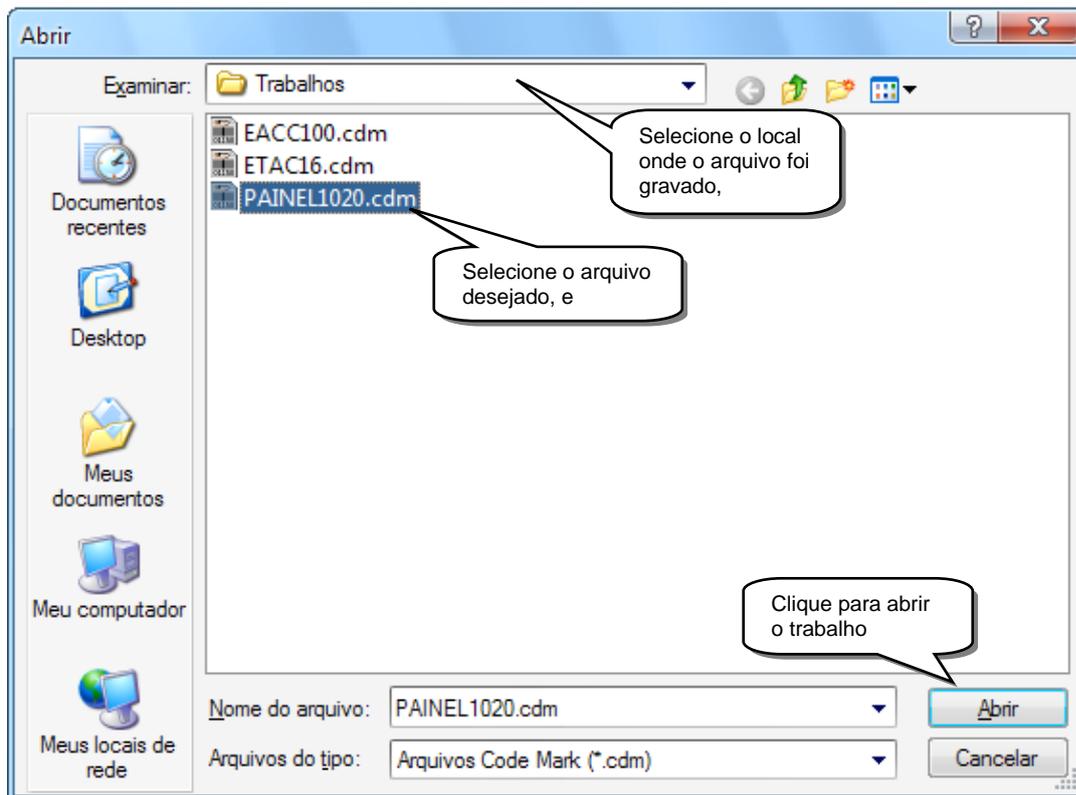


Figura 6.1.3.3

- Selecione o trabalho desejado na lista de arquivos abertos recentemente que lista os quatro últimos arquivos abertos. A lista pode ser visualizada no menu “Arquivo” (figura 6.1.3.4).

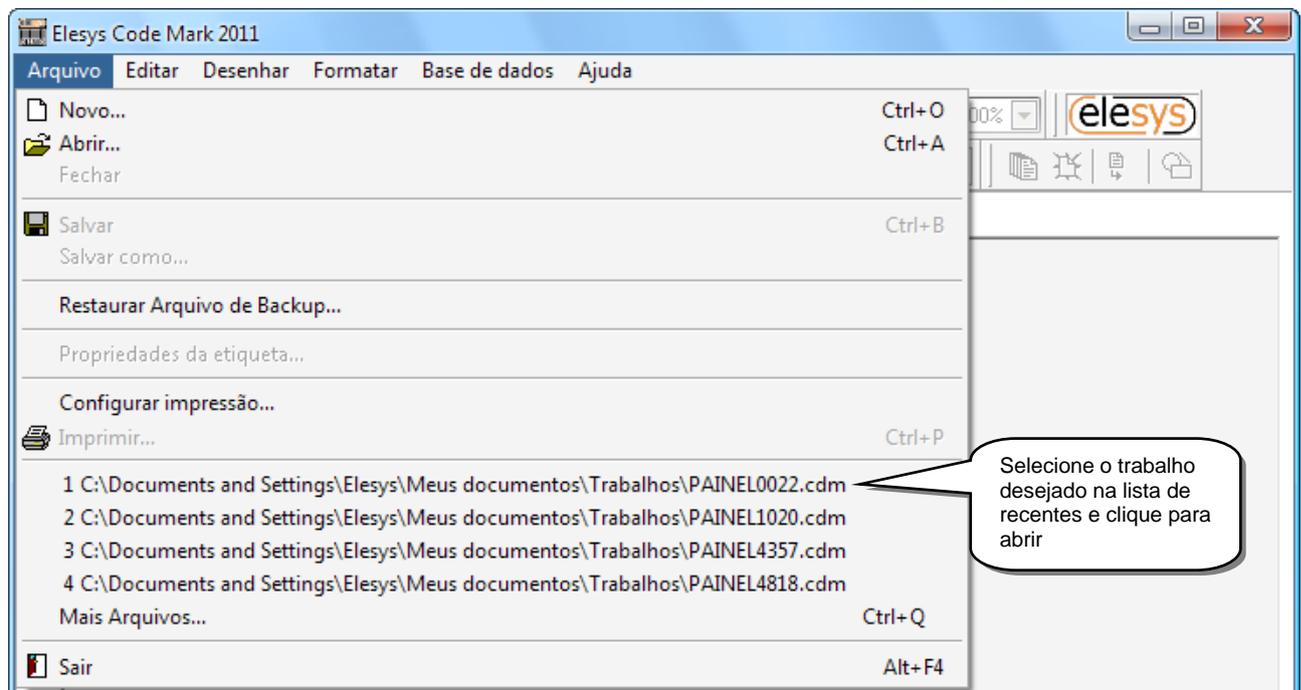


Figura 6.1.3.4

- Caso o trabalho desejado não se encontra mais na lista de arquivos abertos recentemente e você não lembra mais o local onde foi gravado, saiba que o software mantém uma lista com todos os arquivos criados e abertos durante toda sua vida, certamente o trabalho procurado estará lá.

Para acessá-la clique na opção “Mais Arquivos” do menu “Arquivo” (figuras 6.1.3.5 e 6.1.3.6). Saiba que essa opção só estará visível se o software já criou ou abriu mais que quatro arquivos.

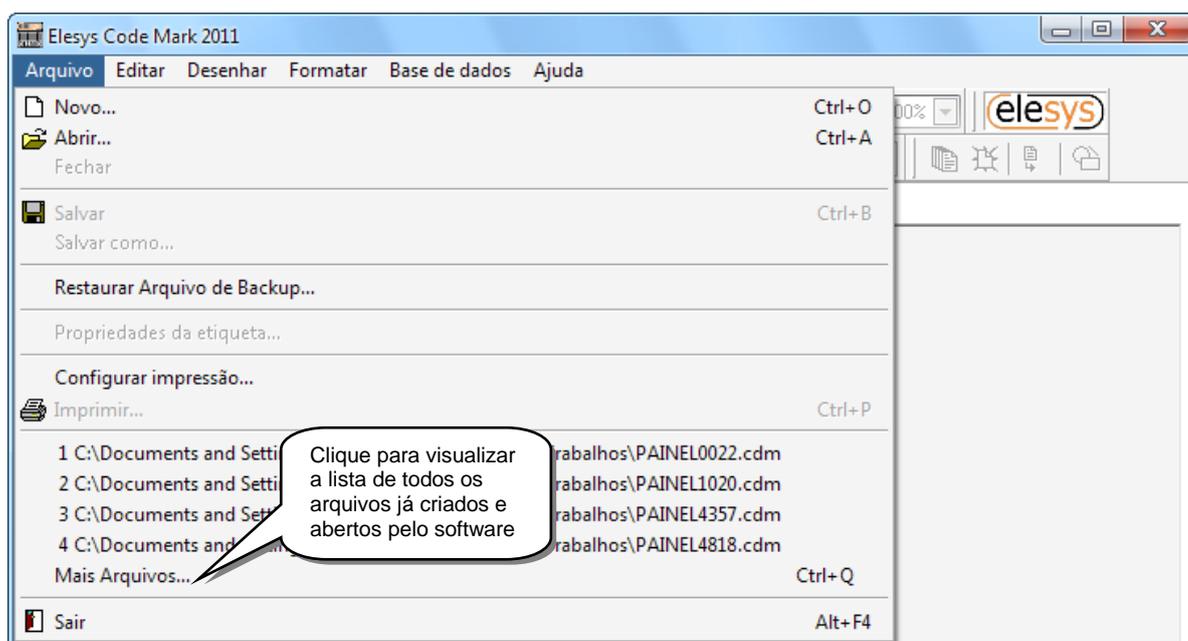


Figura 6.1.3.5

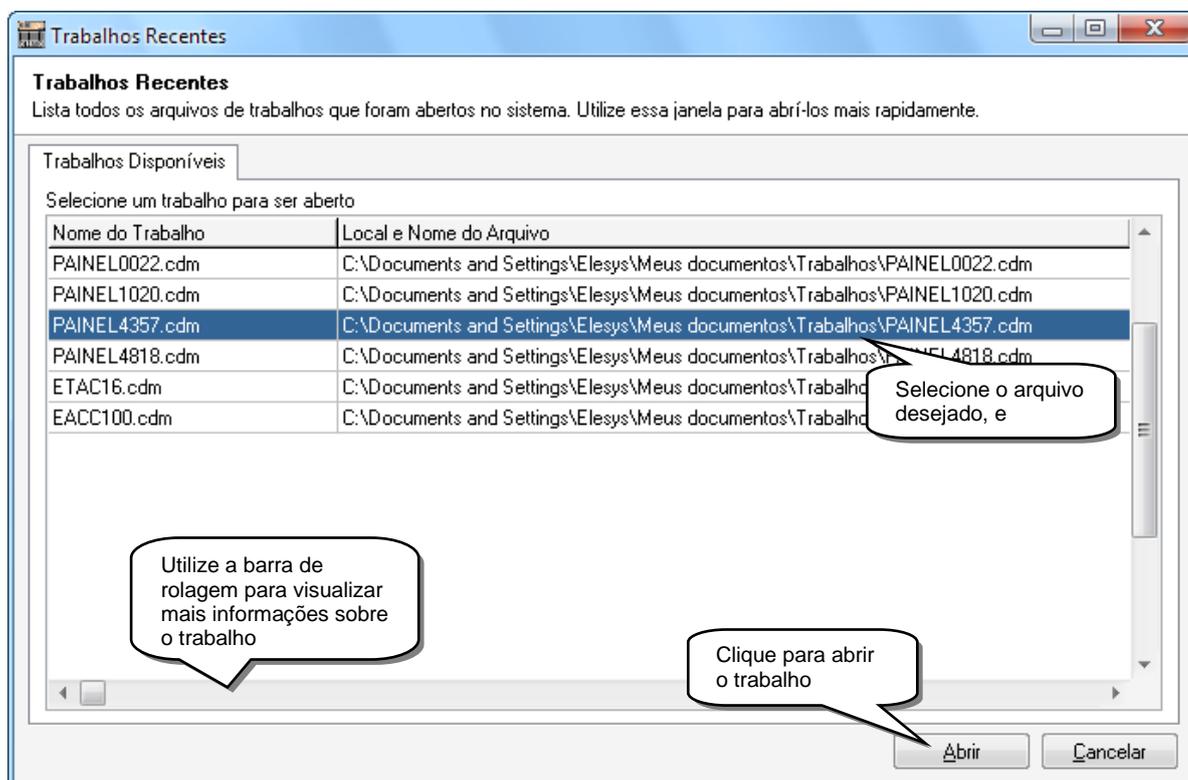


Figura 6.1.3.6

6.1.4 – Salvar um trabalho editado

Todo trabalho aberto e já gravado no disco do computador, deve ser regravado toda vez que algum dado for editado ou acrescentado. Esse procedimento pode ser realizado a qualquer momento durante a edição de um trabalho ou quando o mesmo for fechado.

É importante destacar que todos os dados de um trabalho poderão ser perdidos se qualquer problema no computador provocar o fechamento abrupto do software durante a edição de um trabalho que ainda não foi gravado.

- Para salvar o trabalho clique no menu “Arquivo” e selecione a opção “Salvar” ou clique em “Salvar arquivo” na barra de ferramentas superior (figuras 6.1.4.1 e 6.1.4.2).

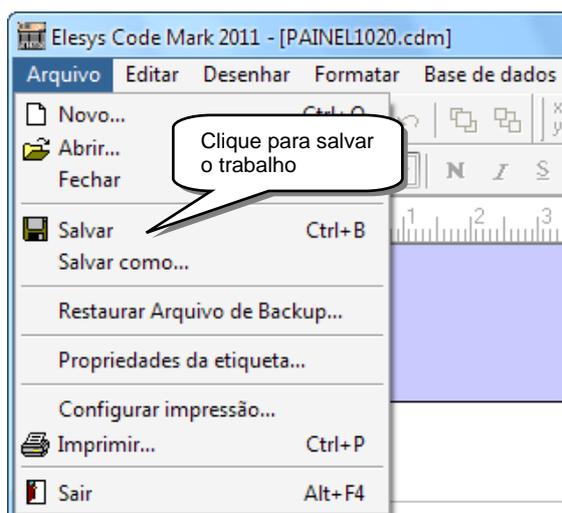


Figura 6.1.4.1

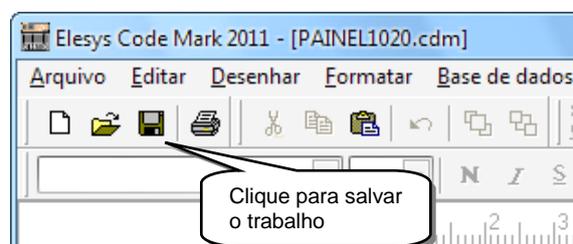


Figura 6.1.4.2

6.1.5 – Fechar um arquivo

O software permite abrir e editar ao mesmo tempo quantos trabalhos forem necessários, para isto basta abri-los, mas se houver o desejo de fechar o arquivo atual para que outro possa ser aberto ou criado, basta selecionar a opção “Fechar” do menu “Arquivo” ou clique em “Fechar arquivo” na parte superior esquerda da janela. Veja na figura 6.1.5.1.

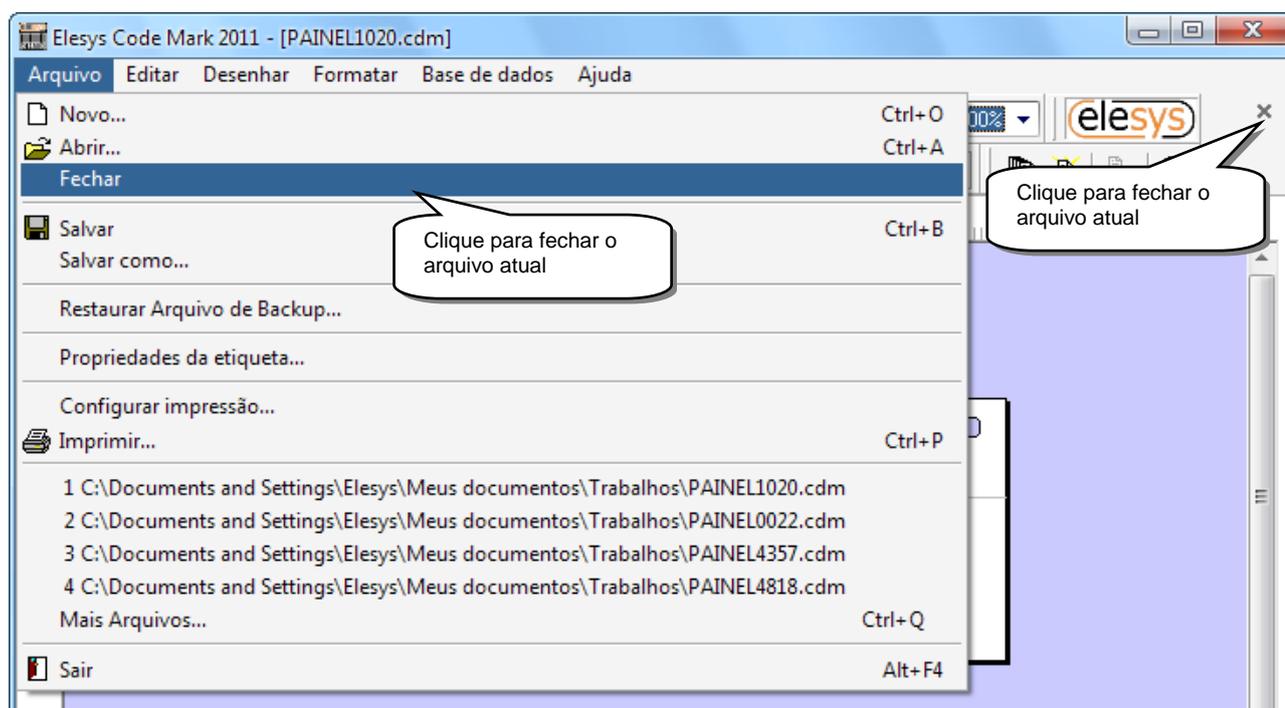


Figura 6.1.5.1

6.1.6 – Editar as propriedades de uma etiqueta

O software permite que o usuário possa editar e consultar algumas informações úteis da etiqueta do trabalho, como o código do produto e dimensões da etiqueta. Dados como a descrição do modelo, cor de fundo da área de trabalho e cor de fundo da própria etiqueta podem ser modificados.

Veja como abrir e editar os dados através das figuras 6.1.6.1 e 6.1.6.2.

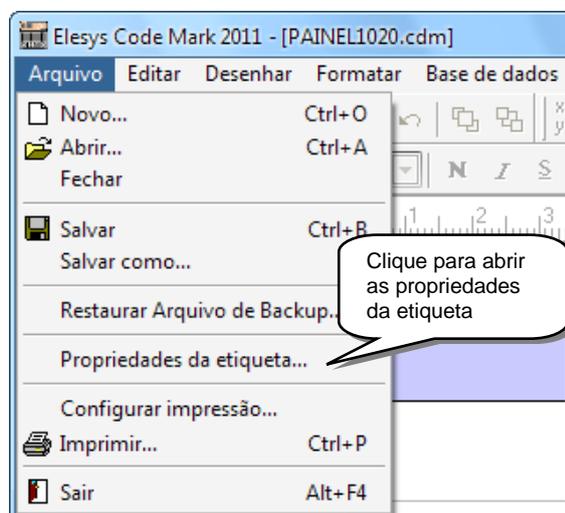


Figura 6.1.6.1

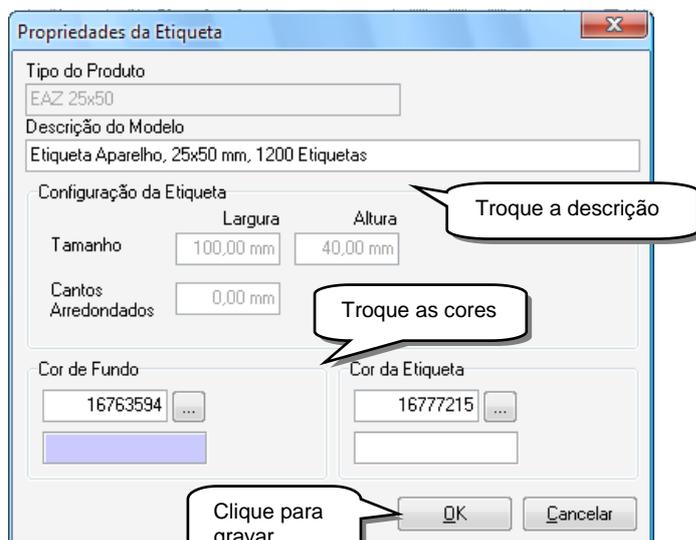


Figura 6.1.6.2

6.1.7 – Restaurar arquivo de backup de um trabalho

O software faz uma cópia de segurança de cada trabalho criado. Este backup é realizado automaticamente cada vez que um arquivo for aberto. O arquivo de backup é criado com o mesmo nome e dentro da mesma pasta do arquivo original.

Os arquivos de backup são identificados através da extensão “.cbk” (figura 6.1.7.1).

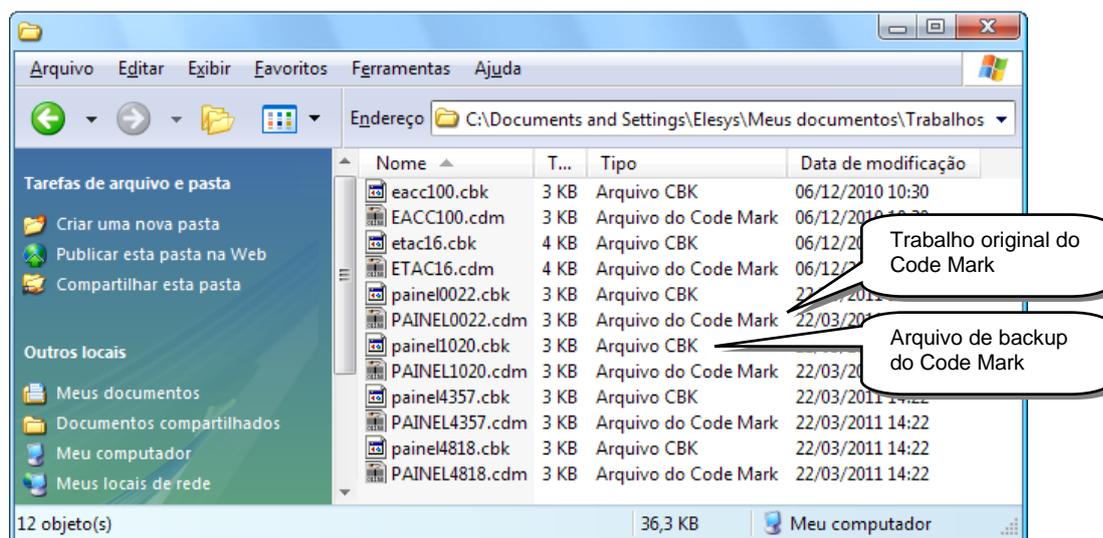


Figura 6.1.7.1

Para restaurar um arquivo de backup e recuperar os dados anteriores a alguma alteração ou problema causado por falha no arquivo original, siga os procedimentos abaixo:

- Acione a opção “Restaurar Arquivo de Backup” que se encontra dentro do menu “Arquivo” (figura 6.1.7.2).

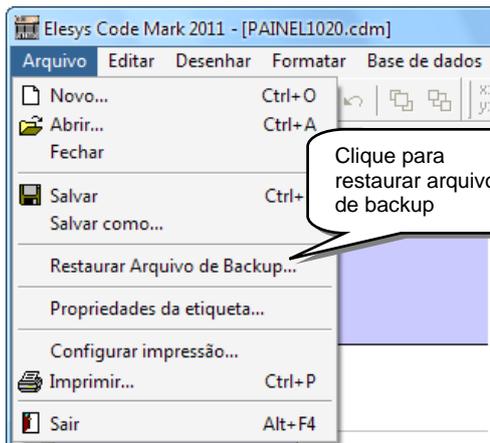


Figura 6.1.7.2

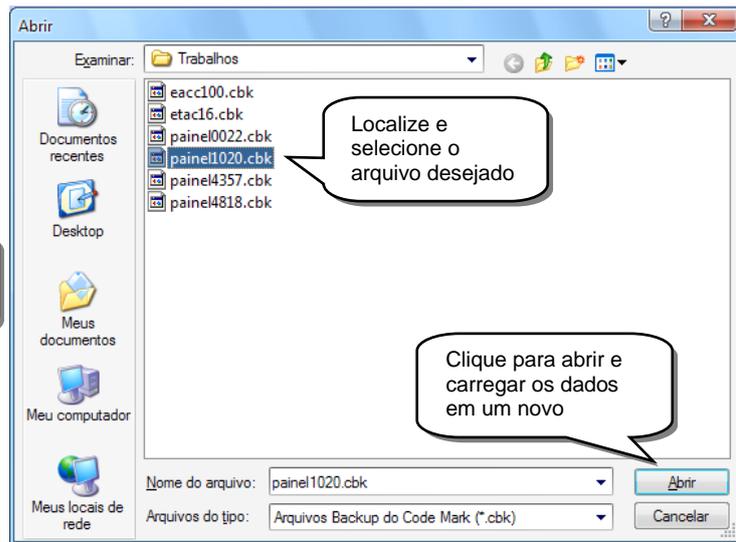


Figura 6.1.7.3

- Na janela “Abrir” (figura 6.1.7.3), localize e marque o arquivo desejado. Na sequência clique em “Abrir”.
- Os dados do arquivo selecionado serão carregados no editor do software onde poderão ser modificados normalmente.
- Os dados que foram carregados não estão salvos. Para salva-los execute os procedimentos do tópico “6.1.2 – **Salvar um trabalho recém criado**”.

6.2 – Propriedades gerais do editor do software

Depois de cadastrado o trabalho e selecionado o formulário desejado, já é possível inserir, editar e desenhar os dados que serão utilizados para a impressão. Nesta etapa utilizaremos o editor do software que pode ser visualizado na figura 6.2.1.

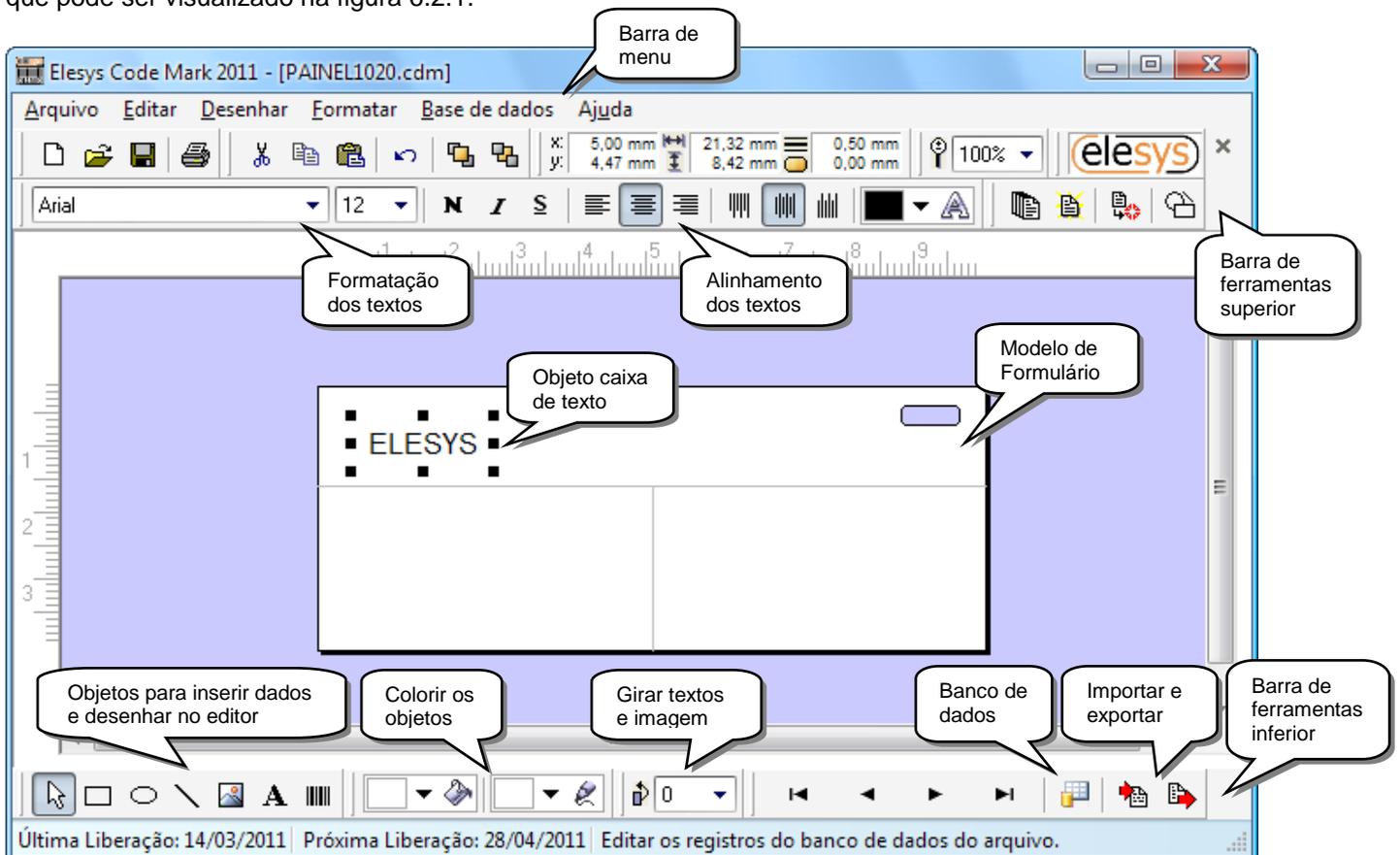


Figura 6.2.1

6.2.1 – Desenhar ou inserir objetos no editor

São denominados objetos todas as ferramentas de desenho do Code Mark que podem ser selecionadas e inseridas no editor permitindo ao usuário utilizar de sua necessidade para criar um trabalho.

Os objetos ou ferramentas de desenho que compõem o editor são:

- **Retângulo:** Desenhar objetos quadrados ou retângulos no editor;
- **Elipse:** Desenhar objetos círculos no editor;
- **Linha:** Desenhar linhas no editor;
- **Imagem:** Inserir imagens bitmap no editor;
- **Texto:** Inserir caixas que permite a edição e exibição de textos;
- **Código de Barras:** Inserir caixas que permite a edição e exibição de código de barras linear;
- **Código de Barras 2D:** Inserir caixas que permite a edição e exibição de código de barras 2D;

O software permite que os objetos sejam inseridos no editor de duas formas: Através das opções do menu superior ou através da barra de ferramentas inferior onde deverá ser selecionado o objeto desejado

1. Para inserir um objeto através do menu superior, selecione a opção desejada dentro do menu "Desenho. O software irá inserir o objeto selecionado no canto superior esquerdo da etiqueta (figuras 6.2.1.1 e 6.2.1.2).

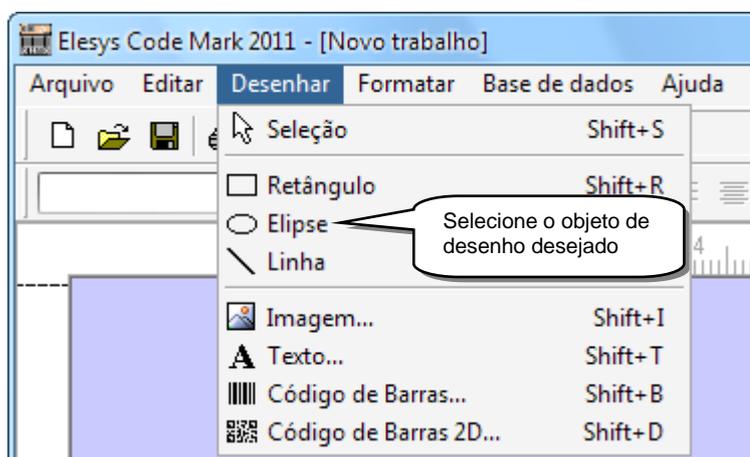


Figura 6.2.1.1

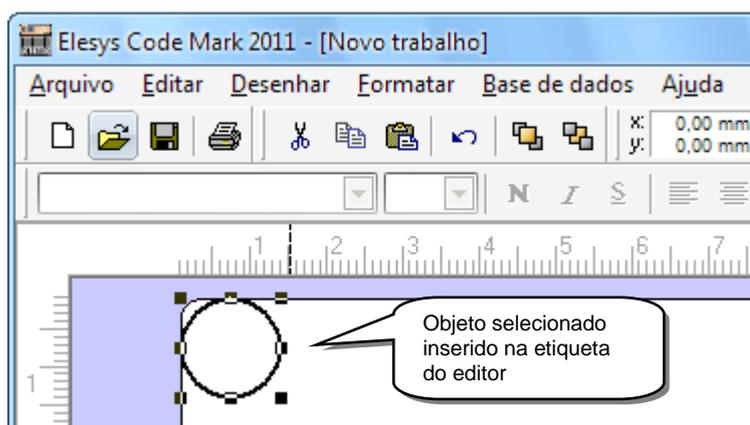


Figura 6.2.1.2

Os objetos Imagem, Texto e Código de Barras não são inseridos diretamente no editor após serem selecionados no menu pois eles necessitam de mais informações, portanto uma janela será exibida solicitando-as. Na imagem é necessário selecionar o arquivo desejado e no texto e código de barras, é necessário preencher o texto desejado.

2. Para inserir um objeto através da barra de ferramentas inferior, selecione o objeto desejado e clique na etiqueta, na área onde se deseja que seja inserido (figuras 6.2.1.3 e 6.2.1.4).

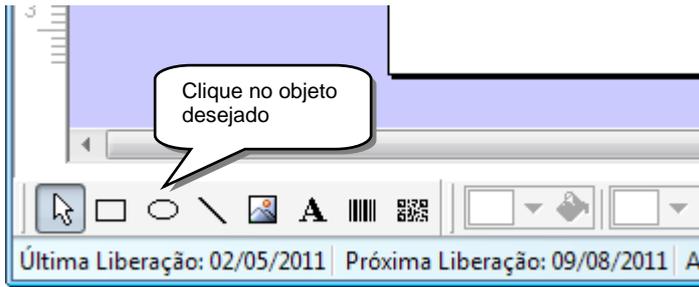


Figura 6.1.2.3

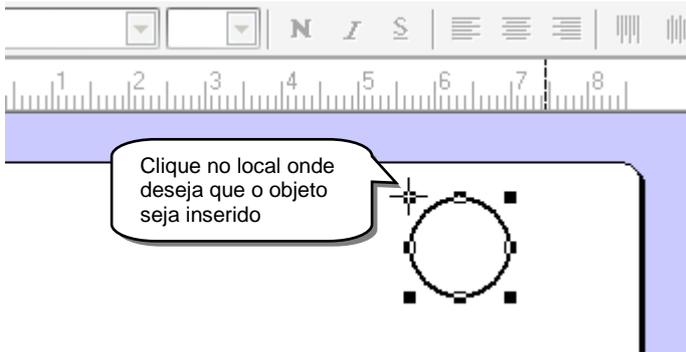


Figura 6.2.1.4

No momento de inserir um objeto na etiqueta, é possível definir o tamanho que o objeto terá. Depois de selecionar o objeto selecionado, clique no local onde se deseja inseri-lo mantendo o botão esquerdo do mouse pressionado. Na sequência movimente o mouse e observe o tamanho apresentado. Quando atingir a dimensão desejada, apenas solte o botão (figura 6.2.1.5).

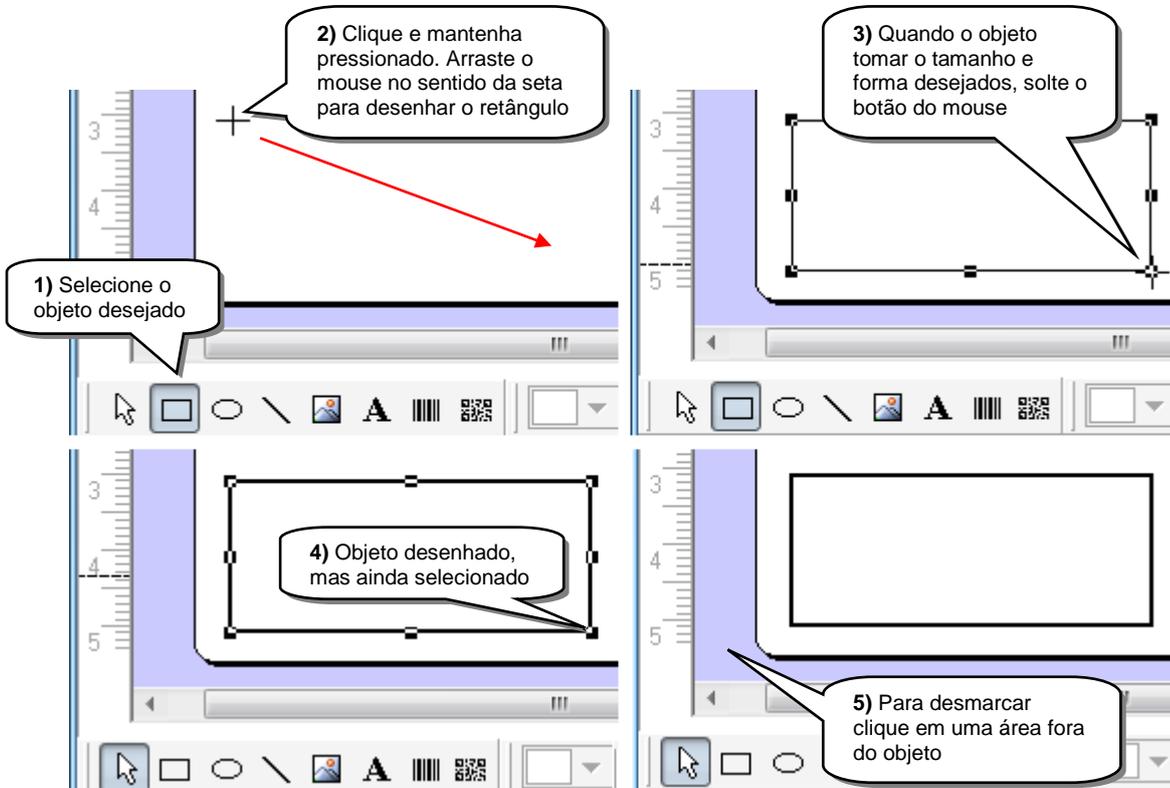


Figura 6.2.1.5

6.2.2 – Selecionar objetos da etiqueta

Os objetos depois de inseridos na etiqueta podem ser selecionados para diversos fins. Eles podem ser copiados para posteriormente serem colados, podem ser enviados para trás ou trazidos para frente de outros objetos, terem suas propriedades modificadas como cor, tamanho, posição, texto, imagem ou podem ser apagados.

Para selecionar um objeto qualquer na etiqueta do editor, basta clicar nele. Veja as figuras 6.2.2.1 e 6.2.2.2.

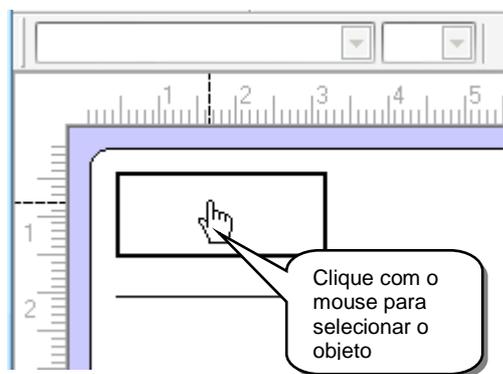


Figura 6.2.2.1

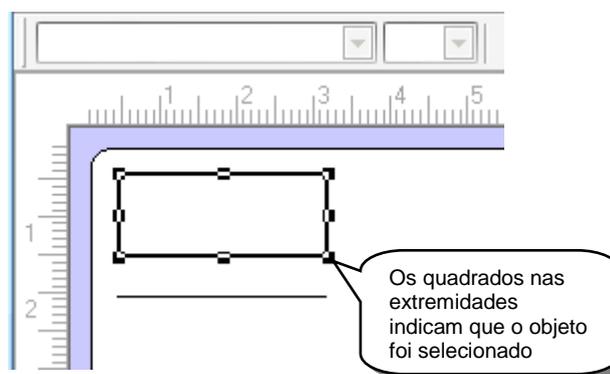


Figura 6.2.2.2

Alguns objetos, devido sua forma ser muito fina ou pequena, pode exercer sobre o usuário certa dificuldade para selecioná-los, como por exemplo, o objeto linha das figuras anteriores.

Para casos assim podemos selecionar os objetos de duas formas: aumentando o zoom da etiqueta, facilitando assim a seleção do objeto desejado ou utilizando a janela de seleção de objetos.

Para selecionar através do zoom, faça conforme as figuras abaixo.



Figura 6.2.2.3

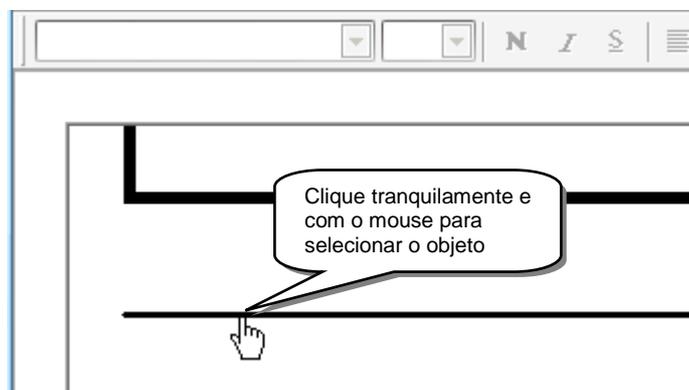


Figura 6.2.2.4

A seleção através da janela é feita da seguinte forma. Na barra de ferramentas superior, clique em “Selecionar objeto” (figura 6.2.2.5) ou seleccione a opção “Selecionar objeto...” do menu “Editar” (figura 6.2.2.6).

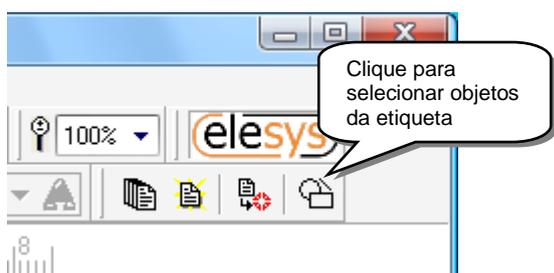


Figura 6.2.2.5

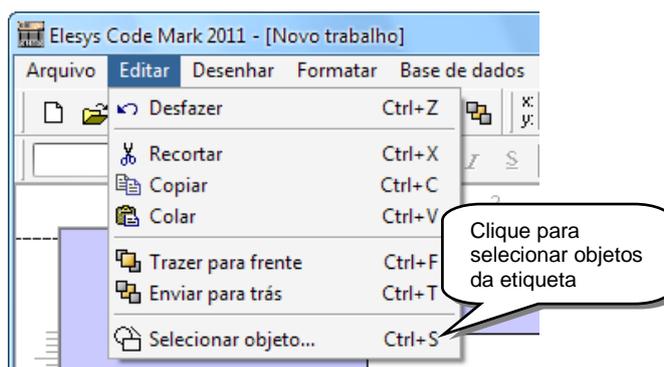


Figura 6.2.2.6

Na lista de objetos da janela “Selecionar objeto...”, marque o objeto desejado e clique em “OK” para selecionar. Veja as figuras 6.2.2.7 e 6.2.2.8.

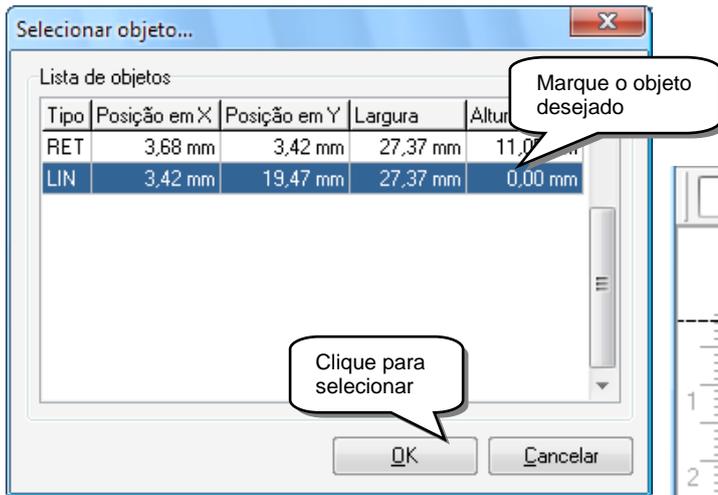


Figura 6.2.2.7

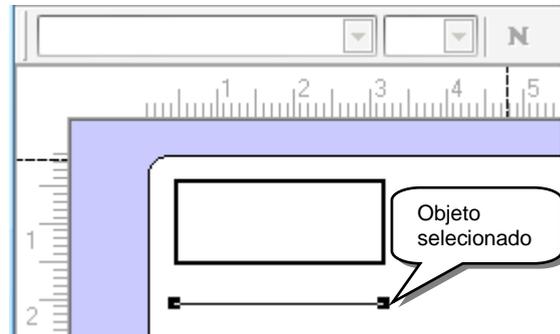


Figura 6.2.2.8

Através da seleção de um objeto inserido na etiqueta, pode-se ter acesso a algumas funções e propriedades. Para isto basta clicar com o botão direito do mouse sobre o objeto para que seja exibido um menu com as opções disponíveis.

Neste menu será possível copiar ou recortar o objeto selecionado, colar objetos em memória, trazer para frente ou enviar para trás e acessar as propriedades do objeto (figura 6.2.2.9). Mais informações sobre essas funções serão descritas nos tópicos a seguintes.

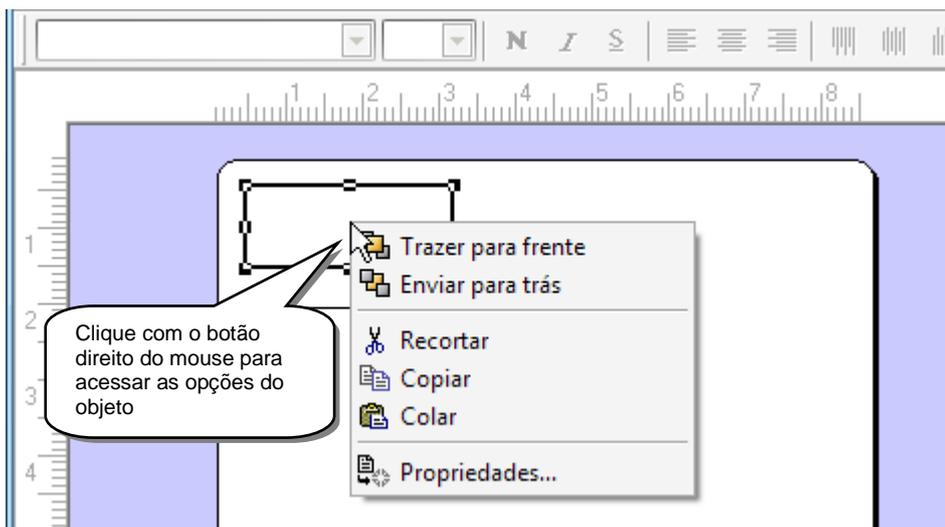


Figura 6.2.2.9

6.2.3 – Apagar objetos

Para apagar um objeto inserido no editor, basta selecioná-lo utilizando as técnicas apresentadas no tópico anterior e pressionar a tecla “Delete” ou “Del” do teclado (Figura 6.2.3.1 e 6.2.3.2).

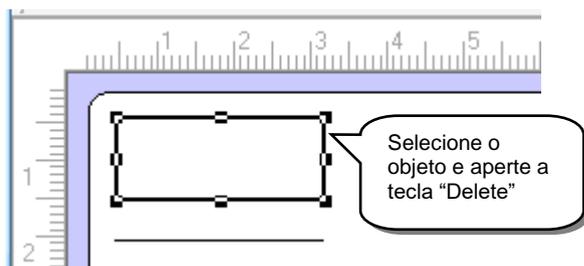


Figura 6.2.3.1

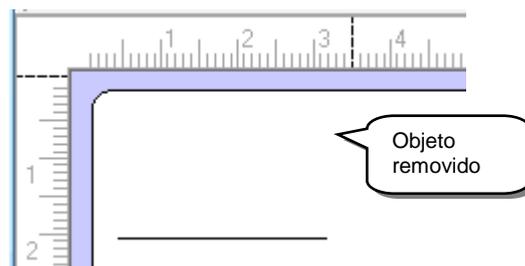


Figura 6.2.3.2

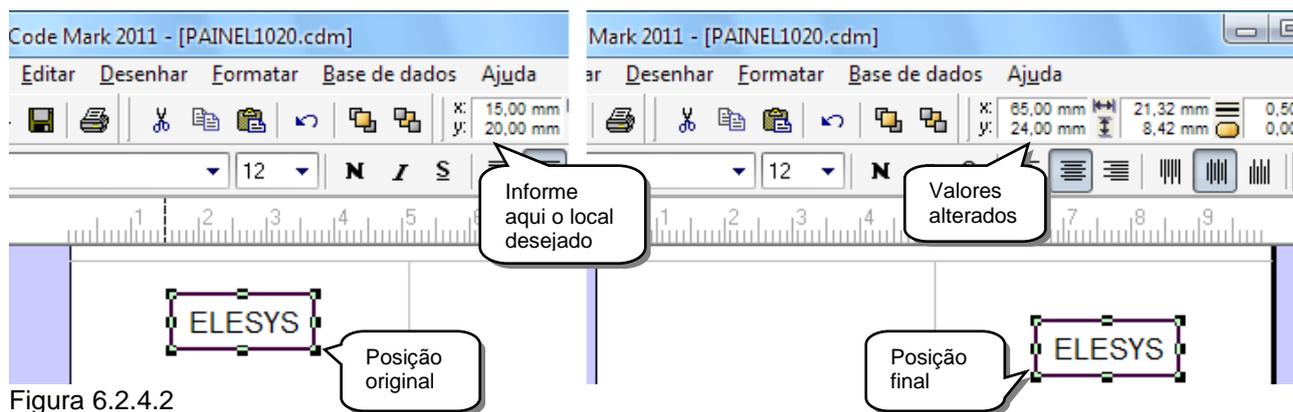
6.2.4 – Movimentação dos objetos

Depois de inseridos os objetos podem ser movimentados, ou seja, sua posição original pode ser alterada para outra posição qualquer dentro da etiqueta. A movimentação de um objeto pode ser feita de diversas maneiras.

- A mais comum é utilizando o próprio mouse. Clique sobre o objeto desejado para selecioná-lo. Clique novamente no centro do objeto mantendo o botão esquerdo do mouse pressionado, arraste-o até o local desejado e solte. O objeto permanecerá no local (figura 6.2.4.1).



- Outra forma é informar ao sistema a posição exata onde o objeto selecionado deverá estar. Para isto informe nos campos “X” e “Y” localizados na barra de ferramentas superior (figura 6.2.4.2), o valor em milímetros do local exato que o objeto deverá ser posicionado.



- E por fim utilizando o próprio teclado. Com o objeto desejado selecionado, aperte a teclas representadas pelas setas na direção que se deseja que o objeto vá. O objeto se movimentará a passos de 2 mm na direção apontada, cada vez que a seta for pressionada.

Para ser mais preciso, movimente o objeto através das setas ao mesmo tempo em que se mantém a tecla “Ctrl” pressionada, [Ctrl] + [Seta]. Neste caso o objeto se movimentará a passos de 0,25 mm na direção apontada.

6.2.5 – Recortar, Copiar e Colar

Objetos selecionados podem ser recortados ou copiados para posteriormente serem colados em outros trabalhos ou até no mesmo com a função de duplicá-los.

Recortar ou copiar um objeto pode ser feito através do menu superior “Editar”, através do menu popup, aquele menu de acesso rápido que é exibido ao clicar com o botão direito do mouse no objeto selecionado, através das opções na barra de ferramentas superior ou mesmo utilizando os atalhos de teclado [Ctrl] + [X] para recortar e [Ctrl] + [C] para copiar.

Veja as figuras a seguir.

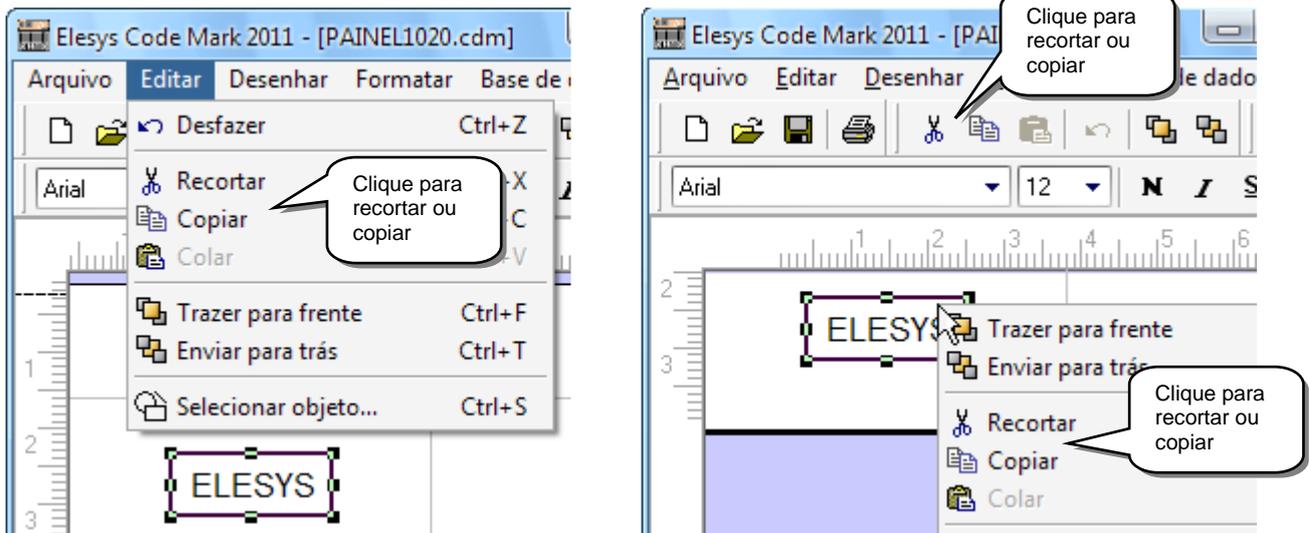


Figura 6.2.5.1

Para colar um objeto que está na memória, o processo é parecido. Pode ser feito através do menu superior "Editar", através do menu popup, através da opção na barra de ferramentas superior ou mesmo utilizando o atalho de teclado [Ctrl] + [V].

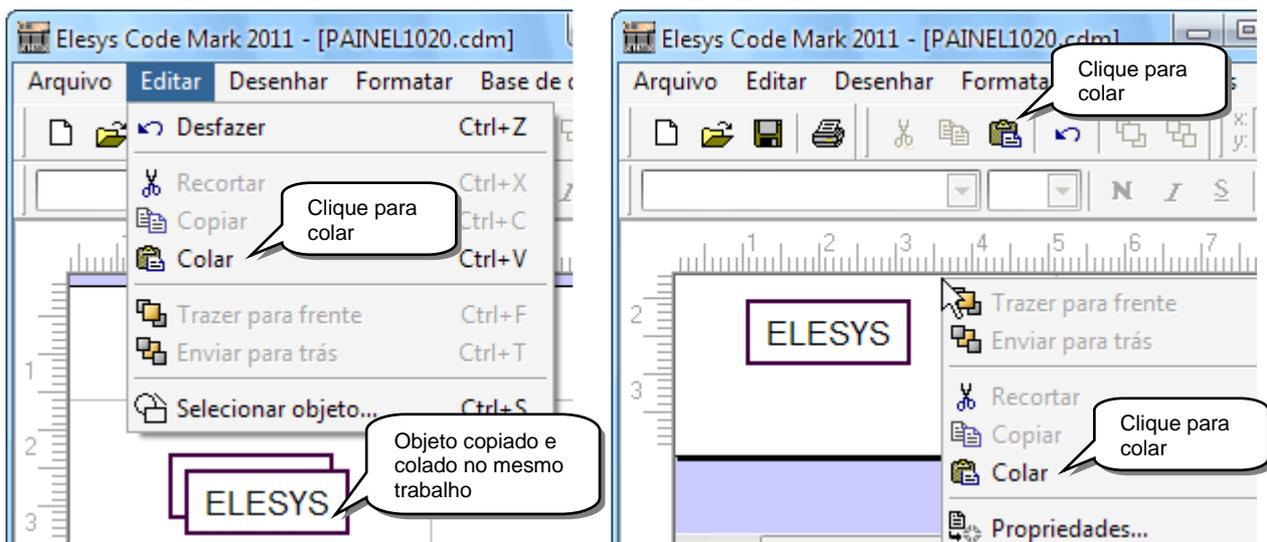


Figura 6.2.5.2

6.2.6 – Desfazer alterações

Um objeto removido por acidente, um texto alterado indevidamente, alterações que não ficaram boas e outras situações não desejadas podem ser revertidas. O software possui uma função chamada "Desfazer" que ao ser acionada faz com que um trabalho seja restaurado em uma situação imediatamente anterior a última alteração.

Enquanto um trabalho está sendo editado, o software armazena o histórico de todas as alterações realizadas, desde sua abertura, para que as alterações possam ser restauradas. Uma vez que o trabalho é fechado, esse histórico se perde, não sendo mais possível desfazer as últimas alterações.

Para desfazer qualquer alteração, acesse a opção "Desfazer" do menu "Editar" ou clique em desfazer da barra de ferramentas superior ou simplesmente pressione as teclas [Ctrl] + [Z] no teclado.

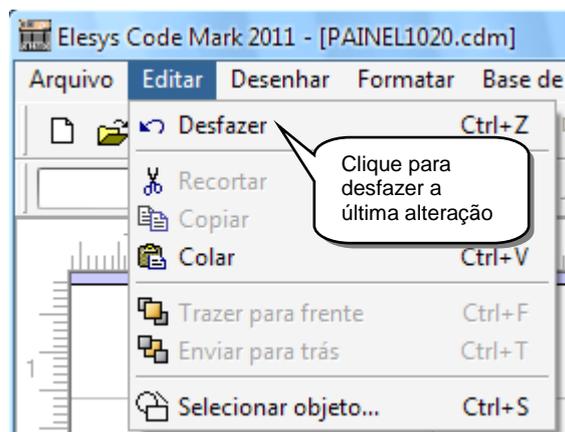


Figura 6.2.6.1



Figura 6.2.6.2

6.2.7 – Trazer para frente ou enviar para trás

Durante a edição de um trabalho onde possam existir diversos objetos em tela, talvez exista a necessidade que um fique sobreposto a outro e vice-versa. Esse recurso realiza justamente essa função bastando apenas selecionar o objeto desejado e optar por enviá-lo para trás ou trazê-lo para frente.

Trazer um objeto para frente ou enviá-lo para trás pode ser feito através do menu superior “Editar”, através do menu popup ou através das opções de mesmo nome localizadas na barra ferramentas superior.

Veja a simulação deste recurso nas figuras a seguir.

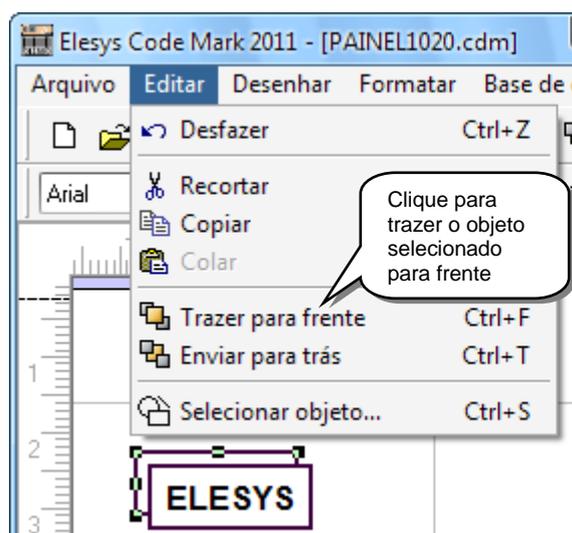


Figura 6.2.7.1

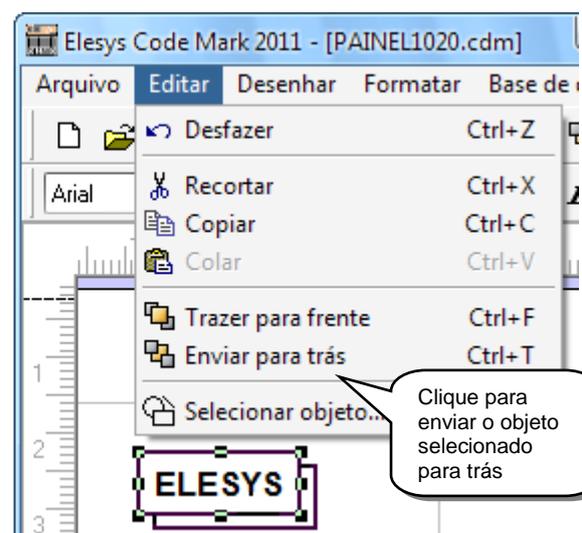


Figura 6.2.7.2

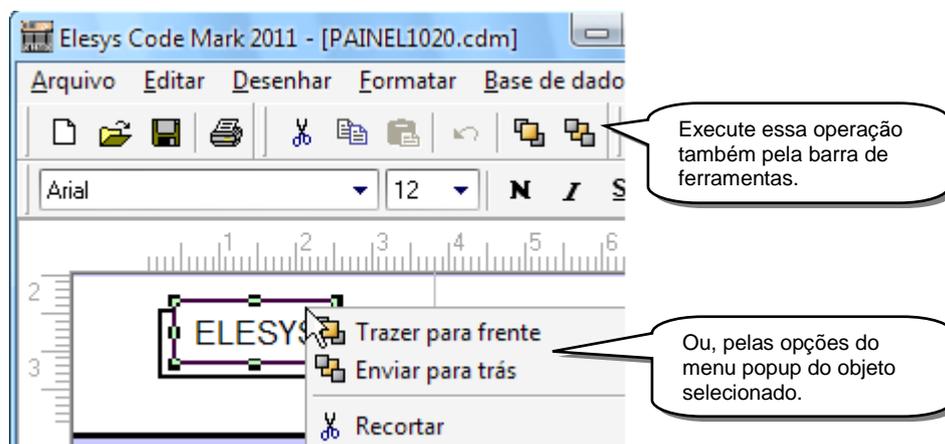


Figura 6.2.7.3

6.3 – Propriedades gerais dos objetos

Cada objeto do editor possui propriedades de configurações exclusivas, mas eles também compartilham de algumas propriedades.

As configurações compartilhadas são valores para posicionamento e tamanho do objeto na etiqueta, espessura das linhas de contorno, arredondamento do canto, definição de rotação e cores e se ele será exibido apenas em vídeo e não poderá ser impresso.

Todas essas configurações podem ser realizadas através da guia “Geral” da janela de propriedades do objeto selecionado (figura 6.3.1).

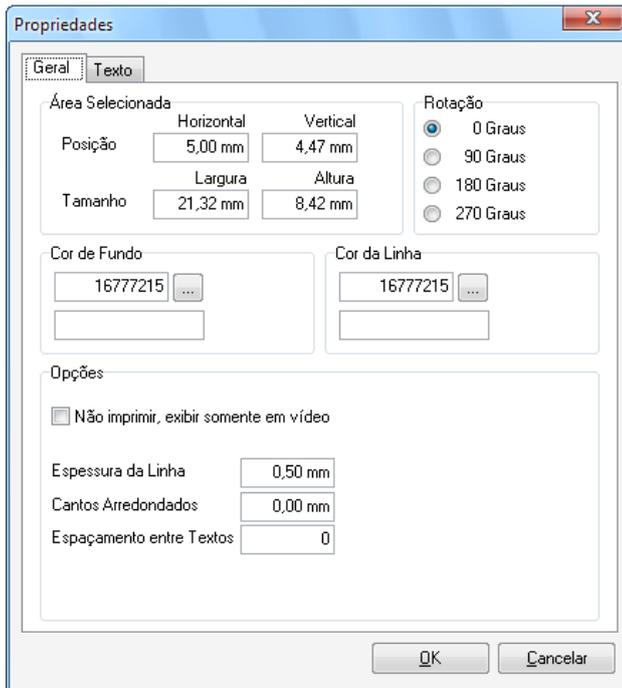


Figura 6.3.1

Alguns campos podem ficar habilitados ou desabilitados dependendo do objeto selecionado:

- Área Selecionada: Habilitado para todos os objetos;
- Rotação: Habilitada apenas para os objetos Imagem, Texto e Código de Barras;
- Cor de Fundo e Cor da Linha: Desabilitado apenas para o objeto Imagem;
- Não imprimir, exibir somente em vídeo: Habilitado para todos os objetos;
- Espessura da Linha: Desabilitado apenas para o objeto Imagem;
- Cantos arredondados: Habilitado apenas para os objetos Retângulo, Texto e Código de Barras;
- Espaçamento entre Textos: Habilitado apenas para o objeto Texto.

Para abrir essa janela selecione o objeto desejado e acesse opção “Propriedades do objeto...” do menu superior “Formatar” (figura 6.3.2) ou através da opção “Propriedades do objeto” da barra de ferramentas superior (figura 6.3.2) ou ainda através da opção “Propriedades” do menu popup (figura 6.3.3).



Figura 6.3.2

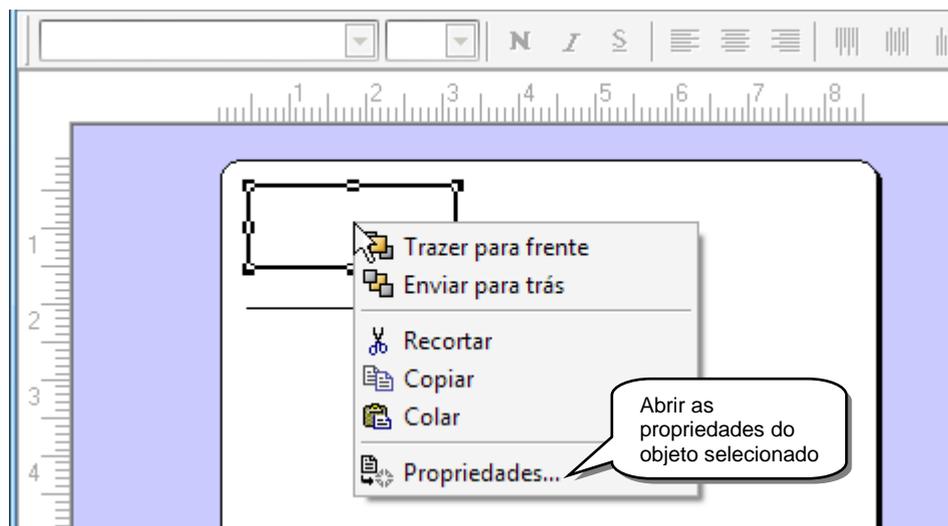


Figura 6.3.3

6.3.1 – Alterar tamanho e posição dos objetos

As alterações de tamanho e posição dos objetos podem ser feitas através da barra de ferramentas superior ou através da janela de propriedades do objeto.

Na barra de ferramentas superior altere o valor dos campos “Posição na horizontal” e “Posição na vertical” para reposicionar o objeto e altere o valor dos campos “Largura do objeto” e “Altura do objeto” para redimensioná-lo (figura 6.3.1.1).

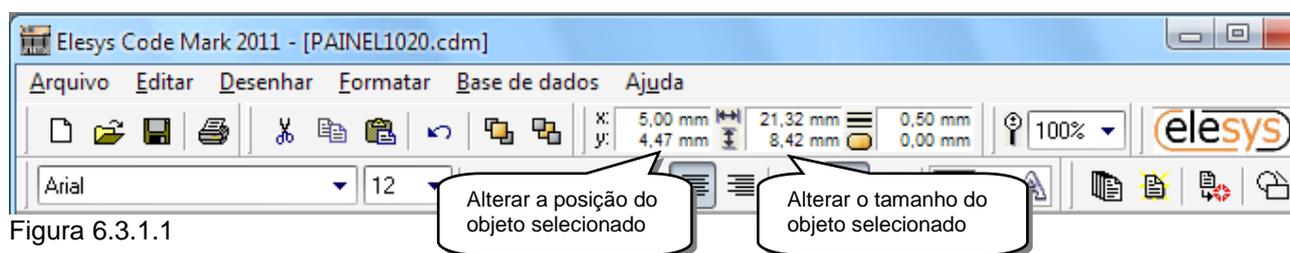


Figura 6.3.1.1

Na janela de “Propriedades” do objeto, abra a guia “Geral” e localize o grupo “Área Selecionada” e altere os valores do campo “Posição” para reposicionar o objeto e o valor do campo “Tamanho” para redimensionar o objeto selecionado (figura 6.3.1.2).

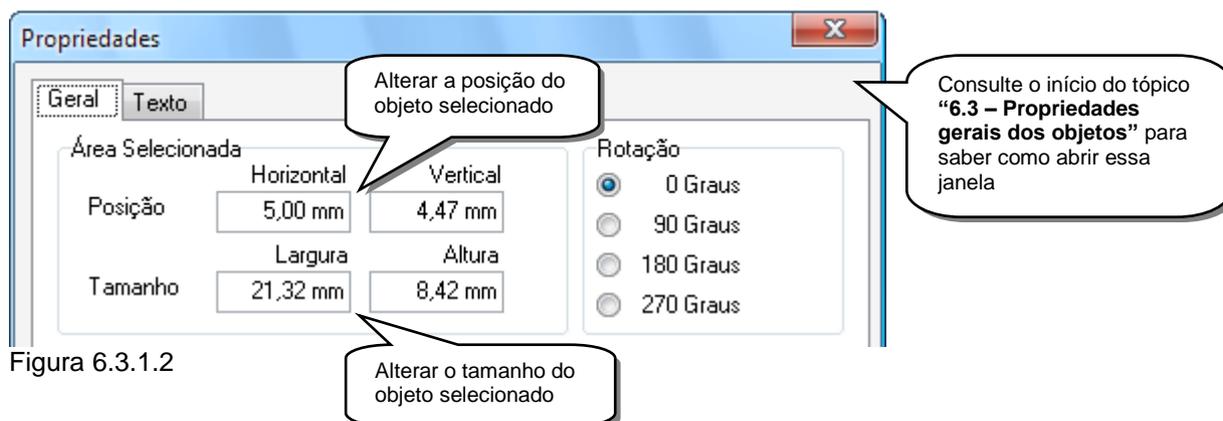


Figura 6.3.1.2

6.3.2 – Espessura das linhas

A alteração da espessura da linha dos objetos pode ser feita através da barra de ferramentas superior ou através da janela de propriedades do objeto.

Na barra de ferramentas superior altere o valor do campo “Espessura da linha” para deixá-la mais fina ou mais grossa, conforme a necessidade (figura 6.3.2.1).

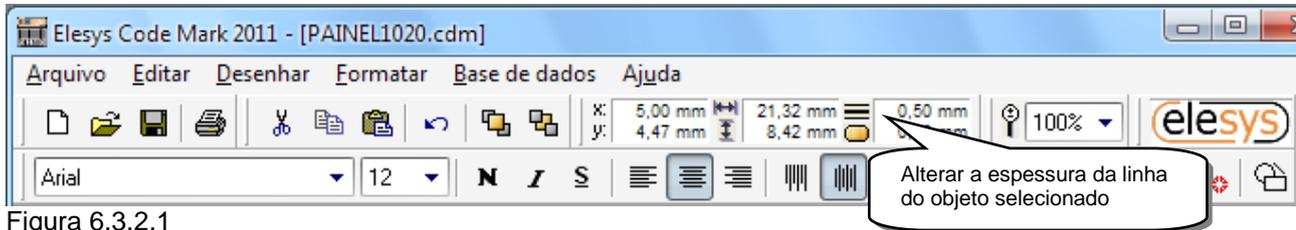


Figura 6.3.2.1

Na janela de “Propriedades” do objeto, abra a guia “Geral”, localize o grupo “Opções” e altere o valor do campo “Espessura da Linha” para deixá-la mais fina ou mais grossa (figura 6.3.2.2).

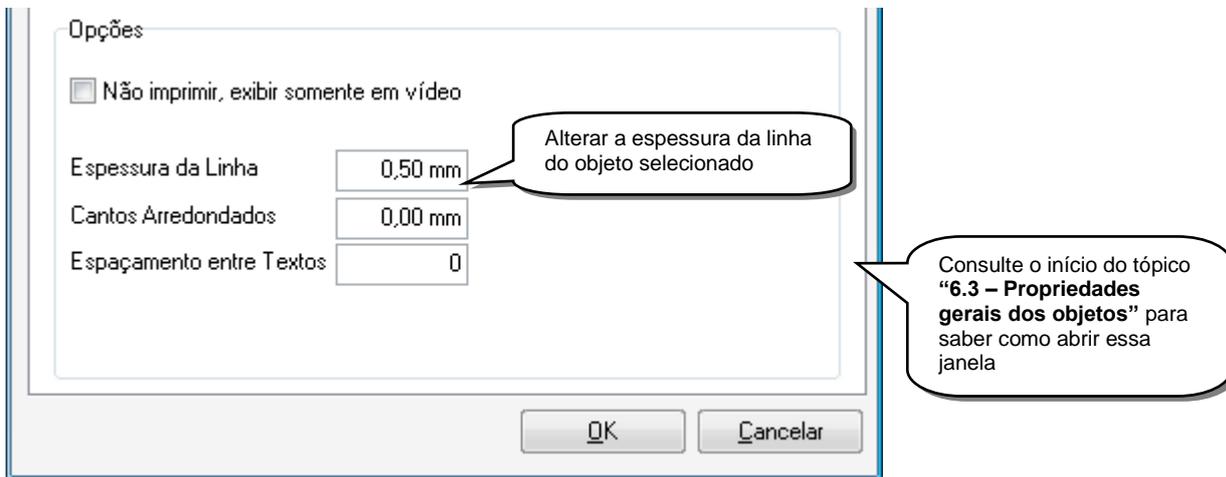


Figura 6.3.2.2

Veja a seguir um exemplo de trabalho com vários objetos com espessuras de linhas distintas.

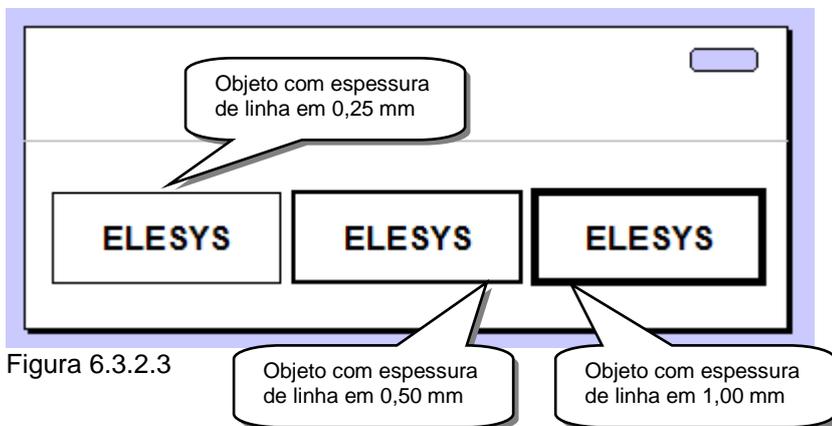
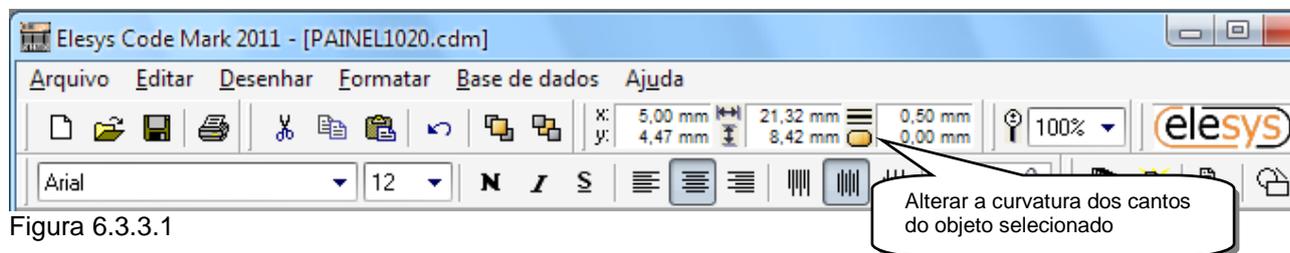


Figura 6.3.2.3

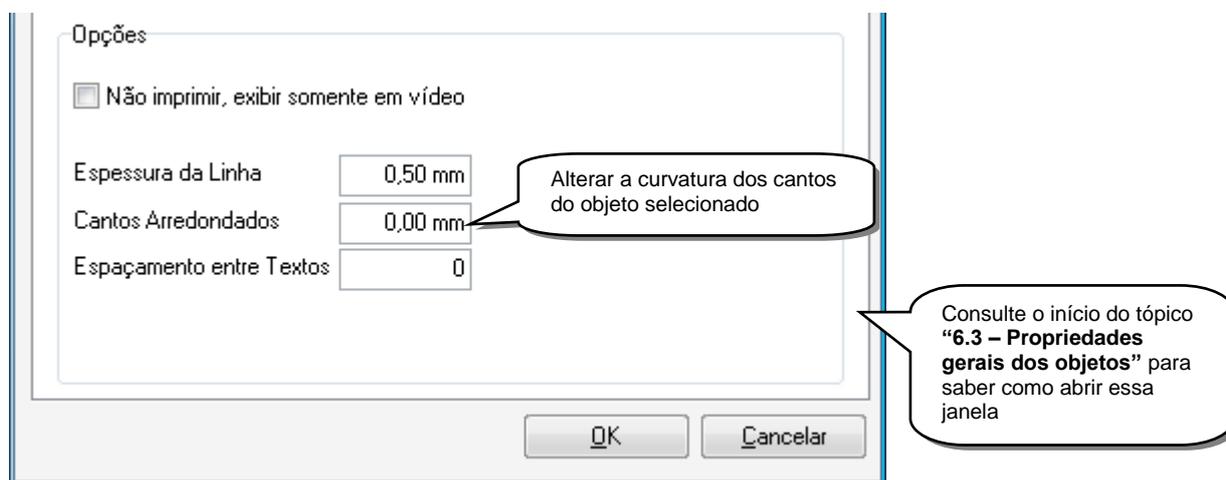
6.3.3 – Cantos arredondados

O arredondamento dos cantos dos objetos pode ser feito através da barra de ferramentas superior ou através da janela de propriedades do objeto.

Na barra de ferramentas superior altere o valor do campo “Cantos arredondados” para mudar a curvatura dos cantos, conforme a necessidade (figura 6.3.3.1).



Na janela de “Propriedades” do objeto, abra a guia “Geral”, localize o grupo “Opções” e altere o valor do campo “Cantos Arredondados” (figura 6.3.3.2).



Veja a seguir um exemplo de trabalho com vários objetos com cantos arredondados em diversas medidas.



6.3.4 – Rotação dos Objetos

A rotação dos objetos pode ser feita através da barra de ferramentas inferior ou através da janela de propriedades do objeto.

Na barra de ferramentas inferior selecione a orientação desejada no campo “Rotacionar objeto” para girar o texto ou imagem para a vista desejada (figura 6.3.4.1).

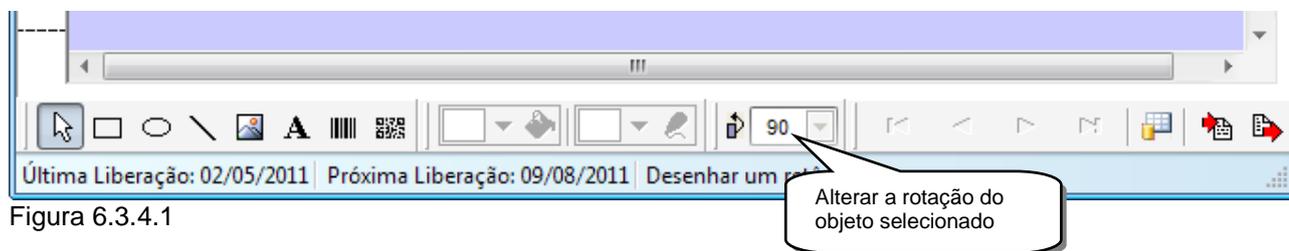


Figura 6.3.4.1

Na janela de “Propriedades” do objeto, abra a guia “Geral”, localize o grupo “Rotação” e selecione a rotação desejada (figura 6.3.4.2).

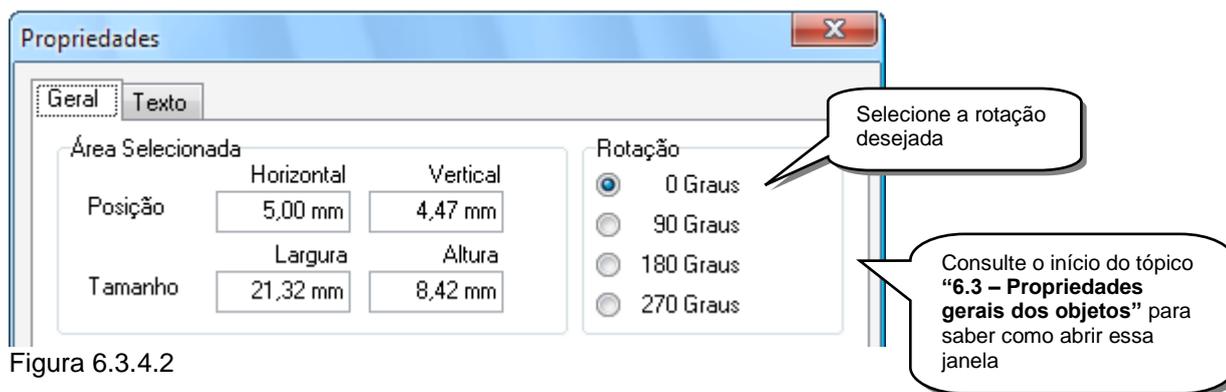


Figura 6.3.4.2

Veja a seguir um exemplo de trabalho com vários objetos com rotações em diversas direções.

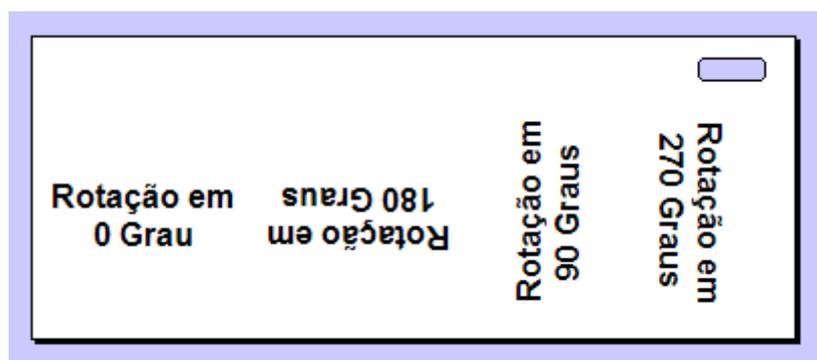


Figura 6.3.4.3

6.3.5 – Trabalhando com cores

O Code Mark permite trabalhar com cores nos objetos e também efetuar a impressão colorida.

A impressora térmica Zebra, normalmente utilizada para a impressão dos trabalhos, não imprime colorido, então não é necessário criar trabalhos coloridos para serem impressos nesta impressora. Mas o software pode imprimir colorido em outras impressoras, por exemplo, impressoras a jato de tinta da HP, Epson, Canon ou similares.

Para efetuar uma impressão colorida em um formato de papel compatível com o utilizado por essas impressoras, basta selecionar o modelo Folha A4, Folha A5, Folha A6 ou Papel Carta ao criar um novo trabalho (figura 6.3.5.1).

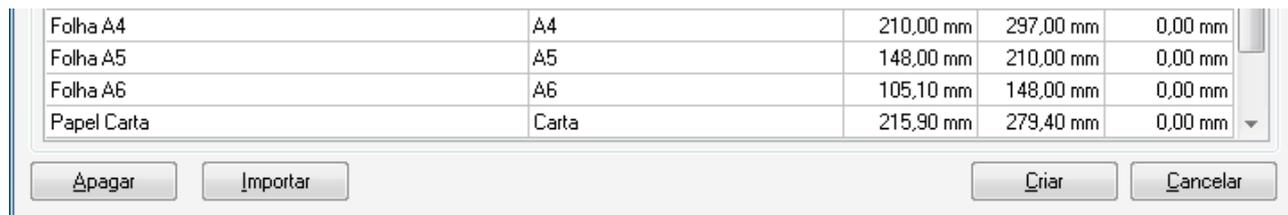


Figura 6.3.5.1

Para mais informações sobre criar trabalhos leia o tópico “6.1.1 – Criar um novo trabalho”.

A alteração das cores dos objetos do trabalho pode ser feita através da barra de ferramentas inferior ou através da janela de propriedades do objeto.

Na barra de ferramentas inferior selecione a cor desejada no item “Cor de fundo” para pintar a superfície do objeto ou no item “Cor da linha” para pintar o contorno do objeto (figura 6.3.5.2).

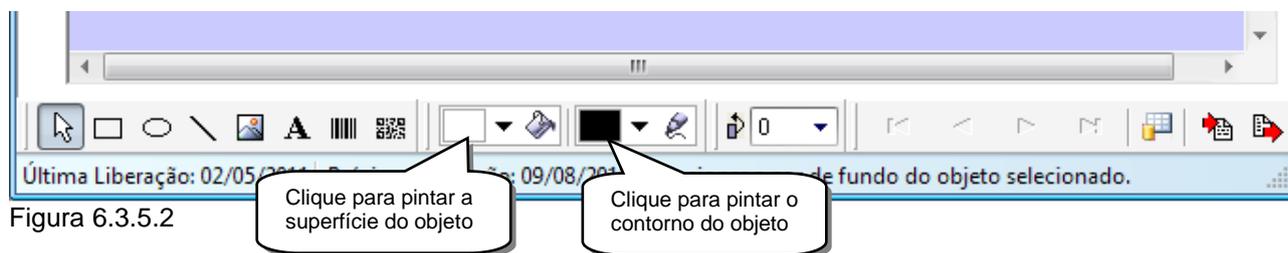


Figura 6.3.5.2

Na janela de “Propriedades” do objeto, abra a guia “Geral”, localize os grupos “Cor de Fundo” e “Cor da Linha” (figura 6.3.5.3) para alterar suas respectivas cores. Informe o código da cor ou clique em “...” para selecionar a cor desejada através de uma lista pré-cadastrada (figura 6.3.5.4).

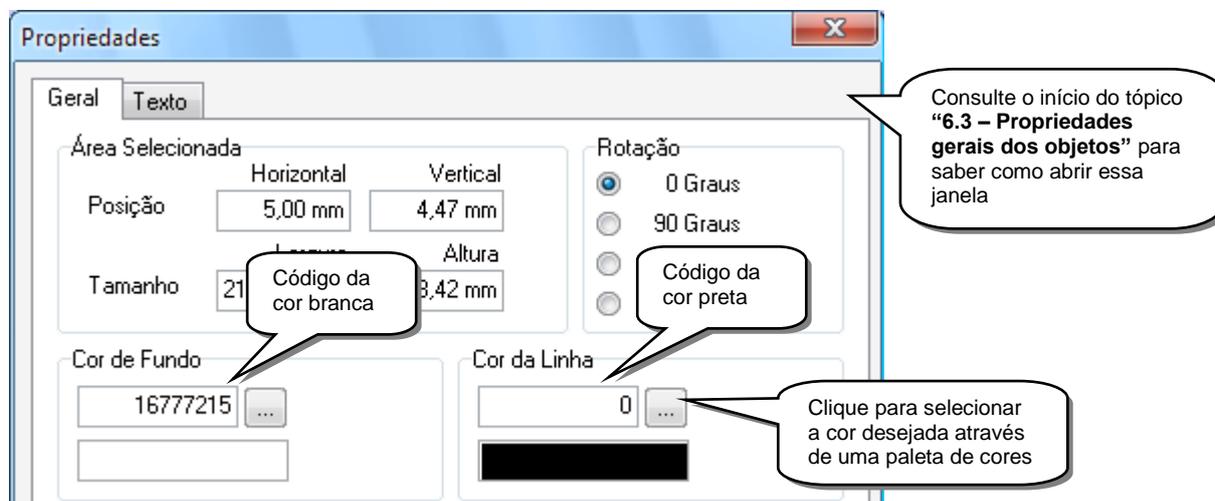
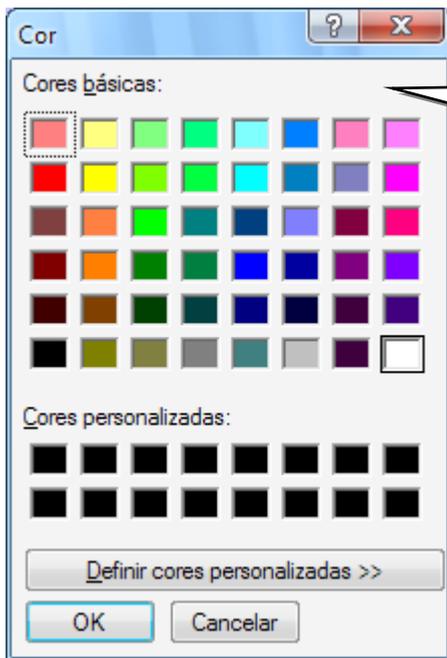


Figura 6.3.5.3



Paleta de cores utilizada para selecionar a cor desejada

Exemplo de objeto texto com linha laranja e fundo



Figura 6.3.5.4

Figura 6.3.5.5

6.4 – Impressão de um trabalho

Depois de finalizado o processo de edição dos dados do trabalho, será possível enviá-los para a impressão.

Nesta etapa, utilizaremos à impressão do software. Com o trabalho desejado aberto clique no menu “Arquivo” e selecione a opção “Imprimir” ou clique em “Imprimir” na barra de ferramentas superior. Veja como acessá-la nas figuras 6.4.1 ou 6.4.2.

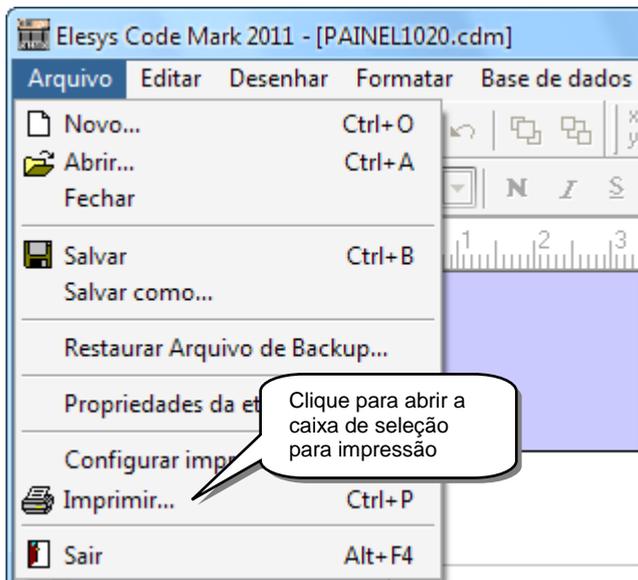


Figura 6.4.1

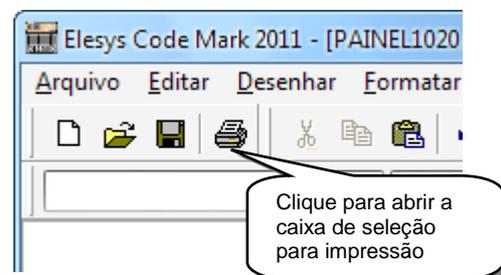


Figura 6.4.2

A tela a seguir, representada pela figura 6.4.3, ilustra a tela de impressão do software. Ela é responsável por efetuar o filtro, selecionando o intervalo de seções desejadas com base nos registros do banco de dados, enviar o trabalho para a impressão e acompanhar seu progresso.

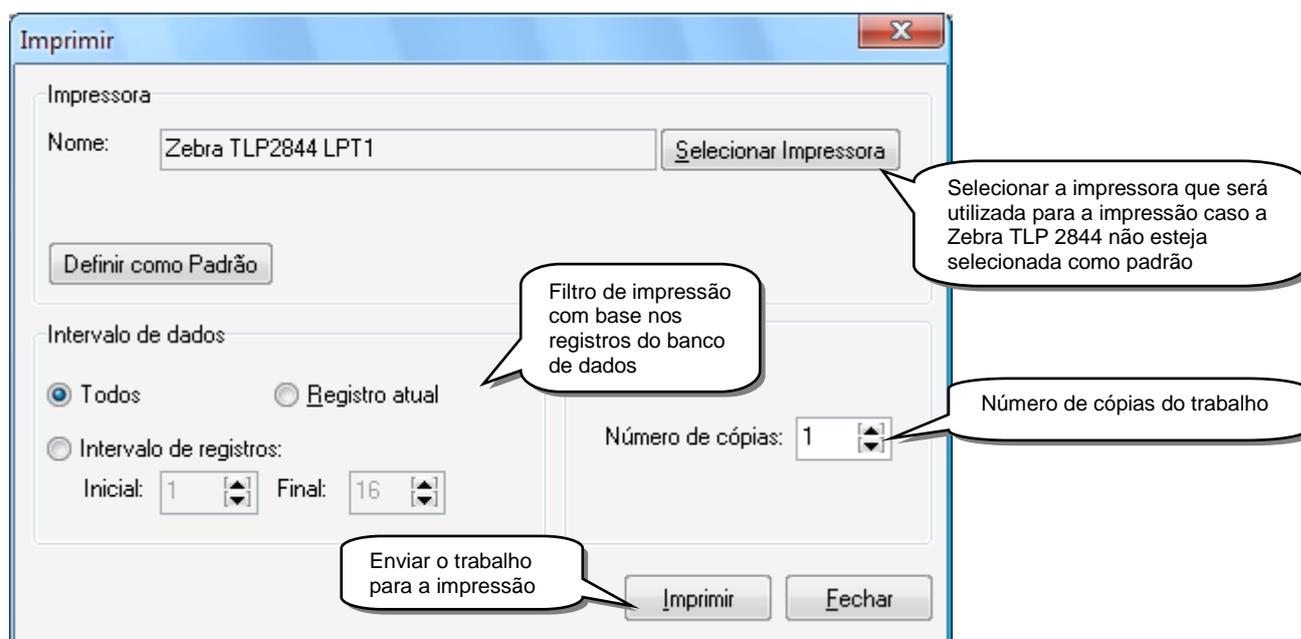


Figura 6.4.3

6.4.1 – Filtro de impressão

Através das opções localizadas na janela de impressão, representada pela figura 6.4.1.1, é possível efetuar um filtro antes de imprimir o trabalho selecionando um intervalo de registros desejado, todos os registros do banco de dados ou um único registro.

Para mais informações sobre registros e banco de dados, leia o tópico “**8.1.4 – Banco de Dados**”.

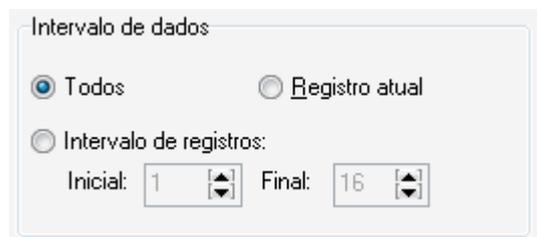


Figura 6.4.1.1

Veja mais detalhes sobre cada opção do filtro.

- **Todas** – serão enviados para a impressão todos os registros cadastrados no banco de dados do trabalho selecionado.
- **Registro atual** – imprime somente a etiqueta associada ao registro que está em exibição no editor.
- **Intervalo de registros** – permite a seleção de um intervalo de quaisquer registros existentes no banco de dados do trabalho, mesmo que seu conteúdo não esteja sendo exibido no editor.

Ao ativar essa opção o software habilita os campos “Inicial” e “Final” permitindo ao usuário selecionar o intervalo desejado.

6.4.2 – Imprimir

Depois de realizado o filtro desejado, já será possível enviar o trabalho para a impressão. Para isso, basta clicar em “Imprimir” localizado na janela de impressão do trabalho.

É possível selecionar também a quantidade de cópias desejada. Informe o valor no campo “Número de Cópias” (figura 6.4.2.1).

Atenção: É de extrema importância que o formulário que está sendo utilizado para a impressão se mantenha sempre limpo para evitar falha na impressão e também evitar que a cabeça de impressão se danifique.

Nunca efetue a impressão ou movimente o formulário na impressora, sem que o ribbon esteja corretamente instalado, para evitar que o formulário entre em contato diretamente com a cabeça, fazendo com que ela se danifique.

Sempre utilize ribbons, com agente deslizante, para diminuir o atrito com a cabeça de impressão, aumentando assim, sua vida útil.

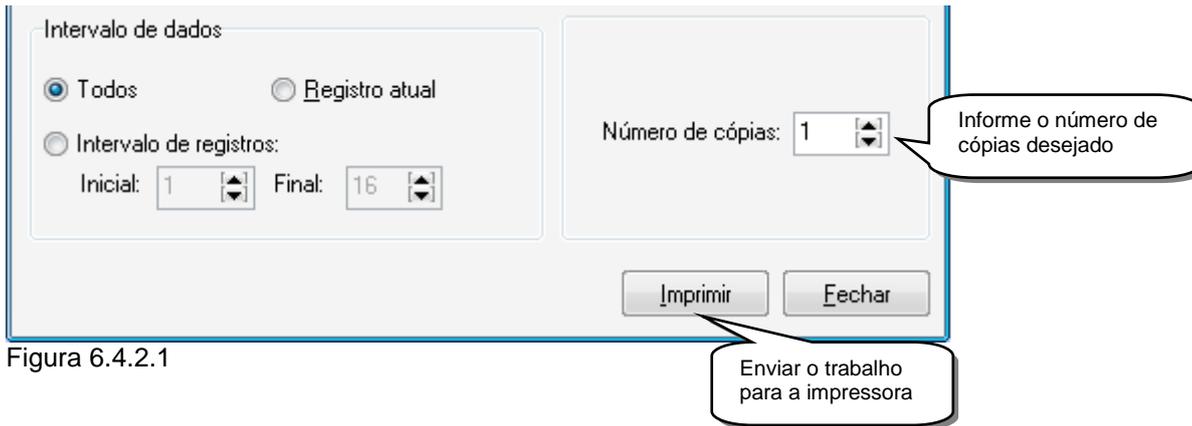


Figura 6.4.2.1

6.4.3 – Selecionar impressora

Pode-se optar por não deixar a impressora Zebra como sendo a impressora padrão do Windows, neste caso será necessário selecioná-la toda vez que o software for aberto e um trabalho for impresso.

Para selecionar a impressora Zebra TLP2844 ou Zebra GC420t para a impressão, clique sobre “Selecionar Impressora” na janela de “Imprimir” (figura 6.4.3.1).

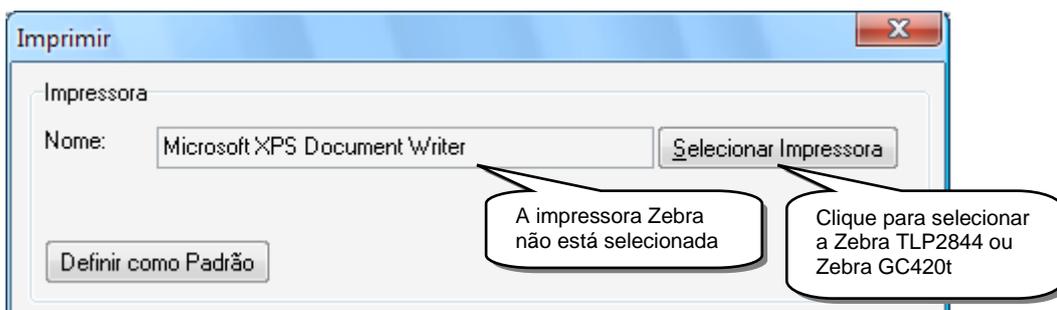


Figura 6.4.3.1

Ao clicar em “Selecionar Impressora” o software irá abrir a janela de configurar impressão do Windows (figura 6.4.3.2), neste caso, ela será utilizada apenas para a seleção da impressora que será utilizada para a impressão.

Utilizando a impressora Zebra TLP 2844 ou Zebra GC420t, não haverá a necessidade de se configurar o tamanho e orientação do papel, pois os mesmos serão ajustados automaticamente no momento da impressão.

Mas, na eventualidade de se utilizar outra impressora, pode ser que seja necessário configurar manualmente o tamanho do papel, veja o capítulo “5.1 – Ajustes de impressão”, portanto, é necessário que o tamanho do papel, na janela Configurar impressão (figura 6.4.3.2), esteja de acordo com as dimensões da seção formulário que está sendo impresso. Após selecionar a impressora desejada e verificar as configurações necessárias, basta clicar em “OK” para selecionar a impressora.

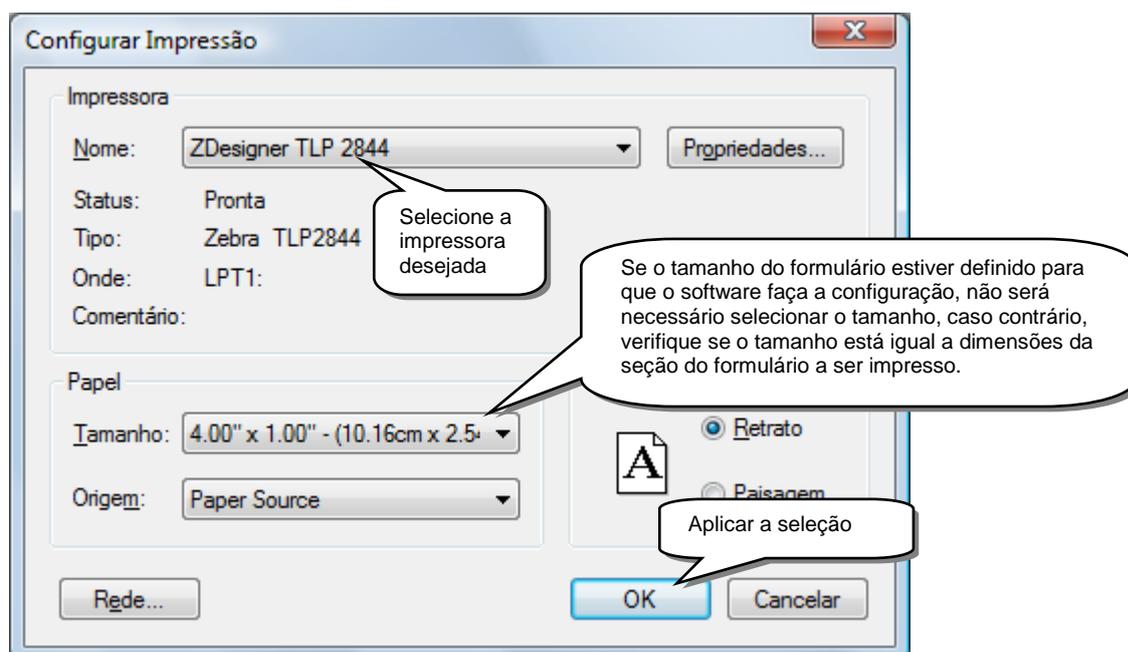


Figura 6.4.3.2

6.4.4 – Interromper uma impressão em andamento

O software permite que o processo de impressão seja interrompido a qualquer momento, para isso será necessário apenas clicar em “Cancelar” na janela de impressão do trabalho. Veja na figura 6.4.4.1.

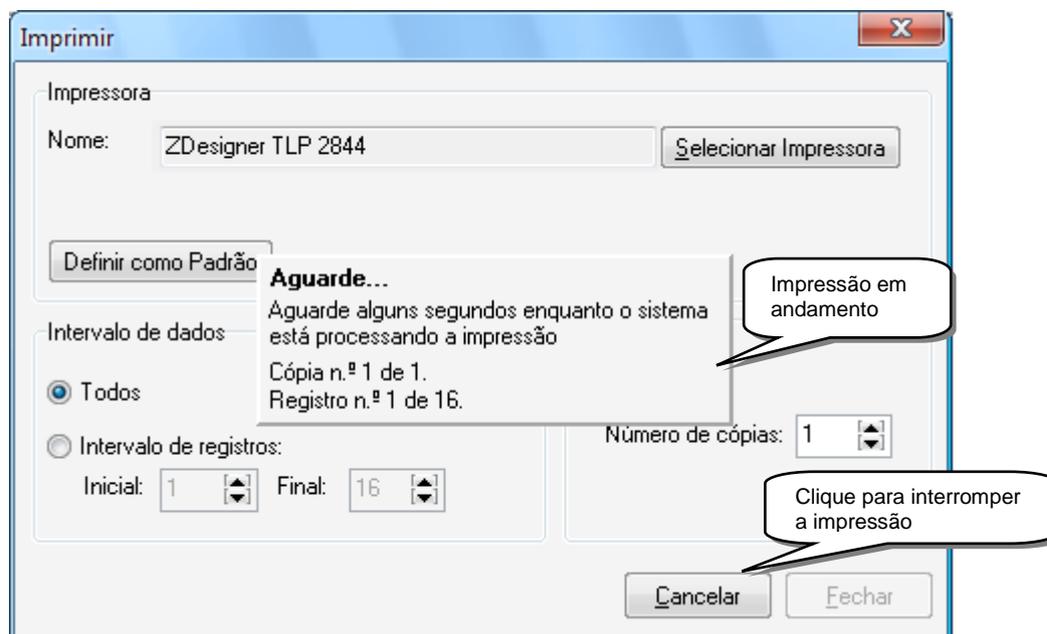


Figura 6.4.4.1

Após o cancelamento da impressão, o software voltará a apresentar “Imprimir” no lugar do “Cancelar”. Neste momento o software parou o envio de dados para a impressora, mas a mesma continuará a impressão até que a memória interna da impressora seja esvaziada ou até que não existam mais dados na fila do gerenciador de impressão do Windows.

6.4.5 – Imprimir em formulário contínuo

Os produtos Elesys do tipo EACC (Etiqueta Adesiva de Corte Contínuo) em suas várias medidas necessitam de uma configuração específica para que a impressão ocorra com sucesso, pois pelo fato de ser um formulário contínuo, ele não possui furos para que a impressora identifique o intervalo de seções.

A configuração básica a ser feita resume-se em apenas informar ao driver de impressão, que trata-se de um formulário contínuo. Desta forma, o sensor da impressora não irá procurar pelo furo oblongo nos formulários.

Para configurar o driver ZDesigner TLP2844 ou ZDesigner GC420t para imprimirem em modo contínuo, siga os procedimentos abaixo:

Com o trabalho desejado aberto clique no menu “Arquivo” e selecione a opção “Imprimir” ou clique em “Imprimir” na barra de ferramentas superior. Veja como acessá-la nas figuras 6.4.1 ou 6.4.2.

Na janela “Imprimir”, clique em “Selecionar Impressora” (figura 6.4.5.1). A janela “Configurar impressora” será exibida (figura 6.4.5.2).

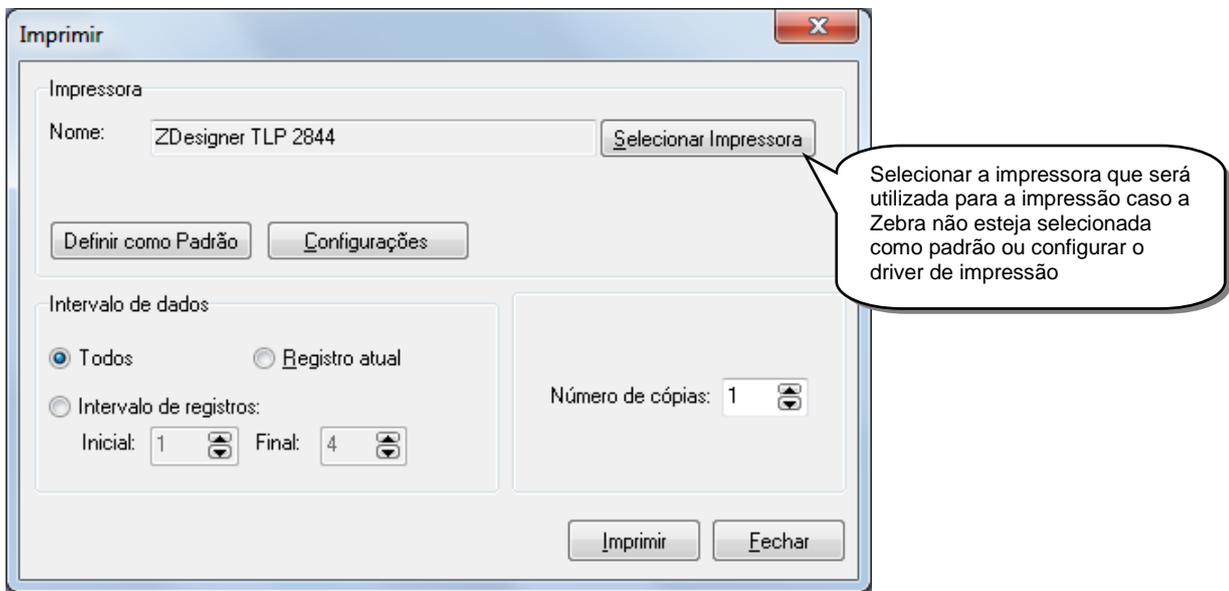


Figura 6.4.5.1

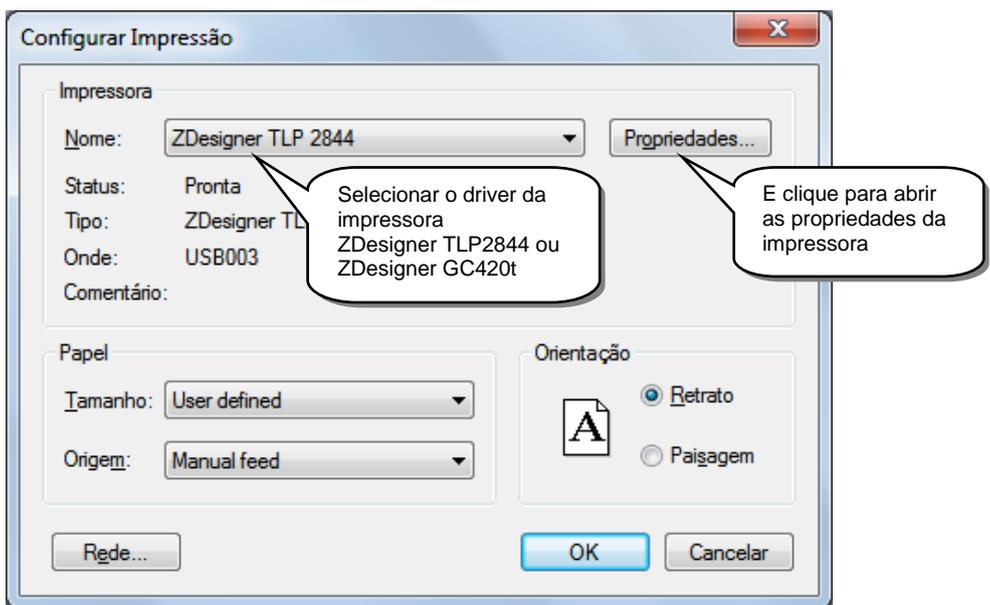


Figura 6.4.5.2

Ao clicar em “Propriedades” da janela “Configurar impressão”, as propriedades da impressora selecionada serão exibidas. É nesta janela que deverá ser informado o tipo de formulário que será impresso.

Será exibida a janela representada pela figura 6.4.5.3. Selecione a guia “Configuração avançada” e no campo “Tipo de suporte” selecione a opção “Continuous”. Na sequência clique em “OK” para gravar.

Clique em “OK” na janela “Configurar impressão” (figura 6.4.5.3) e efetue a impressão.

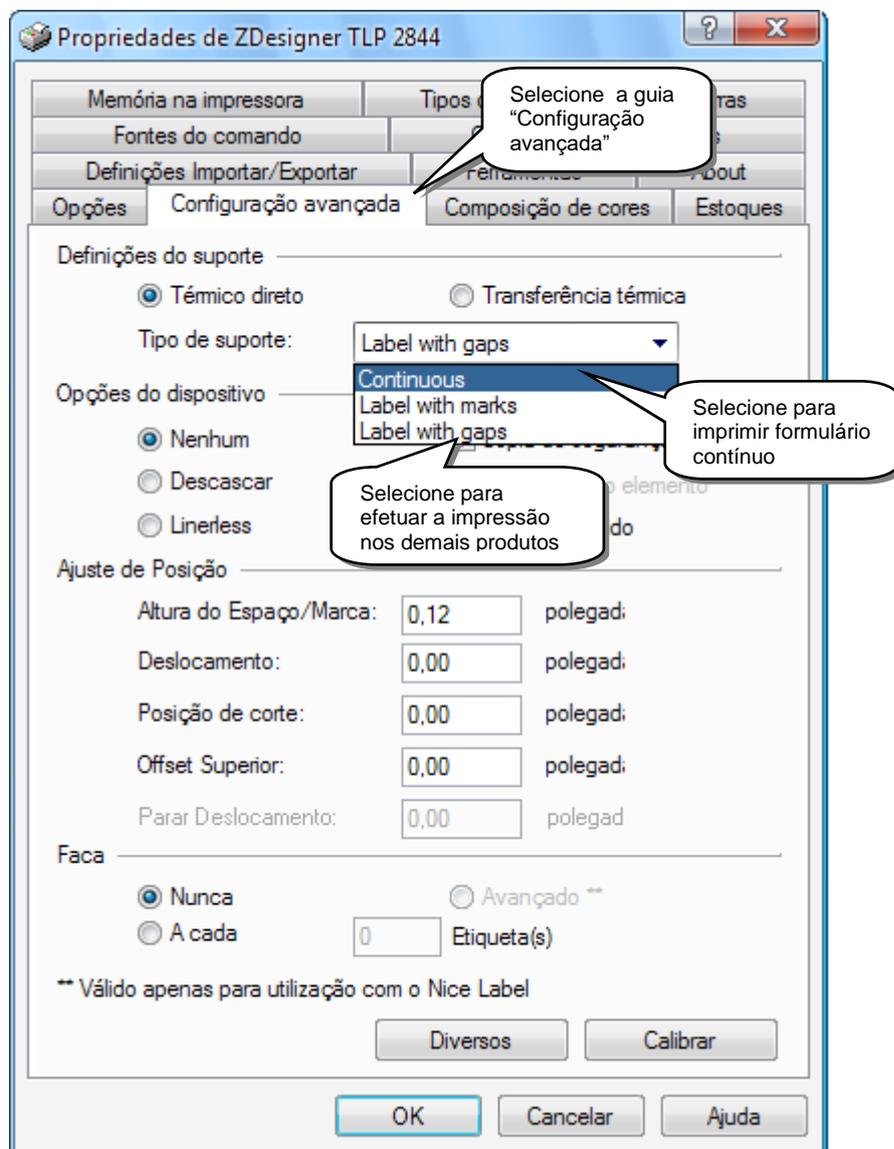


Figura 6.4.5.3

Importante: Deve-se retornar para opção “Label with gaps” para efetuar a impressão nos demais formulários de produtos Elesys.

As configurações realizadas nas janelas de Propriedades da Impressora não são gravadas em definitivo, ou seja, elas ficarão ativas enquanto a janela do software permanecer aberta.

7 – OBJETOS DO EDITOR

Objetos do editor são as ferramentas de desenho que podem ser utilizadas pelo usuário criar um trabalho. Elas são compostas pelo Retângulo, Elipse ou Círculo, Linha, Imagem, Texto e Código de Barras.

Este tópico era demonstrar com mais detalhes o que pode ser feito com cada uma dessas ferramentas de desenho e onde localizá-las.

Para saber como inserir ou desenhar os objetos no editor, veja o tópico “6.2.1 – Desenhar ou inserir objetos no editor”.

7.1 – Desenhar retângulo

Para inserir um retângulo através do menu superior, selecione “Retângulo” dentro do menu “Desenhar”. (figuras 7.1.1) ou através da opção “Desenhar retângulo” da barra de ferramentas inferior (figura 7.1.2).

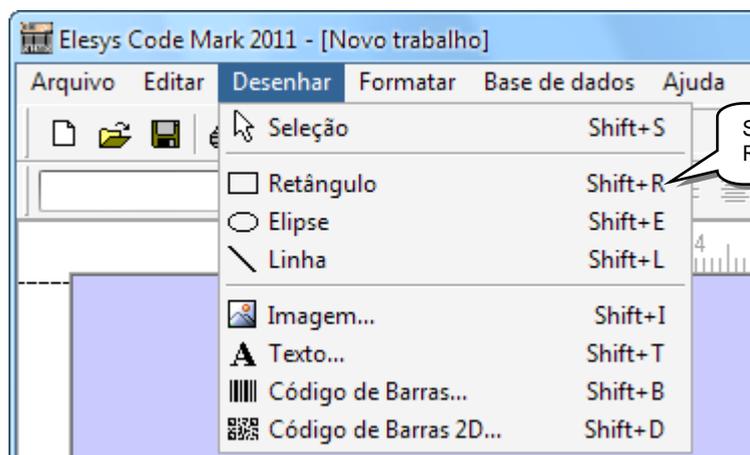


Figura 7.1.1

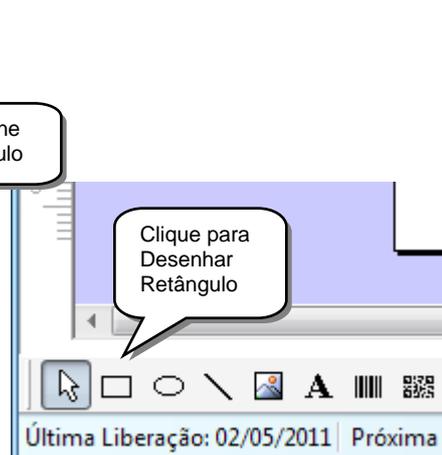


Figura 7.1.2

Nas propriedades de configuração do objeto retângulo, pode ser feito ajustes em sua posição no editor, tamanho, cor de fundo, cor e espessura da linha de contorno e arredondamento dos cantos. Mais informações de como efetuar esses ajustes, consulte o tópico “6.3 – Propriedades gerais dos objetos”.

7.2 – Desenhar elipse ou círculo

Para inserir um círculo ou elipse através do menu superior, selecione “Elipse” dentro do menu “Desenhar”. (figuras 7.2.1) ou através da opção “Desenhar círculo” da barra de ferramentas inferior (figura 7.2.2).

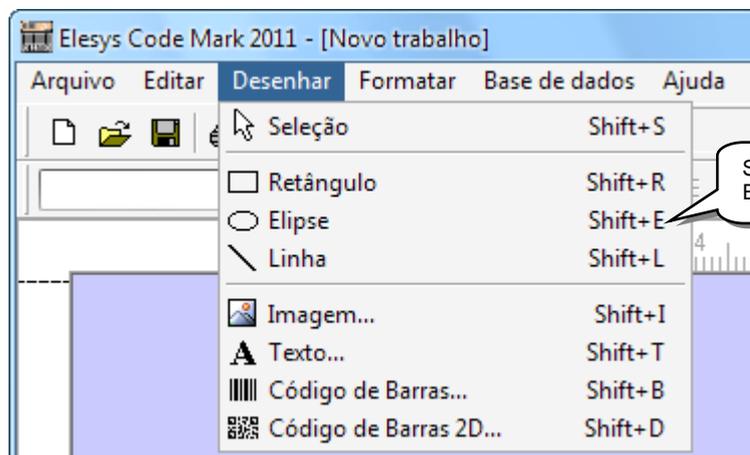


Figura 7.2.1

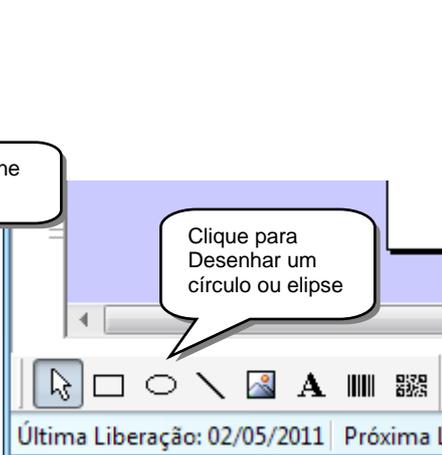


Figura 7.2.2

Nas propriedades de configuração do objeto elipse, pode ser feito ajustes em sua posição no editor, tamanho, cor de fundo e na cor e espessura da linha de contorno. Mais informações de como efetuar esses ajustes, consulte o tópico “6.3 – Propriedades gerais dos objetos”.

7.3 – Desenhar linha

Para inserir uma linha através do menu superior, selecione “Linha” dentro do menu “Desenhar”. (figuras 7.3.1) ou através da opção “Desenhar linha” da barra de ferramentas inferior (figura 7.3.2).

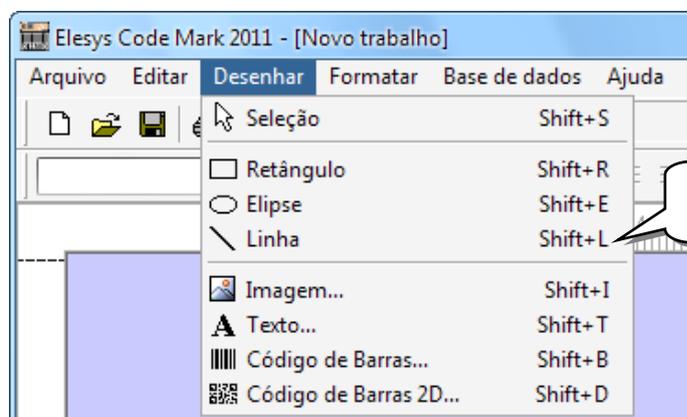


Figura 7.3.1

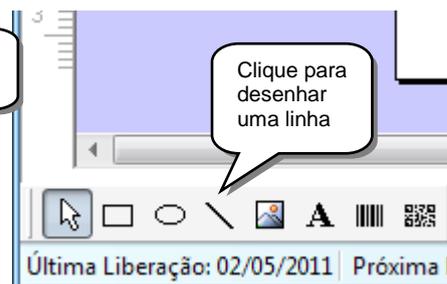


Figura 7.3.2

Nas propriedades de configuração do objeto linha, pode ser feito ajustes em sua posição e tamanho, onde a combinação desses valores resultará no ajuste do ângulo da linha. Poderá ser alterada também a cor e espessura da linha. Mais informações de como efetuar esses ajustes, consulte o tópico “6.3 – Propriedades gerais dos objetos”.

7.4 – Inserir imagem

Para inserir uma imagem através do menu superior, selecione “Imagem” dentro do menu “Desenho”. (figuras 7.4.1) ou através da opção “Inserir imagem” da barra de ferramentas inferior (figura 7.4.2).

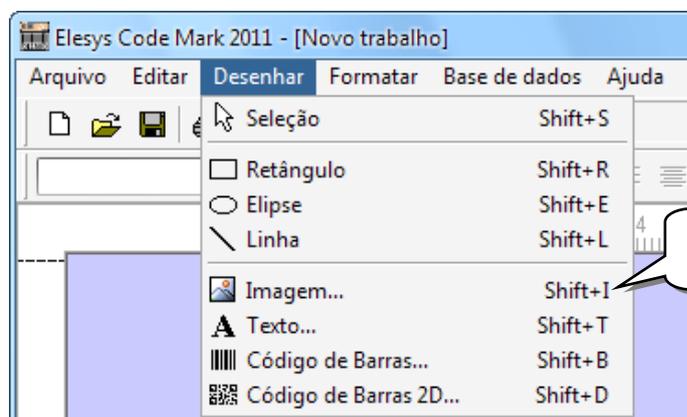


Figura 7.4.1

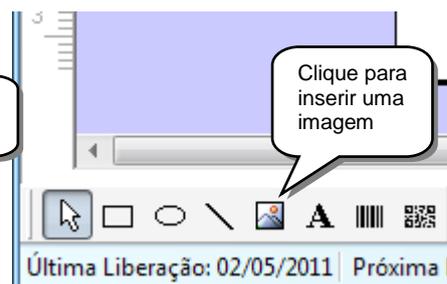


Figura 7.4.2

Logo após ser indicado o local da etiqueta onde a imagem deverá aparecer, o software irá apresentar uma janela para que seja selecionada a imagem que se deseja inserir (figura 7.4.3). Nesta janela é apresentada uma caixa de grupo que apresenta duas opções, uma chamada “Esticar ou encolher para caber” e a outra “Manter o tamanho original”.

A opção “Esticar ou encolher para caber” faz com que a imagem selecionada se adapte ao tamanho da caixa que irá recebê-la na etiqueta, ou seja, se a imagem for menor que as dimensões da caixa ela será automaticamente aumentada de tamanho e se a imagem for maior que a caixa, ela terá seu tamanho reduzido.

Se selecionado a opção “Manter o tamanho original” a imagem será inserida na etiqueta com seu exato tamanho original, independente do tamanho da caixa que a irá receber.

Depois de tomada a decisão de como a imagem será exibida, clique em “Selecionar” para localizar e selecionar a imagem desejada (figura 7.4.4).

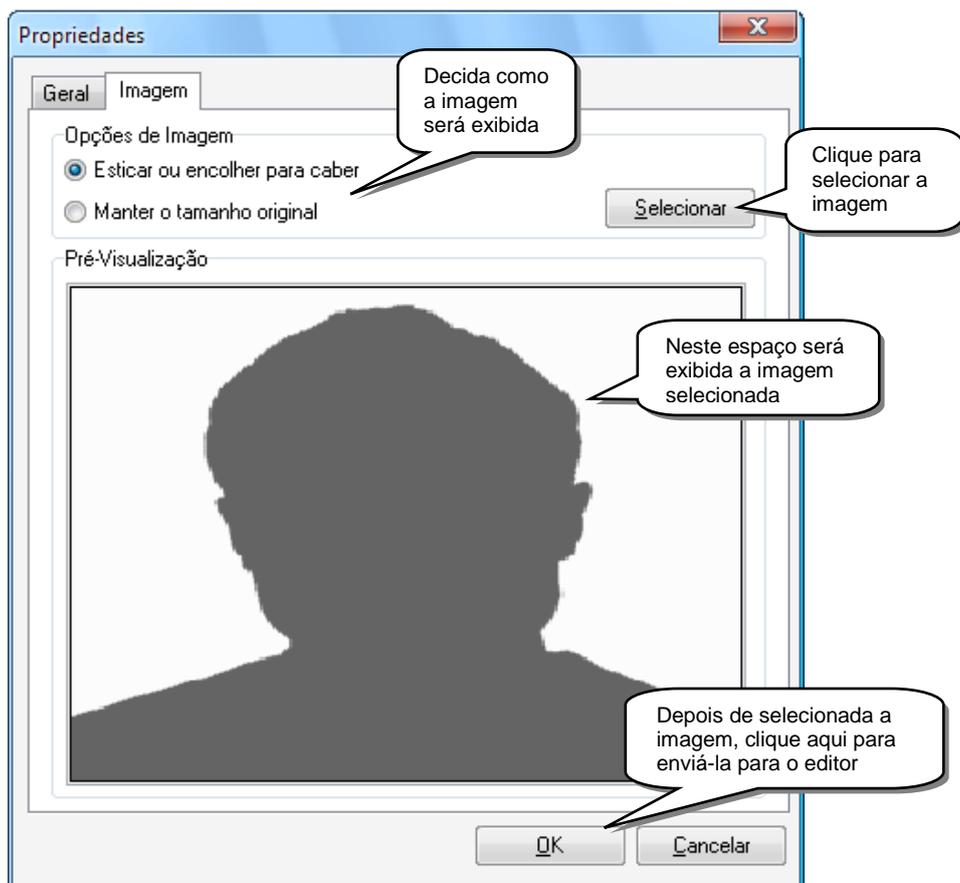


Figura 7.4.3

O software aceita arquivos de imagem que estejam no formato (*.bmp), (*.jpg), (*.gif), (*.tif) e (*.png). Caso a imagem esteja em outro formato, o próprio "Paint", editor de imagens do Windows, pode ser utilizado para converter a imagem em um formato compatível com o software.

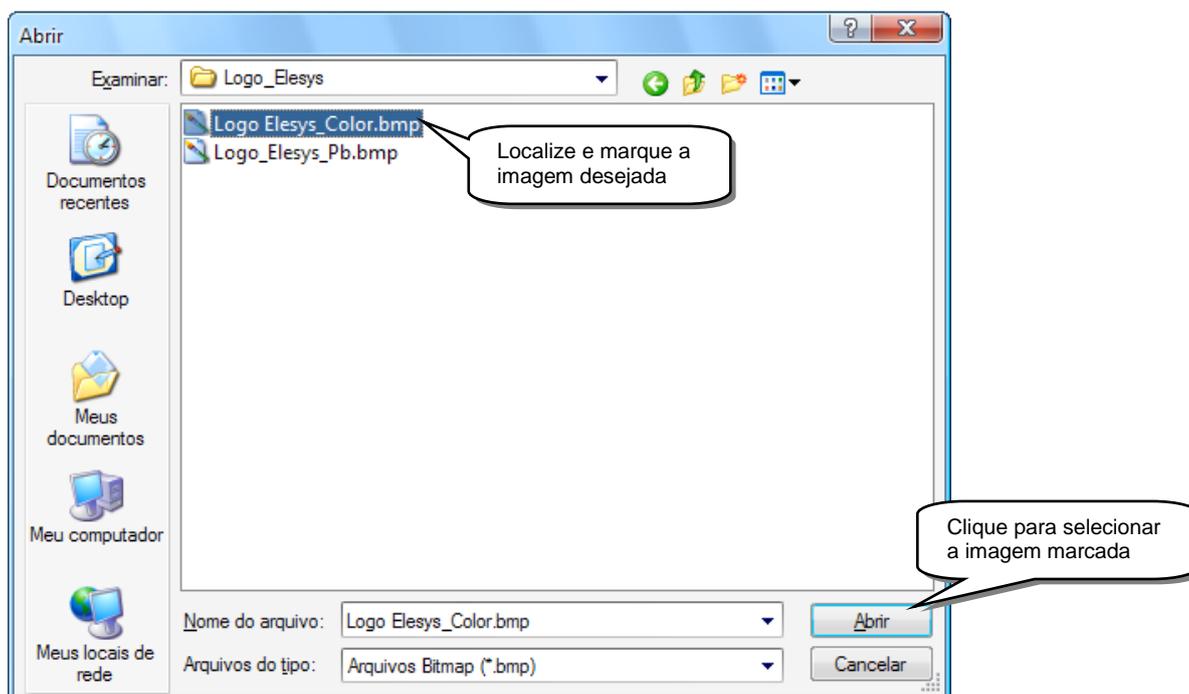


Figura 7.4.4

Após selecionada a imagem, clique em “OK” da janela “Propriedades” (figura 7.4.3) para enviá-la para o editor.

7.5 – Inserir texto

Para inserir um objeto texto através do menu superior, selecione “Texto” dentro do menu “Desenhar” (figuras 7.5.1) ou através da opção “Inserir texto” da barra de ferramentas inferior (figura 7.5.2).

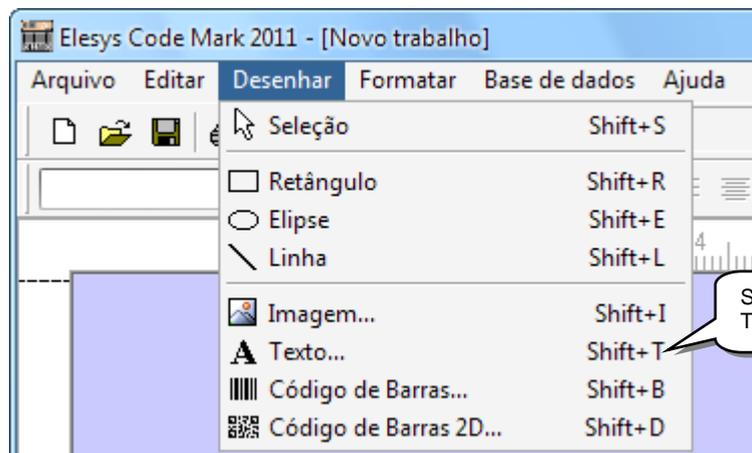


Figura 7.5.1

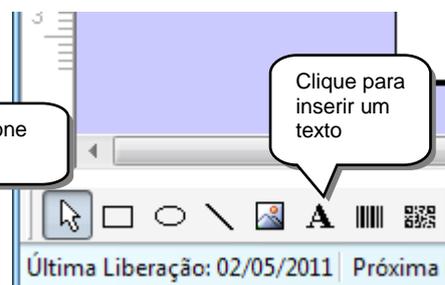


Figura 7.5.2

Logo após ser indicado o local da etiqueta onde o texto deverá aparecer, o software irá apresentar uma janela para que seja digitada informação. Digite o texto desejado no campo chamado “Texto” (figura 7.5.3).

Clique em “OK” para enviar o texto para o editor.

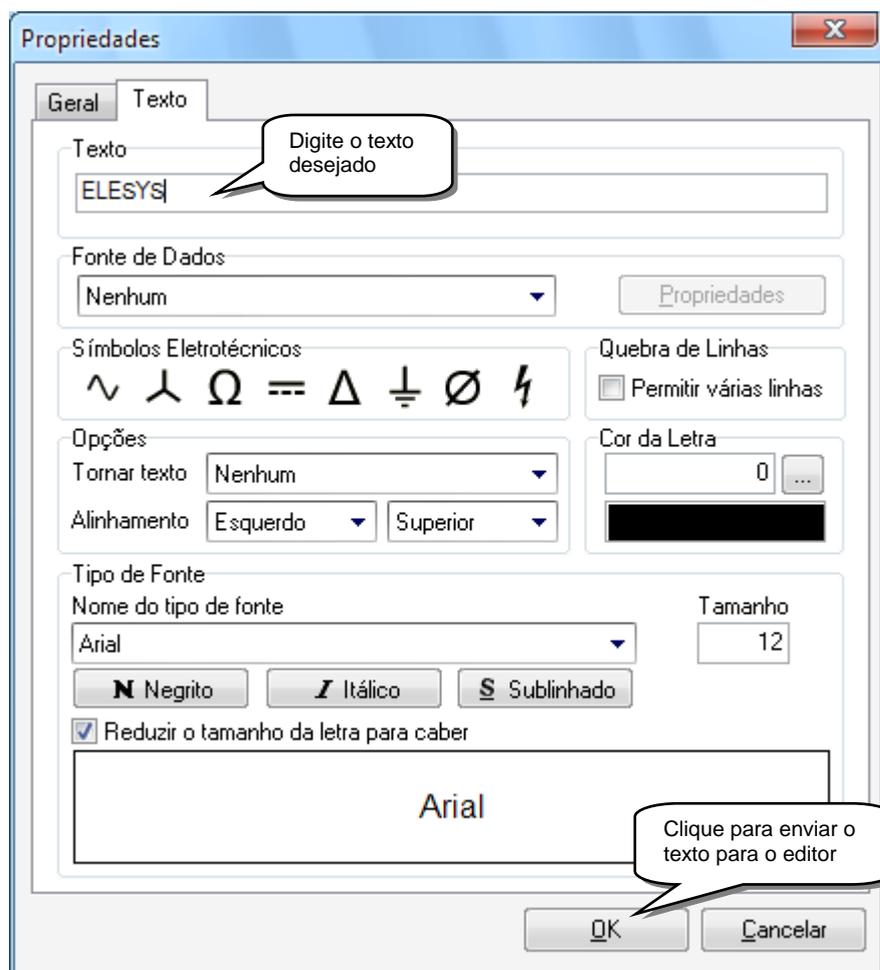


Figura 7.5.3

7.5.1 – Tipo de fonte

O software permite aplicar ao objeto texto qualquer tipo de fonte disponível no Windows. Após a seleção de um objeto texto, seu tipo de fonte pode ser alterado na barra de ferramentas superior, selecionando a fonte desejada através do campo “Tipo de fonte” (figura 7.5.1.2) ou através do campo “Nome do tipo de fonte” da janela “Propriedades” do objeto (figura 7.5.1.1).

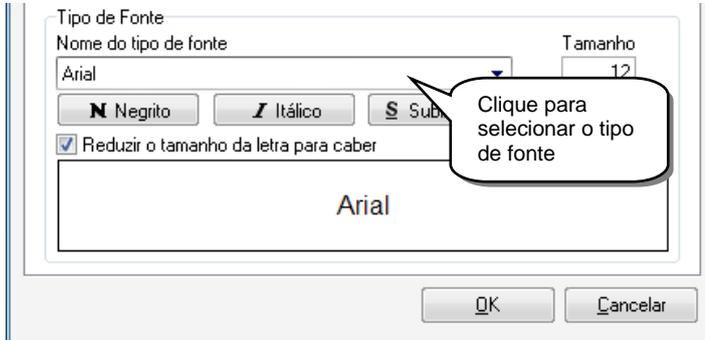


Figura 7.5.1.1



Figura 7.5.1.2

7.5.2 – Formatação do texto

A formatação do texto consiste em trabalhar o alinhamento horizontal ou vertical dentro da caixa do objeto, alterar o tamanho e a cor da fonte e deixar ou não o texto negrito, itálico ou sublinhado. Todas essas formatações podem ser realizadas através da barra de ferramentas superior (figura 7.5.2.1) ou através da janela “Propriedades” do objeto.

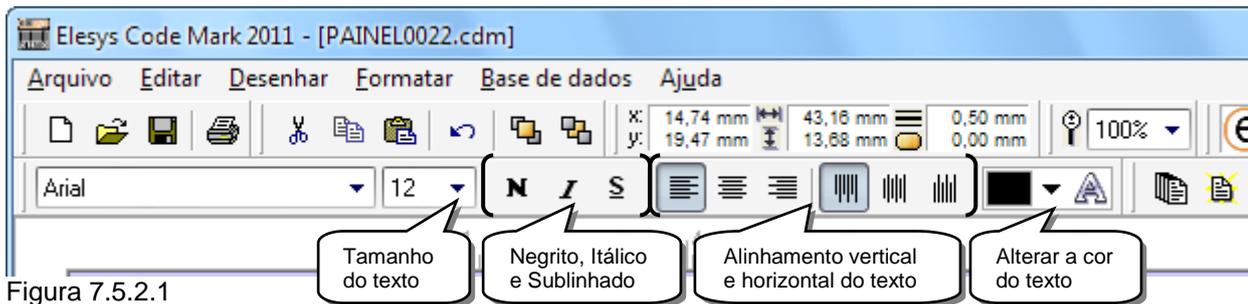


Figura 7.5.2.1

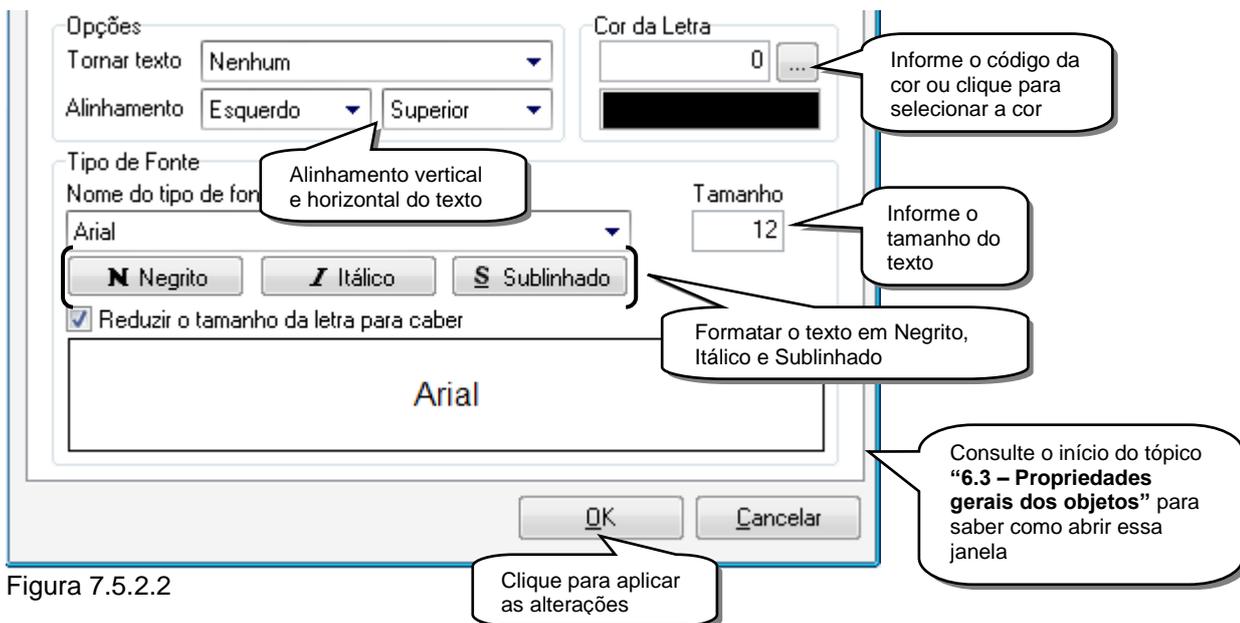


Figura 7.5.2.2

7.5.3 – Quebra de linha

O objeto texto possui um recurso que permite inserir várias linhas em uma única caixa. Ativar essa função poderá ser feita apenas através da janela “Propriedades” do objeto. Uma vez que a janela esteja aberta, localize e marque a opção “Permitir várias linhas” no grupo “Quebra de linhas”.

Com o recurso de quebra de linha ativado, o campo “Texto” passará a aceitar várias linhas e o recurso de fontes de dados, que será explicado no tópico “8.1 – Fonte de dados” permanecerá desativado.

O campo passará a funcionar como um pequeno editor de textos onde para inserir uma nova linha, apenas tecla “Enter” no teclado. As teclas “Backspace” ou “Delete” podem ser utilizadas para apagar uma linha. Veja a figura 7.5.3.1 e 7.5.3.2 para entender o funcionamento.

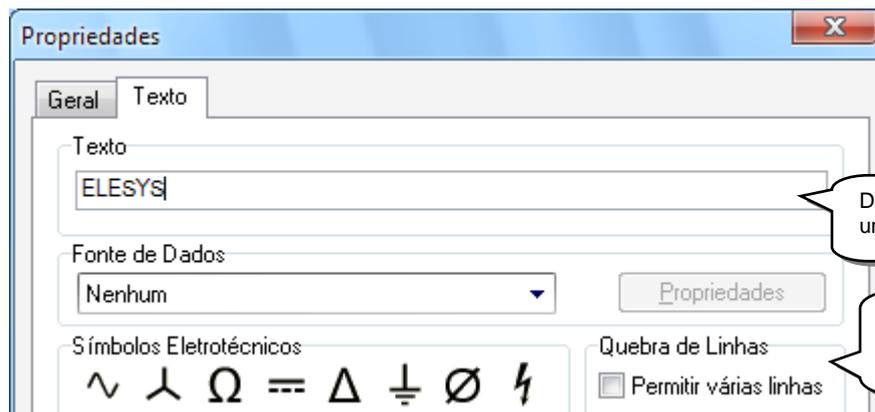


Figura 7.5.3.1

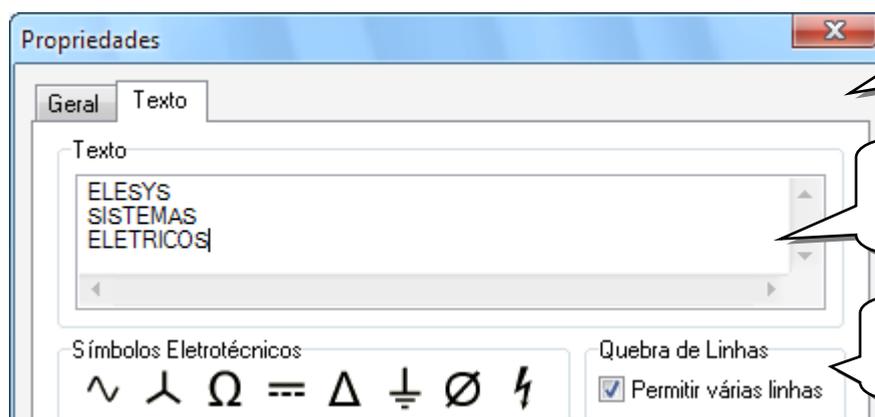


Figura 7.5.3.2

Quando ativado o recurso de quebra de linhas, é possível também definir o espaçamento entre elas, para isso, clique na guia “Geral” da janela “Propriedades” e informe em milímetros, no campo “Espaçamento entre textos”, a distância desejada entre as linhas. Veja a figura 7.5.3.3.

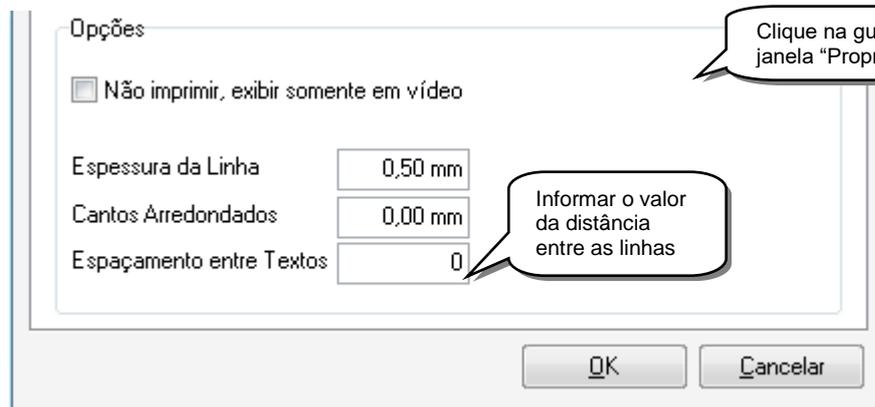


Figura 7.5.3.3

Veja o exemplo de uma caixa de texto com espaçamento zero e outra com espaçamento de 1,50 milímetros (figura 7.5.3.4).



Figura 7.5.3.4

7.5.4 – Autoajuste do texto

O autoajuste do texto é um recurso do software que permite ajustar automaticamente o tamanho do texto para que caiba dentro das dimensões da caixa onde foi digitado. Ele sempre será executado quando o texto possuir mais caracteres do que permite o espaço da caixa.

Ao inserir uma caixa de texto, por padrão o autoajuste do texto já estará ativado, mas poderá ser desativado a qualquer momento. Ativar ou desativar esse recurso poderá ser feito através da janela “Propriedades” do objeto (figura 7.5.4.1).

Nos objetos texto, o software diminui automaticamente o tamanho da fonte até que se encontre um tamanho onde todo o texto digitado caiba dentro das dimensões da caixa.

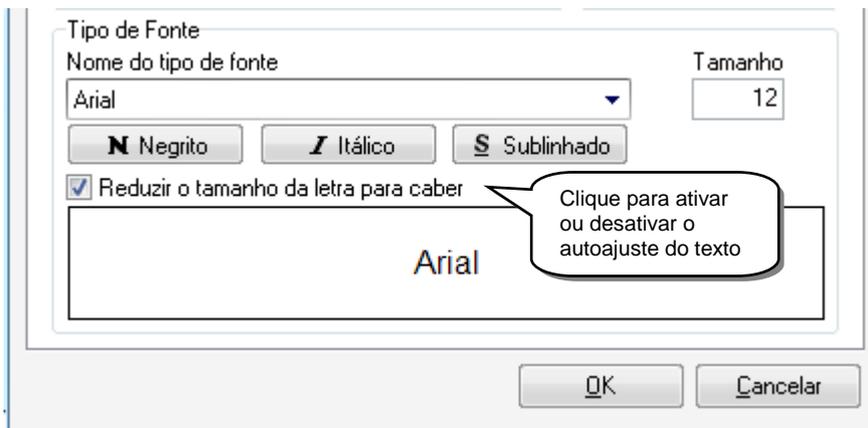


Figura 7.5.4.1

Veja abaixo um exemplo de duas caixas de texto em um trabalho, ambas possuem o mesmo texto com tamanho de fonte 30. Na primeira, com o autoajuste desativado, o texto excede o tamanho da caixa. Na segunda, com o autoajuste ativado, o texto se adapta ao tamanho da caixa.

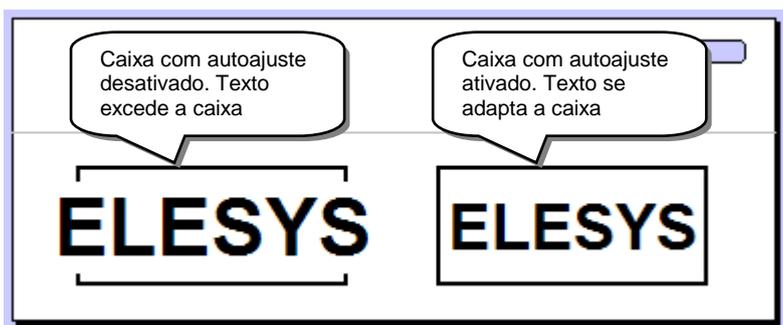


Figura 7.5.4.2

7.5.5 – Símbolos eletrotécnicos

Esta ferramenta permite que sejam impressos caracteres especiais nas etiquetas. Ela poderá ser acessada através do grupo “Símbolos Eletrotécnicos” localizado na janela “Propriedades” do objeto texto (figura 7.5.5.1).

Na primeira vez que um símbolo for inserido, o software efetuará a instalação deste recurso. Siga o assistente de instalação que será exibido em tela.

Para inserir um símbolo, coloque o cursor dentro do campo “Texto”, no local que se deseja inserir o símbolo, na sequência, clique sobre o símbolo desejado.

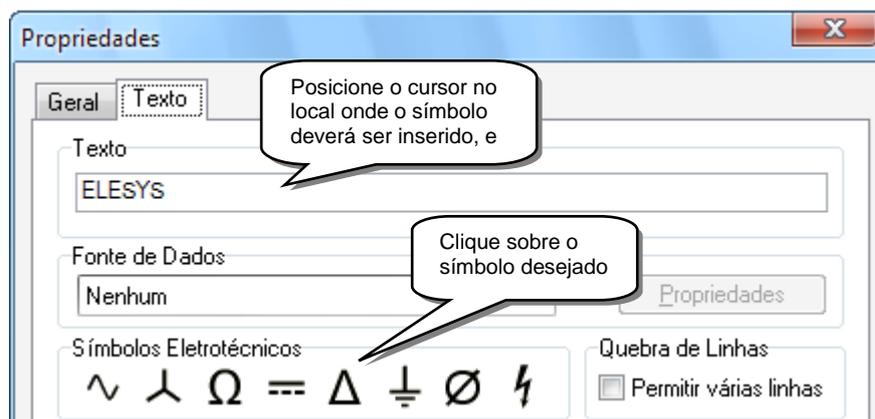


Figura 7.5.5.1

Os símbolos eletrotécnicos serão visualizados e impressos corretamente, se a fonte selecionada na caixa de texto for a “Elesys”, “Elesys Narrow” ou “Elesys Sans Serif”. Demais fontes não possuem os símbolos cadastrados.

7.6 – Inserir código de barras

Para inserir um objeto código de barras através do menu superior, selecione “Código de Barras” dentro do menu “Desenhar” (figuras 7.6.1) ou através da opção “Inserir código de barras” da barra de ferramentas inferior (figura 7.6.2).

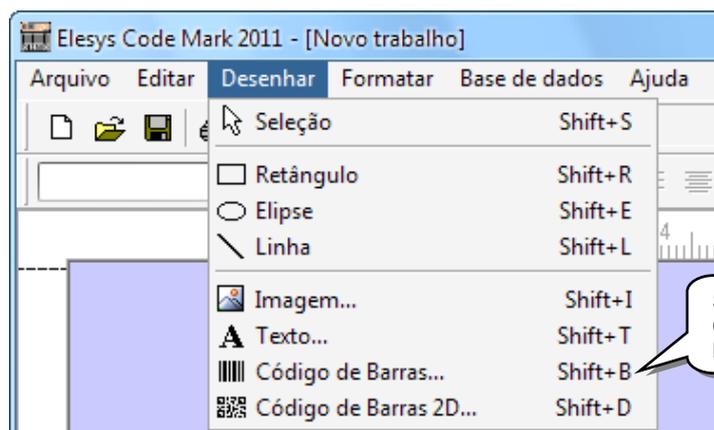


Figura 7.6.1

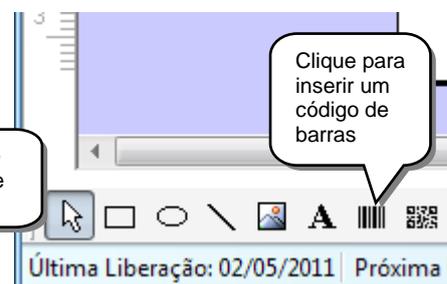


Figura 7.6.2

Logo após ser indicado o local da etiqueta onde o código de barras deverá aparecer, o software irá apresentar uma janela para que seja digitada informação. Digite o texto que será transformado em código de barras no campo chamado “Texto” (figura 7.6.3).

Se nenhum código de barra em específico for informado, o software irá transformar o texto digitado no código de barras “Code39”. Clique em “OK” para enviar o código de barras para o editor.

Mais informações sobre os tipos de código de barras disponíveis e como utilizá-los, será detalhado nos tópicos seguintes.

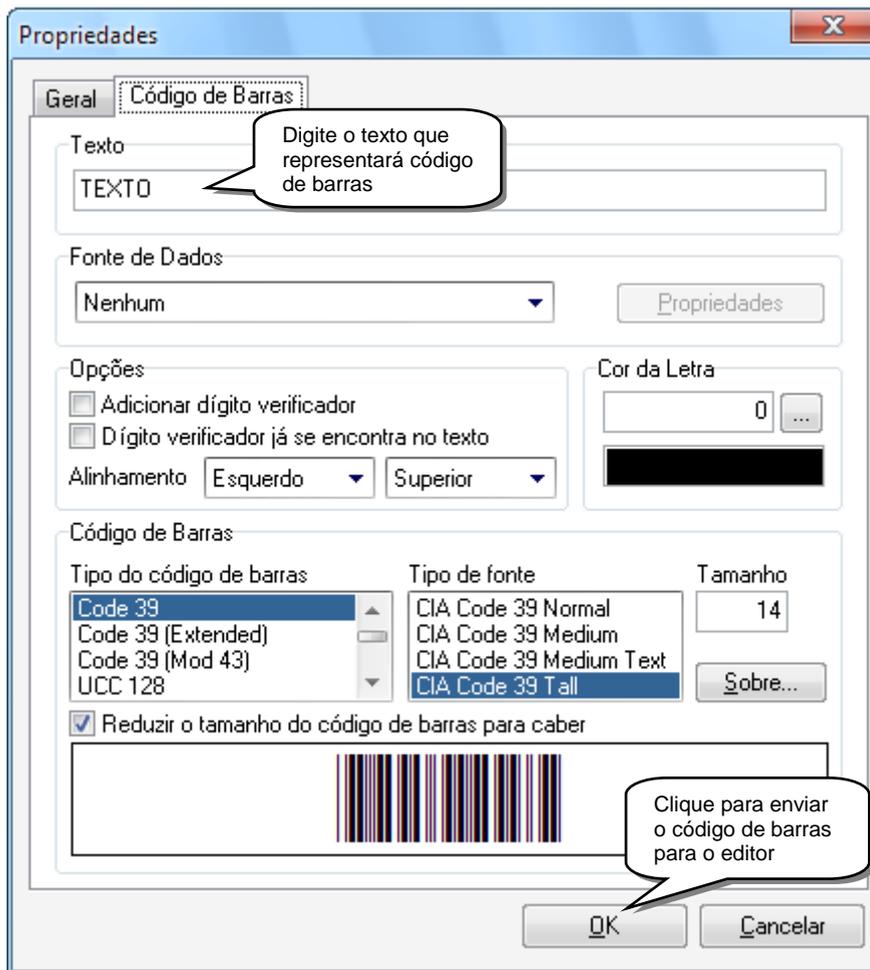


Figura 7.6.3

7.6.1 – Tipo de códigos de barras

O software permite aplicar ao objeto dezenas de tipos diferentes de códigos de barras e para diversos fins. Após a seleção de um objeto código de barras, seu tipo pode ser alterado através dos campos “Tipo do código de barras” e “Tipo de fonte” da janela “Propriedades” do objeto (figura 7.6.1.1).

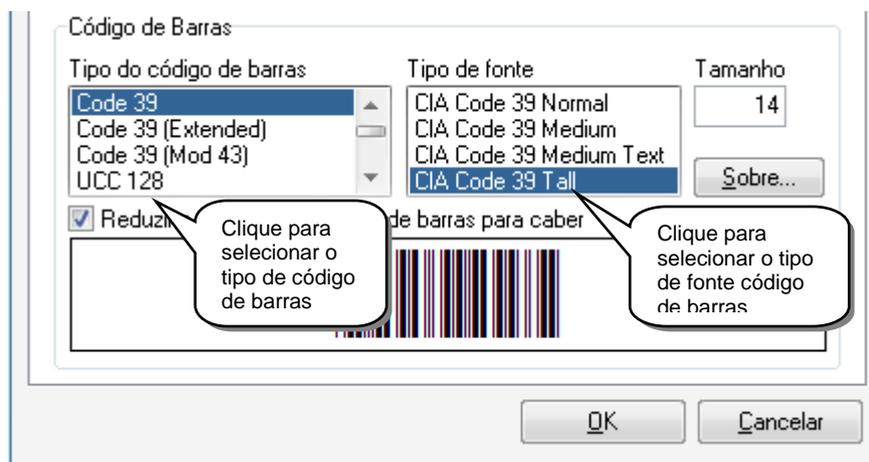


Figura 7.6.1.1

Veja a seguir os tipos de códigos de barras disponíveis e como eles podem ser utilizados na prática.

- **Code 39 (Code 3-of9)**

Dado: Alfanumérico, **Tamanho:** Variável, **Dígito Verificador:** Opcional.
 Texto: ELESYS2007



O Code 39 é capaz de codificar os caracteres; **0-9, A-Z** (Somente maiúsculo), **espaço** e 6 símbolos **-.\$/+%**.

Utiliza as fontes Cia Code 39 Normal, Cia Code 39 Medium, Cia Code 39 Medium Text e Cia Code 39 Tall.

- **Code 39 (Mod 43)**

Dado: Alfanumérico, **Tamanho:** Variável, **Dígito Verificador:** Requerido.
 Texto: ELESYS2007J



O Code 39 é capaz de codificar os caracteres; **0-9, A-Z** (Somente maiúsculo), **espaço** e 6 símbolos **-.\$/+%**.

Utiliza as fontes Cia Code 39 Normal, Cia Code 39 Medium, Cia Code 39 Medium Text e Cia Code 39 Tall.

- **UCC 128 / EAN 128 / Code 128**

Dado: Alfanumérico, **Tamanho:** Variável, **Dígito Verificador:** Opcional.
 Texto: 01234567890123456789



O UCC / EAN 128 / Code 128 pode codificar todos os caracteres ASCII (Números, Letras Maiúsculas, Letras Minúsculas, pontuação e códigos de controle)

Utiliza as fontes Cia Code 128 Normal, Cia Code 128 Medium Text e Cia Code 128 Tall.

- **UPC A / UPC A (+2) / UPC A (+5)**

Dado: Numérico, **Tamanho:** Fixo, **Dígito Verificador:** Requerido.
 Texto: 123456789012



O UPC A (Universal Product Code) é usado para codificar 11 dígitos mais o dígito verificador, totalizando 12 dígitos. O primeiro dígito identifica o país os 6 próximos indicam o código do fabricante e os 5 últimos é a identificação do produto pelo fabricante.

Um complemento de 2 ou 5 dígitos pode ser adicionado após o dígito verificador caracterizando os tipos UPC A (+2) e UPC A (+5) respectivamente.

Utiliza as fontes Cia UPC e Cia UPC Truncated.

- **UPC E / UPC E (+2) / UPC E (+5)**

Dado: Numérico, **Tamanho:** Fixo, **Dígito Verificador:** Requerido.

Texto: 1234565



O UPC E (Universal Product Code) é usado para codificar 6 dígitos mais o dígito verificador, totalizando 7 dígitos. O primeiro dígito será sempre 0 e no restante os zeros devem ser suprimidos. Para codificar **0783400009** deve ser informado apenas **078349**.

Um complemento de 2 ou 5 dígitos pode ser adicionado após o dígito verificador caracterizando os tipos UPC E (+2) e UPC E (+5) respectivamente.

Utiliza as fontes Cia UPC e Cia UPC Truncated.

- **ITF (Interleaved 2 of 5) / Interleaved 2 of 5 (Mod 10)**

Dado: Numérico, **Tamanho:** Variável, **Dígito Verificador:** Opcional.

Texto: 123456789012345



O ITF é o caminho mais rápido para imprimir código de barras numérico em tamanhos variáveis. O código de barras ITF deve possuir comprimento igualado. Você pode decidir o tamanho mais apropriado a sua necessidade e o sistema preenche automaticamente os comprimentos de tamanho ímpar com zeros à esquerda.

É o código utilizado pelos boletos do sistema bancário brasileiro.

Um dígito verificador no módulo 10 pode ser adicionado automaticamente, basta selecionar o tipo Interleaved 2 of 5 (Mod 10).

Utiliza as fontes Cia ITF Normal, Cia ITF Medium Text e Cia ITF Tall.

- **Code 93**

Dado: Alfanumérico, **Tamanho:** Variável, **Dígito Verificador:** Opcional.

Texto: YOURBARCODE, yourbarcode



O Code 93 é capaz de codificar os caracteres; **0-9, A-Z, a-z, espaço** e 6 símbolos **-.\$/+%**. Como os caracteres minúsculos não são padrões no Code 93, um controle especial foi inserido para permiti-los. Os resultados são longos códigos de barras como pode ser verificado acima. Utiliza as fontes Cia Code 93 Medium.

- **EAN 8**

Dado: Numérico, **Tamanho:** Fixo, **Dígito Verificador:** Requerido.

Texto: 12345670



O EAN 8 (European Article Number) é usado para codificar 7 dígitos numéricos mais o dígito verificador totalizando 8 dígitos.

Utiliza a fontes Cia EAN.

- **EAN 13 / EAN 13 (+2) / EAN 13 (+5)**

Dado: Numérico, **Tamanho:** Fixo, **Dígito Verificador:** Requerido.

Texto: 1234567890128



O EAN 13 (European Article Number) é usado para codificar 12 dígitos numéricos mais o dígito verificador totalizando 13 dígitos.

Um complemento de 2 ou 5 dígitos pode ser adicionado após o dígito verificador caracterizando os tipos EAN 13 (+2) e EAN 13 (+5) respectivamente.

Utiliza a fonte Cia EAN.

- **Codabar**

Dado: Numérico, **Tamanho:** Variável, **Dígito Verificador:** Opcional.

Texto: A123456A



O Codabar é utilizado para dados numéricos e os símbolos **-\$/.+**. As letras ABCD são usadas para iniciar e terminar os números. Normalmente o início e o término são a mesma letra. Utiliza as fontes Cia Codabar Normal, Cia Codabar Medium, Cia Codabar Medium Text e Cia Codabar Tall.

- **ISSN**

Dado: Numérico, **Tamanho:** Fixo, **Dígito Verificador:** Requerido.

Texto: 055123456789503



O ISSN é o único código de barras utilizado na impressão de revistas e jornais. Possui a mesma estrutura do EAN13. É formado por 15 dígitos. Os 3 primeiros dígitos identificam o país, os 10 seguintes, incluindo o dígito verificador, identificam o jornal ou a revista e os 2 dígitos adicionais geralmente são utilizados para identificar o mês.

Utiliza a fonte Cia EAN.

- **ISBN / Bookland**

Dado: Numérico, **Tamanho:** Fixo, **Dígito Verificador:** Requerido.

Texto: 977159368900250014



O ISBN / Bookland são utilizados na impressão de livros. Possui a mesma estrutura do EAN13. São formados por 18 dígitos. Os 3 primeiros dígitos identificam o país, os 10 seguintes, incluindo o dígito verificador, identificam o livro e os 5 dígitos adicionais geralmente são utilizados para identificar o preço. Utiliza a fonte Cia EAN.

- **POSTNET**

Dado: Numérico, **Tamanho:** Variável, **Dígito Verificador:** Opcional.
Texto: 07052



O PostNet (Postal Numeric Encoding Technique) são usados pelos correios para identificar o número do CEP. São utilizados somente números e eventuais caracteres não numéricos serão ignorados na montagem do código de barras. Utiliza a fonte Cia PostNet.

7.6.2 – Dígito Verificador

Alguns tipos de código de barra são obrigados a possuir um dígito verificador para sua validação. Sem esse dígito, a leitora não irá reconhecê-lo.

Para atender a essa necessidade, o software possui um recurso que gera e adiciona esse dígito ao texto de código de barra digitado, para isso, é necessário marcar a opção “Adicionar dígito verificador”. Caso o dígito verificador já tenha sido digitado, ou seja, já faça parte do código digitado pelo usuário, o software precisa ser informado, então, é necessário marcar a opção “Dígito verificador já se encontra no texto” (figura 7.6.2.1).

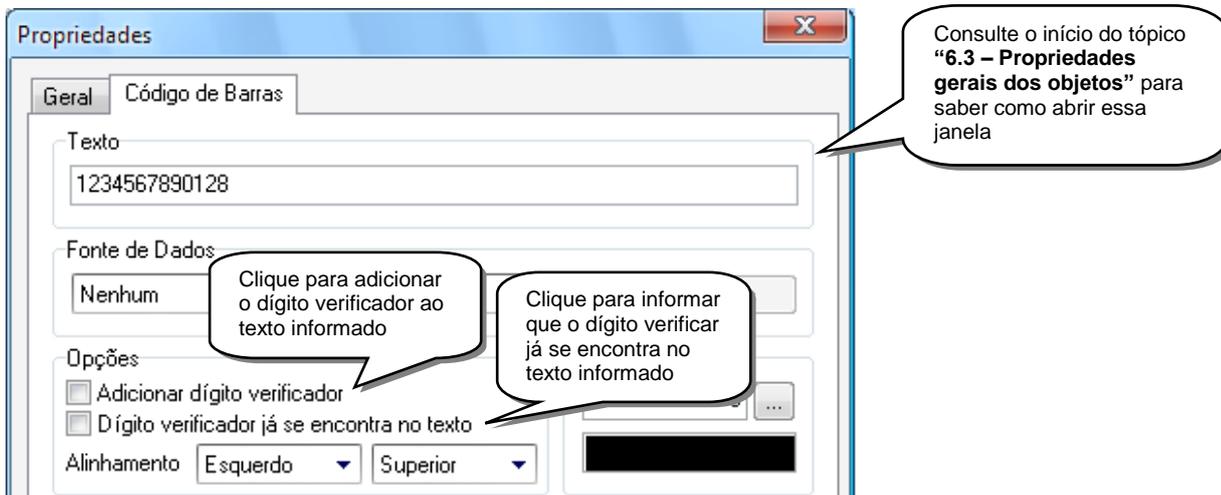


Figura 7.6.2.1

Veja abaixo um exemplo de código de barras onde o texto não possui um dígito verificador e o mesmo foi calculado e adicionado pelo software.

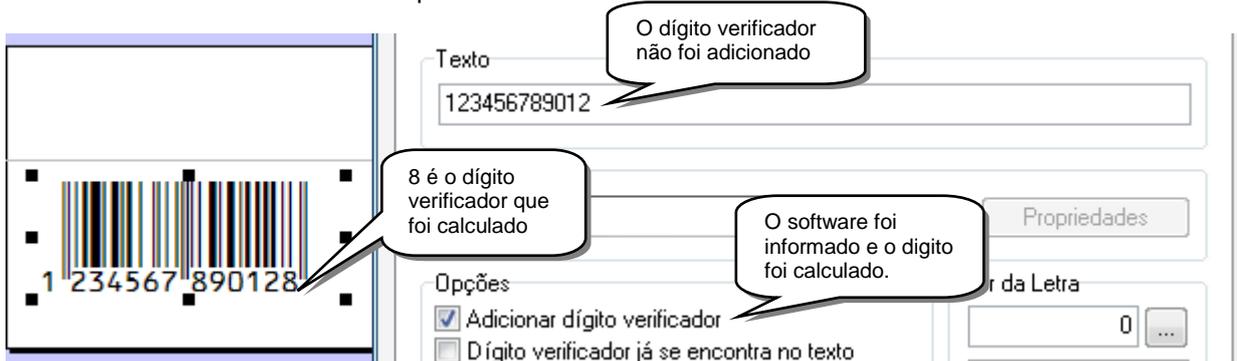


Figura 7.6.2.2

Agora veja abaixo um exemplo de código de barras onde o texto já foi digitado com o dígito verificador.

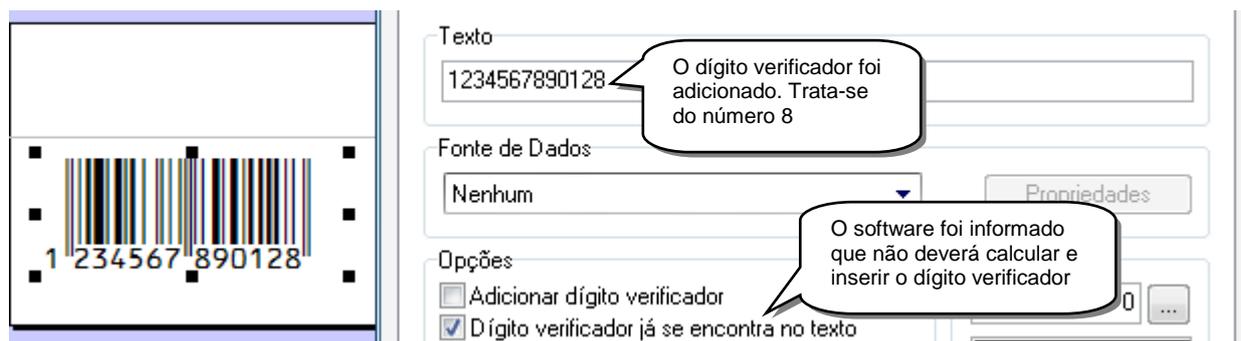


Figura 7.6.2.3

O dígito verificador não é um número qualquer, ele é calculado com base no valor dos outros números que compõem o código de barras. A fórmula desse cálculo varia de acordo com o código de barras selecionado.

Um código de barras já virá com o dígito verificador caso ele tenha sido extraído de outro software, que já o tenha calculado, ou se esse mesmo código de barras tenha sido lido de uma etiqueta utilizando uma leitora.

7.6.3 – Formatação do código de barras

A formatação do texto consiste em trabalhar o alinhamento horizontal ou vertical dentro da caixa do objeto e alterar o tamanho e a cor da fonte. Todas essas formatações podem ser realizadas através da barra de ferramentas superior (figura 7.6.3.1) ou através da janela “Propriedades” do objeto.

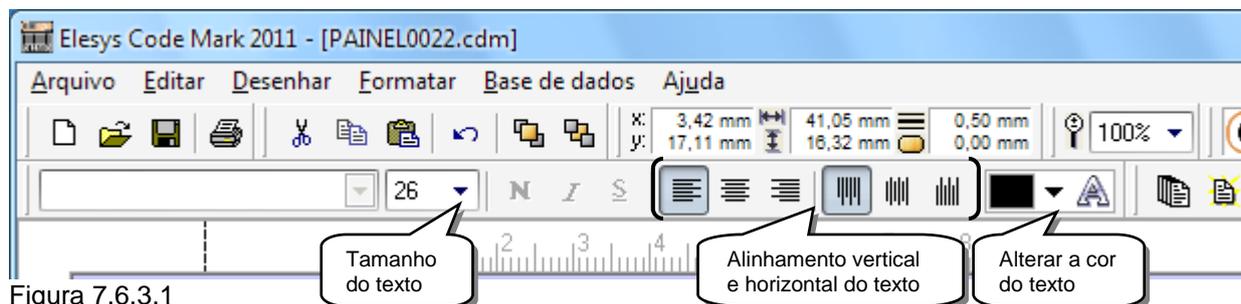


Figura 7.6.3.1

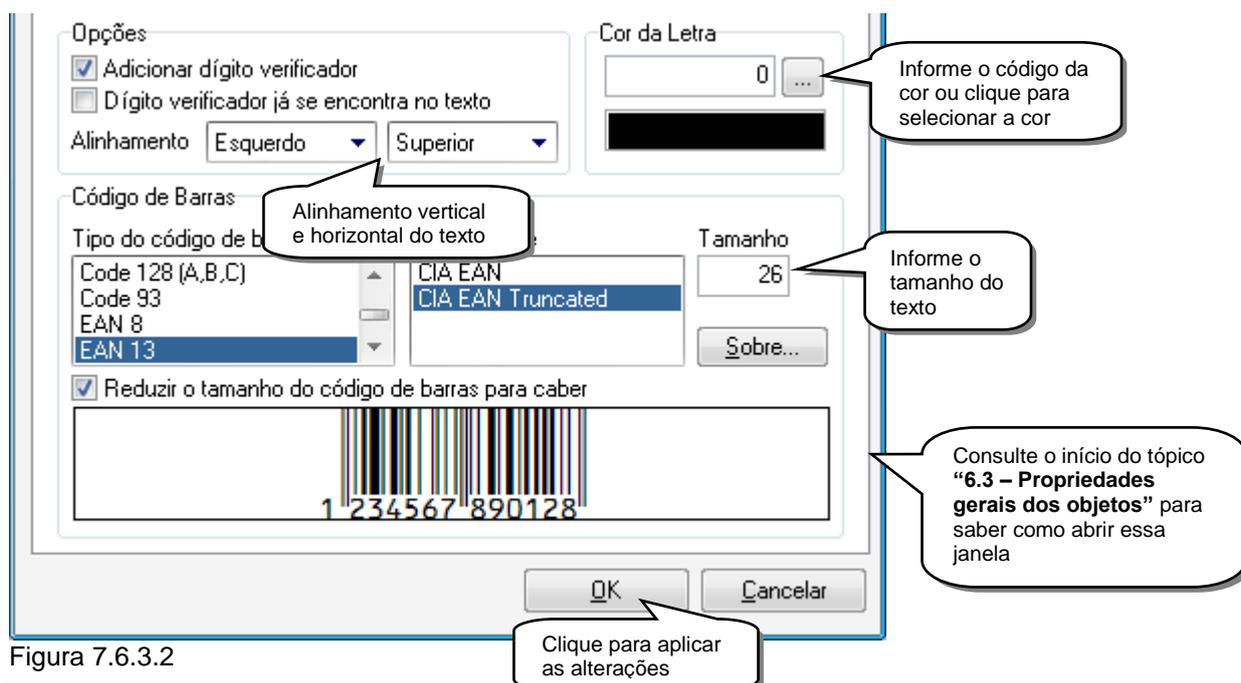


Figura 7.6.3.2

7.6.4 – Autoajuste do código de barras

O autoajuste é um recurso do software que permite ajustar automaticamente o tamanho do código de barras para que caiba dentro das dimensões da caixa onde foi digitado. Ele sempre será executado quando o texto possuir mais caracteres do que permite o espaço da caixa.

Ao inserir um código de barras, por padrão o autoajuste já estará ativado, mas poderá ser desativado a qualquer momento. Ativar ou desativar esse recurso poderá ser feito através da janela “Propriedades” do objeto (figura 7.6.4.1).

No objeto código de barras, o software diminui automaticamente o tamanho da fonte até que se encontre um tamanho onde todo o texto digitado caiba dentro das dimensões da caixa.

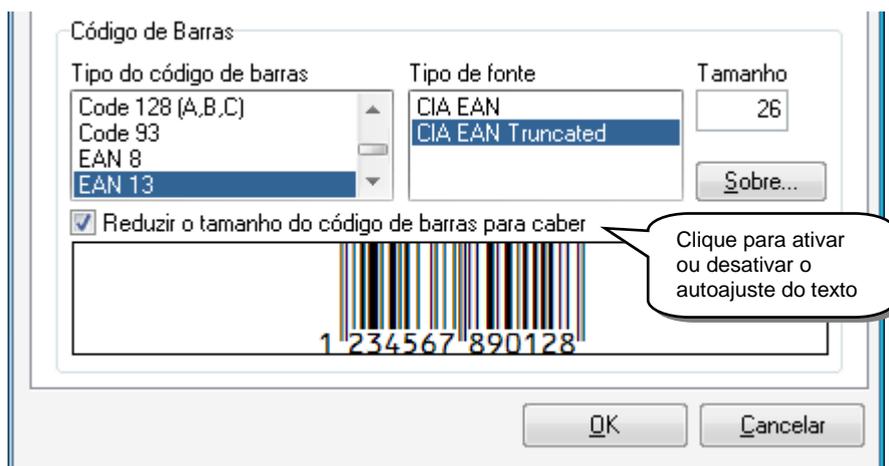


Figura 7.6.4.1

Veja abaixo um exemplo de duas caixas de texto em um trabalho, ambas possuem o mesmo texto com tamanho de fonte 30. Na primeira, com o autoajuste desativado, o texto excede o tamanho da caixa. Na segunda, com o autoajuste ativado, o texto se adapta ao tamanho da caixa.



Figura 7.6.4.2

7.6.5 – Erro no código de barras

Ao analisar o tópico “7.6.1 – Tipos de código de barras” pode se verificar que cada código de barra possui suas regras para que ele funcione.

Veja algumas regras que podem ser encontradas nos códigos de barras disponibilizados pelo software.

- Somente números são aceitos;
- Dígito verificador é obrigatório;
- A quantidade de dígitos deve ser seguida;
- Alguns códigos alfanuméricos não aceitam alguns caracteres;
- Alguns códigos alfanuméricos só aceitam caracteres maiúsculos;
- Alguns códigos numéricos devem obrigatoriamente iniciar e terminar com determinadas letras.

Uma vez que uma regra ou outra não foi respeitada na montagem do tipo de código de barras escolhido, uma mensagem de erro irá aparecer no local do código de barras. Veja a seguir um código de barra que possui erro em sua concepção.

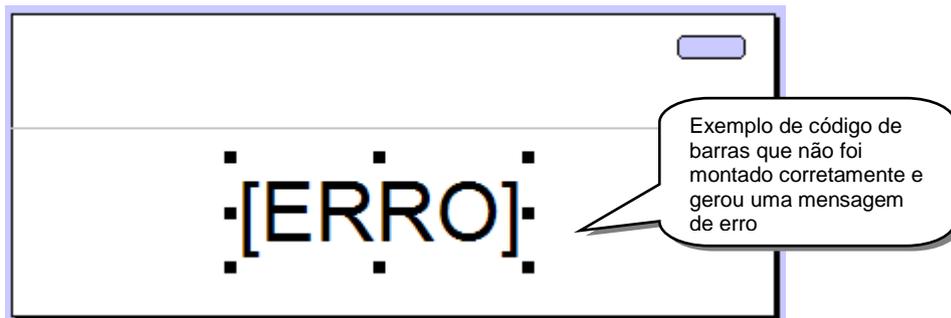


Figura 7.6.5.1

Em alguns casos onde a estrutura do código foi respeitada, mas o conteúdo é inválido, a mensagem de erro não será exibida, o que ocorrerá é que a leitora não irá ler o código gerado. Um exemplo clássico é informar um dígito verificar inválido em um código de barras que necessite de um.

Vamos tomar como exemplo o código de barras da figura 7.6.5.2. O valor completo do código é 1234567890128, onde o último dígito, 8, é o dígito verificador.

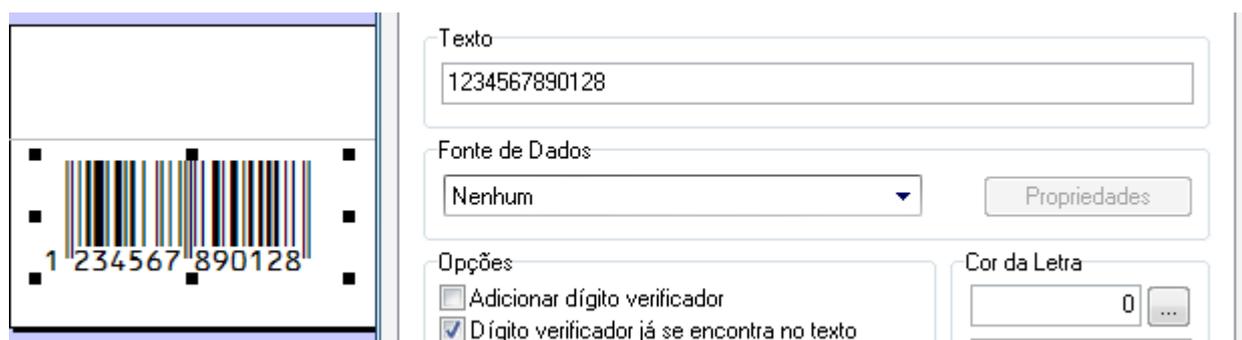


Figura 7.6.5.2

A seguir iremos substituir o 8 pelo 9.

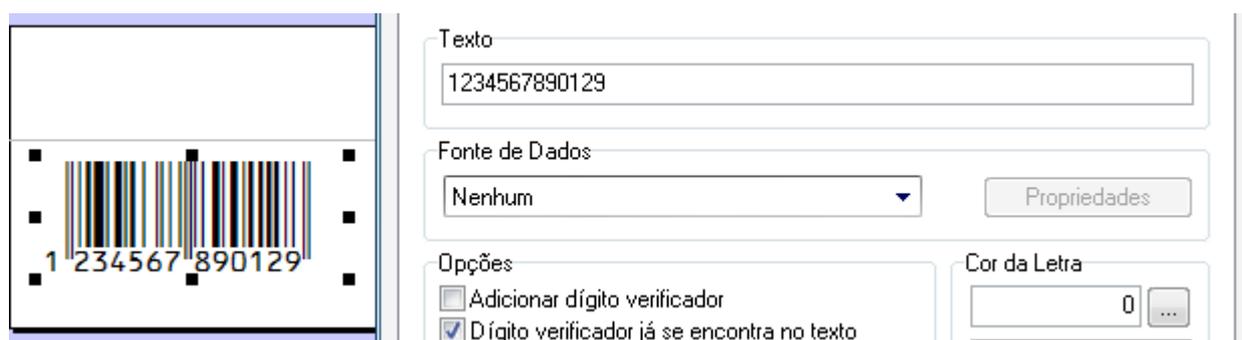


Figura 7.6.5.3

Veja que o software não apresentou a mensagem de erro e o código de barras foi gerado corretamente. Mas uma leitora de código de barras não conseguirá extrair a informação.

7.7 – Inserir código de barras 2D

O código de barra 2D é um conjunto de imagens simbólicas que carregam um bloco de texto de diversos tamanhos. Essa informação deve ser lida por um leitor de códigos de barra 2D.

Como sua representação ocorre tanto na horizontal quanto no sentido vertical existe a possibilidade de codificar uma maior quantidade de dados. Tornando este tipo de código de barras ideal para codificação de grandes de caracteres o que não é possível de se realizar em uma simbologia de código de barras linear. Apesar da maior capacidade de armazenamento deste tipo de código de barras o tamanho ocupado (área impressa) de um código de barras 2D é menor do que um código de barras linear, sendo possível criar código de barras bastante pequenos que podem ser utilizados por exemplo, para identificar circuitos eletrônicos.

Existem diversos tipos e formatos de códigos de barras 2D. Os três principais são o Data Matrix, PDF417 e o QR Code, todos suportados pelo Code Mark.

Para inserir um objeto código de barras através do menu superior, selecione “Código de Barras 2D” dentro do menu “Desenhar” (figuras 7.7.1) ou através da opção “Inserir código de barras” da barra de ferramentas inferior (figura 7.7.2).

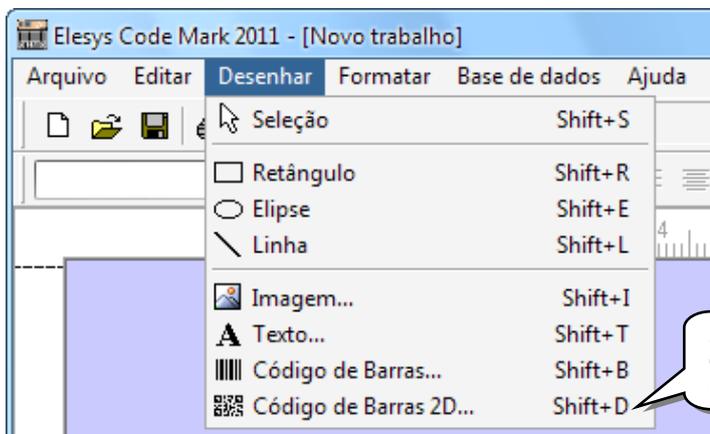


Figura 7.7.1

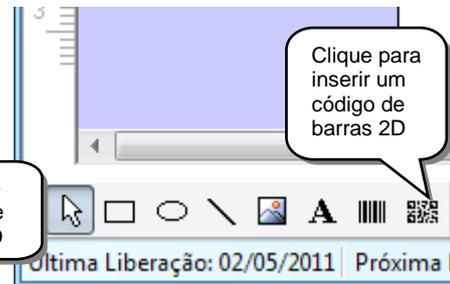


Figura 7.7.2

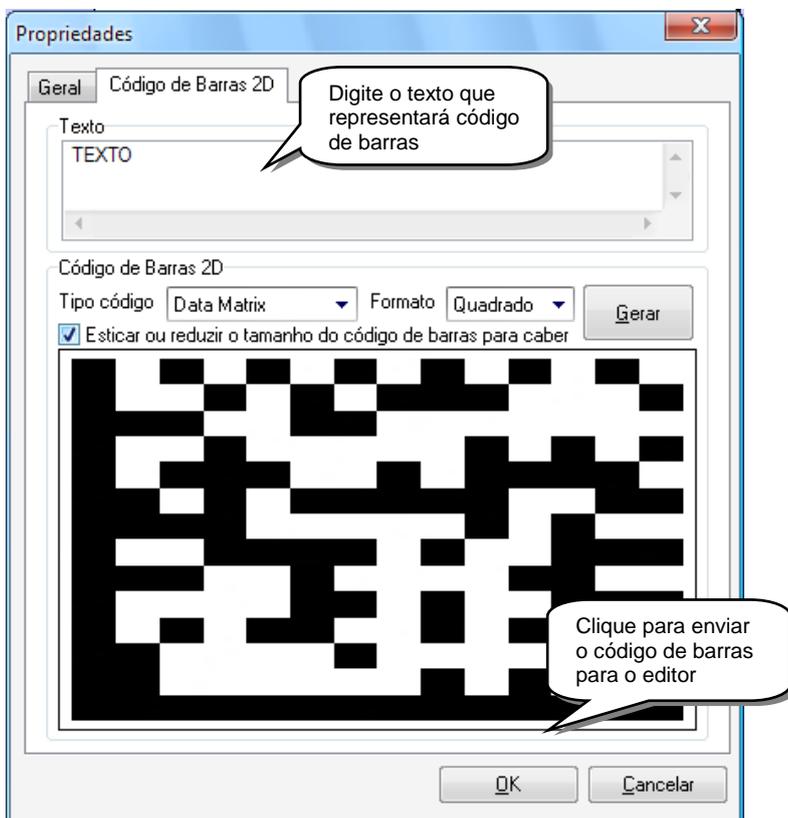


Figura 7.7.3

Logo após ser indicado o local da etiqueta onde o código de barras 2D deverá aparecer, o software irá apresentar uma janela para que seja digitada informação. Digite o texto que será transformado em código de barras no campo chamado “Texto” (figura 7.7.3).

Se nenhum código de barra em específico for informado, o software irá transformar o texto digitado no código de barras “Data Matrix”. Clique em “OK” para enviar o código de barras para o editor.

Mais informações sobre os tipos de código de barras disponíveis e como utilizá-los, será detalhado nos tópicos seguintes.

7.7.1 – Tipo de códigos de barras 2D

O software permite aplicar ao objeto três tipos diferentes de códigos de barras 2D, Data Matrix, PDF417 e o QR Code. Após a inserção de um objeto código de barras, seu tipo pode ser alterado através dos campos “Tipo do código” e “Formato” da janela “Propriedades” do objeto (figura 7.7.1.1).

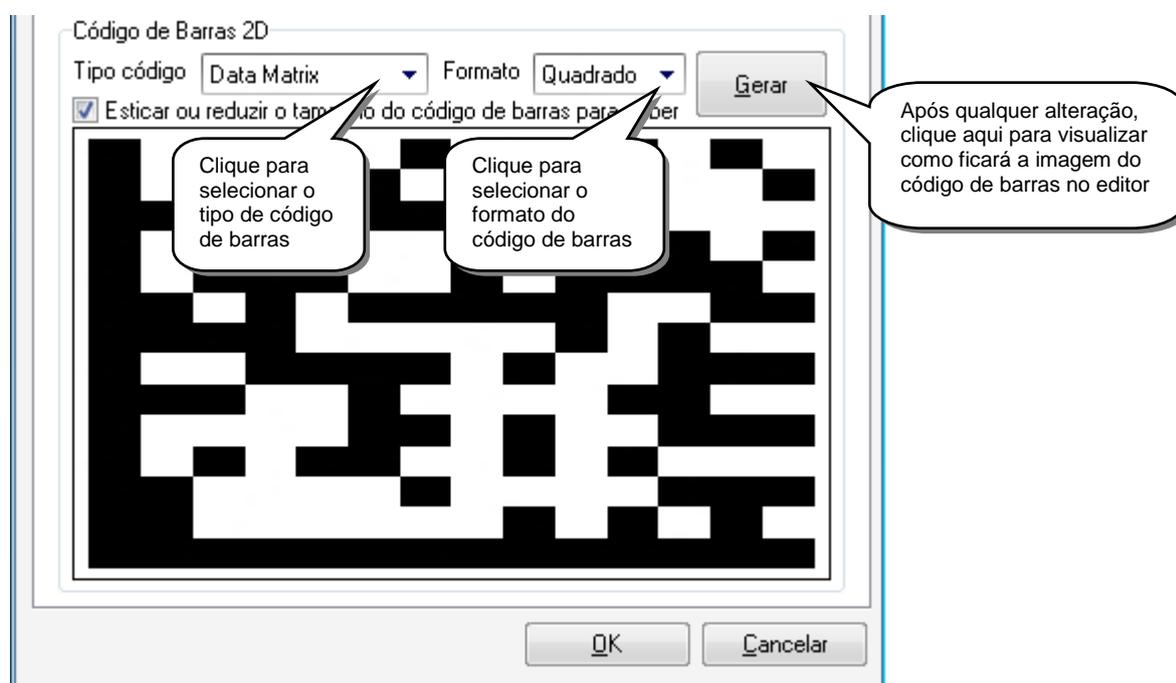


Figura 7.7.1.1

Veja a seguir os tipos de códigos de barras disponíveis e como eles podem ser utilizados na prática.

- **Data Matrix**

Data Matrix é uma simbologia de código de barras 2D (bidimensional) e que pode armazenar de 1 até cerca de 1.500 caracteres em sua versão quadrada e até 50 caracteres em sua versão retangular, mais compacta. Também conhecido por Data Matrix, ECC200 (terminologias em inglês).



A versão Data Matrix ECC200 suporta a verificação de erros de codificação avançada e algoritmos de correção (reed-solomon). Esses algoritmos permitem o reconhecimento de códigos de barras que estejam até 60% danificados.

Data Matrix está sendo usado para codificar a informação de produto e número de série em placas de classificação elétrica; para identificar instrumentos cirúrgicos no Japão, para identificar as lentes, circuitos impressos, e outros itens durante a fabricação.

Que tipo de dado pode ser codificado com a simbologia Datamatrix? O Data matrix é capaz de codificar uma grande variedade de dados como caracteres numéricos, alfabéticos, códigos de controle contendo uma grande quantidade de caracteres.

- **PDF 417**

PDF417, ou Portable Data File 417, é uma simbologia de código de barras 2D capaz de codificar DE 1 a 1.500 caracteres por etiqueta. Também conhecido por Portable Data File 417, PDF 417 (terminologias em inglês).



Grandes quantidades de texto e dados podem ser armazenados de forma segura e barata ao usar a simbologia PDF417. O símbolo impresso é composto por várias linhas de palavras-código linear empilhados. Cada palavra-chave representa 1 de 929 possíveis valores de um dos três grupos diferentes. Um cluster diferente é escolhido para cada linha, repetindo a cada três linhas.

Que tipo de dado pode ser codificado com a simbologia PDF 417? O PDF 417 é capaz de codificar uma grande variedade de dados como caracteres numéricos, alfabéticos.

- **QR Code**

QR Code é uma simbologia de código de barras de 2 D (bidimensional) lançado em 1994 com o objetivo principal de ser uma simbologia que fosse facilmente interpretado pelos equipamentos de decodificação (scanners). Esta simbologia também é conhecida pelos termos Denso Barcode, QRCode, Quick Response Code, JIS X 0510, ISO/IEC18004 (terminologias originais em inglês). Ele pode codificar de 1 a 2.900 caracteres por etiqueta.



Que tipo de dado pode ser codificado com a simbologia QR Code? QR Code é capaz de manipular todos os tipos de dados, tais como caracteres numéricos e alfabéticos, Kanji, Kana, Hiragana, símbolos binários e códigos de controle.

7.7.2 – Autoajuste do código de barras 2D

O autoajuste é um recurso do software que permite esticar ou reduzir automaticamente o tamanho do código de barras para que caiba dentro das dimensões da caixa onde foi desenhada.

Ao inserir um código de barras, por padrão o autoajuste já estará ativado, mas poderá ser desativado a qualquer momento. Ativar ou desativar esse recurso poderá ser feito através da janela “Propriedades” do objeto (figura 7.7.2.1).

No objeto código de barras, o software diminui automaticamente o tamanho da fonte até que se encontre um tamanho onde todo o texto digitado caiba dentro das dimensões da caixa.

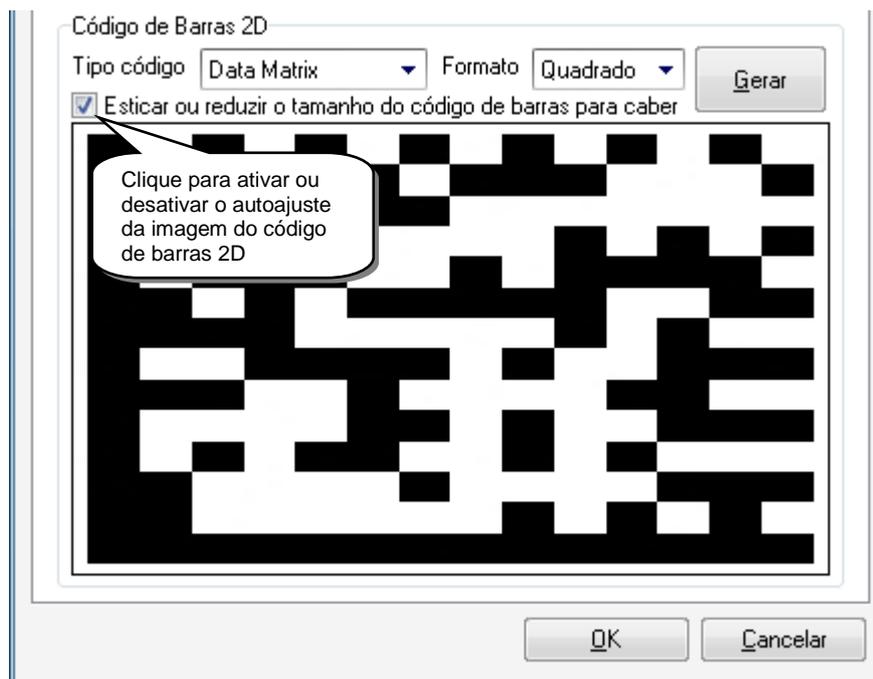


Figura 7.7.2.1

Veja abaixo um exemplo de duas imagens de códigos de barras 3D, ambas possuem o mesmo texto. Na primeira, com o autoajuste desativado, uma parte do código é cortada, pois excede o tamanho da caixa. Na segunda, com o autoajuste ativado, a imagem se adapta ao tamanho da caixa.

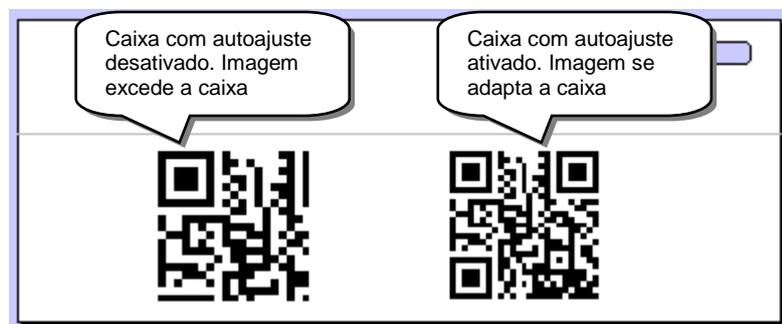


Figura 7.7.2.2

7.7.3 – Erro no código de barras 2D

Ao analisar o tópico “7.7.1 – Tipos de código de barras 2D” pode se verificar que cada código de barra possui suas regras para que ele funcione.

Veja algumas regras que devem ser seguidas nos códigos de barras 2D disponibilizados pelo software.

- Respeitar o tamanho máximo de caracteres que a simbologia comporta;
- Obrigatoriamente um texto deve ser informado;
- Informar somente caracteres numéricos e alfabéticos;
- Evite a utilização de acentos nas palavras, algumas simbologias não os processam corretamente;

Uma vez que uma regra ou outra não foi respeitada na montagem do tipo de código de barras escolhido, uma mensagem de erro irá aparecer no local do código de barras. Veja a seguir um código de barra que possui erro em sua concepção.

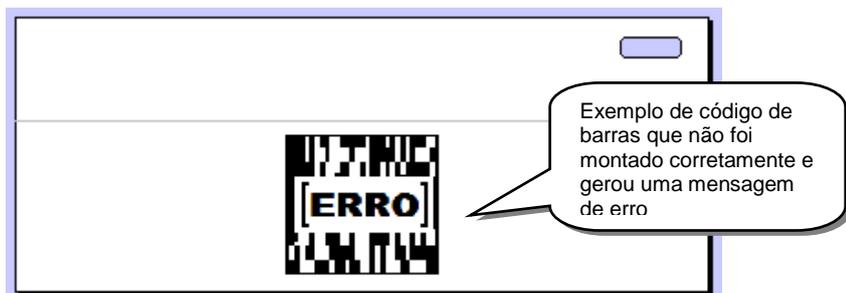


Figura 7.7.3.1

7.7.4 – Alinhamento e simetria no código de barras 2D

Ao inserir um código de barras 2D no editor, a montagem da caixa deve ser simétrica, ou seja, deixar retangular um código de barras que naturalmente deve ser quadrado, ou vice-versa, irá dificultar ou até mesmo invalidar a sua leitura através das leitoras de código de barras.

Veja abaixo alguns exemplos do que está correto ou errado ao desenhar a caixa do código de barras 2D.

- Data Matrix em seu formato quadrado



- Data Matrix em seu formato retangular



- PDF 417 em seu formato padrão



- QR Code em seu formato padrão



8 – FERRAMENTAS PARA AGILIZAR A EDIÇÃO DO TRABALHO

O software possui algumas ferramentas que auxiliam na edição dos dados do trabalho, agilizando o preenchimento dos textos.

Veja abaixo a lista das ferramentas que podem ser utilizadas. Informações detalhadas para cada item serão demonstradas nos próximos tópicos.

- Associar contadores numéricos, data e hora em objetos texto;
- Digitar o texto a ser impresso no momento da impressão;
- Armazenar textos em um banco de dados;
- Importar textos de arquivo para o banco de dados;
- Exportar os textos do banco de dados para arquivo.

8.1 – Fonte de dados

Pode se definir como fonte de dados a origem dos textos que serão utilizados pelo software para efetuar a impressão.

Vimos até agora que todo texto utilizado para demonstrativos de funções do sistema ou impressão foram digitados no campo “Texto” da janela “Propriedades”. Para agilizar a confecção e impressão de um trabalho, os textos a serem impressos não precisam ser digitados manualmente em cada caixa de texto, eles podem vir de algumas fontes de dados conforme a figura 8.1.1.

As fontes de dados podem ser associadas tanto a objetos texto quanto aos objetos de código de barras. Essa associação será feita através da janela de “Propriedades” dos respectivos objetos. Um vez que um objeto texto esteja associado a uma fonte de dados, o campo “Texto” deste objeto ficará desabilitado para edição.

Mais detalhes sobre como utilizar cada uma das fontes de dados, serão apresentados nos tópicos seguintes.

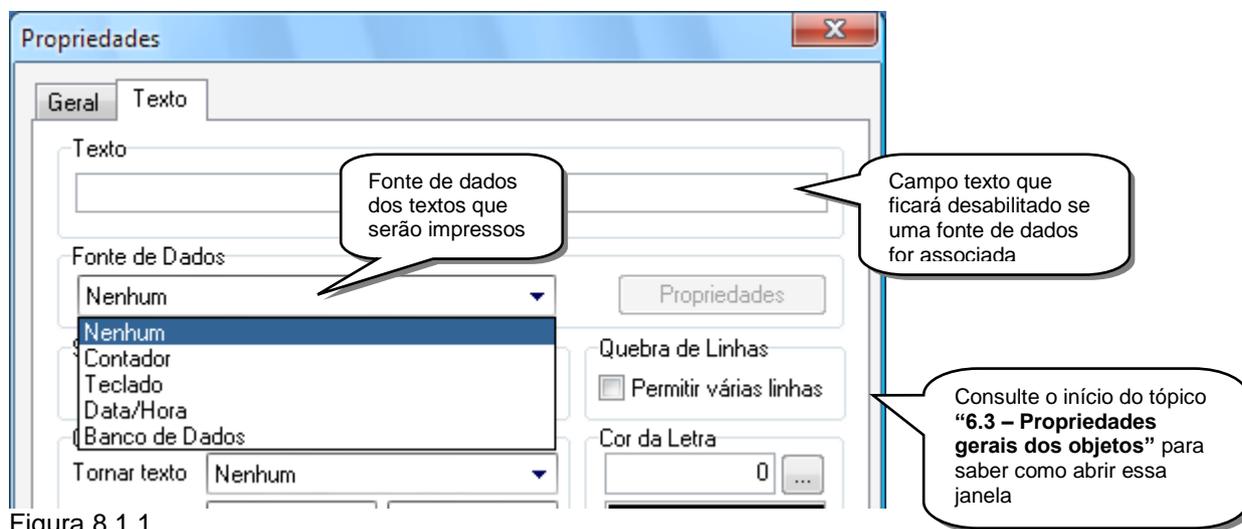


Figura 8.1.1

8.1.1 – Contador

O “Contador” é uma função que imprime uma sequência numérica que sempre será incrementada a cada etiqueta impressa.

Vamos imaginar que em um trabalho possuímos um objeto texto associado a um contador. Ao efetuar uma impressão desse trabalho e solicitar uma impressão de três cópias, a primeira cópia irá imprimir o número 1, a segunda cópia irá imprimir o número 2 e finalmente a terceira cópia irá imprimir o número 3.

Para trabalhar com contadores em um trabalho insira um objeto texto, na janela “Propriedades” localize o campo “Fonte de Dados” e selecione a opção “Contador” (figura 8.1.1.1).

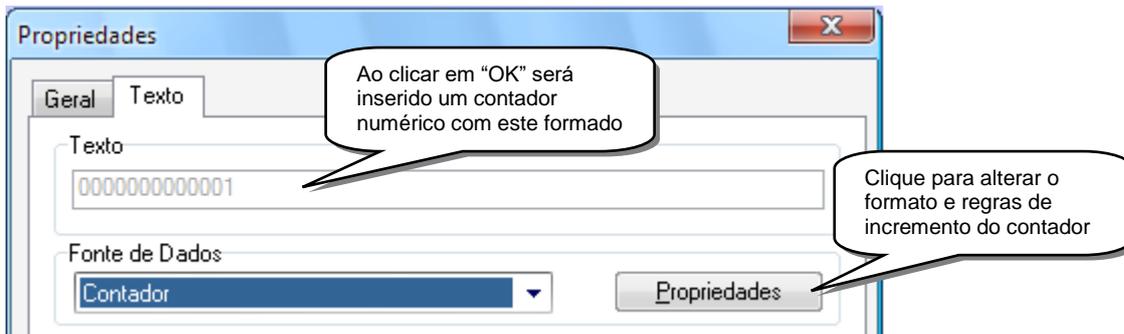


Figura 8.1.1.1

Se nenhuma modificação for realizada, o contador a ser inserido na etiqueta terá o formato do conteúdo do campo "Texto" da imagem anterior, iniciando a partir do número 1 e incrementando +1 a cada impressão.

Essa formatação e regra podem ser modificadas, basta clicar em "Propriedades". Uma janela chamada "Contador de Impressão" será exibida (figura 8.1.1.2). Informe o número de dígitos, se deseja manter os zeros à esquerda e o número inicial e final. Uma vez que o número final é atingido, o contador recomeça a partir do número inicial.

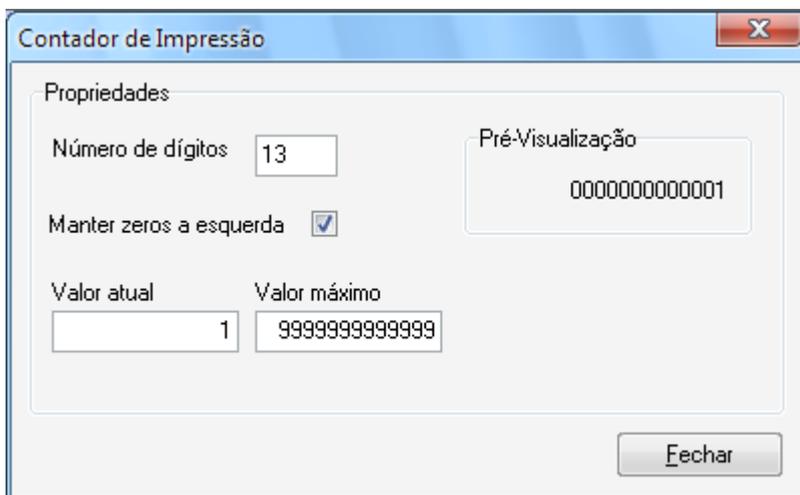


Figura 8.1.1.2

8.1.2 – Teclado

O "Teclado" é uma função onde o texto a ser impresso não será informado durante a edição e sim durante a impressão do trabalho.

Ao imprimir um trabalho que possua objetos textos associados a fonte de dados "Teclado", para cada objeto e cópia da impressão, o software irá apresentar uma janela para que o usuário digite o texto que será impresso para aquele objeto.

Para ativar esse recurso insira um objeto texto, na janela "Propriedades" localize o campo "Fonte de Dados" e selecione a opção "Teclado" (figura 8.1.2.1).

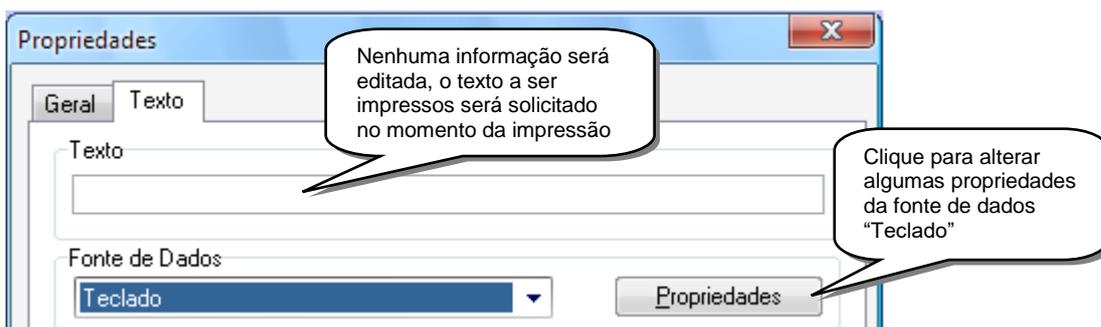


Figura 8.1.2.1

A janela que será apresentada no momento da impressão pode ser customizada, ou seja, nela poderá ser informado um texto padrão que já virá preenchido, caso o usuário não digite nada e poderá também ser informado um título de ajuda para que o usuário que esteja imprimindo o trabalho saiba o que deverá ser digitado.

Essa customização (figura 8.1.2.2) deverá ser feita através da janela “Inserção por Teclado” que é exibida ao clicar em “Propriedades” da janela “Propriedades” (figura 8.1.2.1).

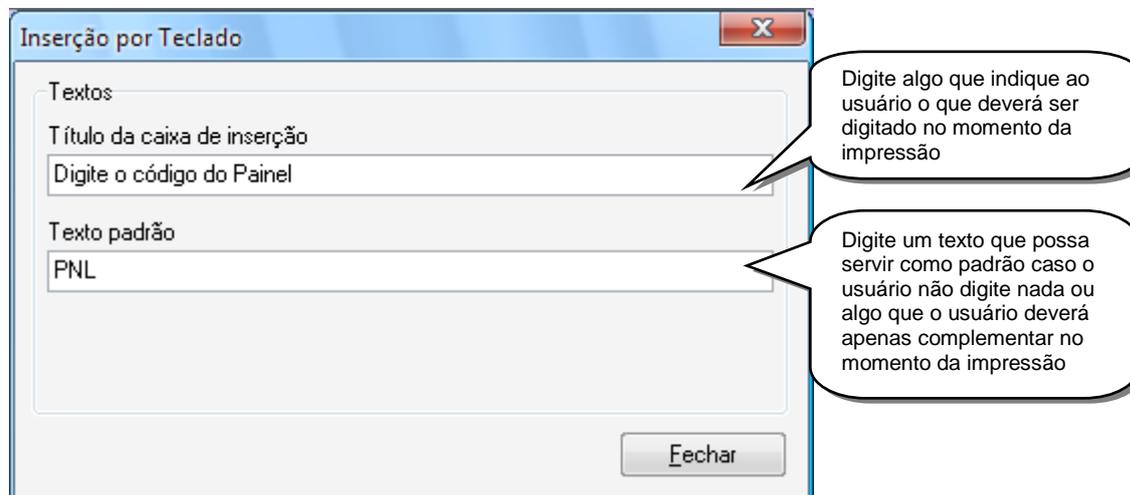


Figura 8.1.2.2

Ao imprimir esse trabalho de exemplo, a seguinte janela será apresentada (figura 8.1.2.3).

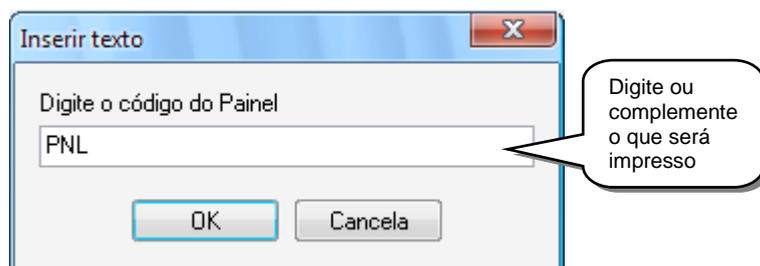


Figura 8.1.2.3

8.1.3 – Data/Hora

A fonte de dados “Data/Hora”, como o próprio nome já diz, é uma função que exibe e imprime a data ou a hora do sistema.

Para utilizar esse recurso em um trabalho insira um objeto texto, na janela “Propriedades” localize o campo “Fonte de Dados” e selecione a opção “Data/Hora” (figura 8.1.3.1).

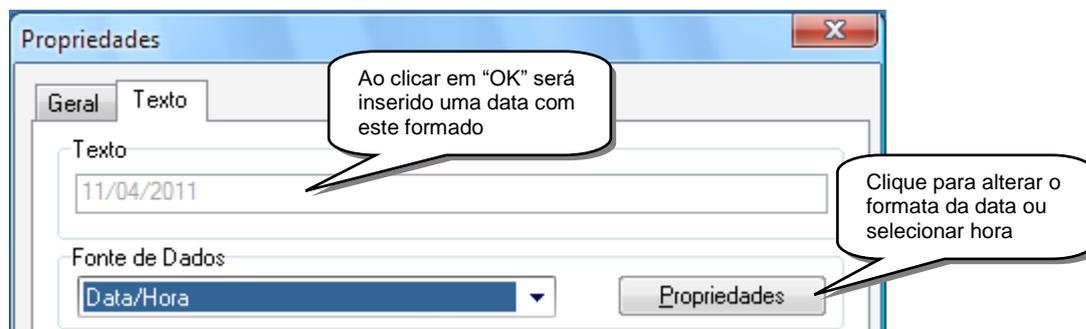


Figura 8.1.3.1

Se nenhuma modificação for realizada, a data a ser inserida na etiqueta terá o formato do conteúdo do campo “Texto” da imagem anterior.

Essa formatação de data ou a troca para que seja exibido a hora pode ser modificada, basta clicar em “Propriedades”. Uma janela chamada “Propriedades de Data/Hora” será exibida (figura 8.1.3.2). Selecione o formato e separador da data. Se a fonte de dados for trocada para hora, selecione também o formato da hora (figura 8.1.3.3).

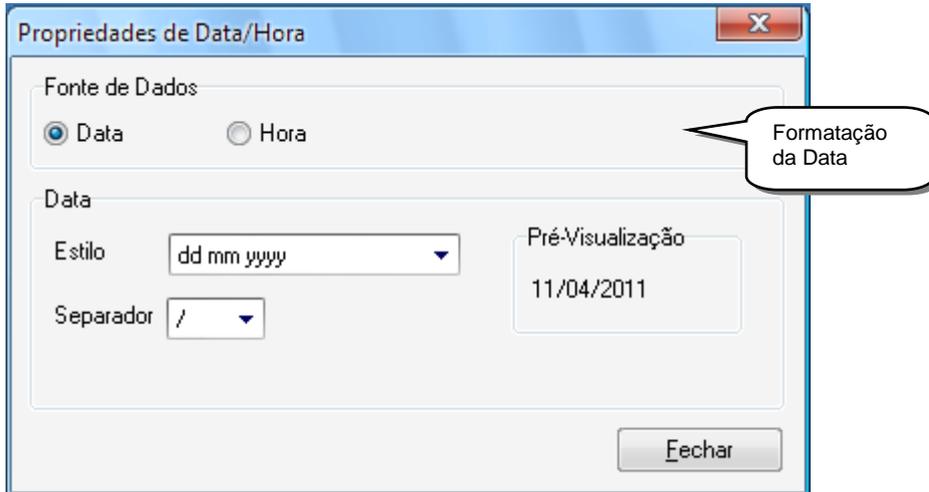


Figura 8.1.3.2

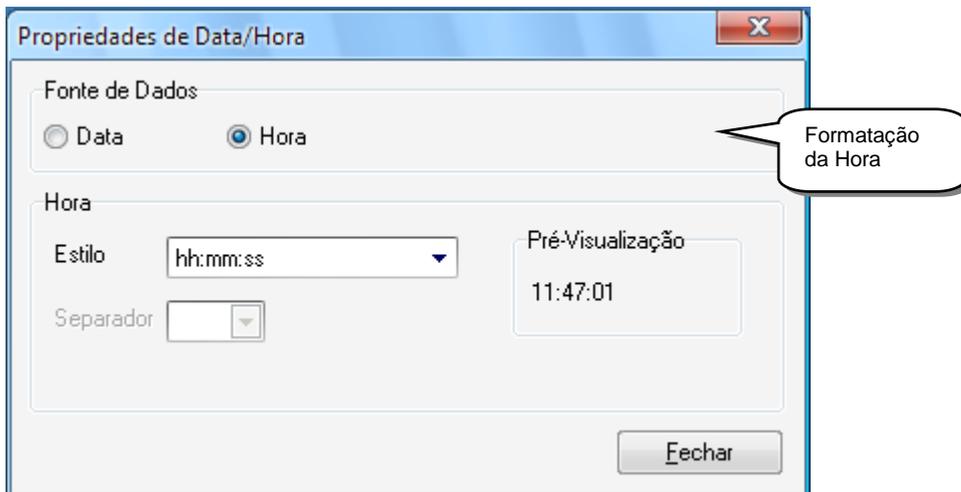


Figura 8.1.3.3

8.1.4 – Banco de Dados

O banco de dados do software é um local onde toda a informação a ser impressa poderá ficar armazenada, centralizada e depois associada aos objetos texto. Esta associação fará com que os textos do banco de dados sejam visualizados no editor e posteriormente impressos.

Para ter acesso ao banco de dados do software, selecione a opção “Editar Dados” dentro do menu “Base de Dados” (figuras 8.1.4.1) ou através da opção “Editar dados” da barra de ferramentas inferior (figura 8.1.4.2).

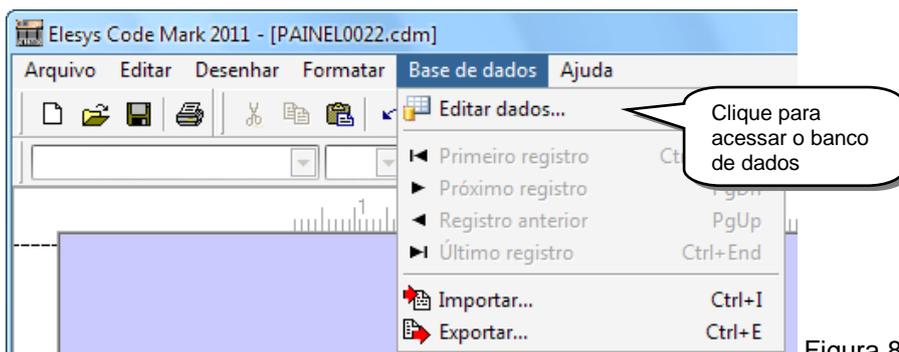


Figura 8.1.4.1

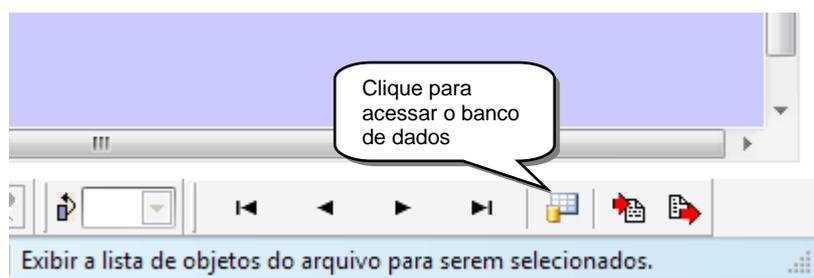


Figura 8.1.4.2

O banco de dados do software é muito similar a uma planilha do Excel onde é dividido em linhas e em colunas.

As colunas receberam o nome de “Campo” e são responsáveis por identificar o tipo de informação a ser armazenada. As linhas são chamadas de “Registros”, que são responsáveis por receber os dados identificados pelos campos.

Veja abaixo a tabela de dados e como editá-la (figura 8.1.4.3).

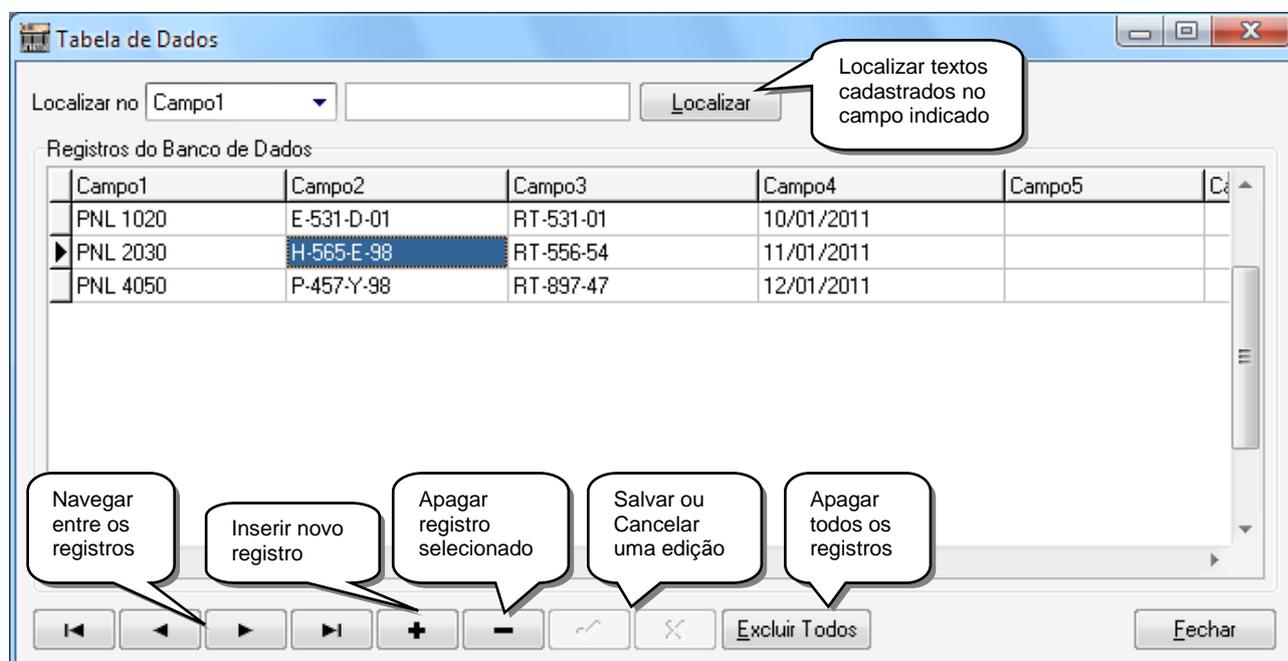


Figura 8.1.4.3

Veja um exemplo de estruturação dos dados nesta tabela, ou seja, quais foram os dados que cada campo recebeu

- Campo 1: Identificação do Painel
- Campo 2: Código do Desenho
- Campo 3: Código do Relatório de Teste
- Campo 4: Data do Teste

Cada linha ou registro do banco de dados, automaticamente ficará associado a uma seção a ser impressa, ou seja, como temos três linhas, três seções serão impressas.

É preciso agora inserir as caixas de texto associadas a cada campo preenchido do banco de dados, serão então quatro caixas de texto. Na janela “Propriedades” de cada caixa de texto, localize o campo “Fonte de Dados” e selecione a opção “Banco de Dados” (figura 8.1.4.4).

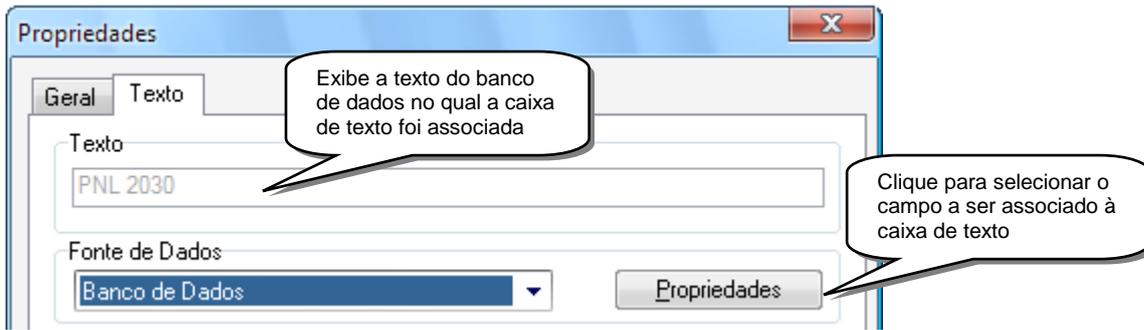


Figura 8.1.4.4

Se nenhuma modificação for realizada, o software irá associar a caixa de texto ao “Campo 1” do banco de dados, em nosso exemplo, estará associada ao Código do Painel.

Para associar a caixa de texto a outros campos do banco de dados, clique em “Propriedades” da janela “Propriedades” da caixa de texto. O software irá abrir uma janela chamada “Banco de Dados” para que seja selecionado o campo desejado (figura 8.1.4.5).

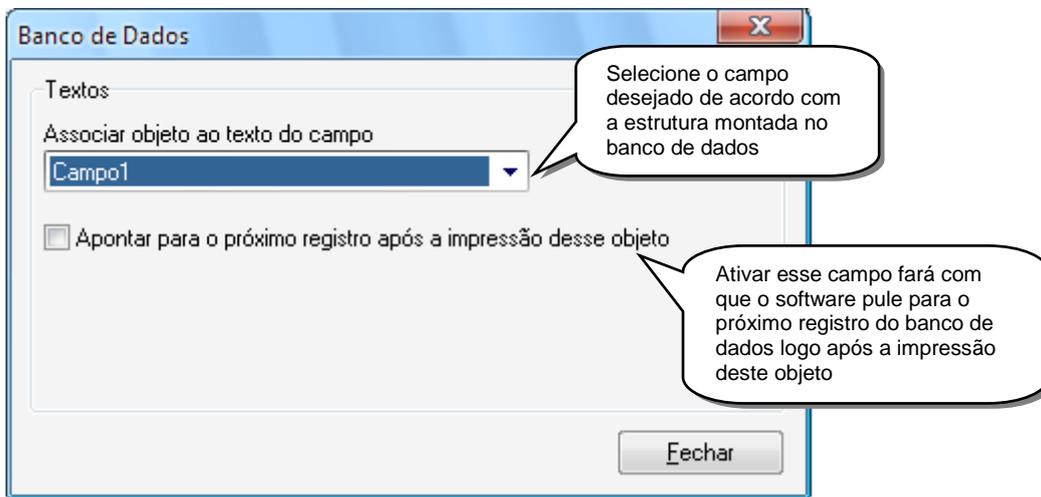


Figura 8.1.4.5

Associe cada uma das quatro caixas de texto adicionadas a um campo no banco de dados.

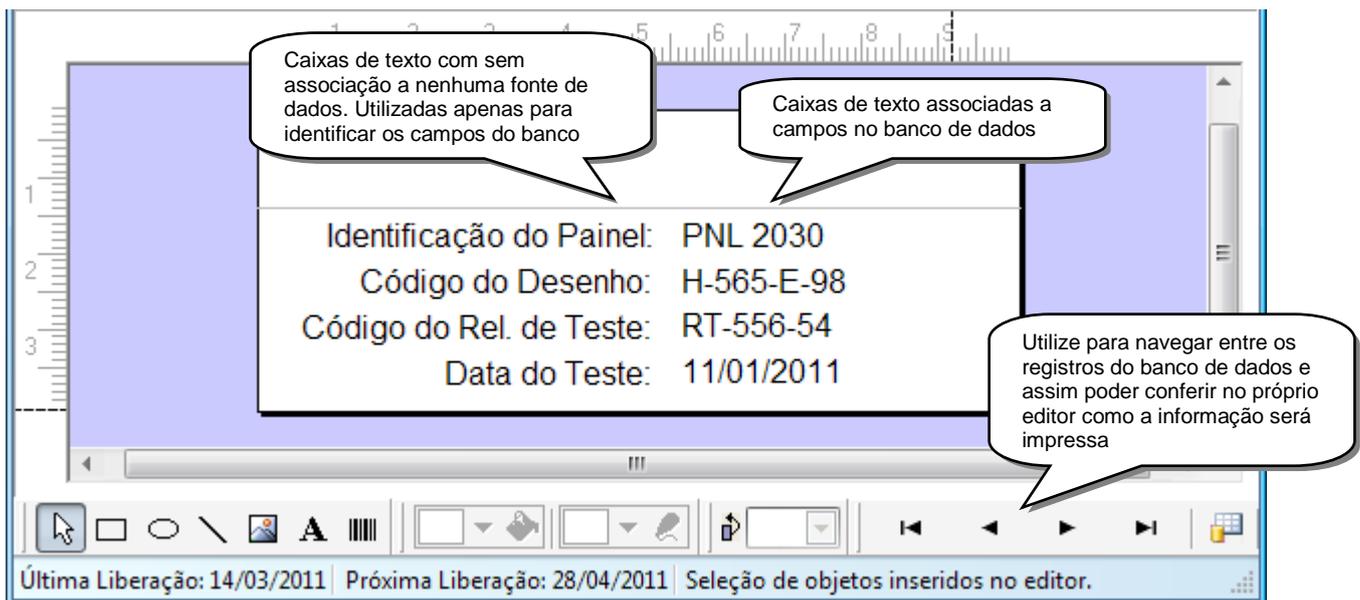


Figura 8.1.4.6

8.2 – Importação e exportação de dados

O software trabalha com importação e exportação de arquivos, ou seja, dados contidos em arquivos externos podem ser importados diretamente para o banco de dados do software, assim como os dados contidos no banco de dados podem ser exportados para arquivos externos.

Os dados para serem importados corretamente devem ser disponibilizados em arquivos no formato CSV, ou seja, arquivos texto com as colunas separadas por ponto e vírgula (;). Os arquivos gerados e exportados pelo software respeitam esse mesmo formato.

Esse formato de arquivo pode ser gerado e aberto pelo Microsoft Excel.

Veja abaixo a estrutura de um arquivo no formato CSV aberto no Bloco de Notas e também no Microsoft Excel.

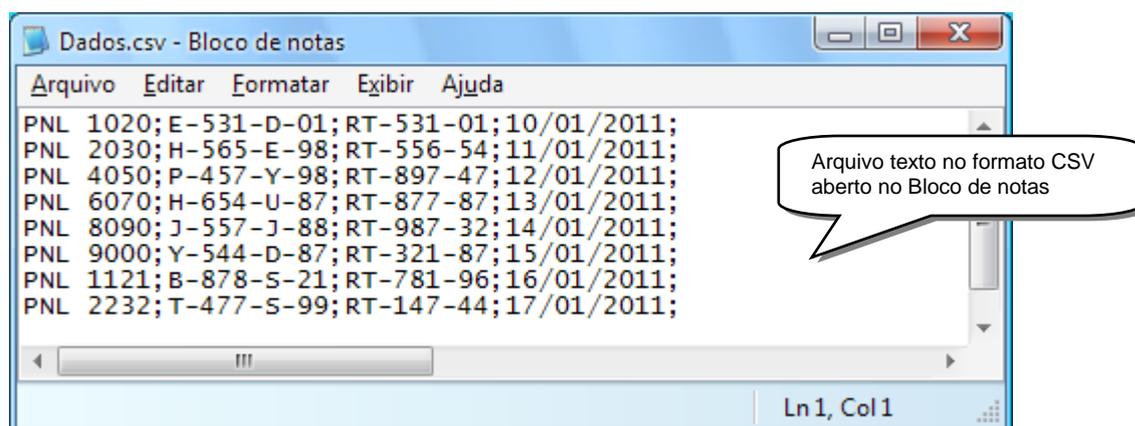


Figura 8.2.1

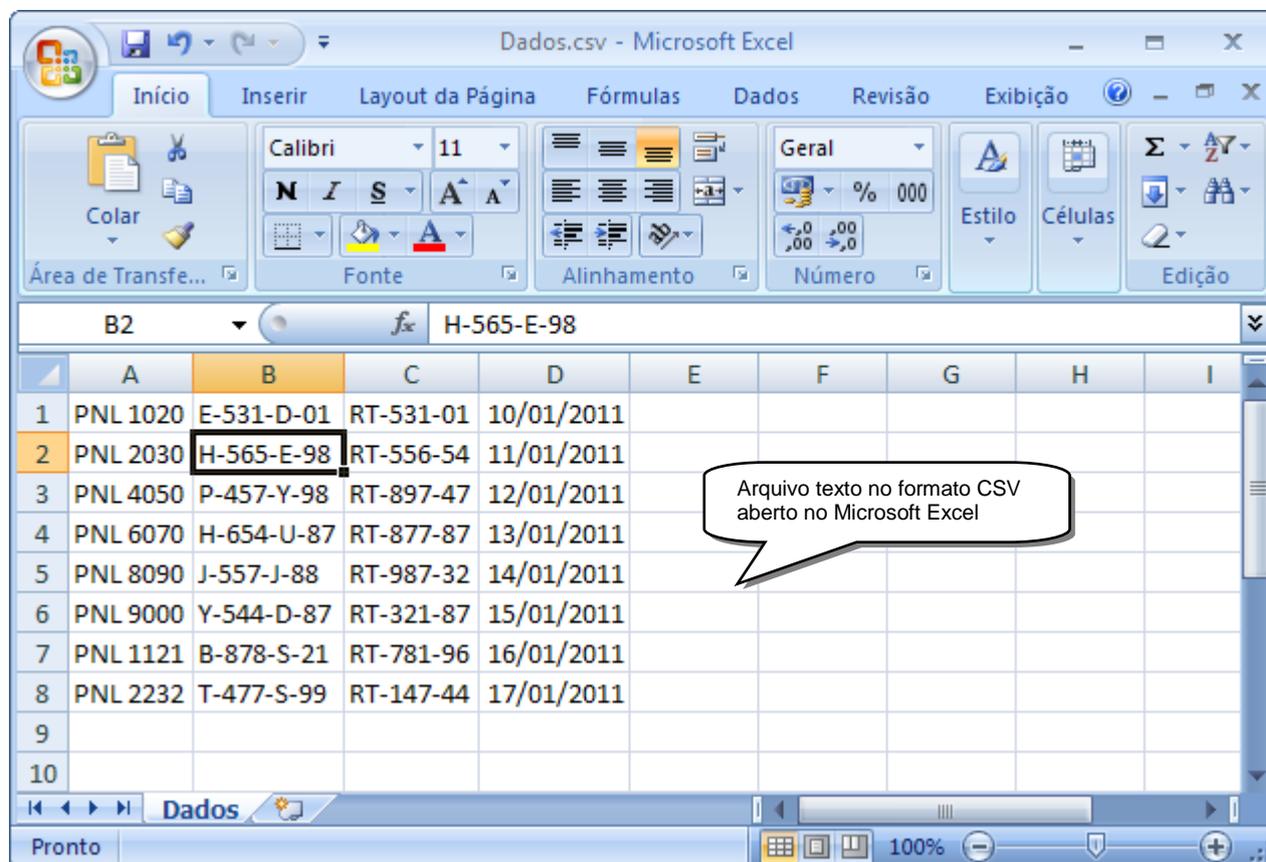


Figura 8.2.2

8.2.1 – Importar textos para o banco de dados

Para ter acesso a ferramenta de importação de textos para o banco de dados do software, selecione a opção “Importar” dentro do menu “Base de Dados” (figuras 8.2.1.1) ou através da opção “Importar dados” da barra de ferramentas inferior (figura 8.2.1.2).

Na janela que se abrir, localize e selecione o arquivo desejado, na sequência clique em “Abrir” para iniciar a importação (figura 8.2.1.3).

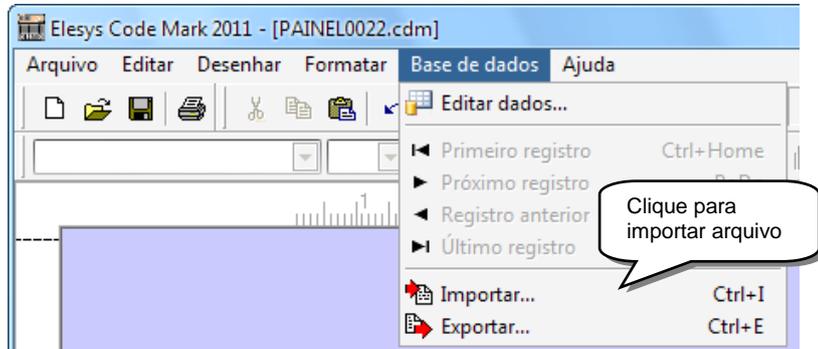


Figura 8.2.1.1

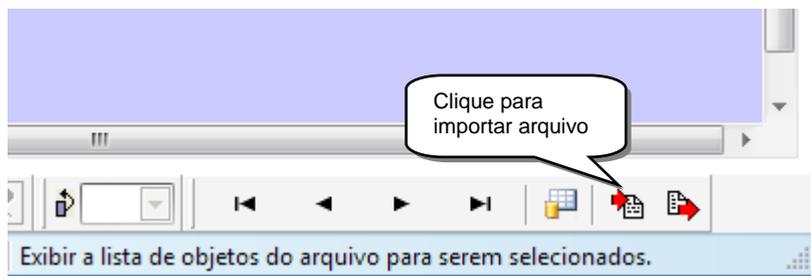


Figura 8.2.1.2

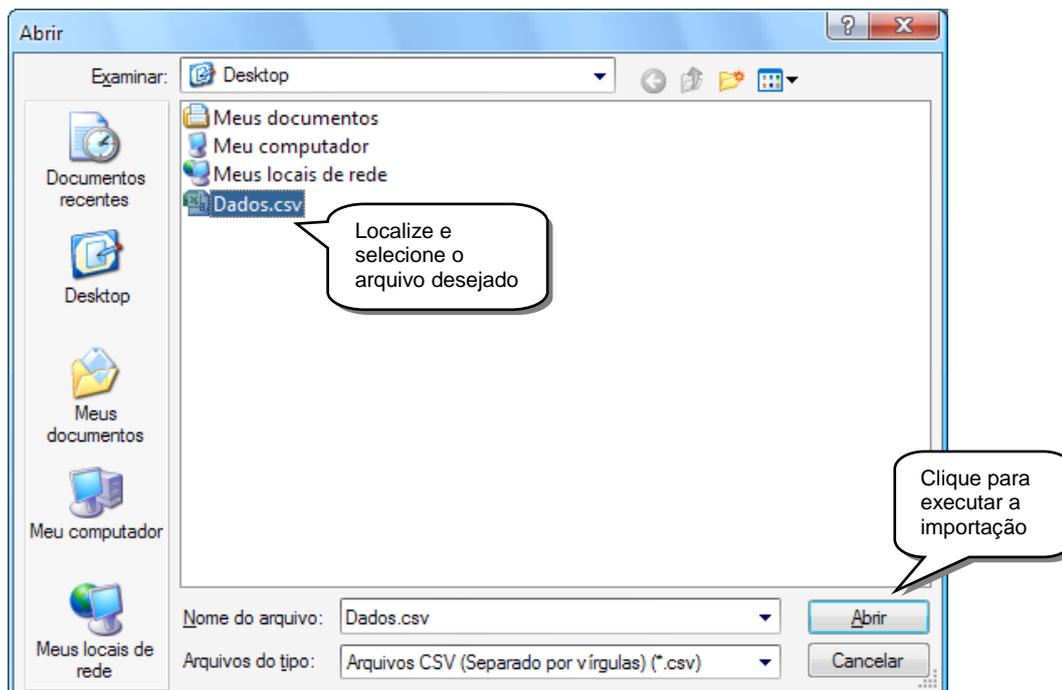


Figura 8.2.1.3

Os dados a serem importados serão sempre somados aos dados já existentes.

8.2.2 – Exportar dados para arquivo

Para ter acesso a ferramenta de exportação de textos do banco de dados para arquivo, selecione a opção “Exportar” dentro do menu “Base de Dados” (figuras 8.2.2.1) ou através da opção “Exportar dados” da barra de ferramentas inferior (figura 8.2.2.2).

Na janela que se abrir, aponte a pasta onde o arquivo será gravado e digite um nome para o arquivo, na sequência clique em “Salvar” para iniciar a exportação (figura 8.2.2.3).

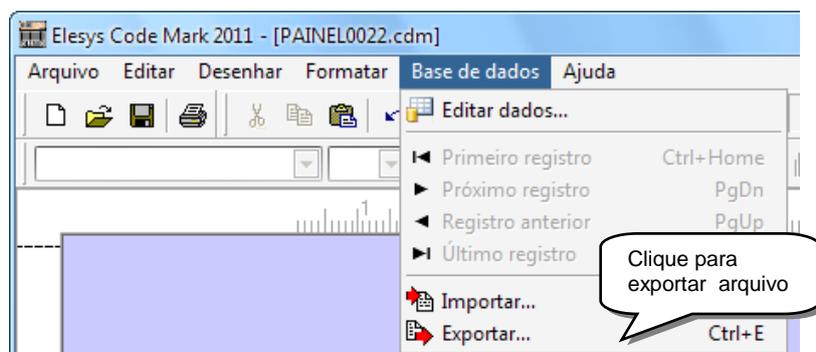


Figura 8.2.2.1

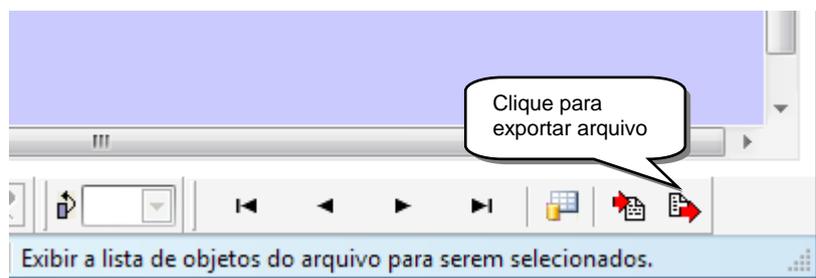


Figura 8.2.2.2

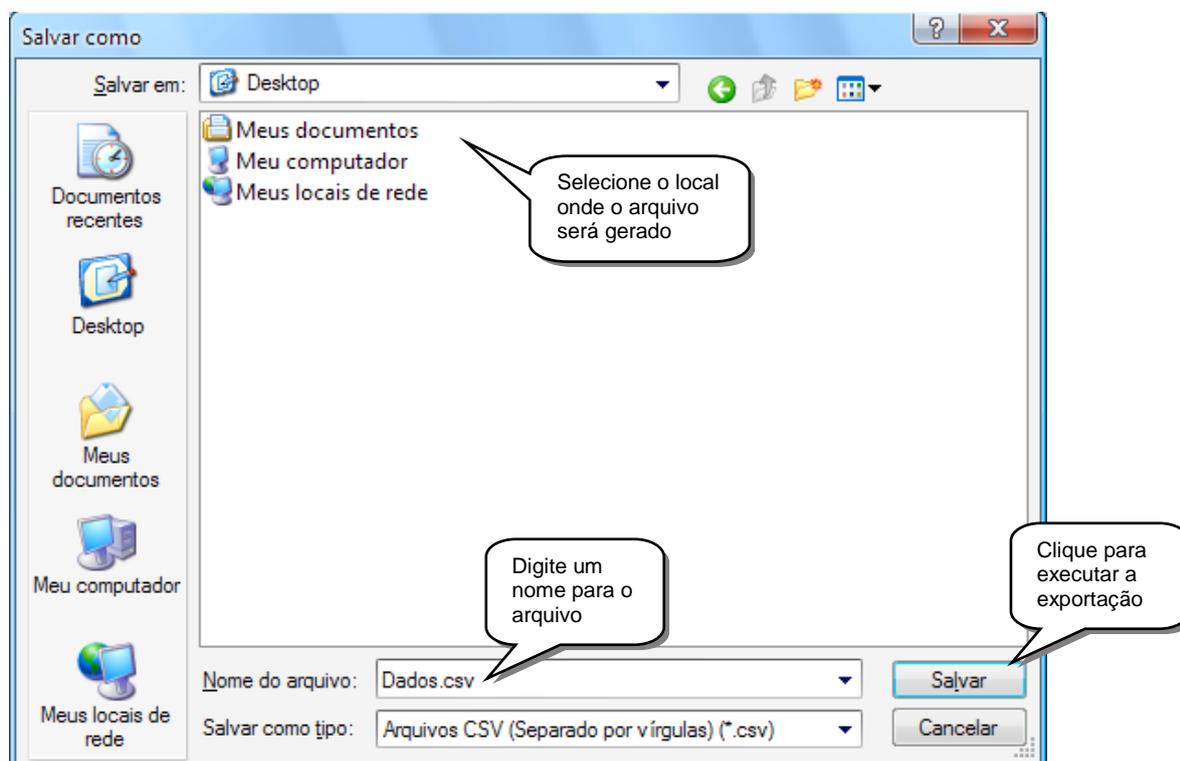


Figura 8.2.2.3

8.3 – Modelos

Modelos são trabalhos já criados que podem ser adicionados ao cadastro de produtos do software para posteriormente serem selecionados como exemplo na criação de novos trabalhos.

8.3.1 – Criando um modelo

Abra o arquivo desejado, partindo do princípio que ele será reutilizado em futuros trabalhos. Em nosso exemplo iremos criar um modelo a partir de um trabalho utilizado para identificar painéis elétricos (figura 8.3.1.1).

IDENTIFICAÇÃO DO PAINEL			
TENSÃO ENTRADA (V)		Nº DESENHO	
SISTEMA ELÉTRICO		RELATÓRIO DE TESTE	
CORRENTE MÁXIMA (A)		DATA DE FABRICAÇÃO	
Icu máx (A)		TENSÃO DE COMANDO	
 Av. Monteiro, 578 Guarulhos - SP (11) 3437-8255			

Figura 8.3.1.1

Para criar um modelo selecione a opção “Criar Modelo” dentro do menu “Formatar” (figuras 8.3.1.2) ou a opção “Criar Modelo” da barra de ferramentas superior (figura 8.3.1.3).

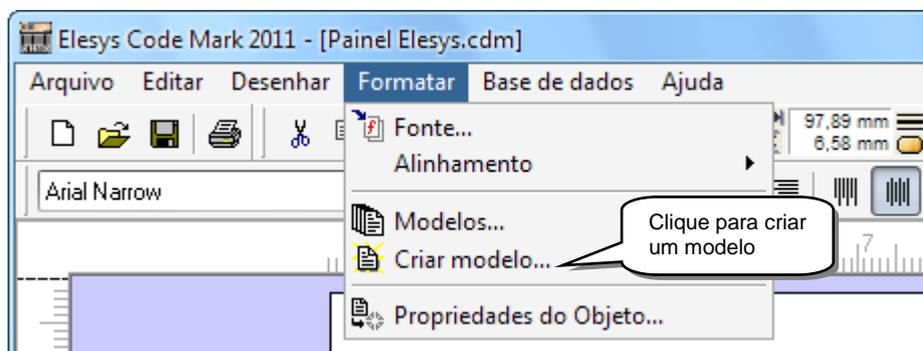


Figura 8.3.1.2

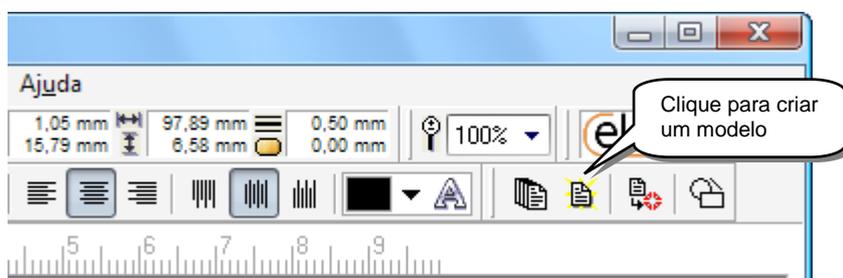


Figura 8.3.1.3

O sistema irá abrir uma janela chamada “Criar modelo” para que seja informada uma descrição que identifique o modelo. Digite o texto no campo “Descrição do Modelo”. Em nosso exemplo vamos informar o texto “Modelo para Identificação de Painel” (figura 8.3.1.4).

Na sequência clique em “Salvar” para criar o modelo.

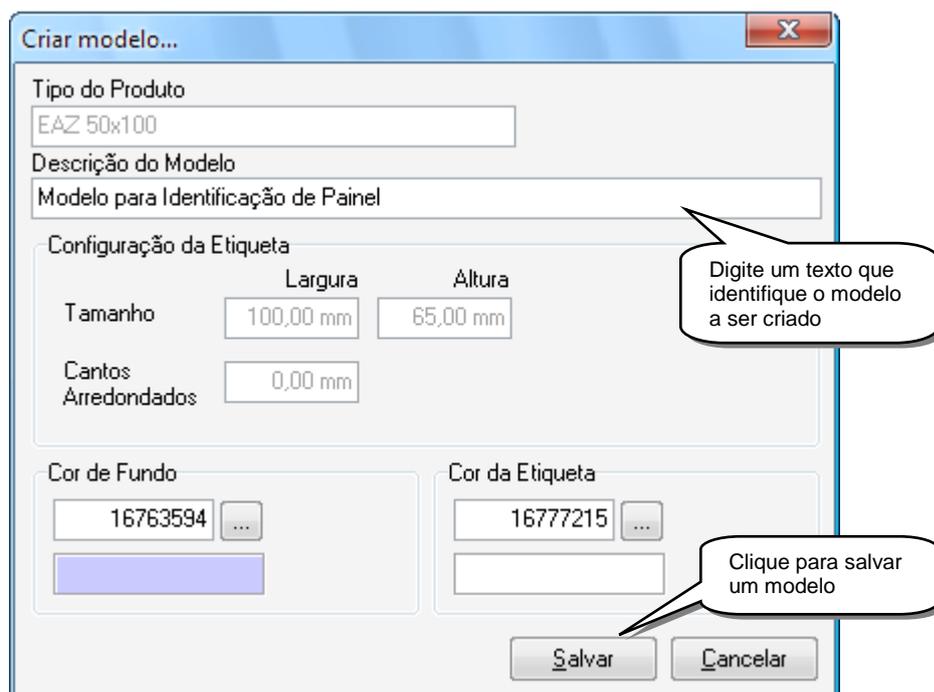


Figura 8.3.1.4

8.3.2 – Utilizando modelos cadastrados

Os modelos criados ficarão nas mesmas listas dos modelos de formulários padrões do software. Então para utilizá-los basta selecioná-los na lista de modelos que é apresentada ao criar um novo trabalho (figura 8.3.2.1).

Para mais informações de como criar um novo trabalho, veja o tópico “6.1.1 – Criar um novo trabalho”

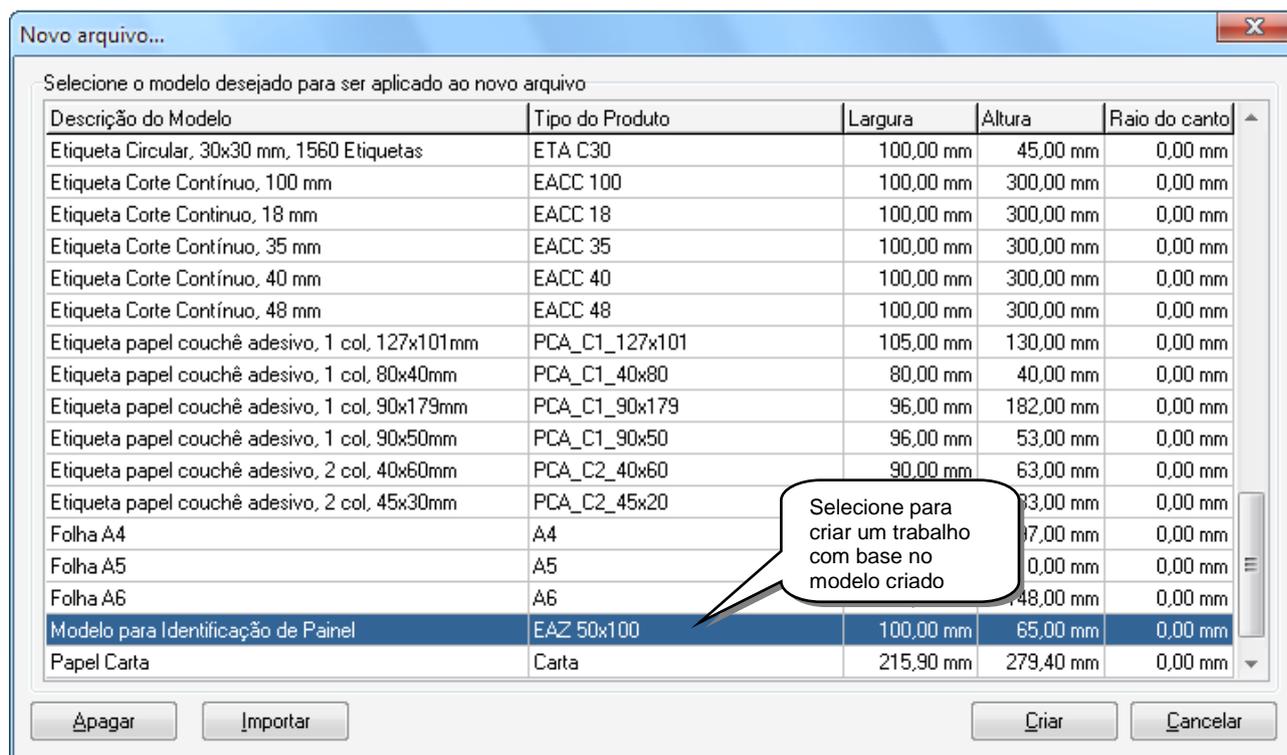


Figura 8.3.2.1

8.4 – Teclas de Atalho

Para facilitar a operação do software, algumas teclas de atalho foram disponibilizadas para uso.

Arquivo

- Criar um novo trabalho - Ctrl+O
- Abrir um trabalho existente - Ctrl+A
- Abrir mais trabalhos existentes - Ctrl+Q
- Salvar um trabalho em edição - Ctrl+B
- Imprimir um trabalho - Ctrl+P
- Sair do software - Alt+F4

Editor

- Desfazer última alteração - Ctrl+Z
- Recortar objeto selecionado - Ctrl+X
- Copiar objeto selecionado - Ctrl+C
- Colar objeto copiado ou recortado - Ctrl+V
- Trazer objeto selecionado para frente - Ctrl+F
- Enviar objeto selecionado para trás - Ctrl+T
- Selecionar objeto a partir de uma lista - Ctrl+S
- Movimentação de objeto selecionado - Setas
- Movimentação precisa de objeto selecionado - Ctrl+Setas

Desenhar

- Ativar a função de seleção de objetos - Shift+S
- Desenhar um retângulo - Shift+R
- Desenhar uma elipse ou círculo - Shift+E
- Desenhar uma linha - Shift+L
- Inserir uma imagem - Shift+I
- Inserir um texto - Shift+T
- Inserir um código de barras - Shift+B

Banco de dados

- Ir para o primeiro registro - Ctrl+Home
- Ir para o próximo registro - Page Down
- Ir para o registro anterior - Page Up
- Ir para o último registro - Ctrl+End
- Importar arquivo de dados - Ctrl+I
- Exportar dados para arquivo - Ctrl+E

Outros

- Botões e outras opções das janelas - Alt+Texto sublinhado

9 – FORMULÁRIOS DO SOFTWARE

O cadastro dos formulários permite consultar alguns detalhes dos modelos de formulários pré-cadastrados e possibilita a importação de novos formulários caso necessário.

Para acessá-lo selecione a opção “Modelos” dentro do menu “Formatar” (figuras 9.1) ou a opção “Modelos” da barra de ferramentas superior (figura 9.2).

Esta operação deve ser feita com algum trabalho aberto para que os acessos fiquem habilitados.

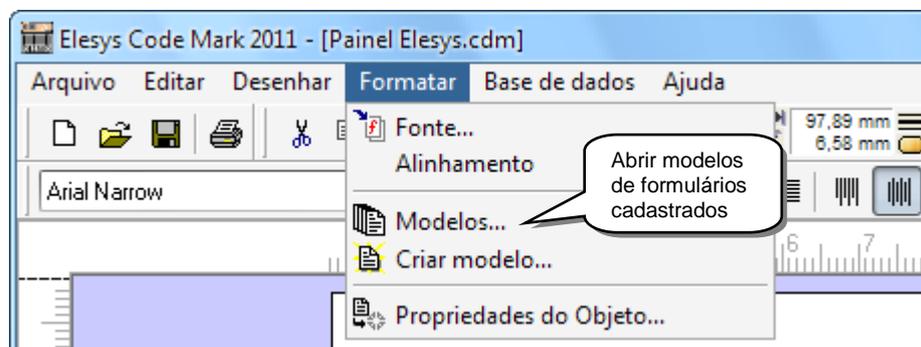


Figura 9.1

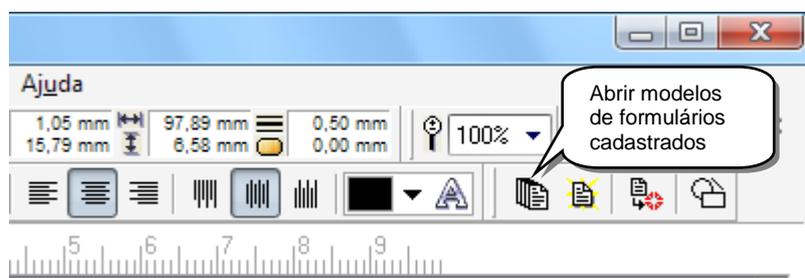


Figura 9.2

9.1 – Importar Modelos de Formulários

Caso se necessite criar outros modelos de formulários, mediante consulta, a Elesys poderá desenvolvê-lo. Para que esse novo modelo possa ser utilizado, deverá ser cadastrado no software.

A Elesys fornecerá um arquivo do tipo “*.pdt” para que seja importado no software. A importação é uma maneira de se cadastrar um novo formulário. Siga o procedimento abaixo para realizar uma importação:

- Para importar um novo modelo de formulário clique no menu “Arquivo” e selecione a opção “Novo” ou clique em “Novo arquivo” na barra de ferramentas superior.

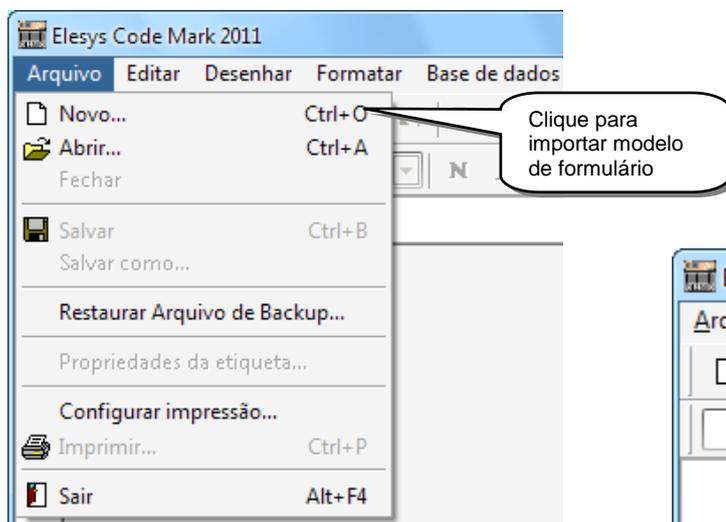


Figura 9.1.1

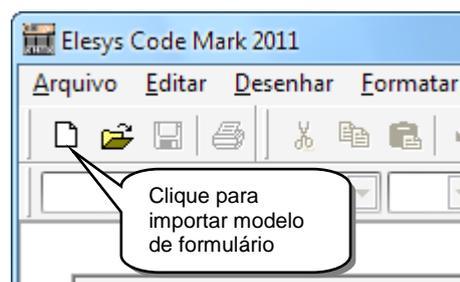


Figura 9.1.2

- Na sequência o software irá abrir uma janela chamada “Novo arquivo...” (figura 9.1.3), clique em “Importar” para iniciar a importação

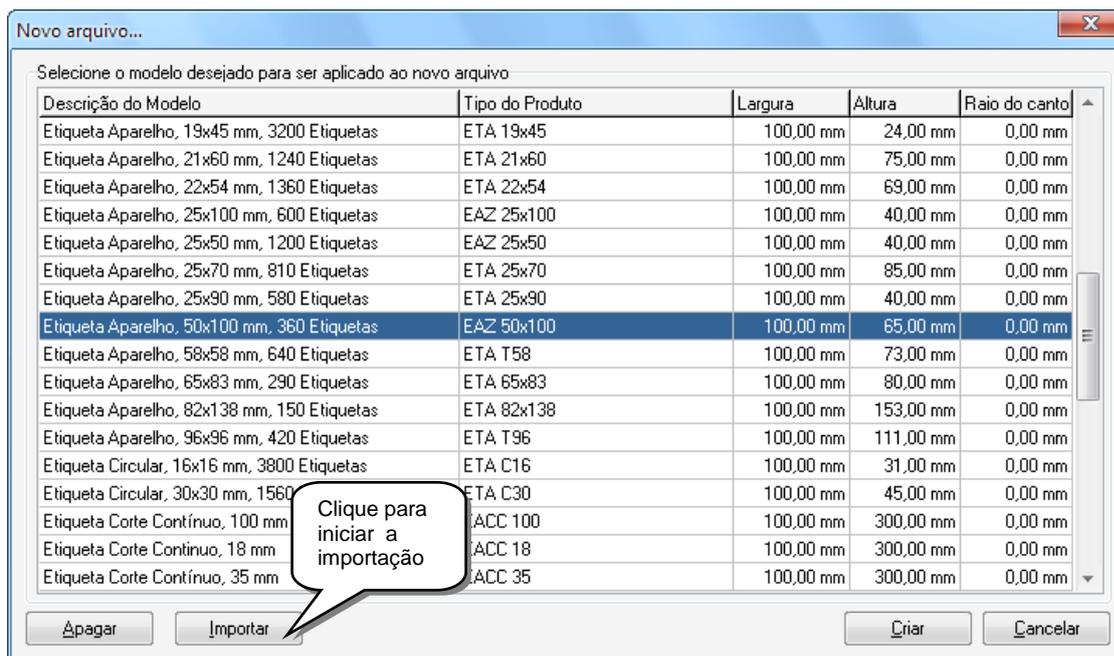


Figura 9.1.3

- Na janela que se abrir, localize e selecione o arquivo desejado, na sequência clique em “Abrir” para iniciar a importação (figura 9.1.4).

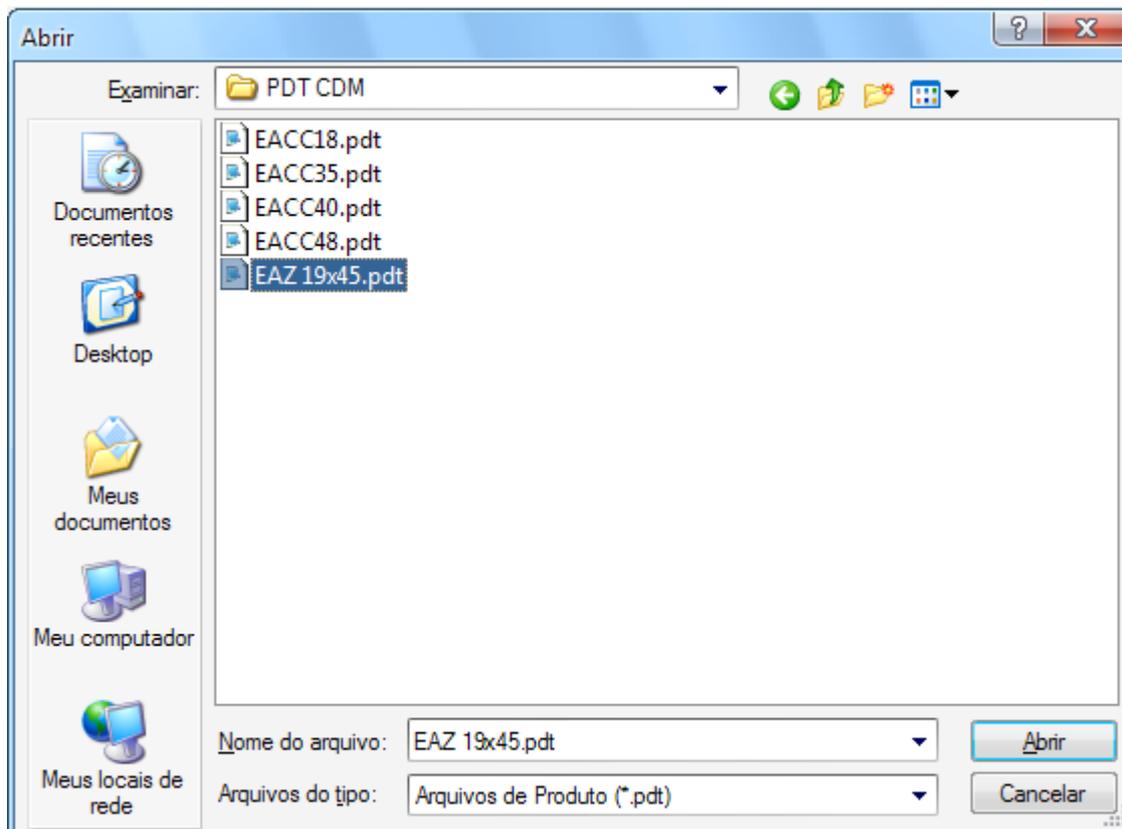


Figura 9.1.4

- Ao término do processo, o modelo de formulário do arquivo importado já fará parte da lista de modelos disponíveis.