



136-00-URM-001

Label Boost™ Designer

Manual de usuario

Acerca de esta guía

Esta guía es un manual de usuario para la aplicación Label Boost Designer.

Esta aplicación está disponible para varios sistemas operativos.

En el caso de este manual, se explica el funcionamiento para dispositivos MacOS y Windows.

EPSON es una marca registrada y ColorWorks es una marca comercial de Seiko Epson Corporation. Label Boost es una marca comercial de Epson America, Inc. Todos los demás nombres de productos y marcas mencionados aquí son marcas comerciales y/o marcas registradas de sus respectivas compañías. Epson renuncia a todos los derechos sobre estas marcas.

© 2026 Epson America, Inc., 8/26

CPD-66644

Tabla de Contenido

1. Introducción.....	4
1.1. Requerimientos de sistema	4
1.2. Requerimientos de Red	4
1.3. Descripción general del sistema.....	5
2. Operación de Label Boost Designer	6
2.1. Pantallas iniciales de la aplicación	6
2.1.1. Inicio	6
2.1.2. Pantalla de diseño.....	6
2.1.2.1. Lienzo	7
2.1.2.2. Barra de Menús	7
2.1.2.3. Barra de Herramientas	8
2.1.2.4. Paneles de Operación.....	8
2.1.3. Cargar etiqueta de usuario	8
2.1.4. Uso de Plantillas	10
2.1.4.1. Seleccionar una plantilla	10
2.2. Diseñar una etiqueta.....	13
2.2.1. Inicio	13
2.2.2. Mostrar u ocultar paneles	14
2.2.3. Barra de herramientas	15
2.2.3.1. Operaciones sobre objetos	15
2.2.3.1.1. Copiar, Pegar, Cortar o Eliminar Objetos	16
2.2.3.1.2. Alineación Horizontal de Objetos	16
2.2.3.1.3. Alineación Vertical de Objetos.....	17
2.2.3.1.4. Distribución de Objetos.....	17
2.2.3.1.5. Mover Objetos al Frente o al Fondo	18
2.2.3.2. Operaciones sobre el archivo de etiqueta.....	18
2.2.3.3. Operación Deshacer o Rehacer.....	18
2.2.3.4. Operaciones sobre el Lienzo.....	19
2.2.3.4.1. Configurar el lienzo.....	19
2.2.3.4.2. Girar el lienzo.....	19
2.2.3.4.3. Zoom del lienzo	19
2.2.4. Selección de lienzo de diseño	20
2.2.5. Vista previa del diseño	22
2.2.6. Impresión de etiquetas.....	24
2.2.6.1. Registros dinámicos	24
2.2.6.2. Importación de datos	25
2.2.6.3. Impresión selectiva.....	25
2.2.7. Panel Agregar Objetos.....	26
2.2.8. Panel Objeto	27
2.2.9. Panel Objetos.....	28
2.2.9.1. Lock: Anclar Objetos	29
2.2.10. Panel Variables	29
2.2.10.1. Agregar una variable	29
2.2.10.2. Tipos de variables	32
2.2.10.3. Eliminar una variable.....	32
2.3. Configuración de impresora.....	33
2.3.1. Seleccionar una impresora	33
2.3.2. Cambiar configuración	35

2.3.2.1. Fuente del papel.....	35
2.3.2.2. Formato del medio	36
2.3.2.3. Formato del medio	36
2.3.2.4. Tipo de medio.....	36
2.3.2.5. Manejo del papel	37
2.3.2.6. Corte de papel.....	37
2.3.2.7. Ajuste de color.....	37
2.3.2.8. Calidad de impresión.....	38
2.3.2.9. Resolución.....	38
2.3.2.10. Ajuste del Borde Izquierdo de Impresión	38
3. Solución de problemas	39
4. Soporte técnico.....	39

1. Introducción

Label Boost Designer es una herramienta pensada para facilitar el diseño de etiquetas para las impresoras Color Works™, permitiendo crear e imprimir etiquetas personalizadas de forma rápida y sencilla desde dispositivos Mac y Windows.

Esta aplicación está orientada a usuarios operativos, entusiastas o bien quienes necesitan de manera práctica crear sus propias etiquetas, sin requerir conocimientos técnicos avanzados.

A través de una interfaz intuitiva, la aplicación permite importar imágenes, agregar figuras (rectángulos, círculos o triángulos), texto u otros objetos como códigos de barras y QR, así como variables que pueden asociarse a los objetos, entre otras funcionalidades de diseño.

Esta herramienta se integra con las impresoras de etiquetas Epson, garantizando una impresión confiable y de alta calidad, y utiliza plantillas predefinidas que aseguran consistencia en el diseño de las etiquetas como por ejemplo credenciales u otros proyectos.

El objetivo principal de esta herramienta es optimizar el tiempo de desarrollo y diseño de etiquetas personalizadas para utilizar con las impresoras Color Works.

1.1. Requerimientos de sistema

La aplicación es compatible con dispositivos que ejecuten sistema operativo MacOS versión 12 o superior, y con dispositivos con sistema operativo con Windows 10 o superior.

1.2. Requerimientos de Red

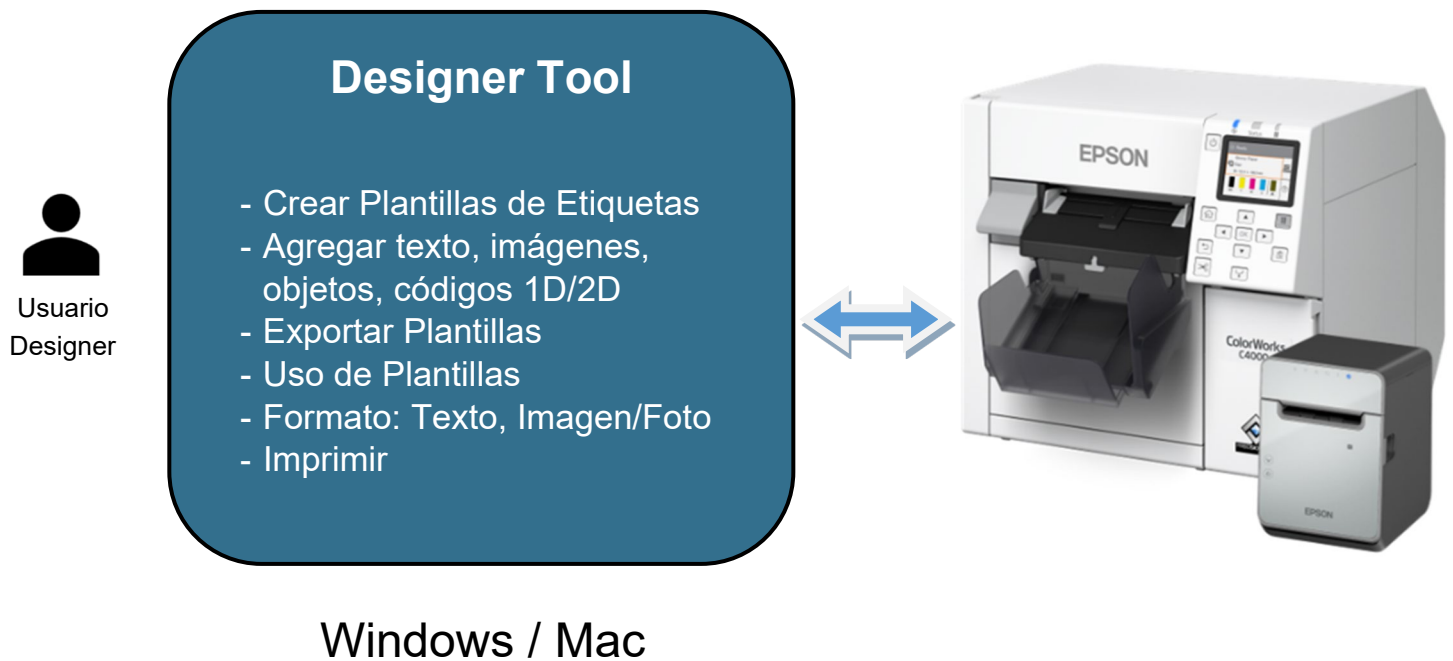
- La conexión LAN debe admitir el servicio de difusión a través de la red.
- Puerto TCP 9100 abierto y desbloqueado.
- El equipo PC (Windows o Mac) debe estar conectado a la misma red que la impresora de etiquetas.
- No se requiere conexión a Internet para la operación.

1.3. Descripción general del sistema

La siguiente figura muestra un ejemplo de configuración de Label Boost Designer.

Los dispositivos y las impresoras pueden estar conectados a través de la red LAN o usando un cable USB.

La aplicación puede detectar fácilmente las impresoras y permitir su configuración y su eventual uso para la impresión de las etiquetas.



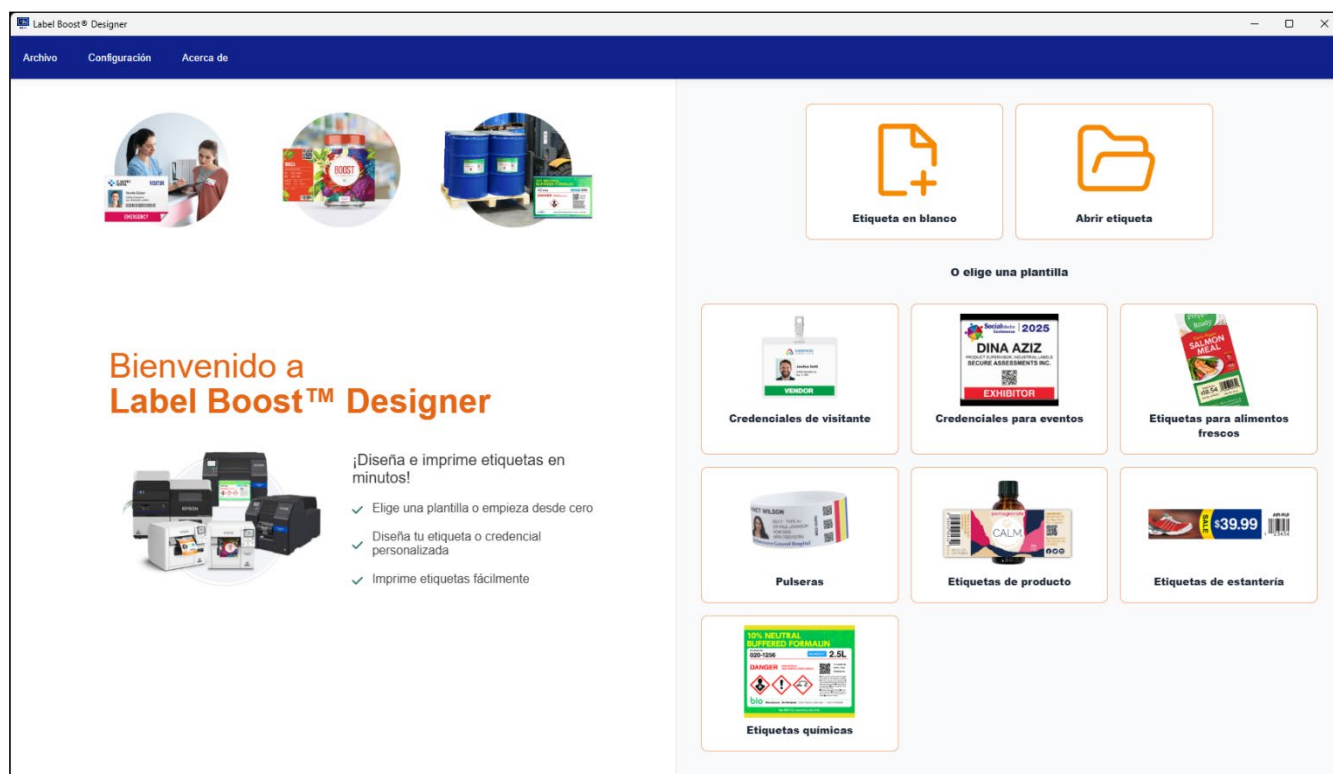
2. Operación de Label Boost Designer

2.1. Pantallas iniciales de la aplicación

2.1.1. Inicio

Al ingresar a la aplicación, se mostrará una pantalla con opciones de las operaciones básicas a realizar:

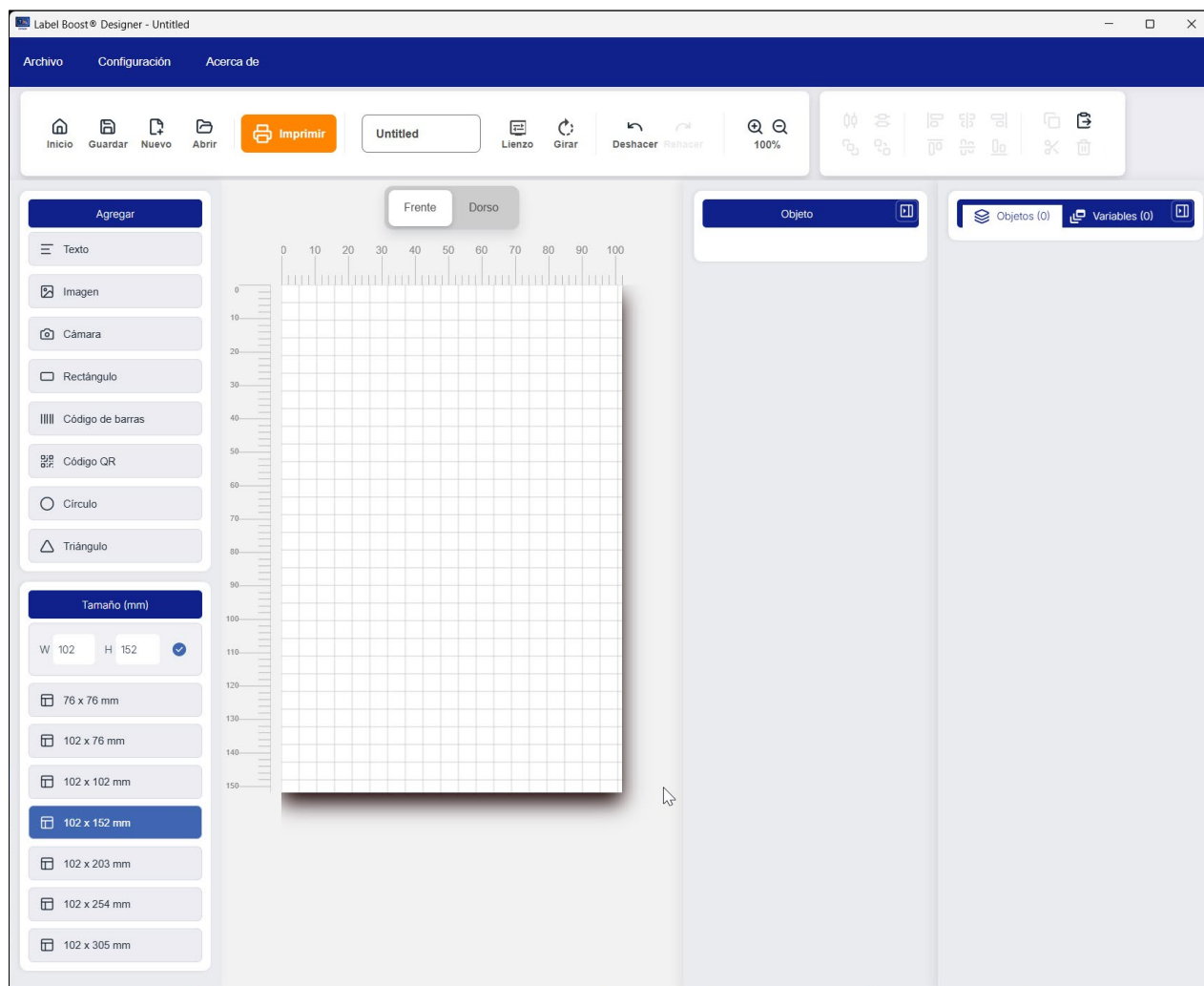
- Comenzar a diseñar una etiqueta nueva.
- Cargar una etiqueta previamente diseñada por el usuario.
- Utilizar plantillas de etiquetas prediseñadas.



2.1.2. Pantalla de diseño

La opción de diseño permite al usuario comenzar a crear una nueva etiqueta personalizada o modificar una preexistente.

La pantalla básica de diseño es la que se puede ver en la siguiente imagen, la cual se presenta lista y pronta para empezar a diseñar. Se accede a la misma mediante el botón “**Etiqueta en blanco**” o también se puede abrir una **Plantilla**, según el tipo de uso.



A continuación se mencionan los principales componentes de la pantalla de diseño, más adelante se brindan más detalles acerca de cada uno de ellos.

2.1.2.1. Lienzo

Se puede observar un panel lienzo cuadrículado principal en blanco, presto para diseñar. Junto al lienzo y sobre este, se encuentran dos botones **Frente/Dorso** para la selección de lienzo frontal o lienzo anverso, a fin de facilitar el diseño de etiquetas de dos caras.

2.1.2.2. Barra de Menús

En la parte superior de la pantalla, en color azul, se encuentra la barra de menús, la misma está siempre visible e incluye los menús “**Archivo**”, “**Configuración**” y “**Acerca de**”, en los que se brindan funciones adicionales como por ejemplo importar o exportar una etiqueta, configurar una impresora, visualizar la impresora seleccionada y su estado o también seleccionar el idioma y unidades de medida de la aplicación y establecer el tamaño del texto, entre otras.

2.1.2.3. Barra de Herramientas

El panel horizontal ubicado debajo de la barra de menús es la barra de herramientas, la misma está dedicada a las operaciones de archivo e impresión, deshacer/rehacer cambios, zoom y/o giro del lienzo y ajuste de objetos (alineara, distribuir, ordenar, copiar, cortar, pegar o eliminar objetos).

2.1.2.4. Paneles de Operación

El panel vertical **“Agregar Objetos”**, ubicado a la izquierda del lienzo, brinda la opción **“Agregar”** que permite agregar al lienzo figuras (círculo, rectángulo y triángulo) y otros objetos como texto, foto, imagen, línea, código de barras o código QR, además mediante la opción **“Tamaño”** se puede seleccionar el tamaño de la etiqueta, ya sea en milímetros o pulgadas según la unidad de medida configurada en la aplicación.

A la derecha del lienzo se ubican otros dos paneles verticales: el panel **“Objeto”** (edición de un objeto seleccionado del Lienzo), y un **panel de pestañas**, el cual contiene dos pestañas, cada una de las cuales permite a su vez visualizar un panel adicional: a) el panel **“Objetos”** (lista de objetos agregados al lienzo) y b) el panel **“Variables”** (lista de variables agregadas y edición de la variable seleccionada).

2.1.3. Cargar etiqueta de usuario

Es muy común estar diseñando una etiqueta y por cierto motivo al usuario debe atender otra tarea, para tal fin la herramienta brinda la posibilidad guardar la etiqueta y continuar luego, para ello se dispone del botón **“Abrir etiqueta”**.

Esta opción de cargar una etiqueta del usuario cumple con dicha función al mostrar todas las etiquetas con las que el usuario está trabajando a fin de seleccionar una de ellas para continuar con su tarea.



Al tocar dicho botón aparecerá un listado de miniaturas de todas las etiquetas que el usuario diseñó, podrá entonces seleccionar una de ellas y así cargarla para continuar con su diseño, eliminarla de ser necesario o también mediante el botón **“Importar”** es posible importar una etiqueta desde el explorador, como se puede apreciar a continuación:



2.1.4. Uso de Plantillas

2.1.4.1. Seleccionar una plantilla

Por defecto esta aplicación presenta los siguientes tipos de plantillas:

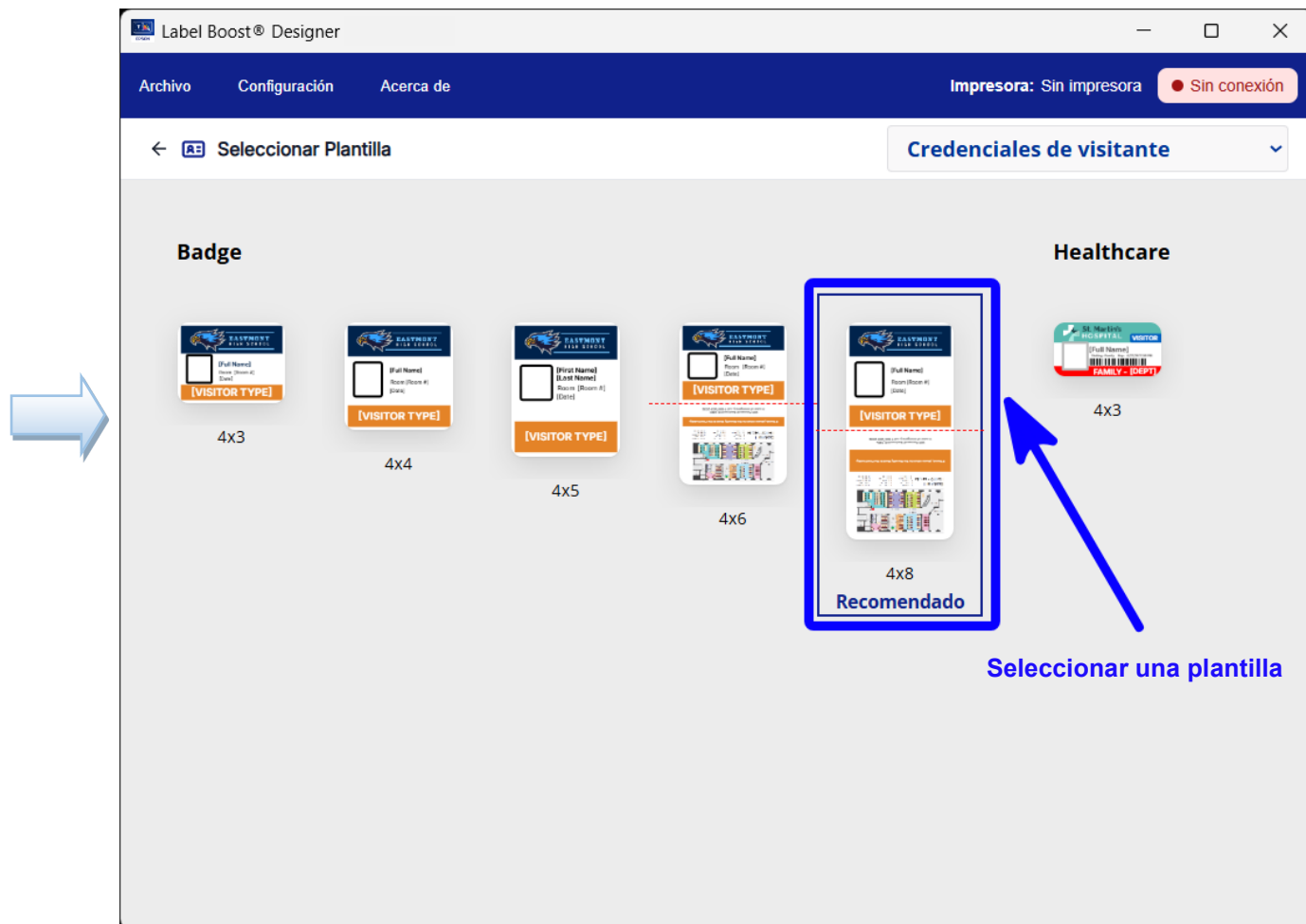
- Credenciales de visitante
- Credenciales para eventos
- Etiquetas para alimentos frescos
- Pulseras
- Etiquetas de producto
- Etiquetas de estantería
- Etiquetas para sustancias químicas

Cada tipo de plantilla contendrá a su vez distintos modelos de etiquetas prediseñadas.

A continuación, se muestra un ejemplo de cómo seleccionar una etiqueta prediseñada como plantilla, en este caso de credencial de visitante:



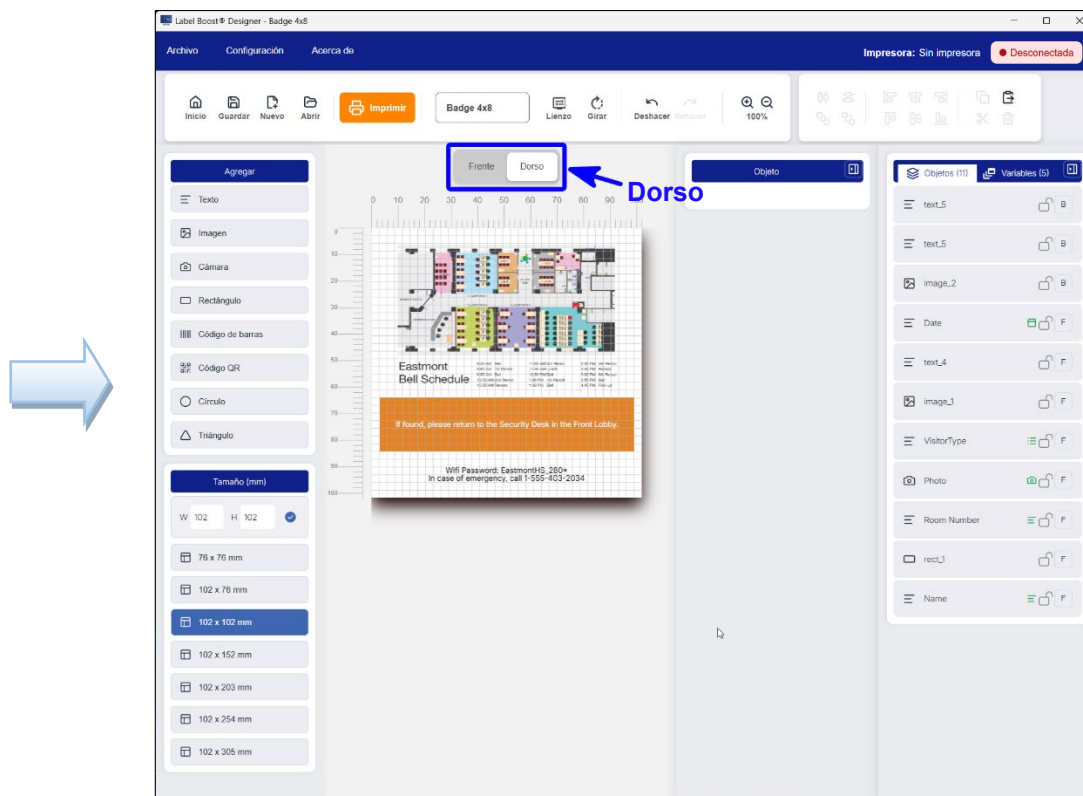
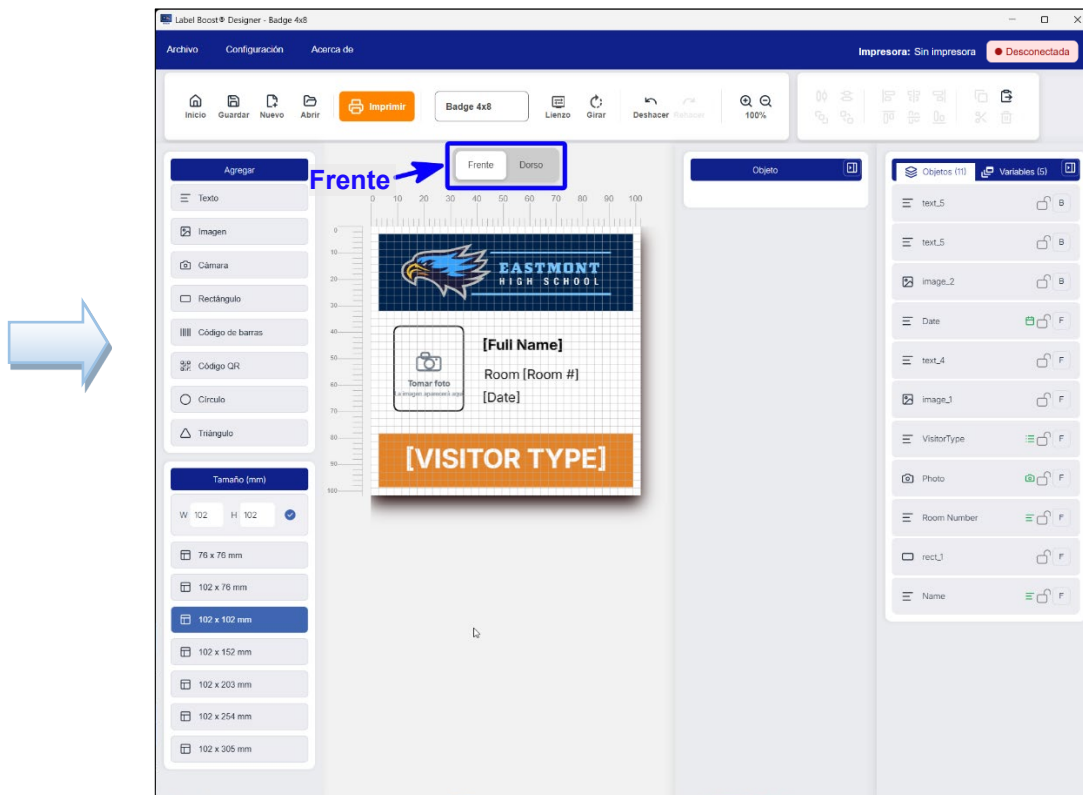
Una vez que se ha seleccionado un tipo de plantilla, a continuación se podrá seleccionar una plantilla entre varios modelos prediseñados para ese tipo de plantilla:



Al seleccionar la plantilla deseada, esta se abrirá en modo edición en la pantalla de diseño, para que el usuario pueda aplicar sus cambios.

Al abrirse la pantalla de edición, se habilitará la selección de los botones **Frente/Dorso** para poder alternar entre el lienzo frontal y lienzo anverso, para que, en caso de tratarse de un diseño de dos caras, el usuario pueda aplicar cambios sobre ambas caras de la etiqueta o también, en caso de tratarse de un diseño de una sola cara, podrá modificarlo transformándolo en uno de dos caras.

A continuación se muestra un ejemplo con una etiqueta de dos caras, frente y dorso:

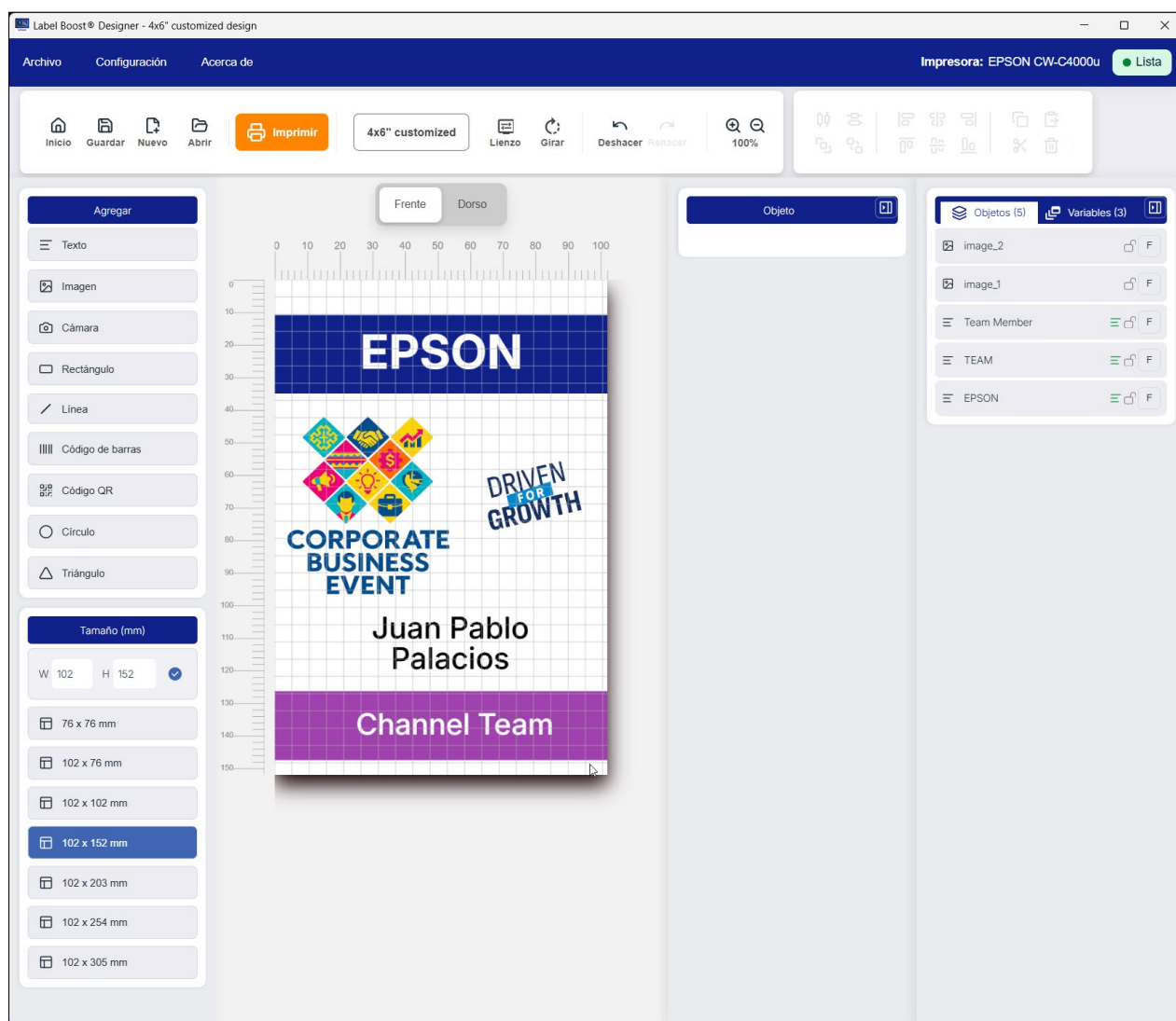


Allí el usuario podrá, entre otras cosas, visualizar la plantilla elegida, agregar, modificar o quitar objetos, agregar, modificar o quitar variables, asociar variables a los objetos, seleccionar que un objeto esté ubicado en el lado frontal (F) o el dorso de la etiqueta (B) o bien modificar el lienzo.

2.2. Diseñar una etiqueta

2.2.1. Inicio

A continuación, se muestra un ejemplo de cómo se podría ver un diseño personalizado.



2.2.2. Mostrar u ocultar paneles

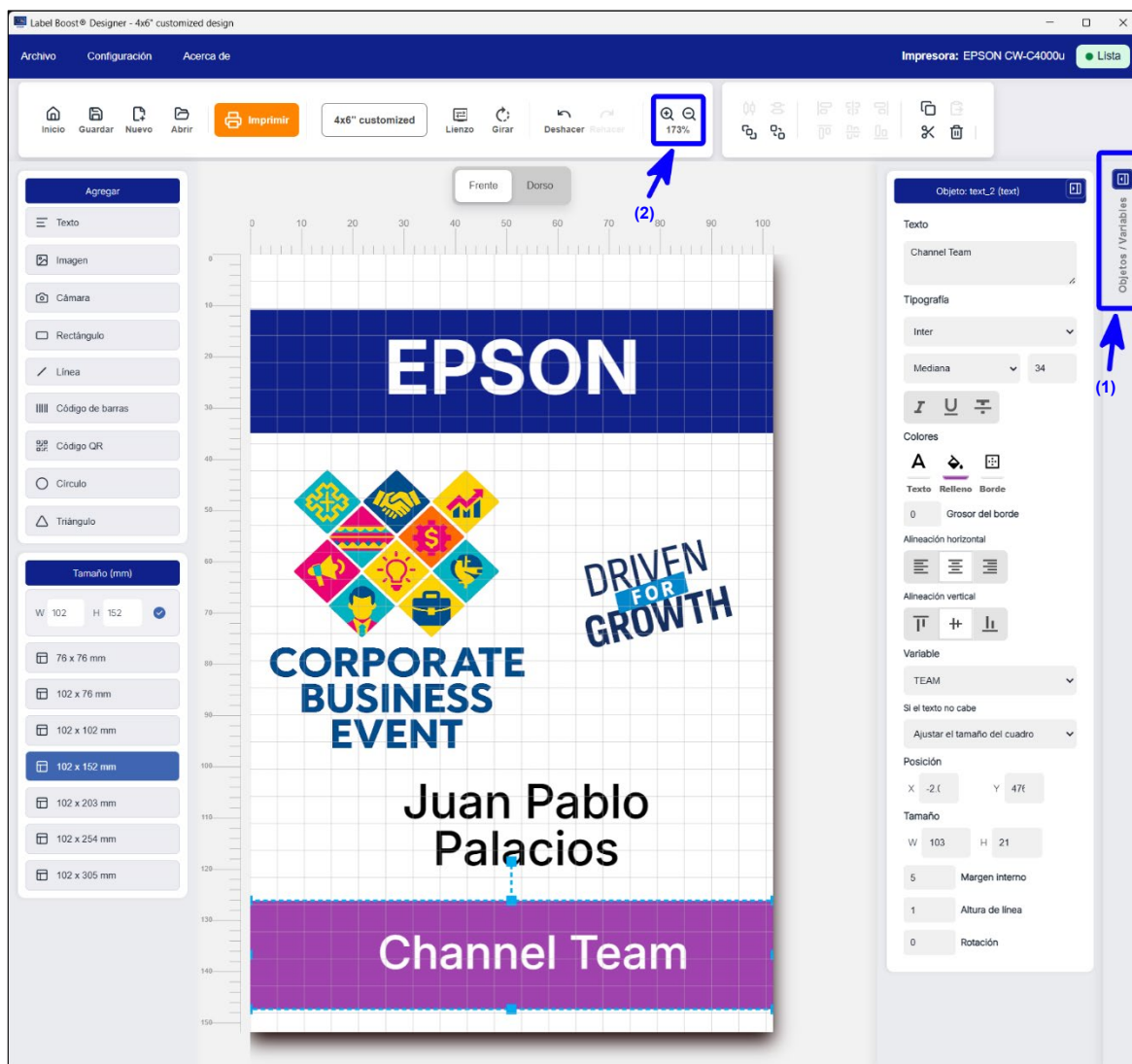
El diseño de la etiqueta se realiza sobre el lienzo principal, pero para tal fin de diseño existen los paneles de operación que permiten facilitarnos la tarea artística, ellos son los paneles verticales ya mencionados anteriormente, ver 2.1.2.4 **Paneles de Operación**, más adelante los describiremos con más detalle.

En el caso de los paneles verticales ubicados a la derecha del lienzo, panel **Objeto** y panel de pestañas **Objetos<->Variables**, es posible para el usuario optar por mostrarlos u ocultarlos, de esta forma se permite lograr un mayor espacio de trabajo a ser ocupado por el lienzo de diseño al ampliar este mediante la herramienta zoom, a fin de obtener una vista del mismo con mayor nivel de detalle, así el usuario puede tener una vista menos saturada de información en el momento que lo crea oportuno y hacer foco en los detalles finos de su obra.

Para ocultar tanto el panel Objeto como el panel de pestañas se dispone de sendos botones en la esquina superior derecha de cada uno de ellos, como se puede observar a continuación:



En la imagen siguiente se puede observar nuestro caso ejemplo de la página anterior, al que se le ha desactivado el panel de pestañas ⁽¹⁾, dejando sólo el panel “Objeto”, a fin de posibilitar la edición de un objeto seleccionado, y a la vez se ha aumentado el zoom del lienzo ⁽²⁾, podemos así centrarnos en el diseño de la etiqueta con un mayor nivel de detalle tal como habíamos mencionado:



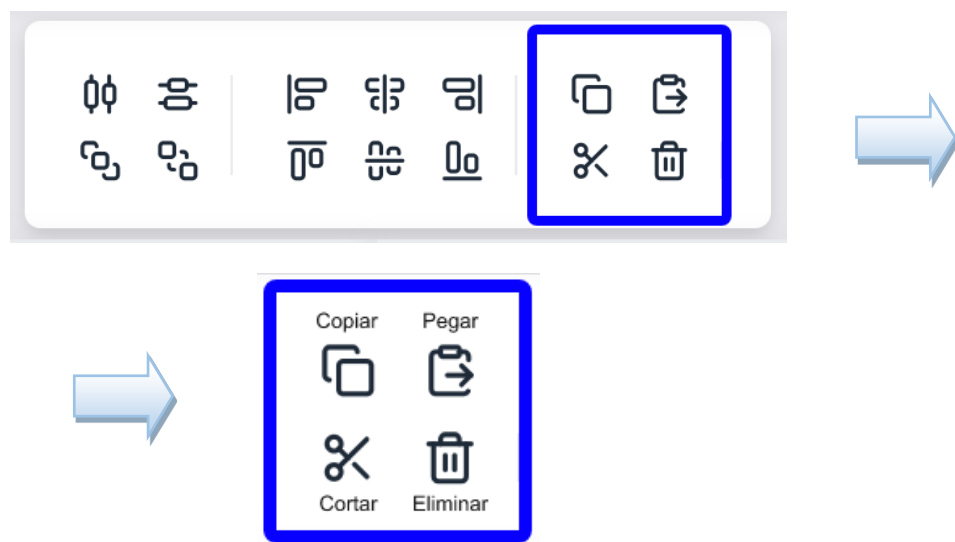
2.2.3. Barra de herramientas

La barra de herramientas es el panel horizontal fijo que ocupa la parte superior de la aplicación en la pantalla de edición, debajo de la barra de menús, esta permite realizar tareas prioritarias como la proyección a disco de la etiqueta (guardado) y recuperación de la misma, modificar el lienzo de diseño, organizar los objetos dentro del lienzo, eliminar un objeto, deshacer o rehacer los cambios o ir a la vista previa de impresión.

2.2.3.1. Operaciones sobre objetos

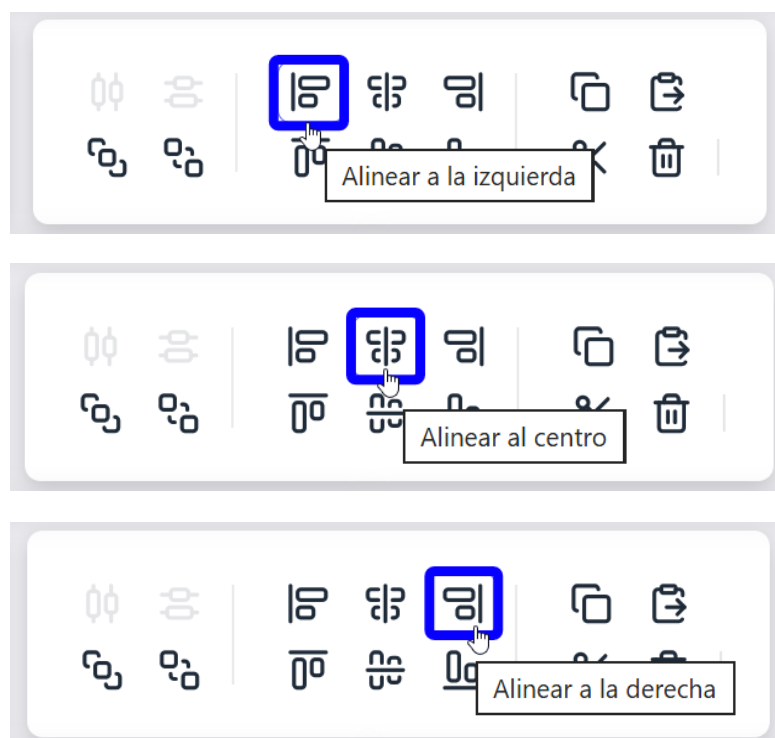
El bloque de herramientas a la derecha de la barra de herramientas nos permite tomar acciones sobre un objeto o grupo de objetos, como ser: copiar, pegar, cortar o eliminar un objeto, desplazarlo hacia abajo o al frente de otro objeto, alinear objetos a distintos lados (grupos a partir de 2 objetos) o distribuirlos en forma equidistantes entre sí (grupos a partir de 3 objetos).

2.2.3.1.1. Copiar, Pegar, Cortar o Eliminar Objetos



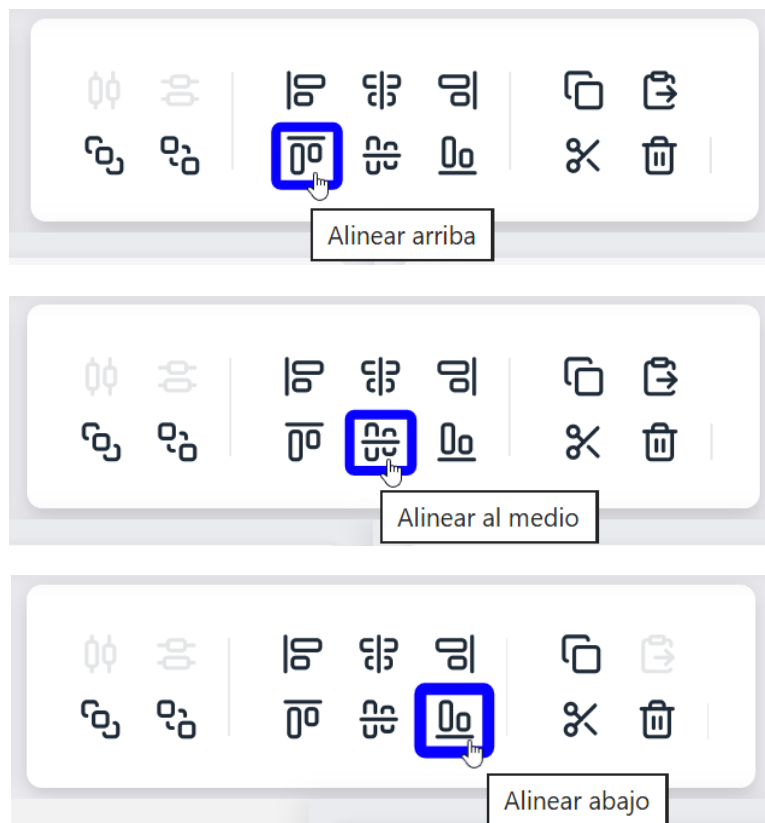
2.2.3.1.2. Alineación Horizontal de Objetos

Sirve para alinear 2 o más objetos ya sea sobre el margen izquierdo del lienzo, el derecho, o al centro.



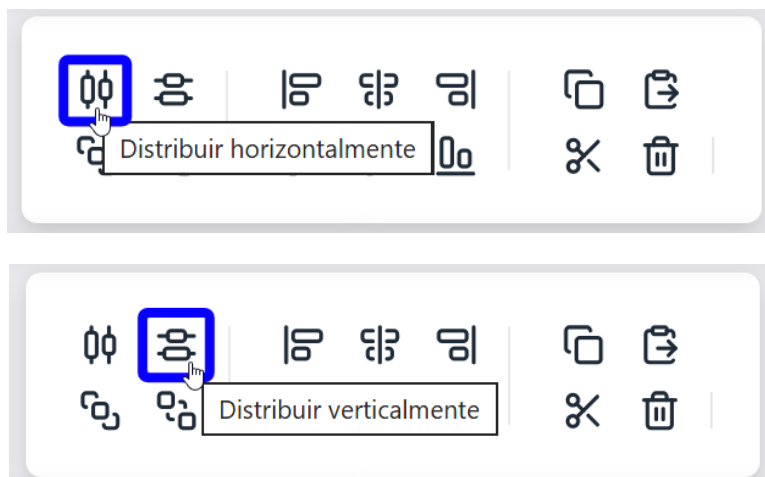
2.2.3.1.3. Alineación Vertical de Objetos

Para alinear 2 o más objetos ya sea sobre el margen superior del lienzo, el inferior, o en el medio.



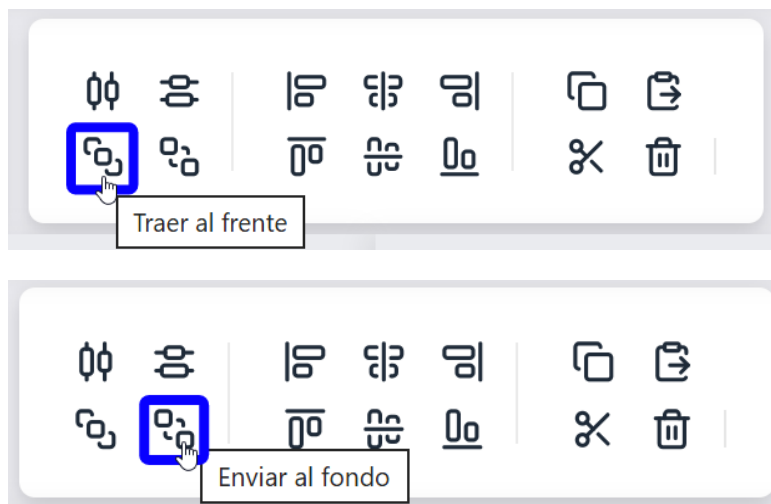
2.2.3.1.4. Distribución de Objetos

Esta herramienta se usa para distribuir 3 o más objetos agrupados, ya sea de forma horizontal o vertical.



2.2.3.1.5. Mover Objetos al Frente o al Fondo

Cuando dos objetos se superponen en todo o parte esta acción define cuál de ellos va a quedar visible.



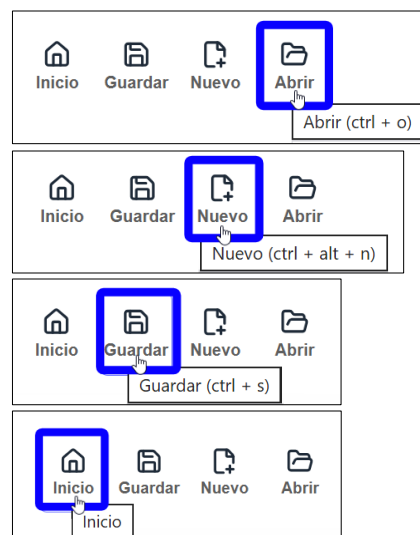
2.2.3.2. Operaciones sobre el archivo de etiqueta

La etiqueta diseñada se guarda o recupera de disco, el formato de la misma es un archivo ELB del tipo JSON.

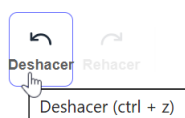
Los botones de operación sobre el archivo de etiqueta permiten:

- *abrir una etiqueta guardada previamente diseñada por el usuario,
- *iniciar un nuevo diseño (inicio con lienzo vacío),
- *guardar un nuevo diseño de etiqueta, o bien
- *salvar los cambios realizados sobre una etiqueta abierta.

En este grupo encontramos también el botón de Inicio para regresar a la pantalla de inicio o home de la aplicación, en cualquier momento que el usuario lo desee, en caso de tener un trabajo en curso se le preguntará si desea guardarlo antes.

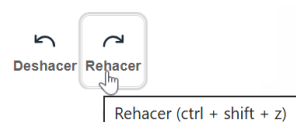


2.2.3.3. Operación Deshacer o Rehacer



Botones que permiten volver atrás una operación sobre un objeto, o bien rehacer una operación luego de deshacerla.

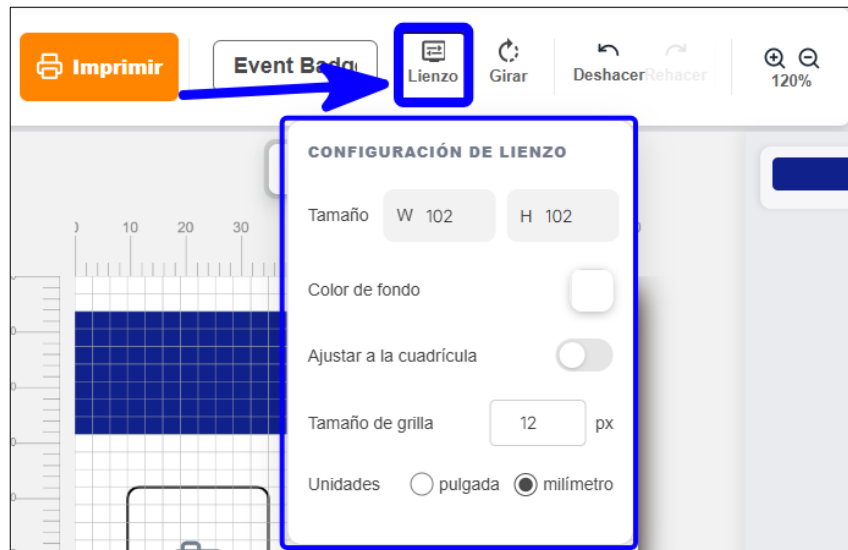
Muy útil en diseño, cuando se comienza con los ajustes mínimos del diseño.



2.2.3.4. Operaciones sobre el Lienzo

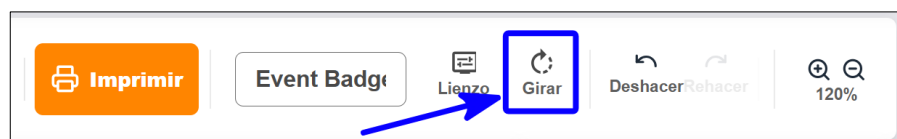
2.2.3.4.1. Configurar el lienzo

Mediante el botón “Lienzo” se pueden modificar determinados parámetros del lienzo como: tamaño (en milímetros o pulgadas), color del fondo, ajustar un objeto a la cuadrícula, modificar el tamaño de la grilla o establecer la unidad de medida en milímetros o pulgadas.



2.2.3.4.2. Girar el lienzo

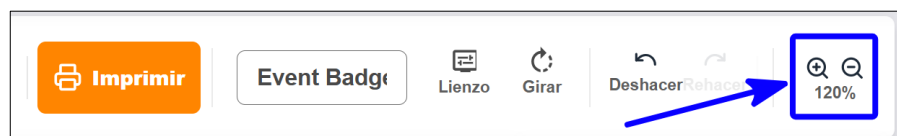
La herramienta también brinda al usuario la opción de girar el lienzo, pudiendo así trabajar ya sea con un lienzo vertical o bien con uno horizontal, incluso invertido, para facilitar la tarea del diseñador.



2.2.3.4.3. Zoom del lienzo

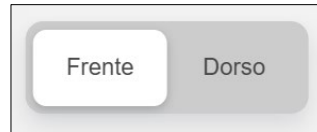
El clásico Zoom, para ampliar o reducir la vista de la etiqueta en proceso de edición, está disponible en la pantalla de diseño permitiendo ampliar o reducir el lienzo, esta opción también se encuentra disponible en la pantalla de impresión para poder ampliar la vista previa.

Muchas veces se requiere tener una vista más a detalle de la etiqueta, permitiendo de esta forma cambiar el tamaño visible de la misma.



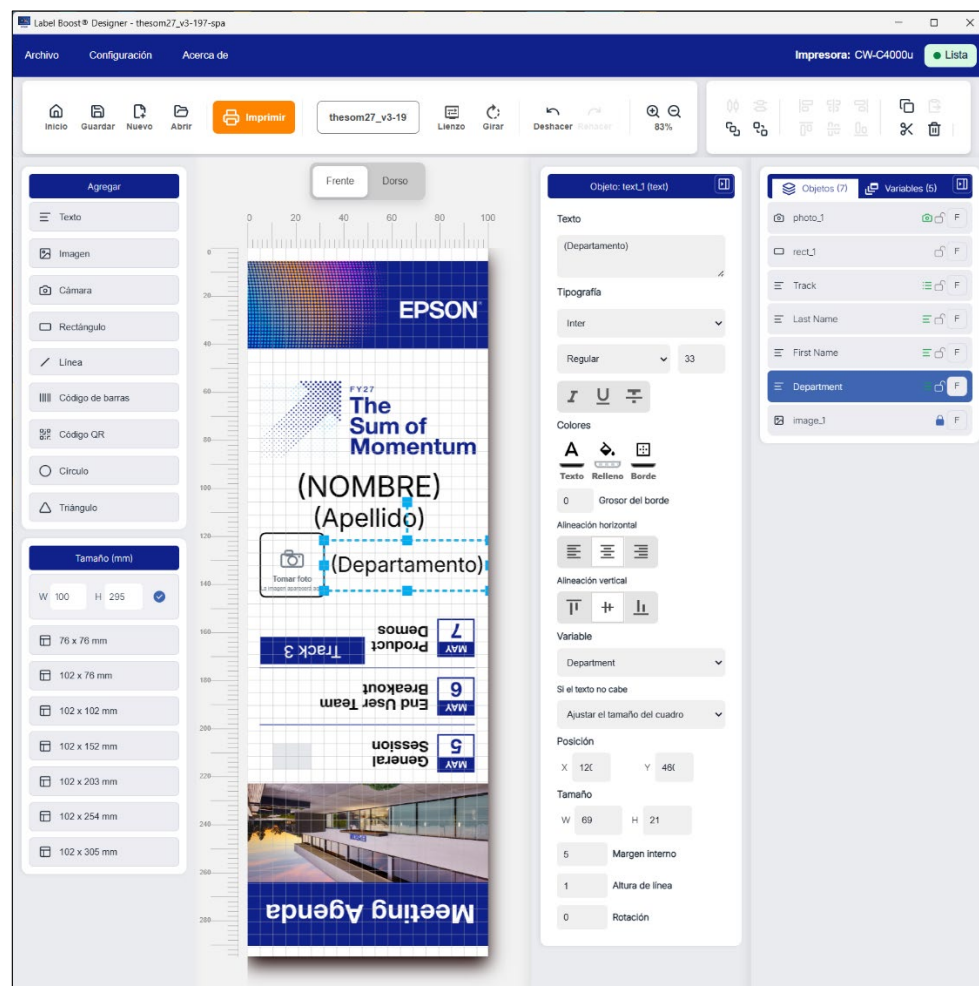
2.2.4. Selección de lienzo de diseño

Epson Label Boost Designer permite que el usuario pueda diseñar su etiqueta de una cara, o bien diseñar una etiqueta con cara frontal y cara anverso. Para ello, como ya se ha mencionado, se dispone junto al lienzo y sobre este, de dos botones **Frente** y **Dorso** que nos permiten seleccionar un lienzo para la cara frontal y alternativamente un segundo lienzo opcional para la cara anverso o dorso de la etiqueta a diseñar.



La opción de seleccionar lienzo anverso, es solamente a fin de que el diseño sea más fácil de entender y de realizar para el usuario.

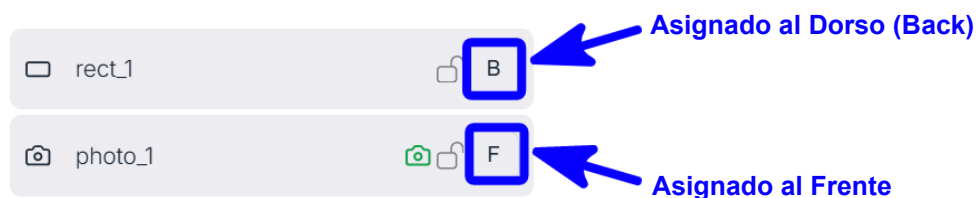
Veamos ahora una etiqueta de doble cara imprimible, pero íntegramente realizada solamente con el lienzo frontal (**Frente**). Se puede observar que la parte inferior de la etiqueta se encuentra invertida en legibilidad, esto es a fin de poder imprimir el papel y luego doblarlo para representar una etiqueta de doble cara.



(Etiqueta utilizando solamente lienzo frontal)

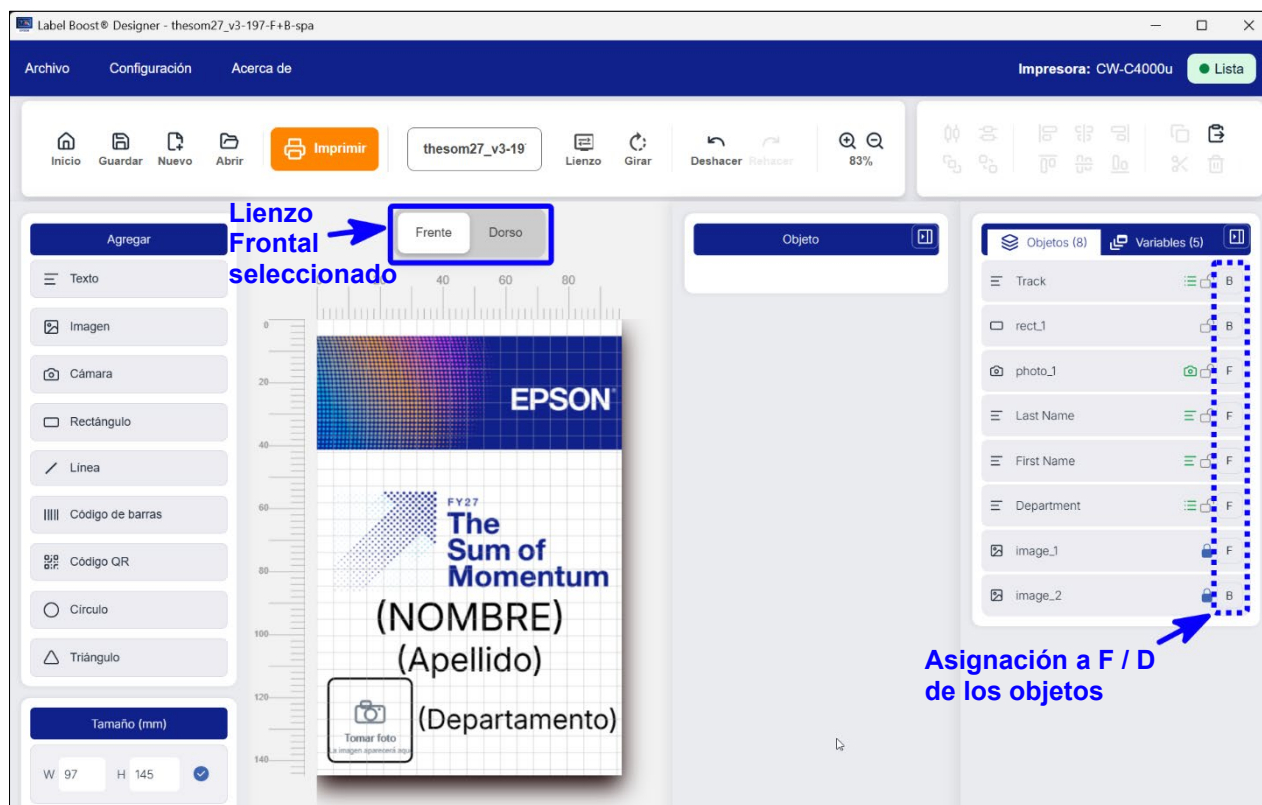
Y ahora veamos como el mismo diseño de etiqueta puede ser realizado de forma más amigable para el usuario, dividiendo la imagen en dos diseños en lienzos distintos, pero obteniendo el mismo resultado de impresión de etiqueta.

Para lograrlo, al diseñar tendríamos primero que reducir la altura del lienzo a la mitad y luego asignar a cada objeto que se agrega al lienzo su ubicación, ya sea en el frente o en el dorso de la etiqueta, esto se consigue mediante el panel “Objetos” (pestaña izquierda en el panel de pestañas), dentro de este y a la derecha de cada uno de los objetos podemos elegir entre asignarle a ese objeto una “F” (Frente, ubica el objeto en el lienzo frontal) o una “B” (Dorso, ubica el objeto en el lienzo anverso).



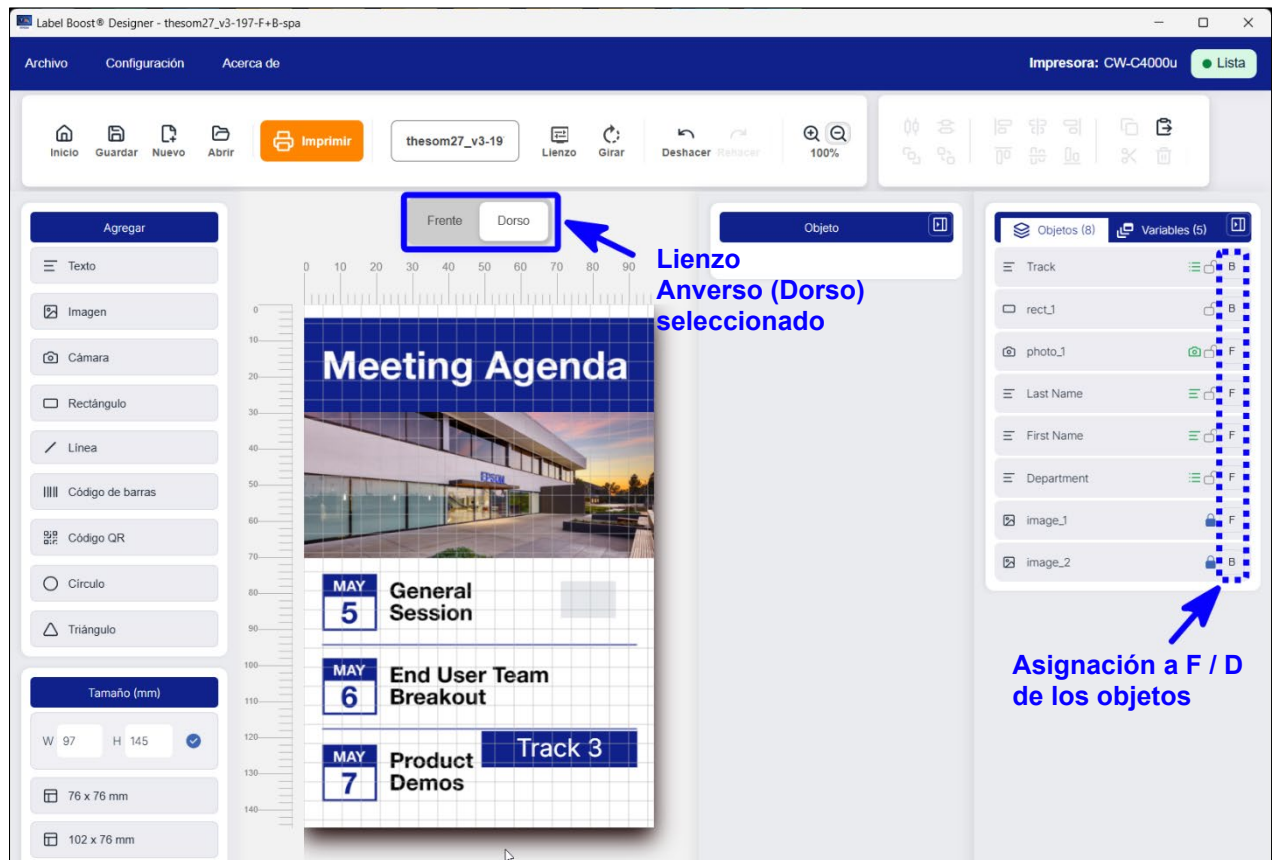
Luego podremos visualizar cada uno de los lienzos mediante los botones **Frente/Dorso**:

En primer lugar mediante el botón “**Frente**” visualizaremos el lienzo frontal:



(Media etiqueta utilizando lienzo frontal, la primera parte)

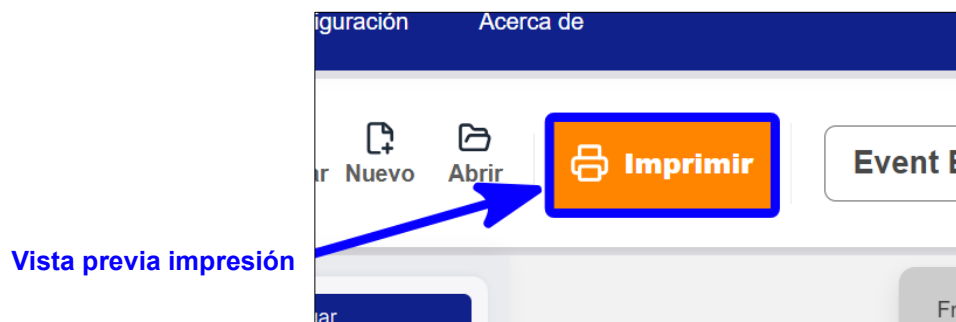
Y luego mediante el botón **"Dorso"** visualizamos el lienzo anverso, tal como se puede apreciar en la imagen que se muestra a continuación:



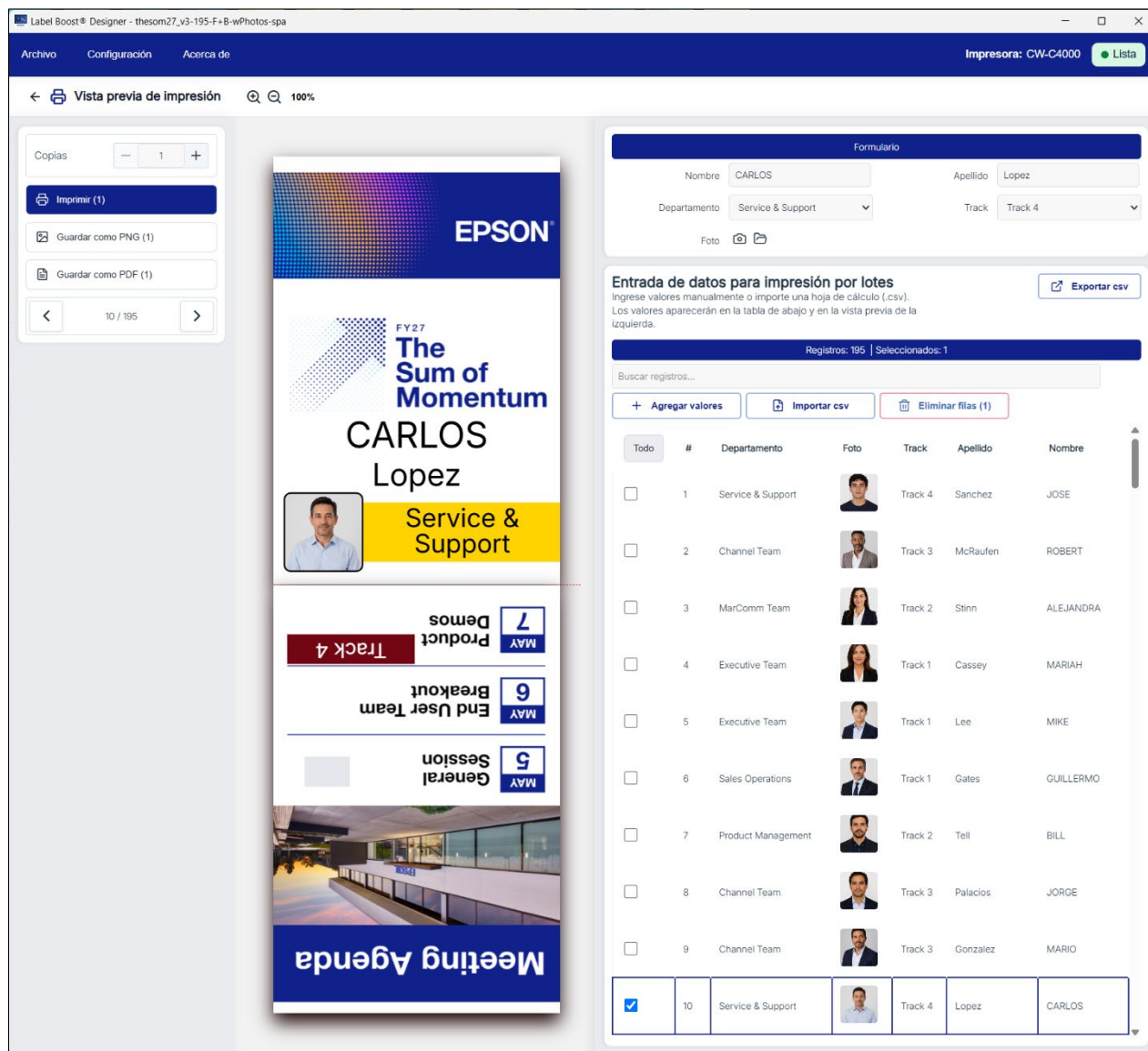
(Media etiqueta utilizando lienzo anverso, la segunda parte)

2.2.5. Vista previa del diseño

El botón **"Imprimir"** permite acceder a la pantalla de previsualización del diseño de etiqueta, visualizando ambas caras de la misma tal como resultaría impresa, pudiendo aplicarle zoom y las variantes con los distintos valores de las variables creadas para ese diseño.



En el caso de una etiqueta diseñada mediante lienzo frontal y lienzo anverso, como en el ejemplo del apartado anterior, obtendremos una vista previa de la etiqueta completa, como podría ser el siguiente:



Desde aquí podemos imprimir la etiqueta con distintos valores, inclusive una impresión de una lista por lotes importando un archivo csv (botón "Importar csv") o, por el contrario, generando una lista manualmente, ingresando en el **Formulario** en la parte superior derecha los datos de cada una de las variables del diseño (cinco variables en el caso de este ejemplo), luego mediante el botón "+ Agregar valores" se irán generando cada uno de los **Registros** de la lista en la parte inferior; a su vez, si se deseara es posible exportar la lista generada manualmente a un archivo csv mediante el botón "Exportar csv".

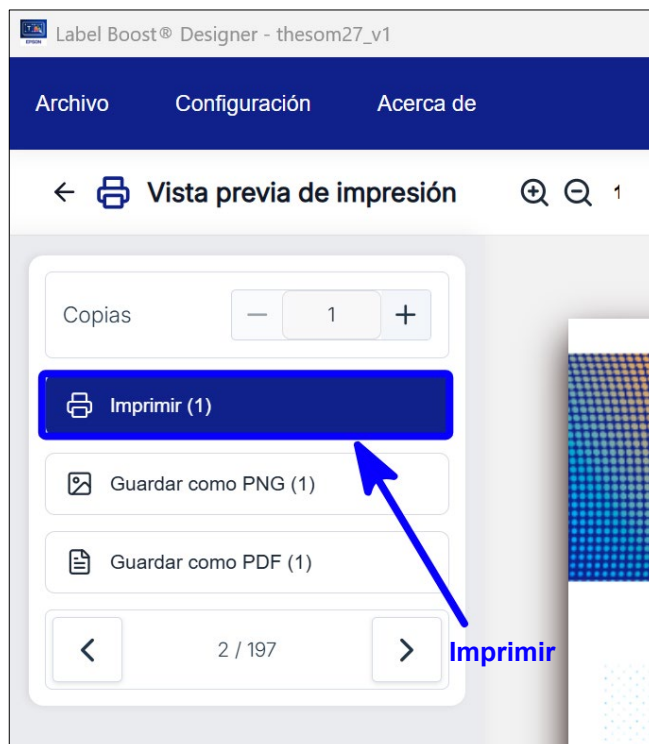
Luego, al marcar en los casilleros las entadas deseadas, podrá ya sea **imprimir** las credenciales en su impresora Epson, **guardarlas** en formato PNG o PDF, o desecharlas mediante el botón "Eliminar filas".

Más adelante se dan más detalles de la configuración de las variables y la forma de asociarlas a los objetos.

2.2.6. Impresión de etiquetas

Una vez terminado el proyecto de etiqueta o bien cargada la etiqueta ya diseñada, se puede imprimir la misma. Para tal fin y como hemos visto en el apartado anterior, en primer lugar se debe pulsar sobre el botón “**Imprimir**” para ingresar al modo de vista previa o previsualización del diseño.

Si la etiqueta no requiere de tratamiento dinámico, el usuario verá su obra en pantalla antes de que quede plasmada en papel, luego presionando nuevamente en “Imprimir”, pero en el nuevo menú de la vista previa que se muestra abajo, podrá imprimir la etiqueta, previamente deberá haber configurado la impresora, ver más adelante en sección 2.3 **Configuración de impresora**.



2.2.6.1. Registros dinámicos

Ahora bien, si el usuario le agregó dinamismo a la etiqueta, ahora puede comenzar a rellenar los campos de datos variables, para personalizar su etiqueta antes de enviarla a imprimir.

Observar en el ejemplo en el apartado anterior, el área “Formulario” está para rellenar los campos dinámicos de las variables y debajo el área “Registros” muestra la tabla de registros dinámicos.

Si decide ir agregando registros con datos dinámicos, los irá añadiendo al estilo de una base de datos, los valores a su elección y así personalizar para distintos perfiles su etiqueta.

Los datos añadidos a la tabla de registros dinámicos se guardan junto al proyecto, de forma tal que la próxima vez que decida utilizarlos ya estarán disponibles.

2.2.6.2. Importación de datos

Pues bien, si ahora queremos imprimir las 195 etiquetas personalizadas del ejemplo, una forma es continuar con la carga manual desde la aplicación, o bien podríamos solicitar que un operador con una hoja de cálculo realice la carga de ciertos datos y que luego guarde esa información en un archivo con formato **csv**.

Para nuestra etiqueta de ejemplo, ya conocemos que la misma tiene creadas cinco variables, y también conocemos los nombres asignados a esas variables, con lo que, para una hoja de cálculo, el título de la columna es el nombre de la variable, y luego se añadiría fila por fila el dato variable a imprimir.

Veamos como quedarían las primeras líneas de datos en una hoja de cálculo:

	A	B	C	D	E	
1	Departamento	Foto	Track	Apellido	Nombre	
2	Service & Support		Track 4	Sanchez	JOSE	
3	Channel Team		Track 3	Mc Raufen	ROBERT	
4	MarComm Team		Track 2	Stinn	ALEJANDRA	
5	Executive Team		Track 1	Cassey	MARIAH	
6	Executive Team		Track 1	Lee	MIKE	
7	Sales Operations		Track 1	Gates	GUILLERMO	

La hoja de cálculo guardará la información en formato csv. Los archivos csv son archivos de texto, en los que los valores de cada fila se presentan separados por una coma, con lo cual, si quisiéramos editar el archivo generado en un editor de texto, podríamos ver para nuestro ejemplo la información siguiente:

1	Departamento,Foto,Track,Apellido,Nombre
2	Service & Support,,Track 4, Sanchez,JOSE
3	Channel Team,,Track 3,Mc Raufen,ROBERT
4	MarComm Team,,Track 2,Stinn,ALEJANDRA
5	Executive Team,,Track 1,Cassey,MARIAH
6	Executive Team,,Track 1, Lee,MIKE
7	Sales Operations,,Track 1,Gates, GUILLERMO

Por último, solo faltaría importar el archivo csv generado en la aplicación Epson Label Boost Designer, mediante el botón **"Importar csv"**, y ver cómo se personaliza dinámicamente nuestra etiqueta.

2.2.6.3. Impresión selectiva

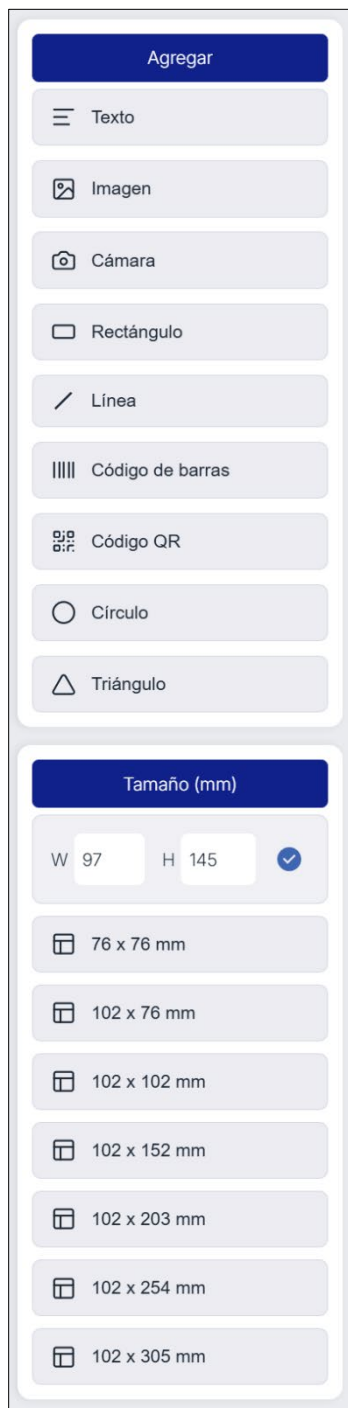
Si no se desea imprimir las 195 etiquetas, cada una personalizada según la información particular de cada registro, el usuario puede seleccionar los registros de su interés a imprimir de forma selectiva, haciendo clic sobre la casilla de lo que sería la primera columna de la lista de registros, quedando así "marcados" esos registros a imprimir mediante una marca de verificación visual.

Para imprimir todas las etiquetas se deberían marcar las casillas de la totalidad de los registros de la tabla, en su lugar ello se puede lograr de manera más sencilla y rápida haciendo clic arriba en el botón **"Todo"**, a fin de marcar todas las etiquetas de una vez, antes de imprimir.

El mismo método de marcado se aplica para guardar las etiquetas a disco, ya sea como archivo **png** o **pdf**.

2.2.7. Panel Agregar Objetos

Este panel “**Agregar Objetos**” nos presenta un conjunto de **objetos**, que nos permitirá a partir del uso de ellos y de la creatividad del usuario, diseñar las etiquetas de forma sencilla e intuitiva.



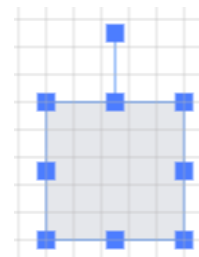
Objetos básicos como círculo, rectángulo, línea, texto, inserción de imagen, manejo de cámara, códigos de barra y código bidimensional, brindan un sutil y potente conjunto de herramientas de diseño.

Este kit de objetos, pertenecen al apartado superior de este panel.

El apartado inferior se complementa presentando un personalizador de tamaño de la etiqueta y un listado de tamaños de etiquetas recomendadas. Esta recomendación de tamaño de etiquetas se basa en los formatos más utilizados por la industria, de forma tal que el usuario intuitivamente pueda seleccionar el tamaño requerido y comenzar a diseñar.

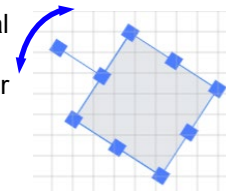
Al pulsar sobre alguna de las opciones de objetos disponibles, el mismo es incrustado en el lienzo de diseño.

El objeto estará seleccionado por defecto. La selección se puede observar ya que el objeto tendrá varias marcas sobre los vértices del mismo.



El marcador de selección más alejado corresponde al selector de rotación del objeto.

De forma tal que el usuario libremente pueda manipular si desea girar a criterio el objeto.



También se encuentra disponible la posibilidad de estirar el objeto, según sea necesario, a fin de poder adaptar el mismo, al requerimiento del diseño.



Más adelante veremos que los objetos tienen la capacidad de poseer propiedades, que permiten realizar aún más personalizaciones sobre ellos.

2.2.8. Panel Objeto

El panel **“Objeto”** está ligado íntegramente al objeto seleccionado en el lienzo de diseño y muestra sus propiedades. Una vez que el usuario selecciona un objeto, automáticamente se actualiza este panel, informando las propiedades del objeto seleccionado, permitiendo así su edición.

Tomemos el caso del ejemplo anterior, para el objeto de texto del dato denominado (Departamento) se muestran en el panel Objeto las siguientes propiedades:

Objeto: text_1 (text)

Texto

(Departamento)

Tipografía

Inter

Regular 33

ABC

Colores

Texto Relleno Borde

0 Grosor del borde

Alineación horizontal

Alineación vertical

Variable

Departamento

Si el texto no cabe

Ajustar el tamaño del cuadro

Posición

X 114 Y 442

Tamaño

W 67 H 20

5 Margen interno

1 Altura de línea

0 Rotación

- propiedades del texto del objeto seleccionado,
- propiedades del objeto seleccionado (diseño)
- variable asociada

Entre las propiedades del texto del objeto seleccionado podemos citar: tipografía, tamaño, estilo, color, alineación horizontal y alineación vertical del texto dentro del objeto.

Entre las propiedades del objeto seleccionado tenemos las siguientes: posición en el lienzo, tamaño, color de relleno, color y grosor del borde, margen interno, altura de línea, rotación y acción a tomar si el texto no cabe en el objeto.

Luego dependiendo del tipo de objeto se pueden presentar otras propiedades.

Desde este panel es posible también verificar si el objeto seleccionado se encuentra asociado a alguna variable, en nuestro ejemplo vemos que se encuentra asociado a la variable de nombre “Departamento”, en caso de no estar asociada ninguna variable al objeto veríamos “None” en la sección “Variable”, en ese caso desde aquí podríamos asociar el objeto seleccionado a una de las variables previamente creadas en el diseño, las que podremos ver al desplegar el menú, como se muestra aquí abajo:

Variable

Departamento

None

Nombre

Apellido

Departamento

Track

Foto

Este tipo de asociación **Objeto** $\leftrightarrow$ **Variable**, le da al objeto la posibilidad de cambiar su valor de forma dinámica, permitiendo luego en el momento de impresión cambiar su valor antes de imprimir, ya sea de manera manual o bien al cargar un archivo con una lista de datos a ser utilizada por este objeto-variable.

En este punto, el objeto con esta asociación ahora se convierte en un tipo de **campo de dato variable**.

2.2.9. Panel Objetos

Dentro del **panel de pestañas** la pestaña de la izquierda nos permite seleccionar el panel “**Objetos**”, este nos proporciona una lista de todos los objetos utilizados en el diseño de la etiqueta, indicando para cada uno de ellos el tipo de objeto, el nombre del objeto o de la variable asociada en caso de que ese objeto se encuentre asociado con alguna de las variables creadas para ese diseño, en cuyo caso se indicará también el tipo de variable asociada.

Además mediante este panel se muestra y se puede establecer, para cada objeto del lienzo, lo siguiente:

- si el objeto está anclado al lienzo o desanclado de este (bloqueado/desbloqueado)
- si el objeto está asignado al lienzo del Frente o Dorso (F = Frente/B = Dorso)

Por otra parte, un objeto seleccionado en el lienzo aparecerá seleccionado también en el panel Objetos y viceversa, al seleccionar un objeto en este panel automáticamente se seleccionará también en el lienzo.

A continuación se muestra un ejemplo:



2.2.9.1. Lock: Anclar Objetos

La propiedad “Lock” de un objeto, que se muestra en el panel **Objetos** mediante un ícono de un candado abierto o cerrado, permite anclar el objeto, es decir, fijarlo al lienzo de diseño para que no sea manipulable mientras se está editando el diseño.

Esto es muy útil, por ejemplo, cuando quiero diseñar una imagen de fondo, luego agregar otros objetos a la base del diseño y no se desea volver a modificarlo, quedando ese fondo fijo como base.

Entonces, haciendo uso de esta opción, el objeto no se podrá seleccionar con el mouse y ya no molestará a la manipulación de otros objetos sobre el lienzo.

2.2.10. Panel Variables

A fin de darle dinamismo a las etiquetas, se concibe el concepto de variables.

Dentro del **panel de pestañas**, la pestaña de la derecha nos permite seleccionar el panel “**Variables**”, este básicamente nos proporciona una lista de las variables creadas en ese proyecto de etiqueta, pero también nos proporciona la posibilidad de agregar o eliminar variables al proyecto, así como información adicional como ser las propiedades de cada variable, el tipo de variable, el nombre de cada variable o la cantidad de “usos”, es decir a cuántos objetos está asociada dicha variable.

Adicionalmente, es posible “marcar” (línea discontinua) una variable posicionando el cursor sobre ella, para luego visualizar en la pestaña Objetos los que se encuentren asociados a esa variable, estos se verán igualmente “marcados”.

Por otra parte, al seleccionar un objeto en el lienzo que tenga una variable asociada, automáticamente quedará seleccionada también la variable asociada en el panel Variables.

Las variables poseen campos de texto que permiten cambiar de información, o bien definir una lista de acciones o situaciones, de manera que, según la selección, los objetos puedan cambiar de comportamiento (color, información, etc.).

Todas las variables tienen dos propiedades, a saber:

- Nombre de la variable.
- Valor por defecto.

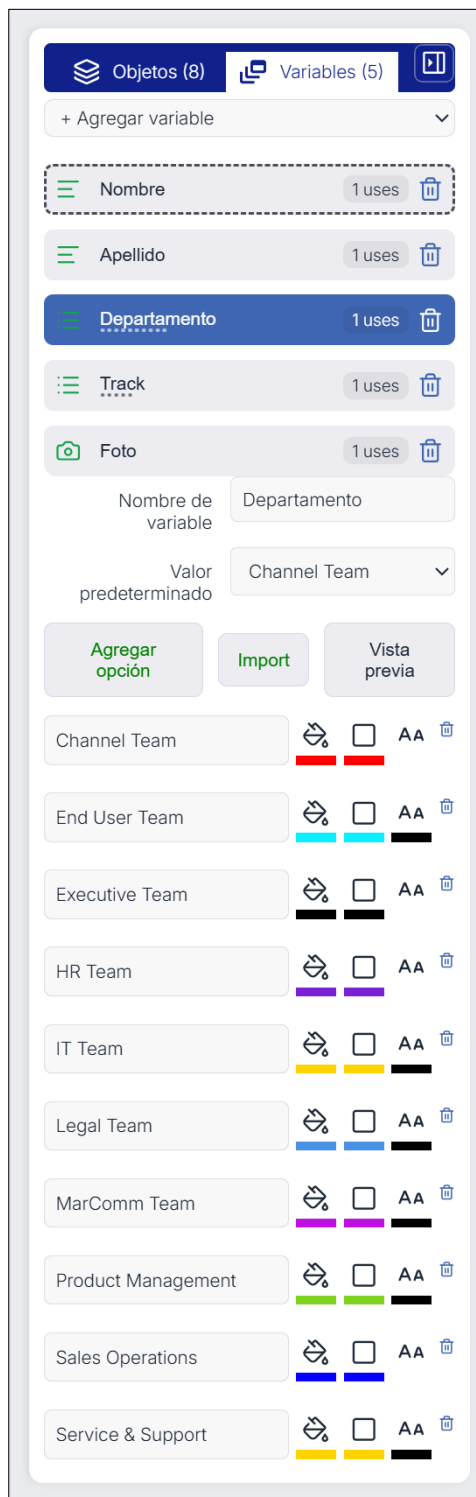
Otras variables más complejas, irán añadiendo más propiedades y comportamientos propios.

2.2.10.1. Agregar una variable

Al añadir un objeto de texto al proyecto de etiqueta, este se muestra de manera predeterminada con un texto que hace referencia al tipo de objeto, en este caso será “**AbC1234!**”; si estando seleccionado dicho objeto en el lienzo agregamos una variable de texto, esta quedará automáticamente asociada a ese objeto de texto, adoptando como nombre de esa variable dicho texto “**AbC1234!**”; de la misma manera si creamos una variable nueva en el proyecto, por ejemplo de texto, esta será creada con un nombre predeterminado “**Text variable**”; una buena práctica de diseño es cambiar el nombre predeterminado de la nueva variable por uno fácilmente identificable, relacionado con el uso que se le va a dar a la misma, luego se le puede asignar un valor por defecto para esta nueva variable, ese valor también puede ser nulo o vacío.

Veamos un ejemplo:

Así se vería el panel “Variables” en el caso de nuestro diseño ejemplo:



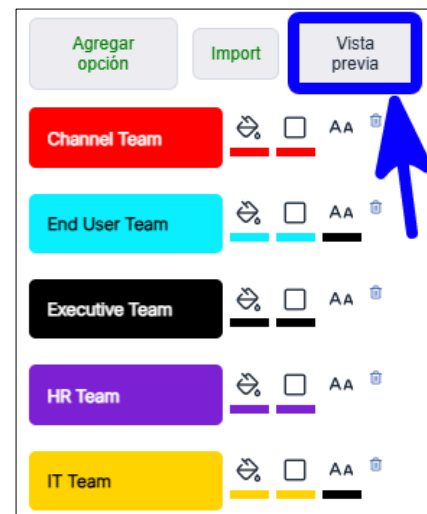
Se observa que la variable de texto “Nombre” está marcada. Además, la variable de texto “Departamento” está seleccionada, ello podría deberse a que se ha seleccionado en el lienzo el objeto asociado; podemos ver también que dicha variable tiene 1 uso, es decir está asociada solamente a ese objeto de texto.

En la parte inferior vemos que se despliegan las propiedades de la variable seleccionada, en este caso el nombre de la misma “Departamento”, un valor predeterminado, en nuestro caso es “Channel Team” y más abajo la lista de los distintos valores u opciones agregadas a la variable y las respectivas propiedades personalizadas para cada opción agregada, en este ejemplo ellas son:

- el nombre de la opción,
- color de relleno del objeto,
- el color del borde del objeto (en este caso aplica el grosor definido en el panel “Objeto”)
- el color del texto.

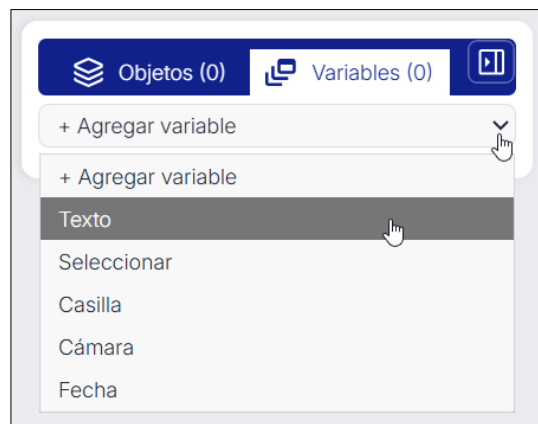
A la derecha de cada opción agregada de la variable encontramos el botón  que nos permite eliminarla en caso de ser necesario.

También en este caso de variable de texto encontramos el botón “**Agregar opción**” para agregar nuevas variantes de la variable, como el botón “**Import**”, y también mediante el botón de “**Vista Previa**” podremos visualizar de forma rápida como van quedando las distintas opciones agregadas de la variable con las propiedades asignadas:

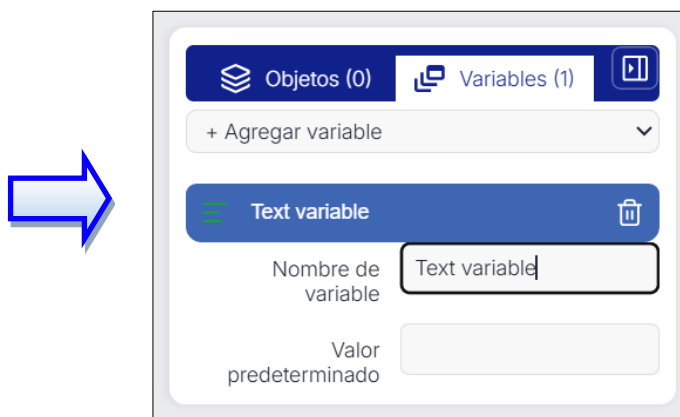


Veamos ahora los pasos seguidos para la creación de la variable del ejemplo:

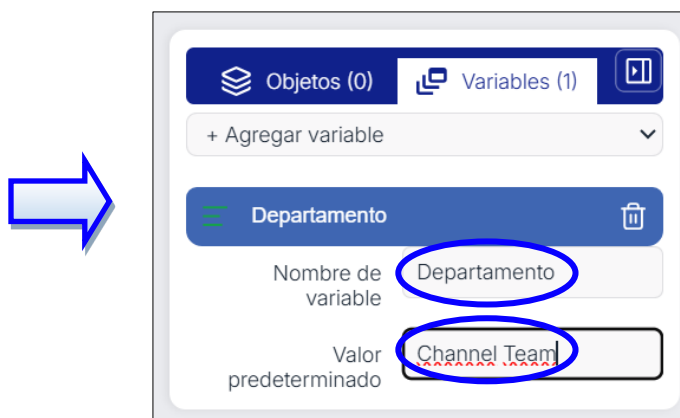
- 1) En Variables seleccionar + Agregar variable y luego hacer clic en tipo de variable "Texto":



- 2) Se crea automáticamente una variable de texto con el texto predeterminado "Text variable":



- 3) Finalmente se asigna un nombre a la variable y un valor predeterminado:



2.2.10.2. Tipos de variables

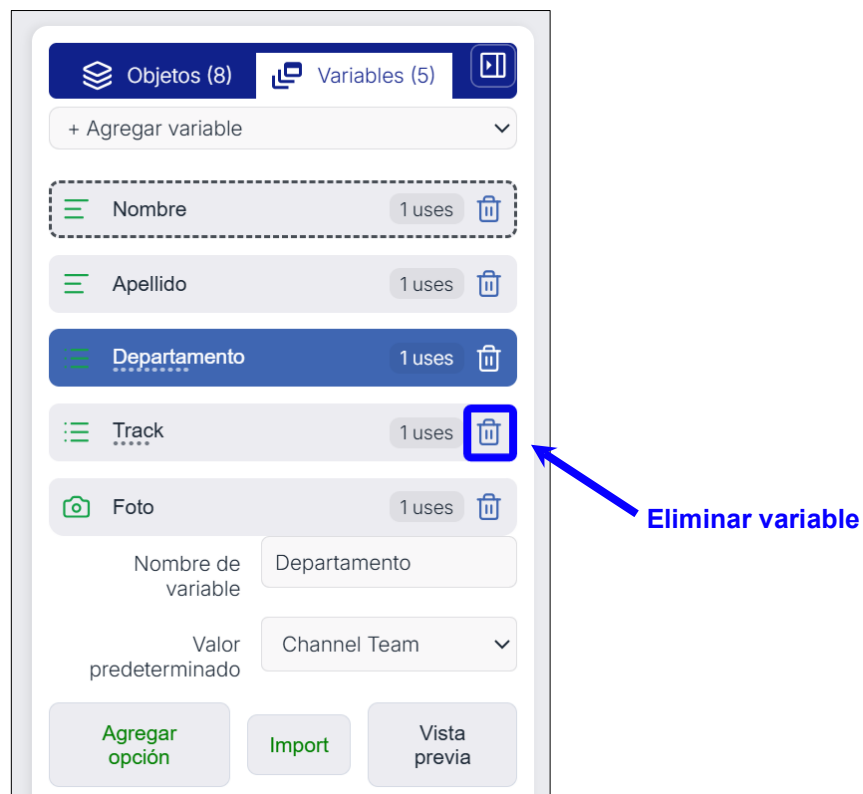
Hemos mostrado con un ejemplo la operatoria de creación y configuración de una variable para el caso de una variable de texto, pero es necesario mencionar que, como se puede apreciar en la imagen del paso 1 en la página anterior, también existen otros tipos de variables, los distintos tipos son los siguientes:

- Texto
- Seleccionar
- Casilla
- Cámara
- Fecha

Cada tipo de variable presenta distintas propiedades y valores a configurar según su complejidad.

2.2.10.3. Eliminar una variable

Como se puede apreciar en las imágenes anteriores, todas las variables muestran un ícono en forma de “cesto de residuos” a la derecha, mediante el cual es posible eliminar la variable.



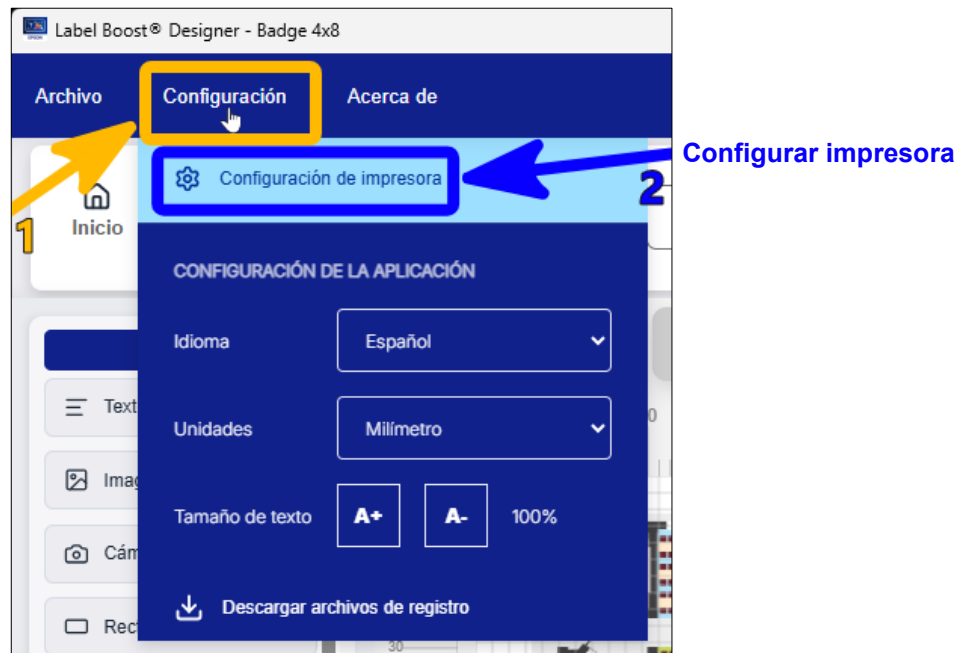
Observemos que, al eliminar una variable que está asociada a un objeto, ese objeto automáticamente pierde la funcionalidad que tenía asociada gracias al dinamismo que le otorgaba dicha variable.

2.3. Configuración de impresora

2.3.1. Seleccionar una impresora

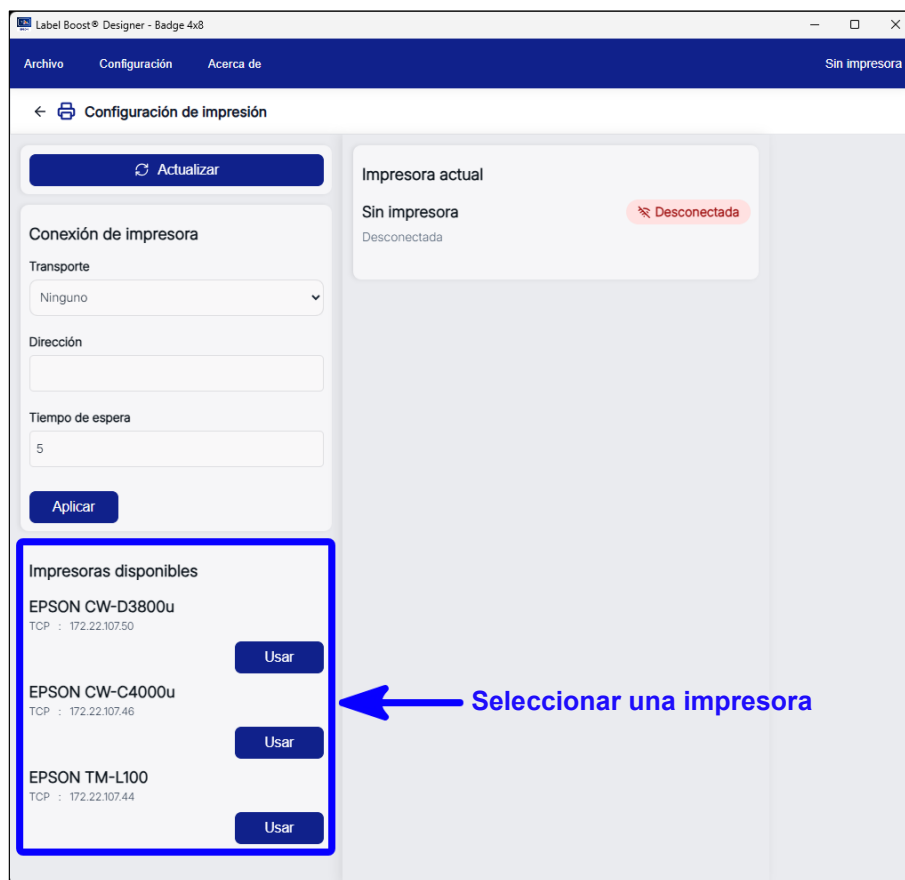
El usuario puede, sin conexión a la impresora, proceder a diseñar su etiqueta y hasta podrá guardarla, pero en algún momento deseará realizar alguna impresión de prueba.

Para tal fin, deberá primero ir al icono de engranaje en el menú **Configuración** en la barra de menús, luego hacer clic en **Configuración de impresora**, a fin de poder verificar la conexión con la impresora Epson.



Ahora se presenta una nueva pantalla, donde la aplicación realiza un rastreo en la red y por los puertos usb conectados a la PC, con el fin de encontrar una impresora Epson requerida por la aplicación y que luego el usuario pueda seleccionarla.

En la siguiente imagen de ejemplo, se puede observar un caso en el que al realizar el rastreo se encuentran tres impresoras de etiquetas Epson distintas en la misma red y el usuario selecciona una de ellas.



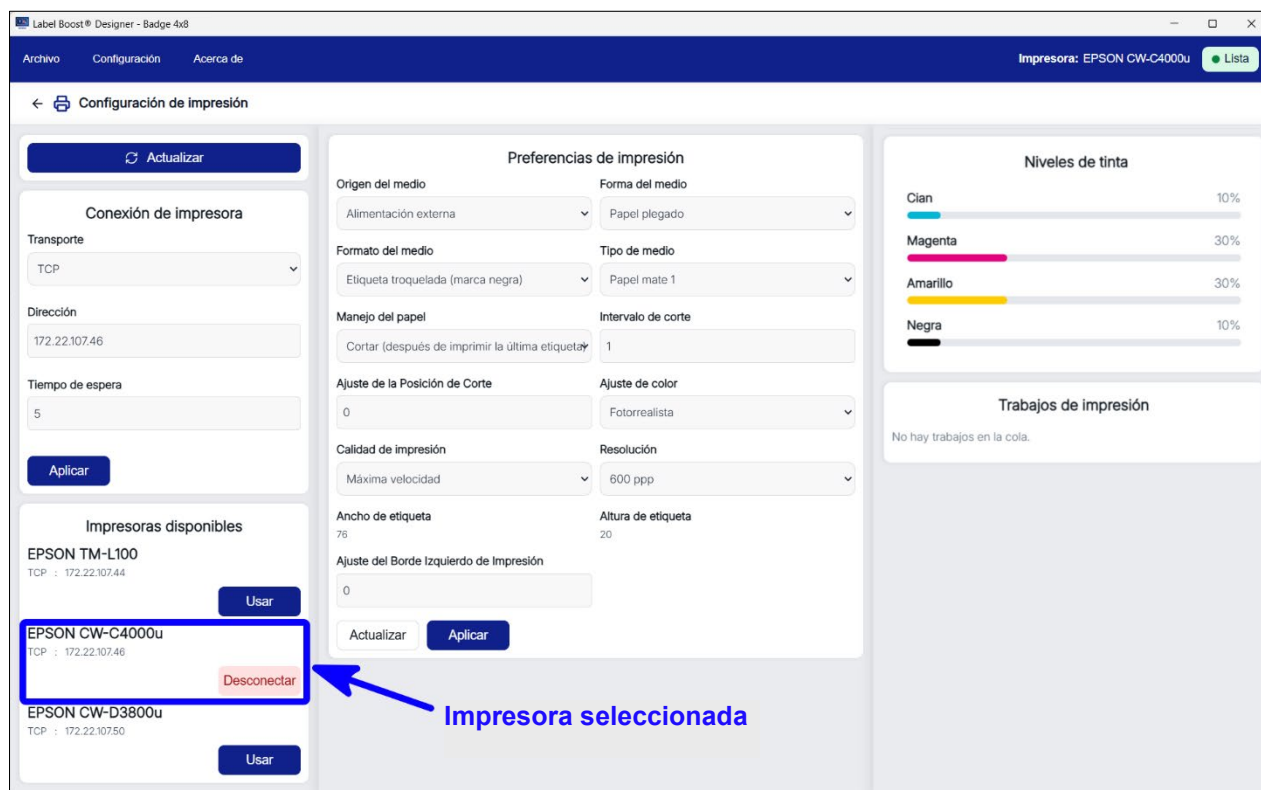
Una vez que el usuario haya seleccionado la impresora que desea utilizar, en nuestro ejemplo la EPSON CW-C4000u, entonces podrá acceder a las características de dicha impresora.

Entre algunas de las características disponibles, el usuario podrá acceder al estado de la impresora, el nivel de las tintas, y hasta podrá cambiar las preferencias y parámetros de impresión, como ser: el tipo y formato de papel, origen o fuente del papel, manejo del papel como activar o desactivar el corte automático, posición de corte, la resolución y calidad de impresión, entre otras opciones.

Antes de imprimir una o más etiquetas se debe configurar los parámetros de la impresora según las características del proyecto y el medio a emplear, ver la sección siguiente 2.3.2 **Cambiar configuración**.

La impresora seleccionada y su estado podrán observarse en cualquier momento en el margen derecho de la barra de menús.

En la siguiente imagen se puede observar lo que se describió arriba.



2.3.2. Cambiar configuración

Desde el panel central “**Preferencias de impresión**” el usuario tiene la posibilidad de cambiar la configuración de la impresora. Simplemente debe cambiar los parámetros de acuerdo con la configuración deseada y pulsar el botón “**Aplicar**”.

A continuación, detallaremos las configuraciones disponibles para personalizar.

2.3.2.1. Fuente del papel



Permite configurar si se utilizará el papel tipo rollo instalado en la bandeja interna o bien un rollo de papel externo.

El rollo de papel externo se inserta en la parte posterior de la impresora.

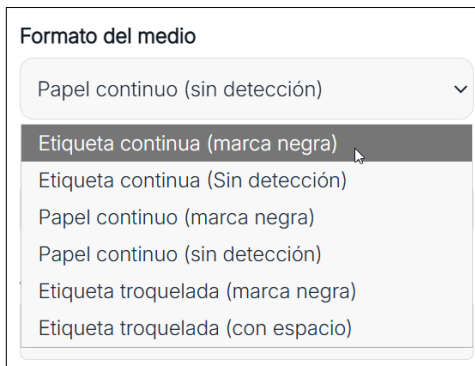
2.3.2.2. Formato del medio



The screenshot shows a dropdown menu titled 'Forma del medio'. The menu is open, displaying three options: 'Papel en rollo' (selected), 'Papel plegado', and 'Papel en rollo' (repeated). The selected option is highlighted with a dark grey background.

El papel viene en formato rollo o bien el papel a utilizar para la etiqueta a imprimir contiene pliegues.

2.3.2.3. Formato del medio



The screenshot shows a dropdown menu titled 'Formato del medio'. The menu is open, displaying several options: 'Papel continuo (sin detección)' (selected), 'Etiqueta continua (marca negra)', 'Etiqueta continua (Sin detección)', 'Papel continuo (marca negra)', 'Papel continuo (sin detección)', 'Etiqueta troquelada (marca negra)', and 'Etiqueta troquelada (con espacio)'. The selected option is highlighted with a dark grey background.

El papel a utilizar puede ser continuo, continuo con marca de tamaño de papel, o papel con distintas opciones de troquelado.

2.3.2.4. Tipo de medio



The screenshot shows a dropdown menu titled 'Tipo de medio'. The menu is open, displaying several options: 'Papel mate 1' (selected), 'Papel brillante 1', 'Película brillante 1', 'Papel mate 1' (repeated), 'Papel normal 1', 'Papel de alto brillo 1', 'Papel sintético 1', 'Papel texturizado 1', and 'Pulsera'. The selected option is highlighted with a dark grey background.

El tipo de calidad del acabado del papel es fundamental para representar la imagen que desea imprimir; existen papeles brillantes, mate, alto brillo, tipo película, texturado, entre otros tipos disponibles.

2.3.2.5. Manejo del papel

Manejo del papel

Cortar (después de imprimir la última etiqueta)

Aplicar automáticamente

Cortar (después de imprimir la última etiqueta)

Cortar (en la etiqueta especificada)

Aplicar manualmente

No cortar (detenerse en la posición de despegue)

No cortar (detenerse en la posición de fin de impresión)

Rebobinar

No cortar (detenerse en la posición de corte)

Se puede seleccionar que el papel sea cortado al final de la impresión, que nunca se corte, o bien detener el cabezal de impresión antes, justo luego de imprimir la etiqueta o al comienzo de la misma, así como también se puede optar por introducir nuevamente el papel a fin de aplicar una segunda capa de impresión o bien dejar la manipulación de papel de forma manual por el usuario.

2.3.2.6. Corte de papel

Intervalo de corte

1

Ajuste de la Posición de Corte

0

Si se encuentra activo el corte de papel, estas configuraciones tendrán efecto. Es decir, se puede solicitar un intervalo de corte y hasta valor numérico, que representa un espacio de ajuste de la posición de corte del papel.

2.3.2.7. Ajuste de color

Ajuste de color

Fotorrealista

Sin composición

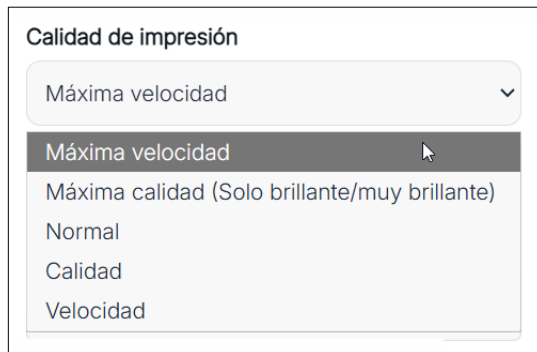
Fotorrealista

Epson Vivid Color

Ajusta la intensidad de color utilizado en la impresión de la etiqueta.

Relacionado con la paleta de colores utilizada en las imágenes de la etiqueta.

2.3.2.8. Calidad de impresión



Calidad de impresión

Máxima velocidad

Máxima velocidad

Máxima calidad (Solo brillante/muy brillante)

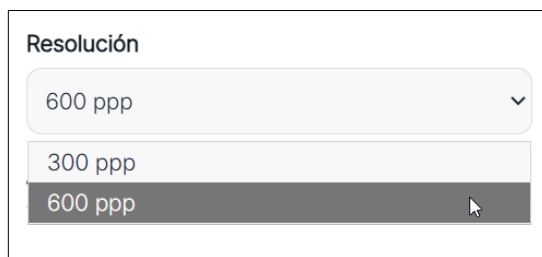
Normal

Calidad

Velocidad

Ajuste de la calidad de impresión según el tipo de soporte papel utilizado, de este ajuste dependerá la velocidad de impresión, dependiendo esta también del modelo de impresora utilizado.

2.3.2.9. Resolución



Resolución

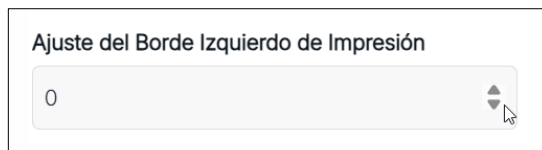
600 ppp

300 ppp

600 ppp

Según el tipo de impresora Epson, se mostrará la cantidad de puntos por pulgada de resolución soportado (dpi).

2.3.2.10. Ajuste del Borde Izquierdo de Impresión



Ajuste del Borde Izquierdo de Impresión

0

Se permite ajustar el margen izquierdo de impresión de la etiqueta para compensar aquellos casos en los que el papel de la etiqueta no coincide exactamente con el borde del soporte de la misma.

3. Solución de problemas

Esta sección ayuda a resolver los problemas más comunes durante la operación de la aplicación.

Problema	Posibles causas	Solución
La impresora no aparece disponible	• La impresora está apagada • No está conectada a la red • La dirección configurada es incorrecta	• Verificar que la impresora esté encendida • Confirmar conexión a la red o USB • Reintentar conexión desde el ícono de impresora • Validar la configuración en “Configuración de impresora”
Error al imprimir	• Falta de papel • Tamaño de etiqueta incorrecto • Problemas de conexión	• Verificar papel y carga correcta • Confirmar que el tamaño del medio coincida con la plantilla • Revisar el estado en “Monitor de impresora” y ajustar la “Configuración de impresión”

4. Soporte técnico

Epson siempre estará disponible para atender sus consultas y/o dudas.

Para formalizar su consulta, se recomienda proporcionar la siguiente información, al soporte técnico:

- Modelo de impresora.
- Versión de la aplicación.
- Descripción del problema.
- Capturas de pantalla (si aplica).

*** * ***