



136-00-URM-001

Label Boost™ Designer

Manual de Usuário

Sobre este guia

Este guia é um manual do usuário para o aplicativo Label Boost™ Designer.

Este aplicativo está disponível para vários sistemas operacionais.

No caso deste manual, é explicado o funcionamento para dispositivos macOS e Windows.

EPSON é uma marca registrada e ColorWorks é uma marca comercial da Seiko Epson Corporation. Label Boost é uma marca comercial da Epson America, Inc. Todos os demais nomes de produtos e marcas aqui mencionados são marcas comerciais e/ou marcas registradas de suas respectivas empresas. A Epson renuncia a todos os direitos sobre essas marcas.

© 2026 Epson America, Inc., 8/26

CPD-66645

Índice

1. Introdução	4
1.1. Requisitos do sistema.....	4
1.2. Requisitos de rede.....	4
1.3. Descrição geral do sistema	5
2. Operação do Label Boost Designer	6
2.1. Telas iniciais do aplicativo	6
2.1.1. Início.....	6
2.1.2. Tela de criação.....	7
2.1.2.1. Área de design	7
2.1.2.2. Barra de Menus	8
2.1.2.3. Barra de ferramentas	8
2.1.2.4. Painéis de operação.....	8
2.1.3. Carregar etiqueta do usuário	8
2.1.4. Uso de modelos	10
2.1.4.1. Selecionar um modelo.....	10
2.2. Desenhar uma etiqueta	13
2.2.1. Início.....	13
2.2.2. Mostrar ou ocultar painéis.....	14
2.2.3. Barra de ferramentas	15
2.2.3.1. Operações sobre objetos	16
2.2.3.2. Operações no arquivo de etiqueta	18
2.2.3.3. Operação desfazer ou refazer.....	18
2.2.3.4. Operações sobre a tela	19
2.2.4. Seleção da tela de design.....	20
2.2.5. Pré-visualização do design	22
2.2.6. Impressão de etiquetas.....	24
2.2.6.1. Registros dinâmicos	24
2.2.6.2. Importação de dados.....	25
2.2.6.3. Impressão seletiva	25
2.2.7. Painel adicionar objetos	26
2.2.8. Painel objeto	27
2.2.9. Painel objetos.....	28
2.2.9.1. Bloqueio: Ancorar objetos	29
2.2.10. Painel de variáveis	29
2.2.10.1. Agregar uma variável	29
2.2.10.2. Tipos de variáveis	32
2.2.10.3. Eliminar uma variável	32
2.3. Configuração da impressora	33
2.3.1. Selecionar uma impressora	33
2.3.2. Mudar a configuração	35
2.3.2.1. Fontes do papel.....	35
2.3.2.2. Formato do papel	36
2.3.2.3. Tipo de formulário	36
2.3.2.4. Tipo de papel.....	36
2.3.2.5. Manuseio do papel	37
2.3.2.6. Corte do papel	37
2.3.2.7. Ajuste da cor.....	37
2.3.2.8. Qualidade da impressão	38
2.3.2.9. Resolução da impressão.....	38

2.3.2.10. Ajuste da margem esquerda da impressão	38
3. Solução de problemas	39
4. Suporte técnico.....	39

1. Introdução

Label Boost Designer é uma ferramenta desenvolvida para facilitar o projeto de etiquetas para impressoras Color Works™, que permite criar e imprimir etiquetas personalizadas de forma rápida e simples a partir de dispositivos Mac e Windows.

Este aplicativo é destinado a usuários operacionais, entusiastas ou àqueles que precisam criar suas próprias etiquetas de forma prática, sem exigir conhecimentos técnicos avançados.

Por meio de uma interface intuitiva, o aplicativo permite importar imagens, adicionar formas (retângulos, círculos ou triângulos), textos ou outros objetos, como códigos de barras e códigos QR, bem como variáveis que podem ser associadas aos objetos, entre outras funcionalidades de criação.

Esta ferramenta se integra às impressoras Epson, garantindo uma impressão confiável e de alta qualidade, e utiliza modelos predefinidos que asseguram consistência no design das etiquetas, como por exemplo credenciais e outros projetos.

O principal objetivo desta ferramenta é otimizar o tempo de desenvolvimento e criação de etiquetas personalizadas para utilização com as impressoras Color Works.

1.1. Requisitos do sistema

O aplicativo é compatível com dispositivos que executem o sistema operacional macOS versão 12 ou superior, e com dispositivos que executem o sistema operacional Microsoft Windows 10 ou superior.

1.2. Requisitos de rede

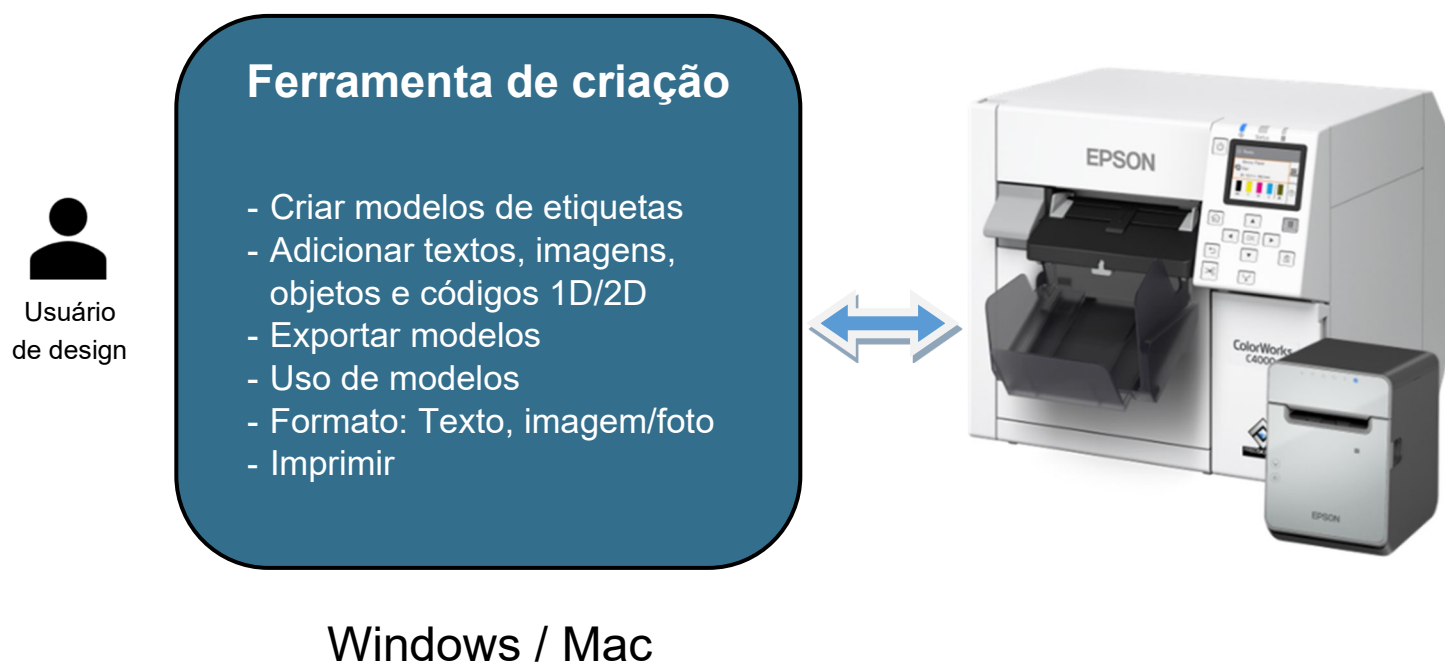
- A conexão LAN deve ser compatível com o serviço de transmissão por difusão através da rede.
- Porta TCP 9100 aberta e desbloqueada.
- O computador (Windows ou Mac) deve estar conectado à mesma rede que a impressora de etiquetas.
- Não é necessária a conexão à Internet para a operação.

1.3. Descrição geral do sistema

A figura a seguir mostra um exemplo de configuração do Label Boost Designer.

Os dispositivos e as impressoras podem estar conectados por meio da rede LAN ou usando um cabo USB.

O aplicativo pode detectar facilmente as impressoras e permitir sua configuração e eventual utilização para a impressão das etiquetas.



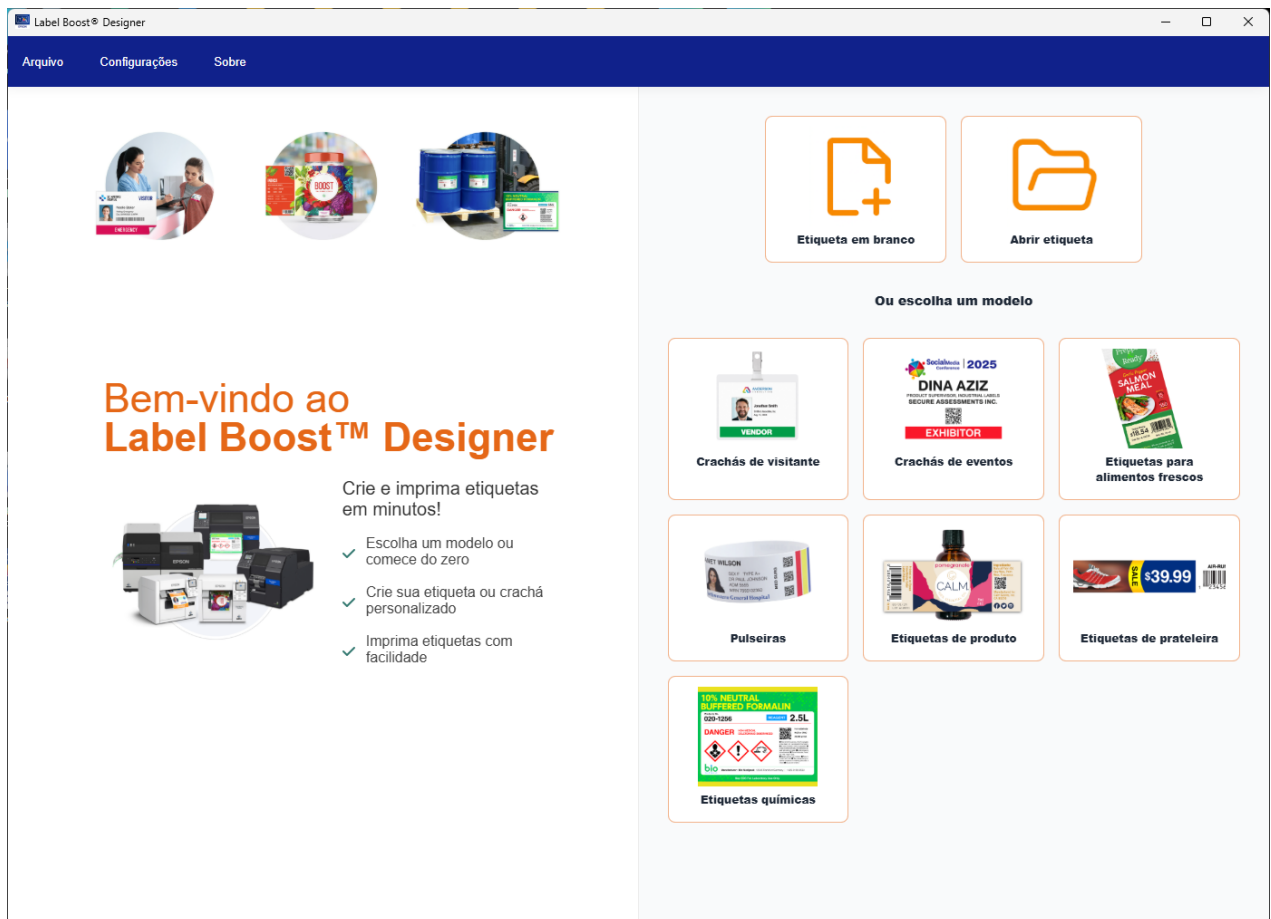
2. Operação do Label Boost Designer

2.1. Telas iniciais do aplicativo

2.1.1. Início

Ao entrar no aplicativo, será exibida uma tela com opções das operações básicas a serem realizadas:

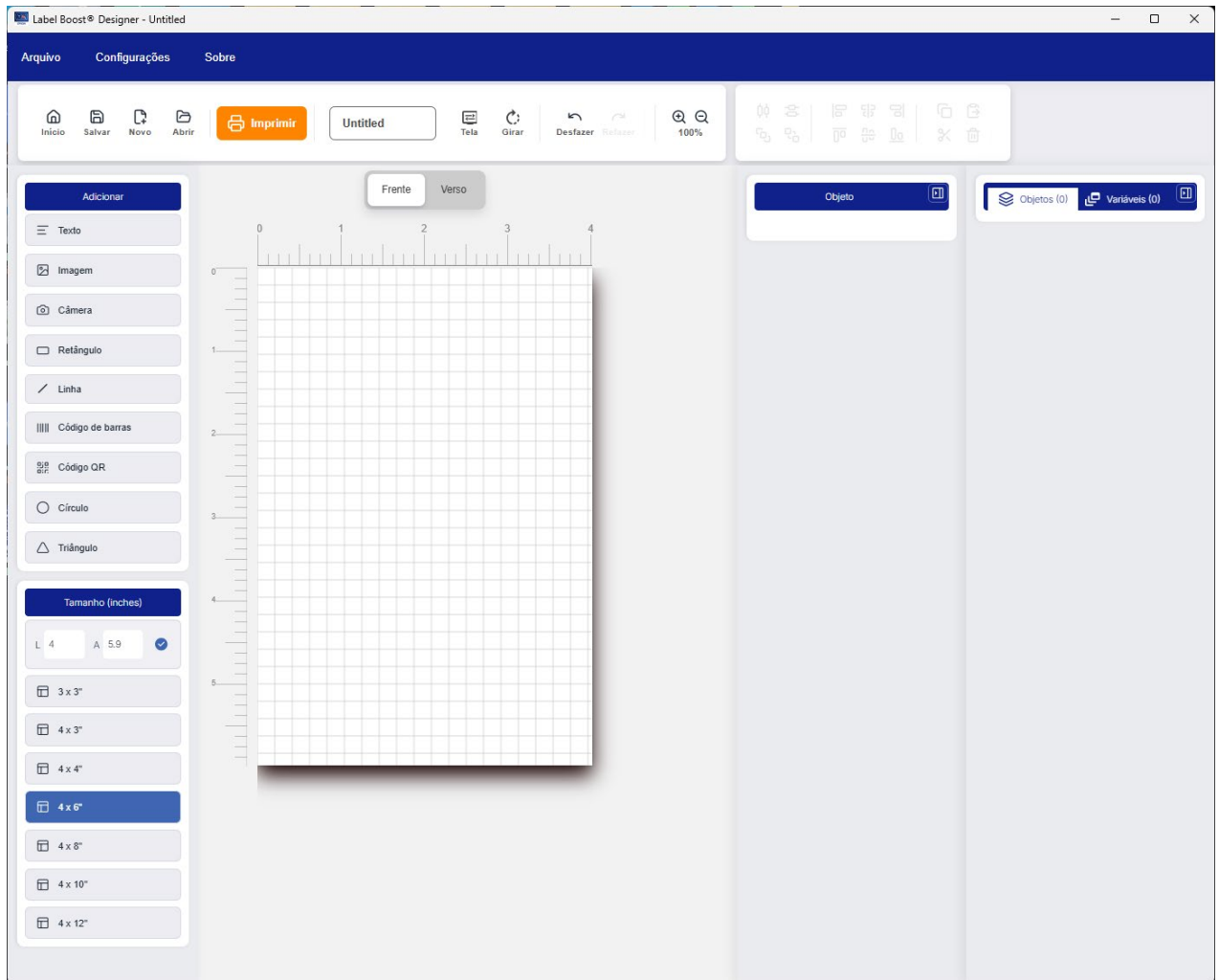
- Começar a desenhar uma nova etiqueta.
- Carregar uma etiqueta previamente projetada pelo usuário.
- Utilizar modelos de etiquetas predefinidos.



2.1.2. Tela de criação

A opção de design permite ao usuário começar a criar uma nova etiqueta personalizada ou modificar uma etiqueta existente.

A tela básica de criação é a que pode ser vista na imagem a seguir, apresentada pronta para iniciar o projeto. Ela é acessada através do botão “**Etiqueta em branco**” também é possível abrir um **Modelo**, de acordo com o tipo de uso.



A seguir, são mencionados os principais componentes da tela de criação, mais adiante, são fornecidos mais detalhes sobre cada um deles.

2.1.2.1. Área de design

É possível observar uma área de design principal em branco, com grade, pronto para criar.

Junto à tela e sobre ela, encontram-se dois botões **Frente/Verso** para a seleção da área de design frontal ou área de design traseira, a fim de facilitar a criação de etiquetas em frente e verso.

2.1.2.2. Barra de Menus

Na parte superior da tela, na cor azul, a barra de menus está sempre visível e inclui os menus disponíveis “Arquivo”, “Configuração” e “Sobre”, nos quais são fornecidas funções adicionais, como, por exemplo, importar ou exportar uma etiqueta, configurar uma impressora, visualizar a impressora selecionada e seu status, ou também selecionar o idioma e as unidades de medida do aplicativo, além de definir o tamanho do texto, entre outras opções.

2.1.2.3. Barra de ferramentas

O painel horizontal localizado abaixo da barra de menus é a barra de ferramentas que é dedicada às operações de arquivo e impressão, desfazer/refazer alterações, aplicar zoom e/ou rotação da área de design, além do ajuste de objetos (alinhar, distribuir, ordenar, copiar, recortar, colar ou excluir objetos).

2.1.2.4. Painéis de operação

O painel vertical “Adicionar objetos”, localizado à esquerda da área de design, oferece a opção “Adicionar” que permite adicionar figuras à área de design (círculo, retângulo e triângulo) e outros objetos como texto, foto, imagem, linha, código de barras ou código QR, além disso, por meio da opção “Tamanho” é possível selecionar o tamanho da etiqueta, seja em milímetros ou polegadas, de acordo com a unidade de medida configurada no aplicativo.

À direita da área de design, estão localizados outros dois painéis verticais: o painel “Objeto” (edição de um objeto selecionado da tela), e um **painel de abas**, que contém duas abas, cada uma delas permitindo, por sua vez, visualizar um painel adicional: a) o painel “Objetos” (lista de objetos adicionados à área de design) e b) o painel “Variáveis” (lista de variáveis adicionadas e edição da variável selecionada).

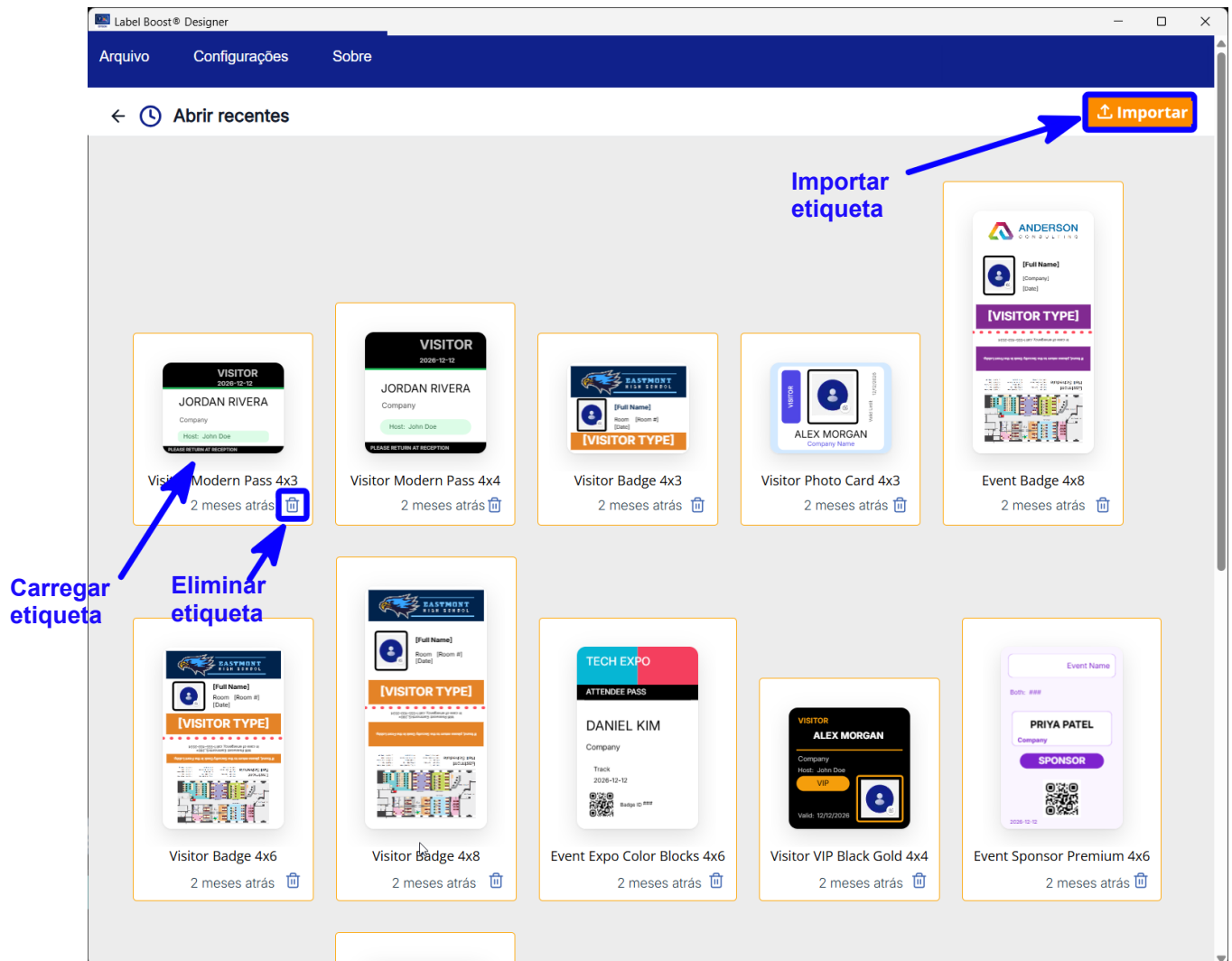
2.1.3. Carregar etiqueta do usuário

É muito comum estar criando uma etiqueta e, por algum motivo, o usuário precisar atender a outra tarefa, para isso, a ferramenta oferece a possibilidade de salvar a etiqueta e continuar posteriormente, para isso, está disponível o botão “Abrir etiqueta”.

Esta opção de carregar uma etiqueta do usuário cumpre essa função ao exibir todas as etiquetas com as quais o usuário está trabalhando, permitindo selecionar uma delas para continuar sua tarefa.



Ao clicar nesse botão, será exibida uma lista de miniaturas de todas as etiquetas que o usuário criou. O usuário poderá então selecionar uma delas e carregá-la para continuar o design, excluí-la, se necessário, ou também, por meio do botão “**Importar**” é possível importar uma etiqueta desde o explorador, conforme mostrado a seguir:



2.1.4. Uso de modelos

2.1.4.1. Selecionar um modelo

Por padrão, este aplicativo disponibiliza os seguintes tipos de modelos:

- Credenciais de visitante
- Credenciais para eventos
- Etiquetas para alimentos frescos
- Pulseiras
- Etiquetas de produto
- Etiquetas de prateleira
- Etiquetas para substâncias químicas

Cada tipo de modelo conterá, por sua vez, diferentes modelos de etiquetas predefinidas.

A seguir, é apresentado um exemplo de como selecionar uma etiqueta predefinida como modelo, neste caso, uma credencial de visitante:

Selecionar um tipo de modelo

Ou escolha um modelo

Crachás de visitante

Crachás de eventos

Etiquetas para alimentos frescos

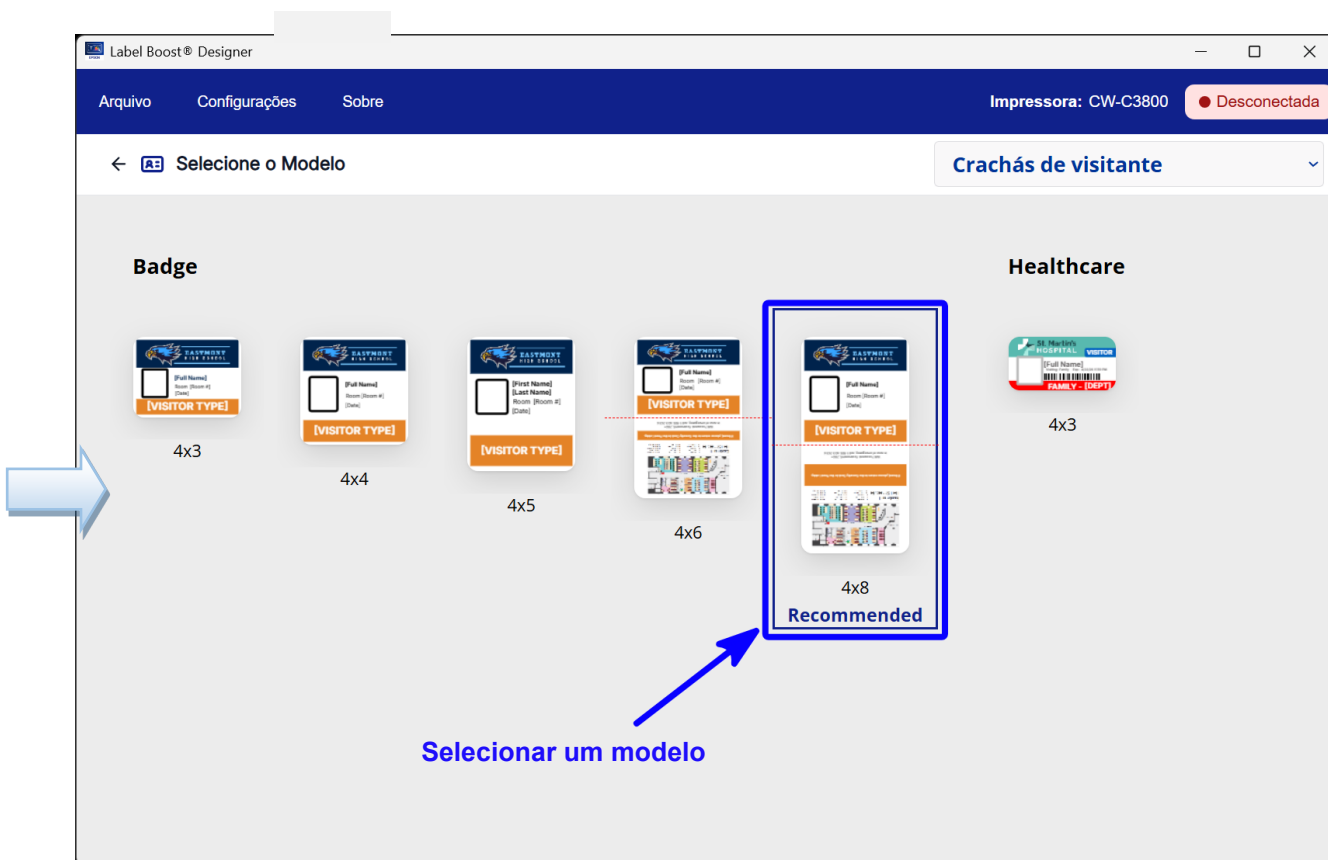
Pulseiras

Etiquetas de produto

Etiquetas de prateleira

Etiquetas químicas

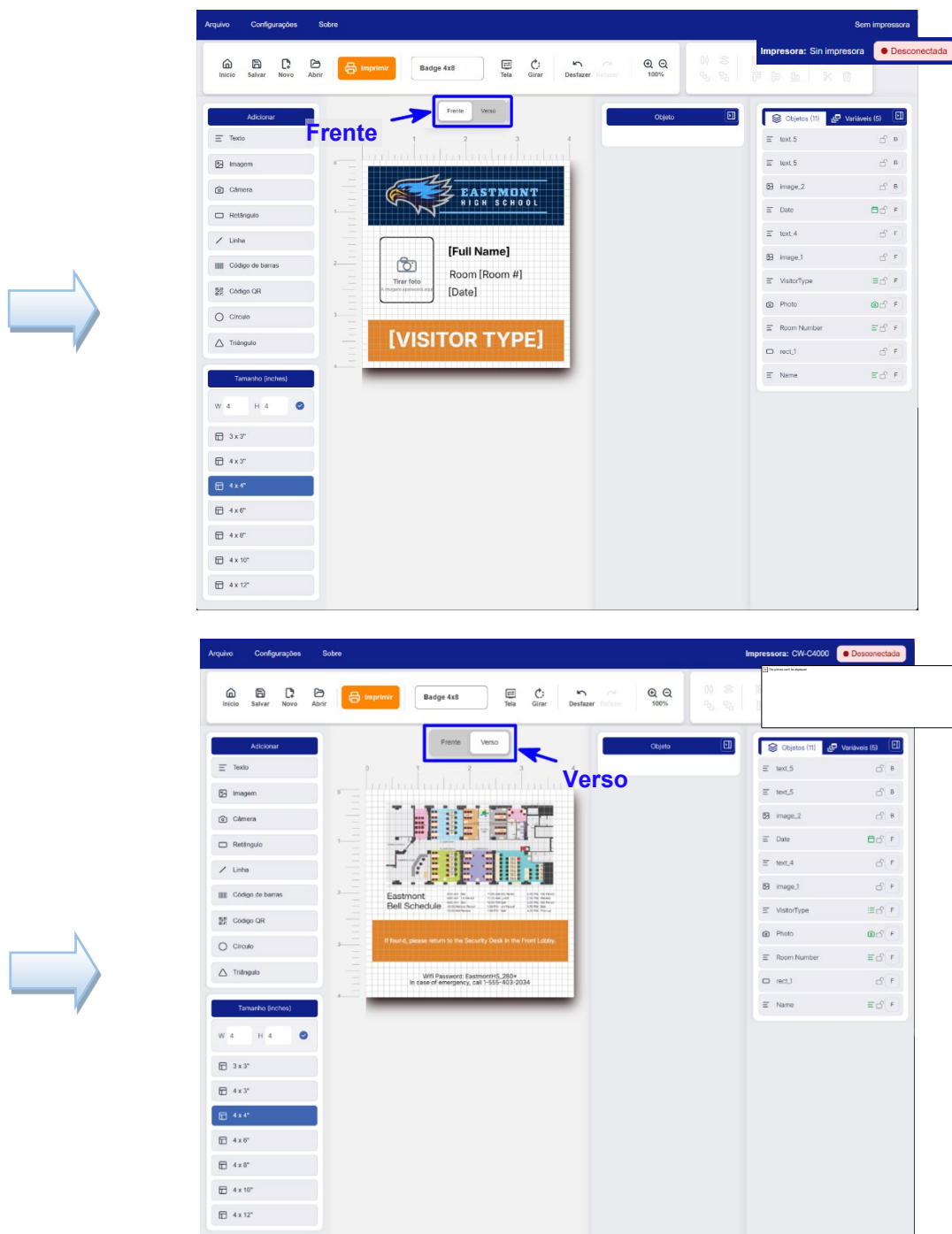
Após selecionar um tipo de modelo, será possível selecionar uma etiqueta entre vários modelos predefinidos disponíveis para esse tipo de modelo:



Ao selecionar o modelo desejado, ele será aberto no modo de edição na tela de design, permitindo que o usuário aplique suas alterações.

Ao abrir a tela de edição, a seleção dos botões **Frente/Verso** será habilitada para alternar entre a área de design frontal e a área de design traseira, permitindo que, no caso de um design de duas faces, o usuário possa aplicar alterações em ambos os lados da etiqueta ou, caso seja um design de uma única face, possa modificá-lo transformando-o em um design de duas faces.

A seguir é mostrado um exemplo com uma etiqueta de duas faces, frente e verso:

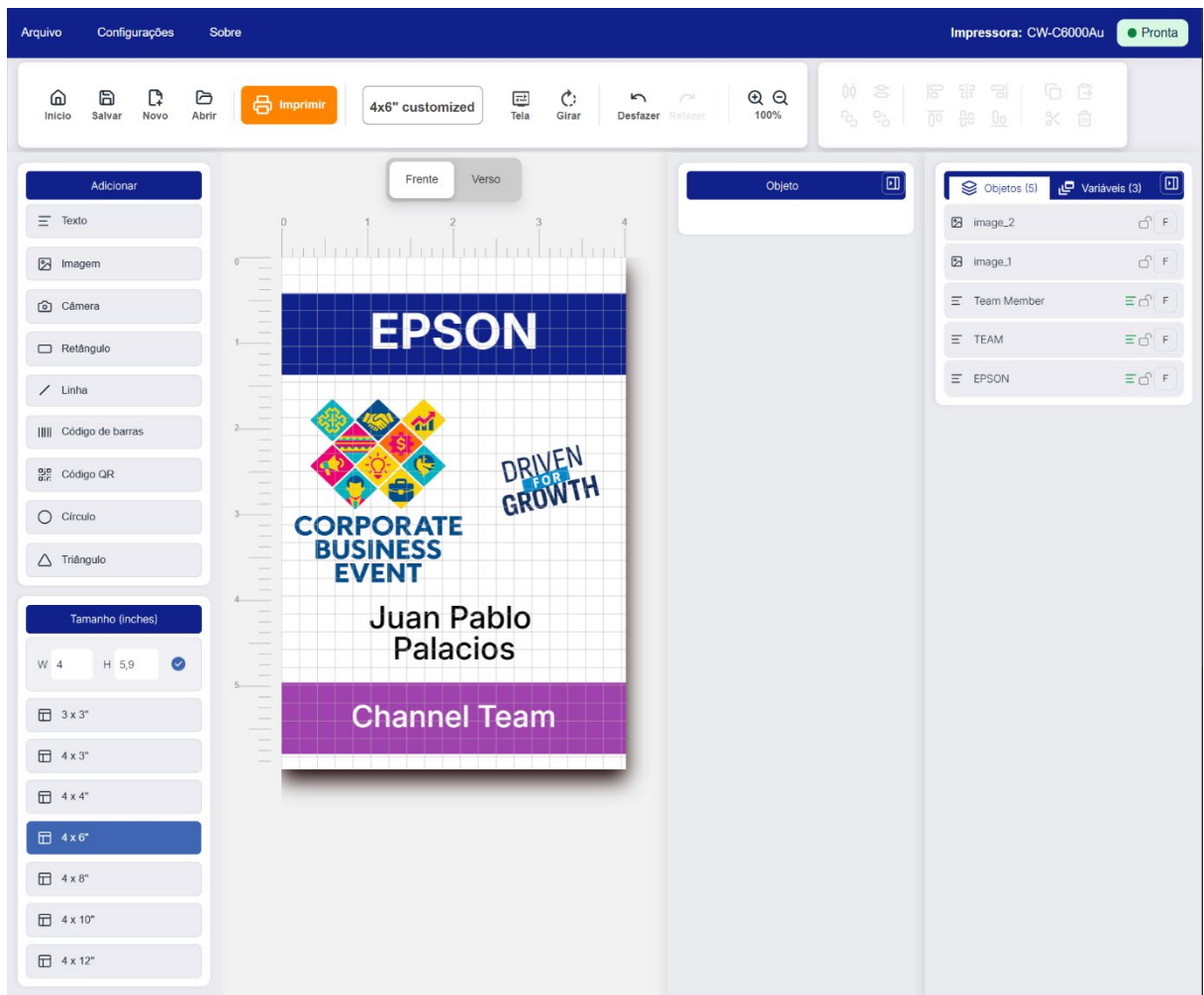


Nesse local, o usuário poderá, entre outras ações, visualizar o modelo selecionado, adicionar, modificar ou remover objetos, adicionar, modificar ou remover variáveis, associar variáveis aos objetos, selecionar se um objeto será localizado no lado frontal (F) ou no verso da etiqueta (B), ou ainda modificar a área de design.

2.2. Desenhar uma etiqueta

2.2.1. Início

A seguir, é apresentado um exemplo de como um design personalizado poderia ser visualizado.



2.2.2. Mostrar ou ocultar painéis

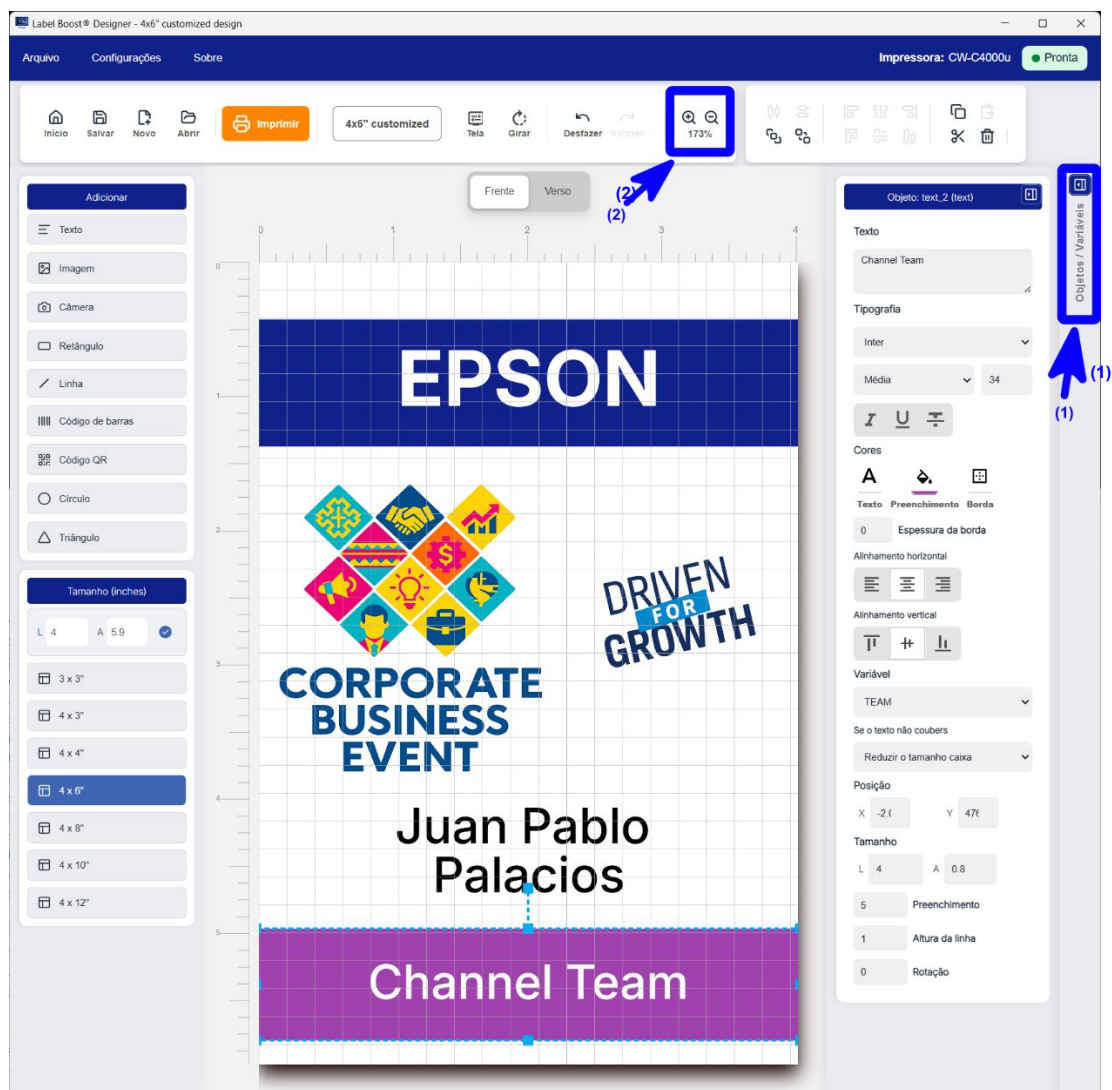
O design da etiqueta é realizado sobre a área de design principal, para isso, existem os painéis de operação, que facilitam o processo de criação. Eles são os painéis verticais mencionados anteriormente, ver 2.1.2.4 **Painéis de operação**, mais adiante os descreveremos com mais detalhes.

No caso dos painéis verticais localizados à direita da área de design, o painel **Objeto** e o painel de **abas Objetos<->Variáveis**, o usuário pode optar por exibir ou ocultar esses painéis. Dessa forma, é possível ampliar a área de trabalho ocupada pela área de design utilizando a ferramenta de zoom, para obter uma visualização com maior nível de detalhe. Assim, quando considerar conveniente, o usuário poderá trabalhar com uma interface menos carregada de informações e concentrar-se nos detalhes mais refinados do seu design.

Para ocultar tanto o painel Objeto quanto o Painel de abas, há um botão específico no canto superior direito de cada um deles, conforme mostrado a seguir:



Na imagem a seguir, é apresentado o exemplo da página anterior, no qual o Pannel de abas foi ocultado ⁽¹⁾, deixando apenas o painel “Objeto”, para permitir a edição do objeto selecionado, e aumentando o nível de zoom da área de design⁽²⁾, assim, podemos concentrar nossa atenção no design da etiqueta com um nível maior de detalhamento, conforme mencionado anteriormente:



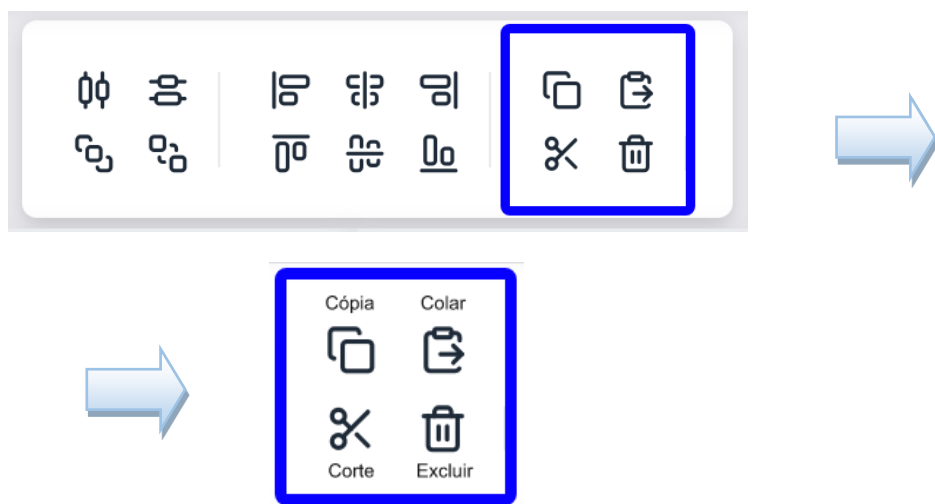
2.2.3. Barra de ferramentas

A barra de ferramentas é o painel horizontal fixo localizado na parte superior da tela de edição, logo abaixo da barra de menus. Isto permite executar as principais operações da aplicação, como salvar e abrir etiquetas, modificar a área de design, organizar os objetos na área de design, excluir objetos, desfazer e refazer alterações, além de acessar a visualização de impressão.

2.2.3.1. Operações sobre objetos

O bloco de ferramentas localizado à direita da barra de ferramentas permite realizar ações sobre um objeto ou grupo de objetos, como copiar, colar, recortar ou excluir um objeto, movê-lo para trás ou para frente de outro objeto, alinhar objetos em diferentes posições (grupos a partir de 2 objetos) ou distribuí-los de forma equidistante entre si (grupos a partir de 3 objetos).

2.2.3.1.1. Copiar, Colar, Recortar ou Excluir objetos



2.2.3.1.2. Alinhamento horizontal de objetos

Para alinhar dois ou mais objetos à margem esquerda, à margem direita ou ao centro da tela.



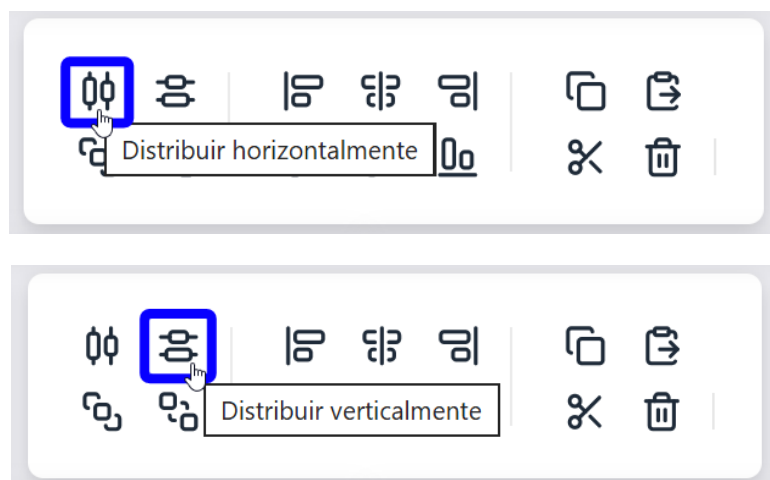
2.2.3.1.3. Alinhamento vertical de objetos

Para alinhar dois ou mais objetos à margem superior, à margem inferior ou ao centro da tela.



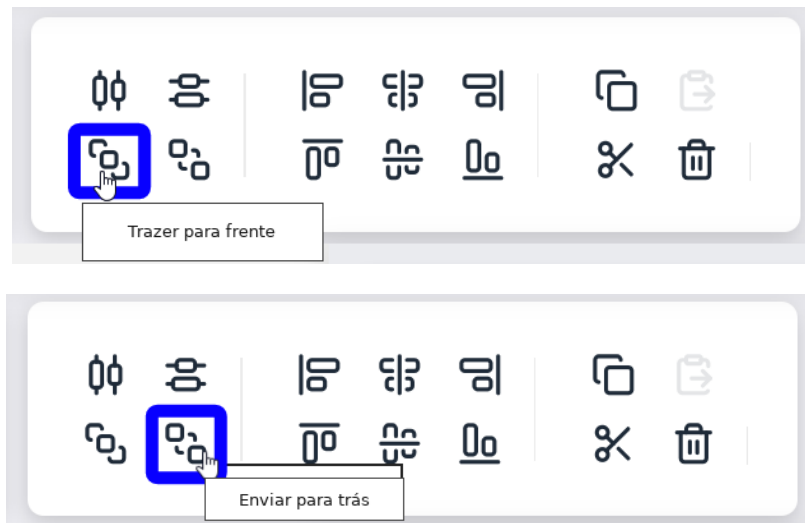
2.2.3.1.4. Distribuição de objetos

Esta ferramenta permite distribuir três ou mais objetos agrupados horizontal ou verticalmente.



2.2.3.1.5. Mover objetos para frente ou para trás

Quando dois objetos se sobrepõem total ou parcialmente, esta ação define qual deles ficará visível.

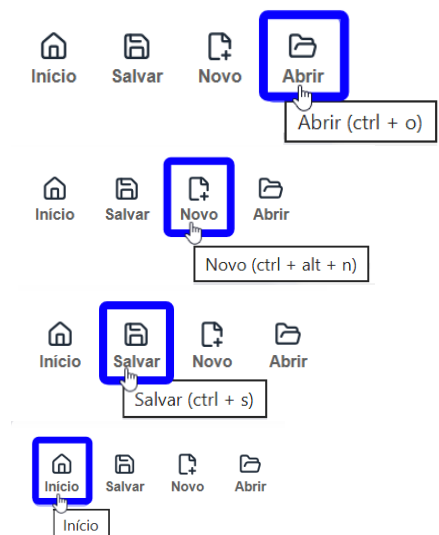


2.2.3.2. Operações no arquivo de etiqueta

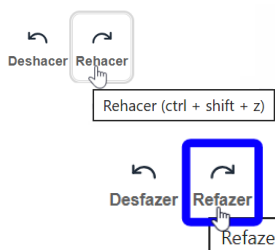
A etiqueta criada pode ser salva ou recuperada do disco. Seu formato é um arquivo ELB do tipo JSON.

Os botões de operação do arquivo de etiqueta permitem: *abrir uma etiqueta projetada pelo usuário salva anteriormente, iniciar um novo projeto (começando com uma tela em branco), *salvar um novo projeto de etiqueta, ou então *salvar as modificações feitas em uma etiqueta aberta.

Neste grupo também temos o botão Início, que permite retornar à tela inicial ou home do aplicativo, a qualquer momento que o usuário desejar, caso haja um trabalho em andamento, será perguntado se ele deseja salvá-lo antes.



2.2.3.3. Operação desfazer ou refazer



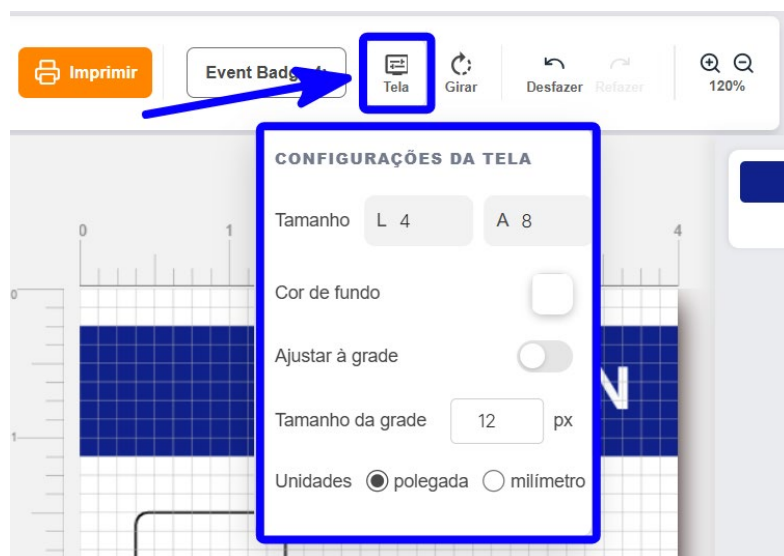
Botões que permitem desfazer uma operação executada em um objeto ou refazer uma operação após tê-la desfeito.

Muito útil no projeto, quando se inicia com os pequenos ajustes do projeto.

2.2.3.4. Operações sobre a tela

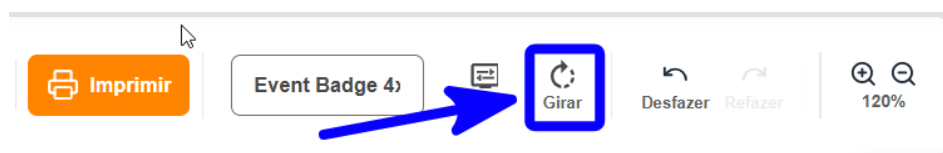
2.2.3.4.1. Configurar a tela

Através do botão “Tela” é possível modificar determinados parâmetros da tela, como: tamanho (em milímetros ou polegadas), cor do fundo, ajustar um objeto à grade, modificar o tamanho da grade ou definir a unidade de medida em milímetros ou polegadas.



2.2.3.4.2. Girar a tela

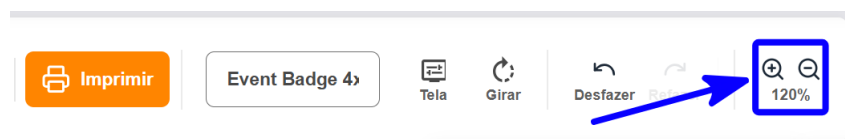
A ferramenta também oferece ao usuário a opção de girar a tela, podendo assim trabalhar com uma tela vertical ou horizontal, facilitando a tarefa do projetista.



2.2.3.4.3. Zoom da tela

O clássico Zoom, para ampliar ou reduzir a visualização da etiqueta no processo de edição, está disponível na tela de design, permitindo ampliar ou reduzir a tela. Essa opção também está disponível na tela de impressão, possibilitando aumentar o zoom da pré-visualização.

Muitas vezes é necessário ter uma visualização mais detalhada da etiqueta, permitindo, dessa forma, alterar o tamanho visível da mesma.



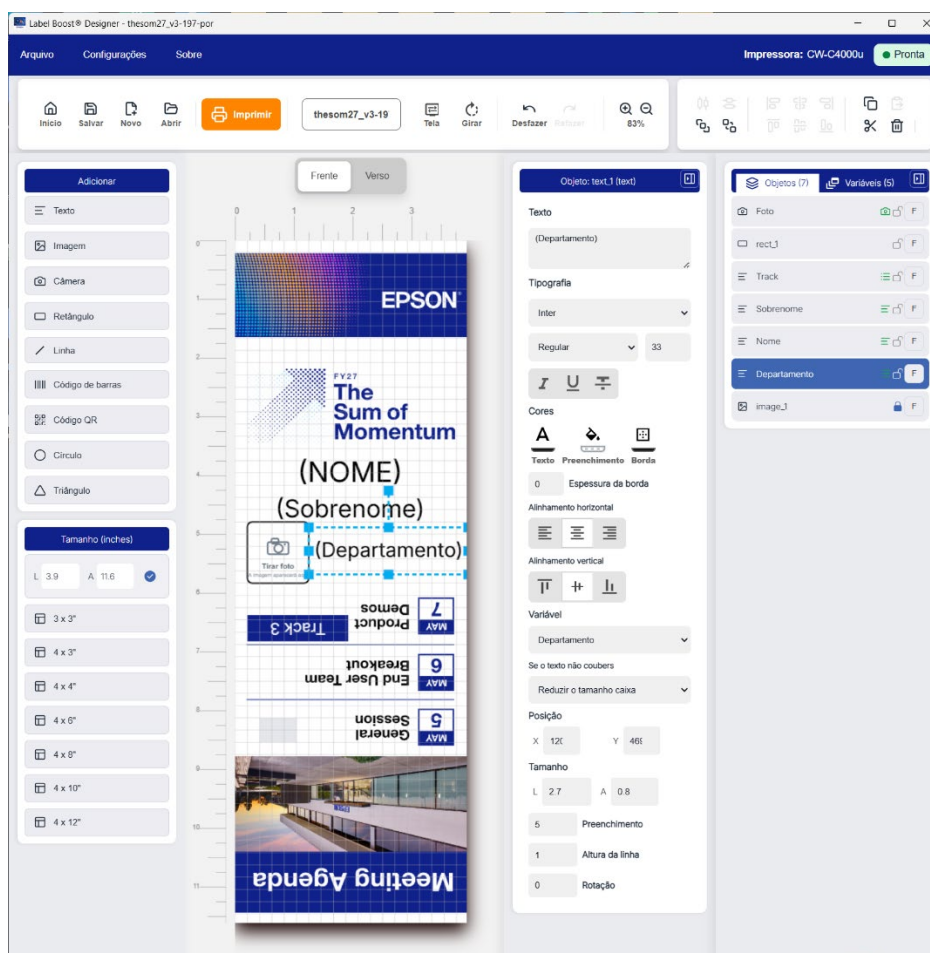
2.2.4. Seleção da tela de design

O Label Boost Designer da Epson permite ao usuário criar uma etiqueta de um só lado ou uma etiqueta com frente e verso. Para isso, como já foi mencionado, há dois botões disponíveis **Frente** e **Verso** ao lado e sobre a tela que permitem selecionar uma tela para a frente da etiqueta e, opcionalmente, uma segunda tela para o verso da etiqueta a ser criada.



A opção de selecionar a tela do verso existe apenas para facilitar a compreensão e a criação do design pelo usuário.

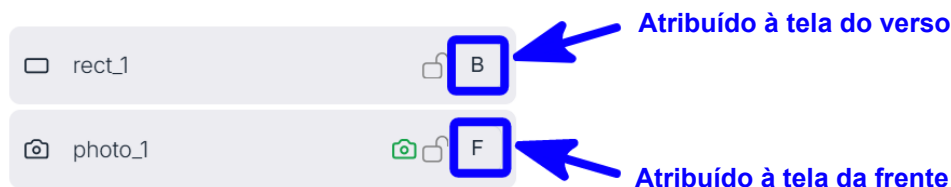
Vejamos agora uma etiqueta imprimível de dupla face, porém criada totalmente utilizando apenas a tela frontal (**Frente**). É possível observar que a parte inferior da etiqueta está invertida para leitura. Isso permite imprimir o papel e em seguida, dobrá-lo, proporcionando uma etiqueta de dupla face.



(Etiqueta utilizando apenas a tela frontal)

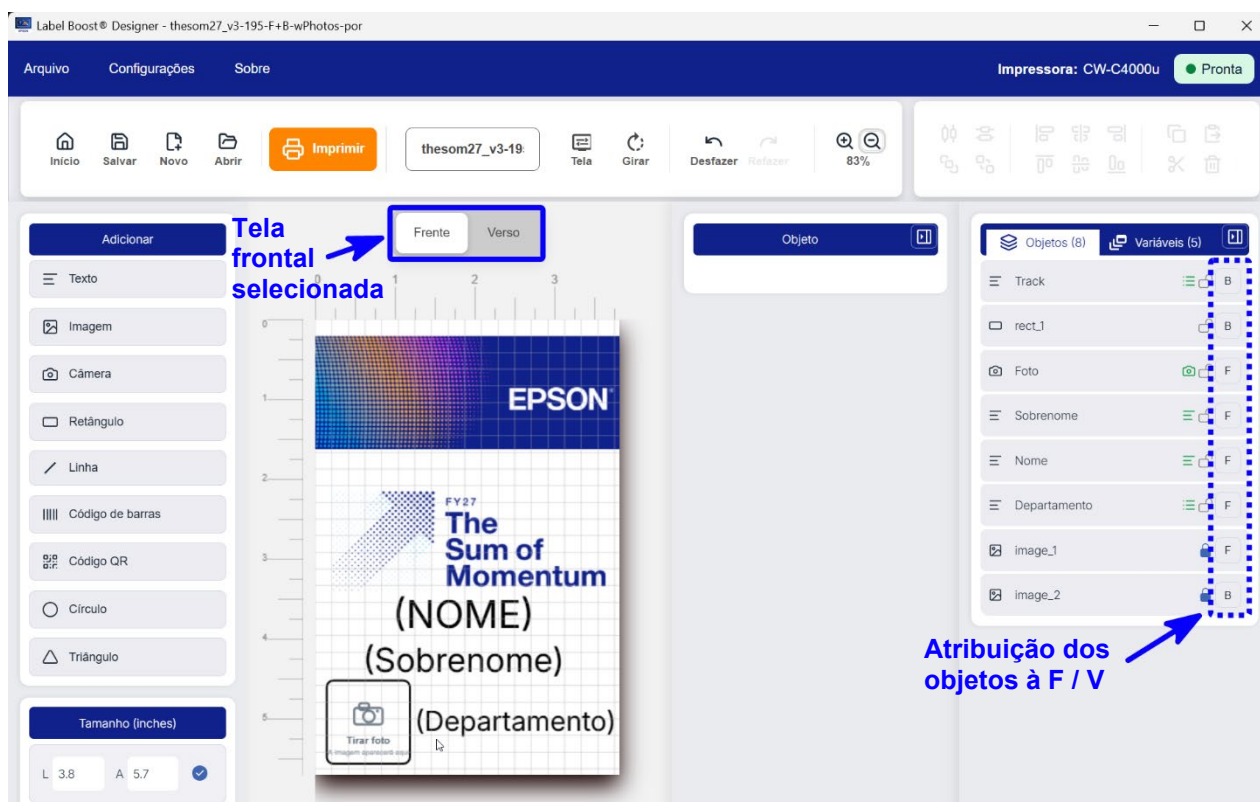
Agora veremos como o mesmo design de etiqueta pode ser criado de maneira mais simples para o usuário, dividindo a imagem em dois designs separados em telas distintas, obtendo o mesmo resultado final de impressão da etiqueta.

Para conseguir isso ao projetar, primeiro teríamos que reduzir a altura da tela pela metade e em seguida, atribuir a cada objeto adicionado à tela sua localização, seja na frente ou no verso da etiqueta. Isso é feito através do painel “Objetos” (aba esquerda no painel de abas). Dentro dele, à direita de cada um dos objetos, podemos escolher atribuir a esse objeto um “F” (Frente, localiza o objeto na tela frontal ou um “B” (Verso, localiza o objeto na tela traseira).



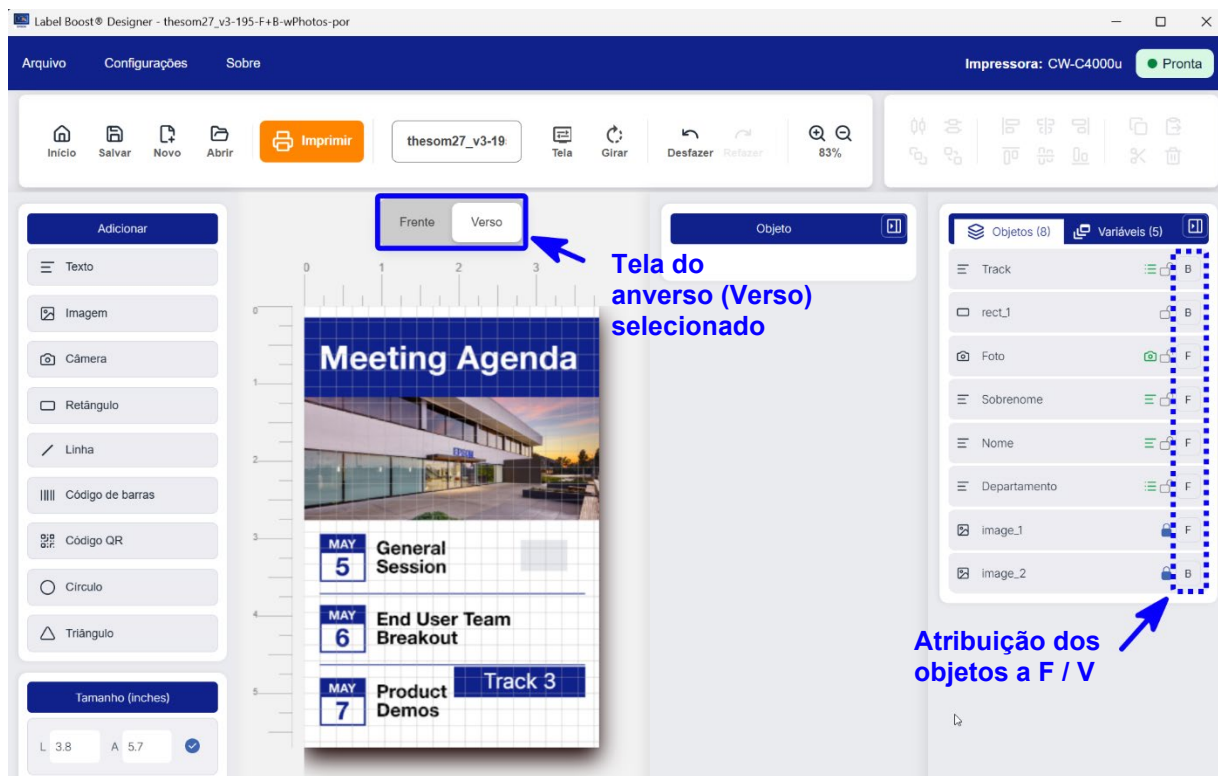
Em seguida, poderemos visualizar cada uma das telas por meio dos botões **Frente/Verso**:

Primeiramente, através do botão **Frente** visualizaremos a tela frontal:



(Metade da etiqueta utilizando a tela frontal (primeira parte))

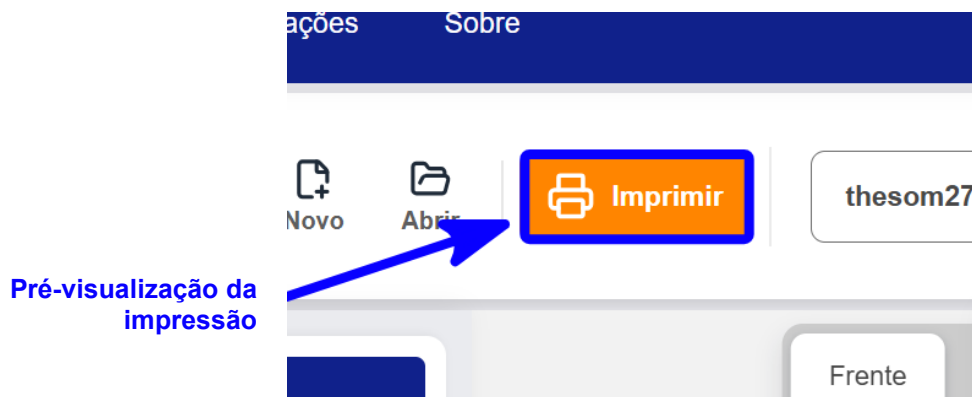
Em seguida, através do botão **Verso** visualizamos a tela do verso, conforme pode ser observado na imagem apresentada a seguir:



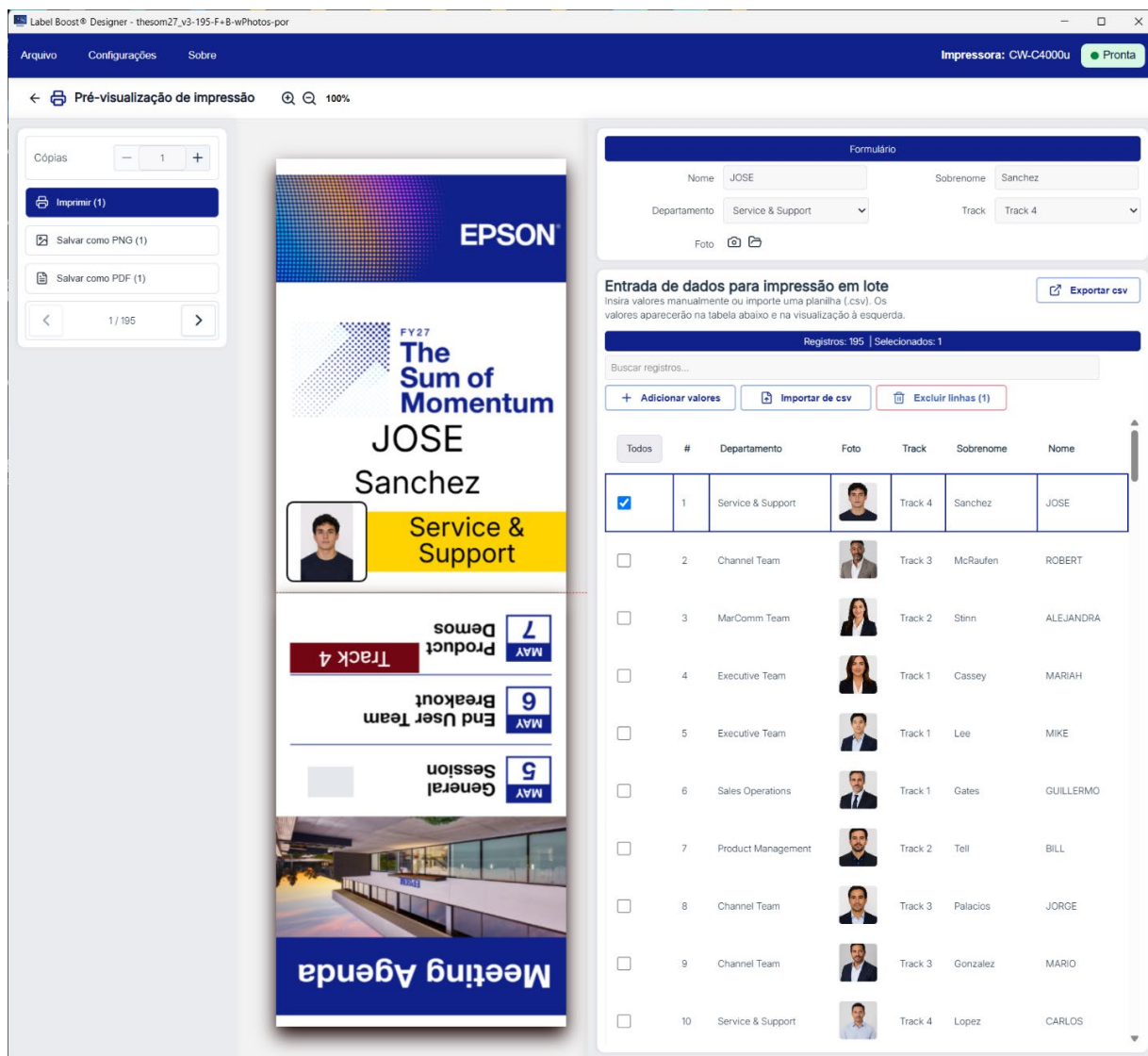
(Metade da etiqueta utilizando a tela traseira (segunda parte))

2.2.5. Pré-visualização do design

O botão **Imprimir** permite acessar a tela de pré-visualização do design da etiqueta, exibindo ambas as faces conforme serão impressas. Podendo também aplicar zoom e visualizar as diferentes variações com os valores das variáveis criadas para esse design.



No caso de uma etiqueta projetada utilizando a tela frontal e a tela do verso, como no exemplo da seção anterior, obteremos uma pré-visualização da etiqueta completa, como pode ser a seguinte:



A partir daqui podemos imprimir a etiqueta com diferentes valores, inclusive realizar a impressão de uma lista em lotes importando um arquivo csv (botão **Importar csv**) ou então, gerando uma lista manualmente, inserindo no **Formulário** na parte superior direita, os valores de cada uma das variáveis do design (cinco variáveis neste exemplo). Então, utilizando o botão **+ Agregar valores** serão gerados cada um dos **Registros** da lista localizada na parte inferior. Além disso, se desejado, é possível exportar a lista gerada manualmente para um arquivo csv utilizando o botão **Exportar csv**.

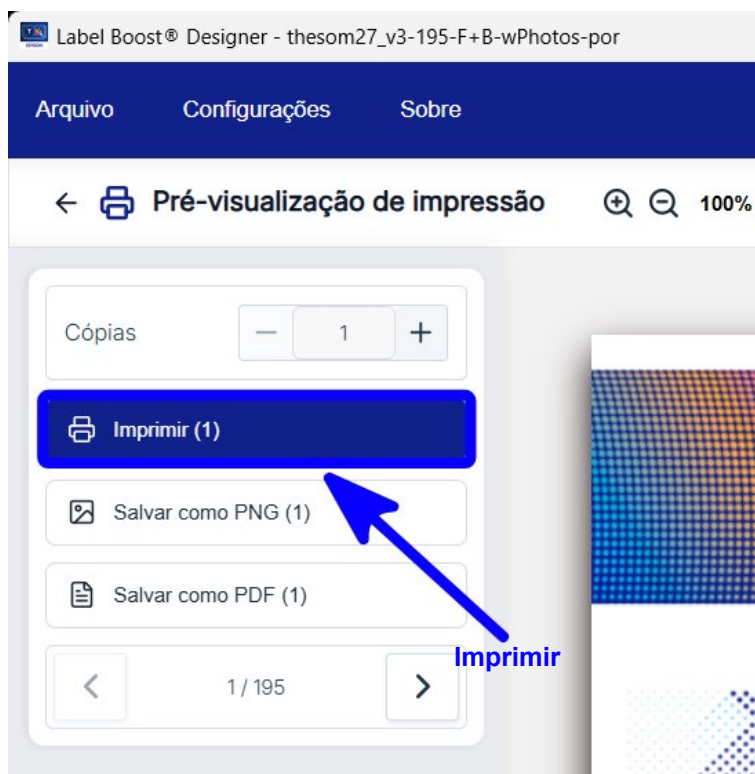
Em seguida, marcando as caixas de seleção das entradas desejadas, será possível **imprimir** as credenciais na sua impressora Epson, **salvá-las** no formato PNG ou PDF, ou então descartá-las por meio do botão **Eliminar arquivos**.

Mais adiante serão fornecidos mais detalhes sobre a configuração das variáveis e a forma de associá-las aos objetos.

2.2.6. Impressão de etiquetas

Uma vez concluído o projeto da etiqueta ou carregada uma etiqueta já criada, é possível realizar sua impressão. Para isso, conforme vimos na seção anterior, primeiro deve-se pressionar o botão “**Imprimir**” para entrar no modo de visualização prévia ou pré-visualização do design.

Se a etiqueta não exigir tratamento dinâmico, o usuário verá sua arte na tela antes que ela seja impressa em papel. Em seguida, ao pressionar novamente “Imprimir”, mas agora no novo menu da visualização prévia mostrado abaixo, poderá imprimir a etiqueta. Antes disso, será necessário configurar a impressora, conforme descrito mais adiante na seção 2.3. **Configuração da impressora.**



2.2.6.1. Registros dinâmicos

Agora, se o usuário adicionou dinamismo à etiqueta, ele pode começar a preencher os campos de dados variáveis para personalizar sua etiqueta antes de enviá-la para impressão.

Observe que, no exemplo da seção anterior, a área “Formulário” é utilizada para preencher os campos dinâmicos das variáveis e, abaixo dela, a área “Registros” exibe a tabela de registros dinâmicos.

Se decidir adicionar registros com dados dinâmicos, eles serão acrescentados no estilo de um banco de dados, com os valores de sua escolha, permitindo personalizar a etiqueta para diferentes perfis.

Os dados adicionados à tabela de registros dinâmicos são salvos junto com o projeto, de forma que, na próxima vez que decidir utilizá-los, eles já estarão disponíveis.

2.2.6.2. Importação de dados

Portanto, se agora quisermos imprimir as 195 etiquetas personalizadas do exemplo, uma opção é continuar inserindo os dados manualmente pelo aplicativo. Outra alternativa é solicitar que um operador com uma planilha realize o preenchimento de determinados dados e, em seguida, salve essas informações em um arquivo em um formato **csv**.

Para a nossa etiqueta de exemplo, já sabemos que ela possui cinco variáveis criadas e também conhecemos os nomes atribuídos a essas variáveis. Assim, em uma planilha, o título de cada coluna corresponde ao nome da variável e, em seguida, são adicionados, linha por linha, os dados variáveis que serão impressos.

Vejamos como ficariam as primeiras linhas de dados em uma planilha:

	A	B	C	D	E
1	Departamento	Foto	Track	Sobrenome	Nome
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	GUTIERMO

A planilha salvará as informações no formato csv. Os arquivos csv são arquivos de texto nos quais os valores de cada linha são apresentados separados por vírgulas. Dessa forma, se quiséssemos editar o arquivo gerado em um editor de texto, poderíamos visualizar, em nosso exemplo, as seguintes informações:

```
1 Departamento,Foto,Track,Sobrenome,Nome
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.GUTIERMO
```

Por último, basta importar o arquivo csv gerado no aplicativo Label Boost Designer da Epson e verificar como nossa etiqueta é personalizada dinamicamente.

2.2.6.3. Impressão seletiva

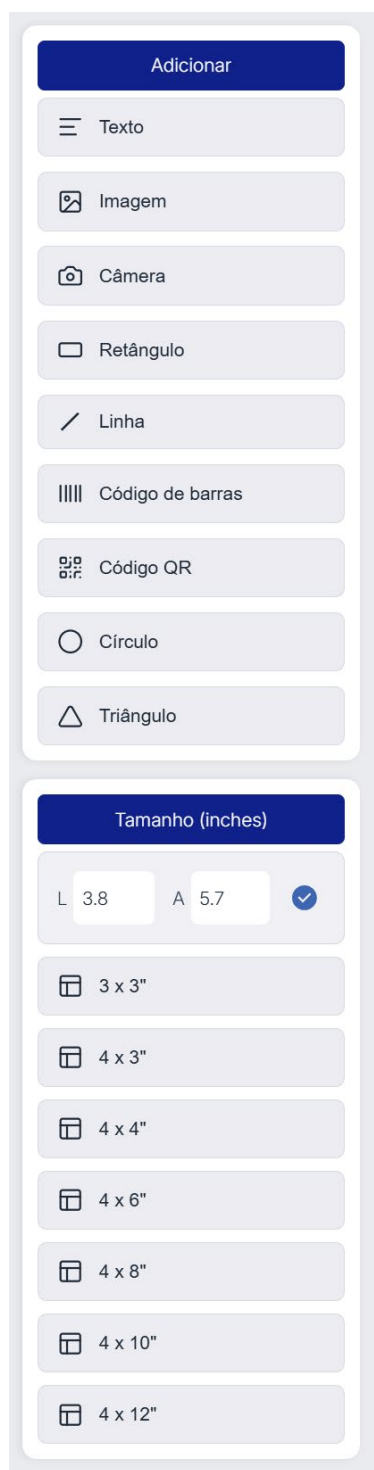
Caso não deseje imprimir as 195 etiquetas (cada uma personalizada de acordo com as informações específicas de cada registro), o usuário poderá selecionar individualmente os registros que deseja imprimir, clicando sobre a primeira coluna da lista de registros, dessa forma, o registro ficará “marcado” por meio de uma marca de seleção visual.

Para imprimir todas as etiquetas, seria necessário marcar as caixas de seleção de todos os registros da tabela. No entanto, isso pode ser feito de maneira mais simples e rápida clicando no botão “**Todo**” localizado na parte superior, para marcar todas as etiquetas de uma vez, antes de imprimir.

O mesmo método de seleção se aplica para salvar as etiquetas em disco, seja como arquivo **png** ou **pdf**.

2.2.7. Painel adicionar objetos

Este painel “**Adicionar objetos**” apresenta um conjunto de **objetos**, que permitirá, a partir da utilização desses recursos e da criatividade do usuário, criar etiquetas de forma simples e intuitiva.



Objetos básicos como círculo, retângulo, linha, texto, inserção de imagem, utilização da câmera, códigos de barras e códigos bidimensionais oferecem um conjunto de ferramentas de design sutil e poderoso.

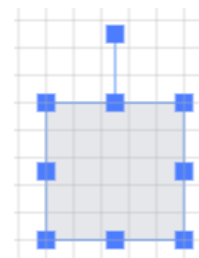
Este conjunto de objetos se localizam na parte superior deste painel.

A seção inferior é complementada com um personalizador de tamanho da etiqueta e uma lista de tamanhos de etiquetas recomendados.

Essa recomendação de tamanhos de etiquetas é baseada nos formatos mais utilizados pela indústria, de forma que o usuário possa selecionar intuitivamente o tamanho desejado e começar a criar o design.

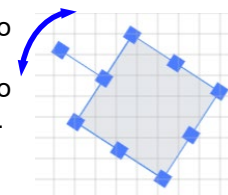
Ao clicar em uma das opções de objetos disponíveis, o objeto é inserido no painel de design.

O objeto estará selecionado por padrão. A seleção pode ser identificada, pois o objeto apresentará várias marcações nos seus vértices.



O marcador de seleção mais afastado corresponde ao seletor de rotação do objeto.

Dessa forma, o usuário poderá manipular livremente o objeto, caso deseje girá-lo conforme sua preferência.



Também está disponível a possibilidade de redimensionar o objeto conforme a necessidade, para adaptá-lo aos requisitos do design.



Mais adiante, veremos que os objetos possuem a capacidade de ter propriedades, permitindo realizar ainda mais personalizações sobre eles.

2.2.8. Painel objeto

O painel “**Objeto**” está totalmente vinculado ao objeto selecionado no painel de design e exibe suas propriedades. Assim que o usuário seleciona um objeto, este painel é atualizado automaticamente, exibindo as propriedades do objeto selecionado e permitindo, assim, sua edição.

Consideremos o caso do exemplo anterior: para o objeto de texto do dado denominado (Departamento), o painel Objeto exibe as seguintes propriedades:

Objeto: text_1 (text)

Texto

Departamento

Tipografia

Inter

Regular 64

ABC

Cores

Texto Preenchimento Borda

0 Espessura da borda

Alinhamento horizontal

Alinhamento vertical

Variável

None

Se o texto não coubers

Reduzir o tamanho caixa

Posição

X 60 Y 60

Tamanho

W 3,5 H 1,4

5 Preenchimento

1 Altura da linha

0 Rotação

- propriedades do texto do objeto selecionado,
- propriedades do objeto selecionado (layout)
- variável associada

Entre as propriedades de texto do objeto selecionado, podemos citar: tipo de fonte, tamanho, estilo, cor, alinhamento horizontal e alinhamento vertical do texto dentro do objeto.

Entre as propriedades do objeto selecionado, temos as seguintes: posição no painel de design, tamanho, cor de preenchimento, cor e espessura da borda, margem interna, altura da linha, rotação e ação a ser tomada caso o texto não caiba no objeto.

Em seguida, dependendo do tipo de objeto, outras propriedades podem ser apresentadas.

A partir deste painel, também é possível verificar se o objeto selecionado está associado a alguma variável. Em nosso exemplo, vemos que ele está associado à variável de nome “Departamento”. Caso nenhuma variável esteja associada ao objeto, veríamos “Nenhum” na seção “Variável”, e nesse caso, a partir daqui, poderíamos associar o objeto selecionado a uma das variáveis previamente criadas no design, que poderão ser visualizadas ao abrir o menu, conforme mostrado abaixo:

Variável

Departamento

None

Nome

Sobrenome

Departamento

Track

Foto



Este tipo de associação **Objeto $\leftrightarrow$ Variável**, dá ao objeto a possibilidade de alterar seu valor de forma dinâmica, permitindo que, no momento da impressão, seu valor seja modificado antes de imprimir, seja manualmente ou por meio do carregamento de um arquivo com uma lista de dados a ser utilizada por esse objeto variável.

Neste ponto, o objeto com essa associação, passa a ser um tipo de *campo de dato variável*.

2.2.9. Painel objetos

Dentro do **painel de abas** a aba da esquerda permite selecionar o painel “**Objetos**”, e este nos fornece uma lista de todos os objetos utilizados no design da etiqueta, indicando, para cada um deles, o tipo de objeto, o nome do objeto ou da variável associada, caso esse objeto esteja vinculado a alguma das variáveis criadas para esse design. Nesse caso, também será indicado o tipo de variável associada.

Além disso, através deste painel, são exibidas e podem ser definidas, para cada objeto do painel de design, as seguintes informações:

- se o objeto está fixado no painel de design ou desbloqueado (Bloqueado/Desbloqueado)
- se o objeto está atribuído ao painel de design da Frente ou do Verso (F = Frente / B = Verso)

Por outro lado, um objeto selecionado no painel de design também aparecerá selecionado no painel Objetos e vice-versa. Ao selecionar um objeto nesse painel, ele será automaticamente selecionado também no painel de design.

A seguir, é apresentado um exemplo:



2.2.9.1. Bloqueio: Ancorar objetos

A propriedade “Bloqueado” de um objeto, mostrada no painel **Objetos** por meio de um ícone de cadeado aberto ou fechado, permite ancorar o objeto, ou seja, fixá-lo ao painel de design do projeto para que não possa ser manipulado enquanto o design estiver sendo editado.

Isso é muito útil, por exemplo, quando se deseja criar uma imagem de fundo, adicionar outros objetos à base do design e não se deseja modificá-la novamente, mantendo esse fundo fixo como base.

Então, ao utilizar essa opção, o objeto não poderá ser selecionado com o mouse e não irá mais interferir na manipulação de outros objetos sobre painel de design.

2.2.10. Painel de variáveis

Com a finalidade de dar dinamismo às etiquetas, é concebido o conceito de variáveis.

Dentro do **painel de abas**, a aba da direita permite selecionar o painel de **“Variáveis”**, o qual basicamente fornece uma lista das variáveis criadas nesse projeto de etiqueta, mas também nos oferece a possibilidade de adicionar ou excluir variáveis do projeto, além de informações adicionais, como as propriedades de cada variável, o tipo de variável, o nome de cada variável ou a quantidade de “usos”, ou seja, a quantos objetos essa variável está associada.

Adicionalmente, é possível “marcar” (linha tracejada) uma variável posicionando o cursor sobre ela, para depois visualizar, na aba Objetos, aqueles que estão associados a essa variável. Esses objetos também serão exibidos igualmente “marcados”.

Por outro lado, ao selecionar um objeto no painel de design que tenha uma variável associada, a variável correspondente também será automaticamente selecionada no painel Variáveis.

As variáveis possuem campos de texto que permitem alterar informações ou definir uma lista de ações ou situações, de modo que, conforme a seleção feita, os objetos possam mudar de comportamento (cor, informação etc.).

Todas as variáveis têm as duas propriedades seguintes:

- Nome da variável.
- Valor padrão.

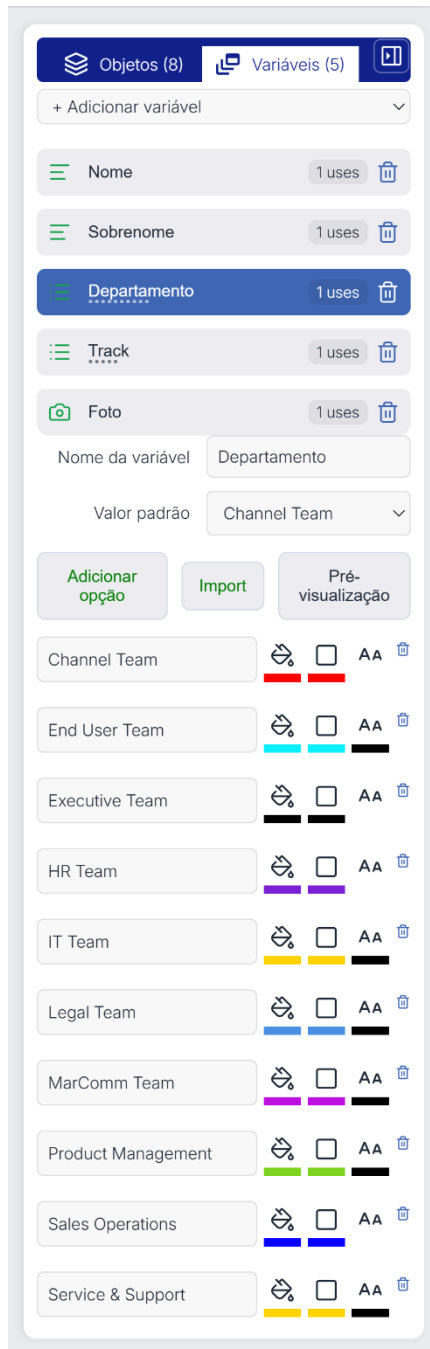
Outras variáveis mais complexas irão adicionar mais propriedades e comportamentos próprios.

2.2.10.1. Agregar uma variável

Ao adicionar um objeto de texto ao projeto de etiqueta, ele é exibido, por padrão, com um texto que faz referência ao tipo de objeto. Neste caso, será **“AbC1234!”**; se esse objeto estiver selecionado no painel de design, adicionando uma variável de texto, ela ficará automaticamente associada a esse objeto de texto, adotando como nome da variável o próprio texto do objeto **“AbC1234!”**; da mesma forma, se criarmos uma nova variável no projeto, por exemplo, uma variável de texto, ela será criada com um nome predefinido **“Texto variável”**. Uma boa prática de design é alterar o nome predefinido da nova variável por um nome facilmente identificável, relacionado ao uso que será dado a ela. Em seguida, pode-se atribuir o valor que essa nova variável conterà por padrão; esse valor também pode ser nulo ou vazio.

Vejamos um exemplo:

Assim seria exibido o painel “Variáveis” no caso do nosso design de exemplo:



Nota-se que a variável de texto “Nome” está marcada.

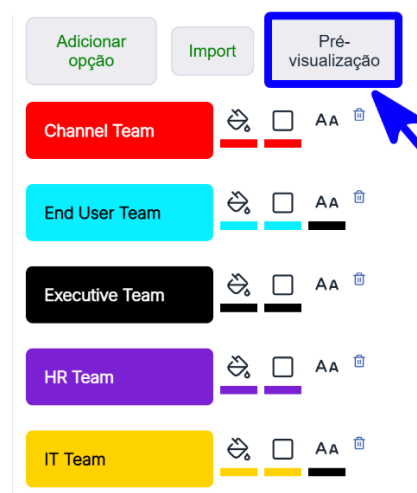
Além disso, a variável de texto “Departamento” está selecionada. Isso pode ocorrer porque o objeto associado foi selecionado na tela. Podemos observar também que essa variável possui 1 uso, ou seja, está associada somente a esse objeto de texto

Na parte inferior, vemos que são exibidas as propriedades da variável selecionada, neste caso, o nome da variável é “Departamento”, um valor predefinido — no nosso caso, “Channel Team” — e, mais abaixo, a lista dos diferentes valores ou opções adicionadas à variável, juntamente com as respectivas propriedades personalizadas para cada opção adicionada. Neste exemplo, elas são:

- o nome da opção,
- a cor de preenchimento do objeto,
- a cor da borda do objeto
(Neste caso, aplica a espessura definida no painel “Objeto”)
- a cor do texto.

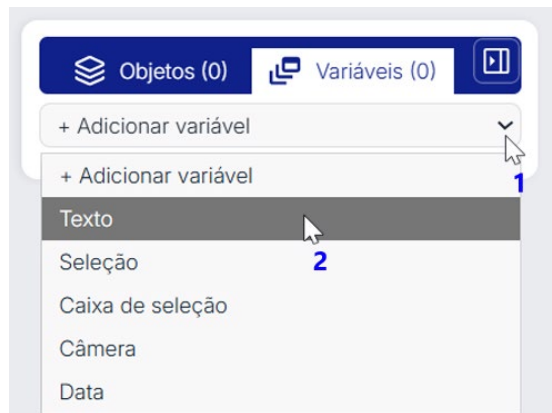
À direita de cada opção adicionada da variável, encontramos o botão que nos permite excluí-la, caso seja necessário.

Também neste caso de variável de texto, encontramos o botão “**Adicionar opção**” para incluir novas variantes da variável, assim como o botão “**Importar**”. Além disso, por meio do botão “**Visualização prévia**”, poderemos visualizar rapidamente como estão ficando as diferentes opções adicionadas à variável com as propriedades atribuídas:

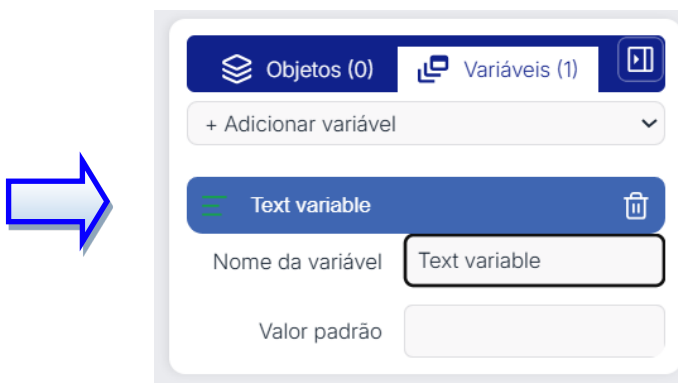


Vejamos agora os passos seguidos para a criação da variável do exemplo:

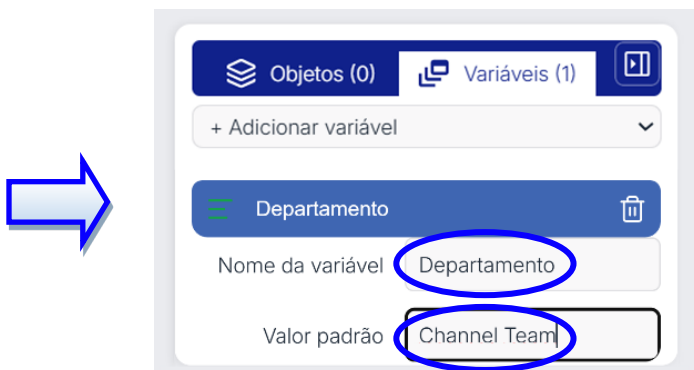
- 1) Selecionar em Variáveis, + Adicionar variável e, em seguida, clicar no tipo de variável “Texto”:



- 2) Uma variável de texto é criada automaticamente com o texto predefinido “Texto variável”:



- 3) Por fim, atribui-se um nome à variável e um valor padrão:



2.2.10.2. Tipos de variáveis

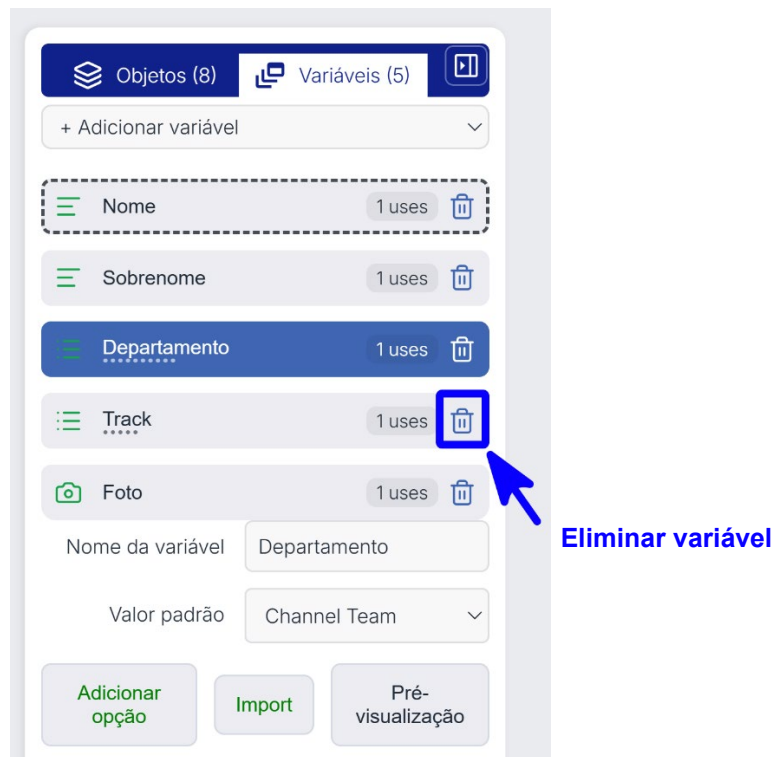
Mostramos, por meio de um exemplo, o procedimento de criação e configuração de uma variável para o caso de uma variável de texto. No entanto, é necessário mencionar que, como pode ser observado na imagem do passo 1 da página anterior, também existem outros tipos de variáveis. Os diferentes tipos são os seguintes

- Texto
- Selecionar
- Caixa de seleção
- Câmera
- Data

Cada tipo de variável apresenta propriedades e valores distintos para configurar de acordo com sua complexidade.

2.2.10.3. Eliminar uma variável

Como se pode observar nas imagens anteriores, todas as variáveis exibem um ícone em forma de “cesto de resíduos” à direita, através do qual é possível excluir a variável.



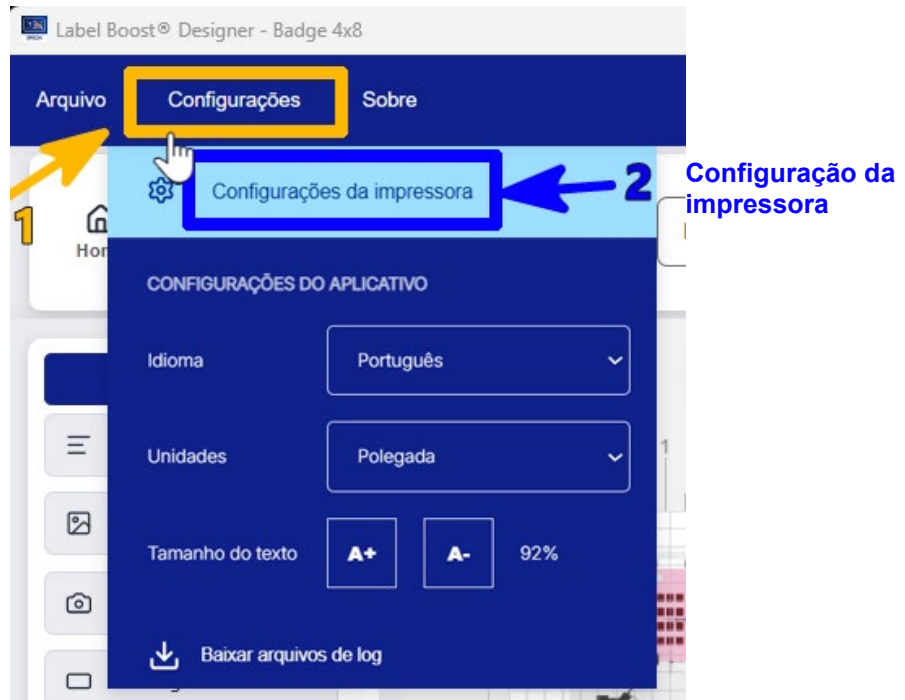
Note que ao excluir uma variável que está associada a um objeto, esse objeto automaticamente a funcionalidade associada, proporcionada pelo dinamismo que essa variável oferece.

2.3. Configuração da impressora

2.3.1. Selecionar uma impressora

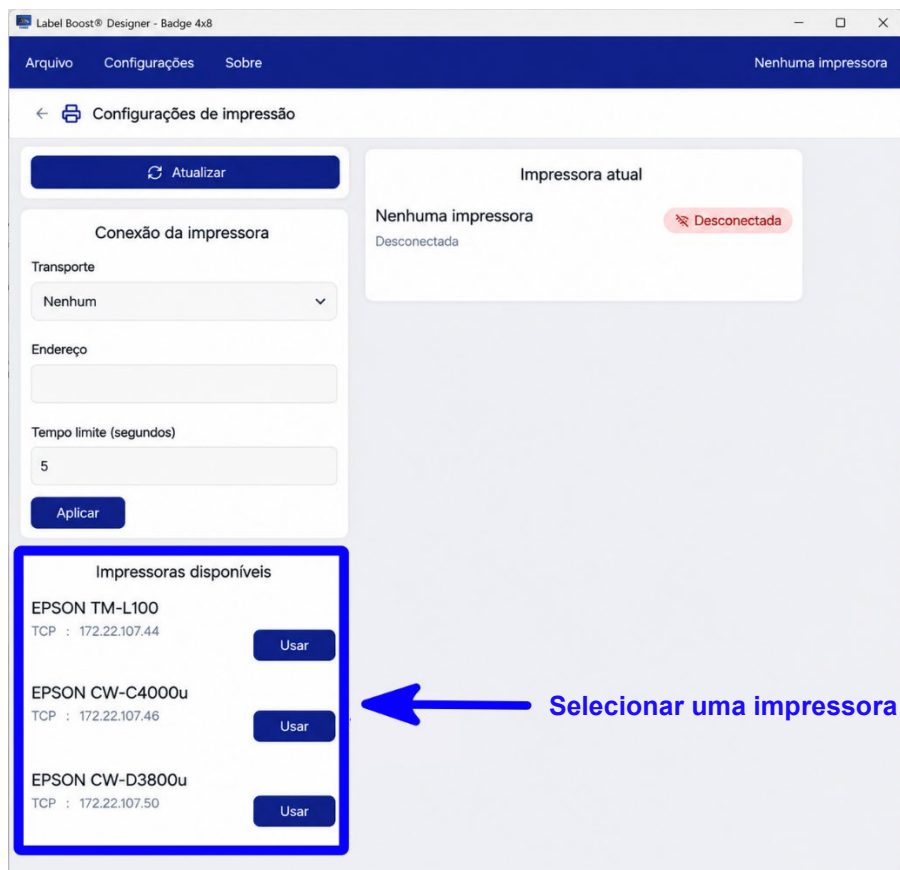
O usuário pode, sem conexão com a impressora, criar sua etiqueta e até mesmo salvá-la, mas em algum momento desejará realizar uma impressão de teste.

Para isto, deverá primeiro ir para o ícone da engrenagem no menu **Configuração** na barra de menus e então clicar em **Configuração da impressora**, para poder verificar a conexão com a impressora Epson.



Agora é apresentada uma nova tela, na qual o aplicativo realiza uma busca na rede e nas portas USB conectadas ao PC, com o objetivo de encontrar uma impressora Epson compatível e necessária para a aplicação, permitindo que o usuário possa selecioná-la posteriormente.

Na imagem de exemplo a seguir, é possível observar um caso em que, ao realizar a busca, são encontradas três impressoras da marca Epson diferentes na mesma rede, e o usuário seleciona uma delas.



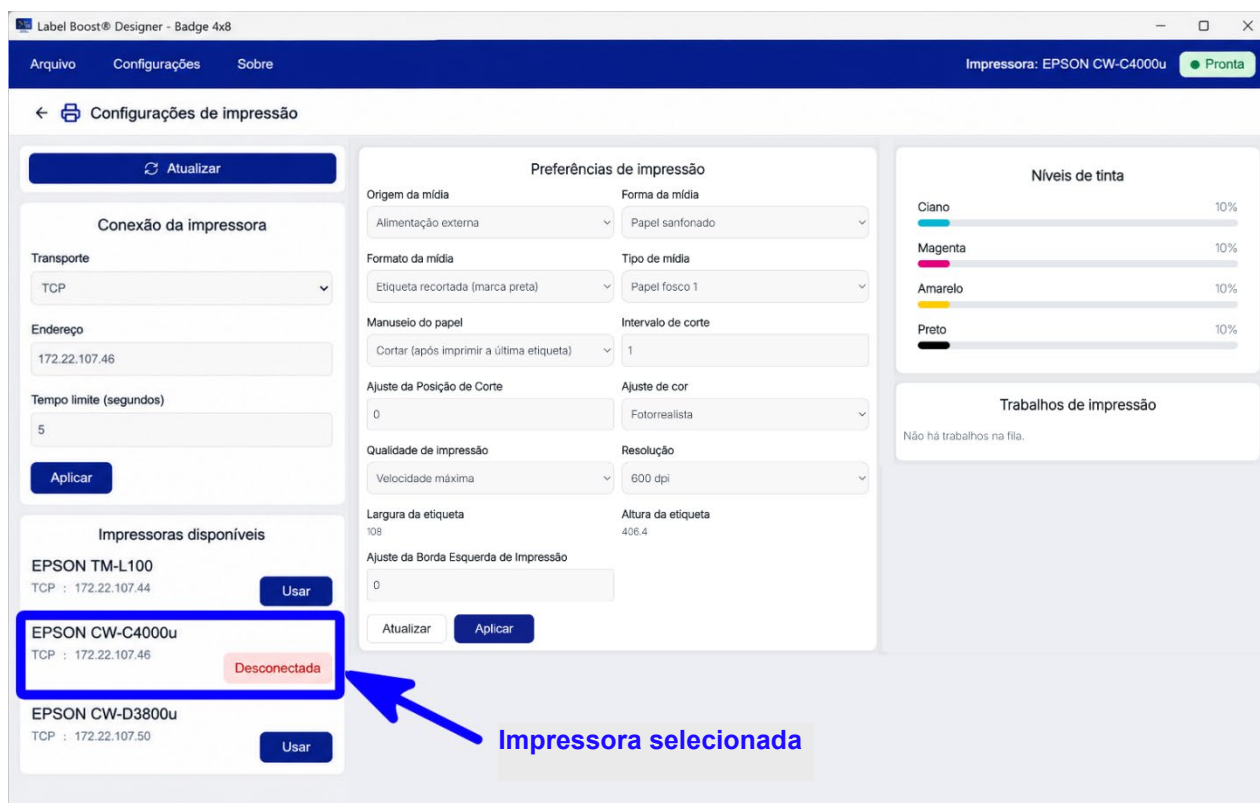
Depois que o usuário selecionar a impressora que deseja utilizar, no nosso exemplo a EPSON CW-C4000u, ele poderá acessar as características dessa impressora.

Entre as características disponíveis, o usuário poderá acessar o status da impressora, o nível das tintas e até mesmo alterar as preferências de impressão, como o tipo e formato do papel, manuseio do papel, como ativar ou desativar o corte automático do papel, posição do corte, a resolução e qualidade da impressão, entre outras opções.

Antes de imprimir uma ou mais etiquetas, é necessário configurar os parâmetros da impressora de acordo com as características do projeto e o material a ser utilizado. Consulte a seção seguinte, 2.3.2 **Mudar a configuração**.

A impressora selecionada e seu status poderão ser visualizados a qualquer momento no lado direito da barra de menus.

Na imagem a seguir, é possível observar o que foi descrito anteriormente.



2.3.2. Mudar a configuração

Através do painel central “**Preferencias de impressão**” o usuário tem a possibilidade de mudar a configuração da impressora. Deve simplesmente alterar os parâmetros de acordo com a configuração desejada e clicar no botão “**Aplicar**”.

A seguir, detalharemos as configurações disponíveis para personalização.

2.3.2.1. Fontes do papel

Origem da mídia

Alimentação externa

Alimentação externa

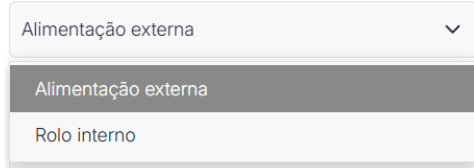
Rolo interno

Permite configurar se será utilizado o papel em rolo instalado na bandeja interna ou um rolo de papel externo.

O rolo de papel externo é inserido na parte traseira da impressora.

2.3.2.2. Formato do papel

Origem da mídia



Alimentação externa

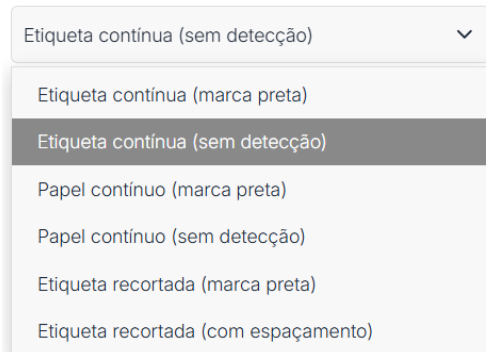
Alimentação externa

Rolo interno

O papel pode ser fornecido em formato de rolo ou em formato sanfonado, quando o papel utilizado para a impressão das etiquetas possui dobras.

2.3.2.3. Tipo de formulário

Formato da mídia



Etiqueta contínua (sem detecção)

Etiqueta contínua (marca preta)

Etiqueta contínua (sem detecção)

Papel contínuo (marca preta)

Papel contínuo (sem detecção)

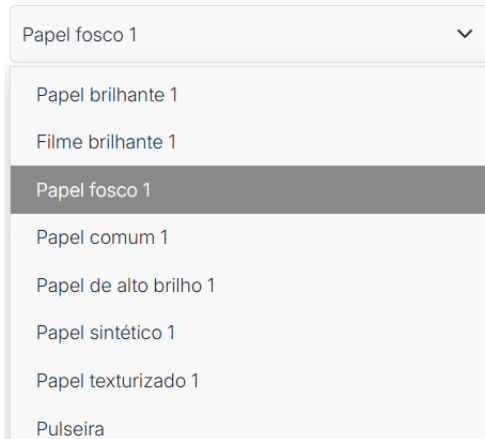
Etiqueta recortada (marca preta)

Etiqueta recortada (com espaçamento)

O papel a ser utilizado pode ser contínuo, contínuo com marca de tamanho do papel ou papel com diferentes opções de corte.

2.3.2.4. Tipo de papel

Tipo de mídia



Papel fosco 1

Papel brilhante 1

Filme brilhante 1

Papel fosco 1

Papel comum 1

Papel de alto brilho 1

Papel sintético 1

Papel texturizado 1

Pulseira

O tipo de qualidade do acabamento do papel é fundamental para representar a imagem que se deseja imprimir; existem papéis brilhantes, foscos, de alto brilho, tipo filme, texturizados, entre outros tipos disponíveis

2.3.2.5. Manuseio do papel

Manuseio do papel

Cortar (após imprimir a última etiqueta) ▼

- Aplicação automática
- Cortar (após imprimir a última etiqueta)
- Cortar (na etiqueta especificada)
- Aplicação manual
- Não cortar (parar na posição de destacamento)
- Não cortar (parar no final da impressão)
- Rebobinar
- Não cortar (parar na posição de corte)

É possível selecionar que o papel seja cortado ao final da impressão, que nunca seja cortado ou ainda interromper o cabeçote de impressão antes, logo após a impressão da etiqueta ou no início dela. Também é possível optar por reintroduzir o papel para aplicar uma segunda camada de impressão ou deixar o manuseio do papel de forma manual pelo usuário.

2.3.2.6. Corte do papel

Intervalo de corte

1

Ajuste da Posição de Corte

0

Se o corte de papel estiver ativado, essas configurações terão efeito. Ou seja, é possível solicitar um intervalo de corte e até mesmo um valor numérico que representa um ajuste da posição de corte do papel.

2.3.2.7. Ajuste da cor

Ajuste de cor

Fotorrealista ▼

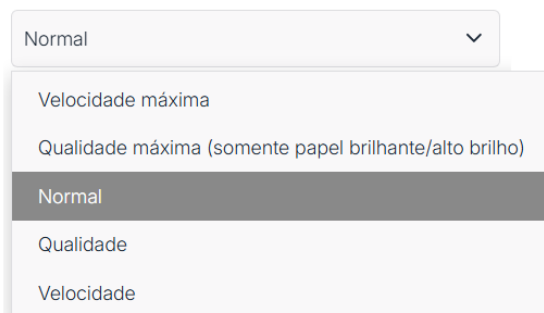
- Sem composição
- Fotorrealista
- Epson Vivid Color

Ajusta a intensidade de cor utilizada na impressão da etiqueta.

Relacionado à paleta de cores utilizada nas imagens da etiqueta.

2.3.2.8. Qualidade da impressão

Qualidade de impressão

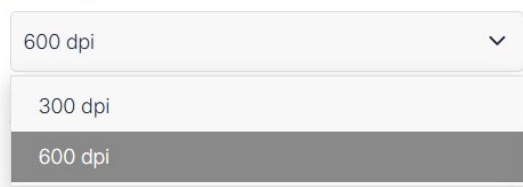


A dropdown menu with the title "Qualidade de impressão". The selected option is "Normal". Other visible options include "Velocidade máxima", "Qualidade máxima (somente papel brilhante/alto brilho)", "Qualidade", and "Velocidade".

Ajusta a qualidade de impressão de acordo com o tipo de suporte de papel utilizado. Dessa configuração dependerá a velocidade de impressão, que também varia conforme o modelo de impressora utilizado.

2.3.2.9. Resolução da impressão

Resolução



A dropdown menu with the title "Resolução". The selected option is "600 dpi". Other visible options include "300 dpi" and "600 dpi".

Dependendo do tipo de impressora Epson, será exibida a quantidade de pontos por polegada de resolução suportada (dpi)

2.3.2.10. Ajuste da margem esquerda da impressão

Ajuste da Borda Esquerda de Impressão



An input field with the title "Ajuste da Borda Esquerda de Impressão". The value "0" is entered. There are up and down arrow buttons on the right side of the field.

É possível ajustar a margem esquerda de impressão da etiqueta para compensar os casos em que o papel da etiqueta não coincide exatamente com a borda do suporte da mesma.

3. Solução de problemas

Esta seção ajuda a resolver os problemas mais comuns durante a operação do aplicativo.

Problema	Possíveis causas	Solução
A impressora não aparece como disponível	• A impressora está desligada • Não está conectada à rede • O endereço configurado está incorreto	• Verificar se a impressora está ligada • Confirmar a conexão com a rede ou a porta USB • Tentar novamente a conexão pelo ícone da impressora • Validar a configuração em “Configuração da impressora”
Erro ao imprimir	• Falta de papel • Tamanho da etiqueta incorreto • Problemas de conexão	• Verificar o papel e o carregamento correto • Confirmar que o tamanho do material corresponda ao modelo da etiqueta • Revisar o status em “Monitor da impressora” e ajustar a “Configuração de impressão”

4. Suporte técnico

A Epson estará sempre disponível para atender suas consultas e/ou dúvidas.

Para formalizar sua consulta, recomenda-se fornecer as seguintes informações ao suporte técnico:

- Modelo da impressora.
- Versão do aplicativo.
- Descrição do problema.
- Capturas de tela (se aplicável).

*** * ***