# Label Artist-II

## 사용자 매뉴얼



### 소개

Label Artist-II는 아이디피㈜ LABELMATE™ 41S 사용자를 위한 라벨 디자인 소프트웨어 입니다. 라벨제작을 위한 디자인 도구와 바코드 생성 및 대량 발급 및 발급 관리를 위한 데이터베이스 기능을 지원합니다.

이 매뉴얼은 Label Artist-II의 사용 방법이 안내되어 있습니다. Label-Artist-II를 처음 사용하시는 분들은 이 매뉴얼에 있는 내용을 주의 깊게 읽어 보시기 바랍니다.

### 기호 정보

|     | 장비 손상을 방지하기 위해 반드시 지켜야 하는 정보로 주의 깊게 |
|-----|-------------------------------------|
| ▲주의 | 따라야 합니다.                            |
| ▲참고 | 중요한 정보 및 유용한 팁을 기술합니다.              |

### 목차

| 1. 지원 운영체제(OS)           | 5  |
|--------------------------|----|
| 2. 지원 프린터                | 5  |
| 3. 소프트웨어 설치 준비           | 5  |
| 4. 소프트웨어 설치 및 제거         | 6  |
| 4-1 설치                   | 6  |
| 4-2 제거                   | 6  |
| 5. 소프트웨어 사용              | 7  |
| 5-1 LABEL ARTIST-II 실행   | 7  |
| 5-1-1 새로 만들기             | 7  |
| 5-1-2 열기                 | 9  |
| 5-1-3 저장                 |    |
| 5-1-4 인쇄                 |    |
| 5-2 <편집> 메뉴              |    |
| 5-2-1 복사, 잘라내기, 붙여넣기, 삭제 | 13 |
| 5-2-2 실행취소, 다시하기         | 13 |
| 5-2-3 순서                 | 14 |
| 5-2-4 맞춤                 | 16 |
| 5-2-5 점선/줄자에 맞추기         |    |
| 5-3 <객체> 메뉴              | 19 |
| 5-3-1 텍스트                | 19 |
| 5-3-2 멀티라인 텍스트           | 21 |
| 5-3-3 바코드                |    |

|       | 5-3-4 선           | 25 |
|-------|-------------------|----|
|       | 5-3-5 사각형, 원      | 26 |
|       | 5-3-6 그림          | 27 |
|       | 5-3-7 RFID        | 28 |
|       | 5-3-8 기타          | 29 |
| 5-4 < | <데이터베이스> 메뉴       | 30 |
|       | 5-4-1 DB 연결하기     | 30 |
|       | 5-4-2 DB 연결 해제하기  | 31 |
|       | 5-4-3 객체에 DB 연결하기 | 31 |
| 5-5 f | 템플릿               | 33 |
| 5-6 < | <보기> 메뉴           | 33 |

### 1. 지원 운영체제(OS)

Lable Artist-II 는 다음 운영체제(OS)에서 사용하실 수 있습니다.

- Microsoft Windows Server 2008 (32bit/64bit)
- Microsoft Windows Server 2008R2 (64bit)
- Microsoft Windows Server 2012 (64bit)
- Microsoft Windows Server 2016 (64bit)
- Microsoft Windows Server 2019 (64bit)
- Microsoft Windows 7 (32bit/64bit)
- Microsoft Windows 8 (32bit/64bit)
- Microsoft Windows 10 (32bit/64bit)

### 2. 지원 프린터

Label Artist-II는 아이디피㈜ LABELMATE™ 41S 모델에서 사용이 가능합니다.

### 3. 소프트웨어 설치 준비

Label Artist-II의 최신버전은 라벨메이트 홈페이지 자료실에서 다운로드 받으실 수 있습니다.

#### www.labelmate.co.kr

### 4. 소프트웨어 설치 및 제거

#### 4-1 설치

1) 설치파일(Label Artist-II\_Vx.x.x.exe)을 더블 클릭 하십시오.

※ 설치환경에 따라 설치파일을 실행하기 위해서는 관리자 권한으로 실행이 필요할 수도 있습니다.

2) 화면에 보이는 지시사항에 따라서 설치를 계속 진행하십시오.

| 프로그램 설치 중 필수 항목인 "Microsoft Visual C++ 2008 S<br>조금 Redistributable Package (x86)"의 설치를 요구할 수 있으며 | 프로그램 설치 중 필수 항목인 "Microsoft Visual C++ 2008 SP1 |
|---|---|
|   | Redistributable Package (x86)" 의 설치를 요구할 수 있으며, |
|   | 팝업 창이 보이면 설치 버튼을 클릭해 주십시오.                      |

#### 4-2 제거

1) 윈도우 시작버튼 – 설정 또는 제어판에서 "앱 및 기능" 또는 "프로그램 제거" 메뉴로 이동하십시오.

2) Label Artist-II을 선택하고 "제거" 버튼을 클릭하면, PC에서 설치된 프로그램을 쉽게 제거하실 수 있습니다.

### 5. 소프트웨어 사용

#### 5-1 Label Artist-II 실행

5-1-1 새로 만들기

1) 프로그램 설치 후 Label Artist-II 아이콘을 선택하고 실행합니다.

2)[프린터 선택] 화면에서 아래 그림과 같이 LABELMATE 41S 프린터를 선택 후 <다음> 버튼을 클릭 합니다.

| 린터 이름       | 포트 이름  |  |
|-------------|--------|--|
| BELMATE 41S | USB001 |  |
|             |        |  |
|             |        |  |
|             |        |  |
|             |        |  |
|             |        |  |
|             |        |  |

3) 아래와 같이 [인쇄 기본 설정] 화면이 나타납니다. 라벨 사이즈 등의 인쇄에 필요한 옵션을 선택하고<확인> 버튼을 클릭합니다.

| 인쇄 기본 설정 X   | 인쇄 기본 설정  | × | 인쇄 기본 설정                             | × |
|--|---|---|--------------------------------------|---|
| 응선 고금 설정 레이아웃<br>기본 설정<br>인쇄 속도 <u>5 v</u> (인지/초)                  | 은선 고급 설정 레이아유<br>인쇄 방법<br>● 직접 일전사 ○ 일전사 전승           |   | 은선 고급 설정 레이아옷<br>라벨 모양<br>○ 직사각정     |   |
| 인쇄 놓도 14 ∨<br>응지 표기 (단위:mm)<br>너비 101.6<br>높이 152.4 위 0.00 야래 0.00 | 용지 유형<br>④ 간격                        〇 명속<br>심경 마크    |   | ···································· |   |
| 인쇄 방향<br>④ 회전 인함   | 위치 조정<br>평/볼릭아크 길이 : 3.00 mm                          |   | 역상<br>배경 색 : None ♥<br>· 인쇄 안함       |   |
| 여러 열(列)을 가지는 라벨 용지<br>열(列) 1 호 가로 간격 0.0 mm                        | 겁/블랙마크 요프셋 : 0.00 mm<br>잘림/커티 요프셋 : 0.00 mm           |   |                                      |   |
| e지 절단<br>만함  | ✓ 압축하여 데이타 전용 되관기<br>코드 페이지       코드 페이지 사용     CP437 |   |                                      |   |
| 확 연 취 소  | <b>확</b> 연 위 소  |   | <b>파</b> 인 취 수                       |   |

4) 설정이 완료되면 아래와 같이 새로운 라벨이 생성되어 보여집니다.

| 7        | 제목 없음 - Label Artist-II - □   | $\times$ |
|----------|---|----------|
| 파        | 일(F) 편집(E) 객체(O) 데이터베이스(D) 설정(S) 보기(V) 도움말(H)                                 |          |
|          | 🛎 🖬 🕼   🖇 ங 🗶 🗙   A 🔜     🗖 O — 🖼   🔒 + 🤊 🗠   🖫 🕾 🖳     🖤 🗮 🍭 Q       🗃 📅 😃 A | o}  —    |
| mm       |   | 200 2    |
| Ξ        |   |          |
|          |   |          |
| 1111     |   |          |
| 30       |   |          |
|          |   |          |
| 30       |   |          |
| 4        |   |          |
|          |   |          |
| 1111     |   |          |
| 09       |   |          |
|          |   |          |
| 22 IIIII |   |          |
| 8        |   |          |
|          |   |          |
| 6        |   |          |
| 8        |   |          |
|          |   |          |
| 1        |   |          |
| 120      |   |          |
| 30       |   |          |
| 11 IIII  |   |          |
| 140      |   |          |
| 50       |   |          |
|          |   |          |
| 1111     |   |          |
|          | 용지 너비: 101.6 mm 용지 높이: 152.4 mm   | 1.       |

5) 새로운 라벨 디자인은 상단 메뉴의 <파일> 에서 <새로 만들기 🗅> 를 선택합니다.

이 후 <프린터 선택> 및 <인쇄 기본 설정 과정>은 위와 같습니다.

| _                 | Label Artist-II 프로그램을 사용하기 위해서는 사용 전 반드시 라벨메이트 41S 프린터 |
|-------------------|--|
| ▲ <mark>참고</mark> | 드라이버가 설치되어 있어야 합니다.                                    |
|                   | 프린터 드라이버 설치에 대한 자세한 사항은 [사용자 매뉴얼]을 참고하시기 바랍니다.         |

5-1-2 열기

1) <파일> 메뉴에서 <열기💆> 항목을 선택합니다.

2) "열기" 화면이 아래와 같이 나타나면 이전에 저장했던 파일(\*.lafx)중 하나를 선택하고 [열기]버튼을 클릭합니다.

| 열기            |                        |   |          |                |                 | ×      |
|---------------|------------------------|---|----------|----------------|-----------------|--------|
| < ⇒ × ↑ 📑 > भ | PC » 문서 » Label Artist | ~ | ē        | Label Artist 2 | 냄색              | Q      |
| 구성 ▼ 새 폴더     |                        |   |          |                |                 |        |
| Ц РС ^        | 이름 ^                   | - | 수정한 날    | 짜              | 유형              |        |
| <br>3D 개체     | ಶ My Label.lafx        | 2 | 2021-08- | 12 오후 2:52     | Label Art       |        |
| ➡ 다운로드        |                        |   |          |                |                 |        |
| 🚰 동영상         |                        |   |          |                |                 |        |
| 🔮 문서          |                        |   |          |                |                 | 미리보파   |
| 바탕 화면         |                        |   |          |                |                 | 일을 선택히 |
| 📰 사진          |                        |   |          |                |                 | 십시오.   |
| 👌 음악          |                        |   |          |                |                 |        |
| 🏪 로컬 디스크 (C:) |                        |   |          |                |                 |        |
| 🕳 작업 (D:)     |                        |   |          |                |                 |        |
| SSD (E:)      |                        |   |          |                |                 |        |
| ×             | <                      |   |          |                | >               |        |
| 파일(           | 이름(N):                 |   | ~        | Label Artist-I | I Files (*.laf: | x) ~   |
|               |                        |   |          | 열기(O)          |                 | 취소     |

3) 선택된 파일에 저장되어 있던 라벨이 아래와 같이 표시됩니다.



5-1-3 저장

1) <파일> 메뉴에서 <저장 屋> 항목을 선택하면 현재까지 작업한 라벨의 정보가 저장됩니다.

2) <다른 이름으로 저장> 항목을 선택하면 아래와 같은 화면이 나타납니다. 저장할 위치와 파일 이름을 입력하고 [저장] 버튼을 누르면 현재까지 작업한 라벨의 정보가 새 이름으로 저 장됩니다.

| 💹 다른 이름으로 저장 | 당                              |        |                 |   |                 |            | ×      |
|--------------|--------------------------------|--------|-----------------|---|-----------------|------------|--------|
| ← → ~ ↑ 📕    | > 내 PC > 문서 → Label A          | Artist | ~               | ō | Label Artist 검색 |            | R      |
| 구성 ▼ 새 폴더    |                                |        |                 |   |                 |            | ?      |
| 공유 즐겨찾기      | I                              | ^      | 이름              | ^ |                 | 수정한 날짜     |        |
| 📙 메일 첨부 파일   | 일                              |        | 🎾 My Label.lafx |   |                 | 2021-08-12 | 오후 2:5 |
| - 문서         |                                |        |                 |   |                 |            |        |
| 📙 사진         |                                |        |                 |   |                 |            |        |
| 즐겨찾기         |                                |        |                 |   |                 |            |        |
| 및 내 PC       |                                |        |                 |   |                 |            |        |
| 🧊 3D 개체      |                                |        |                 |   |                 |            |        |
| ➡ 다운로드       |                                |        |                 |   |                 |            |        |
| 📕 동영상        |                                |        |                 |   |                 |            |        |
| 🔮 문서         |                                | ~      | <               |   |                 |            | >      |
| 파일 이름(N):    | My Label-B.lafx                |        |                 |   |                 |            | ~      |
| 파일 형식(T):    | Label Artist-II Files (*.lafx) |        |                 |   |                 |            | $\sim$ |
| ▲ 풀더 숨기기     |                                |        |                 |   | 저장(S)           | 취소         |        |

Label Artist-II

5-1-4 인쇄

1) <파일> 메뉴에서 <인쇄 🔂> 항목을 선택합니다.

2) 인쇄 설정 화면이 아래와 같이 나타나면, 인쇄 매수를 입력하고 [라벨 인쇄] 버튼을 클릭하면 인쇄를 시작합니다.

| 사본 :            | 1        | ✓ 한 부씩 인쇄   |        |
|-----------------|----------|-------------|--------|
|                 |          | 1,2,3 1,2,3 | 1,2,3  |
| - 데이타베이스 필      | 트 사용 :   |             |        |
| 프린터 정보          |          |             |        |
| 프린터 이름 :        | LABELMAT | E 41S       |        |
| 포트 이름 :         | USB001   |             |        |
|                 |          | 프린터 선택      |        |
| 데이타베이스 레코드 선    | E.       |             |        |
| 레코드 셋 :         | 모두 (     | 인쇄          | $\sim$ |
| 인쇄할 레코드 :       |          |             |        |
| Ex) 1,3,5-10,20 | )        |             |        |
|                 | 레코드 보    | 17          |        |
|                 |          |             |        |

- 사본: 동일한 페이지의 인쇄 매수를 설정합니다.
- 데이터베이스 필드 사용: 데이터베이스에 연결된 객체 인쇄 시 사용할 수 있으며,
   인쇄 매수를 선택한 필드 기준으로 설정합니다.
- 시리얼 넘버: 오토카운터 사용시 인쇄 범위를 설정합니다.

| •            | 한 부씩 인쇄 옵션                                    |
|--------------|---|
| <u>∠\</u> 참고 | 한 부씩 인쇄는 복사본 인쇄 시 사용하는 옵션으로 라벨 전체를 모아서 인쇄하는 방 |
|              | 식입니나.   |

3) 데이터베이스에 연결된 객체가 있다면 레코드 셋을 설정하여 데이터베이스의 내용을 인쇄할 수 있습니다.

- 모두 인쇄: 모든 행(Row)에 대하여 인쇄합니다.
- 선택한 것만 인쇄: 선택된 행(Row)에 대하여 인쇄합니다.

#### 5-2 <편집> 메뉴

5-2-1 복사, 잘라내기, 붙여넣기, 삭제

1) 복사 (Ctrl + C) 칠

선택된 객체(텍스트, 바코드, 라인 등)을 복사합니다.

2) 잘라내기 (Ctrl + X) 🎽

선택된 객체(텍스트, 바코드, 라인 등)을 잘라내기 합니다.

3) 붙여넣기 (Ctrl + V) 🚨

복사 또는 잘라내기를 실행한 객체를 붙여 넣습니다.

4) 삭제 (Delete) 🔀 선택된 객체를 삭제합니다.

5-2-2 실행취소, 다시하기

1) 실행취소 (Ctrl + Z) 🗾

마지막에 라벨에 디자인했던 내용을 취소합니다.

2) 다시하기 (Ctrl + Y) 🎦

최근에 [실행취소] 했던 내용을 복구합니다.

5-2-3 순서

객체가 그려지는 순서를 나타냅니다. 순서에 따라서 뒤에 그려지는 객체가 숨겨질 수 있습니다.

1) 앞으로 가져오기 ᆋ

선택된 객체와 바로 위에 있는 객체의 순서를 바꿉니다.



2) 뒤로 보내기 뎍

선택된 객체와 바로 아래에 있는 객체의 순서를 바꿉니다.



3) 맨 앞으로 가져오기 퉠

선택된 객체를 다른 모든 객체들 위에 그리도록 합니다.



4) 맨 뒤로 보내기 🔧

선택된 객체를 다른 모든 객체들 아래에 그리도록 합니다.



#### 5-2-4 맞춤

하나의 정해진 객체를 기준으로 기준선을 맞추는 기능입니다. 컨트롤(Ctrl) 키를 누르면 여러 개의 객체를 선택할 수 있으며, 그 중에 맨 처음 선택한 객체가 기준이 됩니 다.

1) 왼쪽 맞춤 荱

기준의 왼쪽 좌표와 같은 위치로 이동합니다.



2) 오른쪽 맞춤 🗐

기준의 오른쪽 좌표와 같은 위치로 이동합니다.



3) 위쪽 맞춤 ᅖ

기준의 위쪽 좌표와 같은 위치로 이동합니다.



4) 아래쪽 맞춤 💾

기준의 아래쪽 좌표와 같은 위치로 이동합니다.



5) 가로 가운데 맞춤 훅

각 객체의 가로방향 중심 좌표를 기준의 가로방향 중심 좌표로 이동합니다.



6) 세로 가운데 맞춤 🌁

각 객체의 세로방향 중심 좌표를 기준의 세로방향 중심 좌표로 이동합니다.



5-2-5 점선/줄자에 맞추기

1) 점선에 맞추기

객체 이동 및 크기 조정 시 점선을 기준으로 변경됩니다.



2) 줄자에 맞추기

객체 이동 및 크기 조정 시 줄자를 기준으로 변경됩니다.



#### 5-3 <객체> 메뉴

• 객체(텍스트, 바코드, 선 등)을 선택하여 디자인할 수 있습니다.

5-3-1 텍스트

1) <객체> 메뉴의 <텍스트A> 항목을 선택한 후 라벨에 마우스 왼쪽 버튼을 누른 상태로 드래그 합니다. 기본 속성의 텍스트가 화면에 그려집니다.

2) 그려진 텍스트 객체를 선택한 후 마우스 왼쪽 버튼을 연속으로 두 번 클릭하면 텍스트 객체에 대한 속성월 변경할 수 있는 [텍스트 속성] 설정 화면이 나타납니다.

| 객체 이     |         | text0 | )1  |        |     |      |             |  |
|----------|---------|-------|-----|--------|-----|------|-------------|--|
| ſext obj | ect     |       |     |        |     |      | ▲ 데이타베이스 연결 |  |
| 글꼴 (     | 엑스트 양식  | 위치    | 템플릿 | 데이타    |     |      |             |  |
| ۲        | ) 트루 타입 | 폰트    |     |        |     |      | 크기: 37 ~    |  |
| 종류       |         | Arial |     |        |     | ~    |             |  |
| 유형       |         |       |     |        |     |      |             |  |
|          | 🗌 굵게    |       |     | [      | 기울임 |      | 🗌 밑쭐        |  |
| 색상       |         |       |     |        |     |      |             |  |
| 폰트       | 색:      |       |     | $\sim$ |     | 배경색: | None 🗸      |  |

- 3) 사용할 글꼴 속성을 설정합니다.
- 4) 텍스트 양식을 설정합니다.
- 텍스트: 단일 줄의 텍스트 입력
- 멀티라인 텍스트: 여러 줄의 텍스트 입력

| 글꼴 | 텍스트 양식 | 위치 템플릿 데이타 |            |  |
|----|--------|------------|------------|--|
|    |        |            |            |  |
|    | 유형:    | ◉텍스트       | ○ 멀티라인 텍스트 |  |
|    |        |            |            |  |
|    | 정령.    | 외쪼         |            |  |
|    | 02.    |            |            |  |
|    |        |            |            |  |

|  | 텍스트 유형 변경 시 멀티라인 텍스트로 전환이 가능합니다. |  |
|--|----------------------------------|--|
|--|----------------------------------|--|

5) 위치를 설정합니다.

| 글꼴 텍스트 양식 위치      | 템플릿 데이타  |        |        |  |
|-------------------|----------|--------|--------|--|
| 히저                |          |        |        |  |
| 의 회전 안함           | ○ 90°    | ◯ 180° | ○ 270° |  |
| 위치<br>X: 20.90 mm | Y: 28.05 | mm     |        |  |
| 객체 참조 점 :         | 위왼쪽      | ~      |        |  |

|                   | 객체 참조 점  |
|-------------------|--|
| ▲ <mark>참고</mark> | 객체의 회전 및 데이터 변경(오토 카운터, 데이터베이스 연결 등)으로 인한 이동 및 |
|                   | 크기 변경 시 기준이 되는 위치                              |

6) 템플릿

※ 이 기능은 지원하지 않습니다.

~

취소

7) 오토 카운터 사용

데이터 탭에서 "오토 카운터 사용"을 체크하면 아래와 같이 [오토 카운터 속성] 설정화면 나타납니다. "오토 카운터"를 적용하면 텍스트는 시작 값으로 변경됩니다.

| 글꼴 텍스트 | 트양식 위치 템플릿 데이   | 타                  |
|--------|-----------------|--------------------|
|        | 오토 카운터 사용       | 설정                 |
|        | 오토 카운터 속성       | ×                  |
|        | 접두사 / 접미사       | 이어터베이스 연결          |
|        | □ 접미사<br>카운터 설정 | 데이터베이스 연결          |
|        | 증감량 : [         | 1 차운터 데이터 길이 : 1 🗼 |

| <b>∧</b> +⊾¬ | [마지막 카운터 값] 적용을 체크하면 인쇄가 완료된 후 마지막에 인쇄된 카운터의 다 |
|--------------|--|
| 스크심고         | 음 값으로 [시작 값]이 변경됩니다.                           |

확인

#### 5-3-2 멀티라인 텍스트

여러 줄의 텍스트를 입력할 수 있는 객체입니다. 🚨

1,2,3,4,5,...

□ 마지막 카운터 값 적용

▲참고 텍스트 유형 변경 시 단일 줄 텍스트로 전환이 가능합니다.

**LABELMATE**<sup>™</sup>

#### 5-3-3 바코드

2) 그려진 텍스트 객체를 선택한 후 마우스 왼쪽 버튼을 연속으로 두 번 클릭하면 객체에 대한 속성을 변경 할 수 있는 [바코드 속성] 설정화면이 나타납니다.

| 🔳 바코드 속성   |  | ×  |
|--|--|--|
| ■ 바코드 속성<br>Codabar<br>Code11<br>Code128<br>Code128A<br>Code128B<br>Code128C<br>Code39<br>Code93<br>DataMatrix<br>EAN13<br>EAN2<br>EAN5<br>EAN8<br>GS1 DataMatrix<br>GS1 QR Code | 바코드 데이타<br>1234567890<br>폭: 0.38 한 mm 높이<br>보조 바 | ×<br>데이타베이스<br>연결<br>: 12.96 mm<br>: 0.00 mm |
| HRI(판독 가능 문자) 글꼴 위치  | 템플릿 데이타  |  |
| 위치   |  |  |
| 배치: 바코드 아래   | ✓ 세로 오프셋 :                                       | 1.59 mm                                      |
| 정렬: 가운데  | ∨ 가로 오프셋:  | 0.00 mm                                      |
| □ 시작/정지 문자 표시  |  |  |
| □ 잠금   | □ 인쇄 안함  | 확인 취소  |

3) 사용할 바코드 종류와 속성을 변경합니다.

4) HRI(판독 가능 문자)를 설정합니다.

#### 5)GS1 바코드 설정

GS1 바코드의 데이터는 GS1 탭에서 설정합니다.

| RI(판독 가능 | 등 문자) 글꼴 | 위치 템플릿 데이타  | GS1      |        |
|----------|----------|-------------|----------|--------|
| 데이타 원    | 본        |             |          |        |
|          |          |             |          | 추가     |
| AI:      |          | Data(GTIN): |          |        |
| NO.      | AI       | DA          | TA(GTIN) |        |
|          |          |             |          | <br>삭제 |
|          |          |             |          |        |

AI와 데이터를 입력 후 추가 버튼을 클릭 합니다. 리스트의 항목을 더블클릭 하면 아이템을 변경할 수 있습니다.

| HRI(판독 기 | 능 문자) 글꼴  | 위치 템플릿 데이타 GS1 |  |
|----------|-----------|----------------|--|
| 데이타 원    | 원본        |                |  |
| 212020   | 102800001 | 추가             |  |
| AI:      |           | Data(GTIN):    |  |
| NO.      | AI        | DATA(GTIN)     |  |
| 1        | 12        | 201028 삭제      |  |
| 2        | 21        | 2020102800001  |  |
|          |           |                |  |

#### 6) 오토 카운터 사용

"오토 카운터 사용"을 체크하면 아래와 같이 [오토 카운터 속성] 설정화면 나타납니다. "오토 카운터"를 적용하면 텍스트는 임의의 데이터로 변경됩니다.

| 오토 카운터 속성      | ×                |
|----------------|------------------|
| 시작 값           |                  |
|                |                  |
| 접두사 / 접미사      |                  |
| □ 접두사          | □ 데이터베이스 연결      |
| 🗖 접미사          | □ 데이터베이스 연결      |
| 카운터 설정         |                  |
| 증감량: 1 🚔       | 카운터 데이터 길이 : 🧵 🛓 |
| 미리 보기          |                  |
| 1,2,3,4,5,     | •                |
| 🗖 마지막 카운터 값 적용 | 확인 취소            |



7) 템플릿 사용

※ 이 기능은 지원하지 않습니다.

#### 5-3-4 선

1) <객체> 메뉴의 <선 >> 항목을 선택한 후 라벨에 마우스 왼쪽 버튼을 누른 상태로 드래그하면 선이 화면에 그려집니다.

2) 쉬프트(Shift) 키를 누른 상태에서 드래그하면, 대각선이나 직선 방향으로 그릴 수 있습니다.

3) 그려진 객체를 선택한 후 마우스 왼쪽 버튼을 연속으로 두 번 클릭하면 객체에 대한 속성을 변경할 수 있는 [선 속성] 설정화면이 나타납니다.



#### 4) 사용할 선 종류와 속성을 입력하고 [확인]을 누르면 입력한 내용이 적용됩니다

5-3-5 사각형, 원

1) <객체> 메뉴의 <사각형 -> 또는 <원으> 항목을 선택한 후 라벨에 마우스 왼쪽 버튼을 누른 상태로 드래그하면 선이 화면에 그려집니다.

2) 쉬프트(Shift) 키를 누른 상태에서 드래그하면, 가로, 세로 길이가 같은 객체로 그릴 수 있습니다.

 그려진 객체를 선택한 후 마우스 왼쪽 버튼을 연속으로 두 번 클릭하면 객체에 대한 속성을 변경할 수 있는 [원 속성] 화면이 나타납니다.



4) 사용할 선 종류와 속성을 입력하고 [확인]을 누르면 입력한 내용이 적용됩니다

#### 5-3-6 그림

1) <객체> 메뉴의 <그림<sup>IIII</sup>> 항목을 선택하면 아래와 같이 그림 파일을 선택할 수 있는 화면이 나타납니다.



2) 원하는 그림 파일을 선택하고 "열기" 버튼을 클릭한 후, 라벨에 마우스 왼쪽 버튼을 누른 상태로 드래그 하면 그림이 화면에 그려집니다.

3) 그려진 객체를 선택한 후 마우스 왼쪽 버튼을 연속으로 두 번 클릭하면 객체에 대한 속성을 변경할 수 있는 [그림 속성] 설정화면이 나타납니다.

| 림 속성      |                          |                     |         |        |
|-----------|--------------------------|---------------------|---------|--------|
| 그림 원본     |                          |                     |         |        |
| 객체 이름:    | picture01                |                     |         |        |
| 그림 원본:    | 포함된 그림                   | ~                   | 그림 저장   |        |
| 파일 이름:    | II₩Label Artist-II SDK₩_ | _02_SampleWlogo.bmp |         |        |
| 디더링       |                          |                     | 회전      |        |
| 오차확산      | ~                        |                     | ◉ 회전 안함 |        |
| 위치        |                          |                     | O 90    |        |
| x: 58.74  | mm Y: 36                 | 5.78 mm             | ◯ 180   |        |
| 객체 참조 점 : | 의 외조                     |                     | ○ 270   |        |
|           |                          |                     |         |        |
| MHA       | 82.02                    | □ 사각형에 맞춤           |         |        |
| -0.       | mm                       | 맞충 방법 :             | 전체 그림   | $\sim$ |
| 높이:       | 15.08 mm                 | X1011               |         |        |
| ☑ 중횡비 유지  |                          | 수명 정렬 ;             | 가운데     | ~      |
| 🗌 배율에 맞춤  | 100.0 %                  | 수직 정렬 :             | 가운데     | $\sim$ |
|           | - 이제 아하                  |                     | 5L0     | 최소     |

|         | 그림 원본  |  |  |  |
|---------|--|--|--|--|
| ▲<br>참고 | 객체 이름:     picture01       그림 원본:     외부 그림 파일       파일 이름:     외부 그림 파일 |  |  |  |
|         | -포함된 그림: 그림 로드 시 라벨 디자인 파일에 그림이 포함되어 라벨 인쇄 시 별도<br>의 참조 없이 인쇄 됨          |  |  |  |
|         | -외부 그림 파일: 라벨 디자인 파일에 그림의 경로가 포함되어 라벨 인쇄 시 해당 경<br>로의 그림이 참조되어 인쇄 됨      |  |  |  |

4) 사용할 종류와 속성을 입력하고 [확인]을 누르면 입력한 내용이 적용됩니다.

#### 5-3-7 RFID



5-3-8 기타

잠금: 각 객체 속성을 정의하는 설정화면에서 사용여부 선택 가능 - 설정된 객체는 마우스로 이동하거나 크기를 변경할 수 없도록 고정합니다.

인쇄 안함: 각 객체 속성을 정의하는 설정화면에서 인쇄 안함 선택 가능 - 설정된 객체는 라벨 인쇄 시 적용되지 않습니다.

#### 5-4 <데이터베이스> 메뉴

1) <데이터베이스> 메뉴의 <DB 연결하기> 항목을 선택합니다. 사용할 데이터베이스 종류를 선택하고 "다음" 버튼을 클릭합니다.

5-4-1 DB 연결하기

|  | abel | Artist-II |  |
|--|------|-----------|--|
|--|------|-----------|--|

| 데이터베이스 설정 마법사                   |      |
|---------------------------------|------|
| 데이터베이스 파일의 종류를 선택하세요.           |      |
| ● 마이크로소프트 엑셀 파일(*.xls, *.xlsx)  |      |
| ○마이크로소프트 액세스 파일(*.mdb, *.accdb) |      |
| ○텍스트 파일(*.txt)                  |      |
| 구분자: 탭 🗸                        |      |
|                                 |      |
| 취소 < 뒤로                         | 다음 > |

2) 아래의 화면에서 "찾기" 버튼을 클릭하고 사용할 데이터베이스 파일을 선택합니다.

| 데 | 이타베이스 설정              | 마법사           |                      |          |    | x |  |
|---|-----------------------|---------------|----------------------|----------|----|---|--|
| : | 1단계 : 데이터베이스 파일 종류 선택 |               |                      |          |    |   |  |
|   | 사용할 엑셀 파              | 일 찾기          |                      |          |    |   |  |
|   | C:₩Users₩K2           | H₩Documents₩M | lyLabelArtist₩DB_Dat | a.xls    | 찾기 |   |  |
|   |                       |               | 사용할 테이블 선택           | Sheet1\$ |    | • |  |
|   | Number                | Name          | Price                |          |    |   |  |
|   | 1                     | Apple         | 250                  |          |    |   |  |
|   | 2                     | Pear          | 280                  |          |    |   |  |
|   | 3                     | Orange        | 800                  |          |    |   |  |
|   | 4                     | Noodle        | 123                  |          |    |   |  |
|   | 5                     | Dasida        | 10000                |          |    |   |  |
|   | 6                     | Newspaper     | 500                  |          |    |   |  |
|   | 7                     | Tickets       | 15200                |          |    |   |  |
|   | 8                     | Apple         | 5000                 |          |    |   |  |
|   | 9                     | Pear          | 3000                 |          |    |   |  |
|   | 10                    | Orange        | 20000                |          |    | - |  |
|   |                       |               |                      |          |    |   |  |
|   | 취소                    |               |                      | 뒤로       | 완료 |   |  |

 3) 사용할 테이블을 선택하고 "완료" 버튼을 클릭하면 라벨 구성에 데이터베이스 내용을 객체에 연결할 수 있습니다.

5-4-2 DB 연결 해제하기

<데이터베이스> 메뉴의 <DB 연결끊기> 항목을 선택하여 데이터베이스 연결을 해제할 수 있습니다.

#### 5-4-3 객체에 DB 연결하기

1) 텍스트 또는 바코드 객체 속성 설정화면에서 "데이터베이스 연결"을 체크합니다.

| 텍스트 속성   | $\times$ | ■ 바코드속성 X                        |
|--|----------|----------------------------------|
| 릭스트<br>객체 이름: text01<br>[ [GMI0D)8G]<br>국용 텍스트 양식 위치 명물릿 데이타 |          | Codabar<br>Code11              ← |
| <ul> <li>● 트루 타입 폰트 크기: 37 ∨</li> <li>종류: Arial ∨</li> </ul> |          | EAN2<br>EAN5<br>EAN8             |

| <u>∧</u> +ı ¬ | <데이터페이스> 메뉴에서 <db 연결하기="">가 완료 되어야 객체 속성의 체크박스가 활</db> |
|---------------|--|
| 스작고           | 성화 됩니다.  |

2) 필드목록에서 사용할 필드를 선택합니다.

| 데이터베이스 연결 마법사                                    |                |           |          |   |  |  |  |
|--|----------------|-----------|----------|---|--|--|--|
| 데이터베이스 파일  |                |           |          |   |  |  |  |
| C:₩Users₩K2H₩Documents₩MyLabelArtist₩DB_Data.xls |                |           |          |   |  |  |  |
|  |                | 데이터 테이블 : | Sheet1\$ |   |  |  |  |
|  |                | 핔드 목로 :   | Number   | _ |  |  |  |
| 데이터 프레 · 이                                       | boot1¢ Number  | ==        |          |   |  |  |  |
| 데이너 포켓 . 5                                       | ineeriş.Number |           |          |   |  |  |  |
| Number   | Name           | Price     |          |   |  |  |  |
| 1  | Apple          | 250       |          |   |  |  |  |
| 2  | Pear           | 280       |          |   |  |  |  |
| 3  | Orange         | 800       |          |   |  |  |  |
| 4  | Noodle         | 123       |          |   |  |  |  |
| 5  | Dasida         | 10000     |          |   |  |  |  |
| 6  | Newspaper      | 500       |          |   |  |  |  |
| 7  | Tickets        | 15200     |          |   |  |  |  |
| 8  | Apple          | 5000      |          |   |  |  |  |
| 9  | Pear           | 3000      |          | - |  |  |  |
|  |                |           | 확인 취소    |   |  |  |  |

3) 텍스트 객체가 데이터베이스와 연결되면 화면에는 아래와 같이 표시됩니다.

[WorkSheetName].[FieldName]

Ex) Sheet1\$.Num

4) 바코드 객체가 데이터베이스와 연결되면 화면에는 임의의 데이터로 구성된 바코드가 그려집니다.

#### 5-5 템플릿

라벨메이트 41S 는 해당 기능을 지원하지 않습니다.

#### 5-6 <보기> 메뉴

 $\wedge$ 

- 1) 확대
- 현재 보여지는 화면의 20%가 확대됩니다.
- 2) 축소
- 현재 보여지는 화면의 20%가 축소됩니다.
- 3) 100% 크기
- 원래 크기로 복원합니다.
- 4) 높이에 맞춤
- 화면의 높이에 맞게 확대/축소 합니다.

5) 너비에 맞춤

- 화면의 너비에 맞게 확대/축소 합니다.

### 저작권

© IDP CORP., LTD. 모든 권한을 소유합니다.

이 사용설명서와 제품에 사용된 저작물은 저작권법에 의해 보호되어 있습니다. 아이디피㈜의 사전 서면 동의 없이 사용 설명서 및 제품에 사용된 저작물에 대한 일부 또는 전체를 무단으로 복제, 저장, 전송하는 것을 금합니다. 제공된 정보는 본 제품에만 해당되며 다른 제품에 대해서는 적용되지 않습니다. 또한 본 정보 사용으로 인해 발생하는 직/간접적 손해에 대해 책임지지 않습니다.

• 아이디피 로고 및 라벨메이트 로고는 아이디피㈜의 등록상표 입니다.

• 모든 다른 상표 또는 제품 이름은 해당하는 회사 또는 조직의 상표입니다.

아이디피㈜는 제품의 기능과 품질 향상을 위하여 지속적인 개선을 하고 있습니다. 이로 인하여 제품의 사양과 매뉴얼의 내용은 사전 통보 없이 변경될 수 있습니다.

© IDP Corp., Ltd. All rights reserved.

### 사용시 주의사항

프린터와 같은 전자 제품은 정전기에 의해 쉽게 훼손될 수 있습니다. 정전기로부터 프린터를 보호하기 위해서는 프린터 후면 부에 케이블을 연결하거나 제거하기 전에 반드시 프린터 전원을 끄십시오. 만약 프린터가 정전기로부터 손상을 입었을 경우에는 가까운 구입처에 문의하십시오.