

# MANUAL CODIFICADOR

# SP12



1. NO COLOCAR EL CARTUCHO CON EL CODIFICADOR ENCENDIDO
2. SI NO UTILIZA EL CARTUCHO, QUÍTELO DE LA IMPRESORA Y COLOQUE LA CUBIERTA DE PLÁSTICO
3. LIMPIAR LA BOQUILLA DE CARTUCHO SOLO CON UN PAÑO SECO O CON UN POCO DE ALCOHOL
4. APAGUE LA IMPRESORA SIGUIENDO LOS PASOS CORRECTOS: HAGA CLIC EN APAGAR Y PRESIONE ROJO ENCENDIDO DESPUÉS DE QUE LA PANTALLA SE APAGUE.
5. NO COLOQUE LA IMPRESORA EN CONDICIONES HÚMEDAS PARA EVITAR LA INFLUENCIA DE LA HUMEDAD.
6. NO GOLPEE LA IMPRESORA CON OBJETOS DUROS.
7. ASEGÚRESE DE QUE EL CARTUCHO DE TINTA ESTÉ EN EL LUGAR CORRECTO CUANDO LO USE.
8. CUANDO USE EL MODO DE IMPRESION DEL DISPARADOR DE TECLA, SIMPLEMENTE PRESIONE EL BOTO Y SUELTELO Y COMENZARA A IMPRIMIR

- PARTES DEL CODIFICADOR



1. Display
2. Tapa protectora de cartucho
3. Puerto de carga
4. Encendido

El Equipo posee salvapantalla y a los 5 min si el equipo no es usado se apagara para economizar batería.

## Rotar texto o imagen

## ADD



**Bar Code:** Se ingresa al Menú código de barra

**Counter:** Se ingresa al Menú contador

**Date:** Se ingresa al Menú fechado

**Image:** Se utiliza para buscar y colocar una imagen en el trabajo

**Text:** se ingresa a un menú para colocar texto y darle formato.

**Paragraph:** Se utiliza para divide las impresiones que se van a realizar

**Var Bar Code:** Se ingresa al menú para realizar un código variable

**Form File:** Para agregar base de datos en formato xls

**New table:** Para agregar una cuadrícula

**Icon:** Imágenes pre establecidas

## Bar Code



**Text:** colocamos la información que necesitamos codificar

**Bar Code:** Tenemos los tipos de código que podemos realizar con la codificadora, QR, PDF 417, DATAMATRIX, DTMX-GS1, UPCA, UPCE, EAN13, EAN8, INT25, CODE39, CODE128, EAN128, ITF14.

**Height:** Es el ancho que tendrá nuestro código

**Width:** Es el largo que tendrá el código

**Text:** Opción de colocar texto en la impresión

**Size:** Tamaño del texto que colocamos

## Text



**Text:** colocamos la información que necesitamos codificar

**Font:** Tenemos los tipos tipografías que podemos utilizar.

**Spacing:** Espaciado entre letras

**Rotary:** Angulo de rotación del texto

**Width:** Es el largo que tendrá el código

**Size:** Tamaño del texto que colocamos

**Bold:** Opción para hacer negrita la letra

## Counter



**Counter:** Cantidad de dígitos a imprimir

**Font:** Tenemos los tipos tipografías que podemos utilizar.

**Spacing:** Espaciado entre letras

**Rotary:** Angulo de rotación del texto

**Width:** Es el largo que tendrá el código

**Size:** Tamaño del texto que colocamos

**Bold:** Opción para hacer negrita la letra

## Date



**Date:** Fecha a imprimir se elige el formato

**Font:** Tenemos los tipos tipografías que podemos utilizar.

**Spacing:** Espaciado entre letras

**Rotary:** Angulo de rotación del texto

**Width:** Es el largo que tendrá el código

**Size:** Tamaño del texto que colocamos

**Bold:** Opción para hacer negrita la letra

## Picture



Dentro del menú de imagen vamos a encontrar la opción de elegir una imagen que están almacenadas dentro de un dispositivo de almacenamiento externo.



Si necesita imprimir un logotipo o una imagen, para poder utilizarla en el equipo primero hay que convertirla a un formato de archivo llamado **"bitmap monocromo"**, para esto utilizamos el programa PAINT o cualquiera aplicación similar que nos permita guardar en este formato las imágenes. Luego lo guardaremos en un dispositivo de almacenamiento externo (pendrive) para así colocarlo en la impresora, La máxima altura del logotipo o la imagen tiene que ser 165-170 en píxeles verticales como la foto de abajo en el cual utilizamos la **Herramienta Paint de Microsoft** para editar.



## Var Bar Code



**Bar Code:** Tenemos los tipos de código que podemos realizar con la codificadora, QR, PDF 417, DATAMATRIX, DTMX-GS1, UPCA, UPCE, EAN13, EAN8, INT25, CODE39, CODE128, EAN128, ITF14.

**Height:** Es el ancho que tendrá nuestro código

**Width:** Es el largo que tendrá el código

**Text:** Opción de colocar texto en la impresión

**Size:** Tamaño del texto que colocamos

**Variable 1-4:** Se puede colocar un dato variable dentro del código elegido teniendo las opciones de, blank, text, date, counter, line feed o form line

## FILE

Dentro de esta opción encontramos todos los trabajos que guardamos dentro de la impresora acomodados de forma cronológica



## EDIT

Para elegir la opción de editar tenemos que tocar con el lápiz el objeto (texto, imagen etc) que queremos editar y se verá que aparece una matriz de puntos rojos sobre el objeto y ahí tendremos la opción de poder editarlo.

## DELETE

Esta opción borra el objeto que tiene la matriz de puntos rojos

## START

Comienza con la impresión

## SETTING



## DATE & TIME

Colocar la fecha a la impresora



## PRINT



### Touch - tone

Enciende o apaga la señal Sonora de la pantalla

### Print – tone

Enciende o apaga la señal Sonora cuando imprime

### Sync mode

Modo de sincronizacion por encoder o por tiempo

### Start signal

Forma de inicio de impresion

### Print times

Contador de impresiones

### Idle spray time

Veces de disparo de tinta



## NOZZLE



### **TB Rev**

Espeja la impresión

### **LB Rev**

Invierte el sentido de la impresión

### **Nozzle voltage**

Voltaje que utiliza el cartucho

### **Print darkness**

Densidad de tinta, puede incrementar o decrecer hasta 9 veces

### **DPI**

Calidad de impresión

### **Nozzle select**

Se elige que parte del cartucho se utiliza sea derecha o izquierda

### **Sync width**

Forma de sincronización