



 **BRADY**[®]
BBP™ 31 SIGN & LABEL PRINTER

Zelfstudie

Inleiding

De zelfstudie is onderverdeeld in meerdere lessen. Iedere les staat op zichzelf en bouwt niet noodzakelijkerwijs voort op voorgaande lessen.

De lessen bieden stapsgewijze instructies over hoe de gewenste resultaten kunnen worden bereikt. In bepaalde lessen worden verschillende manieren besproken waarop een bepaalde taak kan worden uitgevoerd.

Opmerking: In alle lessen wordt ervan uit gegaan dat er lint van 101,5 mm (4 inch) is geïnstalleerd.

© 2011 **Brady Corporation**. Alle rechten voorbehouden.

Y1257255

Revision A

Brady Corporation
6555 West Good Hope Road
P.O. Box 2131
Milwaukee, WI 53201-2131 USA
www.bradycorp.com

Verkoop/Klantenondersteuning:+1 (800) 537 8791

Inhoudsopgave


Alvorens te beginnen	1
Les 1: Een eenvoudig tekstlabel aanmaken	2
Voer tekst in	2
De lettertypegrootte wijzigen	2
Tekst markeren.....	3
Tekstopmaak	3
Tekst uitlijnen	3
Een kader aanbrengen rond een object	4
Vaste labellengte instellen	4
Afdrukvoorbeeld van een label	4
Een label wissen en teruggaan naar Home.....	4
Les 2: Afbeeldingen toevoegen aan labels	5
Les 3: Serialisering en streepjescodegegevens toevoegen	7
Serialisering van tekst toevoegen	7
Streepjescodegegevens toevoegen	8
Les 4: Een sjabloon gebruiken om een label te maken	9
Les 5: Een bestand opslaan en openen	10
Een labelbestand opslaan	10
Een opgeslagen labelbestand openen	10
Een labelbestand verwijderen	10
Les 6: Pijpmarkeringen maken	11
Les 7: QuickLabels maken	13

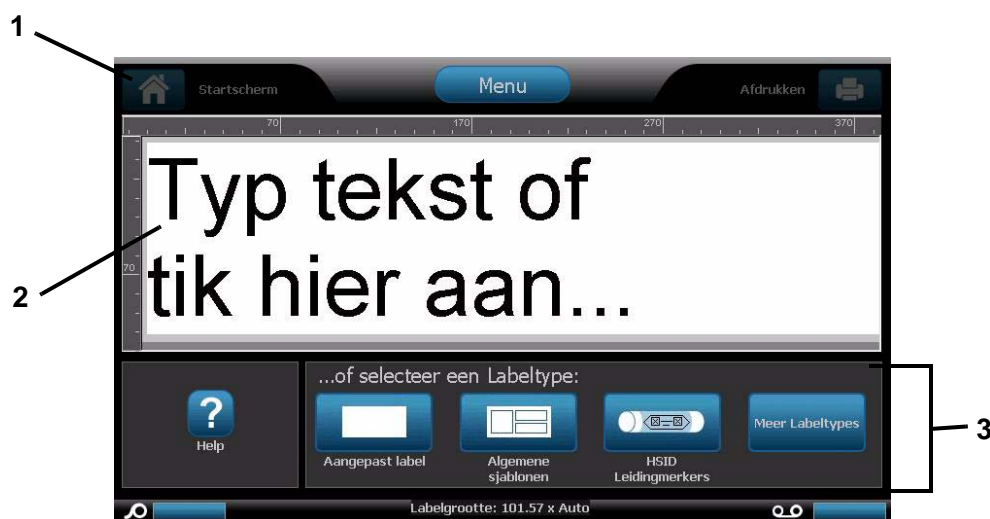
1 Zelfstudie

Alvorens te beginnen

Voor u begint, is het van belang dat u de secties van het scherm kent die in deze zelfstudies worden gebruikt.

Wanneer u de printer voor het eerst inschakelt, wordt automatisch de *Home*-pagina weergegeven. De secties van de *Home*-pagina die u voor deze lessen gaat gebruiken, zijn:

Item nr.	Pictogram	Beschrijving
1		Startscherm: Brengt u terug naar de <i>Home</i> -pagina, ongeacht waar u bent in het programma. Op de <i>Home</i> -pagina wordt de knop lichtgrijs weergegeven.
2	Editor	Invoergebied voor tekst of objecten. Typ, selecteer of tik op objecten die u in dit gebied wilt weergeven of bewerken.
3	Regelpaneel	Het primaire gebied voor het selecteren van alle opties voor het maken en bewerken van labels en objecten. Het paneel verandert afhankelijk van de optie die wordt geselecteerd.



Les 1: Een eenvoudig tekstlabel aanmaken

In deze les leert u hoe u een eenvoudig label maakt, er opmaakattributen aan toevoegt en het label kunt wijzigen alvorens het af te drukken. Zie “Create Labels” on page 3-1 en “Printing Labels” on page 5-3 van de handleiding voor meer informatie over de in deze les gebruikte technieken.

Opmerking: Wanneer er tekst is die door u moet worden ingevoerd, is deze in het **Blauw** weergegeven. Alle overige acties zijn in **vetdruk** weergegeven.

Voer tekst in

1. Ga naar de *Home*-pagina en typ: **Afsluiten**. De grootte van de tekst wordt maximaal weergegeven zodat het past over de gehele breedte van het geïnstalleerde lint (d.w.z. 252 pt.).
2. U gaat vervolgens een nieuwe regel toevoegen door op **Enter** te drukken. De grootte van de tekst wordt verkleind zodat beide regels passen over de gehele breedte van het geïnstalleerde lint (d.w.z. 126 pt.).
3. Typ op de tweede regel: **Links**.



De lettertypegrootte wijzigen

Ga als volgt te werk om de lettergrootte te verkleinen:

1. Tik tweemaal op **Grootte** . Iedere keer wanneer u op de knop tikt, wordt de lettertypegrootte gewijzigd. Als de lettertypegrootte bijvoorbeeld om te beginnen 126 pt. was, tikt u tweemaal op *Grootte* om deze te verkleinen tot 80 pt.

Opmerking: De grootteknoppen  en  wijzigen de lettertypegrootte voor *alle* tekst in het tekstobject.

Ga als volgt te werk om de lettertypegrootte te wijzigen voor één woord in een tekstobject:

1. Tik op het woord **Afsluiten**.
2. Tik op **Lettertype** .
3. Typ in het dialoogvenster *Grootte*: **100** (pt.).
4. Selecteer **OK**  of druk op **Enter**.

Tekst markeren

U kunt de pijltoetsen van het toetsenbord [↑↓←→] om de cursor binnen een tekstvak te verplaatsen. Tevens kunt u op een woord tikken om het te markeren.




1. Gebruik [← of →] om de cursor te verplaatsen naar het begin of het einde van het woord **Links**.
2. Houd de **Shift**-toets ingedrukt en druk op [← of →] tot het hele woord is gemarkeerd.

- of -

Tik op het woord **Links**.

Tekstopmaak

U kunt de opmaak van een woord wijzigen door te drukken op een van de opmaakknoppen op het regelpaneel. De actie treedt onmiddellijk in werking in de *Editor*. Door nogmaals op de knop te drukken springt de gemarkeerde tekst terug naar de oorspronkelijke staat.

1. Selecteer **B** . Het woord wordt onmiddellijk weergegeven in vetdruk.
2. Selecteer **U** . Het woord wordt onmiddellijk onderstreept.
3. Selecteer **I** . Het woord wordt onmiddellijk weergegeven in schuindruk.

Tekst uitlijnen

Ga als volgt te werk voor het uitlijnen van tekst in een object:

1. Tik op de rechter pijl van **Meer opties** .
2. Ga naar de knoppen voor het *Uitlijnen*:
 - **Links uitlijnen**: Selecteer .
 - **Rechts uitlijnen**: Selecteer .
 - **Centreren**: Selecteer .
3. Centreer de tekst op het label in de sectie Centreren op label:
 - Tik op de rechter pijl van **Meer opties** .
 - Tik op **Vert** .

Les 1: Een eenvoudig tekstlabel aanmaken

Een label wissen en teruggaan naar Home

Een kader aanbrengen rond een object

1. Tik op **Meer opties**  tot u bij de kaderopties komt.
2. Selecteer in de opties *Objectkader* de optie **Afgerond** . Het object wordt op het scherm onmiddellijk met het kader weergegeven.


Vaste labellengte instellen

1. Tik op **Menu** .
2. Selecteer **Grootte en oriëntatie** .
3. Selecteer **Vaste lengte** .
4. Typ in het veld *Lengte*: **12**
5. Selecteer **OK** .






Afdrukvoorbeeld van een label

1. Maak een eenvoudig label aan de hand van de voorgaande procedures.
2. Tik op **Afdrukken** .
3. Selecteer **Afdrukvoorbeeld** . Het label wordt weergegeven in het afdrukvoorbeeldvenster.
4. Selecteer **Afdrukken starten**  om af te drukken of op **Annuleren**  om het *Afdrukvoorbeeld*-scherm af te sluiten.




Een label wissen en teruggaan naar Home

1. Druk vanuit iedere willekeurige plaats in het label op **Home** .
2. Als u wordt gevraagd om de wijzigingen op te slaan, selecteert u **Nee**.

Les 2: Afbeeldingen toevoegen aan labels

1. Tik vanuit de *Home*-pagina op een willekeurige plaats in de *Editor*.
2. Selecteer **Afbeelding** . Het vak links toont de beschikbare categorieën met afbeeldingen. Wanneer u op een categorie tikt, worden de beschikbare afbeeldingen voor de betreffende categorie in het vak rechts weergegeven.
3. Gebruik in de lijst *Categorie* de pijl Omhoog  of Omlaag  om naar de categorie **Waarschuwing** te gaan.
4. Selecteer een van de beschikbare afbeeldingen om hem aan uw label toe te voegen. De grootte van de afbeelding wordt maximaal weergegeven zodat het past over de gehele breedte van het geïnstalleerde lint.
5. Als u de grootte van de afbeelding wilt aanpassen, gebruikt u **Grootte**  of , net als voor tekst.

Als u voor een afbeelding een bepaalde grootte wilt instellen:

1. Tik op de afbeelding.
2. Tik op de rechter pijl van **Meer opties** .
3. Selecteer **Exacte grootte en positie** .
4. Typ in het veld *Objectbreedte* het cijfer **2**.
5. Selecteer **OK** . De breedte van de afbeelding wordt overeenkomstig aangepast tot 50,8 mm (2 inch).

Les 2: Afbeeldingen toevoegen aan labels

Een label wissen en teruggaan naar Home

Ga als volgt te werk om objecten op het label te verplaatsen:

Er zijn drie manieren op objecten op een label te verplaatsen:

1. **Slepen en neerzetten:**
 - a. Houd een object aangetikt.
 - b. Versleep het object naar de gewenste plaats op het label.
2. Gebruik het **toetsenbord:**
 - a. Tik op het object.
 - b. Gebruik de pijltoetsen van het toetsenbord [↑↓←→] om het object te verplaatsen op het label.
 - c. Druk op **Shift** en [↑↓←→] om het object met grotere stappen te verplaatsen.
3. **Exacte grootte en positie selecteren:**
 - a. Als deze nog niet zichtbaar is, tikt u op **Meer opties**  om naar de optie *Exacte grootte en positie* te gaan.
 - b. Selecteer **Exacte grootte en positie** .
 - c. Typ in het vak *Afstand vanaf linkerrand* het cijfer **1**.
 - d. Selecteer **OK** .

Les 3: Serialisering en streepjescodegegevens toevoegen

In deze les leert u om serialisering van tekst en streepjescodes aan labels toe te voegen en de volgorde te wijzigen. Zie “*Converting Text or Barcode to Variable Data*” on page 4-31 van de handleiding voor meer informatie over de in deze les gebruikte technieken.

Serialisering van tekst toevoegen

1. Tik vanuit de *Home*-pagina op een willekeurige plaats in de *Editor* om een object toe te voegen.

2. Selecteer **Serie en Datum/tijd**  1,2,3..


3. Selecteer **Serieteskt**  1,2,3..

4. Typ in het vak *Startwaarde* het cijfer **1**.

5. Tik op het vakje **Eindwaarde**.

6. Typ in het vak *Eindwaarde* het cijfer **10**.

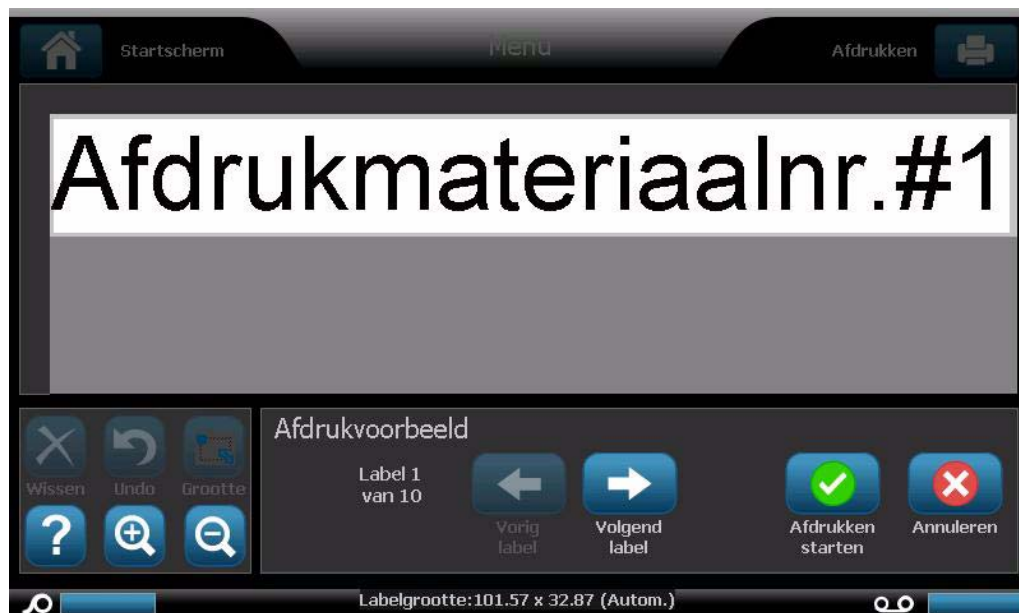
7. Tik op het dialoogvenster *Voor serie* en typ **Afdrukmetaalnr..**

8. Selecteer **OK** . Het tekstobject wordt omgezet naar een serie en de eerste waarde wordt op het scherm weergegeven.



Afdrukvoorbeeld bekijken van tekstserialisering

Ga als volgt te werk om een afdrukvoorbeeld te bekijken van alle labels in de serie.


1. Tik met het geserialiseerde label in het *Editor*-venster op **Afdrukken** .
2. Selecteer **Afdrukvoorbeeld** . U ziet dat het nummer van het *Label 1 van 10* te zien geeft.
3. Selecteer **Volgend label**  om alle labels in het bestand te doorlopen.
4. Druk op **Annuleren**  om het scherm *Afdrukvoorbeeld* af te sluiten.



Streepjescodegegevens toevoegen

1. Tik vanuit de *Home*-pagina op een willekeurige plaats in de *Editor* om een object toe te voegen.
2. Selecteer in het paneel *Object toevoegen* de optie **Streepjescode** .
3. Typ in het veld **Gegevenswaarde** het volgende: **123456**
4. Selecteer **OK** .
5. Druk diverse malen op de knoppen *Meer opties* om de beschikbare attributen te zien die u kunt wijzigen.

Les 4: Een sjabloon gebruiken om een label te maken

1. Selecteer op de *Home*-pagina de optie **Algemene sjablonen** .
2. Tik in het veld *Categorie* op **Met kopschriften**.
3. Selecteer het 2^{de} sjabloon (kopschrift bovenaan, tekst en afbeelding onder).
4. Tik op de plaatshouder van het kopschrift.
5. Tik in de *Kopschrift*-opties rechts op **Voorzichtig**. Dit kopschrift wordt aan het sjabloon toegevoegd.
6. Tik op het tekstvak om het te selecteren.
7. Typ uw **voornaam**.
8. Druk op **Enter**.
9. Typ uw **achternaam**.
10. Tik op de plaatshouder van de afbeelding.
11. Kies in de lijst *Categorie* een categorie en selecteer een afbeelding.




Les 5: Een bestand opslaan en openen

In deze les leert u hoe u labels als een bestand voor later gebruik kunt opslaan, een opgeslagen bestand kunt openen en een labelbestand kunt verwijderen. Voor meer informatie over de in deze les gebruikte technieken raadpleegt u “Save a Label File” on page 6-1, “Open a Label File” on page 6-2 en “Delete a Label File” on page 6-3 van de gebruikershandleiding.




Een labelbestand opslaan

1. Ga naar de *Home*-pagina en typ: **Tekst**.
2. Selecteer **Menu** .
3. Selecteer **Bestand opslaan** .
4. Typ de naam van het bestand: **Label**
5. Selecteer **OK** .
6. Selecteer **Menu**  en selecteer **Nee** om het label te wissen en terug te gaan naar de *Home*-pagina.

Een opgeslagen labelbestand openen

1. Selecteer **Menu** .
2. Selecteer **Bestand openen** .
3. Selecteer **Label**. Het bestand wordt automatisch in de *Editor* geopend.
4. Selecteer **Menu**  en selecteer **Nee** om het label te wissen en terug te gaan naar de *Home*-pagina.

Een labelbestand verwijderen

1. Selecteer **Menu** .
2. Selecteer **Bestand verwijderen** .
3. Selecteer **Label**.
4. Wanneer u gevraagd wordt het bestand te verwijderen, kiest u **Ja**. De bestand wordt uit de lijst met labels verwijderd.
5. Selecteer **Annuleren**  om terug te gaan naar het vorige menu.

Les 6: Pijpmarkeringen maken

In deze les leert u hoe u een standaard pijpmarkeringslabel kunt maken, openen en verwijderen.

Opmerking: Raadpleeg de gebruikershandleiding voor het maken van een rolvorm of een symbool- of pijlpijpmarkering.

Ga als volgt te werk om een standaard pijpmarkering te maken:

1. Selecteer op de *Home*-pagina de optie **Meer labeltypes** .
2. Selecteer **Pijpmarkeringen** . De pijpmarkeringstoepassing wordt gestart.
3. Selecteer **Nieuw bestand maken** .
4. Selecteer in het dialoogvenster *Pijpmarkeringsstijl* de optie **Standaard**.
5. Kies in het dialoogvenster *Afmetingen*: **10 cm (>25 cm)**.
6. Selecteer **Volgende**.
7. Gebruik in het dialoogvenster *Materiaal in pijp* de pijl omlaag  om naar de categorie **Overig** te gaan.
8. Selecteer **Volgende** .
9. Typ in *Legenda regel 1*: **VERGIFTIG**.
10. Selecteer **Volgende** .
11. Selecteer in het dialoogvenster *Afbeeldingen* de optie **Categorie wijzigen** .
12. Gebruik de pijl omlaag  om naar de categorie **WHMIS** te gaan.
13. Selecteer het pictogram .
14. Selecteer **Volgende** .
15. Selecteer in het dialoogvenster *Pijlen* de optie **Links**.
16. Selecteer **Voltooien** . De nieuwe pijpmarkering wordt weergegeven in de *Editor*.


Les 6: Pijpmarkeringen maken

Een labelbestand verwijderen

Ga als volgt te werk om een pijpmarkering op te slaan:

1. Zorg dat de pijpmarkering wordt weergegeven en selecteer **Menu** .
2. Selecteer **Bestand opslaan** .
3. Typ in het veld *Bestandsnaam* een bestandsnaam voor de pijpmarkering.
4. Selecteer **OK** . De pijpmarkering wordt opgeslagen.

Ga als volgt te werk om een bestaande pijpmarkering te openen:

1. Selecteer in het paneel *Pijpmarkering* de functie **Opgeslagen bestand openen** .
2. Selecteer in het dialoogvenster *Bestand openen* het label: **Pijpmarkering Brand**.

Ga als volgt te werk om een pijpmarkering te verwijderen:



1. Selecteer in het paneel *Pijpmarkering* de functie **Menu** .
2. Selecteer **Bestand verwijderen** .
3. Selecteer in het dialoogvenster *Bestand verwijderen* het label **Pijpmarkering Brand**.
4. Selecteer **Ja**.

Les 7: QuickLabels maken

In deze les leert u hoe u een QuickLabel kunt maken door een label-ID in te voeren of naar een label te bladeren.

Opmerking: Na het maken van het label kunt u de objecten bewerken aan de hand van de procedures in “Lesson 1: Creating a Simple Text Label” on page 1-2 en “Lesson 2: Adding Graphics to Labels” on page 1-5.

Ga als volgt te werk als u een QuickLabel wilt maken met gebruik van het label-ID:

1. Selecteer op de *Home*-pagina de optie **Meer labeltypes**  .
2. Selecteer **QuickLabel**  .
3. Typ of tik in het dialoogvenster *Label-ID*: **301**
4. Selecteer **OK** . Het label wordt onmiddellijk geladen in de *Editor*.

Ga als volgt te werk om naar een QuickLabel te bladeren:

1. Selecteer op de *Home*-pagina de optie **Meer labeltypes**  .
2. Selecteer **QuickLabel**  .
3. Tik in het dialoogvenster *Label-ID* op **Bladeren**  .
4. Selecteer in de lijst *Categorie* de optie **Brand**.
5. Selecteer label **358**. Het label wordt onmiddellijk in de *Editor* geladen.

