

Etikettendrucker «DYMO LabelWriter»

Druckertreiber und «DYMO Label v.8»-Software installieren

Installieren Sie – bevor Sie den Drucker am PC anschliessen – die LabelWriter-Software.

Die Setupdatei kann von unserer Webseite heruntergeladen werden: <https://www.ludothekprogramm.ch/dymo>






Die Software «DYMO Connect for Desktop» wird nicht unterstützt.

DYMO Label v.8-Software

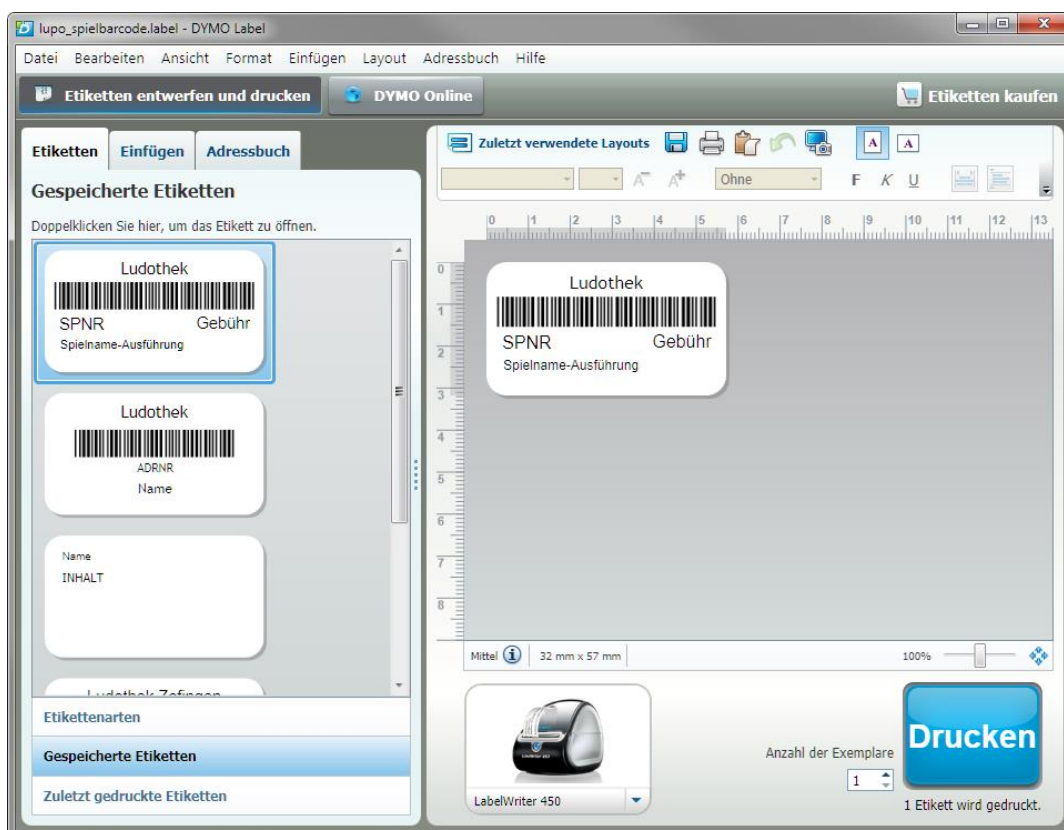
LUPO nutzt zum Drucken der Etiketten die «DYMO Label v.8»-Software. Damit haben Sie maximale Freiheit bei der Gestaltung der Barcode-Etikette. Beispielsweise kann eine eigene Schriftart verwendet werden oder Sie können Ihr Logo auf dem Etikett platzieren.

Bei der Installation von LUPO werden folgende drei Etiketten-Vorlagedateien in den Ordner C:\Lupo_daten kopiert:

-  lupo_kundenbarcode.label
-  lupo_spielbarcode.label
-  lupo_spielinhalt.label

Dies sind alles Vorlagen der Etikettengrösse 32 mm x 57 mm (Art. N° 11354). Sie können selbstverständlich jedes beliebige andere Etikettenformat verwenden.

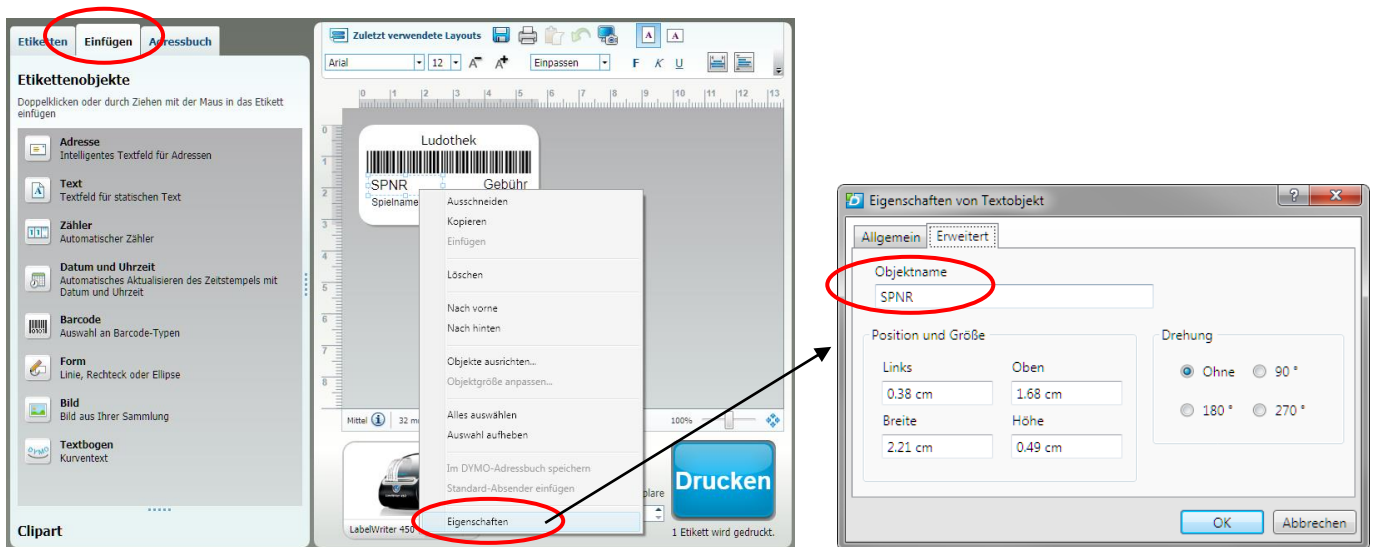
Öffnen Sie mit der DYMO Label v.8 Software eine Label-Datei:



Unter dem Reiter **Einfügen** können Sie frei Texte und Bilder dem Etikett hinzufügen oder bestehende Elemente anpassen.

Etiketten einrichten

Damit Lupo den Barcode oder Spielnamen mit Inhalt füllen kann müssen die Objekte mit dem korrekten Objektname versehen werden. Klicken Sie dazu im **Einfügen-Modus** mit der rechten Maustaste auf ein Objekt, dann wählen Sie **Eigenschaften**.



Gültige Objektname, welche von LUPO mit Inhalt gefüllt werden können

Spiel-Barcode

LUDOTHEK
 BARCODE
 SPNR
 GEBÜHR
 SPIELNAME
 AUSFÜHRUNG
 SPIELNAME-AUSFÜHRUNG
 ART
 ARTKURZ
 ALTER
 ALTERKURZ
 LAGERORT
 INHALT
 LIEFERANT
 HERSTELLER
 AZSPIELER
 SPIELDAUER
 AUSLEIHTAGE
 KAUFPREIS
 KATALOGPREIS
 BESCHREIBUNG
 BESCHREIBUNG_TITEL

Für Spieldokument-Link (QR-Code)

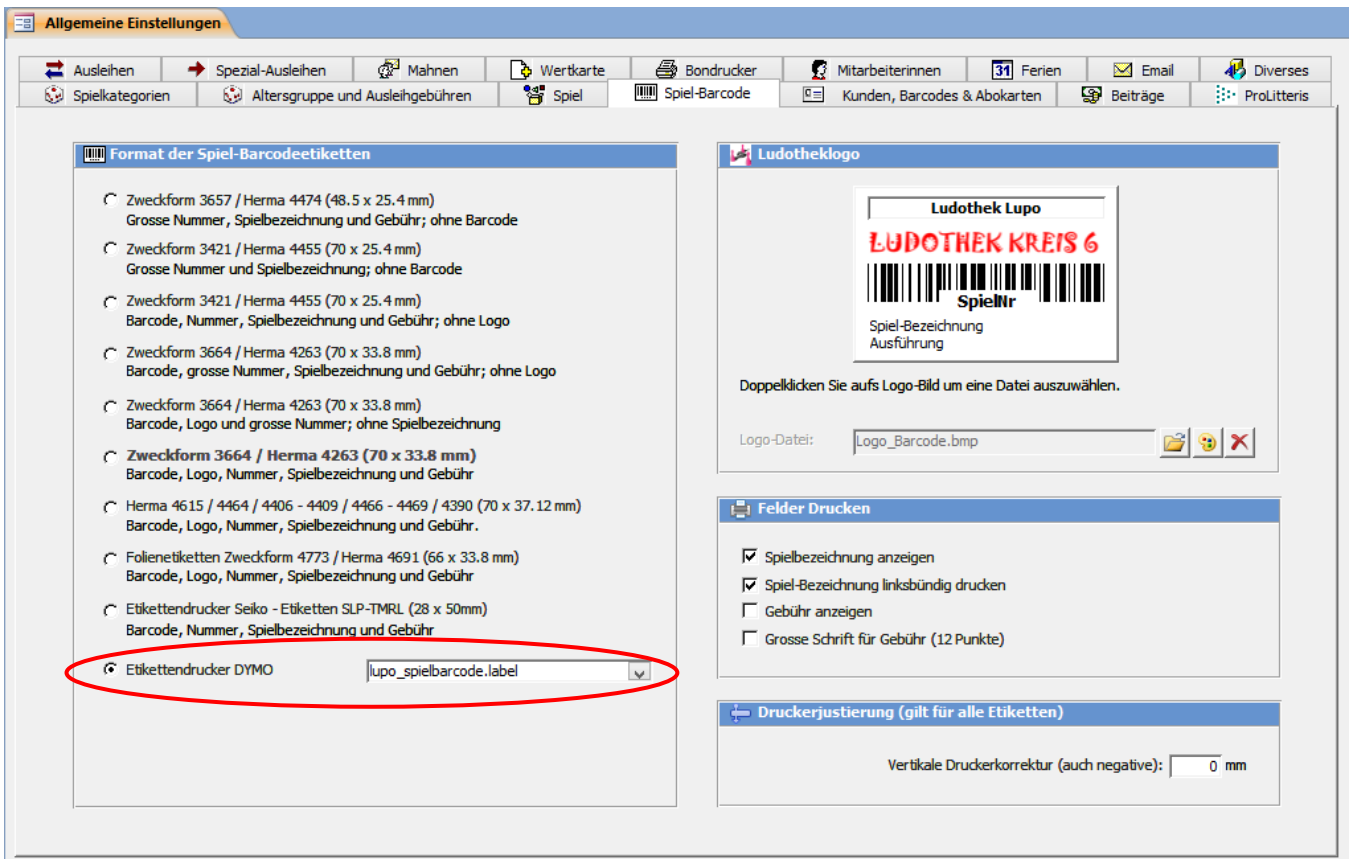
URL
 URL_BESCHREIBUNG

Kunden-Barcode

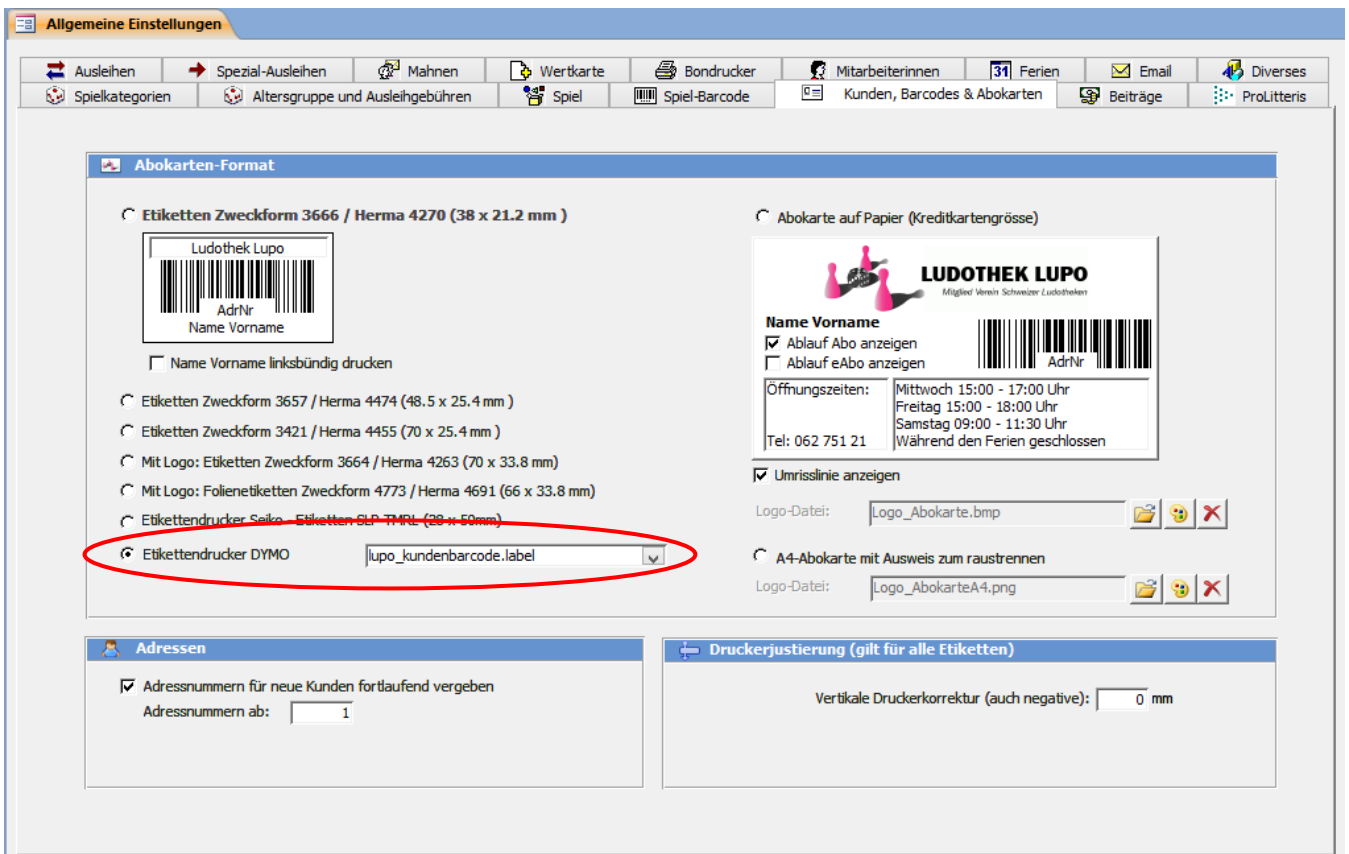
LUDOTHEK
 BARCODE
 ADRNR
 VORNAME
 NACHNAME
 VORNAME_NACHNAME
 GRUPPE
 STRASSE
 PLZ
 ORT
 PLZ-ORT
 ABOENDDAT

LUPO-Einstellungen

Unter **Übersicht** → **Einstellungen** → **Programmeinstellungen** bei Spiel-Barcode den entsprechenden Etikettentyp sowie die Label-Datei wählen:

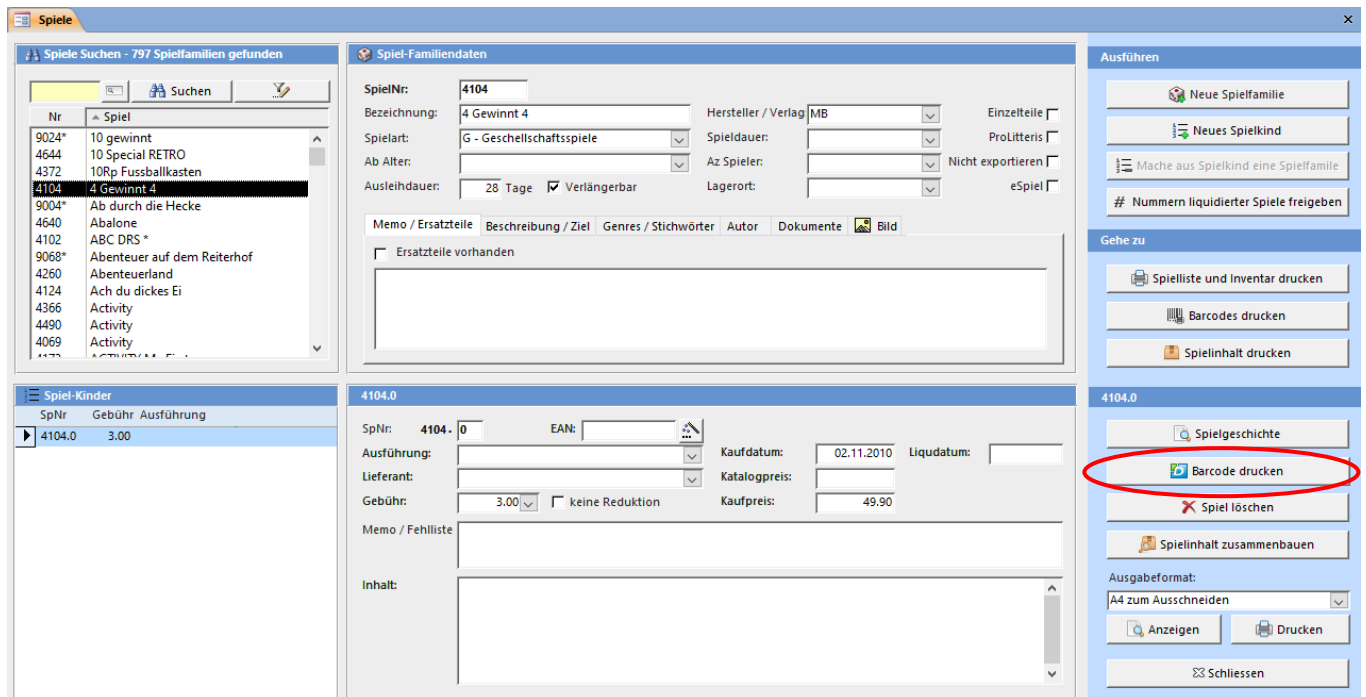


Und für die Kunden-Barcodes:



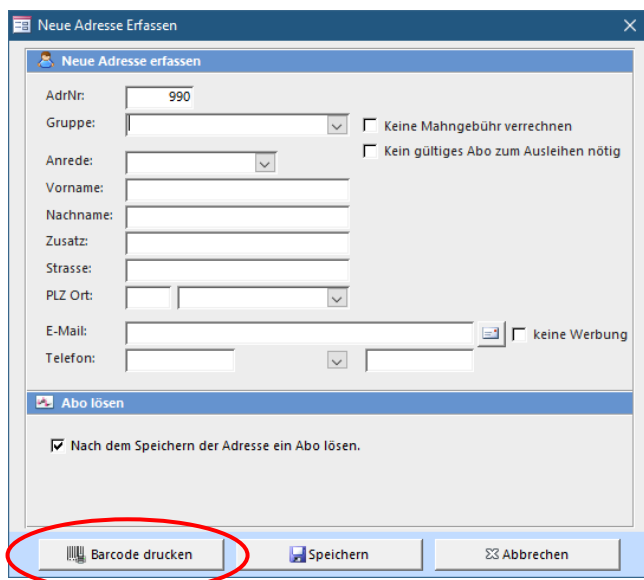
Einzelne Etikette drucken

Die Etikette eines Spiels kann durch Klicken auf den Barcode-Knopf im **Spiele Erfassen** Fenster gedruckt werden:



Im **Adressfenster** befindet sich hinter der Adressnummer ein Barcode-Knopf zum Drucken des Etiketts.

Ebenfalls kann im Fenster **Neue Adresse** direkt nach dem Eintippen der Adresse ein Etikett gedruckt werden:



Die DYMO-LabelWriter drucken mit dem Thermodirekt-Verfahren. Ein Nachteil von Thermopapier ist, dass die Etiketten mit der Zeit etwas verblassen. Hitze, direktes Sonnenlicht aber auch die Kunststoff-ausdunstung von Plastikfolien können diesen Prozess noch beschleunigen.

Deshalb sollten die Etiketten nicht mit einer Schutzfolie überklebt werden.