

Crea subito le tue etichette Avery con pochi click







Avery guida al software Crea e Stampa



Scopri come utilizzare il software che ti permette di:

- Creare le tue etichette personalizzate in pochi click
- Scegliere tra tanti design pre-impostati
- Creare facilmente codici a barre e codici QR
- Stampare indirizzi e dati con la comoda

www.avery.it/creaestampa

SOMMARIO

Per iniziare ······	• 5
Creare un account ······	••6
Scegliere il prodotto	10
Scegliere il modello	12
Personalizzare ·····	13
Visualizzatore fogli	15
Elenco oggetti	16
Strumenti di testo	17
Strumenti immagine ·····	19
Forme ······	24
Codici a barre e codici QR ······	25
Numeri di serie ······	27
Codici a barre con numeri di serie	29
Importare dati (stampa unione)	32
Formattare il testo importato ······	38
Salvare e aprire i progetti ······	39
Applicare il modello a un altro progetto	41
Anteprima e stampa ······	44
Risoluzione dei problemi di stampa ·····	46
Info su Avery Crea e stampa online	49

Pagina 4

Pagina 3

www.avery.it



Guida Avery Crea e Stampa Online

Grazie per aver scelto di usare **Avery Crea e Stampa**, il modo più semplice e gratuito per progettare, modificare e stampare i prodotti Avery. Questo software ti consente di selezionare e personalizzare i tanti design disponibili, creare etichette dai database su fogli excel e stampare sempre con successo.

IMPORTANTE: Utilizza solo prodotti originali Avery per risultati garantiti.

Per un risultato migliore ti consigliamo di stampare i tuoi progetti dal file PDF utilizzando Adobe[®] Reader[®]. Per scaricare la versione più recente visita:



(link: https://get.adobe.com/it/reader/)



www.avery.it

Per iniziare

RY I fourthingutions	And O hereighter O	E Ave Shina P Language (3 Gamb)
	Erry Crea e Stampa	
	iscriviti Accedi	
	Norre replac Homos II codce properts Avery	
	n 🙀 Aari un progetto advete	
	Utilizzare solo prodotti Avery per risultati garantiti	

Dalla Home page di Avery Crea e Stampa Online puoi:

- **Iscriverti** o **accedere** a un account online Avery. Qui puoi salvare qualunque progetto crei con Crea e Stampa e accedervi da qualunque computer.
- Iniziare un nuovo progetto inserendo il codice del prodotto che devi stampare nella casella di Ricerca Rapida e cliccando poi sulla lente per avviare la ricerca.
- Aprire un progetto precedentemente salvato cliccando sul bottone Apri un progetto salvato in basso nello schermo. Da qui puoi caricare un progetto salvato nell'account online oppure un progetto .avery che hai salvato sul tuo pc.

Dal tuo account Avery:

se hai salvato un progetto online devi accedere per poterlo recuperare Cliccando sul bottone **Apri** ti verrà chiesto di accedere. Potrai quindi visualizzare la lista di tutti i progetti salvati. Clicca sul pulsante blu **Apri** di fianco al progetto sul quale vuoi lavorare. tutti i progetti salvati. Oppure puoi aprire un progetto salvato sul tuo computer cliccando su **Carica progetto dal computer** e selezionando il tuo file.

www.avery.it

Creare un account

Vai su https://www.avery.it/modelli-software/avery-creae-stampa Clicca su **Avvia crea e stampa**.



											•	
,	V	Λ.	Λ.		Δ.	7			0	V7		-
٢.	v	Δ.	۸.	A '	77			v		ν.		
1	~					-	-		-	y (-

Nella pagina di accesso clicca sul pulsante azzurro Iscriviti.

AVERY	Crea e Stampa
ls	criviti Accedi
Ricerca rapida:	Inserisci il codice prodotto Avery (?)
	o

Si aprirà una scheda di registrazione con la richiesta di alcuni dati, come email e password:

Accedi o registrati	>
🔿 Accedi - Ho già un acc	ount Avery
 Iscriviti - Apri un accou 	nt gratuito Avery
Titolo	
•]
Nama:	Company
Nome.	
E-mail:	Conferma Email:
Password:	Conferma password:

L'inserimento di questi dati va fatto solo la prima volta, successivamente bisognerà cliccare sul pulsante verde per accedere al proprio account con email e password. Creare **un account Avery** è molto utile perché consente di salvare i propri progetti anche online e di avere l'accesso da qualunque dispositivo a tutti i lavori precedentemente creati.

Pagina 10

EVERY Crea e Stampa

Ciao Utente Avery 🚥

Per aprire un progetto salvato Clicca sul pulsante blu

Progetti nel mio account Avery

Hai già creato e salvato un progetto Design & Print Online? Aprilo selezionando uno degli elenchi riportati di seguito:

Anteprima	Titolo 个	Data 🦊	Apri progetto	Applica layout a un altro progetto	Elimina progetto
1	Avery-Etichetta- L7165_1980	Aug 24, 2017	🛃 Apri	Co Applica	â Elimina
with and a second se	Avery-Etichetta- L7165_1971	Aug 24, 2017	🛃 Apri	👩 Applica	â Elimina
Are lines The second s	Avery-Biglietto da visita- C32011	Jul 28, 2017	🖸 Apri	Co Applica	â Elimina
Tar Dolar Vita	Avery-Biglietto da visita- C32011	Jul 28, 2017	🛃 Apri	G Applica	â Elimina

Apri di fianco al progetto sul quale vuoi lavorare.

Puoi anche aprire un progetto salvato sul pc cliccando su **Carica progetto dal computer** e selezionando il tuo file.

Scegliere il prodotto

WERY (One + Marwa Craw				(here,)	O Salastan produto	O Second Frederik	Dim Trans	Flaquage - O Guila
March 1	101	Renes or the	Transfer available	- Analita	_			di andriti veccine enst
Eistette per livit kol						annes.	100 C	
Einshelte per parchi	-	Course product of	1111	PTIMAD	Contract -	LTRULE AT W	Cater 1	
D:349-075		18159		Thinks	035+334	Fisherie winter	Sarra	
Distribution per prodotti e pressai		00100						
Generole								
Croative Products		J8160		E8(\$e5)	103,5 x 38,1	Elichytis bolistzer	Batc)	
Endeds preach/assive	(2)							
The hole multilate		19161	===	This is a second	10.1 - 0.1	The Association of the	E.e.e.	MARCHARD .
Brittet		00101	E P	1996694.0	10,23-604	CONTRACTOR .		prodotiv
Delge (dertification								1
Elicitatio per protocione e accuracia		J8162		Listenia -	10.1 × 24	Etchelo wirige	Denty	
Nobel & Apartma			ŧ					
Seguration travelie		10100						
Electronic per management		J8163		133451	(B)(5×30,1	Eksen alum	Banze	
Produtti par Alampia Marco								
Report to com		J8165		Fichela	10.3 ×10.7	Görbaffa per parch	Taxes	
Extent reference	10	1757-117-151						
Carla Mogulius Mast	\sim		TIT					
Alexpoint		J8166		(1): Sector	59(,1 x1E),7	Filotete per places	Websch	
1650								
AVERY 1 One of Longo Dolm				Rena	C fearing postility	0 0	8 Apr 1 - 1	Flagna Oferia
				ł		Crea e Stampa		
				ſ	Ricerca rapida:	mersici il codos prodotto Avery		

Il modo più rapido per selezionare un prodotto è inserire il codice prodotto nella casella di **Ricerca rapida** che può essere raggiunta dalla scheda **Home** e dalla scheda **Sele**ziona prodotto.

www.avery.it

www.avery.it

Come trovare il codice prodotto: il codice prodotto è l'identificatore univoco di ciascun prodotto Avery. È possibile trovarlo sulla confezione stessa del prodotto oppure direttamente sul foglio da stampare (senza il contatore dei fogli, es "-100",).

Nella confezione qui sopra il codice prodotto è J8163



Puoi anche cercare il prodotto in base alla descrizione o scorrere la lista dei prodotti per trovare quello di tuo interesse. Per vedere solo i prodotti di una specifica categoria, clicca per sceglierla nel menù a sinistra della pagina. Puoi cliccare sui titoli delle colonne per riordinare gli elenchi per dimensione, descrizione prodotto, colore o formato. Clicca quindi il bottone verde **Seleziona questo prodotto** per andare avanti.

Scegliere il modello

Nella scheda Seleziona Modello troverai tutti i design di-



sponibili per il prodotto Avery selezionato. Puoi ridurre i risultati visualizzati scegliendo tra una delle categorie disponibili nella lista a sinistra dello schermo. Clicca sul modello che desideri personalizzare.

Nota: se hai trovato un modello che ti piace e vuoi applicarlo su un prodotto per il quale non è disponibile puoi farlo in automatico. Utilizza il bottone **Applica a un altro prodotto** nella scheda **Personalizza** oppure clicca su **Applica Modello** nell'elenco dei progetti salvati.

www.avery.it



Personalizzare



Il prodotto e il modello scelto appariranno nella scheda **Personalizza.**

Ecco una veloce introduzione agli strumenti nella barra superiore:

Nel menu superiore una striscia celeste mostra dove sei

MERY Des+ lianes Online	(Best	() Second	profits	() in	namida	O Para	ensiters	0 May	ina e derad	04	n Bliffin Stoga ()Gilla
	n mat	10	Law.	-	ар.,	News,	170	Q.	III Thatithy		Protein Kery (2100
Т											Assigners () +
han											Name of Medicane

nel processo di progettazione. Puoi utilizzare queste linguette per spostarti da un'azione all'altra. Pagina 14

Ricordati di utilizzare i **controlli all'interno** di **Crea e stampa** per navigare e **non** i pulsanti del browser. I bottoni **Apri, Salva, Lingua** e Guida appaiono nella barra blu a in alto a destra dello schermo.

www.avery.it

AVERY On a Stange Onite	Have	() bierre	april de la	() inc	narrealle	• Peru	enters	0.000	ata e cariga	1×	Statu Plaga Statu
	0	5	Der.	3	-	and a	-	Q.	III.		Protection Avery LP160
T		_	_	_	_	_	_	_	_		Norphone 🛛 👘 A
ha:											Matheast Matheast

Sotto la barra celeste si trovano gli strumenti utili come **Copia, Incolla, Zoom** ecc.

- Allinea e Disponi sono gli strumenti utili per disporre oggetti come immagini, caselle di testo ecc, centrandoli nell'etichetta, portandoli in primo piano o indietro ecc.
- **Sfondo** serve per aggiungere un colore di sfondo al tuo progetto. Se preferisci utilizzare un immagine come sfondo, usa lo strumento **Immagine** a sinistra e poi clicca su **Imposta come sfondo**.
- Usa Visualizza per una serie di opzioni come disattivare la griglia di sfondo, nascondere i suggerimenti, lavorare a schermo intero.
- L'angolo superiore destro mostra il codice del prodotto sul quale stai lavorando e il bottone **Applica a un altro progetto** che ti consente di applicare il progetto su cui stai lavorando facilmente a un altro prodotto. Così puoi, ad esempio, creare una serie di etichette e biglietti coordinati.

www.avery.it

AVERY A sinistra dello schermo trovi la barra degli strumenti con i quali puoi personalizzare il prodotto. Da qui puoi scegliere di inserire testo, immagini e altri elementi al tuo progetto. T Selezionando uno strumento, si aprirà una scheda aggiuntiva con varie opzioni relative. Le opzioni Testo sono diverse a seconda dello strumento scelto. Per ciascuno strumento trovi una spiegazione det-Immagine tagliata più avanti in questa guida. Strumento testo Strumento immagine Importa dati Importa Dati (Stampa Unione) Forme Codici a barre e codici QR Numeri di serie Forma

Codici a barre e codici

123 Navigatore

Numeri di serie A destra nella scheda Personalizza trovi il Naviga-

tore, dove puoi scegliere tra **Modifica tutti** per modificare con un click tutti gli elementi del foglio e **Modifica uno** per modificare un singolo elemento.

Per selezionare un diverso biglietto, etichetta o scheda, clicca nella sezione che vuoi modificare. Mentre lavori alle modifiche, il **Navigatore** fornisce sul foglio un'anteprima in tempo reale dei cambiamenti apportati.

	4 =	4 =
	4 =	4 =
	4 =	$ \Phi\rangle =$
$\langle \rangle$	4=	$ \Phi\rangle = 0$
	4 =	4 =
	4 =	Φ=
	4 =	Φ=

La dimensione del navigatore può essere aumentata utilizzando le frecce nell'angolo inferiore sinistro.

Attenzione: ti consigliamo di apportare prima le modifiche comuni a tutta la pagina, utilizzando **Modifica tutti** per poi passare a **Modifica uno** per i singoli cambiamenti su ciascuna etichetta o biglietto. Una volta passati a **Modifica uno** e avendo apportato modifiche al singolo elemento, se si applicano altri cambiamenti comuni passando a **Modifica Tutti**, questi potrebbero non essere effettivi.

Verifica sempre CON ATTENZIONE su quale scheda stai lavorando, se ti sposti da **Modifica uno** a **Modifica tutti** e viceversa.

Elenco oggetti

L'elenco oggetti nella parte inferiore destra dello schermo **mostra tutti** i livelli di testo, immagini, forme, codici a barre e numeri di serie presenti nel progetto a cui stai lavorando.

Puoi utilizzare questa lista per **selezionare un singolo elemento** e cambiarne la posizione.

Puoi spostarlo in avanti o indietro rispetto agli altri oggetti del progetto, utilizzando i bottoni con le frecce blu o trascinandolo nel livello desiderato. Puoi anche eliminare oggetti che non ti servono più, utilizzando l'icona del cestino o bloccarli utilizzando il simbolo del lucchetto.

Elenco oggetti 🔞		×
t Immagine 4	Ô	6
t Immagine 3	ê	6
t Immagine 2	â	6
t Immagine 1	俞	6
t Testo 1	Ô	6
2		6

Strumenti di testo



Gli **strumenti di testo** a sinistra dello schermo **Personalizza** si aprono quando si clicca su una casella di testo o quando si clicca sull'icona del **testo T**.

• Casella di testo: Se hai scelto di lavorare con un modello bianco o vuoi inserire una casella di testo aggiuntiva, clicca su Aggiungi Testo. Se nel tuo progetto hai inserito o era già presente una casella di testo, clicca per selezionare il testo di esempio, cancellalo e inizia a scrivere il tuo testo. Cliccando su un angolo della casella di testo puoi formattare il testo nella casella in una volta, modificando tipo di carattere, dimensione, colore, altri attributi e l'allineamento all'interno della casella. Puoi anche selezionare solo alcuni elementi di testo e applicare modifiche solo alla parte selezionata.

Formato del testo:

• **Dimensione del testo:** Aumenta o diminuisci la grandezza del testo utilizzando il menu a tendina

con la dimensione del font. Posiziona la casella di testo dove preferisci, cliccando all'interno e poi su un angolo, fino a che compaiono le frecce. Puoi cliccare e trascinare la finestra per spostarla. Puoi ruotare la casella di testo, utilizzando il bottone circolare blu che compare in alto nella casella.

- **Stile del testo:** puoi modificare il carattere del testo usando il menù a tendina sulla sinistra. Per cambiare il colore clicca sul bottone arcobaleno. Se vuoi rendere trasparente il testo, puoi utilizzare il regolatore di trasparenza, per aggiungere o togliere opacità. Questo strumento è molto utile per apporre il testo sulle immagini.
- Aggiunta di testo circolare: Cliccando su questo bottone, una grande casella di testo compare nell'area di progettazione. Anche qui puoi modificare aspetto e dimensione del testo, come nelle caselle di testo normale, ma puoi cambiare orientamento del testo e il punto dove il testo circolare comparirà, utilizzando i bottoni di disposizione del testo circolare, in fondo in basso a sinistra. In ogni momento puoi annullare le modifiche apportate, cliccando su annulla nel menù superiore.



Quando sei soddisfatto con il tuo progetto clicca su Salva e poi su Anteprima e stampa per continuare

Pagina 19

Strumenti immagine



Se hai selezionato un'immagine nel tuo progetto, gli Strumenti immagine si apriranno a sinistra. Oppure puoi cliccare sull'icona immagine per aprire gli strumenti. Per aggiungere una nuova immagine, clicca sul bottone Aggiungi Immagine. Se nel tuo progetto c'è già un'immagine che vuoi sostituire, clicca su di essa e usa il bot-

tone **Sostituire l'immagine**. Hai a disposizione diverse opzioni, a seconda dell'origine dell'immagine che vuoi usare:

Raccolta Avery: ci sono diverse clipart gratuite a tua disposizione nella Raccolta Avery. Utilizza le categorie a sinistra per trovare l'immagine più adatta al tuo progetto



Il tuo **Computer**. Clicca sul bottone **Cerca file** per sfogliare sul tuo computer e selezionare l'immagine che vuoi utilizzare. **Nota:** i formati di file supportati sono *ai*, *bmp*, *eps*, *jpg*, *jpeg*, *pdf*, *png*, *psd e tiff*



Pagina 22

www.avery.it

Da Facebook, Instagram, Flickr o Google Photos: accedi al tuo Social Media preferito e seleziona le foto che vuoi usare.

Puoi anche selezionare l'opzione **Imposta immagine come sfondo**. Assicurati di cliccare su **Blocca le proporzioni** se non vuoi che l'immagine appaia deformata.



Per aggiungere un colore di sfondo invece di un'immagine, usa lo strumento **Sfondo** nella parte superiore dell'area di progettazione.

All'interno della barra Immagine ci sono alcuni strumenti utili per cambiare i colori del tuo progetto. Ecco come cambiare il colore di riempimento, rimuovere un colore, tagliare un'immagine o applicare una trasparenza:



www.avery.it

Per cambiare un colore di sfondo clicca su Cambia Colore, poi scegli un colore dalla selezione disponibile o inserisci un codice Hex (Esadecimale) per il colore che ti serve. Il cursore diventerà a forma di penna e con questo poi potrai selezionare la porzione di immagine dove applicare il colore scelto.

Se invece preferisci riempire tutte le parti dell'immagine con lo stesso colore, seleziona la casella **riempi le aree simili**.

Puoi anche scegliere il colore di una parte diversa del tuo progetto e applicarlo da un'altra parte. Clicca su **Selezio**na un colore dall'immagine per attivare il cursore a forma di barattolo, clicca quindi sull'area da colorare.

* Un codice Hex (esadecimale) è un numero esadecimale di sei cifre che si utilizza in HTML, CSS, SVG e altri sistemi informatici per rappresentare i colori.

Ritaglia immagine: clicca sull'immagine che vuoi ritagliare, poi clicca su Ritaglia immagine. Sull'immagine appariranno gli angoli. Trascina i bordi per lasciare fuori le parti che ti servono. Quando clicchi al di fuori dell'immagine, l'immagine viene ritagliata.

Trasparenza: Per rimuovere un colore solido da un'immagine, per prima cosa clicca sull'immagine stessa. Quindi, clicca sul bottone Imposta colore trasparente. Questo è un modo rapido per eliminare lo sfondo bianco da un logo o altre immagini, utile specie per le etichette effetto cartone, fluorescenti o altri prodotti Avery colorati. Puoi anche rendere un'intera immagine trasparente oppure opaca, selezionando l'immagine e usando il righello selezionatore di trasparenza. Questa funzione è molto utile per far risaltare il testo sulle immagini. A questo punto puoi utilizzare l'elenco oggetti per organizzare la disposizione degli elementi sul tuo progetto. Per aumentare o diminuire le dimensioni di un'immagine clicca e trascina i cerchietti sui bordi dell'immagine. Cliccando sull'immagine e passando il mouse sui contorni, compare l'icona con le guattro frecce, puoi guindi, tenendo premuto, trascinare l'immagine e spostarla. L'immagine può essere ruotata utilizzando il cerchietto azzurro nel lato superiore dell'immagine stessa.

Attenzione! Puoi sempre utilizzare il tasto Annulla per eliminare l'ultima modifica fatta, se non ti piace. Quando il risultato del progetto ti soddisfa, clicca su Salva e poi su Anteprima e Stampa per continuare.

Forme

Per aggiungere una forma, clicca Clicca due volte o trascina per sull'icona Forma nella barra laterale, nella schermata di Progettazione.

Scegli tra le forme di Base, Frecce, Math o Altro per vedere le forme per tipologia. Fai doppio click sulla forma che vuoi aggiungere alla tua etichetta. Puoi anche trascinare la forma nella tua etichetta. Puoi modificarla prima di inserirla sull'etichetta oppure dopo. Per modificare la forma utilizza le caselle **Riempimento**, **Bordo** e **Linea**: puoi regolare i colori, e le linee della tua forma. Clicca sul pulsante verde Applica per rendere attive le modifiche.

Per cambiare la dimensione di una forma nel tuo progetto, puoi cliccare e Linea: trascinare i circoletti sui bordi della 📊 forma. Passando il mouse sui contorni compare l'icona con le quattro frecce Trasparenza che consente di spostare la forma sull'etichetta. La forma può anche es- 🕖 sere ruotata utilizzando il cerchietto

aggiungere una forma



blu che compare in alto. Puoi inoltre modificare la trasparenza della forma, se necessario.

Codici a barre e codici QR

Per creare i tuoi codici a barre e i codici QR clicca sull'icona relativa nella barra degli strumenti a sinistra.



Seleziona un codice a barre e clicca su Crea. Sono disponibili i seguenti formati di codici a barre:

- Codabar
- 2/5 (Interleaved & DeutschePost)
- Code 39 & Code 39X
- Code 128
- Data Matrix
- DeutschePost IdentCode and LeitCode
- EAN 8
- EAN 13
- Intelligent Mail



- RM4SCC
- UPC-A

Il software offre la possibilità di creare anche i codici QR, codici a barre bidimensionali di forma guadrata, nei guali è possibile inserire link al tuo sito web versione mobile, fornire informazioni di contatto o informazioni promozionali. I codici QR sono un modo veloce per comunicare e promuovere la tua attività.

Note: raccomandiamo di ottenere le specifiche corrette del codice a barre dalle autorità preposte. Inoltre raccomandiamo anche di effettuare diverse prove di lettura dei codici a barre prima dell'applicazione definitiva sui prodotti. Quando si ridimensiona un codice a barre bisogna anche considerare che un codice troppo piccolo può diventare illeggibile.

Dopo aver cliccato su Crea, inserisci le informazioni richieste per il codice a barre, poi clicca su Fine per creare il codice. Se vuoi importare i codici da un foglio di Excel, clicca sul bottone Unisci nella scheda di creazione del codice a barre e segui le istruzioni. Puoi scoprire di più sulla funzione Unione a pag. 32.

Una volta creato il codice a barre, puoi spostarlo e regolare la disposizione come preferisci. Per una migliore leggibilità del codice, alcune caselle con codici a barre non possono essere modificate, In tal caso, puoi soltanto spostare la casella ma non ridimensionarla.

Numeri di serie



Per inserire **numeri di serie** (ad esempio per biglietti, ordini di acquisto e numeri di lotto), clicca su **Numeri di Serie** a sinistra dello schermo.

Scegli se inserire **numeri** o **lettere**. Inserisci un valore iniziale, un valore finale e il valore di incremento. Il conteggio dei numeri va sempre dal numero iniziale al numero finale, l'incremento è impostato in automatico sul valore 1 ma può essere modificato.

Se desideri creare numeri di serie con cifre iniziali, seleziona la casella **Zeri iniziali** e imposta in **Numero di spazi** il valore di quanti zeri ti servono davanti ai numeri sequenziali.

Sotto "etichetta" puoi aggiungere un Prefisso e Suffisso automatico ai tuoi numeri. Il prefisso compare prima dei numeri di serie e il suffisso compare alla fine degli stessi numeri. Quando tutte le impostazioni sono state inserite, clicca su **Aggiungi numeri di serie.**

I numeri appariranno in una casella di testo nella schermata **Personalizza**. Puoi disporre i numeri dove preferisci, cliccando sulla casella di testo fino a far comparire le icone a forma di freccia. Puoi anche cliccare e spostare la casella. Per ruotare i numeri di serie utilizza il pulsante azzurro nella parte superiore della casella. Con lo strumento testo puoi modificare il font e l'allineamento dei numeri.

Nota: se stai stampando ad esempio un'etichetta che deve essere separata e riportare lo stesso numero di serie su entrambe le parti, oppure il numero deve essere riportato anche sul retro di un prodotto fronte retro, copia e incolla la casella con il numero di serie, utilizzando i bottoni **Copia** e **Incolla** nella parte superiore dello schermo

Codici a barre con numeri di serie

Per creare codici a barre che contengano numeri di serie (con prefisso e/o suffisso) segui le seguenti istruzioni:

Clicca su **Crea codice a barre** o codice QR. Seleziona il tipo di codice che devi creare dalla tendina di scelta.

Clicca sul pulsante azzurro unisci.

Si apre la schermata con ^{Codici a barre} e codici QR varie scelte per realizzzare il codice.

Clicca sul pulsante azzurro **Aggiungi numeri di** serie.

In questa schermata puoi impostare i numeri di serie. Scegli quindi il valore iniziale, il valore finale, l'intervallo, l'eventuale numero di zeri davanti al numero con incremento. Aggiungi suffisso e

prefisso e salva. A questo punto, il numero di serie comparirà con una sigla. Puoi ancora modificarlo cliccando sul simbolo penna.



Trascina il nome del numero di serie salvato nella casella di inserimento dei caratteri del codice in alto a destra.

	Stamp	a Unione		Formato industriale standard	Code 128	1.0	
1	Impo	uta dali		Inserisci i caratteri alfanumerici	i e speciali		
						×	
				Dimensione coordinata X:			
				10			
				Visualizza testo sotto il co	dice		
	Nume	ri di serie					
	Nume Aggiorgi n	n di serie uman di sane	Trascina				
	Nume Aggiong in SN2	ni di serie uman di serie I 🛃 🕂	Trascina				
	Nume Aggung o SN2	n di serie uman di serie I I I I I I I I I I I I I I I I I I I	Trascina	Vista di esempio			

Il tuo codice a barre verrà creato in automatico cliccando su Fine. Ogni etichetta conterrà un numero di codice diverso, seguendo le impostazioni del numero di serie.

La creazione di codice a barre con numeri di serie è subordinata alle caratteristiche del codice scelto. Se il tipo di codice che devi creare non ammette la presenza di lettere, non sarà possibile inserirle e andranno aggiunte solo cifre numeriche.

Pagina 32

www.avery.it

Esempio di etichette con codice a barre da numero di serie.





Importare Dati (Stampa Unione)

Il termine **"Stampa Unione"** descrive un processo mediante il quale i dati provenienti da una fonte esterna come un file possono essere utilizzati in un'altra applicazione. Utilizzando la **Stampa Unione** puoi disporre le informazioni in un nuovo modello, scegliendo i campi presi da un database con pochi click. La stampa unione è quindi la funzione perfetta per creare etichette per indirizzi, inviti e spedizioni massive. Puoi importare facilmente liste di indirizzi e nominativi per creare etichette, badge e tanto altro.

Inizia cliccando sul bottone **Importa dati** a sinistra dello schermo di **Personalizzazione**. Il pannello a sinistra si apre e puoi procedere cliccando sul pulsante **Importa dati**.



Per prima cosa clicca su **Cerca file** per aprire un foglio di Excel precedentemente salvato sul tuo PC. Puoi utilizzare file in formato xls, xlsx o csv. (Se stai utilizzando Google Drive, puoi scaricare il tuo foglio elettronico sia in formato xls che csv). Molti programmi che gestiscono fogli elettronici hanno un'opzione per salvare il file come csv.

Esempio di un foglio elettronico di Microsoft[®] Excel[®]

10	mana burt Passiant formula De	te Reven View Addres				-			¥ -	-
-	A Cot Callon → B → K A' Transf Taster Transf Taster Transf Taster		M dl Canadiana Fanad Tanadiana Fanad	Bad Go	ot N	sout	Ban Br (buen Deter f	E and and Z one	tan - AF A	3
	C7 • (: ,6 Portland, OR			i i seperi i						
	A	В	C	D	E	E.	G	н	1	
1	Invitation Names	Street	City, State	ZIP Code						
2	Mr. & Mrs. Barry Hernandez	1919 Empire Ave.	Anaheim, CA	92806						
3	Billy Dane & Tony Harris	400 Carol Stream	Portland, OR	97211						
4	Dr. Deborah Spencer-Clark	567 Moulton Ave.	Atlanta, GA	30318						
5	Mr. & Mrs. Jeffrey Medina	5700 S. Ellis St.	San Francisco, CA	94111						
6	Eric Greenwood	356 Parker Ave.	Tacoma, WA	70055						
7	Mr. & Mrs. Henry Homer	1111 N. Alden Blvd.	Portland, OR	97211						
8	The Marchand Family	1165 Skyway Dr.	Portland, OR	97211						
9	The Spencer Family	190 S. Richmond Blvd.	Phoenix, AZ	85043						
10	Mr. & Ms. James Nelson	675 Sullivan Way	San Diego, CA	92127						
11	Mr. & Ms. Joe Clark	3741 S. Peterson Ave.	Santa Monica, CA	90404						
12	The Pollman Family	776 Bluth Blvd.	Dallas, TX	75247						
13	The Landreth Family	6703 North Crystal Street	Moorpark, TX	54018						
14	The Flowette Family	901 Miller Crossing	San Francisco, CA	94111						
15	The Napier Family	6714 S. Fontana	Chicago, IL	60603						
16	Mr. & Ms. Lionel Napier	5132 Allen Center Dr.	New York, NY	10030						
17	Susanna Reveles	4560 Pickering	Los Angeles, CA	90025						
18	Tiffany Benson	5802 Barranca Parkway	Pasadena, CA	91103						
10	Ms. Deborah Spencer-Clark	5810 Telegraph Rd.	El Paso TX	79915						

Ogni colonna rappresenta un campo di stampa unione. Ogni riga rappresenta un indirizzo.

Nota Importante: I file di Excel che contengono all'interno un solo foglio sono i più semplici da importare. Comunque il file può lo stesso contenere uno o più fogli. I fogli presenti all'interno di un file vengono disposti in ordine alfabetico nel momento dell'importazione e viene utilizzato **soltanto il primo** in ordine alfabetico per importare i dati. Quindi se si desidera importare dati da un file che contiene più di un foglio, rinominare il foglio da importare con un ordine alfabetico in cui sia il primo.

Successivamente, vedrai i tuoi dati nella finestra di **Conferma elenco.** Puoi deselezionare le colonne o righe che non desideri importare. Se il tuo elenco ha la prima riga che contiene i nomi dei campi, puoi deselezionare la prima riga per non stampare un'etichetta con i soli nomi dei campi.

ww	w.ave	ry.it			Pagina 35		
Importa	dati Stam	pa Unione	_		? ×		
	- I	1 Seleziona file > 2 C	Conferma elenco 🗦 3	Disponi campi 🍃 4 Fi	ine >		
Scegli	i campi p	er la stampa union	Dati per test.	Dati per test.xlsx			
• De #	seleziona que seeziona tuto	esta casella se non vuoi s	stampare la prima riga	▼ ↑	I 1		
1		AZIENDA	NOME	COGNOME	INDIRIZZO		
2		INTERNA	MARIO	ROSSI	VIA ROMA, 1		
3	~	AZIENDA PRIVATA	DARIO	NERI	VIA COMO, 10		
4	~	TIME	MARIA	VERDI	VIA RIPOSTO, 1		
5			ANNE	PAREILLE	RUE DES CHEVALIEF		
6		ALICET	TEO	LISSONS	RUE MORMANT		
. 7	V		ISABELLA	GRIGIO	VIA DEL MONTE. 4		
				Cancella	< Indietro 🛛 Avanti 🗦		

Se ogni cosa è a posto, clicca sul bottone verde **Avanti** nella parte inferiore della finestra. Se vuoi tornare indietro e selezionare un file diverso o modificare la tua lista, clicca su **Indietro**.

Ora devi disporre i campi che intendi utilizzare nel tuo progetto.



Trascinare i nomi dei campi a sinistra dall'elenco Campi disponibili all'area Disponi campi. Se necessario è possibile cambiare l'ordine dei campi.

Trascina	AZIENDA NOME	
Trascina		
Aagiungi virgole.		
spazi e altro testo tra i campi qui		
	campi qui	shguaing rugoit. spazi e airto tesio tra i campi qui

Ogni elemento presente sulla sinistra nella colonna Campi disponibili, corrisponde a una colonna di dati nel tuo foglio elettronico. I nomi dei campi sono esattamente quelli delle intestazioni delle colonne nel foglio elettronico, mostrate nella schermata precedente.

Nota: I campi unione non vengono assegnati automaticamente ma devono essere inseriti e disposti manualmente.

Seleziona ciascun elemento dalla colonna a sinistra e trascinalo nell'area di **Disposizione dei campi.** (Puoi anche cliccare due volte).

Aggiungi spazi, punti e virgole dove occorre. Puoi anche inserire una nuova riga con Invio e scrivere del testo aggiuntivo. Quando hai terminato, clicca su **Avanti**.



A questo punto comparirà una schermata informativa per conoscere le varie opzioni di modifica dati



Clicca su Fine. Ora potrai ancora modificare I tuoi dati, direttamente dalla schermata di personalizzazione. **Consiglio:** al termine del processo di unione, rimani sulla modalità **Modifica tutti** se ci sono modifiche che devi applicare globalmente. Puoi trovare maggiori informazioni su questa modalità a pagina 15.

Formattare il testo importato

Sulla schermata **Personalizza**, lavora con **Modifica tutti** attivato fino a che hai completato tutte le modifiche globali. Sposta o ridimensiona la casella di testo, cambia i font, aggiungi immagini o loghi e modifica colore e allineamento del testo.

Solo dopo aver effettuato tutte le modifiche comuni, imposta il Navigatore in alto a destra nella schermata Personalizza su Modifica uno. Seleziona una singola etichetta per cambiare font, colore e dimensione. I cambiamenti in questo caso saranno applicati solo all'etichetta indicata. In questo modo puoi effettuare singole correzioni per errori di ortografia, per adattare meglio i testi più lunghi, aggiungere nomi o qualsiasi altra modifica tu voglia fare.

Nota: Quando scegli **Modifica uno** e apporti una modifica a una singola etichetta o biglietto, tale pannello potrebbe essere escluso da altre modifiche effettuate all'intero foglio. Quindi, presta molta attenzione nel passare da **Modifica uno** a **Modifica tutte** e viceversa.

Quando sei soddisfatto del risultato, clicca su Salva e poi su Anteprima e stampa per continuare.

Salvare e aprire i progetti

Puoi salvare il tuo progetto in ogni momento utilizzando il pulsante Salva in alto a destra nella pagina delle schermate **Personalizza** e **Anteprima e stampa**. Seleziona **Salva nel mio account Avery** per salvare il progetto nel tuo account di Avery Crea e stampa. I progetti salvati nel tuo account Avery possono essere riaperti da qualsiasi computer con connessione a internet. Devi solo accedere al tuo account. La prima volta ti sarà richiesto di registrarti, successivamente potrai accedere con username e password.

Salva progetto	
Nome progetto:	Avery-Etichetta-L7165
	Salva nel mio account Avery
	Salva nel mio PC 🞍
Suggerimenti	
 Salva il tu poter accedere connesso 	o progetto in un account gratuito online di Avery così da e recuperarlo dal tuo computer o tablet ogni volta che sei

- Per aprire un progetto salvato clicca sul bottone Apri in alto a destra di Avery Crea & Stampa
- Il nome del tuo file può contenere solo fino a 30 caratteri e non può includere //?%*:|"<>

Seleziona Salva nel mio PC per salvare il progetto sul tuo computer. I progetti verranno salvati come file .avery e potranno essere riaperti utilizzando Crea e stampa online oppure la nostra app per tablet.

Per aprire un progetto precedentemente salvato, clicca su Apri progetto salvato nella schermata iniziale. Puoi scegliere se aprire un progetto salvato online oppure uno dal tuo PC.







Applicare il modello a un altro progetto.

Se stai organizzando un evento aziendale o stai creando dei set coordinati per la tua azienda oppure vuoi utilizzare i tuoi design preferiti di **Avery Crea e Stampa** su prodotti diversi, questa funzionalità ti farà risparmiare molto tempo.

Avery Crea e Stampa rende facile selezionare un modello utilizzato per un prodotto e applicarlo a un altro senza dover ricreare di nuovo tutto il progetto. Quando ti sposti alla pagina di Anteprima e Stampa, clicca sul bottone blu "Applica modello a un altro prodotto" in basso a destra sullo schermo. Inserisci il codice prodotto Avery al quale intendi applicare il modello, oppure cerca il tuo prodotto nella lista dei prodotti disponibili. Si aprirà la schermata di personalizzazione nella quale potrai applicare le modifiche richieste dal formato del nuovo prodotto scelto.

Se hai salvato precedentemente un modello personalizzato sul tuo account di **Avery Crea e stampa online** e vuoi applicarlo su un altro progetto puoi farlo in maniera molto semplice.

Dopo aver scelto un prodotto sul quale desideri stampare puoi selezionare un design già utilizzato cliccando sul bottone **Applica da un progetto salvato**. Verranno mostrati tutti i precedenti design utilizzati con la finestra di anteprima del progetto. <page-header>

Clicca su uno dei progetti per vedere l'anteprima nella finestra a destra. Clicca su **Applica questo modello** per spostarti sulla finestra di **Personalizzazione** dove potrai applicare gli aggiustamenti richiesti

Pagina 44 www.avery.it

Anteprima e stampa

Quando hai finito di impostare il tuo progetto, clicca sul pulsante verde di **Anteprima e stampa** oppure sul bottone **Stampa** in alto nella finestra di **Personalizzazione Attenzione:** per un risultato garantito utilizza soltanto prodotti Avery®.

Puoi modificare la Direzione di riempimento se devi uti-



lizzare etichette con stampa unione in ordine diverso da quello proposto in automatico, passando dall'ordinamento per righe a quello per colonne.

Puoi anche scegliere quale etichette stampare, cliccando su **Intervallo di stampa** -per esempio, se non vuoi stampare tutte le etichette o i biglietti nel foglio o se vuoi iniziare a stampare partendo da un'etichetta differente, utilizza Stampa da # a # per selezionare quello che vuoi stampare.

Alternativamente, clicca sulla casellina di selezione sotto i valori numerici e seleziona con il mouse le etichette che non vuoi stampare. Verranno nascoste dal foglio di anteprima e non saranno stampate, ma resteranno comunque disponibili nel progetto.

Nota: Avery Crea e Stampa converte automaticamente ogni progetto nel formato **PDF** per un migliore risultato di stampa. Tuttavia ogni browser può effettuare questa conversione in maniera differente. Consigliamo sempre di evitare i generatori di PDF interni al browser e di utilizzare invece Adobe Acrobat Reader. Per altre informazioni leggere a pagina 46.

Nelle impostazioni della stampante, assicurati di modificare le impostazioni della carta scegliendo **Etichette** o **Carta pesante** o **Cartoncino.** Assicurati che le guide della stampante siano perfettamente allineate con il foglio. Questo è importante per far si che il caricamento del foglio non produca spostamenti.

Attenzione, accertati sempre di aver selezionato il formato foglio A4 e non il formato americano Lettera. Verifica anche che le impostazioni di stampa siano su Dimensioni effettive e non su adatta alla pagina.

Dopo aver salvato e stampato, Crea e stampa ti facilita l'applicazione a un altro prodotto di un progetto che hai creato, senza bisogno di doverlo ricreare dall'inizio. È sufficiente cliccare sul pulsante azzurro Applica a un altro prodotto. Scopri di più su questa funzione a pag.41

Risoluzione dei problemi di stampa e informazioni sui Browser

Se stai incontrando problemi nella stampa, ecco una serie di ragioni per le quali potrebbero verificarsi

Nelle impostazioni della stampante, assicurati di modificare le impostazioni della carta scegliendo **Etichette** o **Carta pesante** o **Cartoncino.** Assicurati che le guide della stampante siano perfettamente allineate con il foglio.

Questo è importante per far si che il caricamento del foglio non produca spostamenti. Consigliamo di fare una stampa di prova su un foglio di carta normale e appoggiarlo su un vetro con il prodotto Avery da stampare dietro, per verificare l'allineamento in trasparenza.

Se l'intero progetto sembra essere spostato in una o in due direzioni (su, giù, destra, sinistra) clicca sul pulsante **Regolare la stampante** nella finestra a destra, nella schermata di **Anteprima e opzioni di stampa.** Da qui puoi spostare il passo di stampa del progetto in tutte le direzioni, reimpostandone l'allineamento. I valori da inserire sono direzione e intensità (ovvero di quanto spostare il progetto).

Raccomandiamo sempre di scaricare il progetto finale in pdf prima di stamparlo e di aprirlo in Acrobat Reader prima di inviarlo alla stampante. Se tuttavia hai necessità di aprire il file direttamente nel progetto, ecco alcune istruzioni da seguire a seconda del browser utilizzato:

www.avery.it

Utenti Chrome: Se il tuo progetto sembra essersi ristretto nella pagina, devi deselezionare l'impostazione adatta alla pagina, che compare nella finestra pop up di dialogo della stampante.

Utenti Firefox: Se l'intera pagina appare troppo ridotta, la soluzione più immediata è salvare il progetto nell'account online di Avery e riaprire Crea e stampa da Chrome o da Internet Explorer. Procedi quindi con la stampa. Oppure puoi seguire le istruzioni nella finestra Apri PDF. Comunica a Firefox che hai avuto un problema con il PDF cosicché possano correggerlo.

Utenti Safari: Assicurati di stampare da Adobe Reader o da Chrome e non dal browser di Safari. Segui le istruzioni nella finestra Apri PDF. I PDF creati con Safari non rispettano le dimensioni esatte e spesso sono spostati verso il basso. Comunica a Apple che hai avuto un problema con il PDF cosicché possano correggerlo.

Utenti Edge: Attualmente il browser Edge riduce i file PDF per adattarli ai fogli A4, senza possibilità di modificare questa impostazione. Per evitare questo problema, devi aprire i tuoi file con Internet Explorer invece di Edge. Ecco come fare: 1. Dopo aver cliccato sul bottone verde Stampa, una casella di avviso comparirà suggerendo di stampare da Internet Explorer. Clicca sul pulsante verde Apri.

www.avery.it

- 2. Microsoft Edge aprirà automaticamente un file "preview.pdf" in una nuova scheda nel browser. Non cliccare su stampa adesso. Clicca invece sui 3 puntini in alto a destra sullo schermo.
- 3. I 3 puntini apriranno un menù delle opzioni. Cerca la voce Apri con Microsoft Explorer e cliccala.
- 4. A questo punto si aprirà Internet Explorer e contemporaneamente anche la finestra di dialogo della stampante. Prima di stampare, assicurati di aver selezionato le seguenti impostazioni: Foglio A4 e Dimensioni effettive (non adatta alla pagina).

Informazioni su Avery Crea e Stampa Online

CONTRATTO DI LICENZA SOFTWARE PER AVERY[®] Crea e Stampa

QUESTO CONTRATTO DI LICENZA SOFTWARE ("accordo") regola l'utilizzo da parte dell'utente ("cliente") di un prodotto software ("software") di Crea e Stampa di Avery ("Avery"), inclusi anche qualsiasi media associato e documenti elettronici. Installando, cliccando su o usando questo software, il cliente accetta di rispettare i termini del presente accordo. Se il cliente non accetta i termini di questo accordo non deve utilizzare il software. Questo accordo non garantisce al cliente nessun altro diritto rispetto a quelli contenuti espressamente di seguito.

1. LICENZA: Questo accordo garantisce al cliente una licenza revocabile, gratuita, non esclusiva di utilizzare il software nella sua totalità per stampare solo su prodotti a marchio Avery, come specificato di seguito. Il cliente non può modificare né utilizzare una parte del software per stampare su prodotti che non sono a marchio Avery. Se il cliente usa il software o gualsiasi versione modificata del software con prodotti che non sono a marchio Avery, tale utilizzo costituisce una violazione del copyright e tutti i diritti garantiti tornano immediatamente e automaticamente ad Avery. Questo accordo deve essere conservato dal cliente. Il cliente non può vendere, rivendere, affittare, assegnare, fornire una licenza o leasing del software o di qualsiasi sua componente. Il cliente può utilizzare il software per il proprio sito web interno (ad esempio: intranet) solo per un utilizzo interno (ad esempio: dipendenti o famiglia) ma non può utilizzare il software in nessun sito web esterno. Il cliente può trasferire su base permanente i diritti del cliente previsti dall'accordo solo se (i) il cliente trasferisce questo accordo, l'intero software e tutti i relativi materiali stampati, se presenti, (ii) il cliente non conserva copie del software o qualsiasi parte di esso, inclusi qualsiasi clipart, documentazione o altra componente e (iii) il ricevente accetta i termini del presente accordo. Il cliente non può codificare, decompilare o disassemblare il software, sia nella sua totalità sia parzialmente.

Le componenti del software non possono essere separate dal software. Il cliente può copiare e installare il software solo sul suo computer o su quello di dipendenti o membri famigliari, a patto che tutte queste copie interne riproducano il software per intero, incluse tutte le sue componenti e questo accordo.

2. PROPRIETÀ: il software non viene venduto, viene solo data una licenza. Il software e le sue componenti sono proprietà di Avery oppure delle sue società controllate o fornitori terzi, che detengono tutti i diritti, titoli e interessi del software e delle sue rispettive componenti e tutte le copie dello stesso, e sono quindi tutelate dalla normativa sulla proprietà intellettuale statunitense e le disposizioni del trattato internazionale. Il cliente non deve rimuovere, modificare o alterare alcuna nota sul brevetto, marchio o copyright di qualsiasi parte del software. Tutti i diritti non specificamente garantiti da questo accordo sono riservati ad Avery.

3. NESSUNA GARANZIA: SECONDO L'ESTENSIONE MASSIMA PREVISTA DALLA NORMATIVA VIGENTE. AVERY DECLINA TUTTE LE GARANZIE. CHE SIANO ESPLICITE O IMPLICITE. INCLUDENDO MA NON LIMITANDOSI A GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABI-LITÀ, ADEGUATEZZA PER UN DETERMINATO OBIETTIVO E DI NON VIOLAZIONE, CON RIFERIMENTO AL SOFTWARE. AVERY NON GARANTISCE CHE LE FUNZIONI CONTENUTE NEL SOFT-WARE RISPETTINO I REQUISITI DEL CLIENTE O CHE L'OPERATI-VITÀ DEL SOFTWARE VERRÀ CORRETTA. INOLTRE, AVERY NON GARANTISCE E NON FA NESSUNA RAPPRESENTAZIONE RIGUAR-DO L'UTILIZZO O I RISULTATI DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE PER QUANTO RIGUARDA LA SUA CORRETTEZZA, ACCURATEZZA, AF-FIDABILITÀ O ALTRO. NESSUNA INFORMAZIONE ORALE O SCRIT-TA O CONSIGLIO DATO DA AVERY O DA UN RAPPRESENTANTE AUTORIZZATO DI AVERY CREA UNA GARANZIA O INCREMENTA IN ALCUN MODO LA PORTATA DI QUESTA GARANZIA. ALCUNE GIURISDIZIONI NON PERMETTONO L'ESCLUSIONE DELLE GA-RANZIE IMPLICITE QUINDI L'ESCLUSIONE DESCRITTA PRECE-DENTEMENTE POTREBBE NON ESSERE APPLICABILE AL CLIEN-TE.

4. LIMITI DI RESPONSABILITÀ: SECONDO L'ESTENSIONE MAS-SIMA PREVISTA DALLA LEGGE APPLICABILE, IN NESSUN CA-SO AVERY O I SUOI FORNITORI O DISTRIBUTORI DEVONO ES-SERE RITENUTI RESPONSABILI PER DANNI DI QUALSIVOGLIA TIPO, INCLUSI, SENZA LIMITE ALCUNO, DANNI SPECIALI, INDI-RETTI O CONSEGUENTI O DANNI PER LA PERDITA DI AFFARI, DI PROFITTI O INTERRUZIONI DEGLI AFFARI, PERDITA DI IN-FORMAZIONI SULLE ATTIVITÀ O QUALSIASI ALTRA PERDITA ECONOMICA CHE DERIVA DALL'UTILIZZO O DALL'IMPOSSIBILI-TÀ DI UTILIZZARE IL SOFTWARE, ANCHE SE AVERY È STATA AVVISATA DI EVENTUALI DANNI. IN OGNI CASO, L'INTERA RE-SPONSABILITÀ DI AVERY PREVISTA DAL PRESENTE ACCOR-DO DEVE ESSERE LIMITATA ALLA QUANTITÀ REALMENTE PA-GATA DAL CLIENTE CHE È ATTRIBUIBILE AL SOFTWARE. DATO CHE ALCUNI STATI/GIURISDIZIONI NON PERMETTONO L'E-SCLUSIONE O IL LIMITE DELLA RESPONSABILITÀ PER DANNI CONSEGUENTI O ACCIDENTALI, IN QUESTO CASO IL LIMITE SOPRACITATO NON È APPLICABILE AL CLIENTE.

5. ATTIVITÀ AD ALTO RISCHIO: il software non ha tolleranza di errori e non è progettato, prodotto o inteso per l'utilizzo o la rivendita in qualità di strumento di controllo online negli ambienti pericolosi che richiedono prestazioni a prova di errore, come ad esempio nelle operazioni di impianti nucleari, nei sistemi di navigazione o comunicazione aerea, nel controllo del traffico, nelle macchine di supporto diretto alla vita, nei sistemi di armamenti, in cui il malfunzionamento del software potrebbe portare a morte, lesioni fisiche o gravi danni fisici o ambientali ("attività ad alto rischio"). Avery e i suoi fornitori declinano qualsiasi garanzia esplicita o implicita per l'adeguatezza ad attività ad alto rischio.

6. RESCISSIONE: senza limitare qualsiasi altro diritto di Avery, Avery può recedere dal presente accordo se il cliente non dimostra conformità con i termini e le condizioni dell'accordo. In questo caso, il cliente deve distruggere e/o rimuovere ogni copia del software dai computer e dalla rete del cliente.

7. VARIE: Questo è l'accordo complessivo relativo al software tra Avery e il cliente e sostituisce qualsiasi ordine d'acquisto, comunicazione, pubblicità o rappresentazione riguardante il software. Eventuali cambiamenti o modifiche del presente accordo non saranno validi, a meno che non vengano redatti per iscritto e firmati da un agente di Avery.

8. CLAUSOLA LIBERATORIA: nel caso in cui una o più delle disposizioni contenute in questo accordo vengano portate dinanzi a un tribunale della giurisdizione competente per non essere applicate, ciò non deve avere ripercussioni sulle altre disposizioni previste dall'accordo e l'accordo deve essere considerato come se le disposizioni non attuabili non ne facessero parte.

Utilizzo dei dati nella creazione di un account per Crea e Stampa

Durante l'iscrizione per creare un account personale e online per i servizi di Crea e Stampa, otterremo e conserveremo dei dati che potrebbero essere considerati dati personali secondo la normativa vigente dell'UE. Questi dati includono, per esempio, i progetti e i dettagli di contatto. I dati vengono conservati nei nostri server sicuri e sono accessibili solo a determinati dipendenti di Avery, come ad esempio i dipendenti del servizio clienti. Per dare supporto tecnico è possibile che, su richiesta, accediamo e modifichiamo i progetti salvati per ottimizzare o correggere le grafiche per la stampa.

Inoltre, saltuariamente Avery potrebbe visualizzare i progetti salvati per obiettivi di ricerca di mercato. Non condivideremo mai i dati personali o le grafiche con terzi e cancelleremo i dati conservati una volta che non sono più necessari, dopo la scadenza dei doveri statutari, sia dopo aver cancellato l'account che dopo aver inviato la relativa richiesta all'indirizzo <u>consumercentre-it@avery.com</u>.

Creando un account per Avery Crea e Stampa confermi di aver letto questa politica sulla privacy, di avere più di 16 anni e di accettare il nostro accesso ai tuoi progetti.

Pagina 53

Pagina 54





www.avery.it





WWW.AVERY.IT

Via Honduras, 15 00071 Pomezia Rm Tel.: +39 06 910461 Fax: +36 06 91046229 Posta elettronica: consumercentre-it@avery.com © Tutti i diritti riservati