BIXOLON

소프트웨어 매뉴얼

POS Artist

Ver.1.00

www.bixolon.co.kr

목차

저작권 **3**

1. 지원 운영체제(OS) **4**

2. 소프트웨어 설치 준비 **5**

3. 지원 프린터 **6**

4. 설치 및 제거 **7**
4-1 설치 7
4-2 제거 7

5. 사용방법 **8**
5-1 <파일> 메뉴 8
5-1-1 새로 만들기 8
5-1-2 열기 11
5-1-3 저장 12
5-1-4 인쇄 13
5-2 <편집> 메뉴 14
5-2-1 복사, 잘라내기, 붙여넣기, 삭제 14
5-2-2 실행취소, 다시하기 14
5-2-3 순서 15
5-2-4 맞춤 17
5-2-5 점선(Grid) 19
5-3 <객체> 메뉴 20
5-3-1 텍스트 20
5-3-2 멀티라인 텍스트 22
5-3-3 바코드 23
5-3-4 선 26
5-3-5 사각형, 원 27
5-3-6 그림 28
5-3-8 기타 옵션 30
5-4 <데이터베이스> 메뉴 31
5-4-1 DB 연결하기 31
5-4-2 DB 연결 해제하기 32
5-4-3 객체에 DB 연결하기 32
5-6 JSON 파일 저장 34
5-7 <보기> 메뉴 34

저작권

© BIXOLON Co., Ltd. 모든 권한을 소유합니다.

이 사용설명서와 제품에 사용된 저작물은 저작권법에 의해 보호되어 있습니다.
(주)빅솔론의 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.

• 빅솔론 로고는 (주)빅솔론의 등록상표입니다.
• 모든 다른 상표 또는 제품 이름은 해당하는 회사 또는 조직의 상표입니다.

(주)빅솔론은 제품의 기능과 품질 향상을 위하여 지속적인 개선을 하고 있습니다.
이로 인하여 제품의 사양과 매뉴얼의 내용은 사전 통보 없이 변경될 수 있습니다.

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.

1. 지원 운영체제(OS)

다음 운영체제(OS) 에서 사용 가능합니다.

Microsoft Windows Server 2016 (64bit)
Microsoft Windows Server 2019 (64bit)
Microsoft Windows Server 2022 (64bit)

Microsoft Windows 10 (32bit/64bit)
Microsoft Windows 11 (64bit)

2. 소프트웨어 설치 준비

POS Artist 최신버전은 빅솔론 홈페이지에서 다운로드 받을 수 있습니다. (www.bixolon.com)

3. 지원 프린터

POS Artist 가 지원하는 프린터는 다음과 같습니다.

- SRP-300III / 332III
- SRP-S200
- SRP-S300
- SRP-S320
- SRP-S3000
- SRP-S300II
- SRP-330II / 332II
- SRP-350III / 352III
- SRP-350plusIII / 352plusIII
- SRP-350plusV / 352plusV
- SRP-350V / 352V
- SRP-380 / 382 / 383
- SRP-E300 / E302
- SRP-F310II / F312II / F313II
- SRP-Q200
- SRP-Q300 / Q302
- SRP-Q300II
- SRP-QE300 / QE302
- BK3-3
- BK3-2
- BK5-3
- SPP-200
- SRP-B300
- SRP-B300II
- SRP-380plus / 382plus
- SRP-G300



POS Artist 프로그램을 사용하기 위해서는 반드시 프린터 드라이버가 설치되어 있어야 합니다.

4. 설치 및 제거

4-1 설치

1) 설치파일(POS Artist_Vx.x.x.exe)을 더블 클릭하세요.
※ 설치파일을 실행하기 위해서는 관리자 권한이 필요할 수도 있습니다.

2) 스크린에 보이는 지시사항에 따라서 설치를 계속 진행하세요.



프로그램 설치 중 필수 항목인 “Microsoft Visual C++ 2008 SP1 Redistributable Package (x86)”의 설치를 요구할 수 있습니다.

4-2 제거

1) 제어판에서 “프로그램 추가/제거” 메뉴로 이동하세요.

2) POS Artist 를 선택하고 “제거” 버튼을 클릭하세요.

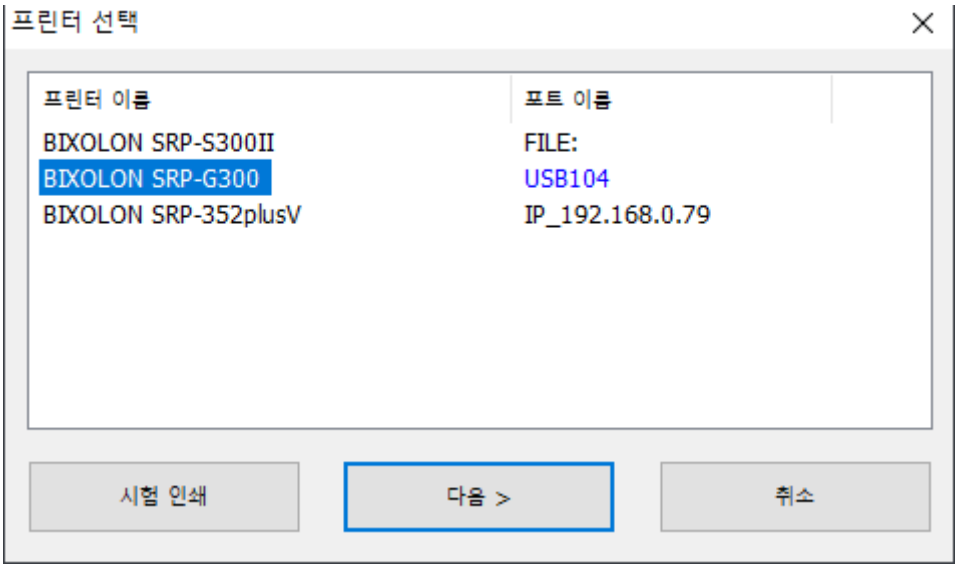
5. 사용방법

5-1 <파일> 메뉴

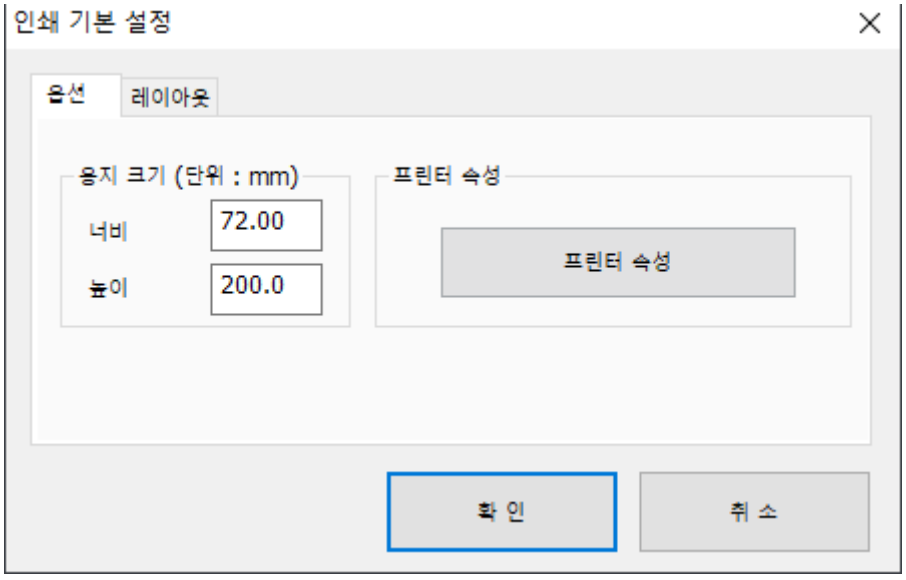
5-1-1 새로 만들기

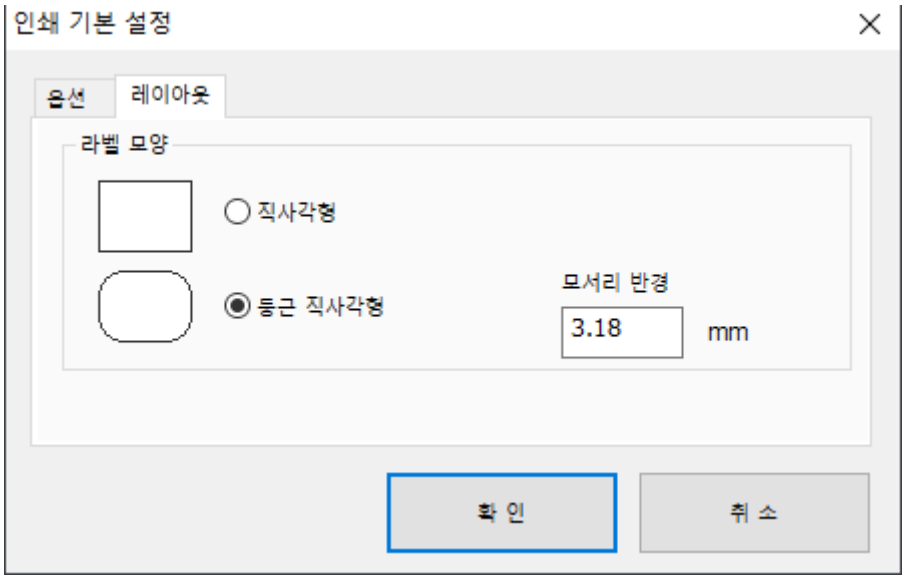
1) <파일> 메뉴에서 <새로 만들기> 항목을 선택합니다.

2) 사용할 프린터를 선택하고 <다음> 버튼을 클릭합니다.



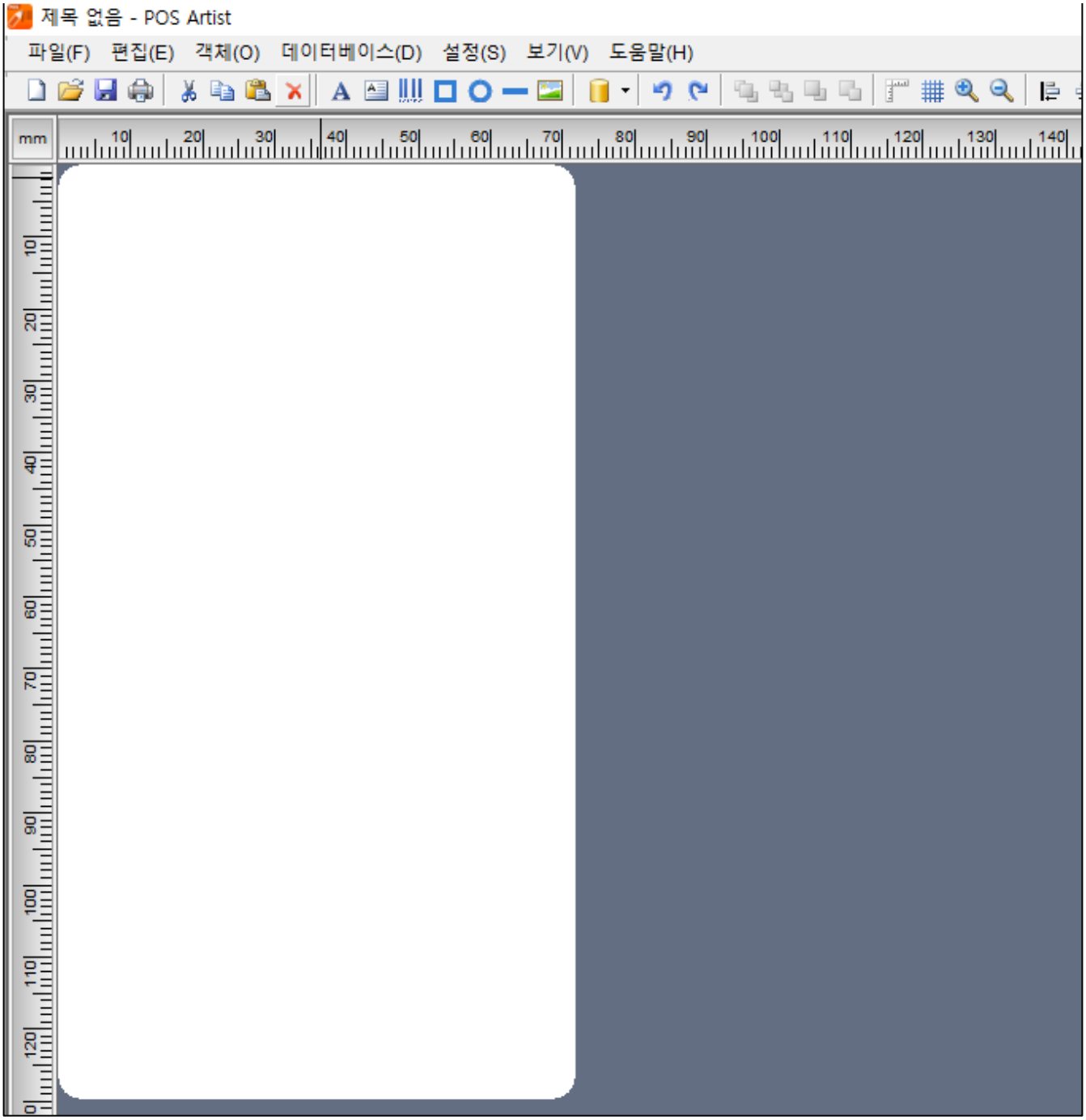
3) 용지 크기 등의 인쇄에 필요한 옵션을 선택하고 <확인> 버튼을 클릭합니다.





프린터 속성에서 변경한 값은 드라이버의 프린터 속성값에도 반영됩니다.

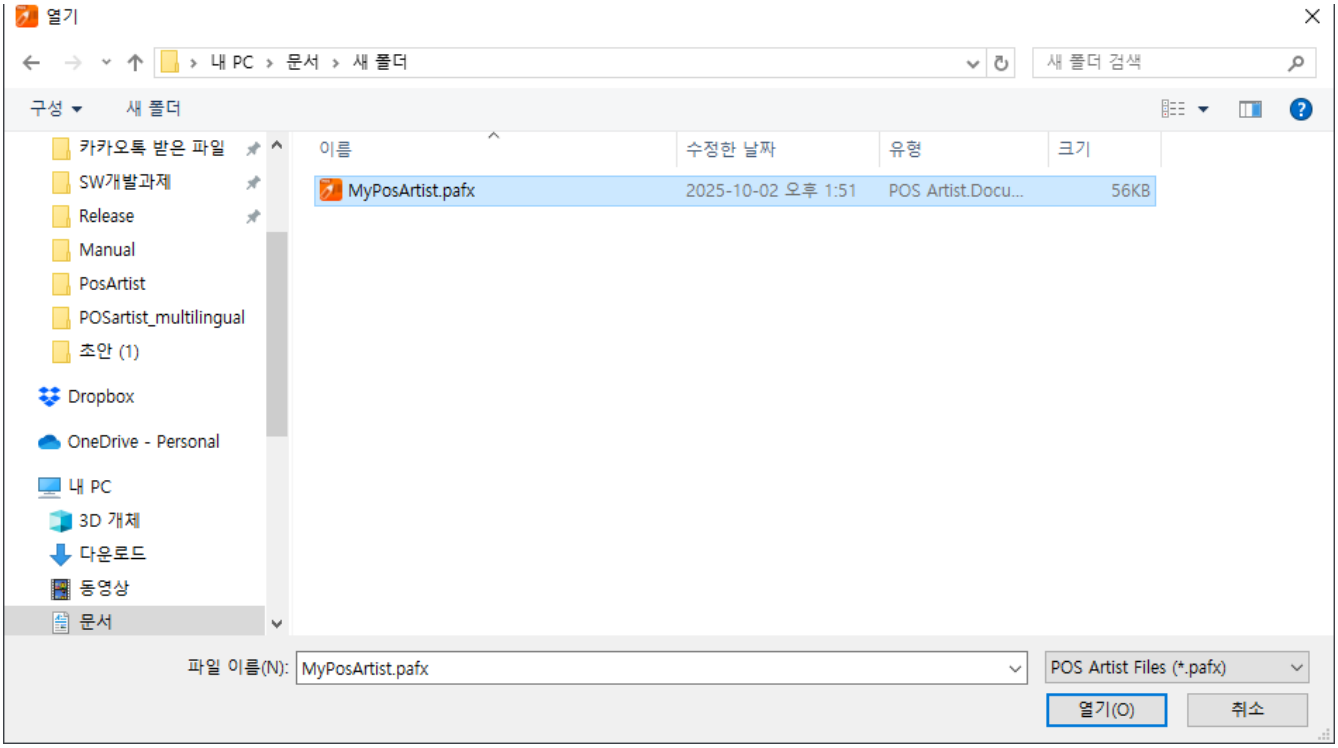
4) 설정이 완료되면 아래와 같이 새로운 캔버스가 생성되어 보여집니다.



5-1-2 열기

1) <파일> 메뉴에서 <열기> 항목을 선택합니다.

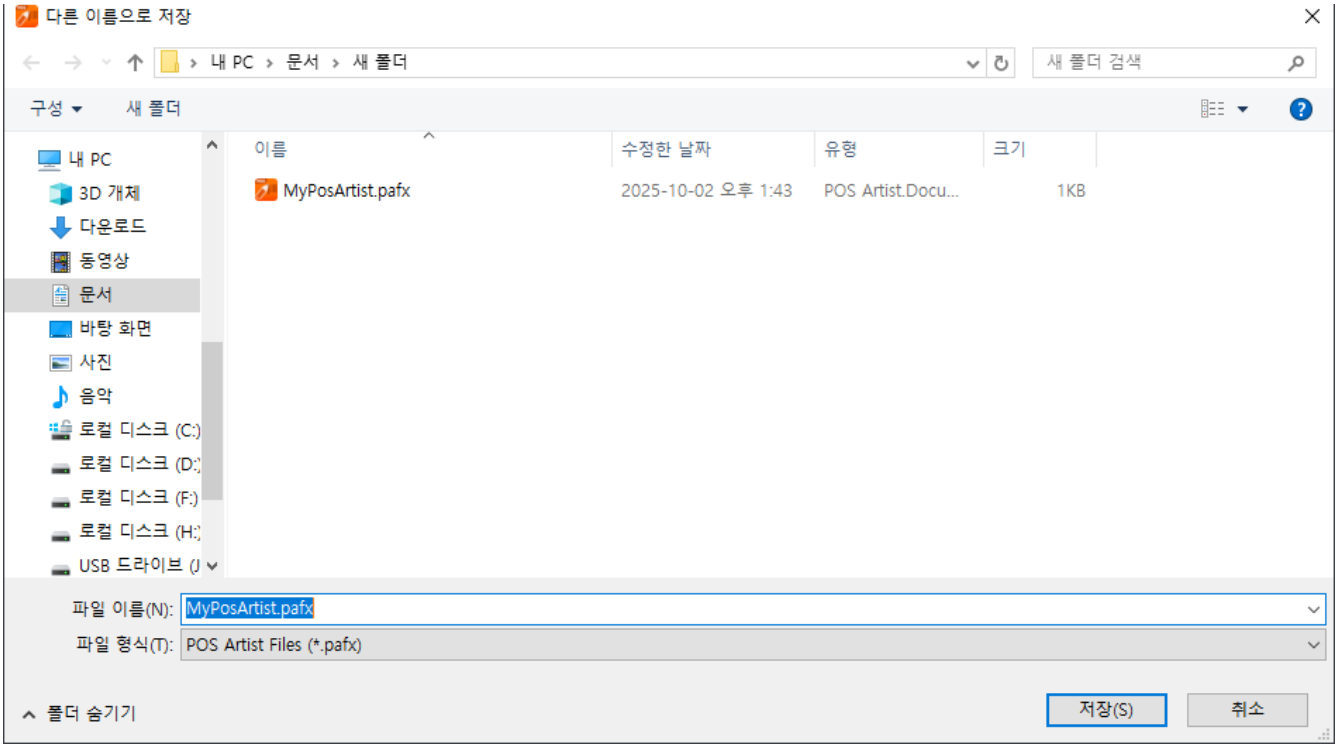
2) 이전에 저장했던 파일(*.pafx)중 하나를 선택하고 [열기]버튼을 클릭합니다.



5-1-3 저장

1) <파일> 메뉴에서 <저장> 항목을 선택하면 현재까지 작업한 디자인이 저장됩니다.

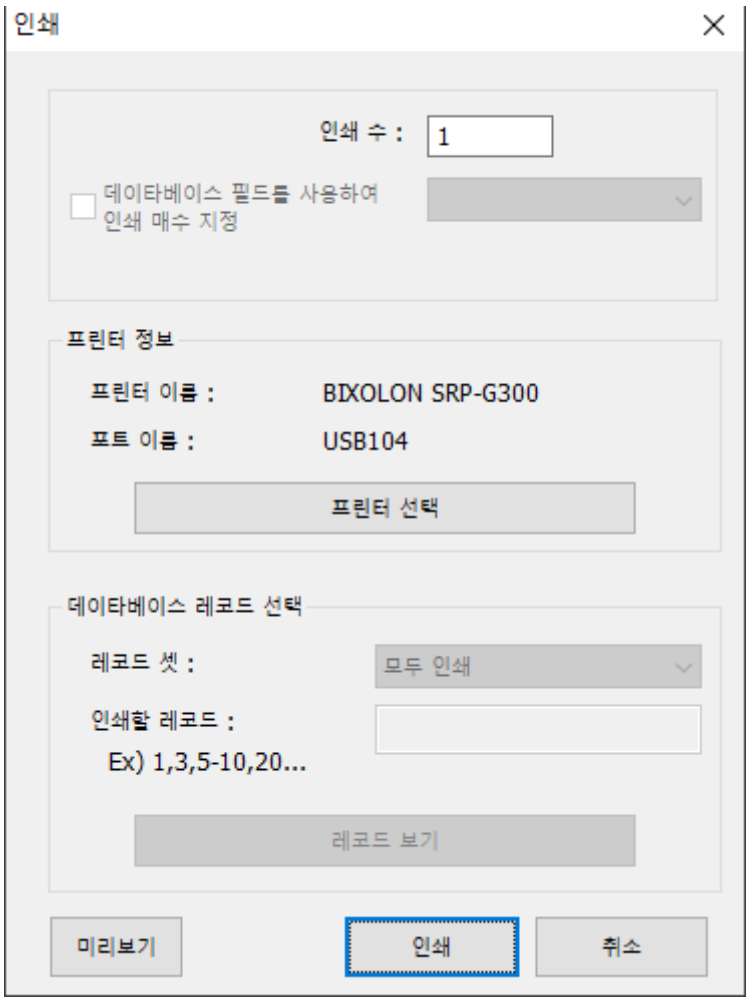
2) 저장 위치와 파일 이름을 입력하고 [저장] 버튼을 누르면 새 이름으로 저장됩니다.



5-1-4 인쇄

1) <파일> 메뉴에서 <인쇄> 항목을 선택합니다.

2) 인쇄 매수를 입력하고 [인쇄] 버튼을 클릭하면 인쇄를 시작합니다.



- 인쇄 수 : 동일한 페이지의 인쇄 매수를 설정합니다.
- 데이터베이스 필드 사용: 데이터베이스에 연결된 객체 인쇄 시 사용할 수 있으며, 인쇄 매수를 선택한 필드 기준으로 설정합니다.

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) 
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) 
마지막 작업 내용을 취소합니다.

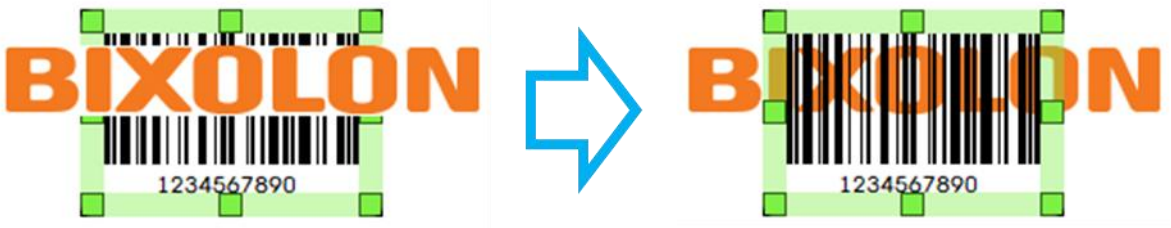
2) 다시하기 (Ctrl + Y) 
최근에 [실행취소] 했던 내용을 복구합니다.

5-2-3 순서

객체의 순서를 정하며, 순서에 따라서 뒤에 그려지는 객체가 숨겨질 수 있습니다.

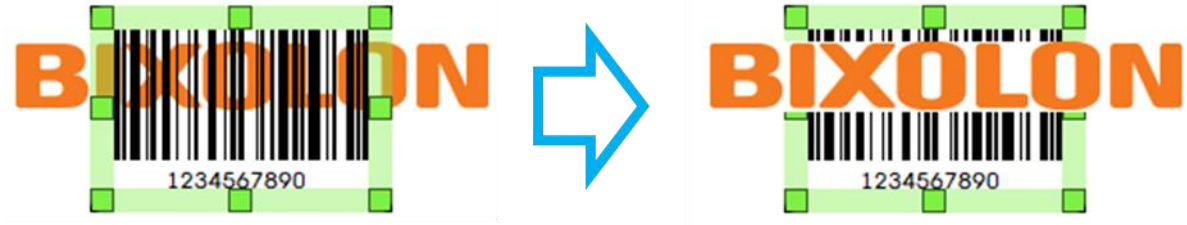
1) 앞으로 가져오기

선택된 객체와 바로 위에 있는 객체의 순서를 바꿉니다.



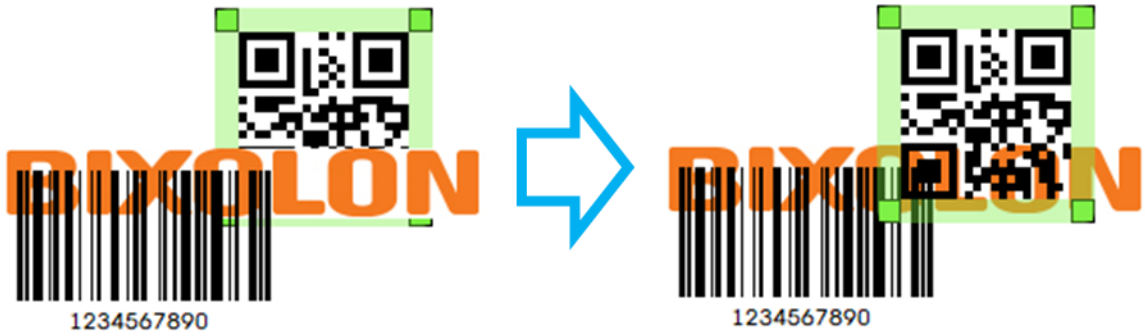
2) 뒤로 보내기

선택된 객체와 바로 아래에 있는 객체의 순서를 바꿉니다.



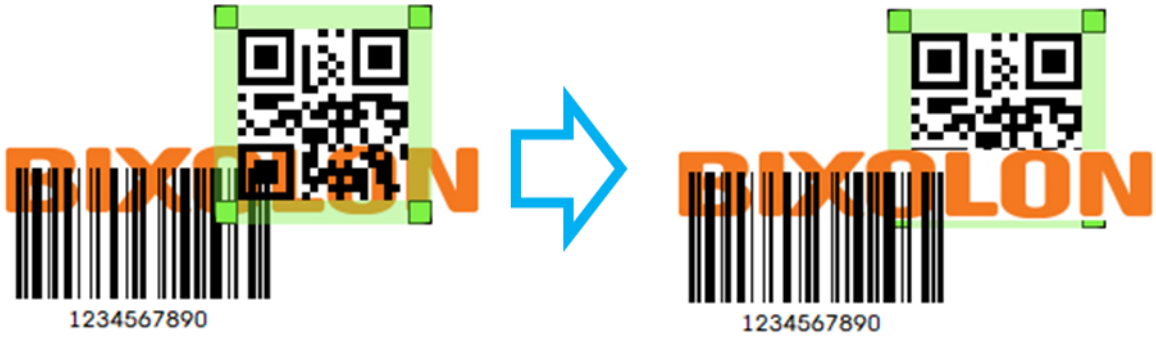
3) 맨 앞으로 가져오기

선택된 객체를 다른 모든 객체들 위에 그리도록 합니다.



4) 맨 뒤로 보내기

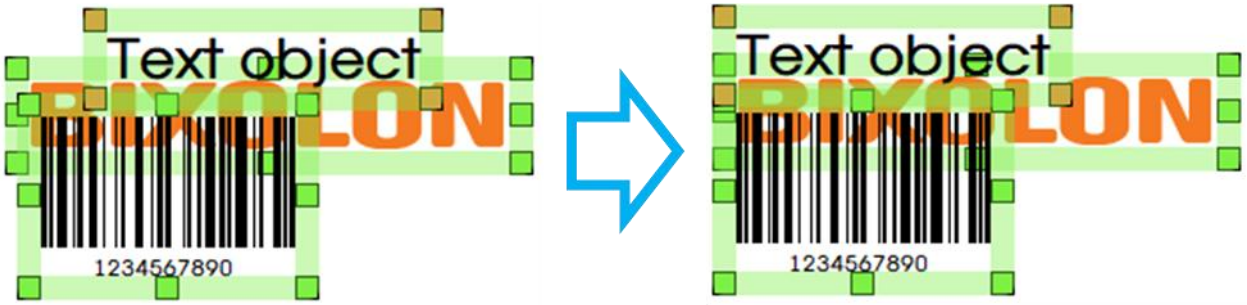
선택된 객체를 다른 모든 객체들 아래에 그리도록 합니다.



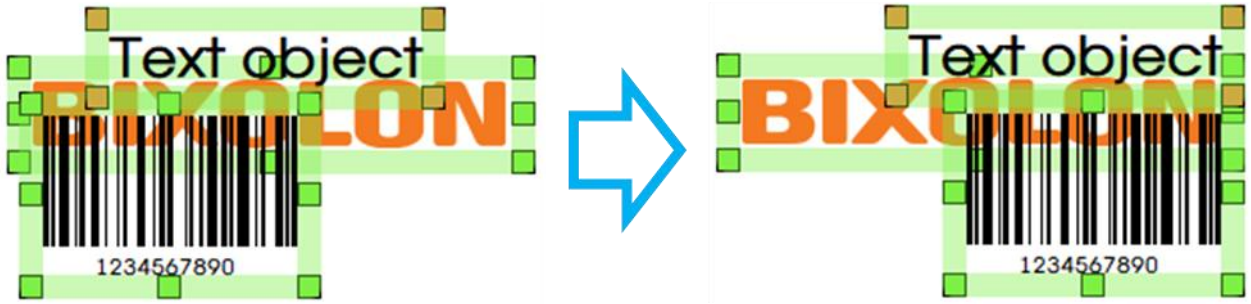
5-2-4 맞춤

하나의 정해진 객체를 기준으로 기준선을 맞추는 기능입니다.
Ctrl 키를 누르면 여러 개의 객체를 선택할 수 있으며, 맨 마지막에 선택된 객체가 기준이 됩니다.

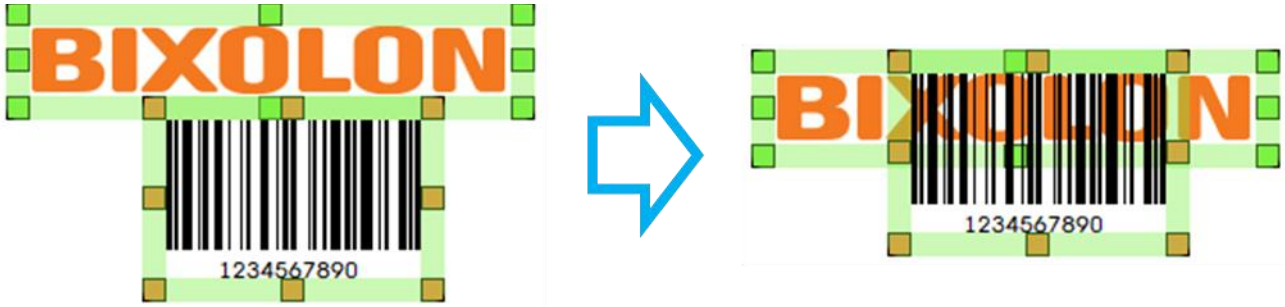
1) 왼쪽 맞춤
기준의 왼쪽 좌표와 같은 위치로 이동합니다.



2) 오른쪽 맞춤
기준의 오른쪽 좌표와 같은 위치로 이동합니다.

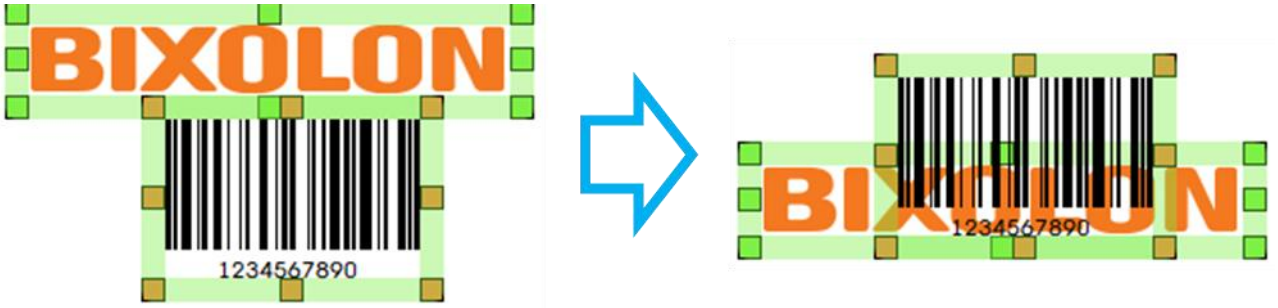


3) 위쪽 맞춤
기준의 위쪽 좌표와 같은 위치로 이동합니다.



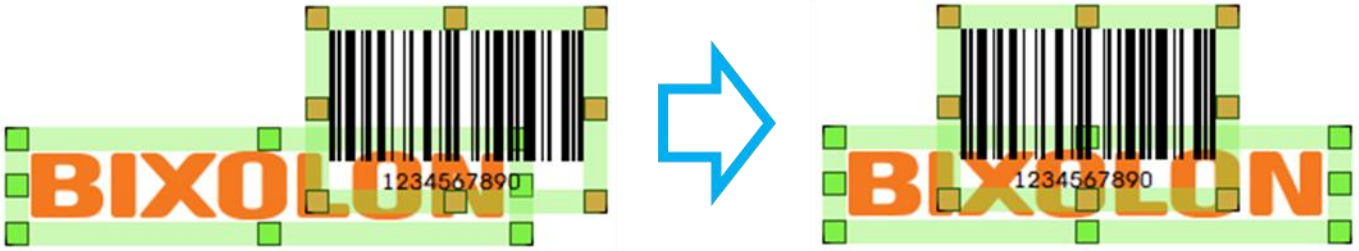
4) 아래쪽 맞춤

기준의 아래쪽 좌표와 같은 위치로 이동합니다.



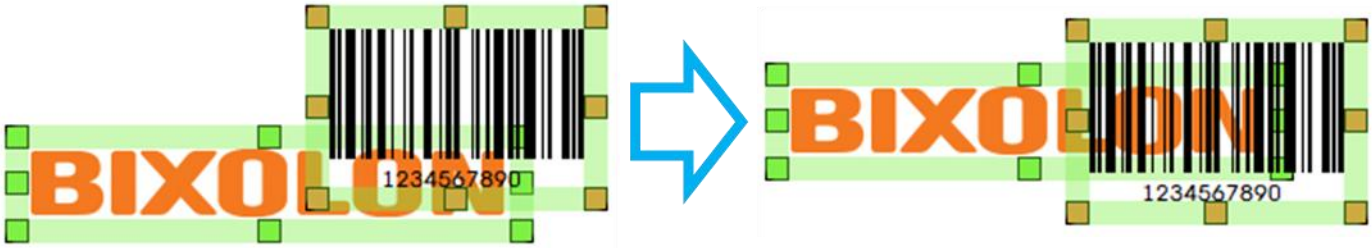
5) 가로 가운데 맞춤

각 객체의 가로방향 중심 좌표를 기준의 가로방향 중심 좌표로 이동합니다.



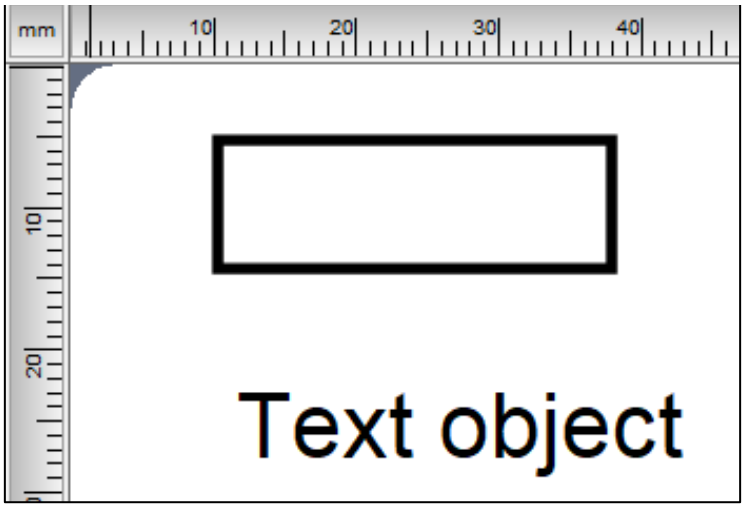
6) 세로 가운데 맞춤

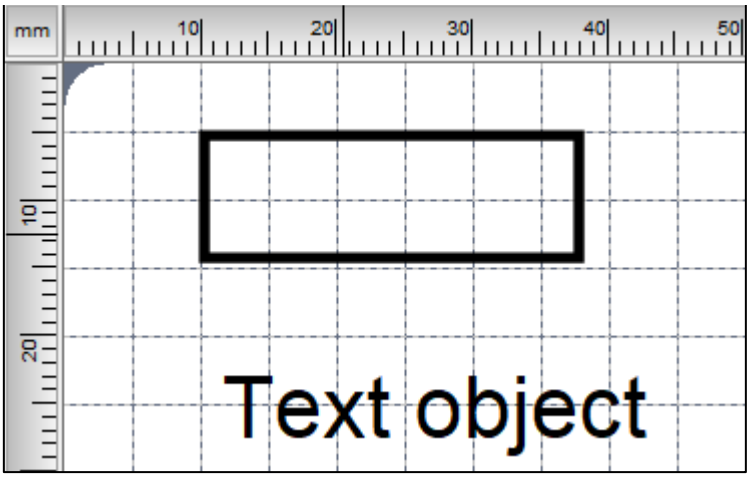
각 객체의 세로방향 중심 좌표를 기준의 세로방향 중심 좌표로 이동합니다.



5-2-5 점선(Grid)

1) 점선( ) 옵션을 활성화하면 캔버스에 점선이 표시되며, 객체 이동 또는 크기 조정 시 이 점선을 기준으로 정렬할 수 있습니다.





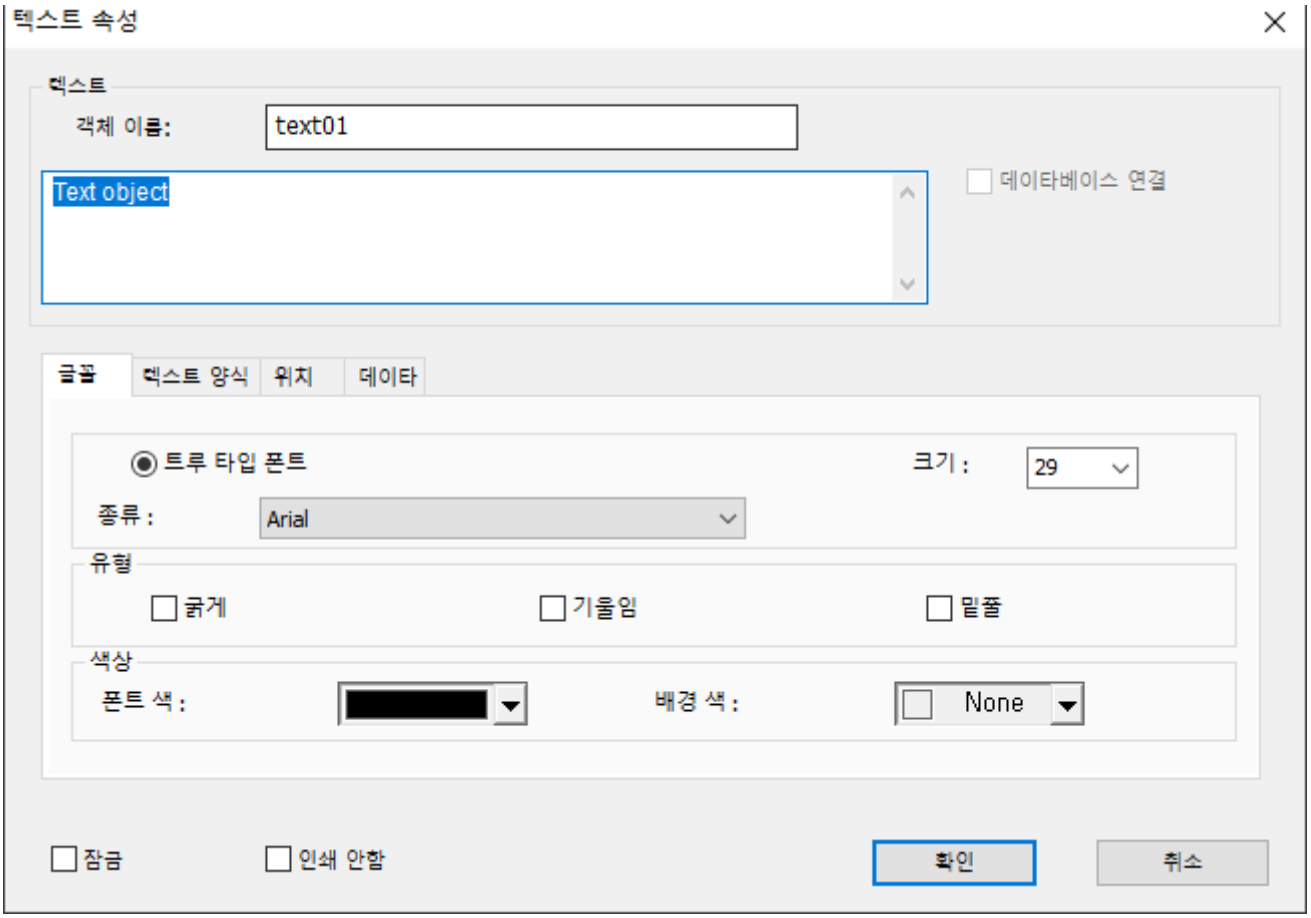
5-3 <객체> 메뉴

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

5-3-1 텍스트

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

2) 그려진 텍스트 객체를 선택한 후 더블 클릭하면 속성을 변경할 수 있습니다.

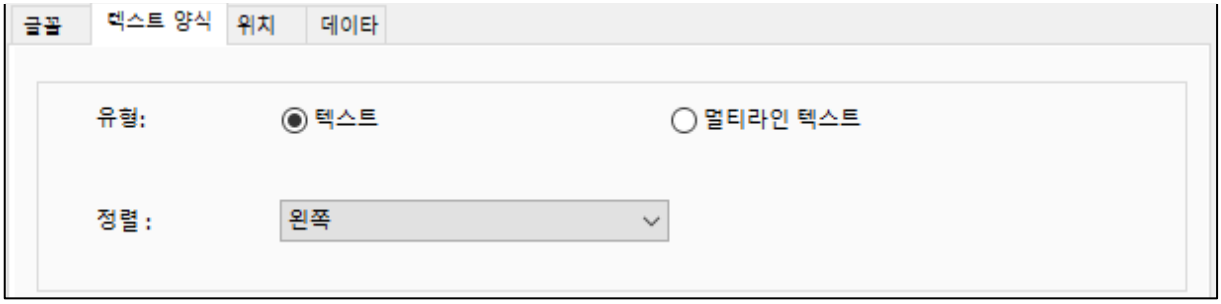


2-1) 사용할 글꼴 속성을 설정합니다.

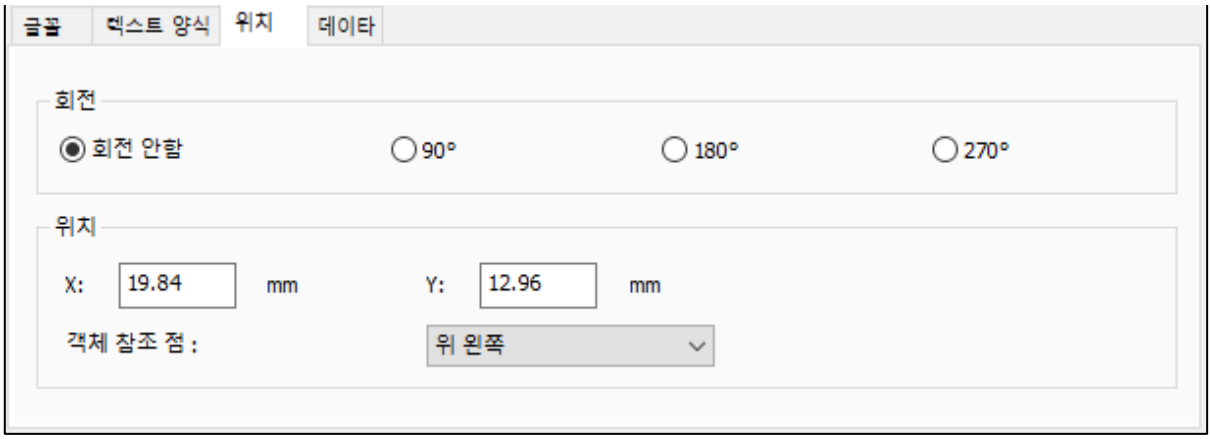
텍스트 인쇄는 트루타입폰트(TTF) 만 지원합니다.

2-2) 텍스트 양식을 설정합니다.

- 텍스트: 단일 줄의 텍스트 입력
- 멀티라인 텍스트: 여러 줄의 텍스트 입력



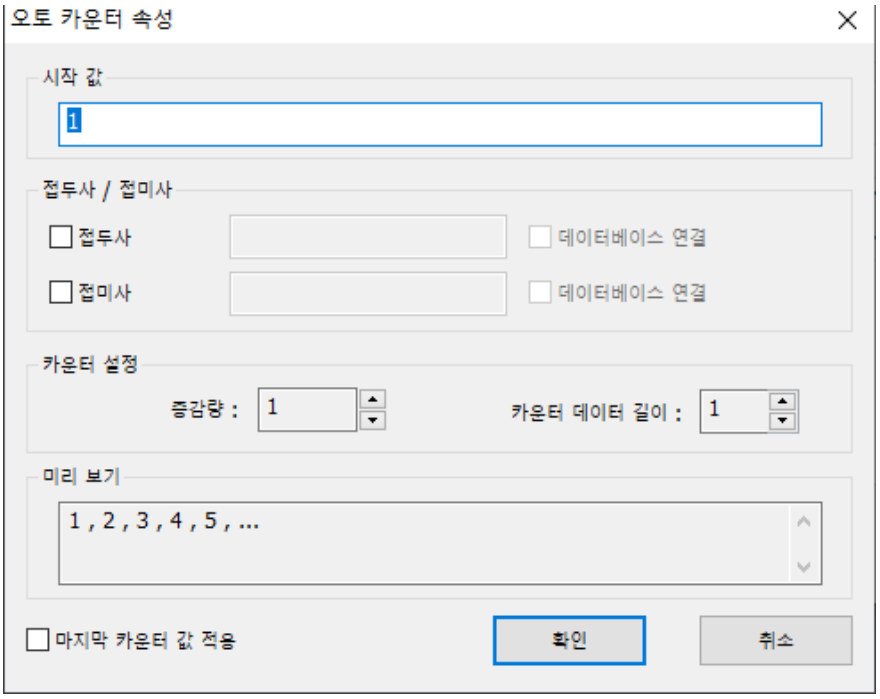
2-3) 객체의 회전 및 위치를 설정합니다.



2-4) 오토 카운터 사용

"오토 카운터 사용"을 체크하면 아래와 같이 설정화면이 나타나며,
"오토 카운터"를 적용하면 텍스트는 시작 값으로 변경됩니다.





[마지막 카운터 값] 적용을 체크하면 인쇄가 완료된 후 마지막에 인쇄된 카운터의 다음 값으로 [시작 값]이 변경됩니다.

5-3-2 멀티라인 텍스트

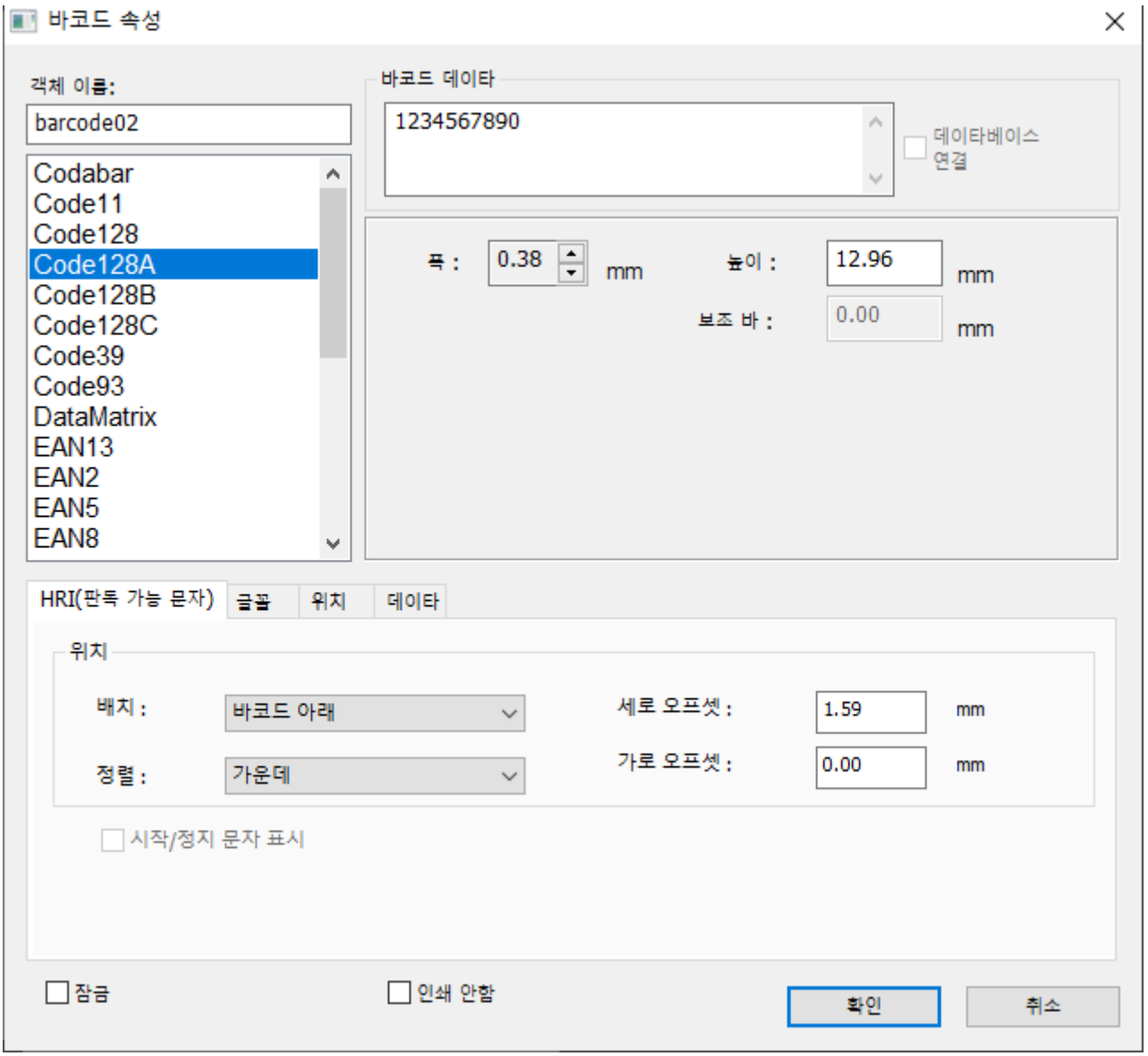
여러 줄의 텍스트를 입력할 수 있는 객체입니다.

텍스트 유형 변경 시 단일 줄 텍스트로 전환이 가능합니다.

5-3-3 바코드

1) <객체> 메뉴의 <바코드> 항목을 선택한 후 용지에 마우스 왼쪽 버튼을 누른 상태로 드래그 합니다. 기본 속성의 바코드가 화면에 그려집니다.

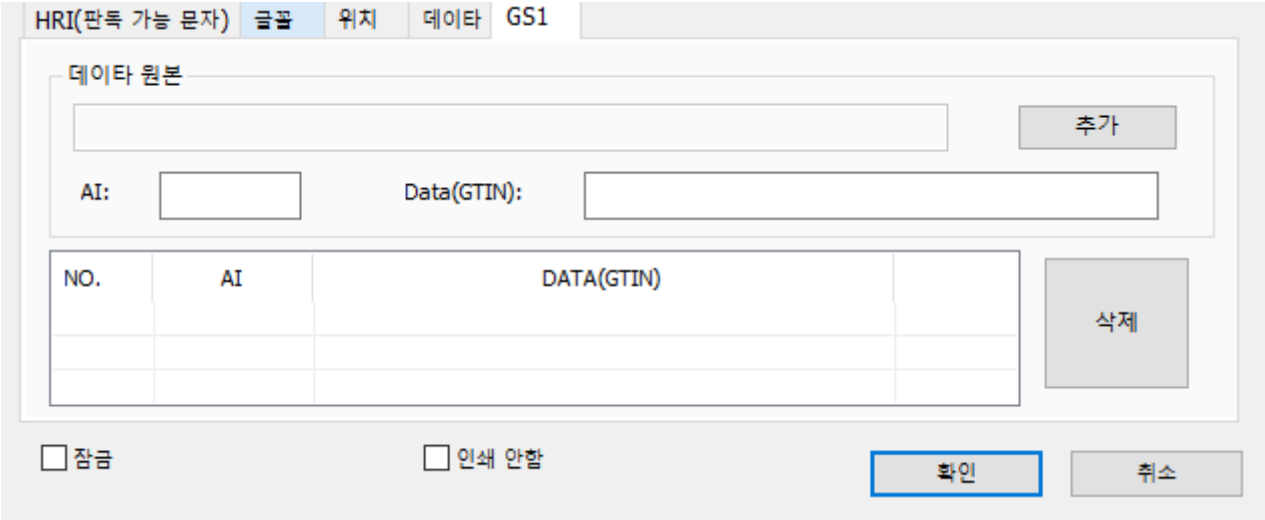
2) 바코드 객체를 더블 클릭하면 속성을 변경할 수 있습니다.



2-1) HRI(판독 가능 문자)를 설정합니다.

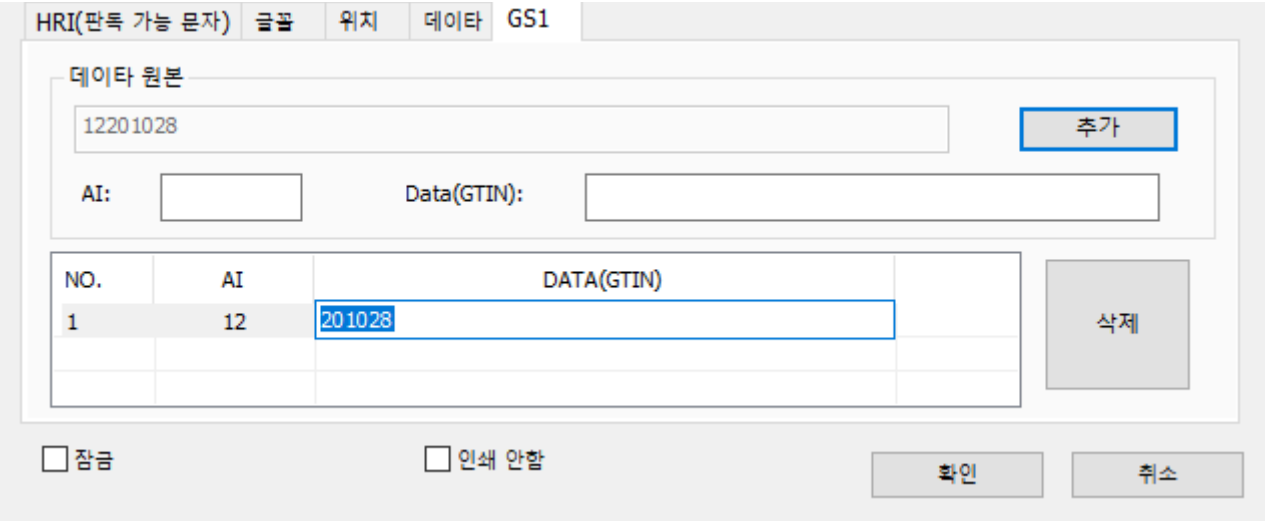
2-2) GS1 바코드 설정

GS1 바코드의 데이터는 GS1 탭에서 설정합니다.



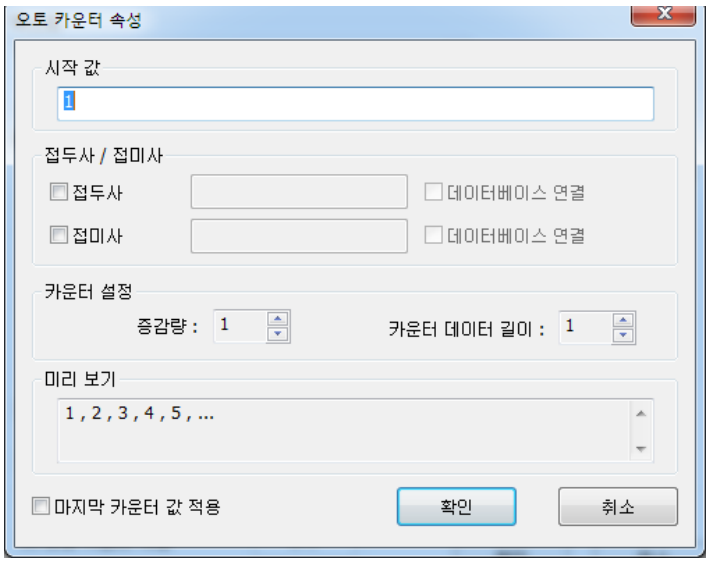
AI 와 데이터를 입력 후 추가 버튼을 클릭합니다.

리스트의 항목을 더블클릭 하면 데이터를 변경할 수 있습니다.



6) 오토 카운터 사용

"오토 카운터 사용"을 체크하면 아래와 같이 설정화면 나타나며,
"오토 카운터"를 적용하면 텍스트는 임의의 데이터로 변경됩니다.



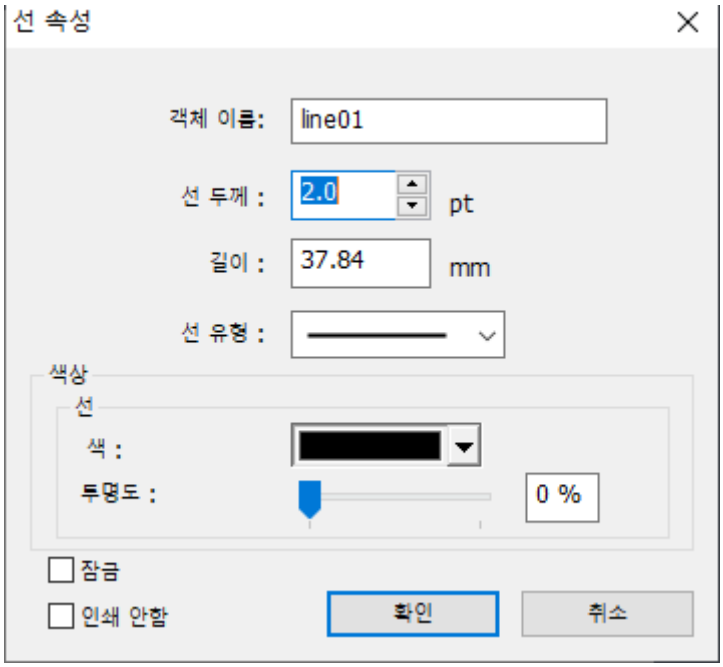
[마지막 카운터 값] 적용을 체크하면 인쇄가 완료된 후 마지막에 인쇄된 카운터의 다음 값으로 [시작 값]이 변경됩니다.

5-3-4 선

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

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

3) 그려진 객체를 선택한 후 더블 클릭하면 속성을 변경할 수 있습니다.

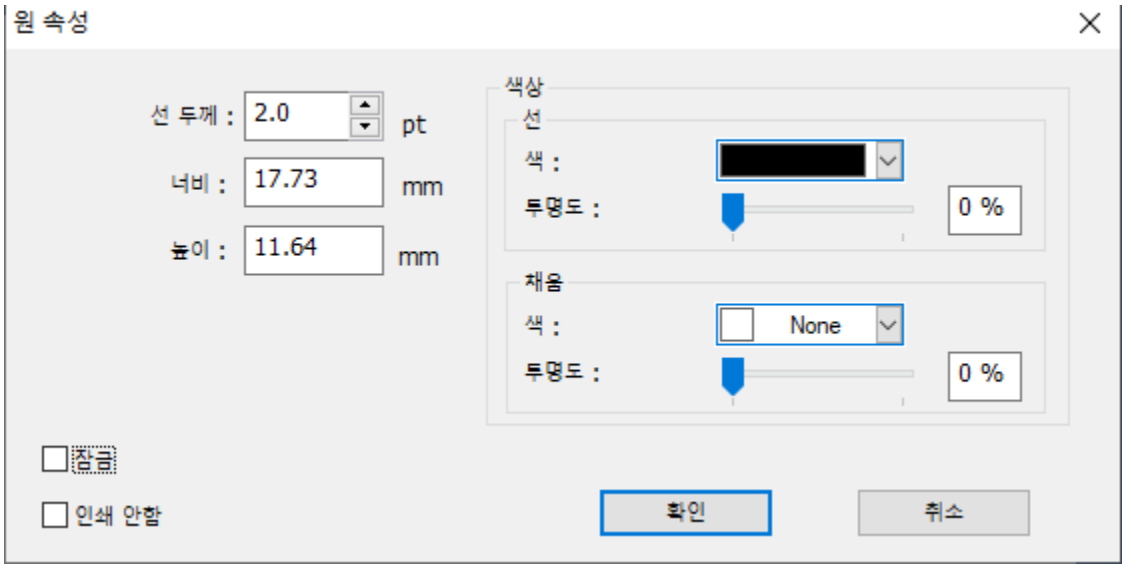


5-3-5 사각형, 원

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

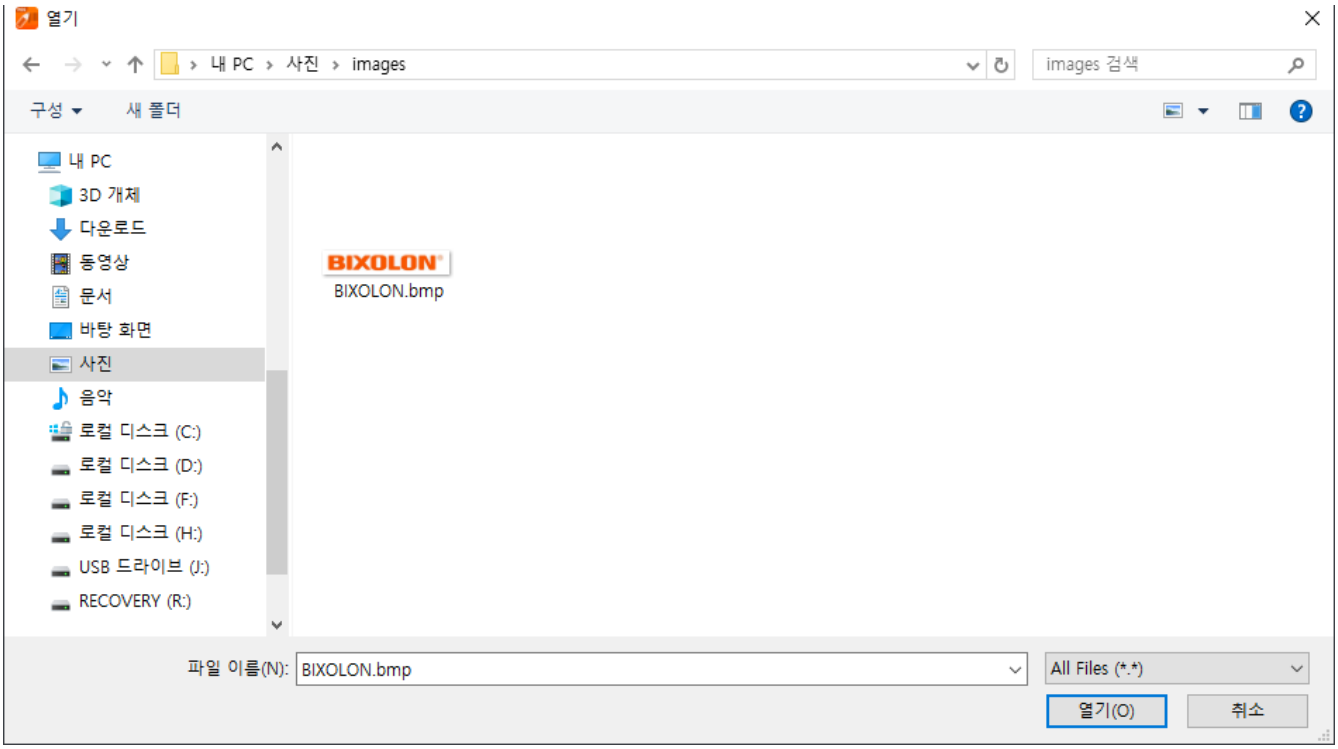
2) Shift 키를 누른 상태에서 드래그하면, 가로/세로 길이가 같게 그릴 수 있습니다.

3) 그려진 객체를 선택한 후 더블 클릭하면 속성을 변경할 수 있습니다.



5-3-6 그림

1) <객체> 메뉴의 <그림> 항목을 선택하면 아래와 같이 파일을 선택할 수 있는 다이얼로그가 나타납니다.



2) 원하는 그림 파일을 선택하고 “열기” 버튼을 클릭한 후, 마우스 왼쪽 버튼을 누른 상태로 드래그하면 그림이 화면에 그려집니다.

3) 그려진 객체를 선택한 후 더블 클릭하면 속성을 변경할 수 있습니다.

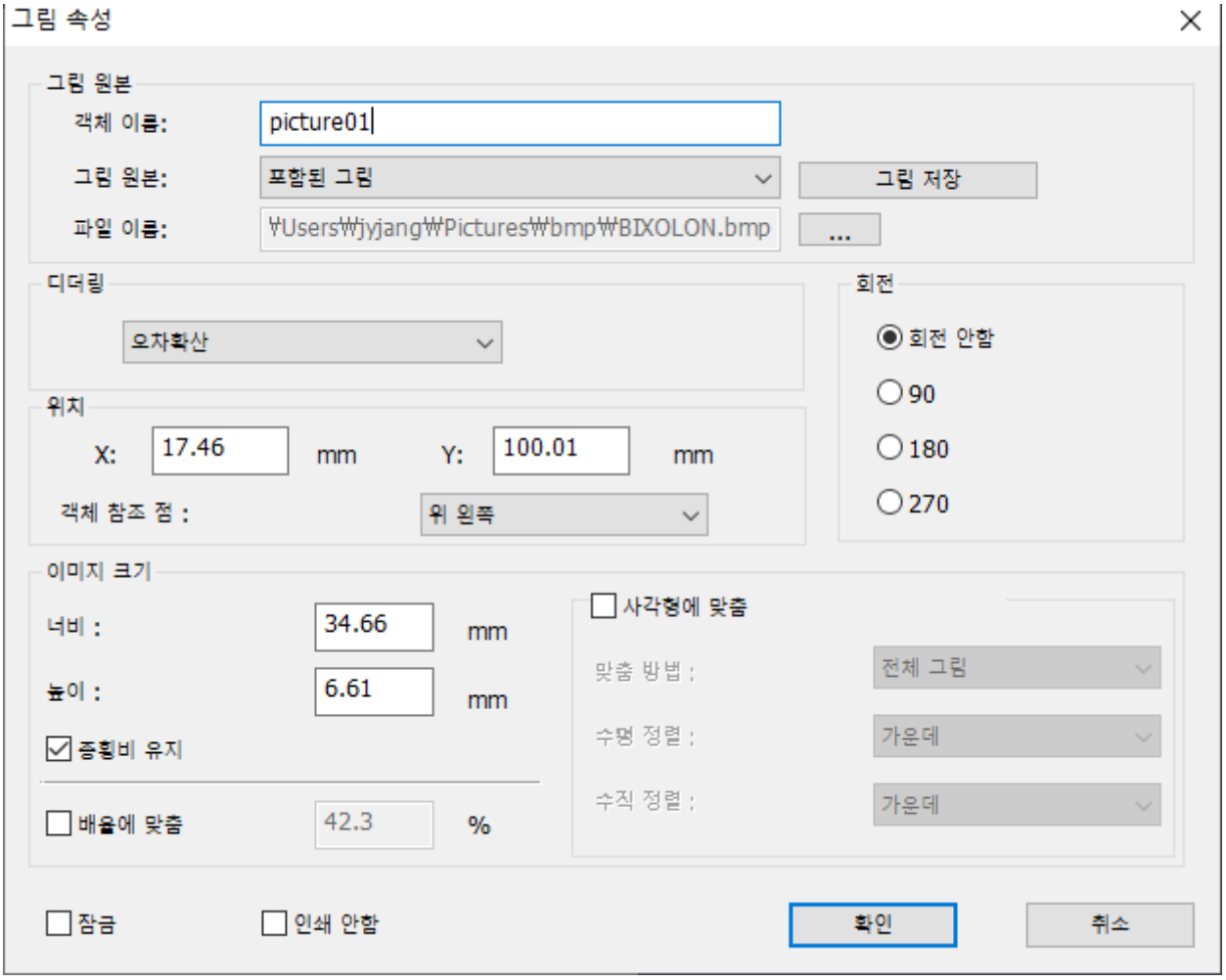
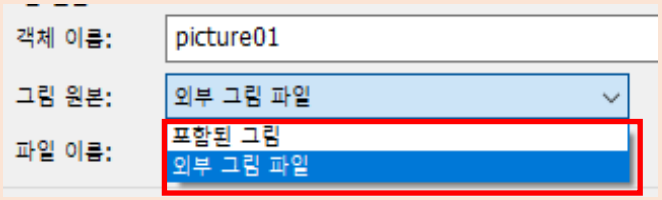


그림 원본



- **포함된 그림**: 그림 로드 시 용지 디자인 파일에 그림이 포함되어 용지 인쇄 시 별도의 참조 없이 인쇄됨
- **외부 그림 파일**: 용지 디자인 파일에 그림의 경로가 포함되어 용지 인쇄 시 해당 경로의 그림이 참조되어 인쇄됨

5-3-8 기타 옵션

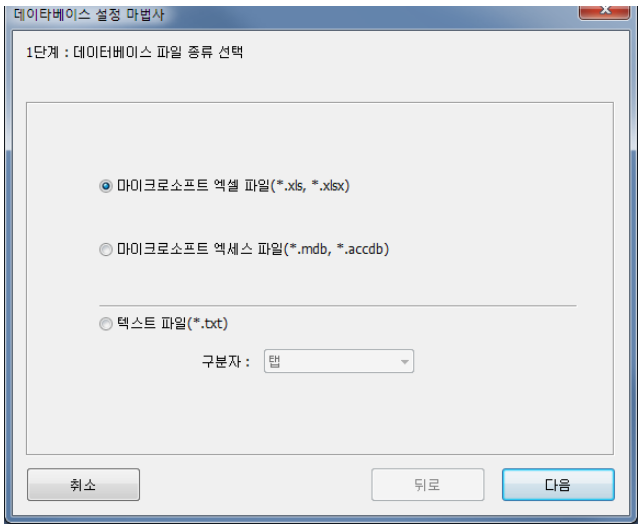
잠금: 각 객체 속성을 정의하는 다이얼로그에서 사용여부 선택 가능
- 설정된 객체는 마우스로 이동하거나 크기를 변경할 수 없도록 고정합니다.

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

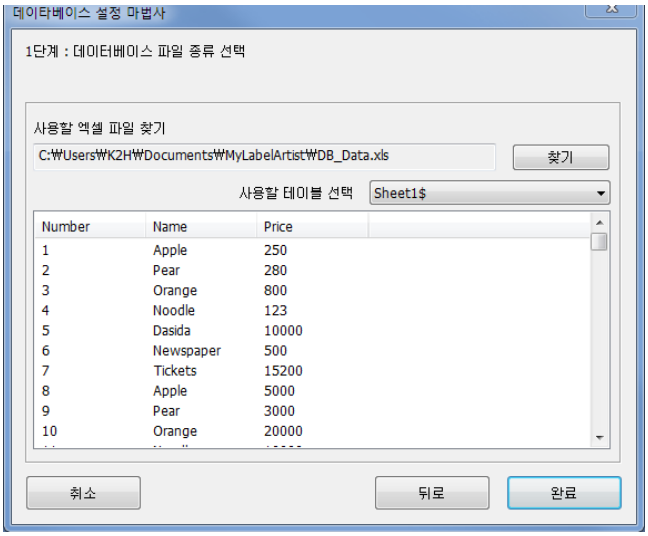
5-4 <데이터베이스> 메뉴

5-4-1 DB 연결하기

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



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



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

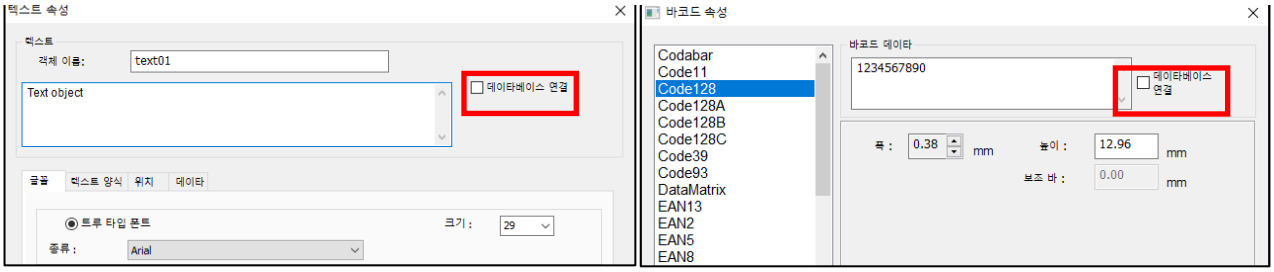
만약 다른 데이터베이스를 사용하려면 이미 연결된 데이터베이스의 연결을 해제해야 합니다.

5-4-2 DB 연결 해제하기

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

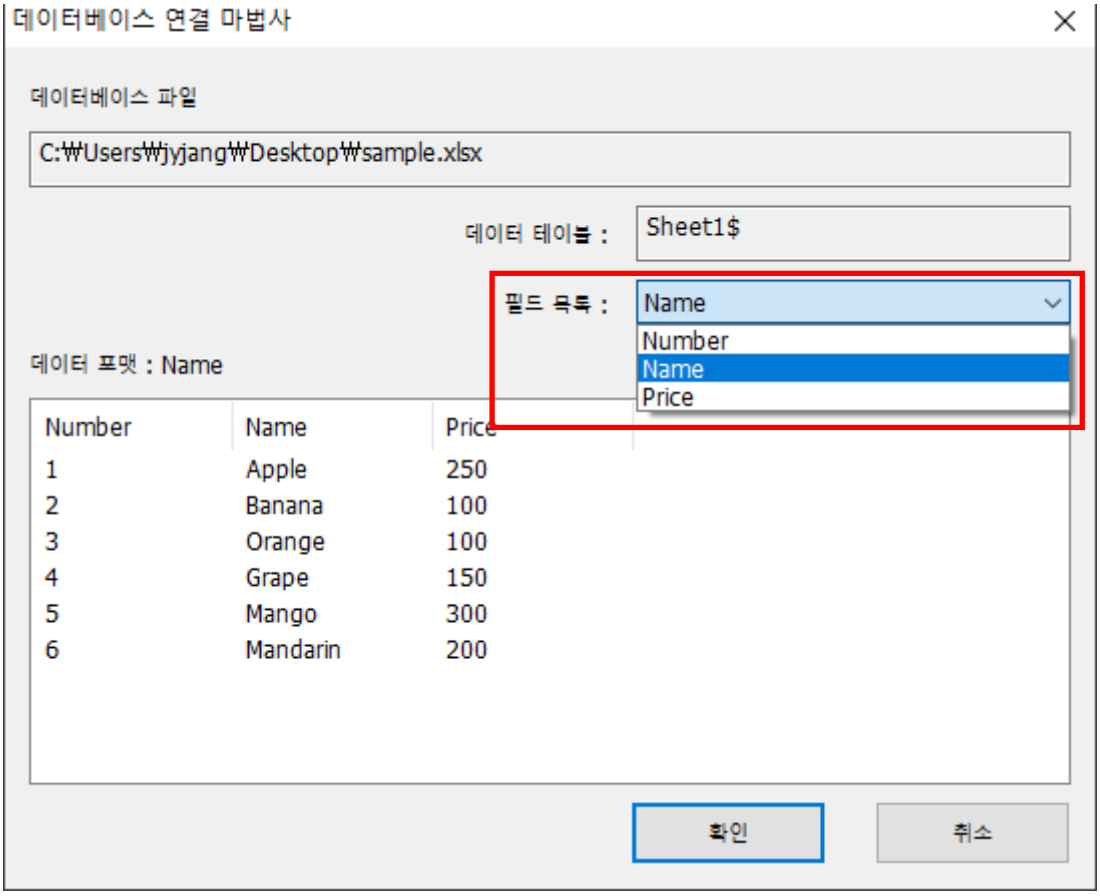
5-4-3 객체에 DB 연결하기

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

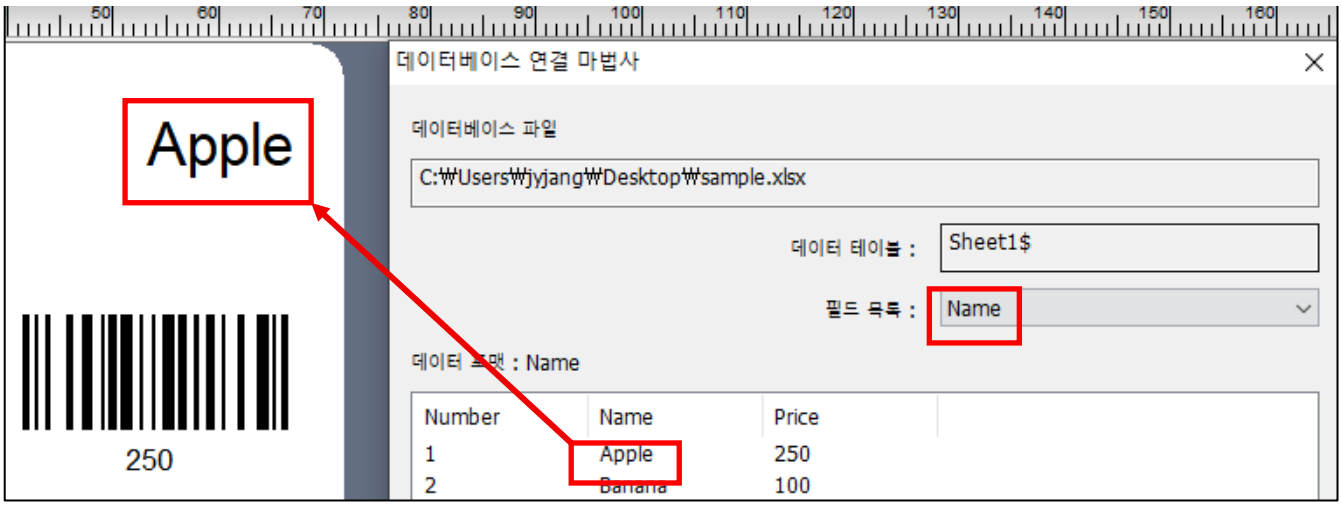


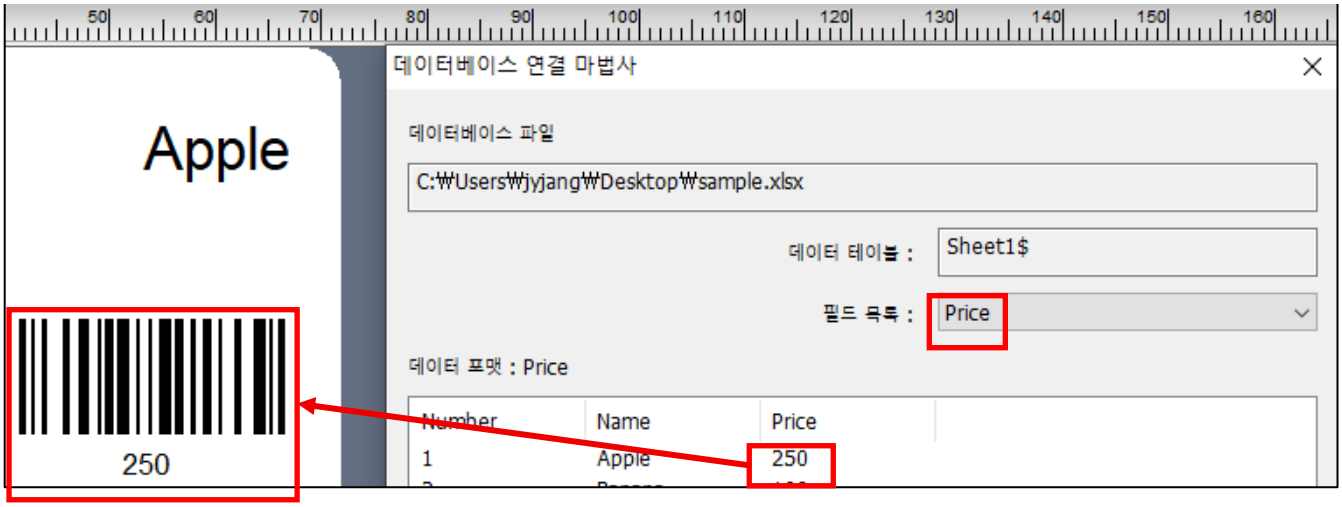
<DB 연결하기>가 선행되어야 객체 속성의 체크박스가 활성화됩니다.

2) 필드목록에서 사용할 필드를 선택합니다.



3) 객체가 DB 와 연결되면 필드 목록 첫 번째 값이 입력됩니다.





5-6 JSON 파일 저장

• <파일> - <내보내기> - <JSON 파일 저장> 메뉴를 선택하면 JSON 파일을 저장할 수 있습니다.

5-7 <보기> 메뉴

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/축소합니다.

5) 너비에 맞춤
   - 화면의 너비에 맞게 확대/축소합니다.

개정 이력

Ver.	날짜	설명
1.00	2025-12-11	신규제작