

Roland Medal Editor

Guide d'Installation & d'Utilisation

Ce manuel est le guide d'utilisation du logiciel "Medal Editor". Veuillez vous y reporter pour installer le logiciel ou créer des données qui seront utilisées par la machine.

Éléments dont la copie est interdite

La reproduction illégale d'un produit soumis à des droits pour tout usage autre personnel est une violation de ces droits. Roland DG Corp. ne peut être tenu responsable d'aucune violation de droits appartenant à des tiers par le biais d'articles fabriqués grâce à l'usage de ce produit.

Table des Matières

Table des Matières	1
Prise en Main	2
Qu'est-ce que Medal Editor?	2
Affichage de l'aide en ligne	2
Chapitre 1 Installation et configuration	3
1-1 Système requis	4
Système requis pour installer le logiciel	4
Système requis pour la connexion USB	4
1-2 Présentation du logiciel	5
1-3 Installation du logiciel	6
1-4 Installation des pilotes	8
Windows XP	8
Windows 98/Me/2000	10
Que faire si l'installation est impossible	12
1-5 Désinstallation des pilotes	14
Windows XP/2000	14
Windows 98/Me	16
1-6 Configuration de Medal Editor	17
Chapitre 2 Gravure	19
2-1 Préparation des images	20
Image pouvant être traitées	20
2-2 Noms et fonctions	21
2-3 Création des données de gravure	22
Charger les données d'image	22
Spécifier le format du matériau	23
Spécifier le format à traiter	23
Créer un bas-relief à partir d'une image 2D (Objet)	24
Créer un bas-relief à partir d'une image 2D (Visage)	29
Ajouter du texte	31
Ajouter un cadre	32
Spécifier les conditions de gravure	33
2-4 Sauvegarde des fichiers	34
Sauvegarder l'écran d'édition	34
Sauvegarder l'écran de gestion des fichiers (File Management)	34
2-5 Prévisualisation du résultat	35
2-6 Gravure	37
Commencer la gravure d'un matériau	37
Annuler le processus de gravure	38

Windows® et Windows NT® sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft® Corporation aux USA et dans les autres pays.

Pentium est une marque déposée d'Intel Corporation aux USA.

Les autres noms de sociétés et de produits sont des marques déposées ou des marques commerciales appartenant à leur propriétaire respectif.

Prise en main

Qu'est-ce que Medal Editor ?

Medal Editor est un logiciel servant à créer des bas-reliefs à partir d'images 2D comme des photographies et des illustrations. Vous pouvez graver les bas-reliefs sur le matériau grâce à la RX50. Vous pouvez aussi y ajouter des cadres et du texte.

De plus, vous pouvez simuler les opérations de traitement grâce au logiciel fourni "Virtual MODELA". Vous pouvez prévisualiser les résultats d'un traitement et vérifiez le temps requis pour celui-ci. Ceci vous permet de gagner du temps et d'économiser du matériau.

Afficher l'aide en ligne

Pour des explications sur le fonctionnement des logiciels et des pilotes fournis, veuillez vous reporter à l'aide en ligne.

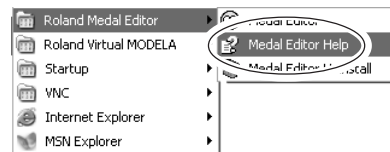
Utiliser le menu [Aide]

Depuis le menu [Aide], cliquez sur [Contenu].



Utiliser le menu [Démarrer]

Depuis le menu [Démarrer], choisissez [Tous les programmes (ou Programmes)], puis [Roland Medal Editor] et [Medal Editor Help].



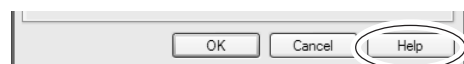
Utiliser le bouton [?]

Si vous cliquez sur le bouton [?] situé en haut et à droite de la fenêtre, le curseur de la souris se changera en "Ⓜ?". Cliquez alors sur un terme pour en faire apparaître l'explication.



Utiliser le bouton [Aide]

En cliquant sur le bouton [Aide], vous pouvez faire apparaître des explications relatives à la fenêtre ou au programme ouvert.



Chapitre 1

Installation et configuration

Ce chapitre décrit les procédures d'installation et de configuration du logiciel fourni et des pilotes spécifiques qui l'accompagnent.

1-1 Système requis

Système requis pour l'installation du logiciel

Système d'exploitation	Windows 98/Me/2000/XP
Ordinateur	Ordinateur fonctionnant sous Windows (processeur Pentium ou mieux recommandé)
Lecteur	Lecteur de CD-ROM
Moniteur	Moniteur compatible Windows pouvant afficher 256 couleurs ou plus (Full colors recommandé)
Mémoire (RAM)	256 Mo ou plus recommandé
Espace libre sur le disque dur requis pour l'installation	5 Mo
Interface	Port USB

Système requis pour la connexion USB

OS	Windows 98/Me/2000/XP (Windows 95 et Windows NT4.0 ne conviennent pas)
Ordinateur	1) Ordinateurs préinstallés avec Windows 98/Me/2000/XP au moment de l'achat (ce qui inclut des ordinateurs mis à jour avec Windows Me/2000/XP.) 2) Ordinateurs sur lesquels le fonctionnement USB est confirmé par le fabricant

- La possibilité d'établir une connexion USB dépend des caractéristiques de l'ordinateur. Pour savoir si votre ordinateur peut gérer correctement les opérations USB, vérifiez auprès de son fabricant.
- Utilisez un câble USB blindé d'une longueur de 3 mètres au plus. Ne pas utiliser de hub USB ou autre.

1-2 Présentation du logiciel fourni

Les logiciels inclus sur le CD-ROM sont les suivants.

Medal Editor	Medal Editor est un logiciel de création de bas-reliefs à partir d'images 2D comme des photographies et des illustrations. Vous pouvez aussi ajouter des cadres et du texte.
Virtual MODELA	Virtual MODELA est un programme de simulation des opérations de traitement. Vous pouvez prévisualiser les résultats d'un traitement et vérifiez le temps requis pour celui-ci. Ceci vous permet de gagner du temps et d'économiser du matériau.
Pilote Windows	Un pilote USB et des pilotes pour Windows, requis pour la transmission des données depuis l'ordinateur vers la machine, sont disponibles.



Point

Pour des explications sur le fonctionnement des logiciels fournis, veuillez vous reporter à leur aide en ligne respective.

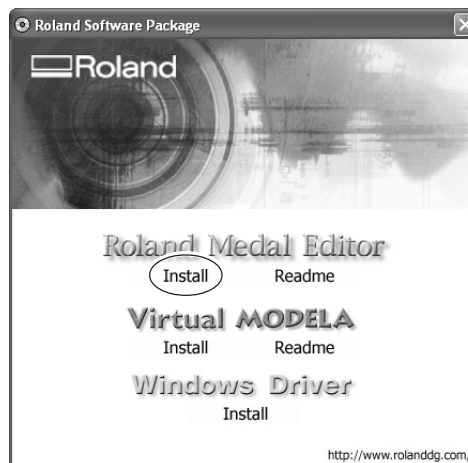
 Voir "Afficher l'aide en ligne"

1-3 Installation du logiciel

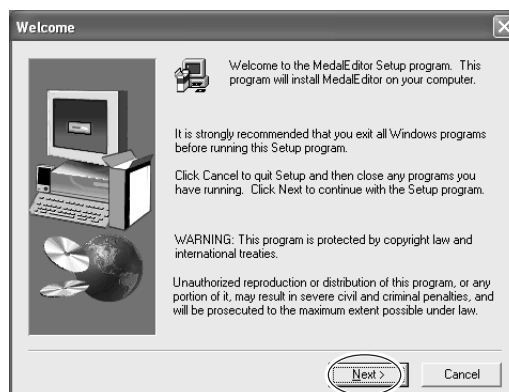
1 Allumez l'ordinateur et démarrez Windows.
Si vous démarrez sous Windows XP/2000, identifiez-vous sous un compte "Administrateurs".

2 Insérez le CD-ROM fourni dans le lecteur de CD-ROM.
Le menu d'installation apparaît automatiquement.

3 Installer Medal Editor
Cliquez sur [Medal Editor Install].
Le programme d'installation démarre.



4 Suivez les messages pour poursuivre et terminer l'installation du logiciel.

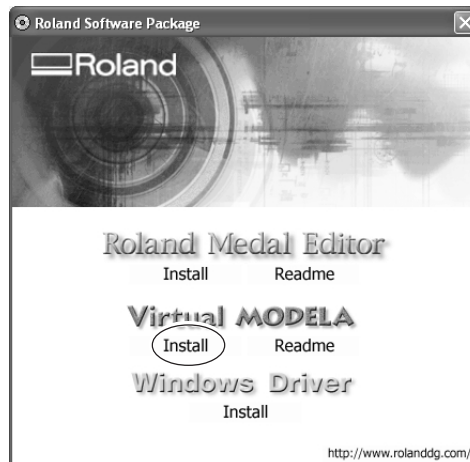


- 5** Cliquez sur [OK].
Le menu d'installation apparaît.



- 6** Poursuivez en installant Virtual MODELA.
Cliquez sur [Virtual MODELA Install].
Le menu d'installation apparaît.

- 7** Suivez les messages pour continuer et terminer l'installation du logiciel.



1-4 Installation des pilotes

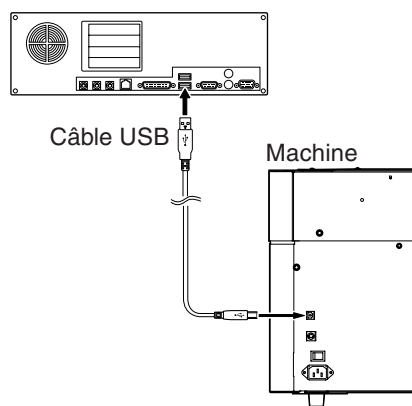
Windows XP

! Notice

La machine et l'ordinateur ne doivent pas être connectés, tant que la procédure d'installation n'est pas terminée. Le non respect des instructions peut rendre l'installation impossible.

☞ Voir "Que faire si l'installation est impossible?" dans ce chapitre.

- 1** Avant de commencer l'installation et la configuration, assurez-vous que le câble USB n'est pas connecté.
- 2** Identifiez-vous dans Windows sous un compte "Administrateur".
- 3** Insérez le CD-ROM fourni dans le lecteur de CD-ROM.
Le menu d'installation apparaît automatiquement.
- 4** Allumez la machine.
- 5** Reliez votre ordinateur à la machine à l'aide du câble USB.
Le dialogue [Assistant nouveau matériel] apparaît.

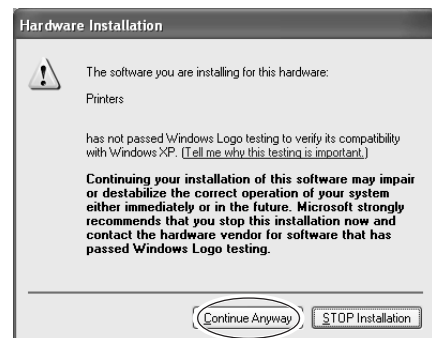


- 6 Choisissez [Installer le logiciel automatiquement (Recommandé)] puis cliquez sur [Suivant].

L'installation du pilote USB démarre automatiquement.



- 7 Lorsque cette fenêtre apparaît, cliquez sur [Continuer quand même].



- 8 Cliquez sur [Terminer]
Ceci termine l'installation.



Windows 98/Me/2000

! Notice

La machine et l'ordinateur ne doivent pas être connectés, tant que la procédure d'installation n'est pas terminée. Le non respect des instructions peut rendre l'installation impossible.

☞ Voir "Que faire si l'installation est impossible?" dans ce chapitre.

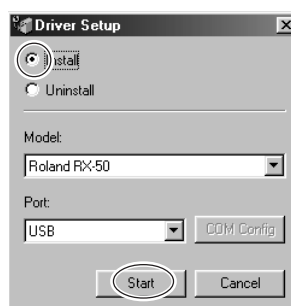
1 Avant de commencer l'installation et la configuration, assurez-vous que le câble USB n'est pas connecté.


2 Identifiez-vous dans Windows 2000 sous un compte "Administrateur".

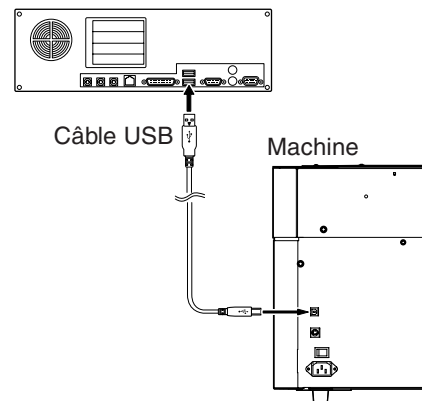
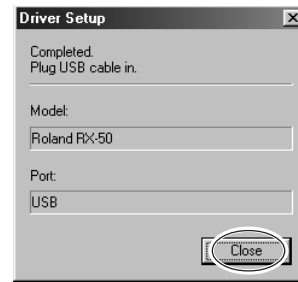
3 Insérez le CD-ROM fourni dans le lecteur de CD-ROM.
Le menu d'installation apparaît automatiquement.

4 Cliquez sur [Installer pilote Windows].
L'écran représenté à droite apparaît.

5 Sélectionnez [Installer]. Dans la case [Port], choisissez [USB], puis cliquez sur [Start] (Démarrer).
L'installation du pilote commence.



- 6 Lorsque toute l'installation est terminée, l'écran représenté à droite apparaît. Cliquez sur [Close] (Fermer).
- 7 Lorsque le menu d'installation éapparaît, cliquez sur .
- 8 Retirez le CD-ROM du lecteur.
- 9 Allumez la machine.
- 10 Reliez votre ordinateur à la machine à l'aide du câble USB.



Que faire si l'installation est impossible ?

Windows XP/2000

1 Si le dialogue [Assistant nouveau matériel] apparaît, cliquez sur [Terminer] pour le refermer.

2 Windows XP

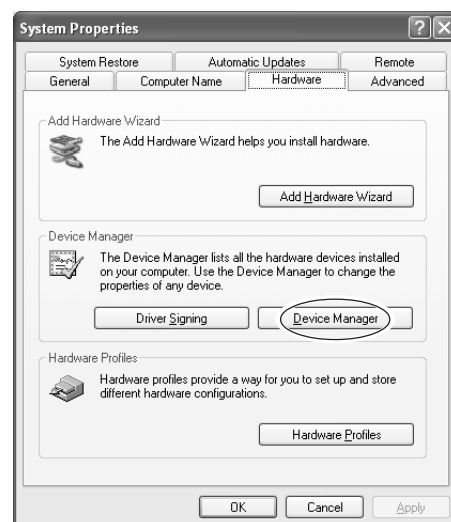
Cliquez sur le menu [Démarrer] puis faites un clic droit sur [Mon ordinateur]. Cliquez sur [Propriétés].

Windows 2000

Faites un clic droit sur [Mon ordinateur] situé sur le bureau puis cliquez sur [Propriétés].

3 Cliquez sur l'onglet [Matériel] puis sur [Gestionnaire de Périphériques].

La page [Gestionnaire de Périphériques] apparaît.

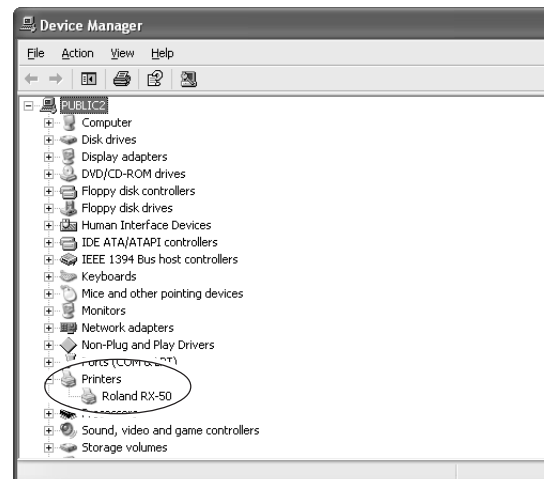


4 Dans le menu [Afficher], cliquez sur [Afficher périphériques cachés].

5 Dans la liste, faites un double-clic sur [Imprimantes] ou [Autres périphériques].

Lorsque votre machine ou [Périphérique inconnu] apparaît sous l'article sélectionné, cliquez dessus pour la sélectionner.

6 Allez dans le menu [Action] et cliquez sur [Désinstaller].



- 7 La fenêtre représentée à droite apparaît. Cliquez sur OK.
- 8 Fermez la page [Gestionnaire de Périphériques] puis cliquez sur OK.
- 9 Débranchez le câble USB de votre ordinateur.
- 10 Désinstaller le pilote.
Suivez la procédure décrite dans “1-5 Désinstallation des pilotes”, étape 3 et suivantes pour désinstaller le pilote.
- 11 Suivez la procédure décrite dans “1-4 Installation des pilotes” pour recommencer l’installation depuis le début.



■ Windows 98/Me

- 1 Débranchez les câbles USB de votre ordinateur.
- 2 Faites apparaître le menu d’installation du CD-ROM.
- 3 Désinstaller le pilote.
Suivez la procédure décrite dans “1-5 Désinstallation des pilotes”, étape 3 et suivantes pour désinstaller le pilote.
- 4 Suivez la procédure décrite dans “1-4 Installation des pilotes” pour recommencer l’installation depuis le début.

1-5 Désinstallation des pilotes

Windows XP/2000

Pour désinstaller les pilotes, effectuez les étapes suivantes :

1 Avant de commencer la désinstallation d'un pilote, débranchez les câbles USB de votre ordinateur.

2 Identifiez-vous dans Windows sous un compte "Administrateur".

3 Windows XP

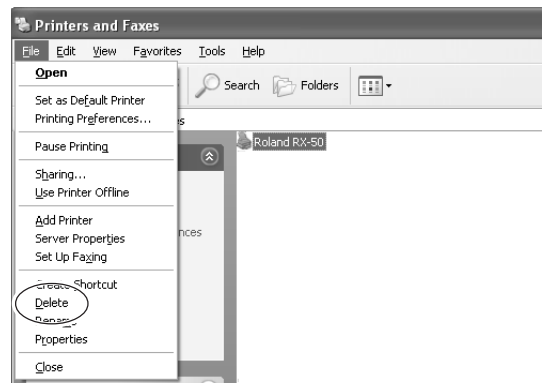
Depuis le menu [Démarrer], cliquez sur [Panneau de Contrôle]. Cliquez sur [Imprimantes et autres périphériques] puis sur [Imprimantes et Télécopieurs].

Windows 2000

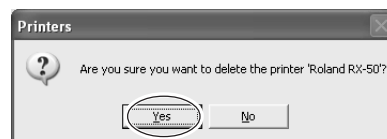
Depuis le menu [Démarrer], cliquez sur [Paramètres] puis sur [Imprimantes].

4 Si votre machine apparaît, cliquez sur son icône.

Depuis le menu [Fichier], choisissez [Effacer].

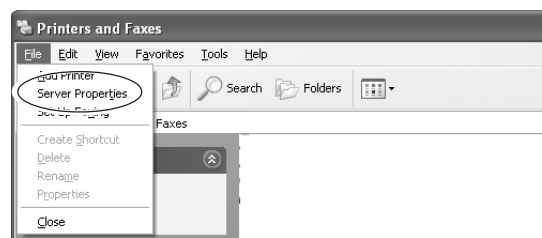


5 Lorsque le dialogue vous invitait à confirmer la suppression apparaît, cliquez sur [Oui].

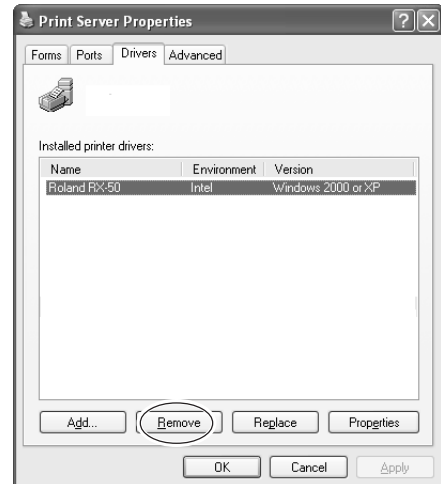


6 Depuis le menu [Fichier], cliquez sur [Propriétés du serveur].

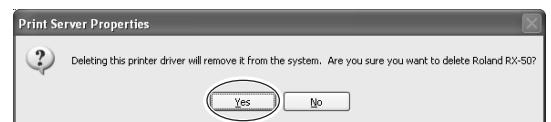
Le dialogue suivant apparaît.



- 7** Cliquez sur l'onglet [Pilotes].
Si votre machine apparaît, choisissez son nom dans la liste puis cliquez sur [Supprimer].

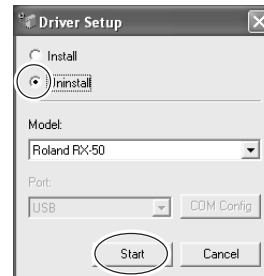


- 8** Lorsque le dialogue vous invitait à confirmer la suppression apparaît, cliquez sur [Oui].

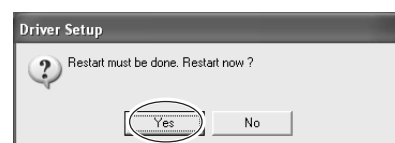


- 9** Insérez le CD-ROM fourni dans le lecteur de CD-ROM.
Le menu d'installation apparaît automatiquement.

- 10** Cliquez sur [Installer pilote Windows].
La page suivante (à droite) apparaît.



- 11** Sélectionnez [Désinstaller] puis cliquez sur [Démarrer].
Lorsque le pilote est supprimé, le dialogue suivant apparaît.



- 12** Cliquez sur [Oui] pour redémarrer l'ordinateur.

Windows 98/Me

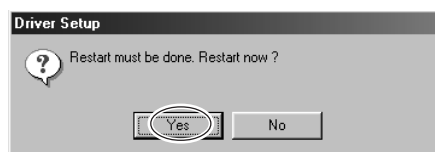
1 Avant de commencer la désinstallation d'un pilote, débranchez les câbles USB de votre ordinateur.

2 Insérez le CD-ROM fourni dans le lecteur de CD-ROM.
Le menu d'installation apparaît automatiquement.

3 Cliquez sur [Installer pilote Windows].
L'écran représenté à droite apparaît.

4 Sélectionnez [Désinstaller] puis cliquez sur [Démarrer].
Lorsque le pilote est supprimé, le dialogue suivant apparaît.

5 Cliquez sur [Oui] pour redémarrer l'ordinateur.



1-6 Configuration de Medal Editor

Suivez la procédure ci-dessous pour configurer la machine par défaut pour Medal Editor.

1 Démarrage de Medal Editor

Sous Windows XP

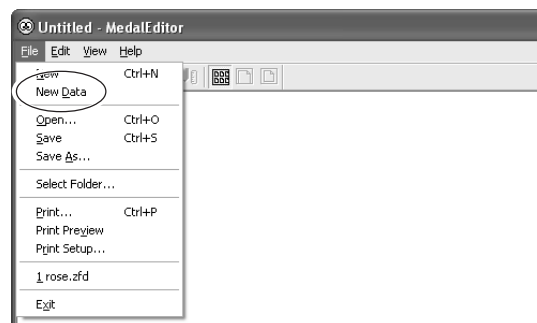
Dans le menu [Démarrer], choisissez [Tous les Programmes], puis [Roland Medal Editor], puis [Medal Editor].

Sous Windows 98/Me/2000

Dans le menu [Démarrer], choisissez [Programmes], puis [Roland Medal Editor], puis [Medal Editor].

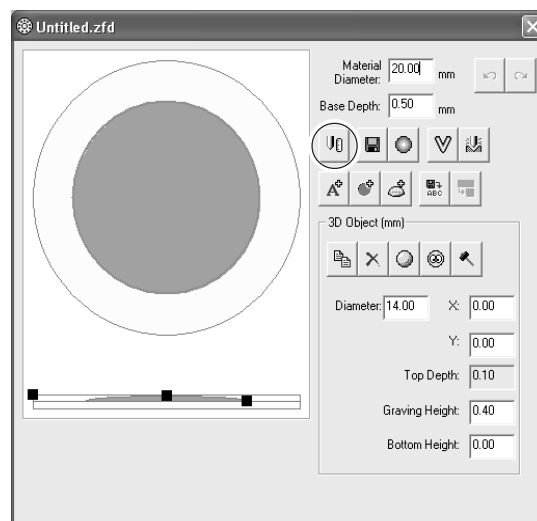
2 Dans le menu [File] (Fichier), cliquez sur [New Data] (Nouvelles données).

L'écran d'Édition apparaît.



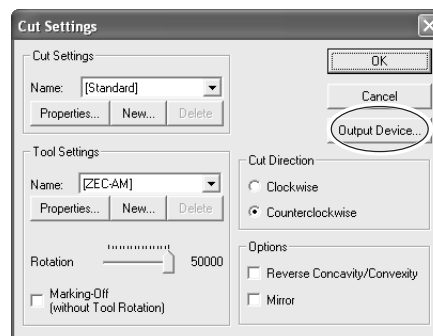
3 Cliquez sur le bouton [Cut Settings] (Réglages d'usinage).

Le dialogue [Cut Settings] apparaît.

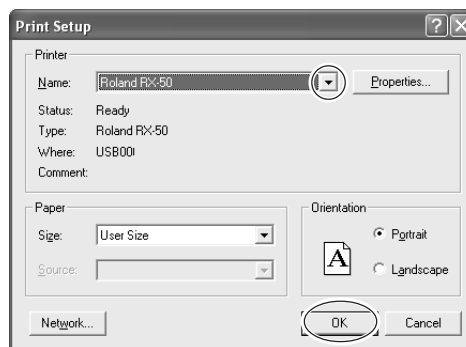


4 Cliquez sur [Output Device] (Périphérique de sortie).

Le dialogue [Print Setup] (Configuration de l'Impression) apparaît.



- 5 Cliquez sur [Nom d'Imprimante] et sélectionnez le nom de la machine, puis cliquez sur [OK].
- 6 Le dialogue [Cut Settings] réapparaît. Cliquez sur [OK] pour refermer le dialogue [Cut Settings] .



Chapitre 2 Gravure

Ce chapitre décrit la procédure de gravure, allant de la création des données du modèle jusqu'à la réalisation de la gravure.

2-1 Préparer les images

Images pouvant être traitées

Préparer les images (photographies et illustrations) à traiter.
Nous vous recommandons d'utiliser des images qui respectent les critères suivants.

Portrait

- Pas d'ombre sur le visage.
(Le mieux est un visage éclairé par l'avant sans ombre autour du nez et des yeux).
- Vue de face
- Gros-plan du visage si utilisation unique du visage
(L'utilisation d'un visage à partir d'une photographie en pied peut produire un traitement imprécis en raison de la faible résolution).
- Arrière-plan de couleur uniforme.

Objets autres que les portraits

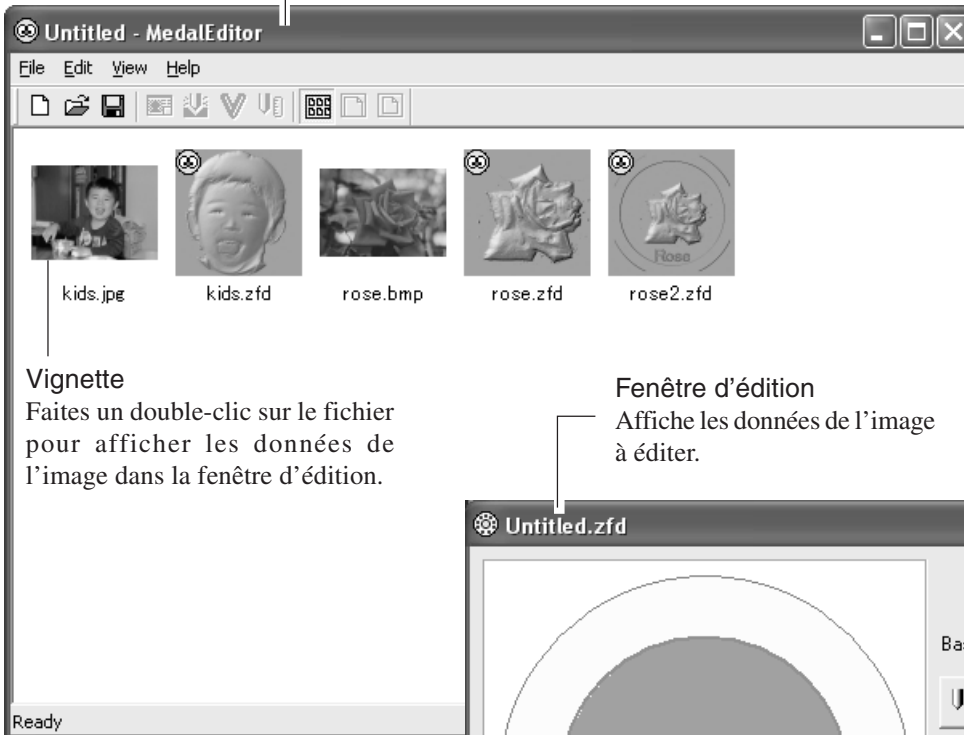
- Division nette des couleurs (Illustrations ou logos avec peu de dégradés de couleurs).
- Arrière-plan de couleur uniforme.

Format des fichiers

- Fichier BMP
- Fichier JPEG

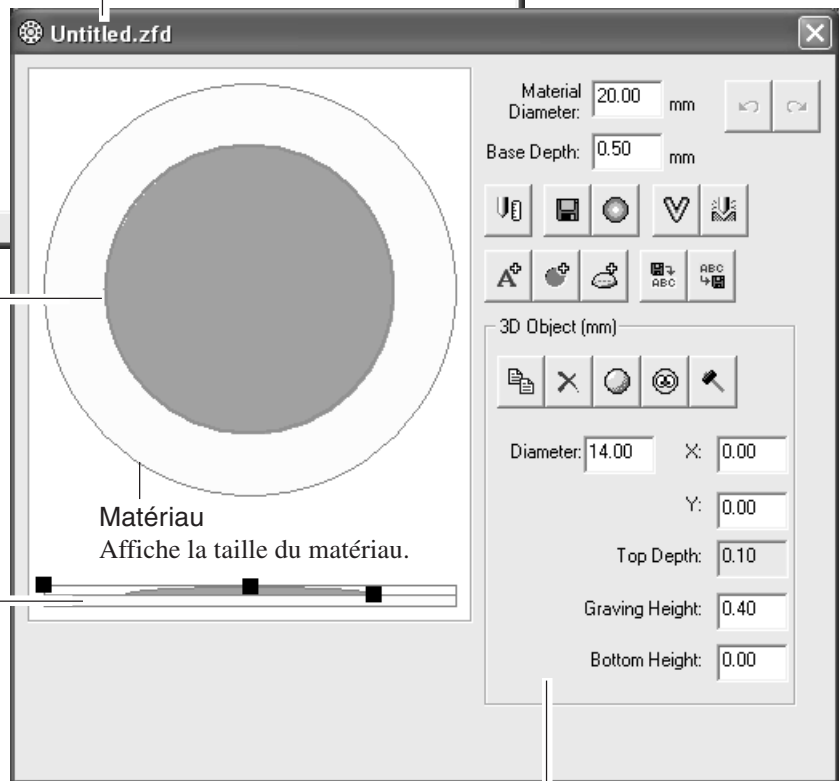
2-2 Noms et fonctions

Fenêtre de gestion des fichiers
Affiche la liste abrégée des données "Medal" et des images éditées. Vous pouvez pré-visualiser plusieurs données dans cette fenêtre.



Vignette
Faites un double-clic sur le fichier pour afficher les données de l'image dans la fenêtre d'édition.

Fenêtre d'édition
Affiche les données de l'image à éditer.



Disposition (vue du dessus)
Affiche la disposition du bas-relief, du texte et des cadres.

Matériau
Affiche la taille du matériau.

Disposition (vue latérale)
Affiche le schéma conceptuel de la hauteur/épaisseur.

Réglages des objets
Affiche les propriétés des éléments sélectionnés dans la fenêtre d'édition (Objet 3D, Objet Texte ou Objet Cadre), incluant les boutons de réglages ou d'opération.

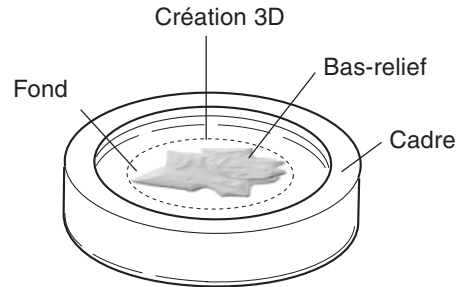
Si vous cliquez sur le bas-relief : l'Objet 3D apparaît.
Si vous cliquez sur le texte : l'Objet Texte apparaît.
Si vous cliquez sur le cadre : l'Objet Cadre apparaît.

Si vous sélectionnez un matériau ou une autre partie, les propriétés n'apparaissent pas.

2-3 Création des données de gravure

Charger les données d'image

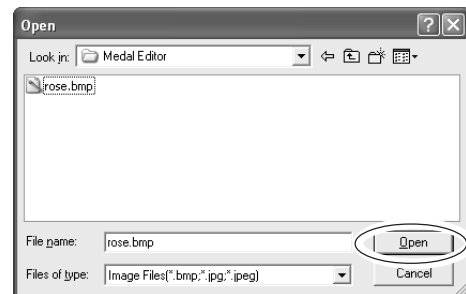
À titre d'exemple, nous utiliserons les données d'image suivantes pour créer des données à graver.



- 1** Dans le menu [File] (Fichier) cliquez sur [Open] (Ouvrir).
Le dialogue [Ouvrir] apparaît.



- 2** Sélectionnez le fichier de l'image que vous souhaitez utiliser et cliquez sur [Ouvrir].
L'image sélectionnée est chargée et s'affiche dans la fenêtre d'édition.

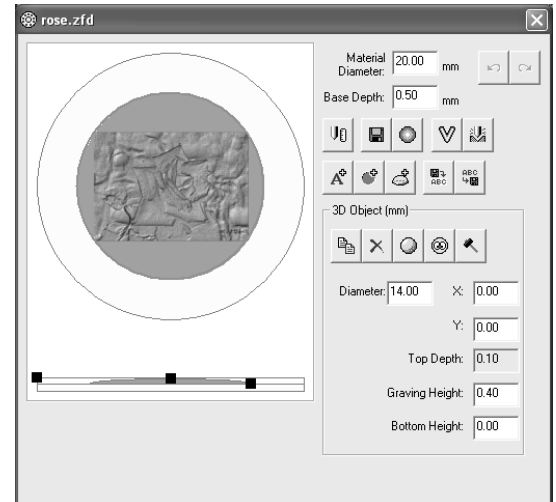
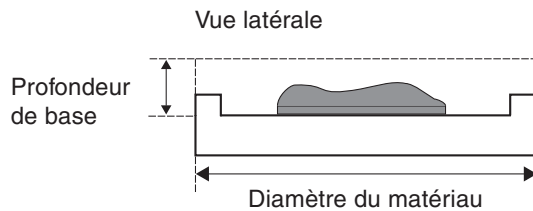


Spécifier le format du matériau

Inscrire les dimensions du matériau fixé dans l'étau.

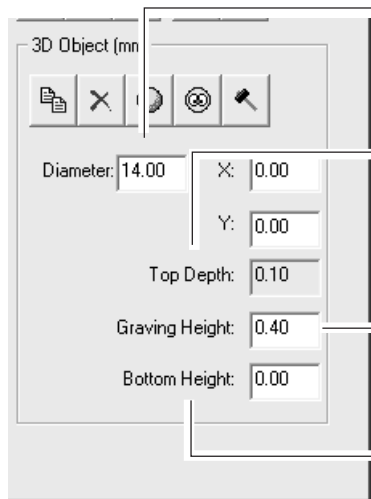
Dans le champ [Material Diameter], inscrivez le diamètre du matériau.

Dans le champ [Base Depth] (Profondeur de base), inscrivez la profondeur de traitement souhaitée.



Spécifier le format à traiter

Inscrire les dimensions de la gravure.



Diamètre

Affiche le diamètre du bas-relief entouré par le cercle.

Épaisseur du dessus

Affiche la profondeur depuis la surface supérieure du matériau jusqu'au niveau maximal de traitement du bas-relief.

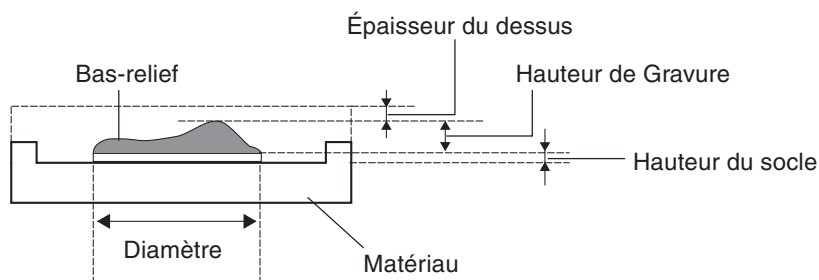
Hauteur de Gravure

Affiche la hauteur de gravure du bas-relief.

Hauteur du socle

Affiche la hauteur de surélévation du fond du bas-relief.

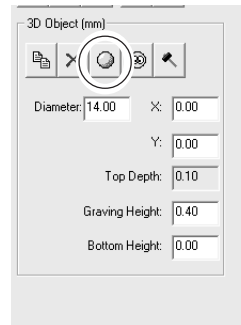
Lorsque vous commencez le traitement par le niveau le plus bas, inscrivez la valeur "0".



Créer un bas-relief à partir d'une image 2D (Objet)

Créez le bas-relief en utilisant [Create 3D (Object)].

Cliquez sur le bouton [Create 3D (Object)].
La fenêtre de la zone de travail (Work Area) s'affiche.



Délimiter une zone de travail

Spécifiez la zone de l'image d'origine à utiliser pour créer le bas-relief.



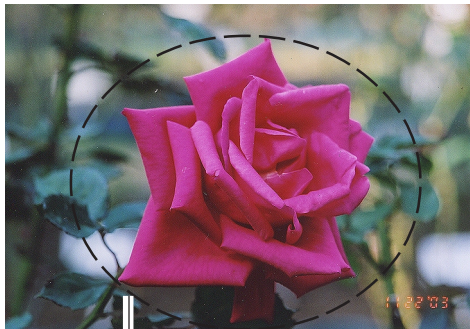
1 Faites glisser la souris dans la fenêtre pour délimiter la zone de travail.

2 Cliquez sur [Next] (Suivant).
La fenêtre [3D Creation Area] (Zone de création 3D) apparaît.

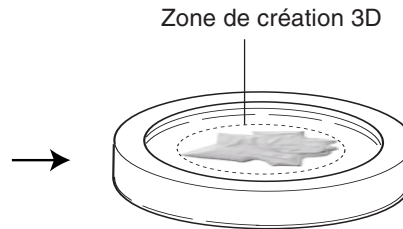


Délimiter la zone de création du bas-relief

Spécifiez la zone à utiliser pour la création du bas-relief.

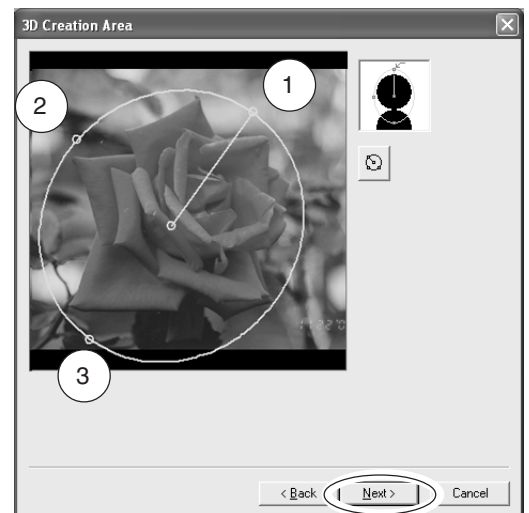


Zone de création 3D



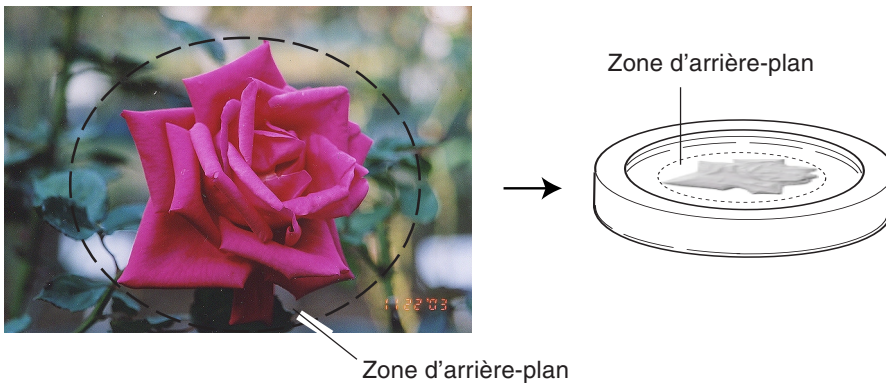
1 Cliquez sur les points 1, 2, 3 affichés dans l'illustration ci-contre.


2 Cliquez sur [Next] (Suivant).
La fenêtre [Background Area] (Zone d'Arrière-plan) apparaît.

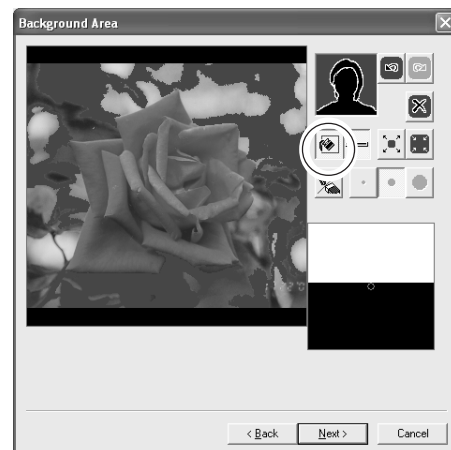


Délimiter une zone d'arrière-plan

Spécifiez la zone précise à utiliser pour la création du bas-relief. La zone définie comme arrière-plan n'est pas utilisée.




- 1 Cliquez sur le bouton  puis sur la partie de l'image choisie comme zone d'arrière-plan. La partie où vous avez cliqué se remplit et le dialogue [Filled Area] (Zone remplie) apparaît.

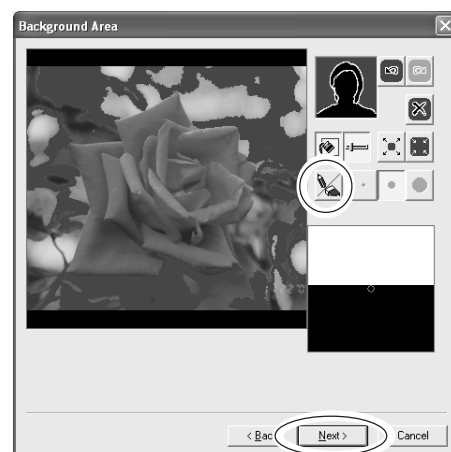


- 2 Utilisez le curseur ou les boutons [Wide]/[Narrow] (Large/Étroit) pour ajuster la taille de la zone remplie qui correspond à l'arrière-plan. La zone remplie apparaît à l'écran.



- 3 Utilisez l'outil [Crayon] pour remplir des zones avec précision. Cliquez sur  puis déplacez le curseur sur la zone correspondant à votre arrière-plan.

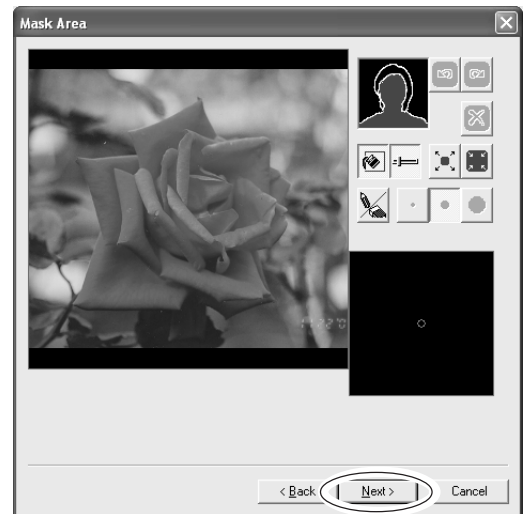
- 4 Cliquez sur [Next] (Suivant). La fenêtre [Mask Area] (Zone de masque) apparaît.



Délimiter une zone de masque

Lorsque vous convertissez une image en 3D, spécifiez si la zone noire doit être agrandie ou diminuée. En spécifiant une zone de masque, les zones noires sont atténuées.

Il est inutile de les spécifier ici.
Cliquez sur [Next] (Suivant).
La fenêtre de création 3D apparaît.

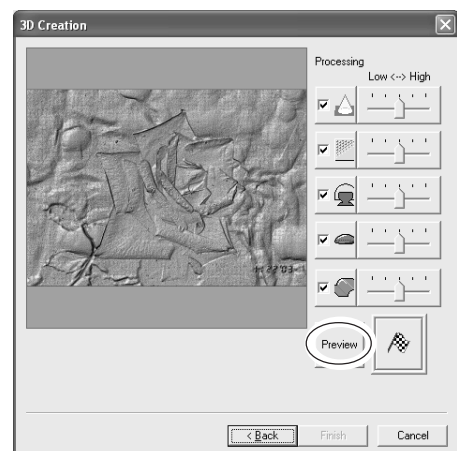


Convertir une image 2D en bas-relief

Suivez la procédure ci-dessous pour convertir une image 2D éditée en bas-relief.

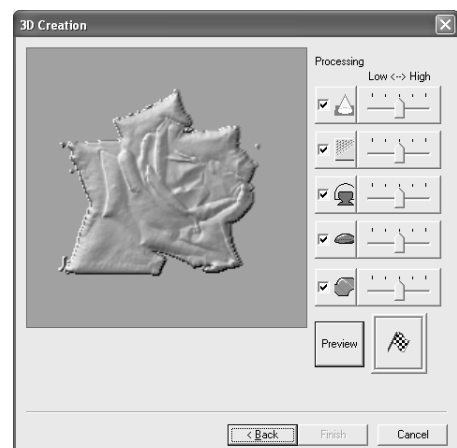
- 1 Cliquez sur le bouton [Preview] (Prévisualisation).

La simulation du bas-relief apparaît à l'écran

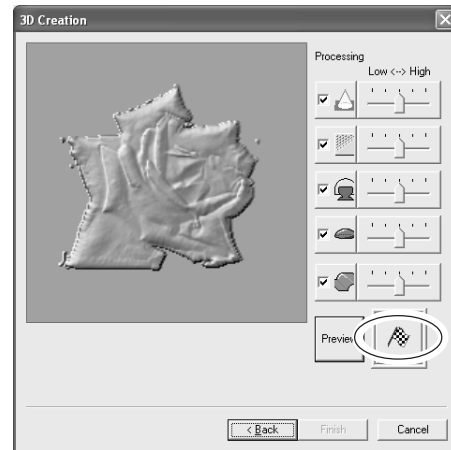


- 2 Vérifiez cette simulation 3D. Déplacez les barres coulissantes vers la gauche/droite pour ajuster chaque paramètre du traitement.

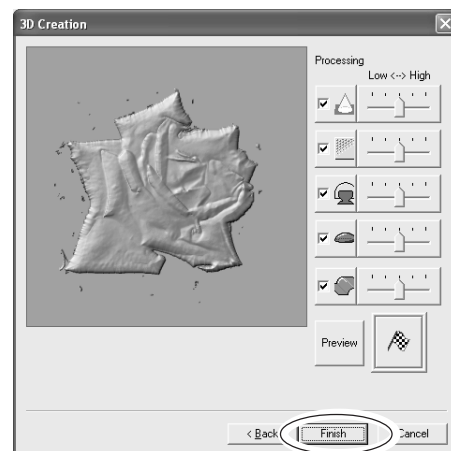
Pour pré-visualiser l'image ajustée, cliquez sur le bouton [Preview] (Prévisualisation).



- 3** Cliquez sur le bouton [Execute] (Exécuter).
Le traitement des données débute et le bas-relief créé apparaît.



- 4** Cliquez sur [Finish] (Terminer).
La fenêtre d'édition apparaît.



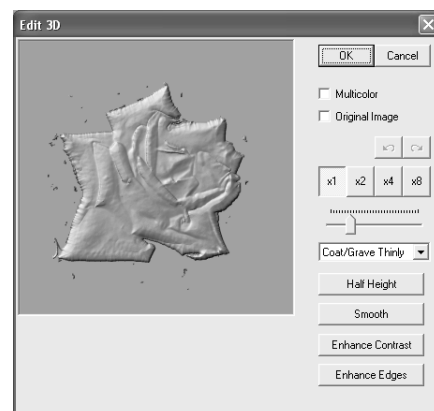
Point

Ajuster le bas-relief

Si vous souhaitez ajuster le bas-relief, cliquez sur le bouton indiqué dans l'illustration.

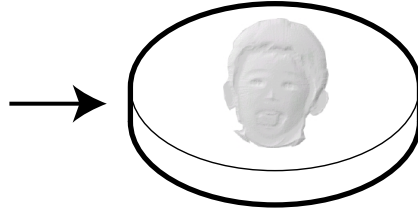
Le dialogue [Edit 3D] apparaît.

Utilisez les boutons de configuration ou la brosse pour ajuster le bas-relief en détail.



Créer un bas-relief à partir d'une image 2D (Visage)

Lorsque vous créez une image d'un visage en 3D, vous pouvez préciser l'emplacement du nez et des yeux ainsi que le contour du visage.



Point

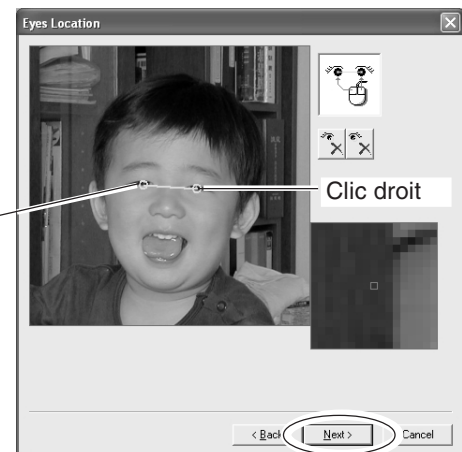
Pour de plus amples informations sur la création d'un bas-relief à partir d'une image 2D (visage), reportez-vous à l'aide en ligne.

Charger les données d'image du visage
Suivez la procédure "Créer un bas-relief à partir d'une image 2D (Objet)" puis délimitez une zone de travail et une zone de création 3D.

Spécifier la position des yeux

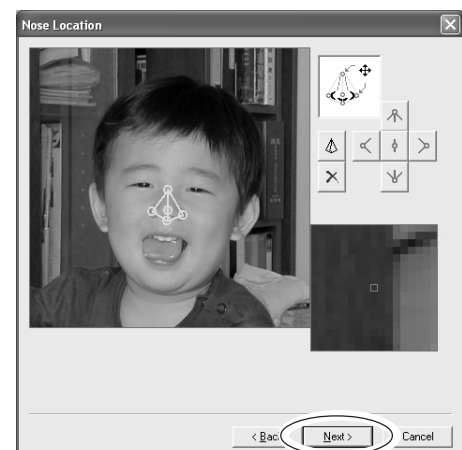
- 1** Spécifiez la position des yeux.
Placez le curseur sur l'œil droit et faites un clic gauche sur celui-ci.
Placez le curseur sur l'œil gauche et faites un clic droit sur celui-ci.
- 2** Cliquez sur [Next] (Suivant).
La fenêtre [Nose Location] (Position du nez) apparaît.

Clic gauche



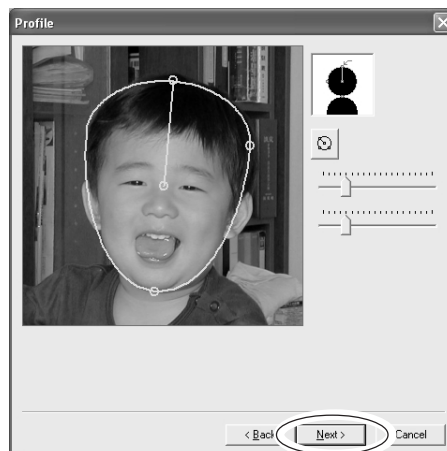
Spécifier la position du nez

- 1** La position du nez est détectée automatiquement.
Déplacez les repères [○] dans la fenêtre pour ajuster la position et la taille.
- 2** Cliquez sur [Next] (Suivant).
La fenêtre [Outline] (Contour) apparaît.



Délimiter le contour d'un visage

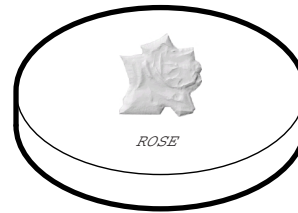
- 1** Le contour du visage est détecté automatiquement.
Déplacez les repères [○] et les curseurs vers la gauche ou la droite dans la fenêtre pour ajuster la position et la taille.
- 2** Cliquez sur [Next] (Suivant).
La fenêtre [Background] (Arrière-plan) apparaît.



Suivez la procédure “Créer un bas-relief à partir d’une image 2D (Objet)” puis délimitez une zone d’arrière-plan et une zone de masque pour créer le bas-relief.

Ajouter du texte

Suivez la procédure ci-dessous pour ajouter du texte au bas-relief.



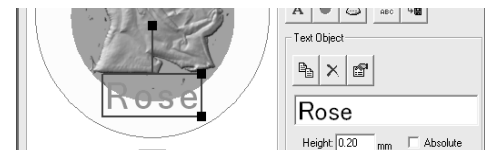
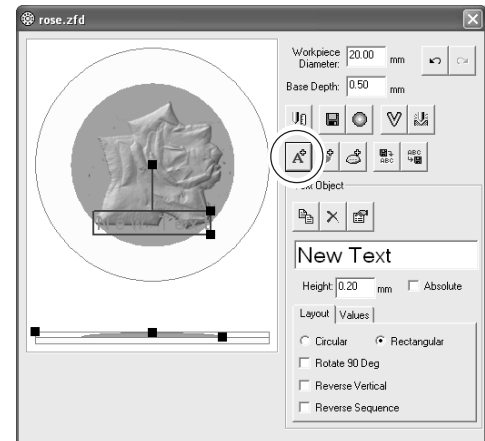
- 1 Cliquez sur le bouton [Add Text] (Ajouter Texte).

Le dialogue [Add Text] apparaît.

- 2 Dans le champ [New Text] (Nouveau Texte), tapez le texte que vous souhaitez ajouter.

Dans cette procédure, le mot "Rose" est utilisé à titre d'exemple.

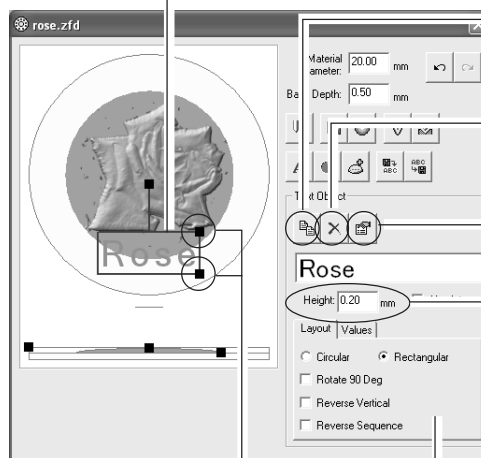
Le texte que vous avez écrit apparaît à l'écran.



Changer les réglages d'alignement et de police du texte

Pour changer la position du texte

Déplacez ou faites pivoter le texte en le faisant glisser vers le haut ou le bas, vers la gauche ou la droite.



Pour dupliquer du texte

Vous pouvez dupliquer du texte.

Pour supprimer du texte

Vous pouvez supprimer du texte.

Pour changer les réglages de police

Le dialogue [Text Settings] apparaît. Vous pouvez changer le style et la taille de la police.

Pour changer la hauteur du texte

Inscrivez une valeur pour spécifier la hauteur du texte.

Pour changer la taille de la police

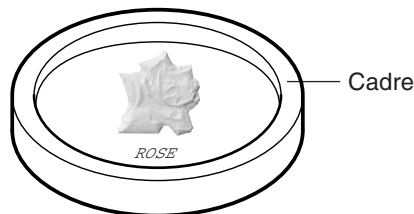
Déplacez les poignées [■] dans la fenêtre pour ajuster la taille du texte.

Pour changer la présentation

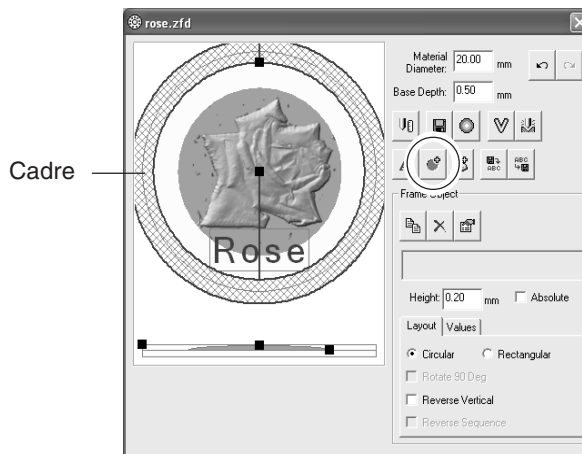
Vous pouvez changer la présentation du texte.

Ajouter un cadre

Suivez la procédure ci-dessous pour ajouter un cadre autour d'une image.



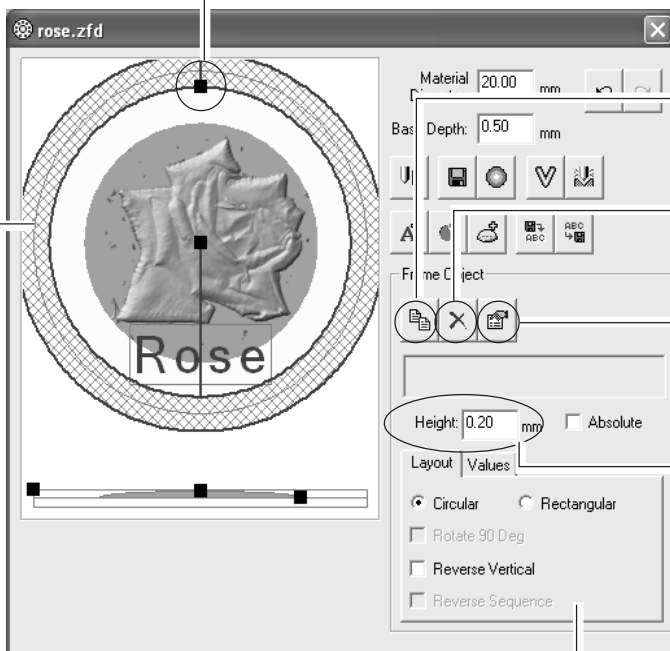
Cliquez sur le bouton [Add Frame] (Ajouter cadre).
Le nouveau cadre apparaît à l'écran.



Changer la forme et l'alignement

Pour changer la largeur du cadre

Déplacez les poignées [■] dans la fenêtre pour ajuster la largeur du cadre.



Pour dupliquer un cadre
Vous pouvez dupliquer un cadre.

Pour supprimer un cadre
Vous pouvez supprimer un cadre.

Pour changer la forme d'un cadre
Le dialogue [Properties] apparaît. Vous pouvez y changer la forme du cadre.

Pour changer la hauteur du cadre
Inscrivez une valeur pour spécifier la hauteur du cadre.

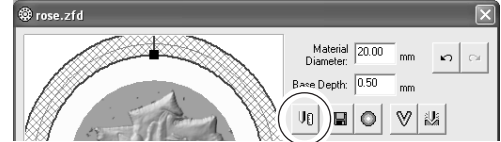
Pour changer la position du cadre
Déplacez ou faites pivoter le cadre en le faisant glisser vers le haut ou le bas, vers la gauche ou la droite.

Pour changer la présentation
Vous pouvez changer la présentation du cadre.

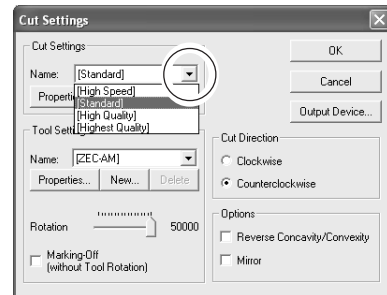
Spécifier les conditions de traitement

Pour spécifier les conditions du traitement.

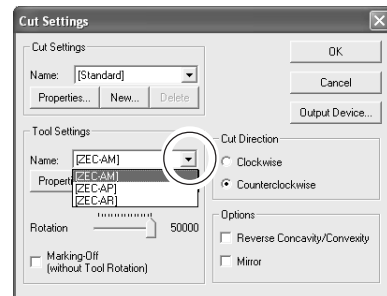
- 1 Cliquez sur le bouton [Cut Settings] (Réglages d'usinage).
Le dialogue [Cut Settings] apparaît.



- 2 Cliquez sur [▼] et sélectionnez les réglages de gravure.



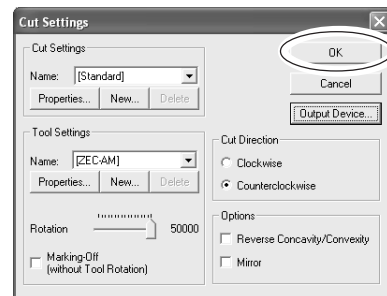
- 3 Cliquez sur [▼] et sélectionnez l'outil installé dans la machine.



- 4 Réglez la rotation ici [50000].
Lorsque vous travaillez sur un matériau fin, ralentissez la vitesse de rotation.

- 5 Cliquez sur [OK] pour refermer le dialogue [Cut Settings]

La fenêtre d'édition apparaît.

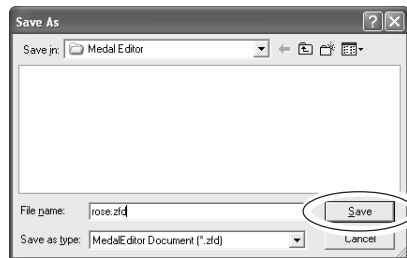
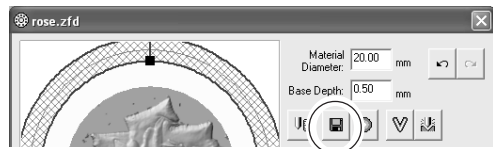


2-4 Sauvegarde des fichiers

Sauvegarder la fenêtre d'édition

Sauvegarder les données du bas-relief

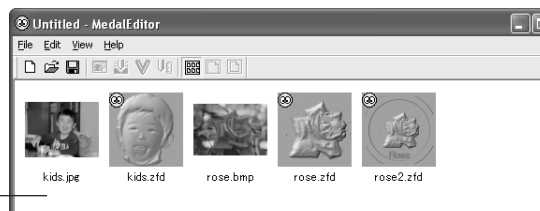
- 1 Cliquez sur le bouton [Enregistrer sous].
Le dialogue [Enregistrer sous] apparaît.
- 2 Spécifiez l'emplacement où doit être mémorisé le fichier d'image et inscrivez le nom du fichier.
- 3 Cliquez sur [Enregistrer].
Les données du bas-relief apparaissent dans la fenêtre de Gestion des Fichiers.



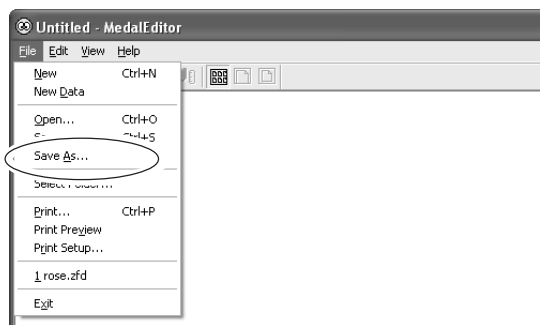
Sauvegarder la fenêtre de gestion des fichiers

Vous pouvez mémoriser les données du bas-relief et les données d'image 2D dans cette fenêtre.

Fenêtre de gestion des fichiers



- 1 A partir du menu [File] (Fichier), cliquez sur [Save As] (Enregistrer sous).
Le dialogue [Enregistrer sous] apparaît.



- 2 Spécifiez l'emplacement où doit être mémorisé le fichier de la liste et inscrivez le nom du fichier.
- 3 Cliquez sur [Enregistrer].



2-5 Prévisualiser le résultat de la gravure

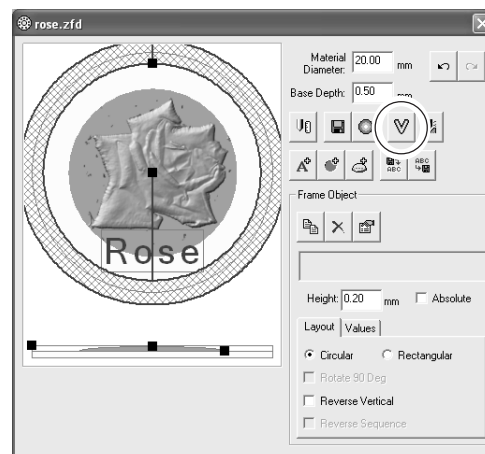
Grâce à Virtual MODELA, vous pouvez prévisualiser le résultat d'un traitement avant de lancer la véritable opération de traitement.

- 1 Sélectionnez l'image éditée (dans Medal Editor) puis faites un double-clic sur celle-ci.

La fenêtre d'édition apparaît.



- 2 Cliquez sur le bouton. Virtual MODELA s'ouvre et la fenêtre de simulation apparaît.



- 3 Virtual MODELA simule automatiquement l'action de l'outil et affiche le résultat à l'écran.

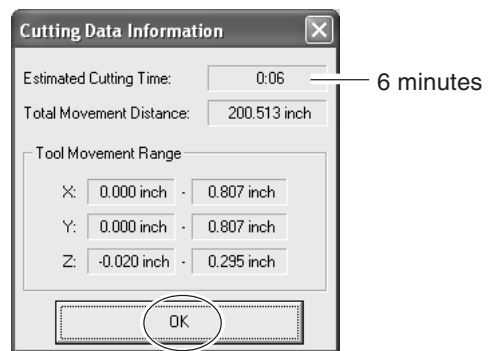


- 4 Cliquez sur le bouton. Le dialogue [Cutting Data Information] (Informations Données d'Usinage) apparaît.

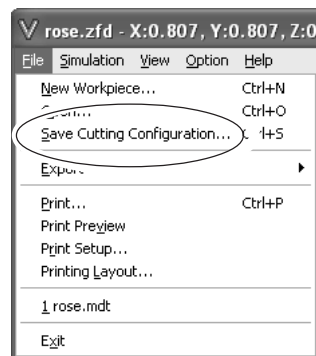


2-5 Prévisualiser le résultat de la gravure

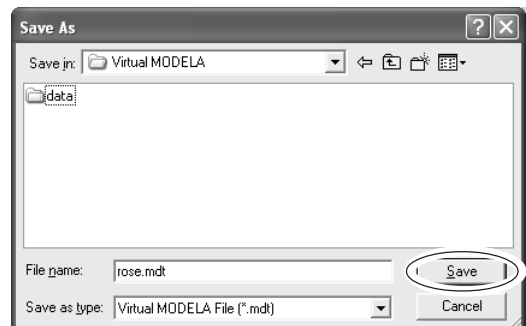
- 5 Vérifiez le temps prévu pour la gravure, puis cliquez sur [OK].



- 6 Puis sauvegarder les données de simulation, dans le menu [File] (Fichier), sélectionnez [Save Cutting Configuration] (Sauver Configuration d'Usinage).



- 7 Sélectionnez un dossier pour la sauvegarde du fichier, donnez un nom au fichier. Cliquez sur [Enregistrer].



- 8 Cliquez sur **X**, et refermez Virtual Modeler. La fenêtre d'édition de Medal Editor apparaît.

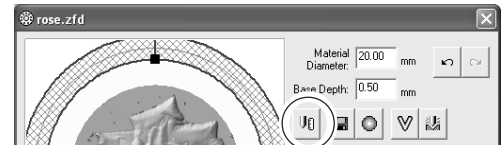
2-6 Gravure

Commencer la gravure du matériau

1 Vérifiez que le matériau et l'outil sont placés correctement dans la machine.

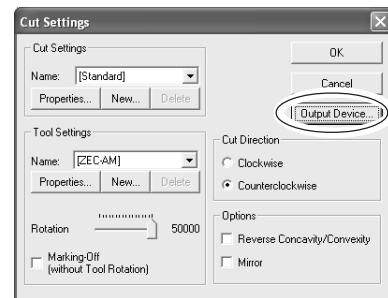
2 Cliquez sur le bouton [Cut Settings] (Réglages d'usinage).

Le dialogue [Cut Settings] apparaît.



3 Cliquez sur [Output Device] (Périphérique de sortie).

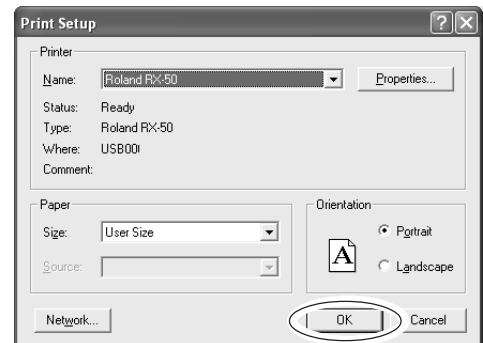
Le dialogue [Print Setup] (Configuration d'Imprimante) apparaît.



4 Vérifiez que le nom de la machine que vous souhaitez utiliser est présent dans le champ [Name].

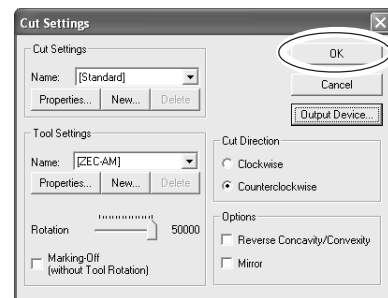
5 Cliquez sur [OK] puis refermez le dialogue [Printer Settings].

Le dialogue [Cut Settings] (Réglages d'usinage) apparaît.



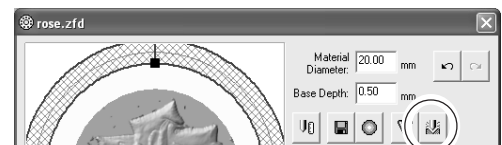
6 Cliquez sur [OK] puis refermez le dialogue [Cut Settings].

La fenêtre d'édition apparaît.



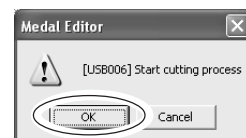
7 Cliquez sur le bouton [Cut] (Découpe).

La fenêtre de confirmation apparaît.



8 Cliquez sur [OK].

La machine est alors activée et commence le processus de gravure.



Annuler l'opération de gravure

1 Arrêtez temporairement l'opération de gravure.

2 Windows XP

Cliquez sur [Démarrer]-[Panneau de Contrôle] puis sur [Imprimantes et autres périphériques]-[Imprimantes et Télécopieurs].

Windows 98/Me/2000

Cliquez sur [Démarrer].

Allez dans [Réglages] et cliquez sur [Imprimantes].

3 Faites un double-clic sur l'icône de la machine.

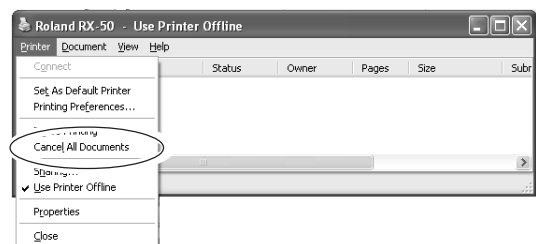


4 Windows XP/2000

À partir du menu [Imprimer], cliquez sur [Annuler tous les Documents].

Windows 98/Me

À partir du menu [Imprimer], cliquez sur [Purger tâches d'impression] ou [Purger Documents à imprimer] pour arrêter l'envoi des données.



5 Supprimez les données à traiter depuis la machine.

Veuillez lire attentivement le contrat ci-dessous avant d'ouvrir l'emballage de la machine ou l'enveloppe contenant les disques

Le fait d'ouvrir le carton d'emballage ou l'enveloppe contenant le logiciel est une preuve d'acceptation des termes et conditions de ce contrat. Si vous ne l'acceptez pas, retournez cet emballage CLOS. Le produit Roland qu'il contient est destiné à l'usage d'un seul utilisateur.

Contrat de Licence Roland

Roland DG Corporation ("Roland") vous donne le droit non-assignable et non-exclusif d'utiliser les programmes informatiques de cette enveloppe ("Logiciels") par ce contrat, selon les termes et les conditions décrits ci-dessous.

- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1. Entrée en vigueur | Ce contrat entre en vigueur lorsque vous achetez et ouvrez l'emballage de la machine ou l'enveloppe contenant les disques.
La date effective d'entrée en vigueur de ce contrat est la date à laquelle vous rompez les scellés de l'emballage ou de l'enveloppe contenant les disques. |
| 2. Propriété | Les droits et la propriété de ce logiciel, logo, nom, mode d'emploi et tout écrit concernant ce logiciel appartiennent à Roland et ses partenaires licenciés.

Est interdit ce qui suit :
(1) Faire une copie non autorisée de ce logiciel ou d'un quelconque de ses fichiers d'aide, programme ou écrit.
(2) Décompiler, désassembler ou toute tentative pour découvrir les codes sources de ce logiciel. |
| 3. Limites de ce contrat | Roland ne vous autorise pas à prêter, louer, céder ou transférer les droits autorisés par ce contrat ou le logiciel lui-même (y compris un des accessoires l'accompagnant) à une tierce personne.
Vous ne pouvez pas donner l'usage de ce logiciel à un service en temps partagé et/ ou sur un réseau à une quelconque troisième partie qui ne serait pas individuellement autorisée à utiliser ce logiciel.

Une seule personne peut utiliser ce logiciel sur un ordinateur unique sur lequel il est installé. |
| 4. Reproduction | Vous pouvez faire une copie de secours de ce logiciel. La propriété de cette copie appartient à Roland.
Vous pouvez installer ce logiciel sur le disque dur d'un seul et unique ordinateur. |
| 5. Annulation | Roland se garde le droit de résilier ce contrat immédiatement et sans préavis dans les cas suivants :
(1) Si vous ne respectez pas l'un des articles de ce contrat.
(2) Si vous êtes déloyal envers ce contrat. |
| 6. Limites de responsabilité | Roland peut changer les caractéristiques du produit ou du logiciel sans préavis.

Roland ne peut être tenu pour responsable des dommages causés par l'utilisation du logiciel ou par l'application des droits donnés par ce contrat. |
| 7. Système légal | Ce contrat est soumis à la loi du Japon, et les différentes parties doivent se soumettre à la juridiction de la cour japonaise de justice. |

