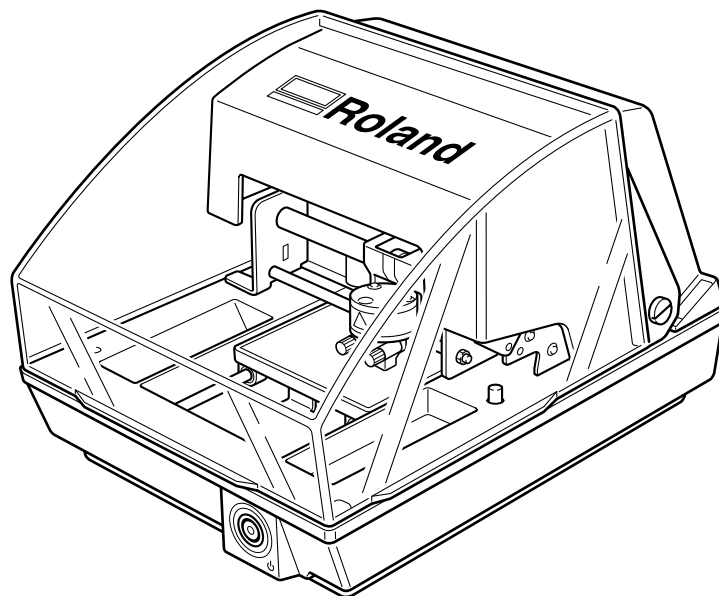


# METAZA

## MPX-80

# Mode d'emploi



Félicitations pour avoir choisi cette machine.

- Pour une utilisation correcte et sans danger avec une parfaite compréhension des possibilités de cette machine, veuillez lire ce manuel dans sa totalité et conservez-le ensuite en lieu sûr.
- La copie ou le transfert non autorisés de ce manuel, en totalité ou partie, sont interdits.
- Le contenu de ce manuel et les caractéristiques de ce produit sont sujets à modification sans préavis.
- Le manuel et l'appareil ont été conçus et testés avec le plus grand soin. Si vous rencontriez toutefois une erreur ou un défaut d'impression, merci de nous en informer.
- Roland DG Corp. n'assume aucune responsabilité concernant toute perte ou tout dommage direct ou indirect pouvant se produire suite à l'utilisation de ce produit, quelle que soit la panne qui puisse concerner une partie de ce produit.
- Roland DG Corp. n'assume aucune responsabilité concernant tout dommage ou perte, direct ou indirect, pouvant survenir sur tout article fabriqué à l'aide de ce produit.

**Pour les USA**

**FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION  
RADIO FREQUENCY INTERFERENCE  
STATEMENT**

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class A digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules.

These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference when the equipment is operated in a commercial environment.

This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instruction manual, may cause harmful interference to radio communications.

Operation of this equipment in a residential area is likely to cause harmful interference in which case the user will be required to correct the interference at his own expense.

---

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.

The I/O cables between this equipment and the computing device must be shielded.

**Pour le Canada**


**CLASS A NOTICE**

This Class A digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

**CLASSE A AVIS**

Cet appareil numérique de la classe A respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

# Table des matières

 <b>Consignes de sécurité</b> .....	<b>3</b>
<b>Remarques importantes sur la manipulation et l'usage</b> .....	<b>8</b>
<b>A propos de la documentation de cette machine</b> .....	<b>9</b>
<b>Chapitre 1 Prise en main</b> .....	<b>11</b>
1-1 À propos de la machine .....	12
Caractéristiques .....	12
Noms et fonctions .....	13
1-2 Vérification des éléments fournis .....	15
<b>Chapitre 2 Avant de procéder au marquage</b> .....	<b>17</b>
2-1 Installation .....	18
Choix du site d'installation .....	18
Enlever les matériaux d'emballage .....	19
2-2 Branchement des câbles .....	20
Brancher les câbles .....	20
2-3 Installer le logiciel .....	21
Installer et configurer le logiciel fourni .....	21
2-4 Réglages de METAZASstudio .....	22
Faire les réglages pour le marquage .....	22
<b>Chapitre 3 Procéder au marquage</b> .....	<b>23</b>
3-1 Mise sous et hors tension .....	24
Mettre sous tension .....	24
Mettre hors tension .....	24
3-2 Démarrage de METAZASstudio .....	25
Démarrer METAZASstudio .....	25
Noms et fonctions des éléments de l'écran METAZASstudio .....	26
3-3 Préparation du marquage .....	27
La surface de marquage .....	27
Usage des nez régulateurs .....	27
Préparation du matériau pour le marquage .....	28
Préparation de l'image .....	30
3-4 Chargement du matériau (avec feuille adhésive) .....	31
Charger le matériau à l'aide de la feuille adhésive .....	31
Manipulation de la feuille adhésive .....	32
3-5 Chargement du matériau (avec étau de centrage) .....	33
Usage de l'étau de centrage .....	33
Charger le matériau à l'aide de l'étau de centrage .....	34
3-6 Création des données de marquage (matériau plat) .....	36
Étape 1 : Choix du matériau .....	36
Étape 2 : Importation de l'image .....	37
Étape 3 : Sauvegarde du fichier .....	39
3-7 Commencer le marquage .....	40
Commencer le marquage .....	40
Arrêter les opérations de marquage .....	42
<b>Chapitre 4 Opérations plus complexes</b> .....	<b>43</b>
4-1 Conseils et astuces pour la disposition des images .....	44
Garder juste la partie utile d'une image (Recadrer) .....	44
Régler l'emplacement, la taille ou l'angle d'une image .....	45
Encadrer l'image .....	47
4-2 Conseils et astuces pour la disposition du texte .....	49
Saisie du texte .....	49

Disposition en paysage ou en arrondi .....	50
Réglage du bloc de texte .....	51
Disposer le texte selon une forme .....	53
Changer le format du texte .....	55
<b>4-3 Réglage de la luminosité et du contraste .....</b>	<b>56</b>
Vérifier les résultats dans la fenêtre de prévisualisation .....	56
Réglage de l'image dans la fenêtre de prévisualisation .....	57
<b>4-4 Création de données de marquage sur surface courbe .....</b>	<b>58</b>
Étape 1 : Choix de la zone de marquage (taille de la pièce) .....	58
Étape 2 : Saisie et placement du texte .....	60
<b>4-5 Marquage de matériaux de différentes formes .....</b>	<b>62</b>
Comment enregistrer un nouveau matériau .....	62
<b>4-6 Autres fonctions pratiques .....</b>	<b>63</b>
Les diverses opérations possibles avec METAZAStudio .....	63
<b>4-7 Réglages du pilote .....</b>	<b>64</b>
Voir la documentation pour les réglages du pilote .....	64
Voir l'aide en ligne du pilote .....	65
<b>4-8 SFEdit2 .....</b>	<b>66</b>
Qu'est-ce que SFEdit2 ? .....	66
Démarrer SFEdit2 .....	66
<b>Chapitre 5 Maintenance et réglages .....</b>	<b>67</b>
<b>5-1 Entretien quotidien .....</b>	<b>68</b>
Entretien quotidien .....	68
Nettoyage de la feuille adhésive .....	68
Nettoyage du corps et du capot .....	68
Cycle de remplacement du nez régulateur .....	69
<b>5-2 Maintenance de la tête et des pointes de marquage .....</b>	<b>70</b>
Lancer MPX-80 Head Manager .....	70
Nettoyage de la tête .....	71
Vérifier l'état des pointes de marquage .....	72
Changer la pointe utilisée pour le marquage .....	73
Réglage de la pression des pointes .....	74
<b>5-3 Remplacement de la tête .....</b>	<b>75</b>
Remplacer la tête .....	75
<b>5-4 Réglage de l'emplacement du point d'origine .....</b>	<b>76</b>
Réglage du point d'origine de la machine .....	76
<b>5-5 Enregistrement d'un matériau personnalisé .....</b>	<b>78</b>
Enregistrer la composition et régler la force de marquage .....	78
<b>Chapitre 6 Annexes .....</b>	<b>81</b>
<b>6-1 Que faire si... .....</b>	<b>82</b>
La machine ne réagit pas lorsque des données de marquage sont envoyées .....	82
La machine réagit, mais le marquage n'est pas possible. ....	82
L'image n'est pas satisfaisante .....	82
L'image n'est pas régulière. ....	83
L'image est toujours atténuée au même endroit. ....	83
L'emplacement du marquage n'est pas celui désiré .....	83
<b>6-2 Déplacement de la machine .....</b>	<b>84</b>
<b>6-3 Durée de vie de la tête .....</b>	<b>86</b>
<b>6-4 Étiquettes des normes électriques et n° de série .....</b>	<b>87</b>
<b>6-5 Caractéristiques de la machine .....</b>	<b>88</b>
Principales caractéristiques .....	88
Système requis pour la connexion USB .....	88

Windows® est une marque déposée ou une marque commerciale de Microsoft® Corporation aux USA et/ou dans les autres pays.

Les noms de sociétés et de produits sont des marques déposées ou des marques commerciales appartenant à leur détenteur respectifs.

Copyright © 2007 Roland DG Corporation

<http://www.rolanddg.com/>



# Consignes de sécurité

La manipulation ou l'utilisation inadéquates de cet appareil peuvent causer des blessures ou des dommages matériels. Les précautions à prendre pour prévenir ces blessures ou ces dommages sont décrites ci-dessous.

## Avis sur les avertissements

<b>ATTENTION</b>	Utilisé pour avertir l'utilisateur d'un risque de décès ou de blessure grave en cas de mauvaise utilisation de l'appareil.
<b>PRUDENCE</b>	Utilisé pour avertir l'utilisateur d'un risque de blessure ou de dommage matériel en cas de mauvaise utilisation de l'appareil. * Par dommage matériel, il est entendu dommage ou tout autre effet indésirable sur la maison, tous les meubles et même les animaux domestiques.

## About the Symbols

	Le symbole  attire l'attention de l'utilisateur sur les instructions importantes ou les avertissements. Le sens précis du symbole est déterminé par le dessin à l'intérieur du triangle. Le symbole à gauche signifie "danger d'électrocution".
	Le symbole  avertit l'utilisateur de ce qu'il ne doit pas faire, ce qui est interdit. La chose spécifique à ne pas faire est indiquée par le dessin à l'intérieur du cercle. Le symbole à gauche signifie que l'appareil ne doit jamais être démonté.
	Le symbole  prévient l'utilisateur sur ce qu'il doit faire. La chose spécifique à faire est indiquée par le dessin à l'intérieur du cercle. Le symbole à gauche signifie que le fil électrique doit être débranché de la prise.



## L'utilisation incorrecte peut causer des blessures



### ATTENTION



#### Tenir les enfants éloignés de l'appareil.

L'appareil comporte des zones et des composants qui présentent un danger pour les enfants et qui pourraient causer des blessures, la cécité, la suffocation ou d'autres accidents graves.



#### Ne pas démonter, réparer ni modifier.

Démonter, réparer ou modifier l'appareil risque de provoquer un incendie ou de causer un fonctionnement anormal entraînant des blessures.



### PRUDENCE



#### Installer sur une surface stable.

Sinon, l'appareil risque de se renverser et de causer des blessures.



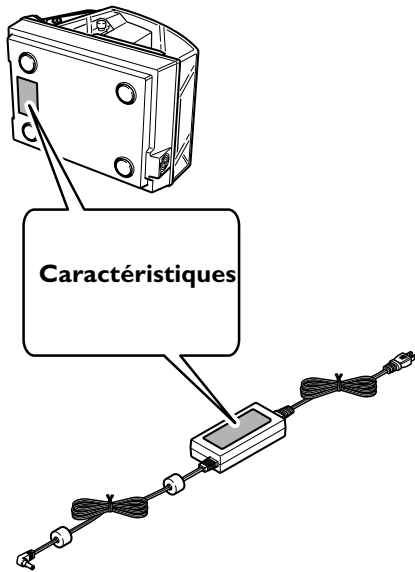
#### Suivre les procédures d'utilisation décrites dans la documentation. Ne jamais laisser de personnes non formées à utiliser ou manipuler la machine la toucher.

Une utilisation ou manipulation incorrecte peut être la cause de blessures.

⚠ **Risque de décharge ou de choc électrique, d'électrocution ou d'incendie**

⚠ **ATTENTION**

- ⊘ **Brancher sur une prise électrique conforme aux caractéristiques de la machine (tension, fréquence et courant).** Une tension incorrecte ou un courant trop faible peuvent provoquer un incendie ou de causer une électrocution.



- ⊘ **Ne pas utiliser avec une alimentation électrique ne correspondant pas aux caractéristiques mentionnées sur l'adaptateur secteur.** Il y aurait alors risque d'incendie ou d'électrocution.

- ⊘ **Ne jamais utiliser à l'extérieur ni à un endroit où l'appareil risque d'être exposé à de l'eau ou à une humidité élevée. Ne jamais toucher l'appareil avec des mains mouillées.** Le non-respect de cette consigne risque de provoquer un incendie ou un choc électrique.

- ⊘ **Ne jamais insérer d'objet étranger dans l'appareil. Ne jamais exposer l'appareil aux déversements de liquides.** L'insertion d'objets comme des pièces de monnaie ou des allumettes, ou le déversement de liquides dans les orifices de ventilation peuvent causer un incendie ou un choc électrique. Si un objet ou du liquide s'infiltré dans l'appareil, débrancher immédiatement le câble d'alimentation et communiquer avec le représentant Roland DG Corp. autorisé.

- ⊘ **Ne jamais placer d'objet inflammable à proximité de l'appareil. Ne jamais utiliser de produit inflammable en aérosol à proximité de l'appareil. Ne jamais utiliser l'appareil dans un endroit où des gaz peuvent s'accumuler.** Une combustion ou une explosion pourrait se produire.

- ! **Manipuler le cordon secteur, la fiche et la prise électrique correctement et avec soin.** Ne jamais utiliser un article endommagé, car cela pourrait causer un incendie ou un choc électrique.

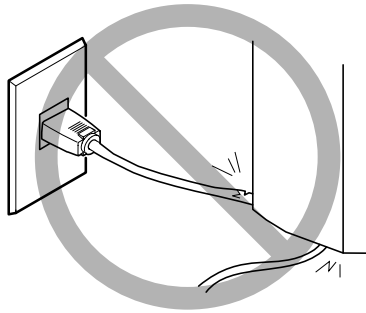
- ! **Si une rallonge ou une multiprise électrique sont utilisées, s'assurer qu'elles correspondent aux caractéristiques de l'appareil (tension, fréquence et courant).** L'utilisation de plusieurs charges électriques sur une prise unique ou une longue rallonge peut causer un incendie.

- ! **Si la machine doit rester inutilisée pendant longtemps, débrancher le cordon secteur.** Ceci évitera des accidents en cas de coupure de courant ou de redémarrage intempestif.

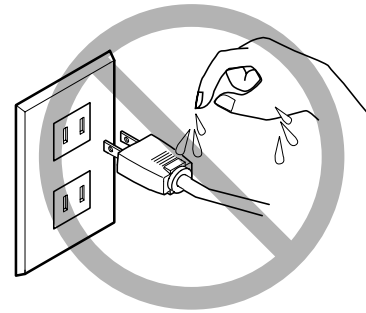
- ! **Placer l'appareil de façon à ce que la prise soit facile d'accès à tout moment.** Ainsi, l'appareil pourra être débranché rapidement en cas d'urgence. Installer l'appareil près d'une prise électrique. En outre, prévoir suffisamment d'espace pour que la prise électrique soit facile d'accès.

- ! **S'il se produit des étincelles, de la fumée, une odeur de brûlé, un bruit inhabituel ou un fonctionnement anormal, débrancher immédiatement le câble d'alimentation. Ne jamais utiliser si un composant est endommagé.** Continuer à utiliser l'appareil peut causer un incendie, un choc électrique ou des blessures. Signaler l'anomalie au service technique Roland DG Corp. agréé.

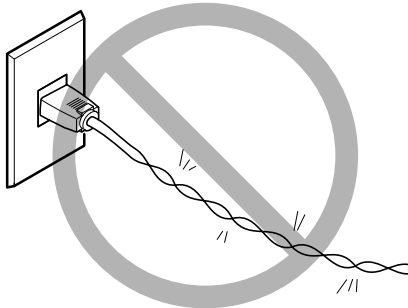
**⚠️ Remarques importantes à propos du cordon secteur, de la fiche et de la prise électrique**



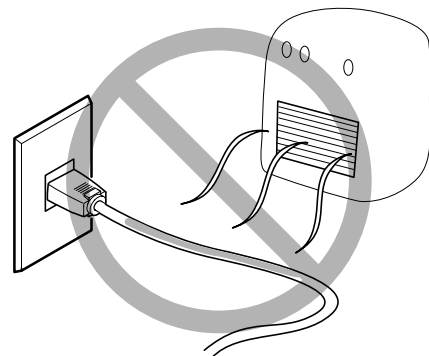
**Ne jamais déposer aucun objet sur le cordon, sur la fiche ou sur la prise car cela risque de les endommager.**



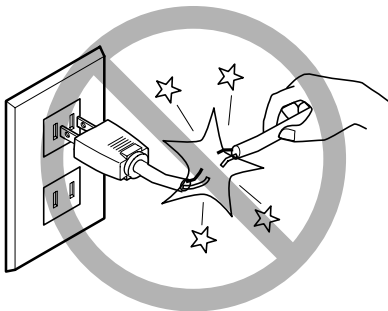
**Ne jamais laisser l'eau toucher le cordon, la fiche ou la prise.**



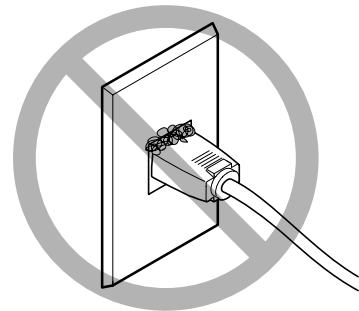
**Ne jamais plier ni tordre le cordon avec une force excessive.**



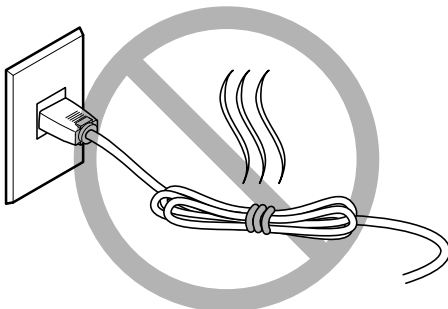
**Ne jamais chauffer le cordon, la fiche ou la prise.**




**Ne jamais tirer sur le cordon ou la fiche avec une force excessive.**



**La poussière peut causer un incendie.**



**Ne jamais plier ni enrouler le cordon .**

 **La tête de marquage peut devenir très chaude**

 **ATTENTION**

---

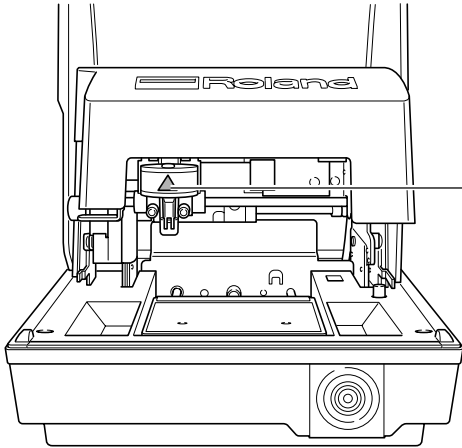


**Ne jamais toucher la tête immédiatement après un marquage.**

Il y aurait des risques de brûlures.

## ⚠ Vignettes d'avertissement

Des vignettes d'avertissement ont été apposées pour qu'il soit facile de repérer les zones dangereuses. La signification des vignettes est donnée ci-dessous. Respecter les avertissements. Ne jamais retirer les vignettes et ne pas les laisser s'encrasser.



**Attention : Température élevée**  
Ne jamais toucher immédiatement après un marquage.

# Remarques importantes sur la manipulation et l'usage

**Cette machine est un appareil de précision. Pour assurer un fonctionnement optimal de cette machine, veillez à observer les points importants mentionnés ci-dessous. Le non-respect de ces instructions peut conduire non seulement à des performances moindres, mais peut aussi causer des dysfonctionnements ou des pannes.**

---

## ***Cette machine est un appareil de précision***

---

- La manipuler avec soin, ne jamais soumettre la machine à un impact ou une force excessive.
- Ne jamais imprimer un matériau dont les caractéristiques ne correspondent pas aux spécifications.

---

## ***L'installer dans un endroit approprié***

---

- L'installer dans un endroit ayant la température et l'humidité relative spécifiées
- L'installer dans un endroit tranquille, stable, offrant de bonnes conditions de fonctionnement

---

## ***Déplacement de la machine***

---

- Lorsque la machine doit être déplacée, il faut la soutenir par en-dessous des deux mains. Tenir la machine par un autre endroit pour la déplacer peut l'endommager.
- Lorsque la machine doit être déplacée à un autre endroit, remettre en place les cales. Le non respect de cette consigne pourrait endommager la machine.

---

## ***Marquage***

---

- Ne jamais effectuer un marquage près des bords du matériau, ni sur des trous.
- Les résultats du marquage peuvent varier en fonction des données d'origine, du matériau et des réglages. Avant de procéder au marquage final, nous vous recommandons d'effectuer des tests.
- Démarrer un marquage alors qu'aucun matériau n'a été chargé peut endommager les pointes ou les têtes de marquage.

# A propos de la documentation de cette machine

## Documentation fournie avec la machine

La documentation suivante est fournie avec la machine.

### **Mode d'emploi MPX-80 (le présent manuel)**

Décrit des points de sécurité importants et explique comment installer et faire fonctionner la machine. Décrit également comment employer le logiciel, incluant les diverses étapes du marquage. Veuillez le lire en premier.

### **Guide logiciel Roland Software Package**

Explique comment installer le programme fourni et donne des détails sur les différents logiciels. Veuillez le lire si vous reliez la machine à un ordinateur.

### **Aide en ligne du pilote Windows**

### **Aide en ligne de METAZAStudio Roland**

### **Aide en ligne de SFedit2 Roland**

Vous pouvez visualiser cette documentation sur l'écran de votre ordinateur. Installez les différents programmes pour accéder à cette aide. Elle décrit en détails les commandes utilisées dans les programmes. Pour de plus amples informations sur la visualisation de ces aides, reportez-vous au Guide Logiciel Roland Software Package.



# ***Chapitre I***

## ***Prise en main***

---

# I-I À propos de la machine

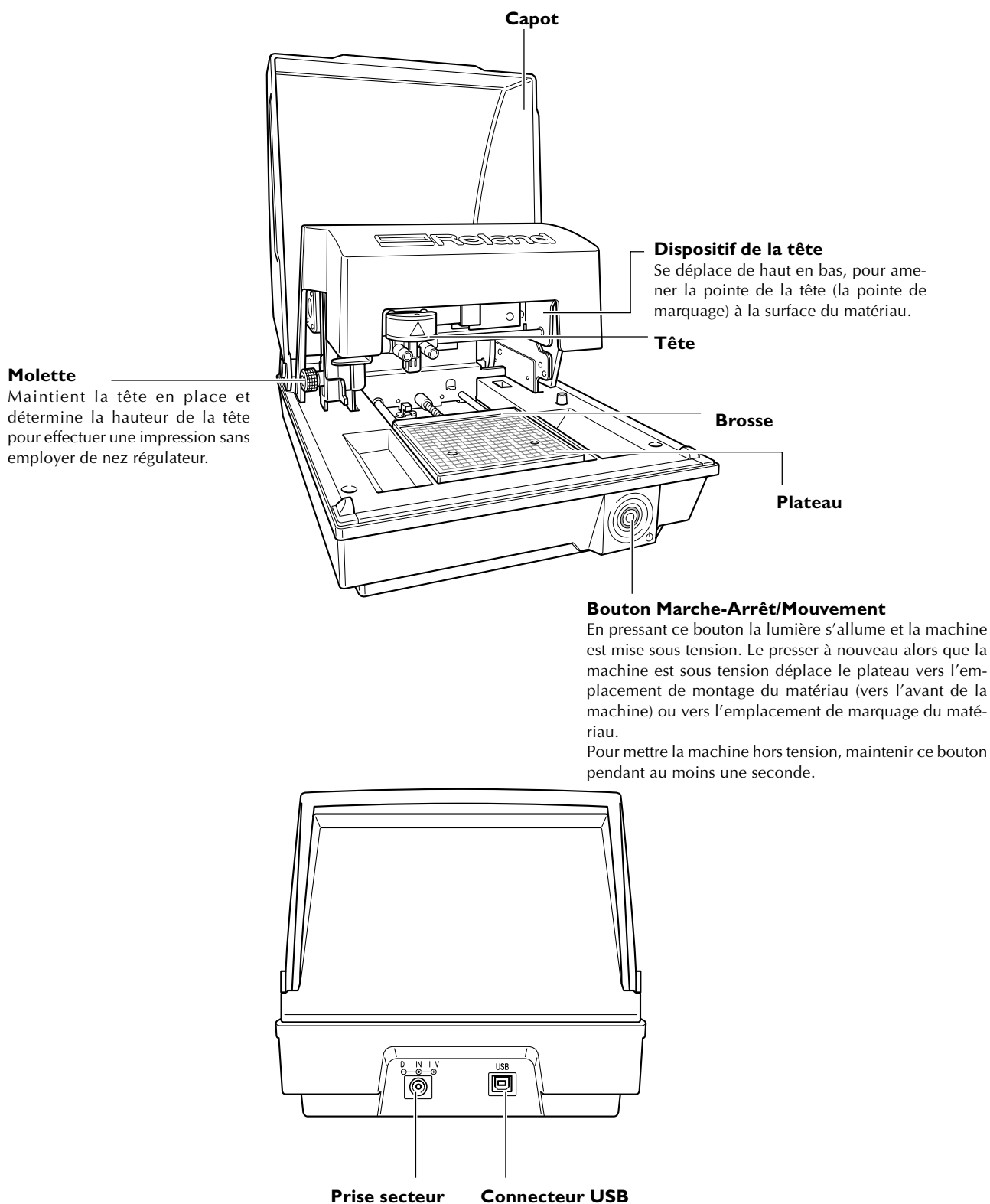
---

## Caractéristiques

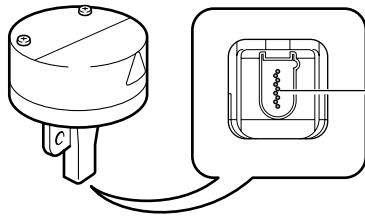
Cette machine est une imprimante sur métal. Elle reproduit des images en martelant les points microscopiques à l'aide de pointes montées dans une tête.

## Noms et fonctions

### Machine



### Tête

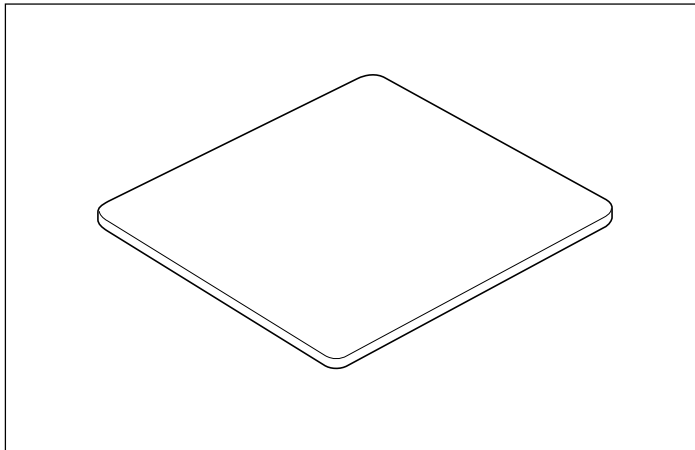


#### Pointes de marquage

Neuf pointes composent la tête. Le marquage est effectué à l'aide d'une de ces pointes.

### Matériel de fixation

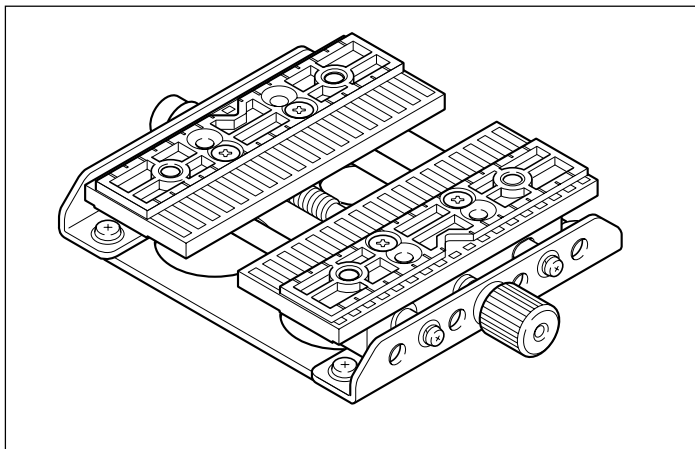
#### Feuille adhésive



Le matériau est placé sur une feuille adhésive, qui le maintient en place. Vous pouvez ainsi immobiliser les objets sans utiliser de ruban adhésif ou autre.

☞ p. 31, "Chargement du matériau (avec feuille adhésive)"

#### Étau de centrage

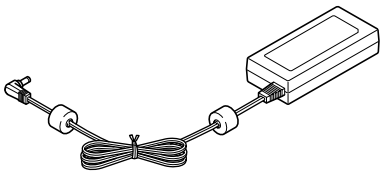
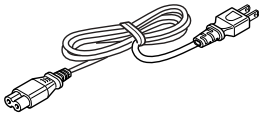
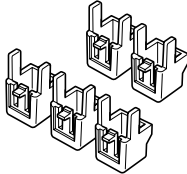
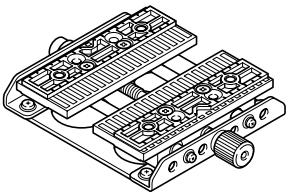
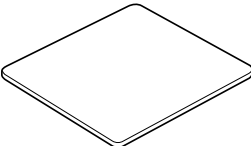
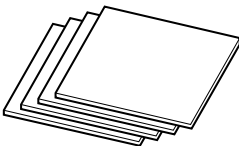
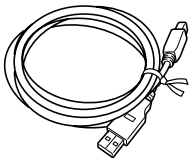
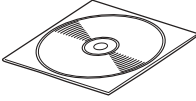
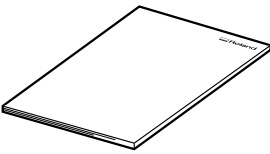
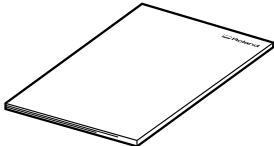


Il s'agit d'un étau en plastique permettant de maintenir le matériau en place en le serrant. Il permet d'immobiliser le matériau ne pouvant être fixé à l'aide de la feuille adhésive, tels que des articles ayant une surface de support courbe. Un bon maintien du matériau permet de déterminer avec précision la position centrale dans le sens horizontal.

☞ p. 33, "Chargement du matériau (avec l'étau de centrage)"

# I-2 Vérification des éléments fournis

Les éléments suivants sont fournis avec la machine. Vérifiez qu'ils sont tous présents et en bon état.

 <p>Adaptateur secteur</p>	 <p>Cordon secteur</p>	 <p>Nez régulateurs (dont un installé sur la machine par défaut)</p>
 <p>Étau de centrage</p>	 <p>Feuille adhésive (dont une installée sur la machine par défaut)</p>	 <p>Matériau à usage de test</p>
 <p>Câble USB</p>	 <p>CD-ROM Roland contenant les logiciels</p>	 <p>Mode d'emploi (Ce document)</p>
 <p>Guide du logiciel</p>		



# ***Chapitre 2***

## ***Avant de procéder au marquage***

---

# 2-1 Installation

## Choix du site d'installation

Installer la machine sur une surface stable dans un lieu offrant de bonnes conditions d'utilisation. L'usage d'un lieu mal adapté peut être la cause d'accidents, d'un dysfonctionnement ou de pannes.

**⚠ PRUDENCE** Installer sur une surface stable.

Sinon, l'appareil risque de se renverser et de causer des blessures

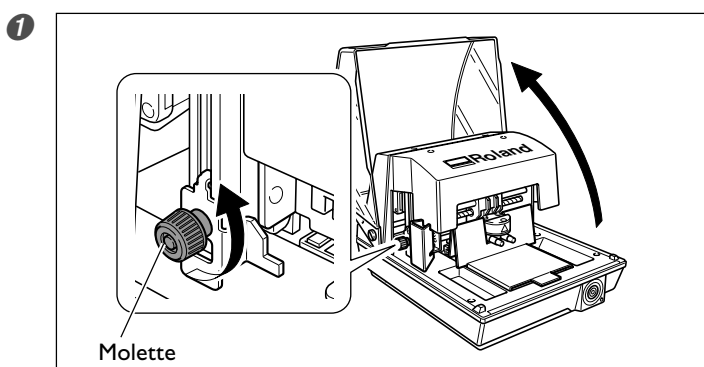
- > Ne jamais l'installer dans un endroit sujet à de grandes fluctuations de température ou d'humidité.
- > Ne jamais l'installer dans un endroit soumis à des chocs ou des vibrations.
- > Ne jamais l'installer dans un endroit dont le sol est incliné, irrégulier ou instable.
- > Ne jamais l'installer dans un endroit poussiéreux, ou en extérieur.
- > Ne jamais l'installer dans un endroit exposé aux rayons directs du soleil ou situés près d'équipements de climatisation ou de chauffage.
- > Ne jamais l'installer dans un endroit exposé à des champs électriques ou magnétiques importants, ou à d'autres formes d'énergie électromagnétique.

## Enlever les matériaux d'emballage

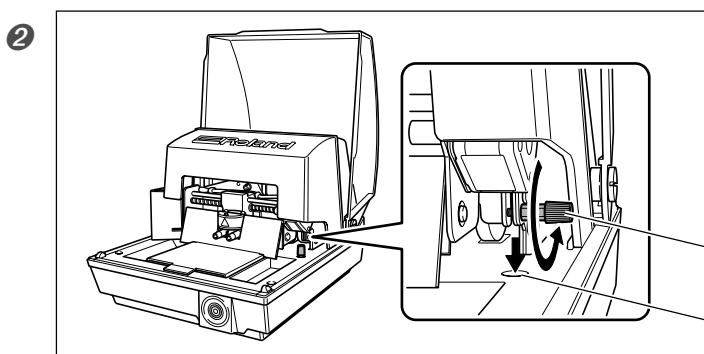
Des adhésifs et des cales ont été fixés sur la machine pour la protéger des vibrations durant son transport. Lorsque son installation est terminée, vous pouvez les enlever.

- Enlevez tous les matériaux d'emballage. La présence d'une de ces protections provoquerait des opérations erronées ou des pannes lors de la mise sous tension.
- Les matériaux d'emballage vous seront nécessaires si vous devez déplacer la machine. Ne les jetez pas.

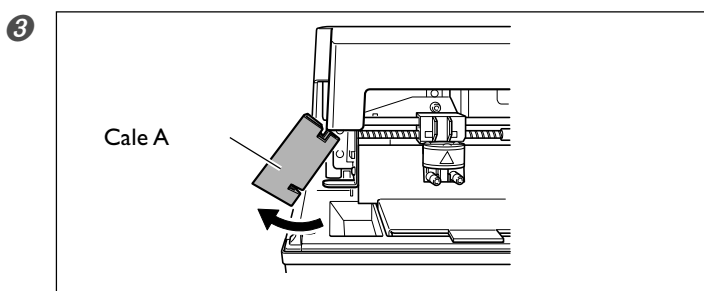
### Procédure



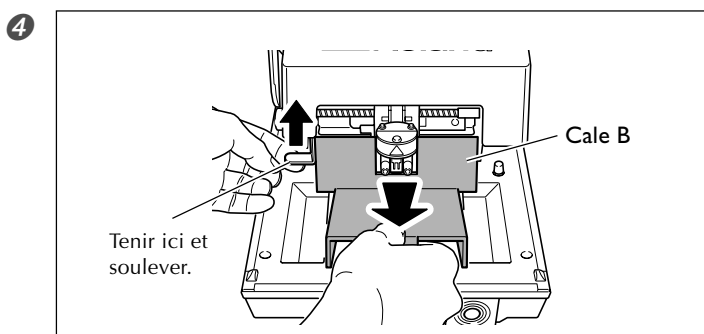
Ouvrez le capot.  
Desserrez la molette.



Retirez la vis de fixation et rangez-la à l'endroit indiqué sur la figure.



Retirez la cale A.

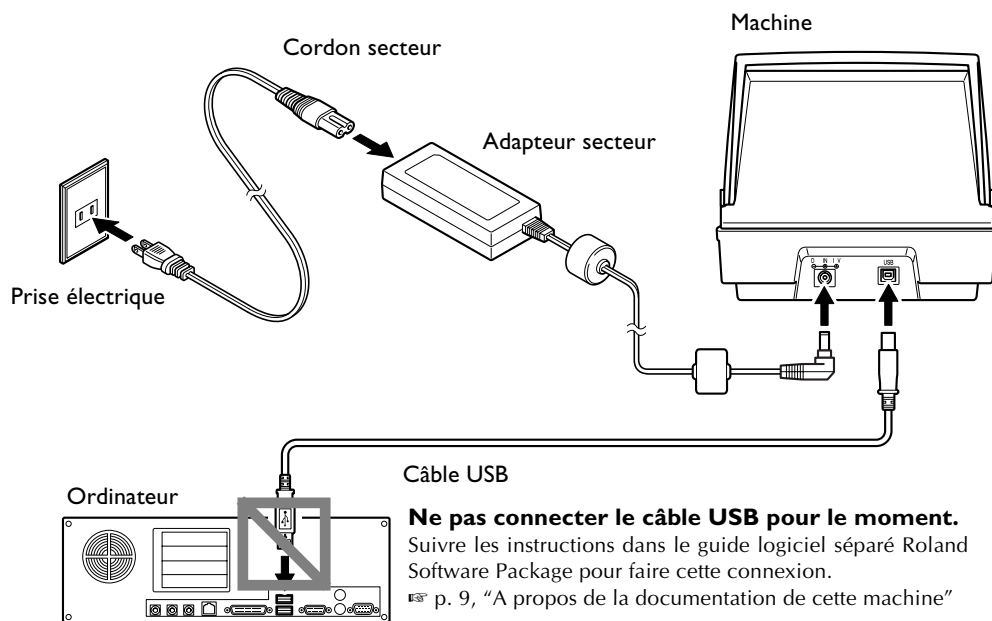


Maintenez la machine aux endroits indiqués sur la figure, soulevez le dispositif de la tête et retirez la cale B.

## 2-2 Branchement des câbles

### Brancher les câbles

- ⚠ ATTENTION** Ne pas utiliser avec une alimentation électrique ne correspondant pas aux caractéristiques mentionnées sur l'adaptateur secteur.  
Il y aurait alors risque d'incendie ou d'électrocution.
- ⚠ ATTENTION** Ne jamais utiliser un adaptateur ou un cordon secteur autre que celui fourni avec la machine.  
Il y aurait alors risque d'incendie ou d'électrocution.
- ⚠ ATTENTION** Manipuler le cordon secteur, la prise et la prise murale correctelent et avec soin.  
Ne jamais utiliser un article endommagé.  
L'usage d'un article endommagé peut causer un risque d'incendie ou d'électrocution.
- ⚠ ATTENTION** Utiliser une rallonge ou une prise multiple dont les caractéristiques électriques correspondent à celle de la machine (tension, fréquence et courant).  
L'usage de plusieurs charges électriques sur une même prise ou une rallonge trop longue peut être la cause d'incendies.



- Ne jamais connecter deux machines ou plus à un seul ordinateur.
- Utiliser uniquement le câble USB fourni
- Ne jamais utiliser de concentrateur (hub) USB ou autre.

## 2-3 Installer le logiciel

### Installer et configurer le logiciel fourni

Vous devez installer et configurer les logiciels fournis sur le CD-ROM (Roland Software Package).

- Pilote Windows (pilote METAZA)
- Roland METAZAStudio
- Roland SFEdit2
- MPX-80 Head Manager (gestionnaire de la tête)

Pour une présentation de ces programmes et autres logiciels et de plus amples informations sur la manière de les installer, reportez-vous au Guide logiciel séparé du Roland Software Package.

Pour METAZAStudio, après avoir installé le programme, il faut procéder au réglage de l'imprimante. Pour savoir comme procéder, reportez-vous au chapitre "Réglages METAZAStudio" à la page suivante.

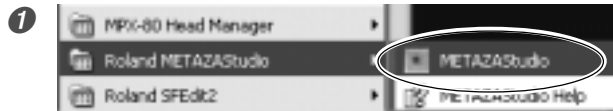
☞ p. 9, "A propos de la documentation de cette machine"

## 2-4 Réglages de METAZAStudio

### Faire les réglages pour le marquage

Après avoir terminé l'installation et la configuration de METAZAStudio, procédez aux réglages de marquage. Il faut faire ces réglages avant toute utilisation.

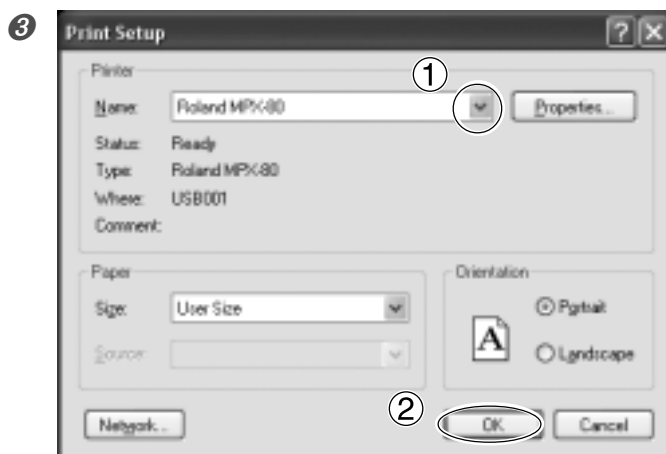
#### Procédure



Cliquez sur [Démarrer], puis sur [Tous les programmes] (ou sur [Programmes]). Cliquez sur [Roland METAZAStudio], puis sur [METAZAStudio].



Dans le menu [File] (Fichier) cliquez sur [Print Setup] (Régler l'imprimante). Le dialogue [Print Setup] apparaît.



1 Cliquez sur la flèche indiquée sur la figure, puis sélectionnez [Roland MPX-80].  
2 Cliquez sur [OK].

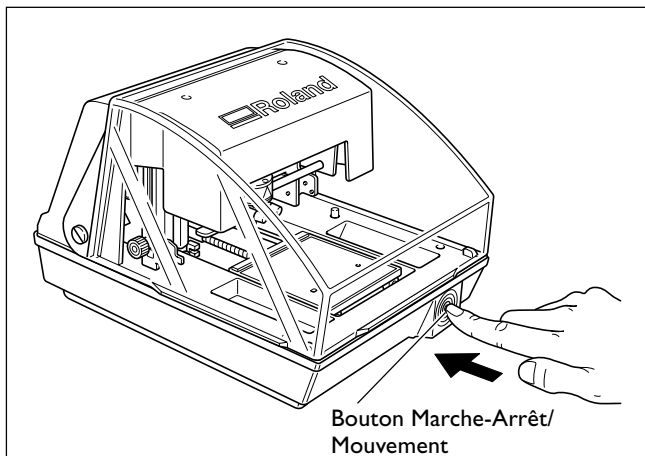
# ***Chapitre 3***

## ***Procéder au marquage***

---

## 3-1 Mise sous et hors tension

### Mettre sous tension



Pressez le bouton Marche-Arrêt/Mouvement.

Le témoin du bouton Marche-Arrêt/Mouvement s'allume, la tête et le plateau bougent comme ceci :

- > Tête :  
Monte en position haute, puis se déplace jusqu'au bord gauche.
- > Table :  
Se déplace vers l'intérieur de la machine, puis revient vers l'avant.

Cette opération est appelée initialisation.

### Mettre hors tension

Maintenez le bouton Marche-Arrêt/Mouvement pendant au moins une seconde.  
Le témoin s'éteint et la machine est mise hors tension.

## 3-2 Démarrage de METAZAStudio

### Démarrer METAZAStudio

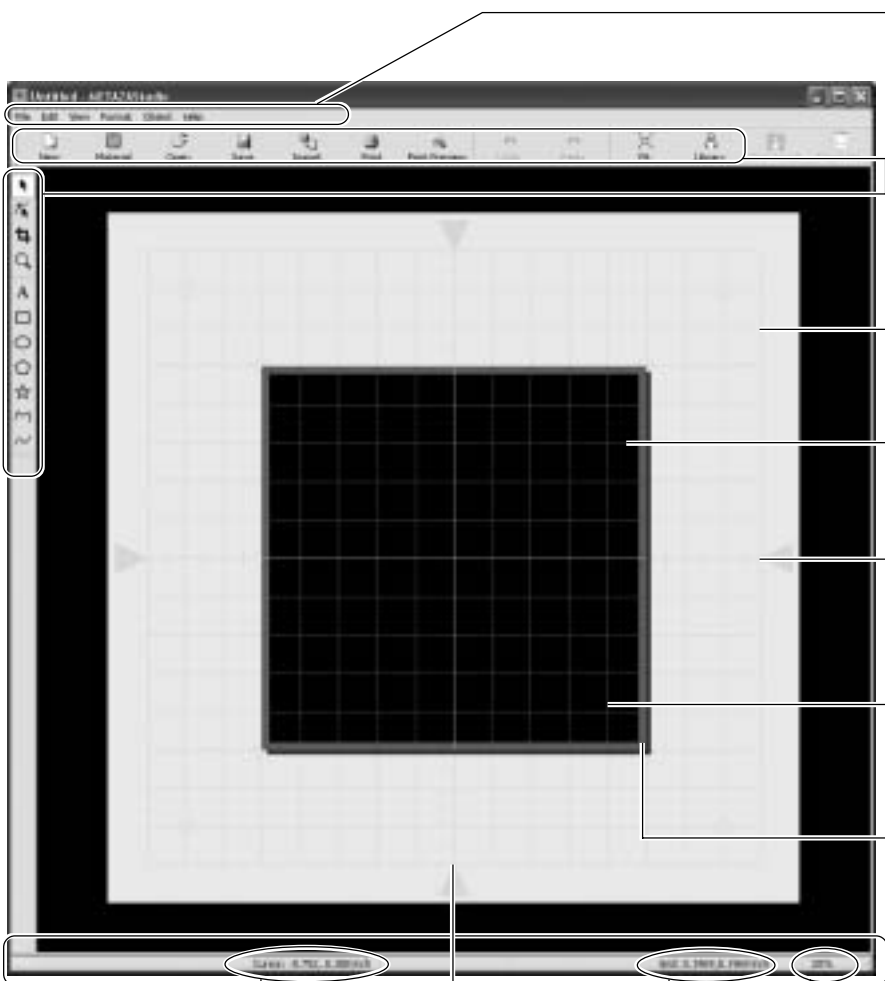


Cliquez sur [Démarrer], puis sur [Tous les Programmes] (ou [Programmes]).

Cliquez sur [Roland METAZAStudio], puis sur [METAZAStudio].

Après l'affichage de la fenêtre d'ouverture, l'écran de METAZAStudio apparaît.  
Cette fenêtre est décrite à la page suivante.

## Noms et fonctions des éléments de l'écran METAZAStudio



**Barre de menu**

Contient les diverses commandes de METAZAStudio.

☞ Aide en ligne de METAZAStudio ("Commandes")

**Barre d'outils**

Cette barre d'outils contient des boutons qui accèdent aux commandes de METAZAStudio telles que [Material] et [Open].

☞ Aide en ligne de METAZAStudio ("Commandes" > "Boutons de la Barre d'outils")

**Plateau**

Le plateau de la machine est représenté ici. L'échelle affichée indique la taille réelle des marques du plateau.

**Plan de travail**

Zone où le marquage est possible. La taille de la pièce (surface de marquage) définie à l'aide du pilote Windows est représentée ici.

☞ p. 64, "Réglages du pilote"

**Ligne centrale**

Elle indique la position centrale verticale de la fenêtre.

**Grille**

C'est une grille qui est affichée sur l'écran. Elle sert de guide pour positionner les images et les textes.

**Marge**

Zone grise à l'intérieur du plan de travail où aucun marquage ne peut être effectué. La marge par défaut est de 1 mm. Vous pouvez changer la taille de la marge dans le menu [File] en sélectionnant [Préférences].

Réglages : 0 à 50 millimètres

☞ p. 36, "Étape 1 : Choix du matériau", p. 58, "Étape 1 : Choix de la zone de marquage (taille de la pièce)".

**Ligne centrale**

Indique la position centrale horizontale de la fenêtre.

**Facteur de zoom**

Indique le facteur de zoom actuel de l'écran. Un clic droit sur cet affichage montre un menu permettant de changer le facteur de zoom.

**Emplacement du curseur**

Indique l'emplacement actuel du curseur. La position au centre de la fenêtre (où les deux lignes centrales se croisent) est indiquée par (0, 0).

**Résolution de la grille**

Affiche la résolution (espacement) des lignes de la grille. Un clic droit sur cet affichage montre des options de menu relatives à l'apparence de la grille.

**Barre d'état**

Indique l'emplacement actuel du curseur, des informations sur la forme, la grille et le facteur de zoom.

Déplacer le pointeur sur un bouton de la barre d'outils ou sur une option de menu fait apparaître une brève explication de ce bouton ou de cette commande sur le côté gauche.

Note : Information sur le format

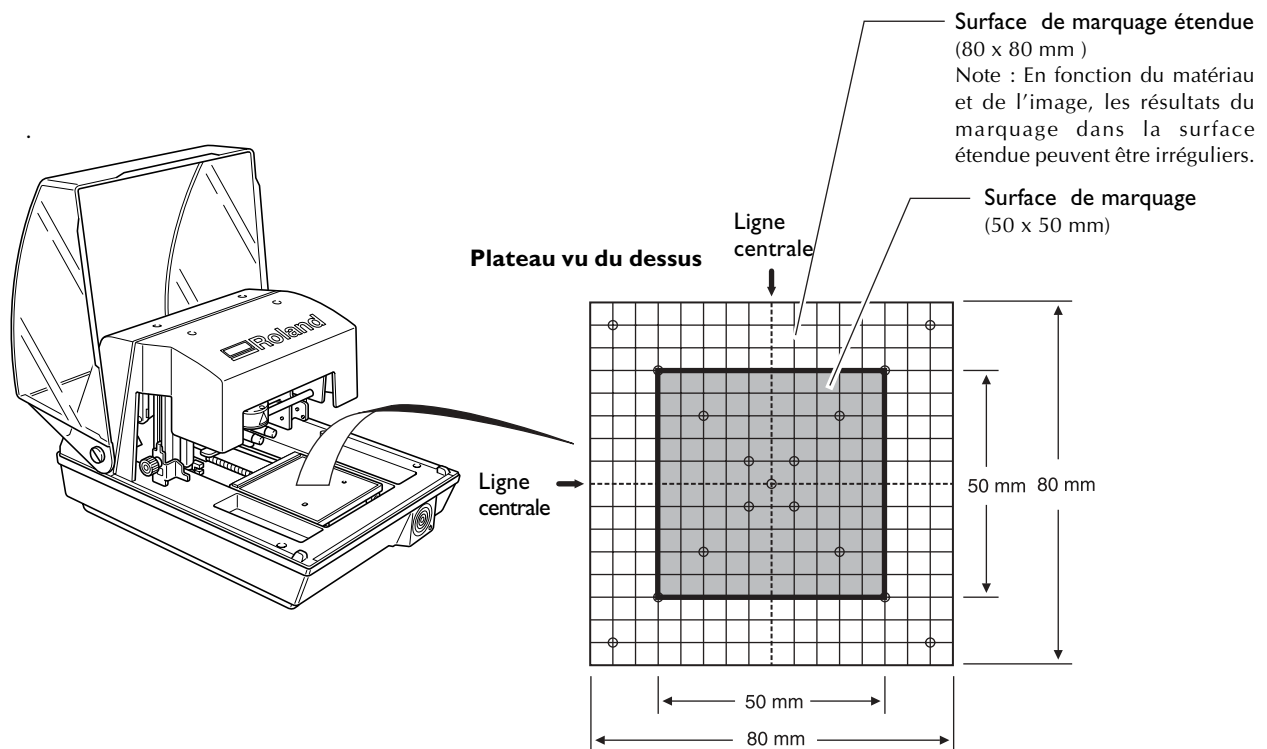
Apparaît lorsque vous cliquez sur un objet à l'écran (image, texte ou forme). La position centrale et la taille de la forme concernée sont affichées comme sur la figure ci-dessous.



## 3-3 Préparation du marquage

### La surface de marquage

L'aire de marquage de cette machine est la suivante



### Usage des nez régulateurs

#### L'usage des nez régulateurs est habituellement recommandé.

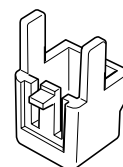
Si vous utilisez un nez régulateur, la machine peut détecter la hauteur du matériau, il n'est alors plus nécessaire de régler la hauteur de la tête pendant le marquage. De plus, la tête suit la hauteur de la surface du matériau, afin que même un matériau cylindrique puisse être marqué. (Le suivi en hauteur est soumis à une hauteur limite.) Il vaut mieux donc utiliser systématiquement un nez régulateur pour effectuer un marquage.

☞ p. 29, "Conditions pour le marquage de surfaces courbes", p. 69, "Cycle de remplacement du nez régulateur"

#### Si le matériau est endommagé par l'usage d'un nez régulateur.

Certains matériaux peuvent être endommagés par le nez régulateur, et celui-ci ne pourra donc pas être employé pour marquer ces matériaux. Il faut alors déterminer la hauteur de la tête avec le nez régulateur puis fixer la tête en place et retirer le nez régulateur pour procéder au marquage.

☞ p. 31, "Chargement du matériau (à l'aide de la feuille adhésive)", p. 33, "Chargement du matériau (à l'aide de l'étau de centrage)"



Nez régulateur

## Préparation du matériau pour le marquage

Préparez un matériau qui correspond aux conditions suivantes.

Un matériau plus large ou plus fin qu'indiqué aura tendance à gondoler pendant le marquage et à frotter sur les têtes, ce qui pourrait endommager les pointes.

### Épaisseur

Avec usage de la feuille adhésive : 0.3 à 40 mm

Avec usage de l'étau de centrage: 0.3 à 20 mm

### Format

Avec usage de la feuille adhésive : Longueur (ou largeur) de 90 mm au plus

Avec usage de l'étau de centrage: Largeur de 60 mm au plus (sujet à changement en fonction de l'orientation de l'étau installé)  
Largeur de 100 au plus  
☞ p. 33, "Usage de l'étau de centrage"

\* Notez que même si épaisseur et format sont dans les dimensions mentionnées ci-dessus, il peut ne pas être possible d'accomplir un marquage correct sur des matériaux qui se plient sous la pression. Référez-vous au tableau ci-dessous qui donne un guide général des formats adéquats en fonction de l'épaisseur.

Matériau	Épaisseur	Format de la pièce (indicatif)
Aluminium	2.0 mm	Longueur (ou largeur) de 60 mm au plus
	1.5 mm	Longueur (ou largeur) de 40 mm au plus
	1.0 mm	Longueur (ou largeur) de 30 mm au plus
	0.5 mm	Longueur (ou largeur) de 20 mm au plus
	0.3 mm	Longueur (ou largeur) de 20 mm au plus
Laiton ou cuivre	2.0 mm	Longueur (ou largeur) de 60 mm au plus
	1.5 mm	Longueur (ou largeur) de 40 mm au plus
	1.0 mm	Longueur (ou largeur) de 30 mm au plus
	0.5 mm	Longueur (ou largeur) de 15 mm au plus
	0.3 mm	Longueur (ou largeur) de 15 mm au plus
Acier	2.0 mm	Longueur (ou largeur) de 60 mm au plus
	1.0 mm	Longueur (ou largeur) de 40 mm au plus

### Dureté de la surface à marquer

Indice de dureté Vickers (HV) de 200 ou moins

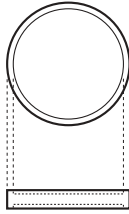
\* Notez que les matériaux qui vont se craqueler ou se plier au marquage (tels que verre, pierre, pierre précieuse, laque et porcelaine) ne peuvent être marqués même si leur dureté reste dans les limites permises. Essayer de marquer de tels matériaux peut endommager la machine.

**Section du matériau à marquer**

Avec usage de la feuille adhésive ou d'un étau de centrage.

- Le bord du matériau ne doit pas être trop haut

**NON**



Le bord du matériau est trop haut.

Avec usage de la feuille adhésive.

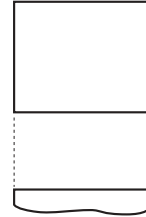
- Le dessous doit être plat, sans aucune différence de niveau.

**NON**



Dessous incurvé.

**NON**

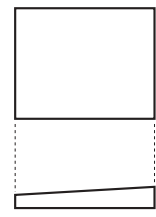


Dessous inégal.

Sans nez régulateur

- La surface à marquer doit être plane.

**NON**



La surface à marquer n'est pas droite.

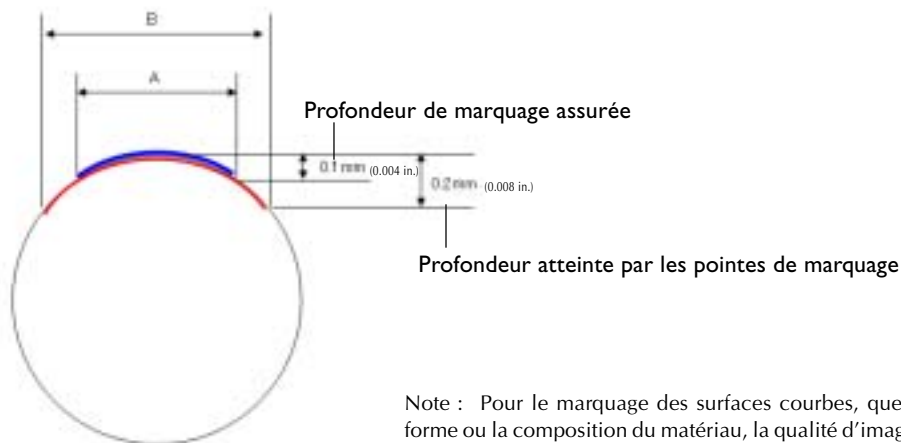
**Conditions pour le marquage sur matériau cylindrique**

Le tableau et la figure ci-dessous représentent la surface réelle de marquage et la surface atteinte par les pointes de marquage en fonction du diamètre du cylindre. Notez toutefois que les conditions suivantes supposent que :

- Un nez régulateur est utilisé.
- Le matériau est bien circulaire.

Lorsque vous effectuez un marquage sur des surfaces courbes, prenez en compte ces conditions lors du choix du matériau.

Diamètre	Surface réelle de marquage (A)	Surface atteinte par les pointes de marquage (B)
10 mm	2 mm	2.8 mm
20 mm	2.8 mm	4.0 mm
30 mm	3.4 mm	4.8 mm



## Préparation de l'image

Préparez une image telle qu'une photographie ou un dessin pour le marquage.

### Formats de données compatibles avec METAZAStudio

- > Fichiers au format JPEG
- > Fichiers au format BMP (bitmap)
- > Fichiers au format AI ou EPS créés sur Illustrator version 7 ou 8
- > Fichiers au format AI ou EPS exportés depuis CorelDRAW version 7 ou 8

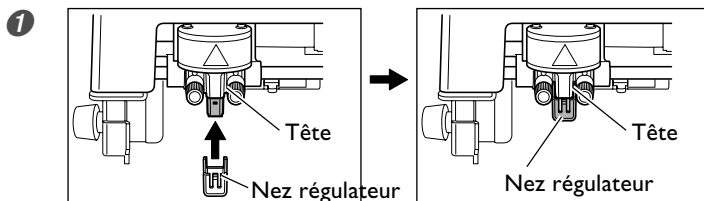
Note : Les fichiers Illustrator et CorelDRAW sont sujets à des limitations. Pour les détails concernant ces limitations, voir l'aide en ligne de METAZAStudio.

☞ Aide en ligne de METAZAStudio ("Conseils et astuces" > "Réutiliser des données existantes")

# 3-4 Chargement du matériau (avec feuille adhésive)

## Charger le matériau à l'aide de la feuille adhésive

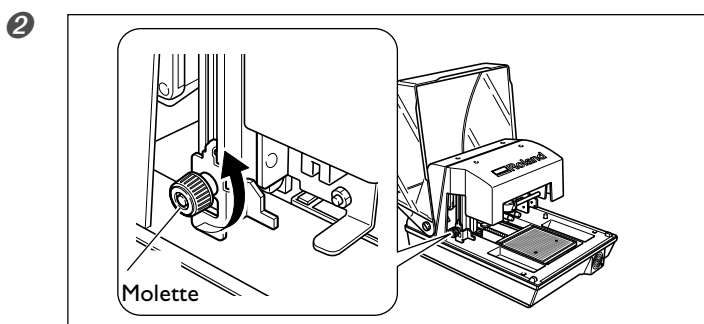
### Procédure



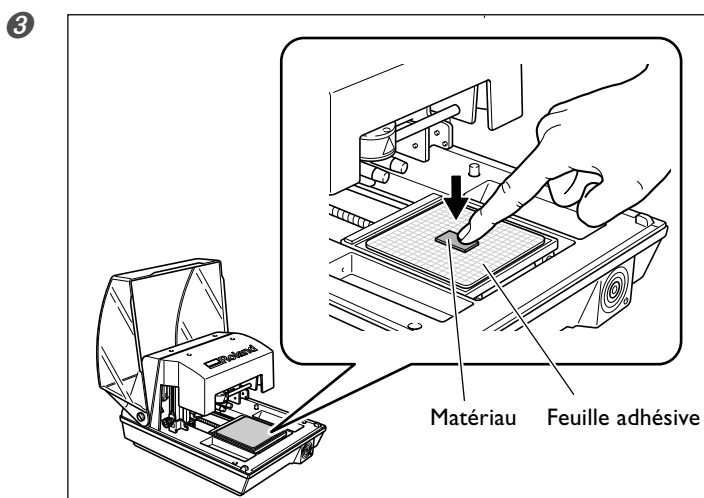
Fixez un des nez régulateurs.

Le mettre en place au bout de la tête. Le nez régulateur est correctement fixé lorsque son ergot s'emboîte dans le trou de la tête.

☞ p. 27, "Usage des nez régulateurs"



Desserrez la molette.



Fixez la feuille adhésive sur le plateau, puis montez le matériel sur la feuille.

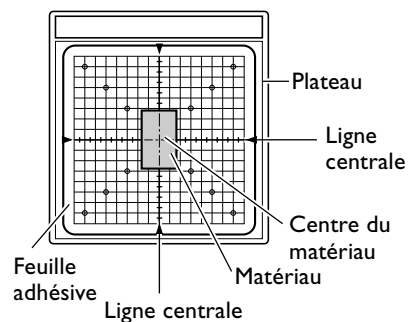
Pressez doucement le matériel pour le fixer en place.

#### Montage de la feuille adhésive

- Placez-la bien droite, alignée sur les repères du plateau.
- Placez-la à l'intérieur du cadre du plateau.
- Veillez à éliminer les bulles d'air qui se forment entre la feuille adhésive et le plateau.

#### Comment placer le matériau

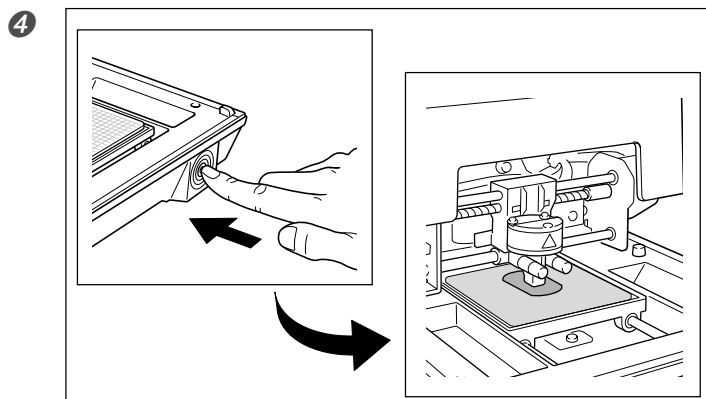
Placer le matériau au centre du quadrillage sur le plateau.



Si vous effectuez un marquage avec le nez régulateur, ceci termine le chargement du matériau.  
Si vous effectuez un marquage sans le nez régulateur, passez aux étapes suivantes.

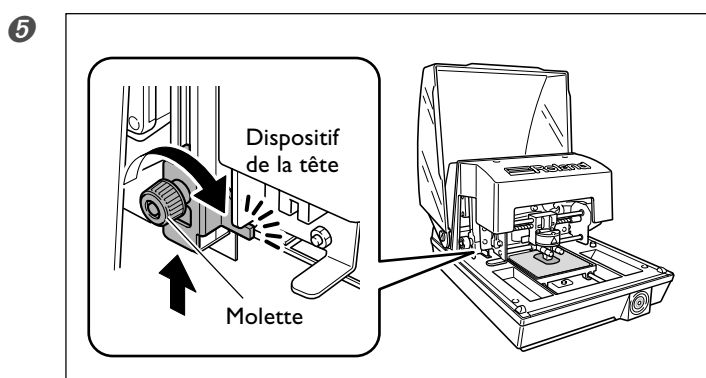
### 3-4 Chargement du matériau (avec feuille adhésive)

A partir de maintenant, la procédure suppose que vous n'utilisez pas de nez régulateur.



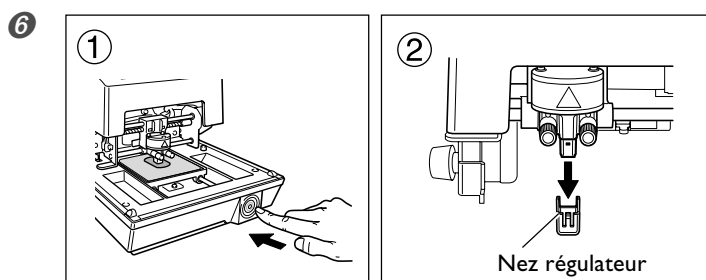
**Pressez le bouton Marche-Arrêt/Mouvement.**

Le plateau et la tête se déplacent puis s'arrêtent à l'endroit où le nez régulateur touche la surface du matériau.



**Bloquez la molette pour régler la hauteur de la tête.**

Soulevez doucement la molette, puis fixez-la en place afin qu'elle soit en contact avec le dispositif de la tête.



① **Pressez le bouton Marche-Arrêt/Mouvement.**

② **Attendez que le mouvement de la tête s'arrête, puis retirez le nez régulateur.**

## Manipulation de la feuille adhésive

➤ Des accumulations de poussière ou autre sur la feuille peuvent amoindrir sa force adhésive, et rendre moins efficace le maintien du matériau en place. Si c'est le cas, nettoyez la feuille adhésive.

☞ p. 68, "Nettoyage de la feuille adhésive"

➤ Ne jamais frotter fortement la surface de la feuille adhésive. Vous risqueriez de l'endommager et de réduire son efficacité.

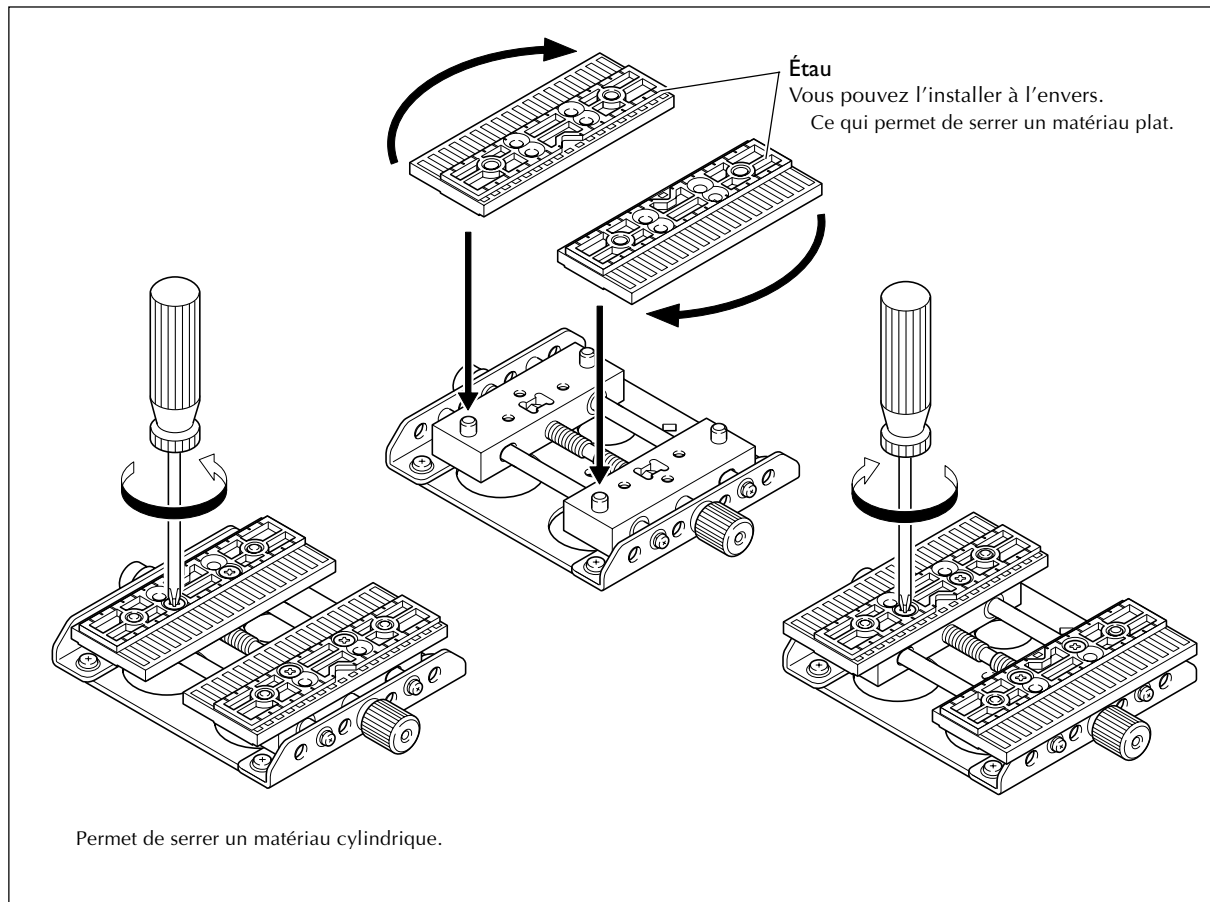
## 3-5 Chargement du matériau (avec étau de centrage)

### Usage de l'étau de centrage

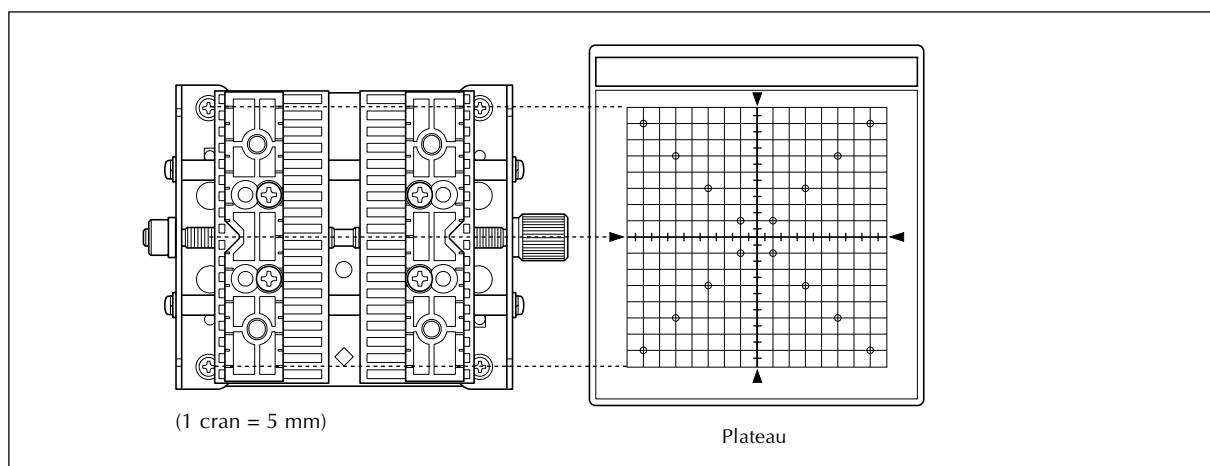
Avec l'étau de centrage, vous pouvez fixer le matériau en place en le serrant dans l'étau. Le fait de fixer le matériau de cette façon détermine toujours la position centrale du matériau sur l'axe horizontal au centre horizontal du plateau de la machine. Pour la position du centre vertical, vous devez effectuer un réglage en vous aidant de la graduation de l'étau comme guide.

Vous pouvez aussi faire varier l'orientation de l'étau pendant que vous l'utilisez. Employez-le d'une manière adaptée à la taille et à la forme du matériau.

☞ p. 28, "Préparation du matériau pour le marquage"

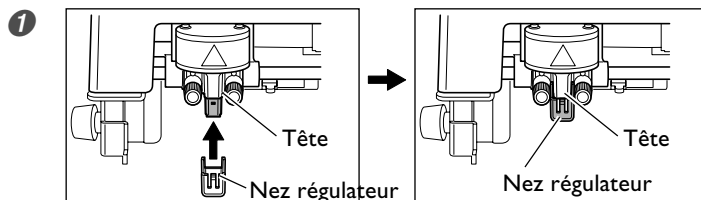


### Correspondance entre l'étau de centrage et le quadrillage du plateau



## Charger le matériau à l'aide de l'étai de centrage

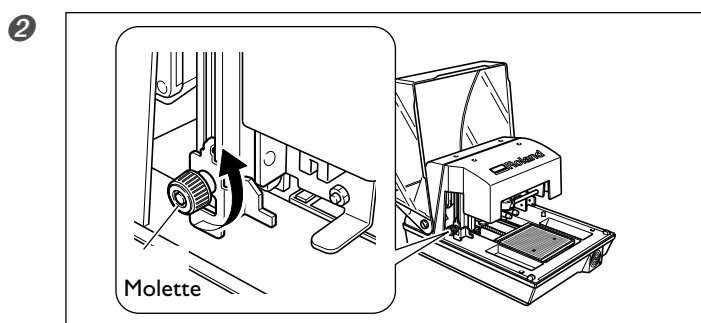
### Procédure



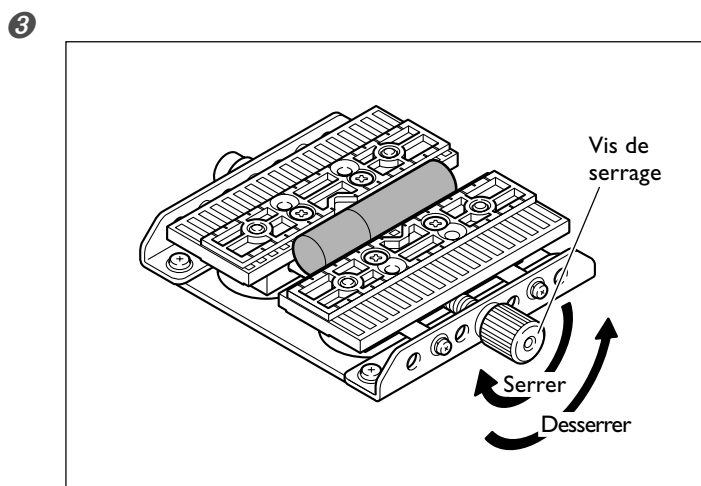
**Fixez un des nez régulateurs.**

Le mettre en place au bout de la tête. Le nez régulateur est correctement fixé lorsque son ergot s'emboîte dans le trou de la tête.

☞ p. 27, "Usage des nez régulateurs"



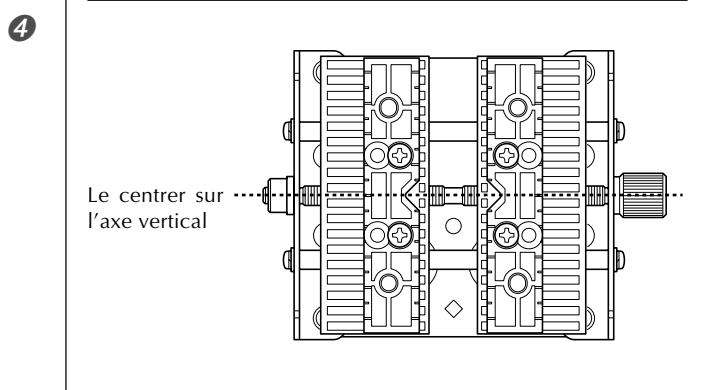
**Desserrez la molette.**



**Serrez le matériau dans l'étai.**

Réglez la vis de serrage. Serrez-la suffisamment pour que le matériau soit bien maintenu. Mais ne serrez pas trop fort, pour ne pas endommager le matériau.

☞ p. 33, "Usage de l'étai de centrage"



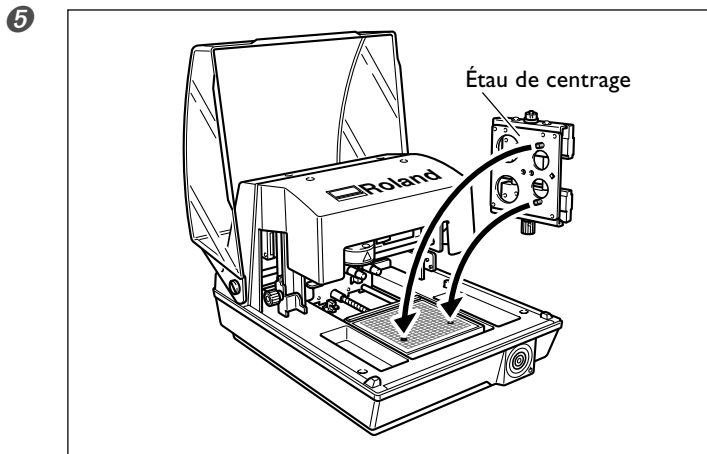
**Montez l'étai de centrage.**

Faites rentrer les ergots situés sous l'étai de centrage dans les trous du plateau. (Après avoir retiré la feuille adhésive.)

Si vous effectuez un marquage avec le nez régulateur, ceci termine le chargement du matériau.

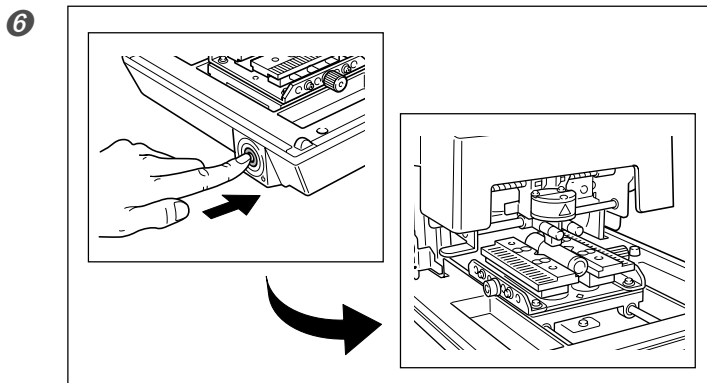
Si vous effectuez un marquage sans le nez régulateur, passez aux étapes suivantes.

A partir de maintenant, la procédure suppose que vous n'utilisez pas de nez régulateur.



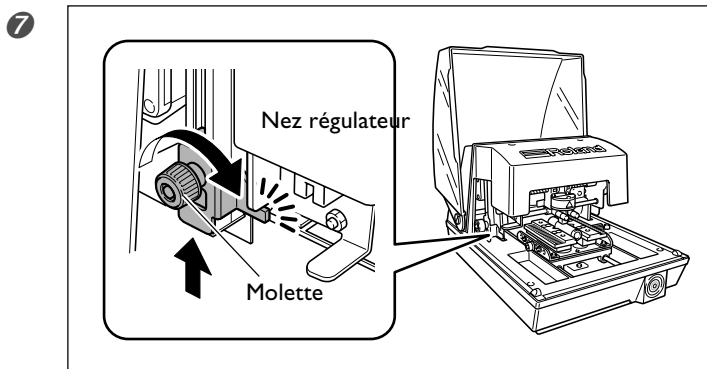
Pressez le bouton Marche-Arrêt/Mouvement.

Le plateau et la tête se déplace puis s'arrêtent à l'endroit où le nez régulateur touche la surface du matériau.



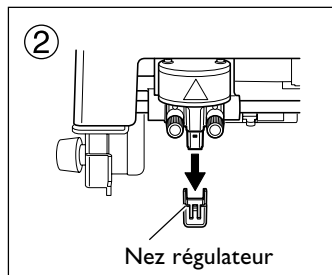
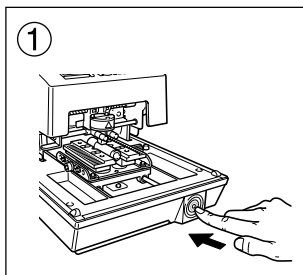
Bloquez la molette pour régler la hauteur de la tête.

Soulevez doucement la molette, puis fixez-la en place afin qu'elle soit en contact avec le dispositif de la tête.



① Pressez le bouton Marche-Arrêt/Mouvement.

② Attendez que le mouvement de la tête s'arrête, puis retirez le nez régulateur.



## 3-6 Création des données de marquage (matériau plat)

Cette section explique comment créer les données de marquage, à l'aide d'un médaillon en laiton représenté ci-dessous à titre d'exemple.

☞ p. 28, "Préparation du matériau pour le marquage"



\* Il y a une marge autour de la plaque.

Vous trouverez des informations sur la création de données de marquage sur matériau cylindriques et autres surfaces courbes à la ☞ p. 58, "Création de données de marquage sur surface courbe".

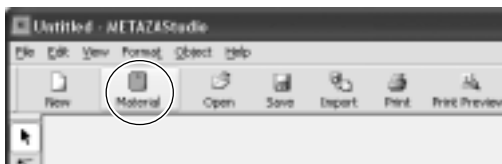
### Étape I : Choix du matériau


Commencez par choisir le matériau à marquer. METAZAStudio dispose de nombreux types différents de matériaux pré-réglés. Nous allons essayer ici le matériau portant le nom de "tag", qui a la même forme que la plaque utilisée dans cet exemple (une largeur de 25 millimètres et une hauteur de 40 millimètres).

Pour enregistrer les pré-réglages d'un nouveau matériau, voir ☞ p. 62, "Comment enregistrer un nouveau matériau"

#### Procédure

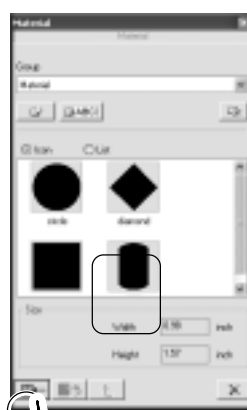
1




Cliquez sur .

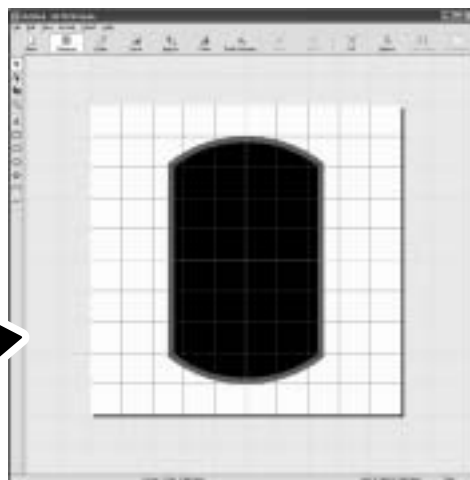
La fenêtre [Material] apparaît.

2

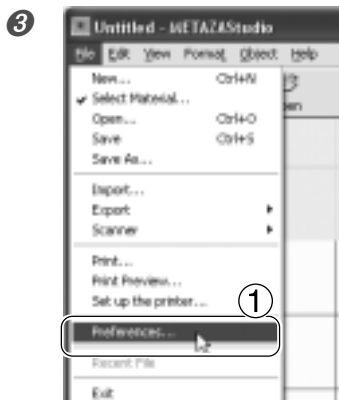


Cliquez sur l'icone portant le nom de "tag", puis cliquez sur .

Le matériau que vous avez choisi apparaît dans la fenêtre d'édition. La partie affichée comme matériau devient la surface de marquage sans rien à modifier.

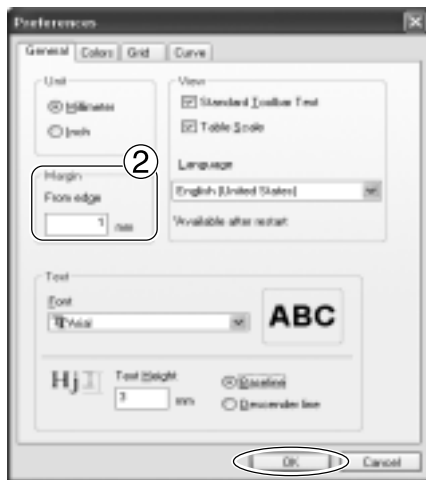


Fenêtre d'édition



Faites les réglages de marges.

- 1 Cliquez sur [File] (Fichier), puis cliquez sur [Preferences].  
Le dialogue des [Préférences] apparaît.



- 2 Réglez "Margin" sur "1 mm."  
(Réglé sur 1 millimètre par défaut.)
- 3 Cliquez sur [OK].

#### **Important !**

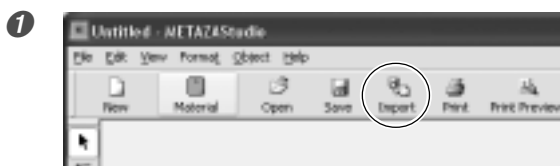
Pour un marquage sur matériau plat, laissez une marge d'au moins 1 mm. Sinon les pointes de marquage pourraient heurter et endommager le bord du matériau.

## Étape 2 : Importation de l'image

Ici vous importez l'image à marquer. Préparez un fichier image à importer.

☞ p. 30, "Préparation de l'image"

#### **Procédure**



Cliquez sur .  
Le dialogue [Import] apparaît.

### 3-6 Création des données de marquage (matériau plat)



① Dans [Look in], sélectionnez l'emplacement du fichier.

② Dans [Files of type] (Type de fichier), sélectionnez soit [Picture file] soit [Adobe Illustrator file].

③ Sélectionnez le fichier à importer.

④ Cliquez sur [Open] (Ouvrir).

L'image spécifiée est importée et affichée avec les marges que vous avez réglées.

Vous pouvez modifier la disposition de l'image placée, en changeant sa taille ou son orientation ou en lui ajoutant un contour.

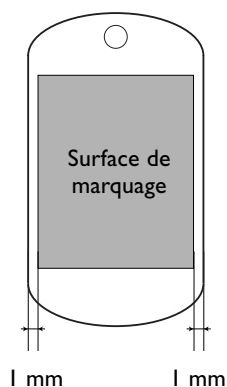
☞ p. 44, "Conseils et astuces pour la disposition des images"

### Important !

Si le matériau est troué, évitez de faire le marquage dans les trous du matériau. Si la surface de marquage comporte un trou, les pointes de marquage peuvent heurter et endommager le matériau.

☞ p. 45, "Régler l'emplacement, la taille ou l'angle d'une image"

OK



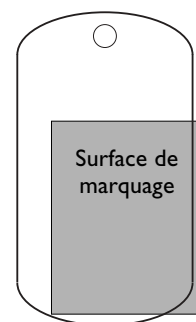
NON



La surface de marquage comporte un trou.



Pas de marges autour du matériau.

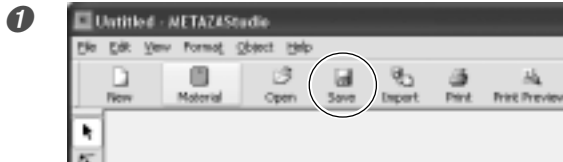



La surface de marquage s'étend en dehors du matériau.

## Étape 3 : Sauvegarde du fichier

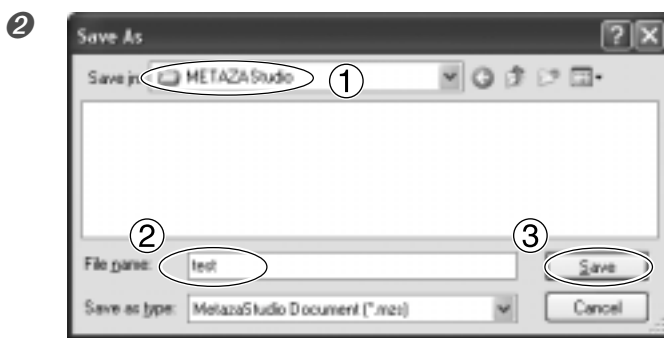
Sauvegarder les données de marquage dans un fichier.

### Procédure



Cliquez sur .

Le dialogue [Save As] (Enregistrer sous) apparaît.



① Dans [Save in], spécifiez où le fichier sera sauvegardé.

② Tapez le nom du fichier.

③ Cliquez sur [Save] (Enregistrer).

# 3-7 Commencer le marquage

## Commencer le marquage

### Important !

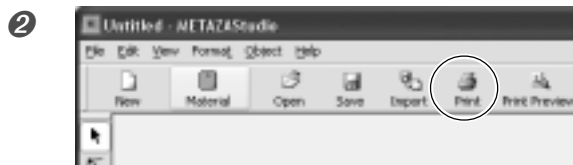
Ne jamais tenter un marquage dans une des situations suivantes, vous risqueriez d'endommager les pointes ou les têtes.


- > Si aucun matériau n'a été chargé.
- > Si le dispositif de la tête n'est pas réglé à une hauteur adaptée à l'épaisseur du matériau.

☞ p. 31, "Chargement du matériau (avec feuille adhésive)", p. 33, "Chargement du matériau (avec étai de centrage)"

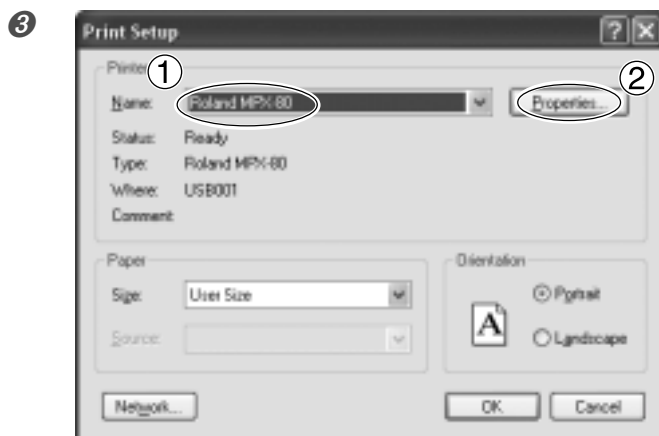
### Procédure

1 Refermez le capot.



Cliquez sur .

Le dialogue [Print Setup] (Réglage de l'imprimante) apparaît.



1 Vérifiez que [Roland MPX-80] figure comme nom d'imprimante.

2 Cliquez sur [Properties] (Propriétés).



1 Cliquez sur l'onglet [Image Correction].

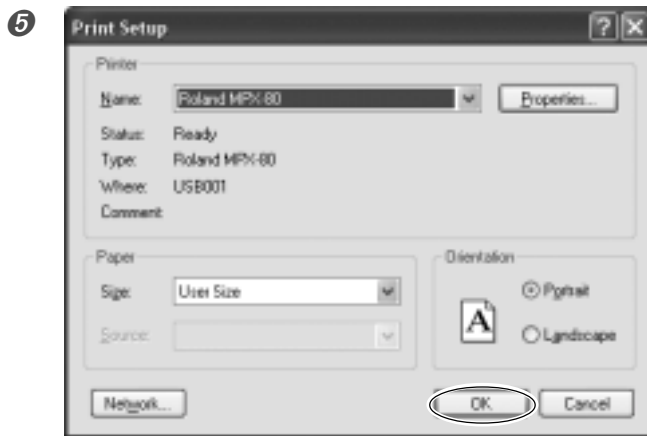
2 Sélectionnez [Material] (Matériau). Choisissez la composition ou le code produit du matériau.

3 Cliquez sur [OK].

### Choix du matériau

Lorsque vous sélectionnez la composition du matériau chargé, le marquage est effectué en utilisant une force optimale pour cette composition.

☞ p. 78, "Enregistrer la composition et régler la force de marquage"



Cliquez sur [OK].

Les données de marquage sont envoyées à la machine et le marquage commence.

6 Lorsque le marquage est terminé, ouvrez le capot et retirez le matériau.

**Si le matériau est difficile à détacher lorsque vous utilisez la feuille adhésive**

Si le matériau est difficile à détacher, insérer un objet mince et plat (tel qu'un morceau de papier rigide ou une carte de visite) entre la feuille adhésive et le matériau pour qu'il soit plus facile à retirer.

## Arrêter les opérations de marquage

### Procédure

**1** Éteignez la machine

☞ P. 24, "Mettre hors tension"

**2** **Windows Vista**

Cliquez sur [Démarrer], puis sur [Panneau de Configuration].

Cliquez sur [Matériel et son], puis sur [Imprimantes].

**Windows XP**

Cliquez sur [Démarrer], puis sur [Panneau de Configuration].

Cliquez sur [Imprimantes et autres périphériques], puis sur [Imprimantes et Télécopieurs].

**Windows 2000**

Cliquez sur [Démarrer].

Cliquez sur [Paramètres], puis sur [Imprimantes].

**3**

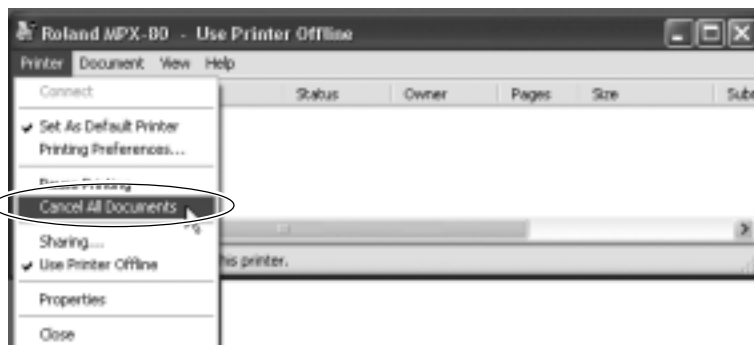


Roland MPX-80  
0  
Ready

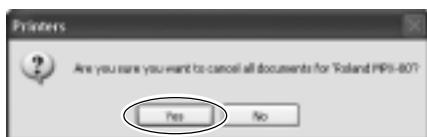
Double-cliquez sur l'icône [Roland MPX-80].

**4**

Dans le menu [Imprimante], cliquez sur [Annuler tous les documents] (ou [Purger Documents à Imprimer]).



**5**



Si le message représenté sur cette figure apparaît, cliquez sur "Yes" (Oui).

# **Chapitre 4**

## **Opérations plus complexes**

# 4-1 Conseils et astuces pour la disposition des images

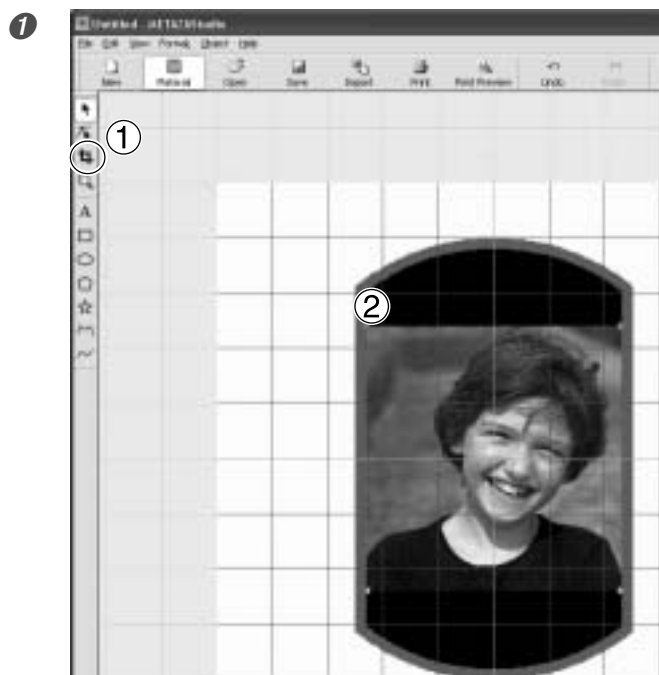
## Garder juste la partie utile d'une image (Recadrer)


Vous pouvez recadrer une image afin de supprimer les parties inutiles et conserver juste la portion nécessaire. Cette opération est appelée "recadrage".

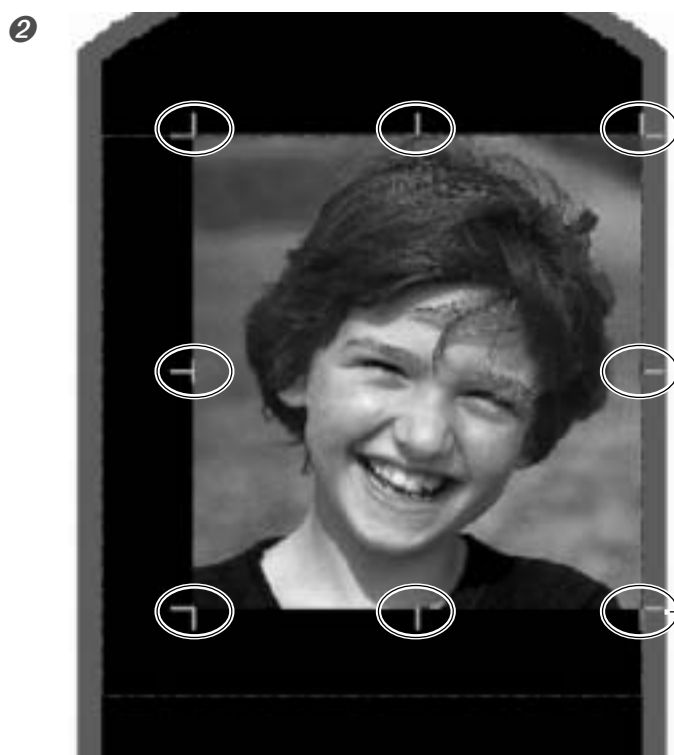
Dans cet exemple, vous allez utiliser les données de marquage créées à la page 36, "Création des données de marquage (matériau plat)."

↳ p 36, "Création des données de marquage (matériau plat)"

### Procédure



- ① Cliquez sur .
- ② Cliquez sur l'image.  
Huit poignées de recadrage apparaissent autour de l'image.



Faites glisser les poignées de recadrage afin de déterminer la surface à recadrer. Réglez-les afin de définir la sélection de la partie de l'image à conserver.

Poignée de recadrage

## Régler l'emplacement, la taille ou l'angle d'une image

Réglez l'emplacement, la taille et l'angle de l'image jusqu'à obtenir la disposition voulue.


Dans cet exemple, vous allez utiliser les données de marquage créées à la page 44, "Garder juste la partie utile d'une image (Recadrer)".

### Procédure

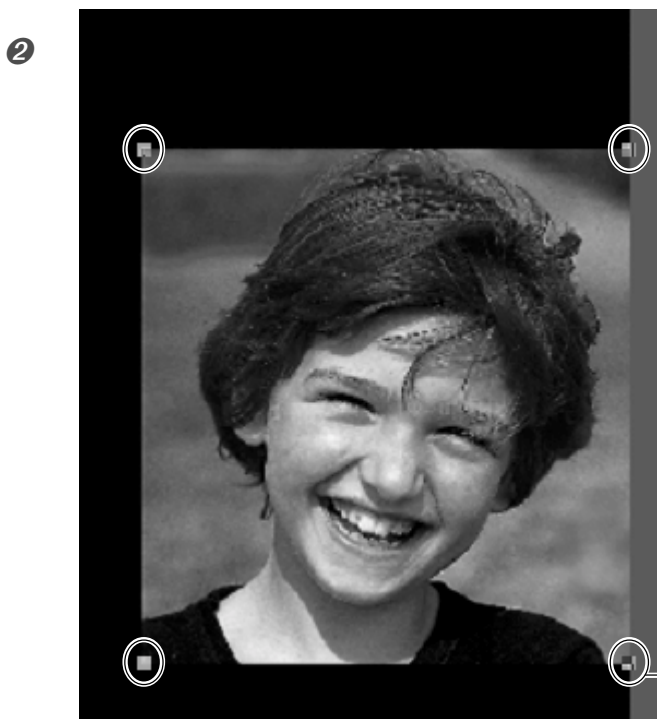


#### Régler l'emplacement.

- ① Cliquez sur , puis sur l'image.

Des poignées () apparaissent aux quatre coins de l'image.

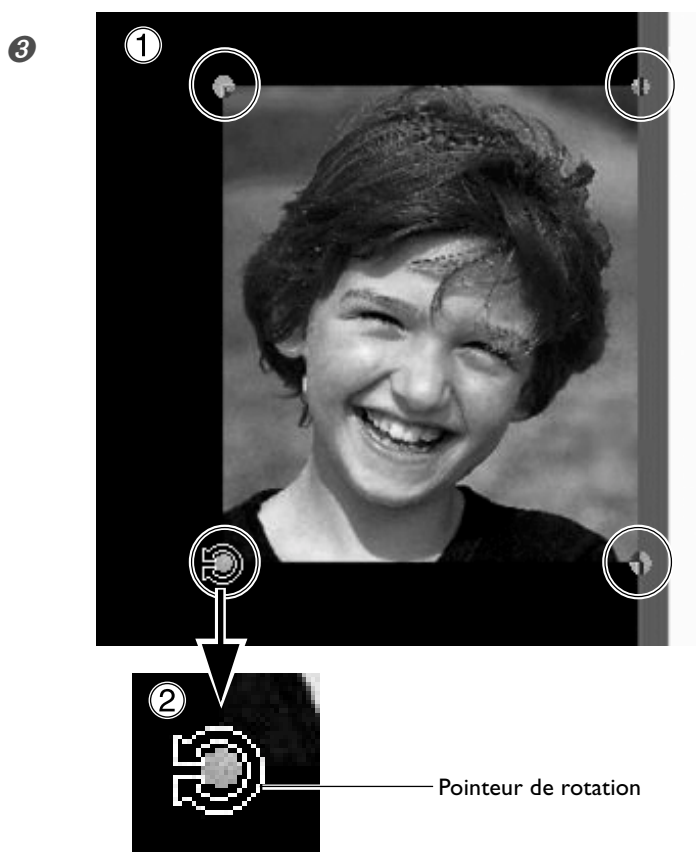
- ② Faites glisser l'image afin de régler son emplacement.



#### Régler la taille.

Faites glisser les poignées situées aux quatre coins de l'image pour en régler la taille.

Poignées



Régler l'angle.

- ① Les poignées étant visibles aux quatre coins de l'image, cliquez une seconde fois sur l'image.

La forme des poignées change et devient un (●).

- ② Alignez le pointeur sur une poignée. Sa forme change et il devient un pointeur de rotation.



- ③ Faites glisser pour régler l'angle (inclinaison) de l'image.

Vous pouvez avoir un angle maximum de 360 degrés.



### Point

Maintenir la touche SHIFT tout en faisant glisser changera l'angle par paliers de 45 degrés. Cette méthode peut s'avérer pratique pour obtenir une rotation d'exactly 90 degrés.



### Point

Le recadrage ne peut plus être effectué sur une image dont l'angle a été changé. Pour effectuer le recadrage, ramenez d'abord l'image à son angle d'origine.

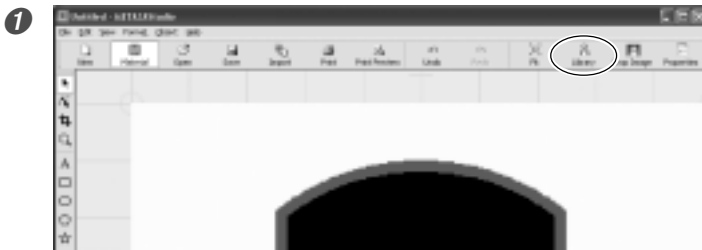
## Encadrer l'image


Vous pouvez changer la disposition des données de marquage en plaçant un cadre autour d'une image. Pour cela, vous utiliserez les cadres enregistrés dans la "bibliothèque" METAZAStudio. Cette bibliothèque contient un certain nombre de cadres pré-enregistrés, et vous pourrez aussi en enregistrer de nouveaux.

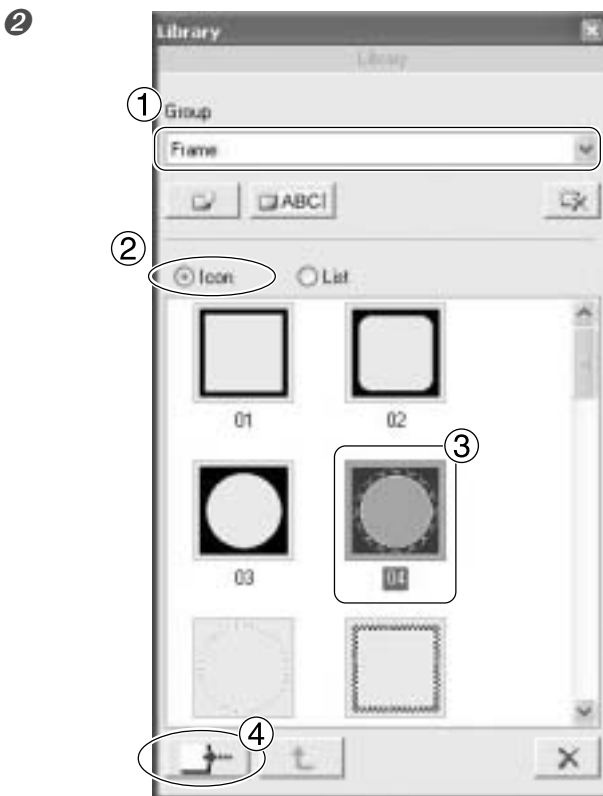
Dans cet exemple, vous allez ajouter un cadre aux données de marquage créées à la page 45, "Régler l'emplacement, la taille ou l'angle d'une image".


Pour de plus amples informations sur la manière d'utiliser la bibliothèque, voir "Enregistrer à l'avance des formes et des images souvent employées" à la page 63 "Les diverses opérations possibles avec METAZAStudio".

### Procédure



Cliquez sur .  
La fenêtre [Library] apparaît.



- ① Dans [Group], sélectionnez [Frame].
- ② Sélectionnez [Icon].
- ③ Cliquez sur le cadre [04].
- ④ Cliquez sur .

Un cadre est inséré dans la fenêtre.



Faites glisser les poignées (■) situées autour du cadre pour régler sa taille et son emplacement.

Réglez la taille et l'emplacement de manière à encadrer l'image. Les méthodes de réglage sont les mêmes que pour régler la taille et l'emplacement d'une image.

☞ p. 45 "Régler l'emplacement, la taille ou l'angle d'une image"

Poignées



Réglez la disposition en changeant l'emplacement ou la taille de l'image et du cadre.

Cadre

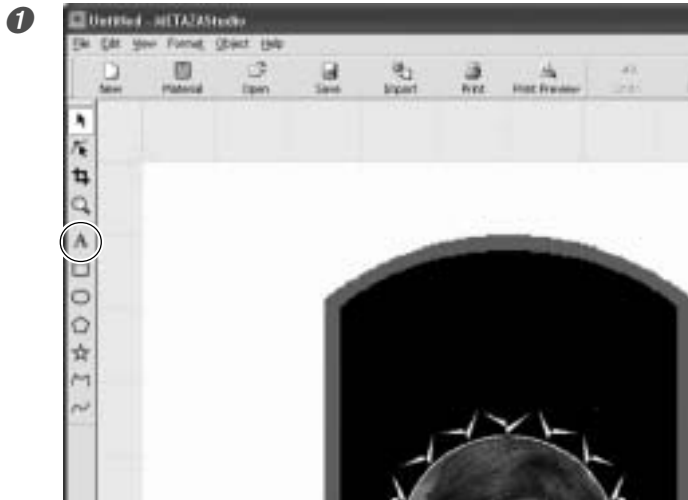
Données complètes

## 4-2 Conseils et astuces pour la disposition du texte

### Saisie du texte

Vous allez taper le texte à marquer

#### Procédure



Cliquez sur **A**.




Cliquez n'importe où sur le matériau, puis tapez le texte.

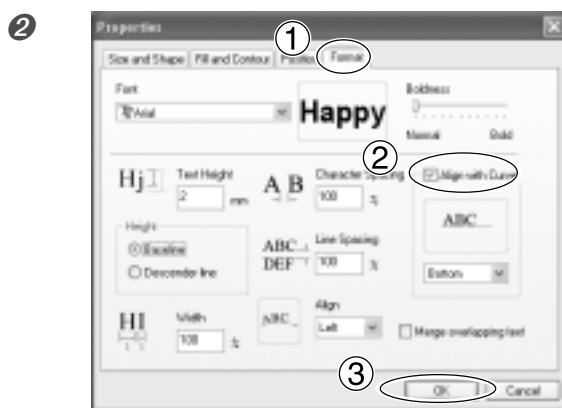
## Disposition en paysage ou en arrondi

Après avoir disposé le texte en paysage, vous pouvez le disposer en arrondi.

### Procédure



- 1 Saisissez le texte.  
☞ p 49, "Saisie du texte"  
Disposez le texte horizontalement.
- 2 Cliquez sur .  
Le dialogue [Properties] apparaît.



- 1 Cliquez sur l'onglet Format.
- 2 Cochez la case [Align with Curve] (Aligner sur la courbe).
- 3 Cliquez sur [OK].  
La disposition du texte s'arrondit.



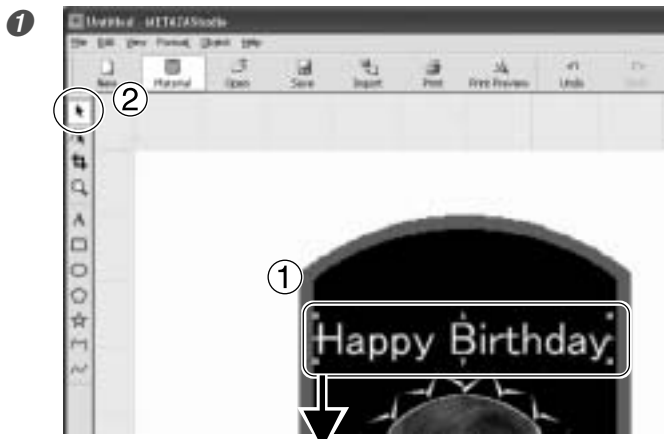
Vous pouvez régler la taille et la position du bloc de texte, ou changer son format.  
☞ p. 51, "Réglage du bloc de texte", p. 55, "Changer le format du texte"

## Réglage du bloc de texte

Les blocs de texte, comme les images, peuvent être déplacés et leur taille et leur angle peuvent être modifiés. Vous pouvez aussi changer le type de remplissage utilisé.


☞ p. 45, "Régler l'emplacement, la taille ou l'angle d'une image"

### Procédure



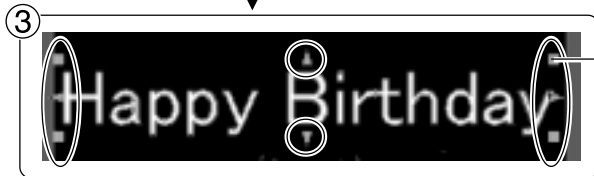
① Saisissez le texte.

☞ p. 49, "Saisie du texte"

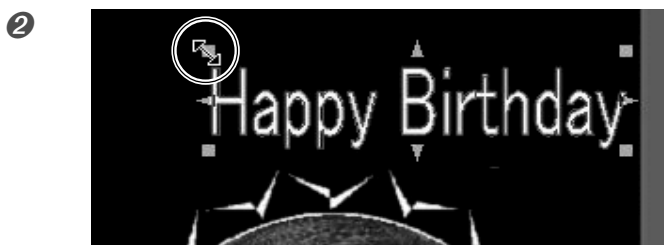
② Cliquez sur 

③ Cliquez sur le bloc de texte.

Huit poignées apparaissent autour du texte.

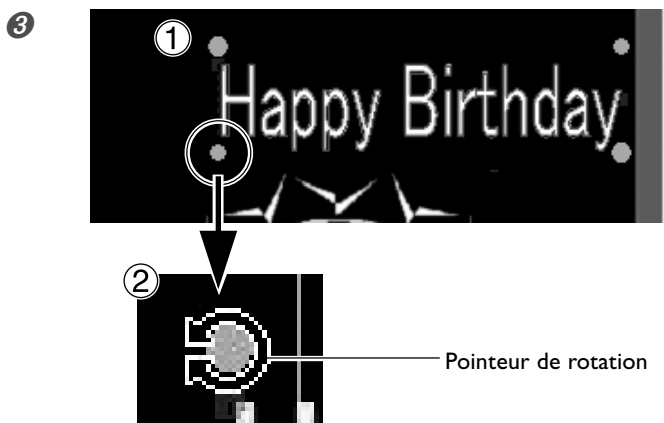


Poignées




Régler la taille.

Faites glisser les poignées pour régler la taille.



Régler l'angle.

① Cliquez sur le texte.

La forme des poignées change et devient un .

② Alignez le pointeur sur une poignée.

Sa forme change et il devient un pointeur de rotation.

Pointeur de rotation



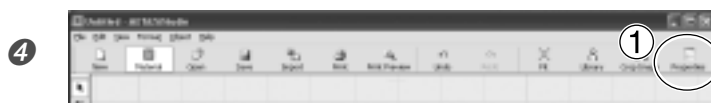
③ Faites glisser pour régler l'angle du texte.

Vous pouvez avoir un angle maximum de 360 degrés.



### Point

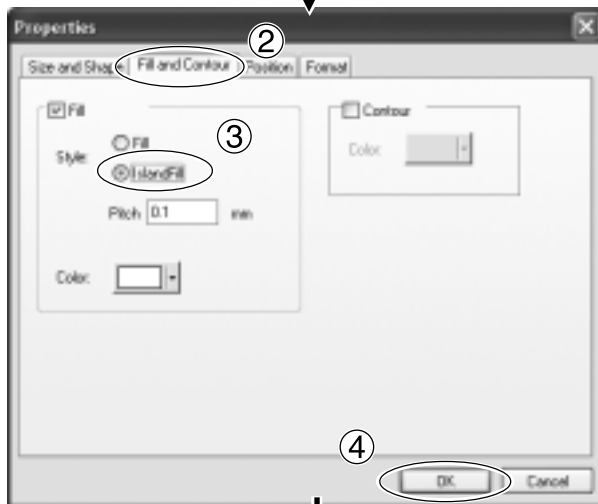
Maintenir la touche SHIFT tout en faisant glisser changera l'angle par paliers de 45 degrés. Cette méthode peut s'avérer pratique pour obtenir une rotation d'exactly 90 degrés.



Changer le type remplissage du texte.

① Cliquez sur

Le dialogue [Properties] apparaît.



② Cliquez sur l'onglet [Fill and Contour] (Remplissage et Contour).

③ Sélectionnez [Island Fill].

④ Cliquez sur [OK].

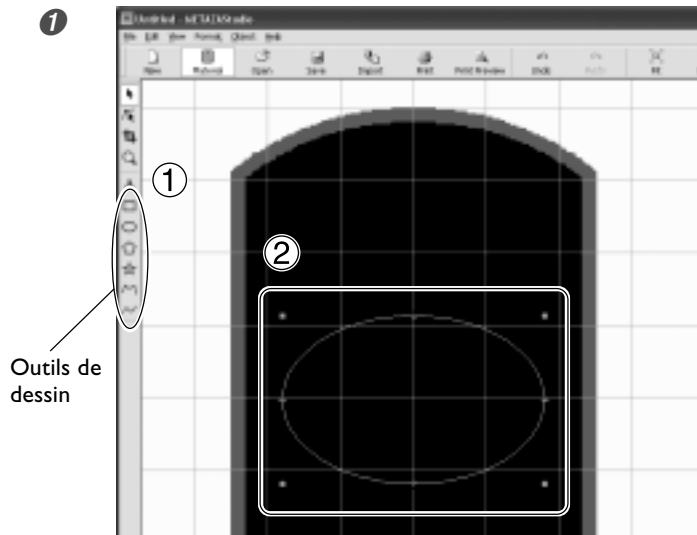
La manière dont le texte est rempli change, les lettres sont tramées au lieu d'être de couleur unie. Augmenter la valeur de [Pitch] élargit l'espacement entre les lignes de la trame.




## Disposer le texte selon une forme

Vous allez disposer le texte selon une forme, que vous aurez créée à l'aide des outils de dessin.


### Procédure

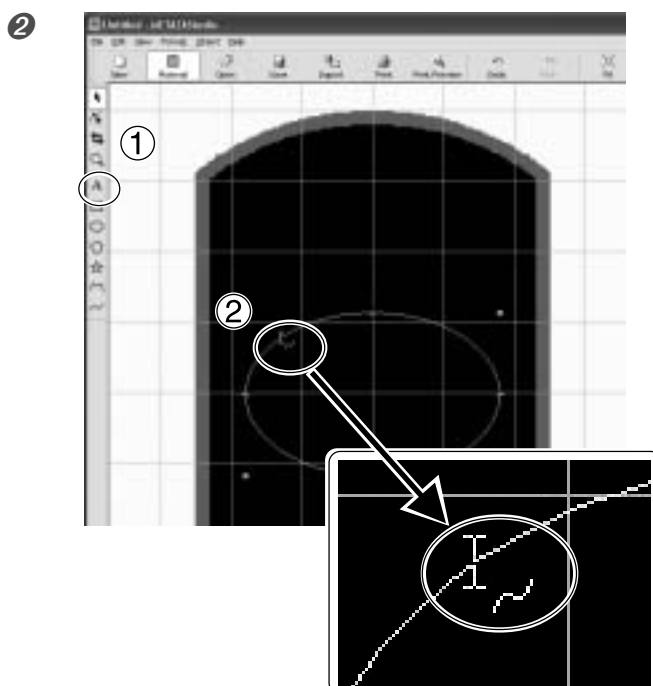



① Cliquez sur un outil de dessin.


Ici nous allons utiliser .

② Dans la fenêtre d'édition, créez une forme sur le matériau.

Pour de plus amples informations sur les outils de dessin, voir  l'aide en ligne de METAZAStudio ("Commandes"> "Boutons de la barre d'outils")



① Cliquez sur .

② Positionnez le pointeur près du contour de la forme que vous avez créée, puis cliquez lorsque  apparaît sur le pointeur.



Saisissez le texte.

☞ p 49, "Saisie du texte"

Le texte est disposé autour de la forme.

---

### **Important !**

La disposition selon un polygone fermé n'est pas possible.

☞ Aide en ligne de METAZASudio ("Commandes" > "[menu Object]" > "Convertir en Polygone", "Fermer des Polygones")

Vous pouvez régler la taille et la position du bloc de texte, ou changer son format.

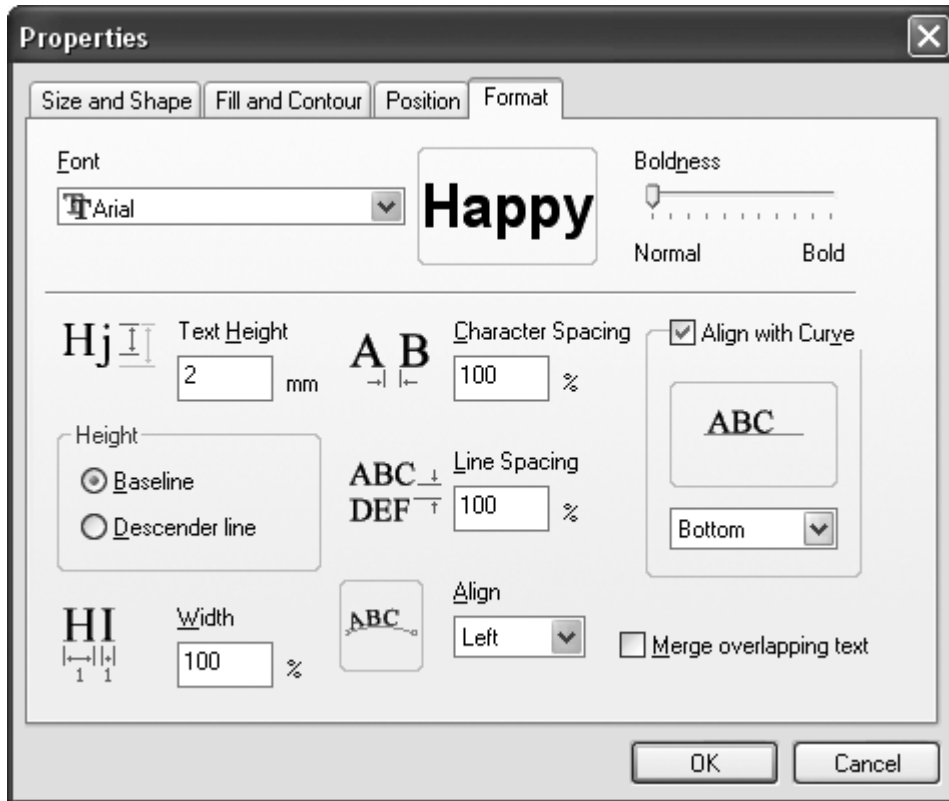
☞ p. 51, "Réglage du bloc de texte", p. 55, "Changer le format du texte"

## Changer le format du texte

Dans la fenêtre [Properties], onglet [Format], vous pouvez modifier les propriétés telles que la police du bloc de texte, ainsi que la hauteur et la largeur des caractères.

Pour de plus amples informations sur ces réglages, reportez-vous à l'aide en ligne de METAZASudio.

☞ Aide en ligne de METAZASudio ("Commandes" > "[menu Format]")




## 4-3 Réglage de la luminosité et du contraste

### Vérifier les résultats dans la fenêtre de prévisualisation

Dans la fenêtre de prévisualisation, vous pouvez régler la luminosité (Brightness), le contraste et la correction gamma. Une image affichant clairement les zones claires et sombres donnera un résultat fini intéressant. Faites les réglages en fonction de l'image.



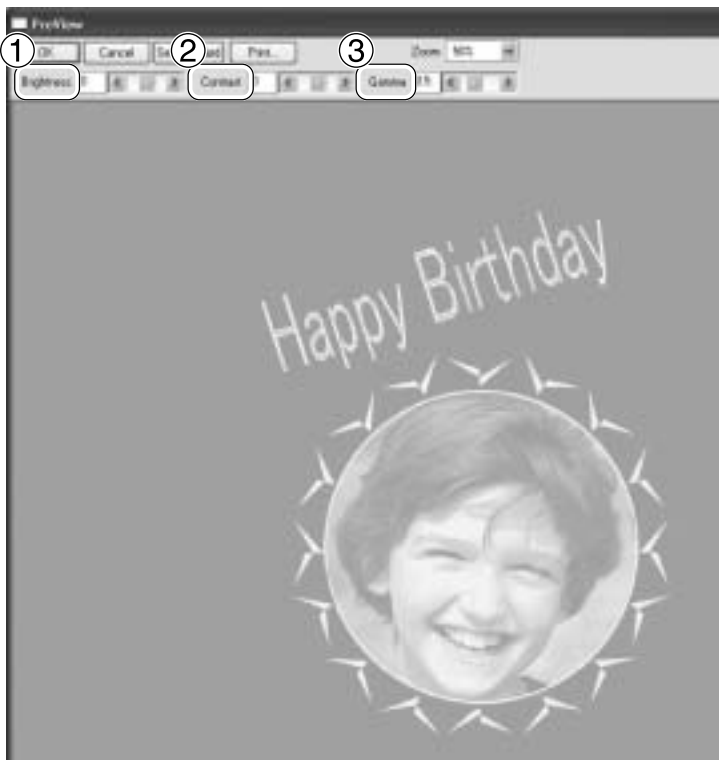
Cliquez sur .

La fenêtre de prévisualisation apparaît.



Fenêtre de prévisualisation

## Réglage de l'image dans la fenêtre de prévisualisation



Fenêtre de prévisualisation

### ① Brightness (Luminosité)

Règle la luminosité générale. Un réglage trop élevé peut détruire l'équilibre de l'image, il faut mieux la régler au minimum nécessaire.

### ② Contraste

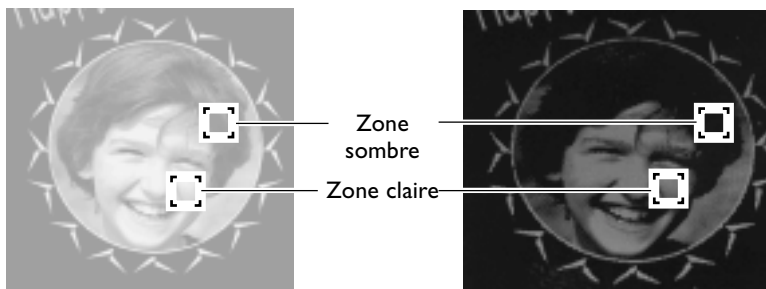
Règle principalement la clarté (les zones les plus claires) et l'ombre (les zones les plus sombres). C'est un réglage utile pour accentuer la tension en ayant un bon équilibre des clairs et des foncés.

### ③ Gamma

Règle principalement la luminosité des tons intermédiaires entre zones claires et sombres. C'est un réglage efficace de la luminosité générale.

Les zones claires et sombres sont marquées comme indiqué sur la figure.

Les zones sombres ne sont pas trop marquées et les zones claires sont marquées avec plus de force.



De plus, les résultats du marquage avant et après les réglages sont représentés ci-dessous.

Avant réglage



Après réglage



Gamma réglé sur 0.4.  
La luminosité du visage a été réduite, l'expression est ainsi plus clairement définie.

## 4-4 Création de données de marquage sur surface courbe

Avec cette machine, et en utilisant un nez régulateur, vous pouvez faire des marquages sur des cylindres et autres formes de matériaux dont la surface n'est pas uniforme en hauteur. Ce chapitre décrit comment créer des données, en utilisant un matériau cylindrique comme celui-ci.



### Étape 1 : Choix de la zone de marquage (taille de la pièce)

Il faut d'abord définir la surface de marquage sur le matériau. Sur un matériau cylindrique, il n'est pas possible de faire un marquage sur toute la surface du matériau (comme sur un matériau plat). C'est pour cela que la fenêtre d'édition de METAZAStudio affiche la surface de marquage au lieu du matériau lui-même. La surface de marquage est déterminée par la valeur du diamètre du matériau que vous avez indiquée dans la fenêtre de réglage du pilote. Pour de plus amples informations sur les conditions de marquage sur matériau cylindrique avec cette machine, reportez-vous à la page mentionnée ci-dessous.

☞ p. 29. "Conditions pour le marquage sur matériau cylindrique"

#### Procédure



Réglez les marges sur 0 millimètre.

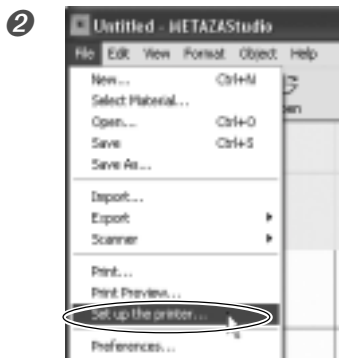
- 1 Cliquez sur [File] (Fichier), puis sur [Preferences].  
Le dialogue [Preferences] apparaît.



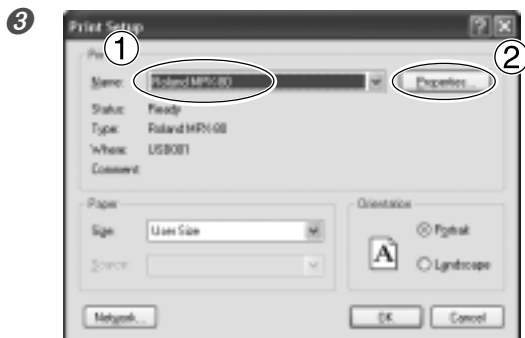
- 2 Réglez "Margin" sur "0 mm."
- 3 Cliquez sur [OK].

#### Important !

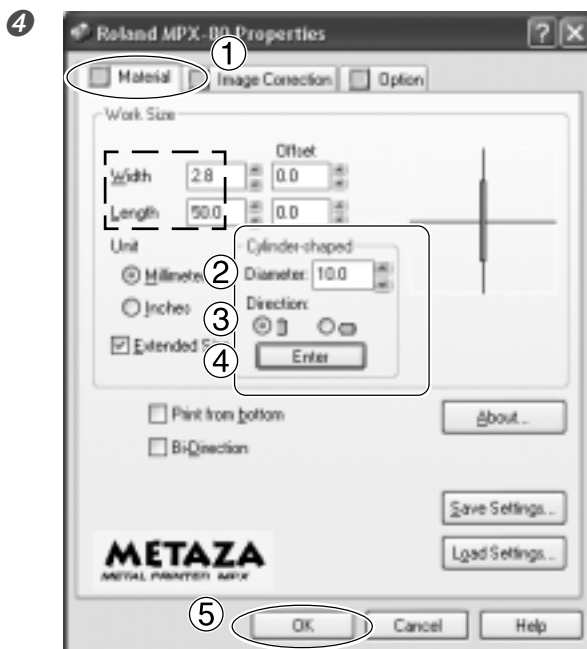
Pour effectuer un marquage sur un matériau cylindrique, il faut régler les marges sur zéro millimètre, car la surface de marquage est limitée mais elle doit être suffisante, ce qui est assuré en réduisant la taille des marges.




Cliquez sur [File] (Fichier), puis sur [Set up the printer] (Configuration de l'imprimante).  
Le dialogue [Print Setup] apparaît..



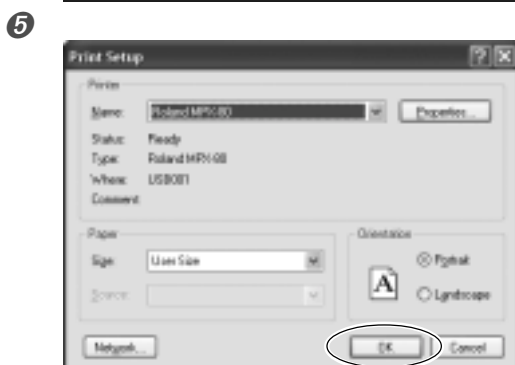
- ① Vérifiez que [Roland MPX-80] est le nom de l'imprimante sélectionnée.
- ② Cliquez sur [Properties].



Faites les réglages de [Diameter] et [Material Orientation] du matériau cylindrique.

- ① Cliquez sur l'onglet [Material].
- ② Réglez [Diameter] sur 10 millimètres.
- ③ Sélectionnez [Direction].  
Ici, sélectionnez  (vertical).
- ④ Cliquez sur [Enter].  
Dans [Work Size], la largeur [Width] est réglée automatiquement.  
Ici réglez [Length] sur 50 millimètres.

- ⑤ Cliquez sur [OK].



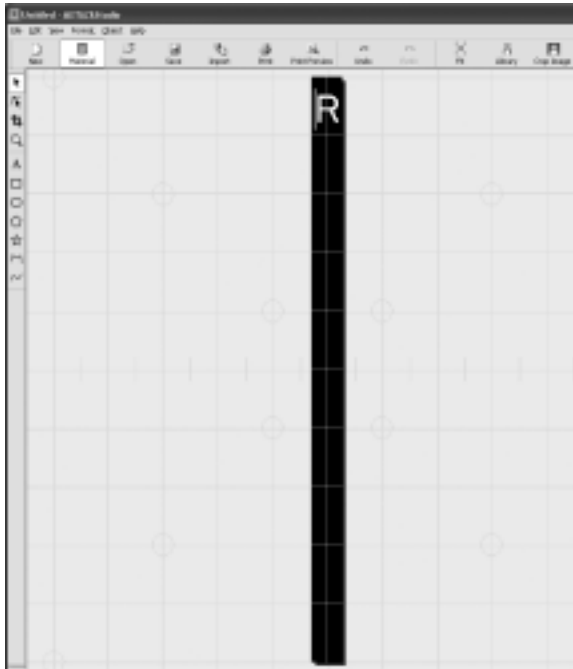
Cliquez sur [OK].

## Étape 2 : Saisie et placement du texte

Tapez le texte à marquer, puis disposez-le à votre convenance.

### Procédure

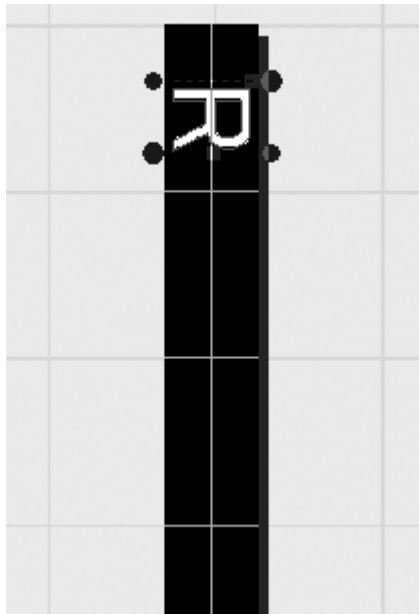
1



Entrez un seul caractère dans la surface de marquage.

☞ p. 49, "Saisie du texte"

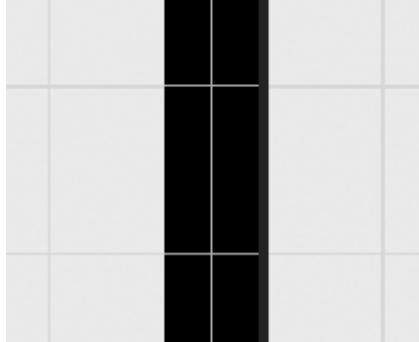
2



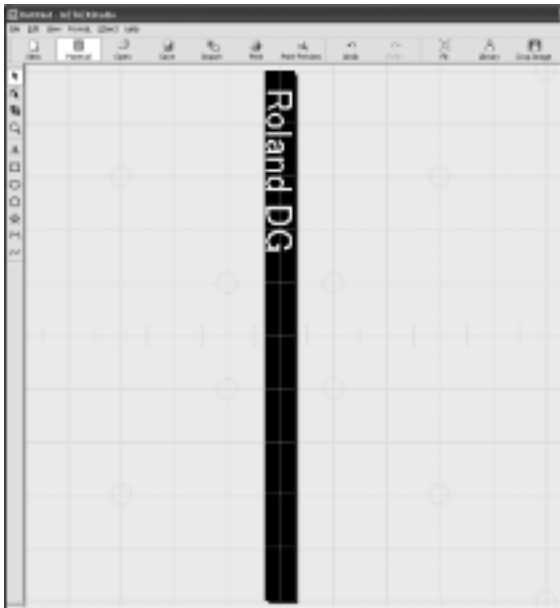
Disposez le texte verticalement, puis réglez-le pour qu'il tienne dans la surface de marquage.

☞ p. 51, "Réglage du bloc de texte"

3



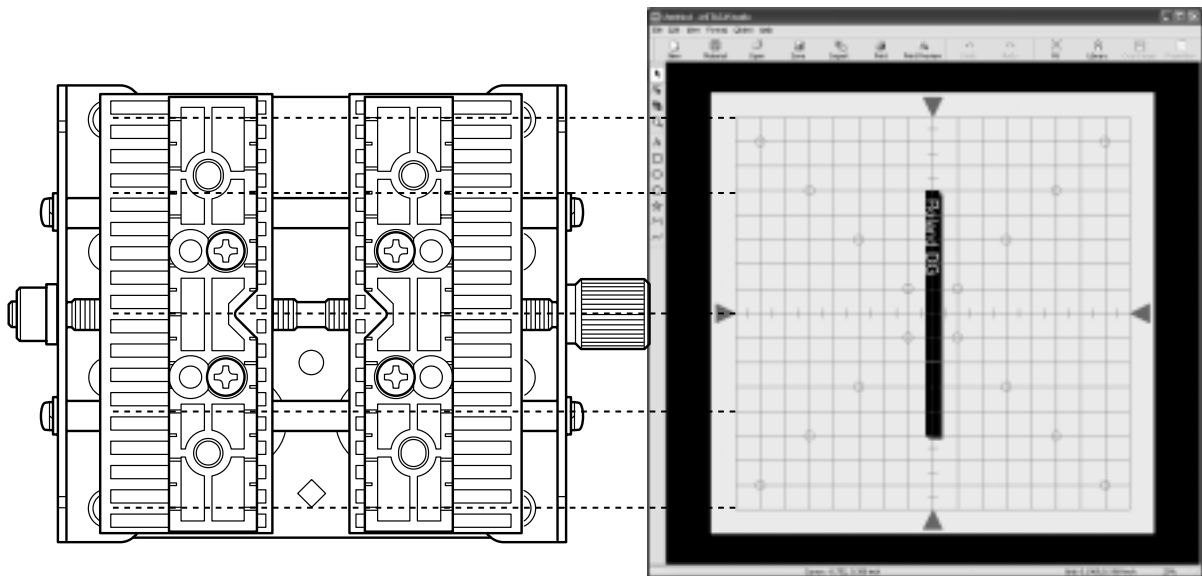
## 4-4 Création de données de marquage sur surface courbe



Tapez le reste du texte et réglez sa position.

Le quadrillage du plateau représenté à l'écran correspond à l'étai de centrage comme le montre la figure ci-dessous. Positionnez-le correctement afin que le texte soit marqué à l'endroit désiré.

☞ p 33, "Chargement du matériau (avec étai de centrage)"



# 4-5 Marquage de matériaux de différentes formes

## Comment enregistrer un nouveau matériau

METAZASudio dispose de quatre formes de matériau pré-enregistrées et vous avez la possibilité d'en enregistrer de nouvelles.

Il est possible de marquer un matériau sans passer par cette étape, mais dans ce cas la surface de marquage sera restreinte et les pointes de marquage risquent d'être endommagées en heurtant le bord du matériau. Pour marquer un matériau non enregistré dans METAZASudio, il faut commencer par enregistrer le nouveau matériau. Les trois méthodes suivantes peuvent être employées. Pour de plus amples informations sur les procédures, reportez-vous à l'aide en ligne de METAZASudio.

☞ p. 9, "A propos de la documentation de cette machine"

### Méthodes d'enregistrement

#### ➤ Importer une image bitmap

Si une image du matériau est disponible, vous pouvez l'importer. Notez toutefois que seules des données bitmap peuvent être utilisées. Les autres conditions sont les suivantes.

Format de fichier : il doit être soit BMP (bitmap) soit JPEG

Nombre de couleurs : Binaire (noir et blanc — les portions correspondant au matériau doivent avoir un fond noir)

#### ➤ Scannériser le matériau avec un scanner

Si aucune image du matériau n'est disponible, ou si la forme du matériau est complexe, vous pouvez scanner le matériau à l'aide d'un scanner puis importer l'image produite. Utilisez un scanner compatible TWAIN\_32. Les autres conditions sont les suivantes.

Nombre de couleurs : Binaire (noir et blanc — les portions correspondant au matériau doivent avoir un fond noir)

#### ➤ Dessiner la forme du matériau

Si le matériau a une forme carrée, circulaire ou autre forme simple, qu'elle soit unique ou combinée, vous pouvez employer les outils de dessin pour tracer la forme du matériau, puis l'enregistrer.

☞ Aide en ligne de METAZASudio ("Conseils et astuces" > "Enregistrer ses matériaux favoris")

# 4-6 Autres fonctions pratiques

## Les diverses opérations possibles avec METAZAStudio

METAZAStudio dispose de diverses fonctions d'édition des images importées et de création de données de marquage. Pour de plus amples informations sur la façon de faire fonctionner METAZAStudio, reportez-vous à l'aide en ligne du programme.

☞ P. 9, "A propos de la documentation de cette machine"

### ➤ Rendre les photos de personnages plus contrastées

Lorsque la machine marque des données créées à l'aide de METAZAStudio, les zones claires et sombres sont rendues avec des couleurs proches du blanc-gris pour les plus claires et proches du noir clair pour les plus sombres. Cela signifie que des cheveux foncés ou un vêtement clair peuvent être peu marqués, ce qui rend le contour de la personne indistinct. (En fonction des données, il se peut même que les cheveux ou les vêtements ne soient pas marqués du tout.) Dans de tels cas, il faut détourner l'image de la personne et appliquer un contour à l'image afin que celle-ci soit mieux marquée.

☞ Aide en ligne de METAZAStudio ("Procédures" > "Étape 3: Supprimer les parties inutiles d'une image")

### ➤ Enregistrer à l'avance des formes et des images souvent utilisées

Vous pouvez enregistrer dans la librairie des formes et des images génériques souvent utilisées, afin de pouvoir les rappeler facilement et les ajouter à vos données quand vous en avez besoin. Il est pratique d'enregistrer des logos et autres graphiques, ainsi que des images.

☞ Aide en ligne de METAZAStudio ("Conseils et astuces" > "Utiliser la librairie")

### ➤ Créer un tracé de contour à partir d'images

Vous pouvez faire un marquage d'après des images importées auxquelles vous ajoutez un tracé de contour. Les formats de fichiers que vous pouvez importer sont JPEG et BMP (bitmap). Pour obtenir une extraction bien nette des contours, les données doivent satisfaire aux conditions suivantes.

Dégradés : Utiliser des images qui ne contiennent pas de dégradés continus et qui ont des bordures bien définies entre les couleurs.

Nombre de couleurs : Binaire (noir et blanc [recommandé])

Résolution : Haute (Note toutefois que la résolution optimale pour un marquage peut varier en fonction de la complexité de la forme et de la taille.)

☞ Aide en ligne de METAZAStudio ("Conseils et astuces" > "Créer un tracé de contour à partir d'une image")

### ➤ Partager des fichiers sur internet

Vous pouvez sauvegarder les images contenant des formes de matériau au format bitmap (BMP). Vous pourrez ensuite envoyer ces fichiers sur internet pour avoir confirmation des résultats obtenus au final.

☞ Aide en ligne de METAZAStudio ("Conseils et astuces" > "Créer une prévisualisation pour que les clients vérifient l'image terminée")

# 4-7 Réglages du pilote

## Voir la documentation pour les réglages du pilote

Dans la fenêtre de réglage du pilote, vous avez la possibilité de régler de nombreuses options, dont la taille du matériau et la méthode employée pour le marquage.

Tout changement effectué dans cette fenêtre (qui s'affiche en suivant la procédure décrite ci-dessous) restera valable, même après avoir redémarré METAZAStudio. Pour continuer les opérations avec les changements appliqués, suivez la procédure ci-dessous.

### Procédure

#### 1 Windows Vista

Cliquez sur [Démarrer], puis sur [Panneau de Configuration].

Dans le groupe [Matériel et son], cliquez sur [Imprimantes].

#### Windows XP

Cliquez sur [Démarrer], puis sur [Panneau de Configuration].

Cliquez sur [Imprimantes et autres périphériques], puis sur [Imprimantes et Télécopieurs].

#### Windows 2000

Cliquez sur [Démarrer].

Cliquez sur [Paramètres], puis sur [Imprimantes].

#### 2

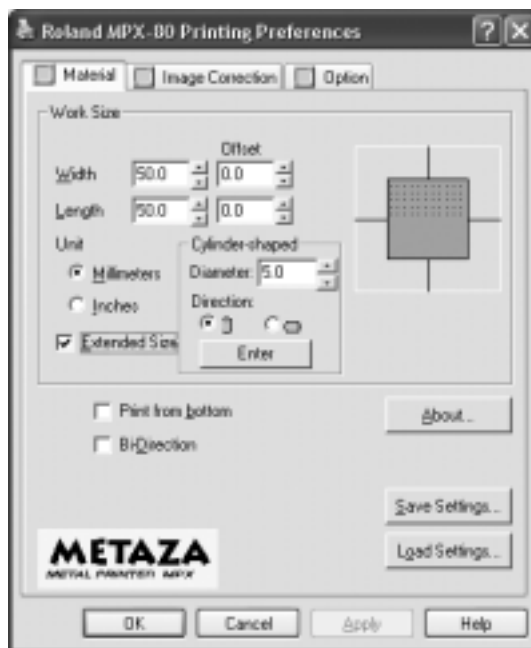


Roland MPX-80  
Ready

Faites un clic droit sur l'icône [Roland MPX-80].

Cliquez sur [Printing Preferences] (Préférences de marquage).

La fenêtre de réglage apparaît.



### A propos de la fenêtre de réglage

La même fenêtre que celle mentionnée ci-dessus s'affiche à partir de METAZAStudio : Aller dans le menu [File] (Fichier) de METAZAStudio et cliquer sur [Print Setup] (Configuration de l'impression), puis dans la fenêtre [Print Setup], cliquer sur [Properties] (Propriétés).

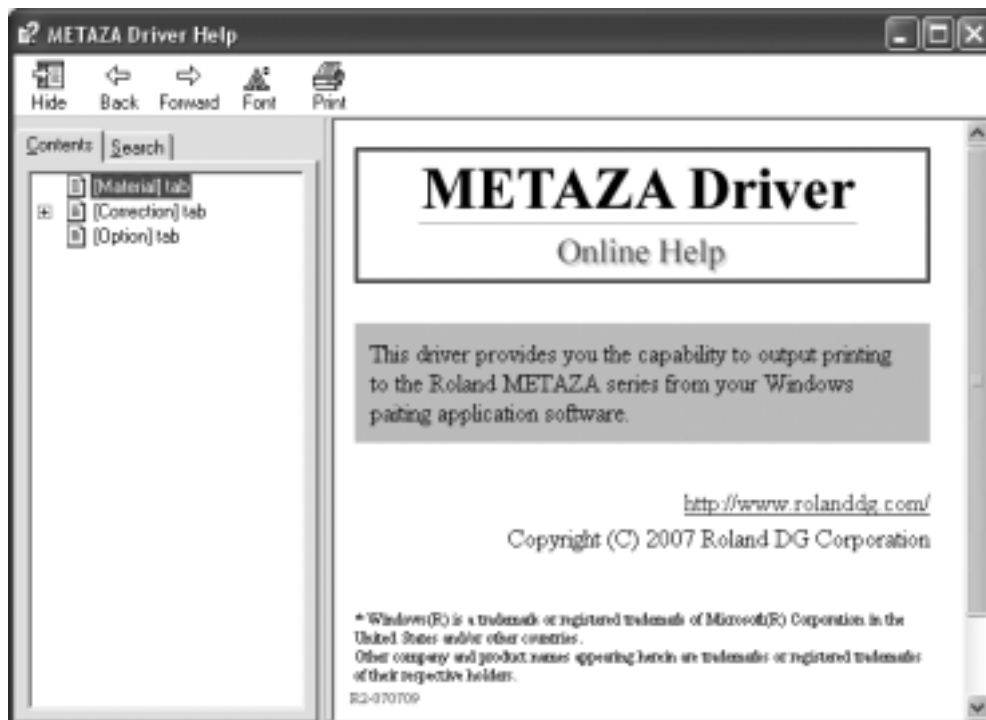
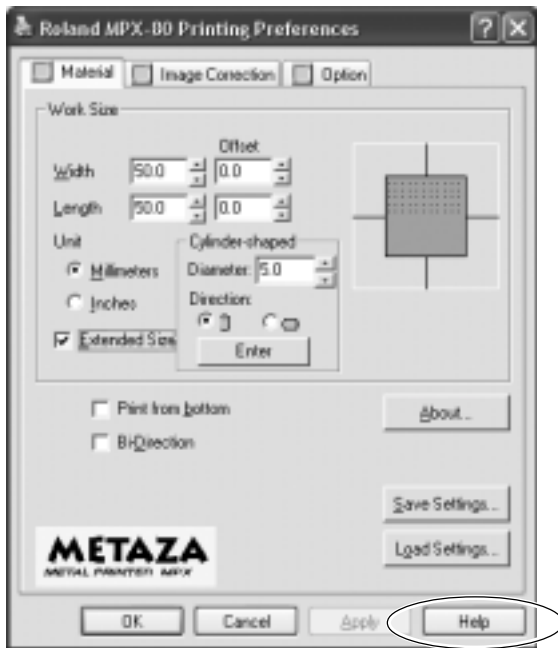
Mais tout changement effectué dans cette fenêtre en suivant cette autre procédure d'affichage disparaîtra lorsque vous redémarrerez METAZAStudio. Donc, si vous désirez faire des changements temporaires, il faut afficher la fenêtre de réglage depuis METAZAStudio.

## Voir l'aide en ligne du pilote

Pour avoir des informations plus détaillées sur les valeurs pouvant être utilisées pour régler le pilote, voir l'aide en ligne du pilote.

Pour voir l'aide en ligne du pilote, aller dans la fenêtre de réglage et cliquer sur le bouton [Help] (Aide).

☞ p. 9, "A propos de la documentation de cette machine"



## 4-8 SFEdit2

### Qu'est-ce que SFEdit2 ?

SFEdit2 est un programme se trouvant sur le CD-ROM fourni avec la machine (CD Roland Software Package) permettant de créer et de modifier des polices vectorielles. Les lignes vectorisées sont créées automatiquement par extraction des tracés de base d'une police TrueType. En sauvegardant une police vectorielle créée ou éditée avec SFEdit2 vous enregistrez cette police dans METAZAStudio, ce qui la rend disponible pour être sélectionnée dans la fenêtre des réglages de METAZAStudio.

Pour les détails concernant l'usage des polices vectorielles, incluant leur création et leur modification, reportez-vous à l'aide en ligne de SFEdit2.

☞ P. 9, "A propos de la documentation de cette machine"



Vous sauvegardez une police vectorielle créée ou éditée avec SFEdit2.



Elle est ensuite enregistrée comme police dans METAZAStudio.  
☞ p. 55, "Changer le format du texte"

### Démarrer SFEdit2

Il existe deux méthodes pour lancer SFEdit2 : soit à partir du menu [Démarrer] de Windows, soit à partir du menu de METAZAStudio.

#### Lancer le programme à partir du menu Démarrer de Windows



Cliquez sur [Démarrer], puis sur [Tous les programmes] ou sur [Programmes]. Cliquez sur [Roland SFEdit2], puis sur [SFEdit2].  
SFEdit2 démarre.

#### Lancer le programme à partir de METAZAStudio



Dans le menu [Edit] de METAZAStudio, cliquez sur [Stroke Fonts] (Polices vectorielles).  
SFEdit2 démarre.

# ***Chapitre 5***

## ***Maintenance et réglages***

---

# 5-I Entretien quotidien

## Entretien quotidien

**⚠ ATTENTION** Ne jamais utiliser d'essence, d'alcool, du diluant ou autre matériau inflammable. Il y a un risque d'incendie.

**⚠ PRUDENCE** Ne jamais toucher les têtes juste après la fin d'un marquage. Il y a risque de brûlure.

- Cette machine est un appareil de précision, sensible à la saleté et à la poussière nécessitant un nettoyage quotidien.
- Ne jamais utiliser de solvants tels que diluant, benzine ou alcool.
- Ne jamais graisser ni lubrifier la machine.

## Nettoyage de la feuille adhésive

Si l'efficacité du maintien de la feuille adhésive diminue, vous pouvez la laver.

- Ne jamais frotter fortement la feuille avec une éponge ou un tampon grattant.
- Ne jamais étirer ni plier la feuille adhésive en la lavant.

### Comment la laver et la faire sécher

Plonger la feuille adhésive dans l'eau, frotter doucement sa surface avec vos doigts. La laisser sécher complètement, à l'abri des rayons directs du soleil. Ne pas la remettre sur le plateau tant qu'elle est humide.

### Si la feuille adhésive devient extrêmement sale

Si la feuille adhésive est devenue très sale, nettoyez-la avec un peu de détergent neutre dilué. Rincez-la soigneusement à l'eau claire pour enlever toute trace de détergent.

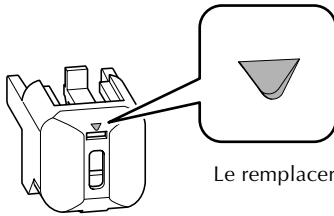
## Nettoyage du corps et du capot

Utilisez un chiffon humidifié avec de l'eau et frottez bien, puis essuyez doucement. La surface du capot se raye facilement, utilisez un chiffon doux.

## Cycle de remplacement du nez régulateur

Le nez régulateur doit être remplacé lorsque le triangle situé au bout (voir la figure ci-dessous) est effacé. Remplacez-le par un nez régulateur neuf.

☞ p. 31, "Chargement du matériau (avec feuille adhésive)", p. 33, "Chargement du matériau (avec étau de centrage)"



Le remplacer lorsque ce triangle est effacé.

Nez régulateur

## 5-2 Maintenance de la tête et des pointes de marquage

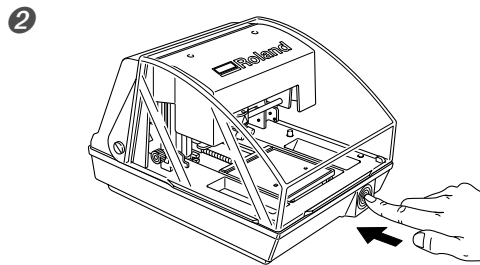
Vous pourrez procéder à toutes les tâches de maintenance des pointes de marquage grâce au programme MPX-80 Head Manager fourni.

La tête de la machine est équipée de neuf pointes. Le marquage utilise une de ces pointes à la fois. Si le bout de la pointe employée est usé, vous pouvez changer de pointe. Vous pouvez aussi faire un réglage afin que toutes les pointes se voient appliquer la même pression.

### Lancer MPX-80 Head Manager



Cliquez sur [Démarrer], puis sur [Tous les Programmes] (ou [Programmes]). Cliquez sur [MPX-80 Head Manager], puis sur [MPX-80 Head Manager].



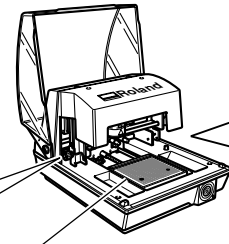
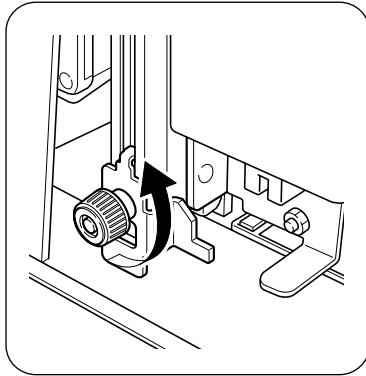
Mettre la machine sous tension

## Nettoyage de la tête

Éliminer les petits résidus autour de la tête. Nettoyez-la périodiquement.

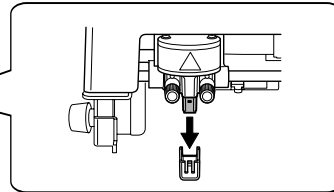
### Procédure

1



Retirez l'étau de centrage ou la feuille adhésive

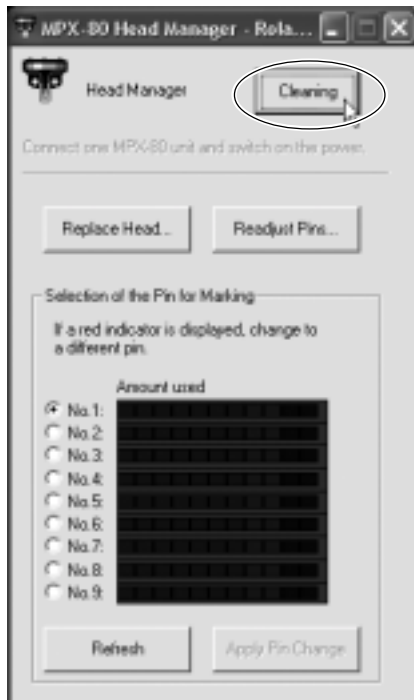
Enlevez l'étau de centrage ou la feuille adhésive et desserrez la molette.



2 Lancez MPX-80 Head Manager.

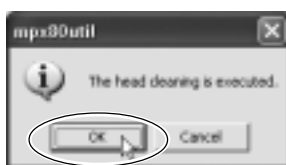
☞ p. 70, "Lancer MPX-80 Head Manager"

3



Cliquez sur [Cleaning] (Nettoyage).

4



Cliquez sur [OK].

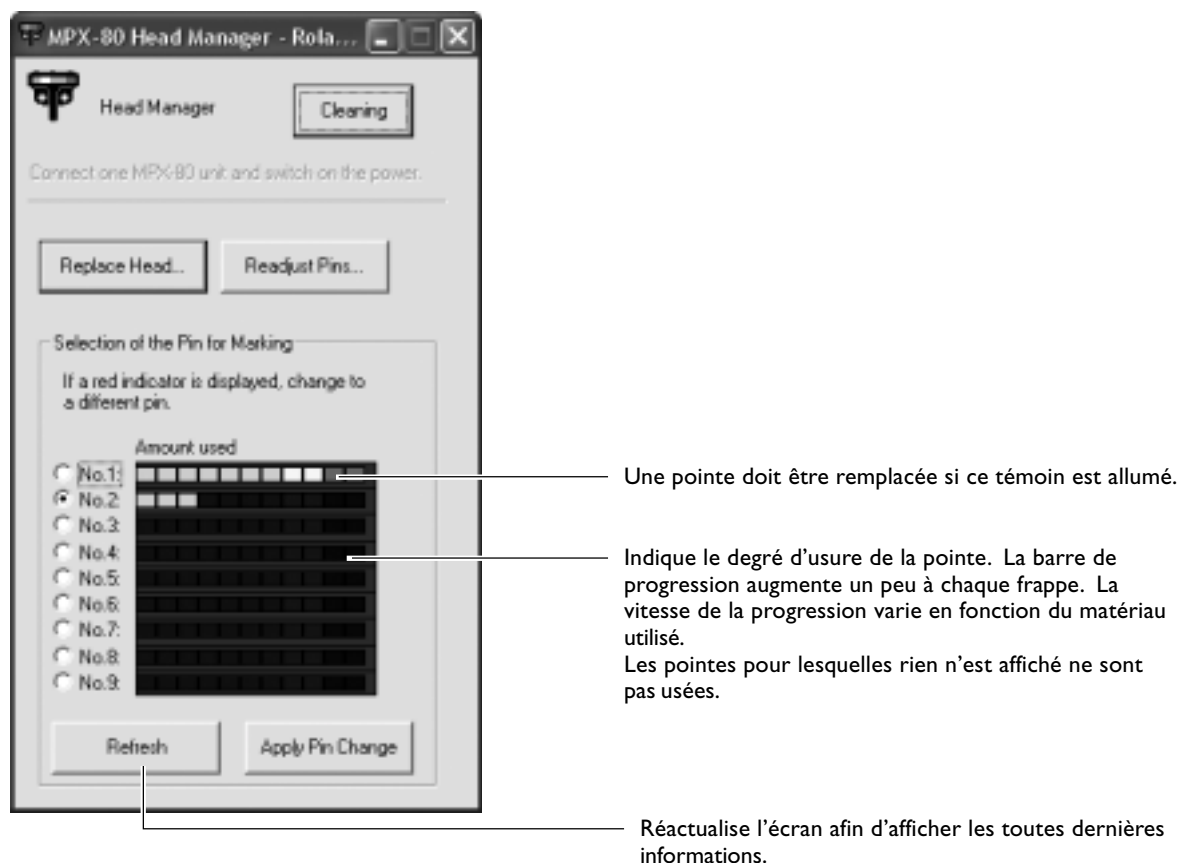
La tête se déplace et le nettoyage est effectué.

### Vérifier l'état des pointes de marquage

L'état de chaque pointe est indiqué.

Si le témoin d'usure de la pointe que vous utilisez est en rouge, il faut la remplacer par une pointe neuve.

S'il est impossible d'obtenir un marquage satisfaisant ou si les images ont une qualité inégale bien que le témoin d'usure ne soit pas rouge, il faut quand même remplacer la pointe.



## Changer la pointe utilisée pour le marquage

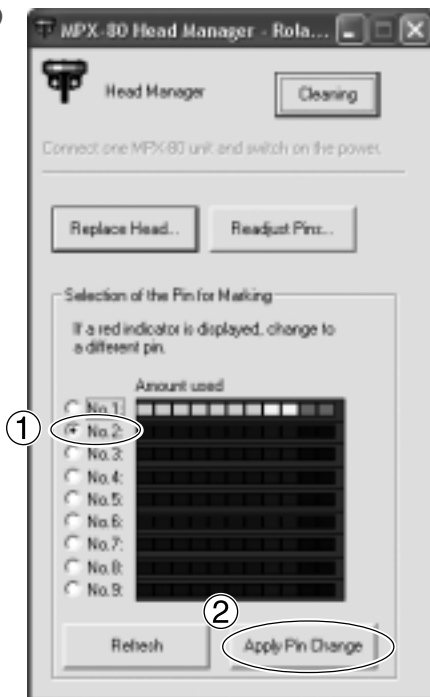
Suivez les étapes ci-dessous pour changer de pointe de marquage.

### Procédure

**1** Lancez MPX-80 Head Manager.

☞ p. 70, "Lancer MPX-80 Head Manager"

**2**

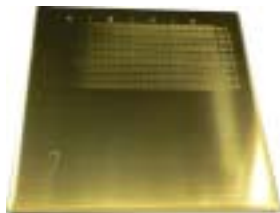


① Choisissez le numéro de pointe à utiliser ensuite.

② Cliquez sur [Apply Pin Change] (Appliquer changement de pointe).

## Réglage de la pression des pointes

Vous pouvez régler séparément la pression de chaque pointe. Le réglage d'une pointe implique d'effectuer un test de marquage (représenté sur la figure ci-dessous). Préparer une pièce de test (cuivre) ou toute autre pièce de matériau mesurant environ 60 mm sur 60 mm.



Motif d'aide au réglage

### Procédure

- 1 Lancez MPX-80 Head Manager.

☞ p. 70, "Lancer MPX-80 Head Manager"

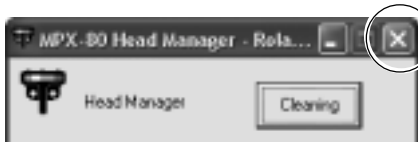
- 2



Cliquez sur [Readjust Pins].

Suivre les instructions à l'écran pour effectuer l'ajustement des pointes.

- 3



Lorsque c'est terminé, cliquer sur [X].

La fenêtre se referme.

### Comment déterminer les valeurs d'ajustement

Tapez les lettres et les chiffres de l'endroit où la valeur pouvant être lue est la plus claire. Si c'est difficile à déterminer, choisissez une apparence (obscurité) servant de référence, et un endroit ayant la même apparence. Par exemple, si la situation était celle représentée sur cette figure, vous auriez entré les valeurs suivantes.

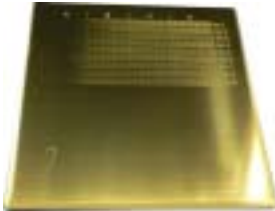
	B	C	D
B0	0	12345678901234567	
C3		3	45678901234567
B0	0	12345678901234567	
C2		2	345678901234567
C2		2	345678901234567
B9	9	012345678901234567	
C2		2	345678901234567
C1		1	2345678901234567
C5		5	678901234567

# 5-3 Remplacement de la tête

## Remplacer la tête

Lorsque les neuf pointes de marquage sont usées, il faut remplacer la tête. Pendant les opérations de remplacement, vous aurez à marquer le motif représenté sur la figure. Préparer une pièce de test (cuivre) fournie avec la tête de rechange (MPH-70), ou une autre pièce de matériau mesurant environ 60 mm sur 60 mm.

La tête de rechange est vendue séparément. Consultez votre revendeur agréé Roland DG Corp. ou appelez le SAV.



Motif d'aide au réglage

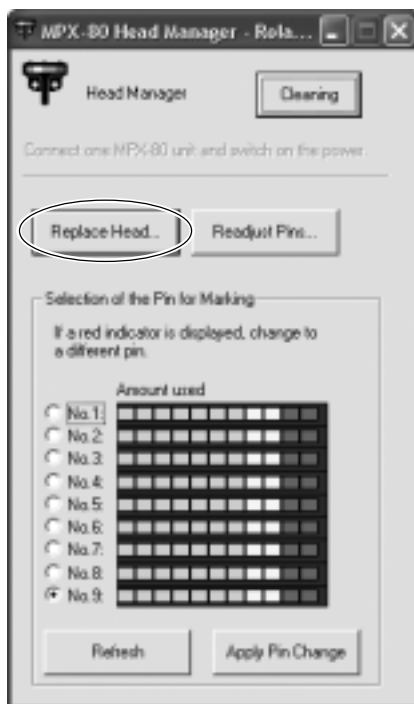
### Procédure

- > Ne jamais interrompre une opération de remplacement partiellement engagée.
- > La tête fait partie des éléments consommables. Ne jamais utiliser une tête dont les pointes de marquage sont usées.
- > Ne jamais réutiliser une tête usagée. Ne jamais la réutiliser une seconde fois, même si des pointes ne sont pas usées.

**1** Lancez MPX-80 Head Manager.

☞ p. 70, "Lancer MPX-80 Head Manager"

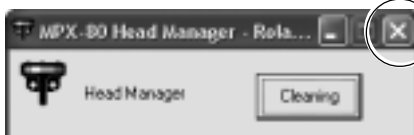
**2**



Cliquez sur [Replace Head] (Remplacer la tête).

Suivre les instructions à l'écran pour effectuer le remplacement de la tête.

**3**



Lorsque c'est terminé, cliquez sur [X].

La fenêtre se referme.

Après avoir terminé l'opération de remplacement de la tête, cliquez sur [Readjust Pins] (Réajuster les pointes) afin de vérifier l'état des pointes de marquage.

☞ p. 74 "Réglage de la pression des pointes"

# 5-4 Réglage de l'emplacement du point d'origine

## Réglage du point d'origine de la machine

Le point d'origine du marquage sur la machine est situé au centre du quadrillage du plateau. Si vous désirez le régler à un autre endroit, il faut sortir des données de calibrage afin de vérifier l'emplacement du point d'origine.

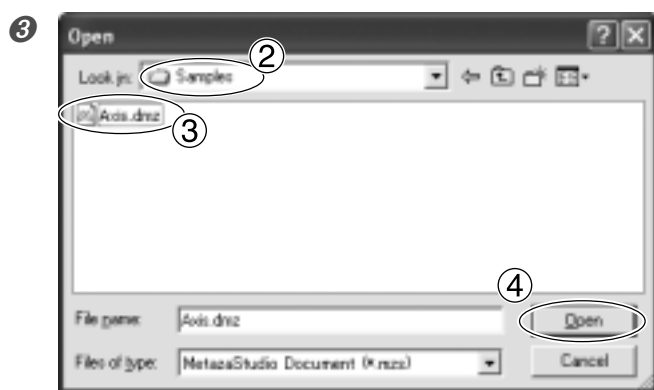
### 1. Réaliser le marquage des données de calibrage.

#### 1 Montez le matériau au centre du plateau.

Préparer un matériau mesurant au moins 20 mm<sup>2</sup>.

☞ p. 31, "Chargement du matériau (avec feuille adhésive)", p. 33, "Chargement du matériau (avec étai de centrage)"

#### 2 Lancez METAZAStudio.



1 Dans le menu [File] (Fichier), cliquez sur [Open] (Ouvrir).

2 Pour [Look in], sélectionnez le dossier [Samples] (Échantillons) dans le dossier [METAZAStudio]\*.

\* Le dossier dans lequel METAZAStudio a été installé

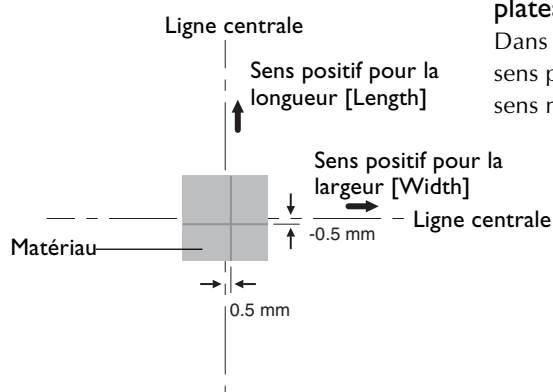
3 Sélectionnez [Axis.dmz].

4 Cliquez sur [Open] (Ouvrir).

#### 4 Démarrer le marquage.

### 2. Mesurer et taper les valeurs de correction.

#### 1



Mesurez et notez le décalage entre la ligne centrale sur le plateau et les lignes qui se croisent sur le matériau.

Dans cet exemple, la valeur [Width] est affichée à 0.5 mm dans le sens positif et la valeur [Length] a un décalage de 0.5 mm dans le sens négatif.

**2 Windows Vista**

Cliquez sur [Démarrer], puis sur [Panneau de Configuration].

Dans [Hardware and Sound], cliquez sur [Imprimantes].

**Windows XP**

Cliquez sur [Démarrer], puis sur [Panneau de Configuration].

Cliquez sur [Imprimantes et autres périphériques], puis sur [Imprimantes et Télécopieurs].

**Windows 2000**

Cliquez sur [Démarrer].

Cliquez sur [Paramètres], puis sur [Imprimantes].

Le dossier [Imprimantes] s'ouvre.

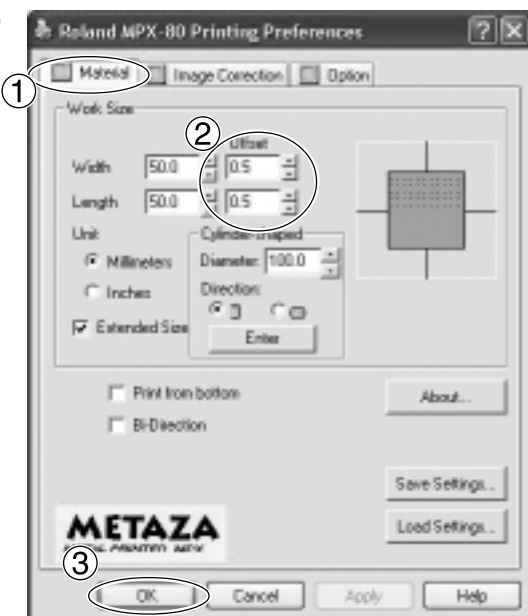
**3**

Roland MPX-80  
0  
Ready

Faites un clic droit sur l'icône [Roland MPX-80].

Cliquez sur [Printing Preferences] (Préférences de marquage).

La fenêtre de réglage apparaît.

**4**

① Cliquez sur l'onglet [Material] (Matériau).

② Dans les champs Width et Length de la section [Offset], entrez les valeurs de décalage que vous aviez notées à l'étape 1.

③ Cliquez sur [OK].

La fenêtre se referme.

**Saisie des valeurs de correction**

Lorsque la fenêtre de réglage de METAZAStudio est affichée, les réglages qui y sont effectués sont temporaires et ne sont pas mémorisés.

Pour sauvegarder les valeurs de la fenêtre de réglage, aller dans le dossier [Imprimantes] et afficher la fenêtre de réglage du pilote.

☞ p. 64, "Réglages du pilote"

# 5-5 Enregistrement d'un matériau personnalisé

## Enregistrement de la composition et réglage de la force de marquage

Vous allez enregistrer une composition et régler la force du marquage pour l'adapter à la dureté et aux autres paramètres. Avec cette machine, vous obtiendrez d'excellents résultats en employant une force de marquage appropriée à la composition du matériau utilisé. Le pilote de la machine dispose de préréglages pour un certain nombre de compositions ainsi que leur forces appropriées, mais vous pouvez aussi enregistrer vous-même des compositions et leur réglage optimal. Vous pourrez également régler ultérieurement la force du marquage de compositions que vous avez enregistrées vous-même, afin d'obtenir de meilleurs résultats.

### Procédure

#### ① Windows Vista

Cliquez sur [Démarrer], puis sur [Panneau de Configuration].  
Dans [Hardware and Sound], cliquez sur [Imprimantes].

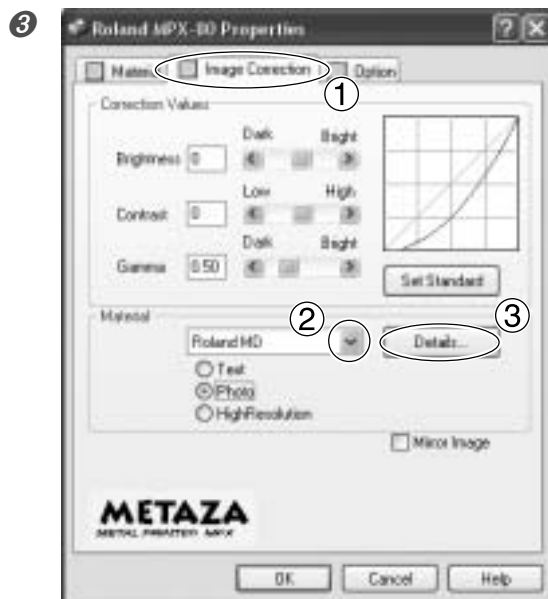
#### Windows XP

Cliquez sur [Démarrer], puis sur [Panneau de Configuration].  
Cliquez sur [Imprimantes et autres périphériques], puis sur [Imprimantes et Télécopieurs].

#### Windows 2000

Cliquez sur [Démarrer].  
Cliquez sur [Paramètres], puis sur [Imprimantes].

- ② Faites un clic droit sur l'icône [Roland MPX-80].  
Cliquez sur [Propriétés] (Propriétés).



- ① Cliquez sur l'onglet [Image Correction].  
② Dans [Material], sélectionnez un matériau personnalisé (réglages A à D).  
③ Cliquez sur [Details].  
La fenêtre [Details] apparaît.



① Donnez un nom à la composition que vous voulez enregistrer.

② Réglez les valeurs d'impact.

Les résultats peuvent varier en fonction de la dureté du matériau. Réglez-les en fonction du matériau utilisé.

**Augmenter**

- Lorsque des zones sombres de l'image ne sont pas marquées

**Réduire**

- Lorsque des zones sombres de l'image sont blanchâtres (trop claires)
- Lorsque le marquage général est trop fort

**Augmenter**

- Lorsque des zones claires de l'image sont frappées trop faiblement (trop sombres)
- Lorsque le marquage général est trop faible

**Réduire**

- Lorsque des zones blanches de l'image sont frappées avec trop de force

⑤ Cliquez sur [OK].

La fenêtre [Details] se referme.

⑥ Cliquez sur [OK].

La fenêtre des réglages se referme.

Ceci termine l'enregistrement d'une composition et de son réglage de force de marquage approprié. Pour obtenir des résultats d'une qualité régulière, effectuez un test de marquage et de multi-marquage sur un même matériau, puis réglez les valeurs d'impact après avoir examiné les résultats.



# **Chapitre 6**

## **Annexes**

---

# 6-I Que faire si...

## La machine ne réagit pas lorsque des données de marquage sont envoyées.

### La machine est-elle sous tension ?

Vérifiez que le témoin du bouton Marche-Arrêt/Mouvement est allumé. Si ce n'est pas le cas, pressez ce bouton pour mettre la machine sous tension.

### Le cordon secteur est-il correctement branché ?

Si ce n'est pas le cas, reportez-vous à la page indiquée ci-dessous et branchez-le correctement.

☞ p.20, "Branchement des câbles"

### Le câble utilisé pour la connexion à l'ordinateur est-il correctement branché ?

Si ce n'est pas le cas, reportez-vous à la page indiquée ci-dessous et branchez-le correctement.

☞ p.20, "Branchement des câbles"

## La machine réagit, mais le marquage n'est pas possible.

### Le matériau est-il correctement positionné ?

Si le marquage se fait ailleurs que sur le matériau, replacez-le correctement.

☞ p. 31, "Chargement du matériau (avec feuille adhésive)"

p. 33, "Chargement du matériau (avec étai de centrage)"

### Le matériau répond-il aux caractéristiques des matériaux pouvant être marqués ?

Préparez un matériau qui puisse être marqué.

☞ p. 28 "Préparation du matériau pour le marquage"

### Si vous n'utilisez pas de nez régulateur, la hauteur du dispositif de la tête a-t-elle été réglée en fonction de l'épaisseur du matériau ?

Lorsque vous n'utilisez pas de nez régulateur, vérifiez que le dispositif de la tête a bien été fixé en place à une hauteur appropriée à l'épaisseur du matériau. Le marquage est impossible tant que le dispositif de la tête ne se trouve pas à une hauteur appropriée. Réglez la hauteur du dispositif de la tête, puis fixez-le soigneusement en place avec la molette.

☞ p. 31, "Chargement du matériau (avec feuille adhésive)"

p. 33, "Chargement du matériau (avec étai de centrage)"

### La pointe de marquage est-elle tordue ou cassée ?

Si rien n'est marqué après avoir changé la position du matériau et vérifié les paramètres du matériau, et si le réglage de la hauteur du dispositif de la tête ne résout pas le problème, il se peut que la pointe de marquage soit tordue ou cassée. Essayez de changer de pointe et effectuez un test. Si le marquage est bon, c'est que l'ancienne pointe était endommagée. Continuez en utilisant la nouvelle.

☞ p. 73, "Changer la pointe utilisée pour le marquage"

## L'image n'est pas satisfaisante.

### Les réglages de matériau dans le pilote sont-ils corrects ?

Choisissez la composition du matériau utilisé.

Pour un même matériau, la dureté de la surface à marquer peut varier grandement en fonction de la méthode de coulage, de la présence d'impuretés, d'un couchage, etc. Dans ces cas-là, faites un réglage plus précis de la force de marquage.

☞ p. 78, "Enregistrer la composition et régler la force de marquage"

### L'image est-elle uniformément atténuée ?

Si c'est le cas, faites un marquage en augmentant très légèrement la luminosité par le biais des réglages [Gamma] ou [Brightness] du pilote de la machine.

Pour cela, laissez le matériau en place et refaites un marquage au même emplacement. Changez les réglages du pilote et poursuivez le marquage jusqu'à ce que vous obteniez le contraste voulu.

☞ P. 64 "Réglages du pilote", Aide en ligne du pilote "onglet [Correction]"

### Les niveaux de gris sont-ils trop atténués ?

Si les niveaux de gris sont soit indistincts, allez dans la fenêtre de réglage du pilote ("Advanced" dans l'onglet [Image Correction]) et réglez la force du marquage. Effectuez le marquage en laissant la valeur de [Impact—MAX] inchangée et en augmentant petit à petit la valeur de [Impact—MIN].

Pour cela, laissez le matériau en place et refaites un marquage au même emplacement. Changez les réglages du pilote et poursuivez le marquage jusqu'à ce que vous obteniez le contraste voulu.

☞ p. 78, "Enregistrer la composition et régler la force de marquage"

### Pour de plus amples informations sur le multi-marquage

Les diverses valeurs de réglage déterminées par multi-marquage (overstriking) ne sont valables que pour un multi-marquage sous des conditions identiques. Vous n'obtiendrez pas forcément les mêmes résultats si le marquage est effectué sur un nouveau matériau en gardant les mêmes conditions, mais sans faire de multi-marquage.

### La pointe de marquage est-elle usée ?

Vous n'obtiendrez pas un marquage satisfaisant si la pointe de marquage est usée.

Ajustez-la ou changez-en pour une autre.

☞ p. 70, "Maintenance de la tête et des pointes de marquage"

### L'image est irrégulière.

#### La surface de marquage est-elle légèrement irrégulière ?

S'il n'y a pas de nez régulateur, installez-en un effectuez le marquage. Si vous utilisez un matériau pouvant être endommagé par un marquage avec nez régulateur, remplacez-le par un matériau ayant une surface plane.

☞ p. 27, "Usage des nez régulateurs", p. 28, "Préparation du matériau pour le marquage"

#### La surface de marquage est-elle inclinée ?

S'il n'y a pas de nez régulateur, installez-en un effectuez le marquage. Si vous utilisez un matériau pouvant être endommagé par un marquage avec nez régulateur, remplacez-le par un matériau ayant une surface plane.

☞ p. 27, "Usage des nez régulateurs", p. 28, "Préparation du matériau pour le marquage"

#### Les zones sombres de l'image sont-elles irrégulières ?

Laisser le matériau en place et refaire un marquage au même emplacement peut améliorer la qualité. Poursuivez le marquage avec différents réglages de [Gamma], [Brightness], ou [Contrast] dans la fenêtre de réglage du pilote.

☞ p. 64, "Réglages du pilote", Aide en ligne du pilote "onglet [Correction]"

#### Un marquage bidirectionnel a-t-il été effectué ?

Un marquage bidirectionnel peut réduire le temps de marquage, mais peut aussi être la cause d'une qualité d'image médiocre. Dans ce cas, changer de matériau et annuler la sélection de l'option [Bidirection].

☞ p. 64, "Réglages du pilote", Aide en ligne du pilote "onglet [Material]"

#### La pointe de marquage est-elle usée ?

Vous n'obtiendrez pas un marquage satisfaisant si la pointe de marquage est usée.

Ajustez-la ou changez-en pour une autre.

☞ p. 70, "Maintenance de la tête et des pointes de marquage"

### L'image est toujours atténuée au même endroit.

#### Si vous utilisez un nez régulateur

Si l'image est souvent trop claire au même endroit même si le marquage est réalisé avec un nez régulateur installé, la hauteur du dénivelé de la surface de marquage peut être excessif. Revérifiez les paramètres des matériaux utilisables par la machine et sélectionnez-en un qui corresponde à ces paramètres. De même, la qualité de l'image n'est pas assurée lors du marquage de données photographiques sur une surface courbe avec cette machine.

☞ p. 28 "Préparation du matériau pour le marquage"

#### Si vous n'utilisez pas de nez régulateur

Si l'image est souvent trop claire au même endroit, près du bord avant droit du plateau, régler l'inclinaison de la machine peut améliorer la qualité de l'image.

Notez que même après réglage, des irrégularités d'image peuvent être dues à d'autres facteurs que l'inclinaison du plateau, tels que la courbure ou la déformation du matériau. Nous recommandons d'utiliser un nez régulateur chaque fois que c'est possible.

☞ p. 27, "Usage des nez régulateurs"

#### Procédure

1. A l'aide de la feuille adhésive, installez le matériau de test fourni avec la machine au centre du plateau.

Si le matériau fourni a été déjà utilisé, alors préparez un matériau ayant une largeur supérieure à 60 mm et une différence de niveau maximale de 0,05 mm.

☞ Pp. 31, "Chargement du matériau (avec feuille adhésive)"

2. Dans le dossier [Imprimantes], faites un clic droit sur [Roland MPX-80] et ouvrez la fenêtre de réglage du pilote METAZA.

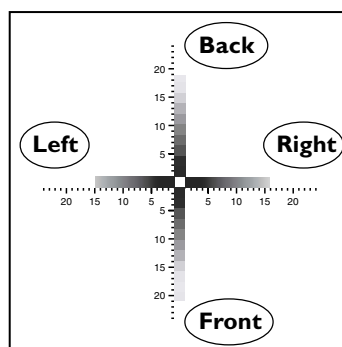
Cliquez sur [Printing Preferences] (Préférences d'impression).

3. Cliquez sur l'onglet [Option].

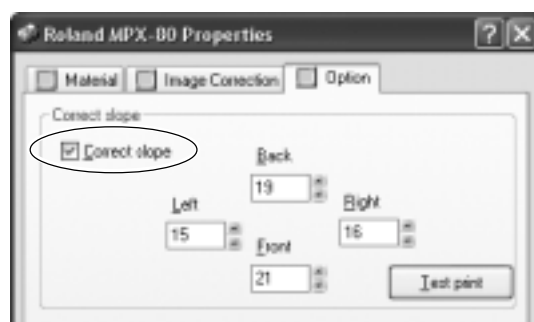
4. Cliquez sur [Test print] (Marquage test).

Le motif test est marqué sur le matériau.

5. Utilisez les graduations pour lire et noter les endroits où le motif test n'est plus continu ou invisible. Notez les valeurs dans les quatre directions (avant, arrière, gauche et droite).



6. Sélectionnez [Correct slope] (Correction du centrage) et saisissez les valeurs que vous avez notées.



### L'emplacement du marquage n'est pas celui désiré

Le centre du plateau peut ne pas correspondre avec le point d'origine de marquage de la machine.

Corrigez le décalage entre le centre des graduations et le point d'origine du marquage.

☞ p. 76, "Réglage du point d'origine de la machine"

## 6-2 Déplacement de la machine

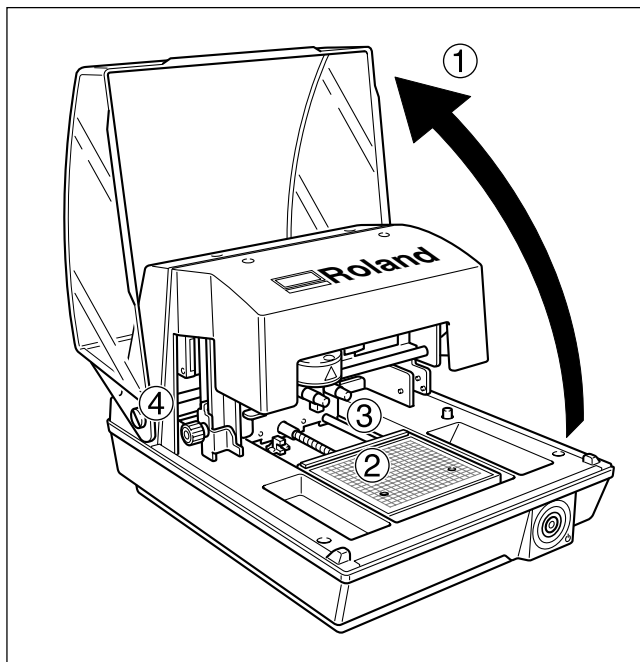
Si vous devez déplacer la machine, il faudra remettre en place les matériaux d'emballage et de protection, sinon vous risqueriez d'endommager la machine pendant son transport.

### Procédure

#### ① Mettez la machine sous tension.

☞ p. 24, "Mettre sous tension"

②

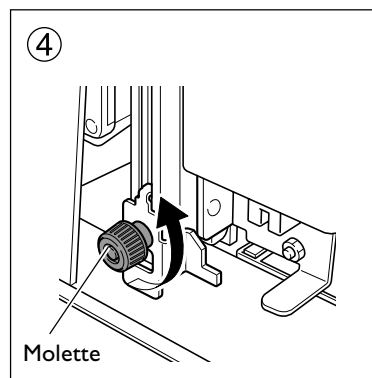
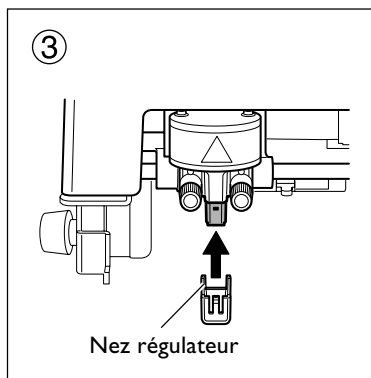
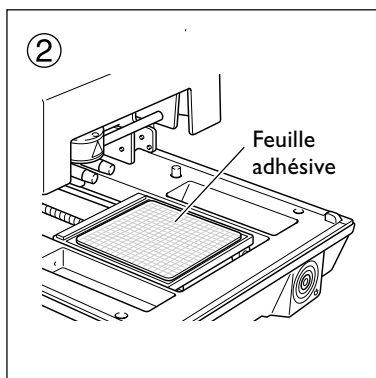


① Ouvrez le capot.

② Montez la feuille adhésive sur le plateau.

③ Installez le nez régulateur sur la tête.

④ Desserrez la molette.



#### ③ Presser le bouton Marche-Arrêt/Mouvement.

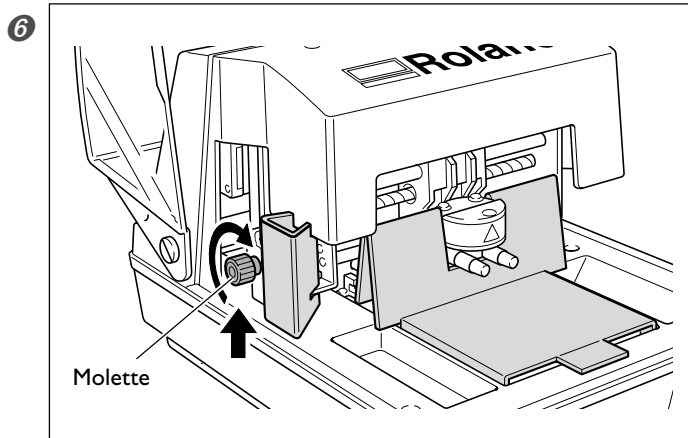
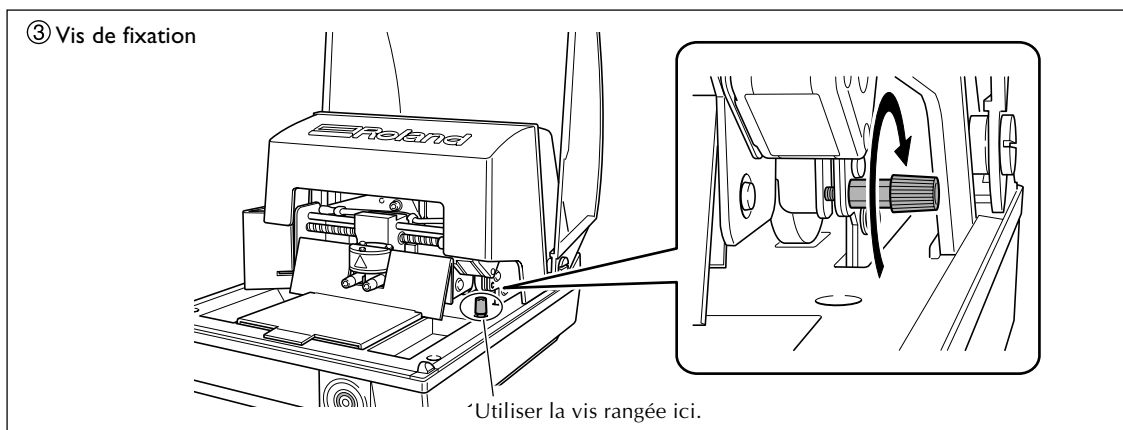
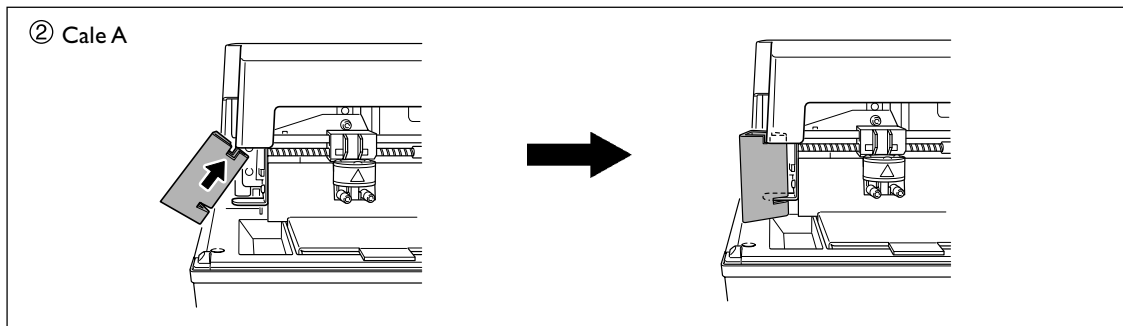
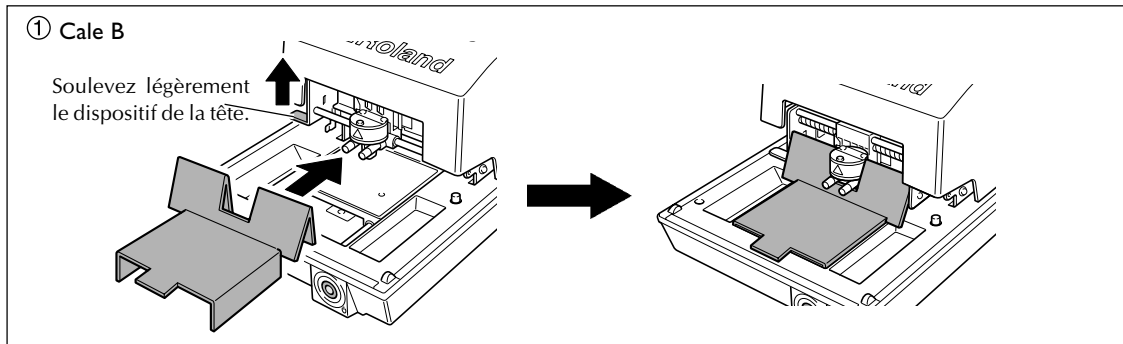
Le plateau et la tête se déplacent, puis s'arrêtent à un endroit où le bout du nez régulateur touche la surface du centre du plateau.

#### ④ Mettez la machine hors tension.

Débranchez le cordon secteur et le câble USB.

☞ p. 24, "Mettre hors tension"

5 Mettez en place les matériaux d'emballage dans l'ordre indiqué sur la figure.



Soulever la molette et la fixer en place. Soulevez la molette jusqu'à ce qu'elle touche le dispositif de la tête, puis soulevez-la encore un peu, et fixez-la en place à une position où le mouvement s'arrête. Après l'avoir fixé, vérifiez que le dispositif de la tête est complètement immobilisé.

7 Refermez le capot.

8 Remballez la machine dans son carton d'origine.

## 6-3 Durée de vie de la tête

---

La tête utilisée sur cette machine est un élément consommable.

En règle générale sa durée de vie usuelle correspond à environ 3 000 plaques marquées dans les conditions suivantes.

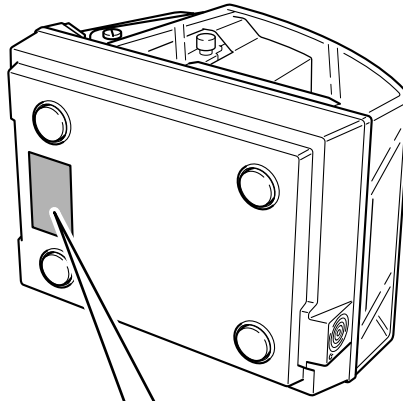
### **Conditions d'utilisation**

Zone de marquage : 30 mm X 23 mm

Mode de marquage : Photo

Taux de marquage : 35% (25 000 points par plaque)

## 6-4 Étiquettes des normes électriques et n° de série

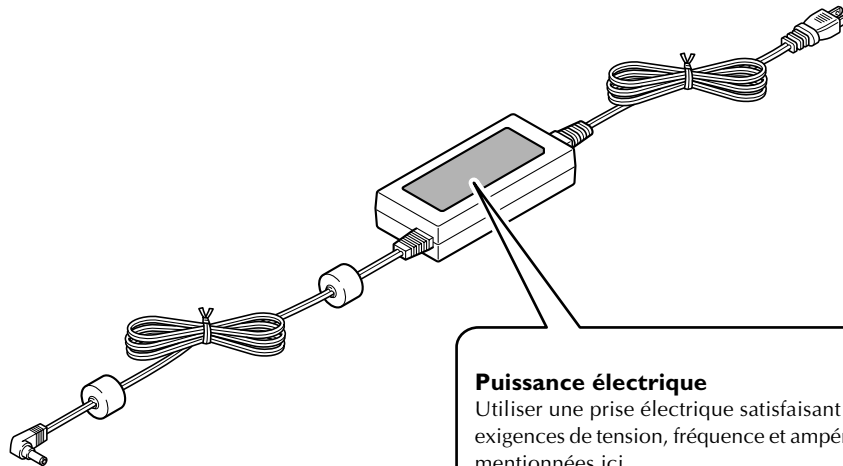


### **Numéro de série**

Nécessaire lorsque vous faites appel à un service de maintenance, de réparation ou d'assistance technique. Ne jamais l'enlever ni la laisser se salir.

### **Puissance électrique**

Utiliser une prise électrique satisfaisant aux exigences de tension, fréquence et ampérage mentionnées ici.



### **Puissance électrique**

Utiliser une prise électrique satisfaisant aux exigences de tension, fréquence et ampérage mentionnées ici.

## 6-5 Caractéristiques de la machine

### Principales caractéristiques

	MPX-80	
Matériau utilisable	Or, argent, cuivre, platine, laiton, aluminium, fer, acier, etc. (L'indice de dureté Vickers [HV] de la surface marquée doit être de 200 d'au plus.)	
Format du matériau	Format maximum : 90 mm (largeur) x 90 mm (longueur) x 20 mm (épaisseur) (Épaisseur maximum lorsque l'étau de centrage est utilisé : 20 mm)	
Zone de marquage	80 mm x 80 mm	
Résolution	529 dpi (Haute résolution), 353 dpi (Photo), 265 dpi (Texte), 1058 dpi (Vectoriel)	
Direction du marquage	Marquage unidirectionnel ou bidirectionnel (sélectionné via le pilote Windows)	
Vitesse du marquage (par défaut)	50 mm/sec (Photo), 33 mm/sec (Haute résolution/Texte), 16 mm/sec (Vectoriel)	
Interface	Interface USB (norme Universal Serial Bus Specification Revision 1.1)	
Alimentation	Adaptateur secteur spécifique	AC 100 to 240V $\pm$ 10% 50/60Hz
	Machine	DC 19 V 0.6 A
Consommation électrique	Approx. 15W	
Niveau de bruit acoustique	Inférieur à 70 dB (A) (Conforme à ISO 7779)	
T° en fonctionnement	10 à 30°C	
Humidité en fonctionnement	35 à 80% (sans condensation)	
Dimensions extérieures	264 mm (L) x 325 mm (P) x 217 mm (H)	
Poids	5.1 kg	
Dimensions avec emballage	350 mm (L) x 440 mm (P) x 370 mm (H)	
Poids avec emballage	7.0 kg	
Accessoires	Adaptateur secteur, cordon secteur, matériau pour tests de marquage, câble USB, CD-ROM, mode d'emploi, guide logiciel	

### Système requis pour la connexion USB

Ordinateur	Modèle préinstallé avec Windows Vista (édition 32 bits), XP, 2000, ou ordinateur mis à niveau ayant été préinstallé à l'origine avec Windows 2000
Câble USB	Utiliser le câble USB fourni.









100003506