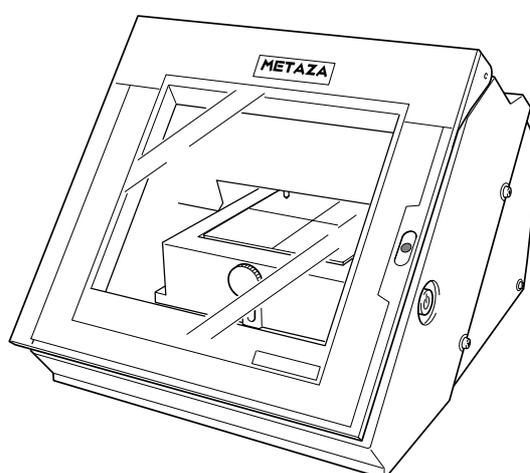


METAZA

• METAL PRINTER •

Modèle MPX-60

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.



ROLAND DG CORPORATION

1-6-4 Shinmiyakoda, Hamamatsu-shi, Shizuoka-ken, JAPAN 431-2103

NOM DU MODÈLE : Voir la mention "MODEL" sur la plaque des caractéristiques électriques.

DIRECTIVE CONCERNÉE : **DIRECTIVE CEE SUR LES BASSES TENSIONS (73/23/EEC)**

DIRECTIVE CEE SUR LA COMPATIBILITÉ ÉLECTROMAGNÉTIQUE (89/336/EEC)

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

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

Contrat de Licence Roland

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

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

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

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

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



26015457 - R1

R1-040209

Table des Matières

Consignes de sécurité	3
À propos des étiquettes fixées sur l'appareil	5
Qu'est que la Metaza ?	6
Noms des éléments	7
1 Avant de procéder au marquage	8
1-1 Vérification des accessoires	8
1-2 Installation et branchements	9
Brancher l'adaptateur et le cordon secteur	10
Retirer le matériau de protection	10
1-3 Installer et configurer le logiciel	11
Système requis	11
Installation de Dr.METAZA2	12
Installation du pilote	13
■ Windows XP	13
■ Windows 98/Me/2000	15
■ Que faire si l'installation est impossible	17
Désinstallation du pilote	19
■ Windows XP/2000	19
■ Windows 98/Me	21
2 Procéder au marquage	22
2-1 Préparatifs	22
Préparation du matériau pour le marquage	22
■ Caractéristiques des matériaux pouvant être marqués	22
■ A propos de l'aire de marquage	23
Préparation de l'image	24
2-2 Installation du matériau	25
2-3 Réalisation du marquage	27
Création des données à marquer	27
■ Démarrer Dr.METAZA2	27
■ Choisir la taille et la forme du matériau à marquer	29
■ Importer une image	30
■ Ajouter du texte	31
■ Sauvegarder le fichier	32
Contrôle préalable du résultat du marquage (Prévisualisation)	33
Démarrer le marquage	34
■ Arrêt du marquage	35
■ Réglages du pilote	36
2-4 Finition	38

3 Guide du Dr.METAZA2	39
3-1 Ajouter une forme de matériau	39
■ Acquisition de la forme d'un matériau avec un scanner	39
■ Création d'une forme à l'aide d'un programme de dessin de type Paint (bitmap)	40
3-2 Recadrage d'une image	42
3-3 Détournage d'une image	43
3-4 Création d'un cadre décoratif autour d'une image	45
3-5 Mémorisation d'une image fréquemment employée (Symbole)	47
3-6 Importation d'une image depuis un scanne	48
3-7 Ajout d'une image ou d'un texte dessiné	49
3-8 Ajout d'un symbole	50
3-9 Mémorisation de vos propres cadres	52
3-10 Noir au blanc	53
3-11 Rotation d'une image	54
3-12 Disposer le texte en éventail	55
4 Maintenance	56
■ Nettoyage du tapis adhésif	56
■ Nettoyage du cater et du capot	57
5 Dépannage	58
■ La machine ne réagit pas lorsque des données de marquage sont envoyées.	58
■ Le logiciel Dr.METAZA2 ne fonctionne pas.	58
■ La machine réagit, mais le marquage n'est pas possible.	59
■ Les images ne sont pas satisfaisantes (les images sont fades).	59
■ Les images ne sont pas satisfaisantes (toutes les images sont trop blanches).	59
■ Les images ne sont pas satisfaisantes (irrégulières).	60
■ L'image est toujours trop claire ou trop foncée au même emplacement, ou bien l'image est irrégulière.	60
■ L'emplacement du marquage n'est pas celui désiré.	62
Caractéristiques	64

Windows® est une marque déposée ou une marque commerciale de Microsoft® Corporation aux USA et dans les autres pays.
 Adobe Illustrator et Adobe Photoshop sont des marques déposées ou des marques commerciales de Adobe Systems Incorporated aux USA et dans les autres pays.
 CorelDRAW est une marque déposée de COREL Corporation.
 Les autres noms de sociétés et de produits sont des marques déposées ou des marques commerciales appartenant à leur propriétaire respectif
 Ce document utilise des "clip arts" CorelDRAW .

Consignes de sécurité

À propos des avis ATTENTION et PRUDENCE

 ATTENTION	Utilisé pour avertir l'utilisateur d'un risque de décès ou de blessure grave en cas de mauvaise utilisation de l'appareil.
 PRUDENCE	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.

À propos des symboles

	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.

ATTENTION



Ne pas démonter, réparer ni modifier.

Vous risquez de provoquer un incendie ou de causer un fonctionnement anormal entraînant des blessures.



Relier l'appareil à la terre.

Ne pas respecter cette consigne risque de provoquer une électrocution en cas de problème mécanique.



Ne pas utiliser avec une alimentation autre que l'adaptateur secteur fourni.

Utiliser l'appareil avec une autre alimentation risque de provoquer un incendie ou de causer une électrocution.



Ne pas utiliser avec une source d'alimentation électrique non conforme à la norme indiquée sur l'appareil.

Utiliser l'appareil avec une autre source d'alimentation risque de provoquer un incendie ou de causer une électrocution.



Ne pas utiliser l'appareil s'il est dans un état anormal (p.ex., émission de fumée, odeur de brûlé, bruit inhabituel ou autre anomalie).

Ne pas respecter cette consigne risque de provoquer un incendie ou une électrocution. Couper immédiatement l'alimentation électrique, débrancher le fil de la prise et communiquer avec le revendeur ou le centre de service autorisés de la société Roland DG.



Utiliser l'appareil uniquement avec le cordon secteur fourni.

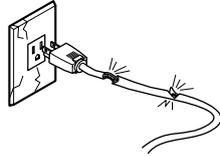
Utiliser l'appareil avec un autre cordon risque de provoquer un incendie ou une électrocution.

PRUDENCE



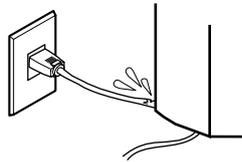
Ne pas utiliser si le fil ou la fiche électriques sont endommagés; ne pas brancher dans une prise mal fixée.

Négliger de suivre cette consigne risque de provoquer un incendie ou de causer une décharge électrique ou une électrocution.



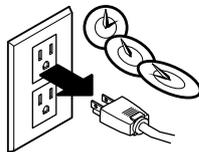
Ne pas endommager ni modifier le fil électrique. Ne pas le plier, le tordre, l'étirer, l'attacher ou le serrer de façon excessive. Ne pas placer d'objet ou de poids sur le fil.

Négliger de suivre cette consigne peut endommager le fil électrique, ce qui risque de provoquer un incendie ou de causer une décharge électrique ou une électrocution.



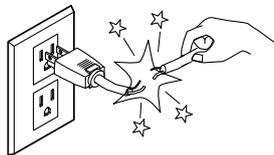
Si l'appareil reste inutilisé pendant de longues périodes, débrancher la fiche de la prise.

Négliger de suivre cette consigne peut créer un risque de décharge électrique ou d'électrocution ou provoquer un incendie à cause de la détérioration de l'isolant électrique.



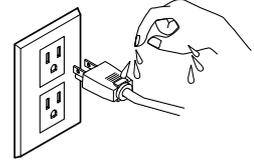
Pour débrancher l'appareil, saisir la fiche et non le fil électrique.

Tirer sur le fil peut l'endommager, ce qui risque de provoquer un incendie ou de causer une décharge électrique ou une électrocution.



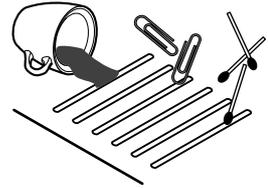
Ne pas débrancher le fil avec des mains mouillées.

Ne pas respecter cette consigne risque de provoquer des décharges électriques ou une électrocution.



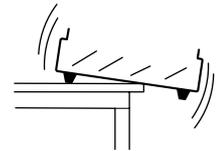
Ne pas laisser de liquides ni d'objets métalliques ou inflammables s'infiltrer dans l'appareil.

De telles infiltrations peuvent provoquer un incendie.



Installer sur une surface stable.

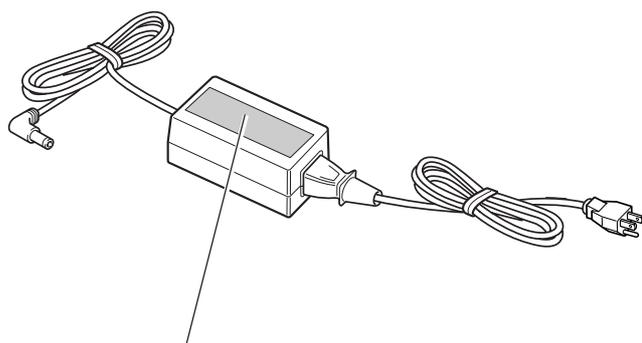
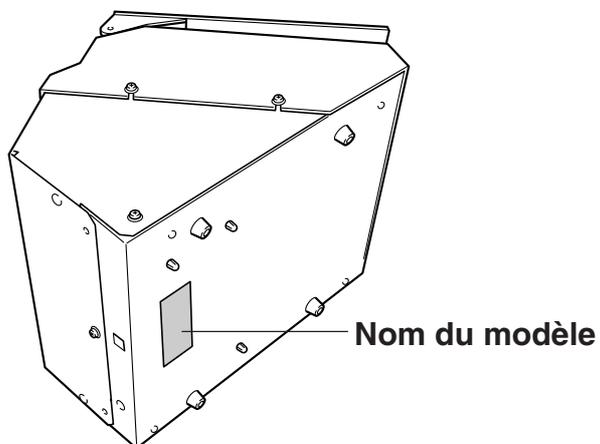
Sinon, l'appareil risque de se renverser et de causer des blessures.



À propos des étiquettes collées sur l'appareil

Ces étiquettes sont collées à l'extérieur de l'appareil.

Les dessins suivants indiquent l'endroit et le contenu des messages.



Étiquette des caractéristiques électriques

Ne pas utiliser avec une alimentation autre que l'adaptateur secteur fourni.

En plus des symboles **⚠ ATTENTION** et **⚠ PRUDENCE**, les symboles suivants sont aussi utilisés.

NOTE : Indique des informations pouvant éviter une panne ou un dysfonctionnement de la machine et assurer un usage correct.



: Indique un conseil pratique ou un avis concernant l'usage.

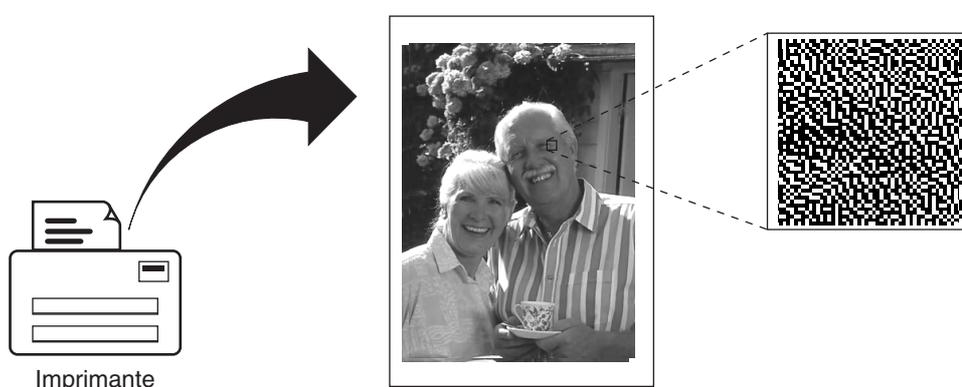
Qu'est-ce que la Metaza ?

Cette machine est une imprimante sur métal.

Elle peut marquer des photographies, dessins, textes et équivalent à la surface de métaux et plastiques plats. Pour plus d'informations sur les matériaux qui peuvent être ainsi marqués, voir "2-1 Préparation du matériau pour le marquage".

■ Comment fonctionne la Metaza

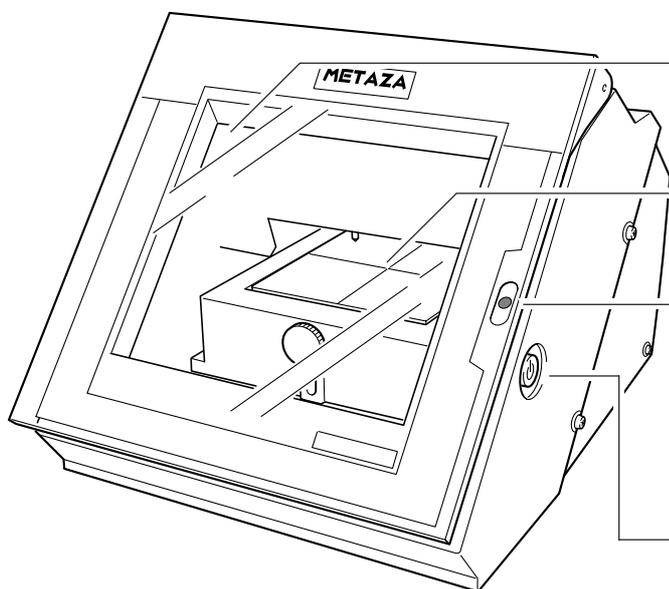
La Metaza utilise un stylet à pointe diamant pour marquer la surface du métal ou du plastique, en créant des microdépressions intriquées. La taille des dépressions varie en fonction de la force de marquage, rendant possible la reproduction de zones claires et sombres de l'image. C'est une image exactement analogue à la façon dont une imprimante noir et blanc exprime les tons clairs et foncés en faisant varier la taille et l'arrangement des points.



Si la force de marquage ne varie pas en fonction de la dureté du métal, différents résultats seront obtenus pour la même image. Toutefois, il n'est pas nécessaire de faire des réglages complexes. Utilisez simplement le pilote (Driver) Windows fourni, et choisissez la composition du matériau que vous désirez marquer. Choisir cette composition de matériau sélectionne automatiquement la force de marquage adaptée à ce matériau.

Même lorsque vous utilisez deux pièces de même composition, il vous faut peut être faire varier la force si la méthode de coulage ou de traitement est différente pour ces deux échantillons. Dans de tels cas, faites des réglages fins de force d'impact (vous pouvez sauvegarder dans un fichier les résultats de vos réglages).

Nom des éléments

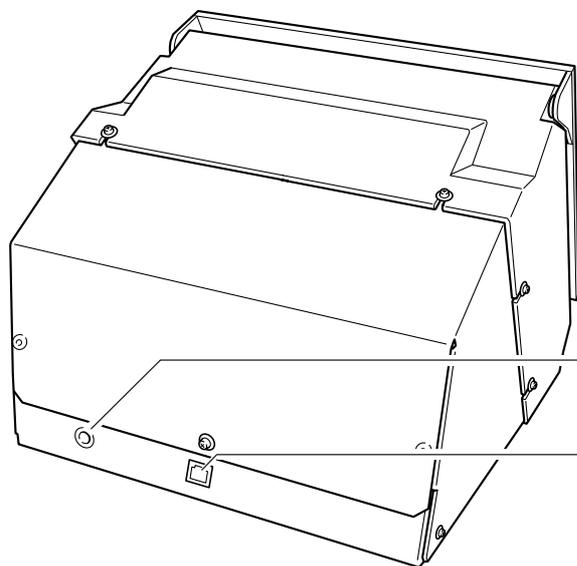


Capot
Fermez le capot lors du marquage.

Base
Vous pouvez la retirer de la machine.
Le matériau se monte sur la base. Vous pouvez le maintenir en place sans utiliser de bandes adhésives.

Témoin STANDBY
S'allume lorsque la machine est sous tension.
Quand il clignote, c'est qu'une erreur s'est produite.

Touche [STANDBY]
Met la machine sous et hors tension.



Prise pour adaptateur secteur
Sert à connecter l'adaptateur secteur fourni.

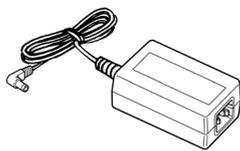
Connecteur USB
Sert à connecter la machine à un ordinateur via un câble USB du commerce (vendu séparément).

1 Avant de procéder au marquage

1-1 Vérification des accessoires

Les éléments suivants sont fournis avec la machine.

Vérifiez leur présence pour vous assurer que vous avez bien reçu tous les éléments livrés avec la machine.



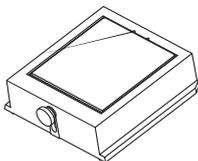
Adaptateur secteur



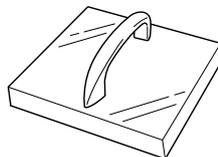
Cordon secteur



CD-ROM



Base



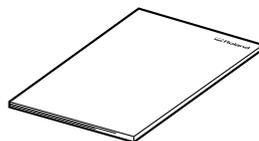
Plaque de mise à niveau



Matériau de marquage
(pour test: laiton)



Tournevis Phillips



Mode d'emploi

1-2 Installation et branchements

⚠ ATTENTION



Ne pas utiliser avec une alimentation autre que l'adaptateur secteur fourni.

Utiliser l'appareil avec une autre alimentation risque de provoquer un incendie ou de causer une électrocution.



Utiliser l'appareil uniquement avec le cordon secteur fourni.

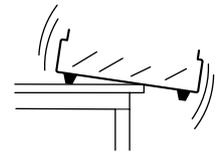
Utiliser l'appareil avec un autre cordon risque de provoquer un incendie ou une électrocution.

⚠ PRUDENCE



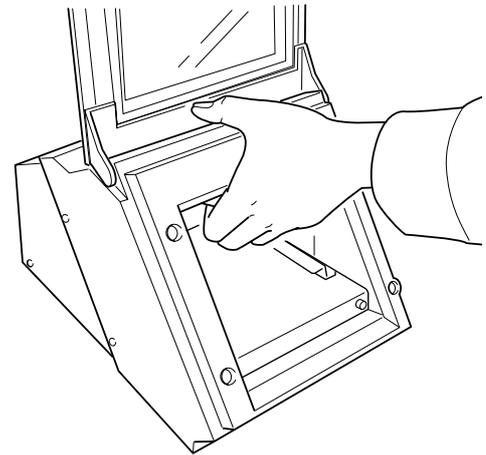
Installer sur une surface stable.

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



NOTE

Lorsque vous déplacez la machine, comme représenté sur le schéma, ne la saisissez pas sa partie supérieure. Saisissez la machine par en-dessous avec les deux mains de chaque côté.



Pour éviter les accidents, n'installez jamais l'unité dans un de ces endroits.

- Évitez les lieux soumis à un bruit électrique excessif.
- Évitez les lieux soumis à une humidité ou poussière excessive.
- Cette machine dégage beaucoup de chaleur pendant son fonctionnement, et ne doit donc pas être installée dans près d'un appareil chauffant ou un lieu sans ventilation.
- Ne pas installer dans un lieu soumis à des vibrations excessives.

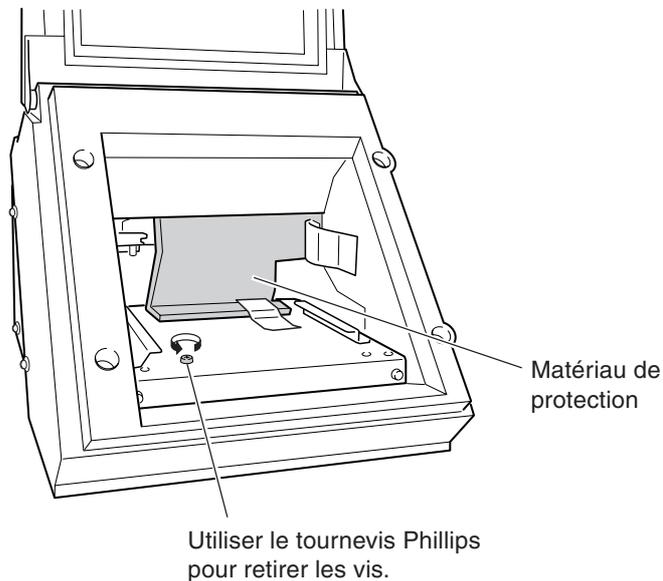
Plage de températures de 10 à 30C et plage d'hygrométrie 35 à 80%.

Connectez de façon sûre le cordon d'alimentation et les câbles informatiques afin qu'ils ne viennent pas à se débrancher durant le fonctionnement. Ceci afin d'éviter tout problème d'utilisation et tout court-circuit.

Retirer le matériau de protection

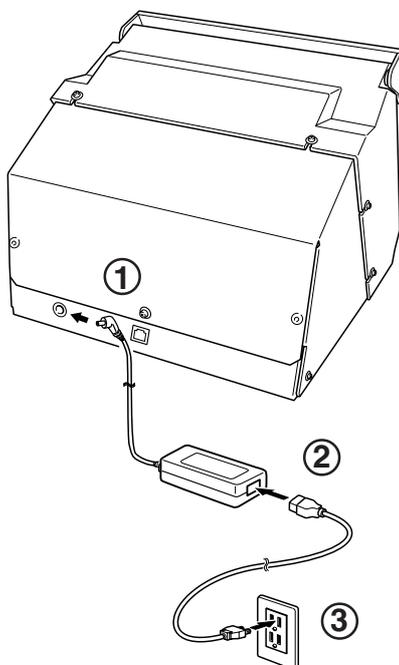
Le matériau de protection représenté ci-dessous est placé dans la machine au moment de sa sortie d'usine. Lorsque vous avez fini d'installer la machine, enlevez ce matériau de protection.

Enlevez le matériau de protection et les vis.



Brancher l'adaptateur et le cordon secteur

Branchez-les dans l'ordre indiqué sur la figure.



NOTE

Ne pas encore connecter le câble USB

Vous connecterez le câble USB lorsque vous aurez installé et configuré le logiciel.

☞ Voir "1-3 Installer et configurer le logiciel."

1-3 Installer et configurer le logiciel

Système requis

■ Système requis pour l'installation du logiciel

Système d'exploitation	Windows 98/Me/2000/XP
Ordinateur	Ordinateur fonctionnant sous Windows (processeur Pentium ou mieux recommandé)
Lecteur	Lecteur de CD-ROM
Moniteur	Moniteur compatible Windows pouvant afficher 256 couleurs ou plus
Mémoire (RAM)	64 Mo ou plus recommandé
Espace libre sur le disque dur requis pour l'installation	5 Mo
Interface	Port USB

■ Système requis pour la connexion USB

Établir une connexion USB avec Windows nécessite l'usage d'un ordinateur satisfaisant à toutes exigences système mentionnées ci-dessous. Veuillez noter qu'aucune autre configuration ne conviendra.

OS	Windows 98/Me/2000/XP (Windows 95 et Windows NT4.0 ne conviennent pas)
Ordinateur	<ol style="list-style-type: none"> 1) Ordinateurs préinstallés avec Windows 98/Me/2000/XP au moment de l'achat (ce qui inclut des ordinateurs mis à jour avec Windows Me/2000/XP.) 2) Ordinateurs sur lesquels le fonctionnement USB est confirmé par le fabricant

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

Installation de Dr.METAZA2

Dr.METAZA2 est un programme pour utiliser la machine afin de marquer les images à la surface des matériaux. Les étapes de l'installation de Dr.METAZA2, puis celles concernant le pilote sont décrites ci-dessous.

- 1** Mettez sous tension l'ordinateur et lancez Windows. Si vous installez sous Windows XP/2000, identifiez-vous sous un compte "Administrateurs". Pour en savoir plus à ce sujet, reportez-vous à la documentation Windows.
- 2** Placez le CD ROM fourni dans le lecteur de CD ROM. Le menu de configuration apparaît automatiquement.
- 3** Cliquez sur [Dr.METAZA2 Install]. Le programme d'installation démarre.
- 4** Suivez les messages pour effectuer la configuration et finissez l'installation du programme.



Installation du pilote

Un pilote doit être installé pour faire fonctionner la machine.
Suivez les étapes ci-dessous pour l'installer.

■ Windows XP

NOTE Ne reliez pas la machine à l'ordinateur tant que vous n'avez pas terminé les opérations d'installation.
Ne pas respecter la procédure correcte peut rendre l'installation impossible.

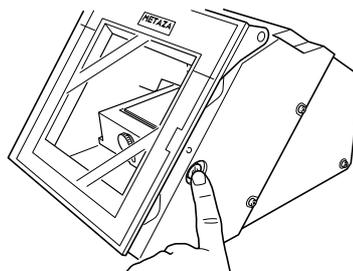
☞ Voir "Installation du pilote", "Que faire si l'installation est impossible".

1 Avant de procéder à l'installation et à la configuration, vérifiez que le câble USB n'est pas connecté.

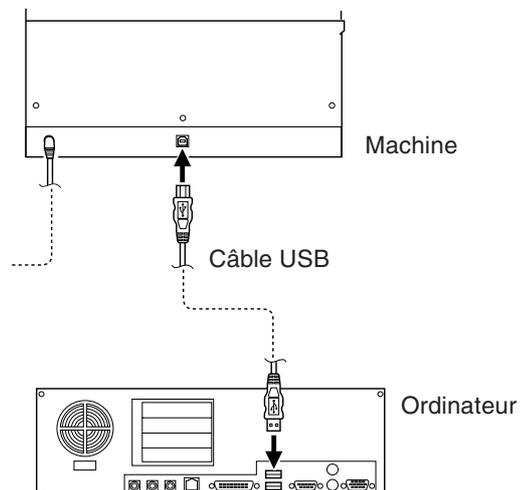
2 Faites apparaître le menu d'installation du CD-ROM.



3 Pressez la touche [STANDBY] pour mettre la machine sous tension.



4 Connectez la machine à l'aide d'un câble USB.
Le dialogue [Assistant nouveau matériel] apparaît.



1 Avant de procéder au marquage

- 5** Choisissez [Installer le logiciel automatiquement (Recommandé)] puis cliquez sur [Suivant]. L'installation du pilote USB démarre automatiquement.



- 6** Lorsque cet écran apparaît, cliquez sur [Continuer quand même].



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



■ Windows 98/Me/2000

NOTE Ne reliez pas la machine à l'ordinateur tant que vous n'avez pas terminé les opérations d'installation.
Ne pas respecter la procédure correcte peut rendre l'installation impossible.

☞ “Installation du pilote”, “Que faire si l'installation est impossible”.

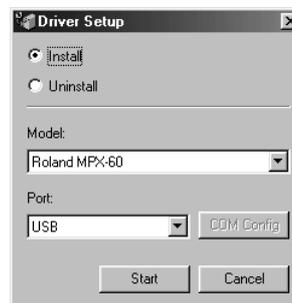
1 Avant de procéder à l'installation et à la configuration, vérifiez que le câble USB n'est pas connecté.

2 Faites apparaître le menu d'installation du CD-ROM.

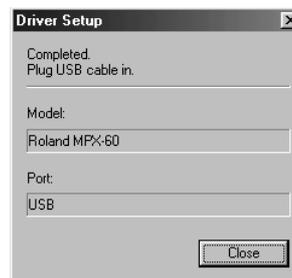
3 Cliquez sur [METAZA Driver Install].
L'écran suivant apparaît.



4 Sélectionnez [Install]. Dans la case [Port], choisissez [USB], puis cliquez sur [Démarrer].
L'installation du pilote commence.



5 Lorsque toute l'installation est terminée, l'écran représenté à droite apparaît. Cliquez sur [Fermer].

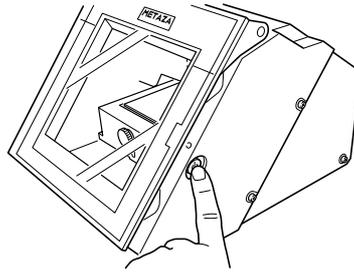


6 Lorsque le menu de configuration pour l'installation réapparaît, cliquez sur X.

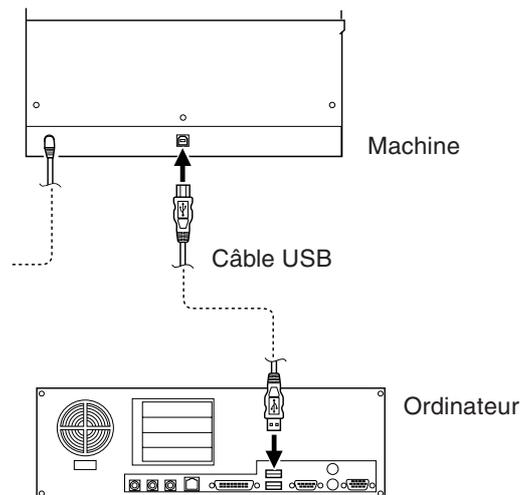
1 Avant de procéder au marquage

7 Retirez le CD-ROM du lecteur.

8 Pressez la touche [STANDBY] pour mettre la machine sous tension.



9 Reliez la machine à l'ordinateur à l'aide d'un câble USB. Le pilote est automatiquement enregistré dans votre ordinateur.



■ Que faire si l'installation est impossible

Si l'installation s'interrompt avant la fin, ou si l'assistant n'apparaît pas lorsque vous réalisez la connexion à l'aide du câble USB, suivez ces instructions.

Windows XP/2000

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

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

Windows 2000

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

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

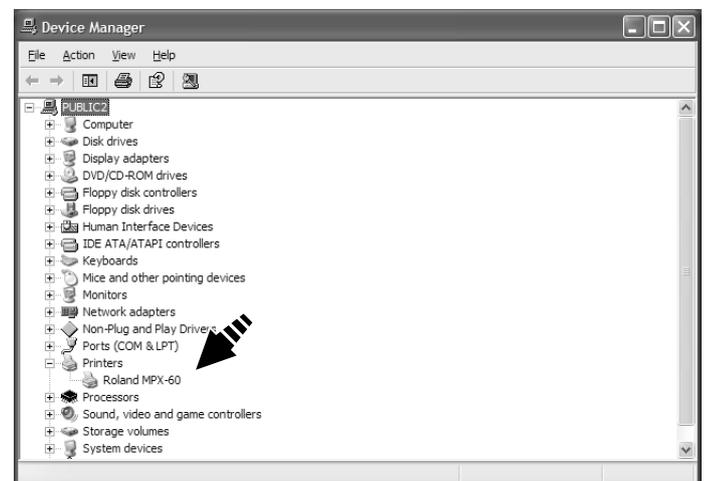


4 Dans le menu [Voir], cliquez sur [Afficher périphériques cachés].

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

Lorsque [Roland MPX-60] ou [Périphérique inconnu] apparaît sous l'article sélectionné, cliquez dessus pour la sélectionner.

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



7 L'écran suivant apparaît. Cliquez sur [OK].



1 Avant de procéder au marquage

- 8** Fermez la fenêtre [Gestionnaire de Périphériques] puis cliquez sur [OK].
- 9** Débranchez le câble USB de votre ordinateur.
- 10** Désinstallez le pilote.
Suivez la procédure décrite dans "Désinstallation du pilote", étape 3 et suivantes pour désinstaller le pilote.
- 11** Suivez la procédure décrite dans "Installation du pilote" pour recommencer l'installation depuis le début.

Windows 98/Me

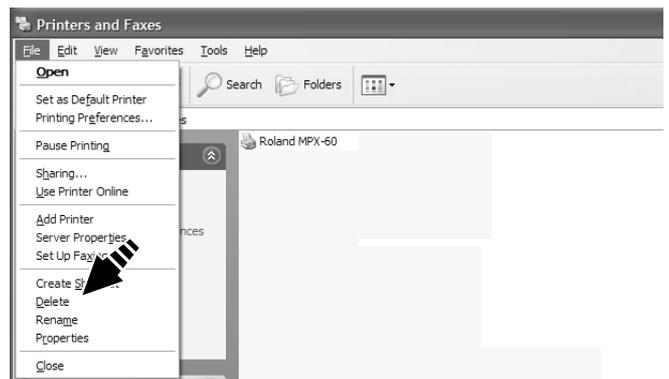
- 1** Débranchez le câble USB de votre ordinateur.
- 2** Faites apparaître le menu d'installation du CD-ROM.
- 3** Désinstallez le pilote.
Suivez la procédure décrite dans "Désinstallation du pilote", étape 3 et suivantes pour désinstaller le pilote.
- 4** Suivez la procédure décrite dans "Installation du pilote" pour recommencer l'installation depuis le début.

Désinstallation du pilote

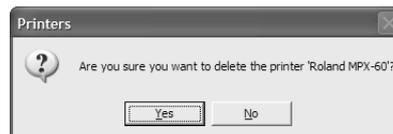
Pour désinstaller le pilote, suivez les instructions ci-dessous.

■ Windows XP/2000

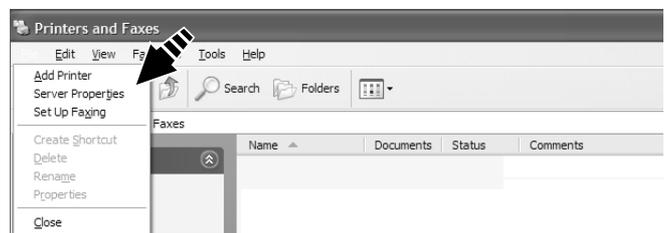
- 1 Avant de commencer la désinstallation d'un pilote, débranchez les câbles USB de votre ordinateur.
- 2 Identifiez-vous dans Windows sous un compte "Administrateur".
Pour en savoir plus à ce sujet, reportez-vous à la documentation Windows.
- 3 **Windows XP**
Depuis le menu [Démarrer], cliquez sur [Panneau de Contrôle].
Cliquez sur [Imprimantes et autres périphériques] puis sur [Imprimantes et Télécopieurs].
Windows 2000
Depuis le menu [Démarrer], cliquez sur [Paramètres].
Puis sur [Imprimantes].
- 4 Si [Roland MPX-60] apparaît, cliquez sur l'icône [Roland MPX-60].
Dans le menu [Fichier], choisissez [Supprimer].



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

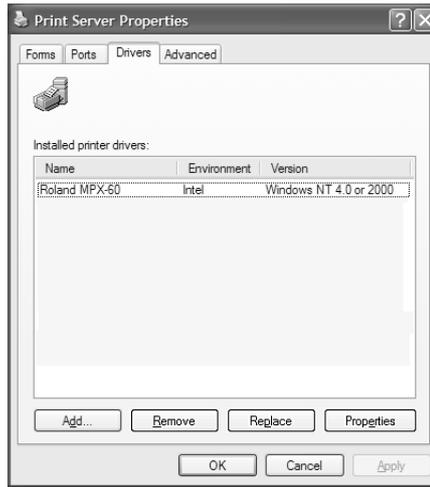


- 6 Dans le menu [Fichier], cliquez sur [Propriétés du Serveur].
L'écran suivant apparaît.

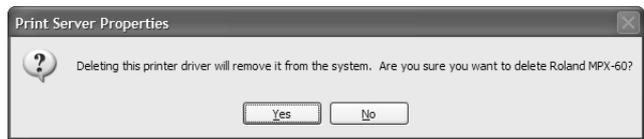


1 Avant de procéder au marquage

- 7** Cliquez sur l'onglet [Pilotes].
Si [Roland MPX-60] apparaît, choisissez [Roland MPX-60] dans la liste, puis cliquez sur [Supprimer].



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

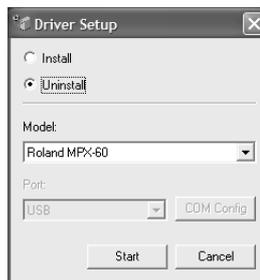


- 9** Insérez le CD-ROM Roland dans le lecteur.
Le menu d'installation apparaît automatiquement.

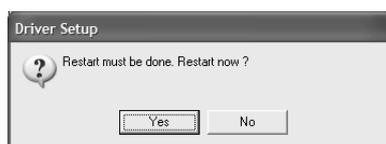
- 10** Cliquez sur [METAZA Driver Install].
L'écran suivant apparaît.



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



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



■ Windows 98/Me

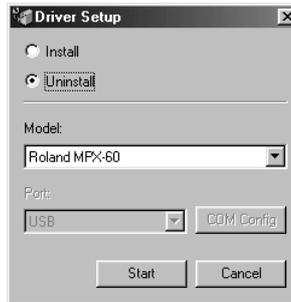
1 Avant de commencer la désinstallation d'un pilote, débranchez les câbles USB de votre ordinateur.

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

3 Cliquez sur [METAZA Driver Install].
L'écran suivant apparaît.



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



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



2 Procéder au marquage

2-1 Préparatifs

Avant de procéder au marquage, préparez un échantillon de matériau et une image à marquer.

Préparation du matériau pour le marquage

Préparez un matériau qui correspond aux conditions suivantes.

Un marquage correct n'est pas possible si une seule de ces conditions n'est pas satisfaite.

■ Caractéristiques des matériaux pouvant être marqués

Épaisseur	0.3 à 20 mm
Format	Longueur (ou largeur) de 90 mm au plus

* 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

Important !

Ces formats sont des suggestions. Selon le format (zone de marquage) de l'image à imprimer, le format marquable peut varier pour un même matériau.

Dureté de la surface à marquer

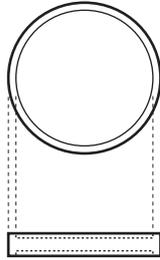
Indice de dureté Vickers hardness (HV) de 200 ou moins.

* 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 est dans la plage permise. Essayer de marquer de tels matériaux peut endommager la machine.

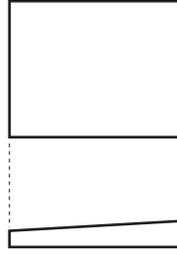
Forme de la surface à marquer

Plane, sans différence de niveau

- Exemples de matériaux qui ne peuvent pas être marqués



Les bords du matériau sont trop relevés.

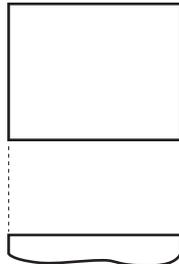


La surface à marquer n'est pas plane.

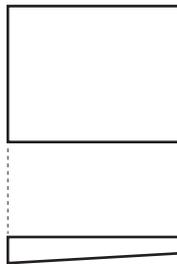
Forme de la face postérieure de la surface à marquer

Lorsqu'elle est placée sur la base, la surface doit être plate et de niveau.

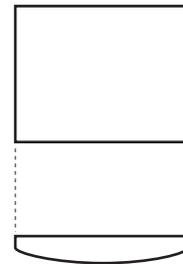
- Exemples de matériaux qui ne peuvent être marqués



Face postérieure irrégulière.



Face postérieure non plane.



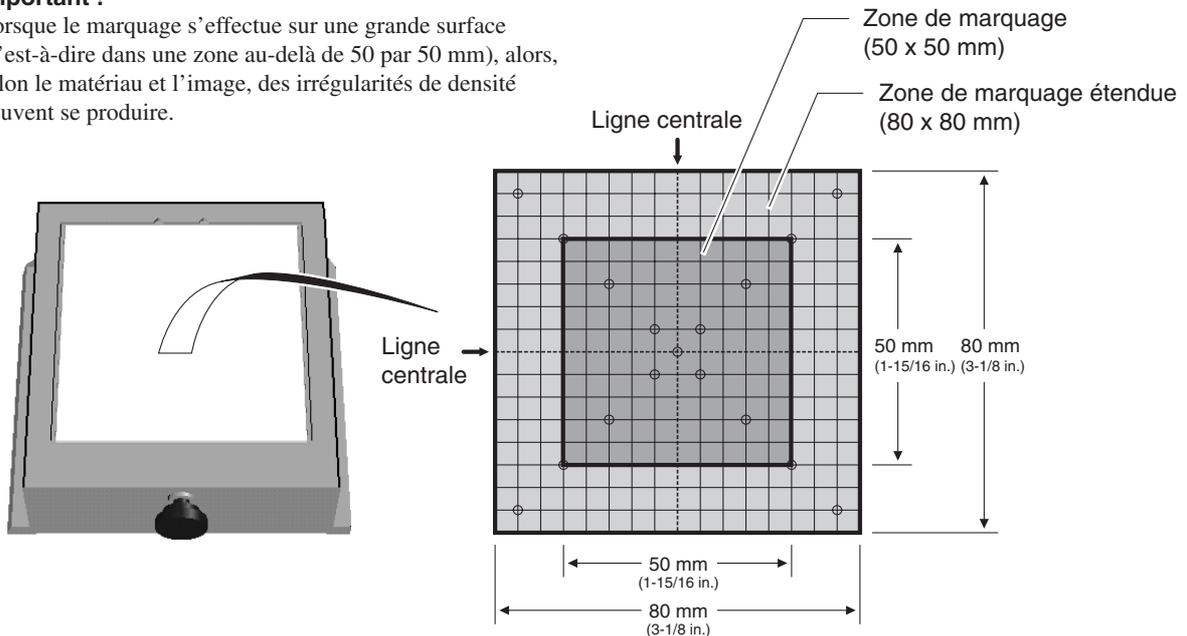
Face postérieure courbe.

■ A propos de l'aire de marquage

L'aire de marquage de cette machine est la suivante.

Important !

Lorsque le marquage s'effectue sur une grande surface (c'est-à-dire dans une zone au-delà de 50 par 50 mm), alors, selon le matériau et l'image, des irrégularités de densité peuvent se produire.



Préparation de l'image

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

Les données vectorielles ne peuvent être utilisées. Utilisez des données bitmap.

Les données bitmap au format JPEG ou BMP peuvent être utilisées avec Dr. METAZA2. Si vous utilisez un logiciel du commerce pour préparer les données, référez-vous à la documentation de ce programme.

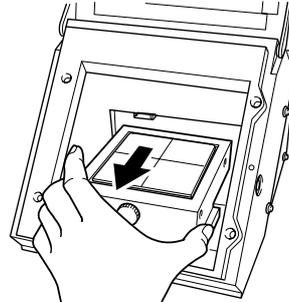


[Définition] Données bitmap et données vectorielles

Les données bitmap utilisent un format qui représente les images sous forme d'une collection de points. Les données bitmap sont parfois appelées données photo ou images-points. La plupart des applications de type "Paint" (ex. Paint et Adobe Photoshop) affichent les images sous forme de données bitmap. Les données vectorielles utilisent un format qui représente les images sous forme de points et lignes qui relient ces points à l'aide de descriptions mathématiques. Les applications de type "Draw" (ex. Adobe Illustrator et CorelDRAW) peuvent servir à créer des dessins utilisant des données vectorielles.

2-2 Installation du matériau

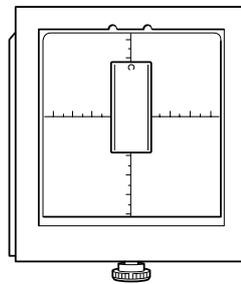
- 1 Ouvrez le capot.
- 2 Saisissez la base des deux côtés latéraux et tirez-la vers vous pour la sortir.



- 3 Placez la pièce pour que le centre de la zone à marquer soit au centre des graduations

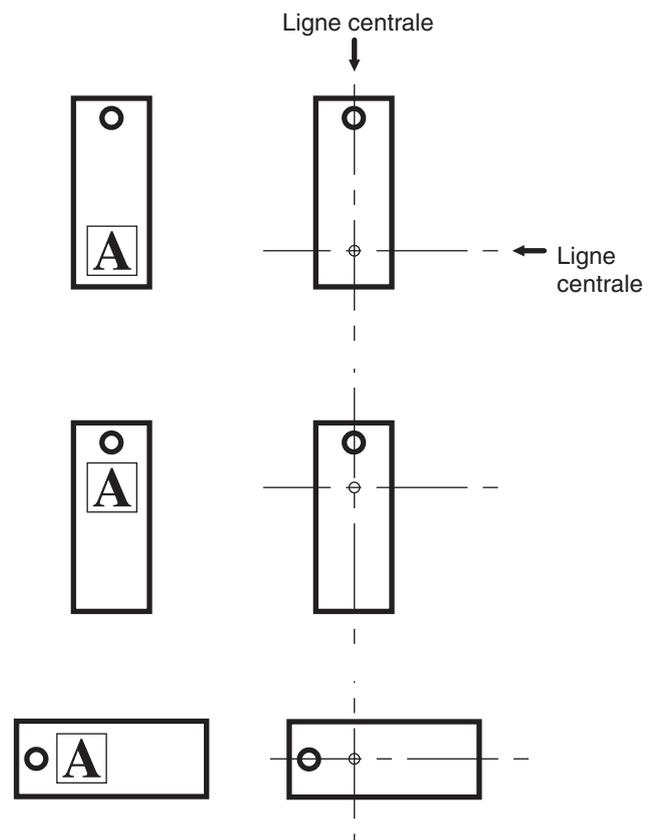
Important !

De la poudre ou de la poussière sur la gomme adhésive peut réduire son pouvoir d'adhésion, rendant impossible le maintien du matériau en place. Si la force adhésive a été réduite, alors rincez le tapis adhésif. Le rincer réhausse son pouvoir adhésif. Pour savoir comment nettoyer ce tapis adhésif, consultez le chapitre "4 Maintenance", "Nettoyage du tapis adhésif".



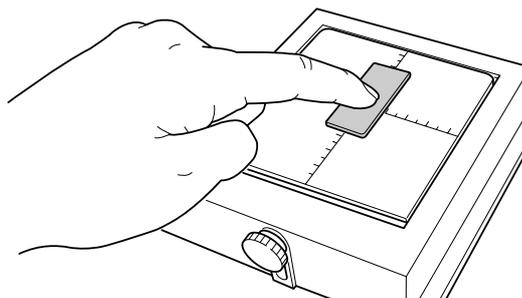
Zone de marquage de l'image

Emplacement du matériau sur la base

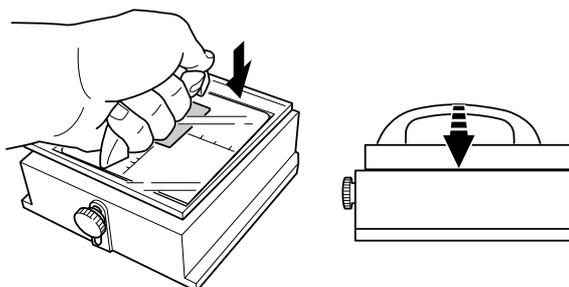


2 Procéder au marquage

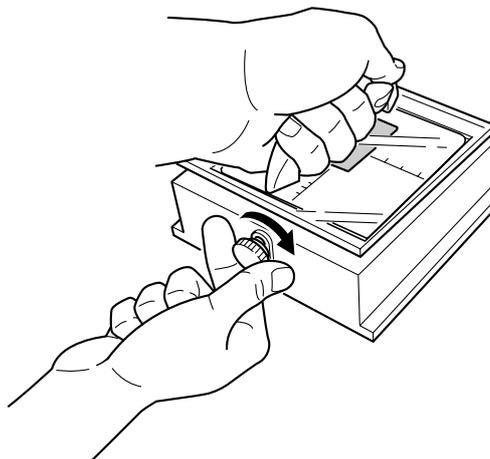
- 4** Pressez délicatement la matériau pour le faire tenir en place.
Le presser trop fort peut rendre son retrait de la base difficile.



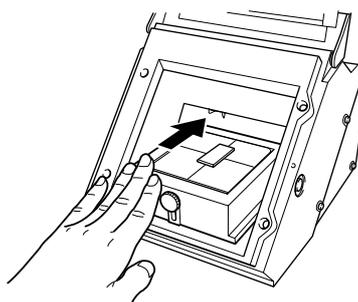
- 5** Desserrez la vis de la base et appuyez sur le matériau avec le plateau de mise à niveau.
Appuyez ce plateau jusqu'à ce qu'il touche le dessus de la surface de la base. Il n'est pas nécessaire d'utiliser de force excessive.



- 6** Tout en maintenant pressé le plateau, resserrez la vis.
En serrant la vis, veillez à ne pas faire bouger la hauteur de la surface à marquer.



- 7** Remplacez la base dans la machine. Poussez-la lentement vers l'avant jusqu'à ce qu'elle entre en contact avec la butée. Ne la laissez pas à mi-chemin, sans qu'elle touche la butée.



- 8** Refermez le capot.

2-3 Réalisation du marquage

Cette section explique les étapes permettant le marquage réel, à l'aide d'un médaillon en laiton représenté ci-dessous à titre d'exemple.



Création des données à marquer

Créez les données pour marquer le matériau.

Importez la photographie (ou le dessin) que vous avez préparé dans “2-1. Préparatifs”, et faites votre mise en page des données importées. Dans cet exemple, nous utiliserons Dr. METAZA2 comme outil de conception pour les données de marquage. Si vous utilisez un programme du commerce pour préparer les données, référez-vous à la documentation livrée avec ce programme.

NOTE

Laissez une marge de 1 mm ou plus sur les côtés du matériau.
Accomplir un marquage jusqu'au bord du matériau peut écourter la vie de la tête de marquage

■ Démarrer Dr.METAZA2

1

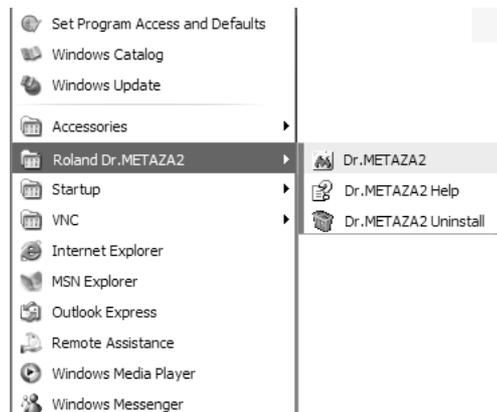
Windows XP

Cliquez sur [Démarrer] et pointez sur [Tous les programmes].
Pointez sur [Roland Dr.METAZA2] et cliquez sur [Dr.METAZA2].

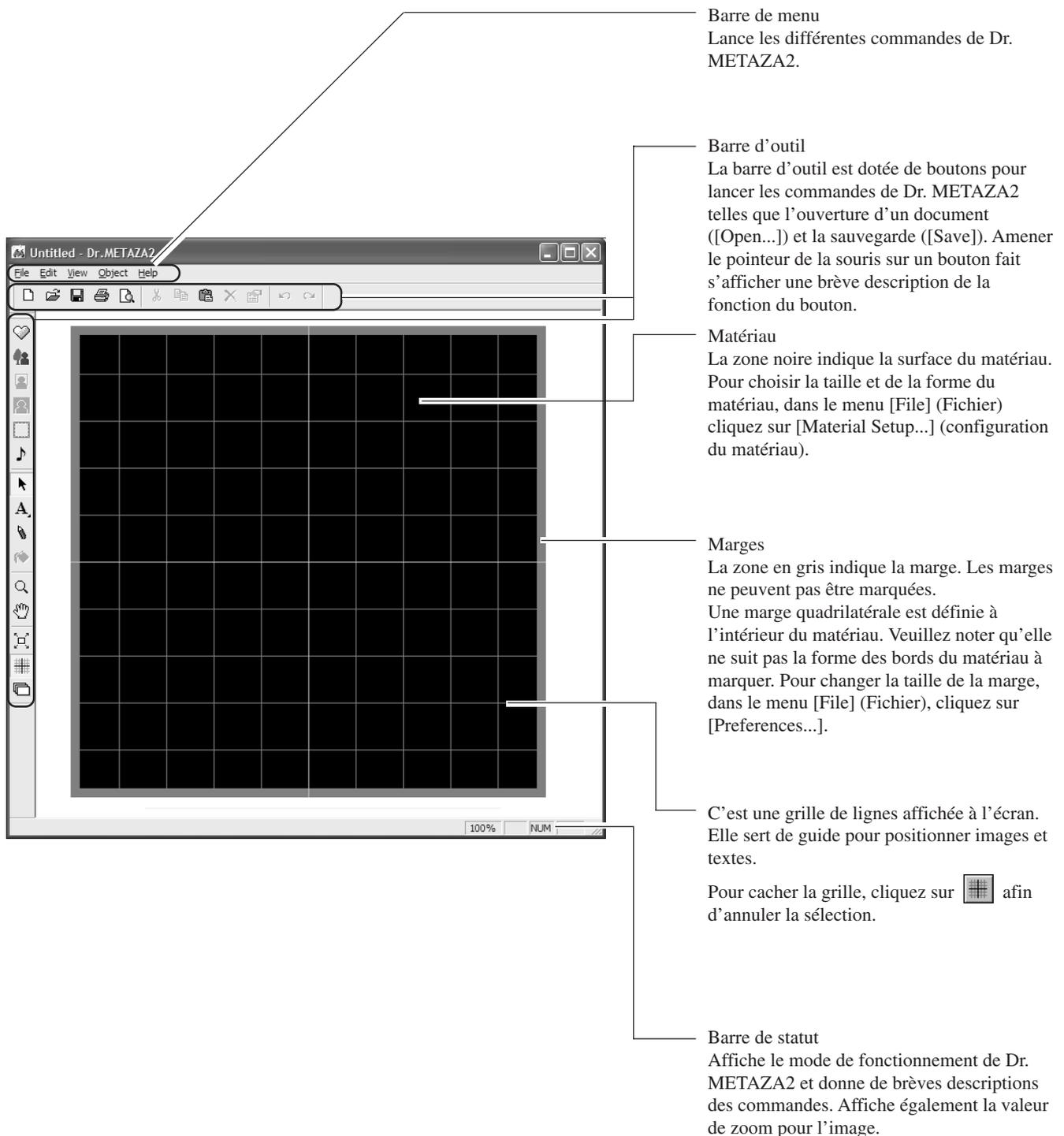
Windows 98/Me/2000

Cliquez sur [Démarrer] et pointez sur [Programmes].
Pointez sur [Roland Dr.METAZA2] et cliquez sur [Dr.METAZA2].

Après la fenêtre d'ouverture, la fenêtre de Dr. METAZA2 apparaît.



Nom et fonctions des éléments de l'écran Dr.METAZA2

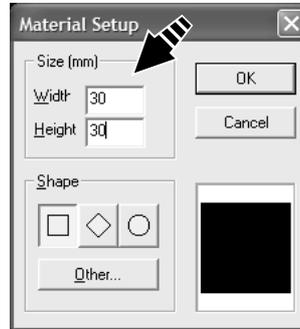


■ Choisir la taille et la forme du matériau à marquer

Saisissez la taille (dimensions externes) du matériau et choisissez sa forme.
Dans cet exemple, entrez une taille de 30 mm par 30 avec une forme de cercle.

- 1 Depuis le menu [File] (Fichier), cliquez sur [New...] (Nouveau).
La fenêtre de dialogue [Material Setup] (Configuration du matériau) apparaît.

- 2 Saisissez les dimensions extérieures du matériau.
Ici, saisissez 30 à la fois pour [Height] (Hauteur) et [Width] (Largeur).

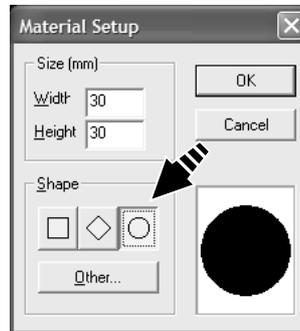


- 3 Choisissez la forme du matériau.
Si la forme est un cercle (ellipse), un quadrilatère ou un losange, cliquez sur l'icône de forme correspondante. Pour choisir une autre forme mémorisée, cliquez sur [Other...] (Autre).

Dans cet exemple, cliquez sur .

Conseil

Pour référencer une forme qui ne l'est pas, cliquez sur [Add...] (Ajouter). Pour plus d'informations, voir "3-1 Ajout d'une forme de matériau".

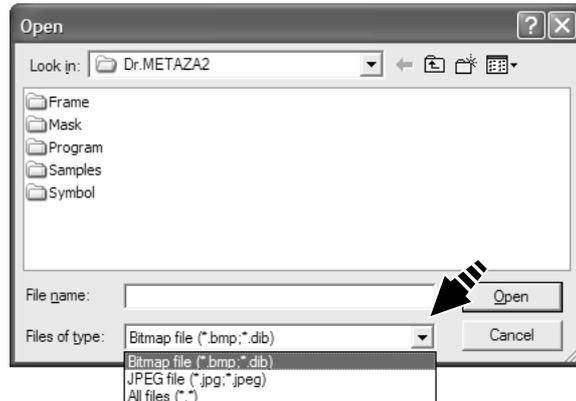


- 4 Cliquez sur [OK].

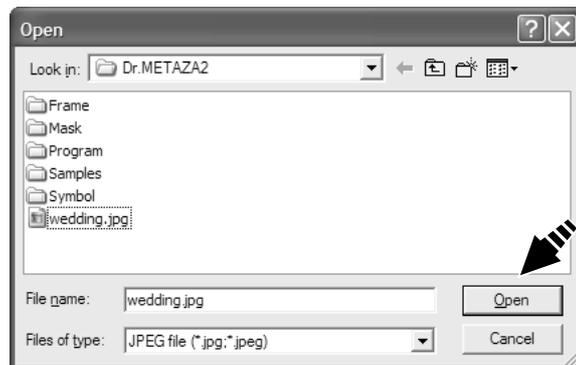
■ Importer une image

Importez l'image (dessin), puis ajustez sa taille et sa position.

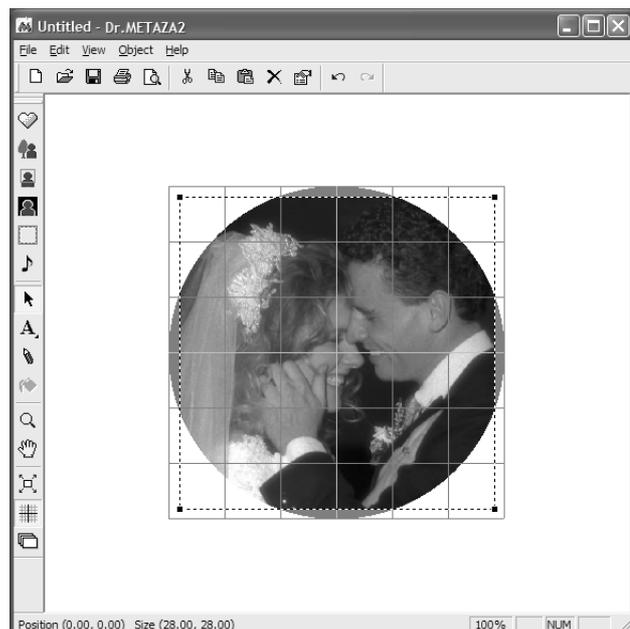
- 1 Depuis le menu [File] (Fichier), cliquez sur [Import]. La fenêtre de dialogue [Open] (Ouvrir) apparaît.
- 2 Cliquez sur la flèche descendante du menu déroulant "Files of type (Types de fichier)", puis sélectionnez le format de fichier de votre image.



- 3 Sélectionnez le fichier désiré, puis cliquez sur [Open] (Ouvrir). L'image spécifiée est importée et affichée à l'écran.



- 4 Si vous ne désirez utiliser qu'une portion de l'image, effectuez un recadrage. Pour plus d'informations, voir "3-2 Recadrage d'une image".
- 5 Pour changer la taille de l'image, saisissez les pointeurs (■) situés autour de celle-ci.
- 6 Faites glisser l'image pour changer sa position.



■ Ajouter du texte

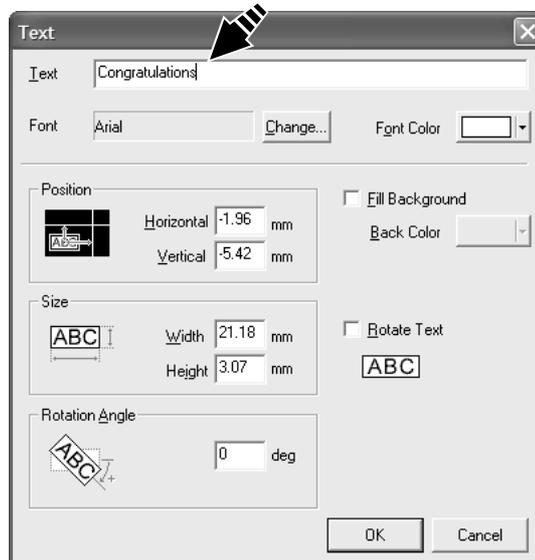
Vous pouvez ajouter du texte à l'image.

1 Cliquez sur , pour sélectionner [Horizontal Text].

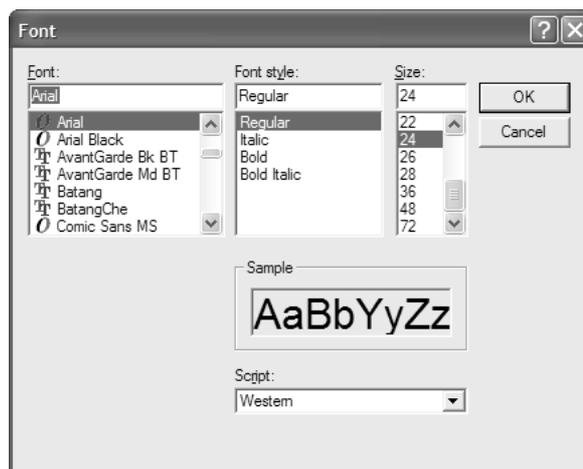
2 Cliquez sur l'emplacement où vous désirez insérer du texte. Le dialogue [Text Properties] (Propriétés du texte) apparaît.

3 Saisissez le texte dans la case [Text].
Dans cet exemple, c'est le mot "Congratulations" (Félicitation en anglais) qui a été saisi comme texte.

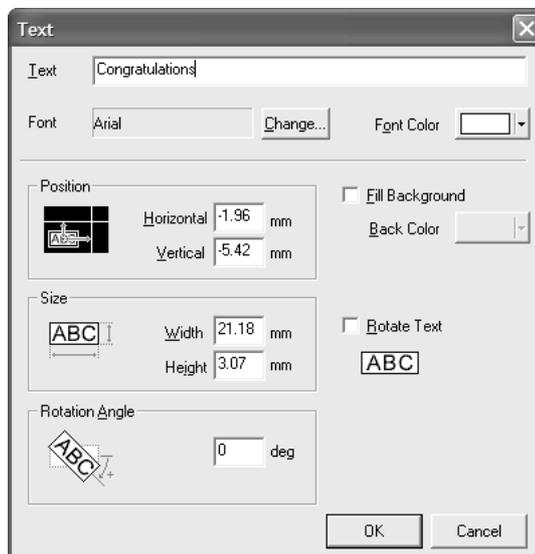
4 Cliquez sur [Change...].
Le dialogue [Font] (Police) apparaît.



5 Choisissez la police, son style et sa taille, puis cliquez sur [OK].

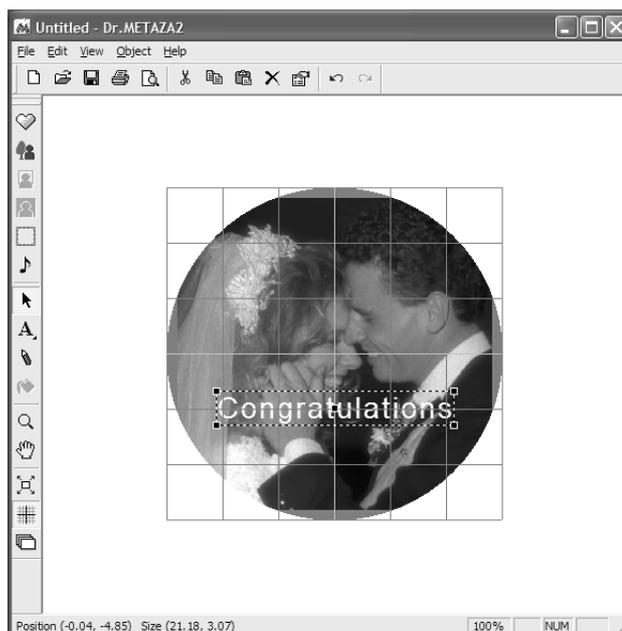


6 Cliquez sur [OK].



2 Procéder au marquage

- 7** Faites glisser le texte à la position voulue dans votre mise en page.



■ Sauvegarder le fichier

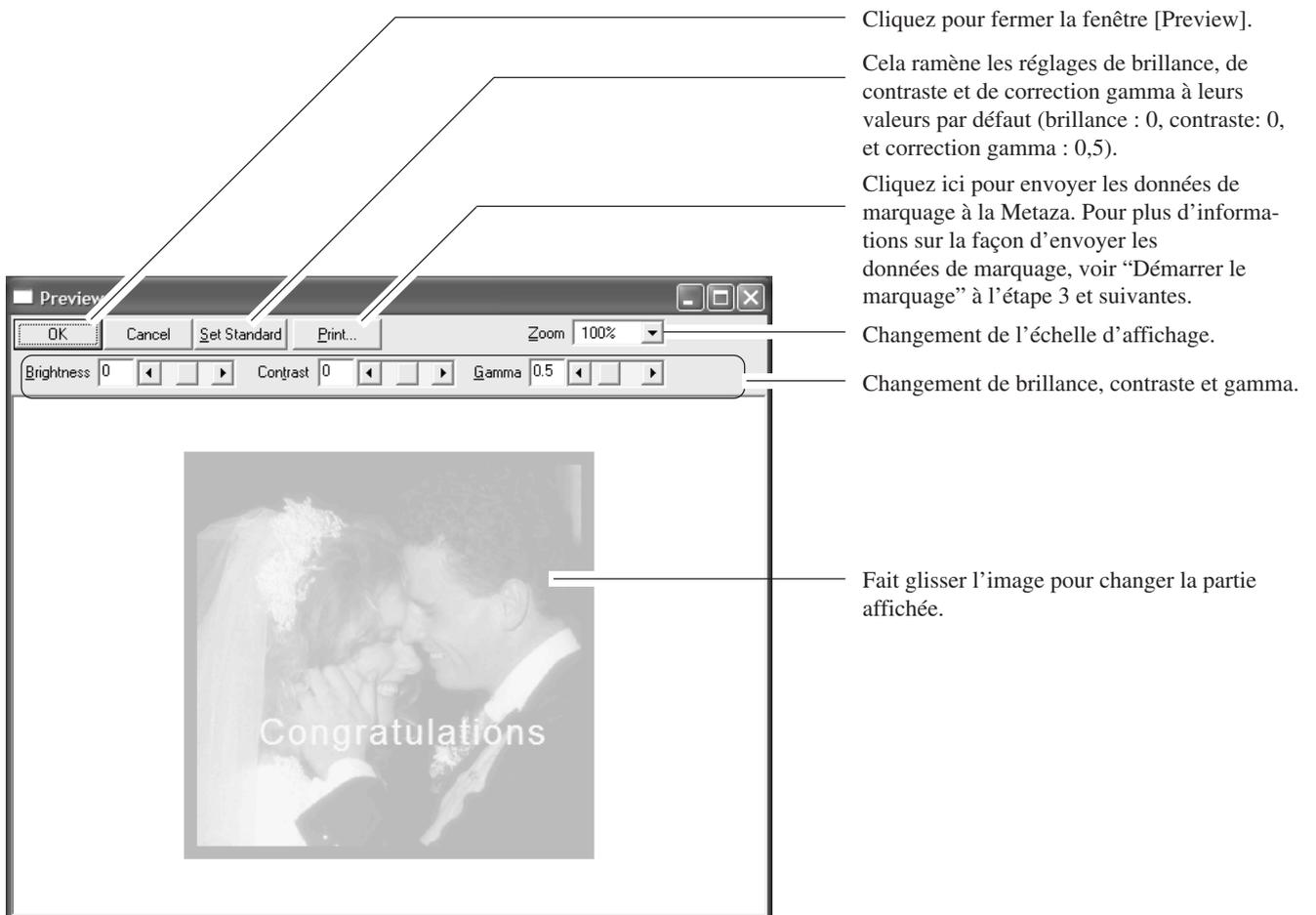
Lorsque vous avez fini la création des données de marquage, sauvegardez-les sous forme de fichier.

- 1** Depuis le menu [File] (Fichier), cliquez sur [Save] (Enregistrer).
Le dialogue [Save As] (Enregistrer sous) apparaît.
- 2** Choisissez l'emplacement où sauvegarder le fichier, puis saisissez un nom de fichier.
- 3** Cliquez sur [Save] (Enregistrer).

Contrôle préalable du résultat du marquage (Prévisualisation)

Vous pouvez obtenir à l'écran une prévisualisation de l'image telle qu'elle sera marquée avant de procéder au réel marquage. Vous pouvez changer les réglages de brillance et de contraste de l'image tout en visualisant les résultats à l'écran.

- 1 Depuis le menu [File] (Fichier), cliquez sur [Print Preview...] (Prévisualisation). La fenêtre [Preview] (Prévisualisation) apparaît.



Démarrer le marquage

NOTE Après avoir mis la machine sous tension, une initialisation est effectuée. N'essayez pas d'ouvrir le capot ni de déplacer la base tant que l'initialisation n'est pas terminée. Attendez la fin de l'initialization avant de monter la base.

Utilisez Dr. METAZA2 pour envoyer les données de marquage à la machine.

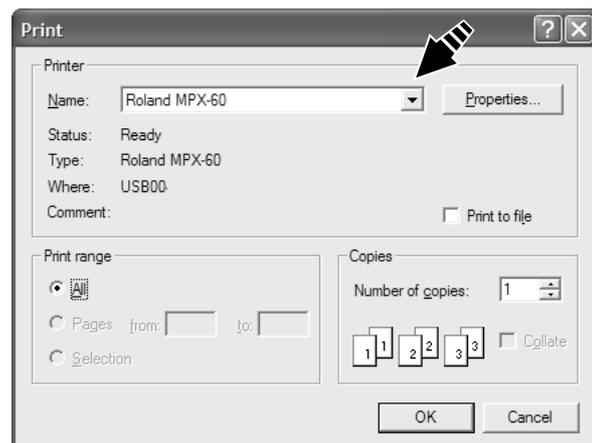
* Pour modifier les réglages des divers paramètres sous Windows XP/2000, identifiez-vous sous un compte "Administrateurs".

1 Si la machine est éteinte, pressez son bouton d'alimentation pour l'allumer.
L'initialisation automatique et la mise en route est accomplie, puis la machine s'immobilise.
L'initialisation à la mise sous tension effectue une détection de l'origine, ce qui produit un bruit.

2 Depuis le menu [File] (Fichier), cliquez sur [Print] (Imprimer).
Le dialogue [Print] (Imprimer) apparaît.

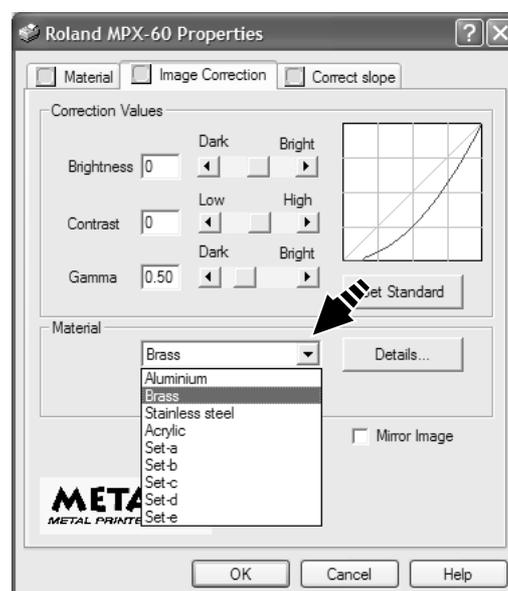
3 Cliquez sur la flèche descendante donnant accès au menu déroulant de "Name", puis cliquez sur [Roland MPX-60].
Si la machine est déjà sélectionnée, alors passez à l'étape suivante.

4 Cliquez sur [Properties] (Propriétés).
Le dialogue [Roland MPX-60 Properties] apparaît.



5 Cliquez sur l'onglet [Image Correction] (Correction d'image).

6 Cliquez sur la flèche descendante de menu déroulant représentée dans le schéma, puis choisissez la composition de votre matériau.
Dans cet exemple, choisissez [Brass] (Laiton).

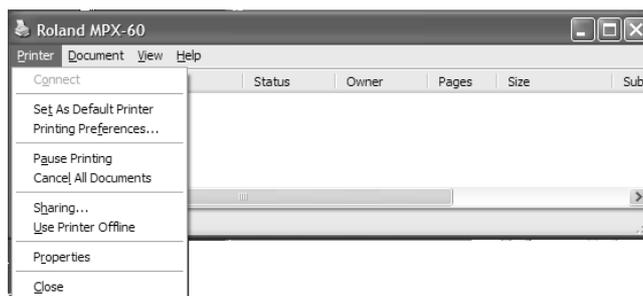


- 7** Cliquez sur [OK].
Le dialogue [Print] (Imprimer) apparaît à nouveau.
- 8** Cliquez sur [OK].
Les données de marquage sont envoyées à la machine et le marquage commence.

■ Arrêt du marquage

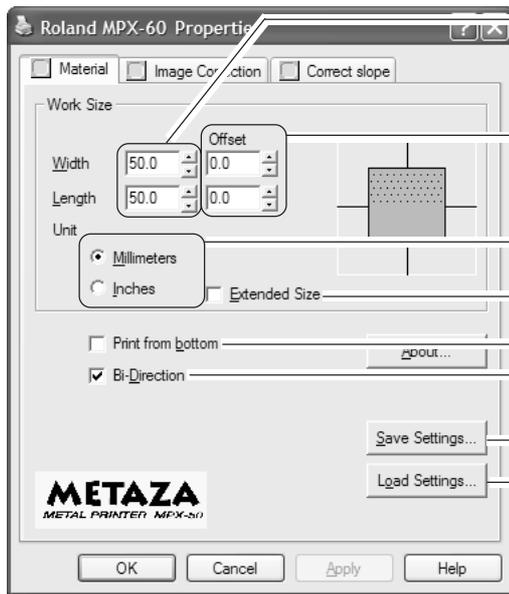
Pour arrêter le marquage en cours, suivez les instructions ci-dessous

- 1** Pressez la touche [STANDBY].
- 2** **Windows XP**
Cliquez sur [Démarrer]-[Panneau de Contrôle] puis cliquez sur [Imprimantes et autres périphériques] - [Imprimantes et Télécopieurs].
- Windows 98/Me/2000**
Cliquez sur [Démarrer].
Pointez sur [Paramètres] et cliquez sur [Imprimantes].
- 3** Double-cliquez sur l'icône [Roland MPX-60].
- 4** Pour arrêter l'envoi des données.
Windows XP/2000
Depuis le menu [Imprimante], cliquez sur [Annuler tous les Documents].
- Windows 98/Me**
Depuis le menu [Imprimante], cliquez sur [Purger les travaux d'impression] ou [Purger les documents d'impression].

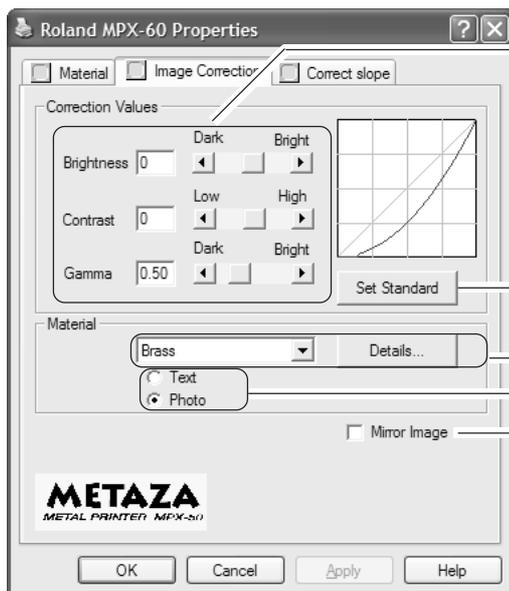


■ Réglages du pilote

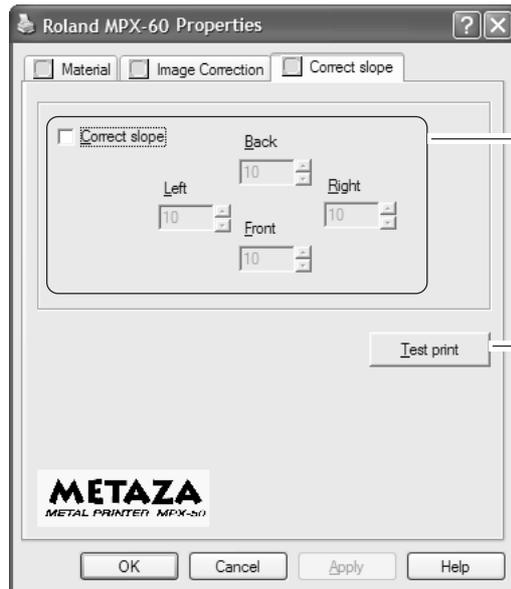
Référez-vous à cette section pour faire les réglages de paramètres autres que ceux décrits précédemment.



- Saisie de la taille de la zone de marquage.
- Corrige le mauvais alignement du point central. Voir "5 Dépannage, L'emplacement du marquage n'est pas celui désiré".
- Détermine l'unité de mesure pour la longueur et la largeur.
- Étend la zone de marquage (jusqu'à un maximum de 80 x 80 mm). Toutefois, notez que lorsque cette zone est étendue (au-delà de 50 x 50 mm), alors selon le matériau et l'image, des irrégularités de densité peuvent se produire.
- Pour visualiser la progression de l'image durant le marquage, veillez à ce que cette case soit cochée (impression depuis le bas).
- Si la qualité est une priorité, ne cochez pas cette case. Notez que le temps nécessaire au marquage est alors augmenté.
- Sauvegarde les réglages du pilote dans un fichier.
- Recharge les réglages du pilote préalablement sauvegardés dans un fichier.



- Paramètres de réglage à modifier lorsque les résultats du marquage ne sont pas ceux souhaités. Voir "5 Dépannage, Les images ne sont pas satisfaisantes".
- Ramène les valeurs de correction d'image aux valeurs initiales avant correction (brillance = 0, contraste = 0, et gamma = 0.5).
- Détermine la composition du matériau à marquer. La force de marquage optimale pour le matériau à marquer est ainsi déterminée. Pour faire des réglages fins de force d'impact, cliquez sur [Details...].
- Choisir Text pour imprimer du texte ou des images aux contours clairement définis.
- Choisir Photo pour imprimer des photographies ou autres images contenant des dégradés.
- Permet le marquage en miroir d'une image.



Réglage du centrage de la base.
Saisissez les valeurs issues des résultats du marquage du test d'impression.

Lance le test d'impression pour ajuster le centrage dans la machine.

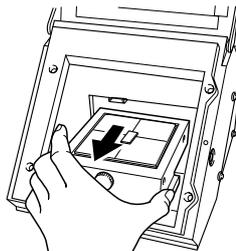
Pour des informations sur la façon d'ajuster le centrage de la base, voir "5 Dépannage, L'image est toujours trop claire (ou trop foncée) au même emplacement, ou l'image est irrégulière".

2-4 Finition

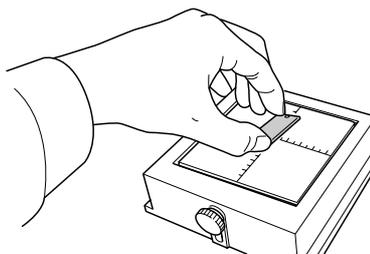
NOTE N'essayez pas d'ouvrir le capot ni de déplacer la base tant que la procédure de marquage n'est pas complètement terminée et que la base n'est pas revenue à sa position d'origine.
Vous risqueriez de fausser l'opération ou de provoquer une panne.

Lorsque le marquage est terminé, retirez le matériau et éteignez la machine.

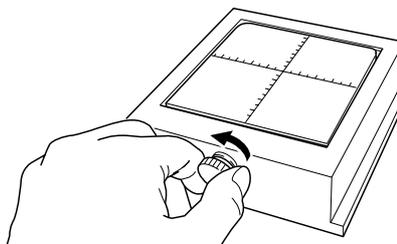
- 1** Saisissez la base par ses deux côtés et tirez-la vers vous pour la sortir.



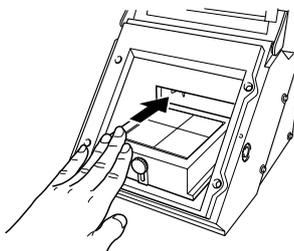
- 2** Retirez le matériau de la base. S'il est difficile à détacher, insérez un objet fin et plat (tel qu'une feuille métallique ou un morceau de papier rigide) entre le tapis adhésif et le matériau.



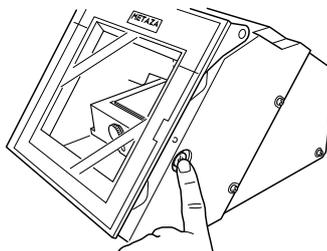
- 3** Desserrez la vis.



- 4** Remplacez la base dans la machine. Poussez-la lentement jusqu'à ce qu'elle vienne en butée.



- 5** Pressez la touche [STANDBY] pour éteindre la machine.



3 *Guide du Dr.METAZA2*

3-1 Ajout d'une forme de matériau

Si vous désirez utiliser un matériau ayant une forme autre qu'un cercle (ellipse), un quadrilatère ou un losange, il vous faut ajouter une nouvelle forme. Vous pouvez utiliser deux méthodes pour référencer une forme dans Dr. METAZA2.

- Acquisition de la forme d'un matériau avec un scanner
- Création de la forme à l'aide d'un programme de dessin de type Paint (bitmap)

Si vous possédez un scanner, nous vous recommandons d'utiliser la première méthode. La seconde méthode peut être utilisée si la forme du matériau ne peut pas être aisément obtenue avec le scanner, ou si vous n'avez pas de scanner.

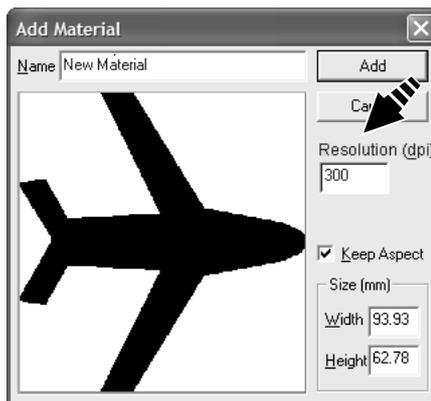
■ Acquisition de la forme d'un matériau avec un scanner

Utilisez un scanner à la norme TWAIN_32 pour scanner la forme (le contour) du matériau.

Si vous utilisez un scanner à plat, vous pouvez scanner la pièce telle quelle. Si vous utilisez un autre type de scanner, alors copiez la forme de la pièce sur un morceau de papier, et scannez le papier pour acquérir la forme.

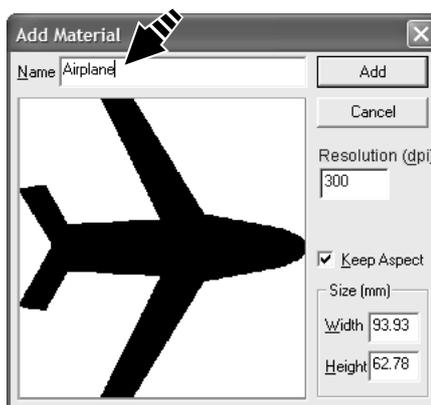
- 1** Placez le matériau sur le scanner.
Sinon, placez la feuille de papier sur laquelle le matériau a été copié dans le scanner.
- 2** Depuis le menu [File] (Fichier), cliquez sur [Add Material] - [Scan...] (Ajout de matériau – Numérisation).
L'écran du driver du scanner apparaît.
- 3** Utilisez le pilote du scanner pour scanner la forme du matériau.
Pour le nombre de couleurs, sélectionnez "Noir et Blanc" (binaire).
Pour des informations sur la façon d'utiliser le driver de scanner, référez-vous à son mode d'emploi.
- 4** Une fois la numérisation terminée, la fenêtre de dialogue [Add Material] (Ajout de matériau) apparaît.

5 Dans le dialogue [Add Material] (Ajout de matériau), pour [Resolution], saisissez la même valeur que celle spécifiée dans le driver de scanner pour la numérisation.



6 Donnez un nom à la forme.

7 Utilisez la prévisualisation pour contrôler la forme du matériau, et si elle est acceptable, cliquez sur [Add] (Ajouter).



■ Création d'une forme à l'aide d'un programme de dessin de type Paint (bitmap)

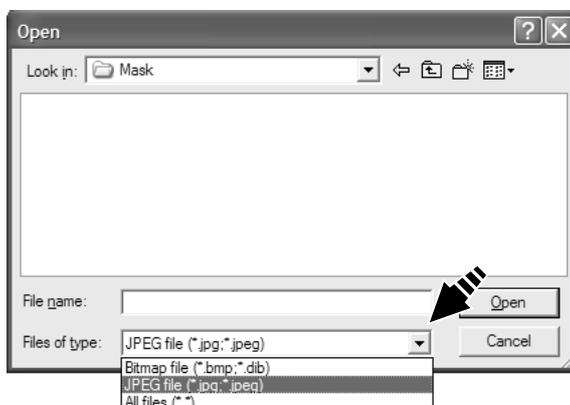
Vous pouvez utiliser un programme de type Paint (bitmap) pour créer une forme, puis la référencer dans Dr. METAZA2. Les données vectorielles ne peuvent pas être utilisées. Préparez des données bitmap qui offrent les meilleures conditions.

Nombre de couleurs : Binaire (Noir et blanc)
(Remplissez la forme en noir, les autres portions restant blanches ou sans couleur.)

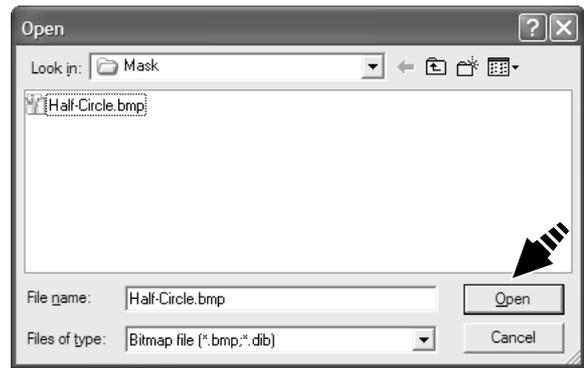
Format de fichier : Format BMP ou JPEG

1 Depuis le menu [File] (Fichier), cliquez sur [Add Material] - [File...] (Ajout de matériau – Fichier). Le dialogue [Open] (Ouvrir) apparaît.

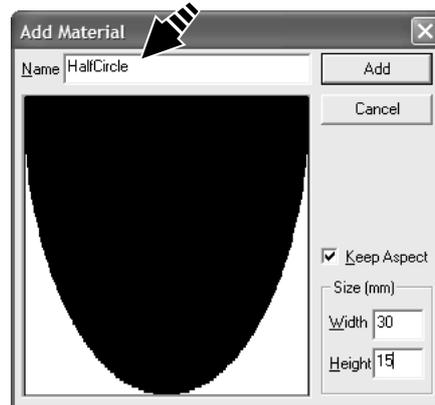
2 Cliquez sur la flèche pour dérouler le menu “Files of Type” (Types de fichier) puis sélectionnez le format de fichier de l'image.



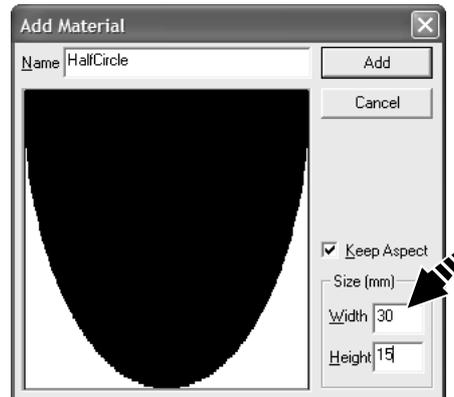
- 3** Sélectionnez le fichier désirez, puis cliquez sur [Open] (Ouvrir).
Le dialogue [Add Material] (Ajout de matériau) apparaît.



- 4** Donnez un nom à la forme.



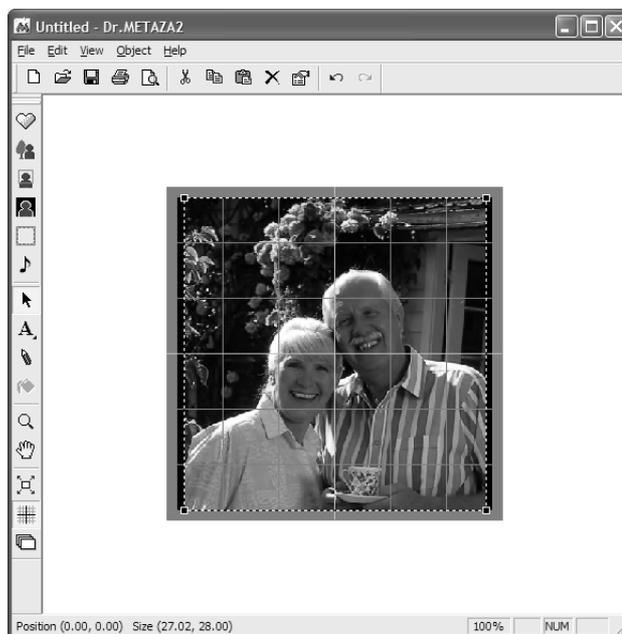
- 5** Saisissez la taille du matériau, puis cliquez sur [Add].



3-2 Recadrage d'une image

Cette fonction détermine la portion d'image qui devra être importée dans Dr. METAZA2. Vous pouvez ainsi recadrer une image pour ne conserver que la partie nécessaire.

1 Cliquez sur  puis sur l'image.



2 Depuis le menu [Object] (Objet), cliquez sur [Trimming] (Recadrage). Le dialogue [Trimming Picture] (Recadrage de l'image) apparaît.



Recadrage ne conservant que la partie d'image tenant exactement dans le matériau sélectionné. Pour modifier la zone recadrée, faites glisser le cadre présent sur l'image.

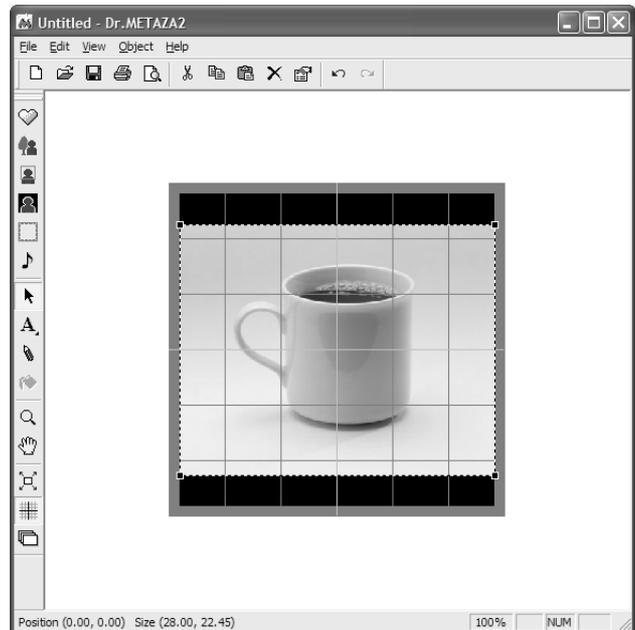
Recadrage libre pour obtenir la zone voulue. Pour modifier la zone recadrée, saisissez le cadre superposé à l'image. Pour changer la taille de celui-ci, faites glisser ses poignées (■).

Si vous n'êtes pas satisfait de la zone obtenue après recadrage, vous pouvez faire cela autant de fois que vous le désirez. Toutefois, vous ne pouvez refaire la procédure après importation de l'image que si vous quittez Dr. METAZA2. Pour changer la zone de recadrage après cela, réimportez l'image d'origine.

3-3 Détourage des images

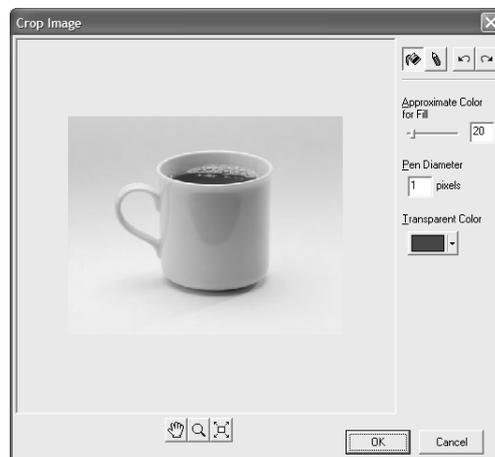
Vous pouvez détourer une image pour ne conserver que la partie nécessaire qui sera importée dans Dr.METAZA2. Cela signifie que vous pouvez extraire l'image d'une personne ou d'un objet d'une photographie, ou à l'inverse extraire le fond d'une image.

- 1** Cliquez sur  puis sur l'image.

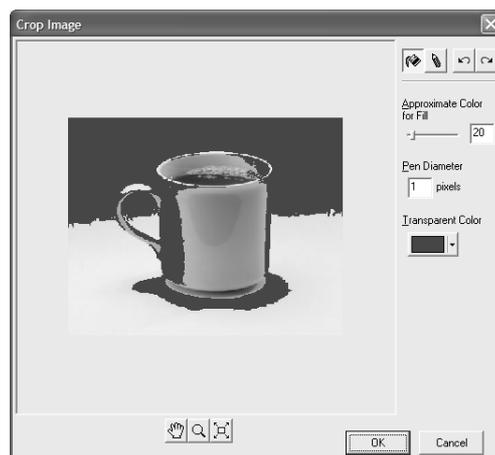


- 2** Depuis le menu [Object] (Objet), cliquez sur [Crop Image] (Détourer Image).
Le dialogue [Crop Image] (Détourer Image) apparaît.

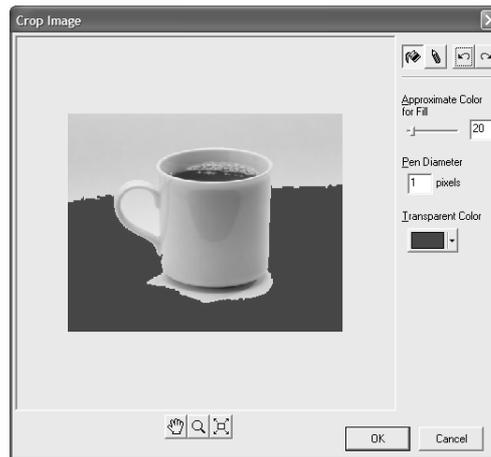
- 3** Pour changer la couleur servant à indiquer les zones devant être transparentes, cliquez sur [Transparent Color] (Couleur Transparente).
Pour faciliter l'identification des zones détournées, il est intéressant de spécifier une couleur permettant de distinguer les contours de la zone de son entourage.
Par exemple, pour détourer l'image d'une personne, spécifier un système de couleur qui diffère de la couleur des cheveux, de la peau et des vêtements de la personne.



- 4** Cliquez sur , puis sur la zone à rendre transparente. Ceci remplira le pixel sur lequel vous avez cliqué et les pixels adjacents d'approximativement la même couleur.



- 5** Si la zone remplie est trop étendue ou insuffisante, vous pouvez recommencer l'opération.
- Cliquez sur , pour changer la valeur de [Approximate Color for Fill] (Couleur de remplissage approximative), puis cliquez sur  une seconde fois.
- Pour agrandir la zone remplie, augmentez cette valeur. Pour la réduire, diminuez la valeur. Spécifiez la zone transparente approximative en répétant de processus de clic pour faire varier la zone à remplir.

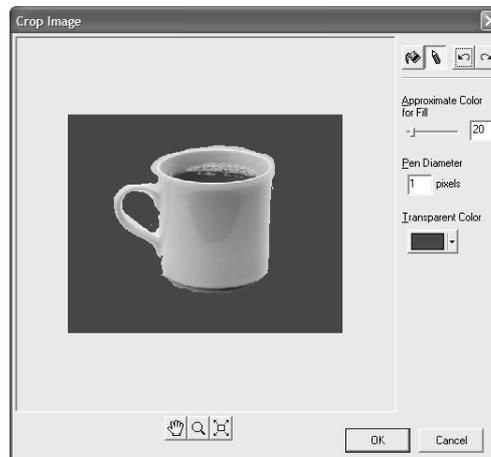


- 6** Après avoir spécifié la zone transparente approximative, finissez en utilisant le Crayon.
- Cliquez sur , puis sur la zone à rendre transparente.

- 7** Pour changer la pointe du Crayon, modifiez la valeur du paramètre [Pen Diameter] (Diamètre du Crayon).

Conseil

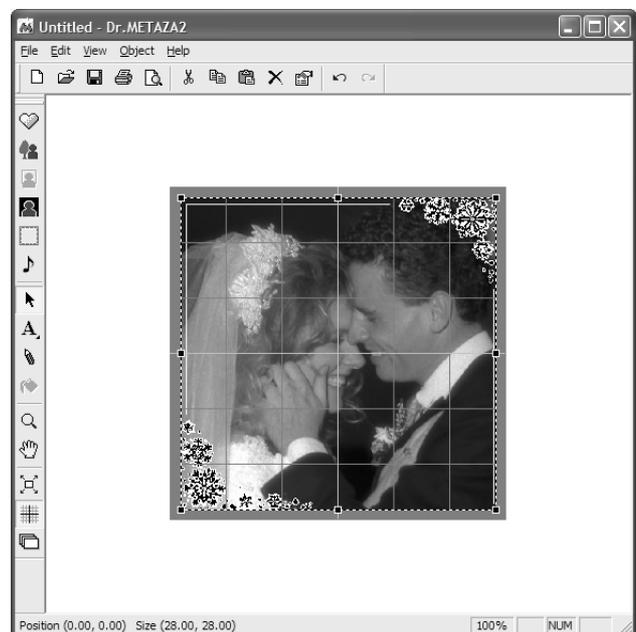
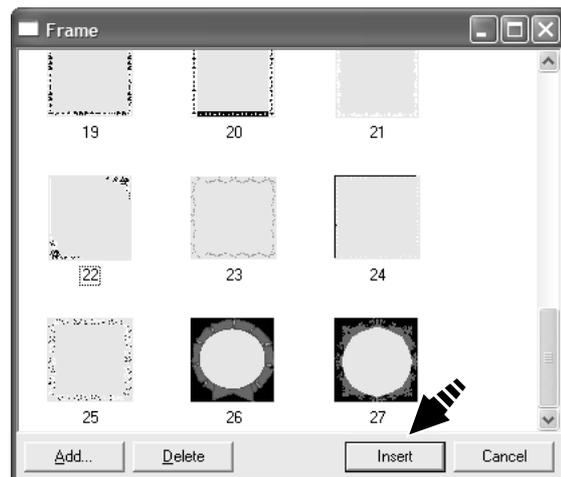
Autre méthode : Utiliser le Crayon pour tracer le contour de l'image à détourer, puis utiliser l'outil de Remplissage pour finir en une seule fois. Lorsque le contour est composé de lignes droites, cette méthode permet d'accomplir cette tâche plus facilement. Si vous savez à l'avance qu'un détourage sera nécessaire, utilisez des couleurs du même type pour le fond, ce qui facilitera encore le détourage. Par exemple, prenez la photo d'une personne avec un mur uni d'une seule couleur à l'arrière-plan.



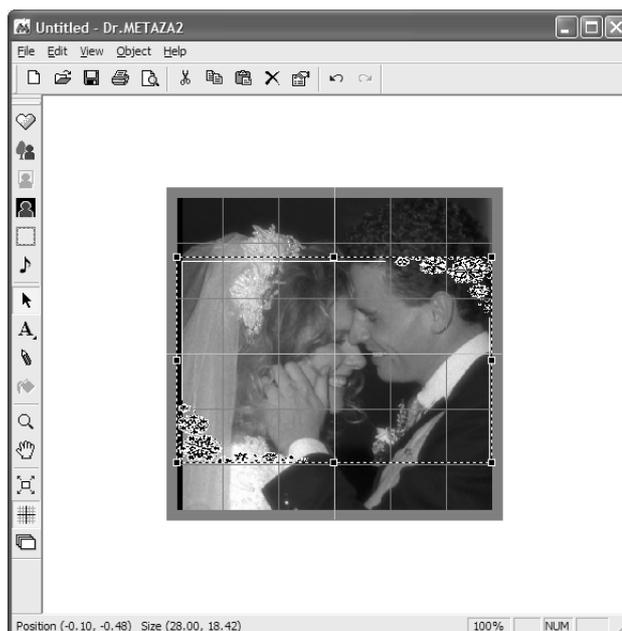
3-4 Création d'un cadre décoratif autour d'une image

Vous pouvez utiliser la fonction Frame (Cadre) pour retrouver un effet tel que celui d'un cadre placé autour d'une photo ou d'un tableau. Choisissez le cadre voulu parmi les formes et couleurs référencées.

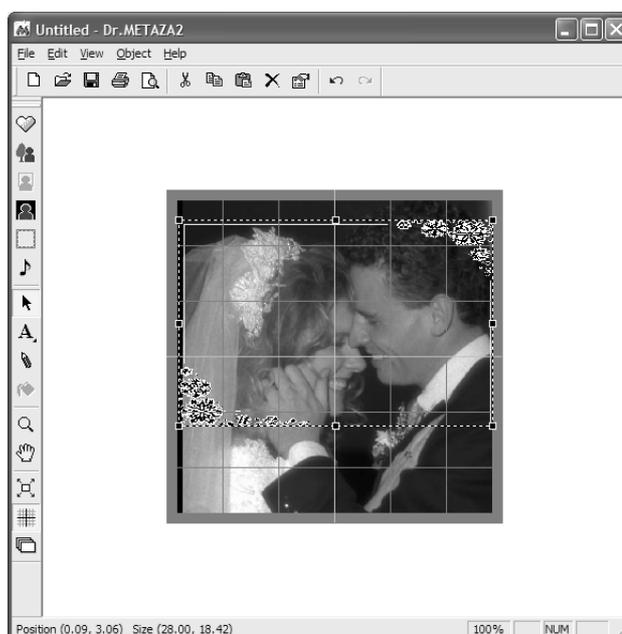
- 1** Depuis le menu [Object] (Objet), cliquez sur [Frame] (Cadre).
Le dialogue [Frame] (Cadre) apparaît.
- 2** Cliquez sur un motif de cadre pour le choisir, puis cliquez sur [Insert] (Insérer).
Le cadre est inséré dans l'écran d'édition.



3 Pour changer la taille du cadre, faites glisser ses poignées (■).



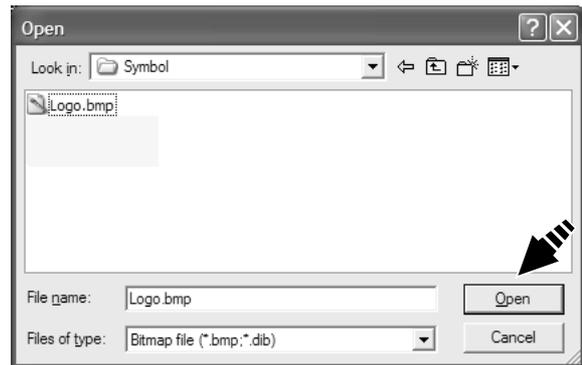
4 Pour changer l'emplacement du cadre, faites glisser le cadre.



3-5 Mémorisation d'une image fréquemment employée (Symbole)

Vous pouvez mémoriser des images fréquemment employées telles qu'un logo de société ou d'organisation, ainsi que des symboles. Référencer ainsi une image peut réduire les procédures d'importation, améliorant la productivité.

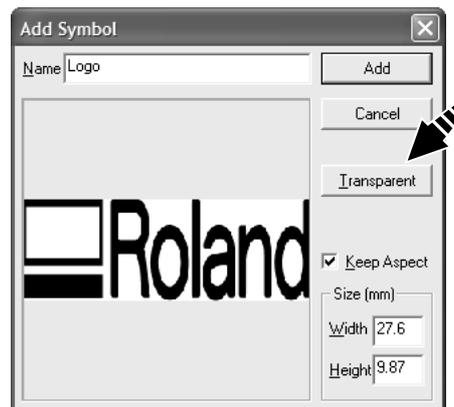
- 1 Depuis le menu [Object] (Objet), cliquez sur [Add Parts] - [Symbol] (Ajout d'éléments – symbole). Le dialogue [Open] (Ouvrir) apparaît.
- 2 Sélectionnez le fichier désiré, puis cliquez sur [Open] (Ouvrir). Le dialogue [Add Symbol] (Ajout de symbole) apparaît.



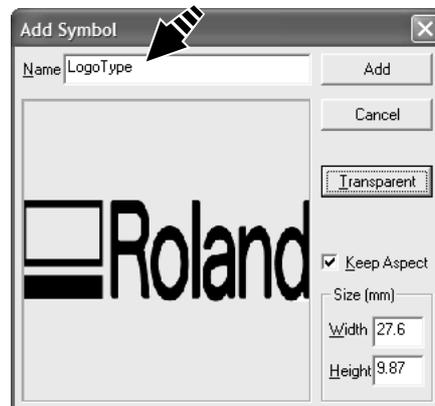
- 3 Pour voir l'image sous-jacente quand un symbole est inséré, spécifiez une couleur transparente. Cliquez sur [Transparent]. Le dialogue [Crop Image] (Détourer Image) apparaît.

Conseil

Pour rendre une partie d'image transparente, reportez-vous à "3-3 Détourage des images".



- 4 Saisissez un nom pour votre symbole, puis cliquez sur [Add] (Ajouter).



3-6 Importation d'une image depuis un scanner

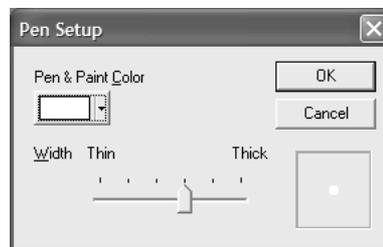
Si vous avez un scanner compatible avec la norme TWAIN_32-, vous pouvez piloter le driver du scanner depuis Dr. METAZA2. Pour des informations sur les connexions d'un scanner et l'installation du driver du scanner, référez-vous au mode d'emploi du scanner.

- 1** Depuis le menu [File] (Fichier), cliquez sur [Acquire...] (Acquisition).
La fenêtre du pilote du scanner apparaît.
- 2** Utilisez le pilote du scanner pour scanner l'image.
Pour des informations sur la façon d'utiliser le pilote du scanner, référez-vous au mode d'emploi de ce dernier.
- 3** Une fois la numérisation terminée, l'image scannée apparaît dans l'écran de Dr. METAZA2.

3-7 Ajout d'une image ou d'un texte dessiné

Vous pouvez utiliser la souris pour écrire un texte ou dessiner une image à la main et l'ajouter à l'image importée. Pour récupérer une image ou un texte dessiné ou écrit sur papier, voir "Importation d'une image depuis un scanner".

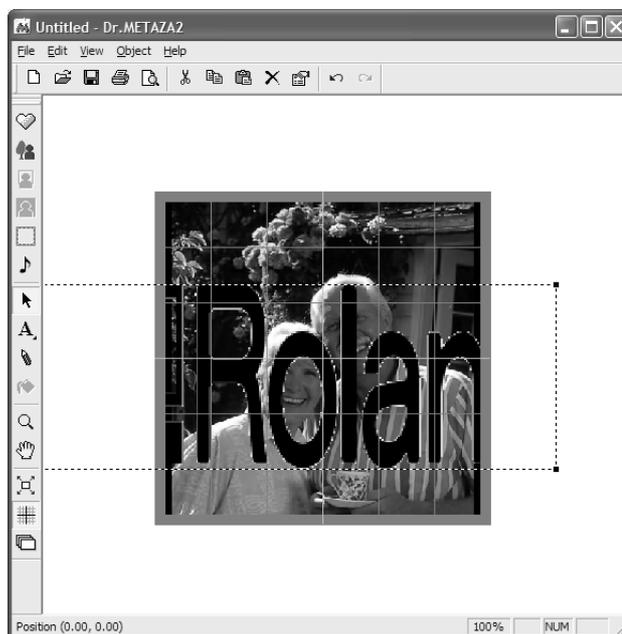
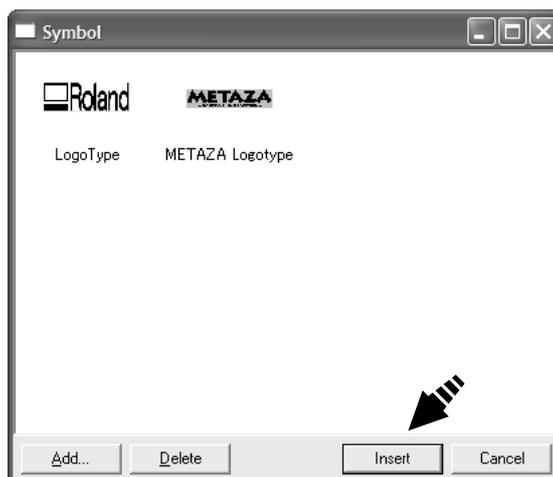
- 1 Cliquez sur .
- 2 Faites glisser la souris pour dessiner ou écrire.
- 3 Pour changer l'épaisseur ou la couleur d'écriture, depuis le menu [Object] (Objet), cliquez sur [Pen Setup] (Configuration du crayon). Le dialogue [Pen Setup] apparaît.
- 4 Pour changer l'épaisseur d'écriture, faites glisser le curseur [Width] sur la gauche ou la droite. Pour changer la couleur d'écriture, cliquez sur [Pen & Paint Color] (Couleur du Crayon ou du Pinceau).
- 5 Pour supprimer une image ou un texte réalisé avec l'outil crayon, faites glisser la souris en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé.



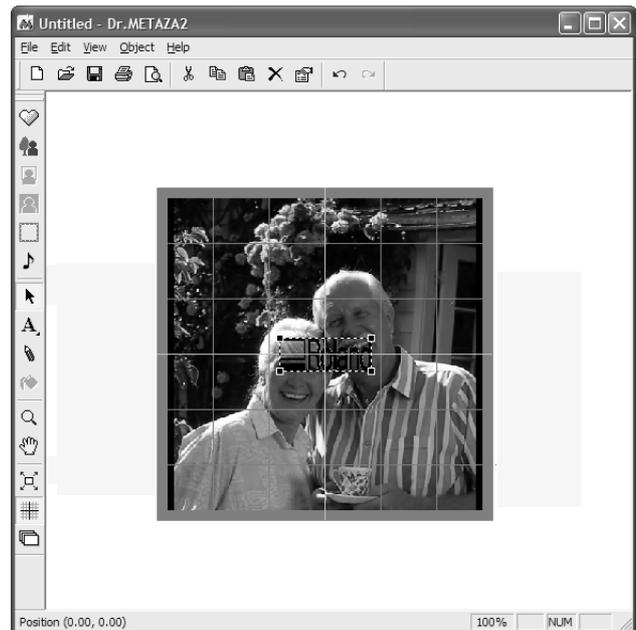
3-8 Ajout d'un symbole

Cette fonction ajoute à l'écran d'édition les images référencées sous forme de symboles.

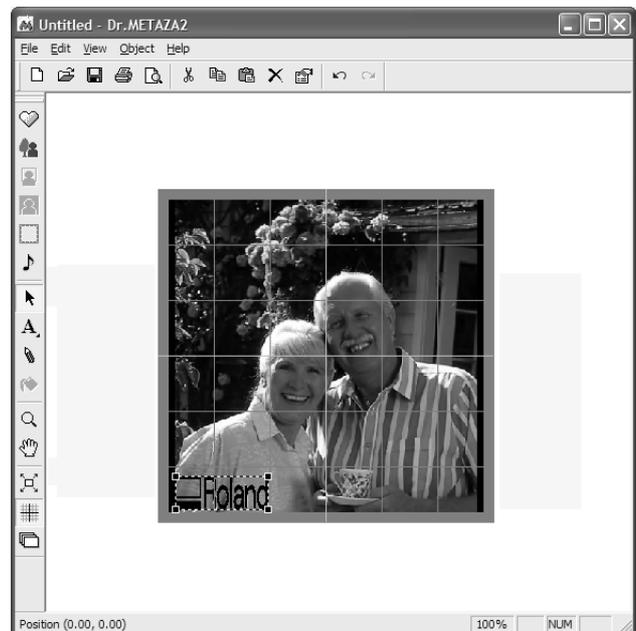
- 1** Depuis le menu [Object], cliquez sur [Symbol] (Symbole).
Le dialogue [Symbol] apparaît.
- 2** Cliquez sur une image symbole pour la choisir, puis cliquez sur [Insert] (Insertion).
Le symbole est inséré dans l'écran d'édition.



- 3** Pour changer la taille d'image, tirez sur les poignées .



- 4** Pour changer l'emplacement de l'image, faites glisser l'image.



3-9 Mémorisation de vos propres cadres

Vous pouvez utiliser un programme du commerce de type Paint pour créer vous-même vos cadres et les mémoriser dans Dr. METAZA2. Les données vectorielles ne peuvent pas être mémorisées. Préparez les données bitmap au format BMP ou JPEG.

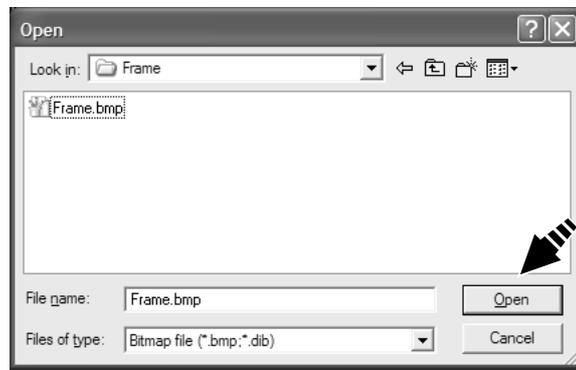
Conseil

Pour les cadres, nous vous recommandons d'utiliser des images répondant aux conditions suivantes :

- Utilisez des images qui ne contiennent pas de dégradés continus ni un grand nombre de couleurs (pas plus de 16 couleurs)
- Utilisez des bords clairement définis entre les couleurs transparentes et les autres.

1 Depuis le menu [Object], cliquez sur [Add Parts] - [Frame] (Ajouter parties - Cadre).
Le dialogue [Open] (Ouvrir) apparaît.

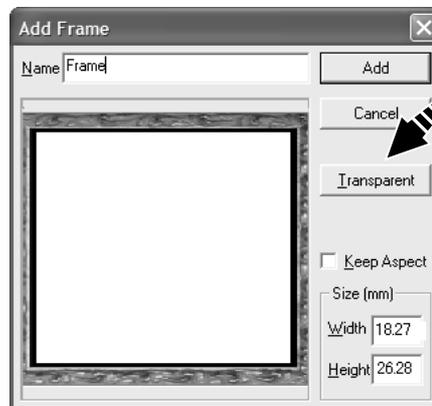
2 Sélectionnez le fichier désiré puis cliquez sur [Open].
Le dialogue [Add Frame] (Ajouter Cadre) s'ouvre.



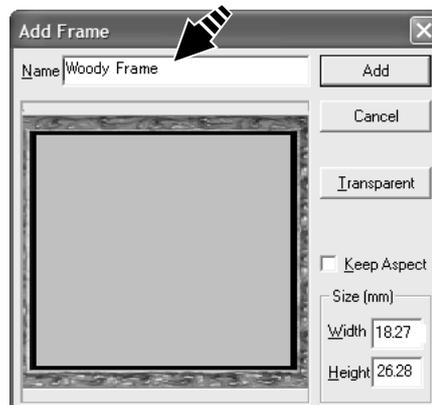
3 Pour visualiser l'image située sous le cadre inséré, vous devez déterminer une couleur transparente. Cliquez sur [Transparent].
Le dialogue [Crop Image] (Détourer Image) apparaît.

Conseil

Pour rendre une partie d'image transparente, reportez-vous à "3-3 Détourage des images".



4 Saisissez un nom de cadre puis cliquez sur [Add].



3-10 Noir au blanc

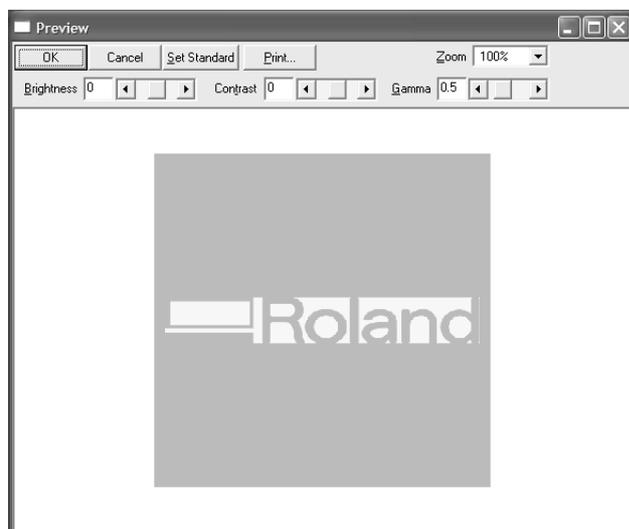
Cette fonction inverse les niveaux de gris de toutes sortes d'images, incluant les photos, les cadres et autres.

Vous ne pouvez pas inverser des objets isolés.

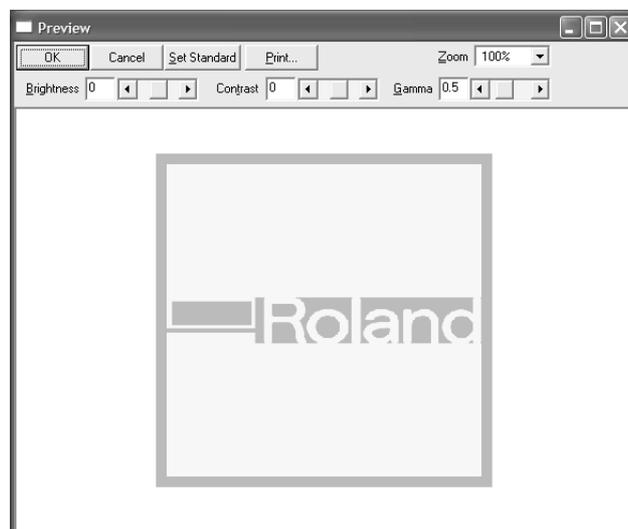
Sélectionner [Invert] inverse les zones noires et blanches des images, qui deviennent des négatifs.

- 1 Depuis le menu [Edit] (Édition), cliquez sur [Invert] (Inverser).
Les gradations de toutes les images sont inversées.
- 2 Pour vérifier à l'écran les résultats de la découpe effectuée par la machine, dans le menu [File] (Fichier), cliquez sur [Print Preview...] (Prévisualiser Impression).

Avant inversion



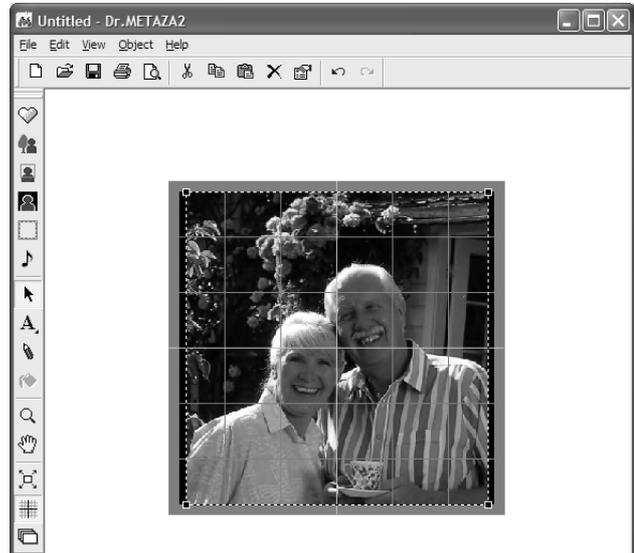
Après inversion



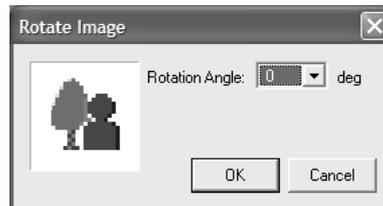
3-11 Rotation d'une image

Vous pouvez faire pivoter une image importée dans Dr.METAZA2 par paliers de 90 degrés.

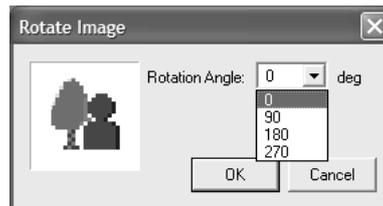
1 Cliquez sur  puis sur l'image.



2 Depuis le menu [Object], cliquez sur [Rotate Image] (Rotation d'image).
Le dialogue [Rotate Image] apparaît.



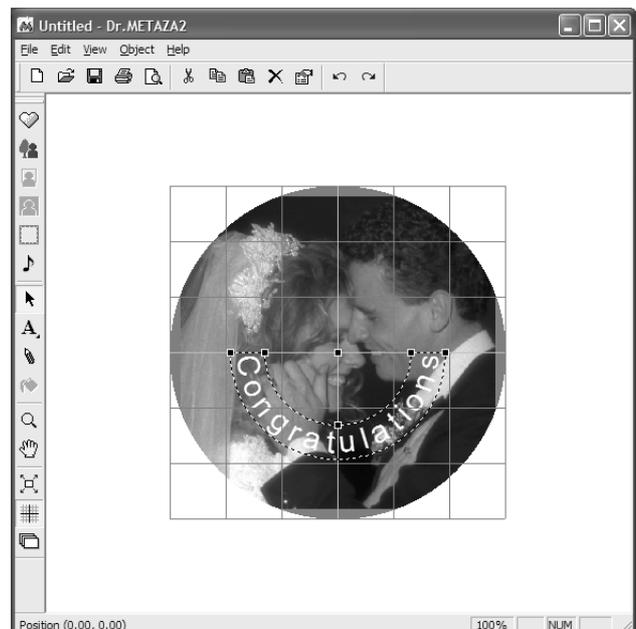
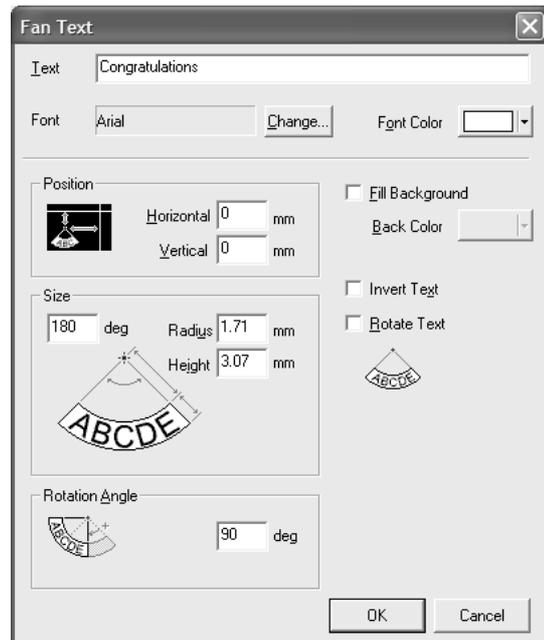
3 Cliquez sur , puis choisissez l'angle de rotation pour faire pivoter l'image.
L'image pivote dans le sens des aiguilles d'une montre.



3-12 Disposer le texte en éventail

Vous pouvez disposer en éventail le texte que vous avez saisi.

- 1 Cliquez sur , puis choisissez [Fan] (Éventail).
- 2 Cliquez à l'endroit où vous désirez insérer du texte. Le dialogue [Fan Text] apparaît.
- 3 Dans le champ [Text] tapez votre textet. Ici, saisissez "Congratulutions" (Félicitation en anglais) comme texte.
- 4 Faites les réglages de police (Font), corps (Size) et angle de rotation (Rotation Angle).
- 5 Cliquez sur [OK]. Le texte apparaît dans la fenêtre Dr.METAZA2.



4 Maintenance

NOTE

Pendant le nettoyage, éteignez la machine.

Ne lubrifiez jamais les mécanismes.

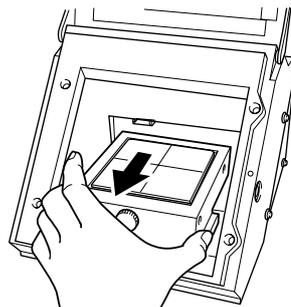
Ne nettoyez pas la machine avec des solvants (tels qu'essence ou diluant).

■ Nettoyage du tapis adhésif

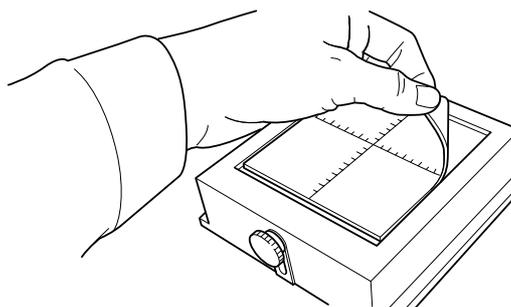
Si la force d'adhésion du tapis adhésif décline ou si le tapis est extrêmement sale, alors rincez-le.

1 Pressez la touche [STANDBY] pour mettre la machine hors tension.

2 Saisissez la base par ses deux côtés et tirez-la vers vous pour la sortir de la machine.



3 Saisissez les côtés du tapis adhésif et décollez-le délicatement de la base.

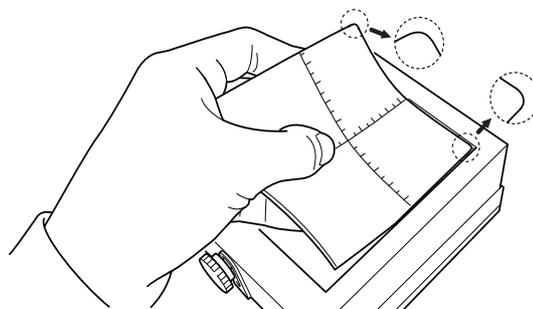


4 Tout en plongeant le tapis adhésif dans l'eau, frottez délicatement la surface du tapis avec vos doigts. N'utilisez jamais d'éponge ni de tampon récurant. Lorsque vous rincez la feuille adhésive, ne la pliez pas et ne la tordez pas. S'il reste des saletés, utilisez un détergent neutre dilué.

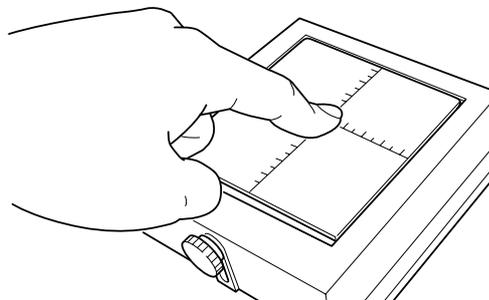
5 Lorsque vous utilisez un détergent neutre, rincez soigneusement avec de l'eau pour qu'il ne reste pas de détergent à la surface du tapis.

6 Laissez sécher le tapis adhésif. Conservez-le à l'abri des rayons directs du soleil jusqu'à ce qu'il soit complètement sec. Ne le remontez jamais sur la base s'il est encore humide.

7 Les graduations étant sur le dessus, alignez le coin arrondi du tapis adhésif avec le coin supérieur droit de la base et positionnez-le. Placez le tapis pour que les deux coins arrondis se situent en haut de la base. Veillez à ne pas laisser de bulle d'air coincée entre la base et le tapis adhésif.



8 Pressez délicatement le tapis adhésif en son centre et aux quatre coins.



■ Nettoyage du carter et du capot

Utilisez un chiffon humidifié avec de l'eau, puis bien essoré, et essuyez délicatement pour nettoyer. La surface du capot se raye facilement, aussi utilisez un chiffon doux.

5 *Dépannage*

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

Vérifier	Remède
La machine est-elle sous tension?	Pressez la touche [STANDBY] pour mettre la machine sous tension.
Le câble est-il branché ?	Vérifiez si le câble USB est mal branché ou carrément détaché. Si le câble est mal branché ou détaché, éteignez la machine et reconnectez le câble.
Le témoin STANDBY clignote-t-il ?	Ce témoin clignote lorsqu'une erreur s'est produite dans la machine . Cessez l'envoi de données et éteignez la machine. Eliminez la cause de l'erreur, puis renvoyez les données de marquage.

■ Le logiciel Dr.METAZA2 ne fonctionne pas.

Vérifier	Remède
L'ordinateur dispose-t-il d'une configuration correcte pour Dr. METAZA2?	Utilisez un ordinateur répondant aux besoins de Dr. METAZA2. Pour de plus amples informations sur la configuration nécessaire à Dr. METAZA2, voir "1-3 Installation et configuration du logiciel".

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

Vérifier	Remède
Le matériau est-il positionné correctement?	Si le marquage se fait ailleurs que sur le matériau, remplacez le matériau.
Le matériau répond-il aux "Caractéristiques des matériaux pouvant être marqués"?	Voir "2-1 Préparatifs" et préparez un matériau qui puisse être marqué.

■ Les images ne sont pas satisfaisantes (les images sont fades).

Vérifier	Remède
Les réglages de matériau dans le pilote Metaza 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 composition d'impuretés, la présence d'un couchage, etc. Dans ces cas là, faites un réglage plus précis de la force de marquage.
L'image est uniformément atténuée.	Faites un marquage en augmentant la brillance 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.
Les parties blanches sont reproduites, mais les niveaux de gris sont atténués.	Choisissez un matériau personnalisé (réglages A à E) et réglez la force de marquage. Effectuez le marquage en laissant la valeur de [Impact—MAX] inchangée et en augmentant la valeur de [Impact—MIN] petit à petit. 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.

Important !

Les différentes valeurs de réglages déterminées pour une telle reprise de marquage ne sont efficaces que pour ce marquage supplémentaire par superposition. Les mêmes résultats ne sont pas nécessairement obtenus lorsque le marquage est accompli de nouveau sur une pièce neuve.

■ Les images ne sont pas satisfaisantes (toutes les images sont trop blanches).

Vérifier	Remède
Les réglages de matériau dans le pilote Metaza 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 composition d'impuretés, la présence d'un couchage, etc. Dans ces cas là, faites un réglage plus précis de la force de marquage.

■ Les images ne sont pas satisfaisantes (irrégulières).

Vérifier	Remède
La surface de marquage est-elle légèrement irrégulière ?	Choisissez un matériau ayant une surface de marquage plane.
La surface de marquage n'est pas irrégulière, mais le contraste de l'image est irrégulier.	Laissez le matériau en place et refaites un marquage au même emplacement, ceci peut améliorer la qualité de l'image. Modifiez les réglages de [Gamma], [Brightness] et [Contrast], puis refaites un marquage.
L'option [Bi-Direction] est-elle sélectionnée ?	Sélectionner [Bi-Direction] 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 [Bi-Direction].
Une portion de l'image manque-t-elle ?	Le matériau peut ne pas être correctement chargé, ou il peut y avoir des différences partielles de hauteur de la surface de marquage. Rechargez le matériau.

■ L'image est toujours trop claire ou trop foncée au même emplacement, ou bien l'image est irrégulière.

Si l'image est souvent trop claire près du bord avant droit de la base, régler l'inclinaison de la base peut améliorer la qualité de l'image. Cela peut réduire les irrégularités de l'image dues à la position de marquage.

Les irrégularités d'image dues à l'inclinaison sont souvent difficiles à détecter près du centre de la base et tendent à devenir plus évidentes à des distances plus grandes du centre (particulièrement avec les grandes images). Le réglage pour une qualité d'image généralement favorable est accompli en sortie d'usine de la machine, mais vous pouvez avoir à régler l'inclinaison pour chaque situation particulière afin d'obtenir un résultat optimum.

Notez que même après réglage, des irrégularités d'image peuvent être dues à d'autres facteurs que l'inclinaison de la base, tels que la courbure ou la déformation du matériau. De plus, le réglage n'aura pas d'effet sur les irrégularités d'image qui n'ont rien à voir avec l'emplacement de marquage, telles que les cas où les irrégularités d'image se produisent à des emplacements différents pour chaque matériau ou chaque image.

- 1 Installez le matériau fourni avec la machine au centre de la base. Si le matériau 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.

Pour des informations sur la façon d'installer le matériau, référez-vous à "2-2 Installation du matériau".

- 2 Accédez au dossier [Imprimantes]. Faites un clic droit sur [Roland MPX-60] et ouvrez la fenêtre de réglage du pilote METAZA.

Windows XP/2000

Cliquez sur [Préférences d'impression].

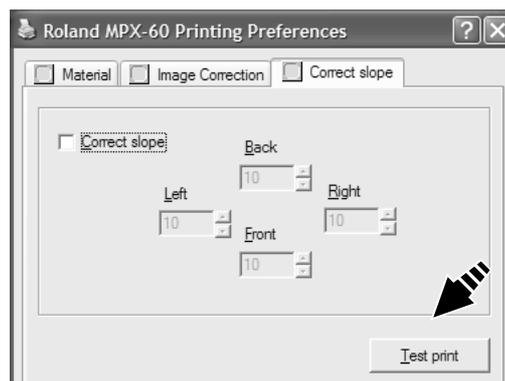
Windows 98/Me

Cliquez sur [Propriétés].

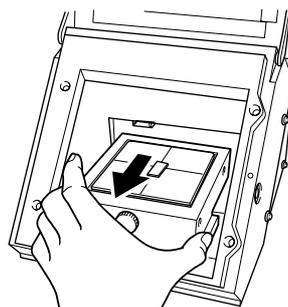


- 3 Cliquez sur l'onglet [Correct Slope] (Correction d'inclinaison).

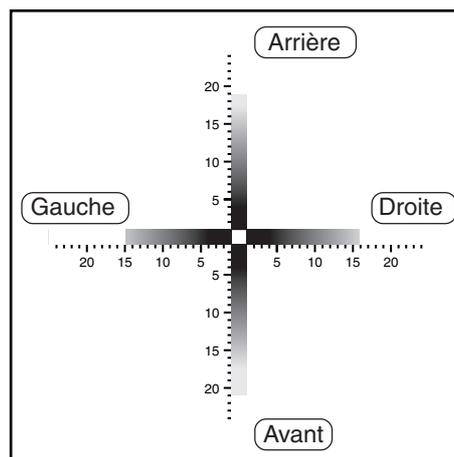
- 4** Cliquez sur [Test print] (Impression Test).
Le motif test est marqué sur le matériau.



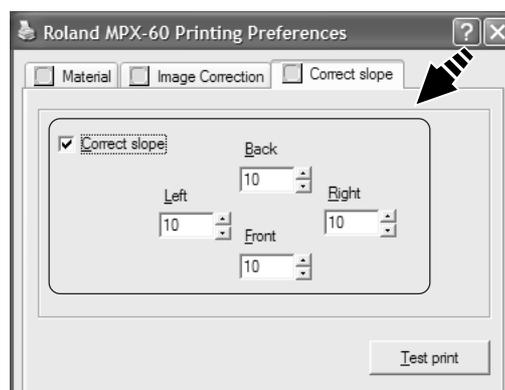
- 5** Saisissez la base des deux côtés et tirez-la vers vous pour la sortir de la machine.



- 6** 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).



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



■ L'emplacement du marquage n'est pas celui désiré.

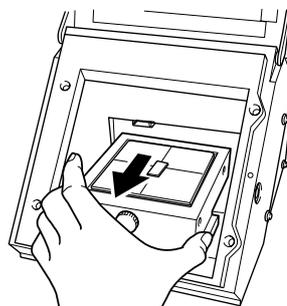
Le centre de la base peut ne pas correspondre avec le point d'origine de marquage de la machine.
 Pour corriger un décalage entre le centre des graduations et le point d'origine du marquage, suivez les étapes ci-dessous.

1 Installez un matériau qui ne doit pas être utilisé pour un marquage. Choisissez un matériau dans un carré de 10 à 20 mm de côté. Pour des informations sur la façon d'installer le matériau, référez-vous à "2-2 Installation du matériau".

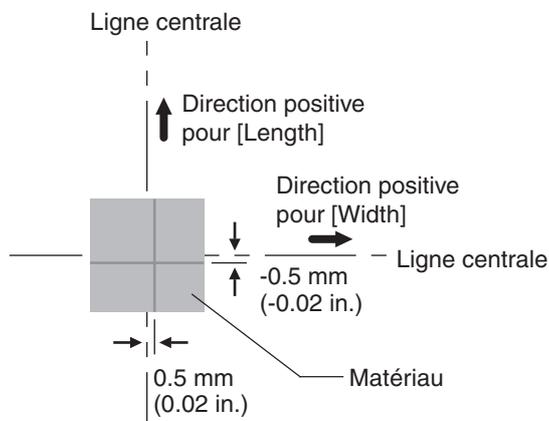
2 Lancez Dr. METAZA2, et dans le dossier [Sample], ouvrez [Axis.dmz].

3 Faites le marquage.

4 Saisissez la base des deux côtés et sortez-la de la machine.
 Lorsque vous faites cela, veillez surtout à ne pas déplacer le matériau.



5 Mesurez et notez le décalage entre les lignes centrales de la base et le croisillon marqué sur le matériau. La figure de droite montre un déplacement positif de 0,5 mm dans le sens de la largeur [Width] et un déplacement négatif de 0,5 mm dans le sens de la longueur [Length].



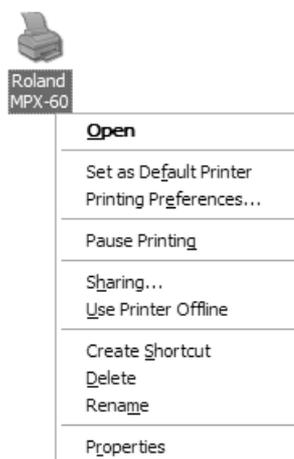
6 Accédez au dossier [Imprimantes]. Faites un clic droit sur [Roland MPX-60] et ouvrez la fenêtre de réglage du pilote METAZA.

Windows XP/2000

Cliquez sur [Préférences d'impression].

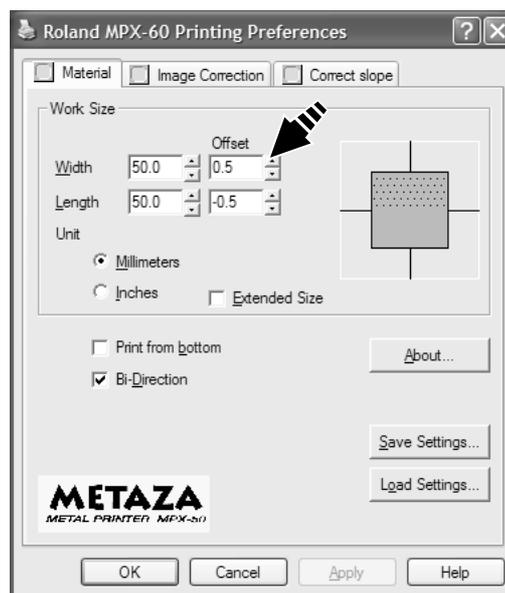
Windows 98/Me

Cliquez sur [Propriétés].



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

8 Saisissez les valeurs de décalage que vous avez notées à l'étape 5 dans les cases [Offset] pour Width et Length.



Important!

Lorsque vous ouvrez les propriétés d'un pilote depuis un programme tel que Dr. METAZA2, toutes les valeurs réglées sont temporaires et ne sont pas sauvegardées.

Pour que les réglages des propriétés du pilote soient sauvegardés, il faut bien suivre la procédure d'accès par le dossier [Imprimantes] et ouvrir les propriétés du pilote désiré.

7
Cliqu
8
Saisi
à l'éta
Lengt
Impos
Lorsq
toutes
Pour
procé

Caractéristiques

■ Caractéristiques de la machine

Méthode d'impression	Impact (par simple point)
Résolution	265 dpi/212 dpi (Photo/Texte)
Aire d'impression	80 mm x 80 mm (3-1/8 in. x 3-1/8 in.)
Matériaux imprimables	Or, argent, cuivre, platine, laiton, aluminium, fer, acier, etc. (Indice de dureté Vickers Hardness [HV] de la surface à marquer soit être inférieur à 200).
Format maximum du matériau	Maximum 90 mm x 90 mm x 20 mm (épaisseur) (3-1/2 in. x 3-1/2 in. x 3/4 in.)
Sens de l'impression	Unidirectionnelle ou bidirectionnelle. (sélectionnable via le pilote Windows)
Vitesse d'impression	15 mm/sec (9/16 in./sec)
Interface	Interface USB (satisfaisant à la norme Universal Serial Bus Specification Revision 1.1)
Alimentation	Adaptateur secteur spécial Entrée : AC 100 à 240V ± 10% 50/60Hz 1.0A Sortie : DC 19V 2.1A
Consommation électrique	Approx. 10 W
Niveau de bruit acoustique	Inférieur à 70 dB (A) (selon ISO 7779)
Température d'utilisation	10 à 30°C
Hygrométrie d'utilisation	35 à 80% (sans condensation)
Dimensions externes	235 mm (L) x 322 mm (P) x 215 mm (H) (9-5/16 in. (L) x 12-11/16 in. (P) x 8-1/2 in. (H))
Poids	7.0 kg (15 lb.)
Dimensions avec emballage	310 mm (L) x 385 mm (P) x 320 mm (H) (12-1/4 in. (L) x 15-1/4 in. (P) x 12-3/4 in. (H))
Poids avec emballage	9.0 kg (20 lb.)
Accessoires	Adaptateur secteur, cordon d'alimentation, CD ROM, plaque de mise à niveau, matériau de marquage pour test, tournevis Phillips et mode d'emploi