



RISO Editor

Panduan Pengguna

Operasi Dasar **1**

Fungsi Pengeditan **2**

Lampiran **3**

Kata Pengantar

RISO Editor memungkinkan Anda menggunakan beragam pilihan pengeditan pada panel sentuh untuk dokumen asli yang dipindai oleh printer atau data dokumen asli yang tersimpan di printer.

Panduan ini menjelaskan cara pengoperasian RISO Editor.

Bacalah Panduan Pengguna ini sebelum menggunakan RISO Editor.

Bacalah juga panduan tersebut apabila ada yang kurang jelas sewaktu menggunakan RISO Editor. Kami harap Anda terus menggunakan panduan tersebut bersama RISO Editor.

■ Isi dalam panduan ini

- Dilarang keras memperbanyak panduan ini baik sebagian atau seluruhnya tanpa izin dari RISO KAGAKU CORPORATION.
- Isi panduan ini dapat berubah sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan terlebih dahulu, demi penyempurnaan produk.
- Harap diperhatikan, kami tidak bertanggung jawab atas efek yang diakibatkan oleh penggunaan panduan ini dan pengoperasian RISO Editor.

■ Merek dagang

 dan  adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar milik RISO KAGAKU CORPORATION di Amerika Serikat dan di negara-negara lain.

Tentang Panduan Pengguna

Tentang simbol



Hal-hal penting yang perlu perhatian khusus. Baca secara teliti dan patuhilah petunjuk.



Penjelasan tambahan yang berisi informasi penting.



Menunjukkan halaman referensi.

Tentang layar dan ilustrasi

Layar dan ilustrasi yang ada dalam panduan ini bisa saja berbeda sesuai dengan faktor lingkungan pemakaian seperti model produk dan kondisi sambungan komponen opsional.

Daftar Isi

Kata Pengantar	1
Tentang Panduan Pengguna.....	2
Tentang simbol	2
Tentang layar dan ilustrasi.....	2
Daftar Isi.....	3
Tampilan Panel Sentuh.....	5
Layar edit	5
Layar pratinjau	6

Bab 1 Operasi Dasar

Alur Pengoperasian	8
❶ Memilih Dokumen Asli.....	9
Memindai dokumen asli kertas	9
Mengambil data dokumen asli	10
Mengambil dokumen asli yang sedang diedit.....	11
❷ Membuat dan Mengedit Area	12
Membuat area.....	13
Mengedit area	13
❸ Memeriksa Gambar Cetak	14
❹ Mencetak.....	16

Bab 2 Fungsi Pengeditan

Fungsi Editor.....	18
Menentukan Warna Gambar di dalam Area	18
Mengubah Metode Pemrosesan Gambar Area.....	19
Menambahkan Bingkai ke Area	20
Menerapkan Layar ke Area.....	21
Menginversi Warna di dalam Area.....	22
Menghapus Bagian Dalam atau Luar Area	23
Memindahkan Area	24
Membatalkan Area	24
Menimpakan Gambar.....	25
[Clip Art]	25
[Latar].....	27

Bab 3 Lampiran

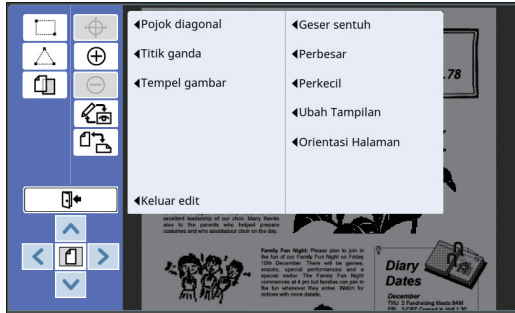
Mengatur Kondisi Operasi	30
Item pengaturan.....	30
Cara Mengubah [Warna Cetak]	30
Daftar Tombol Cepat.....	31
Contoh [Bingkai] dan [Layar].....	32
[Bingkai]	32
[Layar]	32

Tampilan Panel Sentuh

Bagian ini menjelaskan layar umum RISO Editor.



- Anda dapat mengetahui nama tombol alat dengan menekan tombol [✖].

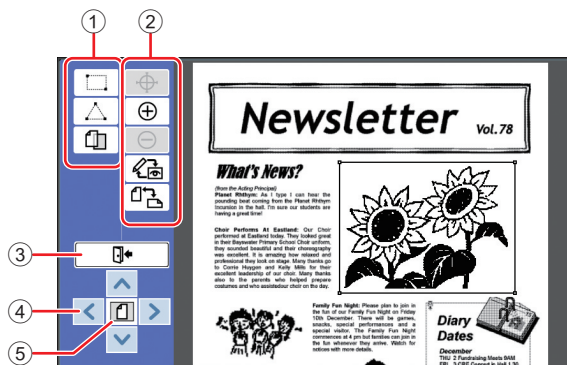


Layar edit

Layar ini digunakan untuk membuat suatu area dan mengeditnya.

Tombol-tombol yang ditampilkan berbeda-beda, tergantung apakah suatu area (12) dipilih.

■ Jika tidak ada area yang dipilih



① Alat pengeditan

	[Pojok diagonal] (12)
	[Titik ganda] (12)
	[Tempel gambar] (25)

② Alat pendukung operasi

	[Geser sentuh] (hanya ditampilkan untuk SF9450/9350/9250) Pilih tombol ini lalu sentuh gambar yang ditampilkan. Posisi yang disentuh akan menjadi bagian tengah layar. Jika Anda sentuh gambar yang tampil pada model yang tidak menampilkan tombol ini, maka posisi yang disentuh tersebut akan dijadikan titik tengah layar.
--	---

	[Perbesar] Sentuh tombol ini untuk memperbesar tampilan sebanyak satu tingkat.
	[Perkecil] Sentuh tombol ini untuk memperkecil tampilan sebanyak satu tingkat.
	[Ubah Tampilan] (14)
	[Orientasi Halaman] Sentuh tombol ini untuk beralih orientasi halaman dokumen asli.

③ [Keluar edit]

Sentuh tombol ini untuk keluar dari pengeditan.

(16 “4 Mencetak”)

④ [<][^][v][>]

Gunakan tombol-tombol ini untuk memindahkan posisi tampilan gambar ke arah kiri, kanan, atas, atau bawah.

⑤ [Tampilan utuh]

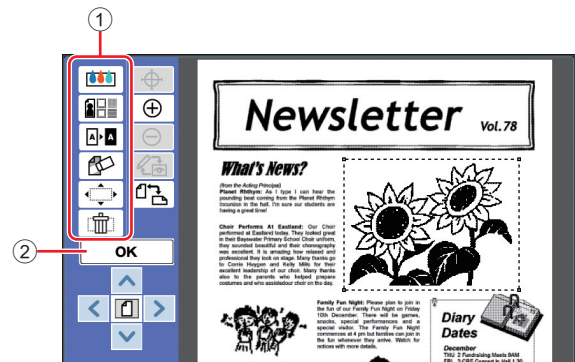
Sentuh tombol ini untuk beralih mode tampilan, antara tampilan utuh dan tampilan diperbesar.



- Anda dapat memeriksa tingkat perbesaran saat ini melalui tampilan numerik.



■ Jika suatu area dipilih



① Alat pengeditan

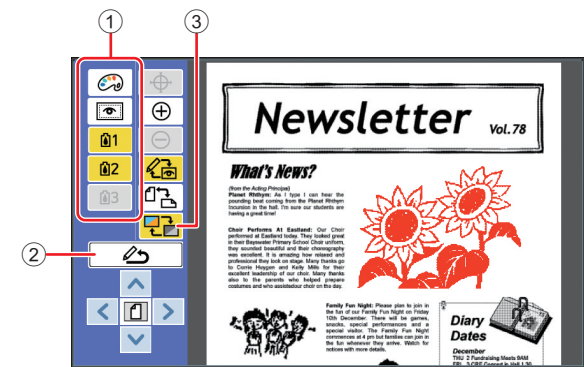
	[Warna] (18)
	[Gmbr/Bingkai/Layar] (19)
	[Membalik] (22)
	[Menghapus] (23)
	[Geser gambar] (24)
	[Membatalkan area] (24)

- ② [OK]
- Sentuh tombol ini untuk mengonfirmasi pengeditan area yang saat ini dipilih.
- (📖 12 “② Membuat dan Mengedit Area”)

Layar pratinjau

Layar ini digunakan untuk memeriksa gambar cetak.

(📖 14 “③ Memeriksa Gambar Cetak”)



① Alat pengeditan

	[Warna Cetak] (📖 14)
	[Tampilan grs area] (📖 15)
	Pratinjau pemisahan warna (📖 14)

- ② [Kembali ke editing]
- Sentuh tombol ini untuk kembali ke layar edit.
- (📖 14 “③ Memeriksa Gambar Cetak”)
- ③ [Warna Tampilan]
- Sentuh tombol ini untuk beralih mode tampilan antara berwarna (gambar output dengan banyak warna) dan monokrom.
- (📖 14 “③ Memeriksa Gambar Cetak”)



Bab 1

Operasi Dasar

Alur Pengoperasian

Operasikan [Editor] menurut alur sebagai berikut.

1

Memilih Dokumen Asli

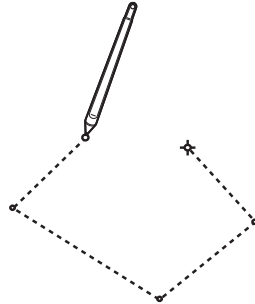
(📖 9)



2

Membuat dan Mengedit Area

(📖 12)



3

Memeriksa Gambar Cetak

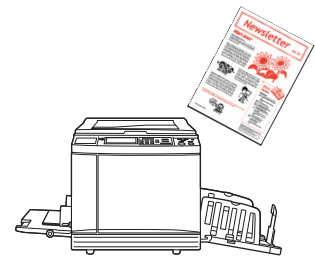
(📖 14)



4

Pencetakan

(📖 16)



- ▶ Jika panel tidak merespons jari Anda dengan benar, gunakan pena sentuh yang dirancang untuk panel sentuh yang peka tekanan. Jika Anda menggunakan bolpoin atau pensil mekanis, permukaan tampilan bisa tergores atau kotor, dan dapat membuat panel sentuh tidak berfungsi dengan benar.

Hubungan dengan fungsi-fungsi lain



- ▶ Ketika [Editor] sedang digunakan, data dokumen asli yang diterima dari komputer tidak otomatis dicetak meskipun [Periode Cadangan] sudah lewat.
- ▶ Ketika [Editor] sedang digunakan, [Penghapus Auto], [Jeda otomat], atau [Mati otomat] tidak dapat dijalankan.
- ▶ Begitu [Editor] digunakan, fungsi-fungsi terprogram berikut dinonaktifkan.
 - [Gambar]
 - [Perbedaan]
 - [Ukuran]
 - [Proses Dot]
 - [Atur Kontras]
 - [Kurva Warna]
 - [Cetak Multi-Up]
 - [2 Up]
 - [Bay. Buku]
 - [Maks. Scan]
 - [Hemat Tinta]
 - [Tampilan]
 - [Tempel]
 - [Program]
 - [Buat Master Cepat]
 - [Layout]
 - [Keluaran terbalik]
 - [Atur Margin Sisi]
 - [Separasi] (pada printer dua warna)
 - [Contoh Rek.] (pada printer dua warna)
 - [Stempel] (pada printer dua warna)



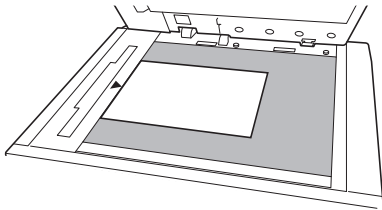
- ▶ Untuk keterangan mengenai fungsi-fungsi di atas, lihat panduan pengguna printer.

1 Memilih Dokumen Asli

Tiga jenis dokumen asli berikut ini dapat digunakan untuk [Editor].

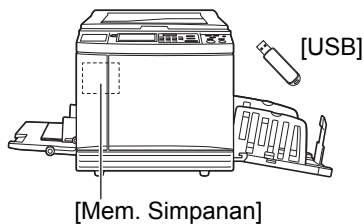
■ Memindai dokumen asli kertas

Anda dapat mengedit dokumen asli kertas yang telah dipindai pada mesin ini.



■ Mengambil data dokumen asli

Anda dapat mengedit data dokumen asli yang disimpan di [Mem. Simpanan] atau [Urut Tugas USB]. Jika data dokumen asli sudah dipisahkan ke dalam masing-masing master warna, Anda hanya dapat mengedit dokumen asli dari satu master warna.



■ Mengambil dokumen asli yang sedang diedit

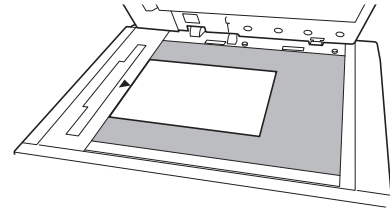
Anda dapat mengambil data dokumen asli yang sedang diedit lalu melanjutkan kembali pengeditan meskipun Anda telah keluar dari [Editor].



Memindai dokumen asli kertas

1 Letakkan dokumen asli pada kaca platen.

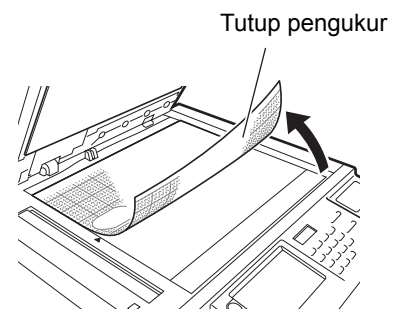
Letakkan dokumen asli dalam kondisi sisi pemindaian menghadap ke bawah, dan sejajarkan tengah dokumen asli dengan tanda [▶].



- ▶ Jangan letakkan dokumen asli Pengumpan Dokumen Otomatis opsional. Anda mungkin harus memindai ulang dokumen asli selama pengeditan. Jika Anda menggunakan Pengumpan Dokumen Otomatis, posisi dokumen asli akan digeser sewaktu pemindaian ulang.



- ▶ Jika tutup pengukur dipasang pada kaca platen, letakkan dokumen asli di bawah tutup pengukur. Anda dapat mengangkat tutup pengukur dari kanan bawah.



2 Tutuplah tutup platen.



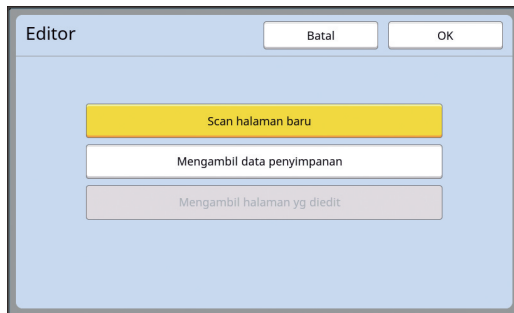
- ▶ Jangan buka tutup platen sebelum Anda keluar dari [Editor]. Jika tidak, posisi dokumen asli akan digeser sewaktu pemindaian ulang.

3 Pastikan layar dasar pembuatan master atau layar dasar cetak ditampilkan.



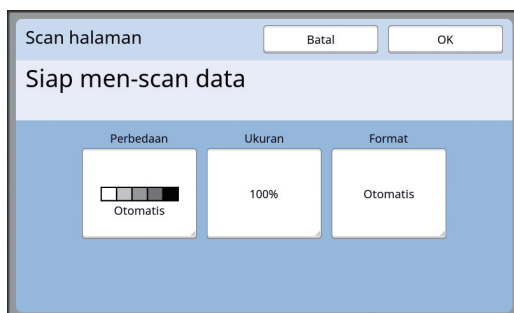
4 Sentuh [Editor] di layar tab [Fungsi].

5 Sentuh [Scan halaman baru].



6 Sentuh [OK].

7 Atur kondisi pemindaian.



■ [Perbedaan]

Fungsi tombol ini sama dengan [Perbedaan] yang diatur di layar dasar pembuatan master. Untuk informasi selengkapnya, lihat panduan pengguna printer.

■ [Ukuran]

Fungsi tombol ini sama dengan [Ukuran] yang diatur di layar dasar pembuatan master. Untuk informasi selengkapnya, lihat panduan pengguna printer.

■ [Format]

Tentukan ukuran dokumen asli.



► Pengaturan default-nya adalah [Otomatis]. Jika ukuran dokumen asli tidak terdeteksi, tentukan ukuran tersebut di layar [Format].

8 Sentuh [OK].

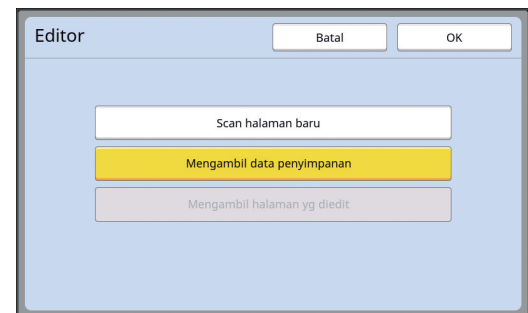
Pemindaian dokumen asli dimulai. Setelah dokumen asli dipindai, akan muncul layar edit [Editor].

Kemudian, tentukan area yang ingin diedit. Beralih ke “**2** Membuat dan Mengedit Area” (12).

Mengambil data dokumen asli

1 Sentuh [Editor] di layar tab [Fungsi] pada layar dasar pembuatan master atau layar dasar cetak.

2 Sentuh [Mengambil data penyimpanan].

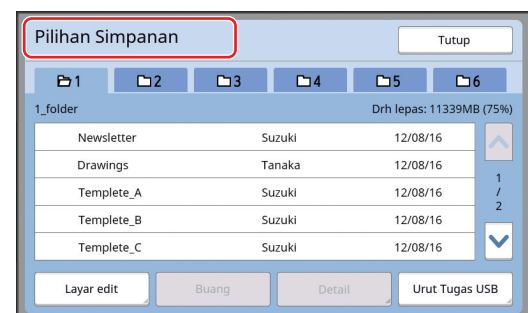


3 Sentuh [OK].

4 Pilih lokasi data dokumen asli yang ingin diambil.

■ Jika Anda mengambil dari [Mem. Simpanan]

Pastikan [Pilihan Simpanan] ditampilkan di kiri atas layar.



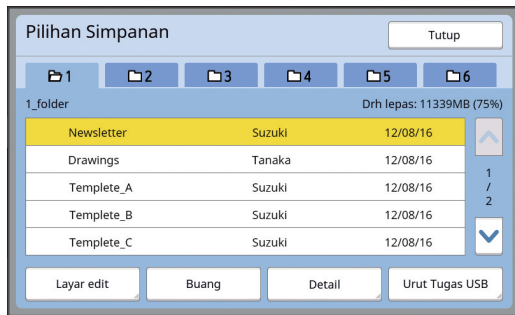
■ Jika Anda mengambil dari [Urut Tugas USB]

Masukkan flash disk USB yang berisi data dokumen asli ke dalam slot USB. Jika Anda sentuh [Urut Tugas USB] di kanan bawah layar [Pilihan Simpanan], akan muncul layar [Urut Tugas USB].



- Untuk printer dua warna, jika data original dipisah, tombol master (①, ②) ditampilkan di kanan bawah layar. Anda hanya dapat memanggil satu master. Pilih tombol master yang ingin Anda edit.

5 Sentuh data dokumen asli yang ingin diambil.



- Untuk memilih data dokumen asli yang disimpan di folder lain, sentuh tab folder.
- Jika ada 6 set data dokumen asli atau lebih, sentuh [^] atau [v] untuk mengubah daftar yang ditampilkan.



- Ikut langkah-langkah berikut untuk menampilkan data ID jika [Tinggi/Manajemen Penuh] diatur di [Manajemen Pengguna] di bagian [Admin.].

- ① Sentuh [Layar edit] di layar [Pilihan Simpanan] atau [Urut Tugas USB].
- ② Sentuh [Tugas Cetak ID].
- ③ Sentuh [OK].

6 Sentuh [Detail].

Layar [Membuka Simpanan] ditampilkan.

7 Periksa data dokumen asli yang ingin diambil.

Jika terdapat beberapa halaman, Anda hanya bisa mengambil satu. Sentuh [^] atau [v] untuk memilih halaman yang ingin dipanggil.



8 Sentuh [Panggil].

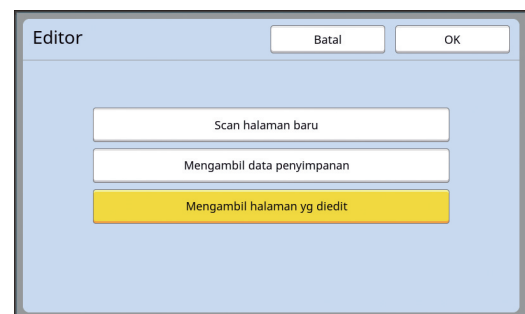
Data dokumen asli diambil, lalu muncul layar edit [Editor].

Kemudian, tentukan area yang ingin diedit. Beralih ke “② Membuat dan Mengedit Area” (12).

Mengambil dokumen asli yang sedang diedit

1 Sentuh [Editor] di layar tab [Fungsi] pada layar dasar pembuatan master atau layar dasar cetak.

2 Sentuh [Mengambil halaman yg diedit].



- Setelah operasi berikut ini, Anda tidak dapat menggunakan [Mengambil halaman yg diedit].

- Daya mesin dimatikan.
- Data dokumen asli diterima dari komputer.
- Master dibuat dengan memilih salah satu fungsi berikut:
 - [Bay. Buku]
 - [Layout]
 - [Atur Marjin Sisi]
 - [Separasi] (pada printer dua warna)
 - [Contoh Rek.] (pada printer dua warna)

3 Sentuh [OK].

Data dokumen asli yang sedang diedit diambil, lalu muncul layar edit [Editor].

Kemudian, tentukan area yang ingin diedit. Beralih ke “**2** Membuat dan Mengedit Area” (📖 12).

2 Membuat dan Mengedit Area

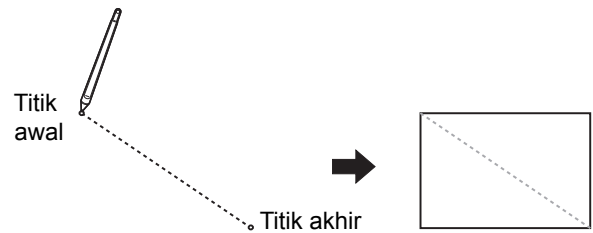
Buat area yang ingin diedit.
Ada dua cara untuk membuat area.



- Maksimum 50 area dapat dibuat dengan menggunakan [Pojok diagonal] atau [Titik ganda].

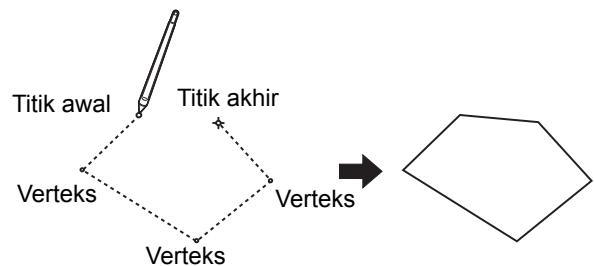
■ Pojok diagonal

Anda dapat membuat area persegi panjang dengan menentukan dua titik (titik awal dan titik akhir) di suatu garis diagonal.



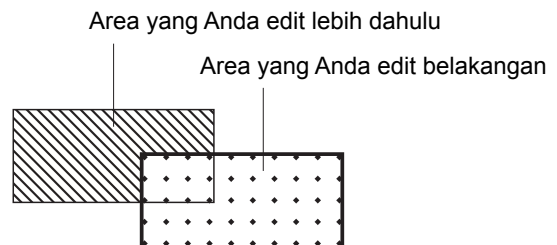
■ Titik ganda

Anda dapat membuat area segi banyak dengan meliputi area yang ingin dibuat dengan titik-titik. Setiap area dapat memiliki maksimal 32 verteks. Verteks-verteks tersebut terhubung secara otomatis ketika Anda menyentuh [OK], meskipun titik awal dan titik akhirnya tidak terhubung.



Tumpang tindih area

Anda dapat menentukan area tumpang tindih.



- Untuk area yang tumpang tindih, pengaturan yang diterapkan adalah pengaturan untuk area yang terakhir kali Anda edit.
- Untuk bingkai yang tumpang tindih, pengaturan yang diterapkan adalah kedua-duanya.

Membuat area

- 1 Sentuh [ (Pojok diagonal)] atau [ (Titik ganda)].



- 2 Sentuh verteks area yang ingin dibuat.

Area ini dibatasi oleh garis titik-titik (bingkai area).



- ▶ Jika Anda ingin menentukan suatu lokasi terperinci, sentuh [] (+ (Perbesar)). Gambar akan diperbesar agar area lebih mudah ditentukan.
- ▶ Sentuh [] (Mengulang)] untuk mundur satu operasi.

- 3 Sentuh [OK].



Area dikonfirmasi, lalu muncul layar edit.

Berikutnya, edit area.

Mengedit area

- 1 Pilih area yang ingin diedit.

Area yang Anda buat akan dipilih segera setelah Anda melakukan langkah dalam “Membuat area” di atas.

Anda dapat mengetahui sudah dipilih belumnya area dengan indikasi sebagai berikut.

Jika area dipilih	Bingkai area tersebut berupa garis titik-titik berkedip.
Jika area tidak dipilih	Bingkai area tersebut dinyatakan dengan garis yang sudah ditentukan (garis utuh, garis titik-titik, garis putus-putus, dsb.). Bingkai area dimaksud tidak berkedip.

Jika area tidak dipilih, sentuh sembarang titik di dalam area untuk memilih area.

- 2 Edit area menggunakan alat pengeditan.



Untuk informasi lengkap tentang cara penggunaan alat pengeditan, lihat “Bab 2 Fungsi Pengeditan” (17).

- 3 Sentuh [OK].

Pengeditan area terpilih telah selesai.

- Jika ada area lain yang ingin diedit, ulangi langkah-langkah di bagian “Membuat area” dan “Mengedit area”.
- Jika Anda ingin menggunakan beberapa fungsi pengeditan untuk satu area, sentuh [OK] untuk mengonfirmasi pengeditan, lalu sentuh lagi area yang sama untuk melakukan pengeditan lainnya.

Kemudian, periksa gambar cetak.

Beralih ke “3 Memeriksa Gambar Cetak” (14).

3 Memeriksa Gambar Cetak

Anda dapat memeriksa gambar cetak di layar pratinjau.



- ▶ Ketika pemrosesan gambar bingkai, dan gambar layar ditampilkan di layar pratinjau, prioritas tertinggi ditujukan kepada visibilitas layar. Gambar bisa saja berbeda dengan hasil output sesungguhnya.

1 Sentuh [(Ubah Tampilan)].



- ▶ Jika suatu area telah dipilih, Anda tidak dapat menyentuh [ (Ubah Tampilan)]. Sentuh [OK] untuk membatalkan pemilihan area.

2 Periksa gambar cetak.

Anda dapat melakukan operasi berikut di layar pratinjau.

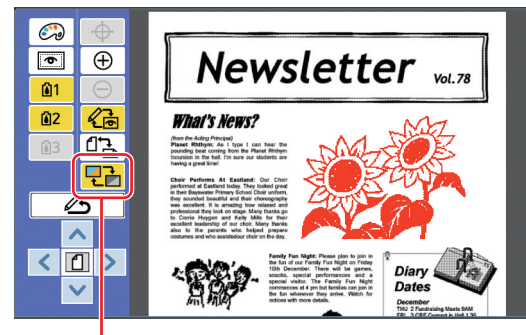
■ Memeriksa gambar cetak setiap master



Tombol pratinjau pemisahan warna

Sentuh tombol pratinjau pemisahan warna untuk memeriksa gambar cetak setiap master warna. (Tombol pratinjau pemisahan warna untuk master yang tidak terpakai akan diredupkan.)

■ Memeriksa gambar cetak warna



[Warna Tampilan]

Sentuh [ (Warna Tampilan)] untuk memeriksa gambar cetak dengan warna cetak.

■ Mengganti warna cetak setiap master



Sentuh [ (Warna Cetak)] untuk menampilkan layar [Warna Cetak].



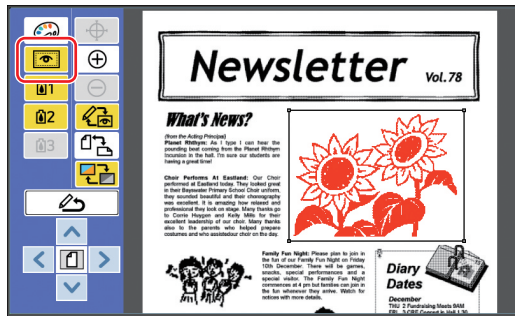
Sentuh [Ubah] untuk mengganti warna cetak yang ditentukan untuk setiap master.

Jika Anda ingin mencetak dua warna atau lebih, sentuh [Menambah] untuk menambahkan warna cetak.



- ▶ Anda dapat mengubah pengaturan default di [Warna Cetak] (30) di bagian [Admin].

■ Menampilkan bingkai area

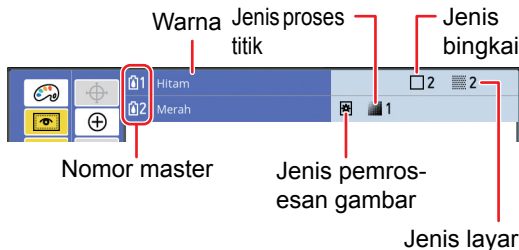


Sentuh [ (Tampilan grs area)] untuk menampilkan semua bingkai area.

Sentuh [ (Tampilan grs area)] lagi untuk menyembunyikan bingkai area.

■ Memeriksa detail pengeditan setiap area

Sentuh sembarang titik di dalam area untuk menampilkan detail pengeditan yang ditujukan untuk area tersebut di bagian atas layar.



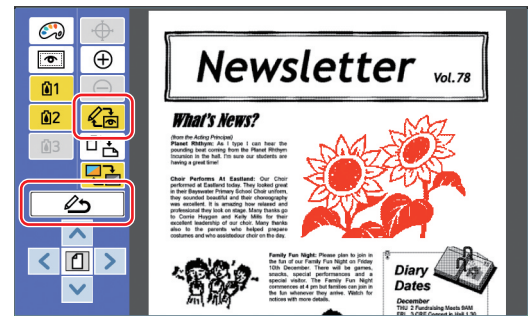
Detail pengeditan	Ikon	Arti
Gambar		Tulisan
		Foto (Standar)
		Foto (Potret)
Proses Dot	Tidak ada tampilan	OFF
		1 Halus
		2 Relatif halus
		3 Relatif kasar
		4 Kasar
Bingkai		1 Garis tipis
		2 Garis tebal
		3 Garis ekstra tebal
		4 Garis putus-putus halus
		5 Garis putus-putus kasar
		6 Garis rangkap
		7 Garis dasar tipis
		8 Garis dasar rangkap

Detail pengeditan	Ikon	Arti
Layar		1 Layar 1
		2 Layar 2
		3 Layar 3
		4 Layar 4
		5 Layar 5
		6 Layar 6
		7 Layar 7
		8 Layar 8

3 Kembali ke layar edit.

Sentuh [ (Ubah Tampilan)] atau

[ (Kembali ke editing)] untuk kembali ke layar edit.



Jika sudah selesai mengedit, lakukan pencetakan.

Anda juga dapat menyimpan data dokumen asli yang telah diedit di [Mem. Simpanan] atau [Urut Tugas USB].

Beralih ke “ Mencetak” (16).

4 Mencetak

1 Sentuh [] (Keluar edit)].



2 Sentuh [Tdk simpan] atau [Simpan].



Jika Anda sentuh [Simpan], atur poin-poin berikut ini.

■ [Nama File]

Anda dapat mengatur nama data dokumen asli yang ingin ditampilkan.

[Nama File] yang sudah diatur akan ditampilkan di layar [Pilihan Simpanan] atau di layar [Urut Tugas USB].

■ [Direktori]

Atur direktori data dokumen asli.

Anda dapat mengatur folder tempat penyimpanan data di [Mem. Simpanan] atau [Urut Tugas USB].



- Jika Anda ingin menyimpan data ke [Urut Tugas USB], masukkan flash disk USB ke dalam slot USB.



- Jika [Tinggi/Manajemen Penuh] diatur di [Manajemen Pengguna] di bagian [Admin.], Anda dapat memilih [Cetak ID] atau [Cetak Non-ID].
- Untuk informasi selengkapnya tentang [Manajemen Pengguna], lihat panduan pengguna printer.

■ [Pemilik]

Pengaturan [Pemilik] tersedia untuk membedakan orang yang menyimpan data dokumen asli. Nama pemilik yang sudah diatur akan muncul di layar [Pilihan Simpanan] atau di layar [Urut Tugas USB].

3 Sentuh [Keluar] atau [Cetak].

■ Jika Anda sentuh [Keluar]

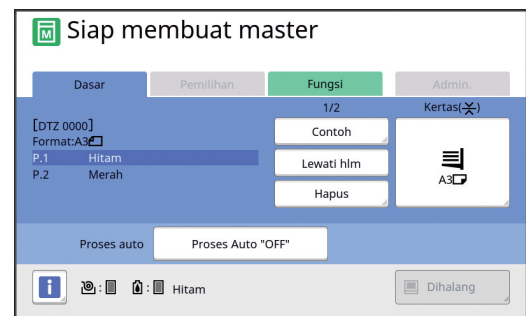
Layar dasar pembuatan master ditampilkan.



- Anda dapat melanjutkan pengeditan meskipun telah keluar dari [Editor]. Lihat "1 Memilih Dokumen Asli" (9).

■ Jika Anda sentuh [Cetak]

Layar dasar pembuatan master untuk [Editor] ditampilkan.



Lakukan pencetakan dengan cara sebagai berikut.

- 1 Pastikan silinder cetak yang warnanya disorot di layar (dalam contoh di atas adalah "Hitam") sudah dipasang di tempatnya.



- Untuk printer dua warna, Anda dapat mencetak dua warna sekaligus.

- 2 Tekan tombol [START] untuk membuat master.
- 3 Masukkan jumlah salinan yang ingin dicetak.
- 4 Tekan tombol [START] untuk melakukan pencetakan.
- 5 Jika Anda menentukan dua warna atau lebih, ganti dengan silinder cetak yang warnanya disorot di layar.



- Langkah di atas berlaku meskipun Anda menentukan tiga warna atau lebih pada printer dua warna.

- 6 Pasang kertas yang telah digunakan untuk mencetak warna pertama pada baki pengumpan kertas.
- 7 Tekan tombol [START] untuk membuat master.
- 8 Tekan tombol [START] untuk melakukan pencetakan.

Ulangi langkah 5 hingga 8 untuk setiap warna yang ditentukan.



- Untuk keterangan mengenai operasi layar dasar pembuatan master, lihat panduan pengguna printer.



Bab 2

2

Fungsi Pengeditan

Fungsi Editor

Alat pengeditan (📖 5) dapat Anda manfaatkan untuk menjalankan berbagai fungsi pengeditan untuk area terpilih.

Terkait cara membuat area, lihat “❷ Membuat dan Mengedit Area” (📖 12).

Untuk detail dan prosedur pengaturan masing-masing fungsi, lihat halaman yang disebutkan sebagai referensi dalam tabel berikut.

[Warna] (📖 18)

Anda dapat menentukan warna cetak gambar di dalam area tertentu. Data dokumen asli dipisahkan ke dalam masing-masing master dengan warna tertentu.

[Gambar] (📖 19)

Anda dapat mengubah metode pemrosesan gambar area tertentu ke [Foto].

[Bingkai] (📖 20)

Anda dapat menambahkan bingkai ke area tertentu.

[Layar] (📖 21)

Anda dapat menerapkan layar ke area tertentu.

[Membalik] (📖 22)

Anda dapat menginversi warna di dalam area tertentu.

[Menghapus] (📖 23)

Anda dapat menghapus bagian dalam atau luar area tertentu.

[Geser gambar] (📖 24)

Anda dapat memotong gambar di area tertentu dan memindahkannya.

[Membatalkan area] (📖 24)

Anda dapat membatalkan pengaturan area tertentu. Dokumen asli dikembalikan ke kondisi sebelum pembuatan area.

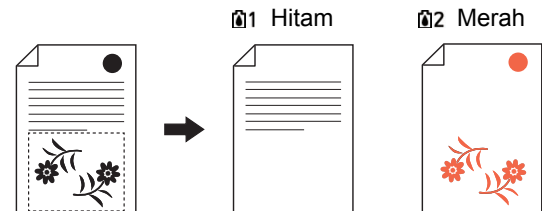
[Tempel gambar] (📖 25)

Anda dapat meletakkan data dokumen asli di atas dokumen asli lain yang sedang diedit.

Menentukan Warna Gambar di dalam Area

Anda dapat menentukan warna cetak gambar di dalam area tertentu.

Data dokumen asli dipisahkan ke dalam masing-masing master dengan warna tertentu.



► Pengaturan ini dihubungkan dengan pengaturan di layar [Gambar] (📖 19).

1 Pilih area.

Sentuh sembarang titik di dalam area untuk memilih area.

2 Sentuh [(Warna)].



3 Sentuh warna yang ingin Anda tentukan.

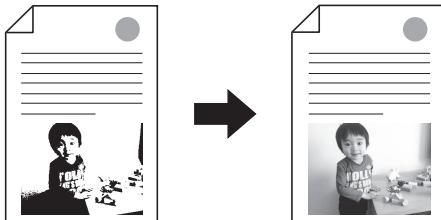


► Jika warna yang Anda inginkan tidak muncul, Anda dapat menambahkan di [ (Warna Cetak)] (📖 14) di layar pratinjau.

4 Sentuh [OK].

Mengubah Metode Pemrosesan Gambar Area

Untuk data dokumen asli yang dipindai menggunakan [Scan halaman baru] (10), semua gambar diproses menggunakan [Tulisan]. Anda dapat mengubah metode pemrosesan gambar area tertentu ke [Foto].



! ▶ Jika data dokumen asli diambil dari [Mem. Simpanan] atau [Urut Tugas USB], Anda tidak dapat mengubah [Gambar].

1 Pilih area.

Sentuh sembarang titik di dalam area untuk memilih area.

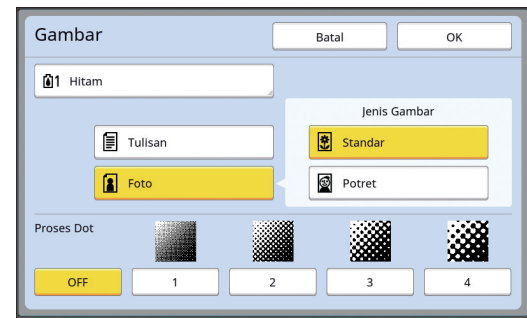
2 Sentuh [Gmbr/Bingkai/Layar].



3 Sentuh [Gambar].



4 Pilih metode pemrosesan gambar.



■ [Tulisan]

Pilih opsi ini untuk dokumen asli yang tidak berisi foto.

■ [Foto]

Pilih opsi ini jika Anda ingin foto yang jelas. Jika Anda pilih [Foto], pilih jenisnya lebih rinci.

Jenis	Keterangan
[Standar]	Pilih opsi ini untuk foto yang tidak masuk dalam kategori [Potret].
[Potret]	Pilih opsi ini untuk foto yang menampilkan setengah badan atas dua orang. (Gambar diproses sehingga bagian wajah tercetak dengan jelas.)

5 Pilih metode pemrosesan [Proses Dot].

■ [OFF]

Gradasi foto diproses oleh metode penyebaran kesalahan.

Gradasi dinyatakan dengan perubahan kerapatan titik yang disusun tak beraturan.

■ [1] hingga [4]

Gradasi foto diproses oleh metode proses titik. Gradasi dinyatakan dengan perubahan ukuran titik yang disusun tak beraturan.

Anda dapat memilih pola pemistaran layar (jumlah titik per inci). Semakin tinggi pemistaran layar, semakin halus susunan titik-titik, sehingga menghasilkan gradasi yang lebih mulus.

	MH9450/MH9350/ MF9450/MF9350/ SJ9490/SJ9390/ SF9490/SF9390	Model-model lainnya
[1]	Setara dengan 212 garis	Setara dengan 106 garis
[2]	Setara dengan 106 garis	Setara dengan 71 garis
[3]	Setara dengan 71 garis	Setara dengan 53 garis
[4]	Setara dengan 53 garis	Setara dengan 34 garis

6 Tentukan warna cetak gambar.

Pengaturan ini dihubungkan dengan pengaturan di [Warna] (📖 18).



- Jika warna yang Anda inginkan tidak muncul, Anda dapat menambahkannya di [🎨 (Warna Cetak)] (📖 14) di layar pratinjau.

7 Sentuh [OK].

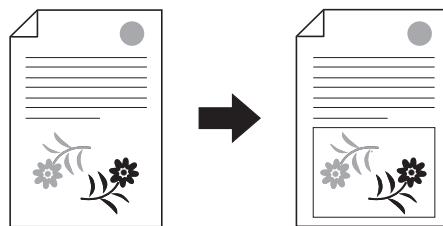
Jika Anda atur [Jenis Gambar] ke salah satu kondisi berikut ini, dokumen asli akan dipindai ulang.

- Jika diatur ke [Potret]
- Jika diatur ke [Standar] dan [Proses Dot] diatur ke sembarang pengaturan dari [1] hingga [4]

Setelah pemindaian ulang, layar edit (📖 5) akan ditampilkan.

Menambahkan Bingkai ke Area

Anda dapat menambahkan bingkai ke area tertentu.



- Anda tidak dapat menggunakan fungsi ini bersama dengan [Geser gambar] (📖 24).

1 Pilih area.

Sentuh sembarang titik di dalam area untuk memilih area.

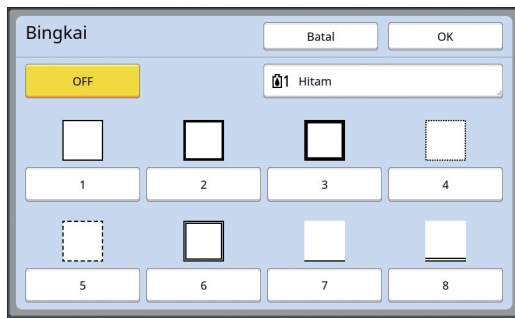
2 Sentuh [🖼️] (Gmbr/Bingkai/Layar)].



3 Sentuh [Bingkai].



4 Pilih jenis bingkai.



■ [OFF]

Tidak ada bingkai yang ditambahkan.

■ [1] hingga [8]

Pilih jenis bingkai sesuai dengan "Contoh [Bingkai] dan [Layar]" (📖 32).

5 Tentukan warna cetak bingkai.

Sentuh tombol nama warna untuk menentukan warna cetak bingkai.

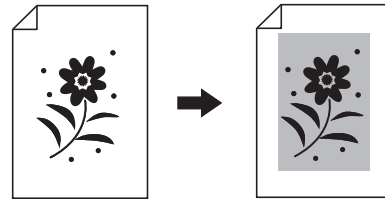


- Jika warna yang Anda inginkan tidak muncul, Anda dapat menambahkan warna cetaknya di [🎨] (Warna Cetak) (📖 14) di layar pratinjau.

6 Sentuh [OK].

Menerapkan Layar ke Area

Anda dapat menerapkan layar ke area tertentu.



- Anda tidak dapat menggunakan fungsi ini bersama dengan [Geser gambar] (📖 24).

1 Pilih area.

Sentuh sembarang titik di dalam area untuk memilih area.

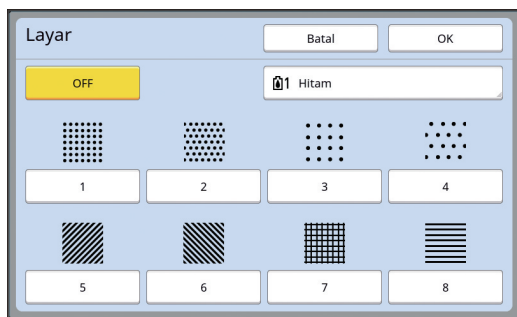
2 Sentuh [🖼️] (Gmbr/Bingkai/Layar)].



3 Sentuh [Layar].



4 Pilih jenis layar.



■ [OFF]

Tidak ada layar yang diterapkan ke area.

■ [1] hingga [8]

Pilih jenis layar sesuai dengan “Contoh [Bingkai] dan [Layar]” (📖 32).

5 Tentukan warna cetak layar.

Sentuh tombol nama warna untuk menentukan warna cetak layar.

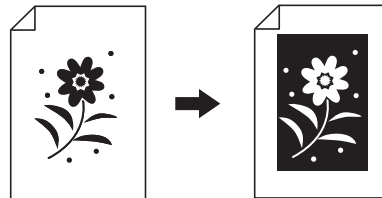


- Jika warna yang Anda inginkan tidak muncul, Anda dapat menambahkan di [🎨 (Warna Cetak)] (📖 14) di layar pratinjau.

6 Sentuh [OK].

Menginversi Warna di dalam Area

Anda dapat menginversi warna di dalam area tertentu.



1 Pilih area.

Sentuh sembarang titik di dalam area untuk memilih area.

2 Sentuh [↔] (Membalik)].



- Jika Anda ingin membatalkan inversi warna, sentuh [↔] (Membalik)] lagi.

3 Sentuh [OK].

Menghapus Bagian Dalam atau Luar Area

Anda dapat menghapus bagian dalam atau luar area tertentu.



1 Pilih area.

Sentuh sembarang titik di dalam area untuk memilih area.

2 Sentuh [(Menghapus)].



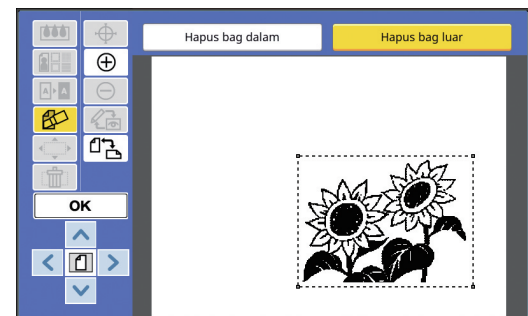
3 Sentuh [Hapus bag dalam] atau [Hapus bag luar].

■ Jika Anda sentuh [Hapus bag dalam]



Bagian dalam area dihapus.

■ Jika Anda sentuh [Hapus bag luar]



Bagian luar area dihapus.

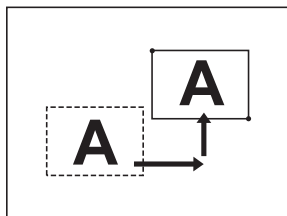


► Jika Anda ingin membatalkan penghapusan, sentuh [Hapus bag dalam] atau [Hapus bag luar] lagi.

4 Sentuh [OK].

Memindahkan Area

Anda dapat memotong gambar di area tertentu dan memindahkannya.



► Anda tidak dapat menggunakan fungsi ini bersama dengan [Bingkai] (📖 20) atau [Layar] (📖 21).

1 Pilih area.

Sentuh sembarang titik di dalam area untuk memilih area.

2 Sentuh [↔] (Geser gambar)].



3 Sentuh [<], [^], [v], atau [>].

Anda juga dapat menggunakan tombol jumlah cetak yang ada di panel kendali. Tahan tombol-tombol ini untuk memindahkan area secara kontinu.

Arah	<	^	v	>
Tombol	4	2	8	6

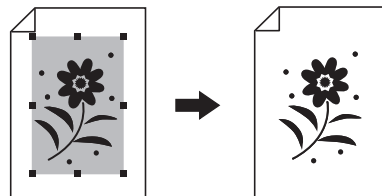


► Jika Anda ingin membatalkan perpindahan, sentuh [↔] (Geser gambar)] lagi.

4 Sentuh [OK].

Membatalkan Area

Anda dapat membatalkan pengaturan area tertentu. Dokumen asli dikembalikan ke kondisi sebelum pembuatan area.



1 Pilih area.

Sentuh sembarang titik di dalam area untuk memilih area.

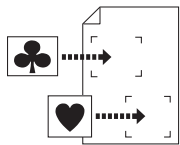
2 Sentuh [🗑] (Membatalkan area)].



3 Sentuh [OK].

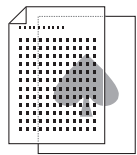
Menimpakan Gambar

Anda dapat meletakkan data dokumen asli di atas dokumen asli lain yang sedang diedit. Ambil data dokumen asli yang ingin ditimpakan dari [Mem. Simpanan] atau [Urut Tugas USB]. Ada dua cara untuk melakukan penimpaan (overlay): [Clip Art] dan [Latar].



[Clip Art]

Anda dapat memotong bagian data dokumen asli yang diambil dan menimpakannya ke gambar lain.



[Latar]

Anda dapat menimpakan data dokumen asli yang telah diambil ke latar belakang dokumen asli yang sedang diedit.



- Terkait cara menyimpan data dokumen asli untuk ditimpakan di [Mem. Simpanan] atau [Urut Tugas USB], lihat panduan pengguna printer.

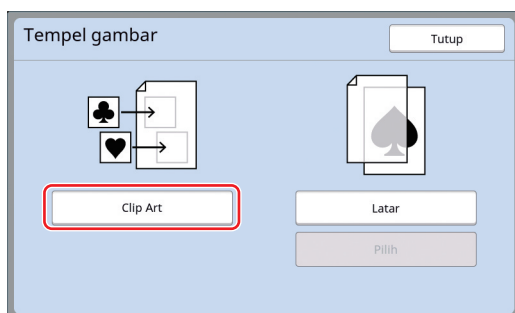
[Clip Art]

Anda dapat memotong bagian data dokumen asli yang diambil dan menimpakannya ke dokumen asli yang sedang diedit. Dalam hal ini, Anda dapat menimpakan gambar ke lokasi yang diinginkan, seperti menempelkan stiker.

1 Sentuh [(Tempel gambar)].



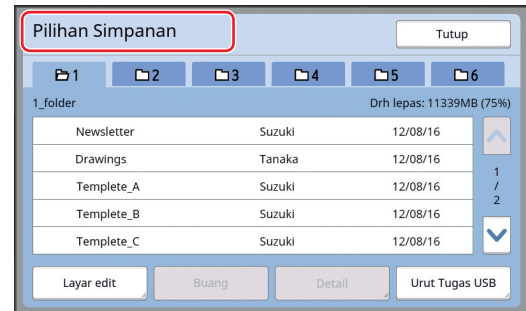
2 Sentuh [Clip Art].



3 Pilih lokasi data dokumen asli yang ingin diambil.

■ Jika Anda mengambil dari [Mem. Simpanan]

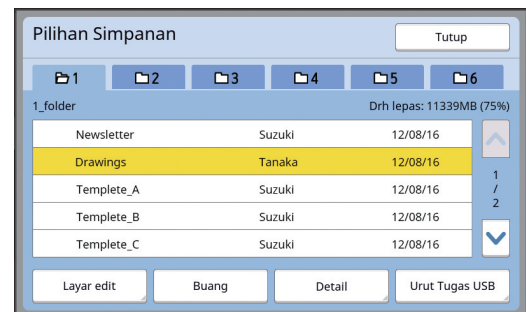
Pastikan [Pilihan Simpanan] ditampilkan di kiri atas layar.



■ Jika Anda mengambil dari [Urut Tugas USB]

Masukkan flash disk USB yang berisi data dokumen asli ke dalam slot USB. Jika Anda sentuh [Urut Tugas USB] di kanan bawah layar [Pilihan Simpanan], akan muncul layar [Urut Tugas USB].

4 Sentuh data dokumen asli yang ingin diambil.



- Untuk memilih data dokumen asli yang disimpan di folder lain, sentuh tab folder.
- Jika ada 6 set data dokumen asli atau lebih, sentuh [^] atau [v] untuk mengubah daftar yang ditampilkan.



- Ikut langkah-langkah berikut untuk menampilkan data ID jika [Tinggi/Manajemen Penuh] diatur di [Manajemen Pengguna] di bagian [Admin.].

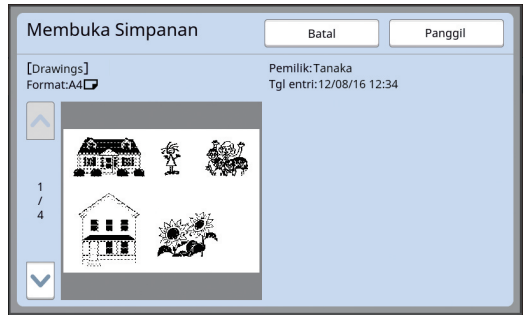
- ① Sentuh [Layar edit] di layar [Pilihan Simpanan] atau [Urut Tugas USB].
- ② Sentuh [Tugas Cetak ID].
- ③ Sentuh [OK].

5 Sentuh [Detail].

Layar [Membuka Simpanan] ditampilkan.

6 Periksa data dokumen asli yang ingin diambil.

Jika terdapat beberapa halaman, Anda hanya bisa mengambil satu. Sentuh [^] atau [v] untuk memilih halaman yang ingin dipanggil.

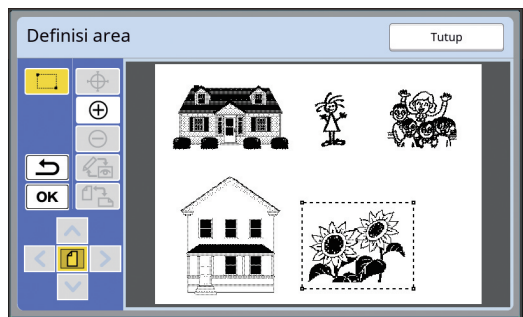


► Jika Anda ingin memilih ulang data dokumen asli, sentuh [Batal] untuk kembali ke layar sebelumnya.

7 Sentuh [Panggil].
Layar [Definisi area] ditampilkan.

8 Tentukan area gambar yang ingin ditimpa.

Buat area persegi panjang dengan menyentuh titik awal dan titik akhir.



9 Sentuh [OK].

10 Tentukan pemrosesan gambar timpaan.



■ Menentukan warna

Sentuh tombol nama warna untuk menentukan warna cetak gambar timpaan.

► Jika warna yang Anda inginkan tidak muncul, Anda dapat menambahkan di [Warna Cetak] (14) di layar pratinjau.

■ [Latar]

[Transparan]: Area di bawah gambar timpaan juga ikut tercetak.

[Tdk transparan]: Data dokumen asli yang ada di bawah gambar timpaan disembunyikan dan tidak ikut tercetak.

11 Sentuh [OK].

12 Sentuh posisi di mana gambar ingin ditimpaan.



Gambar ditengahkan dan ditimpaan di posisi sentuhan.

13 Sesuaikan posisi gambar timpaan.

Sentuh [<], [^], [v], atau [>] untuk menyesuaikan posisi. Anda juga dapat menggunakan tombol jumlah cetak yang ada di panel kendali. Tahan tombol-tombol ini untuk memindahkan area secara kontinu.

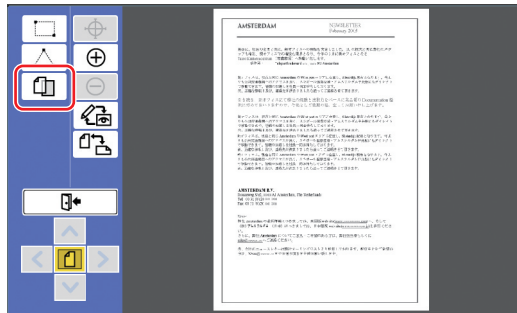
Arah	<	^	v	>
Tombol	4	2	8	6

14 Sentuh [OK].

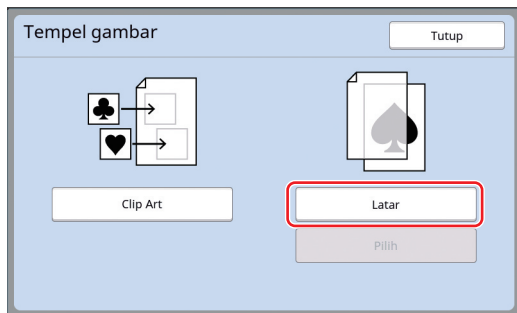
[Latar]

Anda dapat menimpakan data dokumen asli yang telah diambil ke latar belakang dokumen asli yang sedang diedit.

1 Sentuh [(Tempel gambar)].



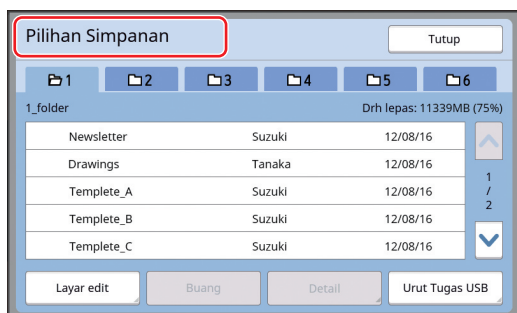
2 Sentuh [Latar].



3 Pilih lokasi data dokumen asli yang ingin diambil.

■ Jika Anda mengambil dari [Mem. Simpanan]

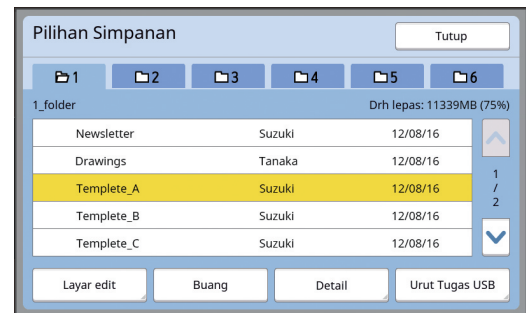
Pastikan [Pilihan Simpanan] ditampilkan di kiri atas layar.



■ Jika Anda mengambil dari [Urut Tugas USB]

Masukkan flash disk USB yang berisi data dokumen asli ke dalam slot USB. Jika Anda sentuh [Urut Tugas USB] di kanan bawah layar [Pilihan Simpanan], akan muncul layar [Urut Tugas USB].

4 Sentuh data dokumen asli yang ingin diambil.



- Untuk memilih data dokumen asli yang disimpan di folder lain, sentuh tab folder.
- Jika ada 6 set data dokumen asli atau lebih, sentuh [^] atau [v] untuk mengubah daftar yang ditampilkan.



▶ Ikut langkah-langkah berikut untuk menampilkan data ID jika [Tinggi/Manajemen Penuh] diatur di [Manajemen Pengguna] di bagian [Admin.].

- ① Sentuh [Layar edit] di layar [Pilihan Simpanan] atau [Urut Tugas USB].
- ② Sentuh [Tugas Cetak ID].
- ③ Sentuh [OK].

2

5 Sentuh [Detail].

Layar [Membuka Simpanan] ditampilkan.

6 Periksa data dokumen asli yang ingin diambil.

Jika terdapat beberapa halaman, Anda hanya bisa mengambil satu. Sentuh [^] atau [v] untuk memilih halaman yang ingin dipanggil.

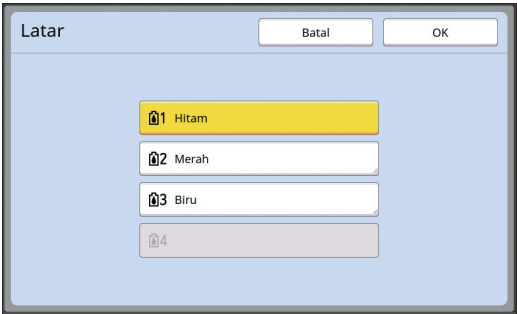


▶ Jika Anda ingin memilih ulang data dokumen asli, sentuh [Batal] untuk kembali ke layar sebelumnya.

7 Sentuh [Panggil].

Layar [Latar] ditampilkan.

8 Tentukan pemrosesan gambar timpaan.

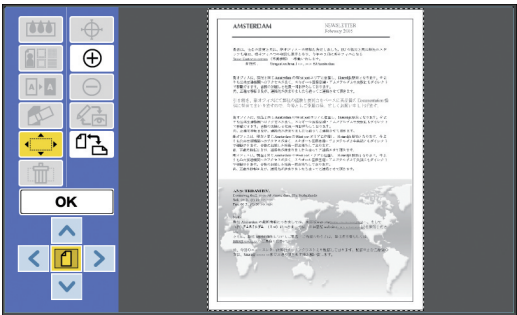


Sentuh tombol nama warna untuk menentukan warna cetak gambar timpaan.

- Jika warna yang Anda inginkan tidak muncul, Anda dapat menambahkan di [🎨 (Warna Cetak)] (📖 14) di layar pratinjau.

9 Sentuh [OK].
Gambar ditimpakan.

10 Sesuaikan posisi gambar timpaan.



Sentuh [<], [^], [v], atau [>] untuk menyesuaikan posisi. Anda juga dapat menggunakan tombol jumlah cetak yang ada di panel kendali. Tahan tombol-tombol ini untuk memindahkan area secara kontinu.

Arah	<	^	v	>
Tombol	4	2	8	6

11 Sentuh [OK].

- Jika Anda ingin mengubah atau membatalkan posisi atau warna gambar timpaan, lakukan langkah-langkah berikut ini.
 - ① Sentuh [📄 (Tempel gambar)].
 - ② Sentuh [Pilih].



Bab 3

Lampiran

Mengatur Kondisi Operasi

Anda dapat mengubah pengaturan lingkungan pengoperasian Editor.
Terkait cara pengaturan, lihat panduan pengguna printer.

Item pengaturan

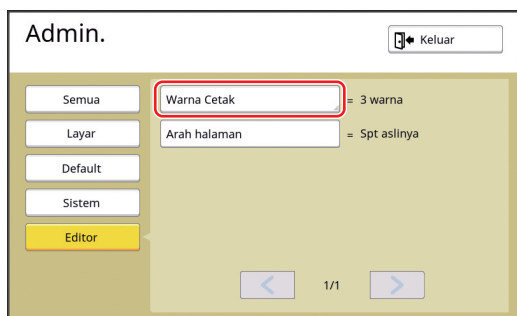
Pengaturan default pabrik digarisbawahi dalam daftar berikut.

Item pengaturan	Keterangan
[Warna Cetak] Anda dapat mengubah pengaturan default [Warna Cetak] (📖 14).	Lihat “Cara Mengubah [Warna Cetak]” di bawah.
[Arah halaman] Anda dapat mengubah pengaturan default [📄 (Orientasi Halaman)] (📖 5).	<u>Spt aslinya</u> . Rotasi 90°

Cara Mengubah [Warna Cetak]

Anda dapat mengubah pengaturan default [Warna Cetak] (📖 14).

1 Sentuh [Warna Cetak] di layar [Admin.].



2 Sentuh [Ubah] atau [Menambah].



- Sentuh [Ubah] untuk mengganti warna cetak yang ditentukan untuk setiap master.
- Sentuh [Menambah] untuk menambahkan warna cetak.



- Sentuh [Buang] untuk menghapus warna cetak. (Anda tidak dapat menghapus [01]. Anda juga tidak dapat membuang [02] pada printer dua warna.)

3 Sentuh warna yang ingin digunakan.



Warna silinder cetak yang dipasang sebelumnya pada printer akan ditampilkan sebagai pilihan.

Jika Anda pilih [Otomatis], warna silinder cetak yang dipasang pada printer akan diterapkan ketika printer dipakai.

4 Sentuh [OK].

Layar [Warna Cetak] ditampilkan.

5 Sentuh [Tutup].

Layar [Admin.] ditampilkan.

Daftar Tombol Cepat

Selain menyentuh tombol di layar untuk menjalankan fungsi-fungsi berikut ini, Anda juga dapat melakukannya dengan mengoperasikan tombol yang ada di panel kendali.

Tombol	Fungsi yang ditetapkan
[1]	[ (Ubah Tampilan)]
[2]	[ (Atas)]
[3]	[ (Orientasi Halaman)]
[4]	[ (Kiri)]
[5]	-
[6]	[ (Kanan)]
[7]	-
[8]	[ (Bawah)]
[9]	-
[0]	[OK]
[*]	Anda dapat memeriksa nama tombol alat. (Fungsi ini hanya tersedia untuk pengoperasian tombol.)
[C]	[ (Mengulang)]
[P]	[ (Tampilan utuh)] Jika [Tampilan utuh] diaktifkan, lampu tombol [P] akan menyala.
[×]	[ (Perbesar)]
[+]	[ (Perkecil)]
[HOME]	[ (Keluar edit)]

Contoh [Bingkai] dan [Layar]

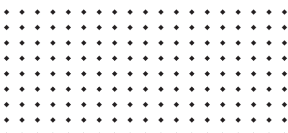
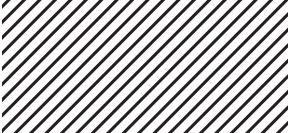
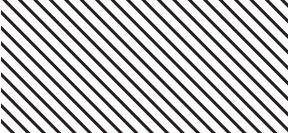
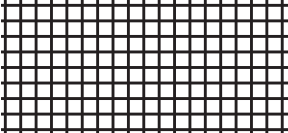
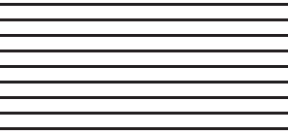
Anda dapat menggunakan [Editor] untuk menambahkan bingkai atau menerapkan layar ke area khusus. Contoh pola di halaman ini adalah pola berskala penuh. Untuk keterangan selengkapnya tentang cara pengaturan, lihat halaman berikut.

- [Bingkai] (📖 20)
- [Layar] (📖 21)

[Bingkai]

Bingkai 1 (Garis tipis)	Bingkai 2 (Garis tebal)	Bingkai 3 (Garis ekstra tebal)	Bingkai 4 (Garis putus-putus halus)
			
Bingkai 5 (Garis putus-putus kasar)	Bingkai 6 (Garis rangkap)	Bingkai 7 (Garis dasar tipis)	Bingkai 8 (Garis dasar rangkap)
			

[Layar]

Layar 1	Layar 2	Layar 3	Layar 4
			
Layar 5	Layar 6	Layar 7	Layar 8
			



Silakan hubungi untuk mendapatkan pasokan dan layanan: