



Editorul RISO

Ghidul utilizatorului

Operațiile de bază **1**

Funcțiile de editare **2**

Anexă **3**

Prefață

Editorul RISO permite utilizarea unei multitudini de opțiuni de editare de la panoul tactil pentru originalele scanate cu imprimanta sau pentru datele originalului stocate în imprimantă.

Acest ghid prezintă instrucțiunile de operare pentru Editorul RISO.

Citiți cu atenție ghidul utilizatorului înainte de a utiliza Editorul RISO.

În plus, citiți-le de fiecare dată când considerați că este necesar, dacă aveți neclarități în timpul utilizării programului Editorul RISO. Sperăm că veți continua să utilizați acest ghid împreună cu programul Editorul RISO.

■ Conținutul descriptiv al acestui ghid

- Reproducerea, totală sau parțială, a acestui ghid este strict interzisă fără acordul RISO KAGAKU CORPORATION.
- Informațiile din acest ghid pot fi modificate fără notificare prealabilă, în scopul îmbunătățirii produsului.
- Vă rugăm să țineți cont de faptul că nu ne asumăm nicio răspundere pentru consecințele care rezultă din utilizarea acestui ghid și operarea programului Editorul RISO.

■ Mărci înregistrate

 și  sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale RISO KAGAKU CORPORATION în Statele Unite și în alte țări.

Despre Ghidul utilizatorului

Despre simboluri



Probleme importante care necesită o atenție specială. Citiți cu atenție și respectați instrucțiunile.



Explicații suplimentare care oferă informații utile.



Indică paginile de referință.

Despre ecrane și figuri

Ecranele și figurile incluse în acest ghid pot să difere, în funcție de mediul de utilizare, de exemplu de modelul și condițiile de conectare a pieselor opționale.

Cuprins

Prefață	1
Despre Ghidul utilizatorului	2
Despre simboluri	2
Despre ecrane și figuri	2
Cuprins.....	3
Afișarea informațiilor pe panoul tactil.....	5
Ecranul de editare.....	5
Ecranul de vizualizare.....	6

Capitolul 1 Operațiile de bază

Fluxul operațiilor	8
❶ Selectarea unui original.....	9
Scanarea originalelor pe hârtie	9
Rechemarea datelor originalului	10
Rechemarea originalului la editare	11
❷ Crearea și editarea unei zone	12
Crearea unei zone	13
Editarea unei zone	13
❸ Verificarea imaginii care va fi tipărită.....	14
❹ Tipărirea	16

Capitolul 2 Funcțiile de editare

Funcțiile editorului	18
Specificarea culorii imaginii din zonă	18
Schimbarea metodei de prelucrare a imaginii pentru zona respectivă	19
Adăugarea unui cadru zonei	20
Aplicarea unui raster zonei	21
Inversarea culorii din zonă.....	22
Ștergerea interiorului sau exteriorului zonei specificate	23
Mutarea unei zone.....	24
Anularea zonei.....	24
Suprapunerea imaginii	25
[Clip Art]	25
[Fundal]	27

Capitolul 3 Anexă

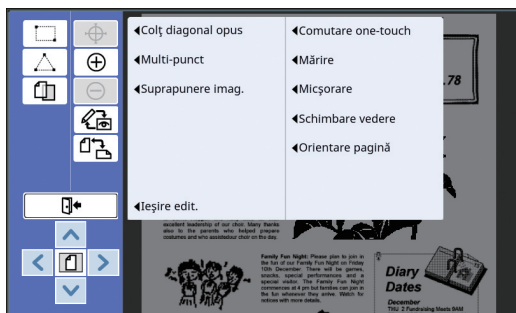
Definirea condițiilor de funcționare.....	30
Definirea setărilor.....	30
Instrucțiuni pentru schimbarea opțiunii [Culori tipărire].....	30
Lista comenzilor rapide.....	31
Exemple pentru [Cadru] și [Ecran].....	32
[Cadru].....	32
[Ecran].....	32

Afișarea informațiilor pe panoul tactil

În această secțiune sunt prezentate ecranele uzuale ale programului Editorul RISO.



- Puteți verifica numele butonului instrumentului apăsând pe tasta [✕].

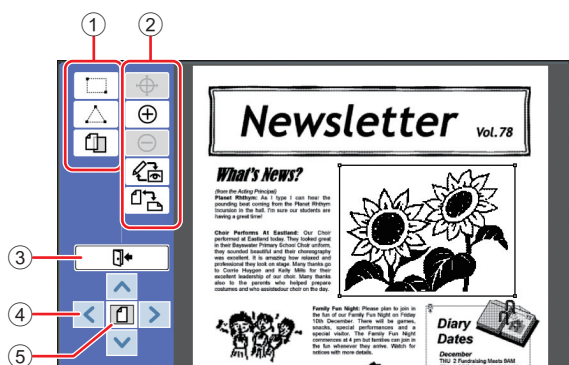


Ecranul de editare

Acest ecran este utilizat pentru crearea unei zone și editarea acesteia.

Butoanele afișate diferă în cazul în care o zonă este selectată (12).

■ Dacă nu este selectată o zonă



① Instrumente de editare

	[Colț diagonal opus] (12)
	[Multi-punct] (12)
	[Suprapunere imag.] (25)

② Instrumente ajutătoare

	[Comutare one-touch] (afișat numai pentru SF9450/9350/9250) Selectați acest buton și apoi atingeți imaginea afișată. Poziția atinsă va fi stabilită ca fiind centrul ecranului. Dacă atingeți imaginea afișată pe un model în care acest buton nu este afișat, poziția atinsă va fi desemnată precum centrul ecranului.
--	--

	[Mărire] Atingeți acest buton pentru a mări imaginea cu un nivel.
	[Micșorare] Atingeți acest buton pentru a micșora imaginea cu un nivel.
	[Schimbare vedere] (14)
	[Orientare pagină] Atingeți acest buton pentru a schimba alternativ orientarea paginii originalului.

③ [Ieșire edit.]

Atingeți acest buton pentru a închide editarea.

(16 "4 Tipărirea")

④ [◀][^][v][▶]

Utilizați aceste butoane pentru a deplasa poziția de afișare a imaginii la stânga sau la dreapta, în sus sau în jos.

⑤ [Afișare completă]

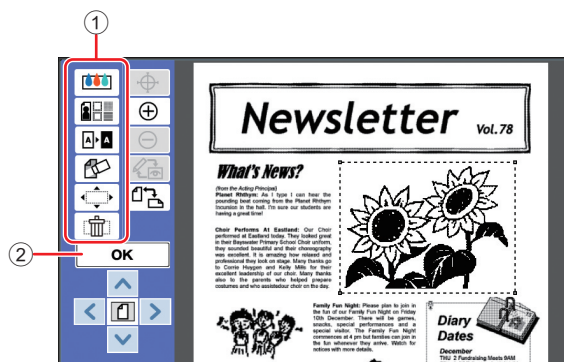
Atingeți acest buton pentru a schimba alternativ modul de afișare de la Afișare completă la Afișare mărită.



- Puteți verifica rata actuală de mărire pe afișajul numeric.



■ Dacă este selectată o zonă



① Instrumente de editare

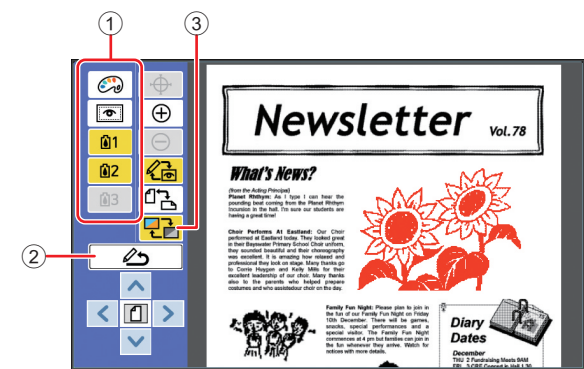
	[Culoare] (18)
	[Proces/Cadru/Ecran] (19)
	[Inversare] (22)
	[Ștergere] (23)
	[Comutare imagine] (24)
	[Anulare zonă] (24)

- ② [OK]
- Atingeți acest buton pentru a confirma zona de editare selectată în prezent.
- (📖 12 “② Crearea și editarea unei zone”)

Ecranul de vizualizare

Acest ecran este utilizat pentru verificarea imaginii care va fi tipărită.

(📖 14 “③ Verificarea imaginii care va fi tipărită”)



① Instrumente de editare

	[Culori tipărire] (📖 14)
	[Afișare perim.zonă] (📖 15)
	Vizualizare separare culori (📖 14)

- ② [Înapoi la editare]
- Atingeți acest buton pentru a reveni în ecranul de editare.
- (📖 14 “③ Verificarea imaginii care va fi tipărită”)
- ③ [Culoare afișaj]
- Atingeți acest buton pentru a trece alternativ de la modul culoare (imagine în mai multe culori) la modul monocrom.
- (📖 14 “③ Verificarea imaginii care va fi tipărită”)



Capitolul 1

1

Operațiile de bază

Fluxul operațiilor

Dacă utilizați [Editor] efectuați operațiile în ordinea următoare.

1

Selectarea unui original

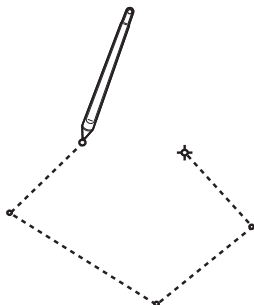
(📖 9)



2

Crearea și editarea unei zone

(📖 12)



3

Verificarea imaginii care va fi tipărită

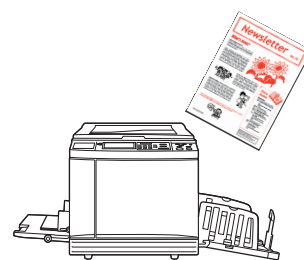
(📖 14)



4

Tipărirea

(📖 16)



- ▶ Dacă panoul nu răspunde corect la comenzile tactile, efectuate cu degetul, utilizați un creion tactil creat pentru panourile tactile cu comandă prin apăsare. Dacă utilizați un pix cu bilă sau un creion mecanic, suprafața ecranului se poate zgâria sau contamina, iar panoul tactil poate funcționa defectuos.

Asocierea cu alte funcții



- ▶ Dacă utilizați [Editor], datele originale primite de la calculator nu vor fi tipărite automat chiar dacă [Timp rezervă] s-a terminat.
- ▶ Dacă utilizați [Editor], nu va fi executată niciuna din următoarele comenzi: [Ștergere automată], [Auto-dormire] sau [Auto-oprire].
- ▶ Dacă utilizați [Editor], următoarele funcții predefinite vor fi dezactivate.
 - [Imagine]
 - [Contrast]
 - [Talie]
 - [Proces.punct]
 - [Regl. contr.]
 - [Curbă ton]
 - [Tipărire mltfață]
 - [2 pe față]
 - [Umbră carte]
 - [Scanare maximă]
 - [Econom. cerneală]
 - [Vizualizare]
 - [Suprapunere]
 - [Program]
 - [Creare rapidă matriță]
 - [Aspect]
 - [Întoarce tipărite]
 - [Aj.margine legare]



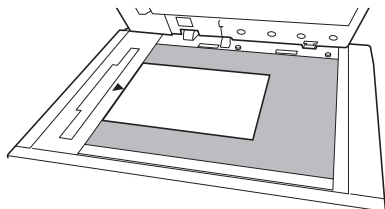
- ▶ Pentru descrierile funcțiilor de mai sus, consultați ghidul de utilizare al imprimantei dumneavoastră.

1 Selectarea unui original

Pentru [Editor] pot fi utilizate următoarele trei tipuri de originale.

■ Scanarea originalelor pe hârtie

Puteți edita originale pe hârtie scanate pe acest aparat.



■ Rechemarea datelor originalului

Puteți edita datele originalului stocate în [Mem. stocare] sau [Listă act. USB].

Dacă datele originalului sunt separate deja în matrițe individuale pe culori, puteți edita originalul unei singure matrițe de culoare.



■ Rechemarea originalului la editare

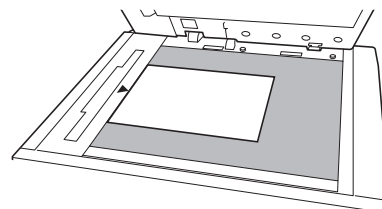
Puteți rechema datele originalului editat și continua editarea chiar și după ce ați închis [Editor].



Scanarea originalelor pe hârtie

1 Așezați un original pe placa de sticlă.

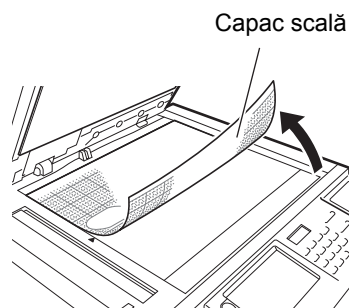
Așezați originalul cu fața de scanat în jos și aliniați centrul originalului cu marcajul [▶].



- ▶ Nu așezați originalul în alimentatorul automat de documente opțional. S-ar putea să fie necesar să rescanați originalul în timpul editării. Dacă utilizați alimentatorul automat de documente, poziția originalului este decalată în timpul rescannerii.



- ▶ Dacă pe placa de sticlă este fixat un capac de scală, așezați originalul sub acest capac de scală. Pentru ridicarea capacului de scală prindeți de colțul din dreapta jos.



2 Închideți capacul platanului.



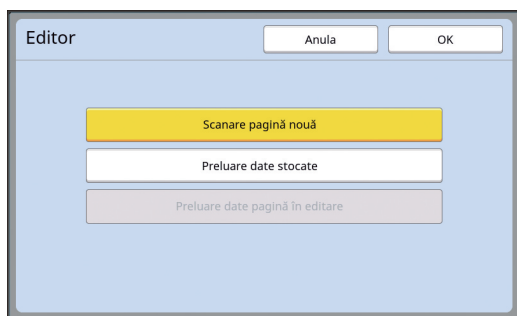
- ▶ Nu deschideți capacul platanului decât după ce ați închis [Editor]. În caz contrar, poziția originalului va fi decalată în timpul rescannerii.

3 Verificați dacă este afișat ecranul de bază pentru crearea matriței sau ecranul de bază pentru tipărire.



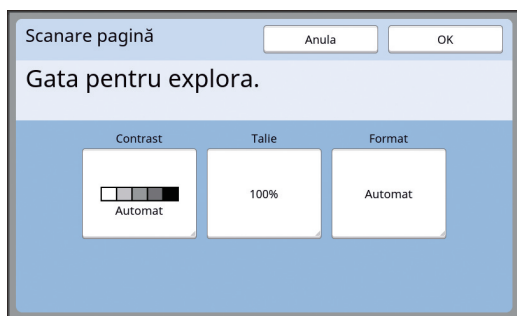
4 Atingeți [Editor] din ecranul filei [Funcții].

5 Atingeți [Scanare pagină nouă].



6 Atingeți [OK].

7 Definiți condițiile de scanare.



■ [Contrast]

Acest buton are aceeași rol ca și butonul [Contrast] din ecranul de bază pentru crearea matriței. Pentru informații suplimentare, consultați ghidul de utilizare al imprimantei.

■ [Talle]

Acest buton are aceeași rol ca și butonul [Talle] din ecranul de bază pentru crearea matriței. Pentru informații suplimentare, consultați ghidul de utilizare al imprimantei.

■ [Format]

Definiți mărimea originalului.



► Setarea implicită este [Automat]. Dacă mărimea originalului nu este detectată, definiți-o în ecranul [Format].

8 Atingeți [OK].

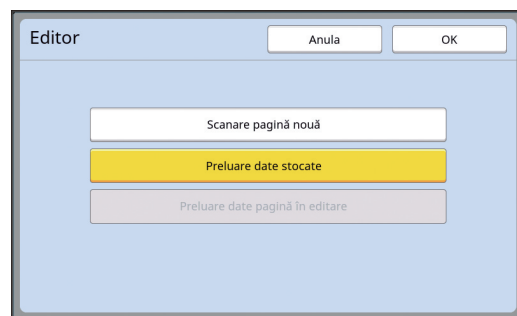
Începe scanarea originalului. După ce originalul a fost scanat, este afișat ecranul de editare al [Editor].

Apoi, definiți zona care va fi editată. Treceți la "2 Crearea și editarea unei zone" (12).

Rechemarea datelor originalului

1 Atingeți [Editor] din ecranul filei [Funcții] din ecranul de bază pentru crearea matriței sau din ecranul de bază pentru tipărire.

2 Atingeți [Preluare date stocate].

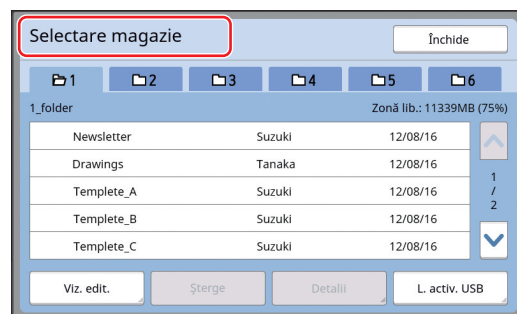


3 Atingeți [OK].

4 Selectați locul în care se află datele originalului pentru a le rechema.

■ Rechemarea datelor din [Mem. stocare]

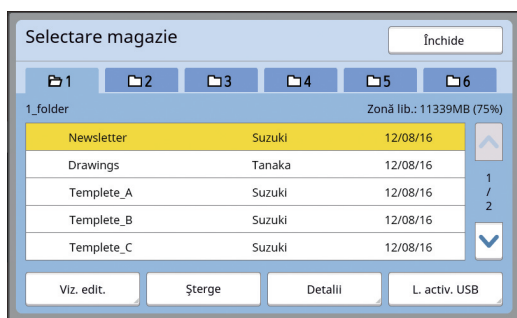
Verificați dacă opțiunea [Selectare magazie] este afișată în colțul din stânga sus al ecranului.



■ Rechemarea datelor din [L. activ. USB]

Introduceți unitatea USB flash care conține datele originalului în slotul USB. Dacă apăsați pe butonul [Listă act. USB] aflat în colțul din dreapta jos al ecranului [Selectare magazie], va fi afișat ecranul [L. activ. USB].

5 Atingeți datele originalului pe care doriți să îl rechemați.



- Pentru a selecta datele originalului salvate într-un alt director, atingeți fila directorului respectiv.
- Dacă sunt 6 sau mai multe seturi cu datele originalului, atingeți [^] sau [v] pentru a schimba lista afișată.



► Pentru afișarea datelor de identificare în cazul în care opțiunea [Gest. înaltă/integr.] este selectată pentru [Gestionare utiliz.] în [Admin.], urmați instrucțiunile de mai jos.

- ① Atingeți [Viz. edit.] din ecranul [Selectare magazie] sau [L. activ. USB].
- ② Atingeți [Activ. imp. ID].
- ③ Atingeți [OK].

6 Atingeți [Detalii].

Este afișat ecranul [Aduc. din magazie].

7 Verificați datele originalului pe care doriți să îl rechemați.

Dacă sunt mai multe pagini, puteți rechema o singură pagină. Atingeți [^] sau [v] pentru a selecta pagina rechemată.



8 Atingeți [Rechema].

Datele originalului sunt rechemate și este afișat ecranul de editare al [Editor].

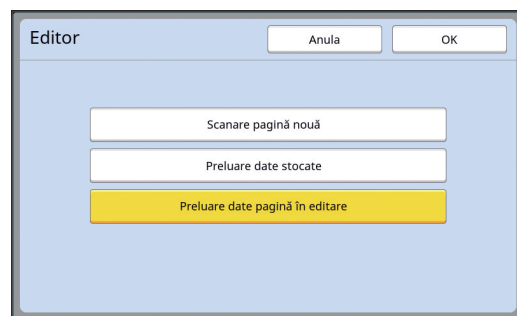
Apoi, definiți zona care va fi editată.

Treceți la "② Crearea și editarea unei zone" (12).

Rechemarea originalului la editare

1 Atingeți [Editor] din ecranul filei [Funcții] din ecranul de bază pentru crearea matriței sau din ecranul de bază pentru tipărire.

2 Atingeți [Preluare date pagină în editare].



► După oricare dintre operațiile următoare, nu puteți utiliza [Preluare date pagină în editare].

- Alimentarea acestui aparat a fost închisă.
- Datele originalului au fost primite de la calculator.
- A fost creată o matriță prin selectarea uneia din următoarele funcții:
 - [Umbră carte]
 - [Aspect]
 - [Aj.margine legare]

3 Atingeți [OK].

Datele originalului editat sunt rechemate și este afișat ecranul de editare al [Editor].

Apoi, definiți zona care va fi editată.

Treceți la "2 Crearea și editarea unei zone" (12).

2 Crearea și editarea unei zone

Crearea unei zone pentru editare.

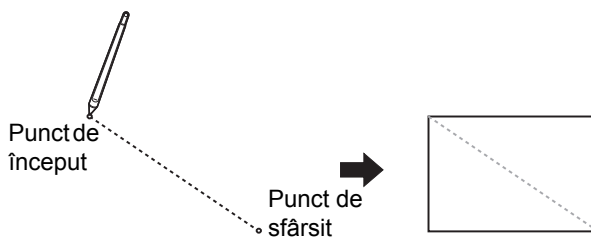
Pentru crearea unei zone aveți la dispoziție următoarele două metode.



► Puteți crea cel mult 50 de zone folosind [Colț diagonal opus] sau [Multi-punct].

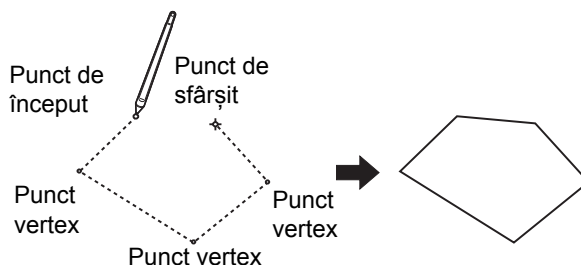
■ Colț diagonal opus

Puteți crea o zonă dreptunghiulară definind două puncte (punctul de început și punctul de sfârșit) de-a lungul unei diagonale.



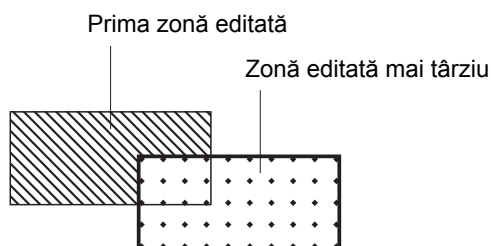
■ Multi-punct

Puteți edita o zonă poligonală delimitând zona pe care doriți să o creați cu ajutorul punctelor. Pentru fiecare zonă puteți defini cel mult 32 de puncte vertex. Aceste puncte vertex sunt conectate automat în momentul în care atingeți [OK], chiar dacă punctul de început și punctul de sfârșit nu sunt conectate.



Suprapunerea zonelor

Puteți defini zone care se suprapun.



- Pentru orice zone care se suprapun, vor fi aplicate ultimele setări editate.
- Pentru cadre suprapuse, ambele setări vor fi aplicate.

Crearea unei zone

- 1 Atingeți [ (Colț diagonal opus)] sau [ (Multi-punct)].



- 2 Atingeți punctul vertex al zonei pe care doriți să o creați.

Zona este încadrată cu o linie punctată (cadrul zonei).



- Dacă doriți să definiți o localizare detaliată, atingeți [ (Mărire)]. Imaginea va fi mărită pentru a ușura definirea zonei.
- Atingeți [ (Refacere)] pentru a vă întoarce la operația anterioară.

- 3 Atingeți [OK].



Zona este confirmată și este afișat ecranul de editare.

Apoi, editați zona respectivă.

Editarea unei zone

- 1 Selectați o zonă pentru editare.

Imediat după ce ați terminat de efectuat instrucțiunile din paragraful “Crearea unei zone”, de mai sus, zona creată este selectată. Puteți vedea dacă zona este selectată urmând instrucțiunile de mai jos.

Dacă zona este selectată	Zona respectivă este încadrată cu o linie punctată care luminează intermitent.
Dacă zona nu este selectată	Zona este încadrată cu tipul de linie specificat (linie continuă, linie punctată, linie întreruptă, etc.). Linia care încadrează zona nu luminează intermitent.

Dacă zona nu este selectată, atingeți orice punct din zonă pentru a o selecta.

- 2 Editați zona folosind instrumentele de editare.



Pentru informații suplimentare despre utilizarea instrumentelor de editare, consultați “Capitolul 2 Funcțiile de editare” ( 17).

- 3 Atingeți [OK].

Editarea zonei selectate s-a terminat.

- Dacă mai aveți alte zone care trebuie să fie editate, repetați pașii din paragrafele “Crearea unei zone” și “Editarea unei zone”.
- Dacă doriți să utilizați mai multe funcții de editare pentru o zonă, atingeți [OK] pentru a confirma editarea și apoi atingeți aceeași zonă din nou pentru a efectua o altă editare.

Apoi verificați imaginea care va fi tipărită.

Treceți la “ Verificarea imaginii care va fi tipărită” ( 14).

3 Verificarea imaginii care va fi tipărită

Puteți verifica imaginea care va fi tipărită în ecranul de vizualizare.



- Dacă prelucrarea imaginilor, cadrul și ecranele imaginilor sunt afișate în ecranul de vizualizare, se acordă prioritate vizibilității ecranului. Imaginea poate să difere față de rezultatul obținut la tipărire.

1 Atingeți [(Schimbare vedere)].



- Dacă o zonă este selectată, nu puteți atinge [ (Schimbare vedere)]. Atingeți [OK] pentru a deselecta zona.

2 Verificați imaginea care va fi tipărită.

În ecranul de vizualizare puteți efectua următoarele operații.

■ Verificarea imaginii care va fi tipărită pentru fiecare matriță



Butoane de vizualizare cu separarea culorilor

Atingeți butoanele de vizualizare cu separarea culorilor pentru a verifica imaginea care va fi tipărită pentru fiecare matriță de culoare. (Butoanele de vizualizare cu separarea culorilor pentru matrițele neutilizate sunt afișate cu gri și nu sunt accesibile.)

■ Verificarea imaginii color care va fi tipărită



[Culoare afișaj]

Atingeți [ (Culoare afișaj)] pentru a verifica imaginea cu culorile folosite la tipărire.

■ Schimbarea culorii de tipărire a fiecărei matrițe



Atingeți [ (Culori tipărire)] pentru a afișa ecranul [Culori tipărire].



Atingeți [Schimba] pentru a schimba culoarea de tipărire specificată pentru fiecare matriță. Dacă doriți să tipăriți cu două sau mai multe culori, atingeți [Adăugare] și adăugați culorile folosite la tipărire.



- Puteți modifica setarea implicită din [Culori tipărire] (30) în meniul [Admin.].

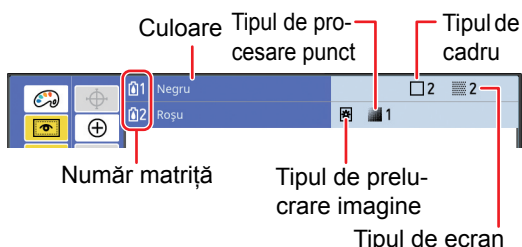
Afișarea cadrului zonei



Atingeți [] (Afișare perim.zonă)) pentru a afișa toate cadrele zonelor.
Atingeți din nou [] (Afișare perim.zonă)) pentru a ascunde cadrele zonelor.

Verificarea detaliilor de editare a zonelor individuale

Atingeți orice punct din zonă pentru a afișa la partea de sus a ecranului detaliile de editare specificate pentru zona respectivă.

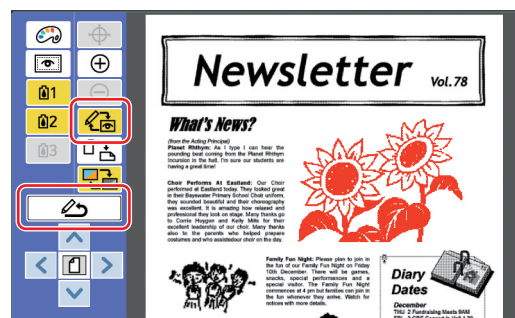


Detalii referitoare la editare	Picto-gramă	Semnificație
Proces		Linie
		Foto (Standard)
		Foto (Portret)
Proces.punct		Lipsă afișaj
		Oprit
		Fin
		Relativ fin
		Relativ grosier
Cadru		Grosier
		Linie subțire
		Linie groasă
		Linie foarte groasă
		Linie fină întreruptă
		Linie întreruptă grosieră
		Linie dublă
		Linie de bază subțire
		Linie de bază dublă

Detalii referitoare la editare	Picto-gramă	Semnificație
Ecran		Ecranul 1
		Ecranul 2
		Ecranul 3
		Ecranul 4
		Ecranul 5
		Ecranul 6
		Ecranul 7
		Ecranul 8

3 Reveniți la ecranul de editare.

Atingeți [] (Schimbare vedere)) sau [] (Înapoi la editare)) pentru a reveni la ecranul de editare.



Dacă editarea s-a terminat, efectuați tipărirea. De asemenea, puteți salva datele editate ale originalului în [Mem. stocare] sau [L. activ. USB].

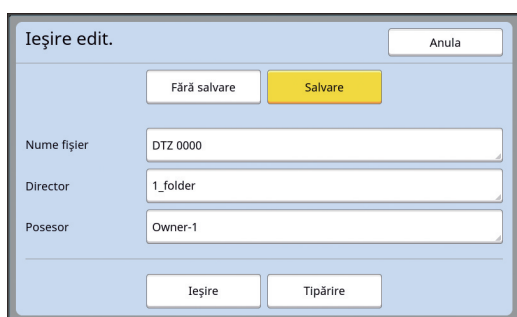
Treceți la "4 Tipărirea" (16).

4 Tipărirea

1 Atingeți [(Ieșire edit.).



2 Atingeți [Fără salvare] sau [Salvare].



Dacă atingeți [Salvare], definiți următoarele.

■ [Nume fișier]

Puteți defini numele afișat pentru datele originalului.

Numele fișierului definit în [Nume fișier] este afișat pe ecranul [Selectare magazie] sau pe ecranul [L. activ. USB].

■ [Director]

Definirea directorului cu datele originalului.

Puteți defini directorul în care vor fi salvate datele în [Mem. stocare] sau [L. activ. USB].



► Dacă doriți să salvați datele folosind opțiunea [L. activ. USB], introduceți unitatea USB flash în slotul USB.



► Dacă opțiunea [Gest. înaltă/integr.] este selectată în [Gestionare utiliz.] din [Admin.], puteți selecta una dintre următoarele opțiuni: [Imprimare ID] sau [Impr. fără ID].

► Pentru informații suplimentare despre [Gestionare utiliz.], consultați ghidul de utilizare al imprimantei.

■ [Posesor]

Setarea [Posesor] este prevăzută pentru a evidenția persoana care a salvat datele originalului. Numele proprietarului respectiv este afișat pe ecranul [Selectare magazie] sau pe ecranul [L. activ. USB].

3 Atingeți [Ieșire] sau [Tipărire].

■ Dacă atingeți [Ieșire]

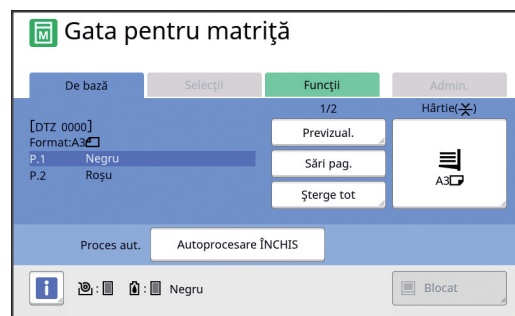
Va fi afișat ecranul de bază pentru crearea matriței.



► Puteți continua editarea chiar și după ce ați închis [Editor]. Consultați "1 Selectarea unui original" (9).

■ Dacă atingeți [Tipărire]

Va fi afișat ecranul de bază pentru crearea matriței [Editor].



Efectuați tipărirea urmând instrucțiunile de mai jos.

- ① Verificați dacă tamburul de tipărire corespunzător culorii evidențiate pe ecran ("Negru" în exemplul de mai sus) este instalat.
- ② Apăsați pe tasta [START] pentru a crea o matriță.
- ③ Introduceți numărul de copii care va fi tipărit.
- ④ Apăsați pe tasta [START] pentru a efectua tipărirea.
- ⑤ Dacă ați definit două sau mai multe culori, înlocuiți tamburul de tipărire al culorii evidențiate pe ecran.
- ⑥ Așezați hârtia tipărită cu prima culoare în tava de alimentare cu hârtie.
- ⑦ Apăsați pe tasta [START] pentru a crea o matriță.
- ⑧ Apăsați pe tasta [START] pentru a efectua tipărirea.

Repetăți pașii de la ⑤ la ⑧ pentru fiecare culoare specificată.



► Pentru instrucțiuni de utilizare a ecranului de bază pentru crearea matrițelor, consultați ghidul de utilizare al imprimantei dumneavoastră.



Capitolul 2

2

Funcțiile de editare

Funcțiile editorului

Funcțiile de editare (📖 5) permit utilizarea unei game largi de funcții de editare pentru zona selectată.

Pentru instrucțiuni despre crearea unei zone, consultați “**2 Crearea și editarea unei zone**” (📖 12).

Pentru detalii și instrucțiuni pentru configurarea fiecărei funcții, consultați paginile specificate ca referință în tabelul de mai jos.

[Culoare] (📖 18)

Puteți defini culorile de tipărire ale imaginii din zona specificată. Datele originalului sunt separate în matrițe individuale cu culorile specificate.

[Proces] (📖 19)

Selectați [Foto] pentru a modifica metoda de preluare a imaginii în zona specificată.

[Cadru] (📖 20)

Puteți adăuga un cadru pentru a încadra zona specificată.

[Ecran] (📖 21)

Puteți aplica un raster în zona specificată.

[Inversare] (📖 22)

Puteți inversa culoarea din zona specificată.

[Ștergere] (📖 23)

Puteți șterge interiorul sau exteriorul zonei specificate.

[Comutare imagine] (📖 24)

Puteți tăia imaginea zonei specificate și muta imaginea.

[Anulare zonă] (📖 24)

Puteți anula setările definite pentru zona specificată. Originalul va fi readus la starea în care era înainte de crearea zonei respective.

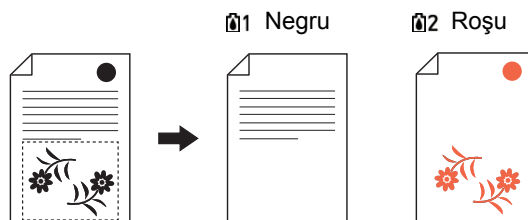
[Suprapunere imag.] (📖 25)

Puteți suprapune datele originalului peste un alt original care este editat.

Specificarea culorii imaginii din zonă

Puteți defini culorile de tipărire ale imaginii din zona specificată.

Datele originalului sunt separate în matrițe individuale cu culorile specificate.



► Această setare este legată de setările din ecranul [Proces] (📖 19).

1 Selectați o zonă.

Atingeți orice punct din zona respectivă pentru a o selecta.

2 Atingeți [(Culoare)].



3 Atingeți culoarea pe care doriți să o definiți.

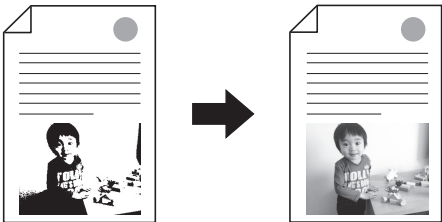


► În cazul în care culoarea dorită nu este afișată, puteți adăuga culoarea în [ (Culori tipărire)] (📖 14) din ecranul de vizualizare.

4 Atingeți [OK].

Schimbarea metodei de prelucrare a imaginii pentru zona respectivă

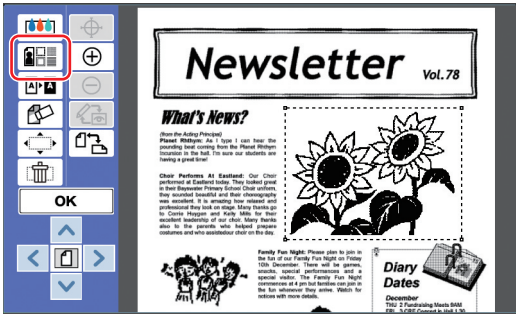
Pentru datele originalului scanat folosind [Scanare pagină nouă] (10), toate imaginile sunt prelucrate cu [Linie].
Selectați [Foto] pentru a modifica metoda de prelucrare a imaginii în zona specificată.



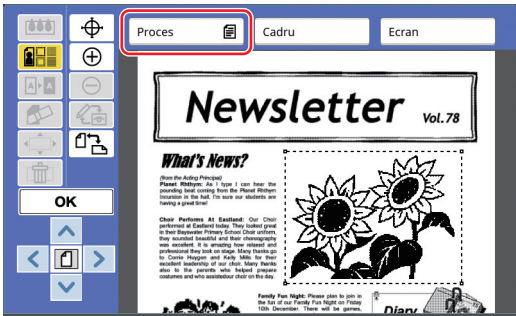
! ▶ Dacă datele originalului sunt rechemate de pe [Mem. stocare] sau [L. activ. USB], nu puteți schimba [Proces].

1 **Selectați o zonă.**
Atingeți orice punct din zona respectivă pentru a o selecta.

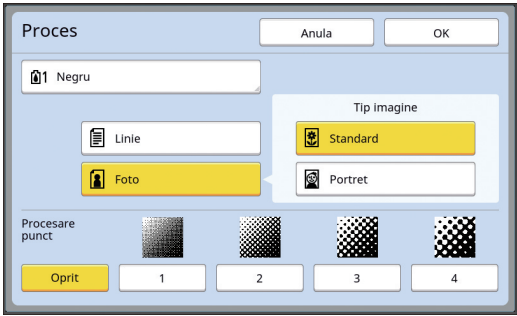
2 **Atingeți [Icon] (Proces/Cadru/Ecran)].**



3 **Atingeți [Proces].**



4 Selectați metoda de prelucrare a imaginii.



■ **[Linie]**
Selectați această opțiune pentru originalele care nu conțin fotografii.

■ **[Foto]**
Selectați această opțiune dacă doriți să obțineți o fotografie mai clară. Dacă selectați [Foto], selectați un tip detaliat.

Tip	Descriere
[Standard]	Selectați această opțiune pentru fotografiile care nu intră în categoria [Portret].
[Portret]	Selectați această opțiune pentru fotografiile în care apare partea superioară a corpului a cel mult două persoane. (Imaginea este procesată astfel încât fețele sunt tipărite special mai clar.)

5 Pentru prelucrarea imaginii, selectați metoda [Procesare punct].

■ **[Oprit]**
Gradarea fotografiilor este procesată folosind metoda de difuzie a erorilor.
Gradarea este exprimată prin schimbarea densității punctelor, aranjate neregulat.

■ **De la [1] la [4]**
Gradarea fotografiilor este procesată folosind metoda de procesare a punctelor.
Gradarea este exprimată prin schimbarea dimensiunii punctelor, aranjate neregulat.
Puteți selecta modelul pentru finețea rasterului (numărul de puncte pe țol). Cu cât rezoluția ecranului este mai mare, cu atât aranjarea punctelor va fi mai fină, permițând o prezentare mai fluidă a gradăției.

	SJ9490/SJ9390/ SF9490/SF9390	Alte modele
[1]	Echivalentul a 212 linii	Echivalentul a 106 linii
[2]	Echivalentul a 106 linii	Echivalentul a 71 linii
[3]	Echivalentul a 71 linii	Echivalentul a 53 linii
[4]	Echivalentul a 53 linii	Echivalentul a 34 linii

6 Definiți culorile de tipărire pentru imagine.

Această setare este legată de setările din [Culoare] (18).



- În cazul în care culoarea dorită nu este afișată, puteți adăuga culoarea în [Culori tipărire] (14) din ecranul de vizualizare.

7 Atingeți [OK].

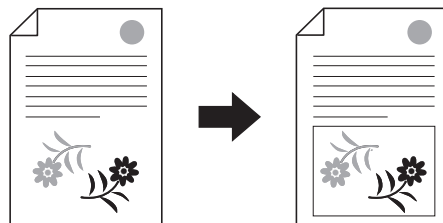
Dacă ați selectat pentru [Tip imagine] una dintre opțiunile de mai jos, originalul va fi rescanat.

- Dacă este selectată opțiunea [Portret]
- Dacă este selectată opțiunea [Standard], iar pentru [Procesare punct] este selectată una dintre opțiunile de la [1] la [4]

După rescanare, este afișat ecranul de editare (5).

Adăugarea unui cadru zonei

Puteți adăuga un cadru pentru a încadra zona specificată.



► Nu puteți utiliza această funcție împreună cu [Comutare imagine] (24).

1

Selectați o zonă.

Atingeți orice punct din zona respectivă pentru a o selecta.

2

Atingeți [Proces/Cadru/Ecran].

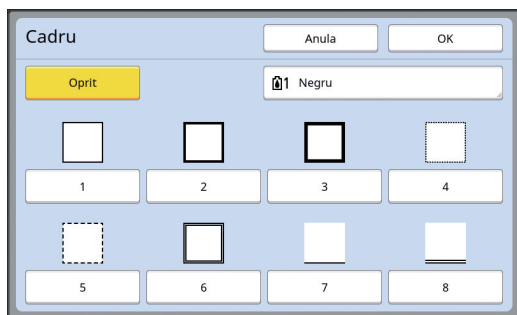


3

Atingeți [Cadru].



4 Selectați tipul de cadru.



■ [Oprit]

Nu este adăugat niciun cadru.

■ De la [1] la [8]

Selectați tipul de cadru în funcție de "Exemple pentru [Cadru] și [Ecran]" (24).

5 Definiți culoarea de tipărire a cadrului.

Atingeți butonul cu numele culorii pentru a defini culoarea de tipărire a cadrului.

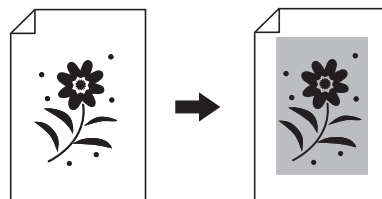


► În cazul în care culoarea dorită nu este afișată, puteți adăuga culoarea în [Culori tipărire] (14) din ecranul de vizualizare.

6 Atingeți [OK].

Aplicarea unui raster zonei

Puteți aplica un raster în zona specificată.



► Nu puteți utiliza această funcție împreună cu [Comutare imagine] (24).

1 Selectați o zonă.

Atingeți orice punct din zona respectivă pentru a o selecta.

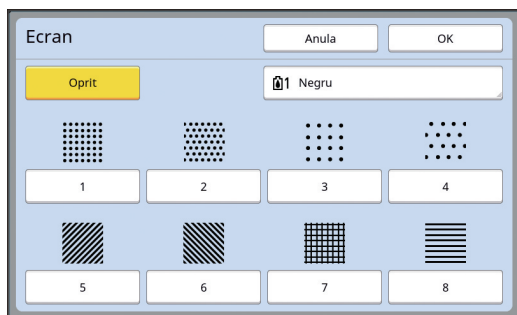
2 Atingeți [Proces/Cadru/Ecran].



3 Atingeți [Ecran].



4 Selectați tipul de raster.



■ [Oprit]

În zonă nu a fost aplicat niciun raster.

■ De la [1] la [8]

Selectați tipul de raster în funcție de "Exemple pentru [Cadru] și [Ecran]" (32).

5 Definiți culoarea de tipărire a rasterului.

Atingeți butonul cu numele culorii pentru a defini culoarea de tipărire a rasterului.

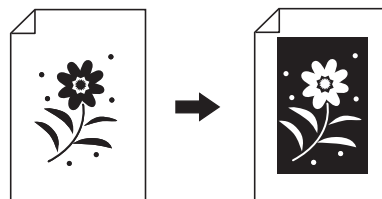


- În cazul în care culoarea dorită nu este afișată, puteți adăuga culoarea în [Culori tipărire] (14) din ecranul de vizualizare.

6 Atingeți [OK].

Inversarea culorii din zonă

Puteți inversa culoarea din zona specificată.



1 Selectați o zonă.

Atingeți orice punct din zona respectivă pentru a o selecta.

2 Atingeți [A·A (Inversare)].

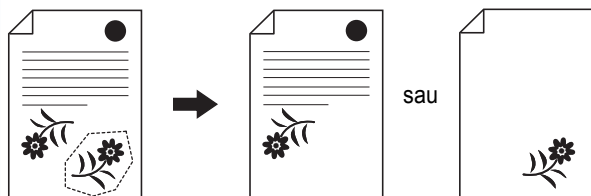


- Dacă doriți să anulați inversarea culorii, atingeți din nou [A·A (Inversare)].

3 Atingeți [OK].

Ștergerea interiorului sau exteriorului zonei specificate

Puteți șterge interiorul sau exteriorul zonei specificate.



1 Selectați o zonă.

Atingeți orice punct din zona respectivă pentru a o selecta.

2 Atingeți [(Ștergere)].



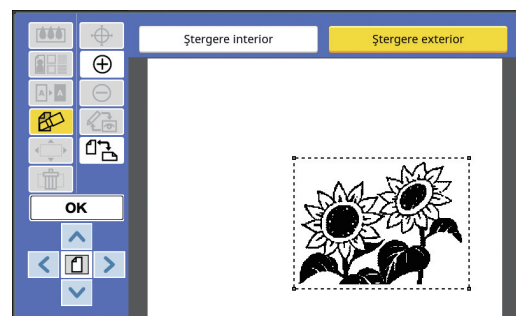
3 Atingeți [Ștergere interior] sau [Ștergere exterior].

■ Dacă atingeți [Ștergere interior]



Interiorul zonei este șters.

■ Dacă atingeți [Ștergere exterior]



Exteriorul zonei este șters.

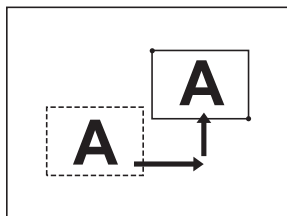


► Dacă doriți să anulați ștergerea, atingeți din nou [Ștergere interior] sau [Ștergere exterior].

4 Atingeți [OK].

Mutarea unei zone

Puteți tăia imaginea zonei specificate și muta imaginea.



► Nu puteți utiliza această funcție împreună cu [Cadru] (20) sau [Ecran] (21).

1 Selectați o zonă.

Atingeți orice punct din zona respectivă pentru a o selecta.

2 Atingeți [(Comutare imagine)].



3 Atingeți [<], [^], [v] sau [>].

De asemenea, puteți utiliza tastele pentru numărul de exemplare tipărite de pe panoul de comandă.

Țineți apăsată oricare din aceste taste pentru a deplasa încontinuu zona.

Direcție	<	^	v	>
Tastă	4	2	8	6



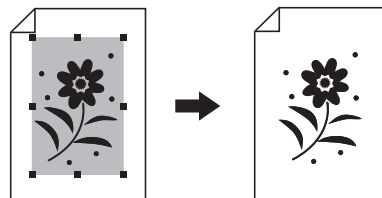
► Dacă doriți să anulați deplasarea, atingeți din nou [ (Comutare imagine)].

4 Atingeți [OK].

Anularea zonei

Puteți anula setările definite pentru zona specificată.

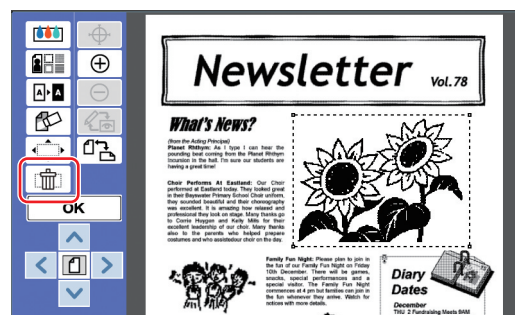
Originalul va fi readus la starea în care era înainte de crearea zonei respective.



1 Selectați o zonă.

Atingeți orice punct din zona respectivă pentru a o selecta.

2 Atingeți [(Anulare zonă)].



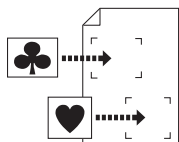
3 Atingeți [OK].

Suprapunerea imaginii

Puteți suprapune datele originalului peste un alt original care este editat.

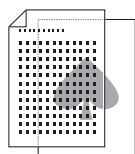
Rechetați datele originalului care va fi suprapus din [Mem. stocare] sau din [L. activ. USB].

Puteți utiliza două metode de suprapunere: [Clip Art] și [Fundal].



[Clip Art]

Puteți tăia o porțiune din datele originalului rechemat și o puteți suprapune peste o altă imagine.



[Fundal]

Puteți suprapune datele originalului rechemat pe fundalul originalului editat.



- Pentru instrucțiuni despre salvarea datelor originalului care va fi suprapus în [Mem. stocare] sau [L. activ. USB], consultați ghidul de utilizare al imprimantei dumneavoastră.

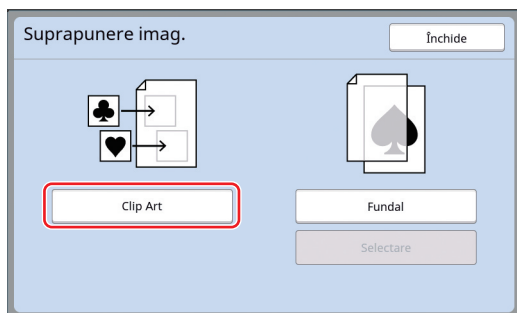
[Clip Art]

Puteți tăia o porțiune din datele originalului rechemat și o puteți suprapune peste originalul pe care îl editați. În acest caz, puteți suprapune imaginea în locul dorit, ca și când ați lipi o etichetă adezivă.

1 Atingeți [] (Suprapunere imag.).



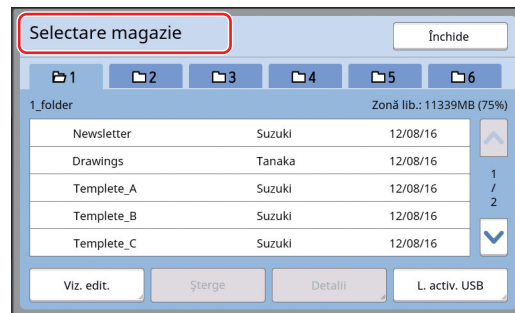
2 Atingeți [Clip Art].



3 Selectați locul în care se află datele originalului pentru a le rechema.

■ Rechemarea datelor din [Mem. stocare]

Verificați dacă opțiunea [Selectare magazie] este afișată în colțul din stânga sus al ecranului.



■ Rechemarea datelor din [L. activ. USB]

Introduceți unitatea USB flash care conține datele originalului în slotul USB. Dacă apăsați pe butonul [L. activ. USB] aflat în colțul din dreapta jos al ecranului [Selectare magazie], va fi afișat ecranul [L. activ. USB].

4 Atingeți datele originalului pe care doriți să îl rechemați.



- Pentru a selecta datele originalului salvate într-un alt director, atingeți fila directorului respectiv.
- Dacă sunt 6 sau mai multe seturi cu datele originalului, atingeți [^] sau [v] pentru a schimba lista afișată.



- Pentru afișarea datelor de identificare în cazul în care opțiunea [Gest. înaltă/integr.] este selectată pentru [Gestionare utiliz.] în [Admin.], urmați instrucțiunile de mai jos.

- ① Atingeți [Viz. edit.] din ecranul [Selectare magazie] sau [L. activ. USB].
- ② Atingeți [Activ. imp. ID].
- ③ Atingeți [OK].

5 Atingeți [Detalii].

Este afișat ecranul [Aduc. din magazie].

6 Verificați datele originalului pe care doriți să îl rechemați.

Dacă sunt mai multe pagini, puteți rechema o singură pagină. Atingeți [^] sau [v] pentru a selecta pagina rechemată.



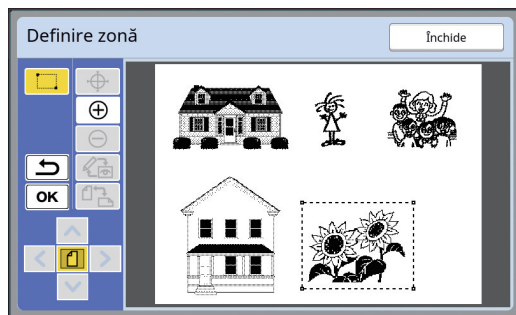
► Dacă doriți să reselectați datele originalului, atingând [Anula] veți reveni în ecranul anterior.

7 Atingeți [Rechema].

Este afișat ecranul [Definire zonă].

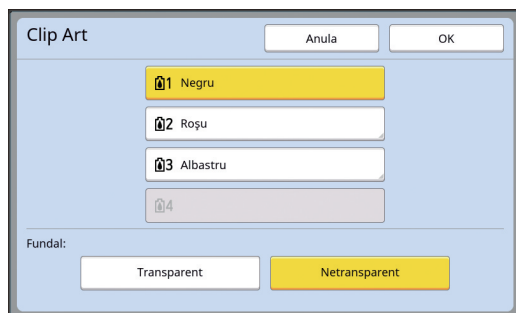
8 Definiți zona din imagine care va fi suprapusă.

Creați o zonă dreptunghiulară atingând punctul de început și punctul de sfârșit.



9 Atingeți [OK].

10 Definiți modul de procesare folosit pentru imaginea suprapusă.



Definirea culorii

Atingeți butonul cu numele culorii pentru a defini culoarea de tipărire a imaginii suprapuse.



► În cazul în care culoarea dorită nu este afișată, puteți adăuga culoarea în [Culori tipărire] (14) din ecranul de vizualizare.

[Fundal]

[Transparent]: De asemenea, zona de sub imaginea suprapusă va fi tipărită.

[Netransparent]: Zona originală, aflată sub imaginea suprapusă este ascunsă și nu va fi tipărită.

11 Atingeți [OK].

12 Atingeți poziția în care imaginea va fi suprapusă.



Imaginile sunt centrate și suprapuse în poziția respectivă.

13 Reglați poziția imaginii suprapuse.

Atingeți [<], [^], [v] sau [>] pentru a ajusta poziția. De asemenea, puteți utiliza tastele pentru numărul de exemplare tipărite de pe panoul de comandă.

Țineți apăsată oricare din aceste taste pentru a deplasa încontinuu zona.

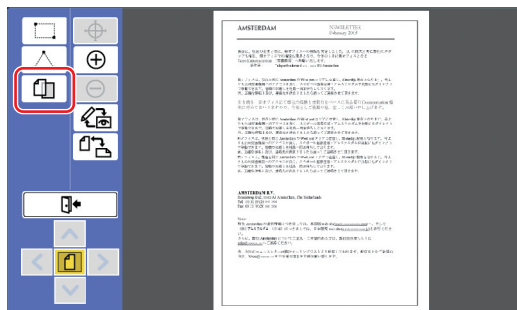
Direcție	<	^	v	>
Tastă	4	2	8	6

14 Atingeți [OK].

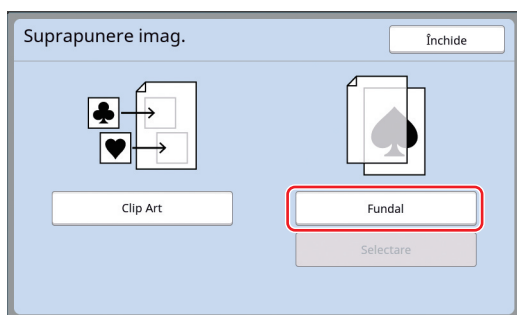
[Fundal]

Puteți suprapune datele originalului rechemat pe fundalul originalului editat.

1 Atingeți [(Suprapunere imag.)].



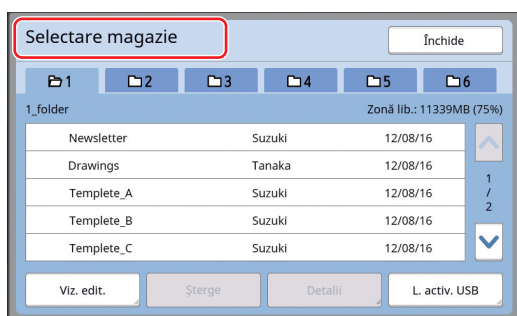
2 Atingeți [Fundal].



3 Selectați locul în care se află datele originalului pentru a le rechema.

■ Rechemarea datelor din [Mem. stocare]

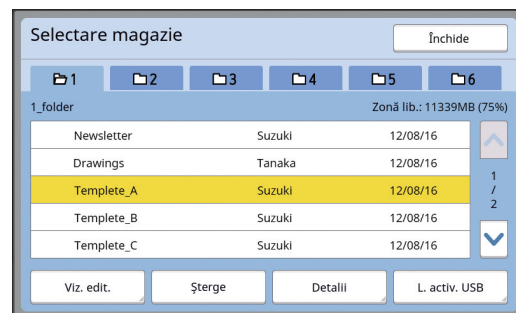
Verificați dacă opțiunea [Selectare magazie] este afișată în colțul din stânga sus al ecranului.



■ Rechemarea datelor din [L. activ. USB]

Introduceți unitatea USB flash care conține datele originalului în slotul USB. Dacă apăsați pe butonul [L. activ. USB] aflat în colțul din dreapta jos al ecranului [Selectare magazie], va fi afișat ecranul [L. activ. USB].

4 Atingeți datele originalului pe care doriți să îl rechemați.



- Pentru a selecta datele originalului salvate într-un alt director, atingeți fila directorului respectiv.
- Dacă sunt 6 sau mai multe seturi cu datele originalului, atingeți [^] sau [v] pentru a schimba lista afișată.



► Pentru afișarea datelor de identificare în cazul în care opțiunea [Gest. înaltă/integr.] este selectată pentru [Gestionare utiliz.] în [Admin.], urmați instrucțiunile de mai jos.

- ① Atingeți [Viz. edit.] din ecranul [Selectare magazie] sau [L. activ. USB].
- ② Atingeți [Activ. imp. ID].
- ③ Atingeți [OK].

2

5 Atingeți [Detalii].

Este afișat ecranul [Aduc. din magazie].

6 Verificați datele originalului pe care doriți să îl rechemați.

Dacă sunt mai multe pagini, puteți rechema o singură pagină. Atingeți [^] sau [v] pentru a selecta pagina rechemată.



► Dacă doriți să reselectați datele originalului, atingând [Anula] veți reveni în ecranul anterior.

7 Atingeți [Rechema].

Este afișat ecranul [Fundal].

8 Definiți modul de procesare folosit pentru imaginea suprapusă.



Atingeți butonul cu numele culorii pentru a defini culoarea de tipărire a imaginii suprapuse.

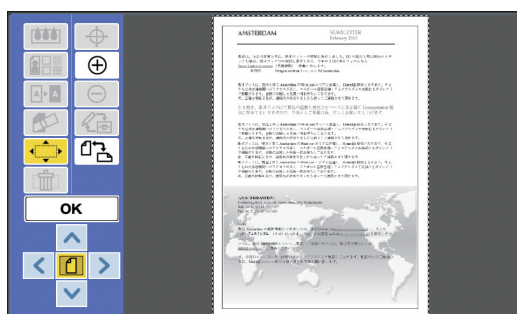


- În cazul în care culoarea dorită nu este afișată, puteți adăuga culoarea în [Culori tipărire] (14) din ecranul de vizualizare.

9 Atingeți [OK].

Imaginile sunt suprapuse.

10 Reglați poziția imaginii suprapuse.



Atingeți [<], [^], [v] sau [>] pentru a ajusta poziția. De asemenea, puteți utiliza tastele pentru numărul de exemplare tipărite de pe panoul de comandă.

Țineți apăsată oricare din aceste taste pentru a deplasa încontinuu zona.

Direcție	<	^	v	>
Tastă	4	2	8	6

11 Atingeți [OK].



- Dacă doriți să modificați sau să anulați poziția sau culoarea imaginii suprapuse, urmați instrucțiunile de mai jos.

- ① Atingeți [] (Suprapunere imag.).
- ② Atingeți [Selectare].



Capitolul 3

3

Anexă

Definirea condițiilor de funcționare

Puteți modifica setările definite pentru mediul de operare al editorului.
Pentru instrucțiuni, consultați ghidul de utilizare al imprimantei.

Definirea setărilor

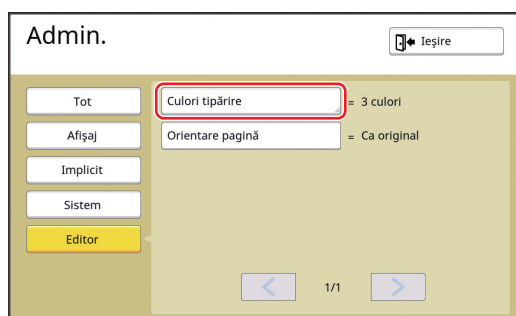
În tabelul de mai jos, setările implicite din fabricație sunt subliniate.

Element	Descriere
[Culori tipărire] Puteți modifica setarea implicită pentru [Culori tipărire] (📖 14).	Consultați "Instrucțiuni pentru schimbarea opțiunii [Culori tipărire]", de mai jos.
[Orientare pagină] Puteți modifica setarea implicită pentru [📄 (Orientare pagină)] (📖 5).	<u>Ca original</u> , Rotire 90°

Instrucțiuni pentru schimbarea opțiunii [Culori tipărire]

Puteți modifica setarea implicită pentru [Culori tipărire] (📖 14).

1 Atingeți [Culori tipărire] din ecranul [Admin.].



2 Atingeți [Schimba] sau [Adăugare].



- Atingeți [Schimba] pentru a schimba culoarea de tipărire specificată pentru fiecare matriță.
- Atingeți [Adăugare] pentru a adăuga o culoare de tipărire.



- Atingeți [Șterge] pentru a șterge o culoare de tipărire. (Nu puteți șterge opțiunea [01].)

3 Atingeți culoarea pe care doriți să o utilizați.



Culorile tamburului de tipărire definite anterior pe imprimantă sunt afișate ca opțiuni. Dacă selectați [Automat], culoarea tamburului de tipărire definită la imprimantă este aplicată când utilizați o imprimantă.

4 Atingeți [OK].

Este afișat ecranul [Culori tipărire].

5 Atingeți [Închide].

Este afișat ecranul [Admin.].

Lista comenzilor rapide

În loc să atingeți butoanele următoarelor funcții pe ecran, puteți utiliza aceste funcții cu ajutorul tastelor de pe panoul de comandă.

Tastă	Funcția alocată
[1]	[ (Schimbare vedere)]
[2]	[ (Sus)]
[3]	[ (Orientare pagină)]
[4]	[ (Stânga)]
[5]	-
[6]	[ (Dreapta)]
[7]	-
[8]	[ (Jos)]
[9]	-
[0]	[OK]
[*]	Puteți verifica numele butonului instrumentului. (Această funcție este disponibilă numai în cazul în care utilizați tastele.)
[C]	[ (Refacere)]
[P]	[ (Afișare completă)] Dacă opțiunea [Afișare completă] este activată, indicatorul luminos al tastei [P] este aprins.
[×]	[ (Mărire)]
[+]	[ (Micșorare)]
[HOME]	[ (Ieșire edit.)]

Exemple pentru [Cadru] și [Ecran]

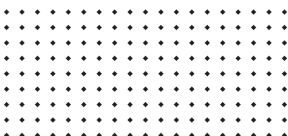
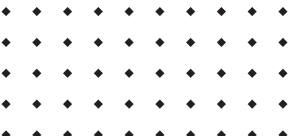
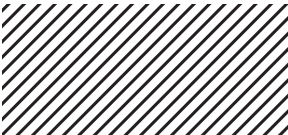
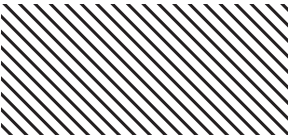
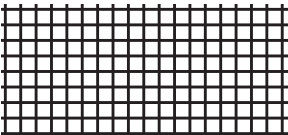
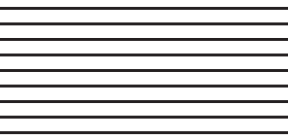
Puteți utiliza [Editor] pentru a adăuga cadre sau pentru a aplica ecrane într-o suprafață specificată.
Mostrele de modele din această pagină sunt la scală reală.
Pentru detalii despre procedura de configurare, consultați paginile de mai jos.

- [Cadru] (📖 20)
- [Ecran] (📖 21)

[Cadru]

Cadrul 1 (Linie subțire)	Cadrul 2 (Linie groasă)	Cadrul 3 (Linie foarte groasă)	Cadrul 4 (Linie fină întreruptă)
			
Cadrul 5 (Linie întreruptă grosieră)	Cadrul 6 (Linie dublă)	Cadrul 7 (Linie de bază subțire)	Cadrul 8 (Linie de bază dublă)
			

[Ecran]

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



Pentru accesorii și service, vă rugăm să contactați: